

PeloReaper Extension User Guide

Version : 2019.04.08

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>

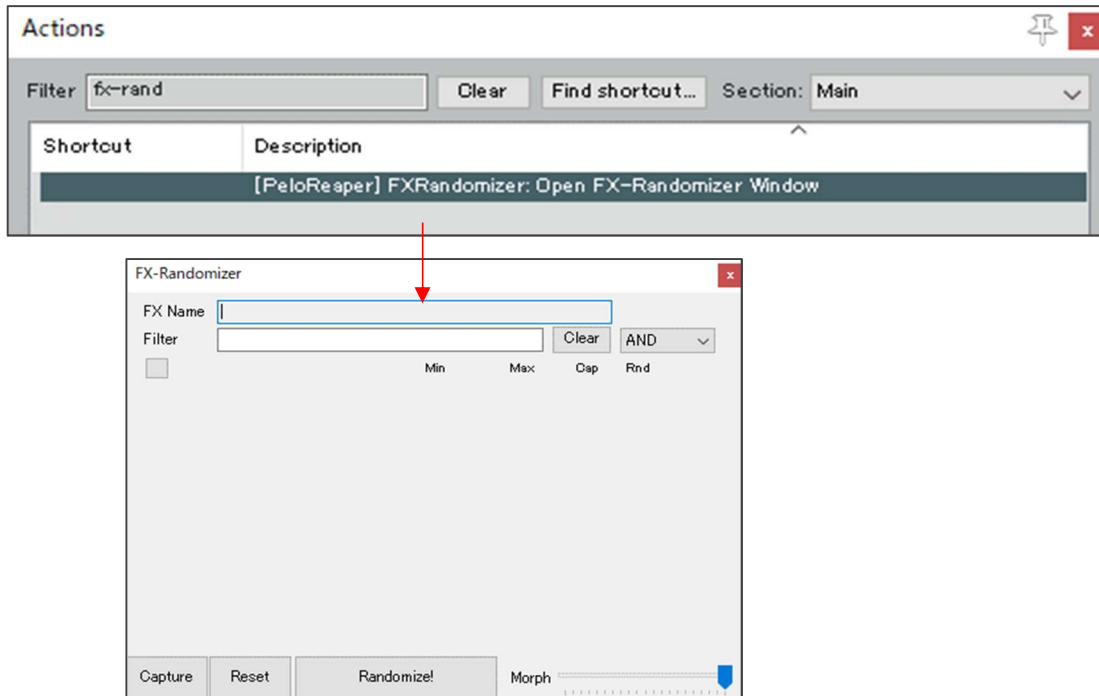
FX-Randomizer

■ FX-Randomizerとは

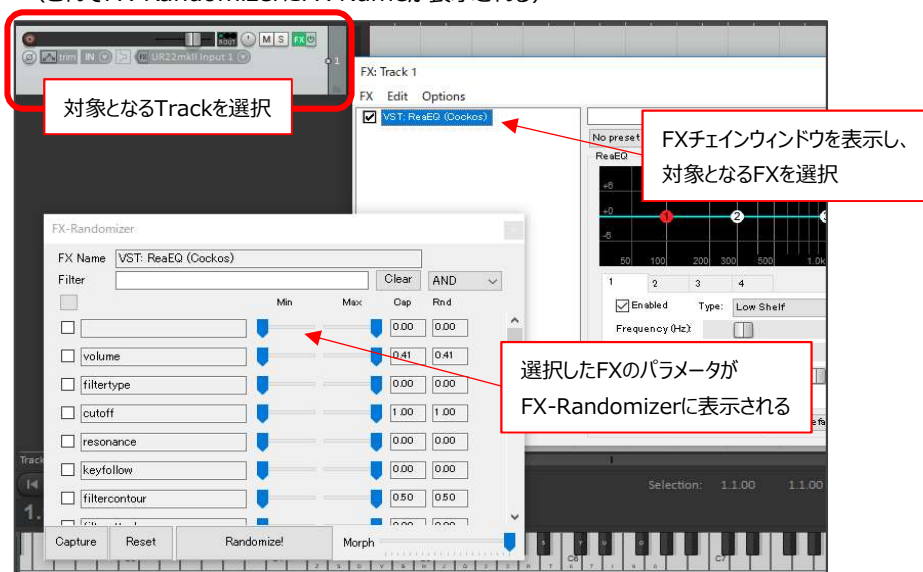
- ・REAPERでFXのパラメータをランダム設定するためのツールです。
- ・VST, VSTi, JSFXなどREAPER上のFXパラメータであれば何でも設定可能。
- ・パラメータ名をフィルタリングして絞り込めるので、特定のパラメータ編集に集中できます。
- ・FXパラメータをキャプチャしておいて、ランダム設定したパラメータとのモーフィングが可能。

■ 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。

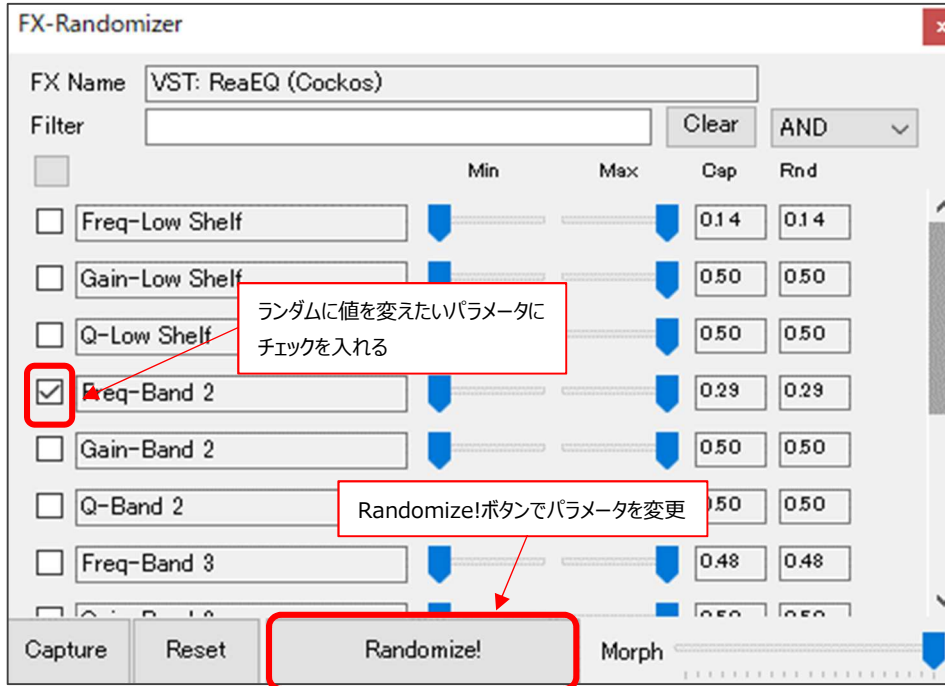


- ② TrackFXを入れているTrackを選択して、FXで編集したいものをFXチェーンウィンドウに表示させます。
(これでFX-RandomizerにFX Nameが表示される)

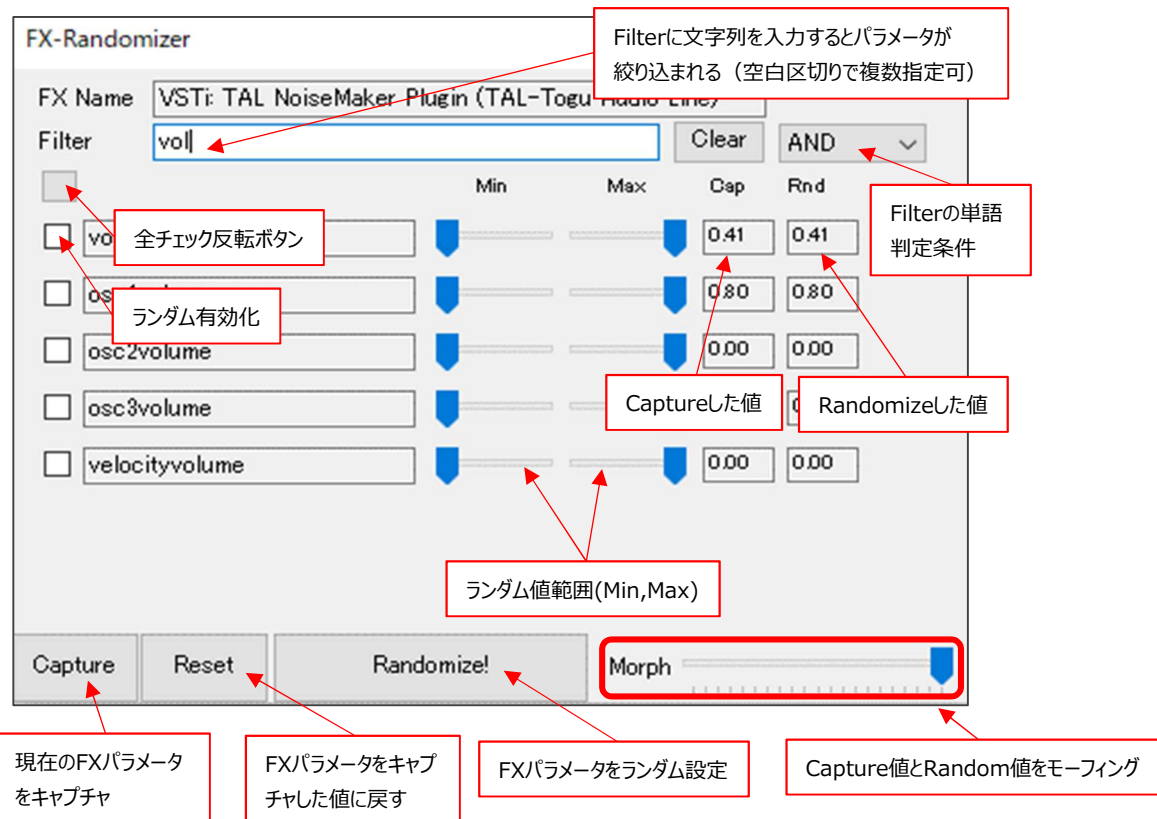


- ※ItemのTakeFXにも対応していますので、その場合はTimeline上にあるItemを選択して下さい。
- ※必ずFXチェーンウィンドウを使用してください。フローティングウィンドウはサポートしていません。
- ※TrackとItem両方選択した場合、ItemFX側が優先されます。

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。

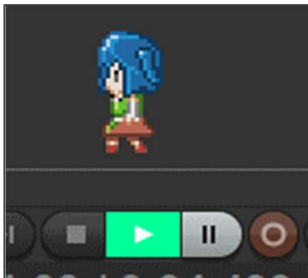
■ 基本的な使い方

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。



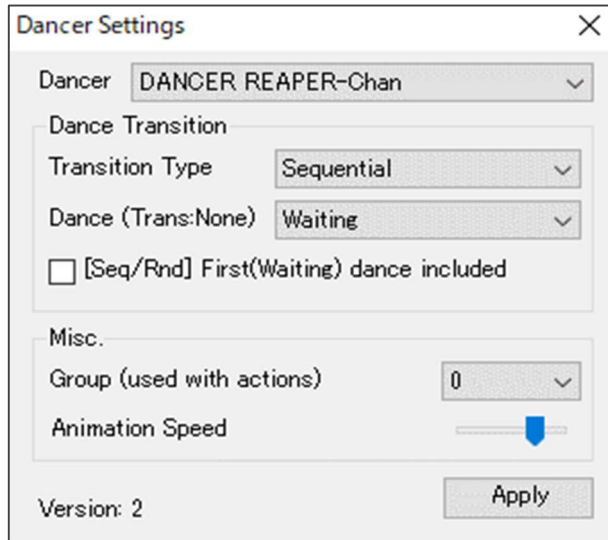
③Dancerをマウスでドラッグして移動できます。この場合はドラッグ専用のアニメーションが再生されます。



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)

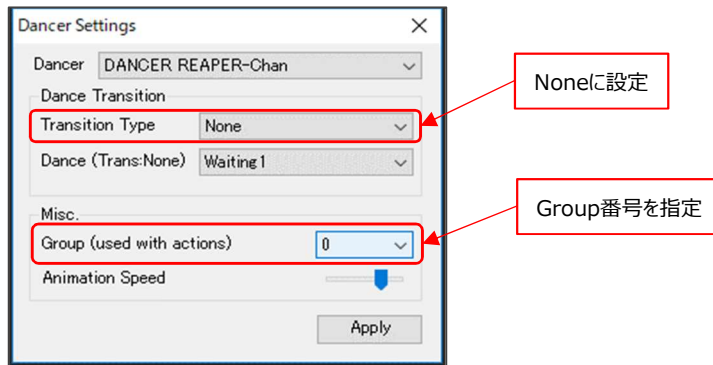
• Animation Speed : アニメーションの再生速度を指定

■ 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。

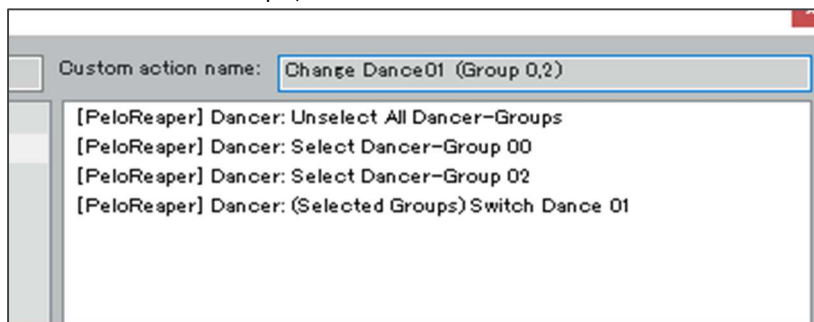


・CustomActionの作成

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。

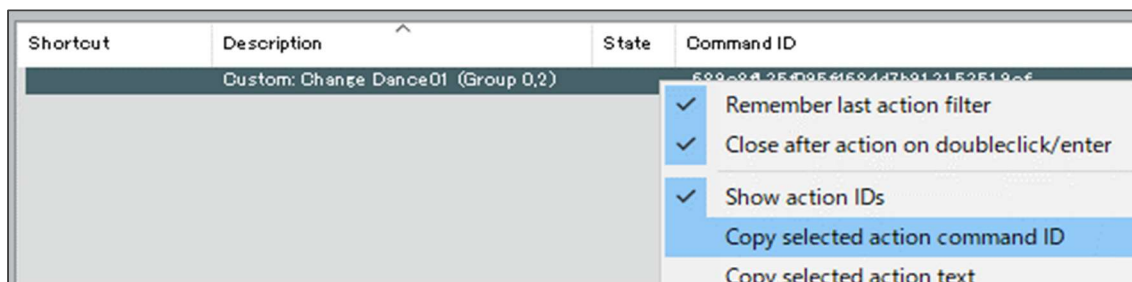
・MarkerActionでのカスタムアクション実行方法

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。

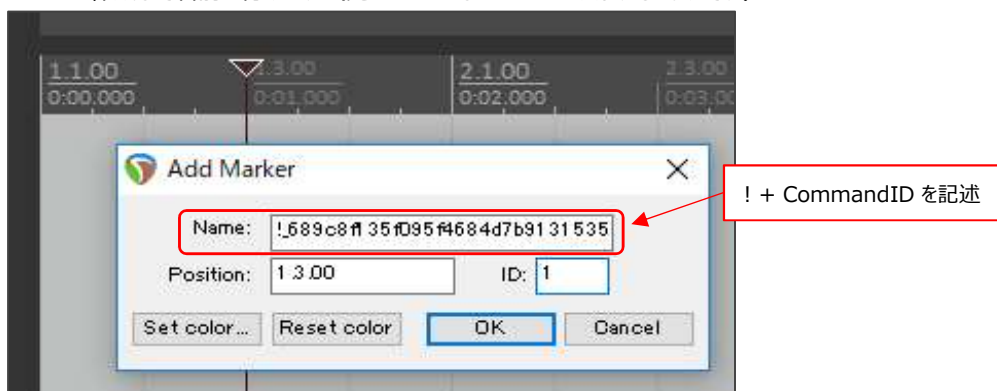
※例) !12345 → Markerの位置でCommandID=12345のActionを実行

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

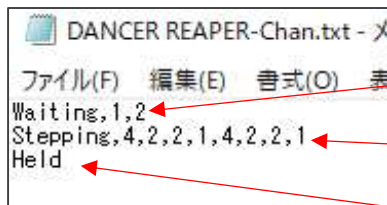
・Dancerはスプライトシートを作成することで、追加することが可能です。

◆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

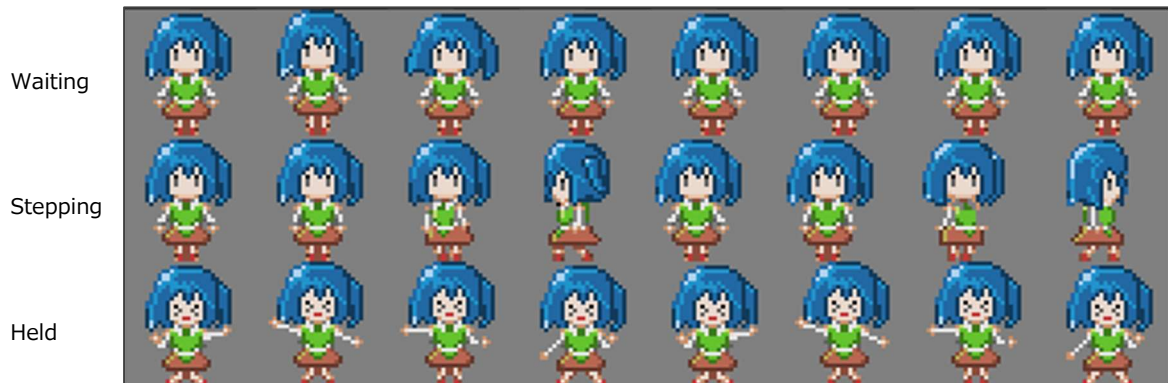


Durationを最初の2コマだけ指定した例。1,2,1,1,1,1,1,1と同義

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)

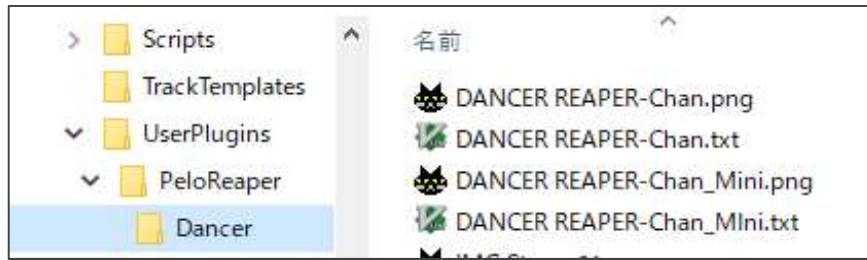
- ・ダンス画像ファイル



◆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。

FavSrc

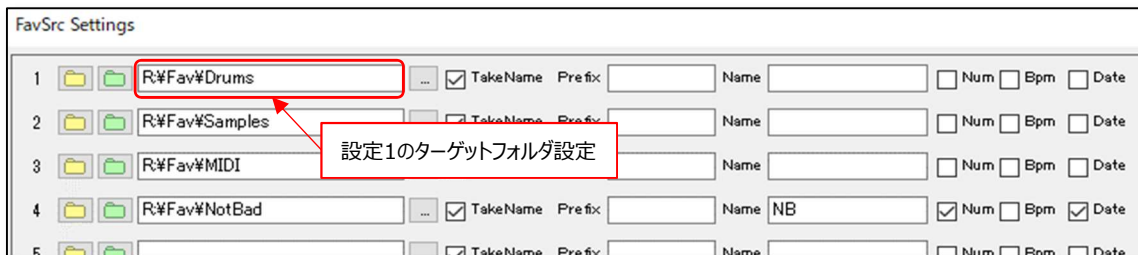
■ FavSrcとは

- ・自分のお気に入りメディアフォルダを設定し、ItemのMediaSourceをそこへコピーしたりする機能です。
- ・MediaはREAPERにItemとして挿入できるものなら音声、MIDI(SMF)、動画、画像などなんでも扱えます。
- ・使い方の例としては…
 - ・自分で音色やキック、スネアのサンプルを作ったらレンダリングしてお気に入りフォルダにコピーして作りためておく
 - ・お気に入りフォルダをAction一発で開く (MediaExplorer、WindowsのExplorer)
 - ・お気に入りフォルダにあるメディアファイルをランダムにいくつか読み込む

■ 基本的な使い方

最初にお気に入りフォルダ（ターゲットフォルダ）の設定を行います。

Action [[PeloReaper] FavSrc: Open Item Media Source Action Setting Window...] で設定ウィンドウが表示されます。



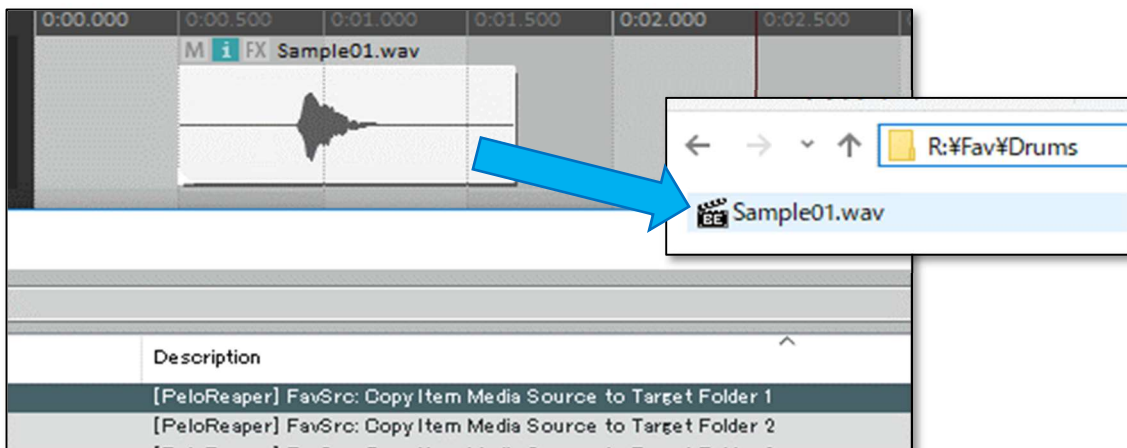
まずはターゲットフォルダだけ設定して使ってみましょう。1番目の設定のターゲットフォルダにパスを記入します。

（ここでは "R:\Fav\Drums" というパスを設定しています）ここではこの設定だけでOKです。

上記設定が完了したら、設定ウィンドウ右下にあるOKボタンで設定を適用します。

波形Item（wavを置いたりレコーディングしたもの）をREAPER上で選択して以下のActionを実行すると、そのItemのMediaSourceであるwavファイルがターゲットフォルダ1（ここでは "R:\Fav\Drums"）にコピーされます。

→ [[PeloReaper] FavSrc: Copy Item Media Source to Target Folder 1]



基本的な使い方はこれで終わりです。

あとはこのActionをボタンやショートカットに割り当てればいつでも簡単にこの機能を利用できます。

他にもいくつか機能がありますが、それらについては後述します。

■ MediaSourceに関する注意点

FavSrcでコピーするものはあくまでMediaSourceのファイルであることに注意してください。

例えばTakeやTrackにFXを挿している場合、そのままMediaSourceをコピーしてもそのエフェクトは適用されません。

FXなどで作り込んだ波形をコピーしたい場合、一旦Glueかレンダリングを行い、その結果のItemに対してFavSrcのコピーActionを実行するとよいでしょう。

TIPS

- TakeFXなどItem単位の効果だけレンダリングしてしまうならGlueするとよい
 - ・[Item右クリック> Glue items] (もしくはAction [Item: Glue items])
- TrackFXも込みでレンダリングしたい場合はGlueでは不十分で、選択範囲レンダリングなどをする必要がある
 - ・[Track: Render selected area of tracks to mono stem tracks (and mute originals)]
 - ・[Track: Render selected area of tracks to stereo stem tracks (and mute originals)]など
- MIDI ItemのMediaSourceファイル生成方法

REAPER上で作成したMIDI ItemはそのままMediaSourceのファイルを持たないため、以下のActionを実行してMIDIファイルを使用する形に変換が必要

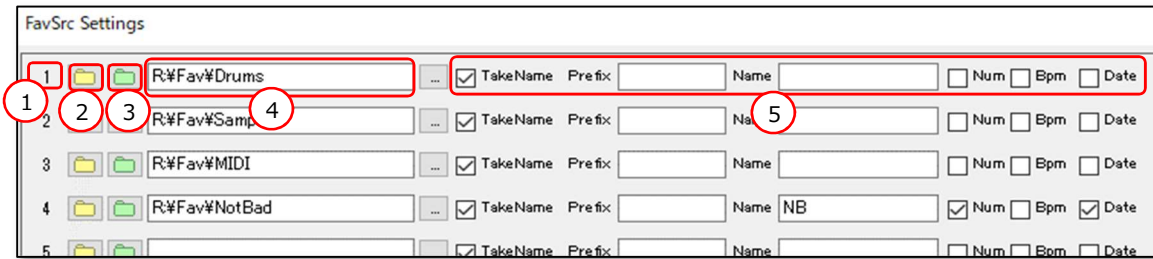
 - ・[Convert active take MIDI to .mid file reference]

※後で[Convert active take MIDI to in-project MIDI source data]を使ってMIDIファイルとのリンクではない状態に戻すことも出来ます。

REAPERではItemに様々なMediaSourceを扱えます（音声、MIDI、動画、画像など）。ItemのMediaSourceにファイルとしてリンクされているものであれば、FavSrcの機能でターゲットフォルダに自由にコピーが可能です。

■ FavSrc Actionリファレンス

- [[PeloReaper] FavSrc: Open Item Media Source Action Setting Window...]
FavSrc設定ウィンドウを表示します。



- ① 設定番号
- ② ターゲットフォルダをWindowsのExplorerで開く
- ③ ターゲットフォルダをREAPERのMediaExplorerで開く
- ④ ターゲットフォルダのパス指定
- ⑤ コピー先ファイル名オプション
 - ・TakeName MediaSourceファイル名ではなくTake名を使用する
 - ・Prefix ファイル名にPrefixを付ける
 - ・Name ファイル名をこの名前に変更
 - ・Num ファイル名に重複がなくても連番を付ける
 - ・Bpm Tempo(BPM)を付ける (Transportの値)
 - ・Date 日付を付ける

- [[PeloReaper] FavSrc: Open Item Media Source Target Folder (WindowsExplorer) 1～16]
設定番号に対応するターゲットフォルダをWindowsのExplorerで表示します。

- [[PeloReaper] FavSrc: Open Item Media Source Target Folder (ReaperMediaExplorer) 1～16]
設定番号に対応するターゲットフォルダをREAPERのMediaExplorerで表示します。

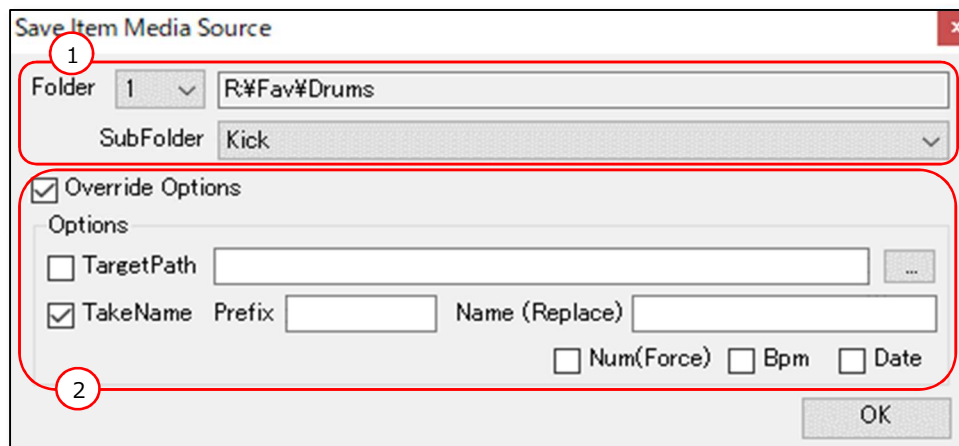
※既知の不具合

REAPERを起動してMediaExplorerを開く場合、最初に前回表示していたフォルダを復帰する実装になっており、それによって初回だけFavSrcの設定と異なるフォルダが表示される場合があります。
恐らくReaScriptのバグではないかと思われるので、REAPER起動後初回の動作には気を付けて下さい。

- [[PeloReaper] FavSrc: Copy Item Media Source to Target Folder 1～16]
設定番号に対応する設定でMediaSourceをコピーします。

■ [[PeloReaper] FavSrc: Copy Item Media Source to Target Folder...]

毎回ダイアログを表示して手動でコピー方法を指定する方法で、MediaSourceをコピーします。



① 設定番号を指定してコピー先フォルダを決定

このフォルダに更にフォルダを作成しておくと、SubFolderを指定することも出来ます。

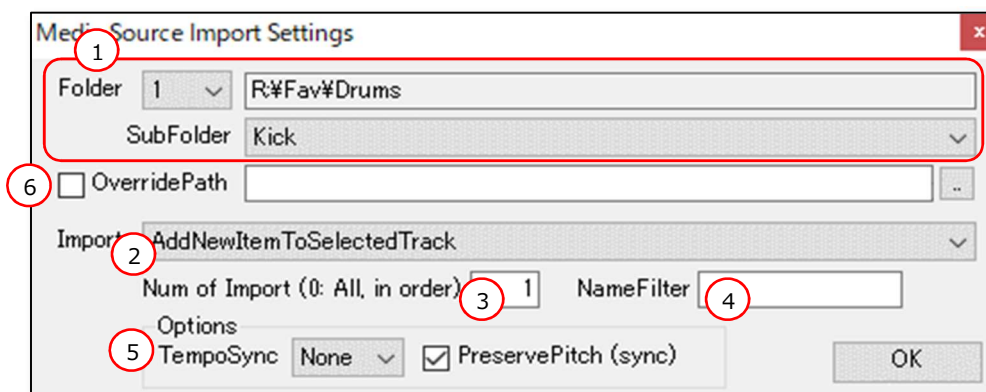
(ここでは "R:\Fav\Drums\Kick" が作成しており、そこを指定しています)

② FavSrc設定ウィンドウでのファイル名オプション設定をオーバーライドする場合は[Override Options]にチェックを入れ、各項目を設定することが出来ます。

[TargetPath]にチェックを入れてパスを指定すると、①の設定は無視され、任意の場所にコピーすることが出来ます。

■ [[PeloReaper] FavSrc: Import Random Media Source From Target Folder...]

ターゲットフォルダからメディアをランダムに（もしくは全部）インポートするためのダイアログを表示します。



① 設定番号を選んでターゲットフォルダを指定

このフォルダに更にフォルダを作成しておくと、SubFolderを指定することも出来ます。

(ここでは "R:\Fav\Drums\Kick" が作成しており、そこを指定しています)

② MediaSourceをどのようにインポートするか

- ・AddNewItemToSelectedTrack 選択TrackにItemを順に並べる形でインポート
- ・AddNewTakeToSelectedItem 選択Itemの新しいTakeとしてインポートします
(Itemが選択されていない場合はItemが新規作成されます)

③ ランダムにインポートする個数

- ・0を指定した場合、ターゲットフォルダにある全てのファイルを順にインポートする指定になります。
- ・ランダムな順番でターゲットフォルダの全てのファイルをインポートしたい場合は大きい数値を指定してください。

④ インポートするファイル名のフィルタ

- ・何か文字列を記入した場合、ここで指定した文字列をファイル名に含むファイルのみインポートされます。
- ・半角のカンマかスペースで区切って複数の文字列を指定できます (全て含む名前のみマッチ)

⑤ 現在のテンポにマッチさせようとするオプション設定 (合うとは限らない)

- ・テンポにマッチさせるためItemの長さをスケーリングした場合にピッチを維持しようとするかは [PreservePitch(sync)]のチェックで指定します。

⑥ ターゲットパスオーバーライド指定

ターゲットフォルダ設定を無視して全く別の場所から読み込みたい場合はチェックを入れてフォルダパスを指定。

MIDI

■ MIDIについて

MIDI Editorなどで使用する、MIDI編集用の機能です。

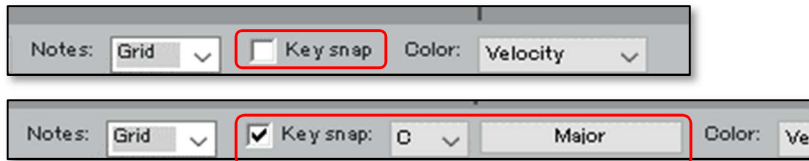
※明記していない場合、Actionは[MIDI Editor]セクションでのみ利用可能なものとなります。

■ MIDI EditorのKeySnap設定をトグル

■ [[PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Toggle KeySnap(Scale)]

MIDI EditorのKeySnapチェックボックスの状態を反転させます。

MIDI Editorウィンドウ下部にある[Key snap]チェックボックスのチェック状態を反転させます。



Misc

■ Miscについて

Miscはこれまでの分類に含まれない、雑多な機能です。

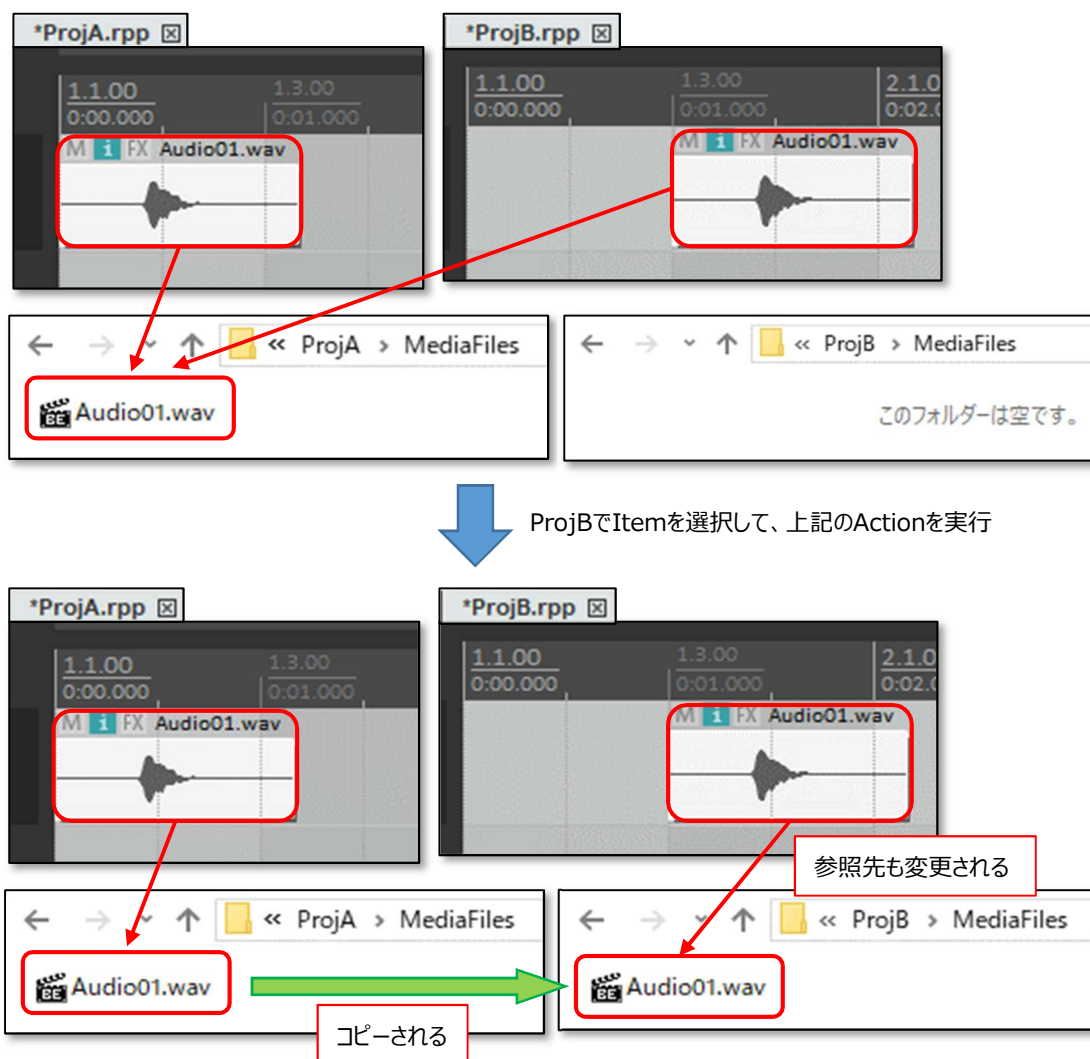
■ ItemのMediaSourceをProjectのMediaフォルダにコピーして参照を切り替え

- [[PeloReaper] Misc: Copy Item Source Media to Local Proj and Replace]
 - [[PeloReaper] Misc: Copy Item Source Media to Local Proj and Replace (with Console Log)]
- 選択したItemのMediaSourceをProjectのMediaフォルダにコピーして参照をそのファイルに切り替えます。

このActionは複数のProject間でItemをコピーしたりする時に有用です。

例えばProjAからItemをProjBにコピーした場合、ProjBにコピーされたItemのMediaSourceはコピー元のものと同一のままであり、コピー先のProjectにはMediaSourceがコピーされたりしません。

このActionを使うことで、ProjB側へMediaSourceをコピーしてItemの参照を切り替えることが可能です。



■ ItemのMediaSourceファイルパスをExplorerで表示

- ・ [[PeloReaper] Misc: Open Selected Item(Take) Media Source File Path in Windows Explorer]
- 選択したItem (Take) のMediaSourceファイルパスをExplorerで開きます。

■ Contact Us : 連絡先

・PeloReaper Blog

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

・Twitter (@pelori)

<https://twitter.com/pelori>

Copyright © 2018 Pelori All rights reserved.