

# 使用须知

---

## 如何修改配置参数？

---

这个软件的各种参数设置都可以使用 `tools/change_settings.exe` 修改或者直接到 `config.py` 里去修改，保存之后再打开软件就可以看到变化了，或者也可以在软件里按电脑键盘的 `Ctrl + S` 打开修改配置参数的页面（`Ctrl` 是默认的设置按键，可以在配置参数里修改，对应的参数请看设置参数说明书）。

对于每一个设置参数的含义，请看设置参数说明书。

## 如何更换背景图片？

---

最简单的方法是直接拖拽本地图片文件到主窗口就可以更换背景图片。你也可以直接拖拽MIDI文件到主窗口加载MIDI文件，来代替点击播放MIDI的按钮的方法。（文件拖放功能暂时不支持macOS）

其他的方法：更改设置文件里的参数 `background_image` 为你想要设置的背景图片的文件路径，保存之后重新打开Ideal Piano即可生效。其他的相关参数请看设置参数说明书。

## 主界面上的按钮分别的作用是？

---

点击 `PLAY` 按钮进入的是电脑键盘演奏模式，点击 `MIDI KEYBOARD` 按钮进入的是MIDI键盘演奏模式，点击 `PLAY MIDI` 按钮进入的是播放MIDI文件模式。在进入其中一个模式之后，点击 `GO BACK` 按钮返回到初始页面。

## 在播放MIDI文件时，我如何暂停、取消暂停并再次播放？

---

当你在Ideal Piano中播放MIDI文件时，默认情况下你可以按电脑键盘上的 `空格键` 来暂停播放，按 `回车键` 来继续播放。当前演奏结束后，默认情况下，您可以按 `ctrl` 重新演奏。所有这些键的设置都可以在配置文件中自定义，请查看设置手册。

## 有Linux和macOS的兼容版本吗？

---

有Linux和macOS的兼容版本。你可以在github上Ideal Piano的[release页面](#)下载。对于Linux和macOS版本的安装，这里有说明。

### Linux

你可以从release页面下载Linux兼容版本，其中包含Ideal Piano的Linux可执行文件，双击即可打开软件使用。

对于Linux版本，使用默认设置播放MIDI文件需要安装freepats，这是pygame的mixer music模块用来播放MIDI文件的默认MIDI声音集。在Ubuntu上，你可以运行

```
sudo apt-get install freepats
```

如果你想在Linux版本中使用SoundFont文件作为乐器，你需要安装fluidsynth，你可以参考[这里](#)了解不同Linux发行版的安装命令。对于Ubuntu，它是

```
sudo apt-get install fluidsynth
```

## macOS

你可以从release页面下载macOS兼容版本，其中包含Ideal Piano的macOS app，双击即可打开软件使用。

注意：目前pygame的mixer有一个bug，就是在macOS上不能暂停MIDI文件的播放，在Ideal Piano中默认使用的是播放MIDI文件，这个bug只出现在macOS上，对于Windows和Linux，暂停功能可以正常使用。所以在默认情况下，播放MIDI文件模式下的暂停功能将无法工作，如果你想在pygame的开发者修复这个bug之前，在Ideal Piano的macOS版本中暂停和取消暂停MIDI文件，你可以在设置文件中把 `use_soundfont` 改为True，从而改用fluidsynth来播放Ideal Piano的MIDI文件。然后你需要在macOS上安装fluidsynth，这很容易，你可以用homebrew来安装fluidsynth。你可以在terminal运行这一行即可用homebrew安装fluidsynth。

```
brew install fluidsynth
```

## 文字显示很奇怪，或者我不喜欢这些字体，我可以改变它吗？

是的，你可以，请参考设置参数说明书，简而言之，你可以将设置文件中的设置参数 `fonts` 改为你喜欢的字体，注意，该字体应该已经安装在你的电脑中。

## 使用MIDI键盘演奏需要注意什么？

最好先在midi键盘接入电脑后，才打开Ideal Piano，或者先打开Ideal Piano，不要点击midi keyboard的按钮，然后接入midi键盘到电脑，然后才点击按钮，这样才能保证你的midi键盘可以正常在软件里检测到。如果midi键盘还是没反应，那么请按电脑键盘的 `shift` 显示当前电脑可以使用的MIDI端口，可以按照对应的设备的名字来确认你需要使用的MIDI端口号，然后打开 `change_settings.exe` 把 `midi_device_id` 的值改为要使用的MIDI端口号，然后重新打开Ideal Piano。

## 为什么Ideal Piano检测不到我的MIDI键盘？

如果你开了编曲软件，midi键盘已经可以在编曲软件里使用了，那么这时候Ideal Piano是检测不到你的midi键盘的，因为一个midi键盘最多只能控制一个软件，所以这时候编曲软件已经占用掉midi键盘了，Ideal Piano就检测不到midi键盘了。

如果你想在编曲软件里使用midi键盘，同时还要使用Ideal Piano的话，是有很简单的解决办法的。使用 `Toopmidi` 这个免费软件可以做到同时使用编曲软件和Ideal Piano来进行midi键盘的弹奏，具体的操作流程如下。

## 如何配合编曲软件使用Ideal Piano？

## 在编曲软件里使用MIDI键盘

通过 `loopmidi` 这个免费软件可以实现在编曲宿主里用midi键盘演奏同时Ideal Piano也可以显示当前演奏的音符和对应的和弦，从而实现可以更加方便地听自己想要的乐器音源同时也可以Ideal Piano看到演奏的内容。

拿FL Studio举例，首先打开loopmidi，新建一个midi端口，（点击下方那个+号即可）然后打开FL Studio,在选项里的midi设置，输入那边选择自己连接的midi键盘，输出选择刚才新建的midi端口。

输入选择的midi键盘要启用，端口不设置（留空），输出的midi端口设置一个端口的数字，比如说0。

然后加载一个乐器音源，把这个乐器的midi输出端口数字设置为和输出的midi端口的数字一样。

然后打开Ideal Piano，在config.py这个文件里把midi\_device\_id改成对应loopmidi里你新建的midi端口的数字，然后记得要把load\_sound这个参数设置为False，这样Ideal Piano才不会加载自己设置好的音源，演奏的时候也只会播放宿主里的音源。

对于有些音源即使midi输出端口调成和宿主的一样loopmidi也接收不到数据，解决办法是用midi out插件，端口设置成和宿主的midi输出端口一样，然后音源的输入端口设置成midi out的端口即可,演奏时选中midi out的channel来演奏就可以接收到数据了。

（还有很重要的一点是，必须先导入音源，然后再导入midi out插件，然后再设置端口，每一次换新的音源都要这个顺序，否则数据还是传不到loopmidi）

## 在编曲软件里播放工程

通过loopmidi也可以实现在编曲宿主里播放作品并且同时Ideal Piano也可以演示出当前的音符和和弦判断，只需要把编曲宿主的midi输出端口和音源的midi输出端口都设置为同一个数字，这个数字是对应loopmidi你新建的midi端口即可。

比如loopmidi新建一个midi端口叫做midi port A,那么在编曲宿主的midi设置里，设置对应midi port A的端口为0，然后把音源的midi输出端口也设置为0，然后在Ideal Piano的配置文件里把midi\_device\_id设置为对应midi port A的数字。

每次改完都要保存设置文件（或者直接打开change\_settings.exe搜索参数修改更方便），然后重新打开Ideal Piano.exe。然后点击midi keyboard的按钮进入midi keyboard模式，这时候在编曲宿主里播放设置好midi输出端口的音源的轨道，就可以看到Ideal Piano也同步跟着实时演示同样的音符了。

对于有一些设置好midi输出端口但是仍然传不了数据给loopmidi的音源，解决办法也是用midi out来当做中转站，不过这种情况和用midi键盘演奏的情况略有不同。

用midi键盘演奏的时候，可以选中midi out的轨道演奏，此时的声音是从配对了midi端口的音源来的，同时Ideal Piano也可以接收到midi信号，但是如果是没用到midi键盘，直接在编曲宿主里播放编曲工程的时候，此时选中midi out的轨道播放也无法传数据到loopmidi，因为此时midi out的轨道是空的，没有任何音符。

我找到的解决办法是复制一下配对好midi端口的音源的轨道里的音符到midi out的钢琴窗里，然后静音那个音源的轨道，只让midi out播放，这个时候就可以听到之前没有静音时的音源的轨道的声音，并且也可以传数据到loopmidi了，也因此Ideal Piano也可以实时收到midi信号了。

## 加载音频文件为音源需要注意什么？

弹琴时的音源可以自己设置音源的路径，参数为 `sound_path`，音源文件的格式要统一，音源文件的格式的参数为 `sound_format`（比如wav, mp3, ogg等等）。注意，这里的参数仅限音频文件为音源。

## 如何加载SoundFont文件为音源?

---

加载SoundFont文件作为演奏MIDI文件的音源, 请将设置文件里的 `use_soundfont` 设置为True, `play_as_midi` 设置为True, 通过 `sf2_path` 设置SoundFont文件的路径即可。

加载SoundFont文件作为电脑键盘演奏和MIDI键盘演奏的音源, 请将设置文件里的 `play_use_soundfont` 设置为True, 可以通过 `bank`, `preset` 等一系列参数自定义选择SoundFont文件里的乐器以及演奏的音符的持续时间, 音量等等。

使用 `Ctrl + S` 可以打开修改设置的页面, 使用 `Ctrl + R` 可以重新加载修改过后的参数。如果你点击修改设置的页面上的 `save` 按钮或者按 `Ctrl + S` 保存设置, 设置会在修改设置的页面关闭后自动重新加载。

如果你使用SoundFont演奏, 你可以在演奏时使用按键组合来改变preset编号和bank编号来改变乐器:

`Ctrl + 1` (上一个preset)

`Ctrl + 2` (下一个preset)

`Ctrl + 3` (上一个bank)

`Ctrl + 4` (下一个bank)

## 我遇到了其他的问题, 或者有改进建议

---

如果有遇到任何问题需要帮助或者有任何反馈, 请发邮件到[2180502841@qq.com](mailto:2180502841@qq.com)或者加我的qq号2180502841跟我说, 感谢大家的支持~