

MusicEngine 2015.5.5 Update

実行時波形分割(Create Section Clips)によるセクション遷移

@geekdrums

アップデート情報

- 小節などに同期したセクション遷移が可能に
- セクションの開始をタイミングではなく小節数で記述するように
- 再生開始時に開始セクションを指定できるように
- いくつかのバグフィックス
- (もしかしたら)いくつかのバグ

セクション遷移が可能に

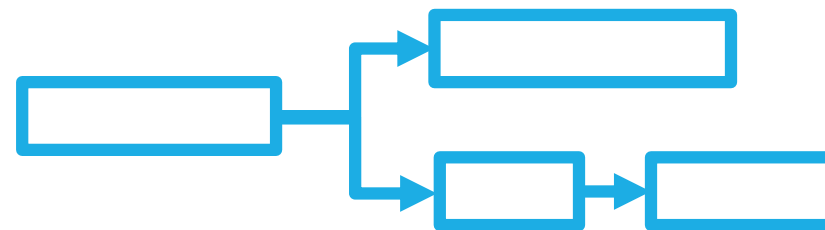
□以前までのMusicEngine

- 音楽を変化させる機能は無し(ADX2LEなどとの併用を推奨)
- Unity単体では音楽はそのまま流れるだけ



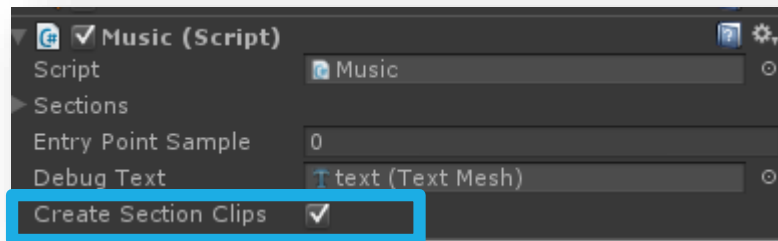
□アップデートされたMusicEngine

- 単体でセクションからセクションへの音楽に同期した遷移が可能に
- Create Section Clipsにチェックを入れるだけ

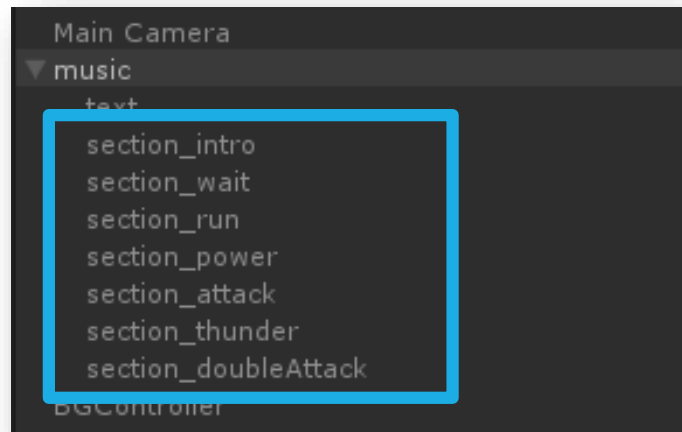


実行時波形分割

- MusicのCreate SectionClipsにチェックを入れておくと



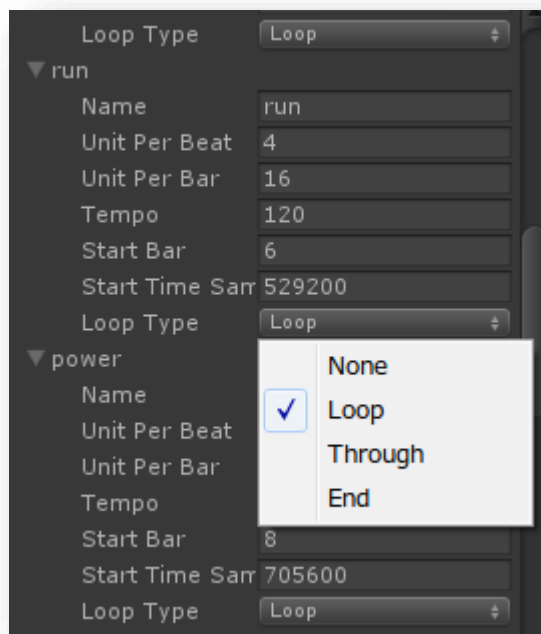
- 再生した時に自動的にセクション数分のAudioSourceを持ったオブジェクトが生成



実行時にはこれらの分割された波形が再生され、元の波形は使われません。

セクションごとにループ設定

- Create SectionClipsにチェックを入れると、Loop TypeがすべてLoopになります。



- None: Create Section Clipsをしない場合は常にNone
- Loop: セクションをループします
- Through: ループせずに次のセクションに遷移します
- End: ループせずに再生後、停止します

セクション遷移の利用方法

- `Music.SetNextSection(int index/string name, Music.SyncType syncType);`

```
if( GUI.Button(SectionButton, ( Music.IsTransitioning ? "transition..." : Music.GetSection(sectionIndex_).Name ) ) )  
{  
    Music.SetNextSection(sectionIndex_, Music.SyncType.NextBar);  
}
```

- SyncTypeは小節同期以外にもいくつかの種類が選べます。

```
public enum SyncType  
{  
    NextBeat,  
    Next2Beat,  
    NextBar,  
    Next2Bar,  
    Next4Bar,  
    Next8Bar,  
    NextSection,  
}
```

注意事項

- PlayOnAwakeが使えません。

→Awake時に波形分割を行うため、再生がダブってしまいます。
スクリプトのStartまたはAwakeからMusic.Play(name)を行ってください。

- セクションの切替時にフェードはありません。

→小節なら小節に合わせて2つの波形がパツキリと切り替わります。
リバーブのある曲だと使いにくいです。(※改善は可能かも?)

- 切替時に一瞬だけMusic.IsPlayingがfalseになることがあります。

→既知のバグと言ってもいいです。。聞いていると音飛びは無いのですが、
そのように判定されます。回避するには、Music.IsTransitioningも同時に使ってください。

- Music.IsTransitioningの時はSetNextSectionを受け付けません。

→SetNextSectionをしてから次のセクションが再生開始されるまでの間はIsTransitioningがTrueになっています。
Falseになるまでの間、違うセクションへの遷移や遷移のキャンセルは実行できません。

まとめ

Create Section Clipsを使うことで、

- 波形を事前に分割していなくても
- ミドルウェアを使わなくても

簡単にセクション遷移を実現できます。

ただし、もっと複雑なこと

(遷移時のフェードとか遷移時発音とか遷移タイミングやループ回数の指定とか)
が必要な場合はミドルウェアに頼ってください。

バグがあったら @geekdrums まで教えて下さい。よろしくお願いしますm(__)m