

音楽ツクールDX FAQ

■ 前作の曲データは引き継ぎますか？

前作のデータ形式「.oto」で保存された曲データは『音楽ツクールDX』では開くことができません。これは、主に五線譜情報の管理の仕方が違うためです。

前作で作成した曲データを『音楽ツクールDX』で編集したい場合は、前作にて、スタンダードMIDIファイル形式「.mid」で保存し直してください。反復記号を始めとした五線譜情報は、スタンダードMIDIファイル形式で保存した段階で削除されます(繰り返しの部分は展開した状態で保存されます)。

つまり、「.oto」は開けませんが、「.mid」は開けますので、曲そのものを引き継ぐことは可能です。

ただし、前作まで付属していたソフトウェアMIDI音源は、GM規格を独自に拡張しておりますので、『音楽ツクールDX』でお使いの音源によっては、音色情報が正しく引き継がない場合があります。

■ 音が出ません

『音楽ツクールDX』を初めて起動したときは、ソフトウェアの側で音源が認識されていないため、まず、お使いになる音源を設定する必要があります。

設定メニューの[詳しい設定]から[MIDIポートの設定]を選び、「MIDIポートの設定ダイアログ」を呼び出してください。「MIDI OUT 1」の[デバイス]の欄が『設定なし』になっていると思いますので、プルダウンメニューからMIDI音源を指定してください。[OK]をクリックしてダイアログを閉じると、指定された音源により発音されるようになります。この設定は次回起動時からは必要ありません。(マニュアル14ページ、ヘルプに記載しております)

■ 使用音源通りの音色名が表示されません

『音楽ツクールDX』では、[音色の設定]などで表示される音色名情報を、主要音源別にCSVファイルで管理しています。このCSVファイルは、インストール先の「音楽ツクールDX」フォルダの下にある「Tone」フォルダに格納されています。

インストール時に対応している主要音源は以下の通りです。

GM
MU50
MU80
MU90
MU100
MU128
MU500
MU1000
MU2000
S-YG20
SC-55
SC-88
SC-88Pro.
SC-8820
SC-8850
SC-D70
VSC30
VSC-55
VSC-88

これらの音色名情報は、設定メニューの[詳しい設定]-[MIDIポートの設定]にて、[音源]欄に設定します。プルダウンメニューには、Toneフォルダ以下のCSVファイルが一覧表示される仕組みです。[デバイス]欄で指定した音源デバイスに対応するものを選んでください。

つまり、[デバイス]に対応した音色名情報を[音源]欄で指定しないと、発音される音と音色名が一致しないケースが出てくるわけです。

また、お使いの音源が上記以外の場合は、ご自分でCSVファイルを作成していただくことで、対応音源をご自由に拡張していただけます。お使いの音源付属のマニュアルなどを見

ながら、CSV書類に音色名を入力します(フォーマットは上記のCSVファイルをご参照ください)。作成したCSVファイルはToneフォルダの中に保存してください。
※CSVファイルは、MicroSoft(R)『Excel』で作成可能です。

■ 出だしの音がきちんと発音されない(音が欠ける)ことがあります

曲冒頭に設定された初期化イベント、トラックボリュームやプログラムチェンジなどコントロールイベント、ノートイベントなどを一度に実行しようとして、お使いのパソコンの処理能力が追い付かず、ラグを引き起こしてしまっている可能性があります。

回避するためには、1小節目には各種コントロールイベントのみを設定し、2小節目以降から演奏が始まるように曲データを作成するとよいでしょう。

また、『RPGツクール2000』や『RPGツクール2003』にて、曲全体をループさせて使用したい場合には、設定メニューの[RPGツクールのループ設定]で「指定小節からループ」にし、演奏が始まる小節を指定しておけば、BGM使用時には曲全体のループ演奏と同じ結果が得られます。

■ 『RPGツクール2000』や『RPGツクール2003』で使用時、意図しないピアノ音色で演奏されることがあります

『RPGツクール2000』や『RPGツクール2003』で曲を演奏中に、別の曲へと演奏が切り替わった場合などに、起こる頻度が高いようです。

この現象は、曲冒頭に設定された初期化イベント、トラックボリュームやプログラムチェンジなどコントロールイベント、ノートイベントなどを一度に実行しようとして、お使いのパソコンの処理能力が追い付かず、ラグを引き起こしたうえに、いくつかの音色設定を無視してしまっているためだと思われます。

たとえば、お使いの音源によっては、何かの拍子にパソコンへ相当の負荷を与えてしまい、「処理の遅延→音色設定を無視」となっている可能性があるのです(特にソフトウェアMIDI音源)。

また、『音楽ツクールDX』は、さまざまな音源を接続して使用することを前提にしていますので、毎回同じ演奏になるように「初期化イベント」を、演奏開始時に音源へ送信したり曲データにセットしたりするように作られています。『RPGツクール』では曲データ内に初期化イベントをセットすることを考慮していません。そのため、この「初期化イベント」が、予測できない悪影響を及ぼしている可能性があると考えられます。

なお、この現象は『音楽ツクールDX』で制作した曲だけに起こるものとは限りません。別のソフトで制作された「.mid」でも起こる可能性があります。もしこの現象を確認した場合、『音楽ツクールDX』を使うことで、正常に鳴らすための修正が行なえます。その修正にはいくつか方法がありますので、下記を参考にいろいろとお試してください。

- 1) 1小節目には各種コントロールイベントのみを設定し、2小節目以降から演奏が始まるように曲データを作成する
- 2) 上記1)でも変わらない場合は、さらに後ろの小節から演奏が始まるように調整する
- 3) 音源を変更する
- 4) 曲データから初期化イベントを削除する

『音楽ツクールDX』では、初期化イベントのある曲データを開き、設定メニューの[詳しい設定]→[MIDIポートの設定]にて、[初期化イベント]を「設定なし」にして保存し直すと、その曲にセットされていた初期化イベントが削除されます。

■ WEBからダウンロードしたMIDIを『音楽ツクールDX』で開いてみたが、楽譜がすべて「ト音記号」になっています

上述のとおり、作成した曲は、スタンダードMIDIファイル形式「.mid」にした時点で、五線譜情報が破棄されます。「どの種類の譜表で表示するか」という情報も五線譜独自の情報ですので、破棄されます。これは『音楽ツクールDX』だからというわけではなく、スタンダードMIDIファイル形式の持つ性質です。

五線譜情報は破棄されますが、作成した曲そのものに変化はありません。スタンダードMIDIファイルを『音楽ツクールDX』で開いたときに、「譜表」がすべて「ト音記号」(ドラムトラックのみ「ヘ音記号」)で表示されるのは、『音楽ツクールDX』の表示の仕組みがそうになっているからです(たいていのシーケンスソフトがそうだと思います)。「ト音記号」になっていても、音程は作成したとおりに再現されますので、ご安心ください。