

NRTDRV MML Compiler のツール

NRTDRV のコンパイラには、曲データの制作を補助するためのツールが内蔵されています。

また、併用すると便利な外部アプリケーションを起動することもできます。

OPM 音色レジスタ編集ツール

hoot 上の OPM レジスタを直接書き換えることができるツールです。

任意の値を入力し、右下のボックスで対象トラックを選択してから Enter キーを押すと、入力したパラメータに対応するレジスタ値のみ hoot に送信されます。すべてのレジスタ値を送信したい場合は右下の「全レジスタ送信」を押してください(多少時間が掛かりますのでご注意ください)。

なお、書き換えた値はドライバのワークエリアや曲データのバイナリには反映されませんので、@ コマンド、P コマンド、音量コマンドが実行されると演奏内容が元に戻ってしまいます。対象トラックの先頭で I コマンド、I@ コマンド、IP コマンド、IV コマンドのいずれかを使用して対処してください。

必ず hoot で NRTDRV 用データを再生しながらパラメータを送信してください。それ以外のときに送信すると正しく動作しません。

■一連の流れ

1. 音色を編集したい MML トラックの先頭に I コマンドを埋め込む
- 2.MML をコンパイルし、hoot で再生する
3. このツールを立ち上げる
4. 編集したい音色を左下のボックスから選択し、「音色呼出」を押す
5. 対象トラックを右下のボックスから選択し、必要ならば「全レジスタ送信」を押す
6. 任意のパラメータを編集し、そのたびに Enter キーを押して反映させる
7. 編集が完了したらテキスト生成ボタンを押す
8. テキストボックスから音色定義テキストをコピーする（注：Ctrl+A は効きません）
- 9.MML に貼り付ける

PSG 音色エディタ

PSG の音量カーブを作成するためのツールです。

マウスの左クリックや左ドラッグでグラフを編集してテキスト生成ボタンを押すと、グラフの内容に沿って PSG 音色定義用の MML が生成されます。

また、右クリックメニューにより、ループポイントなどを設定できます。緑色のラインがループ開始点、赤色のラインがループ終了点です。

■一連の流れ

1. 既存の音色を編集したい場合はあらかじめ MML をコンパイルしておく
2. このツールを立ち上げる

3. 必要に応じて編集したい音色を左下のボックスから選択し、「音色呼出」を押す
4. マウスの左ボタンでグラフを編集し、右ボタンでループポイントを設定する
5. ウィンドウ右下の「試聴」と「停止」を利用し、作成中の音色を確認する
 - ・試聴時の音量は「v(音量)」で設定可（該当トラックの音量に合わせると便利）
 - ・試聴時のテンポは「再生速度」で設定可（曲のテンポに応じて設定すると便利）
6. 音色が完成したらテキスト生成ボタンを押す
7. テキストボックスから音色定義テキストをコピーする（注：Ctrl+A は効きません）
- 8.MML に貼り付ける

外部アプリケーション

hoot、hoot voice ripper、MX2NRT を起動できます。

このメニューから起動する場合、hoot は「ファイルの準備」で指定されているフォルダ、hoot voice ripper と MX2NRT は NRTDRV.EXE と同じフォルダに置いてください。