

Scratch project file (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 / テンポ * 4 / beat-type * 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

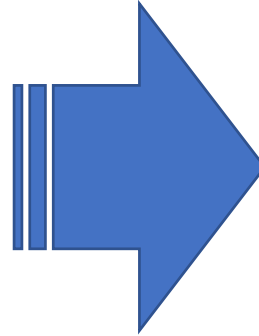
65 の音符を 1/4 拍鳴らす

ま と言う

67 の音符を 1/2 拍鳴らす

1/4 拍休む

sb2sing.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>
    <encoding-date>
      2018-08-21
    </encoding-date>
  </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

Sinsy

