

過去のお知らせ

2018/07/31

NRTDRV English patch is here! (Translated by KUMO. THANKS!!!)

というわけで、NRTDRV のコンパイラを KUMO さんが英語に翻訳してくださいました！

KUMO さんのブログエントリにて、ips パッチで公開されています。これで貴重な海外のユーザーさんにも使いやすくなること間違いなしですね。

KUMO さん、ありがとうございます！

2018/07/15

NRTDRV を更新しました。

というか、293 さんによる NRDSEL の全面的な改修による大型更新です！ 動作が軽快になり、ディスクアクセスが速くなり、曲のテンポをリアルタイムで変更できるようになり、2DD や 2HD にも対応され...などなど、書き切れないほどバージョンアップしています。

コンパイラの「NRDSEL ディスクイメージ作成」機能で手軽にディスクイメージを作成できますので、パワーアップした NRDSEL をぜひご堪能ください！

2018/05/04

精力的に更新されている kumatan さんの MDPlayer ですが、なんと NRTDRV の歌詞表示にも対応してくださっています！

歌詞データ定義書式、@L コマンド、ワークトラック書式によって歌詞データを埋め込んだ NRD ファイルを再生すると、情報ウィンドウに逐次表示されます。

kumatan さん、ご対応ありがとうございました！

(実は3月の時点でご対応くださっていたのですが、こちらでの報告が遅くなりましたことをお詫び申し上げます。たいへん申し訳ありません)

・表示イメージ

2018/05/02

このたび、MZL X68k さんが「Artificial Intelligence Bomb OPM x 2 ARRANGE VERSION」をデモソングとしてご提供くださいました！

これは、naruto 作のファミコン音源版をもとに OPM × 2 で大胆に再構成してくださった作品となっております。ピッチベンドの周波数まで手作業で緻密にコンバートされている等、気合の入りまくった MML も必見です！

MZL さん、素晴らしい作品のご提供ありがとうございました！

2018/03/05

NRTDRV のコンパイラと NRDSEL に小さな不具合がありましたので、更新しました。不具合の解消に伴い、デモソング「見えない場所」の MML も再び更新しています。短いスパンでの更新となってしまう、たいへん申し訳ありません。

2018/03/04

昨日更新したアーカイブ内にドライバ本体のソースファイル(NRTDRV.ASM)が含まれていませんでしたので、同名にて更新しました。申し訳ありませんでした。

なお、バイナリのほうは昨日の時点で正しく更新していますので、動作自体は問題ありません。

また、デモソング「見えない場所」の MML にも歌詞データを追加してありますので、ご覧いただけたら幸いです。

2018/03/03

NRTDRV を更新しました。

同梱の NRDSEL が最新版となり、turbo 対応、そして歌詞表示機能が搭載されました。同梱を快く許可してくださった 293 さん、本当にありがとうございます！

それに伴い、コンパイラにも歌詞データ定義書式、@L コマンド、ワークトラックを新設しましたので、MML ベースで歌詞データを埋め込むことができます。

なお、歌詞表示機能は turbo 専用で、同梱の NRDSEL2D.BIN は turbo 対応 & 歌詞表示対応版です。これらはオプション化されていますので、ノーマル X1 に対応させる場合は NRDSEL.OPT を編集して再アセンブルしてください。

ご要望がありましたらコンパイラ上の GUI で NRDSEL の turbo 対応および歌詞表示の ON/OFF を設定できるようにしますので、ぜひご意見などいただければ幸いです。

・ようこそジャパリパークへ

293 さんの作品です。この動画で実際の歌詞表示をご確認いただけます。さらに、OPM のポテンシャルを発揮された素晴らしい出音も必聴です！

しかも、デモソングのページで MML まで公開してくださっています。この驚異的な出音をどのように鳴らしているのか、そしてどんなふうに歌詞データを記述しているのか、ぜひご覧ください！

2017/09/17

NRTDRV を更新しました（エラーメッセージの修正のみです）。

(11:10 追記) エンバグしている部分がありましたので、修正して再アップしました(アーカイブ名は同じです)。申し訳ありません。

2017/06/03

NRTDRV を更新しました。

今回の更新はコンパイラのみで、主に不具合の修正となります。詳しくは[更新履歴](#)をご覧ください。

2017/03/29

NRTDRV を更新しました。

今回はコンパイラのための更新ですが、長年の要望だった OPM トラックのソフトウェアエンベロープを実装しています。詳しくは [OPM テーブル定義書式](#)、[@v コマンド](#)、[@V コマンド](#)の項をご参照ください。

コンパイラ内で「レガートを使いながら短い音符と各種コマンドを列挙したデータ」に変換して実現しているだけなので、データサイズは膨らんでしまいましたが...効果的に使えそうなところを狙ってご活用いただければ幸いです。

しかし、いつかはドライバ側に実装したい機能でもありますね。

(21:40 追記) [OPM テーブル定義書式](#)で「P3」を指定したときに正常動作しなくなる不具合がありましたので、修正して再アップしました（アーカイブ名は同じです）。申し訳ありません。

2017/03/03

[kumatan](#) さんの手腕により、[MDPlayer](#) を NRD ファイルに対応してくださいました！ これはなんと NRTDRV.BIN の流用ではなく、「ドライバのソース(NRTDRV.ASM)自体の解析によってネイティブ環境に移植」という驚異的な手法によって実現されています。鍵盤や音色パラメータなどの表示もかっこよくて必見です！

さらに、[mml2vgm](#) の Tone Doubler 定義についても NRTDRV を元にしてくださっています。この [mml2vgm](#) も洗練された書式と快適な UI でメガドライブ用などの VGM ファイルを作成できる素敵なツールですので、こちらもぜひご活用ください！

これらのニュースにとっても刺激を受けまして、NRTDRV も 1ヶ月ぶりに更新しました。

[MDPlayer](#) への正式対応、ASLPLAY による実チップ再生にも対応、PSG トラックのポルタメントの精度アップ（ ） 各種不具合の修正となります。

特に PSG トラックで音程指定型ポルタメントを使ったときの精度が改善されました(前バージョンまでは o4c_o6c1 と o4c_o7c1 が同じ結果になるような有様でした)ので、お試しいただければ幸いです。

PSG トラックのポルタメントを使った曲データに限り、従来との互換性はなくなっていますのでご注意ください (MML ソースレベルでは問題ありません)。

2017/02/02

NRTDRV のコンパイラ、とうとう [nrdplay](#) 対応です！

今回の対応により、ついに MML をコンパイルするだけで NBV4 を直接再生できるという夢の環境が実現されました(詳しくは「[AE-TTL-232R+NBV4 で NRTDRV](#)」のページをご覧ください)。対応について快く許可してくださった [ゆい](#) さん、本当にありがとうございます！

また、任意のコマンドラインをあらかじめ登録しておき、MML のコンパイル後に実行できるようになりました。曲データを再生しながらバイナリエディタを立ち上げたりなどの応用もできますので、ご活用いただければ幸いです。

2017/01/19

1ヶ月ぶりの NRTDRV 更新です。

今回はコンパイラのための更新ではありますが、とうとう念願の Tone Doubler 支援機能を搭載しました！

Tone Doubler は OPM のアルゴリズム 4 番でマルチプルとデチューン 2 を併用し、任意の音程を 2 音同時に鳴らすことができるという、[hex125](#) さんの開発された技術およびマクロです。

従来はマクロを定義しておいて必要に応じて呼び出す必要がありましたが、今回はコンパイラのバージョンアップにより、マクロを使わなくても「c,e」や「c0e」のような記述で同時発音できるようになりました。

詳しくは [Tone Doubler 用定義書式](#)、[Tone Doubler 用音程指定](#)、[@TD コマンド](#)の項をご覧ください。

- ・メロディとハーモニーを 1ch、コード 4 音を 2ch で鳴らした例
 - ・ MML [TD_TEST.MML](#)
 - ・ hoot 出力 [ToneDoublerTest.mp3](#)

2016/12/17

NRTDRV を更新しました。今回はほぼ不具合の修正のみとなります。

スペースハリアーのサンプル MML など、[#CAPITAL REV ヘッダ](#)と [P コマンド](#)を使っているものがコンパイルできなくなっていた不具合も修正されていますので、試していただければ幸いです。

2016/12/03

一昨日に更新したばかりですが...すみません、コンパイラが起動できなくなっていました(汗)。

というわけで、今回は不具合修正の更新です。

それだけだと寂しいので、[vi コマンド](#)を新設したり、内部バージョン番号を用意してみたりはしましたが...申し訳ありません！

2016/12/01

またまた 2 週間ぶりの NRTDRV 更新です。

今回は [PV コマンド](#)(パターン指定ボリューム)を新設。一定周期でハイハットの強弱を付けたいときなどに活用できると思います。

さらに、クリップボードの内容が自動的に検索ボックスに入るようにしたり、クリップボードの内容がコマンド名やヘッダ名だったときに簡易説明ダイアログを表示するようにしてみました(デフォルトでは無効になっていますので、設定メニューから有効にしてみてください)。

MML を入力していてコマンドの書式を忘れてしまったときなど、コマンド名を選択して Ctrl+C するだけで説明が表示されますので、なかなか便利かもしれません。

2016/11/16

2 週間ぶりの NRTDRV 更新です。

とうとう(一部で)待望の、X1 実機や X1 エミュレータで使える [OPM 音色エディタ](#)が完成しました。キーボードやジョイパッドでリアルタイムに音色を変化させることができますので、曲データの制作終盤に微調整したい時など、なかなか役立つと思います。

そして、ASLPLAY 使用時に NRTDRV.EXE のメニューから S98 ファイルを記録できるようにしました。S98 ファイルを書き出せば foobar2000 などでも演奏できるようになりますので、ご活用いただければ幸いです。

2016/11/01

NRTDRV を更新しました。

NRDSEL ディスクイメージ作成機能、ASLPLAY 音量バランス設定、非同期ソフトウェア LFO、トラック入れ替えなど、既出のご要望を一通り採り入れたバージョンとなります。

また、NRDSEL を NRTDRV 本体の更新に追従しました。

ここ 1ヶ月ほどの更新祭りは今回で一段落になるかと思いますが、不具合や新たなご要望などはもちろん積極的にサポートさせていただきますので、ぜひご一報くださいませ。

2016/10/28

NRTDRV を更新しました。

ご報告いただいたバグの修正をはじめ、カウントビューアを搭載したり、ASLPLAY のオプションをメニューから入力できるようにしたり、ZIP ファイルと NRD ファイルを任意で保存できるようにしたり、前回開いていた MML ファイルを自動で開くこともできるようにしたり...など、細部の使い勝手が良くなっていると思います。

ご活用いただければ幸いです。

2016/10/23

NRTDRV を更新しました。

ついに、y コマンドや OPM 音色パラメータ直接設定で任意の音源チップやチャンネルを指定できるようになりました。これで、仮想トラック的な使い方もできるようになると思います (OPM#2 のトラックから OPM#1 や PSG を制御するなど)。

また、音符や休符の最適化処理を MML コンパイラ内に組み込み、データ容量の削減も実現しています。従来の MML を再コンパイルして、NRD ファイルのサイズを比較してみてくださいと実感できるかもしれません。

その他、詳しくは[更新履歴](#)をご覧くださいませ。

(2016/10/24 8:00 追記) 音符の最適化処理に不具合がありましたので、修正して再アップしました。申し訳ありません。

2016/10/19

NRTDRV を更新しました。

またもや連日の更新となってしまう、申し訳ありません。

今回もコンパイラのためのバージョンアップではありますが、q コマンドの分母をトラックごとに指定できたり、音符の長さにかかわらずゲートタイムを固定できたり、p コマンドと P コマンドを反転できたりなど、便利な機能をいくつか追加しました。

そして、NRTDRV.ini を編集して ASLPLAY(CLI) のオプションを指定できるようになりました！
「-n 128」でテスト音を鳴らせたりなど、さまざまな活用方法があるかと思います。

詳しくは[更新履歴](#)をご覧くださいませ。

2016/10/18

NRTDRV を更新しました。

今回はコンパイラに大きく手を加え、念願のプリセット定義ができるようになりました。音色定義とヘッダ指定ができますので、よく使う音色や定番のヘッダなどを書いておくとう便利です。

それから、#DETUNE_OFFSET OPMヘッダにより、デチューンのオフセット値が設定できるようになりました。NRTDRV の基準ピッチは 438Hz になっていますが、このヘッダで「5」を指定すると 440Hz 相当になります。

そして、OPM 音色パラメータ直接設定も新設し、通常の y コマンドよりも分かりやすく各パラメータを書き換えられるようになりました。

また、不具合も修正しましたので、詳しくは[更新履歴](#)をご参照くださいませ。

(2:10 追記) オペレータマスク関連の動作がエンバグしてしまっていたので、修正して再アップしました。申し訳ありません。

2016/10/12

NRTDRV を更新しました。連日の更新となってしまう、申し訳ありません。

今回はコンパイラのためのバージョンアップで、トラックネスト(入れ子) pn コマンド(ポルタメント開始ノート指定)を新設しました。

その他、不具合の修正なども行っていますので、改めてダウンロードしていただければ幸いです。

2016/10/11

NRTDRV を更新しました。今回はご要望をいくつか採り入れたのと、リピート周りの不具合修正です。

また、対応プレイヤーを「NEZPLAY on SDL」から「ASLPLAY(CLI)」に満を持して変更しました。

詳しくは[更新履歴](#)をご覧くださいませ。

2016/10/09

家電のケンちゃんさんにて「NBV4 rev1 K's edition」が再販されました！ 通販と店頭受け取りの両方に対応しています。部品を自力で別途購入して組み立てる必要がありますので難易度は高いのですが、挑戦していただけたら嬉しい限りです。

但し、ノンサポートとなっておりますので、その点はご了承ください。

コントローラーボード「AYC02 K's edition」の取り扱いも開始されましたが、通販ページでは品切れとなっております。店舗に並んでいるかもしれませんが、こちらでは未確認です。申し訳ありません。

(10/11 追記) NBV4 と YM2151x2+YM3012x2 のセット販売も開始されたようです！

2016/10/03

去る 10 月 1、2 日に双月 彩(まじろぐみ)主催のオフ会「さわやカラオケオフ」を NRTDRV 主要メンバーと共同で開催し、時間が足りないほどの盛況ぶりとなりました。

お集まりいただきました皆様、ありがとうございました。



2016/09/24

NRTDRV のドライバとコンパイラを更新しました。

NRTDRV ではフレーム落ちが発生しており、実機では本来のテンポよりも遅く演奏されていたので、割り込み先頭で次フレームの割り込みを予約するように処理を変更しました。これは すーぱーたーぼ さんのアドバイスによる改良です。貴重なご助言、本当にありがとうございます！

あと、リピート終了直前にスラーを使ったときに正しくスラーが解除されない挙動も修正しました。

また、デモソング にイース II のエンディングテーマ「Stay With Me Forever」を追加しました。原曲の音色やフレーズを生かしつつ、プラスミックス的にパートを増やしています。お楽しみいた

できれば幸いです。

2016/06/25

6月25日、『第5回 マイコン・インフィニット 暑中見舞いPRO-68K』(通称「MI68」)に出展し、当ブースも大盛況となりました。

各種ボードは完売し、ゲームも多くの方々にお楽しみいただけたようです。

また、別会場にて MI68 後援によるミニライブも開催しました。X1 実機とボーカル、ピアノ、サックスのコラボレーションです。

当日お越しいただきました皆様、お越しになれなくても興味をお持ちくださった皆様、誠にありがとうございました。



2016/06/25

マイコン・インフィニット☆PRO-68K



2016/06/15

デモソングのスペースハリアーを修正しました。展開部から A メロに戻る部分のオクターブ指

定（高くなってしまっていた点）と、ドラムパートのコンバートミス（スネアの音程が低くなってしまっていた点など）の微調整です。

報告・要望フォームにてご指摘くださった「おれ」さん、ありがとうございました。

2016/06/10

hoot voice ripper を更新しました。note.x 用ファイル出力時の書式が正しくなかったため、その修正です。

ひとこと掲示板にてご報告くださった kakiuchi さん、ありがとうございました。

2015/05/30

静岡県浜松市にて NRTDRV オフ@浜松を開催しました。

ご参加いただきました皆様方、本当にありがとうございました。

2015/05/10

アーカイブを更新しました。今回はコンパイラのためのバージョンアップで、セルフディレイ用の機能（DR コマンドと vr コマンド）を実装しています。ご活用いただければ幸いです。

2015/04/21

アーカイブを更新しました。今回はバグ修正のみとなります。フェードアウトの不具合や、実機での問題などを修正しました。

2014/09/04

去る 8 月 30 日に急遽「NBV3+NBCTRLV1 御披露目会」を開催しました。

突発だったにも関わらず各地からお集まりくださった皆様、誠にありがとうございました。



今回はカラオケボックスで NBV3 を鳴らさせていただいたのですが、前回のオフに続いて今回も双月彩ちゃんとのコラボを実現！

スマートフォンでの撮影ではありますが、動画も公開しておりますので、ご覧いただければ幸いです。

2014/08/28

去る 8 月 9 日に開催された「FAMICOM MADNES 4」にて、X1 実機と NRTDRV を使ってパフォーマンスさせていただきました！

当日の様子が YouTube で公開されておりますので、ぜひご覧くださいませ。

2014/08/01

ファミコン音源ドライバ「NSD.Lib」等で有名な S.W. さんが、このたび NRTDRV で作品を打ち込んでくださいました。そして、サンプルとしての使用も快くご提案いただきましたので、早速 デモソング の「コピー作品」に掲載しております。ぜひご一聴ください。

バッハの BWV565「トッカータとフーガ 二短調」なのですが、くし抜きや細かいテンポ制御等の緻密な打ち込みで、じつにリアルな演奏となっております。

S.W. さん、貴重な作品のご制作ならびにご提供、本当にありがとうございました！

また、エポキシ博士さんの手腕による PC-6001mk2 版 NRTDRV を移植版のページに掲載させていただきました。去る 6 月に行われたレトロエクスプレスで拝見させていただきまして、度肝を抜かれた記憶が鮮明に残っております。

エポキシ博士さん、このような偉業を実現してくださって、本当にありがとうございました！

2014/05/29

ひとこと掲示板にて、ずっと返信できていなかった書き込みにすべて返信させていただきました。それに伴い、2009 年分の内容は過去ログに移動しています。

長らく放置してしまっていて申し訳ありませんでした。

また、6 月 8 日のレトロエクスプレス 2 号に「NRTDRV developers」として参加させていただきます。

- ・ X1turbo 実機による演奏システムの展示
 - ・ HSSIO (X1 センターさん) & IPLPATCH による Windows 機と X1turbo 実機との連動
 - ・ NRDSEL (hex125 さん) による複数曲の選択やグラフィカルなプレイヤー表示
 - ・ MMLXED での MML 作成から、NRTC でコンパイル、NRTDRV for Android による再生まで
- ・ NRTDRV CheatSheet (ラミネート加工済) の配布

などを予定しております。ぜひお気軽にお越しいただければ幸いです。

2014/05/15

アーカイブを更新しました。今回は各種不具合の修正となっておりますので、ぜひとも差し替えていただければ幸いです。

それから、NRTDRV オフの模様をゆいさんがアップロードしてくださいました！

これは 293 さんの曲データのメロディを NRDSEL でミュートして双月彩ちゃんに歌ってもらった場面で、X1turboZ 実機の持ち込みはゴードンさん、撮影はゆいさんとしげるさん、編集はゆいさんです。ありがとうございます！

2014/05/07

去る 5 月 4 日、名古屋の某スタジオにて NRTDRV オフ会を開催し、盛況のうちに終了しました。

Twitter のみでの告知だったにも関わらず、お集まりくださった皆様方に深くお礼を申し上げます。ありがとうございました。



2014/05/03

アーカイブを更新しました。今回は PSG にリリース機能を実装しています。また、ポルタメントの不具合を修正しました。

2014/04/23

アーカイブを更新しました。今回は PSG エンベロープ定義書式 を新設したり、リピート回数を「`]`」の後にも記述できるようにしています。また、NEZPLAY 使用時の不具合などを修正しました。

2014/04/14

NRDSEL の紹介ページを作成しました。NRDSEL は 293 さんの手腕による高性能かつ多機能な実機用ファイルセクタ&プレイヤーです。

NRTDRV の制作当初には予想だにできなかった世界が広がっていて感動する事しきりです。ご協力くださっている皆様に深くお礼を申し上げます。本当にありがとうございます。

2014/02/25

hoot voice ripper のアーカイブを更新しました。

これは、[Aly James](#) さんによる改造版を統合した物となっております。

[Aly](#) さん、ありがとうございます！

2014/01/22

[デモソング](#)のページにて、[293](#) さんの作品群の MML が公開されております。超絶テクニック満載の貴重な MML ですので、ぜひご覧ください。

それから、「見えない場所」を [UME-3](#) さんが実機録音してくださいましたので、MP3 ファイルをアップロードさせていただきました。実機ならではの出音をぜひともご堪能いただければ幸いです。

2014/01/01

新年あけましておめでとうございます。

ささやかながらお年玉として、オリジナル曲『見えない場所』の MML と MP3 を公開しました。[デモソング](#)のページからダウンロードしていただければ幸いです。

本年もよろしくお願いいたします。

2013/12/31

2013/12/29 版のアーカイブ内におきまして、NRTDRV.EXE のバイナリが前バージョンのままになってしまっておりました。

先ほど正しいものと差し替えましたので、12 月 31 日午前 0 時 30 分以前にダウンロードして下さった方は再びダウンロードしていただければ幸いです。申し訳ございません。

ところで...私事ではありますが、本日は[ライブハウス「京都レアレア」](#)で 18 時から開催されるカウントダウンライブにて、キーボードを弾かせていただきます。あやなる to → という即席ユニット（実態は双月彩ちゃんとのコラボですが）での出演となります。チケット代も 1,500 円とお安くなっていますので、ご都合のつきそうな方はぜひ遊びに来ていただけたら嬉しい限りで

す。

この日に限り飲べ物の持ち込みも可能となっていますので、一緒に年越ししちゃいましょう♪

(なると)

2013/12/29

アーカイブを更新しました。今回もコンパイラのためのバージョンアップで、各種不具合の修正となります。

また、データフォーマットなどの仕様を公開しました。互換ドライバの制作時など、何らかの参考になれば幸いです。

そして、このたび各プラットフォームへの移植版の紹介ページを新設しました。Bookworm さんと UME-3 さんのご尽力により、NRTDRV の世界がこれほどまでに広がって感動しています。本当にありがとうございます！

2013/12/15

アーカイブを更新しました。

今回はコンパイラのためのバージョンアップです。MML コンパイル後、hoot が起動してから演奏開始用サウンドコードが発行されるまでの待ち時間を設定できるようにしました。

これは、「MML コンパイル → hoot での演奏開始」の流れがうまくいかない環境向けの修正となっております。このバージョンにおける待ち時間の初期値は従来の倍(50 → 100)にしましたが、それでも再生に失敗してしまう場合は、NRTDRV.ini の hootBootWait キーの値を増やしてみてください。単位は 10 ミリ秒です。

2013/10/13

アーカイブを更新しました。

今回は主に X1 実機向けの機能拡張を行いました。NRDSEL を一新し、曲の一時停止 / 再開、トラックマスク演奏、演奏時間表示、ループカウント表示、レジスタ表示 & 書き換え等の機能を追加しました。あわせて、ドライバレベルで一時停止 / 再開とトラックマスク演奏をサポートしました。詳細はアーカイブ同梱の CHANGES.TXT を参照してください。

(293)

2013/07/09

ひとこと掲示板で「hoot voice ripper」の不具合をご報告いただいておりますので、修正して更新いたしました。 去る6月25日にアップロード自体は完了していたのですが、トップページの更新が遅くなってしまいまして申し訳ありませんでした。

2012/10/24

長らく放置していてごめんなさい！とりあえず生きてます。

今回は残念ながら NRTDRV 自体の更新ではありませんが、「hoot voice ripper」のアーカイブを更新いたしました。一部のパラメータが正しく再現されていなかったバグを修正しています。これで本来の音色が忠実に再現されるようになったと思いますが、もし不具合などがありましたらご報告いただければ幸いです。

(naruto)

2011/10/23

アーカイブを更新しました。

実機用のファイルセレクト「NRDSEL」を追加しました。また、ドライバ本体に無限ループ検出用のカウンタを追加しました。

今までできなかった複数曲からの選択再生を実現しています。エミュレータ上でも動作しますので、好きな曲をディスクに詰め込んで JUKEBOX として使って頂けたら幸いです。

(293)

2011/07/07

6月15日以降、当サイトがしばらく閲覧できない状況となっております。申し訳ございません。

また、NRTDRV の二次使用(ゲームへの組み込み等)に制限はありません。事前の連絡なども特に必要ありませんが、NRTDRV を使用している旨を何らかの形で記載してください。

(なるっち)

2010/10/16

CSM 音声合成の解説ページを公開しました。ニコニコ動画で公開した「もってけ！セーラーふく」で行った方法を(概念のみですが)解説しています。MML も合わせて公開していますので、興味のある方はどうぞご覧になってください。

(293)

2010/09/29

ボーカリストの双月彩さんと、NRTDRV のメインプログラマでもある naruto がつるんで、NRTDRV を活用しつつ楽曲を作ってみました！

- ・ニコニコ動画
- ・YouTube

(動画の内容は両方とも同一です)

1 曲目の『見えない心』は双月さんの作詞・作曲で、naruto がアレンジさせていただいた作品です (こちらは一般的なソフトシンセで作ってます)。

2 曲目の『見えない場所』は双月さんの作詞で naruto の作曲・編曲による作品です (こちらはオケのほとんどを NRTDRV で作ってます)。

NRTDRV のちょっと変わった使い方 (?) ということで、ぜひ聴いてみていただけたらうれしいです。

(なるっち)

2010/06/13

アーカイブを更新しました。

今回は hex125 さんの手腕によって、なんと実機での 48 倍速 PCG 定義、そして CSM 用コマンド (全オペレータの倍音と音量の一括操作) が実装されています！

CSM 用コマンドは現時点では非公開コマンドとして実装されていますが、ニコニコ動画にて hex125 さんご自身によるカバー作品「もってけ！セーラーふく」が公開されています。CSM 音声合成と通常パートの演奏を同時に行うという前代未聞の作品です！さらなる OPM の新境地を実感していただけたと思いますので、ぜひ聴いてみてくださいませ。

また、フェードアウト機能には現時点で未解決の不具合がありますので、残念ながら hoot 上で P キーを押した際のフェードアウトは廃止しました (前々回までの仕様に戻しましたので、P キーは通常の音楽停止になっています)。不具合をご報告くださった alfl201 さん、ありがとうございました！

それから、5 月 5 日に「MX2NRT」のアーカイブも更新されています (バージョンアップの告知が遅くなりまして申し訳ありません)。こちら hex125 さんの手腕によるアプリケーションです。MDX データを FM16 音 + PSG3 音にアレンジする等、いろいろな活用方法があると思いますので、

ぜひご使用いただけたら幸いです！

(なるっち)

2010/02/02

アーカイブを更新しました。

今回の更新内容は、ほぼ不具合の修正のみとなっています。

[hex125](#) さんが X1 実機での 48 倍速 PCG 定義ルーチン(！)を自作されましたので、ぜひ組み込みたいのですが、今回はドライバ本体に手を加える余力がありませんでした…。次のバージョンではぜひ組み込めたらと思っています。

(なるっち)

2009/08/03

アーカイブを更新しました。

今回は前回と比べると地味な更新内容ですが、アルペジオ使用時のデータサイズを大幅に削減できましたので、ひとまず現時点で公開しておく意義があると思ってアップロードした次第です。

さっそく [kalasa](#) さんの最新作『電気グルーヴ「虹 (Short Cut Mix)」』の MML をお借りして比較してみたのですが、なんと 49,082 バイトから 23,126 バイトに縮めました！

それから、Yahoo! 知恵袋に「曲を聴くたびに毎回コンパイルするのが面倒なので、hoot 上で複数の曲を選択したい」という要望が上がっていましたので、簡易的な hoot 用ライブラリ作成機能を用意してみました。

もしよろしければご使用いただけたら幸いです。

(なるっち)

2009/07/19

約 1ヶ月ぶりのアーカイブ更新です。

今回、X1 リソースセンター管理人様の多大なご協力とご尽力によって、ますます実機環境が快適になりました。なんと HSSIO を DLL 化していただいた上、呼出用モジュール制作や IPL 起動パッチの改良までしていただきまして、安定性の向上や接続状況の検出、そして自動リブートまで可能になったのです。

X1 リソースセンター管理人様、このような素晴らしい実機環境を実現していただきまして本当に

ありがとうございます！

それから、#Q MODE ヘッドを用意しました。このヘッドを使うとドライバの負荷が軽減されますので、実機でテンポが安定しないときに使ってみていただければ幸いです。

(なるっち)

2009/06/21

頻繁なバージョンアップで申し訳ありませんが、ドライバとコンパイラを更新しました。小さなバグの修正がメインですが、それだけでは味気ないので、アルペジオ指定コマンドを付けてみたり、SP コマンドの LFO 波形を少しだけ増やしたりしています。

それから、kalasa さんからのご報告で気付いたのですが、タイの書式が分かりにくかったので、音長についての「音長の加減算」の項を少し加筆しました。もし「タイを使うと音長が合わない」と感じられましたら、音長についての項と合わせて BugTrack-NRTDRV/6 のコメント欄をご参照いただければ幸いです。kalasa さん、ご指摘ありがとうございました！

(なるっち)

2009/06/18 追記

本日更新のアーカイブに不具合がありましたので、一部のファイルを差し換えました。もし 19 時 40 分ごろまでにダウンロードしてくださった方がいらっしゃいましたら、再びダウンロードしてくださいませ…。ごめんなさい。

2009/06/18

コンパイラと hoot 用パッチを更新しました。

X1 リソースセンター様にて公開されている「全二重高速シリアル通信モジュール+リモートブート」と、その利用方法のテキストを活用させていただきまして、なんと MML コンパイル時に Windows マシンから X1turbo/X1turboZ への高速シリアル転送が行えるようになりました。1 曲ごとにディスクに書き戻す必要がなくなり、従来に比べて格段に快適な実機環境になります（詳細は「実機や X1 エミュレータで再生するには」をお読みください）。すーぱーたーぼさんのご尽力のおかげです。ありがとうございます！

それから、hoot 上で動いている NRTDRV の音色レジスタを書き換えることができる「OPM 音色レジスタ編集ツール」と、PSG の音量カーブを棒グラフで作成して手軽に試聴できる「PSG 音色エディタ」を搭載しました。音色作成時になかなか便利だと思いますので、少しでも使ってもらえたら嬉しい限りです。

その他、ちょっとしたバグなども修正していますので、もしよろしければぜひダウンロードしてくださいませ。

そして、デモソングの「NRTDRV Sample Music 01」をゴードンさんの実機環境で録音していただきました。ゴードンさん、毎度ありがとうございます！やはり実機のまろやかな音には独特の魅力がありますね。

(なるっち)

2009/06/04

コンパイラの不具合を修正しました。特定の環境下で「内部エラー (10)」が発生して強制終了してしまっていたので、該当する方は最新版に差し換えていただけましたら幸いです。ご迷惑をお掛けしてしまってごめんなさい。

そして、不具合をご報告いただきました X1 リソースセンター管理人様こと すーぱーたーぼさん、本当にありがとうございました！

また、ドライバマクロ使用時に特定の条件を満たすと「内部エラー (7)」が発生することも判明しましたので、修正いたしました。不具合をご報告いただきました hex125 さん、いつもありがとうございます！

(なるっち)

2009/06/01

デモソングの更新です。ゴードンさんの手腕により、スペースハリアー・メインテーマの MP3 ファイルが実機録音版になりました！

ズッシリと芯のある豊かな低域から耳に優しい高域まで、実機のローパスフィルタやアンプ回路を経由している音だからこそ味わえる質感をぜひご堪能くださいませ。チャンネルの多さを活かしたディレイやデチューンなどの豪華なエフェクトも必聴です。

(文責：なるっち / データ作成・録音：ゴードン)

2009/05/18

ようやく公開できました。2 個の OPM を同時に鳴らせる環境はおそらく今までに無かったと思いますので、もし興味を持っていただけの方がおられましたら嬉しい限りです。

さらに、hex125 さんの手腕によって MXDRV2 からのコンバータ「MX2NRT」も同時公開されたので、MDX ファイルを変換して X1 エミュレータで鳴らしてみるのが面白いと思います。PCM パートは鳴らなくなりますが、68000 の演奏に Z80 のパワーでどこまで迫れるか等、楽しんでいただけたら幸いです。

そして、同じく hex125 さんの手腕により、OPM の発音数を倍化するマクロ「Tone Doubler」の

NRTDRV 版も登場しました。もし 19 音で足りなくなっても更に音数を増やせる余地があると思うとワクワクせずにはられません。さすがに処理負荷は相当かかっていますが...今後、ドライバをいかに最適化していくかが鍵ですね。

(なるっち)