

②STEP TIME(ST)

“2. 次の音に移るまでの長さ(時間)”にあたるのが、STEP TIMEです。これは音符の長さのことでデータは数値で表わします。

この場合、基準となる音符に対しての数値(タイム・ベース)をあらかじめ設定しておき、その値に従って各音符のデータを作っていくことになります。

一般に4分の4拍子の曲が多いので、CMU-800では4分音符を基準とし、♪に対して24という数値(タイム・ベース24)を設定しています。従って、他の音符の値も自動的にfig 6のように決まります。

もちろん、タイム・ベース24を、48や60と考えてデータ作成することもできますが、その場合は、P 40“タイム・ベースの考え方”を参照下さい。

また、CMU-800では、データを効率的にインプットできるよう、あらかじめSTEP TIME=24(4分音符の長さに相当)がデータとしてセットされています(このデータは、自由に変更することができます)。

③GATE TIME(GT)

“3. 実際に音を出している長さ”にあたるのが、GATE TIMEです。たとえば同じ長さの音符(同じSTEP TIME)でも、スタカートの場合は実際に出ている音の長さ(GATE TIME)は短かく、またレガートの場合は長めになります。つまり、この演奏上のニュアンスを表現するのがGATE TIMEという訳です。

従って、このデータは必ず作成したSTEP TIMEのデータに対して作っていくことになり、この場合、GATE TIMEはSTEP TIMEより長くなることはありません。

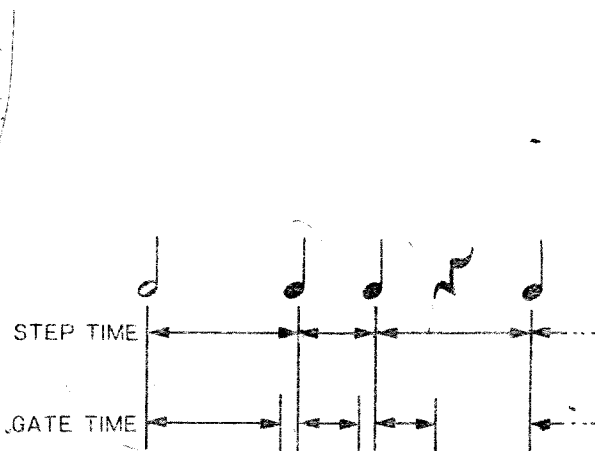
STEP TIMEとGATE TIMEの関係をfig 7に示します。

また、CMU-800ではSTEP TIMEと同様に、GATE TIMEもあらかじめセットされており、STEP TIME=24に対してGATE TIME=6がデータとしてセットされています(このデータは自由に変更できます)。

fig 6

o	=	96
♩	=	72
♪	=	48
♩	=	36
♪	=	24
♩	=	18
♪	=	12
♩	=	8
♪	=	6
♩	=	3

fig 7



(CVデータと音程)

