

# Guitar Pro 8

ユーザーガイド





# 概要

イントロダクション .....	1
基本 .....	3
Guitar Proとは	4
インストール	5
アップデート	12
特徴	15
記譜法	17
新機能	20
楽譜はどこにありますか？	35
ヘルプ	36
Guitar Proでのナビゲート .....	39
ホームページ	40
メイン画面	44
スコア内を移動	51
スコア表示	55
スコアを書く .....	59
スコア構造	60
スコア	60
トラック	67
小節	71
セクションs	74
声部	76
ノート	79
チューニング	70
スコア編集	83
コピー、ペーストとカット	83
スコア要素をクリックします	85
オートメーション	87
アシスタント	91
ドラムとパーカッション	92
記号	96
小節	96
音符	101
エフェクト	107

オートメーション	123
表記とデザイン	124
エクストラ	126
歌詞	126
スタイルシート	128
繰り返しと指示記号	157
<b>GuitarProのオーディオ</b> .....	<b>165</b>
スコア再生	166
サウンドボード	174
トラックサウンド	176
スコアサウンド	190
MIDI	192
ライン入力	195
オーディオトラック	198
<b>ファイルのインポートとエクスポート</b> .....	<b>213</b>
インポート	214
ASCII	214
MIDI	215
MusicXML、PowerTab、TablEdit220のインポート	220
バッチコンバータ	221
エクスポート	223
Audio	223
ASCII	224
MIDI	225
MusicXML	225
Adobe PDF	225
PNG	226
印刷	228
<b>ツール</b> .....	<b>229</b>
コードダイアグラム	230
スケール	234
移調	241
インストルメントビュー	247
チューナー	252
ファイル保護	253
Fretlight	254
コマンドパレット	257
<b>mySongBook</b> .....	<b>279</b>
mySongBookとは?	280
Guitar ProからmySongBookスコアを開く	281
<b>設定</b> .....	<b>293</b>
一般	294
インターフェース	297
スコアエラー	299
ユーザー情報	300
オーディオ	301



付録	305
シグネチャーサウンド	306
エフェクト	314
ショートカット	318



# 第1章

## イントロダクション

## ようこそ！

Guitar Pro 8を購入しました。おめでとうございます。GuitarProファミリーへようこそ！

GuitarProが最高のバージョンで戻ってきました。より速く、より強く、そして近代化されたGuitar Pro 8は、多くの新機能を提供します。

長年のGuitarProユーザーでも新規ユーザーでも、このソフトウェアを最大限に活用するために必要なすべての情報がこのユーザーガイドに記載されています。

# 第2章

## 基本

基本の章では、GuitarProが提供する内容の概要を説明します。Guitar Proを発見して理解するために不可欠なすべての基本概念と、最新のGuitarPro8の機能をすばやく発見するのに役立つスターターガイドを網羅しています。



## Guitar Proとは？

Guitar Proは、初心者から上級者まで、すべてのギタリストのための完全なワークショップです。—改善したり、音楽を書いたり、単に仮想バックバンドを使用したりしたい人。Guitar Proは、3～10弦のすべてのフレット楽器（ギター、ベース、バンジョー、マンドリン、ウクレレなど）に加えて、バンドやオーケストラに含まれる可能性のあるすべての楽器をサポートします。

### GuitarProが提供するもの

- 弦楽器用の完全でありながらユーザーフレンドリーなマルチトラック、タブ譜中心のスコアエディタ。これらの楽器の通常の記号と特殊記号がすべて含まれており、表示は最適化およびカスタマイズ可能です。
- アンプとエフェクトのサンプルとモデリングされたサウンドから、すべてのタイプのギターと他の100の楽器（ベース、ストリング、ピアノ、ドラムなど）のサウンドとエフェクトを忠実に再生するように設計された強力なオーディオエンジンプロのスタジオで録音されたユニット。ギターを接続して、これらのアンプやエフェクトを利用することも可能です。
- チューナー、コードエンジン、スケールエンジン、ギターフレットボード、オーディオトラック機能など、練習用の日常的な支援ツール…
- インターネット上で利用可能な数十万のスコアを最大限に活用できるようにする多くのインポート/エクスポート機能を備えた、世界への開放。
- 広大な楽譜ライブラリmySongBookを使用すると、Guitar Proチームによって正確に転写および配置された、合法的な多数の楽譜にアクセスできます。mySongBookのクレジットとサブスクリプションは、GuitarProのWebサイトから購入できます。※本国サイトにて運営（サポート対象外）

## インストール

### 最小システム要件

- OS: Windows 8 以降, macOS 10.13 以降
- アーキテクチャ: 64ビット, Intel & Apple Silicon
- プロセッサ: 1 gigahertz (GHz) or faster processor
- メモリ: 4 GB RAM
- ストレージ空き容量: 2 GB
- 画面解像度: 1024x768 pixels display
- 管理者権限
- オーディオインターフェイス

- ソフトウェアのダウンロードにはインターネット接続が必要です。

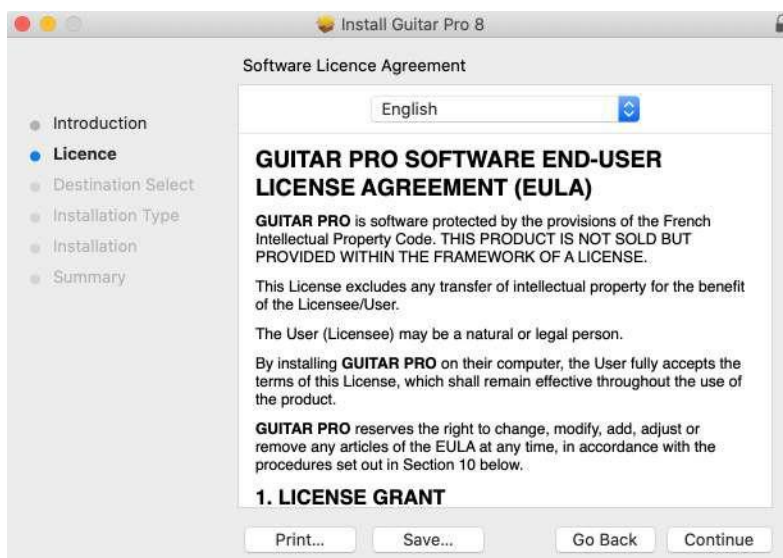
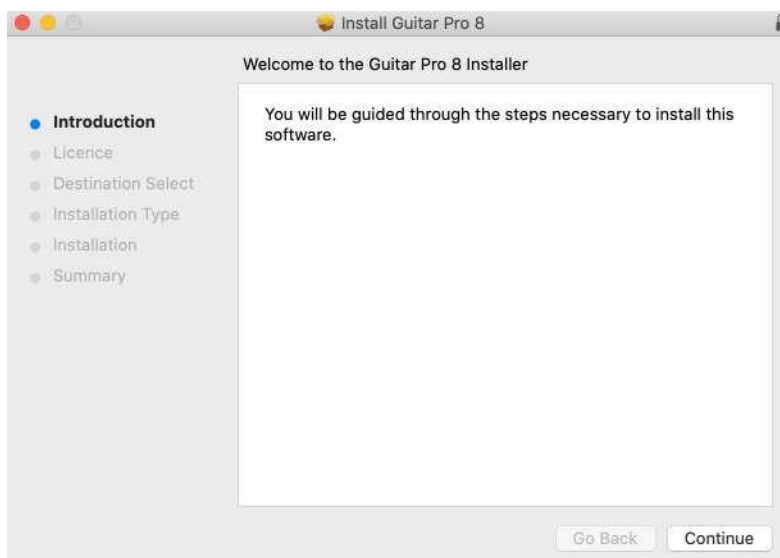
## アプリケーションの入手方法

### ウェブサイトから

このリンク (<https://www.guitar-pro.com/en/index.php?pg=download>) を介して、当社のWebサイトからGuitarProを簡単にダウンロードできます。試用版をダウンロードすると、ライセンス番号を入力してGuitarProをアクティベーションできます。

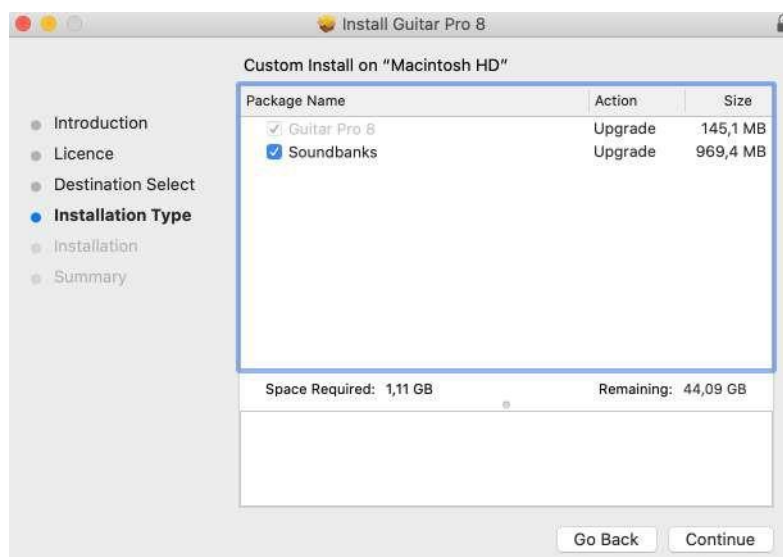
## macOSへのインストール

guitar-pro-8-setup.pkg をダブルクリックするとインストーラーが起動します。次に、指示に従います。



Guitar Proをインストールするには、ソフトウェア使用許諾契約に同意する必要があります。

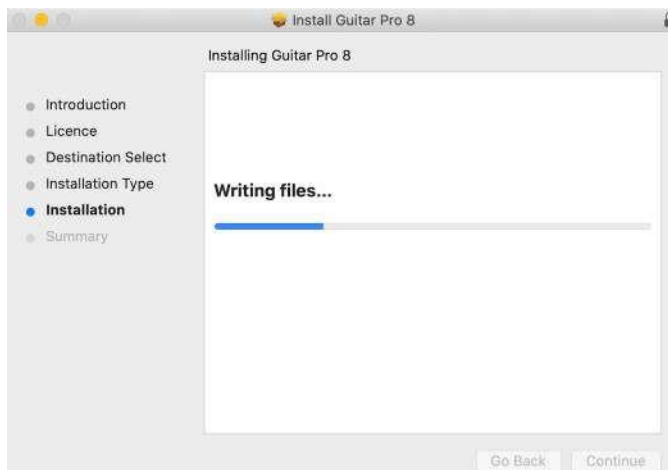
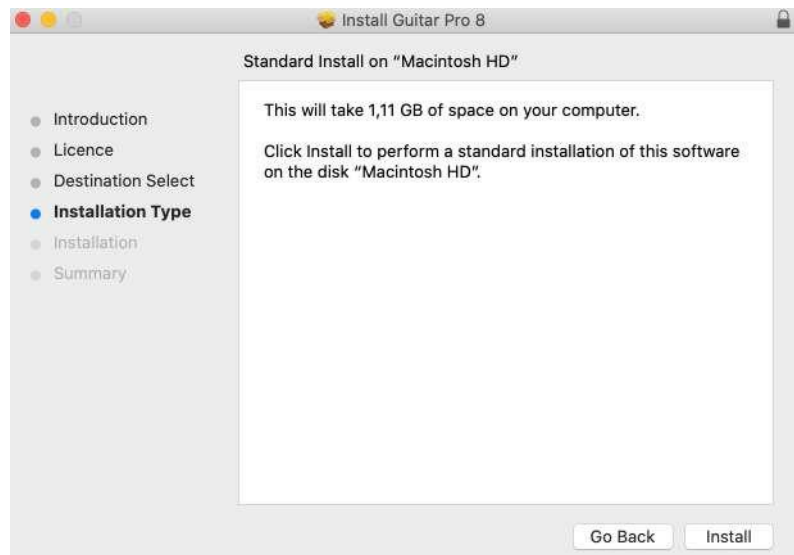
GuitarProをインストールするハードドライブを選択します。



Guitar Proインストーラーには、GuitarProサウンドバンクが含まれています。サウンドバンクをまだインストールしていない場合、または最新でない場合は、必ずサウンドバンクを確認してください。



次に[インストール]をクリックして、インストールプロセスを開始します。ユーザーパスワードを入力します。

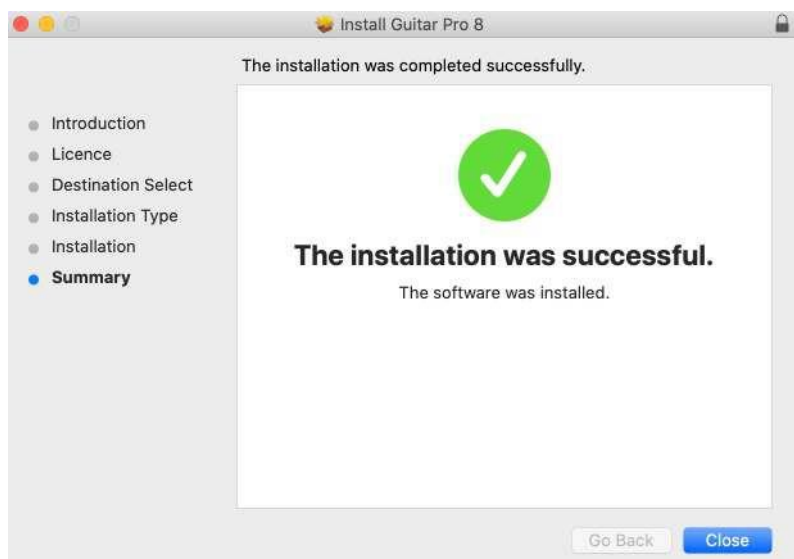


インストーラーは、Guitar Proをコンピューターにインストールしています。この手順には数分かかる場合があります。

インストールが完了すると、次の画面が表示されます。

これで、LaunchpadのアイコンをクリックしてGuitarProを起動できます。

おめでとうございます。GuitarProがインストールされました。

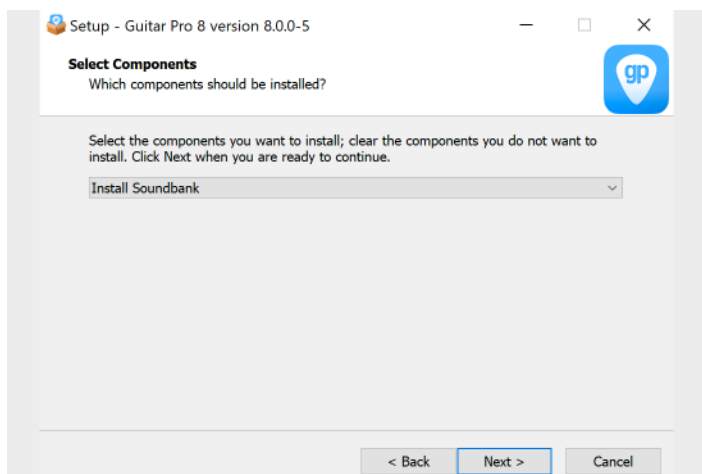
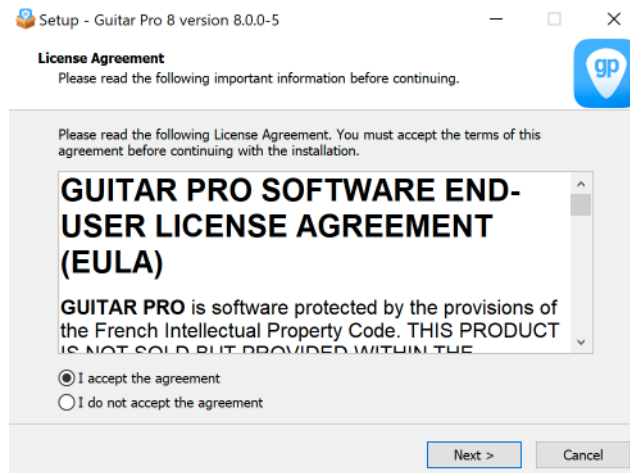


## Windowsへのインストール

guitar-pro-8-setup.exe

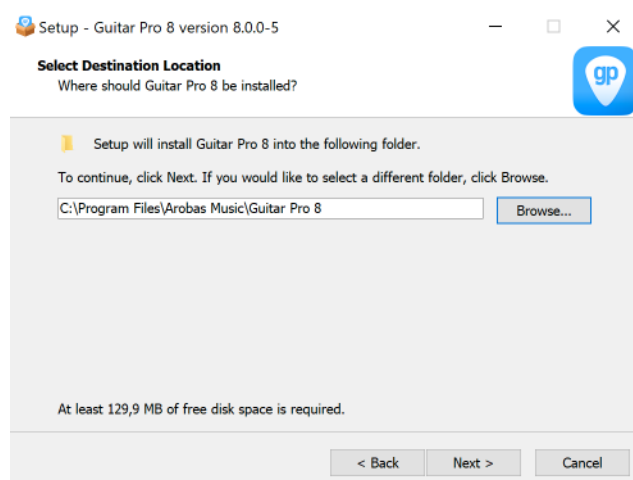
をダブルクリックするとインストーラーが起動します。次に、指示に従います

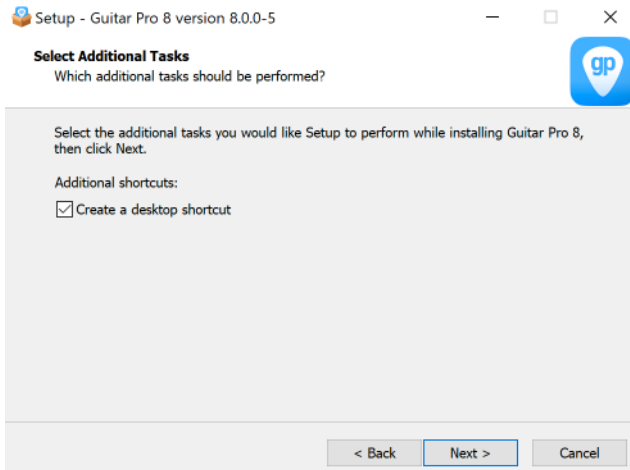
最初にライセンス契約に同意してください。



Guitar Proインストーラーには、GuitarProSoundbanksが含まれています。サウンドバンクをまだインストールしていない場合、または最新でない場合は、必ず[インストール]を選択してください。

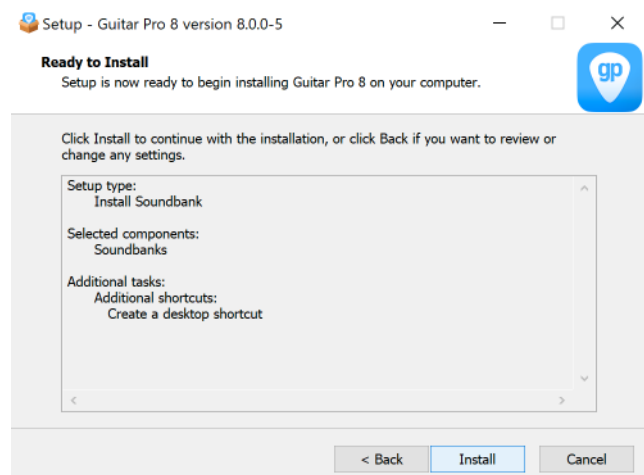
ストレージのどこにGuitarProをインストールするかを選択します。





インストーラーはデスクトップにショートカットを追加できます。必要に応じてオプションをチェックしてください。

これで、GuitarProをインストールする準備が整いました。[インストール]をクリックして、インストールを開始します。



これで、インストーラーがGuitarProをコンピューターにインストールします。コンピューターによっては、この操作に数分かかる場合があります。



インストールが完了すると、インストーラーから通知されます。  
[Finish]をクリックするとすぐにGuitarProを起動するには、  
[Launch GuitarPro8]をオンにします。

それ以外の場合は、[スタート]メニューまたはデスクトップの[GuitarPro]アイコンをクリックします。

おめでとうございます。GuitarProがインストールされました。



## ライセンスのアクティベーション

ライセンスのアクティベーションは、macOSとWindowsで同じように機能します。

Guitar Proを初めて起動すると、ウィンドウが表示され、ソフトウェアのアクティベーションを要求されます。試用期間中はGuitarProを無料でお試しいただけます。試用期間が終了すると、GuitarProの機能を引き続き使用するにはライセンスが必要になります。



対応するテキストフィールドにライセンスを入力します。Guitar Proライセンスは、8文字(数字と文字)の3つのシーケンスで構成され、次のようになります

: XXXXXXXX-XXXXXXXX-XXXXXXXX ライセンス契約に同意することを忘れないでください。

ライセンスが有効な場合、テキストフィールドに緑色のチェックマークが表示され、[アクティベーション]ボタンが有効になります。

ライセンスが入力されると、次のウィンドウで、コンピュータでGuitarProがアクティベーションされていることが確認されます。



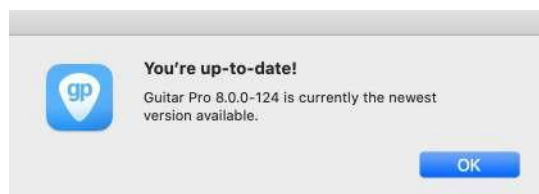
## GuitarProのアップデート

GuitarPro8.xのアップデートは無料です。これらのアップデートにより、いくつかのマイナーなバグが修正され、いくつかの小さな機能が追加されます。デフォルトでは、GuitarPro8はアップデートが毎週利用可能かどうかをチェックします。

この周期性は、[設定]ウィンドウの[全般]タブ (macOSの場合は[Guitar Pro 8]> [設定]メニュー、Windowsの場合は[ファイル]> [設定]メニュー) から変更できます。

それでも、次のようにプログラム自体から手動でGuitarProを更新できます。GuitarPro8に移動>macOSで更新を確認し、ヘルプに移動>Windowsで更新を確認します。

コンピュータに最新バージョンがすでにインストールされている場合は、更新する必要はありません。Guitar Proは、次のウィンドウでこれを通知します。



*Guitar Pro is up-to-date (macOS).*



*Guitar Pro is up-to-date (Windows).*

## macOSでのアップデート

Guitar Proがオンラインで利用可能なアップデートを検出すると、アップデートがポップアップ表示されます。このウィンドウには、新しいバージョンによってもたらされた新機能とバグ修正が一覧表示されます。[更新のインストール]をクリックして、プロセスを起動します。



Guitar Proは最初にアップデートをダウンロードします。

ストレージにダウンロードしたら、[インストールして再起動]をクリックしてアップデートをインストールします。



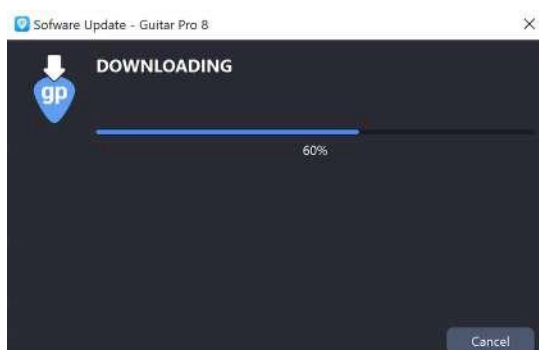
アップデートは新しいバージョンをインストールし、GuitarProはインストールが完了すると自動的に再起動します。

## Windowsでのアップデート

Guitar Proがオンラインで利用可能なアップデートを検出すると、アップデートウィンドウがポップアップ表示されます。このウィンドウには、新しいバージョンによってもたらされた新機能とバグ修正が一覧表示されます。[ダウンロード]をクリックして、プロセスを起動します。

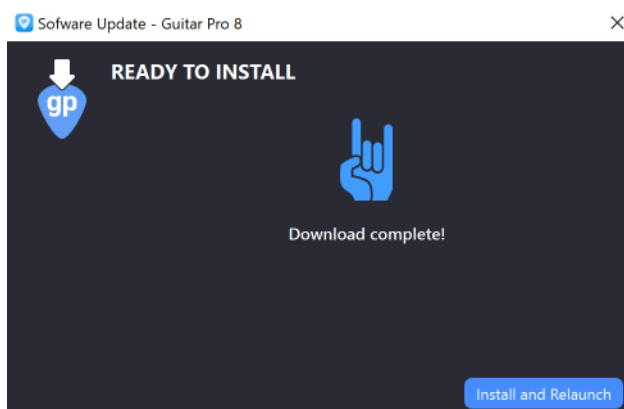


Guitar Proは最初にアップデートをダウンロードします。



ストレージにダウンロードしたら、[インストールして再起動]をクリックしてアップデートをインストールします。

アップデートは新しいバージョンをインストールし(通常のインストールと同様)、インストールが完了するとGuitarProが自動的に再起動します。





## 特徴

Guitar Proは楽譜エディタであり、楽譜の読み書きを改善するために複数の機能が含まれています。

### プロの楽譜編集

#### 構成可能なエディタ

ノートは、標準スコア(標準楽譜)、タブ譜、またはスラッシュスコアで直接編集できます。ギターや他の弦楽器に関連するすべての通常の音楽記号が利用可能です。

ビューは構成可能です。ページモードまたは画面モードのいずれかで作業して、使用可能な画面スペースを最大限に活用できます。ズームオプションが改善され、必要に応じてシートサイズを調整できるようになりました。

スタイルシートを使用して、ドキュメントの比率とページ設定をいつでも変更できます。

表示したいトラックを選択することもできます。

#### 音楽の正確さ

Guitar Proがこの表記法の規則と制約を自動的に処理するため、楽譜の作成が簡単になります。

Guitar Proは、スコアのさまざまな要素の垂直方向の配置を自動的に調整します。ノート入力は非常に高速に行われるため、プロの歌集と同等の結果が得られます。

Guitar Proは自動的に小節線を追加し、さまざまなトラックの同期をチェックします。したがって、あなたのスコアは音楽のルールに関して一貫性を保ちます。

このような厳密さは初心者には制約があるように見えるかもしれませんが、最終的には非常に教育的であり、スコアを正しく再生するためにとにかく不可欠です。

Guitar Proでは、間違いは常に赤で表示されます。このオプションは、[ファイル]>[設定]>[スコアエラー]メニュー(Windows)またはGuitar Pro8>[設定]>[スコアエラー]メニュー(macOS)からアクティブまたは無効にできます。

私たちは、音楽理論の緊急性を可能な限り忠実に尊重するように最善を尽くし、作曲家、アレンジャー、教師、編集者、音楽処理者向けの参考書であるElaineGouldによるBehindBarsに基づいています。

## ヘルプツールの作成

GuitarProの各種ツールは、アクティブなトラックの属性に関連しています。コードエンジン、スケールアナリスト、チューナーのいずれを使用していても、得られるすべての結果は、現在のトラックに選択されたチューニングと一致します。

インタラクティブな楽器ビュー(ギター、ベース、ピアノ、ドラム)も含まれているため、既存のスケールに加えて、実際に演奏/演奏可能なものをすばやく視覚化できます。

## 楽譜の再生

Guitar Proを使用すると、スコアを再生、聴取、表示したり、音楽を書いたり、新しい曲の再生方法を学習したりできます。

オーディオエンジンは、200以上の世界クラスのライセンスを受けたサウンドバンク(リアルな楽器のサウンド)、ペダル、アンプを提供します。トラックのサウンドは、ニーズに応じてカスタマイズできます。サウンド設定(サウンドバンク+エフェクトチェーン)を簡素化するために、GuitarProは今後1000のサウンドテンプレートを提供します。

## ファイル共有と印刷

Guitar Proを使用すると、いつでも簡単にスコアを印刷したり、電子メールで送信したり、外付けドライブに保存したりできます。多くのインポートおよびエクスポート形式がサポートされています。インポート: Guitar Pro、MIDI、MusicXML、ASCII、TablEdit、PowerTab。エクスポート: Guitar Pro、MIDI、MusicXML、ASCII、オーディオ、PDF、PNG。

## 記譜法

もちろん標準的な表記法を知っている場合を除いて、Guitar Proを使用する前に、タブ譜の読み方とリズムの概念をいくつか知っておくことをお勧めします。ここでは、いくつかの基本的な概念の概要を説明します。

### タブ譜

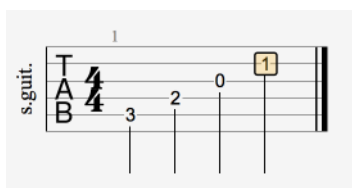
タブ譜はGuitarProの本質であり、それを理解し、それを読めることが重要です。

#### なぜタブ譜？

タブ譜表記は、フレットのある弦楽器の音楽を読みやすくするために作成されました。それはすぐに学ぶことができ、あなたは実際に音楽理論を知る必要はありません。演奏された弦が表示されます。これは、特定の音符が異なる弦で演奏される可能性があるため、実際には重要です。

#### タブ譜の読み方

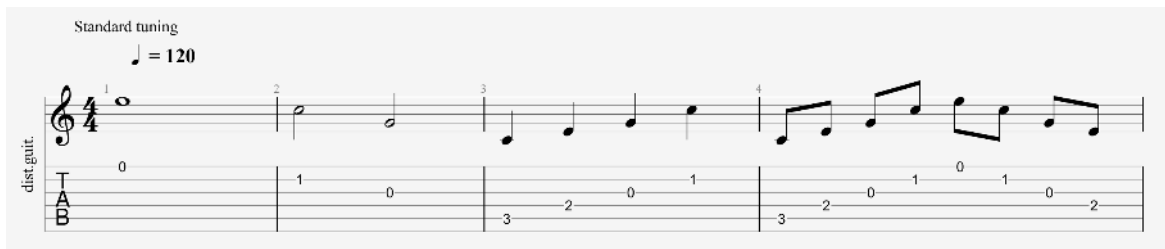
各ギター弦は線で表されます。数字は、ノートを演奏するために指がどのフレットを押さなければならないかを示しています。数字の0は、開放弦の状態でも演奏されることを意味します。つまり、フレットを押さなくても演奏されます。最も低い線は最も低いピッチの弦(低いE)を表し、一番上の線はギターの最も高いピッチの弦(高いE)を表します。これは実際には、ギターに向かって見えているもの(観客の視点)ではなく、ギターに寄りかかったときに見えるものに対応しています。



GuitarProのタブ譜

### リズムを理解する

音符の長さは異なる場合があります。音符の長さは秒単位ではなく、テンポの倍数で表されます。四分音符は1ビートです。テンポはbpm(1分あたりの拍数)で表されます。したがって、テンポが60の場合、四分音符は1秒続きます。テンポが120の場合、四分音符は1/2秒です。他の音符は、全音符を基準にして定義されています。下の譜表には、全音符(1小節)、2つの二分音符(2小節)、4つの四分音符(3小節)、8つの八分音符(4小節)があります。



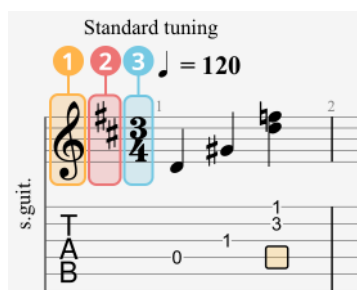
リズムの概念：全音符、二分音符、四分音符、八分音符

音符に付点が表示されている場合、その持続時間は元の値 (x1.5) の1.5倍です。

N連符 (3連符、5連符、6連符...) は、特定のタイムスパムで特定の数の音符を演奏することで構成されます。たとえば、8分音符の3連符 (3 x 1/2 ビート = 1.5 ビート) が1拍で再生されます。または、1拍で8分音符 (5 x 1/2 拍 = 2.5 拍) の5連符。N連符も入れ子にすることができます。つまり、一部のn連符は、より大きなn連符に含めることができ、一般に複雑なリズムを作成するために使用されます。

## 音部記号、調号、拍子記号

各スコアの先頭には、音部記号(1)、調号(2)、拍子記号(3)の3つの重要な情報が常に表示されます。



音部記号、調号、拍子記号

- 音部記号は、譜表の各行の音の高さを示します。最もよく知られている音部記号はGですが、FとCなどの他の音部記号も使用されます。
- 調号は、スコアでどの臨時記号(シャープまたはフラット)が体系的であるかを示します。
- 拍子記号は、小節ごとの拍数を設定します。たとえば、拍子記号3/4の場合：4は基準時間が四分音符であることを示し、3は小節ごとに3拍があることを示します。この場合、小節には3つの四分音符があります。一般的な時間は4/4で、ポピュラー音楽で広く使用されています(1小節あたり4拍)。

## コード

コードとは、3音以上の音です。コードの作成は非常に系統的で、Guitar Proは、コードネームに英語表記を使用しています。これはローマ字に相当するものです。

英語表記	ローマ字
A	ラ
B	シ
C	ド
D	レ
E	ミ
F	ファ
G	ソ

## GuitarPro8の新機能をご覧ください

このセクションでは、Guitar Pro 8の主な新機能を確認し、これらの機能を簡単に紹介します。


これらの新しいオプションの詳細については、このユーザーガイドの関連する章を参照してください。

### オーディオトラック

オーディオトラックをGuitarProファイルに追加できるようになりました。これは、たとえば、音声文字変換作業に非常に役立ちます。また、スコアにボーカルトラックを追加したり、フルプレイバックとして使用したりすることもできます。

このガイドの専用セクションで詳細を確認できますが、クイックスタートの簡単な紹介があります。




オーディオトラックを追加するには、 ボタンをクリックするか、[トラック]> [オーディオファイルの追加]メニューを使用するか、ファイルをドラッグアンドドロップします。

ウィンドウ表示には、ツールバーから  ボタンまたは[表示]>[オーディオトラックの表示]メニューからアクセスできます。


ツールバーボタンの周りに青い輪郭が表示されている場合は、ファイルにオーディオトラックが含まれていることを示しています。


Guitar Proのオーディオトラックには同期インターフェースがあり、スコアとオーディオファイルの両方を完全に一緒に再生できます。

スコアにすでにテンポオートメーションが含まれている場合は、それらをオーディオトラックにインポートすると、対応する同期ポイントが作成されます。

作成されると、オーディオトラックには常に曲の最初のテンポに対応する最初の同期ポイント  が含まれます。

スコアにすでにテンポオートメーションが含まれている場合は、それらをオーディオトラックにインポートすると、対応する同期ポイントが作成されます。

逆に、オーディオトラックの同期ポイントをテンポオートメーションとしてスコアにインポートすることもできます。これらのアクションは、メニューから利用できます。

最後に、 ボタンを使用していつでもオーディオトラックを一時的に無効にすることができます。オーディオファイルは再生されなくなり、スコアの再生は再びテンポのオートメーションによって指示されます。

## オーディオトラックの同期

### 1/パディング

最初のステップは、同期プロセスの開始点として使用されるスコアとオーディオファイルの間の最初の対応を作成するために、オーディオファイルのパディングを調整することです

ほとんどの場合、目標はオーディオファイルの先頭をスコア先頭と一致させることです。ただし、スコアと同じ時間と一致する限り、ファイルのいつからでもそれを行うことができます。

主な方法は、「Ctrl」(Windows)または「Cmd」(macOS)キーを押しながら、マウスで波形をグリッド上で移動することです。または、最初の同期点[を使用して、波形上のグリッドを移動することもできます。

### 2/同期点の配置

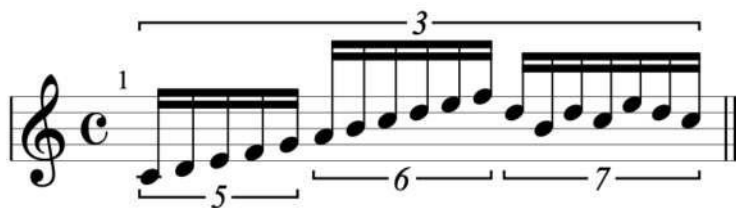
開始点が確立されると、波形に表示されたグリッドを介して同期点を追加できるようになります。このグリッドはスコアの構造に対応しています。プレインの垂直バーは小節の先頭に対応し、点線のバーは調号に基づいて小節の拍に対応します。小節とタイムバーを移動するか、同期点を介して直接▼グリッドを波形と視覚的に一致させることができます

同期点を移動しても、他の既存の点の位置に影響を与えることはありません。同期点のテンポは、波形上の位置とスコアの構造に基づいて自動的に計算されます。

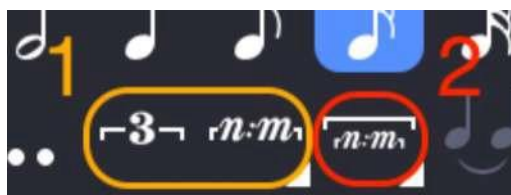
同期プロセスには2つの方法をお勧めします。

- 最初に開始と終了を同期してから、曲の中央を調整します。
- 最初に開始を同期し、次に段階的に設定された曲を進めて、左から右に同期します。

## 入れ子状の連符

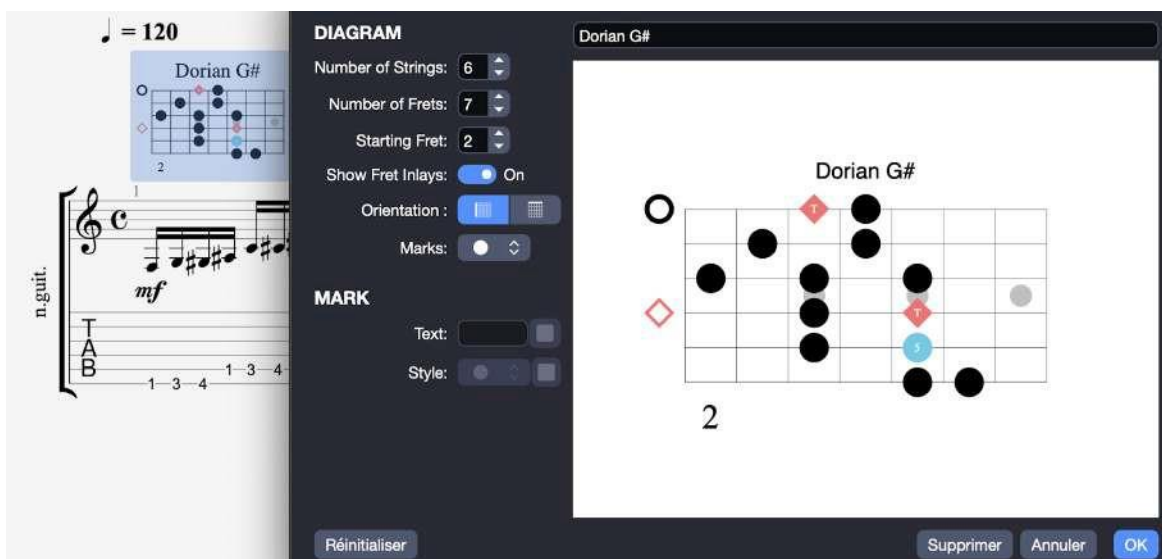


このオプションは、標準の連符の隣の編集パレットにあります。プライマリ連符(上部に表示)はGuitar Pro(1)の標準n-oletに対応し、セカンダリ連符(下部に表示)は入れ子状になった連符(2)専用の新しいボタンに対応します。



パレットのボタンを長押しまたは右クリックすると、目的の連符を選択できます。

## スケールダイアグラム



このツールは、[音符]>[スケールダイアグラム...]メニューにあります。

これを選択範囲に適用して、ダイアグラムを事前に入力することができます。



## ペダルボード

サウンドオプションを開発し、「ペダルボードを表示…」をクリックすると、トラックインスペクターから見つけることができます。



このオプションを使用すると、トラックのすべてのエフェクトを直接表示できます。現在のトラックとマスタリングの両方で使用できます。

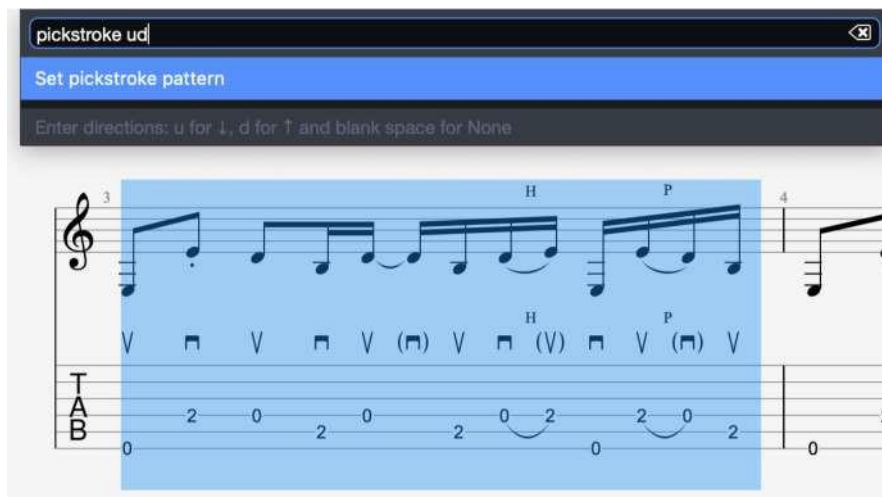
ペダルを追加するには、ツールバーの「+」オプションを使用するか、ペダルブラウザからペダルをドラッグアンドドロップします(右上のボタンで開きます)。

インスペクタのエフェクトリストは、最大6つのペダルとアンプを搭載することができます。

## コマンドパレット

このツールを使用すると、コマンドラインで編集したいものを書き込むことができます。編集速度を大幅に向上させることができます。

[ツール]>[コマンドパレットの表示]メニューまたは「ctrl」+「e」ショートカットから見つけることができます。



ここにいくつかの使用方法があります：

- 名前の全部または一部を入力して、GuitarPro8のオプションを検索します。
- コマンドのリストを「？」で表示します
- 「@」と入力して、アクションのリストを取得します
- 「>」と入力すると、コード、ニュアンス、調号、オクターブ記号、キー、または方向の名前に「>」を付けて直接適用できます。例：「> Cm」は、スコアにハ短調を適用します
- エフェクトパターンを選択範囲に適用します。この場合、パターンは選択範囲全体で繰り返されます。または、選択せずにエフェクトテンプレートを適用します。この場合、スコアの最後まですべてのビートにエフェクトを適用できます。例：選択範囲の「pickstrokeud」は、選択範囲全体でピッキングを上下にチェーンします。
- 「unset」を使用して、選択したエフェクトのすべての出現箇所を削除します。例：「unsetTie」

コマンドを完了するには、Tabキーを使用します。

「フロー」オプションを使用して、各アクションの後にパレットを画面に表示したままにします。

## デザインモードの改善

デザインモードでは、拍を移動し、移動時に小節線を自動的に揃えることができるようになりました。

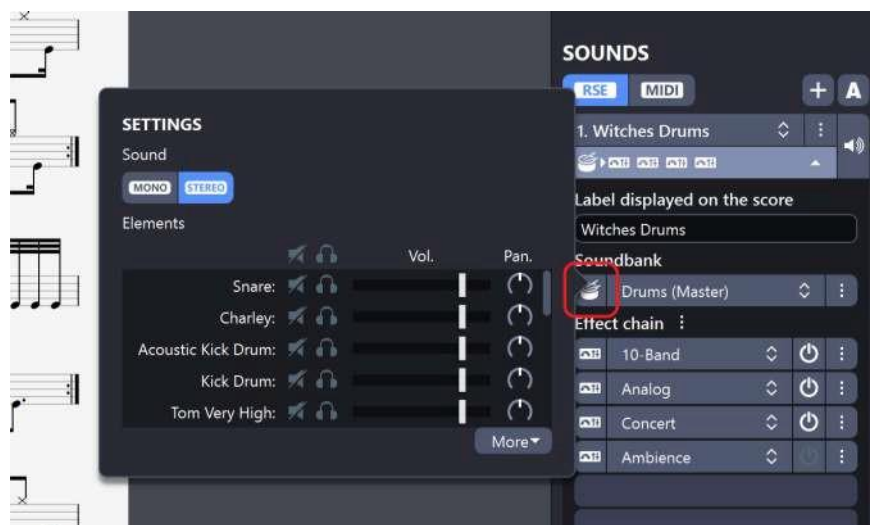


デザインモードにアクセスするには、パレットの音声の右側にあるボタンをクリックします。

アンカー行の右側にあるxボタンは、すべてのアンカーをリセットします。

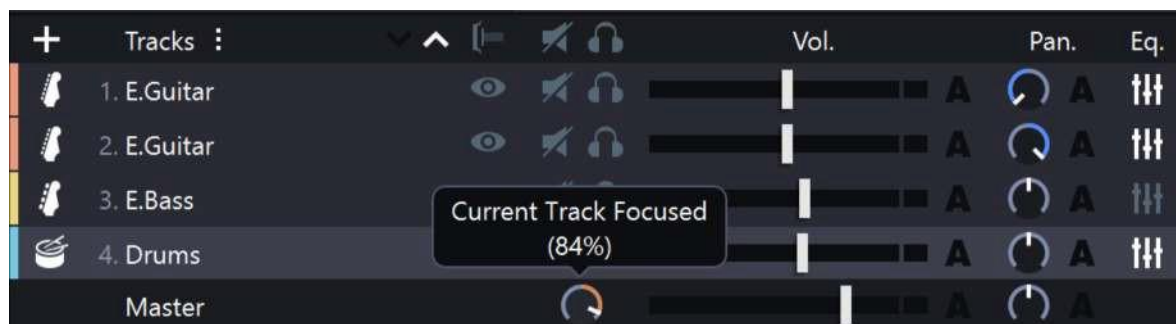
## ドラムミックス

選択したドラムセットのサウンドバンクのアイコンをクリックすると、ポップアップでセットの各要素の音量/パンを調整できます。



## 現在のトラックにフォーカス/アンフォーカス

ミュート/ソロボタンの下にあるボタンを使用して、現在のトラックにフォーカスするか、フォーカスを解除するかを選択できます。

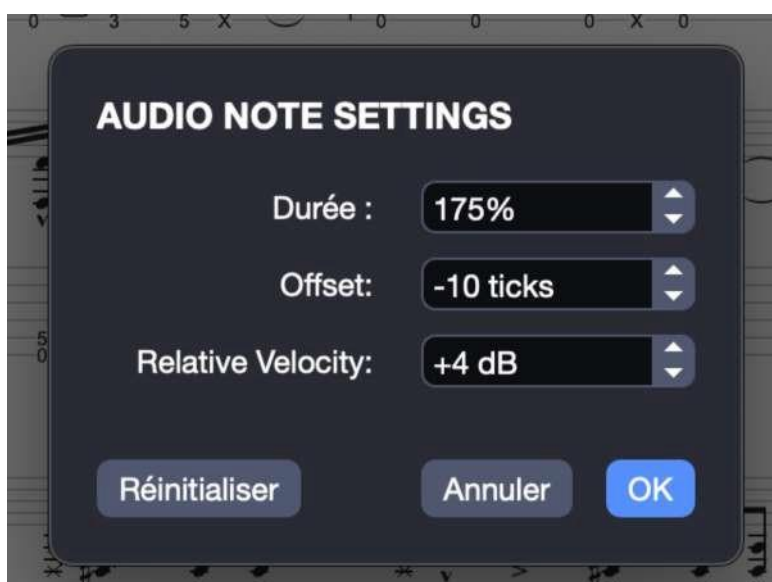


このオプションを使用すると、スコア内の他のトラックと比較して、選択したトラックにフォーカスを合わせたり、フォーカスを外したりできます。

## オーディオノートの設定

カスタムオフセット、デュレーション、ペロシティをノートまたは選択範囲に適用できるようになりました。

このオプションは、[音符]>[オーディオノート設定]メニューから見つけることができます。

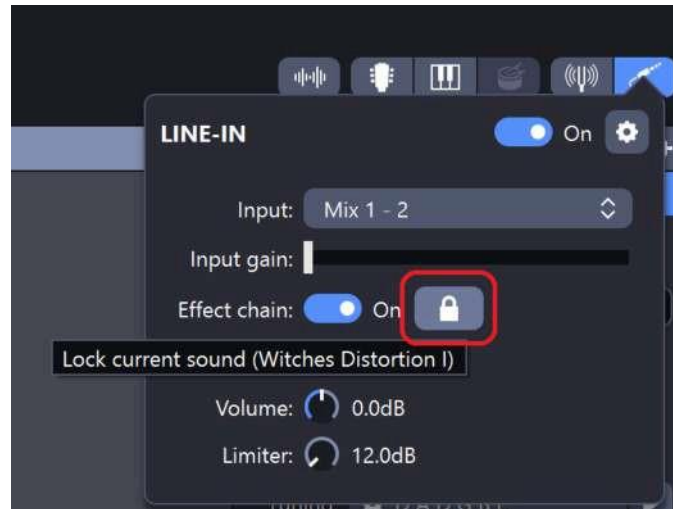


各変更は、他の影響を考慮せずに、ノートの理論値に適用されます。

分解能は四分音符=480ティックに対応します。

## ライン入力のロックされたサウンド

[ライン入力]ウィンドウのロックアイコンをクリックすると、現在のサウンドをロックして、トラックやファイルを変更した場合でもサウンドを保持できます。



## ピアノの運指

ピアノのトラックでは、より正確には、トラックの[トラック]タブの右側のパネルの下部にある[ストリングス]オプションがオフに設定されている場合、提案された運指は、運指ウィンドウのピアノ(1 2 3 4 5)に自動的に適合されます。



## ピアノペダルの表示

ピアノペダルの表示は、[エフェクト]>[サステインペダル]メニューから利用できるようになりました。

音符や選択範囲に適用できます。

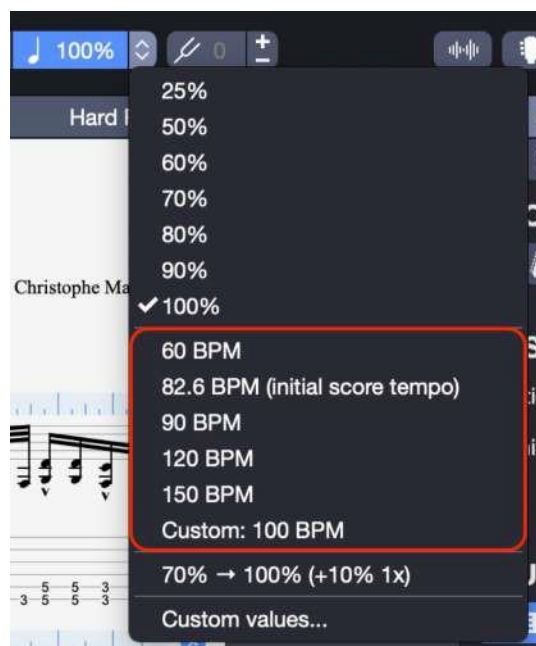


リリースアスタリスクは、選択の終了後に自動的に配置されます。

## 固定テンポ

新しい固定テンポオプションを使用すると、テンポオートメーションが存在する場合でも、曲全体を同じ速度で再生できます。

このオプションは、相対テンポドロップダウンメニューにあります。



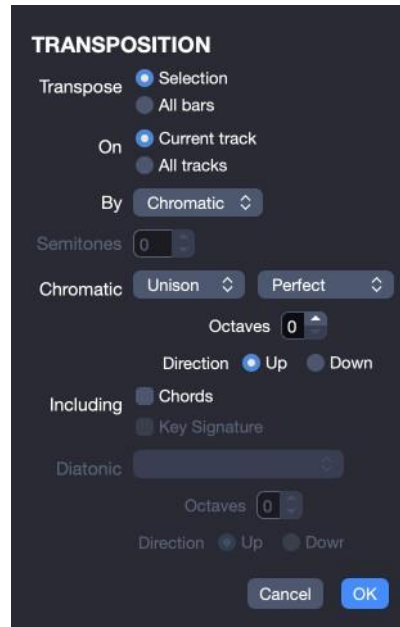
「カスタム値」エントリを使用して、固定テンポ値をカスタマイズできます。

オーディオトラックが存在する場合、固定テンポは使用できません。

## コードの移調とダイアトニックの移調

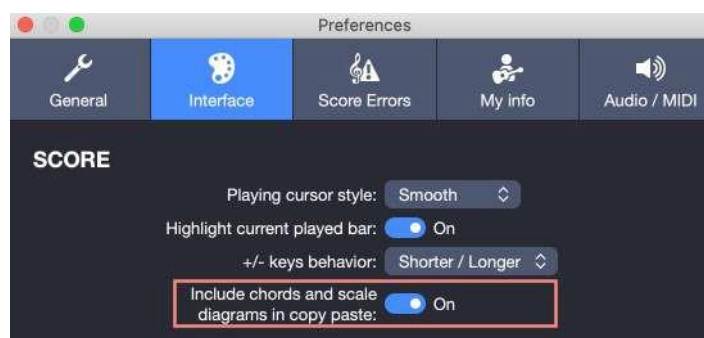
コードの移調ウィンドウが大幅に改善され、コードを移調したり、ダイアトニック移調を含むいくつかのタイプの移調から選択したりできるようになりました。

トランスポーズウィンドウには、[ツール]>[トランスポーズ]メニューからアクセスできます。



## コピーアンドペーストの改善

- 単純な貼り付けを行うときにデフォルトのコードダイアグラムとスケールダイアグラムを貼り付けるオプションは、インターフェース設定で利用できます。



- トラッキングとマスターのオートメーションは、特殊ペーストダイアログで分離されるようになりました。



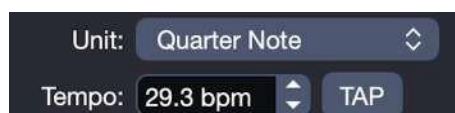
## mySongBookファイルのフィルター

mySongBookホームページにフィルターが追加され、必要な曲を簡単に見つけられるようになりました。



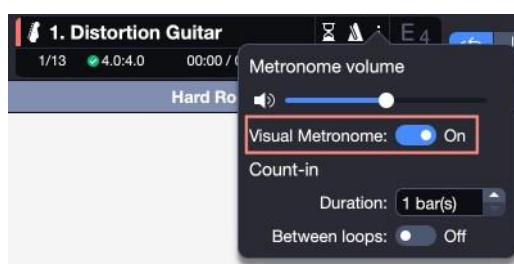
## 小数点以下や30bpm以下のテンポ

テンポオートメーションウィンドウで、小数点付きのテンポと30bpm未満のテンポを選択できるようになりました。

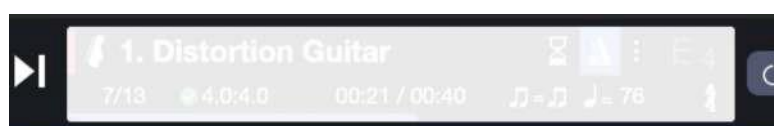


## ビジュアルメトロノーム & ビジュアルカウントダウン

トップパネルのメトロノーム設定でビジュアルメトロノームを有効にできるようになりました。カウントダウン中に表示することもできます。



上部パネルの各拍でフラッシュとして表示されます。



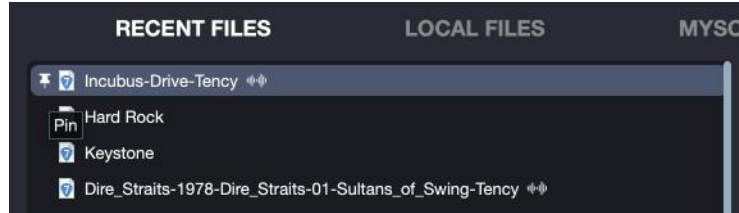
ビジュアルメトロノームフラッシュ

ビジュアルメトロノームの場合のみ、メトロノームサウンドを0に設定するだけです。

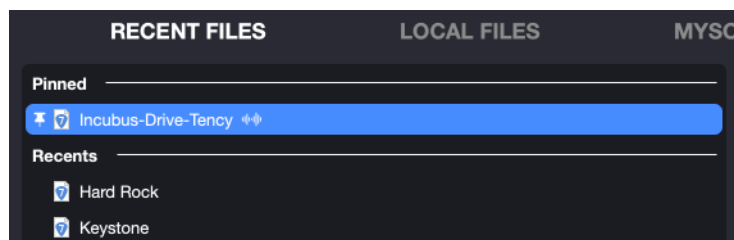


## 最近のファイルにファイルを固定する

ホームページでは、最近の各ファイルの左側にあるピンを使用して、ファイルを「固定」として設定できます。



これにより、固定が解除されるまで上部の位置に保つことができます。



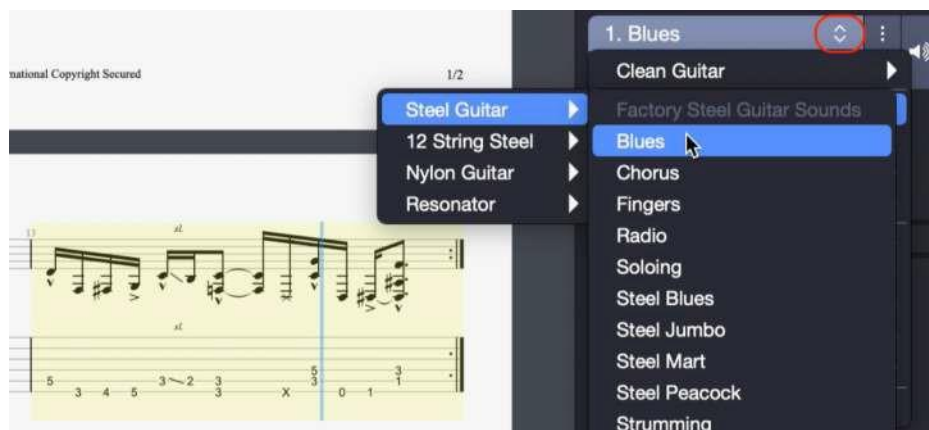
## トレモロバーのクォータートーン

ビブラートバーをクォータートーンで適用できるようになりました。このオプションは、[効果]>[ビブラートバー]メニューにあります。



## 再生中のサウンドプレビュー

曲の再生中に、Guitar Pro 8で利用可能なさまざまなサウンドにマウスを合わせると、すばやくプレビューできます。

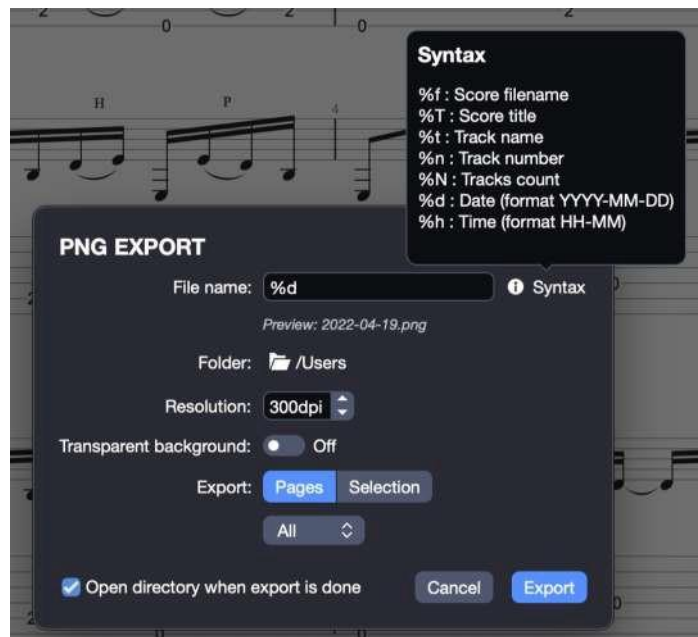


## PNGおよびPDFのエクスポートの改善

PNGとPDFのエクスポートを構成できます。これらのオ

プションの中で、次のことができます。

- ファイルに名前を付けるための自動構文を設定します
- 解像度を選択します
- 選択範囲のみをエクスポートします
- 透明な背景にエクスポート



## 標準およびドラム表記のスラッシュ

これまで、スラッシュ表記はリズムカルな表記とタブ譜のために予約されていました。標準の記譜法とドラムで使用できるようになりました。



このオプションは、[音符]>[スラッシュ]メニューまたは編集パレットから見つけることができます。

## 臨時記号

臨時記号とは、音楽理論の規則に従って表示する必要のない臨時記号ですが、音符が変更されていることを読者に思い出させます。

このオプションは、[音符]>[臨時記号]>[臨時記号注意事項]メニューにあります。

## スコアの選択内容を変更

スコアを選択したら、片側をクリックして選択範囲を拡大することにより、マウスでスコアのサイズを変更できます。

## 再生中の速度変更のショートカット

+および-キーボードショートカットを使用すると、スコアの再生中に5%ステップで、または固定テンポの場合は5bpmステップで再生速度を変更できます。

## トリプルクリック

スコアをトリプルクリックすると、現在のトラック全体を選択できます。

## 楽譜はどこにありますか？

Guitar Proの可能性を示すいくつかの例を除いて、Guitar Proは組み込みの無料タブカ  
タログ付きで販売されていません。これは、法的な理由によるものです。

インターネットで簡単に調べると、Guitar Proと互換性のある何千ものタブを見つけること  
ができます。Guitar Proファイルは、GP拡張子(8.x、7.xバージョン)、GTP(1.xおよび2.x  
バージョン)、GP3(3.xバージョン)、GP4(4.xバージョン)、GP5( 5.xバージョン)、および  
GPX(6.xバージョン)。

Guitar Proは、バージョン1以降の、作成されたバージョンに関係なく、これらのGuitar  
Proファイルをすべて開くことができます。

Guitar Proファイルを開くには、[ファイル]> [開く]メニューに移動するか、ファイルを  
GuitarProのウィンドウにドラッグアンドドロップします。ファイルアイコンをダブルクリック  
することもできます。

最後に開いたファイルには、[ファイル]>[最近開く...]メニューからアクセスできます。Guitar  
Proでは、次のファイル形式を開くことができます。

- Guitar Pro
- MIDI
- MusicXML
- TablEdit
- ASCII
- PowerTab

詳細については、ファイルのインポートとエクスポートの章を参照してください。

Arobas Musicは、mySongBookを高品質で合法的なタブライブラリとして公開しています。  
このライブラリは、Guitar ProのWebサイト(<https://www.guitar-pro.com/c/18-music-scores-tabs>)から入手できます。詳細については、専用の章をご覧ください。

## ヘルプ

## リソース

当社のWebサイト(<https://www.guitar-pro.com/>)から、多くの役立つリソース、FAQ、ビデオ、および技術仕様書を手に入れます。Guitar Pro Webサイトのサポート(<https://support.guitar-pro.com>)セクションを確認してください。サポートは、Guitar Proの[ヘルプ]>[ヘルプの取得...]メニュー(ショートカット **F1**)で利用できます。

お探しの回答や技術的な解決策が見つかる可能性が高いため、お問い合わせの前にこのセクションを確認することをお勧めします。

## テクニカルサポート

### テクニカルサポートに連絡する前に

テクニカルサポートに連絡する前に、Guitar Pro 8の最新バージョンをインストールしてください。当社のWebサイトのサポートセクション(<https://support.guitar-pro.com/hc/en-us>)から入手できる記事を参照してください。、おそらくあなたはあなたの質問に対する答えを見つけることができますはず。

Guitar Pro 8>アップデートメニューの確認(macOS)またはヘルプ>アップデートメニューの確認(Windows)に移動します。

### テクニカルサポートに連絡する

利用可能なリソースの中で質問に対する答えが見つからなかった場合は、お気軽にお問い合わせいただき、サポート(<https://support.guitar-pro.com/hc/en-us/requests/new>)から入手できるWebフォームに記入してください。喜んでお手伝いさせていただきます。問題に関する有用な情報(再現手順、オペレーティングシステム、オーディオ構成など)を提供してください。

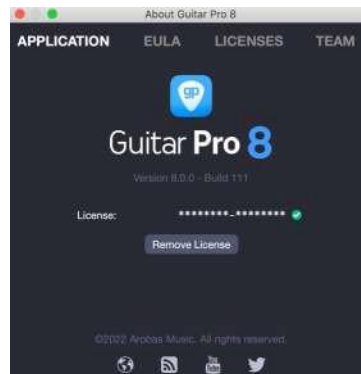
## ソフトウェアに関する情報の入手

ソフトウェアに関する情報を入手するには、macOSのGuitar Pro8> Guitar Pro8についてメニューまたはWindowsのヘルプ> Guitar Pro8についてメニューを使用してください。これにより、[バージョン情報]ウィンドウが開き、ソフトウェアに関する情報が表示されます。

このウィンドウには、一般情報、エンドユーザー使用許諾契約書、Guitar Proで使用されているライブラリのライセンス、およびGuitarProチームメンバーの名前が含まれています。

ここでバージョンとビルド番号を取得できます。サポートチームがこれらの情報を尋ねる場合があります。

ここでライセンスの有効性を確認し、他のライセンスを入力する場合はライセンスを削除することもできます。



*About dialog*





## 第3章

# GuitarProでの操作方法

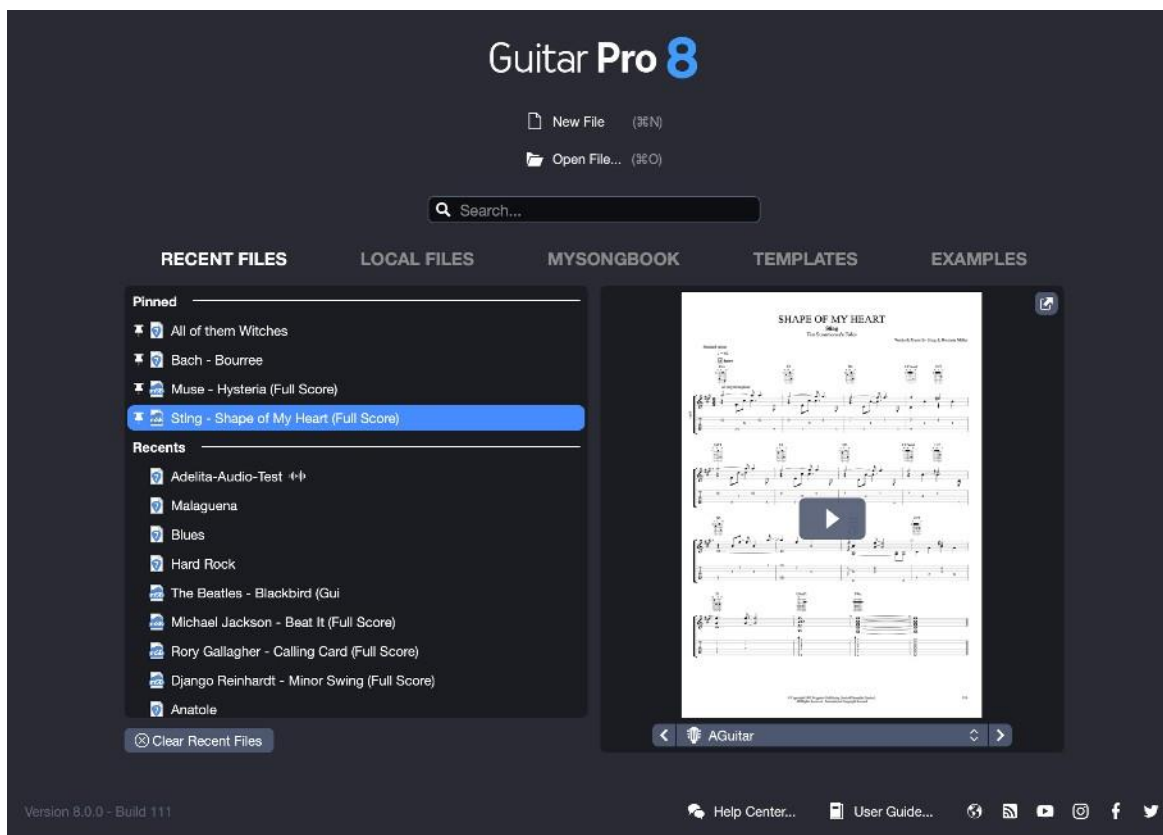
この章では、GuitarProでの操作方法について説明します。Guitar Proのメイン画面、使用可能なさまざまなパネル、および効率的な使用方法に関する情報を学習します。



Aaron Burden ( <https://unsplash.com/@aaronburden> )


## Guitar Proのホームページ

Guitar Proのホームページを見てみましょう。



Guitar Pro ホームページ

このウィンドウでは、ファイルやmySongBookカタログにすばやく簡単にアクセスできます。

このホームページは、ツールバーのホームページアイコンを選択してファイルを開くといつでもアクセスできます(メイン画面を参照)。

### ローカルファイルを作成して開きます

(ウィンドウの上部から)[新しいファイル]を選択して新しいファイルを作成し、エディションを開始します。

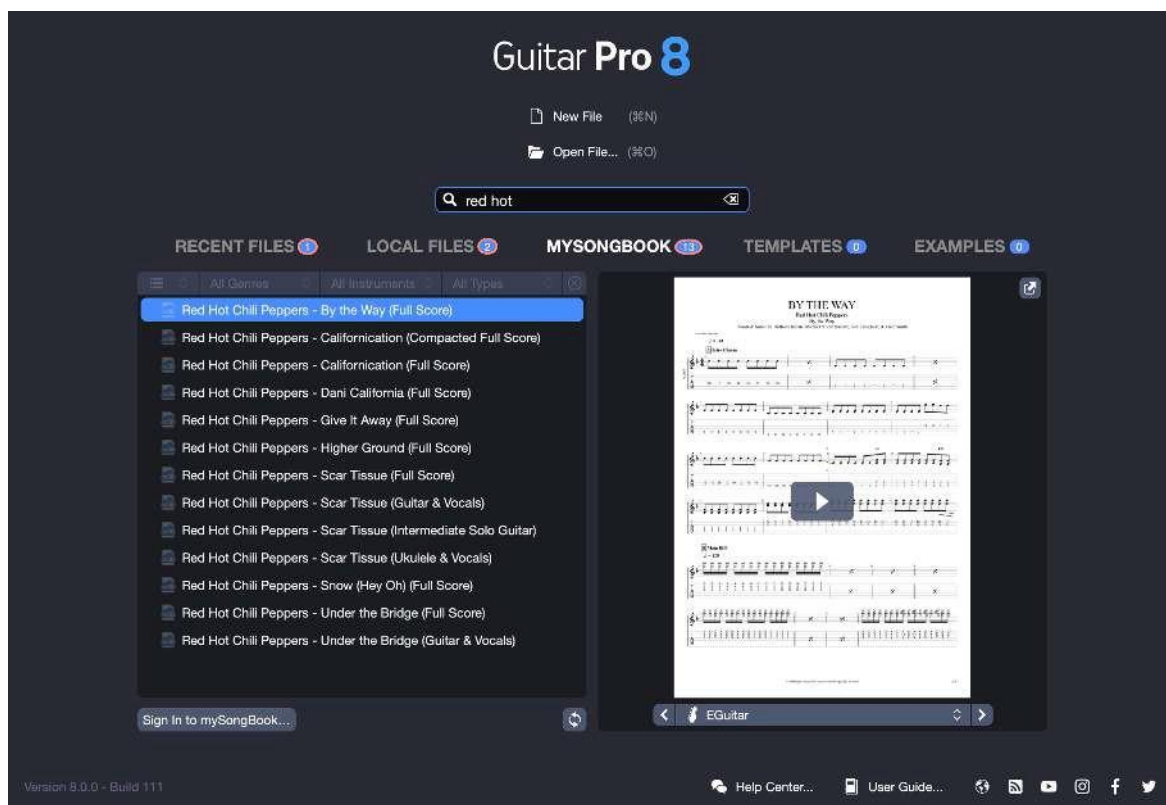
[ファイルを開く]オプションを使用すると、コンピューターを参照して、以前に保存したファイルを開くことができます。

### 検索バー

Guitar Proには、GuitarProファイルをすばやく見つけることができる高度な検索ツールが用意されています。

[ファイルを開く]オプションの下にある検索バーに、ファイル名のすべてまたは一部を入力するだけです。

ファイル名を入力すると、検索がより絞り込まれることに注意してください。各カテゴリの横に、利用可能な結果の数が表示されます。



検索バー

この検索は、ホームページからアクセスできる以下のカテゴリに適用されます。

- 最近のファイル
- ローカルファイル
- mySongBook
- テンプレート
- サンプル

## 1. 最近のファイル

このカテゴリには、Guitar Proで最近開いた最新のファイルのリストが表示されます。これは、同じファイルを定期的に参照して作業したり編集したりするときに便利です。[最近のファイルを削除]オプションを使用すると、このリストを空にすることができます。特定のタイトルは削除できないことに注意してください。

## 2. ローカルファイル

このカテゴリから、コンピュータのさまざまなフォルダを参照して、そのうちの1つにインデックスを付けることができます。したがって、独自のファイルライブラリを作成して、指先で(またはクリックして)使用できます。

[フォルダの選択]オプションを選択し、GuitarProで開きたいファイルをすでに配置しているコンピュータ上のフォルダを参照します。作成すると、ファイルのリストがローカルファイルカテゴリで利用できるようになります。

最近のファイルを最近のファイルリストの一番上に固定して、よりすばやくアクセスできます。マウスオーバー時にファイル名の左側から表示されるピンを選択するだけです。固定されたファイルからタイトルを削除するには、ピンをもう一度選択します。

## 3. mySongBookへのアクセス

mySongBookのオファーにまだ慣れていない場合は、mySongBookの章を参照することをお勧めします。

このカテゴリを使用すると、mySongBookライブラリに直接アクセスできます。

現在のカタログのすべてのmySongBookタイトルがここに一覧表示されます。このカテゴリは、次の3つのサブセクションに分かれています。

- 今日の無料タブ
- 最後に追加されたもの
- すべてのタブ(購入したものを含む)

購入したものにアクセスしたり、**mySongBook**サブスクリプションを使用したりするには、まず[**Sign intomySongBook**]を選択してアカウントにサインインする必要がありますことに注意してください。

## 4. テンプレート

Guitar Proでは、デフォルトでさまざまなファイルテンプレートを使用できます。もちろん、好みに応じて独自のファイルテンプレートを作成して保存することもできます。このカテゴリでは、お気に入りのテンプレートにすばやくアクセスできます。

## 5. サンプル

さまざまな音楽スタイルの23のサンプルファイルがGuitar Proで利用できます。これらのファイルは、Guitar Proでの編集とレンダリングの可能性の概要を示していますが、唯一の制限はあなたの創造性です。

## ファイルプレビュー

各ファイルの各トラックについて、GuitarProのホームページからプレビューと事前試聴が利用できるようになりました。

## ダイレクトアクセス

ホームページからは、当社のWebサイトのサポートセクション、このユーザーガイドだけでなく、さまざまなソーシャルネットワークにも直接アクセスできます。

## メイン画面

Guitar Proのユーザーインターフェイスを見てみましょう。



Guitar Pro メイン画面

パネルは次のように分割されています。

1. ツールバー
2. タブバー
3. 編集パレット
4. ワークスペース
5. インспекタ
6. グローバルビュー

# インターフェイスパネル

## 1/ツールバー

Guitar Proウィンドウの上部にあるツールバーを使用すると、再生および表示のオプションにすばやくアクセスできます。これには、アプリケーションの重要な機能への直接アクセスが含まれます。このバーは、サイドパネルやグローバルビューがなくてもGuitarProを使用できるようにするために開発されました。



Tool bar

1. ホームページへのアクセス
2. インターフェイスパネルの表示/非表示
3. ズーム
4. 表示モード
5. 変更の取り消し/やり直し
6. 印刷
7. ナビゲーションと再生
8. LCD
9. ループと速度の設定
10. 相対的な調性
11. オーディオトラック
12. インストルメントビュー
13. ギターチューナー
14. ライン入力
15. Fretlight

“

ツールバーは、その内容を利用可能なウィンドウ幅に適合させます。一部のボタンは、スペースを確保するために非表示になっています。心配はいりません。これらのアクションは、とにかくアプリケーションのメニューにあります。

## 2/タブバー

ツールバーのすぐ下にあるタブバーには、アクティブなドキュメントと開いている他のドキュメントが表示されます。





必要な数のファイルを開くことができますが、制限はコンピューターの容量です。開いているドキュメントの数が利用可能なスペースに対して大きすぎる場合、タブバーには、すべてのドキュメント間を移動するためのスクロールボタンが表示されます。

変更されたファイルには、右側に小さな円が表示されます。

ロックされたファイルには、左側に小さなロックが付いています。パスワードがわかっている場合は、このロックをクリックすると、タブのロックを解除できます。

タブの上にマウスを移動すると、ファイルを保存して閉じるためのボタンが表示されます。



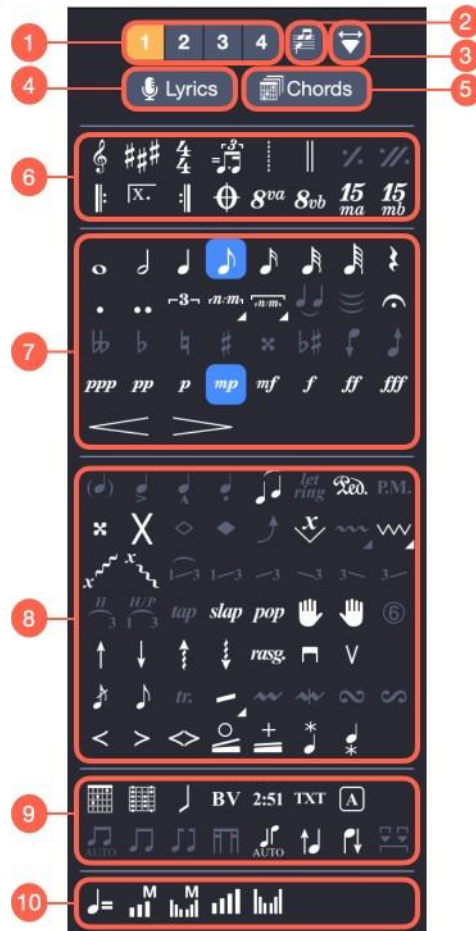
タブには、すべてのタブを閉じたり、ハードドライブ上のファイルを含むフォルダを開いたりできるコンテキストメニュー（Windowsの場合は右クリック、macOSの場合は $\wedge$ ）もあります。



タブのコンテキストメニュー



### 3/編集パレット



Palette

1. 現在編集集中の声部
2. マルチボイス
3. デザインモード
4. 歌詞
5. コード
6. 小節記号
7. 音符記号
8. エフェクトシンボル
9. 表記記号
10. オートメーション記号

ウィンドウの左側にある編集パレットには、メインの編集ツールが集められており、スコアを書き込むために必要なすべての記号が、標準表記とタブ譜表記、またはリズムカル表記(スラッシュ表記とも呼ばれます)で含まれています。選択したノートに影響を与えるために、対応する要素または属性のボタンをクリックする必要があります。

さらに設定が必要な記号の場合、ダイアログウィンドウが開き、目的の記号を選択できます。

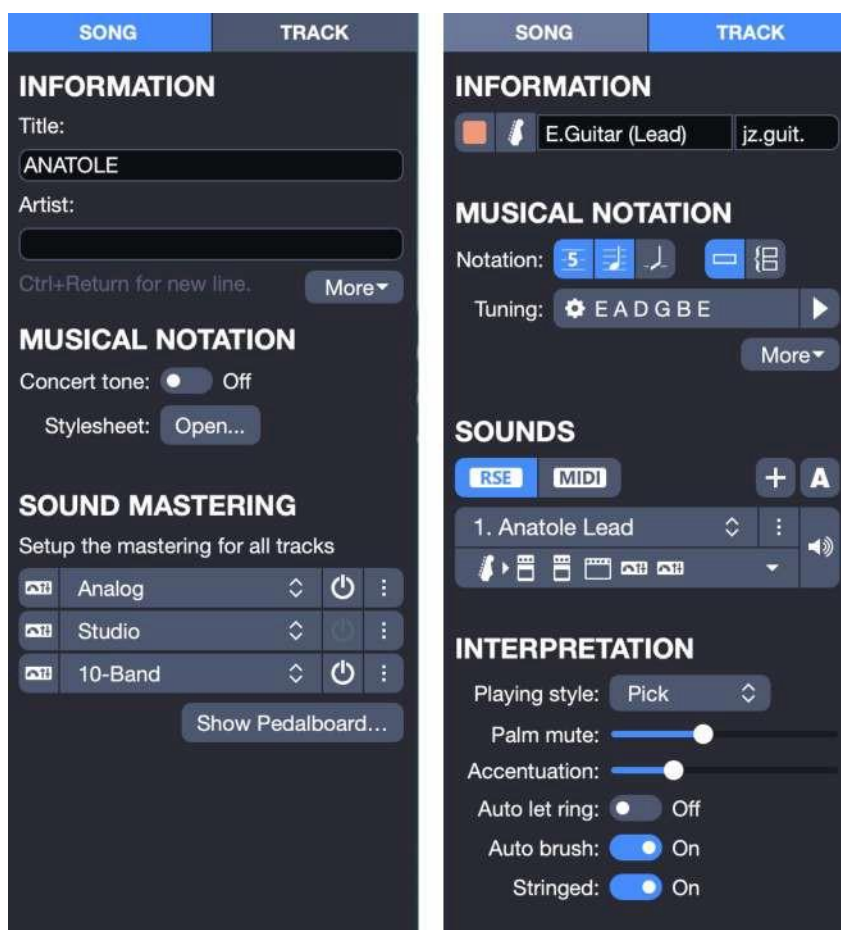
このパネルの詳細については、シンボルの部分を参照してください。

## 4/ワークスペース

ウィンドウの中央にあるワークエリアは、トラックを作成し、作曲時に音符を追加してスコアを処理する場所です。

## 5/インスペクタ

Guitar Proウィンドウの右側にあり、2つの部分に分かれています。



曲とトラックのインスペクタ

- 曲のインスペクタ: 曲のプロパティにアクセスし、記譜オプションを設定して、サウンドマスタリング設定を完成させます。
- トラックインスペクタ: 現在のトラックのプロパティ、表記法とチューニングオプション、サウンドと解釈の設定にアクセスできます。

## 6/グローバルビュー



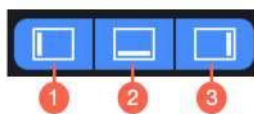
Global view

1. トラックを追加する
2. トラック名
3. トラックを上下に移動
4. マルチトラック
5. ミュート
6. 現在のトラックにフォーカス/フォーカスを解除します
7. ソロ
8. ボリューム
9. ボリュームオートメーション
10. パン
11. パンオートメーション
12. イコライザー
13. グローバルビュー

サウンドボードは、グローバルビューとともに、各トラックのオーディオチューニングと、再生中のスコアの合成ビューを可能にします。このビューでは、直接クリックして小節にアクセスできます。グローバルビューで複数のトラックを選択することもできます（これは、多くの小節を簡単にコピー/貼り付けする場合に便利です）。

## 画面レイアウト

ワークスペースとツールバーを除いて、Guitar Proパネルはすべて非表示にできるため、特に再生モードでの視認性が向上します。パネルを表示または非表示にするには、メインウィンドウの左上にある表示オプションを選択します。これらのコマンドは、[表示]メニューでも使用できます。





Guitar Proパネルの表示/非表示

1. 編集パレットの表示/非表示
2. グローバルビューの表示/非表示

### 3. インспекタの表示/非表示

グローバルビューを非表示にする場合は、[トラック]メニュー、LCDディスプレイ(ツールバーの中央)、またはキーボードショートカットを使用して、あるトラックから別のトラックに切り替えることができます。

**[表示/全画面表示]メニューから全画面表示を有効にして、全画面表示することもできます**  
(Windowsの場合は 、macOSの場合は )

## スコア内を移動

### カーソルの移動

Guitar Proでスコアを移動するのは非常に簡単で、いくつかの方法があります。カーソルの位置は、スコアとグローバルビューの間で常に同期されます。

#### スコアをクリック



*Cursor in the score*

スコアをクリックすると、編集カーソルがポイント位置に移動します。再生中にスコアを移動して、再生を停止せずに、指定した位置から再開することもできます。

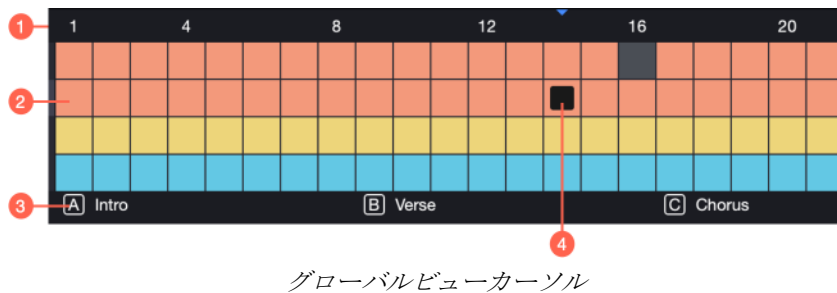
#### キーボードを使う

多くのショートカットを使用すると、音符から音符、小節から小節、またはトラックからトラックまで、スコア内を簡単に移動できます(キーボードショートカットを参照)。

カーソルを移動するために最もよく使用されるショートカットを示す表を次に示します。

アクション	ショートカット
前の拍	←
前の行	↑
次の行	↓
前の五線	⇐
次の五線	⇒
音符の削除	□

## グローバルビューをクリック



1. 小節番号
2. 小節
3. セクション
4. カーソル

特定のトラックにカーソルを置くには、グローバルビューの左側にあるトラックをクリックします。編集カーソルは、そのトラックの現在の小節の最初の拍、またはその時点で再生されている拍に置かれます。

グローバルビューの右側をクリックすると、より正確になり、カーソルを移動するトラックと小節の両方を選択できます。

右側には、トラックのセクションリストも表示されます。セクションの最初の小節をクリックすると、カーソルがセクションの先頭に移動します。

“

ホイール付きのマウスを使用している場合は、**Alt** キーを押しながらスクロールして、水平方向に移動します。

## ツールバーのトランスポートボタンをクリックする



ツールバーには、さまざまなトランスポートボタンが表示されます。左から右に、それらの機能は次のとおりです。

1. 最初の小節に移動
2. 前の小節に移動
3. 再生の開始/停止
4. 次の小節に移動
5. 最後の小節に移動

さらに、ツールバーの中央にトラック名を表示するボタンは、現在のトラックも変更します。それをクリックすると、メニューがポップアップし、他のトラックを選択できます。

## セクションメニューを使用する

セクションマーカは、スコアの異なるセクション間を移動するための便利な手段を表します。[セクション]メニューを使用して、スコアで使用可能なセクションのリストを見つけます。

## スコアをスクロールする

### 編集モードでのスクロール

カーソルを動かさずにスコアをスクロールすることができます。ワークスペースの水平および垂直スクロールバーは、その目的のニーズに適合します。また、マウスホイールとトラックパッドの両方でスコアをスクロールします。

同様に、グローバルビューでトラックと小節をスクロールすることもできます。それ以外の場合、このインターフェース部分は垂直方向にサイズ変更可能です。

“

現在作業中のトラックがグローバルビューに表示されなくても、心配する必要はありません。スコアを編集するとすぐに、グローバルビューは現在編集されているトラックと小節に自動的に配置されます。

## 再生モードでのスクロール

Guitar Proが再生モードに入ると、カーソルが自動的に移動し、カーソルがそれに追従して表示されます。その後も、スコアとグローバルビューを手動でスクロールすることができます。この自動システムを再度有効にするまで、カーソルを自動的に追うように停止します。

スコアの自動スクロールを再度有効にするには、ワークスペースの左上隅にある[自動スクロールを再開]ボタンをクリックします。



## スコア表示

Guitar Proを最適な方法で使用するには、表示オプションを最大限に活用することが重要です。

### 表示モード

Guitar Proでは、[表示]メニューまたはツールバーの[表示モード]アイコンからさまざまな表示モードを使用できます。

- 縦ページモード: ページの垂直スクロール。
- 横ページモード: ページの水平スクロール。
- グリッドモード: 水平ページの数はいくつかのウィンドウサイズに適合します。スクロールは垂直です。
- パーチメントモード: ページ分割を削除して、スコアをよりコンパクトに表示します。
- 縦画面モード: 使用可能なウィンドウスペースを最大限に活用します。小節のレイアウトは自動的に行われます。
- 横画面モード: 使用可能なウィンドウスペースを最大限に活用します。マルチトラックビューで便利です。

“

ペーパービューで作業する場合は、ページパーチメントモードまたはページグリッドモードを使用します。

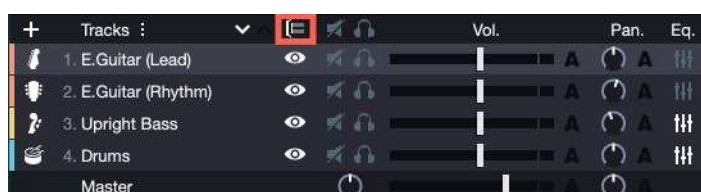
## マルチトラックビュー

Guitar Proを使用すると、1つのトラック、すべてのトラックを同時に表示することも、一部のトラックを表示することもできます。

[表示]>[マルチトラック]メニューからマルチトラックモードをアクティブにします (F3 キーボードショートカットでも使用できます)。

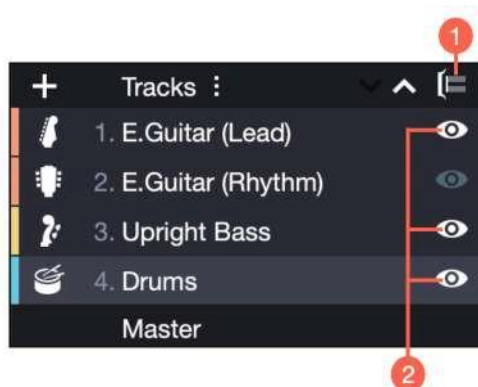
マルチトラックがアクティブになると、すべてのトラックが表示されます。1つのトラックを表示するには、このオプションを無効にするだけです。

マルチトラックモードは、グローバルビューからも利用できます。パネル左側の表示アイコンの上にあるマルチトラックアイコンを選択します。



マルチトラックショートカット

各トラックには、ウィンドウの下部にあるグローバルビューからアクセスできます。マルチトラックオプションがアクティブになっているときに、トラックの一部を非表示または表示する可能性があるのもグローバルビューからです。これを行うには、次のように表示アイコンを選択します。



1. マルチトラックモードを有効/無効にします
2. トラックを個別に非表示/表示

## ショートカット

Guitar Proの機能の大部分は、キーボードショートカットを介してアクセスできます。それらのいくつかには、複数の専用ショートカットさえあります。これらのショートカットはカスタマイズできません。

編集をスピードアップするために、お気に入りのショートカットを覚えておくことをお勧めします。

ショートカットのあるボタンの上にマウスを置くと、ボタンをクリックするのと同じショートカットを示すツールチップが表示されます。同様に、Guitar Proのメニュー項目には関連するショートカットが表示されます。

使用可能なすべてのショートカットは、このページのこのユーザーガイドの付録にリストされています。



## 第4章

### スコアを書く

この章では、GuitarProでスコアを作成する方法について詳しく説明します。とりわけ、スコアを編集する方法とそれに関連する概念、曲の構造、およびプレゼンテーションを改善する方法を学びます。Guitar Proで使用されるさまざまな記号とその機能についても、次のページで説明します。



Lucas Alexander (<https://unsplash.com/@ucasalexander>)

## スコア構造

このセクションでは、Guitar Proのスコアの構造について詳しく説明します。新しいスコアを最初から作成する方法を解説します。音符、小節、声部、セクション、トラックなどを処理する方法…また、Guitar Proで選択したチューニングを設定する方法も学習します。

### スコア

Guitar Proでは、スコアはGuitar Proファイルに対応します。Guitar Proを使用すると、複数のファイルを同時に操作できます。各ファイルはタブバーにタブとして表示されます。タブバーは、ツールバーの下、ワークスペースの上にあります。

デフォルトでは、Guitar Proは、新しいスコアを作成するか、進行中の作業に戻ることを提案します。ただし、以下の手順でいつでもスコアを作成できます。

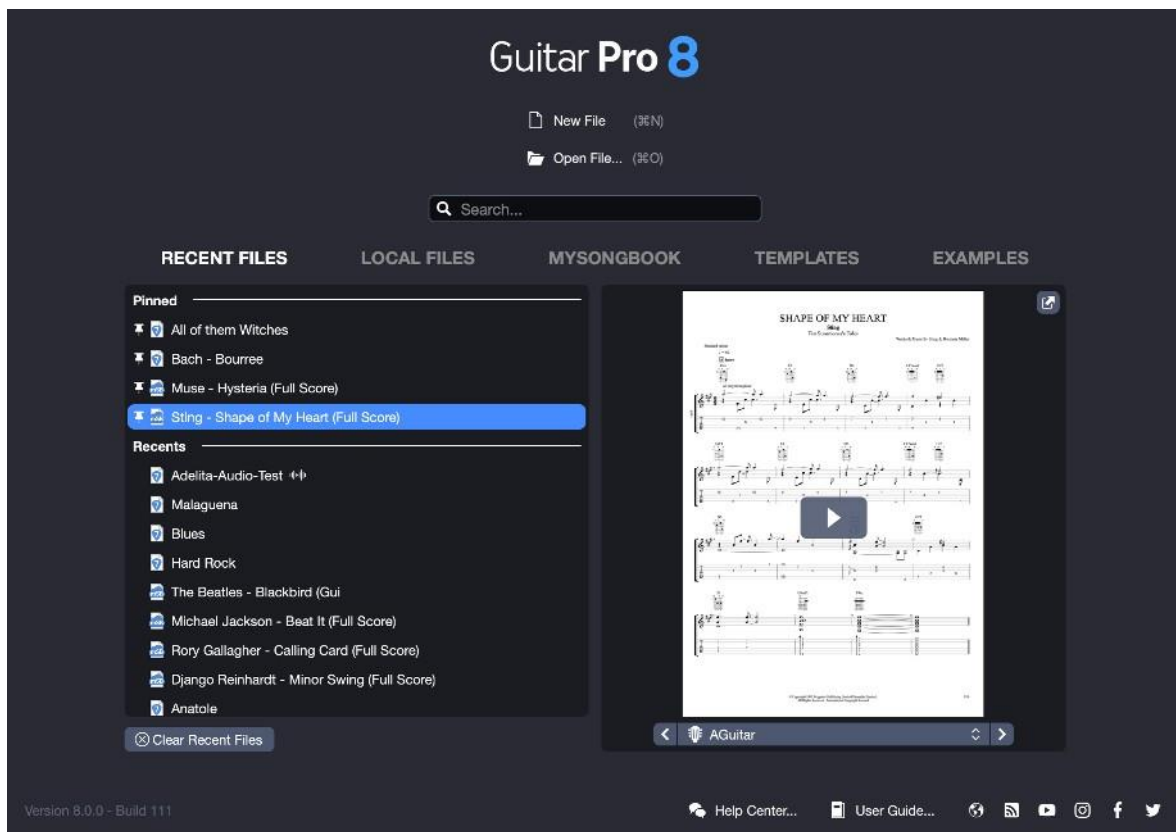
“

[全般]タブの[設定]ウィンドウで[最後のセッションドキュメントを開く]オプションを有効にすると、前のセッションのファイルを再度開くことができます。

### Creating a new score

スコアの作成は、[ファイル]メニュー、ホームページ、タブバー、およびWindowsの

**Ctrl+N** ショートカットとmacOSの **⌘N** ショートカットから実行できます。



Guitar Pro のホームページ

## 「ファイル>新規」メニュー

このメニューは空白の新しいスコアを開き、スコアを最初から開始することができます。デフォルトでは、ファイルは空であり、Guitar Proはトラック作成ウィザードを開いてトラックを追加するように要求します。詳細については、トラックの章を参照してください。

これは、ウェルカムページの[新規]ボタンをクリックするのと同じです。

“ [ファイル]>[新規]メニューから開くデフォルトのテンプレートは、[設定]ウィンドウでカスタマイズできます。

## 「ファイル>テンプレートから新規作成」メニュー

このメニューは、利用可能な事前定義されたテンプレートの1つから新しいスコアを作成します。これは、ウェルカムページの[テンプレート]ボタンをクリックするのと同じです。

### タブバー

タブバーの右側にある[+]ボタンをクリックすると、ファイルを作成または開くための小さなメニューが開きます。新しいファイルを作成するには、[新規]メニューをクリックします。

## 曲情報

Guitar Pro 8ウィンドウの右側にある曲インスペクタから、タイトル、アーティスト名などの曲情報にアクセスして設定できます(「Guitar Proでの操作方法」>「メイン画面」セクションを参照)。

このセクションから、曲に関連する次の情報を設定または編集できます。

- タイトル
- アーティスト
- サブタイトル
- アルバム
- 作詩
- 作曲
- 著作権情報
- タブ
- 注意事項
- 指示事項

“

スコア内のこれらの要素(タイトル、アーティストなど)のいずれかを直接クリックして、曲のインスペクタにアクセスし、情報を編集することもできます。

## 調号

[編集]パネルで、###をクリックして[調号]ウィンドウを開くか、スコアの調号を直接クリックします。

キーとスコアのモード(メジャーまたはマイナー)を選択します。どちらかわからない場合は、標準の表記法を変更しないため、デフォルト値(Cメジャー)のままにしておくことができます。[OK]をクリックして続行します。



調号ウィンドウ

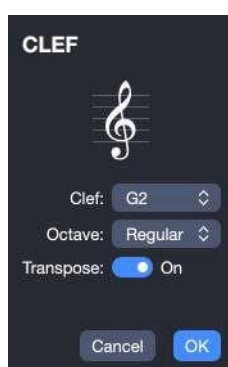


コンサートピッチオプションを使用すると、トラックのピッチではなく、選択した調号をコンサートピッチに適用できます。その結果、他のトーン(コンサートまたはトランスポーズピッチ)が計算されます。この概念は、このページのさらに下に展開されます。

## 音部記号

トラック用に選択した楽器は自動的にGまたはF音部記号を設定しますが、編集パレットの  $\text{♩}$  をクリックするか、スコアをクリックして変更することもできます。

トランスポーズボタンを有効にすると、同じように聞こえるようにノートが再録音されます。トランスポーズボタンが無効になっている場合、スコアは影響を受けませんが、ノートは同じではありません。

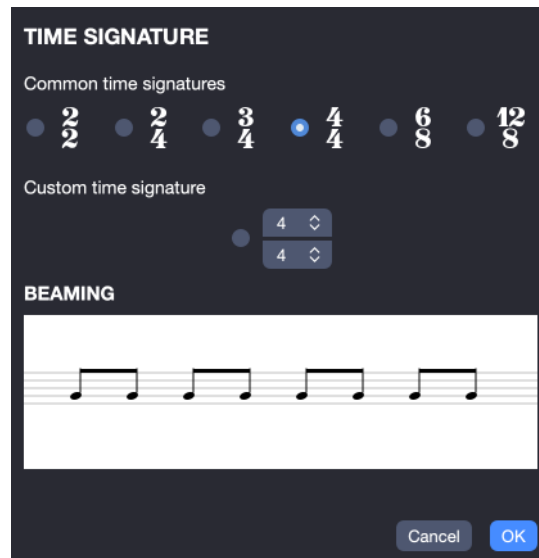


音部記号ウィンドウ

## 拍子記号

編集パレットで  $\text{♩}$  をクリックするか、[小節] > [拍子記号]メニューに移動して、[拍子記号]ウィンドウを開きます。スコアの調号を直接クリックすることもできます。

スコアの拍子を選択します(デフォルトでは4/4に設定されています)。拍子記号は、各小節の拍数を決定します。そのウィンドウで、デフォルトでビームをリンクする方法を選択することもできます。



Time signature window

## コンサートピッチ

コンサートピッチは、指揮者が使用するものです。表示される音符は、実際に聞いたものです。移調音は、ミュージシャンが使用するものです。これは主に管楽器に使用され、実際のメロディーよりも指の位置を指します。

たとえば、Bbクラリネットを演奏している人の場合、BbはCとして表示され、それに応じて1つおきの音符がシフトされ、調号も同様にシフトされます。Bbトーンの署名は、Cトーンのように臨時記号を持ちません。

“

曲のインスペクタから直接コンサートピッチボタンにアクセスします。 .

## 移調楽器

ギターが非標準のチューニング(たとえば、以下のハーフトーン)でチューニングされている場合、楽器は標準のチューニングを維持し、その結果、通常の習慣やマークを維持していると考えやすくなります。次に、標準の表記法を転置する必要があります。これは必ずしも音の高さを反映しているわけではなく、標準の調律に基づいた正しい調律です。これは、移調音調が可能にするものです。

スコアでの移調ギター表記の設定は、オプションのカポの適用に依存し、シフトされたチューニングは標準表記に影響を与えます

[スタイルシート]ウィンドウの[組段と譜表]タブから利用できます([F7]ショートカット)。

次に2つのシナリオを示します。

## オプションがチェックされている場合

このオプションを選択すると、表記は実際に聞いた音を反映します。調号は、ギタートラックとボーカルトラックの両方で同一です。

正しい音部記号が選択され(B、5#)、両方のトラックでの偶発的な変更を防ぎますが、ギタートラックの参照として標準表記を使用する場合、この選択はお勧めできません。実際、私たちは標準的なチューニングでギターを読んで演奏することに慣れていますが。その結果、ギターで開放弦のE弦を弾いて本能的にEを演奏します。この状況では、開放されたE弦の最初のフレットからEを演奏する必要があります。読み替えのために移調表記を表示する方が簡単なので、通常の見方を維持してください。

E.Guitar I  
Tune down 1/2 step  
① = E♭ ④ = D♭  
② = B♭ ⑤ = A♭  
③ = G♭ ⑥ = F♭

Slow Ballad ♩ = 68

Intro

Voc.

E.Gtr.

T A B

12 12 0 5 5 5 5 5 7

オプションをチェックしたときのスコア

## オプションがオフの場合

このオプションを選択すると、変更されたチューニングまたはカポタストを補正するために、移調がギタートラックに自動的に適用されます。表記はノートの実際のピッチを反映しなくなりますが、標準的なチューニングを使用するので読みやすくなります。

E. Guitar I  
Tune down 1/2 step  
① = E♭ ④ = D♭  
② = B♭ ⑤ = A♭  
③ = G♭ ⑥ = E♭

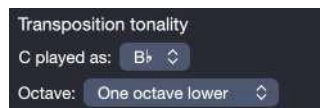
Slow Ballad ♩ = 68

**A** Intro

オプションをチェックしたときのスコア

ボーカルトラックの正しい調性(B, 5#)が選択されます。ギタートラックの移調設定を使用して、各トラックに正しい調号が追加され、読みやすくなり、誤って変更されることを防ぎます。

トラックインスペクタの[移調音調]セクションで、移調が変更されていることがわかります。



インスペクタでの移調の調性

## 移調楽器

トラックインスペクタのトランスポーズ調性セクションから、各トラックのトランスポーズ調性を設定することができます。

このオプションを使用すると、トランペット、サクソフォンなどの移調楽器の表示を自動的に管理できます。スコア内に書かれたCに対してどの音を聞くかを(スクロールメニューから)選択するだけです。

“

コンサートピッチは移調に直接影響します。移調は、コンサートピッチが無効になっている場合にのみ有効です。それ以外の場合、表示されるノートは解釈されたノートです。

## トラック

Guitar Proのトラックは、スコアの実行に参加する楽器に相当します。ノートはトラックに書き込まれます。ファイルにトラックがない場合は、ノートを作成する前にトラックを作成する必要があります。

### 新しいトラックを追加する

Guitar Proは、事実上無制限の数の同時トラックを処理できます(ただし、ファイルが大きすぎる場合、Guitar Proでは速度が低下したりその他の望ましくない動作が発生する可能性があります)。

新しいトラックを追加するには、[トラック]> [追加]メニューに移動します。



Track creation window

インストゥルメントウィンドウがポップアップします。このウィンドウでは、トラック設定を構成できます。トラックが作成されると、トラックインスペクタ(右パネル)からこれらの設定を簡単に見つけて変更することができます。

1. 楽器の種類を、弦楽器、オーケストラ、ドラム、MIDIから選択します。
2. 次に、下部のインストゥルメント部門で選択した機器を選択します。
3. トラックに関連する情報(名前、色、アイコン)を設定します。
4. 表記タイプ(標準、タブ譜、スラッシュ)と譜表タイプを選択します(単純または大譜表)。
5. チューニングを選択または調整します。
6. トラックに適用するサウンドを選択します。再生ボタンを選択すると、このサウンドのプレビューを聞くことができます。
7. 設定を適用したら、[作成]を選択し、トラックの作成を完了します。トラックがGuitar Proに表示されます。

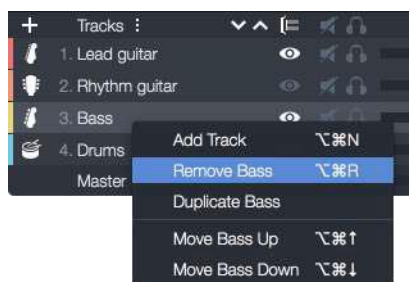
“ 次回新しいトラックを作成するときに同じ楽器を使用するときに設定を保存する場合は、ウィンドウの左下にある[楽器設定の保存]アイコンボタンをクリックするだけです。

Guitar Proでは、音楽の一貫性を保つために、各トラックに同じ数の小節があります。

“ [トラックの追加]ウィンドウから選択した楽器をダブルクリックして、トラックを作成することもできます。

## トラックの削除


トラックを削除するには2つの方法があります。[トラック]> [削除]メニューを使用するか、グローバルビューから削除するトラックを右クリックして、コンテキストメニューから[削除]を選択します。



グローバルビューのトラックのコンテキストメニュー

## トラックの順序を変更する

トラックの順序が適切でない場合があります。その場合必要なだけトラックの順序を変更できます。

トラックを移動するには、この特定のトラックにカーソルを置き、[トラック]> [上に移動]メニューまたは[トラック]> [下に移動]メニューを使用します。グローバルビューのトラックのコンテキストメニューに同等のアクションがあります。グローバルビューヘッダーには、現在のトラックを上下に移動する2つのボタンもあります .

## トラックのプロパティ

トラックのプロパティには、Guitar Proウィンドウの右側にあるトラックインスペクタからアクセスできます。これは、トラックをカスタマイズするためのメインエントリーポイントです。



トラックのインスペクタ

このトラックインスペクタは、次の4つのセクションに分割できます。

- トラックのプロパティ
- 楽譜
- トラックサウンド
- 解釈オプション

## トラック情報

このセクションから、トラックに名前を付け、短い名前を付け、特定の色とアイコンを割り当てることができます。

トラックの色は、Guitar Proウィンドウの下部にあるグローバルビューに表示されます。この色はツールバーにも表示され、現在編集されているトラックを確認できます。

[ファイル]> [スタイルシート]> [組段と五線]メニューのスタイルシートでオプションが有効になっている場合、短い名前はスコア内のトラックの先頭に表示されます。このビューモードが選択されている場合、これはグローバルビューにも表示されます。

## 記譜法

表示する記譜法の種類(標準五線、タブ譜、スラッシュ)を選択します。いくつかの記譜法を組み合わせることができます。

## 譜表

パート譜または大譜表を選択できます。既にトラックに音符がある場合は、譜表を分割または結合するためのいくつかのオプションがあります。

- C3で分割し、最初の譜表または2番目の譜表の音符をすべて保持します。
- 2つの譜表をマージし、最初の譜表を保持するか、2番目の譜表を保持します。

## チューニング

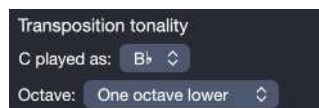
必要に応じてチューニングを変更します。再生ボタンを選択すると、チューニングのプレビューを聞くことができます。トラックのチューニングは、Guitar Proチューナーがオンに設定されているチューニングでもあります。詳細については、「チューニング」セクションを参照してください。

## 移調楽器

ここで移調オプションにアクセスできます。

トラックインスペクタの「移調楽器」セクションから、トラックごとに移調を設定することができます。

このオプションを使用すると、トランペット、サクソフォンなどの移調楽器の表示を自動的に管理できます。スコアに書かれたCに対して聞こえる音を(スクロールメニューから)選択するだけです。



インスペクタの移調楽器

## トラックサウンド設定

これらの設定とオプションは、このガイドの後半で解説されます。「サウンドの追跡」セクションを参照してください。この部分でトラックのサウンドを変更できることを知ってください。トラックは複数のサウンドを含むことができます。これは、スコア中にサウンドを変更できるためです(たとえば、ギタープレイヤーがスコアの特定の時間に歪みなどのエフェクトペダルをアクティブにした場合)。

## 解釈オプション

プレイスタイルを選択します:ピック、フィンガー、ピッキング、またはベーススラップ。

解釈オプションを選択します:パームミュート、アクセント、オートレットリング、オートブラシ、ストリング。



## パームミュート

この手法は、ギターブリッジの手の端を使って弦を覆うことから成ります。完全にくぐもった音を得られるまで、首を上げるほど効果が強くなります。Palm Muteは、特定の演奏スタイルでのみ使用可能です。

## アクセント

このオプションは、小節内の特定の時間を自動的に強調します。

## オートlet ring

このオプションは、音符の持続時間とは無関係に弦を共鳴させることにあります。トラック内の休符は、新しいノートが演奏されるまで、すべての弦に対してこの効果を停止します。

## オートブラシ

同じコードに含まれるノートは、ギターピックの使用に伴うかき鳴らし効果をシミュレートするために、わずかなオフセットで再生されます。

## ストリングス

弦楽器モードでは、Guitar Proが楽器を弦楽器と見なすため、同じピッチで複数の音を同時に鳴らすことができます。このオプションを無効にすると、ピアノモードがデフォルトで有効になります。

このモードはエフェクトに影響することに注意してください。ストリングモードでは、ノートはストリングでソートされますが、他の演奏スタイルではピッチによって区別されます。

ストリングモードを使用すると、同じ弦の他のノートが演奏されている場合にノートを鳴らすことはできませんが、ストリングモードが無効になっている場合はこのオプションが可能です。

## 小節

### 小節の管理バー の追加

Guitar Proでは、トラックごとに少なくとも1つの小節が必要です。したがって、任意の小節「B」は、トラックT1、T2などで同じトーンと拍子記号を持ちます。同様に、繰り返しセクションを追加する(セクションを開くまたは閉じる)ことは、必然的にすべてのトラックに一度に影響します。これにより、スコアの音楽的一貫性と、演奏時に満足のいく結果が保証されます。

一方、各トラックを正確に定義する必要があります。たとえば、100小節のギタートラックや、1小節だけループで演奏するパーカッショントラックを作成することはできません。コピーと貼り付けを使用するか、繰り返し記号を使用して、100小節にパーカッション小節を再現する必要があります(小節記号を参照)。

同様に、[小節]> [小節を挿入]メニューおよび[小節]> [小節を削除]メニューを使用すると、すべてのトラックで小節が追加または削除されます。

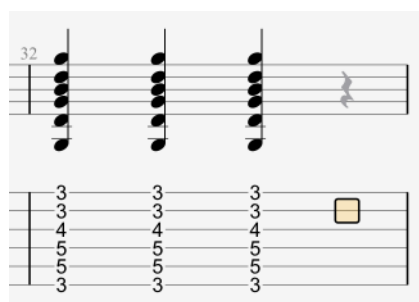
[小節]> [小節を挿入]メニューは、現在の小節の前に新しい小節を追加します。現在の小節の後に小節を追加する唯一の方法は、キーボードの右キーを使用して右に移動することです。

## エラー管理

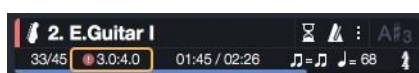
Guitar Proは自動的に小節線を管理します。編集カーソルを右に移動すると、選択した拍子記号に従って現在の小節が完了すると、自動的に次の小節に移動します(たとえば、4/4拍子記号の場合は4拍、楽譜の部分参照)。小節がまだ完成していない場合、Guitar Proは、前の拍と同じ長さの新しい拍を作成します

小節が不完全または長すぎる場合、現在編集集中の小節でない限り、Guitar Proはそれを赤で表示します。

LCDには、現在の小節の実際の継続時間と理論上の継続時間が表示されます。その情報の上にカーソルを移動するたびに、ツールチップがどの音声不完全であるかを知らせます。



不完全な小節



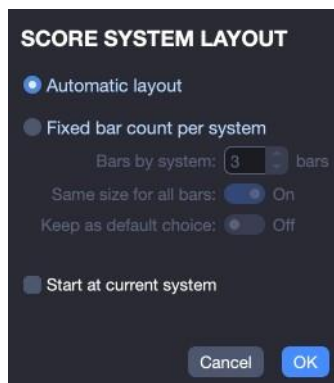
LCDに表示される不完全な小節

## 段組の構成

ページモードまたはパートメントモードでは、1行あたりの小節の数を手動で管理できます。これを行うには、[小節]> [強制的に改段する]および[小節]> [改段の回避]メニューを使用する必要があります。

[小節]> [段組レイアウト]では、譜面の段組ごとのデフォルトの小節数を選択できます。改段をリセットします。

[現在の段組で始める]オプションは、プログラムに変更を適用する方法を指示します。オプションがチェックされている場合、レイアウトは現在の段組に続く小節にのみ適用されます。それ以外の場合、レイアウトはドキュメント全体に適用されます。



譜面の段組レイアウトウィンドウ

## デザインモード

をクリックして、ウィンドウの左側の編集パレットから、または[表示]メニューからデザインモードにアクセスします。

デザインモードでは、段組内の小節のサイズと各段組の小節の数を変更できます。

改段機能は、アクティブなトラックまたはマルチトラックビューにのみ影響します。したがって、トラックごとに異なる配置の小節を作成し、マルチトラックビュー用に別の小節を作成することができます。

スコアの最後の小節を右に揃えるには、その最後の小節に改行を追加するだけです。

**ANATOLE**

MUSIC BY CHRISTOPHE MAERTEN

STANDARD TUNING  
♩ = 221

デザインモードがアクティブな状態

デザインモードがアクティブになったら、必要に応じて上の写真で強調表示されている青い三角形を使用して、小節のサイズを拡大または縮小します。

エレメントをドラッグすると、その三角形がルーラーに赤で表示されることに注意してください。

小節を移動すると、小節を自動的に位置合わせできるようになりました。黄色の縦線は、小節の位置合わせに役立つ参照線として使用されます。

+および-アイコンを使用すると、譜表に小節を追加または削除できます。

最後の各システムの横(右側)に配置された十字は、拍と小節の間隔をリセットすることを可能にします。

[表示]メニューから小節の間隔をリセットすることもできることに注意してください。

スコアの最後の小節を右側に揃えるには、[小節]>[強制的に改段]メニューから[強制的に改段]オプションを使用できます。

## セクション


### セクションとは何ですか？

セクションは、スコアの任意の部分に簡単に移動できるようにするマーカーです。文字や名前(イントロ、コーラス、バースなど)として設定できます。

マーカーは小節に関連付けられているため、マスタートラックにリンクされています。したがって、単一のトラックのみのセクションを定義することはできません。

既存のセクションは、[セクション]メニュー、グローバルビュー、そしてもちろんスコアに表示されます。

## セクションを追加する

[セクション]>[編集]メニューからセクションを追加するか、エディションパレットからセクションアイコン  をクリックするか、グローバルビューのマスタートラックを右クリックします。カーソルのバーにセクションが見つからない場合は、セクションが追加されます

セクションの名前は、角括弧で囲むことでボックス化できます。

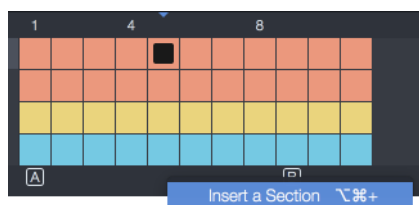
[My Section name] .

“

1つまたは複数のセクションをコピーして貼り付けるには、[編集]>[特殊ペースト]メニューから使用できる特殊ペースト機能を使用する必要があります。

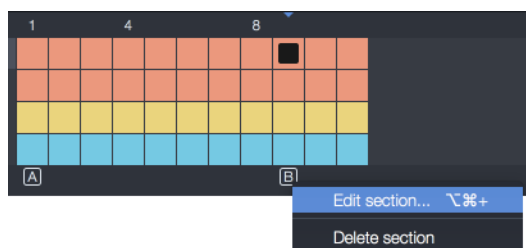
## グローバルビューから追加

グローバルビューからセクションを追加することもできます。目的の小節を右クリックして、コンテキストメニューを開きます。



グローバルビューからセクションを追加します

同様に、セクションを右クリックすると変更できます。



Modifying a section from the Global View

## スコアから

セクションを変更するには、スコア上で直接クリックしてください



スコアのセクションをクリックする

## セクション間を移動する

次のショートカットキーのいずれかを使用して、セクション間を移動できます。

アクション	Windows ショートカット	macOS ショートカット
前のセクション	Ctrl+Alt+Left	⌘←
次のセクション	Ctrl+Alt+Right	⌘→

[編集]> [移動...]メニューから特定のセクションに直接移動することもできます。

“

グローバルビューで関連するセクションをダブルクリックすると、セクション全体を選択できます。

## 声部

### 声部とは何ですか？

Guitar Proは、トラックごとに最大4つの声部を処理します。トラックは、他の3つの声部がアタッチされている主声部(デフォルトで書き込みます)で構成されています。

声部では、同じ拍で異なる値のノートを編集できます。したがって、マルチボイス版では、同じ譜表で異なる声部を編集できます。ベース音、メロディー、およびコードの残りの部分を個別に編集しながら、各声部で異なるリズムと速度を示します。音符は一度に1つの声部にしかできません。

たとえば、フィンガーピッキングのケースを調べてみましょう。最初の音声には、右手の親指(通常は最も低い弦)で演奏されるノートが含まれ、2番目の音声には、他の右手の指(通常は最も高い弦)で演奏されるノートが含まれます。

### 1つまたは複数の声部を編集する

[編集]>[声部]メニューでは、ボイスモードを選択できます。編集してマルチボイスモードを有効にするかどうかを選択できます。これらのオプションは、次のように編集パレットにも表示されます。 **1 2 3 4**

各声部には独自の色(黄色、緑、ピンク、紫)が割り当てられており、編集カーソルもその色を使用します。

他の声部からのノートはグレイアウトされ、マルチボイスモードがアクティブでない限り編集できません。

例: 声部1の編集



例: 声部2の編集



例: マルチボイス



次の「声部2、3、4のタブ譜でフレット番号を色付けする」オプションを有効または無効にすることができます。

- [ファイル]> [スタイルシート]> [記譜]メニュー (Windows).
- [Guitar Pro 8]>[スタイルシート]>[記譜]メニュー (macOS).

編集速度を改善するには、キーボードショートカットを使用することをお勧めします。声部関連のキーボードショートカットは次のとおりです。

ショートカット	Windows	macOS
カーソルを声部に移動	Ctrl + 声部番号	⌘ + 声部番号
ノートを声部に移動	Alt + 声部番号	⌥ + 声部番号
マルチボイス編集	Ctrl+M	⌘M



## 記譜

記譜は、タブ譜または標準表記のいずれかで作成できます。スラッシュ表記法は、単にリズムを表したものであるため、そのように書くようには設計されていません。ただし、譜表にコードを追加すると、スラッシュが表示され、リズムを変更できます。) 瞬時に他方に複製されます。

編集カーソルは、音声に応じて、黄色、緑、青、または赤の四角で表されます。

音符の上にあるときはいつでも、他の表記法の対応する音符は灰色の四角で表示されます。

[Tab]キー(macOSでは[→])を使用すると、タブ譜から標準表記に切り替えることができます。ピアノの大譜表を使用している場合、同じキーを左譜表から右譜表に切り替えます


スコアをクリックしても音符は追加されませんが、カーソルを目的の場所に配置します。これは、単にナビゲートしたいときに、誤ってスコアを変更しないようにするためです

## 音符をスコアに取り込む方法

Guitar Proでは、複数の方法で音符を書くことができます。最も快適なものを選択できます。より速い方法は、キーボードを使用することです。

## キーボードで音符をキャプチャする

ほとんどのキャプチャは数値パッドで行われます

- 矢印を使用して譜表上を移動します 
- 0~9の数字を使用して、音符を入力します
- 標準表記では、1~9の数字を使用して、音符を配置する文字列を選択します。ほとんどの場合、0はノートを最適化した方法で配置します。
- タブ譜では、これらの数字は音のフレットを示すために使用されます。2桁の数字を入力するために遅延が許可されます
- +および-キーを使用して、音符の長さを変更します(これらのキーは、設定でカスタマイズできます)。
- Windowsのショートカット[Ins]またはmacOSの[⇧+]を使用して、拍を挿入します
- Windowsではショートカット[Del]を使用し、macOSでは[⌘]を使用して音符を削除します。
- [R]キーで休符を挿入します。

“

記譜を高速化するには、キーボードショートカットを学習する必要がある場合があります。

## マウスでノートをキャプチャする

マウスを使用する場合は、次のツールを使用できます

- インストゥルメントビュー
- パレットの音符デュレーションキーを使用して、音符の長さを変更できます。
- [音符]> [拍を挿入]および[音符]> [拍の削除]メニューでは、ノートを挿入または削除できます。

## MIDI機器を使用してノートをキャプチャする

[サウンド]>[MIDIキャプチャ]メニューでは、MIDI機器(キーボード、ギター、および正しく構成されたMIDIコントローラーなど)を使用して、スコアノートをノートごとにキャプチャできます。

ただし、リアルタイムのキャプチャではないことに注意してください。編集は一度に1拍ずつ作成されます。

[サウンド]>[オーディオ/MIDI設定]に移動して、MIDIオプションを設定します(Midiを参照)

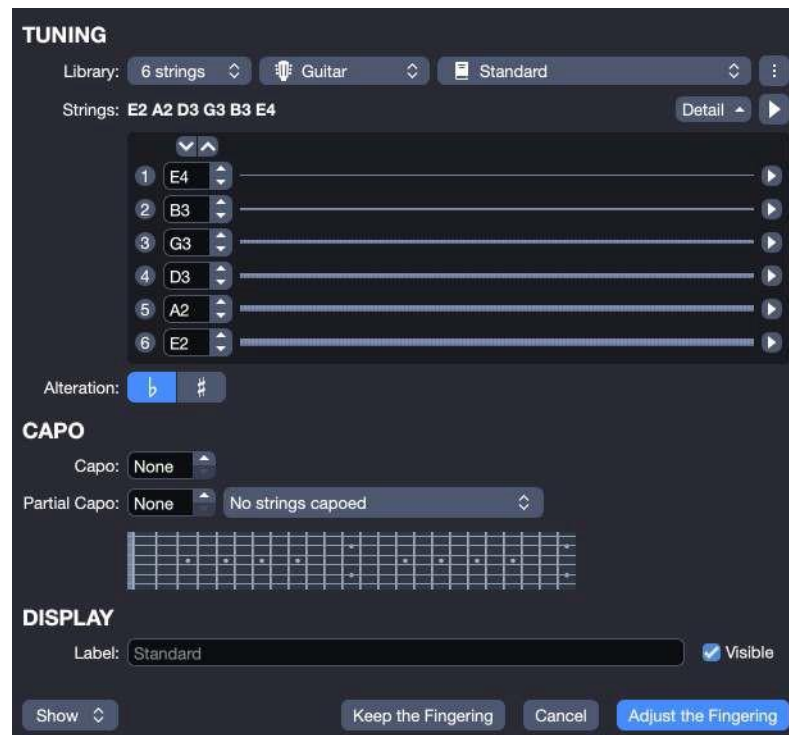
## チューニング

各トラックにはチューニングがあります(楽器がピッチングされている場合)。このチューニングにより、各弦のピッチがわかります。Guitar Proでは、この種の楽器の表も表示したい場合があるため、弦のない楽器でもチューニングがあります。

標準でない場合(つまり、クラシックE A D G B E)、デフォルトでスコアの上部にチューニングが表示されます。これは、ファイルのスタイルシートで調整できます。

現在のトラックのチューニングを変更するには、スコアのチューニングをクリックするか、トラックインスペクタのチューニングをクリックします。再生ボタンで曲のチューニングを聞くこともできます。

チューニングウィンドウが開き、次のようになります。



チューニングウィンドウ

ギター、ベース、バンジョー、三味線、チェロ、コントラバス、マンドリン、ウクレレ、ヴィオラ、バイオリンなど、複数の弦楽器をカバーする幅広いチューニングライブラリからチューニングを選択します。楽器には3~10個の弦を使用できます。

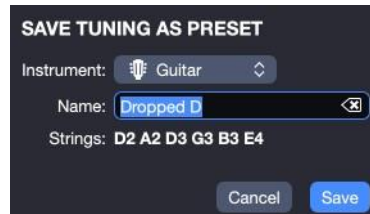
また、弦を個別に調整し、好みの変更を選択して、独自のチューニングを作成することもできます。

弦を変更することにより、ライブラリ内でチューニングが認識される場合、自動的に選択されます。

## ユーザーライブラリ

現在のチューニングをユーザーライブラリに保存することができます。オプションボタンをクリックし、メニューで[チューニングプリセットとして保存...]を選択します。

ユーザーライブラリにチューニングが存在する場合、同じメニューの対応するオプションを使用して、チューニングを編集または削除できます。カポ、部分カポ、表示ラベルは、チューニングプリセットの一部として保存されないことに注意してください。



チューニング保存ウィンドウ

## カポ

トラックのカポと部分カポを調整します。両方のカポを同時に使用できます。カポの前、つまりカポよりも低いフレットに部分カポを設定すると、部分カポが役に立たなくなることに注意してください。

“

カポと部分カポのフレット番号は絶対です。部分的なカポフレットは、カポフレットに相対的ではありません。フレットボードの写真が役に立つかもしれません。

## 表示ラベル

選択したチューニングはライブラリからのチューニングであるかどうかに関係なく、スコアに別の名前を表示したい場合があります。このテキストフィールドでは、チューニングの表示専用の名前を選択できます。ライブラリ内のチューニング名は変更されません。

## チューニングの変更を検証する

新しいチューニングや新しいカポを選択したら、この新しい設定を検証する方法は2つあります。

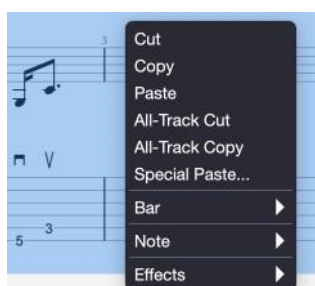
- **フィンガリングの保持:** 移調は行われず、タブ譜の運指はそのまま残ります。
- **フィンガリングの調整:** タブ譜の運指は、同じピッチを維持するように適合されますが、新しいチューニングと新しいカポで調整されます。

## スコア編集

スコアを効率的に編集するのに役立つさまざまなツールとオプションを見つけて学びましょう。

### コピー、ペースト、カット

[編集]メニューから切り取り、コピー、貼り付けのオプションにアクセスするか、スコアを右クリックして直接アクセスします(macOSでは[<sup>^</sup>]をクリックします)



スコアのコンテキストメニュー

### 単一のトラックでのカット/コピー

シングルトラックコピーは、選択したすべてのコンテンツをコピーします。これは、コピーに期待する必要がある基本モードとクラシックモードです。シングルトラックカットも同じように機能します。

ここでは単一のトラックから切り取りまたはコピーしているため(つまり、複数選択ではありません)、機能は小節構造(拍子記号や調号など)を考慮しません。

ただし、この機能はマルチボイスであり、楽器に互換性がない場合(ギターとピアノなど)でも、複数の異なるトラックで機能します。メロディー楽器へのパーカッショントラックの場合、またはその逆の場合、休符で表されるリズムのみが保持されます

多数の小節をコピーする場合、コピーされた小節の概要を把握するために、グローバルビューで複数選択を使用すると便利です。さらに、グローバルビューでは、選択範囲の端にあるハンドルを移動して、選択範囲を拡張できます。

アクション	Windows ショートカット	Mac ショートカット
コピー	Ctrl+C	⌘
カット	Ctrl+X	⌘X

## マルチトラックモードでのカット/コピー

マルチトラックのカット/コピーでは、小節の構造(拍子記号や調号など)が考慮され、複数選択をそれらに含まれる小節に拡張してセクション全体がコピーされます。カットとは、選択した小節をすべてのトラックから一度に取り出すことを意味します。

アクション	Windows ショートカット	Mac ショートカット
マルチトラックコピー	Ctrl+Shift+C	⌘⇧C
マルチトラックカット	Ctrl+Shift+X	⌘⇧X

## シンプルペースト

シンプルペーストは、クリップボードの内容を現在の選択範囲に、またはデフォルトで選択範囲の前に貼り付けます。

選択範囲に含まれる小節が1つだけの場合、貼り付けアクションが実行された小節の前に他の小節が追加されます。または、現在の小節はクリップボードの内容で完了します。空の小節にカーソルを置くと、貼り付け機能は最初に空の小節を埋めてから、必要に応じて他の小節を作成します。

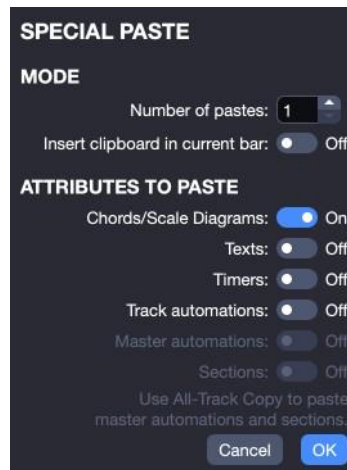
Guitar Pro設定の[インターフェース]タブで関連するオプションが選択されている場合は、コードとスケールのダイアグラムをデフォルトのシンプルペーストに含めることができることに注意してください。

アクション	Windows ショートカット	Mac ショートカット
ペースト	Ctrl+V	⌘

## 特殊ペースト

これにより、貼り付ける内容とその回数を選択できます

Action	Windows shortcut	Mac shortcut
特殊ペースト	Ctrl+Shift+V	⌘⇧V



特殊ペーストウィンドウ

ペーストの数と、クリップボードの内容を現在の小節に挿入するかどうかを選択します。

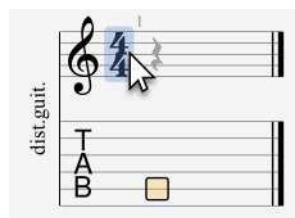
次の要素は、特殊ペーストウィンドウからペーストすることができます。

- コードとスケールのダイアグラム
- テキスト
- 時間
- トラックオートメーション
- マスタートラックオートメーション
- セクション

マスタートラックのオートメーションとセクションを貼り付けるには、オールトラックコピーを使用する必要があることに注意してください。

## スコア要素をクリックする

Guitar Proでは、スコアの一部の要素をクリックして編集できます



クリック可能な要素

特定の要素の上にマウスを移動すると、この要素が青で強調表示され、クリックできることが確認されます。クリックするとダイアログが開き、この要素を編集できます。

この同じダイアログを開く他の方法は、メニューまたはパレットです。こちらはスコアをクリックしてもまったく同じ結果が得られる別の方法になります。

スコアで編集可能な要素の完全なリストは次のとおりです。

- スコア情報(タイトル、アーティスト、アルバムなど)
- テンポ
- トラックのチューニング
- トラックカポ
- セクション
- スイングフィール
- コード
- フリーテキスト
- 音部記号
- 調号
- 拍子記号
- フェルマータ
- 指示記号(ジャンプとターゲット)
- 代替エンディング
- リピートクローズ

“

テンポは、スコアヘッダーとスコア(オートメーション)の両方で編集できます。  
コードダイアグラムは、スコアヘッダー(オプションが有効な場合)とスコアの両方で編集できます。最初のケースでは、ダイアグラムを編集すると、スコア上の和音のすべての出現に影響します。

## トラックの選択を管理する

Guitar Proでは、マウスを使用して複数の拍または小節を選択することができます。選択内容が青色で表示されます。

選択が完了すると、この選択をループで再生するか(ツールバーのループオプションまたはサウンドメニューがアクティブになっている場合)、この選択を編集するか、設定を適用できます。

この選択は、スコアの現在のトラックから直接行うことができます。



**HARD ROCK**  
(A.R Power trio)

Music by Andry Ravaloson

Standard tuning  
♩ = 120

Intro

トラックからの選択

または直接グローバルビューから:

グローバルビューからの選択

選択範囲が表示されたら、選択範囲の最初または最後にカーソルを置いて(マウスオーバーに2つの矢印が表示されます)、サイズを変更できます。

“ コマンド+[A]キーボードショートカットを使用すると、アクティブなトラックをグローバルに選択できます。

“ トラックの任意の拍またはグローバルビューからトリプルクリックして、トラックをグローバルに選択することもできます。

## オートメーション

トラックの任意の場所にテンポ、ボリューム、またはパンの変更を適用することができます。これらの変更はオートメーションとも呼ばれます。

オートメーションエディターには、[編集]> [オートメーション]> [オートメーションの編集]メニューからアクセスできますが、[F10]キーボードショートカットまたはエディションパレットにあるオートメーションアイコンからもアクセスできます。これらの変更をトラックで非表示または表示することができます。



## パレットのオートメーション関連シンボル

スコア内のオートメーションを直接クリックして、テンポオートメーションを編集することもできます。

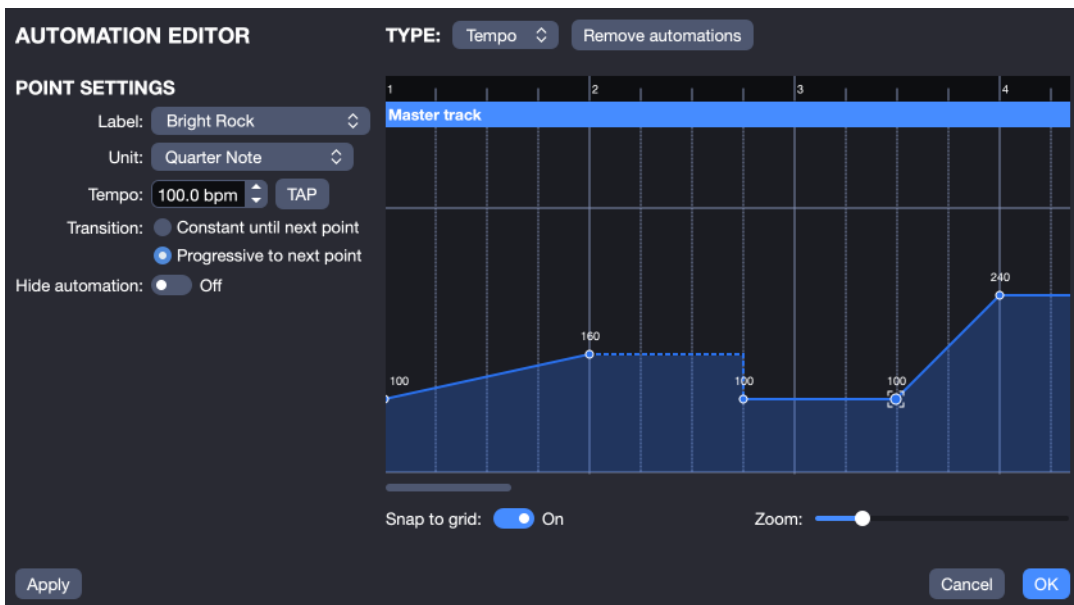
“再生中のサウンドの変更については、オーディオの章を参照してください。”

## オートメーションの種類

オートメーションエディターでは、3種類のオートメーションを編集できます。

- テンポ
- ボリューム
- パン

## テンポ

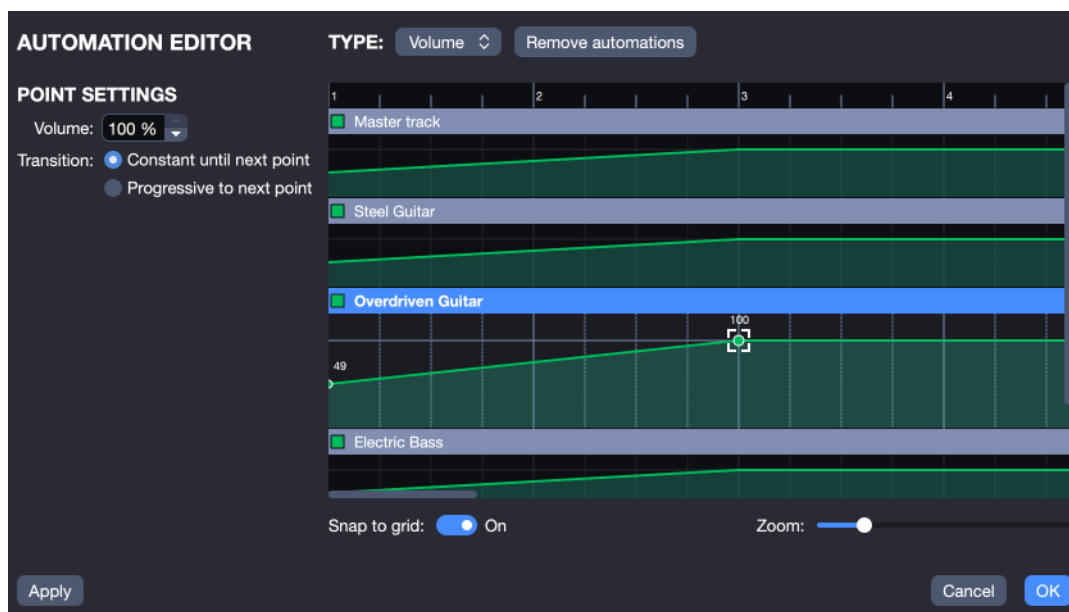


Automation editor window: tempo

再生中にテンポを自動的に変更(増加、減少)することができます。各ポイントには、スコアのテンポを示すラベルが付いている場合があります。

テンポオートメーションはすべてのトラックに適用されます。


## ボリューム



Automation editor window: volume

ボリュームオートメーションは個別に設定することも、マスタートラックで設定して、すべてのトラックに同時に影響を与えることもできます

有効にすると、トラックのボリュームオートメーションは、スライダー

の横にあるグローバルビューで文字[A]で示されます。


“ グローバルビューで[A]記号を選択すると、ボリュームオートメーションを有効または無効にできます。



オートメーションエディタウィンドウ:パン

パンは、ステレオスコープでのサウンドの配置に対応します。多かれ少なかれ左右です。

パンオートメーションは個別に設定することも、マスタートラックで設定して、すべてのトラックに同時に影響を与えることもできます。

有効にすると、トラックのパンオートメーションがノブ  の横のグローバルビューに表示されます

## 使い方

ウィンドウが開くと、まだ存在しない場合は、その位置にポイントが自動的に追加されます。

グラフをクリックして、変更を示すキーポイントを配置します。ポイントは拍と小節に自動的にスナップされます。マウスまたはキーボードを使用して、左右(時間枠)または上下(値)に移動できます。

選択したら、キーボードのDeleteキーを使用してポイントを削除できます。

ポイント間の遷移は、突然または進行する可能性があります。左側のパネルでこの遷移を設定します。

- 次のポイントまで一定: 値は次のポイントまで一定であり、突然変化します。
- 次のポイントまで進む: 値は、次の値まで徐々に増加/減少します。

[オートメーションの削除]ボタンを使用して、すべてのオートメーションを一度に削除できることに注意してください。

## アシスタント

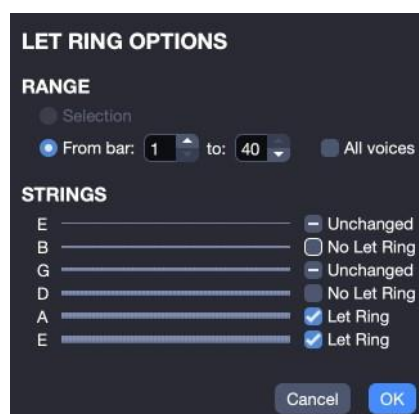
Guitar Proには、スコアを作成する際の作業を高速化するための多くのウィザードが含まれています。これらのウィザードは、[ツール]メニューから利用できます。

### ノート関連のウィザード

ウィザードを使用すると、時間を大幅に節約できます。たとえば、1つのステップで、Guitar Proに、4つの最も高い弦のすべてのノートに対してLet Ring機能をオンにすることができます。

### Let Ringオプション

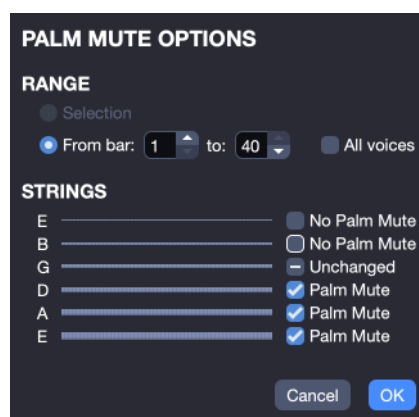
選択した範囲の小節または音符の各弦にLet Ring属性を設定します。



Let ring ウィンドウ

### パームミュートオプション

選択した範囲の小節または音符の各弦にパームミュート属性を設定します。



パームミュートウィンドウ

## スコアを整理するためのウィザード

作曲時、トラックのインポート後、または標準五線譜でノートをキャプチャしているときにこれらのウィザードを使用して、タブ譜の最適な配置を取得できます。

### 小節アレンジャー

音符の長さによって小節をチェックして配置します。

### 休符付きの小節の完成/縮小

空または短すぎる小節の休符を追加し、長すぎる小節の余分な休符を削除します。

### 自動運指ポジショニング

コードの位置と手の動きを簡素化するために、曲を変更せずにタブ譜に音符を配置します。

### 声部の移動/交換

マルチボイストラックでボイスを再編成します。



声部ウィンドウの移動/コピー/入れ替え

### 小節の継続時間を確認

スコア全体をチェックして、必要な拍数がない小節を検出します。

## ドラムとパーカッション

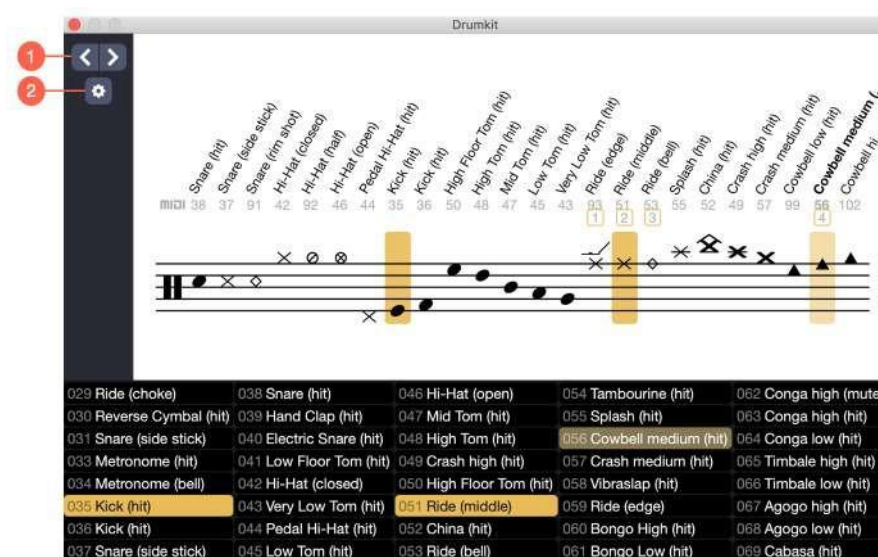
キーボードのショートカットを使用して、ドラム/パーカッショントラックにノートを入力できます。各行にはいくつかのアーティキュレーションを表示でき(たとえば、チャールストンはオープン、セミオープン、またはクローズ)、数値パッドの[1]、[2]、[3]キーを使用できます。

五線表記はドラムにも使用でき、ドラム要素に関連するMIDI番号を入力することにより、五線表記から直接ドラムトラックを編集することができます。

すぐ後にMIDIと五線譜の対応表を参照してください。MIDIモードでは、パーカッショントラックは常にチャンネル10に割り当てられます。

ただし、主に、パーカッションに適したインストゥルメントビューを使用できます。

[表示] > [ドラムキットビューの表示]メニューから表示します(現在のトラックがパーカッショントラックの場合、Windowsでは[Ctrl] + [F6]、macOSでは[Cmd] + [F6])。



バーチャルドラムキット

1. カーソルを左右に移動します
2. ドラムキットの設定

このウィンドウからトラックに直接追加する要素を選択できます。一番上はノーテーションビューで、一番下はGeneral MIDIリストです。この設定により、表示または非表示にするビューを選択できます。

“ ドラムを叩くために使用するスティックの種類を選択できます。RSEはさまざまな種類のストロークを解釈します。Guitar Proウィンドウの右側にあるトラックインスペクタからこのオプションを選択します。

## MIDI(ノートナンバー)と譜面上の表記対応リスト

MIDI	ドラムキットパーツ
27	High Q
28	Slap
29	Scratch Push
30	Scratch Pull
31	Sticks
32	Square Click

<b>MIDI</b>	<b>ドラムキットパーツ</b>
33	Metronome Click
34	Metronome Bell
35	Bass Drum 2
36	Bass Drum 1
37	Side Stick/Rimshot
38	Snare Drum 1
39	Hand Clap
40	Snare Drum 2
41	Low Tom 2
42	Closed Hi-hat
43	Low Tom 1
44	Pedal Hi-hat
45	Mid Tom 2
46	Open Hi-hat
47	Mid Tom 1
48	High Tom 2
49	Crash Cymbal 1
50	High Tom 1
51	Ride Cymbal 1
52	Chinese Cymbal
53	Ride Bell
54	Tambourine
55	Splash Cymbal
56	Cowbell
57	Crash Cymbal 2
58	Vibra Slap
59	Ride Cymbal 2
60	High Bongo
61	Low Bongo
62	Mute High Conga
63	Open High Conga
64	Low Conga
65	High Timbale
66	Low Timbale
67	High Agogô
68	Low Agogô
69	Cabasa
70	Maracas
71	Short Whistle
72	Long Whistle



<b>MIDI</b>	<b>ドラムキットパーツ</b>
73	Short Güiro
74	Long Güiro
75	Claves
76	High Wood Block
77	Low Wood Block
78	Mute Cuíca
79	Open Cuíca
80	Mute Triangle
81	Open Triangle
82	Shaker
83	Jingle Bell
84	Bell Tree
85	Castinets
86	Mute Surdo
87	Open Surdo



## 記号

Guitar Proでは、すべての音楽記号、特にギター固有の記号をスコアに挿入できます。これらの記号のほとんどは、スコアが再生されるたびに考慮されます。

















以下の説明は、右利きの人と左利きの両方の人に当てはまります。左利きのプレーヤーは、必要に応じて「右手」という用語を「左手」に置き換えるだけです。

一部の記号は、アイコンの右下に小さな三角形で示されていることに注意してください。これは、このアイコンを右クリックまたは長クリックして、追加の設定にアクセスできることを示しています。

## 小節関連の記号



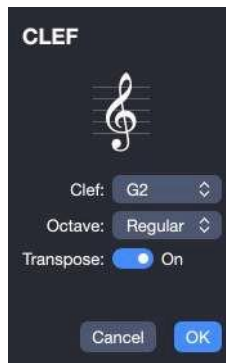
パレット内の小節関連記号

アイコン	名前	概要
	音部記号	音部記号を変更します。
	調号	調号を変更します。
	拍子記号	拍子記号を変更します。
	シャッフルリズム	例: 3 連符の演奏と表記
	カデンツァ	リズムとテンポの面で自由に再生します。
	複縦線	パートや拍子、またはスコアの大きな変更
	1 小節リピート	直前の 1 小節をそのまま繰り返して演奏
	2 小節リピート	直前の 2 小節をそのまま繰り返して演奏
	リピート開始	それにくすすべての小節を再生
	リピート終了	直前のリピート開始マークまで戻る
	反復記号括弧	すでに再生された回数に応じて、小節を再生
	指示記号	高度な繰り返し管理。
	8va オクターヴァ・アルタ	書かれているものよりも 1 オクターブ上を演奏します。
	8vb オクター・ヴァッサ	書かれているものよりも 1 オクターブ下を演奏します。
	15ma クインディチェジマ	書かれているものより 2 オクターブ上を演奏します。
	15mb クインディチェジマ・バッサ	書かれているものより 2 オクターブ下を演奏します。

## 音部記号

音部記号は、五線譜上の音符が何の音を示すのか、特定するためのものです。Guitar Pro では 4 種類の音部記号(ト音記号、ヘ音記号、アルト記号、テノール記号)に加え、4 種類のオクターブ記号(8va、15va、8vb、15vb)を使用することができます。音部記号を変更しても、音符を移調して同じ音高を保つことができます。

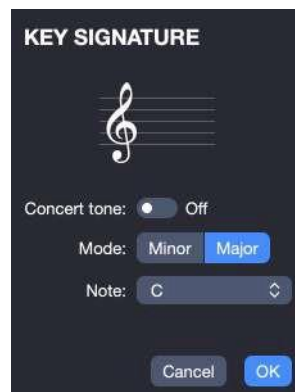




音部記号エディタ

## 調号

### 調号は、五線譜の頭につく変化記号のセットであり、曲を通してどの音を変化させるか示します(スコア上で隣に臨時記号がついている音符は、その記号に従います)。調号により、その曲の調(キー)が決まります。調号は、全トラック共通です。ただし、移調譜モード(Guitar Pro が自動で設定)で使用している移調楽器(Bb クラリネットなど)は除きます。

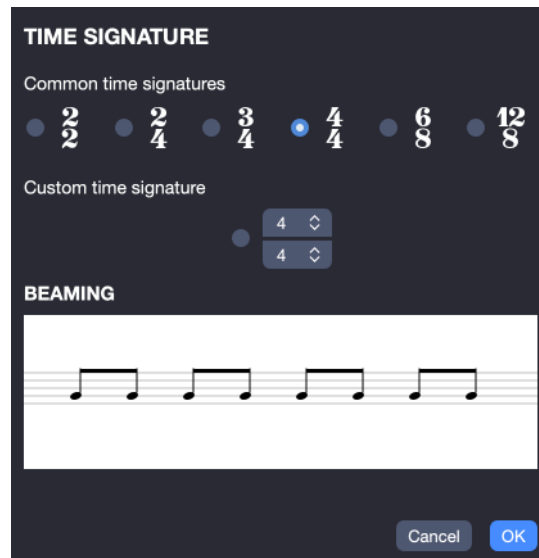


調号エディタ

## 拍子記号

$\frac{4}{4}$  拍子記号は、1 小節に入る拍の長さを示します。下の数字は基本となる音符(全音符の分割数)、上の数字は 1小節内で使用する基本となる音符の数を示します(表記の理解を参照)。小節に音符を入力して、その拍数が満たされると、すぐに次の小節に移動します。拍数が満たない、または超過している小節は赤色で表示されます。アウトタクト オプション(小節 > [アウトタクト])をチェックしている場合、第 1 および最終の小節は、不完全小節であっても赤色で表示されません

コンサートピッチオプションは、すべてのトラックのトランスポーズをキャンセルし、標準のトーンに戻します。



拍子記号エディタ

## シャッフルリズム

♩<sup>3</sup> シャッフルリズムは、2等分系の曲中の小節で3連符を1拍として演奏することを意味します。これは、譜面を簡単にするためです。Guitar Pro はいくつかのモチーフを用意しています。例えば最も一般的なものは8ビートシャッフルリズムで、これを使えばブルーススタイルで4/4拍子を演奏することができます。



Triplet feel editor

## カデンツァ

カデンツァ小節は、自由なリズムやテンポで演奏される小節です。この小節では小節線は点線で表示され、拍子記号は括弧で囲まれます。

## 複縦線

|| 複縦線はパートや拍子の変更、またはその他スコア上の大きな変更を表します。Guitar Pro は拍子が変わるたびに自動的に複縦線を挿入します。そのほか、その変更には複縦線が必要と思われるときはいつでも、左のボタンで複縦線を追加することができます。

## 1小節リピート

⌘. 小節にこの記号がついている場合、直前の 1 小節をそっくりそのまま繰り返して演奏します。これにより、編集や読み込みがスムーズになります。ただし、スコアの第 1 小節に置かれた場合は作用しません。

## 2小節リピート

⌘. 小節にこの記号がついている場合、直前の 2 小節をそっくりそのまま繰り返して演奏します。ただし、スコアの第 1 および第 2 小節に置かれた場合は作用しません。

## リピート開始

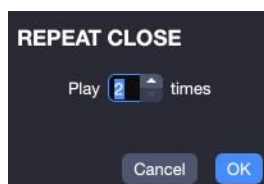
||: この記号は、小節開始線をに代わり、それに続くすべての小節が再生されることを意味します。リピート終了記号(以下を参照)に応じて、一定回数繰り返します。

## リピート終了

|| この記号は、小節終了線に代わるものです。直前のリピート開始マークまで戻ることを示します。繰り返しの回数を示すダイアログウィンドウが表示されます。

例: 小節の順序は

詳細については、繰り返しと指示を参照してください。

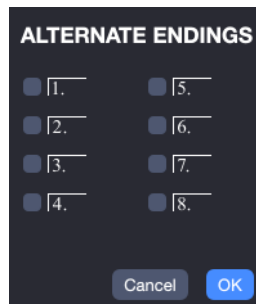


リピート終了ウィンドウ

## 代替エンディング

☒ これにより、アクティブな小節の先頭に繰り返し記号が追加されます。これは、すでに再生された回数に応じて、小節が再生されるかどうかを示します。その記号は繰り返し記号と一緒に使用されます。

例: 小節の順序は



代替エンディングウィンドウ

詳細については、繰り返しと指示を参照してください。

## 指示記号

⊕ この機能は、Coda(コーダ)、Double Coda(ダブルコーダ)、Segno(セーニヨ)、Segno Segno(ダブルセーニヨ)、Fine(フィーネ)に加え、11種類の指示記号を追加することができます。



指示記号エディタ

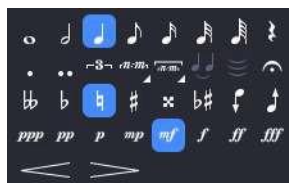
詳細については、繰り返しと指示を参照してください。

























## オクターブ記号

$8^{va}$   $8^{vb}$   $15^{ma}$   $15^{mb}$  この小さな記号が付いている場合、スコアに書かれている実際の音より 1 オクターブ高く演奏します。このボタンをクリックするとスコア上の音符が 1 オクターブ上がり、小さく  $8^{va}$  と追加されます。反対に  $8^{vb}$  をクリックすると 1 オクターブ下がります。また、2 オクターブ上下したい場合、 $15^{va}$  または  $15^{vb}$  をクリックします。

## 音符関連の記号




Note related symbols in the palette

アイコン名称	概要	
	全音符	音符全体を演奏します
	2分音符	2分音符を演奏します
	4分音符	4分音符を演奏します
	8分音符	8分音符を演奏します
	16分音符	16分音符を演奏します
	32分音符	32分音符を演奏します
	64分音符	64分音符を演奏します
	休符	休符を追加します
	付点音符	音符に付点を追加します
	複付点音符	音符に複付点を追加します
	3連符	音符のリズムを3連にします
	連符(カスタム)	音符のリズムを設定した連符にします
	入れ子状の連符	他の連符の中に入れ子にできる連符を作成します
	タイ	音符を直前の音符と繋げます
	複数のタイ	複数の音符を繋げます
	フェルマータ	フェルマータ(マルチトラック)を追加します
	ダブルフラット	音符の臨時記号をダブルフラットに設定します
	フラット	音符の臨時記号をフラットに設定します
	ナチュラル	音符の臨時記号をナチュラルに設定します
	シャープ	音符の臨時記号をシャープに設定します
	ダブルシャープ	音符の臨時記号をダブルシャープに設定します
	異名同音に変更	同じ発音を保ちながら別名に変更します
	半音下にシフト	音を半音下げます

♯	半音上にシフト	音を半音上げます。
<i>ppp</i>	ピアノッシシモ	音を非常にソフトに演奏します。
<i>pp</i>	ピアノッシモ	音を非常にソフトに演奏します。
<i>p</i>	ピアノ	音をソフトに弾きます。
<i>mp</i>	メゾピアノ	音を適度にソフトに弾きます。
<i>mf</i>	メゾフォルテ	音を適度に大きく演奏します。
<i>f</i>	フォルテ	音を大きく演奏します
<i>ff</i>	フォルティッシモ	非常に大きな音で演奏します。
<i>fff</i>	フォルティッシシモ	非常に大きな音で演奏します。
◀	クレッシェンド	徐々に大きい音に演奏
▶	デクレッシェンド	徐々に音を小さくなる様に演奏

## 音符の長さ


 音符の長さは、全音符から64分音符までの範囲で指定できます。これは、音符が配置される拍に影響します。異なるデュレーション値を持ついくつかのノートと同じ拍に配置する場合は、マルチボイス編集モードを使用できます。

## Dotted and double-dotted notes

• • 付点の音符、複付点の音符を追加することもできます。付点は音符にその半分の長さを追加します。たとえば、音符の4分の1は1拍ではなく、1.5拍続きます。複付点は、その一部であるため、音符に3/4の長さを追加します。

## 休符

♫ 休符とは、休止の長さを示す記号でマークされた無音の間隔です。各休符の記号と名前は、長さの特定の音価に対応し、無音が続く時間を示します。

休符記号	名称	名称(ドイツ語)	Equivalent
	前休符	Semibreve	
	半休符	Minim	
	4分休符	Crotchet	
	8分休符	Quaver	
	16分休符	Semiquaver	
	32分休符	Demisemiquaver	
	64分休符	Hemidemisemiquaver	

## n連符とポリリズム



シンプルまたはポリリズム的なn連符を追加することもできます。3連符は、この例外的な拍分割の例です。通常、拍は8分音符2つに分割されているため、3つの8分音符に分割されます(2つは3カウント)。

Guitar Proでn連符を使用および編集する方法は2つあります。

最初にスコアのノート編集してから、マウスで選択し、n連符ボタンを使用して、後で時分割を適用することができます。

または、ノートを入力する前に、n連符ボタンのいずれかをアクティブにすることもできます。ノートの編集は、アクティブ化されたオプションに基づいて行われます。たとえば、3連符オプションが選択されている場合(青色で表示)、オプションがアクティブになっている限り、ノートは編集集中にトリプレットで直接表示されます。

### : Triplets

3連符は、同じリズム形の2つのノートに相当する3つのノートのグループです。したがって、3連符は単音符の図の3分割です。



Triplet example

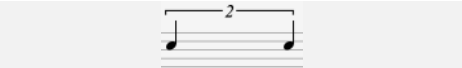







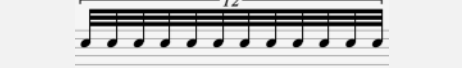


### : 連符のカスタマイズ

このオプションを使用すると、連符をカスタマイズできます。

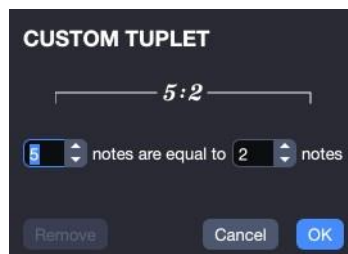
このアイコンを左クリックすると、オプションがアクティブになります(アイコンは青色で表示されます)。

右クリックすると、ドロップダウンメニューにアクセスして、2~13の分割数を選択するか、n:mオプションを使用してカスタム値を設定できます。

n-tupletオプションからアクセスできるさまざまな部門の図:

Number of divisions	Name	Illustration
2	Duplet	
4	Quadruplet	
5	Quintuplet	
6	Sextuplet	
7	Septuplet	
9	Nonuplet	
10	Decuplet	
11	Undecuplet	
12	Dodecuplet	
13	Tredecuplet	
n:m	Custom tuplet	

カスタム連符の場合、n連符は単純な数字ではなく比率で示されます。この場合、XノートはYノートの数にカウントされます。X値とY値はカスタマイズ可能です。



カスタム連符ダイアログ

## 入れ子状の連符

連符は入れ子にすることができます。


これは、通常、複雑なリズムを作成するために使用される、より大きな連符に連符を含めることができることを意味します。

編集手順は同じままです。前述のカスタム連符アイコンの場合、ネストされた連符オプションを選択して青色で表示すると、アクティブになります。ポップアップメニューと設定には右クリックでアクセスでき、カスタム連符の場合と同じです。

違いは、このオプションから編集された連符を入れ子にして、より大きな連符に統合できることです。

2種類の連符を区別することができます。

入れ子状の連符アイコンから編集できる内側の(入れ子状)連符 > 


また、外側の連符(ネストされた連符を含む)は、前述のカスタム連符アイコンから編集できます > 


最初に外側の連符を作成するか、内側の連符を作成するかに違いはありません。

次の例は、最初の小節の3連符と2番目の小節の入れ子状連符を示しています。






このネストされた連符の例では、3つの5連符が3連で入れ子状にされています。

(内側の)5連符は、入れ子状の連符アイコン  から編集されています。

(外側の)連符は、マウスを使用して3つのグループのノートを選択し、次に3連符オプション  を選択した後に適用されました。

要約:

記号	名称	使用法
	3連符	3連符を編集
	Custom n-tuplets	カスタム連符を編集します。ネストされた連符の外側の連符として使用されます
	Nested tuplets	入れ子状の連符を編集します。大きな連符の中に入れ子になっている内側の連符として使用されます

## タイ

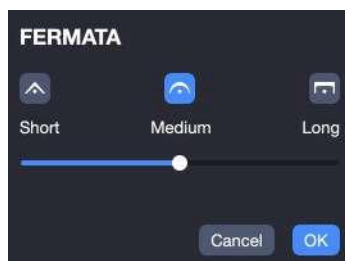
♪ タイは音符を直前の音符とつなげます。そのため、長さはその 2 つの音符の合計となります。

## 複数のタイ

≡ 拍全体を直前の拍につなげることもできます。

## フェルマータ

∩ フェルマータはホールドやポーズともいい、演奏者の判断により音価を伸ばします。この記号は、全トラックに適用されるマルチトラック記号です。ウィンドウが開くので、記号を選択し、テンポを調整して音価を決めます。



*Fermata window*

## 臨時記号

♭ ♮ ♯ ✖ 臨時記号(シャープ、ダブル シャープ、フラット、ダブル フラット、ナチュラルの 5 種類)を音符に追加するには、これらのボタンを使用します

臨時記号は、それが配置された小節の端までしか効果がありません。

臨時記号の注意について

注意(または礼儀)する臨時記号は、特定の音符に対して臨時記号が有効であることをプレイヤーに思い出させるために使用されます。次の小節で同じ音が出た場合、ミュージシャンに正しいピッチを思い出させます。

*Cautionary accidentals example*

上記の例では、臨時記号はすでに調号に記載されていますが、注意深い臨時記号として思い出されます。

[音符]>[臨時記号]>[臨時記号注意事項]メニューに移動して、臨時記号注意を適用または削除できます。

## 臨時記号の変更

b# ノートのピッチを変更せずに、臨時記号を変更できます。エンハーモニックとも呼ばれます。

[音符]>[臨時記号]メニューに移動して、臨時記号を変更することもできます。

## ハーフトーンで上げるまたは下げる



このボタンを使用して、音符または複数選択全体をハーフトーンで上げることができます。次のボタンを使用すると、同様に選択範囲をハーフトーン下げることができます。これは、[編集]> [すべて選択]で使用すると、トラック全体をトランスポーズするのに便利なツールです。

## ニュアンス

*ppp pp p mp mf f ff fff* ニュアンス(ダイナミクス)は音符が演奏されるとき音の強弱を決めます。このボタンを使用すると、ピアノ ピアニッシモからフォルテ フォルティッシモまで、各音符のダイナミクスを選択できます。同じ拍で異なるダイナミクスを得るには、別の声部を使用してください。






























## クレッシェンド/デクレッシェンド

◁ ▷ これは、拍または拍の集まり(複数選択を使用)に対して、音の強さをだんだん強くしたりだんだん弱くしたりします。効果が実際に考慮されるように、最終的なニュアンスを示す必要があります。





















## エフェクト関連記号



エフェクト関連記号パレット

アイコン名称	概要
 ゴーストノート	かすかな音で演奏します
 アクセント	大きな音で演奏します。
 強めのアクセント	アクセントより強く演奏します。
 スタッカート	音符の長さに関わらず非常に短く演奏します。
 レガート	音符をつなげてできるだけなめらかに演奏します
 レットリング	コードが変わるまで弦を鳴らしたままにする奏法です
 サステインペダル	サステインペダルの使い方を再現
 パームミュート	手のひらを弦に当てて音を消します
 ゴーストノート	手のひらで弦を押さえて音を消し、左指を離して音を消します
 ナチュラルハーモニクス	フレットを軽くタッチするだけで演奏します
 人工ハーモニクス	人工的なハーモニクス(さまざまなタイプ)を演奏します
 チョーキング	弦を曲げて音符のピッチを変更します
 フェードイン	弦に対するピックアタックが聞こえないようにボリュームノブを調整します
 フェードアウト	弦を弾いたあとボリュームノブで音量を徐々に下げます
 ボリュームスウェル	フェード インからすぐにフェード アウトになります
 飾音符(短前打音)	他の音の前に非常に短い音を演奏します
 装飾音符(長前打音)	他の音の前に非常に短い音を演奏します。拍がわずかに遅れます
 ハンマリングオン/プリングオフ	最初の音符はピッキングで、2 つ目はピッキングせずに発音
 トレモロピッキング	1つまたは複数の音符をできるだけ早く繰り返します
 上行 モルデント	主要音とこれより高い音(調号に従う)との間を素早く演奏します
 下行 モルデント	主要音とこれより低い音(調号に従う)との間を素早く演奏します
 ターン	主要音とその上下の 2 音のまわりで回転する 4 つの音符のメロディラインを高速演奏します
 転回ターン	同じテクニックですが、低い音から始まります
 左手タッピング	ピッキングせずに、左手の指でフレットを叩いて音を出す奏法です
 レガートスライド	最初の音をピッキングし、次の音へピッキング無で指をスライド
 シフトスライド	最初の音をピッキングし、次の音へピッキング有で指をスライド
 スライドイン(下行)	低いフレットからスライド中にピッキングする
 スライドイン(上行)	高いフレットからスライド中にピッキングする
 スライドアウト(下行)	最初の音をピッキングし、低いフレットへスライドする



アイコン名称	概要
 スライドアウト(上行)	最初の音をピッキングし、高いフレットへスライドする
 トレモロアーム	トレモロアームでノートのピッチを変更します
<i>tr.</i> トリル	ハンマリング オンとプリング オフを連続的に繰り返す奏法です
 レフトハンドビブラート(弱め)	左手でビブラートを演奏します(非常に小さなピッチバリエーション)
 レフトハンドビブラート(大きめ)	左手でビブラートを演奏します(小さいピッチバリエーション)
 トレモロアームビブラート(弱め)	トレモロアームでビブラートを演奏します(非常に小さいピッチバリエーション)
 トレモロアームビブラート(大きめ)	トレモロアームでビブラートを演奏します(小さいピッチバリエーション)
 ワウペダル(踏んだ状態)	ワウペダルを踏んだ状態です
 ワウペダル(開いた状態)	ワウペダルを開いた状態です
 アルペジオダウン	最も低い弦から最も高い弦までアルペジオを演奏します
 アルペジオアップ	最も高い弦から最も低い弦までアルペジオを演奏します
 ブラッシングダウン	最も低い弦から最も高い弦までブラッシング演奏します
 ブラッシングアップ	最も高い弦から最も低い弦までブラッシング演奏します
<i>rasg.</i> ラスゲアード	フラメンコギターで多用される右手のテクニクです
 左手のフィンガリング	左手のフィンガリングは、弦の押さえ方を示します
 右手のフィンガリング	右手のフィンガリングは、弦の押さえ方を示します
⑥ 弦番号を表示する	任意のノートについては、五線譜に表示することができます
 ピックストロークダウン	低音弦から高音弦へダウンストロークすることを示します
 ピックストロークアップ	高音弦から低音弦へアップストロークすることを示します
<i>tap</i> タッピング	片手(又は両手)の指でフレットを叩いて音を出す奏法
<i>slap</i> スラップ(ベース用)	右手の親指で手首を返しながら弦を叩いてパーカッション的な音を出す奏法です
<i>pop</i> プリング(ベース用)	プリングは、右手の人差し指で弦をはじいて音を出す奏法で、高音弦で使用します
 ゴルペ(指)	ギター本体を指でたたく打楽器的技法です
 ゴルペ(親指)	ギター本体を親指でたたく打楽器的技法です
 上向きピック・スクラッチ	ギターのブリッジからネックの方へギターピックを動かしながら弦をこすります
 下向きピック・スクラッチ	弦のピックをこすりながらギターのネックを下げます

アイコン名称	概要
X ゴーストノートでスラップ	左手を使ってベースギターの弦を打楽器の様に打つことで演奏されています

## ゴーストノート

(♪) ゴーストノートは弱い音です。そのため、ゴーストノートのダイナミクスも自動的に弱くなります。ゴーストノートは、タブ譜上に括弧で囲まれて表示されます。

## Accented note and Heavily accented notes

♪ ♯ ゴーストノートとは異なり、アクセントの付いた音は強く演奏されます。アクセントの付いた音のダイナミクスは自動的に強くなります。

アクセントの強い音は、アクセントのある音と同じ原則に従いますが、発音がより顕著です。

## スタッカート

♪ スタッカートがついている場合、スコア上の音符の長さに関わらず非常に短く演奏します。スタッカートは、音符の下に点をつけて表記します。

## レガート

♪ レガートは複数の音符に適用されます。(レガート フレーズということもあります。)音符をつなげてできるだけなめらかに演奏します。ギターの場合、再現できないため、代わりにハンマリング オンとプリング オフを使用します。

## Let ring

*let ring* Let Ring (レットリング)は、コードが変わるまで弦を鳴らしたままにする奏法です。アルペジオでよく使用されます。

メニューの ツール > Let Ring オプションから小節範囲を指定して、各弦に Let Ringを設定できます。

“

トラックインスペクタでは、オートLet-ringオプションも使用できます。その後、トラック全体に適用されます。

## サステインペダル

🎧 サステインペダルオプションを使用すると、ペダルを追加できます。トラックに注釈を付け、サステインペダルの使用法をエミュレートします。

このオプションはLetRingオプションに似ており、ピアニストにサステインペダルを押して放すタイミングを指示します

[エフェクト]>[サステインペダル]メニューからもアクセスできます。

Ped.注釈は、サステインペダルを押す場所と、サステインペダルを離すタイミングを示す小さなアスタリスクです。



サステインペダルの例

## パームミュート

P.M. パーム ミュートは、ギターブリッジ近くで弦の上に右手の手のひらを軽く乗せて、こもった音を出す奏法です。パーム ミュートは、タブ譜の上で「PM」という記号で表示されます。

パームミュート効果の強さは、トラックインスペクタのパームミュートスライダーを使用して調整できます。

## デッドノート

✖ デッドノートは短く、普通の音よりはるかに弱い音です。ギターでは特定のリズム効果を与えるために使用されます。

デッドノートは、右手の手のひらを(右利きの場合、以下同)ブリッジの近くの弦に軽く乗せるか、左手で弦を押さえずに触れている状態でピッキングして演奏します。

## ナチュラルハーモニクス

◇ ナチュラル ハーモニクスでは、左手で軽くフレットの上の弦に触れながらピッキングし、すぐに指を離して音を出します。5th、7th と 12th フレットのハーモニクスが一般的によく使われます。他のフレットのハーモニクスは、あまり使われません。

## 人工ハーモニクス

◆ 次のような種類のハーモニクスが使用できます：

- **A.H.(人工ハーモニクス)**: 人工ハーモニクスでは、左手の指で普通に弦を押さえます。右手の人差指で、数フレット上の弦に軽く触れます。そのままピッキングすると同時に人差指を離して音を出します。とても難しい奏法です
- **T.H.(タッピング ハーモニクス)**: タッピング ハーモニクスは、押さえているフレットのいくつか上の弦を素早く叩いて作り出す人工ハーモニクスです。
- **P.H.(ピッキング ハーモニクス)**: ピッキング ハーモニクスはピックで行います。ピックを持っている手の親指を弦に軽く押し当てて弦をピッキングします。このハーモニクスを出すには、ディストーションのエフェクターを使用するのが最も効果的です。
- **S.H. (セミ ハーモニクス)**: セミ ハーモニクスはピッキング ハーモニクスとほぼ同じですが、普通のピッキング音も聞こえる点が違います。

Guitar Pro ではこれらを 2 つの方法で行うことができます(スタイルシートを参照)。

## チョーキング

↗ チョーキングは、弦を弾いた後に押弦している左の指で弦を上下に引っ張り、音高を変化させる奏法です。



*Bend window*

チョーキングウィンドウでポイントを調整することで、チョーキングのタイプを正確に設定できます。チョーキングのやり方によっては、オーディオの再生時にスコアの一貫性を保つため、タイを使用する必要があります。

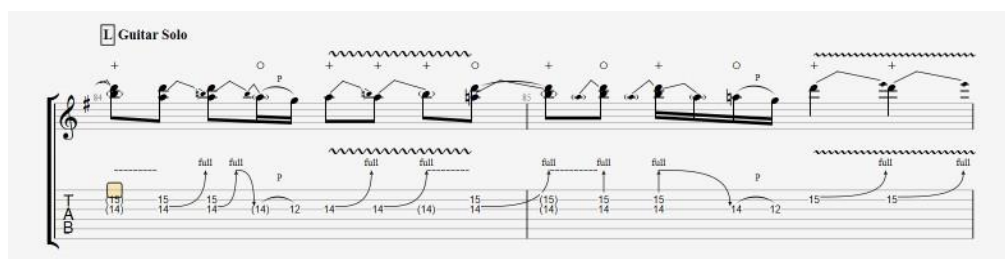
左側の[Bend]、[Bend/Release]ボタンを使用すると、チョーキングの基本タイプを定義できます。この選択は、タブ譜上の別の記号にも反映されます。

チョーキングでは、1/4 から 3 音まで設定することができます。「Full」は全音(1音)を意味します。選択する音程により、タブ譜の表示も変わります。

カーブは、そのポイントをドラッグ操作することで変更できます。2つの音符がタイでつながっている場合、チョーキングの長さはその2つの音符の合計となります。例えば、デフォルトでそのモチーフがないときには、タイでつながった音符上でチョーキングを編集してホールドを設定することも可能です。

スタイルシートにより五線譜にもチョーキングを表示できます。

できることの例を次に示します。



Bend examples

### フェードイン(バイオリン奏法)

＜ ピッキング後、エレクトリック ギターの音量つまみを使用して徐々に音量を上げる、フェードイン奏法です(そのため、ピッキングのアタック音は聞こえません)。これにより「リバーstrack」の印象も生み出すことができます。

### フェードアウト

＞ ギターの音量つまみで徐々に音量を小さくし、フェードアウトする奏法です

### ボリュームスウェル

◇ これはフェードインからすぐにフェードアウトになることです。

### 装飾音符(短前打音)

♪ 装飾音符(短前打音)は、別の音符を装飾するためにその音符の前で演奏する、非常に短い音のことです。Guitar Pro では装飾音符を各弦に対して入力できますが、複数の装飾音符を同じ弦上に設定することはできません。装飾音符は、音価がないものとして扱われるため、リズム表示には含まれません。

## 装飾音符(長前打音)

♪ 短前打音とほぼ同じですが、長前打音は拍と同時に演奏するため、それに続く拍がわずかに遅れます

## ハンマリング オン/プリング オフ

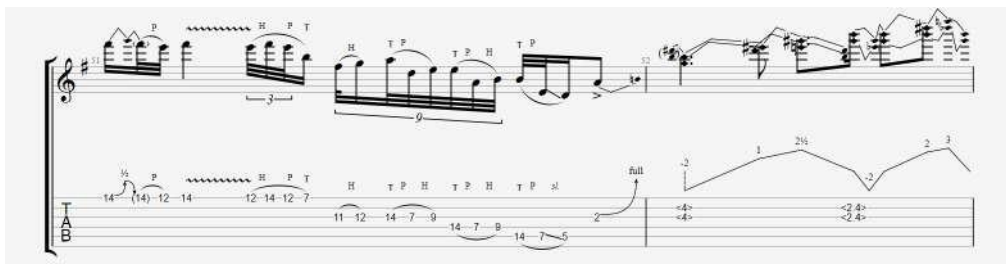
$\frac{H/P}{1}$  ハンマリング オン(HO)/ プリング オフ(PO)は同じ弦の上で演奏されます。1つの音から移行して別の音を出します。最初の音符は普通にピッキングで、2つ目の音符はピッキングせずに音を出します。

ハンマリング オンでは2つ目の音符は最初の音符よりも高い音です。弦を押さえてピッキングし、指はそのまま、別の指で弦の上側を叩いて2つ目の音を出します。

プリング オフでは、2つ目の音符は最初の音符よりも低い音です。弦を押さえてピッキングし、その指を引いて2つ目の音を出します。

Guitar Pro は音符の高さに応じ、どちらの奏法を使用するかを自動的に決めます。スタイルシートを使用して、Ho / Po のスコア上の表示方法や、あるいは非表示にするようにカスタマイズできます。

ハンマリング オンとプリング オフを組み合わせ、レガートで演奏することもよくあります。スラーは、ノートが分離せずに再生されることを示すために描画されます(レガートアーティキュレーション)。



HoPoを使用したレガートフレー징の例

## トレモロピッキング

トレモロは、ピックの場合と同じように、指で1つまたは複数の音符をできるだけ速く繰り返すことで構成されます。このアイコンを右クリックして、ノートの値を選択できます。

## 上行 モルデント

♩ 上行 モルデントは、旋律上の装飾音であり、譜面に書かれた主要音とこれより高い音(調号に従う)との間を素早く演奏します。

## 下行 モルデント

↘ 下行 モルデントは、旋律上の装飾音であり、譜面に書かれた主要音とこれより低い音(調号の音階上の音)との間を素早く演奏します。

## ターン

∞ ターン(イタリア語では「グルッペット」すなわち「小さなグループ」の意味)は、旋律上の装飾音であり、主要音とその上下の 2 音のまわりで回転する 4 つの音符のメロディーラインを演奏します。ターンは主要音のすぐ下の音から始まり主要音、上の音と続き、主要音で終わります。モルデントと同様にターンも、その曲の調号の音階上にある音で演奏します。

## 転回ターン

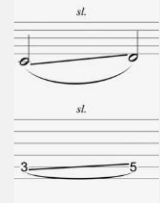
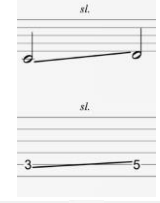

∞ 転回ターンは主要音のすぐ下の音から始まり主要音、上の音と続き、主要音で終わります。これもモルデントと同様、その曲の調号の音階上にある音で演奏します。





## 左手タッピング

$\overset{H}{\underset{3}{\curvearrowright}}$  ピッキングせずに、左手の指でフレットを叩いて音を出す奏法です。

## スライド奏法

スライドは、弦を押さえている指をフレット上でスライドさせる奏法です。Guitar Pro では、以下のスライド奏法をサポートしています

記号	名称	表現	意味
$\overset{1}{\curvearrowright} 3$	レガート スライド		最初の音をピッキングし、2 つ目の音へ指をスライド。スライド先でピッキングはしない。
$\overset{1}{\curvearrowright} 3$	シフトスライド		最初の音をピッキングし、2 つ目の音へ指をスライド。さらにスライド先でピッキングする。
$\overset{1}{\curvearrowright} 3$	スライドイン (下行)		低いフレット(適当なフレットから)からスライド中にピッキングする。

Symbol Name	Rendering Meaning
 スライドイン (上行)	 高いフレット(適当なフレット)からスライド中にピッキングする
 スライドアウト (下行)	 最初の音をピッキングし、低いフレット(適当なフレット)へスライドする。
 スライドアウト (上行)	 最初の音をピッキングし、高いフレット(適当なフレット)へスライドする。

## トレモロ アーム

∇ トレモロ アームはエレクトリックギターに備えられており、それを使用してブリッジの角度を変え、鳴らしているすべての音の高さを変化させます。トレモロ アームは、右手で操作します。

The way the Tremolo Bar window works is pretty much the same as the Bend window. Both of them can be adjusted to quarter tone.



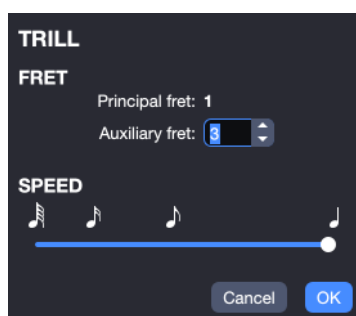
トレモロ アーム ウィンドウ

## トリル

*tr.* トリルは、ハンマリング オンとプリング オフを連続的に繰り返す奏法です。スコア上の音符に対し、トリルウィンドウを使用してトリルの 2 つ目の音(フレット)およびトリルのスピードを選択します。



この表記により、2 つ目の音符を非表示にしてスコアを軽くできます。



トリルウィンドウ

## 左手ビブラート

ㄨ ㄨ 左手ビブラートは、左手の指で弦を素早く上下に動かしてビブラートをかける奏法です。この動作により、音高が上下します。ビブラートは、タブ譜の上に小さな波線で表示されます。長さは、その音符の音価と同じです。

Guitar Proは、2つのビブラート振幅(わずかな幅と広い幅)を備えています。

このアイコンを右クリックしてください。

## トレモロ アーム ビブラート

ㄨ ㄨ トレモロ アーム ビブラートは、トレモロ アームを使ってビブラートをかける奏法です。左手ビブラートよりも強めのビブラートがかかります。トレモロ アーム ビブラートはコード全体に適用されます。

タブ譜上に大きな波線で表示されます。長さは、その音符の音価と同じです。Guitar Proは、2つのビブラート振幅(わずかな幅と広い幅)を備えています。

このアイコンを右クリックしてください。

## ワウ ペダル

⊕ ⊖ ワウ ペダルは、ペダル型のエフェクターです。オン / オフの設定、ならびにオンにした場合 Open / Closed(ペダルを開いた状態と踏んだ状態)の設定が選べます。再生時にワウ ペダルを適用するには、RSE を使用し、かつエフェクター設定でワウ ペダルを設定します。(サウンド設定を参照)

## Brush

↑ ↓ ブラッシングは、左手で弦をミュートしながら弾く奏法です。リズム ギターによく使われます。

ブラッシング ウィンドウでは、スピードを調節することができます。ブラッシングでは、ミュートされているため音符の音価どおりに音が伸ばせませんが、伸びていると仮定して演奏します。

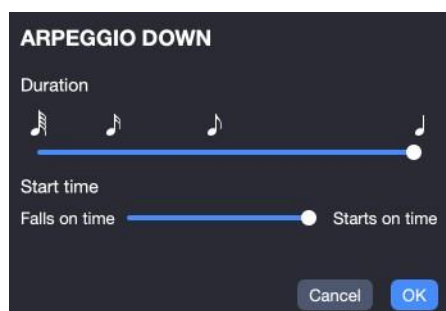
トラックインスペクタでオートブラシを有効/無効にすることができます。次に、ブラッシングをすべてのトラックのコードに適用します。



ブラッシングダウン ウィンドウ

## アルペジオ

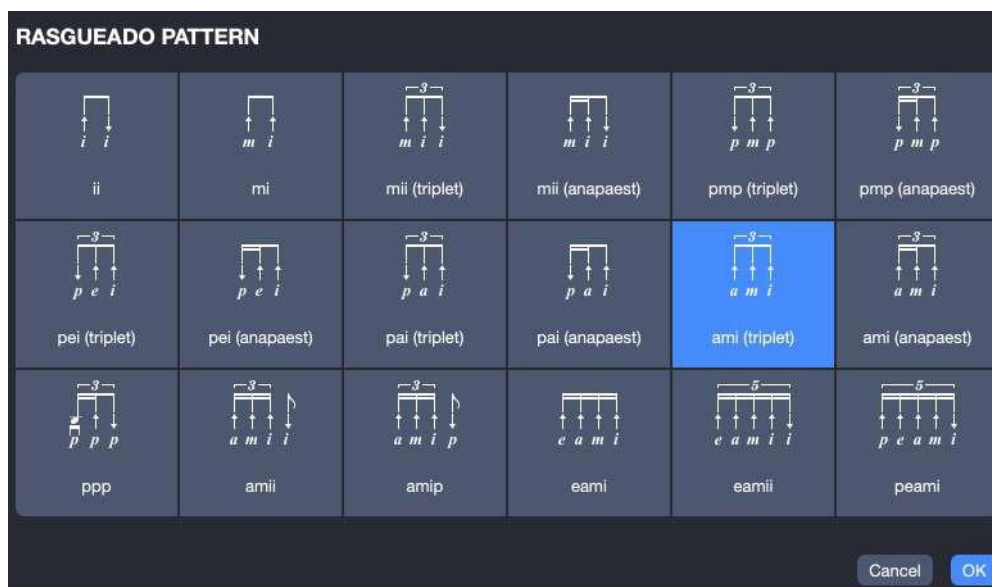
↑ ↓ アルペジオは、コード内のすべての音を 1 つ 1 つ弾いていく奏法です。アルペジオ ウィンドウでは、スピードを調節することができます。アルペジオ ダウンは低音弦から高音弦に向かって弾きます。アルペジオ アップは高音弦から低音弦に向かって弾きます。



アルペジオダウンウィンドウ

## ラスゲアード

*rasg.* これはフラメンコ ギターで多用される右手のテクニックです。Guitar Pro では、18 のラスゲアード モチーフを用意しています。それらはすべてオーディオ チャートで解析されます。スコアでは、コード上にラスゲアードと選択したモチーフが表示されます。



Rasqueado window

## 左手/右手の運指

運指のオプションは、[ファイル]>[スタイルシート]>[記譜]メニューからパーソナライズでき、ストリング付きインストゥルメントトラックを使用するかどうかによって異なります。

これらの運指のキーボードショートカットは、左/右の運指ウィンドウの下部に表示されません。

これらのショートカットをアクティブにするには、以前に運指ウィンドウの1つを開いて選択したことを確認する必要があります。ご注意ください。



運指ウィンドウ

アクティブなウィンドウは、キーボードのショートカットが表示されているウィンドウです(上のスクリーンショットの左側のウィンドウ)。

ギターとストリングトラックの左側の運指:

👉 左手の運指(右利きの人の場合)は、どの指がフレットボードの弦を押すかを示します。文字「T」は親指、「0」は人差し指、「1」は中指などです。これはスタイルシートで変更できます。

五線譜表記では音符の前に表示され、五線譜がない場合はタブ譜の下に表示されます。



左手のギターフィンガリングウィンドウ

“

右手の運指は右利きのギタリストに適しています。左利きのギタリストの場合、これは左利きに相当します。

### ピアノとオーケストラのトラックの左手の運指：

ピアノやオーケストラのトラックの運指は少し異なります。手の各指には1から5までの番号が付けられています。



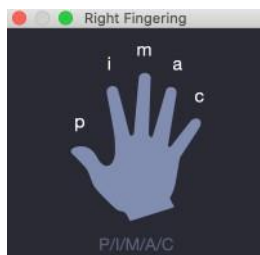
Left-Hand fingering for piano track

## 右手の運指

### ギターとストリングトラックの右手運指：

👉 右手の運指(右利きの人の場合)は、どの指が弦を引っ張るかを示します。文字「P」は親指、「i」は人差し指、「m」は中指などです。これは、スタイルシートから変更することもできます。

五線譜表記では音符の前に表示され、五線譜がない場合はタブ譜の下に表示されます。



ギタートラックの右手の運指ウィンドウ

“

左手の運指は右利きのギタリストに適しています。左利きのギタリストの場合、これは右利きに対応します。

### ピアノとオーケストラのトラックの右手の運指:

ピアノやオーケストラのトラックの運指は少し異なります。手の各指には1から5までの番号が付けられています。



ピアノトラックの右手の運指ウィンドウ

### 弦番号を表示する

- ⑥ 任意のノートについては、五線譜に表示することができます。

### ピックストローク

▣ V ピックストローク機能でピックストロークの方向を設定することができます。「v」は高音弦から低音弦へアップストロークすることを示します。

### タッピング

*tap* タッピングは、片手(または両手)の指でフレットを叩いて音を出す奏法です。通常どおりのストローク演奏ではありません。

タッピングは、「T」という記号でタブ譜上に表示されます。Guitar Pro では、タッピングはコード全体に設定されます。タッピングは、Guitar Pro のオーディオ チャートで解析されます。


## スラップ(ベース用)

*slap* スラップは、右手の親指で手首を返しながら弦を叩いてパーカッション的な音を出す奏法です。低音弦で使用します。スラップのサンプル(ベース音)は、ベース サウンドバンクにあります。これにより、よりリアルなエフェクトが得られます。


## プリング(ベース用)

*pop* プリングは、右手の人差し指で弦をはじいて音を出す奏法で、高音弦で使用します。しばしばプリングはスラップ(上記項目を参照)と併用します。スラップのサンプル(ベース音)は、ベース サウンドバンクにあります。これにより、よりリアルなエフェクトが得られます。

## ゴルペ フィンガー/サム

 ゴルペは、指(親指または他の指)を使用してギターのカポに適用される打楽器的技法です。

## 上向き/下向きのピックスクラップ

 このテクニックは、ギターのカポを上下に動かしながらギターピックで弦を掻き鳴らします。

“

ピック・スクラップとゴーストノートスラップは、Guitar Proのオーディオチャートによって解釈されません。表記のためだけにあります。

## ゴーストノートでスラップ

**X** ゴーストノートはベースギターのテクニックで、左手を使ってギターのカポの弦を打楽器の様に打つことで演奏されています(右利きのプレイヤー用)。

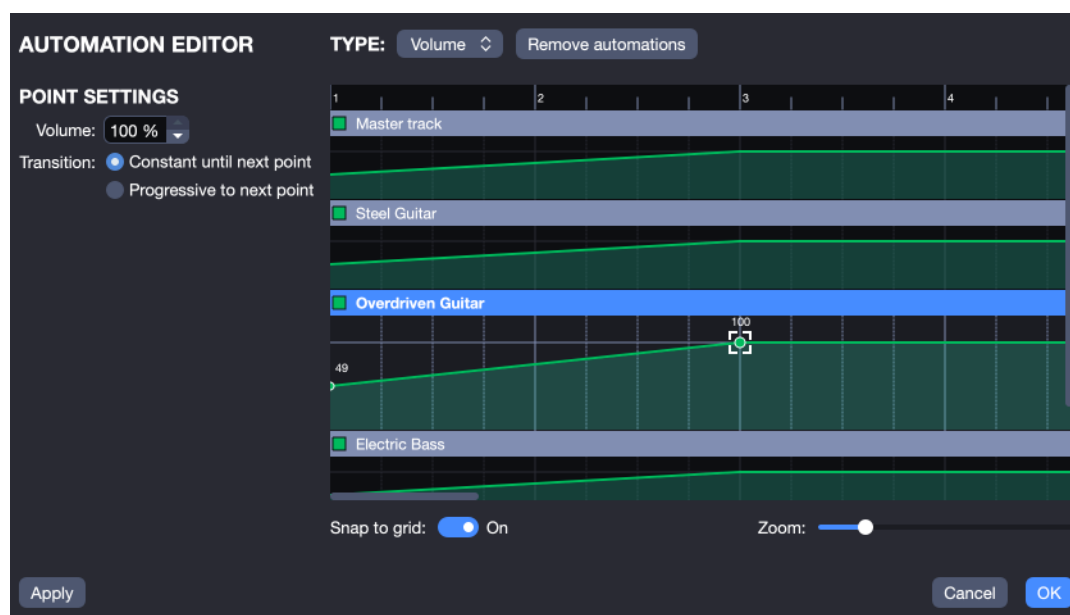
## オートメーション関連記号



Automation-related symbols in the palette

オートメーションの仕組みを理解するには、オートメーションの章を参照してください

記号	名称	説明
	テンポオートメーション	テンポオートメーションを挿入
	<b>Master track volume automation</b>	ボリュームオートメーションをマスタートラックに挿入
	<b>Master track pan automation</b>	パンオートメーションをマスタートラックに挿入
	トラックボリュームオートメーション	単一のトラックにボリュームオートメーションを挿入
	トラックパンオートメーション	単一のトラックにパンオートメーションを挿入



ボリュームオートメーションダイアログ

## 記譜法関連およびデザイン関連の記号



パレット内の記譜関連の記号

アイコン名称	概要
コード	コードを追加
スラッシュ	ノートのスラッシュ表記に変更
<b>BV</b> セーハ (バレー)	セーハを行う必要があることと、どのタイプかを示します
<b>2:51</b> 時間経過	スコア内の時間位置を示します
<b>TXT</b> フリーテキスト	テキストを追加します
<b>A</b> セクション	セクションを追加します
改段を回避	小節の改段を防ぎます
強制的に改段	小節の改行を強制します
符尾の自動調整	選択した音符の符尾を自動調整
符尾を反転	選択した音符の符尾を反転します
連桁の自動調整	音符間の自動桁掛け
連桁の凍結	音符間の連桁を強制します
連桁を分断する	音符間の連桁を分断します
16分以下の連桁を分断する	16分音符以下の連桁を分断します
連符に括弧を表示する	同じ連符の連桁を強制します

### コード

このボタンを押すと、コードを追加するためのコードウィンドウが開きます(コードダイアグラムを参照)。

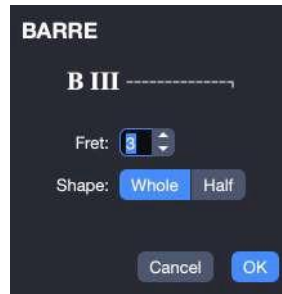
### スラッシュ

この機能により、スラッシュ譜とタブ譜を統合できます。選択した音符を、その音符の情報をすべて維持したままスラッシュに変換します。移調した箇所にはリズム モチーフを入力する場合に非常に役立ちます。トラック全体をスラッシュ表記にすることもできます。(トラックのプロパティを参照)

### セーハ

**BV** 楽譜の上で、特定のフレットで小セーハのバレーコードを演奏する必要があることを示します。これはタブ譜が見つからないクラシックギターでよく使用されます。





セーハウインドウ

## 経過時間

2:51 任意の時点で、これはスコアの開始から経過した分数と秒数[min : sec]を示します。Guitar Proはこの値を自動的に計算します。繰り返しの場合、表示される時間は、このパートが最初に再生されたときの値です。



## セクション

**A** カーソルがあるセクションを追加するか、カーソルがあるセクションを編集します(セクションを参照)。





セクションウインドウ







## 改段を回避/強制的に改段

  この機能により、小節を次の段に移動するか、あるいはしないか設定できます。

## 符尾の向き

  符尾の向きは、編集パレットの専用ボタンで変更できます。

## 音符のつなげ方

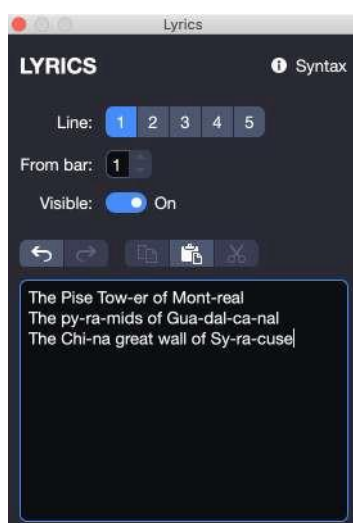
      音符のつなげ方は、編集パレットの専用ボタンで変更できます。

## 補足

このセクションでは、スコアに歌詞を書く方法を開発し、スタイルシートメニューの概要を説明します

### 歌詞

[トラック]> [歌詞エディタの表示]メニューから、または編集パレットにある歌詞アイコンから直接歌詞ウィンドウにアクセスします。



歌詞エディタウィンドウ

### トラックを選択する

歌詞をスコアに表示するには、最初にトラックを選択する必要があります。テキストは、特定の構文に従って、そのトラックに自動的に割り付けされます(以下を参照)。

原則として、歌詞はボーカルトラック、つまり曲のメロディーラインのトラックに起因します。それでも、それらを楽器トラックに配置することを選択できます。メロディーのリズミカルな拍が歌詞の音節に対応する可能性は低いいため、構文を確認する必要があります。

また、歌詞をどのトラックにも属さないように選択して、情報のみを歌詞パネルに書き込むこともできます。その場合、白いボックスの下にある「トラックに表示」オプションのチェックを外すだけです。

### 歌詞の行と開始小節

歌詞テキストは 5 行まで入力することができます。歌詞は選択したトラック上で、行ごとに順番に表示されます。

行ごとに、開始する小節を決めることができます。そのため、歌詞の前にスペースを入力する必要はありません。

## 歌詞を書く

歌詞は、入力エリアに発音どおり入力します。

各音節が自動的に拍に割り当てられます。音節の区切りは、スペース( )またはハイフン(-)で認識されます。つまり、1つの単語内をハイフンで区切ることで、音節を分けることができます。2つの単語をつなげたい場合は、単語間にスペースではなく、プラス(+ )の記号を入力します。

歌詞を割り当てたくない拍には、ハイフンまたはスペースをいくつか連続して入力してください。

改行はスペースとみなされますが、何回改行しても、スペース 1つ分として認識されます。このように、テキストの編集は便利に、使いやすくなっています。

四角い括弧([ ])で囲まれた部分はスコアには表示されません。そのため、四角い括弧を利用してコメントを追加したり、各種パートに見出し(「イントロ」、「ヴァース」、「コーラス」など)をつけることができます。

スコアに歌詞を表示したくない場合は、[表示]のチェックを外すことができます。

歌詞は最初の譜表にのみ表示でき、他の譜表には歌詞を表示できないことに注意してください。

## スタイルシート

スタイルシートを使用すると、スコアの一般的な外観をカスタマイズして、プロフェッショナルな仕上がりにすることができます。

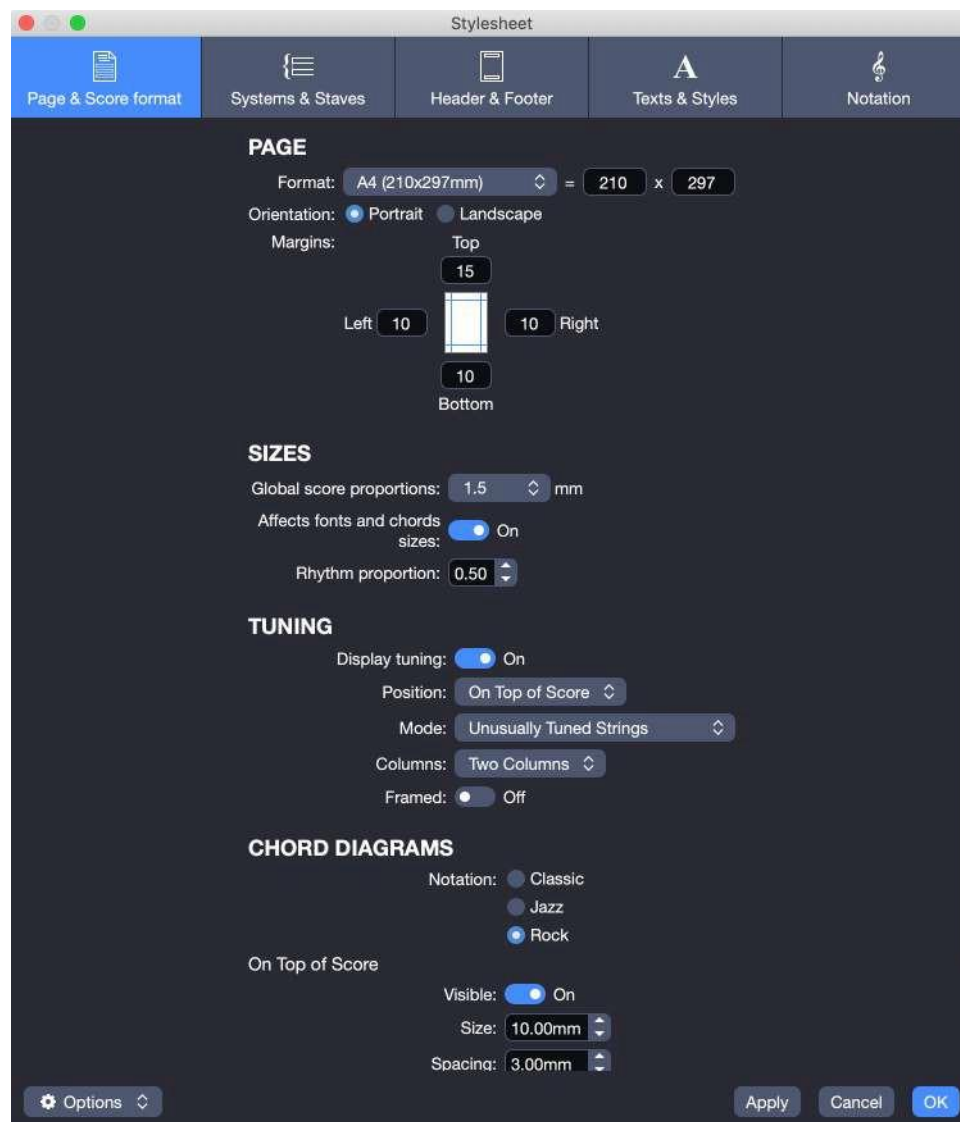
[ファイル]>[スタイルシート]メニューまたは[F7]ショートカットからアクセスします。

スタイルシートには多くの設定とオプションが含まれています。これは5つのタブに分かれており、次のページで詳しく説明します。

- **ページ・スコア フォーマット:** ページ設定と全体的な音符の間隔をカスタマイズします。
- **組段と五線:** 組段 レイアウトとそれに関連する記号(チューニング、音部記号など)をカスタマイズします。
- **ヘッダとフッタ:** フォントとフォントサイズ、ならびにスコアの著作権(作者、タイトルなど)に関連するテキストの配置を変更します。新規スコアの作成を参照してください。
- **テキストとスタイル:**スコア内のメイン テキストのフォントとフォントサイズを変更します。
- **記譜:**スコアの外観をユーザーの好みに合わせてカスタマイズします(コード ダイアグラムのサイズ、Ho/Po 記号の表示 / 非表示、フィンガリングの表示など)。

## ページスコアフォーマット

[ページスコアフォーマット]タブをご覧ください。

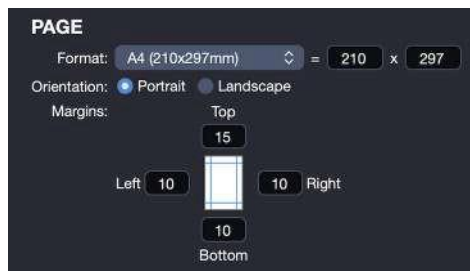


ページスコアフォーマットのタブ

[ページスコアフォーマット]タブは、次のセクションに分かれています。

### ページ:

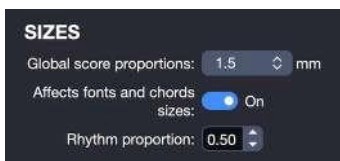
このセクションから、ページのフォーマットを設定するか、12の事前定義されたフォーマットの1つを選択できます。ファイルの向き(縦/横)を選択し、余白を設定します。



ページ セクション

### サイズ:

スコアの全体的な比率を設定します。リズムの比率を増減し、この値を小数点に調整します。これらの変更がフォントとコードサイズに影響するかどうかを決定できることに注意してください。



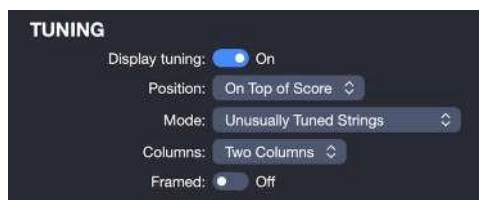
サイズ セクション

### チューニング:

トラックのチューニングを表示するか非表示にするかを選択します。スコアの一番上またはトラックの前に、その位置を設定します。

モードを選択:

名前のみ、名前+音符、\*変則チューニング(該当する場合)。



チューニング セクション

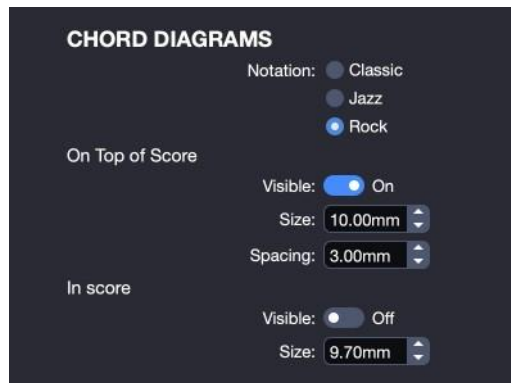
スコアの上部にチューニングを表示することを選択した場合は、追加の設定にアクセスできます。チューニングを2列に分割することも、水平方向に表示することもできます。チューニングをフレーム化することもできます。以下は、さまざまなレンダリングの例です。

## オプション

## レンダリング

トラック前のチューニング	
スコアのトップ: 名前のみ	<p>Standard tuning</p>
スコアのトップ: 名前+音符(2列)	<p>Standard tuning</p> <p>① = E   ④ = D ② = B   ⑤ = A ③ = G   ⑥ = E</p>
スコアのトップ: 名前 + 音符(水平方向)	<p>Standard tuning</p> <p>① = E   ② = B   ③ = G   ④ = D   ⑤ = A   ⑥ = E</p>
変則チューニング	<p>Dobro Open G</p> <p>① = D ⑤ = B ⑥ = G</p>
フレームチューニング	<p>Standard tuning</p> <p>① = E   ④ = D ② = B   ⑤ = A ③ = G   ⑥ = E</p>

コードダイアグラム:



Chord diagram section

コードダイアグラムに好きな表記を選択してください:

クラシック、ジャズ、\*ロック

コードダイアグラムを表示または非表示にすることができます。それらをスコアの一番上、スコア内(または両方同時に)に表示します。このセクションでは、コードのサイズを変更したり、コード間の間隔を調整したりすることもできます。これらの値は小数点に調整できます。

次の例では、コードはスコアの上部とジャズスタイルのスコアの両方に表示されます。

FUNKY HORN  
(BIG FUNK)  
MUSIC BY ANDY RAVALOSON

STANDARD TUNING  
♩ = 120

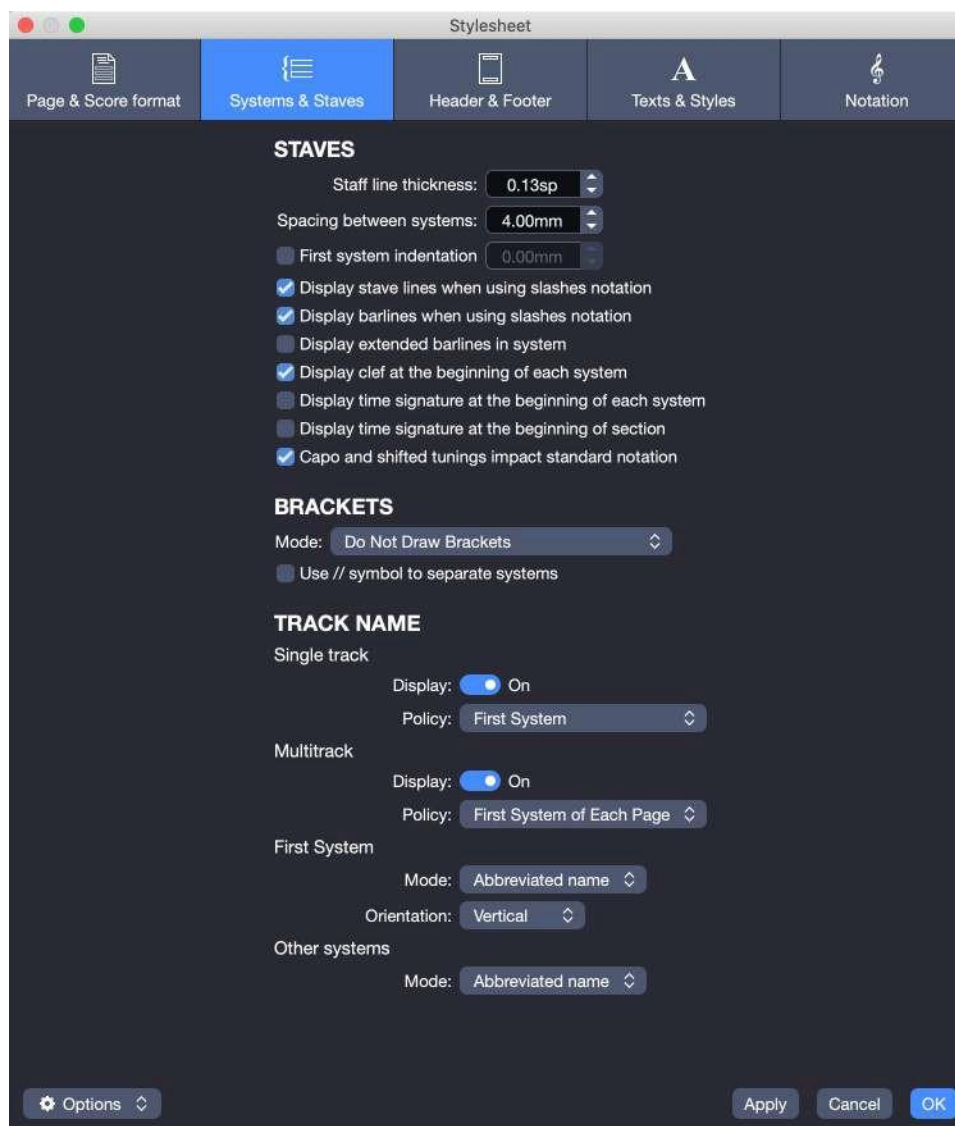
EL. GUIT.  
TAB

コードダイアグラムの例



## 組段と五線

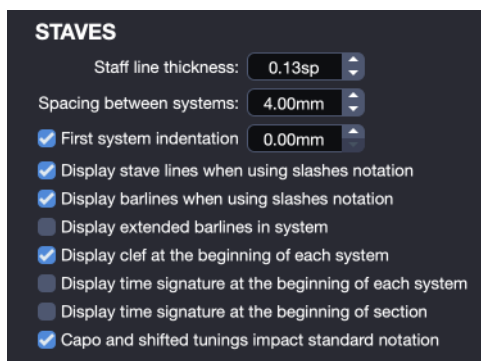
[組段と五線]タブを確認してください。



組段と五線タブ

[組段と五線]タブは、次のセクションに分かれています。

譜表：



*Staves section*

このセクションから、譜表の線の太さと組段間の間隔を調整します。

次のオプションを選択または調整すると、スコアに次のように影響します。

最初の組段のインデントを調整します：

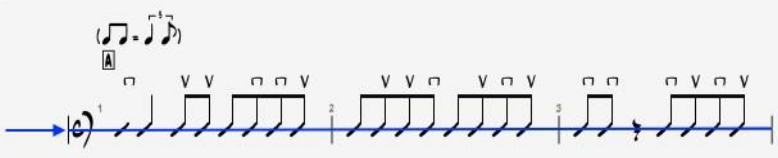
*最初の組段のインデントの例*

スラッシュ表記を使用する場合は、五線を表示します。

**ANATOLE**

STANDARD TUNING  
♩ = 220

MUSIC BY CHRISTOPHE MAERTEN



The image shows a musical score for 'ANATOLE' by Christophe Maerten. It features a guitar staff with slash notation (V for vibrato, □ for natural harmonics) and a five-line staff. The tempo is marked as ♩ = 220. The notation includes a treble clef, a common time signature, and a key signature of one flat. The score is divided into three measures by vertical bar lines.

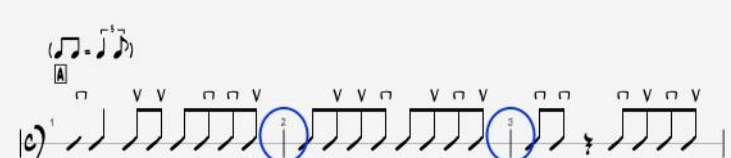
スラッシュ表記の場合五線を表示

スラッシュ表記を使用する場合は、小節線を表示します:

**ANATOLE**

STANDARD TUNING  
♩ = 220

MUSIC BY CHRISTOPHE MAERTEN



The image shows a musical score for 'ANATOLE' by Christophe Maerten. It features a guitar staff with slash notation and section lines. The tempo is marked as ♩ = 220. The notation includes a treble clef, a common time signature, and a key signature of one flat. The score is divided into three measures by vertical bar lines.

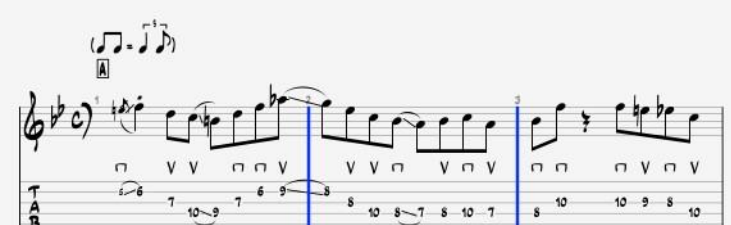
スラッシュ表記の場合小節線を表示

最初に幅広い小節線を表示:

**ANATOLE**

STANDARD TUNING  
♩ = 220

MUSIC BY CHRISTOPHE MAERTEN



The image shows a musical score for 'ANATOLE' by Christophe Maerten. It features a guitar staff with slash notation and a wide section line. The tempo is marked as ♩ = 220. The notation includes a treble clef, a common time signature, and a key signature of one flat. The score is divided into three measures by vertical bar lines.

幅広い小節線の例

音部記号を各段に表示:

音部記号を各段に表示した例

各譜表の最初に拍子記号を表示:

各譜表の最初に拍子記号を表示した例

セクションの最初に拍子記号を表示:

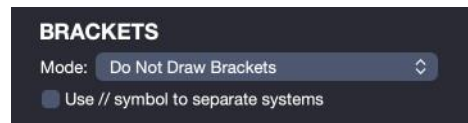
The image displays two musical score examples, A and B, illustrating time signatures at the beginning of sections. Example A is in 4/4 time and Example B is in 3/4 time. Each example consists of a musical staff with notes and a guitar tablature staff below it. Chord diagrams are placed above the notes. Example A shows a sequence of chords and notes across several measures, with a circled 4/4 time signature at the start. Example B shows a similar sequence but with a circled 3/4 time signature at the start.

*Time signature at the beginning of each section example*

**カポと変則チューニングの内容を標準の表記法にも適用：**

「スコア>楽器の転調」の章を参照してください。

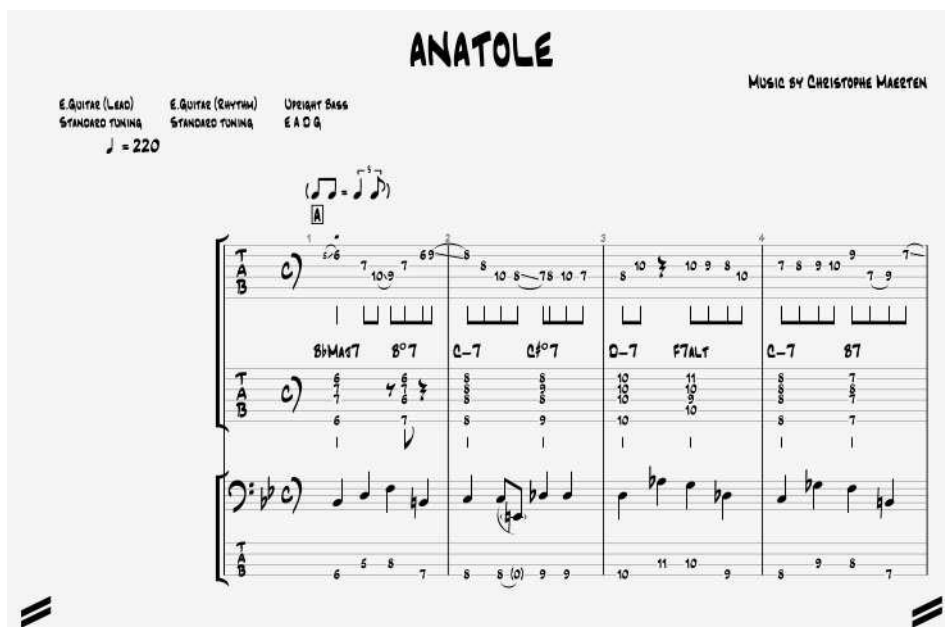
## 括弧



*Brackets section*

括弧の3つの異なるモードにアクセスします：

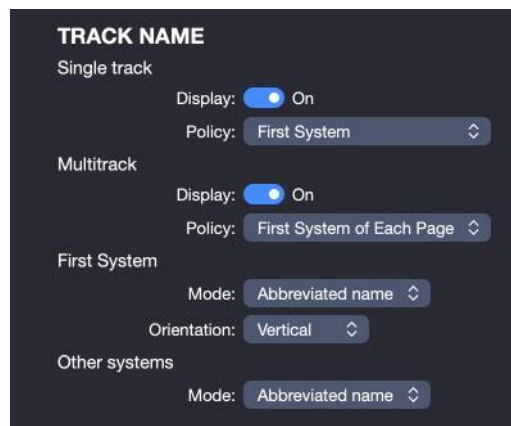
- 括弧を描かない
- タブ譜と標準記譜を括弧でくくってグループ化
- 同じカテゴリの楽器を括弧でくくってグループ化



*GuitarProの括弧の例*

上の図に示すように、[/]記号を使用してシステムを分離できることに注意してください。

## トラック名:



*Track name section*

このセクションから、トラック名を非表示または表示することができます。

- 最初の組段
- 各ページの最初の組段
- すべての組段

シングルトラックモードまたはマルチトラックモードの両方。

トラックのフルネームまたは省略名を表示し、その方向(縦または横)を選択できます。以下の例では、完全なトラック名が各組段に縦に表示されています。トラックインスペクタからトラック名と省略名を編集できることに注意してください(メイン画面を参照)。

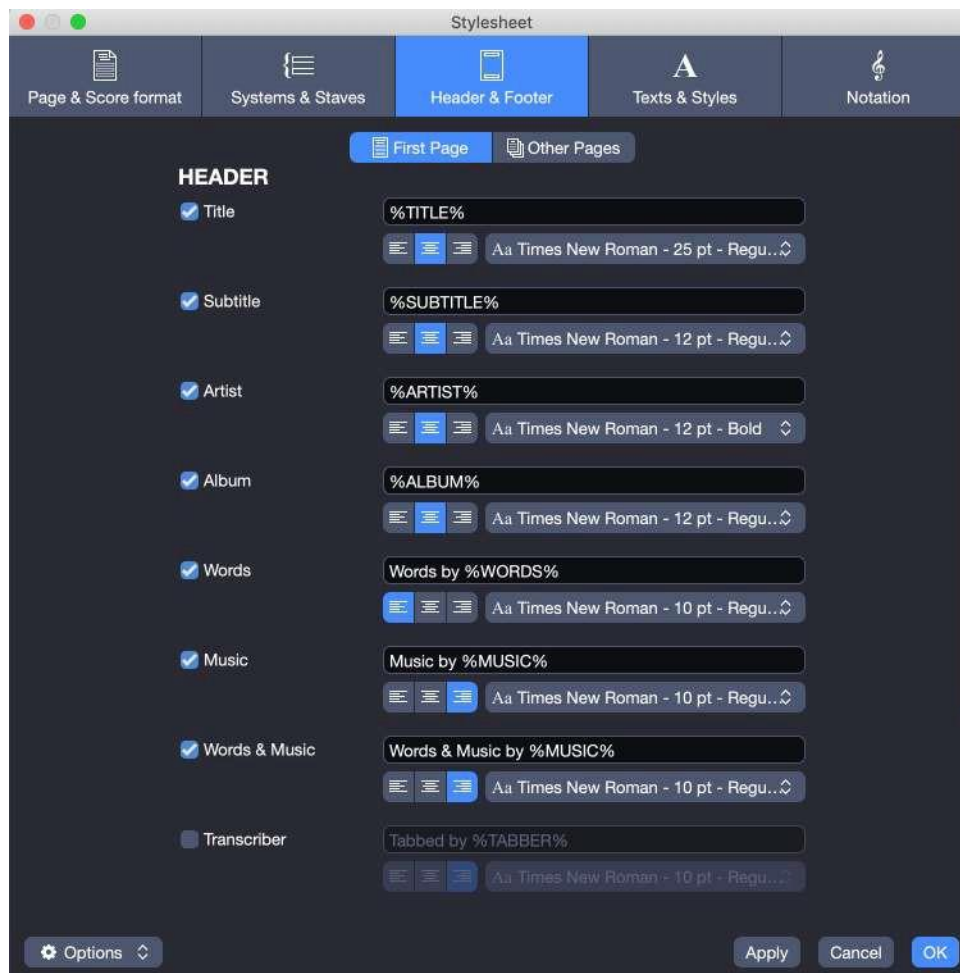
The screenshot displays a music production software interface for a piece titled "ANATOLE" by Christophe Maerten. The main workspace shows musical notation and guitar tablature. On the right, there are several control panels: "INFORMATION" (showing "Bob Guitar 1" and "jz.guit."), "MUSICAL NOTATION" (with settings for Notation, Tuning: E A D G B E, Transposition, and Octave), "SOUNDS" (with a "1. Anatole Lead" sound selected), and "INTERPRETATION" (with settings for Playing style: Pick, Palm mute, Accentuation, Auto let ring, and Auto brush). At the bottom, a track list is visible, showing tracks 1 through 4: "1. Bob Guitar 1", "2. E.Guitar (Rhythm)", "3. Upright Bass", and "4. Drums". The track list includes volume, pan, and EQ controls for each track, and a piano roll view showing the timing of the tracks.

トラック名の例

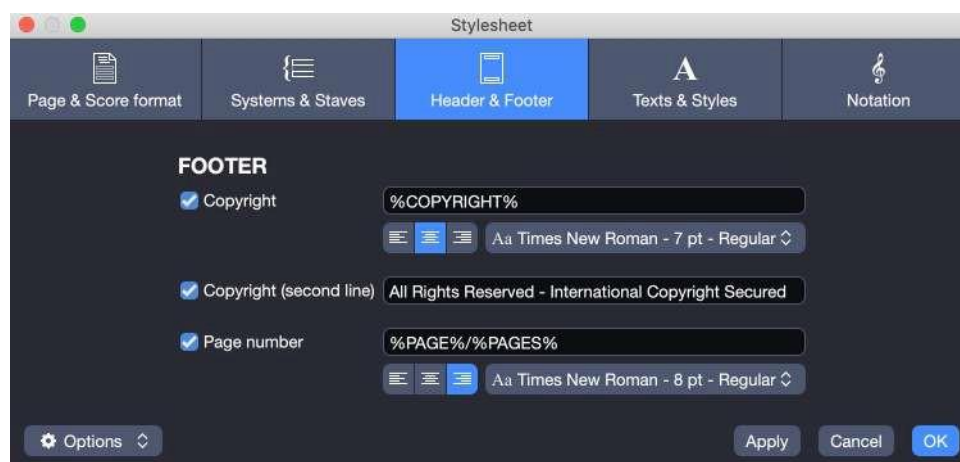


## ヘッダとフッタ

[ヘッダとフッタ]タブを確認します。



ヘッダ セクション



フッタ セクション

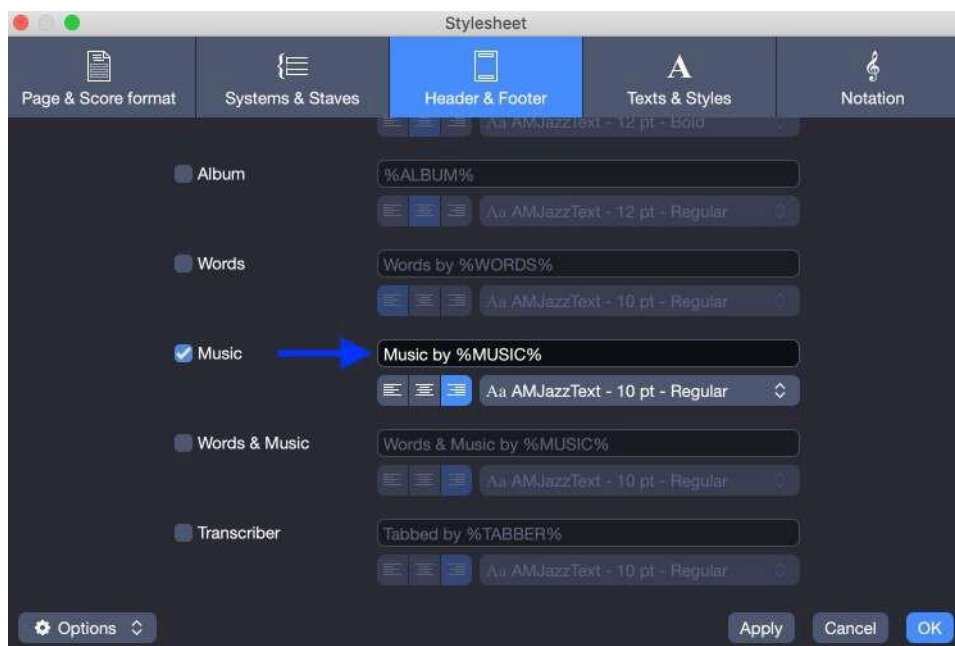
Guitar Proは、ヘッダとフッタのスコア情報を設定するためのトークンのセット ([%]記号で始まり、[%]記号で終わるテキスト)を提供します。  
トークンの完全なリストは次のとおりです。

トークン	説明
%TITLE%	タイトル
%SUBTITLE%	サブタイトル
%ARTIST%	アーティスト
%ALBUM%	アルバム
%WORDS%	詞
%MUSIC%	作曲
%TABBER%	タブ
%COPYRIGHT%	著作権情報
%PAGE%	現在のページ番号
%PAGES%	ページ数

使用するエントリをオンまたはオフにします。

好みや使用法に応じて、各ボックスの情報を更新します。

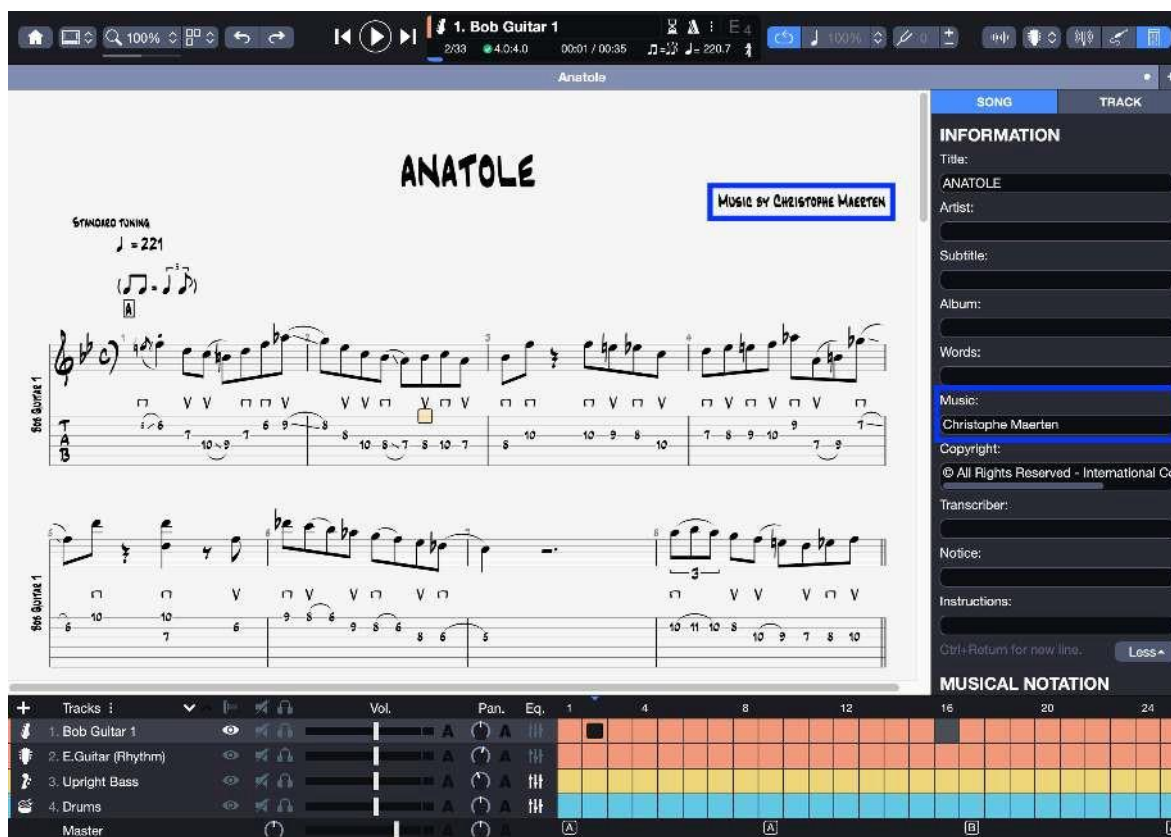
たとえば、下の図に示すように[ミュージック]チェックボックスをオンにすると、%MUSIC% トークンの前に書き込んだ注釈(ここでは「Music by」)がスコアに表示されます。



ヘッダの例

この情報は、スコアの曲情報の音楽フィールドに入力した情報によって完成されます。

Guitar Pro 8ウィンドウの右側にある曲インスペクタから、タイトル、アーティスト名などのソング情報にアクセスして更新できます(メイン画面を参照)。



曲情報

もちろん、「Music by」という表記を、「Composed by」、「Arrangement by」などに変更することもできます。

これは、スタイルシートの[ヘッダとフッタ]タブにリストされている使用可能なエントリ(著作権など)に適用されます。

エントリごとに選択したフォント、サイズ、スタイルを適用できますが、スコア内の位置を選択することもできます(左/右に揃え、中央に配置します)。

次の例では、「Phosphate」フォントが中央のタイトルに適用されています。



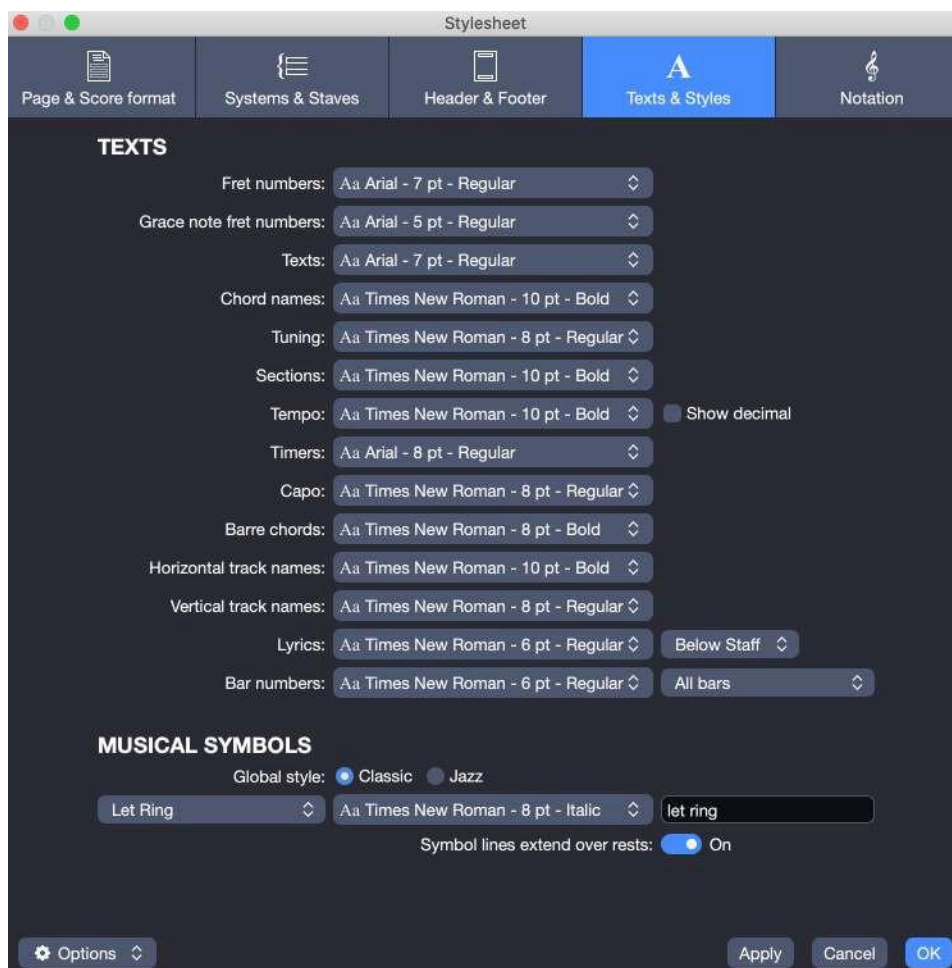
タイトルフォントの例を設定する

最初のページと他のページにもいくつかの情報を設定できることに注意してください。[ヘッダとフッタ]ウィンドウの上部から[その他のページ]を選択するだけです。



## テキストとスタイル

[テキストとスタイル]タブをご覧ください。



*Texts & Styles tab*

### テキストセクション:

このタブでは、スコアに表示される特定の要素をカスタマイズできます。

エントリごとに、適切なフォントを適用し、サイズを変更して、スタイル(通常、太字、斜体)を選択することができます。フォントは、オペレーティングシステムにインストールされて利用できるものです。

このセクションから、テンポの小数点を表示できるかどうかを確認できます。

次の例では、「Phosphate」フォントがフレット番号に適用されています。



フレット番号のフォントを設定する

[テキストとスタイル]タブから、譜表の下、譜表の上、または非表示にすることもできます。



歌詞の場所を設定する

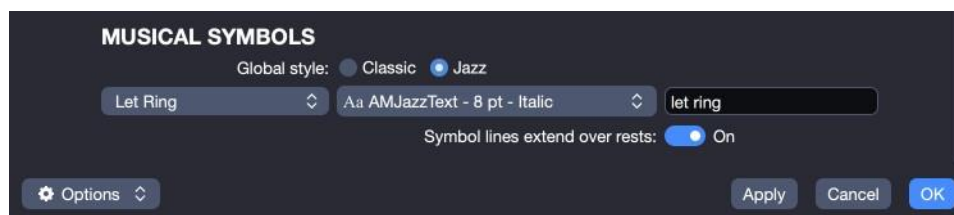


また、すべての小節、各譜表の最初の小節に小節番号を表示するか、非表示にするかを選択することもできます。



小節番号の設定

音楽記号セクション:



Musical symbols options

スコアに含まれる音楽記号に、クラシックまたはジャズのグローバルスタイルを適用します。

上はジャズスタイル、下はクラシックスタイル

上記のテキストセクションの要素については、フォントを更新、変更だけでなく、スコアの音楽記号に名前を付けることもできます。カスタマイズできる音楽記号のリストは次のとおりです。

- Let Ring
- パームミュート
- スライド
- ハンマリングオン
- プリングオフ
- スラップ
- ポップ
- ピックスクレープ
- ラスゲアード
- ワーミーバー（トレモロアーム）の表示

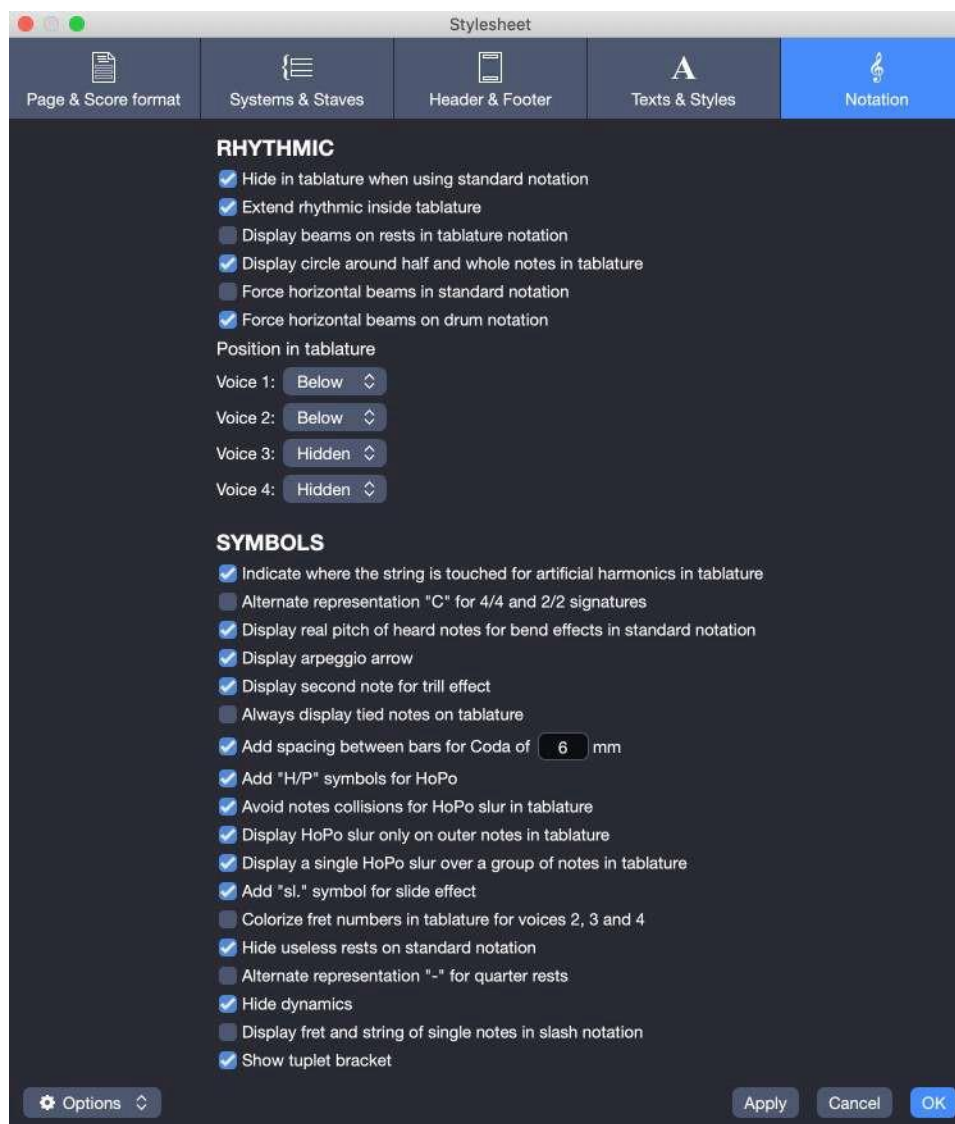
最後に、以下に示すように、残りの部分にシンボルラインを延長するかどうかを指定できます。

シンボルラインは、非アクティブ化と比較してアクティブ化された休符オプションを超えて延長されます



## 記譜

[記譜]タブを見つけます。



記譜タブ

[記譜]タブは、次のセクションに分かれています。

## リズム:

このセクションから、すべてリズムの位置表記に関連する次の設定にアクセスできます。

オプション	有効	無効
標準表記を使用する場合は、タブラチュアに非表示にします		
タブラチュア譜の内側でリズムカルに拡張する		
TABの表記で休符に符尾を表示する		
TABで二分音符と全音符の周りに円を表示します		
標準五線表記で符尾の水平を強制する		
ドラム表記で符尾の水平を強制する		

## タブ譜上のリズムカルな位置:

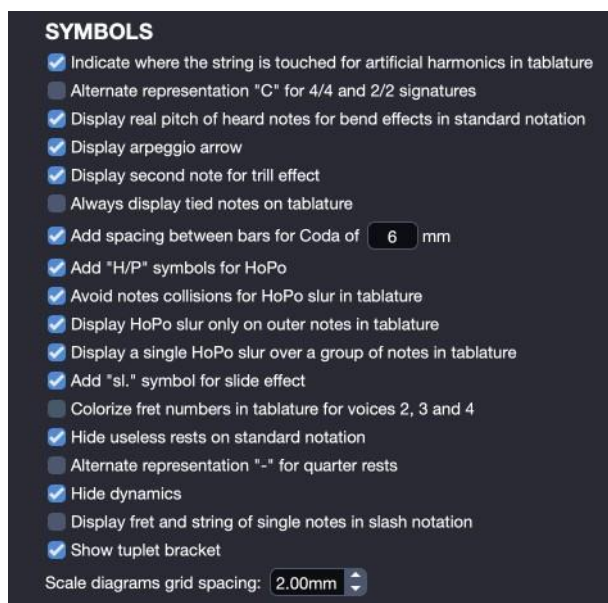
上、下、または非表示の4つの使用可能なボイスについて、タブラチュアのリズムカルな位置を選択します。

次の3つの異なる譜表の例では、リズムカルがボイス1で上に表示され、ボイス2で下に表示され、3番目の譜表はマルチトラックモードでの結果を示しています。

The image displays three examples of guitar tablature (TAB) for a 4/4 time signature. Each example shows two staves (Voice 1 and Voice 2) with rhythmic markings above the notes. The first example shows the rhythm on the top staff of Voice 1. The second example shows the rhythm on the bottom staff of Voice 2. The third example shows the result in multi-track mode, with the rhythm on the top staff of Voice 1 and the bottom staff of Voice 2. The notes are numbered 0-4, and there are various rests and accidentals. A 'B II' marking is present in the second and third examples.

タブ譜のリズム位置の例

記号:



記号セクション

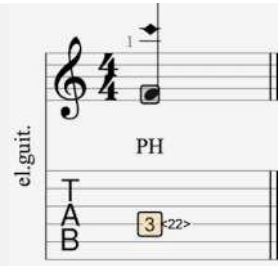
このセクションから、スコアに表示されるさまざまな記号や注釈に関連するその他の設定にアクセスできます。

好みに応じて、各オプションを有効または無効にします。

オプション

レンダリング

タブラチュアの人工ハーモニクスのために弦が触れられている場所を示します



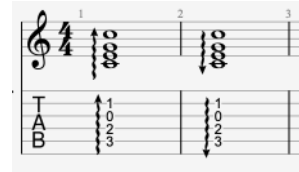
4/4および2/2拍子の代替表現「C」



チョーキングの聞こえた音符の実際のピッチを標準表記で表示する



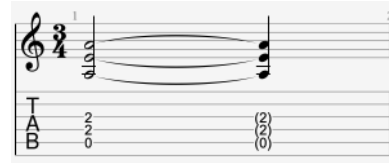
アルペジオの矢印を表示する



トリル効果の2番目の音符を表示する



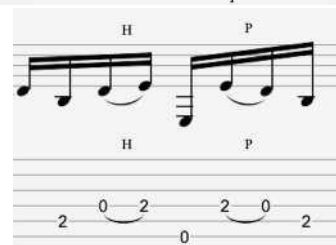
常にタブラチュアにタイノートを表示する



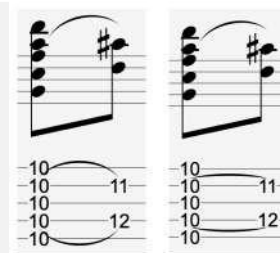
Codaの小節間の間隔を追加および調整します



HoPoの「H/P」記号を追加

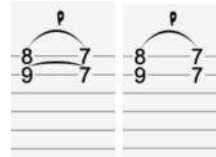


タブラチュアのHoPoスラーのノートの衝突を回避する(オフ/オン)

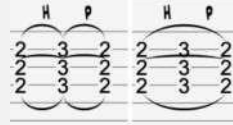


## オプション

タブラチュアの外側のノートにのみHoPoスラーを表示する(オフ/オン)



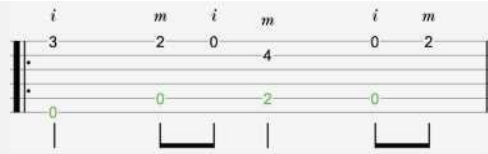
タブラチュアのノートのグループに単一のHoPoスラーを表示する



スライド効果のシンボル「sl」を追加します。



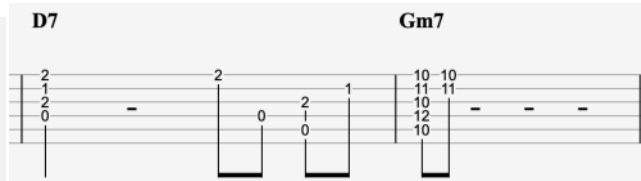
ボイス2、3、4のタブのフレット番号を色付けします



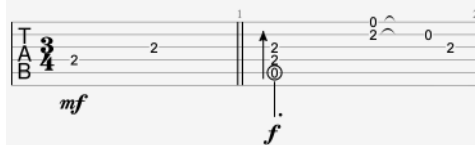
標準表記で無駄な休符を隠す(無効)



四分休符の代替表現「-」(タブのみ)



ダイナミクスを非表示(無効)



フレットと単音符の弦をスラッシュ表記で表示する



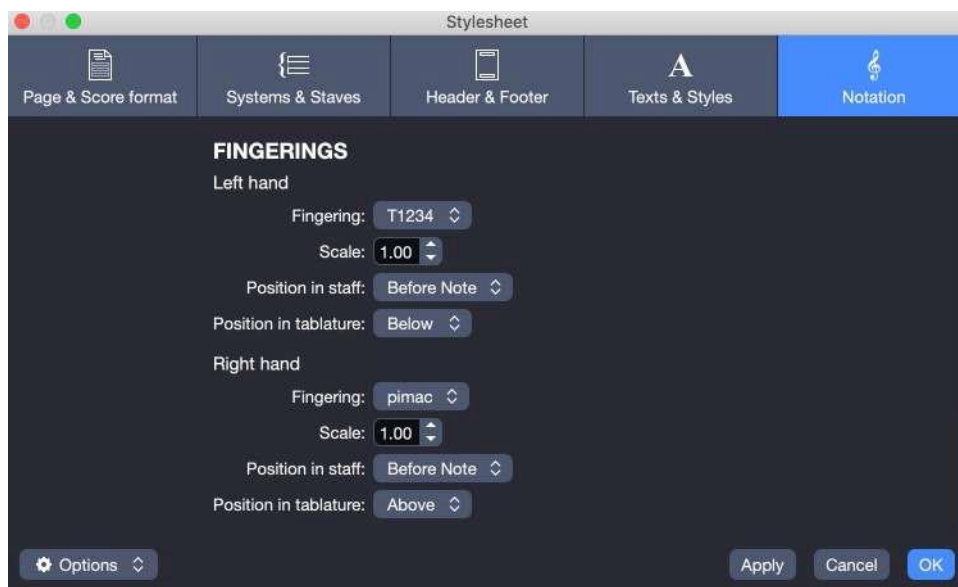
連符の括弧を表示



## スケールダイアグラム

この記号セクションから、スケールダイアグラムのグリッド間隔を調整できることに注意してください。

## 運指:



運指オプション

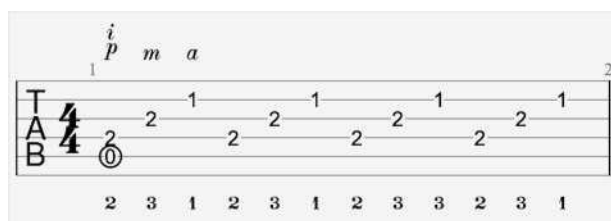
運指設定では、言語と好みに応じて、両手の運指の種類を選択できます。

左手: T1234またはP1234 右手: pimacまたはpimaxまたはpimaeまたはtima 譜表

の運指位置を選択します: 上、ノートの前、下。

タブラチュアでの運指位置: 上、下。

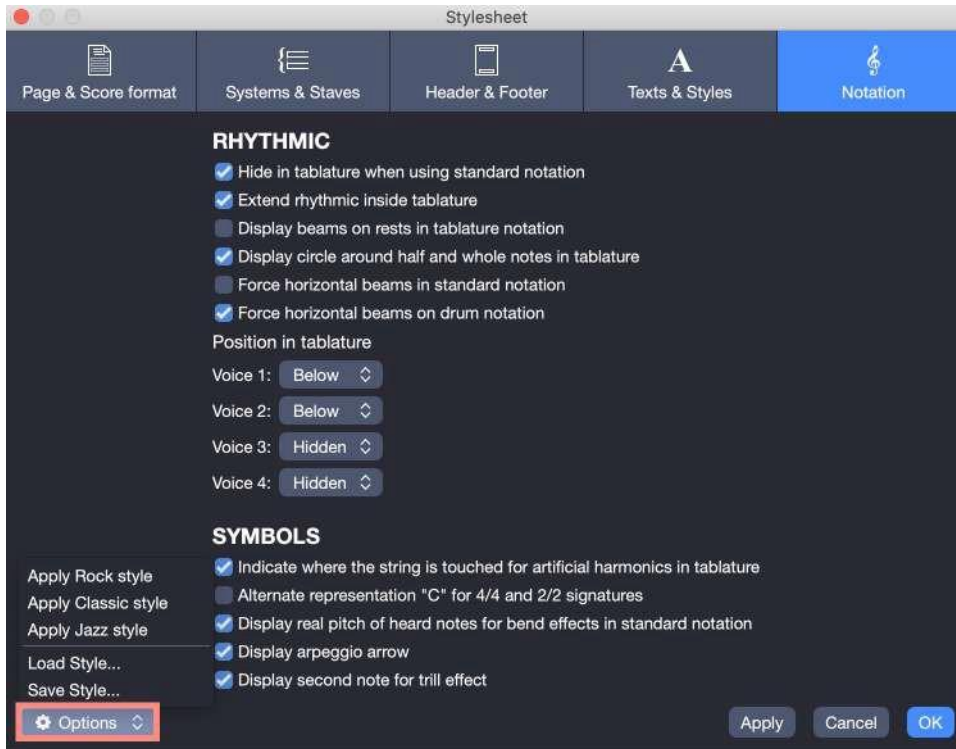
そして、運指スケールを調整します。



運指の例 (上記および以下)

## スタイルシートを保存する

スタイルシートウィンドウの左下隅にある[オプション]タブから、独自のスタイルシートを保存することができます。



*Stylesheet options tab*

[スタイルを保存]を選択して、新しいスタイルに名前を付けます。

これは、ファイルで同じスタイルオプションを定期的を使用する場合に非常に便利です。

新しいドキュメントを開いたり作成したりするとき、このスタイルをデフォルトのスタイルとして定義することもできます。これを行うには、次のメニューに移動します。

ファイル>設定>一般 (Windows) Guitar Pro8>設定>一般 (macOS)

[スタイルシートを固定する(ファイルを開くときまたは作成するとき)]オプションを選択し、正しいスタイルを選択していることを確認してください。

“

スタイルシートウィンドウの左下にある[オプション]タブから、ロック、ジャズ、クラシックスタイル、または以前に保存したスタイルの1つを読み込むこともできます。



## 繰り返しと指示記号

音楽の読み方が必ずしもわからない場合、指示記号、繰り返し、代替エンディングの概念を理解するのは簡単ではありません。

Guitar Proを使用すると、スコア内のこれらの繰り返しと指示記号を編集できます。


これらの記号の主な目的は、特定の回数繰り返す必要がある、または無視する必要がある小節のセクションまたはグループを示すことにより、スコアの長さを短くできるようにすることです。

利点は2つあります。入力する小節が少なくなります、印刷するページも少なくなります。

曲の演奏者のように、Guitar Proのオーディオエンジンは、正しい順序で小節を再生するためにスコアを展開する必要があります。

### 繰り返し記号

繰り返し記号は、セクションをいつ繰り返す必要があるかを示す記号です。

リピート開始とリピート終了の記号は、2つのドットが後に続く、または2つのドットが前に付いた二重の縦線で示され、編集パレットから次のアイコン  または[小節]メニューからアクセスできます。



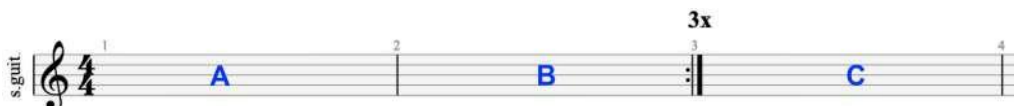
繰り返し記号アイコン

特定の小節のグループを繰り返したい場合は、繰り返す小節のグループを区切り、これらの繰り返し記号をマーカーとして使用する必要があります。

繰り返すグループの最初の小節にリピート開始記号を配置し、最後の小節にリピート終了記号を配置します。

再生の回数は、リピート終了小節の上に表示されます。

以下の例では、リピート終了記号が小節Bに配置され、3回のリピートが適用されています。



繰り返しの例

この場合、再生順序は次のようになります。小節A-B-A-B-A-B-C

繰り返す回数が2回しかない場合は、回数は表示されません。

スコアの後に続くリピートと指示によっては、スコアの最初の小節にリピート開始を適用する必要は必ずしもありません。

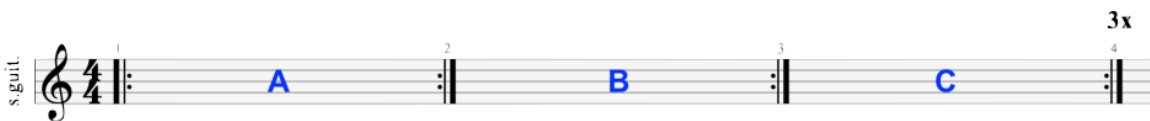
**入れ子状のリピート:**以下のシーケンスに示すように、リピートを入れ子状にすることもできます。



入れ子状のリピートの例

ここでの再生順序は次のようになります:A-B-B-C-A-B-B-C-A-B-B-C

以下の例に示すように、リピート終了小節が異なると、同じリピート開始小節に戻る可能性があることに注意してください。



複数の繰り返し終了サインの例

再生順序:A-A-B-A-A-B-C-A-A-B-A-A-B-C-A-A-B-A-A-B-C

お気づきのように、小節内でリピートを適用すると、スコアの再生シーケンスが大幅に変更される可能性があります。したがって、目的の最終結果を得るには、それらを正しく適用するように注意する必要があります。

## 代替エンディング

代替エンディングアイコンには、編集パレットからアクセスできます。



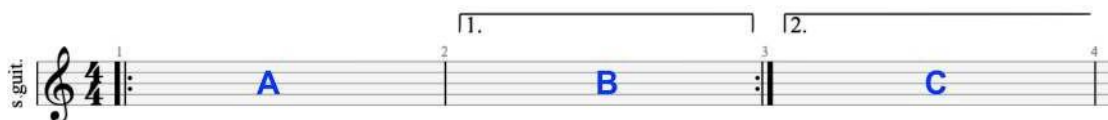
代替エンディング アイコン

代替エンディングは、繰り返し内で小節を再生する場所を示すために使用されます(指定されていないパスでは無視されます)。

この目的のために、そして選択に応じて、小節がいつ再生されるべきかを示す番号が関係する小節の上に配置されます。

パスの数は1から8の間に含まれます。

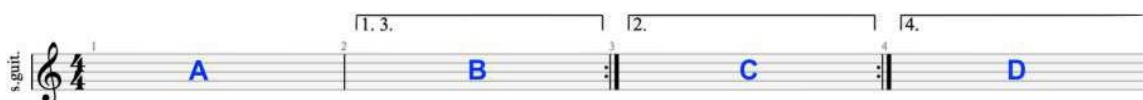
以下の例では、小節Bは最初のパスでのみ再生され、2番目のパスでは無視されます。小節Cは2回目のパスで再生されます。



代替エンディングの例

ここでの再生順序は次のようになります:A-B-A-C

次の例では、どのパスで小節を再生または無視する必要があるかを調べます。



代替エンディングの例 2

このシーケンスは4つのパスに分けられます。

最初のパス:A-B

2番目のパス:A-C(Bは無視されます)3

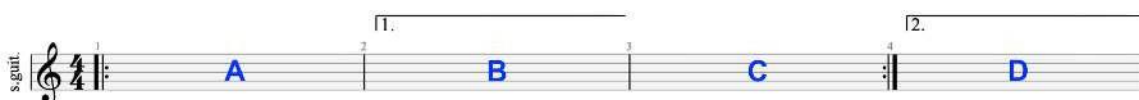
3番目のパス:A-B(Cは無視されます)

4番目のパス:A-D(BとCは無視されます)

この例の完全な読み取り順序は次のようになります。A-B-A-C-A-B-A-D代替

エンディングは暗黙的に拡張されます。


つまり、小節に別のエンディングが含まれている場合、次の小節は同じリピートパスの一部になります。



拡張代替エンディングの例

上記の例では、最初のパスでCがBの直後に再生されます。再生シーケンスは次のようになります:A-B-C-A-D

## 指示記号

指示記号の設定には、小節メニューまたは編集パレットから次のアイコン  を介してアクセスできます。



指示記号アイコン

指示記号を使用すると、スコア内で1つの小節から別の小節にジャンプできます。

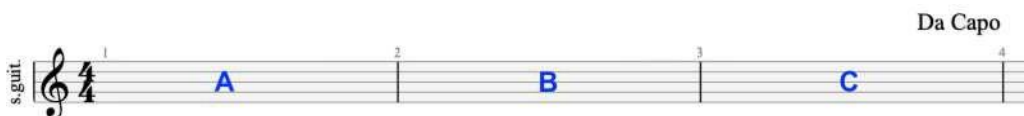
そのためには、スコアにいくつかのターゲットとジャンプ情報を配置する必要があります。



指示記号ウィンドウ

## ダカーポ

ダカーポジャンプは、スコアの最初に戻らなければならないことを示しています。



ダカーポの例

再生順序: A-B-C-A-B-C

スコアにアナクロウス(ピックアップバー)が含まれている場合、2番目の小節にジャンプし、最初の小節は1回だけ再生されることに注意してください。

## ダル・セーニョ

Dal Segnoジャンプは、Da SegnoまたはD.Sとも呼ばれ、2つのドットの間に取り消し線が引かれたSで表されるSegnoターゲットのある小節を指します。

したがって、最初のパスではSegno記号を無視し、DalSegnoの言及に遭遇したらすぐにその記号に戻る必要があります。

次の例では、Segnoターゲットが小節Bの上に配置され、DalSegnoが小節Cの上にジャンプしています。

ダル・セーニョの例

再生順序は次のとおりです。A-B-C-B-C

## Dal Segno Segno

Dal Segnoジャンプと同様に、Dal Segno SegnoジャンプはSegno Segnoターゲットのあるバーを指します。セーニョジャンプがすでに行われている場合、またはセーニョジャンプがない場合、ジャンプが行われます。

Dal Segno Segno の例

再生順序:A-B-C-B-C

繰り返されるセクション内では、ジャンプは最後のパス中に行われることに注意してください。

## ダコーダ

コーダの記号は、曲の最後の部分を示しています。イントロではなく、これがエンディングです。

このセクションは、1つまたは複数の小節で構成されており、スコアの残りの部分から切り離されています。

Da Codaアノテーション(またはAl Coda、To Coda)が付いたCoda記号に移動するように示されています

したがって、Da Codaジャンプは、Coda記号の付いた小節を指します。



Da Coda の例

再生順序:A-C

小節Aの上のDaCodaアノテーションは、小節Cにジャンプすることを示しているため、小節Bは無視されます。

繰り返されるセクション内では、ジャンプは最初のパス中に行われることに注意してください。

Da Codaジャンプは有効になり、「Al Coda」命令を使用したジャンプによって以前に有効化された場合にのみ解釈する必要があります。スコアに「Al Coda」命令がない場合は、最後に遭遇したときに自動的に有効になります。

## Da Double Coda

上記のDa Codaを参照してください。



Da Double Coda の例

再生順序:A-C

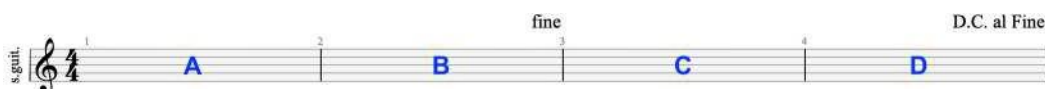
## フィーネ

フィーネはスコアの実際の終了を示し、通常はダ・カーポと連携して機能します。



Fine settings

すでにジャンプしている場合は停止します。



フィーネの例

再生順序は次のとおりです。A-B-C-D-A-B

## その他

セーニヨは一般的に後方ジャンプに使用され、コーダは前方ジャンプに使用されます。

音楽文学では、ダル・セーニヨまたはダコーダジャンプなしでセーニヨまたはコーダの記号に遭遇することはありません。

「Al Fine/Al Coda / Al Double Coda」を使用すると、次のパスでFine / Coda /Double Codaの解釈が強制されます。それがないと、最後の発生が解釈されます。

さまざまな例や状況が考えられます。詳細については、音楽理論の本を参照してください。

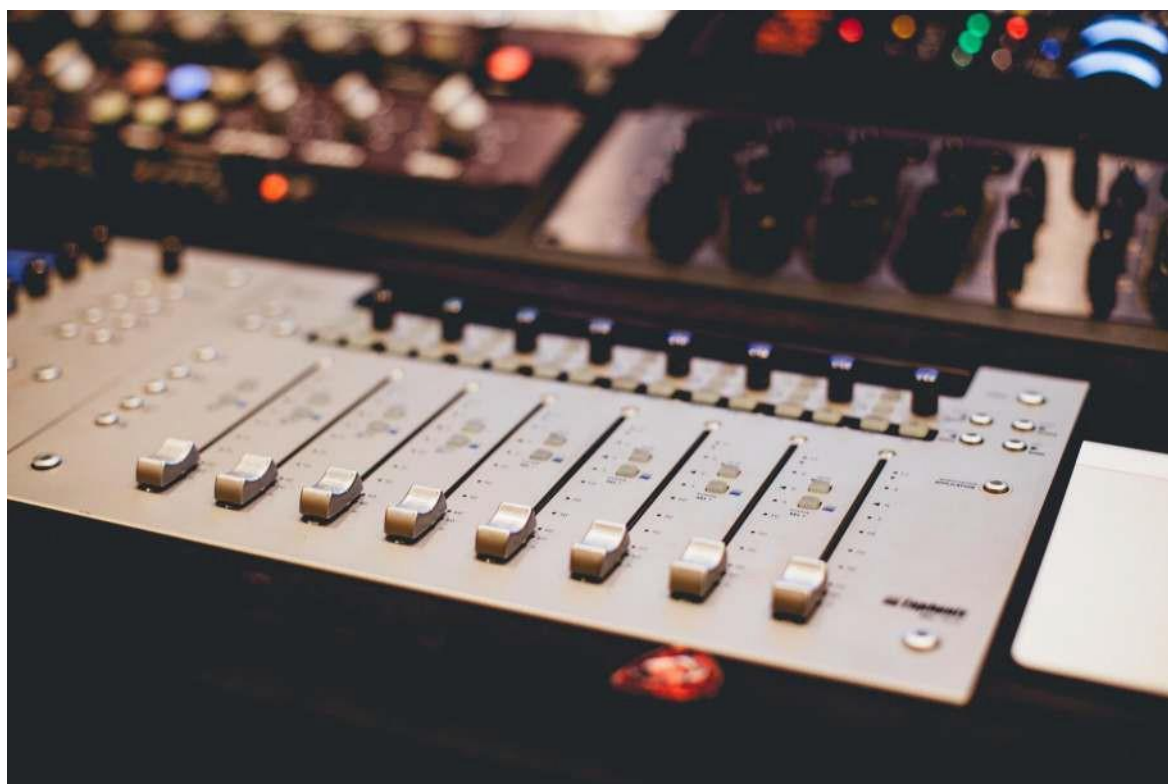




## 第5章

# Guitar Proのオーディオ

オーディオ設定の扱い方を学ぶことは、もちろんGuitar Proでは不可欠です。サウンドバンクの管理からスコアのカスタマイズ、新しいオーディオトラック機能の発見まで、この次の章を参照することで、Guitar Proのオーディオ構成に関して知っておく必要のあるすべてを学ぶことができます。



*Drew Patrick Miller ( <https://unsplash.com/@drewpatrickmiller> )*


## スコア再生

Guitar Proは、スコアの学習を容易にするように設計されています。多くの再生オプションが利用可能です。

### 再生を開始する

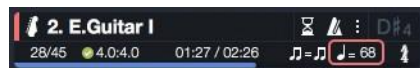
スコアの再生を開始するには、[サウンド]メニューから利用できる再生オプションだけでなく、ショートカット `Space` (スペースバー)、またはツールバーの再生オプションを使用することもできます。これらの同じアクションにより、再生を制御できます。

カーソルがあるところから再生が始まります。スコアの特定の部分のみを再生したい場合は、最初にマウスを使用してこの特定のセクションを選択する必要があります。

ツールバーの再生ボタン: 

### テンポ

[編集]> [オートメーション]> [オートメーションの編集]メニューを使用すると、オートメーションウィンドウが開き、初期テンポを定義できます。同じウィンドウから、テンポ変更をプログラムすることもできます。



テンポ設定へのアクセス

このウィンドウには、ウィンドウの上部にあるツールバーから、LCD画面のテンポをクリックしてアクセスすることもできます。これは、再生中に実際の現在のテンポが表示される場所でもあります。



テンポオートメーションダイアログ

テンポに小数を使用することもできることに注意してください(たとえば、100.5 bpm)。

## 再生速度

Guitar Proを使用すると、最初に設定したものと異なるテンポでスコアを演奏することができます。これは練習に非常に役立ちます。

ツールバーにある速度設定アイコンからこれらのオプションにアクセスします。



相対速度アクセス

事前定義された係数速度、事前定義されたbpmテンポを選択するか、選択した値を設定します。

これらのオプションを使用すると、ファイルを変更せずに再生を高速化または低速化できます。

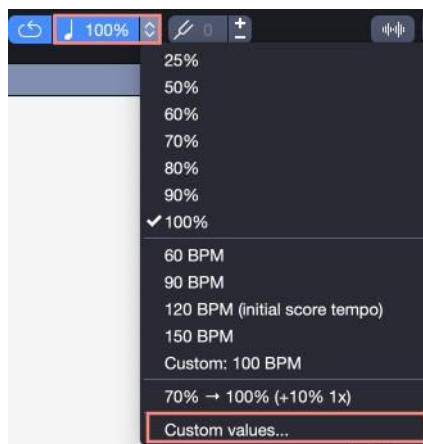
この機能は、青色で表示されている限り有効になります。同じボタンを選択するだけで、適用された設定が無効になり、元のテンポに戻ります。

## 相対速度

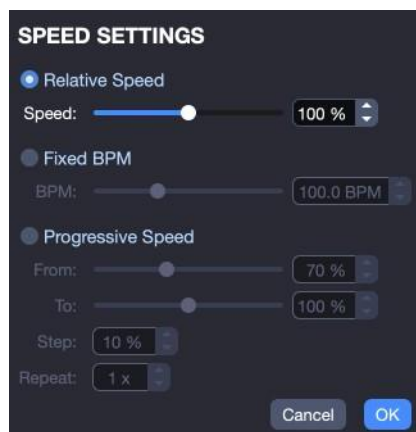
相対速度オプションを使用すると、現在のテンポに異なる速度係数を割り当てることができます。

速度設定アイコンを選択すると、デフォルトで7つの異なる係数のリストが利用可能になります。

このリストは25～100%ですが、この相対速度の値は、[速度設定]ウィンドウから10%～300%の間でカスタマイズできます。



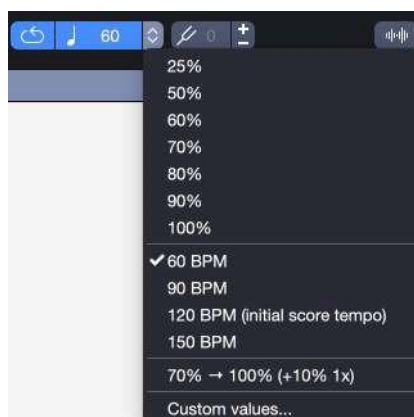
速度設定へのアクセス



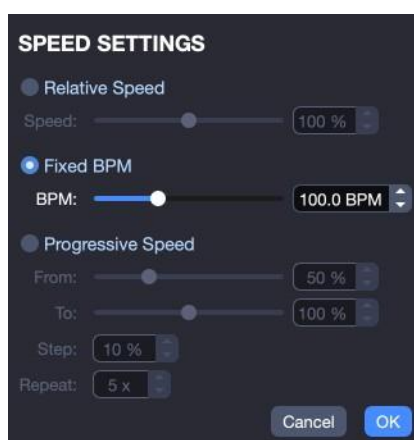
相対速度設定

## 固定BPM

固定テンポオプションを使用すると、テンポのオートメーションが適用されている場合でも、スコア全体を同じ速度で再生できます。



デフォルトでは、5つの事前定義されたbpmテンポ（現在のテンポを含む）のリストを使用できます。この固定bpm値は、10～300bpmの間でカスタマイズすることもできます。



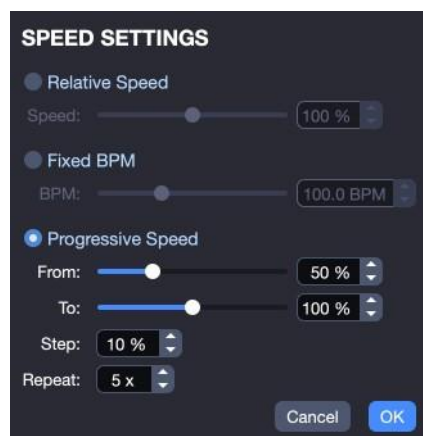
固定BPM

スコアにオーディオトラックが含まれている場合、固定テンポオプションは使用できないことに注意してください。

## 速度を上げる再生

速度を上げる再生（またはスピードトレーナー）オプションを使用すると、リピートごとにスコアの全体的なスピードを上げることができます。

開始値と終了値（10～300%）、繰り返し回数、適用するステップ係数を選択します。



Progressive speed settings

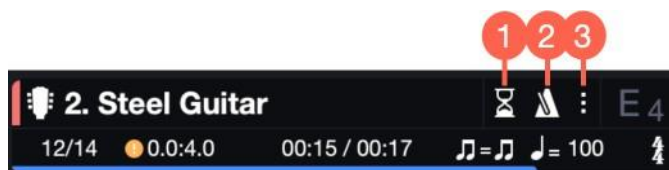
スコアの特定のセクションをループするには、再生を開始する前にマウスでこの特定の領域を選択し、ツールバーからループアイコンがアクティブになっていることを確認する必要があります。

## ビジュアルメトロノームとカウントイン

サウンド>メトロノームメニューから、再生中にメトロノームをアクティブにすることができます。

メニューの[サウンド]>[カウントダウン]を使用すると、再生を開始する前に1つまたは複数の小節のカウントダウンを再生できます。これにより、演奏する前に楽器をしっかりと把握できるだけでなく、正しいリズムで開始するためのテンポを測定することもできます。

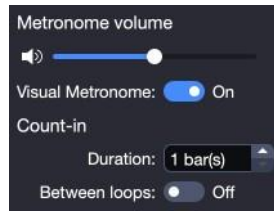
メトロノームとカウントダウンは、ツールバーの中央にあるLCD画面を介して簡単に有効化/無効化できます。



1. カウントインのオン/オフを切り替えます
2. メトロノームのオン/オフを切り替えます
3. 設定

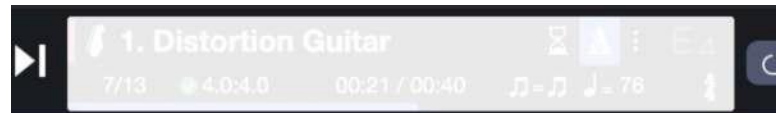
設定アイコンから、音量、カウントダウンの期間を設定するだけでなく、ループ間のカウントダウンを有効にすることもできます。

これらの設定からビジュアルメトロノームを有効化できるようになりました。



設定

上部パネルで毎回フラッシュとして表示され、カウントダウン中に表示することもできます。




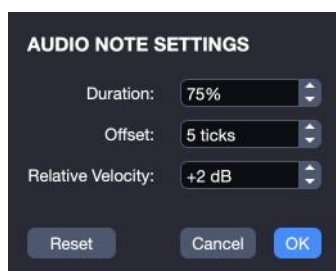
ビジュアルメトロノームのフラッシュ

ビジュアルメトロノームの場合のみ、メトロノームボリュームを0に設定するだけです。

## オーディオノートの設定

Guitar Proを使用すると、特に音符またはスコア内の音符の選択にリンクされているいくつかのオーディオ設定を適用できます。

オーディオノート設定ウィンドウには、[ノート]>[オーディオノート設定]メニューまたは  キーボードショートカットからアクセスできます。



オーディオノート設定

このウィンドウから、スコアで以前に選択した1つまたは複数のノートの持続時間、オフセット、相対速度を変更できます。

### 持続時間

各ノートの長さは、編集したノートの値(全音符、二分音符、四分音符など)によって定義されます。デフォルトでは、各ノートの割合は100%です。このオプションを使用すると、選択したノートまたはノートのグループの持続時間を25%から1200%に増減することで変更できます。

### オフセット

このオプションを使用すると、ノートまたは選択範囲が再生される瞬間をオフセットし、参照した拍の少し前または後に再生することができます。

グレースノートは自動的に次のノートの後に続き、独自の設定がないことに注意してください。アルペジオも変更できません。

### 相対速度

このオプションから選択した相対速度を増減します。デフォルト値は0dbです。1dbから15dbに増減すると、スコアの他の音符よりも選択音が大きくなったり小さくなったりします。

[リセット]ボタンを使用すると、選択をデフォルト値にリセットできます。



## サウンドエンジン

Guitar Proでは、RSEサウンドとMIDIサウンドをミックスすることができます。つまり、一部のトラックをRSEモードで再生し、他のトラックをMIDIモードで再生し、同じスコアで再生することを決定できます。

RSEおよびMIDIオプションは、トラックインスペクターから直接、トラックごとに有効または無効にできます。時間を稼ぐために、これはすべてのトラックに対して一度に以下から達成できます。

- サウンド>すべてのトラックをMIDIメニューに切り替えます。
- サウンド>すべてのトラックをRSEメニューに切り替えます。

ハードウェア構成によっては、レイテンシを正または負に調整する必要がある場合があります。そのため、RSEと十分に同期していることを確認してください。この設定は、[ファイル]> [設定]メニュー (Windows) または Guitar Pro 8 > [設定]メニュー (macOS) から構成できます。[設定]ウィンドウで、[オーディオ/MIDI]タブを選択します。

## サウンドボード

サウンドボードは、グローバルビューの左側、ユーザーインターフェイスの下部にあります。楽器、音量、パノラマなどのトラックのオーディオパラメータを設定できます。これらのパラメータはスコアの初期設定に対応していますが、スコアの任意の場所に変更を追加できます。





サウンドボードのトラック

1. トラックアイコン
2. トラック名
3. マルチトラックモードでのトラックの可視性
4. ミュートトラック
5. ソロトラック
6. トラックボリューム
7. トラックボリュームオートメーション
8. トラックパン
9. トラックパンオートメーション
10. トラックイコライザー

オートメーションボタン(7.および9.)をクリックして、トラックのボリュームとパンのオートメーションを有効または無効にします。



## ソロとミュートのオプション

サウンドボードには、トラックごとにソロオプション  (ヘッドフォンで象徴)とミュートオプション  (取り消し線のスピーカーで象徴)が含まれています。これにより、1つまたは複数のトラックを(他のトラックなしで)ソロで再生したり、1つまたは複数のトラックをミュートしたりできます。

- 1つまたは2つのトラックだけを聴きたい場合は、これらのトラックにソロモードを適用する方が簡単です。
- 一方、1つまたは2つのトラックだけを聞きたくない場合(たとえば、自分で再生する場合)は、ミュートオプションを使用する方が簡単です。

## イコライザー

イコライザーはサウンドボードから直接アクセスでき、必要に応じてトラックをセットアップできるだけでなく、楽器の種類ごとに事前定義されたプリセットを充電することもできます。選択すると、プリセットがトラックに直接適用されます。



## 現在のトラックにフォーカス/フォーカスを解除

現在のトラックのフォーカス/フォーカス解除オプションは、マスタートラックのサウンドボードの下部、ミュート/ソロボタンの下にあります。



このオプションは、その名前が示すように、スコア内の他のトラックと比較して、選択したトラックのフォーカスを合わせたり、フォーカスを外したりすることができます。

ノブを右に回してフォーカスを強調すればするほど、選択したトラックが強調表示され、他のトラックの音量が下がります。

ノブを左に回すほど、選択したトラックがスコア内の他のトラックから後退します。したがって、選択したトラックの音量は小さくなります。

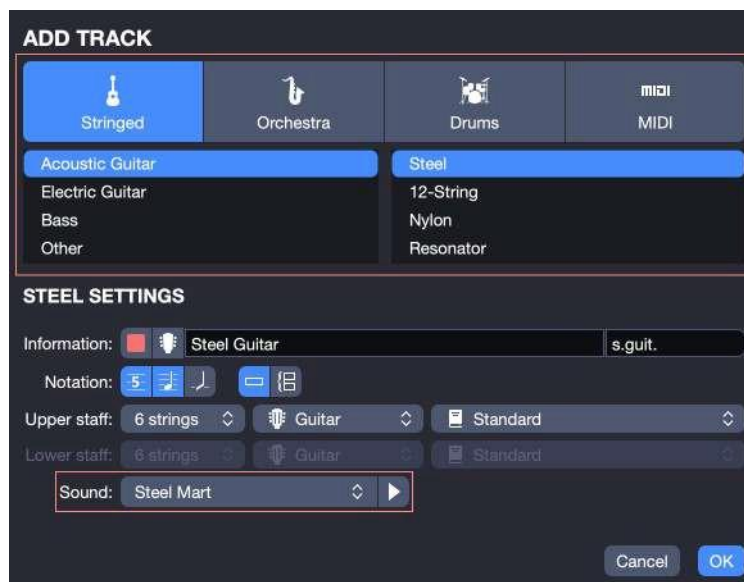
## トラックサウンド

Guitar Proでは、トラックのオーディオ設定が完全に刷新されました。

サウンドは、サウンドバンク(楽器)とエフェクトチェーンで構成されています。バンクは、楽器の生の「プラグを抜いた」音を選択することができます。次に、一般に数個のエフェクトペダルと1個のアンプで構成されるエフェクトチェーンがバンクに適用され、この組み合わせによって完全なサウンドが生成されます。

### トラック作成時のサウンドの設定

トラックを作成すると、ウィザードウィンドウがポップアップします。このウィンドウでは、デフォルトのサウンドを適用するインストゥルメントテンプレートを選択できます。このウィンドウから、トラックに別のサウンドを選択することができます。



トラック作成時のサウンドの設定

トラックが作成されると、トラックインスペクタからサウンドオプションを再度見つけることができます。

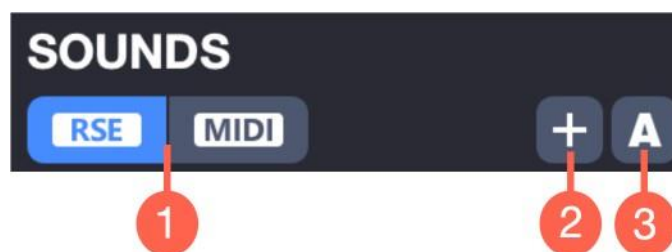


Sound section from the Track Inspector

## トラックインスペクタで音を設定する

1つのトラックには、サウンドのオートメーション(サウンドの変更)を可能にするために複数の異なるサウンドを含めることができ、トラック全体のさまざまな場所からのサウンドを含めることができます。たとえば、トラックがクリーンなギターサウンドで始まり、スコアの途中で歪んだサウンドが得られる場合があります。

### ヘッダ



サウンドヘッダ

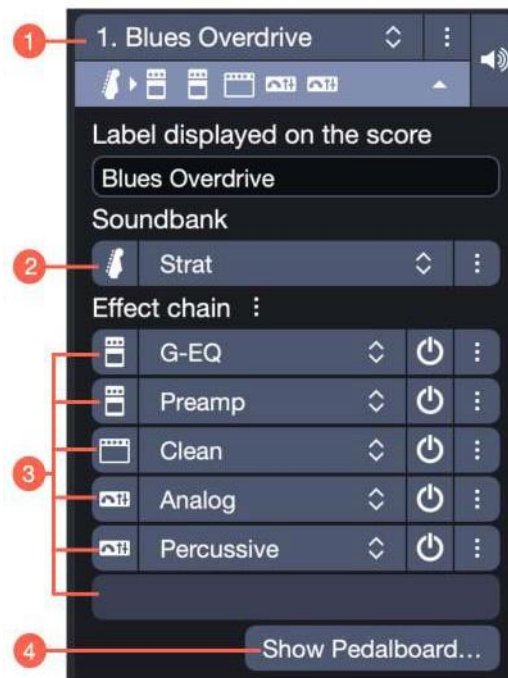
1. RSEとMIDIサウンドエンジンを切り替えます
2. サウンドを追加または複製します
3. オートメーションウィンドウにアクセスし、さまざまなサウンドの変更を設定します(以下を参照)

## 単一の音



1. サウンドライブラリへのアクセス
2. サウンドオプション(コピー、ペーストなど)
3. サウンドをロックします(つまり、すべてのオートメーションを無視して、このサウンドを引き続き使用します)
4. サウンドの詳細を表示/非表示

[表示/非表示]ボタンをクリックすると、サウンドの詳細が表示されます。

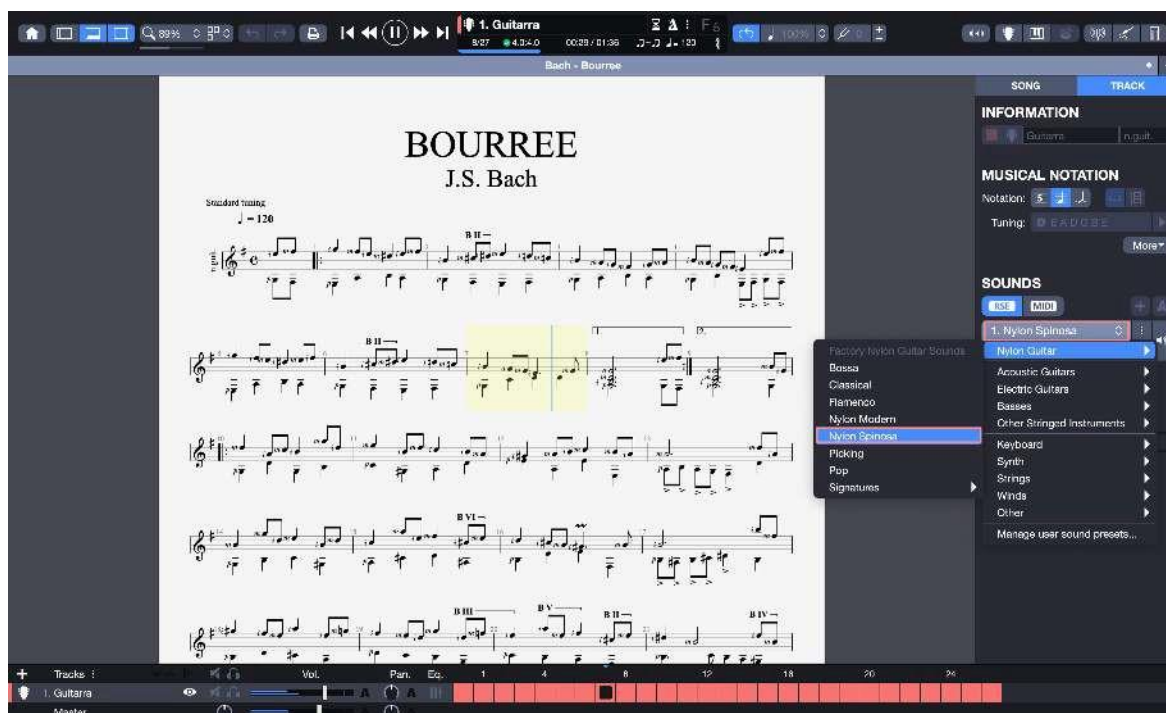


1. 音が変わる楽譜に表示されるテキスト
2. サウンドバンク
3. サウンドバンクに適用されるエフェクト
4. ペダルボードへのアクセス

## 別のサウンドを選ぶ

サウンド名を選択して、利用可能な数百のサウンドの中から別のサウンドを選択します。各カテゴリの標準サウンドは最初のメニューに一覧表示されますが、[署名]サブメニューでは、最高水準の音楽からインスピレーションを得た何百もの追加サウンドにアクセスできます。

再生が開始されると、使用可能なサウンドのリストを確認し、再生が継続している間、マウスオーバーで各サウンドがどのようにレンダリングされるかを聞くことができます。サウンドを選択するだけで、トラックに適用できます。



再生中のナイロンスピノサ サウンドのプレビュー

## ラベル

タイトルは、このサウンドをサウンドの変更を使用した場合にスコアに表示されるものです。デフォルトでは、このタイトルはサウンドと同じ名前ですが、更新することをお勧めします(たとえば、サウンドをディストーションサウンドに変更する場合は、「w / disto」)。

## バンク

自分のバンク名を選択することで、このサウンドに他のバンクを選択することができます。

バンクアイコン(名前の左側)をクリックすると、この特定のバンクパラメータ(モノラル/ステレオおよびマイク)を設定できます。



サウンドバンク設定

1. インструメントの設定
2. インструメントライブラリ
3. バンクオプション

## エフェクトチェーン

トラックには6つの異なるエフェクトスロットがあります。エフェクトを受けるスロットまたは空のスロットを選択して、追加するエフェクトを選択します。



エフェクトスロット

1. エフェクト設定
2. エフェクトライブラリ
3. エフェクトバイパス(オン/オフ)
4. エフェクトオプション

スロットの右側にある[オプション]ボタンを選択して使用できる[下へ/上へ移動]メニューを使用して、他のスロットにエフェクトを設定できます。最後に、この同じ[オプション]ボタンからエフェクトをコピー/貼り付け/削除できます。

Guitar Proのエフェクトライブラリには、アンプ、ペダル、マスタリングDSPエフェクトが含まれています。詳細については、付録の完全なリストを参照してください。

エフェクトを選択するとき、またはこのエフェクトのアイコン(エフェクト名の左側)を選択すると、設定ウィンドウがポップアップし、このエフェクトの設定を変更できます。





エフェクト設定

右側にある電源ボタン(バイパス)を使用して、各エフェクトを有効または無効にすることができます。

## ペダルボード

ペダルボードには、トラックおよびソングインスペクターのエフェクトチェーンセクションの下にある[ペダルボードの表示...]オプションからアクセスできます。



ペダルボードへのアクセス

現在のトラックとマスタリングの両方で使用できます。

ペダルボードは、エフェクトチェーンセクションに表示される要素の複製です。これは、現在のトラックに最大6ペダル/アンペア、マスタリングに最大3ペダル/アンペアを表示して使用できることを意味します。

ペダルボードは、インスペクタで適用されるサウンドに固有のものであり、トラックに選択されたサウンドによって異なります。

同じトラックでも音が異なるため、ペダルボードも異なります。

次の図で、ペダルボードウィンドウのさまざまなオプションを確認してください。



ペダルボードウィンドウ

1. マスタリングまたは現在のトラックのペダルボードを表示します
2. 音を変えます。現在のトラックの場合のみ、および他のサウンドが以前にトラックに追加されている場合
3. ペダルの挿入/追加
4. 選択したペダルを左または右に動かします
5. 選択したペダルをコピーします
6. クリップボードからペダルを貼り付けます
7. 選択したペダルを複製します
8. 選択したペダルを削除します
9. 幅を合わせます
10. ペダルブラウザの表示/非表示
11. エフェクトカテゴリを変更します
12. ズームイン/ズームアウト(ペダルブラウザ)

## ペダルボード内のペダルとエフェクトの管理

ペダルボードにペダル/アンプを追加または削除するには、いくつかの方法があります。

- トラックまたは曲インスペクタのエフェクトチェーンセクションから
- ペダルの追加または削除オプションを使用して、ペダルボードウィンドウのツールバーから
- 以下に示すように、ペダルブラウザから要素をドラッグアンドドロップします。



ペダルのドラッグアンドドロップ

ペダルを削除するには、ペダルボードから削除する要素を選択し、ウィンドウの外側またはペダルブラウザにドラッグするだけです。

ペダルを選択すると、キーボードの削除キーを使用することもできます。

ペダルの1つを右クリックすると、使用可能なペダル/アンプのリストが開き、選択したアイテムを変更できます。

マウスを使用して、ペダルボードでペダルの順序を並べ替えることができます。

エフェクトチェーンセクションに表示されるペダルと同様に、ペダルボードの各要素はカスタマイズ可能です。

物理的なペダルやアンプの場合と同じように、ニーズに合わせて各ペダルのさまざまなノブ、コントロール、オン/オフスイッチを調整、設定、および有効にできます。



ペダル設定

さらに、各アイテムのプリセットのリストを利用できます。[プリセット]オプションを選択してアクセスします。

最後に、ペダルとアンプの変更はリアルタイムで適用されるため、進行中の場合は再生中に聞くことができます。

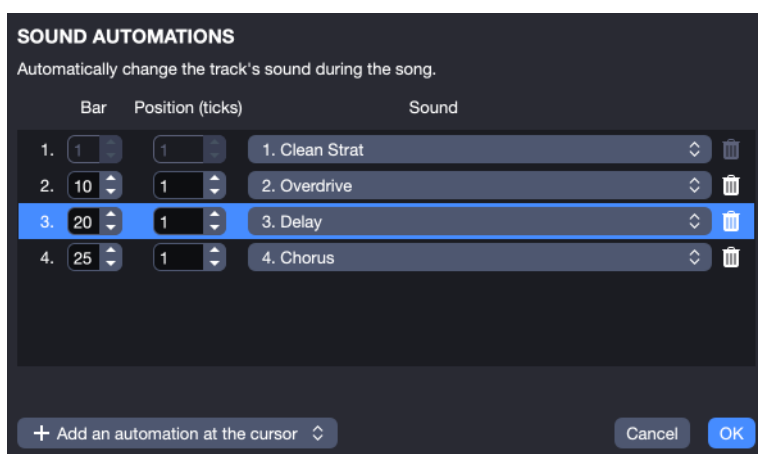
“ ペダルボードは、RSEトラックを使用してのみ使用できます。MIDIでは利用できません。必要に応じて、サウンドメニューからトラックを変換できます。

## サウンドチェンジを挿入する

トラックの好きな場所に簡単にサウンドチェンジを挿入できます。

まず、トラックにサウンドを追加したことを確認してください(上記のヘッダセクションを参照)

次に、[編集]>[サウンド]>[サウンドのオートメーション]メニューからサウンドのオートメーションウィンドウを開くか、トラックインスペクタの[A]ボタンを使用します。



サウンドオートメーションウィンドウ

カーソルで[オートメーションの追加]を選択し、適用するサウンドを選択します。必要に応じて、サウンドチェンジの位置を更新します。

[編集]>[サウンド]>[サウンド名]を使用して、カーソル位置からサウンドを変更することもできます。サウンド名は、以前にトラックインスペクタ(サウンドセクション)から作成したサウンドの1つです。

## サウンドを強制する

カーソルの位置に関係なくトラックでサウンドを強制的に使用する場合は、このサウンドのパッドロック/スピーカーアイコンを使用できます(トラックインスペクタの[サウンド]セクションから)。

## サウンドプリセット

### ユーザーサウンドプリセットの保存

サウンドヘッダの名前のすぐ横にある[オプション]ボタンを使用すると、[ユーザーのサウンドプリセットとして保存]メニューから独自のサウンドプリセットを保存できます。



サウンドオプションメニュー

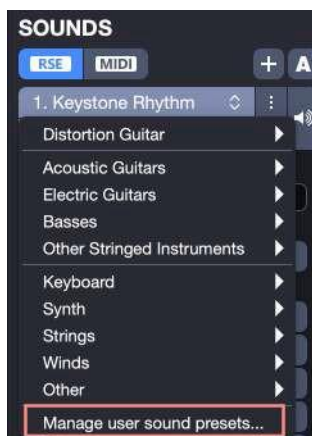
次に、サウンドに名前を付け、ファミリーと楽器のタイプに影響を与えて、トラックインスペクタから簡単に取得できるようにする必要があります。あなたのサウンドは、各カテゴリで利用可能なサウンドのリストとともにリストされます。



ユーザープリセットとしてサウンドを保存する

## サウンドプリセットの管理

サウンドプリセットは、実際にはストレージ上のファイルです。これらのプリセットを管理するには、サウンドヘッダの[サウンドライブラリ]ボタンをクリックし、[ユーザーサウンドプリセットの管理...]メニューをクリックします。



サウンドプリセットフォルダを開く

ファイルエクスプローラが正しいフォルダで開きます。サウンドは、カテゴリ、ファミリー、および楽器によって分類されます。

## OS フォルダパス

Windows %APPDATA%/Arobas Music/guitarpro7/My Sound Presets

macOS ~/Library/Application Support/Arobas Music/GuitarPro7/My Sound Presets



サウンドフォルダ階層

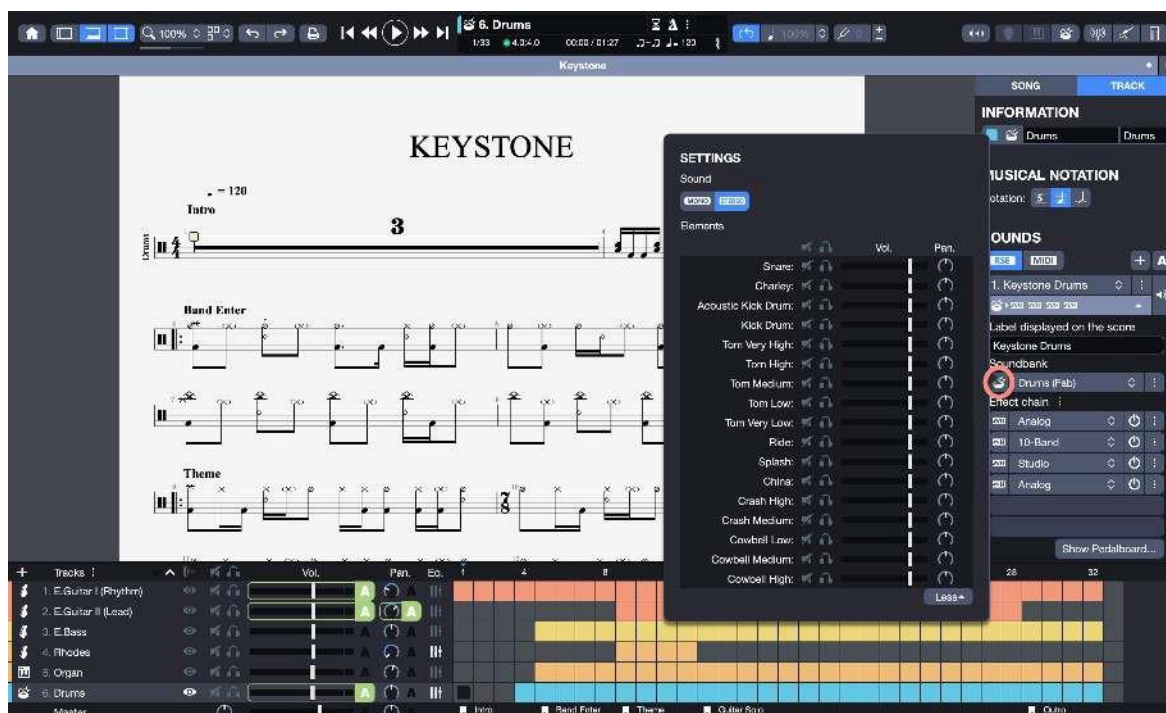
デフォルトでは、フォルダはありますが、ユーザープリセットがまだないため、空です。

このフォルダを変更すると、Guitar Proプリセットリストに自動的に影響します。ファイルを削除してプリセットを削除したり、他のコンピュータからプリセットをコピーして貼り付けたりして、自分のGuitar Proでそれらにアクセスすることができます。



## ドラムミックス

以下に示すように、ドラムトラックのバンク設定アイコンからドラムミックスウィンドウにアクセスします。



ドラム設定にアクセスする

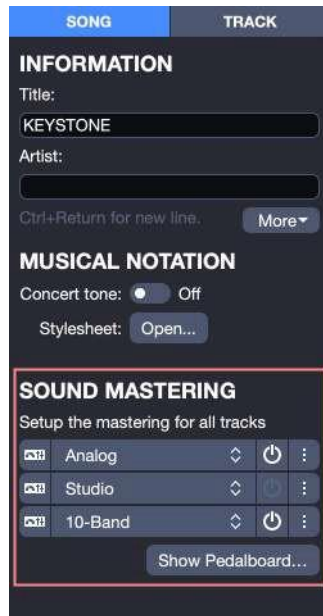
このウィンドウから、次のことができます。

- ドラムトラックの一部の要素を分離またはミュートします
- リストで使用可能な各要素のボリュームまたはパンレベルを設定します
- ドラムトラックをモノモードまたはステレオモードで再生することを決定します。

これらの設定には、RSETトラックを使用してのみアクセスできることに注意してください (MIDIトラックは使用しません)。

## スコアサウンド

スコアの出力音は、いわゆるマスタリングによって異なります。マスタリングは、スコアのサウンドに適用される最終的な処理です。これらの設定には、スコアインスペクタからアクセスできます。



Guitar Proでは、マスタリングは3つのエフェクトを次々に適用して行われます。



サウンドマスタリング

1. コンプレッサー/リミッター
2. リバーブ
3. イコライザー
4. ペダルボードへのアクセス

3つのスロットは、トラックエフェクトスロットと同様に機能します。ただし、マスタリングの場合、各スロットのライブラリはスロットのタイプに制限されます。



サウンドマスタリング

1. エフェクト設定
2. エフェクトライブラリ
3. エフェクトバイパス(オン/オフ)
4. エフェクトオプション

右側にある電源ボタン(バイパス)を使用して、各エフェクトを有効または無効にすることができます。

# MIDI

## 定義

MIDI (Musical Instrument Digital Interfaceの略) は、さまざまな電子楽器、コンピューター、その他の関連する音楽およびオーディオデバイスが相互に接続および通信できるようにする通信プロトコルを説明する技術標準です。MIDIファイルには、音符、リズム、テンポ、楽器など、スコアを正確に説明する情報が含まれています。

生成するサウンドの品質は、機器 (サウンドカード、実際のシンセサイザー、仮想シンセサイザー) によって異なります。プログラムは、ピッチと持続時間に関する情報を機器に送信して、その情報を次のように変換するだけなので、Guitar Pro 自体には依存しません。

同様に、Guitar Pro で利用可能な楽器のリストは、一般的なMIDI基準によって定義されており、特定の機器を使用しない限り拡張できません。

## MIDI出力

Guitar Pro は、最大4つの同時MIDIポートを使用できます。これらのポートのそれぞれに異なるMIDIデバイスを割り当てることができます。

ポート1に最適なMIDIデバイスを選択することをお勧めします。これは、Guitar Pro で新しいトラックが作成されるときにデフォルトのデバイスとして設定されるためです。

スコアにMIDI再生を適用するには、[サウンド] > [すべてのトラックをMIDIに切り替える] メニューに移動するか、トラックインスペクタから選択したトラックのMIDIオプションを選択します。これは、RSEトラックをMIDIトラックとミックスする可能性を提供します。



現在のトラックのMIDIサウンドを有効にする

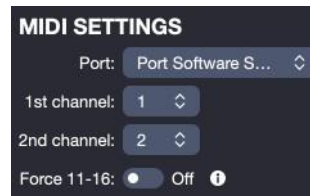
最終的には、スコアの開始時と作成時に、すべてのトラックに対してMIDIモードを強制することができます。これを行うには、[設定] の [一般] タブに移動し、[MIDIで再生エンジンを固定する] オプションを選択します。



トラックインスペクタのMIDIサウンド

## ポートとチャンネル

インストゥルメントパネルでは、各トラックに使用するポートとチャンネルを選択できます。



インスペクタでのMIDIチャンネル設定

デフォルトでは、Guitar Proは、エフェクトの再生を改善するために、すべてのトラックに2つのチャンネルを割り当てます(エフェクトは、効果のないノートに影響を与えないように、別のチャンネルで再生されます)。2つのトラックが同じポートで同じチャンネルを使用している場合(リストをロールダウンしてトラックの番号を取得)、それらのオーディオプロパティ(機器、音量、パン)は関連付けられます。したがって、スコアに多数のトラックが含まれている場合は、トラックごとに1つのチャンネルのみを使用することをお勧めします。

慣例により、パーカッショントラックは常にチャンネル10(MIDI規格)に割り当てられます。11-16ch固定オプションを有効にして、Guitar Proが特定のトラックの弦ごとに1つのMIDIチャンネルを使用するようにすることができます(これは、同じ拍に複数の異なるバンドがある場合に便利です)。

“

トラックをMIDIに切り替えることで、これらの設定をトラックごとに変更することができます。新しいオプションがトラックインスペクタに表示され、ポートとチャンネルを変更できます。

## MIDIキャプチャ

[サウンド]>[MIDIキャプチャ]メニューでは、MIDI機器(キーボード、ギター、および正しく構成されたMIDIコントローラーなど)を使用して、スコアノートをノートごとにキャプチャできます。

ただし、リアルタイムのキャプチャではないことに注意してください。編集は一度に1拍ずつ作成されます。

[サウンド]>[オーディオ/MIDI設定]に移動して、MIDIオプションを設定します(Midiを参照)。



MIDI設定

このメニューから、使用するMIDIデバイスを選択(およびその接続を確認)、キャプチャの感度を調整(2つのノートを分離するための遅延)、チャンネル検出と弦割り当ての設定を変更できます。

## ライン入力

Guitar Proは、オーディオインターフェイス(サウンドカード)を介してギターを接続し、多数のオーディオプリセットと利用可能なサウンドバンクを介してトラックのエフェクトモデルを使用してソフトウェアで演奏するのを聞くことができます。

ギタリストの役割を十分に果たしながら、Guitar Proで曲に沿って演奏することができます。このために、お好みのギタートラックを選択してください。サウンドボード(グローバルビューの左側)で使用可能な[ミュート]オプションからこのギタートラックをミュートします。ギターを接続し、[ライン入力]オプションを有効にしたら、再生を開始します。スコアは再生されますが、ギタートラックは無音のままです。あなたは今、あなた自身のギターを使ってこのギタートラックを演奏しなければなりません。

演奏は、ギタートラックに適用された事前定義されたサウンドを使用して、待ち時間なしでリアルタイムでGuitar Proで即座に再現されます。トラックに音の変化がある場合、これはカーソルの位置に応じて自動的に適用されます。

## 接続

オーディオインターフェイスをコンピュータに接続する必要があります。外部デバイス(USBまたはThunderBoltで接続)または内部デバイス(PCIまたはPCI-eに接続されたオーディオカード)の場合があります。

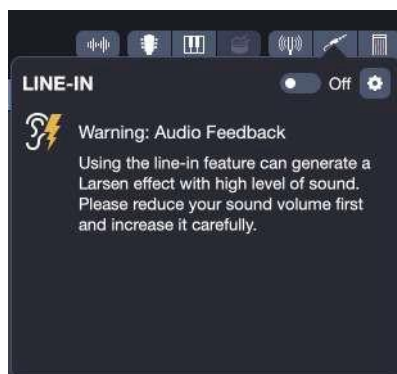
ジャックケーブルを使用して、ギターをオーディオインターフェイスに接続します。正しい設定を行うには、オーディオインターフェイスのマニュアルを読む必要がある場合があります。

外部スピーカーまたはヘッドフォンをオーディオインターフェイスに接続します。コンピュータのスピーカーを使用することもできます。



ライン入力接続

## オーディオ入力設定



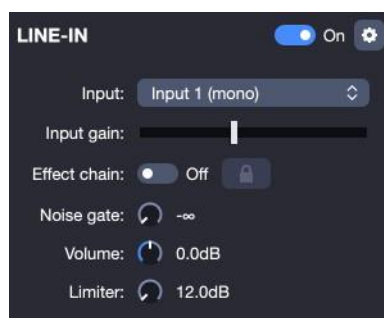
ライン入力ポップアップ、オフ状態

ツールバーの右側にある[ライン入力]アイコンを選択します。

歯車をクリックして、サウンドカードにオーディオ設定からのオーディオ入力があることを確認します（[設定]ウィンドウの[オーディオ/ MIDI]タブ）。

“

強力なフィードバックが聞こえる場合があります。アプリケーションの提案に従って音量を下げます。



ライン入力ポップアップ、オン状態

オプションを慎重に有効にします。ライン入力が有効になったら、サウンドカード（ギターを接続したもの）に適したオーディオ入力を選択する必要があります。

次に、いくつかの特定の設定を適用できます。

- **入力ゲイン**: サウンドカードの出力ゲインを増減できるため、サウンドのレンダリングを調整できます。
- **エフェクトチェーン**: トラックのエフェクトチェーンを使用するかどうかを選択できます。たとえば、Guitar Proエフェクトの代わりにエフェクトシミュレーターを使用する場合は、チューニングのためにそれを無効にすることをお勧めします。



- **ノイズゲート**:この設定により、ギターが接続されているが演奏していないときにバックグラウンドサウンドを防ぐことができます。このオプションを設定するには、背景音が消えた(再生せずにギターが差し込まれた)ことに気付くまで、ポテンシオメーターをゆっくりと上げる必要があります。
- **ボリューム**:一般的なミックスでライン入力機器の出力ボリュームを調整できます。
- **リミッター**:一定の制限を超える音量を下げることで、フィードバック効果を防ぐことができます。

エフェクトチェーンは、トラックインスペクタからいつでも変更できます。使用後は、[ライン入力]オプションをオフにすることを忘れないでください。そうでない場合は、コンピュータのサウンドが影響を受ける可能性があります(Guitar Proは、ギターからのオーディオ信号を処理し続けるため、ノイズが聞こえる可能性があります)。

“ ライン入力機能を最大限に活用し、最適に使用するには、オーディオ入力とオーディオ出力の両方に同じサウンドカードを使用することを強くお勧めします。

## ライン入力機能によるロックされたサウンド

ライン入力機能を使用して、サウンドとエフェクトチェーンをロックすることができます。そうすることで、トラックやファイルを変更した場合、またはファイルを閉じた場合でも、サウンドが維持されます。

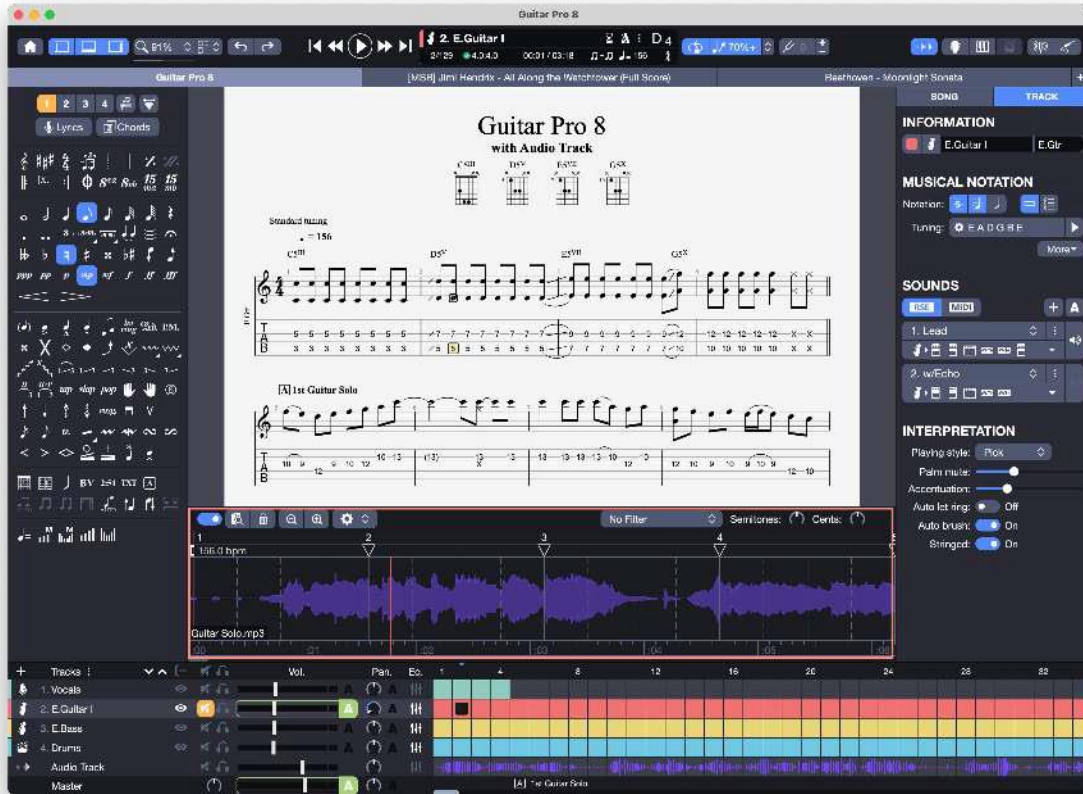
[ライン入力]ウィンドウのオプションから使用できる[ロック]アイコンを選択します(ロックは青色で表示されます)。ロックオプションが有効になっている場合、ツールバーの[ライン入力]アイコンにもロックが表示されることに注意してください。

[ライン入力]ウィンドウのオプションからもう一度ロックを選択して、ロックを無効にします。ロックを解除すると、現在のトラックのエフェクトチェーンが適用されます。

[エフェクトチェーン]オプションをオフにしても、またはライン入力(オン/オフ)を無効にしても、ロックは有効なままであることを注意してください。ただし、Guitar Proを再起動すると、ロックは有効ではなくなります。

## オーディオトラックの追加

オーディオトラック機能を使用すると、オーディオファイルをGuitar Proに直接インポートして、ファイルに統合できます。



インポートしたオーディオトラックは、GuitarProでスコアを段階的に書き写すのに役立つサポートとして使用できます。

しかし、この機能の関心はそれだけではありません。実際、利点は複数あります。ここにいくつかの例を示します。

- **ボーカルトラックを追加します。** トランスクリプションのヘルプに加えて、オーディオトラック機能を使用して、スコアにボーカルトラックを追加し、ファイルに実際の音声を追加することができます。
- **バックアップトラック。** オーディオトラックはバックアップトラックとして使用できます。
- **ミキシングヘルプ。** 現在のトラックのフォーカス/アンフォーカス機能と相まって、オーディオトラックはGuitarProファイルのオーディオをミキシングするための便利なツールであることがわかります。
- **強化されたレンダリング。** オーディオファイルからの実際のパフォーマンスに基づいて、オーディオトラックを使用すると、Guitar Proでの再生をさらに人間味のあるものにするため、レンダリング全体がさらにリアルになります。

- **教育的使用。** オーディオトラックを使用して、たとえば、ティーチングファイルの一部としてオーディオ解説を挿入し、ファイルの受信者への指示を容易にすることができます。

## はじめに

オーディオトラックはグローバルビューから一覧表示され、通常のトラックとしてミックスできます。



スコア内の他のトラックと同様に、次の項目を変更または適用すると、オーディオトラックのレンダリングに影響があります。

- テンポ
- 相対的なトーン
- ループ再生オプション
- カウントイン
- 現在のトラックのフォーカス/アンフォーカス機能
- マスタートラックの音量とパンの設定
- フェルマータ、スウィングフィールなどのさまざまな解釈オプション…
- スコア構造の変更。例: アナクルシス、拍子の変更など…

オーディオトラックは展開されたビューとして表示されるため、リピートや方向の適用による再生の影響を受けないことに注意してください。スコアとは異なり、カーソルジャンプはなく、オーディオトラック内の再生は直線的になります。


次のアクションもオーディオトラックに影響を与えません。

- エフェクトの適用
- ボリュームとパンのオートメーション
- 固定bpmテンポ

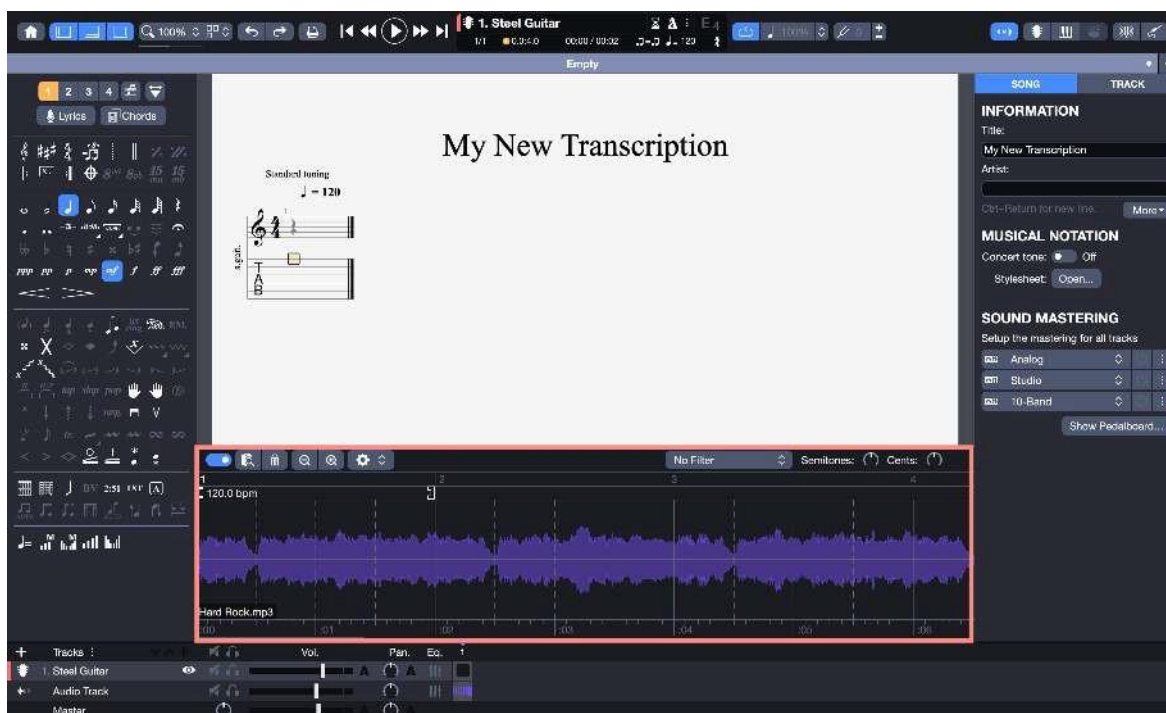
最後に、オーディオトラックには、スコアとは関係なく独自の設定があることに注意してください。

- 半音とセントの移調
- オーディオフィルター
- ズーム

## アクセス

オーディオトラックには、[表示] > [オーディオトラックの表示]メニューから、またはツールバーにあるオーディオトラックアイコン  からアクセスできます。

オーディオトラックウィンドウは、スコアの下、作業領域とグローバルビューの間に表示されます。

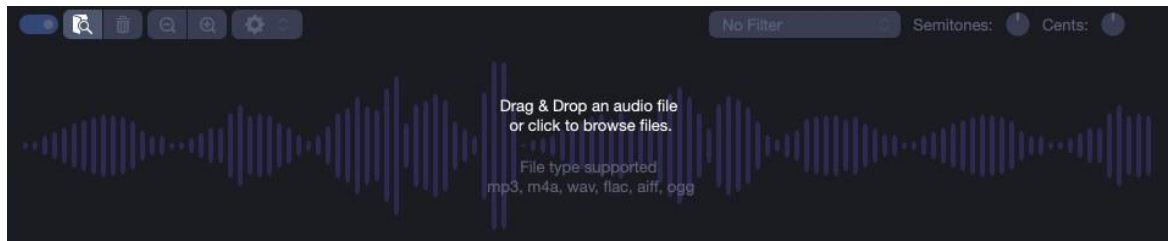


オーディオトラックへのアクセス

## ファイルをインポートする

インポートするオーディオファイルをオーディオトラックウィンドウにドラッグアンドドロップするか、コンピュータを参照してファイルを選択します。トラックからオーディオファイルを追加することもできます

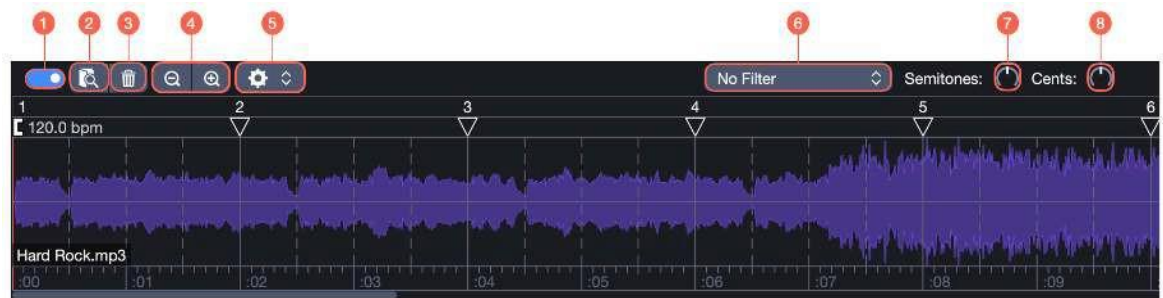
>オーディオファイルの追加…メニュー。



オーディオトラックウィンドウにファイルをインポートします

ファイルがインポートされると、ファイルの波形がオーディオトラックウィンドウに表示され、ファイルが正しくインポートされたことを示します。

このインポートに続いて、新しいオプションが利用可能になりました。これらのボタンの機能は、マウスオーバーで示されます。

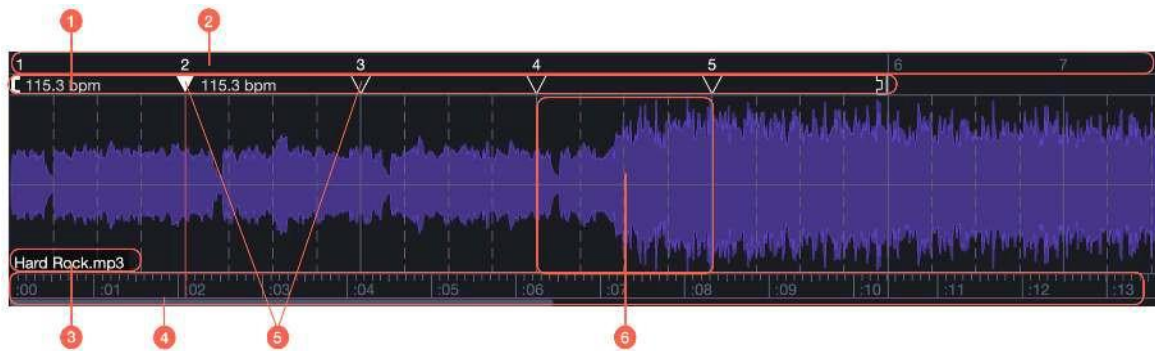


オーディオトラックオプション

1. オーディオトラックを有効/無効にします
2. 参照
3. オーディオトラックを削除します
4. ズームイン/ズームアウト
5. タスクメニューを実行します
6. フィルターを適用します
7. 半音
8. セント



下のウィンドウで利用可能なさまざまな情報と表示を見つけてください。



オーディオトラック情報

1. テンポ/同期ゾーン
2. 小節
3. トラック名
4. デュレーション
5. 同期点
6. 1小節のブロック

## オーディオトラックグリッド

波形に重ねると、グリッドが表示されます。このグリッドは、曲の小節構造に対応しています。



オーディオトラックの構造

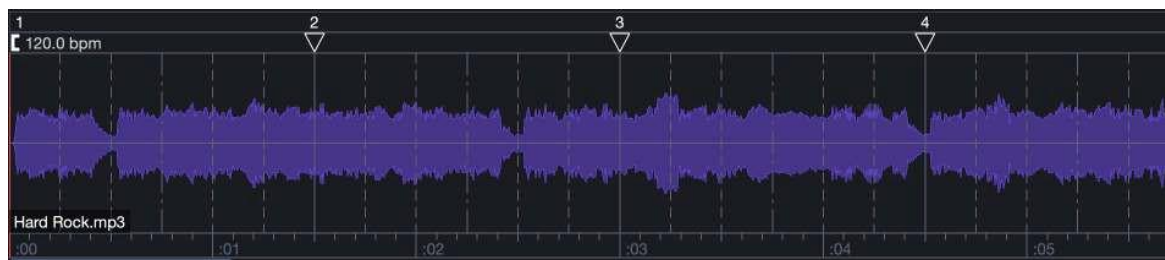
このグリッド内では、ブロックは小節に対応し、フルタイムラインといくつかの点線で構成されています(上記のキャプチャの小節1)。

各線は拍を表しています。

最初の実線(上のスクリーンショットの赤)は、小節の最初の拍に対応しています。点線(黄色)は、小節の他の拍に対応しています。

各小節の番号は、小節の各最初の拍の上に表示されています。

このグリッドは、拍子記号に応じて進化し、異なることに注意してください。次の例は、6/8の拍子記号を持つオーディオトラックを示しています。



6/8拍子のオーディオトラック

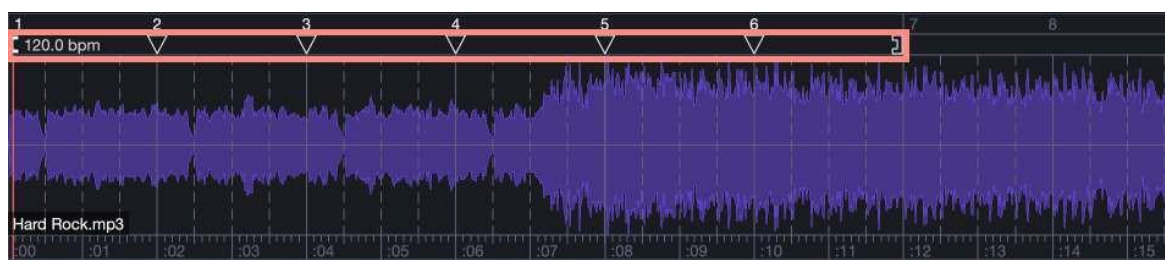
6小節、したがって各小節で6拍が使用可能になっていることに注意してください。

2つの括弧の間のゾーン内で、各時間線を選択して、新しい同期ポイントを追加できます（このガイドの後半で開発されます）。

注:スコアから小節を選択することで、一度に複数の小節を選択することができます。選択はオーディオトラックに適用されます。

## オーディオトラックで再生

オーディオトラックが表示されると、GuitarProでの再生はこれら2つの括弧の間の小節の数に制限されます[...]。

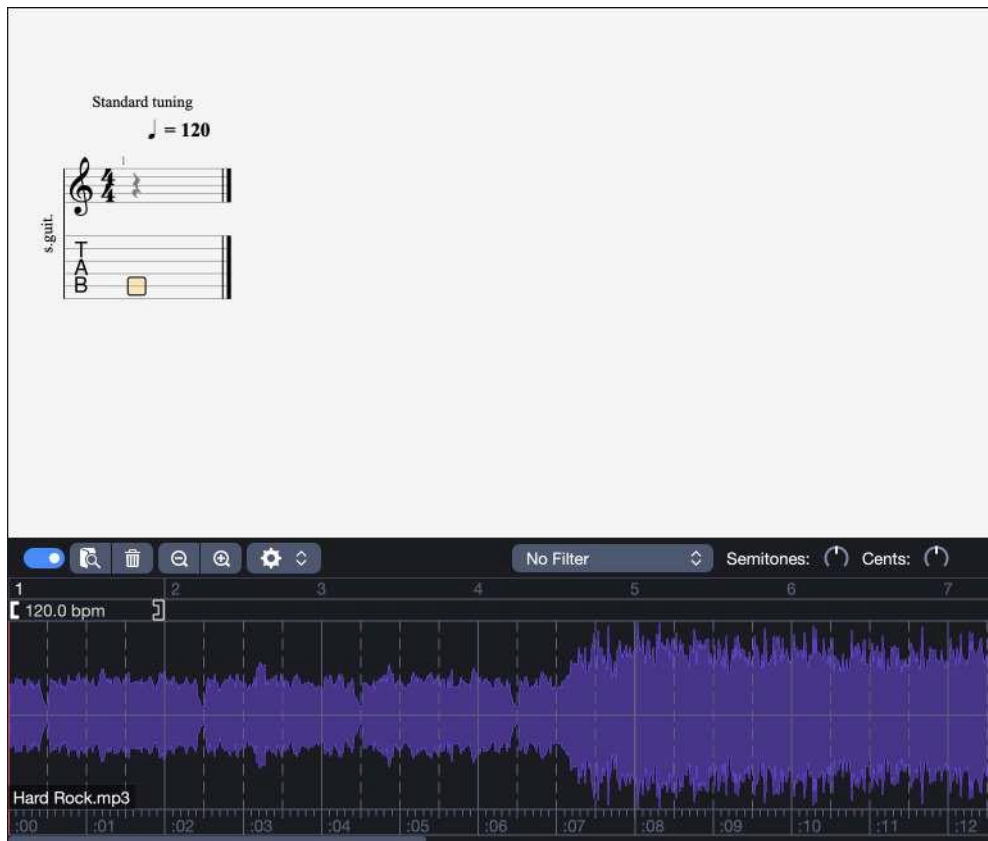


これらの2つの括弧は、オーディオトラックの入力ポイントと出力ポイントを表します。

これは、再生がこれら2つの括弧間でのみ行われることを意味します

(作業領域から)スコアに1つ以上の小節を追加すると、解釈される小節と2つの括弧の間の領域が増加します。

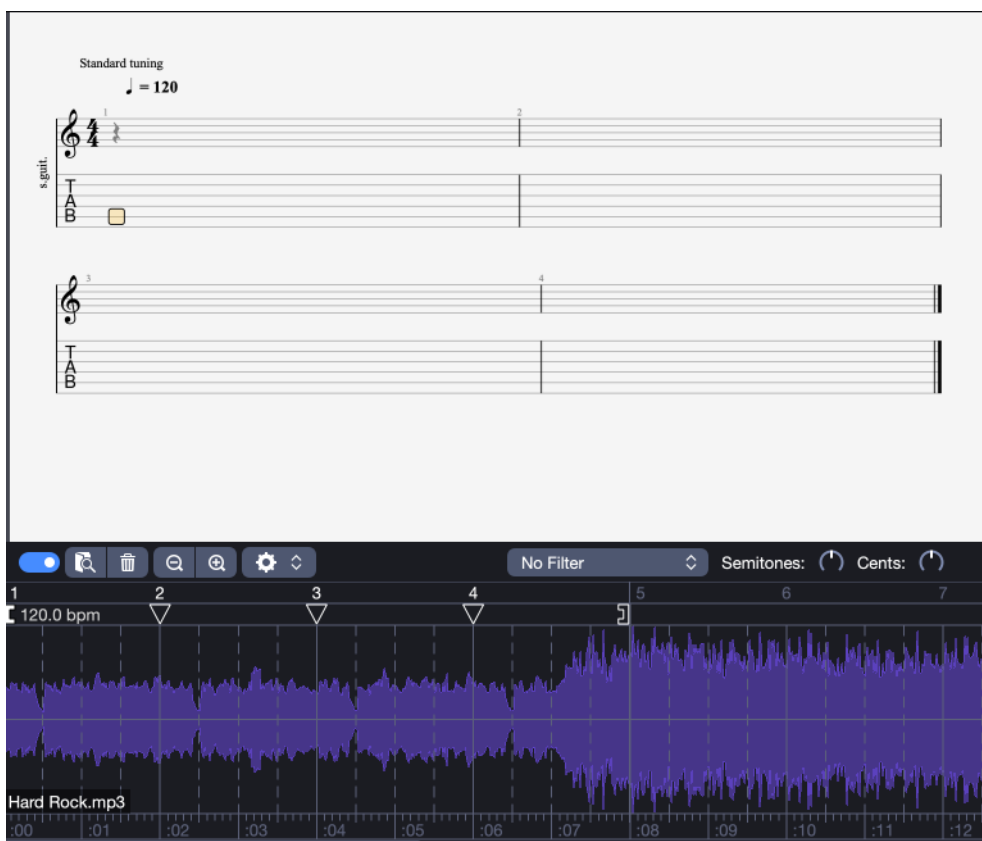
次の例では、オーディオトラックが1小節しかない空白のプロジェクトにインポートされています。何もしなければ、再生は最初の小節を超えることはありません。



空白のプロジェクトにオーディオトラックをインポートした場合

この同じトラックに3小節が追加されると、オーディオトラックウィンドウのゾーンは同じ小節数だけ増加します。再生は最初の4小節に制限されます。





空白のプロジェクトにオーディオトラックをインポートした場合

注:このゾーンの外側にある+アイコンを使用して、スコアに小節を追加することもできます (したがって、2つの括弧の間に小節を追加することもできます)。



オーディオトラックから小節を追加する

もちろん、これらの2つの括弧は調整可能です。これにより、オーディオトラックを調整して、スコアの実際の開始(および終了)に同期させることができます。

マウスで括弧を選択し、右または左にドラッグするだけです。



上記の例では、最初の括弧の前のセクション全体は解釈されません。

これらの括弧を移動すると、オーディオトラックのグリッドに直接影響を与え、変更することに注意してください。

目的は、スコアとオーディオファイルを最初に対応させることです。これは、同期ステップの開始点として機能します(パディングの調整と同期ポイントの管理を参照)。

どの小節からでも再生を開始することができます。

これを行うには、小節またはセクションバーにカーソルを置きます。カーソルがスピーカーアイコンに変わり、選択範囲をクリックして押したままにして再生を開始します。

選択した小節(下例の小節3)から再生が始まります。



オーディオトラックから再生を開始します

キーボードのShiftキーを押したままにすると、選択範囲をループ再生できることに注意してください。

最後に、再生が開始された後、再生カーソルから離れると、[自動スクロールの再開]オプションを使用してすぐに戻ることができることに注意してください。



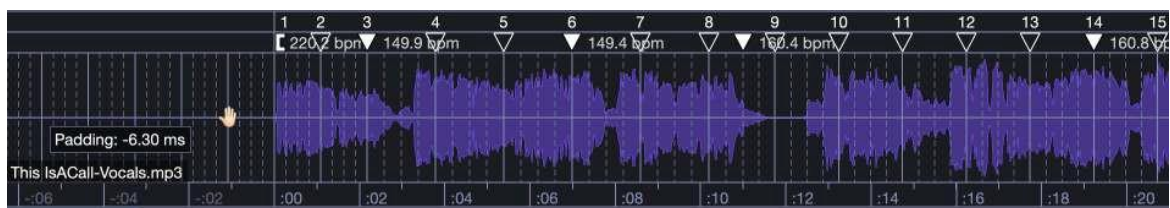
自動スクロール

## パディングを調整する

スコアと同期プロセスの開始点として使用されるオーディオファイルを最初に対応させるには、オーディオファイルのパディングを調整する必要があります。

ほとんどの場合、目標はオーディオファイルの先頭をスコア先頭と一致させることです。同時に一致する限り、スコアファイルの任意の時点からそれを行うことも可能です。

パディングを調整する主な方法は、[Ctrl] (Windows) または [Cmd] (macOS) キーを押しながら、マウスでグリッド上の波形を移動することです。そうすることで、グリッドに合わせて波形を調整できるようになります。



パディングを調整する

または、最初の同期点  を使用して、波形上のグリッドを移動することもできます。

パディングは、[タスクの実行]メニュー（ギア付きホイール）から、またはオーディオトラックを右クリックしてリセットできます。

## 同期点を管理する

前述のように、オーディオトラックウィンドウでの再生は、 ...  括弧の間の小節の数に制限されます。

これらの2つの括弧は、入力および出力の同期点を表します。

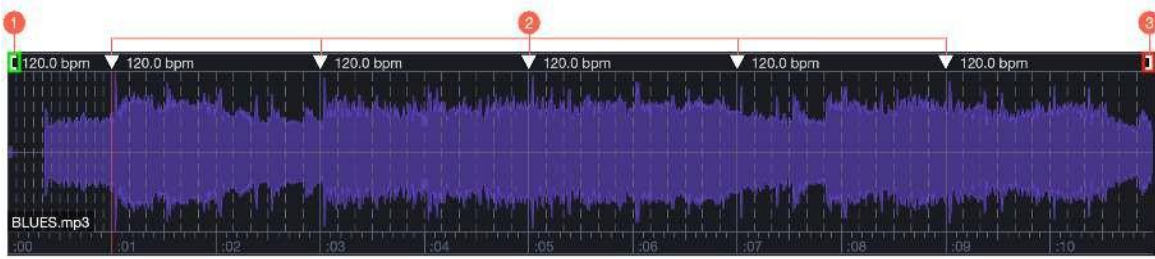
最初の括弧  を移動すると、オーディオファイルの先頭を調整できます。

最後の括弧  を移動すると、オーディオファイルの終わりを調整できます。

これらの括弧を移動すると、オーディオトラックのグリッドが直接変更されます。

前に説明したように、パディングを調整することもできます。

目的は、スコアとオーディオファイルを一致させ、括弧を入力および出力の同期点として使用することです。



1. 入力同期点
2. 中間同期点
3. 出力同期点

これらの2つの括弧の間の領域は、他の同期点を追加できる最初の領域を表しています。

三角形で表されるこれらの同期点はアンカーポイントとして機能し、オーディオストリームへのスコアのスクロールを調整できます。

同期点はデフォルトで、各小節(各小節の最初の拍より上)で使用できますが、ユーザーからのアクションがないとアクティブになりません。

同期点を追加するには、オーディオトラックの拍をダブルクリックするだけで、同期点が白い三角形として表示されます。

以下の例では、同期点が3番目の小節の3番目の拍に追加されています(黄色)。



オーディオトラックに同期点を追加します

これらのポイントを削除するには、拍をもう一度ダブルクリックするだけで、同期点が消えるか、小節の先頭のポイントが黒で非アクティブに表示されます。

これらのポイントを選択して左または右に移動すると、これらのポイントを変更できます。

これらのドットを動かすことにより、選択した時間に示されるテンポが調整されることに注意してください(上または下)。



オーディオトラック内のテンポの変化

ポイントの値を変更しても、次のポイントが変更されるまで同じ値が維持されます。

ポイントを削除すると、左側の前のポイントの値が引き継がれ、この値が適用されます。

同期点は、[タスクの実行]メニュー(ギア付きホイール)から削除するか、オーディオトラックを右クリックして削除できます。

そのため、同じメニューからパディングをリセットできます。このアクションにより、最初の同期点がオーディオトラックの先頭に戻ります。

同期プロセスには、主に2つの方法をお勧めします。

- 最初にトラックの開始と終了を同期してから、開始と終了の間のポイントを調整します。
- または、最初の小節から徐々にポイントを同期してから、曲を段階的に進めていきます。

“

スコアの任意のビートにカーソルを置くと、オーディオトラックのカーソルがオーディオトラックの同じポイントに配置されます。オーディオトラックをダブルクリックして、選択したビートに正確に同期ポイントを追加できます。

## テンポオートメーション管理

デフォルトでは、スコアのテンポオートメーションはオーディオトラックウィンドウに自動的に表示されません。

オーディオトラックに同期ポイントを追加および変更するとすぐに、スコアに示されているテンポのオートメーションではなく、オーディオトラックのテンポ表示が適用されます。



スコアのテンポオートメーションをオーディオトラックにインポートする可能性があります。これにより、既存の同期ポイントが上書きされるか、新しい同期ポイントが作成されます。これを行うには、[タスクの実行]メニューからアクセスできる[スコアテンポのオートメーションから同期ポイントを作成する]オプションを使用します。

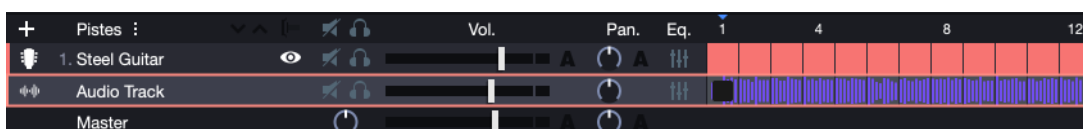
一方、オーディオトラックの同期点をスコアにインポートし、スコアに存在するテンポオートメーションを置き換えることもできます。これを行うには、[タスクの実行]メニュー(ギア付きホイール)からアクセスできる[同期ポイントからスコアテンポオートメーションを作成する]オプションを使用するか、波形の上を右クリックします。

“

オーディオトラックが表示されている場合、オーディオトラックの同期点の横にあるテンポ情報は、スコアによって再生されたものになります。

## オーディオ設定

オーディオトラックが表示されたら、ウィンドウ下部のグローバルビューにAudioTrackという名前の新しいトラックが表示されていることに注目してください。



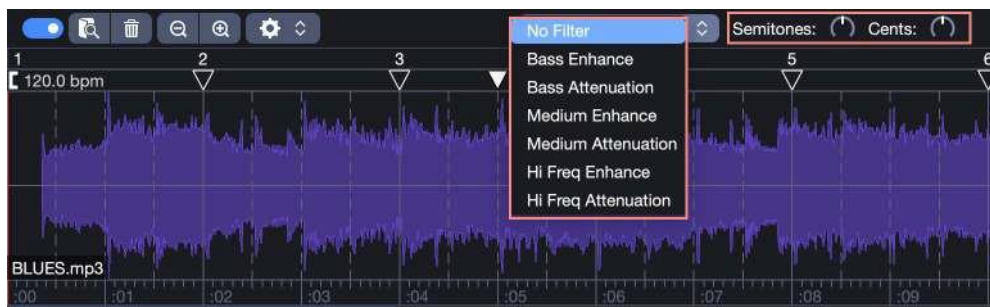
グローバルビューからのオーディオトラック設定

スコア内の他のトラックについては、グローバルビューから調整または有効化できます。

- 音量
- パン
- イコライゼーション
- ソロモード
- ミュートモード

6つの異なるフィルターをオーディオトラックに適用できます。これらのフィルターを使用すると、特定の周波数を分離または排除して、トラック内の楽器をより適切に識別できます。

オーディオトラックのピッチをセmitーンに変更したり、100分の1トーン(セント)に調整したりすることもできます。



Audio track filters

## エクスポートオプションと埋め込みファイル

オーディオトラックに固有のエクスポートオプションには、[タスクの実行]メニューからアクセスできます。

埋め込みオーディオファイルオプションを使用すると、オーディオトラックを含む Guitar Pro ファイルをエクスポートできます。

したがって、このエクスポートを開くと、オーディオトラックウィンドウが Guitar Pro に直接表示されます。

デフォルトでは、オーディオトラックはファイルに自動的に埋め込まれることに注意してください。オーディオトラックをファイルに埋め込みたくない場合は、[\*埋め込みオーディオファイル\*\*]オプションのチェックを外してください。

[オーディオファイルの抽出]オプションを使用すると、オーディオファイルを .MP3 形式でのみエクスポートできます。

## その他

- 次のオーディオ形式をインポートできます : mpeg / m4a / wav / flac / x- aiff / ogg
- スコアを選択すると、オーディオトラックが自動的に選択されます(ただし、その逆は行われません)。
- オーディオトラックのデュレーションバーからいくつかのバーを選択します
- 同期点は、2つの括弧の間のゾーンにのみ追加できます
- オーディオトラックは、トラックパッド/マウス、オーディオトラックウィンドウのズームオプション、または [タスクの実行] メニューを使用してズームできます。

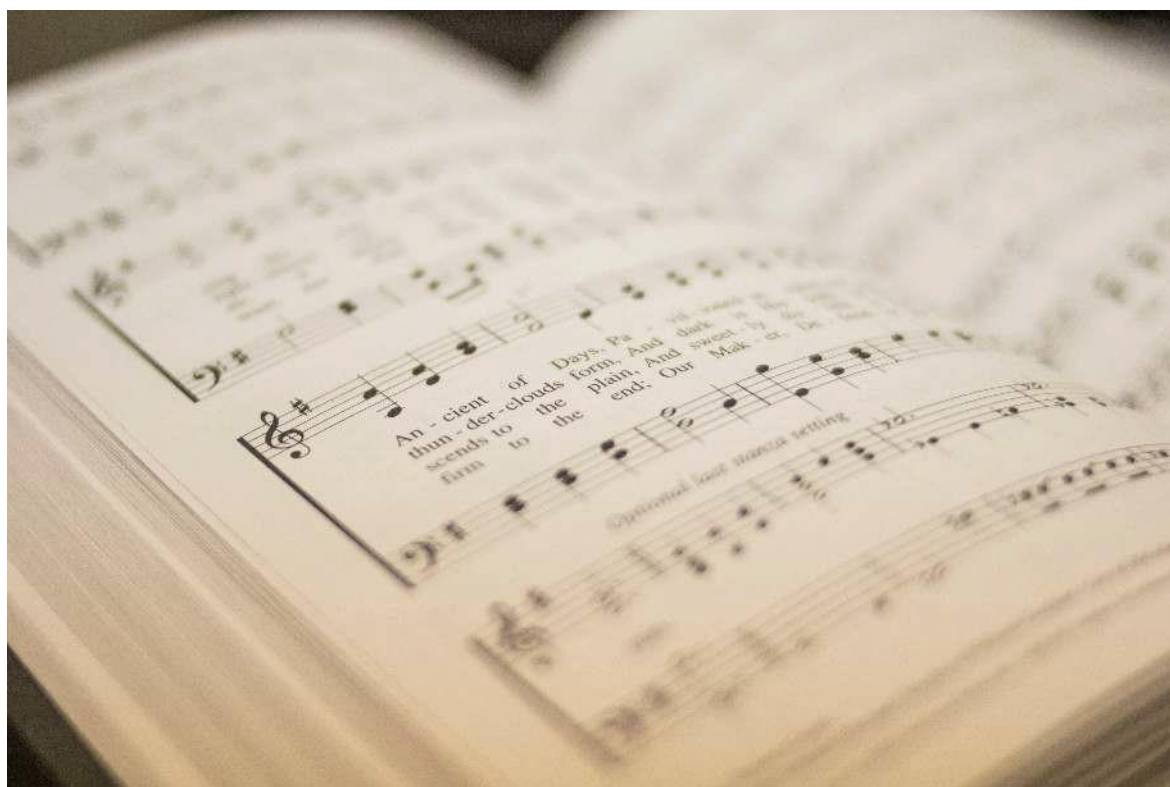




## 第6章

# ファイルのインポートとエクスポート

Guitar Proを使用すると、さまざまなファイル形式をインポートおよびエクスポートできます。この章では、互換性のある形式と、GuitarProでこれらのファイルをインポート/エクスポートする方法について詳しく説明します。印刷オプションもこの章で解説されています。



Michael Massen ( <https://unsplash.com/@mgmaasen> )

## ファイルのインポート

Guitar Proでは、特定のGuitarProフォーマットとは異なるフォーマットでファイルを開くことができます。エクスポートオプションは、[ファイル]>[エクスポート]メニューから利用できます。

### ASCIIインポート

ASCIIファイルをインポートするには、[ファイル]>[インポート]>[ASCII]メニューに移動します。

```
E |-----|
B |-----|
G |-----|
D |-----2.---0---0L-0---0h-2---2h-0---|
A |-----2---2---2---2---|
E |---0---0---0---0---|
```

ASCIIファイルの例

Guitar Proは、ASCIIテキストファイルを分析して音楽情報を抽出することができます。シンボリックスコアから再生、変更、または印刷できるGuitar Proスコアを取得することができます。

Guitar Proは、音符、リズム、エフェクト、小節の変更をインポートします。インポートはアクティブなトラックで行われます。したがって、異なる機器に対応する複数のファイルを連続してインポートすることが可能です。

インポートされたファイルには、コメントまたはその他が含まれている可能性があります。Guitar Proは、ファイルの内容が何であれ、タブラチュアを抽出できます。

インポートが機能するための唯一のルールは次のとおりです。

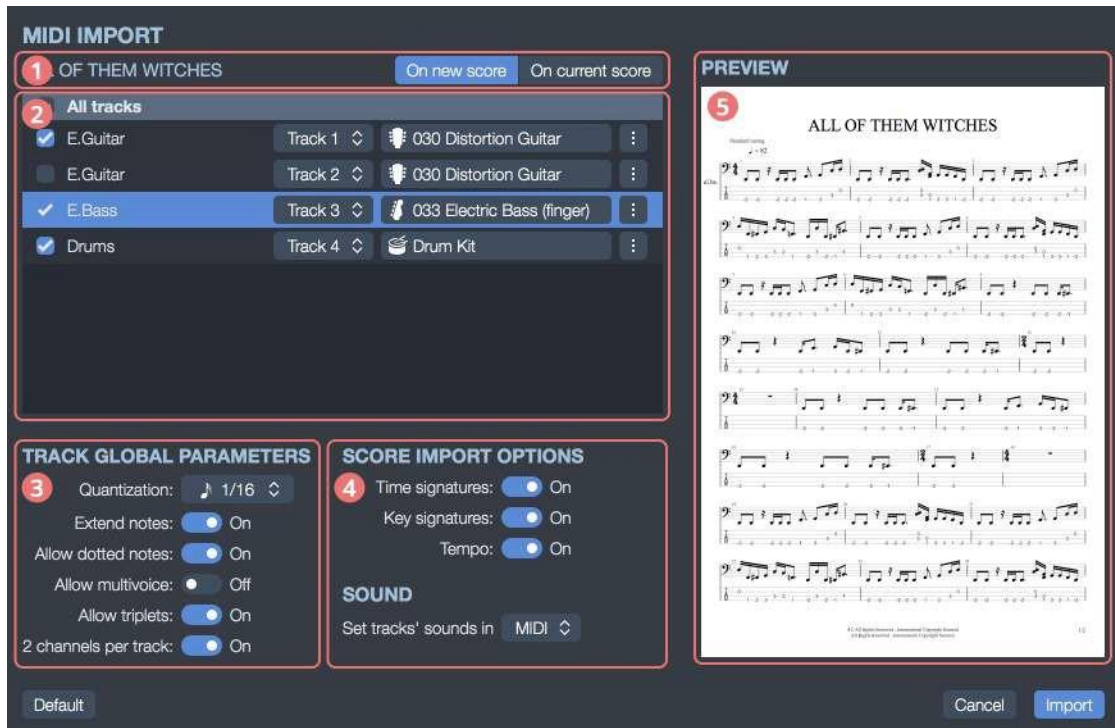
- 線は、一連のハイフンで表す必要があります：
- 小節の変更は、各弦の垂直バーで示す必要があります：
- 同じタブラチュアの行の2つの弦の間に空の行が存在することはできません。
- タブラチュア行内のコメントは禁止されています。

ASCIIインポートが完了すると、多くの場合、リズムを確認する必要があるため、小節が完成します。その場合、チェック小節継続時間ツール([ツール]メニュー)が便利です。

スコアが再生され、小節が完全でない場合、リズムは偽になり、小節の長さを超えるノートは再生されません。

## MIDIインポート

[ファイル]>[インポート]>[MIDI]メニューを使用すると、MIDIファイルをGuitarProにインポートできます。Guitar Proは、MIDIフォーマット0と1をサポートします。



MIDIインポートウィンドウ

1. 宛先スコア
2. トラックの選択
3. グローバルパラメータ
4. スコアオプション
5. リアルタイムプレビュー

### 宛先スコア

このオプションを使用すると、MIDIファイルを新しいファイルまたは現在のファイルにインポートすることを選択できます。2番目のケースでは、MIDIトラックは、アクティブファイルの最後のトラックの後に追加されます。

## トラックの選択

チェックをオンまたはオフにすることで、含めるトラックと除外するトラックを選択できます。



1. チェックすると、トラックがインポートされます
2. 宛先トラック
3. 楽器
4. 個々のパラメーター

## 宛先トラック

MIDIファイルの各トラックは、最終インポートの新しいトラックに関連付けることができます。

デフォルトでは、各MIDIトラックは最終インポートの個別のトラックに関連付けられます。

Guitar Proが壮大な譜表を検出する特定のケースでは、2つのMIDIトラックが最終インポートの同じトラックに関連付けられますが、これを手動で変更して、2番目の譜表を独立したトラックに関連付けることができます。

複数のMIDIトラックに対して同じ最終トラックを選択すると、すべてのMIDIトラックがマージされ、同じトラックにインポートされます。

## トラックインストルメント

楽器は、各トラックのMIDIファイルに示されている「プログラムチェンジ」情報によって決定されます。この情報がファイルにない場合、楽器はデフォルトでピアノになります。ボタンをクリックすると、ウィンドウが開き、以下を選択できる機器を選択できます。

- インストルメント(MIDIまたはRSE)
- チューニング
- 五線の数
- 記譜法
- トラックの色とアイコン
- サウンド

“

ドラムトラックがピアノトラックとして検出されたり、ギタートラックに大譜表がある場合があります。これは、MIDIソースファイルに正しいプログラム変更データが含まれていないためです。これを修正するには、楽器をクリックして楽器を変更するか、五線数を変更して単純な五線または大譜表を強制します。

## 個々のパラメータを追跡する

トラックごとに個別のスコア設定を調整できます。次のパートを参照してください。

### グローバルトラックパラメータ

すべてのトラックに適用されるグローバルトラックパラメータと、個々のトラックパラメータの両方を設定できます。

### クオンタイズ

クオンタイズは、インポートされたノートのリズム精度を決定します。

例えば、分解能が4分音符に基づいており、オリジナルのリズムが4つの8分音符であった場合、これらの4つの8分音符は、ビートに基づいて4分音符のコードになります。

一方、分解能が16分音符に基づいており、MIDIファイルに実際の人間の演奏が含まれており、近似的なリズムでは、必要がない場合は音符を追加することによって、高すぎる分解能がスコア精度に変わることがあります。元のファイルと目的のレンダリングに基づいてファイルを調整する必要があります。

読み込まれた音符の最小長を修正します。リアルタイム録音したファイルは、デュレーション(音の長さ)が近似値におさめるため低い分解能が推奨されますが、正確でも複雑なファイルは高い分解能が推奨されます。

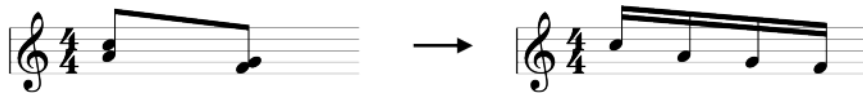
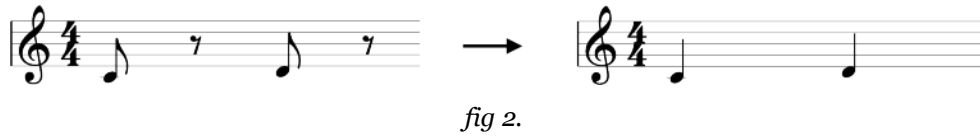


fig 1.

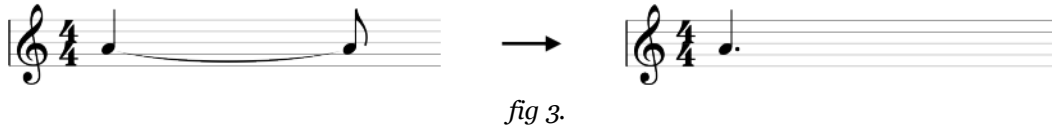
### 音価の増加

音符と次の音符との間に無音がある場合、これは、混乱やリズムの途切れを防ぐために、音符を増幅させます。



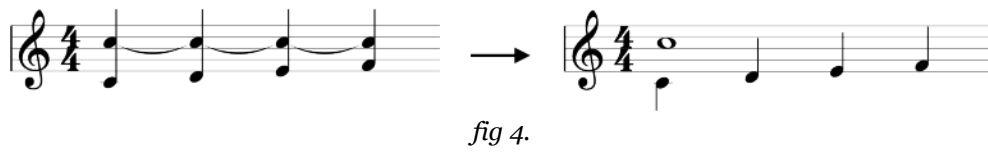
## 付点音符の読み込み

付点音符は、音符が一般的な長さで設定されている場合、タイで繋げた音符から変換できます。



## マルチボイスを許可

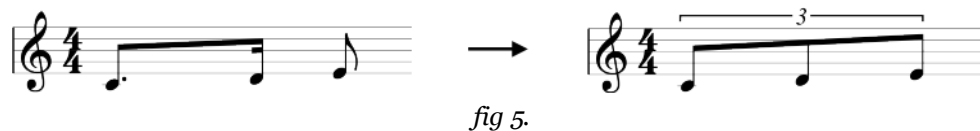
一部の音符のデュレーションが重複している場合は、音符の1つが他の声部に配置され、より流動性が高まります。



## シャッフルリズムの許可

ノートの長さが3連符の長さに近い場合は、そのように見なされます。

MIDIファイルがライブ録音されている場合、このオプションをアクティブにすることはお勧めしません。このデュレーションでは、ファイルは通常実際に近似しているため、元の曲にない場合でも、ノートは3連符と見なされることがよくあります。



## トラックごとに2つのチャンネル

ソースファイルは、トラックごとに2つのチャンネルで記録されている可能性があります。その場合は、このオプションをオンにしてください。

## スコアオプション

MIDIファイルの内容に応じて、スコアを最適化するためのいくつかのオプションを利用できます。

## 拍子のインポート

MIDIファイルに既存の拍子記号をインポートします。

オプションが有効になっておらず、「新しいファイル」が選択されている場合、拍子記号はデフォルトでメジャーCになります。

## 調号のインポート

MIDIファイルに既存の調号をインポートします。

このオプションが有効になっておらず、[新規ファイル]が選択されている場合、デフォルトで調号は4/4になり、この調号に従ってノートが分割されます。

## テンポのインポート

MIDIファイルに既存のテンポをインポートします。

オプションが有効になっておらず、「新規ファイル」が選択されている場合、デフォルトでテンポは120bpmになります。

## MIDI/RSEでサウンドトラックを設定する

すべてのトラックをMIDIまたはRSEサウンドに設定します。

## スコアプレビュー

スコアプレビューには、現在選択されているトラックが表示され、インポートする前に事前に視覚化できます。

スコアプレビューは、パラメータが変更されるたびに自動的に更新されます。

## MusicXML、PowerTab、TabEditのインポート

[ファイル]>[インポート]メニューを使用すると、標準および圧縮されたMusicXMLファイルをGuitarProにインポートできます。

Recordare®によって作成されたMusicXMLは、音楽スコアのXML記述です。これは、現在のほとんどの音楽ソフトウェアプログラムで利用できるユニバーサル交換フォーマットです。

MusicXMLについて詳しく知りたい場合は、このリンク (<http://usermanuals.musicxml.com/MusicXML/MusicXML.htm>)を参照してください。

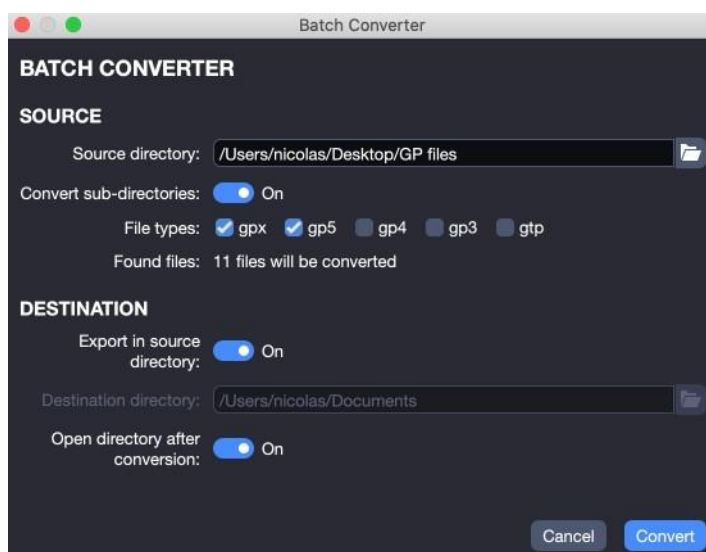
同じメニューからPowerTab®およびTabEdit®形式をインポートできます。



## バッチコンバータ

Guitar Proには、以前のすべてのGuitarProファイルをGuitarPro 1から6(.gtp、.gp3、.gp4、.gp5、.gpx)からGuitar Pro 8(.gp)形式に変換できるバッチコンバータツールが含まれています。

[ファイル]>[バッチコンバータ]メニューからアクセスでき、次のように表示されます。



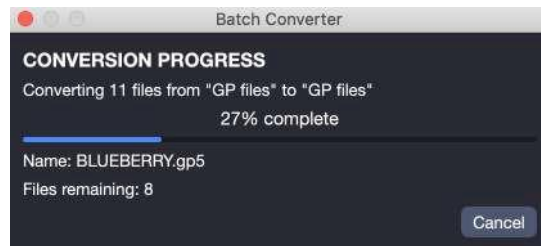
バッチコンバータウィンドウ

ソースディレクトリエントリからコンピュータを参照し、変換するファイルを含むフォルダ（およびサブフォルダがある場合）を選択します。

適用したファイルタイプの設定(.gpx、.gp5、.gp4、.gp3、.gtp)に応じて、Guitar Proは、この場所から検出されたファイルの数を通知し、変換されます。

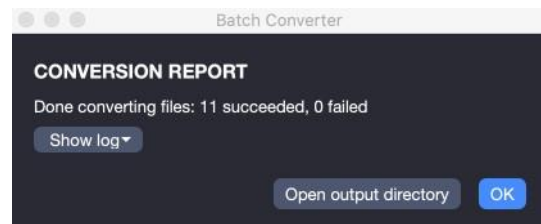
これらのファイルを[宛先]セクションからソースディレクトリまたは他の場所にエクスポートする場所を選択します。

正しい設定を適用したことを確認し、[変換]を選択してください。



変換中

進行状況ウィンドウが表示され、プロセスの最後に変換レポートが表示されます。



コンバージョンレポート

元のファイルは削除されず、元の場所から引き続きアクセスできることに注意してください。

## ファイルのエクスポート

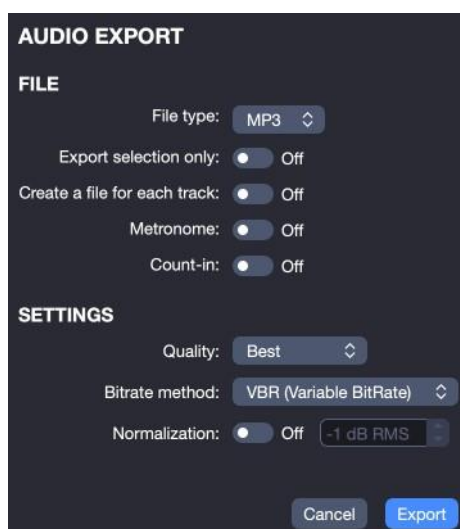
Guitar Proを使用すると、ファイルを他の形式で保存できるため、他のプログラムでそれらを活用できます。エクスポートオプションは、[ファイル]>[エクスポート]にあります。

### オーディオのエクスポート

Guitar Proを使用すると、Guitar ProスコアをMP3、WAV、OGG、FLAC、AIFFのオーディオ形式にエクスポートできます。[ファイル]>[エクスポート]>[オーディオ]メニューからエクスポートします。

これにより、スコアのオーディオコピーを保存できます。たとえば、Guitar Proを使用せずに、通常のオーディオプレーヤーを使用してスコアを聞くことができます。スコアの特定の部分だけをエクスポートする場合は、エクスポートする前に複数の選択を行い、[選択のみをエクスポートする]をオンにしてください。

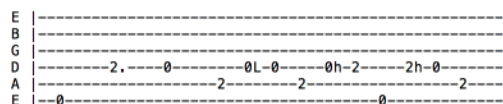
各トラックを別々のファイルにエクスポートしたり、メトロノームとカウントダウンを含めたり無視したりすることができます。



オーディオエクスポートウィンドウ

## ASCIIエクスポート

[ファイル]>[エクスポート]>[ASCIIタブ]メニューを使用すると、アクティブなトラックをASCII形式にエクスポートできます



ASCIIエクスポートの例

ASCIIタブラチュアは単純なテキストファイルであり、ギター、ベース、またはドラムのタブラチュアを書き込むために使用されます。文字、数字、基本的なASCII記号のみを使用します。その結果、この形式は非常に人気があり、広く普及しています。

記号	意味
L	タイ
x	デッドノート
h	ハンマリングオン/プリングオフ
b	チョーキング
s	スライド
~	ビブラート
g	ゴーストノート
>	アクセント付きノート
t	トリル
M	パームミュート
.	スタッカート
P	ポップ (bass)
S	スラップ (bass)
+	タッピング
W	広いビブラート
<	フェードイン
w	トレモロアーム
=	トレモロピッキング
v	ブラシアップ
^	ブラシダウン
V	ピックストロークアップ
n	ピックストロークダウン

## MIDIエクスポート

[ファイル]>[エクスポート]>[MIDI]メニューは、スコアをMIDI(フォーマット1)ファイル(.mid)にエクスポートします。

トラックをエクスポートしないことを選択するには、グローバルビューの左側でトラックをミュートします。

Guitar Proでは、1つのトラックに2つのチャンネルを使用して、サウンドの復元力を高めることができます。一部のソフトウェアはこの機能をサポートしていません。したがって、Guitar ProでエクスポートされたMIDIファイルを開く際に問題が発生した場合は、トラックごとに1つのチャンネルを使用してください。

## MusicXMLエクスポート

[ファイル]>[エクスポート]>[MusicXML]メニューでは、スコアをMusicXML形式にエクスポートできます。

Recordare®によって作成されたMusicXMLは、音楽スコアのXML記述です。これは、現在ほとんどの音楽ソフトウェアプログラムで利用できるユニバーサル交換フォーマットです。

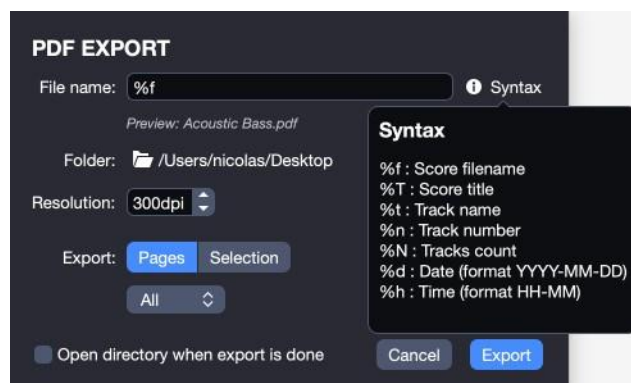
MusicXMLについて詳しく知りたい場合は、このリンク (<http://usermanuals.musicxml.com/MusicXML/MusicXML.htm>)を参照してください。

## PDFエクスポート

[ファイル]>[エクスポート]>[PDF]メニューを使用すると、スコア全体または選択したものだけをAdobe®PDF®形式にエクスポートでき、無料のAdobe®Reader®ソフトウェアまたはその他のPDFリーダーを使用するすべての人が読み取りおよび印刷できます。

エクスポートされたファイルにはベクターパスが含まれているため、スケーラブルな画像が必要な場合に適しています。

エクスポートは、[表示]メニューから選択したビュー（ページまたは画面）だけでなく、[ファイル]>[スタイルシート]>[ページとスコア]形式から適用されたレイアウトオプションも尊重します。



PDFエクスポートウィンドウ

このエクスポートウィンドウから、次のことができます。

- PDFファイルに名前を付ける
- 宛先フォルダを選択します
- PDFファイルの解像度を選択します
- 1ページ、選択したページ、またはスコアのすべてのページをエクスポートします ([ページを選択])
- スコアの選択のみをエクスポートします。以前にマウスを使用して行った選択 ([選択]を選択)

設定が正しい場合は、[エクスポート]オプションを選択してエクスポートを確認します。

エクスポートが完了したときにディレクトリを自動的に開くか、選択した宛先フォルダからファイルを手動で取得するかを決定できることに注意してください。

“

ファイル名エントリの横にある「情報」構文バブルの上にマウスを置くと、ファイルに自動的に名前を付けることができるトークンのリストが表示されます。ファイル名のプレビューが[ファイル名]エントリの下に表示されています。

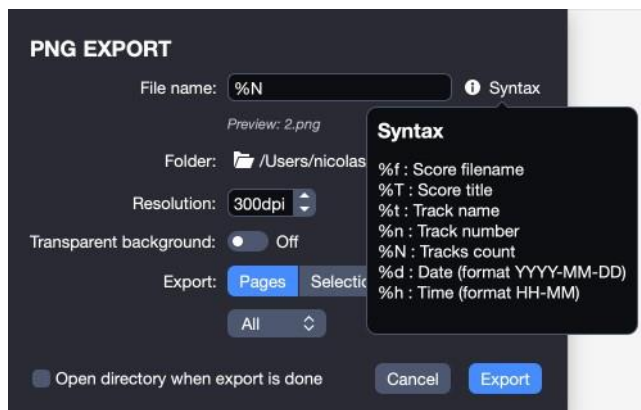
Token Name	Function	Example
%T	<b>Score title</b> スコアのタイトルに基づいて、エクスポートしたファイルに名前を付けます	Anatole.png
%t	<b>Track name</b> 現在のトラックの名前に基づいて、エクスポートしたファイルに名前を付けます	E.guitar.png
%n	<b>Track number</b> 現在のトラックの番号に基づいて、エクスポートしたファイルに名前を付けます	3.png
%N	<b>Tracks count</b> トラックの総数に基づいて、エクスポートしたファイルに名前を付けます	5.png
%d	<b>Date</b> エクスポート日に基づいて、エクスポートしたファイルに名前を付けます	2022-03-30.png
%h	<b>Time</b> エクスポート時間に基づいて、エクスポートされたファイルに名前を付けます	13-03.png

## PNGエクスポート

[ファイル]>[エクスポート]>[PNG]メニューを使用すると、スコアを画像ファイルの形式で保存できます。この機能は、たとえばWebページに作品を公開する場合に便利です。PNG形式は、コンピュータ画面に適合しています。

エクスポートから取得する画像は、GuitarProウィンドウに表示される画像とまったく同じです。




エクスポートウィンドウのオプションは、上記のPDFエクスポートのオプションとほぼ同じです。そのため、前のセクションを参照することをお勧めします。



PNGエクスポートウィンドウ

ただし、PNGエクスポートでは透明な背景オプションを使用できることに注意してください。これは、色付きの画像または背景にエクスポートを含める場合に役立ちます。

## 印刷

[ファイル]>[印刷]メニューに移動して、スコアを印刷します (Windowsの場合は 、macOSの場合は )。Guitar Proウィンドウがこのボタンを表示するのに十分な幅がある場合は、ツールバーから印刷することもできます 。

印刷オプションは、プリンターが提供するものによって異なります。スタイルシートを使用して、[ファイル]> [スタイルシート]メニューからアクセスできる、フォント、ページ設定、余白、およびその他すべてのページ設定をカスタマイズします。

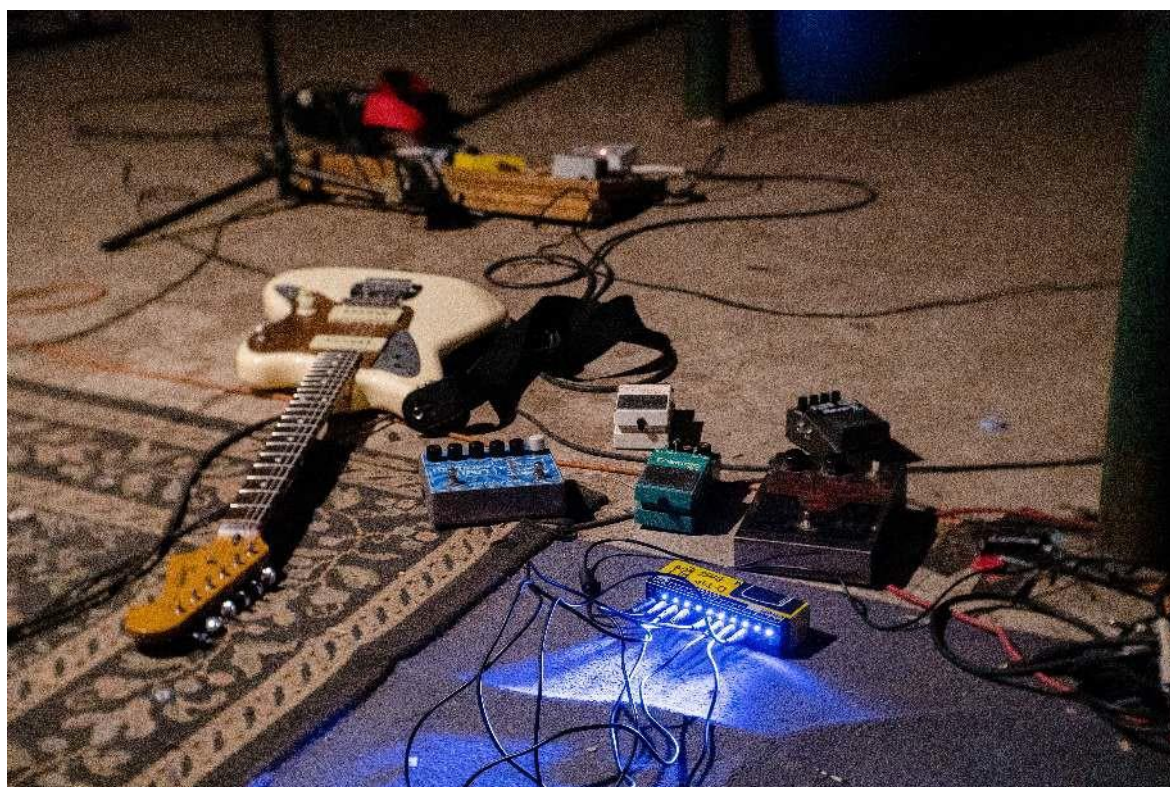
“

最良の印刷結果を得るには、ご使用のプリンターで使用可能な最新のドライバーをインストールしてください。



## 第7章 ツール

Guitar Proには、エクスペリエンスを向上させるためのすべての主要なギタリストツールが含まれています。次の章では、コードダイアグラムジェネレータ、スケールツールとスケールダイアグラム、コマンドパレット、チューナーの使用法だけでなく、ファイル保護オプション、さまざまな機器ビュー、およびFretlight機能について詳しく説明します。



Bernie Almanzar ( <https://unsplash.com/photos/cCyojGPS8eQ> )

# コードダイアグラム

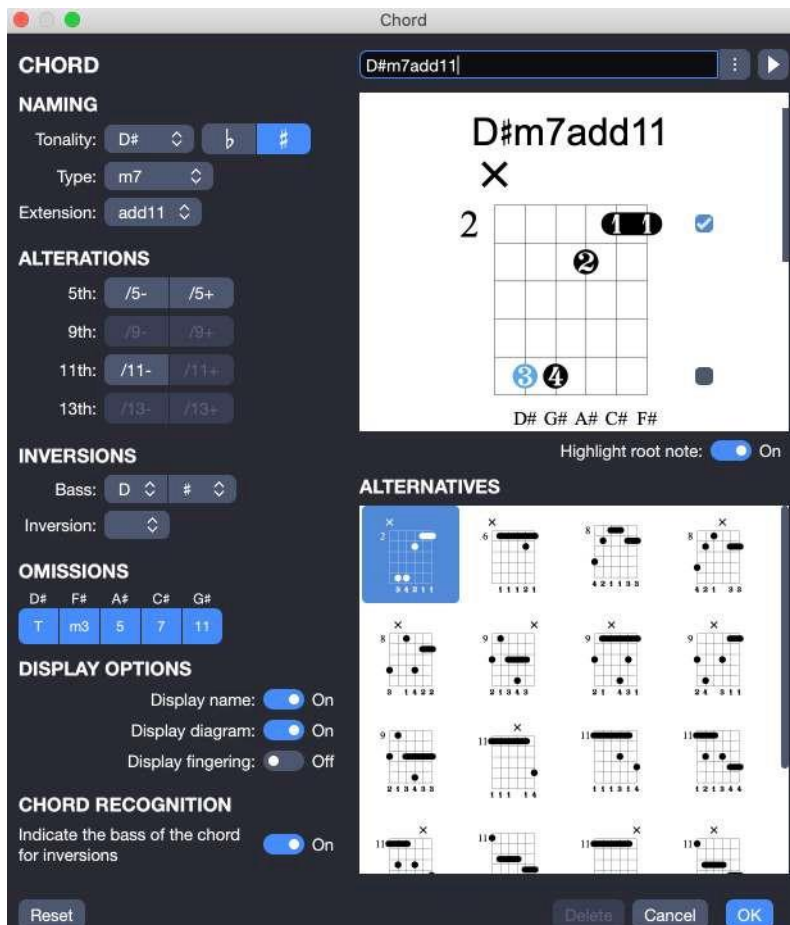
## ダイアグラムの作成

コードダイアグラムジェネレータを使用すると、タブラチュアをより豊かにするだけでなく、タブラチュアとは関係なく、ギタリストにとって真のリファレンスツールを構成します。

コードダイアグラムツールを開くには、[音符]> [コード]メニューに移動するか、[A]キーボードショートカットを使用します。スコアで既存のコードをクリックして変更することもできます。

Guitar Proのすべてのツールと同様に、コードダイアグラムジェネレータは、アクティブなトラック用に選択されたチューニングに自動的に調整されます。したがって、コードチャートには通常見られないような、エキゾチックなチューニングモードでもコードダイアグラムを生成できます。

コードダイアグラムツールはいくつかの領域で構成されています。これらはインタラクティブであり、コードダイアグラムツールを最大限に活用するには、それらがどのように機能するかを知ることが重要です。



コードビルディング

## コードビルディング

最初の部分では、コードをその名前で作成できます。何千もの組み合わせが可能です。

使用可能なコードダイアグラムリストから調性を選択すると、GuitarProはこの特定のコードの手の位置を表示します。

同等のダイアグラムのリストが利用可能です。他の名前にアクセスするには、提案されたコード名の横にあるボタンを選択してください。

コード反転(ベース音がルートとは異なる)を定義することも、ベースに必要なノートを(最も低い弦で)指定することもできます。

このウィンドウから、スコアの名前、ダイアグラム、またはコードの運指を非表示または表示することができます。

## メインダイアグラム

調性が選択されると、メインダイアグラムが表示されます。つまり、スコアに名前が追加され、その名前、運指、理論的構成が追加されます。

運指は音符の円に表示されます(人差し指の場合は1、中指の場合は2など)。コードダイアグラムの下にも表示されます。それを変更するには、指の位置をクリックするだけで、運指を変更できます。

[ルートノートを強調表示]オプションを使用すると、ダイアグラム上のルートノートの色を変更できます(スコアには反映されません)。

これを直接選択して、ダイアグラムを作成できます。

- フレットを選択して、ノートを追加または削除します。
- スクロールバーを使用して、ルートフレットを変更します。
- セーハコードはGuitar Proによって自動的に提案されます。

Guitar Proが提案する、スコアに表示されるデフォルトの名前を変更できます。クラシック、ジャズ、ロックの3つのコード名形式を使用できます。

“

コード名をフィールドに表示したままにするには、コード名の直前にアポストロフィ(')を記述する必要があります。

ダイアグラムのすぐ上で、円はオープンで演奏された(つまり、フレットを押さずに)演奏された弦を象徴し、十字は演奏されていない弦を象徴します。

## ダイアグラムリスト

コードの考えられるダイアグラムのリストがメインエリアに表示され、それらは難易度順にリストされています。このダイアグラムのいずれかを選択して、メインダイアグラムにします。

選択したダイアグラムを聞くには、コードウィンドウの右上隅にある再生ボタンを選択します。

## その他

コードダイアグラムウィンドウを開くと、この拍に対してダイアグラムが定義されていない場合、選択した拍に関連するノートが自動的にメインダイアグラムに配置されます。

[ダイアグラムの表示]オプションを有効にすると、選択した拍に対して以前に音符が定義されていなかった場合、メインダイアグラムの音符がスコアに自動的に追加されます。そうでない場合、コードダイアグラムのみが拍に表示されます。

タブ譜に関しては、GuitarProでは左利きのコードを表示することはできませんのでご注意ください。ただし、バーチャルフレットボードの左利きギターネックには、[表示]> [フレットボードビューの表示]メニューからアクセスできます(ギア付きホイールを選択します)。

スタイルシートを使用すると、スコア内のダイアグラムのサイズと位置を変更できます。詳細については、対応する章を参照してください。

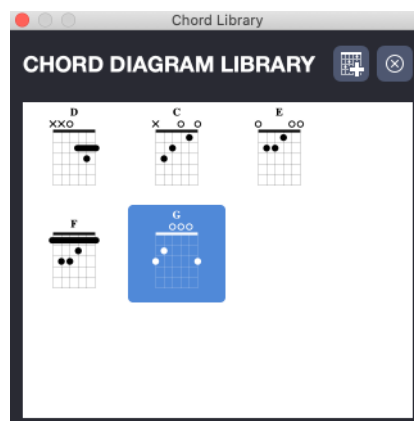
要するに、コードダイアグラムツールには多くの機能があります。

- コードダイアグラムをタブ譜に追加する。
- 与えられたコードのフレットボード上で可能なさまざまな位置を学習します。
- 楽器で見つけた和音の名前を知り、その特定の和音のその他の可能な位置または運指を学習します。
- 楽器のエキゾチックなチューニングを使用して、標準コードの位置を取得します。

## コードダイアグラムライブラリ

コードダイアグラムを作成すると、トラックのコードダイアグラムライブラリに追加されます。[コード]ボタンをクリックして、エディションパレットからこのライブラリにアクセスできます。このウィンドウの[+]ボタンをクリックしてコードを作成することもできます。

スコアに名前だけが表示されるコードでは、ダイアグラムがグレー表示されます。



コードを追跡







バーチャルキーボードのスケール

## スコアで使用されたスケールを分析する

スコアから分析する小節を選択し、[選択範囲からスケールを検索]をクリックします。Guitar Proは、可能なトーンとスケールのリストを表示し、それらの発生率を降順で示します。

スケール検索の結果が悪い場合は、スコアに音色の変化が含まれている可能性があります。その場合は、耳でその変化を見つけ、音色の変化のない小節の範囲にスケール分析を制限する必要があります。

Guitar Pro では、スケールツールを使用してタブ譜に直接スケールを配置することはできません。しかし、フレットボード上でスケールを表示し、それをクリックすることでタブ譜に音符を簡単に入力できます。また、音符を入力した後にフレットボードを右クリックして、カーソルを右に移動することもできます。その場合、操作は非常に迅速です。

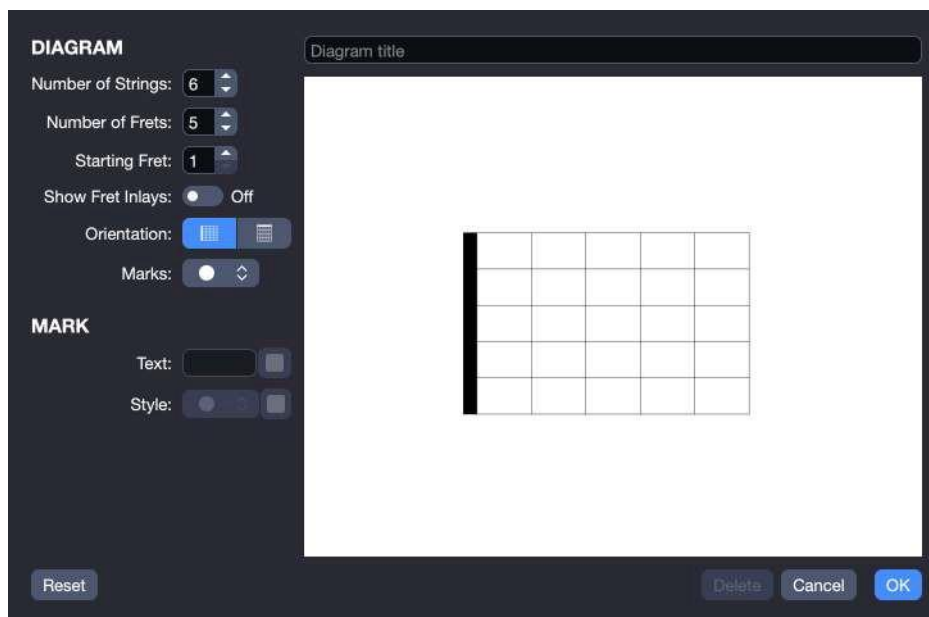
## スケールダイアグラム

スケールダイアグラム機能には、[音符]> [スケールダイアグラム]メニュー、⇧+ Fキーボードショートカット、または編集パレットのスケールダイアグラムアイコンからもアクセスできます。

空の拍またはトラック内の選択したノートからスケールダイアグラムを作成することができます。

### スケールダイアグラムを編集する

空のビートのために開いていたため、データが空になっているスケールダイアグラムウィンドウを見つけてみましょう。



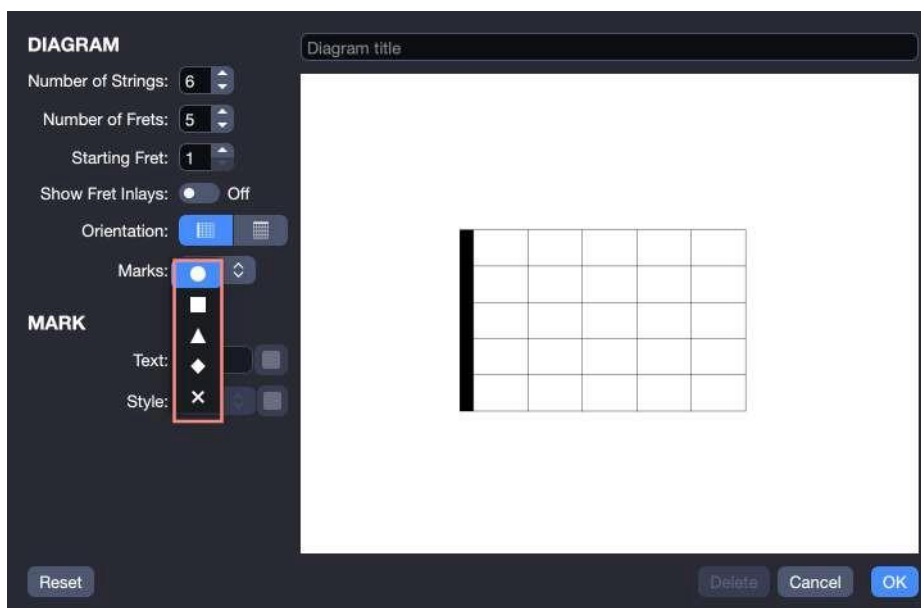
空のスケールダイアグラム

このウィンドウから、次のことが可能になります。

- ダイアグラムに名前を付けます
- 弦の数を選択します (3から10弦)
- フレットの数を選択します (3~24フレット)
- 開始フレットを選択します。デフォルトでは、ネックの上部からフレット1
- フレットマークを表示するかしないか
- ダイアグラムの方向 (横または縦) を選択します
- 編集集中にアクティブな記号を選択します

ダイアグラムセクションで選択された記号は、ダイアグラムを編集するときにはノートに適用されるシンボルになります。



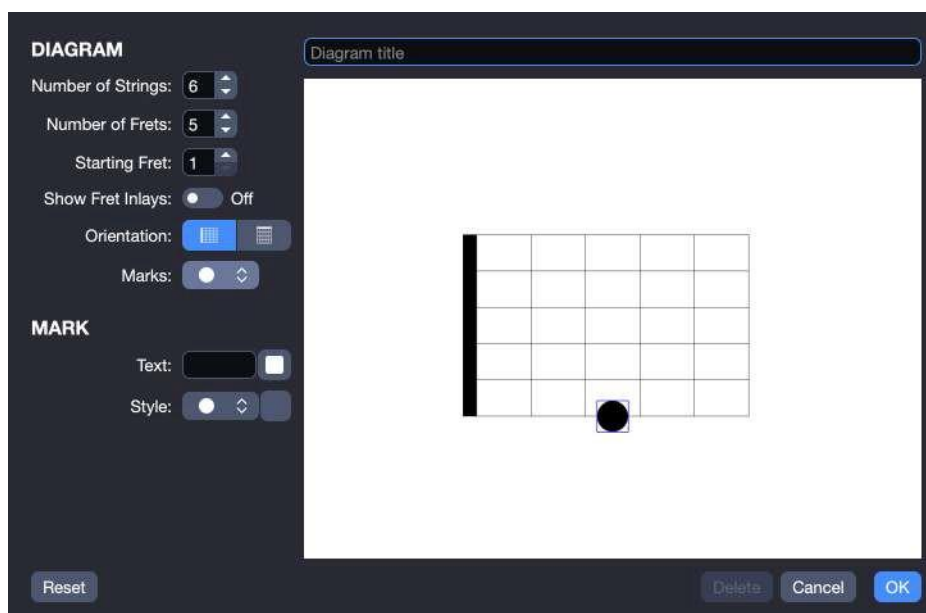


記号

ただし、音符ごとに異なる記号を変更して適用したり、各要素(音符名、運指など)内にテキストを挿入したり、このテキストの色を変更したりすることもできます。

## ノートの追加、削除、カスタマイズ

マウスでフレットの1つを選択するだけで、ダイアグラムの設定から適用された記号を追加できます。



クリックすると、選択したフレットに要素が追加されます。

要素を削除するには、ノートをダブルクリックすると、要素がダイアグラムから削除されます。

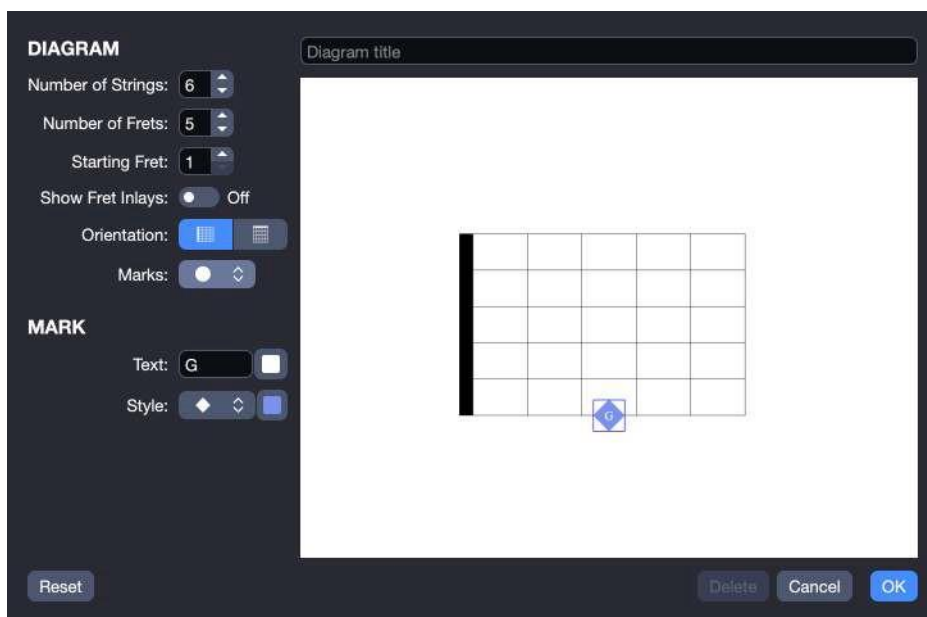
アクティブなノートは正方形で囲まれていることに注意してください。

前述のように、各要素は適用される記号とは関係なくカスタマイズできます。

変更できます：

- 選択したアイテムの記号
- 選択したアイテムの色
- 記号内にテキスト(3文字)を追加する
- テキストの色を変更します。

このアイテムをカスタマイズするには、アイテムが選択されていることを確認してから、以下に示すように、必要に応じてアイテムを変更します。

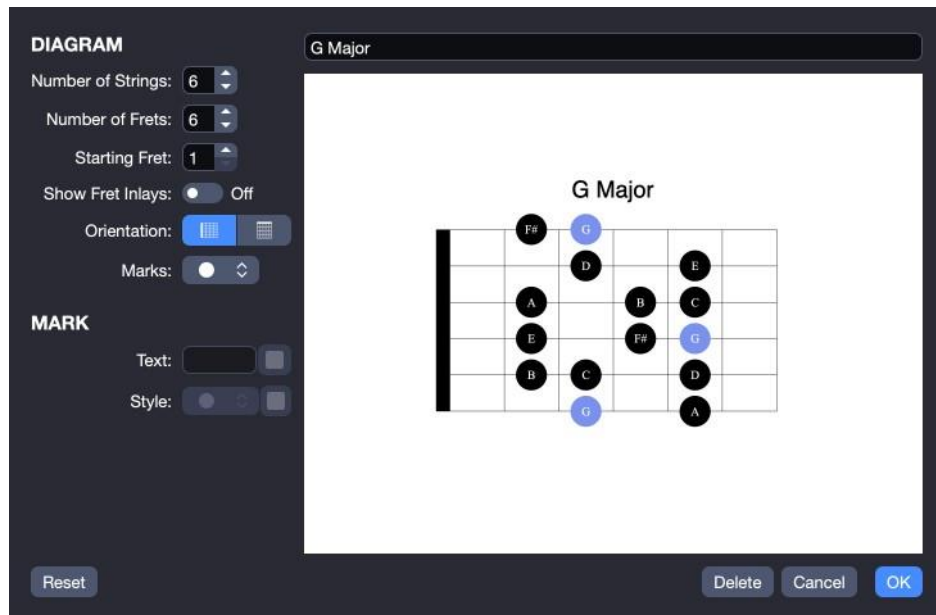


要素をカスタマイズする

要素のカスタマイズは、スケールの強壯音を強調したり、特定の程度を識別したりするのに役立ちます…

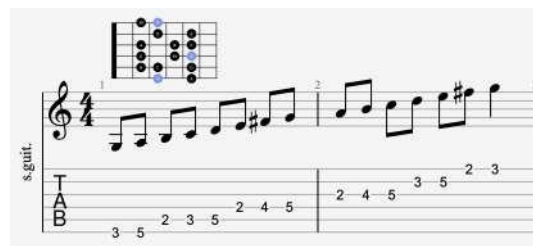
制限はありません。24フレットと10弦の制限内で必要な要素を編集できます。

したがって、以下に示すGメジャースケールなど、選択したスケールダイアグラムを編集できます。



スケールダイアグラムの例

ダイアグラムを作成したら、[OK]を選択してトラックに追加できます。選択した拍で、五線の上にダイアグラムが表示されます。



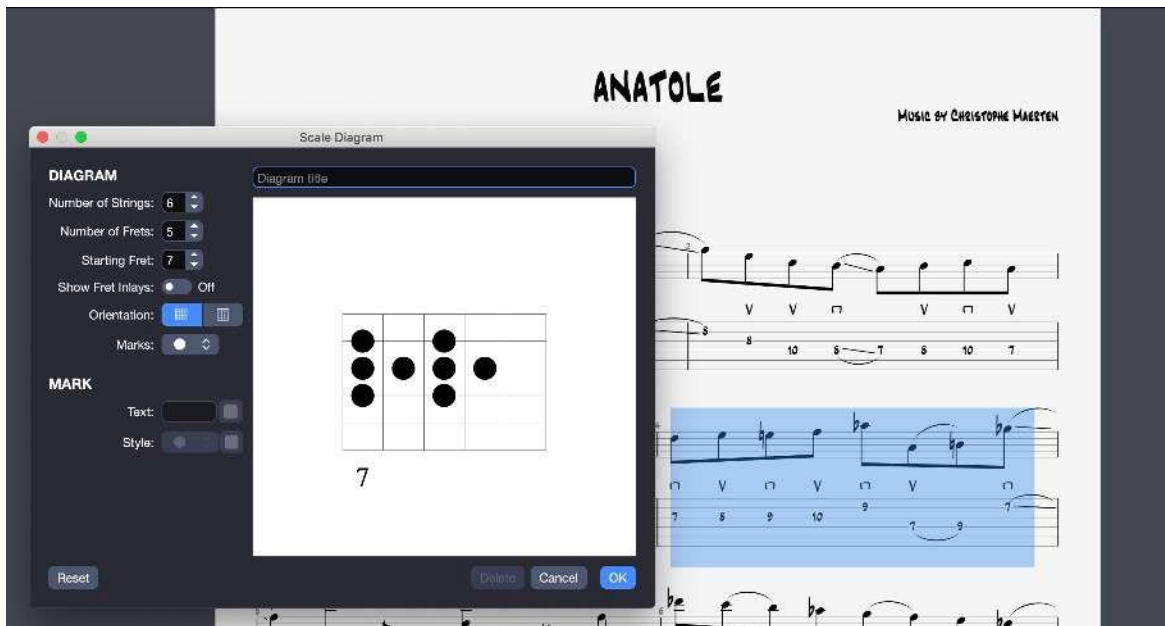
スコアのダイアグラム

ダイアグラムを削除する場合は、スコア内のダイアグラムをクリックして、[スケールダイアグラム] ウィンドウで[削除]オプションを選択するだけです。

最後に、[スケールダイアグラム]ウィンドウの[リセット]オプションを使用して、ダイアグラムのすべての要素を削除し、空白のダイアグラムに戻すことができることに注意してください。

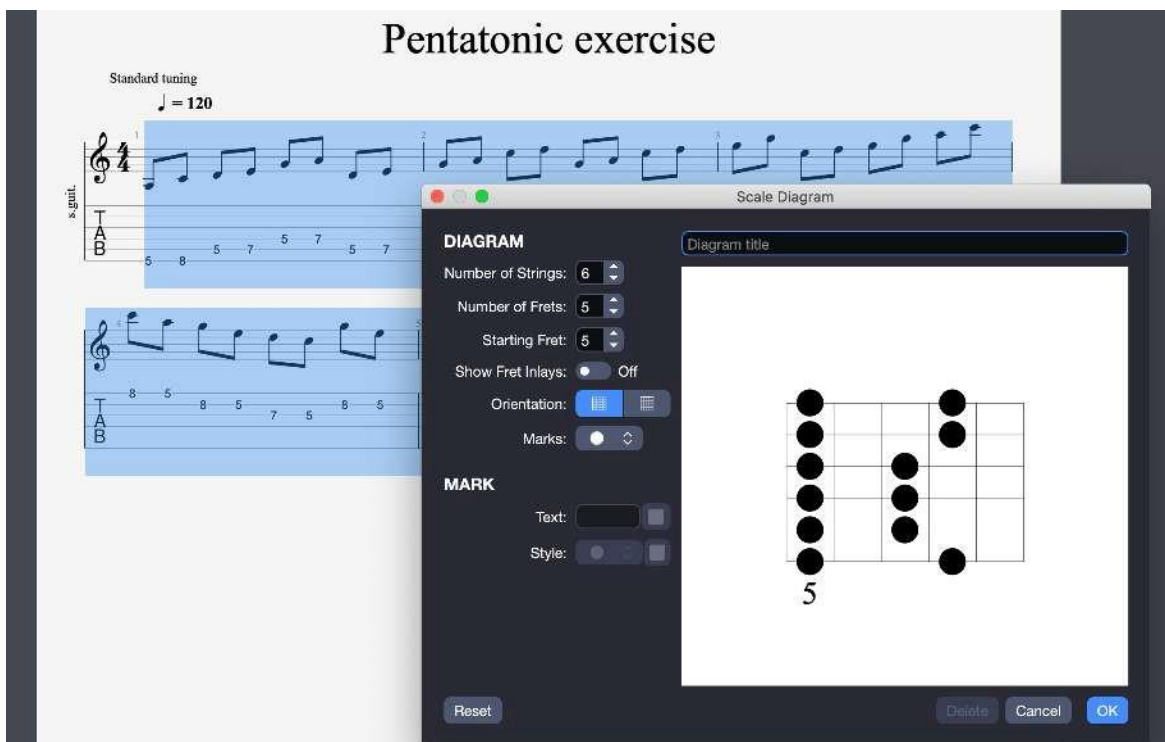
## 選択範囲からスケールダイアグラムを編集する

編集は同じままです。唯一の違いは、スケールダイアグラムウィンドウを開く前にスコアを選択すると、選択したノートがダイアグラムに直接表示されることです。



選択範囲からスケールダイアグラムを作成する

これは、スケールの全部または一部をスコアにすでに入力している場合に非常に役立ちます。ダイアグラムに直接インポートされ、カスタマイズするだけです。



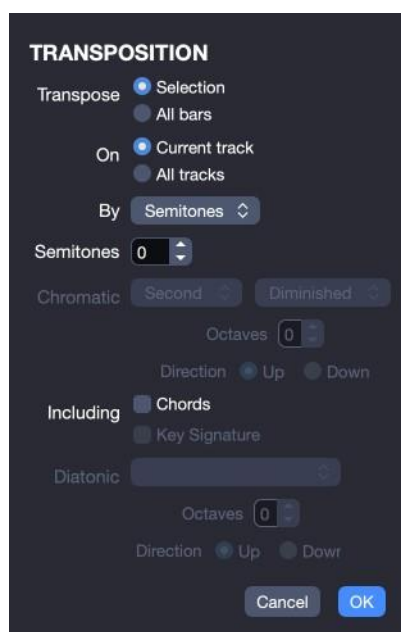
選択範囲からスケールダイアグラムを作成する

## セミトーン、ダイアトニックおよびクロマチック移調

トラックインスペクタの移調音程オプションに加えて、Guitar Proには、[ツール]>[移調]メニューからアクセスできる移調ツールが付属しています。

注意として、移調は、ピッチ内で一定の間隔で選択したノートを上下に移動することで構成される操作です。

Guitar Proの移調ウィンドウは、次のように表示されます。



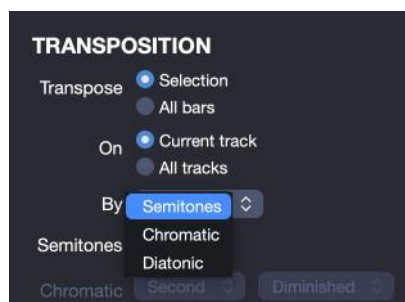
移調ウィンドウ

このウィンドウから、選択したノートに移調するか、トラック内のすべてのバーに移調するかを選択できます。

この移調を現在のトラックに適用するか、スコア内のすべてのトラックに適用するかを決定することもできます。

3種類の移調が利用可能です：

- セミトーン移調
- クロマチック移調
- ダイアトニック移調

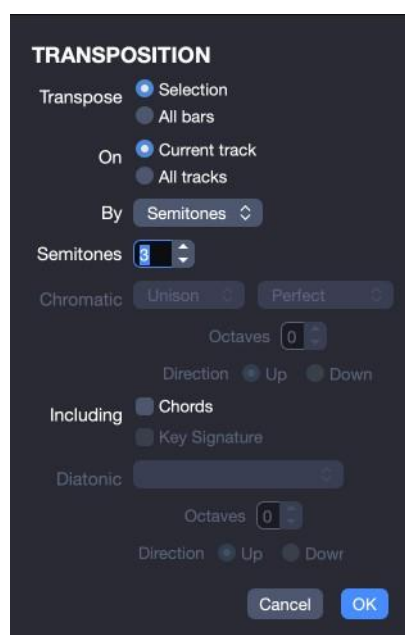


移調タイプ

適用される移調のタイプに応じて、移調ウィンドウオプションを使用できます。

## セミトーン移調

移調に適用するセミトーンの数を選択し、[OK]をクリックするだけです。選択内容は、示されたセミトーンの数に置き換えられます。



セミトーン移調

コードダイアグラムを移調に含めるかどうかも指定できることに注意してください。

以下の例は、3つのセミトーンで移調された小節を示しており、コードダイアグラムも移調されています。

The image shows a musical score for guitar. The top part is labeled 'Original bar' and shows a guitar chord diagram for E-flat (6th fret) with fingerings 1-2-3-4-1. The bottom part is labeled '3 semitones transposition' and shows a guitar chord diagram for G (9th fret) with fingerings 1-2-3-4-1. The musical staff shows a melody line in 4/4 time, starting with a treble clef and a key signature of two flats (B-flat major). The tablature below the staff shows the fret numbers for the original and transposed versions: 6 8 5 6 8 5 7 8 and 9 11 8 9 11 8 10 11.

Transposition example

## クロマチック(半音階)移調

クロマティックトランスポーズを使用すると、選択範囲の各ノートを厳密な事前定義された間隔でトランスポーズできます。

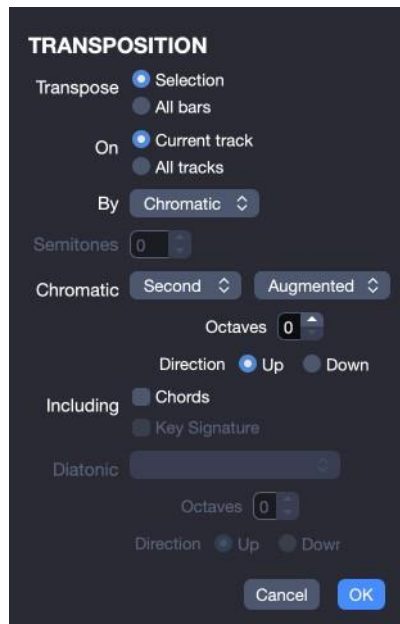
間隔番号を選択します。

- ユニゾン
- 二度
- 三度
- 四度
- 五度
- 六度
- 七度

間隔の品質(適用される間隔番号によって異なります):

- マイナー
- メジャー
- 完全
- デイミニッシュ(減7度)
- オーギュメント

このトランスポーズを上または下のどちらに適用するか、およびトランスポーズが現在のオクターブを超えて適用されるかどうかを指定します。



クロマチック移調

以下の例は、コードダイアグラムも移調されたマイナー3度の移調を示しています。

移調の例

調号をクロマチック移調で移調することも可能であることに注意してください。調号ボックスを選択していることを確認し、すべてのトラックに移調を適用してください。

以下の例は、コードと調号の両方を移調した、昇順のマイナー3度の移調を示しています。



Original bar: E $\flat$  chord (6, 8, 5, 6, 8) with key signature of one flat.

Transposition of an ascending minor third including chord and key signature: G chord (4, 1, 3, 0, 2, 4, 1, 2) with key signature of no flats.

調号の移調

## ダイアトニック移調

ダイアトニック移調とは、調号(したがって、調性)を変更せずに、定義された間隔で五線のノートを変換することです。

TRANSPPOSITION

- Transpose:  Selection,  All bars
- On:  Current track,  All tracks
- By: Diatonic
- Semitones: 0
- Chromatic: Unison, Perfect
- Octaves: 0
- Direction:  Up,  Down
- Including:  Chords,  Key Signature
- Diatonic: Third
- Octaves: 0
- Direction:  Up,  Down

Cancel OK

ダイアトニック移調

適用する間隔の数、方向、および必要に応じてオクターブ数を選択するだけです。

以下の例は、3度上向きのダイアトニック移調を示しています。

Original bar

E $\flat$

Diatonic transposition of 3 intervals upwards

s.guit.

TAB

*Diatonic transposition example*

“コードウィンドウのコード作成オプション(左側から)を介して作成されたコードダイアグラムのみが移調されることに注意してください。コードタイトルフィールドにコード名を入力しただけの場合、移調はコードに適用されません。ダイアグラムが移調できない場合は、移調後に削除され、名前のみが表示されます。

## インストゥルメントビュー

Guitar Proのインストゥルメントビューは、インストゥルメントの一部を複製したものであり、クリックすることでノートを書き込むことができます。

インストゥルメントのビューを表示するには、[表示]メニューで次の3つのメニューを使用します。

- 表示>フレットボードビューを表示
- 表示>キーボードビューを表示
- 表示>ドラムキットビューを表示

キーボードのショートカットは、Windowsでは **Ctrl** + **F6**、macOSでは **⌘** + **F6** です。トラックの種類に応じて反応します。弦楽器でこのショートカットをトリガーすると、フレットボードが表示/非表示になります。ピッチのある楽器でこのショートカットをトリガーすると、キーボードが表示/非表示になります。パーカッショントラックでは、このショートカットはドラムキットビューに関連付けられています。

ツールバーの右側にあるインストゥルメントビューアイコンをクリックすることもできます。



インストゥルメントビューのアイコンをツールバーに表示

Guitar Proは、ギターフレットボード、キーボード、ドラムキットビューの3つのインストゥルメントビューを備えています。

- ピッチングされた楽器(フレット付き/弦付きかどうか)のあるトラックは、フレットボードとキーボードのビューにのみ表示できます。ギター、ベース、その他の弦楽器、ピアノ、シンセ、オーケストラ楽器、ピッチドパーカッションなどです。
- ピッチのない楽器(つまり、純粋にパーカッシブな)のあるトラックでは、ドラムキットビューのみを表示できます。

フレットボードとキーボードのビューを同時に表示できるため、両方の楽器でスコアを再生する方法を確認できます。

## 共有機能

インストゥルメントビューでは、ノートを直接クリックすることで、マウスで音符を書くことができます。[前へ]ボタンと[次へ]ボタンを使用すると、スコア内を移動できるため、コンピュータのキーボードを使用する必要はありません。既存のノートのクリックはそれを消去します。

オプションにアクセスするには、インストゥルメントビューウィンドウの左側にある歯車を選択します。

さまざまな表示オプションが利用可能です。

- **拍の表示**: 選択した拍の音符のみを表示します。
- **拍+小節を表示**: 選択した拍の音符とアクティブな小節の音符を表示します。
- **拍+次の拍を表示**: 選択した拍の音符と次の拍の音符を表示します。

## フレットボードとキーボードのビュー

フレットボードビューには多くの機能があります。スコアのノートを表示したり、ノートを入力したり、スケールを視覚化したりするために使用できます。

さらに、マウスが指すノートは2か所に表示されます(したがって、フレットボードをクリックする必要はありません)。

- マウスの下で、インストルメントにカーソルを合わせます。これはオプションで構成できます。
- 左側(数字はオクターブ)。

### フレットボードビュー



フレットボードビュー

1. カーソルを左右に動かします。
2. 設定

フレットボードは、アクティブなトラック設定に自動的に調整されます。弦の数とカポの位置は、トラック設定によって設定されます。アクティブなトラックを変更すると、フレットボードは新しいトラックを反映するように自動的に更新されます。

スコアにノートを追加するには、フレットと目的の弦をクリックして、ギターフレットボードからスコアを選択するだけです。ノートを削除するには、ノートをクリックするだけです。

“

デフォルトでは、ビューは右利きの人に適しています。フレットボードでは左利きモードも利用できます。設定ボタンをクリックして、開いたポップアップで左利きモードを有効にします。

## キーボードビュー



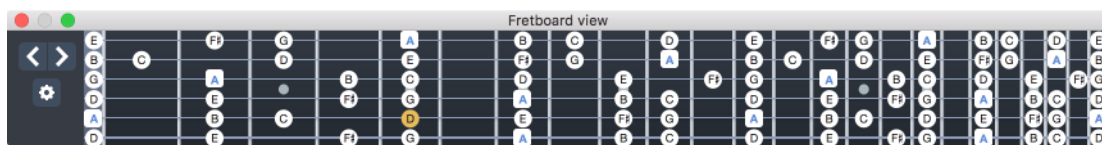
1. カーソルを左右に動かします。
2. 設定

キーボードビューでは、現在のトラックの再生可能範囲を視覚化できます。再生できないノートは、楽器がアクセスするには低すぎるか高すぎるため、グレー表示され、クリックできません。

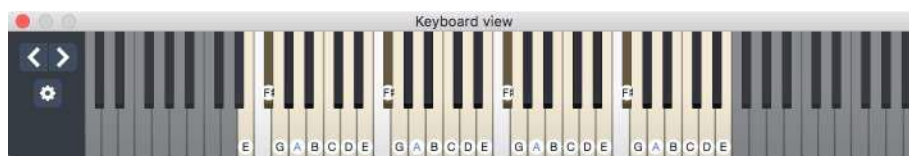
スコアにノートを追加するには、キーをクリックするだけです。ノートを削除するには、そのノートをクリックします。

“ フレットボードビューとキーボードビューの両方を同時に表示することができます。

## スケール



スケール付きフレットボードビュー



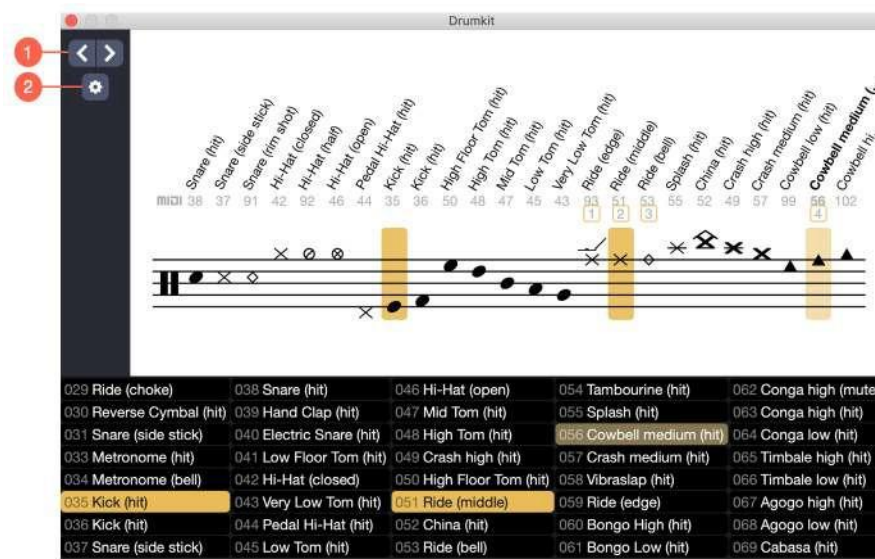
スケール付きキーボードビュー

フレットボードとキーボードのビューでスケールを表示(または非表示)することができます。スケール表示を有効にしてから、下のボタンをクリックしてスケールを選択することにより、インストゥルメントビューからスケールツールウィンドウに直接アクセスします。

ノートを入力している間も、スケールを視覚化できます。

ルート音を強調表示するかどうかを選択できます。円形ではなく正方形として表示されます。

## ドラムキットビュー



ドラムキットビュー

1. カーソルを左右に動かします。
2. 設定

ドラムキットビューウィンドウは、複数のビューを表示するように構成できます。

- **譜表ビュー**: 現在のトラックで使用可能なすべてのドラム要素を表示します
- **MIDIビュー**: MIDI要素を表示します。

## 譜表ビュー

この要素のいずれかを選択すると、Guitar Proがこの要素専用のキーボードショートカット(テンキー)を表示します。これにより、編集がより簡単かつ迅速になります。使用可能なショートカットは、カーソルが置かれている譜表線によって異なります。

マウスが指す音符が表示されます。ドラムキットビュー要素をクリックする必要はありません。このウィンドウには、指されたドラム要素の名前だけでなく、MIDI値も表示されます。

## MIDIビュー

MIDIビューを使用すると、ドラムキットで再生可能なすべての要素を視覚化できます。Guitar Proは、標準のGeneral MIDIパレットと比較して拡張要素パレットを提供します。General MIDI要素のみを表示するには、設定ポップアップで小さな歯車のアイコンからアクセスできるオプションを選択してください。

## ノート名


ノート名の表示方法を選択することができます。3つのオプションが利用可能です：

- ドラムキットエレメントの名前を非表示にします。
- マウスの下にのみエレメント名を表示します。
- すべてのノートを表示します。エレメント名とMIDI値の両方が表示されます。

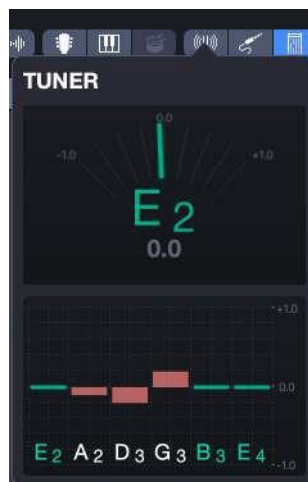
“

MIDIエレメントのテキストサイズの変更は、設定ポップアップから可能です。

## チューナー

Guitar Proには、ツールバーから簡単にアクセスできるプロ仕様のポリフォニックチューナーが組み込まれています 。1つのブラシで、すべての弦のチューニングを確認できます。ポリフォニックチューナーは下部にあり、モノフォニックチューナーは上部にあります。

チューナーは現在のトラックのチューニングに設定されています。チューニングノートは、左から右に、太い弦から細い弦に表示されます。変動は、目標値から計算されて表示されます。単位はトーンです。赤いバーが中央に近いほど、弦はターゲット値に近くなります。弦の調子が合うと、バーが緑色になります。



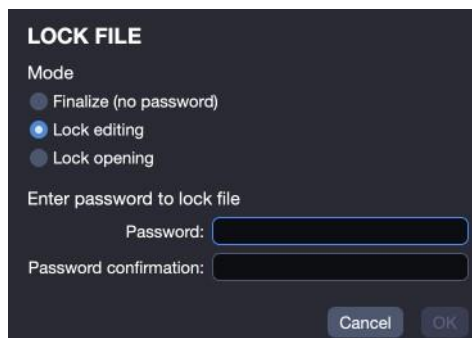
ポリフォニックチューナーポップアップ

より正確には、一度に1つのノートのみを再生することをお勧めします。このノートは検出され、上部に表示されます。また、特定のノートをクリックすることで、上部に表示するノートを選択することができます。



## ファイル保護

Guitar Proを使用すると、ファイルを保護して、ファイルが変更されたことがわかる可能性を減らすことができます。これは、作業を保護したり、たとえば教師の場合に生徒と共有して変更を防止したりする場合に非常に役立ちます。



ウィンドウのロック/ロック解除

[ファイル]>[ロック/ロック解除]メニューに移動し、次の保護オプションにアクセスします。

- **ファイナライズ:** ファイルをファイナライズし、不要な変更を防ぎます。ファイルを再度変更できるようにするには、ファイルのロックを解除する必要があります。
- **ロック編集:** 変更を防ぎます。ファイルはパスワードで保護されています。このオプションは、ファイルを配布し、学生による変更を避けたい教師に役立ちます。
- **ロックオープン:** パスワードなしでファイルを開くことができなくなります。たとえば、オンラインレッスンを販売するWebサイトに役立ちます。

“

パスワードを紛失した場合、ファイルを開くことができなくなるため、必ずパスワードをメモするか保存してください。

また、パスワードは、疑わしい意図を持った人がファイルを開くことができないことを絶対的に保証するものではないことに注意してください。これは、複雑なアルゴリズムを含まないソフト保護です

## Fretlight




Guitar Proは、Fretlight (<https://fretlight.com/>)<sup>®</sup>ギターとネイティブに互換性があります。これらのギターには小さなLEDが点灯しており、指を置くとどのフレットが点灯するかを示します。

以前のGuitar Proバージョンとは異なり、Guitar ProでFretlightギターが提供する機能を楽しむために追加料金を支払う必要はなくなりました。

“

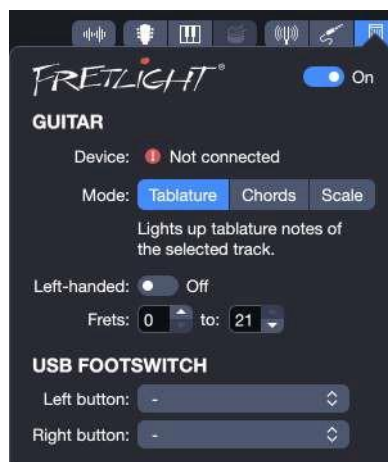
Fretlight Wirelessは、Windows 10、10.10以降のmacOS、およびBluetooth 4.0でのみ使用できます。

## Fretlightを有効にする

ただし、Fretlightボタンはデフォルトではツールバーに表示されません。表示するには、設定ウィンドウの[インターフェース]タブに移動します (Windowsでは[ファイル]> [設定]メニュー、macOSではGuitar Pro 8> [設定]メニュー)。次に、[フレットライトを表示]ボタンをオンにします。  ツールバーから次のように表示されます。

有効にすると、ツールバーの右上隅に新しいアイコンが表示されます。このボタンはポップアップを開き、Fretlightギターに表示されるものを設定できます。使用可能なオプションは次のとおりです。

## Fretlight設定



*Fretlight設定ポップアップ*

## 有効化/無効化

ポップアップの右上隅にあるボタンは、Fretlightギターの表示を有効または無効にします。ただし、設定は後で有効にするために保存されます。

## デバイス

USBに接続されているデバイスまたはBluetooth経由でコンピューターに接続されているデバイスの中から、Guitar Proにリンクするデバイスを選択できます。

## モード

このモードは、Fretlightギターに実際に表示されるものに対応しています。

- **タブ譜**:カーソル位置に応じて、Fretlightギターではタブ譜ノートのみが点灯します。
- **コード**:コードがカーソル位置にあるかどうかに応じて、Fretlightギターではタブ譜コードのみが点灯します。
- **スケール**:スケールウィンドウで選択したスケールのノートのみが、Fretlightギターで点灯します。

## 左利き

このオプションをオンにして、LEDを点灯するときに左利きであることを考慮して、Fretlightギターに伝えます。

## フレットの範囲

ディスプレイをフレットボードのサブパートに制限することができます。LEDを実際に点灯させる最初と最後のフレットを選択します。

## USBペダルボタンの割り当て

Fretlight USBペダルを使用すると、マウスを使用せずにGuitarProを制御できます。利用可能なものの中で、これらのボタンに頻繁に実行する必要があるアクションを割り当てるのは非常に手間がかかります。

## Fretlight Wireless Guitar

Guitar Proは、Fretlight Wireless Guitars(<https://fretlight.com>) (Bluetooth)とも互換性があります。この機能はmacOS10.10およびWindows10でのみサポートされており、少なくともBluetooth4.0が必要です。

有効にすると、Fretlightギターは、短い同期時間(約10秒)後にGuitar Proによって自動的に検出され、Fretlight設定ウィンドウに[接続済み]と表示されます。

Bluetoothギターが接続済みとして表示されない場合：

- コンピュータがWindows10またはmacOS10.10の最小要件を満たしていることを確認してください。
- コンピュータが少なくともBluetooth4.0を使用していること、およびBluetoothオプションが有効になっていることを確認してください。
- Fretlightギターが他の周辺機器またはプログラムにまだ接続されていないことを確認してください。
- マイクのUSBエントリの横にある黒いボタンを押して、Fretlightギターをリセットします。
- すべてのライトが点滅するまで押します
- 次に、Guitar Proとファイルの1つを開くと、Fretlightギターが自動的に接続されます。

## コマンドパレット

コマンドパレットは、スコアで編集または変更する内容、または実行するアクションを、コマンドラインを使用して直接指定できるまったく新しいツールです。

使い方を学んだら、このツールを使用すると編集速度が大幅に向上し、一般的にGuitarProの使用が簡単になります。

## アクセス

コマンドパレットウィンドウには、[ツール]> [コマンドパレットの表示]メニューから、または[Ctrl+F]キーボードショートカットを使用してアクセスできます。

パーティションの上部、開いているファイルタブバーの下に表示されます。



Command palette access

## それはどのように機能しますか？

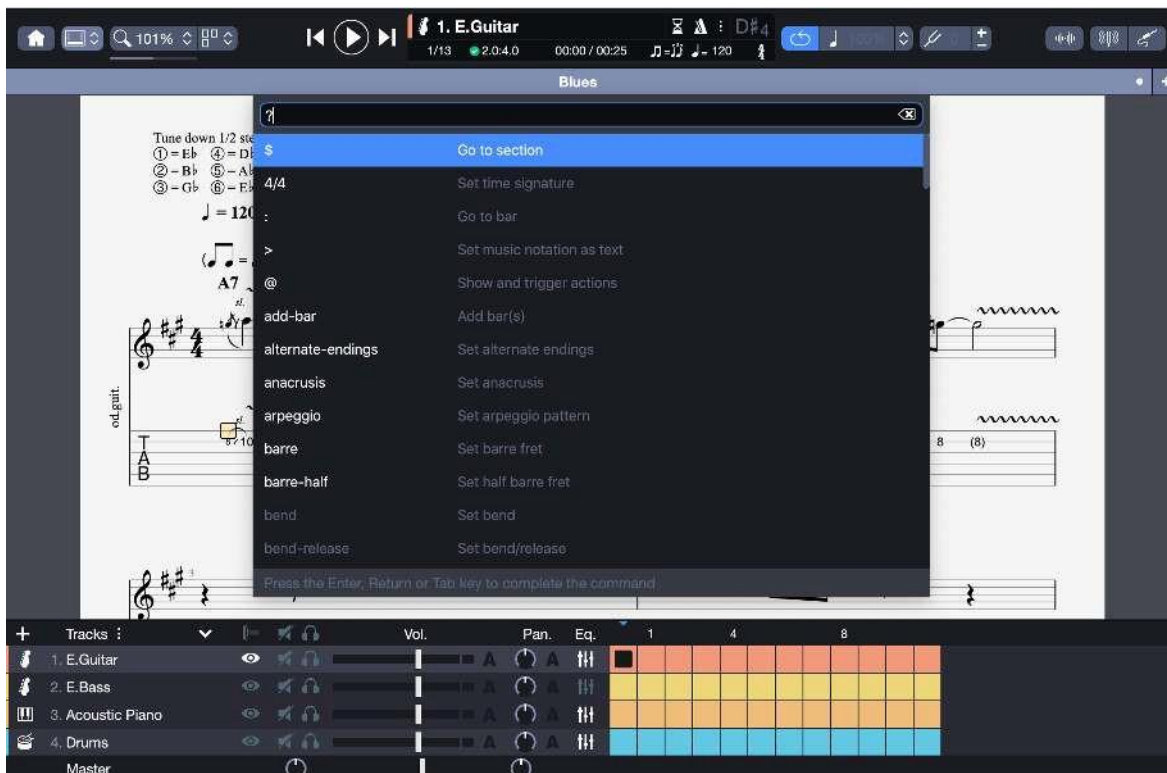
開くと、コマンドパレットは空で表示され、実行するアクションを入力するように求められます。

文章「タイプ？ コマンドリストを表示します。上または下に移動してコマンド履歴を参照します」と表示されます。



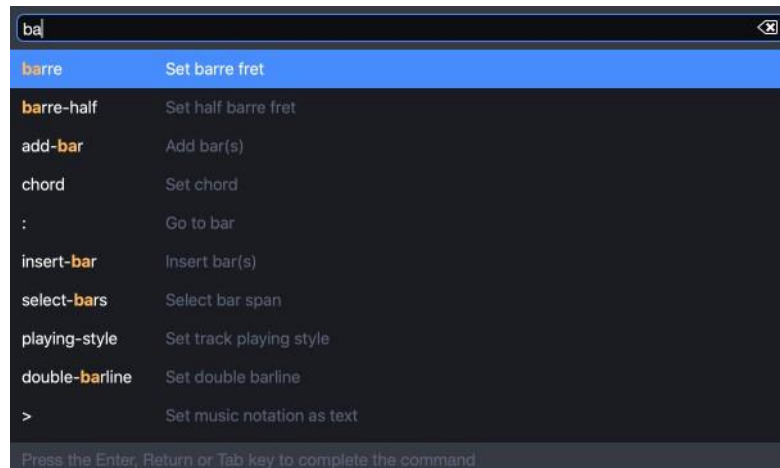
コマンドパレット

この時点で、コマンドを使用できるようにするプレフィックスを入力するか(プレフィックスのリストはこのガイドの後半で作成されます)、疑問符を入力して使用可能なプレフィックスとコマンドのリストを表示できます。



コマンドリストにアクセス

検索したアイテムの名前の全部または一部を手動で入力することもできます。



検索に関連するプレフィックスのリストが絞り込まれ、関連するコマンドに直接アクセスできるようになります(スマートリサーチとフィルターを参照)。

上矢印と下矢印を使用すると、このリストをナビゲートして、さまざまなコマンドを確認できます。このリストはアルファベット順に並べられています。

一部のプレフィックスとそのアクションはグレー表示され、他のプレフィックスは白で表示されることに注意してください。

これらのアクションが利用できるかどうかは、スコアでの選択によって異なります。

左側のリストには、コマンドにアクセスするために入力するすべてのプレフィックスが表示され、右側のリストには、コマンドの説明が表示されます。

プレフィックスを使用すると、コマンドにアクセスできます。このコマンドは、GuitarProでアクションを生成します。

コマンドには2つのタイプがあります。

クイックコマンド(すぐに使用できる)と高度なコマンド(使用するために補足を追加する必要があります)。

これらの概念と具体的な例を使用したコマンドの作成については、次の段落で説明します。

“

Guitar Proの設定で設定されている言語に関係なく、コマンドパレットのプレフィックスとコマンドは常に英語で表示されます。ただし、Guitar Proで使用可能な場合は、内部変換により、言語に基づいてプレフィックスを検索できます。たとえば、フランス語でGuitar Proを使用し、\*accordという単語を入力すると、コード\*\*プレフィックスが表示され、このプレフィックスにリンクされているオプションが表示されます。

## クイックコマンド

クイックコマンドは、直接使用できるコマンドです。これらのコマンドに追加の値やアクションを指定する必要はありません。

このタイプのコマンドは、Guitar Proですぐにアクションを実行するアイコンを選択または選択解除するのと同じです。

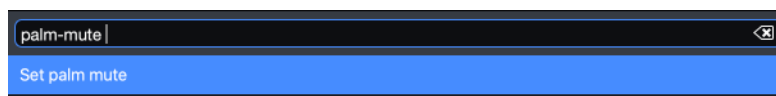
これは、たとえばパームミュートを適用する場合にも当てはまります。

探しているアクションの名前の全部または一部を入力するだけです。ここでは検索フィールドに「palm」と入力すると、palm-muteプレフィックスが表示され、Setpalmmuteコマンドを使用できるようになります。



コマンドパレットからPalmMuteを設定します

タブキーまたはEnterキーを使用するか、青い提案をクリックしてコマンドを完了します



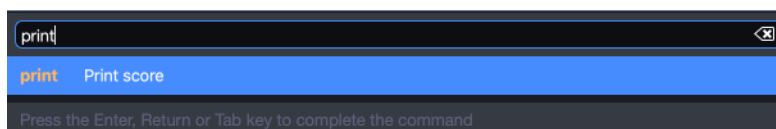
コマンドパレットからPalmMuteを設定します

Enterキーを使用するか、提案されたアクションをクリックして、コマンドを適用します。

Palm Muteがすでに選択に適用されている場合は、それを削除するかどうかを尋ねられることに注意してください。

ただし、これらのコマンドは編集に限定されません。

たとえば、[印刷プレフィックス]を介して[スコアの印刷]コマンドを使用することは、印刷アイコンをクリックすることと同じです。



コマンドパレットからスコアを印刷する

コマンドパレットから32個のクイックコマンドを使用できます。これらは、この章の最後にリストされています。



## 高度なコマンド

上記のクイックコマンドとは異なり、高度なコマンドは別の値と組み合わせて使用されるか、アクションを指定する必要があります。

チョーキングの編集、小節の追加、ピクストロークパターンの設定、ブラシパターンなど、より複雑なアクションを実行できます。

高度なコマンドは、プレフィックスと1つ以上のオプションで構成されます。これらは、元のコマンドの追加情報です。

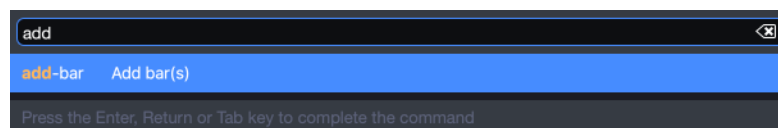
使用するコマンドに応じて、これらの追加オプションを追加すると、さまざまなパネルに分散できます。

これらの概念を説明するために、いくつかの例を作成します。

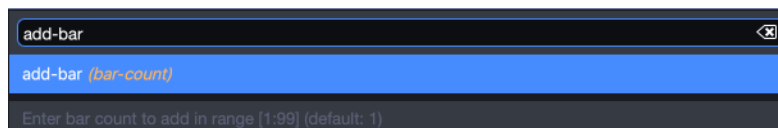
### スコアに小節を追加する

コマンドパレットが開いたら、目的のアクションを単語で入力します：**追加**。

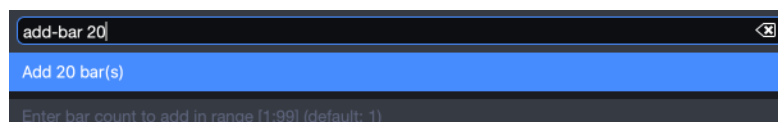
探しているプレフィックスが青色で表示されていることを確認してから、タブキー、Enterキーを使用するか、クリックして、追加バーのプレフィックスを選択します。



小節カウントの言及はイタリック体で表示されます。



これは、追加する小節の数を指定するように求められることを意味します。必要な小節の数をここに20と入力するだけです。

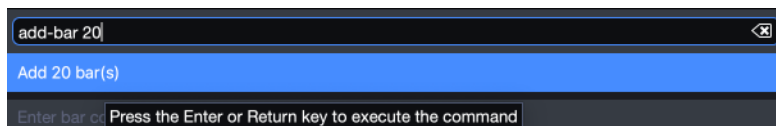


追加小節のプレフィックスは、指定された小節の数で完了します。

この状況では、最後のコマンドは次のとおりです。

- Command = Prefix + Option
- Command = add-bar + (bar-count)
- Command = add-bar + 20
- Command = Add 20 bars

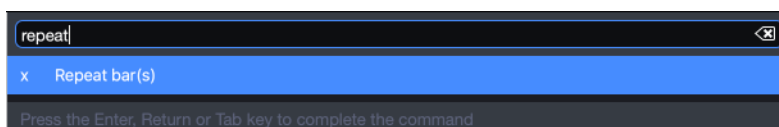
Enterキーを使用するか、クリックすることで、コマンドAdd 20 bar(s)を検証できます。



一度に20小節がスコアに追加されます。

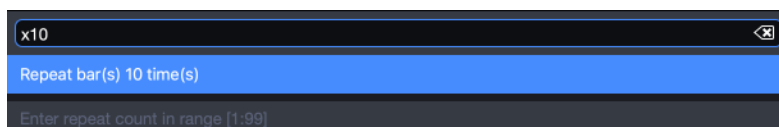
## 小節を繰り返す

同じモデルで、小節リピートのプレフィックスを選択します。



コマンドパレットから小節を繰り返します

繰り返したい小節の数を指定してください。

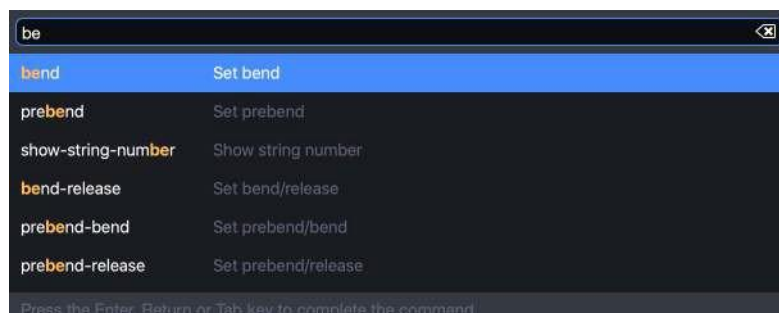


コマンドパレットから小節を繰り返します

必要な繰り返し回数を指定します。次に、Enterキーを使用するか、クリックして、コマンドRepeat bar(s)を10回検証します。選択は10回繰り返されます。

## コマンドパレットからチョーキングを編集します

bendプレフィックスを選択します。

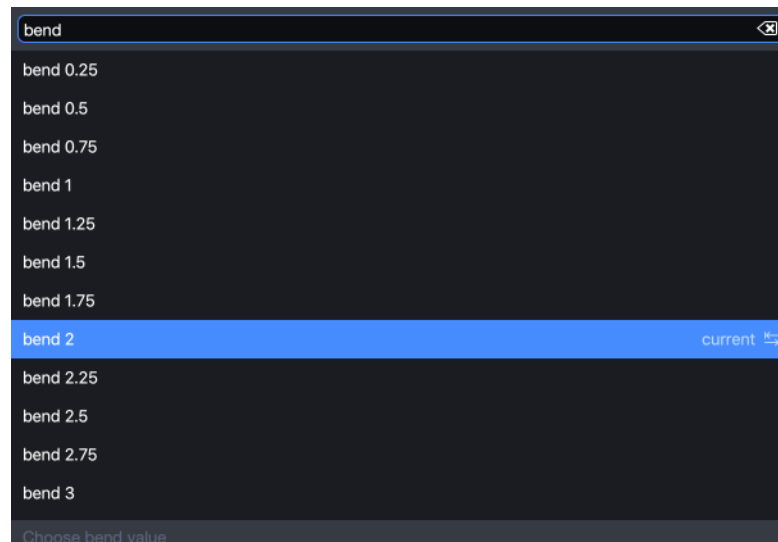


コマンドパレットからbendを設定します

bend値について言及してください。

いくつかの方法が利用可能です。

- ベンド値を直接単語で入力し(例: bend 2)、Enterキーを使用して検証します。
- 適切な値を直接クリックします。
- 上下の矢印を使用してさまざまな値をスクロールし、Enterキーで確認します。



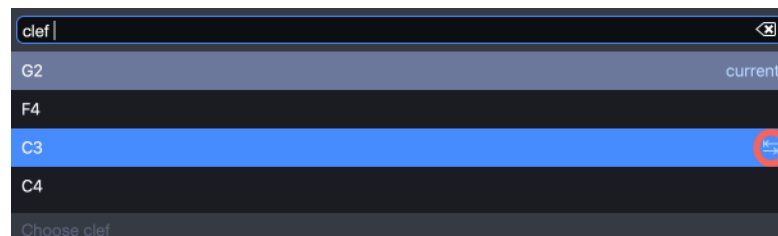
コマンドパレットからbendを設定します

コマンドを検証した直後にベンドが適用されます。


## タブキーを使用してコマンドを展開します

プレフィックスを入力すると、使用するコマンドによっては、最初のパネルに表示されていない他のオプションを使用してコマンドを完了することができる場合があります。

エントリの1つに小さなタブアイコン  が表示されます。

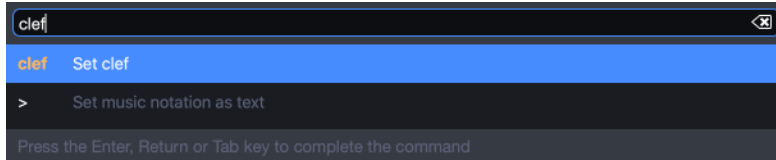


コマンドを展開できることを示すタブアイコン

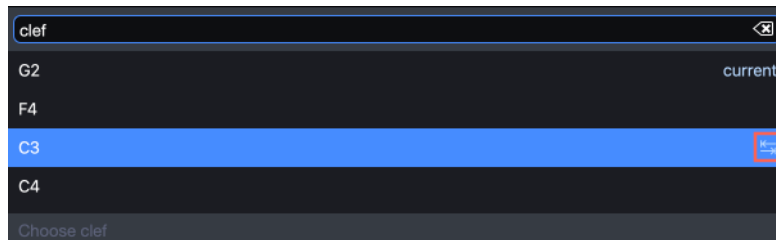
次の例に示すように、キーボードの[Tab]  キーを使用し、次のパネルにアクセスしてコマンドを完了します。


## コマンドパレットからclefを編集する


Clefプレフィックスを使用してSet clefコマンドを選択します

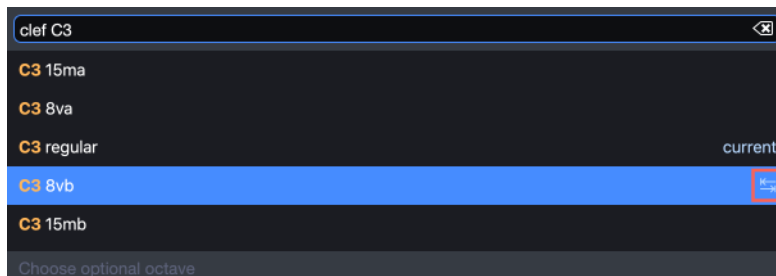



さまざまなclefオプションが表示されます。現在のclefが示されていることに注意してください。

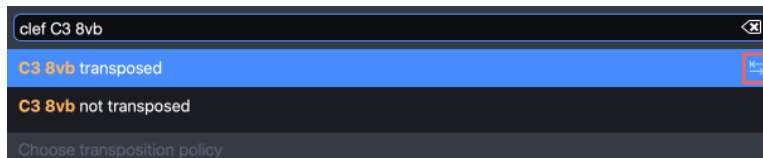


コマンドが完了できることを示すタブアイコン  が表示されますのでご注意ください。

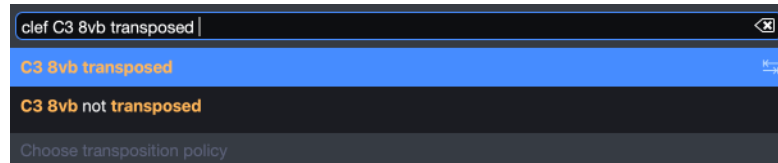
タブキー  を使用して次のオプションにアクセスし、コマンドを展開します。



もう一度タブキーを使用してください  。



そして、正しい最終コマンドを取得するまで続けます。



“

Enterキー、Tabキーを使用するか、コマンドを選択することで、コマンドパレットでの選択を検証できますが、Tabキーを使用することをお勧めします。使用可能な場合は、追加のオプションを見逃さないようにしてください。コマンドの適用は、Enterキーを使用するか、最後のアクションをクリックすることによって行われます。

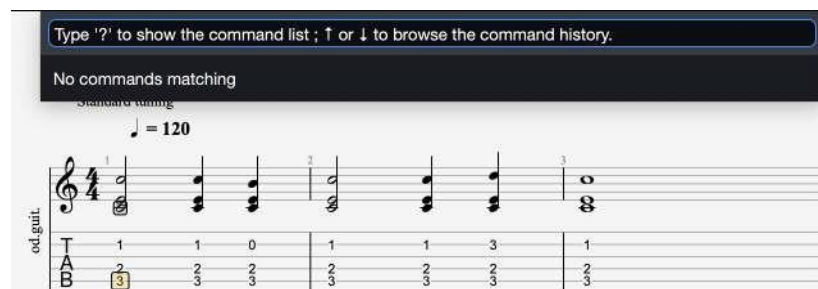
## コマンドとパターン

一部の高度なコマンドは、パターンの適用と連動して機能します。つまり、スコアに適用できるシーケンスです。

これは、コマンドパレットから上下にピックストロークを適用した例です。

## ピックストロークパターンを追加

ノートを編集したら、カーソルを最初の小節に置きます。次に、コマンドパレットを開きます。



コマンドパレットからのピックストロークパターン

pickstrokeプレフィックスを検索または入力して検証します。

ピックストロークプレフィックスは、イタリック体のメンションパターンで完成し、パターンを入力するように求められます。

選択したパターンの使用方法に関する指示は、常に青いバーの下に表示されます。



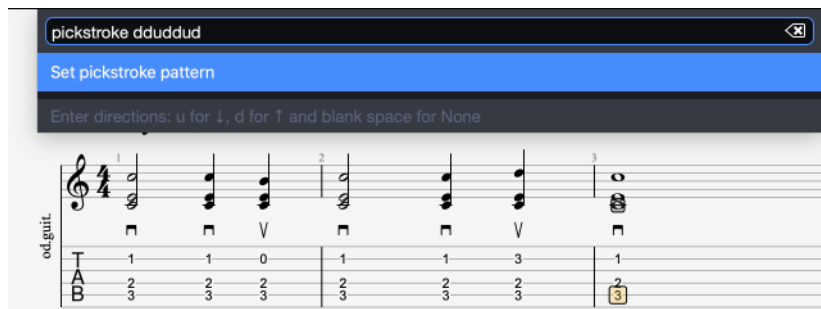
コマンドパレットからのピックストロークパターン

この状況では、dを入力することは、下向きのピックストロークに相当します。

uを入力することは、上向きのピックストロークと同じです。

スペースバーを使用すると、空白のままにすることができます。

コマンドパレットにこれらの要素を入力すると、拍が次々に編集されます。

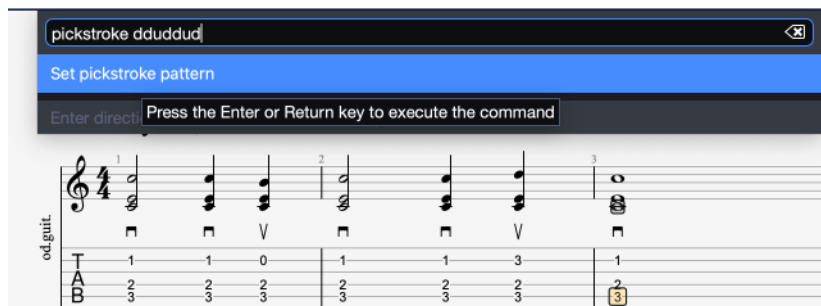


コマンドパレットからのピックストロークパターン

上記の例では、要素dduuddudが言及されています。

つまり、ピックストロークを下、下、上、下、下、上、下にします。

Enterキーを使用するか、クリックして適用することにより、Set pickstroke patternコマンドを検証するだけです。



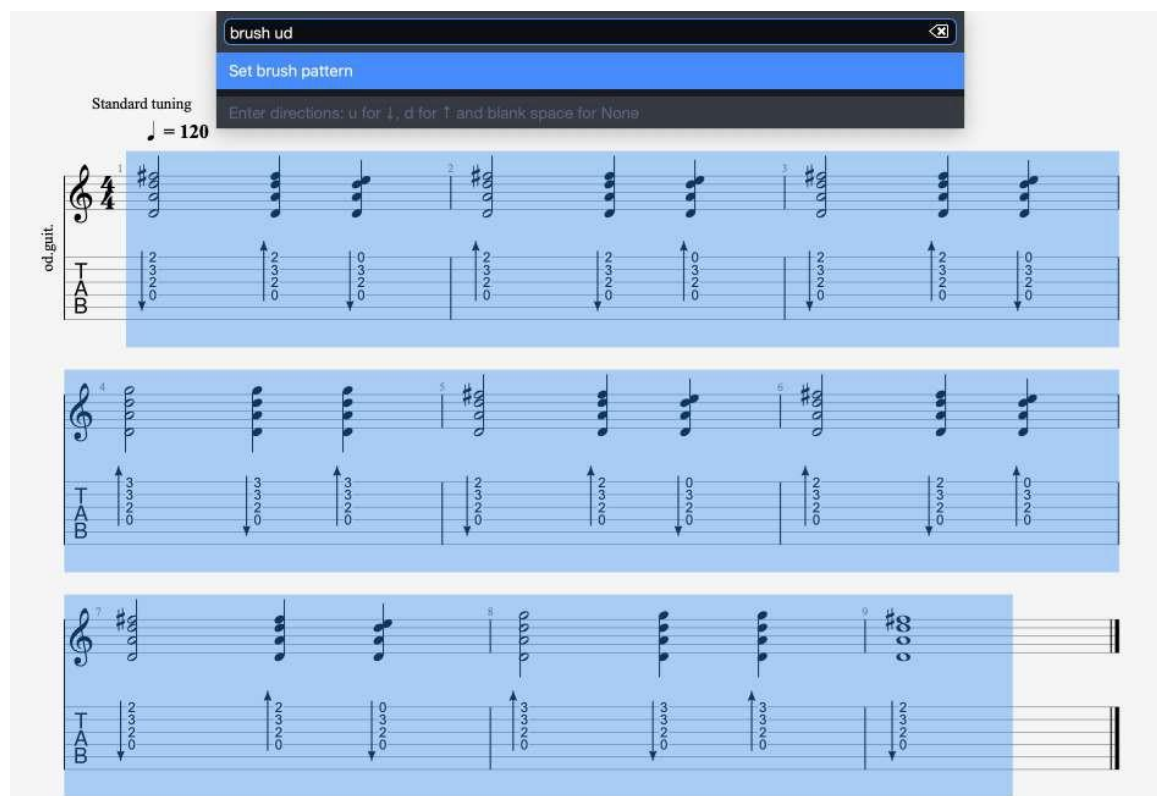
コマンドパレットからのピックストロークパターン

## 選択範囲にパターンを適用する

選択した複数の小節、またはトラック全体にパターンを適用することもできます。

これを行うには、コマンドパレットを開く前に適切な小節を選択してから、前述のようにパターンを編集します。

ブラシパターンを適用すると、以下に示すように、選択したパターンがすぐに示されます。

The image shows a software interface for editing guitar music. At the top, a command palette is open with the text 'brush ud' and a 'Set brush pattern' button. Below the palette, the text 'Standard tuning' and a tempo marking '♩ = 120' are visible. The main area displays three staves of guitar tablature. The first two staves are fully highlighted in blue, indicating they are selected. The third staff is partially highlighted. The tablature includes fret numbers and directional arrows (up and down) for the strings. The selected area is highlighted in a light blue color.

選択範囲にブラシパターンを適用する

udパターンが選択全体に適用され、ブラシの上下の表示がすぐに表示されます。Enterキーを使用するか、コマンドをクリックして、コマンドを確認する必要があります。

Here is the list of commands that can be used with a pattern, and how to edit these patterns.

Prefix	説明	パターン
arpeggio	アルペジオパターンを設定	u = ↓ d = ↑ Space = none
brush	ブラシパターンを設定	u = ↓ d = ↑ Space = none
golpe	ゴルペパターンを設定	f = finger t = thumb Space = none
left hand	左手パターンを設定	0 1 2 3 4 T // - skip a note Espace skip a beat
picking	自動ピッキングパターンを設定	Alternate (up/down) ou Economy (same direction)
pickstroke	ピックストロークパターンを設定	u = ↓ d = ↑ Space = none
right hand	右手パターンを設定	p i m a c // - skip a note Space skip a beat
slap pop pattern	スラップ/ポップパターンを設定	s = slap p = pop Space = none
wah	ワウワウパターンを設定	o = open c = closed Space = none

コマンドを使用する可能性はたくさんありますが、このガイドでそれらすべてを詳しく説明するのは複雑です。

このガイドの後半にあるコマンドパレットから使用できるコマンドのリストがあります。

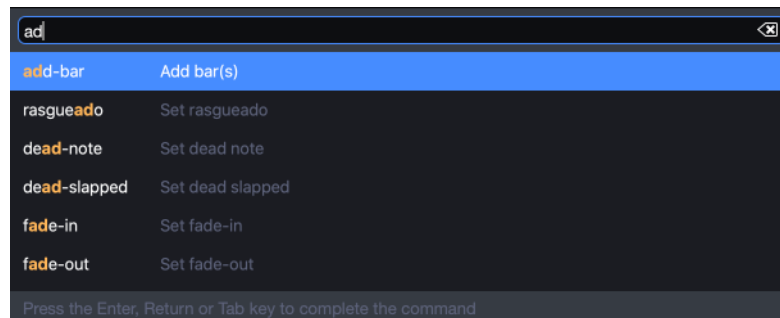
“

デフォルトでは、コマンドを適用すると、コマンドパレットは自動的に閉じます。ただし、[フローモードのアクティブ化]コマンドを使用して、2つのエディション間で開いたままにすることができます。



## 賢い研究とフィルター

コマンドパレットで推奨される結果は、入力した要素に基づいており、以下に示すように編集すると洗練されます。



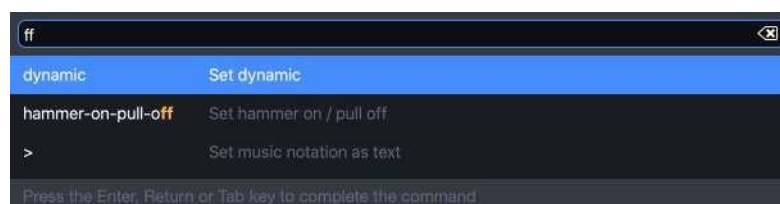
コマンドパレットで検索

ただし、期待されるアクションを取得するために、プレフィックスのリスト全体を知っている必要はなく、それらを確認する必要もありません。

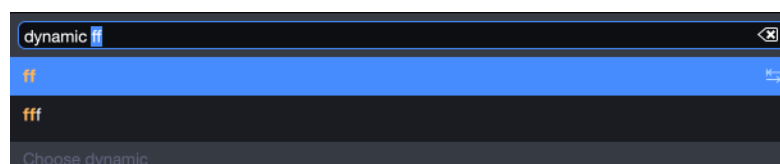
必要なアイテムを入力するだけで、このアイテムに関連するさまざまなプレフィックスが表示され、後で適切なコマンドにアクセスして実行できるようになります。

たとえば、フォルティッシモダイナミックを選択範囲に適用する場合は、コマンドパレットからffと入力するだけです。

**dynamic**プレフィックスが表示され、Set-dynamicコマンドにアクセスできるようになります

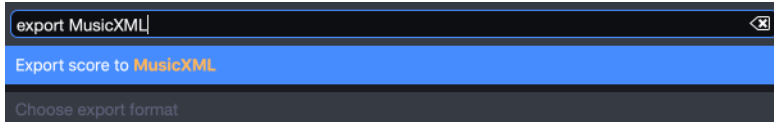
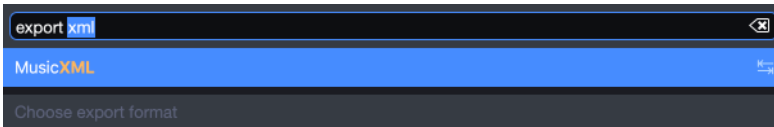
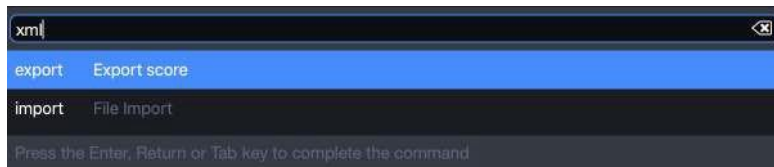


選択を確認します。



コマンドを検証し(クリックまたはEnterキー)、このダイナミックを選択に適用します。

または、同じ考えに基づいて、ファイルをxml形式でエクスポートする場合は、「xml」という単語を入力するだけで、XMLのインポートとエクスポートのプレフィックスが提案されます。その後、コマンドを調整して確認する必要があります。



## 概要

[ツール]>[コマンドパレット]メニューまたは[Ctrl+E]からアクセスしますか？ 使用可能なコマンドを表示します

コマンドを使用できるかどうかは、選択内容によって異なります。

探しているアクションの名前の全部または一部を入力します。関連するコマンドが提案されます

プレフィックスを選択すると、コマンドにアクセスできます

タブとEnterキー、または提案されたアクションをクリックすると、コマンドを完了することができます

コマンドの適用は、Enterキーを使用するか、最後のアクションをクリックすることによって行われます。

クイックコマンドは直接適用されます(プレフィックス)

高度なコマンドでは、補完アクションを指定する必要があります(プレフィックス+オプション)

コマンドを作成するとき、タブアイコンはコマンドを完了できることを示します

必要に応じて、説明または追加情報が表示されます(例:パターン)

コマンドパレットは英語で表示されますが、Guitar Proで使用可能な場合は、自国語でプレフィックスを検索できます。

## クイックコマンドリスト





Prefix	Description
anacrusis	アナクルシスを設定
crescendo	クレッシェンドを設定
dead-note	デッドノートを設定
dead-slapped	デッドスラップを設定
decrescendo	デクレッシェンドを設定
double-barline	複縦線を設定
double-simile	ダブルシミールを設定
fade-in	フェードインを設定
fade-out	フェードアウトを設定
force-break-line	破線を強制
force-tuplet-bracket	連符の括弧を強制
free-time	フリータイムを設定
hammer-on-pull-off	ハンマリングオン/プルオフを設定
left-hand-tapping	左手タッピングを設定
legato	レガートを設定
let-ring	レットリングを設定
multirest	マルチレストを有効にする
multivoice	マルチボイスを有効にする
palm-mute	パームミュートを設定
pedal	サステインペダルをセット
prevent-break-line	破線を防ぐ
print	スコアを印刷する
repeat-close	リピート終了を設定
repeat-open	リピート開始を設定
rest	休憩を設定
show-string-number	弦番号を表示
simile	シミールを設定する
tapping	タッピングを設定する
tie-beat	拍をタイでつなぐ
tie-note	音符をタイでつなぐ
timer	タイマーの設定
volume-sweel	ボリュームスウェルの設定

## Advanced commands list

Prefix	Description
\$	セクションに移動
4/4	拍子を設定
:	小節に移動
@	アクションを表示してトリガーする
add-bar	小節を追加する
alternate-endings	代替エンディングを設定する
arpeggio	アルペジオパターンを設定する
barre	バレフレットをセット
barre-half	ハーフバレフレットをセット
bend	ベンドを設定
bend-release	ベンド/リリースを設定する
brush	ブラシパターンを設定する
chord	コードを設定する
clef	音部記号を設定
copy voice	他の声部にコピーする
direction	方向目標を設定してジャンプ
dynamic	ダイナミクスを設定
export	スコアのエクスポート
fermata	フェルマータの設定
find-scale	検索-スケール
flow	フローモードを切り替えます
focus	現在のトラックフォーカスの割合を設定する
free-text	フリーテキストを設定する
golpe	ゴルペパターンを設定する
hide-tempo-automation	テンポオートメーションを非表示
hold-bend	ベンドを保持
import	ファイルのインポート
insert-bars	小節を挿入
key-signature	調号の設定
left-hand-fingering	左手の運指を設定
lyrics	歌詞を設定する
master-pan	マスターパンのオートメーションを追加
master-volume	マスターボリュームのオートメーションを追加
move-voice	他の声部に移動する
n:m	カスタム連符を設定する
octave-sign	オクターブシフトを設定 (8va、8vb、15ma、15mb)
ornament	装飾音を設定
pan	パンのオートメーションを追加

<b>Prefix</b>	<b>Description</b>
pickng-pattern	モノフォニック選択でピッキングパターンを設定
pickstroke	ピックストロークパターンを設定
playing-style	トラックの演奏スタイルを設定する
prebend	プリベンドを設定する
prebend-bend	プリベンド/ベンドを設定する
prebend-release	プリベンド/リリースを設定する
rasgado	ラスゲアードを設定する
relative-speed	相対速度を設定する
relative-tonality	相対的な調性を設定する
release-bend	ベンドを解放
right-hand-fingering	右手の運指を設定
select-bars	小節のスパンを選択
select-section	セクションの選択
show-scale	バーチャルフレットボードにスケールを表示
show-tempo automation	テンポのオートメーションを表示
slap-pop	スラップ/ポップパターンを設定
stem-direction	符尾の向きを設定
swap-voices	他の声部と入れ替える
tempo	テンポオートメーションを追加
transpose	選択範囲をトランスポーズ
tremolo-picking	トレモロピッキングを設定
triplet-feel	スウィングフィールを設定
unfocus	現在のトラックのフォーカスをぼかす割合を設定する
unset	設定されていない要素
view	ビューを変更
voice	アクティブな声部を変更する
volume	ボリュームのオートメーションを追加
wah	ワウワウパターンを設定する
x	小節を繰り返します
zoom	ズームイン/ズームアウト

## エクスプレッションテキスト

エクスプレッションテキスト機能はコマンドパレットの下位区分であり、[ツール]> [エクスプレッションテキスト]メニュー、   キーボードショートカットから、またはコマンドパレットから検索フィールドに  と入力してアクセスすることもできます。



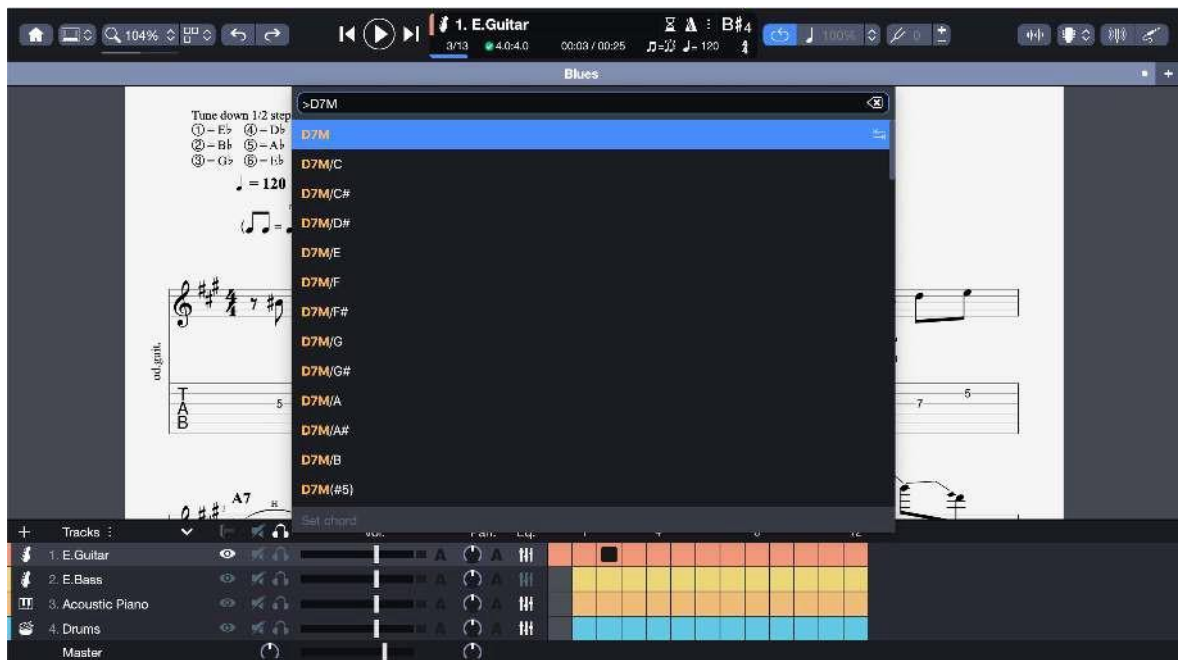
エクスプレッションテキストへのアクセス

プレフィックスを使用する必要がなくなったことを除いて、コマンドパレットと同じように機能します。

エクスプレッションテキストウィンドウでは、次の要素を編集できます。

- コード
- ダイナミクス
- 調号
- オクターブサイン
- 音部記号
- 方向

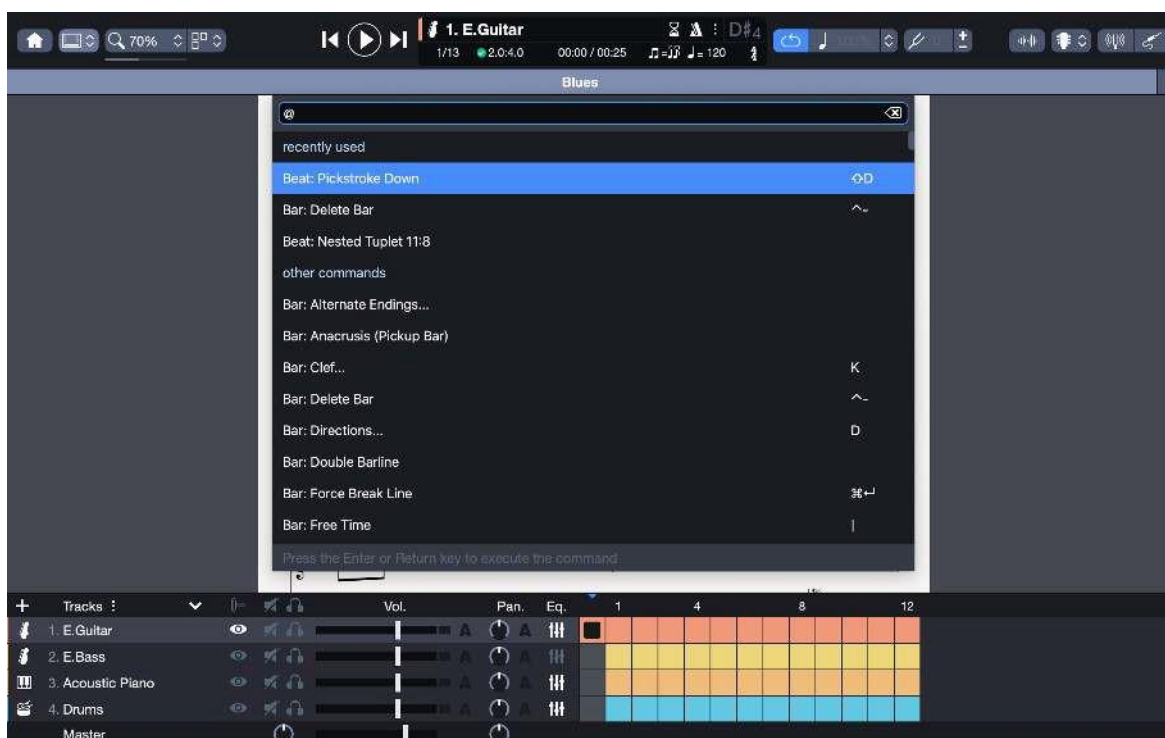
スコアに追加するアイテムの名前を(上記の要素の中で)入力してから、選択内容を検証します。



エクスペリションテキストの使用法

## アクションリスト

コマンドパレットのもう1つの細分化であるアクションリストには、[ツール]> [アクションリスト]メニュー、**alt** **⌘** **E** キーボードショートカット、またはコマンドパレットの **@** プレフィックスを使用してアクセスできます。



アクションリストへのアクセス

エクスプローラーのように機能し、Guitar Proのさまざまなメニューやサブメニューに移動できます。これらは通常、Guitar Proウィンドウ (Windows) または画面 (macOS) の上部からアクセスできます。メニューは次のとおりです。

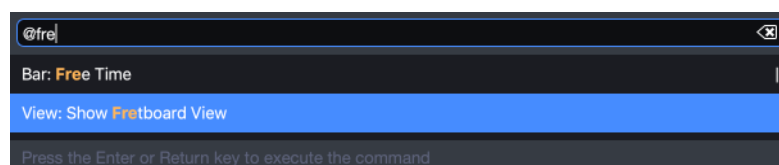
- ファイル
- 編集
- トラック
- 小節
- ノート
- エフェクト
- セクション
- ツール
- サウンド
- ビュー
- ウィンドウ
- ヘルプ



示された項目により、各メニューおよびサブメニューに固有のアクションをトリガーできます。

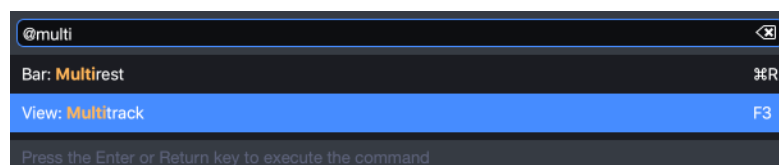
アクションリストはフィルターのように機能し、入力した内容に従って見つかったすべての結果を一覧表示します。

たとえば、通常は[表示]> [フレットボードビューの表示]メニューからアクセスできるフレットボードビューを表示するには、目的のアクションの名前の一部を入力するだけです。ここにフレットボードと対応するメニューが表示されます。



アクションリストからフレットボードビューを表示します

マルチトラック機能を使用した別の例。



アクションリストからマルチトラックをアクティブにします



# 第8章

## mySongBook

Arobas Musicは、mySongBookと呼ばれる独自の公式の高品質スコアライブラリを開発および公開しています。この専用の章で、mySongBookの詳細を確認し、Guitar Proでこれらのタブを使用する方法を学びます。



Roberta Sorge ( <https://unsplash.com/@robertina> )

## mySongBookとは何ですか？

mySongBook (<https://www.guitar-pro.com/c/18-music-scores-tabs>) は、ArobasMusicの公式スコアライブラリです。これは定性的かつ合法的な提案であり、公式の発行者を介した著作権所有者への報酬によって著作権を尊重します。

(注: Arobas Music社によるサービスのため日本ではサポート対象外です。決済は海外で使用可能なクレジットカードのみになります)

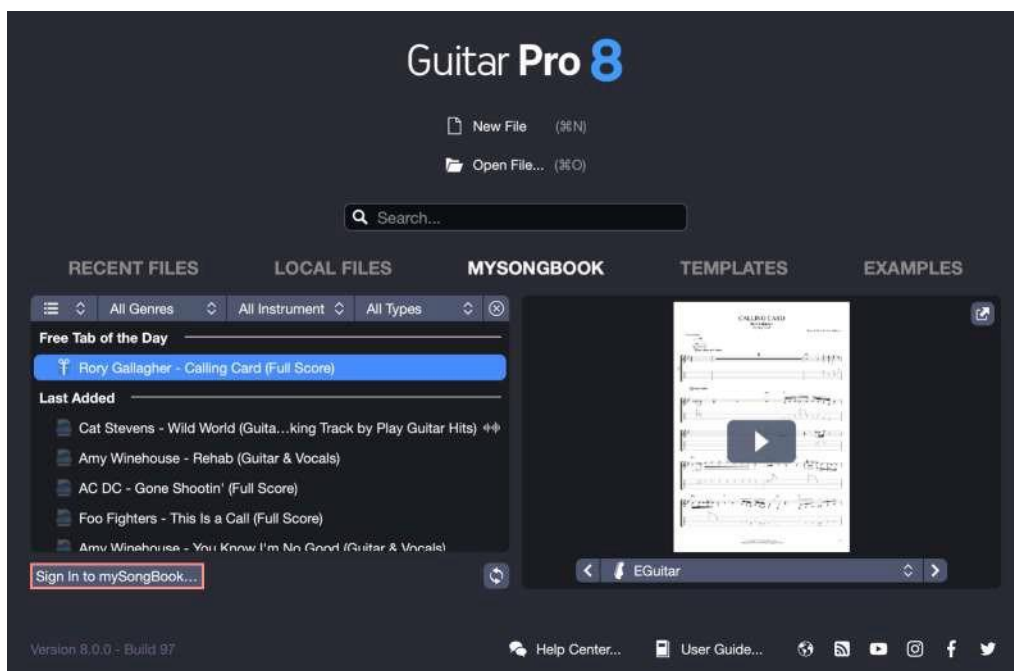
mySongBookには、プロのミュージシャンが編集した何千ものスコアがあります。ギター、ベース、その他の弦楽器の未発表のアレンジメント、およびオリジナルの作品に含まれるすべての楽器(ギター、ベース、ドラム、キーボード、歌詞)に関する完全で正確なスコアがあります。

私たちのタブのオーディオ設定はすべて専門家によって行われます。各タブは、元のバージョンに可能な限り忠実です。その結果、mySongBookは、お気に入りのギタープレイヤーと同じギターサウンドで演奏できるため、GuitarProのラインイン機能を最大限に活用するための最良のオプションです。

## GuitarProでmySongBookスコアにアクセスして管理する

Guitar Proを開き、GuitarProホームページからmySongBookを選択します。

[mySongBookにサインイン]を選択し、メールアドレスとパスワードの両方を入力してアカウントに接続します。



*mSB access from Guitar Pro*



*mySongBook login window*

アカウントをまだお持ちでない場合は、Guitar Pro ([https://www.guitar-pro.com/login?create\\_account=1](https://www.guitar-pro.com/login?create_account=1))のWebサイトから無料で作成できます。

開きたいタイトルを選択するだけです。



mySongBookサブスクリプションを既に購入している場合、またはクレジットを使用してスコアを購入した場合は、GuitarProで自動的に開きます。

サブスクリプションまたは一部のmySongBookクレジットをまだ購入していない場合は、スコアにアクセスするためにサブスクリプションまたは一部のクレジットを購入するように招待されます。

## mySongBook

To open this score, you must either be subscribed to mySongBook or use 1 credit(s) to buy it.

You currently have 0 credit(s).

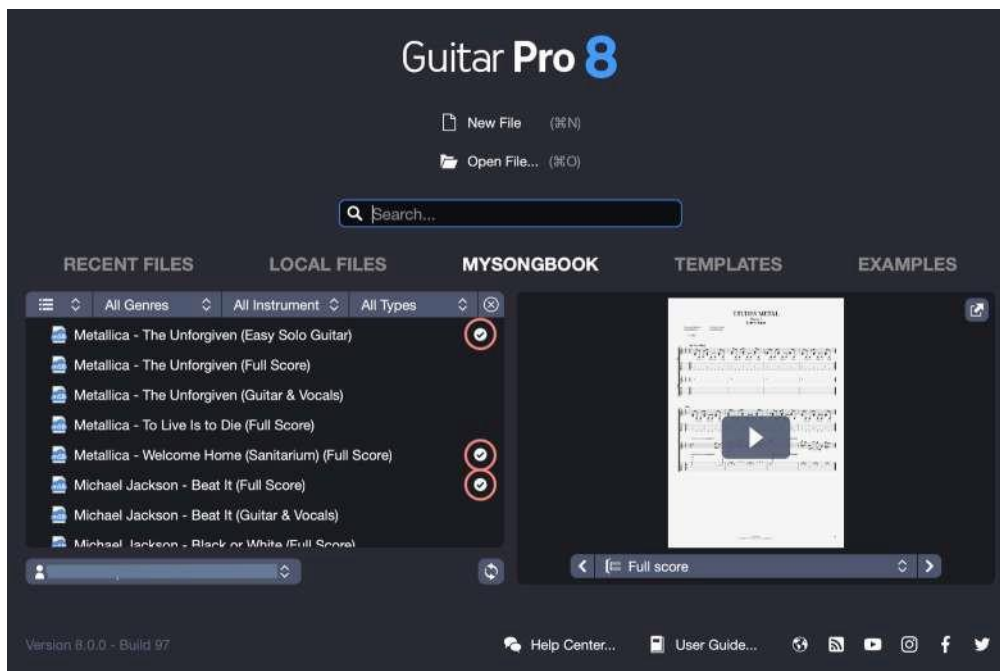
Subscribe to mySongBook to access all the scores for the entire duration of your subscription.

Use credits to get access to a score for an unlimited time and to print it.

Cancel

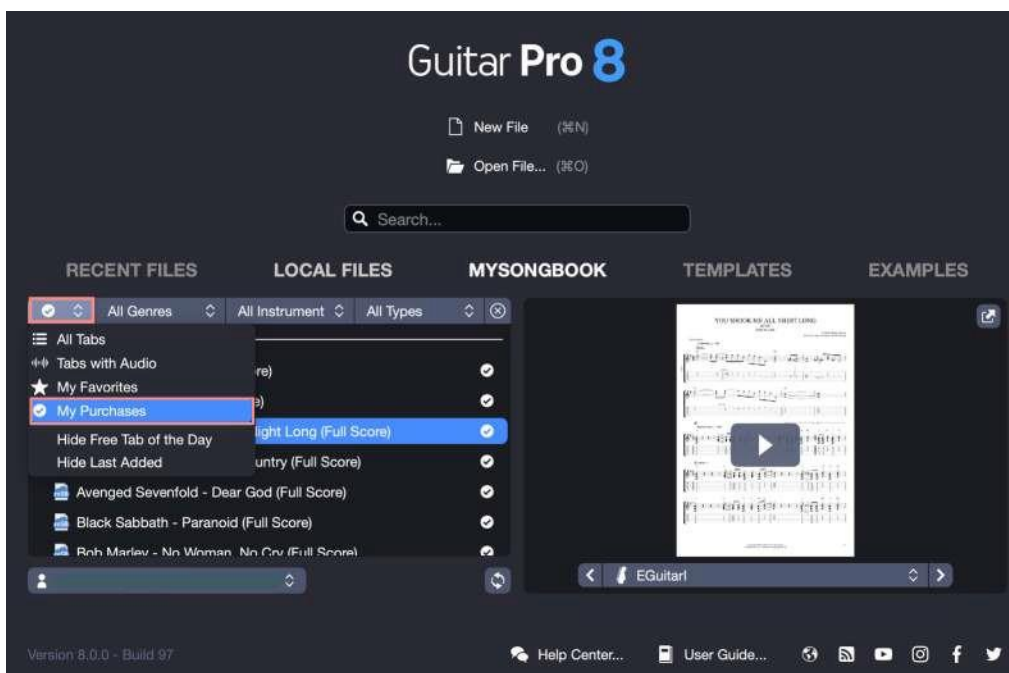
Subscribe or buy credits

このウィンドウからカタログ全体を閲覧して、購入したものにアクセスできます。



購入したものにアクセス

すでに購入したタイトルは、リストの右側に小さなチェックマークが付いて表示され、[マイ購入]カテゴリから入手できます。



購入したものにアクセス



## タイトルを検索して使用法をフィルタリングする

検索バーを使用して、mySongBookライブラリで特定のタイトルまたはアーティストを検索します。



mySongBook検索

mySongBookカタログで利用可能な各タイトルの各トラックのプレビューが利用可能であることを注意してください。

いくつかのフィルターを適用することで、リサーチを絞り込むことができます。特定のジャンル、楽器、またはスコアタイプを適用し、これらのフィルターを組み合わせることでリサーチに一致させます。

以下の例では、フォークのジャンルは、ギター（初心者）の楽器とギターのシングルスコアタイプと組み合わせられています。結果のリストは、これらのフィルターに基づいて更新されます。



mySongBook フィルターの例

適用できるさまざまなフィルターのリストは次のとおりです。

Genre	Instruments	Types
All genres	All instruments	All types
Rock	Guitar	Guitar Single
Pop	Guitar (Beginner Only)	Guitar Song Arrangement
Metal	Bass (Beginner Only)	Guitar & Vocals
Funk	Double Bass	Guitar w/ Other Instruments
Soul	Ukulele	Guitar Ensemble
Reggae	Ukulele (Beginner only)	Guitar Skills
Folk	Banjo	Bass (Single)
Blues	Mandolin	Ukulele (Single)
Country	Lute	Ukulele Song Arrangement
Jazz	Sitar	Ukulele & Vocals
Classical	Drums	Ukulele Ensemble
Flamenco	Keyboard	Banjo Skills
Bossa Nova	Harmonica	Instrumental
World Music	Saxophone	Full Score
Traditional		Full Score (1 Guitar Only)
		Full Score (2+ Guitars)
		Full Score (Compacted)
		Full Score (Playthrough Guitar)

## クレジットを使用してmySongBookスコアを購入する

以下に示すように、クレジットの1つを使用して任意のタイトルを購入できます。使用可能なタイトルの1つを選択し、「+」記号を選択してから、「1クレジットで購入」を選択します

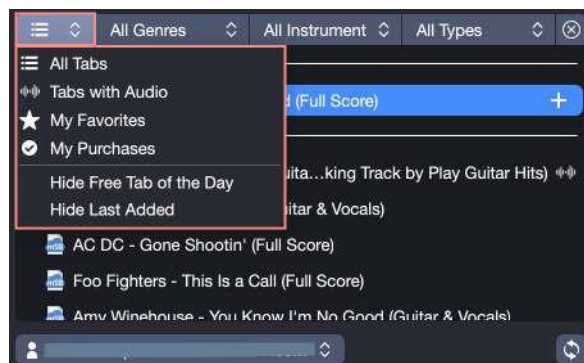


mySongBook購入オプション

クレジットが足りなくなった場合は、アカウントにチャージするよう招待されます。mySongBookクレジットはguitar-pro.com (<https://www.guitar-pro.com/c/18-music-scores-tabs>) から購入することもできます。

## カテゴリを管理する

このカテゴリメニューでは、mySongBookウィンドウに表示するものを選択して管理できます。

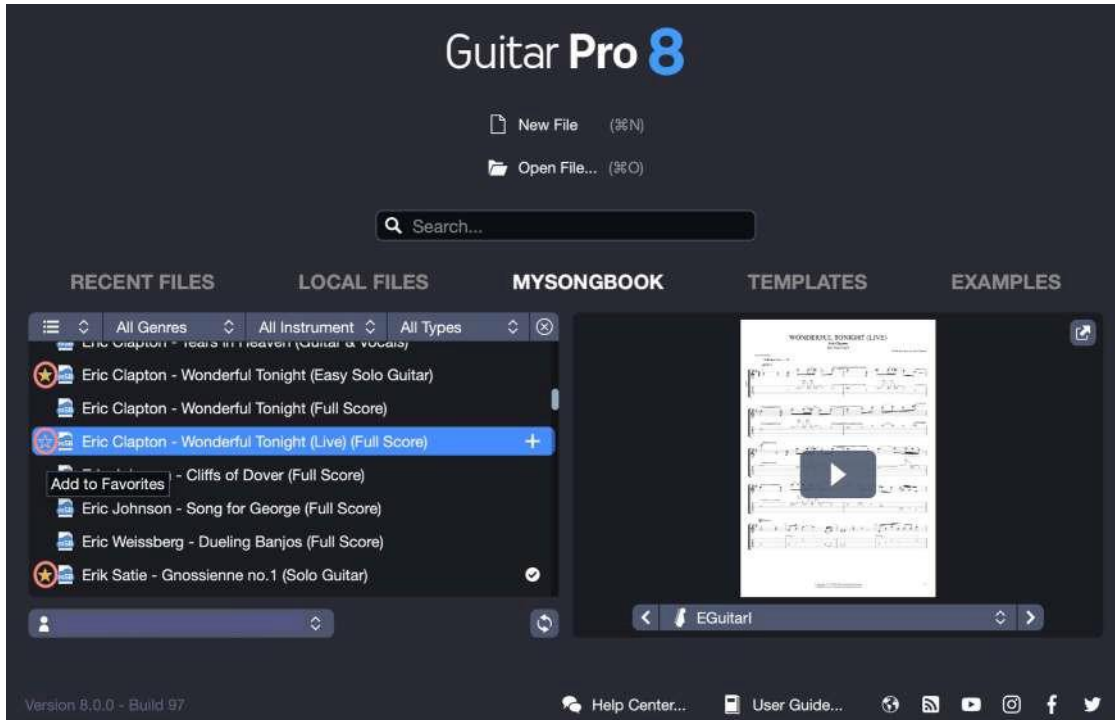


mySongBook カテゴリ

- All the tabs:ライブラリ全体が表示されます
- Tabs with audio:音声ファイルを含むスコアのみを表示するリストを絞り込みます
- My Favorites:お気に入りとしてマークしたスコアのみを表示します
- My Purchases: クレジットを使用して購入したスコアのみを表示します
- Hide Free Tab of the Day:その日の無料タブを非表示
- Hide Last added:最後に追加されたものを非表示

## お気に入りを管理する

お気に入りのmySongBookタイトルをGuitarProから直接管理できます。以下に示すように、スコアタイトルの左側にある小さな黄色い星をオンまたはオフにするだけです。

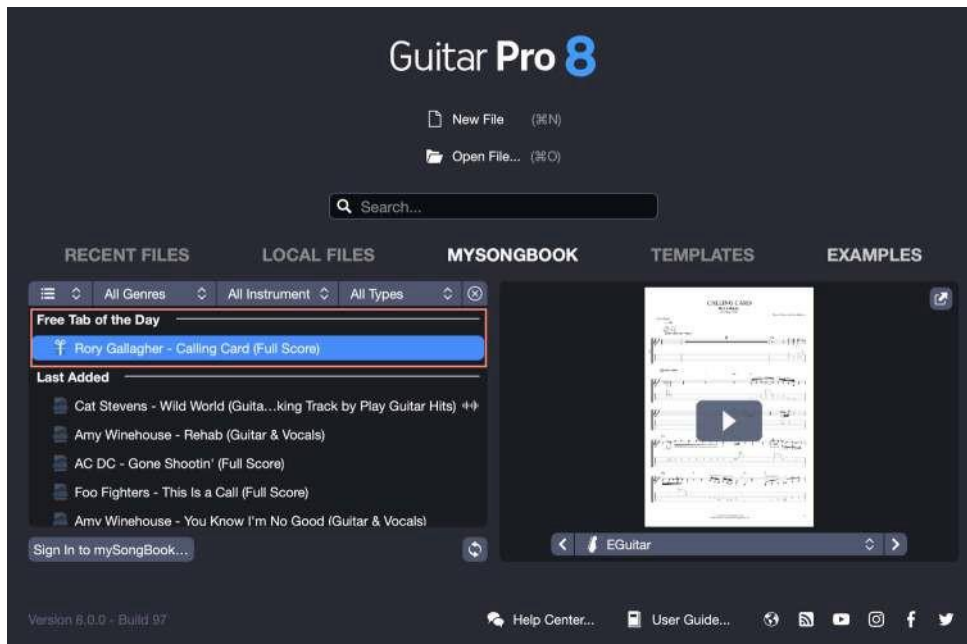


GuitarPro でのmySongBookのお気に入り

## 今日の無料タブ

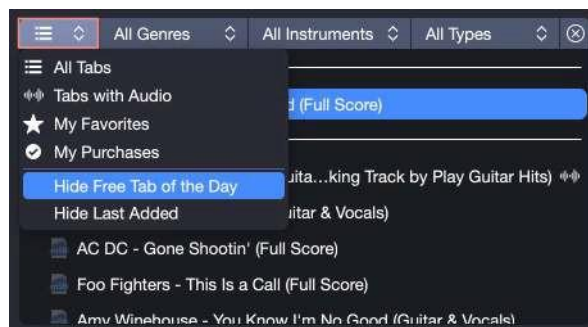
今日の無料タブは毎日利用できます。

mySongBookセクションの上部にあるGuitarProホームページから直接アクセスできます。



本日の無料タブへのアクセス

毎日提案されたくない場合は、この無料タブを非表示にすることもできます。



今日の無料タブへのアクセスを非表示

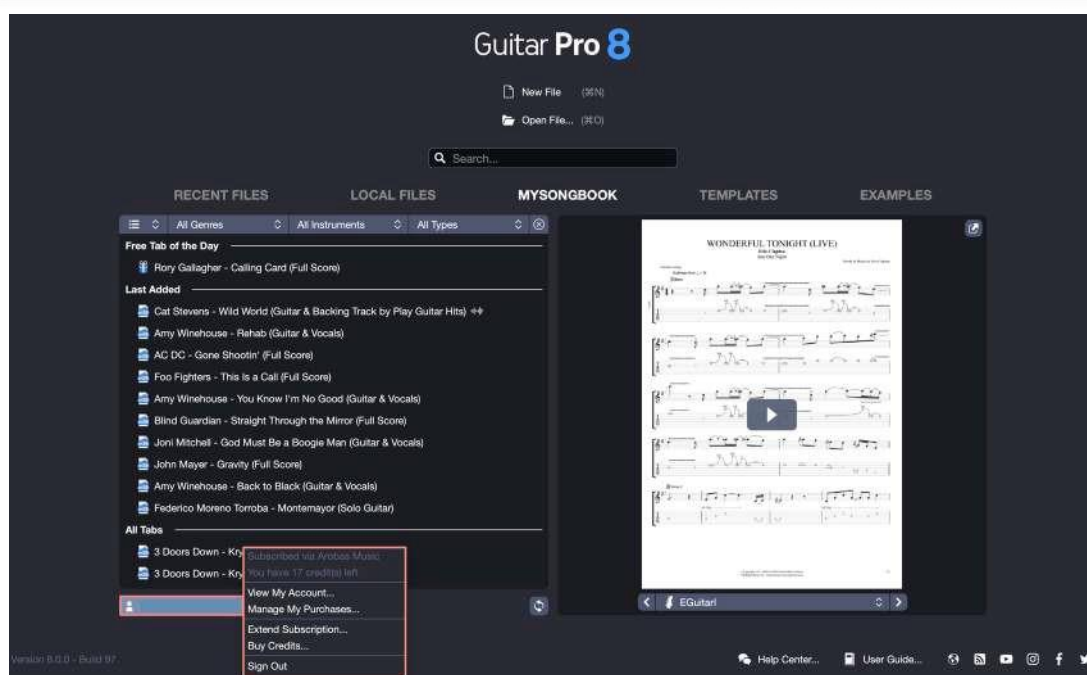
## クレジットとサブスクリプション

上記のように、毎日異なるmySongBookスコアに、その日の[無料]タブから無料でアクセスできます(期間限定)。

他の利用可能なタイトルにアクセスするには、サブスクリプションを購入してmySongBookカタログへのフルアクセスを利用するか、mySongBookクレジットを購入してスコアを個別に取得することができます。これらのクレジットにより、購入したタイトルに無制限にアクセスできるだけでなく、mySongBookのスコアを印刷することもできます。

詳細およびmySongBookクレジットまたはサブスクリプションの取得については、[guitar-pro.com](https://www.guitar-pro.com/c/18-music-scores-tabs) (https://www.guitar-pro.com/c/18-music-scores-tabs) にアクセスしてください。

“ mySongBookアカウントと現在の残高への直接アクセスに加えて、以下に示すように電子メールアドレスを選択することでクレジットとサブスクリプションを取得できることに注意してください。







## 第9章

### 環境設定

GuitarProの設定をよく理解してください。これらの設定は、GuitarProのエクスペリエンスを最大限に活用するために習得することが重要です。Guitar Proの設定は、5つのパネルに分かれています。この専用の章で各パネルの詳細をご覧ください。

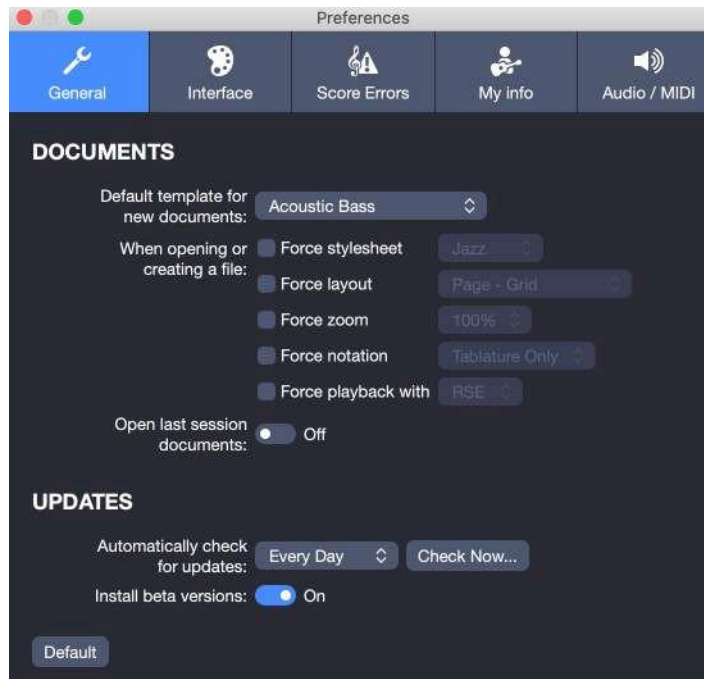


Lazar Mihajlovich ( <https://unsplash.com/@lazarmihajlovich> )

## 一般設定

これは、GuitarProの一般的な動作を構成するためのメインタブです。

これらの設定は、変更時に即時変更されるため、検証する必要はありません（[OK]ボタンをクリックする必要はありません）。



一般設定

## ドキュメント

### デフォルトのテンプレート

Guitar Proで新しいドキュメントを作成すると、デフォルトでは空になり、ドキュメントにはトラックが含まれません。新しいドキュメントを作成するとき、この動作を変更して、事前構成されたトラックを自動的に作成することができます。たとえば、プリセットのJazz Trioは、ジャズギター、アップライトベース、ドラムの3つのトラックを含む新しいファイルを作成します。

### 強制オプション

Guitar Proファイルを作成または開くと、スタイルシート、ページレイアウト、ズーム、表記法、再生エンジンなど、外観に関する情報が既に含まれています。Guitar Proはこの情報を使用して、ドキュメントを表示および再生します。これらの設定はすべて、ドキュメントごとに個別に編集できます。

ただし、ドキュメントを変更せずに、これらのドキュメント設定を上書きできます。ドキュメントを再生するときは、常に150%ズームを強制するか、MIDI再生を常に強制することができます。

## 最後のセッションのドキュメントを開く

Guitar Proを閉じたときにタブ譜を開いていた場合は、次にGuitarProを起動したときにタブ譜を自動的に再度開くことができます。

## 更新

### 頻度の確認

Guitar Proは、定期的にアップデートを自動的にチェックします。デフォルトでは、このチェックは毎週行われます。頻度を変更したり、更新を確認したりしないこともできます。

ただし、Guitar Proを更新することを強くお勧めします。更新するたびに、バグ修正と新機能が追加されるためです。Guitar Proのアップデートは頻繁に行われ、約2か月ごとに行われます。

### ベータ版

ソフトウェア開発の観点から、アプリには3つの大きなステップがあります。

- アルファ版: このバージョンは社内で非公開のままです。バージョンの目標として、修正/変更のリストが作成されます。
- ベータ版: アルファ版が十分に安定すると、ベータ版になり、ユーザーはそれを試すことができます。ただし、このベータ版にはまだバグや問題が含まれている可能性があります。次に、ベータテスターは、アプリの修正を支援するために、見つかった問題を開発者に通知するように求められます。
- リリースバージョン: ベータバージョンが安定し、リスト内のすべての問題が修正されると、バージョンは公開され、公式バージョンになります。

リリースバージョンを使用する代わりにベータバージョンをインストールすることで、Guitar Proを改善するために私たちのチームを支援することをお勧めします。もしそうなら、私たちは非常に感謝しています。

ベータ版は100%安定しておらず、バグが含まれている可能性があることに注意してください。ただし、再現方法を教えていただければ、すぐに修正されます。サポート (<https://support.guitar-pro.com/hc/en-us/requests/new>) でお問い合わせいただき、バグや提案についてお知らせください。その後、新しいベータアップデートがあなたと他のベータユーザーに提供されます。

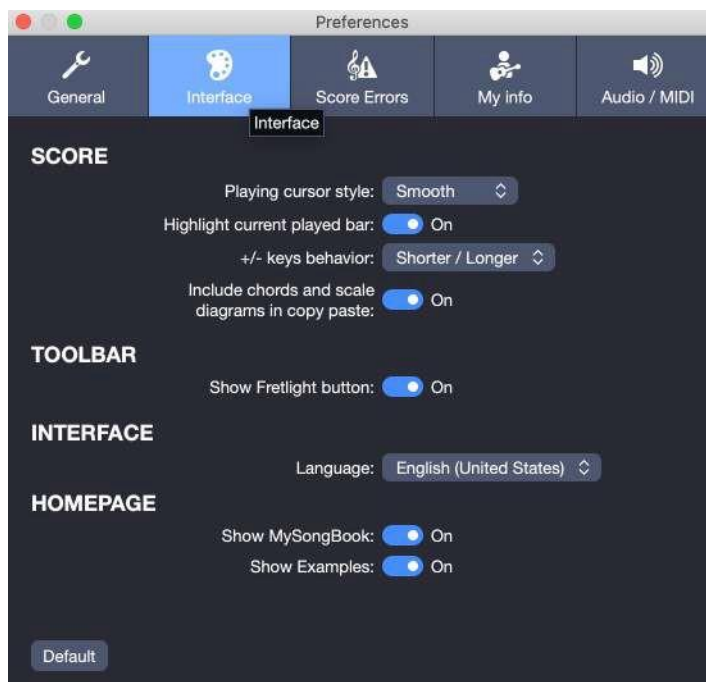
ベータ版を使用する利点は、他の誰よりも早くバグ修正と新機能を利用できることです。合意は、問題について私たちに通知することによって、GuitarProをより良くするのを手伝ってくれるということです。

Guitar Proライセンスを既にお持ちの場合、ベータ版は無料です。オプションのチェックを外すと、いつでも通常のリリースバージョンに戻すことができます。

## インターフェイス設定

このタブでは、Guitar Proのユーザーインターフェイスを構成できます。

これらの設定は、変更時に即時変更されるため、検証する必要はありません（[OK]ボタンをクリックする必要はありません）。



インターフェイス設定

## スコア

### カーソルスタイルの再生

Guitar Proがスコアを再生しているとき、カーソルはリアルタイムで拍ごとに移動します。その動作は編集可能です：

- なし：再生中にカーソルがありません
- 滑らかに：カーソルが拍から拍へ滑らかに移動します
- 音符ごとに：カーソルが拍から拍へと突然移動します
- メトロノーム：カーソルはメトロノームクリックに基づいてのみ移動します

### 現在再生されている小節をハイライト

Guitar Proがスコアを再生しているとき、現在再生中の小節は淡い黄色でハイライト表示されます。この強調表示を無効にすることをお勧めします。

## プラス/マイナスキーの動作

[+]キーと[-]キーは、ノートの長さを変更するために使用されます。デフォルトでは、[+]はデュレーションを伸ばし(たとえば、四分音符は二分音符になります)、[-]はデュレーションを短くします。

## コピーペーストにコードとスケールダイアグラムを含める

このオプションをオンにすると、コードとスケールのダイアグラムが単純なコピーアンドペースト中に自動的に含まれます。

このオプションがオフになっている場合は、[編集]> [特殊ペースト]メニューを使用して、ダイアグラムをコピーして貼り付ける必要があります。

## ツールバー

### Fretlightボタンを表示

Guitar ProはFretlight®ギターと互換性があります。これらは、フレットボードの小さなライトで遊ぶ方法を示す特別なギターです。詳細については、専用の章を参照してください。

誰もがFretlight®ギターを所有しているわけではないため、デフォルトでは、Fretlight®ボタンはツールバーに表示されません。オプションをチェックして、このボタンを表示することをお勧めします。

## インターフェイス

Guitar Proは複数の言語で利用できます。変更はすぐには行われません。他の言語を選択した後、アプリケーションを再起動する必要があります。

## ホームページ

このセクションのGuitarProホームページからmySongBookとExamplesのエントリを削除できます

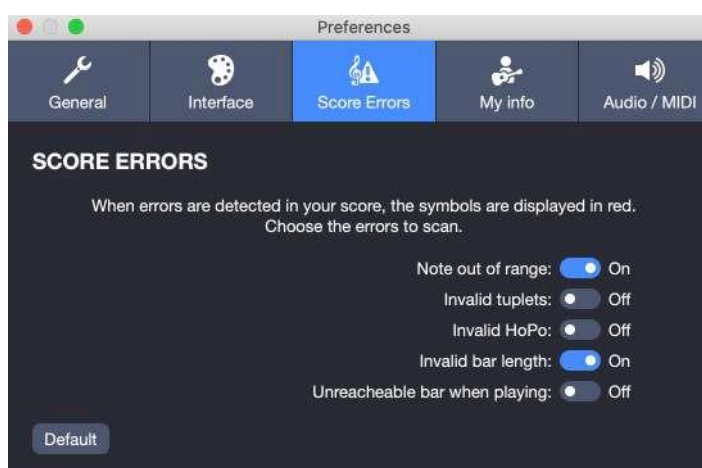
## スコアエラー設定

スコアを書くときに、エラーが発生する場合があります。Guitar Proは、ワードプロセッサのスペルチェックのように、このエラーを自動的に検出します。エラーは赤で表示されます。



スコアの不完全な小節

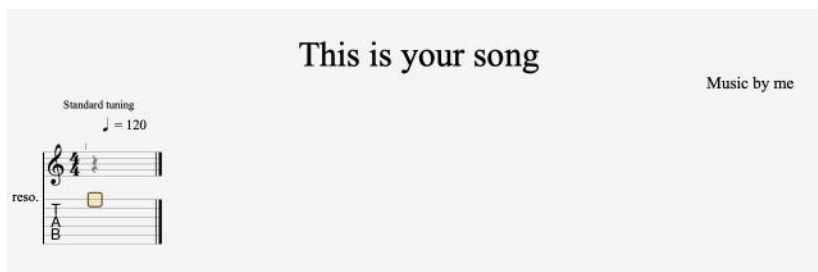
これらの設定は、変更時に即時反映されるため、検証する必要はありません([OK]ボタンをクリックする必要はありません)。



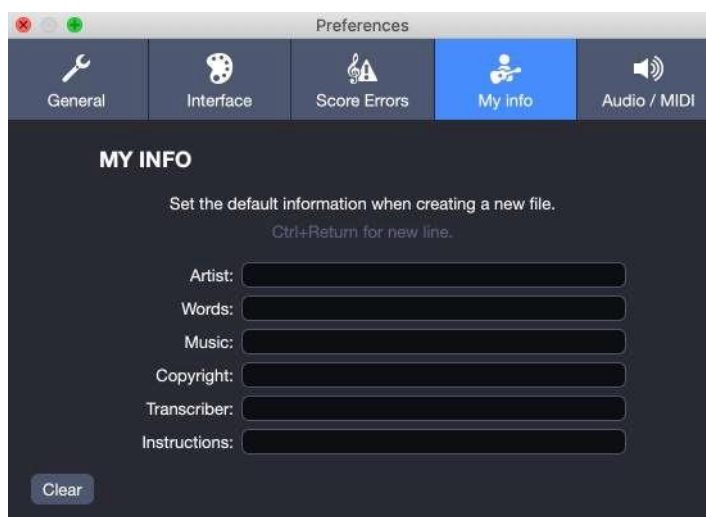
エラー設定

## ユーザー情報の設定

新しいファイルを作成するとき、スコア情報は空です。作成者や著作権情報はありません。これらを設定に書き込んで、これらのフィールドがすべての新しいファイルに自動的に入力されるようにすることができます。



新しいファイルのユーザー情報



情報プリファレンス

これらの設定は、変更時に即時反映されるため、検証する必要はありません([OK]ボタンをクリックする必要はありません)。



## オーディオ設定

これは、GuitarProでオーディオとMIDIの設定を構成できるタブです。

これらの設定は、変更時に即時反映されるため、検証する必要はありません（[OK]ボタンをクリックする必要はありません）。



オーディオ設定

## オーディオ

### デバイス

プラグを差し込んだデバイスから選択します。WindowsではASIOデバイスを使用することを強くお勧めします。ASIOドライバーは、Guitar Proのライン入力機能を使用し、アプリケーション全体を最大限に活用するために不可欠です。macOSでは、CoreAudioドライバーが使用されます。

Steinbergによって開発されたASIO (Audio Stream Input / Output) は、クロスプラットフォームのマルチチャンネルオーディオ転送プロトコルであり、オーディオ/MIDIシーケンスアプリケーションの多くのメーカーで採用されています。これにより、ソフトウェアはさまざまな強力なサウンドカードのマルチチャンネル機能にアクセスできます。

## オーディオ出力

オーディオ出力は、Guitar Proがオーディオ信号を送信する出力(スピーカー、ヘッドフォンなど)に対応します。これは、コンピューターに接続されている機器によって異なります。

一部の機器には複数の出力がある場合があります。2番目のコンボボックスで必要な出力を選択します。

[チェック]ボタンをクリックしてセットアップが機能するかどうかを確認し、音を聞きます。

## オーディオ入力

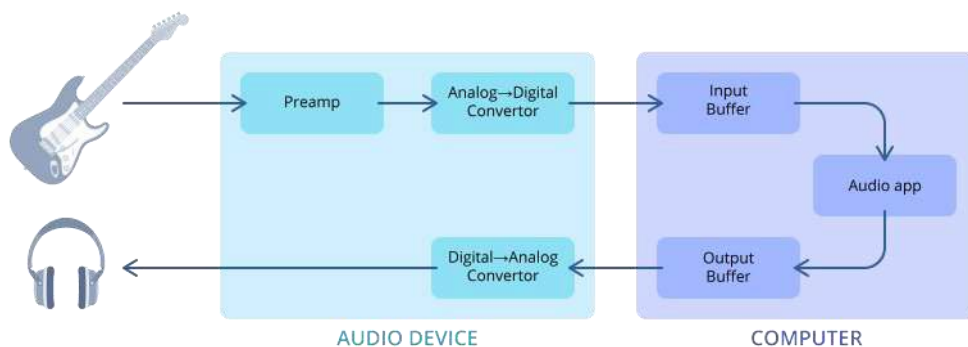
オーディオ入力は、ライン入力のオーディオのソースに対応します。使用する入力(マイク、ギターなど)。可能なオーディオ入力は、コンピューターに接続されている機器によって異なります。

右側の小さなバーはVUメーターです。選択した入力でオーディオ信号が実際に検出されているかどうかを確認できます。

## バッファサイズ

オーディオボキャブラリーでは、音を発する瞬間とそれを受け取る瞬間の間に遅延がある場合、待ち時間があると言います。この遅延は複数の原因によるものです。研究によると、音が最大10ミリ秒遅れても、脳は潜伏を感じません。値を大きくすると、望ましくない遅延が発生します。この待ち時間は、トラックを再生したり録音したりしようとする、すぐに音が聞こえないため、特に厄介です。

音声信号は次のように処理されます。オーディオデバイス(サウンドカード)がオーディオ信号を受信して処理します。アナログ(つまり「実際の」信号)をデジタル信号(つまり「仮想」信号)に変換します。この手順では、オーディオデバイスによっては、遅延がすでに数ミリ秒長くなります。次に、44100Hzでオーディオアプリケーションに送信します。1秒あたり44100サンプルです。



オーディオ処理 (簡略化)

オーディオアプリケーションは、コンピューターのCPUに過負荷をかけるため、サンプルをすぐには処理しません。そのため、バッファを使用します。これは、オーディオサンプルを処理する前に保存する小さなスペース(コンピューターのメモリ内)です。一般的なバッファサイズは512サンプルです。コンピューターは512のグループごとにサンプルを処理します。

理論的には、バッファサイズが小さいほど、レイテンシーは低くなります。ただし、小さなバッファを使用することは、レイテンシーが低いことにとって要求が厳しい場合があります。オーディオバッファが小さすぎると、クリック、ポップ、スタッターなどの再生の問題が発生します。

一方、バッファが大きすぎると、アプリケーションはそれを処理するのに時間がかかりすぎ、リスナーには遅延が聞こえます。

次に、ニーズに合わせて適切なバッファサイズを選択します。

“

Guitar Pro 8を正しく実行するには、マイクにアクセスする必要があります。このアクセスは、チューナーとライン入力オプションの2つの機能に必要です。もちろん、あなたの知らないうちに何も記録されないので安心してください。Guitar Pro 8には記録機能はありませんが、このアクセスは必須です。Windowsユーザーは、GuitarPro8がマイクのプライバシー設定からマイクにアクセスすることを許可していることを確認してください。

Windowsマイクロフォンのプライバシー設定に関する詳細情報(<https://support.microsoft.com/en-us/help/4468232/windows-10-camera-microphone-and-privacy>)。

## MIDI出力

Guitar Proでは、4つのMIDIポートを同時に使用できます。ポートごとに異なるMIDIデバイスを設定できます。

Guitar Proでトラックを作成するときのデフォルトのデバイスであるため、最初のポートに最適なMIDIデバイスを選択する必要があります。テストボタンは、選択したデバイスでサウンドサンプルを再生します。音が聞こえない場合は、デバイスが使用できないか、ミュートされている可能性があります。

レイテンシー設定により、MIDI出力とRSE出力の両方を同時に使用する場合に、両方の出力を同期させることができます。MIDI出力が遅れている場合は、MIDIレイテンシーを増やし、そうでない場合はRSEレイテンシーを増やします。レイテンシーは常にMIDI出力を使用するレイテンシーレイテンシーを設定するために使用レイテンシー注意してください。

## MIDI入力

### MIDIデバイス

MIDI入力を使用すると、MIDI機器でノートをキャプチャできます。機器には、WindowsにMIDI入力ドライバーがインストールされている必要があり、デバイス領域で接続して選択する必要があります。

## キャプチャ感度

MIDI入力はノートごとに行われます。キャプチャ感度を使用すると、同じコードの2つのノート間の最大遅延をミリ秒単位で変更できます。2つの演奏された音符の間の持続時間が感度よりも重要である場合、2番目の音符は新しい拍に配置されます。

## チャンネル検出を使用した弦の影響

MIDIキーボードを使用する場合、MIDIノートには弦とフレットの情報がありません。Guitar Proは、現在再生されているものに基づいて、再生時に弦とフレットの情報をMIDIノートに自動的に割り当て、フレットボードの運指を最適化することができます。

各弦を異なるチャンネルに送信できるMIDIギターを所有している場合があります。次に、MIDIギターに応じて、異なる方法で弦を割り当てることを決定できます。つまり、最も高い弦の最初のチャンネルまたは最も低い弦の最初のチャンネルです。

## 第10章

### 付録

それらが役立つかもしれません。付録のセクションでは、使用可能なすべてのキーボードショートカットについて詳しく説明しますが、GuitarProで使用されるシグネチャーサウンドとすべてのエフェクトの完全なリストも要約しています。



*Kelly Sikkema ( <https://unsplash.com/@kellysikkema> )*

## シグネチャーサウンド

シグネチャーサウンドは、有名なギターサウンドからインスピレーションを得ています。ここには、お気に入りのギタープレイヤーのサウンドを再現するのに役立つテーブルがいくつかあります。

### Clean electric Guitar

Preset	Song	Artist
18	18 & Life	Skid Row
Africa	Africa	Toto
Alabama	Sweet Home Alabama	Lynyrd Skynyrd
Always with Me	Always with Me Always with You	Joe Satriani
Android	Paranoid Android	Radiohead
Anywhere	I Don't Live Anywhere	Joe Bonamassa
As You Are	Come As You Are	Nirvana
Avenged		Avenged Sevenfold
B or W	Black or White	Michael Jackson
Bay	Sittin' on the Dock of the Bay	Otis Redding
Beautiful Day	Beautiful Day	U2
Bottle	Message in a Bottle	The Police
Breath	Every Breathe You Take	The Police
Breathless	Breathless	The Corrs
Carry On	Carry On Wayward Son	Kansas
Change	Wind of Change	Scorpions
Charming	This Charming Man	The Smiths
Communique	Communique	Dire Straits
Crazy Diamond	Shine on You Crazy Diamond	Pink Floyd
Creep	Creep	Radiohead
Crosstown	Crosstown Traffic	Jimi Hendrix
Crush	The Crush of Love	Joe Satriani
Dancing	Don't Stop Dancing	Creed
Daughter	Mama Talk to Your Daughter	Robben Ford
Delay Like Hell	Run Like Hell	Pink Floyd
Dime		Pantera (Dimebag Darrell)
Don't Cry	Don't Cry	Guns 'n Roses
Echoes	Echoes	Pink Floyd
Everlong	Everlong	Foo Fighters
Fluorescent	Fluorescent Adolescent	Arctic Monkeys
Fly	Learning to Fly	Tom Petty
Freak	Le Freak	Chic

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
Free Ride	Free Ride	Edgar Winter Group
Free	I'm Free	The Rolling Stones
Gloria	Gloria	Them
Got the Blues	Still Got the Blues	Gary Moore
Help	Help!	The Beatles
Highway 61	Highway 61	Bob Dylan
Holding Company		Big Brother and the Holding Company
Jailhouse	Jailhouse Rock	Elvis Presley
Jamming Autowah	Jamming	Bob Marley
Joe	Hey Joe	Jimi Hendrix
Kiss	Kiss	Prince
Kryptonite	Kryptonite	3 Doors Down
Kung Wah	Kung Fu	Curtis Mayfield
Leppard		Def Leppard
Like Heaven	Just Like Heaven	The Cure
Loser	Loser	Beck
Love Thing	Love Thing	Joe Satriani
Mardy	Mardy Bum	Arctic Monkeys
Mars	The Kill	30 Seconds to Mars
Matters	Nothing Else Matters	Metallica
Mayer		John Mayer
Medicate Dream	Octavarium II Medicate (Awakening)	Dream Theater
Midnight Lee	After Midnight (Live)	Albert Lee
Midnight strat	After Midnight (Live)	Eric Clapton
Million Miles	A Million Miles Away	Rory Gallagher
Misery	Misery	Maroon 5
Money	Money	Pink Floyd
Moon	Walking on the Moon	The Police
Moonlight	Moonlight Shadow	Mike Oldfield
Mr Jones	Mr Jones	Counting Crows
Nervous	19th Nervous Breakdown	The Rolling Stones
Night	Still of the Night	Whitesnake
No Surprises	No Surprises	Radiohead
One	One	Metallica
Parisienne	Parisienne Walkways	Gary Moore
Parlour	Blueberry Old Time Picking Parlour	Marcel Dadi
Pieces	Pieces	Sum 41

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
Preacher Man	Son of a Preacher Man	Dusty Springfield
Probably Lead	It's Probably Me	Eric Clapton
Purple	Purple Rain	Prince
Ramblin	Ramblin' Man	The Allman Brothers
Refried Autowah	Refried Funky Chicken	Dixie Dregs
Refried Wah	Refried Funky Chicken	Dixie Dregs
Remains	The Song Remains the Same	Led Zeppelin
Roxanne	Roxanne	The Police
Running	Long Train Running	The Doobie Brothers
Sailor	Single Handed Sailor	Dire Straits
Sanatarium	Sanatarium	Metallica
Sensitive	Sensitive Kind	J.J. Cale
Sex Machine	Sex Machine	James Brown
Shelter	Gimme Shelter	The Rolling Stones
So Heavy	I Want You (She's So Heavy)	The Beatles
Stay Alive	Stayin' Alive	The Bee Gees
Stuck	Stuck with You	Huey Lewis and the News
Sultans	Sultans of Swing	Dire Straits
Summertime	Summertime	Big Brother and the Holding Company
Surrender	Tender Surrender	Steve Vai
Tissue	Scar Tissue	Red Hot Chili Peppers
Too Good	Ain't Too Good	Rory Gallagher
Travis		Merle Travis
Under Bridge	Under the Bridge	Red Hot Chili Peppers
Wall	The Wall	Pink Floyd
Wes		Wes Montgomery
Wing	Little Wing	Jimi Hendrix
Zombie	Zombie	The Cranberries

## Overdrive Guitar

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
69	Summer of 69	Bryan Adams
Bout Love	Ain't Talkin' Bout Love	Van Halen
Alabama	Sweet Home Alabama	Lynyrd Skynyrd
And Them	Us and Them	Pink Floyd
Anywhere	I Don't Live Anywhere	Joe Bonamassa
Apache	Apache	The Shadows



<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
Back in Anger	Don't Look Back in Anger	Oasis
Banquet	Banquet	Bloc Party
Betty	Black Betty	Ram Jam
Bottom	Fat Bottomed Girls	Queen
Breeze	Call Me the Breeze	J.J. Cale
Brother	The Brother	Robben Ford
Burn	Burn	Deep Purple
Business	Takin' Care of Business	Bachman Turner Overdrive
Can't Dance	I Can't Dance	Genesis
Charming	This Charming Man	The Smiths
Club Band	Sergent Pepper's Lonely Hearts Club Band	The Beatles
Cocaine	Cocaine	Eric Clapton
Communication	Communication Breakdown	Led Zeppelin
Cries Mary	The Wind Cries Mary	Jimi Hendrix
Crosscut	Crosscut Saw	Albert King
Crossing Time	Double Crossing Time	Eric Clapton
Cruise	Cruise Control	Dixie Dregs
Damn Right	Damn Right I've Got the Blues	Buddy Guy
Don't Stop	Don't Stop	Fleewood Mac
Dream On	Dream On	Aerosmith
Edge		The Edge
Emotions	Emotions Wound Us So	Larry Carlton
F.B.I.	F.B.I.	The Shadows
Fluorescent	Fluorescent Adolescent	Arctic Monkeys
For Nothing	Money for Nothing	Dire Straits
Forever	Fuck Forever	Babyshambles
Franz		Franz Ferdinand
Give It Up	Don't Give It Up	Larry Carlton
Glass	Heart of Glass	Blondie
Goes Down	When the Sun Goes Down	Arctic Monkeys
Going Home	Going Home	Ten Years After
Goode	Johnny B. Goode	Chuck Berry
Highway	Highway to Hell	ACDC
Hip	What Is Hip?	
Hoochie	Rock and Roll	Hoochie Koo
Immigrant	Immigrant Song	Led Zeppelin
In Arms	Brothers in Arms	Dire Straits
In Time	Back in Time	Huey Lewis and the News

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
Jack	The Jack	ACDC
Jessica	Jessica	The Allman Brothers
Kashmir	Kashmir	Led Zeppelin
Lithium	Lithium	Nirvana
Lotta	Whole Lotta Love	Led Zeppelin
Mars	The Kill	30 Seconds to Mars
Mayer		John Mayer
My Car	Drive My Car	The Beatles
Nation Army	Seven Nation Army	The White Stripes
Nice Guy	No More Mr Nice Guy	Alice Cooper
Of Love	The Power of Love	Huey Lewis and the News
On It	Stand on It	Jeff Beck
Outsider	The Outsider	A Perfect Circle
Pa Ti	Samba Pa Ti	Santana
Page		Jimmy Page
Pieces	Pieces	Sum 41
Pork Pie	Goodbye Pork Pie Hat	Jeff Beck
Pretender	The Pretender	Foo Fighters
Ramble	Ramble On	Led Zeppelin
Reaper	Don't Fear the Reaper	Blue Oyster Cult
Reelin	Reelin' in the Years	Steely Dan
Rory		Rory Gallagher
SRV Wing	Little Wing	Stevie Ray Vaughan
Sand	Castles Made of Sand	Jimi Hendrix
Sling Shot	Sling Shot	Jeff Beck
Smoke	Smoke on the Water	Deep Purple
Snake Boogie	Tube Snake Boogie	ZZ Top
So Heavy	I Want You (She's So Heavy)	The Beatles
Springfield	For What It's Worth	Buffalo Springfield
Sugar	Brown Sugar	The Rolling Stones
Sultans	Sultans of Swing	Dire Straits
Sunshine	Sunshine of Your Love	Cream
Surrender	Tender Surrender	Steve Vai
Sweet Dreams	Sweet Dreams	Marilyn Manson
T.N.T.	T.N.T.	ACDC
This Way	Walk This Way	Aerosmith
Thrill	The Thrill Is Gone	B.B. King
To Run	Born to Run	Bruce Springsteen
Today	Had to Cry Today	Eric Clapton

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
Voodoo Wah	Voodoo Child	Jimi Hendrix
Who	Who Are You	The Who
Writer	Lady Writer	Dire Straits
Yell	Rebel Yell	Billy Idol
You Girls	No You Girls	Franz Ferdinand
Ziggy	Ziggy Stardust	David Bowie

## Distortion Guitar

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
As You Are	Come As You Are	Nirvana
Bad Horsie	Bad Horsie	Steve Vai
Bat	Bat Country	Avenged Sevenfold
Blink	All the Small Things	Blink 182
Bolero	Beck's Bolero	Jeff Beck
Chickenfoot		Joe Satriani
Creep	Creep	Radiohead
Creeping	Creeping Death	Metallica
Crosstown Fuzz	Crosstown Traffic	Jimi Hendrix
Crowley	Mister Crowley	Ozzy Osbourne
Crush Wah	The Crush of Love	Joe Satriani
Dover	Cliffs of Dover	Eric Johnson
EVH One	I'm the One	Van Halen
Empty Spaces	Empty Spaces	Pink Floyd
Engage		Killswitch Engage
Eruption	Eruption	Van Halen
For All		Metallica
Force	Rising Force	Yngwie Malmsteen
George		George Harrison
Get Ready	People Get Ready	Jeff Beck
Harlot	Beast and the Harlot	Avenged Sevenfold
Hills Autowah	Run to the Hills	Iron Maiden
Holy Wars	Holy Wars ... The Punishment Due	Megadeth
Hysteria	Hysteria	Def Leppard
Idiot	American Idiot	Green Day
Incubus		Incubus
John Henry	The Ballad of John Henry	Joe Bonamassa
Kickstart	Kickstart My Heart	Mötley Crüe
Kryptonite	Kryptonite	3 Doors Down

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
Lead		Van Halen
Lead Bat	Bat Country	Avenged Sevenfold
Lead Gary		Gary Moore
Lead Godzilla	Godzilla	Blue Oyster Cult
Lead Hysteria	Hysteria	
Lead Luke		Toto
Lead Maiden		Iron Maiden
Lead Marty		Marty Friedman
Lead May Wah		Queen
Lead Money	Money	Pink Floyd
Lead Nightmare	Nightmare	Avenged Sevenfold
Lead Puppets	Master of Puppets	Metallica
Lead Razors	Octavarium V Razors Edge	Dream Theater
Lead It	Beat It	Van Halen
Lonely Heart	Owner of a Lonely Heart	Yes
Maiden		Iron Maiden
Motorcycle Club		Black Rebel Motorcycle Club
Nice	No More Mister Nice Guy	Alice Cooper
Nightmare	Nightmare	Avenged Sevenfold
No One Knows	No One Knows	Queens of the Stone Age
O'Mine	Sweet Child O'Mine	Guns 'n Roses
Orchid Octaver	Blue Orchid	The White Stripes
Paranoid Octave	Paranoid	Black Sabbath
Parisienne	Parisienne Walkways	Gary Moore
Park		Linkin Park
Personality	Cult of Personality	Living Colour
Psycho	Psychosocial	Slipknot
Puppets	Master of Puppets	Metallica
Purple	Purple Rain	Prince
Ride	Ride	The Vines
Rising Force	Rising Force	Yngwie Malmsteen
Rock You	We Will Rock You	Queen
Rough	Rough Boy	ZZ Top
Satch	Satch Boogie	Joe Satriani
Surfing Wah	Surfing with the Alien	Joe Satriani
Teen Spirit	Smells Like Teen Spirit	Nirvana
Two Rivers	Two Rivers	Jeff Beck
Walk	Walk	Pantera
Wall	The Wall	Pink Floyd
White Octave	Lazaretto	Jack White

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
With the Flow	Go with the Flow	Queens of the Stone Age
Yankee	Yankee Rose	Steve Vai
Yell Lead	Rebel Yell	Billy Idol

## Jazz Guitar

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
Ford		Robben Ford
Pass		Joe Pass
Pat		Pat Metheny
Wes		Wes Montgomery

## 12-String Electric Guitar

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
Tambourine	Mr Tambourine Man	Bob Dylan
Ticket	Ticket to Ride	The Beatles

## Electric sitar

<b>Preset</b>	<b>Song</b>	<b>Artist</b>
Paint	Paint It Black	The Rolling Stones

# エフェクト

## Amps

### Guitar Amps



*Top30 : Combo (Vox AC30)*



*American Clean : Combo (Fender American)*



*American Tweed : Combo (Fender Tweed)*



*Eddie : Combo*



*Vintage : Stack (Marshall)*



*Stack : Stack (Marshall)*



*Recti : Stack*



*Modern : Stack*



*Overloud : Stack*



*Light : UK Light*



*Rotary : Speaker*

### Bass Amps



*Stack : Classic (Ampeg)*



*Stack : Aural*



*Light*

# Pedals

## Distortion



*Blues : Overdrive*



*Preamp : Overdrive*



*Screamer : Overdrive*



*Jordan : Overdrive*



*B-Overdrive : Overdrive*



*Rat : Distortion*



*Grunge : Distortion*



*DistoPlus : Distortion*



*Classic : Distortion*



*Metal : Distortion*



*Machine : Fuzz*



*Fast : Fuzz*



*Pi : Fuzz Big Muff*



*Bender : Fuzz*

## Modulation



*Ensemble : Chorus*



*String : Chorus*



*B-Chorus : Chorus*



*Mistress : Flanger*



*Jet : Flanger*



*90's : Phaser*



*Stone : Phaser*

## Tremolo/Vibrato



*Vibe : Vibrato*



*Opto : Tremolo*



*Bias : Tremolo*

## Compressor



*Sorr*



*Orange*

## Pitch



*Octaver*



*Pitch Wham*

## Eq



*GEq*



*BEq*



*Acoustic Eq*



*Volume*

## Wah



*AutoWah*



*GWah*



*BWah*



*Jimi*



*Baby (Cry Baby)*





*Horse*

*Vintage*

## Mastering

### Dynamics



*Analog*



*Classic*

### Equalizers



*10-Band*



*15-Band*

### Reverb



*Concert : Reverb  
Hall*



*Theater : Reverb  
Small Theater*



*Studio : Reverb  
Room*



*Ambience : Reverb  
Room*



*Percussive: Plate*



*Spring*

### Digital Effects



*T-Delay : Delay  
tape*



*D-Delay : Digital  
delay*



*D-Chorus : Digital  
chorus*



*D-Flanger : Digital  
flanger*

# キーボードショートカット

## Action

トラックを追加	⌘N / Ctrl+Shift+Ins
全てのトラックをコピー	⇧⌘C / Ctrl+Shift+C
全てのトラックをカット	⇧⌘X / Ctrl+Shift+X
アルペジオダウン	⇧⌘D / Ctrl+Shift+D
アルペジオアップ	⇧⌘U / Ctrl+Shift+U
人工ハーモニクス	⌘Y / Ctrl+Alt+Y
オーディオノート設定	⇧F
セーハ	⇧I / Shift+I
トレモロバー	⇧W / Shift+W
チョーキング	B
カッティングダウン	⌘D / Ctrl+D
カッティングアップ	⌘U / Ctrl+U
異名同音に変更	⌘8 / Ctrl+Alt+8
小節の拍数を確認	F4
コードウィンドウ	A
すべてのファイルを閉じる	⇧⌘W / Ctrl+Shift+W
ファイルを閉じる	⌘W / Ctrl+W
コピー	⌘C / Ctrl+C
最後の拍をコピー	C
カット	⌘X / Ctrl+X
デッドノート	X
音符の長さを短くする	+ / =
削除	⌘> / Ctrl+Shift+Del
小節の削除	⌘^- / Ctrl+Del
音符の削除	⌘□ / Backspace
拍の削除	⌘- / Shift+Del
トラックの削除	⌘R / Del
デザインモード	⌘^D / Ctrl+Alt+D
指示記号	D
付点	. / ⇧. / Shift+.
複付点	⌘. / ⌘ / Ctrl+. /
ダブルフラット	⌘7 / Ctrl+Alt+7
ダブルシャープ	⌘9 / Ctrl+Alt+9
オートメーションの編集	F10
セクションの編集	⌘+ / Shift+Ins
声部1の編集	⌘1 / Ctrl+1
声部2の編集	⌘2 / Ctrl+2

## Action

声部3の編集	⌘3 / Ctrl+3
声部4の編集	⌘4 / Ctrl+4
フルスクリーンモードの解除	Esc
フェードイン	<
フェードアウト	>
早送り	⌘→ / Ctrl+Right
フェルマータ	F
フラット	⌘7 / Ctrl+7
強制的に改段する	⌘⇧ / Ctrl+Return
次へ	⌘→ / Alt+Right
相対速度	/ ⌘⇧+L / Alt+Shift+L
フルスクリーンモード	F11
ゴーストノート	O
移動	⌘G / Ctrl+G
拍の前に装飾音符を置く	G
拍の位置に装飾音符を置く	⌘G / Ctrl+Alt+G
ハンマリングオン/プリングオフ	H
アクセント (強) 音符	:
音符の長さを増やす	- / _
拍を挿入	^+ / Ctrl+Ins
小節を挿入	⌘+ / Ins
音部記号	K
調号	⌘K / Ctrl+K
強制的に改段する	⌘⇩ / Ctrl+End
左手タッピング	( / ⌘( / ( / Shift+(
レフトハンドビブラート (弱め)	V
レガート	⇧H / Shift+H
スラップ	S
Let Ring	i
カーソルを移動: 小節の始まり	⌘ / Home
カーソルを移動: 最初の小節	⌘⇧ / Ctrl+Home
カーソルを移動: 最後の小節	⇩ / End
カーソルを移動: 次の拍	→ / Right
カーソルを移動: 次の段	↓ / Down
カーソルを移動: 次の譜表	⇨ / Tab
カーソルを移動: 前の拍	← / Left
カーソルを移動: 前の段	↑ / Up
カーソルを移動: 前の譜表	⇧⇨ / Backtab / Shift+Tab
下に移動	⇩ / Alt+Down

## Action

上に移動	⌘⇧↓ / Ctrl+Alt+Down
(トラックを) 上に動かす	⇧↑ / Alt+Up
上に動かす	⌘⇧↑ / Ctrl+Alt+Up
声部1を選択	⇧1 / Alt+1
声部2を選択	⇧2 / Alt+2
声部3を選択	⇧3 / Alt+3
声部4を選択	⇧4 / Alt+4
長休符	⌘R / Ctrl+R
シングル/マルチトラック切り替え	F3
マルチボイス編集	⌘M / Ctrl+M
ナチュラル	⌘8 / Ctrl+8
ナチュラルハーモニクス	Y
新規ファイル作成	⌘N / Ctrl+N
次のセクション	⌘⇧→ / Ctrl+Alt+Right
次のタブ譜へ	⇧^→ / Ctrl+Tab
次のトラックへ	⌘↓ / Ctrl+Down
アクセント	;
半音下げる	⇧⇩ / Alt+Shift+Down
半音上げる	⇧⇧ / Alt+Shift+Up
ファイルを開く	⌘O / Ctrl+O
パームミュート (和音)	⇧P / Shift+P
パームミュート (単音)	P
ペースト	⌘V / Ctrl+V
ピックストロークダウン	⇧D / Shift+D
ピックストロークアップ	⇧U / Shift+U
最初から再生	⇧Space / Ctrl+Space
再生/停止	Space
環境設定	⌘, / Ctrl+,
改段を回避	& / ⇧& / Shift+&
前のセクション	⌘⇧← / Ctrl+Alt+Left
前のタブ譜へ	⇧^← / Ctrl+Shift+Tab / Ctrl+Backtab
前のトラック	⌘⇧↑ / Ctrl+Up
印刷	⌘P / Ctrl+P
終了	⇧F4 / Alt+F4
ラスゲアード	⇧R / Shift+R
再試行	⇧⌘Z / Ctrl+Y
相対速度	⌘F9 / Ctrl+F9
反復終了	I
1小節を繰り返す	% / ⇧% / Shift+%

## Action

開始反復小節線	[ / ⌈ / [ / Shift+[
2小節を繰り返す	⌘% / ⌘% / Ctrl+% / Ctrl+Shift+%
休符を配置	R
巻き戻し	⌘ / Ctrl+Left
保存	⌘S / Ctrl+S
別名で保存	⌘S / Ctrl+Shift+S
スケールダイアグラム	⌘S
スタイルシート	F7
すべてを選択	⌘A / Ctrl+A
拍を選択	⌘↑ / ⌘↓ / Shift+Up / Shift+Down
最初の小節までの選択	⌘⌘^ / Ctrl+Shift+Home
最初の拍までの選択	⌘^ / Shift+Home
最後の拍までの選択	⌘↘ / Shift+End
次の小節まで選択	⌘⌘→ / Ctrl+Shift+Right
次の拍まで選択	⌘→ / Shift+Right
前の小節までの選択	⌘⌘← / Ctrl+Shift+Left
最後の小節までの選択	⌘⌘↖ / Ctrl+Shift+End
前の拍までの選択	⌘← / Shift+Left
シャープ	⌘9 / Ctrl+9
アクションリストを表示	⌘E
コマンドパレットを表示	⌘E
エクスプレッションテキストを表示	⌘E
グローバルビューの表示/非表示	F8
バーチャルインストルメントの表示/非表示	⌘F6 / Ctrl+F6
編集パレットの表示/非表示	F2
インスペクタの表示/非表示 (曲)	F5
インスペクタの表示/非表示 (トラック)	F6
スラップ	\$
特殊ペースト	⌘V / Ctrl+Shift+V
スタックカート	!
戻る	⌘← / Alt+Left
タッピング	)
フリーテキスト	T
拍を繋げる	⌘L / Shift+L
音符を繋げる	L
拍子	⌘T / Ctrl+T
経過時間	@
ループ再生を有効	F9
レフトハンドビブラート (大きめ)	⌘V / Ctrl+Alt+V

## Action

トレモロピッキング (32分音符)	“ / ↑”
トリル	N
3連	/ / ↑ / Shift+/
スウィングフィール	⌘ / ↑⌘ / Ctrl+ / Ctrl+Shift+/
休符を追加	⌘ / ↵ / Enter / Return
取り消し	⌘Z / Ctrl+Z
トレモロビブラート (弱め)	W
トレモロビブラート (大きめ)	⌘W / Ctrl+Alt+W
ボリュームスウェル	⌘< / ⌘> Alt+< / Alt+>
Wahクローズ	⌘C / Ctrl+Alt+C
Wahオープン	⌘O / Ctrl+Alt+O
ズームイン	⌘> / Ctrl++ / Ctrl+Shift++
ズームアウト	⌘< / Ctrl+-