

|          |    |          |            |
|----------|----|----------|------------|
| 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) 途中に飛び込む  
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 |
|----------------------------------|----|------------|