

---: [Ottenere audio MIDI decente] :---

Premessa: Premetto che questa guida non è affatto esaustiva perchè diventerebbe ancora più lunga, pesante e complicata di adesso. Molti argomenti non sono stati affrontati, mi affido al buon senso ed alle capacità di chi legge. Sono bene accettati consigli e note per eventuali sbagli ed omissioni, farò le relative correzioni.

Sono anni che cerco di far suonare i file midi in modo decente senza per questo dovere avere il computer della NASA e senza utilizzare programmi costosi, complicati oppure a pagamento. Inoltre non mi piace dover utilizzare le basi in mp3 per tanti motivi, tra cui occupano troppo spazio sull'hard disk, non puoi cambiarne di molto la tonalità, non sempre la qualità è quella che ci si aspetta etc.

Da qualche anno ho trovato finalmente il sistema che cercavo. È richiesta però un minimo di competenza musicale e conoscenza nell'uso del computer equipaggiato con Windows, almeno per fare i settaggi iniziali.

1) Come funziona: i file midi non contengono alcun suono ma solo gli spartiti che poi il computer o la tastiera (adesso pure qualche telefonino...) suoneranno alla lettera. La qualità dell'audio che noi sentiamo dipende dalla qualità dei suoni presenti nella scheda audio del pc, della tastiera o più in generale dal dispositivo che suonerà gli spartiti presenti nel file midi. Ovviamente alcuni midi sono scritti malissimo, con errori vari e parti strumentali sbagliate, per cui non sarà possibile in questo caso ottenere un buon risultato.

2) La soluzione: semplicemente (è una parola...) basta fare in modo che il computer utilizzi per suonare i file midi non più i suoni di default di Windows (che comunque sono suoni Roland, di bassa qualità ma è così) bensì dei suoni campionati a qualità molto alta. Ci sono diverse strade, io ho scelto la più economica e che ero in grado di seguire, pure se laboriosa.

3) Cosa serve: VanBasco, per leggere i file midi. Al momento della scrittura del tutorial si può trovare qui:

<http://www.vanbasco.com/it/download.html?product=1>

VSTsynthFont, plugin VST per leggere i suoni campionati. Al momento della scrittura del tutorial si può trovare qui:

<http://www.synthfont.com/Downloads.html>

SAVIHost, un'ottimo programma per far funzionare i plugin VST. Al momento della scrittura del tutorial si può trovare qui:

<http://www.hermannseib.com/english/savihost.htm>

HammerSound SoundFont Library Download, un ottimo banco di suoni campionati, io uso questo:

http://www.hammersound.com/cgi-bin/soundlink.pl?action=view_download_page;ID=699;SoundFont_Location_Selected=Download%20USA;SoundFont_Filename_Selected=FluidR3122501.zip

Noterete che all'interno dello zip i file sono con estensione ".sfark", vi serve questo convertitore per trasformarli in ".sf2". Il file è sfark_setup.exe

<http://melodymachine.com/sfark.htm>

MIDI0X, cavo di collegamento MIDI virtuale:

<http://www.midiox.com/index.htm?http://www.midiox.com/myoke.htm>

4) Come fare: Installate VanBasco ed imparatelo ad usare, leggetevi la guida per bene. VanBasco è semplicissimo e abbastanza personalizzabile ma se settato male non funziona, si blocca.

Installate *VSTSynthFont.exe* Fate attenzione alla cartella in cui lo installate, annotatela da qualche parte. Nella cartella di installazione troverete solo una dll. Tutto ok! nella stessa directory copiate *SAVIHOST.exe* e rinominatelo *VSTSynthFont.EXE*. Create un collegamento sul desktop o dove preferite per il programma *VSTSynthFont.EXE*.

Lanciate *sfark_setup.exe* ed installate il relativo programma.

Installate *MidiYoke.Setup.msi* e riavviate il pc.

Decomprimate il file zip contenete il banco di suoni campionati *FLUIDR3122501.zip* in una cartella a piacere, io vi consiglio C:\Soundfont. Doppio click sui file *FluidR3 GS.sfArk* e *FluidR3 GM.sfArk*, dovrebbero aprirsi in automatico con il programma *SFARK* che serve a decomprimerli ancora in formato *.SF2*. Se non avviene fatelo a mano e salvateli nella cartella che vi ho consigliato C:\Soundfont.

Avviate *VSTSynthFont.EXE*. Vi chiederà il soundfont di default, voi scegliete c:\Sounfont\FluidR3 GM.sf2. con il tasto sinistro del mouse premuto selezionate le 16 tracce midi e poi cliccate sul tasto *SoundFont/Giga/etc* e scegliete *FluidR3 GM.sf2*. poi cliccate su *DEVICE* e scegliete *MIDI*. Mettete in *Input Port In from midi yoke 1* e in *output port No MIDI*. Salvate.

Avviate VanBasco, cliccate sulla nota musicale in alto a sinistra, scegliete impostazioni, alla voce "periferica di output" mettete "Out to midi yoke 1" e salvate.

5) Cosa succede: vanbasco suona i file midi, attraverso il cavo midi virtuale manda i dati a VSTsynthfont, che altro non è che un plugin in tecnologia VST che legge i suoni campionati in diversi formati, nel nostro caso SF2. SaviHost è un programma di supporto per far funzionare in modo Stand Alone i plugin VST. Per suonare i midi adesso dovete avviare sia VanBasco che VSTSynthFont.

Nota finale: Forse esiste un metodo assai più semplice e meno laborioso, ma io non ci sono mai riuscita: windows ha un suo file di suoni campionati, si chiama *GM.DLS*. E' possibile convertire il banco che vi ho consigliato, il FLUIDR, in formato *.DLS* ma poi windows non lo 'digerisce'. Ho provato pure con altri banchi di suoni, di dimensioni e qualità simili all'originale, ma non sono mai riuscita a farli funzionare. Se qualcuno ci riesce ben venga!

Conclusione: Questo tutorial è stato scritto da Robertadeughis per TeamSPY.info.

Data: 31 agosto 2010

