

PSG 音色定義書式

音色の作成には「PSG 音色エディタ」を使用すると便利です。

[書式]

@P<inst>:<str>

上記のような書式で定義します。定義位置は任意ですが、曲全体でその音色が有効となります。

<inst> には音色番号、もしくは音色名のいずれかが入ります。音色名を使う場合はダブルクォーテーションで括ってください。音色名には大文字と小文字の区別はありません。

<str> のところにエンベロープの形状を文字列で入力してください。音量データは 16 進数相当で、「F」が最大音量、「0」が最小音量です。

音量データ 1 文字が 1 カウント分となり、このカウントはテンポの影響を受けます。つまり、分解能 (#COUNT ヘッダ) が初期値の 192 なら、48 文字ぶんの音量データで 4 分音符の長さを持つエンベロープとなります。

これらは v コマンド や V コマンド の影響を受ける相対値となっており、v15 のときに <str> の音量がそのまま反映されます。v14 のときは <str> のエンベロープより 1 小さい音量、v10 のときは 5 小さい音量で再生されます。

[例]

@P123:FFEEDDCBBAA9988776655443322110

; 音量 F(15) から音量 0 まで 2 カウントずつ減衰する音色を @123 に登録

また、「.」(ピリオド)で 1 カウント前の音量を維持します。

[例]

@P1:F..D..B...A....9.....8

; FFFDDDBBBBAAAAA9999998 と等価

エンベロープ終端に到達すると、ループポイントが指定されていない場合は終端の音量を維持します。

定義文字列に「L」を含めるとループポイントと見なしますので、最後まで鳴らした後にその位置まで戻り、無限ループします。

[例]

@P10:12345678L9...8...7...8...

; 音量 1 から 8 まで 1 カウントずつ移行する柔らかいアタックの後、
; 音量 9 → 8 → 7 → 8 を 4 カウントずつ無限に繰り返してトレモロを表現

N コマンド と P コマンド によるノイズ制御も有効です。これらのコマンドは 0 カウントで処理し

ますので、音量データと併用してください。

【例】

@P10:P1FP3N30DCBAP2N1:9.8.7.6.5.4.3.2.1

；ノイズ無効 / トーン有効で音量 F を 1 カウント鳴らした後、
；ノイズ有効 / トーン有効 / ノイズ周波数 30 で音量 D から A まで 1 カウントずつ、
；ノイズ有効 / トーン無効 / ノイズ周波数 1 で音量 9 から 1 まで 2 カウントずつ鳴らす

ノイズの値と音量データが繋がってしまうときはコロン、タブ、半角空白などの区切り記号を使用してください。

なお、冒頭の「@P」以外には大文字と小文字の区別はありません。

関連

OPM 音色定義書式 , @ コマンド , @P コマンド