

# NRTDRV MML Compiler の使用方法

標準設定では、次のような流れになります。

- ・ NRTDRV.EXE を実行します。
- ・ 「ファイル (F)」 「開く (O)」 で MML ファイルを選択してください。

「新規作成 (N)」の場合は "新しいファイル .MML" が作成されます ()。別のファイル名で新規作成したいときは、「ファイル (F)」 「開く (O)」 で「ファイル名 (N)」のフォームに任意のファイル名を入力してください。同名のファイルがある場合は上書きせずに既存のファイルが選択されます。

- ・ メモ帳 (または MML ファイルが関連付けされているアプリケーション) によって MML ファイルがオープンされ、タイムスタンプの監視が開始されます。
- ・ MML ファイルを編集して上書き保存するたびにタイムスタンプの更新が検出され、自動で MML がコンパイルされます。
- ・ コンパイル後、標準設定では hoot が立ち上がり、曲データが再生されます ()。お好みに合わせて ASLPLAY や nrdplay と使い分けてください。
- ・ コンパイルした曲データは、設定に応じて MML ファイルと同じフォルダに保存されます。NRD ファイルが曲データ本体で、ZIP アーカイブは hoot 用です。また、LOG ファイルはコンパイル時のログ (テキスト形式) となっています。
- ・ さらに、コンパイラと同じフォルダに "NRTDRV.Sys" も作成されます。これはエミュレータや実機用のファイルです。詳しくは「実機や X1 エミュレータで再生するには」をご参照ください。

1. 新規作成した MML ファイルには、OPM と PSG の音色定義テンプレートがあらかじめコメントアウトされた状態で記述されています。  
用途に応じて、土台としてご利用ください。

2. MML を編集して正常にコンパイルできているのに演奏内容が全く変化しない場合は、曲データのアーカイブが何らかの要因によりロックされている恐れがあります。  
その際は「設定」で「コンパイル時に hoot を再起動する」のチェックを有効にしてください。