

SynthFont

Tradotto in italiano da Franco Salerno

Il Cocetto

SynthFont è un sintetizzatore di software (" Midi-a-WAV" "espansore per Midi ") per il suono del Midi standard usa SoundFonts (" SF2" archivi) o altri archivi sani nelle disposizioni gradisce DLS, GIGA, 404, GUS, SFZ. SynthFont è inteso per imitare il comportamento dei fissaggi compatibili di SoundFont/carte sane come SoundBlaster o Audigy. (SynthFont è un modulatore informativo) Ma SynthFont è di più. Inoltre fornisce un'interfaccia nella struttura di SoundFont ed ha il Midi di base e SoundFont che pubblicano le possibilità.

L'archivio del Midi fornisce il soddisfare musicale mentre gli archivi di SoundFont forniscono il soddisfare tecnico. SynthFont può immagazzinare le regolazioni di disposizione per ogni archivio del Midi in un archivio di isposizione. Una regolazione tipica di disposizione è la selezione di SoundFonts. SynthFont può anche utilizzare gli strumenti di VST per sostituire i Soundfonts. Una delle caratteristiche principali con SynthFont è la capacità di assegnare facilmente SoundFonts differente alle scanalature del MIDI. Queste assegnazioni sono immagazzinati nella lima di disposizione.

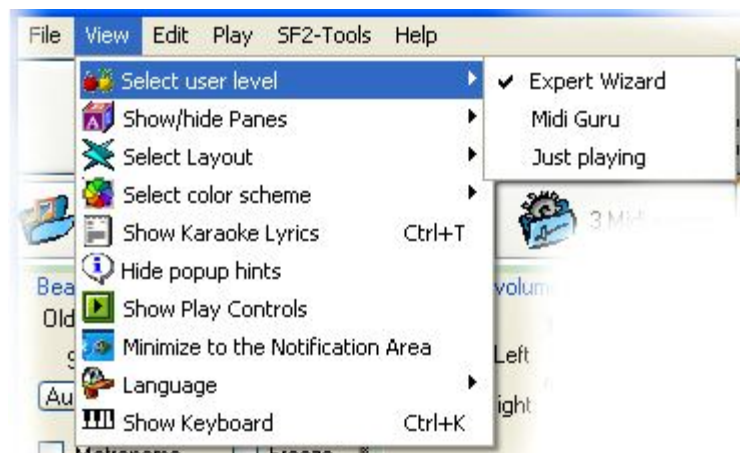
Con SynthFont non avete bisogno di alcuna carta particolare. Infatti, se volete soltanto rendere il audio (" .WAV") voi non avete infatti bisogno di una carta separata.

La prima cosa da fare prima di caricare un archivio del Midi si deve selezionare il SoundFont. SynthFont vi chiederà di farlo la prima volta che lo fate funzionare. Potete cambiare più successivamente il SoundFont (vada al menu e troverete questa funzione).

(Nota che se esiste un archivio di SoundFont che ha lo stesso nome base del Midi nel percorso, sarà usata ed assegnata a tutte le scanalature.)

Il SoundFont dovrebbe preferibilmente essere un GM (General Midi) SoundFont, cioè un SoundFont con i programmi/prerogolamenti per tutti e 128 i strumenti definiti dal campione del GM. Il pacchetto dell'installazione di SynthFont include il GM più fondamentale SoundFont di tutti: lo SYNTHGMS. Se volete una migliore alternativa quindi scarica i programmi sal Sito di SynthFont (gli archivio là sono in una disposizione appiattita (sfArk) ma SynthFont può decomprimerlo.)

Ci sono tre livelli di utente: „ Appena giocare,,,, guru del Midi, e,, stregone esperto,,. Potete cambiare il modo nella vista del menu principale.:



L'unica differenza fra questi modi è nel numero delle pagine visualizzate nel controllo della pagina:



Nel modo dello "Expert Wizard,, avete accesso ad otto linguette:

- 1 Cartella & archivio; Dispositivi di piegatura - usare la lista musicale radiofonica della lima o nell'Esploratore
- 2 Pianoroll - per controllare e pubblicare l'archivio del Midi
- 3 eventi - di Midi per ispezione e redazione approfondite, solo per esperti ostinati!
- 4 Plug & Play - questo è dove inizia tutto il divertimento. L'immagine sopra mostra questo schermo. All'inizio avete la rastrelliera synth, con alcune cose che potete cambiare. Sotto questo avete la lista di tracce, che anche vi dà accesso a molti parametri. Ad esempio, cambiare il SoundFont per una particolare traccia, sceglierlo e premere "L'archivio SF" bottone nell'intestazione della lista o quindi "Archivio... SoundFont" abbottonatevi nella barra degli strumenti principale.
- 5 Predispongono strati - solo di interesse se volete vedere che SoundFont contiene
- 6 Suddivisioni in strato - solo di interesse se volete vedere che SoundFont contiene
- 7 dati - di Campione solo di interesse se volete vedere che SoundFont contiene
- 8 Informazioni - un po' di informazioni possono essere mostrate qui

Le etichette in corsivi non sono visibili in Solo modo che Gioca, mentre le pagine 5,6 e 7 non sono visibili in "Midi Guru modo".

Ma soddisfatte nota che impagina 5, 6 e 7 maggio siate talvolta nascosti in "Esperto modo" Magico anche (per esempio quando la traccia scelta fa assegnare uno strumento VST.)

La barra degli strumenti principale:



I bottoni nella barra degli strumenti principale sono: Uscita "Exit", per uscire il programma; Situazione " e Opzioni ", da cambiare molte impostazioni e installare effetti e strumenti VST; "Salvo Accordo", per salvare la selezione di SoundFonts, effetti e strumenti VST e altre impostazioni simili in un archivio (NOTE: Premete tasto destro del mouse per fare apparire un popup e potete Salvare) Midi Aperto " o Accordo ", da aprire un archivio di midi o il suo accordo (premere tasto destro del mouse per una lista dei vostri Accordi);Archivio ... " SoundFont ", da aprire un SoundFont e assegnarlo a un canale di midi (premere tasto destro del mouse per una lista di storie;) Play " a Oratori ", per eseguire l'archivio di midi al prodotto audio normale (oratori o cuffia;) il Gioco " per Memorizzare ", creare l'archivio audio e adatto per scrivere un CD, " Giocano a Entrambi ", per inviare l'audio al Midi Play. (pero e più lento che utilizzare " Play to File ")," Svolta Midi Immissione ON " per giocare non da un archivio di midi ma in tempo reale da una sorgente di porto di immissione di midi a cui per esempio una tastiera potrebbe essere collegata; " Salvo Midi ", per salvare un archivio di midi che avete editato.

Lo schermo principale:

The screenshot displays the main interface of SynthesFont. At the top, the title bar reads "SynthesFont [Expert View, Version 1.510] - 10 SACRIFICE.sfarr(=mid)". Below the menu bar (File, View, Edit, Play, SF2-Tools, Help), there is a toolbar with buttons for Exit, Setup and Options, Save Arrangement, Open Midi or Arrangement, SoundFont File..., Play to Speakers, Play to File (Write), Play to Both, Turn Midi Input ON, and Save Midi. A secondary toolbar contains icons for 1 Files / Folders, 2 Pianoroll, 3 Midi events, 4 Plug & Play, 5 Preset layers, 6 Splits in layer, 7 Sample data, and 8 Info.

The central area is divided into several sections:

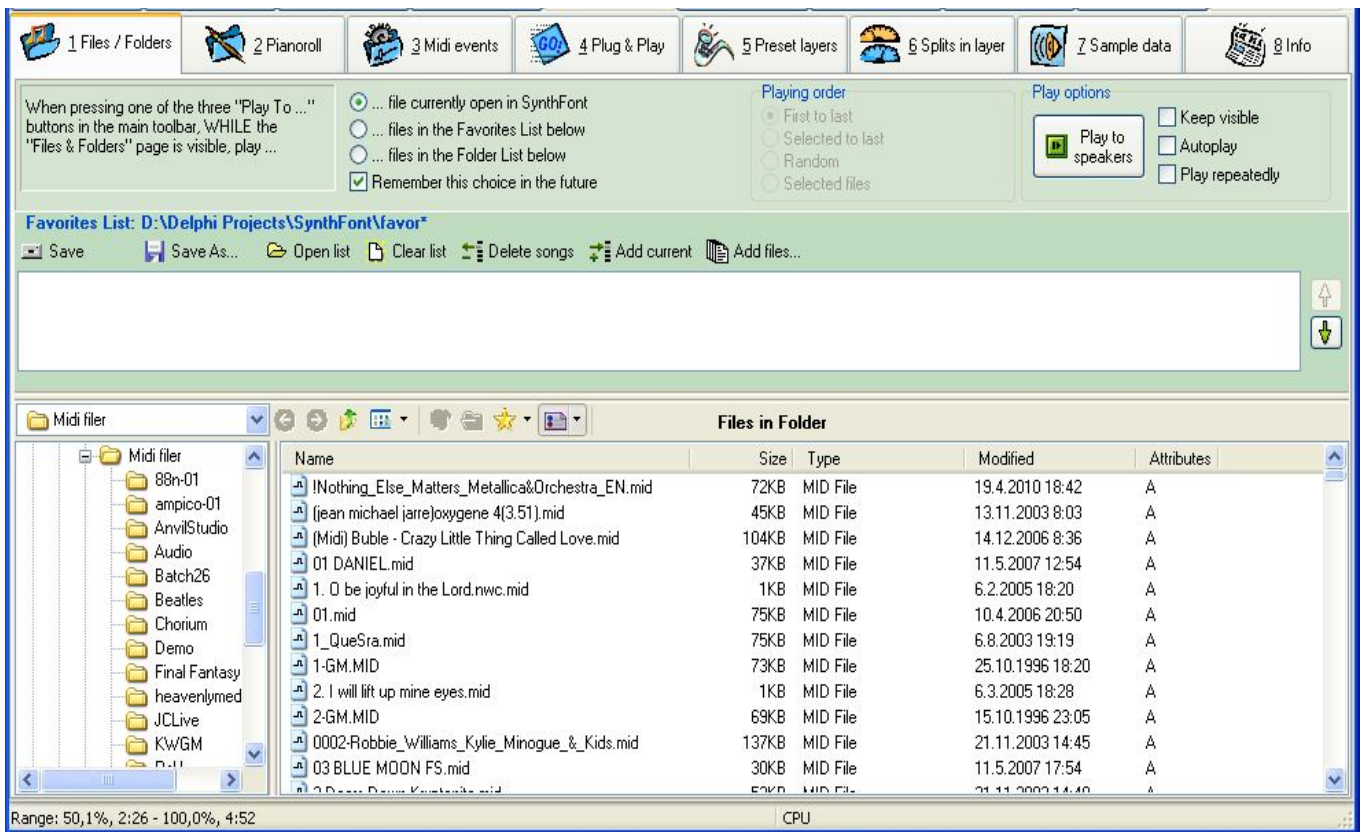
- Beats Per Minute (BPM):** Old: 113.0, New: 113.0. Speed factor: ±0.1 ±0.01. Auto: 1.00. Metronome and Freeze checkboxes.
- Playback volume:** Sliders for Left and Right channels, both set to 100%.
- Output VST Effects ("Fx"):** Assign Bus, Add Fx, Drop effect, Bypass all, Drop all, Set Default. FxBus chain: M[ain]. ANHW/DA Soft DX: Reverb Light (1).
- Playback Progress:** A timeline showing 4:52 ms. Position: 0. Playback Range: Start (Start), Stop (End). Markers and Bar/Beat options. Loop and Count (∞) options. Before loop - start from beginning and After loop - continue to end checkboxes.
- MIXER:** Standard and Extended views. A table listing tracks with columns for Tr# (1-11), Colr, Name, Size, CHN, BANK, MIDI Program, Vol, PanS, SF File, VSTi, Out, SF2 Preset, FxBus, PSM, and Volume.

Tr#	Colr	Name	Size	CHN	BANK	MIDI Program	Vol	PanS	SF File	VSTi	Out	SF2 Preset	FxBus	PSM	Volume
1		SACRIFICE ...	1960	0	0	005=Electric Piano 2	100	10	merlin_grand.sf2			Hammond Dr...	M[ain]	STD	0.91
2		Track 3	296	2	0	025=Steel String G...	95	20	Framus_western.sf2			Framus west...	M[ain]	STD	1.00
3		Track 4	630	3	0	026=Electric Jazz ...	100	0	Ac_Western.sf2			Ac. Western_M	M[ain]	STD	1.00
4		Track 5	1016	5	0	082=Lead 3 (callo...	90	-10	[VSTi] Cheeze Machine(1)	[VSTi]		[VSTi] Cheeze Machine(1)	M[ain]	N/A	1.00
5		Track 6	392	6	0	054=Synth Voice	100	-10	airfontGM_a340.sf2			Synth Vox	M[ain]	STD	1.00
6		Track 7	154	7	0	088=Pad 1 (new a...	100	-8	069.5mg MagicSoundfontV2...			Fantasia	M[ain]	STD	1.00
7		Track 8	16	8	0	048=String Ensemb...	105	0	069.5mg MagicSoundfontV2...			PC88 Marcat...	M[ain]	STD	1.00
8		Track 9	5458	9	128	000=Standard 1)	105	0	069.5mg MagicSoundfontV2...			New	M[ain]	STD	1.00
9		Track 2	846	1	0	035=Fretless Bass	100	0	fenderbass.sf2			fender bass ...	M[ain]	STD	1.00
10		Layer for track 1	1960	16	0	005=Electric Piano 2	100	10	N/A			N/A	M[ain]	STD	2.00
11		Layer for track 2	846	17	0	035=Fretless Bass	95	20	N/A			N/A	M[ain]	STD	1.00

Range: 50,1%, 2:26 - 100,0%, 4:52 CPU

L'immagine sopra mostra la pagina 4 Presa " & il Gioco " - l'una delle 8 pagine che sono accessibili dalla finestra principale. Le pagine sono "1 Files & Folders", "2 Pianoroll", "3 Midi events", "4 Plug & Play", "5 Preset layers", "6 Splits in layer", "7 Sample data" and "8 Info". Di queste pagine, conta 2, 3 e 4 spettacoli dati dagli archivi di midi, mentre 5, 6 e 7 dati di spettacoli da scegliere attualmente SoundFont. La tavola nella più bassa metà elenca le tracce in un archivio di midi. Alla destra è un mixer di base.

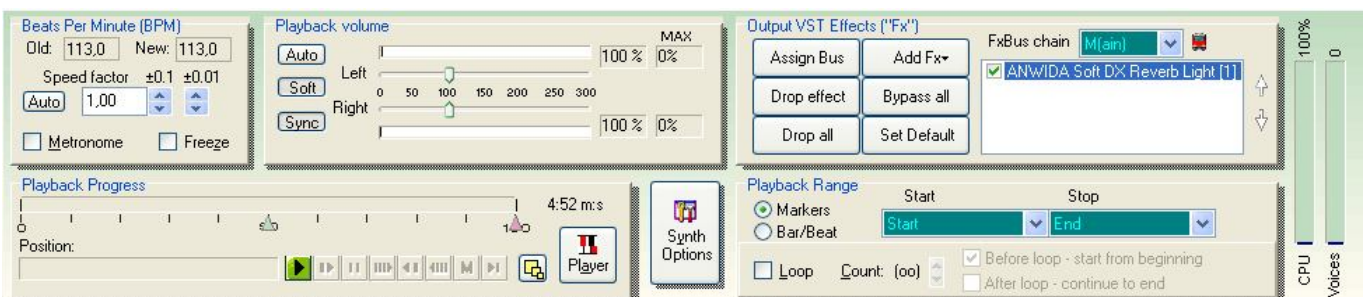
Normalmente ogni riferimenti di traccia , e unico , canale di midi. Osservate che spesso lo stesso canale di midi è utilizzato da molte tracce. Voi vedete solo lo schermo, mostrando al vetro " 4 Tappano & Giocano", quando avete un archivio di midi caricato. Prima di quello vedrete lo schermo mostrare " 1 Archivi & Cartelle ":



Questa pagina è divisa in due parti: La parte superiore sta per creare e manipolare liste di giochi, mentre la parte più bassa è un normale memorizza e esploratore di cartelle.

La pagina di Presa & Gioco è divisa in tre parti. La parte superiore contiene veramente alcune funzioni relative a come il motore synth tratta i dati di midi. La parte media contiene molti bottoni importanti. La parte più bassa mostra semplicemente una lista di tracce e canali di midi nell'archivio di midi. Un archivio di midi può contenere qualsiasi numero di tracce, ma solo 16 midi indirizza. I dati per una particolare sequenza di midi possono essere separati in numerose tracce giocando ancora un unico canale di midi. La maggior parte delle impostazioni di accordo in SynthFont sono relative al canale di midi e non la traccia. Ad esempio, potete assegnare vari (strumenti) SoundFonts (o VST) a ognuno dei 16 canali, ma non a ognuna delle tracce, se due suonano attraverso lo stesso canale, essi condivideranno anche lo stesso SoundFont.

La Plug & Play parte superiore:



Batteri Al Minuto: L'archivio di midi contiene dati che definiscono il BPM per la canzone.

Questi dati possono cambiare o rimanere lo stesso. Potete cambiare la velocità di playback generale cambiando il fattore di Velocità. Uso il quattro su o giù si abbottona per cambiare il fattore in unità di decimi (".1 ") o centinaia (".01 "). È possibile creare un'automazione che può essere conservata nell'archivio di accordo, benché essere probabilmente meglio editare i dati BPM nell'archivio di midi direttamente quindi. Potete attivare un metronomo che wil scatta alla velocità BPM corrente.

Volume di playback: Ci sono due mattonelle che potete tirare, Sinistra e Destra. Normalmente questi sono

sincronizzati l'uno all'altro e cambiano contemporaneamente. Per cambiarli separatamente avete bisogno a commutatore un del bottone di Sincronizzazione. Sopra il bottone di Sincronizzazione là è un bottone Soft. Commutate questo per attivare un limiter morbido per ridurre la deformazione quando il segnale diventa troppo alto. All'inizio è il bottone Automatico per manipolazione di automazioni per il volume (di nuovo esso è probabilmente più saggio editare i dati di volume nell'archivio di midi direttamente.)

Emettete Effetti VST ("Fx "): Potete assegnare a terza parte effetti VST a 17 linee separate, o autobus " ". Il primo autobus è l'autobus Principale, che è utilizzato sempre da tutti i canali di midi. Gli altri 16 autobus possono essere assegnati a ogni canale di midi separatamente. Sotto la catena di Autobus " la lista a discesa " là è sei bottoni per manipolazione di effetti VST. Dovete installare o registrare effetti VST dapprima in Situazione " e Opzioni " prima di potere utilizzarli.

Progressi di playback: I due piccoli triangoli sotto la barra dei progressi possono essere tirati definire la Barra/ il Battere riproducete gamma. Ci sono sette piccoli bottoni: Gioco/ arresto, uno o dieci barre, pausa in avanti Inviata il segnapunti successivo, all'indietro su o dieci sbarra, indietro a il segnapunti precedente, e create un segnapunti di gabbiano. (I segnapunti possono essere visti e manipolati nel vetro Pianoroll.)

Le Opzioni Synth si abbottonano: Questo i bottoni aprono il dialogo di Situazione e Opzioni e vanno direttamente alle opzioni Synth nel dialogo.

Gamma di playback: Potete qui definire quale parte della melodia volete giocare. Voi potete scegliere di utilizzare Segnapunti, che sono o definiti nell'archivio di midi o più in ritardo per voi (e avete conservato nell'archivio di accordo). voi inscatolate anche gioco di ti scelto che un'area ha definito da un insieme di Barra e numeri di Beat. La gamma di Playback è anche visibile nella scatola di percentuale di playback alla sinistra, in cui i segnapunti sono spettacolo poiché due linee verticali nella barra dei progressi, e la Barra/ il Battere partono e i valori dell'arresto sono mostrati come due piccoli triangoli sotto la barra dei progressi. Se voi avete scelto una gamma di Playback, voi potete scegliere avvolgerlo molti tempi o a tempo indeterminato.

CPU: Questo è per informazioni solo, mostra il carico di CPU suonando.

Voci: Questo è anche per informazioni solo, spettacoli (come cui) il numero di voci, o simultaneo onda campiona, giocando contemporaneamente (spesso citato come polyphony.) SynthFont può al massimo trattare fino a 512 voci, ma la vostra CPU può mettere limitazioni sul numero che potete raggiungere senza disordini di causa nel prodotto audio. NOTE che giocando a un archivio, non c'è alcuna limitazione di CPU.

La Plug & Play parte media:



Nella parte media c'è due riga di bottoni. Nella riga superiore, lasciata a destra, ci è:

1. Adattatevi al contenuto della lista di tracce allo spazio disponibile. Normalmente questo è fatto automaticamente.
2. Giocate alla traccia scelta da solo (così, mettete la sordina a tutte le altre tracce.) Questa selezione può essere conservata nell'archivio di accordo. NOTE significa così da solo solo che le note in altre tracce sono attutate. I controllori di Midi sono ancora attivi e possono causare effetti inattesi, come pitch bend o midi programm change.
3. Mettete la sordina alla traccia scelta. Osservate che questo metterà la sordina solo dati di nota, altri eventi di midi, come i cambiamenti di programma e i controllori sono ancora attivi. Questa selezione può essere conservata nell'archivio di accordo.
4. suona le note nelle tracce scelte. Questo è lo contrario di muto.
5. Disattivate eventi ALL in traccia scelta. Ora, non solo le note, ma tutti gli altri eventi saranno anche " silenziosi ". Questa selezione può essere conservata nell'archivio di accordo.
6. Attivate eventi ALL in traccia scelta. Lo contrario da disattivare.

7. Premete la casa " che " abbottona se siete divenuti persi. Ripristinerà o le attivazioni al default livellano.
8. Create una nuova traccia di midi. Questo dovrà essere salvato nell'archivio di midi come una nuova traccia.
9. Create una nuova traccia audio. Potete eseguire un archivio audio accanto con i dati di midi. Utilizzate questo bottone per creare una traccia e assegnargli l'archivio audio. Questi dati non sono conservati nell'archivio di midi ma nell'archivio di accordo.
10. Cambiate i dati della traccia audio
11. Armate una traccia audio per registrare dati audio da una sorgente di immissione normale (definita in Situazione e Opzioni)
12. Cancellate la traccia scelta
13. Aprite il SoundFont della traccia scelta in editore Viena SoundFont (se installato)
14. Fessura di canale di midi di cambiamento. Internamente SynthFont può utilizzare fino a 32 canali di midi. La specifica di midi permette solo 16. Potete cambiare il numero di canale interno facilmente con questo bottone. Canale della Manica 3 diventerà canale 19 (3+16) e così via. Osservate che internamente (e per specifica) i canali sono contati da 0 a 15, ma se utilizzate piuttosto la gamma da 1 a 16 voi potete cambiare questo in Situazione e Opzioni.
15. Aggiungete uno strato di traccia alla traccia scelta. Questo strato può avere altro SoundFonts e strumenti definiti di la traccia superiore. Utilizzerà gli stessi dati di midi però, cosicché i dati non sono duplicati.
16. Editate/ create archivio di gruppo. Un archivio di gruppo è una raccolta di SoundFonts che potete utilizzare invece di qualsiasi singolo SoundFont. Così, se siete soddisfatti di la maggior parte degli strumenti nel vostro di default SoundFont, ma non con il Violoncello, potete definire un altro SoundFont da passare sopra al Violoncello originale. Questo neanche passare sopra a SoundFont non può essere uno un altro GM SoundFont o uno semplicemente un singolo Violoncello di strumento SoundFont.
17. Mettete parametri di diffusione di pan. Questa è una funzione molto speciale per giocare a melodie per pianoforti. Utilizzate questo se volete creare una diffusione spaziale più realistica delle note.
18. Mostrate/ nascondete pianoforte virtuale. Utilizzate la tastiera virtuale per ascoltare strumenti nel SoundFont.
19. Mostrate il Direttore di file audio. Questo è uno strumento che potete utilizzare per fare un provino le Predisposizioni nella vostra raccolta di file audio allo scopo di scegliere la Predisposizione più adatta per la melodia.
20. Mescolatore: "Q Normale "/" R esteso ". Sud-est la sezione sotto su uso del Miscelatore.

La seconda riga di bottoni appartiene in effetti alla lista di tracce, che è descritta sotto.

La Plug & Play lista delle Tracce:.

Tr#	Color	Name	Size	CHN	BANK	MIDI Program	Vol	Pan5	SF File	VSTI	Out	SF2 Preset	FxBus	PSM	Volume
1		Untitled	3	0	0		127	0	N/A			N/A	M(ain)	STD	
2		Track 2	3753	1	0	048=String En...	18	0	A320U.sf2			Strings	M(ain)	STD	1,00
3		Track 3	1293	2	0	048=String En...	114	0	A320U.sf2			Strings	M(ain)	STD	1,00
4		Track 4	1578	3	0	024=Nylon Stri...	96	0	Franus_Chords.SF2			Acoustic_chi...	M(ain)	STD	1,00
5		Track 5	238	4	0	072=Piccolo	Select	0	metlin_grand.sf2			Piccolo CK	M(ain)	STD	1,00
6		Track 6	1588	5	U	112=Linkle Bell	120	U	A320U.sf2			Linkle Bell	M(ain)	STD	1,00
7		Track 7	214	6	0	122=Seashore	110	0	A320U.sf2			Seashore	M(ain)	STD	1,00
8		Track 8	572	9	128	(000=Standard 1)	127	0	A320U.sf2			Standard	M(ain)	STD	1,00

La testata della lista di tracce contiene anche molti bottoni importanti:

1. Tr# - premi questo tasto per aprire un attrezzo per il riordinamento delle piste. Il cambiamento può essere salvo nella lima del Midi o la lima di disposizione.

2. CHN - utilizzi questo tasto per ignorare il valore della scanalatura. Potete utilizzare questo tasto per commutare fra le scanalature della scanalatura.
3. BANCA - utilizzi questo tasto per visualizzare la messa a punto della banca. Le Banche sono spiegate in dettaglio in una sezione successiva.
4. Programma del MIDI - premi per schiacciare in su un menu dei programmi del General Midi (tutti e 128). Potete usare questo per cambiare il di programmi specifici nella lima del Midi. SI NOTI che questa non è una caratteristica di disposizione e dovete conservare la lima del Midi affinché questo cambiamento diventiate permanente. Inoltre NOTI che una pista può contenere più di un cambiamento di programma del Midi. Nell'esempio superiore a quattro piste visualizzi il programma del Midi in GRASSETTO, significando che ci sono più cambiamenti di programma. Quando selezionate una di queste piste, un nuovo tasto dopo il nome di programma comparirà: "Selezioni,," Premi questo tasto per schiacciare in su un menu dei cambiamenti di programma:

072=Piccolo	Select	0	merlin_grand.sf2	Piccolo CK	M(ain)	STI
112=Tinkle Bell			Time Bar	SoundFont	MIDI Program = SoundFont Preset	TI
122=Seashore						TI
(000=Standard 1)						TI

5. PanS - premi questo tasto per mostrare l'attrezzo di diffusione della vaschetta
6. File di SF... - premi per cercare un SoundFont adatto (o l'altra lima sana). Potete anche selezionare una lima a partire dal elenco a discesa di storia
7. VSTi - utilizzi questo tasto per selezionare uno strumento di VST per essere usato anziché un SoundFont. Potete selezionare ancora uno direttamente dal elenco a discesa
8. Out (il Midi Out) - premi per selezionare il Midi fuori Port per inviare i dati del Midi a. SynthFont internamente allora non giocherà i dati.
9. SF2 prestabilito - utilizzi questo tasto per selezionare lo strumento per essere usato se volete ignorare la scelta di programma del Midi di difetto. (Internamente gli strumenti di SoundFont sono chiamati,, preregolamenti,, perché,, un preregolamento,, è sviluppato di uno o parecchio strumento. Vedi la sezione sulla struttura di SoundFont).
- 10.FxBus – selezioni un bus di effetti di VST a partire dal menu.
- 11.PSM – PSM corrisponde al metodo di spostamento del passo. Lo spostamento del passo è usato per generare l'audio per le note che direttamente non sono immagazzinate nel SoundFont. Il più gli audio dati originali deve essere spostato a partire dalla relativa nota della radice, più grandi sono il rischio per rumore secondario artificiale, o gli effetti di aliasing. Il migliore metodo di PSM ha denominato il passo perfetto dà i migliori risultati nei casi come questi, ma sono potere CPU e molto più lento che consuma che il metodo standard. Uso con attenzione!!
- 12.Volume – premi questo tasto per selezionare una cosiddetta funzione del miscelatore. I dati del miscelatore sono memorizzati nella lima di disposizione

Ci è un menu sensibile di contesto che può essere visualizzato per le piste premendo il tasto di mouse di destra:



Piste e scanalature del Midi

SynthFont è scanalatura del Midi orientata - come tutto lo synth dei fissaggi. Le lime del Midi sono organizzate spesso in piste. SynthFont tratta le piste, ma è molto scanalatura informata, in modo da significa che molte cose voi fanno negli effetti di disposizione tutte le piste che riferiscono una determinata scanalatura del Midi. Per esempio, quando assegnate un SoundFont ad una pista realmente la assegnate alla Manica del Midi, in modo da significa che il SoundFont cambierà per tutte le altre piste per mezzo della stessa metà di Manica. Ogni pista può riferire tutto il numero delle scanalature e due o più piste possono ripartire le stesse scanalature. Ci sono 16 scanalature nell'esecuzione standard del Midi. Ciò è una limitazione inutile per uno synth del software e SynthFont internamente può usare tutto il numero delle scanalature. Attualmente 32 scanalature sono disponibili. (Le scanalature del Midi sono numerate solitamente 0-15 (e 16-31) o 1-16 (e 17-32) (potete scegliere lo schema di numerazione). La scanalatura di percussione è per difetto scanalature 9 (o 10), anche se in SynthFont potete assegnare liberamente una banca di percussione a tutta la scanalatura.

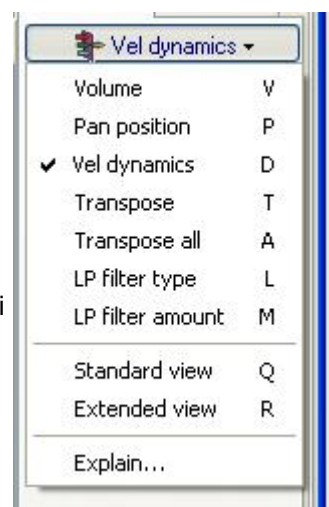
The Mixer (Il Misceleatore)

Ci sono due miscelatori alternativi: il " standard del " e il " hanno esteso il ". Il miscelatore standard è disponibile inoltre agli utenti senza un'autorizzazione di registro, mentre il miscelatore esteso è aperto soltanto agli utenti registrati. Il miscelatore standard affinché non pubblicate soltanto un parametro alla volta. Potete scegliere il parametro dal elenco a discesa al tasto alla parte superiore (" del volume del " della lettura nell'immagine qui sopra). Là i parametri sono:

Volume: Cambia il volume generale della PISTA (non per la scanalatura del MIDI). Si noti che la gamma è molto più vasta della gamma normale del volume della scanalatura del MIDI.

Posizione della vaschetta: Cambia la posizione generale della vaschetta della PISTA (non per la scanalatura del MIDI).

Dinamica di Vel: Ogni nota ha relativo proprio valore di velocità. La dinamica di Vel cambia la gamma di questi valori di velocità. Si noti che il limite più basso è sempre 0.0 (N/A = non applicato) ma il limite superiore è molto superiore al limite superiore del MIDI.



Trasponga: Cambia i valori di nota up/down ai punti dei semitones

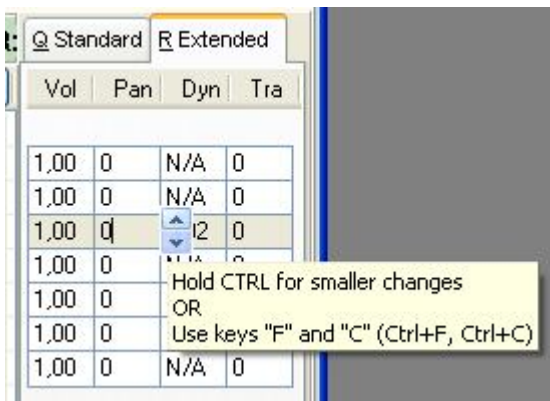
Trasponga tutti: Cambia la chiave dell'aria up/down ai punti dei semitones.

LP a filtro: Tutte e tre le alternative del filtro sono filtri passa-basso dello stesso tipo di base ma con i vari livelli di pendenza.

Importo del filtro dal LP: La quantità di segnale trasmessa al filtro passa-basso. 0% = nessun, 100% = tutti.

Potete pubblicare i valori direttamente nelle cellule o usare lo scrollbar. Potete anche usare un menu sensibile di contesto (tasto di mouse di destra) per la fissazione degli alcuni valori di difetto:

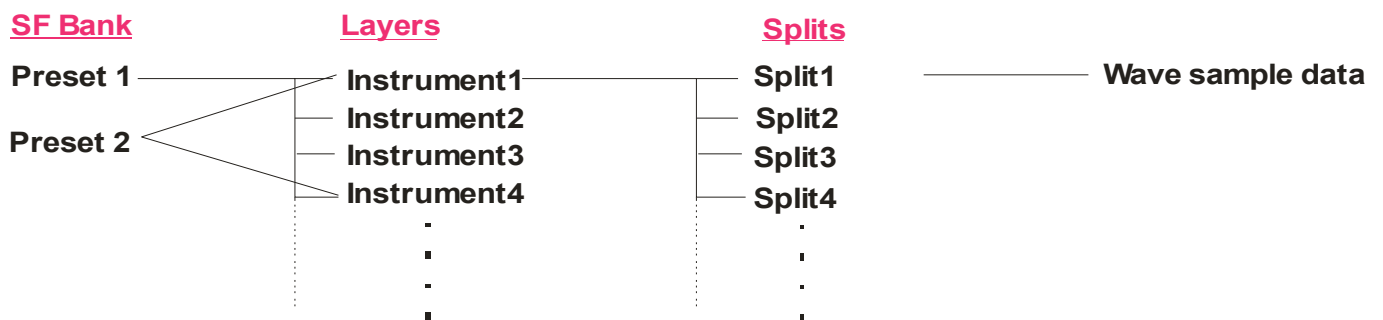
Questo menu inoltre mostra alcune scorciatoie di tastiera disponibili..



Il miscelatore esteso lo lascia pubblicare i quattro valori allo stesso tempo. Ora non ci è trackbar, ma potete usare lo spinwheel up/down preferibilmente:

Breve Descrizione della struttura di SoundFont

The SoundFont specification and structure IN SHORT



La struttura generale di un SoundFont è descritta precedentemente. Il preregolamento (anche citato spesso come "dello strumento del ", un " di programma del ", o un " della zona del ") è la caratteristica che è visibile alla parte esterna. I preregolamenti sono uniti nelle Banche. Ogni Banca può tenere 128 preregolamenti e questi sono numerati 0 - 127 o 1 - 128 (in SynthFont 0-127). Ci possono essere le 128 Banche (numerate 1-128 o 0-127). Quindi il numero totale dei preregolamenti in una lima di SoundFont è abbastanza grande. Molto poco SoundFonts ha più di alcune Banche in uso. Questi sono solitamente " della banca di variazione del ". cioè ci può essere un piano acustico un po'differente nella Banca 1 ha prestabilito 0 (1: 0) che nel 0:0.

Un preregolamento può avere uno o più strati. Nel caso più semplice ci è soltanto uno strato, che allora deve coprire l'intera gamma chiave ed anche l'intera gamma di velocità. I dati usati per uno strato sono denominati uno strumento. La struttura dello strumento contiene solitamente tutte le informazioni state necessarie per generare il suono. Quindi, nel caso più semplice, il preregolamento ha soltanto uno strato, riferentesi ad uno

singolo strumento. NOTA: Gli strumenti sono riuniti, significanti che parecchi preregolamenti possono ripartire lo stesso strumento. Ciò è redditizio ma anche un rischio. Quando pubblicate uno strumento, sia sicuro controllare che cosa accade con TUTTO prestabilisce usare questo strumento.

Uno strato può contenere i parametri (solitamente denominati " dei generatori del ") che possono alterare il suono di uno strumento. Così, anche se due preregolamenti possono ripartire uno singolo strumento, possono suonare diversamente dovuto i dati del strato.

Gli strati sono usati spesso separare le gamme di velocità e di chiave, ma questa è la regola. Molti preregolamenti sono artificialmente " del " generato mettendo a strati parecchi suoni dello strumento in cima a vicenda. Un altro uso molto comune è di aggiungere la stereotipia al suono con gli strati. I campioni dell'onda utilizzati in una lima di SoundFont sono sempre monofonici. Un campione stereofonico dell'onda quindi è scinto in due campioni monofonici dell'onda (identificati per esempio " del corno del " (l) e " del corno del " (r)) e due strumenti possono due essere generati per questi suoni del corno. Negli strati, questi strumenti dei due corni allora sono inclusi in cima a vicenda, ma ai left and right duri filtrati. La stereotipia artificiale può essere generata nello stesso senso facendo uno sintonizzare strumento in due strati leggero fuori su e giù (e filtrato, naturalmente).

Gli strumenti, sono strutturati ancora nelle spaccature. Solitamente, una spaccatura è usata per certa gamma di velocità e/o di chiave. Una spaccatura sempre usa un singolo campione dell'onda per il suono ed ha generatori che possono alterare il suono. Gli strumenti devono spesso usare parecchi spaccature e campioni per un suono particolare. Per uno strumento del mondo reale, la gamma del passo è così vasta che non può essere ricreata in un sintetizzatore appena be sta maneggiando un singolo campione. Quindi, molti campioni sono registrati ed assegnato una nota della radice. In genere un campione può coprire una gamma chiave uguale alle note del ± 5 della nota della radice. Le spaccature di velocità sono inoltre terreno comunale. Lo stesso campione è usato tipicamente, ma con il livello di attenuazione, il filtro da frequenza e la busta differenti di attenuazione.

Un campione può essere usato dalle spaccature e dagli strumenti del menu. Ciò è normalmente il caso. Di nuovo, questo è redditizio ma potenzialmente un rischio. Se sostituite un campione con un altro allora può avere effetti collaterali inattesi.

Tutto considerato, è importante capire che ci siano MOLTI parametri (solitamente denominati "generatore") che sono implicati quando generano un suono di Preset e può essere un'operazione di consumo di potere del CPU.