

簡単点字楽譜入門講習会

テキスト 1

(メニュー・ボタン入力付)

2019年度

NPO法人 未来デザイン会議
ビー・ミュージック

子どもゆめ基金助成活動

1. 講習の準備

1.1 点字楽譜ソフト「ビースコア」のインストール

最初に点字楽譜ソフト「ビースコア」を各自のパソコンにインストールします。

- (1) 配布したUSBメモリをパソコンに接続する。
- (2) USBメモリ内のフォルダ「BScoreV4.85」内の「setup.exe」を開く（ダブルクリックする）。以後は、画面の指示に従って、インストールを進める。（点字楽譜を6点入力する方はV4.85、音楽記号入力する方はV4.61をご利用ください）
- (3) USBメモリは講習の最後まで接続したままにしておく。

1.2 ビースコアの入力方法

ビースコアの入力方法には3種類あります。

- ① **6点入力**：点字の6点を直接入力する。
- ② **音楽記号入力**：点字を直接でなく、ビースコア独自の音楽記号名で入力する。
- ③ **メニュー・ボタン入力**：メニュー、または画面右に並んでいるボタン（メニューと同じ）で入力する。

①の入力方法が、一番速く入力できますが、音楽記号の点字や点字楽譜の規則を覚える必要があります。②の入力方法も、音楽記号名や点字楽譜の規則を覚える必要がありますが、点字そのものを覚えなくても入力できます。③の入力方法は、点字楽譜の規則を理解すれば、入力できる方法です。

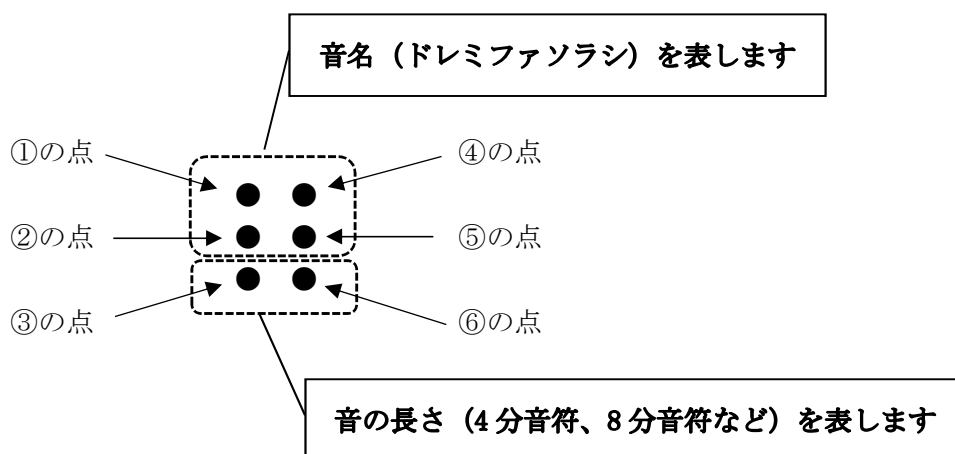
今回の講習では、①または②の方法での入力を実習していただきます。点字楽譜の知識がある方は①の方法を、これからの方は②の方法をお勧めします。

本テキストでは、以後、②の音楽記号入力についての説明はこのように赤い字で表します。また、③のメニュー・ボタン入力についての説明は、このように緑の字で表します。

2. 点字楽譜の規則

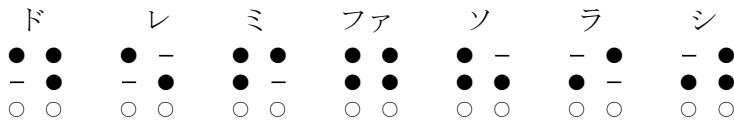
2.1 音符

1つの音符は1つの点字で表すことができます。



2.2 音名

点字の上4点、①、②、④、⑤の点で表します。



2.3 音の長さ

③、⑥の2点で表します。全音符と16分音符は同じ点字で表します。同様に、2分音符と32分音符、4分音符と64分音符も同じです。どちらを採用するかは、音符が現れる小節の中で判断します。



2.4 音符一覧

以上を組み合わせると次のようになります。













また、点字を音符ではなくカナとして読むとその下の青色の文字で示したようになります。

音楽記号入力では、下の表の赤い字をフルキー入力すると、音符が入力できます。音の長さが2種類ずつありますが、どちらを入れても同じ点字が入力されます。

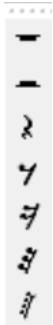
		ド C	レ D	ミ E	ファ F	ソ G	ラ A	シ B
全音符 16分音符		●● ●● ●●	●- ●● ●●	●● ●- ●●	●● ●● ●●	●- ●● ●●	-● ●● ●●	-● ●● ●●
		ム	マ	へ	メ	ミ	ホ	モ
		1c	1d	1e	1f	1g	1a	1b
		16c	16d	16e	16f	16g	16a	16b
2分音符 32分音符		●● ●- ●●	●- ●- ●●	●● ●- ●●	●● ●- ●●	●- ●● ●●	-● ●- ●●	-● ●- ●●
		ツ	タ	ネ	テ	チ	ノ	ト
		2c	2d	2e	2f	2g	2a	2b
		32c	32d	32e	32f	32g	32a	32b
4分音符 64分音符		●● ●- ●●	●- ●- ●●	●● ●- ●●	●● ●- ●●	●- ●● ●●	-● ●- ●●	-● ●- ●●
		ス	サ	ケ	セ	シ	コ	ソ
		4c	4d	4e	4f	4g	4a	4b
		64c	64d	64e	64f	64g	64a	64b
8分音符		●● ●- ●●	●- ●● ●●	●● ●- ●●	●● ●- ●●	●- ●● ●●	-● ●- ●●	-● ●- ●●
		ル	ラ	エ	レ	リ	オ	ロ
		8c	8d	8e	8f	8g	8a	8b

2.5 休符

休符は次の表のように表します。

全休符 16分休符		  1r 16r
2分休符 32分休符		  2r 32r
4分休符 64分休符		  4r 64r
8分休符		  8r

メニュー・ボタン入力では、「休符ツールバー」で入力したい休符を選ぶと入力できます。











休符ツールバー

2.6 付点

付点を表すには音符や休符の点字の直後に3の点を付けます。

付点を2個つける複付点は、音符や休符の長さにさらに1/4を加えて、 $1+1/2+1/4=1.75$ 倍の長さになります。点字では、音符や休符の点字の直後に3の点を2マス続けます。

付点2分音符		 2c dt
付点4分音符		 4c dt
複付点8分音符		 8c dt dt
複付点4分休符		 4r dt dt

メニュー・ボタン入力では、付点は「後記号ツールバー」の、いちばん上の「付点」ボタンで入力できます。（ピースコアでは、音符・休符の前につける記号群を「前記号」、音符の後につける記号群を「後記号」と呼んでいます）



「付点」ボタン

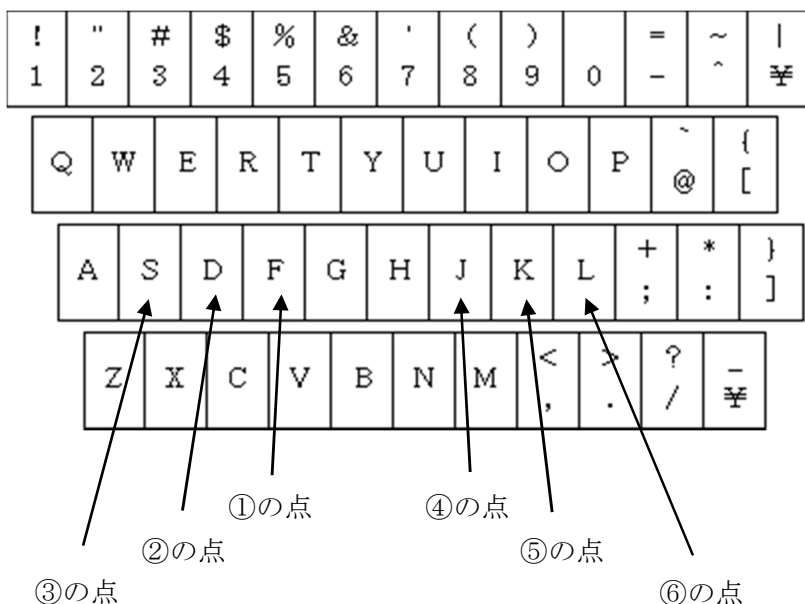


後記号ツールバー

2.7 6点入力

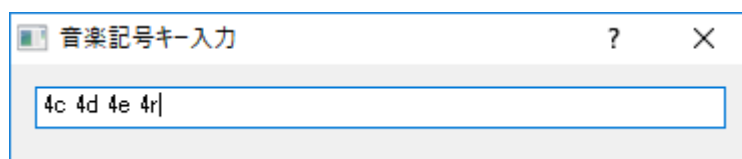
パソコンのキーボードで点字を直接入力するには①～⑥の点をそれぞれFDSJKLのキーに対応させ、ほぼ同時に押します。

F ①の点 左手の人差指 J ④の点 右手の人差指
 D ②の点 左手の中指 K ⑤の点 右手の中指
 S ③の点 左手の薬指 L ⑥の点 右手の薬指



2.8 音楽記号入力

音楽記号入力を行うときは、[F5]キーを押して開いたウィンドウで音楽記号名を入力します。[Enter]キーを押すと、音楽記号に相当する点字が書き込まれます。複数の記号を一度に入力するときは、スペースで区切ってください。



これは「4分音符ド、4分音符レ、4分音符ミ、4分休符」と入力したところ

音楽記号名の一覧表は、ビースコアをインストールしたフォルダ（通常は「C:\Program Files (x86)\Micro CAD\BScore VX.XX\Document」 X.XXはバージョン番号）内のファイル「6.ビースコア(X)辞書（点字・キー入力文字一覧）.txt」に書かれています。

3. 音列

88鍵のピアノには、ドレミファソラシの鍵盤が7つずつ、さらにラシドがもう1つずつあります。これを区別するのが音列です。ピアノのほぼ中央にあるドレミファソラシが第4音列で

す。第4音列のドが中央のドです。

第4音列から左側、つまり低い音のほうに向かって第3音列、第2音列、第1音列となり、右側、つまり高い音のほうに向かって第5音列、第6音列、第7音列となります。

点字楽譜ではこの音列を表す音列記号を音符の直前に付けます。下の図ではすべての「ド」を音列記号付きの4分音符で表しています。

第1音列 第2音列 第3音列 第4音列 第5音列 第6音列 第7音列

1oc 4c 2oc 4c 3oc 4c 4oc 4c 5oc 4c 6oc 4c 7oc 4c

第1音列ド 第2音列ド 第3音列ド 第4音列ド 第5音列ド 第6音列ド 第7音列ド

中央のド

音列記号は、すべての音符に必要なではありません。曲の最初の音符には必要ですが、その後は前の音符と「あまり離れていない」ときは省略してよいことになっています。具体的には、同じ音列で5度以下なら省略してよい、隣の音列で3度以下なら省略してよい、ことになっています。また、楽譜の各行の先頭にも音列記号が必要です。改行したら必ず音列記号を入力してください。

メニュー・ボタン入力では、音列は「前記号ツールバー」の、いちばん下の「音列」ボタンで入力できます。音列記号の画面が表示されますので、入力したい音列のボタンを選んでください。

「音列」ボタン

前記号ツールバー

音列記号

第8音列(8)
第7音列(7)
第6音列(6)
第5音列(5)
第4音列(4)
第3音列(3)
第2音列(2)
第1音列(1)
第0音列(0)

オクターブ記号
 なし
 終了
 8va
 15ma
 8vb
 15mb

閉じる

音列記号の画面

4. 小節と拍子

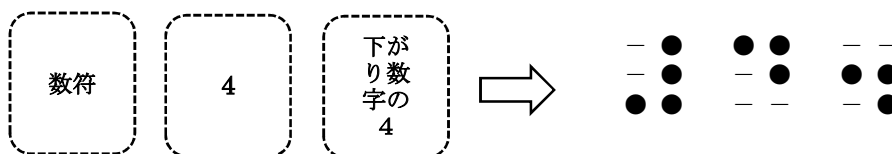
曲の拍子（4分の4拍子、8分の3拍子など）は複数の点字で以下のように表します。



音符の種類は下がり数字で表します。

数字は通常①、②、④、⑤の上4つの点で表しますが、下がり数字は下4つの点で表します。

たとえば、4分の4拍子の場合、次のようになります。



3つの拍子を例として次の表に示しました。

4分の4拍子	$\frac{4}{4}$	 4/4
4分の2拍子	$\frac{2}{4}$	 2/4
8分の3拍子	$\frac{3}{8}$	 3/8

ビースコアでは、曲の最初の拍子は画面から選択するので、入力する必要はありません。

5. 「どんぐりころころ」の入力

それでは、「どんぐりころころ」を入力してみましょう。

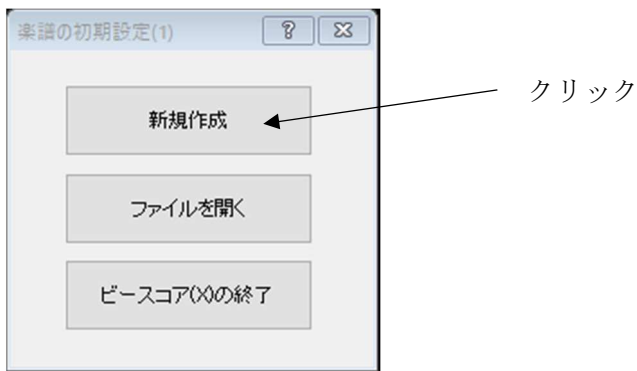
ハ長調で4分の4拍子です。

メロディーは次のようになります。

ソーミミファミレド | ソーミミレー。 | ミミソソララ、ラ | ドーミミソー。 |
ソソミミファミレド | ソーミミレー。 | ソーミーラーソソ | ララシシドー。 |

最初にスタートメニューのすべてのプログラムから、ビースコアを選んで（またはアイコンをダブルクリックして）ビースコアを起動します。

すると次の「楽譜の初期設定（1）」画面が表示されます。



新規作成を選択（クリック）すると「楽譜の初期設定（2）」画面が表示されます。

まず、言語を「日本語」にします。

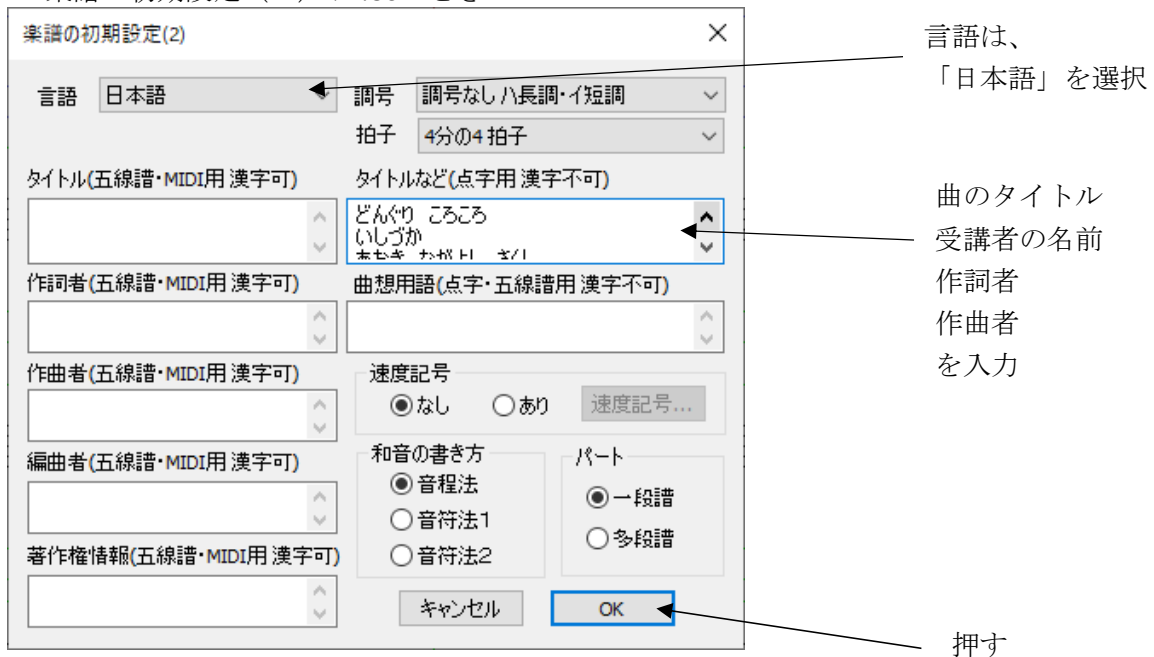
次に曲のタイトルを右の「タイトルなど（点字用 漢字入力不可）」の入力ボックスの中に入力します。「どんぐり ころころ」と「ころころ」の前には、分ち書きのブランクを入れます。

改行して自分の名前を入力してください。

さらに改行して「あおき ながよし さくし」（青木存義）と入力して改行し、「やなだ ただし さつきよく」（梁田貞）と入力します。

この曲はハ長調、4分の4拍子なので、調号、拍子は表示されているままにしておきます。

楽譜の初期設定（2） V4.85のとき



楽譜の初期設定（2） V4.61のとき

OKボタンを押すと点字楽譜ウィンドウに変わります。

点字楽譜ウィンドウでは、点字の入力域が、トップ部、ヘッダ部、五線部に分かります。トップ部は点字印刷したときの1行目にあたるもので、ページ番号が自動的に入力されます。ヘッダ部はタイトル、作詞・作曲者名、曲の最初の曲想用語・速度記号・調号・拍子などのための行です。

「楽譜の初期設定（2）」画面で入力した内容は、ヘッダ部に反映されます。

それでは、五線部を入力していきましょう。まずカレット位置（入力位置）を確認してください。五線部の最初にありますか？ 音声出力では、[W]キーを押すと現在のカレット位置のパートや小節位置を読み上げます。「第1パート1小節1記号目1マス目」と読上げればOKです。トップ部やヘッダ部のときは、[下矢印]キーを数回押してみてください。

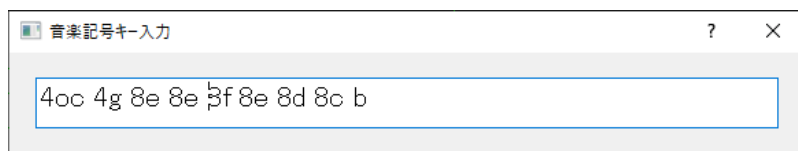
6点入力の場合

一段譜の最初の行は2マス空けることになっているので[Space]キーを2回押します。次に音列を指定します。「3. 音列」で説明した第4音列を使うので、5の点を入力します。最初の1小節「どんぐりころころ」の部分は4分音符でソ、8分音符でミミファミレドです。小節線は[B]キーです。

楽譜の最初	第4音列	4分音符	8分音符	8分音符	8分音符	8分音符	8分音符	8分音符	8分音符	小節線
□	□	ソ	ミ	ミ	ファ	ミ	レ	ド		□
		⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠
		Oc4	4G	8E	8E	8F	8E	8D	8C	Bar

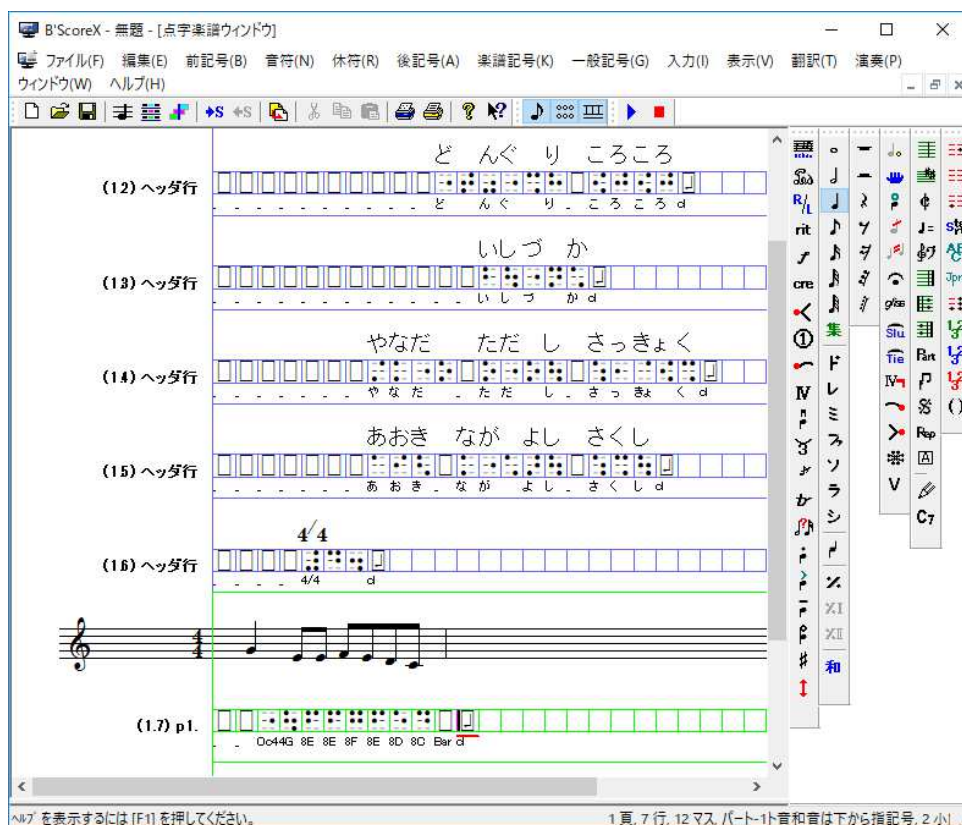
音楽記号入力の場合

音楽記号入力でも一段譜の最初の行は2マス空けるので[Space]キーを2回押し、[F5]キーを押します。「3. 音列」で説明した第4音列の「4oc」、そのあとに音符「4g 8e 8e 8f 8e 8d 8c」、最後に小節線「b」をまとめて入力します。つまり、「4oc 4g 8e 8e 8f 8e 8d 8c b」と入力し、[Enter]キーを押します。



メニュー・ボタン入力の場合

音列、音符、休符を、下の楽譜を見ながら入力してみましょう。最初の2つのスペース(点字では「マス空け」といいます)は、[Space]キーで入力します。小節線もマス空けですが、ピースコアでは区別し、Bキーを押して入力します。



ここで、正しく入力されたか、演奏して確認してみましょう。[F4]キーを押します。

間違っているとこがあれば修正してください。

修正した場合、再度楽譜に翻訳するため、[T]キーを押してください。

続いて曲の最後まで7小節「ソーミミレー。 | ミミソソララ、ラ | ドーミミソー。 | ソソミミファミレド | ソーミミレー。 | ソーミーラーソソ | ララシドー。 |」を続けて入力してみましょう。4小節目の2番目の音符は第4音列のミで、3度を超える音程差のため、第4音列を指定する必要があります。

6点入力の場合

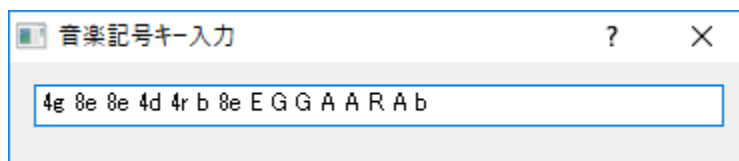
曲の最後まで入力してしまうと、1行が32マスを越えてしまい、点字印刷できません。「チン」とベルが鳴ったら、32マス目を越した合図です。小節線は、まずあけなので、越してもかまいません。4小節入力したら、[Enter]キーを押して改行してください。改行の後には、音列を指定する必要があります。

曲の最後の音符は第5音列のドですが、前の音符との音程差が2度なので、音列を指定しなくても構いません。

曲の最後まで入力し、最後の終止線を[Ctrl] + [B]キーで入力します。

音楽記号入力の場合

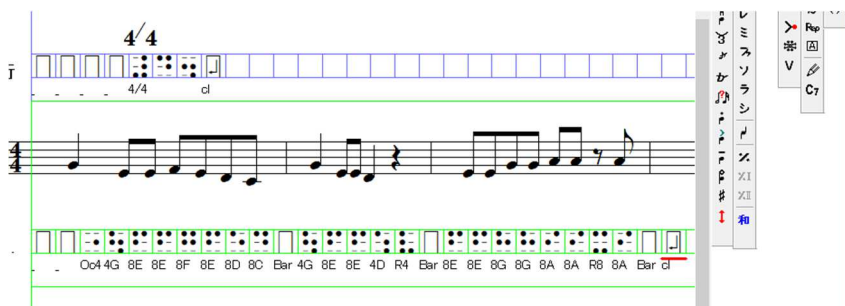
[F5]キーを押し、音楽記号キー入力ウィンドウを表示して、第1小節に続く第2、第3小節「ソーミミレー。 | ミミソソララ、ラ |」を「4g 8e 8e 4d 4r b 8e E G G A R A b」と入力すると次のようになります。



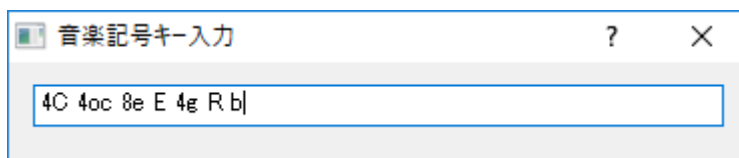
ここで、第3小節は、8e E G G A R A となっています。同じ長さの音符や休符が続くときは、後続の音符や休符の、長さを示す数字を省略することができます。ただし音名は大文字で入力してください。

第3小節はすべての8分音符または8分休符なので、最初の音符だけ8分音符の8を記入し、後続の音符は8を省略して音名だけをE G G A R Aと大文字で書くことで、入力文字を少なくできます。

ここで、[Enter]キーを押すと、音楽記号キー入力ウィンドウが消え、楽譜が表示されます。

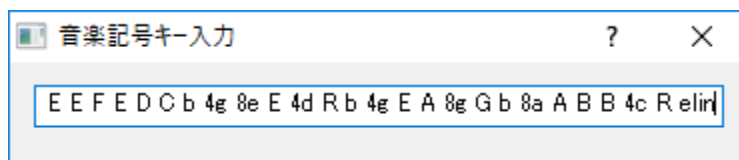


第4小節「ド(第4音列)ミミソ |」を「4C 4oc 8e E 4g R b」と入力しましょう。



ここで[Enter]キーを押します。改行のために、再度[Enter]キーを押します。

「(第4音列)ソソミミファミレド | ソーミミレー。 | ソーミーラーソソ | ララシンドー。 |」を続けて入力してみましょう。曲の最後は終止線 elin です。（「4oc 8g G E E F E D C b 4g 8e E 4d R b 4g E A 8g G b 8a A B B 4c R elin 」）



ここで、[Enter]キーを押すと、音楽記号キー入力ウィンドウが消え、楽譜が表示されます。

メニュー・ボタン入力の場合

2小節目以降の音列、音符、休符を、下の楽譜を見ながら入力してみましょう。点字用紙は32マスまでが印刷領域ですので、32マス目の縦線を点字が越えるときは[Enter]キーで改行してください。(小節線はマス空けなので超えてかまいません)

[F4]キーを押し、演奏してみましょう。

作成した楽譜を保存するにはメニューの「ファイル」から「名前をつけて保存」を選択し、好きな名前を入力し、保存します。ファイルの拡張子は「.bcm」になります。

6. 点字楽譜印刷

ビースコアで保存したファイルをUSBメモリに移してください。USBメモリをパソコンからはずし、係の者に渡してください。別室の点字プリンタで印刷します。

7. ビースコアの説明書

ビースコアの詳しい説明は、メニューのヘルプ、インストールしたフォルダ（通常は「C:\Program Files (x86)\Micro CAD\BScore VX.XX\Document」 X.XXはバージョン番号）内のファイル、または下記の参考文献①（少し古い版に準拠していますが、参考になります）をご参照ください。

開発・販売元（ビー・ミュージック メール info@be-music.jp、電話03-3991-4485、ホームページ <https://www.be-music.jp>）へのお問い合わせもご利用ください。

参考文献

- ① B'Scoreプロジェクト「改訂版 パソコンで学ぶ 点字楽譜の作り方」2011年8月 カットシステム
- ② 文部省「点字楽譜の手引」平成6年3月 日本ライトハウス