



# MIDI文件简介

MIDI全称是Musical Instrument Digital Interface,即乐器数字接口,也是一种专用于乐器的接口标准。

一个标准MIDI文件基本上是由两部分组成:头块和音轨块。

✓ 头块:用来描述整个MIDI文件基本信息。

✓ 音轨块:包含一系列由MIDI消息构成的MIDI数据流。

### 头块的描述



### 音轨块的描述

标识符串(4字节)	"MTrk"
音轨块数据区长度 (4字节)	单位为字节
音轨块数据区	由多个MIDI事件构成

#### 每一个MIDI事件的构成:

#### MIDI事件=<delta time> <MIDI消息>

<delta time>采用可变长编码,它决定了其后的MIDI消息被执行的时间。

- 一个MIDI消息是由一个状态字节及多个数据字节构成。 MIDI消息根据性质可分成:
- ✓ 通道消息(Channel Message)
- ✓ 系统消息(System Message)

# 通道消息

对单一的MIDI Channel起作用,其Channel是利用状态字节的低4位来表示,可从0到15共有16个channel。通道消息又分为声音消息和模式消息。

- ✓ 声音消息用于控制合成器的声音产生。
- ✓ 模式消息则为最多达16条通道分配声音关系,包括设定单音模式或复音模式等。

## 系统消息

应用于整个系统而不是特定通道,并且不含有任何通道码。

有三种系统消息:公共消息、实时消息和专用消息。

- ✓ 公共消息提供的功能有选择歌曲、用拍子数来设定歌曲位置指针,及 向合成器发出旋律请求。
- ✓ 实时消息用来设定系统的实时参数,包括时钟、启动、停止定序器、 从停止位置恢复定序器和系统复位。
- ✓ 专用消息包含了厂商特定的数据,如标识、系列号、模型号及其他信息。



## MIDI数字水印算法原理

### MIDI文件的声音消息

声音消息	功能描述	数字字节描述
80-8F	声音关闭	1字节: 音符号; 2字节: 音速
90-9F	声音开启	1字节: 音符号; 2字节: 音速
A0-AF	音键压力	1字节: 音符号; 2字节: 键压力
B0-BF	控制变化	1字节: 控制器号 (0~121) 2字节: 控制值
C0-CF	改变乐器	1字节: <b>乐器编号</b>
D0-DF	通道触动压力	1字节: 压力
E0-EF	音调轮变化	1字节: 弯音轮变换值的低字节 2字节: 弯音轮变换值的高字节

改变MIDI音乐文件的部分声音消息并不影响MIDI文件的听觉效果,通过实验,改变:

- ✓ 声音开启的最低位比特
- ✓ 乐器编号的最低位比特
- ✓ 通道触动压力的低4比特位

都不会引起听觉差异,因此可在这三种声音消息中嵌入水印信息。

#### 填空题 1分

MIDI消息根据性质可分成: [填空1] 消息(Channel Message)、系统消息(System Message)。

对单一的MIDI Channel起作用,其Channel是利用状态字节的低4位来表示,可从0到15共有16个channel。通道消息又分为[填空1]消息和模式消息。

#### 多选题 1分

改变MIDI音乐文件的部分声音消息并不影响MIDI文件的听觉效果,通过实验,改变( )不会引起听觉差异,因此可在这几种声音消息中嵌入水印信息。

- **A** 声音开启的最低位比特
- B 乐器编号的最低位比特
- 通道触动压力的低4比特位





在通信中有一种技术叫扩展频谱通信技术,它的定义是:信号在大于所需的带宽内进行传输,数据的带宽扩展是通过一个与数据独立的码字完成的,并且在接收端需要该码字的一个同步接收,以进行解扩和数据恢复。

扩频信号的特点是,信号占据很宽的频带,在每一个频段 上的信号能量很低,尽管整个信号的能量可以很高。即使部分信 号在几个频段丢失,其他频段仍有足够的信息可以用来恢复信号。 而利用不同的、相互正交的扩频码,可以在一个很宽的频带内同 时传输很多路信号,它们之间相互正交,不会产生干扰。而且每 个频段的信号能量很低,信噪比很小,可以认为是淹没在信道噪 声中的。因此这种通信技术的优势是拦截概率小,抗干扰能力强, 检测和删除一个扩频信号是很困难的。 扩频通信的概念可以应用到伪装通信系统中来, 伪装系统就是试图将秘密信息扩展在整个载体中, 以达到不可察觉的目的, 并且删除一小部分载体, 也很难删除整个信息。





### 最低有效位方法

LSB (Least Significant Bit)

回声隐藏法