

hoot 用ライブラリ作成時のフェードアウト機能追加

- ・投稿者：alf1201
- ・カテゴリ：機能要望
- ・優先度：普通
- ・状態：リリース済
- ・日時：2009年10月12日23時04分48秒

内容

NRTDRV 制作者の皆様、はじめまして。

ベーマガ掲載のVGMプログラムをNRTDRVに移植してます、alf1201(アルフル201)といたします。

NRTDRVはまったく、当時からすれば夢の開発環境ですね！

OPM × 2のみならずPSGまでドライブできるなんて...往年のGMフリークなら、まさに泣いて喜ぶ仕様です ^^

今まで、ベーマガを処分せずにとっておいた甲斐がありました(笑 耳コピスキルのない私ですが、おかげで、VGMを比較的容易にエディットして楽しめています...

ニコ動にベーマガのOPM・VGMをコンバートしてアップしたのも私です(コメントの節はありますがありがとうございました)。

知恵袋にhoot上での複数曲選択のやり方を質問したのも、私です ^^;

知恵袋ではレスが無く、質問自体が削除されましたが、その機能が早速反映されているなんて...感激です!ありがとうございます!!

そこで、そのライブラリに関して、更なる要望なのですが...

ライブラリの項目に、"フェードアウト"を加えて頂きたいのです。

VGMはほとんどの場合、エンドレスとして作成しますが、例えばライブラリ上の数曲を続けて録音するとき、Aという曲をhoot上で再生、適当なところでFOを選択、続けてBの曲を再生...というようにできたら、動画を作成するのが、とてもスムーズになります。

細かい機能ですが、あったらとても便利だと思いますよ ^^

現在も、ベーマガのVGMプログラムを幾つか作成中です。

作品が完成次第、ニコ動に順次アップしてゆく予定です ^^

コメント

- ・はじめまして! - alf1201 (2009年10月12日23時07分29秒)

・ alfl201 さん、こんにちは！

NRTDRV のプログラムを担当している [naruto](#) と申します。ニコ動でコメントさせていただいた者だったりもしますw

このたび、丁寧なご挨拶や NRTDRV のご感想まで頂けて、すごく光荣です！

名曲の数々をベーマガから NRTDRV に移植してくださって感激しております^^ 僕は引っ越しのときに大量のベーマガを処分してしまって、当時の VGM プログラムはほとんど聴くことができなかったので、まさに長年の夢が叶った心境なのでした。こんなにも NRTDRV を活用してくださって、本当にありがとうございます！

それから、ご要望の内容も非常に納得しました。確かに動画編集の手間を考えるとフェードアウトは必須の機能ですね~。

ただ、hoot 側に自動演奏の機能自体がありませんので、折衷案として「hoot 上で P キーを押すとフェードアウトする」という実装でもよろしいでしょうか？

そうすると、

Enter キーで再生

P キーでフェードアウト

カーソルキーで次の曲を選択

という流れになるので、今までよりは手軽になるかな？と思った次第です（キー操作は手作業になってしまいますが... ^^ ;）

そして、現在も新作をご制作中だなんて感動です！次回作も楽しみにしてます^^

これからも alfl201 さんのご活躍を応援しております！

- [naruto](#) (2009 年 10 月 14 日 19 時 03 分 16 秒)

- ・ 早速のお返事ありがとうございます！ご提案どおりでばっちりだと思います ^^ 新版が出来ましたら早速使用して、動画をアップしようと思っています。以前の曲も手直したものの (LifeForce 等) がありますので、まとめてアップしようと思っています。僭越ながら NRTDRV を盛り上げようともくろんでおります (笑 再び FM 音源 (+PSG) の時代が来たら最高ですね！こちらこそ応援させていただきます m(__)m - alfl201 (2009 年 10 月 14 日 19 時 52 分 45 秒)
- ・ hoot の自動演奏につきましては cheap をお使いください... と思ったんですがもしかしたらフェードアウト後に次の曲... というのは難しいかも ^^; - [UME-3](#) (2009 年 10 月 15 日 23 時 31 分 17 秒)
- ・ CHEAP の紹介ありがとうございます！今回のニーズにはあっていませんが、とても有用なツールだと思います ^^ (リストの次曲へすぐに移るのではなく、FO(フェードアウト)してからならば、完璧だったのですが ^^;)hoot の使用頻度が上がりそうです...^^ - alfl201 (2009 年 10 月 16 日 19 時 33 分 30 秒)
- ・ alfl201 さん > フェードアウトを P キーで行う件に同意してくださってありがとうございます ^^ 実際はプログラマ的には 1 バイト書き換えるだけなのですが、実は別件でバグもあ

- りましたので、その修正と合わせて更新したいと思っています。そして、NRTDRV を盛り上げようと思ってくださって本当に心強いです！ NRTDRV を使ってくださっている方ってすごく少ないので、作品を公開していただけることに幸せを感じております ^^ 本
 当にありがとうございます！ - naruto (2009年10月18日16時04分26秒)
- UME-3 さん > そうなんですよ ~。スパッと次の曲に移る用途にはバッチリなんですが、フェードアウトも組み込むとなると...自分で MML 内に FO コマンドを組み込んで、フェードアウトが終わる時間に合わせて次の曲に移るようなプレイリストを書く感じになるんですよ。 - naruto (2009年10月18日16時04分36秒)
 - 実機オンリーならともかく、hoot でも使えるので、潜在的な需要は高そうですね...ただ、MML はあんまり一般的とは言えないかもしれませんね。マニアックな向きには、とてもうれしいのですか ^^ とりあえず、手持ちのベーマガの PC 内臓音源用 VGM プログラムを、機種問わず、ひとつお持ち移植してみようかなと思っております (笑 それでも 200 曲はありそうなので、これは大変ですが...今 FMPAC のサンダーブレード打ち込んでるんですが、やっぱりベースの再現が難しく...^^; 少しずつでもスキルアップしながら、気長~に取り組みたいと思っています。...それにしても、たった 1 バイトの変更だけで機能が実現できてしまうのはスゴいですね！私はハード寄りのことはサッパリなので、扱える皆様方はほんとうにすごいと思います。 - a1f1201 (2009年10月19日00時22分24秒)
 - 僕はアマチュアバンドにも参加してるんですが、バンド仲間に打ち込み環境を聞かれて MML のことを話すと「なにそれ」的な反応をされます (笑)。やっぱり MML は「知る人ぞ知る」な感じですよ ~。でもやっぱり個人的にはどんな高性能シーケンサよりも MML が大好きです！ なので、a1f1201 さんに NRTDRV を使っただけしていることが本当に嬉しくて、ひたすら幸せを感じてます ^^ ありがとうございます！ しかもベーマガ作品を機種問わずに移植する野望まで考えてくださっているとは！ す、すごい...！ ちなみに僕はもともと MSX ユーザーだったので、FMPAC(OPLL) の音色を OPM で再現することの難しさにも非常に共感しちゃいます。OPLL には半波整流という独特な機能 (サイン波の下半分をカットする機能) があるので難しいんですよ。 - naruto (2009年11月17日03時01分02秒)
 - バンドやっておられるのですよね！ やっぱり生楽器を触っていると打ち込み時にも楽曲に対する理解が深まりますよね...パートの割り振りとか、定位とか...。私はつい先日、生まれて初めて 2 時間ほどドラムセットをたたく機会があったのですが、それだけで結構研ぎ澄まされたような気がしています (笑 OPLL にはそんな機能があったのですね...知りませんでした ^^; 勉強になります...^^ (実は、OPM 系以外の機種のリストは、MML だけ参考にして、音色に関しては新規に割り当てて作っているのはここだけの秘密です ^^; - a1f1201 (2009年11月17日07時20分35秒)
 - 返信が遅くなってすみません！ a1f1201 さんもドラムセットを触る機会があったのですね！ 僕はドラムが全く出来ない人間なので、とても憧れてしまいます。でもほんと、生楽器を触ったり生楽器の構造や奏法を知ってから MML を打ち込むと、表現の幅も大きく広がるんですよ。生演奏だからこそできること、打ち込みだからこそできること、どちらにもそれぞれの魅力があるので、それらをうまく生かせると音楽作りがますます面白くなりますね ~。あ、OPM 以外のリストは MML のみの利用だったのですね。失礼しましたっ！ - naruto (2010年02月02日09時20分16秒)
 - いえいえ、お忙しい中更新いただけるだけでもとても ^^ です。音楽はどちらかといえば聴くのがメインの人間ですが、演奏できたらいいな ~ というわけでたま ~ に楽器に触る程度です (笑 MML などの DTM はその両方を手軽にかなえてくれますよね...今は NRTDRV による MML 入力が音楽活動のほぼすべて、ですが、いつかは演奏メインの人間になりたいですね (笑 というわけで、naruto さんのようにバンド活動されている方には憧れてしまいます ^^ FM の音色に関しましては、可能ならベーマガ掲載のままを再現することも考えましたが、さすがに一度も聴いたことのないものは困難ですし、また OPM の優れた表現力を活かしたい、そしてなにより私の技術がそこまで達していないからです... (すいませ ~ ん ^^; とところで、ふたつほどお聞きしたいことがあるのですが、ミュージックライブラリでの演奏時にフェードアウト機能は実際のところいつか実現可能なのでしょうか？ 昔のベーマガの MSX 用 VGM 投稿者の方で「なると」という方がおられますが、もしかして naruto さんでしょうか？ - a1f1201 (2010年02月06日17時51分38秒)
 - 失礼しました ~、通常 & ライブラリ演奏時共に P キーでフェードアウトするようになっていたのですね。確認不足でした m(__)m 実装ありがとうございます ! ^^ - a1f1201 (2010年02月14日12時04分21秒)
 - 楽器の演奏は、身体を使うからこそその面白さがありますよね。それに、ライブハウスなどの爆音はさすがに自宅では体験できないものだよな ~ とも思ったりします (笑)。あと、OPM の表現力を活かしたいというポリシーに激しく同意です！ やっぱり OPM にしか出せない音っていっぱいあるので、その魅力を追求していきたいですよ。ところで、フェードアウトに関しては、ループ地点で自動的に FO コマンドを発行させるようなヘッダを用意するのもありかな？ なんて思ったりもしました。あと、ベーマガの「なると」は...黒歴史です (笑)。あのリストは非常に出来がよろしくないもので、打ち込まずにスルーしていただければと... ^^ ; - naruto (2010年02月17日20時46分53秒)

- FO用のヘッダは確かにいいアイデアだと思います!(というのも、確認してみたら、PキーではうまくFOできない曲がけっこうあるようなのです。特にPSGパート;必要でしたらまた詳細報告します。)#ROOP n(MMLをn回ループさせる)#FO_TIME n(指定回数ループ後、n秒かけてFO)このふたつを組み合わせるようなイメージですかね...。...ベーマガのなると氏はnarutoさんだったのですね!やはり、というのと同時にちょっと驚きも感じています。掲載プログラムの詳細はまだ確認していませんが、私の所有分に含まれているはずですのでいずれ打ち込むことになるとは思います...完全再現ではありませんし、場合によりましては大幅に手を加えることもありますので、そこは安心してください...^^ - alfl201 (2010年02月25日21時13分15秒)
- (BugTrack13の方に記そうかと思いましたが、こちらにさせていただきます。)PキーによるFO不具合は、PSGパートだけでなく、FMパートでも発生しております。今のところA、Bのトラックで確認しております(なぜ発生するかは不明ですが、素人考えではyコマンドがあやしいかな?などと思ったりしております)。また、Pキー押下後、FOが行われて音が消えかけるのですが、突然元と同じぐらいの音量のノイズ(?)が鳴り響くケースもあります。この場合、音を止める手段がツール上では存在しないため、プログラムを終了することになります^^;もしご入用でしたら、その現象が起こるMMLソースを何らかの手段で送付したいとも考えておりますので、そのときはご一報くださいませ^^ - alfl201 (2010年02月26日22時50分24秒)
- FOコマンドとPキーによるフェードアウトは、内部的には同じ処理になっていますので、おそらく両方に不具合が含まれるものと思われますorz 修正したいとは思っているのですが、もしyコマンドで音色のトータルレベルを制御してしまっている場合は対処できないかもしれません(汗)。調査してみますが、原因が絞り込めない場合はalfl201さんのMMLソースをお借りするかもしれませんので、その際はよろしく願います! - naruto (2010年03月24日16時10分58秒)
- 了解いたしました~。いつでもお送りできますよ!どのように送付したらよろしいでしょうか?(こちらの不具合も環境依存だったらどうしよう...^^; - alfl201 (2010年03月26日22時28分48秒)
- 本日ニコ動用の曲集動画を作成しようとしたところ、さらに問題点(?が見つかりましたのでご報告いたします。私はhoot上の「wave出力」機能を使用して、動画用の音声ファイルを作成しているのですが、PキーによるFOを使用したwaveファイルを作成しますと、Pキーを押した時点で録音が終わってしまい、FOの部分が反映されていないものが出力されてしまいます^^;これを、FOまで含めることは技術的に可能なのでしょうか?(無理でしたら、結構問題点の多い"ライブラリ作成・演奏時のFO機能"自体をもう一度見直す必要があるかもしれません...勝手なことばかり書いてすみません...m(__)m - alfl201 (2010年04月04日19時05分43秒)
- うーん、それはどちらかというとhoot側の仕様の影響ですよ。普通にwaveでフェードアウトしないファイルを吐き出して、wave加工ツール(SoundEngineなど)でフェードアウト加工すればよいと思いますがいかがでしょう? - UME-3 (2010年04月12日00時43分57秒)
- お返事ありがとうございます!やはり後から加工するしかないのですね...その場合、Pキー押下でFO機能が存在すると、動画と音声がうまくかみ合わなくなるのです^^;(加工により)音声がFOし終わって、やっと動画ではFOが始まるのですから...結局、FO機能のない以前のバージョンで、ニコ動に動画をUPしてしまいました(<http://www.nicovideo.jp/mylist/18539478>)。ごめんなさ~い; - alfl201 (2010年04月12日20時24分28秒)