MSX相关 MGSDRV MSXplay 语音合成数据转换工具

- WAVE MML.zip 214K 〈下载〉(Windows XP 或更高版本)
- WAVE MML old3.7z 112K 〈下载〉(旧版本) (Windows XP 或更高版本)
- WAVE MML old2.7z 111K 〈下载〉(旧版本和旧版本) (Windows XP 及更高版本)
- WAVE MML old1.7z 125K 〈下载〉(旧版本和旧版本) (Windows XP 及更高版本)

• 基本用法

将44100Hz 16Bit格式的WAV文件转换为MML,无需压缩。 请使用wave MML创建中间文件 (.dat) ,然后运行make MML。

请选择发音单位:每1/15秒、每1/20秒或每1/30秒。 *您也可以每1/60秒进行一次,但除非您纠正发音,否则声音可能不会发出。 *中间文件(.dat)不兼容。请分别计算

体积 (%)可以指定为20 到 200。 (作为补偿, 如果超过100, 声音就会破裂)

• 关于该计划

使用**3 至 5 个通道**的 PSG、SCC 和 FM 声源。 (PSG有3个频道) 在FM音源的情况下,使用**正弦波**作为**原音,因此只能使用基本音。** *SCC音源不适合音量差异的音频。

每1/15秒: 适合慢歌声

每1/20秒: 歌声

每1/30秒: 说话声音等 (推荐) 每1/60秒: 适合那些注重音质的人

每1/15 秒: 无/有失谐: 每秒消耗高达 263/413 字节 (已转换 5 个通道) **每1/20 秒**: 无/有失谐: 每秒消耗高达 350/550 字节 (转换为 5 个通道)

每1/30 秒: 无失谐/有失谐: 每秒消耗最大 525 / 825 字节 (换算为 5 个通道)

每1/60 秒: 无/有失谐: 每秒消耗最大 1050/1650 字节 (5 通道转换)

*您可以通过将 TEMPO 设置为 75 来减少数据量。

• 发音纠正

如果声音的起始位置存在**差异**,请输入该值。 **将测量**单位中的误差指定为**0 到 191 之间的值**。 *计算结果是**全音符**为192。

例子

R8 -> 补偿值24

R4 -> 补偿值48

R2 -> 补偿值96

R1 -> 补偿值0

R%31 -> 补偿值31

• 发音转变

每个通道的声音移动**1/60 秒**。 如果声音生成单位设置为每**1/60 秒**,则没有效果。 它的目的是**降低噪音**。 *根据音频的不同,可能会产生相反的效果。

• 节奏转变

MSXplay中的速度为14400 ÷ (INT) (14400 ÷ 速度)。

例如,如果您指定**135**作为 tempo,它将变为**135.849。** 实际上,它的播放速度会更快,并且音频会延迟,因此您可能需要进行补偿。

示例 (节奏)

135 -> 速度 135 无修正

135/135849 -> 以 135.849 速度补偿音频输出

• 播放多种声音时的注意事项

如果将发音单位设置为每1/60 秒,则除非以精确的数字(长度)发音,否则不会发出声音。首先,计算(INT)(14400÷节奏)。

如果将得到的值乘以**期望的发音长度(L%)并**除以**192**得到的值为整数,则没有问题。 在最长的情况下,除非您指定每 192 (1 小节) ,否则它不会正确发音。 *根据音频,您可能需要使用**R%**调整长度。

示例 (节奏)

75 -> 可以为每个单元指定(无限制)

90 -> 可以以 6 个单位为单位指定(1/32 测量单位)

120 -> 可以以 8 个单位为单位指定(1/24 测量单位)

150 -> 可以每2个单位指定(几乎没有限制)

180 -> 可以以 12 为单位指定(以 1/16 度量为单位)

135 -> 可以指定为 96 个单位 (1/2 测量单位)

• 音调设置

@v15 = { ; 正弦波

; TL FB

63, 0,

; AR DR SL RR KL MT AM VB EG KR DT 0, 0, 0, 0, 0, 2, 0, 0, 1, 0, 0, 15, 0, 0, 15, 0, 2, 0, 0, 1, 0, 0

;SCC 正弦波

@s00 = { 0d 25 3c 51 63 71 7a 7f 7f 7a 71 63 51 3c 25 0d f3 db c4 af 9d 8f 86 81 81 86 8f 9d af c4 db f3 } 请使用该正弦波作为音调。

<u>树显示</u> 首页