



Guitar Pro 6

ユーザーズ ガイド

目次

はじめに	2
インストール	2
新機能	4
テクニカル サポート	4
概要	5
イントロダクション	5
楽譜を理解する	6
メイン画面	7
Guitar Pro を使う	10
楽譜を作成する	10
新規スコアの作成	10
トラックの追加	11
小節の設定	12
音符の入力	13
イベントの挿入	16
記号の入力	17
歌詞の入力	25
セクションの追加	26
カット / コピー / ペースト	27
ウィザードの使い方	28
スタイルシート	29
ドラムとパーカッション	30
楽譜を使用する	31
タブ譜の検索	31
スコア内の移動	31
ディスプレイの設定	32
サウンド設定	33
スコアの再生	35
印刷する	37
楽譜を読み込む	37
楽譜を書き出す	38
ギタリストのためのツール	40
コード ダイアグラム	40
スケール	42
バーチャルフレットボード	43
バーチャルキーボード	44
チューナー	44
メトロノーム	45
リファレンス	46
ドロップ ダウン メニュー	46
キーボード ショートカット	54
索引	59

はじめに

インストール

A. オペレーティング システム別の最低動作環境

1. Windows® XP/Vista/Win7、またはUbuntu（公式にサポートされている GNU Linuxディストリビューション）

最低動作環境 (MIDI 再生)

- 管理者権限（インストール時）；、インターネット環境（アクティベーションに必要） *
- Intel Pentium 4 またはそれに相当する CPU
- 1GB の RAM、および 300MB のハードディスク空き容量
- サウンドカード、DVD-ROM ドライブ

RSE (Realistic Sound Engine) 使用時の最低動作環境

- 管理者権限（インストール時）、インターネット環境（アクティベーションに必要） *
- Intel Core 2 Duo 2.4GHz
- 2 GB の実装メモリ、および 2 GB のハードディスク空き容量
- サウンドカード、DVD-ROM ドライブ

*インターネットに接続された別のコンピュータからのアクティベーションも可能。

2. Mac OS X 10.4 or later

最低動作環境 (MIDI 再生)

- 管理者権限（インストール時）*、インターネット環境（アクティベーションに必要）
- Intel CPU
- 1 GB RAM, with 256 MB free HD space
- DVD-ROM ドライブ

RSE (Realistic Sound Engine) 使用時の最低動作環境

- 管理者権限（インストール時）、インターネット環境（アクティベーションに必要） *
- Intel Core 2 Duo 2.4GHz
- 2 GB の RAM、および 2 GB のハードディスク空き容量
- DVD-ROM ドライブ

*インターネットに接続された別のコンピュータからのアクティベーションも可能。

B. Windows®上でのインストール

1. Guitar Pro のインストール

- Guitar Pro の インストールディスク を DVD-ROM ドライブに挿入します。
- セットアップ プログラムが自動的に起動しない場合は、**マイ コンピュータ（もしくは コンピュータ）**、**CD/DVD-ROM ドライブ**の順にダブルクリックし、さらに **GuitarPro6.exe** ファイルをダブルクリックします。それ以降の作業については、表示される指示に従ってください。
- インストール作業中、使用許諾条項に同意するかどうかを確認する画面が表示されます。同意した場合は、それに続いてソフトウェアのセットアップ ディレクトリを選択します。
- Guitar Pro をインストールすると、デスクトップ上にショートカットが作成されます。また、スタート メニュー から**すべてのプログラム > Guitar Pro 6** のメニュー（Windows®）の順に選択して開くこともできます。

2. Guitar Pro の起動

Guitar Pro を起動する場合は、デスクトップ上に表示されている Guitar Pro のショートカットをダブル クリックするか、またはスタート メニュー から**すべてのプログラム > Guitar Pro 6**の順に選択します。

3. Guitar Pro のアンインストール

Guitar Pro をアンインストールする場合は、Windows のスタート メニューから次のメニュー項目を選択します。

すべてのプログラム > Guitar Pro 6 > Guitar Pro 6 をアンインストールする

C. GNU Linux 上でのインストール

1. Guitar Pro のインストール

- Guitar Pro の インストールディスク を DVD-ROM ドライブに挿入します。
- セットアップ プログラムが自動的に起動しない場合は、マイ コンピュータ、DVD-ROM ドライブの順にダブル クリックし、さらに "GuitarPro6.deb" ファイルをダブル クリックします。パッケージ インストーラが起動します。
- **パッケージのインストール**をクリックし、各自のユーザー パスワードを入力します。
- インストール作業中、使用許諾条項に同意するかどうかを確認する画面が表示されます。同意した場合は、それに続いてソフトウェアのセットアップ ディレクトリを選択します。

2. Guitar Pro の起動

Guitar Pro を起動する場合は、**アプリケーション** メニューから**サウンドとビデオ > Guitar Pro 6**の順に選択します。

3. Guitar Pro のアンインストール

- システム ニューから**管理 > Synaptic** パッケージ マネージャの順に選択します。アンインストール用のアプリケーションが起動します。
- **ステータス**をクリックし、さらに**インストール済み**をクリックします。リスト内から **guitarpro6**を探します。
- 緑色の四角形を右クリックし、**完全に削除**をクリックします。
- **適用**をクリックします。

D. Mac OS 上でのインストール

1. Guitar Pro のインストール

- Guitar Pro の インストールディスク を DVD-ROM ドライブに挿入します。
- DVD-ROM の内容が表示されますので、GuitarPro のアイコンをアプリケーションフォルダへドラッグします。
- RSE を使用する場合は **Soundbanks** アイコンをダブルクリックしてインストールを行います。
- Doc 上にソフトウェアへのショートカットを作成することもできます。その場合は、**アプリケーション /GuitarPro** ディレクトリから **Guitar Pro** アイコンを Dock 上へドラッグします。

2. Guitar Pro の起動

Guitar Pro を起動するには、**Dock** 内の **Guitar Pro** アイコン（作成した場合）をクリックするか、または**アプリケーション/GuitarPro** をダブル クリックします。

3. Guitar Pro のアンインストール

Mac OS の場合は、**アプリケーション/GuitarPro** ファイルをゴミ箱へドラッグするだけで Guitar Pro をアンインストールできます。

E. Guitar Pro のアップデート

Guitar Pro バージョン 6 の登録ユーザであれば、Guitar Pro 6.x に無償アップデートできます。アップデートは、メニューから**ヘルプ > アップデータを起動**を選択して実行します。

新機能

Guitar Pro 6 ではインターフェイスが一新されて、データ入力や編集がより簡単にできるようになっています。またそれに伴ってスコアの表示画面も新しくなりました。

新機能 (カテゴリ別)

楽譜

- 臨時記号 (ダブルシャープ、ダブルフラットを含む)
- カデンツァ
- 繰り返し記号対応
- 長休止
- 複付点
- カスタマイズ可能な連符
- フェルマータ
- アクセント ノート
- 左手のタッピング
- ラスゲアード
- アルペジオ
- 2 種類の装飾音符
- 装飾音 (モルデントとグルッペット)
- スラッシュ表記 (タブの上部および内部)
- セーハ
- 経過時間
- ピアノ用の大譜表
- 8 弦まで対応したタブ譜
- コンサートスコアと移調スコア
- 部分カポ
- 3 種類の音部記号
- スコア全体 (記号、フォント、サイズなど) をカスタマイズできるスタイルシート

編集

- クラシック スタイルとジャズ スタイルとの簡単切り替え
- 複数選択が可能になったオプション
- 拡張されたコピー / ペースト機能 (特殊ペースト、複数トラック間、複数選択から、など)
- スコアにコードを素早く入力できるコードライブラリ
- 装飾音符の簡単入力
- よりシンプルになった臨時記号入力
- 複声部モードによる最大 4 声部の編集
- 直接クリック操作できるスコアの要素
- 改良されたオートメーション機能
- 無制限の 取り消し / 再実行機能

インターフェイス

- 編集パネル
- 楽器設定パネル
- エフェクトパネル
- マスタリングパネル
- コード パネル
- 歌詞パネル
- マルチ ドキュメント インターフェイス

- 全画面モード

サウンド

- 100 種類以上の楽器を RSE で使用可能
- トラックごとに設定可能なエフェクト設定 (ペダル、アンプ、およびラック)
- マスター トラックのグローバルチューニング (コンプレッサー、リバーブ、イコライザー)
- トラック別の 5 バンド サブパラメトリック イコライザー
- プレイスタイル (スラップ、ピッキングなど) の選択
- プレイスタイルの反映 (アクセント、自動カッティングなど)
- WAV ファイルへの書き出し


ツール


- 改良されたチューナー (精度が向上)
- 声部の入れ替えや声部間のコピーが可能
- 複数選択に基づいたスケールの検索エンジン
- 複数選択によるスコアの部分移調

テクニカル サポート

Guitar Pro 6 日本語版のテクニカル サポートをご利用いただくには

- 下記の URL からイーフロントィアにユーザー登録をおこなっている必要がございます。
<https://store.e-frontier.co.jp/mypage/>

ユーザーズ マニュアル、言語パック、およびソフトウェアの最新バージョンは通常、**Guitar Pro アップデータ**を使用すればダウンロードできます (アップデートがダウンロード可能な場合は、左上に  というロゴが表示されます。その

ロゴをクリックすればダウンロードが実行されます。ダウンロード可能なアップデートが存在しない場合は、 というロゴが表示されます)。

問題が解決しない場合、または Guitar Pro のインストール中に問題が発生した場合は、[イーフロントィア テクニカルサポート](#)までお問合せください。

概要

イントロダクション

ようこそ **Guitar Pro** へ！

Guitar Pro は、ビギナーから上級者までのあらゆるギタリストに向けてデザインされたソフトウェアです。作曲やトレーニングのサポートはもちろん、バックバンドとしてもご利用いただけます。**Guitar Pro 6** は、4 弦から 8 弦（ギター、ベース、バンジョー、マンドリン等）までのあらゆるフレット楽器、ならびにバンドやオーケストラで使用される多くの楽器をサポートします。

Guitar Pro の機能

- **タブ譜を中心とした複数パートのスコア編集**が可能であり、記譜上必要とされる一般的な楽譜記号はもちろん、弦楽器特有の記号を簡単に入力できます。
- **一新されたインターフェースと強力なオーディオ エンジン**を備えており、ギターその他、**100** 以上の楽器（ベース、その他の弦楽器、ピアノ、ドラム等）のサウンドとエフェクトをプレイバックできます。
- **練習時に便利なツール**（チューナー、コードチャート、スケールチャートやギターフレットボード等）を搭載しています。
- **世界中のギタリストに支持されているソフトウェア**であり、多く形式に対応したインポート/エクスポート機能により、インターネット上にアップロードされている何十万にのぼる音楽ファイルが利用できます。

Guitar Pro 6 重要なポイント

- **カスタム表示オプション**
スコア表示の際、さまざまな表示オプション（単ページ/見開きページ、パートメント、縦/横スクリーン、フルスクリーン）を選択でき、ウィンドウ内をくまなく活用できます。
スタイル シートを使って、スコアの外觀やページ設定を随時変更できます。また、任意のトラックを選択して表示することもできます。
- **自動ページセットアップ**
音符や音楽記号の入力は素早く簡単です。楽譜に入力した音符や音楽記号の位置は、**Guitar Pro** が自動的に調整します。パート譜およびスコアの作成が可能で、とても高品位な楽譜を印刷できます。
- **音楽的正確性**
Guitar Pro は、縦線の追加および様々なトラックの同期チェックを自動的に行います。これにより、常に音楽的ルールにのっとった楽譜を作成できます。ビギナーにとってはここまでの厳格さは堅苦しく思えるかもしれませんが、長い目で見ればとてもよい勉強となりますし、正しく演奏できる楽譜を作成するためにも不可欠です。
- **インタラクティブ ツール**
Guitar Pro の各ツールは、選択したトラックに対して機能します。コードエンジンやスケール分析、チューナーを使用した場合、現在選択しているトラックに対して設定項目や変更が反映されます。

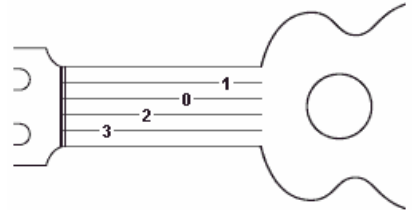
楽譜を理解する

Guitar Pro を活用するためには、タブ譜の読み方を知っていること、およびリズムについてある程度の知識を持っている必要があります。ここでは、いくつかの基本的な概念について簡単に説明します。

1. タブ譜を読む

タブ譜は、フレットのある弦楽器用の楽譜で、楽曲の演奏方法がひと目で分かるようになっています。タブ譜を使用すれば、音楽理論についての知識がなくても、簡単に素早く楽曲を理解することができます。タブ譜では演奏する弦が指定されます。これは、同じ音を複数の弦で演奏可能な弦楽器にとって非常に有用です。

ギターの各弦は線で表されます。タブ譜の線の上に表示された数字はフレットボード上で押さえるフレットを表します。0 は開放弦 (Open (オープン) = 何もフレットを押さえないで演奏すること) を意味します。一番下の線は 6 弦 (一番太い低音 E 弦) を表し一番上の線は 1 弦 (一番細い E 弦) です。この弦の配列は、手に構えたギターを上からのぞき込んだ時に見えるように描かれたもので、ギターを正面から見た時とは逆の配列です。



2. リズムを理解する

音符はそれぞれ異なる長さを持っています。音符の長さは、秒数ではなくテンポ (拍の長さ) を単位として表現されます。通常 4 分音符を 1 拍と考えます。テンポは 1 分間に何拍あるかを意味します。したがってテンポが 60 の場合、4 分音符の長さは 1 秒となります。またテンポが 120 であれば、4 分音符の長さは 0.5 秒となります。他の音符の長さは全音符を基準に定義されます。

下の楽譜の 1 小節目にあるのは全音符、2 小節目は 2 分音符が 2 つ、3 小節目は 4 分音符が 4 つ、4 小節目は 8 分音符が 8 つとなっています。

音符に付点 (.) がつく場合、その音符は付点が付けられている音符の 1.5 倍の長さになります。

連符 (3 連符、5 連符、6 連符など) は、指定された数の音を一定の時間内に等間隔で演奏することを表した音符です。例えば、8 分音符の 3 連符の場合、1 拍分の時間に 3 連符 (均等な長さで音符 3 つ) が演奏されます。また 8 分音符の 5 連符の場合、1 拍分の時間に 5 連符 (均等な長さで音符 5 つ) が演奏されます。(以下の図を参照)。

拍子記号と調号



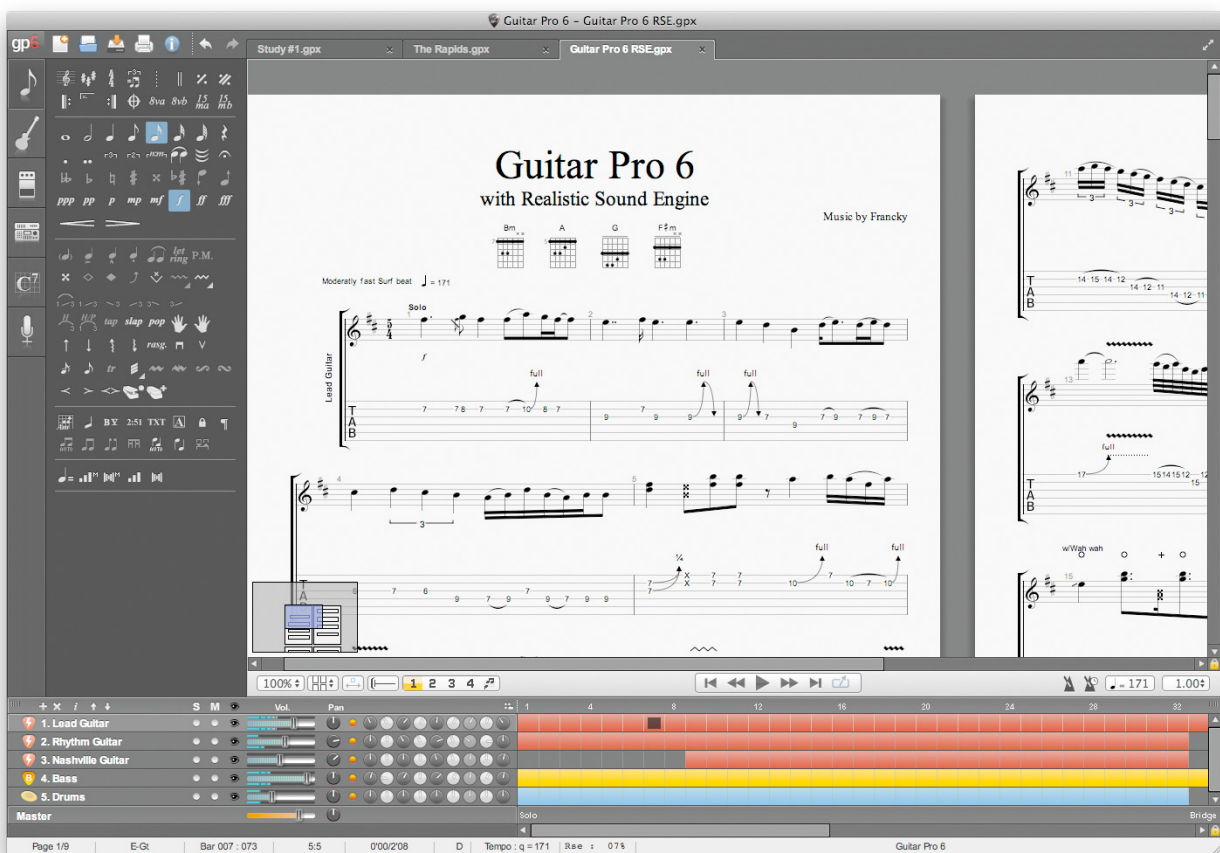
拍子記号は 1 小節内の拍数を表します。例えば、左の図のように分母が "4"、分子が "3" と表示されている場合、4 は 4 分音符を 1 拍とすることを表し、3 は 1 小節あたりの拍数が 3 であることを表します。この場合、1 小節は 4 分音符 3 つ分の長さだということを表します。

調号は、スコア内で使用する臨時記号（シャープまたはフラット）をまとめて表したものです。譜例では、ファ・ド・ソにシャープが必要であることを示しています。

メイン画面

今バージョンでは、メイン画面のインターフェイスを一新しました。従来の Guitar Pro の特長（編集機能、サウンド、豊富なツール、データ共有など）はそのままに、更に使いやすくなりました。

メイン画面の改良によりスコアが見やすくなりました。スコアの左側にはワンクリックで表示・非表示が可能な 6 つのパネルを備えており、編集作業、チューニング、スコアへのコードやテキストの追加などをする際、各パネルから必要なツールへ瞬時にアクセスできます。



Guitar Pro 6 の特長は、次に紹介する 6 つのパネルをベースとする新しいメイン画面と、以前よりダイナミックになった全体的なデザインです。

ワンクリックで表示・非表示が可能な 6 つのパネル

1. 編集パネル



このパネルには、スコアの作成に必要なすべての記号が用意されています。通常の五線譜のほか、タブ譜や、リズム用のスラッシュ表記も作成できます。パネル上のボタンをクリックするだけで、選択した音符（複数可）にそのボタンの音楽記号や演奏指示を適用できます。（さらに詳細設定を必要とする記号については、ダイアログ ウィンドウを開いて目的の記号を選択します）。[記号をスコアに入力する](#)を参照してください。

2. 楽器設定パネル



チューニング、RSE サウンドバンク、カポ、プレイスタイルなど、トラックに関するさまざまなパラメータの調整を行うことができます。

3. エフェクトパネル



現在選択中のトラックにさまざまなエフェクトをかけることができます。またユーザー独自のエフェクトチェーンを設定することもできます（Guitar Pro では、70 種類以上のエフェクトおよびアンプが用意されています）。[サウンド設定](#)を参照してください。

4. マスタリングパネル



ミキサーから出力された音源に、コンプレッサー、イコライザー、リバーブなどのエフェクトをかけられます。[サウンド設定](#)を参照してください。

5. コードパネル



このパネルでは、[コードウィンドウ](#)を使用してコードダイアグラムライブラリを作成できるほか、選択した拍到ワンクリックでコードを追加できます。

6. 歌詞パネル



歌詞を入力・編集することができます。歌詞を入力すると自動的にスコアに挿入されます。[歌詞入力](#)を参照してください。

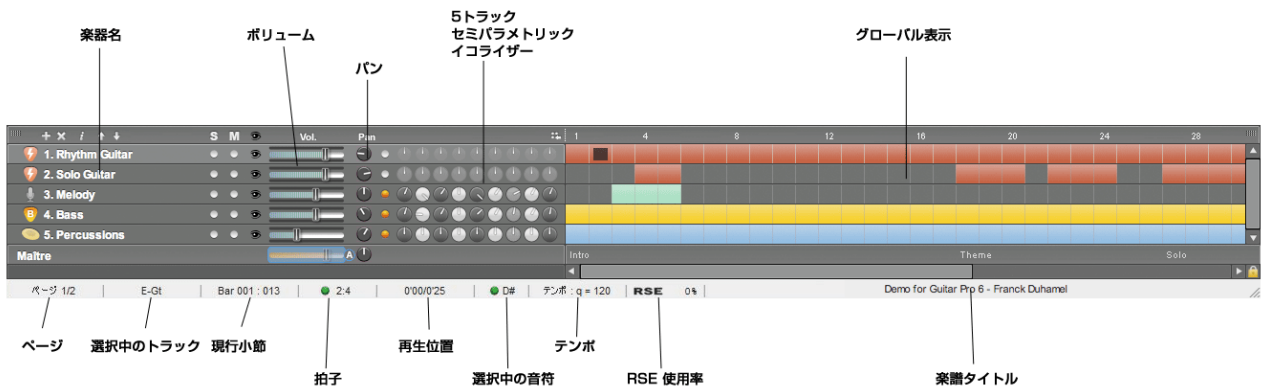
スコアのさまざまな表示方法

スコアの表示には、さまざまなカスタム表示オプションを選ぶことができます（単ページ/見開きページ、パーティメント、縦/横スクリーン、フルスクリーン）。また、25%から 800%までのズームが可能です。スコアの左下にある【ナビゲーション】を使用すると、スコアのスクロール操作を素早く行うことができます（ナビゲーションを非表示にする場合は、メニューから表示 > ナビゲーションを使用を選択します）。[表示設定](#)を参照してください。



ミックスパネルとグローバル表示

ミックスパネルとグローバル表示を併用すると、各トラックのオーディオチューニングを行えるほか、再生したい小節を直接クリックして選択できます。グローバル表示では、複数のトラックを選択することもできます（この操作を利用すれば、複数の小節を簡単にコピー/ペーストできます）。[サウンド設定](#)および[スコア内を移動する](#)を参照してください。



ステータスバー

ミックスパネルの下にあるステータスバー（上の画像参照）には、現在表示されているスコアに関するさまざまな情報が表示されます。フィールド上にカーソルを合わせるとバルーンが現れ、エラーの有無が表示されます。エラーがある場合、その内容が表示されます（たとえば、2つの同音間にハンマリングオンが設定されている、音域外の音がある、4/4 拍子の曲の1小節内に4分音符が5つあるなど）。

ドキュメントタブ

Guitar Pro 6 の優れた新機能の 1 つです。この機能を使用すると、最大 8 ファイルを同時に開くことができます。これにより、同じ楽曲のさまざまなバージョンを同時に作成したり、複数のファイル間でデータをコピー/ペーストしたり、複

数のスコアを同時に取り扱ったりすることが簡単にできます。新規ファイルは、新しいタブに表示されます。各ファイルを選択する場合は、それぞれのタブをクリックするか、**ウィンドウメニュー**でファイル名を選択します。[新規スコアの作成](#)を参照してください。

Guitar Pro を使う


楽譜を作成する

新規スコアの作成

Guitar Pro では一度に複数のファイルで作業できます。各ファイルはスコアのウィンドウの上にある、タブに表示されます。

新規スコアの作成は、以下の手順に従います。

1. 新規スコア

メニューの  **ファイル** > **新規** を選択します。

このメニューを選択すると、指定したテンプレートに基づく新規スコア（この場合、各トラックの設定はデフォルト）か、あるいは新規タブとして空白の文書が開きます。その後**スコア情報**ウィンドウが開きます。

ここにスコアの**一般情報**（タイトル、アーティストなど）を入力します。

OK をクリックして有効にし、次へ進みます。

一定の情報（アーティスト、歌詞、楽曲など）を設定しておけば、テンプレートを設定する際それがデフォルトで適用されます。

2. 調号

[編集パネル](#)内で  をクリックし、**調号**ウィンドウを開きます。


スコアのキーと調（メジャー / マイナー）を設定します。わからない場合はデフォルト値（C メジャー）のままにしてください。C メジャーは五線譜に調号をつけないからです。

OK をクリックして次へ進みます。

メニューの**表示** > **コンサート ピッチ**から、コンサート ピッチか移調譜表示を選択することができます。

- コンサート ピッチは指揮者向けです。実際に聞こえる音符が表示されます。
- 移調譜表示は演奏者向けです。主に管楽器用で使用され、実際のキーではなく楽器に対応したキーを示します。例えば、Bb 管のクラリネットの演奏者用には Bb が C として表示されます。音符はすべてそれに対応して移調し、調号も同様に変わります。つまり、実際は Bb 調ですが、C 調のように表示されるため臨時記号が付きません。

3. 音部記号の選択

ト音記号またはヘ音記号の設定は、そのトラックで選択する楽器に従い自動的になされます。また [編集パネル](#)内の  をクリックして変更することもできます。

4. 拍子記号とシャッフルリズムの設定



をクリックするか、メニューから**小節 > 拍子記号**を選択し、**拍子記号**ウィンドウを開きます。

スコアの拍子記号を選びます（デフォルトでは **4/4** に設定されています）。拍子記号により各小節内の拍数が決まります。このウィンドウではまた、連桁のつなぎ方のデフォルトを設定できます。

OK をクリックして次へ進みます。



をクリックしてスコアのシャッフルリズムを選択します。Guitar Pro 6 では 6 種類を用意しています。

OK をクリックして有効にします。

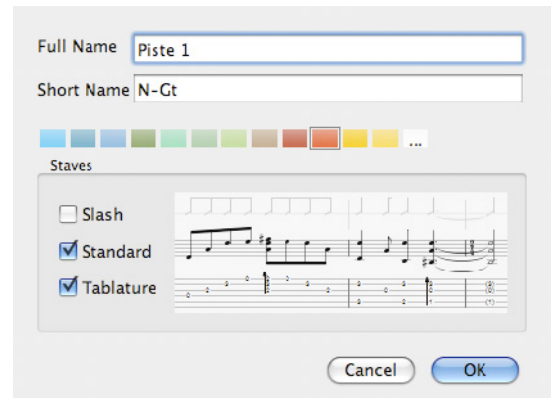
5. トラックのプロパティ

グローバル表示のトラック名をダブルクリックするか、メニューから**トラック > プロパティ**を選択し、トラックのプロパティ ウィンドウを開きます。名前や略名の付与、ならびに表示させたい譜の種類（タブ譜、五線譜またはリズム「スラッシュ」譜）の設定を行います。

OK をクリックして次へ進みます。


さらに、サウンドバンクを選び、**楽器設定パネル**内でチューニングやカポなどを設定することができます。

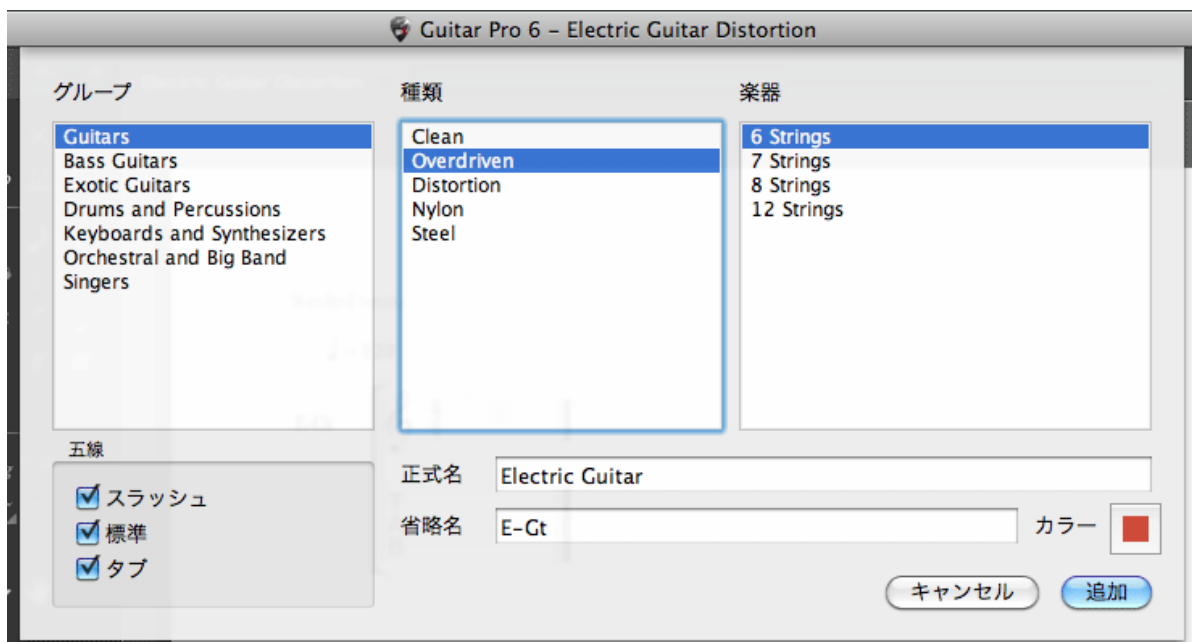
これで **スコアを書く** 準備ができました。さらに **新しいトラックを追加** することもできます。



トラックの追加

Guitar Pro では、理論的にはトラックをいくつでも同時に扱うことができます（つまり、お使いのコンピュータの性能により限界が決まります）。得られる譜表の種類（ピアノ用大譜表、ギター用タブ譜など）は、どの楽器を選ぶかによって決まります。それと同時に音域も設定されます。音域を外れた音符は赤で表示することができます。（[スタイルシート](#)参照）

新しいトラックを追加するにはメニューから**トラック > 追加...**を選択するか、左側のミックステーブルの上の  アイコンをクリックします。





ウィンドウが開くので、**楽器の選択**を行い、様々な属性を設定します。


- 3つのカテゴリ（グループ、種類、楽器）から楽器を選択します。
- 五線譜を表示します。
- タブ譜を表示します（フレットを持つ弦楽器用）。
- リズム スラッシュを表示します（フレットを持つ弦楽器用）。
- 最初の組段の前に表示する楽器名を入力します。
- 他の各組段の前に表示する省略名を選択します（[スタイルシート](#)の設定に従います）。
- グローバル表示内で使用する色を選択します。


トラックのオーディオ属性は楽器設定パネルおよびオーディオ パネルで設定します。

追加されたトラックには自動的に空小節が作成されるため、すべてのトラックの小節数は同じになります。こうして音楽的な整合性が保たれます。

トラックを削除したい場合はメニューからトラック > 削除を選択するか、 ボタンを使用します。

トラックを移動したい場合はメニューからトラック > 上へ移動/下へ移動を選択するか、 ボタンをクリックします。

 ボタンをクリックすると（またはメニューからトラック > プロパティ... (F6) の順に選択すると）、トラックの**プロパティ** ウィンドウが開きます（上記参照）。そのウィンドウでは、トラックに対し、最初の組段の前に表示する正式名および省略名をつけることができます。また、グローバル表示（メイン画面参照）における小節の色や使用する譜面の種類（スラッシュ譜、五線譜またはタブ譜）を選択することもできます。

 **参考：**楽器をいったん選択すると、そのトラックについては楽器を変更することも、弦の数を変更することもできません。しかし、[カット / コピー / ペースト](#)機能を使用することで楽器を変更できます（音符は自動的に移調します）。トラックのサウンドバンクの変更も可能なため、任意の楽器（パーカッション以外）にあらゆるサウンドバンクを関連づけることができます。

小節の設定

Guitar Pro では、トラックごとに最低 1 つの小節が存在します。Guitar Pro では、たとえばトラック 1 の小節「B」に設定されたピッチと拍子記号は、その他すべてのトラック（トラック 2、トラック 3…）に適用されます。同様に、あるトラックに反復記号（セクションを開始または終了する記号）を付けた場合、すべてのトラックに反復記号が入力されます。

このようにしてスコアの音楽的な整合性が自動的に保たれます。

その一方で、各トラックの設定は正確に行う必要があります。例えば、100 小節のギター トラックに対し、1 小節のみをループ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。その場合、[コピー / ペースト](#)または[反復記号](#)を使用して、そのパーカッションの小節の内容を 100 小節すべてに設定する必要があります。（[記号の追加](#)を参照）

同様に、あるトラックの小節の追加や削除も全トラックに適用されます。小節の追加や削除は、メニューの**小節 > 小節を挿入 / 小節を削除**から行います。

小節線

Guitar Pro は自動的に小節線を設定します。

編集中小節が、選択した拍子に則して完成している場合（例えば 4/4 拍子の小節に 4 拍分正しく入力されている等）、編集カーソルを右方向へ移動させると、カーソルは自動的に次の小節に移動します（[楽譜を理解する](#)を参照）。小節がまだ完成していない場合、前の拍と同じ長さの新たな拍が作成されます。


現在編集中小節を除き、拍を満たしていないか、あるいは超過する小節は赤色で表示されます。

ステータス バーは、編集中小節に現在入力されている拍数と、入力すべき拍数の両方を表示します。カーソルがステータス バーのその表示部に移動すると、吹き出しによってどの声部が満たされていないかがわかります。

小節のデザインと設定

ページまたはパートメントモードでは、手動で各段の小節数を設定することができます。メニューの**小節 > 強制的に改段**すると**小節 > 改段を回避**から設定します。

小節 > 組段 レイアウトを使用すれば、組段ごとのトラックのデフォルト数を指定することができます。改段をリセットすることもできます。

デザイン モード を使用すれば、組段ごとの小節数に加え、組段内の小節のサイズを変更することができます。

改段機能では、選択したトラック用の設定と、マルチトラック表示用の設定を個別に行えます。そのため、トラックごとに小節を設定し、かつマルチトラック表示用に別の設定をすることができます。

スコアの最終小節を右端にそろえるには、最後の小節に改段を追加するだけで簡単にできます。

音符の入力

音符は**タブ譜**または**五線譜**のどちらの方法でも入力することができます。（「**スラッシュ**」譜とは、単にリズムを表示するものであって入力用の譜表ではありません。この譜表に **コード**を入力するとスラッシュが表示され、リズムを修正することができます）音符を一方の譜（タブ譜または五線譜）に入力すると、同時に他方にも入力されます。



編集カーソルは、カーソルが置かれている声部に応じて**黄色**、**緑色**、**青色**または**灰色の四角**で表示されます。

一方の譜の音符上にカーソルを持っていくと、他方の譜の対応する音符が**灰色の四角**で表示されます。

コンピュータ キーボードの **TAB** キーで、タブ譜と五線譜の切り替えができます。ピアノの大譜表を使用しているときは、このキーを使用すると左手用譜表から右手用譜表に切り替わります。

参考：タブ譜では、メニューから**音符 > シフトダウン / アップ**を選択することで、音高を変えることなく音符を上下に弦移動できます。

スコアをクリックしても何の音符も入力されませんが、カーソルは入力したい場所に移動します。そのためスコア上を移動するときに間違ってもスコアをクリックしても、音符が入力されてしまうことはありません。

スコアに音符を入力する方法は、いくつかあります。

□ キーボードでの音符入力

入力は主にキーボードのテンキーで行います。

- 矢印キーで譜表上を移動します。
- 数字キーで音符を入力します。
- + (プラス) キーおよび - (マイナス) キーで音符の長さを変更します。
- **INSERT** キーで音符を挿入し、**DEL** キーで音符を削除します。

さらに詳しい情報は [キーボード ショートカット](#)を参照してください。

□ マウスでの音符入力

マウスで入力したい場合、以下のツールを使用します。

- **バーチャル フレットボード**（メニューから**表示 > 楽器パネル**を選択）で音符を選択します。
- フレットボード上の <= ボタンと => ボタンは、スコア上の移動に使用します。
- 音符の長さは、編集パネルの音価キーで変更します。
- 音符の挿入および削除は、メニューの**音符 > 拍を挿入**、ならびに**音符 > 拍を削除**を使用します。

さらに詳しい情報は [バーチャル フレットボード](#)および [バーチャルキーボード](#)を参照してください。

□ MIDI 機器での音符入力

メニューのサウンド > **MIDI 入力を使用**を選択すると、MIDI キーボードや MIDI ギターなどの MIDI 機器を使用して一音ずつスコアに音符を入力することができます。

レイテンシーを設定することもできます。



参考: 音符を入力した後で、(全ての音符一括ではなく) 任意の音符のリズムを編集すると、小節線が間違った場所に配置されてしまうことがあります。この場合、**小節配置ツール**が役立ちます。

さらに詳しい情報は [サウンド設定](#)を参照してください。

□ ファイルの読み込み

ファイル > 読み込みの各種メニューを使用すると、別のタイプの音楽ファイル (MIDI/ASCII/MusicXML/PowerTab/TableEdit) を直接 Guitar Pro に読み込むことができます。

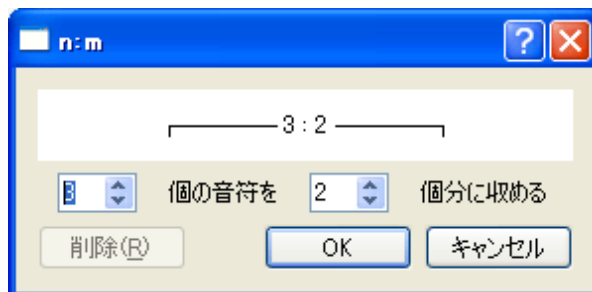
さらに詳しい情報はスタンダード [MIDI ファイルの読み込み](#) - [ASCII フォーマット ファイルの読み込み](#) - [MusicXML フォーマットの読み込み](#) - [PowerTab フォーマット ファイルの読み込み](#) - [TableEdit フォーマット ファイルの読み込み](#)を参照してください。

参考: [C] キーはカーソルの置かれた拍を小節の終わりにコピーします。このキーを使うとアルペジオやリズムパターンも簡単に再現することができます。

以下は音符を入力する上で重要な項目です。

連符の設定

連譜を作成するには、連譜にしたい音符それぞれに同じ数の連符 (3 連符、5 連符、…) を設定します。また連符内の音符の合計の長さに加え、連符内の音符の数も設定可能なため、より複雑な連符も作成することができます。



連符の設定は、メニューの音符 > 音価を選択するか、対応するツールバーを使用して行います。

連符についてのさらに詳しい情報は [楽譜を理解する](#)を参照してください。

タイ

タイは演奏されない音符です。ある音符の長さが、タイで接続した音符分延長されることを示します。タイは五線譜には通常の音符として表示されますが、タブ譜には表示されません。

- 同じ弦にある単音同士をタイでつなぐには、メニューの**音符 > タイ (単音)** を選択します。
- コードなど、複数の音同士 (つまり拍と拍) をタイでつなぐには、**音符 > タイ (和音)** を選択します。

五線譜の臨時記号 (フラット、シャープおよびナチュラル)


五線譜で臨時記号を入力または削除するには、メニューの**音符 > 臨時記号**か **編集パネル**のボタンを使用します。タブ譜に入力された音符の場合、臨時記号を変えるにはメニューの**音符 > 臨時記号 > 異名同音に変換**を使用します。

リズムの表示

Guitar Pro は、音符の長さや拍子記号に基づいて、自動的にリズム表示と符尾の向きを設定します。連桁や符尾の向きを手動で変更したい場合、メニューの**音符 > デザイン**から行います。

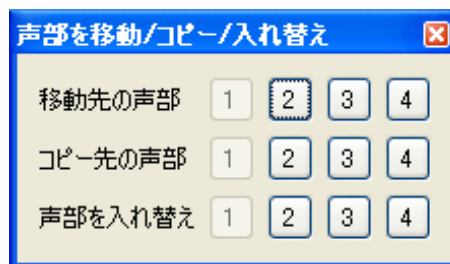
声部 (ボイス)

Guitar Pro は、4 つの声部まで扱うことができます。それぞれの声部は、他の 3 つとは独立して入力されます。

 ボタンで編集する声部を選択します。(モノ ボイス モードで編集しているときは、他の 3 つの声部は薄い灰色で表示されます)


いちばん右のボタンを使用するとマルチ ボイスモードが有効になり、現在の声部に関係なく、小節上を移動できるようになります。(これにより、音符がどの声部の一部であるかわからない場合であっても、その音符を変更することができます。) マルチ ボイス モードでは、すべての音符が黒で表示されます。


マルチ ボイス モードで声部を再編成したい場合、メニューから**ツール > 声部を移動/変更**を選択します。



複数選択

複数選択機能を使用すると、音符や小節の集まりに対して一度に作業できます。完全小節を選択するには、[Ctrl] を押しながらか選択します。完全小節を選択した場合、作業はすべての声部に適用されます。それ以外の場合、現在選択している声部のみに適用されます。

 **参考:** メニューの**ファイル > 環境設定**を選択し、作業を行うたびに自動保存するよう設定することができます。この機能を設定しておくと、一時ファイルに現在の状態が保存されるため、Guitar Pro が異常終了した際に復元できます。

 **参考:** 編集作業の**取り消し/再実行**は無制限に行うことができます。ドロップ ダウン メニューの**編集 > 取り消し/再実行**を参照してください。

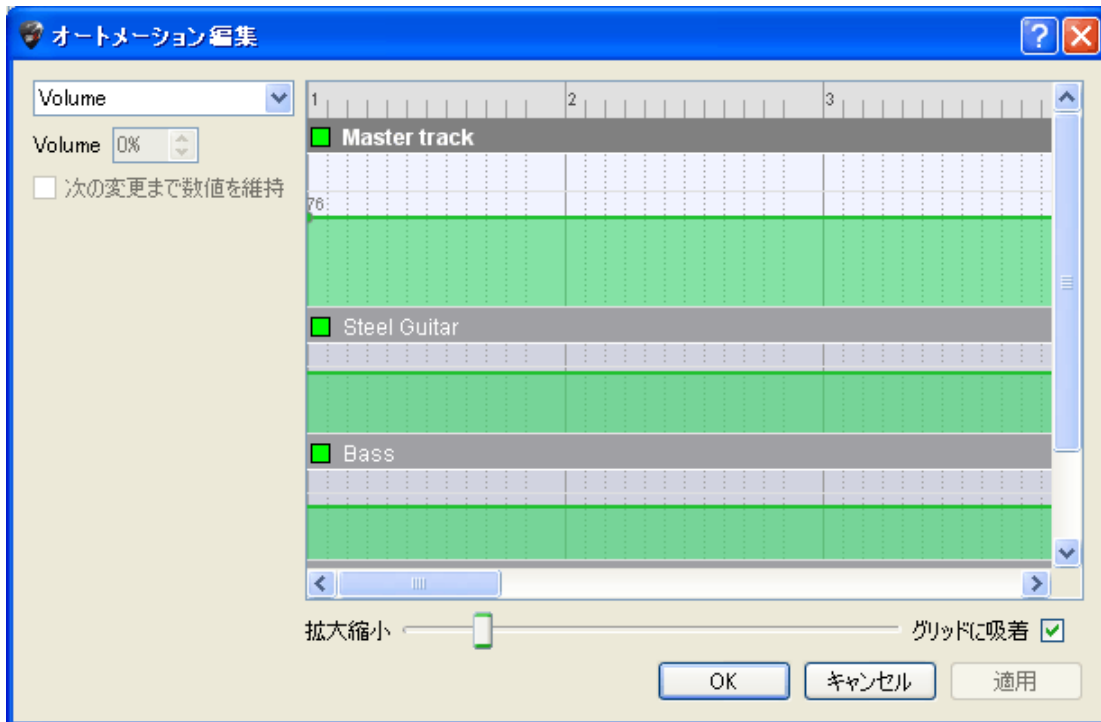
イベントの挿入

サウンドバンクと楽器パネルを使用して、スコアのあらゆる場所に、再生時の設定を定義することができます。


メニューの編集 > オートメーション > オートメーションを編集、F10 キー、または [編集パネル](#) の対応するボタンを使用して、スコア上の任意の個所にテンポ、音量、パンなどの変更を加えることができます。

これらのパラメータの変更は、スコア上に表示するか非表示にするか選択することができます。

さらに、エフェクト設定を変更することもできます ([オーディオ設定](#) を参照)。ただし、編集集中のトラックのサウンドバンクを変更することはできません。



またメニューの編集 > バリエーションから、エフェクト設定のバリエーションを作成することもできます ([オーディオ設定](#) を参照)。

 参考：ステータス バーは現在のテンポを表示します。

記号の入力

Guitar Pro では、ギター特有の音楽記号を中心に、多くの音楽記号を入力できます。記号の多くはスコアの演奏時に使用されるものです。

Let Ring、パーム ミュートなどの奏法や音楽記号は、選択した音符に対して適用します。

記号は編集パネル上にあります。

1. 小節に関連する記号



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。



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。



拍子記号

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（[楽譜を理解する](#)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。アウフタクト オプション（編集 > アウフタクト）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。



シャッフル リズム

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。



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する小節です。この小節は小節線が点線で表示され、拍子記号が括弧で囲まれます。



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 小節のリピート マーク

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 小節のリピート マーク

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に代わるものです。これに続くすべての小節を一定の回数繰り返して演奏します。回数は、リピート終了マークに従います（下記を参照）。



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。ダイアログ ウィンドウが開くので、繰り返す回数を指定します。

この場合、小節の演奏順は **1 - 2 - 1 - 2 - 3** です。



リピート

選択している小節の頭に、リピート記号を追加します。リピート記号により、今までに演奏した回数を考慮しつつ、その小節をあと何回演奏するのかわかります。この記号はリピート マークと併用されます。例：

この場合、小節の演奏順は **1 - 2 - 1 - 3** です。



指示記号

この機能は、Coda（コーダ）、Double Coda（ダブルコーダ）、Segno（セーニョ）、Segno Segno（ダブルセーニョ）、Fine（フィーネ）に加え、11種類のジャンプ記号を追加することができます。



オクターブ記号

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 **8va** と追加されます。反対に **8vb** 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、**15va** または **15vb** をクリックします。

2. 音符の定義に関連する記号



音価

使用できる音価は全音符から 64 分音符までです。割り当てられる音符により、その拍の音価が決まります。同じ拍に、異なる音価の音符を置きたい場合はマルチ ボイス 編集モードを使用します。

Y 付点音符、複付点音符、および単純な連符やポリリズムの連符を追加することもできます。



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。



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。



異名同音に変更

音符の音高を変えずに臨時記号を変更します。



半音ごとの増音（減音）

各音符、または選択した音符すべての音高を半音単位で上げることができます。次のボタンは、半音単位で下げる場合に使用します。編集 > すべて選択を選択して楽譜全体に適用すれば、トラック全体を移調できます。



ニュアンス

ニュアンス（ダイナミクス）は音符が演奏されるときの音の強弱を決めます。



ボタンで ピアノ ピアニッシモ から フォルテ フ

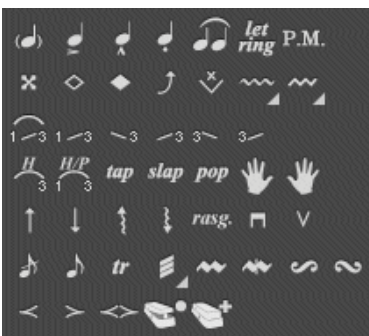
ォルティッシモ まで各音符のダイナミクスを選択することができます。同じ拍に別のダイナミクスをつけたいときには別の声部を使用してください。



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。

3. 効果に対応する記号



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。



アクセント

ゴーストノートとは反対に、アクセントのついた音は強く演奏されます。そのため、アクセントのついた音符のダ

イナミクスも自動的に強くなります。



強めのアクセント ノート

強めのアクセントがついた音は、アクセント ノートより強く演奏します。



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（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。



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数フレット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。

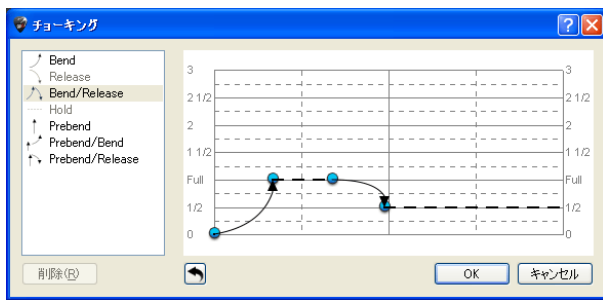
Guitar Pro ではこれらを 2 つの方法で行うことができます（[スタイルシート](#)を参照）。



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。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。

チョーキング、チョーキング / リリースなどのボタンを使用して、チョーキングの基本タイプを選択します。選択したタイプは、タブ譜上にも別の記号で表示されます。

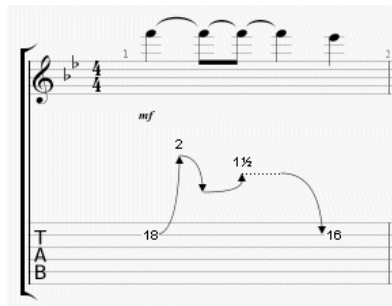


チョーキングでは、1/4 から 3 音まで設定することができます。「Full」は全音（1 音）を意味します。選択する音程により、タブ譜の表示も変わります。

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。

例えば次のようにできます。



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、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「リバーストラック」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

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。

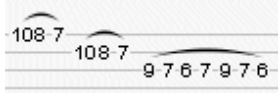
1—3 ハンマリングオンでは 2 つ目の音符は最初の音符よりも高い音です。弦を押さえてピッキングし、指はそのまま、別の指で弦の上側を叩いて 2 つ目の音を出します。

3—1 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。



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）との間を行き来して演奏します。



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）との間を行き来して演奏します。



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

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

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。



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。



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。



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。



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。



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。



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。



パーム ミュート

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。



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。

トレモロ アーム ウィンドウの使い方は、チョーキング ウィンドウとほぼ同じです。



トリル

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。



トレモロ ピッキング

トレモロ ピッキングは、1 つの音符を素早く、繰り返しピッキングし続ける奏法です。

トリルと同様に、トレモロ ピッキングは 1 つの音符のみで表示されます。



左手ビブラート

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。



トレモロ アーム ビブラート

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。



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)



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。



ブラッシング

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びませんが、伸びていると仮定して演奏します。



ラスゲアード

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。



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。親指は「T」、人差し指は「0」、中指は「1」…と表記します。この表記は、[スタイルシート](#)で変更できます。

五線譜では音符の前、五線譜がない場合にはタブ譜の下に表示されます。



右手のフィンガリング

右手のフィンガリングは、どの指で指弾きするか示します。親指は「P」、人差し指は「i」、中指は「m」…と表記します。この表記は [スタイルシート](#)で変更できます。

五線譜では音符の前、五線譜がない場合にはタブ譜の下に表示されます。



ピックストローク

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。T



タッピング

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)

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。

pop**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。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。

4. 注記およびデザインに関連する記号**コード [A]**

[コードダイアグラム](#)を参照してください。

**スラッシュ譜**

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。移調した個所にリズム 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**

楽譜上に表記して、弦をすべてまたは部分的にセーハする必要があるかどうか示します。これは特にクラシックギターで使われます。

**経過時間**

この機能により、楽譜上のあらゆる場所において、冒頭からの経過時間が分と秒で（min : sec）わかります。

**セクション**

セクションを追加します。[セクションの追加](#)を参照してください。

**改段を回避 / 強制的に改段する**

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。

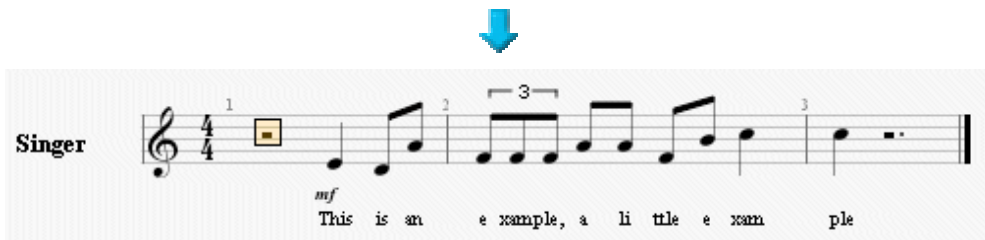
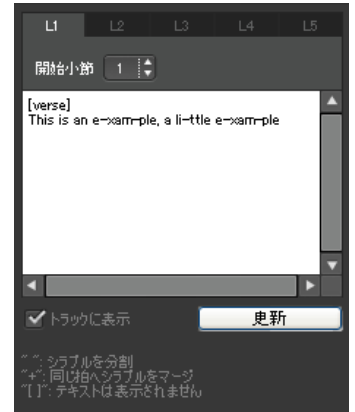
**符尾の向き**

の 7 つのボタンを使用すると、符尾の方向や音符のつなげ方（連桁）をカスタマイズすることができます。

歌詞の入力

歌詞パネルを使用して、スコアに歌詞を追加することができます。歌詞は選択したトラックに自動的に挿入されます。

下図のようにテキストを編集し（カット / コピー / ペーストなどを使用）、セクション（ヴァース、コーラスなど）として整理することができます。



1. トラックの選択

歌詞をスコアに表示するには、まずトラックを選択します。テキストは、書式（下記項目 4 を参照）に従って自動的にそのトラックに割り当てられます。

一般に歌詞はボーカルトラック、すなわちメロディーラインのトラックに割り当てられます。歌詞を楽器トラックに割り当てることも可能ですが、拍が音節に対応しないこともあるので、書式をチェックする必要があります。

歌詞をトラックに割り当てずに、歌詞パネルに情報として記載することもできます。その場合は、白いボックスの下の「トラックに表示」のチェックを外します。

2. 歌詞の行

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。

3. 開始する小節

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。

4. 歌詞

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。


セクションの追加

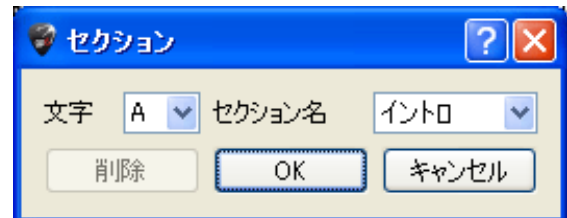
セクションとは、マーカー機能のことです。これを使用して、スコアのどの個所へも簡単に移動できます。セクションは、文字や名前（イントロ、コーラス、ヴァースなど）をつけて設定することができます。

マーカーは小節に対してリンクされます。そのため、メイントラックにもリンクすることになります。



セクションを追加するには、次のように行います。

- 編集パネル内の  ボタンをクリックします。
- メニューの小節 > セクション > 挿入 / 削除を使用します。



セクション間の移動は、ショートカット キーを使用して行います。（[ショートカット キー](#)を参照）

参考：メニューの編集 > 移動から、直接、任意のセクションに移動できます。

カット / コピー / ペースト

1 つのトラック内でのカット / コピー

複数選択ではなく 1 つのトラック内でカットやコピーを行う場合、この機能は小節の構造（拍子記号など）は考慮しません。この機能はマルチボイスに対して有効で、複数の異なるトラック間であっても作業できます。また対象のトラックが、ギターやピアノのように互換性がない楽器であっても作業可能です（ただしパーカッショントラックは除きます）。

そのため、これはスコアを移調させるツールとして役立ちます。

多数の小節をコピーしたい場合には、[グローバル表示](#)の複数選択が便利です。コピーした小節がより見やすくなります。

マルチトラックモードでのカット / コピー

この場合、小節の構造が考慮されます。コピーの場合、複数選択機能により、選択した小節をすべてのトラック分コピーします。カットとは、選択した小節をすべてのトラックから切り取ることを意味します。

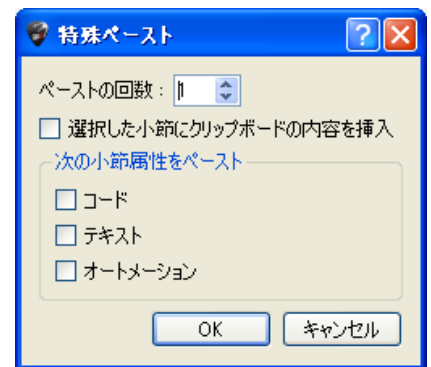
ペースト

この機能を使用すると、クリップボードの内容を現在選択している個所に、または初期設定に応じて選択箇所前にペーストできます。ペースト先として選択したのが 1 小節の場合、クリップボードの内容が 1 小節分であればその小節だけで十分ですが、その内容が 2 小節分以上の場合、その超過分の小節が追加されます。

カーソルを空小節に置いている場合、そこがペースト先となります。内容がその小節に収まらない場合、超過分の小節が追加されます。

特殊ペースト

この機能では、ペースト内容およびペーストする回数を選択することができます。



1 つのトラック内で小節を挿入または削除するには？

1 つのトラックのみに対して小節を挿入または削除することは、普通ありません。小節は他のすべてのトラックと推移がするように設定すべきです。（[小節の設定](#)のセクションを参照）。

どうしても 1 つのトラックのみに対して小節を挿入または削除する必要がある場合、以下のようにコピー / ペースト機能を使用します。

例：選択したトラックの 10 小節目の前に小節を挿入

1. 10 小節目から最後まで通して選択します。
2. カーソルを 11 小節目に置き、ペーストします。
3. 10 小節目の音符を削除して、空にします。

複数の小節を挿入する場合も手順は同じです。



参考：Guitar Pro では、1 つのファイルから別のファイルに、また 1 つのトラックから別のトラックに（パーカッショントラックは除きます）、カット / コピー / ペーストを実行できます。実行後、音符は移調され、フィンガリングが再配置されます。音高のあるトラックからパーカッショントラックへコピー / ペーストした場合、リズムがペーストされ、音符は休符に置き換えられます。

ウィザードの使い方

Guitar Pro には、スコア作成時に作業を迅速化してくれる多くのウィザードが用意されています。これらのウィザードは【ツール】メニューから選択できます。

音符関連のウィザード

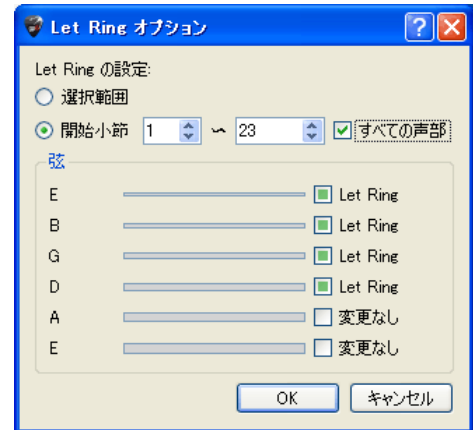
Let Ring オプション

選択した小節や音符の長さ分 Let Ring させるよう、弦ごとに設定します。

パーム ミュートのオプション

選択した音符をパーム ミュートで演奏するよう、弦ごとに設定します（設定は音符または小節単位で可能）。

これらのウィザードを使用することによって、作業効率がグンと上がります。例えば、1〜4 弦に対応する音符を鳴らしたい場合も、Guitar Pro を使用すれば簡単に設定できます。



スコアを整えるためのウィザード

以下のウィザードを使用して、タブ譜を最適にアレンジできます。これらのウィザードは、作曲中、トラックの読み込み後または五線譜への音符入力中に使用できます。

小節の配置調整

小節をチェックし、音符の長さによって整えます。

小節の拍数を休符で調整する

空、または拍数の足りない小節は休符で埋め、拍数が超過している小節は余分な休符を削除します。

フィンガリングポジションの自動調整

コード ポジションや手の動きが簡単になるように、旋律を変えずにタブ譜上の音符の配置を変更します。

声部を移動 / 変更

マルチ ボイス トラック上で声部を再編成します。

その他のウィザード

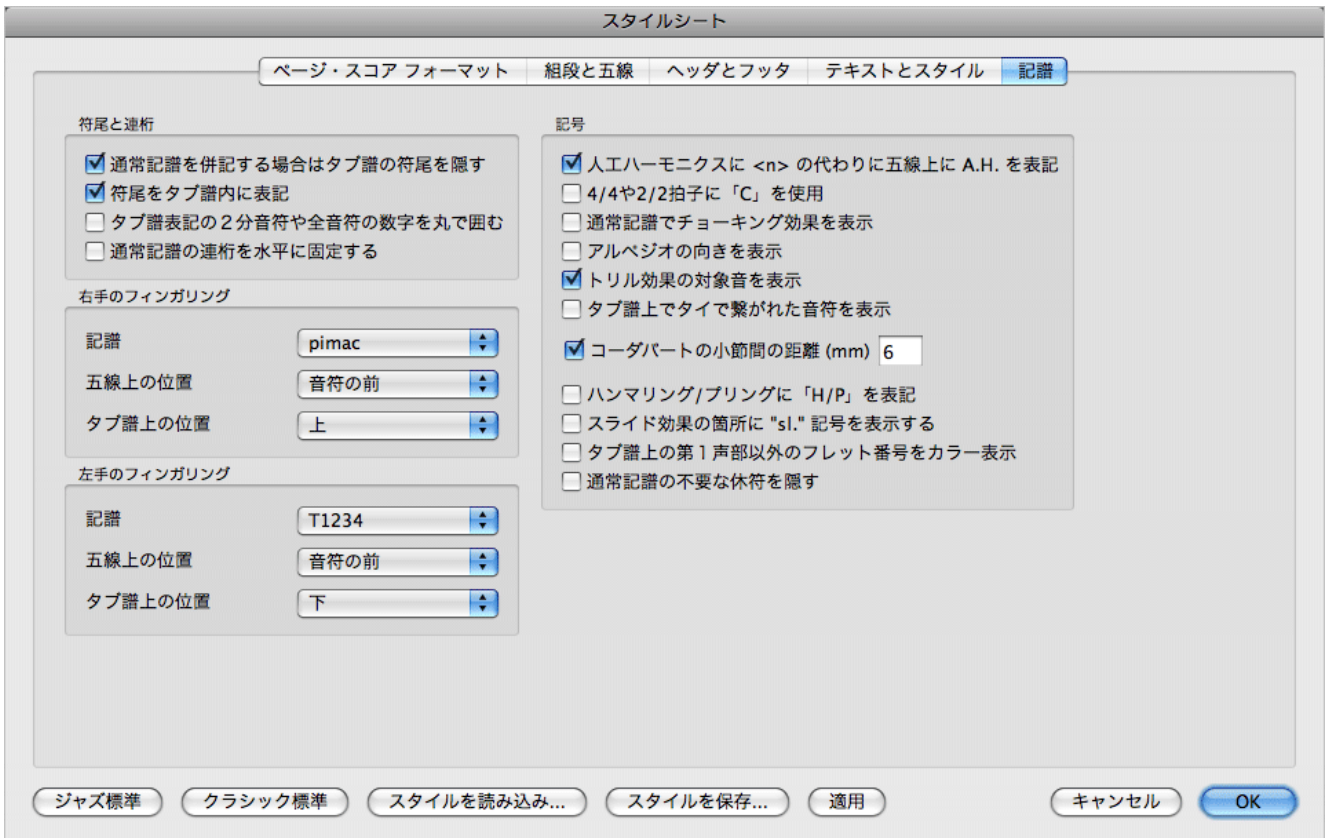
移調

選択したトラックまたはすべてのトラックを半音単位で移調することができます。この機能はコード ダイアグラムには使えません。

小節の拍数を確認

スコア全体をチェックして拍数が正しくない小節を検出します。

スタイルシート



スコアの外観を細部までカスタマイズし、プロフェッショナルな仕上りにすることができます。

ユーザーのスコアに従って、**スタイル**は選択されます。ダウンロードしたスコアのスタイルが気に入らない場合は、いつでもデフォルトのスタイルを適用できます（**ジャズ標準**や**クラシック標準**など）。前に保存したスタイルを読み込むともできます。

スタイルシートには 5 つのタブがあります。

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。

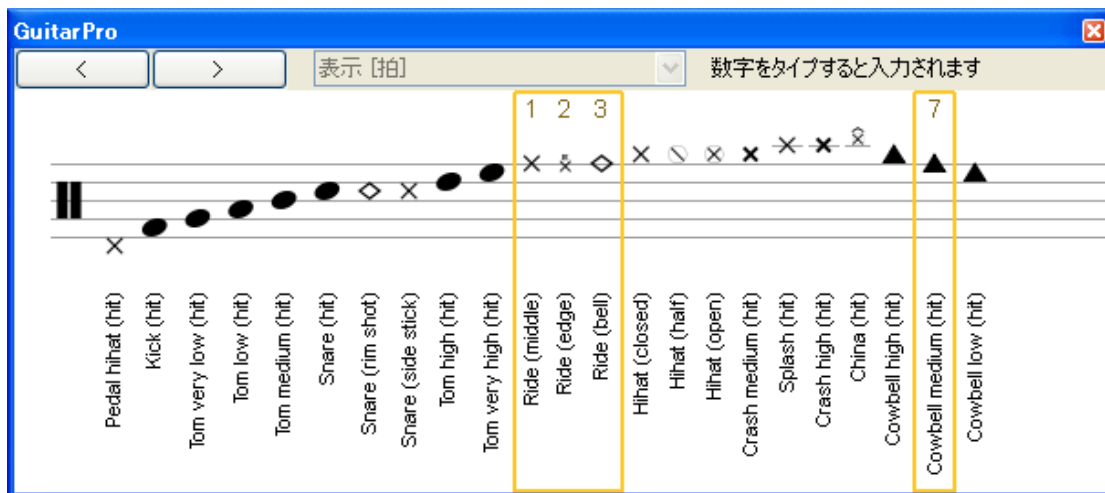
楽譜

スコアの外観をユーザ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）。

ドラムとパーカッション

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音符を入力することができます。各ラインはいくつかのアーティキュレーションを表します（例えば、チャールストンはオープン、セミオープン、クローズが可能）。テンキーの1、2、3を使用することができます。

楽器パネル（メニューの表示 > 楽器パネル）も使用できます。



ドラムで使用するスティックのタイプを選択することができます。RSE はそれに応じたストロークのタイプを演奏します。

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**に設定されます。



参考：このトラックでは、カット / コピー / ペースト機能は他のトラックと多少異なります。様々なアーティキュレーションがあるために、ドラムトラックからパーカッショントラックへのコピーのみ可能です。

楽譜を使用する

タブ譜の検索

Guitar Pro の検索

Guitar Pro ファイルは次の拡張子で認識されます。**.GTP** (1.x と 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 以降のバージョン) です。

Guitar Pro バージョン 6.x では Guitar Pro バージョン 3.x 以降で作成されたすべての Guitar Pro ファイル (拡張子は .gp3、.gp4、.gp5、.gpx) を開くことができます。

Guitar Pro ファイルを開くには、メニューの**ファイル > 開く**を選択します。最近開いたファイルのリストは、**ファイル > 最近のファイルを開く**から取得できます。

Windows® でのダウンロードに関するトラブルシューティング

Microsoft Internet Explorer® を使用してファイルをダウンロードする場合、ダウンロード終了時にそのファイルを開くかハードディスクに保存するか、確認するためのメッセージが表示されます。チェックボックスにチェックすると、常に同じ動作をするように設定できます。[実行] オプションをチェックすると、ダウンロードした Guitar Pro ファイルが自動的に Guitar Pro で開かれますが、問題はそのファイルをハードディスクに保存する方法です (ファイルは Windows® の一時ディレクトリに保存されています)。この問題を解決するには、次の手順を実行します。

1. Windows® エクスプローラを開き、**ツール > フォルダ オプション**を選択します。
2. **ファイルの種類**タブをクリックします。
3. **GP3、.GP4、.GP5、.GPX** 拡張子を選択し、**削除**ボタンをクリックして、これらの拡張子を削除します。
4. **OK** ボタンをクリックし、このウィンドウを閉じます。
5. Guitar Pro を再起動します。この手順により Guitar Pro に拡張子が再度割り当てられ、Microsoft Internet Explorer® のデフォルトの動作が解除されます。

この後ファイルをダウンロードすると、Microsoft Internet Explorer® でダウンロード終了時にファイルを開くかハードディスクに保存するか、確認するためのメッセージが表示されます。

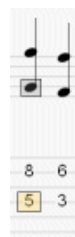
スコア内の移動

Guitar Pro での楽譜内の移動は非常に簡単です。複数の方法で移動することができます。

楽譜をクリックする

楽譜をクリックすると、編集カーソルがクリックした位置に移動します。

[再生中](#)にも楽譜内を移動することができ、再生を停止せずにクリックした位置から再開されます。



ミックスパネルを使用する

[ミックスパネル](#)内のトラック名をクリックします。編集カーソルは、そのトラックで現在選択している小節の最初の拍か、再生中の拍に移動します。



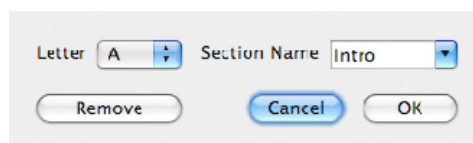
グローバル表示を使用する

トラック内の小節を特定して表示するには、グローバル表示の対応するボックスをクリックします。



マーカーを使用する

[マーカー](#)は、楽譜上の別々のセクション間を移動するための便利な手段です。メニューの**小節 > セクション**か、キーボード ショートカットを使用します。



キーボードを使用する

様々な [ショートカット](#) を使用して、音符間、小節間、トラック間など、楽譜中を簡単に移動できます。

ディスプレイの設定

Guitar Pro を最大限に活用するには、表示オプションを慎重に設定することが重要です。

スクリーンモード（メニューの**表示 > 縦スクリーンと表示 > 横スクリーン**）で、小節のサイズを調節したり、楽譜で表示する小節数を自動的に選択（垂直スクリーン モードの場合）することで、Guitar Pro の編集画面をくまなく活用できます。これにより、楽譜の印刷時のみに重要な小節の配置について考慮する必要がなくなり、快適に楽譜を編集できるようになります。

スクリーン レイアウト


[ミックスパネル](#)ではサイズ変更や非表示設定ができます。この場合、様々なメニューや [キーボード ショートカット](#)を使用して、トラックを変更できます。

すべてのファイルの表示パラメータ

ページ（単ページ）、ページ（見開き）、パーチメント、縦スクリーン、横スクリーンなどの様々な表示メニューから、楽譜の表示方法を設定できます。

ペーパー表示で直接操作したい場合は、ページモードまたはパーチメントモードを使用します。

パーチメントモードには、ページの変わり目がありません。縦スクリーン モードでは、小節が自動的に配置されます。横スクリーン モードはマルチトラック表示で便利です。

右上隅にある  タンを押すと、**全画面表示**モードに設定できます。この設定にすると、グローバル表示とメニューの表示領域が減少します。

トラック > プロパティでは、表示したい楽譜の種類（タブ譜、標準、スラッシュ）を選択できます。

各ファイルの表示オプション

メニューの**表示 > マルチトラック**を使用して、マルチトラック モードを有効または無効にできます。

マルチトラック表示が有効になると、グローバル表示の  アイコンで表示方法を 1 つのトラックのみ、すべてのトラック、または選択したトラックのみ、から選択できます。選択したトラックは表示されたままになります。

サウンド設定

Guitar Pro では楽譜を再生する際、**MIDI** および **RSE** という 2 つの再生方法を使用できます。

RSE サウンド

RSE (Realistic Sound Engine) は独自の技術です。プロフェッショナル向けのスタジオで録音したギター、ベース、ドラムやその他の約 100 の楽器のサウンドサンプル (実音) を使用しています。RSE を使用することにより、極めて本物に近いサウンドで楽譜を再生できます。

RSE を使用するには、メニューの**サウンド > RSE** を選択します。

[楽器設定パネル](#)でサウンドバンクを選択し、オーディオ パネルで各トラックのエフェクトを調節します。マスタリング パネルでは、マスタートラックのサウンドを調節します。

エフェクトの作成者：

Overloud (www.overloud.com)

ギター アンプ、エフェクト、ストンプボックスのモデル。

サンプルの作成者：

Chocolate Audio (www.chocolateaudio.com)

最高のサンプル ソース

オーディオ パネル


オーディオ パネルでは、ユーザーのエフェクト設定の読み込み、保存、設定およびカスタマイズができます。最大 5 つのエフェクト設定を扱うことができ、1トラックあたり最大 4 つのバリエーションを保存できます。つまり、任意のトラックに対して 4 つの異なるエフェクト設定を適用でき、マルチエフェクト ラックと同様に切り替えることができます (メニューの **編集 > バリエーション**を使用)。以下では例として、特定のバリエーションの名前を「Crunch」に変更しています。

空のボックスをクリックしてエフェクトを追加し、<および>の矢印記号をクリックしてエフェクト設定内でペダルを移動します。小さなバツ印でエフェクトを削除し、ペダル名の下のスイッチ ボタンで、そのエフェクトを無効にします。



参考：エフェクト設定にワウ ペダルを追加した場合、固定フィルタとして使用するか、あるいは  ボタンと



 ボタンを使用して、オープン (o) /クローズ (+) の位置を楽譜に追加して本物に近いワウ エフェクトを得ることができます。場所を細かく設定してワウエフェクトを開始したい場合、ワウ エフェクトを無効にしたものと、有効にしたものの 2 つのバリエーションを設定できます。


MIDI サウンド



定義：MIDI とは Musical Instrument Digital Interface (ミュージカル インストゥルメント デジタルインターフェイス) の略であり、コンピュータ、シンセサイザ、シーケンサなどの間でデジタル音楽情報を伝達するためのプロトコル (世界共通語) です。MIDI ファイルには楽譜を正確に表現する、音符、リズム、テンポ、楽器などのメッセージが含まれます。

作成するサウンドの音質は、お使いの機器（サウンドカード、ハードウェア シンセサイザまたはバーチャルシンセサイザ）によって変わります。**Guitar Pro** は、ノート情報をお使いの機器に送信して、情報をサウンドに変換できるようにするだけであり、音質には影響しません。

同様に、**Guitar Pro** で利用できる楽器のリストは **General MIDI** によって定義されており、特定の機器を利用しない限りは拡張できません。

 **サウンドのトラブルシューティング**：サウンドカードによっては、再生中にノイズが聞こえる場合があります。その場合は、**Windows®** の表示のプロパティ（デスクトップ上で右クリックし、プロパティを選択）を参照し、設定タブで詳細設定をクリックします。その後、トラブルシューティングタブを選択して、ハードウェア アクセラレータを「なし」に変更します。

オーディオ設定

オーディオ設定（メニューの**サウンド** > **オーディオ設定**）でサウンドカードを設定すると、それが楽器パネルに反映されます。変更を加える場合、**MIDI モード**（メニューの**サウンド** > **RSE** または **[F2]**）にする必要があります。

MIDI アウトプット

Guitar Pro は一度に最大 4 つの **MIDI** ポートを使用できます。そのため、各ポートに異なる **MIDI** 機器を割り当てることができます。

ポート 1 に対しては、一番品質のよい **MIDI** デバイスを選択することを推奨します。なぜならば、ポート 1 は **Guitar Pro** で新しいトラックを作成した際に使用されるデフォルトのポートだからです。

MIDI 入力

MIDI 機器を使用して音符を入力することができます（[音符の入力](#)を参照）。

ポートとチャンネル

楽器パネルでは、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。

デフォルトでは、**Guitar Pro** はより良い再生エフェクトを得るために、1 つのトラックあたり 2 チャンネルを使用します（1 つはエフェクトの再生用です。エフェクトのかかっている音符に影響を与えないためです）。2 つのトラックが同じポート上で同じチャンネルを使用している場合、オーディオプロパティ（楽器、音量、パンなど）はリンクします。このため、楽譜に多くのトラックがある場合は、各トラックに対して 1 チャンネルのみを使用する方が良いでしょう。

[パーカッション](#) トラックには常にチャンネル 10 が割り当てられます（**MIDI** 仕様）。

スコアの再生

Guitar Pro は楽譜の理解を促進するようにデザインされています。ここでは、数多くの再生オプションを利用できます。

再生の開始

楽譜の再生を開始するには、メニューの [サウンド](#)、キーボードのスペース キーまたは以下のサウンド ツールバーのいずれかを使用します。



楽譜の一部のみを再生する場合は、あらかじめマウスで選択しておく必要があります。

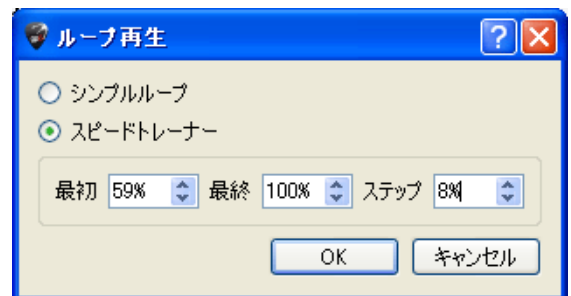
参考： キーボードショートカットの [Alt+Tab] を押して、再生中にマーカー間を移動することもできます。

ループ再生 / 速度を上げる再生

サウンド > ループ再生 / スピード トレーナー [F9] を選択し、楽譜の選択部分を繰り返し再生できます。

楽譜の選択部分をループ再生したい場合は、あらかじめマウスで選択しておく必要があります。

ループ再生オプションでは、同じテンポで楽譜を再生します。スピード トレーナーは、初期テンポ、最終テンポおよびテンポアップ値にしたがって各ループのテンポを上げます。



テンポ

メニューの = サウンド > テンポでは、楽譜再生時の初期テンポを設定します。楽譜の途中でテンポを変えることもできます。

再生中は、現在のテンポがステータス バーとプレイバック バーに表示されます。

テンポの右側にある **相対的テンポ** ボタンでは、現在のテンポに係数を割り当てて、ファイルを変更することなく再生速度を上げたり下げたりできます。係数は、x0.25 (4 分の 1 のテンポ) から x2 (2 倍のテンポ) までの値を設定できます。この機能を無効にするには、値を 1.00 に設定し直してください。

メトロノームとカウントダウン

サウンド > メトロノームでは、再生中にメトロノームを使用できます。Guitar Pro > 環境設定でメトロノームを調節できます。この機能は、[メトロノーム](#) そのものとして使用することもできます。

メニューの **サウンド > カウントダウン** を選択して、楽譜の再生前に空の小節を再生できます。これで、設定したテンポで再生し、聞くための準備が完了です。

ミックスパネル



ミックス パネルでは楽器、音量、パンなど、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楽譜の初期設定と一致しますが、適当な位置に [パラメータ チェンジ](#) を追加できます。


さらに、トラックに音量のオートメーションが設定されていない場合、再生中に音量を調節できます。(上記の画像では、再生中にトラック 2 の音量を調節することはできません。これは、音量カーソルを囲む青色のフレームおよび隣の「A」が、

そのトラックに音量のオートメーションが設定されていることを表すからです。このため、そのトラックの音量を調節できるようにするには、最初に音量のオートメーション [F10] を無効にする必要があります。)

イコライザも再生中に調節できます。


どのサウンドが良いかの確認は、再生を開始し、トラックの楽器をクリックし、利用可能な楽器を 1 つずつ順に選択して行います。


ミックス パネルには、ソロ設定用の [S] ボタンと、ミュート設定用の [M] ボタンがあり、特定のトラック (複数可) を再生したり、ミュートにしたりできます。1 つか 2 つのトラックを聞きたい場合は、ソロオプションを使用した方が作業が速いでしょう。自分で演奏するために 1 つか 2 つのトラックをミュートにする場合は、ミュートオプションを使用した方が速いでしょう。

イコライザのノブは、 アイコンをクリックして非表示にできます。

トラックを追加するには、 をクリックします。

トラックを削除するには、 をクリックします。

トラックのプロパティウィンドウを開くには、 をクリックします。

トラックを上下に移動するには、 をクリックします。



参考：ミュートのトラックは WAV に書き出されません。

スムーズ スクロール

この機能によって、ページ間を唐突に移動することなく、楽譜を読むことができます (楽譜のページ間を滑らかにスクロールできます)。

印刷する

スコアの印刷

ファイル > 印刷を選択し、楽譜を印刷します。

[スタイルシート](#) (ファイル > スタイルシート) を使用すると、フォント、ページ設定、マージンおよびその他の設定をカスタマイズできます。

楽譜を読み込む


MIDI の読み込み

 **定義:** MIDI とは Musical Instrument Digital Interface (ミュージカル インストゥルメント デジタルインターフェイス) の略であり、コンピュータ、シンセサイザ、シーケンサなどの間でデジタル音楽情報を伝達するためのプロトコル (世界共通語) です。MIDI ファイルには楽譜を正確に表現できる、音符、リズム、テンポ、楽器などのメッセージが含まれます。

MIDI ファイルには楽譜を正確に表現できる、音符、リズム、テンポ、楽器などのメッセージが含まれます。MIDI ファイルの音質は、お使いの音源によって変わります。

ファイル > 読み込み > **MIDI** を選択し、MIDI ファイルを Guitar Pro に読み込みます。Guitar Pro はフォーマット 0 とフォーマット 1 の MIDI ファイルに対応しています。

ASCII の読み込み

 **定義:** ASCII フォーマットはタブ譜をテキストで表され、タブ譜の弦の線はハイフンで描かれます。このフォーマットは読みづらいのですが、特別なソフトウェアを使わずにタブ譜を共有することができる唯一のフォーマットです。インターネット上で広く使用されています。一般的にファイル拡張子は .txt または .tab です。

Guitar Pro は ASCII テキスト ファイルを解析して、音楽情報を抽出することができます。演奏や編集用の Guitar Pro 楽譜の入手、ならびに楽譜 (五線譜) の印刷ができます。

Guitar Pro は音符、リズム、エフェクトおよび小節線を読み込みます。記譜内容は選択したトラックに読み込まれます。そのため、楽器に合わせて、それぞれ違ったファイルを読み込むことができます。

読み込み対象のファイルにはコメントや様々なテキストが含まれていても大丈夫です。Guitar Pro はそのファイルの内容がどのようなものであれ、タブ譜情報のみを抽出できます。読み込みのために守るべきルールは以下の通りです。

- 弦の線は連続したハイフン < - > で描かれていること。
- 小節線の区切りは弦ごとに縦線で < | > で描かれていること。
- タブ譜の各段の弦と弦の間に空白の行を入れないこと。
- タブ譜の線内にコメントなどを入力しないこと。

ASCII の読み込みの完了後、各小節が完全小節になるようにリズムを確認する必要があります。この場合、[小節の拍数を確認](#) ツールを利用すると便利です。完全小節となっていない状態で楽譜を再生すると、リズムが正しく再生されず、小節の拍数を超えて入力されている音符は再生されません。

MusicXML の読み込み

ファイル > 読み込み > **MusicXML** を選択し、MusicXML ファイルを Guitar Pro に読み込みます。

MusicXML は [Recordare®](#) 社が作成した、楽譜の XML ファイルフォーマットです。

この世界共通の交換フォーマットは、現在多くの音楽ソフトウェアで利用できます。

PowerTab の読み込み


メニューから **ファイル > 読み込み > PowerTab** を選択すると、PowerTab® フォーマットのファイルを読み込みます。PowerTab® は Guitar Pro に類似した優れたタブ譜編集ソフトウェアですが、Guitar Pro とは違ったアプローチが取られています。このソフトウェアは <http://power-tab.net> でお求めになれます。

TabEdit の読み込み

メニューから **ファイル > 読み込み > TabEdit** を選択すると、TabEdit® フォーマットファイルの読み込みができます。TabEdit® は Guitar Pro に類似した優れたタブ譜編集ソフトウェアですが、Guitar Pro とは違ったアプローチが取られています。このソフトウェアは <http://www.tabledit.com> でお求めになれます。


楽譜を書き出す

MIDI への書き出し


 **定義**：MIDI とは Musical Instrument Digital Interface（ミュージカル インストゥルメント デジタルインターフェイス）の略であり、コンピュータ、シンセサイザ、シーケンサなどの間で音楽情報を伝達するためのプロトコル（世界共通語）です。MIDI ファイルには楽譜を正確に表現する音符、リズム、楽器などのメッセージが含まれます。音質はお使いの音源によって変わります。

メニューから **ファイル > 書き出し > MIDI** を選択すると、楽譜を MIDI（フォーマット 1）ファイル (.mid) に書き出せます。

書き出ししないトラックがある場合は、ミックスパネルでそのトラックをミュートしてください。

 **参考**：Guitar Pro では 1 つのトラックに対して 2 つのチャンネルを使用して、音を厚くしています。この機能をサポートしていないソフトウェアもあります。このため、Guitar Pro から書き出した MIDI ファイルを開く際に問題が発生した場合は、1 つのトラックにつき 1 つのチャンネルを使用してください。

ASCII への書き出し

 **定義**：ASCII フォーマットはタブ譜をテキストで表し、タブ譜の弦の線はハイフンで描かれます。このフォーマットは読みづらいのですが、特別なソフトウェアを使わずにタブ譜を共有することができる唯一のフォーマットです。インターネット上で広く使用されています。一般的にファイル拡張子は .txt または .tab です。

メニューから **ファイル > 書き出し > ASCII タブ** を選択すると、選択されたトラックを ASCII フォーマットのファイルに書き出せます。

MusicXML への書き出し

メニューから **ファイル > 書き出し > MusicXML** を選択すると、楽譜を MusicXML フォーマットのファイルに書き出せます。

MusicXML は [Recordare®](http://www.recordare.com) 社が作成した、楽譜の XML ファイル フォーマットです。

この世界共通の交換フォーマットは、現在多くの音楽ソフトウェアで利用できます。

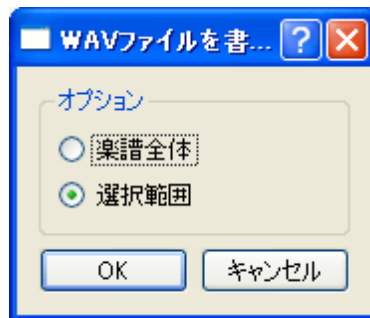
WAV への書き出し

ファイル > 書き出し > **WAV** を選択して、楽譜のオーディオを保存できます。このオーディオは、一般的なオーディオプレーヤーで聴くことができます。

このオーディオファイルは CD に焼くこともできます（Nero® や EasyCD Creator® などの CD 書き込み用ソフトウェア（別売）を使用します）。

適切なソフトウェアを使用して、**MP3** に変換することもできます（たとえば、iTunes でファイルを変換する場合、ファイルを選択して[詳細]メニューから[MP3 の作成]を選択します）。

WAV に書き出すには、RSE サウンドバンクを使用する必要があります。MIDI トラックは書き出されません。楽譜の一部のみを書き出したい場合は、書き出したい小節を選択し、書き出し > WAV を使用します。



PNG への書き出し

メニューからファイル > 書き出し > **PNG** を選択すると、楽譜を画像ファイルに保存できます。この機能は、例えば作成した楽譜を Web ページで公開したい場合に便利です。

書き出された画像は、Guitar Pro の編集画面で表示されるイメージと全く同じです。

書き出しボタンを押すと画像が保存されます。

参考：画面表示の拡大縮小率は書き出される画像サイズに反映されます。このため、用途に応じて、異なるサイズの画像を作成することができます。

参考：PNG はコンピュータ画面に適応したフォーマットです。楽譜を印刷用のドキュメントに挿入したい場合は、[PDF への書き出し](#)の使用をお勧めします。

注意：PNG への書き出しは、ページモードでのみ利用できます。

PDF への書き出し

メニューからファイル > 書き出し > **PDF** を選択すると、楽譜全体を Adobe® PDF® フォーマットに書き出せます。PDF は無償の Adobe® Reader® ソフトウェアやその他の閲覧ソフトを使用して、誰でも参照し印刷することができるフォーマットです。

ギタリストのためのツール

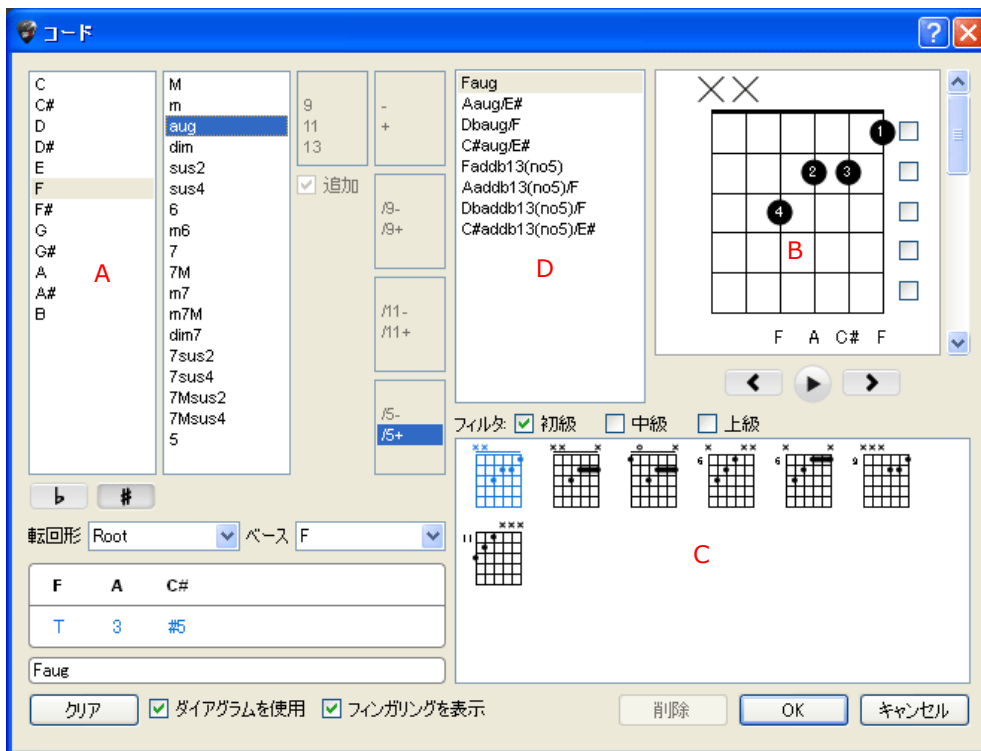
コード ダイアグラム

コード ダイアグラム ジェネレータは、充実したタブ譜作成に役立つだけでなく、タブ譜を使用しない場合でもギター演奏者向けの便利な補助ツールとして利用できます。

コード ダイアグラム ツールを開く場合は、メニューから **音符 > コード [A]** を選択します。

コード ダイアグラム ジェネレータでは、Guitar Pro のその他のツールと同様、選択している [トラックのチューニング設定](#) が自動的に適用されます。そのため、通常のコード表には見られない特殊なチューニング モード用のコード ダイアグラムを生成することもできます。

このコード ダイアグラム ツールは、次のような複数の領域で構成されています。



ウィンドウの各領域は相互に密接な関連を持っています。このツールを使いこなすには、どのように機能するのか理解することが重要です。

A -コード構成

図中の領域 (A) では、コードネームを使用してコードを構成することができます。コードは、何千通りもの組み合わせが可能です。

領域 (A) 内でいずれかのリストをクリックすると、ユーザの定義に対応するコード ダイアグラムが領域 (B) に表示されます。また、そのコードの別のダイアグラムが領域 (C) に、そのコードの別名が領域 (D) にそれぞれ表示されます。デフォルトでは、各リストの先頭にあるコードが選択されています。

転回コード (ベース音がルートとは異なるコード) の定義、ならびにベース音 (6 弦) の指定ができます。

B -メイン ダイアグラム

領域 (B) には、メイン ダイアグラム (スコア上に表示されるダイアグラム) のほか、そのフィンガリング パターンやコードの構成音、コードネームが表示されます。ダイアグラム内では、指が番号で記述されます (人差し指は 1、中指は 2 など)。

ダイアグラムは、各フレットを直接クリックすることで構成できます。

- フレットをクリックして、コードの構成音を追加または削除します。
- スクロール バーを使用して、フレットを移動します。
- セーハを設定または解除するには、右側のチェックボックスをオンまたはオフにします。
- 領域の左下に表示された音程を表す番号 (1、3、...) をクリックすると、コードからその音を削除できます。
- **Guitar Pro** が表示するコードネームは変更できます。変更した場合、タブ譜には変更後のコードネームが表示されます。

重要事項: メイン ダイアグラムをクリックすると、領域 (A) が**カスタム** モードに切り替わり、現在のコードネームが消去されて、新たなコードネームを入力できるようになります。その後、**別名**のリストからコードネームを選択してください。領域 (A) で、コードネームが自動的に設定され、そのコード構成が定義されます。また、領域 (C) には、構成したコードの別のダイアグラムが表示されます。

コード ダイアグラムの上部に表示されている丸印 (O) は、対応する弦が開放弦であることを表し、X 印は対応する弦を弾かないことを表します。

C -ダイアグラム リスト

領域 (C) には、領域 (A) で構成したコードの全ダイアグラム リストが表示されます。

領域 (C) の**初級、中級、上級**のいずれかのモードをチェックしてコードの複雑度を選択し、リストに表示するダイアグラムをフィルタリングすることができます。

それらのダイアグラムのうちいずれかをクリックすると、そのダイアグラムがメイン ダイアグラムとして領域 (B) に表示されます。メイン ダイアグラムは、領域 B の下にある横スクリーンバーを使用して切り替えることもできます。

選択したダイアグラムの音を試聴する場合は、領域 (B) のメイン ダイアグラムの下にある再生ボタンを押してください。

D -コードネーム

領域 (D) には、メイン ダイアグラムの代わりに使用できる**別名**のリストが表示されます。これらの別名のいずれかをクリックすると、領域 (A) でそのコードが再構成され、領域 (C) に表示されたダイアグラム リストは更新されます。

その他

ダイアグラムを使用チェックボックスをオンにすると、ダイアグラムがタブ譜に表示されます。このチェックボックスをオフにした場合、タブ譜にはコードネームのみ表示されます。

フィンガリングを表示チェックボックスをオンにすると、スコア上のダイアグラムの下に指の番号が表示されます。

クリアボタンをクリックすると、選択した拍のコードを削除できます。



参考: コード ダイアグラム ジェネレータを開いた時に、選択している拍に対して何もダイアグラムが定義されていないければ、自動的にその拍の音がメイン ダイアグラムとして設定されます。



参考: コード ダイアグラム ツールを有効にした時に、選択している拍に何も音が設定されていないければ、自動的にメイン ダイアグラムの音がタブ譜に入力されます。



参考: コードのサイズおよび配置オプションは [スタイルシート](#) で変更できます。

以上のことから、コード ダイアグラムは以下のような用途に利用できます。

- ダイアグラムをタブ譜に入力する。
- 1 つのコードのさまざまなコードフォームを習得する。
- 演奏中に発見したコードの名前を調べ、そのコードの別フォームやフィンガリングを習得する。

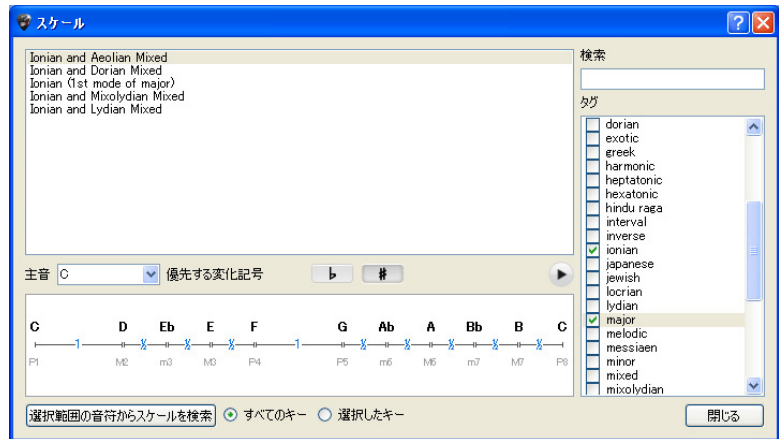
- 変則チューニング使用の際、スタンダードなコードが変則チューニングではどのような押え方になるかを調べる。

スケール

スケール チャートを使用すると、任意のキー（調）のさまざまなスケールを表示できるほか、それらを試聴することもできます。また、スコアで使用されているスケールを取得することもできます。

スケール チャートを有効にする場合は、メニューから **ツール > スケール** を選択します。[バーチャルフレットボード](#) および [バーチャルキーボード](#) の右上隅にも **スケール** ボタンがあります。

[バーチャルフレットボード](#) および [バーチャルキーボード](#) の表示モードは、自動で **表示【拍 + スケール】** に設定されます。



Guitar Pro では、1,000 種類以上のスケールを備えています。スケールを検索する場合は、目的のタグにチェック（複数可）を入れて検索結果をフィルタリングするか、検索チャートにキーワードを入力して検索します。スケールは、選択したキーで表示されます。

Guitar Pro により、スケールの音が表示されます。再生ボタンをクリックすると、それらを試聴することができます。

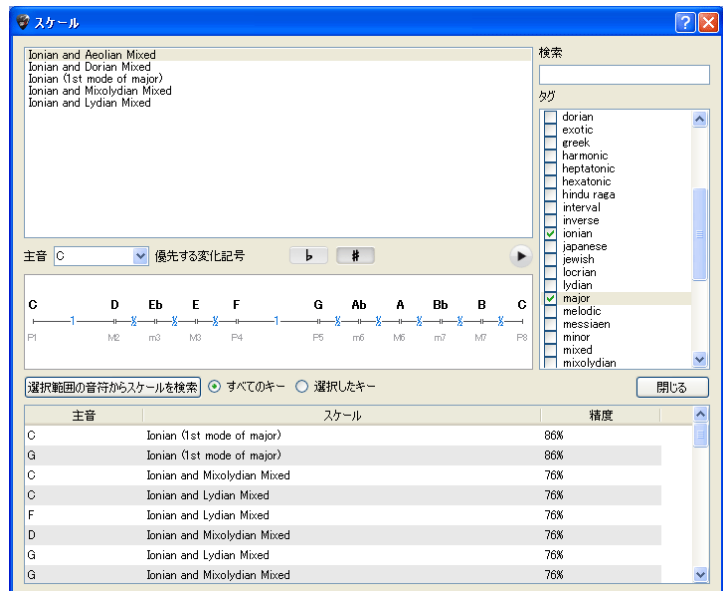
Guitar Pro では、スケールの構成音も表示されます。スケールの構成音は、音程および度数（半音の個数）により表されます。

フレットボード上の音は、Guitar Pro のその他のツールと同じように、選択している [トラックのチューニング設定](#) に基づいて表示されます。


スコアで使用されているスケールを分析する

スコアの一部を選択し、**選択範囲の音符からスケールを検索** をクリックします。

キーおよびスケールの候補、ならびにそれらの出現率が昇順にリスト表示されます。



参考：スコア内に転調された箇所があると、スケールを検索しても正確な結果が得られない場合があります。このような場合は、転調する箇所を耳で特定した上で、転調していない部分に限定してスケールを検索します。

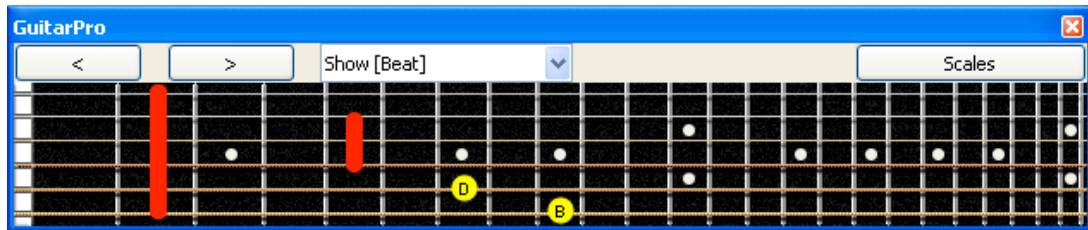
 **参考** : Guitar Pro では、スケールツールを使用してタブ譜に直接スケールを配置することはできません。しかし、フレットボード上でスケールを表示し、それをクリックすることでタブ譜に音符を簡単に入力できます。また、音符を入力した後にフレットボードを右クリックすると、カーソルは自動的に次の音符に移動します。

バーチャルフレットボード

バーチャルフレットボードにはさまざまな機能があります。スコア上の音符を表示したり入力したりできるほか、[スケール](#)を視覚化することができます。


バーチャル フレットボードを表示する場合は、メニューから**表示 > 楽器パネル**を選択します。

バーチャル フレットボードは、選択中のトラックの設定内容に合わせて表示されます。弦の数とカポのポジションは [トラックのプロパティ](#)で設定できます。トラックを選択し直すと、バーチャル フレットボードには新たに選択したトラックの設定内容が自動的に反映されます。



スコアに音符を入力するには、バーチャル フレットボードをクリックします。音符を削除する場合も、バーチャル フレットボードをクリックするだけでできます。

スコア内を移動するには、< > ボタンを使用します。つまり、マウス操作のみでスコア全体を作成することができます。

 **参考** : バーチャル フレットボード上で右クリックすると、音符をキャプチャしてそれを右方向へスライドできます。この方法により、ボタンを使用しないで操作できます。

表示モード

表示 フィールドでは、フレットボードに表示する項目を選択することができます。

- **表示 [拍]** 選択した拍の音のみ表示します。
- **表示 [拍 + 小節]** 選択した拍および小節の音を表示します。
- **表示 [拍 + 次の拍]** 選択した拍およびその次の拍の音を表示します。
- **表示 [拍 + スケール]** 選択した拍の音およびスケール ツールで選択したスケールの音を表示します。

カーソルを合わせて音名を表示する

カーソルを音符に合わせてと、その音名が表示されます。フレットボードをクリックする必要はありません。

スケール チャートを開く

バーチャルフレットボードの右上にある**スケール**ボタンをクリックすると、[スケール チャート](#)が開きます。バーチャル フレットボードの表示モードが、自動的に**表示 [拍 + スケール]**に設定されます。このモードは、スケール チャートを閉じた後も続きます。スコア入力中、選択したスケールを表示できるようになります。スケールを非表示にする場合は、別の表示オプションを選択してください。


バーチャルキーボード

バーチャルフレットボードと同じように、バーチャルキーボードにスコア上の音符を表示したり、バーチャルキーボードでスコアに音符を入力したりできます。また、バーチャルキーボードに [スケール](#) を表示することもできます。

バーチャルキーボードを有効にする場合は、鍵盤楽器用のトラックで、メニューから表示 > 楽器パネルを選択します。



鍵盤をクリックすると、スコアに音符を追加することができます。音符を削除する場合も、鍵盤をクリックするだけです。[<= =>] ボタンを使用すればスコア内を移動することができます。これにより、コンピュータのキーボードを使用しなくても、マウス操作のみで音符を入力できます。

参考： 鍵盤を右クリックして音符を入力した後は、カーソルは自動的に次の音符に移動します。この操作を利用すれば、 ボタンを使用する必要もありません。

表示オプション

キーボード上に表示する内容を次の中から選択できます。

- **表示 [拍]** 選択している拍の音のみ表示します。
- **表示 [拍 + 小節]** 選択している拍および小節の音を表示します。
- **表示 [拍 + 次の拍]** 選択している拍およびその次の拍の音を表示します。
- **表示 [拍 + スケール]** 選択している拍の音およびスケール ツールで選択したスケールの音が表示されます。

音名は、マウス カーソルを音符に合わせるだけで表示できます。キーボードをクリックする必要はありません。

スケール チャートを開く

[スケール チャート](#) を開くには、右側の [スケール] ボタンをクリックします。表示モードは、自動で表示 [拍 + スケール] に設定されます。この設定は、スケール ウィンドウを閉じた後も維持されます。これにより、音符をスコアに入力しながら、選択したスケールを表示し続けることができます。

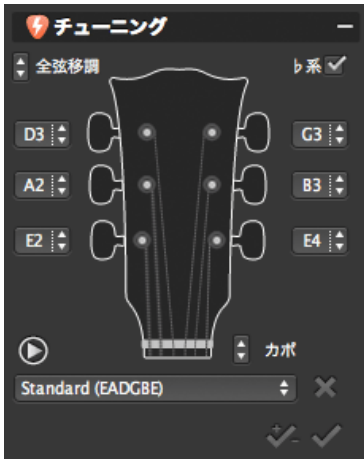
スケールを非表示にする場合は、別の表示オプションを選択してください。

チューナー

Guitar Pro では、さまざまな方法でギターをチューニングできます。実音でのチューニングのほか、ギターを接続したコンピュータでのチューニングや、マイクを使用したチューニングが可能です。いずれの方法を使用する場合も、Guitar Pro では、選択しているトラックのチューニングに合わせて [チューニング](#) します。

選択しているトラックのチューニングを行う際は、楽器設定パネルを開きます。

MIDI チューナー



MIDI チューナーを使用すると、弦ごとに実際の音を聞きながらギターをチューニングできます。

目的のチューニング モードは、リストから選択するか、チューニング キーの隣にあるボタンを使用して選択してください。



ボタンをクリックすると、任意の弦の音を確認できます。弦を選択していない場合は、各弦の音が 1 つずつ順に再生されます。フラットボックスにチェックを入れると、音名の表記はシャープではなくフラットを使用したものが優先されます（たとえば **C#** ではなく **Db** と表記されます）。カポ ボタンを使用すると、任意のフレット上にカポをつけることができます（カポをつけない場合は **0** を指定）。**X** ボタンをクリックするとリスト内のチューニング モードは無効となります。



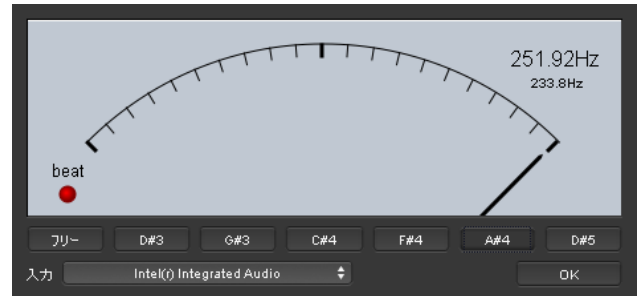
ボタンをクリックすると、選択中のチューニングモードが現在のトラックに適用され、そのチューニングに従って現在のトラックが移調します。その隣にあるボタンをクリックすると、チューニングは適用されますがトラックは移調しません（したがって、そのトラックの音をチューニングの対象から除外できます）。

デジタル チューナー

ギターをサウンドカードの入力端子に接続したり、マイクを使用してチューニングすることもできます。その際は、入力の音量が十分な大きさに設定されていることを確認してください。MIDI チューナーとは異なり、デジタル チューナーでは音は生成されません。


デジタル チューナーにアクセスする場合は、メニューから **ツール > デジタル チューナー** を選択します。

フリーモードの場合、チューナーは、ギターから出力した音をオクターブまで含めて認識します。正確にチューニングされている場合は、その音が右上隅に表示されます。また、目的の音名を選択し、対応するギターの弦を弾いてチューニングすることもできます。その音が正確にチューニングされている場合は、針が垂直な状態（緑色のランプを指す位置）で静止します。ギターの弦から音を出力しても針が動かない場合は、サウンドカードの設定を調整し、使用している入力端子が有効になっていることを確認する必要があります。




メトロノーム

メトロノームを有効にする場合は、**サウンド > メトロ**

ノームを選択するか、または  をクリックします。



（ をクリックすると、再生を開始する前に 1 小節分の**カウントダウン**を挿入することもできます）

メトロノームを使用すると、**スコアの再生**時にテンポ音を鳴らすことができます。

メトロノーム音のみを鳴らして、練習に使用することもできます。手順は次のとおりです。

1. 空のファイルを新規作成します（メニューから**ファイル > 新規**を選択）。
2. テンポを設定します（メニューから**サウンド > t = (t=120 など)**を選択）。
3. ループ再生を有効にします（メニューから**サウンド > ループ再生 / スピード トレーナー**を選択）。
4. スコアを再生します（メニューから**サウンド > 最初から再生**を選択）。

最初の空小節が繰り返し再生されるため、メトロノーム音のみが継続して鳴ります。

リファレンス

ドロップダウンメニュー

ファイルメニュー

新規

テンプレートを基にしてスコアを新規作成します。

[新規スコアの作成](#)を参照してください。

開く

既存のスコアを開きます。

[タブ譜を探す](#)を参照してください。

最近使ったファイルを開く

最近使用したファイルのリストが表示されます。

閉じる

選択中のトラックを閉じます。

上書き保存 [Ctrl+S]

選択中のトラックを保存します。

別名で保存...

選択中のトラックを、新しい名前で保存します。

テンプレートとして保存...

選択中のトラックの構成内容を、後で使用できるようにテンプレートとして保存します。

読み込み > MIDI

[MIDI の読み込み](#)を参照してください。

読み込み > ASCII

[ASCII の読み込み](#)を参照してください。

読み込み > MusicXML

[MusicXML の読み込み](#)を参照してください。

読み込み > PowerTab

[PowerTab の読み込み](#)を参照してください。

読み込み > TablEdit

[TablEdit の読み込み](#)を参照してください。

書き出し > MIDI

[MIDI への書き出し](#)を参照してください。

書き出し > ASCII

[ASCII への書き出し](#)を参照してください。

書き出し > MusicXML

[MusicXML への書き出し](#)を参照してください。

書き出し > WAV

[WAV への書き出し](#)を参照してください。

書き出し > PNG

[PNG への書き出し](#)を参照してください。

書き出し > PDF

[PDF への書き出し](#)を参照してください。

スコア情報...

スコア情報ウィンドウを開きます。

[新規スコアの作成](#)を参照してください。

スタイルシート

[スタイルシート](#)を参照してください。

印刷...

[スコアを印刷する](#)を参照してください。

[小節の設定](#)を参照してください。

環境設定

ソフトウェアの環境設定ウィンドウを開きます (Mac OS をご使用の場合は、Guitar Pro メニューから選択してください)。

言語

Guitar Pro で使用する言語を選択できます。

終了

ソフトウェアをすべて終了します (Mac OS をご使用の場合は、Guitar Pro メニューから選択してください)。

編集メニュー

取り消し	直前の操作をキャンセルします。 スコア内を移動する を参照してください。
再実行	直前の操作を再度実行します。
カット	1 つまたは複数のトラック上の音符や小節をカットします。 カット / コピー / ペースト を参照してください。
コピー	1 つまたは複数のトラック上の音符や小節をコピーします。 カット / コピー / ペースト を参照してください。
ペースト	直前にカット / コピーした音符や小節を、1 つまたは複数のトラック上にペーストします（ペースト先のトラック数は、実行したカット / コピーの種類によります）。 カット / コピー / ペースト を参照してください。 小節の設定 を参照してください。
マルチトラックをカット	すべてのトラックの全小節を一時にカットします。 カット / コピー / ペースト を参照してください。
マルチトラックをコピー	すべてのトラックの全小節を一時にコピーします。 カット / コピー / ペースト を参照してください。
特殊ペースト...	ウィンドウを開いて、カット / コピーした音符や小節を特殊ペーストします。 カット / コピー / ペースト を参照してください。
すべてを選択	アクティブなトラック内の、選択した声部の全音符を選択します。 カット / コピー / ペースト を参照してください。 小節の設定 を参照してください。
声部 > ...	編集する場合、声部を 1 つ選択するか、マルチ ボイス モードを選択します。 音符をスコアに入力する を参照してください。
移動 ...	ウィンドウを開いて、選択した小節に直接移動します。 セクションを追加する を参照してください。
オートメーション > オートメーションを編集 ...	オートメーション ウィンドウを開いて、オートメーションの編集を行います。 イベントを挿入する を参照してください。
バリエーション	エフェクト設定を、さまざまにアレンジしてトラックに追加できます。 サウンド設定 を参照してください。

トラック メニュー

追加...	楽器トラックまたはパーカッショントラックをスコアに追加します。 トラックを追加する を参照してください。
削除	選択しているトラックを削除します。 トラックを追加する を参照してください。
上へ移動	選択しているトラックをリスト内で上へ移動します。 トラックを追加する を参照してください。
下へ移動	選択しているトラックをリスト内の下方へ移動させます。 トラックを追加する を参照してください。
プロパティ ...	選択中のトラックのプロパティ ウィンドウを開きます。 新規スコアの作成 を参照してください。 トラックを追加する を参照してください。

小節メニュー

小節を挿入	現在選択している小節の前に小節を挿入します。 小節の設定 を参照してください。
小節を削除	選択した小節（複数可）を削除します。 小節の設定 を参照してください。
音部記号	音部記号ウィンドウを開きます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
調号	調号ウィンドウを開きます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
拍子記号	拍子記号ウィンドウを開きます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
スウィング フィール...	スウィング フィール ウィンドウを開きます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
カデンツァ	複数選択（マルチトラック）により選択された小節を、カデンツァ小節に変換します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
複縦線	選択中の小節に複縦線を追加します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
アウフタクト（弱起小節）	先頭および末尾の小節をアウフタクトに変換します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
開始反復小節線	選択中の小節に開始反復小節線を追加します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
反復記号括弧...	選択中の小節に反復セクションを追加します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
終了反復小節線	選択されている小節に終了反復小節線を追加します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
演奏順序...	演奏順序（コードなど）を追加します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
セクション >	セクションを管理できます。いずれかのセクションに直接移動することもできます。 セクションを追加する を参照してください。
繰り返し記号 >	一重または二重の繰り返し記号を挿入します。 小節の設定 を参照してください。
長休符	連続する空小節（休符のみの小節）に対して長休符を挿入できます。 小節の設定 を参照してください。
強制的に改段する	（ページ モードで）選択中の小節より後ろにある小節を、下の段へ強制的に改行します。 小節の設定 を参照してください。
改段を回避	（ページ モードで）選択中の小節より後ろにある小節が、下の段へ改行されないようにします。 小節の設定 を参照してください。
組段 レイアウト	小節の設定 を参照してください。

音符メニュー

特に明記されていない限り、以下の各操作は、選択中の拍に対して直接適用されます。

拍を挿入	音符をスコアに入力する を参照してください。
拍を削除	選択中の拍を削除します。
選択した拍を小節末尾に追加	音符をスコアに入力する を参照してください。 選択した拍を小節の末尾にコピーします。
タイ (単音)	音符をスコアに入力する を参照してください。 選択している音符とその前の音符をタイで結びます。
タイ (和音)	音符をスコアに入力する を参照してください。 選択している拍とその前の拍をタイで結びます。
フェルマータ	音符をスコアに入力する を参照してください。
休符	音符をスコアに入力する を参照してください。 選択している音符を休符に置き換えます。
音価 > ...	選択している声部の音符の音価を設定します。 音符をスコアに入力する を参照してください。 記号をスコアに入力する を参照してください。
強弱記号 > ...	選択した音符に対して強弱記号 (クレッシェンドやデクレッシェンドなど) を設定します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
カッティング (ダウン)	記号をスコアに入力する を参照してください。
カッティング (アップ)	記号をスコアに入力する を参照してください。
アルペジオ (ダウン)	記号をスコアに入力する を参照してください。
アルペジオ (アップ)	記号をスコアに入力する を参照してください。
ラスゲアード	記号をスコアに入力する を参照してください。
ピックストローク (アップ)	記号をスコアに入力する を参照してください。
ピックストローク (ダウン)	記号をスコアに入力する を参照してください。
臨時記号 > ...	選択中の音符に、任意の臨時記号を付加します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
半音下げる	選択中の音符を半音下げます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
半音上げる	選択中の音符を半音上げます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
左手のフィンガリング	記号をスコアに入力する を参照してください。
右手のフィンガリング	記号をスコアに入力する を参照してください。
シフト ダウン	タブ譜上の音符を、その音高を保ったまま 1 つ下の弦に移動します。 音符をスコアに入力する を参照してください。
シフト アップ	タブ譜上の音符を、その音高を保ったまま 1 つ上の弦に移動します。 音符をスコアに入力する を参照してください。
コード	コード ダイアグラム ジェネレータを開きます。 コード ダイアグラム を参照してください
スラッシュ	タブ譜内で、選択中の拍をスラッシュに変換します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
セーハ	スコア上でセーハまたは半セーハの指示を変更できます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
経過時間	スコアの冒頭からの経過時間を表すタイマーを五線の上部に入力します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
テキスト	記号をスコアに入力する を参照してください。
オクターブ > ...	対応する記号を五線の上部に追加したり、スコア上の音符を移動して、選択した音符を上下に 1 オクターブ変化させることができます。
デザイン > ...	符尾の向きや連桁の連結方法をカスタマイズできます。 記号をスコアに入力する を参照してください。

効果メニュー

特に明記されていない限り、あらゆる効果は選択した音符に直接設定されます。

デッドノート	記号をスコアに入力する を参照してください。
装飾音符 >	記号をスコアに入力する を参照してください。
ゴースト ノート [O]	記号をスコアに入力する を参照してください。
アクセント 音符	記号をスコアに入力する を参照してください。
アクセント (強) 音符	記号をスコアに入力する を参照してください。
スタッカート	記号をスコアに入力する を参照してください。
スタッカーティシモ	記号をスコアに入力する を参照してください。
テヌート	記号をスコアに入力する を参照してください。
レガート	特定の楽器 (ピアノなど) に対してのみ使用します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
Let Ring	記号をスコアに入力する を参照してください。 ウィザードを使用する を参照してください。
パーム ミュート (単音)	選択した音符に対してパーム ミュートを設定します。 記号をスコアに入力する を参照してください。 ウィザードを使用する を参照してください。
パーム ミュート (和音)	選択した拍の音、全てに対してパーム ミュートを設定します。 記号をスコアに入力する を参照してください。 ウィザードを使用する を参照してください。
ナチュラル ハーモニクス	記号をスコアに入力する を参照してください。
人工ハーモニクス	人工ハーモニクスとそのタイプを選択できます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
チョーキング...	チョーキングの効果をカスタマイズできます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
トレモロ バー ...	トレモロ バーに関してカスタマイズを行います。 記号をスコアに入力する を参照してください。
スライド	記号をスコアに入力する を参照してください。
ビブラート	記号をスコアに入力する を参照してください。
トレモロ ビブラート	選択した拍のノートに対してワイド ビブラート (弱または強) を設定します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
スライド	スライドを 6 つのタイプから選択できます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
ハンマリング / プリング	記号をスコアに入力する を参照してください。
左手タッピング	記号をスコアに入力する を参照してください。
タッピング	記号をスコアに入力する を参照してください。
スラップ	記号をスコアに入力する を参照してください。
ポッピング	記号をスコアに入力する を参照してください。
トリル...	選択した音符に適用するトリルをカスタマイズできます。 記号をスコアに入力する を参照してください。
トレモロ	選択した音符に対してトレモロを設定します。 記号をスコアに入力する を参照してください。
装飾音	記号をスコアに入力する を参照してください。 ウィザードを使用する を参照してください。

フェード イン
 フェードアウト
 スウェル奏法
 Wah オープン
 Wah クローズ

[記号をスコアに入力する](#)を参照してください。
[記号をスコアに入力する](#)を参照してください。
[記号をスコアに入力する](#)を参照してください。
[記号をスコアに入力する](#)を参照してください。
[記号をスコアに入力する](#)を参照してください。

ツール メニュー

デジタル チューナー
 スケール
 移調

[デジタル チューナー](#)を開きます。
[スケール チャート](#)を開きます。
 いずれかのトラックまたはすべてのトラックを移調します。
[ウィザードを使用する](#)を参照してください。

フィンガリングポジションの自動調整

選択している複数の音符に対する最適な運指を、自動的に設定します。

Let Ring オプション

[ウィザードを使用する](#)を参照してください。
[ウィザードを使用する](#)を参照してください。
[記号をスコアに入力する](#)を参照してください。

パーム ミュートのオプション

[ウィザードを使用する](#)を参照してください。
[記号をスコアに入力する](#)を参照してください。

小節の拍数を確認

拍子記号を基にして、トラックごとに小節の拍数をチェックします。
[ウィザードを使用する](#)を参照してください。

小節の配置調整

音符の拍数を基にして、選択中のトラックの小節線を配置し直します。

小節内の拍数を休符で調整する

[ウィザードを使用する](#)を参照してください。
[音符をスコアに入力する](#)を参照してください。
 音符の拍数が足りない小節には休符を追加し、超過している小節からは休符を削除します。

声部を移動 / 変更...

[ウィザードを使用する](#)を参照してください。
 複数の声部間で音符の入れ替え、コピーおよび移動を行います。
[ウィザードを使用する](#)を参照してください。
[音符をスコアに入力する](#)を参照してください。

サウンド メニュー

再生

スコアを現在選択している位置から再生します。
[スコアを再生する](#)を参照してください。

最初から再生
 最初の小節

[スコアを再生する](#)を参照してください。
 最初の小節の一拍目にカーソルを移動します。
[スコアを再生する](#)を参照してください。

巻き戻し

小節の一拍目にカーソルを移動します。すでに小節の一拍目にカーソルがある場合は、その前の小節の一拍目にカーソルが移動します。

早送り

[スコアを再生する](#)を参照してください。
 次の小節の一拍目にカーソルを移動します。
[スコアを再生する](#)を参照してください。

最後の小節

最後の小節の一拍目にカーソルを移動します。
[スコアを再生する](#)を参照してください。

ループ再生 / スピード トレーナー
 メトロノーム

[スコアを再生する](#)を参照してください。
 再生中、メトロノーム機能を有効にします。
[スコアを再生する](#)を参照してください。
[メトロノーム](#)を参照してください。

カウントダウン

スコアの再生前に空小節を 1 小節分再生します。
[スコアを再生する](#)を参照してください。

テンポ	オートメーション ウィンドウでテンポを調節できます。 スコアを再生する を参照してください。 イベントを挿入する を参照してください。
MIDI 入力を使用	MIDI キャプチャ機能の有効化 / 無効化を切り替えます。 音符をスコアに入力する を参照してください。 サウンド設定 を参照してください。
RSE [Realistic Sound Engine]	RSE の有効化 / 無効化を切り替えます。無効にした場合、音声は MIDI のみとなります。 スコアを再生する を参照してください。 サウンド設定 を参照してください。
オーディオ設定...	オーディオ設定ウィンドウを開きます。 サウンド設定 を参照してください。

表示メニュー

デザイン モード	小節の設定 を参照してください。
マルチトラック	表示モードをマルチトラック モードに設定します。 表示設定 を参照してください。
コンサート ピッチ	スコアをコンサート ピッチ モードに設定します。 新規スコアの作成 を参照してください。
ページ (単ページ)	表示設定 を参照してください。
ページ (見開き)	表示設定 を参照してください。
パーチメント	表示設定 を参照してください。
縦スクリーン	表示モードを縦スクリーン モードに設定します。 表示設定 を参照してください。
横スクリーン	表示モードを横スクリーン モードに設定します。 表示設定 を参照してください。
ナビゲーションを使用	左下隅に表示されるナビゲーションを有効にします。
スムーズ スクロール	再生時にスムーズ スクロール モードを有効にします。 スコアを再生する を参照してください。
楽器パネル	トラックのタイプ (フレット楽器、キーボードまたはドラムキット) に対応した楽器パネルを開きます。 フレットボード を参照してください。 キーボード を参照してください。
トラック表示を縮小	トラック表示を縮小して、スコアのみ表示します。 スコアを再生する を参照してください。 メイン画面 を参照してください。
フルスクリーン	スコアの表示モードをフルスクリーンに設定します。 表示設定 を参照してください。 メイン画面 を参照してください。

ウィンドウ メニュー

次のタブ	次のタブを画面の最前部に表示します。
前のタブ	前のタブを画面の最前部に表示します。
*.gpx	選択したファイルを画面の最前部に表示します。

ヘルプ メニュー

ヘルプ	ヘルプ ファイルを開きます。 インストール を参照してください。
-----	---

アップデートを起動

Guitar Pro アップデータを開くと、最新のアップデート内容を自動的に取得できます。

[インストール](#)を参照してください。

Guitar Pro について

ご利用のバージョンの **Guitar Pro**、**Arobas Music**、ならびに作業時に使用されているテクノロジーに関する一般情報を表示します。

[テクニカル サポート](#)も参照してください。

キーボード ショートカット

音符および休符		WINDOWS	MACINTOSH
	全音符から 64 分音符まで	+/-	+/-
	符点	. または *	. または *
	複符点	Ctrl+. または ctrl+*	⌘⌘. または ⌘⌘*
	3 連符	/	/
	休符	R	R
	タイ (単音)	L	L
	タイ (和音)	↑+L	↑L
	フェルマータ	F	F
臨時記号		WINDOWS	MACINTOSH
	ダブルフラット	Ctrl+alt+7	⌘⌘7
	フラット	Ctrl+7	⌘7
	ナチュラル	Ctrl+8	⌘8
	シャープ	Ctrl+9	⌘9
	ダブルシャープ	Ctrl+alt+9	⌘⌘9
	異名同音に変更	Ctrl+alt+8	⌘⌘8
	半音下げる	↑+/-	↵-
	半音上げる	↑++	↵+
アクセント符号および解説		WINDOWS	MACINTOSH
	ゴーストノート	o	O
	アクセント音符	;	;
	アクセント (強) 音符	:	:
	スタッカート	!	!
	テヌート	-	-
	レガート	↑+H	↑H
	Let Ring	l	l
	パームミュート (単音)	P	P
	パームミュート (和音)	Ctrl+P	↑P
効果		WINDOWS	MACINTOSH
	デッドノート	x	X

	ナチュラルハーモニクス	Y	Y
	人工ハーモニクス	Alt+Y	⌘Y
	チョーキング	B	B
	ビブラート	⇧+W	⇧W
	ビブラート (弱め)	V	V
	ビブラート (大きめ)	Alt+V	⌘V
	トレモロビブラート (弱め)	W	W
	トレモロビブラート (大きめ)	Alt+W	⌘W
アクセント/フィンガリング		WINDOWS	MACINTOSH
	レガートスライド	S	S
	シフトスライド	Alt+S	⌘S
	左手タッピング	((
	ハンマリング/プリング	H	H
	タッピング))
	スラップ	\$	\$
	ポッピング	Ctrl+\$	⌘\$
	ピックストローク (ダウン)	⇧+D	⇧D
	ピックストローク (アップ)	⇧+U	⇧U
	下へ移動 (タブ)	Alt+↓	⌘↓
	上へ移動 (タブ)	Alt+↑	⌘↑
ブラッシュ コード		WINDOWS	MACINTOSH
	カッティングダウン	Ctrl+D	⌘D
	カッティングアップ	Ctrl+U	⌘U
	アルペジオ (ダウン)	Ctrl+⇧+D	⌘⇧D
	アルペジオ (アップ)	Ctrl+⇧+U	⌘⇧U
	ラスゲアード	⇧+R	⇧R
装飾音		WINDOWS	MACINTOSH
	装飾音符を拍の前で再生する	G	G
	装飾音符を拍位置で再生する	Alt+G	⌘G
	トリル	N	N
エレクトリック エフェクト		WINDOWS	MACINTOSH
	フェードイン	<	<
	フェードアウト	>	>

	スウェル奏法	Ctrl+< or Ctrl+>	⌘< or ⌘>
	Wah オープン	Alt+O	⌘O
	Wah クローズ	Alt+C	⌘C
ノーテーション		WINDOWS	MACINTOSH
	コード	A	A
	スラッシュ (タブ譜内)		
	セーハ	↑+I	↑I
	経過時間	@	@
	テキスト	T	T
	マーカーを挿入	↑+Ins	
デザイン		WINDOWS	MACINTOSH
	改段を回避	&	&
	強制的に改段する	Ctrl+↵	⌘↵
小節		WINDOWS	MACINTOSH
	音部記号	K	K
	調号	Ctrl+K	⌘K
	拍子記号	Ctrl+T	⌘T
	スウィングフィール	Ctrl+/	⌘/
	カデンツァ		
	1 小節繰り返し	%	%
	2 小節繰り返し	Ctrl+%	⌘%
	長休符	Ctrl+R	⌘R
	開始反復小節線	[[
	終了反復小節線]]
	演奏順序	D	D
ファイル		WINDOWS	MACINTOSH
	新規	Ctrl+N	⌘N
	開く	Ctrl+O	⌘O
	閉じる	Ctrl+W	⌘W
	保存	Ctrl+S	⌘S
	別名で保存	Ctrl+⇧+S	⌘⇧S
	スコア情報	F5	F5
	スタイルシート	F7	F7
	印刷プレビュー	F8	

	印刷	Ctrl+P	⌘P
	環境設定	F12	⌘,
	終了	Ctrl+Q または Alt+F4	⌘Q
編集		WINDOWS	MACINTOSH
	取り消し	Ctrl+Z	⌘Z
	再実行	Ctrl+⇧+Z	⌘⇧Z
	カット	Ctrl+X	⌘X
	コピー	Ctrl+C	⌘C
	ペースト	Ctrl+V	⌘V
	マルチトラックをカット	Ctrl+⇧+X	⌘⇧X
	マルチトラックをコピー	Ctrl+⇧+C	⌘⇧C
	特殊ペースト	Ctrl+⇧+V	⌘⇧V
	すべてを選択	Ctrl+A	⌘A
	選択した拍と小節を末尾に追加	C	C
	第 1/2/3/4 声部を編集	Ctrl+1/2/3/4	⌘1/2/3/4
	マルチボイス編集	Ctrl+M	⌘M
	移動	Ctrl+G	⌘G
	オートメーション	F10	F10
トラック		WINDOWS	MACINTOSH
	追加	Ctrl+⇧+Ins	⌘⇧+
	削除	Ctrl+⇧+Suppr	⌘⇧-
	上へ移動	Ctrl+Alt+↑	⌘⇧↑
	下へ移動	Ctrl+Alt+↓	⌘⇧↓
	プロパティ	F6	F6
サウンド		WINDOWS	MACINTOSH
	小節の開始	Home	⌘⇧
	小節の終了	End	⌘⇧⇩
	最初の小節	Ctrl+ Home	⌘⇧⇧
	最終小節	Ctrl+ End	⌘⇧⇩
	前のセクション	Alt+←	⌘⇧←
	次のセクション	Alt+→	⌘⇧→
	再生	Space	Espace
	最初から再生	Ctrl+Space	⌘Espace

	巻き戻し	Ctrl +←	⌘←
	早送り	Ctrl +→	⌘→
	ループ再生/スピードトレーナー	F9	F9
表示		WINDOWS	MACINTOSH
	フルスクリーン	F11	⌘U
	マルチトラック	F3	F3
	ナビゲーションを使用	Ctrl+B	⌘B
	楽器パネル	Ctrl+F6	⌘F6
	次のタブ	Ctrl+Tab	⌘}
	前のタブ	Ctrl+⇧+Tab	⌘{
設定		WINDOWS	MACINTOSH
	スコア情報	F5	F5
	スタイルシート	F7	F7
	環境設定	F12	⌘,
	RSE [Realistic Sound Engine]/MIDI を使用	F2	F2
ツール		WINDOWS	MACINTOSH
	小節の拍数を確認	F4	F4
	声部を移動/変更	Ctrl+⇧+M	⌘⇧M

索引

- 100 種類以上の楽器, 4
- 3 連符, 6
- 5 連符, 6
- 6 連符, 6
- ASCII, 14, 38, 39, 47
- Let Ring, 18, 21, 29, 51, 52, 55
- Linux, 2, 3
- Mac OS, 2, 3
- MIDI, 2, 14, 31, 34, 35, 38, 39, 40, 46, 47, 53
- mp3, 40
- MusicXML**, 38, 39, 40, 47
- PDF, 40, 47
- PNG**, 40, 47
- PowerTab, 14, 39, 47
- Realistic Sound Engine, 2, 34, 53
- RSE, 2, 4, 24, 31, 34, 35, 40, 53, 59
- TablEdit, 14, 39, 47
- Windows, 2, 32, 35
- アウフタクト, 18, 49
- アクセント, 20, 21
- アクセント ノート, 4
- アクセント音符, 55
- アルペジオ, 4, 24, 50, 56
- イコライザ, 37
- イコライザー, 4
- インストール, 2
- インストール時, 2
- インターフェイス, 4, 7
- インポート, 5
- ウィザード, 29
- エクスポート, 5
- エフェクター, 24
- エフェクト, 4, 5, 8, 34, 35, 38, 56
- エフェクト パネル, 8
- オーケストラ, 5
- オーディオ, 12, 24, 34, 35, 53
- オーディオ設定, 17
- オートメーション, 4, 36, 48
- オクターブ, 18, 19, 46
- オペレーティング システム**, 2
- カウントダウン, 36, 46, 53
- カスタマイズ, 4, 22, 25, 30, 34, 38, 51
- カッティング**, 50, 56
- カット, 26, 48
- カデンツァ, 4, 18
- カポ, 4
- キー, 10, 13, 14, 43
- キーボード, 14, 32, 33, 43, 45, 53, 55
- ギター, 5, 23, 34
- クラシック, 4
- クラシック標準, 30
- グルッペット, 4, 23
- クレッシェンド**, 20
- グローバル チューニング, 4
- グローバル表示, 8, 11, 12, 28, 32, 33, 53
- ゴースト ノート, 20
- コード, 4, 7, 8, 24, 25, 43, 50, 56
- コード ダイアグラム, 8, 41, 42, 50
- コード パネル, 8
- コード ライブラリ, 4
- コードパネル, 4
- コードフォーム, 42
- コピー, 4, 8, 26, 28, 31, 52
- コンサート ピッチ, 10
- コンサートスコア, 4
- コンプレッサー, 4
- サウンド, 8, 34, 35, 37, 40
- サウンドバンク, 11, 12, 17, 34
- ジャズ, 4
- ジャズ標準, 30
- シャッフルリズム**, 11
- ショートカット キー, 27
- ズーム, 8
- スケール, 43, 44, 45
- スケール チャート, 43, 44, 45, 52
- スコア, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 53
- スコア情報, 10, 47
- スタイル シート, 5
- スタイルシート, 4, 11, 12, 21, 22, 24, 30, 38, 42, 47, 57, 59
- スタックカート, 21
- ステータス バー, 8, 17
- ステータスバー, 8
- ストローク, 31
- スライド, 23, 51
- スラッシュ, 4, 50, 57
- スラップ, 4, 24, 25
- セーハ, 4, 42
- セクション, 12, 25, 27, 28, 49, 58
- セミ ハーモニクス, 21
- ターン, 23
- タイ, 15, 20
- タッピング, 4, 24
- タブ譜, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 15, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 32, 33, 38, 39, 41, 42, 44, 50, 57
- チャンネル, 31, 35, 39
- チューナー, 4, 5, 45, 46, 52
- チューニング, 7, 8, 11, 30, 45, 46
- チョーキング, 21, 22, 51
- チョーキング / リリース, 21
- ツール, 5, 7, 14, 43
- テキスト, 7, 30
- デクレッシェンド**, 20
- テンプレート, 10, 47
- テンポ, 6, 17, 18, 20, 34, 36, 38, 46, 53
- トラック, 4, 5, 8, 10, 11, 12, 13, 17, 18, 20, 22, 25, 26, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 52, 53
- トラック表示**, 53
- ドラム, 5, 31, 34
- トリル, 23, 24, 51
- トレモロ, 23, 24, 51
- トレモロ アーム, 23
- トレモロ バー, 51
- ナチュラル ハーモニクス, 21
- ナビゲーション**, 53
- ニュアンス, 20
- ノータッチ, 57
- パーカッション, 13, 28, 31, 48
- パーム ミュート, 23
- パネル, 7, 8, 31, 34
- バリエーション, 17, 34, 48
- バンジョー, 5
- ハンマリング オン, 21, 22
- ハンマリングオン, 8
- ピアノ, 4, 5, 11, 13, 28, 51
- ピッキング, 4, 24
- ピッキング ハーモニクス, 21
- ピックストローク, 24
- ビブラート, 24, 51
- ファイル, 2, 3, 9, 10, 16, 28, 32, 36, 38, 39, 40, 46, 53
- フィンガリング, 24, 30, 42
- フェードアウト**, 22
- フェードイン**, 22
- フェードアウト, 56
- フェードイン, 56
- フェルマータ, 4, 20, 50, 55
- ブラッシング**, 24
- プリング, 25
- プリング オフ, 21, 22
- プレイスタイル, 4
- プレイバック, 5
- フレット, 6, 21, 23, 42

- フレットボード, 5, 14, 43, 44, 45, 53
- フレット楽器, 5
- プロパティ, 11, 25, 33, 35, 37, 48, 58
- ベース, 5, 34
- ペースト, 4, 8, 26, 28, 58
- ポート, 35
- ボリューム スウェル**, 22
- マーカー, 27, 32
- マスタートラック, 4, 34
- マスタリング パネル, 8, 34
- マスタリングパネル, 4
- マルチ ボイス, 15, 19, 29, 48
- マルチトラック, 13, 33, 58
- マルチボイス, 28
- マンドリン, 5
- ミックステーブル, 11
- ミックスパネル, 8, 32, 33, 36, 39
- メイントラック, 27
- メトロノーム, 36, 46, 52
- モード, 4, 13, 15, 18, 19, 31, 33, 35, 40, 42, 45, 46, 48, 49, 53
- モルデント, 4, 23
- ラスゲアード, 4, 24, 50, 56
- リズム, 6, 13, 14, 15, 18, 22, 28, 34, 38, 39
- リバーブ, 4
- リピート**, 19
- リピート記号, 19
- レガート, 21, 22
- ワウ, 34
- ワウ ペダル, 24
- ワウ ペダル**, 24
- 異名同音, 55
- 移調, 10
- 移調スコア, 4
- 移調譜, 18
- 音, 23, 24, 39, 46
- 音記号, 10
- 音高, 13, 18, 20, 21, 24, 50
- 音質, 39
- 音声, 53
- 音符, 25
- 音部, 4
- 音部記号**, 18, 30, 49, 57
- 音量, 22
- 歌詞, 8, 26
- 歌詞パネル, 4, 8, 26
- 改段, 13
- 楽器, 11, 12, 34, 35, 36, 37, 38
- 楽器パネル, 14, 17, 31, 35, 53, 59
- 楽器設定パネル, 4, 8, 11, 34
- 楽譜, 4, 6, 13, 15, 18, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
- 環境設定, 16, 36, 47, 58, 59
- 機器, 14, 35
- 記号, 4, 7, 13, 18, 19, 30
- 繰り返し, 57
- 繰り返し記号, 4
- 経過時間, 4, 50, 57
- 経過時間**, 25
- 鍵盤, 45
- 弦楽器, 5, 12
- 言語, 4, 47
- 五線譜, 12, 13, 15, 18, 22, 24
- 効果**, 20
- 再生, 21, 24, 32, 34, 35, 36, 37, 46, 52, 53
- 再生時, 17
- 自動カッティング, 4
- 取り消し / 再実行, 4
- 取り消し/再実行, 16
- 縦線, 5
- 書き出された, 40
- 書き出し, 39, 40
- 書き出す, 40
- 書き出せませす, 39
- 小節線, 13, 14, 18
- 新機能**, 4, 8
- 人工ハーモニクス, 21, 51
- 世界共通語, 34, 38, 39
- 声部, 4, 15, 16, 20, 29, 48, 52, 59
- 設定, 5, 8, 12, 13, 14, 17, 24, 30, 35, 36, 38, 44, 46, 53
- 選択, 36
- 全画面, 4
- 組段 レイアウト, 13
- 奏法, 18, 23
- 装飾音, 4, 56
- 装飾音符, 4
- 大譜表, 4
- 叩いて, 21, 22
- 短前打音, 22
- 調, 10
- 調号, 7, 10, 18, 23
- 長休符, 4
- 転回ターン, 23
- 動作環境**, 2
- 特殊ペースト, 4
- 読み込み, 38, 39
- 読み込む, 14
- 拍, 6, 8, 13, 14, 19, 20, 22, 26, 32, 42, 44, 45, 50, 51, 52
- 拍子, 13
- 拍子記号, 7, 11, 18, 52
- 反映, 4
- 反復**, 49, 57
- 反復記号, 13
- 表示オプション, 5, 33
- 符尾, 15, 25, 51
- 複数トラック, 4
- 複数選択, 4, 16, 20, 28, 40, 49
- 複声部, 4
- 複付点, 4
- 変更, 35
- 編集, 4, 7, 13, 16, 18, 19, 48, 58
- 編集パネル, 4, 7, 10, 14, 15, 17, 18, 27
- 臨時, 4, 15
- 臨時記号, 4, 7, 10, 20
- 連符, 11, 15, 51
- 連符, 4, 15, 19
- 和音, 55