

# Soundkarten

## Was muss ich bei (Digital-) Audio und der Synthese beachten ?

Damit diese verschiedenen Methoden der Tonerzeugung funktionieren, brauchen Sie unter Windows nur die entsprechenden Treiber. Unter DOS ist die Sache komplizierter, da das Betriebssystem nicht zur Kommunikation von Soft- und Hardware zwischengeschaltet ist, muß das Spiel direkt mit der Hardware kommunizieren. Das geht über mehrere Defacto-Standards. Am populärsten sind die von Creative Labs: Soundblaster, Soundblaster Pro und Soundblaster 16. Ist dagegen die Soundkarte lediglich Adlib-kompatibel, beherrscht sie nur die FM-Synthese. Der gängige Standard, um alle Arten der Synthese zu steuern, ist Midi (Musical Instruments Digital Interface).

Dazu muß die Soundkarte kompatibel zum Roland-Standard MPU401 (Midi Processing Unit) sein. Unter DOS und unter Windows wichtig ist der Roland-GM-Standard (General Midi). Er sorgt dafür, daß die Musik mit dem Instrument gespielt wird, das der Komponist vorgesehen hat. Obwohl die Midi-Standards technisch auf neuem Stand und im professionellen Umfeld die Norm sind, werden sie bei Spielen nur noch selten genutzt. Der Trend geht hier in Richtung Digital-Audio.

Eindeutige ID: #1132

Verfasser: Hardwareecke.de

Letzte Änderung: 2003-05-19 14:18