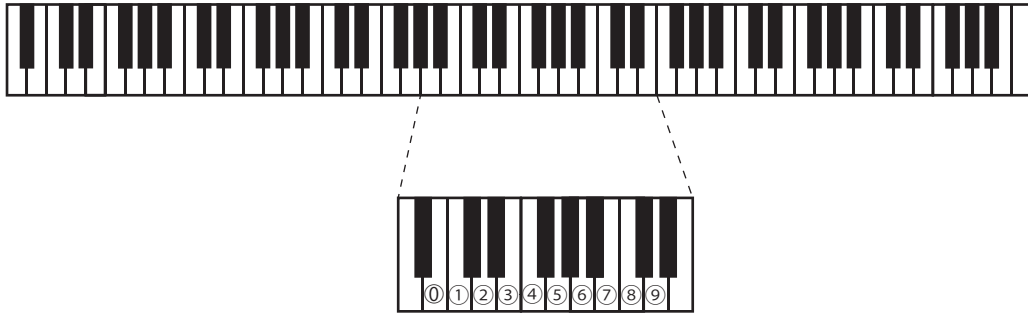


Mathmusic のルール

1. 次の鍵盤の絵のように, 1 を中央の「ド」を表すものとし, そこから順に 2 は「レ」, 3 は「ミ」, 4 は「ファ」, 5 は「ソ」, 6 は「ラ」, 7 は「シ」, 8 は 1 より 1 オクターブ上のド, 9 は 2 より 1 オクターブ上の「レ」を表すものとします。0 は 1 より半音低い「シ」を表します。



2. 譜面上で#, ♭がある場合は, 元の音の数値が対応します。例えば, 譜面上で「ミ♭」がある場合は, それは数値「3」を表します。
ダブルシャープ, ダブルフラットがある場合も同様に元の音の数値を表しますが, 音楽的に意味のないダブルシャープ, ダブルフラットはつけてはいけません。
3. タイは, つなげられた音で一つの数値が対応します。
4. 装飾音は, 譜面上に音がかかれた場合は数値が対応します。トリル (tr) やターン, プラルトリラー, モルデントは表面に音がかかれられないので実際に複数の音を弾いても 1 つの数値が対応します。
5. 左手は伴奏を担当します。音域, 音の長さなどに制限はありません。