

PeloReaper Extension User Guide

Version : 2021.02.21

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 4.7.2 *1
- ・Microsoft Visual Studio 2019 VisualC++ Runtime *1
- ・REAPER v6.19～

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>

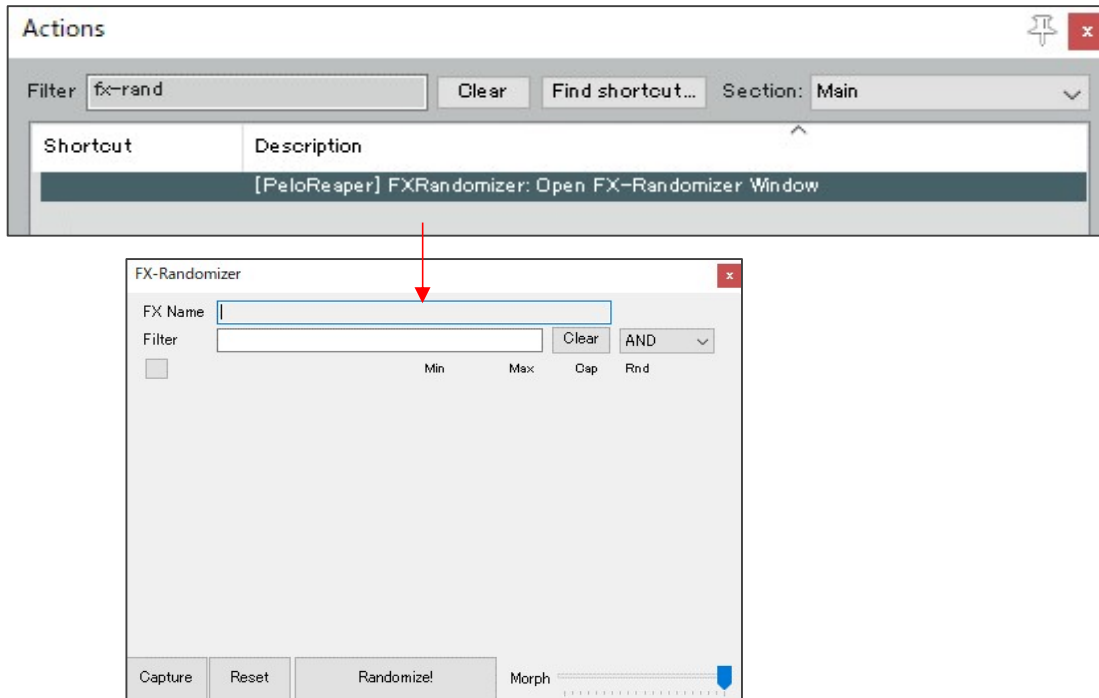
FX-Randomizer

■ FX-Randomizerとは

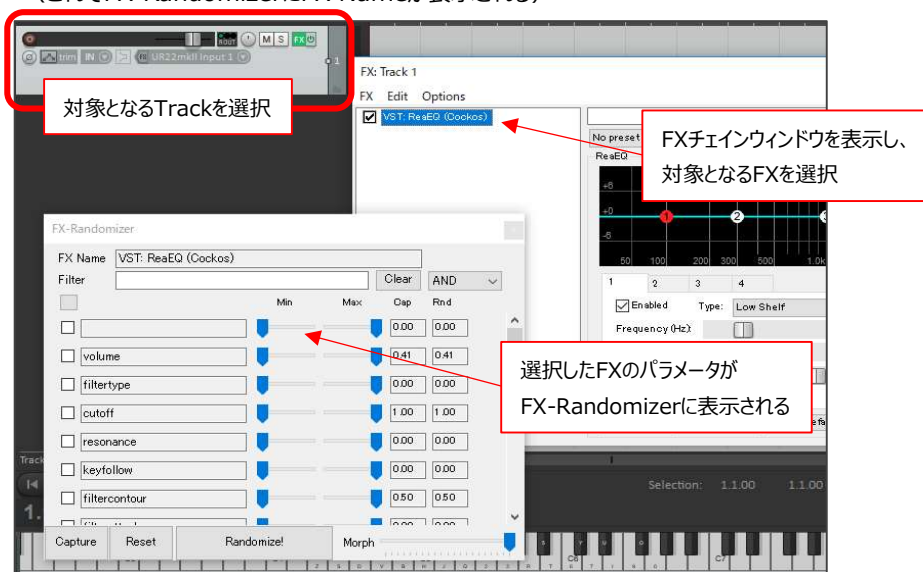
- ・REAPERでFXのパラメータをランダム設定するためのツールです。
- ・VST, VSTi, JSFXなどREAPER上のFXパラメータであれば何でも設定可能。
- ・パラメータ名をフィルタリングして絞り込むので、特定のパラメータ編集に集中できます。
- ・FXパラメータをキャプチャしておいて、ランダム設定したパラメータとのモーフィングが可能。

■ 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。

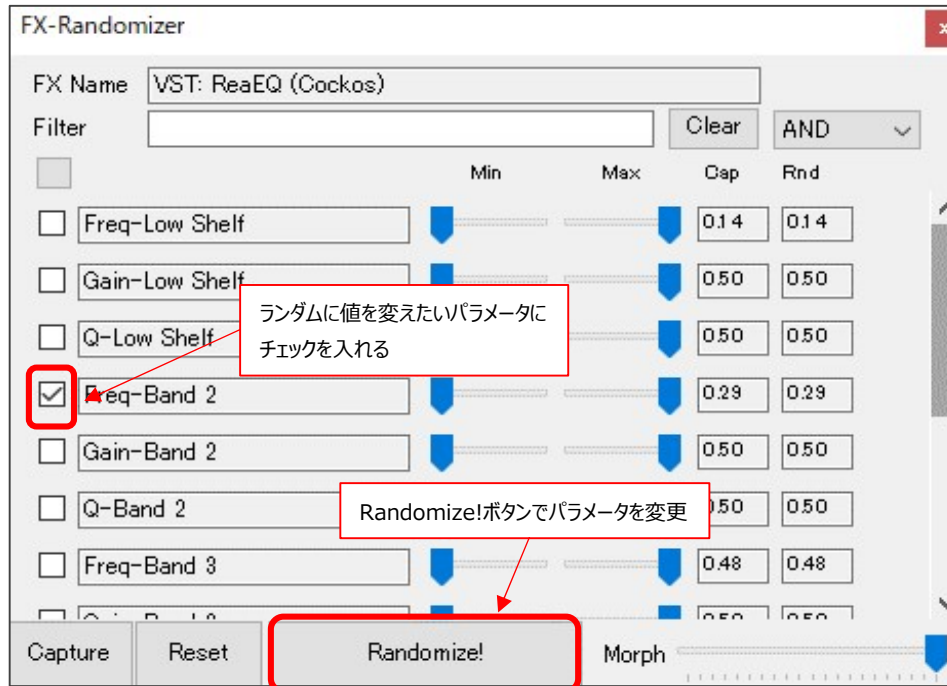


- ② TrackFXを入れているTrackを選択して、FXで編集したいものをFXチェーンウィンドウに表示させます。
(これでFX-RandomizerにFX Nameが表示される)

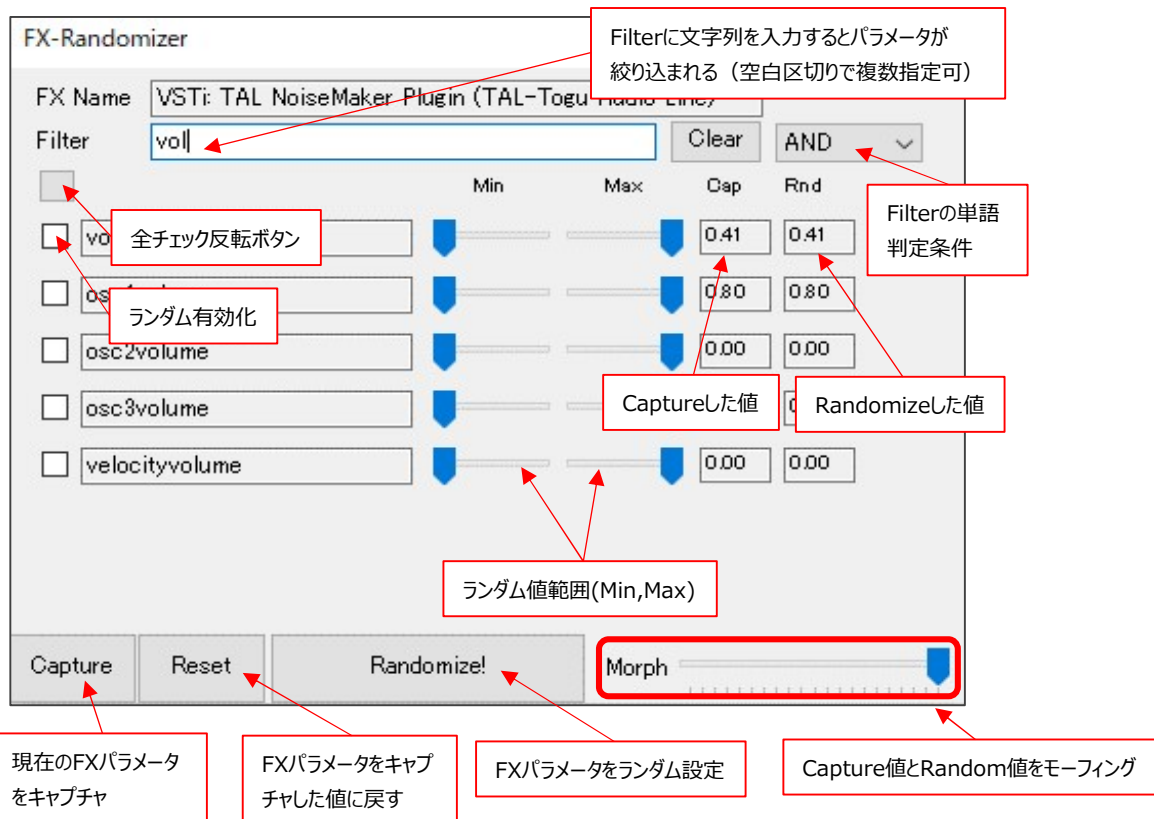


- ※ItemのTakeFXにも対応していますので、その場合はTimeline上にあるItemを選択して下さい。
- ※必ずFXチェーンウィンドウを使用してください。フローティングウィンドウはサポートしていません。
- ※TrackとItem両方選択した場合、ItemFX側が優先されます。

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。

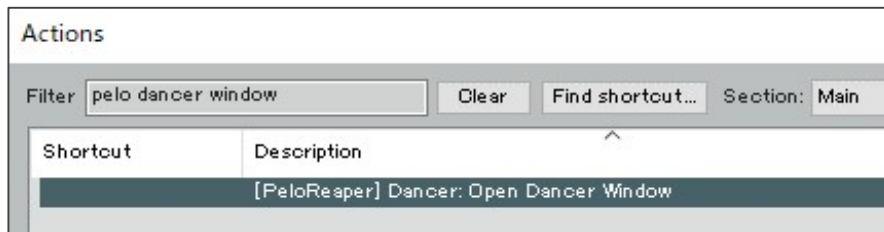
Dancer

■ 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。

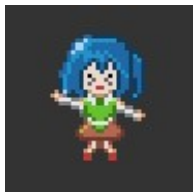


※デフォルト用に作ったREAPERちゃん（仮）です。かわいがってあげて下さいね。

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



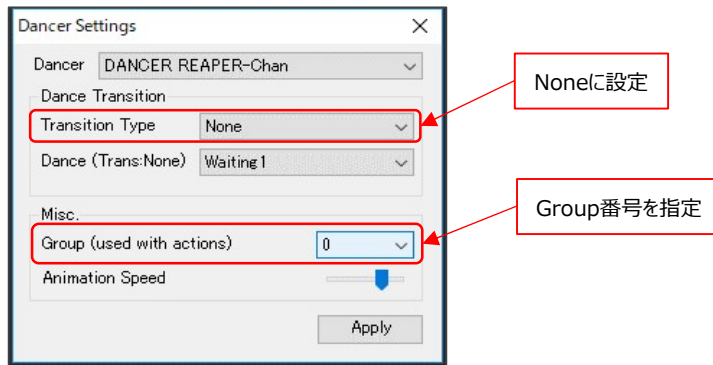
- ◆Dancer
表示するDancerの種類を選択できます。
- ◆Dance Transition
ダンス切替方式の設定を行うことができます。
 - ・Transition Type
 - None : 遷移しない
([Dance (Trans:None)]で選択したものに固定)
 - Sequential : Danceアニメーションを順に再生していく
 - Random : Danceアニメーションをランダムに再生していく
 - ・Dance (Trans:None)
 - Transition TypeでNoneを選んだ際に再生するもの
 - ・[Seq/Rnd] First(Waiting) 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。

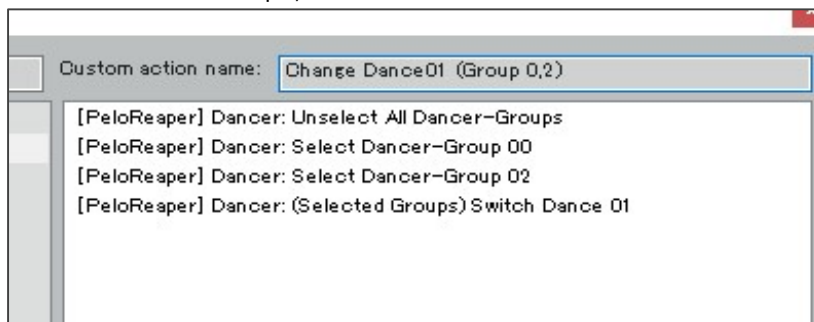


・CustomActionの作成

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。

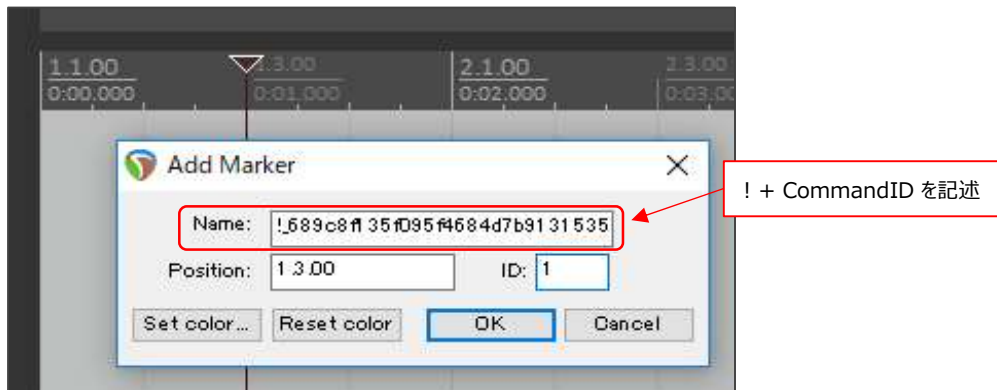
※例) !12345 → Markerの位置でCommandID=12345のActionを実行

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。

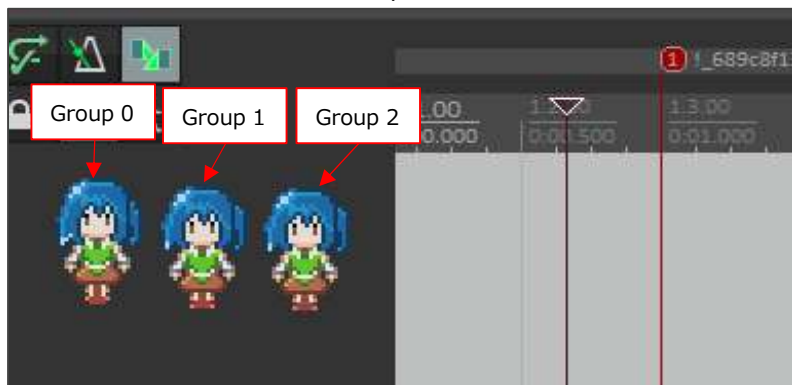
ActionListで右クリックして[Copy selected action command ID]でクリップボードにIDをコピーします。



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

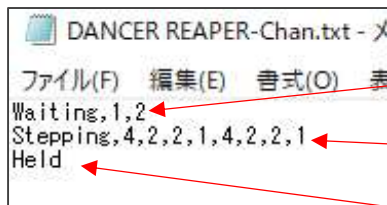
・Dancerはスプライトシートを作成することで、追加することが可能です。

◆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)

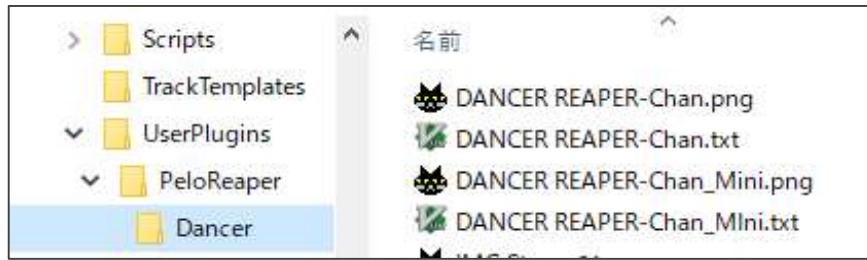
- ・ダンス画像ファイル



◆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

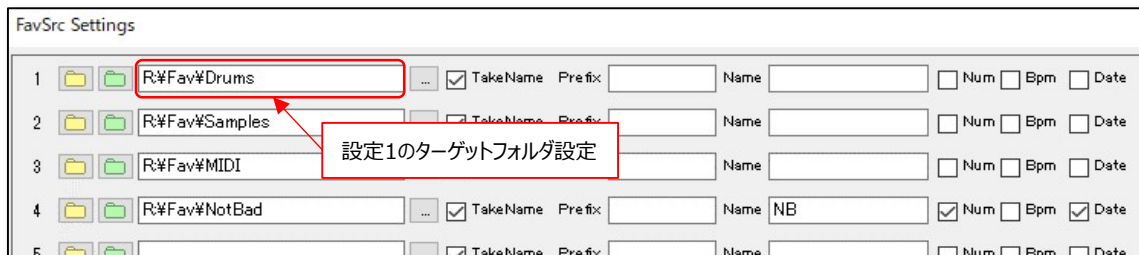
■ FavSrcとは

- ・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。



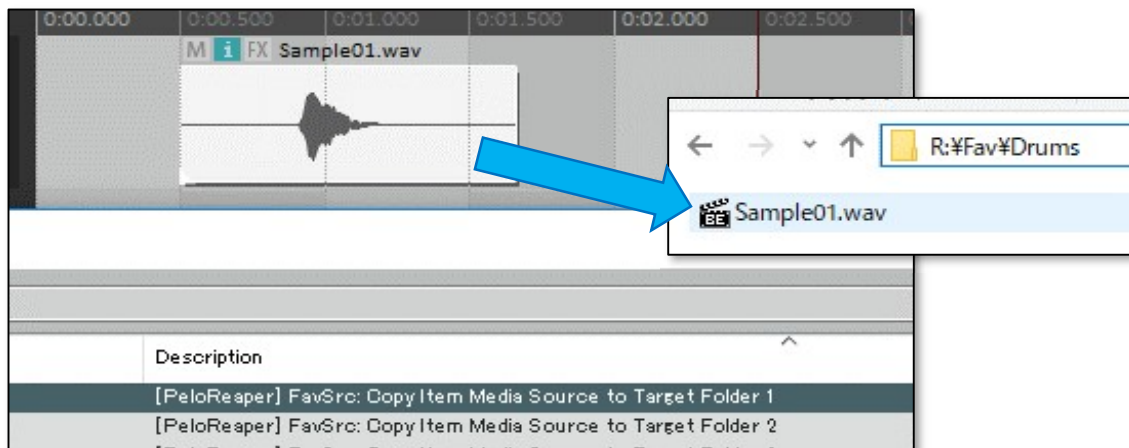
まずはターゲットフォルダだけ設定して使ってみましょう。1番目の設定のターゲットフォルダにパスを記入します。

（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で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

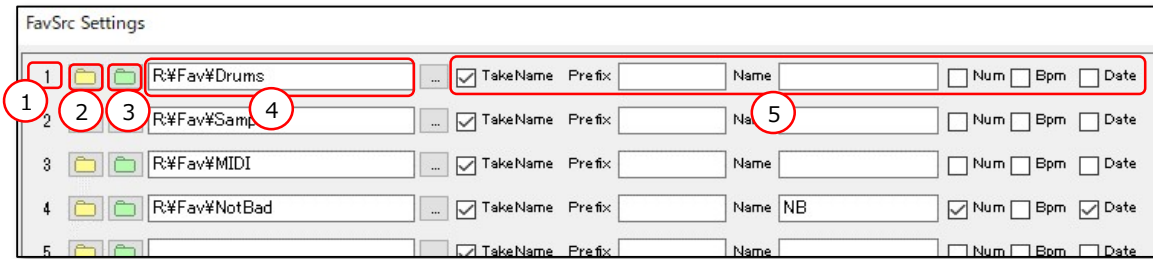
 - ・[Convert active take MIDI to .mid file reference]

※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。

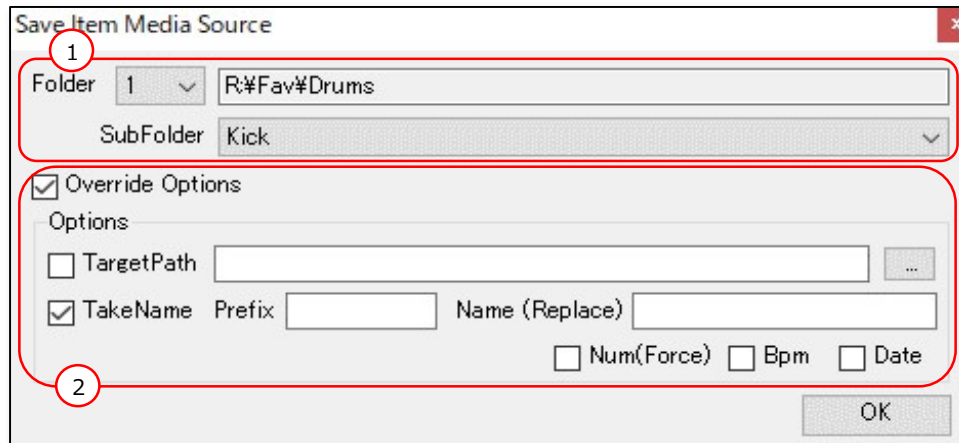
※既知の不具合

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。

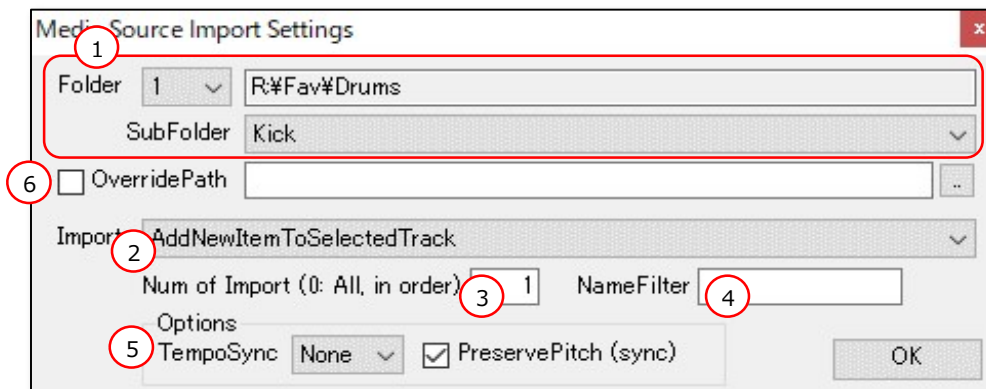
(ここでは "R:\Fav\Drums\Kick" が作成しており、そこを指定しています)

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
- ・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の長さをスケール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。

Neutrino

■ Neutrinoについて

NEUTRINOはニューラルネットワークを活用した音声合成ソフトです。詳細は下記アドレスのサイトをご覧ください。
<https://n3utrino.work/>

PeloReaperExtensionにおいては、NEUTRINOを楽に使うための自動化機能などを実装しています。

※NEUTRINO本体の利用やそれが生成した音声ファイルなどのあらゆる利用について、PeloReaperExtension制作者は一切の責任を負いかねますので、ご利用には十分にご注意下さい。NEUTRINO本体の利用規約や歌声Model等の権利や利用範囲等あらゆる情報を正しくご理解頂いた上で、本機能をご利用下さい。

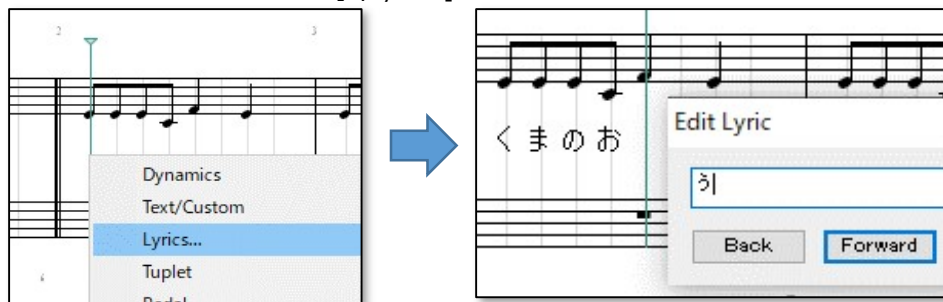
■ NEUTRINO自動実行機能の使い方

■ [PeloReaper] Neutrino: Execute Neutrino Automation (Using MusicXML)...

自動的にNEUTRINOを実行し、REAPERで作成したMusicXMLファイルから歌声のwavを生成します。
歌声生成に成功すると、REAPER上に新しいTrackとしてwavを読み込んでくれます。

①まずMusicXMLを作成します。これはREAPERの譜面(Notation)機能で行えます。

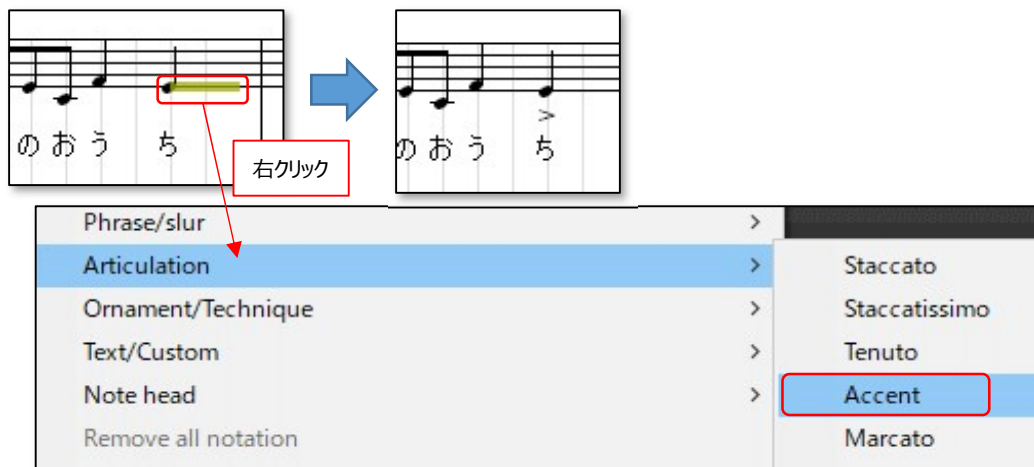
- ・MIDI Editorのメインメニューから [View>Mode: musical notation] で譜面を表示出来ます。
- ・歌詞を付けたい場所で右クリックから[Lyrics...], あとは音符ごとに歌詞を設定していきます。



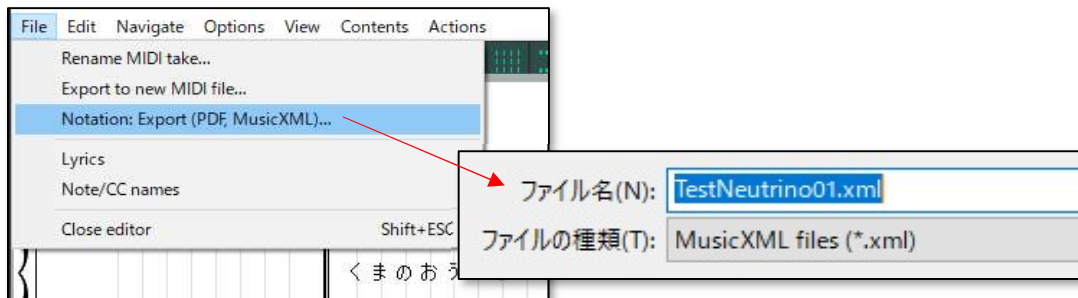
・プレス設定は音符を選択して、黄色い場所を右クリックから[Articulation>Accent]を付与すればOKです。

※音符の選択はマウス右ドラッグで音符を囲む操作で出来ます。

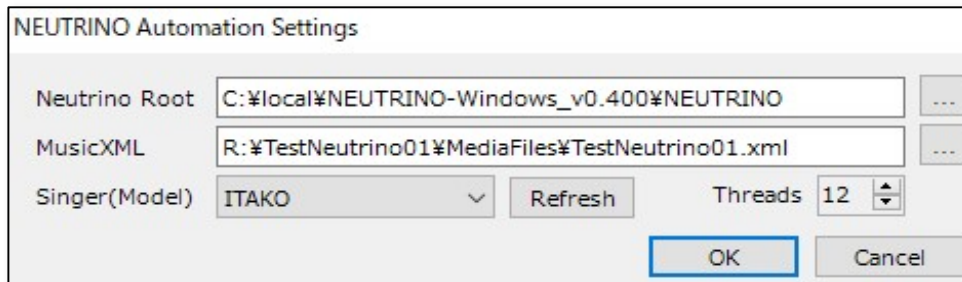
※後の工程③での自動処理でMusicXML内のAccent情報が自動的にプレスに変換されます。



- ・歌詞の設定が済んだら、MIDI Editorのメニューから [File > Notations: Export (PDF, MusicXML)...] を選択してMusicXMLファイルを任意の場所に保存します（後で指定することになるので場所を覚えておきましょう）
※ファイル名も任意ですが、問題を避けるために半角英数で名前を付けるのをお勧めします。



②MIDI Editorは閉じ、メインウィンドウ上で上記Actionを実行して、設定ダイアログを表示します。

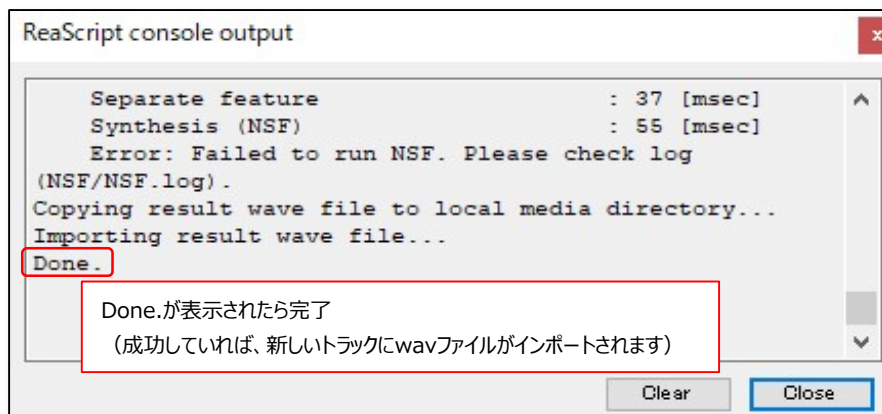


上の例のように、各種設定を行います。

- Neutrino Root NEUTRINOのzipを解凍した場所（Run.batのあるフォルダ）を指定
- MusicXML ①の手順で保存したMusicXMLのパス
- Singer(Model) 歌声変換に使用するModel名
※一部ModelはNeutrino標準で含まれないので必要に応じてインストールして下さい。
- Refresh NeutrinoにインストールされているModelをもとにSinger(Model)一覧を更新
- Threads 変換処理に使用するThread数（よく分からなければデフォルトのままでOK）

③OKボタンを押すと、自動的にNEUTRINOの歌声生成を行い、生成結果のwavファイルを取り込みます。

- ログが随時表示されますが、Done. という表示が出るまで待ちましょう。
- ※ここからは歌の長さに応じて数分～という単位でかなりの待ち時間が発生します（現在キャンセル方法なし）



このActionを使えば、プレス挿入用に使用していたMuseScoreを使わずに、REAPERのみで歌声生成の作業を完結出来ます。より作業を効率化出来ますので、ぜひご活用ください。

MediaFolder

■ MediaFolderについて

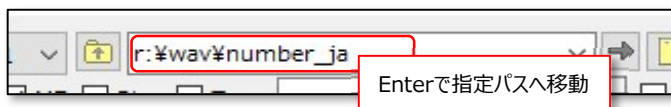
- MediaFolder機能は指定のフォルダにあるメディアを探したり、ArrangeView上に挿入したりするための機能です。
- MediaExplorerと連携して、Mediaのプレビューを行うことも可能です。
- 主にキーボードでの操作に特化しており、後述のQuick Pathやランダム選択等便利な機能を搭載しています。
- 複数ウィンドウ表示やウィンドウのグループ化、グループ単位での表示制御が可能です。

■ 基本的な使い方

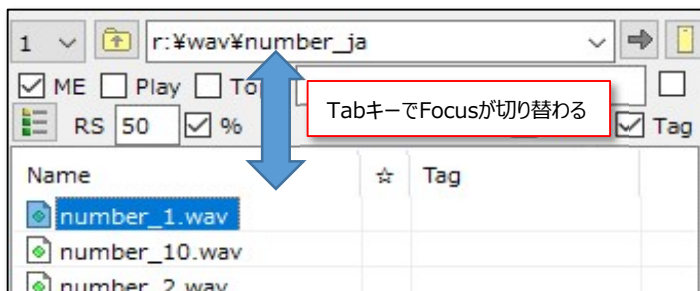
① アクション[[PeloReaper] MediaFolder: Show MediaFolder Window (Number 01)]を実行してWindow表示

| Shortcut | Description |
|----------|---|
| | [PeloReaper] MediaFolder: Show MediaFolder Window (Group 09) |
| | [PeloReaper] MediaFolder: Show MediaFolder Window (Group 10) |
| | [PeloReaper] MediaFolder: Show MediaFolder Window (Number 01) |
| | [PeloReaper] MediaFolder: Show MediaFolder Window (Number 02) |
| | [PeloReaper] MediaFolder: Show MediaFolder Window (Number 03) |

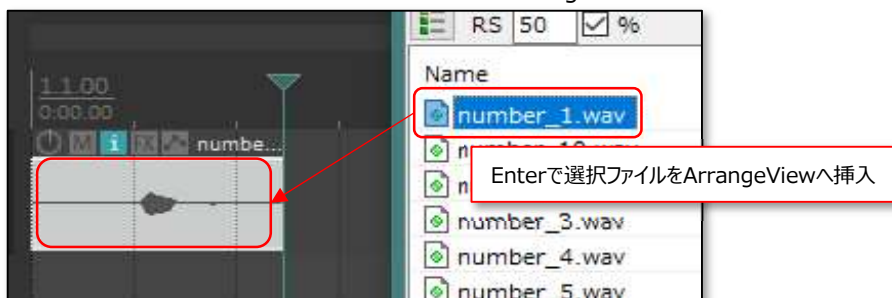
② 上側にある、現在のパスを指定するコンボボックスで表示したいフォルダのパスを指定して、Enterキーで決定(移動)します。



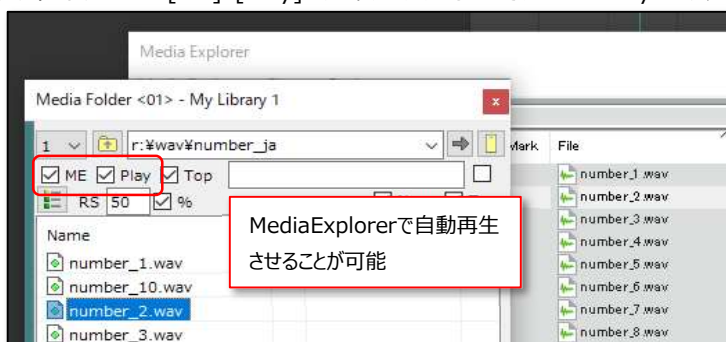
③ Tabキーを押すとファイル一覧ListViewへフォーカスが移動します。もう一度Tabキーでパス指定に戻れます。



④ .wavファイルなどのメディアを選択して、EnterキーでArrangeViewへメディアを挿入出来ます。

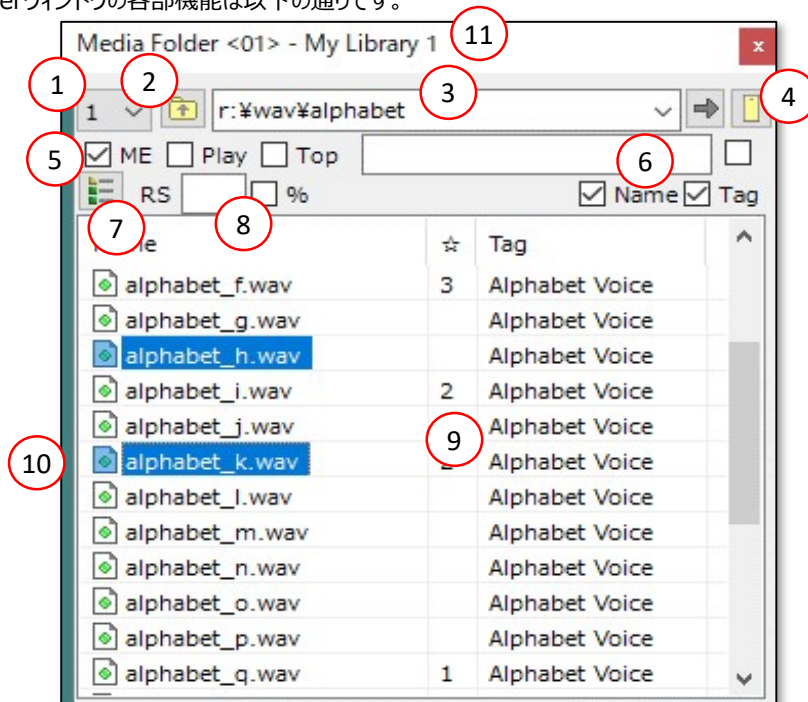


⑤ ウィンドウ左上の[ME]・[Play]にチェックを入れることで、MediaPlayerとファイル選択の同期や自動再生を行えます。



■ MediaFolderWindowの構成

MediaFolderウィンドウの各部機能は以下の通りです。



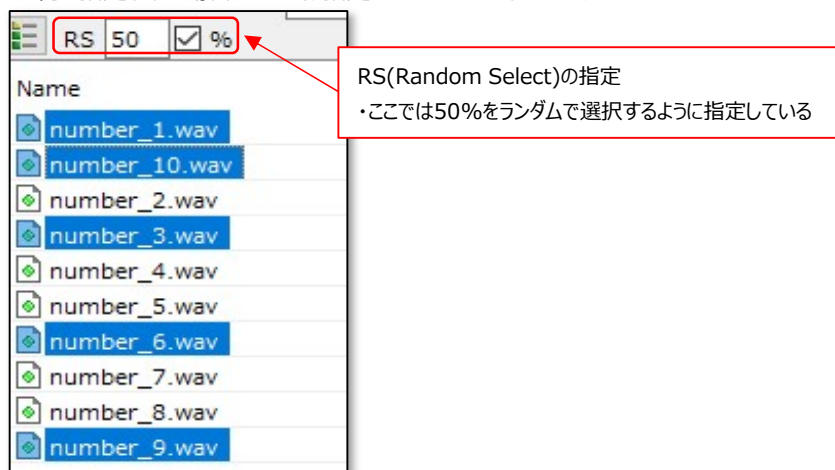
- ① WindowのGroup番号
- ② 親フォルダへ移動
- ③ 現在のパス（パスを新しく指定する場合、Enterキーか右側の矢印ボタンで実際に移動）
- ④ ブックマーク（右クリックでコンテキストメニュー表示）
- ⑤ MediaExplorerとの連携やウィンドウのTopMost設定
 - ・ME 選択したファイルを自動的にMediaExplorerで選択
 - ・Play 選択したファイルを自動的にMediaExplorerで再生
 - ・Top ウィンドウをTopMost状態にする
- ⑥ ファイル検索
- ⑦ ファイル一覧のViewタイプ切り替え（Shiftを押しながらだと逆順に切り替わる）
- ⑧ ランダム選択用パラメータ設定
- ⑨ ファイル一覧ListView（右クリックでコンテキストメニュー表示）
- ⑩ ウィンドウカラー
- ⑪ ウィンドウタイトル名

■ ファイルのランダム選択

[Ctrl+R]で現在のパスにあるファイルをランダムに選択することが可能です。

選択するファイル数はRSテキストボックスで指定します（右側の[%]にチェックを入れるとパーセント指定も可能）

RSに何も指定しない場合、50%が指定されたものとみなされます。



■ Mediaの挿入

ファイルを選択した状態で[Enter]キーを押すと、そのファイルをArrangeViewのEditCursor位置に挿入します。
以下のショートカットで、挿入時のオプションを指定可能です。

- [Ctrl+Enter] 選択されたItemの新しいTakeとして挿入します
- [Shift+Enter] Trackに挿入する場合にテンポ同期させます
- [Alt+Enter] Itemの長さをGridサイズに合わせて挿入します

■ Mediaのランダム挿入

複数のファイルを選択して[Ctrl+I]で、選択されたファイルがランダムでArrangeViewに挿入されます。

- 挿入する個数はダイアログで入力して指定します
- 選択されたItemがあれば、それらに新しいTakeとして順番に一つずつ追加されていきます
- 選択されたItemがなければ、選択Trackか新規Trackに挿入されます
- [Ctrl+Shift+I]ではTrackに挿入する場合にテンポ同期します

■ Quick-Path

QuickPathは任意のパスを覚えておいて後でその場所に瞬時に移動するための機能です。

- Ctrl+Alt+1～9 1～9のキーに現在のパスをQuickPathとして記憶させます
- Ctrl+1～9 1～9のキーに記憶させたQuickPathのフォルダに移動します

ファイル一覧ListViewを右クリック→[Print all quick paths]で1～9に割り当てられたQuickPathを表示します。

■ ブックマーク

ブックマークはお気に入りのパスを覚えておく機能です。

ブックマークボタンを右クリックするとコンテキストメニューが表示されます。

- Add current path to favorites 現在のパスをお気に入りの追加
- Remove current path from favorites 現在のパスをお気に入りから削除
- Show favorites file in explorer ブックマーク一覧ファイルの場所をExplorerで開く

お気に入りのパスを記録したら、ブックマークボタンをクリックすると一覧が表示され、選んだパスへ移動できます。

※パス一覧を編集したい場合は、ブックマーク一覧ファイル（テキストファイル）を直接編集してください。

■ タグ編集

選択したファイルに対して、タグ文字列を設定することが可能です。

ファイルを選択し、右クリックのコンテキストメニューから以下の項目を選択してタグの追加や削除を行うことが出来ます。

- Edit tags of selected item 選択ファイル(1つ)のタグを編集
- Add tags to selected items 選択ファイルにタグを追加
- Remove tags from selected items 選択ファイルから指定のタグを削除
- Remove tags from selected items 選択ファイルから全てのタグを削除
- Load tags from selected media file 選択ファイルのタグをメディアから取得

■ ☆ランク

ファイルを選択して右クリック→[Mark selected items as favorite]でファイルに☆ランクの数値を付与出来ます。

[Ctrl+G]でも設定出来ます。

■ 検索

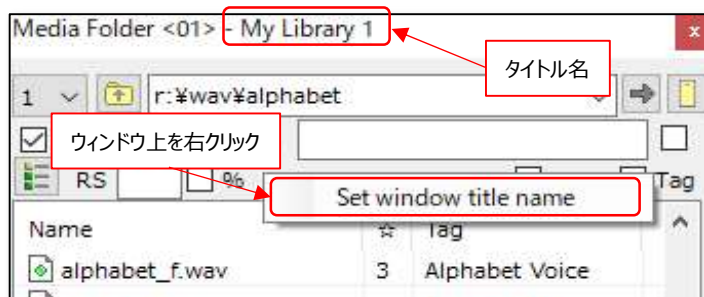
検索テキストボックスにキーワードを入力することで、条件にマッチしたファイルのみを表示出来ます。
キーワードはスペース区切りで複数記述することが出来、通常はOR検索（どれかを含む）になります。
・右側のチェックボックスをONにした場合、AND検索（全てを含む）になります。

検索テキストボックス右下にあるチェックボックスで、検索時に比較対象とするテキストを切り替えられます。

- ・Name ファイル名を検索対象に含めます
- ・Tag タグを検索対象に含めます

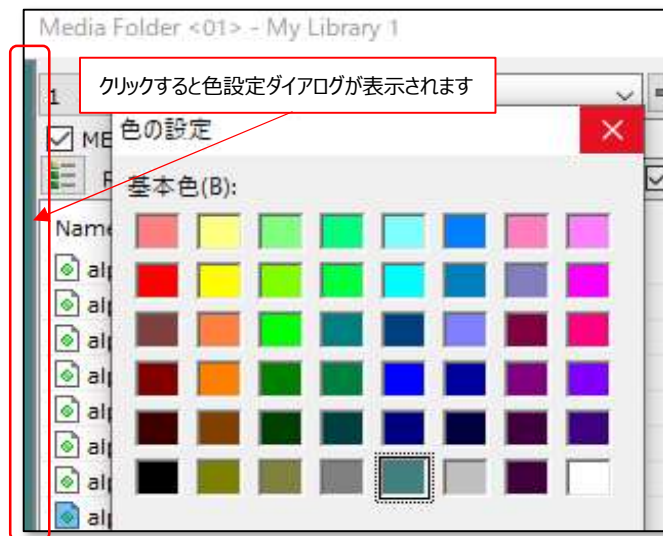
■ ウィンドウタイトルの設定

ウィンドウのタイトルバーに任意の名前を表示する事が可能です。
設定するにはウィンドウ上をクリックして、[Set window title name]を選択します。



■ ウィンドウカラー設定

ウィンドウ左端部分をクリックすると、任意の色を設定出来ます。
ぱっと見て分かりやすいように色付けを工夫するとよいでしょう。



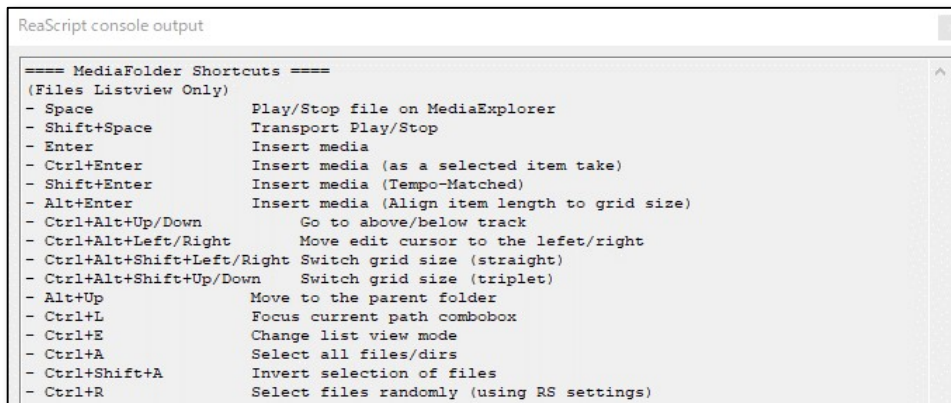
■ ArrangeView側の操作など

MediaFolderWindowのFile一覧ListView上にフォーカスがある状態で、ArrangeView側を操作することも可能です。

- ・EditCursorや選択Trackの切り替え
 - ・[Ctrl+Alt+Left/Right] EditCursorを左右に1Grid分移動
 - ・[Ctrl+Alt+Up/Down] 選択Trackを上下に切り替え
- ・Gridサイズの切り替え
 - ・[Ctrl+Alt+Shift+Left/Right] グリッド分割を切り替え (Straight)
 - ・[Ctrl+Alt+Shift+Up/Down] グリッド分割を切り替え (Triplet)
- ・Transportの再生/停止
 - ・[Shift+Space] Transportの再生・停止切り替え

■ ショートカットキー

[F1]キーで全てのショートカットキーを確認できます。



```
ReaScript console output

==== MediaFolder Shortcuts ====
(Files Listview Only)
- Space           Play/Stop file on MediaExplorer
- Shift+Space     Transport Play/Stop
- Enter           Insert media
- Ctrl+Enter      Insert media (as a selected item take)
- Shift+Enter     Insert media (Tempo-Matched)
- Alt+Enter       Insert media (Align item length to grid size)
- Ctrl+Alt+Up/Down Go to above/below track
- Ctrl+Alt+Left/Right Move edit cursor to the left/right
- Ctrl+Alt+Shift+Left/Right Switch grid size (straight)
- Ctrl+Alt+Shift+Up/Down Switch grid size (triplet)
- Alt+Up          Move to the parent folder
- Ctrl+L          Focus current path combobox
- Ctrl+E          Change list view mode
- Ctrl+A          Select all files/dirs
- Ctrl+Shift+A    Invert selection of files
- Ctrl+R          Select files randomly (using RS settings)
```

■ MediaFolderのWindow表示切替

■ [PeloReaper] MediaFolder: *1 MediaFolder Window (Number *2)

*1: Show, Hide, Toggle

*2: 01~10

ID番号に対応するMediaFolderウィンドウの表示を切り替えます。

■ [PeloReaper] MediaFolder: *1 MediaFolder Window (Group *2)

*1: Show, Hide, Toggle

*2: 01~10

Window Group番号に対応するMediaFolderウィンドウの表示を切り替えます。

複数のウィンドウをGroupでまとめて表示切替を行うのに便利な機能です。

■ [PeloReaper] MediaFolder: *1 MediaFolder Windows

*1: Show, Hide, Toggle

全てのMediaFolderウィンドウの表示を一括で切り替えます。

※多くのウィンドウが一度に表示されてしまうので注意！

GameSynth Integration

■ GameSynthについて

- GameSynthはtsugi Studioが開発・販売しているゲーム用サウンドデータ制作ツールです。

物理モデリングなどプロシージャルなアプローチで音声を制作することが可能です。

詳細は下記公式サイトをご覧ください。

<http://tsugi-studio.com/web/jp/products-gamesynth.html>

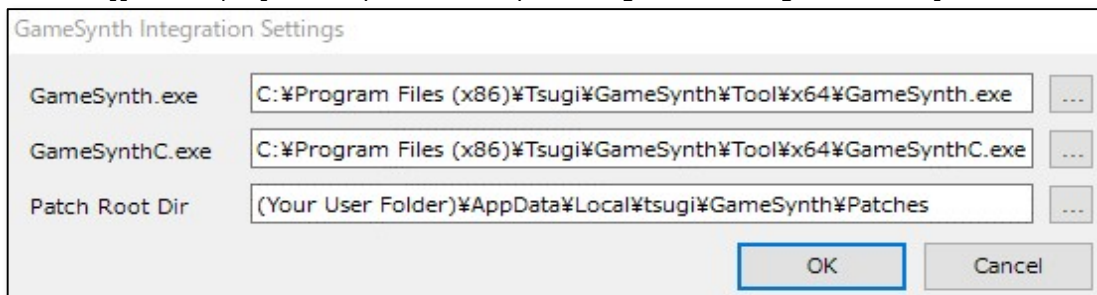
※PeloReaper ExtensionにはGameSynth Tool本体は同梱しておりません。

- PeloReaperExtensionのGameSynth Integrationには、GameSynthのコマンドラインコンバータを使用してGameSynthパッチをレンダリングし、生成されたwavファイルを自動的にインポートする機能などが実装されています。

■ 基本的な使い方

- GameSynthを購入し、セットアップしてください。
GameSynthは本家サイトのショップやSONICWIREなどのオンラインショップにて購入できます。
また、本プラグインのGameSynth Integrationを使うためにGameSynth Toolに特別な設定は必要ありません。

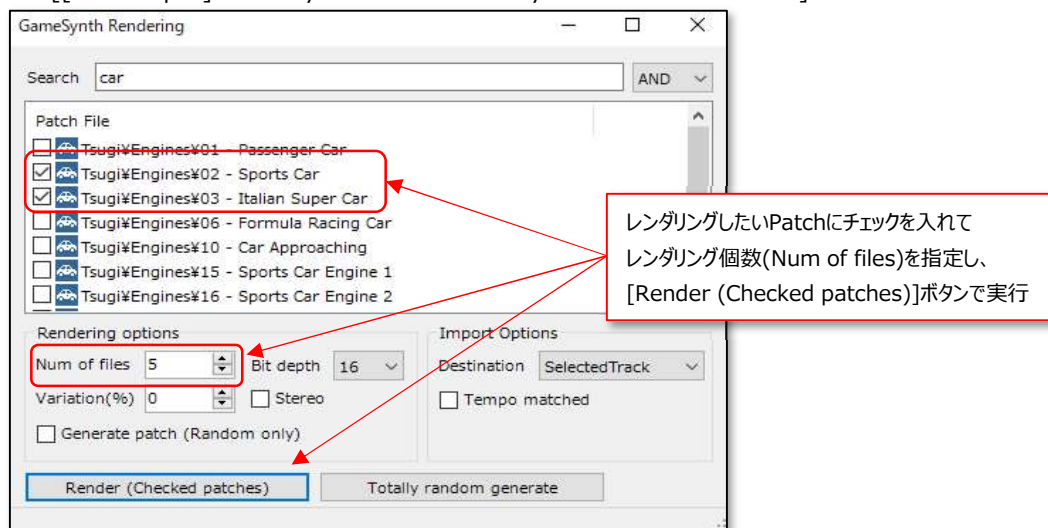
- GameSynth Integrationを実行するための設定を行います。
アクション [[PeloReaper] GameSynth: GameSynth Integration Settings Window...]を実行します。



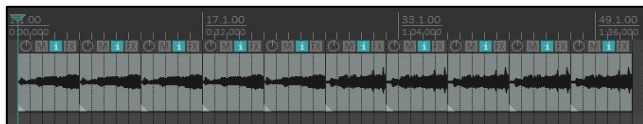
GameSynthをデフォルトの場所にインストールしていれば、特に変更する必要はありません。

[OK]ボタンをクリックして、設定をREAPERに保存します。

- GameSynth Renderingウィンドウを表示して、GameSynth Patchをレンダリングします。
アクション[[PeloReaper] GameSynth: Show GameSynth Render Window...]を実行します。

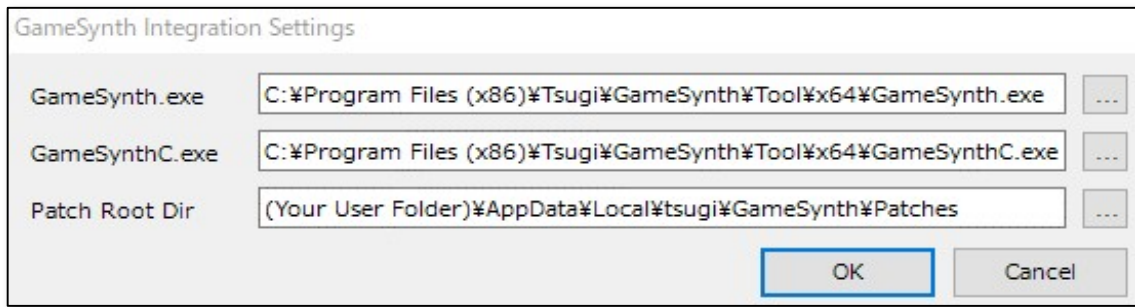


Patch毎に指定した個数だけレンダリングされたwavファイルが自動的に取り込まれます。



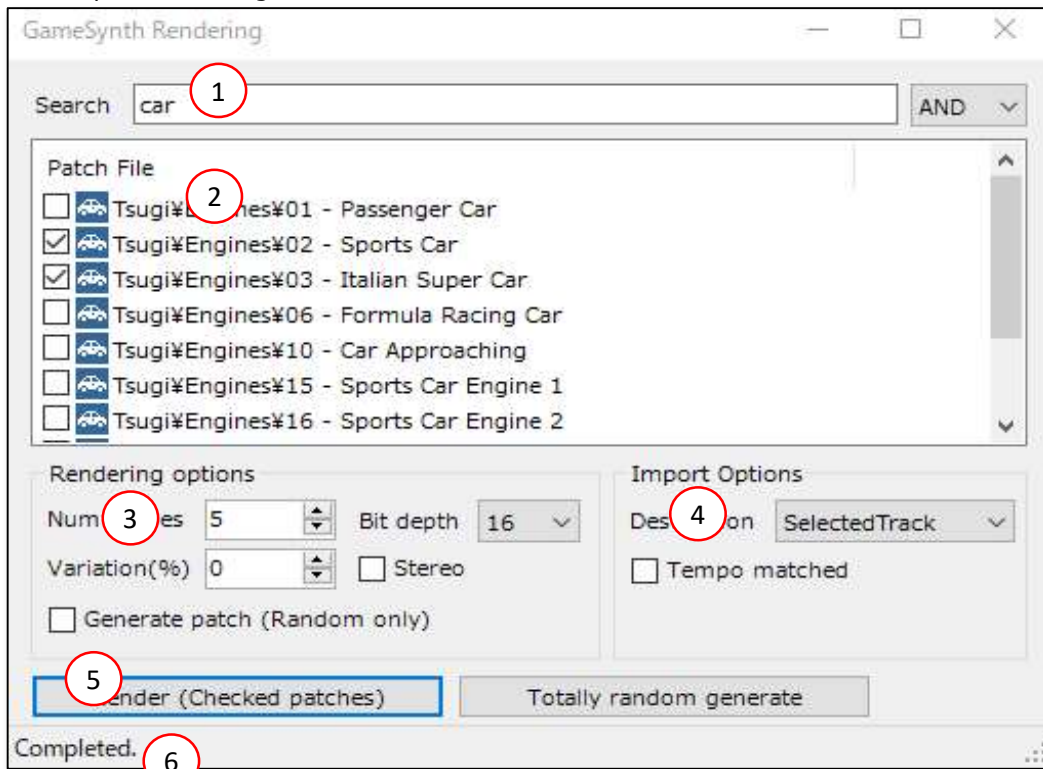
■ 各種ウィンドウ詳細

■ GameSynth Integration Settings ウィンドウ



- ・GameSynth.exe GameSynth.exeファイルの場所を指定します。
- ・GameSynthC.exe GameSynthコマンドラインツールであるGameSynthC.exeの場所を指定します。
- ・Patch Root Dir GameSynthによってPatchが保存される場所を指定します。デフォルトは以下の場所です。
(Your User Folder)\AppData\Local\Tsugi\GameSynth\Patches

■ GameSynth Rendering ウィンドウ



- ① Patchの検索ボックス。
右側のコンボボックスで検索方式を決められます (AND, OR, RegExp)。
検索方式が[RegExp]の場合正規表現を利用でき、この場合のみEnterキー入力で検索を実行します。
- ② Patch一覧。レンダリングしたいPatchにチェックを入れます。
右クリックで項目選択などのメニューが表示されます。
また、以下のショートカットキーが利用できます。
 - ・Ctrl+A 全てのPatchを選択
 - ・Ctrl+Shift+A 全てのPatchのCheck状態をトグル切り替え
 - ・Ctrl+R ランダムにPatchを選択 (Ctrl+Shift+Rで設定した個数が選択されます)
 - ・Ctrl+Shift+R ランダムにPatchを選択 (ダイアログで個数を入力します)
 - ・Tab 検索Boxへフォーカスを移動
 - ・F3 検索Boxへフォーカスを移動
 - ・F5 Patch一覧を更新

③ レンダリングオプション

Patchのレンダリング、もしくはランダム生成時のレンダリングオプションを指定します。

- Num of files Patch毎にRenderingするwavファイルの個数
- Variation(%) PatchのVariation指定
- Bit depth wavファイルのBit深度
- Stereo Stereoで波形を生成するか
- Generate patch Random生成時のみ、自動生成したPatchも保存しておくかどうか

④ REAPERへのインポートオプション

- Destination レンダリングしたwavファイルをインポートする先 (Track, ItemTake)を指定
- Tempo matched Tempoに同期した長さでインポートするか (Trackにインポートする場合のみ有効)

⑤ レンダリング実行ボタン

- Render (Checked patches) ②でCheckを入れたPatchをレンダリングします
- Totally random generate ②のCheckとは関係なく、[Num of files]個数のwavを自動生成します

⑥ ステータス表示

現在の実行状態を表示します。レンダリングが完了すると「Completed.」と表示されます。

■ GameSynth Integration Actionリファレンス

■ [PeloReaper] GameSynth: GameSynth Integration Settings Window...

GameSynth Integration Settingsウィンドウを表示します。

■ [PeloReaper] GameSynth: *1 GameSynth Render Window...

*1: Syow, Hide, Toggle

GameSynth Renderウィンドウの表示切替を行います。

■ [PeloReaper] GameSynth: Launch GameSynth tool (GameSynth)...

GameSynth Toolを起動します。

■ [PeloReaper] GameSynth: Launch GameSynth tool (PatchRepositorySite)...

GameSynthのPatch配布サイトをWebブラウザに表示します。
サイトの利用方法はGameSynthのマニュアル等をご覧ください。

MIDI

■ MIDIについて

MIDI Editorなどで使用する、MIDI編集用の機能です。

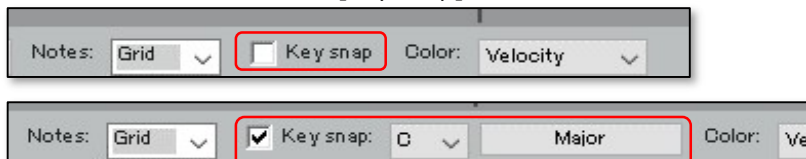
※明記していない場合、Actionは[MIDI Editor]セクションでのみ利用可能なものとなります。

■ 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。



■ MIDI EditorのKeySignatureRootを前後の値に切り替える

■ [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Select Key Signature Root *1

*1: Prev, Next

MIDI EditorのKey Signature Root（調号のRoot）を前後の値に切り替えます。

※REAPERの組み込みActionにも同様のものが存在していますが、バグ報告してもなかなか直してくれないため自作...

■ 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。

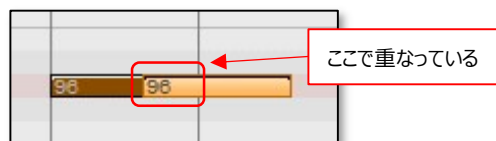
■ Noteのオーバーラップ検出

■ [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

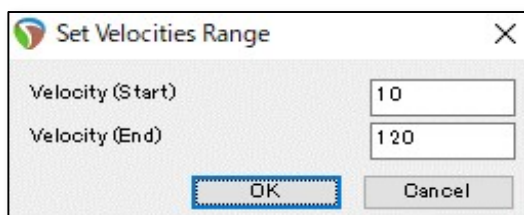
*1: Linear, EaseIn, EaseOut, EaseInOut, Cycle

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。

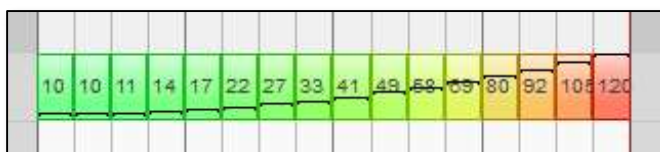
また、*1=CycleのActionでは補間タイプが順番に切り替わって実行されます。



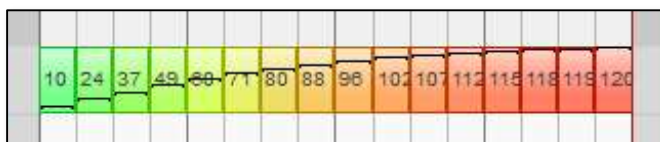
• Linear



• 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

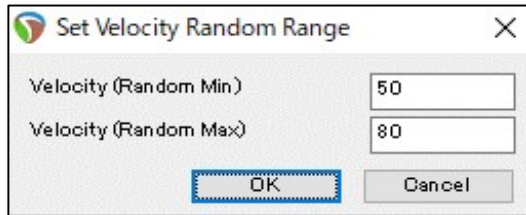
SetRange ランダム値の範囲を指定するダイアログが表示される

UseBeforeSettings 以前に入力した設定を利用

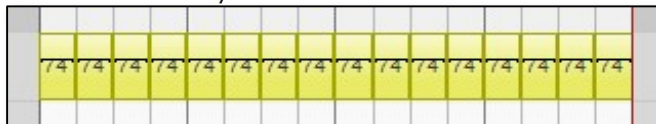
*2

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



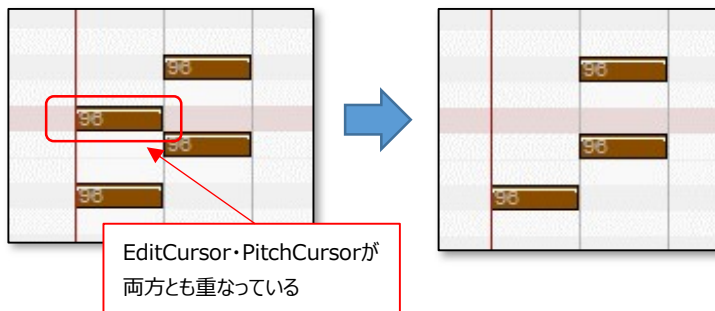
• RandomVelocities



■ 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

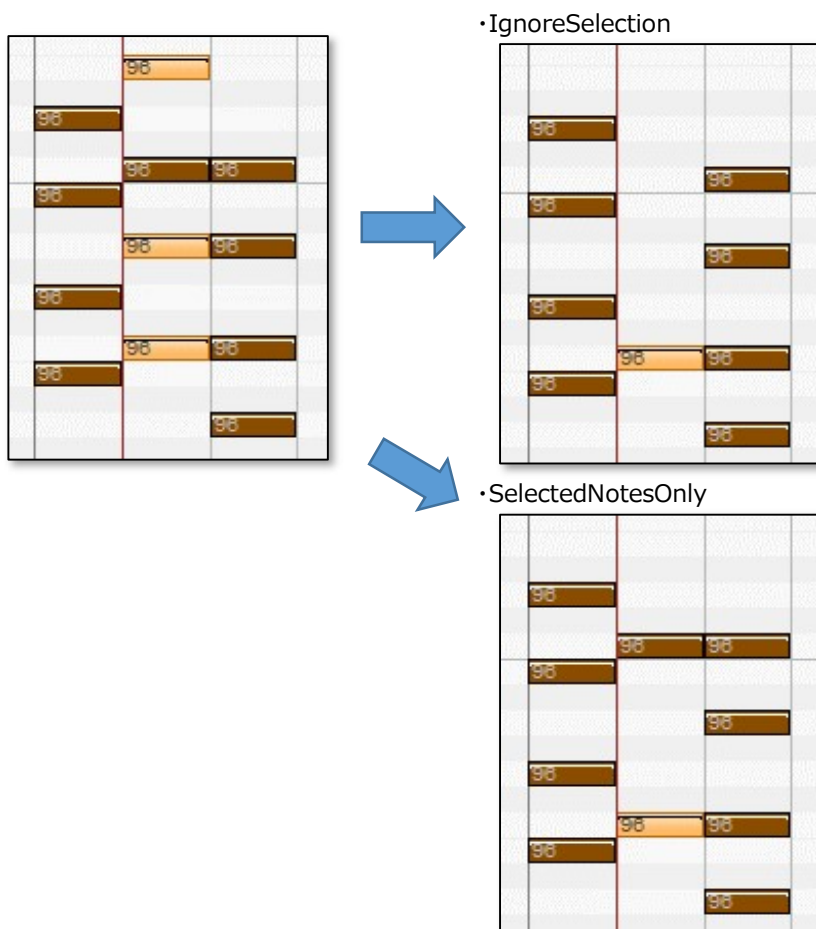
■ [PeloReaper] MIDI: Delete Notes Except for Lowest Pitch Note (*1)

*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なる
- ・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。

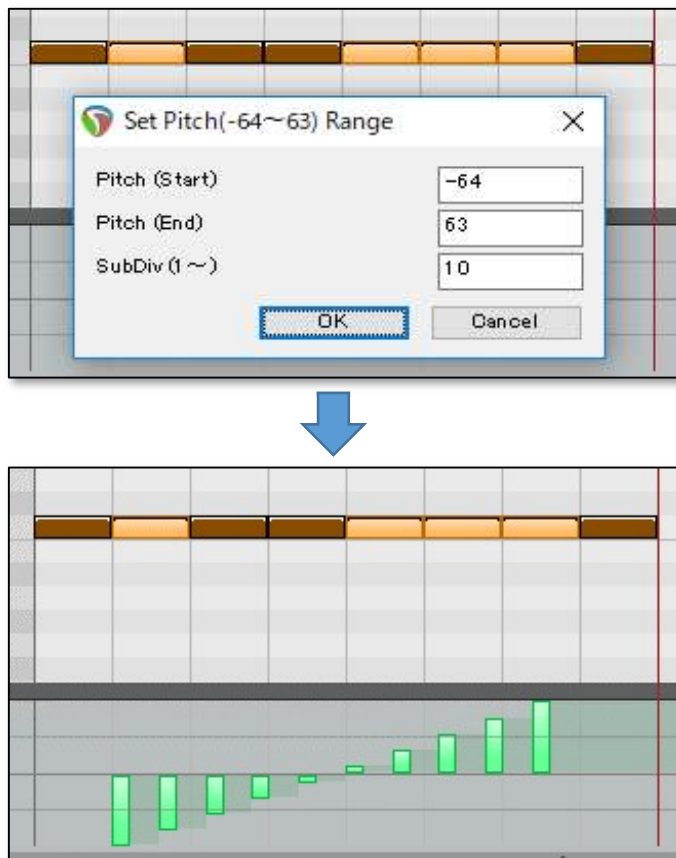
- [PeloReaper] MIDI: MIDIEditor Switch Switchable Scale Note Action (*3)
- *1: Up, Down *2: 1st~12th *3: Next, Previous
- 切り替え可能Mode: Note挿入+NoteOn
 Note挿入
 NoteOn

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。

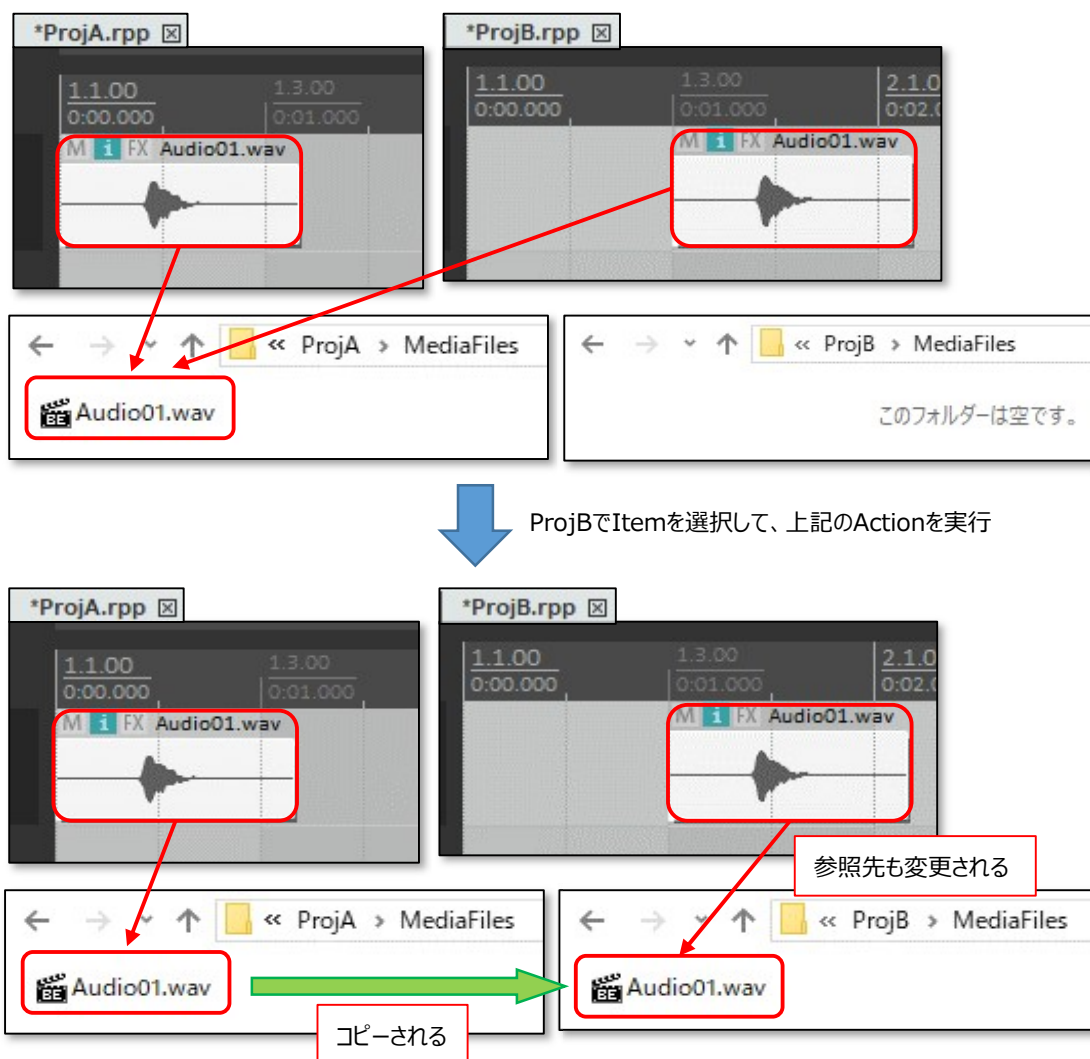
■ ItemのMediaSourceをProjectのMediaフォルダにコピーして参照を切り替え

- [[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開く

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

Waveファイルを選択して、その中にある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。

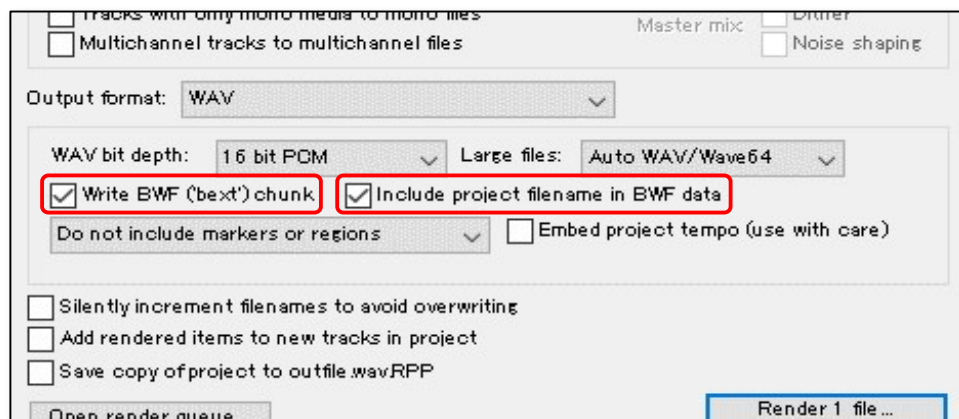
書き出し方は後述しますが、WaveファイルにBWF(bext)情報を書き込んで出力しておきさえすれば、しばらくした後で「このWaveファイル、どのREAPERプロジェクトで作ったやつだったっけ？」となった時に、Waveファイルからプロジェクトを開くことが出来て便利です。
(元のプロジェクトファイルを移動してしまっていると開けませんが、プロジェクトファイルのパスさえ分かればそれがヒントになることもあるでしょう)

■ 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]



■ 選択Itemに対するZoom

■ [PeloReaper] Misc: Zoom Selected Items (Wheel)

選択したItemたちの中心位置を基準にZoom In/OutをMouseWheel操作で行います。

※ActionのShortcut設定からMouseWheelへ割り当てを行って下さい。

■ Contact Us : 連絡先

・PeloReaper Blog

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

・Twitter (@pelori)

<https://twitter.com/pelori>

Copyright © 2018 Pelori All rights reserved.