

スクラッチのプロジェクト
ファイル (.sb2)

がクリックされたとき

楽器を 157 にする

1/8 を 0.5 にする

1/4 を 1 にする

1/2 を 2 にする

1/4+1/8 を 1.5 にする

テンポを 100 BPMにする

beats を 3 にする

beat-type を 4 にする

beginning-silent-duration を $60 / \text{テンポ} * 4 / \text{beat-type} * \text{beats}$ にする

うと言う

60 の音符を 1/4 拍鳴らす

さと言う

60 の音符を 1/4 拍鳴らす

ぎと言う

60 の音符を 1/4 拍鳴らす

おと言う

62 の音符を 1/4+1/8 拍鳴らす

いと言う

64 の音符を 1/8 拍鳴らす

しと言う

62 の音符を 1/4 拍鳴らす

かと言う

64 の音符を 1/4 拍鳴らす

のと言う

64 の音符を 1/4 拍鳴らす

やと言う

65 の音符を 1/4 拍鳴らす

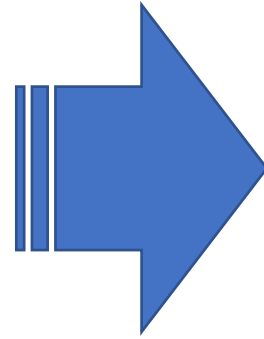
まと言う

67 の音符を 1/2 拍鳴らす

1/4 拍休む

scratch-singer (sb2musicxml.js)

(このページの変換ツール)



MusicXML
ファイル
(.xml)

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE score-partwise PUBLIC "-//Recordare/DTD MusicXML 2.0 Partwise/EN" "http://www.musicxml.org/dtds/partwise.dtd">
<score-partwise>
  <identification>
    <encoding>
      <software>
        Scratch - sb2sing
      </software>
      <encoding-date>
        2024-08-21
      </encoding-date>
    </encoding>
  </identification>
  <part-list>
    <score-part id="P1">
      <part-name>
        MusicXML Part
      </part-name>
      </score-part>
    </part-list>
    <part id="P1">
      <measure number="1">
        <attributes>
          <divisions>
            24
          </divisions>
          <time>
            <beats>
              4
            </beats>
            <beat-type>
              4
            </beat-type>
          </time>
        </attributes>
      </measure>
    </part>
  </score-partwise>
```



Sinsy (歌声合成)

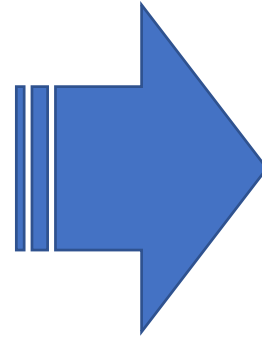
Waveファイル
(.wav)

Scratch project file (.sb2)

The Scratch script is as follows:

- がクリックされたとき
- 楽器を 157 にする
- 1/8 を 0.5 にする
- 1/4 を 1 にする
- 1/2 を 2 にする
- 1/4+1/8 を 1.5 にする
- テンポを 100 BPMにする
- beats を 3 にする
- beat-type を 4 にする
- beginning-silent-duration を $60 / \text{テンポ} * 4 / \text{beat-type} * \text{beats}$ にする
- う と言う
- 60 の音符を 1/4 拍鳴らす
- さ と言う
- 60 の音符を 1/4 拍鳴らす
- ぎ と言う
- 60 の音符を 1/4 拍鳴らす
- お と言う
- 62 の音符を 1/4+1/8 拍鳴らす
- い と言う
- 64 の音符を 1/8 拍鳴らす
- し と言う
- 62 の音符を 1/4 拍鳴らす
- か と言う
- 64 の音符を 1/4 拍鳴らす
- の と言う
- 64 の音符を 1/4 拍鳴らす
- や と言う
- 65 の音符を 1/4 拍鳴らす
- ま と言う
- 67 の音符を 1/2 拍鳴らす
- 1/4 拍休む

scratch-singer (sb2musicxml.js)
(converter on this page)



MusicXML
file(.xml)

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE score-partwise PUBLIC "-//Recordare/DTD MusicXML 2.0 Partwise/EN" "http://www.musicxml.org/dtds/partwise.dtd">
<score-partwise>
  <identification>
    <encoding>
      <software>
        Scratch - sb2js
      </software>
      <encoding-date>
        2024-08-21
      </encoding-date>
    </encoding>
  </identification>
  <part-list>
    <score-part id="P1">
      <part-name>
        MusicXML Part
      </part-name>
    </score-part>
  </part-list>
  <part id="P1">
    <measure number="1">
      <attributes>
        <divisions>
          24
        </divisions>
        <time>
          <beats>
            3
          </beats>
          <beat-type>
            4
          </beat-type>
        </time>
      </attributes>
    </measure>
  </part>
</score-partwise>
```



Sinsy (Singing
voice synthesizer)

Wave file(.wav)

The waveform shows a singing voice with a pitch contour. The x-axis represents time in seconds, ranging from -2.0 to 13.0. The y-axis represents amplitude, ranging from -1.0 to 1.0. The waveform is a blue line with a series of peaks and valleys, indicating the pitch and volume of the voice. The text 'song finished' is visible in the top left corner of the waveform window.