

MSX相关

语音合成数据转换工具 (BASIC用: PLAY句子PSG)

- [PSG_MML.zip 215K <下载> \(Windows XP 或更高版本\)](#)

- **基本用法**

将**44100Hz 或 48000Hz 16Bit**格式的**WAV**文件转换为**MML**, 无需**压缩**。
请使用**wave_MML_PSG**创建中间文件 (.dat) , 然后执行**PSG_MML** 。

请选择发音单位: 每**1/15秒**、每**1/20秒**、每**1/30秒**或每**1/60秒**。

*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)

将生成一个文本格式文件, 因此请从 BASIC 加载它。

- **关于该计划**

使用 **MUSIC**进行初始化, 并在**PLAY**语句中使用 **PSG** 合成语音。
音质极差, 请当笑话看。

- **使用示例**

这是尾花健一所著的《**非人之拳**》 的修改版, 发表于**1988 年 11 月号 MSX/FAN** 上。
<致谢> 未经许可进行修改。

特殊动作有音频。请合并**以下**程序。

```
10 _MUSIC: CLEAR2000, &HCD00: DEFINT A-Z: COLOR15, 1, 1: SCREEN1:
WIDTH32: KEYOFF: LOCATE2, 21: PRINT "稍等一下。":
FOR I=2 TO 15: VPOKE8202+I, I*17: 下一个: DIM C$(10)

30 DIM D$(4), E$(4), F$(4): 恢复1000:
FOR A=0 TO 4: READ D$(A), E$(A), F$(A): NEXT VC=0

80 CLS: RD=RD+1: IFRD>20 THEN 300 ELSE LOCATE 12, 12: 打印 "圆形" RD:
A$="T240L203G04D03B-.L4AGB-AGF+AD2": 播放 "V15"+A$, "R14V12"+A$

170 SOUND7, 56: IF VC<5 THEN PLAY D$(VC), E$(VC), F$(VC): VC=VC+1

第175章 TR=0: LOCATE HX+11, 11: PRINT C$(6): HX=HX+1: IF HX>TX-10 THEN VC=0: GOSUB 220

1000 数据 "T120L60V603AV1205BV13GV12CV704C+V14F+",
" T120L60V806CV1105F+V1206CV904C+V6BV11G", " T120L60V603GV8BV1105EV10C+V403BV1004F"

第1010章
"05G+AV14A+A+A+V1304A+", "V9AV1107GV10GV11GG05B"

第1020章
"V14BV13BV12AV1105A04G+V1005G+", "V906BV804BV1205BV1107D+V12D+V904G"

第1030章
"V704F+V303G+V704FV12G06BV1004G", "V6FV2GV8D+V1306BV904GV1206G"
```

第 1040 章

解释

- 10 添加 _MUSIC 声明
- 30 加载音频数据
- 80 更正了 PLAY 语句的结尾

[返回](#)

[树显示](#)
[首页](#)

