

ヘッダについて

曲全体に対する様々な指定を行います。

ヘッダでは大文字と小文字の区別はありません。さらに、「_」(アンダースコア)と「-」(マイナス)は同じ記号として扱われます(たとえば「#OCTA_X」と「#Octa-X」は等価)。

相反する宣言を同時に行った場合、エラーとなります(たとえば #OPM WAIT ヘッダと #OPM NOWAIT ヘッダは併用不可)。

2 回以上宣言した場合、最後に宣言したものが有効となります。

数値や文字列を複数行に渡って記述することはできません。曲名や作曲者名、メモなども必ず 1 行で記述してください。

ヘッダ一覧

- ・ヘッダ名をクリックすると、各ヘッダの詳細解説が表示されます。
- ・<num> には数値が入ります。詳細は「[数値表現について](#)」を参照してください。
- ・<str> には文字が入ります。

書式	機能
<u>#CAPITAL_REV</u>	MML の大文字と小文字の扱いを逆にする
<u>#COMPOSER</u>	作曲者名を定義する
<u>#COUNT <num></u>	分解能を指定する
<u>#DETUNE_EXP</u>	OPM の <u>D コマンド</u> を拡張する
<u>#DETUNE_OFFSET_OPM</u>	OPM トラック全体のデチューン値
<u>#DETUNE_OFFSET_PSG</u>	PSG トラック全体のデチューン値
<u>#FILENAME <str></u>	曲データのファイル名を指定する
<u>#J_TIMES <num></u>	<u>j コマンド</u> による早送りの倍率を指定する
<u>#J_KEYON</u>	<u>j コマンド</u> による早送り中にキーオンする
<u>#J_KEYOFF</u>	<u>j コマンド</u> による早送り中にキーオフする
<u>#MEMO</u>	データ内に 1 行メモを埋め込む
<u>#MIX ASL <num>, <num>, <num></u>	ASLPLAY の音量バランスを設定する
<u>#MIX HOOT <num>, <num>, <num></u>	hoot の音量バランスを設定する
<u>#MIX_OPM1 <num></u>	hoot の音量バランス (OPM#1) を設定する
<u>#MIX_OPM2 <num></u>	hoot の音量バランス (OPM#2) を設定する
<u>#MIX_PSG <num></u>	hoot の音量バランス (PSG) を設定する
<u>#NOTE_OPTIMIZE_OFF</u>	同音連打の最適化を行わない
<u>#NOTE_OPTIMIZE_ON</u>	同音連打の最適化を行う

#OCTA <u>X</u>	オクターブ上下コマンドの意味を反転する
#OCTAVE <u>REV</u>	"
#OPM <u>WAIT</u>	レジスタ書き込み時にウェイトをかける
#OPM <u>NOWAIT</u>	レジスタ書き込み時にウェイトを一切かけない
#OPM <u>REV</u>	1 個目と 2 個目の OPM トラックを入れ替える
#OPM <u>8</u>	2 個目の OPM を使用しない
#OP <u>REV</u>	オペレータ 2 とオペレータ 3 を入れ替える
#PROGRAMMER	プログラマ名を定義する
#PSG <u>CORE</u> <num>	hoot の PSG コアを選択する
#P <u>REV</u>	<u>P</u> コマンドと <u>p</u> コマンドを入れ替える
#Q <u>MODE</u> <num>	<u>q</u> コマンドと <u>Q</u> コマンドの処理方法を指定する
#Q <u>MAX</u> <num>	<u>q</u> コマンドの最大値を設定する
#Q <u>REV</u>	<u>Q</u> コマンドと <u>q</u> コマンドを入れ替える
#REPLACE <u>TRACK</u> <str>, <str>	任意のトラックを入れ替える
#TEMPO <num>	テンポを設定する
#TITLE <str>	曲名を定義する
#TITLE <u>ANK</u> <str>	曲名を ANK 文字で定義する
#V <u>STEP</u> <num>	OPM の <u>v</u> コマンドの段階を指定する
#VOLMAX <num>	<u>v</u> コマンド最大値の <u>V</u> コマンド相当値を指定する
#VOLMIN <num>	<u>v</u> コマンドで 0 を指定した時の <u>V</u> コマンド相当値を指定する
#VOICE <u>MODE</u> <num>	OPM 音色定義の形式を指定する
#Y <u>REV</u>	<u>y</u> コマンドを大文字にする