

ステータス:	終了	開始日:	2014/02/02
優先度:	通常	期日:	2014/02/03
担当者:		進捗 %:	100%
カテゴリ:		予定工数:	0.00時間
対象バージョン:		作業時間の記録:	0.00時間

説明

状況(2014.02.03)

V6.70にて対応済み。

(原因)

V6.41 V6.50の時点でシーク処理の効率化を施した際に埋め込んだ障害。
波形加工によるNRPN音源負荷を低減するため、最終値のみ送信を行っているが、XコマンドによるRPNは即時送信している。
そのため、波形加工とXコマンドのMuseデータ記述順によっては、
シーク時にその順序が逆転し、演奏時に本来あるべきMSB,LSBの指定状態になっていなかった。

(対処)

MIDI規格によりデータエントリがNRPNとRPNで共用されているため、
1つのデータエントリで同時にNRPN、RPNの指定を実施することはあり得ないということを前提に、シーク処理を全面的に見直した。
従来、データエントリ検出時点で即時送信すべきか否かを判定していたが、
その時点では波形加工判断とバッファリングに留め、NRPNあるいはRPNを検出した時点で、
既存のバッファ内容を音源に送信すると共に、検出したNRPNあるいはRPNを新たにバッファリングする方針とした。
これにより、従来諦めていたXコマンド遅延指定時の最終値のみ送信の処理も実装可能となった。
バグを改修しただけでなく、性能も向上したはずである。

概要(2014.02.02)

< 報告 1 >

再生させてみたのは

```
*DATA""
*DATA "43,10,4C,00,00,7E,00"
@A P31/0 R80 R=65.64.60 W=64.67.64 T-12 S-24 X7=127
#A0 @ X101=0 X100=2 X6=64 X6=76:1 o4 x1 c4 c c c
*STOP""
```

です。

2つ目以降の音に右クリックで飛び込むと、以降c音になって、上がっていきません。
ただ、音がビヨーンと揺れているようです。
ビブラート関連のNRPNかほかのRPNが効いてる？のかちょっとわかりませんが
いろいろやってみると、うまく上がっていくケースもあるようです。
どうも、R=とW=を両方削除すると、途中飛び込みでも正常に上がっていくようです。
GSリセット下(1行目2行目削除)でも、同様のようです

R=とW=が、NRPNを使用しているのかわかりませんが、
X101 X100 X99 X98のバッファリング・即時送信、あたり(?)

- 1) 途中で飛び込む
- 2) 溜め込んでいたR=W=をNRPNで送信(同じく溜め込んでいたX100、X101の送信順番は?)
- 3) 遅延指定のX6が送信 2)で送られたメッセージのデータエントリとして評価されるとこんな想像です

< 報告 2 >

```
#A0 @ R=64.64.64
X101=0 X100=2 X6=64 X6=100:1 d4 d d d
```

このデータで、X101, X100 でのRPN 指定と R= での NRPN 指定が干渉しているのが原因のはずです。
V6.55 での NRPN の干渉問題と同様だと思います

関連するチケット:

関連している Release # 186: Muse V6.65

終了

2014/01/18