

マニュアルに戻る。

音楽の演奏

ドリトルではMIDI音源¹⁾を使った楽器演奏を行える。演奏するメロディは、「どれみー」といった分かりやすい形で記述する。コードによる伴奏とドラムによる打楽器演奏を合わせて、バンドやオーケストラのような合奏が可能である。

メロディの演奏

メロディを演奏するには、譜面に相当するメロディオブジェクトに旋律を書き込み、それを演奏する。次のプログラムでは、「きらきらぼし」という名前のメロディオブジェクトを生成し、「“...”」の形で旋律を追加してから、メロディオブジェクトに演奏させている。音符を記述する「”...”」の部分は、「『...』」という記号で囲んでもよい。楽譜に演奏を指示すると、標準の楽器であるピアノを使った演奏が行われる。

```
きらきらぼし = メロディ！作る。
きらきらぼし！"ドドソソララソ～ファファミミレレド～" 追加。
きらきらぼし！"ソソファファミミレ～ソソファファミミレ～" 追加。
きらきらぼし！"ドドソソララソ～ファファミミレレド～" 追加。
きらきらぼし！演奏。
```

メロディの記述

メロディには、「ドレミ」といった音階に加えて、数字や記号で細かい指定を行える。

オクターブ上に移るときは「^」を、オクターブ下に移るときは「_」を指定する。ひとつの音だけでなく、それ以降がすべてオクターブ上（または下）になる。音を伸ばすときは「~」や「-」で指定する。音の後ろに1, 2, 4, 8, 16といった数字を書くことで、それぞれ全音符、二分音符、四分音符、八分音符、十六分音符を指定することもできる。

次のプログラムは、これらを使ったサンプルである。（実行しない行は「」で一時的にコメントにしている）
`きらきらぼし = メロディ！作る。きらきらぼし！"ド・ドソ^ ソララソ～_ファファ1ミ2ミ4レレ8ド～" 追加。きらきらぼし！"ソソファファミミレ～ソソファファミミレ～" 追加。きらきらぼし！"ドドソソララソ～ファファミミレレド～" 追加。きらきらぼし！演奏`
楽器の指定 標準のピアノ以外に、いくつかの楽器を指定して演奏できる。あらかじめ、いくつかの楽器が用意されている（**obj instrument**）。次のプログラムでは、楽器をオルガンに設定して演奏している
`きらきらぼし = メロディ！作る。きらきらぼし！"ドドソソララソ～ファファミミレレド～" 追加。きらきらぼし！"ソソファファミミレ～ソソファファミミレ～" 追加。きらきらぼし！"ドドソソララソ～ファファミミレレド～" 追加。きらきらぼし！（楽器！"オルガン" 作る）設定。きらきらぼし！演奏`
 次のプログラムでは、「メロディ欄」という名前のフィールドオブジェクトを作り、そこに初期値として「ドドソソララソ～ファファミミレレド～」という旋律を入れている。この旋律は実行中にキーボードから修正することができる。続いて「楽器名」という名前の選択メニューオブジェクトを作り、ピアノ、オルガン、ギター、トランペット、ベルを設定している。最後に「実行ボタン」という名前のボタンオブジェクトを作り、ボタンを押したときに「メロディ欄」に書かれた旋律を「楽器名」で指定された楽器で演奏する

```
CENTER:&show(http://dolittle.eplang.jp/data/wiki\_image/image320/player.png,50%,画像);
メロディ欄 = フィールド！作る 600 45 大きさ。メロディ欄！"ドドソソララソ～ファファミミレレド～" 書く。楽器選択 = 選択メニュー！"ピアノ" "オルガン" "ギター" "トランペット" "ベル" 作る 次の行。バンド1 = バンド！作る。楽器選択：動作 = 「|楽器名| 選んだ楽器 = 楽
```

器！（楽器名）作る。 主旋律＝メロディ！作る（メロディ欄！読む）追加（選んだ楽器）設定。
 主旋律！演奏[] [] </code> ## 音楽の構造をプログラムする「きらきらぼし」のメロディをもう一度
 見てみよう[] <code>きらきらぼし＝メロディ！作る。きらきらぼし！“ドドソソララソ～ファファミ
 ミレド～”追加。きらきらぼし！“ソソファファミミレ～ソソファファミミレ～”追加。きら
 きらぼし！“ドドソソララソ～ファファミミレド～”追加。きらきらぼし！演奏[] </code> メロディ
 の部分をよく見ると、次のような曲の構造があることが分かる。*「ドドソソララソ～ファファミミレ
 レド～」という同じ旋律が、最初と最後に出てきている[] [Aメロディと呼ぶことにする)*「ソソファ
 ファミミレ～ソソファファミミレ～」という2番目の旋律は、「ソソファファミミレ～」が2回繰り返
 されている[] [Bメロディと呼ぶことにする)これを整理すると、「きらきらぼし」という曲は、次のよ
 うな構造を持っていることが分かる[] <code>Aメロディ Bメロディが2回Aメロディ</code> 分かりや
 すいように、プログラムの最初で[Aメロディ」と「Bメロディ」という変数を定義すると、次のよう
 に書ける[] <code>変数の定義 Aメロディ＝“ドドソソララソ～ファファミミレド”[] Bメロディ
 ＝“ソソファファミミレ～”。

演奏きらきらぼし＝メロディ！作る。きらきらぼし[] [Aメロディ)追加。きらきらぼし[] [Bメロディ)
 追加[] [Bメロディ)追加。きらきらぼし[] [Aメロディ)追加。きらきらぼし！演奏[] </code> 2個の [Bメ
 ロディ」を繰り返しで書くと、次のようになる[] <code>変数の定義 Aメロディ＝“ドドソソララソ～
 ファファミミレド”[] Bメロディ＝“ソソファファミミレ～”。

繰り返しを使った演奏きらきらぼし＝メロディ！作る。きらきらぼし[] [Aメロディ)追加。「きらき
 らぼし[] [Bメロディ)追加」！2回 繰り返す。きらきらぼし[] [Aメロディ)追加。きらきらぼし！演奏[]
 </code> <code>変数の定義 Aメロディ＝“ドドソソララソ～ファファミミレド”[] Bメロディ
 ＝“ソソファファミミレ～”。きらきらぼし＝メロディ！作る。

繰り返しと条件分岐を使った演奏 [] [Aメロ回数] きらきらぼし[] [Aメロディ)追加[] [] [Aメロ回数＝
 ＝1]！なら「きらきらぼし[] [Bメロディ)追加」！2回 繰り返す。 」実行。」！2回
 繰り返す。きらきらぼし！演奏[] </code> この例で見たように、多くの曲では、ひとつの曲の中にいく
 つかのメロディの断片が繰り返して含まれている。音楽をプログラムで演奏する際には、単に楽譜を入
 力するのではなく、曲の構造をうまく見つけてプログラムで表現することが大切である。## メロディ
 の合奏同じメロディを何拍かずらして演奏することで、輪唱を演奏できる。次のプログラムでは、「か
 える2」というメロディの先頭に8拍の無音を入れ、続けて「かえる1」というメロディを加えている。
 そして、「かえる1」と「かえる2」を同時に演奏している。バンドオブジェクトを使うと、複数のメ
 ロディを演奏することができる。次のプログラムでは、「輪唱」というバンドオブジェクトを作り、バ
 ンドのメンバーとして、「かえる1」と「かえる2」を追加している。輪唱を演奏すると、「かえる1」
 と「かえる2」が同時に演奏される[] <code>かえる1＝メロディ！作る。かえる1！“ドレミファミ
 レド～ミファソラソファミ～”追加。かえる1！“ド・ド・ド・ド・ド8ド8レ8レ8ミ8ミ8ファ8
 ファ8ミレド～”追加。かえる2＝メロディ！作る 8 無音（かえる1）追加。輪唱＝バンド！作る
 （かえる1）追加（かえる2）追加。輪唱！演奏[] </code> ## 楽器を変えて演奏する 標準の楽器で
 あるピアノ以外にも楽器が用意されている。先ほどの輪唱プログラムは、ピアノ2台だったので2つのメ
 ロディの区別が付きにくかった。ここでは1台の楽器をオルガンに変えて演奏してみる。次のプログラ
 ムでは、「オルガン1」という名前の楽器オブジェクトを作り、「かえる2」に設定して演奏している[]
 <code>かえる1＝メロディ！作る。かえる1！“ドレミファミレド～ミファソラソファミ～”追加。
 かえる1！“ド・ド・ド・ド・ド8ド8レ8レ8ミ8ミ8ファ8ファ8ミレド～”追加。かえる2＝メロディ！
 作る 8 無音（かえる1）追加。オルガン1＝楽器！“オルガン”作る。かえる2！（オルガン1）
 設定。輪唱＝バンド！作る（かえる1）追加（かえる2）追加。輪唱！演奏[] </code> 楽器
 は1～128で表されるMIDIの楽器番号²⁾で指定することもできる。次のプログラムでは、乱数で楽器を指
 定している。実行するたびに、異なる楽器で演奏される。乱数のような数式は、括弧(...)で囲んで記
 述する[] <code>かえる＝メロディ！作る。かえる！“ドレミファミレド～ミファソラソファミ～”
 追加。私の楽器＝楽器！（乱数(128)）作る。かえる！（私の楽器）設定。かえる！演奏[] </code>
 ## 楽譜からの入力 音楽の楽譜を見ながら、曲を入力してみよう[]

CENTER:&show(http://dolittle.eplang.jp/data/wiki_image/image/gakufu1hara.pdf,50%,画像);

CENTER:&show(http://dolittle.eplang.jp/data/wiki_image/image/gakufu2hara.pdf,50%,画像); ## リズム
 打楽器のリズムを演奏するには、ドラムオブジェクトを使用する。使い方はメロディオブジェクトなど
 と同様である。音階の代わりに、「ドツタツドツタツ」といったリズムを記述する。次のプログラムでは、

最初に「きらきらぼし」という名前のメロディオブジェクトを作り、続いて「きらりずむ」という名前のドラムオブジェクトを作っている。「ドツタツ」といった表記は、「ド」がバスドラ、「ツ」がハイハットなど、それぞれがドラムで使われる楽器を表す。メロディと違って、音の長さは半拍である。詳しくは **ch_reference** を参照してほしい。最後にバンドオブジェクトを作り、「きらきらぼし」と「きらりずむ」を追加して演奏している `きらきらぼし=メロディ!“ドドソソララソ~ファファミミレド~”作る。きらりずむ=ドラム!“ドツタツドツタツドツタツドタタツドツタツドツタツドツタツクチパン”作る。バンド!作る(きらきらぼし)追加(きらりずむ)追加60テンポ演奏` ももちろん、バンドに名前を付けることもできる。次のプログラムでは「マイバンド」という名前のバンドを作り演奏している `きらきらぼし=メロディ!“ドドソソララソ~ファファミミレド~”作る。きらりずむ=ドラム!“ドツタツドツタツドツタツドタタツドツタツドツタツドツタツクチパン”作る。マイバンド=バンド!作る。マイバンド!(きらきらぼし)追加(きらりずむ)追加。マイバンド!60テンポ演奏`

1)

MIDIはコンピュータで音楽を演奏するための規格。

2)

ch_reference を参照。

From:

<https://dolittle.eplang.jp/> - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:

https://dolittle.eplang.jp/ch_music?rev=1514993786

Last update: 2018/01/04 00:36

