

がクリックされたとき

楽器を 15 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

Setup

うと言う

60 の音符を 1 拍鳴らす

さと言う

60 の音符を 1 拍鳴らす

ぎと言う

60 の音符を 1 拍鳴らす

おと言う

62 の音符を 1+1/2 拍鳴らす

いと言う

64 の音符を 1/2 拍鳴らす

しと言う

62 の音符を 1 拍鳴らす

かと言う

64 の音符を 1 拍鳴らす

のと言う

64 の音符を 1 拍鳴らす

やと言う

65 の音符を 1 拍鳴らす

まと言う

67 の音符を 2 拍鳴らす

1 拍休み

スクラッチ
プロジェクト
ファイル
(.sb2)

定義 Setup

4 を 4 にする

3 を 3 にする

2 を 2 にする

1+1/2 を 1.5 にする

1 を 1 にする

1/2+1/4 を 0.75 にする

2/3 を 2 / 3 にする

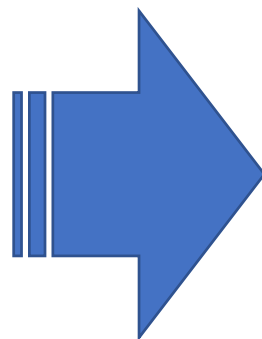
1/2 を 0.5 にする

1/3 を 1 / 3 にする

1/4 を 0.25 にする

1/6 を 1 / 6 にする

scratch-singer (sb2musicxml.js) (このページの変換ツール)



```

1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <!DOCTYPE score-partwise PUBLIC "-//Recordare//DTD MusicXML 2.0 Partwise/EN" "http://www.musicxml.org/dtds/partwise.dtd">
3 <score-partwise>
4   <identification>
5     <encoding>
6       <software>
7         Scratch - sb2sing
8       </software>
9       <encoding-date>
10        2018-06-21
11      </encoding-date>
12    </encoding>
13  </identification>
14  <part-list>
15    <score-part id="P1">
16      <part-name>
17        MusicXML Part
18      </part-name>
19    </score-part>
20  </part-list>
21  <part id="P1">
22    <measure number="1">
23      <attributes>
24        <divisions>
25          24
26        </divisions>
27        <time>
28          <beats>
29            3
30          </beats>
31          <beat-type>
32            4
33          </beat-type>
34        </time>
35      </attributes>

```

MusicXML
ファイル
(.xml)



Sinsy (歌声合成)

Waveファイル
(.wav)

Scratch script:

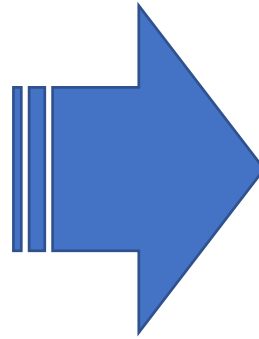
- がクリックされたとき
- 楽器を 15 にする
- テンポを 100 BPMにする
- beats を 3 にする
- beat-type を 4 にする
- Setup
- う と言う
- 60 の音符を 1 拍鳴らす
- さ と言う
- 60 の音符を 1 拍鳴らす
- ぎ と言う
- 60 の音符を 1 拍鳴らす
- お と言う
- 62 の音符を 1+1/2 拍鳴らす
- い と言う
- 64 の音符を 1/2 拍鳴らす
- し と言う
- 62 の音符を 1 拍鳴らす
- か と言う
- 64 の音符を 1 拍鳴らす
- の と言う
- 64 の音符を 1 拍鳴らす
- や と言う
- 65 の音符を 1 拍鳴らす
- ま と言う
- 67 の音符を 2 拍鳴らす
- 1 拍休む

Scratch
project file
(.sb2)

定義 Setup

- 4 を 4 にする
- 3 を 3 にする
- 2 を 2 にする
- 1+1/2 を 1.5 にする
- 1 を 1 にする
- 1/2+1/4 を 0.75 にする
- 2/3 を 2 / 3 にする
- 1/2 を 0.5 にする
- 1/3 を 1 / 3 にする
- 1/4 を 0.25 にする
- 1/6 を 1 / 6 にする

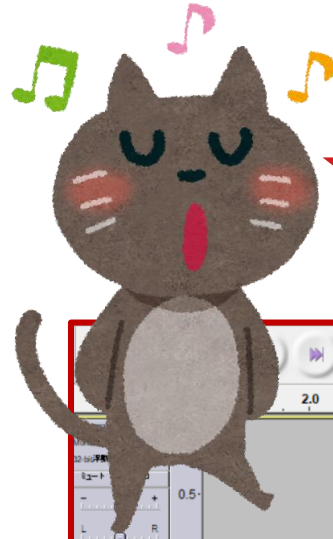
scratch-singer (sb2musicxml.js)
(converter on this page)



MusicXML
file(.xml)

```

1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <!DOCTYPE score-partwise PUBLIC "-//Recordare/DTD MusicXML 2.0 Partwise/EN" "http://www.musicxml.org/dtds/partwise.dtd">
3 <score-partwise>
4   <identification>
5     <encoding>
6       <software>Scratch - sb2singer</software>
7       <encoding-date>2024-08-21</encoding-date>
8     </encoding>
9   </identification>
10  <part-list>
11    <score-part id="P1">
12      <part-name>MusicXML Part</part-name>
13    </score-part>
14  </part-list>
15  <part id="P1">
16    <measure number="1">
17      <attributes>
18        <divisions>24</divisions>
19        <time>
20          <beats>3</beats>
21          <beat-type>4</beat-type>
22        </time>
23      </attributes>
24    </measure>
25  </part>
26</score-partwise>
  
```



Sinsy (Singing
voice synthesizer)

Wave file(.wav)

The image shows a Scratch script with the following blocks: a 'when clicked' trigger, 'set instrument to 15', 'set tempo to 100 BPM', 'set beats to 4', 'set beat-type to 4', a 'Setup' block, and a series of 'say' and 'play sound' blocks for the lyrics 'おお', 'き', 'な', and 'で'. The 'play sound' blocks are configured with specific frequencies and durations. Annotations in Japanese explain the settings: '楽器を設定' (set instrument), 'テンポを設定' (set tempo), '4/4拍子' (4/4 time signature), '歌詞「おお」' (lyrics 'oo'), '歌詞「な」' (lyrics 'na'), and '4分休符' (4-measure rest).

がクリックされたとき

楽器を 15 にする

テンポを 100 BPMにする

beats を 4 にする

beat-type を 4 にする

Setup

おお と言う

60 の音符を 1 拍鳴らす

き と言う

60 の音符を 1/2 拍鳴らす

な と言う

62 の音符を 1/2 拍鳴らす

...

で と言う

60 の音符を 1 拍鳴らす

1 拍休む

楽器を設定（確認用なので好きな楽器を選べます）

テンポを設定（1分間に4分音符がいくつあるか）

4/4拍子（3/4拍子にするには beats を3へ）

Setup のブロックより下がメロディになります

歌詞「おお」をドの音で4分音符の長さ

歌詞「な」をレの音で8分音符の長さ

4分休符



楽器を設定（確認用なので好きな楽器を選べます）

テンポを設定（1分間に4分音符がいくつあるか）

4/4拍子（3/4拍子にするには beats を3へ）

歌詞「おお」をドの音で4分音符の長さ

歌詞「な」をレの音で8分音符の長さ

4分休符