

点字楽譜入門講習会 テキスト

2023年

ビー・ミュージック

村上 恭子

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」を受講する方のパソコンにインストールします。

- (1) パソコン (Windows 7以降のOS) の、普段お使いのWebブラウザで、「<https://www.be-music.jp/>」と入力します。「ビースコア」と検索しても、出てくると思います。右列の「ダウンロード」という項目を選び、さらに「(1)ビースコア (MusicXML入出力機能なし) V4のダウンロード」を選び、「ビースコアV4.96 (Windows7, 8.1, 10, 11対応)」のダウンロードボタンを押してください。
- (2) BScoreV496.exeというファイルが、通常は「C:\Users\ユーザー名\Downloads\」下にダウンロードされます。このファイルを開いて解凍すると、BScoreV496というフォルダができます。その中に、「setup.exe」というファイルがありますので、それを実行してください。
- (3) インストールが始まりますので、指示に従ってインストールを進めてください。途中で、すべてのユーザ、現在のユーザ/すべてのユーザのみという選択肢があります。通常は「すべてのユーザ」をご指定ください。
- (4) 「すべてのプログラム」で、「最近追加されたもの」、または「ここに入力して検索」欄で「ビースコア」と入力すると、「ビースコアV4.96」が見つかります。それを選択し、3つのボタン「新規作成、ファイルを開く、ビースコア(x)の終了」がある画面が現れましたら、インストールは正常に行われています。

※インストール後に起動しない時、「mfc140.dllがありません」というメッセージが出るときは、<https://www.be-music.jp/>の一番上の項目の9番目、「質問集」の(2-9)をご覧ください。その他のときは、メールinfo@be-music.jp、または電話(03-3991-4485)でお問い合わせください。

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。

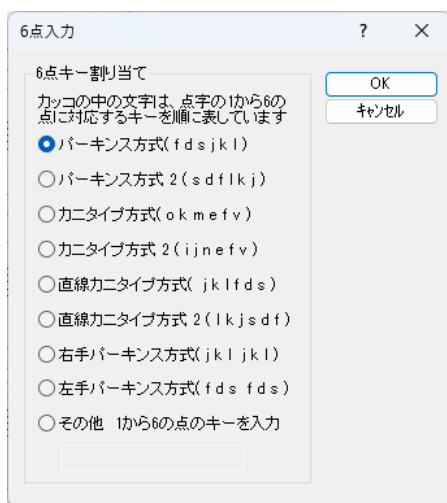
- (1) **6点入力**：点字の6点を直接入力する。
- (2) **音楽記号入力**：点字を直接でなく、ビースコア独自の音楽記号名で入力する。
- (3) **メニュー・ツールバー入力**：メニュー、または画面右に並んでいるツールバー（メニューと同じ）で入力する。

(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(3)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(3)の方法をお勧めします。

(1)の6点入力、点字の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。(パーキンス方式)

ほかのキー割り当てに慣れていらっしゃる方は、メニューの「入力」→「6点入力方法…」で他
の方式も選ぶことができます。

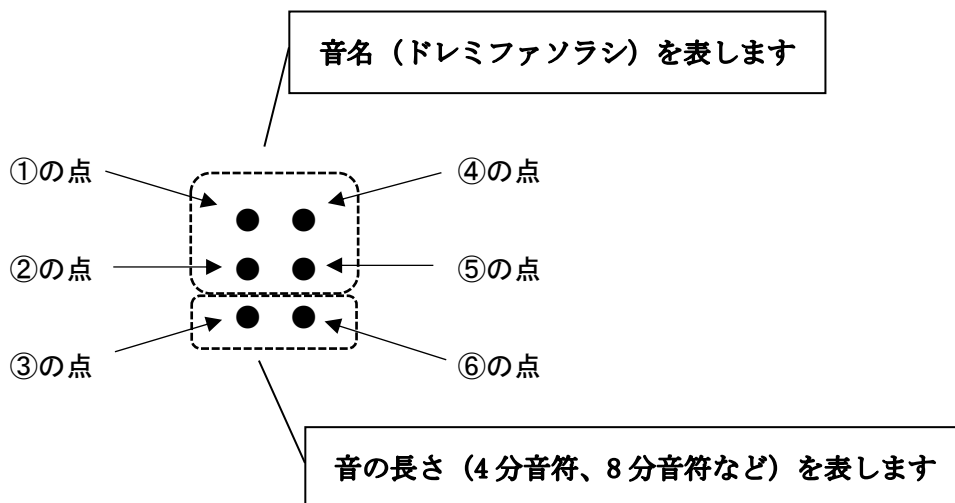


入力モードは、常に挿入モード、画面表示は凸点表示のみになります。

2. 点字楽譜の規則

2.1 音符

1つの音符は1マスの点字で表すことができます。











2.2 音名

音名は、点字の上4点、①、②、④、⑤の点で表します。

ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ
● ●	● -	● ●	● ●	● -	- ●	- ●
- ●	- ●	● -	● ●	● ●	● -	● ●
○ ○	○ ○	○ ○	○ ○	○ ○	○ ○	○ ○

2.3 音の長さ

































音の長さは、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、8分音符と128分音符も同じ点字です。どちらを採用するかは、1小節の音符や休符の組み合わせで判断します。

全音符  16分音符 	2分音符  32分音符 	4分音符  64分音符 	8分音符  128分音符 
○ ○ ○ ○ ● ●	○ ○ ○ ○ ● -	○ ○ ○ ○ - ●	○ ○ ○ ○ - -

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。

		ド G	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
2分音符 32分音符		 ツ	 タ	 ネ	 テ	 チ	 ノ	 ト
4分音符 64分音符		 ス	 サ	 ケ	 セ	 シ	 コ	 ソ
8分音符 128分音符		 ル	 ラ	 エ	 レ	 リ	 オ	 ロ

音符をメニューやツールバーで入力するときは、まず音符の長さを設定して、音符の高さを選択します。

①音符の長さを設定（一度押すと固定される）

②音符の高さを選択

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		
2分休符 32分休符		
4分休符 64分休符		
8分休符 128分音符		








休符をメニューやツールバーで入力するときは、長さを選択します。



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		  ツ ワ
付点4分音符		  ス ワ
複付点8分音符		  ル ワ ワ
複付点4分休符		  ヒ ワ ワ

付点のメニューやツールバーは、後記号ツールバーの最初の項目です。

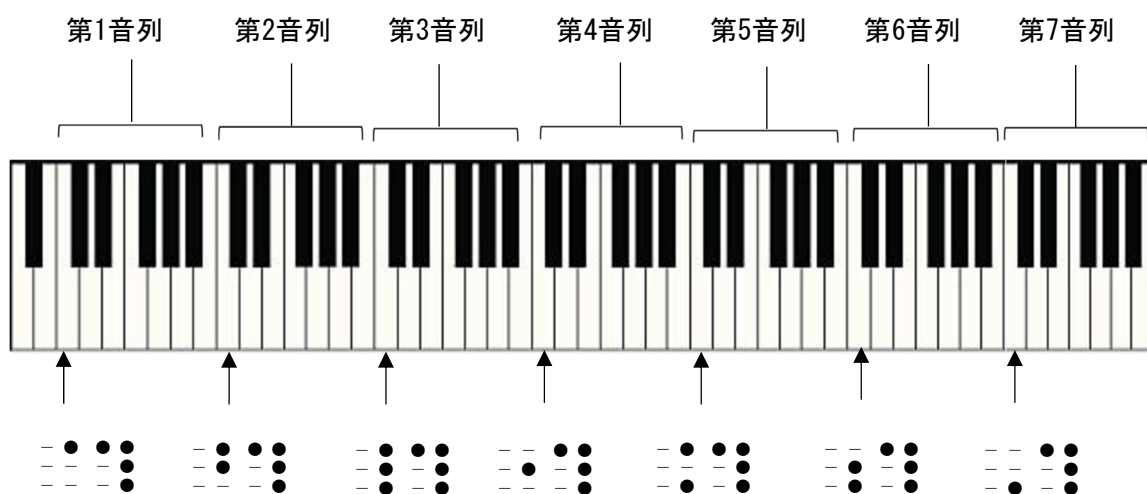


3. 音列

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。次の図ではすべての「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

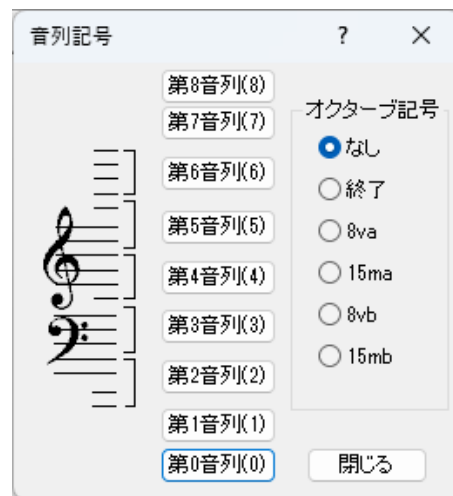
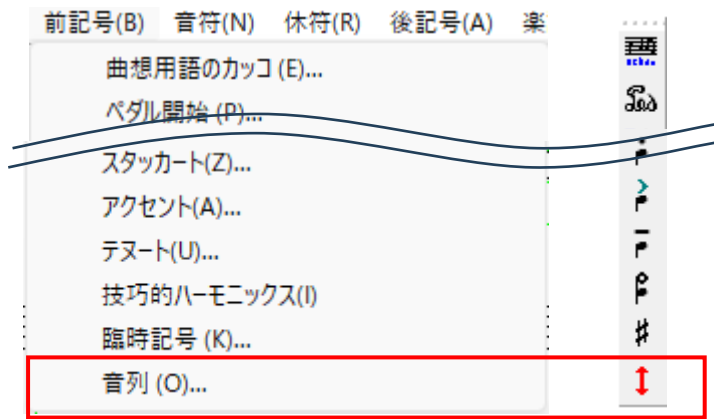
音列記号は、すべての音符に必要ではありません。曲の最初の音符には必要ですが、その後は前の音符と「あまり離れていない」ときは省略してよいことになっています。具体的には、

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。

音列記号は、前記号の最後の項目です。



4. 小節と拍子

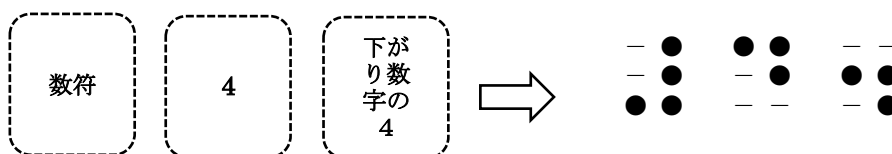
曲の拍子（4分の4拍子、8分の3拍子など）は複数の点字で以下のように表します。






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		<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>-</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>●</td><td>-</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>●</td></tr> </table>	-	●	●	●	-	-	-	●	-	●	●	●	●	●	-	-	-	●
-	●	●	●	-	-															
-	●	-	●	●	●															
●	●	-	-	-	●															
4分の2拍子		<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>-</td><td>●</td><td>●</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>●</td><td>●</td><td>-</td><td>●</td><td>●</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>●</td></tr> </table>	-	●	●	-	-	-	-	●	●	-	●	●	●	●	-	-	-	●
-	●	●	-	-	-															
-	●	●	-	●	●															
●	●	-	-	-	●															
8分の3拍子		<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>-</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>●</td><td>-</td><td>-</td><td>●</td><td>-</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>-</td><td>-</td><td>●</td><td>●</td></tr> </table>	-	●	●	●	-	-	-	●	-	-	●	-	●	●	-	-	●	●
-	●	●	●	-	-															
-	●	-	-	●	-															
●	●	-	-	●	●															

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。

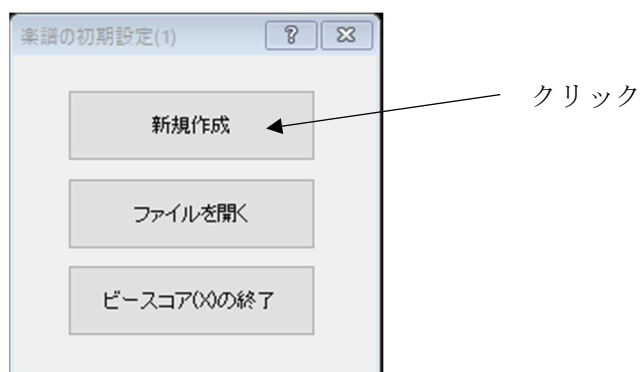
ハ長調で4分の4拍子です。

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、分かち書きの空白を入れます。

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 さっきょく」（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）

言語は、「日本語」を選択

曲のタイトル
作詞者
作曲者
を入力

どんぐり ころころ
あおき ながよし さくし
やなだ ただし さっきょく

クリック

OKボタンをクリックする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行目にあたる行で、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。まずカーソル位置（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？ ないときは、その近辺をクリックしてください。

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。

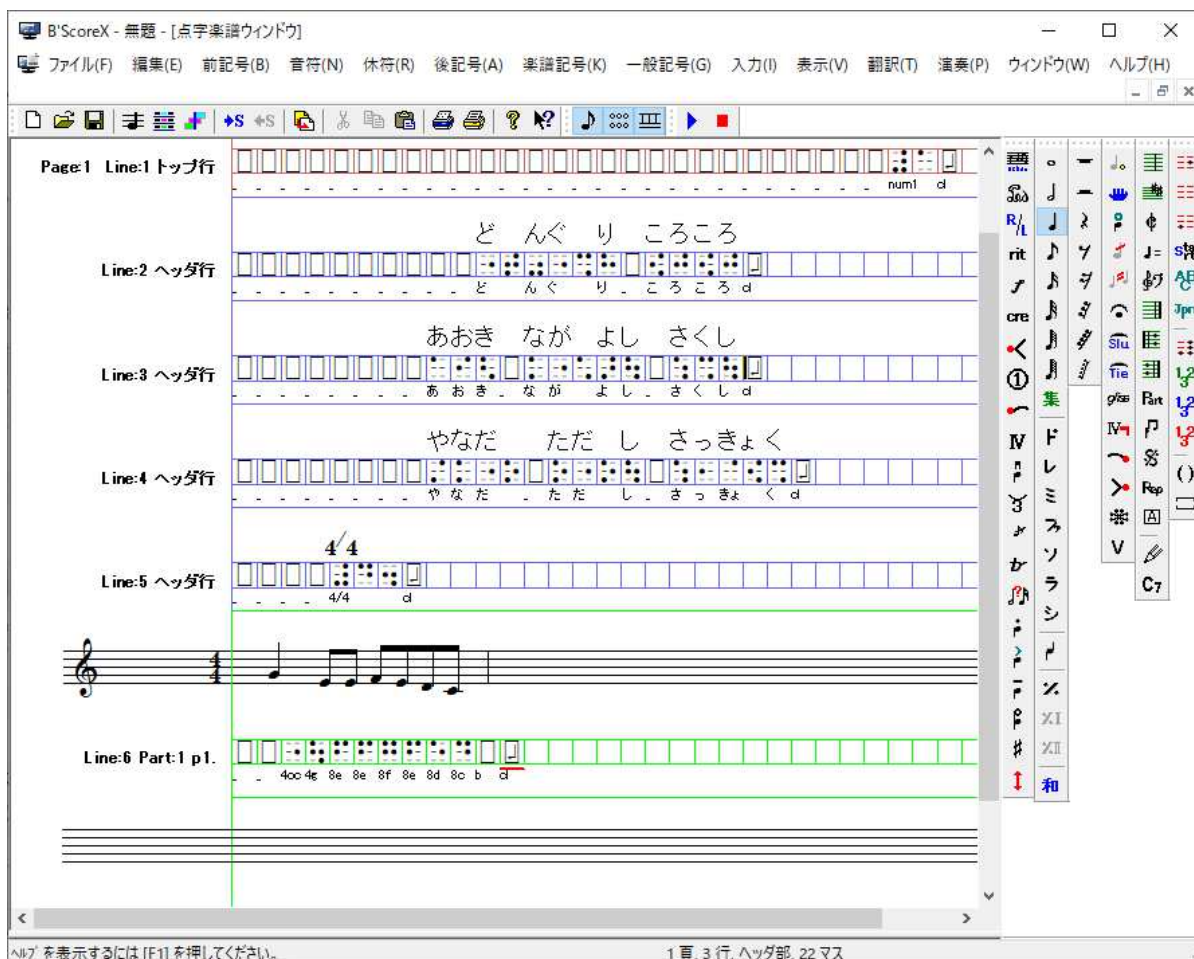
最初の1小節「どんぐりころころ」の部分は4分音符でソ、8分音符でミミファミレドです。

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

0c4 4G 8E 8E 8F 8E 8D 8C Bar



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]キーを押すと演奏します。間違っているところがあれば修正してください。カーソルを移動させて、[Delete]キーで削除し、再度入力してください。

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 | ララシンドー。 |」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。

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、ますあけなので、越してもかまいません。

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、音列を省略します。
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。

(1.7) p1.
Oc44G 8E 8E 8F 8E 8D 8C Bar 4G 8E 8E 4D R4 Bar 8E 8E 8G 8G 8A 8A R8 8A Bar 4C Oc48E 8E 4G R4 Bar cl

(1.8) p1.
Oc48G 8G 8E 8E 8F 8E 8D 8C Bar 4G 8E 8E 4D R4 Bar 4G 4E 4A 8G 8G Bar 8A 8A 8B 8B 4C R4 eLin cl

[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. 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、または下記の書籍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。

点字楽譜に関する書籍

- 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 文部科学省「点字楽譜の手引」平成6年3月 日本ライトハウス

7. オンライン講習会

ビースコアを利用した点字楽譜の講習会を無料で実施しています。ビー・ミュージックのホー
ムページ <https://www.be-music.jp> の右欄の「使い方」をクリックし、「1. ビースコア
の使い方」の「(7) 点訳者向け練習問題集」へ進み、練習問題集をダウンロードしてください。
上記の書籍2冊を参考にしながら、練習問題の解答をビースコアで作成し、ファイルをinfo@be-
music.jp にお送りください。ファイルを添削し、返送いたします。