

MML DA(ver 0.9)

平成 14 年 11 月 21 日(木)

ダウンロード

- ・ [MML DA](#) 本体
- ・ [regMML DA](#) 本体
- ・ MML Drag&Drop モジュール本体
- ・ MMLpack Drag&Drop モジュール本体
- ・ ソース
- ・ MML のサンプル、 もう一つ。
- ・ それを MIDI ファイルに変換したもの (PC だとピアノ音で再生されるのでかなり変です)

概説

MML DA

スタイルスで選択した領域またはクリップボードの内容を MML(Music Macro Language) とみなし演奏する DA です。別途 DA Launcher が必要です。

regMML DA

スタイルスで選択した領域またはクリップボードの内容をシステムのアラーム音に登録することができます。別途 DA Launcher が必要です。

MML DD

[MML DA](#) の Drag&Drop モジュール版です。選択した文字列をモジュールアイコンに重ねると演奏します。別途 Drag&Drop が必要です。

MMLpack DD

mmlpack DD は [MelodyEditor](#) または MML で書かれた楽譜を、それなりに清書します。別途 Drag&Drop が必要です。

mmlpack DD は選択された領域の MML を清書し、余分な調号や記号をてきとうに省きます。[MelodyEditor](#) で入力した曲をさっぱりさせたい場合に効果的です。ただ、完全に無駄を省けるわけではなく、時には余計な記号を追加してしまう場合もあることがわかっています。また、音長については、例えば c163 が c24 に置き換えられたり、c8^8 が c4 におき換えられたり、r8r8 が r4 におき換えられたり、といったおせっかいはしません。

これらを組みあわせると、ぱっと思いついた時に [MelodyEditor](#) で曲を打込み、memopad に export してから、mmlpackddd で MML に清書して保管、必要な時に演奏したりアラームに登録したり、といった一連の流れができます。作った曲の管理は [MelodyEditor](#) を利用してください。

MML とは

MML は、N88-BASIC に内蔵されていた音楽記述用簡易言語です (MSX-Basic も同じ文法のようなです)。 [MML DA](#) では、MML の中の以下の非常に基本的な命令サブセットのみに対応しています。もちろん和音は鳴りません。MML については、[ここ](#)を参考に、ボリューム変更命令と連符指定命

令以外に対応し、移調命令 "i" を追加しています。(連符は、例えば 8 分音符を 3 等分したい場合は単に 24 分音符を指定すればよい)

a ~ g(またはドレミファソラシ)

発音。cdefgab(またはドレミファソラシ)の順で長調の1オクターブを構成。直後に数字、ピリオド、"^"(または「ー」)を付加して長さを指定可能。"+"または"#","-"を音名の直後に複数付加して半音高くしたり低くしたりすることができます。MelodyEditor 互換機能として、"~"で1オクターブ高くしたり、" "で1オクターブ低くしたりすることもできます。なお、"+#~"はいずれも臨時記号で、以降の音には影響を与えません。音長を省略した場合は"L"命令で指定した長さになります。【例：c~++8.^24は、1オクターブ上のD音を、符点8分音符+24分音符分の長さだけ演奏します】

r(またはッ、ン)

休符。直後に数字、ピリオド、"^"(または「ー」)を付加して長さを指定可能。音長を省略した場合は"L"命令で指定した長さになります。【例：r8.】

tx

テンポを 4 分音符 =x に変更。

ix

半音の x 倍だけ移調。x は -96 より大きく 96 より小さい整数で指定、省略した場合は 0

ox

オクターブを x に変更 (x は省略不可)

<

1 オクターブ下げる

>

1 オクターブ上げる

qx

ゲート長 (音符の長さに対する発音時間の長さ) を x/8 に変更。(x は 1 以上 8 以下)

lx

デフォルト音長指定。x には数字、ピリオド、"^"(または「ー」)を付加して長さを指定。(x は省略不可)

初期値は o4 i0 q7 t120 L4 となっています。各命令と直後の引数のあいだに空白を入れることはできません。発音命令、休符命令以外の命令の引数はできるだけ省略しないで下さい。大文字小文字は区別しません。上記以外の命令や、有効範囲外の引数はすべて無視されますので、小節線として "|" を挿入したり、見易いようにカッコでくくったりしても構いません。

独自拡張文法

MelodyEditor との互換性を保つため、音長に 13,23 など 3 でおわる数字を与えた場合に限り、3 連符として演奏します。例えば c163 は c 音の 163 分音符ではなく、c 音の 8 分音符を 3 等分した長さ (つまり 24 分音符) となります。通常 13 連符や 23 連符はまず出現しないので、問題ないと思いますが注意して下さい。

version 0.5 から ストトン表記 に一部対応しました。「L8 レッレレレソミレーツミツミツ」と書くこともできるようになりました。また ストトン表記 を MMLpack DD に渡すと MML に変換してくれます。(上の例だと L8drdddged^rerer になるはず)

さいごに

このプログラムは、JFile などのデータベースに、音楽を書きこむために作成しましたが、他にもいろいろ使いみちがあると思います。改良要望、ソースを見たい、あるいはバグなどありましたら

ら matto までお尋ね下さい。

MML を SMF に変換する部分は独立したソースにしてあります。音をならしたいけど MIDI を直接吐くプログラムをかくのは大変、という場合にご利用下さい。曲が長い場合は MML の方がメモリを食わないはずです。

それにしても、PalmOS が音楽 API に SMF 形式を選んだ点は、「おっ」と思わせるものがあります。独自フォーマットを選ばず、一番ユニバーサルなフォーマットを採用したところに開発者のセンスを感じます。

変更履歴

0.9

二重起動を防ぐためのコードを追加、PalmOS5 SDK に対応

Version 0.8

regmmllda で曲の末尾が切れるバグを修正。

Version 0.7

初歩的なバグを見付けてもらいました。感謝！

Version 0.6

主にソースの整理を行った。

Version 0.5

ストロン表記法 に一部対応。全角カタカナ「ドレミファソラシドゥン」が使えます。

-

音長指定で数字を省略した場合にデフォルト長さが採用されるようにした。これまで、14c^ という表記では最後の ^ は無視していたが、c4^4=c2 のように演奏されるようになった。

-

MMLpack DD で "i" を解釈するようにした。一旦打ちこんだ曲全体の移調をしたい場合は、先頭に "i" コマンドを付加してから MMLpack DD に渡すだけですむ。

Version 0.4

細かい修正、日本語対応など。

Version 0.3

DA 版では、選択反転表示領域があればその部分を優先して演奏、なければ Clipboard の内容を演奏。DD 版は変更なし。

Version 0.2

MelodyEditor 互換

Version 0.1

初期バージョン。DD と DA 版を提供。

[2005 年 9 月 25 日]