

MSX相关

语音合成数据转换工具 (BASIC版)

- [wave MML BASIC.zip 217K <下载> \(Windows XP 或更高版本\)](#)
- [wave MML BASIC old3.7z 127K <下载> \(旧版本\) \(Windows XP 或更高版本\)](#)
- [wave MML BASIC old2.7z 126K <下载> \(旧版本和旧版本\) \(Windows XP 及更高版本\)](#)
- [wave MML BASIC old1.7z 125K <下载> \(旧版本和旧版本\) \(Windows XP 及更高版本\)](#)

基本用法

将未压缩的44100Hz (或 48000Hz) 16Bit WAV文件转换为语音合成数据。

请使用wave_MML_M创建中间文件 (.dat), 然后运行make_voice。

*与wave_MML基本相同, 但增强了优化

需要将发音单位设置为每1/60秒。

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

它仅适用于主 RAM 为 128K 字节或以上的MSX2或更高版本。请小心。

使用3至6路SCC/FM音源。 (SCC最多有5个通道)

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音源会产生一些噪音。

BASIC 上的操作

“VOI.BIN”

DEFUSR = &HD000 (初始设置)
DEFUSR1=&HD003 (内存位置指定) (如果只有一种声音可发音, 则无需设置)
DEFUSR2=&HD006 (文件加载)
DEFUSR3=&HD009 (播放)
DEFUSR4=&HD00C (获取剩余播放时间)

示例 (参数为整数类型)

A=USR(0) -> 初始化: 返回值为SCC音源槽

A=USR(1) -> 与 MGSDRV 或 PLAY 语句一起使用时

A=USR1 (&H1705) -> 将内存位置设置为 Bank 5, 1700h

A=USR1 (&H2309) -> 将内存位置设置为 Bank 9, 2300h

A\$=USR2("TEST") -> 加载文件 “TEST.VOI”

A=USR3(0) -> 发音

A=USR3 (60) -> 1 秒后发音

A=USR3 (180) -> 3 秒后发音

A=USR3(-1) -> 停止发声

A=USR4(0) -> 如果返回值为120, 还剩2秒

***存储位置库应为5个或更多 (默认值为&H0005)
地址从0000h到3F00h**

<使用例>

MSXフォルダの中にある“VOI.BIN”をturboR上で起動させて下さい。

```
CLEAR100,&HD000  
BLOAD"VOI.BIN"  
DEFUSR=&HD000:A=USR(0)  
DEFUSR2=&HD006:A$=USR2("音声データファイル名")  
DEFUSR3=&HD009:A=USR3(0)
```

- **关于数据结构**

中间文件 (.dat) 为**INT类型**, [[体积/频率乘以10] x 6组, 16个备用字节]
1个单位是64字节。

“VOI.SOU”

如果要更改起始地址, 请将其更改为C000h或更高版本。

[返回](#)

[树显示](#)

[首页](#)