

Solution ID: 5184**PRINT****SoundFonts - Informazioni Generali e Risoluzione dei Problemi Essenziali****Sommario:**

- ✓ Introduzione ai Soundfonts e metodi di risoluzione dei problemi per migliorare le sue prestazioni.

Cosa sono i SoundFonts?

SoundFont Technology è una tecnologia che permette di personalizzare i suoni dello strumento per la riproduzione di musica MIDI o MIDI sequencing. Sviluppato da Creative Labs e E-MU Systems, la tecnologia SoundFont consente all'utente di migliorare la qualità del suono del loro riproduzione MIDI sia caricando un suono migliore General MIDI (GM) wavetable sound-set, oppure caricando un nuovo suono (non-GM) per utilizzare in composizione musicale e songwriting. È utilizzato da molte schede audio e sintetizzatori software.

Un banco SoundFont (. SF2 o file. SBK) è essenzialmente strumenti di ricambio per il GM (General MIDI) set di strumenti standard. Un set General MIDI (GM) ha solo 128 (0-127) strumenti da scegliere. I SoundFonts consentono strumenti personalizzati di essere riprodotti al posto degli strumenti GM.

Utilizzo dei SoundFonts:

Per utilizzare SoundFonts in riproduzione MIDI, dovrete caricarli nella scheda audio in modo che il sequencer MIDI possa accedervi. Alcuni sequencer consentono di caricare SoundFonts direttamente dal programma sequencer. Dopo aver caricato i tuoi SoundFonts nelle loro rispettivi banchi è possibile utilizzare un messaggio di programma MIDI per accedere ai suoni per ogni traccia del sequencer. Per informazioni specifiche su come si caricano e utilizzano i SoundFonts, si prega di consultare la documentazione del programma sequencer o il file di aiuto.

Se non si dispone di un sequencer che supporta il caricamento di SoundFont, sarà necessario caricare i SoundFonts direttamente nella vostra scheda audio o software synth.

Visualizzazione delle proprietà di modulazione su Vienna SoundFont Studio 2.3

Se avete una Sound Blaster Audigy 2 e sta tentando di ottenere Vienna SoundFont Studio per visualizzare le proprietà del modulatore, attenersi alla seguente procedura per ottenere questa opzione per visualizzare.

1. Aprire Esplora Risorse e passare a **C:\Program Files\Creative\SBAudigy2\SFBI**.
2. Una volta in questa cartella, fare clic destro sul file **SFEDT32.DLL** e selezionare **COPY**.
3. Passare alla cartella **C:\Program Files\Creative\Vienna**.
4. Fai clic destro su un punto vuoto e selezionate **PASTE**.
5. Le verrà chiesto se si desidera sovrascrivere il file esistente. Cliccare **SÌ** per sovrascrivere il file esistente.

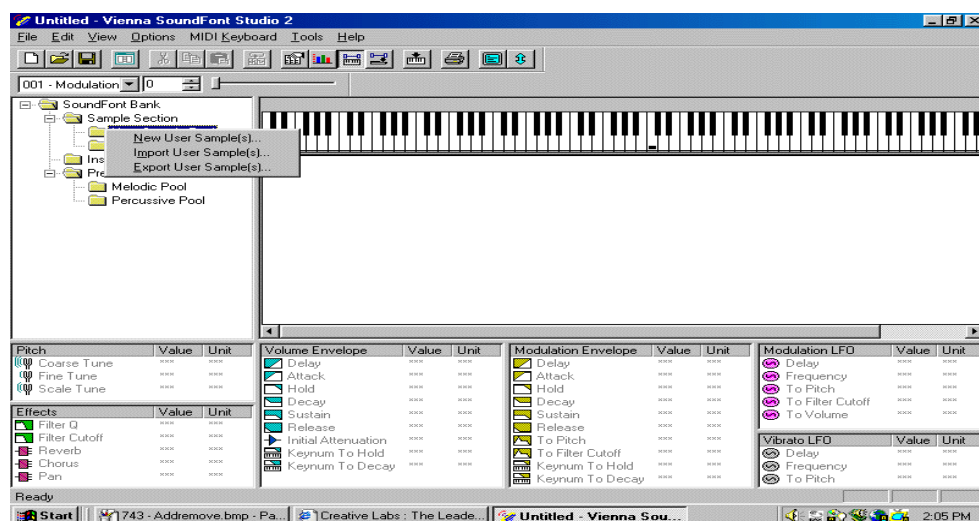
Per accedere alle **Proprietà del Modulatore**, fate clic destro su uno strumento in **strumento Pool** e scegli **Global Zone**. Fare clic destro sul Global Zone e scegliere **Proprietà modulatore**.

Creazione SoundFont Bank con Vienna SF Studio:

Per creare un banco SoundFont, si dovrebbe procedere come segue:

1. Importazione di file Wave

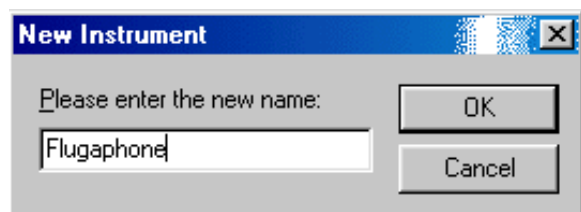
Fare clic destro sulla cartella denominata **sample pool** utente sul lato sinistro di Vienna. Questo vi darà la possibilità di importare un nuovo campione utente. Si aprirà una finestra del browser in cui è possibile selezionare i file wave che si desidera importare (è possibile selezionare più di una). Fare clic sul pulsante **Importa**. Si noti che quanto importa i file, è possibile rinominarli. Non è importante avere il nome finale dello strumento in questa fase. Se i file wave importati sono stereo, sarà importare un canale destro e sinistro significato separatamente da una **(L)** o **(R)**, rispettivamente. Quando li si importa al pool strumenti assicurarsi di avere sia a sinistra ea destra per l'uscita stereo.



[Clicca per ingrandire](#)

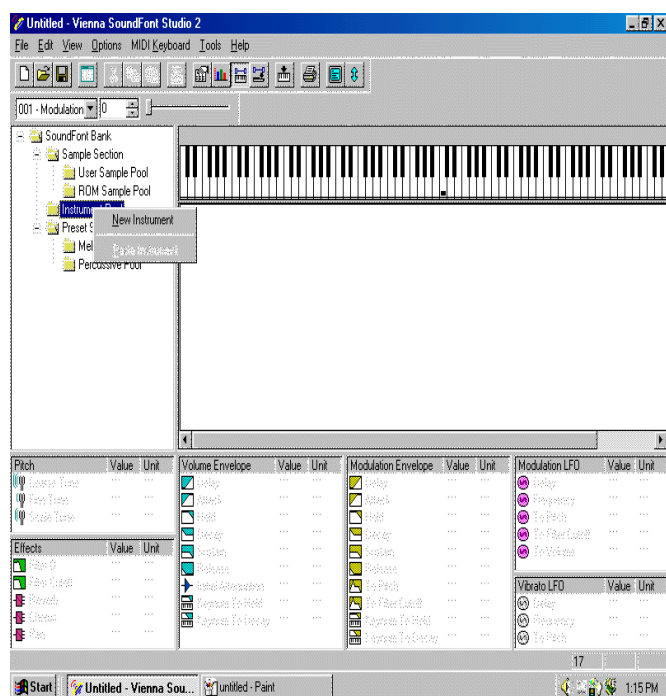
2. Creare nuovi strumenti

Con i file wave nel **pool campione di utenti**, è possibile iniziare a generare strumenti. A questo punto il nome è ancora importante, ma potrebbe essere una buona idea di raggrupparli per nome definitivo strumenti. Per fare questo, fate clic destro su **Instrument Pool** e selezionare **Nuovo strumento**. Questo vi darà una casella per il nome.



3. Nominare i nuovi strumenti

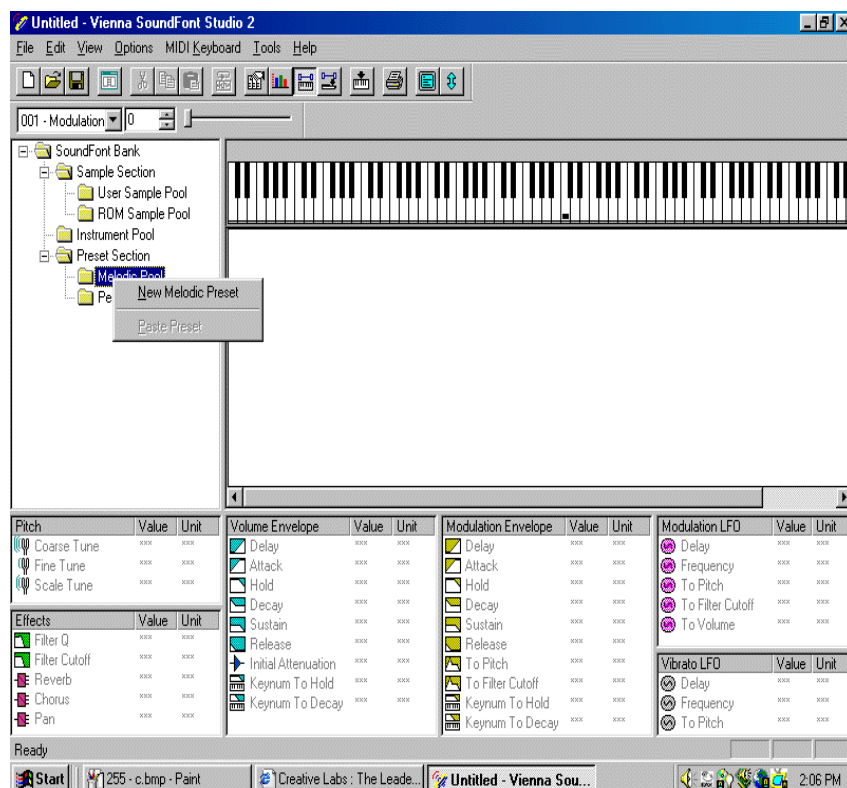
Nominare strumento di conseguenza. Selezionare come molti dei campioni d'onda come si desidera essere inclusi nello strumento, e fare clic su Aggiungi. Una volta creato lo strumento, è possibile regolare tutti gli eventi tradizionali come il *ritardo*, *attaccare*, *tenere*, *sostenere* etc selezionando la parte dello strumento per manipolare e cliccando su una delle impostazioni nella finestra in basso. Tenete a mente che le onde (L) e onde (R) sono davvero sul diffusore sinistro e destro. Se si desidera avere entrambi gli altoparlanti, assicurarsi che la parte sinistra e destra della mappatura onda sono identicamente sovrapposti.



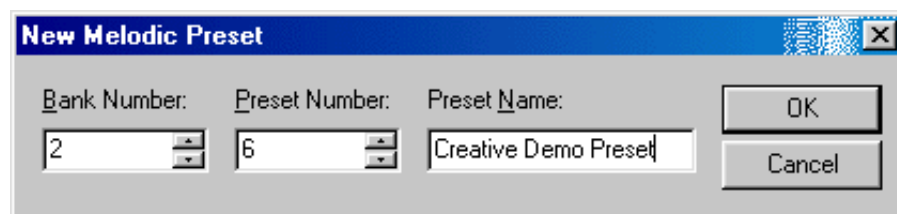
[Clicca per ingrandire](#)

4. Pool Melodica

E'giunto il momento di entrare gli strumenti appena creati nel **pool melodico**. Questo pool è quello che si sta andando a vedere effettivamente in altri programmi quando si utilizza il SoundFont così il nome appropriato. Facendo clic destro sul pool melodico e scegliendo Nuovo melodica Preset, elencherà le opzioni per Bank Number, Preset Number (numero di strumento), e il nome Preset (nome dello strumento). Impostare il nome dello strumento che vuoi e ripetere per qualsiasi numero di strumenti.



[Clicca per ingrandire](#)



5. Salvare e convertire

Per salvare o convertire il nuovo SoundFont, fare clic su File, quindi su Salva con nome e selezionare il tipo desiderato; 2.x è predefinita e consigliata per gli utenti Sound Blaster Live!. Salvare il file in una posizione facile da trovare per un uso futuro.

6. Caricamento e utilizzo di file SF2

File SoundFont sono accessibili in diversi modi. Il primo è attraverso un'impostazione globale, che è raccomandato. Può anche essere selezionata in programmi software individuali, per esempio, la versione Cakewalk espresso 8.0x e Cubasis

Caricare SoundFonts tramite l'impostazione globale: Vai su **Start, Programmi, Creative, Sound Blaster Live, AudioHQ**. Fare clic sull'icona SoundFont. Per caricare un nuovo SoundFont, fare clic su **Carica** e selezionare una directory in cui si trovano i file SF2, evidenziare il SoundFont desiderato, quindi fare clic su **Select**, la banca è ora installato e può essere testato in programmi come Creative Keyboard.

Creative Keyboard: Una volta che il SoundFont è caricato a livello globale, è possibile ascoltare il SoundFont con la tastiera creativa che si trova sotto nel AudioHQ. Per testare una banca, fare clic su Bank, quindi selezionare User Bank. **User Bank** se si tratta di quello creato o il nome della banca se si tratta di uno stile commerciale. Quindi è possibile selezionare **Strumento** e provarlo sulla vostra tastiera MIDI.

Conversione SoundFont Banks con SoundFont Player o Vienna SoundFont Studio

È molto facile per convertire SoundFont Banks avanti e indietro tra lo standard SoundFont 1.0 e lo standard SoundFont 2.0 utilizzando SoundFont Player o Vienna SoundFont Studio.

In entrambe le applicazioni, dopo aver caricato un banco SoundFont, è possibile scegliere di salvare il Banco Soundfont come un banco SoundFont originale o un Banco Soundfont 2.0. Per fare questo, aprire la banca che si desidera convertire e fare clic su File e selezionare Salva con nome invece di Salva. È quindi possibile selezionare il formato desiderato, versione 1.0 o 2.0, salvare il file con nome e fare clic su Salva. Va notato che in molti casi è preferibile utilizzare la versione 2.0, in quanto è compatibile con la maggior parte delle applicazioni attuali.

Inoltre, il lettore SoundFont verrà richiesto ogni volta che si apre un banco soundfont versione 1.0 per convertirlo in 2.0. Se lo fai così, non sovrascriverà l'originale. Essa sarà semplicemente aggiunta con una versione 2.0 del banco con lo stesso nome con l'estensione SF2.

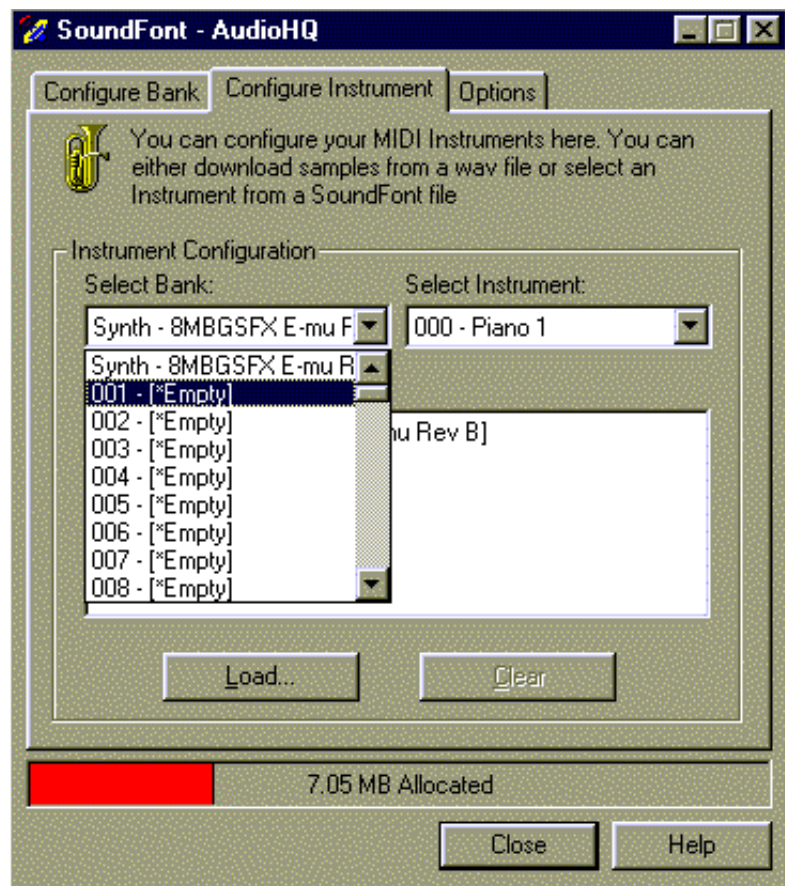
Come caricare SoundFonts in Cubasis VST Creative Edition

Per utilizzare SoundFonts in Cubasis VST Creative Edition come fornito con alcune schede audio Sound Blaster, attenersi alla seguente procedura:

1. Caricare il soundfont in **Sound Font Control**. Questo può essere accessibile dal **Creative Launcher**.



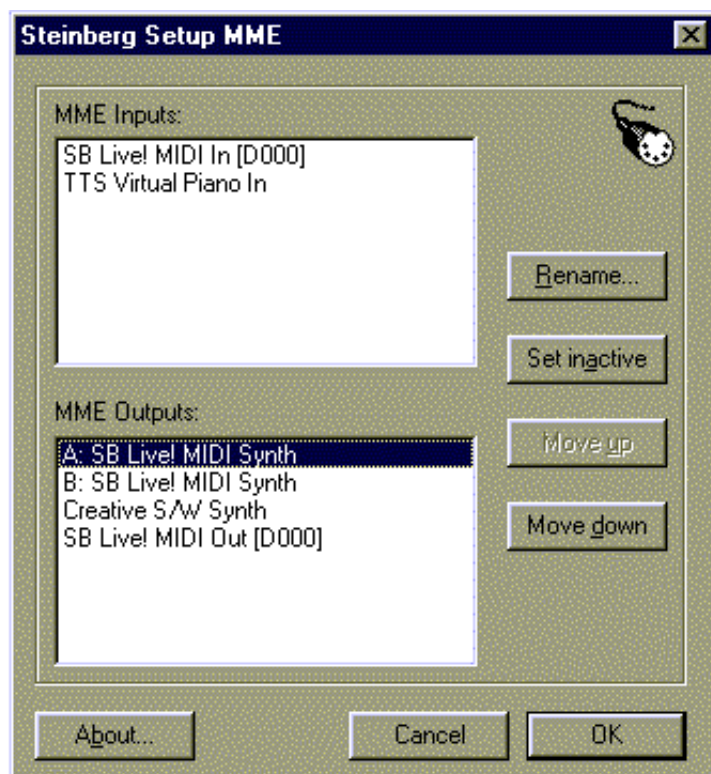
2. Fare clic sulla scheda **Configure Instrument** sopra



3. Scegliere un banco vuoto, come nella schermata sopra e fare clic su Carica poi e individuare dove si trovano i 2s SoundFont. Se si trovano su un CD, si consiglia di copiarle dal CD al disco rigido. La barra di avanzamento nella parte inferiore dello schermo dovrebbe riflettere il fatto che hai effettivamente caricato un file SF2.



4. Si noti il cambiamento quando viene caricato Surprise SF2. Chiudere l'applicazione. Vai a **Setup MME**, che si trova nel gruppo di programmi Cubasis VST Creative Edition e assicurarsi che la **SB Live Synth A** è in cima alla lista.

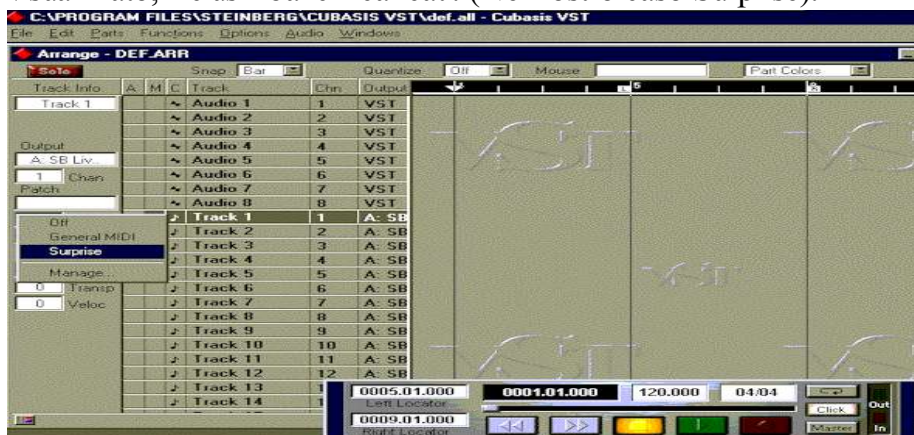


5. Fare clic su OK e quindi chiudere il **Setup MME**. Avviare **Cubasis VST Creative Edition**, scegliere una traccia **MIDI**.



[Clicca per ingrandire](#)

6. Fare clic con il mouse nel riquadro **Bank** e un elenco dei banchi di suoni verrà visualizzato, inclusi i banchi caricati. (Nel nostro caso Surprise).



[Clicca per ingrandire](#)

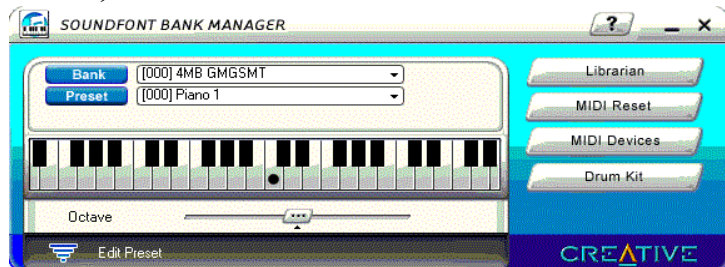
Il tuo soundfont può ora essere utilizzato nella vostra creazione MIDI.

Come caricare e configurare SoundFont Banche a Manager banchi SoundFont


Se si utilizza Windows 2000/XP, e ha difficoltà a caricare una grande SoundFont Bank, si prega di vedere la sezione successiva su come aumentare Cache SoundFont.

Per caricare un banco SoundFont in Windows 98/98 SE/Me/2000/XP, seguire la procedura descritta di seguito.

- Andare su Start, Programmi, creativo, quindi fare clic sulla scheda audio Sound Blaster, e selezionare Gestione Soundfont Bank.



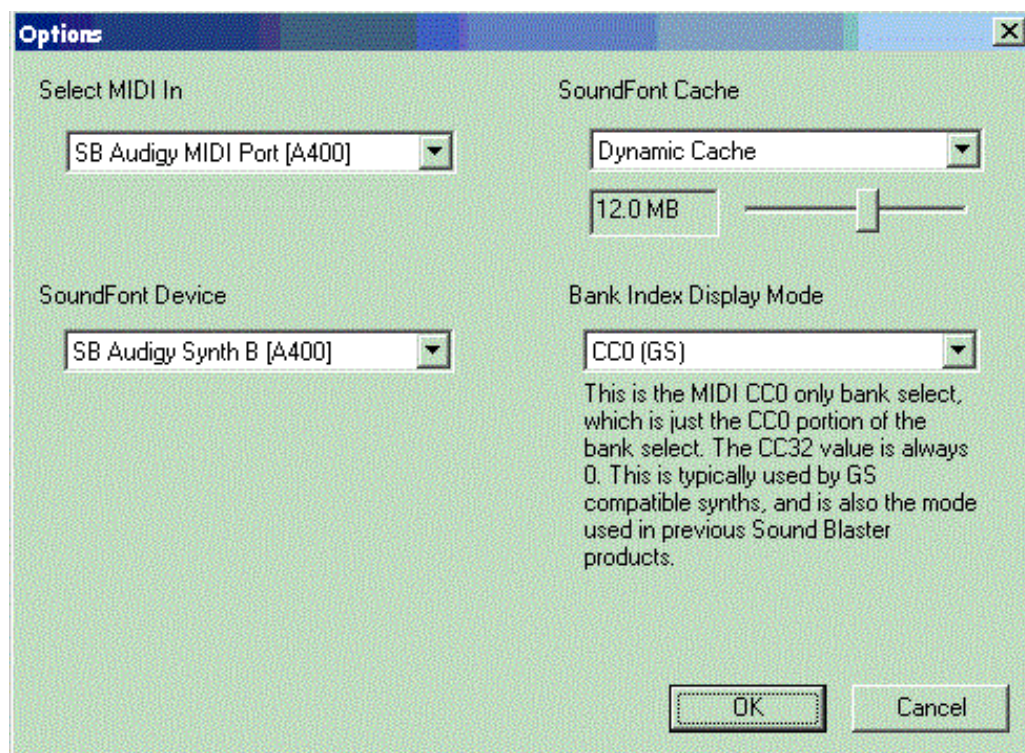
[Clicca per ingrandire](#)

- Fare clic sul pulsante **Bank**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Configura Bank**.
- Fare clic sul pulsante a tendina **Seleziona Bank** , e selezionare una posizione banco da configurare.
- Fare clic sul pulsante **Carica** per aggiungere un banco SoundFont in una posizione vuota o occupata.
- Se lo spazio desiderato contiene già una banca, e si desidera caricare un nuovo banco al suo posto, evidenziare il banco e fare clic sul pulsante Sostituisci.
- Se si desidera rimuovere un banco, evidenziare il banco e fare clic sul pulsante Rimuovi
- Fare clic sul pulsante OK per terminare la configurazione dei banchi.

Per regolare la Cache SoundFont e modificare il registro di sistema

Quando si cerca di caricare un grande banco SoundFont, alcuni utenti potrebbero incontrare un messaggio di errore. Fare clic sul pulsante **OK**. Per risolvere il problema, provare ad aumentare la Cache SoundFont, o modificare le impostazioni del Registro del sistema operativo per modificare il limite di memoria impostato.

- Per aumentare la Cache SoundFont, dall'interfaccia principale, fare clic sul pulsante **Dispositivi MIDI**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni periferiche MIDI**. Trascina il cursore Cache SoundFont verso destra per aumentare il limite di memoria cache SoundFont. In alternativa, aumentare la memoria del sistema con l'aggiunta di più RAM.



- Se ancora non è possibile caricare un grande banco dopo aver modificato il Soundfont Cache, sarà necessario modificare le impostazioni del Registro di sistema del sistema operativo per modificare il limite di memoria impostato. Questo può, però, alterare le prestazioni del vostro sistema operativo. **Ricordarsi di fare una copia delle impostazioni di registro del sistema prima di procedere.**
- **Non** modificare le impostazioni del Registro del sistema operativo a meno che non è necessario caricare un grande banco.
 - Utilizzando Esplora risorse, cercare e individuare la cartella di Windows.
 - Fare doppio clic sul file regedit.exe. Viene visualizzata la finestra **Editor del Registro** di sistema.
 - Sul pannello di sinistra, verificare e individuare la cartella HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management\.
 - Nel pannello di destra, fare doppio clic sul file **PagedPoolSize**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Edit DWORD Value**.
 - Nel Dati valore: digitare **0xFFFFFFFF** e quindi fare clic sul pulsante **OK**.
 - Riavviare il computer.
 - Avviare Creative SoundFont Bank Manager, e ricaricare i banchi SoundFont necessari.

Come caricare SoundFont Banks sia Synth A e Synth B in Cakewalk Sonar

Le schede Sound Blaster Live !, Sound Blaster Audigy, Sound Blaster Audigy 2 e Sound Blaster Audigy 2 ZS hanno due MIDI Synth basato su hardware: Synth A e Synth B, ognuno con 16 canali MIDI. Per utilizzare tutti i 32 canali MIDI, è necessario

caricare banchi SoundFont, sia uguali o diversi file SoundFont per entrambi.

Per caricare SoundFont Banks con una Sound Blaster Live Sound Blaster Live! 5.1, o Scheda audio Audigy Blaster, andare a **AudioHQ** in Pannello di controllo, quindi fare clic su SoundFont. Fare clic sulla scheda Opzioni e selezionare **SB Audigy Synth A (o simile)**, quindi fare clic sulla scheda **Configura Banca** e caricare ognuno dei file SoundFont desiderati. Ripetere la procedura per **SB Audigy Synth B (o simile)**.

Per caricare SoundFont Banks con una Audigy 2 scheda Sound Blaster, andare su Start, Programmi, Creative, Sound Blaster Audigy 2, quindi fare clic su Gestione SoundFont Bank. Fare clic su Device MIDI, selezionare Synth A, quindi caricare i banchi SoundFont desiderati; ripetere la procedura per Synth B.

Inoltre, se si sta caricando diversi banchi SoundFont in Synth A e B Synth, assicurarsi che i numeri della Banca non si sovrappongano.

Per utilizzare i file SoundFont caricati sia Synth A e Synth B sotto Cakewalk Sonar, aprire un progetto nuovo o esistente in Sonar, fare clic sulla scheda **Opzioni**, quindi selezionare **dispositivi MIDI**. Sotto la finestra **Output**, assicurarsi di avere "Synth A" e Synth B selezionati.

Fare clic sul menu **Opzioni** di nuovo, selezionare **Instruments**. Noterete che tutti i canali di **Synth A** sono legati a SoundFont dispositivo, e tutti i canali di **Synth B** sono collegate a **default**. Per ingannare Sonar di utilizzare il SoundFont caricata in Synth B pure, selezionare tutti i canali in tutta la finestra sulla sinistra (tenere premuto il tasto shift, quindi selezionare i canali), poi clicca sul SoundFont dispositivo a destra. Cakewalk Sonar per visualizzare l'elenco SoundFont per Synth A sulla Synth B. Questo significa che se si è caricato diversi file SoundFont per Synth A e Synth B, è necessario ricordare gli strumenti nel Synth B da numeri di banco e di preselezione.

Fare clic sul menu **Opzioni**, quindi fare clic su SoundFont, fare clic su un numero Bank, quindi fare clic su Allega, e allegare un file SoundFont desiderato alla Banca specifico. Assicurarsi che i numeri di banco che corrispondono per SoundFont caricata nel software Sound Blaster (o AudioHQ SoundFont Bank Manager).

Infine, assicurarsi che il **Bank Select Method** è impostato su controller 0. Per farlo, nella Vista Traccia, fare clic destro sul numero della traccia, selezionare Proprietà traccia e verificare che la Bank Select Method è impostato su Controller 0.

Per ulteriori informazioni su Cakewalk Sonar, consultare www.cakewalk.com.

Come faccio a utilizzare il drum kit da SoundFonts della mia scheda audio?

Durante la creazione di banchi SoundFont, uno ha molte opzioni su come organizzare i banchi. Se si ordina attraverso i banchi enormi per trovare lo strumento, allora è meglio raggruppare strumenti simili insieme. L'uso di drum kit e piscine percussivi prendere questo un ulteriore passo avanti.

L'uso di un battito percussiva che non è più spesso le basi per una nuova traccia. Così, gli strumenti drum vedere un sacco di utilizzo. Ha senso che questi strumenti sono fissati in un facile accedere al percorso. Quando si utilizzano gli strumenti a percussione è comune non trovare un particolare tipo di tamburo in ogni strumento come altri tipi di strumenti come il basso slap. Invece di avere quello che viene chiamato un kit di batteria.

I drum kit sono spesso costruiti in programmi come Vienna SoundFont studio. Programmi come questo offrono la possibilità di corrispondere i suoni che si desidera singoli tasti della tastiera e salvarle come uno strumento o una banca. Per farlo, campioni dei suoni di batteria desiderati vengono spostati nella piscina del campione o in questo caso, dato il nome speciale Percussive Pool. In realtà, è solo un luogo che si sa troverete esempi di suoni percussivi. Dopo aver superato la piscina percussivo, l'utente può scegliere che cosa suoni che desiderano includere nella loro drum kit. Poi aggiungono i campioni, se lo desideri e salvare il banco.

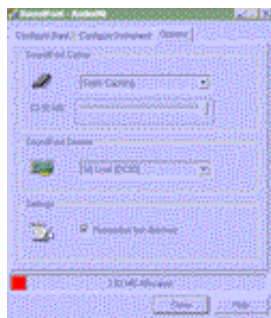
Nello standard General MIDI, il kit di batteria ha l'ID riva del 128 e usa il numero del canale MIDI 10. Alcuni programmi di sequenziamento possono avere legami speciali o collegamenti a questi luoghi che lo rende vantaggioso per posizionare il drum kit in quanto tale.

Qual è la dimensione massima SoundFont per le schede Sound Blaster?

Per la Sound Blaster Live!, Sound Blaster Live! Serie 5.1, la dimensione massima di SoundFont è 32MB, nonostante il fatto che il dispositivo di scorrimento Cache Soundfont in **AudioHQ - Soundfont** visualizza la metà della quantità di RAM di sistema.



[Clicca per ingrandire](#)



[Clicca per ingrandire](#)

Per il 2 ZS serie Sound Blaster Audigy, Sound Blaster Audigy 2, Sound Blaster Audigy, la dimensione massima di SoundFont è limitato solo dalla memoria di sistema.

Banchi SoundFont ancora in carica dopo essere stato eliminato dalla memoria di sistema:

Sound Blaster Live !, Sound Blaster Audigy, Sound Blaster Audigy 2 e Sound Blaster Audigy 2 ZS Le schede hanno due MIDI Synth basato su hardware: **Synth A** e **Synth B**, ognuno con 16 canali MIDI.

Un banco SoundFont può essere caricato in entrambi **Synth A** e **Synth B** per impostazione predefinita. Quando si scarica tutto banchi di SoundFont dalla memoria di sistema, è necessario andare a entrambi **Synth A** e **Synth B** e scaricare suoni Font Bank per entrambi i sintetizzatori.

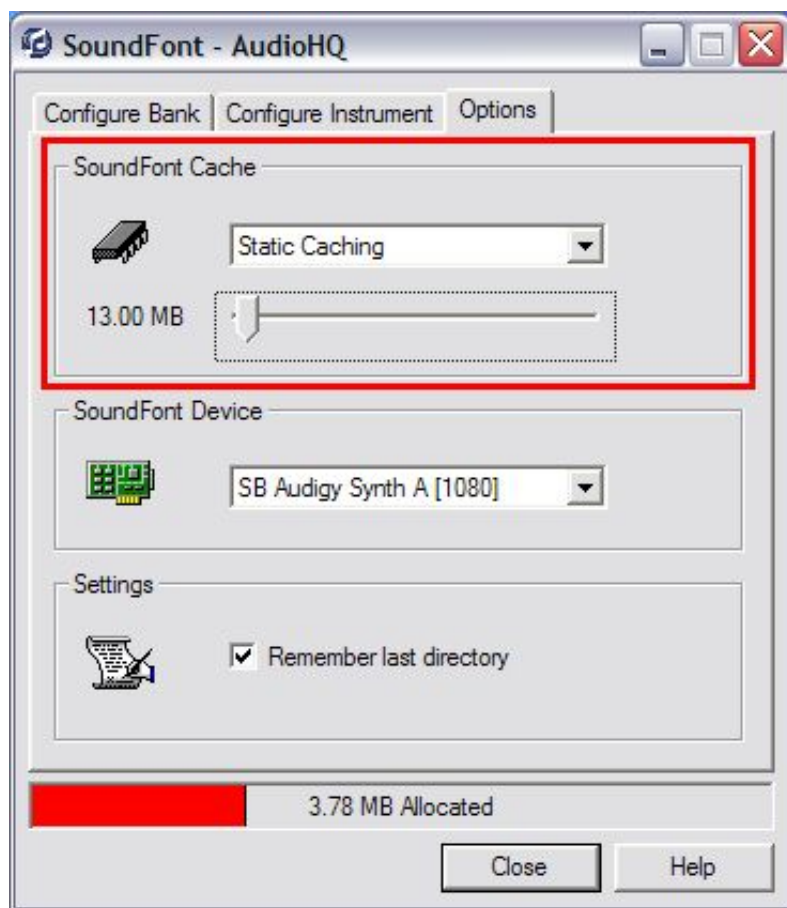
Errore di 'Out of Memory' in SoundFont Manager

La barra di memoria sul pannello principale del giocatore non è in realtà un'indicazione della quantità di memoria consumata o assegnato per SoundFonts. E 'solo un riferimento per la quantità di RAM di sistema totale viene utilizzato dal sistema. Così è possibile anche quando lo strumento non indica memoria insufficiente, a corto di memoria di preselezione.

Se si verifica questo problema, provare allocare più memoria al SoundFonts in AudioHQ selezionando **Start - Programmi - Creative - Sound Blaster Live / Audigy - Audio HQ**. Fare doppio clic su **SoundFont** quindi fare clic sulla scheda **Opzioni**. Regolare l'allocazione di memoria. Provare a impostare la barra di caching statico più a destra del contatore. In alternativa, se avete caricato interi banchi SoundFont solo per pochi strumenti, provare a sgombrare gli strumenti non necessari. Cancellazione della memoria di preselezione e ricominciare potrà inoltre correggere questo. Se questo non riesce a correggere la difficoltà, può essere necessario ridurre la dimensione della banca.

Nota: La dimensione massima dei soundfont che la Sound Blaster Live! possono

utilizzare è la metà della RAM di sistema fino ad un massimo di 32MB.



Le seguenti schede audio Creative supportano SoundFont: (dipende dalla disponibilità del Soundfont Bank Manager sul sito di supporto)

- X-Fi Titanium HD
- X-Fi Titanium
- X-Fi FatalIty
- X-Fi Elite Pro
- X-Fi Platinum
- X-Fi Xtreme Music
- X-Fi Xtreme Gamer
- X-Fi Xtreme Gamer FatalIty Pro Series
- X-Fi Platinum FatalIty Champion Series
- X-Fi Titanium FatalIty Professional Series
- X-Fi Titanium FatalIty Champion Series
- X-Fi Titanium Professional Audio PCI Express

Nota: Per le schede audio più vecchie come Live! o Sound Blaster Audigy, si può andare sulla [Pagina Download Creative](#) per scaricare SoundFont Manager compatibile con il sistema operativo.

Ultimo Aggiornamento: 26 Dicembre 2013

