

MSX相关

MGSDRV MSXplay 语音合成数据转换工具

- [WAVE MML.zip 569K <下载> \(Windows XP 或更高版本\)](#)
- [WAVE MML old4.7z 123K <下载> \(旧版本\) \(Windows XP 或更高版本\)](#)
- [WAVE MML old3.7z 112K <下载> \(旧版本和旧版本\) \(Windows XP 及更高版本\)](#)
- [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**。

* **wave_MML_PSG**仅适用于**PSG声源**

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

*你也可以每**1/60秒**做一次，但是除非你纠正**发音**，否则声音可能不会发出来。

*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。
*计算结果为**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。

• 音高排序

噪音可能会减少。
如果指定了**发音转换**则无法使用。

• 节奏转变

MSXplay中的速度为 $14400 \div (\text{INT}) (14400 \div \text{速度})$ 。
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 $(\text{INT})(14400 \div \text{节奏})$ 。
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
;TLFB

```
        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。

[返回](#)

[树显示](#)

[首页](#)

