

OSGS概述

什么是 OSGS?

OSGS (Old Sound Generator Sequencer) 是一个用 C 语言编写的 MML 驱动程序/编译器，可处理 PSG 和 YM2413 等旧声音芯片。
音乐是使用专用MML精心编写的，歌曲数据是使用MML编译器生成的。
歌曲数据将采用二进制“.osg”格式。

感觉就像是 OFGS 的稍微进化版。

卡车概念

OFGS有多个“轨道”，对一个通道的声源进行播放处理。
播放歌曲时，会使用多个曲目来播放该歌曲。
例如，
可以将旋律分配到音源1和音轨0，将低音分配到音源3和音轨1，将副旋律分配到音源2和音轨2，等等。

如果多个曲目跨越一个音源通道，
则优先播放编号最小的曲目，然后播放有声音的曲目。
因此，如果你想将其融入到实际游戏中并播放音效，
最好使用0至3轨的音效和4轨及以后的BGM。
...甚至“音效”和“鼓声”都是很好的“歌曲数据”。

下图显示了多轨跨越时的音源输出。

实际输出轨道	(没有任何)	0	1	0	2	0	1	0
轨道0		♪		♪		♪		♪
轨道 1			♪	♪			♪	♪
轨道 2					♪	♪	♪	♪

[返回](#)