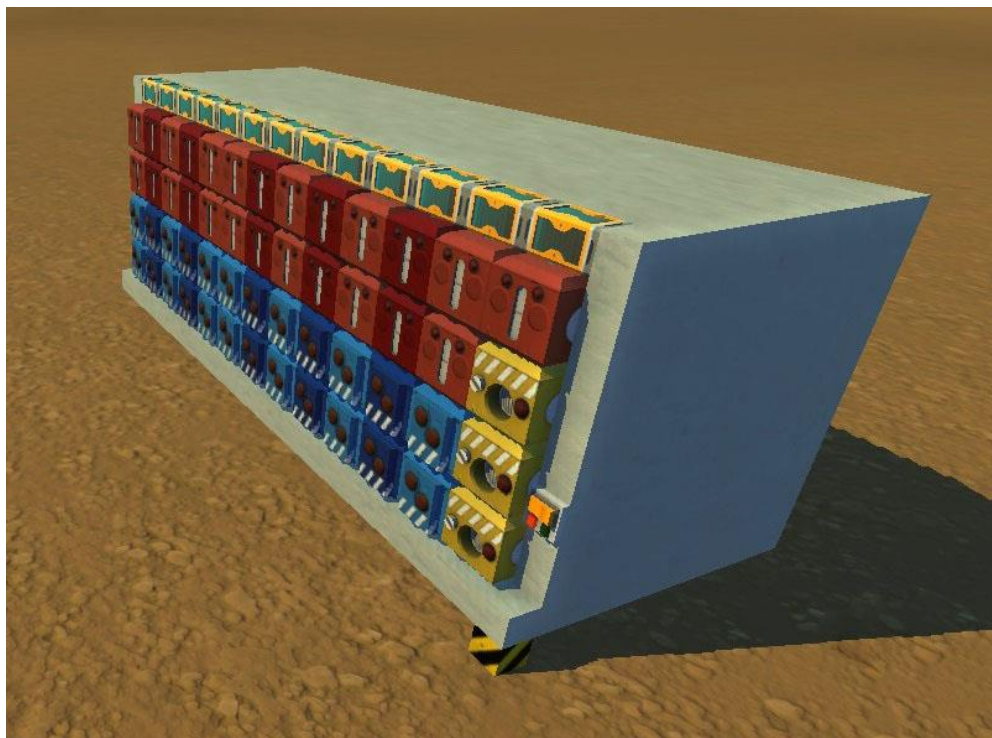
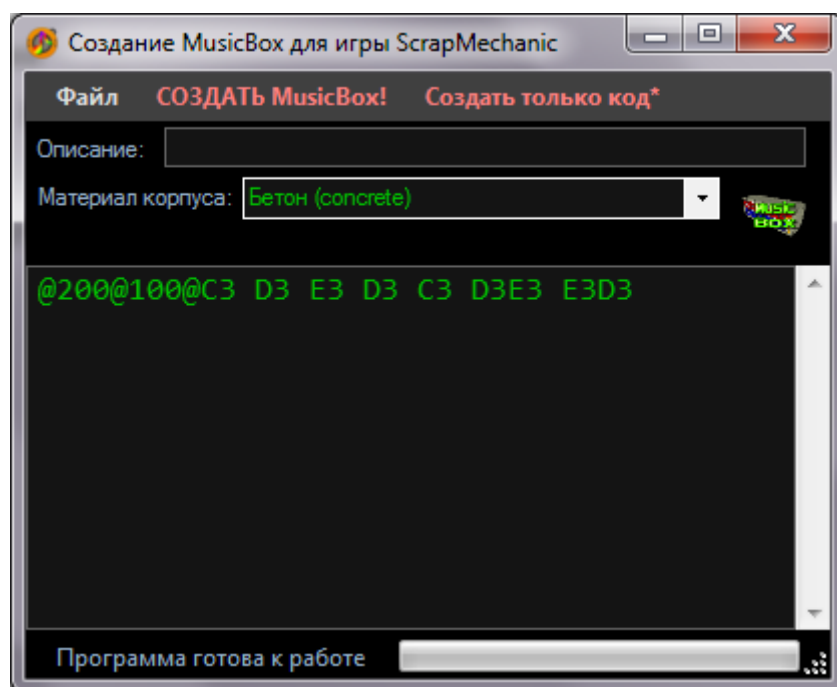


# MusicBox v1.0





Данное приложение предназначено для создания музыкальных шкатулок – (MusicBox `ов) в игре Scrap Mechanic.

Формат сохранения моделей – Blueprint.

## Формат SongLine:

Приложение использует собственный нотный формат.

### 1) Ноты

До	До #	Ре	Ре #	Ми	Фа	Фа #	Соль	Соль #	Ля	Ля #	Си
C	c	D	d	E	F	f	G	g	A	a	B

«e» → «F» и «b» → «C» как исключение.

### 2) Оформление

@<интервал\_между\_нотами\_мсек>@<запускающий\_интервал>{<нота><октава>}<пауза>

«интервал\_между\_нотами\_мсек» – время между нотами. Округляется как 25, 50, 75, 100, 125 и тд.

«запускающий\_интервал» – Длительность нажатия ноты. Округляется как 25, 50, 75, 100, 125 и тд.

«Нота»«октава» –Задается тон ноты и октава. Например C1 – До первой октавы.

### 3) Пример оформления

@200@100@C3 D3 E3 D3 C3 D3E3 E3D3 [C3D3E3]

### 4) Особенности инструментов

- x0 //none ---В данной версии не поддерживается
- x1 bass
- x2 bass2
- x3 voice

- x4    voise2
- x5    blip            ---В данной версии не поддерживается
- x6    blip2           ---В данной версии не поддерживается
- x7    percussion ---В данной версии поддерживается частично
- x8    percussion2 ---В данной версии поддерживается частично
- x9    horn            ---В данной версии не поддерживается
- voise3 или bass3 изображать как b(x+1) а не C

Поддерживаемые ноты:

- x1,x2,x3,x4 – все ноты
- x7 – F7 E7 B7

#### 5) Аккорд

Аккорд обозначается «[» и «]»

Например: аккорд до-ми-соль – [C3D3E3]

#### 6) Пауза

Еденичная пауза обозначается пробелом

#### 7) Темп

Темп задается «<>» и «>» и соответственно уменьшает или увеличивает темп («интервал\_между\_нотами\_мсек») на 25мсек.

#### 8) Повторная нота или длительность ноты

Можно задавать знаком «-»

При установке значений «интервал\_между\_нотами\_мсек» и

«запускающий\_интервал» равными ноты будут играть слитно, тогда последовательные ноты без паузы будут играть как одна.

**Для создания музыкальной шкатулки требуется:**

- 1) Запустить приложение.
- 2) Основная часть приложения работает как текстовый редактор
  - В меню «Файл» основные пункты: Очистить, Копировать, Вставить, Открыть, Сохранить.
  - Также можно просто перетянуть текстовый файл в окно приложения (drag&drop)

При запуске будет дан пример «keyboard cat» мелодии для проверки работоспособности программы.

Набрать в текстовом поле свою мелодию в формате SongLine или открыть в примерах. Формат SongLine описан выше.

// В данный момент разрабатываются декодеры из других форматов, таких как MIDI

- 3) Далее надо определить настройки
  - Материал, из которого будет сделан корпус
    - а) По умолчанию стоит «Бетон», можно выбрать любой блок или задать своё значение ID(Blueprint) Выбрав «Другое...»
  - Описание (description) это описание которое будет выводиться в WorkShop в окне «Description»
  - Название можно ввести после компиляции в окне сохранения.
- 4) После всего для создания музыкальной шкатулки надо нажать кнопку «Создать MusicBox!»
  - Окно сохранения автоматически открывает папку Blueprint первого пользователя

- В названии нужно ввести наименование своей модели музыкальной шкатулки (Так будет называться папка в Blueprint и наименование в WorkShop)

Крайне не рекомендуется называть символами не из ASCII т.е. кириллицы и других языков.

- Затем выведется сообщение об окончании компиляции.
- Для пользователей, которые разбираются в коде есть функция создания только кода для файла «blueprint.json» в текстовом формате без создания папок и прочего. Функция предназначена для замены модели «на лету» или же надо проверить код.

5) В игре желательно пересохранить модель, чтобы оптимизировать.

Приложение всего лишь альфа версия в следующих версиях планируется добавить больше функций, настроек и прочего.

Разработал приложение [nk27sss](#)

По вопросам приложения и доработки пишите мне на почту [nk2704g@gmail.com](mailto:nk2704g@gmail.com)