

musescore

ハンドブック

Downloaded from musescore.org on Jun 14 2021
Released under [Creative Commons Attribution-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

はじめに	19
MUESCOREを学ぶ	19
ツアー	19
「はじめよう」スコア	19
ビデオ・チュートリアル	19
他のチュートリアル	19
ビデオ	19
サポートを得る	20
ハンドブック	20
コンテキスト ヘルプ	20
フォーラム	20
How To's	20
疑問を投稿	20
バグ報告	20
外部リンク	20
インストール	20
インストール	20
初期設定	20
WINDOWSでのインストール	23
インストール	23
MuseScore を始める	25
上級ユーザー: Silent / unattended インストール	25
アンインストール	25
トラブルシューティング	25
外部リンク	25
MACOSでのインストール	25
インストール	25
アンインストール	26
Apple Remote Desktopでインストール	26
INSTALL ON LINUX	26
Applmage	26
Step 1: Download	26
Step 2: Give the file permission to execute	26
Step 3: Run the Applmage	26
Install the Applmage	26
Distribution Packages	27
Debian	27
Fedora	27
KDE neon 18.04 (bionic)	27
Ubuntu, Kubuntu, Xubuntu, ...	28
External links	28
INSTALL ON CHROMEBOOK	28
Desktop program	28
External links	28
言語、翻訳、拡張機能	28
言語の変更	28
リソースマネージャー	29
拡張機能のインストール/アンインストール	29
翻訳のアップデート	29
参照	29
外部リンク	29
アップデートのチェック	30
自動でアップデートをチェック	30
手動でアップデートをチェック	30
参照	30
基本	30
新しいスコアの作成	30
スタートセンター	30
新しいスコアの作成	31
スコア情報を入力	31
テンプレートファイルを選択	31
楽器 (声楽) を選択	31
楽器を加える	32
譜表の追加 / リンクされた譜表の追加	32
楽器の順を変更	32
楽器を消去	33
調号 (およびテンボ) を選ぶ	33
拍子、テンボ、弱起、小節数を選ぶ	33
作成後のスコアの調整	33
小節の追加 / 削除 / 調整	33
テキストを追加/編集	33

楽器設定の変更	33
譜表を隠す	34
レイアウトとフォーマット調整の調整	34
テンプレート	34
システムテンプレートフォルダー	34
ユーザーテンプレートフォルダー	34
参照	34
外部リンク	34
音符の入力	34
音符入力の基本	34
ステップ 1. 始める位置を選ぶ	34
ステップ 2. 音符入力モードに入る	34
ステップ 3. 音価を選ぶ	35
ステップ 4. 音符・休符を入力する	35
音符・休符の長さを選ぶ	35
付加的音価	35
入力デバイス	35
コンピューターキーボード	35
音符・休符の入力	35
音符を上下に移動する	35
臨時記号を加える	36
コード	36
音符を挿入する	36
音符を削除する	36
キーボードショートカット	36
マウス	36
MIDI キーボード	36
仮想ピアノ/キーボード	37
音符入力モード	37
楽器の音域外の音符を色付け	37
小音符/小符頭	37
入力した音符・休符を変更する	37
音価を変える	37
音高を変える	37
声部を変える	38
休符を音符に変える、あるいはその逆	38
音符のプロパティ	38
参照	38
外部リンク	38
パレット	38
パレットを表示・非表示	39
パレットの開閉	39
シングル・パレット・モード	39
パレットから記号を適用	39
パレットのリストをカスタマイズ	39
リストの中でパレット名の順を変える	39
新たなパレットを作る	39
あるパレットをリストで非表示にする	39
非表示のパレットをリストに表示する	40
パレットを削除する	40
パレットをカスタマイズする	40
既存のスコアにある要素をパレットに加える	40
マスターパレットからパレットに記号を加える	40
パレット内で記号の順を変える	40
パレット枠内の記号の位置・サイズを変える	40
パレットから記号を削除する	40
パレットメニュー	40
適用したテキストや線のあり方	41
参照	41
ワークスペース	41
パレットを開閉するには	41
ワークスペースの切り替え	41
ワークスペースの付け離し	41
カスタムワークスペースの作成	41
ワークスペースの編集	42
参照	42
編集モード	42
編集モードに入る	42
バージョン 3.4 以降	42
バージョン 3.4 の前まで	42
編集モードを抜ける	42
テキスト	42
線	42
音符	42
音符のオフセット	42
符幹の長さを調整	43
キーボードショートカット	43
参照	43
インスペクタ	43
インスペクタを表示	43
インスペクタの機能	43
"スタイルをデフォルトに戻す"と"スタイルに設定"のボタン	43
インスペクタでのカテゴリー	43
要素	44

割り振り	44
コード	44
音符	44
選択	44
連符	44
音部記号	44
アーティキュレーション	45
フレットボードダイアグラム	45
線	45
線のプロパティ	45
プロパティ ダイアログ	45
参照	45
小節の操作	45
選択	45
一つの小節	45
連続した小節	45
挿入	45
スコアに空の小節を一つ挿入	45
複数の小節を挿入	45
追加	46
スコアの最後に空の小節を一つ追加	46
スコアの最後に複数の小節を追加	46
削除	46
小節を一つ削除	46
連続する小節を削除	46
末尾の空の小節を削除	46
小節の内容を削除	46
プロパティ	46
譜表	46
小節の長さ	46
その他	47
小節カウントから除外	47
長音符区切り	47
小節番号モード	47
小節幅の伸縮	47
小節番号の増減	47
再生回数	47
小節番号	47
分割と結合	47
小節の結合	47
小節の分割	47
外部リンク	47
声部	47
声部はどのように表示されるの？	48
声部を使うのは？	48
異なる声部に音符を入力するには	48
休符を削除あるいは非表示に	48
削除した休符を復旧	48
声部の音符の交換	48
交換ではなく、音符を他の声部に移動	48
声部間を移動	49
参照	49
外部リンク	49
コピーと貼り付け	49
コマンドのまとめ	49
音符・休符	49
コピー/切り取り	49
貼り付け	49
クリップボードと交換	49
一つの音符の音高だけをコピー	49
他の要素	49
コピーか切り取り	50
貼り付け	50
クイック・リピート	50
複製	50
半分/倍の音価で貼り付け (version 3.1 以降)	50
選択フィルタ	50
参照	50
外部リンク	50
元に戻すと再実行	50
表示メニューとナビゲーション	50
表示メニュー	51
サイドバー/パネルの表示	51
ズームイン/アウト	51
ツールバー	51
ツールバーの表示/非表示	51
ツールバーを変更する	51
ワークスペース	52
ステータスバーの表示	52
画面の分割	52
表示のオプション	52
不規則な小節を表示する	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
単一ページ ビュー	53

サイドパネル	53
ナビゲーション	53
コマンド	53
ナビゲーター	53
タイムライン	53
検索 / GO TO	53
参照	53
選択モード	53
オブジェクトを一つ選択	53
音符を一つ選択	54
コードを一つ選択	54
小節を一つ選択	54
重なる要素の選択	54
連続する範囲のオブジェクトを選択	54
1. Shift + クリック 選択	54
コード記号、歌詞などの選択 (version 3.5)	54
ある範囲の小節を選択	54
2. Shift 選択	54
3. ドラッグ 選択	54
4. すべて 選択	54
5. セクションの選択	54
6. 選択フィルター	54
オブジェクトを任意に選択	55
選択したものを修整 (version 3.5)	55
すべての類似した要素を選択	55
選択が有用なのは	55
参照	55
合奏調 (実音)	55
参照	56
外部リンク	56
スコアのオンライン共用	56
アカウントの作成	56
MuseScore から直接にスコアを共用	56
MuseScore.com へのスコアのアップロード	57
MuseScore.com 上のスコアを編集	57
オンラインスコアの更新を直接行う方法に変更	57
外部リンク	57
開く / 保存 / エクスポート / 印刷	57
開く	58
保存	58
エクスポート	58
印刷	58
参照	58
記譜	58
縦線	58
縦線を変える	58
縦線を挿入	59
小節の分割	59
カスタム縦線	59
縦線を連結	59
参照	59
調号	59
新しい調号を加える	59
全ての譜表に新しい調号を加える	59
一つの譜表にだけ、新しい調号を加える	60
既にある調号を入れ替える	60
全ての譜表の調号を入れ替える	60
一つの譜表だけ調号を入れ替える	60
調号を削除する	60
調号を変更する場合のナチュラル記号の扱い	60
調号の変更と長休符	60
慣例の調号	60
調号のカスタマイズ	61
音部記号	61
音部記号を加える	61
小節の始まりに音部記号を加える/変更する	61
小節の中に音部記号を加える/変更する	61
慣例の音部記号	62
音部記号を削除する	62
音部記号を隠す	62
最初の小節でだけ音部記号を表示する (全ての譜表が対象)	62
最初の小節でだけ音部記号を表示する (特定の譜表が対象)	62
特定の譜表で、音部記号を全て非表示とする	62
拍子記号	62
拍子記号を加える・入れ替える	62

拍子記号を削除	62
拍子記号を作成	62
拍子記号のプロパティ	62
標準の連桁を変える	63
変(複合)拍子	63
局所的な拍子記号	63
拍子記号の大きさ	64
弱起小節とカデンツァ	64
拍子記号の変更と区切り	64
参照	64
外部リンク	64
臨時記号	64
臨時記号を加える	64
異名同音の変更	64
臨時記号の自動補正	64
参照	64
外部リンク	64
アルペジオとグリッサンド	64
記号をスコアに加える	64
大きさの調整	65
カスタム記号	65
アルペジオ	65
グリッサンド (スライド)	65
グリッサンドの開始・終了位置を調整	65
木管楽器のアーティキュレーション	65
スライドイン/アウト	65
外部リンク	65
アーティキュレーションと装飾記号	65
アーティキュレーション	66
装飾記号	66
アーティキュレーション/装飾記号を加える	66
装飾記号に臨時記号を加える	66
縦線にフェルマータを加える	66
キーボードショートカット	66
位置を調整	66
アーティキュレーションと装飾のプロパティ	67
参照	67
外部リンク	67
ベンド	67
ベンドを適用	67
ベンドを編集	67
テキストと線のプロパティ	67
ベンドの形と幅	67
描画表示を編集	67
高さを調整	68
位置を調整	68
カスタムベンド	68
外部リンク	68
連桁	68
拍子による音符の自動連桁を調整	68
個々の音符の連桁を変更	68
連桁記号とその効果	68
連桁の傾きを調整	68
連桁の高さを調整	69
連桁を水平に	69
羽付き連桁の調整	69
ローカルレイアウト	69
連桁の向きの変更	69
連桁モードをリセット	69
参照	69
外部リンク	70
括弧	70
追加	70
削除	70
変更	70
編集	70
スタイル	70
ブレスと休止	70
記号を加える	70
休止の長さの調整	70
装飾音符	70
装飾音符を作る	70
装飾音符を加える	71
重音の装飾音符を加える	71

音高を変える	71
音価を変える	71
手動で調整	71
水平位置	71
その他の調整	71
外部リンク	71
オクターブ線	71
オクターブ線の適用	71
長さの変更	71
カスタム線	72
外部リンク	72
クレッシェンド・デクレッシェンド	72
クレッシェンド・デクレッシェンドを加える	72
長さと高さを調整	72
Cresc. と dim. の線	72
クレッシェンド・デクレッシェンドをコピー	72
クレッシェンド・デクレッシェンドのプロパティを編集	73
クレッシェンド・デクレッシェンドの再生	73
線	73
線をスコアへ適用	73
音符一つづつに線を適用するには	73
ある範囲の音符を通して線を適用するには	73
ある音符からその小節の終わりまで線を適用するには	73
ある範囲の小節を跨いで線を適用するには	73
線と再生のプロパティ	73
垂直位置の調整	74
長さの変更	74
キーボードショートカットを使う	74
ドラグを使う (version 3.5 から)	74
微調整	74
テキスト線	74
線のカスタム設定	74
線をコピーする	74
拡張した装飾の線	74
外部リンク	74
長休符	74
全休符	74
1つあるいは複数の全休符を作る	74
特定の声部に全休符を作る	75
長休符	75
長休符の表示	75
長休符の中断	75
スラー	75
音符入力モードでスラーを加える	75
通常モードでスラーを加える	75
方法 1	75
方法 2	75
スラーを調整	76
スラーの延長	76
点線のスラー	76
参照	76
タイ	76
音符入力モードにあって、タイを加える	76
通常モードにあって、タイを加える	76
方法 1	76
方法 2	77
既にタイで結んでいるコードに、更にタイで結ぶ音符を加える	77
ユニゾンの音符にタイを加える	77
タイの方向を変える	77
参照	77
外部参照	77
トレモロ	77
トレモロを加える	77
1音・コードのトレモロ	77
2音・コードのトレモロ	77
外部リンク	78
反復番号括弧	78
スコアに反復番号括弧を加えるには	78
対象となる小節数を変更するには	78
反復番号括弧のプロパティ	78
再生	78
再生回数	78
外部リンク	79
繰り返しとジャンプ	79

単純な繰り返し	79
1番括弧と2番括弧での終わり方	79
再生	79
再生時繰り返しのオン・オフ	79
繰り返しの箇所の再生回数の設定	79
反復記号とテキスト	79
ジャンプ	79
マーカー	80
ジャンプの例	80
参照	80
External links	80
連符	80
連符を作る	80
通常モードにあって3連符を作成	80
音符入力モードにあって連符を作成	81
他の連符を作成	81
カスタム連符	81
3連符の例	81
連符を削除	81
連符の表示を変える	82
インスペクタを使って	82
連符のスタイル・ダイアログを使って	82
外部リンク	82
移調	82
手動での移調	82
自動での移調	82
半音階移調	83
調に	83
音程で	83
全音階移調	83
オプション	83
移調楽器	83
合奏調（実音）	83
譜表の調の変更	83
外部リンク	83
ドラム記譜	83
打楽器譜の種類	83
音符入力の方法	83
MIDI キーボード	84
ピアノキーボード	84
コンピューターキーボード	84
マウス	84
ドラム入力バレット	84
ドラムセットの編集	85
スティッキング	85
ロール	85
外部リンク	85
T A B 譜	85
新しい T A B 譜を作る	85
新しいスコアの作成ウィザードを使って	86
楽器ダイアログを使って	86
譜表のタイプを変えて	86
弦データの編集	86
チューニングを変更する	86
弦を追加	87
弦を削除	87
フレットのない弦を“開放”に設定	87
フレットの数を変更	87
T A B 譜の表示の変更	87
譜表/パートのプロパティから	87
楽器ダイアログから	87
音高の譜表と T A B 譜の併用	87
新しいスコアのウィザードで通常譜表/T A B 譜へアを作成	87
既存のスコアで通常譜表/T A B 譜へアを作成	87
既存の譜表から通常譜表/T A B 譜へアを作成	88
T A B 譜で音符を入力	88
コンピューターのキーボードを使って	88
古楽の T A B 譜	88
マウスを使って	88
音符・休符の長さの選択	88
音符の編集	88
フレット番号を変更	88
弦の番号を変更	88
クロスヘッドの音符	88
キーボード操作のまとめ	89
音符入力モード	89
通常モード	89
外部リンク	89
サウンドと再生	89
外部リンク	89
ピアノロールエディター	89

ピアノロールエディターを開く	89
概要	89
ナビゲーション	90
音符を選ぶ	90
音符の編集	90
コントロール	91
1行目	91
2行目	91
キーボード	92
カスタマイズ	92
ミキサー	92
ミキサーを開く	92
トラック領域	93
マスターゲイン	93
チャンネル表示矢印	93
ミュートとソロ	93
パン	93
音量	93
トラックの名称	94
明細領域	94
名称	94
チャンネル	94
ドラムセット	94
音色	94
音量	94
パン	94
トラック色	94
MIDI コントロール	94
ポートとチャンネル	94
リバーブとコーラス	94
声部のミュート	94
詳細領域を隠すボタン	94
譜表途中で音色の変更 (ピチカート、弱音器、など)	94
参照	95
外部リンク	95
譜表途中での楽器変更	95
楽器変更の効果	95
楽器変更を加える	95
参照	96
外部リンク	96
サウンドフォントと SFZ ファイル	96
サウンドフォント	96
サウンドフォントのインストール	96
アンインストール	96
SFZ	96
SFZのインストール	96
SFZのアンインストール	97
シンセサイザー	97
ミキサー	97
ダウンロード可能なサウンドファイルのリスト	97
GM サウンドフォント	97
オーケストラ サウンドフォント	97
ピアノ サウンドフォント	97
SF2 ピアノ	97
SFZ ピアノ	97
ダウンロードしたサウンドファイルの解凍	97
トラブルシューティング	98
参照	98
外部リンク	98
シンセサイザー	98
概要	98
シンセサイザー設定の保存/読み込み	98
Fluid	98
サウンドフォントの読み込み	98
サウンドフォントの順番を変える	99
サウンドフォントの削除	99
Zerberus	99
音量	99
エフェクト	99
Zita 1 リバーブ	99
SC4 コンプレッサー	99
チューニング	100
ダイナミクス (version 3.1 以降)	100
参照	100
外部リンク	100
スウィング	100
スコアのセクションにスウィングを適用	100
テンポを指定する3連符	101
ストレートリズムに戻る	101
スコア全体をスウィング設定	102
外部リンク	102

テンポ	102
テンポマークを加える	102
テンポを編集	102
テンポテキストを編集	103
テンポマークを上書きする	103
リタルダンドとアッチェレランドの再生	103
フェルマータ	103
参照	103
外部リンク	103
プレイバック：コード記号 / ナッシュビルナンバー	103
プレイバックのオン・オフ	103
全てのスコアに対して (version 3.5.1 以降)	104
作業中のスコアに対して	104
version 3.5.1 以降	104
version 3.5	104
プレイバックの音色を変更	104
プレイバックのの音量を変える / トラックをミュートする	104
編集中の記号の音のオン・オフを切り替える	104
コード記号の解釈とボイスン	104
再生モード	105
再生ツールバー	105
再生コマンド	105
再生開始/停止	105
再生中	105
ループ再生	105
再生パネル	105
強弱記号	106
強弱記号を加える	106
プロパティの調整	106
強弱記号のベロシティを編集するには	106
範囲の調整	106
位置の変更 (譜表の上下)	106
強弱記号をカスタマイズ	106
シングルノートダイナミクス (SND)	106
外部リンク	106
カポ再生	106
1つの譜表にカポを加える	107
リンクされた譜表 / T A B 譜にカポを加える	107
リンクしない譜表 / T A B 譜にカポを加える	107
カポを削除する	107
テキスト	107
テキストの基本	107
テキストを加える	107
書式の設定	107
テキストオブジェクトの位置を調整	108
テキストアンカー	108
テキスト編集	108
テキスト編集モードに入る/出る	108
キーボードショートカット	108
記号と特殊文字	108
特殊文字のショートカット	109
参照	109
テキストスタイルとプロパティ	109
テキストスタイル	109
テキストオブジェクト	110
テキストスタイルの保存と読み込み	110
参照	110
譜表テキストと段テキスト	110
譜表テキスト	111
譜表テキストのプロパティ	111
段テキスト	111
段テキストのプロパティ	111
参照	111
External links	111
コード記号	111
コード記号を入力	111
キーボード コマンド	112
コード記号の構文	112
コード記号を編集	112
移調でのコード記号	112
コード記号テキスト	112
コード記号のスタイル	112
表示	112

音符のスペル	112
自動大文字	112
配置	112
カボ	113
ナッシュビルナンバーシステム	113
ローマ数字分析 (RNA)	113
RNA に入る	113
RNA の例	113
プレイバック	113
外部リンク	113
フィンガリング	113
1つの音符にフィンガリングを加えるには	114
複数の音符にフィンガリングを加えるには	114
簡単フィンガリング入力モード (version 3.1 以降)	114
フィンガリングの位置を調整	114
1つのフィンガリング	114
複数のフィンガリング	114
フィンガリング テキストを編集	114
歌詞	114
歌詞の行を入力	114
最初の行	114
続く行	115
特殊文字	115
歌詞の番号	115
メリスマ	115
エリジョン(歌詞)スラー/シナレファ	115
歌詞を編集	116
歌詞のプロパティを調整	116
歌詞を行別に位置を調整	116
歌詞をクリップボードにコピー	116
歌詞をクリップボードから貼り付け	116
参照	116
外部リンク	116
リハーサルマーク	116
リハーサルマークを加える	117
手動で	117
自動で	117
アルファベットのリハーサルマークを加える	117
小節番号のリハーサルマークを加える	117
リハーサルマークの自動再配置	117
テキストスタイル	117
リハーサルマークを検索	117
参照	117
外部リンク	117
フォーマット	117
レイアウトとフォーマット	117
レイアウトに関連する操作	117
スタイル	118
スコア	118
ページ	118
小節番号	119
段	119
音部記号	119
臨時記号	119
小節	119
縦線	119
音符	119
符尾	119
連符	119
アルベジオ	120
スラータイ	120
クレシェンド/ディクレッシェンド	120
反復記号	120
オッターヴァ	120
ペダル	120
トリル	120
ビブラート	120
ベンド	121
テキストライン	121
アーティキュレーション、装飾記号	121
フェルマータ	121
譜表テキスト	121
テンポテキスト	121
歌詞	121
強弱記号	121
リハーサルマーク	121
通奏低音	122
コード記号	122
フレットボードダイアグラム	122
テキストスタイル	122
OK / キャンセル / 全要素に設定ボタン	122
ページの設定...	122
譜表の折り返しを追加 / 削除	122
間隔	122
間隔を広く / 狭くする	122

全ての間隔をリセット	123
スタイルのリセット	123
連桁をリセット	123
形と位置をリセット	123
スタイルの読み込み/保存	123
参照	123
外部リンク	123
小節	123
最初に	123
オプション	123
ページの設定	124
ページサイズ	124
奇数ページ/偶数ページの余白	124
スケール	124
単位	125
最初のページ番号	125
全パート譜に適用	125
区切りとスペーサー	125
区切り	125
小節に区切りを加える	125
キーボードショートカットを使う	125
ハレットの区切り記号を使う	125
フレームに区切りを加える	125
区切りを削除する	125
区切りを移動する	125
セクション区切り	125
スペーサー	126
スペーサーを加える	126
スペーサーの調整	126
スペーサーを削除	126
参照	126
フレーム	126
水平フレーム	126
水平フレームの挿入・追加	126
水平フレームの幅の調整	126
水平フレームにテキストや図を加える	126
垂直フレーム	127
垂直フレームの挿入・追加	127
垂直フレームの高さの調整	127
垂直フレームのプロパティの編集	127
垂直フレームにテキストや画像を加える	127
垂直フレームの中に水平フレームを挿入する	127
"タイトル"フレーム	127
テキストフレーム	127
テキストフレームを挿入・追加する	127
テキストフレームのプロパティを編集する	127
フレームの作成	128
スコアにフレームを挿入する	128
スコアにフレームを追加する	128
フレームの削除	128
区切りの適用	128
参照	128
外部リンク	128
イメージ	128
イメージを加える	128
イメージのカット/コピーと貼り付け	128
イメージの編集	128
参照	128
外部リンク	128
イメージキャプチャ	128
スナップショットを保存	128
イメージキャプチャ メニュー	129
参照	129
外部リンク	129
要素の整列	129
スナップ・ツール・グリッド	129
高度なトピック	129
MIDI インポート	129
利用できる操作	130
アルバム	131
アルバムの作成	131
アルバムの読み込み	131
アルバムの印刷	131
スコアの結合	131

アルバムの保存	131
スコアのプロパティ	131
メタタグの編集	131
既存のメタタグ	132
作品 / 楽章 / パートのメタデータを入力	132
ヘッダー / フッター	132
参照	133
スコア比較	133
概要	133
スコアを選択	134
表示を選択	134
比較した結果を見る	134
比較を終える	134
例	134
タイムライン	134
前置き	134
概要	134
メタラベル	134
楽器ラベル	134
メタラベル	134
主グリッド	134
メタ	134
相互関係の基本	134
小節の選択	134
複数の小節の選択	135
選択範囲をドラッグ	135
[Shift] 選択	135
[Ctrl] 選択	135
選択を解除	135
メタ値の選択	135
スクロール	135
標準スクロール	135
[Shift] スクロール	135
[Alt] スクロール	135
ドラッグ	135
ラベル選択	135
メタラベルを再配置	135
メタラベルを折りたたむ	135
楽器を非表示	135
ズーム	135
コンテキストメニュー	135
メタラベル コンテキストメニュー	135
メタ行 コンテキストメニュー	135
楽器 コンテキストメニュー	136
ツール	136
移調	136
パートに分解	136
1つのパートに集結	136
1つの譜表に集結を適用	136
複数の譜表に集結を適用	136
声部	136
小節	136
選択した範囲を削除	136
スラッシュで埋める	137
リズムックスラッシュ表記 切替	137
臨時記号の自動補正	137
リズムの再グループ化	137
リハーサルマークを並べ直す	137
繰り返しを展開 (version 3.1 以降)	137
歌詞をクリップボードにコピー	137
イメージキャプチャ	137
空の小節を削除	138
参照	138
外部リンク	138
パート譜	138
パート譜を再生	138
全てのパート譜を作成	138
特定のパート譜を作成	138
Customize parts	138
Add instruments to a part	139
Remove instruments from a part	139
Select staves for an instrument	139
Select voices for an instrument	139
パート譜を削除	139
パート譜をエクスポート	139
パート譜を保存	139
パート譜を印刷	139
ファイルフォーマット	139
MuseScore の独自フォーマット	140
MuseScore フォーマット (*.mscz)	140
非圧縮 MuseScore フォーマット (*.mscx)	140

MuseScore バックアップファイル (*.mscx) or (*.mscx_)	140
グラフィックファイル (エクスポートのみ)	140
PDF (*.pdf)	140
PNG (*.png)	140
SVG (*.svg)	140
オーディオファイル (エクスポートのみ)	140
WAV オーディオ (*.wav)	140
MP3 (*.mp3)	140
FLAC オーディオ (*.flac)	141
Ogg Vorbis (*.ogg)	141
他の音楽ソフトウェアとの共用	141
MusicXML (*.xml)	141
圧縮 MusicXML (*.mxl)	141
MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)	141
MuseData (*.md) (インポートのみ)	141
Capella (*.cap, *.capx) (インポートのみ)	141
Bagpipe Music Writer (*.bww) (インポートのみ)	141
BB (*.mgu, *.sgu) (インポートのみ)	141
Overture (*.ove) (インポートのみ)	141
Guitar Pro (各種 - インポートのみ)	141
Power Tab Editor (*.ptb) (インポートのみ)	141
参照	141
外部リンク	141
フレットボードダイアグラム	141
フレットボードダイアグラムの概要	141
標準ギターコードパレットの概要	142
コードの修正・カスタマイズの概要	142
フレットボードダイアグラムを加える	142
フレットボードダイアグラムにリンクしたコード記号	142
フレットボードダイアグラムと一緒にコード記号を使用	143
フレットボードダイアグラムのプロパティを調整 (位置、色、積み重ね順...)	143
フレットボードダイアグラムの全体・既定値のプロパティ	143
フレットボードダイアグラムを編集	143
フレットボードダイアグラムのプロパティを編集	144
フィンガリングの点の編集 (基本的な使用)	144
フィンガリングの点の編集 (上級利用)	144
外部リンク	145
フレットボードダイアグラム (VERSION 3.1 より前)	145
フレットボードダイアグラムを加える	145
フレットボードダイアグラムを編集する	146
位置、色、積み重ね順を調整する	146
フレットボードダイアグラムのスタイルプロパティ	146
プラグイン	146
プラグインとは?	146
インストール	146
Windows	146
macOS	146
Linux	146
プラグインの有効化・無効化	146
プラグインの作成/編集/稼働	147
予めインストールされているプラグイン	147
ABC Import	147
Notes - Color Notes	147
Create Score	147
helloQml	147
Notes - Note Names	147
Panel	147
random/random2	147
run	147
scorelist	147
ScoreView	148
Walk	148
参照	148
外部リンク	148
環境設定	148
一般	148
キャンバス	148
音符入力モード	149
音符入力モード	149
MIDI リモートコントロール	149
スコア	150
表示	150
I/O	150
PortAudio (API / Device)	150
MIDI 入力出力/出力の遅延	150
Jack オーディオサバーバー	150
オーディオエンジン	151
インポート	151
エクスポート	151
ショートカットキー	151
アップデート	152
アドバンス	152
参照	153
マスターパレット	153

記号	153
記号を探す	154
記号を加える	154
記号を結合する	154
参照	154
ユーザー補助	154
はじめに	154
当初の設定	154
別の方法を見つける	154
スコアウィンドウ	155
スコアを読む	155
前後に移動	155
音符間の移動	156
スコアを読む際のフィルタ	156
スコアのプレイバック	156
スコアの作成と編集	156
新しくスコアを作成	156
音符入力	156
選択	156
パレット	156
メニューとショートカット	157
カスタマイズ	157
外部リンク	157
レイヤー (試験的)	157
参照	159
古楽対応	159
縦線の無い (一定の区切りが無い) 記譜	159
Mensurstrich	159
音域	160
定量拍子	160
Period Tablature	160
参照	160
回復されたファイル	160
セッションを回復後に保存	160
回復されたファイルを検索	160
参考	161
外部リンク	161
符頭スキーム	161
符頭	162
符頭の形状	162
符頭の形状を変える	162
符頭の種類を変える	162
符頭の共用	162
隣接表示を符頭共用に変更	162
符頭の共用の例	162
重複したフレートマークの削除	163
外部リンク	163
自動配置	163
既定位置	163
手動で調整	163
自動配置を無効にする	163
積み重ね順	163
譜表 / パートのプロパティ	163
譜表のタイプ	164
譜表 / パートのプロパティ: 全ての譜表	164
譜表 / パートのプロパティ: 撥弦楽器のみ	165
高度なスタイルのプロパティ	165
テンプレート	165
標準の譜表とパーカッション譜表のオプション	165
TAB譜のオプション	165
TAB譜のオプション: フレートマーク	165
TAB譜のオプション: 音価	166
プレビュー	167
楽器の変更	167
外部リンク	167
譜表の種類を変更	167
"譜表の種類を変更" を加える	167
"譜表の種類を変更" プロパティ	167
例	167
譜表を跨ぐ記譜	168
参照	168
外部リンク	168

通奏低音	168
新しく通奏低音表記を加える	168
テキストフォーマット	169
数字	169
臨時記号	169
合体記号	169
括弧	169
継続線	169
長さ	169
既存の通奏低音の編集	170
スタイル	170
適切な構文	170
キー操作のまとめ	171
音符入力モード	171
ステップタイム	171
リビッチ	171
リズム	171
リアルタイム(自動)	171
リアルタイム(手動)	172
リアルタイム・アドバンス・ショートカット	172
挿入	172
通常モード	172
参照	172
外部リンク	172
サポート	172
翻訳改善への支援	172
ソフトウェアの翻訳	173
ウェブサイトとハンドブックの翻訳	173
参照	173
REVERT TO FACTORY SETTINGS	173
Via menu	173
Via command line	173
Instructions for Windows	173
Instructions for MacOS	173
Instructions for Linux	174
See also	174
バグの報告や機能の要望を行うには	174
バグの報告	174
機能の要望	174
クロス・リンクの問題	174
外部リンク	174
付録	174
キーボードショートカット	174
ナビゲーション	174
音符の入力	175
音価	175
声部	175
ビッチ	175
音程	175
レイアウト	175
アーティキュレーション	175
テキスト入力	175
歌詞入力	175
表示	176
その他	176
参照	176
COMMAND LINE OPTIONS	176
NAME	176
SYNOPSIS	176
DESCRIPTION	177
Batch conversion job JSON format	178
ENVIRONMENT	179
FILES	179
EXAMPLES	179
Convert a score to PDF from the command line	179
Run a batch job converting multiple documents	179
MIDI import operations	180
DIAGNOSTICS	180
SEE ALSO	180
STANDARDS	180
HISTORY	180
AUTHORS	180
CAVEATS	180
BUGS	180

NEW FEATURES IN MUSESORE 3.6	180
New score setup and layout features	180
Automatic instrument ordering	181
Automatic brackets and braces	181
Vertical justification of staves	181
Indentation of first systems	182
Applying new features to existing scores	182
Applying new automatic instrument ordering and bracketing	183
Applying vertical justification of staves	183
Other engraving changes in 3.6	183
Beam spacing	183
Ledger line length	183
Stem caps and flag positions	183
Bracketed accidentals	184
Accidentals in Emmentaler	184
MUSESORE 3 の新機能	184
自動配置	184
デフォルト位置	184
手動で調整	184
自動配置を不可とする	184
積み重ね順	185
テキスト・フォーマット	185
テキストスタイル	185
テキストプロパティ	185
カスタムフォーマット	185
譜表の種類を変更	185
一時的・カットウェイ譜表	185
段のセパレーター	185
譜表の距離	185
Don't Break	185
声部からパート譜へ	186
パートに分解と1つのパートに集結	186
挿入モード	186
小節の分割結合	186
タイムライン	186
スコア比較ツール	186
ミキサー	186
ピアノロールエディター	186
カポの設定	186
フレットボードダイアグラム	186
外部リンク	187
KNOWN LIMITATIONS OF MUSESORE 3.X	187
Local time signatures	187
Regroup Rhythms	187
Tablature staff linked with standard staff	187
Mixer	187
Header & footer	187
MUSESORE 1.X や 2.X からのアップグレード	187
MuseScoreをアップグレードするには	187
1.x や 2.x のスコアを MuseScore 3 で開くには	187
再レイアウト	187
MuseScore 1.x のサウンド	187
KNOWN INCOMPATIBILITIES	187
Hardware incompatibilities	187
Software incompatibilities	187
AVG Internet Security hangs MuseScore	188
Font problem on macOS	188
Font problem on Linux	188
Save As dialog empty on Linux	188
GLOSSARY	188
A	188
B	189
C	189
D	189
E	189
F	189
G	189
H	189
I	190
J	190
K	190
L	190
M	190
N	190
O	190
P	190
Q	190
R	190

S	190
T	191
U	191
V	191
External links	191

This handbook is for MuseScore version 3.0 and above. It is maintained and translated by the MuseScore community. [Find out how you can help](#). In case of doubt consult the [English online version of the handbook](#).

(If you are still using MuseScore 2.x, you can access [the old handbook](#)).

はじめに

この章は、MuseScore をインストールし、初めて実行するのに役立つでしょう。各種の学びや助けとなる資料への案内もあります。

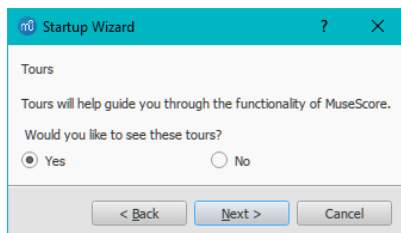
MuseScoreを学ぶ

MuseScore は新しいユーザーを援助するよう、いくつかの学習リソースを用意しています。

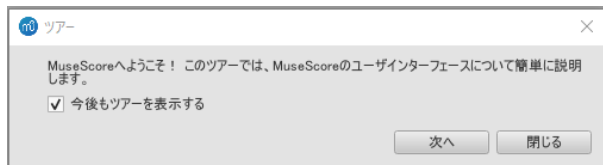
ツアー

MuseScore を初めて立ち上げた時、スタートアップ・ウィザードが表示され、MuseScore の基礎的な機能の設定を援助するようになっています。そういった機能の一つがツアーで、その名の通り、ガイド付きツアーです。

- この機能を有効にするには、スタートアップ・ウィザードのツアーページで "Would you like to see these tours?" に対する答えの "Yes" にチェックを入れません。



そうするとツアーは MuseScore を開いた際に始まり、主だったユーザーインターフェースを紹介します。



- ツアーを終了するには閉じる ボタンを押します。
- MuseScore を開いた時のツアーの表示を止めるには "今後もツアーを表示する" のチェックを外します。
- 再びツアーを有効にするには (MuseScore を再度開いた時に): ヘルプ>ツアー>ツアーを表示する を選択します。
- 再びツアーを全部見るには (MuseScore を再度開いた時に): ヘルプ>ツアー>ツアーのリセット を選択します。

現在用意されているツアーは:

- ユーザーインターフェースの紹介
- スコアへ音符と休符を入力
- パレットから記号を入力
- タイムラインでスコアをナビゲーション
- キーボードでスコアをナビゲーション
- 長休符を入力
- 記号の位置を自動配置
- インスペクタでプロパティを修正
- 要素の選択
- スコアに線を追加、編集

「はじめよう」スコア

対話式の「はじめよう」スコアはスコアの入力の基本に関する実践的な案内です。初めて MuseScore を開いた時、スタートセンターの主画面に表示され、それをクリックすれば開きます。青色で記載された指示に従って行けば、スコア記載の基礎を順に案内されます。

注: 「はじめよう」スコアが表示されない場合、スタートセンターの右側パネルにある左右矢印をクリックして表示されるまでオプションを探しましょう。(校閲者注) 「はじめよう (Getting Started)」スコアは内容が現行バージョンにはそぐわなくなったため、現在は表示されなくなっています。

ビデオ・チュートリアル

MuseScore は、主題毎に各種のビデオを用意しています。次の方法でアクセスできます。

- MuseScore のホームページ [MuseScore.org](https://musescore.org) で: [Support/Tutorials](#)
- スタートセンターで: 右側パネルにあるビデオページをブラウズ
- 下の [Videos](#) セクションにあるリンクの表を使って
- [YouTube](#) の "MuseScore in Minutes" を検索して直接に

他のチュートリアル

musescore.org の [チュートリアル](#) セクションに、より個別的なトピック (例: MuseScore のドラムライン) があります。

ビデオ

- [Lesson 1 - スコアのセットアップ](#)
- [Lesson 2 - MuseScoreでの作業](#)
- [Lesson 3 - 音符の入力](#)
- [Lesson 4 - MIDI キーボード入力](#)
- [Lesson 5 - さらなる入力方法のアイデア](#)
- [Lesson 6 - テキスト、歌詞、コード](#)
- [Lesson 7 - タブ譜とドラム譜の記譜](#)
- [Lesson 8 - リビートとエンディング、その1](#)
- [Lesson 9 - リビートとエンディング、その2](#)

- [Lesson 10 - アーティキュレーション、強弱記号とテキスト](#)
- [Lesson 11 - レイアウトとパート譜](#)

サポートを得る

MuseScore を使っているうちに問題を生じたなら、援助やサポートを得る方法があります。

ハンドブック

ハンドブックにアクセスするには:

- MuseScore [ウェブサイト](#): サポート → [ハンドブック](#) のメニューから
- MuseScore [プログラム](#): ヘルプ → [オンラインハンドブック](#) のメニューから

メニューを使ってハンドブックの中をブラウズしたり、[検索](#) してみましょう。

コンテキスト ヘルプ

スコア内の要素を選択して F1 を押すとウェブページが開いて、ハンドブックの中でその要素に関連するものの一覧が表示されます。

フォーラム

MuseScore はユーザー協力のための各種 [オンラインフォーラム](#) を用意しています。既存の投稿の中にあなたの問題の答えを見つけられるかもしれません。ウェブサイトを [全般サーチ](#) すると全てのフォーラムとハンドブックにある関連項目が一覧できます。

How To's

あることを実行するには複数の異なる技術を使うことが必要な場合があり、そういったことに対する答えをハンドブックに求めるのは困難でしょう。それに対する解法が [How To's](#) で見つかるかもしれません。

疑問を投稿

あなたの問題に対する答えが見つからないなら、[サポートとバグの報告](#) フォーラムに問い合わせましょう。

質問を投稿する時には:

- したいことは何か、既に試したことは何かを、できる限り詳しく記述しましょう。
- 問題を生じているスコアを添付しましょう。他の人にとってその問題をより容易に理解できるように。投稿ページの下 [Save](#) と [Preview](#) ボタンの上にある "File attachments" オプションを使います。

バグ報告

バグだと考える事柄に遭遇した場合、第一のステップは [サポートとバグの報告](#) フォーラムへの投稿です。そうすれば、他の人がそれがバグであるかチェックするのを助けたり、回避する方法を助言してくれたりして、あなたはスコアの作成を続けられます。これに関して [バグの報告や機能の要望を行うには](#)により詳しい説明があります。

外部リンク

- [How to write a good bug report: step-by-step instructions Isolate bug](#) (MuseScore HowTo)

インストール

MuseScore は Windows、macOS、多くの [Linux ディストリビューション](#) や数種の [BSD 系列](#) を含む多くのオペレーティングシステムに対応しています。これらすべては [MuseScore ダウンロード](#) ページから利用できます。

インストール

ソフトウェアをダウンロードしたら、次のオペレーティングシステム別の手順説明に従って進めてください。

[Windows でのインストール](#)

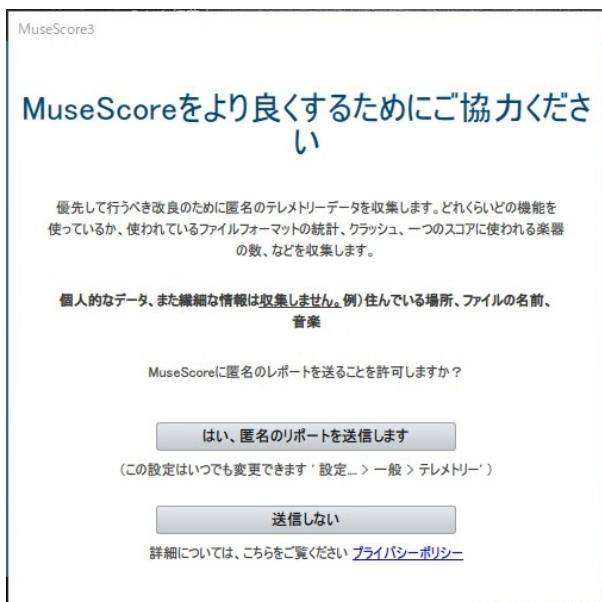
[macOS でのインストール](#)

[Linux でのインストール](#)

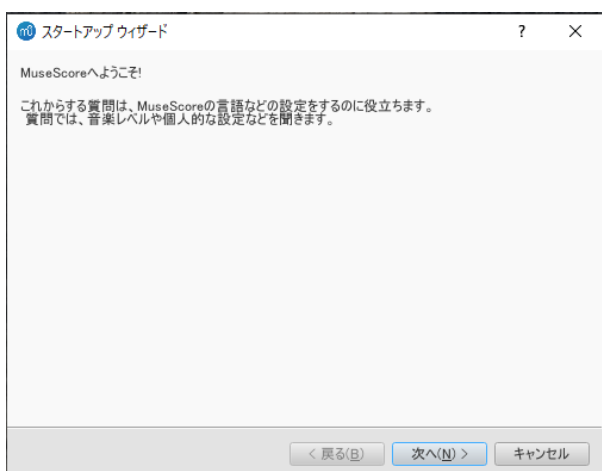
[Chromebook でのインストール](#)

初期設定

インストールを行った後、MuseScore を初めて開始すると、基本的な環境設定の項目についての質問が表示されます。



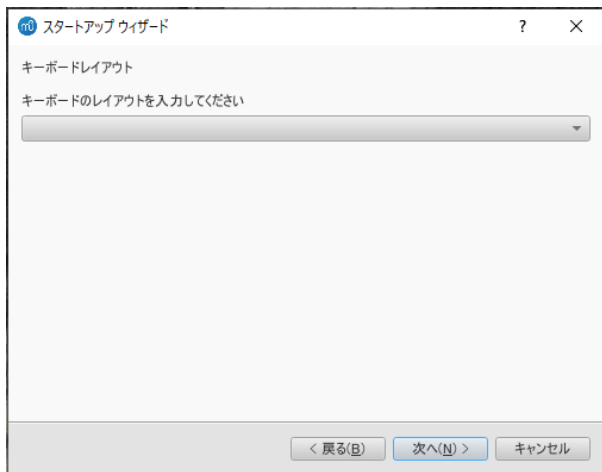
まず、MuseScore (3.4以降) が使用状況データを収集することを許可するかどうかを、はい、匿名のレポートを送信しますか送信しないをクリックして選択します。



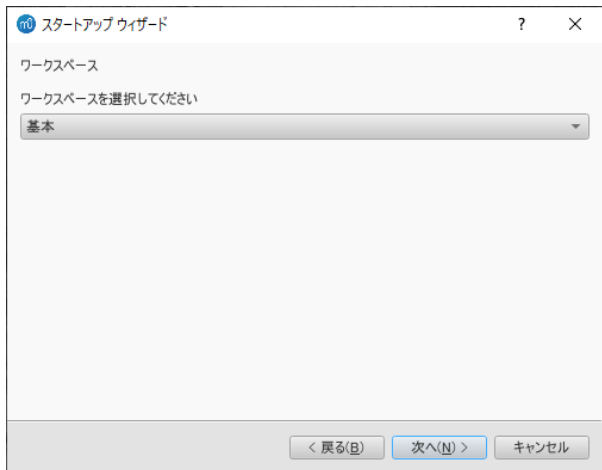
言語とキーボードレイアウトの設定はインストール中に記録されるので、特に変更する必要はありません次へをクリックして続けます。



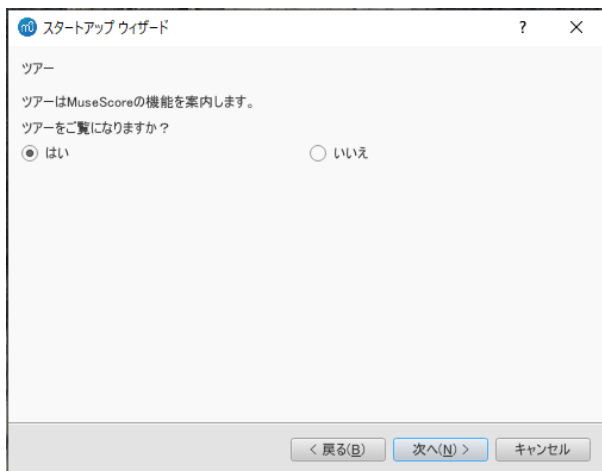
続いて、



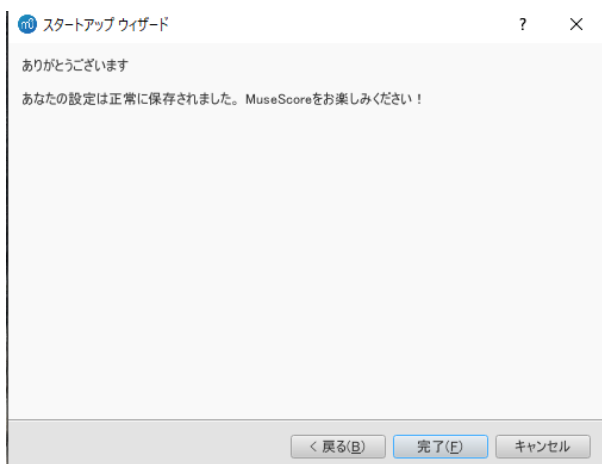
ワークスペースページでは、デフォルトのツールバーとパレットを指定します。ドロップダウンリストから一つを選び、次へをクリックして続けます。



次の質問はツアーを行うかどうかです。MuseScoreが"初めて"であれば'はい'をチェックし、次へをクリックして続けます。



最後に完了をクリックすると、MuseScoreが開始されます。



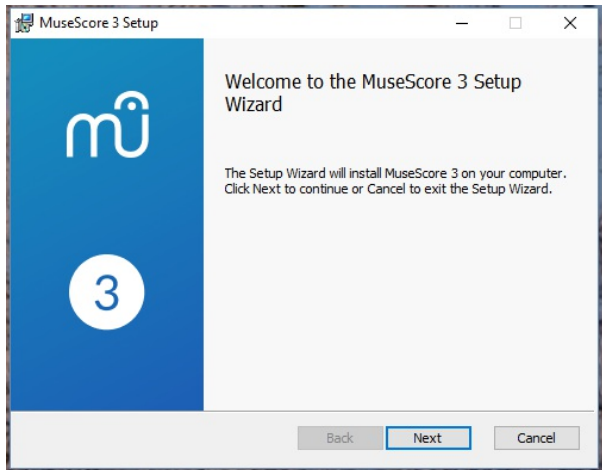
Windows でのインストール

インストール

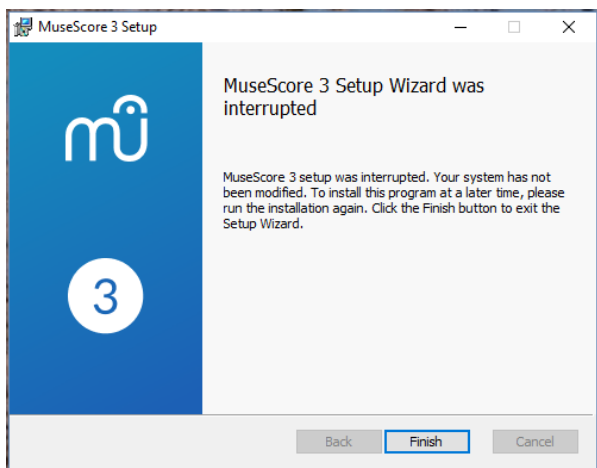
Windows 10 でしたら MuseScore の 32-bit バージョンが Windows Store に用意されていて、[ここ](#) をクリックすると Store app. の MuseScore のページが開きます。そこで Get the app > ボタンをクリックするだけで、MuseScore がダウンロードされ、インストールされ、引き続いて自動アップデートが行われます。

あるいは MuseScore のウェブサイトの [ダウンロード](#) ページから Windows インストーラーが得られます。64-bit か 32-bit かを選んでダウンロードを開始します。使用するインターネットブラウザがそのファイルをダウンロードするのか確認を求めてきます。ファイルを保存をクリックしましょう。

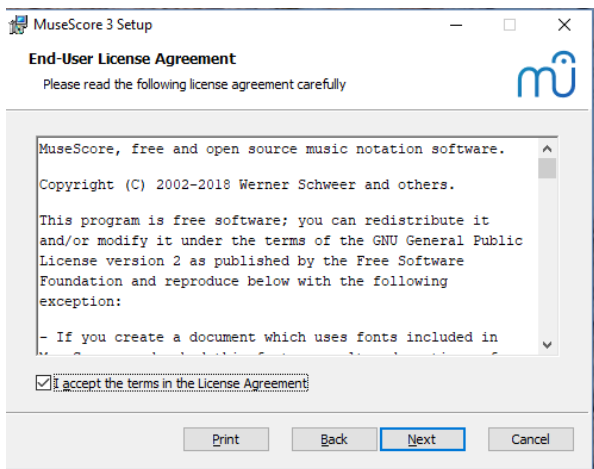
ダウンロードが終了したら、そのファイルをダブルクリックしてインストールを始めましょう。始めるにあたって Windows のセキュリティ機能が確認を求めるウインドウを表示します。Run をクリックして続行しましょう。そうするとインストール手順が始まります。



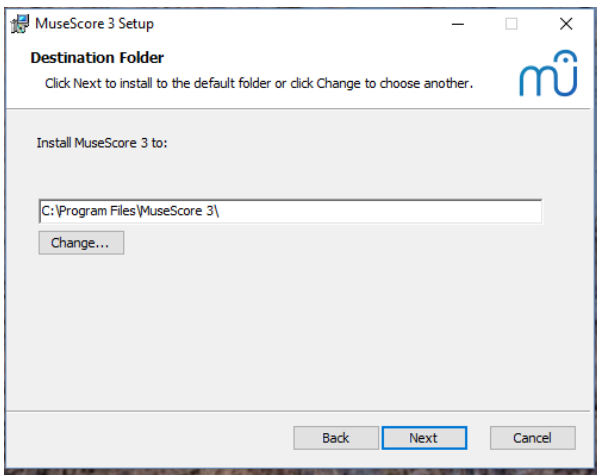
ここで、あるいは後でも、Cancel をクリックすると次の表示になります。



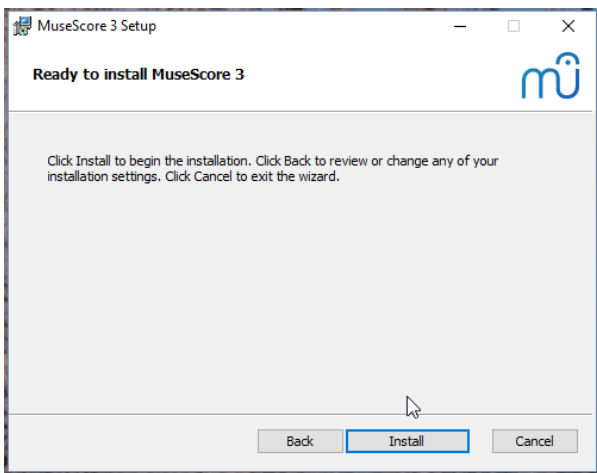
Next をクリックすると続行し、セットアップウィザードが free software license の条件を表示します。



それらの条件を読み、条件を了解した旨の "I accept the terms in the License Agreement" にチェックを入れ、Next をクリックして続けます。次にインストーラーは MuseScore を保存する場所の確認を求めてきます。

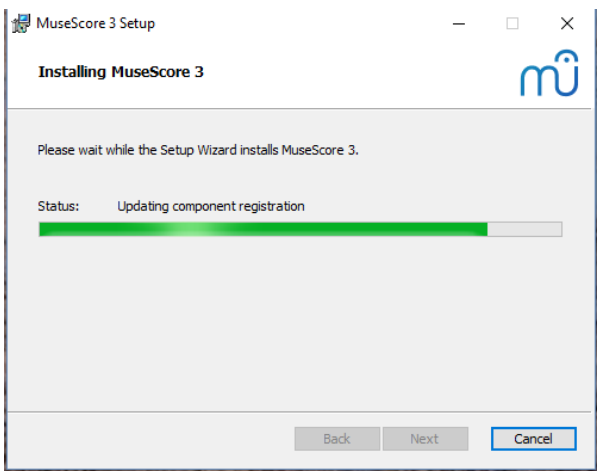


新しくインストールする MuseScore と同時に既にコンピュータにある旧バージョンも持っておきたい場合には、別のフォルダーに変えることができます(注: MuseScore 3 は MuseScore 2 や 1 を変更することなく同時並行に利用できます)。Next をクリックして続行します。

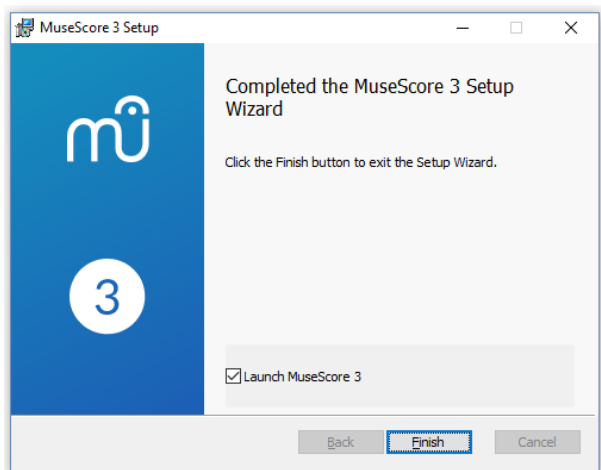


Install を押して続行します。

セットアップウィザードは2~3分で必要なファイルのインストールと設定を行い、次の画面表示となります。



そして最終的に、



Finish をクリックしてインストーラーを終了します。ダウンロードしたインストーラーを削除してもかまいません。

MuseScore を始める

メニューから MuseScore を始めるには、スタート→全てのプログラム→MuseScore 3→MuseScore 3 と選びます。

上級ユーザー: Silent / unattended インストール

- 次のコマンドを使うと、画面表示することなく MuseScore をインストールできます。

```
msiexec /i MuseScore-X.Y.msi /qb-
```

アンインストール

MuseScore をアンインストールするには、メニューからスタート→全てのプログラム→MuseScore 3→MuseScore をアンインストール、を選ぶか、Windows' コントロールパネルを使います。アンインストールしても作成したスコアや MuseScore の設定は削除されません。

トラブルシューティング

システムによって installer がブロックされることがあるかもしれません。MuseScore をインストールすることができない場合には、ダウンロードしたファイルを右クリックし、プロパティをクリックします。もし "このファイルは他のコンピューターから取得したものです。このコンピューターを保護するため、このファイルへのアクセスはブロックされる可能性があります。" と表示された場合には、"許可する(K)" をチェックし、"OK" をクリックしてからダウンロードしたファイルを再度ダブルクリックします。

外部リンク

- [How to install MuseScore on Windows without administrator rights](#) (MuseScore HowTo)
- [How to run MuseScore as Administrator on Windows](#) (MuseScore HowTo)
- [How to fix MuseScore installation error on Windows](#) (MuseScore HowTo)
- [MSI command-line options](#)
- [Standard installer command-line options](#)

macOS でのインストール

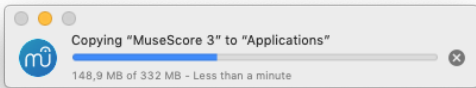
インストール

DMG (ディスクイメージ) ファイルは MuseScore のウェブサイトのダウンロードページにあります。macOS のリンクをクリックしてダウンロードを開始します。ダウンロードが完了したら、DMG ファイルをダブルクリックしてディスクイメージをマウントします。



MuseScore のアイコンを「アプリケーション」フォルダのアイコンにドラッグ&ドロップします。

If you are not logged in as administrator, macOS may ask for a password: click Authenticate and enter your password to proceed.



When the application has finished copying, eject the disk image. You can now launch MuseScore from the Applications folder, Spotlight, or Launchpad.

Note: As of macOS 10.15 "Catalina", the system has to be told to permit MuseScore to be allowed to access user parts of the file system. The first time you use it on Catalina, it will ask you if you wish to permit it; of course, answer "yes", but if you bypass this by accident, you can set it via System Preferences > Security and Privacy > Privacy > Files and Folders. Unlock with your Admin credentials, then navigate to MuseScore (whichever version(s) you have and want), add it or them to the list of apps, and select "Documents" and "Downloads" folders, or as you prefer.

アンインストール

ApplicationsフォルダからMuseScoreを削除するだけです（ただし、そのためには管理者のアクセスが必要です）。

Apple Remote Desktopでインストール

ARDの「コピー」機能を使えば、MuseScoreを複数のコンピュータにデプロイすることができます。MuseScoreは自己完結型のアプリケーションなので、コピー先のマシンの「/Application」フォルダにコピーするだけでOKです。また、アプリケーションの名前が異なる複数のバージョンをインストールすることも可能です。

Install on Linux

MuseScore packages for various Linux distros are available from the [download](#) page. The easiest to install is the [ApplImage](#), which can be run on any Linux distribution, but a range of other specialist [packages](#) are available if you prefer. [Building from source](#) is another possibility.

ApplImage

[ApplImages](#) can run on virtually any Linux distribution: all the files needed are contained within the ApplImage itself, just like a portable App. The following procedure allows you to run the MuseScore ApplImage on your system:

Step 1: Download

ApplImages come in different versions. Make sure you download the right one for your system. To check the architecture of your system:

1. Open the Terminal.
2. Type

```
arch
```

or

```
uname -m
```

The output will be something like "i686", "x86_64" or "armv7":

- i686 (or similar) - 32-bit Intel/AMD processor (found on older machines).
- x86_64 (or similar) - 64-bit Intel/AMD processor (modern laptop and desktop computers, most Chromebooks).
- armv7 (or later) - ARM processor (phones & tablets, Raspberry Pi 2/3 running Ubuntu Mate, some Chromebooks, usually 32-bit at present).

Go to the [download](#) page and find the ApplImage that best matches your architecture. Once downloaded, the file will be named `MuseScore-X.Y.Z-$(arch).ApplImage`.

Step 2: Give the file permission to execute

There are two ways to do this:

From the File Manager:

1. Right-click on the ApplImage and select "Properties".
2. Open the "Permissions" tab.
3. Enable the option labelled "Allow executing file as a program".

The process may be slightly different in other file managers.

From the Terminal:

This command works on all Linux systems (Note: The code below assumes that the ApplImage is in the Downloads folder. If not the case then amend the file path accordingly):

```
cd ~/Downloads
chmod u+x MuseScore*.ApplImage
```

Step 3: Run the ApplImage

- To run the program, just double-click it.

Note: You can move the ApplImage to wherever it is most convenient. And to "uninstall" it, just delete it.

Install the ApplImage

The above procedure allows you to run the MuseScore ApplImage but doesn't integrate it with the rest of your system: it doesn't appear in your App menu, and MuseScore files are neither associated with the program nor do they have the correct icon on them.

To remedy this, you need to actually install the program as follows:

1. Open the Terminal.
2. Type the following (Note: The code below assumes that the ApplImage is in the Downloads folder. If not the case then amend the file path accordingly):

```
cd ~/Desktop
```

```
.MuseScore*.ApplImage install
```

Or, alternatively, you can combine the operation into one command:

```
~/desktop/MuseScore*.ApplImage install
```

Use the "--help" and "man" options to get more information about the available command line options:

```
.MuseScore*.ApplImage --help # displays a complete list of command line options  
.MuseScore*.ApplImage man # displays the manual page (explains what the options do)
```

Distribution Packages

Debian

(Ideally before, otherwise while or after) installing MuseScore itself, you can install one or more soundfont packages (if none is installed, the dependencies will pull in a suitable soundfont automatically):

- musescore-general-soundfont-small: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- musescore-general-soundfont: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- musescore-general-soundfont-lossless: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *a lot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- fluidr3mono-gm-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- timgm6mb-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (from unstable or backports) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

Then, install the `musescore3` package for MuseScore 3.x (the current stable version) or `musescore` for MuseScore 2.x (there's also `musescore-snapshot` for the unstable developer preview). The packages are available in the following distributions:

- musescore3: sid (unstable), bullseye (testing/Debian 11), buster-backports (stable/Debian 10), stretch-backports-sloppy (oldstable/Debian 9)
- musescore: buster (stable/Debian 10), stretch-backports (oldstable/Debian 9), jessie-backports-sloppy (oldoldstable/Debian 8)
- musescore-snapshot: experimental (usable on unstable)

See <https://backports.debian.org/Instructions/> [↗](#) for instructions on how to add an official Debian backports repository to your system and install packages from there.

Note: without the appropriate backports, older versions may be available: MuseScore 2.0.3 on stretch, MuseScore 1.3 on jessie. Using the latest 2.3.2 version for 2.x-format scores instead (or conversion to 3.x) is strongly recommended!

Fedora

1. Import the GPG key:

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

2. Go to the [download](#) [↗](#) page of the MuseScore website. Click on the link for the stable Fedora download and choose the correct rpm package for your architecture.

3. Depending on your architecture, use one of the two sets of commands to install MuseScore

- 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
```

If you have difficulty with sound, see [Fedora 11 and sound](#) [↗](#).

See also the hints for the various distributions on the [download page](#) [↗](#).

KDE neon 18.04 (bionic)

The KDE neon packages are built on a different [repository](#) [↗](#) than the normal Ubuntu PPAs, as this is the only way for us to build packages for KDE neon. Due to limitations of the OpenSuSE BuildsService used, this currently only provides amd64 (64-bit PC) packages, no ARM packages (Slimbook or Pinebook remix).

All commands listed below must be entered in a terminal, *in one* line each.

1. **Remove** the **Ubuntu PPAs** (all three of them) from your system if you've ever configured it before. This is generally in `/etc/apt/sources.list` or one of the files below `/etc/apt/sources.list.d/`; if you used `add-apt-repository` (the recommended way) to enable the PPA, you can remove them with: `sudo rm -f /etc/apt/sources.list.d/m-score-ubuntu-ubuntu-m-score*`

KDE neon is **not** compatible with the Ubuntu PPAs!

2. Install a few standard packages (usually they are already there, but just in case they aren't) to be able to securely download the repository signature key:

```
sudo apt-get install wget ca-certificates
```

3. Download (via secure HTTPS connection) and install the repository signing key:

```
wget -O - https://download.opensuse.org/repositories/home:/mirabile:/mscore/bionic-neon/Release.key | sudo apt-key add -
```

4. Enable the repository:

```
echo deb https://download.opensuse.org/repositories/home:/mirabile:/mscore/bionic-neon . / | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/mscore.list
```

5. Make the new packages available:

Now, it's time to install one or more soundfont packages (ideally install the one you want *before* installing MuseScore):

- musescore-general-soundfont-small: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- musescore-general-soundfont: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- musescore-general-soundfont-lossless: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *a lot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- fluidr3mono-gm-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- timgm6mb-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

If you skip this step, a suitable soundfont will be automatically installed when you install MuseScore itself in the final step.

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (from our repository) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

Finally, you can install the latest stable version of MuseScore with `sudo apt-get install musescore3` and the old 2.x version with `sudo apt-get install musescore` (the `musescore-snapshot` package with an instable developer preview is also available).

Ubuntu, Kubuntu, Xubuntu, ...

WARNING: these instructions are **not** for KDE neon users (see [above](#))!

MuseScore 2.x (the old version) is available from 18.10 (cosmic) to 19.10 (eoan) out of the box. Older Ubuntu releases carry older versions (18.04 (bionic) has 2.1, 16.04 (xenial) has 2.0, 14.04 (trusty) and 12.04 (precise) have 1.3 and 1.2, respectively). Similar to the [Debian](#) instructions, we recommend using the latest 2.3.2 version for old 2.x scores instead, or migrating those scores to MuseScore 3.

Besides the versions supplied by the distribution itself, the MuseScore Debian packager provides newer versions of MuseScore for older Ubuntu releases in official PPAs (package archives).

Please activate the [Stable releases of MuseScore 3](#) repository on your system and then install the `musescore3` package, available for all releases from 18.04 (bionic) onwards. (It is not feasible to provide MuseScore 3 for older Ubuntu releases, as those lack the minimum Qt version required by MuseScore 3.)

If you wish to install the older MuseScore 2, activate the [Stable releases of MuseScore 2](#) PPA and install the `musescore` package, available for 12.04 (precise), 14.04 (trusty), 16.04 (xenial), and 18.04 (bionic) onwards. (Some intermediate releases may have slightly older MuseScore versions still available, but it's best to update to the next LTS.) On the ancient 12.04 (precise) and 14.04 (trusty) releases, this will upgrade the Qt library in your system, which may break unrelated software (and on 12.04 even the C++ libraries are upgraded), mind you; best to upgrade to a newer LTS.

There's also a [MuseScore Nightly Builds \(unstable development builds\)](#) PPA, from which the daring can install the `musescore-snapshot` package, for LTS, that is, 18.04 (bionic) only.

WARNING: these PPAs are *only* suitable for Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/... but **not** for Debian or KDE neon!

As with [Debian](#), you can install one or more soundfont packages (ideally install the one you want *before* installing MuseScore, but if you don't, a suitable one will be installed alongside MuseScore):

- musescore-general-soundfont-small: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- musescore-general-soundfont: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- musescore-general-soundfont-lossless: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *a lot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- fluidr3mono-gm-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- timgm6mb-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (possibly from the PPA) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

External links

- [How to run the MuseScore Applmage on Linux](#) (MuseScore HowTo, video)

Install on Chromebook

Desktop program

MuseScore's desktop program will work natively on Chrome OS's Linux machine called Crostini. Follow the steps described in the video:

1. Install Linux Virtual Machine called Crostini. Go to Settings > Linux > Turn On
2. Download Musescore Applmage package
3. Configure Applmage to run. Set `chmod +x` for the Applmage file
4. Run Applmage with `./` followed by the Musescore package file name
5. Install required libraries if necessary, e.g.:
 - `sudo apt-get install libvorbisfile3`
 - `sudo apt-get install libnss3`
6. Install Applmage (using the install command line option) to avoid running it from Linux command line each time
7. Enjoy!

External links

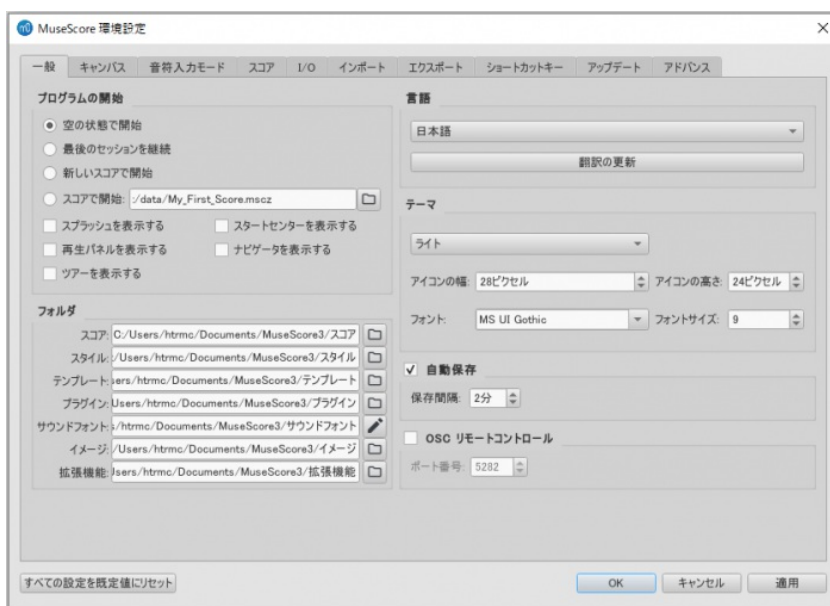
- Watch this [interactive video](#) for more details
- [How To How to run MuseScore on ChromeOS](#) (MuseScore HowTo)
- For more detailed instructions that also provide better integration with ChromeOS, see [Install MuseScore on Chromebook](#)

言語、翻訳、拡張機能

MuseScore はあなたの "システム言語" (ほとんどのプログラムがそれを用いており、あなたが PC に設定した国と言語に従っています) で動作します。

言語の変更

1. メニューを **編集 → 環境設定...** (Mac: MuseScore → 環境設定...) と進み、
2. 一般 タブの言語 セクションでのドロップダウンリストから選びます。



リソースマネージャー

リソースマネージャーを使うと、拡張機能をインストール/アンインストールと、翻訳のアップデートができます。次のどちらかのメニュー操作でアクセスします。

- メニューバーから、ヘルプ → リソースマネージャー を選択
- メニューバーから、編集 → 環境設定... (Mac: MuseScore → 環境設定...) を選び、一般 タブの言語セクションにある翻訳の更新 ボタンをクリック



拡張機能のインストール/アンインストール

拡張機能をインストール/アンインストールするには:

1. リソースマネージャーの中の拡張機能 タブを選び、
2. 目的の拡張機能を選んで、
3. インストール/アンインストールボタンをクリックします。

翻訳のアップデート

翻訳をアップデートするには:

1. リソースマネージャーの中の言語 タブを選び、
2. アップデートしたい言語のアップデートのボタンをクリックします。

注: その言語のメニューとダイアログが即座に変わりますが、インスペクターは MuseScore が再起動されるまで変化しません。

参照

- [翻訳の支援および改善協力](#)

外部リンク

- [How to change the language in MuseScore](#) (MuseScore HowTo)

アップデートのチェック

注:ここでお知らせするオプションは、MuseScore.org から直接アップデートが可能な Mac と Windows 版 MuseScore (ただし Windows Store 版を除きます) にも適用されます。Linux distributions (及び Windows Store 版) のアップデートには別の仕組みがあります。

直接のアップデートが可能な MuseScore 各バージョンについて、次の2つの方法があります。

自動でアップデートをチェック

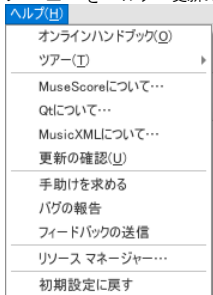
1. メニューを **編集** → **環境設定...** (Mac: MuseScore → 環境設定...) と進み、
2. アップデート タブを選んで、
3. "新しいバージョンのチェック" がチェックされていることを確かめます (チェックされる初期設定になっています)。



このオプションにより MuseScore は起動する度にアップデートをチェックします。Mac と Windows 版 (Windows Store 版を除き) はこのオプションによって自動的にアップデートをダウンロードし、インストールします。

手動でアップデートをチェック

1. メニューを **ヘルプ** → **更新の確認** と進み、



2. アップデート状況を示す "最新のバージョンをご利用中です!" あるいは "MuseScore のアップデートが用意されています" のどちらかが表示されます。

参照

- 環境設定: アップデート

基本

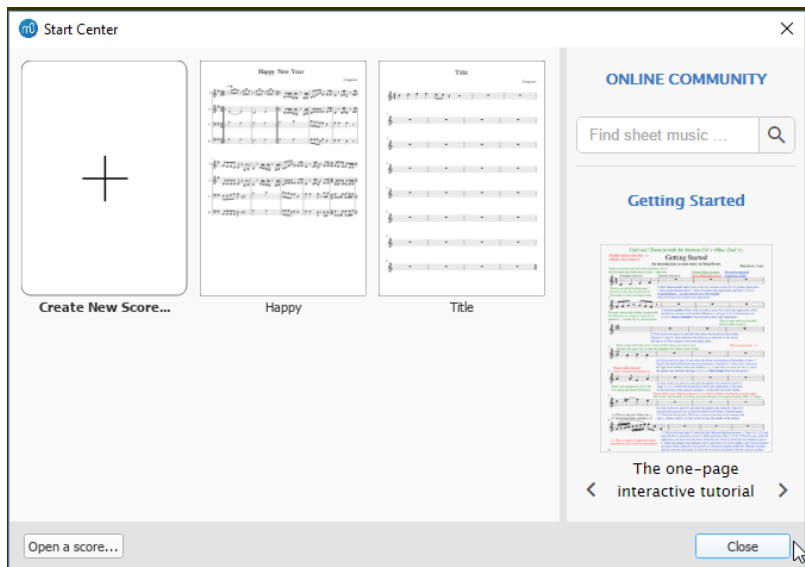
この章ではウィザードを使用して新しいスコアを設定する方法、および基本的な楽譜を入力および編集する方法を示します。プログラムウィンドウのさまざまな部分 (ツールバー、インスペクター、パレットなど) と表示およびナビゲーションオプションについて説明します。

新しいスコアの作成

新しいスコアを作るには新しいスコアのウィザードを開きます (下の新しいスコアの作成をご参照ください)。スタートセンターからもアクセスできます。

スタートセンター

初めて MuseScore を開いたときに表示されるのがこのウィンドウです。



もしスタートセンターが開いてなければ、次のどちらかの方法で開きます。

- F4 キーを押す。
- メニューバーから、**ファイル** → **スタートセンター...** を選ぶ。

スタートセンターからは次のことができます。

- **新しいスコアを作る**: プラス記号のアイコンをクリックします。

- 以前開いていたスコアを見る: サムネールをクリックするとそれが開きます。
- パソコンにあるスコアを開く: スコアを開く... ボタンをクリックします。
- チュートリアルスコア **Getting Started** を開く: 右側の矢印ボタンを使うと、リンクにアクセスできます。
- musescore.com で楽譜を検索
- 各種機能にアクセス (右側の案内をご参照)

新しいスコアの作成

スタートセンターが開いてない状態で新しいスコアのウィザードを開くには、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 "新しいスコアの作成" 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)
- メニューから ファイル→新規作成... を選択

スコア情報を入力

ステップ 1: スコア情報を入力

表題、作曲者や上に示されているその他の情報を入力し、次へ> をクリックします。このステップをすぐにはせず、スコア作成後に情報を加えることもできます。(垂直フレームをご参照ください)。

テンプレートファイルを選択

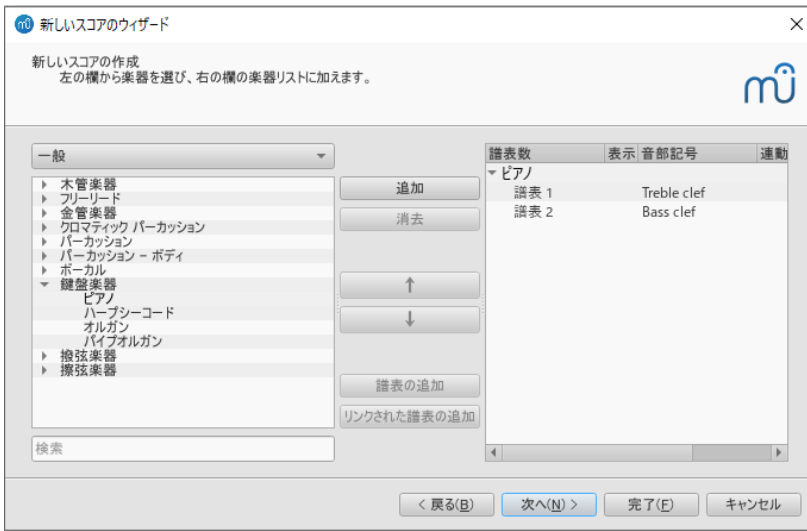
ステップ 2: テンプレートファイルを選択

左の欄は音楽の形式に従った合唱、ソロ、ジャズなどのカテゴリ毎の一覧表です。既にカスタムテンプレートをユーザーテンプレートフォルダーに保存している場合には、"カスタムテンプレート" のカテゴリとして表示されます。特定のテンプレートを探すには、左上の検索欄を使います。

スコアテンプレートを選ぶ

- 選びたいスコアテンプレートの名称をクリックしてから次へ> をクリックします。あるいはスコアテンプレートの名称をダブルクリックします。そしてウィザードの次のページに進みます (下記 拍子とテンポの選択をご参照)。
- スコアテンプレートをゼロから作りたい場合、"一般" 中の 楽器を選択してください をクリックしてから次へ> をクリックします。あるいは "楽器を選択してください" をダブルクリックします。

楽器 (声楽) を選択



楽器を選択のウィンドウは2つの欄に分かれています。

- 左の欄は楽器や声のパートの一覧表で、それから選びます。この一覧表は楽器の種類によって分かれていて、種類をクリックするとそれに属する全部の楽器が表示されます。
既定値は“一般”の楽器ですが、“ジャズ”や“古楽”を含む他の種類を選ぶこともできます。楽器ウィンドウの下に検索ボックスがあり、楽器の名前をタイプすると“すべての楽器”で検索が行われます。
- 右の欄は空の状態始まり、最終的にはスコア上の順で新しいスコアの楽器が含まれることになります。

楽器を加える

スコアに楽器を加えるには、次のどちらかの方法を使います。

- 左の欄で楽器を選択し、追加をクリック
- 左の欄で楽器をダブルクリック

楽器の名称と関連する譜表の行が右の欄の楽器一覧表に表示されます。必要に応じて更に楽器・声楽を加えることができます。こうして加えた各楽器には、それに固有のミキサーチャンネルが割り当てられます。

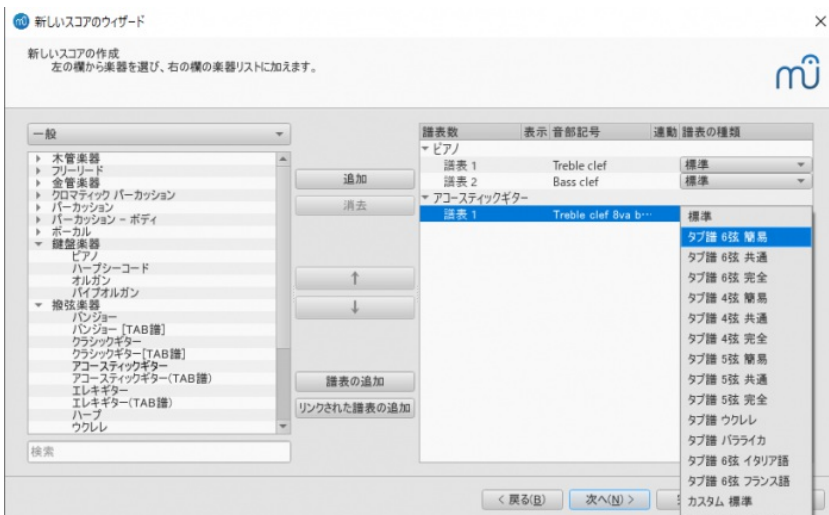
スコアに楽器のトラックが加えられると、ミキサーのトラック領域を使ってサウンド機能を編集できます。ミキサー・メニューの下側半分に、マスターゲインという音量のスライダーの隣に縦のパネルがあり、新しい楽器が加えられています。スコアの楽器すべてに各々のパネルがあり、パネルの下にその名称が表示されています。名称が見えない場合には、パネル右の縦スクロールを名称が表示されるまで下にドラッグします。パネルをクリックし、音量、名称、音色、レバース、コーラスなどを編集します。変更は即座に反映されます。

注: 同じ楽器に複数の譜表を使いたい場合には、譜表の追加 あるいは リンクされた譜表の追加 コマンドを使います (下記ご参照)。

譜表の追加 / リンクされた譜表の追加

スコアの既存の楽器に譜表を追加するには:

1. 右の欄の一覧表の中でその楽器の譜表を選ぶ (例: 下の図の“譜表 1”)。譜表の追加 あるいは リンクした譜表の追加 をクリック
2. 該当があれば譜表の種類を調整



コマンドのまとめ:

コマンド	追加する譜表	譜表は個別に編集可能?	同じミキサーチャンネル?	例
譜表の追加	リンク無し	はい	はい	ギター譜/TAB譜、ピアノ大譜表
リンクした譜表の追加	リンク有り	いいえ、一方を編集すると他方にも反映	はい	ギター譜/TAB譜

音高の譜表とTAB譜の併用 も参照ください。

楽器の順を変更

スコア上で楽器 (譜表) の順を変更するには:

右の欄で楽器名か譜表をクリックし、上・下矢印ボタンで動かします。

楽器を消去

スコアから楽器あるいは譜表の行を消去するには:

- 右の欄で楽器あるいは譜表の行を選び、消去 をクリックします。

調号 (およびテンポ) を選ぶ



ステップ 3: 調号 (およびテンポ) を選ぶ

- 調号を選んでから次へ> をクリックして続けます。version 3.5 より前であれば、ここでテンポ設定できます。

拍子、テンポ、弱起、小節数を選ぶ



ステップ 4: 拍子記号などを選ぶ

ここで、つぎの点を設定します:

- * 当初の 拍子記号
- * 弱起 (anacrusis や upbeat とも言われます) とその長さ
- * スコア全体の小節数、ただしスコアの編集ウィンドウで小節の増減ができます。
- * テンポ (version 3.5 より前であれば、調号 (およびテンポ) を選ぶの項で設定できます。)

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

新しいスコアのウィザードで行った設定は、そのスコアでの作業中いつでも変更することができます。

小節の追加 / 削除 / 調整

- 小節を挿入
- 小節を追加
- 小節を削除
- 弱起小節を作る

テキストを追加 / 編集

- テキストを追加 (テキストの基本)
- テキスト編集

楽器設定の変更

楽器の追加、削除、順の変更

- メニューから 編集 → 楽器... を選ぶ。あるいは、キーボードショートカット I を押す。楽器 ダイアログが開いて新しいスコアのウィザードでの楽器を選択ダイアログと同じ内容を表示します(上の新しいスコアのウィザードダイアログをご参照)。

譜表のプロパティの楽器の変更 もご参照ください。

譜表を隠す

- 譜表を完全に隠すには: 楽器 ダイアログを開き ① その譜表の "表示" ボックスのチェックを外します。
- 条件付きで隠すには: スコアダイアログや 譜表のプロパティ で "譜表非表示" オプションをご参照ください。

レイアウトとフォーマット調整の調整

譜表や段の間隔の調整はページ余白などを設定します。レイアウトとフォーマット調整をご参照ください。

テンプレート

テンプレートを簡単に言えば、2つの "テンプレート" フォルダーのどちらかに保存されている標準の MuseScore ファイルで、これらのフォルダーのファイルは、新しいスコアのウィザードでの "テンプレートファイルを選ぶ" のページで自動的に表示されます。デフォルトで作成される2つのテンプレートフォルダーは:

- 1つがシステムテンプレートフォルダーで、
- もう1つはユーザーテンプレートフォルダーです。

システムテンプレートフォルダー

このフォルダーは、MuseScore と一緒にインストールされたテンプレートを保有しており、修正を行ってはいけません。次の所にあります。

Windows: C:\Program Files\MuseScore 3\templates が通常のフォルダーで、あるいはC:\Program Files (x86)\MuseScore 3\templates (実質 %ProgramFiles%\MuseScore 3\templates あるいは %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\templates) の場合も。

Linux: パッケージマネージャーからインストールしたのであればusr/share/mscore-xxx の下にあります。自ら Linux 上で MuseScore をコンパイルしたのであれば、/usr/local/share/mscore-xxx を見てください。(xxx はご使用のバージョンです)

MacOS: /Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/templates

ユーザーテンプレートフォルダー

将来使うべく作成したテンプレートはここに保存されます。新しいスコアのウィザードのテンプレートファイルを選択' ページで "カスタムテンプレート" の中に自動的に表示されます。

デフォルトのユーザーテンプレートフォルダーの場所は次の通りです。

Windows: %HOMEPATH%\Documents\MuseScore3\Templates.

MacOS and Linux: ~/Documents/MuseScore3/Templates.

自分のテンプレートフォルダーの場所を変えるには:

- メニューから 編集 → 環境設定... → 一般 を選びます。

参照

- 調号
- 拍子記号
- 音部記号
- テンポ
- 譜表プロパティ

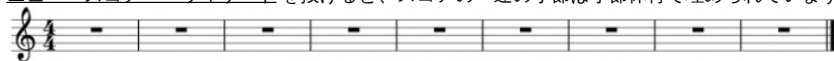
外部リンク

- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 1 - Score Setup](#)

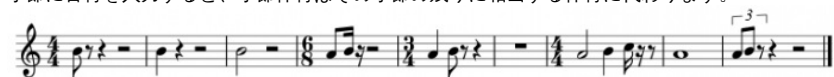
音符の入力

MuseScore での記譜には、コンピューターキーボード、マウス、MIDIキーボード、それに仮想ピアノキーボードの4つの入力方法のいずれも利用できます。初期設定の入力モードはステップタイムで、一度に一つの音符・休符を入力します。他の入力モードも使えます。

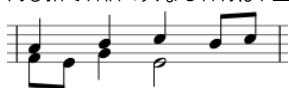
ニュー・スコア・ウィザードを抜けると、スコアの一連の小節は小節休符で埋められています。:



小節に音符を入力すると、小節休符はその小節の残りに相当する休符に代わります。:



同じ拍で音価の異なる音符は、声部を使って入力します。:



音符入力の基本

このセクションでは、ステップ・タイムでコンピューターキーボードから音符・休符の入力する基本を紹介します。また、チュートリアル "Getting Started: An introduction to note entry in MuseScore" をご覧になることをお勧めします。これは スタートセンターから利用できます。

ステップ1. 始める位置を選ぶ

マウスを使って音符の入力を始める位置にある音符あるいは休符をクリックするか、小節の選定 をします。始める位置を選ばない場合には、音符入力モードに入った (下記 "ステップ2") 時点で、カーソルはデフォルトであるスコアの最初に位置します。

ステップ2. 音符入力モードに入る

音符入力 モードに入るには、次のどちらかの方法を使います。:

- * 音符入力 ツールバーの一番左にある "N" アイコンをクリックする。
- * コンピューターキーボードの N を押す。

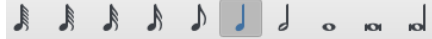
音符入力 モードを抜けるには、次のいずれかの方法を使います。:

- * N を押す。
- * Esc を押す。
- * ツールバーの "N" ボタンをクリックする。

ステップ 3. 音価を選ぶ

音符入力 モードのまま、次のどちらかの方法で音符の長さを選びます。:

* ドキュメントウィンドウのすぐ上にある 音符入力ツールバー で、対応する音符のアイコンをクリックする。



* 音価に応じたキーボードショートカットを入力する。(下記参照)

ステップ 4. 音符・休符を入力する

- A~G を使ってその音高の音符を入力するには、コンピューター・キーボードのその文字を押す。
- 休符を入力するには、0 (ゼロ) を押す。

この入力方法は音符入力モードではなくても、音符/休符を選択した状態にあるか、新規にスコアを作成してデフォルトで最初の位置が選ばれた状態である場合にも、利用できます。

音符・休符の長さを選ぶ

音符入力 モードでは、音符/休符の長さを選ぶのに次のキーボードショートカットが利用できます。:

- * 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: 四倍全音符
- * : 付点 (選んだものを付点音符/休符に変える)

こちらをご参照ください: [連符](#)

付加的音価

- 二重、三重、四重付点: アドバンスワークスペースの音符入力ツールバーから適用; あるいは、カスタムショートカットを使います。
- 128分 音符: - 同様に -
- 256分、512分、1024分 音価: まず 128分音符 (あるいはより長い音符) を入力し、ショートカットの \mathcal{Q} を使った 2 分割が必要な長さになるまで繰り返します。

入力デバイス

記譜には以下のものを利用します。

- コンピューターキーボード
- マウス
- MIDI キーボード
- 仮想ピアノキーボード
- これらデバイスを組み合わせて

コンピューターキーボード

このセクションでは "音符入力の基本" (上記ご参照) を拡張し、コンピューターキーボードを使っての音符/休符入力に利用可能なコマンドすべてを紹介합니다。

音符・休符の入力

キーボードから対応する文字をタイプすることで音符を入力できます。音符入力 モードに入ったのち、次のようにタイプすると SCDEFGABC 。

C D E F G A B C



注: キーボードを使った音符入力では、MuseScore は直前に入力した音符と上下で一番近いものと位置づけます。

休符を入力するには "0" (ゼロ) をタイプします。音符入力 モードに入ったのち、次のようにタイプすると SCD0E 。



注: ツールバーで選んだ長さは、音符・休符の両方に適用されます。

付点音符を入力したい場合、長さを選んでから、(ピリオド/フルストップ) を押します。

例えば、音符入力 モードに入り、次のようにタイプすると S.C4DEFGA 。



例えば3連符といった連符を入力したいのであれば、[連符](#) をご参照ください。

2つとかそれ以上にそれぞれ別のメロディーラインを同時進行で記譜したい場合には、[声部](#) をご参照ください。

音符を上下に移動する

音符を半音毎に上下に移動するには:

* ! か ! を押します。

音符を音階に従って上下に移動するには:

* Alt+Shift+! か Alt+Shift+! を押します。

音符を1オクターブ上下に移動するには:

* Ctrl+1 (Mac: Cmd+1) か Ctrl+2 (Mac: Cmd+2) を押します。

臨時記号を加える

音符を上下の矢印キーで移動する(上記ご参照)際、MuseScore は必要な臨時記号を自動的に生成します。臨時記号を手動で加えるには、臨時記号 をご参照ください。

コード

既に入力した音の上にコード音を加えたい場合には:

* Shift を押したまま、A から G を使って音符を入力します。C、D、Shift + F、Shift + A、E、F とタイプすると次の結果になります。



特定の音程で上あるいは下に音符を加えるには:

1. 音符が選択されていることを確かめて、
 2. 次のいずれかの方法を使います。:
- * メニューを追加→音程と進んで、表示の中から音程を選びます。
 - * 上側音程を Alt+1-9 と押します。(下側音程も環境設定に表示される ショートカット に加えれば、可能です)

注: 長さの異なる音符で和音を作るには、複数の声部を利用します。

音符を挿入する

MuseScore で楽譜を入力すると、通常、既存の音符や休符は上書きされます。でも、音符を挿入する方法もあります。:

- * スコアに 小節を追加挿入 する。
- * スコアの先行する部分を カット・アンド・ペースト し、空き領域に入力する。
- * Ctrl + Shift (Mac: Cmd + Shift) + 音名 (A to G) を押して音符を入力する。この方法で選択した音価の音符を入力するとその小節の後に続く音符を右側に移動します。もしその小節が拍子記号で指定される長さを超えると、+ がその小節の上に現れ、挿入モード であることを表します。

音符を削除する

音符を一つ削除するには:

* その音符を選択し、Del を押します。(Mac: Backspace)

和音を削除するには:

1. Esc を押して 通常モード であることを確実にして、
2. Shift を押したままコードの音符を一つクリックして、コードを選択し、
3. Del を押します。(Mac: Backspace)

削除の方法は 範囲 にある音符/コードにも適用できます。

キーボードショートカット

音符入力モードで利用できる編集用ショートカットの表です。:

- * ↑ (上): 音高を半音上げる (♯)
- * ↓ (下): 音高を半音下げる (♭)
- * Alt+1-9: 現在の音符の上側にユニゾンから9度までの音程で音符を加える
- * J: 異名同音を切り替える (例: D♯ を E♭ へ) (合奏調と記譜調の両方で表示を変えます)。臨時記号を参照ください。
- * Ctrl+J (Mac Cmd+J): 異名同音を切り替える。その時点での表示のみを変えます。臨時記号を参照ください。
- * Alt+Shift+↑: 調号に基づき一音上に
- * Alt+Shift+↓: 調号に基づき一音下に
- * R: 最後に入力した音符を繰り返す
- * Q: 最後に入力した音符の音価を半分に
- * W: 最後に入力した音符の音価を二倍に
- * Shift+Q: 付点分短くする (例: 付点四分音符は四分音符に、四分音符は付点八分音符に)
- * Shift+W: 付点分長くする (例: 八分音符は付点八分音符に、付点八分音符は四分音符に)

- Backspace: 最後に入力した音符を削除
- Shift+←: 最後に入力した音符をそのひとつ前の音符と入れ替える (繰返して前の音符と入れ替えられます)
- Shift+→: Shift+← で移動した音符を、それに続く音符と入れ替える
- X: 符幹の上下方向転換 (インスペクタ二で自動の設定に戻せます)
- Shift+X: 符頭の位置を左右反転 (インスペクタ二で自動の設定に戻せます)

マウス

マウスでの音符入力は易しいのですが、沢山の入力をするのに最速というわけではありません。

1. 音符入力のツールバーで求める音価の記号をクリックします。
2. スコア選択した音価に音高を加えるべく、スコア上をクリックします。
3. 入力したコードに音符を追加するには、ステップ2を繰り返します。
4. 既存のコードに加えるのではなく入れ替えるには、クリックする前に Shift を押します。

注: 音符入力モードにあってスコアの上にカーソルを漂わすと、加えようとしている音符・休符が事前表示されます。

MIDI キーボード

MIDI キーボードを使うと音高での入力が可能です。

1. MIDI キーボードをコンピュータに接続しスイッチを入れます。
2. MuseScore を起動します。(MIDI キーボードのスイッチを入れた後に行ってください。)
3. 新しいスコアの作成
4. 小節の休符をクリック (選択) することで、音符入力を開始したい場所を指定します。
5. N を押して音符入力モードに入ります。
6. 音符の長さを上記のように、例えば四分音符なら5といった具合に選びます。
7. MIDI キーボードで音符を入力します。

これで、MIDIキーボードで押した音がスコアに入力されるはずです。

注: デフォルトの入力方法である ステップ・タイム では、一度に一つの音符の入力ができます。他の音符入力モードについては 音符入力モード をご参照ください。

コンピューターに複数の MIDI デバイスが接続されている場合、どれが MIDI キーボードなのかを MuseScore に示す必要があります。

1. メニューを、編集 → 環境設定... (Mac: MuseScore → 環境設定...) と進み、
2. IO タブ をクリックし、"MIDI 入力" セクションに表示されるデバイスから選びます。

3. OK をクリックして終了します。変更を適用するには MuseScore を再起動する必要があります。

仮想ピアノキーボード

スクリーンに表示されるピアノキーボードを使って音符を入力することもできます。

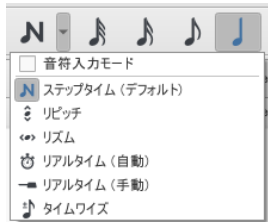
- 表示をオン・オフするには P を押す (あるいはメニューで表示→ピアノキーボードを選びます)
- キーボードの大きさを変えるには マウスポインターをピアノのキーの上に持って行き、Ctrl (Mac: Cmd) を押したまま、マウスのスクロール・ホイールを上 (大きく) か下 (小さく) に動かします。

音符入力の方法は MIDI キーボード と同様です。

1. 音符入力モード であることを確かめ
2. 次のように入力します。
 - 一つの音符: 適切なピアノのキーをクリックします。
 - コード: 加えたい音符を選んで Shift (2.1 より前のバージョンなら、Ctrl (Mac: Cmd) を押し、ピアノのキーをクリックします。これを必要なだけ繰り返します。

音符入力モード

MuseScore には **ステップ・タイム** に加え様々な **音符入力モード** があります。これら全ては音符入力ツールバーの左にある "N" ボタンの右にある小さな矢印をクリックすればアクセスできます。



- **ステップ・タイム (デフォルト)**: デフォルトの音符入力モードです。上記の音符入力の基本 をご参照ください。
- **リピッチ**: リズムを変えずに音高を入れ替えます。
- **リズム**: 一度のクリックあるいはキー操作で、音価を入力します。
- **リアルタイム (自動)**: メトロノームが示すテンポに固定して実行します。
- **リアルタイム (手動)**: キーやペダルでビートを設定しながら実行します。
- **挿入**: (version 3.0.2 までは "Timewise" の名称) 小節の中に音符や休符を挿入し、その小節の中の前あるいは後ろにある要素を自動で移動します。

楽器の音域外の音符を色付け

演奏者の技量により、楽器の音域を超える音があります。これを情報とすべく、MuseScore はオプションとして、プロの演奏者の音域外となる音符を赤色で、アマチュア演奏者の音域を超える音符はオリーブ・グリーン/ダーク・イエローで表示します。これらの色は画面には表示されますが、印刷する際には反映されません。



音符の色付けの表示・非表示と "プロフェッショナル"/"アマチュア" の音域の設定については、**使用可能な音高の範囲** (譜表プロパティ: 全ての譜表) をご参照ください。

小音符/小符頭

1. 小さいサイズにしたい音符を選択し、
2. **インスペクター** の小音符のチェックボックスにチェックを入れます。音符セクションにあるのは個別の符頭のサイズだけを変える場合に利用し、もう一つの **コード・セクション** にあるのは符頭、符幹、桁、符尾の全部を変えます。

デフォルト設定では、標準サイズの 70% の大きさです。この設定は **フォーマット → スタイル... → サイズ** で変えることができます。

入力した音符・休符を変更する

音価を変える

バージョン 3.3.3 以降であれば

1. 通常モード であることを確かめ、
2. 1つあるいは複数の音符・休符、あるいは符頭・符幹・符尾を **選択** します。望む音価のショートカット (上記) を適用するか、ツールバーの街頭する音価のアイコンをクリックします。

バージョン 3.3.3 より前であれば

1. 通常モード であることを確かめ、
2. 1つあるいは複数の音符・休符、あるいは符頭・符幹・符尾を **選択** します。望む音価のショートカット (上記) を適用するか、ツールバーの街頭する音価のアイコンをクリックします。

注: 長さをより長くするとそれに続く音符・休符が上書きされ、長さを短くするとそれとそれに続く音符・休符間に休符が加えられます。

例として、3つの16分休符を一つの付点8分休符に変えるには:

1. 最初の16分休符をクリックし、
2. 4 を押してそれを8分休符に変え、
3. . を押して付点8分休符に変えます。

より長くなったので、続く2つの16分音符を上書きしました。

音高を変える


一つの音符の音高を変えるには:

1. 音符入力モード にはいないこと、そして、他に選択している音符がないことを確かめます。

2. 該当する音符を選び、次のいずれかの方法を使います。
 - マウスで符頭を上あるいは下にドラッグする。
 - 矢印キーを押す。↑(上)や↓(下)
 - 新しい音名(A...G)をタイプする。必要に応じて、オクターブの修正にはCtrl+↑やCtrl+↓(Mac: Cmd+↑ or Cmd+↓)を使います。この操作で自動的に音符入力モードに入ります。

異名同音の音符の表記を変えるには、その音符を選択しJ コマンドを使います。さらに詳細は臨時記号をご参照ください。

一連の音符の音高をを同じ音程で変えるには、移調が利用できます。

一連の音符のリズムを変えることなく異なったメロディーに変更するには、リピッチ・モード  を使います。

スコアに誤った臨時記号が多く含まれている場合には、臨時記号の自動補正コマンドが使える可能性があります。 [臨時記号: 臨時記号の自動補正](#)をご参照ください。)

声部を変える

1つあるいは複数の音符を異なる声部に変えることについては、[声部](#)をご参照ください。

休符を音符に変える、あるいはその逆

休符を同じ長さの音符に変えるには:

1. 音符入力モード にはないことを確かめ、Esc を押すなど)
2. その休符を選択し、
3. 望む音高の音名 A-G を入力します。

音符を同じ長さの休符に変えるには:

1. 音符入力モード にはないことを確かめ、Esc を押すなど)
2. その休符を選択し、
3. 0(ゼロ) を押します。









音符のプロパティ

- 音符/コードの水平位置を調整するには、[音符のオフセット](#)をご参照ください。
- 間隔、オフセット、サイズ、色、符頭の方向、再生など、音符の全般的なプロパティを編集するには、[インスペクターと対象のプロパティ](#)をご参照ください。
- スコアの音符すべてのレイアウトを調整するには、[レイアウトとフォーマット](#)をご参照ください。特に音符、臨時記号と連符を重点的に。

参照

- [音符入力モード](#)
- [ドラム記譜](#)
- [タブ譜](#)
- [連符](#)
- [声部](#)
- [符頭の共用](#)
- [環境設定](#)

外部リンク

- [How to enter a chord](#)  (MuseScore HowTo)
- [How to enter a rest](#)  (MuseScore HowTo)
- [How to span a stem over two staves](#)  (MuseScore HowTo)
- [How to add cue notes](#)  (MuseScore HowTo)
- [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](#) 
- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: New note entry modes](#) 

パレット

パレットとはスコアに適用する音楽記号を集めたフォルダーです。MuseScore 既定のパレットには関連する記号を集めてありますが、ほぼすべての種類の記号、線やテキストを表示するようカスタマイズできます。パレットは [ワークスペース](#) の主要部です。



Musescore には基本とアドバンスの2つのパレットセット (類似の名前のワークスペースに含まれる) が事前に用意されています。それは単に始まりにすぎません。既存のパレットにあなた自身の記号やテキストを加えたり、新たなワークスペースを作ることができます。言い換えれば、どのワークスペースにも、あなたの記譜のニーズに合うように設定できるということです。(下の [カスタムパレット](#) をご参照ください。)

パレットを表示・非表示

スコアウィンドウの左がパレットエリアの既定の場所です。それを表示・非表示するには：
 * メニューから 表示 → パレット を選択するかキーボードショートカット F9 を使います。

パレットを既定場所から引き離すには：
 * 2重の山形記号のアイコンをクリックするか、パネルの上部バーをダブルクリックします。

パネルを基の位置に戻すには、もう一度上部バーをダブルクリックします。詳しくは [サイドパネル](#) をご参照ください。

パレットの開閉

- パレット名の隣にある矢印をクリックするか、パレット名をダブルクリックします。(MuseScore 3.3 よりも前のバージョンであれば、矢印あるいパレット名のどちらかを一度クリックします。

そのパレットに登録された記号はパレット名の下の升目に表示されます。既定のパレットをカスタマイズした場合、削除した記号を見るには [さらに表示](#) をクリックします。

シングル・パレット・モード

一時に一つのパレットだけ開くようにするには、ワークスペースの一番上を右クリックして "シングルパレット" のボックスにチェックを入れます。こうすると、別のパレットを開いたときに以前表示されていたパレットは閉じます。

パレットから記号を適用

Version 3.4 以降
 * スコア上の要素を選んでパレットの記号をクリックするか、適用したい譜表のスコア要素の上に記号をドラグ・アンド・ドロップします。

Version 3.4 の前まで
 * スコア上の要素を選んでパレットの記号をダブルクリックするか、適用したい譜表のスコア要素の上に記号をドラグ・アンド・ドロップします。

ヒント: 使用中にパレットの内容が誤って再配置されることを防ぐには、パレット名を右クリックして "編集可能" のチェックを外しておきます。

記号やパレットを検索するには、上部の [検索](#) ボックスに名前をタイプします。タイプした名前の記号やパレットが下に表示され更にタイプするとそれに応じて変わってゆきます。どのパレットの記号も表示され、パレットをあちこち見て回る必要がありません。

上記検索の結果から、記号を直接に適用することができます。

スコアに加えたら、それを、コピー、ペースト、複製することができます。[コピーアンドペースト](#) をご参照ください。

パレットのリストをカスタマイズ

リストの中でパレット名の順を変える

- 順を変えたいパレットの名前をドラグし望む位置にドラグします。

新たなパレットを作る

1. パレットリストの上部でパレットの追加→カスタムパレットを作成を選びます。あるいは、パレットのリストのどこかを右クリックし、新たなパレットを挿入を選びます。
2. 作成するパレットの名前をタイプし、OK を押します。

新しいパレットに記号を加える方法は、下の [パレットをカスタマイズ](#) をご参照ください。

あるパレットをリストで非表示にする

そのパレットが MuseScore 既定のものか、上記の方法であなたが作成したかにより、非表示の方法が異なります。

Musescore 既定のパレットを非表示にするには:

*非表示にしたいパレットの名を右クリックし、パレットを隠す をクリックします。

あなたが作成したパレットを非表示にするには:

*非表示にしたいパレットの名を右クリックし、パレットを隠す/削除 をクリックし、更に隠す をクリックします。

非表示のパレットをリストに表示する

- パレット・リストの上にあるパレットの追加 をクリックし、表示されたパレット名の脇にある追加 をクリックします。

パレットを削除する

削除できるのは、あなたが作成したパレットのみです。

- 削除したいパレットの名を右クリックしてパレットを隠す/削除 を選び、削除 をクリックします。

MuseScore 既定のパレットは削除できません。既定のパレットを使いたくない場合には、リストからそのパレットを非表示にします。

パレットをカスタマイズする

MuseScore 既定のパレットでもあなたが作成したパレットでも調整することができ、新しい記号を追加、既存の記号を削除、配置を入れ替えたりできます。

MuseScore 3.3 以降、基本とアドバンスのワークスペースにある全パレットを直接カスタマイズできます（それより前のバージョンであれば、最初(新しいワークスペースの作成)を行う必要があります。)

パレットをカスタマイズする前:

1. 当該のパレットを右クリックし、"編集可能" がチェックされていることを確かめます。あなたが新しく作成したパレットであれば、自動的に"編集可能" がチェックされます。
2. そのパレットが開かれていることを確かめます。

既存のスコアにある要素をパレットに加える

- Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) を押したまま、記号をスコアからパレットにドラッグします。

マスターパレットからパレットに記号を加える

1. マスターパレットが表示されていない場合は、メニューから表示 → マスターパレット を選ぶか、それに代え、Shift+F9 (Mac: fn+Shift+F9) のキーボードショートカットを使います。
2. マスターパレットからカスタムパレットに記号をドラッグします。

カスタムパレット内で記号を再配置するには:

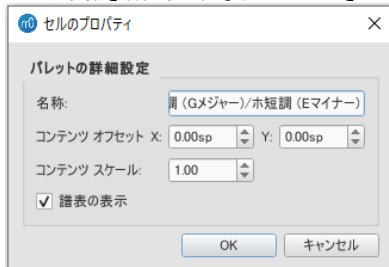
- Shiftを押したまま、その記号を表示したいセルにドラッグします。

パレット内で記号の順を変える

- 記号を表示したい場所にドラッグします。近接する他の記号は自動で移動します。

パレット枠内の記号の位置・サイズを変える

- パレット枠を右クリックし、プロパティ を選ぶと、次のダイアログが表示されます。



- 名前: その記号のセルの上にマウスを移動すると表れる、ツールのヒント
- コンテンツ オフセット X, Y: セルの中での記号の位置を調整
- コンテンツ スケール: セルの中での記号の表示の拡大・縮小
- 譜表の表示: その記号に続いて楽譜の五線を描く

注: これらの指定の変更はそのパレットの中でだけ有効で、スコア上のサイズやオフセットに影響しません。

パレットから記号を削除する

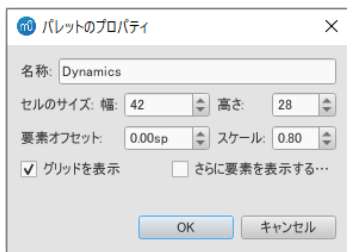
- その記号を右クリックし、削除 をクリックします。あるいはその記号を選択し、パレット名の右に表示されるごみ箱のアイコンをクリックします。

さらに表示 コマンドは、ユーザーが作成したパレットでは機能が異なります。パレットリストから一度に1つのパレットが表示され、記号を選択してドラッグするか、(ユーザー作成パレット名)に追加 をクリックすることにより記号を追加できます。さらに表示 内のパレットの変更は<および> を使用します。

パレットメニュー

パレット名を右クリックするか、パレット名の右にある ... をクリックすると、次のメニューが表示されます。

- パレットを隠す:
- 新しいパレットを挿入: 新しく空のパレットを作成
- 編集可能: パレットの内容の編集を許可
- パレットをリセット:
- パレットの保存: .mpal ファイルとして保存
- パレットの読み込み: .mpal ファイルの読み込み
- パレットのプロパティ...: パレットを開いた際の表示を調整



- 名前
- セルのサイズ: 幅 高さ
- 要素オフセット: そのパレットの要素全てについて、上下オフセットの調整
- スケール: そのパレットの要素全てについて、表示の大小の調整
- グリッドを表示: 各パレットセルの周りに境界線を引く

適用した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 (例えば、譜表テキスト、強弱記号、フィンガリング、反復括弧など) を含んでいる場合、フォントタイプ、フォントサイズ、テキスト色、並び方などは、次のように取り扱われます。

1. ユーザーが変更していないテキストプロパティは、該当のテキストスタイルを適用
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はカスタムテキストプロパティであり、カスタマイズされたまま

それに対し、パレットから適用された線の線のプロパティは変わることなく存続します (即ち、カスタムワークスペースに保存する前のユーザー設定か、基本/アドバンスワークスペースに規定された通りです)。

参照

- [マスターパレット](#)

ワークスペース

ワークスペースは複数の内容からなっていて、その主たるものはパレット領域でスコアウィンドウの左側に位置しています。



各パレットはスコアに適用可能な関連音楽記号を集めたフォルダーです。

パレットを開閉するには

- パレット名の横の3角をクリックするか、パレット名をダブルクリックします (MuseScore 3.3より前のバージョンでは、矢印またはパレット名のいずれかを1回クリックします)。

ワークスペースのパレット領域の表示・非表示

- F9を押すか、メニューから表示 → パレット を選びます。

MuseScoreには設定済の2つのワークスペースがあり、**基本** (デフォルトのオプション) と **アドバンス** (より多くのパレットと記号) です。マスターパレットの各セクションにある記号から成っています。加えて、ご自身で **カスタムワークスペース** (下記ご参照) を作ることもできます。

ワークスペースの切り替え

次のどちらかの方法を使います:

- 音符入力ツールバーの右 (ver. 3.3より前であれば、ワークスペースパネルの下) のドロップダウンメニューから新しいワークスペースを選択。
- メニューを表示 → ワークスペースと進んで、求めるオプションをクリック。

ワークスペースの付け離し

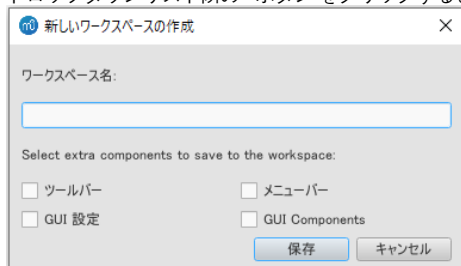
ワークスペースの付け離しについては、[サイドパネル](#)をご参照ください。

カスタムワークスペースの作成

基本とアドバンスのワークスペースは事前設定されたものです。MuseScoreでは、ユーザー自身のワークスペースを作ることができます。

カスタムワークスペースを作るには:

1. 既存のワークスペースを選択: 必要に応じ、ワークスペースパネル下のドロップダウンメニューを使います。
2. ドロップダウンリスト隣の+ ボタン をクリックすると、次のダイアログが表示されます。



注: 別の方法として、メニューから表示→ワークスペース→新規... を選びます。

3. 新しいワークスペースの名前を入力します。
4. そのワークスペースに加えたい内容にチェックを入れます。
 - **ツールバー**: ツールボタンの表示と並び順をカスタマイズできます。そこへのアクセスは表示→ツールバー→ツールバーを変更する 経由です。
 - **メニューバー**: メニューバーの中で表示されるメニューとメニュー項目を変更することができます。現時点では未だ導入されていません。
 - **GUI 設定**: テーマやキャンパスの設定など、編集→環境設定 の GUI 要素に関する環境設定を保存します。
 - **GUI Component**: GUI 要素の位置と (インスペクタ、タイムラインなどで) 開いているのか閉じているのかという情報を保存します。
5. 保存 を押します。パネルに新しいワークスペースが追加されます。

パレットの挿入、削除、名前の変更、順番を入れ替えたり、パレットの表示を編集したり、パレットの内容を編集可能にする点については、[パレットメニュー](#) をご参照ください。

パレットの内容の追加、変更、削除については、[カスタムパレット](#) をご参照ください。

ワークスペースの編集

ワークスペースの名前を編集したり、ワークスペースの関連コンポーネントを変更するには:

- 表示→ワークスペース→編集 を選びます。

こうすると、上の新しいワークスペースの作成 ダイアログと同じオプションのウィンドウが表示されます。

参照

- [パレット](#)
- [マスターパレット](#)

編集モード

編集モード ではスコア上の各要素個別に、例えば次のような各種編集を行うことができます。

- スラー、線、縦線などの長さや形の調整。
- テキストオブジェクトの中でテキストの追加、削除、フォーマット調整。
- テキストを除くほとんどのスコア要素の位置を調整。

編集モードに入る

バージョン 3.4 以降

線、クレッシェンド、デクレッシェンド、スラー、符幹、連符、および小節線については、次のいずれかの方法を使用します。

- 要素をクリック。
- 要素を右クリックし、表示されたメニューで要素の編集 を選択。

他の要素については、次のいずれかの方法を使用します。

- 要素をダブルクリック。
- すでに選択されているオブジェクト (テキスト形式のオブジェクトのみ) をクリックします。
- 要素を右クリックし、表示されたメニューで要素の編集 を選択。

バージョン 3.4 の前まで

次のいずれかを使います。

- 要素をダブルクリック。
- 要素を右クリックし、表示されたメニューで要素の編集 を選択。
- 要素をクリックし、Alt+Shift+E を押す。

編集モードを抜ける

編集モード を抜けるには、次のどちらかを使います。

- Esc を押す。
- 楽譜ウィンドウの空白部分をクリック。

テキスト

テキスト編集モードについては、[テキスト編集](#) をご参照ください。

線

線: [長さの変更](#) と [スラーの調整](#) をご参照ください。

音符

音符のオフセット

他の要素との重なり合いや自動で符頭の共用 がなされるといったことを避けるために、音符を左右に移動したい場合があります。

1. そうしたい音符で編集モードに入り、
2. 左右矢印キーを使ってその音符を望む方向に動かします。(より大きく動かすにはCtrl+- や Ctrl+- を使います。)
3. Esc キーを押します。それにより符幹が再度描かれます。

代替の方法として、符頭を選択し、インスペクタの"コード"セクションで"オフセット"を変更します。

符幹の長さを調整

1. そうしたい音符で編集モードに入り、
2. 下記のキーボードショートカットを使って符幹を伸ばし/縮めます。
3. 編集モードを抜けます。

代替の方法として、符幹を選択し、インスペクタ"符幹"で"線の長さ"を変更します。

符幹を元の位置に戻すには、その符幹を選択し、インスペクタの"要素"セクションの"自動配置"で"オフセット"のXやYの設定を調整します。

キーボードショートカット

編集モードにあっては、次のキーボードコマンドを使って、(1) 装飾や臨時記号などのスコア要素や、(2) スラーや線などでの調整ハンドルの位置を変更することができます。

- --: 左に 0.1 譜表スペース (sp) 移動
- ->: 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
- Alt+-: 左に 0.01 sp 移動
- Alt+>: 右に 0.01 sp 移動
- Alt+↑: 上に 0.01 sp 移動
- Alt+↓: 下に 0.01 sp 移動

以下のコマンドはハンドルの調整にだけ適用できます。

- Shift+-: 終端ハンドルのアンカーを 1 音符/休符分、左に移動
- Shift+>: 終端ハンドルのアンカーを 1 音符/休符分、右に移動
- Tab: 次のハンドルへ進む

すべての編集を元に戻すには、編集モードにいないことを確かめ、Ctrl+R を押します。

参照

- [テキスト編集](#)
- [スラー](#)
- [括弧](#)
- [線](#)
- [連符](#)
- [クレッシェンドとディクレッシェンド](#)

インスペクタ

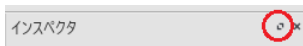
インスペクタを表示

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、

- メニューから表示を選んでインスペクタのチェックを入れ・外するか、キーボードショートカットF8 (Mac: fn+F8) を使います。

インスペクタパネルを定位置から移動するには:

- パネル上の二重の山形をクリックするか、パネル上部の空白部分をダブルクリックします。





パネル上部を再度ダブルクリックすると元の位置に戻ります。[サイドパネル](#)を併せご参照ください。

インスペクタの機能

楽譜ウィンドウにあるオブジェクトを選ぶと、そのプロパティが自動的にインスペクタに表示され、編集可能となります。複数の要素が同じタイプであれば、一緒に選択して編集することもできます。しかしタイプが異なる場合に編集できるのは"表示"、"色"と"自動配置"のみとなります。

"スタイルをデフォルトに戻す"と"スタイルに設定"のボタン

スコアのオブジェクトを選択すると、インスペクタの右側に2つのボタンが明確な表示になります。

- **スタイルをデフォルトに戻す:** この  ボタンを押すと、その設定はスタイルメニューに示される既定値に戻ります。
- **スタイルに設定:** この  ボタンを押すと、その特定の値がそのスタイルでの新しい既定値となります。スタイルメニューを更新し、そのスタイルに従う他のすべてのオブジェクトが更新されます。

注: 直接スタイルメニューで編集することもできます。

インスペクタでのカテゴリー

プロパティはインスペクタ内でカテゴリーに分けて示されます。カテゴリーは太文字で表示されています。例えば縦線を選択すると、インスペクタの上の方に次の表示がなされます。



各カテゴリの詳細とそのプロパティについては、以下説明をご参照ください。

要素

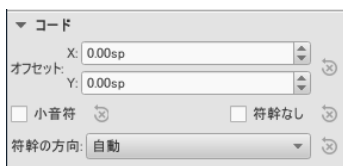
全てのスコア要素（但し「フレーム」と「区切りとスペーサー」を除きます）を選択すると、インスペクタの中にこのカテゴリが表示されます。そこでのオプションは次の通りです。

- **表示:** ここでのチェックを外すと選択した要素は**非表示**になります。代わりにキーボードショートカットVを使うこともでき、トグルスイッチです。非表示の要素は印刷やPDFと・画像へのエクスポートでは表示されません。そういった要素を引き続き画面表示したい場合には、メニューから表示 → 非表示属性を見せるを選びます。非表示の要素は薄いグレー色になります。
- **色:** 長方形をクリックすると「色を選択」ダイアログが開き、色や明度を選べます。
- **自動配置:** 自動配置をご参照ください。
- **最小の距離:** 自動配置が有効な場合、他の要素からの最小距離です。
- **オフセット X/Y:** 選択した要素の位置を明確にできます（単位はspでの指定です）。正の数では右・下に、負の数では左・上に動きます。グリッドに配置するボタンも用意されています。
- **積み重ね順(Z):** 自動配置: 積み重ね順をご参照ください。

割り振り

- **前との間隔:** その要素の前側の間隔を増減するのに使います。付随する歌詞の文節も連動します。

コード



- **オフセット X/Y:** 選択した音符と同じ声部の重音の位置を変更します。選択した音符一つだけ位置を変えたい場合には要素 カテゴリのオフセットを使います。
- **小音符:** 符頭と符幹を小さくします。
- **符幹なし:** 符幹を無くします。
- **符幹の方向:** 自動、上、下から選びます。

音符

このカテゴリでは選択した音符での変更ができます。（音符の位置について**要素**をご参照ください）次のプロパティが含まれています。

- **小符頭:** 符頭を小さくします（小符頭のサイズを設定することができます。メニューからフォーマット → スタイル... → サイズ... の「小音符のサイズ」で設定します）。
- **符頭の形状:** 符頭の形状グループをご参照ください。
- **符頭の種類:** 符頭の種類をご参照ください。
- **符頭の反転:** 符頭を符幹の左か右に位置させます（既定値は「自動」）。
- **線に固定:** チェックを入れると、その音符は標準五線譜の一番上の線に「固定」されます。
- **線 (訳者補足: 「線に固定」右のプルダウンメニュー):** 正の数は「固定」された音符を下に、負の数は上に動かします。
- **再生:** このチェックを外すと、その音符は無音になります。
- **チューニング:** 音符のチューニングを最も近いセントに調整します。
- **ペロシティの種類:** MIDI ペロシティを直接設定します。2つのオプションから選択します。
 - オフセット: 「ペロシティ」に示されている値を、直前の強弱指定に対する比較値とします。
 - ユーザー設定: 「ペロシティ」に示されている値を、強弱指定に影響されない**絶対値**（即ち MIDI ペロシティ）とします。
- **ペロシティ:** 「ペロシティの種類」に示された指定に基づいて、MIDI ペロシティを設定します。

選択

このカテゴリは、行った選択によって異なった表示となります。

- **符頭を選択した場合、**「選択」カテゴリはその符頭に関連する、符点、符尾、符幹、連符、連符といったボタンを表示し、選択をそれに変えることができます。（下の図をご参照）



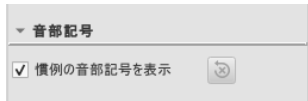
- **小節を選択した場合、**「選択」カテゴリは、その全ての音符、装飾音符、あるいは、休符に限られます。

連符

連符を選択するとこのセクションがインスペクタ内に表示され、連符の、位置、角度、それに、連符の音符間スペース、を微調整することができます。

音部記号

音部記号を選択すると、このセクションが表示され、チェックすることにより慣例の音部記号の表示をオン・オフできます。



アーティキュレーション

アーティキュレーションと装飾を選択すると、このカテゴリが表示されます。次のオプションが利用できます。

- 方向: 記号の上向き・下向き: 特定の記号に限定
- 場所: 記号の垂直位置
- 再生: 再生をオン・オフ
- タイムストレッチ: フェルマータ専用で、再生時の長さを設定
- 装飾記号のスタイル: 既定値かバロック的再生かを選択

フレットボードダイアグラム

フレットボードダイアグラムをご参照ください。

線

線を選択すると、このカテゴリが表示されます。様々なプロパティをここで設定できます。

- 線を表示: 線のみについての表示・非表示設定。文字は表示される。
- 斜線の許可: 既定値ではここはチェックされておらず水平の指定。線を斜めにしたい場合にはここをチェック。
- 線の色 / 太さ / 種類: その線のプロパティを設定。

線のプロパティ

線を選択すると、このカテゴリが表示されます。線に文字列を設定し、テキストプロパティの編集、線にフックを設定し、テキストと線の配置を設定することができます。

- 始点フック / 高さ: 始点フックを、なし / 90° / 45° / 90°中央 に指定し、高さを設定します。
- 終点フック: 終点フックを、始点と同様に設定します。
- 始点 テキスト / 継続部 テキスト / 終点 テキスト: 線の最初のテキスト / 線が継続する場合、その始まりのテキスト / その線の終点のテキスト、各々に次のプロパティがあります。
 - テキスト: その線に付随するテキストの作成・編集
 - フォント / サイズ / スタイル: テキストプロパティを設定し、また、その線でのテキストスタイルを編集
 - 位置合わせ: 線に関連したテキストの水平・垂直位置の設定
 - 配置: 線の上・下・左にテキストを配置
 - オフセット X / Y: 位置を詳細設定する X と Y オフセット

プロパティ ダイアログ

ある種の要素には追加のプロパティがあります。その要素を右クリックし、表示されるメニューから "... プロパティ" を選びます。それらのダイアログで可能な設定については、記譜 あるいは高度なトピック にあるその要素のタイプについての説明をご参照ください。

- 参考:
- * アーティキュレーションと装飾記号
 - * 拍子記号
 - * 譜表テキストと段テキスト
 - * 小節の操作
 - * 譜表パートのプロパティ

参照

- 音符の入力
- レイアウトとフォーマット
- パート譜

小節の操作

注: 小節の挿入や追加が適切に表示されるよう、長休符 機能をオフにしておくのが良いでしょう。(M がオン・オフのトグルスイッチです)

選択

一つの節

- 一つの節を選択するには、その節の中の空白部分をクリックします。

連続した節

- 連続した節を選択するには、**Shift + クリック 選択** と **Shift 選択** をご参照ください。

挿入

スコアに空の小節を一つ挿入

次のどちらかの方法を使います。

- 小節あるいはフレームを選択し、**Ins (Mac: Shift+I)** を押します。
- 小節あるいはフレームを選択し、メニューから: 追加 → 小節 → 直前に 1 小節挿入 を選びます。

複数の小節を挿入

次のどちらかの方法を使います。

- 小節あるいはフレームを選択して **Ctrl+Ins (Mac: Shift+Del+I)** を押して "挿入する小節数" を入力し、OK をクリックします。
- 小節あるいはフレームを選択し、メニューから: 追加 → 小節 → 複数小節挿入... を選んで "挿入する小節数" を入力し、OK をクリックします。

追加

スコアの最後に空の小節を一つ追加

次のどちらかの方法を使います。

- Ctrl+B (Mac: Cmd+B) を押します。
- メニューから 追加→小節→最後尾に1小節追加 を選びます。

スコアの最後に複数の小節を追加

次のどちらかの方法を使います。

- Alt+Shift+B を押して "追加する小節数" を入力し、OK をクリックします。
- メニューから 追加→小節→複数小節追加... を選んで "追加する小節数" を入力し、OK をクリックします。

削除

小節を一つ削除

- その小節を 選択 し、Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del) を押します。

連続する小節を削除

1. 削除したい範囲の小節を 選択 して、
2. Ctrl+Del (Mac: Cmd+Del) を押します。

注: 複数の譜表から成るスコアにおいて小節を削除すると、その段の他の譜表の対応する小節も削除されます。

末尾の空の小節を削除

末尾の空の小節を自動的に削除するには:

- メニューから ツール→空の小節を削除 を選択します。

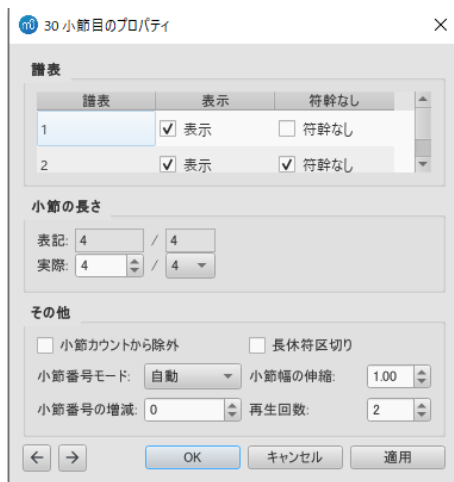
小節の内容を削除



小節全体ではなく、その内容だけを削除するには:

1. 該当の小節を 選択 し;
2. Del を押します。

プロパティ

小節のプロパティを編集するには、その小節の空白部分を右クリックし、小節のプロパティ... を選びます。



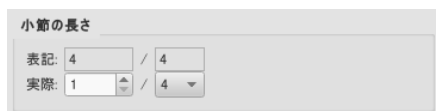
ダイアログの左下に表示される   ボタンを使って、前の小節や次の小節に移ることができます。

譜表

- 表示: 選択した小節の音符と譜線を表示・非表示にできます。
- 符幹なし: 選択した小節の音符全てについて符幹を表示・非表示にできます。

小節の長さ

この機能により、スコア指定の拍子記号によるその小節の長さを調整することができます。これを使って **弱起** (*anacrusis* や *upbeat* ともいわれます)、**カデンツァ**、**アドリブ**などが作れます。



- 表記 は拍子記号として **記載** されているものであり、編集できません。
- 実際 では、拍子記号の **表記** にかかわらず、思うように設定できます。

例: 下の図は、4分音符の弱起の小節が、拍子記号では 4/4 と表記されていますが **実際** は 1/4 拍であることを表しています。その譜表の最後にはそれを補完する小節があって、**実際** は 3/4 拍となっています。



注: その小節の長さか拍子記号の指定より短いか長い場合、その小節の上に小さな $+$ が表示されます (下図ご参照)。この記号は印刷あるいは PDF では表示されません。この記号を非表示にするには、「表示」メニューで「不規則な小節を表示する」のチェックを外します。音符か休符の上で **Ctrl+Del** を押すとその小節の長さが短くなり、**挿入モード** を使えば小節の長さを増すことができます。



その他

小節カウントから除外

- "小節カウントから除外": 弱起の場合などで小節のカウントに加えるべきではない場合に使います。

長休符区切り

長休符区切り: これをチェックすると、選択した小節の最初で長休符が中断します。フォーマット→スタイル...→スコアで) "長休符を作成" をオンにする前にこの設定をチェックしておきましょう。MuseScore のデフォルト設定は、スコアではオフで、パート譜ではオンです。

注: 例えばリハーサル記号、拍子記号の変更、複縦線など、重要な位置で、長休符は自動的に解除されます。

小節番号モード

選択した小節に小節番号表示するか、どのように表示するかを定めます。

- 自動: フォーマット→スタイル...→小節番号 同様です。
- 常に見せる: 小節番号を表示します。
- 常に隠す: 小節番号を非表示にします。

小節幅の伸縮

- 小節幅の伸縮: この設定で音符・休符などのスコア要素間の水平間隔を増減します。ここでの調整は、メニューコマンドやキーボード間隔を広くする/狭くする (より細かく調整することが可能です)。

小節番号の増減

* __小節番号の増減__: 正・負の数を入力して選択した小節の番号を変化できます。"-1" は "小節カウントから除外" と同じ効果をもたらします。

再生回数

- 再生回数: 反復終了の縦線のある小節でのこの値が、繰り返しセクション全体の演奏回数をコントロールします。繰り返しとジャンプをご参照ください。

小節番号

既定値で MuseScore は各段の最初の小節に番号表示を行います (但し、セクション区切りの最初の小節を除きます)、が、他の番号表示も用意されています。フォーマット→スタイル...→小節番号をご参照ください。

分割と結合

拍子記号を変えないまま小節の長さをより長く・短くしたい場合、小節のプロパティで長さを変えることができますが、小節を分割したり結合したりする方法もあります。

小節の結合

方法 A. 小節を 2 つだけ結合:

- その 2 つの小節間の縦線を選択し、**Ctrl + Delete** を押します。

方法 B. 任意の数の小節を結合:

1. 結合したい小節を選択し、
2. メニューから ツール→小節→選択した小節の結合 を選びます。

注: (1) 複数の譜表から成るスコアで、一つの譜表で複数の小節を選択すると、その段の各譜表の同じ小節が結合されることになります。(2) 連桁は自動的に調整される場合もあります。

小節の分割

次のいずれかの方法を使います。

- 音符を一つ選択し、**Ctrl** を押しながらパレットの縦線の一つをクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) します。
- **Ctrl** を押しながら、パレットから縦線の一つを、分割されて次の小節の始まりとなる音符にドラッグします。
- 音符を選択し、メニューから ツール→小節→選択した音符/休符の前で小節を分割 を選びます。

注: 一つの譜表の一つの音符だけを選んで、その段の他の譜表も同じ位置で分割されます。

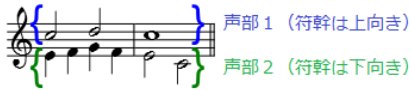
外部リンク

- [How to span a measure over multiple systems](#) (MuseScore HowTo, 1.x)
- [How to delete measures](#) (MuseScore HowTo)
- [How to get scores without time signature \(and clef\)](#) (MuseScore HowTo)

声部

声部 とは一連の音の流れ、あるいはパートであり、同じ譜表上の他の声部から独立したリズムを持つことができます。他の記譜ソフトでは、声部が "レイヤー" と呼ばれることもあります。

各々の譜表に 4 つまでの声部を使うことができます。多声部の小節では、声部 1 (と 3) を上向きの符幹の音符、声部 2 (と 4) を下向きの符幹の音符とするのが通常です。



注 MuseScore での "声部" (1, 2, 3, 4) を、声楽でのソプラノ・アルト・テナー・バス (SATB) といった "声の順" と混同されないよう、ご注意ください。

* 讃美歌などで4つの声部に対し4つの譜表を使用する場合のオープンスコアSATBについては、各譜表で MuseScore での声部1を使います。

* 4つの声部に対し2つの譜表を使用するクローズド/クローズドスコアSATBについては、上と下両方の譜表で声部1と2を使います。

* MuseScore での声部3と4は、同じ譜表に2つを超えるパートがないのであれば使う必要はありません。これは "クローズスコア" の低音部の譜表ではテナーを声部1にバスを声部2にすることを意味します。初心者では時折バスを声部1に割り振ることがあり符幹の向きが混乱したり、テナーを声部3にバスを声部4に割り振って削除できない声部1の休符が邪魔になったりします。

声部はどのように表示されるの？

スコアの一部を選択すると、声部ごと異なる色 (声部1は青、声部2は緑、声部3は橙、声部4は紫) で強調表示されます。




声部を使うのは？

- 一つの譜表の一つのコードで、反対向きの符幹を使いたい場合
- 一つの譜表で、異なる長さの音符を同時に使いたい場合


異なる声部に音符を入力するには

2つの声部それぞれにフレーズを記譜する方法を、次に示します。

1. 最初に声部1の音符を入力: 音符入力モード になっていて、ツールバーの声部1のボタンが  青く表示されていることを確かめます。最初に、声部1の音符を入力します。入力時、符幹が下向きになるものがありますが、声部2を加えると自動的に反転します。

次の例は、声部1にだけ音符入力をした状態を表しています。



2. カーソルを入力開始位置に戻す: 声部1の音符入力が終わった時点で、- キーを繰り返し押しすと音符毎に左に動いてそのセクションの最初の音符に戻ります。あるいは、Ctrl+- (Mac:Cmd+-) を使えば1小節単位で戻れます。もっと単純に、Esc を押して 音符入力モード を抜けてから最初の音符をクリックするという、直接的な方法もあります。
3. 声部2の音符を入力: 音符入力モード であってそのセクションの声部1の最初の音符が選択されていることを確かめます。ツールバーの右の方の "声部2" ボタン  をクリックするか、ショートカットキー Ctrl+Alt+2 (Mac: Cmd+Option+2) を押します。下側の声部を入力すると下向き符幹が表示されます。

次の例は、前述の例に声部2の音符が加えられた状態を表しています。



休符を削除あるいは非表示に

必要であれば、どの休符でも非表示にすることができます。該当の休符を選択し、V を押すか、インスペクタの "表示" ボックスのチェックを外します。声部1ではできませんが、声部2、3、4の休符はそれを選んで Delete を押すことで削除することができます。しかし通常はお勧めしません。それに代え、非表示にするのが良いでしょう。

声部1の休符は、それが含まれる小節を削除する場合にだけ可能です。選択範囲を削除 や 小節の削除 をご参照ください。

削除した休符を復旧

声部2~4で削除した休符は、その声部のその拍に音符入力を行う前に復旧しておく必要があります。XML や MIDI ファイルをインポートする際などに、問題を生ずることがあるかもしれません。) そういった小節を元に戻す簡単な方法は、その声部を声部1と2回交換することです。下の 声部の音符の交換 をご参照ください。

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. 対象 範囲 の小節 (もしくは音符) を選択し、
2. メニューバーから ツール → 声部 を選んで、
3. 交換したい2つの声部の組み合わせを表示されるリストから選ぶ。

注: (a) 選択対象のすべての声部が選択されますが、交換の対象となるのは一度に2つの声部のみです。(b) 選択したのが小節の一部分であっても、その小節全体が対象となります。

交換ではなく、音符を他の声部に移動

音符を交換するのではなく、他の声部に移動することができます。

1. 音符入力モード ではないことを確かめます。
2. 移動したい音符の符頭を選択 (任意の声部)
3. 音符入力ツールバー か キーボードショートカット Ctrl+Alt+1-4 (Mac: Cmd+Option+1-4) を使って、移動先の声部を選択

注: 移動を有効に実施するには、次の条件に合うことが必要です。

- 移動先声部のコードがそこに移動する音符と同じ長さであること。
- あるいは、移動先声部が休符のみの場合、移動する音符を収容するのに十分な長さであること。
- 変イは使われていないこと。

声部間を移動

現在作業中の声部より大きい番号の声部の音符を選択するには:

1. Alt + ↓ を使って、作業中の声部の一番下の音符を選択を移し;
2. Alt + ↓ を使って、大きな数値の声部に移動し;
3. 求める音符が選択されるまで、これらステップを繰り返します。

現在作業中の声部より小さい番号の声部の音符を選択するには:

1. Alt + ↑ を使って、作業中の声部の一番上の音符を選択を移し;
2. Alt + ↑ を使って、小さい数値の声部に移動し;
3. 求める音符が選択されるまで、これらステップを繰り返します。

参照

- [キーボードショートカット: 声部](#)
- [符頭: 符頭の共用](#)

外部リンク

- [How to merge/combine/implode two staves in one with two voices](#) (MuseScore HowTo)
- [How to input multiple notes on a staff with different durations](#) (MuseScore HowTo)
- [Video tutorial: How To Write Two Parts On One Staff: Voices](#)

コピーと貼り付け

MuseScore は標準的なコピー、切り取り、貼り付けとクリップボードと交換の機能をサポートしています。これらの操作を適用できる範囲は、

- **音符・休符:** メロディを選択して繰り返したり、拍単位や小節単位でフレーズを移動したりなど。
- **他のスコア要素:** アーティキュレーション、譜表テキスト、強弱記号、フィンガリングなど。

コピー/切り取り/貼り付け/クリップボードと交換には次の3つの方法でアクセスできます。

- (楽譜ウィンドウの上にある)編集メニューから (Mac: MuseScore メニュー)
- 要素を右クリックして表示されるメニューから
- 標準的なキーボードショートカットで

コマンドのまとめ

コマンド	キーボードショートカット (Win)	キーボードショートカット (Mac)	右クリックメニュー	メインメニュー
切り取り	Ctrl+X	Cmd+X	切り取り	編集 → 切り取り
コピー	Ctrl+C	Cmd+C	コピー	編集 → コピー
貼り付け	Ctrl+V	Cmd+V	貼り付け	編集 → 貼り付け
クリップボードと交換	Ctrl+Shift+X	Cmd+Shift+X	クリップボードと交換する	編集 → クリップボードと交換する

注: 切り取り、コピー、貼り付け、クリップボードと交換の手順の前に、通常モードでなくてはなりません。Esc を押し、通常モードに入ります。

音符・休符

次の方法で、コピー、切り取り、貼り付け、クリップボードと交換ができます。

コピー/切り取り

単音をコピー/切り取りするには

1. Shift を押したままその音符をクリックし、
2. コピーあるいは切り取り オプションを実行します。(上の表をご参照)

ある範囲の音符をコピー/切り取りするには

1. 選択したい範囲の最初の音符あるいは小節をクリックし、
2. 選択したい範囲の最後の音符あるいは小節をShift+クリックします。選択した範囲が青い四角で強調されます。
3. コピーあるいは切り取り オプションを実行します。(上の表をご参照)

貼り付け

1. 貼り付けを行う最初の音符あるいは小節をクリックし、
2. 貼り付け オプションを実行します。(上の表をご参照)

クリップボードと交換

クリップボードと交換の操作は、2つの内容から成っていて、

- (1) 最初に、スコアの選択範囲をクリップボードの内容で、貼り付けコマンドと同じように、上書きし、
- (2) 次に、スコアの上書きされた箇所の内容を、コピーコマンドと同じように、クリップボードにバックアップします。

例として、スコアの同じ長さの範囲A と B の交換に用いることができます。

1. セクション A を選択し、切り取りを実行します。
2. Esc を押すか楽譜ウィンドウの空白のところをクリックして、選択を解除し、
3. Shift を押し、セクション B の開始位置にある音符をクリックします。あるいは、もし B が小節の始まりであれば、その小節を選択します。
4. クリップボードと交換を実行します。(上の表をご参照)
5. これでセクション B はクリップボードに保存されます。それをステップ 1 で空白となったスコアの領域に、貼り付けコマンドを使って戻します。

一つの音符の音高だけをコピー

他の属性を除き、一つの音符の音高だけをコピーすることができ、符頭をクリックし、標準的なコピーと貼り付け、あるいはコピーとスワップの手順で行います。貼り付け先の音高はコピー元と同じになりますが、音価は変わりません。

他の要素

譜表テキスト、強弱記号、フィンガリングなど他の要素は、一度に一つ、切り取り、コピー、貼り付けることが可能です。スフォルツァンドやスタッカートなどアーティキュレーション、フレットボードダイアグラム、とコード記号は一度に複数選択して切り取り/コピー/貼り付けできます。

注: クリップボードと交換のコマンドは、音符・休符のメロディー部分に使用できるようになっていて、他のスコア要素には利用できません。

コピーか切り取り

1. 要素を選択し、
2. コピーあるいは切り取りを実行します。(上の表をご参照)

貼り付け

1. 選択したものを貼り付けたい箇所の始まりの音符・休符をクリックし、
2. 貼り付けを実行します。(上の表をご参照)

アーティキュレーションは、選択した元の要素と同じ連続・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・休符、小節やフレーズを速やかにコピーして貼り付けるには:

キーボードショートカット R を押します。

1. コード、小節、フレーズを上記のように選択し、
2. 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:

Ctrl+Shift (Mac: Cmd+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。マウスのボタンを離すと、その場所を選んだ要素の複製が作られます。

1. Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) を押しながら、その要素をクリックし、スコアの中をドラッグします。
2. マウスのボタンを離すと、その箇所に選んだ要素の複製が作られます。

半分倍の音価で貼り付け (version 3.1 以降)

このコマンドを使って、スコアのある部分の音符の音価を半分あるいは倍にしてスコアの他の別の部分に貼り付けることができます。

1. 通常モードにあつて、スコアの範囲の音符を選択し、
2. その範囲を切り取りかコピーし、
3. 貼り付け先の音符か小節を選択して、
4. メニューから次のどちらかを選択します。
 - 編集 → 半分の音価で貼り付け (Mac: MuseScore → 半分の音価で貼り付け)。
 - 編集 → 倍の音価で貼り付け (Mac: MuseScore → 倍の音価で貼り付け)。

選択フィルタ

選択フィルターを使って、どの声部や要素を選択に加えたいかを選ぶことができます。

- 選択フィルターを表示するには、F6 (Mac: Fn+F6) を押すかメニューから表示 → 選択フィルターを選びます。

既定値ではパレットの下に選択フィルターが表示されます。表示位置を変えるには、表示メニューとナビゲーション: サイドパネルをご参照ください。

例: 次のようなフレーズの小節 1 と 2 をコピーしたい場合、



1. 選択フィルターが表示されていることを確かめ、(上記ご参照)
2. "アーティキュレーション" と "スラー" のチェックを外し、
3. 目的の小節をコピーし貼り付けます。(この例では、1-2 小節を 3-4 小節に)

注: 選択フィルターはクリップボードと交換コマンドでも同様に機能します。

参照

リズムを変えることなく音符・休符を取り扱いたい場合には、コピーと貼り付けをリビッチモードと組み合わせます。

外部リンク

- [How To Paste Special - Changing note duration](#) (MuseScore HowTo)
- [Video tutorial: Lyrics, copying & dynamics](#)

元に戻すと再実行

MuseScore は元に戻す/再実行の操作を無制限に記録します。

標準のショートカットキーは:

- 元に戻す Ctrl+Z (Mac: Cmd+Z)
- 再実行 Ctrl+Shift+Z か Ctrl+Y (Mac: Cmd+Shift+Z)

もしくは、ツールバーのボタンを利用します。:

表示メニューとナビゲーション

この項では、表示メニューで利用できるオプションと、スコア画面の上のツールバーにあるズームとページビュー/連続ビュー/単一ページについて説明します。また、各種ナビゲーションのコマンドと機能を詳しく説明します。

表示メニュー

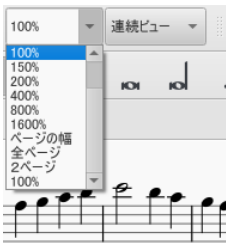
サイドバー/パネルの表示

- パレット: F9
- マスターパレット: Shift+F9
- インスペクタ: F8
- Play Panel: F11
- ナビゲーター
- タイムライン: 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
- スコア比較ツール

ズームイン/アウト

スコアをズームイン/アウトするには複数の方法があります。

- **キーボードショートカット**
 - ズームイン: Ctrl++ (Mac: Cmd ++)
 - ズームアウト: Ctrl+- (Mac: Cmd +-).
- **表示メニュー**
 - ズームイン: 表示 → 拡大
 - ズームアウト: 表示 → 縮小.
- **マウス**
 - ズームイン: Ctrl (Mac: Cmd) を押さえたまま、マウスホイールをスクロールアップ
 - ズームアウト: Ctrl (Mac: Cmd) を押さえたまま、マウスホイールをスクロールダウン
- **ドロップダウンメニュー**: 特定の倍率にするには、標準ツールバーのドロップダウンメニューを使って (25~1600%) にしたり、"ページの幅"、"全ページ"、や、"2ページ" にすることもできます。



- **100% 倍率に戻るには**: ショートカットキー Ctrl+0 (Mac: Cmd+0) を使います。

ツールバー

ツールバーの領域はメニューバーとスコアウィンドウの間です。



次のツールバーが含まれています。

- **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 MuseScore.com に保存、スコアの印刷、元に戻す、再実行
- **ズーム/ページビュー**
- **再生操作**: MIDI 入力、開始位置に戻る、再生/停止、ループ再生切替、反復再生、自動的にスコアを動かす、メトロノーム、カウントイン
- **合奏調 (実音)**: スコアを記載、あるいは合奏調 (実音) のピッチで表示
- **イメージキャプチャー**: スコアの一部をスナップショット
- **音符入力**: 音符入力モード、音価、付点、タイ、休符、臨時記号、符幹の方向転換、声部 (1, 2, 3, 4)

ツールバーの表示/非表示

ツールバーを表示・非表示するには:

- 表示 → ツールバー で所定のオプションにチェックを入れる。
- あるいは、ツールバーの領域の空白部分かインスペクタのタイトルバーを右クリックして表示されるメニューで、所定のオプションにチェックを入れるか外す。(注: この方法は、タイムライン、スコア比較ツール、スクリプトレコーダー、ピアノキーボード、選択フィルターやドラムセットツールにも利用できません。)

ツールバーを変更する

- 表示 → ツールバー から "ツールバーを変更する..." を選びます。



このダイアログで、左には変更可能なツールバー、選択されているツールバーでのツールボタンが中央に、そして追加できるボタンが右に表示されています。左パネルでツールバーを選べば、次のことができます。

- ツールボタンの削除 中央パネルでボタンを選び、- を押します。
- ツールボタンの追加 右パネルでボタンを選び、+ を押します。
- ツールボタンの移動 中央パネルでボタンを選び、↑ や ↓ を押します。

ワークスペース

このオプションを選んで新しいワークスペースの作成あるいは既存のワークスペースの編集を行います。

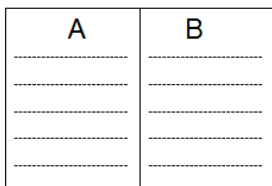
ステータスバーの表示

ステータスバーは画面下にあり、選択したスコア要素の情報を表示します。このオプションにチェックを入れる/外すと表示/非表示となります。

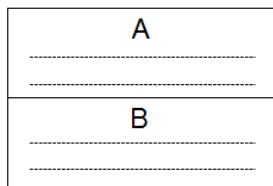
画面の分割

スコア表示領域を分割すると、別の2つのものを同時に見たり、同じものの異なる2つの部分を同時にみたりすることができます。タブを使って2つのうちのどちらかを選択することができます。2つのスコアの境をドラッグすると、表示面積を変えることができます。

- 楽譜を左右に表示する: 画面を垂直に分けて2つのスコアを左右に表示します。
- 楽譜を上下に表示する: 画面を水平に分けて2つのスコアを上下に表示します。



左右に表示



上下に表示

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: 印刷やエクスポートでは非表示となっている要素を表示/非表示します。
- 非印刷属性を見せる: 区切りとスベーター記号を、表示/非表示します。
- フレームの表示: フレームの点線枠を表示/非表示します。
- ページ余白の表示: ページ余白を表示/非表示します。

不規則な小節を表示する

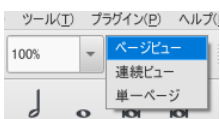
拍子記号で設定されたものと異なる長さの小節は、その右上に"-","+"を表示します。

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

ツールバーにあるドロップダウンリストを使えばスコアを異なる表示に切り替えることができます。



スコアをスクロールするには:

- 上下: マウスホイールを上下に動かす
- 左右: Shift を押しながら、マウスホイールを上下に動かす

ページビュー

ページビューはスコアを印刷やPDFや画像にエクスポートするときの表示形式で、ページごとであり余白が付いています。MuseScore はページの設定とスタイルに従って、自動で譜表の折り返しやページ区切りを付けます。ご自身で譜表の折り返し、ページ区切り、セクション区切りを加えることもできます。

水平と垂直のページスクロールの選択は、環境設定: キャンバス(スクロールページ)で行います。

連続ビュー

連続ビューでは、スコアは段で区分されることなく表示されます。始まりの点といった表示はなく、小節番号、楽器名、音部記号、拍子記号、調号は常にウィンドウの左に表示されます。

注: レイアウトが単純化されていて、ページビューより連続ビューの方が MuseScore の動きが速やかです。

単一ページ ビュー

単一ページビューでは、スコアはただ一つのページとして表示され、ヘッダーはありますが余白は無く、ページの上下幅に制限はありません。譜表の折り返し区切り) は ページの設定 と スタイル: 一般 に従って自動的に加えられます。ご自身で譜表の折り返しやセクション区切りを加えることもできます。

サイドパネル

ワークスペース、インスペクタと選択フィルタはサイドパネルとしてスコア画面の左や右に表示すると便利です。所定の位置から動かすには、次の方法を使います。

- パネルをドラグ
- パネル上部の二重山形の記号をクリック
- パネル上部のタイトル領域をダブルクリック

パネルを所定の位置にするには、次の方法を使います。

- そのパネルを既存のパネルの上あるいは下にドラグすると、上下に表示されます。
- そのパネルを既存のパネルの中ほどにドラグすると、既存のパネルに重ねて表示されます。2つのパネルはタブキーを使って使分けれます。

あるいは、そのパネルのタイトルバーをダブルクリックすると、元あった位置に戻ります。

ナビゲーション

コマンド

スコアをより容易に行き来するのに役立つ様々なコマンドが用意されています。キーボードショートカット: ナビゲーション で一覧表にしています。

ナビゲーター

ナビゲーターはオプションのパネルで、スコアウィンドウの下あるいは右にページの概要を表示します。

- ナビゲーターを表示/非表示するには、表示→ナビゲーターを選ぶか ショートカット を作ります。



ページを水平にスクロールするとスコア画面の下に、垂直にスクロールするとスコア画面の右に、ナビゲーターが表示されます。 環境設定: キャンバス をご参照ください)

青色の四角がその時点で表示されているスコア領域を意味し、その四角をドラグするか、ナビゲーターパネルを直接クリックすればスコアのその箇所が表示されません。スクロールバーをドラグしてもできます。

タイムライン

タイムラインパネルはスコアの詳しい概要を提供し、ナビゲーションと相互作用の可能性を広げています。

- タイムラインを表示するには、F12 を押すか 表示→タイムラインを選びます。

詳細は タイムライン をご参照ください。

検索 / GO TO

検索 / GO TO 機能を使えば、特定の小節やリハーサルマーク、スコアのページ番号の位置に、速やかに移動できます。

1. Ctrl+F (Mac: Cmd+F) を押すか、編集→検索を選びます。それにより **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. 次のいずれかのオプションを使います。
 - その番号の小節に行くには: その番号を入力します。 再起, section breaks あるいは手動で小節番号の数え方を変えたかどうかを問わず、1から始め、連続した番号として数えます)
 - その番号のページに行くには: XX をページ番号とすれば、pXX の形式で入力します。
 - その数字のリハーサルマークに行くには: XX をリハーサルマークとすれば、rXX の形式で入力します。
 - その文字のリハーサルマークに行くには: リハーサルマーク を入力します。(検索では大文字小文字が区別されます。)

注: "R", "r", "P", "p," の1文字や、それに正数を加えた "R1" や "p3" といった形式は混乱を生じやすく、避けるのがよいでしょう。

参照

- 開く/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

選択モード

音符、小節、アーティキュレーションなどのスコアのオブジェクトの選択には、(1) 一度に二つ、(2) 連続する範囲、(3) 任意 (不連続)、あるいは、(4) 類似した要素の方法があります。

選択は、例えば 削除、コピー/切り取りとペースト や 移調 などのコマンドを使う前に用いられます。

オブジェクトを一つ選択

ほとんどのオブジェクトは、**通常モード**の中でクリックすれば選択できます。

音符を一つ選択

- **通常モード**の中で、符頭をクリックします。

注: 音符を一つ選択し、それをコピー・アンド・ペーストすると、音高だけがコピー・アンド・ペーストされ、音価や他の属性は対象となりません。全ての属性を含んだまま音符をコピーするには、Shift を押す必要があります。下のコードの選択と同じです。

コードを一つ選択

- **通常**の中で、Shift を押しながらコードの中の音符の一つをクリックします。

小節を一つ選択

- その小節の空白スペースをクリックします。

注: 連続した小節を範囲として選択するには、下の**Shift 選択**と**Shift + クリック 選択**をご参照ください。

重なる要素の選択

重なり合う複数の要素のうちの一つを選択するには:

- Ctrl を抑えたまま、目的の要素が選択されるまでクリックを続けます。

連続する範囲のオブジェクトを選択

連続する範囲の音符、コード、小節を選択するにはいくつかの方法があります。

1. Shift + クリック 選択

ある範囲の**音符**や**休符**を選択するには:

1. **通常モード**にいることを確かめ、
2. その範囲の最初の音符・休符をクリックして、
3. Shift を押しながらその範囲の最後の音符・休符をクリックします。

注: 最後に選択する要素が最初に選択した音符・休符のある譜表の上や下の譜表であっても構いません。選択された要素は青色の長方形で囲まれ、それに付属する線やアーティキュレーションもそこに含まれますが反復番号括弧は対象外です。必要に応じて、この操作を繰り返して選択範囲を広げることができます。

コード記号、歌詞などの選択 (version 3.5)

MuseScore 3.5 では、Shift+クリックの方法は、連続する範囲のコード記号や歌詞などを選択できるように調整されました:

1. 対象とする範囲の最初のコード記号をクリックし、
2. その範囲の最後のコード記号をShift+クリックすると、
その結果、その範囲の全てのコード記号だけが選択されます。

ある範囲の小節を選択

1. 対象範囲の最初の小節で、空白スペースをクリックし、
2. Shift を押したまま、対象範囲の最後の小節の空白スペースをクリックします。

注: 音符の選択の場合と同じく、選択範囲を前後にも上下にも広げることができます。

2. Shift 選択

1. **通常モード**にいることを確かめて、
2. その範囲の最初の**音符**、**コード**、**休符**、あるいは、**小節**を選択します。必要に応じてこの選択を上下の譜表に広げることができ、Shift+↑ あるいは↓ を使います。
3. そして、次のいずれかの方法を選びます。
 - 押すごとに、選択範囲を一つ右のコードに進める: Shift+→
 - 押すごとに、選択範囲を一つ左のコードに進める: Shift+←
 - 押すごとに、選択範囲を一つ右の小節に進める: Shift+Ctrl+→ (Mac: Shift+Cmd+→)
 - 押すごとに、選択範囲を一つ左の小節に進める: Shift+Ctrl+← (Mac: Shift+Cmd+←)
 - 選択範囲をその行の最初に進める: Shift+Home (Mac: Shift+Fn+→)
 - 選択範囲をその行の最後に進める: Shift+End (Mac: Shift+Fn+←)
 - 選択範囲をスコアの最初に広げる: Shift+Ctrl+Home (Mac: Shift+Cmd+Fn+→)
 - 選択範囲をスコアの最後に広げる: Shift+Ctrl+End (Mac: Shift+Cmd+Fn+←)

3. ドラッグ選択

この方法は、音符・休符の選択に、あるいは独自に、スタックートの点や歌詞など、音符ではない記号選択するのに使います。

- Shift を押したまま、対象範囲を跨いでカーソルをドラッグします。

4. すべて選択

この方法は、音符・休符、それに付属する要素などスコアの楽譜要素全体が選択されます。次のどちらかの方法を使います。

- Ctrl+A (Mac: Cmd+A) を押す。
- メニューから **編集** → **すべて選択** を選ぶ。

5. セクションの選択

この方法は、**セクション区切り**で区分けされたスコアの領域である**セクション**を選択するために使います。

1. そのセクションの小節の一つで、空白のスペースをクリックし、
2. メニューから **編集** → **セクションの選択** を選びます。

6. 選択フィルター

選択フィルターを使えば、選択した範囲の特定のタイプの要素を含んだり排除したりすることができます。コピーと貼り付け: **選択フィルター**をご参照ください。

オブジェクトを任意に選択

スコア要素を任意(不連続)に選択するには:

1. 一つ目の要素を選択し、
2. Ctrl (Mac: Cmd) を押したまま、追加する要素をクリックします。

注: この方法では小節の選択はできません。小節を一つあるいは範囲選択を使います。

選択したものを修整 (version 3.5)

Ctrl+クリックの方法を使うと、選択したものに追加あるいは削除ができます。例えば:

1. 上に説明したようにスコア内で選択を行い、
2. まだ選択されていない要素一つを追加するには、その上でCtrl+クリックします。必要に応じてこれを繰り返します。
3. 既に選択した要素の一つを選択から削除するには、その上でCtrl+クリックします。必要に応じてこれを繰り返します。

すべての類似した要素を選択

"縦線をすべて"、"テキスト要素をすべて"とか"スタックカート記号をすべて"といったような、すべての類似した要素を一挙に選択するには:

1. 要素の一つを選択し、
2. 右クリックして選択...を選ぶと、
3. 次のオプションが利用できます。
 - すべての類似した要素: スコアにある選んだ要素と類似の要素をすべて選択
 - 現在の譜表のすべての類似した要素: 同じ譜表にある選んだ要素と類似の要素をすべて選択
 - 選択範囲内のすべての類似した要素: 範囲が選定されている場合にだけ有効。選択範囲内にある選んだ要素と類似の要素をすべて選択
 - 詳細...: ダイアログが開き、より多くのオプションを使って詳細に設定します。例えば、符頭を選択すると、次のようなダイアログが表示されます。



選択

- 同じ符頭: (音符の場合のみ): 同じ符頭形状のグループにある音符を選択
- 同じピッチ: (音符の場合のみ): 同じピッチの音符を選択
- 同じ弦: (TAB譜の場合のみ): 同じ弦のフレットマークを選択
- 同じ種類: 全ての符頭を選択 (符頭形状のグループに無関係)
- 同じ長さ: 同じ長さの符頭を選択
- 同じ音: すべてのオクターブで同じ音名を符頭を選択
- 同一の譜表: 同じ譜表のすべての符頭を選択
- 同一の声部: 同じ声部のすべての符頭を選択
- 選択範囲内
- 同一の段:

アクション

- 選択を置き換える: 選択を始めた最初で、これがデフォルトで選ばれています。
- 選択を追加する: 現在までの選択を保持しつつ、それに現在の選択を追加します。
- 選択を検索:
- 選択を解除する: 現在までの選択から、ここで設定したものを削除します。

選択が有用なのは

- コピーと貼り付け
- 編集モード
- インスペクタ
- ツール

参照

- 基本の章、特に音符の入力
- 記譜の章、特に臨時記号
- テキストの章、特にテキスト編集

合奏調 (実音)

スコアの表示を、記譜された音高か合奏調 (実音) のどちらにするかを選べます。記譜した音高は、印刷されたものを音楽家が読む際に見るはずのスコアを表します。でも、記譜中は、移調楽器が移調ではなく実際に響く実音で表示されていると便利な場合があります。この場合は、"合奏調 (実音)" オプションを選択してください。

スコアの表示を記譜された音高か合奏調 (実音) かに切り替えるには、ツールバーの右上にある合奏調 (実音) ボタンを押します。このボタンが強調表示されているときは、スコアは合奏調 (実音) です。

スコアを印刷、PDFへエクスポート、オンライン保存したりする場合には、事前に、合奏調（実音）ボタンがオフであり、各パートが正しい調号になっているのを確認する必要があります。

参照

- [移調: 移調楽器](#)
- [臨時記号: リスベルピッチ](#)

外部リンク

- [Concert pitch](#) (Wikipedia article)
- [Transposing Instrument](#) (Wikipedia article)
- [Concert pitch or not?](#) (MuseScore forum discussion)

スコアのオンライン共用

[Musescore.com](#) で次のことができます:

- コミュニティが作り出した大きな譜庫のスコアを見て、聴く
- どのスコアでも MuseScore、MusicXML、PDF、MIDI、や MP3 のフォーマットでダウンロード
- あなた自身のスコアをアップロードし、一般に公表、あるいは（内緒のリンクを経由して）私的に共用
- あなたのスコアをYouTube ビデオ ("Videoscores")と同期

注: PD (Public Domain) あるいは "Original" work でなければ、MuseScore Pro account が必要で、後者に関してはスコア所有者の承認を要します。

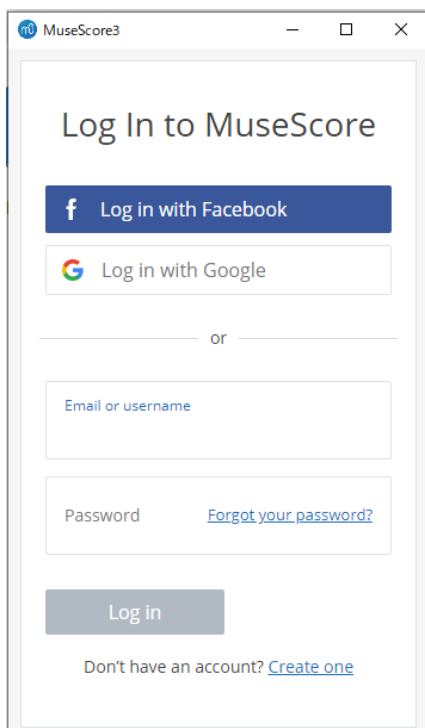
アカウントの作成

1. [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用

スコアをオンライン保存するには:

1. 合奏調（実音）ボタンがオフになっていて、各楽器が適切な調であることを確かめ、
2. メニューから [ファイル→オンライン上にアップロード...](#) を選びます。"Log in to MuseScore" ダイアログが表示されます。



3. あなたのメールアドレス、あるいは、MuseScore でのユーザー名を入力しOK ボタンをクリックします。

注: MuseScore アカウントをお持ちでない場合は新たに作成するべく "Create one" のリンクをクリックします。ブラウザが開始され [musescore.com/user/register](#) が開きます。

4. ログインができれば、スコア情報を入力することができます。

- * __タイトル__: スコアのタイトル
- * __説明__: タイトルに続いて表示される説明文
- * __このスコアを個人用にする__: チェックを入れると、そのスコアは個人的なリンクでのみ見ることができ、チェックしなければ、そのスコアは誰でも見られます。
- * __ライセンス__: ドロップダウンリストから適切な著作権を選びます。__注__: [クリエイティブ・コモンズ ライセンス](<http://creativecommons.org>) は一定の条件の下でそのスコアの使用を許可します。
- * __タグ__: MuseScore.com の中でそのスコアを特徴付けるように **タグ** を付けることができます。複数のタグをつける場合には、コンマで区切ります。

5. そのスコアが既にオンラインにある場合、自動的に更新されます。必要に応じ、「変更」セクションに追加情報を加えます。MuseScore.com でのそのスコアの "Revision history" 情報を見られます。Uncheck 既存のスコアを更新するのチェックを外すと、新しいスコアとしてオンライン保存されます。

6. デフォルトとは異なる **SoundFont** を使っていて、**MP3 ファイル** としてエクスポートすることができる場合には、**Upload score audio** のチェックボックスが表示されます。(ある種の Linux 版は例外です)

これにチェックを入れると、MuseScore はそのスコアのオーディオを **synthesizer** 設定を使ったオーディオとして MuseScore.com にアップロードします。

MuseScore.com へのスコアのアップロード

スコアを直接 MuseScore.com にアップロードすることもできます。

1. MuseScore.com の **Upload link** [🔗](#) リンクをクリックします。
2. "オンライン上にアップロード..." と同じオプションを利用できます。
3. 例えば **Genre** など、より多くの情報を利用できます。

MuseScore.com 上のスコアを編集

MuseScore.com に上げたあなたのスコアに変更を加えたい場合、ご自身のコンピューター上のその MuseScore ファイルを編集して保存したのち、次のステップを行います。

- 当初 MuseScore 内から直接に [\[#direct\]](#) そのスコアを共用したのであれば、再度ファイル→オンライン上にアップロード...してオンラインのスコアを更新します。
- 当初 MuseScore.com の **アップロードページ** [🔗](#) を経由してスコアをアップロードしたのであれば、次のステップでオンラインのスコアを更新します。
 1. MuseScore.com のスコアのページへ行き、
 2. Click the three dots menu 右にある3つの点のメニュー? をクリックして "Update this score" を選び、
 3. そこに設定されている書式に従って交換するスコアのファイルをアップロードすることができ、関連する情報やプライバシー設定も変更できます。

オンラインスコアの更新を直接行う方法に変更

オンラインスコアを MuseScore の中から直接に更新できれば、スコアページに行って手動で更新するよりとても便利です。当初スコア **upload page** [🔗](#) で行っていて、直接方式に変えたいのなら:

1. MuseScore.com のスコアページに行き、該当の URL をコピーします。
2. そのスコアファイルをあなたのコンピューターの MuseScore で開きます。
3. メニューを **ファイル→スコアのプロパティ...** と進み、1でコピーした URL を "Source" の欄にペーストします。

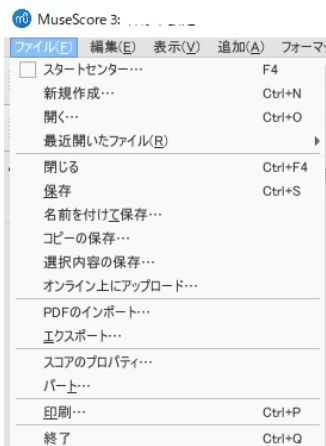
これにより、いつでも、ファイル→オンライン上にアップロード... でオンラインスコアを更新出来ます。

外部リンク

- [How to delete a score saved on MuseScore.com](#) [🔗](#) (MuseScore HowTo)
- [Score download becomes a part of the Pro subscription](#) [🔗](#)
- [Download becomes a part of the Pro subscription](#) [🔗](#)

開く/保存/エクスポート/印刷

ファイルメニューには、ファイルを開く、保存、エクスポート、印刷、のオプションがあります。



開く

独自フォーマットのファイル (.mscz, .mscx) 以外に、MuseScore は MusicXML、圧縮 MusicXML、MIDI やその他多くの フォーマット のファイルを開くことができます。

サポートされているファイルを開くには:

1. 次のいずれかの方法を使い、:
 - * キーボードショートカット Ctrl+O
 - * ツールバーの左の方にある "ファイルからスコア読み込み" アイコンをクリック
 - * メニューバーから ファイル → 開く... を選択
2. ファイルを選んで開くを選ぶか、ファイルをダブルクリックします。

最近開いたファイル... を使えば、最近開いたファイルの一覧表から選ぶことができます。

保存

保存...、名前を付けて保存...、コピーの保存... および 選択内容の保存... では、MuseScore の独自ファイル形式 (.mscz and .mscx) で保存できます。

- 保存...: 現在のスコアをファイルに保存
- 名前を付けて保存...: 現在のスコアを新しいファイルに保存
- コピーの保存...: 現在のスコアを新しいファイルに保存し、元のファイルはそのまま継続して編集
- 選択内容の保存...: 選択した小節を新しいファイルに保存
- オンライン上にアップロード...: 現在のスコアを [MuseScore.com](https://musescore.com) に保存して共用。詳細は [スコアのオンライン共用](#) をご参照ください。

エクスポート

エクスポート... では、PDF や MusicXML、MIDI や様々なオーディオと画像のフォーマットといった MuseScore 以外のフォーマットのファイルを作成することができます。エクスポート ダイアログで、エクスポートするフォーマットを選ぶことができます。

- エクスポート...: 現在のスコアを選択したフォーマットでエクスポート

MuseScore は最後に行った際のフォーマットを次回の既定値とします。

印刷

印刷... を使って、スコアを MuseScore からプリンターへ直接出力することができます。プリンタ機種による差はあるでしょうが、一般にはページ範囲、印刷部数と印刷順を指定することができます。

PDF プリンタがインストールされていれば、それを使って印刷からPDFに "エクスポート" することもできますが、通常、エクスポート の PDF オプションを選んで行う方がよいでしょう。注: Adobe PDF を使って印刷から PDF 化を行う際には、"Rely on system fonts only, do not use document fonts" というプリンタ設定は外しておきましょう。

参照

- [ファイルフォーマット](#)
- [パート譜の抽出](#)

記譜

前の → "基本" の章では、音符の入力 と バレット の取り扱いを学んでいただきました。"記譜" の章では、より高度なものも含む様々な記譜の方法を記載しています。

参照 → "[高度なトピック](#)"

縦線

縦線

通常使用の小節線は、ほとんど縦線バレット (基本ワークスペース) にあります。繰り返し小節線のみ、反復記号バレット (基本およびアドバンス) から使用できます。追加の小節線は、アドバンスワークスペースの縦線バレットにあります。独自のカスタム縦線を作成することもできます ([下記参照](#))。



縦線を変える

既存の縦線を変えるには、次のいずれかの方法を使います。

- 縦線あるいは小節を選択し、縦線パレットのアイコンをダブルクリック
- 縦線パレットから、縦線を小節あるいは既存の縦線にドラグ
- 既存の縦線を選択し、インスペクタ 縦線セクションにある "スタイル" を調整

一本線の縦線ではない縦線を一本線の縦線に変えるには

- その縦線を選択し、Del を押します。

縦線を隠すには:

- その縦線を選択し、V を押すか、インスペクタで表示のチェックを外します。

縦線を挿入

既存の音符・休符の間に新しく縦線を挿入するには、次のどちらかの方法を使います。

- 縦線パレットから音符・休符にアイコンをドラグ
- 音符・休符を選択し、縦線パレットのアイコンをダブルクリック

小節の分割

小節線を挿入して、小節を2つの小節に分割できます。次の方法のいずれかを使用します。

- Ctrl (Mac Cmd) を押して、新しい小節の最初の音符まで小節線をドラッグします。
- 新しい小節で最初となる音符を選択し、Ctrl (Mac Cmd) を押しながら、パレットの小節線をクリック (3.4 より前のバージョンではダブルクリック) します。

注: バージョン3.1 (またはそれ以前) では、この方法で入力されたすべての小節線は標準小節線として入力されます。小節の分割も参照してください。

カスタム縦線

既存の縦線を選びインスペクタの "縦線" セクションのプロパティを調整してカスタム縦線を作ることができます。

- スタイル: 一覧から縦線を選択
- 縦線を下の譜表まで伸ばす: 選択した縦線を下の譜表の縦線に連結
- 上に伸ばす長さ: その縦線の上端の位置を設定。"0" は一番上の譜線。正数は譜表の下方向、負数は上方向に調整。
- 下に伸ばす長さ: その縦線の下端の位置を設定。(数値については "上に伸ばす長さ" と同様)
- 既定値に設定: カスタム縦線の適用のために用いるボタン

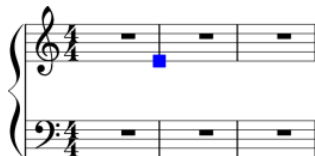
[Mensurstrich](#) をご参照ください。

インスペクタでは色や上下・左右のオフセットを変えることもできます。

縦線を連結

ピアノの大譜表やオーケストラスコアで楽器群を纏めているように、縦線を複数の譜表にまたがって伸ばすことができます。縦線を連結するには:

1. 縦線をクリック (3.4 より前のバージョンではダブルクリック) して編集モードに入ります。



2. 下側のハンドルをクリックして、接続する譜表まで下にドラッグします。ハンドルは位置を細かく指定する必要はなく、適切な位置に収まります。

3. Esc を押して編集モードを抜けます。それにより、関連するすべての縦線が更新されます。



参照

- [小節の操作](#)
- [フェルマータを小節線に加える](#)

調号

標準的な調号は基本・アドバンスワークスペースの調号パレットに用意されています。調号のカスタマイズ(下記)もできます。



新しい調号を加える

全ての譜表に新しい調号を加える

次のいずれかの方法を使います。

- パレットから調号を小節の空白部分にドラッグ
- 小節を選択して、パレットの調号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)
- 音符を選んで、パレットの調号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)

一つの譜表にだけ、新しい調号を加える

他の譜表は変えず、1つの譜表の調号だけを変更したい場合:

- Ctrl (Mac: Cmd) を押したまま、パレットから小節に調号をドラッグします。

既にある調号を入れ替える

全ての譜表の調号を入れ替える

次のどちらかの方法を使います。

- 既にある調号 (あるいはその調号がある小節) の上に、新しい調号をパレットからドラッグ
- 既にある調号を選択して、パレットで新しい調号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)

一つの譜表だけ調号を入れ替える

他の譜表は変えず、1つの譜表でだけ調号を入れ替えたい場合:

- Ctrl (Mac: Cmd) を押したまま、パレットから新しい調号を、既にある調号 (あるいはその調号を含む小節) の上にドラッグします。

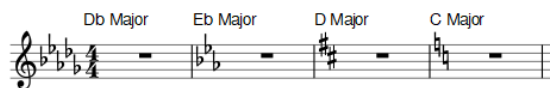
調号を削除する

次のどちらかの方法を使います。

- 今ある調号をクリックし、Del を押下
- アドバンスワークスペースのパレットにある空の調号を、その小節にドラッグ

調号を変更する場合のナチュラル記号の扱い

MuseScore のデフォルト設定では、#も♭も無い"ハ長調/イ短調"に変更した場合にのみ、ナチュラル記号を表示します。それ以外は取り消しの表示は無く、単に新しい調号を表示します。



しかし、全ての譜表の調号の変更については、取り消しのナチュラルの表示を選べます。

1. メニューを **フォーマット** → **スタイル...** → **臨時記号** と進むと、次の選択肢が表示されます。

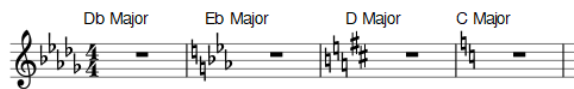
調号を変更した場合のナチュラルの配置

- 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時は変更後の調号の前に配置。そうでなければ後ろに配置。

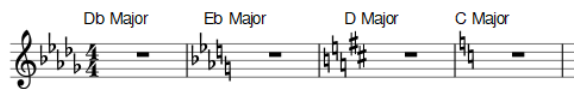
2. 3つの選択肢から1つを選びます。

3. **パート譜** にいて、他の**パート譜** 全てに適用したいのなら、**全要素に適用** をクリックします。
4. **OK** ボタンをクリックして、終了します。

"変更後の調号の前に配置" を選ぶと次のようになり、



"シャープ系とフラット系が切り替わる時は変更後の調号の前に配置、そうでなければ後ろに配置" を選ぶと次のようになります。



調号の変更と長休符

調号の変更により **長休符** は中断します。



慣例の調号

特定の慣例の調号を表示しないするには:

- その調号を選択し、インスペクターの"調号" セクションの "慣例の調号を表示する" のチェックを外します。

全ての慣例の調号を表示しないするには:

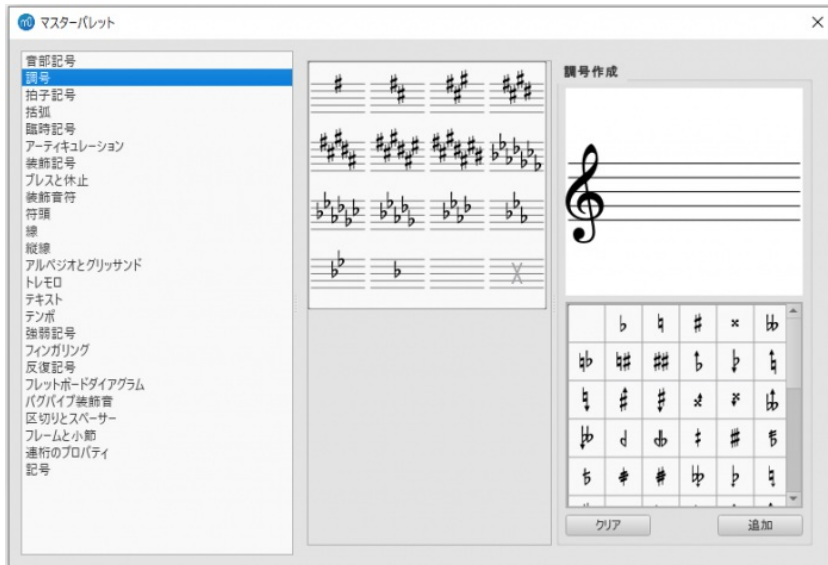
- メニューを **フォーマット** → **スタイル...** → **ページと進み**、"慣例の調号を表示" のチェックを外します。

注: セクション区切りでは、慣例の調号は表示されません。

調号のカスタマイズ

調号を独自に作るには:

1. Shift+K を押してマスターパレットの調号 セクションを開きます。



2. 調号作成 パネルで、下側パレットから上側 "譜表" に臨時記号をドラグし、求める調号を作ります。注: ト音記号は例として表示されていて、ここで作成したカスタム調号は全ての譜表に適用できます。
3. クリア ボタンを押すと "譜表" 上の臨時記号が全て削除されるので、必要に応じてご利用ください。
4. 新しい調号として中央パネルのライブラリに移動するには、追加 を押します。ライブラリから調号を削除するには、それを右クリック (Mac: Ctrl-クリック) し、表示されるドロップダウンメニューで削除 を選びます。

注: 特製の調号に対する制限があり、通常の方法では移調できません。移調が必要な場合、あるいは音部記号が変更となる場合には、新たにカスタム調号を作成する必要があります。

マスターパレットから調号をカスタムパレットに移動するには、

- 調号をパレットにドラグ・アンド・ドロップします。

調号をマスターパレットから直接スコアに適用するには、次のどちらかの方法を使います。

- 小節を選択し、マスターパレットの調号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) します。
- マスターパレットから調号を小節上にドラグするか、一つの譜表にのみ適用するには、Ctrl (Mac: Cmd) を押したまま、ドラグします。

音部記号

よく用いられる音部記号 (ト音記号、ヘ音記号、アルト記号、テノール記号) は基本ワークスペースの音部記号パレットにあります。より広範囲なもの (次の図) は、アドバンスワークスペースの音部記号パレットをご参照ください。



音部記号を加える

小節の始まりに音部記号を加える/変更する

- 小節を選択し、パレットの音部記号をクリック (3.4 より前のバージョンの場合はダブルクリック)
- パレットから音部記号をその小節にドラグ
- 現在の音部記号を選択し、パレットの音部記号をクリック (3.4 より前のバージョンの場合はダブルクリック)
- パレットから新たな音部記号を現在の音部記号の上にドラグ

小節の中に音部記号を加える/変更する

- 音符をクリックし、パレットの音部記号をクリック (3.4 より前のバージョンの場合はダブルクリック)
- 既に調節の中に音部記号がある場合:
 - その音部記号を選択し、パレットの音部記号をクリック (3.4 より前のバージョンの場合はダブルクリック)
 - パレットから新たな音部記号を現在の音部記号の上にドラグ

注: 小節の中の音部記号は、段の最初の音部記号より小さく表示されます。

例: 次の図で、上の譜表はト音記号で始まり直ぐにヘ音記号が変わって、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。従って、音符は音高を維持すべく動きます。必要なら、音部記号の変更と併せ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は、

1. メニューから **フォーマット→スタイル...→ページ** を選び、
2. "慣例の音部記号を表示" のチェックボックスで行います。

ケースバイケースですが、別の方法もあります:

1. 上の "ページメニュー" メニューでの "慣例の音部記号を表示" のチェックは常に入っている状態で、
2. インспекタの "音部記号" セクションにある "慣例の音部記号を表示" のチェックボックスを使います。

音部記号を削除する

- 音部記号を選択して Del を押します。

音部記号を隠す

最初の小節でだけ音部記号を表示する (全ての譜表カ対象)

1. メニューから **フォーマット→スタイル...→ページ** を選び、
2. "慣例の音部記号を表示" のチェックを外します。

最初の小節でだけ音部記号を表示する (特定の譜表カ対象)

1. 譜表を右クリック (Mac: Ctrl-クリック) して 譜表/パートのプロパティ... を選び、"音部記号を表示" のチェックを外します。
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音部記号をその譜表の最初の小節にドラッグアンドドロップする、あるいは、最初の音符を選んでマスターパレットの音部記号をクリック (3.4 より前のバージョンの場合はダブルクリック) します。

注: このオプションは TAB譜 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

1. その譜表をクリック (Mac: Ctrl-クリック) し、譜表/パートのプロパティ... を選び、
2. "音部記号を表示" のチェックを外します。

拍子記号

拍子記号 は基本とアドバンスワークスペース のどちらにも、同名の **パレット** の中にあります。



拍子記号を加える・入れ替える

次のどちらかの方法を使います。

- 拍子記号、小節、音符か休符を選択し、パレットの中の拍子記号をクリック (3.4 より前のバージョンの場合はダブルクリック)
- パレットから拍子記号をドラッグし、小節の空白部分あるいは既存の拍子記号の上にドロップ

拍子記号を削除

- スコアにある拍子記号を削除するには、それを選択して Del を押す。

拍子記号を作成

もし既存の **パレット** に求める拍子記号が無い場合には、次の方法で作ることができます。

1. Shift+T を押して **マスターパレット** の **拍子記号** セクションを表示し、
2. 中央のパネルで編集する拍子記号を選択します。
3. **拍子記号を作成** パネルで、分子、分母、テキスト、連桁 など必要なパラメーターを編集します。デフォルトの連桁パターンに戻すには **リセット** を押しします。
4. **追加** を押して新たに作成した拍子記号を中央パネルに加ええます。中央パネルから拍子記号を削除するには、それを右クリック (Mac: Ctrl-クリック) して削除を選びます。
5. マスターパレットからその拍子記号をドラッグし、スコアの望む位置でドロップします。

これを **カスタムパレット** に保存すれば、後に必要となった場合に利用できます。

拍子記号のプロパティ

拍子記号の **プロパティ** ダイアログを表示させるには、次のどちらかの方法を使います:

- * 拍子記号を選択し、インспекターの "拍子記号" セクションのプロパティを右クリック
- * 拍子記号を右クリック (Mac: Ctrl-クリック) し、拍子記号のプロパティ... を選びます。



- **全体の値**: 全体の拍子記号を表示し、スコアに拍子記号を加えると自動的に設定されます。ステータスバーに表示される拍とテンポ記号に関連します。
- **現在の値**: 特定の譜表に用いられる拍子記号を表しています。通常は全体の値と同じですが、必要に応じ個別の設定ができます。[局所的な拍子記号](#)をご参照ください。
- **表示**: 本来の拍子記号に影響を与える事無く、表示するテキストを編集することができます。例については、[変\(複合\)拍子](#)をご参照ください。
- **音符グループ**: 拍子記号に応じたデフォルトの連桁を変更することができます。[標準の連桁を変える](#)をご参照ください。

標準の連桁を変える

ある拍子記号に関連して音符の連桁を調整するには:

1. 拍子記号を選択してインスペクタの"拍子記号"セクションの"プロパティ"を選ぶか、拍子記号を右クリック (MacCtrl-クリック) して"拍子記号のプロパティ..."を選ぶ。
2. 音符グループパネルの中の音符の連桁を止めるには、それに続く音符をクリックします。連桁をリセットするには、その同じ場所をクリックします。別の方法として、連桁アイコンを次のように音符の上にドラッグします。

- その音符で連桁を開始
- その音符では連桁を終わらない
- その音符の左側は8分音符の連桁
- その音符の左側は16分音符の連桁

"且つ小さい音符に変更"のボックスをチェックすると、そのレベルに加えた連桁の変更は、より短い音符に関しても同じになるよう自動的に設定されています。リセットボタンはそのセッションに加えた変更を取り消します。

変(複合)拍子

変(複合)拍子は、一つの小節の中で拍を仕分けるのにつかわれます。変(複合)拍子を作るには:

1. スコア上のその拍子記号を右クリック (MacCtrl-クリック) し、拍子記号のプロパティ... を選び、
2. 表示セクションで、"テキスト"プロパティに必要な調整を行い、
3. 必要であれば、音符グループセクションで、連桁を調整します。

注: マスターパレットの拍子記号セクションで変(複合)拍子を作ることもできます。(上記ご参照)

(訳者注: additive (composite) meters を「変(複合)拍子」としましたが、適切な用語についてフォーラムにご投稿をお願いします。)

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。次の例は、バッハのゴルトベルク変奏曲の第26変奏です。



全体の拍子記号は 3/4 ですが、それとは異なり上側の譜表の拍子記号は独自に 18/16 に設定されています。

1つの譜表にだけ局所的な拍子記号を設定するには:

- Ctrl (Mac: Cmd) を押したまま、パレットから空白の小節に拍子記号をドラッグ・アンド・ドロップします。

拍子記号の大きさ

- 拍子記号を選択し、インスペクタの"拍子記号"セクションで"大きさ X" (幅)、"大きさ Y" (高さ)を調整します。

弱起小節とカデンツァ

拍子記号を変える事無く一つの小節の長さを増減する必要が時として生じます。弱起小節とカデンツァが一般的な例です。小節の操作: 小節の長さをご参照ください。

拍子記号の変更と区切り

拍子記号の変更により 長休符 は中断します。また、セクション区切り は、直前の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

外部リンク

- [How To Using Polyrhythm, mixed meters and local time signatures in MuseScore](#) (MuseScore HowTo)
- [Additive meters](#) at Wikipedia.

臨時記号

臨時記号の代表的なものはスコアの上の臨時記号ツールバーに、そして基本ワークスペースの臨時記号パレットに用意されています。アドバンスワークスペースの臨時記号パレットには、より包括的範囲の記号が用意されています。

臨時記号を加える

音符のピッチを増減すると、適切な臨時記号が自動的に加えられます。

- i: ピッチを半音 (#) 上げます。
- i: ピッチを半音 (b) 下げます。

(i) ダブルフラットかダブルシャープ、(ii) 慣例 (確認あるいは留意)の臨時記号、もしくは (iii) 標準的ではない臨時記号を加えるには、次のいずれかの方法を使います。

- 音符を選び、スコアの上のツールバーにある臨時記号をクリック
- 音符を選び、基本・アドバンスワークスペースの臨時記号パレットにある臨時記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)
- 臨時記号パレットから、臨時記号を音符上にドラグ

確認の臨時記号に括弧を付けたい場合、次のいずれかの方法を使います。

- スコアの中でその臨時記号を選択し、臨時記号パレットにある括弧記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)
- 臨時記号パレットから括弧記号をその臨時記号の上にドラグ
- その臨時記号を選択し、インスペクタの括弧の種類 のドロップダウンリストから選択

臨時記号は、必要に応じ、それをクリックしDelを押せば削除できます。

異名同音の変更

記譜調・合奏調(実音)のどちらでも、1つあるいは複数の音符の異名同音を変更するには:

- 音符を選択し、
- Jを押します。
- Jを続けて押すと、異名同音が順を追って表示されます。

合奏調(実音)に影響しないように記譜上の異名同音を変更する、あるいはその逆、には:

- 音符を選択し、
- Ctrl+J (Mac: Cmd+J) を押します。
- このキーの組み合わせを続けて押すと、異名同音が順を追って表示されます。

注: 選択した音符のピッチが全て同じではない場合、どういった結果になるか予測できません。

臨時記号の自動補正

- メニューから ツール→臨時記号の自動補正 を選びます。

参照

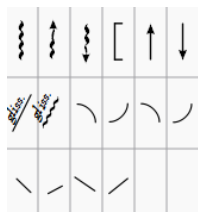
- 調号: 変更

外部リンク

- [Accidental](#) at Wikipedia
- [Enharmonic](#) at Wikipedia

アルペジオとグリッサンド

アルペジオとグリッサンドの記号は、アドバンスワークスペースの"アルペジオとグリッサンド"パレットにあります。ストロークの矢印、アルペジオの括弧、木管楽器用アーティキュレーションやスライドイン・アウトの記号も含まれています。



記号をスコアに加える

アルペジオやグリッサンドなどの記号をスコアに加えるには、次のどちらかの方法を使います。

- 音符を選択してから、"アルペジオとグリッサンド"パレットの記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)
- "アルペジオとグリッサンド"パレットから記号を音符の上にドラッグ

大きさの調整

記号の長さや高さを調整するには:

- その記号で編集モードに入り、キーボードショートカットを使ってハンドルを調整

カスタム記号

記号を選択すれば、インスペクタの"グリッサンド"や"アルペジオ"セクションで有用な多くのプロパティを調整できます。

グリッサンド

- 種類: "ストレート"と"波状"の線のどちらかを選択
- テキストを表示: これにチェックを入れるとその記号のテキスト表示がなされます。そうして、文字列の編集、フォントの指定、フォントサイズの指定、さらにその下でスタイルの設定ができます。注: 音符の間隔が十分ない場合には、テキストは表示されません。
- 再生: チェックを入れる/外すことで、再生のオン/オフができます。
- 再生スタイル: 半音階、白鍵、黒鍵、全音階から選びます。

アルペジオ

- 間隔: アルペジオの時間を延ばします。
- 再生: 再生したくない場合、このチェックを外します。

後の利用に備え、カスタムパレットに設定結果を保存することができます。

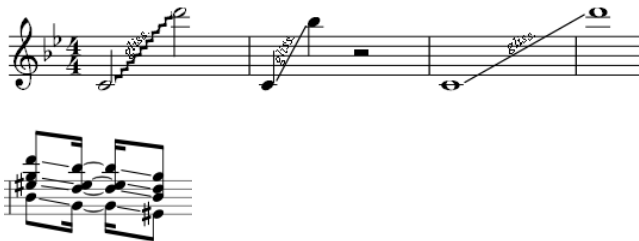
アルペジオ

アルペジオやストロークの矢印をスコアに加えると、当初は1つの声部だけが対象となります。その高さを変え、他の声部にも広げるには、上記**大きさの調整**をご参照ください。その記号の再生については、インスペクタの中でオン・オフの切り替えができます。



グリッサンド (スライド)

グリッサンド、砕けた言い方ではスライド、は連続した2つの音符を跨いでいて、テキストがある場合も無い場合もあります。例:



グリッサンドの開始・終了位置を調整

ハンドルの端をその音符から次の音符へ、上下あるいは左右に移動するには:

1. その記号で編集モードに入り、
2. 開始、あるいは終了位置のハンドルをクリックして、
 - Shift+↑ で、ハンドルを上下に移動します。
 - Shift+← で、ハンドルを左右に移動します。

このコマンドは譜表を跨ぐグリッサンドの作成、あるいは、コードに複数のグリッサンドを適用した際にハンドルの位置の調整に使います。

木管楽器のアーティキュレーション

Fall, **Doit**, **Plop** と **Scoop** の記号が用意されています。長さやカーブ具合を変えるには、その記号を選択して編集モードに入り、そのハンドルを編集モード: 線の説明に従って調整します。

スライドイン/アウト

スライドインとスライドアウトの記号は"アルペジオとグリッサンド"パレットにあります。線の長さや角度を編集するには、記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) してハンドルをドラッグします。微細な調整にはインスペクタやキーボードの矢印キーが便利です。

外部リンク

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

アーティキュレーションと装飾記号

該当する記号は、アドバンスワークスペースのアーティキュレーションパレット、

◡	◢	◣	◤	◥	◦
◧	◨	◩	◪	◭	◮
◰	◱	◲	◳	◴	◵
◶	◷	◸	◹	◺	◻
◼	◽	◾	◿	◾	◿
◽	◾	◿	◾	◿	◾
◾	◿	◾	◿	◾	◿
◿	◾	◿	◾	◿	◾
◾	◿	◾	◿	◾	◿
◿	◾	◿	◾	◿	◾

そして、アドバンスワークスペースの**装飾記号**パレットにあります。

∞	∞	♯	♯
♯	♯	♯	♯
♯	♯	♯	♯
♯	♯	♯	♯

基本ワークスペースの**アーティキュレーション**には縮小版があります。

◡	>	·	-	◡
^	♯	???		

アーティキュレーション

アーティキュレーションは、音符やコードをどのように演奏するかを示すためにスコアに加えられる記号です。このグループの主な記号には次のものがあります。

- フェルマータ
- アクセント (♯)
- スタッカートとその変形—メゾスタッカート (ポルタート)、スタッカーティッシモを含む
- テヌート
- マルカート

擦弦楽器、撥弦楽器、木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。

装飾記号

装飾記号には次のものが含まれます。

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

注: 前打音と長前打音は装飾音符パレットにあります。

アーティキュレーション/装飾記号を加える

次のどちらかの方法を使います。

- 音符を1つあるいは範囲で選択して、パレットの記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)
- パレットから記号を符頭の上にドラグ

装飾記号に臨時記号を加える

既に加えたトリルなどの装飾記号に臨時記号を適用するには:

1. その装飾記号を加えた音符を選択し、
2. マスターパレットの記号セクションを開き、
3. 求める臨時記号を検索してスコアに加える ("figured bass" を検索語に使用して検索すると小さい臨時記号が見つかります)。
4. その臨時記号を望む位置にドラグ。(あるいはキーボードショートカットやインスペクタを使って位置決めする。)

縦線にフェルマータを加える

縦線を選択してパレットにあるフェルマータをクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) すれば、その縦線にフェルマータを直接に加えることができます。ただし、再生には影響しません。

キーボードショートカット

- 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): Shift+N
- スフォルツァート・アクセント (トグルスイッチです): Shift+V
- マルカート (トグルスイッチです): Shift+O
- 短前打音 (装飾音符): /

キーボードショートカットは MuseScore の環境設定で設定できます。

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その記号は自動的に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や下に移動できます。

- 上下キーを押しての微調整 (1度に 0.1 sp)、
- Ctrl+↑ あるいは Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↑ あるいは Cmd+↓) でより大きく上下移動 (1度に 1 sp)
- 記号によっては符頭からの上下位置を反転することができ、その記号を選択して X を押します。

キーボードで各方向に移動するには:

1. その記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) して編集モードに入るか、あるいは、その記号を右クリック (Mac: Ctrl-click) して "要素の編集" を選択し、
2. 矢印を押して微調整 (1度に 0.1 sp); あるいは Ctrl+矢印 (Mac: Cmd+Arrow) でより大きく調整 (1度に 1 sp)

インスペクターで水平・垂直のオフセット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、それら記号を選択し、インスペクターでオフセットを調整します。

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と装飾のプロパティ

インスペクタのアーティキュレーション セクションで編集ができ、次のものが含まれます。

- 配置: フェルマータを譜表の上 / 下
- フェルマータの長さ: フェルマータでポーズの長さを調整
- 方向: 自動 / 上 / 下
- 場所: 自動 / 譜表の上、譜表の下 / コードの上、コードの下
- 再生: 再生のオン・オフ
- タイムストレッチ: 再生の長さを調整
- 装飾記号のスタイル: 既定値、バロック

ベンドのプロパティについてはベンドをご参照ください。

スコア全体でのアーティキュレーションと装飾の設定はフォーマット... → スタイル... → アーティキュレーション、装飾記号にあります。


参照

- [装飾音符](#)

外部リンク

- [How to create trills and ornaments with accidentals \(with playback\)](#) (MuseScore HowTo)
- [Ornaments](#) at Wikipedia

ベンド

ベンドツール  を使えば、様々なベンドを作成できます。このツールは、アドバンスワークスペースのアーティキュレーションパレットにあります。スコアに適用した全てのベンドは、インスペクタの"ベンド"セクションでカスタマイズ可能です。

ベンドを適用

ベンドをスコアに適用するには、次のどちらかの方法を使います。

- 1つあるいは複数の音符を選択し、パレットのベンド記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)
- ベンド記号をパレットから音符にドラッグ

ベンドを編集

テキストと線のプロパティ

1. ベンドを選択し、
2. インスペクタのベンド セクションで次のプロパティを調整:
 - 線の太さ
 - フォント、サイズ、スタイル: テキストのプロパティ
 - 再生(チェックボックス): 再生時にベンドを反映させるかどうか

スコア全体のベンドでの文字と線のプロパティについては、フォーマット→スタイル...→ベンドで編集できます。

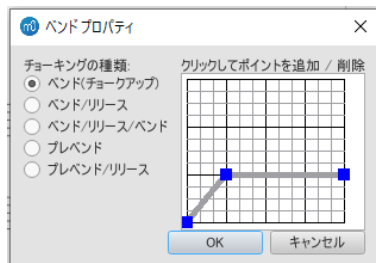
ベンドの形と幅

3.4以降のバージョンでは:

1. ベンドが選択されていることを確かめ、
2. インスペクタの"ベンド"セクションで、ベンドのタイプのドロップダウンを使って用意されたものから選択します。既定値は"ベンド(チョークアップ)"になっています。
3. 必要に応じ、インスペクタに描画されるベンドを調整します。下記 [描画表示を編集](#) をご参照ください。

3.4より前のバージョンでは:

1. スコアの中のベンド記号を選択し、インスペクタのベンドセクションにある"プロパティ"をクリックします。あるいはベンドを右クリックし、"ベンドプロパティ"を選びます。



2. チョーキングの種類に示された予め用意されているオプションから選びます。既定値は"ベンド(チョークアップ)"になっています。
3. 必要に応じ、インスペクタに描画されるベンドを調整します。下記 [描画表示を編集](#) をご参照ください。

描画表示を編集

ベンドはグラフで表示され、濃い青色の四角は操作点で、それが灰色の線で結ばれています。線の傾きはベンドのタイプを表しています。

- 上り坂 = アップベンド
- 下り坂 = ダウンベンド
- 水平線 = ホールド

グラフの縦軸はベンドの程度をピッチの上下で表し、1単位は1/4音、2単位で半音、4単位では1音といった具合です。グラフの横軸はベンドの長さを表し、1単位毎1 space (sp) 伸びます。

グラフ上に操作点を加えたり削除することで、ベンドを変化させられます。

- *操作点を加えるには、空の交点をクリックします。
- *操作点を削除するには、今ある操作点をクリックします。

操作点を加えると、ベンドは 1 sp 分長くなり、削除すれば 1 sp 分短くなります。ベンドの開始と終了位置は上下にだけ移動可能です。

高さを調整

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ことができ、

1. ベンドを始める音符に並行するより高い音高の音符を、その譜表の一番上の譜線（あるいは譜線間）で作り、
2. まず、その高い方の音符にベンドを適用します。そうすることで、ベンド記号の高さを一番低くできます。
3. ベンドの高さを増すには、その音符を下に移動します。
4. そのベンド記号を正しい位置にドラッグします。
5. インスペクタを使って、一番上の音符を非表示、且つ、非再生に指定します。

位置を調整

位置を調整するには、次のいずれかの方法を使います。


- ベンド記号をマウスでドラグ
- ベンド記号をクリックし、インスペクタでオフセット X Y を調整
- ベンド記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) するか、ベンド記号をクリックして 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" を選択し、

そののち、矢印キーを使っての微調整 (1 度に 0.1 sp); あるいは Ctrl+Arrow (Mac: Cmd+Arrow) を使っての大きな調整 (1 度に 1 sp)。

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。カスタムワークスペースをご参照ください。

外部リンク

- [Bending](#)  at wikipedia

連桁

拍子による音符の自動連桁を調整

拍子記号のプロパティ...の設定に従って音符を連桁するのが、MuseScore の既定値です。この自動的に行われる連桁のパターンを変更することについては [フォルトの連桁を変更](#) をご参照ください。

個々の音符の連桁を変更

"基本" や "アドバンス" [ワークスペース](#) の [連桁のプロパティ](#) パレットにある [連桁記号](#) を使って、音符に加えられるデフォルトの連桁を変えることができます。



一つあるいは複数の音符の連桁を変えるには(但し、下に記載している羽つき連桁は除きます)、次のどちらかの方法を使います。









- 連桁のプロパティパレットから、連桁記号をドラッグして音符の上にドロップ
- スコア上の関連する音符を選択し、連桁プロパティパレットにある該当の記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック)

羽つき連桁を適用するには、次のどちらかの方法を使います。

- 連桁のプロパティパレットから、羽つき連桁記号をドラッグして音符の連桁の上にドロップ
- スコア上の関連する連桁を選択し、連桁プロパティパレットにある該当の羽付き連桁記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック)

注: (1) 羽付き連桁はテンポと変更の速さによって 2~3 本の線を使います。(2) 2 本線の羽付き連桁にするには、連続する 16 分音符の連桁から始めます。(3) 3 本線の羽付き連桁にするには、連続する 32 分音符の連桁から始めます。(4) 羽付き連桁の再生はサポートされていません。

連桁記号とその効果

アイコン	名称	説明
	Beam start	その音符が前の音符と連桁になっている場合、その連桁を解きます。
	Beam middle	選択した音符とその前の音符 (があれば) を連桁します。これは Beam 16th sub と Beam 32nd sub でも同様です。
	No beam	選択した音符の前と後ろの連桁を解きます。
	Beam 16th sub	その音符から 2 段目の連桁を始めます。
	Beam 32nd sub	その音符から 3 段目の連桁を始めます。
	Automatic Beam	そこでの拍子記号によって定まるデフォルトの連桁を適用します。(上記ご参照)
	Feathered beam, slower	緩やかにテンポを遅くする指示の羽付き連桁を始めます。
	Feathered beam, faster	緩やかにテンポを速くする指示の羽付き連桁を始めます。

注: 2 つの音符・休符間の連桁はその 2 つの音符・休符によって定まります。例えば、連続する 2 つの音符がどちらも連桁の始まりとするとすれば、その 2 つの音符間に連桁は有り得ません。2 つの音符が桁によって互いに結び付けられて良いのであれば連桁となり、そうでなければ 2 つの音符が連桁されることはありません。

連桁の傾きを調整

キーボードやマウスで調整するには:

1. 連桁の上で編集モードに入ると、右の調整ハンドルが自動的に選ばれています。
2. 上下の矢印キーを使うか、右の調整ハンドルをドラッグして連桁の傾きを変更します。
3. Esc を押して編集モードを抜けます。

インスペクタを使って調整するには:

1. 連桁をクリックします。
2. インスペクタの"連桁"セクションにある"カスタムポジション"にチェックを入れます。
3. "位置"の値を変えて望む傾きにします。

連桁の高さを調整

キーボードやマウスで調整するには:

1. 連桁の上で編集モードに入ると、右の調整ハンドルが自動的に選ばれています。
2. Shift+Tab を押すか、左の調整ハンドルをクリックして選択します。
3. 上下の矢印キーを使うか、左の調整ハンドルをドラッグして連桁の高さを変更します。
4. Esc を押して編集モードを抜けます。

インスペクタを使って調整するには:

1. 連桁をクリックします。
2. インスペクタの"連桁"セクションにある"カスタムポジション"にチェックを入れます。
3. "位置"の値を変えて望む高さにします。

連桁を水平に

1. 連桁をクリックします。
2. インスペクタの"連桁"セクションにある"水平指定"にチェックを入れます。
3. 必要に応じて、キーボードやマウスを使って連桁の高さを調整します。

もし、スコア全体にわたって連桁を水平にしたい場合には、フォーマット→スタイル...→符尾の"すべての連桁を平らにする"オプションを使います。

羽付き連桁の調整

羽付き連桁を調整するには:

1. 音符の連桁を選択し、
2. インスペクタの"連桁"セクションにある"左旗の位置"と"右旗の位置"の値を調整します。

ローカルレイアウト

MuseScore は音符をその音価に従って間隔を割り当て、その上で臨時記号や歌詞などの要素を加えています。複数の譜表からなるスコアの場合、次の例のように音符の間隔が均等ではない状態になることがあります。



インスペクタにはローカルレイアウトのオプションのチェックボックスが用意されていて、その段の他の譜表とは別に音符間隔を設定することができます。上の例の上側譜表で連桁に"ローカルレイアウト"を適用すると、より均等な音符間隔になります。



ローカルレイアウトを再調整するには:

1. 1つ以上の連桁を選択し、
2. インスペクターの"連桁"セクションにあるローカルレイアウトにチェックを入れます。

連桁の向きの変更

連桁の符頭からの向きを上下変更するには:

1. 1つ以上の連桁を選択し、
2. 次のいずれかの方法を使います。
 - X キーを押す。
 - ツールバーの"方向転換" アイコンをクリック。
 - インスペクタの"連桁"セクションにある"方向"オプション(自動、上、下)を選択。

連桁モードをリセット

連桁を楽譜上の拍子に従ったものに戻すには:

1. スコアの上でリセットしたい箇所を選択します。選択しない場合はスコア全体が対象となります。
2. メニューからフォーマット→連桁をリセットを選びます。

参照

- 譜表を跨ぐ記譜
- 編集モード
- 音符の入力

- [標準の連析を変える](#)

外部リンク

- [How beams work](#) (MuseScore HowTo)
- [How to add a beam over a rest](#) (MuseScore HowTo)
- [How to place a beam between notes](#) (MuseScore HowTo)

括弧

MuseScore で利用できるのは**角括弧**と**波括弧**で、アドバンスワークスペースの**括弧パレット**に用意されています。



テンプレートを利用して新しいスコアを作成すると、MuseScore が自動的に適切な括弧を設定します。

追加

括弧を段に加えるには、次のどちらかの方法を使います。

- 括弧を始めたい最初の譜表の小節を選択し、括弧のパレットにある記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) します。
- 括弧を始めたい最初の譜表へ、パレットから括弧の記号をドラッグします。

削除

- 括弧を選択して Del を押します。

変更

- スコアの既存の括弧の上に、括弧のパレットから望みのアイコンをドラッグします。

編集

最初に括弧を追加した時点では、一つの譜表にだけ適用された状態です。それを他の譜表に広げるには:

1. **編集モード**に入り、
2. 括弧を広げたい譜表にハンドルをドラッグします。ハンドルは所定の位置に動きますから、位置を特定する必要はありません。

スタイル

括弧の太さや段との距離の既定値は**フォーマット→スタイル...**→**段**で調整することができます。



段括弧 セクションで、左側の2つで角括弧のプロパティを、右側の2つで波括弧のプロパティを設定できます。

プレスと休止

プレスと**休止**の記号は、アドバンスワークスペースの**プレスと休止パレット**に用意されています。



記号を加える

プレスや**休止**記号 (後者は "caesura" や "tram lines" とか "railroad tracks" と呼ばれることもあるそうです) をスコアに加えるには、次のどちらかの方法を使います。

- 音符か休符を選択し、プレスと休止パレットの記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)
- プレスと休止のパレットから記号をスコアの音符か休符にドラッグ

記号は選択した音符・休符の後ろに加えられます。その位置を調整するには**インスペクタ**のオフセット XY を使うか、**編集モード**に入って**矢印キー**を使います。

休止の長さの調整

加えた休止記号の休止時間は、**インスペクタ**で、秒単位の調整が可能です。

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)** にスラッシュはありません。

装飾音符を作る

装飾音符は基本やアドバンスのワークスペースの**"装飾音符"**パレットにあります。



装飾音符を加える

次のいずれかの方法を使います。

- 通常の音符を選択し、パレットにある装飾音符をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック)。
- パレットから装飾音符を通常の音符にドラッグ。
- 短前打音の場合に限り、音符を選択し、/ を押す。

この操作で、対象とする音符と同じ音高の装飾音符が加えられます。通常の音符に連続する装飾音符を加えるには、同じ操作を必要な回数繰り返します。下記音高を**変える** もご参照ください。

注: スコアに装飾音符を加えた時、スラーは自動的に作成されないで、別途加えます。スラーをご参照ください。

重音の装飾音符を加える

通常のコードと同じく、装飾音符をコードに積み上げます。

1. 上記の方法で、コードの最初の装飾音符を入力します。
2. その最初の装飾音符を選択し、通常のコードに対すると同じように続く音符を入力します。 (Shift+A...G)

ステップ2で、音程で追加のショートカットを使ってコードの装飾音符を作ることできます。Alt+1...9 で音程はユニゾンから9度です。

音高を変える

通常の音符と同じく、装飾音符の音高を変えることができます。

1. 対象とする装飾音符を選択します。
2. キーボードの矢印キーを使って、音高を調整します。
 - ↑ / ↓ で音高を半音上下
 - Alt+Shift+↑ / Alt+Shift+↓ 該当の調に従って1音階上下

音価を変える

装飾音符を選択してツールの音価を選ぶか、キーで1...9を入力します。(倍符入力をご参照ください。)

手動で調整

水平位置

装飾音符とそれが付属する通常の音符の間の水平距離を調整するには、次のどちらかの方法を使います:

- 装飾音符で編集モードに入り、左右の矢印キーを使って、求める間隔に位置付けます。
- 装飾音符を選択し、インスペクタのコードセクションでX オフセット値を変更します。

その他の調整

装飾音符に関するその他のプロパティは、インスペクタで調整できます。(要素、"コード" と "音符" セクションをご参照ください)。例えば垂直位置、サイズ、符幹といったものが該当しますが、割振り/前との間隔は通常の音符にのみ有効です。

外部リンク

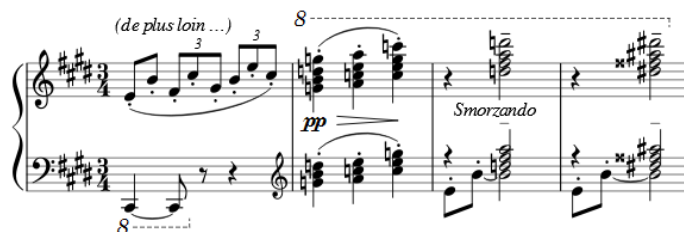
- [Grace note](#) at Wikipedia
- [Appoggiatura](#) at Wikipedia
- [Acciacatura](#) at Wikipedia
- [装飾音](#) ウィキペディア
- [アツチャットウーラ](#) ウィキペディア

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、基本とアドバンスワークスペースの線パレットに用意されています。

8 ——— / 8va ——— : 記譜された音高の1オクターブ上で演奏
 8 ——— / 8vb ——— : 記譜された音高の1オクターブ下で演奏

8va alta/bassa 線は特にピアノ譜で一般的ですが、他の楽器でも用いられることがあります。15ma alta (2オクターブ上) や 15ma bassa (2オクターブ下) も時折用いられます。



MuseScore はスコアを再生する際、オクターブ線の箇所を自動的に正しい音高で行います。

オクターブ線の適用

スコアに線を適用するをご参照ください。

垂直位置を調整するには、線:垂直位置の調整をご参照ください。

長さの変更

線:長さの変更をご参照ください。

カスタム線

他の線と同じく、オクターブ線もカスタマイズ可能です。カスタム線と線のプロパティをご参照ください。

オクターブ線特有のプロパティは、インスペクターのオクターブヴァ セクションで調整できます:

*種類: オクターブ線の文字表示を変更します。

*配置: 譜表の"上"あるいは"下"に設定します。

*数字のみ: チェックを入れれば数字のみ(例"8")になり、チェックを外せば数字と文字両方(例"8va")になります。

外部リンク

- [オクターブ](#) (ウィキペディア)

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

クレッシェンド・デクレッシェンド

クレッシェンド・デクレッシェンドを加える

クレッシェンド・デクレッシェンドは音量を徐々に変えることを指示するために用いられるスコアの記号です。クレッシェンドは次第に大きく、デクレッシェンドは次第に小さく指示です。



クレッシェンド・デクレッシェンドを加えるには:

1. 一連の音符、あるいは小節を選択し、
2. 次のキーボードショートカットを使います。
 - <: クレッシェンド
 - >: デクレッシェンド

それに替え、次の方法も利用できます。

- 一連の音符、あるいは小節を選択して、パレットの記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)
- パレットから記号をドラッグし、譜線の上にドロップ

長さの高さを調整

クレッシェンド・デクレッシェンドは再生のプロパティを持った線で、その長さの編集は:

1. そのクレッシェンド・デクレッシェンドをクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) して編集モードに入り、動かしたい方の端のハンドルをクリックします。



2. 次のキーボードショートカットを使います。
 - Shift+→ で端のハンドルとアンカーを音符・休符1つ分"右へ"動かします。
 - Shift+← で端のハンドルとアンカーを音符・休符1つ分"左へ"動かします。

この方法でクレッシェンド・デクレッシェンドを伸ばしたり縮めたりすると再生のプロパティが維持され、また、譜表の折り返しを超えて利用できます。



3. 端のハンドルの水平位置を微調整するには、次のキーボードショートカットを使います(アンカーは移動しない)。
 - - ハンドルを右へ 0.1sp
 - - ハンドルを左へ 0.1 sp
 - Ctrl+→ (Mac: Cmd+→) ハンドルを右へ 1 sp
 - Ctrl+← (Mac: Cmd+←) ハンドルを左へ 1 sp

クレッシェンド・デクレッシェンドの高さを変える

- クレッシェンド・デクレッシェンドの開いている側の下側ハンドルを調整します。(下側で青い四角の表示)



Cresc. と dim. の線

クレッシェンド・デクレッシェンドに加えて *cresc.* _ _ _ と *dim.* _ _ _ が同じ機能であり、線パレットに用意されています。必要なら、テキストをインスペクターの線のプロパティセクションで編集できます。

クレッシェンド・デクレッシェンドを同等のテキスト線に変えるには

- そのクレッシェンド・デクレッシェンドを選択し、インスペクターのクレッシェンド・デクレッシェンドセクションの"種類"で適切な線を選びます。

クレッシェンド・デクレッシェンドをコピー

version 3.1から、クレッシェンド・デクレッシェンドもテキスト要素と同じように、切り取り、コピー、貼り付けできるようになりました切り取り/コピー/貼り付けコマンドのまとめをご参照ください。

3.1 より前の version では、クレッシェンド・デクレッシェンドについてできるのは、コピーだけです: 線をコピー をご参照ください。

クレッシェンド・デクレッシェンドのプロパティを編集

クレッシェンド・デクレッシェンドのプロパティは、インスペクタの中で次のように編集できます:

- 要素: Y オフセットを編集して、譜表とクレッシェンド・デクレッシェンドの間隔を変える
- 線: 線の色、太さ、種類を編集
- 継続部: テキストを加え、テキストプロパティを設定
- クレッシェンド・デクレッシェンド:
 - 種類: 種類を変更: クレッシェンド、デクレッシェンド、あるいはテキスト
 - 先端を丸で囲む: ボックスにチェックを入れると有効
 - 高さ: クレッシェンド・デクレッシェンドの開き口の幅
 - 継続部の高さ: 段の終わりで次の段に継続する前のクレッシェンド・デクレッシェンドの幅
 - 位置: 譜表の上か下かを設定
 - 強弱の範囲: 再生時、クレッシェンド・デクレッシェンドの適用範囲を設定、譜表、パート (既定値) あるいは段
 - ペロシティの変更: ... クレッシェンド・デクレッシェンド範囲で変化、0 - 127 の範囲
 - シングルノートダイナミクスを使用 (version 3.1 から): これをチェックすると (既定値)、その楽器が一音での強弱の変化ができるなら、それを可能とする
 - ダイナミクス メソッド (version 3.1 から): 強弱が変化する方式を設定: リニア (既定値)、イーズイン/イーズアウト、イーズイン、イーズアウト、あるいは、エクスポネンシャル

クレッシェンド・デクレッシェンドの再生

version 3.1 より前には、クレッシェンド・デクレッシェンドは1つの音符から次の音符を再生する際にのみ有効で、1つの音符やタイで結ばれた音符には反映されませんでした。

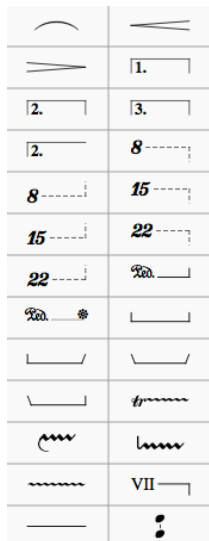
version 3.1 から、1つの音符での強弱をサポートする楽器であれば、1つの音符やタイで結ばれた音符について、クレッシェンド・デクレッシェンドが有効になりました。楽器の例として、ピアノは1つの音符をクレッシェンドする演奏はできませんが、トランペットであれば可能です。

デフォルトの設定で、クレッシェンド・デクレッシェンドは、その前後に強弱記号 p を伴っている場合にのみ有効です。例えば p と f の強弱記号が付けられた一連の音符に渡って加えられたクレッシェンドは、再生時に強弱に変化を生じます。ただし、2つの強弱記号の間で用いられるのは最初の有効なクレッシェンド・デクレッシェンドだけですし、 p と f に挟まれたディミヌエンドは無視され、 p と f に挟まれて何度も繰り返されるクレッシェンドは最初のもの以外はすべて無視されます。

クレッシェンド・デクレッシェンドは強弱記号を伴わずに用いる場合は、インスペクタの "ペロシティの変更" を 0-127 の範囲で調整しましょう。

線

アドバンス・ワークスペースの 線パレット には、次の線が含まれています。



パレットには、スラー、クレッシェンド・デクレッシェンド、反復番号括弧、オクターブ線や他にも沢山あります。

線をスコアへ適用

ほとんどの線 (スラー、反復番号括弧、アンビタスを除く) は、次の方法でパレットから適用します。

音符一つづつに線を適用するには

1. その音符をクリックし、次の音符の上を Ctrl+クリック して
2. 線の記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック)

ある範囲の音符を通して線を適用するには

1. 範囲の音符を選択し
2. 線の記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック)

ある音符からその小節の終わりまで線を適用するには

次のどちらかの方法を使います。

- * 音符をクリックしてから、線の記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック)
- * 線の記号をドラッグし、スコアの上にドロップ

ある範囲の小節を跨いで線を適用するには

1. 小節を選択し、
2. パレットの中の線の記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック)

線と再生のプロパティ

クレッシェンド・ディクレッシェンド、反復番号括弧、オクターブ線など、ある種の線は、表示だけでなく再生時に反映されます。両端のハンドルは点線（編集モードで見ることができます）で譜表上のアンカーに繋がっています。このアンカーが再生時に反映される範囲です。

垂直位置の調整

通常モードにあって、次のどちらかの方法を使います。

- 線をクリックし、インスペクタの中でオフセット Y を変更
- 線をクリックし、Shift を押しながらマウスで上下にドラグ

注: 編集モードの中で、垂直位置を調整することもできます。

長さの変更

注: 次の2つの方法によって線およびそのアンカーを一緒に動かせます。これにより、スコアを正しく再生することが確実になり、線は必要に応じて次の段に広がります。

キーボードショートカットを使う

1. 編集モードに入って、端のハンドルをクリック
2. 次のどちらかのショートカットを使用:
 - Shift+→ 端のハンドルとそのアンカーを、1つ右の音符へ延長（反復番号括弧であれば、1つ右の小節へ）
 - Shift+← 端のハンドルとそのアンカーを、1つ左の音符へ延長（反復番号括弧であれば、1つ左の小節へ）

ドラグを使う (version 3.5 から)

- 線の端のハンドルをクリックし、それをマウスでドラグ

微調整

アンカーの位置を変えずに線の先端位置を微調整するには:

1. 編集モードに入って先端のハンドルをクリックし、
2. 次のいずれかのショートカットを使います。
 - → ハンドルを右に 0.1sp 移動 (1 sp = 1 譜線間隔 = 2本の譜線の間の距離)
 - ← ハンドルを左に 0.1 sp 移動
 - Ctrl+→ (Mac: Cmd+→) ハンドルを右に1 sp 移動
 - Ctrl+← (Mac: Cmd+←) ハンドルを左に1 sp 移動

テキスト線

テキスト線とは、その中にテキストを含んだ線を言い、反復番号括弧、オクターブ線、ギターのバレー線などがあります。

テキスト線をバレットからスコアに適用した時点で、線のプロパティ（下記ご参照）に変更はありませんが、それに含まれるテキストのプロパティは状況によりテキスト線に対するスタイルの設定に準じます。詳しくは適用したテキストや線の振る舞いをご参照ください。

線のカスタム設定

スコアに適用した線はインスペクタで以下のようにプロパティを調整することによりカスタマイズできます。

1. その線を選択し、
2. 線のフックが必要なら、始点フック、終点フックと高さ（線のプロパティセクション）を指定。
3. テキストを加えるには、始点、継続部や終点をチェックして"テキスト"欄にタイプ。
 - 始点: ここに加えたテキストはその線の最初に表示
 - 継続部: ここに加えたテキストはその線が次の段に続く場合、その最初に表示
 - 終点: ここに加えたテキストはその線の最後に表示
4. 必要に応じ、テキスト・プロパティと配置を編集
5. 配置: "上"や"下"は線上のテキストに設定: "左"は線の左がテキスト位置
6. 線の色、太さと種類は線セクションで。斜線の許可のオプションでは端のハンドルをドラグして斜めの線を作ることが可能
7. カスタム設定の結果を後に利用することについては、カスタムバレットをご参照ください。

線をコピーする

スコアに適用した後、線は通常のコピーと貼り付け手順ではコピーできません。ですが、スコア内で複製が可能です。

- Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) を押したまま、その線をクリックし、望む場所にドラグします。

拡張した装飾の線

トリル線など、拡張した装飾に臨時記号を加えるには、その線を選択し臨時記号バレットの記号をクリック（Ver.3.4の前まではダブルクリック）します。

外部リンク

- [Piano pedal marks](#) at Wikipedia
- [Guitar Barre](#) at Wikipedia
- [バレーコード](#) ウィキペディア

長休符

全体符

全体符は小節の中央に位置し（下図）、どの拍子であれ、一つの小節（あるいは小節の1つの声部）全体が休みであることを表すのに用いられます。



1つあるいは複数の全体符を作る

選択した小節が特別な長さではない"標準"の小節であれば、次の方法を使います。

1. 小節を一つ、あるいは範囲で選択し、
2. Del を押します。

特別な長さの小節が含まれている場合には、次の方法を使います。

1. 小節を一つ、あるいは範囲で選択し、
2. Ctrl+Shift+Del (Mac: Cmd+Shift+Del) を押します。

特定の声部に全体符を作る

1. 対象の声部で、その小節全体の長さとなる休符を入力し、
2. その休符が選択の状態にあることを確かめたうえで、Ctrl+Shift+Del (Mac: Cmd+Shift+Del) を押します。

長休符

長休符はその楽器が休止である期間を示します。譜表の上に小節の数として表示されます。



長休符は、例えば複雑縦線、リハーサルマーク、調号・拍子記号の変更、セクション区切りなど重要なところ、また長休符区切りを設定した小節で、自動的に中断します。

長休符の表示

長休符の表示をオン・オフするには:

* キーボードで M を押します。

あるいは:

1. メニューを **フォーマット** → **スタイル...** と進み、
2. まだ選択されていないならば、"スコア" タブをクリックして、
3. "長休符を作成" のチェックボックスを使います。そこでは1つの長休符に纏める最少の小節数を設定することもできます。(レイアウトとフォーマット: スコアをご参照ください)。

注: 長休符を有効にする前に音符・休符の入力を終えておかれるよう、お勧めします。

長休符の中断

一つの長休符を二つに分けたい場合には:

1. 長休符の表示設定が **オフ** になっていることを確かめ、(上記をご参照ください)
2. 二つ目の長休符を始めたい小節を右クリックし、
3. 表示されるメニューで小節のプロパティを選んで "長休符区切り" のチェックボックスをチェックします。

次の説明もご参照ください: [小節の操作: 長休符区切り](#)

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レガートで滑らかに演奏することを示します。同じ音高の2つの音符を繋ぐ **タイ** と混同しないように。

スコアにスラーを加える方法はいろいろありますが、状況により便利な方法があります。**線バレット** を使ってスラーを加えることもできますが、お勧めしません。

音符入力モードでスラーを加える

1. 音符入力モードにいる状態で、スラーとなる部分の最初の音符を入力し、
2. **s** を押してスラーを開始し、
3. スラーとなる部分の残りの音符を入力し、
4. 再度 **s** を押して、スラーの部分を終わめます。

通常モードでスラーを加える

方法 1

1. 通常モードにいることを確かめ、
2. スラーを始めたい音符を選択し、



3. **s** を押して次の音符につながるスラーを加えます。



4. (オプション) **Shift** を押しながら **-** (右矢印キー) を押すとスラーは更に次の音符に伸びます。必要に応じてこれを繰り返します。



5. (オプション) **x** を押すと、スラーの上下位置が変わります。



6. **Esc** を押して **編集モード** を抜けます。



方法 2

1. 通常モードにいることを確かめ、
2. スラーを始めたい音符を選択し、

- 次のどちらかの方法を選びます。
 - スラーを一つの声部だけに加えるには: Ctrl (Mac: ?) を押しのまま、スラー対象の最後の音符を選択する。
 - スラーを全ての声部に加えるには: Shift (Mac: ?) を押しのまま、スラー対象の最後の音符を選択する。
- s を押します。

スラーを調整

スラーの位置だけを調整するには:

- スラーを選択し、
- 次のどちらかの方法を使います。
 - スラーをドラッグ
 - インスペクタの中で、オフセット XY を調整

スラーのプロパティの全て(長さ、種類、位置)を調整するには:

- 音符入力モードにはいないことを確かめ、
- そのスラーをクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) して編集モードに入り、(あるいは、それを選択して Ctrl+E を押すか、それを右クリックして "要素の編集" を選択する)
- ハンドルをクリックして (あるいは Tab を使ってハンドルを順に追って) 選択し、
- 次のショートカットを使って、左右のハンドルを音符から音符に移動させます。
 - Shift+→: 次の音符に移動
 - Shift+←: 前の音符に移動
 - Shift+↑: 上の声部に移動 (声部 2 から声部 1 へ、など)
 - Shift+↓: 下の声部に移動 (声部 1 から声部 2 へ、など)
- どれであってもハンドルの位置を調整するには、次のどちらかの方法を使います。
 - ハンドルをドラッグ
 - 矢印キーを使って微調整 (1度押すごとに 0.1sp. 移動)。より大きな調整 (1度押すごとに 1sp.) には、Ctrl+矢印キーを使います。
- Esc を押して編集モードを抜けます。

注: 外側の2つのハンドルはスラーの始まりと終わりを、曲線上の3つのハンドルは曲がりの程度を調整します。直線の中央にあるハンドルは、スラー全体を上下左右に移動するのに使います。

スラーの延長

スラーは段やページを跨ぐことができます。始点と終点は音符・休符にアンカーされます。レイアウト、拡張やスタイルの変更により音符の位置が変わる場合、自動的にスラーも動いてサイズを調整します。

次の例はへ音記号の譜からト音記号の譜へと広がったスラーを表しています。マウスを使ってスラーの最初の音符を選択し、Ctrl (Mac: ?) を押さえながらスラーの最後の音符を選択してから、s を押してスラーを加えます。



x を使えば選択したスラーの方向を変えられます。

点線のスラー

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、作曲家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、インスペクター (F8) の "線の種類" を、"曲線" から "点線"、"破線" や "幅広の破線" に変えます。

参照

- タイ
- 編集モード
- 音符の入力

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つを加えた長さの1つの音符として演奏することを示します (下の外部リンクご参照)。同じ声部の直近の音符間に使われるのが一般的ですが、MuseScore は、直近ではなかったり、異なる声部の音符間のタイもサポートしています。


音符入力モードにあって、音符やコードを入力した直後にタイを指定すれば、MuseScore は自動的にタイで繋ぐべき適切な音符を生成します。あるいは、"既に入力した" 既存の音符間にタイを作成することもできます。

注: 同じ音高の音符をつなぐタイを、スラーと混同しないように。スラーは異なる音高の音符をレガートに演奏することを示します。

音符入力モードにあって、タイを加える

次のコマンドで、選択した重音に、同じタイで結んだ音符を加えられます:


- 音符を選択している (色が変わります) のを確かめます。音符は1つでも、和音の一部でもよいです。
- 必要に応じ、それに続く音符に新たな音符の入力を選びます。(但し、下の "音符" ご参照ください。)

- + かタイのボタン  を押します。

注: 上に記載したショートカットは、選択した音符になんのコードも続いている場合に有効です。もしコードが続いていれば、音価は無視され、タイで結ばれた音符が続くコードに加えられます。

通常モードにあって、タイを加える

方法1


- "始める" コードで1つあるいは複数の符頭を選択し、
- + あるいはツールバーにあるタイボタン  を押します。

選択した音符とその次にある同じ音高の音符との間に、タイが作成されます。

MuseScore 3.3.3 以降、タイを削除するには同じコマンドを使います (トグルスイッチです)。

方法2

この方法で、"開始"のコードの符頭の全てがタイで結ばれます。(該当があればですが)

1. "開始"のコードの符幹を選択モードし;
2. +あるいはツールバーにあるタイボタンを押します。

選択したコードの音符のすべてが、その次にある同じ音高の音符との間にタイが作成されます。

MuseScore 3.3.3以降、タイを削除するには同じコマンドを使います(トグルスイッチです)。

既にタイで結んでいるコードに、更にタイで結ぶ音符を加える

時により、タイで結んだ既存のコードに1つあるいは複数のタイで結ぶ音符を加える必要が出てきます。この場合には、別のコマンドを使います。

例えば:



1. 最初のコードに音符を加えます。



2. 音符入力モードにあって、最初のコードの音符を選択し、Alt++を押します。引き続きコードに対応する音符が追加され、タイで結ばれます。



ユニゾンの音符にタイを加える

ユニゾンの音符間にタイを加えるには、回り道を要します:

1. 最初の音符を通常通りに作成します。
2. 追加するユニゾンの音符は、ユニゾンではなく、例えば2度・3度・4度など他の音程で加えます。
3. 上記のようにタイのコードを作成します。



4. ユニゾンの音符を本来の位置に移動します。



タイの方向を変える

Xキーで選択したタイのふくらみの上下方向を変えることができます。

参照

スラー

外部参照

- [How to create ties leading into a 2nd ending](#) (MuseScore HowTo)
- [Ties \(music\)](#) at Wikipedia
- [タイ \(音楽記号\)](#) ウィキペディア

トレモロ

トレモロとは、1つの音符やコードを素早く繰り返す、もしくは、2つの音符やコードを交互に素早く繰り返すことです。トレモロの記号はアドバンクスペースのトレモロパレットにあり、1音と2音のトレモロのどちらも可能です。



1音・コードのトレモロは、次の例のように音符の符幹で貫かれた斜線で表されます。全音符の場合には、音符の上か下に表わされます。



2音・コードのトレモロは、その間に斜線を引きます。



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。

トレモロを加える

1音・コードのトレモロ

1. 1音の場合はその音符を、コードの場合はそのコードの音符を1つを選択し、
2. トレモロパレットの該当する記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) します。

あるいは、トレモロパレットから記号を該当する音符にドラッグしても可能です。

2音・コードのトレモロ

1. 最終的に望む長さの半分の音符を、入力して、
2. 音符の場合には対になる音符の最初の音符を、コードの場合には最初のコードの音符一つを選択し、

3. トレモロバレットの該当する記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) します。

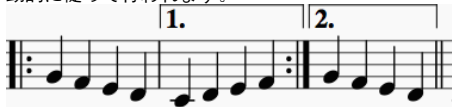
例：2分音符の長さの2音のトレモロを入力するには、通常の4分音符2つを入力します。最初の音符にトレモロ記号を加えると、2つの音符とも自動的に2分音符となります。

外部リンク

- [Tremolo](#) (Wikipedia)
- [How to create 'old style' and other special tremolos?](#) (MuseScore HowTo)

反復番号括弧

反復番号括弧、あるいは1番括弧・2番括弧は線バレットであり、単純な繰り返しにおいて異なる終了の仕方を記すのに用いられます。スコアの再生は繰り返しの指示に自動的に従って行われます。



スコアに反復番号括弧を加えるには

次のどちらかの方法を使います。

- 小節を選択し、線バレットの反復番号括弧をクリック (3.4より前のバージョンではダブルクリック) する。
- 線バレットから反復番号括弧をドラッグ・アンド・ドロップし、必要な長さに調節する。(下記ご参照)

対象となる小節数を変更するには

1. その反復番号括弧をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) して編集モードに入ります。終端のハンドルが自動的に選択されます。
2. Shift+→ を押すと終端ハンドルが1小節先に移動します。Shift+← を押すと終端ハンドルが1小節前に移動します。必要に応じてこれを繰り返します。

注：開始・終了のハンドルを選択すると、譜表上のアンカー位置につながる点線が表示されます。(下の図をご参照ください。) このアンカーが反復番号括弧の再生の開始・終了の位置を示しています。Shift を使ったコマンドだけが、再生時に有効な反復番号括弧の開始・終了の位置を変更できます。見た目の開始・終了位置の微調整にはキーボードの矢印キー コマンド を使うかマウスでハンドルをドラッグしますが、これらの方法は再生のプロパティに影響しません。



反復番号括弧のプロパティ

反復番号括弧のテキストを変えるには

- その反復番号括弧を選択し、インスペクタのテキスト線のプロパティセクションのプロパティを編集します。



反復の順の記載

- その反復番号括弧を選択し、インスペクタの反復記号 セクションの反復一覧 に、その反復番号括弧が演奏される順の数字、あるいは複数繰り返す場合にはそれをコマンドで区切って、タイプします。

例として、1番の終了には数字の"1"を:2番の終了には数字の"2"をとという具合です。複雑な繰り返しも可能で、例えば"反復一覧"に"1, 2, 4, 5, 7"と表示されている場合には、その反復番号括弧は繰り返しの1番、2番、4番、5番と7番に再生されます。

注: 各反復番号括弧の終わりの小節は、最後のものを除き、反復終了の縦線 しておく必要があります。

再生

1つの反復番号括弧が2回以上繰り返される場合があります。繰り返し回数を変更するには、反復終了の縦線がある小節にゆき、"再生回数"を変更します。詳しくは小節の操作: プロパティ、その他および繰り返しとジャンプの反復番号括弧の再生についての注をご参照ください。

再生回数

反復終了の縦線がある小節の再生回数は、その小節が再生される数より1つ大きく設定しなくてはなりません。(その小節の繰り返し一覧の数 + 1)

次のスコアの場合:



第4小節の再生回数を4に設定します。
第6小節の再生回数を3に設定します。

外部リンク

- [MuseScore in Minutes, Lesson 8: Repeats and Endings, Part 1](#)
- [How to create ties leading into a 2nd ending](#) (MuseScore HowTo)

繰り返しとジャンプ

単純な繰り返し

単純な繰り返しを作るには、そのパッセージの開始と終了の位置に反復開始と反復終了の縦線を付けます。これらの記号は、縦線や反復記号のパレットから適用します。




注: 繰り返しの開始位置が、その楽譜あるいはセクションの始まりである場合、反復開始の縦線を省略できます。

1番括弧と2番括弧での終わり方

まず上記のような単純な繰り返しを作り、それから1番括弧、2番括弧を加えます。反復番号括弧をご参照ください。

再生

再生時繰り返しのオン・オフ

ツールバーの  ボタンがトグルスイッチです。

繰り返しの箇所の再生回数の設定

単純な繰り返し、例えば上のイラストのものや1番2番括弧の繰り返しなど、1回目は適切に再生されます。より複雑な繰り返しには次のような調整が必要です。:

1. 繰り返しの開始と終了の縦線の位置が正しいこと。繰り返し括弧については最後以外の各括弧が反復終了の縦線となっていること。
2. 単純な繰り返しで1度を超える繰り返しが必要な場合、反復終了の縦線がある小節を右クリックして小節のプロパティを選びます。行いたい繰り返し回数に応じて再生回数を調整します。
3. 複雑な反復番号括弧、例えば次のような場合:










反復番号括弧の"反復の順"が適切に設定されていることを確かめます。(反復番号括弧のプロパティご参照)。反復終了の縦線がある小節を右クリックして、小節のプロパティを選びます。再生回数を調整して、その番号括弧の"再生回数"を1上回る設定にします。この例での(1-5)番括弧は5回再生されるので、"再生回数"の設定は6にする必要があります。

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、基本・アドバンスワークスペースの反復記号パレットにあります。そのパレットには次の記号があります。

- * 小節の繰り返し、セーニョ、セーニョの変形(サーベント)、コーダ、コーダの変形(コーデッタ)の繰り返し記号
- * D.S.、D.C.、To Coda、Fine のテキスト
- * 繰り返し縦線

	
	
	Fine
To Coda	D.C.
D.C. al Fine	D.C. al Coda
D.S. al Coda	D.S. al Fine
D.S.	
	


反復記号をスコアに加えるには、次のどちらかの方法を使います。

- * 小節を選択し、求める記号をパレットの中でクリック(3.4より前のバージョンではダブルクリック)します。
- * その記号をパレットからドラッグし、そうしたい小節上にドロップします。(そうすると小節の色が変わります)

ジャンプ

ジャンプとはスコア上の記号で、演奏上、指定されたマーカー(下記参照)に飛ぶことを示しています。ジャンプには、D.C. (Da Capo)、D.S. (Dal Segno) の各種テキストが含まれます。

再生時のジャンプを正しく設定するには:

- ツールバーの"反復再生"  ボタンを選択します。これはトグルスイッチなので、同じボタンをクリックすることでオフにできます。
- ジャンプの後、通常の在り方に従い、単純な繰り返しの最後の回のみを再生します。もし、ジャンプの後にもその繰り返しを全て行いたい場合には:

1. 適用されるジャンプの記号を選択し;
2. インспекタの"ジャンプ"セクションにある"反復再生"をチェックします。

注: ジャンプはそのセクションの単純な繰り返しが全て行われた後に実行されます。





ジャンプをクリックすると、インスペクタのジャンプセクションに、テキストボックスとチェックボックスが表示されます。それらは再生時に次の効果をもたらします。

- **ジャンプ先:** 再生時、このタグ指定の"ラベル"のマーカーに飛び、
- **ここまで演奏:** このタグ指定の"ラベル"のマーカーに至るまで再生し、
- **ここから再開:** このタグ指定の"ラベル"のマーカーに飛んで再生します。
- **反復再生:** このボックスをチェックすると、MuseScoreは D.C. (Da Capo) あるいは D.S. (Dal Segno) でジャンプした後に繰り返しを実行します。チェックしなければ、ジャンプの後に単純な繰り返しは行われず、繰り返しの最後であるかのように進みます。

注: スコアやセクション区切りの開始と終了に関連するタグは、默示的なものでユーザーが加える必要はありません。

マーカー

マーカーとはジャンプで参照される場所です。默示的なものに加え、"開始"と"終了"には次のものがあります。

- : セーニヨ (タグ: segno)
- : セーニヨの変形 (サーベント) (タグ: varsegno)
- : コーダ (タグ: codab)
- : コーダの変形 (コーデッタ) (タグ: varcoda)
- **Fine:** (タグ: fine)
- **To Coda:** (タグ: coda)

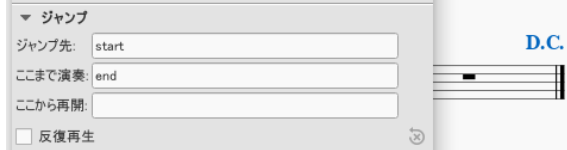
マーカーをクリックすると、インスペクタのマーカーセクションに次のプロパティが表示されます。

- **マーカーの種類:** 必要に応じて、ドロップダウンリストで変更することが可能です。
- **ラベル:** これはマーカーに付けられた名称です。上のジャンプもご参照ください。

ジャンプの例

- **Da Capo (D.C.):** "D.C." の記号で再生は最初 (默示の開始タグ) へジャンプし、そのスコア・セクション全体を (默示の終了タグまで) 再生します。
- **Da Capo (D.C.) al Fine:** "D.C. al Fine" の記号で再生は最初 (默示の開始タグ) へジャンプし、**Fine** (fine タグ) まで再生します。
- **Da Capo (D.C.) al Coda:** "D.C. al Coda" の記号で再生は最初 (默示の開始タグ) へジャンプし、**To Coda** (codaタグ) まで再生します。それからさらに、**Coda** 記号 (codab タグ) へ再生が継続します。
- **Dal Segno (D.S.):** "D.S." の記号で再生は **Segno** 記号 (segnoタグ) へジャンプし、そのスコア・セクション全体を (默示の終了タグまで) 再生します。
- **Dal Segno (D.S.) al Fine:** "D.S. al Fine" の記号で再生は **Segno** 記号 (segnoタグ) へジャンプし、**Fine** (fine タグ) まで再生します。
- **Dal Segno (D.S.) al Coda:** "D.S. al Coda" の記号で再生は **Segno** 記号 (segnoタグ) へジャンプし、**To Coda** (codaタグ) まで再生します。それからさらに、**Coda** 記号 (codab タグ) へ再生が継続します。

注: ジャンプとマーカーのプロパティ (即ち tag 名) はインスペクター経由で設定できます。



複数のジャンプ・マーカーを用いる場合にはそこの調整が必要です。

参照

- [縦線](#)
- [反復番号括弧](#)

External links

- [\[MuseScore in Minutes: Repeats and Endings, part 2\]](https://youtu.be/07uPDU11Gi4) <https://youtu.be/07uPDU11Gi4>
- [How to separate a coda from the rest of the score?](#) (MuseScore HowTo)
- [How to create a 2-measure repeat sign with playback?](#) (MuseScore HowTo)
- [How to use Jumps and Repeats](#) (MuseScore HowTo)

連符

連符は、拍子記号によって通常用いられる拍を超えたりリズムを記譜するのに使われます。例えば、3連符は、2つの音符の長さの中に3つの音符で構成されます。



そして、2連符は、3つの音符の長さの中に2つの音符で構成されます。



連符を作る

音符入力モードにあるか、通常モードにあるかによって、連符を作成する手順は異なります。簡単な例として、8分音符の3連符を作ってみましょう。

通常モードにあって3連符を作成

1. 作りたい3連符全体の長さとなる音符・休符を選択します。8分音符の3連符は、4分音符か4分休符を選ぶ必要があります。次の例をご参照ください。



2. メインメニューから [音符] → [連符] → [3連符] を選ぶか、Ctrl+3 (Mac: Cmd+3) を押します。そうすると、次のようになります。3連符のキーボードショートカット (Ctrl+3 (Mac: ?+3) を押すか、メニューから追加 → 連符 → 3連符) を選べば、次の結果となります。



3. MuseScore は自動的に音符入力モードに変わり、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・休符を入力しましょう。次の例をご参照ください。



音符入力モードにあつて連符を作成

1. N を押すなどして、音符入力モードに入ります。
2. 左右キーを使うなどして、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. その3連符全体の長さとなる音価を選択します。この例は8分音符の3連符で、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 \mathbb{E} を押します。
4. 3連符のキーボードショートカット $\text{Ctrl}+3$ (Mac: $\text{Cmd}+3$) を押すか、それに替え、メニューから追加→連符→3連符 を選びます。これにより、3連符の数字・括弧が作られ元の音符・休符が適切に分けられます。(上図ご参照)
5. MuseScore は自動的にもっとも適切な音価 -この例では8分音符- を選択していて、続く音符・休符を入力できます。

他の連符を作成

他の連符を作成するには、上記の手順の一部を次のコマンドに替えます。

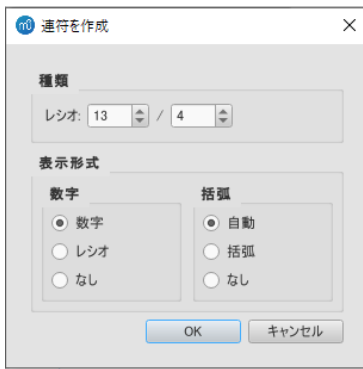
- $\text{Ctrl}+2-9$ (Mac: $\text{Cmd}+2-9$) を押します。2は2連符、3は3連符、などなど
- メインメニューを 追加→連符→進み、該当するオプションをクリックする。

より複雑なものについては、下記 ご参照ください。

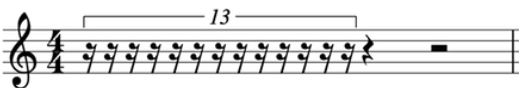
カスタム連符

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:

1. 音符入力モードにあつて、その連符の全体長さと同じ長さの音符を選択、あるいは、**通常モード**にあつて、望む全体長さの音符・休符を選択します。
2. メニューから 追加→連符→その他... と進んで **連符を作成** のダイアログを開きます。
3. 求める数字比 (この例では 13/4 : 4分音符の全体長さに13の音符) を "種類" セクションの "レシオ" に入力します。"表示形式" セクションのボタンを使って、"数字" と "括弧" を指定します。



4. OK を押し、ダイアログを閉じます。



5. 音符・休符を入力します。

3連符の例

この連符を記譜するには	全体符の音価で	$\text{Ctrl}+3$ を押し	音符を入力します。
この連符を記譜するには	2分休符の音価で	$\text{Ctrl}+3$ を押し	音符を入力します。
この連符を記譜するには	4分休符の音価で	$\text{Ctrl}+3$ を押し	音符を入力します。
この連符を記譜するには	8分休符の音価で	$\text{Ctrl}+3$ を押し	音符を入力します。

連符を削除

連符を削除するには、次のいずれかの方法を使います。

- 連符の数字・括弧を選択して Del を押します。
- シフト+クリック 選択 $\text{シフト}+\text{クリック}$ 選択, の方法で連符全体を選択し Del を押します。

- 連符の任意の要素を選択し、インスペクターの右下隅にある"連符" ボタンを押してから、Delを押します。

連符の表示を変える

インスペクタを使って

スコアの連符の表示プロパティを変えるには、連符の数字・括弧を選択して、インスペクターの"連符" セクションで求めるプロパティを調整します。

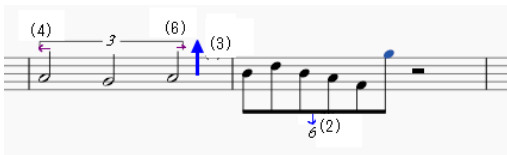


- 方向:"自動" は、数字・括弧を デフォルト 位置に配置し、"上" は常に符頭の上へ、"下" は常に符頭の下へ配置します。
- 数字の種類: 数、レシオ、なし、から選択
- 括弧の種類: "自動" では連桁されない音符・休符が含まれる場合には括弧を表示し、それ以外は括弧を隠します。"括弧" にすると括弧が常に表示され、"なし" にすると括弧を隠します。

連符のスタイル・ダイアログを使って

全ての連符のスコア内での表示を細かく調整を行うには、メニューからフォーマット → スタイル... → 連符 を選びます。

下の図例は、スタイルの連符ダイアログで調整できるプロパティの一部を表しています。



- (2) 符幹からの垂直距離
- (3) 符頭からの垂直距離
- (5) 先頭の音符の符幹の前との間隔
- (6) 最後の音符の符幹の後との間隔

外部リンク

- [How to create triplets and other tuplets](#) (MuseScore HowTo)
- [How to create nonstandard tuplets](#) (MuseScore HowTo)
- [How To create triplets and other tuplets across measures](#) (MuseScore HowTo)
- [Tuplet](#) at Wikipedia
- [The User Guide to Tuplets in MuseScore](#) [video]

移調

移調とは、一連の音符を同じ音程で高く・低くすることを言います。手動での移調、あるいは移調ダイアログを利用した自動での移調を選べます。

手動での移調

1. 移調したい音符を選択し、
2. 次のいずれかの方法で行います。
 - 半音階移調: ↑ あるいは ↓ を押します。必要に応じて繰り返します。
 - 全音階移調: Alt+Shift+↑ あるいは Alt+Shift+↓ を押します。必要に応じて繰り返します。
 - オクターブ移動: Ctrl+↑ あるいは Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↑ あるいは Cmd+↓) を押します。

自動での移調

MuseScore の移調 ダイアログには、より多くのオプションがあります。



注: このダイアログはツールメニューから開くのがデフォルトの設定ですが、キーボードショートカットを使う方法もあります。(環境設定) をご参照ください。)

半音階移調

調に

上下どちらか近い方の調に移動するには:

1. 移調したい音符を **選択** (選択しない場合には "全て選択された" ものとして進みます) して、
2. メニューバーを ツール → 移調... と進み、
3. "半音階移調" と "調で" をチェックし、
4. 必要に応じて "調号も連動させる" と "コード記号の移調" をチェックボックスを設定し、
5. "近いほう"、"上"、"下" のいずれかをチェックして、ドロップダウンメニューから移調先の調号を選んで、
6. OK をクリックします。

音程で

選択した音符を半音単位で上下に移動するには:

1. 移調したい音符を **選択** (選択しない場合には "全て選択された" ものとして進みます) して、
2. メニューバーを ツール → 移調... と進み、
3. "半音階移調" と "調で" をチェックし、
4. 必要に応じて "調号も連動させる" と "コード記号の移調" をチェックボックスを設定し、
5. "上"、"下" どちらかを選び、ドロップダウンメニューから移動する音程を選んで、
6. OK をクリックします。

全音階移調

選択した音符を音階に沿って上下に移動するには:

1. 移調したい音符を **選択** (選択しない場合には "全て選択された" ものとして進みます) して、
2. メニューバーを ツール → 移調... と進み、
3. "全音階移調" をチェックし、
4. 必要に応じて "調号も連動させる" と "コード記号の移調" をチェックボックスを設定し、
5. "上"、"下" どちらかを選び、ドロップダウンメニューから移動する音程を選んで、
6. OK をクリックします。

オプション

半音階移調と全音階移調では 2 つのオプションが使えます。

- * コード記号の移調 必要に応じて
- * ダブルシャープ、ダブルフラットを使うか #、b のみ使用か

移調楽器

B \flat トランペットや E \flat アルトサクソといった **移調楽器** は楽譜に記載された音高より低く、あるいは高く、音を奏でます。MuseScore はこういった楽器の記譜のための機能を備えています。

合奏調 (実音)

MuseScore のデフォルトの表示モードでは、**記載された調** で記譜されますが、これに代え **合奏調 (実音)** での表示を選べます。合奏調 (実音) では、全ての楽器の楽譜が再生時に聞くことができる実際の音高と同じです。

- 表示を合奏調に切り替えるには **合奏調 (実音)** ボタンを押してハイライト表示に変えます。

メインスコアやパート譜を印刷する際には、事前に合奏調 (実音) ボタンがオフであることをお確かめください。




譜表の調の変更

移調楽器についての設定は MuseScore で既に行っていますが、MuseScore には用意されていない移調楽器については手動で移調設定を行う必要が出てきます。

1. その楽器の譜表の空白部分を右クリックし、譜表パートのプロパティ... を選び、
2. ウィンドウの下の方にある「記譜されているピッチから移調」の項で、「オクターブ」と「音程」の "上" (記譜より高い音高) か "下" (記譜より低い音高) を指定します。

「譜表パートのプロパティ」ウィンドウにある楽器の変更... ボタンを使えば、他の標準的な楽器に自動で移調できます。

外部リンク

- [How to transpose](#)  (MuseScore How-To)
- [Concert pitch or not??](#)  (forum discussion)
- [How to change enharmonic key signatures for transposing instruments](#)  (MuseScore How-To)

ドラム記譜

打楽器の記譜での入力、ピアノやバイオリンなど音高の楽器の記譜での入力とは少し異なっています。

打楽器譜の種類

新しいスコアのウィザードや **楽器** ダイアログを使って打楽器譜を作る際、MuseScore は自動的に 1 本線、3 本線、5 本線のうちその楽器に最も適切な譜表を選びます。必要であれば **楽器を選択** ページの "譜表のタイプ" の欄を使って、それを変更できます。例えば 2 本線の譜表にしたいといったそれ以外の変更は、譜表そのものの上で行うことができます。(高度なスタイルのプロパティをご参照ください。)

5 線の打楽器譜では、線と線間の特定の上下位置と符頭の形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 1 つか 2 つの **声部** を使えます。上側の **声部 1** は上向き符幹の音符で手で演奏するものを、下側の **声部 2** は下向き符幹の音符で足で演奏するものを、というのが通常です。(下の図をご参照ください。)



音符入力の方法

打楽器譜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

これらの方法を自由に組み合わせて使うこともできます。

MIDI キーボード

MIDI キーボード から打楽器譜に音符を加えるには:

1. MIDI キーボードが接続されていて、正しく機能することを確認する。
注: 音符入力モードに入らないで打楽器譜をクリックすれば、MIDI キーボードから打楽器のデモができます。
2. 入力開始場所の音符・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声部1で、バスドラムは声部2。
5. 音符の長さを設定する。
6. その打楽器のキーを押してスコアに音符を入力する。同じ位置に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: どの打楽器がMIDI キーボードのどのキーに割り振られているかは、**GM2 drum map** を参考にします。例えば Casio のキーボードなどでは、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

仮想ピアノキーボードから打楽器譜に音符を加えるには:

1. ピアノキーボードが画面表示されていることを確認する。キーボードショートカットのPを押すか、メニューから表示→ピアノキーボード→)を選ぶ。
注: 音符入力モードに入らないで打楽器譜をクリックすれば、MIDI キーボードから打楽器のデモができます。
2. 入力開始場所の音符・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声部1で、バスドラムは声部2。
5. 音符の長さを設定する。
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るには、Shiftを押したまま新たな音符をクリックする。(version 2.1 以前ではCtrl (Mac: Cmd) を使います。)

注: どの打楽器がピアノキーボードのどのキーに割り振られているかは、**GM2 drum map** を参考にします。

初期設定では、ピアノキーボードは画面下のドラム入力パレットの左に位置します。ただし、ドラッグして移動し、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の上に重なって、左右いっぱい長さとなります。2つのパネルはタブキーで切り替わります。
* パネルと左右の下にドラッグすると、ドラム入力パレットの左右に位置します。

コンピューターキーボード

コンピューターキーボードを使って打楽器譜に音符入力するには:

1. 入力開始場所の音符・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下に表示される。(下記ご参照)
3. 音符の長さを設定する。
4. 入力したい打楽器のショートカットキー(A-G)を押す。→ドラム入力パレット・ウィンドウを参照ください。
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]を押します。

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

マウス

打楽器譜に音符を加えるには

新たな音符を加えるか、既存のコードと入れ替えるには、次の方法を使います。

1. 入力開始場所の音符・休符をクリックする。小節を選択することもできます。
2. Nを押して音符の入力モードに入ると、ドラム入力パレットが画面下に表示されます(下記ご参照)。
3. 音符の長さを設定する。
4. 次のどちらかの方法を使う。
 - ドラム入力パレットの音符をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)
 - ドラム入力パレットのバスドラムやスネアなどの音符を選択した後、スコアの音符・休符をクリックする。

打楽器譜の既存のコードに、さらに音符を加えるには

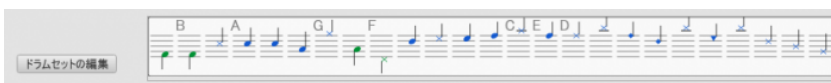
1. 音符入力モードにあることを確認する。
2. 加えたい音符の長さを選択する。
3. ドラム入力パレットの中の新しい音符をクリックする。
4. 打楽器譜の既存の音符の上あるいは下をクリックする。

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、青は声部1、緑は声部2です。

ドラム入力パレット

打楽器譜が選択され音符入力モードがONなら、画面下にドラム入力パレットのウィンドウが開きます。このウィンドウはマウス入力には不可欠ですし、コンピューターキーボード入力でのショートカットを表示しますが、MIDI キーボードや仮想ピアノキーボード入力では無視して構いません。

パレットの音符はそれぞれの打楽器を意味していて、マウスポインターを音符の上に寄せると楽器名が表示されます。



そのパレットの上に表示されるA-Gの文字は、音高を表すのではなく、バスドラム、スネア、クローズドハイハットなどの打楽器を入力するショートカットとして割り当てられています。ドラムセット編集ウィンドウを使って、それらを変更したり、割り当て直したりできます。

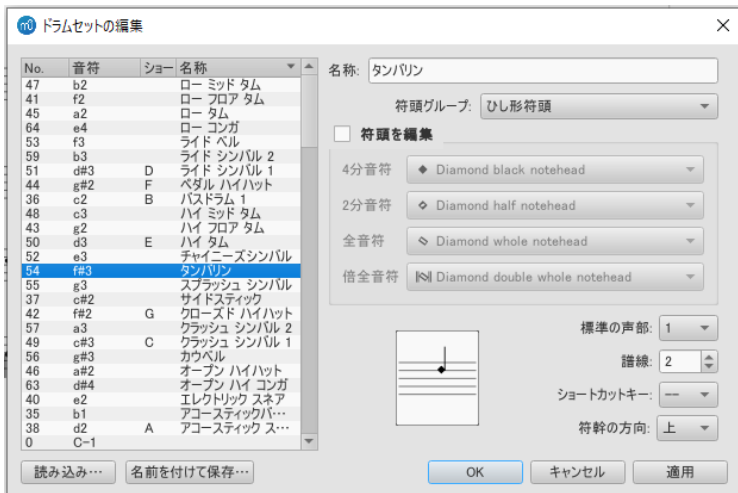
ドラム入力パレットを開くと、パレットの音符をダブルクリックするか、ショートカットの文字を入力して打楽器譜にその楽器の音符を加えることができます。どの声部になるかはドラム入力パレットに音符の色で示されていて、青は声部1、緑は声部2です。必要に応じてドラムセット編集のダイアログで変更することができます。

この声部の割り振りは、キーボードとマウスで音符入力する場合にだけ適用され、MIDIキーボードや仮想ピアノキーボードからは、どの声部へも入力できます。

ドラムセットの編集

ドラムセット編集 ウィンドウを開くには、次のどちらかの方法を使います。

- ドラム入力パレットの左にあるドラムセット編集をクリック
- 打楽器譜を右クリックし、"ドラムセットの編集..."を選択



ドラムセットの編集 ダイアログには、使用できる打楽器と、それに対応する MIDI 音符・番号が表示されます。また、各打楽器が譜表上でどのように表示されるか、名称・位置・符頭の種類・符幹の方向、を定めます。ここでの変更は、母体である MuseScore ファイルに自動的に保存されます。

左欄で行をクリックすると、その音符に関する表示のプロパティを、次のように編集できます。

名称: マウスを寄せるとドラム入力パレットに表示されるその打楽器の名称。その音符をドラム入力パレットから削除する場合には空白のままにします。
符頭グループ: ドロップダウンリストのオプションからその楽器に応じた符頭を選択 (注: "ユーザー定義" を選ぶと、次の "符頭を編集" が有効になります。)
符頭を編集: 特定の音価に対する符頭を指定し、さらに表示をカスタマイズできます。
標準の声部: 4 声部のうちの 1 つを指定。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。
譜線: 音符が表示される譜表上での線/空白の数: "0" は 5 線の一番上の線の上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、プラスの数は同様一段毎下になります。
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
符幹の方向: 自動、上、あるいは、下

カスタマイズしたドラムセットは名前を付けて保存 ボタンを押せば .drm のファイルとして保存できます。そうして保存したカスタム・ドラムセット (読み込み ボタンを使って呼び出すことができます)。

スティッキング

スティッキング記号 (R, L) を入力するには:

1. 開始する音符を選び、;
2. メニューから 追加 → テキスト → スティックング を選ぶ。あるいは、その操作を行うキーボードショートカットを環境設定で作成しておく。
3. 通常のテキストと同様に、記号を入力する。前後の音符に移動するには、コード記号と同じキーボードショートカットを使います。
4. Esc を押すか、スコアの空白部分をクリックして、終了する。

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](#)

T A B 譜

フレットのある弦楽器の楽譜は タブラチャー (T A B 譜) を使って表されることも一般的で、弦とフレット記号が視覚的に表示されます:



T A B 譜は通常の譜表と併せて使われることもあります。



新しい T A B 譜を作る

新しいスコアのパートとしてTAB譜を作るには、新しいスコアの作成ウィザードを使って行います。既存のスコアにTAB譜を加えたい場合、楽器ダイアログを使います。あるいはそれに代え、既にある通常の譜表を変えて行うこともできます。以下の説明をご参照ください。

新しいスコアの作成ウィザードを使って

新しいスコアにTAB譜を作成するには（譜表/TAB譜を併せたものについては→下記ご参照）:

1. 新しいスコアの作成ウィザードを開き、
2. スコア詳細（オプション）を入力して次へボタンをクリックします。
3. テンプレートファイルの選択のページで"一般:"にある楽器を選択してくださいをクリックし、
4. 楽器のページの左の欄で"撥弦楽器"にある所定のTAB譜を選び、追加ボタンをクリックします。
5. 新しいスコアのウィザードの設定を進めて完了します。

注: 楽器選択の一覧の中に望みのTAB譜がない場合、上のステップ4でどれでもよいのでTAB譜を追加します。そして、それを譜表/パートのプロパティダイアログを使って望むものに編集します。

楽器ダイアログを使って

既存のスコアに単体のTAB譜を加えるには（譜表/TAB譜を併せたものについては→下記ご参照）:

1. 楽器ダイアログを、Iを押す方法か、メニューを編集→楽器...と進んで、開き、
2. "新しいスコアの作成"で楽器を加える("Create a new score")の説明にあるようにTAB譜を追加します。

譜表のタイプを変えて

既存の通常譜表をTAB譜に転換、あるいはTAB譜を通常譜表に転換するには:

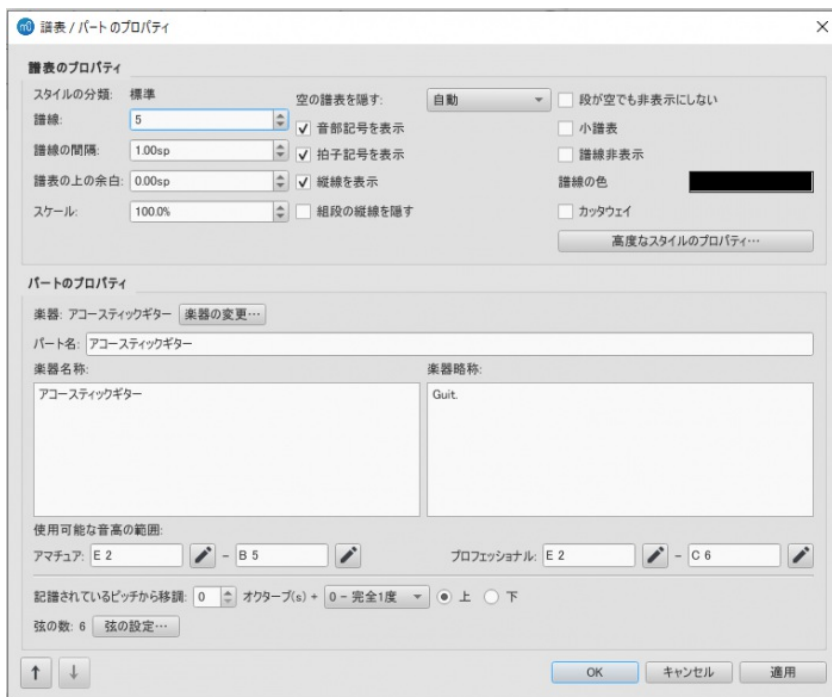
1. その譜表を右クリックして譜表パートのプロパティ...を選びます。"楽器"がすでに撥弦楽器であれば、ステップ3に進みます。
2. "楽器"が撥弦楽器でない場合には、楽器の変更...をクリックして"撥弦楽器"の中から適切な楽器を選びます。
3. 高度なスタイルのプロパティをクリックし、"テンプレート"から適切なTAB譜を選んで、<テンプレートの設定にリセット>をクリックします。必要に応じ、"フレットの表示形式"や"音価"タブを使って表示の有り様を詳細設定することができます。
4. OKを2度クリックし、設定画面から抜けます。

弦データの編集

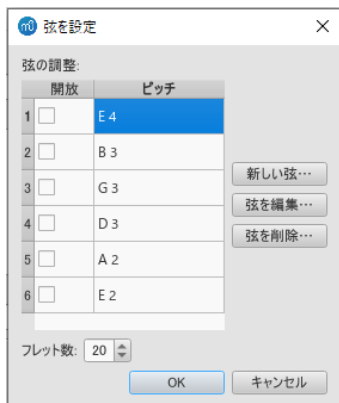
チューニングを変更する

注: 変更するのではなく見るだけであれば、ステップ1と2だけにしましょう。

1. 譜表を右クリックして譜表パートのプロパティ...を選びます。



2. ダイアログの下のほうにある弦の設定... ボタンを押すと、弦を設定ダイアログが開きます。:



3. 弦のピッチをクリックし、弦を編集...をクリックします。あるいは弦のピッチをダブルクリックします。

4. **音符選択** ボックスの中から新たなピッチを選んでOKをクリックします。あるいは新たなピッチをダブルクリックします。
5. OKをクリックして**"弦を設定"** ダイアログボックスを閉じます。それからOK ボタンをクリックして**"譜表パートのプロパティ"** ダイアログを閉じます。

注: (1) その楽器のTAB譜のチューニングを変更する時点で既に音符が入力されている場合、フレット表示は可能な範囲で自動的に調整されます。(2) 特定の楽器についてのチューニングの変更は、そのスコアについてのみ適用され、プログラムの規定値は変更されません。

弦を追加

1. 譜表を右クリックして**譜表パートのプロパティ...**を選び、**弦の設定...**を押します。
2. 弦のピッチをクリックして**新しい弦...**を選びます。
3. 新たなピッチを選んでOKを押すか、あるいは新たなピッチをダブルクリックします。新しい弦が選択した弦の下に挿入されます。

注: TAB譜に弦を追加した後、**譜表パートのプロパティ**ダイアログで弦の数を調整する必要があります。

弦を削除

1. 譜表を右クリックして**譜表パートのプロパティ...**を選び、**弦の設定...**を押し、
2. **ピッチ**をクリックし**弦を削除**を選びます。

注: TAB譜で弦を削除した後、**譜表パートのプロパティ**ダイアログで弦の数を調整する必要があります。

フレットのない弦を"開放"に設定

この機能は低音で開放(ハープの弦のように開放状態で演奏される)を記すもので、バロックのリユートやテオルボが代表的です。これにより"0"(ゼロ)あるいは"a"がフレット記号として使え、他のフレット記号は0/aに変換されます。

1. 譜表を右クリックして**譜表パートのプロパティ...**を選び、**弦の設定...**を押します。
2. "開放"のボックスにチェックを入れます。

フレットの数を変更

この数字は、TAB譜で記譜できるフレットの最大値を規定します。

1. 譜表を右クリックして**譜表パートのプロパティ...**を選び、**弦の設定...**を押し、
2. **"フレット数"**に新たな数字を入れるかスピンボックスを利用します。

TAB譜の表示の変更

譜表パートのプロパティから

TAB譜の表示やフレット記号の表示のオプションにアクセスするには**譜表パートのプロパティ**を使います:

1. 譜表を右クリックして**譜表パートのプロパティ...**を選び、
2. **高度なスタイルのプロパティ...** ボタンをクリックします。

楽器ダイアログから

楽器ダイアログから基本的なTAB譜のオプションが得られます:

1. キーボードショートカット: あるいは、メニューから**編集 → 楽器...**を選びます。
2. 右側ペインの**"譜表の種類"**のドロップダウンリストからTAB譜を選びます。
 - **簡易:** フレットのみを表示し、譜表/TAB譜の大譜表に最適です。
 - **共通:** フレット、符幹、桁を表示
 - **完全:** フレット、詳細な符幹、桁、休符を表示
 - **タブ譜 6弦 イタリア語フランス語:** リユートに対する歴史的なTAB譜のオプションです。

これらのオプションは、新しいスコアのウィザードの**楽器を選択**でも得られます。

音高の譜表とTAB譜の併用

例えばギターのような撥弦楽器は、普通の譜表とTAB譜を併用した記譜も一般的です。MuseScoreでは2つの譜表をリンクしないとリンクするの2つを選んで利用できます。:

1. **リンクしない譜表:** この方法を使う利点は、各々の譜表を独立して編集できることです。記譜内容を一つの譜表から他に移動するには範囲を選択して、他の譜表に**コピー・アンド・ペースト**します。
2. **リンクする譜表:** 譜表は"相互関連"した状態です。一方の譜表で記譜した変更は、即座にもう一方の譜表に反映されます。

一つの音符でフレット記号が相反する場合: 同じ高さの音符が2つ別々の声部に入力されるとMuseScoreは同じ弦で重ならないようにします。重なりを生じた場合、赤い四角で囲みます。これは**入力画面**でのみ表示されるもので、印刷した場合には**現れません**。例えば6弦のフレット0から4で生ずる場合の多くは、重なるのが必然でそれ以上の調整は不要です。"表示"で"非表示属性を見せる"のチェックを外せば、赤色の四角を隠すことができます。

新しいスコアのウィザードで通常譜表/TAB譜ペアを作成

1. **新しいスコアのウィザード**を開きます。
2. **スコア詳細(オプション)**を入力して次へをクリックします。
3. **テンプレートファイルの選択**ページの"一般"で**楽器を選択してください**を選びます。
4. 左の欄の**"撥弦楽器"**の中の音高の譜表を選び、**追加**をクリックします。
5. 右の欄の**"譜表..."**の表示で、新しく作成された譜表を選んで次の2つのオプションのどちらかを選びます。
 - **リンクしない譜表/TAB譜ペア**とする場合は譜表の追加
 - **リンクする譜表/TAB譜ペア**とする場合はリンクされた譜表の追加
6. **譜表の種類**欄で、新たに作成した譜表のドロップダウンリストをクリックし、適切なTAB譜を選びます。(必要なら、スコアのページで後刻変更することができます。譜表パートのプロパティをご参照ください。)
7. 必要に応じ、↑ボタンを使って譜表の並び順を変えます。
8. 新しいスコアのウィザードの残りの手順を終えるか、**完了**をクリックします。

注: 上記のステップ"5"ではなくリンクしない譜表について別のミキサーチャンネルを作るには、左の欄のTAB譜を選んで**追加**をクリックします。それからステップ6と7に進んでください。

既存のスコアで通常譜表/TAB譜ペアを作成

1. **楽器エディター**を開きます(↑を押すか、メニューを**編集 → 楽器...**と進みます。)
2. 上のステップ4~8に従って進めます。

既存の譜表から通常譜表(TAB譜)へ変換

スコアにある撥弦楽器にTAB譜を加えるには:

1. 楽器 エディターを開きます (I を押すか、メニューを編集 → 楽器...) と進みます。
2. 上記のステップ5~8に従って進めます。

TAB譜で音符を入力

コンピューターのキーボードを使って

1. 通常モードの中で、音符の入力を始めたい場所の小節、あるいは既存の音符、を選びます。
2. 音符入力モードに変えます (N): 小さな'青色の四角い'カーソルがTAB譜の弦の一つに現れます。これが現在の弦です。
3. 入力したい音符あるいは休符の長さを選びます (下記ご参照)
4. 上下の矢印キーを使って望みの弦にカーソルを移動します。左右の矢印キーはスコア内を移動するのに使います。
5. 0 から 9 を押すと現在の弦の0から9フレット記号が入力できます。複数桁を入力するには各桁を連続して押しますAからK (I は飛ばします) も使うことができます。フランス式TAB譜で使うのに便利でしょう。L、M、Nについてはアルファニューメリックキーボードを使ってそれぞれ10、11、12... とタイプします (注: 弦の設定 ダイアログに設定されている "フレットの数" を超える数値を入力することはできません。)

選択した長さの休符を入力するには (セミコロン) を押してください。

6. 別の声部 に音符を入力することは、通常の譜表で行うのと同様に可能です

音符の編集 (下記) をご参照ください。

古楽のTAB譜

リユートやそれに類似のバス弦について記譜が行えます。

- フランス式TAB譜: letters with prefixed slash-like strokes right under the tab body: i.e. 7th string: "a", 8th string: "/a", 9th string: "//a" and so on, all in the first position below the tab body.
- イタリア式TAB譜: numbers with 'ledger line'- like segment of string above the tab body: i.e. 7th string: "0" one position above the tab body with one 'ledger line'; 8th string: "0" two positions above the tab body with two 'ledger lines' and so on.

フレット記号の入力はコンピューターキーボードからだけ行えます: by moving the note entry cursor below (French) or above (Italian) the tab body, 'shadow' slashes or ledger lines will indicate the target string to which the fret mark will be applied; pressing one of the fret keys, will enter (and lay out) the note on that string.

マウスを使って

マウスを使ってTAB譜に音符を入力するには:

- 音符入力モードに入り、音符・休符の長さを選びます (下記ご参照ください)。
- 音符を入力したい弦をクリックします。音符はまずフレット0に作成されます (フランス式TAB譜ではフレット)。それを修正するにはキーボードから適切な数字をタイプします。
- Alt+Shift+↑ や Alt+Shift+↓ を使ってフレット記号を増減します。
- 通常の譜表と同じく、別の声部への入力が可能です。

下の 音符の編集 をご参照ください。

音符・休符の長さの選択

TAB譜の音符入力モードでは、次のどの方法でも音符・休符の長さを設定できます。

- Shift+1 ~ Shift+9: 128分音符から四倍全音符までの長さを設定 (これらのキーボードショートカットはコンピュータのプラットフォームやキーボード配置に依存することがあります。)
- NumPad 1 ~ NumPad 9: 128分音符から四倍全音符までの長さを設定 (数字キーボードがあってNumLock がオンの場合)
- 楽譜ウィンドウの上にある音符入力ツールバーの音価アイコンをクリック
- Q を押すと選択した音価が小さくなり、W では大きくなります。

音符の編集

フレット番号を変更

音符入力モードで:

- そのフレット記号の上にカーソルを位置し、数字をタイプしなおします。
- Alt+Shift+↑ や Alt+Shift+↓ を使えばフレット記号が増減できます。(必要に応じ、一番低いフレット位置となるよう、弦の番号が自動的に選ばれます。)

通常モードで:

1. フレット記号を選択し、
2. 次のいずれかの方法を使います。
 - 弦を変えること無く増減するには: ↑ / ↓
 - できる範囲で弦を変えてより小さなフレット記号にするには: Alt+Shift+↑ / ↓

注: 弦の設定 ダイアログに設定されている "フレットの数" を超える数値を入力することはできません。

弦の番号を変更

音高を変えずに次の弦へフレット位置を移動するには (ただし、その弦が使用されておらずその音符を使うことができるのであれば):

音符入力モードに入り:

- カーソルをフレットマークに位置させ、Ctrl+↑ / ↓ (Mac: Cmd+↑ / ↓) を押す。

通常モードにいる場合:

- 一つあるいは複数のフレットマークを選び、Ctrl+↑ / ↓ (Mac: Cmd+↑ / ↓) を押す。
- フレットマークを隣の弦で上下にドラッグする。

クロスヘッドの音符

フレット記号をクロスヘッドに変えるには:

1. 音符入力モードにはいない状態で、フレット記号を選択し、

2. Shift+X を押せば、クロスヘッドのオン・オフができます。

キーボード操作のまとめ

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 (128部音符～四倍全音符)
NumPad 1 to NumPad 9	音価を選択 (128部音符～四倍全音符)
Q	現在の入力音価を小さくする
W	現在の入力音価を大きくする
0 to 9	フレット記号を入力
A to K	フレット記号を入力 (l を除く)
Alt+Shift+↑	現在のフレット記号を大きく
Alt+Shift+↓	現在のフレット記号を小さく
;(semicolon)	休符の入力

通常モード

Type:	to get:
0 ~ 9	選択した音符・休符の音価を変更 (128分音符～四倍全音符)
Alt+Shift+↑	選択した音符の音高を上げる (MuseScore が弦を選択)
↑	弦を変えること無く音高を上げる
Alt+Shift+↓	選択した音符の音高を下げる (MuseScore が弦を選択)
↓	弦を変えること無く音高を下げる
Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)	音符を同じ音高で上の弦に移動
Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)	音符を同じ音高で下の弦に移動
Shift+X	クロスヘッドのオン・オフ

外部リンク

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

サウンドと再生

MuseScore は "音と再生" の機能を内蔵しています。この章で、再生の操作と楽器の音を拡張する方法について説明します。

外部リンク

- [How to restore sound if playback stops working](#)

ピアノロールエディター

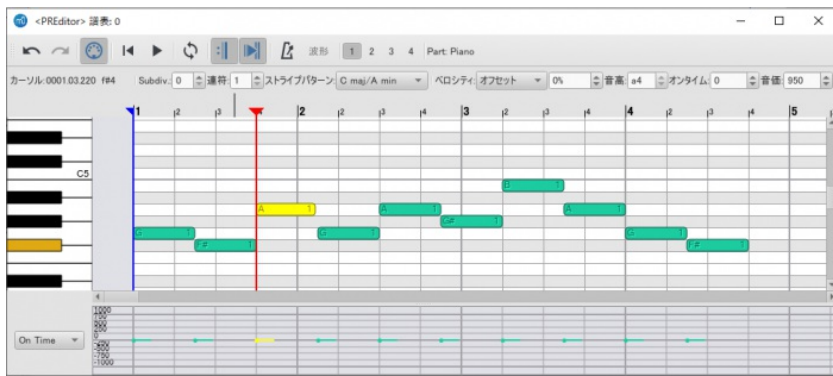
ピアノロールエディターを使って音符を個別に編集し、再生についての微調整ができます。

ピアノロールエディターを開く

ピアノロールエディター (PRE) を開くには、スコアの小節を右クリックし、表示されたメニューから "ピアノロールエディター" を選びます。PRE にはクリックした譜表の小節が表示されます。既に PRE を開いている場合、表示は新たにクリックした譜表の小節に変わります。



概要

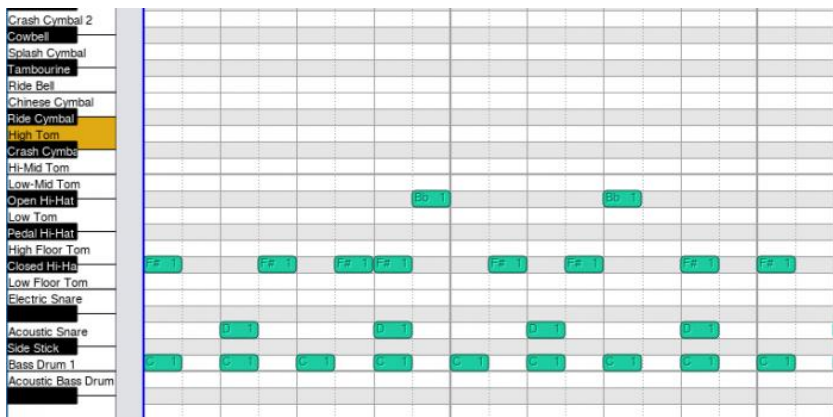


PRE はいくつかのセクションに分かれています。

一番上の列に並んだボタンは再生に関連し、音符を修正することができます。編集中のパート名は右端にあります。

中央部は音符表示エリアで、音符を見たり編集したりできます。各音符はブロックで表示され、黄色いブロックは現在選ばれている音符を示し、深緑色のブロックは選択されていない音符です（これらの色は「環境設定」で変えることができます）。各ブロックは、左側に音高を、右側には声部を表示できる大きさになっています。音符ブロックのサイズの変更については下のナビゲーションの項で説明します。

音符表示エリアの左にはキーボードがあります。そのキーボードのキーをクリックするとその音符の再生音を聞くことができます。マウスを音符再生エリアやキーボード上に動かすと、キーボードのその音高のキーが色で表示されます。マウスを特定のキー上に位置させるとその音高についての情報が得られます。ドラムキットを使っている場合は、特定の音高に指定された特定のドラム名を表示します。実音 C ではない楽器については、キーボードの C を楽器の C に合うように調整します。



音符表示エリアの上に沿って小節ルーラーがあり、その時点での再生の開始位置と、ループ設定がしてあればその範囲を表示します。

PRE の一番下にはレベル表示エリアがあります。各音符のベロシティやカットオフタイムといった各音符に指定された他のデータの値を示すグラフになっています。レベル表示エリアの左にはドロップダウンメニューがあって、表示・編集したいデータのタイプを選ぶことができます。

ナビゲーション

PRE の中を動き回る方法はいくつかあります。一つ目は、音符表示エリアの縁にあるスクロールバーをクリック・ドラッグすることができる点です。

マウスホイールを使えば、次のように動いたりズームしたりできます。

- 垂直スクロール: マウスホイール
- 水平スクロール: Shift + マウスホイール
- 垂直ズーム: Ctrl + マウスホイール
- 水平ズーム: Ctrl + Shift + マウスホイール

特定の小節にジャンプするには、スコア表示に戻し、見たい小節を見つけます。そして、その小節を右クリックして PRE を選びます。PRE はクリックした小節が真ん中になるようにスクロールします。

音符を選ぶ

音符表示エリアで、音符の一つをクリックして選べますし、クリック・アンド・ドラッグで一連の音符を選択することもできます。次のように補助キーを押しながら実行すると、選択のあり方を変えられます。

- Shift: 現在の選択を反転するので、選択していた音符は非選択となり、選択していなかった音符が選択された状態となります。音符の選択のトグルスイッチとして利用できます。
- Ctrl: 選択に他の音符を加えます。
- Ctrl+Shift: 選択から音符を排除します。

音符の編集

選択した音符の音高を変えるには 選択した音符を上・下にドラッグし、あるいは、↑ 矢印キーで音高を変える; 注: 音符を左右にドラッグして始まりのタイミングを変えろといった機能は、現在サポートされていません。

選択した音符を削除するには Del キーを押します。

選択した音符を他の声部に移動するには エディターの上にある声部番号で、移動したい先をクリックする。

音符を加えるには

PRE では次のように補助キーを押しながらクリックすることで音符を挿入することができます。こういった編集操作では、音符を変更する場所としてクリックした位置の左のビート線かサブビート線を使います。

- Ctrl: その時点の音高の音符が、クリックした位置に加えられます。音符を挿入するに要する時間は、スコアで音符を加えるのと同じです。音高を変えたい時は、現在の PRE にはそういったボタンが設けられていないので、スコアに戻って選択します。その場所に既に音符がある場合、既存の音符から挿入する音符に要するスペースを切り取りますが、既存の音符と同じ開始位置で同じ音高である場合には、重音として加えられます。今のところ連符はサポートされてお

らず、無視されます。



- Shift: このサブビート線に関連するコードを探します。もしあれば、既存のコードに新たな音高を加えます。でなければ休符なので、既存の休符と同じ位置と長さの音符に入れ替わります。
- Ctrl+Shift: そのサブビート線にあるコードもしくは休符を探します。そのコードはサブビート線で2つに分割されます。今のところ連符はサポートされておらず、無視されます。

音符イベントデータを編集するには

音符イベントデータはレベル表示エリアで変更できます。例えばベロシティやカットオフタイムといったイベントデータを編集するには、編集したい音符を音符表示エリアで選択します。そして、それに応じた縦線をクリックし、レベルの値はクリックした位置に応じて変わります。このエリアで複数の音符を一括してクリック・アンド・ドラッグで変更できます。すべてを同じ値にレベル設定した場合には、Shiftしたままドラッグします。選択した音符のみその値が変わるので、他の音符の値を知らないうちに変更するといったことを防げます。

レベル表示エリアでは同じデータを複数の方法で表示できます。例えば、ベロシティのデータは絶対値 (midi 出力の音量に応じて) と相対値 (強弱の値に対するオフセットとして) で表示できます。これらからあなたに合う表示モードに切り替えることができます。



コントロール

右から左に向かって次の機能となっています;

1行目

元に戻す

最後の操作を元に戻します。

再実行

最後の操作を再実行します。

MIDI トグルスイッチ

MIDI 入力kをオン・オフします。

巻き戻し

スコアの最初に戻ります。

再生

再生を開始・停止します。

ループ再生

ループ再生の範囲を設定し、ループ再生をオン・オフします。

繰り返し再生

繰り返し再生をオン・オフします。

再生中パンロール

設定すれば、再生中、再生位置が中央になるよう自動的にスクロールします。

メトロノーム

メトロノームをオン・オフします。

波形

現在は何の機能もありません。

声部番号

選択した音符を指定した声部に移動します。

パート

パート名が表示されます。

2行目

カーソル

音符表示エリアでのマウス位置にある小節と音高をフィードバックします。

分割

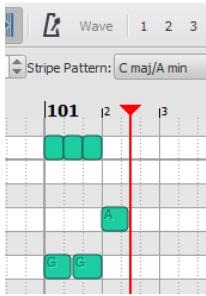
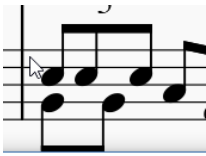
音符表示エリアで拍をさらに分割します。そこでの数値はその拍を分割する数です。4/4拍子であれば、分割を "1" とすると8分音符毎のグリッド線になり、分割を "2" とすると16分音符毎のグリッド線になるといった具合です。オフビートで音符を加える場合に分割が必要です。

グリッド線はある濃さ以下では引けないことから、分割する数字を大きくするには追加されるグリッド線が見えるように大きくズーム・インする必要があるかもしれません。連符と併せて使うこともできます。

連符

連符のリズム位置を表すようにグリッド線を加えます。例えば、連符の設定を3に設定すると、1拍が3つに分けられます。分割と併せて使うこともできます。例えば連符を3にし分割を1にすると、連符の拍が更に2つに分けて表示され、即ち1拍が6分割されます。

連符で1以外の設定を選ぶと PRE での音符を挿入するツールが無効になります。グリッド線はある濃さ範囲を超えると表示されないことから、分割する数字を大きくする際、追加されるグリッド線が見えるようズームする必要があるかもしれません。



ストライプパターン

音符表示エリアで音符の後ろにあるストライプパターンを変更することができます。規定値は C major の音程でハイライトしますが、別の調の音程やディミニッシュとか全てをハイライトするように変更することができます

ペロシティ

選択した音符（一つの音符のみ選択できます）のペロシティを表示します。その音符の強弱を示します。「オフセット」か「ユーザー設定」のどちらかで表わされます。

- オフセット: 数値は、既に強弱記号で設定されたペロシティについての倍数として取り扱われます。
- ユーザー設定: 強弱記号での値に関わらず、MIDI に送られる生な値です。0 から 127 の数値であり、64 が "大きくもなく小さくもない中央" です。

ユーザー設定からオフセットあるいはその逆に切り替えた時、値は他のシステムと合う最適値に再計算されます。これを使って、例えばユーザー設定モードに切り替えてMIDI出力で最適となる値に設定し、それからオフセットに切り替えれば、強弱記号を上書きすることがありません。もとに戻した時点で、オフセットでの値はユーザー設定での音量に合うよう再計算されますが、上書きされることはなく、後刻、強弱設定を変更することができます。

音高

選択した音符の高さとオクターブを #4 といった文字形式で表示します。音符を上下にドラッグすれば新たな音高となります。現在、編集することはできません。

オンタイム

音符の始まりを時間的に移動し、演奏スタイルを変化させることができます。負の数値はその音符の音の始まりを早め、正の数値は遅らせます。その音符の長さは 1000 の数値で対応します。(例えば値を 250 にするとその音符の長さの 1/4 分遅れて音を出します。)

音価

その音符が音を出す時間を設定し "legato" の程度を調整するのに使うことができます。値を小さくしてゆくと、よりスタッカートの程度が強くなり、値をより大きくしてゆくとよりレガートに響きます。その音符の長さは 1000 で表されますが、それを越えた数値とすることもできます。950 は "レガートではない" と考えられます。

キーボード

パソコンのキーで特定の機能に設定されているものがあります:

- `:`: 選んだ音符を半音上に移動
- `;`: 選んだ音符を半音下に移動
- `Del`: 選んだ音符を削除
- `Space`: 再生の開始/停止

カスタマイズ

PRE は明モードと暗モードでの表示となります。これもモードでの PRE の表示の色を変えたい場合、環境設定のアドバンスタブで調整することができます。PRE に関連するすべてのプロパティは、明モードは `ui/pianoroll/light` に、暗モードは `ui/pianoroll/dark` で始まります。

ミキサー

ミキサーを使うと、各譜表毎に楽器の音色を変えたり、音量や広がりなど、再生時の調整ができます。

ミキサーを開く

次のどちらかの方法を使って、ミキサーを表示します。

- F10 (Mac: `fn+F10`) を押す。
- メニューから表示→ミキサーを選ぶ。

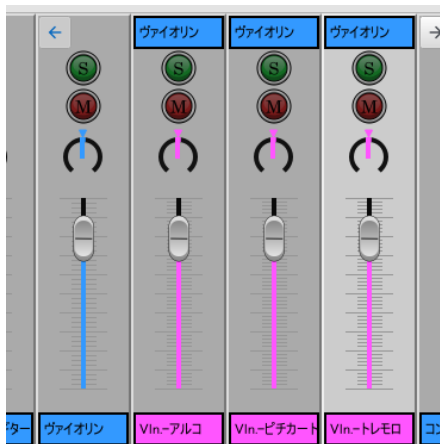
ミキサーは、下のトラック領域と上の明細領域に分かれています。



トラック領域

トラック領域は下側にあり、マスターゲインと各トラックの並びから成っています。トラック領域の表示を使って、各譜表の楽器毎に音量を調整することができます。パネルの一つをクリックすればそれが選択されますし、上側の明細領域で楽器の名称、音色、パン、リバーブ、コーラスなど楽器のパラメーターを編集することもできます。

MuseScore はスコアの譜表毎に "パート・トラック" を作ります。パート・トラックは、その譜表で使われる他の音色に応じて、さらに "チャンネル・トラック" に分かれています。多くの楽器はチャンネル・トラックを一つだけ必要としますが、他の楽器、例えばバイオリンならアルコ・トレモロ・ピッチカートという具合に、複数の音色で演奏ができるよう、複数のチャンネルが必要です。そうした追加のチャンネル・トラックは、トラックコントロールの上の矢印ボタンをクリックすると、表示・非表示できます。



チャンネル・トラックをピンク色で表示しています

マスターゲイン

マスターゲイン は出力全体の音量を調整します。調整するには、スライダのハンドルをクリックしてドラッグするか、下のボックスに数値を入力します。

チャンネル表示矢印

各パート・トラックの一番上に、矢印が付いたボタンがあります。それをクリックするとチャンネル・トラックがあればその隣に表示・非表示するトグルスイッチになっています。チャンネル・トラックには矢印ボタンはなく、その場所にはパート・トラックの名が表示されます。

ミュートとソロ

各トラックの上部には緑色のソロ(S)ボタンと赤色のミュート(M)ボタンがあり、それをクリックする毎にその機能をオン・オフするトグルスイッチになっています。どれか1つのソロボタンがオンになると、ソロがオンになっているトラックだけが再生されます。ソロのランプが全く点いていなければ、すべてのパートが再生の対象になります。ミュートはこれとは反対の機能で、ミュートが点いているトラックは再生されません。ミュートとソロのボタンを組み合わせれば、再生の対象となる楽器を指定できます。

パン

ミュートボタンの下にあるダイヤルで、パンを左右に振ることができます。そのダイヤルをクリック・ドラッグすることでパンの値を変えることができます。注: MuseScore は未だチャンネル・トラック・チャンネルに対してパンの設定をサポートしておらず、パート・トラックには第1トラック・チャンネルのパンの値が表示されます。パート・トラックのパンの値は、すべての "子" に自動的に適用されます。

音量

トラック制御の中央にあるスライダは、再生の音量を調整します。注: MuseScore は未だチャンネル・トラック・チャンネルに対して音量の設定をサポートしておらず、パート・トラックには第1トラック・チャンネルの音量の値

が表示されます。パート・トラックの音量の値は、すべての"子"に自動的に適用されます。

トラックの名称

トラック下部のテキストボックスには、そのパート・トラックあるいはチャンネル・トラックの名称が表示されます。

明細領域

明細領域には選択したトラックの設定内容が表示され、それを調整することができます。



名称

そのトラックに関するパートの名称です。パート・トラックとチャンネル・トラックの両方にそのパートの名称が表示されます。
注: パートの名称は編集できますが、ミキサーでだけ有効です。チャンネルの名称は編集できません。

チャンネル

チャンネル・トラックを選択すると、そのチャンネル・トラックの名称がここに表示されます。

ドラムセット

そのパートがメロディ楽器なのか、打楽器なのかを示します。通常メロディ楽器については、同じ音質の各音は同じ音色ですが、ドラムセットの音質は、高さにより異なる音質となっています。

音色

トラックの音色を変更するには:
1. そのトラックをクリックすると、明細が明細領域 に表示されます。
2. "音色" のドロップダウンリストをクリックし、他の音色を選びます。

"音色" のドロップダウンメニューでは、その時点で有効なサウンドフォントがサポートするすべての楽器が表示されます。複数のサウンドフォントがシンセサイザーに読み込まれている場合、全てのサウンドフォント (SFZ ファイル) の全ての音色がシンセサイザーに設定された順に表示されます。

ヒント: 特定の楽器を探すには、"音色" の一覧表をクリックし、その楽器の最初に位置文字をタイプします。必要に応じてこれを繰り返します。

音量

再生される音の全体の音量

パン

そのパートに適用されるパン

トラック色

トラック領域の色を変えるには:
* 四角の色の場所をクリックしてカラー・パレットに入り、望みの変更を加えます。

パート・トラックの色を指定すると、自動的に子のトラックの全てが同じ色に変わります。

MIDI コントロール

ポートとチャンネル

そのパートが演奏する MIDI 出力でのポートとチャンネル

リバーブとコーラス

MIDI 出力に送る リバーブ/コーラスの値。この情報は MIDI デバイスに送るものであって、MuseScore に内蔵されている音の再生には関係しません。

声部のミュート

これを使って、各譜表の中の声部を個別にミュートすることができます。各行はそのパート毎の譜表を表していて、一番上の行の "2" を押すと、そのパート譜の1番上の譜表の声部 2 がミュートされます。

詳細領域を隠すボタン

詳細領域の一番下に横長のボタンがあって小さな三角がその上に付いています。そのボタンをクリックすると、詳細領域は隠れ、使用できる領域が広がります。それを再度クリックすると、詳細領域が元に戻ります。

注: 環境設定 > スコア で、"ミキサーにMIDIコントロールを表示する" にチェックを入れると、ミキサーを開いたときにそのように拡張されるよう予め設定することができます。

譜表途中で音色の変更 (ピチカート、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、スコアの中でそれらの音に変更できます。例えば、バイオリン・ピオラ・チェロなどの弦楽器では一つのチャンネルが割り振られていて、一つは "アルコ"、次は "ピチカート"、さらに "トレモロ" です。トランペットでは、一つ目は "標準" で、もう一つは "ミュート" といった具合です。

次の手順は弦楽器でピチカートを使う場合の例で、同じ手法が他の音色を変えられる楽器にも使えます。

1. ピチカートにしたいセクションの最初の音符を選び、
2. メインメニューから追加→テキスト→譜表テキストを選ぶか、キーボードショートカット Ctrl+T を使います。
3. "pizz." をタイプします。この時点でのこの譜表テキストは単に文字として表示されているのみで、再生に影響しません。
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... を選び、
5. "譜表テキストのプロパティ" ダイアログの "チャンネル変更" タブで、左側にある声部を選んで、
6. ドロップダウンメニューからピ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。

こうして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の音色となります。その楽譜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" をタイプし、ステップ6で 標準 を選びます。

ほとんどの場合、pizz., tremolo, arco, mute, open などのテキストを適用するにはテキスト・パレットから行うのが簡単です。

参照

- [サウンドフォント](#)
- [シンセサイザー](#)
- [楽器の変更](#)

外部リンク

- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score](#) (MuseScore HowTo)

譜表途中での楽器変更

演奏者が曲の途中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。

MuseScore ではこの目的で **楽器の変更** という名の特別クラスのテキストを利用できるようにしています。このクラスのテキストは **譜表** テキストや **段** テキストとは異なり、再生にリンクしていて新しい楽器の音色に変更します。

楽器変更の効果

楽器の変更を行うと:

- その位置以降、再生時の音色が新たな楽器に変更されますが、**ミキサー** 上は変更なく表示されます。
- それ以降の音符は、新しい楽器に対する正しい**記譜の音高**に調整されます。ただし、新たな調号を手動で加える必要があります。 (正記 参照)
- 次の段の頭に、新たな楽器の名前が表示されます。

楽器変更を加える

1. 楽器変更の開始場所となる音符・休符をクリックします。
2. F9 を押すか **表示** メニューを使って主パレットを開き、**テキスト** をクリックしてテキストのサブパレット を開き、



3. パレットの中の **楽器を変更** をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) します。上側のボックスに現在の楽器が表示され、下側のボックスには選択できる楽器の表が示されます。



4. 楽器を選択して OK をクリックします。そうすると演奏者が使う新たな楽器が文字でスコアに表示されます。
5. 必要に応じ、その譜表の楽器変更の場所に 新たな調号を挿入します。

注: 譜表途中での楽器変更は、同じタイプの譜表に限られます。例えば、ドラム譜から通常の音高の譜へとか、その逆はできません。

参照

- [楽器の変更](#)
- [譜表途中で音色の変更](#)

外部リンク

- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score?](#) (MuseScore HowTo)

サウンドフォントと SFZ ファイル

オーディオ再生は MuseScore に内蔵されている [シンセサイザー](#) によって行われていて、それには、**打楽器** や **効果音** を含む多数の **仮想 (ソフトウェア) 楽器** が入っています。

MuseScore は 2 つのフォーマットの仮想楽器をサポートしています。

- サウンドフォント (.sf2/.sf3): 1 つのファイルで、1 つ以上の仮想楽器が内蔵されています。
- SFZ (.sfz): オーディオと定義のファイルの組み合わせで、1 つ以上の仮想楽器が内蔵されています。

サウンドフォント

MuseScore には独自の GM ([General MIDI](#)) サウンドフォント **MuseScore_General.sf3** が付属しており、128 を超える楽器、効果音や各種ドラムパーカッション・キットが入っています。

GM (General MIDI) は国際的なフォーマットで、MuseScore の独自サウンドフォントを使って適切に再生するよう作成されたスコアは、あなたが選んだ **フォーマット** でエクスポート可能であり、他のユーザーのコンピュータ上で再生できます。

インターネットでは、あるものは無償、あるものは有償で、異なるサウンドフォントが多数得られます。無償のサウンドフォントについて ([下記](#) ご参照ください)。

サウンドフォントのインストール

サウンドフォント ([下記](#) ご参照) 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ォントに対応しているので、MuseScore が開始され、そのサウンドフォントをインストールするかとダイアログで聞いてきます。時にはそのサウンドフォントのファイル形式に MuseScore 以外のアプリケーションが関連付けられているかもしれません。その場合には、MuseScore でファイルを開くことを選択できるメニューを表示するために、ファイルを右クリックする必要があります。

いずれの場合も、そのサウンドフォントをインストールする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・ファイルは MuseScore のサウンドフォントのディレクトリにコピーされます。このディレクトリがどこかは MuseScore の環境設定で見たり変更したりできますが、既定の場所は次の通りです。

- Windows: %HOMEPATH%\Documents\MuseScore3\Soundfonts
- macOS and Linux: ~/Documents/MuseScore3/Soundfonts

ユーザーが追加したサウンドフォントとは異なり、MuseScore に付属してい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 x86 (32-bit) / MuseScore x86: %ProgramFiles%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- Windows x64 (64-bit) / MuseScore x86: %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- Windows x64 (64-bit) / MuseScore x86_64: %ProgramFiles%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- macOS: /Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/sound/MuseScore_General.sf3
- Linux (Ubuntu): /usr/share/mscore-xxx/sounds/MuseScore_General.sf3 (with xxx being the MuseScore version)

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、削除するだけです。

SFZ

SFZ は多くのファイルとディレクトリ、SFZ ファイル、WAV や FLAC 形式の実際の音のファイルから成り立っています。SFZ ファイルはテキストファイルで、どの音のファイルがどこに位置しどの楽器のどの範囲の音域で使われるかが記載されています。

SFZ のインストール

SFZ ファイル ([下記](#) ご参照) をダウンロードしたら、その SFZ に属する全てのファイル (SFZ ファイルと全てのサブ・ディレクトリ) を [上記](#) のディレクトリへ手動で抜き出す必要があります。サブ・ディレクトリとその内容はそのままにしておきます。

注: SFZ ファイルのフォルダー内に WAV 音色ファイルが必要な場合があり、Libs という名のサブホルダーの場合が通常です。ダウンロードした SFZ zip ファイルに Libs フォルダがある場合には、主 SFZ サブ・ディレクトリ内に移動しましょう。

SFZのアンインストール

SFZをアンインストールするには、ファイルをインストールしたフォルダーを開いて、それら全てを削除するだけです。(上記ご参照)

シンセサイザー

あなたのパソコンにサウンドフォントをインストールしたのち、シンセサイザーに読み込む必要があります。更に詳細はサウンドフォントの読み込みをご参照ください。

ミキサー

ミキサーを使えば、各譜表の音色を簡単に変えることができ、そのスコアを再生中であっても可能です。更に詳細はミキサーをご参照ください。

ダウンロード可能なサウンドファイルのリスト

GMサウンドフォント

以下のサウンド・ライブラリは General MIDI (GM2) 標準に準拠しています。この仕様では128の仮想楽器と打楽器の音源が提供されます。

- [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 (up to version 2.1) comes with [FluidR3Mono_GM.sf3](#) (13.8 MB).
- MuseScore 2 (as of version 2.2) and 3 come with [MuseScore_General.sf3](#) (35.9 MB) ([SF2 version](#) (208 MB)) 随時更新されます ([Changelog]をご参照ください)。(http://ftp.osuosl.org/pub/musescore/soundfont/MuseScore_General/MuseScor...)

License: released under the [MIT license](#)
Courtesy of [S. Christian Collins](#)
MuseScore 3 on top offers an HQ version of that soundfont as an [extension](#)
- [Timbres of Heaven, version 3.2](#) (369 MB uncompressed)
Courtesy of Don Allen

オーケストラ サウンドフォント

- Sonatina Symphonic Orchestra (503 MB uncompressed)
Downloads: [SoundFont](#) | [SFZ format](#)
License: Creative Commons Sampling Plus 1.0
- [Aegean Symphonic Orchestra](#)
Courtesy of [Ziya Mete Demircan](#) (352 MB uncompressed)
- [Soundfonts4U](#) (12MB up to 1GB, depending on which package you choose)
Collection of beautifully sounding acoustic guitars as well as pianos, basses, strings, harps and many more.

ピアノ サウンドフォント

SF2 ピアノ

- [Acoustic grand piano, release 2016-08-04](#)
Description: Yamaha Disklavier Pro Grand Piano, sf2 format, 36MiB compressed, 113MiB uncompressed, 121 samples, 5 velocity layers
More information: <http://freepats.zenvoid.org/> including other soundfonts.
License: Creative Commons Attribution 3.0
Courtesy of [Roberto Gordo Saez](#)
- [Salamander C5 Light](#)
Courtesy of [Ziya Mete Demircan](#) (24.5 MB uncompressed)

SFZ ピアノ

- Salamander Grand Piano
Downloads: [version 2](#) | [version 3](#)
Description: Yamaha C5, 48kHz, 24bit, 16 velocity layers, between 80 MB and 1.9 GB uncompressed
License: Creative Commons Attribution 3.0
Courtesy of Alexander Holm
- [Detuned Piano](#) (244 MB uncompressed)
License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [Plucked Piano Strings](#)
Description: 44.1kHz, 16bit, stereo, 168 MB uncompressed
License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [The City Piano](#)
Description: Baldwin Baby Grand, 4 velocity layers, 696 MB uncompressed
License: Public domain
Courtesy of Big Cat Instruments
- [Kawai Upright Piano, release 2017-01-28](#)
Description: 68 samples, 44kHz, 24bit, stereo, 2 velocity layers, 58MiB uncompressed
License: GNU General Public License version 3 or later, with a [special exception](#)
Courtesy of Gonzalo and Roberto

ダウンロードしたサウンドファイルの解凍

サウンドフォントはファイルサイズが大きいことから圧縮されることも多く、.zip .sfArk .tar.gz、などの圧縮形式が使われます。それらのファイルを使用する前に解凍する必要があります。

- ZIP は一般的な圧縮形式で、様々なOSでサポートされています。
- sfArk はサウンドファイルを圧縮する目的で開発されています。解凍するには [Polyphone](#) (cross-platform software) を使うか、次のオンラインサービスを利用します。 <https://cloudconvert.com/sfark-to-sf2>
- .tar.gz は Linux で一般的な圧縮形式です。Windows ユーザーであれば [7-Zip](#) を利用することができ、Mac ユーザーであれば [The Unarchiver](#) か、macOS に内蔵のアーカイブ・ユーティリティを使います。7-Zip を使う際、一度 GZip に、その次に .tar と 2 度解凍する必要がある点に留意ください。

トラブルシューティング

ツールバーの再生パネルが灰色あるいは非表示で利用できない場合、次の手順に従って音を再び利用できるようにします。

1. メニュー・バーを右クリックし、再生コントロールがチェックされているのを確かめます。これで解決できなければ、ステップ2に進みます。
2. サウンドフォントを変更した後に再生パネルが表示されなくなった場合は、メニューを編集 → 環境設定... → I/O 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っているはずです。

初めてサウンドフォントの設定を行う場合は、上記の推奨されているサウンドフォントを使用してください。

再生が途切れる場合は、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ていないといった状況かもしれません。次の点をご参考に。

- より小さなサウンドフォントを使うことで、MuseScore に要する RAM メモリ量を減らします。上記のリストをご参考に。
- MuseScore 以外のアプリケーションをすべて終了することで、MuseScore が利用できるメモリ量を増やします。それでも問題が続く、その大きなサイズのサウンドフォントを引き続き利用したい場合には、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

外部リンク

- [How to change the SoundFont or add another](#) (MuseScore HowTo)
- [The SFZ Format](#) (for details about the sfz specification)

シンセサイザー

概要

シンセサイザーを表示するには: メニューから表示 → シンセサイザーを選びます。

シンセサイザーは MuseScore の音の出力をコントロールし、次のことが可能です。

- 別の音源ライブラリを搭載して、音楽再生に利用する
- リバースや圧縮などの効果 を適用する
- 全体としてのチューニングを調整する
- 出力音量を変更する
- MIDI 連続コントロールを選択して、シングルノートダイナミクスを使う (version 3.1 以降)

シンセサイザーのウィンドウは次のセクション/タブに分かれています。

- **Fluid:** SF2/SF3 サウンドフォント 音源ライブラリーを使ったソフトウェア・シンセサイザーです。
- **Zerberus:** SFZ フォーマットのサンプルライブラリーを使ったソフトウェア・シンセサイザーです。
- **マスターエフェクト:** マルチエフェクトをスコアに適用するのに使います。
- **チューニング:** 再生全体のチューニングを調整するのに使います。
- **ダイナミクス (version 3.1 以降):** シングルノートダイナミクス MIDI コントローラーを設定するのに使います。

シンセサイザー設定の保存/読み込み

シンセサイザーウィンドウの下にあるボタンは次の機能です。

既定値に設定 現在のシンセサイザー設定の全てを保存し 既定値設定とします。MuseScore を開くとシンセサイザーに自動的に適用されます。

既定値の読み込み 最後に保存された 既定値設定をシンセサイザーに読み込みます。

スコアに保存 現在のシンセサイザー設定の全てをそのスコアのみ適用として保存します。

スコアから読み込み そのスコアの設定をシンセサイザーに読み込みます。

注: (1) "シンセサイザー設定" にはサウンドフォントと SFZ ファイルの順、エフェクト設定、マスターチューニング、音量も含まれます。(2) 一度に使えるシンセサイザー設定は1つのみで、複数のスコアを同時に開いている場合、1つのスコアでだけ別のシンセサイザー設定を使うことはできません。(3) シンセサイザー設定の変更は、それを "スコアに保存" しない限り、オーディオファイルへのエクスポート先では有効になりません (上の表をご参照)。下の **チューニング** もご参照ください。

Fluid

Fluid タブをクリックすると SF2/SF3 サウンドフォント 音源ライブラリーにアクセスできます。デフォルトで、サウンドフォント FluidR3Mono_GM.sf3 が既に読み込まれているはずです。



必要に応じ、サウンドフォントの読み込み、再設定、削除が可能です。再生では別のサウンドフォント (SFZ ファイルを含み) を組み合わせることができます。**Fluid** でのサウンドフォントの並び順はミキサの並び順の既定値に反映されます。

サウンドフォントの読み込み

1. 追加 ボタンをクリックし、
2. 一覧表にあるサウンドフォントの1つをクリックします。

サウンドフォントの読み込みにまず必要なのは、それがコンピューターのサウンドフォント・フォルダーにインストールされていることです。そうすれば上のステップ2の一覧表に表示されます。

サウンドフォントの順番を変える

1. サウンドフォントをクリックし、
2. 右側にある上下矢印を使って、順番を調整します。
3. 必要なら、この手順を他のサウンドフォントでも使います。
4. あるいは、右側の一番上にある二重上矢印を使えば、どのサウンドフォントでもリストの一番上に移動できます。

シンセサイザーでの仮想楽器の順は、ミキサーの楽器リストの順に反映されます。したがって、スコアの再生で楽器の組み合わせが影響ある場合には、スコアに保存ボタンを押してそのシンセサイザー設定をそのスコアに保存しておくことをお勧めします。次回そのスコアを再生したいときには、スコアから読み込みをクリックすれば、以前と同じ設定が読み込めます。でも、それで有効なのは楽器の順だけで、楽器そのものはコンピュータ上にはなりません。

サウンドフォントの削除

1. そのサウンドフォントをクリックし、
2. 削除ボタンをクリックします。

これによりシンセサイザーからそのサウンドフォントは除かれますがサウンドフォント・フォルダーからアンインストールしたわけではありませんから、後に必要なら利用できます。

Zerberus

Zerberus タブをクリックするとSEZ音源サンプルライブラリーのコントロールパネルにアクセスできます。Fluidタブと類似の方法で、ファイルの追加、削除や順の変更ができます。でもFluidと同じで、シンセサイザーに読み込む前にサウンドフォントフォルダーにインストールしておくことをお忘れなく。

音量

シンセサイザーの右にあるスライダーで再生の音量を調整します。そこでの変更はその作業が終わるまでしか有効ではありませんから、その設定を維持するには"スコアに保存"するか、新たな"既定値に設定"します。

エフェクト

シンセサイザーのマスターエフェクトタブで、リバーブとコンプレッションをスコアに加えることができます。



マスターエフェクトに Zita1 Reverb と SC4 Compressor

エフェクトをオン・オフするには:

- エフェクト Aかエフェクト Bの隣のドロップダウン・リストから設定を選びます(エフェクトは A → Bの順で適用されます)。

エフェクトの設定の保存・読み込みには、シンセサイザーウィンドウの下のボタンを使います。詳細は上のシンセサイザー設定をご参照ください。

Zita 1 リバーブ

Zita 1 ステレオ・リバーブモジュールを使えば、小さな部屋から大ホール空間までを模倣的に作り出すことができます。Pre-delay、reverb time、reverb toneの微調整には次のコントロールを使います。

- **Delay:** リバーブの pre-delay を 20-100 ms 範囲で設定
- **Low RT60 (Low frequency reverb time):** グレーのつまみを使って低周波での中央となる周波数を 50-1000 Hz 範囲で設定します。: 緑のつまみでこの周波数帯の reverb time を 1-8 secs 範囲で設定
- **Mid RT60 (Mid-range reverb time):** 中間周波数帯の reverb time を 1-8 secs 範囲で設定
- **HF Damping:** 高周波数帯のリバーブを調整。この値を増すとカットオフ・ポイント周波数が上がり、リバーブはより明るく長くなります。
- **EQ1:** 40 Hz - 2 KHz 帯域の低音成分を -15 ~ +15 範囲でカット・ブースト
- **EQ2:** 160 Hz - 10 KHz 帯域の高音成分を -15 ~ +15 範囲でカット・ブースト
- **Output:** エフェクトの適用量を調整。"Dry" は効果ゼロ、"Wet" はリバーブ 100%、"Mix" は Dry/Wet 効果が 50/50。

注: EQ1 と EQ2 は音質のリバーブのみに影響し、dry (非コンプレッション) には無関係です。

エフェクトを速やかに設定するには、"Output" を "Mix" にし、"Mid RT60" つまみを思うリバーブ時間に設定します。その後、上に説明したエフェクトの微調整をします。

SC4 コンプレッサー

SC4 ステレオ コンプレッサーで、最盛時のダイナミックレンジを調整し、大から中範囲の音量範囲を減らすことができます。調整は次のように行います。

- **RMS:** RMS (0) からピーク (1) 範囲でコンプレッションを調整します。前者の場合には、信号の平均レベルに応じたコンプレッション; ピークモードではピークレベルに応じてコンプレッションが働きます。
- **アタック:** (1.5-400 ms)、信号がしきい値を超えてからコンプレッションが機能する迄の時間
- **リリース:** (2-800 ms)、信号がしきい値未満となってからコンプレッションがゼロとなるまでの時間
- **しきい値 (dB 単位):** コンプレッションが機能し始める信号レベル。しきい値を下げるとコンプレッション対象となる信号は増加。
- **レシオ:** (1:1 ~ 20:1)、しきい値を超えた信号に適用するコンプレッションの量。レシオを上げるとコンプレッションはより強く。
- **ニー:** "ソフト・ニー" から "ハード・ニー" 範囲で設定。ニーをよりソフトにすると、非コンプレッション~コンプレッション間の変化がより緩やか。
- **ゲイン:** コンプレッションを強くすると音量が小さくなる傾向があるので、このつまみで信号をブーストする。

速やかに設定するには、RMS = 1、しきい値 = -20 db、レシオ = 6 にし、音量の減少を補うようにゲインを上げます。その後、上の説明に従って微調整します。

チューニング

チューニング タブで MuseScore の マスターチューニングを調整できます。合奏調の楽器に対し、A4 = 440 Hz をデフォルトにしています。



マスターチューニングを変えるには:

- 新たな数値をマスターチューニングフィールドに入力し、チューニングの変更 ボタンをクリックします。

注: (1) このチューニングはその時点のセッションにだけ適用されます。それを MuseScore でのデフォルトとしたり、特定のスコアの既定値とするには シンセサイザー設定の保存読み込み をご参照ください。(2) 新しいチューニングせつていをエクスポートするオーディオファイル (WAV, MP3, OGG) に適用するには、エクスポートする前に、スコアに保存します。

ダイナミクス (version 3.1 以降)

ダイナミクス タブをクリックして、シングルノートダイナミクスの設定パネルにアクセスします。



- **ダイナミック メソッド:** 3つの選択肢から選びます— 1) 標準 (シングルノート ダイナミクスとベロシティ)、2) ベロシティのみ (シングルノート ダイナミクスは使わない)、3) CC イベントのみ (ベロシティ固定)
- **使用する CC:** 使用するサウンドフロントにより、使用する Continuous Controller を選びます— 1) CC 1、2) CC 2 (デフォルト)、3) CC 4、4) CC 11

高度な設定 ボックスで、楽器の音に対する Expression Controller の有効・無効を選ぶことができます。

- **すべてのパッチを切替** 選択肢 1) 表情豊かに (全ての楽器の音に対して適用)、2) 表現豊かではなく (全ての楽器の音に対して無効)、3) 全てリセット (全ての楽器の音をデフォルトにリセット)

参照

- [サウンドフロント](#)
- [ミキサー](#)

外部リンク

- [How To: Using Single Note Dynamics \(SND\)](#) (MuseScore HowTo)

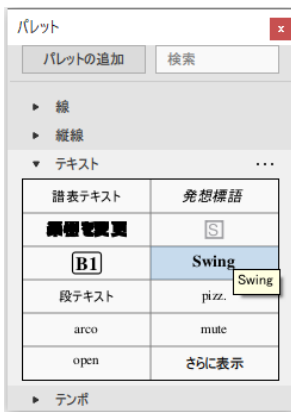
スウィング

MuseScore のスウィング機能で、スコアの再生を "ストレート" から "スウィング" リズムに変えることができます。スウィングはスコア全体、あるいは一部にと、柔軟に適用できます

スコアのセクションにスウィングを適用

段の全ての譜表にスウィングを適用するには:

1. スウィングを始める最初の音符をクリックし、
2. テキストパレットの中の **Swing** をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) して、



- 必要に応じてそのスウィングテキストを編集します。
- スウィングのあり方を既定値から変える必要があれば、スウィングテキストを右クリックして段テキストのプロパティ...を選びます。"スウィングの設定" タブをクリックし、望む音価を選んで"スウィングの比率"を設定します。



段の特定の譜表にだけスウィングを設定するには:

- スウィングを始める最初の音符をクリックして、
- 譜表テキストを加えます。
- その譜表テキストは適宜編集しましょう。
- その譜表テキストを右クリックして 譜表テキストのプロパティ...を選び、"スウィングの設定" タブを選んで、設定します。
- 他の譜表にも設定が必要なら1~4のステップを繰り返します。

Swing のテキストは、他のテキストと同じように、編集し書式の設定をすることが可能です。

テンポを指定する3連符

スウィングを指定するのにしばしば次の表記が使われます。



MuseScore にはテキスト中に3連符を使う方法がありませんが、簡単な回避策があります。

- 上で説明したようにスウィングテキストを加えてそれを非表示 (ショートカットVあるいはインスペクタで"表示"のチェックを外す) にします。
- 適切な画像をスコアに加えます。その画像は "How To" ページ [How to create a visual swing marking](#) の下の方にあり、ダウンロード可能です。
- その画像を必要な大きさにし、位置決めします。

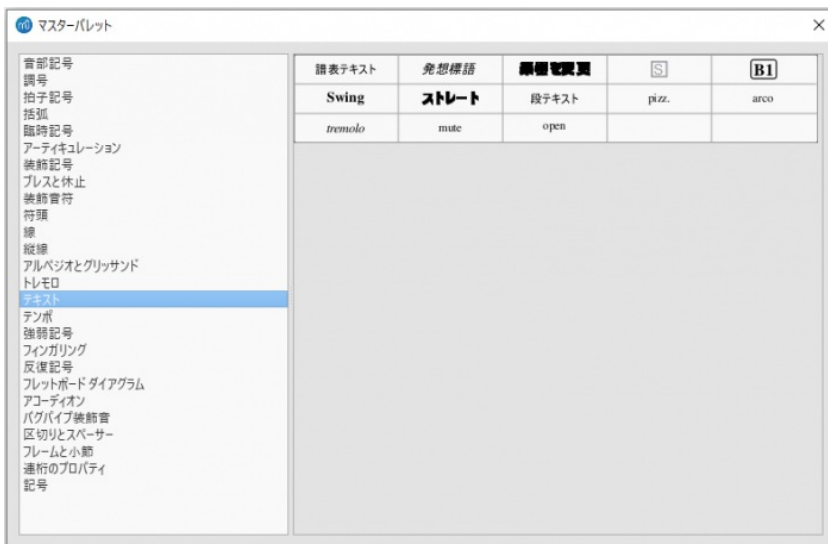
ストレートリズムに戻る

スウィングセクションの後、ストレートに戻って演奏したい場合、次の方法を使います。

- Swing テキストを "ストレート" セクションの最初の音符・休符に加えます。止をご参照)
- そのテキストを編集して、ストレートに戻る指示 "Straight" にします。
- そのテキストを右クリックして段テキストのプロパティ...を選び、"スウィング設定" タブをクリックして "スウィング" を "オフ" にします。

version 3.4 では **Straight** テキストを使います。

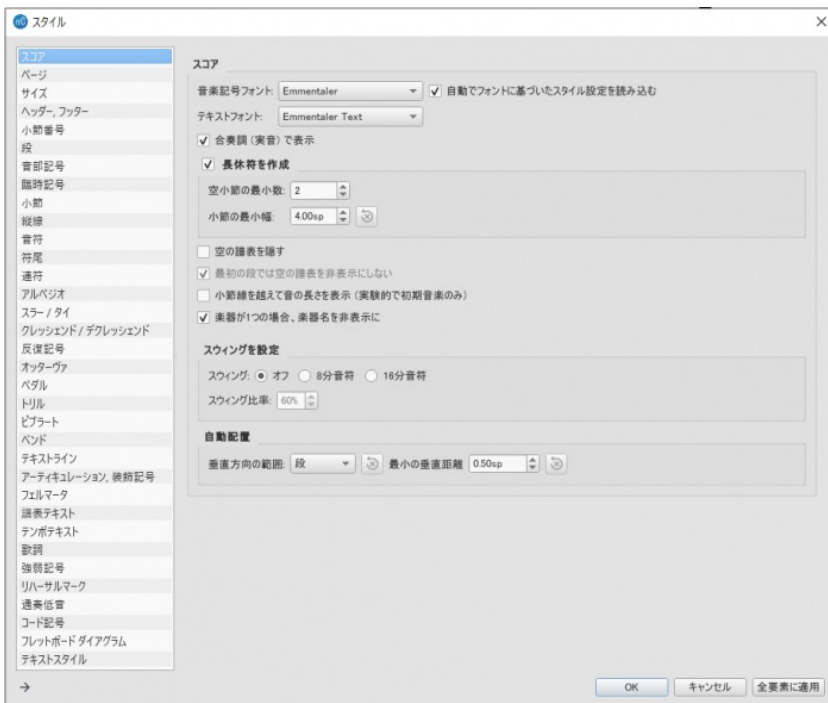
- ストレートセクションの最初の音符・休符に マスターパレット のテキストから **Straight** を加えます。



スコア全体をスウィング設定

スコア全体をスウィング設定することもでき、メニューから:

1. メニューから **フォーマット** → **スタイル...** → **スコア** を選び、
2. "スウィングを設定" セクションで、音価と "スウィング比率" を設定します。



外部リンク

- [How to create a visual swing marking](#) (MuseScore HowTo)
- [Swing \(jazz performance style\)](#) (Wikipedia)

テンポ

テンポマークは基本とアドバンスワークスペースのテンポパレットにあります。メトロノーム・マークのように掲載されていますが、あなたの望むテンポや表現を表示するように編集することができます。再生時のテンポは、表示・非表示を問わずスコアのいたるところに配したテンポマークにより変化します。

テンポマークを加える

次のいずれかの方法を使います。

- 音符あるいは休符を選択し、キーボードショートカット **Alt+Shift+T** を押します。
- 音符あるいは休符を選択し、メニューバーから追加 → テキスト... → テンポマーク を選びます。
- 音符あるいは休符を選択し、テンポパレットの中の適切なメトロノームマークをクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) します。
- テンポパレットのメトロノームマークを直接に音符あるいは休符の上にドラッグ・アンド・ドロップします。

注:メニューあるいはキーボードショートカットでテンポマークを加えた場合、拍を示す音符は自動的に拍子記号に応じたものとなります。パレットから適用した場合のメリットは、拍を示す音符を自分で選べる点です。

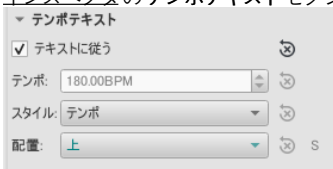
テンポを編集

スコアに既にあるメトロノームマークのテンポを変えるには:

1. そのテンポマークで**編集モード**に入り、
2. 必要なメトロノーム数値や拍音符を編集し、
3. 編集モードを抜けます。

インスペクタで既存のメトロノームマークのテンポを上書きすることもできます。

1. テンポマークを選択し、
2. インスペクタのテンポテキスト セクションにある "テキストに従う" のチェックを外します。



3. その下にある "テンポ" の項で望む再生テンポを設定します。

注: 再生パネルのテンポ設定が 100% 以外なら、再生はより速く・遅くなるでしょう。

テンポテキストを編集

テンポマークは編集でき、テキストオブジェクトと同じく書式の編集が可能です。テキストプロパティやテキストスタイルの設定については [テキストスタイル](#) と [プロパティ](#) をご参照ください。

メトロノームマークで指定されたテンポは、Andante や Moderato といった表現などで上書きされたとしても、通常は存続します。単純なメトロノームマークに更にテキストを、例えば次のように追加することができます。

Andante ♩ = 75

テンポマークを上書きする

指定されたテンポを一時的に上書きすることが可能で、再生パネルを使ってどんなテンポでも再生することができます。

1. 再生パネルを表示: 表示 → 再生パネル あるいは F11 (Mac: Fn+F11):



2. テンポのスライダーを上下します。テンポは、BPM 絶対値と、テンポマークに対する現在のテンポの相対値 % の両方が表示されます。

注: BPM は常に計測され、実際の拍子記号でのあり方は異なり、毎分に対する4分音符の拍数として表示されます。

リタルダンドとアツチェレランドの再生

スコアにテンポマークを加えて非表示にすることで、リタルダンド ("rit.") やアツチェレランド ("accel.") を模擬的に再生することができます。演奏家への印刷上の指示は [譜表/段テキスト](#) として加えます。

次の図の例で、元のテンポは通常の 110 BPM (毎分拍) です。ritardando の指定位置でテンポを各小節の最初の音符で 10 BPM づつ下げます。テンポの各変更を [インスペクタ](#) で表示のチェックを外して非表示にすれば、印刷版のスコア上は ritardando だけが表示されます。



この手順を自動化した [プラグイン](#) が開発されています。: [TempoChanges](#)

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](#) を介して設定できます。このプロパティの初期値は 1.00 です。MuseScore での再生で通常の倍の長さにした場合、そのフェルマータをクリックし、"タイムストレッチ" を 2.00 に設定します。これは [縦線に適用したフェルマータ](#) においては、伸ばすべき長さというものが縦線にはありませんので、機能しません。

参照

- [再生モード](#)
- [拍子記号](#)

外部リンク

- [How to create a visual swing marking](#) (MuseScore HowTo)
- [Metrico: a font to create metronome marks, metric modulations and swing indications for music notation.](#)

プレイバック: コード記号 / ナッシュビルナンバー

MuseScore は Version 3.5 以降、スコアの再生時に、自動で [コード記号](#) と [ナッシュビルナンバー](#) (但しローマ数字を除きます) をプレイバックします。Version 3.5.1 以降、これが行われるのは MuseScore 3.5 以降で当初作成されたスコアに限られ、それよりも前に作成されたスコアは [下] (#playback-off) に述べる方法を使って、それを有効にする必要があります。

プレイバックのオン・オフ

注: 以下の設定は [オーディオ](#) と [MIDI](#) の [エクスポート](#) にも影響します。

全てのスコアに対して (version 3.5.1 以降)

コード記号のプレイバックを全てのスコアについて有効・無効とするには：

- メニューから **編集 (Mac: MuseScore)→環境設定...→アドバンス** を選び; さらに次のオプションを必要に応じて選びます:
 - **version 3.5 よりも前に作成したスコアで再生を有効・無効にするには** score/harmony/play/disableCompatibility をチェック・アンチチェックします。(チェックされていてプレイバックしないのが、デフォルトです)
 - **version 3.5 以後に作成したスコアで再生を有効・無効にするには** score/harmony/play/disableNew をチェック・アンチチェックします。(チェックされておらずプレイバックするのが、デフォルトです。)

作業中のスコアに対して

version 3.5.1 以降

全てのコード記号のプレイバックをオン・オフするには：

- メニューから **フォーマット→スタイル...→コード記号→Play** をチェック・アンチチェックします。

version 3.5

全てのコード記号のプレイバックのオン・オフを切り替えるには

1. コード記号あるいはナッシュビルナンバーの一つを選択し、
2. **インスペクタ**の"コード記号"セクションにある"再生"ボックスをチェック・アンチチェックし、
3. その右端にある"S (スタイルに設定)"ボタンをクリックします。

あるいは、下の説明のように、そのトラックのプレイバックをミキサーの中でミュートすることもできます。この方法は、例えば、コード記号を使うパートが複数のある中で、一つのパートでだけプレイバックを操作したい場合に使います。**パート譜**は別途調整が必要です。

選択したコード記号のプレイバックをオン・オフするには

1. その **範囲** を選択し、
2. そのうちの1つのコード記号・ナッシュビルナンバーを右クリックし
3. 選択→選択範囲内のすべての要素類似した要素をクリックし、OKを押す。
4. **インスペクタ**の[コード記号]セクションで[再生]ボックスをチェック・アンチチェックします。

あるいは

1. 対象範囲の最初のコード記号・ナッシュビルナンバーをクリックし、
2. その範囲の最後のコード記号・ナッシュビルナンバー+Shift+クリックし、
3. **インスペクタ**の[コード記号]セクションで[再生]ボックスをチェック・アンチチェックします。

プレイバックの音色を変更

コード記号のプレイバックの音色は"グランドピアノ"が既定値です。これに代え、Version 3.5.1から、ソロ・ギター**のテンプレート**を使って作成したスコアには、"Nylon String Guitar"が適用されます。

コード記号のプレイバックの音色を変えるには：

1. **ミキサー**を開き (ショートカット F10, Mac: Fn+F10)、
2. **トラック領域**のそのパートのトラックに移動し、
3. "展開"の矢印をクリックしてそのパートのチャンネル・トラック全てを表示させ、
4. 名前の右側が -harmony あるいは -Chord syms (右端が端折られているかもしれません) となっているチャンネル・トラックをクリックし、
5. 音色のドロップダウンリストで新しい"音色"を選びます。

この設定は総譜とパート譜の両方に適用されます。

プレイバックの音量を変える / トラックをミュートする

1. **ミキサー**を開き (ショートカット F10, Mac: Fn+F10)、
2. **トラック領域**のそのパートのトラックに移動し、
3. "展開"の矢印をクリックしてそのパートのチャンネル・トラック全てを表示させ、
4. 名前の右側が -harmony あるいは -Chord syms (右端が端折られているかもしれません) となっているチャンネル・トラックをクリックし、
5. 音量のスライダーを調整するか、そのトラックの"M"ボタンを押して、ミュートします。

この設定は、総譜とパート譜を別に行う必要があります。

編集中の記号の音のオン・オフを切り替える

編集中の記号の音のオン・オフを切り替えるには：

1. メニューから **編集 (Mac: MuseScore)→環境設定...→音符入力モード**に進み、
2. "編集時に音を鳴らす"ボックスをチェックし・チェックを外します。

コード記号の解釈とボイスン

必要に応じて、選択したコード記号のプレイバックでのプロパティを次のように調整することができます：

1. 一つあるいは複数のコード記号を選びます。
2. **インスペクタ**で、次のように変更を加えます。：

* **解釈**: 次の選択肢:

** **通常**
** **ジャズ**: これにより音色に例えば長9度といったような色加わります。ただし音が省かれる場合あり、コード自体や次のコードといった環境によります。

* **ボイスン**: 次の選択肢:

** **自動**
** **主音のみ**
** **密集** = 1オクターブ内の音符;
** **ドロップ2** = 音程が2番目に高い音符を1オクターブ下げる;
** **6音**;
** **4音** = 3rd, 5th, 7th, 9th;
** **3音**;

注: 全てのボイスンにはバス音が含まれます。そのコードの基音の2オクターブ下です。

* **持続範囲**: 次の選択肢:

** **次のコード記号まで**
** **小節終了まで**
** **コード/休符の長さ**

Cメジャーセブンスのコード記号 (Cmaj7 or CM7) のプレイバックに対する解釈とボイスンのあり方は次のようになります。



注: ボイスイングの "密集" と "自動" 指定は、この例のコード記号では同じ結果ですが、他のコード記号では異なる場合もあります。なので "密集" としたい場合にはこの指定を行っておくのがベストです。

再生モード

再生ツールバー

基本的な再生機能はドキュメント・ウィンドウの上にあるツールバーからアクセスします。



それらアイコンは左から右へ:

- **MIDI入力 切替**
- **開始位置に戻る**: スコアの最初、あるいはループ設定をしている場合にはそのループの最初、に戻ります。
- **再生 / 停止**: 再生の開始/停止をご参照ください。
- **ループ再生 切替**: ループ再生をご参照ください。
- **反復再生**: 繰り返しをしたくない場合には、これをオフにします。
- **自動的にスコアを動かす**: スコアをスクロールさせたくない場合には、これをオフにします。
- **メトロノーム**: メトロノームをオン・オフします。

再生コマンド

再生開始/停止

再生を開始するには:

1. 音符、休符か小節の空白部分をクリックして、開始位置を決めます。注: 決めない場合には、最後に再生をオフにした場所、あるいは再生したことがなければスコアの初め、が開始位置になります。
2. **再生 ボタン**、あるいは **Space** を押します。

再生中に音符・休符・をクリックすると、再生位置がそこに飛びます。

再生を停止するには:

- **再生 ボタン**、あるいは **Space** を押します。

再生中

再生を開始すると、次のコマンドが使えます。

- 前のコードへ戻る: -
- 次のコードへ進む: -
- 前の小節の頭に戻る: Ctrl+- (Mac: Cmd+-)
- 次の小節の頭に進む: Ctrl+= (Mac: Cmd+=)
- スコアの初めに戻る: Home (Mac: ⌘+Home); あるいは再生ツールバーの**開始位置に戻る** ボタンをクリック

再生中も **キーボードショートカット** を使って、再生、シンセサイザー、ミキサーなどの**パネル** をオン・オフ出来ます。

ループ再生

- 再生を **停止** して、"ループ再生" ボタンを **オン** にし、
- ループ再生したいスコアの範囲を**選択** して、
- **再生ボタン**を押します。

これで、青い旗で表示された範囲が繰り返し再生されます。

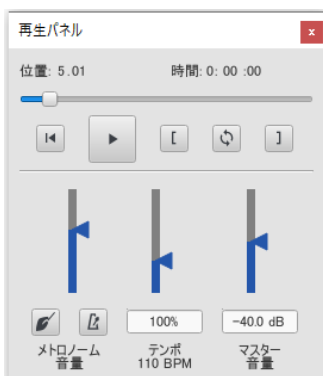
- "ループ再生" ボタンでループ再生のオン・オフを切り替えます。

下の **再生パネル** をご参照ください。

再生パネル

再生パネルを開くには、次のどちらかの方法を使います。

- **F11 (Mac: Fn+F11)** を押す。
- メニューから **表示** → **再生パネル** を選ぶ。



再生パネルを使って、テンポや音量を一時的に変更したり、特定の位置間をループ再生したりなどが可能です。

- **ループ再生**: 開始位置の音符を選んで**ループ開始位置の設定** ボタンをクリックし、終了位置の音符を選んで**ループ終了位置の設定** ボタンをクリックします。**ループ再生 切替** を押すとループ再生が始まります。**再生中** もこれら設定が可能です。
- **開始位置に戻る**: 再生のコントロール
- **カウントイン**: (指揮者のアイコン) 再生を開始する小節の頭にカウントインを加えます。小節の途中で始める場合には、追加の拍が加わります。オン・オフ切り替え。
- **メトロノーム**: 最盛時のメトロノームのオン・オフ切替
- **テンポ**: テンポを一時的に変えます。% と BPM (毎分拍) で表示され、ダブルクリックするとリセットされます。(注: テンポを恒常的に変えるには**テンポテキスト**を使います。)
- **マスター音量**: 音量を一時的に変えます (MuseScore を再度開くとリセットされます)。注: そのスコアの**再生音量**の既定値を変更する点は、[シンセサイザー](#)をご参照ください。

強弱記号

強弱記号は音符やフレーズの相対的な音量を示す記号です。記号は、基本やアドバンス [ワークスペース](#) の強弱記号 [パレット](#) にあります。

<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>fz</i>	<i>sfz</i>	<i>fffz</i>
<i>ffz</i>	<i>sfz</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>	

追加の強弱記号が [マスターパレット](#) (Shift+F9) にあります。

注: スコアの再生時の全体的な音量を調整したい場合には、[再生パネル](#) の音量スライダー や [シンセサイザー](#) を使います。

強弱記号を加える

スコアに強弱記号を適用するには、次のどちらかの方法を使います。

- 音符を選択して、パレットの強弱記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック)
- 強弱記号をパレットから音符にドラッグ

クレッシェンドやデクレッシェンドについては、[クレッシェンド・デクレッシェンド](#)をご参照ください。

プロパティの調整

スコアの強弱の既定値は *mf* (メゾフォルテ) で MIDI ベロシティ 80 (最大値127の中の) に設定されています。スコアの特定の箇所適用されている強弱記号により、ベロシティ (その結果として音量) はこの値より小さく、あるいは大きくなります。

強弱記号のベロシティを編集するには

- その強弱記号を選択し、[インスペクター](#)の強弱セクションの中で**ベロシティ**の値を編集します。一上げれば大きな音量、下げれば小さな音量に。

範囲の調整

注: 範囲 = その強弱記号が影響するその段の譜表

- 強弱記号を選択し、[インスペクター](#)の強弱セクションの中で**強弱の範囲**を選びます。デフォルトは**"パート"**になっていて、その特定の楽器の譜表全てを意味します。**"譜表"**はその強弱記号が付された譜表に影響が限定されます。**"段"**はその段の譜表全てにその強弱記号が影響することを意味します。

位置の変更 (譜表の上下)

- 強弱記号が一つの場合: その強弱記号を選択し、X をタイプすると位置が反転します。あるいはインスペクターを使います (下記ご参照)。
- その譜表の強弱記号全ての場合:
 1. 強弱記号の一つを右クリックしてから、**[選択]** → **[現在の譜表のすべての類似した要素]**を選びます。
 2. [インスペクター](#)の中の強弱セクションの**[配置]**で**上**か**下**のオプションを選びます。
- そのスコアにあるすべての強弱記号の場合:
上の説明を参照し、[インスペクター](#)の**[スタイルに設定]** ボタンを使います。

強弱記号をカスタマイズ

強弱記号は、他のテキストと同じように編集できます。特殊文字ショートカットで次の記号が使えます。

- Ctrl+Shift+P (Mac: Cmd+Shift+P): **ピアノ** *p*.
- Ctrl+Shift+F (Mac: Cmd+Shift+F): **フォルテ** *f*.
- Ctrl+Shift+M (Mac: Cmd+Shift+M): **メゾ** *m*.
- Ctrl+Shift+R (Mac: Cmd+Shift+R): **リソフォルツァンド** *r*.
- Ctrl+Shift+S: **スフォルツァンド** *s*.
- Ctrl+Shift+N (Mac: Cmd+Shift+N): **ニエンテ** *n*.
- Ctrl+Shift+Z (Mac: Cmd+Shift+Z): **Zz**.

またベロシティや範囲などを編集することができます (上記ご参照)。必要なら、結果を [カスタムパレット](#) に保存し、将来利用することが可能です。

シングルノートダイナミクス (SND)

Version 3.1 から MuseScore は、[ベロシティの編集](#)に加え、[シングルノートダイナミクス](#)をサポートし、[インスペクター](#)でベロシティを編集できるようになりました。このフィールドに数値を入力すると、最初に演奏されたベロシティからその数値に応じたベロシティに変わります。負の数を使用すると、最初の音の後で音量が下がり、正の数だと、最初の音量の後で音が上がります。

外部リンク

- [Video tutorial: Lesson 10 - Articulations, Dynamics and Text](#)
- [Using Single Note Dynamics \(SND\)](#) (MuseScore HowTo)
- [How to restore correct playback of dynamics and hairpins in an imported MIDI file](#) (MuseScore HowTo)
- [Dynamics](#) at Wikipedia

カポ再生

MuseScore では、すでに行った記譜を変えることなく、譜表を移調して再生することができます。楽器に**カポ** (Wikipedia) を付けた効果を再現します。

1つの譜表にカポを加える

1. カポ再生を始めたい位置の音符/休符に譜表テキストを追加し、
2. インспекタの"譜表テキスト"セクションの"プロパティ"をクリックするか、譜表テキストを右クリックしてを選択してカポの設定タブをクリックし、
3. "カポの設定"にチェックを入れてカポの設置フレットにカポを付けるフレット番号を設定し(フレット番号が上がる毎に半音づつ音程が上がります)、
4. OKをクリックして変更を適用します。
5. 必要に応じてその譜表テキストを編集します。

リンクされた譜表/TAB譜にカポを加える

- 上記と同様の方法ですが、ステップ1では音高の譜表だけに譜表テキストを加えます。

リンクしない譜表/TAB譜にカポを加える

- 上記と同様の方法ですが、譜表テキストは音高の譜表とTAB譜に加えます。

注: カポ再生は譜表テキストを加えた音符から適用され、次のカポ設定の譜表テキストまで、あるいはそれが無ければスコアの最後まで適用されます。

カポを削除する

カポ再生を譜表から削除して通常のチューニングに戻すには:

* 譜表テキストを加えて"カポの設置フレット"を"カポなし"に設定します。

テキスト

MuseScoreには多くのテキスト(文字)要素(下記ご参照)があり、線を伴うテキストもあります。この章ではテキスト要素の作成、フォーマット、編集について、さらに下記タイプのテキストについても説明します。

テキスト種類	使用
譜表テキスト	単一の譜表に付ける一般用途のテキストで、その楽器のパートにだけ表示されます。
段テキスト	単一の譜表に付ける一般用途のテキストで、全ての楽器のパートに表示されます。
コード記号	メロディに関連付けた和音を、通常は譜表の上に表示されます。
運指	音符に関連付けた番号か文字で、どの指を使うかを表します。
歌詞	メロディに順じた歌詞を作成します。
練習番号	リハーサルの目的で、スコアを部分に分けたり、パッセージに印をつけたりします。

MuseScoreで利用できる他のタイプのテキストについては、次のリンクを利用ください:

テキスト種類	使用
強弱記号	音符あるいはフレーズの音の大きさ
通奏低音	キーボードのための長さ
フレームテキスト	スコアの初めに、タイトル/作者/作曲者/作詞者の詳細
ヘッダー/フッター	ページ番号、著作権情報等をページの上/下に
楽器を変更	譜表の途中での楽器の変更に対応
繰り返しとジャンプ	Da Capo、Dal segno、Fine など
ローマ数字分析(RNA)	コードの分析方法の一つ
スティッキング	(ドラムの)音符にLやRの文字を付けて、どちら側の手・足を使うかを示す
スウィングテキスト	ストレートからスウィングへ、またその逆への変更
テンポ記号	メトロノームや文字表現
線テキスト	番号付き括弧、オクターバ、ギターのバレー線、など

テキストの基本

テキストを加える

スコアにテキストを基とする要素を加えるには、以下一般的な方法のいずれかを使います。

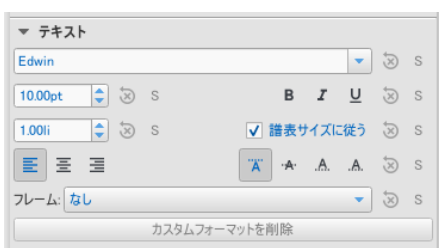
- キーボードショートカット: 例えば譜表テキストの入力にはCtrl+Tを、歌詞の入力にはCtrl+Lを押すといった方法です。
- メニューコマンド: 追加→テキストでテキストを基とする要素を選んで入力することができます。
- ワークスペース: 音符を選択してパレットのアイコンの一つをクリック(Ver.3.4の前まではダブルクリック)、あるいは、例えばスウィング・テキストやテンポ・テキスト等のアイコンをパレットから譜表の上にドラッグします。

注: (1) テキストの種類により入力の方法は異なるので、詳しくはテキストをご参照ください。(2) 一般的な目的で譜表に加えるテキストボックスについては、譜表テキストと段テキストをご参照ください。

書式の設定

MuseScoreの中でテキストオブジェクトが作成された時点で、それに適したテキストスタイルの対象となります。例えば譜表テキストにはそれ独自のテキストスタイルがあり、テンポマーク、強弱記号、コード記号なども同じです。それぞれのテキストスタイルはフォント名、フォントサイズ、フォントスタイルなど各種のテキストプロパティから成っていて、メニューをフォーマット→スタイル...→テキストスタイルと進んだ先のテキストスタイルダイアログで見ることができます。

新しいテキストオブジェクトの作成は、テキストスタイルのテキストプロパティを使って始まり、インспекタで見るすることができます。



こういったテキストプロパティはテキストスタイルの既定値に限定されるものではありません。必要に応じて、テキストスタイルから離れ、インспекタで編集することができます。

最終的に特定のテキストオブジェクトの書式の設定（フォントタイプ・フォントサイズ・太文字・イタリック体・下線・上付き文字・下付き文字）を適用したい場合には、**テキスト編集モード**に入っていきます。

テキストオブジェクトの位置を調整

テキストオブジェクトの位置決めには、次の方法を使います。

- そのオブジェクトをドラグ
- そのオブジェクトを選択し、**インスペクタ**の中のオフセット X Y の値を調整
- そのオブジェクトを選択し、次のキーボードショートカットを適用
 - -: 左に 0.1 staff space (sp) 移動
 - →: 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

テキストアンカー

スコアにテキスト要素を適用した際、そのテキストタイプによって**アンカー**位置が異なります。

- タイトル・サブタイトル・作曲者・作詞者 フレーム
- 運指: 符頭
- 歌詞: 時間位置
- コード記号: 時間位置
- 譜表テキスト: 時間位置
- 段テキスト: 時間位置

テキスト編集

テキスト編集モードでは、テキストの追加・削除と、個別の文字に**太文字**・イタリック体・下線などのフォーマットを適用できます。



テキスト編集モードに入る/出る

テキスト編集モードに入るには、次のいずれかの方法を使います。

- テキスト要素をダブルクリック
- 既に選択したテキスト要素をクリック
- テキスト要素を右クリックして、要素の**編集**を選択
- テキスト要素を右クリックして、Alt+Shift+E を押す。

注: 新たにテキスト要素を作成 (Text basics 参照) すると、自動的にテキスト編集モードに入ります。

画面下に次の表示のように表示されるツールバーから、各種のフォーマット機能にアクセスすることができます。



テキスト編集モードを抜けるには、次のどちらかの方法を使います。

- Esc を押す
- 編集ウィンドウの外のスコアの部分をクリック

キーボードショートカット

テキスト編集モードでは、次のキーボードショートカットを使用できます。


- Ctrl+B (Mac: ⌘+B) 太文字 切替
- Ctrl+I (Mac: ⌘+I) イタリック体切替
- Ctrl+U (Mac: ⌘+U) 下線 切替
- Home End ← → ↑ ↓ カーソル移動
- Backspace (Mac: Delete) カーソル左の文字を削除
- Del (Mac: → Delete Or fn+Delete) カーソル右の文字を削除
- ↵ 改行
- F2 (Mac: fn+F2) 特殊文字の挿入 (下記参照)

記号と特殊文字

特殊文字 ウィンドウを使って、4分音符・分数などの特別な記号や文字をテキストに挿入することができます。記号の一部は下に説明します。ショートカットでも行えます。



特殊文字を開くには、次のどちらかの方法を使います。

- スコアウィンドウの下のテキストツールバーにある  アイコンをクリック
- F2 (Mac: fn+F2) を押す。

注: (1) これらの方法はテキスト編集モードにおいてのみ可能です。(2) 特殊文字ダイアログを macOS バージョンの MuseScore で用いられている同名のメニューとは区別してください。

ダイアログは、一般的な記号、音楽記号、Unicode 記号の3つのタブに分かれています。音楽記号とUnicode 記号のタブは更に分かれ、分野別でアルファベット順になっています。

特殊文字ダイアログ内の項目をダブルクリックすると、そのテキストがカーソル位置に即座に加えられます。ダイアログボックスを閉めなければ更に項目を適用することができますし、開けたままで通常のように文字をタイプ、削除したり、コードを入力したりできます。

特殊文字のショートカット

テキスト編集モードにあつては、以下キーボードショートカットを使って一部の特殊文字を入力することができます。

- Ctrl+Shift+# (Mac: Cmd+Shift+#): Sharp **#**. (注: キーボードによっては機能しない場合があります)
- Ctrl+Shift+B (Mac: ⌘+Shift+B): Flat **b**.
- Ctrl+Shift+H (Mac: ⌘+Shift+H): Natural **♮**.
- Ctrl+Shift+P (Mac: ⌘+Shift+P): Piano ***p*** (dynamic mark).
- Ctrl+Shift+F (Mac: ⌘+Shift+F): Forte ***f***.
- Ctrl+Shift+M (Mac: ⌘+Shift+M): Mezzo ***m***.
- Ctrl+Shift+R (Mac: ⌘+Shift+R): Rinforzando ***r***.
- Ctrl+Shift+S (Mac: Cmd+Shift+S): Sforzando ***s***.
- Ctrl+Shift+N (Mac: ⌘+Shift+N): Niente ***n***.
- Ctrl+Shift+Z (Mac: ⌘+Shift+Z): Z ***z***.
- Ctrl+Alt+- (Mac: Cmd+Alt+-): Elision .

参照

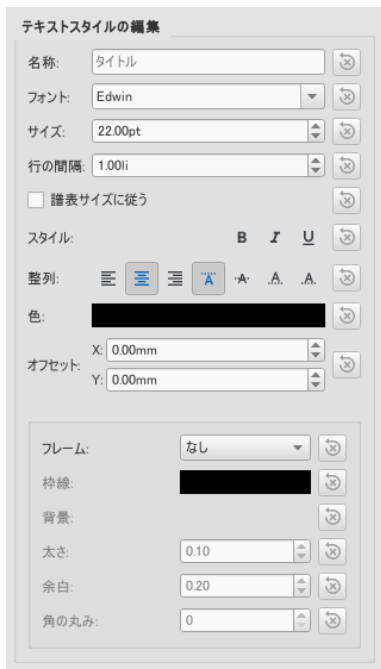
- [コード記号](#)
- [歌詞](#)
- [フレーム](#)
- [編集モード](#)

テキストスタイルとプロパティ

テキストスタイル

テキスト要素を作成した際、まず、それが相当するクラスに適用される全てのプロパティが適用されます。例えば、譜表テキストのオブジェクトはそれ独自のスタイルを持ち、テンポマーク、歌詞、コード記号なども同様です。

テキストスタイルを見たり編集したりするには、メニューの [フォーマット] → [スタイル...] → [テキストスタイル] を選びます。そうして、各スタイルに対する次のテキストプロパティにアクセスします。



- 名称: 必要なら、ユーザースタイルに名前を変える
 - フォント/サイズ: フォント名 (*Times New Roman, Arial* など)、サイズ (pt) の指定
 - 譜表サイズに従う: 譜表サイズの変更にテキストのサイズが連動する **score scaling**
 - スタイル: イタリック体・太文字・下線の指定
 - 整列: 水平 (左揃え、中央揃え、右揃え) と垂直 (垂直位置の上揃え、垂直位置の中央揃え、垂直位置の下揃え、垂直位置のベースライン揃え)
 - 色: テキストの色
 - オフセット X/Y: 水平・垂直オフセット、sp 単位
 - フレーム: テキストを囲むフレームは丸・四角のどちらかを選択
 - 枠線: フレーム境界線の色
 - 背景: フレーム内の背景色
 - 太さ: フレームの線の太さ、sp 単位
 - 余白: フレーム内の余白、sp 単位
- 角の丸み: フレームが四角の場合、角の丸み半径

注: 透過度は "色を選択" ダイアログの中の "アルファチャンネル" パラメーターで設定し、値は "0 透明" と "255 不透明" の間です。

また、スコアの中の求めるスタイルのオブジェクトを選択して **インスペクタ** の中でプロパティを調整することにより **テキストスタイルのテキストプロパティを編集** して、スタイルに設定 **__** ボタンをクリックすれば設定できます。そうすることにより、**テキストスタイル** とスコアにある関連テキストオブジェクト全てが自動的に更新されます。

テキストオブジェクト

テキストスタイル とは異なるフォーマットを **特定のテキストオブジェクト** に適用したい場合には、それを選択し **インスペクタ** の中で **テキストプロパティ** を調整します。



インスペクタ内で特定のテキストプロパティの変更を行ったか **テキストスタイル定義** のプロパティに戻りたい場合には、**スタイルをデフォルトに戻す** ボタンを押します。

テキストスタイルの保存と読み込み

テキストスタイルをそのスコアの他のスタイルとともに **スタイルファイル** として保存し、他の MuseScore ファイルに読み込むことができます。**スタイルの保存と読み込み** をご参照ください。

参照

- [テキスト編集](#)
- [ヘッダーとフッター](#)
- [適用したテキストや線の振る舞い](#)

譜表テキストと段テキスト

譜表テキスト や **段テキスト** は全般に利用するテキストとして有用です。スコアに適用するには次のいずれかの方法を使います。

- 音符・休符を選択し、**譜表テキスト** は Ctrl+T を、**段テキスト** は Shift+Ctrl+T を押します。
- 音符・休符を選択し、メニューを追加→テキストと進んで、求めるオプションを選びます。
- 音符・休符を選択し、パレットの中で求めるテキストをクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) します。
- 求めるテキストをパレットから音符・休符上にドラッグします。

こうすると、**テキスト入力**用の空の枠が作られます。抜けるには、Esc を押すか、その枠の外の空白の場所をクリックします。

それぞれが意味するところは別に、**譜表テキスト** と **段テキスト** には次のような再生プロパティのオプションがあります。

異なる点の概要

テキストスタイル	対象は?	再生 (該当あれば)	パート譜に表示?
譜表テキスト	その譜表のみ	その譜表のみ	その楽器の譜表のみ
段テキスト	段の譜表全て	段の譜表全て	段の楽器全て

譜表テキスト

譜表テキストは、そのスコアの中の1つの譜表 (あるいは大譜表) に適用され、その譜表に対してのみ行われる指示で、再生に関する指示の場合はその譜表のみ反映されます。このテキストはその楽器の パート譜 に表示されます。

空の譜表を隠すを選んでいる場合には、空の譜表に属する譜表テキストも非表示となります。

譜表テキストのプロパティ

フォント、サイズ、イタリック体などの通常のテキスト・プロパティはインスペクターで直接に見ること、変更することができますが、譜表テキストの中には再生に関連するプロパティもあります。

例として、譜表テキストは *Solo* や *Pizzicato* といったスコアの1つの譜表への指示を適用するのに用いられます。譜表テキストの指示内容にもよりますが、その指示テキストのある譜表の再生をそれに応じるようにすることができます。その譜表テキストの再生プロパティをアクセスするには次にどちらかの方法を使います：

- その譜表テキストを選択し、インスペクタの"譜表テキスト"セクションで"プロパティ"をクリックします。
- その譜表テキストを右クリックして"譜表テキストのプロパティ"を選び、関連のタブをクリックします。

ダイアログ・ウィンドウがひらき、次の再生プロパティのためのタブが含まれています：

"チャンネルの変更" タブを選択しチャンネルのおオプション領域をクリックするとチェックできます。

このプロパティを使って楽器の音色を変えます。例えばトランペットの音色をオープン/ミュートや、ヴァイオリンのアルコノピッチカートを切り替えるとといった具合に。2チャンネル以上を定義された楽器にだけ有効です。"チャンネルの変更" タブを選択し、"チャンネル"欄のオプションの1つをクリックすれば、チェックできます。"標準" オプションだけであれば、その楽器は1つのチャンネルだけです。詳しくは 譜表途中での音色の変更 をご参照ください。

MIDI アクション

このタブで行えることはいないので、無視してください。

スウィングの設定

スウィング再生で"straight" と "swing" フィーリングを切り替えます。スコアの全ての譜表や、スコアの始まりから最後まで全体の全体にスウィングを適用することもできます。詳しくは スウィング をご参照ください。

カポの設定

弦楽器には"カポ"を適用することができ、フレット毎/半音単位で上に移調した再生となります。詳しくは カポ再生 をご参照ください。

譜表テキストを同じスコア内でコピーしたり、カスタム・パレット に加えたりすると、再生に関するプロパティもコピーされます。

段テキスト

段テキストの記載はスコアの中の1つの譜表にしますが、段の全ての譜表に対する指示です。それに付随する再生のプロパティはその段全てに適用されます。段テキストは全ての パート譜 に表示されます。

段テキストは空の譜表を隠す設定があっても、非表示となることはありません。

段テキストのプロパティ

スウィング を加えたり編集するには：

- そのテキストを右クリックして段テキストのプロパティを選び、スウィング設定 タブをクリックします。

参照

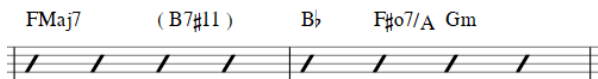
- 譜表途中での音色の変更

External links

- How to change instrument sound (e.g. pizz., con sordino) midway through score (MuseScore HowTo)

コード記号

コード記号とは、音楽の和声を簡略に表したものです。(詳しくは 和音 (ウィキペディア) をご参照ください) 例:



注: 小節をスラッシュで埋めることについては、スラッシュで埋める や リズムックスラッシュ表記切替 をご参照ください。

コード記号表記の在り方と同じく、MuseScore は version 3.3 以降、ナッシュビルナンバースystem (NNS) と ローマ数字分析 (RNA) をサポートしています。

コード記号を入力

- 開始する音符あるいはスラッシュを選択し、
- Ctrl+K (Mac: ⌘+K) を押すと、
- そうするとカーソルはスコア上に位置し、入力ができる状態になります。コード記号の入力は、通常のテキストと同じように、次のようになります。:
 - 根音: A, B, C, D, E, F, G.
 - シャープ: # (# 記号, UK キーボードでは Alt+3)
 - フラット: b (小文字の "b")
 - ダブルシャープ: x (小文字の "x") あるいは ## (シャープを 2 つ)
 - ダブルフラット: bb (小文字の "b" を 2 つ)
 - ナチュラル: natural (注: "ナチュラル" の前に空白は使用できませんが、それに続く文字には Ctrl+Space コマンドで空白の区切りを入れることができます。このように、**Bim** を入力するには、"B" "natural" を入力してから Ctrl+Space を押し、さらに "m" を入力します。また、Ctrl+Shift+H を使うこともできます。ご留意いただきたいのは、これらは移調や MusicXML へのエクスポートでは反映されない点です。
 - 他の記号については、下の コード記号の構文 をご参照ください。
- カーソルを前後に動かしてコード記号の入力を続けるか編集を行います。(下の コマンド をご参照ください。)
- コードの入力モードを抜けるには、Esc を押します。

コード記号の入力から抜けると、タイプした文字は適切な文字に自動的に切り替わります。既定値の設定では、小文字で入力された根音は大文字に変わります (他のオプションについては、下の 自動大文字 をご参照ください)。"#", "b" や "natural" は適切なシャープ (#)、フラット (b) やナチュラル (i) に変わるといった具合です。通常使っておられるフラット、シャープやナチュラル記号はお使いにならないように、MuseScore では正しく認識されません。

キーボード コマンド

コード記号の入力中、次のコマンドが使えます。

- Space カーソルを次の音符・休符・拍へ移動
- Shift+Space カーソルを前の音符・休符・拍へ移動
- Ctrl+Space (Mac: Cmd+Space) コード名に空白を追加
- ; カーソルを次の拍へ移動
- : カーソルを前の拍へ移動
- Tab カーソルを次の小節へ移動
- Shift+Tab カーソルを前の小節へ移動
- Ctrl (Mac: Cmd) + (1~9) カーソルを数字が意味する拍に対応して移動 (例: 6 なら2分音符分)
- Esc 抜ける

コード記号の構文

MuseScore は、コード記号で使われる省略法の多くを理解できます。

- メジャー: M, Ma, Maj, ma, maj, Δ (三角形はtや^を入力)
- マイナー: m, mi, min, -
- デイミニッシュ: dim, ° (小文字のoは°と表示されます。ジャズスタイルは別でoの表示に)
- ハーフ・デイミニッシュ: ø (0数字のゼロ)。もちろん mi7b5 といった入力もできます。
- オーギュメント: aug, +
- 次のような省略も有効です: 拡張や変更 b9, #5, sus, alt, and no3, 転回やスラッシュコード C7/E, コンマ, 括弧でコード記号の一部や全体を囲むもの

コード記号を編集

既に入力したコード記号は通常のテキストと同じような方法で編集できます。[テキスト編集](#)をご参照ください。

移調でのコード記号

コード記号が含まれる小節でメニューの移調 コマンドを使うと、コード記号も自動的に移調されます。そうしたくない場合には、ダイアログの中の"コード記号の移調"のチェックを外します。

コード記号テキスト

全てのコード記号テキストの表示を調整するには、次の方法を使います。

- メニューから **フォーマット** → **スタイル** → **テキストスタイル** → **コード記号** を選んえ、求めるテキストプロパティを編集します。
- コード記号を選択して **インスペクタ** で修正し、その設定を続けるなら "スタイルに設定" ボタンを押します。

コード記号のスタイル

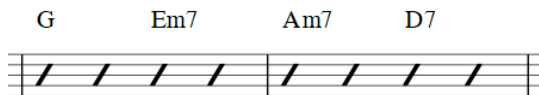
コード記号のフォーマットオプションにアクセスするには:

- メニューから **フォーマット** → **スタイル** → **コード記号** を選びます。次の表題の下で調整できるプロパティが表示されます。

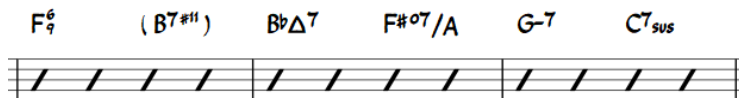
表示

3つの選択肢: **標準**、**ジャズ** と **ユーザー定義** があり、ラジオボタンを使って選びます。

- **標準** スタイルでは、**コード記号テキスト** スタイルで指定したフォントでの簡単な表示です。



- **ジャズ** スタイルでは、MuseJazz フォントを使った手書き風で、上付き文字や他の形式も使えます。ジャズ テンプレートを選択した場合には ジャズスタイルが既定値として選ばれます。



- **カスタム** スタイルでは、コード記号の表示をカスタマイズでき、以前のバージョンで作成したスコアでも利用可能です。カスタマイズした **コード記号** スタイル ファイルを下のフィールドで選びます。"スタイル" フォルダーに予め用意されているファイルをコピーして編集して作ることもできます。関連説明は同じフォルダーに用意されています。但し、この機能は上級者用であることと、将来にわたってこういったファイルが利用できるかどうかは不明である点、ご注意ください

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用に、MuseScore は次の方式を提供しています。

- **標準**: A, Bb, B, C, C#,...
- **ドイツ語**: A, Bb, H, C, C#,...
- **すべてドイツ語**: A, B, H, C, Cis,...
- **ソルフェージュ**: Do, Do#, Reb, Re,...
- **フランス語**: Do, Do#, Réb, Ré,...

自動大文字

MuseScore の規定値では、入力が大文字小文字のいずれであっても音名の全てを入力次第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, ...
- **ベース音を小文字**に: C/e, ...
- **すべて大文字**: DO, RE, MI, ...

また自動的に大文字とする機能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になります。

配置

- 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、コード記号がダイアグラムからどの程度上になるかの値で、負の数も使うことができます。
- 最小のコードの間隔: コード記号間のスペース
- 縦線の距離の最大値: その小節最後のコード記号と次の縦線との間隔。スコアで、小節最後の記号と次の小節の最初の記号がしょっちゅう重なる場合にだけ、この値を調整するのが良いでしょう。

注: ここに記載した設定に加え、[テキストスタイル](#) ダイアログでの設定がコード記号のデフォルト位置を決定しています。これは累積的に影響を及ぼします。

カポ

カポ位置のフレット番号を入力すると、そのスコアの全てのコードの後ろに、括弧書きでカポ適用による代替コードが表示されます。

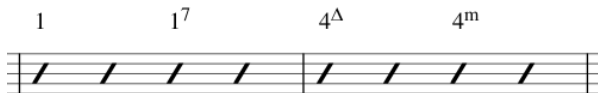
ナッシュビルナンバーシステム

ナッシュビルナンバーシステム (NNS) は、MuseScore の version 3.3 以降で利用でき、コードを文字ではなく音階に基づいて簡略に表します。同じコード表を使ってもどの調でも演奏できるのが特徴です。

ナッシュビル記譜の入力を始めるには:

1. 開始する音符を選択し、
2. メニューから 追加→テキスト→ナッシュビルナンバー を選びます。

通常のコード記号と同じように、ナッシュビル記譜をタイプすると、MuseScore がそれを認識し適切な記号に変換します。通常のコード記号入力と同じキーボードショートカットがナッシュビル記譜でも使えます。(例えば Space、[上記](#) をご参照ください)



ローマ数字分析 (RNA)

version 3.3 以降の MuseScore は **ローマ数字分析 (RNA)** をサポートします。大文字・小文字のローマ数字、上付き文字、下付き文字やその他の記号を用いた和音の分析方法として、調に縛られることなく和音とその関係を記述するよう音楽の教科書で一般的に用いられています。(さらに詳細は [外部リンク](#) をご参照ください。)

注: MuseScore は通常のコード記号とナッシュビル記譜には独自のアルゴリズムを用いていますが、RNA の表示には プログラムと一緒にプレインストールされる [Campania](#) フォント を既定値としています。これにより、入力後ではなく記号をタイプした時点で MuseScore がフォーマットします。また、Campania フォントを通常使うフォントとしてシステムにインストールすれば、他のプログラムでも利用できます。

RNA に入る

1. 開始する音符を選択
2. メニューから 追加→テキスト→ローマ数字分析 を選択。あるいは、[予め環境設定](#) でその動作をするキーボードショートカットを作っておきます。
3. そのコードに対する RNA 記号を、通常のテキストと同様、次のように入力:
 - メジャーコード: 大文字のローマ数字
 - マイナーコード: 小文字のローマ数字
 - デイミニッシュコード: o (小文字のオー)
 - ハーフデイミニッシュコード: 0 (数字のゼロ)
 - オーギュメントコード: +
 - 転回形コード: 一番高い音符を最初にして、3桁までの数字を入力
 - 臨時記号: # (シャープ)、b (フラット)
 - 他の記号については、[RNA の例](#) の画像をご覧ください。
4. カーソルを前後に動かし、他のコードの記号を入力、編集 (下記のコマンドをご参照ください)
5. RNA の入力が終わったら、Esc を押すが、スコアの空白部分をクリックして RNA を抜けます。

通常のコード記号と同じように RNA をタイプでき、MuseScore はそれを認識して適切な記号に変換します。上記のキーボード コマンドを含め、通常のコード記号と同じキーボードショートカットを使うことができます。

RNA の例

次のようにタイプすると:



次の結果となります:



プレイバック

プレイバック: [コード記号/ナッシュビルナンバー](#) をご参照ください。

外部リンク

- [Nashville Number System](#) (Wikipedia)
- [Roman Numeral Analysis](#) (Wikipedia)
- [Campania font](#)
- [Chord Symbol Voicings for Playback](#)

フィンガリング

色々な楽器で用いられるフィンガリングの記号は、[アドバンスワークスペースのフィンガリング](#) レットにあります。

フィンガリング					
0	1	2	3	4	5
p	i	m	a	c	0
1	2	3	4	5	T
①	①	②	③	④	⑤
⑥	q	

- **鍵盤楽器** の楽譜では左右の手の指を数字の 1-5 で表します。[fingering positioner](#) プラグインはピアノや鍵盤楽器でのフィンガリング入力の良い補助になるでしょう。
- **ギター** の楽譜では左手の指を数字の 0-4 で表します(親指を表すのに T が使われることもあります)。右手の指には文字の p, i, m, a, c を使います。丸で囲んだ数字は弦を表します。
- パレットの最後 5 つの記号は、リュート の古楽の楽譜のフィンガリングを表します。

注: TAB譜にフィンガリングを表示するには、TAB譜を右クリックし、譜表部分のプロパティ...→高度なスタイルのプロパティ... を選んで、「TAB譜のフィンガリングを表示」にチェックを入れます。

1つの音符にフィンガリングを加えるには

次のどちらかの方法を使います。

- 音符を選択し、パレットにあるフィンガリング記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック)
- フィンガリング記号をパレットから音符にドラッグ・アンド・ドロップ

音符にフィンガリングを加えた際、その記号は選択された状態になるので、引き続き調整が可能です。

複数の音符にフィンガリングを加えるには

1. 求める範囲の音符を選択し、
2. パレットにあるフィンガリング記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック)。

簡単フィンガリング入力モード (version 3.1 以降)

この機能を使って、連続する音符へすばやく簡単にフィンガリングを追加できます。

1. 次のどちらかを選びます。
 - 最初のフィンガリング記号を上記の説明に従って加えます。「ギターの左手フィンガリング」、「フィンガリング」か「弦番号」の場合、「フィンガリング」の場合のみ、音符を選んで環境設定: ショートカットキーに定義した「フィンガリングを加える」キーボードショートカットを押します。
2. 次のどちらかの方法を選びます。
 - 次の音符へカーソルを移動するには: Space か Alt + → を押します。
 - 前の音符へカーソルを移動するには: Shift + Space か Alt + ← を押します。
3. 求める数字をタイプします。
4. 必要に応じて、ステップ 2 と 3 を繰り返します。
5. Esc を押すか、ドキュメントウィンドウの空白部分をクリックして、入力モードを抜けます。

フィンガリングの位置を調整

1つのフィンガリング

1つの記号の位置を変えるには、次のいずれかの方法を使います。

- 微調整 (0.1 sp) には矢印キーを使います。大きく調整 (1 sp) するにはCtrl+矢印キーを使います。
- インスペクタの中で、オフセット X Y を調整します。
- マウスを使って記号をドラッグします。

複数のフィンガリング

複数のフィンガリング記号の位置を変えるには:

1. 求めるフィンガリング記号を選択し、
2. インスペクタの中で、オフセット X Y を調整します。

注: 上に記載した [fingering positioner](#) プラグインを使えば、ピアノのフィンガリングのレイアウトがより良くなるでしょう。

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。

フィンガリングテキストを編集

フィンガリングはテキスト型の記号で、他のテキストと同じように編集ができ、スタイルも変えられます。その記号を右クリックすると使えるオプションが表示されます。

歌詞

歌詞の行を入力

最初の行

1. メロディラインの音符を入力
2. 歌詞の入力を始めたい場所の音符を選択
3. 歌詞モードに入るため、Ctrl+L (Mac: ⌘+L) を押すか、メニューから追加→テキスト→歌詞を選択
4. 音節をタイプ
5. 歌詞入力続けるには次の方法を使います。
 - 次の音節へ移動: 音節の最後で Space (あるいは Ctrl+→ (Mac: ⌘+→)) を押します。
 - ハイフン (音節の結合): 音節の最後で - を押します。
 - 前の音節へ移動: Shift+Space (あるいは Ctrl+← (Mac: ⌘+←)) を押します。
 - 左へ移動: ← (左矢印キー) を押します。カーソルが音節の最初にある場合、前の音節にジャンプします。
 - 右へ移動: → (右矢印キー) を押します。カーソルが音節の最終にある場合、次の音節にジャンプします。
 - 下の音節へ移動: ↓ (下矢印キー) を押します。
 - 上の音節へ移動: ↑ (上矢印キー) を押します。
 - 新しい歌詞の行を開始: 既存の歌詞音節の終わりで⌘ (リターンキー) を押します。(注: テンキーパッドのEnter キーは使わないように!)

6.歌詞モード_ を抜けるには、Esc を押すか、テキストボックスの外をクリックします。

続く行

現在ある歌詞の行に、2番・3番といった次の歌詞の行を加えるには、

1. 次のどちらかの方法を選びます。
 - 新しい歌詞の行を始めたい場所の音符を選択して、上のステップ3のように、歌詞モードに入ります。カーソルは新しい（何も入っていない）行に移ります。
 - 入力済の音節でテキスト編集モードに入り、その音節の終わりに行き、 μ (リターンキー) を押します。カーソルは次の行に移ります。
2. (上の) ステップ4から歌詞の入力を続けます。

例:



A - des - te, fi - del - es,
Can - tet nunc hym - nos
Er - go qui na - tus

特殊文字

ほとんどの場合、歌詞を通常のテキストと同じように編集できます。ただし、次の文字を入力するには特殊文字のショートカットを使う必要があります。

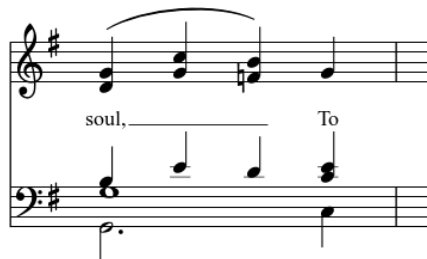
- 空白文字: Ctrl+Space (Mac: Alt+Space)
- - (ハイフン): Ctrl+- (Mac: +) か AltGr+-
- 改行: Ctrl+ μ (Mac: ~ +Return) か Enter (テンキーパッドで)

歌詞の番号

歌詞の番号の入力は、最初の音節の前に単純に (1.) といった数字をタイプし空白を入力します。MuseScore は番号を自動的に適切な整列配置にします。

メリスマ

メリスマとは、二つ以上の音符に割り振られた一つの音節・語をいいます。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。



soul, To

この歌詞は次のように入力されます。

1. 文字とコンマを soul, とタイプし、
2. その語の終わりで、Shift+_ を押し、
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、上のメリスマと同じように、最初の音符に正しく位置付けられます。


エリジョン(歌詞)スラー/シナレファ

二つの音節を一つの音符の下で続けるには、「歌詞スラー」や「シナレファ」とも言われるエリジョンスラーを使います。



mi - te_A-gnel -

この例にある歌詞テキストを作るには、テキスト "te" の音節で始めます。

1. te をタイプし、
2. 画面左下角のキーボードアイコン  をクリックするか、F2 を押して特殊文字パレットを開き、
3. 次のどちらかの方法を使います。
 - "一般的な記号" タブにある Narrow elision / Elision / Wide elision の3つのエリジョンスラーのうちの1つをクリックします。(これらの記号は "ハ音記号" と "p" 強弱記号の間にあります - 次の図をご参照ください。)



- “一般的な記号” タブにある分数 7/8 の後のエリジョンスラーをクリックします。フォントに依っては、Ctrl+Space (Mac: ⌘+Space) を使ってスラーの前後にスペースを加えます。

注: 全てのフォントが “undertie” 記号を持っているわけではありません。(特殊文字にある U+203F “undertie” は MuseScore 1.x スコアとの互換性を目的としています。) あなたのパソコンでどのフォントを利用できるかは “fontlist” を参照ください。(“te” と “A” の間にあるタイを示すフォントを探しましょう。)

4. A をタイプします。

歌詞を編集

1. 既存の音節の上でテキスト編集モードに入り、
2. 標準のテキスト編集コマンドを使って変更を加え、
3. 歌詞入力を続け(上)をご参照)るか、Esc を押して歌詞モードを抜けます。

歌詞のプロパティを調整

そのスコアの歌詞全体についてプロパティを調整するには、

1. メニューから フォーマット → スタイル... → 歌詞 を選び、
2. 配置、行の高さ、余白、ダッシュ、メリスマのプロパティを必要に応じて編集します。

歌詞を行別に位置を調整

特定の歌詞の行の位置を調整するには、

1. その歌詞の行を選択し、即ちその行の語の1つを右クリックし、表示されたメニューを選択 → 詳細... と進んで、“同一の段” を含み関連する選択肢にチェックを入れ、
2. インスペクタの中で、オフセット XY を調整します。

歌詞をクリップボードにコピー

歌詞を全てクリップボードにコピーするには、

- メニューから ツール → 歌詞をクリップボードにコピー を選びます。

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. 歌詞を加えるスコア上の音符を入力します。
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。(空白、ハイフンや改行で区切った単位でひとつの音符に割り当てられます。ハイフンは音符と音符の間に配置されます。)
3. テキストファイルからクリップボードに歌詞をコピーします。
4. スコア上の、開始場所の音符を選択し、Ctrl+L (Mac: ⌘+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](#)

外部リンク

- [How to insert Lyrics](#) (MuseScore HowTo)
- [How to move lyrics](#) (MuseScore HowTo)
- [How to copy lyrics, or lyrics with rhythm](#)
- [How to add a block of text to a score](#) (MuseScore HowTo)
- [How to copy lyrics, or lyrics with rhythm](#) (MuseScore HowTo)
- [How to add lyrics in columns](#) (MuseScore HowTo)
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 6 - Text, Lyrics and Chords](#)

リハーサルマーク

リハーサルマークは次のように使われます。

- スコアの位置を特定し、リハーサルに役立てる。
- 検索コマンドで即座に移動するスコア上の目印
- スコアの各セクションの目印

リハーサルマークには文字や数字、その組み合わせが多く使われます。A, B, C, や 1, 2, 3... といった一連の文字や数字で表されたり、小節番号を含んだりすることもあります(通常の小節番号より大きく、太文字だったり、丸や四角で囲んだりします)。長体符はリハーサルマークで中断し、その前と後ろが分かれます。

リハーサルマークは (i) 一連に名付けるよう自動的に、あるいは(ii) 自由に手動で加えることができます。

リハーサルマークを加える

手動で

手動でリハーサルマークを加えるには:

1. 対象の場所にある音符・休符をクリックし、
2. 次のどちらかの方法を選びます。
 - Ctrl+M (Mac: Cmd+M) を押す。
 - メニューから追加 → テキスト → リハーサルマーク を選ぶ。
3. 望むテキストを入力します。

自動で

アルファベットのリハーサルマークを加える

次のどちらかの方法を使います。

- 対象の場所にある音符・休符を選び、"テキスト"パレットにあるリハーサルマーク [B1] をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) します。
- "テキスト"パレットからスコアにリハーサルマーク [B1] をドラグ・アンド・ドロップします。

注: (1) リハーサルマークは A, B, C 順が既定値です。(2) 引き続きに加えるリハーサルマークの書式を変更 (小文字や数字) するには、前のリハーサルマークをそのように編集します。(3) 既存のリハーサルマークの間に追加したリハーサルマークは、前のマークに数字・文字が追加されます。後で、下に記載する **再配置** コマンドを適用すると良いでしょう。

小節番号のリハーサルマークを加える

1. アルファベット順での最初のリハーサルマークを加え、それを対象とした小節の番号と同じに読めるよう編集します。
2. 上に記載したように続くリハーサルマークを加えると、自動的に小節番号フォーマットが反映されています。

リハーサルマークの自動再配置

さまざまな理由で順番が狂ったリハーサルマークを、MuseScore では自動で再配置することができます。次の方法を使います。

1. リハーサルマークを新たな形式 (小文字/大文字/数字/小節番号選定) にしたい場合には、再配置を行う前に、対象範囲にある最初のリハーサルマークを変更しておきます。
2. 再配置したい対象範囲の小節を選択します。(選択しない場合には、全ての小節が選択されたものとして取り扱われます)
3. メニューから ツール → リハーサルマークを並べなおす を選びます。

MuseScore は、選択範囲の **最初**のリハーサルマークに従って自動的に修正を行います。次の順列が適用可能です。

- A, B, C etc.
- a, b, c etc.
- 数字: 1, 2, 3 etc.
- 小節番号の数字: これを行うには、対象範囲の最初のリハーサルマークがその小節番号と同じでなくてはなりません。

テキストスタイル

リハーサルマークは段テキストの一つで、スコア上にも各パート 譜上にも表示されます。

デフォルト設定では、リハーサルマークは大きな太文字で、枠で囲まれています。これら外観は、スコア全体として、リハーサルマークの **テキストスタイル** で変更できます。



リハーサルマークを検索

表示メニューとナビゲーションの **検索** をご参照ください。

参照

- [テキストプロパティ](#)

外部リンク

- [Rehearsal Letter](#)  (Wikipedia article)
- [練習番号](#)  ウィキペディア

フォーマット

レイアウトとフォーマット

スコアに対するレイアウトとフォーマットのオプションは、**フォーマット** メニューから利用できます。

レイアウトに関連する操作

スコアのレイアウトに関連する **主な** コマンドとダイアログは次の通りです。フォーマットの他のオプションは、それ以降に記載しています。(但し、テキストについては、**テキストスタイル**と**プロパティ**をご参照ください。)

- **ページの設定**: ページのサイズ、ページ余白やスケールなど、スコアの全体の大きさを調整します。
- **間隔を広くする/狭くする**: 選択した小節を広げたり狭めたりして、スコア上の間隔を調整します。
- **スコア**: 音楽記号フォント、長休符の表示、空の譜表の非表示など、スコア全般に係る詳細を設定します。
- **ページ**: 譜表と段の間隔、歌詞の余白を調整します。
- **小節スタイル**: 段当たりの小節数に影響する小節幅を設定します。
- **サイズ**: 小音符、装飾音符、小譜表と小音部記号のサイズの既定値を設定します。

他のコマンド:

- **「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。
- **区切りとスペース**: 譜表の折り返し、ページ区切り、セクション区切り、を適用します。**特定の** 段や譜表間に、より大きなスペースを加えることもできます。

スタイル

スタイルのサブメニューには、スコアの多くの要素のフォーマットをスコア全体について調整するためのダイアログがあります。スタイルを開くには次のいずれかの方法を使います:

- メニューから **フォーマット→スタイル...** を選ぶ。
- ドキュメントウィンドウの空白部分を右クリックして **スタイル...** を選ぶ。
- キーボードショートカットを使う (**ショートカット** をご参照ください)。

スタイルダイアログは次の通りです:

スコア

スコアダイアログを開くには、メニューから **フォーマット→スタイル...→スコア** を選びます。

このダイアログで、音楽記号フォント、長休符の表示、空の譜表の表示・非表示、スウィング再生など、スコア全体のプロパティを設定することができます。

- **音楽記号フォント:** Emmentaler, Bravura, Gonville のフォントから選択します。"自動でフォントに基づいたスタイル設定を読み込む" にチェックを入れます。
- **テキストフォント:** Emmentaler, Bravura, Gonville or MuseJazz のフォントから選択します。
- **合奏調 (実音)** で表示: このオプションをチェックすると、**合奏調(実音)** でスコアに表示されます。チェックを外せば、記譜された調での表示になります。
- **長休符を作成:** 長休符での表示には、ここにチェックを入れます。
 - 空小節の最小数: 初期設定は 2
 - 小節の最小幅: 初期設定は 4 sp
- **空の譜表を隠す:** ある段で全てが空の小節である譜表を非表示とすると、省スペースになります。スコアを凝縮したい場合に用います。
 - 最初の段では空の譜表を非表示にしない: 最初の段では、全小節が空であっても非表示にしません。
 - 五線譜先頭の括弧を常に表示する:
- **小節線を越えて音の長さを表示する:** 初期音楽の記譜で有用な機能です。縦線の無い (一定の区切りが無い) 記譜をご参照ください。
- **楽器が1つの場合、楽器名を非表示に:** そんな場合には楽器名を表示する必要がないのが一般的でしょう。
- **スウィングを設定:** スコア全体にスウィングの程度を設定することができます。
 - スウィング: オフ (初期設定) / 8分音符 / 16分音符
 - スウィング比率: 初期設定は 60%
スコアのページでスウィングの設定を行う設定については、**スウィング** をご参照ください。

ページ

ページダイアログを開くには、メニューから **フォーマット→スタイル...→ページ** を選びます。

このダイアログで、スコア全体についての余白、譜表の距離、段間隔、垂直フレームの余白のプロパティを設定することができます。また、音部記号、調号、拍子記号の表示に関する設定も行えます。

下の図は、このダイアログに関連する各種パラメーターの案内です。

スコアのレイアウト



- **楽譜の上余白:** ページの最初の譜表の一番上の譜線とページの上余白 との間隔
- **楽譜の上余白:** ページの最後の譜表の一番下の譜線とページの下余白 との間隔
- **譜表の距離:** 大譜表 (下記参照) の一部ではない譜表間の間隔
- **大譜表の距離:** ピアノやオルガン、あるいはタブ譜を伴うギター譜など、同じ楽器の譜表間の間隔

注: 上記の間隔を 特定一つの譜表でのみ変更するには、スコア情報 をご参照) を使うことができます。例えばページ番号を、奇数ページは右に、偶数ページは左に配置するといった奇数・偶数ページに異なるヘッダー・フッターを作ることができます。

ヘッダー・フッターのテキスト領域上にマウスを持ってくると、マクロのリストが、その意味と既存のメタタグにその内容とともに表示されます。

特定のパート譜にヘッダー・フッターを作成するには、そのパートのタブが選択されている必要があります。リンクしたパート譜を伴うスコアにヘッダー・フッターを作成する際は、主スコアのタブが選択されていることを確かめましょう。

小節番号

小節番号 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→小節番号 を選びます。

スコアに小節番号を表示するか、表示するならどのように表示するかを設定します。

- **小節番号:** チェックすると自動小節番号がオンになります。
- **最初の小節に表示:** 最初の小節にも小節番号を表示したい場合には、これをチェックします。
- **すべての譜表:** これをチェックすると段の全ての譜表に小節番号が表示されます。チェックを外すと段の一番上の譜表にだけ、小節番号が表示されます。
- **段毎:** これを選ぶと各段の始まりに小節番号が表示されます。
- **間隔:** そこに表示された数の間隔の小節に小節番号が表示されます。例えば 1 にすると、各小節に、5 にすると 5 つ毎の小節になります。

段

段 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→段 を選びます。

このダイアログでは全ての段に関するプロパティを調整できます。

段括弧:

- * **括弧の太さ:** 角括弧の太さを設定
- * **波括弧の太さ:** 波括弧の太さを設定
- * **括弧の距離:** 角括弧と段の開始縦線との間隔を設定
- * **波括弧の距離:** 波括弧と段の開始縦線との間隔を設定

括弧 もご参照ください。

段のセパレーター:

* **左/右:** 段のセパレーターの表示の有無、そのシンボル、位置のオフセット値 (スコア全体) を設定

音部記号

音部記号 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→音部記号 を選びます。

既定のタブ記号のスタイル: 標準タブ記号 あるいは セリフ体タブ記号

臨時記号

臨時記号 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→臨時記号 を選びます。

調が変わる場合のスコア上の調号表示に関する臨時記号の扱いを、設定することができます。調号を変更する場合のナチュラル記号の扱いをご参照ください。

小節

小節 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→小節 を選びます。

詳細は **小節** をご参照ください。

縦線

縦線 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→縦線 を選びます。

- **反復線に先端を付ける ("羽" を付ける)**
- **単一譜表の初めの縦線を描画:** 譜表の最初に縦線を表示するかどうか
- **複合譜表の初めの縦線を描画:** 複合譜表の最初に縦線を表示するかどうか
- **縦線を譜表サイズに調整:** "小" 譜表にだけ有効

他のプロパティは、細い縦線・太い縦線・複縦線の間隔、反復記号とその付点の距離を設定します。

音符

音符 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→音符 を選びます。このダイアログは、スコアのどれか一つの音符を右クリックし "スタイル..." を選べばより直接的に開くこともできます。

ここでは、音符に関連する符幹、臨時記号、付点、加線の距離と太さを調整することができます。これを変更するのは稀でしょう。

符尾

符尾 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→符尾 を選びます。

ここでは音符の連桁のプロパティをスコア全体について設定できます。:

- * **連桁の太さ:**
- * **桁間隔 (桁太さ対比):** 桁の間の垂直距離
- * **分断した連桁の最小長さ:** 音符と音符を跨がない複次の桁に適用

すべての連桁を平らにするにチェックを入れると、全ての音符の連桁は水平になり、斜めのはなくなります。

連符

連符 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→連符 を選びます。

音符からの垂直距離:

- * 最大斜度: 連符括弧の傾き
- * 符幹からの垂直距離: 連符の数字と括弧に対して
- * 符頭からの垂直距離: 連符の数字と括弧に対して

音符からの水平距離:

- * 先頭の音符の符幹の前との間隔: 連符括弧の始まりと符幹との間隔
- * 先頭の音符の符頭の前との間隔: 連符括弧の始まりと符頭との間隔
- * 最後の音符の符幹の後ろとの間隔: 連符括弧の始まりと符幹との間隔
- * 最後の音符の符頭の後ろとの間隔: 連符括弧の始まりと符頭との間隔

括弧:

- * 括弧の太さ:
- * 括弧のかぎの高さ: 連符括弧の両端の垂直フックの長さの既定値を設定

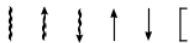
プロパティ:

- * 方向 / 数字の種類 / 括弧の種類

アルペジオ

アルペジオ ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→アルペジオ を選びます。

次のアルペジオ・ストラム記号の "音符までの距離"、"線の太さ" と "フックの長さ" の変更をここで行います。



スラー/タイ

スラー/タイ ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→スラー/タイ を選びます。

ここでスラーとタイのプロパティの既定値を設定できます。

- * 線終端の太さ
- * 線中間の太さ
- * 点線の太さ
- * タイの最小長さ
- * 自動配置の最小距離

クレシェンド/ディクレッシェンド

クレシェンド/ディクレッシェンド ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→クレシェンド/ディクレッシェンド を選びます。

ここでクレシェンド・ディクレッシェンドのプロパティの既定値を設定できます。

- * 配置: 譜表の上か下か
- * 上位置/下位置: sp 単位で数値設定
- * 高さ: 開口幅
- * 継続部の高さ
- * 自動配置での強弱記号との距離
- * 線の太さ

反復記号

反復記号 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→反復記号 を選びます。

ここで反復番号括弧 プロパティの既定値を設定できます。

- * 位置: XY のオフセット値
- * フックの高さ: 終端の下降線の長さ
- * 線の太さ
- * 線の種類: "接続" が既定値ですが、点線や破線も選べます。

オッターヴァ

オッターヴァ ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→オッターヴァ を選びます。

ここで、オッターヴァ (オクターブ線) のプロパティ既定値を設定できます。

- * 数字のみ: このチェックを外すと、オッターバの数字の後の "va" か "vb" が表示されます。
- * 上位置/下位置: XY のオフセット値
- * 上側/下側フックの高さ: 終端の下降線の長さ
- * 線の太さ
- * 線の種類: "接続" が既定値ですが、点線や破線も選べます。

ペダル

ペダル ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→ペダル を選びます。

ここでペダル線のプロパティ既定値を設定できます:

- * 配置: 譜表の上か下
- * 上位置/下位置: XY のオフセット値
- * 線の太さ:
- * 線の種類: "接続" が既定値ですが、点線や破線も選べます。

トリル

トリル ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→トリル を選びます。

ここでトリル線のプロパティ既定値を設定できます:

- * 配置: 譜表の上か下
- * 上位置/下位置: XY のオフセット値

ビブラート

ビブラート ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→ビブラート を選びます。

ここでビブラート線のプロパティ既定値を設定できます:

- * 配置: 譜表の上か下
- * 上位置/下位置: XY のオフセット値

ベンド

ベンド ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→ベンド を選びます。

ここでベンドのプロパティ既定値を設定できます。

テキストライン

テキストライン ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→テキストライン を選びます。

このダイアログでテキストラインのプロパティ既定値を設定できます。

- * 配置: 譜表の上か下
- * 上位置/下位置: XY のオフセット値

アーティキュレーション、装飾記号

アーティキュレーション、装飾記号 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→アーティキュレーション、装飾記号 を選びます。

このダイアログで、アーティキュレーションと装飾記号のプロパティ既定値を設定できます。

フェルマータ

フェルマータ ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→フェルマータ を選びます。

このダイアログで、フェルマータの位置の既定値を設定できます。

譜表テキスト

譜表テキスト ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→譜表テキスト を選びます。

このダイアログで、譜表テキストのプロパティ既定値を設定できます。

テンポテキスト

テンポテキスト ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→テンポテキスト を選びます。

このダイアログで、テンポテキストのプロパティ既定値を設定できます。

歌詞

歌詞 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→歌詞 を選びます。

歌詞のテキスト

- * 配置: 譜表に対する歌詞の行の位置; 上か下
- * 上位置/下位置: 配置のXY オフセット値
- * 行の高さ: 歌詞行間の距離
- * 最小の上余白: 歌詞の行とそれに関連する譜表との間の最小距離
- * 最小の下余白: 歌詞の行と次の譜表との間の最小距離
- * 最小の距離: 歌詞の音節感の最小距離
- * 歌詞の数字を揃える:

歌詞ダッシュ

- * 最小のダッシュ長さ: 音節間ダッシュの最小長さ
- * 最大のダッシュ長さ: 音節間ダッシュの最大長さ
- * ダッシュの最大距離: ダッシュ間の最大距離。この値を小さく・大きくすると、音節間のダッシュを増やす・減らすことができます。
- * ダッシュの太さ: ダッシュの縦方向の太さ
- * ダッシュパッド:
- * ダッシュY位置: ダッシュの垂直位置に反映
- * 常にダッシュを表示する: これをチェックすると、音節間のダッシュが常に表示されます。

歌詞メリスマ

- * メリスマの太さ: メリスマの縦方向の太さ
- * メリスマパッド:
- * 整列:

メリスマ もご参照ください。

強弱記号

強弱記号 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→強弱記号 を選びます。

このダイアログで、強弱記号の位置と自動配置のプロパティ既定値を設定できます。

リハーサルマーク

リハーサルマーク ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→リハーサルマーク を選びます。

このダイアログで、リハーサルマークの位置と自動配置のプロパティ既定値を設定できます。

通奏低音

通奏低音 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→通奏低音 を選びます。

このダイアログで、通奏低音のフォント、位置、位置合わせ、スタイルのプロパティ既定値を設定できます。

コード記号

コード記号 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→コード記号 を選びます。

このダイアログで、コード記号: の位置と自動配置のプロパティ既定値を設定できます。:

表示:

* コード記号スタイルの選択一標準、ジャズ、ユーザー定義

音符のスペル:

* コード記号の記載と自動太文字についての方法を選択

配置:

* フレットボードダイアグラムまでの間隔: 一つの譜表の同じ位置に適用されたコード記号とフレットボードダイアグラムの間隔 (sp 単位)。負の数を入力すれば、フレットボードダイアグラムから下にコード記号が配置されます。

* 最小のコードの間隔: コード記号間の最小間隔

* 縦線の距離の最大値: 一つの小節の最後のコード記号と次の縦線との間隔。スコアで、小節最後の記号と次の小節の最初の記号がしよっちゅう重なる場合にだけ、この値を調整するのが良いでしょう。

カポ:

* カポのフレット位置: カポのフレット位置を入力すれば、そのスコアの全てのコード記号について、カポによる代替コードが表示されます。

フレットボードダイアグラム

フレットボードダイアグラムダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→フレットボードダイアグラムを選びます。

このセクションでフレットボードダイアグラムのフォーマットと位置を調整することができます。

- 垂直位置の既定値: 新たに加えるフレットボードダイアグラムの譜表からの距離 (sp 単位)。負の数を入力できます。
- スケール: スコアでのフレットボードダイアグラムのサイズの増減
- フレット番号のフォントサイズ: ダイアグラム隣に表示されるフレット番号のサイズの増減
- フレット番号の位置、左/右: フレット番号を表示する位置、フレットボードダイアグラムの左/右
- バレー線の太さ: フレットボードダイアグラムに表示するバレー線の太さ

テキストスタイル

テキストスタイルダイアログを開くには、メニューからフォーマット→スタイル...→テキストスタイルを選びます。

このダイアログで、全てのテキストスタイルのフォーマットを設定できます。個別のテキストスタイルはインスペクタを使って設定できます。

OK / キャンセル / 全要素に設定ボタン

スタイル ダイアログで行った変更は即座にスコアに適用されますが、キャンセル を押しダイアログを抜ければ、いつでも取り消すことができます。OK を押すと変更をその変更はスコアに保存され、ダイアログが閉じます。

ある楽器のパートにフォーマットの調整を行った場合、全要素に適用 ボタンを押すと、そのスコアの全てのパートに変更が適用されます。

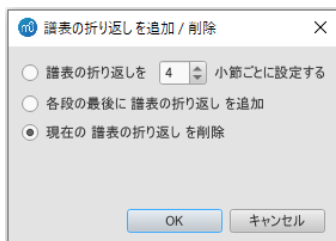
ページの設定...

ページの設定 をご参照ください。

譜表の折り返しを追加 / 削除

このツールは譜表の折り返しをそのスコア全体、あるいはパート譜に、追加/削除します。

1. 小節の範囲を 選択 します。: 選択しない場合には、スコア全体がコマンド適用範囲になります。
2. メニューから フォーマット→譜表の折り返しを追加/削除... を選ぶと次のダイアログが表示されます。



3. 次のいずれかを選びます。
 - 譜表の折り返しを X (数字を指定) 小節ごとに設定する
 - 格段の最後に譜表の折り返しを追加
 - 現在の譜表の折り返しを削除
4. OK ボタンを押します。

間隔

選択した小節内の音符の水平方向の間隔を、広く・狭く・リセット、します。

間隔を広く狭くする

1. 小節を 選択 するか、Ctrl+A を使ってスコア全体を選択します。
2. 次のどちらかのオプションを使います:

- 間隔を広くするには:
 - キーボードショートカット } (right curly bracket) (Mac: Ctrl+Alt を使うか、
 - あるいは、メニューから **フォーマット** → **間隔** → **間隔を広くする** を選びます。
- 間隔を狭くするには:
 - キーボードショートカット { (left curly bracket) (Mac: Ctrl+Alt+8) を使うか、
 - あるいは、メニューから **フォーマット** → **間隔** → **間隔を狭くする** を選びます。

全ての間隔をリセット

間隔をリセットして既定値の 1sp するには:

1. 小節を選択するか、あるいはキーボードショートカット Ctrl+A を使ってスコア全体を選択します。
2. メニューから **フォーマット** → **間隔** → **全ての間隔をリセット** を選びます。

小節の操作: **小節幅の伸縮** もご参照ください。その方法で、より細かく伸縮を設定することができます。

スタイルのリセット

テキストスタイルの全てを既定値にリセットするには、:

- メニューから **フォーマット** → **スタイルのリセット** を選びます。

連桁をリセット

連桁を、拍子に応じて定義されたモードにリセットするには:

1. リセットしたいスコアの部分を選択します。選択しない場合、この操作はスコア全体に適用されます。
2. メニューから **フォーマット** → **連桁をリセット** を選びます。

また **連桁** もご参照ください。

形と位置をリセット

この **形と位置をリセット** のコマンドは、選択したスコアの要素について、その位置、符幹の方向、スラーやタイなどの形をリセットします。適用するには:

1. リセットしたいスコアの要素が範囲を選択するか、キーボードショートカット Ctrl+A を使ってスコア全体を選択し、
2. Ctrl+R を押すか、メニューから **フォーマット** → **形と位置をリセット** を選びます。

スタイルの読み込み/保存

1つのスコアのスタイル設定の全て (スタイル全般の設定、テキストスタイルとページの設定の全部) を簡単に移動するのに、**スタイルの読み込み/保存** を使います。

カスタマイズ: **スタイルを読み込む** には:

1. メニューから **フォーマット** → **スタイルの読み込み...** を選び、
2. スタイルファイル (.mss) を選んで **開く** をクリックするか、そのファイルをダブルクリックします。

作業しているスコアのスタイルは全て自動的に変更されます。

カスタマイズ: **スタイルを保存** するには:

1. メニューから **フォーマット** → **スタイルの保存...** を選び、
2. そのスタイルファイルに名をつけて保存します。(保存フォルダーの既定値は**環境設定** で設定します。) スタイルは*.mss の拡張子で保存されます。

注: スコアとパート譜それぞれに好みのスタイルを、MuseScore の環境設定の**スコア** セクションで指定できます。

参照

- [To edit spacing between notes](#)
- [Upgrading from MuseScore 1.x, local relayout](#)

外部リンク

- [Creating Modified Stave Notation in MuseScore](#) (MuseScore Tutorial)
- [MuseScore in 10 Easy Steps: Part 10A Layout and Formatting \(a video tutorial\)](#)
- [MuseScore in 10 Easy Steps: Part 10B Layout and Formatting \(a video tutorial\)](#)

小節

小節のダイアログを開くには、メニューから **フォーマット** → **スタイル...** → **小節** を選びます。

それを使えば、小節の中の各アイテムの間隔を調整できます。

最初に

小節のスタイルのプロパティを変更すると、MuseScore は自動的に音符・休符の間隔を記譜実務的に最適になるよう調整します。また、運指・強弱記号・線など音符・休符に付随する各種の要素を適切に再配置します。

小節幅と音符間隔に関連するプロパティは、全て**最小値**です。ページ余白を維持する必要に応じて、小節は自動的に伸ばされます。

以下全てのプロパティでは、sp と略される基本単位の**譜線間隔** を用いています。その詳細については、[ページ設定: スケール](#) をご参照ください。

オプション

- **小節の最小幅**: 小節の水平長さの最小値を設定します。例えば全音符や全休符だけといったような内容がごく少ない小節の場合、小節はこの最小幅まで縮まります。
- **スペース (1=狭い)**: 音符・休符の後ろのスペースを伸縮します。この設定は、音符間だけではなくその小節の最後の音符と終わりの縦線との間隔にも反映されます。小節の**始まり**と最初の音符・休符の間隔については、下の**音符の左余白** をご参照ください。
- **音符の左余白**: 小節の始まりの縦線と、最初の音符との距離を設定します。
- **縦線と装飾音符の距離**: 小節の始まりの縦線と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。("音符の左余白" 設定とは別の設定です)
- **縦線と臨時記号の距離**: 小節の始まりの縦線と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。("音符の左余白" 設定とは別の設定です)
- **音符と縦線の距離**: 小節の最後の音符・休符とそれに続く縦線との距離を設定します。

- **最小音符間隔:** 各音符に続く空白の最小値を設定します。(他の要因により、それより多い間隔が割り当てられる場合があります。)
- **音部記号の左余白:** 段の始まりと音部記号との距離を設定します。(このオプションを利用することは稀でしょう。)
- **調号の左余白:** 小節の始まりと調号との距離を設定します。
- **拍子記号の左余白:** 小節の始まりと拍子記号(その間に調号が無い場合)との距離を設定します。
- **拍子記号と縦線の距離:** 追加
- **音部記号(調号)の右余白:** 譜表途中の音部記号や調号とそれに続く音符・休符との距離を設定します。
- **音部記号と縦線の距離:** 縦線とその前で変更となる音部記号との距離を設定します。
- **音部記号と調号の距離:** 音部記号とそれに続く調号との距離を設定します。
- **音部記号と拍子記号の距離:** 音部記号とそれに続く拍子記号(その間に調号が無い場合)との距離を設定します。
- **調号と拍子記号の距離:** 調号とそれに続く拍子記号との距離を設定します。
- **調号と縦線の距離:** 追加
- **段ヘッダーの距離:** 段の始めの音部記号あるいは調号と最初の音符・休符との距離を設定します。
- **拍子記号のある段ヘッダーの距離:** 段の始めの拍子記号と最初の音符・休符と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距離を設定します。
- **譜線の太さ:** 譜線の太さを設定します。印刷で視認性を良くしたい場合、譜線がより太く濃い色になります。

注: フォーマット → 間隔 → 間隔を広く狭くする を使って **伸縮** した小節個別の設定は、それに応じた算定が、全体のスペース 設定の後に行われます。

ページの設定

ページの設定 では、**ページサイズ**・**ページ余白**・**スケール**など、スコア全体の大きさを調整することができます。フォーマット → スタイル... と並び、MuseScore におけるレイアウト関連の主要ツールの一つです。

ページの設定 ダイアログを開くには、メニューからフォーマット → ページの設定... を選びます。



ページサイズ

ここで用紙を、例えばレターサイズやA4などの標準から選ぶか、あるいはラジオボタンで mm か inch を選んで高さや幅を指定します。初期設定のページサイズは国指定により異なり、日本では A4 が標準です。

楽譜を「縦」か「横」にするかもラジオボタンで選べます。「両面印刷」を選べば本のように左右ページの余白が偶数・奇数ページで反転する設定になります。下記ご参照ください。

奇数ページ/偶数ページの余白

奇数ページの余白 と **偶数ページの余白** の設定で、印刷領域を指定できます。楽譜周囲の余白の設定に関連し、例えばヘッダー・フッターの位置は、その余白を基に算定されます。

"ページサイズ"の下の方にある"両面印刷"を選ぶと、対になる奇数・偶数ページに異なった余白を設定できます。"両面印刷"のチェックを外せば単一の余白設定が全ページに適用されます。

印刷では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 を選びます。。

スケール

スケール プロパティでスコアのサイズを伸縮できます。

MuseScore では例えば符頭、符幹、臨時記号や音部記号などスコアの要素の大きさを、**譜表のスペース**(省略記号 sp) と呼ぶ尺度で規定しています(**Glossary** ご参照)。1 スペース (1sp) は、譜表の2本の線の間の距離、あるいは5線の幅の4分の1です。

"譜表のスペース"設定を変更すると、すべてのスコア要素がそれに応じ、適切な配置が維持されます。例外は**五線**上で、"スケール"の設定に関わらない**絶対値**での設定です。

注: "スケール"を変更しても、1ページ当たりの段数が常に変わるわけではありません。段の間隔は、"最小段間隔"と"最大段間隔"の間でのみ変化するためです。(フォーマット → スタイル... → ページ をご参照ください。)

単位

表示をインチ、ミリメートルのどちらかにするかを選べます。

最初のページ番号

そのスコアの最初のページのページ番号を設定します。1より小さいページ番号は表示/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、ページ番号1は第3ページに表示されます。

全パート譜に適用

全要素に適用 ボタンは、メインスコアではなく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ください)。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、このボタンを使えば全パート譜を一挙に変更できます。

区切りとスペーサー

区切りとスペーサーパレットには、印刷では非表示となる次の記号があります。



最初の3つの記号は区切りで、縦の線はスペーサーです。

区切り

区切りは小節あるいはフレームに適用でき、次の3つの種類があります。

- 譜表の折り返し: それ以降のスコア部分を新しい段で始めます。
- ページ区切り: それ以降のスコア部分を新しいページで始めます。
- セクション区切り: それ以降のスコア部分を新たなセクションで始めます(下記ご参照)。必要なら、ページ区切りと一緒に使うこともできます。

注: (1) 区切りは画面で見えますが、印刷では表示されません。(2) スコアの全体あるいは一部に譜表の折り返しを加える(削除する)ことについては譜表の折り返しを追加削除をご参照ください。(3) 小節を分けることについては、小節の操作:小節の分割をご参照ください。

小節に区切りを加える

区切りを加えるには、(1)キーボードショートカットか、あるいは(2)パレットの区切り記号を使います。

キーボードショートカットを使う

譜表の折り返し か ページ区切り を加えるには、

1. 次のいずれか1つを選択します。

- * 縦線
 - * 小節
 - * 符頭
 - * 譜表に付随したテキスト要素(例: 歌詞の音節、コード記号、譜表テキストなど)
 - * ある範囲の小節(このオプションを選ぶと、選択範囲の前と後ろに区切りが加えられます。)
2. 次のどちらかの方法を使います。
- * 譜表の折り返し: **F** を押します(トグルスイッチです)。
 - * ページ区切り: **Ctrl+e** (Mac: **Cmd+e**) を押します(トグルスイッチです)。

パレットの区切り記号を使う

ワークスペースのパレットからどの記号でも加えることができます。

1. 次のいずれか1つを選択します。

- * 縦線
 - * 小節
 - * 符頭
 - * 譜表に付随したテキスト要素(例: 歌詞の音節、コード記号、譜表テキストなど)
 - * ある範囲の小節(このオプションを選ぶと、選択範囲の前と後ろに区切りが加えられます。)
2. パレットの区切り記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) します(トグルスイッチです)。

- あるいは、区切り記号をパレットから小節にドラッグします。

フレームに区切りを加える

フレームに区切りを加えるには、次のどちらかの方法を使います。

- * 区切り記号をパレットからフレームにドラッグします。
- * フレームを選択し、パレットの区切り記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) します。

区切りを削除する

次の方法を使います。

- 1つ、あるいは複数の区切りを選択し、**Del** を押します。

譜表の折り返しを追加削除もご参照ください。

区切りを移動する

必要に応じて区切りの位置を変えることができます。その区切り記号で編集モードに入り、コンピューターのキーボードの矢印キーを使います。(テキストオブジェクトの位置を調整をご参照ください。)

セクション区切り

セクション区切りは、その名の通り、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、その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といった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。セクションの最初の小節の番号は1という初期設定で始まりますが(次の図をご参照)、スコアと同じく、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ダイアログでその設定を変えることができます。そのダイアログ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、プログラムは各セクションの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。反復開始の縦線の設定は任意です。

3.4 以降のバージョンでは、セクション区切りを選択すると、インスペクタの中で次のプロパティを調整できます。

- * 一時停止: そのセクション終わった後の停止長さを秒で指定
- * 楽器名を省略せず新しいセクションを開始 (チェックボックス)
- * 小節番号をリセットして新しいセクションを開始 (チェックボックス)
- * 新しいセクションの最初の段をインデントして開始 (ver 3.6 から、チェックボックス)

3.4 より前のバージョンでは、セクション区切りを右クリックしてセクション区切りのプロパティ...を選択することで、同じプロパティにアクセスできます。

スペーサー

次の3種類のスペーサーがあります:

- * 譜表スペーサー (下): 下向き矢印で、下の譜表との間隔を増やします。
- * 譜表スペーサー (上): 上向き矢印で、上の譜表との間隔を増やします。
- * 譜表スペーサー固定: 英語大文字の "I" に似ています。2つの譜表の間隔を固定します。(その1箇所に限って、スタイルや自動配置の設定を無視したい場合に使います。) 負の数も使えます。

注: スペーサーはフレームには適用できません。

スペーサーを加える

次のどちらかの方法を使います:

- * 小節を選択し、パレットのスペーサー記号をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) します。
- * スペーサー記号を、パレットから小節にドラッグします。

スペーサー記号は画面では見えますが、印刷では表示されません。

注: スペーサーは局所的な調整のみを目的としています。スコア全体に渡って譜表間のスペースを調整するには、フォーマット → スタイル... → ページを使います。

スペーサーの調整

スペーサーの高さを調整するには、次のいずれかの方法を使います:

- * スペーサーをクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) して、終端ハンドルを上下にドラッグします。
- * スペーサーをクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) して、↑ キーや、Ctrl+↑ キーを使って終端ハンドルを上下に動かします。
- * スペーサーをクリックして、インスペクタで高さプロパティを調整します。

スペーサーを削除

- そのスペーサーをクリックし、Del キーを押します。

参照

- [譜表の折り返しの追加/削除](#)

フレーム

フレームは、スコアに空白の領域、テキストや図を入れたりする四角い入れ物です。次の3つのタイプがあります。

- 水平フレーム: 特定の段の中に区切りを作るために使います。その中に複数のテキストや図を入れることができます。
- 垂直フレーム: 段の上に挿入したり、最終の段の次に追加できます。その中に複数のテキストや図を入れることができます。
- テキスト: 段の上に挿入したり、最終の段の次に追加できます。その中にはテキスト要素を1つだけ入れることができます。

水平フレーム

水平フレームは段に区切りを作るために使います。例えば:

- コーダを作る際、幅を調整できる空白域を作ってそれ以外のスコアと分ける (次の例を参照ください)。



- スコアの始まりに字下げをするようにして、譜表に名前がない場合に同じ効果をもたらします。
- 段の右端に調整可能な余白域を作る。
- テキストや図を入れるための空白域を作る。
- '歴史の始まり' と現代版の始まりの間に空白域を作る。

水平フレームの挿入・追加

下の [フレームの作成](#) をご参照ください。

水平フレームの幅の調整

次のどちらかの方法で行います。

- * そのフレームをクリックし (Ver.3.4の前まではダブルクリック)、表示されたハンドルを左右にドラッグする。
- * そのフレームを選択し、インスペクタの "幅" で調整する。

水平フレームにテキストや図を加える

- テキストを加えるには そのフレームを右クリックし、メニューから追加 → テキスト を選びます。

- 図を加えるには: そのフレームを右クリックし、追加 → 画像 を選びます。

垂直フレーム

垂直フレームは段の上に挿入したり、最後の段の次に追加することができます。そこに複数のテキストや図を入れることができます。高さは調節でき、幅は段の幅と同じになります。

次の例のように利用できます。

- * スコアの冒頭に領域を設け、タイトル/サブタイトル/作曲家/作詞者などのテキストを記載する。(下の例をご参照ください)
- * スコアの最後に一つあるいは複数の覧を設けて歌詞テキストを加える。
- * タイトルのページを設ける。
- * 段の間にサブタイトルなどの記載を加える。

垂直フレームの挿入・追加

下のフレームの作成をご参照ください。

垂直フレームの高さの調整

次のどちらかの方法を使います。

- * そのフレームをクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) し、表示されたハンドルを上下にドラッグする。
- * そのフレームを選択し、インスペクタの"高さ"で調整する。

垂直フレームのプロパティの編集

垂直フレームを選択すると、その各種パラメーターをインスペクタで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間隔を調整します。

下外側余白: フレームとその下側の要素との間隔を調整します。

高さ: フレームの高さを調整します。

左余白: テキストオブジェクトの左の揃えを右に移動します。

右余白: テキストオブジェクトの右の揃えを左に移動します。

上余白: テキストオブジェクトの上の揃えを下に移動します。(併せ、フォーマット → スタイル... → ページ もご参照ください。)

下余白: テキストオブジェクトの下の揃えを上を移動します。(併せ、フォーマット → スタイル... → ページ もご参照ください。)

垂直フレームにテキストや画像を加える

- テキストを加えるには: そのフレームを右クリックして追加 から "テキスト" を選びます。
- 画像を加えるには: そのフレームを右クリックして追加 から "画像" を選びます。

一つのフレームの中にはいくつでもオブジェクトを作成できます。それぞれの位置はそれぞれをドラッグすれば個別に調整でき、より正確な調整にはインスペクタでオフセット値を変更します。テキスト要素の編集については、[テキスト編集](#)や[テキストスタイルとプロパティ](#)をご参照ください。

垂直フレームの中に水平フレームを挿入する

- その垂直フレームを右クリックして追加 → 水平フレームの挿入 を選びます。

水平フレームは自動的に左揃えとなり、その垂直フレーム全体を占めます。

右揃えにするには:

1. 水平フレームの幅を小さくし、
2. その水平フレームの選択を解除した後、右にドラッグします。

左揃えに戻すには、そのフレームを左にドラッグします。

"タイトル" フレーム

スコアを新たに作成するとその冒頭に垂直フレームが自動的に作成され、ニュースコア・ウィザードの第1ページに記載されているタイトル、サブタイトル、作曲家、作詞者などを、記載できるようになっています。

冒頭位置に垂直フレームがない場合には、次のようにして作ります:

1. メニューから 追加 → テキスト → タイトル/サブタイトル/作曲家/作詞者と進み;
2. 要するテキストをタイプし;
3. Esc を押すか、空白場所をクリックして、抜けます。

テキストフレーム

テキストフレームは、見た目は垂直フレームと同じですが、テキスト入力に特化しています。1つのフレームに入力できるのは1つのテキスト要素のみです。高さは内容に応じて自動的に伸びるので、高さを調節するハンドルはありません。

テキストフレームは次の例のように使います。

- * スコアの後に歌詞テキストを作る。
- * 段の間にサブタイトルや他の記載を設ける。

テキストフレームを挿入・追加する

下のフレームの作製をご参照ください。

テキストフレームのプロパティを編集する

テキストフレームを選択すると、インスペクタで各プロパティ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

下外側余白: フレームとその下側の要素との距離

左余白: 左の揃えのテキストオブジェクトを右に移動

右余白: 右の揃えのテキストオブジェクトを左に移動

上余白: 上の揃えのテキストオブジェクトを下に移動

下余白: 下の揃えのテキストオブジェクトを上を移動

フレームの作成

スコアにフレームを挿入する

メニューから:

1. 小節を選択し、
2. メニューから 追加 → フレーム → 水平フレームの挿入/垂直フレームの挿入/テキストフレームの挿入を選びます。

小節から:

1. 小節を右クリックし、
2. 追加 → 水平フレームの挿入/垂直フレームの挿入/テキストフレームの挿入を選びます。

スコアにフレームを追加する

- メニューから 追加 → フレーム → 水平フレームの挿入/垂直フレームの挿入/テキストフレームの挿入を選びます。

フレームの削除

次のいずれかを使います。

- フレームの境界線を選択し、Del を押します。
- フレームの境界線を選択し、フレームを右クリックして削除を選びます。

区切りの適用

小節に対するのと同様、譜表・ページ・セクション区切りをフレームにも適用できます。次のどちらかの方法を使います:

- フレームを選択し、パレットの区切り記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) します。
- 区切り記号を、パレットからフレームヘドラッグします。

参照

- テキストプロパティ: テキストの周りに見えるフレーム (枠) を付ける
- 小節の挿入: フレームの前に小節を挿入する

外部リンク

- [How to add a block of text to a score](#) (MuseScore HowTo)
- [Page Formatting in MuseScore 1.1 - 1. Frames, Text & Line Breaks](#) [video]

イメージ

イメージ(画像)を使ってスコアを描いたり、標準のパレットには無い記号を加えたりできます。MuseScore は次のフォーマットをサポートしています。

* PNG (.png)

* JPEG (.jpg と .jpeg)

* SVG (.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。)

イメージを加える

次のどちらかの方法を使います。

- * MuseScore の外にあるイメージファイルを、フレームの中やスコアの音符・休符にドラッグ・アンド・ドロップします。
- * フレームを右クリックして 追加 → 画像 を選び、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。

スコアに加えられた画像は必要に応じて他のスコア要素と同様にパレットに追加できます。

イメージのカット/コピーと貼り付け

1. スコア上のイメージをクリックし、
2. 標準のカット/コピーコマンドを行い、
3. 音符、休符かフレームをクリックして、
4. 標準の貼り付けコマンドを行います。

イメージの編集

イメージの幅や高さを編集するには、それをクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) し、示されたハンドルをドラッグします。幅か高さだけを調整したい場合には、インスペクタの "縦横比固定" のチェックを予め外しておきます。

イメージの位置の調整は、それをドラッグします。

参照

- [イメージキャプチャ](#)
- [カスタムパレット](#)

外部リンク

- [How to create an ossia with image capture](#) (MuseScore HowTo)
- [How to create an ossia with another staff](#) (MuseScore HowTo)

イメージキャプチャ

トに収めることができます。PNG、PDF と SVG フォーマットに対応しています。

スナップショットを保存

1. トグルスイッチになっているイメージキャプチャ ボタンをクリックします。
2. Shift + [ドラッグ] で新しい選択枠を作ります。
3. 選択枠の位置を調整するには、ドラッグするか、インスペクターの "イメージキャプチャー" セクションで "位置" の数値を変更します。
4. 選択枠の範囲を調整するには、枠に示されたハンドルをドラッグするか、インスペクターで "サイズ" の数値を変更します。
5. 選択枠を右クリックすると、イメージキャプチャ メニューが開きます。次のオプションを選べます。
 - 名前を付けて保存 (プリントモード)。印刷したのと同じようにイメージを保存します。



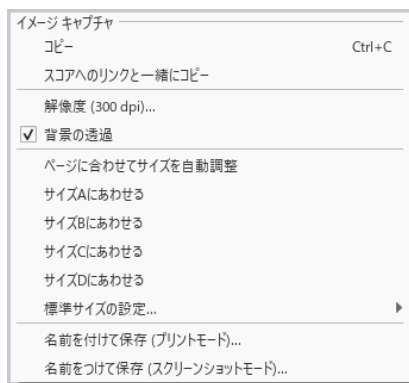
- 名前を付けて保存 (スクリーンショットモード) 区切り記号など印刷では表示されない要素も含んだ実際のスクリーンイメージを保存します。



保存形式は PNG (既定値)、SVG、PDF を選べます。

イメージキャプチャ メニュー

選択枠を右クリックすると、イメージキャプチャ メニューが開きます。(Mac: Ctrl + click, or 2-finger-tap):



- **コピー**: イメージをコピーするのに使います。その後、それを MuseScore の同じスコアや他のスコアに貼り付けられます。
- **スコアへのリンクと一緒にコピー**: これを選ぶと、イメージを MuseScore ファイルへのリンクと一緒にコピーします。
- **解像度**: 解像度を設定します。結果としてイメージを保存・コピーするサイズを意味します。どれにするか不確かなら、まず 100dpi をお試しください。
- **背景の透過**: イメージを透けるようにするオン・オフスイッチです。
- **ページに合わせてサイズを調整自動**: 選択枠をページに合わせて調整します。
- **サイズ A/B/C/D** に合わせる: 次の項で予め設定した選択枠サイズに合わせて調整します。
- **標準サイズの設定**: 選択枠のサイズを調整してから、"サイズ A/B/C/D の設定" を選んで保存します。

参照

- [イメージ](#)

外部リンク

- [Create an ossia with image capture](#) (MuseScore HowTo)
- [How to create an ossia with another staff](#) (MuseScore HowTo)

要素の整列

要素を選んでドラッグする際:

- **水平移動** だけをするには: 要素をクリックしたまま Ctrl を押しながら要素を左右にドラッグします。
- **垂直移動** だけをするには: 要素をクリックしたまま Shift を押しながら要素を上下にドラッグします。

スナップ・ツール・グリッド

スナップ・ツール・グリッド は、きっちりした位置決め役に立つよう、一定間隔で要素をドラッグする機能です。



スナップ・ツール・グリッドをするには、要素を選択し、インスペクタのオフセット X (水平)・Y (垂直) 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 毎にドラッグできます。グリッドスペースの既定値は 0.5sp です。

グリッドスペース を変更するには:

1. インスペクタのグリッドボタンを右クリックし、表示されるメニューでグリッドの設定を選び、
2. 水平グリッドと垂直グリッドのスペースを設定します。分数で設定する点、ご注意ください。

高度なトピック

MIDI インポート

MuseScore は MIDI ♪ ファイル (.mid/.midi/.kar) をインポートし、楽譜に変換できます。

- **MIDI ファイルをインポートするには**、標準の **開く** コマンドを使います。そうすると MIDI ファイルを MuseScore 既定の量的設定を適用して MuseScore ファイル(.mscz)に変換します。

画面の下に **MIDI インポートパネル**が現れ、そのウィンドウの境界をドラッグすれば、広げられます。

音符・休符のあるものだけに限り、全トラックを表示し、変換に影響するパラメーターを調整できます。複数のトラックがある場合、一番上にもう一つのトラックが加えられ、全トラックを一括して選択できます。

すべて	インポート	チャンネル	音色	MuseScore 楽器	クオンタイズ	声部の数	連符	MIDIファイル入力 人による演奏を検知	譜表の分割	音部記号 変更
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	Steel Gtr.	カブキーボード	16分音符	4	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	Steel Gtr.	アコースティックギター	16分音符	4	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	Steel Gtr.	アコースティックギター	16分音符	4	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Steel Gtr.	アコースティックギター	16分音符	4	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	5	Contrabass	コントラバス	16分音符	4	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	8	Nylon Gtr.	クラシックギター	16分音符	4	3, 4, 5, 7, 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- **既定値に基づく変換を受け入れるには** インポートパネルの左肩にある "X" 記号を押し、パネルを閉じます。作業中に再び開くには、いつでもドキュメントウィンドウの下にある MIDIインポートパネルを表示するを押します。
- **ファイルを再度インポートするには** インポートパネルで望みのパラメーターを調整し (下記ご参照)、適用を押します。インポートパネルに変更を加えたが元に戻したい場合、取り消しを押します。インポートパネルを閉じるにはパネルの左肩にある "X" 記号を押します。

一時的に生成されたスコアに変更を加えた後に再度インポートを行うと、MuseScore はその変更を加えたスコアをどのように取り扱うか、どこかに保存するか、廃棄するか、取り消すかを、聞いてきます。保存 選べば元の MIDI ファイルに変更を加えることなく、MuseScore ファイルとしてパソコンの bin ディレクトリに保存します。その後オリジナルの MIDI ファイルを再度インポートし、インポートパネルの設定を適用します。インポートパネルの設定は、保存したファイルには適用されていません。廃棄 選べば MuseScore ファイルでの変更を基に戻して元の MIDI ファイルを再度インポートし、新しい設定を適用します。取り消し 選べば最初のタブに元の MIDI ファイルを再度インポートしてインポートパネル設定を全て適用し、その後に変更を加えたスコア用にインポートパネルの設定を適用することなく新たなタブを設けます。2つ目のタブは、保存を押してからそのh損したファイルを開くのと同じです。なので、変更を加えたスコアにインポートパネル設定を適用することができません。最初にインポートパネル設定を適用し、変更の全てをスコアに加えた後に標準の保存 コマンドをつかって保存します。

MIDI インポートパネルでマウスホイールをスクロールすると上下スクロールするのが既定値です。左右スクロールするには、Shift か Ctrl を押したままホイールを使います。

毎に利用可能な操作を表示します。これらの設定をトラック単位で変更しデータを再インポートすることができます。一番上の "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り消します。

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。

利用できる操作

MuseScore楽器

(instruments.xml あるいは環境設定の 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。

クオンタイズ

MIDIの音符のある標準升目に基づいて数値化します。升目での最大解像度はドロップダウンメニューで設定できます。:

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

* 4分、8分、16分、32分、64分、128分音符 - ユーザー指定

でも実際の升目のサイズは弾力的であり短い長さの音符の時は升目を小さくしますから、各音符の数値は異なります。ですがクオンタイズ値には最大値があり、それをユーザーが "最大クオンタイズ" として設定します。例えば、長い音符、仮に2分音符で最大クオンタイズが8分音符であるなら、その音符は2分音符ではなく8分音符の升目、あるいはアルゴリズムによっては4分音符の升目、でクオンタイズされます。そういったクオンタイズがスコアの全ての音符に対して行われます。

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、それに応じたクオンタイズ基準値を適用します。

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有効です。そういった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。

2x less measure count

The option is active for unaligned MIDI files (when "Is human performance" is checked by default). It halves measure count obtained in the internal beat tracking operation. It may be convenient when the beat tracking gives 2x more frequent bar subdivision than necessary.

Time signature

The option is active for unaligned MIDI files. The user can choose an appropriate time signature for the whole piece if the default detected value is wrong. The option is useful because it handles imported tuplets correctly unlike the direct time signature setting from the palette.

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位置させるために、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値に依ります。タイで繋げた音符の間には音部記号は挿入されません (もしそうになったら、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きます。

音価の簡素化

複数の休符を、より "簡単" な長さの休符に変えるかどうか。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。

スタッカートを表示

スコアにスタッカート記号を表示・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のどちらを使うか。

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。

Show chord names

Shows/hides chord names in the score, if any, for XF MIDI file format.

弱起の検知

このオプションを有効にすると、第2小節より短い第1小節での拍子記号をかえることはありません。anacrusis と呼ばれます。このオプションは全トラックに対し一括して適用されます。

スウィングの検知

MuseScoreはスウィングを検知しようと試みます。4分音符+8分音符を3連符に置き換え (最も通常の2:1 スウィング)、あるいは、付点8分音符+16分音符 (3:1 シャッフル) をストレートの8分音符で置き換え、頭にスウィング "Swing" あるいは "Shuffle" のテキストを加えます。

アルバム

アルバムの機能は 3.x では無効で、4.0 で復活する予定です。

アルバムマネージャは複数の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、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、複数のスコアを新しく一つの MSCZ 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繋いだりする際に理想的です。

アルバムマネージャを開くには、メニューをファイル → 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 をクリックします。
3. 追加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、↑ のボタンをクリックします。

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て開きます。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

アルバムをあたかも単一の書類として印刷するには、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、その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... → 最初のページ番号 は最初のスコアでのみ有効です。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、未だ設定されていないのであれば、譜表の折り返し と セクション区切り が加えられ、各々のスコアにフレイム が加えられます。一番目のスコアのスタイル設定の全てが用いられ、続くスコアでの異なるスタイル設定は無視されます。

スコアの結合が正しく機能するには、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。楽器全部の数は同じでも種類が同じではなかったり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も適用されます。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 ボタンをクリックすると、そのアルバムを .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異なり、単にスコアの一覧表が入っているのです。アルバムファイルをアルバムマネージャに読み込む方法は、上に記載した通りです。

スコアのプロパティ

スコアのプロパティ ダイアログには、"workTitle"、"Composer"、"Copyright" など、スコアのメタタグが収められています。そのダイアログを表示するには:

1. 対象のスコアか楽器のパート譜のタグが選ばれていることを確かめ、
2. メニューから ファイル → スコアのプロパティ を選びます。

メタタグのあるものは新しいスコアのウィザードを使ってスコアを作成する辞典で自動的に生成され、そうでないものはその後追加できます。必要に応じて、メタタグをヘッダー・フッターに持ち込むこともできます。下記ご参照

メタタグの編集

1. 対象のスコアか楽器のパート譜のタグが選ばれていることを確かめ、
2. メニューから ファイル → スコアのプロパティ を選んで、

3. 該当のメタタグをテキスト編集します。
4. 他のメタタグを加えるには、+ ボタンをクリックし、「新しいタグ名」フィールドに記載し、OK ボタンを押します。

既存のメタタグ

どのスコアでもスコアプロパティに次のフィールドが表示されます。

- **ファイルのパス:** あなたのコンピューターでのスコアファイルの場所
- **MuseScore バージョン:** スコアが最後に保存された時点の MuseScore のバージョン
- **リビジョン:** スコアが最後に保存された時点の 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:** 新しいスコアのウィザードの最初のページで“作曲者”としてテキスト入力ものと同じに設定されます。
- **copyright:** 新しいスコアのウィザードの最初のページで“コピーライト”としてテキスト入力ものと同じに設定されます。
- **creationDate:** スコア作成の日。スコアがテストモードで保存された場合には、空の場合があります (参照 [Command line options](#))。
- **lyricist:** 新しいスコアのウィザードの最初のページで“作詞者”としてテキスト入力ものと同じに設定されます。
- **movementNumber:** (空)
- **movementTitle:** (空)
- **originalFormat:** このタグは、そのスコアがインポートされた場合にだけ現れます。 ([ファイルフォーマット](#)) をご参照ください。
- **platform:** スコアが作成されたコンピュータ環境。スコアがテストモードで保存されたばあいには “空” となります。
- **poet:** (空)
- **source:** スコアをスコアのオンライン共用からダウンロード・アップロードした場合に、その URL が記録される場合があります。
- **translator:** (空)
- **workNumber:** (空)
- **workTitle:** 新しいスコアのウィザードの最初のページで“タイトル”としてテキスト入力ものと同じに設定されます。

作品 / 楽章 / パートのメタデータを入力

- **作品番号** は大きな作品の番号です (例 8—“四季” ビバルディ 作品 8)。
- **作品のタイトル** は大きな作品のタイトルです (例 “四季”)。
- **章番号** は大きな作品の章の番号です (例 3 秋)。
- **章のタイトル** は大きな作品の章のタイトルです (例 “秋”)。

“新しいスコアのウィザード”を使って章のタイトルをタイトルとして作成すると **workTitle** にそう記録されますが、その後に引き続いてスコアを作成し、スコアのプロパティのダイアログでその情報を修正することは良く行われます。

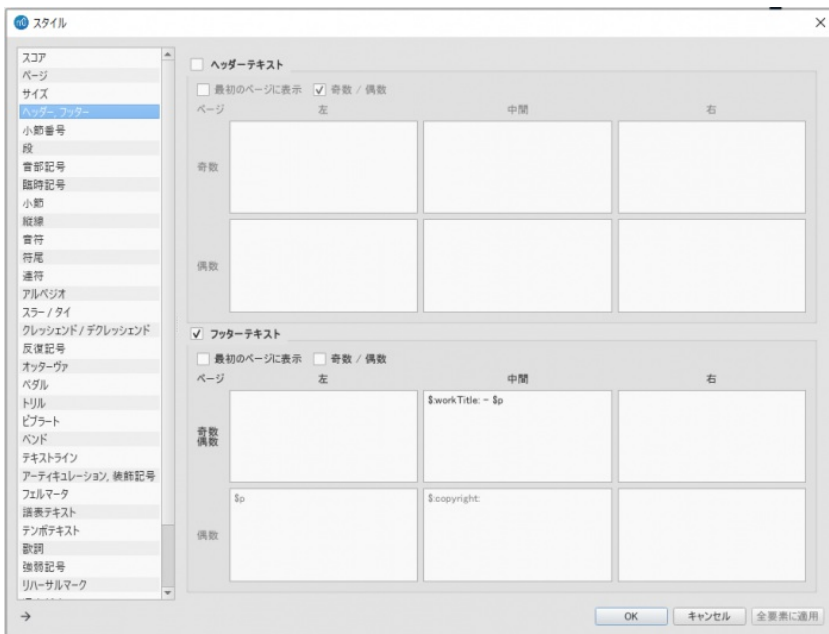
各 **パート譜** にはその作成時点で次のメタタグが付されます。

* **partName:** パート作成時で付されたパート名 (一番上の垂直フレーム内のパート名の文字列としても使われます。後になされる一方への変更は他方には反映されないことにご留意ください。)

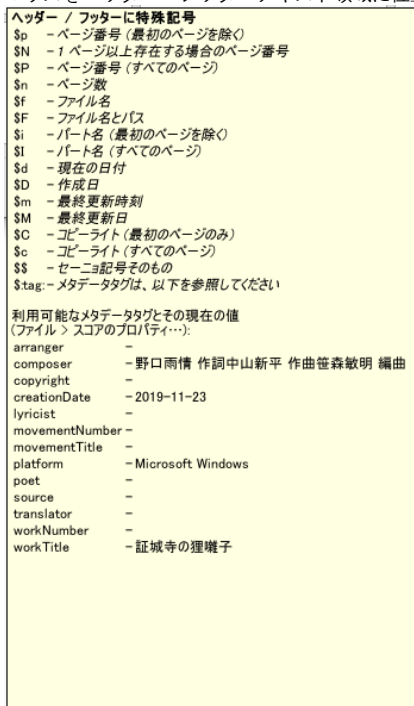
ヘッダー/フッター

スコア・パート譜のヘッダーやフッターにメタタグの内容を表示するには:

1. 対象のスコアか楽器のパート譜のタグが選ばれていることを確かめて、
2. メニューから **フォーマット** → **スタイル...** → **ヘッダー、フッター** を選びます。



マウスをヘッダー・フッターテキスト領域に位置させると、マクロの一覧表が表示され、その意味、存在するメタタグとその内容を表示します。



3. 例えば \$workTitle: のタグと \$M のマクロを適切なボックスに加え、
4. OK ボタンを押して、スコア上でヘッダー・フッターがどのように表示されるか見てください。必要なら、ダイアログで修正しましょう。
5. パート譜が有効であれば、全パート譜に適用 ボタンを押せば、その設定はそのスコアの全パート譜に適用されます。
5. OK ボタンをクリックしてヘッダー・フッターを適用し、ダイアログを抜けます。

参照

- レイアウトとフォーマット: ヘッダーとフッター
- Command line options: Test mode

スコア比較

スコア比較ツールを使えば、一つのスコアの2つのバージョンの差異を見ることができます。

概要

スコア比較ツールを開くには:

- メニューから 表示→スコア比較ツール を選びます。



スコアの下にダイアログが開き、次の3つのセクションが表示されます。

- スコアする楽譜を選択してください 比較したいスコアを選びます。
- 差モード: 比較結果の表示方法を選びます。
- ...の比較: スコアの比較結果を1行ごとに表示します。

スコアを選択

スコアを選ぶのが第1ステップです。"スコア1"の右にあるボックスを使い、その時点で開いているスコアから選ぶか、あるいは[閲覧] ボタンをクリックしてファイルエクスプローラーを開き、ディスクからスコアを選びます。第2のステップは、その右のボックスで、スコア1が"現在の版"か"最後に保存した版"かを選びます。"スコア2"はスコア1と同じに設定されていますが、開いているのであれば別のスコアを選ぶこともできます。

スコアと版を選んだら、比較する ボタンを押し、比較を始めます。

表示を選択

"インテリジェント"比較が差モードの規定値で、2つのスコアの差異を、例えば: E4 から B3 に変更された 小節3: 音符: プロパティ pitch のように、人が読める形で表示します。XML code での結果表示をしたい場合には 差モード を"行"に変えます。

比較した結果を見る

比較する を押すと差異の一覧が右側に表示され、スコアは自動的に重なった表示となります。...の比較 セクションで、一覧中の差異の一つをダブルクリックすると2つのスコアは差異のある要素に自動的に動いてハイライト表示します。

比較を終える

スコア比較を終えるには、表示メニューの"スコア比較ツール"及び"楽譜を左右に表示する"の2つの設定をオフにします。

例

次の2つのスコアにはちょっとした違いがあります。

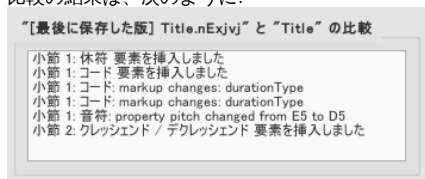
最後に保存した版:



現在の版:



比較の結果は、次のように:



タイムライン

前置き

タイムラインは2017年の Google Summer of Code の一部として開発され、MuseScore 3.0 で初めて導入されました。

概要

タイムラインは、小節番号と楽器名の順でスコアの概要を表示する閲覧ツールです。

メタラベル

タイムラインの左上角にあり、メタ行の名称です。

楽器ラベル

タイムラインの左下角にあり、主グリッドの行の名称です。

メタラベル

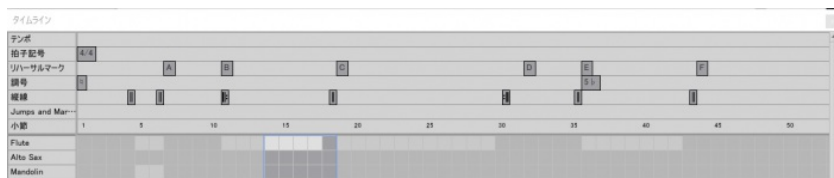
タイムラインの右上角にあり、そのスコアのメタ値です。

主グリッド

タイムラインの右下角にあり、複数の"セル" (スコア上の各譜表の各小節) があります。

メタ

メタとはスコア上の音符以外の要素であって、スコアにとって重要なもの (テンポ、拍子記号、リハーサルマーク、調号、縦線、および、Jumps and Markers) です。



相互関係の基本

小節の選択

タイムラインの中で小節を選択するには、セルの上でマウスボタンを押します。選択したセルの周りは青色の四角で囲まれ、スコア上でも該当する小節が選択されます。スコアは選択された小節がある位置の表示になります。

複数の小節の選択

選択範囲をドラグ

主グリッドで、Shift を抑えながらマウスの左ボタンを押しドラグすると、選択の青い四角が現れます。マウスボタンを離す際、青い四角の中のセル全てが選択され、スコア上のそれら小節も選択されています。

[Shift] 選択

セルの一つが既に選択されている状態でShift を押したままタイムライン上の他のセルを選択すると、そのセルまで選択範囲が広がり、スコア上も同様です。

[Ctrl] 選択

セルがまったく選択されていない状態でCtrl を押したまま一つのセルを選択すると、その小節全体が選択されます。

選択を解除

Ctrl を押しながら主グリッドあるいはメタ行のどこかをクリックすれば、その時点での選択が全て解除されます。

メタ値の選択

タイムライン上でメタ値を選択するには、スコアの中で該当するメタ値を選択しておきます。

スクロール

標準スクロール

マウスホイールを上・下にスクロールすると、それに応じて下・上に主グリッドと楽器ラベルが動きます。メタラベルとメタ行は動きません。

[Shift] スクロール

Shift を押したままマウスホイールを上・下にスクロールすると、それに応じて左・右に主グリッドとメタ行が動きます。メタラベルと楽器ラベルは動きません。

[Alt] スクロール

Alt を押したままマウスホイールを上・下にスクロールすると、それに応じて左・右に主グリッドとメタ行がShift スクロールより早く動きます。メタラベルと楽器ラベルは動きません。

ドラグ

タイムラインの内容をドラグするには、マウスの左ボタンを押したまま動かします。

ラベル選択

メタラベルを再配置

小節メタの隣にあるメタラベルのすべては、いろいろな方法で再配置できます。メタラベルの一つの上にマウスカーソルを動かすと、小さな上・下矢印が現れます。上矢印の上でマウスの左ボタンをクリックすると、一つ上のメタラベルと入れ替わります。下矢印の上でマウスの左ボタンをクリックすると、一つ下のメタラベルと入れ替わります。

メタラベルを折りたたむ

タイムライン上のメタ情報を全てそのままにしたままメタラベルを全て隠したい場合、小節メタの上にマウスを動かすと矢印が現れます。その"上"矢印の上で左マウスボタンをクリックすると、その時点で見えていた行が消えて1行だけになり、そこにメタ値が寄り集まります。"下"矢印の上でマウスの左ボタンをクリックすると、再びメタ行に広がります。



楽器を非表示

非表示であるかにかかわらず、タイムラインではすべての楽器が表示されます。この相互機能を開始するには、マウスカーソルを楽器ラベルの上に移動します。そのラベルの右端に小さな"目"が表示され、スコア上でその楽器が表示の状態であれば目は開いていて、非表示なら閉じています。その目は表示・非表示のトグルスイッチで、マウスの左ボタンでクリックします。



ズーム

スコアをズームイン、ズームアウトするにはCtrl を押したままマウスホイールを上・下にスクロール (MacCmd + scroll) します。

コンテキストメニュー

コンテキストメニューを表示するには、タイムラインの上を右クリックします。次の場所で3つのコンテキストメニューがあります。メタラベル、楽器ラベル、メタ行

メタラベル コンテキストメニュー

メタラベルの上でマウスの右ボタンをクリックすると、対象となるメタラベルと"全て隠す"と"すべて表示する"の選択しが表示されます。メニューでの各メタラベルにはその隣にチェックボックスがあり、タイムラインで表示するかどうかを選べます。"全て隠す"を選べば小節メタ以外のメタラベルは全て非表示となります。"すべて表示する"を選べば全部のメタラベルが表示されます。

メタ行 コンテキストメニュー

メタ行の上でマウスの右ボタンをクリックすると、メタラベルと同じコンテキストメニューが表示されます。

楽器 コンテキストメニュー

楽器ラベルの上でマウスの右ボタンをクリックすると、「楽器の編集」のコンテキストメニューが表示されます。それを選ぶと **編集>楽器...** あるいはキーボードショートカット **I** を押すのと同じダイアログに導かれます。

ツール

役に立ついろいろなコマンドがツールメニューにあります。

移調

これを使うと **移調** ダイアログが開いて、楽譜を移調する各種のオプションが表示されます。

自動で移調 をご参照ください。

パートに分解

パートに分解 コマンドは、1つの譜表のフレーズを選んで、次のように、重音を連続する音符あるいは声部分解します。

* そのフレーズが全て声部1にある場合、重音の1番高い音符は1番上の譜表に残し、低い音符は下の譜表に移動します。

* そのフレーズが複数の声部から成る場合、声部1の音符は1番上の譜表に残し、他の声部は下の譜表に移動します。分解して移動した音符はそれぞれの譜表で声部1になります。

スコア上の選択した部分を分解するには

1. 元となる譜表の下に続く譜表が十分であることを確かめます。必要なら **楽器** ダイアログを使って、追加する譜表を作ります。

2. 次のどちらかのオプションを選びます。

* 「元の譜表」で小節の範囲を選択します。元の譜表に続いて十分な譜表があれば、全ての音符が分解されます。

* 「元の譜表」とそれに続く「分解先の譜表」と共に、小節の範囲を選択します。選択した譜表の数により、分解される音符/声部が制限されます。

3. メニューから **ツール**→**分解** を選びます。

注: (1) 「元の譜表」で選択したものが全て声部1にある場合で、和音の音符の数が「分解先の譜表」の数を超える場合には、MuseScore は一番下の音符を切り捨てます。

(2) 元の譜表」で選択したものが全て声部1にある場合で、和音の音符の数が選択した譜表の数より少ない場合、すべての譜表に音符が配置されるよう音符が複製されます。

(3) 分解先の譜表に既に入力がなされている場合、上書きされます。

(4) 小節の部分のみが選択されている場合でも、その小節全体が選択されたものとしてパートの分解が行われます。

1つのパートに集結

1つのパートに集結 コマンドは、「パートに分解」とは逆の働きです。

* 選択が1つの譜表であれば、声部1~4の全ての音符が声部1に集結します。

* 選択が複数の譜表であれば、2つめの譜表の音符は一番上の譜表の次の声部にコピーされ、その次の譜表の音符は一番上の譜表のその次の声部にコピーされます。

1つの譜表に集結を適用

1. 対象とする譜表で、小節の範囲を選択します。
2. メニューから **ツール**→**1つのパートに集結** を選びます。

その譜表で選択した音符全てが声部1に表示されるはずですが。

複数の譜表に集結を適用

1. 各譜表とも、1つの声部だけであることを確かめます。
2. **集結先の譜表**で小節の範囲を選択し、その範囲をその下に続く集結すべき他の譜表に広げます。
3. メニューから **ツール**→**1つのパートに集結** を選びます。

声部

選択範囲の小節にある音符を、声部間で交換できます。**声部の音符の交換** をご参照ください。

小節

小節の分割・結合ができます。**小節の操作: 分割と結合** をご参照ください。

選択した範囲を削除

このコマンドで、1つの要素あるいはある範囲の要素を、スコアから完全に削除します。

小節を削除するには(小節の一部を含みます)

1. 連続する範囲の音符・休符、あるいは連続した小節を選択します。

2. 次のどちらかの方法を使います。

* **Ctrl+Del** (Mac: **Cmd+Del**) を押す。

* メニューから **ツール**→**選択した範囲を削除** を選ぶ。

注: 選択範囲に小節の一部がある場合、拍子記号の表示より短い小節となります。

小節を結合

1. 縦線をクリック(選択)し、

2. 次のどちらかの方法を使います。

* **Ctrl+Del** (Mac: **Cmd+Del**) を押す。

* メニューから **ツール**→**選択した範囲を削除** を選ぶ。

次の表は、**削除**と**選択した範囲を削除**コマンドを単一の要素に適用した場合の比較です。

選択した要素	削除の場合	選択した範囲を削除の場合
音符	休符に変わる	そのセクションがスコアから削除
休符(声部 1)	影響なし	そのセクションがスコアから削除
休符(声部 2-4)	休符が削除	そのセクションがスコアから削除
縦線	影響なし	縦線が削除され小節が結合
小節	内容が休符に変わる	小節が削除

注: 音符を挿入するには、挿入をご参照ください。

スラッシュで埋める

このコマンドは、選択範囲を一拍に一つのスラッシュで埋めます。

- 1つあるいは複数の小節を選択し、
- メニューから ツール→スラッシュで埋める を選びます。

小節が空であれば、その小節の中央の声部1にスラッシュが加えられます。



- 注: (1) 選択した小節に既に音符がある場合には、空の声部にスラッシュが加えられます。
(2) 声部2のスラッシュは、譜表の中央に表示され、声部3でのスラッシュは譜表の上に小さく表示されます。声部4のスラッシュは、譜表の下に小さく表示されます。
(3) 4つの声部全てに入力がある小節の場合には、声部1が上書きされます。
(4) スラッシュは全て移調・再生されない設定になっています。

リズムスラッシュ表記 切替

このコマンドは、通常の音符表記とリズムスラッシュ表記を切り替えます。

1. 音符・小節範囲を選択します (注: 特定の声部を排除したい場合には、選択フィルタを使います。)
2. メニューから ツール→リズムスラッシュ表記切り替え

選択した音符の符頭はスラッシュに代わり、移調・再生されません。



声部1・2でのスラッシュ符頭の音符は真ん中の譜線に位置し、声部3・4では小さく"アクセント"表記で譜表の上・下に位置します。



パーカッション譜表では、声部3と4の音符は、小さなスラッシュではなく小さな音符で譜表の上か下に表示されます。



臨時記号の自動補正

その時点での調号に応じた臨時記号に補正します。臨時記号: 臨時記号の自動補正をご参照ください。

リズムの再グループ化

このオプションで音符のタイ、長さや連桁を補正し、標準の表記に従って再グループ化します。例:

前:



後:



- 符点音符と長さが同じとなるタイで結ばれた音符は、次の2つの条件の下、付点音符に変わります。
(i) タイで結ばれた一連の音符の最後の音符だけが付点となる。複付点音符はこのオプションでは生成されない。
(ii) 連桁の全ての音符が同じ長さである場合を除き、付点音符は連桁を超えて広がることはない。
複付点の音符はこれらの方法に従って再グループ化されます。

適用するには:

1. 対象となるスコアのセクションを選択します。選択しない場合には、スコア全体が対象となります。
2. メニューから ツール→リズムの再グループ化を選びます。

注: これは試験段階の機能で、既知のバグがあります。アーティキュレーションと装飾音符は削除され、臨時記号は補正される場合があります。縦線を超えるタイは UNDO で失われることがあります。

リハーサルマークを並べ直す

リハーサルマークの順が狂った場合、このコマンドで、数字/文字のリハーサルマークを並べなおすことができます。詳細については リハーサルマークの自動再配置 をご参照ください。

繰り返しを展開 (version 3.1 以降)

このコマンドは、そのスコアのコピーを新しいタブで、繰り返し縦線を使わず繰り返し部分を全て記譜して作ります。

歌詞をクリップボードにコピー

このコマンドは、そのスコアの全ての歌詞をクリップボードにコピーします。

*メニューから ツール→歌詞をクリップボードにコピーを選びます。

イメージキャプチャ

ドキュメントウィンドウの選択範囲のスナップショットを撮ります。PNG、PDFと SVG フォーマットがサポートされています。イメージキャプチャをご参照く

ださい。

空の小節を削除

スコアの最後にある空の小節を自動的に削除します。

参照

- [区切りとスペーサー](#)
- [リハーサルマーク](#)

外部リンク

- [How to merge/combine/implode two staves in one with two voices](#) (MuseScore HowTo)

パート譜

MuseScore は総譜を作成するだけでなく、その総譜から各演奏者用のパート譜を作成することもできます。

パート譜は、主スコアにある特定の楽器の譜だけでなく、その楽器の譜の特定の声部から作成することができます。例えばスコアの一つの譜にフルート 1 番と 2 番といった複数のパート譜を表示することも、それを別々のパート譜として抜き出すこともできます。

パート譜を再生

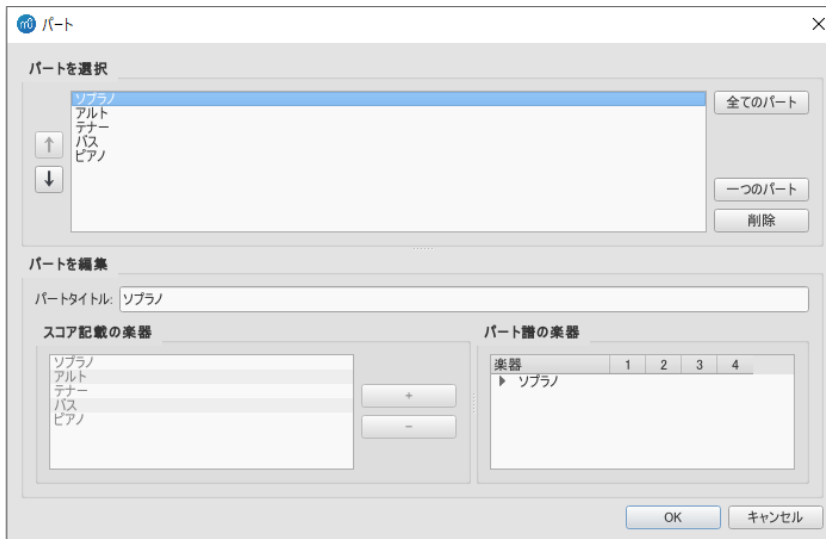
再生中に MuseScore がそのパート譜を "ソロ" (即ち他のパートは際せしない) 指定しているのが見られるでしょう。これは "パート譜のみ再生" ボックスが既定値でチェックされていることによります。

パート譜を見ながら他の有効なトラック全てを鳴らしたい場合には、"パート譜のみ再生" のチェックを外します。加えて、ミキサーの ソロとミュートボタンを使えば、利用できるトラックを任意に合わせるすることができます。これを利用すれば、他のトラックを聴きながら、予め確かめてみたり、編集したり、パートの組み合わせを考えたりできて、便利です。

全てのパート譜を作成

これが全てのパート譜を作成するの一番直接的な方法です。スコアにある各楽器に 1 対 1 で対応するパート譜が作られます。

1. メニューから **ファイル** → **パート譜...** を選び、
2. 全てのパートをクリックします (MuseScore 3.2-3.3.4 では作成; MuseScore 3.2 より前のバージョンでは全て新規)。パート譜は楽器名で名付けられ、同じ名前でスコアに記載されている場合には仕分けるために番号が付されます。



3. **OK** をクリックします。

パート譜にはドキュメントウィンドウの上にあるタブをクリックすれば、アクセスできます。

特定のパート譜を作成

この方法では、全てを一挙にはなく、選択した楽器の対する特定のパート譜を作成できます。

1. パート譜ウィンドウの "パートを選択" にある、一つのパート (MuseScore 3.4 より前のバージョンなら新規) をクリックします。
2. 中央の枠に、付けたい "パートタイトル" を入力します。(パートをエクスポートする際、その名前がファイル名に用いられます。)
3. "スコア記載の楽器" に表示された中からパート譜にしたい楽器をクリックして+を押すと、"パート譜の楽器" に加えられます。

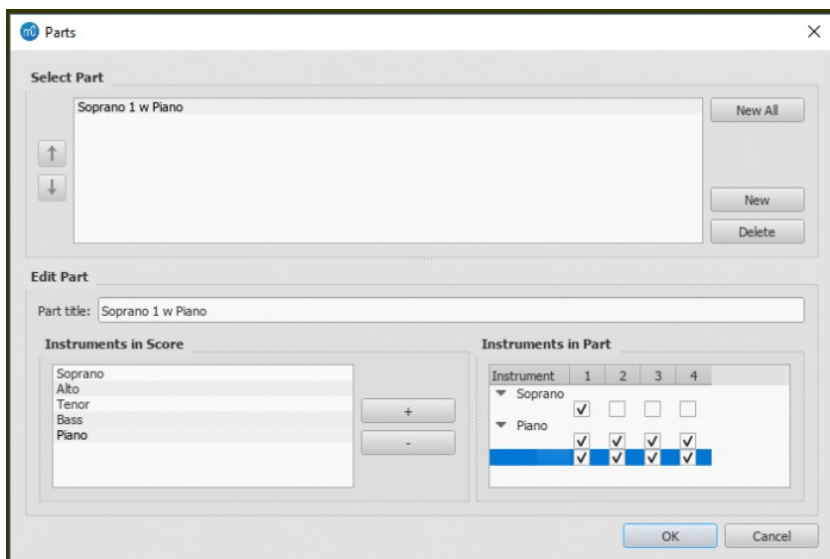
更にパート譜を作成するには、それぞれについて (上) の 1 ~ 3 のステップを繰り返します。

4. **OK** をクリックしてそのパート譜を保存します。

これでパート譜の設定は終了です。総譜に楽器を加えたり削除したりしなければ、この手続きを再度行う必要はありません。

Customize parts

Once you have generated a part (or all parts), you can select any part at the top and use the controls at the bottom to control not only what instrument is in the part, but also which staves and voices within the instrument are included.



Add instruments to a part

To add instruments to an existing part:

1. Select the part in the "Parts" pane.
2. Select the instrument from the "Instruments in score" pane.
3. Press + to add it to the "Instruments in part" pane.

Remove instruments from a part

To remove instruments from an existing part:

1. Select the part in the "Parts" pane.
2. Select the instrument from the "Instruments in part" pane.
3. Press - to remove the instrument.

Select staves for an instrument

To select the staves of an instrument to include in the part:

1. Select the part in the "Parts" pane.
2. Click the arrow next to the instrument in "Instruments in Part" to expand the listing to show all staves and voices of the instrument.
3. Select the staff to be removed.
4. Press - to remove it from the instrument.

Select voices for an instrument

1. Select the part in the "Parts" pane.
2. Click the arrow next to the instrument in "Instruments in Part" to expand the listing to show all staves and voices of the instrument.
3. Uncheck the voices to be removed.

Note: If you select only voice 1 for a given staff, then only the content in voice 1 for that staff will be included in the part. Thus, in order to share flute 1 & 2 on the same staff, you will need to enter all notes onto both voices, even in passages where they share content. You also cannot enter the two parts as chords in the passages where they share rhythms.

パート譜を削除

1. パートのダイアログを開いて (ファイル → パート譜...),
2. "パートを選択" で該当するパート譜を選び、
3. 削除 を押します。

パート譜をエクスポート

1. メニューかあ ファイル → パートのエクスポート... を選び、
2. エクスポート先に行き、 ファイル形式 (既定値は PDF) を選んで、
3. ファイル名は全パートに有効な接頭辞を入力することも有用ですし、既定値 (スコアのファイル名) に任せこともできます。
4. OK をクリックします。

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" という名になります。

パート譜を保存

パート譜とスコアは "リンク" していて、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ません。パート譜を作成すると、スコアとともに保存されます。(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が表示されます。)

でも、パート譜を個別に保存したい場合には、

1. そのパート譜が表示されている状態で、
2. メニューから ファイル → 名前を付けて保存... を選びます。

パート譜を印刷

[ファイル] → [印刷] と進んで印刷のダイアログを開きます。

1. そのパート譜が表示されている状態で、
2. メニューから ファイル → 印刷 を選んで印刷のダイアログを開きます。

ファイルフォーマット

MuseScoreは広範囲なファイルフォーマットでのインポート/エクスポートができるので、あなたのニーズに合うファイルフォーマットでスコアの共用や公開が可能です。

MuseScore の独自フォーマット

MuseScore は次の独自フォーマットで、ファイルを保存します:

- ***.mscz**: デフォルトの MuseScore ファイルフォーマットです。圧縮形式であり、比較的小さなディスクスペースとなります。
- ***.mscx**: 非圧縮の MuseScore ファイルフォーマットで、主にデバッグやバージョン管理に用いられます。
- ***.mscz.1** / ***.mscx.1**: これらはバックアップファイルです。ファイルの頭にピリオド (.) が、ファイル拡張子の後にコンマ (,) が付いているのが特徴です。

フォントについての注 MuseScore はファイルの保存やエクスポート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 を共用する場合には、FreeSerif か FreeSans フォントを使用するか、あるいは他のパーティがあなたと同じフォントをインストールしていることを確かめ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 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小さなディスクスペースで済みますが、必要な情報を維持しています。このフォーマットは .mscx ファイルを ZIP 圧縮したもので、スコアに含まれる画像と表題を含みます。

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で開くことができ、ファイルのソースコードにアクセスすることができます。

MuseScore 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は前回保存された MuseScore ファイルで、通常のファイルが壊れた場合や、そのスコアの以前のもの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.") にしておく必要もあるでしょう。

注: MuseScore のバックアップファイルを見るには、システムを "隠しファイルの表示" の設定に変更する必要がある場合があります。詳細は [How to recover a backup copy of a score](#) をご参照ください。

グラフィックファイル (エクスポートのみ)

MuseScore はスコアを一つのグラフィックファイルとして、PDF、PNG あるいは SVG フォーマットでエクスポートできます。

PDF (*.pdf)

PDF (Portable Document Format) ファイルは、内容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。広く用いられており、ほとんどのユーザーは既に PDF を見るコンピュータソフトを持っているでしょう。

エクスポートする PDF の解像度を設定:

1. メニューバーから **編集** → **環境設定...** (Mac: MuseScore → 環境設定...) へと進み、"エクスポート" タブを選んで;
2. "PDF" セクションの [解像度] を設定します。

PNG (*.png)

PNG (Portable Network Graphics) ファイルはビットマップ画像フォーマットに基づいていて、Windows、Mac OS、や Linux などのソフトウェアで広く用いられていて、ウェブではごく一般的です。MuseScore は印刷するのと同様、1頁を1画像として PNG 画像を作ります。

エクスポートする PNG 画像の解像度を設定:

1. メニューバーから **編集** → **環境設定...** (Mac: MuseScore → 環境設定...) と進み、"エクスポート" タブを選んで;
2. [PNG/SVG] セクションで [解像度] と [背景の透過] を設定します。

注: スコアの一部のみの画像を作成するには、フレームボックス・非表示の音符・音域外表示の音符など画面表示の有無に関わらず、**イメージキャプチャー** を使います。

SVG (*.svg)

SVG (Scalable Vector Graphics) ファイルは、version 9 より前の Internet Explorer を除くほとんどのウェブ・ブラウザー、およびベクター・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。MuseScore.com に保存されたスコアは全て SVG フォーマットです。

エクスポートする SVG ファイルの [解像度] と [背景の透過] を設定するには、前述 PNG の説明を参照ください。

注: スコア内の画像ではグラデーションに対応していますが、エクスポートにおいては現在未対応です。

オーディオファイル (エクスポートのみ)

MuseScore はスコアを WAV、MP3、OGG VORBIS、FLAC の形式で標準的なステレオ音源を作成することができます。音源ファイルにエクスポートするには:

1. メニューから **ファイル** → **エクスポート...** と進み;
2. ドロップダウン・メニューでファイル形式を選び、保存(S)を押します。

全てのオーディオフォーマットについて、**サンプルレート** を調整することができます:

1. メニューから **編集** → **環境設定...** (Mac: MuseScore → 環境設定...) と進み、**エクスポート** タブをクリックして;
2. [オーディオ] セクションの [サンプルレート] を設定します。

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、OS X と Linux 用のソフトウェアで広範囲にサポートされています。音質の全てが保存されるので CD を作成するのに理想的なフォーマットです。しかし、Eメールやインターネットで共用するには MP3 などの圧縮版が代替して使われます。

MP3 (*.mp3)

MP3 は圧縮型の音源フォーマットとして、とても広く用いられています。MP3はファイルサイズが比較的小さいことから、インターネットでの共用やダウンロードするのに理想的です。

MP3 ビットレートを設定するには:

1. メニューから **編集** → **環境設定...** (Mac: MuseScore → 環境設定...) と進み、**エクスポート** タブをクリックして;

2. [オーディオ] セクションの [MP3 ビットレート] を設定します。

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せんが、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 (上記の通り MuseScore もサポートしています) 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ません。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。

他の音楽ソフトウェアとの共用

MuseScore は [MusicXML](#) や [MIDI](#) ファイルを [インポート](#) したり、その形式で [エクスポート](#) できます; また、他の音楽記譜プログラムの独自フォーマットのファイルをインポートすることもできます。

MusicXML (*.xml)

[MusicXML](#) は楽譜における世界標準です。MuseScore、Sibelius、Finale 等100を超える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。MuseScore は *.xml と *.musicxml をインポートしますが、エクスポートは ".musicxml" のみです。他のプログラムで使うなど ".xml" が必要であれば、エクスポートの後、自分で名前を変える必要があります。

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)

[MIDI](#) (Musical Instrument Digital Interface) はシーケ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。そのプロトコルの詳細については [MIDI Association](#) のウェブサイトを参照ください。

MIDIファイルはプレイバックにはとても有用なのですが、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はわずかしか含まれていません。他の音楽作成ソフトとファイル交換を行う目的には、それに代わるものとして [MusicXML](#) をお勧めします。

MIDI ファイルのインポートについては、[MIDI インポート](#) をご参照ください。

MuseData (*.md) (インポートのみ)

[MuseData](#) 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年に始まりました。MusicXMLにより影が薄くなりましたが、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。

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 (各種・インポートのみ)

MuseScore は [Guitar Pro](#) のファイルで拡張子が *.gtp, *.gp3, *.gp4, *.gp5, *.gpx, のものを、そして version 3.5 ではさらに *.gp のものを開くことができます。

Power Tab Editor (*.ptb) (インポートのみ)

PTB ファイルは [Power Tab Editor](#) で作られます。MuseScoreでのサポートは、現在試験段階です。

参照

- [保存/エクスポート/印刷](#)
- [回復されたファイル](#)

外部リンク

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

フレットボードダイアグラム

注: このページは version 3.1 以降の MuseScore に適用します。3.1 より前の version をお使いなら、[フレットボードダイアグラム \(version 3.1 より前\)](#) をご参照ください。

フレットボードダイアグラムの概要

MuseScore ではフレットボード (あるいはコード) ダイアグラムの利用と作成が可能で、リードシートやピアノ譜の上に表示されるのが通常です。ギターのコードに広く用いられていますが、MuseScore ではどの楽器に対してでもダイアグラムを作成できます。

下の図はフレットボードダイアグラム利用の例です。

Home on the Range

C C7 F (Fm)

The image shows a musical score for the song "Home on the Range" in 3/4 time. Above the staff, four fretboard diagrams are shown for the chords C, C7, F, and Fm. The C chord diagram shows the 1st fret on the 2nd, 4th, and 5th strings. The C7 chord diagram shows the 1st fret on the 2nd, 4th, and 5th strings, and the 3rd fret on the 1st string. The F chord diagram shows the 1st fret on the 1st, 2nd, 3rd, and 4th strings. The Fm chord diagram shows the 1st fret on the 1st, 2nd, 3rd, and 4th strings, and the 3rd fret on the 5th string.

(注: フレットボードダイアグラムはTAB譜に類するものですが、弦楽器奏者に好まれる特別な記譜の方法であるTAB譜とは大きく異なっています。

フレットボードダイアグラムのメカニズムはいくつかの異なる方法で用いられます。

1. 標準コード: 21のよく用いられるコードのダイアグラム一式が、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あります。ダイアトニックスケールトーン (CDEFGAB) それぞれのメジャー、マイナー、セブンスコードから成っています。これら21のコードは、簡単なポップスやフォークミュージックのスコアに対しては十分でしょう。下のこのパレットの概要をご参照ください。
2. カスタムコード: 多くの場合、フレットボードダイアグラムパレットの標準コードは、インスペクタを使って変形コードダイアグラムを作り出す素材として使われます。この方法で、コードの拡張、変更、異なるボイスイング、異なる位置などを21標準ダイアグラムに加えることができます。文字通り何千というギターコードが一般的に使われています。包括的なパレットや辞書を作成することは現実的ではありません。その例については [How to use Fretboard Diagrams for custom/complex chords](#) をご参照ください。
3. "フリーハンド" コード: より高度なギタリストは時として空のコード升目から始め、望むコードトーンを書き上げてゆくのを好みます。その例については [How to use Fretboard Diagrams for custom/complex chords](#) をご参照ください。

注: 記譜の様々な面は、確立された標準に従っています。ギターのコードダイアグラムはその例外です。用い方は年を追うごと、出版社ごと、教師ごと、編曲者ごとに大きな変化を生じてきました。今日も多くの矛盾した慣習が存続しており、異なる音楽ジャンルや地域では異なるスタイルのコード表記が好まれています。このため、MuseScoreのフレットボードダイアグラムのインターフェースはさまざまなタイプの図をサポートしています。ユーザーは自分の好みを自由に選択できます。

標準ギターコードパレットの概要

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 [node : 278614, title = "パレット"]には、ダイアトニックスケールトーン (CDEFGAB) それぞれのメジャー、マイナー、セブンスコードからなる21のダイアグラムがあります。各ダイアグラムの名前、カーソルがその上にあるときに表示されます。



注: この範囲のコードダイアグラム、あるいはどんな選択であれ 21 だけのコードでは、出版目的に十分とはならないでしょう。編曲者は様々なボイスイング、ポジション、そしてコードの質を考慮しなければなりません。このパレットも、上で説明したように、使用されているさまざまな図のフォーマットの例です。これらの21のコードはオープンミュートの弦記号 (ダイアグラムの上のXとOの記号) が組み込まれることがあります。これらの記号は出版されたスコアによく現れますが、使い方は内容によって異なります。たとえば、ジャズのアレンジでは、内容的に重要でない限り、弦のミュート記号を省略し、弦のオープン記号を使用することはめったにありません。

より広い範囲の標準コードを含む追加のパレットが将来利用可能になる予定です。特定の音楽ジャンルと状況の必要性に対応する試みとなるでしょう。

コードの修正・カスタマイズの概要

カスタムフレットボードダイアグラムは、パレットから既存のダイアグラムを追加して編集することで作成できます。標準のコードを修正することで、演奏可能なコードのフレットボードダイアグラムを作成し、チューニング、弦の数、またはフレットの数に関係なく、西洋のフレット弦楽器のフィンガリングに反映することができます。以下の資料の大部分は、ダイアグラムを修正して新しいダイアグラムを作成する手順を扱います。

カスタムダイアグラムは、将来の使用に備えてカスタムパレットに保存できます。修正されたダイアグラムは、もちろん通常の方法でスコア内にコピーペーストすることができます。

フレットボードダイアグラムを加える

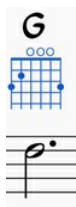
スコアにフレットボードダイアグラムを加えるには、次のどちらかの方法を使います:

- 声部 1 の音符を選択し、フレットボードダイアグラムパレットの記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック)
- フレットボードダイアグラムのパレットから記号をドラッグしてスコアの適用箇所へドロップ

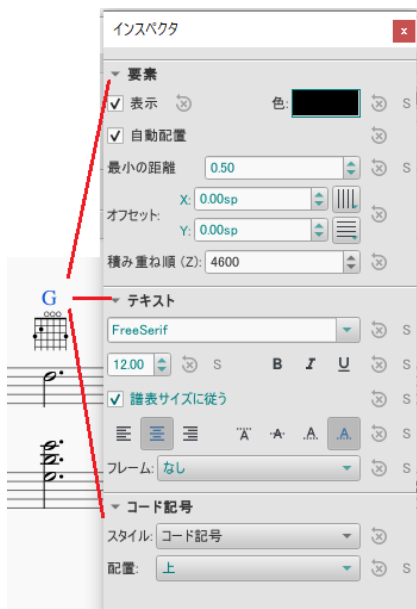
パレットの中で選びたいダイアグラムの上にカーソルを運ぶと、その名称がポップアップヒントとして表示されます (概要の例をご参照ください)

フレットボードダイアグラムにリンクしたコード記号

スコアにフレットボードダイアグラムを加えると、コード記号も自動的に作成されます。通常、コード記号はダイアグラムの上に位置し、コードパレットのセルに使われているコード名が用いられます。自動配置とダイアグラムでのコード記号のフォーマットは、スタイル設定に従います (下のスタイル設定をご参照ください)。



フレットボードダイアグラムが作り出すコード記号は、他のテキスト要素と同様に、選択し、移動し、修正することができます。追加→テキスト→コード記号やキーボードショートカット Ctrl+K を使って加える通常のコード記号と類似の振る舞いです。



注1: "フレットボードダイアグラムまでの間隔" は、**図タイルのコード記号サブメニュー** (Format → Style... → Chord symbols) にあって、フレットボードダイアグラムのサブメニューではありません。この値は、インスペクタの要素セクションの "最小の距離" と相互に作用し、ダイアグラムでのコード記号の自動配置を制御します。フレットボードダイアグラムの "上端" には、たとえその領域が空であっても、オープン/ミュート弦を表す記号用のスペースが含まれます。これは不都合なほど大きな空白となるかもしれません。いつものように、手動設定で自動配置を上書きすることができます。

注2: フレットボードダイアグラム用に自動生成されたコード記号は、譜表上の音符に直接関連付けられた通常のコード記号と全く一緒ということにはなりません。特に、Space を使ってコード記号を移ってゆく場合、フレットボードダイアグラムのコード記号からページ上の他の記号のシーケンスにフォーカスが移動しません。この問題は将来のアップデートで対処される予定です。

フレットボードダイアグラムと一緒にコード記号を使用

- フレットボードダイアグラムのコード記号を加える: 上記のようにフレットボードダイアグラム加えれば、自動的にコード記号がついてくる
- フレットボードダイアグラムのコード記号を削除する: 一般のテキスト要素と同様、それを選択して削除する
- コード記号のないフレットボードダイアグラムにコード記号を加える: フレットボードダイアグラムを選択し、メニューから Add → Text → Chord Symbol を選ぶか、キーボードショートカットの Ctrl+K を使う

フレットボードダイアグラムのプロパティを調整 (位置、色、積み重ね順...)

フレットボードダイアグラムの位置 は、**編集モード** の中でキーボードの矢印キーを使うか、**インスペクタ** の一番上にある要素セクションで、オフセット XY を使います。

表示、色 および **積み重ね順** も "要素" セクションで調整します。(下の **フレットボードダイアグラムを編集** を参照ください。)

フレットボードダイアグラムの全体・既定値のプロパティ

フレットボードダイアグラムのある種の全体・既定値のプロパティ (下図を参照) は、**スタイル** のサブメニューで調整できます。フォーマット→スタイル...→**フレットボードダイアグラム** を選びます。これらのプロパティの中には、**インスペクタ** を介して上書きされるものがありますが、そのほとんどがスコア内のすべてのフレットボードダイアグラムに影響します。



- **垂直位置の既定値**: 譜表に対するフレットボードダイアグラムのデフォルト位置 (インスペクタを介して変更可能)
- **スケール**: デフォルトのスケール (即ち、フレットボードダイアグラムのサイズ) (インスペクタを介して変更可能)
- **フレット番号のフォントサイズ** および **位置**: 全てのフレットボードダイアグラム上のフレット番号 (全体)
- **バレーの線の太さ**: 全てのフレットボードダイアグラムで用いられるバレー線太さ。既定値では黒丸と同じサイズ。必要に応じて線を細くすればバレー線の下の点が見える (全体)。
- **点の相対的なサイズ**: 全てのフレットボードダイアグラム上の点のサイズで、スケール棒サイズに対する相対値 (全体)。
- **弦の間隔**: 弦間の空き具合を規定し、結果としてフレットボードダイアグラムの幅が決まる (全体)。
- **フレットの間隔**: フレット間の空き具合を規定し、結果として表示されるフレット数に従った全体高さが決まる (全体)。

インスペクタに表示されるフレットボードダイアグラムのプロパティのほとんどには、"スタイルをデフォルトに戻す" と "スタイルに設定" のボタンがあります。これらの値はスタイルページに表示されませんが、インスペクタを介して扱うことができます。

フレットボードダイアグラムを編集

フレットボードダイアグラムを選択すると、次のように**インスペクタ** で扱うことが可能です。

インスペクタ はフレットボードダイアグラムに関連する3つのセクションを表示します。

- **要素セクション**は、表示、色、自動配置など、他のMuseScoreの要素と共通の面を取り扱います。詳しくは、**要素のプロパティの調整** と **インスペクタ** をご参照ください。

- フレットボードダイアグラム セクションにはフレットボードダイアグラムの表示を定義するフィールドやボタンがあります。
- 拡大版のフレットボードダイアグラムは、詳細を表示し編集を容易にします。

下の図は、フレットボードダイアグラムを選択した時のインスペクタの例です。



フレットボードダイアグラムのプロパティを編集

(編集の例として上のインスペクタ・プロパティをご参照ください。)

- フレットボードダイアグラムのスケール (サイズ) の調整: **大きさ** を使います。
- フレットボードダイアグラムの譜表との相対位置を調整: **配置** を使います。
- 楽器の弦の数の調整: **弦の数** を使います。フレットボードダイアグラム上、左側で弦の追加削除がなされます。
- 表示するフレットの数 (結果としてフレットボードダイアグラムの高さ) を調整: **フレットの数** を使います。フレットボードダイアグラムの下側でフレットの追加削除がなされます。
- 最初のフレットの位置の調整: **フレット番号** を使います。最初に表示されるフレットの隣に数字が示されます。
- ナットの厚み (第1フレットの上に太い線): **ナットを表示** を使います。
- フィンガリングの点: 次の説明をご参照ください。

フィンガリングの点の編集 (基本的な使用)

(編集の例として上のインスペクタ・プロパティをご参照ください。)

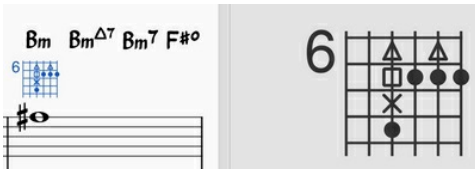
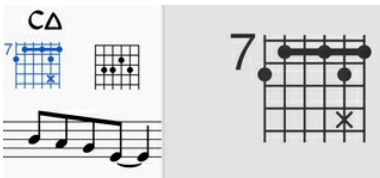
- **現在の点を全て削除**: フレットボードダイアグラムの上にある **クリア** ボタンを使います。(注: 何も入力されていない升目を、カスタムバレットに保存することができ、独自にフレットボードダイアグラムを作成する場合の素材になります。)
- **点を付ける**: インスペクタの下にあるフレットボードダイアグラムのフレットをクリックします。もう一度クリックするとその点は無くなります。
- **点を移動**: その上をクリックするとその位置の表示が消えます。その後、望む位置に新たに点を加えます。
- **バレー、部分バレーを作成**: フレットボードダイアグラムの上にある **バレー** ボタンをクリックしてから、望むバレーの一番左側の位置をクリックします。バレー線はフレットボードの右端まで広がります。
キーボードショートカット: Shift キーを押したまま、バレーを始めた位置の弦をクリックします。
- **右端の弦より前でバレー線を終える**: フレットボードダイアグラムの上にある **バレー** ボタンをクリックしてから、既存のバレー線で右端としたい位置の弦をクリックします。バレーはその弦までとなります。
キーボードショートカット: Shift キーを押したまま、バレーを終えたい場所の弦をクリックします。
- **バレーを削除**: フレットボードダイアグラムの上にある **バレー** ボタンをクリックしてから、バレーの左端位置をクリックすると削除されます。
キーボードショートカット: Shift キーを押したまま、バレーの左端位置をクリックします。
- **多段バレーを作成**: 上記のステップを使って一つのバレーを作成し、さらのう一つ作成します。第3指が2本の弦に対応するといった例があります。
- **バレー線の太さを調整**: スタイルのオプションを使って (フォーマット -> スタイル -> フレットボードダイアグラム) 点に対する線の太さを調整します。線を細くして点を見えるようにしたい場合に使います。
- **弦の開放/ミュートを表示 (optional)**: フレットボードダイアグラムの弦の上をクリックすると、トグルスイッチとして次の順に変わります。
 - 開放弦 (o)
 - ミュート/非演奏 (x)
 - 表示無し

フィンガリングの点の編集 (上級利用)

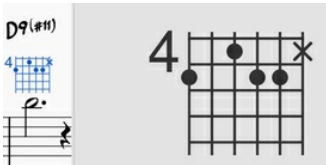
ある種の編曲者や教育者はフレットボードダイアグラムをより進んだ形で使っていて、a) 数種の "点" を使ったり、b) 1つの弦に複数の点を使ったりしています。

こうしたテクニックは **Ted Greene** やそれを習って出版された多くの本や編曲に取り入れられています。(注: 他のソフトウェアでこういったフレットボードダイアグラムのスタイルをサポートしたものはありません。)

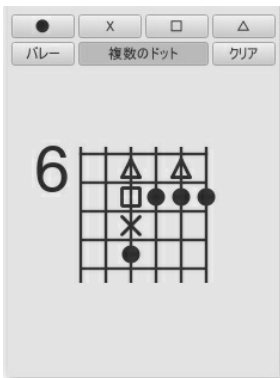
- **マルチドット (複数の点) の記譜スタイル**: このアプローチでは、丸い点が最初に演奏されます。そして続く拍で他の点の意味する音符が演奏されます。これにより、一つのフレットボードダイアグラムが数拍のフレーズを表します。(通常のあり方は: 点 → X → 四角 → 三角。ただし、用い方は様々です。) 次は、マルチドットのフレットボードダイアグラムの2つの例です。



- 音符選択の記譜スタイル: また別に、1つの弦に複数の点を使うあり方で、連続した音符ではなく、音符を選ぶオプションとするという方法があります。特徴的には関連するコードの転回を示すもので、使いたい拡張音とか根音の無いコードであるといった具合です。次は、拡張音の例です。



MuseScore のフレットボードダイアグラムはこれらを作成することができ、他の複数の記号を使うフレットボードダイアグラムも可能です。まずに記載した基本のステップに従ってフレットボードダイアグラムを作って編集します。そのうち、フレットボードダイアグラムの上各所のボタンを使って記載を加えます。



1. フレットボードダイアグラムに複数の点 (記号) を加える: "複数のドット" をクリックします。
2. 弦に別の点を加える: 既存の記号の上か下をクリックします。その位置に次の記号を連続して位置させることができます。例えば、そこに既に点がある場合には、その次に X が表示されます。
3. フレットボードダイアグラムから記号を削除する その記号の上をクリックします。
4. 特定の記号を不連続な形で入力する: 特定の記号を不連続な形で入力する: 記号を加える前にその記号のボタンをクリックします。例えば何の記号もない弦に X を入力してその音符がコードのほかの音符の後に演奏されることを示す場合、X ボタンをクリックしてから入力する場所をクリックします。

(注: Ted Greene スタイルのフレットボードダイアグラムに慣れたユーザー達は、Ted's diagrams での第 2 段階機能のいくつかが MuseScore ではサポートされていないことがわかりでしょう。それは、a. 表示された最初のフレットから離れたフレットの番号の表示; b. 現在サポートしている 4 種の点の記号だけではなく、音符記号に数値を入れることができる; c. 特定の音符を囲んだり、または隣接するフレットボードダイアグラムの音符の間を結ぶ線を描くなど、フレットボードダイアグラムの上または間に注釈を作成、といった件を含みます。でも、MuseScore はこれら方法の代わりになる描画や注釈のための多くのツールを提供しています。

(注: 複数の音符記号は標準化されてはいませんから、Ted Greene コミュニティ内であっても、それを使ったスコアではどのように使われるべきかに注意を払わなくてはなりません。)

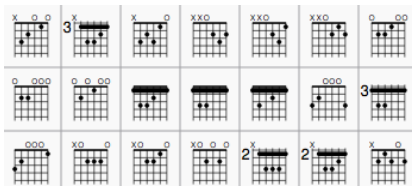
外部リンク

- [How to use Fretboard Diagrams for custom/complex chords](#) (MuseScore HowTo)
- [Palette with fretboard diagrams for Mandolin](#) (Forum article)
- [Palette with fretboard diagrams for Ukulele](#) (Forum article)

フレットボードダイアグラム (version 3.1 より前)

注: このページは version 3.1 より前の MuseScore に適用します。MuseScore 3.1 以降をご利用なら、[フレットボードダイアグラム](#)をご参照ください。

ギター用フレットボード (コード) ダイアグラムを各種、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に用いています。



既存のものを編集して、どのフレット楽器用のコードダイアグラムも作成することができます。それをカスタムパレットに保存することで、後に必要となった際に利用できます。

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次のどちらかの操作を行います。

- 声部 1 の音符を1つ選んでから、**バレット**の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バレットからスコア上にドラッグ・アンド・ドロップ

フレットボードダイアグラムを編集する

フレットボードダイアグラムを選択すれば、**インスペクター**で編集できます。

1. "弦の数" で楽器の弦の数に調整
2. "Fret number" でフレット番号のオフセットを調整
3. "フレットの数" で縦に表示されるフレットの数を調整
4. 指位置に示す点を付ける。指位置のフレットをクリック、もう一度クリックすると削除
5. バレーを作る:
 - i. そのフレット位置に点が打たれていないことを確かめ（あればそれをクリックして削除）、
 - ii. Shift を押しながらバレーを始めるフレット位置をクリック。注 1つのフレットボードダイアグラムに適用できるバレーは1つです。部分バレーは第1弦で終わらなくてはなりません。
 - iii. バレーを削除するには、バレーの始めの点をクリックします。
6. 弦の開放とミュートの表示 (場合に応じ)。ダイアグラムの直ぐ上をクリックすると次の順で変わってゆきます。
 - 開放弦 (o)
 - ミュート/単かない (x)
 - 表示無し
7. "大きさ" でフレットボードダイアグラムの大きさを調整

位置、色、積み重ね順を調整する

フレットボードダイアグラムの位置は通常の編集モードで調整できますし、インスペクターの X-Y- オフセットでも可能です。

色と積み重ね順はインスペクターの一番上にある "要素" セクションで調整できます。

フレットボードダイアグラムのスタイルプロパティ

バレーの線の太さ、垂直位置、スケール、フレット番号のフォントサイズと位置、といったフレットボードダイアグラムの初期設定は **スタイル** で調整できます。メニューを **フォーマット** → **スタイル**... → **フレットボードダイアグラム** と進みます。ここで加えた変更は、既存及びその後作成するフレットボードダイアグラムの全てに反映されます。

プラグイン

プラグインとは？

プラグインは小規模なプログラムで、MuseScore に特定の機能を加えます。プラグインを有効にする **プラグインメニュー** に新しい項が付け加わり、そのオプションを選ぶと、スコアで所定の機能を果たします。

MuseScore には既にある種のプラグインが内蔵されています。下の既定値としてインストールされているプラグインをご参照ください。 **プラグイン貯蔵庫** で、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 3 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拡張子で、MuseScore 3.0用と MuseScore 2.0 用は ".qml" で、それ以前のバージョン用は ".js" です。

警告: プラグインは、スコアの内容を変えたり損付けたりする悪意あるコードを含んでいる可能性があります。デフォルトで組み込まれているものを除き、プラグインは賭けたといっても良いでしょう。それを作った人の信頼性によるか、自らコードを点検する必要があります。

インストール

注: 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前提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るので、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 (OS により異なります) 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、それを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、それを使うべく **プラグインマネージャー** で有効化する必要があります。下の **プラグインの有効化・無効化** をご参照ください。

Windows

MuseScore は **プレインストールされたプラグイン** を、次のディレクトリに保存しています。

32-bit versions では:
`%ProgramFiles%\MuseScore 3\Plugins(or%ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\Plugins`

Windows 7 以降では:
`%LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore 3\plugins`

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、`%HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Plugins`、あるいは他のフォルダーを MuseScore の **環境設定** で定義します。

macOS

macOS で、MuseScore に予めインストールされているプラグインは、`/Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/plugins` に収録されており、そのファイルを見るには MuseScore 3.app を右クリックし、"Show package contents" を選択して `~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore 3/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/MuseScore3/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。

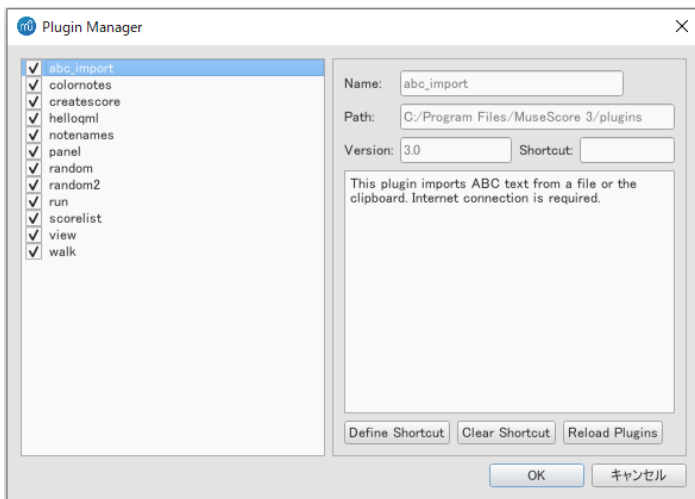
Linux

Linux で MuseScore に予めインストールされているプラグインは、`/usr/share/mscore-3.0/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/MuseScore3/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

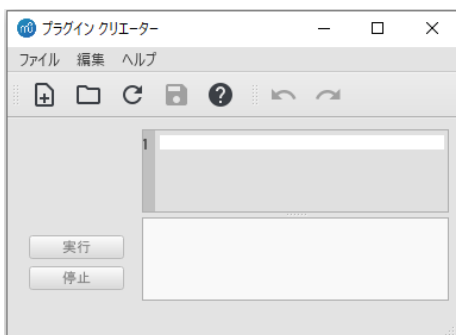
プラグインメニューからインストール済みプラグインへのアクセスを可能とするには、それを **プラグインマネージャー** で有効化する必要があります。:



有効化するにはチェックボックスをチェックします。それによりそのプラグインの名称がプラグインメニューの一覧表に入ります。

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、プラグインクリエイターを使います。:



全ての要素に関する文書がここにあります。

予め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のプラグインの有効化・無効化をご参照ください。

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、MusicXML に変換します。変換に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す。

Notes → Color Notes

このデモ用プラグインは、選択した範囲あるいはスコア全体の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を 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 \flat は同じです。全ての音符を黒にするには、プラグインを同じ選択でもう一度実行させます。'Remove Notes Color' 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、基本的な作業を行ってくれます。

Notes → Note Names

このプラグインは、選択範囲あるいはスコア全体で、音符に音符の英語名を譜表テキストとして付けます。声部 1 と 3 は譜表の上に、2 と 4 は下に、和音は一番上の音符からコマで区切ったりリストとして、表示します。

Panel

このデモ用プラグインは、GUI パネルを作成します。

random/random2

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として稼働します。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

外部リンク

- [Plugins for 3.x](#)

環境設定

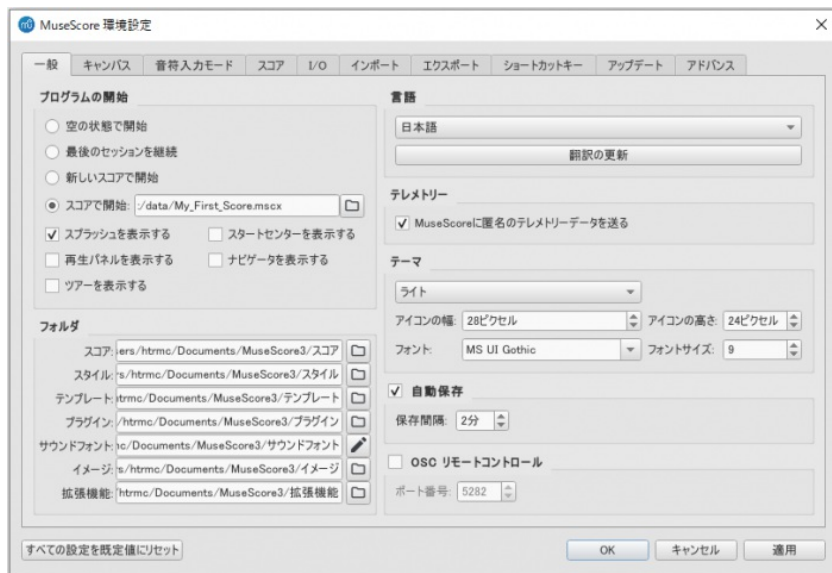
メニューを **編集** → **環境設定...** (Mac: MuseScore → **環境設定...**) と進めば、MuseScore 既定の動作をカスタマイズできます。

環境設定ダイアログには各種のタブがあります。



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既定値に戻ります。OK で設定を保存しダイアログを閉じます。キャンセルで変更を適用せずダイアログを閉じます。適用でダイアログを閉じる事なく変更を有効にします。

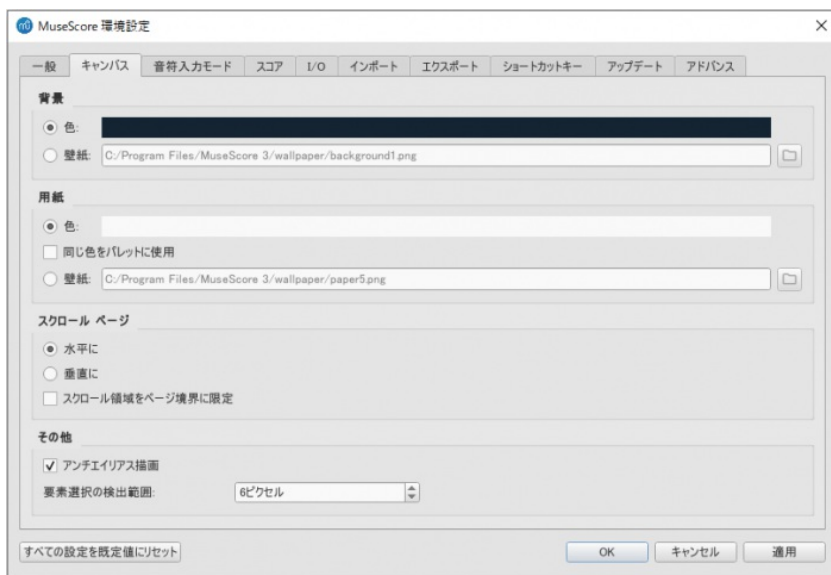
一般



ここでは次の設定ができます。

- **プログラムの開始**: MuseScore 開始を空の状態始めるか、スコアを表示するかを指定します。選択肢は次の通り: *空の状態を開始* (スコア無し) / *最後のセッションを継続* / *新しいスコアで開始* (新しいスコアのウィザードが自動で開きます) / *スコアで開始* (標準設定としたり、指定しておくこともできます) / *スコア* や *パネル* (再生パネル、ナビゲータ、スタートセンター) のボックスをチェックします。また、*ツアー* を表示するを選べます。
- **フォルダー**: 次の MuseScore ファイルを保存するフォルダーの既定値を指定します - *スコアファイル*、*スタイルファイル*、*カスタムスコアテンプレート*、*プラグイン*、*追加サウンドフォント*、*イメージ* と *拡張機能*
- **言語**: MuseScore が使う言語を選びます。翻訳の更新をここで行うこともできます。なお、翻訳の更新は、メニューから **ヘルプ** → **リソースマネージャー** を選んでも行うことができます。
- **テレメトリ**: MuseScore が利用データを収集することを承認するかどうか。収集するデータの一覧表は [テレメトリ](#) にあります。
- **表示**: テーマがダークかライトかと、アイコンの幅と高さを選びます。表示する "フォント" と "フォントサイズ" を設定します。
- **アイコンの幅 / アイコンの高さ**
- **フォント / フォントサイズ**
- **自動保存**: 自動保存の頻度
- **OSC リモートコントロール**

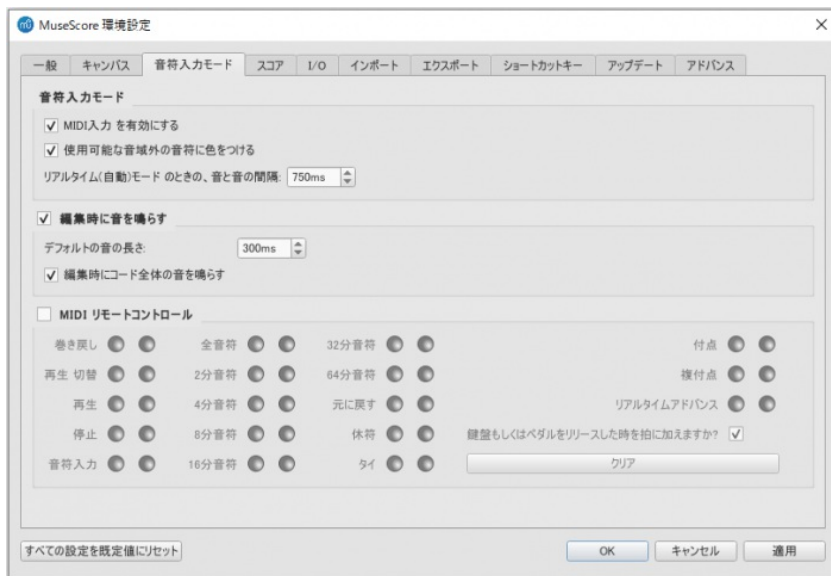
キャンバス



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。既定値で、「背景」は暗灰色 (RGB 20, 36, 51; Alpha 255) で「用紙」は白です。

- **背景:** スコアの周囲の色あるいは背景を設定するのに使います。「色」を選んでその右にある四角の中をクリックして色を選択するか、あるいは「壁紙」を選んでファイルアイコンをクリックし、背景となる画像を設定します。
- **用紙:** スコアページの色あるいは背景を設定するのに使います。上の「背景」と同様に設定します。「同じ色をバレットに使用」のオプションも選べます。
- **スクロールページ:** 複数ページのスコアでの並び方を指定します。「水平に」を選べば左右に、「垂直に」を選べば上下に並んだ配置となります。「スクロール領域をページ境界に限定」を指定することもできます。
- **その他:** 「アンチエイリアス描画」をチェック (既定値) 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こりやすくなります。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:

音符入力モード

- **MIDI 入力を有効にする:** チェックしたままであれば、音符が MIDI 入力できます。
- **使用可能な音域外の音符に色を付ける:** 詳しくは [楽器の音域外の音符を色付け](#) と [使用可能な音高の範囲 \(譜表 / パートのプロパティ: 全ての譜表\)](#) をご参照ください。
- **リアルタイム自動モードのときの、音と音の間隔** [リアルタイムモード \(自動\)](#) をご参照ください。
- **編集時の音を鳴らす:** チェックされていれば、MuseScore は音符を入力あるいは選択した時にその音を鳴らします。コードに音符を加えた時にそのコードの全部の音符を鳴らしたい場合には、「編集時にコード全体の音を鳴らす」をチェックします。「デフォルトの音の長さ」を編集することもできます。

MIDI リモートコントロール

MIDI リモートコントロールを指定すれば、パソコンのマウスやキーボードではなく MIDI キーボード上のキーで音符・休符を入力したり、音価を選択したり、音符入力モードに出たり入ったりすることができます。既定値はオフです。

MIDI キーにコマンドを指定するには

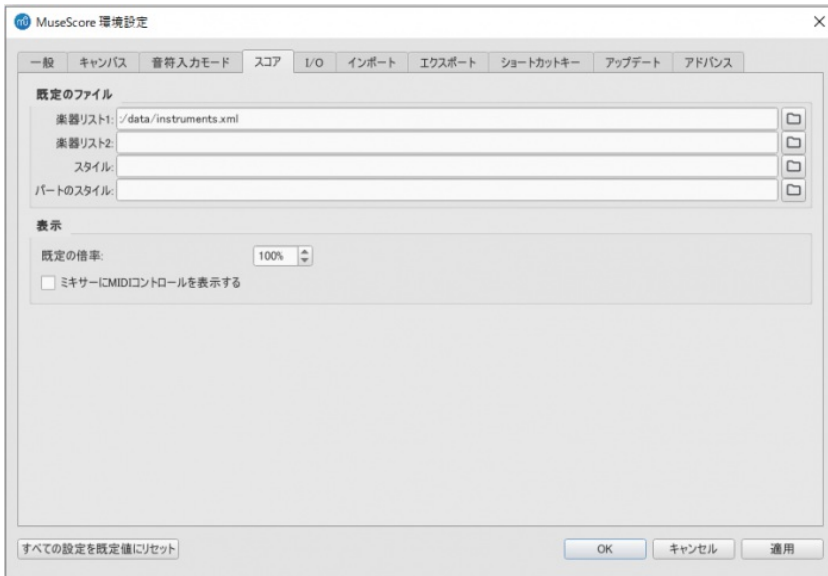
1. 「MIDI リモートコントロール」がチェックされていることを確かめ (MuseScore を開く前に MIDI キーボードが接続されていなくてはなりません)。
2. MIDI キーに設定したいオプションの隣にある赤いボタンをクリックすると、赤いランプが点灯します。
3. MIDI キーボードのキーを押します。赤いボタンは消え、グリーンボタンが点灯します。その時点で MIDI キーはそのオプションに指定されています。
4. 更に他のキーを指定するには、「2」と「3」を繰り返します。

キーの設定を行った後は、音符入力にMIDIキーボードを使うことができます。MIDIキーを押しながら音符入力のツールバーを見て、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しないようにするには: 「MIDI リモートコントロール」のチェックを外せば、全てのMIDI入力キーが灰色に変わります。注: あなたの設定は常に保持されていて、MIDIリモートコントロールをオフにしても失われません。

注: (1) "クリア" 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まれます。
 (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緑色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) 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。修正するには上記 (2) の方法を使います。

スコア



スコアでは次の設定ができます。

ファイルの既定値

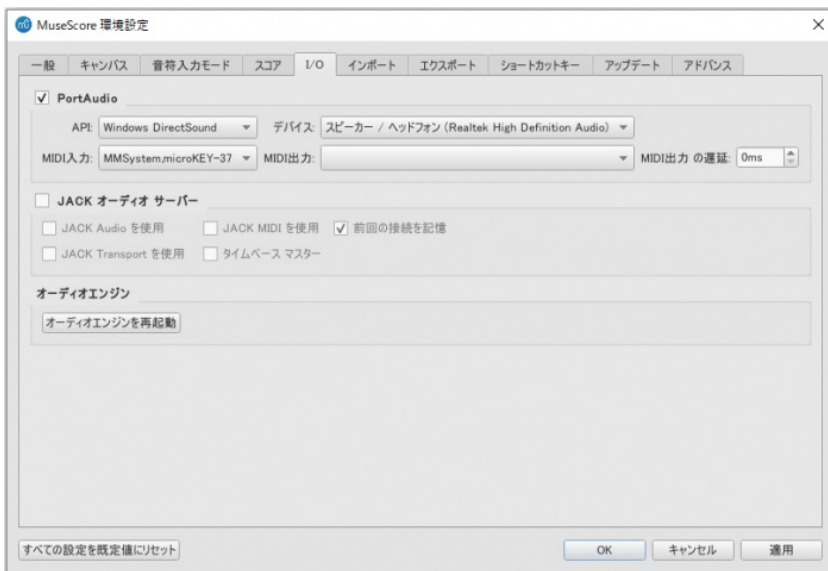
- * 楽器リスト 1： 楽器リスト既定値の 1
- * 楽器リスト 2： 楽器リスト既定値の 2
- * スコア リスト順 1： スコアリスト順既定値の 1 (楽器を順番付けるのに用いる)
- * スコア リスト順 2： スコアリスト順既定値の 2
- * スタイル： スコアのスタイルの既定値
- * パートのスタイル： パート譜のスタイルの既定値

[スタイルの読み込み/保存](#)をご参照ください。

表示

- **ミキサーに MIDI コントロールを表示する** このオプションを有効にすると、ミキサーに MIDI コントロールを表示するのが既定値になります。

I/O



PortAudio (API / Device)

オーディオインターフェイス (API) を設定し、内蔵スピーカー/ヘッドフォン・USBヘッドセット・ワイヤレスなど、オーディオ再生に使うデバイスを指定することができます。

MIDI 入力出力出力の遅延

外部の MIDI 入力デバイスを接続すると、その ID が **MIDI Input** に表示されます。そのデバイスが最初に接続された際に、**MIDI 出力** オプション (Windows での一例 "MMS<device name>") を正しく選んでおく必要があり、それを行った後、一旦閉じてから再度プログラムを立ち上げると、MuseScore は変更があったかどうかを確かめます。

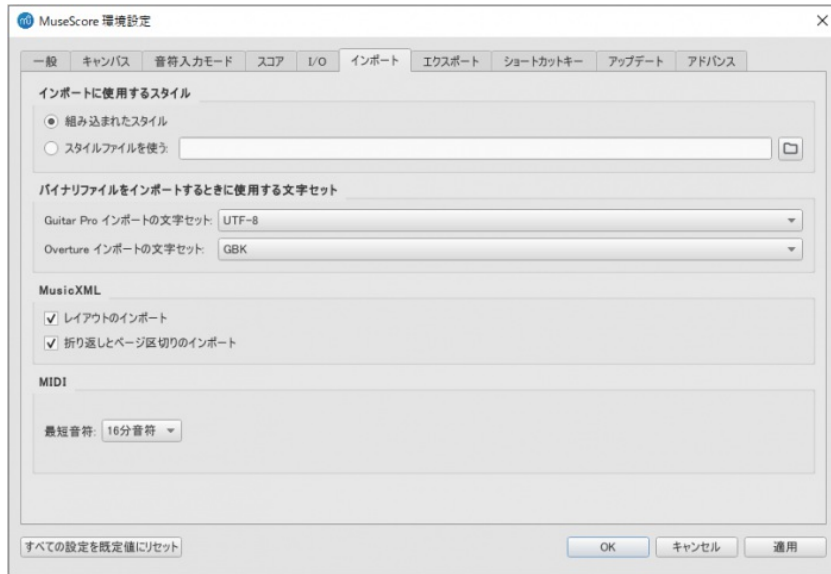
Jack オーディオサーバー

JACK [🔗](#) Audio Connection Kit を使う場合に、このオプションをチェックする必要があります。

オーディオエンジン

音が出されないとMIDIが動いていないなど、MuseScore がオーディオデバイスや MIDI キーボードとやりとりできなくなった場合オーディオエンジンを再起動をクリックして復元します。

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。

* **インポートに使用するスタイル**: MuseScore に組み込まれたスタイルか、スタイルファイルを使う [スタイルの読み込み/保存](#) をご参照ください)

* **MusicXML**: MusicXML をインポートする際のオプションを設定します。

* **バイナリファイルをインポートするときに使用する文字セット**: Guitar Pro や Overture の文字セットのバイナリファイルに使う文字セット

* **MIDI**: MIDI ファイルをインポートする際の最短の音符を定義

* **前のバージョンの MuseScore で作成されたスコアを開いた時**: これを有効にすると、ver.3.6の前のMuseScore で作成されたスコアを開く際、記譜・スタイル設定に新しい既定値を適用するかどうかのプロンプトが表示されます。

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**: PNG/SVG 画像の解像度 (DPI) と背景の透過をするかどうか
- **MIDI**: エクスポートする MIDI ファイルで、反復を展開するかどうか
- **PDF**: 画像の解像度 (DPI)
- **オーディオ**: サンプルレート、MP3 ビットレート、"ノーマライズ" を行うかどうか
- **MusicXML**: レイアウトと折り返し/ページ区切りを MusicXML にエクスポートするかどうか

ショートカットキー



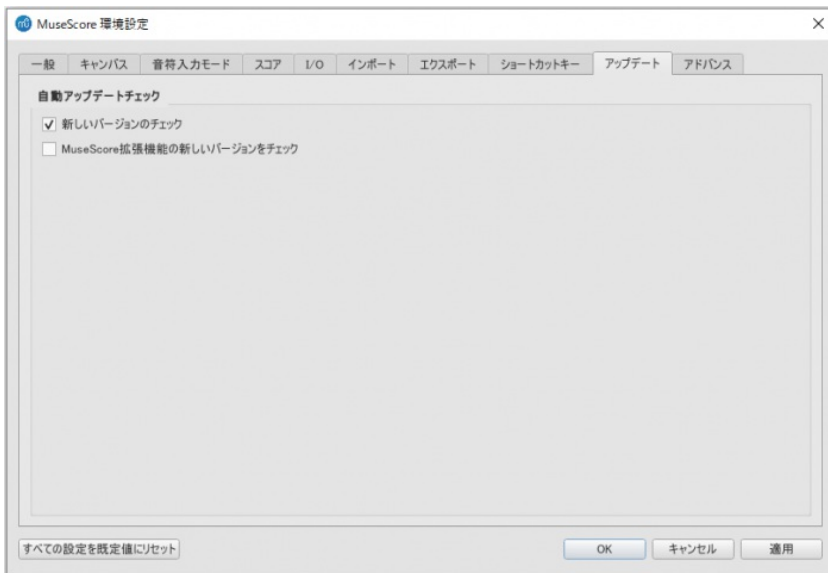
このタブには MuseScore の全てのコマンドとそれに関連するキーボードショートカットが表になっています。環境設定に一覧となっているショートカットは、それに関連するメニューでのコマンドに合わせて表示されています。

- 特定のコマンドを検索するには ウィンドウの下の方にある "検索" ボックスに名称を入力します。
- あるコマンド用に新しいショートカットを作成するには
 1. 一覧表にある既存の項目を選択する。
 2. 定義... をクリック; あるいは 1 の項目をダブルクリックする。
 3. 新しいショートカットを 4 つまでのキーを使って入力する。ショートカットを再入力する必要がある場合は、クリア を押します。
 4. 既存のショートカットを変更する場合には更新/samp> を押し、既存のショートカットを維持する場合には追加 を押します。

注: 既定値を含むある種のショートカットは他のキーボードでは動作しない場合があります。

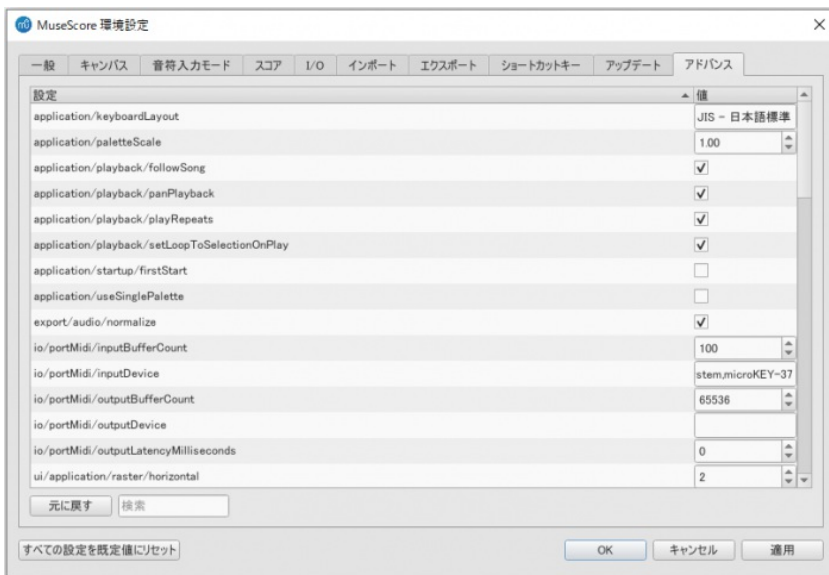
- 一つのショートカットをシステムの既定値に戻すには 表のコマンドを選択して、ショートカットキーを初期状態にリセット を押します。
- ショートカットの表を保存するには 保存 を押し、ファイル名を指定して保存します。
- ショートカットの表を読み出すには t 読み込み を押します。
- 一つ入力でのショートカット全てを解除するには 入力を選択し、クリア を押します。
- ショートカットの表を印刷するには (pdfでのエクスポートを含んで):印刷 を押します。

アップデート



MuseScore 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。アップデートを手動でチェックするには、メニューから ヘルプ→更新の確認 を選びます。

アドバンス



"application", "export", "I/O", "user interface" と色の設定について設定することができます。

参照

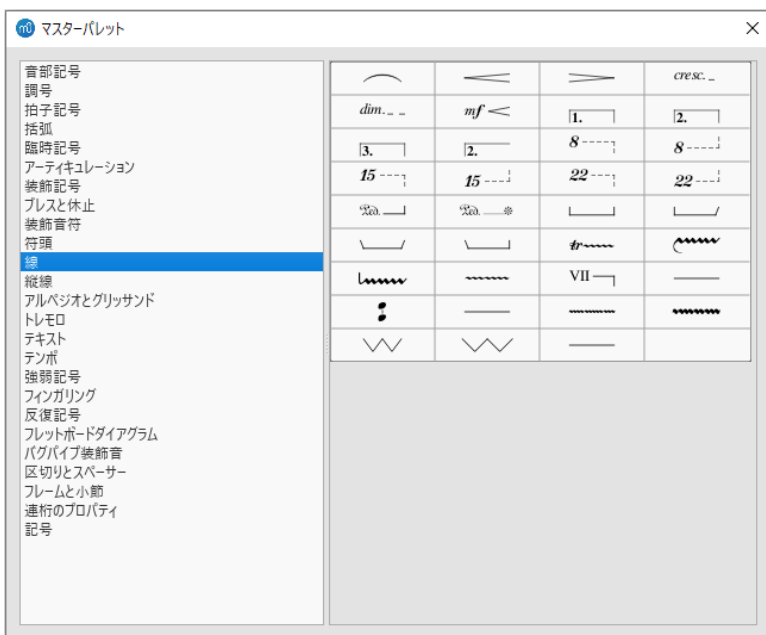
- キーボードショートカット
- 言語の設定と翻訳の更新
- アップデートのチェック

マスターパレット

マスターパレットは基本・アドバンス・カスタムの各ワークスペースに配置されている記号の集積です。新たな拍子記号や調号を作成するのにも用います。

それを開くには、次のどちらかの方法を使います。

- Shift+F9 (Mac: fn+Shift+F9) を押します。
- メニューから表示 → マスターパレット を選びます。



マスターパレットは記号の種類によりセクション分けされています。マウスを記号の上にかざすと、黄色の背景に黒色でその記号の簡略なツール情報が表示されます。

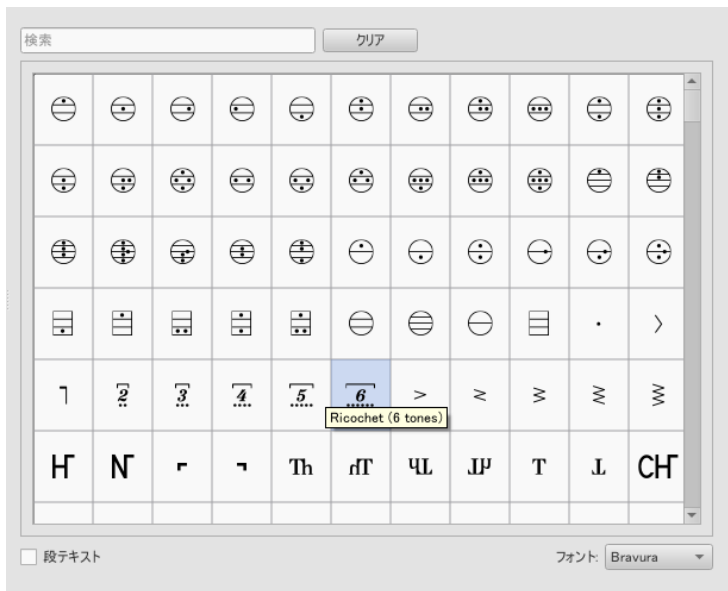
マスターパレット上の記号をカスタムパレットに移すには:

- その記号をマスターパレットからカスタムパレットの中にドラッグします。

注: 記号セクションを除き、マスターパレットからスコアに直接作業をするのは通常ではありません。それに代えワークスペースパレットを使います。でも、必要であれば、(i) ドラッグ・アンド・ドロップ、あるいは (ii) 音符・休符を選択して記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) する、のいずれからの方法で行うことはできます。

記号

マスターパレットの記号セクションには既定のワークスペースにあるものに加え数百の音楽記号が収録されています。マスターパレットから開くか、スコアでの作業からキーボードショートカットの z を使って直接開くことができます。



記号を探す

記号内では更にカテゴリーに分かれていて、“記号”をクリックすると表示されます。

ボックス右下にある **フォントメニュー** を使って Emmentaler、Gonville、Bravura 系の記号を指定します。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。

記号を加える

記号セクションのアイテムをスコアに加えるには、次のどちらかの方法を使いますどちらかの方法を使います。

- 記号ドラッグし、譜表の上にドロップします。
- 音符か休符を選択し、記号をクリック (Ver.3.4 の前まではダブルクリック) します。

記号の位置調整はマウスでドラッグしたり、**インスペクタ**で水平/垂直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の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

記号セクションの要素はスコア上で他の要素に次の手順で結合させることができ、一体として移動が可能となります。

1. 一番目の記号をスコアに適用し、必要な位置調整を行います。
2. ダブルクリックするか、一番目の要素の上に二番目の要素をドラッグ・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きます。

参照

- [パレット](#)
- [記号と特殊文字](#) (テキスト要素に音楽記号を加える)

ユーザー補助

始めに

この文書は、視覚障害者が MuseScore 3 を利用することを目的に書かれています。MuseScore の全機能を詳細に解説するものではないので、通常の MuseScore 文書と併せて読んでください。

MuseScore は Windows に対する無償でオープンソースな NVDA screen reader への対応が含まれています。また、[install a script](#) することで JAWS のサポートを有効にできますし、Linux について [install a script](#) して Orca を利用できます。

現在、[VoiceOver](#) や [Narrator](#) など他の画面読み上げ機能もサポートしたいと思っています。現在サポートしていないスクリーンリーダーは、メニューとダイアログを読むのが通常であり、スコア上の音符を読み上げるにはサポートされているスクリーンリーダーが必要です。

MuseScore 3.3 から MuseScore のほとんどすべての機能にアクセスでき、スコアを読み、編集する両面で機能します。

当初の設定

初めて MuseScore を利用する際、開始時設定の質問がなされます。既定値を了承されることをお勧めしますが、“ツアーを表示” はできませんので、その問いには “no” を回答ください。

MuseScore が開始されると最初に目にするのは **スタートセンター** のウィンドウです。最近使用したスコアのリストが表示され、Shift+Tab と左右矢印キーでアクセスできます。ファイルメニューから直接にスコアを開く方が簡単と思われるのであれば、Esc を押してスタートセンターを閉じましょう。ずーとそうしたいという場合には、スタートセンターを閉じ、(Alt+E) で編集メニューを開いて **[環境設定]** を選び、**[一般]** タブで **[スタートセンターを表示する]** のチェックを外し、**[環境設定]** のウィンドウを閉じます。

MuseScore でのコマンドの多くにはキーボードショートカットが用意されていますが、既定値では用意されていないものでも、**[編集]** の **[環境設定]** でショートカットをカスタマイズできます。

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て同時に2つのドキュメントで同時に作業できますし、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ますし、個別のメニューへ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
- フォーマット: Alt+O
- ツール: Alt+T
- プラグイン: Alt+P
- ヘルプ: Alt+H

ヒント: メニューを開いたら、全項目が読み上げられるまで、Up や Down キーを何度か押してみてください。また、スクリーンリーダーが読み上げをやめた位置では、再スタートする良い方法は Alt を使ってメニューに目を向けさせ、Esc でスコアに戻ります。時には別のアプリケーションソフトに切り替えてからまた戻るというのも役に立つことがあります。

MuseScore ではメニューバーに加えて各種ツールバー、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、あるいは Shift+Tab でそれを逆順に、進むことができます。MuseScore を最初に開始し際やスコアを読み込んだ時には、スコアのウィンドウに注目しましょう。

何も選択されていない (Esc を押すと全ての選択をクリアできます) 場合、Tab を押すと各種ボタンが並びツールバーに移動します。Tab は有効ではないボタンをスキップします。それらボタンの名前と (もしあれば) ショートカットがスクリーンリーダーで読み上げられるはずですが。

ツールバー上のボタンを一巡したら、次のタブで、パレットに行きます。これはスコアに強弱記号・アーティキュレーションなど様々な要素を加えるのに使われます。

スコアの中の要素を選択している場合、Tab を押して最初に向かうのはインスペクタで、スコアに手動で調整を行うのに使われます。その多くがスコアの視覚的な表示に基づくもので、わずかですが再生に関するものもあります。

例えば選択フィルターといったオプションのウィンドウを開いていると、Tab 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。既定値では、パレットとインスペクタだけが選択されている状態ではなくてはなりません。スタートセンターを無効にする説明は [当初の設定](#) をご参照ください。パレットの表示には F9、インスペクタの表示には F8 が切り替えスイッチです。

ツールバーやサブウィンドウを訪問した後にスコアウィンドウに焦点を戻すには、ESC キーを押します。他のウィンドウに向かう前に行っていた選択は、Esc キーを一度押すことにより解除されます。下に記載するユーザー補助コマンドを使った移動ではその選択は自動的に元に戻ります。

スコアウィンドウ

MuseScore 3 を始めて開始した際、空のスコアが例として読み込まれる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、でなければ、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が表示されます。MuseScore は独自フォーマット (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、スコアウィンドウの中に新しいタブで表示されます。スコアウィ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。ヒント: 現在作業中のタブのスコアの名前が読めない場合、スクリーンリーダーにはタイトルバーを読み上げるようにします。

読み込んだスコアは、下記のごとく音符から音符へと読んでゆきますが、読み込んだスコアには他にも面白いことがあります。スペースキーを押せば MuseScore がスコアを演奏してくれます。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) でスコアを印刷できます。

スコアが複数の楽器で成るものなら、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、これらパート譜を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、ひと手間ですべての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ィ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。スコアを読み込み Alt+Right (Mac: Alt+Right) でまさに最初の要素、タイトル、が選択されます。Ctrl+Home (Mac: Cmd+Home) で "楽譜" としての最初の要素、通常は音部記号あるいは冒頭の縦線、が選択されます。

要素から要素へと動いてゆくに連れ、スクリーンリーダーは、選ばれている要素の名を読み上げるはずですが、(例えば"ト音記号"といった) 要素の名前が読み上げられるのが間こえ、(例えば、第一小節、第一拍、譜表 1、バイオリン、といった) 位置情報も読み上げられます。読み上げられ情報量を変更のない情報は繰り返ししないよう最良化することができます。Shift キーを押して読み上げを中断するのも、有用でしょう。

MuseScore内の移動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 と Left キー操作でスコアの中を移動し、音符と休符 (そしてそれに付随する要素) のみを聞くことになります。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: Alt+Right (Mac: Alt+Right)
- 前の要素: Alt+Left (Mac: Alt+Left)

これらコマンドは他のコマンドはスキップする音部記号や他の要素を含み、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 や 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中のみを移動します。例えば、2つの声部がある第1小節第1拍の4部音符にいたるとすれば、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、Alt+Right (Mac: Alt+Right) を押した場合は第1拍のまま声部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、それに付随する要素についての情報も読み上げます。悪せしびりていコマンドを使ってそれら要素を個別にナビゲートします。

重要な点の一つ: 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でのショートカットキーの表をご参照下さい。

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: Alt+Right
- 前の要素: Alt+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: Alt+Right
- 前の要素: Alt+Left
- 同じ声部の上の音符、前の声部、あるいは上の譜表: Alt+Up
- 同じ声部の下の音符、次の声部、あるいは下の譜表: 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、Alt+Right と Alt+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

スコアを読む際に、選択フィルタ (F6) を使って歌詞やコード名といった要素を排除することが出来ます。読み上げたくない要素のチェックを外します。ただし、この機能は現在は導入されていません。

スコアのプレイバック

Space キーでプレイバック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. 再び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、スコアの元のテンポを変更するなど、ループ再生と再生のパラメーターを操作できます。

スコアの作成と編集

スコア編集の上級技術ではスコアを見て点検する必要があり、強弱記号ではマウスが必要であったりしますが、MuseScore 3.3 から、スコア編集昨日のほとんどが利用できるようになりました。

既定の空のスコア (譜表が一つで、ピアノの音色) に音を入力することができたり、すでに開いている既存のスコアを編集したり、望みの楽器を使った新しいスコアを作成することができます。

新しくスコアを作成

新しくスコアを作成するには、ファイル/新規作成 か Ctrl+N を使います。ウィザードに従ってスコア作成の手順を進みます。

ウィザードの最初の画面は、タイトル、作曲者その他の情報を入力するフィールドです。2つ目では、コーラスの SATB、やジャズ・ビッグバンドといった一般的なアンサンブルのスコアを事前に定義したテンプレートを選んだり、楽器を選定します。3つ目は、当初の調とテンポを選択します。時にはこの画面がスキップされたりするので、その場合には、Back Space ボタンを押して戻します。Up と Down キーで調を選びます。スクリーンリーダーによってはうまく機能しない場合がありますが、NVDA+L であれば "read current line" コマンド で指定した調を読み取りできるかもしれません。次はウィザードの最後の画面で、当初の拍子、弱起 (anacrusis) と開始する小節数を選びます。

スコアの設定を終えると、その編集が始まります。

音符入力

音符を入力するには、音符入力モードにいる必要があります。最初に、音符を入力したい小節に行き、N を押します。音符入力のほとんどすべてはキーボードで行えるようにデザインされていて、その手順を通して標準の解説が役に立つでしょう。MuseScore には音符入力モードと通常モードの2つがあって、時にはどちらなのかが不確かな場合があります。疑問を生じたら Esc を押しましょう。音符入力モードにいる場合には、それを抜けます。通常モードであれば、そのままですが、何かを選択していたとしてもそれが解除されます。

音符入力の基本手順は、まず音価を選択し (例: ショートカット 4-5-6 は、8分、4分、2分音符)、その次に文字名をタイプ入力します。選択した音価で同じ長さの音符を続けて入力できます。休符の入力には 0 を押します。

Up と Down キーは音高を半音高め/低め、必要な臨時記号を加え・削除します。異名同音の交換には J を押します。

タイを入力するには、タイで繋ぐ音符の音価を選択してから + を押します。3連符を作るには、連符全体の長さを選んでから Ctrl+3 を押します。4連符や他の連符も同じようにします。一つの譜表に複数の声部を入力するには、Ctrl+Alt + 1 ~ 4 を押して声部を切り替えます。どの譜表においても最初の声部は声部 1 であることを、お忘れなく。

MuseScore にはその他にも音符入力に関するものが沢山あります。ハンドブックの音符の入力のセクション ☞ をご参照ください。

選択

MuseScore は選択に対する通常のキーボードショートカットをサポートしています。移動は単一の要素を選択するのと同じです。ある範囲の要素を選択するには、まず最初の要素に移動し、Shift を押しながら次に移動します。スコア全体を選択するには Ctrl+A を使います。

パレット

先に述べました通り、音符以外に多くの記号をパレット・ウィンドウから入力することができます。基本となる入力の例は、まず記号を加えたい要素をスコアの中で選択し、パレットの中の記号適用します。パレットの記号を選択するにはいくつか異なったやり方があります。

一番簡単な方法は、まずパレット・ウィンドウをキーボードでブラウズすることです。パレット・ウィンドウに到着したら Shift+Tab を押します。スクリーンリーダーはパレット・ウィンドウに入ったことを告げないかもしれませんが、移動することによってそれと分るでしょう。今までにパレットを使ったことがあるかどうかにより、焦点はあなたが通り過ぎた場所、あるいは一番上になるでしょう。Tab を何度か押すとウィンドウ内の最初のパレット (音部パレット) に行きます。Up と Down のカーソルキーでパレット・リストをブラウズします。Right カーソルキーでパレットを開くと、4つのカーソルキーで一覽で用意されているパレット内の各要素に移動することができます。Tab を使えば、パレットの名前と内容を移動することができます。

適用したいパレットの記号が分かったら、Enter を押し、選択しているスコアの要素に適用します。次に Shift+Tab を押すとそのパレットに戻り、最後に利用したパレットの記号が引き続いて選ばれている状態となっていますから、Enter を押せば再度それを適用できます。スクリーンリーダーはパレットの記号を適用すると、焦点がスコアに戻っていてもそれ以上反応しませんが、まず Alt を、そして Esc を押すことで、再度機能し始めるはずですが。

パレットの記号を早く探し当てるべく、パレット検索機能を使うこともできます。パレットの先頭にある最初の要素の一つが検索ボックスで、そこに行くか、あるいは編集/環境設定/ショートカットで "パレット検索" コマンドを定義して使います。検索ボックスでは、検索対象について数文字をタイプすると、それに応じたパレットだけが表示されます。検索結果に行き、目的の要素を見つけましょう。Down カーソルで最初検索結果に進み、その後 Right を使います。しかし、スクリーンリーダーを用いてパレット検索機能を使うと MuseScore がクラッシュする場合があります。

パレットウィンドウに至る別の方法は、パレットウィンドウの表示を切り替える F9 ショートカットを使うことです。パレットウィンドウは表示されるのが既定値で F9 はそれを閉じるために使いますが、それを再度押してパレットウィンドウを開き、検索ボックスにカーソルを位置させます。

パレットへのアクセスにはもう一つ有用な方法があり、"現在のパレット要素を適用" コマンドをショートカットに定義します。スコア内にいるのであれば、このショートカットで最後に使ったパレット記号を自動的に適用することが可能です。(Shift+Tab と Enter の組み合わせと同じです。)

メニューとショートカット

要素はメニューコマンドやキーボードショートカットを経て加えられ、編集されます。

編集メニューは標準的なコピーと貼り付けです (通常のショートカットも機能します)。

追加メニューは、音符、連符、小節、フレーム、テキストと線を加えるコマンドがあります。

フォーマットメニューは、ほとんどがスコアの視覚的外観に関連するコマンド (ページ、譜表のサイズ、位置、記号のサイズ、テキストに使用するフォントなど) で、大きい印刷の作成、スコアの譜表の記譜を集成するなどで大変役立ちます。

ツールメニューは、小節など選択範囲の削除、選択範囲の移調、小節の結合・分離など、有用なコマンドが多くあり、それらコマンドにはスクリーンリーダーで読み上げられるべきショートカットがあります。その他については、編集/環境設定/ショートカットでカスタマイズすることができます。

パレットの要素の多くにはショートカットがあり、そうできないものもありますが、他のものについてショートカットに定義できる可能性があります。

Ctrl+T: 譜表テキスト

Alt+Shift+T: テンポ

Ctrl+L: 歌詞

Ctrl+K: コード記号

Ctrl+M: リハーサルマーク

S: スラー

Shift+S: スタッカート

Shift+V: アクセント

Shift+N: テヌート

Shift+O: マルカート

slash: 裝飾音符・短前打音

less than: クレッシェンド

greater than: デイミヌエンド





カスタマイズ

キーボードショートカットはカスタマイズ可能であり、編集メニューを開き、環境設定を選択し、ショートカットタブに移動します。そこに至れば、タブでショートカットの一覧に入って上下矢印キーで一覧を移動することができますが、かなり長い表です。タブを何度か押すことで検索ボックスに達し、コマンドの数文字をタイプすると表がフィルタリングされますから、そこに戻って移動しましょう。

カスタマイズしたいコマンドが見つければ、Enter を押します。ショートカットにしたいキーの組み合わせを押します。一つのキーでも、Shift Ctrl や他のキーとの組み合わせ、あるいは2つ以上のキーを連続して押すといったものも可能です。望みのショートカットを入力したのち、Tab を押して追加あるいは置き換えボタンを押します (Tab は唯一ショートカットの一部と見做されないキーです)。追加や置き換えが表示されることなくキャンセルに至った場合は、選択したショートカットが他のショートカットと衝突していることを意味します。ショートカットをタイプした場所に戻ると、衝突したコマンドの名称が表示されます。Tab を押してクリアボタンを使ってクリアし、他のショートカットを試みましょう。

いずれか、アクセシビリティに特化したショートカットを提供できるかもしれません。ショートカットのダイアログにはすでにショートカットの定義を保存したり読み出したりする機能があり、他のユーザーとショートカットの定義を共用できる可能性があります。

外部リンク

- [MuseScore Accessibility Demo \(YouTube\)](#) 
- [Creating a New Score in MuseScore with NVDA](#)  (MuseScore Tutorial)
- [Inputting notes in MuseScore with NVDA](#)  (MuseScore Tutorial)
- [Creating Modified Stave Notation in MuseScore](#)  (MuseScore Tutorial)

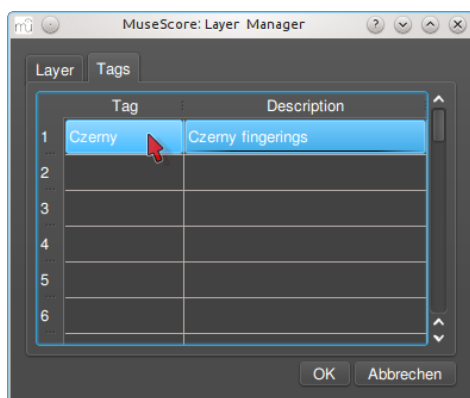
レイヤー (試験的)

この機能は試験的なもので、'-e' オプションで MuseScore を開始した場合 [Command line options](#) をご参照) に見ることができます。

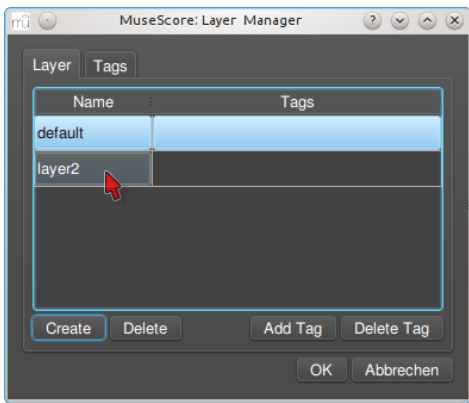
オープン・ゴールドベルグ・プロジェクトで、スコアの異なるバージョンを作成す機能が必要となりました。一つ目のバージョン "Urtext" はバッハの本来のスコアに近いものです。2つ目は "Czerny バージョン" で Urtext に運指が加えられます。

レイヤー機能は、一つのスコアファイルから異なるバージョンを作り出せます。運指を加えたい場合、レイヤーを作成し、レイヤーの名前として運指要素とタグを付けます。

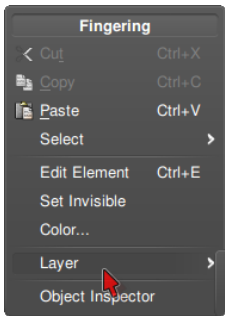
最初に、レイヤーを作ります:



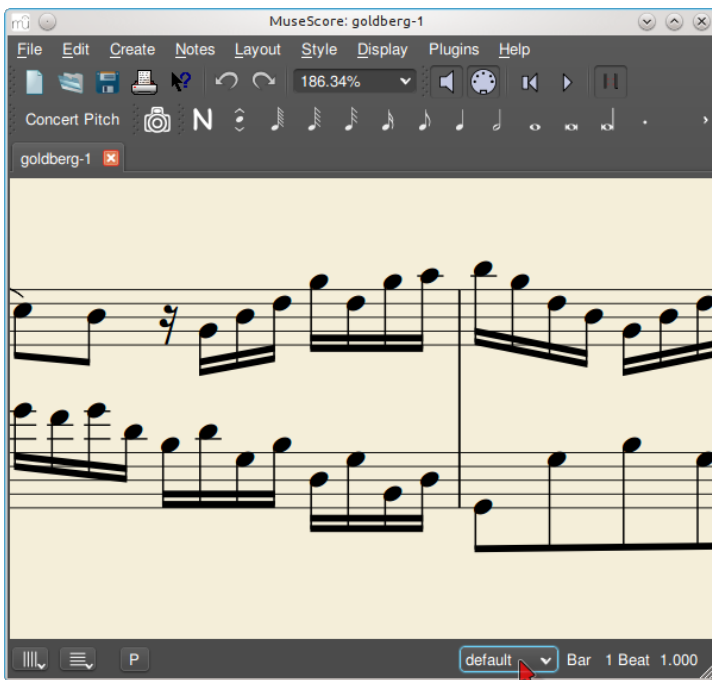
2つ目に、スコアの変化形を作ります。:



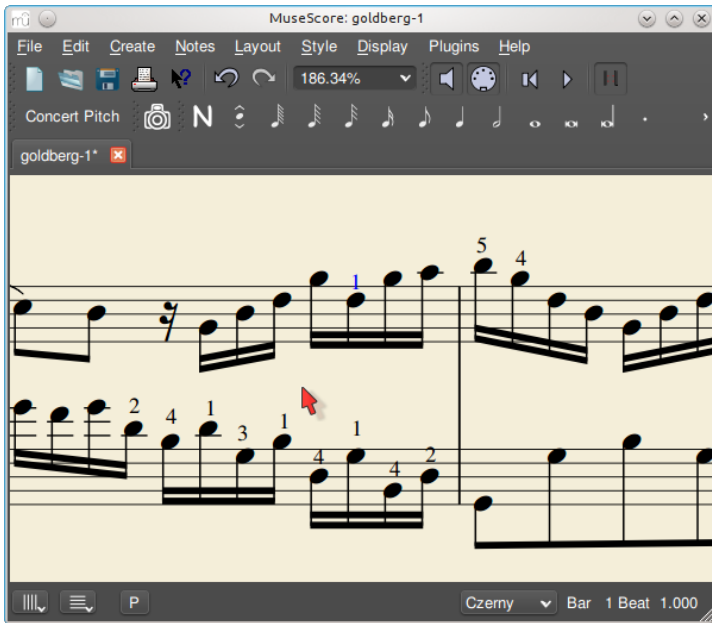
スコアの変化形に目に見えるレイヤーを加えて全ての運指を選択し、スコアの変化形の名のタグにします。:



デフォルトのレイヤー:



Czerny レイヤー:



参照

- [Command line options](#)

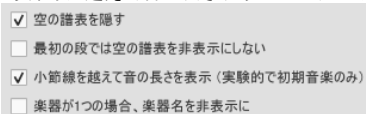
古楽対応

MuseScore には、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しく作成する機能があります。

縦線の無い (一定の区切りが無い) 記譜

MuseScore では通常、1つの小節の長さより長い音符は縦線を超えるタイで表現されます。しかし、MuseScore の特別な機能により、音符を分離しタイで結ぶのではなく、その音符の音価のままの表現が可能です。それにより、ルネッサンス期にそうであったように、小節を分ける縦線のない楽譜を記譜することができます。:

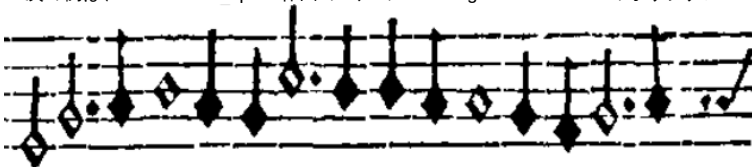
1. メニューを **フォーマット>スタイル...>スコア** と進み、
2. "小節線を超えて音の長さ表示...." のチェックボックスをチェックし、



3. "OK" あるいは "全パート譜に適用" を押すと、表示は即座に更新されます。

例

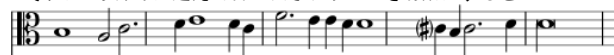
1. 次の例は、Nicolas Champion 作曲の4声の "De Profundis Glaman" のオリジナルスコアの一部抜粋です。



2. その抜粋を MuseScore で表示すると:



3. それに "小節線を超えて音の長さ表示...." を有効にすると:



4. 縦線を排除するには、"譜表/パートのプロパティ" ダイアログで "縦線を表示" のチェックを外します。下の [Mensurstrich](#) もご参照ください。

注: この機能は引き続き開発中であり、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せん。

Mensurstrich

縦線が全くないことにより現在の音楽家にとって演奏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、縦線は譜表を横切るのではなく譜表の間に描かれることになりました。



譜表の間に縦線を描くには:

1. 段の一番下の譜表の Mensurstrich を要する位置で、**譜表/パートのプロパティ** ダイアログで "縦線を表示" のチェックを外します。

2. Mensurstrich を行いたい上の譜表で縦線の一つをクリックし、3. インспекタの縦線 セクションで、“縦線を下の譜表まで伸ばす” にチェックを入れます。
4. インспекタの縦線 セクションの“上位置” を使って、縦線の上側がその譜表の下に合うよう（即ち 8 に）調整します。
5. 縦線セクションの“既定値に設定” ボタンをクリックします。

注: 一番下の譜表から上に向かって作業することが肝心です。

音域

絶対音高という考え方ができる以前は、演奏者はその際のアンサンブルに合わせて歌曲を歌える範囲に移調するよう求められていました。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全体の音域が記されました。

音域を示すには次のどちらかの方法を使います:

- アドバンスワークスペースの線パレットから、音域の記号を音部記号にドラッグする。
- 音部記号を1つあるいは複数選択し、アドバンスワークスペースの線パレットの音域記号をクリック（version 3.4 より前であればダブルクリック）する。



適用すると、スコアでの音符の範囲が自動的に表示され、セクション区切りがあると、そのセクションにだけ音符範囲が表示されます。セクション区切りの先では新たな音域が適用できます。

音域は手動で調整でき、それを選択し、インспекタの音域 セクションで“最高音”“最低音”を変更します。自動調整するには、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扱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

Period Tablature

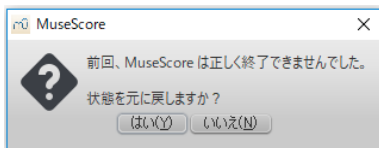
Period Tablature を古楽的に表現するのは例えばリュートやテオルポなどの楽器で可能です。フレットマーク、音符記号フォント、オプションの上下逆タブチャー、バス弦音に対応する特別な記号を選択することにより、様々な歴史的スタイルもサポートされています。I A B 譜をご参照ください。

参照

- [小節の操作:分割と結合](#)

回復されたファイル

MuseScore あるいはパソコンがクラッシュしたり電源を喪失した場合などで MuseScore を再起動した際に、直前の状態に戻しますかという確認画面が表示されることがあります。



はいをクリックすると中断したセッションの回復を試み、いいえをクリックすれば何も行いません。

セッションを回復後に保存

MuseScore がクラッシュ後にファイルを回復した時点で、その元々のファイル名の前にそれに至るフル・パス名が加えられたファイル名となっています。このとても長い名前がタブに表示されます。

ファイルの元の場所への保存を確実にするために、回復したファイルは即座に“名前を付けて保存...”を使って適切なフォルダー・ディレクトリに保存すべきです。単なる“保存”コマンドだと、元の場所とは異なるその時点の場所への保存となります。

回復されたファイルを検索

回復されたファイルを“名前を付けて保存...”ではなく“保存”とした場合、あなたのコンピュータ上でそのファイルを探さなくてはなりません。コンピュータの O/S により、また MuseScore がインストールされているフォルダーにより、どこに保存されたのかは異なります。

Windows 7 のコンピュータで、MuseScore が初期値のプログラムファイル・ディレクトリにインストールされている場合、回復したファイルは自動で C:\Program Files\MuseScore 3\bin (実質 %ProgramFiles%\MuseScore 3\bin) に保存されます。

Windows 10 でしたら、C:\Users[User Name]\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\MuseScore 3\bin (実質 %LOCALAPPDATA%\VirtualStore%\ProgramFiles:~3%\MuseScore 3\bin) を覗いてみてください。

回復直後にファイルをコンピュータ全体で検索する必要があるかもしれません。元々のファイル名やワイルドカードをキーワードとしたり、修正を加えた日付といったものも役に立つかもしれません。

参考

[開く/保存/エクスポート/印刷](#)

外部リンク

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

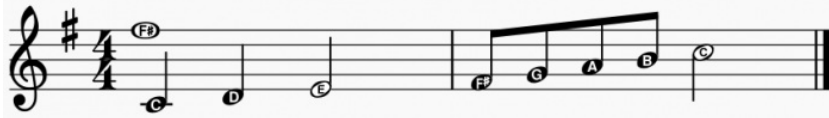
符頭スキーム

標準譜表について、9つの符頭スキームの1つを選べます。

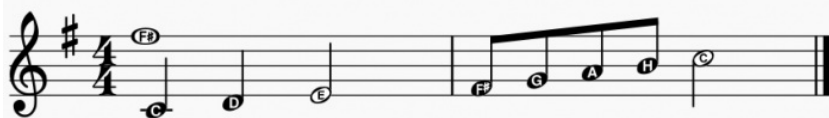
* 譜表の上を右クリックして [譜表/パートのプロパティ...](#) を選び、高度なスタイルのプロパティ... をクリックして "符頭スキーム" のドロップダウンリストから選びます。

各スキームは次の通りです。

- 標準: 初期設定はこれであり、多くの人が利用しています。また MuseScore 1 と 2 は、これのみとなっています。通常の符頭が用いられ、符頭パレットかインスペクタで変更可能です。
- 音名: 符頭には自動で英語の音名が表示され、音高が変わればそれに応じて変化します。



- ドイツ式音名: 上とほぼ同じですが、B は H に、B \flat は B となります。



- ソルフェージュ式相対ド (トニック・ソルファとも言われます): ソルフェージュ式読みが符頭に表示され、スケールにより Si に代え Ti が使われます。



- ソルフェージュ式固定ド: ソルフェージュ式読みが符頭に表示され、フランス、イタリア、スペインなどでは Ti に代え Si が使われます。



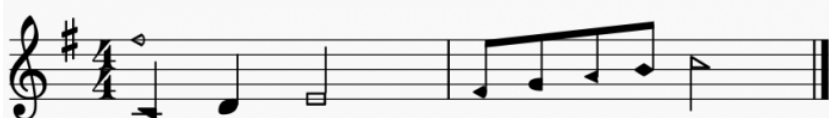
- 4 形状 (Walker): 符頭は William Walker's *Southern Harmony* (1835) 等書籍に記載されている 4 つの形状です。



- 7 形状 (Aikin): 符頭は Jesse B. Aikin's *The Christian Minstrel* (1846) 等書籍に記載されている 7 つの形状です。Ruebush & Kieffer Publishing Company 発行の書籍ではこの 7 形状がよく用いられています。



- 7 形状 (Funk): 符頭は Joseph Funk's *Harmonia Sacra* (1851) 等書籍に記載されている 7 つの形状です。

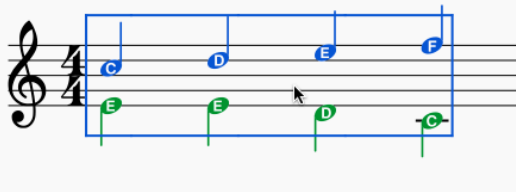


- 7 形状 Walker: 符頭は William Walker's *Christian Harmony* (1867) 等書籍に記載されている 7 つの形状です。



(符頭の形状についてその他の方法を調べるには [SMuFL specification](#) が参考になるでしょう。)

該当の譜表に設定された符頭の入力と編集について、次の例をご参照ください。



符頭

利用できる符頭の種類は、アドバンスワークスペースの符頭パレットにあります。インスペクタを経由しても得られます(下の符頭種類の変更をご参照ください)。

注: 符頭のデザインは選択しているミュージックフォント (Leland, Emmentaler, Gonville, Bravura, MuseJazz, Petaluma) によって異なります。パレットに表示されている2分音符は Bravura フォントのもので。

符頭の形状

MuseScore は符頭の形状を各種サポートしています。

- * 標準: 標準の符頭
- * クロス符頭 (ゴースト): 打楽器のシンバルの記譜に使用します。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。
- * ダイヤモンド符頭: ギターやバイオリンなどでハーモニクス音を表すのに用いられます。
- * スラッシュ: ギターのストラムなど、リズムを表すのに用いられます。
- * 三角符頭 上向き/下向き: 打楽器の記譜に用いられます。
- * シェイプ符頭: ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ
- * 丸囲み符頭: 打楽器の記譜に用いられます。
- * 大丸囲み符頭
- * スラッシュ付き符頭: それを貫く斜めの線を伴った符頭
- * プラス符頭
- * 代替プレヴィス: 古楽の記譜に用いられます。
- * 括弧: 既存の符頭や臨時記号を括弧で囲みます。

符頭の形状を変える

スコアにある一つあるいは複数の符頭の形状を変えるには、次のいずれかの方法を使います。

- * 符頭を選択し、パレットにある符頭をダブルクリック
- * パレットにある符頭を、スコアの音符にドラッグ
- * 一つあるいは複数の音符を選択し、インスペクタの中で、音符 → 符頭の形状のドロップダウンリストを使います (打楽器譜ではこの方法はサポートされていません)。

符頭の種類を変える

符頭の表記上の長さを変更する必要がある場合 — 即ち、音符の実際の音価を変更することなく、符頭の種類だけを変更するには:

1. 一つあるいは複数の音符を選択して、
2. インスペクタの音符 → 符頭の種類で、次のオプションの一つを選びます。
 - * 自動: 自動的、即ち 表記された長さ = 実際の長さ
 - * 全音符: 実際の長さに関わらず、全音符の符頭
 - * 2分音符: 実際の長さに関わらず、2分音符の符頭
 - * 4分音符: 実際の長さに関わらず、4分音符の符頭
 - * 倍全音符: 実際の長さに関わらず、倍全音符の符頭

符頭の共用

異なる声部にある同じ音高の2つの音符が同じ拍に位置する場合、次のいずれかとなります。

- * 二つの音符が一つの符頭を共用
- * 音符の位置をオフセットし、隣接して表示

MuseScore は次のルールによって取り扱います。

- * 符頭が同じ方向の符幹を伴う場合、符頭を共用しない。
- * 付点を伴う音符は付点のない音符とは符頭を共用しない。
- * 黒い音符と白抜き音符は符頭を共用しない。
- * いかなる場合でも、全音符は符頭を共用しない。

注: 同じ声部で2つのユニゾン音符が生ずる場合、常に隣接表示します。

隣接表示を符頭共用に変更

次のどちらかの方法で、隣接表示から符頭共用に代えることができます。

- * 音価の小さいほうの音符の符頭を選択し、キーボードショートカット V とするか、インスペクタの "表示" のチェックを外して非表示とする。

音価の小さい方の音符に付点があるなどいくらかの場合には、この方法は使えないので、次の方法によります。

- 音価の小さいほうの音符の符頭を選択して、インスペクタの "音符" セクションで符頭の種類を音価の大きい方の音符と同じにする。

符頭の共用の例

1. 次の1つ目の例は、既定値により声部1と2の音符が符頭を共用しています。音符は全て黒丸で、付点ではないからです。



2. それとは違い、次の例では、白抜きの符頭は黒丸の符頭とは符頭を共用できず、右側に隣接表示されています。



符頭を共用するには、黒丸符頭を白抜き符頭種類に変えるか、あるいは、ver. 3.5 より前であれば上に記載したように非表示にします。



重複したフレートマークの削除

共用する符頭を **TAB譜** にペーストすると、隣の弦の異なるフレットに位置付けられる場合があります。それを修正するには、そのTAB譜上の音符を選択してキーボードショートカット **V** かインスペクタを使って "非表示" にします。

外部リンク

- [Shape notes](#) at Wikipedia.
- [Ghost notes](#) at Wikipedia.

自動配置

自動配置 は、各要素がくっついたり重なったりせず適切な間隔で配置されるように働きます。要素を一つ加えると自動的に自動配置が起動しますが、必要であればオフにすることができます。([自動配置をオフにする](#) をご参照ください。)

既定位置

例えば譜表テキストや運指といった新たに入力した要素は、自動的にその要素クラスに対する既定位置に収まります [スタイルメニュー](#) に表示されています。そのプロパティはその要素の表示だけではなく、既定位置を示しています。

設定できる位置のプロパティは、要素タイプ毎に個別設定でき、次のものを含みます。:

- * **配置**: その要素の表示は譜表の上か下か
- * **オフセット**: "配置 上下" のプロパティがない要素について、既定位置を記載します。オフセット *XY* をご参照ください。
- * **最小の距離**: 自動配置が有効な場合、他の要素との最小距離

各要素タイプに対して用いられる設定の詳細については、[レイアウトとフォーマット:スタイル](#) をご参照ください。

既定位置を変更するには 次のどちらかの方法を使います:

- * メニューから [フォーマット](#) → [スタイル](#) と進み; 要素のタイプを選んで配置/位置の設定を調整します。
- * スコアの中の該当要素を選択し、[インスペクタ](#) の中の配置/位置の設定を変更し、: [スタイル](#) に [設定 ボタン \(S\)](#) を押して [スタイル](#) の設定を更新します。

手動で調整

要素が自動で配置されたのち、その位置を、次のいずれかの方法で手動で変更することができます。:

- * その要素を選択し、[インスペクタ](#) の中の **XY オフセット** を使う。
- * マウスを使ってその要素をドラグ・アンド・ドロップする。
- * [編集モード](#) に入り、矢印ボタンを使ってその要素を移動する。

その要素タイプが譜表の上と下のどちらにも配置できるのであれば、次のどちらかの方法で位置を変えることができます。:

- * [インスペクタ](#) の中の "配置" 設定を変更する。
- * キーボードショートカット **X** で上/下を変更する。

注: ある要素で自動配置を有効にした場合、他の要素と衝突を生ずるような位置にすることはできません。

自動配置を無効にする

- 該当する要素を選択し、[インスペクタ](#) の中の "自動配置" のチェックを外します。

その要素は既定位置に戻ります。他の要素との接触が避けられなくとも、どの場所にも移動できます。

積み重ね順

積み重ね順 の数値を変更するには:

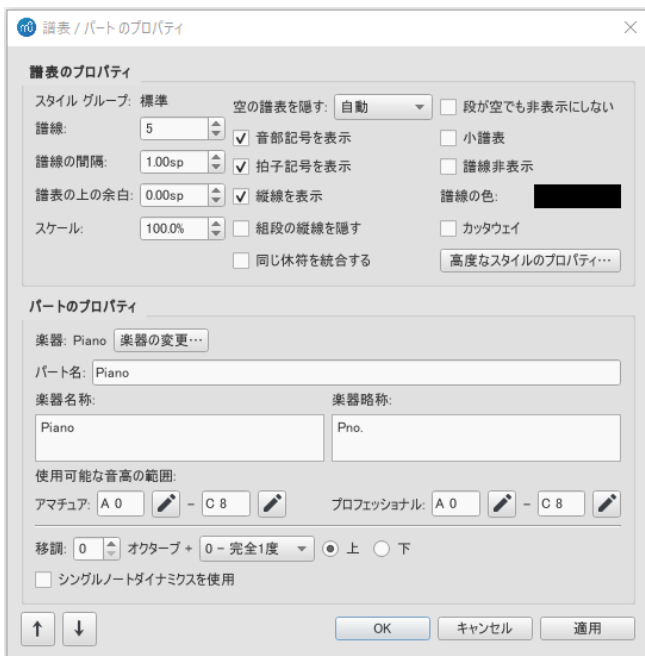
- * 該当する要素を選択し、[インスペクタ](#) の中の "積み重ね順" の値を変更します。

複数の要素が重なることを許す場合、**積み重ね順** に従って重なり合います。数値が小さい要素は後ろに位置します。

譜表 / パートのプロパティ

[譜表 / パート](#) のプロパティのダイアログで、[譜表](#) の表示の変更、チューニングと移調の調整、楽器の変更などができます。それを開くには:

- [譜表](#) を右クリックして [譜表 / パート](#) のプロパティ... を選びます。



楽譜/パートのプロパティのダイアログ (as of version 3.5)

楽譜のタイプ

楽譜には使用目的に応じて次の4つのタイプがあります。

- 1a. 標準譜 I.: ほとんどの楽器用 (フレット・撥弦楽器を除く) の音階楽譜、
- 1b. 標準譜 II.: フレット・撥弦楽器を含む楽器用の音階楽譜で、弦の数とチューニングのオプションが含まれます。
2. TAB譜: フレット・撥弦楽器用の楽譜で、弦上のフレット位置を表示します。弦の数とチューニングのオプションも含まれています。
3. パーカッション譜: 打楽器用の音階楽譜

元の楽譜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楽譜のタイプを変更できます。例えば、標準譜をTAB譜に変えるには撥弦楽器でなくてはなりません。同様に、標準譜をパーカッション譜に変えるには元の楽譜が適切な打楽器のものでなくてはならない、といった具合です。

楽譜/パート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楽譜に共通ですが、1~2点、その楽譜特有のものがあります。

楽譜 / パートのプロパティ: 全ての楽譜

次のオプションは全ての楽譜に共通です。

楽譜線

楽譜を構成する楽譜線の数

楽譜線の間隔

2本の楽譜線間の距離で、スペース値 (略語 sp) で表されます。注: この値を既定値から変えることはお勧めしません。楽譜を大きく、あるいは小さくする必要があれば、その代わりにページの設定のダイアログを使いましょう。

楽譜上の余白

選択した楽譜とその上の楽譜との間隔を、スコア全体に渡り増減します。注: この設定は段の一番上の楽譜には適用されず、レイアウトとフォーマット: スタイル... → ページの最小段間隔/最大段間隔で行います。

注: 特定一つの段だけ楽譜の間隔を変更するには、区切りとスペースを参照ください。

スケール

選択した楽譜とその関連要素全てのサイズを % で変更します。(スコア全体のサイズの調整は、フォーマット → ページの設定... メニューのスケールで行います。)

空の楽譜を隠す

フォーマット → スタイル... → スコアの "空の楽譜を隠す" 設定と一緒に使って、その楽譜が空の場合に隠すかどうかが決まります。

選択肢は:

- 自動 (既定値): その楽譜が空で "空の楽譜を隠す" 設定になっていれば、非表示になります。
- 常に: その楽譜が空であれば、"空の楽譜を隠す" 設定がなされていなくても、非表示になります。
- 確認しない: 空であっても決して非表示にはなりません。
- 楽器: 複数の楽譜から成る楽器の場合、全ての楽譜が空の場合にだけ、非表示になります。

音部記号を表示

音部記号を表示するか

拍子記号を表示

拍子記号を表示するか

縦線を表示

縦線を表示するか

組段の縦線を隠す

楽譜の左端の縦線を非表示にするか

同じ休符を統合する

同じ小節の拍の2つ声部に同じ休符がある場合、1つに統合するか

段が空でも非表示にしない

段の全てが空の場合でもこの楽譜を非表示にしない。ここでの設定はフォーマット → スタイル... → スコアでの "空の楽譜を隠す" 設定に先んじます。

小楽譜

小さいサイズの楽譜にします。既定値の設定は、メニューからフォーマット → スタイル... → サイズで行います。

縦線非表示

譜線を非表示にする

譜線の色

"色の選択"を使って、譜線の色を変更します。

カットウエイ

音符が含まれる小節のみを表示する カットウエイ譜を作るのに用います。([ossias](#) (Wikipedia) あるいは [カットウエイスコア](#) を参照) これは "空の場合に非表示" や "空の譜表を隠す" に関わらず用いることができます。

楽器

楽器 (l) あるいは楽器を変更のダイアログに読み込まれた楽器。必要なら、この楽器の音色を [ミキサ](#) で変更することができます。

注: 以下のパート名や楽器名称などのプロパティは、MuseScore の [instruments.xml](#) ファイルに定義された既定値に設定されます。

パート名

そのパートの名称。この名称は、[ミキサ](#) と [楽器](#) ダイアログ (l) にも表示されます。パート名に行った変更は、その特定の楽器にのみ反映されます。

注: パート名は [instruments.xml](#) ファイルの中の `trackName` 要素の値として定義されています。もし `trackName` が定義されていない場合、それに代えて `longName` (次の "楽器名称" を参照) が用いられます。

楽器名称

スコアの最初の段で譜表の左側に表示される名称。楽器名称も [テキストオブジェクト](#) として直接に編集できる場合があります。([テキスト編集](#) を参照)

楽器略称

スコアの2つ目以降の段で、譜表の左側に表示される名称。楽器略称も、[テキストオブジェクト](#) として直接に編集できます。([テキスト編集](#) を参照) 。編集結果はスコア全体に反映されます。

使用可能な音高の範囲

* [アマチュア](#): この範囲外の音符は、スコアの上で [オリーブグリーン](#)/[ダークイエロー](#) に色付けられます。

* [プロフェッショナル](#): この範囲外の音符は、スコアの上で赤に色付けられます。

音域外音符の色付けをやめるには [メニュー](#) から [編集](#) → [環境設定...](#) (Mac: [MuseScore](#) → [環境設定...](#)) を選んで、"音符入力モード" タブをクリックし、"使用可能な音域外の音符に色をつける" のチェックを外します。

楽器の音域外の音符の色付けもご参照ください。


移調

このオプションは、移調楽器の譜表が適切な音高で表示されるためのものです。移調をオクターブに加え音程の上下で設定します。

シングルノートダイナミクスを使用(as of version 3.1)

チェックしたままであれば、例えば **sfz** などでの [single note dynamics](#) や、[クレッシェンド](#)・[ディクレッシェンド](#)、[ディミヌエンド](#)を単音 (あるいはタイで結ばれた音符) で再生ができます。

操作矢印

譜表/パートのプロパティウィンドウの左下にある  ボタンを使えば、前の・次の譜表に移動することができます。

譜表 / パートのプロパティ: 撥弦楽器のみ

フレットのある撥弦楽器には、上のものに加え、追加のオプションがあります。

弦の数

その楽器の弦の数を表示

弦の設定...

このボタンでダイアログを開くと、弦の数とチューニングの設定ができます。 [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

高度なスタイルのプロパティ... ボタンをクリックすると、その譜表についての高度なスタイルのオプションにアクセスできます。その内容は、選択した [譜表タイプ](#) によって異なりますので、以下関連項の説明をご参照ください。

テンプレート

"高度なスタイルのプロパティ" ダイアログの下の方に、次の変更を簡単に行える各種のボタンがあります。

- [パーカッション](#) 譜表で表示される [譜線の数](#)
- [撥弦楽器の譜表のタイプ](#)。例えば、標準の譜表からTAB譜へ、またその逆の変更もできますし、各種のTAB譜オプションから選べます。

1. "テンプレート" のドロップダウンリストから選択します。
2. <テンプレートの設定にリセット> を押します。
3. OK を押して変更を行うか、キャンセルを押すか、ダイアログを抜けて作業を取り消します。

標準の譜表とパーカッション譜表のオプション

音部記号を表示 / 拍子記号を表示 / 縦線を表示 / 調号を表示 / 加線を表示

このオプションでこれら要素の表示をオン・オフします。

符幹なし

これをチェックすると、音符は符幹、符尾、連桁なしとなります。

符頭の距離

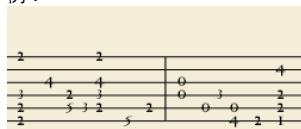
[Notehead scheme](#) を参照

TAB譜のオプション

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 (最も普通のありかたです)。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 (イタリヤ式リユートのTAB譜で用いられます)。

例:



'上下逆' のTAB譜

TAB譜のオプション: フレットマーク

フレットマークは指板上の音符の位置を、数字あるいは文字で表します。以下のプロパティでフレットの表示を定義します。

フォント

フレットマークを記すのに使うフォント。8つのフォントが提供され、各記号に8つの異なるスタイルが利用できます。(Tab Sans, Tab Serif, Tab Renaiss, Phalèse, Bonneuil-de Visée, Bonneuil-Gaultier, Dowland, Lute Didactic)

サイズ

フレットマークの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、通常、9-10ptのサイズが良さそうです。

垂直位置

MuseScoreは記号を丁寧に位置付けるので、組み込みフォントについての値(0設定)は通常は変更する必要がありません。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)場合には、この値を使ってフレットマークを、負の数のオフセットで上に、正の数のオフセットで下に動かし、垂直位置をより良く設定できます。値はsp値です。

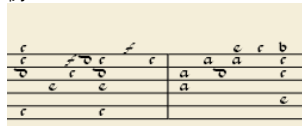
表示形式

数字(1, 2...)か、文字(a, b...)を選びます。文字を使う場合、jは飛ばしてkを9番フレットとして使います。

表示場所

弦の線に重ねるか、線の上側を選びます。

例:

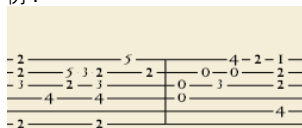


フレットマークの文字は線の上側

線

接続(線がフレットマークに重なる)か、分断(フレットが表示される所の線にスペースが表示される)を選びます。

例:



弦の線を分断するフレットマーク

タイで繋がれたフレットの数字を表示する

これがチェックされていない場合は、タイで繋がれた音符の最初の音符だけが表示されます。チェックされていれば、タイで繋がれた全ての音符が表示されます。

TAB譜のフィンガリングを表示

これをチェックすると、バレットから利用できるフィンガリング記号が表示されます。

TAB譜のオプション: 音価

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義します。

フォント

音価の表示に用いられる記号のフォントです。現在は、5つの異なるスタイルに合う5つのフォントが提供されています(Tab Modern, Tab Italian, Tab French, French Baroque (headless), French Baroque)。「音符記号」のオプションを選択した場合にだけ、使用できます。

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、通常、15ptが良さそうです。「音符記号」のオプションを選択した場合にだけ、使用できます。

垂直位置

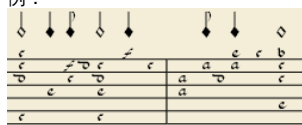
「音符記号」のオプションを選択した場合にだけ、適用されます(下記ご参照)。音価の記号を上げるには負のオフセット値を、下げるには正のオフセット値を使います。

表記

* なし: 音価は表示されません(上の例の通り)

* 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。

例:



* 符幹と符尾: 符幹と連桁(符尾)が表示されます。通常の譜表に対するのと同じく、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バレットのコマンド全てを適用できます。

例:



反復:

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場所を指定できます。即ち、

- 確認しない
- 新しい段
- 新しい小節
- 常に

注: このオプションは、「表記: 音符記号」が選択されている場合にだけ(上記ご参照)適用されます。

符幹のスタイル:

* 譜線の外: 符幹は譜表の上下に一定の高さの線として描かれます。

* 譜線を貫通: 符幹は譜表を通してフレット表示まで描かれます。

注: このオプションは、「表記: 音符記号」が選択されている場合にのみ(上記ご参照)適用されます。

符幹の位置:

- * 上: 符幹と連桁は譜表の上側に描かれます。
- * 下: 符幹と連桁は譜表の下側に描かれます。

注: このオプションは、"表記: 音符記号"、および"符幹のスタイル: 譜線の外"が選択されている場合にのみ(上記ご参照)適用されます。

2分音符:

- * なし
- * 短い符幹
- * スラッシュ付き符幹

注: このオプションは、"表記: 音符記号"、および"符幹のスタイル: 譜線の外"が選択されている場合にのみ(上記ご参照)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: 音符記号"が選択されている場合にのみ、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TAB譜の形式で表示します。

楽器の変更

スコアの中の一つの楽器を違う楽器へ変更することが、いつでも可能です。次の手順で、新しい楽器へ、音、譜表の名称、譜表の移調が一括に設定できます。

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. 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. もう一度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。


外部リンク

- [How to create an ossia with another staff](#) (for MuseScore 2, still works for MuseScore 3, but here the Cutaway option might be the better choice)
- [How to create an ossia using image capture](#) (for MuseScore 2, still works for MuseScore 3, but here the Cutaway option might be the better choice)

譜表の種類を変更

譜表の種類を変更の記号を小節に加え、そのプロパティをインスペクタで調整すると、譜表の途中でその外観を変えることができます。

"譜表の種類を変更"を加える

1. スコアの中の小節を選択し、"テキスト"パレットの中の"譜表の種類の変更"の記号  をクリック (Ver.3.4の前まではダブルクリック) します。あるいは、"譜表の種類を変更"の記号を小節へドラッグします。
2. 小節に加えたその記号を選択し、インスペクタでそのプロパティを以下説明のように調整します。

"譜表の種類を変更" プロパティ

インスペクタで"譜表の種類を変更"のプロパティを変えると、新たな設定値が譜表のプロパティによるスコア全体に対する設定値に先んじて適用されます。"譜表のプロパティ"での設定値の内、"譜表の種類の変更"により変更されないものだけが、スコアを通して有効です。

インスペクタの"譜表の種類の変更"で変更できるプロパティは次の通りです。

オフセット

変更した譜表をどれだけ上下移動するか: 設定は spaces 単位 (表示 sp) で行います。

小譜表

このボックスをチェックすると、譜表が小さいサイズになります。

大きさ

譜表と関連する要素のサイズを変更する割合です。

譜線

その譜表で表示される譜線の数です。

譜線の間隔

2本の譜線の間隔で、spaces 単位 (表示 sp) です。

ステップオフセット

音符表示を上または下に何段階ずらすかを設定します。

縦線を表示

小節の縦線を表示するかどうか。

加線を表示

譜表の譜線を超える音符に対して、加線を表示するかどうか。

符幹なし

音符を符幹なしで表示するかどうか。

符頭スキーム

表示する符頭スキームを選択します。

音部記号作成

その譜表に音部記号を表示するかどうか。

拍子記号の作成

その譜表に拍子記号を表示するかどうか。

調号の作成

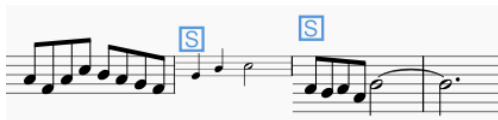
その譜表に調号を表示するかどうか。

例

譜表の種類を変更 使用の例として、下の譜表は次のステップを使って作成したものです。

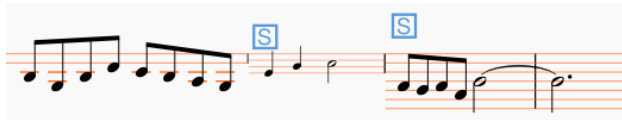
1. 第2小節に"譜表の種類を変更"を適用
2. "小譜表"に設定

3. "譜線" を 4 本に設定
4. 第 3 小節に 2 つめの "譜表の種類を変更" を適用
5. "譜線" を 7 本に変更



その後 譜表のプロパティを使って、スコア全体の譜表プロパティを変更しました。

1. "譜線" を 2 本に設定
2. "譜線の色" を変更



見ての通り、"譜線" の変更は "譜表の種類を変更" での設定の範囲で有効ですが、"譜線の色" の変更は、スコアを通して有効です。

譜表を跨ぐ記譜

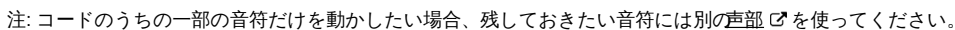
ピアノ譜では、へ音記号とト音記号の2つの譜表に広がって曲のフレーズが記載されるのが普通です。MuseScore では次のように入力できます。:

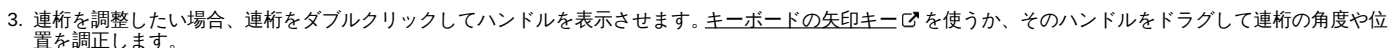
1. まず一つの譜表に記譜入力します。:



2. 音符を選択し、Ctrl+Shift+ ↑ (Mac: ⌘+Shift+ ↑) を押します。これにより、同じ声部の音符は上下の譜表に移動します。:



注: コードのうちの一部の音符だけを動かしたい場合、残しておきたい音符には別の声部  を使ってください。

3. 連桁を調整したい場合、連桁をダブルクリックしてハンドルを表示させます。キーボードの矢印キー  を使うか、そのハンドルをドラッグして連桁の角度や位置を調整します。



参照

- 縦線: 複数の譜表を跨ぐよう縦線を延長するには
- 連桁: 連桁の傾きと高さを調整するには

外部リンク

- [How to span a chord or stem over two staves](#)  (MuseScore HowTo)

通奏低音

新しく通奏低音表記を加える

1. 通奏低音を適用する音符を選択する。
2. 通奏低音のショートカットキーを押す。既定値は Ctrl+G (Mac: Cmd+G) ですが、必要に応じ、環境設定: ショートカットキー で変更できます。
3. '青い' 編集ボックスに必要なテキストを入力する。(下記ご参照)
4. 次のいずれかの方法を使います。:
 - Space を押して次の音符に移動し、通奏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、通奏低音の入力から抜ける。) 編集位置が次の音符に進むか、同じ譜表の残りの部分に通奏低音帝王を加えます。(中間の位置に移動したり、通奏低音のグループをより長くするには、下の長さをご参照ください。)



- Shift+Space で、エディターを前の音符・休符に移動
- Tab でエディターを次の小節の最初に移動
- Shift+Tab で、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

数字を直接入力します。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

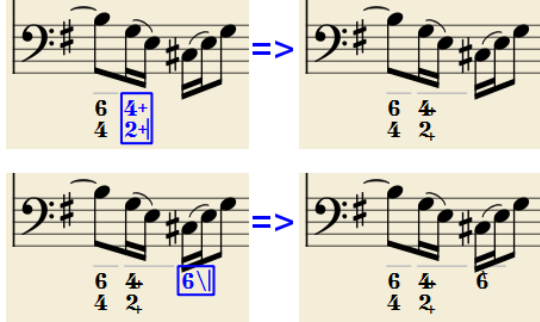
臨時記号は通常のキー操作で入力できます。:

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、エディターを抜けた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

/や+付きの数字は、/や+を数字の後ろに加える(合体接尾辞)ことで入力でき、エディターを抜ける時点で、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、組み合わせをより一般的な形となるよう取り扱います。:

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ョンマークと組合すということを、覚えておいてください。

+は数字の前にも使えます。その場合には合体されるのではなく、そのまま数字の左にぶら下がった表示となります。

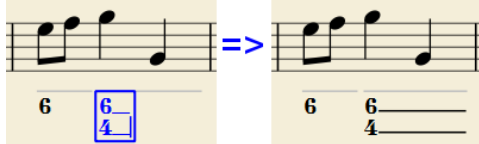
括弧

丸括弧 '(', ')' 角括弧 '[', ']' 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: (1) エディターは、括弧の始まりと終わり、丸か角かが適切に対になっているかはチェックしません。(2) 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。(3) 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崩れます。

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。:



継続線は通奏低音のグループが継続する全体長さに描かれます。

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に継続線があります。

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"_"を複数(2つ以上)入力します。

長さ

通奏低音のグループには長さがあり、その上に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。)

初期的には、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、下の表にあるキーの組み合わせで行い、(1) 表示された長さに編集ボックスを広げ、且つ、(2) 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します。

通奏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すと、前のグループを繰り返し延長させることができます。

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、通奏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よる場合

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。

既存の通奏低音の編集

既に入力された通奏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、新規入力と同じ通奏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、単なる文字として表示されます (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。

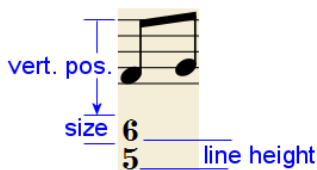
スタイル

通奏低音のありかたを設定するには、フォーマット → スタイル... → 通奏低音 を選びます。

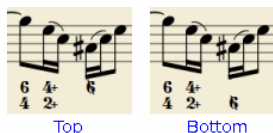
[inlinema:fot_style_figured_bass_en_.png= Figured Bass dialog in the Style menu]

- **フォント:** ドロップダウンリストには通奏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、これが既定のフォントです。
- **サイズ:** フォントのサイズをポイントで設定します。注: この値は スケーリング (フォーマット → ページの設定...) の変更、あるいは スケール ("譜表プロパティ") でも修正することができます。
- **垂直位置:** 譜表の上から通奏低音のテキストの上側余白迄の *6p* 値での距離です。負の数値であれば (譜表の上の通奏低音か) 上がり、正の数値であれば (譜表の下の通奏低音か) 下がります。(譜表の下の通奏低音: 譜表を越すには 4 より大きな数値が必要です。)
- **行の高さ:** 各通奏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:** 垂直方法の配置を選びます。: 上 *Top* であれば、上の線が主垂直位置に合わせられ、各グループはそれに "ぶら下がる" 形になります。(これが通常の通奏低音記譜であって既定値です); 下 *Bottom* であれば、下の線が主垂直位置に合わせられ、各グループはそれの上に "座る" 形になります。(ある種のハーモニ分析のための記譜で使われることがあります。):



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。:



適切な構文

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、通奏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。

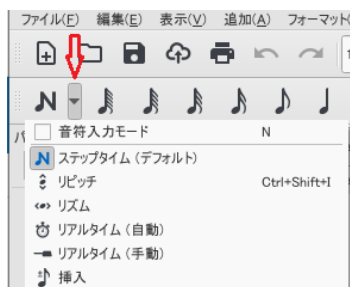
キー操作のまとめ

Type:	to get:
Ctrl+G	選択した音符に新しく通奏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 (semibreve) 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 (breve) 分進める、前のグループの長さの設定
Ctrl+Space	実際の空白を挿入; 数字を "2行目に表示する" のに有益 (例 5 4 -> 3).
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
_	継続線を入力
__	拡張継続線を入力

注: Mac でのコマンドは Ctrl に代え Cmd を使います。

音符入力モード

MuseScore では音符入力モードを選べます。既定値は **ステップタイム** (下記ご参照) で、他のモードには、**音符入力ツールバー** の音符入力ボタンの隣にある小さなドロップダウン矢印をクリックすればアクセスできます。



ステップタイム

これが既定の音符入力方法で、1度に1つの音符を入力します: 最初にマウス・パソコンキーボードを使って音符の長さを選び、それからマウス・パソコンキーボード・MIDIキーボード・**バーチャルピアノ**を使って音高を指定します。

より詳しくは**音符入力の基本**をご参照ください。

リピッチ

リピッチモードでは、一連の音符について、音価を変更することなく音高を修正することができます。**臨時記号: 音高の変更**とは異なります。)

1. 開始する位置の音符を選択します。;
2. **音符入力** ドロップダウンメニューから**リピッチ** のオプションを選択するか、はキーボードショートカットの Ctrl+Shift+I (Mac: Shift+Cmd+I) を使います。
2. パソコンキーボード・MIDI キーボード・**仮想ピアノキーボード**を使って、音高を入力します。

リピッチ 機能を使えば、同じ長さのシークエンスを既存のフレーズをコピー・アンド・ペーストし、それをリピッチすることで新たなフレーズを作り出すこともできます。

リズム

リズムモードでは、キーを一度押すことで音の長さを入力できます。リズムとリピッチモードを組み合わせると、音符入力を効率的に行うことができます。

1. スコア上の開始点を選択し、リズムモードに入ります。
2. **音符入力** ツールバーか、コンピューターのキーボードのショートカット (1-9) で音価を選びます。音符はその選択した音価でスコアに追加されます**音符入力の基本**とは異なり、キーを押すとそれ以降の付点のオン・オフを切り替えることができます。キーが再度押されるまで、ずーっと付点付きになります。**音符入力の基本**とは異なり、付点はリズムに入る前に押しておく必要はありません。
3. 休符の入力は付点音符を加えるのに似ています。0 キーが休符入力のトグルスイッチです。0 キーが再度押されるまで、休符が入力されます。これは付点音符と並行して用いることができます。
4. 音価のキーを押し続けることで、選択した音価の音符を入力することができます。
5. **リピッチモード**を使って、加えた音符の音高を設定します。

リアルタイム(自動)

リアルタイム・モードでの基本は、MIDIキーボード (あるいは MuseScore の**仮想ピアノキーボード**) で演奏し、それを記譜することができます。しかし、現時点では次の制限があることをお忘れなく。:

- リアルタイム入力に、コンピューターのキーボードを使うことはできない。

- 選択した音価より短い音符や連符は入力できない。
- 一時には一声部しか入力できない。

一方で、これらの制限により MuseScore の想定作業範囲が限定できることになり、リアルタイム・モードの信頼性を維持するのに役立っています。

リアルタイムの自動バージョンでは、メトロノームのクリックに従った固定のテンポで演奏します。そのテンポは、メニューから編集 → 環境設定... → 音符入力モード (Mac: MuseScore → 環境設定... → 音符入力モード) で調整できます。

1. スコアの開始位置を選択してリアルタイム (自動) モードに入ります。
2. 音符入力ツールバーで音価を選択します。
3. MIDIキー、あるいは仮想ピアノキーを押し続けます。(スコアに音符が加えられます。)
4. メトロノームのクリックを聞き、クリック毎に選択した音価分、音符が長くなります。
5. 望みの長さに達したら、キーを放します。

キーを放すと即座にスコアでの動きが止まります。休符を入力するなどスコアを次に進ませたい場合には [リアルタイムアドバンスショートカット](#) を使ってメトロノームを開始します。

リアルタイム(手動)

リアルタイムの手動バージョンでは、キーやペダルをタップしてあなたの入力テンポを示す必要がありますが、自由なスピードで良く、一定である必要はありません。テンポを設定する初期設定のキー ("リアルタイムアドバンス" と呼びます) は10キーパッドの Enter (Mac: Fn+Return ですが、これを MIDIキー あるいは MIDIペダルに変更することを強くお勧めします (下記 参照)。

1. スコアの開始位置を選択してリアルタイム (手動) モードに入ります。
2. 音符入力ツールバーで音価を選択します。
3. MIDIキー、あるいは仮想ピアノキーを押し続けます。(スコアに音符が加えられます。)
4. リアルタイムアドバンス・キーを押します。押す毎に選択した音価分、音符が長くなります。
5. 望みの長さに達したら、キーを放します。

リアルタイム・アドバンス・ショートカット

リアルタイム・アドバンス・ショートカットは、手動のリアルタイム・モードにおいて拍を打つためや、あるいは、自動のリアルタイム・モードにおいてメトロノームの開始のために用いられます。スコア上の入力位置を先に進めることから "リアルタイム・アドバンス" と呼ばれます。

リアルタイム・アドバンス・キーの初期設定は10キーパッドのEnter (Mac: Fn+Return), キーですが、MuseScore の MIDI リモートコントロール を使って MIDIキー あるいは MIDIペダルに変更されるよう強くお勧めします。MIDI リモートコントロールは、メニューから: 編集 → 環境設定... → 音符入力モード (Mac: MuseScore → 環境設定... → 音符入力モード) に有ります。

他には、USB 型フットスイッチやコンピュータ・ペダルなど、キーボードでのキー操作ができるものがあり、それに10キーパッドの Enter キーの機能をさせる可能性があります。

入力した音符は開始位置として選択した要素の直前に位置づけられ、青いの四角いマーカーで強調表示されます。開始位置の要素と同じ小節でそれに続く音符・休符は後ろに押し下げられます。矢印キー ← → を使って入力位置を前後に移動することができ、新たな入力位置が強調表示されます。

挿入

挿入入力モード (ver. 3.0.2 以前ではタイムワイズの名称) では、小節内の音符・休符の挿入・削除ができ、それに続く要素は自動的に移動します。操作に従って小節の長さは自動的に更新されます。

1. 音符入力モードに在ること、音符・休符を挿入したい開始場所の要素を選択していることを確かめ;
2. 音符入力アイコンの隣の矢印をクリックし、挿入 を選択します。(もし既に挿入になっているのであればN を押します);
3. ステップタイムで音符・休符を入力します。各音符・休符は現在のカーソル位置の前に挿入されます。;
4. 入力位置を変えるには、矢印キーを使ってカーソルを前後に移動します。

音符1つか2つだけ入力するのであれば、ショートカットを使うこともできます。:

- Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) を押したまま、マウスクリックあるいはキーボードショートカット (A-G) で音符を加えます。

その小節の音符・休符全体の長さが拍子記号と合わなくなった場合、小節の上に小さなI+か・記号が表示されます。



選択した範囲を削除 (ツール) もご参照ください。

通常モード

音符入力モードを抜けるには、音符入力ツールボタンをクリックするか、N を押すか、Esc を押します。これにより通常モードに入ることになり、音価を変更したり、次のように音符・休符を削除することができます。:

- 音符を選択して Del を押すと、その音符は同じ長さの休符に変わります。
- 音符・休符を選択して Ctrl+Del を押すと、その音符・休符は削除され、続く音符・休符がその位置に移動します。 [選択した範囲を削除](#) をご参照ください)
- 音符・休符の長さを短くすると、残った長さは休符で埋められます。
- 音符・休符の長さを長くすると、それに続く音符・休符から長さが引かれます。それがその小節の最後の音符・休符の場合、次の小節の最初に必要な長さの音符・休符が加えられタイで結ばれます。

参照

- [音符の入力](#)
- [コピーと貼り付け](#)

外部リンク

- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: New note entry modes](#) (available as of MuseScore 2.1)
- [Introduction to the new Repitch Mode](#) (YouTube)

サポート

この章では、MuseScore を使う上でのサポートを見つける方法として 参照すべき最適な所、フォーラムで質問する最適な方法、そしてバグを報告する際の要領について説明します。

翻訳改善への支援

MuseScore のソフトウェアと文書について [開発 / 翻訳](#) に述べましたように、あなたご自身の言語への翻訳に支援いただけます。

ソフトウェアの翻訳

1. [Translation](#) のフォーラム中で申し入れ、
2. Transifex/MuseScore <http://translate.musescore.org> に接続すると、<https://www.transifex.com/projects/p/musescore> に移動して、
3. 最初に Languages を選び、続いて (Instruments、MuseScore、Start Center、tours) のどれかを選んで、
4. "Translate" ボタンをクリックします。
5. 翻訳したい文節を検索します(既に翻訳済みの項目についても検索できます)。

技術的な説明は [Continuous translation for MuseScore 2.0](#) にあります。

ウェブサイトとハンドブックの翻訳

[Translation instructions](#) をご参照ください。

参照

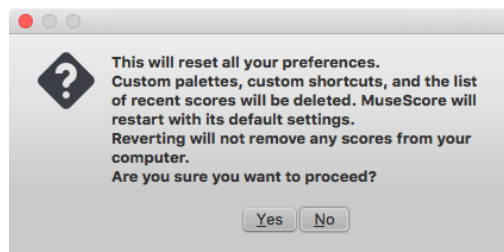
- [言語、翻訳、拡張機能](#)

Revert to factory settings

MuseScore has the option to revert back to the standard built-in presets or "factory-settings". This can be necessary if your settings are corrupted. **Warning:** Reverting to factory settings removes any changes you have made to the preferences, palettes, or window settings. This is not a commonly needed procedure; consult the forums first, as there may be a way to solve your problem without resetting everything.

Via menu

If MuseScore still starts, it is possible to revert from within MuseScore. Go to Help → Revert to Factory Settings. A warning dialog will appear:



Clicking Yes resets all MuseScore's settings as if the program was installed for the first time, and MuseScore will immediately restart. No will safely cancel the revert.

Via command line

If MuseScore does not start, you must run this process via the [command line](#).

Instructions for Windows

1. If you have MuseScore open, you need to close it first (File → Quit)
2. Type `Win+R` to open the Run dialog. Alternatively select "Start" using your mouse and type "run," then click the "Run" program.
3. Click Browse...
4. Look for MuseScore3.exe on your computer. The location may vary depending on your installation, but it is probably something similar to My Computer → Local Disk → Program Files → MuseScore 3 → bin → MuseScore3.exe
5. Click Open to leave the Browse dialog and return to the Run dialog. The following text (or something similar) should display in the Run dialog
`C:\Program Files\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe (actually %ProgramFiles%\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe)`
For the 32-bit version of MuseScore in a 64-bit version of Windows, the location is
`C:\Program Files (x86)\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe (actually %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe)`
For the Windows Store version (Windows 10), it is pretty well hidden, search for it via Windows Explorer
6. Click after the quote and add a space followed by a hyphen and a capital F: `-F`
7. Press OK

After a few seconds, MuseScore should start and all the settings reverted to "factory settings".

For advanced users, the main preference file is located at:

- `C:\Users\[USERNAME]\AppData\Roaming\MuseScore\MuseScore3.ini`
(actually `%APPDATA%\MuseScore\MuseScore3.ini`)

The other preferences (palettes, session, shortcuts, workspaces...) are in:

- `C:\Users\[USERNAME]\AppData\Local\MuseScore\MuseScore3\` (actually `%LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore3\`)

For the Windows Store version (Windows 10), these are pretty well hidden, search for them via Windows Explorer

Instructions for MacOS

1. If you have MuseScore open, you need to quit the application first (MuseScore → Quit)
2. Open Terminal (in Applications/Utilities, or via Spotlight search) and a session window should appear
3. Type (or copy/paste) the following command into your terminal line (include the '/' at the front):

```
/Applications/MuseScore\ 3.app/Contents/MacOS/m_score -F
```

This resets all MuseScore preferences to factory settings and immediately launches the MuseScore application. Note that you cannot quit the Terminal without quitting MuseScore. You can safely quit MuseScore, quit the Terminal, and then reopen MuseScore in the normal fashion, ready to continue using.

For advanced users, the main MuseScore preference file is located at `~/Library/Preferences/org.musescore.MuseScore3.plist`. The other preferences (palettes, session, shortcuts, workspaces...) are in `~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore3/`.

Instructions for Linux

The following is true for Ubuntu, and most likely all other Linux distributions and UNIX-style operating systems.

1. If you have MuseScore open, you need to quit the application first (File → Quit)
2. From the Ubuntu main menu, choose Applications → Accessories → Terminal. A Terminal session window should appear
3. Type, (or copy/paste) the following command into your terminal line (Ctrl+Shift+V to paste in Terminal):

```
mscore -F
```

Or, if you are using the ApplImage version, you must first use the `cd` command to change directory to wherever you saved the ApplImage. For example, if you saved it to your Desktop (and there is only one):

```
cd ~/Desktop  
./MuseScore*.ApplImage -F
```

This resets all MuseScore preferences to factory settings and immediately launches the MuseScore application. You can now quit Terminal, and continue using MuseScore.

For advanced users, the main MuseScore preference file is located at `$(XDG_CONFIG_HOME:-~/config)/MuseScore/MuseScore3.ini`. The other preferences (palettes, session, shortcuts, workspaces, ...) are in `$(XDG_DATA_HOME:-~/local/share)/MuseScore/MuseScore3/`.

See also

- [Command line options](#)

バグの報告や機能の要望を行うには

[イシュートラッカー](#) にバグを報告したり機能の要望を提出する前に、まず関連する [フォーラム](#) に投稿することをお勧めします。他の人がそのバグが本物であるかを確かめてくれたり、新たな機能についてのアイデア、セカンドオピニオンや関係するリンクを助言してくれるでしょう。

バグの報告

[イシュートラッカー](#) に投稿する前に:

- [最新のナイトリー](#) で問題の状況が再現されるかを確かめてみましょう。 [更新履歴](#) を参照して、その問題が既に解決されたものかどうかを確かめましょう。
- 一件の報告は一件の問題に限定し、次の情報をできる限り多く含めてください:
 - 使用している MuseScore のバージョン/リビジョン (例 version 3.0.871c8ce)。ヘルプ → MuseScore について... (Mac: MuseScore → MuseScore について...) で確かめられます。
 - 使用している Operating System (例 Windows 10, macOS 10.15 や Ubuntu 20.04 など)
 - 問題に至るステップを詳細に記載してください。(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、等々) そのステップで問題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ことになるわけで、おそらくバグを報告する意味はないでしょう。バグ報告が目指すのは、問題があることを伝えるだけでなく、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をお忘れなく。
- [ご留意いただきたい点](#)
 - 問題を生じているスコアを、その問題のある部分だけでもよいので、添付してください。 - 投稿をタイプするページの下にあ [保存](#) と [プレビュー](#) ボタンのすぐ上にある "ファイル添付" のオプションを使います。

機能の要望

[イシュートラッカー](#) に投稿する際に:

- 目的とするとところを、簡略に且つ詳しく、記載しましょう。
- その新機能が働く環境を記載しましょう。
- できるなら、どんな作業の流れとなるかを示してください。

クロス・リンキングの問題

フォーラムトピックにコメントを書いた場合、そのイシューについてイシュートラッカーに次の記載要領で参照することができます: `[#number]` その方法でのコメントのリンクは、そのイシューのタイトルを含み、そのイシューの現在の状況を反映させられます。さらに、そのイシューにフォーラムのトピックがリストされます。
[#153286] とタイプすると [#153286: Change instrument causes a crash](#) が得られます。

外部リンク

- [How to write a good bug report: step-by-step instructions](#) (MuseScore HowTo)
- [How to attach a file](#) (MuseScore HowTo)
- [Compose tips](#)

付録

キーボードショートカット

ほとんどのキーボードショートカットはカスタマイズでき、編集 → 環境設定... → ショートカット (Mac: MuseScore → 環境設定... → ショートカット) で行います。以下、当初ショートカット設定の一部です。

ナビゲーション

スコアの最初へ: Home (Mac: Fn+←)
スコアの最終頁へ: End (Mac: Fn+→)
検索 / GO TO (小節番号、リハーサルマーク、あるいは XX をページ番号として pXX): Ctrl+F (Mac: Cmd+F)

次のスコアへ: Ctrl+Tab
前のスコアへ: Shift+Ctrl+Tab

ズームイン: Ctrl++ (システムに依存) (Mac: Cmd++) ; あるいは Ctrl (Mac: Cmd) + 上スクロール
ズームアウト: Ctrl+- (Mac: Cmd+-); あるいは Ctrl (Mac: Cmd) + 下スクロール

次のページへ: Pg Dn; Or Shift + 下スクロール (Mac: Fn+↓)
前のページへ: Pg Up; Or Shift + 上スクロール (Mac: Fn+↑)

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

次の音符へ: →
前の音符へ: ←

下の音符へ (コードの中や下の譜表): Alt+↓
上の音符へ (コードの中や上の譜表): Alt+↑

コードの中の一番上の音符へ: Ctrl+Alt+↑ (Ubuntu ではこのショートカットはワークスペースへの移動)
コードの中の一番下の音符へ: Ctrl+Alt+↓ (Ubuntu ではこのショートカットはワークスペースへの移動)

次の要素 (ユーザー補助): Alt+→
前の要素 (ユーザー補助): Alt+←

音符の入力

音符入力モードを開始: N
音符入力モードを終了: N Or Esc

音価

1 ... 9: 音価を指定 音符の入力 をご参照

前の音符の半分の音価: Q
前の音符の倍の音価: W
音価を付点分短く: Shift+Q (例: 付点 4分音符 は4分音符になり、4分音符は付点8分音符になる。)
音価を付点分長く: Shift+W (例: 8分音符は付点8分音符になり、付点8分音符は4分音符になる。)

声部

音符入力モードにあつて、声部を選ぶには:

声部 1: Ctrl+Alt+1 (Mac: Cmd+Option+1)
声部 2: Ctrl+Alt+2 (Mac: Cmd+Option+2)
声部 3: Ctrl+Alt+3 (Mac: Cmd+Option+3)
声部 4: Ctrl+Alt+4 (Mac: Cmd+Option+4)

ピッチ

ピッチは音名 (A-G) の文字入力で、あるいは MIDI キーボードで行えます。詳しくは音符の入力をご参照ください。

前の音符やコードの繰り返し: R (異なる音価での繰り返しには、入力前に音価を選んでおきます。)

選択したものの繰り返し: R (選択した最後の音符の次の音符から繰り返します)

ピッチを1オクターブ高く: Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)
ピッチを1オクターブ低く: Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)

ピッチを半音上げる (♯): ↑
ピッチを半音下げる (♭): ↓
1音階上げる: Alt+Shift+↑
1音階下げる: Alt+Shift+↓

異名同音を、記譜調・合奏調とも、順に表示: J
異名同音を、その時点の表示についてのみ、順に表示: 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]

レイアウト

上下反転 (符幹、スラー、タイ、連符の括弧など): X
符頭を左右反転: Shift+X
小節の間隔を 広くする: }
小節の間隔を 狭くする: {
選択した縦線で譜表を 折り返す: Return
選択した縦線でページを区切り: Ctrl+Return (Mac: Cmd+Return)

アーティキュレーション

スタッカート: Shift+S
テヌート: Shift+N
スフォルツァンド (アクセント): Shift+V
マルカート: Shift+O
装飾音符 (acciaccatura): /
クレッシェンド: <
デクレッシェンド: >

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
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: 現在と次の音節が "-" で分けてある場合: -, でなければ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+- (Mac: Cmd+-)
音節を右に 1sp 移動: Ctrl+ (Mac: Cmd+)
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+)

歌詞に関するショートカットキーの詳細は歌詞をご参照ください。

表示

タイムライン: 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: F8 (Mac: Fn+F8)
ピアノキーボード: P
選択フィルタ: F6
全画面表示: Ctrl+U

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
要素をデフォルト位置にリセット: Ctrl+R (Mac: Cmd+R)

参照

- 環境設定: ショートカットキー

Command line options

MSCORE(1)—General Commands Manual Page

NAME

mscore, MuseScore3—MuseScore 3 sheet music editor

SYNOPSIS

You can launch MuseScore from the command line by typing

- `mscore [options] [filename ...]` (Mac and Linux/BSD/Unix)
- `musescore [options] [filename ...]` (Linux/BSD/Unix)
- `MuseScore3.exe [options] [filename ...]` (Windows)

[options] and [filename] are optional. For this to work the MuseScore executable must be in %PATH% (Windows) resp. \$PATH (Mac and Linux). If it is not, see [Revert to factory settings](#) for detailed instructions on how and where to find and execute the MuseScore executable from the command line on the various supported platforms.

A more detailed synopsis follows:

```
mscore [-deFfhilMnOPRstvw]
[-a | --use-audio driver]
[-b | --bitrate bitrate]
[-c | --config-folder pathname]
[-D | --monitor-resolution DPI]
[-d | --debug]
[-E | --install-extension extension file]
[-e | --experimental]
[-F | --factory-settings]
[-f | --force]
[-h | -? | --help]
[-I | --dump-midi-in]
[-i | --load-icons]
[-j | --job file.json]
[-L | --layout-debug]
[-M | --midi-operations file]
[-m | --no-midi]
[-n | --new-score]
[-O | --dump-midi-out]
[-o | --export-to file]
[-P | --export-score-parts]
[-p | --plugin name]
[-R | --revert-settings]
[-r | --image-resolution DPI]
[-S | --style style]
[-s | --no-synthesizer]
[-T | --trim-image margin]
[-t | --test-mode]
[-v | --version]
[-w | --no-webview]
[-x | --gui-scaling factor]
[--diff]
[--long-version]
[--no-fallback-font]
[--raw-diff]
[--run-test-script]
[--score-media]
[--score-meta]
[--score-highlight-config]
```


`--score-mp3]`
`--score-parts]`
`--score-parts-pdf]`
`--score-transpose]`
`--source-update]`
`--template-mode]`
`[file ...]`

DESCRIPTION

MuseScore is a Free and Open Source WYSIWYG cross-platform multi-lingual music composition and notation software, released under the GNU General Public Licence (GPLv2).

Running **mscore** without any extra options launches the full graphical MuseScore program and opens any files specified on the command line.

The options are as follows:

-a | **--use-audio** *driver*

Use audio driver: one of **jack**, **alsa**, **portaudio**, **pulse**

-b | **--bitrate** *bitrate*

Set MP3 output bitrate in kbit/s

-c | **--config-folder** *pathname*

Override configuration and settings directory

-D | **--monitor-resolution** *DPI*

Specify monitor resolution (override autodetection)

-d | **--debug**

Start MuseScore in debug mode

-E | **--install-extension** *extension file*

Install an extension file; soundfonts are loaded by default unless **-e** is also specified

-e | **--experimental**

Enable experimental features, such as [layers](#)

-F | **--factory-settings**

Use only the standard built-in presets ("factory settings") and delete user preferences; compare with the **-R** option (see also [Revert to factory settings](#))

-f | **--force**

Ignore score corruption and version mismatch warnings in "converter mode"

-h | **-?** | **--help**

Display an overview of invocation instructions (doesn't work on Windows)

-I | **--dump-midi-in**

Display all MIDI input on the console

-i | **--load-icons**

Load icons from the filesystem; useful if you want to edit the MuseScore icons and preview the changes

-j | **--job** *file.json*

Process a conversion job (see [EXAMPLES](#) below)

-L | **--layout-debug**

Start MuseScore in layout debug mode

-M | **--midi-operations** *file*

Specify MIDI import operations file (see [EXAMPLES](#) below)

-m | **--no-midi**

Disable MIDI input

-n | **--new-score**

Start with the New Score wizard regardless whether it's enabled or disabled in the user preferences

-O | **--dump-midi-out**

Display all MIDI output on the console

-o | **--export-to** *file*

Export the given (or currently opened) file to the specified output *file*. The file type depends on the extension of the filename given. This option switches to "converter mode" and avoids the graphical user interface.

-P | **--export-score-parts**

When converting to PDF with the **-o** option, append each part's pages to the created PDF file. If the score has no parts, all default parts will temporarily be generated automatically.

-p | **--plugin** *name*

Execute the named plugin

-R | --revert-settings

Use only the standard built-in presets ("factory settings") but do not delete user preferences; compare with the **F** option

-r | --image-resolution *DPI*

Set image resolution for conversion to PNG files. Default: 300 DPI (actually, the value of "Resolution" of the PNG option group in the [Export tab of the preferences](#))

-S | --style *style*

Load a style file first; useful for use with the **-o** option

-s | --no-synthesizer

Disable the integrated software synthesizer

-T | --trim-image *margin*

Trim exported PNG and SVG images to remove whitespace surrounding the score. The specified *margin*, in pixels, will be retained (useful for a tightly cropped image). When exporting to SVG, this option only works with single-page scores.

-t | --test-mode

Set test mode flag for all files, includes **--template-mode**

-v | --version

Display the name and version of the application without starting the graphical user interface (doesn't work on Windows)

-w | --no-webview

Disable the web view component in the Start Center

-x | --gui-scaling *factor*

Scale the score display and other GUI elements by the specified *factor*; intended for use with high-resolution displays

--diff

Print a conditioned diff between the given scores

--long-version

Display the full name, version and git revision of the application without starting the graphical user interface (doesn't work on Windows)

--no-fallback-font

Don't use Bravura as fallback musical font

--raw-diff

Print a raw diff between the given scores

--run-test-script

Run script tests listed in the command line arguments

--score-media

Export all media (except MP3) for a given score as a single JSON document to stdout

--highlight-config

Set highlight to svg, generated from a given score

--score-meta

Export score metadata to JSON document and print it to stdout

--score-mp3

Generate an MP3 for the given score and export it as a single JSON document to stdout

--score-parts

Generate parts data for the given score and save them to separate mscz files

--score-parts-pdf

Generate parts data for the given score and export it as a single JSON document to stdout

--score-transpose

Transpose the given score and export the data to a single JSON file, print it to stdout

--source-update

Update the source in the given score

--template-mode

Save files in template mode (e.g. without page sizes)

MuseScore also supports the [automatic Qt command line options](#) [↗](#).

Batch conversion job JSON format

The argument to the **-j** option must be the pathname of a file comprised of a valid JSON document honoring the following specification:

- The top-level element must be a JSONArray, which may be empty.

- Each array element must be a JSONObject with the following keys:
 - `in`: Value is the name of the input file (score to convert), as JSONObject.
 - `plugin`: Value is the filename of a plugin (with the `.qml` extension), which will be read from either the global or per-user plugin path and executed before the conversion output happens, as JSONObject. Optional, but at least one of `plugin` and `out` *must* be given.
 - `out`: Value is the conversion output target, as defined below. Optional, but at least one of `plugin` and `out` *must* be given.
- The conversion output target may be a filename (with extension, which decided the format to convert to), as JSONObject.
- The conversion output target may be a JSONArray of filenames as JSONObject, as above, which will cause the score to be written to multiple output files (in multiple output formats) sequentially, without being closed, re-opened and re-processed in between.
- If the conversion output target is a JSONArray, one or more of its elements may also be, each, a JSONArray of two JSONStrings (called first and second half in the following description). This will cause part extraction: for each such two-tuple, all extant parts of the score will be saved *individually*, with filenames being composed by concatenating the first half, the name (title) of the part, and the second half. The resulting string must be a valid filename (with extension, determining the output format). If a score has no parts (excerpts) defined, this will be silently ignored without error.
- Valid file extensions for output are:

<code>flac</code>	Free Lossless Audio Codec (compressed audio)
<code>metajson</code>	various score metadata (JSON)
<code>mid</code>	standard MIDI file
<code>midi</code>	standard MIDI file
<code>mlog</code>	internal file sanity check log (JSON)
<code>mp3</code>	MPEG Layer III (lossy compressed audio)
<code>mpos</code>	measure positions (XML)
<code>mscx</code>	uncompressed MuseScore file
<code>mscz</code>	compressed MuseScore file
<code>musicxml</code>	uncompressed MusicXML file
<code>mxl</code>	compressed MusicXML file
<code>ogg</code>	OGG Vorbis (lossy compressed audio)
<code>pdf</code>	portable document file (print)
<code>png</code>	portable network graphics (image)—Individual files, one per score page, with a hyphen-minus followed by the page number placed before the file extension, will be generated.
<code>spos</code>	segment positions (XML)
<code>svg</code>	scalable vector graphics (image)
<code>wav</code>	RIFF Waveform (uncompressed audio)
<code>xml</code>	uncompressed MusicXML file

See below for an example.

ENVIRONMENT

`SKIP_LIBJACK`
Set this (the value does not matter) to skip initialization of the JACK Audio Connection Kit library, in case it causes trouble.

`XDG_CONFIG_HOME`
User configuration location; defaults to `~/.config` if unset.

`XDG_DATA_HOME`
User data location; defaults to `~/.local/share` if unset.

Note that MuseScore also supports the normal Qt environment variables such `asQT_QPA_GENERIC_PLUGINS`, `QT_QPA_PLATFORM`, `QT_QPA_PLATFORMTHEME`, `QT_QPA_PLATFORM_PLUGIN_PATH`, `QT_STYLE_OVERRIDE`, `DISPLAY`, etc.

FILES

`/usr/share/muscore-3.0/` contains the application support data (demos, instruments, localization, system-wide plugins, soundfonts, styles, chords, templates and wallpapers). In the Debian packages, system-wide soundfonts are installed into `/usr/share/sounds/sf2/`, `/usr/share/sounds/sf3/` OR `/usr/share/sounds/sfz/`, respectively, instead.

The per-user data (extensions, plugins, soundfonts, styles, templates) and files (images, scores) are normally installed into subdirectories under `~/.MuseScore3/` but may be changed in the configuration. Note that snapshot, alpha and beta versions use `MuseScore3Development` instead of `MuseScore3` in all of these paths.

`$XDG_CONFIG_HOME/MuseScore/MuseScore3.ini` contains the user preferences, list of recently used files and their locations, window sizes and positions, etc. See above for development version paths.

`$XDG_DATA_HOME/data/MuseScore/MuseScore3/` contains updated localization files downloaded from within the program, plugin information, cached scores, credentials for the `muscore.com` community site, session information, synthesizer settings, custom key and time signatures and shortcuts. See above for development version paths.

EXAMPLES

Convert a score to PDF from the command line

```
mscore -o 'My Score.pdf' 'My Score.mscz'
```

Run a batch job converting multiple documents

```
mscore -j job.json
```

This requires the file `job.json` in the current working directory to have content similar to the following:

```
[
  {
    "in": "Reunion.mscz",
    "out": "Reunion-coloured.pdf",
    "plugin": "colornotes.qml"
  },
  {
    "in": "Reunion.mscz",
    "out": [
      "Reunion.pdf",
      [ "Reunion (part for ", ").pdf" ],
      "Reunion.musicxml",
      "Reunion.mid"
    ]
  },
  {
    "in": "Piece with excerpts.mscz",
    "out": [
      "Piece with excerpts (Partitura).pdf",
      [ "Piece with excerpts (part for ", ").pdf" ],
      "Piece with excerpts.mid"
    ]
  }
]
```

The last part of the job would, for example, cause files like `Piece with excerpts (part for Violin).pdf` to be generated alongside the conductor's partitura and a MIDI file with the full orchestra sound, whereas the equivalent part of the Reunion conversion will be silently ignored (because the Reunion piece (a MuseScore demo) has no excerpts defined).

MIDI import operations

The attached [midi_import_options.xml](#) is a sample MIDI import operations file for the **-M** option.

DIAGNOSTICS

The **mscore** utility exits 0 on success, and >0 if an error occurs.

SEE ALSO

`fluidsynth(1)`, `midicsv(1)`, `timidity(1)`, `qtoptions(7)`

<https://musescore.org/handbook>

Online Handbook, full user manual

<https://musescore.org/forum>

Support Forum

<https://musescore.org/en/node/278582>

Reverting to factory settings (troubleshooting)

<https://musescore.org/project/issues>

Project Issue Tracker—Please check first to if the bug you're encountering has already been reported. If you just need help with something, then please use the [support forum](#) instead.

<http://doc.qt.io/qt-5/qguiapplication.html#supported-command-line-optio...>

Documentation of automatic Qt command line options

STANDARDS

MuseScore attempts to implement the following standards:

- MusicXML 3.1 (score interchange format)
- SF2 (SoundFont 2.01)
- SF3 (SoundFont with OGG Vorbis-compressed samples)
- SFZ (Storzato soundfont)
- SMuFL (Standard Music Font Layout 1.20)

HISTORY

MuseScore was split off the MusE sequencer in 2002 and has since become the foremost Open Source notation software.

AUTHORS

MuseScore is developed by **MuseScore BVBA** and others.

This manual page was written by *mirabilos* <tg@debian.org>.

CAVEATS

The automatic Qt command line options are removed from the argument vector before the application has a chance at option processing; this means that an invocation like `mscore -S -reverse` has no chance at working because the `-reverse` is removed by Qt first.

BUGS

- MuseScore does not honor `/etc/papersize`.
- Probably some more; check the project's bug tracker (cf. [SEE ALSO](#)).

MuseScore—January 12, 2021

New features in MuseScore 3.6

New score setup and layout features

MuseScore 3.6 introduces a new music font, Leland, a new default text font, Edwin (a version of New Century Schoolbook), and many new default settings. It also

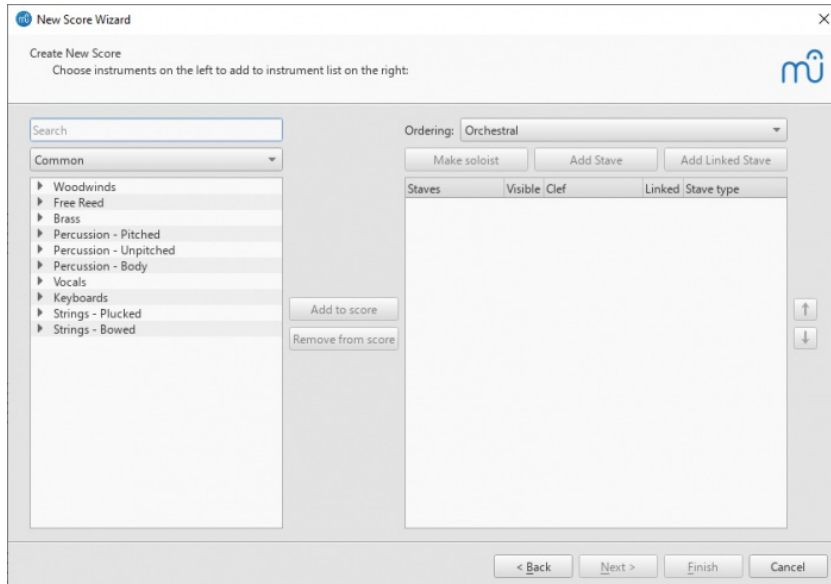
introduces a number of new features which are available in all newly-created scores by default, and which can also be applied automatically or manually to existing scores.

The three main features, which are interrelated, are:

- Automatic instrument ordering
- Automatic brackets and braces
- Vertical justification of staves

The first two features apply at score creation time and are available in the New Score Wizard, though they can also be accessed later in the Instruments panel. Previously, it was up to the user to arrange instruments and add brackets manually once the score was created. The aim of these new features is to save time and give a better default result in the majority of cases, but it is not intended to accommodate every possible score setup. For unusual layouts, the results can be customised after the score is created, the features can be turned off completely, or a template could be used.

Automatic instrument ordering



When creating a new score via 'Choose Instruments', there is now an 'Ordering' dropdown showing the current system of instrument ordering. 'Orchestral' is the default. As instruments are added to the score, they will be added in the correct position according to the selected ordering. (Previously, each instrument would appear below whichever was currently selected in the right-hand list.) This also makes it easy to, for instance, add a double wind section, by selecting Flute, Oboe, Clarinet and Bassoon in the left-hand list, and clicking 'Add to score' twice.

Each ordering defines a position in the score for solo instruments. For example, in an orchestral ordering, this is above the strings. With an instrument selected in the right-hand list, the 'Make soloist' button will move it to that position. You can designate multiple soloists; within the soloist 'section' the overall ordering will apply. Solo instruments will have "solo" added to their name by default, and will be numbered separately from non-solo instruments, where relevant. Note that the soloist designation is a score layout feature only and has no impact on playback.

One quirk is that, for now, only a single soloist position is defined per ordering, so a work with a chorus plus both vocal and instrumental soloists will place the instrumental soloists above the chorus. These will need to be moved manually.

As before, instruments can be moved up and down manually with the buttons that are now to the right of the list. In the dropdown the ordering will have '(Customised)' appended to its name. The customised ordering is saved with the score. You can reset the order by selecting the original ordering (or a different one) from the dropdown.

Selecting the 'Custom' ordering disables this feature entirely, as well as the automatic bracketing.

Automatic brackets and braces

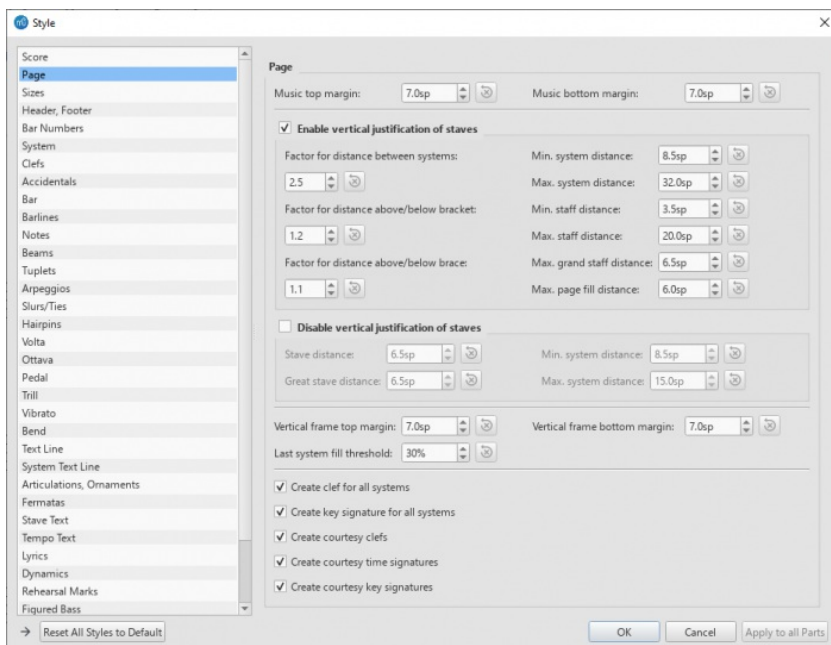
The predefined ordering assigns instrument *families* (flutes, oboes, clarinets, etc.) and arranges those families into *sections* (woodwind, brass, percussion, etc.). Brackets are added automatically according to these simple rules:

- A heavy bracket is applied to all adjacent instruments of the same section, assuming there is more than one
- a thin square bracket is applied to all adjacent identical instruments (four horns, for example)
- a curly brace is applied to each single instrument which is notated on more than one staff (piano and harp, most commonly)

Again, while this should provide reasonable defaults for most scores, it won't give perfect results for every possible style or layout. Fortunately, it is easy to make adjustments once the score is created.

Vertical justification of staves

There is a new algorithm for vertically justifying staves to properly fill the page, which is turned on by default for new scores in MuseScore 3.6. To turn this off, uncheck Format > Style > Page > Enable vertical justification of staves.



The basic principle of the algorithm is to try to make the space between staves equal, subject to two settings (all in Format > Style > Page):

- The space either side of a system may be increased proportionally by adjusting the "Factor for distance above/below bracket" setting to a value greater than 1. For example, if this is set to 1.5, the algorithm will attempt to make the space either side of a bracket 1.5 times the 'standard' space used elsewhere.
- The same thing can be applied to braces with the "Factor for distance above/below brace" setting.

The space between a brace and bracket will be determined by the larger of these two values. The "Max. great staff distance" setting is used to limit the amount of distance between staves joined by a curly brace. This is useful as these staves generally need to be read at once in a single glance by the player.

The "Max. system distance" and "Max. stave distance" should have reasonably large values to enable the routine to fill even quite sparse pages. Sometimes a page will not have enough staves for it to make sense to justify. In this case, once the algorithm first equalises the space as described above, it then adds extra space between the staves up to a maximum of the setting given in "Max. page fill distance" (multiplied by any relevant factor setting). If you find many pages are not fully justified, but you'd like them to be, try adjusting this setting. In general, a low value is likely to be best for a score with a small number of staves per system, and a larger one for larger numbers of staves.

The vertical justification is dynamic, and not tied to the section assignments of instruments used to determine the score order at the setup stage, so if you add or remove brackets the spacing will change accordingly. In the same way, if empty staves are hidden on a given system, the spacing will be determined only by the brackets which are present on that system.

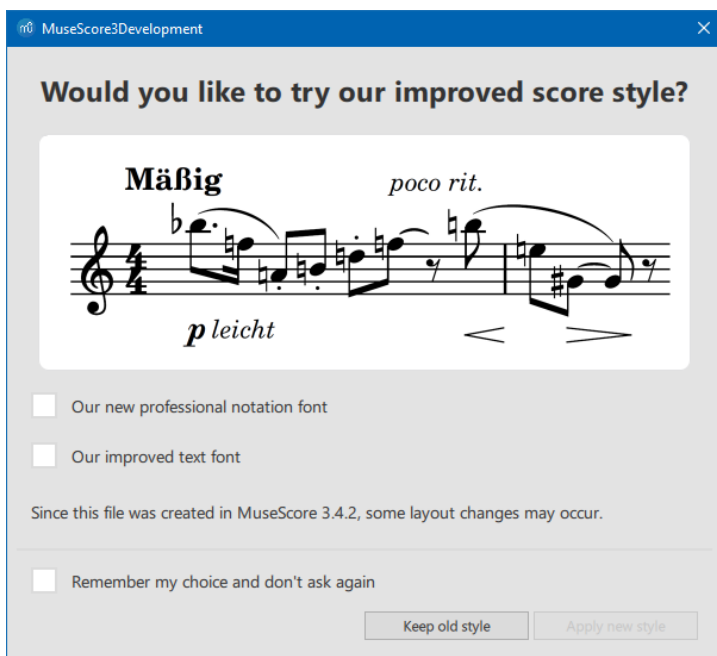
Hopefully the default settings give good results in most cases, but it might take a bit of experimentation with the settings depending on the makeup of a score. If you are used to using spacers to achieve similar results, it is best to try to find settings which give a good result for the majority of the score, and use spacers only where local adjustments are necessary. It is planned for future versions to make this more configurable. For example, extra space could be suppressed for a specific bracket, or the value might be increased or decreased for a particular page or system.

Indentation of first systems

This new option, which is turned on by default, is found in Style > Score > Enable indentation on first system. As the name suggests, it will indent the first system of a section in the customary way for classical scores. (The old workaround of using a frame for this is no longer necessary.) If there are instrument labels present, the maximum of either the value given for this setting or the length of the labels will apply.

Applying new features to existing scores

When opening an old score, a dialog box gives the option to apply either the new notation font Leland, or the new text font Edwin, or both. Each of these applies a subset of the new default 3.6 style settings beyond just the font changes, for example, line widths and text sizes, but does not apply every one of the the new defaults, in the interest of minimising disruptive layout changes.



To apply *all* of the new defaults, including these text and notation font changes, open the Format > Style window and click the "Reset All Styles to Default" button at the bottom. This was formerly the Format > Reset Style menu option. The button behaves the same way, except that it no longer resets the page layout options which are set in the Format > Page Settings window; that window now has its own equivalent button, which will reset only those settings it contains. This means that the new style options can be tried out without completely ruining the layout of the score, though a few settings in the Score and Page settings of the Style window may need to be re-set manually.

If it is an option, delete any non-essential system and page breaks, then select the whole score and select Format > Stretch > Reset Layout Stretch. Also delete spacers if you want to see the default results of the new vertical justification algorithm (see below).

Edwin has wider character sizes in general than FreeSerif (though slightly smaller default point sizes are used) so it is quite likely that the Edwin option will cause layout changes, particularly in scores with lyrics. Leland will affect the spacing less radically, but some adjustments may still be necessary.

Text items which have local style overrides applied will not have those customisations removed, either as part of the score migration process, or via the Reset Styles options. This may result in an inconsistent score where some text retains its old font face or size. The new menu option Format > Reset Text Style Overrides will remove these customisations, resetting all text items to match the currently defined text styles. (This is equivalent to clicking 'Reset to style default' for each attribute in the Text area of the Inspector.) Note that this does *not* remove Custom Formatting, which must be done manually if required.

Applying new automatic instrument ordering and bracketing

Press I to open the Instruments panel, or choose the Edit > Instruments menu item. Assuming the score was created pre-3.6, the selected ordering will be 'Custom'. If you wish to apply a standard ordering, select one from the menu, for example 'Orchestral'. The instruments in the score will be reordered according to that definition, and have brackets and braces applied accordingly. Note that any existing brackets and braces will be deleted.

Applying vertical justification of staves

If you want to use this feature but have previously been using spacers to create extra or fixed distance between staves, it would be best to delete all those spacers first, as they will distort how the new algorithm works. A quick way to do this is by right-clicking any spacer, choosing Select > All Similar Elements, and pressing Delete.

Turn this feature on by selecting Style > Page > Enable vertical justification of staves. Then you can reintroduce spacers if there are specific places where the default spacing needs adjustment.

Other engraving changes in 3.6

In the process of investigating style settings, engraving issues, and creating a new music font, many issues were uncovered which needed to be corrected and which may have a small impact on the appearance of existing scores. In some cases it is possible to undo these manually.

Beam spacing

A long-standing error in the interpretation of the beamDistance setting that is defined alongside SMuFL fonts meant that this value was frequently half as big as it ought to be in MuseScore, including with Emmentaler and Bravura. (MuseScore defines the distance between beams as a percentage of the thickness of a beam, but for SMuFL the setting is an absolute distance in stave spaces. The normal thickness of a beam is 0.5sp, and the standard distance between beams is also 0.25sp, which MuseScore interpreted as 25% of 0.5sp, i.e. 0.125sp.)

The new correct interpretation of this value, 50%, will be applied even to existing scores, unless this value had been explicitly overridden. The extra space is added inwards, so the position of the outermost beams remains the same. If you really want the old, very-tight spacing, set Style > Beams > Beam distance manually to 25%.

Before (beam distance 25%):



After (beam distance 50%):



Ledger line length

In a similar way, MuseScore interpreted this SMuFL value as the total extension of the ledger line beyond the notehead (i.e. $x/2$ at each side), when the value is meant to be the extension at each side. This error was also masked by a square cap being used for the line, rather than a straight cap, thus also adding half of the line thickness at each end.

As with beam spacing, if this setting was not explicitly overridden in the file, a new default will be applied even in old scores, but this will give identical results. If you did adjust this value, this value will be preserved, but will produce ledger lines that are too long. You can convert the value manually with the formula:

$$\text{new value} = (x / 2) - (y / 2)$$

where x is the previous 'Ledger line length' value, and y is the 'Ledger line thickness' value. Or, just use the now correctly-interpreted default settings for each font:

- Leland: 0.35sp
- Bravura, Gonville, Petaluma: 0.40sp
- Emmentaler: 0.38sp

Stem caps and flag positions

Round caps were previously drawn on stems. This has been replaced with a flat cap. Partly this is to make the length of the stem more exact, but mainly it is so that the round cap does not obscure the design of the tip of the flag symbols in each font. Emmentaler's flags, for instance, are designed with a flat tip; Bravura and Leland have rounded tips which are not exactly symmetrical.

The placement of flags was also previously at odds with SMuFL fonts: a calculation was made of how much to extend the stem for a given number of flags, and then the flag symbol was drawn with the top or bottom of its bounding box at the end of the stem. Now, the presence of flags does not affect stem length (i.e. a normal

length stem is used for a note according to its vertical position and stem direction) and the flag symbol is then placed with its $y=0$ at the end of the stem. Any 'extension' of the stem is thus determined by the extent to which the flag symbol extends above or below $y=0$. The flags in Emmentaler, as used within MuseScore, have been repositioned to reflect this, and to match other SMuFL fonts.

The result of this is that flags may appear slightly lower or higher than they did previously; however, their positioning now reflects the intentions of the designers of each of the available fonts. Beamed notes are not affected.

Before (Bravura, in 3.5):



After (Bravura, in 3.6):



Bracketed accidentals

Previously MuseScore did not add any space between the bounding boxes of accidentals and brackets around them. Now a small amount of padding is added, which can be customised via **Style > Accidentals > Padding inside parentheses**.

Before (Bravura, in 3.5):



After (Bravura, in 3.6):



Accidentals in Emmentaler

These have been replaced with those taken from Parnassus. For details, see [PR #6747](#).

MuseScore 3 の新機能

MuseScore 3 には新機能や強化された機能がいくつも含まれています。それを短くまとめ [Release notes for MuseScore 3](#) をご参照ください。もう少し詳しい解説をハンドブックの該当ページを参照しつつ、以下お知らせします。

自動配置

MuseScore はスコア上の各要素を (a) スタイル デフォルトに設定されたプロパティと (b) 手動による調整に従って位置決めします。自動配置が可能な要素については、MuseScore は重なり合うことを避けるよう、必要に応じて1つあるいは複数の要素を移動します。

自動配置 をご参照ください。

デフォルト位置

ほとんどの要素のデフォルト位置はフォーマット → スタイル の設定によって決まります。そのデフォルト設定を変えることができますし、**インスペクタ** で手動で調整 (下記ご参照) し、さらにその右側にある "S (スタイルに設定)" を使ってスタイルに設定することができます。

要素のタイプによりプロパティは異なりますが、概ね次のものが含まれます。

- 配置 上下 (譜表の上か下に表示するかを特定)
- オフセット (デフォルト位置からの上下を特定)
- 自動配置での最小間隔 (自動配置が有効な場合、他の要素との最小間隔)

自動配置 をご参照ください。

手動で調整

多くの要素は譜表の上あるいは下に配置することができます。ある要素の位置を上から下、あるいは下から上に変えるには **インスペクタ** の "配置" で設定するか、キーボードショートカットの "X" を押します。

位置を手動で調整するにはドラッグするか、あるいはインスペクタのオフセットを変更します。ただし、どちらの方法でも他の要素と重なるような設定はできません。自由に位置決めをしたい場合には、自動配置のチェックを外します。

自動配置 をご参照ください。

自動配置を不可とする

その要素の自動配置を不可とするには、インスペクタの "自動配置" のチェックを外します。その要素はデフォルト位置に戻り、他の自動配置となっている要素の

影響を受けません。

自動配置をご参照ください。

積み重ね順

インスペクタの"積み重ね順"設定で、複数の要素が重なり合い自動配置によって動かない場合にどの要素が積み重なるかをコントロールします。

自動配置をご参照ください。

テキスト・フォーマット

テキストのフォーマットは3つの条件で行われます。

- その要素に指定されているテキストスタイルは、フォント、アライメント、フレームといった要素のデフォルトを設定しています。
- これらのテキストのプロパティを変えるには、インスペクタを経由して選択した要素に適用します。
- テキスト・ツールバーを使えば、特定の文字にカスタムフォーマットを適用できます。

テキストの基本、テキストスタイルとプロパティをご参照ください。

テキストスタイル

それぞれのテキスト要素はそれに応じたテキストスタイルを伴っています。その要素の種類によりデフォルトのスタイルが設定されていて、譜表テキストには譜表テキストスタイルがあり、強弱記号には強弱記号テキストスタイルといった具合です。テキストスタイルはフォント、サイズ、太文字/イタリック体/下線の要否、アライメント、フレームの要否を定める既定値です。

フォーマット→スタイル→テキストスタイルを使えば、これらテキストスタイルの既定値を変更できます。例えば、リハーサル記号を大きくとか、歌詞をイタリック体にすることができます。こうした変更はそのスタイルを使う他の記号で既に入力済みのものも、その後加えるものについても適用されます。フォーマット→スタイルのダイアログで、テキストスタイル設定の一部が含まれている要素もあります。設定はリンクしていて、小節番号のフォントサイズはフォーマット→スタイル→小節番号でも、フォーマット→スタイル→テキストスタイル→小節番号でも変更可能です。効果は同じで、スコア上の小節番号全部がそのサイズになります。インスペクターを使ってテキストスタイルの既定値を変更することもできます。下の [テキストプロパティ](#)をご参照ください。

譜表テキスト、リハーサル記号や歌詞など直接入力したテキスト要素のほとんどについて、インスペクターのスタイルコントロールを使って別のテキストスタイルにすることができます。そうすることで、その要素の"本来の"スタイルとは異なるスタイルを使った表示となります。例えば、譜表テキストを選択し、テンポスタイルを与えることによって、あたかもテンポ記号のような表示にすることができます。

テキストの基本、テキストスタイルとプロパティをご参照ください。

テキストプロパティ

テキストコントロールはそのスタイルが使われる要素のプロパティの既定値を定めていますが、インスペクターを使えば特定の要素について、それらプロパティを変更することができます。例えば **Ctrl+クリック** で複数の譜表テキストを選択して、インスペクターでそれを大きくすることが可能です。各要素の右側にある"元のスタイルに戻す"ボタンを使えば、既定値に戻ります。"S (スタイルに設定)" ボタンをクリックして、スタイルを一致させることもできます。従って、たとえば小節番号全部のサイズを変える方法として、小節番号一つ選んでインスペクターでサイズを変更し、"S (スタイルに設定)" をクリックする方法もあります。

テキストの基本、テキストスタイルとプロパティ

カスタムフォーマット

以前のバージョンと同じように、主ウィンドウの下に表示されるツールバーを使ってテキストをカスタムフォーマットを適用できます。したがって、一つの文で一語だけを太字にして他は通常のまましたり、特定の文字を上付き文字としたりできます。また、インスペクターの[カスタムフォーマットを削除]ボタンを使用して選択したテキスト要素からカスタムフォーマットを全て取り除くこともできます。

テキスト編集をご参照ください。

譜表の種類を変更

スコアの間で、譜表のサイズ、符頭の形状といった符頭の在り方、拍子記号の生成など、譜表プロパティを変更することができます。譜表タイプの変更のシンボルはテキストパレットにあります。これを、変更したい小節に加えてから、インスペクターを使って 譜表の種類を変更のプロパティを変更します。

譜表の種類を変更をご参照ください。

一時的・カットウェイ譜表

特定の段について一時的な譜表を作成するには、まず通常の手順(編集→楽器)で譜表を加え、音符・休符を入力した後、その譜表を右クリックして [譜表/パートのプロパティ...](#) を選び、"空の譜表を隠す"を"常に"に設定します。こうすることにより、(フォーマット→スタイルで)スコア全体に対する"空の譜表を隠す"を有効にしなくても、その譜表は必要な個所でのみ表示されることとなります。"空の譜表を隠す"の既定値は"自動"で、"(スタイルで)空の譜表を隠す"が有効であって、その譜表が空のときに非表示になります。他の設定の"確認しない"は"(スタイルで)空の譜表を隠す"が有効であってもその譜表は非表示になりません。"楽器"は複数の譜表からなる楽器についてそれら全ての譜表が空の場合にのみ非表示となります。

カットウェイ譜表は オシア や カットウェイ スコア と呼ばれる音符が記譜されている小節のみを表示するもので、それを作るには、譜表を右クリックして [譜表/パートのプロパティ...](#) を選び、"カットウェイ"オプションを有効にします。これは"空の譜表を隠す (スタイル)"や"空の譜表を隠す (譜表/パートのプロパティ)"とは関わりなく利用できます。

段のセパレーター

"段のセパレーター"は短い斜線の集まりで、一つのページにある複数の段を見た目で分けるために使われます。MuseScore ではこれを自動的に加えることができ、[フォーマット→スタイル→段でセパレータの位置](#)を左、右、あるいは両方に設定できます。個々のセパレータのスコア上の位置は手動で調整でき、非表示とすることもできます(現時点でこれらの設定は保存できません)。

譜表の距離

MuseScoreにおける自動配置機能の一部として譜表の距離は自動で設定されるので、最小の間隔を設定しておいて、あとは必要に応じてより広くするよう MuseScore に任せておくことができます。MuseScore 2 では"譜表スペーサー"で譜表の距離を増やすことができましたが、MuseScore 3 では減らず"譜表スペーサー固定"も"区切りとスペーサー"パレットにあり、そのスペーサーを適用して高さを調整します。そうすることで重なり合いを避けるべく MuseScore がスペースを加えるのではなく、自ら対応することができます。

スペーサーをご参照ください。

Don't Break

現在利用できません

In addition to the system, page, and section breaks familiar from MuseScore 2, the "Breaks & Spacers" palette now contains a new "Don't Break" element. This allows

you to force two measures to be kept together, for example, if there is some complex passage that spans the measures and you want to make sure they are adjacent. If both measures don't fit on a system, MuseScore moves them both to the next system. (currently, this leaves a "hole" at the end of the first staff - is this a bug or is there some purpose behind it?)

声部からパート譜へ

スコア上の様々な楽器からパート譜を作成することができる機能に加え、一つの楽器の特定の譜表、あるいは特定の譜表の特定の声部をパートとすることもできます。これにより、例えばフルート1とフルート2といった複数のパートをそれぞれ異なるパートとしたまま、それを合わせた1つの譜表を作ることができます。

パートのダイアログの下側に、「スコア記載の楽器」と「パート譜の楽器」の2つのセクションが設けられました。「新規」（あるいは「すべて新規」）を使ってパート譜を作り出せば、上側にあるどのパートについても、下側で、そのパートにどの楽器を選ぶかだけでなく、選ばれた楽器のどの譜表のどの声部を選ぶかを選べます。

ある楽器をパート譜に加えるには「スコア記載の楽器」でその楽器を選び、「+」を押します。パート譜からある楽器を削除するには「パート譜の楽器」でその楽器を選び、「-」を押します。パート譜で譜表や声部をカスタマイズするには、「パート譜の楽器」のその楽器の前にある矢印をクリックすると、その楽器のすべての譜表と声部が拡大表示されます。譜表を削除するにはそれを選んで「-」を押し、声部を削除するにはそのチェックを外します。

限定: 譜表で声部1だけを選択した場合、そのパート譜の譜表には声部1だけが含まれることになります。ですから、フルート1とフルート2を同じ譜表に記譜するには、たとえ途中で同じフレーズであるとしても2つの声部をその譜表に記譜する必要があります。また、そのフレーズのリズムが同じであったとしても2つのパートを重音で記譜するわけにはゆきません。

パートに分解と1つのパートに集結

「パートに分解」は音符に加え声部を分けることができるよう、進歩しました。[パートに分解](#)をご参照ください。

「1つのパートに集結」には次の2つのモードがあります。

一つの譜表を選択して「1つのパートに集結」を使えば、同じ拍で同じ音価の異なる声部の音符をコードに合算します。この機能は MuseScore 2 でも同じでしたが、若干のバグが修正されましたが。

複数の譜表を選択して「1つのパートに集結」をすると、各譜表の4つまでの声部で記譜されている内容を合わせ、一番上の譜表に複数の声部としてまとめることができます。この点、声部とするのではなくコードにまとめることから同じリズムでなければならなかった MuseScore 2 とは異なります。この MuseScore 3 の在り方により、異なるパートが異なるリズムであっても元のまま維持して一つの譜表にまとめることができ、（4つの譜表の）SATB オープンスコアを（2つの譜表の）クローズド版に縮小するのに使えます。さらに、できる範囲で声部をコードにまとめたいといった場合には、この機能を再度働かせます。

[ツール](#)をご参照ください。

挿入モード

音符の入力や削除について、それによる変更に応じて小節を自動的に伸ばしたり縮めたりします。拍子のない音楽の作曲や通常の編集でも有用です。

現在選択されている音符の前にもう一つの音符を挿入するには、Ctrl+Shift を押しながら通常のように音符を加えます。例えば、音符入力モードにあって Ctrl+Shift+クリックすると、現在選択されている音符と同じ長さの音符をクリックした位置に挿入することができます。Ctrl+Shift+B で現在のカーソル位置に現在選択している音価でBが挿入されます。ツールバーの音符入力ボタンの隣のドロップダウンメニューを使って挿入モードに切り替えることもできます。このモードでは、音符入力が Ctrl+Shift を押したままのように働き、その位置の既存の音符・休符を書き換えるのではなく、音符・休符を挿入してゆきます。

音符・休符を削除するには、音符入力モードではなく通常のモードでなくてはなりません。音符を選択しCtrl+Del を押します。

[音符入力モード](#)、[選択した範囲を削除 \(ツール\)](#)をご参照ください。

小節の分割結合

特定の音符の前の小節を分割するには、その位置にパレットから小節線をCtrl を押しながら入力します。具体的には、音符を選択し、パレットの小節線をCtrl+ダブルクリックします。また、ツール → 小節 → 選択した音符/休符の前で小節を分割、を使うこともできます。

2つの小節を結合するにはその間的小節線を選んでCtrl+Del します。メニューの、ツール → 小節 → 選択した小節の結合、を使うこともできます。

[小節の操作](#)をご参照ください。

タイムライン

タイムラインはスコア全体を画像的に表示します。表示 → タイムライン (F12) でアクセスします。上にはテンポ、調号、拍子記号の変化や、リハーサルマーク、繰返しや小節の複重線を表示しています。下はスコアの譜表を表し、空の小節がハイライトされています。その表示をクリックした箇所に応じたスコアの位置に移動します。

[タイムライン](#)をご参照ください。

スコア比較ツール

スコア比較ツール (表示/スコア比較ツール) を使って、一つのスコアの異なる2つのバージョンを比較し、その差を見つけることができます。比較したい2つのスコアを選択し、「現在の版」あるいは「最後に保存した版」と比較したいかを指定して「比較する」ボタンをクリックします。(そのスコアの現在版を最後に保存した版と比べると、最後に保存した後に変更したものを見ることができるわけです。) 差異が一覧となって右側に表示されます。選択したスコアは自動で左右表示となります。一覧に表示された差をダブルクリックすると、2つのスコアの変更された要素がハイライト表示されます。

通常は規定値の Intelligent 比較を使って人が読める形式 (例 "小節 1: 音符: property pitch changed from B4 to C5") の差異表示にします。また Raw モードを使えば実際の XML コードによる結果を表示することもできます。

[スコア比較](#)をご参照ください。

ミキサー

[ミキサー](#)をご参照ください。

ピアノロールエディター

[ピアノロールエディター](#)をご参照ください。

カポの設定

「カポの設定」は譜表テキストのプロパティになり、その位置以降、次のカポの設定が行われるまで、すべての音符の音高を自動的に変化させることができるようになりました。

[カポ再生](#)をご参照ください。

フレットボードダイアグラム

新しいユーザーインターフェースです。[フレットボードダイアグラム](#)をご参照ください。

外部リンク

- [Release notes for MuseScore 3.x](#)
- [Transitioning from version 2 to version 3](#)

Known limitations of MuseScore 3.x

While all members of the development team did their best to make the software easy to use and bug-free, there are some known issues and limitations in MuseScore 3.x.

Local time signatures

The local time signature feature, which allows you to have different time signatures in different staves at the same time, is very limited. You can only add a local time signature to measures that are empty, and only if there are no linked parts. When adding notes to measures with local time signatures, you can enter notes normally via note input mode, but copy and paste does not work correctly and may lead to corruption or even crashes. The join and split commands are disabled for measures with local time signatures.

Regroup Rhythms

The Regroup Rhythms command found under the Tools menu may have unintended side effects, including changing the spelling of pitches and deleting some elements like articulations, glissandos, tremolos, grace notes and, esp. on undo, ties. Use this tool with caution on limited selections, so that you can tell if any unwanted changes are made.

Tablature staff linked with standard staff

When entering multiple-note chords on a standard staff in a [linked](#) staff/tablature system, the notes should be entered in order from the top (first) string to the bottom string to ensure correct fret assignment.

This limitation does not apply if entering notes directly onto a tablature staff, or when using an [unlinked](#) staff/tablature system.

Mixer

Changing settings in the mixer other than the sound doesn't mark the score 'dirty'. That means if you close a score you may not get the warning "Save changes to the score before closing?". Changing mixer values are also not undoable.

Header & footer

There is no way to edit Header and Footer in a WYSIWYG manner. The fields in Format → Style → Header, Footer are plain text. They can contain "HTML like" syntax, but the text style, layout, etc. can't be edited with a WYSIWYG editor.

MuseScore 1.x や 2.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。

MuseScore 3 のインストールには、1.x や 2.x をアンインストールする必要はありません - 全バージョンは安定的に共存でき、並行して使用することもできます。ですから、アップグレードというより、異なるプログラムを新たにインストールするということです。

1.x や 2.x のスコアを MuseScore 3 で開くには

MuseScore 3 は、スコアが魅力的で読みやすい品質で表示されるよう改善しました。連桁の傾き、符幹の高さ、コードでの臨時記号や音符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 や 2.x で作られた楽譜が、3.x で作られる楽譜とは若干異なって見えることを意味します。

また、3.x で保存されたスコアは 1.x や 2.x では開けないという意味でもあります。

1.x や 2.x のスコアを誤って上書きすることの無いよう、3.x はインポートとして次のように扱います。:

- スコアに何の変更も加えなくても、そのスコアは変更されたと位置づけられます。
- それにより、MuseScore を抜ける際にはそのスコア保存するかを問われます。
- その時には上書き"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。
- また、以前のファイル名ではなく、スコアのタイトルがファイル名の既定値として用いられます。

再レイアウト

1.x や 2.x のスコアのレイアウトを手動で調整していなければ、MuseScore は 3.x のレイアウト設定を使います。もし 1.x や 2.x のスコアのレイアウトを調整した場合、MuseScore 3.x で開いた際にそれは残っているはずですが、その周辺における若干の変更のため正しく表示されない場合があります。手動調整を全て 3.x のレイアウト設定で行う場合は、ショートカット **Ctrl+A** (Mac: **Cmd+A**) でスコア全体を選択し、**Ctrl+R** (Mac: **Cmd+R**) でレイアウトをリセットします。

注: 1.x や 2.x のファイルを MuseScore 3 で開く際、レイアウトを既定値に再設定するかを問われます。

MuseScore 1.x のサウンド

2.x/3.x でのサウンドは相当改良されていますが、MuseScore 1.x のサウンドが好みかも知れません。その場合、1.x のサウンドを 3.x で得るには、1.3 サウンドフォントをダウンロードし、3.x に追加します。次の 2 段階で行います。

1. MuseScore 1 用の **TimGM6mb** という名のファイルをダウンロードし、
2. [How to change the SoundFont used for playback or add another to MuseScore](#) に従ってインストールし、使用します。

Known incompatibilities

Hardware incompatibilities

The following software is known to crash MuseScore on startup:

- Samson USB Microphone, driver name "Samson ASIO Driver", samsonasiodriver.dll. [More info](#)
- Digidesign MME Refresh Service. [More info](#)
- Windows XP SP3 + Realtek Azalia Audio Driver. [More info](#)
- Wacom tablet. [More info](#) and [QTBUG-6127](#)

Software incompatibilities

- Maple virtual cable is [known to prevent MuseScore](#) from closing properly.
- KDE (Linux) window settings can cause the whole window to move when dragging a note. [Changing the window settings of the operating system](#) avoids the problem.
- Nitro PDF Creator may [prevent MuseScore 2 from starting](#) on Windows 10, if being used as the default printer. Same for Amyuni/Quickbooks PDF Printer, see [here](#) and also some cloud printing services, see [here](#).
- Creative Sound Blaster Z Series ASIO driver may [prevent MuseScore 2 from starting](#) on Windows 10.
- Untrusted Font Blocking policy [prevents MuseScore 2 from starting](#) (except in debug mode, i.e. using the -d option) on Windows 10. (Solution [in the links provided here](#))
- The SteelSeries Engine 3 Audio Visualizer will prevent MuseScore from starting up, or cause MuseScore to crash if the Audio Visualizer is started when MuseScore is already running.

AVG Internet Security hangs MuseScore

MuseScore requires access to your internet connection with AVG. MuseScore doesn't need an internet connection to function, but if AVG blocks it, MuseScore hangs.

If AVG prompts you, **Allow** MuseScore and check "Save my answer as a permanent rule and do not ask me next time."

If it doesn't prompt you anymore,

1. Open the AVG user interface (right-click on the AVG icon, close to your clock -> Open AVG User Interface)
2. Click on *Firewall*
3. Click *Advanced Settings*
4. Click *Applications*
5. Find MSCORE.EXE in the list and double-click it
6. Change *Application Action* to **Allow for All**

Font problem on macOS

MuseScore is known to display notes as square when some fonts are damaged on macOS.

To troubleshoot this issue:

1. Go to Applications -> Font Book
2. Select a font and press ⌘+A to select them all
3. Go to File -> Validate Fonts
4. If any font is reported as damaged or with minor problems, select it and delete it
5. Restart MuseScore if necessary

In [this forum article](#), a user believes to have found the font "Adobe Jenson Pro (ajenson)" to be the culprit, regardless of not being reported as broken, or problematic as per the above validation, and solved the problem by deleting that font, so this is worth checking too.

Font problem on Linux

If the default desktop environment application font is set to bold, MuseScore will not display the notes properly.

To troubleshoot this issue (gnome 2.*/MATE users):

1. Right-click on your desktop and select Change Desktop background
2. Click on Fonts tab
3. Set Regular style for Application font
4. Restart MuseScore if necessary

For GNOME 3/SHELL users

1. Open the shell and open "Advanced Settings"
2. Click on the Fonts option in the list
3. Set the default font to something non-bold
4. Restart MuseScore if necessary

Save As dialog empty on Linux

Some users reported that the Save As dialog is empty on Debian 6.0 and Ubuntu 10.10.

To troubleshoot this issue:

1. Type the following in a terminal

```
which mscore
```

2. The command will answer with the path of mscore. Edit it with your preferred text editor and add the following line at the beginning

```
export QT_NO_GLIB=1
```

Launch MuseScore and the problem should be solved.

Glossary

The glossary is a work in progress—please help if you can. You can discuss this page in the [documentation forum](#).

The list below is a glossary of frequently used terms in MuseScore as well as their meaning. The differences between American English and British English are marked with "(AE)" and "(BE)", respectively.

A

Acciacatura



A short [grace note](#) which appears as a small note with a stroke through the stem. It is quickly executed and technically takes no value from its associated note.

Accidental

A sign appearing in front of a note that raises or lowers its pitch. The most common accidentals are [sharps](#), [flats](#) or [naturals](#), but double sharps and double flats are also used. Also [koron](#), and [sori](#) and other quarter tone accidentals. Accidentals affect all notes on the same [staff](#) position only for the remainder of the measure in which they occur, but they can be canceled by another accidental. In notes tied across a [barline](#), the accidental continues across the [barline](#) to the tied note, but not to later untied notes on the same [staff](#) position in that measure.

Ambitus

Note (or vocal) range used in a [staff](#). Used particularly in [Early Music](#)

Anacrusis

See [Pickup measure](#).

Anchor

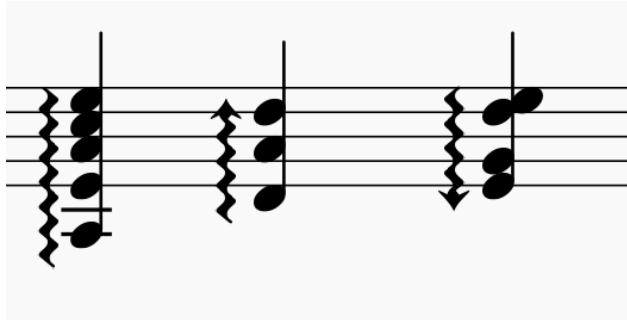
The point of attachment to the score of objects such as Text and Lines: When the object is dragged, the anchor appears as small brown circle connected to the object by a dotted line. Depending on the object selected, its anchor may be attached to either (a) a note (e.g. fingering), (b) a staff line (e.g. staff text), or (c) a barline (e.g. repeats).

Appoggiatura

A long [grace note](#) which takes value from its associated note. Its functions include: passing tone, anticipation, struck suspension, and escape tone.

Arpeggio

An **arpeggio** tells the performer to break up the chord into the constituent notes, playing them separately and one after the other. An arrow on the arpeggio indicates the direction in which the player should play the notes of the chord.



B

Bar (BE)

See [measure](#).

Barline

Vertical line through a [staff](#), staves, or a full [system](#) that separates [measures](#).

Beam

Notes with a duration of an [eighth](#) or shorter either carry a [flag](#) or a beam. Beams are used for grouping notes.

BPM

Beats Per Minute is the unit for measuring tempo, traditionally counted in quarter note durations. See [metronome mark](#)

Breve

Brevis

A **double whole note** or **breve** is a note that has the duration of two whole notes.

C

Caesura

A **caesura** (//) is a brief, silent pause. Time is not counted for this period, and music resumes when the director signals.

Cent

An interval equal to one hundredth of a semitone.

Chord

A group of two or more notes sounding together. To select a chord in MuseScore, press [shift](#) and click on a note. In the [Inspector](#), however, the word "Chord" only covers notes in the same voice as the selected note(s).

Clef

Sign at the beginning of a [staff](#), used to tell which are the musical notes on the lines and **between** the lines.

Clefs are very useful for [transposition](#).

Concert pitch

Enables you to switch between concert pitch and transposing pitch (see [Concert pitch](#) and [Transposition](#)).

Crotchet (BE)

See [Quarter note](#).

D

Double Flat

A **double flat** ($\flat\flat$ or $\flat\flat$) is a sign that indicates that the pitch of a note has to be lowered two semitones.

Double Sharp

A **double sharp** ($\sharp\sharp$ or $\sharp\sharp$) is a sign that indicates that the pitch of a note has to be raised two semitones.

Demisemiquaver (BE)

A thirty-second note.

Duplet

See [tuple](#).

Dynamic

A symbol indicating the relative loudness of a note or phrase of music—such as **mf** (mezzoforte), **p** (piano), **f** (forte) etc., starting at that note.

Dynamic, Single note

A dynamic marking which applies *only to one note*—such as **sfz** (sforzando), **fp** (fortepiano) etc.

E

Edit mode

The program mode from which you can edit various score elements.

Eighth note

A note whose duration is an eighth of a whole note (semibreve). Same as a **quaver** (BE).

Endings

See [volta](#).

Enharmonic notes

Notes that sound the same pitch but are written differently. Example: $G\sharp$ and $A\flat$ are enharmonic notes.

F

Flag

See [beam](#).

Flat

Sign (\flat) that indicates that the pitch of a note has to be lowered one semitone.

G

Grace note

Grace notes appear as small notes in front of a normal-sized main note. See [acciaccatura](#) and [appoggiatura](#).

Grand Staff (AE)

Great Stave (BE)

A system of two or more staves, featuring treble and bass clefs, used to notate music for keyboard instruments and the harp.

H

Half Note

A note whose duration is half of a whole note (semibreve). Same as a **minim** (BE).

Hemidemisiquaver (BE)

A sixty-fourth note.

I

Interval

The difference in pitch between two notes, expressed in terms of the scale degree (e.g. major second, minor third, perfect fifth etc.). See [Degree \(Music\)](#) (Wikipedia).

J

Jump

In MuseScore, "jumps" are notations such as "D.S. al Coda", found in the "Repeats & Jumps" palette.

K

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.

Koron

An Iranian **accidental** which lowers the pitch of 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**.

L

Longa

A **longa** is a **quadruple whole note**.

Ledger Line

Line(s) that are added above or below the staff.

M

Measure (AE)

A segment of time defined by a given number of beats. Dividing music into measures provides regular reference points to pinpoint locations within a piece of music. Same as **bar** (BE).

Metronome mark

Metronome marks are usually given by a note length equaling a certain playback speed in **BPM**. In MuseScore, metronome marks are used in **Tempo texts**.

Minim (BE)

See **Half note**.

N

Natural

A natural (♮) is a sign that cancels a previous alteration on notes of the same pitch.

Normal mode

The operating mode of MuseScore *outside* **note input mode** or **edit mode**: press Esc to enter it. In **Normal mode** you can navigate through the score, **select** and move elements, adjust Inspector properties, and alter the pitches of existing notes.

Note input mode

The program mode used for entering music notation.

O

Operating System

OS

Underlying set of programs which set up a computer, enabling additional programs (such as MuseScore). Popular OSes are Microsoft Windows, macOS, and GNU/Linux.

Not to be confused with a sheet music **system**.

P

Part

Music to be played or sung by one or a group of musicians using the same instrument. In a string quartet, 1st part = Violin 1, 2nd part = Violin 2, 3rd part = Viola, 4th part = Cello, in a choir there might be parts for soprano, alto, tenor and bass. A part has one or more **staves** (e.g. Piano has 2 staves, Organ can have 2 or 3 staves).

Pickup Measure (also known as an Anacrusis or Upbeat)

Incomplete first measure of a piece or a section of a piece of music. See **Measure duration** and **Create new score: Pickup measure**. Also **Exclude from measure count**.

Q

Quadruplet

See **tuple**.

Quarter note

A note whose duration is a quarter of a whole note (semibreve). Same as a **crotchet** (BE).

Quaver (BE)

See **eighth note**.

Quintuplet

See **tuple**.

R

Respell Pitches

Tries to guess the right accidentals for the whole score (see **Accidentals**).

Rest

Interval of silence of a specified duration.

Re-pitch mode

Allows you to rewrite an existing passage of music by changing the note pitches without altering the rhythm.

S

Semibreve (BE)

A **whole note** (AE). It lasts a whole measure in 4/4 time.

Semiquaver (BE)

A sixteenth note.

Semihemidemisemiquaver (Quasihemidemisemiquaver) (BE)

An hundred and twenty eighth note.

Sextuplet

See → [tuplet](#).

Slash chord

See [Slash chord](#) ↗ (Wikipedia).

Slash notation

A form of music notation using slash marks placed on or above/below the staff to indicate the rhythm of an accompaniment: often found in association with chord symbols. There are two types: (1) *Slash notation* consists of a rhythm slash on each beat: the exact interpretation is left to the player (see [Fill with slashes](#)); (2) *Rhythmic slash notation* indicates the precise rhythm for the accompaniment (see [Toggle rhythmic slash notation](#)).

SFZ

A virtual instrument format supported by MuseScore (along with → [SoundFonts](#)). An SFZ library consists of one or more SFZ text files, each defining a particular instrument setup, and many audio sound samples.

Sharp

Sign (♯) that indicates that the pitch of a note has to be raised one semitone.

Slur

A curved line over or under two or more notes, meaning that the notes will be played smooth and connected (*legato*).

See also → [tie](#).

Sori

An Iranian → [accidental](#) which raises the pitch of a note by a quarter tone (in comparison to the sharp which raises it by a semitone). It is possible to use this accidental in a → [key signature](#).

See also → [Koron](#).

SoundFont

A virtual instrument format supported by MuseScore (along with → [SFZ](#)). A **SoundFont** is a special type of file (extension .sf2, or .sf3 if compressed) containing sound samples of one or more musical instruments. In effect, a virtual synthesizer which acts as a sound source for MIDI files. MuseScore 2.2 comes with the SoundFont "MuseScore_General.sf3" pre-installed.

Spatium (plural: Spatia) / Space / Staff Space / sp. (abbr./unit)

The distance between the midpoints of two lines of a music staff (or one-quarter the size of the full five-line staff, assuming a hypothetical staff line thickness of 0). The sizes of most elements in the score are based on this setting (see [Page settings](#)).

Staff (AE) / Staves (plural)

A set of lines and spaces, each representing a pitch, on which music is written. In ancient music notation (before 11th century) the staff may have any number of lines.

Staff Space

See [Spatium](#) (above).

Stave (BE)

See [Staff](#) (above).

Step-time input

MuseScore's default [note input mode](#), allowing you to enter music notation one note (or rest) at a time.

System

Set of staves to be read simultaneously in a score.

See also → [Operating System \(OS\)](#).

T

Tie

A curved line between two or more notes on the same pitch to indicate a single note of combined duration:

- 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
- See also → [slur](#).

Transposition

The act of moving the pitches of one or more notes up or down by a constant [interval](#). There may be several reasons for transposing a piece, for example:

1. The tune is too low or too high for a singer. In this case the whole orchestra will have to be transposed as well—easily done using MuseScore.
2. The part is written for a particular instrument but needs to be played by a different one.
3. The score is written for an orchestra and you want to hear what the individual instruments sound like. This requires changing the transposing instrument parts to concert pitch.
4. A darker or a more brilliant sound is desired.

Triplet

See → [tuplet](#).

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](#), → [quintuplets](#), and other.

U

Upbeat

See → [pickup measure](#).

V

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).

Voice

Polyphonic instruments like Keyboards, Violins, or Drums need to write notes or chords of different duration at the same time on the same [staff](#). To write such things each horizontal succession of notes or chords has to be written on the staff independently. In MuseScore you can have up to 4 voices per staff. Not to be confused with vocalists, singing voices like soprano, alto, tenor and bass, which are better viewed as instruments.

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](#).

External links

- <http://www.robertcarney.net/musical-terms-definitions.htm> ↗
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_musical_symbols ↗