

PeloReaper Extension User Guide

Version : 2019.06.30

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 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>

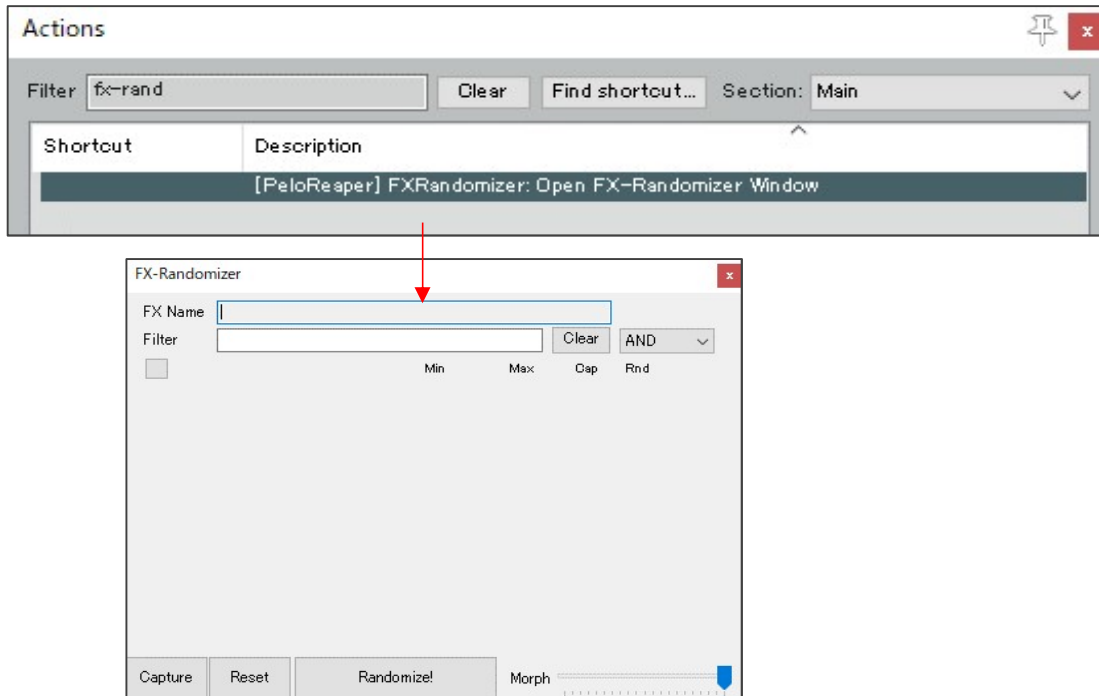
FX-Randomizer

■ FX-Randomizerとは

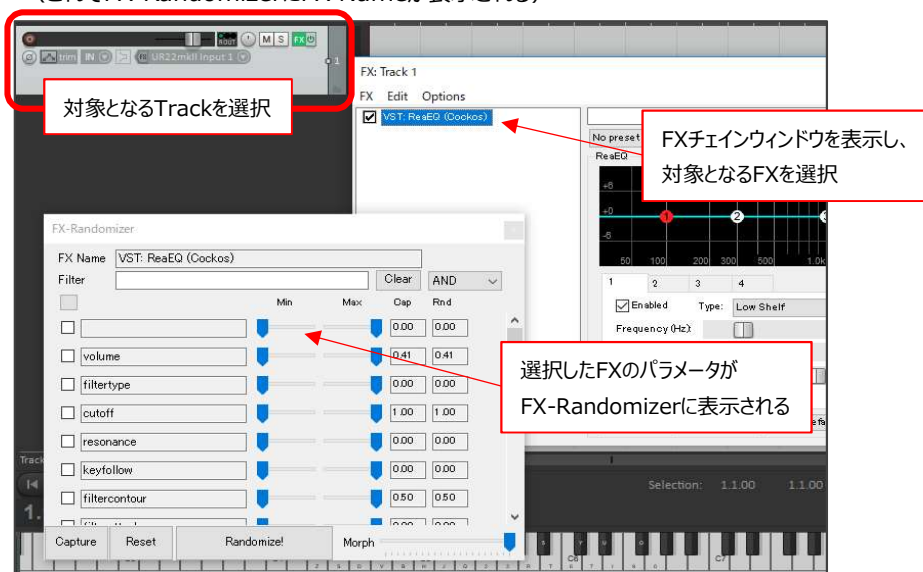
- ・REAPERでFXのパラメータをランダム設定するためのツールです。
- ・VST, VSTi, JSFXなどREAPER上のFXパラメータであれば何でも設定可能。
- ・パラメータ名をフィルタリングして絞り込めるので、特定のパラメータ編集に集中できます。
- ・FXパラメータをキャプチャしておいて、ランダム設定したパラメータとのモーフィングが可能。

■ 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。

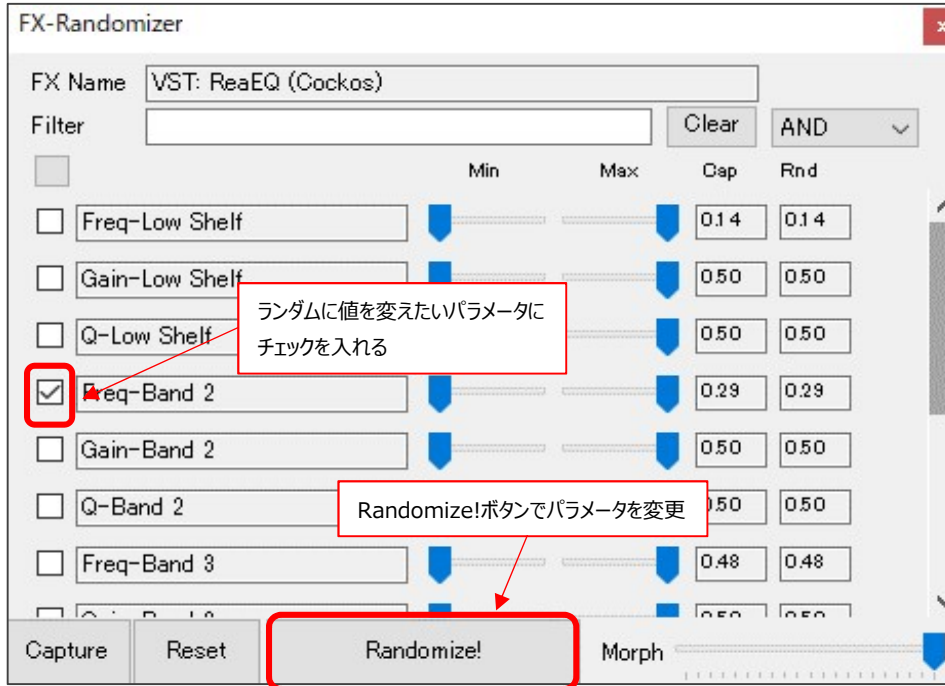


- ② TrackFXを入れているTrackを選択して、FXで編集したいものをFXチェーンウィンドウに表示させます。
(これでFX-RandomizerにFX Nameが表示される)

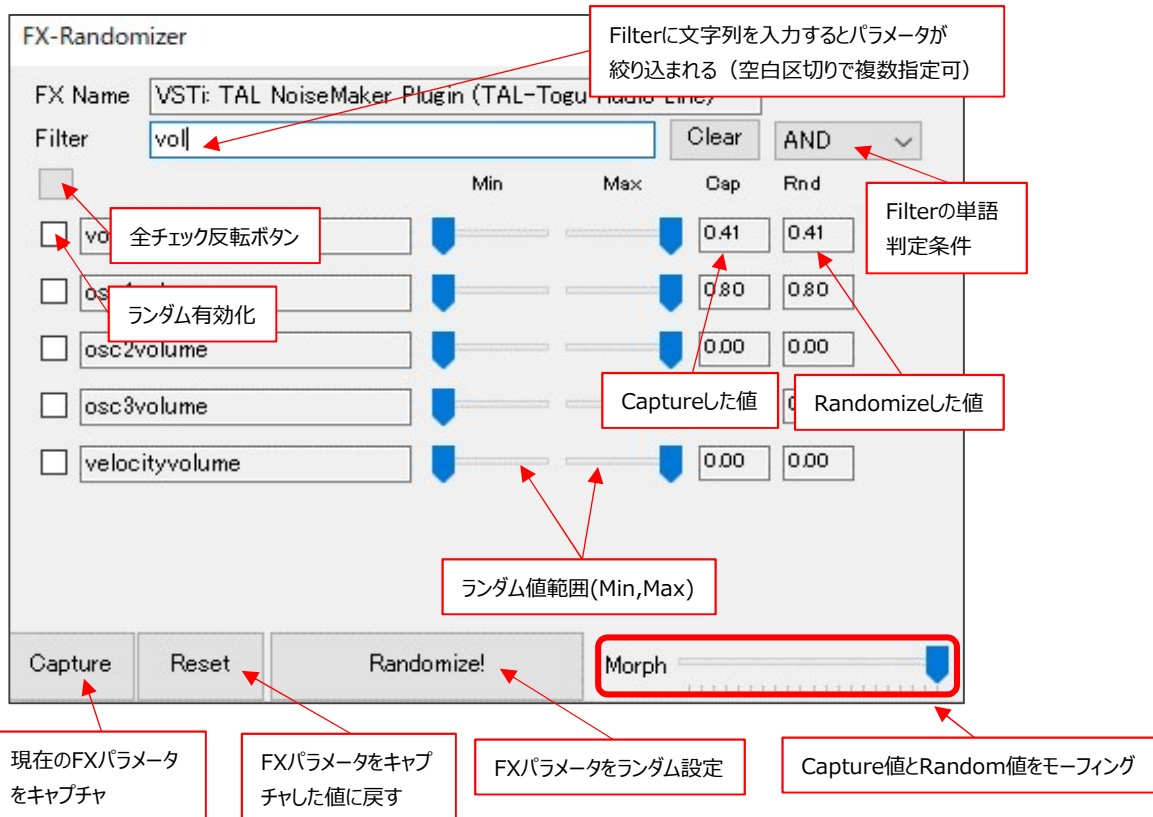


- ※ItemのTakeFXにも対応していますので、その場合はTimeline上にあるItemを選択して下さい。
- ※必ずFXチェーンウィンドウを使用してください。フローティングウィンドウはサポートしていません。
- ※TrackとItem両方選択した場合、ItemFX側が優先されます。

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。

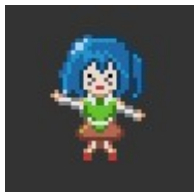


※デフォルト用に作ったREAPERちゃん（仮）です。かわいがってあげて下さいね。

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。



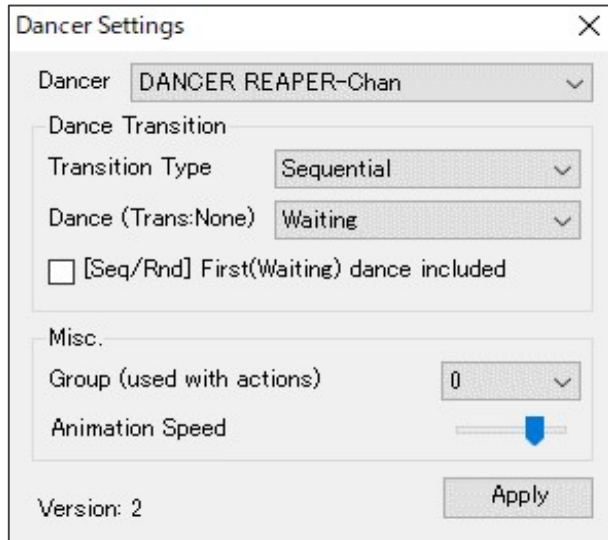
③Dancerをマウスでドラッグして移動できます。この場合はドラッグ専用のアニメーションが再生されます。



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)

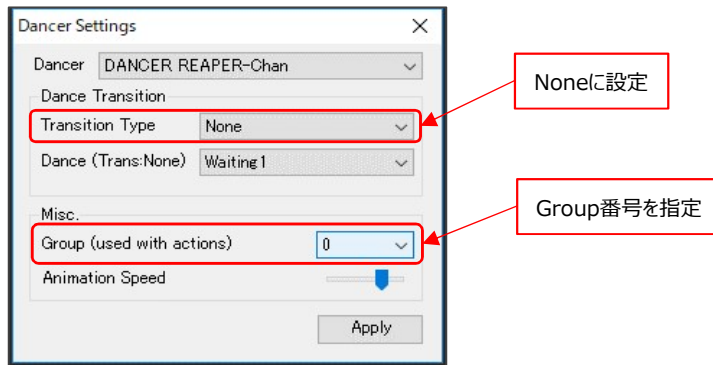
• Animation Speed : アニメーションの再生速度を指定

■ 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。

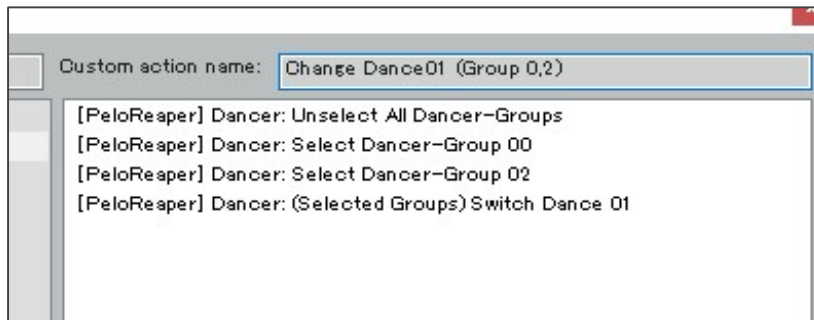


・CustomActionの作成

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。

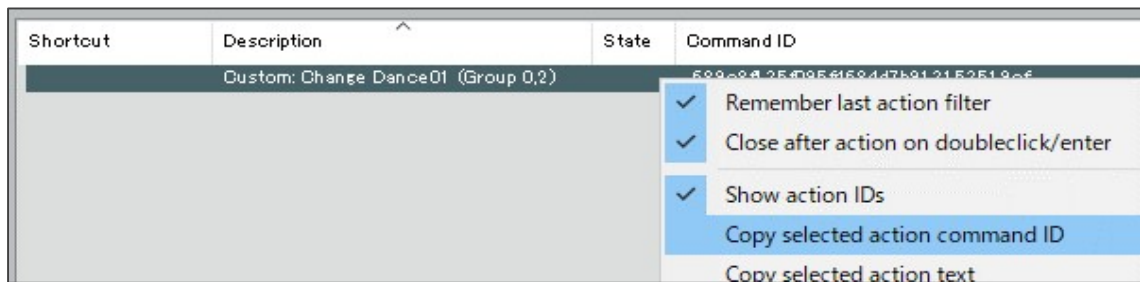
・MarkerActionでのカスタムアクション実行方法

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。

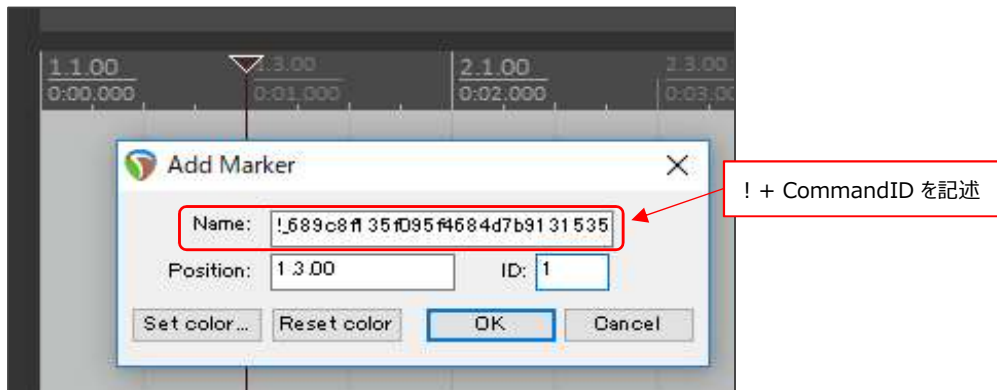
※例) !12345 → Markerの位置でCommandID=12345のActionを実行

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。

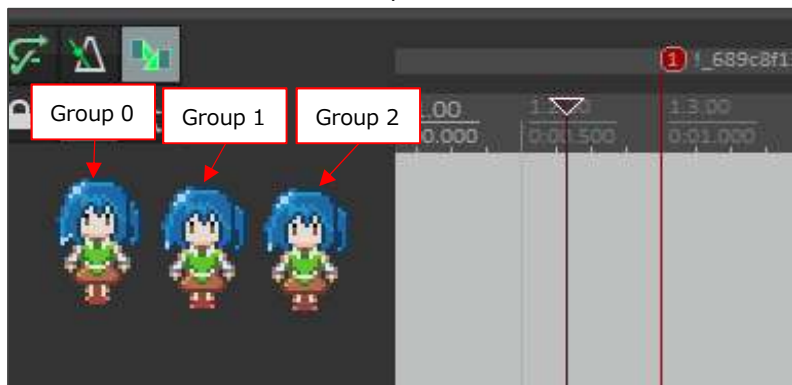
ActionListで右クリックして[Copy selected action command ID]でクリップボードにIDをコピーします。



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

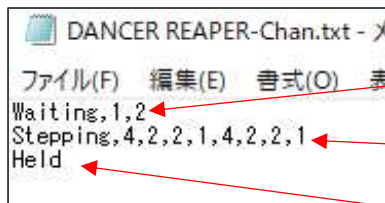
・Dancerはスプライトシートを作成することで、追加することが可能です。

◆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

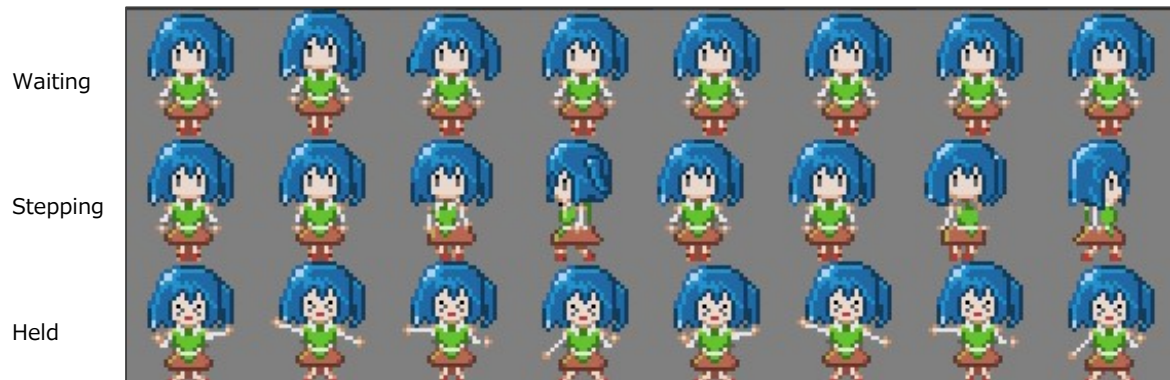


Durationを最初の2コマだけ指定した例。1,2,1,1,1,1,1,1と同義

Durationをフルに(8枚分)指定した例

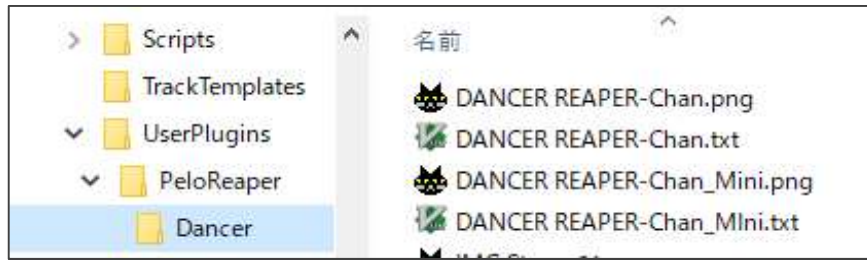
Duration設定はなしでもOK (1,1,1,1,1,1,1,1と同義)

- ・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

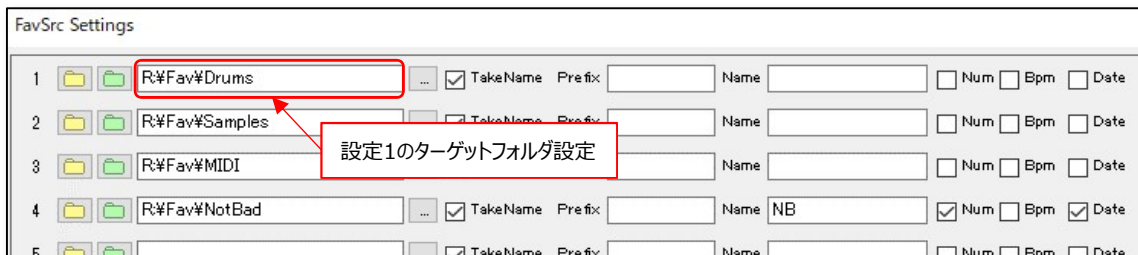
■ FavSrcとは

- ・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。



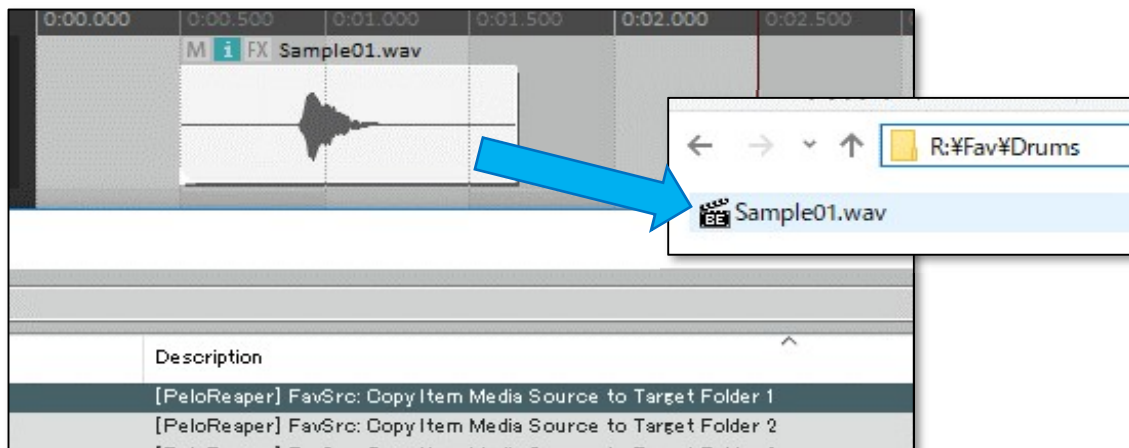
まずはターゲットフォルダだけ設定して使ってみましょう。1番目の設定のターゲットフォルダにパスを記入します。

（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

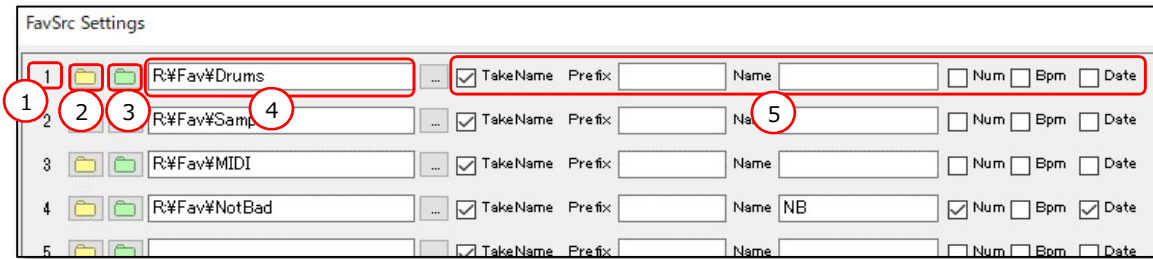
 - ・[Convert active take MIDI to .mid file reference]

※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。

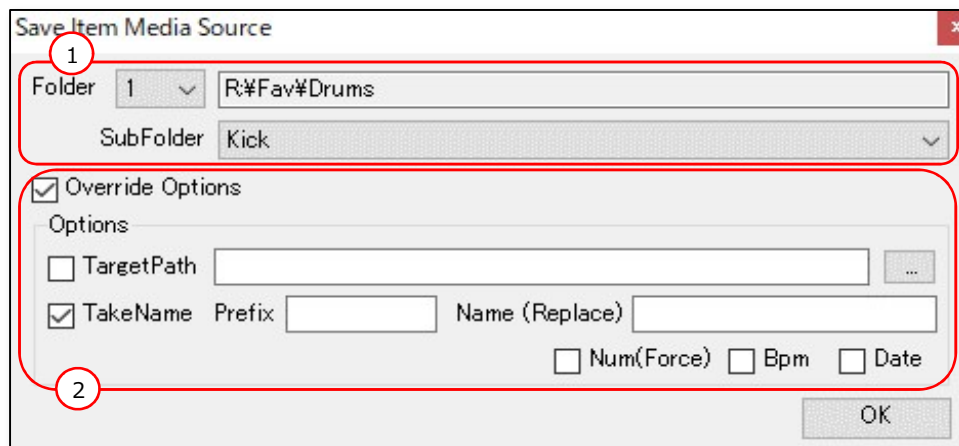
※既知の不具合

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、SubFolderを指定することも出来ます。

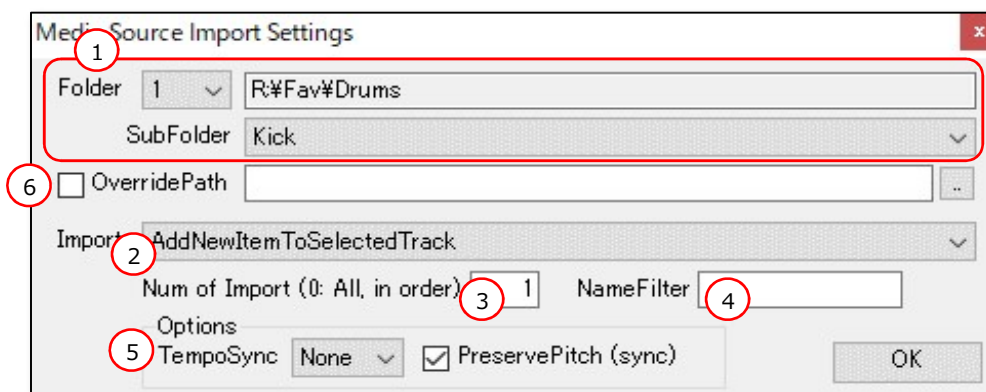
(ここでは "R:\Fav\Drums\Kick" が作成しており、そこを指定しています)

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、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
- ・AddNewItemToSelectedTrack 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。
- ・半角のカンマが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。

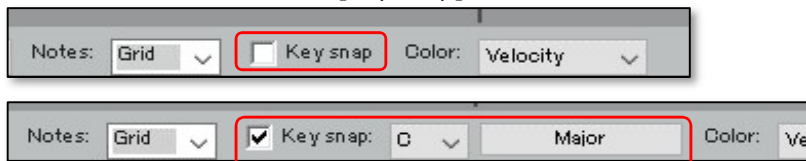
※明記していない場合、Actionは[MIDI Editor]セクションでのみ利用可能なものとなります。

■ 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。



■ Scale情報を表示

■ [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Show Current Scale Settings

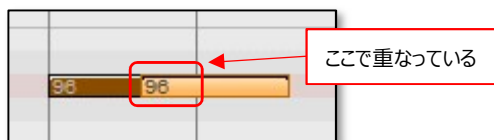
現在のScale設定情報を表示します。

■ Noteのオーバーラップ検出

■ [PeloReaper] MIDI: Check Overlapping Notes

同一PitchのNoteが複数重なっているかチェックし、修正します（確認ダイアログが表示されます）。

- 同一PitchのNoteが重なっている場合に起こる問題について
重なっている状態は下図のようなものです。



これで何がまずくなるかというと、後ろ側のNoteを正常に扱えなくなるようです。

例えば後ろ側のNoteを選択しようとしても、重なっている部分だけが選択されたり、ReaScript APIで状態を設定したりすると、急にNoteがItem最後尾まで伸びたりします。

これを回避するため、Noteの重なりを検出して修正するのがこのActionの機能ということになります。

REAPERにも以下のActionやオプション設定があるので、それを使うのもよいでしょう。

- ・Noteオーバーラップ修正Action
 - ・[Correct overlapping notes]
- ・MIDIEditorのOption設定
 - ・メニューから[Options > Automatically correct overlapping notes]

■ 時間選択範囲を現在の小節に設定する

■ [PeloReaper] MIDI: Set TimeSelection to Current Measure

時間選択範囲を現在の小節に設定します。

■ PitchCursorをNoteがあるPitchへ移動

■ [PeloReaper] MIDI: Move Pitch Cursor to Next Higher Note Pitch (*1, *2)

■ [PeloReaper] MIDI: Move Pitch Cursor to Next Lower Note Pitch (*1, *2)

*1: Any, SelectedOnly, SmartSelect

*2: EditCursorOverlapped、もしくは指定なし

PitchCursorをNoteがあるPitchに移動します。

• Higherならより高い方、Lowerはより低い方のNoteのPitchに移動します。

• Actionの動作は*1、*2の組合せで決まります。

*1

Any	あらゆるNoteを対象とする
SelectedOnly	選択されたNoteのみを対象とする
SmartSelect	選択されたNoteがあるかどうかで上記を自動的に切り替え

*2

指定なし	すべてのNoteを対象とする
EditCursorOverlapped	EditCursorが重なっているNoteのみを対象とする

■ [PeloReaper] MIDI: Move Pitch Cursor to Notes Pitch at Edit Cursor (*1, *2)

*1: Any, Selected, Smart

*2: Highest, Lowest, Cycle

PitchCursorを最も高い/低いPitchのNoteのPitchへ移動します。

• Actionは*1、*2の組合せで決まります。

*1

Any	あらゆるNoteを対象とする
Selected	選択Noteのみを対象とする
Smart	選択されたNoteがあるかどうかで上記を自動的に切り替え

*2

Highest	最も高いPitchに移動
Lowest	最も低いPitchに移動
Cycle	上記設定を順に切り替えて実行

■ Noteの長さを変更

■ [PeloReaper] MIDI: Multiple Selected Notes Length by 2/3

選択したNoteの長さを2/3倍します。

■ NoteのVelocityを特定の値に設定

■ [PeloReaper] MIDI: Set Selected Notes' Velocity to 1~127

選択されているNoteのVelocityを特定の値(1, 10, 20, ..., 120, 127)に設定します。

■ [PeloReaper] MIDI: Set Selected Notes' Velocity to 10~100 percent

選択されているNoteのVelocityを特定のパーセンテージ(10~100)で設定します。

■ NoteのVelocity補間設定

■ [PeloReaper] MIDI: Set Selected Notes Velocity Interpolated (*1) ...

■ [PeloReaper] MIDI: Set Selected Notes Velocity Interpolated (*1) with Before Settings

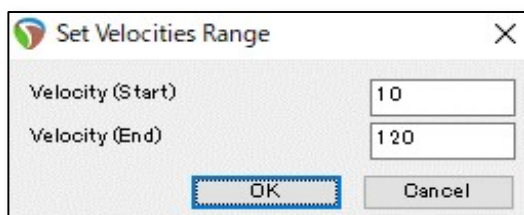
*1: Linear, EaseIn, EaseOut, EaseInOut, Cycle

複数選択したNoteに対して、指定したVelocity範囲を補間設定します。

一番左の選択NoteがVelocity開始値、一番右の選択NoteがVelocity終了値になり、その間の選択NoteのVelocityは補間計算により設定されます。

"with Before Settings"のついたActionでは値を指定するダイアログが表示されず、前回設定を使用します。

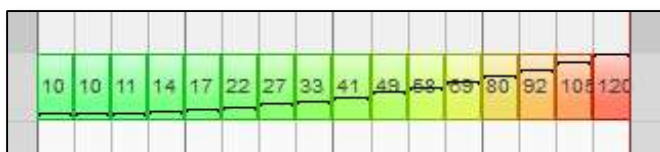
また、*1=CycleのActionでは補間タイプが順番に切り替わって実行されます。



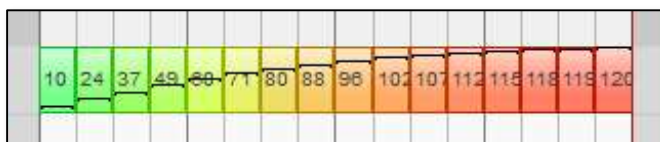
• Linear



• EaseIn



• EaseOut



• EaseInOut



■ NoteのVelocityを特定の範囲でランダム設定

■ [PeloReaper] MIDI: Set Selected Notes' Velocity to Random Value of Range (*1, *2)

*1: SetRange, UseBeforeSettings

*2: OneRandomVelocity, RandomVelocities

選択NoteのVelocityを特定の範囲でランダム設定します。

*1

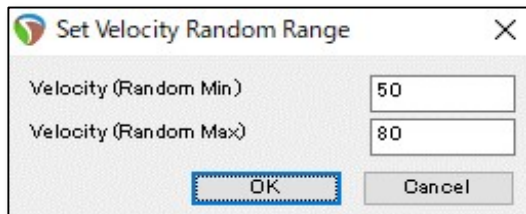
SetRange ランダム値の範囲を指定するダイアログが表示される

UseBeforeSettings 以前に入力した設定を利用

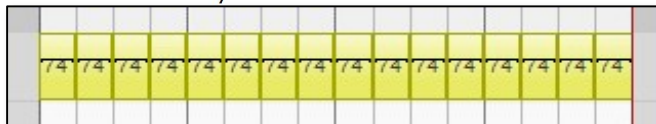
*2

OneRandomVelocity 1つだけランダム値が生成され、選択NoteすべてのVelocityに設定される

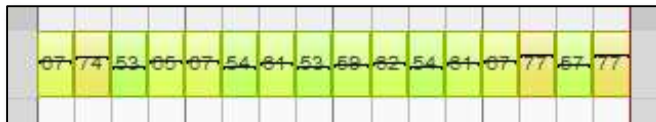
RandomVelocities 全ての選択Noteで個別のランダム値が生成され、Velocityに設定される



• OneRandomVelocity



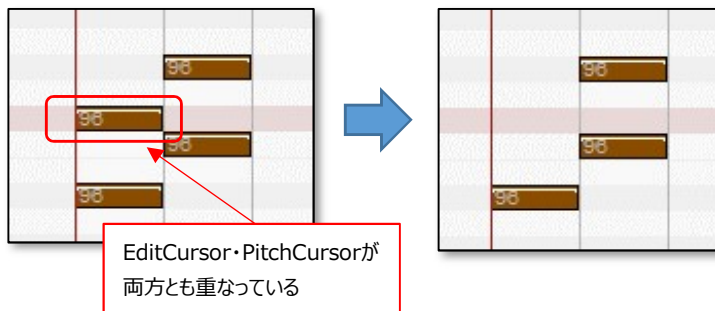
• RandomVelocities



■ EditCursor・PitchCursorが重なるNoteの削除（もしくは選択Noteをすべて削除）

■ [PeloReaper] MIDI: Delete Selected Notes or Delete Note at Edit/Pitch Cursor (Smart Delete)

Noteが1つも選択されていない場合、EditCursor・PitchCursorが重なるNoteを1つ削除します。
いくつかNoteが選択されている場合は、選択されたNoteをすべて削除します。



■ EditCursorが重なるNoteのうち、最もPitchが低い音を除いたNoteを全て削除

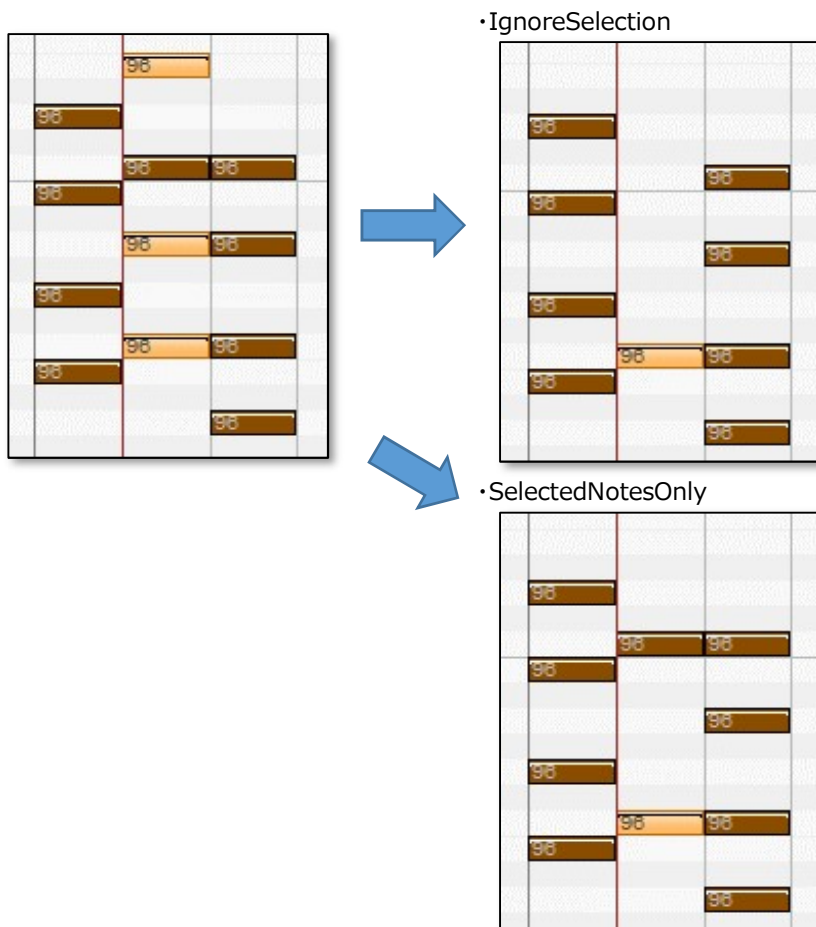
■ [PeloReaper] MIDI: Delete Notes Except for Lowest Pitch Note (*1)

*1: IgnoreSelection, SelectedNotesOnly, Smart

EditCursorが重なるNoteのうち、最もPitchが低い音を除いたNoteを全て削除します。

*1

IgnoreSelection	EditCursorに重なっているNote全てをチェック対象にする
SelectedNotesOnly	EditCursorに重なっている選択Noteのみをチェック対象にする
Smart	1つでもNoteが選択されているかどうかで、上記タイプを自動的に切り替える



■ Note選択の移動・選択追加

■ [PeloReaper] MIDI: Smart Select Note Horizontally(*1 *2)

*1: Add, Select

*2: Next, Previous

Noteの選択状態を他のNoteに移動、もしくは選択を追加していきます。

- ・同一PitchのNoteが進行方向にあれば、それが選択対象となる
- ・同一PitchのNoteが進行方向にない場合も、進行方向にNoteがあればそれを選択対象とする
- ・Noteを選択していない場合、Edit/Pitchカーソルにもっとも近いNoteを選択対象とする

■ [PeloReaper] MIDI: Smart Select Note Vertically(*1 *2)

*1: Add, Select

*2: Higher, Lower

Noteの選択状態を他のNoteに移動、もしくは選択を追加していきます。

- ・原則として同一時刻に並んだNoteを選択対象とする
- ・選択進行方向に同一時刻のNoteがない場合、まだ進行方向にNoteがあればそれを選択対象とする
- ・Noteを選択していない場合、Edit/Pitchカーソルにもっとも近いNoteを選択対象とする

■ Edit/PitchCursorにおけるNote垂直・水平一括選択

■ [PeloReaper] MIDI: Unselect Notes at Edit Cursor

■ [PeloReaper] MIDI: Select Notes at Edit Cursor (*1)

*1: Add, Select, Toggle

EditCursorが重なっているNoteの選択状態を設定（選択追加・排他選択・選択反転・選択解除）します。

■ [PeloReaper] MIDI: Unselect Notes at Pitch Cursor

■ [PeloReaper] MIDI: Select Notes at Pitch Cursor (*1)

*1: Add, Select, Toggle

PitchCursorと同一PitchのNoteの選択状態を設定（選択追加・排他選択・選択反転・選択解除）します。

■ EditCursorが重なったNoteでPitchCursorに近いNoteを選択

■ [PeloReaper] MIDI: Unselect Note Nearest to the Pitch Cursor at Edit Cursor

■ [PeloReaper] MIDI: Select Note Nearest to the Pitch Cursor at Edit Cursor (*1)

*1: AddSelection, Select, Toggle

EditCursorが重なったNoteでPitchCursorに最も近いNoteを選択（選択追加・排他選択・選択反転）します。

■ 最低PitchのNoteを選択

■ [PeloReaper] MIDI: Select Bass Notes in Time Selection

複数のNoteの重なりをチェックし、最低PitchのNoteたちを選択します。

- ・各Noteが重なるNoteを調べて最低PitchのNoteを選択、を全Noteに行うもの
- ・時間範囲選択を事前に行うと、その範囲に含まれるNoteのみが処理対象となる

■ メロディのP4,P5音程検出

■ [PeloReaper] MIDI: Detect Selected Notes P4,P5 Intervals (Monophonic)

選択したメロディ（モノフォニック）のNote間の音程が5半音もしくは7半音上下に変化していたNoteを選択します。

■ Scale設定に沿った挙動をするActionについて

■ Scale設定とは

REAPERのKeySnapで使われるScale設定は、12文字の数値で表現されたものが内部で使われています。これは利用するScaleTone番号を記述するもので、MajorScaleであれば 102034050607 という感じです。技術的には0がKeyに含まれない、それ以外の番号はKeyに含まれる、という規則になっているようです。（つまりMajorScaleであれば、101011010101 という記述でも、一応問題ないということになる）このテキスト指定方法は、REAPERリソースフォルダ/Data/sample.reascale というファイルを見ると分かります。（このように記述されたファイルをMIDIEditor上でインポートすることで、Scale設定をインポート可能です）

■ Scale設定の制限

以下で紹介する、Scale設定を利用したActionではこのScale設定に制限を設けており、これに従う必要があります。ただし、REAPERデフォルトで含まれているScale設定はこの規則に従っているため、特に気にする必要はありません。

★制限： ScaleTone番号はScale内でユニークであること

OK: 102034050607

NG: 102234050677（2,7がダブリ）

要するにダブリの数値がないように記述してもらえればOKとなります。

これが問題になるのは、例えばREAPERのForumなどで配っているような.reascaleファイルで、このダブリがあるScaleを使う場合です。

■ Scale設定に合わせてPitchCursorを上下に移動

■ [PeloReaper] MIDI: Move Pitch Cursor Up According to Scale

■ [PeloReaper] MIDI: Move Pitch Cursor Down According to Scale

KeySnapが有効になっている場合、Scale設定に合わせてPitchCursorを上下に移動します。

■ 特定のScaleToneのPitchにPitchCursorを移動

■ [PeloReaper] MIDI: Move Pitch Cursor to Nearest *1 Scale Tone

*1: 1st, 2nd, 3rd, 4th, ...

指定のScaleToneに対応するPitchへPitchCursorを移動します。

- ・KeySnapが有効になっている場合のみ動作
- ・PitchCursorが上下どちらに移動するかは、目的のPitchに近い方になる

■ [PeloReaper] MIDI: Move Pitch Cursor to *1 Scale Tone (within Current Octave Range)

*1: 1st, 2nd, 3rd, 4th, ...

指定のScaleToneに対応するPitchへPitchCursorを移動します。

- ・KeySnapが有効になっている場合のみ動作
- ・PitchCursorは現在のOctave範囲（C～B）内で移動

■ PitchCursorのPitchを基準としてScale上のNoteを上下に挿入

■ [PeloReaper] MIDI: Insert Scale(Diatonic) Interval Note at Pitch Cursor Up *1

■ [PeloReaper] MIDI: Insert Scale(Diatonic) Interval Note at Pitch Cursor Down *1

*1: 1st, 2nd, 3rd, 4th, ...

PitchCursorのPitchを基準としてScale上のNoteを上下に挿入します。

- ・KeySnapが有効かつ、PitchCursorがScaleToneのPitchに乗っている場合のみ動作する
- ・いわゆるダイアトニックコード入力に便利

■ PitchCursorのPitchを基準としてChromaticScale上のNoteを上下に挿入

■ [PeloReaper] MIDI: Insert Chromatic Scale Interval Note at Pitch Cursor Up *1

■ [PeloReaper] MIDI: Insert Chromatic Scale Interval Note at Pitch Cursor Down *1

*1: 1st, 2nd, 3rd, 4th, ...

PitchCursorのPitchを基準としてChromaticScale上のNoteを上下に挿入します。

- ・KeySnapが有効であってもKeySnapせず、意図した音程にNoteを挿入可能

■ PitchCursor位置でNote ON/OFFを発行

- [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Send Note ON Message (at Pitch Cursor, Velocity: 10~100%)
 - [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Send Note OFF Message (at Pitch Cursor)
- PitchCursorのピッチでVirtualKeyboardのNoteON/OFFを発行します。
- ・キーボードショートカットに割り当ててやると、マウスを使わずに試聴が行えて便利（特にドラム音源など）。
 - ・NoteONだけでは鳴りっぱなしになるので、NoteOFFもキーボードショートカットに割り当てるとよいでしょう。
 - ・NoteOFFについても上記Actionを用意しましたが、標準の [Send all notes off to all MIDI outputs/plugin-ins] を使うほうが便利だったりします。

■ PitchCursor位置を基準にScale上の相対音程でNote ONを発行

- [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Send Scale(Diatonic) Interval NoteON at Pitch Cursor *1 *2
 - [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Send Chromatic Scale Interval NoteON at Pitch Cursor *1 *2
- *1: Up, Down *2: 1st~12th

PitchCursor位置を基準として、現在MIDIEditorに設定されているScale上の音程でNoteONを発行します。
Diatonicはスケール上の音程、Chromaticはスケール設定を無視して半音単位で相対音程を指定します。

- [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Set Scale NoteON Velocity...
- これらスケール相対でNoteONを発行する際のVelocityを設定します。

■ PitchCursor位置を基準にScale上の相対音程でNote挿入やNote ONを発行（モード切替可能）

- [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Execute Switchable Scale(Diatonic) Note Action *1 *2
- [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Execute Switchable Scale(Chromatic) Note Action *1 *2

PitchCursor位置を基準として実行するActionを現在のModeに応じて実行します。
Modeは下記を参考にして下さい。

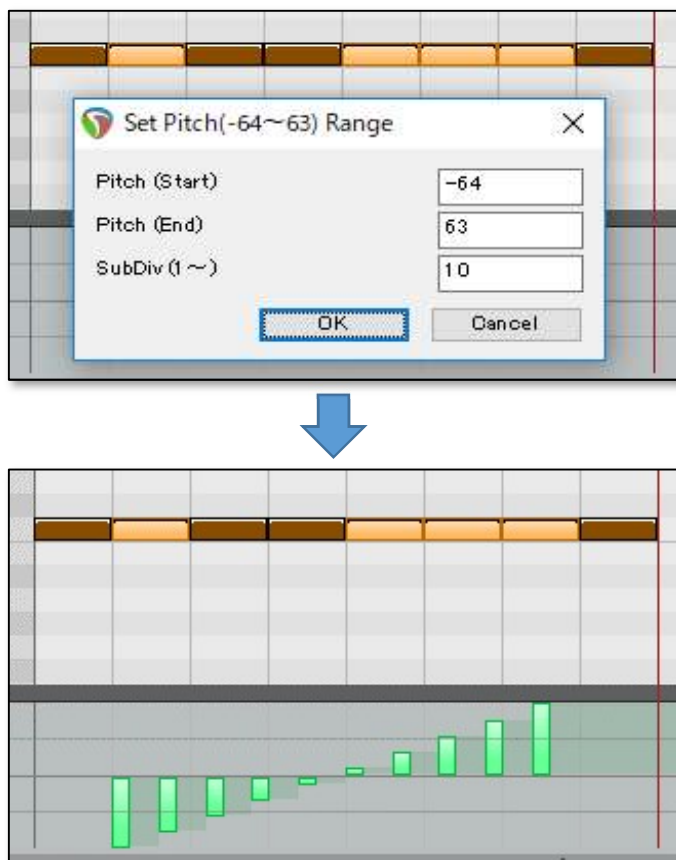
- [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Switch Switchable Scale Note Action (*3)
- *1: Up, Down *2: 1st~12th *3: Next, Previous
- 切り替え可能Mode: Note挿入+NoteOn
 Note挿入
 NoteOn

上記Switchable ActionのMode切り替えを行います。Modeは順に切り替えていくと循環します。
各Modeで実行されるActionは既に解説済みのNote挿入やNoteON発行に対応するActionです。

■ PitchCCの自動挿入

■ [PeloReaper] MIDI: Insert Multiple MIDI CCs Under Selected Notes Range...

選択Noteすべてを含む範囲に均等な間隔でPitchCCを挿入します（値の範囲指定でリニアに変化）



■ 選択したCCの値を補間設定

■ [PeloReaper] MIDI: Set Selected CC Values Interpolated (*1) ...

■ [PeloReaper] MIDI: Set Selected CC Values Interpolated (*1) with Before Settings

■ [PeloReaper] MIDI: Set Selected CC Values Interpolated (*1) Using Selected CC Min Max

*1: Linear, EaseIn, EaseOut, EaseInOut, Cycle

選択したCCの値を補間設定します。各補間タイプはVelocity補間のものと同様です。

・[[PeloReaper] MIDI: Set Selected CC Values Interpolated (*1) ...]のダイアログで設定した範囲が[~ with Before Settings]系のActionでは利用されます。

・[~ Using Selected CC Min Max]系のActionでは、選択CCの値の最小値・最大値が補間範囲として使用されます。

・Linear



・EaseInOut



・EaseIn



・EaseOut



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。

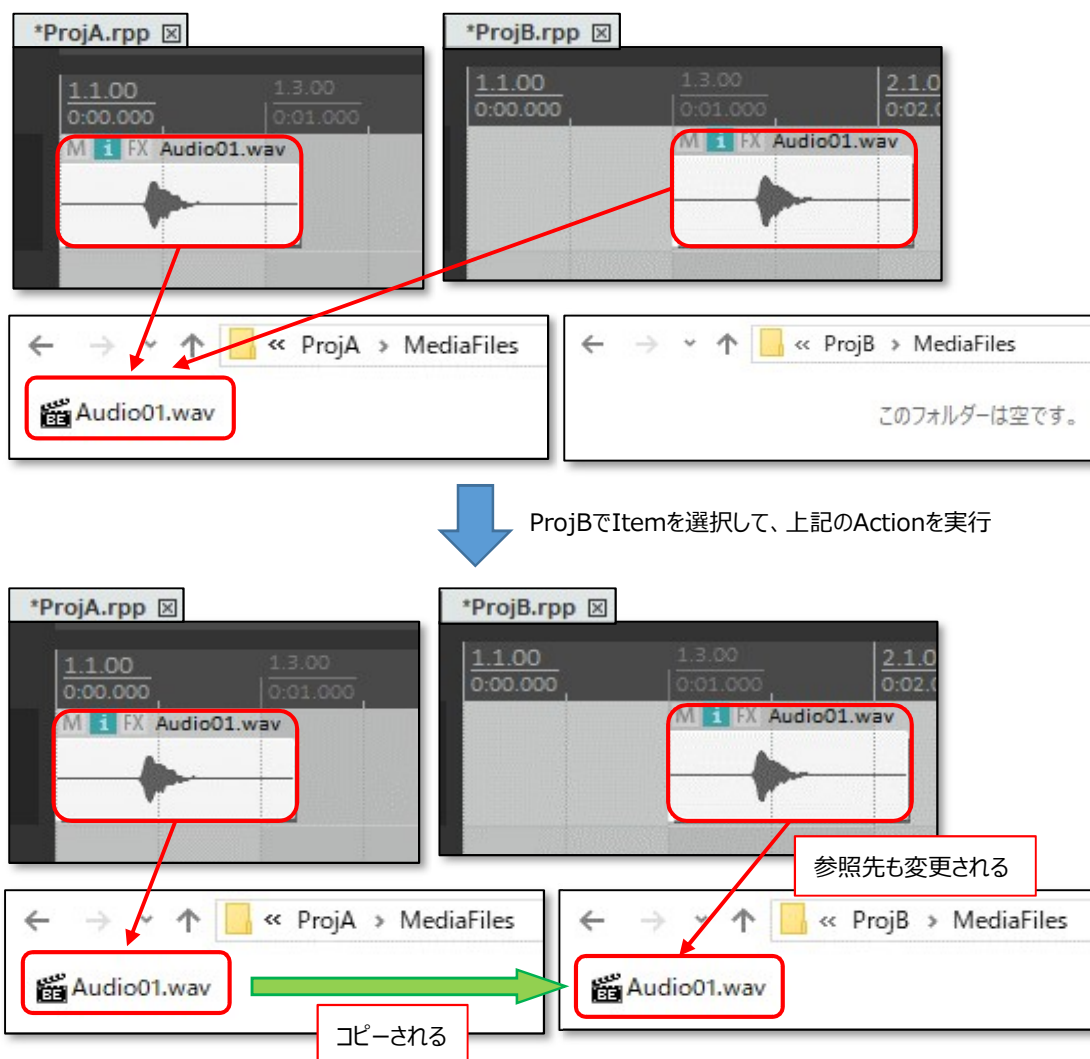
■ ItemのMediaSourceをProjectのMediaフォルダにコピーして参照を切り替え

- [[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。

■ WaveファイルのBWF(bext)チャンク情報を使ってREAPERプロジェクトファイルをひらく

■ [PeloReaper] Misc: Show WavFile bext Chunk Info...

Waveファイルを選択して、その中のbextチャンク情報を表示できます。

■ [PeloReaper] Misc: Open Project from WavFile bext chunk Info (Embedded by REAPER)...

Waveファイルを選択して、その中のbextチャンクに書かれたREAPERプロジェクトファイルを開きます。
既に開いている場合は、そのプロジェクトタブに表示を切り替えます。

書き出し方は後述しますが、WaveファイルにBWF(bext)情報を書き込んで出力しておきさえすれば、しばらくした後で「このWaveファイル、どのREAPERプロジェクトで作ったやつだったっけ？」

となった時に、Waveファイルからプロジェクトを開くことが出来て便利です。

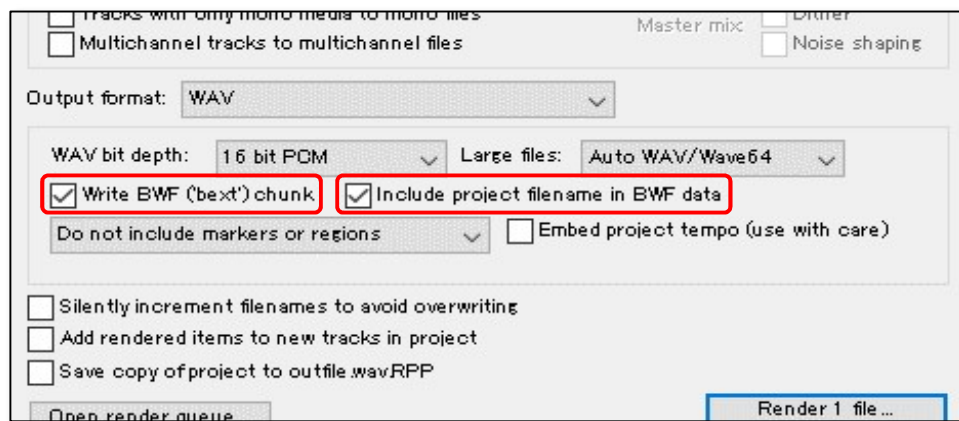
(元のプロジェクトファイルを移動してしまっていると開けませんが、プロジェクトファイルのパスさえ分かればそれがヒントになることもあるでしょう)

■ WaveファイルにBWF(bext)情報を書き込む方法

上記ActionはWaveファイルにbextチャンク情報が記述されていないと利用できません。

これを書き込むには、REAPERのレンダリング機能を利用する際に以下のチェックをONにして書き出しを行います。

- ・[Write BWF('bext') chunk]
- ・[Include project filename in BWF data]



■ Contact Us : 連絡先

・PeloReaper Blog

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

・Twitter (@pelori)

<https://twitter.com/pelori>

Copyright © 2018 Pelori All rights reserved.