

MusicXMLファイルを開く

Sibeliusに組み込まれているMusicXML3.0ファイルコンバーターを使用すると、Finaleバージョン2003以降やSharpEyeなど、さまざまな音楽アプリケーションで作成されたMusicXMLファイルを開くことができます。

ファイルコンバーターの目的は時間を節約することであり、すべての楽譜を元のものと同じに変換することではありません。

MusicXMLとは

MusicXMLは、楽譜作成アプリケーション間で使用される移管用のファイル形式です。MIDIファイルなどの他の形式と比べて、異なるプログラム間で記譜（楽譜情報）を移行するための優れた方法を提供します。

FinaleでのMusicXMLファイルの作成

FinaleでのMusicXMLファイルの作成方法は、使用しているFinaleのバージョンによって異なります：

- Finale 2006以降: 「ファイル」 > 「MusicXML」 > 「エクスポート」または、「ファイル」メニュー > 「エクスポート」 > 「MusicXML」を選択します。
- Finale 2003、2004、2005 (Windowsのみ): 「プラグイン」 > 「MusicXMLエクスポート」を選択します。

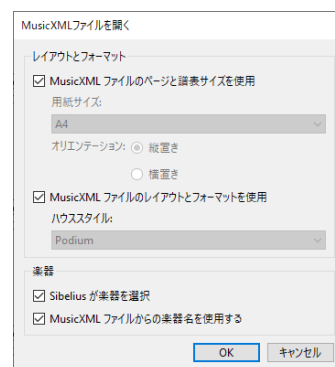
macOSでFinale 2004またはFinale 2005を使用している場合、またはWindowsでFinale 2003よりも前のバージョンを使用している場合は、MusicXMLファイルをエクスポートするために、別途Doletプラグインが必要です。このプラグインはwww.recordare.comから購入できます。Doletを使用している場合は、「プラグイン」 > 「MusicXML」 > 「Export MusicXML」を選択して、MusicXMLファイルをエクスポートできます。

MusicXMLファイルの開き方

MusicXMLファイルには通常、2つの拡張子が使用されます。非圧縮のMusicXMLファイルは「.xml」拡張子を持ち、圧縮されたMusicXML 2.0以降のファイルは「.mxl」拡張子を持ちます。Sibeliusは、これらのいずれの拡張子のMusicXMLファイルも開くことができます。

MusicXMLファイルは、通常のSibeliusファイルと同じように開くことができます。単に「ファイル」 > 「開く」を選択するか、ショートカットのCtrl+O（またはCommand+O）を使ってファイルを探し、「開く」をクリックします。

Sibeliusが右に示されたダイアログを表示し、次のオプションが提供されます：

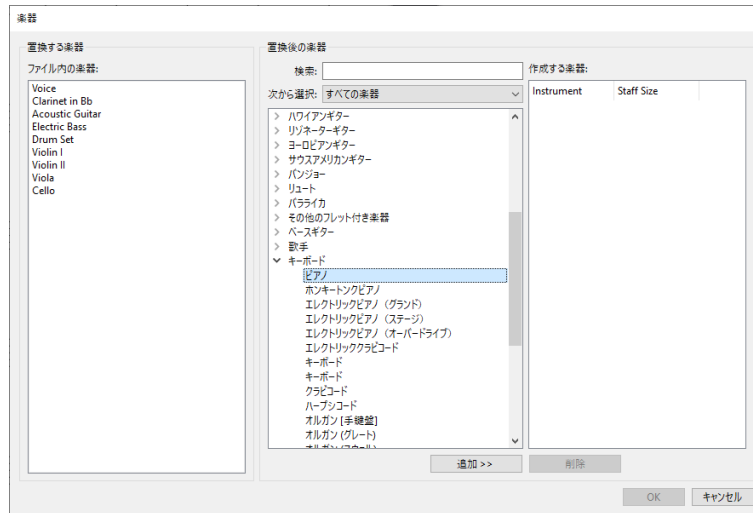


「MusicXMLファイルのページと譜表サイズを使用」は、バージョン1.1以降のMusicXMLファイルを開いた場合、デフォルトで有効になっており、MusicXMLファイルで指定されているページや五線のサイズを可能な限り保持します。このオプションをオフにすると、インポートするMusicXMLファイルの用紙サイズや向きをSibelius側で設定可能となり、ダイアログで選択したハウススタイルに基づいたデフォルトのスタイルサイズを使用します。

「MusicXMLファイルのレイアウトとフォーマットを使用」は、MusicXMLファイルがバージョン1.1以降の場合にデフォルトでオンになっています。このオプションがオンの場合、Sibeliusは元のMusicXMLファイルのレイアウトや書式設定（例えば、五線間の距離、システムやページの改行など）を保持します。このオプションをオフにすると、SibeliusはMusicXMLファイルで指定されている楽譜のフォーマットを解除し、デフォルトのレイアウトと書式設定を使用します。

「ハウススタイル：」オプションでは、結果として得られる楽譜に特定のハウススタイルをインポートすることができます。この設定を「変更なし」のままにすると、Sibeliusはデフォルトのハウススタイルを使用します。他のハウススタイルを選択した場合でも、「MusicXMLファイルのレイアウトとフォーマットを使用」をオフにしない限り、ハウススタイルで指定されたページサイズとスタイルサイズは結果の楽譜に使用されません。

「Sibeliusが楽器を選択」オプションは、SibeliusがMusicXMLファイル内の楽器を自動的に識別しようとする設定です。Sibeliusが間違った楽器を作成してしまった場合は、もう一度ファイルをインポートして、このオプションをオフにしてください。すると、「OK」をクリックした後にSibeliusが次のダイアログを表示します。



- 「ファイル内の楽器：」には、MusicXMLファイル内の個々のパート（五線）が表示されます。
- 「ファイル内の楽器：」リストに表示される五線の順序に従って、各パートに使用するSibeliusの楽器を選択します（「楽器」ダイアログのような操作です）。楽器をダブルクリックするか、「追加」をクリックして、ダイアログの右側にある「作成する楽器：」リストに追加します。
- すべてのパートとSibeliusの楽器のマッピングが完了すると、「OK」ボタンが有効になります。このボタンをクリックして、ファイルの開きを完了します。
- 「MusicXMLファイルから楽器名を使用する」オプションを有効にすると各段の左側に表示する楽器名、省略楽器名にMusicXMLファイルで指定された名称を設定します。Sibeliusのデフォルトの楽器名を使用したい場合は、このオプションをオフにします。

オプションを設定したら、「OK」をクリックしてMusicXMLファイルをインポートします。その後、ファイルを確認し、必要に応じて編集できます。

警告メッセージ

一部のMusicXMLファイルにはエラーが含まれている場合があります。その場合はダイアログで各エラーの発生箇所が表示されます。エラーには次の3種類があります：

- * Fatal errors（致命的エラー）：ファイル内のストリングスの情報がMusicXMLファイルとして無効で、致命的なエラーとなってしまい、ファイルを開くことができません。
- * Validation errors（検証エラー）：ファイル内のストリングスの情報が有効なXMLであっても、MusicXML要素の特定の構文にエラーや不整合がある場合、Sibeliusはファイルを開くことは可能ですが、開かれる楽譜に予期しない問題が発生する可能性があります。注意が必要です。
- * Warnings（警告）：ファイルを開いた際に、XMLバリデーターから警告が出ることがあります。通常、これらの警告のみでファイル自体は開くことが可能です。

シーケンサーで保存されたMusicXMLファイルのインポート

SibeliusのMusicXMLインポーターは、FinaleからエクスポートされたMusicXMLファイル、FinaleのDoletプラグインを使用してエクスポートされたファイルを変換する際に最適な結果となるよう最適化されています。極端な場合、他のアプリケーションで作成したMusicXMLファイル、特に楽譜機能のないシーケンスアプリケーションで作成されたMusicXMLファイルは、正しい楽譜を生成できない場合があります。

SibeliusのMusicXMLコンバーターはMusicXML 3.0を基にしています。以前のMusicXMLフォーマットで作成されたファイルは、ファイルが有効であれば正しく開きます。将来（3.1以降）のバージョンで作成されたファイルも開くことができますが、新機能はインポートされません。

Sibeliusは「partwise.dtd」形式のトップレベルDTD（Document Type Definition）を使用するMusicXMLファイルのみを開くことができます。ファイルが「timewise.dtd」DTDを使用している場合は、XSLT（言語変換）を使用して「timewise」MusicXMLファイルを「partwise」MusicXMLファイルに変換する必要があります。

バッチ変換

Sibeliusには、フォルダ内のMusicXMLファイルを一括で変換できるプラグインがあります。これを使用するには、「ホーム」>「プラグイン」>「バッチ処理」>「フォルダ内のMusicXMLを変換」を選択します。指定したフォルダ内のMusicXMLファイルを順次変換し、元のMusicXMLファイルと同じ名称のSibeliusスコアファイルとして保存します。

制限事項

SibeliusのMusicXMLインポート機能の制限：

機能	制限
アーティキュレーション	いくつかのアーティキュレーションが、音符や和音の間違った側に配置されることがあります。技術的および装飾的な要素はインポートされません。
小節線	異なる五線が同時に異なる小節線の種類を持つ場合、Sibeliusは最上部のパートの小節線の種類を使用します。太線、太-細線、および「太-太」線の小節線はインポートされません。
連符	副連符はインポートされません。
コードシンボル	一部のコードシンボルはインポートされない場合があります（ファンクション要素を使用している場合）。MusicXMLでは、すべてのコードシンボルがパートの最上部の五線の上に配置されることが指定されています。Neapolitan、Italian、French、German、ベダル（ベダルポイントバス）、Tristanの種類はすべてメジャーコードとしてインポートされます。ハーモニー要素にファンクション要素が存在しない場合、コードシンボルはインポートされません。
音部記号	MusicXMLで利用可能な特別な打楽器用やタブ譜用の音部記号は、Sibeliusで最も近い対応する音部記号に置き換えられます。MusicXMLは、小節の開始や終了時の音部記号の違いを区別することができません。
五線をまたぐ音符	複数の声部が複数の五線譜にまたがっているMusicXMLファイルは、一部の音符が誤った五線譜にインポートされる可能性があります。異なる五線譜にある音符を含む和音が含まれているファイルは、正しくインポートされません。
終了反復小節線	終了反復小節線の位置は、インポート後に手動で調整する必要がある場合があります。
調号	モード要素については、メジャーとマイナーのモードのみが認識されます。もしフィフス要素が欠けている場合、調号は無調の調号としてインポートされます。また、他の調号の子要素（例えば、key-stepやkey-alter）は無視されます。パートに複数の五線譜がある場合、一部の五線譜から調号が省略されることがあります。他の音楽記譜ソフトウェアでは小節線の後に配置される調号が、Sibeliusでは小節線の前に配置されることがあります。
レイアウト	Sibeliusは、インポートする楽譜全体に対して1つのページサイズしか使用できません。ファイル内でグラフィック的にのみオフセットされているオブジェクトは、Sibeliusでの再生に影響を与える可能性があります。
歌詞	笑い、ハミング、行末、段落末、および編集要素は無視されます。
Metronome marks	メトロノーム記号で、256分音符、128分音符、64分音符、および長音符（ブレーヴ）が含まれている場合、Sibeliusではインポートされません。すべてのメトロノーム記号は、Sibeliusのデフォルト位置に適用されます。XMLインポーターによって読み取られるのは、最上部のパートの最上段の五線譜にあるメトロノーム記号のみです。ファイル内の最上部のパートに複数の五線譜がある場合、メトロノーム記号が重複して表示される可能性があります。
装飾音符	一部の装飾音符はインポートされません。モルデント、トリル、ターンはインポートされます。

機能	制限
休符	同じ五線譜に複数の声部がある場合に生じる追加の休符は自動的に削除されますが、クロススタフのパスセージなどで一部の追加の休符が残ることがあります。
スラー	継続属性はインポートされません。エンティティ属性のpositionとbezierはインポートされません。配置と向き情報はインポートされません。
記号	記号はインポートされません。
五線	五線タイプの変更はインポートされません。
ステム（符幹）	ステムの「なし」または「2重」などの情報はインポートされません。
テキスト	いくつかのテキスト項目は、ダイナミクス要素として、ダイナミクスの属性は一切インポートされません。括弧、融合、延長などの特定の通奏低音要素はインポートされません。また、ディレクティブ要素もインポートされません。
タイ	「tie」要素は完全に無視され、「tied」要素で指定されたタイのみがインポートされます。「number」属性は無視されます。すべてのタイは実線タイとしてインポートされます。position、placement、orientation、bezier-offset、bezier-x、およびbezier-y属性はインポートされません。
拍子記号	Sibeliusは複合拍子記号（例: 2/4 + 6/8）をインポートしませんが、分子にのみ存在するビートの区切り（例: 2+3 / 4）はインポートされます。センズア・ミズーラ（無拍子）の要素はインポートされません。記号のsingle-number属性値はインポートされません（存在する場合でも、通常通りにインポートされます）。異なる拍子記号が異なる段に同時に存在する場合、Sibeliusは最上段の拍子記号を使用します。
付点（チューブレット）	一部のDoletプラグインのバージョンでは、Finaleでの付点の開始要素と終了要素が正しい位置に配置されないことがあり、そのため付点が正しくインポートされない可能性があります。placement、position、show-type、show-number、bracket、およびline-shape属性はインポートされません。

MusicXMLファイルのインポート

Sibeliusでは、新しいスコアを作成するためにMusicXMLファイルを開くことができるだけでなく、MusicXMLファイルからスコアにトラックを選択的にインポートすることもできます。これにより、トラックを直接スコアの楽器にマッピングすることができます。

MusicXMLインポートのためのスコアの設定

MusicXMLファイルに含まれている楽器と同じ楽器を使って、既存のスコアを使用するか、新しいスコアを準備します。たとえば、弦楽四重奏のMusicXMLファイルがある場合は、Sibeliusの弦楽四重奏テンプレートを使って新しいスコアを作成します。スコアには少なくとも1つの楽器が必要です。

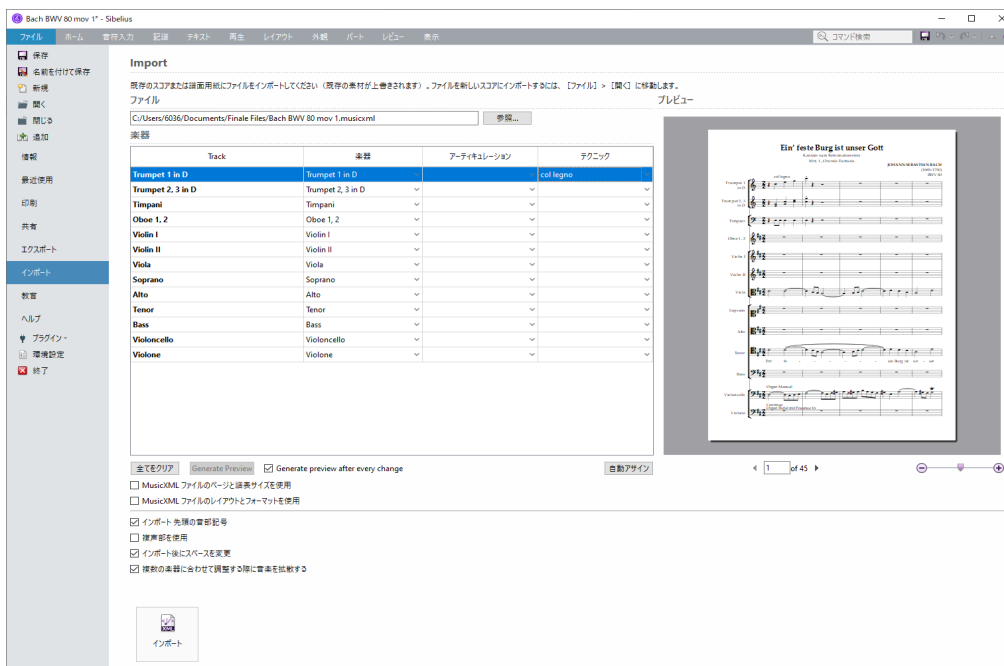
MusicXMLファイルからのデータのインポート

Sibeliusでは、MusicXMLファイルから既存のスコアにデータをインポートすることができます。また、新しいスコアを作成してインポートの準備をすることもできます。ファイルタブの「インポート」ページで、インポートしたいXMLファイルを参照し、ファイル内のデータをスコアにどのようにマッピングするかを設定できます。

MusicXMLファイルをスコアにインポートするには：

- * 既存のスコアを使用するか、新しいスコアを準備します（XMLファイルからインポートしたい楽器をスコアに追加します）。
- * 「ファイル」メニューから「インポート」を選択して、インポートページを表示します。
- * 「参照」ボタンをクリックし、インポートしたいMusicXMLファイルを選択して「開く」をクリックします。別の方法として、macOSのFinderやWindows ExplorerからインポートページにXMLファイルをドラッグ＆ドロップすることもできます。
- * 「楽器」セクションで、インポートしたいファイル内の各トラックに対してスコア内の楽器を選択します。Sibelius Ultimateを使用している場合は、「自動アサイン」ボタンをクリックして、ファイル内のトラックをスコアの楽器に自動的に割り当てることができます（Sibelius Ultimate専用）。「楽器」セクションで、インポートしたいファイル内の各トラックに対してスコア内の楽器を選択します。Sibelius Ultimateを使用している場合は、「自動割り当て」ボタンをクリックして、ファイル内のトラックをスコアの楽器に自動的に割り当てることができます（Sibelius Ultimate専用）。
- * 必要に応じて追加のオプションを設定します。
- * プレビューセクションでインポート前のスコアを確認します。
- * 「インポート」ボタンをクリックします。

Sibeliusは、設定に基づいてXMLファイルをスコアにインポートします。



インポート ページ

ファイル

「ファイル」セクションでは、インポートしたいMusicXMLファイルを参照できます。「参照」ボタンをクリックして、インポートするファイルを見つけて選択します。ファイルパスは「参照」ボタンの左側に表示されます。また、macOSのFinderやWindows Explorerからインポートページにファイルをドラッグ&ドロップすることもできます。

楽器

「楽器」セクションでは、選択したMusicXMLファイル内のトラックが名前で一覧表示されます。各トラックをスコア内の楽器に手動で割り当てることができます。Sibelius Ultimateでは、「自動アサイン」ボタンを使って、トラックをスコア内の楽器に自動的に割り当てることができます。

単一のトラックを複数の楽器にマッピングすることもできます。これは、トラックに「弦楽器」や「金管楽器」などの楽器セクションの音楽が含まれている場合に便利です。この方法を使用すると、1つのギタートラックを譜面とタブ譜の両方に配置することができます（制限はありません）。

Sibeliusでは、特殊なアーティキュレーション記号やパフォーマンス・テクニックを使用するトラックをインポートし、それらをスコア内の単一の楽器（五線）に統合するオプションも提供しています。1つの楽器（または楽器セクション）の演奏に対して、異なるサンプルセット（音色）を再生するために複数のトラックを使用することは珍しくありません。たとえば、バイオリンの演奏に関する複数のトラックが含まれており、1つのトラックがレガートパッセージ、別のトラックがスタッカートパッセージ、さらに別のトラックがトレモロ、また別のトラックがピチカートパッセージ用である場合があります。このような場合には、それらのトラックを同じ楽器（五線）に割り当て、トラックごとに適切な発音記号や技法を選択します。

各行はファイル内のトラックを表します。各列では、トラックをインポートするかどうか、およびインポートされたトラックをスコア内の楽器にどのようにマッピングするかを設定できます。

- * 「トラック」列には、選択したファイル内のトラックが名前で一覧表示されます。楽器にマッピングされたトラックの名前は太字で表示されます。
- * 「楽器」列では、トラックをスコア内の楽器に割り当てることができます。インポートからトラックを除外したい場合は、「インポートしない」に設定するか、割り当てられた楽器をすべて選択解除します。インポートするトラックが複数の楽器のパート（例えば、弦楽セクション用）を含む場合は、トラック内の楽器に対応するスコア内の各楽器を選択します。楽器がトラックに選択されると、その楽器はリスト内に太字で表示されます。
- * もしインポートするトラックが、単一の楽器（例えばバイオリンパート）の演奏の一部であり、特殊なアーティキュレーション記号（例えばスタッカートやトレモロ）を使用している場合は、トラックを適切な楽器に割り当て、対応する発音記号を選択します。
- * もしインポートするトラックが、単一の楽器（例えばバイオリンパート）の演奏の一部であり、特殊なパフォーマンス・テクニック（例えばピチカート）を使用している場合は、トラックを適切な楽器に割り当て、対応する演奏技法を選択します。
- * 「全てをクリア」ボタンをクリックすると、すべてのトラックの割り当てが解除されます。すべての楽器の割り当ては「インポートしない」に戻ります。
- * 選択したファイル内のトラックが楽器別に名前付けされている場合は、「自動アサイン」ボタンをクリックすると、Sibeliusが自動的に各トラックをスコア内の対応する楽器に割り当てます（Sibelius Ultimate専用）。

命名規則と自動アサイン

選択したファイル内のトラックが楽器別に名前付けされている場合は、「自動アサイン」ボタンをクリックすると、Sibeliusが各トラックをスコア内の対応する楽器に自動的に割り当てます。自動アサイン機能は、インポートされたトラック名を読み取り、それに応じてマッピングを行います。トラック名に認識可能なアーティキュレーション記号（例えばスタッカート）やパフォーマンス・テクニック（演奏技法）（例えばコン・ソルディエロ）が含まれている場合、Sibeliusはそれらも自動的にマッピングします。

自動アサインで自動的に認識されるアーティキュレーション記号：

アーティキュレーション	名前で一致
スタッカート	staccato
スタッカティシモ	staccatissimo
テヌート	tenuto
マルカート	marcato
ウェッジ	wedge
トレモロ	trem or tremolo

自動アサインで自動的に認識されるテクニック（演奏技法）：

テクニック（奏法）	名前で一致
コン・ソルディーノ	Mute, sord, con sord, con sordino, or sordino
ピッチカート	Pizz or pizzicato
コル・レーニョ	col legno or legno

アクセシビリティに関する注意事項

楽器割り当てテーブルはキーボード操作が可能です。テーブルに入るにはTabキーを使用し、テーブルから出る際にもTabキーを使用します。リストを前後に移動するには矢印キーを使用します。使用可能な楽器のリストを開くにはSpacebarキーを押し、楽器を割り当てる際にも再度Spacebarキーを押しします。リストを閉じるにはReturnキーを押してください。

プレビュー

プレビューセクションでは、インポートオプションを設定しながら楽譜を確認できます。楽譜をページごとプレビューし、ズームインやズームアウトして、最適な結果が得られるようにインポートオプションを設定できます。大きな楽譜を扱っている場合、すべての変更後にプレビューを生成するオプションは、インポートボタンをクリックする直前まで無効にすることをお勧めします。そうしないと、インポートページで行う各変更がプレビューに反映されるまでの時間が長くなる可能性があります。

インポートオプション

インポートページでは、SibeliusがXMLデータをどのように楽譜に変換するかに関するオプションを提供します。これらのオプションのいくつかは、MIDIをインポートする際のオプションと同じです。

- * MusicXML ファイルのページと譜表サイズを使用：このオプションを有効にすると、XMLファイルのページサイズと五線サイズを使用します。無効にした場合は、現在開いているスコアのページサイズとスタッフサイズを維持します。
- * MusicXMLファイルのレイアウトと書式設定を使用：このオプションを有効にすると、XMLファイルのレイアウトと書式設定を使用します。無効にした場合は、現在開いているスコアのレイアウトと書式設定を維持します。
- * インポート先頭の音部記号（先頭の音部記号をインポート）：このオプションを有効にすると、XMLファイル内の各トラックの最初の音部記号を使用し、開いている楽譜の各楽器の最初の音部記号から変更されます。
- * 複声部を使用：2つの独立したトラックを単一の楽器の1つの五線譜に2つの声部としてインポートする場合、このオプションを有効にします。このオプションを無効にすると、インポートされたすべての音符が1つの声部のみになります。

- * インポート後にスペースを変更：インポート後に楽譜のスペースを調整する場合、このオプションを有効にします。これにより、通常、最も見栄えの良いレイアウトが得られます。ただし、既にスコアに音符が入力されている状態で、スペースを手動で調整して保持したい場合は、このオプションを無効にするほうが良い場合があります。

- * 複数の楽譜に合わせて調整する際に音楽を拡散する：単一のトラックを楽譜の複数の五線譜（楽器）にインポートする際、このオプションを有効にします。例えば、三和音で構成されたトラックを3つの別々の五線譜（楽器）にインポートする場合、Sibeliusは各三和音の最上部の音符を最初の五線に、中間の音符を2番目の五線に、最下部の音符を3番目の五線にインポートします。このオプションが無効な場合、Sibeliusは単に完全な三和音を楽譜の各五線にコピーします。