

ひとこと掲示板

足跡など、お気軽にどうぞ。入力欄にはあります。

コメントの先頭に「*」を付加すると、字下げになります。

なお、特定のキーワードは自動的にリンクされます。

(過去ログはこちら)

-
- ・MUSIC-DRIVER は、LFO を数チャンネルで使用しても 2 割以下の CPU 負荷になることを目標にしていますが、もちろん曲データによっては重くなります。ドライバにバンドルされていたゲームなどの曲集を演奏した限りは、全て 20% 以下の負荷で収まっていると思います。X1 関係は手持ちでは処分して一切ないのですが、処分した理由はもう中毒的になってまして、それから逃れたかったんですよ。僕が作ったものに関してはフリー扱いにしたいと思ってますので、ゴードンさんから許可もらえるなら受け取っても全然構わないです。 - HAL (2010 年 06 月 08 日 18 時 48 分 59 秒)
 - ・MUSIC-DRIVER や S-OS 上のドライバをベースに OPMx2 のドライバを開発してくれとの依頼を断っていたのは、高速化と省メモリ化のためにギリギリにチューニングされてしまっているんですよ。だからこのドライバをベースに開発するのが非常に困難だったんです。他の方から MIDI ドライバも頼まれたことがあったのですが、同じ理由で断りました。ゴードンさんには理由をきちんと説明してなかったと思うので、この場を借りてお詫びします。 - HAL (2010 年 06 月 08 日 18 時 53 分 55 秒)
 - ・追記。今から仕様を変更するのは難しいかもしれませんが、LFO のスピード指定は、デクリメントでカウントするよりも、カウンタを ADD していったりキャリーオーバーで実行する方が、速度指定に柔軟に対応できますよ（特にゆっくり効かせたい場合）。これだとハード LFO と同じ感覚になります。（返信など遅れてすみませんでした。） - HAL (2010 年 06 月 08 日 18 時 59 分 13 秒)
 - ・追記 2。バイナリが存在するならば、逆アセンブルしてソースを生成できます。構造などについては大まかには今でも把握してますし、元のソースは変な英語でコメントしてあったので、前より質の良いソースが多分作れますよ。そういった作業は得意ですから比較的短時間で出来ます。音楽ドライバの他に失うともったいないものは、WINER 並に高機能で、E-MATE 以上の速度で動作する漢字対応のスクリーンエディタと、高速版オリジナル turboS-OS ですかね。多分ゴードンさんには渡してあると思うのですが…。ただ作業時間を今後確保できるかはかなり微妙です。 - HAL (2010 年 06 月 08 日 19 時 13 分 11 秒)
 - ・追記 3。高速化の秘密に、最適化オプションみたいのを実装していて、例えばドラムパターンを変数に代入して展開した際には、無駄な音色切り替えとか発生しますよね。そういうのをコンパイル時か実行時は忘れましたが、回避するような機能を付けてあったはず。あと雑誌などで発表されていたメジャーなドライバが高速ではない一番の理由は、前にも少し触れましたが割り込み時のメインープの処理に難があるんです。 - HAL (2010 年 06 月 08 日 19 時 56 分 42 秒)
 - ・4 年間も返信できずにいてごめんなさい！ そして、ドライバ開発を断っておられた理由に納得です。やはり高速化&省メモリ化と汎用性は相反するものなんですよね。NRTDRV も高速化させるなら曲データだけ互換性を持たせてドライバ本体は 1 から書き直す必要がありそうですね。 - naruto (2014 年 05 月 29 日 12 時 37 分 47 秒)
 - ・あと、バイナリからソースを生成できるとは心強いです！ ゴードンさんと数年間ほど疎遠だったのですが、最近また連絡を取り合ったり、ちょくちょく会ったりもできるようになりましたので、バイナリの存在も含め、色々聞いてみますね！ それにしても、高性能&高速な漢字対応のスクリーンエディタや高速版オリジナル turboS-OS までお作りになっていたとは！確かに失うのは大きな損失ですね…。無事発掘されることを祈りたいです。 - naruto (2014 年 05 月 29 日 12 時 40 分 18 秒)
 - ・それから、高速化の秘密まで教えてくださってありがとうございます！ 最適化オプション的な機構まで実装なさっていたとは…素晴らしいです。速度に対する HAL さんのこだわりを感じて、ますます尊敬する事しきりです。僕も見習わねば…！ - naruto (2014 年 05 月 29 日 12 時 42 分 02 秒)

- はじめまして、High Level Challenge! のカシオンと申します。NRTDRV の事では無く恐縮なのですが、是非、NARUTO さんに連絡を取りたいと思っています。もしよろしければ「kasion @ Inter7.jp(@を半角に)」まで、連絡を頂けないでしょうか？ よろしくお願ひします。 - カシオン (2010年10月08日15時20分04秒)

 - この書き込みを頂いた時点ではメールアドレスを公開してなかったんですね。失礼しましたorz 今は個人サイトのほうにメールアドレスを載せており、Twitter で相互フォローでしたら @naruto2413 あてにDを飛ばしていただく方法もありますね。 - naruto (2014年05月29日12時44分41秒)
- はじめまして <http://www.geocities.co.jp/ceeezet/index.html> こんなことをしている者ですが。NRTDRV、48倍速PCGを利用したサンダーフォースにBGMを付けるバッチを公開してよろしいでしょうか？ 仮に公開を許可されるなら、公開の際に利用制限等がありますでしょうか？ - nt-B (2011年01月14日21時58分21秒)

 - NRTDRVを使用している旨を何らかの形で記載していただければ大歓迎でございます！ よろしくお願ひします。 - naruto (2014年05月29日12時47分49秒)
- 復活してよかったです。マニュアルのバックアップ取っておきたいですね。。 - UME-3 (2011年07月12日23時27分22秒)

 - 今年も危うくサーバ代の振り込みを忘れるところでした(汗)。ローカルにHTMLファイルを保存して、オフラインでも参照できるようにしたいですね。 - naruto (2014年05月29日13時03分39秒)
- サンダーフォースOPM化バッチ公開しました。利用許可ありがとうございます。 - nt-B (2011年08月07日23時30分52秒)

 - 有効活用していただけて嬉しい限りです。ありがとうございます！ - naruto (2014年05月29日13時02分10秒)
- infoyou.jp - 祝一平氏のように死んだなどの説が出回ってないことを祈る！（国に都合が悪くなると出回るらしい...） - hal (2012年04月04日03時12分37秒)

 - とりあえず生きております。お返事が遅くなってしまって本当にごめんなさい！ - naruto (2014年05月29日13時04分56秒)
- ここ見られてるのかな ??? hoot voice ripper rev.6 ですが、SLが1/2になる不具合がOPN系では直っていないようです。 - N88 (2013年03月18日18時30分43秒)

 - 不具合報告ありがとうございます！報告が遅くなってしまいましたが、修正して公開しました。 - naruto (2014年05月29日12時49分52秒)
- いつも有難く hoot voice ripper を使わせていただいています。質問ですが、「音色保存note.x」で保存したデータはそのままではnote.xでは使用できなくて困っています。具体的にはパラメータ定義の上4行の最後に「,」が無い、音色定義の最後に「}」が無い、の2点です。私の勘違いかもしれないので恐縮ですがご確認をお願い致します。 - kakiuchi (2016年06月01日18時53分14秒)

 - kakiuchiさん、返信が遅くなってごめんなさい。そして、ご報告ありがとうございます。僕のほうであまり各コンパイラ用の確認ができていないため、今回のようにご指摘いただくと本当に助かります。たいへん遅ればせながら修正版を公開しました。 - naruto (2016年06月10日19時56分46秒)
- 一式DLさせていただきました。楽しんで使わせていただいております。 - OPKP (2017年03月27日19時26分21秒)

 - OPKPさん、本当にありがとうございます！ かなりニッチなソフトだと思うので、ご報告いただけて本当に嬉しいです。もし要望などございましたらぜひお申し付けくださいませ。可能な限り、対応させていただきますね。 - naruto (2017年03月29日00時04分58秒)
 - ありがとうございます。早速ですが、再生にMDPlayerを使用していると、jコマンドによる早送り中にキーオンしてしまうのが気になります。ご検討いただければ幸いです。 - OPKP (2017年03月29日21時23分19秒)
 - こちらこそご要望ありがとうございます。jコマンド中にキーオンしてしまうのはMDPlayer側の仕様のようなので(MDPlayerは独自のNRTDRV互換ドライバで演奏しているため)、作者のkumatanさんに伝えておきますね。 - naruto (2017年03月29日21時41分33秒)
- ご報告ありがとうございます。近日中に直しますのでよろしくお願ひします！ - kuantan

- (2017年03月30日00時48分40秒)
- ・名前間違ってるし...orz - [kumatan](#) (2017年03月30日00時49分47秒)
 - ・MDPlayer 使用しててムム？と思うことがありましたら先ずは私までご連絡くださいませ。(名前クリックしてTwitterの画面から連絡取れるかと思ってます) - [kumatan](#) (2017年03月30日01時21分04秒)
 - ・バグ修正しましたのでお試しください。 > OPKPさん - [kumatan](#) (2017年03月30日06時32分39秒)
 - ・確認いたしました。バッチリ直っております！ 超高速な対応、感謝いたします。 - OPKP (2017年03月30日07時23分55秒)
 - ・はじめての書き込み失礼いたします。自作ソフトにBEEP音を付けたく、X1BEEP.WAVを使用させていただきたいのですが大丈夫でしょうか？ 一通りドキュメントを見てみたのですが、利用時のライセンスなどが無くお聞きした次第です。自作ソフトは、https://github.com/W88DodPECuThLOI/SOS_SWORdforWebにて公開しております。よろしくをお願いします。 - 猫大名ねこ猫 (2022年12月30日19時25分16秒)
 - ・猫大名ねこ猫さま、こちら確認していませんでした。利用規約等は特に設定していませんが、ご自作のソフトでX1BEEP.WAVをご使用いただくのは問題ありません。 - [naruto](#) (2023年01月28日12時08分55秒)
 - ・natutoさま、ありがとうございます。使わせていただきます。 - 猫大名ねこ猫 (2023年01月28日12時20分20秒)
-