

NukesakuCOMPOSE 1.1.0

Hybrid Visual Finish

生成画像の質感と、JUICEの操作性を両立したUIアップデート



1.1.0の到達点

Modern Composerの構成を変えず、Velvet Navyの生成テクスチャ、抑制されたボタン素材感、薄い立体階層を追加。見た目は深く、操作は従来どおりです。

UI ONLY

JUCE HYBRID

RETINA / HIDPI

1. 今回のアップデート

NukesakuCOMPOSE 1.1.0は、直前の正式版UIを土台にしたVisual Polishです。作曲機能や操作フローは変更せず、商用製品としての質感と画面のまとまりを強化しました。

01

生成テクスチャ

オリジナルのVelvet Navy
素材を低濃度で使用

02

ボタン素材感

Primary / Strong Action
に控えめな奥行きを追加

03

Surface階層

Panel / Lane / Chordを薄
い差で整理

04

操作性を維持

文字・状態・Hit Areaはす
べてLive JUCE

変更したもの / 変更していないもの

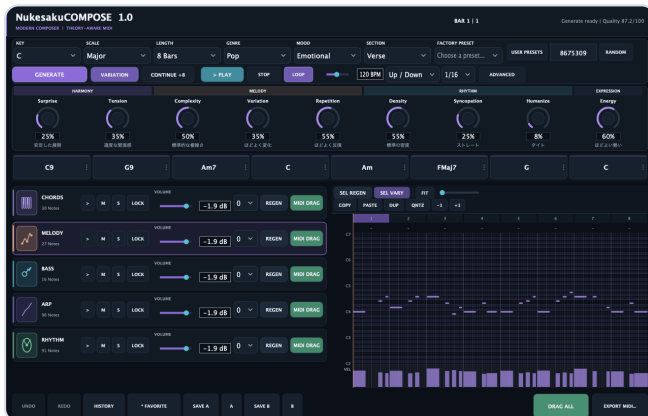
変更	背景の質感、ボタンとCombo BoxのSurface、1 px Highlight、Subtle Shadow、Accent Wash
維持	レイアウト、機能位置、生成、MIDI、State、Parameter ID、Bundle / Product ID、操作フロー
方針	1枚画像UIにはせず、生成画像は抽象素材だけ。文字と操作状態はJUCEで描画

バージョンの位置づけ

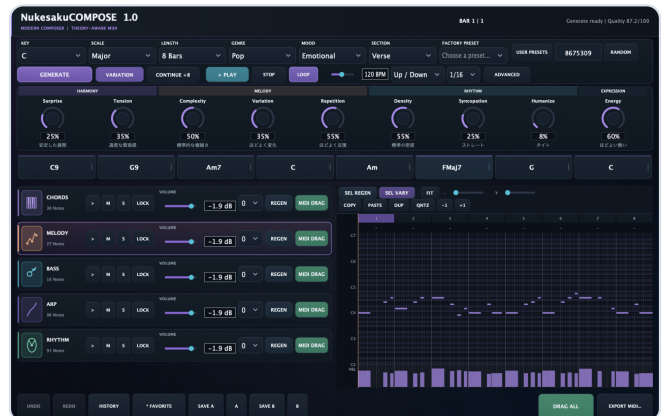
この資料では、今回のHybrid Visual FinishをNukesakuCOMPOSE 1.1.0のUIアップデートとして整理しています。
1.0全体の機能紹介ではありません。

2. Before / After

配置や情報量は変えず、背景とSurfaceの微細な質感だけを足しています。差を強く見せる加工ではなく、長時間使える落ち着きを優先しました。



Before - Flat Premium Dark



After - Hybrid Material Finish

見た目の進化

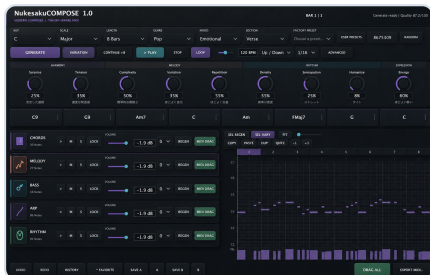
- 背景にMidnight NavyからCharcoalへつながる微細なMicrograinと静かなVignetteを追加。
- GENERATE、PLAY、MIDI DRAGなど重要Actionへ同系素材を低濃度で重ね、役割の差を補強。
- Panel、Lane Card、Chord Cardに抑えたGradient、1 pxの上面Highlight、最小限のShadowを追加。
- 派手なGlowやMetallic表現を避け、Violet / Cyan / Greenの既存Accentを維持。
- Piano Rollは装飾を増やさず、Note、Grid、Velocity、Selectionの視認性を最優先。

ポイント

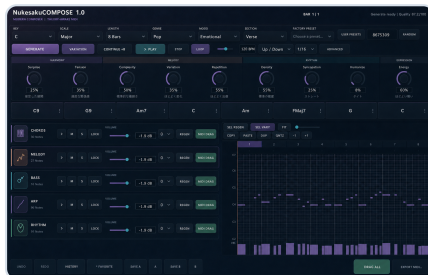
Afterは画像を前面に見せるUIではありません。質感は気づくか気づかないかの強さに抑え、階層・可読性・クリック感を支える下地として使っています。

3. 生成画像をどう使ったか

実UIスクリーンショットを基準に3方向を検討し、Velvet Navyの柔らかな奥行きとModern Studioの操作階層を組み合わせました。



Minimal Graphite



Velvet Navy



Modern Studio

採用と不採用の境界

実装に採用

文字を含まない抽象Surface Texture 1点。背景と一部Button内へ低濃度で使用。

参考のみ

3つの全画面Concept。完成UI画像としては読み込まず、色・奥行き・階層の判断材料に限定。

画像化しない

Button geometry、Label、Value、Chord名、Note、Hover / Pressed / Lockedなどの動的状態。

独自性と安全性

特定プラグインのUIをコピーせず、NukesakuCOMPOSE用に生成した抽象素材のみを使用。UI文字の焼き込みや透明ボタン方式は採用していません。

4. Hybrid UIの実装構造

見た目は画像の質感を利用しつつ、操作は従来どおりJUCE Componentが担当します。Retina / HiDPI、Resize、状態変化を壊さない構造です。

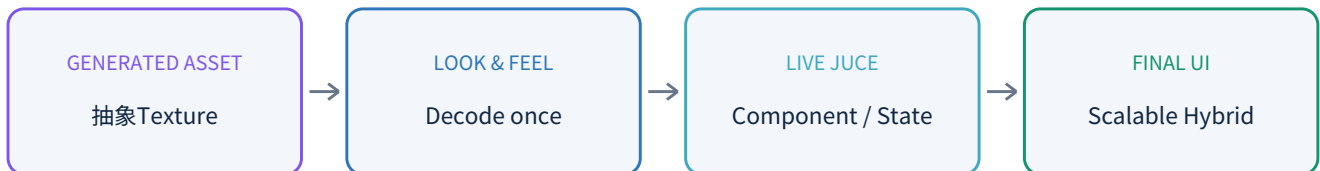


Generated Velvet Navy Surface

Runtime Asset

- Master: lossless PNG
- Runtime: optimized JPEG / 268 KB
- Decoded once in LookAndFeel
- GUI painting only
- Text / controls / state: not baked

描画パイプライン



JUCE側に残したもの

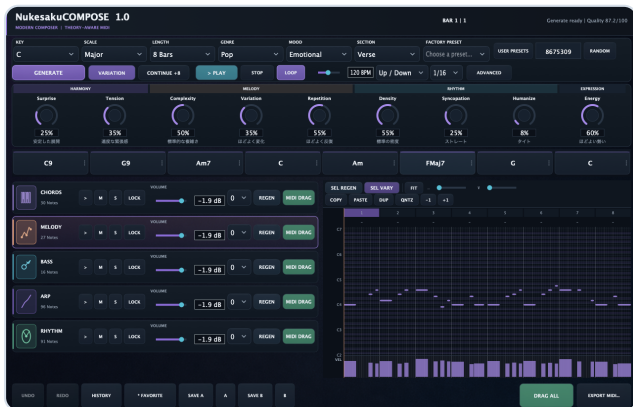
- 文字、数値、Hit Area、Keyboard Focus、Tooltip
- Hover、Pressed、Toggle、Disabled、Selected、Locked、Generating
- Button / Combo Box / Lane / Chord CardのGeometryとVector描画

結果

画像の雰囲気と、ネイティブUIの保守性・操作性を分離。将来のDPI対応やレイアウト変更でも、背景画像に縛られません。

5. 品質確認と1.1.0の範囲

Hybrid finish適用後、生成済みCompositionを表示した状態でメインサイズと最小サイズを確認しました。機能Regressionを避けるため、既存のBuild / Testも再確認されています。



1280 x 820 - PASS



1040 x 700 - PASS

Screenshot QA

- Clipping / overlapなし。日本語Tooltip、Lane、Chord、Piano Rollの可読性を維持。
- Textureの繰り返し感、過剰なGlow、Pixel artifact、焼き込み文字なし。
- Primary / Strong / Secondary / UtilityのButton hierarchyを維持。

Build / Regression

Debug	VST3 / AUv2 / Standalone	PASS
Release	VST3 / AUv2 / Standalone	PASS
Core Tests	Debug 50/50 / Release 50/50	PASS
Hosted VST3	12/12	PASS
Warnings	Compiler warning	0

1.1.0まとめ

機能を増やす更新ではなく、生成画像を安全に取り入れ、見た目の完成度だけを一段引き上げたUIリリースです。