

MATLAB 综合实验之音乐合成^{*}

聂浩 无 31 2013011280

2015 年 8 月 16 日

1 简单的合成音乐

1

1.1 请根据《东方红》片断的简谱和“十二平均律”计算出该片断中各个乐音的频率，在 MATLAB 中生成幅度为 1、抽样频率为 8kHz 的正弦信号表示这些乐音。请用 `sound` 函数播放每个乐音，听一听音调是否正确。最后用这一系列乐音信号拼出《东方红》片断，注意控制每个乐音持续的时间要符合节拍，用 `sound` 播放你合成的音乐，听起来感觉如何？

思路：利用 12 平均律的定义，并假设每拍为构造 `m_note` 函数，将音调和持续时间传过去²，调用一次函数发一次音，这样只需要按照次序产生各个音即可。³

听起来调子是对的，但是各个音之间有爆破音。

代码如下 (`dfh_1.m` 和 `m_note_1.m`):

```
1 clear;clc;
2 m_note_1(12,0.5,196,8000);
3 m_note_1(12,0.25,196,8000);
4 m_note_1(14,0.25,196,8000);
5 m_note_1(7,1,196,8000);
6 m_note_1(5,0.5,196,8000);
7 m_note_1(5,0.25,196,8000);
8 m_note_1(2,0.25,196,8000);
9 m_note_1(7,1,196,8000);
```

```
1 function m_note_1(note,time,base,f)
2 %输入参数
```

^{*}所有的.m 文件均采用 utf8 编码，在 matlab 中打开可能会出现中文乱码的情况，请用其它编辑器打开

¹本部分在目录 `dfh` 中执行

²与输入的 `base` 相差的音阶，从 -5 到 19 共 25 个音，传 -10 表示这是空节拍

³这里参考了 `matlab help kron` 中的内容

```

3      %note 音符 ,
4      %between -5~25,
5      %-10 means an empty beat
6      %time 持续时间
7      %base 基调
8      %f 采样频率
9      n=[-5:19];
10     freq=base*2.^kron(1/12,n);
11     t=[0:time*f]/f;
12     if note==10
13         s=0*t;
14     else
15         s=cos(2*pi*freq*(note+6)*t);
16         sound(s,f);
17         pause(time+0.01);
18     end
19     return

```

1.2 你一定注意到 (1) 的乐曲中相邻乐音之间有“咻”的杂声，这是由于相位不连续产生了高频分量。这种噪声严重影响合成音乐的质量，丧失真实感。为了消除它，我们可以用图 1.5 所示包络修正每个乐音，以保证在乐音的邻接处信号幅度为零。此外建议用指数衰减的包络来表示。

思路：直接利用*给生成的s信号乘以一个指数变换的序列来改变包络，使得每一个音看起来像图1，虽然开始结束时不严格为0，但是合理的参数设定使得这两个点的振幅非常接近0。为了方便处理，将每个音的产生和播放分开。将每个音节产生的音乐序列连在数组s后面，最后统一播放s。

代码如下 (dfh_2.m 和 m_note_2.m):

```

1  clear;clc;format long;
2  base=196;f=8000;s=zeros(f*0.05,1);
3  s=[s;m_note_2(12,0.5,196,8000)];
4  s=[s;m_note_2(12,0.25,base,f)];
5  s=[s;m_note_2(14,0.25,base,f)];
6  s=[s;m_note_2(7,1,base,f)];
7  s=[s;m_note_2(5,0.5,base,f)];
8  s=[s;m_note_2(5,0.25,base,f)];
9  s=[s;m_note_2(2,0.25,base,f)];
10 s=[s;m_note_2(7,1,base,f)];
11 sound(s,f);

```

```

1 function [s]=m_note_2(note,time,base,f)
2     %输入参数
3     %note 音符,
4     %between -5~25,
5     %-10 means an empty beat
6     %time 持续时间
7     %base 基调
8     %f 采样频率
9     %s 声音信号
10    n=-5:19;
11    freq=base*2.^kron(1/12,n);
12    t=((1:(time)*f)/f)';
13    if note==-10
14        s=0*t;
15    else
16        e=(t<0.1*time).*(t-0.1*time)*80+(t>=0.1*time&t<0.15*time)
            .*(0.1*time-t)*4.46/time-(t>=0.15*time&t<0.95*time)
            *0.223+(t>=0.9*time).*((0.9*time-t)*40-0.223);
17        %exp(e) 为指数序列
18        s=exp(e).*(cos(2*pi*freq(6+note)*t));
19    end
20    return

```

这里消除了爆音，但音色听起来有点奇怪。

1.3 请用最简单的方法将 (2) 中的音乐分别升高和降低一个八度。（提示：音乐播放的时间可以变化）再难一些，请用 `resample` 函数（也可以用 `interp` 和 `decimate` 函数）将上述音乐升高半个音阶。（提示：视计算复杂度，不必特别精确）

答：最简单的方法是改变播放时 `sound` 函数的采样率来进行播放，本质上是改变播放的速率。利用十二平均律的定义，利用上一问中得到的 `s`，可以有：

二倍速播放，高了一个八度

```
1 sound(s,16000)
```

即 0.5 倍速播放，低了一个八度。

```
1 sound(s,4000)
```

`resample` 函数为修改函数的采样率，然后以原来的采样率播放，就会改变音调。提高半个音阶使 `s` 的采样率变为 $\frac{8000}{2^{1/12}}$ ，然后仍然以 8000 的采样率播放即可，这样做依然会有播放时间改变的问题。具体做

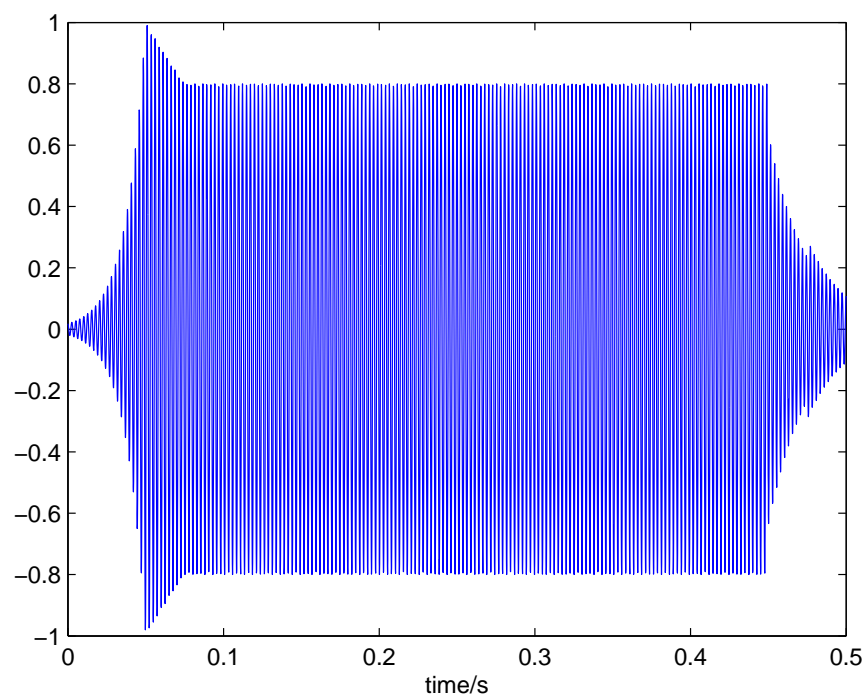


图 1: 增加了包络的信号

法为:

```
1 resample(s,10000,10594);
2 sound(s,8000)
```

由于只改变了半个音阶，虽然没有对音乐的时间进行调整，但是听起来变化不大。

思考：本题的思路比较简单，主要在于对 resample 函数使用和原理的了解。这里利用 matlab 提供的文档以及搜索引擎进行学习也是掌握 matlab 函数的常规方法。

1.4 试着在 (2) 的音乐中增加一些谐波分量，听一听音乐是否更有“厚度”了？注意谐波分量的能量要小，否则掩盖住基音反而听不清音调了。（如果选择基波幅度为 1，二次谐波幅度 0.2，三次谐波幅度 0.3，听起来像不像象风琴？）

思路：只需在产生每个音时把谐波加上就可以了，其他并不用改变，代码如下 (dfh_3.m,m_note_3.m)

```
1 clear;clc;format long;
2 base=196;f=8000;s=zeros(f*0.05,1);
3 s=[s;m_note_3(12,0.5,base,f)];
4 s=[s;m_note_3(12,0.25,base,f)];
5 s=[s;m_note_3(14,0.25,base,f)];
```

```

6 s=[s;m_note_3(7,1,base,f)];
7 s=[s;m_note_3(5,0.5,base,f)];
8 s=[s;m_note_3(5,0.25,base,f)];
9 s=[s;m_note_3(2,0.25,base,f)];
10 s=[s;m_note_3(7,1,base,f)];
11 sound(s,f);

```

```

1 function [s]=m_note_3(note,time,base,f)
2     %输入参数
3     %note 音符
4     %between -5~25
5     %-10 means an empty beat
6     %time 持续时间
7     %base 基调
8     %f 采样频率
9     %s 声音信号
10    n=-5:19;
11    freq=base*2.^kron(1/12,n);
12    t=((1:(time)*f)/f)';
13    if note==-10
14        s=0*t;
15    else
16        e=(t<0.1*time).*(t-0.1*time)*80+(t>=0.1*time&t<0.15*time)
            .*(0.1*time-t)*4.46/time-(t>=0.15*time&t<0.95*time)
            *0.223+(t>=0.9*time).*((0.9*time-t)*40-0.223);
17        %exp(e) 为指数序列
18        s=exp(e).*(cos(2*pi*freq(6+note)*t)+0.2*cos(2*pi*2*freq(6+
            note)*t)+0.3*cos(2*pi*3*freq(6+note)*t));
19    end
20    return

```

思考：听起来有点风琴的感觉，同时也挺像笛子，这和音的包络也有关系。

1.5 自选其它音乐合成，例如贝多芬第五交响乐的开头两小节。

思路：合成的是致爱丽丝的第二节。出于方便输入的考量，首先将标准的简谱和对应的音的时间长存在两个数组中，然后用 matlab 转换谱子为十二平均律的形式，再循环调用之前的 m_note_3 函数代码如下 (my_music.m):

```

1 clear;clc;clear all;
2 %tone 中

```

```

3 %1~7 与简谱一致
4 %-10 means pause
5 tone=[13 12.5 13 12.5 13 7 12 11 6 -10 1 3 6 7 -10 3 11 7 6];
6 time=[0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.5 0.25 0.25 0.25 0.25
        0.5 0.25 0.25 0.25 0.25 0.5];
7 %谱子转十二平均律
8 msheet2tone=[-3 -4 -4.5 -5 -5.5 -6 -6.5 -7 1 1.5 2 2.5 3 4 4.5 5 5.5
               6 6.5 7 11 11.5 12 12.5 13];
9 for i=1:length(tone)
10     [~,num]=find(msheet2tone==tone(i));
11     if isempty(num)
12         num=-4;
13     end
14     tone(i)=num;
15 end
16 s=[];
17 %演奏
18 for i=1:length(tone)
19     s=[s;m_note_3(tone(i)-6,time(i),220,8000)];
20 end
21 sound(s,8000);

```

波形图如图2:

2 用傅里叶级数分析音乐

4

2.6 先用 wavread 函数载入光盘中的 fmt.wav 文件，播放出来听听效果如何？是否比刚才的合成音乐真实多了？

听起来是很明显的吉他声，确实真实很多。操作如下：

```

1 [R Fs]=audioread(fmt.wav);
2 sound(R,Fs);

```

⁴本部分在目录 fmt 中执行

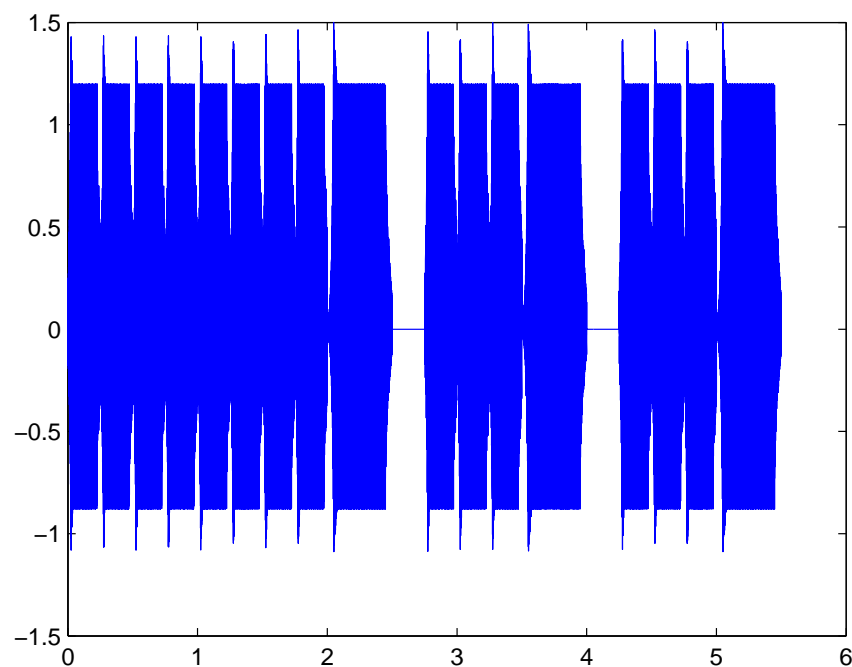


图 2: 合成音乐波形图

2.7 你知道待处理的 `wave2proc` 是如何从真实值 `realwave` 中得到的么？这个预处理过程可以去除真实乐曲中的非线性谐波和噪声，对于正确分析音调是非常重要的。提示：从时域做，可以继续使用 `resample` 函数。

思路：先对 `wave2proc` 和 `realwave` 做傅立叶分析，画出其频谱图如图3. 可以看出，两者的频谱除了低频部分基本是一致的，思路首先是滤去 `realwave` 的低频部分然后进行傅里叶逆变换。但题目要求以时域的方法处理，同时由于 `realwave` 中的低频分量不是很好处理，所以没有采用这种方案。

傅立叶分析代码⁵(`anay_wave.m`)

```

1 load('guitar.mat');
2 R1=wave2proc;
3 R2=realwave;
4 Fs=8000;
5 L=length(R1);
6 NFFT=2^nextpow2(L);
7 Y1=fft(R1,NFFT)/L;
8 Y2=fft(R2,NFFT)/L;
9 nf=NFFT/2+1;
10 f=Fs/2*linspace(0,1,nf);

```

⁵这里参照了 `matlab fft demo` 的代码

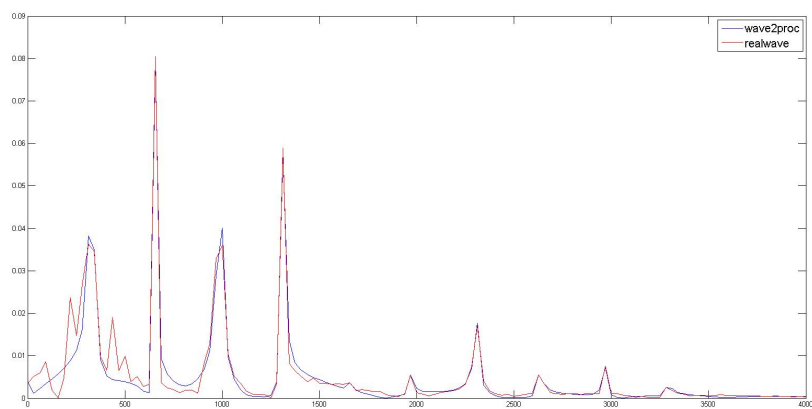


图 3: wave2proc 与 realwave 的频谱

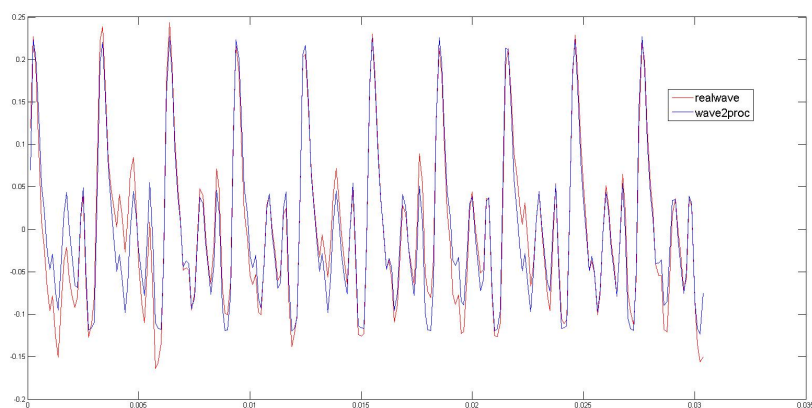


图 4: wave2proc 与 realwave 的波形

```

11 plot(f,2*abs(Y1(1:nf)),'b',f,2*abs(Y2(1:nf)),'r');
12 legend('wave2proc','realwave');

```

这里观察 wave2proc 和 realwave 的波形如图4。可以看出，大致有十个峰。将 wave2proc 的十个峰画在一起如图5，其周期性相当强。因此将 realwave 分为 10 个周期，然后对其求平均得到一个周期，再延拓。需要注意的是，realwave 有 243 个采样点，应先用 resample 函数将此采样为 250 个点，处理完后再恢复为 243 个。生成的波形如图6

画图代码为

```

1      clc;clear;close all;
2      Fs=8000;
3      load guitar.mat;
4      tmp=resample(wave2proc,250,243);

```

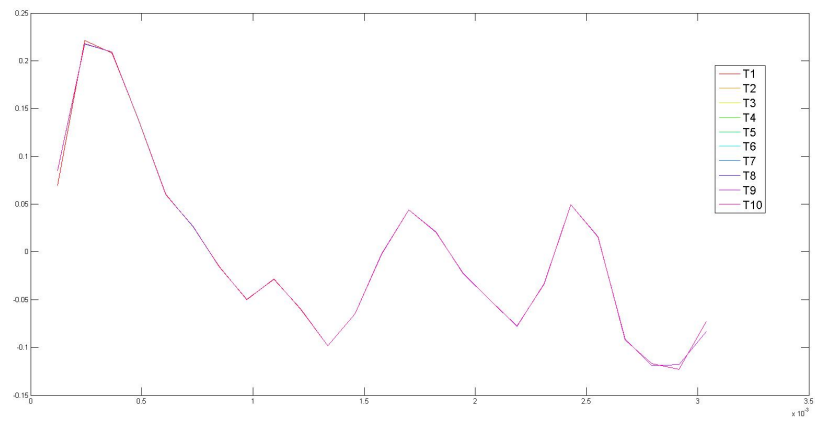



图 5: wave2proc 的十个周期

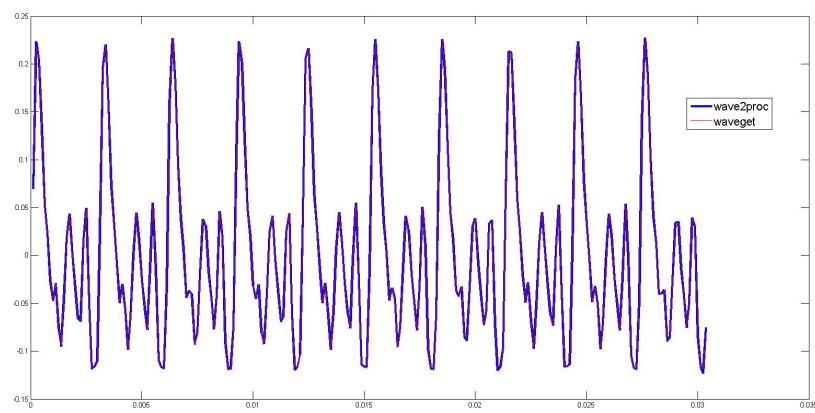


图 6: wave2proc 与得到的波形

```

5         t=(1:25)/(8000/243*250);
6         colors= hsv(10);
7         labels=[];
8         for d=1:10
9             plot(t,tmp((d-1)*25+1:d*25),'color',colors(d,:));
10            labels{d}=[ 'T' num2str(d) ];
11            hold on
12            end
13            legend(labels);

```

波形生成代码 (wave4proc.m)

```

1  clc;clear;close all;
2  Fs=8000;
3  load guitar.mat;
4  tmp=resample(realwave,250,243);
5  a=zeros(250,25);
6  for d=1:25
7      a((0:9)*25+d,d)=1/10;
8  end
9  wavetoproc=tmp'*a;
10 wavetoproc=kron(ones(10,1),wavetoproc');
11 wavetoproc=resample(wavetoproc,243,250);
12 t=(1:243)/8000;
13 plot(t,wave2proc,'LineWidth',3);
14 hold on;
15 plot(t,wavetoproc,'r');
16 legend('wave2proc','waveget')

```

思考: 所得到的波形和 wave2proc 是非常相似的, 这样做通过平均减弱了噪音和多次谐波的影响。

2.8 这段音乐的基频是多少? 是哪个音调? 请用傅里叶级数或者变换的方法分析它的谐波分量分别是什么。提示: 简单的方法是近似取出一个周期求傅里叶级数但这样明显不准确, 因为你应该已经发现基音周期不是整数 (这里不允许使用 `resample` 函数)。复杂些的方法是对整个信号求傅里叶变换 (回忆周期性信号的傅里叶变换), 但你可能发现无论你怎么提高频域的分辨率, 也得不到精确的包络 (应该近似于冲激函数而不是 `sinc` 函数), 可选的方法是增加时域的数据量, 即再把时域信号重复若干次, 看看这样是否效果好多了? 请解释之。

思路: 将该段音乐重复 100 次后利用 `fft` 函数进行傅里叶变换如图7, 得到表1, 分析得到基波为 328.10Hz, 对应 E2 (mi) 的音。

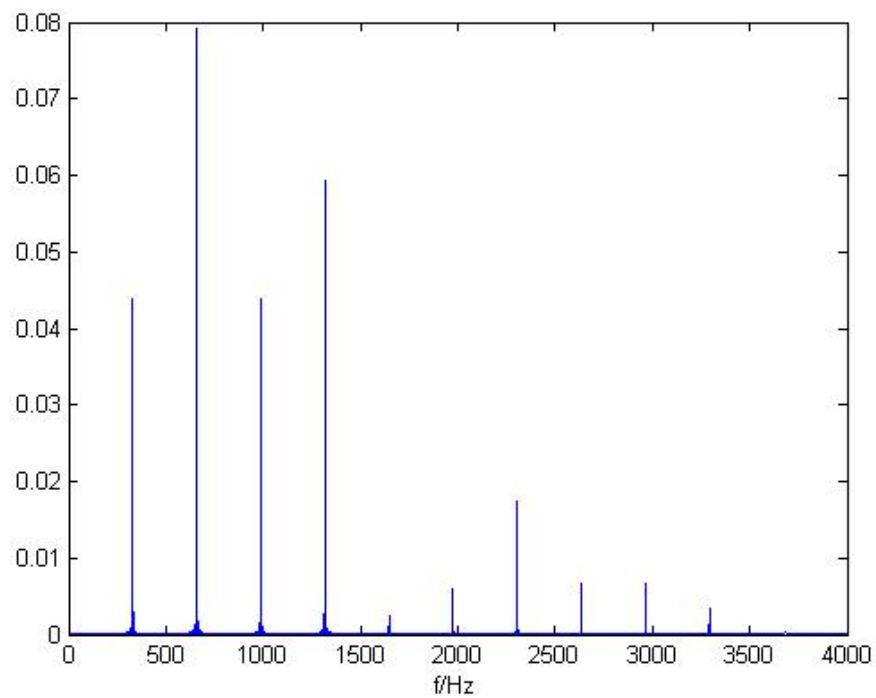


图 7: wave2proc 重复 1000 次后的频谱图

	基波	一次谐波	二次谐波	三次谐波	四次谐波	五次谐波
频率/Hz	329.10	658.40	987.26	1316.36	1645.22	1974.32
幅度	0.0439	0.0791	0.0438	0.0594	0.0025	0.0059
相对幅度 ⁶	1	1.80	1.00	1.35	0.06	0.13

表 1: realwave 的基波及谐波

代码如下 (get_base.m):

```

1  clear ; clc ;
2  Fs=8000;
3  load  guitar .mat ;
4  y= repmat ( wave2proc , 100 , 1 ) ;
5  L=length ( y ) ;
6  NFFT=2^nextpow2 ( L ) ;
7  Y=fft ( y , NFFT ) / L ;
8  nf=NFFT/2+1;
9  f= Fs/2* linspace ( 0 , 1 , nf ) ;
10 reso=Fs/2/nf ;
11 Y=2*abs ( Y ( 1 : nf ) ' ) ;
12 plot ( f , Y ) ;
13 xlabel ( ' f / Hz ' ) ;
14 Y1=zeros ( 2 , nf ) ;
15 Y1 ( 1 , 2 : nf ) = Y ( 1 : nf - 1 ) ;
16 Y1 ( 2 , 1 : nf - 1 ) = Y ( 2 : nf ) ;
17 Y1=(Y1-[Y;Y]) ;
18 Y1=[1 1]*(Y1<0);
19 Y1=(Y1==2);
20 f=f.*Y1;
21
22 if (max(Y.*Y1))>0.03
23     f=f.*((Y.*Y1)>0.03);
24 else
25     f=f.*((Y.*Y1)>0.013);
26 end
27
28 [ list , I]=sort ( f + 10000.*( f == 0 ) ) ;
29 base=(1:6)*list ( 1 ) ;
30 a=zeros ( 1 , 6 ) ;
31 a ( 1 ) = Y ( I ( 1 ) ) ;
32 for  n=2:6
33     [a1 , f1]=max ( Y ( n * I ( 1 ) - fix ( 2 / reso ) : n * I ( 1 ) + fix ( 2 / reso ) ) ) ;
34     base ( n ) = base ( n ) - 2 + f1 * reso ; a ( n ) = a1 ;
35 end
36 A=a ' ;
37 base
38 A

```

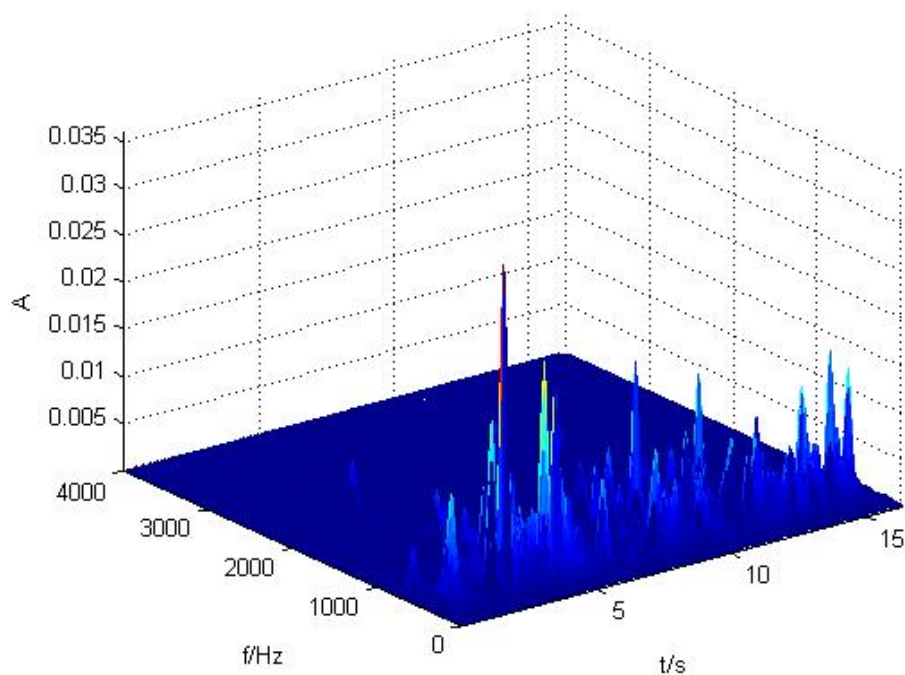


图 8: fmt 音乐的时频图

思考: 将图7和图4可以看出重复后的频谱图看起来更近似冲激串。这是因为时域上的延拓为是与信号与很多冲激函数分别卷积后再求和, 当重复次数很多时, 这一过程相当于在频域上对信号进行采样 (采样间隔为 $\frac{1}{T} = 32.92Hz$), 之一过程可以有效去除噪音和不规则谐波。

2.9 再次载入 fmt.wav , 现在要求你写一段程序, 自动分析出这段乐曲的音调和节拍! 如果你觉得太难就允许手工标定出每个音调的起止时间, 再不行你就把每个音调的数据都单独保存成一个文件, 然后让 MATLAB 对这些文件进行批处理。注意: 不允许逐一地手工分析音调。编辑音乐文件, 推荐使用“CoolEdit”编辑软件。

思路: 因为之前做过小白鲸找妈妈的作业, 所以第一想法是对信号进行短时傅里叶变换⁷, 然后每隔 $\frac{1}{4}$ 拍读取一次频率, 这样就可以得到各个时间点的音调, 因为音乐约为 16.3 秒, 约为 32.5 拍, 所以分为 140 段进行短时傅里叶变换。变换结果如图8。

代码是这样的 (short_fourier.m)

```
1 [s Fs]=audioread('fmt.wav');
2 L=length(s);
3 NFFT=2^nextpow2(L)/64;
4 [S1,F1,T1,P1]=spectrogram(s,128,16,NFFT,Fs);
5 surf(T1,F1,sqrt(P1),'edgecolor','none'); axis tight;
```

⁷ 此处参照网络教程http://blog.sina.com.cn/s/blog_6163bdeb0102dwfw.html

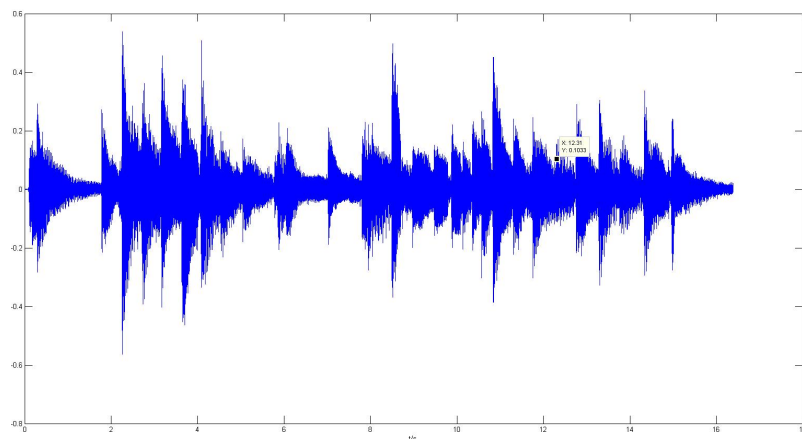


图 9: fmt 波形图

```

6 xlabel('t/s'); ylabel('f/Hz'); zlabel('A');
7 t=(L/Fs)

```

然而很难分清得到的 4 分音符究竟是独立的一个音还是和前后的音连在一起的长音。需要分析音乐的节拍。方案有：

- 提取音乐的包络，但是在用高斯滤波提取后，得到的波形图与原波形契合度不高，无法获得音节划分。
- 仿照 cooledit 节拍分化的功能，通过判断时域信号在短时间（指定时间，取 6ms）内的变化率（取 6.5dB 临界值）进行节奏分化。但是如图9所示，12.37s 时幅度变化太小，小于一些拍子内部的变化，无法划分。在调整参数后，也无法解决该问题

因此，采用最基本的手工标定法，利用 cooledit 将音乐分为 31 段，分别存储在 fmt (2).wav 至 fmt (32).wav 中，批处理获得各个音的音调即对应的谐波强度。最终得到的结果为图10（存储在变量 freq 和 A 中）；

代码如下（anay.m,f_f.m）：

```

1 clc;clear;close all;
2 freq=[];time=[];A=[];
3 %freq 存储每段的基波与谐波频率
4 %time 存储每段音乐时长
5 %A 存储每段基波与谐波的振幅
6 for i=2:32
7     [freq,time,A]=f_f(freq,time,['fmt\(' num2str(i) ')'.wav'],A);
8 end
9
10 note=round(log2(freq(1,:)/220)*12);

```

		基波	一次谐波	二次谐波	三次谐波	四次谐波	五次谐波
1	频率/Hz	219.67	439.31	658.95	878.58	1098.22	1317.85
	振幅	0.08166	0.00051	0.01535	0.00041	0.00175	0.00157
2	频率/Hz	219.84	440.35	661.52	881.36	1101.20	1320.36
	振幅	0.01373	0.00738	0.00448	0.00219	0.00089	0.00117
3	频率/Hz	247.94	495.86	743.79	993.77	1239.62	1487.55
	振幅	0.06010	0.00516	0.00205	0.00112	0.00017	0.00028
4	频率/Hz	217.04	434.08	651.09	868.12	1085.14	1302.17
	振幅	0.03314	0.00140	0.00086	0.00008	0.00014	0.00120
5	频率/Hz	247.18	494.34	741.50	988.66	1235.81	1482.97
	振幅	0.03062	0.00138	0.00173	0.00208	0.00015	0.00163
6	频率/Hz	329.99	659.97	989.94	1319.91	1649.89	1979.86
	振幅	0.04808	0.01838	0.02096	0.00402	0.00067	0.00069
7	频率/Hz	193.27	386.53	579.79	773.04	966.29	1159.54
	振幅	0.05014	0.00178	0.00287	0.00074	0.00053	0.00039
8	频率/Hz	173.71	347.41	521.12	694.81	868.50	1042.19
	振幅	0.07271	0.00062	0.00321	0.00141	0.00046	0.00084
9	频率/Hz	174.87	349.73	522.67	699.42	874.27	1049.12
	振幅	0.04760	0.01557	0.00190	0.00284	0.00437	0.00419
10	频率/Hz	174.25	349.88	524.12	698.36	872.60	1046.84
	振幅	0.02362	0.00930	0.00062	0.00048	0.00053	0.00040
11	频率/Hz	208.44	416.82	625.23	833.63	1042.01	1250.41
	振幅	0.03025	0.00538	0.00886	0.00038	0.00022	0.00024
12	频率/Hz	246.20	492.40	738.59	985.82	1232.02	1478.21
	振幅	0.01489	0.00822	0.00345	0.00443	0.00064	0.00077
13	频率/Hz	328.89	657.78	986.66	1315.54	1644.43	1973.31
	振幅	0.01709	0.02016	0.01450	0.00879	0.00060	0.00127
14	频率/Hz	221.07	442.15	663.21	884.26	1105.33	1326.38
	振幅	0.03992	0.01272	0.01351	0.00249	0.00018	0.00951
15	频率/Hz	222.23	444.44	666.61	888.81	1111.01	1333.21
	振幅	0.04759	0.00120	0.00139	0.00039	0.00006	0.00034
16	频率/Hz	220.78	441.56	662.31	883.07	1103.83	1324.60
	振幅	0.03763	0.00286	0.02018	0.00071	0.00039	0.00362

17	频率/Hz	440.29	880.58	1320.86	1761.14	2201.41	2641.69
	振幅	0.04344	0.01702	0.01354	0.00166	0.00205	0.00245
18	频率/Hz	221.10	442.21	663.30	884.40	1105.48	1326.57
	振幅	0.05490	0.01542	0.00635	0.00036	0.00012	0.00146
19	频率/Hz	393.10	786.21	1179.27	1572.37	1965.44	2358.53

```

1  function [freq,time,A]=f_f(freq,time,name,A)
2  % time为本段的时长
3  % name为文件名
4  % freq 返回基波和谐波频率
5  %A 返回振幅
6  %use demo fft of matlab
7  [R,Fs]=audioread(name);
8  y=repmat(R,100,1);
9  L=length(y);
10 time=[time length(R)/Fs];
11
12 NFFT=2^nextpow2(L);
13 Y=fft(y,NFFT)/L;
14 nf=NFFT/2+1;
15 f=Fs/2*linspace(0,1,nf);
16 reso=Fs/2/nf;
17 Y=2*abs(Y(1:nf)');
18
19 Y1=zeros(2,nf);
20 Y1(1,2:nf)=Y(1:nf-1);
21 Y1(2,1:nf-1)=Y(2:nf);
22 Y1=(Y1-[Y;Y]);
23 Y1=[1 1]*(Y1<0);
24 Y1=(Y1==2);
25 f=f.*Y1;
26 %取极大点对应的频率
27 if (max(Y.*Y1))>0.03
28     f=f.*((Y.*Y1)>0.03);
29 else
30     f=f.*((Y.*Y1)>0.013);
31 end
32 %加幅值的限制
33 [list,I]=sort(f+10000.*(f==0));
34 %得到基波
35 base=(1:6)*list(1);
36 a=zeros(1,6);
37 a(1)=Y(I(1));
38 %得到谐波
39 for n=2:6

```



```

40     [a1, f1]=max(Y(n*I(1)-fix(2/reso):n*I(1)+fix(2/reso)));
41     base(n)=base(n)-2+f1*reso; a(n)=a1;
42 end
43 freq=[freq base'];
44 A=[A a'];
45 return

```

3 基于傅里叶级数的合成音乐

3.10 用 (7) 计算出来的傅里叶级数再次完成第 (4) 题，听一听是否像演奏 fmt.wav 的吉他演奏出来的？

思路：将谐波的振幅关系传给 m_note_guitar 函数，使产生的音有谐波分量。

代码如下:(dfh_guitar.m,m_note_guitar.m):

```

1  qclear;clc;format long;
2  Fs=8000;
3  load guitar.mat;
4  y=repmat(wave2proc,100,1);
5  L=length(y);
6
7  NFFT=2^nextpow2(L);
8  Y=fft(y,NFFT)/L;
9  nf=NFFT/2+1;
10 f=Fs/2*linspace(0,1,nf);
11 reso=Fs/2/nf;
12 Y=2*abs(Y(1:nf)');
13
14 Y1=zeros(2,nf);
15 Y1(1,2:nf)=Y(1:nf-1);
16 Y1(2,1:nf-1)=Y(2:nf);
17 Y1=(Y1-[Y;Y]);
18 Y1=[1 1]*(Y1<0);
19 Y1=(Y1==2);
20 f=f.*Y1;
21 % ¼ « ' μ
22 if (max(Y.*Y1))>0.03
23     f=f.*((Y.*Y1)>0.03);
24 else
25     f=f.*((Y.*Y1)>0.013);

```

```

26 end
27 %1/4 p
28 [list,I]=sort(f+10000.*(f==0));
29 %1/8 1/2»
30 base=(1:6)*list(1);
31 a=zeros(1,6);
32 a(1)=Y(I(1));
33 for n=2:6
34     [a1,f1]=max(Y(n*I(1)-fix(2/reso):n*I(1)+fix(2/reso)));
35     base(n)=base(n)-2+f1*reso;a(n)=a1;
36 end
37 A=a';
38
39
40 base=220;f=8000;s=zeros(f*0.05,1);
41 s=[s;m_note_guitar(10,0.5,base,f,A)];
42 s=[s;m_note_guitar(10,0.25,base,f,A)];
43 s=[s;m_note_guitar(12,0.25,base,f,A)];
44 s=[s;m_note_guitar(5,1,base,f,A)];
45 s=[s;m_note_guitar(3,0.5,base,f,A)];
46 s=[s;m_note_guitar(3,0.25,base,f,A)];
47 s=[s;m_note_guitar(0,0.25,base,f,A)];
48 s=[s;m_note_guitar(5,1,base,f,A)];
49 sound(s,f);

```

```

1 function [s]=m_note_guitar(note,time,base,f,A)
2     %输入参数
3     %note 音符
4     %between -5~25,-10 means an empty beat
5     %time 持续时间
6     %base 基调
7     %f 采样频率
8     %s 声音信号
9     %A 谐波强度
10
11
12     A=A/A(1);
13     n=-5:19;
14     freq=base(1)*2.^kron(1/12,n);

```

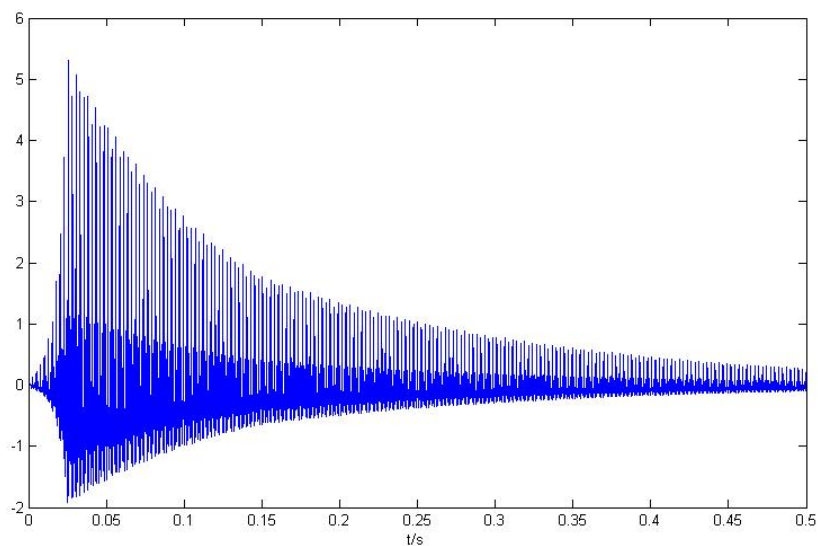


图 11: 新包络

```

15     t=((1:(time)*f)/f)';
16     if note== -10
17         s=0*t;
18     else
19         s=zeros(time*f,1);
20         for i=1:6
21             s=s+A(i)*cos(2*pi*freq(note+6)*i*t);
22         end
23         %包络
24         e=(t<0.05*time).*(t-0.05*time)*80/time+(t>=0.05*time&t<0.3*
           time).*(0.05*time-t)*4.43/time+(t>=0.3*time).*(2.7*(0.3*
           time-t)/time-1.10);
25         s=s.*exp(e);
26     end
27     return

```

思考：第一次做完后听起来并不像，但是这里的谐波分布和之前应该是一致的，为了更符合要求，我仿照图9修改了包络，使得新的波形从图2变为图11。修改之后听起来确实像吉他了，但是还有一些奇怪的杂音。

3.11 也许 (9) 还不是很像, 因为对于一把泛音丰富的吉他而言, 不可能每个音调对应的泛音数量和幅度都相同。但是通过完成第 (8) 题, 你已经提取出 `fmt.wav` 中的很多音调, 或者说, 掌握了每个音调对应的傅里叶级数, 大致了解了这把吉他的特征。现在就来演奏一曲《东方红》吧。提示: 如果还是音调信息不够, 那就利用相邻音调的信息近似好了, 毕竟可以假设吉他的频响是连续变化的。

代码如下:

```

1 run anay.m;
2 %幅度改为相对 220Hz 为基准音
3 f=round(log2(freq(1,:)/220)*12);
4 %以音名为索引
5 [C,I]=sort(f);
6 A_tmp=zeros(6,18);
7 tmp=C(1);count=0;
8 %将重复音的频谱特征取平均
9 for i=1:31
10     if C(i)==tmp;
11         A_tmp(:,C(i)+6)=A_tmp(:,C(i)+6)+A(:,I(i));
12         count=count+1;
13     else
14         A_tmp(:,C(i-1)+6)=(A_tmp(:,C(i-1)+6)+A(:,I(i-1)))/count;
15         tmp=C(i);
16         count=1;
17     end
18 end
19 A_tmp(:,C(31)+6)=A(:,I(31));
20 %不存在的音以两侧音的特征的平均值替代
21 for i=1:18
22     if A_tmp(:,i)==0
23         A_tmp(:,i)=(A_tmp(:,i+1)+A_tmp(:,i-1))/2;
24     end
25 end
26
27 base=220;f=8000;s=zeros(f*0.05,1);
28 s=[s;m_note_guitar(10,0.5,base,f,A_tmp(:,10+6))];
29 s=[s;m_note_guitar(10,0.25,base,f,A_tmp(:,10+6))];
30 s=[s;m_note_guitar(12,0.25,base,f,A_tmp(:,12+6))];
31 s=[s;m_note_guitar(5,1,base,f,A_tmp(:,5+6))];
32 s=[s;m_note_guitar(3,0.5,base,f,A_tmp(:,3+6))];

```

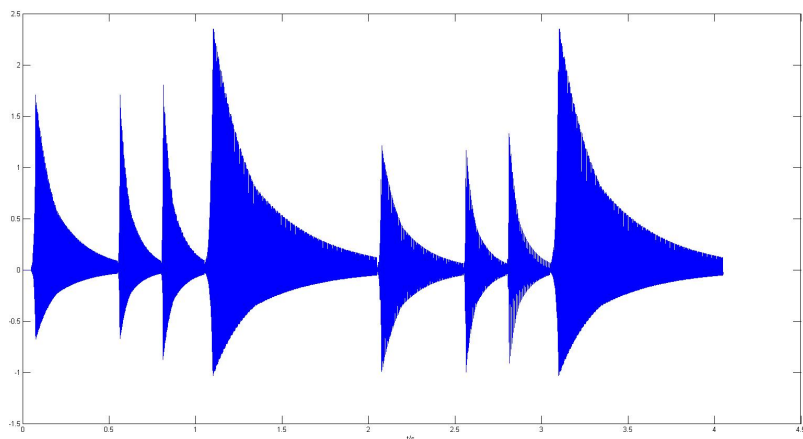


图 12: 生成的波形

```

33 s=[s;m_note_guitar(3,0.25,base,f,A_tmp(:,3+6))];
34 s=[s;m_note_guitar(0,0.25,base,f,A_tmp(:,0+6))];
35 s=[s;m_note_guitar(5,1,base,f,A_tmp(:,5+6))];
36 sound(s,f);

```

生成的波形如图12

思考: 听起来很像吉他了, 但是两个长音中还是有杂音. 但单独播放这个音的短音时并无杂音. 所以这是拖得过长而导致的, 给长音增加特殊的包络就能解决这一问题. 和真实吉他不一样的是, 这里缺乏和声和连音等修饰, 所以听着有点单调. 本题的难点在于将第(9)问的数据应用在这里, 进行了较为复杂的运算才得以使用, 使自己有了不小的提升。

3.12 现在只要你掌握了某乐器足够多的演奏资料, 就可以合成出该乐器演奏的任何音乐, 在学完本书后面内容之后, 试着做一个图形界面把上述功能封装起来。

GUI 界面如图13, 其中内置了三首曲子:《东方红》《茉莉花》《致爱丽丝》; 提供 C 大调和 A 大调两种音调; 提供吉他、风琴(如第四题, 但是仍使用吉他的包络)、电子音(只有基波)三种音色。

在简谱栏中输入音符如 1 2 3 就是 do re mi, 11 就是高八度的 do, -6 就是低八度的 la, 1.5 就是 $\flat 2$, -10 表示是空音。可以演奏从 -3 到 13 的所有音(C 大调, A 大调为 -5 到 15)在时间栏中输入各个音符对应的时间, 样例乐谱选无, 点击演奏就能听到音乐了。

同时, 用户可以点击分析音乐按钮, 选择的一小段 wav 文件, 程序会进行分析(无法进行分拍分析, 只会当做一个音)。然后音色选择 custom 就能利用该段音乐的频谱特点模仿该音色。

思考: 本题的核心是 GUI, 主要的逻辑都需要做在按钮的 callback 函数中。因为给用户的反馈是按下按钮后出现的(发声)。这有几个难点, 一个是空音, 需要选择一个不会出现的数字。另一个是输入的处理, 因为允许用户输入, 所以必须增加限制以提高鲁棒性。

有趣的是, 当包络修改后, 虽然和第(4)问采用了一样的谐波分布特性, 但听着也有点像弦乐而非风琴, 可见包络对于音色的影响也很明显。



图 13: GUI 界面

代码如下:(gui.m)

```

1 function varargout = gui(varargin)
2 gui_Singleton = 1;
3 gui_State = struct('gui_Name',       mfilename, ...
4                   'gui_Singleton',   gui_Singleton, ...
5                   'gui_OpeningFcn', @gui_OpeningFcn, ...
6                   'gui_OutputFcn',  @gui_OutputFcn, ...
7                   'gui_LayoutFcn',   [] , ...
8                   'gui_Callback',    []);
9 if nargin && ischar(varargin{1})
10     gui_State.gui_Callback = str2func(varargin{1});
11 end
12
13 if nargout
14     [varargout{1:nargout}] = gui_mainfcn(gui_State, varargin{:});
15 else
16     gui_mainfcn(gui_State, varargin{:});
17 end
18 % End initialization code - DO NOT EDIT
19
20
21 % ——— Executes just before gui is made visible.

```

```

22 function gui_OpeningFcn(hObject, eventdata, handles, varargin)
23 % Choose default command line output for gui
24 handles.output = hObject;
25
26 % Update handles structure
27 %guitar 不同音调
28 handles.guitar=[0.0295583566761820 0.0410941345134757
    0.0456155248168245 0.0501369151201733 0.0150942327948900
    0.0506918143957047 0.0411115638971236 0.0315313133985425
    0.0306018188528348 0.0326034060041743 0.0346049931555137
    0.0304438595623305 0.0262827259691473 0.0347713477835479
    0.0413905767692186 0.0480098057548894 0.0457266497451795
    0.0434434937354695;
29 0.0482126003883897 0.0125374140745269 0.00716059137425992
    0.00178376867399290 0.00495078360762451 0.00666430595013039
    0.00550363690446728 0.00434296785880417 0.00246330674711421
    0.0188350822355054 0.0352068577238966 0.0365342250971077
    0.0378615924703188 0.00857053773470121 0.0164106182936462
    0.0242506988525912 0.0206351382394561 0.0170195776263210;
30 0.0206558500193487 0.00152760756396231 0.00219890018041650
    0.00287019279687068 0.00349294202926450 0.00793580678314517
    0.00585318846766221 0.00377057015217924 0.00338667456050978
    0.00490771858196665 0.00642876260342353 0.0162190114081411
    0.0260092602128588 0.00117258606592246 0.00307346918072569
    0.00497435229552892 0.00925582041626151 0.0135372885369941;
31 0.00285336304856058 0.00453640669792585 0.00263949648145414
    0.000742586264982436 6.68401761333680e-05
    0.000814065440693232 0.00190609132895165 0.00299811721721007
    0.000628637998314440 0.00189444843869244 0.00316025887907043
    0.00440233177136729 0.00564440466366414 0.00403417874801128
    0.00340693225315865 0.00277968575830602 0.00221847975503006
    0.00165727375175410;
32 0.0150876502796980 0.00414709484646134 0.00233614670375124
    0.000525198561041149 4.20504657581285e-05
    0.000291684580679916 0.000283492071550838
    0.000275299562421759 0.000309384394071862
    0.00115327671849602 0.00199716904292017 0.00132983323130851
    0.000662497419696851 0.00194061187195759 0.00186164673013615
    0.00178268158831472 0.00191739094342452 0.00205210029853432;

```

```

33 0.00702799658954647 0.00272518393583796 0.00155648685901399
    0.000387789782190024    3.17892339543552e-05
    0.00240451218998288 0.00160935705722773 0.000814201924472573
    0.000248809480213054    0.000996328456682373
    0.00174384743315169 0.00120906410397970 0.000674280774807711
    0.000872029083003068    0.000729265978417851
    0.000586502873832633    0.00151829881512565 0.00245009475641867];
34 handles.guitar=[handles.guitar repmat(handles.guitar(:,18),1,7)];
35 %organ
36 handles.organ=kron([1 0.2 0.3 0 0 0]',ones(1,25));
37 %基本
38 handles.basic=zeros(6,25); handles.basic(1,:)=1;
39 handles.custom=handles.basic;
40 handles.A=handles.guitar;
41 handles.tone=[];
42 handles.time=[];
43
44 guidata(hObject, handles);
45
46 % —— Outputs from this function are returned to the command line.
47 function varargout = gui_OutputFcn(hObject, eventdata, handles)
48 varargout{1} = handles.output;
49
50 % —— Executes on selection change in ch_tone.
51 function ch_tone_Callback(hObject, eventdata, handles)
52 switch get(hObject, 'Value')
53     case 1
54         handles.A=handles.guitar;
55     case 2
56         handles.A=handles.organ;
57     case 3
58         handles.A=handles.basic;
59     case 4
60         handles.A=handles.custom;
61 end
62 guidata(hObject, handles);
63
64 % —— Executes during object creation, after setting all properties.
65 function ch_tone_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)

```



```

66 if ispc && isequal(get(hObject,'BackgroundColor'), get(0,'
    defaultUicontrolBackgroundColor'))
67     set(hObject,'BackgroundColor','white');
68 end
69
70 % —— Executes on selection change in popupmenu2.
71 function popupmenu2_Callback(hObject, eventdata, handles)
72 function popupmenu2_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)
73
74 if ispc && isequal(get(hObject,'BackgroundColor'), get(0,'
    defaultUicontrolBackgroundColor'))
75     set(hObject,'BackgroundColor','white');
76 end
77
78
79 function ch_tone_ButtonDownFcn(hObject, eventdata, handles)
80
81
82 function get_rhy_Callback(hObject, eventdata, handles)
83     handles.tone=str2num(get(hObject,'String'));
84 guidata(hObject, handles);
85
86 % —— Executes during object creation, after setting all properties.
87 function get_rhy_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)
88 if ispc && isequal(get(hObject,'BackgroundColor'), get(0,'
    defaultUicontrolBackgroundColor'))
89     set(hObject,'BackgroundColor','white');
90 end
91
92 % —— Executes on button press in anay_file.
93 function anay_file_Callback(hObject, eventdata, handles)
94 [Filename,Pathname,~]= uigetfile('*.wav');
95 A=[]; freq=[]; time=[];
96 [~,~,A]=f_f(freq,time,[Pathname Filename],A);
97 handles.custom=repmat(A,1,25);
98 guidata(hObject, handles);
99
100
101 % —— Executes on button press in play.

```

```

102 function play_Callback(hObject, eventdata, handles)
103 switch get(handles.get_rhy, 'Value')
104     case 1
105         handles.A=handles.guitar;
106     case 2
107         handles.A=handles.organ;
108     case 3
109         handles.A=handles.basic;
110     case 4
111         handles.A=handles.custom;
112 end
113
114 switch get(handles.get_demo, 'Value')
115     case 1%用户输入
116         handles.tone=str2num(get(handles.get_rhy, 'String'));
117         handles.time=str2num(get(handles.get_time, 'String'));
118     case 2%东方红
119         handles.tone=[5 5 6 2 1 1 -6 2];
120         handles.time=[0.5 0.25 0.25 1 0.5 0.25 0.25 1 ];
121     case 3%茉莉花
122         handles.tone=[3 3 5 6 11 11 6 5 5 6 5 3 3 5 6 11 11 6 5 5 6 5
123             5 5 5 3 5 6 6 5 3 2 3 5 3 2 1 1 2 1];
124         handles.time=[0.5 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.5 0.25 0.25
125             1 0.5 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.5 0.25 0.25 1 0.5
126             0.5 0.5 0.25 0.25 0.5 0.5 1 0.5 0.25 0.25 0.5 0.25 0.25
127             0.5 0.25 0.25 1];
128     case 4%致爱丽丝
129         handles.tone=[13 12.5 13 12.5 13 7 12 11 6 -10 1 3 6 7 -10 3
130             11 7 6];
131         handles.time=[0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.25 0.5
132             0.25 0.25 0.25 0.25 0.5 0.25 0.25 0.25 0.25 0.5];
133 end
134
135 msheet2tone=[-3 -4 -4.5 -5 -5.5 -6 -6.5 -7 1 1.5 2 2.5 3 4 4.5 5 5.5
136     6 6.5 7 11 11.5 12 12.5 13 14 14.5 15];
137
138 for i=1:length(handles.tone)
139     if (handles.tone(i)~= -10)&&((handles.tone(i)<0&&handles.tone(i)
140         >(-1-get(handles.get_base, 'Value')*2)) || handles.tone(i)>(11+
141         get(handles.get_base, 'Value')*2))

```

```

132         warning( 'wrong input' );
133     end
134     [~,num]=find( msheet2tone==handles.tone(i) );
135     if isempty(num)
136         num=-4;
137     end
138     handles.tone(i)=num;
139 end
140 switch get(handles.get_base,'Value')
141     case 2
142         if handles.tone~= -4
143             handles.tone=handles.tone-3;
144         end
145         handles.A(:,(4:25))=handles.A(:,(1:22));
146         handles.A(:,(1:3))=repmat(handles.A(:,4),1,3);
147     end
148     s=[];
149     %220Hz为基准音
150     for i=1:length(handles.tone)
151         s=[s;m_note_guitar(handles.tone(i)-6,handles.time(i),220,8000,
152             handles.A(:,abs(handles.tone(i))))];
153         %由于空音出现了索引为负数的情况，所以加上abs
154     end
155     sound(s,8000);
156
157 function get_time_Callback(hObject, eventdata, handles)
158 handles.time=str2num(get(hObject,'String'));
159 guidata(hObject, handles);
160
161 function get_time_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)
162 if ispc && isequal(get(hObject,'BackgroundColor'), get(0,'
    defaultUicontrolBackgroundColor'))
163     set(hObject,'BackgroundColor','white');
164 end
165
166 function get_demo_Callback(hObject, eventdata, handles)
167 function get_demo_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)
168 if ispc && isequal(get(hObject,'BackgroundColor'), get(0,'
    defaultUicontrolBackgroundColor'))

```

```
168         set(hObject, 'BackgroundColor', 'white');
169     end
170
171     % —— Executes on selection change in get_base.
172     function get_base_Callback(hObject, eventdata, handles)
173     function get_base_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)
174     if ispc && isequal(get(hObject, 'BackgroundColor'), get(0, '
        defaultUicontrolBackgroundColor'))
175         set(hObject, 'BackgroundColor', 'white');
176     end
```