

PeloReaper Extension User Guide

Version : 2019.02.02

Author : Pelori

■ PeloReaper Extensionについて

PeloReaper Extension(以下PeloReaper)は Cockos REAPERに機能を追加するExtensionプラグインです。
詳細はブログをご覧ください。

<http://peloreaper.blog.jp/archives/52971942.html>

■ 必要動作環境

作者が動作を確認出来ている環境は以下のものになります。

- ・Windows 7/10 (64bit) ※64bit version ONLY
- ・Microsoft .NET Framework 4.5.2 *1
- ・Microsoft Visual Studio 2015 VisualC++ Runtime *1
- ・REAPER v5.70～

上記REAPERが快適に動作するPCであればスペックは問題ないかと思います。

*1: 必要に応じてMicrosoftからダウンロードしてインストールして下さい。

■ インストール・アンインストール

詳細はブログをご覧ください。

<http://peloreaper.blog.jp/archives/52971942.html>

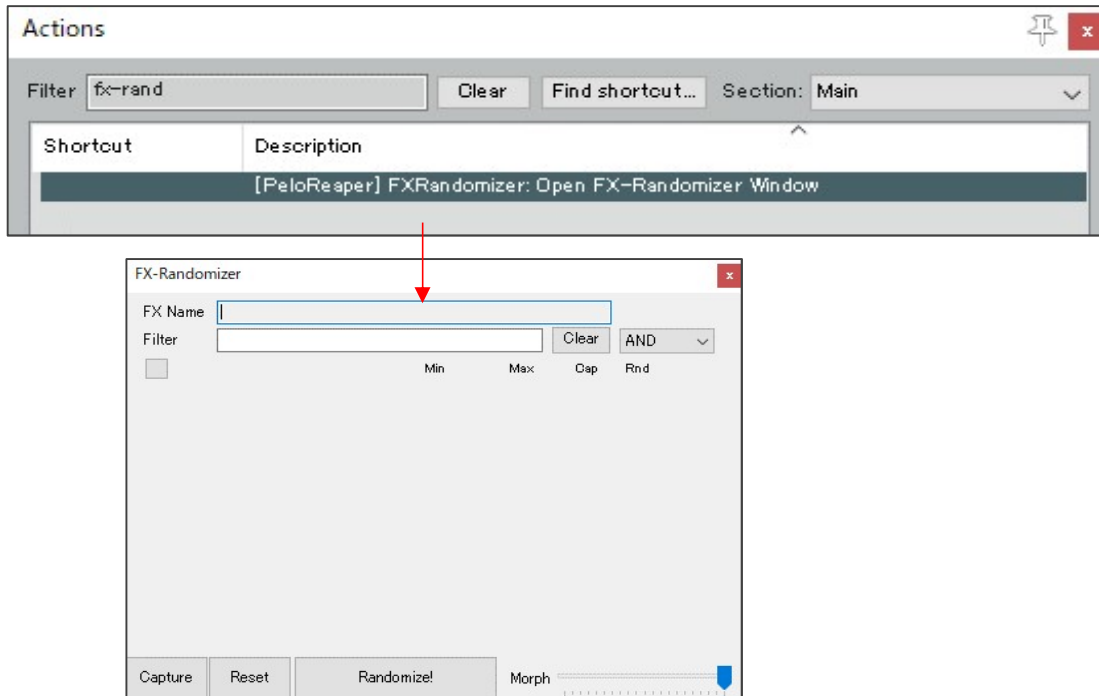
FX-Randomizer

■ FX-Randomizerとは

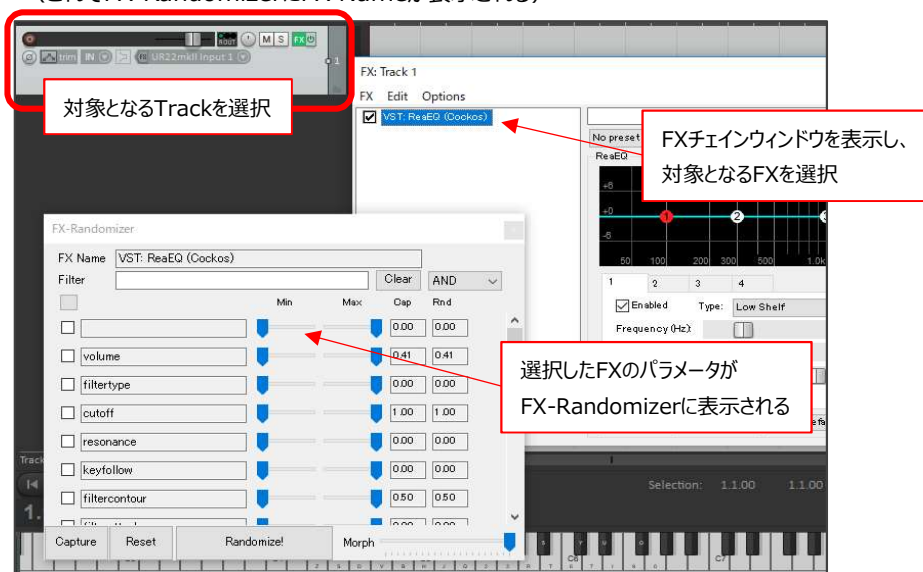
- ・REAPERでFXのパラメータをランダム設定するためのツールです。
- ・VST, VSTi, JSFXなどREAPER上のFXパラメータであれば何でも設定可能。
- ・パラメータ名をフィルタリングして絞り込めるので、特定のパラメータ編集に集中できます。
- ・FXパラメータをキャプチャしておいて、ランダム設定したパラメータとのモーフィングが可能。

■ 使用方法

- ① Action [[PeloReaper] FXRandomizer: Open FX-Randomizer Window] を実行すると、FX-Randomizerウィンドウが表示されます。

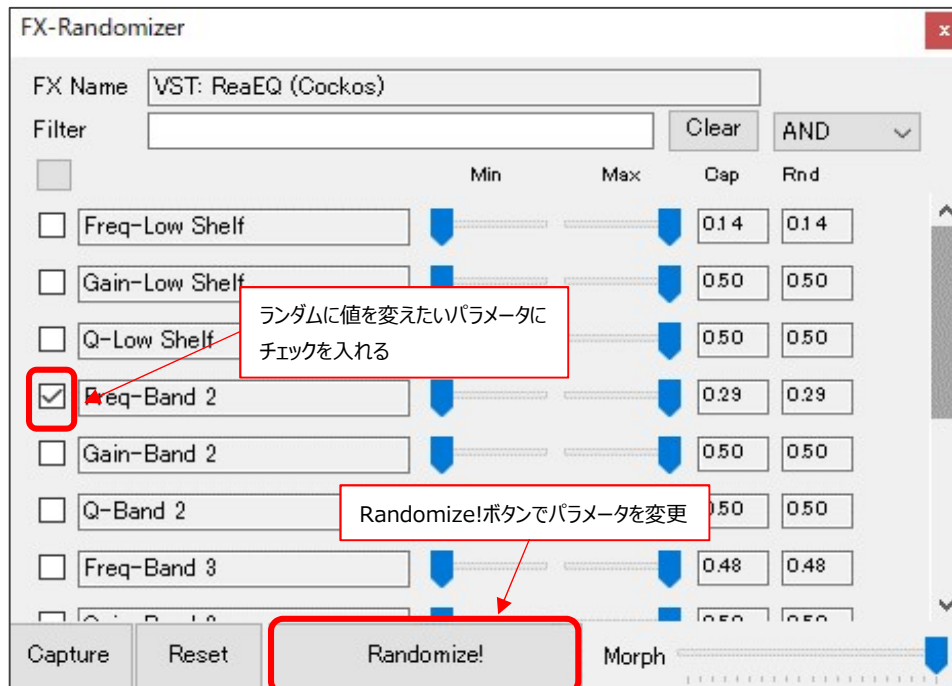


- ② TrackFXを入れているTrackを選択して、FXで編集したいものをFXチェーンウィンドウに表示させます。
(これでFX-RandomizerにFX Nameが表示される)

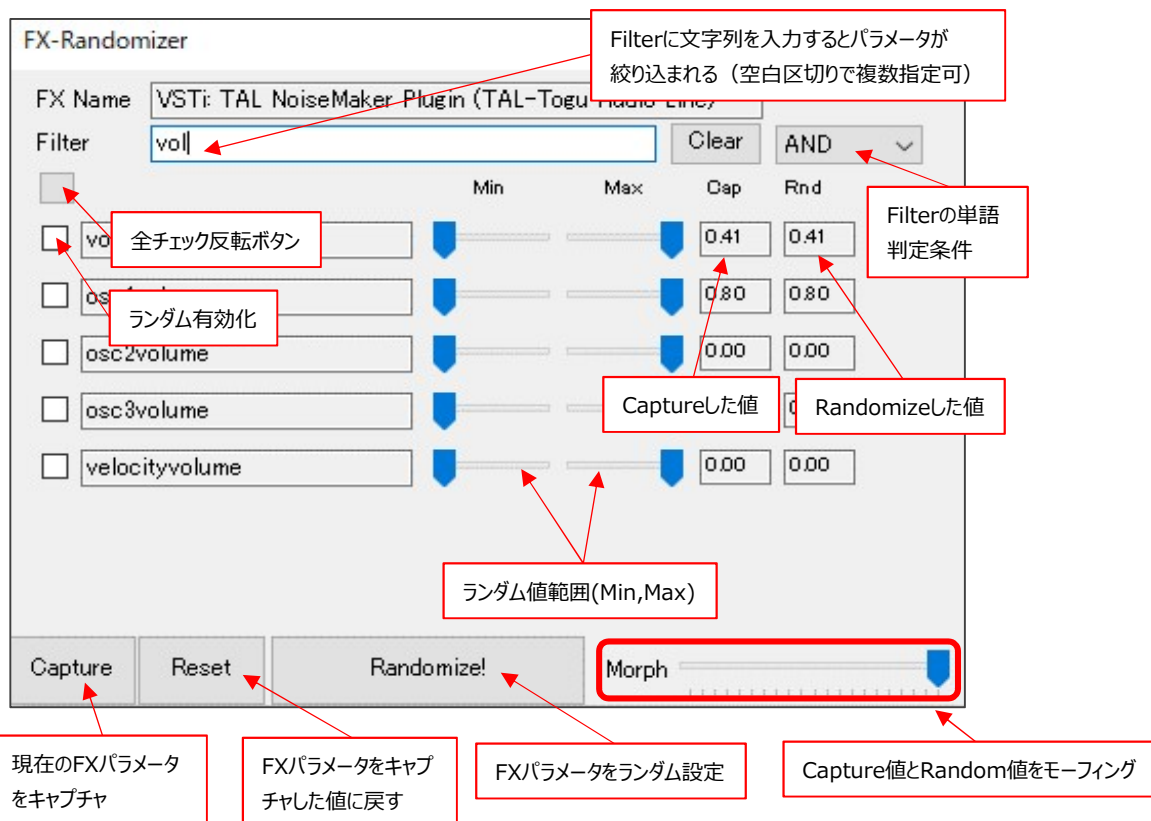


- ※ItemのTakeFXにも対応していますので、その場合はTimeline上にあるItemを選択して下さい。
- ※必ずFXチェーンウィンドウを使用してください。フローティングウィンドウはサポートしていません。
- ※TrackとItem両方選択した場合、ItemFX側が優先されます。

③値を変更したいパラメータにチェックを入れ、[Randomize!]ボタンを押せばランダムに値が設定されます。



■ウィンドウ詳細



※Filterの単語判定条件

Filterには単語をスペースで区切って複数指定出来ますが、以下の条件で判定を行います。

- ・AND : 全ての単語を含んでいるパラメータ名のものが表示されます。
- ・OR : どれか 1 つでも単語を含んでいるパラメータであれば表示されます。

Dancer

■ Dancerとは

- ・REAPER上でキャラクターにダンスを踊らせるだけの機能です。
- ・REAPERで再生中にダンスのアニメーションを再生します。
- ・スプライトシートを作成してオリジナルのキャラでダンスを踊らせることも可能です。

■ 基本的な使い方

①ActionListで [[PeloReaper] Dancer: Open Dancer Window] を実行するとDancerが表示されます。

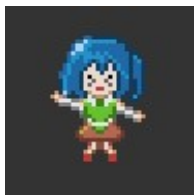


※デフォルト用に作ったREAPERちゃん（仮）です。かわいがってあげて下さいね。

②REAPER上のTransportにある再生ボタンで再生開始すると、ダンスのアニメーションを再生します。



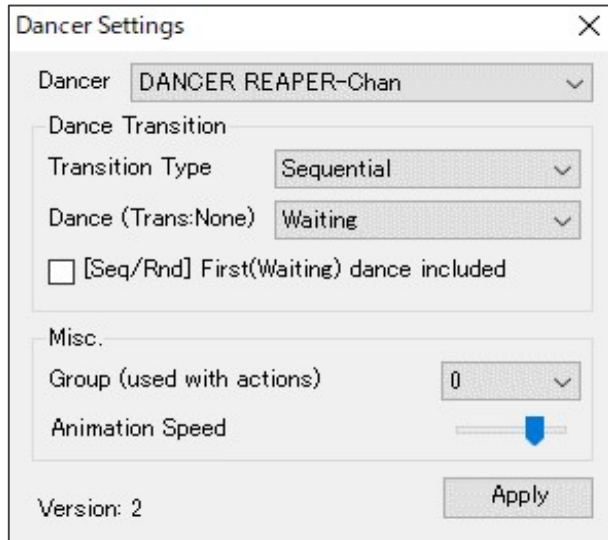
③Dancerをマウスでドラッグして移動できます。この場合はドラッグ専用のアニメーションが再生されます。



④Dancerを右クリックしてコンテキストメニューを表示できます。

- ・Settings
Dancerの設定を行うウィンドウを表示します。
- ・Good Bye
Dancerを閉じます。

■ 設定ウィンドウ



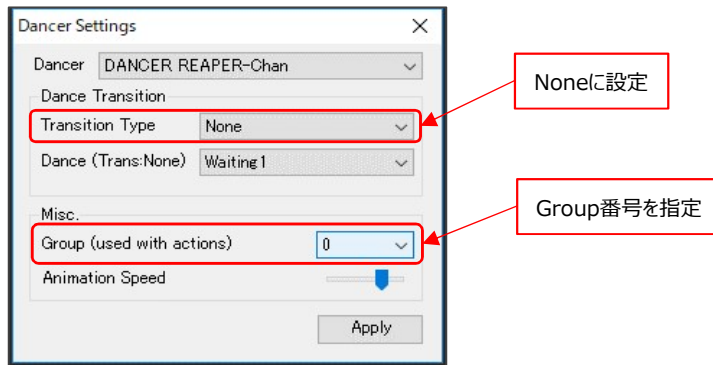
- ◆Dancer
表示するDancerの種類を選択できます。
- ◆Dance Transition
ダンス切替方式の設定を行うことができます。
 - Transition Type
 - None : 遷移しない
([Dance (Trans:None)]で選択したものに固定)
 - Sequential : Danceアニメーションを順に再生していく
 - Random : Danceアニメーションをランダムに再生していく
 - Dance (Trans:None)
 - Transition TypeでNoneを選んだ際に再生するもの
 - [Seq/Rnd] First(Waiting) dance included
自動遷移(Seq/Rnd)の場合に待機Danceを含めるかどうか
- ◆Misc.
その他の設定を行うことができます。
 - Group : このDancerが所属するGroupを指定
(Actionで制御する場合に必要な設定です)
 - Animation Speed : アニメーションの再生速度を指定

■ Actionでダンスアニメーションの切替 (Advanced)

Dancerにはダンスを切り替えるActionが実装されており、任意のタイミングでダンスを切り替えることが出来ます。
※フラグの制御などプログラミング的な概念を理解している必要がありますので、難しければ読み飛ばしてください。

・準備

DancerはDancerウィンドウ毎にどのグループ（0～3）に所属するかを設定できます。
このグループ単位で「〇〇番のダンスに切り替える」という指示を与えることになります。
Dancer毎に設定ウィンドウでどのグループに所属するか設定して下さい。
また、Transition TypeをNoneに設定してください。

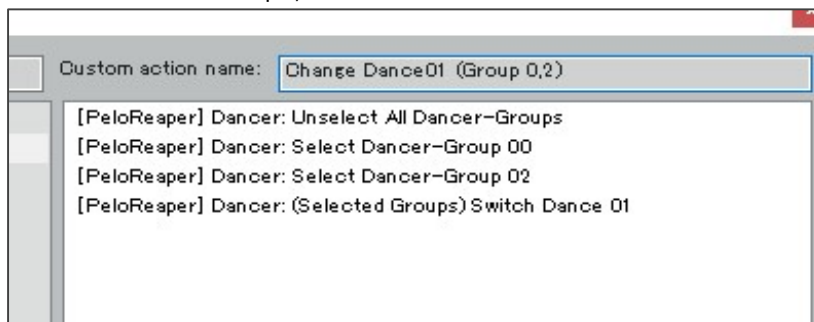


・CustomActionの作成

Actionをいくつか組み合わせることで、ダンス切替用のカスタムアクションを作成します。
カスタムアクションで実行すべきなのは以下のような処理です。

1. DancerGroup選択を全部解除
→ [[PeloReaper] Dancer: Unselect All Dancer-Groups]
2. 指示を与えたいDancerGroupを選択（複数選択可能）
→ [[PeloReaper] Dancer: Select Dancer-Group 00]など
3. 選択したGroupに対してダンスの番号（index）を指定してダンスを切替
→ [[PeloReaper] Dancer: (Selected Groups) Switch Dance 02]など

↓ CustomActionで「Group0,2に対してDance01に切り替える」Actionを実装した例



REAPERで再生中にこのようなCustomActionを実行すれば、Danceが指定のものに切り替わります。
MarkerActionで実行すると任意のタイミングで切り替えられますのでオススメです。

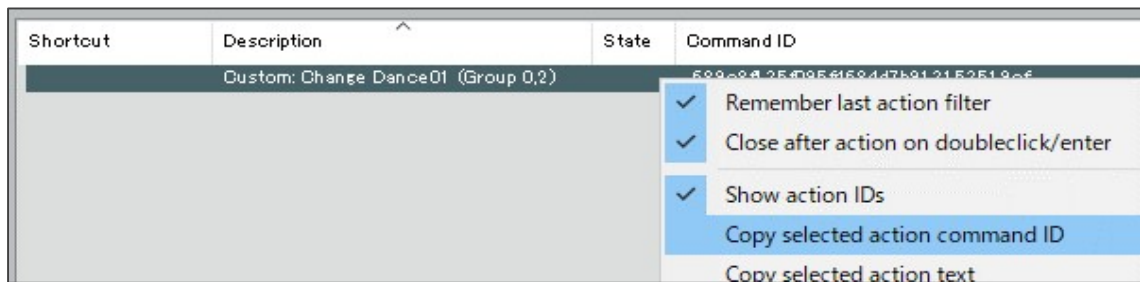
・MarkerActionでのカスタムアクション実行方法

Markerを作成して、その名前に「! + (ActionのCommandID)」という指定を行うと、PlayカーソルがそのMarkerの位置に着いた時Actionが実行されます。

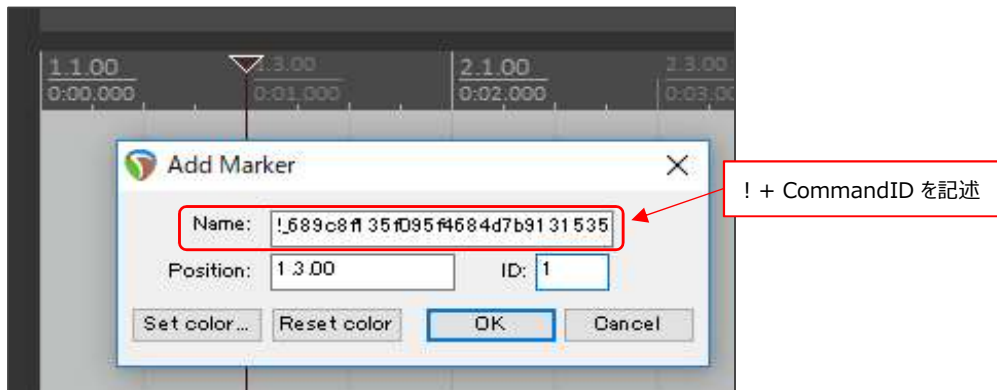
※例) !12345 → Markerの位置でCommandID=12345のActionを実行

CommandIDはカスタムアクションのものを指定することも可能です。

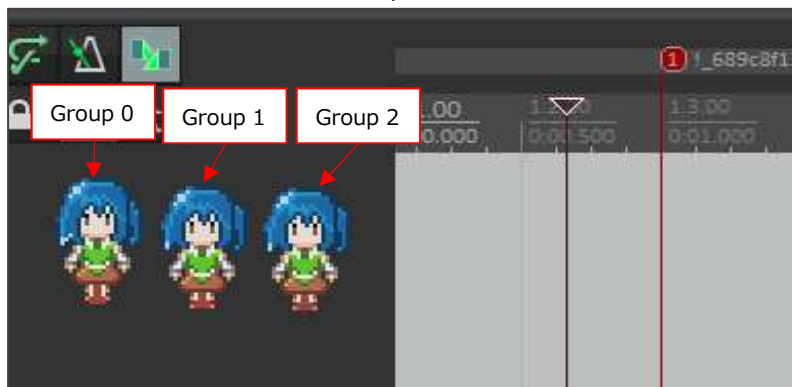
ActionListで右クリックして[Copy selected action command ID]でクリップボードにIDをコピーします。



Markerを作成して名前を付けます（先ほどコピーしたIDをペーストするとラクです）



あとはREAPERで再生ボタンを押して、PlayCursorがこのMarkerを通り過ぎるとダンスが切り替わります。



実際にはこれ以外にも、プロジェクトの最初にダンスをリセットするためのMarkerActionを配置したりします。このあたりはDancerの状態を切り替える上で必要なことなので、プログラミングの得意な人はチャレンジしてみてください。

■Dancerスプライトシート

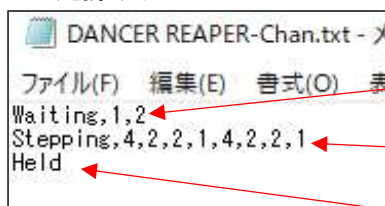
・Dancerはスプライトシートを作成することで、追加することが可能です。

◆スプライトシート仕様

- ・ダンス画像ファイル
 - ・ダンスのアニメーション画像は1つのダンスにつき8コマ固定で横に並べる
(IMGモードで使用する場合は画像全体が表示され、アニメーションはされなくなる)
 - ・複数のダンスを含む場合は縦に順に並べていく
 - ・表示される画像のサイズ
 - ・幅 = 画像全体の幅 / 8
 - ・高さ = 画像全体の高さ / ダンス数
(ダンス数は後述のダンス定義ファイルで決まります)
 - ・画像ファイルは透過PNG
- ・ダンス定義ファイル
 - ・テキストファイルで、ファイル名(拡張子除く)は上記ダンス画像ファイルと同じにする
(ダンス画像ファイルが Dancer1.png であれば Dancer1.txt)
 - ・テキストファイルには各行に1つのダンスの情報を記述
(各行はCSV形式で記述し、各フィールドは以下の順に情報を記述する)
 - ・(必須) ダンス名
 - ・(Optional) ダンス画像の各フレームにおける表示時間(Duration)を8個まで

◆スプライトシートの例

- ・ダンス定義ファイル

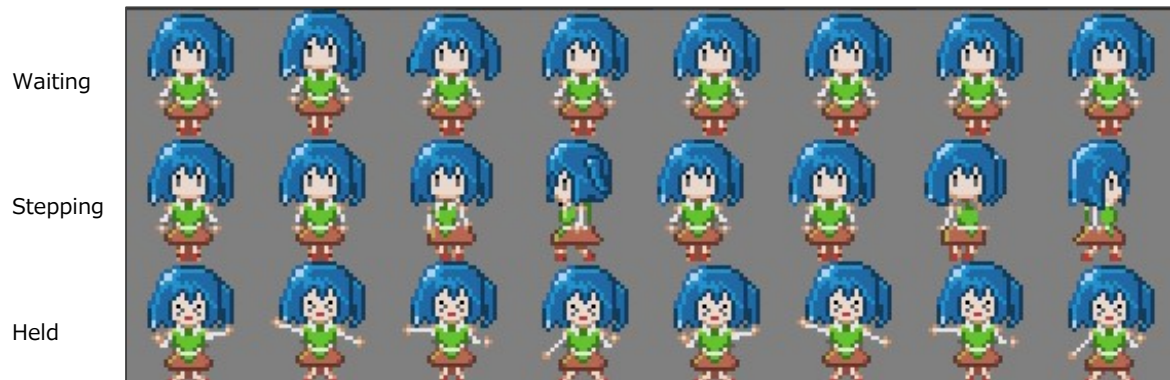


Durationを最初の2コマだけ指定した例。1,2,1,1,1,1,1,1と同義

Durationをフルに(8枚分)指定した例

Duration設定はなしでもOK (1,1,1,1,1,1,1,1と同義)

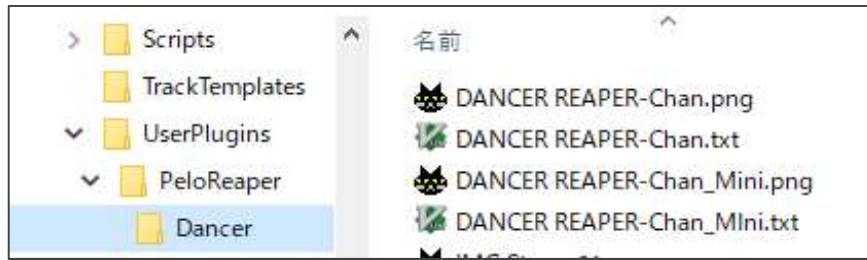
- ・ダンス画像ファイル



◆スプライトシートの配置場所

- PeloReaperをREAPERリソースフォルダのUserPluginsにインストールしたと仮定して話を進めます。
- UserPlugins/PeloReaper/Dancer にスプライトシート（png, txt）を配置すればOKです。

※新しくスプライトシートを置いたり、定義ファイルを書き換えた場合はREAPERを再起動して下さい。



※REAPERリソースフォルダはREAPERのメニューから
[Options > Show REAPER resource path in explorer/finder...]
で開くことができます。

■ Contact Us : 連絡先

・PeloReaper Blog

<http://peloreaper.blog.jp/>

・Twitter (@pelori)

<https://twitter.com/pelori>

Copyright © 2018 Pelori All rights reserved.