

Mid2BMS を使ってみた

by 100 の時間で出来ることを 500 の時間をかけて 30 で出来るプログラムを書く人

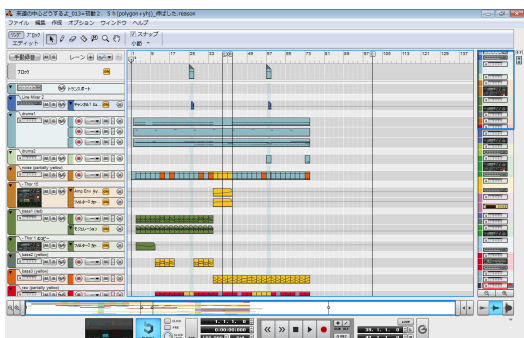
第 1 章 Hydrogen Blueback

1. DTM をする際の特別な注意事項はいくつかありますが、その点を細かく指摘するのはまた別の機会にしましょう。いくつか挙げるとすれば

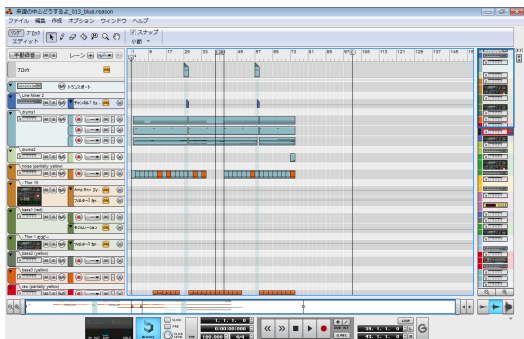
- ・ベロシティを無闇に使いすぎない（キー音が増加するのを防ぐため）
- ・ゲート（音の長さ）を揃える（キー音が増加するのを防ぐため）
- ・クオンタイズする（ズレ譜面を作りたい場合でもせめて 192 分音符以下に抑えてクオンタイズしましょう）

などです。もっとも私がクラブ系やゲーム音楽系の曲を多く作っているからあてはまるだけかもしれません。

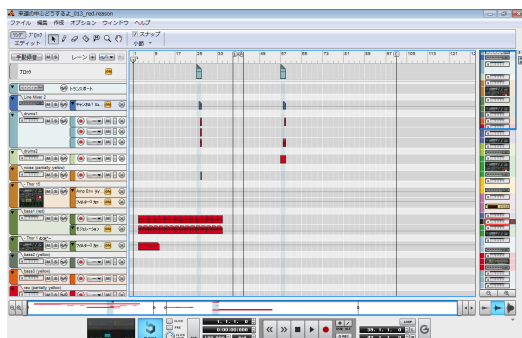
2. まずプロジェクトファイルを開きます。



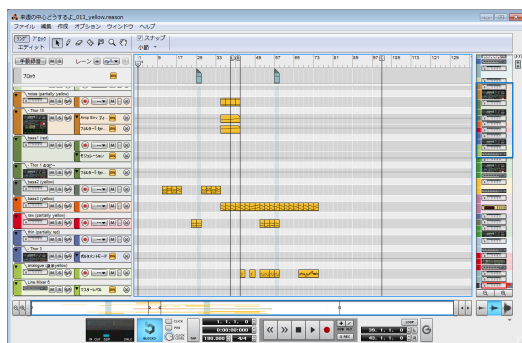
3. このプロジェクトを、オートメーションの使用具合などを考慮しながら、blue、red、yellow に分けます。どれかが空集合でも構いません。



← 基本は blue

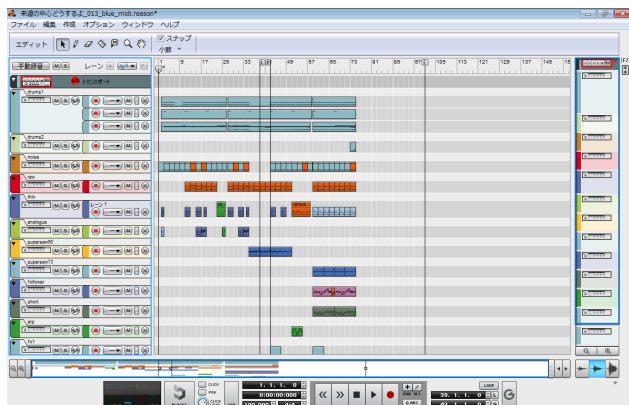


←オートメーションがあれば red

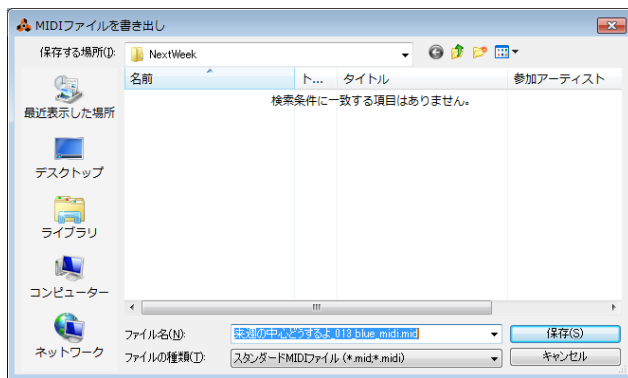


←キー音にしない音は yellow

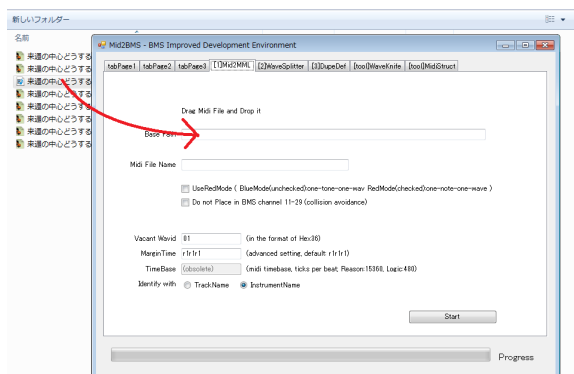
4. ではまずは blue について音切りをしましょう。blue プロジェクトを別名で保存し、midi ファイルを書き出す準備をします。不要なトラックを削除して、トラック名を互いに異なるような整合性のあるものにします。



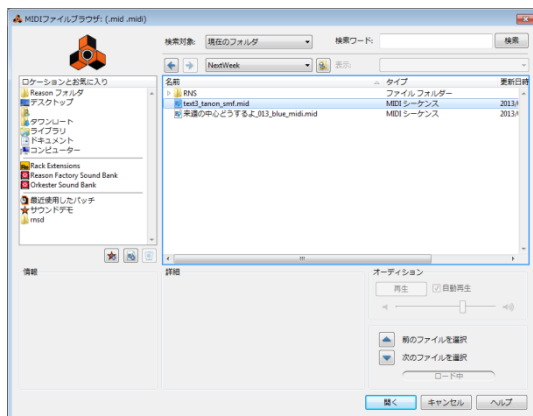
5. midi ファイルを保存します



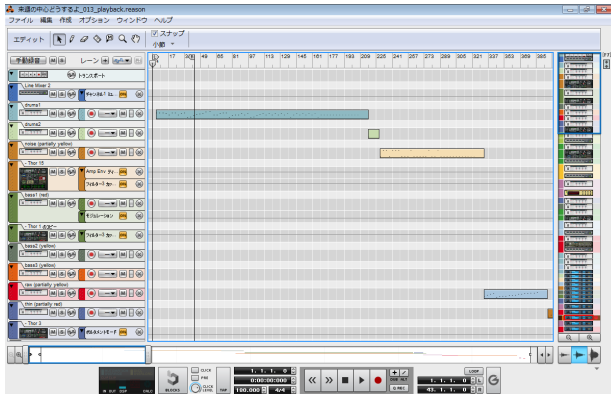
6. 書き出した midi ファイルをドラッグ&ドロップし、Start ボタンを押す



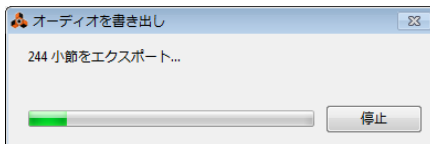
7. 出力された text3_tanon_smf.mid を blue プロジェクトに読み込みます。



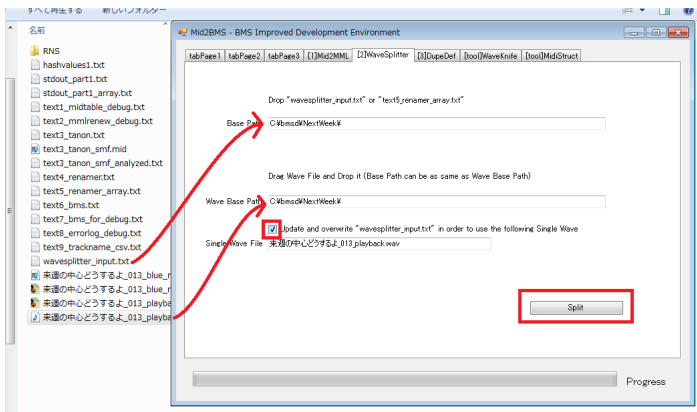
8. 以下では音源を**単一 wav ファイル**とするものとして進めます。読み込んだ midi をトラックに配置します。BPM の値が不正に書き換わっていたりしないかなど、要チェックです。(トラックごとの**複数 wav ファイル**とする場合は、センドリターンが BGMトラックに追加されることに留意してください。)



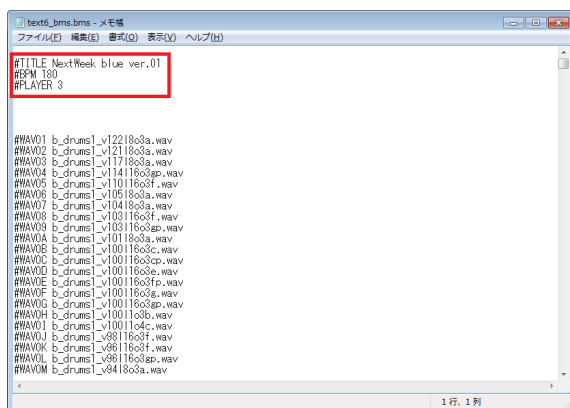
9. ソングの書き出し範囲を適切に設定し、音声を wav ファイルに出力します。時間がかかりますので、気長に待ちましょう。



10. 下図のようにファイルをドラッグ&ドロップし、単一ファイルである場合はチェックボックスにチェックを付けます。



11. Split ボタンを押して音切りを開始します。
12. text6_bms.txt のバックアップコピーを取り、別名で保存します。その上で元の text6_bms.txt ファイルを text6_bms.**bms** に名前変更し、更にいくつかの重要な定義を追加します。その重要な定義とは、#TITLE、#BPM、#PLAYER です。(可能であれば BMSE を用いることが望ましい。) その後、この bms ファイルを renamed/フォルダにコピーします。

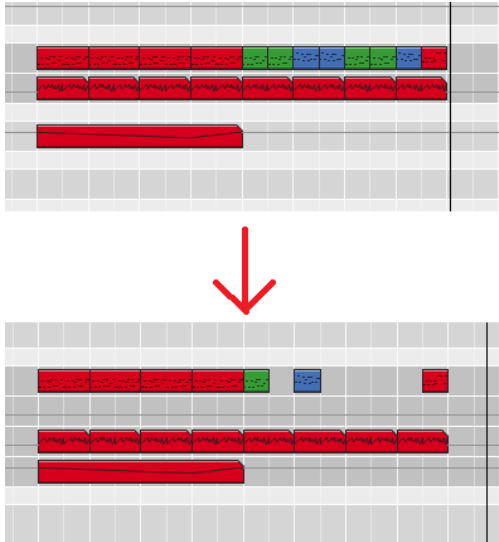


- 1 3. BMS プレイヤーで BMS を開き、正常に変換されたかどうか確認します。正常に変換できていなかった場合はここからが本当の闘いとなります。

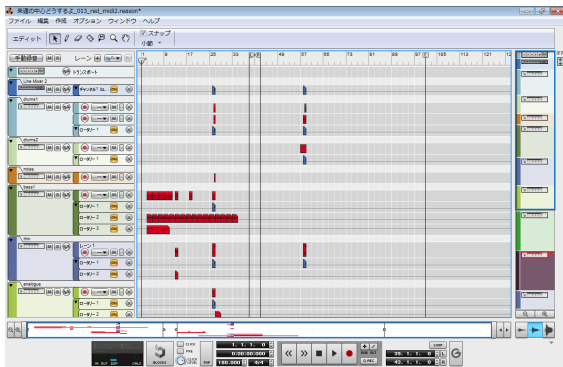


第 2 章 RED ZONE

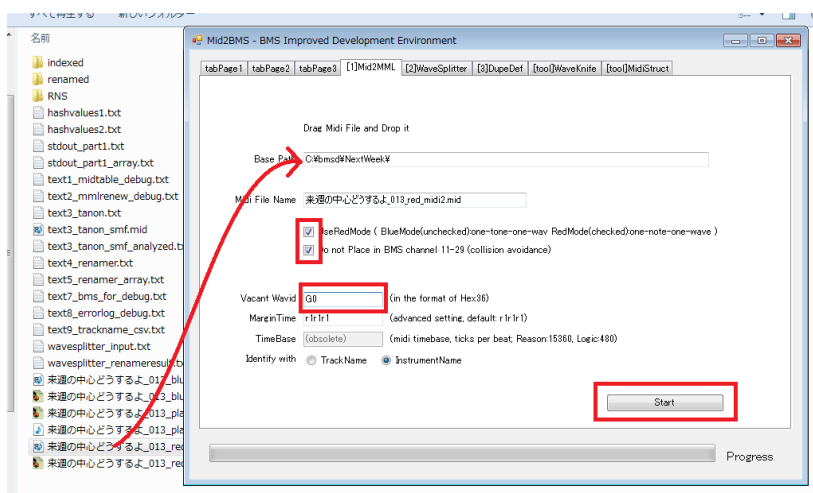
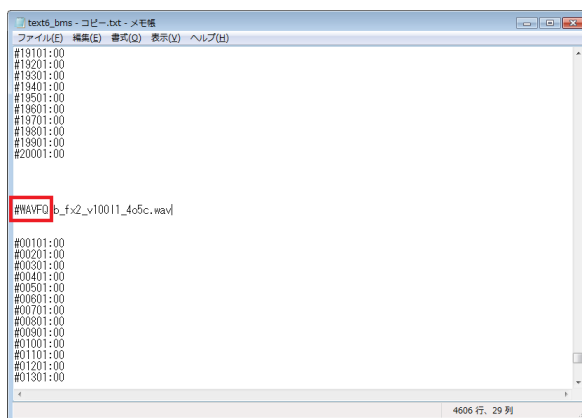
- 1 4. 次に red を音切りして行きましょう。red というのは簡単には「困ったちゃん」のことであり、「簡単には音切り出来ないがキー音にしたい音たち」のことです。
- 1 5. red で音切りをする場合も、midi 書き出し用のプロジェクトを作ります。先ほどと同様に、不要なトラックを削除し、適切にトラック名などを設定します。ただし今回は更に、「同じ音は 1 回」という原則を守る必要があります。例えば以下の画像では、緑色のクリップ及び青色のクリップは、それぞれ全く同じ音を出すので、それぞれ 1 度だけ出現しなければなりません。通常は最初のクリップを残して残りを削除します。



16. もし **MidiSeparator** (後述) を使用する場合は、ノートレーンとオートメーションレーンを同一の **Midi** **トラック** に格納します。(どのような範囲が同一の **Midi** **トラック** として書き出されるかは **DAW** によって異なると思いますのでここでは詳しくは書きません。) **red** に分類される音が少ない場合は **MidiSeparator** を利用する必要はありません。

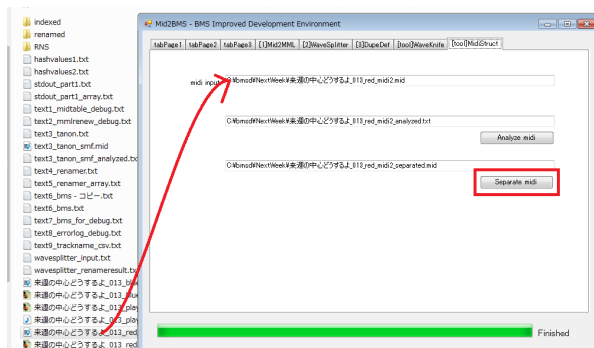


17. **midi** ファイルを書き出します。
18. 書き出したファイルを変換します。この際、(1)チェックを2箇所付けること (2) 先ほどバックアップしたファイルの **WAV** 定義で、使用されているものの一番大きい番号よりいくつか大きい定義番号を入力すること の2つに注意します。



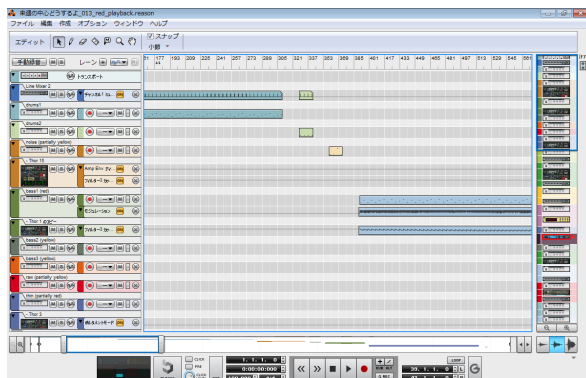
19. Start を押して変換開始します。

20. 以下では Separate Midi を使用する場合ものとして解説します。[tool]MidiStruct タブを開き、先ほどの Midi ファイルをドラッグ&ドロップしたあと、Separate Midi ボタンを押します。

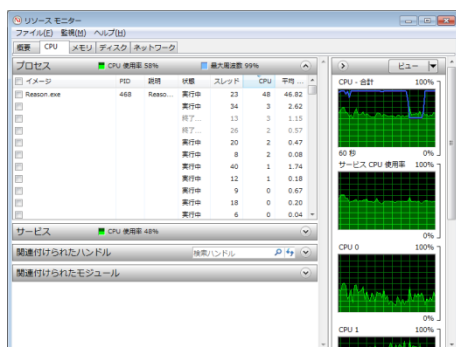


21. 書き出された foobar_separated.mid を red プロジェクトに読み込みます。正しく

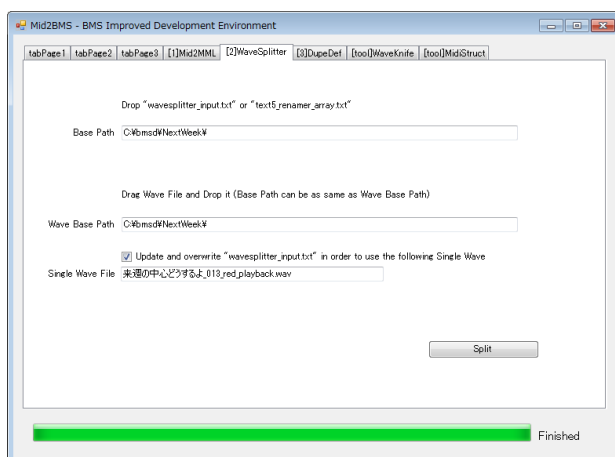
音声を書き出される状態に修正します。



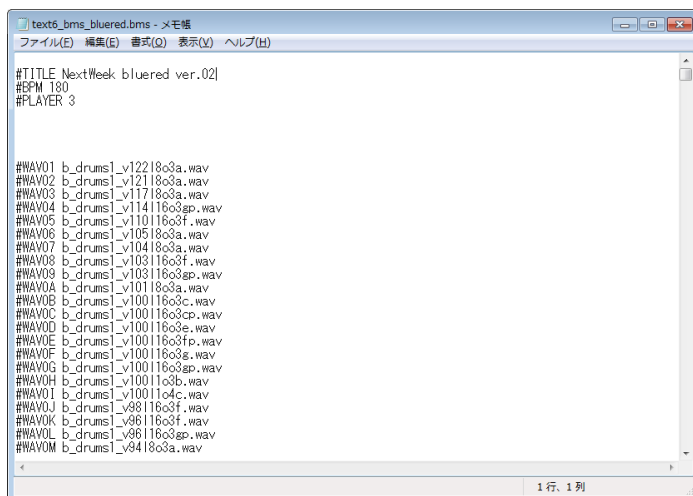
2 2. 音声を書き出します。暇なら腹筋でもしてはいかがでしょうか。



2 3. ヤッテヤルデス！



2 4. 以前バックアップを取った blue の bms と、新しく書き出された text6_bms.txt を連結し、最低限必要な情報を追加して bms ファイルとして保存します。これを renamed フォルダにコピーします。



- 2 5. BMS プレイヤーで BMS を開き、正常に変換されたかどうか確認します。正常に変換できていなかった場合はここからが本当の(ry

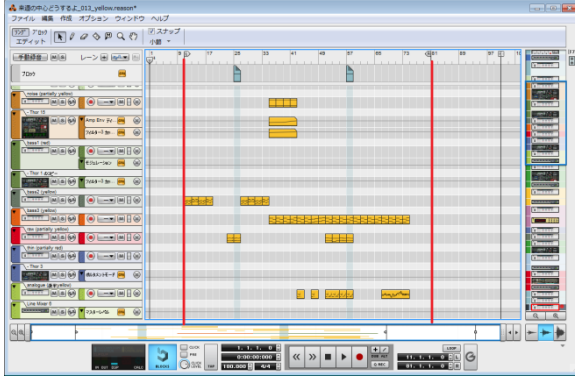


- 2 6. red では「同じ音は 1 回」という原則に基づいて音切りをしたため、削除した音を復元する必要があります。そのため BMSE でノーツをコピーしなければなりません。ここは手作業になるため、面倒ですが頑張って下さい。自動化するための良い方法、ありませんかねえ。

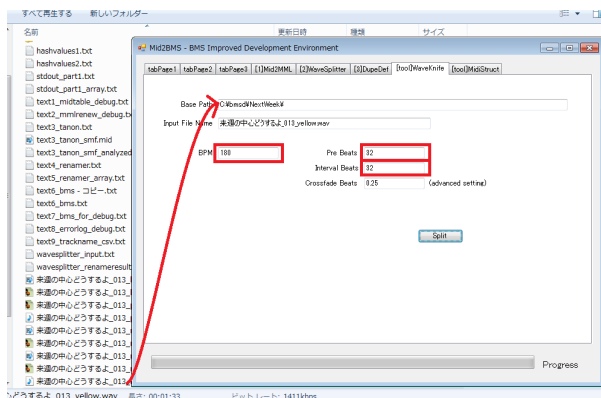
第 3 章 yellow head joe

- 2 7. 最後に yellow を配置したいと思います。yellow は、手動で音切りをする方法と、全トラックの BGM を合成した後で WaveKnife を使って分割する方法が考えられます。今回は yellow に相当するトラック数が多く繰り返しも少ないので後者を採用します

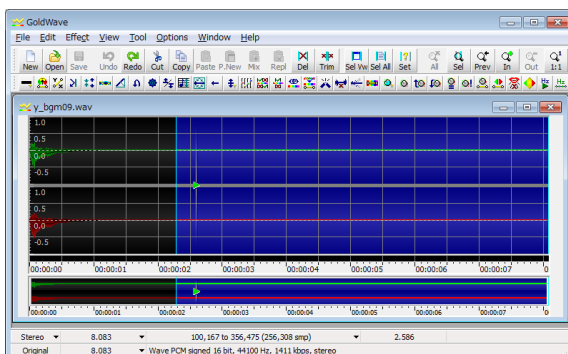
28. まず、BGM に相当する範囲を書き出し範囲にセットし、wav ファイルとして書き出します。



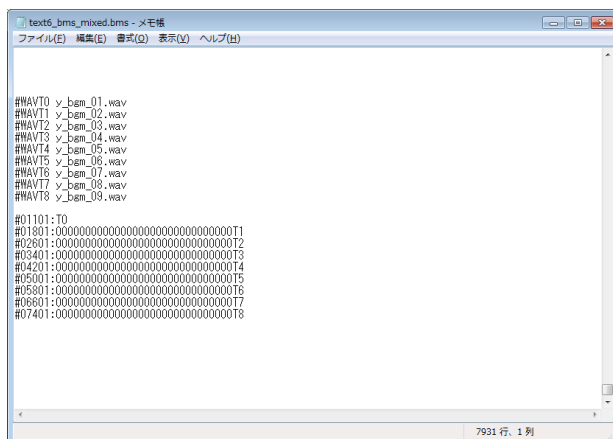
29. [tool]WaveKnife タブを開き、必要事項を入力して、Split ボタンを押します。



30. WaveKnife フォルダに書き出されたファイルが格納されます。このファイルの中身を確認し、必要に応じて無駄な無音部分を削除します。



31. BMSE を用いて書き出された音を BMS に配置します。※画像はイメージです



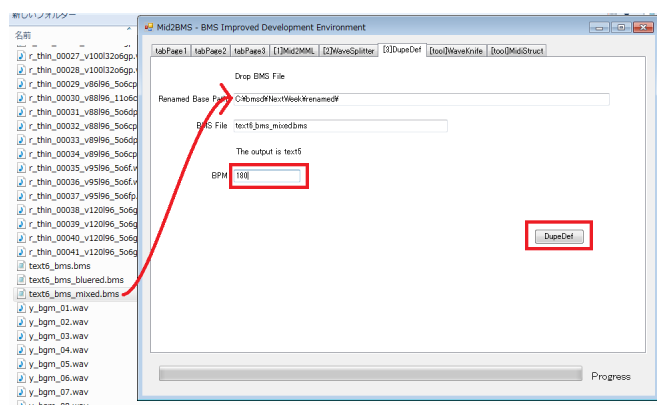
- 3 2. BMS プレイヤーで BMS を開き、正常に変換されたかどうか確認します。正常に変換できていなかった場合(ry



- 3 3. もしここまでの作業が完了して配置していない音が残っている場合は、手動で配置します。これで残す作業は重複定義のみとなりました。

第4章 Have a good dream.

- 3 4. すべての音が配置されていること、wav ファイルが揃っていることを確認します。ogg ファイルには対応していませんので、wav ファイルに変換しておきましょう。
- 3 5. BMSE で bms を開き、File メニューから Show Conversion Wizard を開き、Sort Wave Definition List (うろ覚え) を実行します。
- 3 6. 必要事項を入力した後、DupeDef ボタンをクリックします。



3 7. dupedef_text5_bms.txt を dupedef_text5_bms.bms にリネームし、BMS プレイヤーで再生確認します。

お疲れ様でした。いかがでしたか？ここまでたどり着いた皆さんならば、きっと、もう二度と BMS を作ろうなどとは考えないだろうと思います。この経験を活かして、輝かしいビジネスパーソンとなっていただければ幸いです。それでは、さようなら。