

進捗

このページの内容は更新されていません。最新の進捗報告やリリース情報は[ブログ](#)を参照下さい。

[Nov. 2008の進捗](#)

[Oct. 2008の進捗](#)

[Sep. 2008の進捗](#)

[Aug. 2008の進捗](#)

[May. 2008の進捗](#)

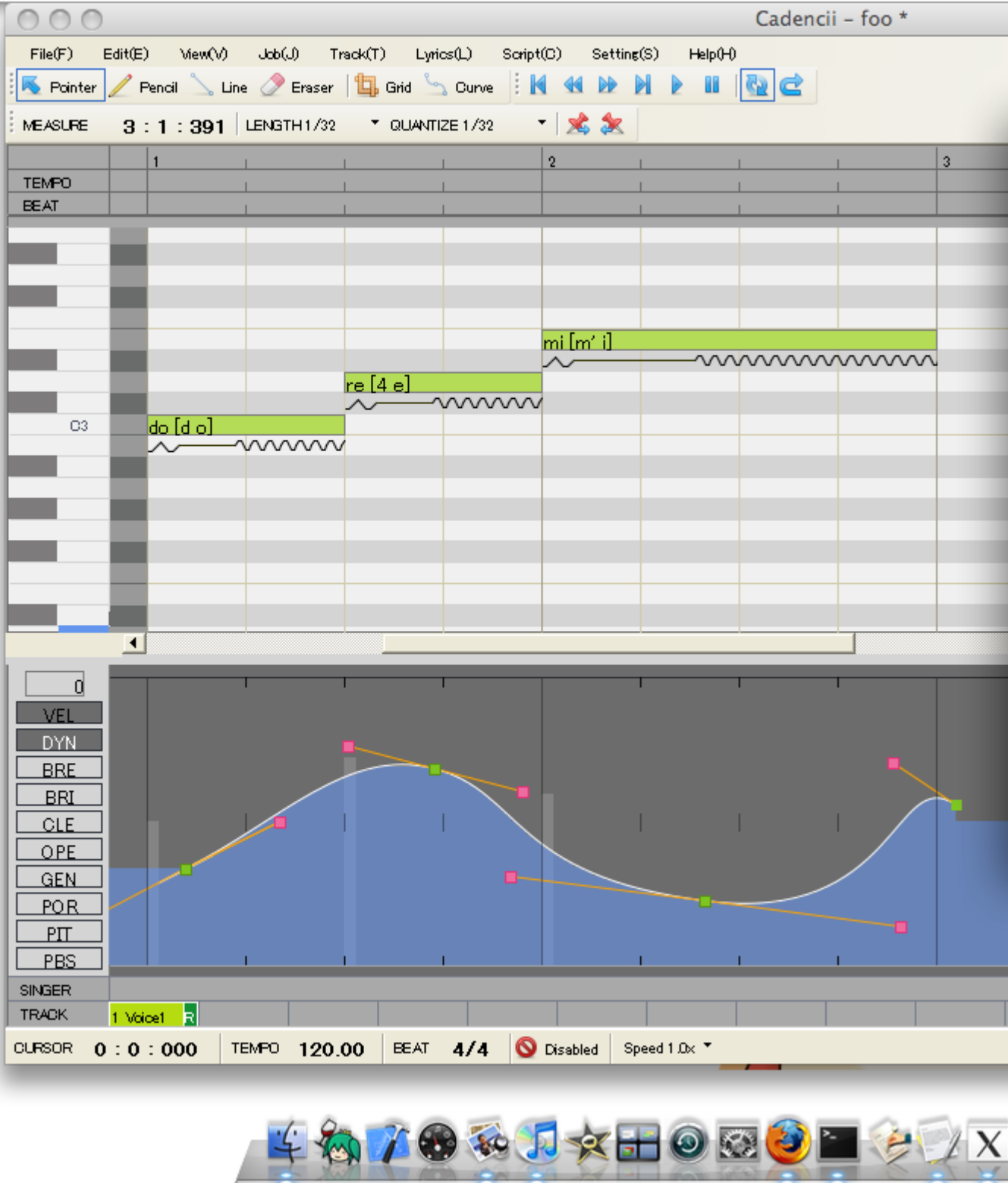
[Apr. 2008の進捗](#)

22 Apr 2009

- 1.4x用のブランチ切ったのは失敗だった。今の作業量ではとてもじゃないがブランチ側のクオリティを維持できない・・・！！
- それから1.4.2には、CTRLキーを押しながら音符を選択したり選択を解除したりしているとクラッシュするバグがあることが判明しました。とりいそぎ、報告まで。

2 Apr 2009

- Mac OS X上のCadenciiです。UTAUの音源と、Cadenciiの画面上の音符情報を元に、waveファイルを作成するスクリプトを書いてみました。実行にはmonoとwineが必要です。スクリプトについては[UTAU音源でレンダリング](#)に書いています。



(しかし、Windowsスタイルの画面はひどく不恰好に見えますねえ)

26 Mar 2009

- バージョン1.4の仕様をおおよそ決めました。ベータ版移行までの（不具合修正以外の）主なTODOは以下の通りです。
 - 編集が加わった部分のみレンダリングし、レンダリング済みWAVEファイルにパッチを当てる機能を実装。
 - 各トラックのレンダリング結果の波形を見られるようにする機能実装。
 - スクリプト毎の設定を記録するしくみを実装。
 - ペジエ曲線のコピペ機能を実装。

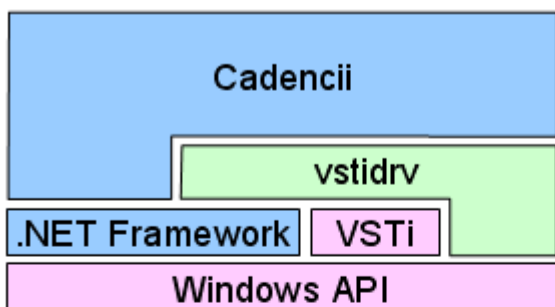
16 Mar 2009

- この3週間、プレビュー時のリアルタイム再生がうまく行かず悶々としておりました。が、ようやく使いそうなクオリティになったので本日公開しました。複数トラックの「正確な」シンクロ再生や、ベジエ曲線の部分取り出し機能、編集された部分だけwaveにレンダリングする機能などなど課題は山積してはいますが、ベータ版はまだまだだ、という感触です。
- google codeにプロジェクトをホスティングしてもらっていましたが、SourceForge.jpに乗り換えることにしました。LipSyncと同じトコロです。開発者のcommit履歴やらが丸見えになっていますが逆にそれが面白かったり。

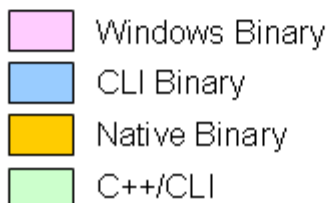
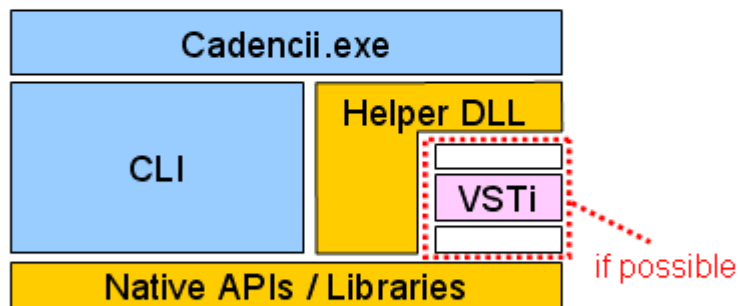
26 Feb 2009

- レンダリングと同時に再生される機能をテスト実装中。
- version 1.4a8でのコンポーネントの結合状態の概略図を描いてみました。C++/CLIは便利なんですが、かなり汚い使い方をしている気がします。
- Macでは[CrossOver Mac](#)と[巡音ルカがバンドル販売](#)されているぐらいですから、「頑張ればmac上でもVSTiが使える」と思いたい。VSTiとReWireには対応していないらしいのですが、やってみる価値はあるんじゃないかな。給付金が来たら、買ってみようと思います。

version 1.4a8



version X



8 Feb 2009

- Google Codeにプロジェクトを立ててみることにしました。
- ぼかりすのようなことをするスクリプトが大体できました。ノートをあらかじめ打ち込んでから、参照元のWAVEファイルのピッチと音量を使ってPIT, PBS, DYNを調整し、VSTiでWAVEを出力してフィードバックをかけるような仕組み。
- ノートをあらかじめ打ち込む必要がありますが、本体の方でWAVEを少しずつ聞きながらノートを打ち込むような機能を付ける予定なので、何とかできるでしょう。
- version 1.4a4でVSTiの駆動方法を変えたのですが、みなさん動かせてるのでしょうか？ぜひ、[掲示板](#)にフィードバックをカキコしてくださいませ。

31 Jan 2009

- PS2コントローラとMIDIの変換機<http://www.nicovideo.jp/watch/sm3964382>を参考に、PS2コントローラのボタン操作で鍵盤押しした時のと同じ音を鳴らせるようにしてみた。
- Creative Commonsライセンスで公開されているアイコンを使ってみることにした。少しは見栄えはよくなると思います。
- WAVE音源を元に音階を計算してPITとPBSを推定したとき、時間方向の解像度を上げすぎるとVSQで歌わせた時かなりケロケロ言ってます。フィードバックをかけた時、これが修正されるかどうか肝でしょうね。

29 Jan 2009

- 表示言語を中文化したいという申し出を受けまして、さっそく、翻訳をお願いしました。
- ゲームコントローラを使ってCadenciiが操作出来ないか実験してみた。Windows+DirectX環境限定になってしまうが、使えそう。リアルタイム入力するコントロールカーブを指定し、再生速度（入力速度？）を設定してから「 」ボタンで入力開始、というイメージで。
- スクリプトについて、WAVEファイルを扱うクラスの、第1フォルマントを検出するメソッドの中身をあれこれ試しています。スクリプトを使って、WAVEファイルからVSQファイルへのフィードバックが掛けられる仕組みが出来れば、面白そうだ。

17 Jan 2009

- 年頭の宣言をさっそくひっくり返し、RMCaptionより先にCadenciiを再開することに。
- 画面構成が本家とそっくりすぎて公開できないので、画面構成を変更しています。が、結局、本家と同じアイコンなどを削除して色合いを変えるくらいの変更になりそうです。何か新しいデザインを！ と思いましたがそんなアイディアは浮かばなかった。

Cadencii - Untitled *

File(F) Edit(E) View(V) Job(J) Track(T) Lyrics(L) Script(C) Setting(S) Help(H)

Arrow Pencil Line Eraser Grid Curve MEASURE 1 : 1 : 066 LENGTH 1/32 QUANTIZE 1/32 StartMarker >>

CURSOR 0 : 1 : 000 TEMPO 125.00 BEAT 4/4 MoveTop Rewind Forward Move End Play Stop Scroll Loop

127

- VEL
- DYN
- BRE
- BRI
- CLE
- OPE
- GEN
- POR
- PIT
- PBS

SINGER

TRACK 1 ... R RENDER ALL