

スクラッチのプロジェクト

がクリックされたとき

楽器を 15 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

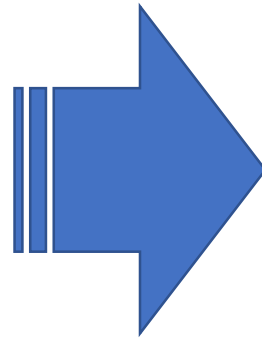
65 の音符を 1/4 拍鳴らす

まと言う

67 の音符を 1/2 拍鳴らす

1/4 拍休み

sb2musicxml.js



```
<?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>
        2018-08-21
      </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>
```

MusicXML
ファイル

Sinsy (歌声合成)

