

音長について

音長は、音楽的音長、もしくは絶対音長(カウント数)で表記します。必ず10進数で指定してください。

パラメータ	解説
1 ~ 192	音楽的音長
#<num>	絶対音長(1 ~ 9999)
.	付点(複付点も可)
^	音長加算(タイ)
+	"
-	音長減算
\	"
0	<u>Tone Doubler</u> 用音程指定

音楽的音長による指定

全音符を「1」、4分音符を「4」、8分音符を「8」...と表現する方法で、n分音符のnの値で指定します。1 ~ 192を指定可能です。音長の直後に「.」(ピリオド)をつけると付点音符として扱います。複数の付点も記述可能です。付点は解釈可能な範囲の間、機能します。

[例] c8 ; 8分音符
[例] c8. ; 付点8分音符(8分音符 + 16分音符相当)
[例] c4... ; 4分音符 + 8分音符 + 16分音符 + 32分音符相当

なお、「0」は特殊な扱いとなっており、Tone Doubler 用音程指定となります。

絶対音長(カウント数)による指定

数値の頭に「#」を置くと、ドライバの分解能単位での指定になります。全音符の分解能が192カウントの場合、4分音符は「#48」、8分音符は「#24」となります。付点は使用できません。指定可能範囲は1 ~ 9999です。これ以上の音長を表現する場合は、タイやレガートを使用してください。

[例] c#192 ; 全音符(分解能が192カウントの場合)
[例] c#12 ; 16分音符(分解能が192カウントの場合(192 ÷ 16=12))
[例] c#12. ; エラー(付点は使えない)

ドライバ分解能の初期値は、4分音符 =48 カウント(全音符 =192 カウント)ですが、#COUNTヘッダで変更可能です。

音長の省略

音長は省略可能です。省略時の音長は L コマンドで設定してください。

音長の加減算

「^」もしくは「+」で音長の加算（タイ）、「\」もしくは「-」で音長の減算が可能です。音楽的音長、絶対音長、音長省略を組み合わせ、柔軟な音長表現ができます。

音楽的音長の演算は他の数値とは異なり、楽典的な加減算となります。たとえば、「4+8」は12ではなく付点4分音符です。

なお、音程指定名は最初のひとつだけで構いません。たとえば4分音符と8分音符のドをタイで繋げる場合は「c4^c8」ではなく「c4^8」となります。

[例]	c16.^4	;	付点16分音符 + 4分音符相当
[例]	c2^4^8	;	複付点2分音符 (2分音符 + 4分音符 + 8分音符) 相当
[例]	18 c4^^	;	2分音符 (4分音符 + 8分音符 + 8分音符) 相当
[例]	c2-16-4	;	付点8分音符 (2分音符 - 16分音符 - 4分音符) 相当
[例]	c2-8^4.	;	付点2分音符 (2分音符 - 8分音符 + 付点4分音符) 相当
[例]	c2-#3	;	2分音符から3カウントぶん引いた音長
[例]	c#12-32	;	12カウントから32分音符ぶん引いた音長
[例]	14 f¥16	;	付点8分音符 (4分音符 - 16分音符) 相当
[例]	14 c++2	;	付点2分音符 (ド の4分音符 + 2分音符) 相当
[例]	12 e--8	;	付点4分音符 (ミ の2分音符 - 8分音符) 相当

音長表記の注意点

- ・#COUNT ヘッダで分解能を変更すると絶対音長が変化します。音楽的音長もカウント数の小数点以下が切り捨てられるため、演奏がずれる要因となります。ご注意ください。
- ・1バイトのデータが持てる最大音長は254カウントです。音長加算の結果254を超えた場合、コンパイル時に255+x1+x2...と2バイト以上に音長を畳み込んでデータを作成します (255カウントなら255+0、600カウントなら255+255+90、1000カウントなら255+255+255+235)。その際、q コマンドは最後の1バイトぶんの音長に対して機能するので、意図しない音の切れ方をすることがあります。この場合はスラーもしくはレガートを用いて、明示的に音長を指定してください。

関連

#COUNT ヘッダ, q コマンド