

# Unity MIDI 插件 — 文档索引

---

本中心文档介绍了 [Assets/MIDI](#) 目录的内容、运行时 API 的结构，以及如何在 Unity 中使用 MIDI 1.0、MIDI 2.0 (UMP)、MPE 和相关传输协议。

## NotebookLM

我们开发了一款人工智能程序来记录本手册。

如有任何疑问，请先在此处联系我们。（需要使用谷歌账号。）

<https://notebooklm.google.com/notebook/12f7cab5-0554-4f42-9f26-71f2f3507b1b>

## 语言

- [日本語](#)
- [English](#)

## 目录内容

### 入门指南

- [入门指南（安装、初始化、发送/接收）](#)
- [构建后处理与脚本定义符号](#)
- [平台与限制](#)

### 核心 API

- [MIDI 1.0 \(MidiManager\)](#)
- [MIDI 2.0 / UMP \(Midi2Manager\)](#)
- [MPE \(MIDI 多维多音列表达\)](#)
- [SMF / 标准 MIDI 文件 \(jp.kshoji.midisystem\)](#)

### 传输与集成

- [传输协议与平台](#)
- [应用间 MIDI — 跨平台说明 \(Android, iOS/macOS, Linux\)](#)
- [Maestro / MPTK 集成 \(虚拟设备与适配器\)](#)

### 架构与进阶

- [虚拟设备与事件注入](#)
- [MIDI-CI / 能力协商](#)
- [编辑器与生命周期说明](#)
- [嵌入的第三方模块](#)

### 示例与参考

- [示例项目](#)
- [已测试设备](#)

- [联系与支持](#)
- [版本历史](#)

## 目录结构 (Assets/MIDI)

- [Plugins/](#)  
各平台的原生 (及 WebGL JS) 插件 (Android/iOS/macOS/Linux/WSA/WebGL) 。
- [Scripts/](#)  
主要 C# 运行时代码：
  - [MidiManager.cs](#) (MIDI 1.0)
  - [Midi2Manager.cs](#) (MIDI 2.0 / UMP)
  - 平台插件：[MidiPlugin.\\*.cs](#), [Midi2Plugin.\\*.cs](#)
  - 事件处理器接口：[IMidi\\*EventHandler](#), [IMidi2\\*EventHandler](#)
  - MPE：[MpeManager.cs](#), [IMpeEventHandler.cs](#)
  - MIDI-CI：[MidiCapabilityNegotiator.cs](#)
  - 虚拟设备：[MidiManager.VirtualDevices.cs](#)
- [Scripts/midisystem/](#)  
标准 MIDI 文件 (SMF) 读写器与序列模型 ([Sequence](#), [Track](#), 消息) 。
- [Scripts/UmpSequencer/](#)  
UMP 序列工具 (Clip/容器读写、序列化、SMF↔UMP 转换器) 。
- [Scripts/RTP-MIDI-for-.NET/](#)  
RTP-MIDI 实现 (嵌入式模块及其自带文档) 。
- [Scripts/UdpMidi2Discovery/](#)  
UDP MIDI 2.0 工作流的发现依赖项。
- [Samples/](#)  
示例场景与脚本。

## 概念与术语

- **DeviceId**: API 中用于引用 MIDI 端口的字符串标识符。
- **Group**: MIDI 2.0 组索引 (0–15)。为保持 API 一致性, MIDI 1.0 API 也包含 [group](#) 参数。
- **Channel**: MIDI 通道 (0–15)。
- **UMP (通用 MIDI 数据包)**: MIDI 2.0 的基本数据格式, 在本插件中表示为 [uint\[\]](#) 数组。

## 快速入门检查清单

1. 确定所需功能集：
  - MIDI 1.0 事件与发送：[MidiManager](#)
  - MIDI 2.0 / UMP 解析与发送：[Midi2Manager](#)
  - Android 应用间 MIDI：参见 [应用间 MIDI](#)
  - MPE 管理：在 [MidiManager](#) 之上使用 [MpeManager](#)
2. 实现一个或多个事件处理器接口。
3. 向管理器注册处理器对象。
4. 初始化管理器 (或确保其存在于场景中) 。
5. 使用 [Assets/MIDI/Samples/Scenes](#) 中的示例场景进行测试。