



**GrandOrgue Hilfe auf deutsch**

# Vorwort

Dieses Schriftstück ist mit Hilfe des Google Übersetzer aus der „Hilfe“ im Programm erstellt. Dabei ergaben sich oft seltsame Ergebnissen, z.B. wurde *Sample* mal mit Muster, mal mit Probe oder auch mit Beispiel übersetzt. *Release Tail Length* wurde mit Release Schwanz Länge übersetzt. Das kann nur sinngemäß gedeutet werden wie Ausklingdauer. Des Weiteren werden sich auch grammatische Fehler finden. Öfters sind die Artikel falsch. Nicht genau herausfinden konnte ich die Bedeutung des englischen Wortes *enclosure* in diesem Zusammenhang. Ich habe es mit Koppel übersetzt. Aber dafür gibt es auch das Wort *Coupler*. Es könnte aber auch Schweller heißen; aber dafür gibt es ja das englische *Swell*. Es meint tatsächlich Schwellpedal. So werden sich noch einige Stellen finden, die mir unverständlich sind.

Aber, ich denke, besser so, als gar nichts.

Das von Word erstellte Inhaltsverzeichnis ist mit Hyperlinks versehen.  
Strg halten und Zeile anklicken

Über Hinweise auf technische Fehler oder Übersetzungsfehler würde ich mich freuen

Detlef Stein  
Detlef.Stein@T-Online.de

# **GrandOrgue Hilfe**

Copyright © 2006 Milan Digital Audio LLC

Copyright © 2009-2016 GrandOrgue Mitwirkende (siehe AUTOREN)

## **Lizenz**

Dieses Programm ist freie Software; Sie können es verteilen und / oder ändern Sie es unter den Bedingungen der GNU General Public License, wie von der Free Software Foundation veröffentlicht; Entweder Version 2 der Lizenz, oder (nach Ihrer Wahl) jede spätere Version.

Dieses Programm wird in der Hoffnung verteilt, dass es nützlich sein wird, aber OHNE JEGLICHE GARANTIE; Ohne auch nur die implizite Garantie von MARKTGÄNGIGKEIT oder FITNESS FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. Weitere Informationen finden Sie in der GNU General Public License.

Sie sollten eine Kopie der GNU General Public License zusammen mit diesem Programm erhalten haben; Wenn nicht, schreiben Sie an die Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

<b>GrandOrgue Hilfe</b> .....	- 3 -
<b>Original Inhaltsverzeichnis</b> .....	- 8 -
<b>Kapitel 1. Willkommen</b> .....	- 13 -
<b>Kapitel 2. Erste Schritte</b> .....	- 13 -
<b>Einführung</b> .....	- 13 -
<b>SampleSets</b> .....	- 13 -
<b>Orgelpakete</b> .....	- 13 -
<b>Eigenschaften</b> .....	- 14 -
<b>Bedarf</b> .....	- 14 -
Alle Plattformen .....	- 14 -
<b>Kapitel 3. Benutzeroberfläche</b> .....	- 15 -
<b>Menüleiste</b> .....	- 16 -
Dateimenü .....	- 16 -
Load .....	- 16 -
Favoriten.....	- 16 -
Öffnen .....	- 17 -
Zuletzt verwendet .....	- 17 -
Installieren Sie Organ Package .....	- 17 -
Orgel-Eigenschaften .....	- 17 -
Vorgabe (Preset) .....	- 17 -
Sichern/Speichern .....	- 17 -
Cache aktualisieren .....	- 18 -
Cache löschen .....	- 18 -
Neu laden .....	- 18 -
Vorgabewerte wiederherstellen .....	- 18 -
Einstellungen Import.....	- 18 -
Kombinationen Import.....	- 18 -
Einstellungen / Kombinationen Export.....	- 18 -
Schließen .....	- 19 -
Audio / Midi-Menü.....	- 19 -
Stimmung.....	- 19 -
Orgel-Einstellungen .....	- 20 -
Midi Objekte.....	- 20 -
Audio / Midi Einstellungen.....	- 21 -
Sound Output State .....	- 21 -
Panik .....	- 21 -
Memory-Set (Speicher-Set) .....	- 21 -
MIDI spielen.....	- 21 -
Log MIDI events (MIDI-Ereignisse protokollieren).....	- 21 -
Anzeige / Bedienfeldmenü .....	- 22 -
Hilfe-Menü .....	- 22 -
Über .....	- 22 -
<b>Werkzeuggeste</b> .....	- 23 -
Speicher-Set.....	- 23 -
Programmänderungen.....	- 23 -
Lautstärkeregelung.....	- 23 -
Release Schwanz Länge—haha- Auskling-Dauer.....	- 23 -
Transposer.....	- 24 -
Polyphonie-Steuerung.....	- 24 -
Panik Knopf.....	- 24 -
<b>Konsolenabschnitt</b> .....	- 25 -
Manuale .....	- 25 -
Fußpedale.....	- 25 -
Registerschalter.....	- 25 -
Pistons.....	- 26 -
Fenster-AnzeigeFenster .....	- 26 -

<b>Meldungsprotokoll</b> .....	<b>- 26 -</b>
<b>Kapitel 4. Midi Event Editor</b> .....	<b>- 27 -</b>
Empfangen.....	- 27 -
Senden .....	- 29 -
Tastatur-Kurzbehl.....	- 30 -
<b>Editor von Konsolelement</b> .....	<b>- 31 -</b>
Tastatur/Manual.....	- 31 -
Empfangen.....	- 31 -
Senden .....	- 33 -
Send Division Output.....	- 33 -
Rank.....	- 34 -
Schweller .....	- 35 -
Empfangen.....	- 35 -
Senden .....	- 37 -
Kurzbehl .....	- 39 -
Registerhebel und Drucktaste.....	- 40 -
Empfangen.....	- 40 -
9x Note On Toggle.....	- 41 -
9x Note Off Toggle.....	- 41 -
9x Note ON/OFF Toggle .....	- 42 -
Bx Controller .....	- 43 -
Bx Controller OnToggle .....	- 44 -
Bx Controller Off Toggle.....	- 45 -
Bx Controller ON/OFF Toggle.....	- 45 -
Cx Programmwechsel .....	- 46 -
RPN.....	- 47 -
NRPN.....	- 48 -
Cx Program Change Range.....	- 49 -
RPN On Toggle.....	- 50 -
RPN Off Toggle .....	- 50 -
RPN ON / Off Toggle .....	- 51 -
NRPN On Toggle.....	- 52 -
NRPN Off Toggle .....	- 52 -
NRPN On/Off Toggle .....	- 53 -
RPN Bereich .....	- 53 -
NRPN Bereich .....	- 54 -
Ctrl Change Bitfield.....	- 54 -
Bx Ctrl Change Fixed Value .....	- 55 -
Bx Ctrl Change Fixed On Value Toggle.....	- 55 -
Bx Ctrl Change Fixed Off Value Toggle .....	- 56 -
Bx Ctrl Change Fixed On / Off Value Toggle .....	- 56 -
Sys Ex Johannes .....	- 57 -
Sys Ex Viscount.....	- 57 -
Sys Ex Viscount Toggle.....	- 57 -
Erfassen Sie komplexes MIDI-Setup.....	- 57 -
Senden .....	- 58 -
9x Note.....	- 58 -
9x Note ON .....	- 58 -
9x Note Off .....	- 58 -
Bx Controller .....	- 60 -
Bx Controller On.....	- 60 -
Bx- Controller On .....	- 60 -
Cx Program Change On .....	- 60 -
Cx Program Change Off .....	- 61 -
RPN.....	- 61 -
NRPN.....	- 61 -
Cx Program Change Range.....	- 62 -
RPN On.....	- 62 -
RPN Off .....	- 62 -
NRPN On.....	- 63 -
NRPN Off .....	- 63 -
RPN Range.....	- 63 -
NRPN Range .....	- 63 -
Label/Etikette .....	- 64 -

Hauptwerk SYSEX 32 Byte LCD.....	- 64 -
Hauptwerk SYSEX 16 Byte String.....	- 64 -
<b>Kapitel 5. Übersicht über Audio- und Orgeleinstellungen .....</b>	<b>- 65 -</b>
<b>Kapitel 6. Midi &amp; Audio Einstellungen .....</b>	<b>- 67 -</b>
<b>Registerkarte Optionen .....</b>	<b>- 68 -</b>
Erweiterungen Rahmen .....	- 68 -
Aktives Polyphoniemanagement .....	- 68 -
Nachhallzeiten skalieren - Release Sample Scaling.....	- 69 -
Zufälliges Pfeifenansprechen.....	- 69 -
Load last file at startup / Laden Sie die letzte Datei beim Start.....	- 69 -
Klangerzeuger.....	- 70 -
Interpolation.....	- 70 -
Number of CPU cores - Anzahl der CPU-Kerne .....	- 70 -
Workload distribution - Arbeitsbelastung.....	- 70 -
Cores used at loadtime - Kerne, die zur Laufzeit verwendet werden.....	- 71 -
Aufnahmeformat WAV .....	- 71 -
Record Stereo Downmix.....	- 71 -
Pfade.....	- 72 -
Einstellungen abspeichern .....	- 72 -
Cache-Speicher .....	- 72 -
Sample laden .....	- 72 -
Verlustfreie Komprimierung.....	- 72 -
Laden Stereo-Samples in .....	- 72 -
Samplegröße .....	- 73 -
Loop loading - Schleifenladung.....	- 73 -
Attack laden .....	- 73 -
Nachhall laden .....	- 73 -
Speicherlimit.....	- 74 -
Sound-Ausgabe-Frame .....	- 74 -
Sample Rate.....	- 74 -
Samples pro Puffer.....	- 74 -
Cache-Frame.....	- 74 -
Komprimieren Sie den Cache.....	- 74 -
Automatically manage cache.....	- 74 -
Perform strict ODF.....	- 75 -
<b>Registerkarte Defaults and Initial Settings.....</b>	<b>- 76 -</b>
Volumen .....	- 76 -
Pfade.....	- 77 -
Windows-Pfade.....	- 77 -
Linux Pfade.....	- 77 -
Mac Pfade .....	- 77 -
Pfadgebrauch .....	- 78 -
<b>Registerkarte Audioausgabe .....</b>	<b>- 79 -</b>
Geräte verwalten.....	- 80 -
Gerät wechseln.....	- 80 -
Gerät löschen .....	- 81 -
Geräteigenschaften.....	- 81 -
Audiotreiberauswahl .....	- 81 -
Windows .....	- 82 -
OS X.....	- 83 -
Linux .....	- 83 -
Rücksetzen auf default / Standard.....	- 83 -
Kanäle verwalten .....	- 84 -
Kanal hinzufügen.....	- 84 -
Kanal löschen.....	- 84 -
Verwalten von Audiogruppen.....	- 85 -
Audio-Gruppe löschen.....	- 85 -
Gruppeneigenschaften .....	- 85 -
<b>Registerkarte Nachhall.....</b>	<b>- 86 -</b>
<b>Registerkarte "Audiogruppen" .....</b>	<b>- 88 -</b>
Hinzufügen .....	- 88 -

Löschen .....	- 88 -
Umbenennen .....	- 88 -
<b>Registerkarte Orgel.....</b>	<b>- 89 -</b>
<b>Registerkarte MIDI-Geräte .....</b>	<b>- 90 -</b>
<b>Registerkarte Temperamente/Temperatur .....</b>	<b>- 92 -</b>
<b>Registerkarte Initial Midi-Konfiguration .....</b>	<b>- 93 -</b>
<b>Registerkarte Orgelpakete .....</b>	<b>- 95 -</b>
<b><i>Kapitel 7. Orgeleinstellungen.....</i></b>	<b>- 96 -</b>
Einstellungsfenster .....	- 98 -
Sample laden Fenster .....	- 99 -
Tastenreihe .....	- 101 -
Tuning und Voicing Rahmen .....	- 101 -
Collapse Tree Schaltfläche .....	- 102 -
Distribute audio groups ,Audio-Gruppen-verteilen Schaltfläche.....	- 102 -
<b><i>Kapitel 8. Anzeige .....</i></b>	<b>- 103 -</b>
Koppler .....	- 104 -
Regular, Scope und Scoped, Voll.....	- 106 -
Crescendo Pedal .....	- 108 -
Divisionals (Abteilungen) .....	- 109 -
Generals .....	- 110 -
Kombi-Setzer.....	- 111 -
Coupler Manuals and Volume .....	- 113 -
Metronom .....	- 114 -
Master Regler .....	- 115 -
Recorder.....	- 117 -
<b><i>Kapitel 9. Häufig gestellte Fragen.....</i></b>	<b>- 119 -</b>
<b><i>Kapitel 10. Das Grand Orgue Dateiformat.....</i></b>	<b>- 120 -</b>
Allgemeine Information .....	- 120 -
Sampleformat .....	- 123 -
Tastenkombinationen.....	- 124 -
Setzer-Elemente.....	- 127 -
Metriken anzeigen .....	- 129 -
Enclosure objects ,Gehäuseobjekte (Schweller) .....	- 132 -
Kombinationsdatenspeicher.....	- 134 -
General object.....	- 135 -
Divisionskopplerobjekte.....	- 135 -
Divisional objects .....	- 135 -
Manual Objekte .....	- 136 -
Manual Objekte .....	- 136 -
Label/Etikettenobjekte.....	- 139 -
Bildobjekte .....	- 140 -
Button Tastenobjekte.....	- 141 -
Button Tastenobjekte.....	- 141 -
Registerzug-Objekte .....	- 144 -
Kopplerobjekte .....	- 145 -
Kopplerobjekte .....	- 145 -
Switch-Objekt.....	- 145 -
Rank objekte.....	- 146 -
Register objects Register Objekt .....	- 150 -

Pushbutton objects .....	- 150 -
Piston objects .....	- 150 -
Tremulant objects .....	- 151 -
Windchest-Objekte .....	- 151 -
Zusätzliche Panels / Fenster (altes Format) .....	- 152 -
Panels, Fenster (neues Format) .....	- 154 -
GUI-Elemente .....	- 155 -
<b>Kapitel 11. Das GrandOrgue Orgelpaketformat .....</b>	<b>- 157 -</b>
Allgemeine Information .....	- 157 -
Index-Dateispezifikation .....	- 157 -
Dependency section .....	- 157 -
Organ section Orgelabschnitt .....	- 158 -
<b>Kapitel 12. Technischer Support .....</b>	<b>- 159 -</b>
<b>Kapitel 13. Geschichte .....</b>	<b>- 159 -</b>
<b>Anhang A. Kurze Oktave .....</b>	<b>- 160 -</b>

## Original Inhaltsverzeichnis

### **1. Willkommen**

### **2. Erste Schritte**

- Einführung
- Samplesets
- Orgelpakete
- Eigenschaften
- Bedarf
- Alle Plattformen

### **3. Benutzeroberfläche**

- Menüleiste
- Dateimenü
- Audio / Midi-Menü
- Bedienfeldmenü
- Hilfe-Menü
- Werkzengleiste
- Speicher-Set
- Programmänderungen
- Lautstärkeregelung
- Ausklindauer
- Transposer
- Polyphonie-Steuerung
- Panik Knopf
- Konsolenabschnitt
- Manuale
- Fuß-Pistons
- Anziehvorrichtungen
- Pistons
- Panels/Fenster
- Meldungsprotokoll

### **4. Midi Event Editor**



Erhalten  
Senden  
Tastaturkürzel  
Editor von Konsolelement  
Tastatur  
Rang  
Gehege  
Registerzug und Drucktaste  
Etikette

## **5. Übersicht über Audio- und Orgeleinstellungen**

## 6. Midi & Audio Einstellungen

- Registerkarte Optionen
- Erweiterungen Rahmen
- Sound Motorrahmen
- Pfadrahmen
- Samplesladefenster
- Sound-Ausgabe-Frame
- Cache-Rahmen
- Führen Sie strenge ODF
- Voreinstellungen und Grundeinstellungen
- Volumen
- Metronom
- Pfade
- Registerkarte Audioausgabe
- Geräte verwalten
- Kanäle verwalten
- Verwalten von Audiogruppen
- Reverb-Tab
- Registerkarte "Audiogruppen"
- Hinzufügen
- Löschen
- Umbenennen
- Registerkarte Orgele
- Unten
- Oben
- Oben
- Löschen
- Eigenschaften
- Registerkarte MIDI-Geräte
- Temperamente
- Initial Midi-Konfiguration
- Registerkarte Orgelpakete

## 7. Orgeleinstellungen

- Einstellungsrahmen
- Amplitude
- Gewinnen
- Tuning
- Tracker
- Audio-Gruppe
- Samplesladefenster
- Mustergröße
- Lossless Kompression
- Samplekanäle
- Schleifenbeladung
- Angriffsbeladung
- Freigabe laden
- Tastenreihe
- Tuning und Voicing Rahmen
- Collapse Baum Schaltfläche
- Audio-Gruppen-Schaltfläche verteilen

## **8. Panels/Fenster**

Koppler  
Regular, Scope und Scoped, voll  
Regulär  
Umfang  
Scoped  
Voll  
Crescendo Pedal  
Abteilungen  
Generäle  
Kombi-Setzer  
Manualkoppel und Lautstärke  
Manualkoppel  
Fuß-Pistons  
Metronom  
ON  
Taktlängeneinstellungen  
Beat pro Minute Einstellungen  
Master Controls  
Tuning  
Temperamente  
sparen  
Transposer  
Bereitschaftsindikatoren  
Recorder

## **9. Häufig gestellte Fragen**

## **10. Das Format der GrandOrgue-Datei**

Allgemeine Information  
Sampleformat  
Tastenkombinationen  
Orgelabschnitt  
Setzer-Elemente  
Metriken anzeigen  
Schwellerobjekte  
Kombinationsdatenspeicher  
Allgemeines Objekt  
Divisionskopplerobjekte  
Teilobjekte  
Manuelle Objekte  
Etikettenobjekte  
Bildobjekte  
Tastenobjekte  
Registerzug-Objekte  
Kopplerobjekte  
Objekte wechseln  
Rankobjekte  
Registerpen Sie Objekte  
Druckknopfobjekte  
Pistons-Objekte  
Tremulantisches Gegenstände

Windchest-Objekte  
Zusätzliche Fenster (altes Format)  
Panels (neues Format)  
GUI-Elemente

## **11. Das GrandOrgue Orgelpaketformat**

Allgemeine Information  
Index-Dateispezifikation  
Abhängigkeitsabschnitt  
Orgelabschnitt

## **12. Technischer Support**

## **13. Geschichte**

### **A. Kurze Oktave**

Abbildungsverzeichnis  
3.1. GrandOrgue Benutzeroberfläche  
3.2 Bekannte Orgel Liste  
3.3. Temperamente  
3.4 Midi Objekte  
3.5 Meldungsprotokoll  
4.1. Midi erhielt Veranstaltung  
4.2. Midi geschicktes Ereignis  
4.3 Tastaturkürzel  
4.4 Tastenkombination für Schweller  
5.1. Übersicht über Audio und Orgel  
6.1. Midi & Audio Einstellungen / Optionen  
6.2. Voreinstellungen und Grundeinstellungen  
6.3. Registerkarte Audioausgabe  
6.4 Nachhalloptionen  
6.5 Registerkarte "Audiogruppen"  
6.6 Registerkarte Orgele  
6.7 MIDI-Geräte Optionen  
6.8 MIDI-Eingangskanal erweiterte Eigenschaften  
6.9. Benutzerdefinierte Temperamente  
6.10. Initial Midi Konfigurationsoptionen  
6.11. Orgelpakete  
7.1. Dialogfeld "Orgeleinstellungen"  
8.1. Koppler <Tastaturname> Layout  
10.1. Hintergrundbitmaps 1 bis 30  
10.2 Hintergrund-Bitmaps 31 bis 64  
10.3 Hintergrundregionen

# **Kapitel 1. Willkommen**

Willkommen im Handbuch für GrandOrgue.

- Klicken Sie auf die Registerkarte Inhalt, um eine Liste wichtiger Themen zum Programm anzuzeigen.
- Klicken Sie auf die Registerkarte Index, um eine alphabetische Liste der Themen anzuzeigen.
- Klicken Sie auf die Registerkarte Suchen, um nach einem bestimmten Wort im Hilfesystem zu suchen.

## **Kapitel 2. Erste Schritte**

Einführung  
Samplesets  
Orgelpakete  
Eigenschaften  
Bedarf  
Alle Plattformen

### **Einführung**

GrandOrgue ermöglicht es dem Benutzer, virtuelle Pfeifenorgeln zu laden und zu spielen. Mit Hilfe von Sample-Sets ist GrandOrgue in der Lage, die einzelnen Pfeife-Sounds und Orgel-Verhaltensweisen zu kombinieren, um eine Vielzahl von Pfeifenorgeln (Pfeifenorgeln) zu simulieren.

### **SampleSets**

GrandOrgue ist in der Lage, eine Vielzahl von Sample-Sets zu laden und zuverlässig zu reproduzieren. Das Sample-Set-Format wird später in diesem Handbuch beschrieben. Das Format ist abwärtskompatibel zu Hauptwerk™ Version 1 SampleSets. Als solches kannst du überhaupt nichts mit GrandOrgue ohne mindestens einen Sample-Set machen. Sample-Sets sind in der Regel verpackt oder mit Installateuren. Standardmäßig lädt die Software Orgeln von "Orgeln" in Ihrem Dokumentenordner, aber Sie können Sample-Sets speichern, wo auch immer bequem und Platz erlaubt ist. Bitte schauen Sie auf <https://sourceforge.net/p/ourorgan/samplesets/> für weitere Informationen.

Anmerkung

Einige Hauptwerk™ Organ Definition File Tastewörter werden von GrandOrgue nicht verwendet und werden in einem Pop-up-Fenster gemeldet. Diese Warnmeldungen können sicher ignoriert werden

### **Orgelpakete**

Ein Orgelpaket ist eine eigenständige Archivdatei, die direkt von GrandOrgue geöffnet werden kann. Es muss nicht formell auf der Festplatte installiert werden. Es kann mehr als einen Sample enthalten.

Die Software kennt einen dedizierten Ordner (standardmäßig: "Organ Packages" in Ihrem Dokumentenordner), wo Orgelpakete gelöscht werden können. In diesem Verzeichnis gelöschte Pakete werden von GrandOrgue automatisch registriert.

Für eine detaillierte Beschreibung des Orgelpaket-Dateiformats sehen Sie das Orgelpaketformat von GrandOrgue.

## **Eigenschaften**

- High-Definition-Ausgabe mit unterstützender Hardware
- Hochpräzise interne Verarbeitung für optimale Klangqualität
- Integrierter Software-Nachhall
- Polyphonie-Management zur Vermeidung von CPU-Überlastung
- Niedrige Latenzleistung mit korrekter Hardwareunterstützung
- Schnelles und einfaches MIDI-Setup, inklusive "Listen for Event" und "Complex MIDI Event Detection"
- Verlustfreie Kompression reduziert RAM-Anforderungen um bis zu 40%
- Sample-Erweiterungen für realistischen Sound freigeben
- Alle Funktionen und Erweiterungen konfigurierbar
- Hochgeschwindigkeits-Laden und Zwischenspeichern von Sample-Sets
- Sichern Sie die Einstellungen pro Sample-Set oder exportieren Sie in die Einstellungsdateien
- Versendet mit einer kleinen Demo-Orgel, die automatisch auf den allerersten Lauf von GrandOrgue nach der Installation geladen wird

## **Bedarf**

### **Alle Plattformen**

SSE3-fähiger Prozessor

HINWEIS: Ein neuerer, schnellerer Prozessor erlaubt eine höhere Polyphonie

Ausreichend RAM, um den größten Sample-Set, den Sie verwenden möchten, vollständig zu laden. Ein 64-Bit-Betriebssystem wird empfohlen, um größere Setsatzgrößen zu unterstützen. [1]

Eine Festplatte (oder andere Speicher) mit genügend freiem Speicherplatz zum Speichern von Sets. Die Verwendung des Cache erhöht den erforderlichen Speicherplatz.

[1] Ein 32-Bit-GrandOrgue ist auf weniger als 3 GB geladene Sample-Daten beschränkt und abhängig von Ihrem Betriebssystem wird das Laden von mehr als 1,5 bis 2 GB einige Features erhalten.

# Kapitel 3. Benutzeroberfläche

- Inhaltsverzeichnis
- Menüleiste
- Dateimenü
- Audio / Midi-Menü
- Bedienfeldmenü
- Hilfe-Menü
- Werkzeugleiste
- Speicher-Set
- Programmänderungen
- Lautstärkeregelung
- Release Schwanz Länge
- Transposer
- Polyphonie-Steuerung
- Panik Knopf
- Konsolenabschnitt
- Manuale
- Fuß-Pistons
- Anziehvorrichtungen
- Pistons
- Fenster
- Meldungsprotokoll

Die Benutzeroberfläche verfügt über eine Menüleiste, eine Symbolleiste und einen Konsolenabschnitt, in dem die Orgelkonsole angezeigt wird.

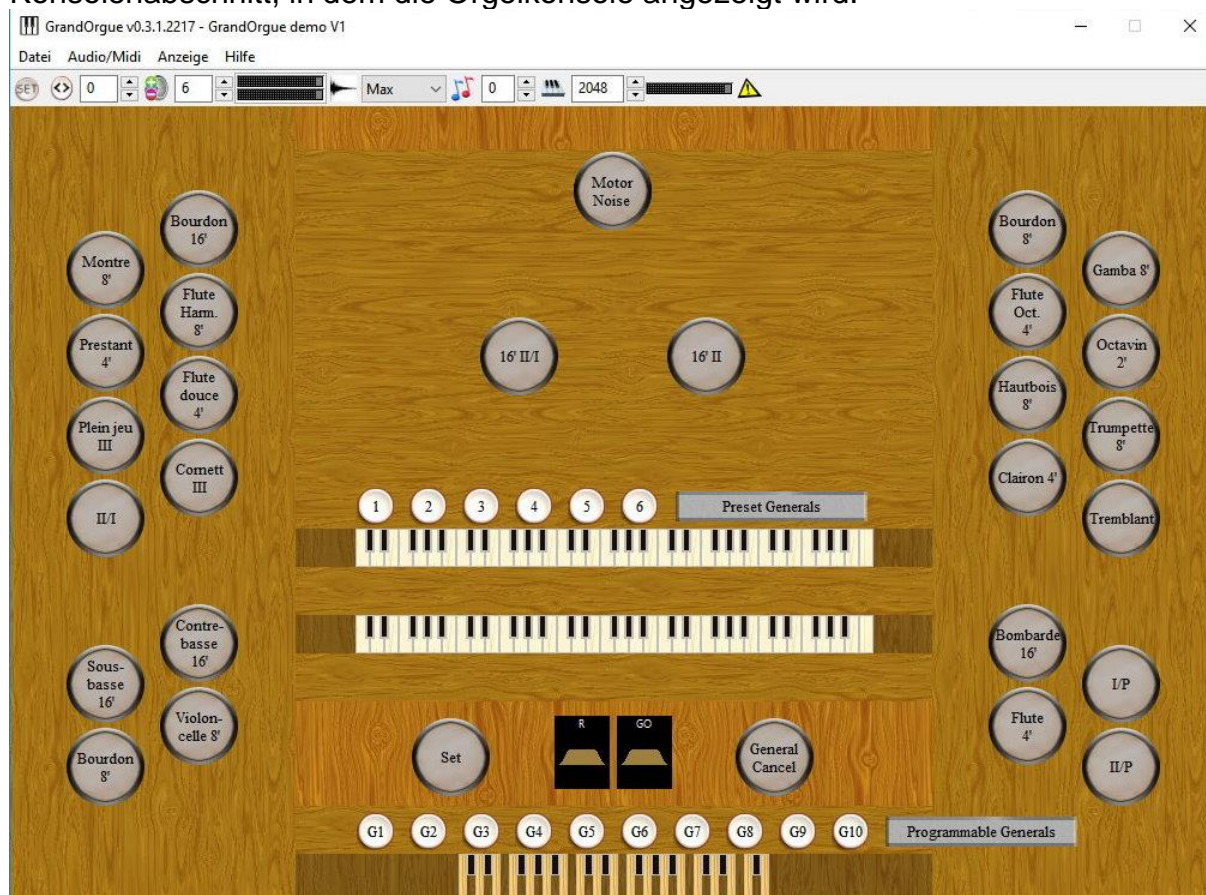


Abbildung 3.1 GrandOrgue Benutzeroberfläche

## Menüleiste

Die Menüleiste verfügt über 4 Menüs:

- Datei: Dateioperationen, beenden
- Audio / Midi: Einstellungen verwalten
- Fenster: Verwalten zusätzlicher Fenster
- Hilfe: Online-Hilfe anzeigen

## Dateimenü

Das Menü Datei enthält Befehle zum Umgang mit dem Laden und Speichern von Sample-Sets.

## Load

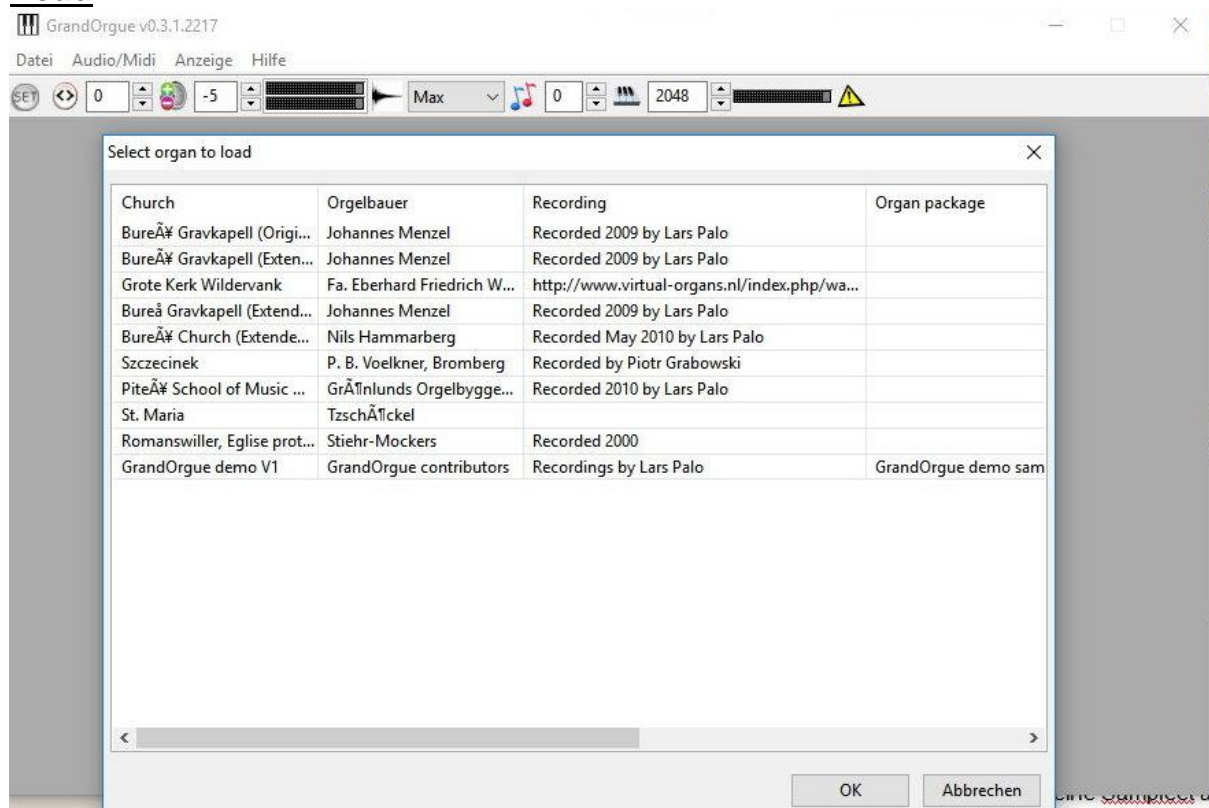


Abbildung 3.2. Bekannte Orgel Liste

Öffnen und laden Sie ein Sampleset aus der bekannten Orgelliste, die aktualisiert wird, wenn ein neues Sample-Set erfolgreich geladen wird.

Wählen Sie eine Orgel in der Liste aus und klicken Sie dann auf OK.

### **Anmerkung**

Die bekannte Orgelliste wird auf der Registerkarte *Organs Settings* (Audio/Midi – Audio/Midi Einstellungen – Orgeln) verwaltet.

## Favoriten

In diesem Untermenü werden die Top-Ten-Orgel in der bekannten Orgelliste angezeigt. Der Orgel-Anzeigeauftrag wird auf der Registerkarte *Organs Settings* verwaltet.



Die Auswahl einer Orgel in diesem Menü öffnet sich und lädt sein Sampleset.

### **Öffnen**

Öffnen und laden Sie ein in einer Definitionsdatei gespeichertes Sample-Set. Der Standort wird für den nächsten offenen Betrieb in Speicher bleiben. Die zuletzt verwendeten Sample-Sets werden auch in den Menüpunkten "Load", "Open Recent" und "Favorites" gespeichert. Das Laden von Sample-Sets dauert einige Zeit; Ein Fortschrittsfenster zeigt an, dass die verbleibende Zeit und andere Indikatoren angezeigt werden.

Wenn das Sampleset erfolgreich geladen wird, registriert es sich in der Konfigurationsdatei und fügt so automatisch die bekannte Orgelliste ein.

### **Zuletzt verwendet**

In diesem Untermenü werden die zehn zuletzt verwendeten Orgeln aus der bekannten Orgelliste angezeigt. Die Orgeln in diesem Menü werden nach dem letzten Datum vom letzten bis zum ältesten bestellt.

Die Auswahl einer Orgel in diesem Menü öffnet sich und lädt ihr Sampleset.

### **Installieren Sie Organ Package**

Öffnet eine Dateiauswahl, um zu einer GrandOrgue-Orgelpaketdatei (.orgue) zu navigieren. Der Paketpfad wird registriert, und alle Orgeldefinitionsdateien, die innerhalb des Pakets gefunden werden, werden der bekannten Orgelliste (Load) hinzugefügt. Ein Informations-Popup wird angezeigt, wenn der Vorgang abgeschlossen ist.

### **Orgel-Eigenschaften**

Öffnen Sie ein Fenster, das verschiedene Merkmale des geladenen Sample-Sets anzeigt, wie es vom Sample-Set-Produzenten bereitgestellt wird. Wenn verfügbar, gibt es auch einen Link zu "Weitere Informationen", die zusätzliche Informationen in einer anderen Anwendung anzeigen wird.

### **Vorgabe (Preset)**

Wählen Sie die gespeicherte Einstellungsnummer aus. Ein einziges Sample-Set kann bis zu 10 verschiedene gespeicherte Einstellungen erstellen und verwenden.

Wenn Sie die Preset-Nummer auswählen, wird ein Reload des Sample-Sets ausgelöst, wobei die Presets mit der gewählten Nummer gespeichert werden. Wenn für diese Nummer keine gespeicherten Einstellungen vorhanden sind, wird der Sample-Satz aus der Orgeldefinitionsdatei, wie sie vom Sample-Set-Ersteller bereitgestellt wird, neu geladen.

Ein neuer gespeicherter Einstellungssatz wird erstellt, wenn der Menüpunkt Speichern ausgewählt ist. Die Datei wird in dem Verzeichnis gespeichert, das derzeit vom Parameter "Einstellungen speichern" auf der Registerkarte "Optionen" angegeben ist. Der Dateiname ist für den Benutzer bedeutungslos (wie in: nicht mit dem Sampleset / Orgel / Kirchenname) verwandt.

### **Sichern/Speichern**

Speichern Sie auf die aktuell verwendete Vorwahlnummer. Erstellen Sie eine neue Datei, wenn keine in Verwendung. Die Einstellungen bestehen aus den Register- und Pistons-MIDI-Meldungen; Registerpen Sie verlobte Zustände?? (Register engaged (verbundene) states); Divisions-, General- und Programmkombinationen; Volumen Spinner Wert; Temperament Einstellung; Feinabstimmungsdaten. Beachten Sie, dass dies mit der Option Reset to Defaults vollständig umkehrbar ist und für die meisten Benutzer die empfohlene Methode ist.

### **Cache aktualisieren**

Speichern Sie die geladenen und bearbeiteten Samples auf die Festplatte. Dadurch verringert sich die Ladezeit auf Kosten des Festplattenspeichers.

Die Cache-Datei wird in dem Verzeichnis gespeichert, das derzeit vom Parameter "Cache Store" auf der Registerkarte "Optionen" angegeben ist. Der Dateiname ist für den Benutzer bedeutungslos (wie in: nicht mit dem Beispielsatz / Orgel / Kirchenname) verwandt.

Das Erstellen oder Aktualisieren des Cache dauert einige Zeit; Ein Fortschrittsfenster zeigt an, dass die verbleibende Zeit und andere Indikatoren angezeigt werden.

Beachten Sie, dass jede einzelne Voreinstellung ihren eigenen Cache verwendet. Die Manage-Cache-Systemoption verwaltet die automatische Erstellung / Aktualisierung des aktuellen Cache.

### **Cache löschen**

Löschen Sie den aktuellen Cache von der Festplatte.

### **Neu laden**

Laden Sie das aktuell geladene Sample-Set von der Festplatte neu. Dies kann verwendet werden, um schnell einen Sample-Set auf seinen gespeicherten Status wiederherzustellen. Die aktuell ausgewählte Preset-Datei wird erneut angewendet, wenn sie auf der Festplatte vorhanden ist.

### **Vorgabewerte wiederherstellen**

Setzen Sie den aktuell geladenen Sample-Satz auf die Einstellungen zurück, die ursprünglich vom Sample-Set-Provider geliefert wurden. Sie werden aufgefordert, zu überprüfen, ob Sie Ihre Änderungen verwerfen möchten. Beachten Sie, dass die Datei, die gespeicherte Einstellungen enthält, die derzeit verwendet wird, gelöscht wird.

### **Einstellungen Import**

Wenden Sie eine zuvor exportierte Einstellungsdatei auf den aktuell geladenen Sample-Satz an. Alle aktuellen Einstellungen und Kombinationen werden überschrieben. Beachten Sie, dass Einstellungen nur auf ein passendes Sample-Set angewendet werden können, und Sie erhalten eine Warnung, wenn Sie versuchen, anders zu tun. Der Ort, an dem die Einstellungen importiert wurden, wird für das nächste Mal in Speicher bleiben. Eine Einstellungsdatei stimmt mit einem Sample-Set überein, wenn die ChurchName-Eigenschaft der Einstellungsdatei mit der ChurchName-Eigenschaft der Definitionsdatei übereinstimmt.

### **Kombinationen Import**

Wenden Sie nur die Kombinationseinstellungen aus einer zuvor exportierten Einstellungsdatei auf das aktuell geladene Sample-Set an. Alle anderen Einstellungen, die zuvor geändert wurden, bleiben erhalten. Beachten Sie, dass Einstellungen nur auf ein passendes Sample-Set angewendet werden können, und Sie erhalten eine Warnung, wenn Sie versuchen, anders zu tun. Der Ort, an dem die Kombinationen importiert wurden, wird für das nächste Mal in Speicher bleiben. Eine Einstellungsdatei stimmt mit einem Sample-Set überein, wenn die ChurchName-Eigenschaft der Einstellungsdatei mit der ChurchName-Eigenschaft der Definitionsdatei übereinstimmt.

### **Einstellungen / Kombinationen Export**

Speichern Sie eine Einstellungsdatei mit den Register- und Pistons-MIDI-Nachrichten; Registerpen Sie verlobte Zustände (verbundene Register?); Divisions-, General- und

Programmkombinationen; Volumen Spinner Wert; Temperament Einstellung; Feinabstimmungsdaten.

Export Einstellungen / Kombinationen ermöglicht es dem Benutzer, einen bestimmten Dateinamen und Ordner zu wählen. Der letzte Ort, an dem die Einstellungen exportiert wurden, wird zum nächsten Mal in Speicher bleiben.

## **Schließen**

Schließen Sie den aktuell geladenen Sample-Satz. Wenn Sie irgendwelche Einstellungen vorgenommen haben, werden Sie gefragt, ob Sie sie speichern möchten, bevor der Sample-Satz schließt. Beachten Sie, dass dies auch das Sample-Set entlädt und den benötigten RAM-Speicherplatz frei macht.

## **Audio / Midi-Menü**

Das Audio / Midi-Menü enthält Befehle zum Umgang mit geladenen Orgeln und zugehörigen Einstellungen.

## **Stimmung**

Öffnet ein paar Menüs und Untermenüs, um ein neues Tuning-Temperament zu wählen.

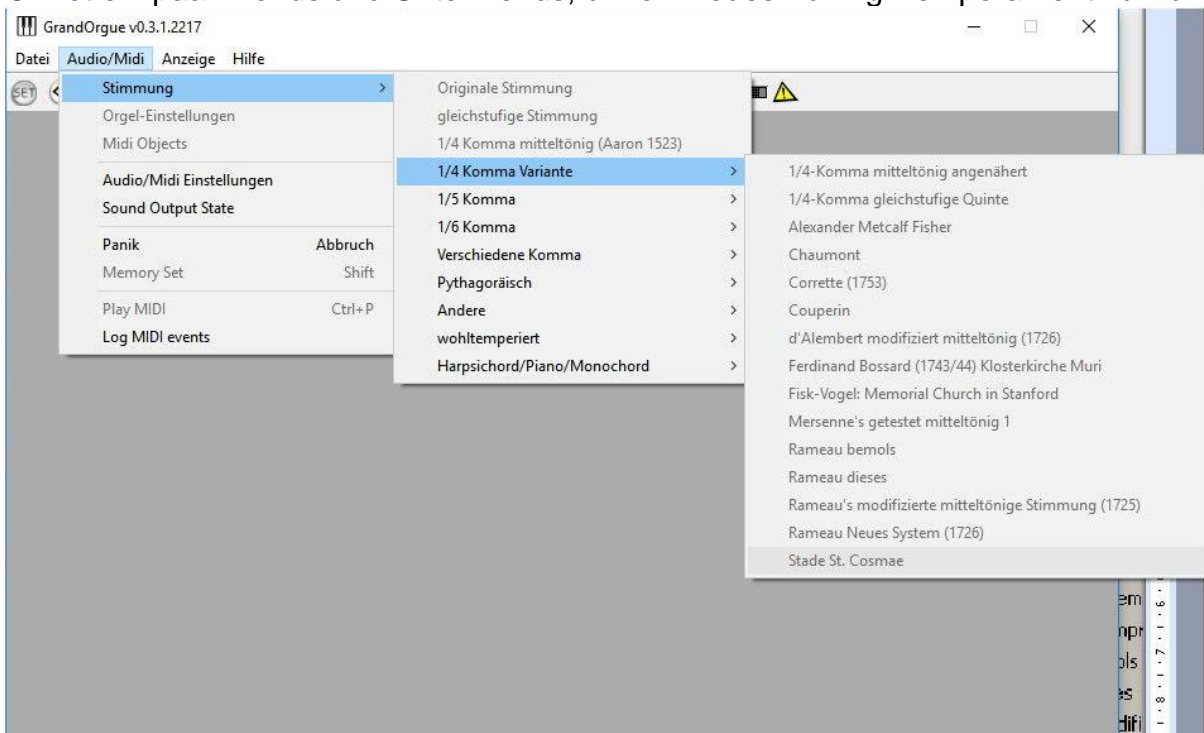


Abbildung 3.3. Stimmung

Der erste Menüpunkt ist immer Original-Temperament, der es dem Benutzer ermöglicht, zur Abstimmung zurückzukehren, die vom Sample Set Creator zur Verfügung gestellt wird.

Die Samples werden bei der Wiedergabe auf der Flucht versetzt(??The samples are retuned on the fly when playing.). Es ist kein zusätzlicher Plattenspeicher erforderlich. Benutzer-Temperature, die auf der Registerkarte Temperature hinzugefügt werden, werden am Ende dieses Menüs dynamisch angezeigt

## **Orgel-Einstellungen**

Zeigt einen Dialog an, der die Einstellung von Audioeinstellungen (Amplitude, Verstärkung, Abstimmung usw.) auf jeder Ebene des Sample-Sets von der gesamten Orgelebene bis hin zur einzelnen Pfeife ermöglicht. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie unter Orgel-Einstellungen Kapitel 7.

## **Midi Objekte**

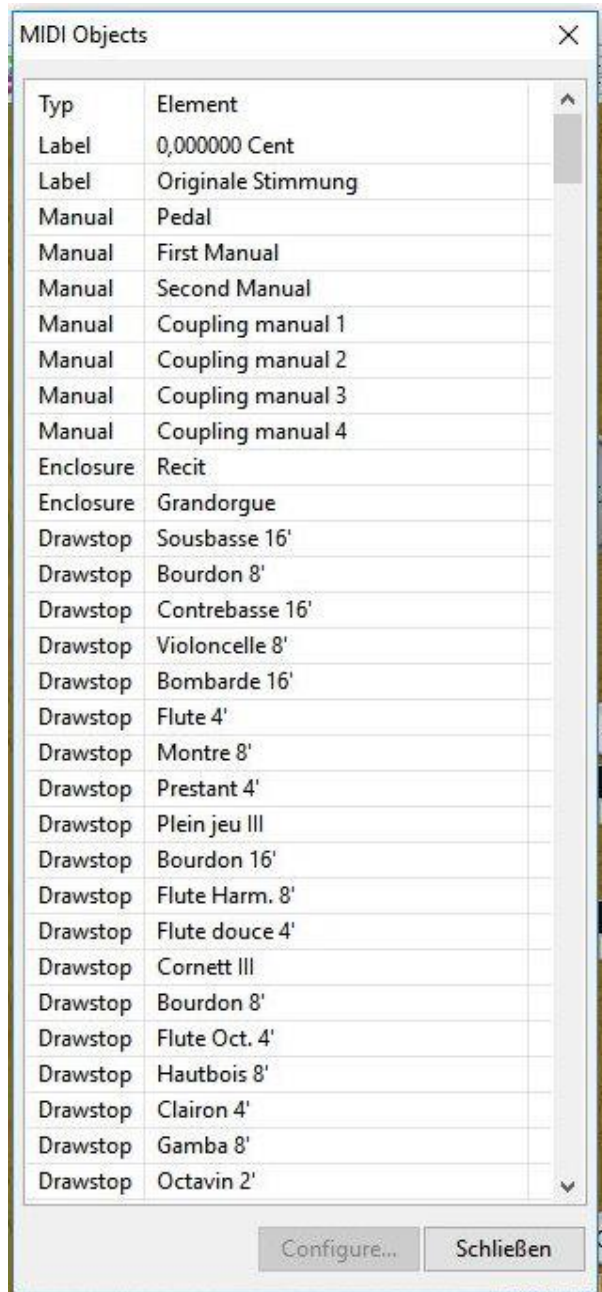


Abbildung 3.4. Midi-Objekte

### Midi Objekte

Öffnet ein Fenster mit allen GrandOrgue-Objekten, denen ein MIDI-Ereignis zugeordnet werden kann.

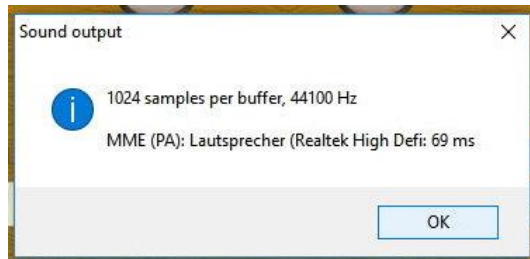
Die Schaltfläche Configure öffnet den Midi Event Editor für dieses Element.

Ein Doppelklick auf das Element in der Liste öffnet auch den Midi-Event-Editor.

## **Audio / Midi Einstellungen**

Zeigt einen Tabulator-Dialog mit den verschiedenen Einstellungen an. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie unter [Audio- und Midi-Einstellungen](#).

### **Sound Output State**



Dieses Popup versucht, die tatsächliche Latenzzeit anzuzeigen. Beachten Sie, dass die Schätzung auf Zahlen basieren kann, die von der Audio-Hardware und Treiber bereitgestellt werden und dass es variieren kann. Das RtAudio-Backend zeigt eher zu niedrige Zahlen. (in der Original-Hilfe stand: 512 samples per buffer, 48000Hz, Windows WDM-KS(PA):Speakers (Speakers/HP): 21 ms)

### **Panik**

Der Effekt des Panik-Menüpunktes besteht darin, den Ton zurückzusetzen, den Ton zu Registerpernen und alle Noten auszuschalten. Es kann auch schnell auf die Symbolleiste oder über die Escape-Taste auf der Computertastatur zugegriffen werden. Dies sollte in der Regel unnötig sein, obwohl es nützlich sein kann, wenn Sie schnell die Tonausgabe Registerpernen müssen oder wenn der Ton aufgrund von CPU-Überlastung auflöst.

### **Memory-Set (Speicher-Set)**

Aktiviert den Memory-Set-Modus, bis die Option Memory Set oder die Symbolleisten-Taste erneut ausgewählt ist. Während der Speicher eingestellt ist, wann immer Sie einen Teil- oder allgemeinen Setzer drücken oder einen Programmwechsel aktivieren, wird das Orgel die aktuellen Einstellungen auf diesen Setzer oder die Programmänderung speichern, anstatt sie wiederzugeben. Beispielsweise speichert der Druck auf den Manualsetzers 1 während des Speichersatzes den Zustand der Register für dieses Manual in den Manualsetzers 1, der dann später (nach dem Ausschalten der Set-Taste) wieder abgerufen werden kann. Ein Häkchen erscheint neben dem Menüpunkt und die Symbolleistenschaltfläche bleibt gedrückt, um anzuzeigen, wann der Speicher eingestellt ist.

### **MIDI spielen**

Öffnet eine Dateiauswahl, um eine aufgezeichnete MIDI-Datei auszuwählen. Die in diesem Dialog gewählte Stelle wird zum nächsten Mal in Speicher bleiben. Der Spieler startet, sobald eine Datei ausgewählt ist.

#### **Achtung**

GrandOrgue speichert Midi-Daten mit einem bestimmten internen Format, das die Datei für den Einsatz mit einem regulären Midi-Sequenzer ungeeignet macht.

Wenn eine aufgenommene Midi-Datei in einer anderen Sample-Datei als die Sample-Sets für die Aufnahme verwendet wird, werden alle aufgezeichneten Register-Änderungen stumm ignoriert, wodurch eine unerwartete Wiedergabe verhindert wird.

### **Log MIDI events (MIDI-Ereignisse protokollieren)**

Ermöglicht einen MIDI-Monitor, der alle eingehenden und ausgehenden MIDI-Ereignisse an das [Meldungsprotokoll](#) anzeigt.

## **Anzeige / Bedienfeldmenü**

GrandOrgue bietet zusätzliche Fenster. Einige sind vordefiniert und enthalten feste Funktionen (Crescendo, Koppler, Generäle und Divisionen). Die Orgeldefinition kann auch Orgelspezifische Fenster ausstellen.

## **Hilfe-Menü**

### **Index**

Öffnet dieses Hilfedokument. Durch Drücken von F1 an anderen Orten im Programm springt man direkt zum entsprechenden Thema.

### **Über**

Zeigt den Programmversion u.ä. an.

## **Werkzeugleiste**

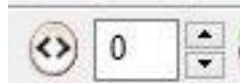
Die Symbolleiste bietet eine Reihe von Bedienelementen, die beim Spielen der Orgel leicht zugänglich sind.

### **Speicher-Set**



Diese "Taste" ist eine Verknüpfung zu Memory Set im Audio / Midi-Menü. Die Umschalttaste „Shift“ auf der Computertastatur ist eine flüchtige Verknüpfung zu dieser Schaltfläche: Wenn der Benutzer auf einen Piston klickt, während er die Umschalttaste gedrückt hält, werden die aktuell gezogenen Register im Registerspeicher gespeichert.

### **Programmänderungen**



Der Spinner setzt die aktuelle Programmnummer. Dies könnte als "Sequencer" auf modernen computerisierten Orgeln bezeichnet werden. Es ist möglich, bis zu 1000 Orgelzustände zu speichern und nacheinander über die vordefinierten MIDI-Events zuzugreifen oder direkt über den Spinner auf eine beliebige Einstellung zuzugreifen. Sie können auch die linke und rechte Taste auf der Computertastatur verwenden, um durch die Programme zu blättern und um das aktuelle Programm zu reaktivieren (wenn Sie die Register seit dem letzten Aktivieren geändert haben). Beachten Sie auch, dass, wenn der Speicherplatz aktiviert ist, das Zielprogramm gespeichert wird, d.h. wenn Sie Shift + Right drücken, dann würde das Programm vorgerückt und die aktuellen Einstellungen werden in demselben nächsten Programm gespeichert.

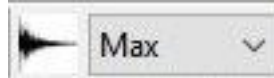
Weitere Optionen finden Sie auf der *Combination Setter* Fenster.

### **Lautstärkeregelung**



Die Lautstärkeregelung setzt den Lautstärkereglern in dB. Linke und rechte Audiomonitore werden neben dem Spinner angezeigt. Die Clip-Anzeige ganz rechts wird rot, wenn das Clipping auftritt und bleibt rot, bis die Lautstärke eingestellt ist.

### **Release Schwanz Länge—haha-- Auskling-Dauer**



Die Auskling-Längen-Steuerung setzt die Dauer, die der Sound-Engine verwendet, um den Auskling-Bereich des Samples zu spielen. Die Werte sind: Max und ein Bereich von 50 ms bis 3000 ms in Schritten von 50 ms.

Der Max-Wert lässt den Sound-Engine dem kompletten Auskling-Bereich spielen, wie er vom Sample-Set-Ersteller bereitgestellt wird.

Die anderen Werte werden von der Tonmaschine als Ausblenddauer des Sampleabschnitts verwendet.

## **Transposer**



Die Transposer-Steuerung verschiebt die Noten nach oben oder nach unten durch Halbtonschritte. Der zulässige Bereich ist {-11, +11} Halbtöne.

Beachten Sie, dass die Samples nicht neu geschrieben werden. Dieser Transposer arbeitet wie der mechanische Transposer auf echten Pfeifenorgeln oder Harmoniums: die Tastatur wird nach oben oder unten verschoben, und wenn die gedrückte Taste/Note fehlt (d. H. Keine Sample) gibt es keinen Ton.

## **Polyphonie-Steuerung**



Die Polyphonie steuert die maximale Polyphonie, bevor GrandOrgue sich weigert, zusätzliche Samples zu spielen. Um zu vereinfachen, ist die Polyphonie die Anzahl der Pfeifen, die gleichzeitig klingen können; Aber Polyphonie kann auch verbraucht werden, wenn eine Taste gedrückt wird. Es wird empfohlen, mit dieser Einstellung zunächst zu experimentieren, aber lassen Sie es, sobald Sie eine akzeptable Einstellung finden. Ihre Einstellung sollte zwischen zu wenig Polyphonie (wo man vielleicht nicht in der Lage ist, viele Noten auf großen Sample-Sets zu spielen) und zu viel Polyphonie (wo die CPU überlastet und Artefakte im Sound erscheinen wird) ausbalanciert sein. Beachten Sie, dass "nasse" Sample-Sets (die mit erheblichem Nachhall) die Polyphonie viele Sekunden nach Loslassen der Taste verbrauchen wird. Die Voreinstellung von 2048 sollte einen vernünftigen Ausgangspunkt für eine 1GHz CPU bieten. Der Polyphonie-Monitor wird neben dem Spinner angezeigt. Die Klippanzeige ganz rechts wird rot, wenn die Polyphoniegrenze erreicht ist und bleibt rot, bis die Polyphonie eingestellt ist.

## **Panik Knopf**



Die Wirkung der Panik-Taste ist, den Klang zurückzusetzen, den Ton zu Registerpen und alle Noten auszuschalten. Es kann auch schnell auf die Symbolleiste oder über die Escape-Taste zugegriffen werden. Dies sollte in der Regel unnötig sein, obwohl es nützlich sein kann, wenn Sie schnell die Tonausgabe Registerpen müssen oder wenn der Ton aufgrund von CPU-Überlastung auflöst.



## **Konsolenabschnitt**

Der Konsolenabschnitt zeigt die Orgelkonsole und alle Glocken und Pfeifen an, wie sie vom Sample Set Creator bereitgestellt werden.

Anmerkung: Die obige Figur zeigt die "klassische" Kirchenorgel-Disposition. Es ist möglich, jede Art von Disposition zu entwerfen, da alle Anzeigeelemente überall auf der Konsolenplatte frei platzierbar sind.

### **Manuale**

Jedes Manual sowie das Pedal wird in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Die Tasten werden umrissen, wenn Nachrichten empfangen werden und können mit einem Mausklick verknüpft werden. Mit einem Rechtsklick auf ein Manual öffnet sich der entsprechende MIDI Event Editor.

### **Fußpedale**

Fußpedale werden direkt über dem Pedal angezeigt, manchmal auch als "Swell Pedals" bezeichnet, obwohl sie irgendwelche der Manuale kontrollieren können (Great, Swell, Wonderful, etc.). Auf einer Pfeifenorgel dämpfen Jalousien den Klang, und das wird in GrandOrgue simuliert, indem man die Lautstärke der umschlossenen Pfeifen anpasst. Während die Maus über ein Pedal ist, können Sie

- Benutze das Mausehrad, um seine Position anzupassen,
- Klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie das Pedal an die gewünschte Position
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um den entsprechenden MIDI Event Editor zu öffnen.

Der Sample Set Creator kann auch einen Crescendo-Pedal zur Verfügung stellen.

### **Registerschalter**

Die Registerzüge greifen oder verschließen verschiedene Komponenten der Orgel, wenn geklickt werden - im Allgemeinen neue Reihen von Pfeifen, die auf jedes Manual angewendet werden. Andere Registerschalter können Aktionen ausführen, wie z. B. das Anschließen eines Manuals an ein anderes. Hierbei handelt es sich um die Funktionalität von Pfeifenorgeln und liegt außerhalb des Umfangs dieser Dokumentation. Mit einem Rechtsklick auf einen Registerschalter öffnet sich der entsprechende MIDI Event Editor. Alle dort vorgenommenen Änderungen können gespeichert oder in eine Einstellungsdatei exportiert werden.

Hinweis: Halten Sie die linke Taste gedrückt und schwenken Sie die Maus über den Register-Pfosten, um mehrere Registerzüge in einer einzigen Bewegung zu ziehen oder zu drücken.

Hinweis: Die "Sweep" -Funktion ist auf allen anklickbaren Display-Elementen verwendbar und sollte bei Touchscreens sehr nützlich sein.

## Pistons

Pistons führen im Allgemeinen eine Aktion aus, wenn sie angeklickt werden und kein Ein-/ Ausschalter haben, obwohl einige Pistons auf diese Weise umschalten können. Pistons erinnern oft an Registerschalter -Kombinationen, und wenn sie in Kombination mit dem Memory Set verwendet werden, können Sie Ihre eigenen Kombinationen in den Pistons speichern. Mit einem Rechtsklick auf einem Piston öffnet sich der entsprechende MIDI Event Editor. Alle dort vorgenommenen Änderungen können gespeichert oder in eine Einstellungsdatei exportiert werden.

## Fenster-AnzeigeFenster

GrandOrgue bietet zusätzliche Fenster. Diese Fenster arbeiten als Konsolenerweiterungen und werden standardmäßig nicht angezeigt. Sie können über das Menü Anzeige aufgerufen werden.

## Meldungsprotokoll

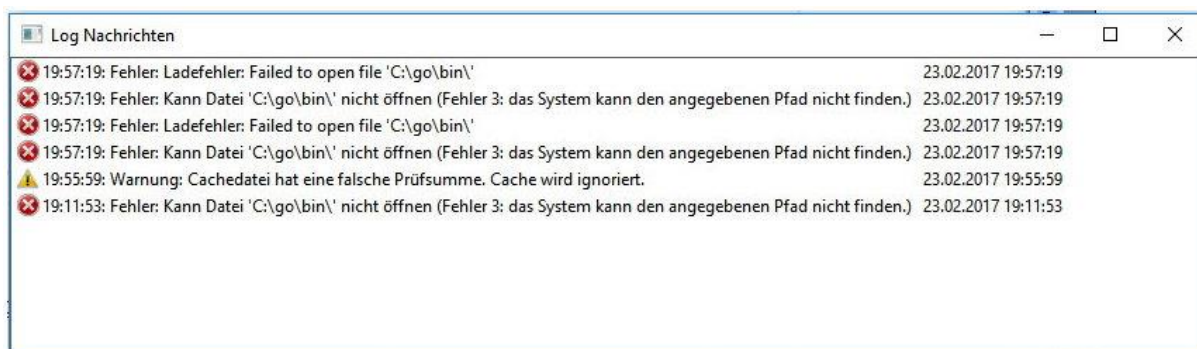




Abbildung 3.5. Meldungsprotokoll

### **Meldungsprotokoll**

Wenn GrandOrgue eine Nachricht anzeigen muss, öffnet sich ein Popup-Fenster. Nachrichten werden in umgekehrter chronologischer Reihenfolge angezeigt: neueste oben auf dem Fenster.

Nachrichten werden mit einem Rating-Symbol angezeigt.

-  Warnmeldung
-  Ernste Botschaft

Wenn Sie mit der rechten Maustaste in dieses Fenster klicken, wird ein kleines Menü angezeigt, das den Inhalt des Fensters in die Zwischenablage kopiert. Wenn sie in eine Datei eingefügt werden, werden die Meldungen in chronologischer Reihenfolge angezeigt: älteste in der ersten Zeile.

# Kapitel 4. Midi Event Editor

Inhaltsverzeichnis

Empfangen

Senden

Tastaturkürzel

Editor von Konsolelementen

Tastatur

Rang

Schweller

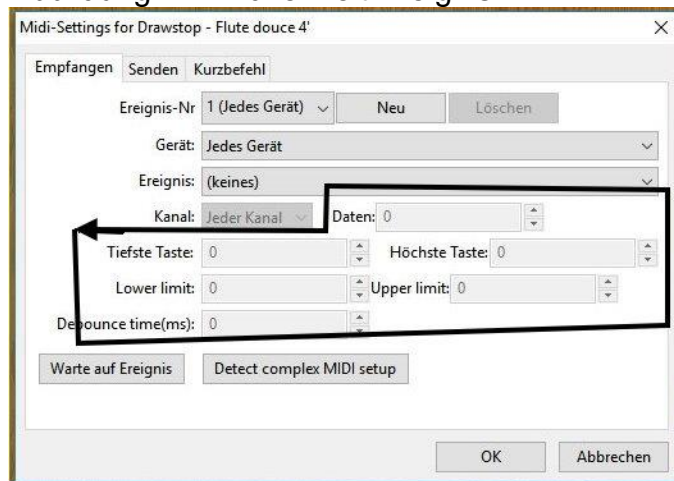
Registerschalter und Drucktaste

Etikette

Jedes Konsolelement, einschließlich der auf Fenster definierten, ist mit diesem Editor konfigurierbar. Der Midi Event Editor wird durch einen Rechtsklick auf das Element aufgerufen.

## Empfangen

Abbildung 4.1 Midi erhielt Ereignis



Diese Registerkarte konfiguriert, welche MIDI-Ereignisse das Konsolelement ansteuern.

Das Gesamtlayout ist für alle Elemente gleich. Abhängig von dem zu konfigurierenden Element werden die schwarz markierten Felder deaktiviert oder neu gekennzeichnet. Es ist möglich, mehrere empfangene Ereignisse für die gleiche GUI-Steuerung zu definieren. Jeder von ihnen hat jederzeit die Kontrolle ausgelöst.

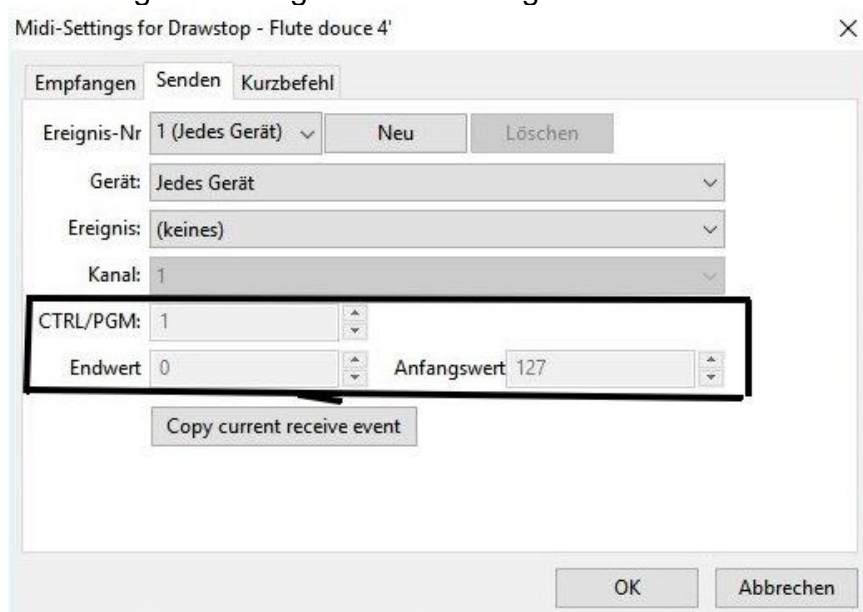
**Ereignis-Nr** Ereigniskennung. Wenn das Ereignis einem bestimmten MIDI-Gerät zugeordnet ist, ist der Gerätenamen Teil des Bezeichners.

**Gerät** Der Dropdown-Bildschirm zeigt jedes MIDI-Eingabegerät an, das je GrandOrgue bekannt war. Wenn ein Gerät im Dropdown-Menü ausgewählt ist, hört GrandOrgue nur auf das Ereignis, das von diesem Gerät kommt. Wenn kein Gerät ausgewählt ist, hört GrandOrgue auf dieses Ereignis, das von einem ausgewählten Eingabegerät (auf der Registerkarte Midi Devices) kommt, das mit dem Computer verbunden ist.

- Ereignis** In der Dropdown-Liste wird die Liste der zulässigen Ereignisse für die Steuerung angezeigt.
- Kanal** MIDI-Kanal für dieses Ereignis (1-16 oder Any). Wenn auf "Jeder Kanal" eingestellt ist, hört GrandOrgue auf dieses Ereignis auf jedem Kanal.
- Neu** Mit dieser Schaltfläche können Sie eine neue Veranstaltung zur Liste der empfangenen Ereignisse hinzufügen. Ein leeres Formular wird mit einer inkrementierten Ereignisnummer angezeigt.
- Löschen** Mit dieser Schaltfläche können Sie das aktuell ausgewählte Ereignis löschen. Es ist nur aktiviert, wenn es mindestens 2 Ereignisse in der Liste gibt.
- Löschen** **Anmerkung**  
 Ein Ereignis kann auch zum Löschen markiert werden, indem das Event-Dropdown auf None gesetzt wird. Es wird effektiv gelöscht, wenn die OK-Taste gedrückt wird.  
 Es ist die einzige Möglichkeit, das letzte Ereignis zu löschen und die Liste zu löschen
- Anmerkung**
- Warten auf Ereignis**  
 Diese Legacy-Konfigurationstechnik ist nur für sehr einfache Einstellungen nützlich. Die bevorzugte Möglichkeit, MIDI zu konfigurieren, besteht darin, die Funktion "Komplexe Midi-Setup" zu erkennen.
- Detect complex MIDI Setup**  
 Triggert den Hörmodus. GrandOrgue fragt nach zwei MIDI-Event-Sequenzen, die den Arbeitsbereich für die Steuerung definieren. Weitere Informationen sind für jedes Konsolenelement im nächsten Abschnitt verfügbar. Geeignete Anweisungen werden im Raum oberhalb der Schaltflächen OK / Abbrechen angezeigt.

## Senden

Abbildung 4.2. Midi gesendetes Ereignis



Diese Registerkarte konfiguriert, welche MIDI-Ereignisse vom Konsolelement gesendet werden.

Das Gesamtlayout ist für alle Elemente gleich. Abhängig von dem zu konfigurierenden Element werden die schwarz markierten Felder deaktiviert oder neu gekennzeichnet. Es ist möglich, mehrere gesendete Ereignisse für die gleiche GUI-Steuerung zu definieren. Alle werden gesendet, wenn die Steuerung ausgelöst wird.

**Event-Nr** Ereigniskennung Wenn das Ereignis einem bestimmten MIDI-Gerät zugeordnet ist, ist der Gerätenamen Teil des Bezeichners.

**Gerät** Das Dropdown-Display zeigt jedes MIDI-Ausgabegerät an, das GrandOrgue jemals bekannt war. Wenn ein Gerät im Dropdown-Menü ausgewählt ist, gibt GrandOrgue dieses Ereignis nur auf dieses Gerät aus. Wenn kein Gerät ausgewählt ist, gibt GrandOrgue dieses Ereignis an alle ausgewählten Ausgabegeräte (auf der Registerkarte Midi Devices) an, die mit dem Computer verbunden sind.

### **Ereignis**

In der Dropdown-Liste wird die Liste der zulässigen Ereignisse für die Steuerung angezeigt.

### **Kanal**

MIDI-Kanal für dieses Ereignis (1-16, standardmäßig auf 1).

### **Neu**

Dieser Button erlaubt es, der Liste der gesendeten Ereignisse ein neues Ereignis hinzuzufügen. Ein leeres Formular wird mit einer inkrementierten Ereignisnummer angezeigt.

### **Anmerkung**

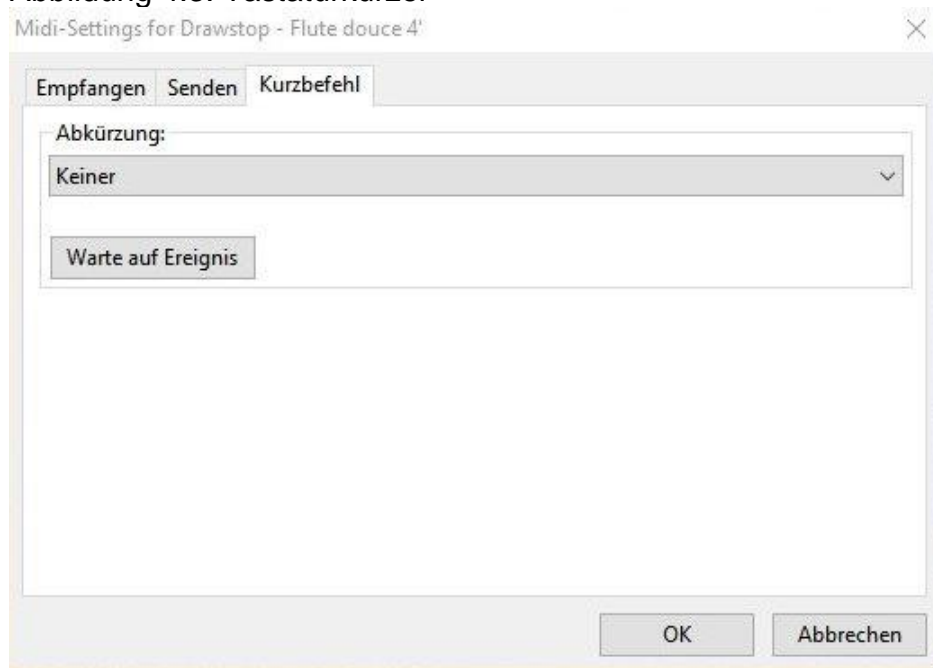
### **Löschen**

Mit dieser Schaltfläche können Sie das aktuell ausgewählte Ereignis löschen. Es ist nur aktiviert, wenn es mindestens 2 Ereignisse in der Liste gibt.

Ein Ereignis kann auch zum Löschen markiert werden, indem das Event-Dropdown auf None gesetzt wird. Es wird effektiv gelöscht, wenn die OK-Taste gedrückt wird. Es ist die einzige Möglichkeit, das letzte Ereignis zu löschen und die Liste zu löschen

## **Tastatur-Kurzbehl**

Abbildung 4.3. Tastaturkürzel



Diese Registerkarte wird nur für Schweller, Registerschalter und Tasten angezeigt.

### **Kurzbehl**

In dieser Dropdown-Liste werden alle nutzbaren Tastewerte aufgelistet.

#### **Anmerkung**

Entsprechend der Plattform, die GrandOrgue läuft, sind einige Tasten unbrauchbar.

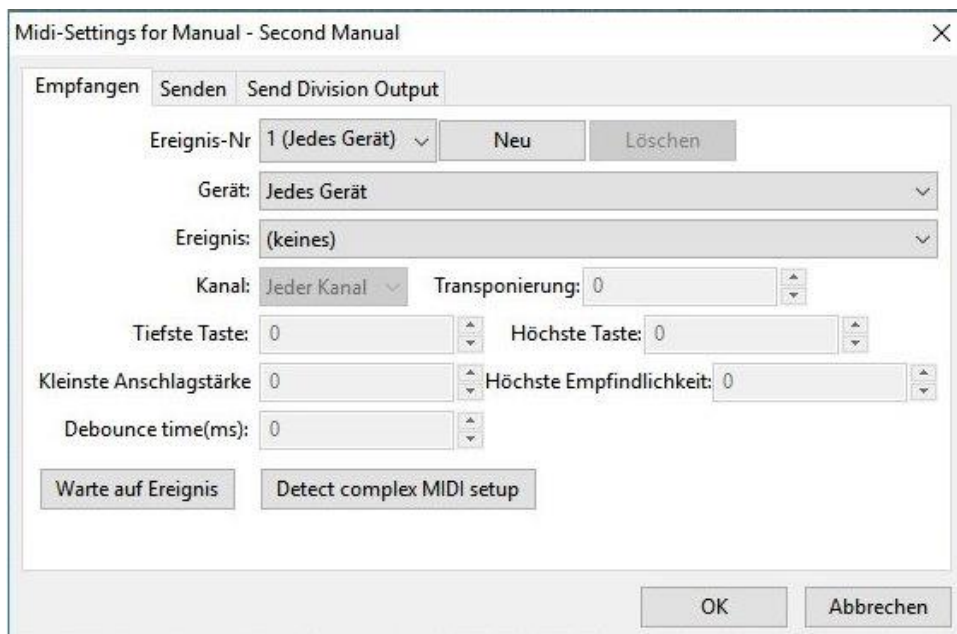
### **Warten auf Ereignis**

Triggert den Hörmodus. GrandOrgue wartet darauf, dass ein Taste auf der Computertastatur gedrückt wird, und setzt dann den Dropdown auf diese Taste.

# Editor von Konsolelement

## Tastatur/Manual

### Empfangen



Die verfügbaren Ereignisse sind:

### Ereignis

**9x Note** Empfangen Sie NoteOn / NoteOff mit Anschlagdynamik .Der Geschwindigkeitswert wird verwendet, um die "beste" Anschlagdynamik auszuwählen und die Tonwiedergabe zu verändern (z. B. Klavier spielt laut / weich nach Anschlagdynamik).

Diese Einstellung erkennt die Tastenzuordnung, die in der Orgeldefinitionsdatei definiert werden kann (Manual999, optional MIDIKey999 Einträge).

### **9x Note ohne**

**Anschlagdynamik** Gleich wie 9x Note. Der Geschwindigkeitswert, falls vorhanden, wird immer auf On = 127, Off = 0 übersetzt.

### **9x Note mit kurzer Oktave**

**auf unterer Grenze** Gleich wie 9x Note plus Hardcoded Short Oktave Verarbeitung in der untersten Oktave.

Die niedrigste Oktave ist die der niedrigsten C auf einer Tastatur mit komplettem Umfang. Der niedrigste Tastenfeldwert muss mit der aktuellsten C-MIDI-Tastenummer übereinstimmen.

### **Anmerkung**

Die Hardcoded-Verarbeitung entspricht der E-Taste zur C-Note, F-Taste zur F-Note, F # -Taste zu D-Note, G-Taste zu G-Note, G # -Taste zu E-Note und von A

nach oben, die Taste auf der Tastatur entspricht der gleichen Note.  
Die Hauptnutzung dieser Einstellung ist, schnell eine vollständige Tastatur in kurze Oktave umzuwandeln. Siehe Anhang A.

### **9x Hinweis ohne Karte**

Ignoriere die in der Orgeldefinitionsdatei definierte Tastenzuordnung (Manual999, optionale MIDIKey999 Einträge).

Die Hauptnutzung dieser Einstellung ist, schnell eine kurze Oktav-Tastatur in vollen Kompass umzuwandeln. Siehe Anhang A.

### **Transponieren**

Dieser Spinner setzt eine permanente Umsetzung in Halbtönen. Positive Werte transponieren auf, negative Werte transponieren ab.

### **Niedrigster Taste, Höchster Taste**

Diese Spinner setzen die Tastennummer, die GrandOrgue beim Abhören von MIDI-Events bestätigt. Eine beliebige Tastennummer außerhalb des Bereichs wird ignoriert. Der niedrigste Tastewert bezeichnet die niedrigste Oktave (wo eine kurze Oktavverarbeitung stattfindet).

### **Niedrigste Geschwindigkeit, Höchste Geschwindigkeit**

Diese Spinner setzen den Geschwindigkeitsbereich, den GrandOrgue beim Abhören von MIDI-Events bestätigt.

- Alle Ereignisse mit der Geschwindigkeit > "höchste Geschwindigkeit" werden ignoriert.
- Alle Ereignisse mit der Geschwindigkeit < "niedrigste Geschwindigkeit" werden in NoteOff übersetzt.
- Die Geschwindigkeitswerte zwischen "niedrigster Geschwindigkeit" und "höchster Geschwindigkeit" werden auf 0-127 skaliert

### **Warnung**

Die niedrigste Geschwindigkeit muss mindestens 1 sein, sonst werden alle Tastefreigaben verpasst.

### **Debounce time Entprellzeit**

Dieser Spinner ist immer für eine Tastatur deaktiviert.

### **Erfassen Sie komplexes MIDI-Setup**

Bitten Sie, die niedrigsten und höchsten Tasten auf der Tastatur zu drücken. GrandOrgue verwendet die Werte, die es liest, um den Kanal zu bestimmen, die niedrigste Tastenzahl, die höchste Tastennummer, der niedrigste Geschwindigkeitswert. Der höchste Geschwindigkeitswert ist immer auf 127 gesetzt. Ereignis ist eingestellt auf

### **9x Note mit kurzer Oktave**

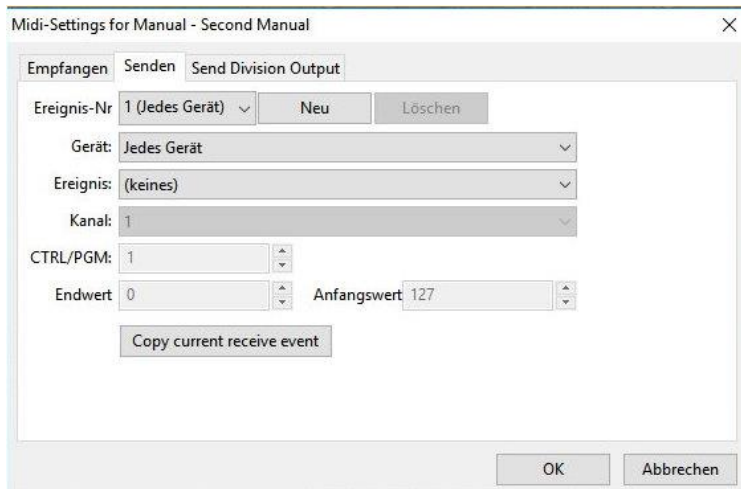
**auf unterer Grenze** , wenn das niedrigste E getroffen wird

**9x Note**, wenn eine andere Taste in der untersten Oktave getroffen wird



## Senden

Diese Registerkarte steuert, wie der Eingangszustand der manuellen Tasten auf ein externes MIDI-Gerät gespiegelt wird



### **Ereignis**

Die verfügbaren Ereignisse sind:

**9x Note**      Sende NoteOn / NoteOff. Velocity wird gesendet, in den Bereich skaliert, der in den Feldern Off Value und On Value definiert ist.

### **9x Hinweis ohne**

**Anschlagdynamik**   Sende NoteOn / NoteOff. Der Geschwindigkeitswert ist immer auf Ein = Wert des Feldes Ein Wert gesetzt, Aus = Wert des Feldes Aus Wert.

**CTRL / PGM**       Dieser Spinner ist immer für eine Tastatur deaktiviert.

**Aus Wert**       Dieser Spinner setzt den Geschwindigkeitswert, der gesendet wird, wenn eine Taste auf der Tastatur freigegeben wird.

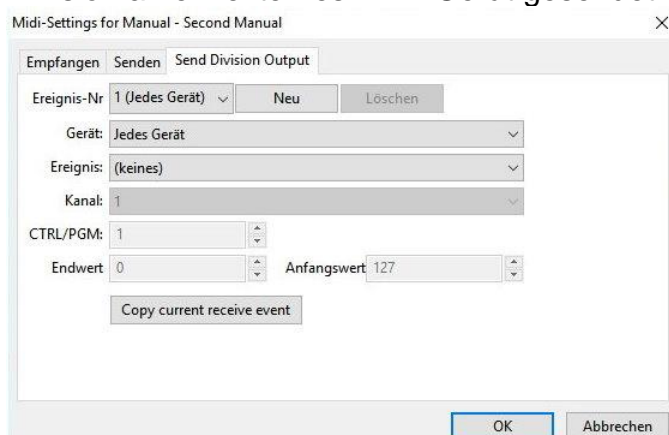
**An Wert**       Dieser Spinner setzt den Geschwindigkeitswert, der gesendet wird, wenn eine Taste auf der Tastatur gedrückt wird.

### **Anmerkung**

Der Aus-Wert **muss** auf Null gesetzt werden (0), wenn NoteOff gewünscht wird.

## Send Division Output

Diese Registerkarte steuert, wie der Zustand **nach der Kopplerverarbeitung** der Division an ein externes MIDI-Gerät gesendet wird.



## Ereignis

**9x Note**      Sende NoteOn / NoteOff. Velocity wird gesendet, in den Bereich skaliert, der in den Feldern Off Value und On Value definiert ist.

### **9x Hinweis ohne**

**Anschlagdynamik**   Sende NoteOn / NoteOff. Der Geschwindigkeitswert ist immer auf Ein = Wert des Feldes Ein Wert gesetzt, Aus = Wert des Feldes Aus Wert.

**CTRL / PGM**       Dieser Spinner ist immer für eine Tastatur deaktiviert.

**Aus Wert**         Dieser Spinner setzt den Geschwindigkeitswert, der gesendet wird, wenn eine Taste auf der Tastatur freigegeben wird.

**An Wert**         Dieser Spinner setzt den Geschwindigkeitswert, der gesendet wird, wenn eine Taste auf der Tastatur gedrückt wird.

### **Anmerkung**

Der Aus-Wert **muss** auf Null gesetzt werden (0), wenn NoteOff gewünscht wird.

## Rank

Mit dieser Einstellung können Sie NoteOn / NoteOff-Daten nur dann senden, wenn ein Rang durch Ziehen des Registers aktiviert wurde. Diese Einstellung bezieht sich lose auf die Einstellungen des Managers. Die folgende Tabelle fasst die wichtigsten Anwendungsfälle für jede Einstellung zusammen.

### **Manual: Senden**

Spiegelt den Tastatureingangszustand. Das konfigurierte Midi-Ereignis wird gesendet, wenn die Taste physisch gedrückt wird. In GrandOrgue definierte Koppler werden **ignoriert**

Kann für die Aufnahme der Tastatur auf ein externes Midi-Gerät verwendet werden

### **Manuell: Send Division Output**

Sendet den Teilungszustand, nachdem alle Koppler verarbeitet wurden. Auch wenn die Taste in der GrandOrgue-GUI als gedrückt angezeigt wird, wird das an das Manual gebundene Ereignis **nicht** gesendet

Kann verwendet werden, um eine externe Windchest mit einem einzigen Ventil pro Note zu steuern

### **Rang: Senden**

Sendet den einzelnen Pfeifezustand

Kann verwendet werden, um eine externe Windchest mit einem Ventil pro Pfeife zu steuern

## **Ereignis**

Die verfügbaren Ereignisse sind:

**9x Note**      Sende NoteOn / NoteOff. Anschlagdynamik ist Gesendet, neu skaliert in den Bereich, der in den Feldern Off Value und On Value definiert ist.

### **9x Hinweis ohne**

**Anschlagdynamik**   Sende NoteOn / NoteOff. Die Anschlagdynamik ist immer auf Ein = Wert des Feldes Ein Wert gesetzt, Aus = Wert des Feldes Aus Wert.

**CTRL / PGM**       Dieser Spinner ist immer für einen Rang deaktiviert.

**Off Value**       Dieser Spinner setzt die Anschlagdynamik, der gesendet wird, wenn eine

Pfeife stumm geschaltet ist.

**On Value** Der Wert des Spinners setzt den Geschwindigkeitswert, der gesendet wird, wenn ein Pfeife anfängt zu spielen.

### Anmerkung

Rank Midi-Konfiguration ist nur über die Midi-Objekte zugänglich

## Schweller

### Empfangen

Midi-Settings for Enclosure - Grandorgue

Empfangen Senden Kurzbefehl

Ereignis-Nr: 1 (Jedes Gerät) [Neu] [Löschen]

Gerät: Jedes Gerät

Ereignis: (keines)

Kanal: Jeder Kanal Daten: 0

Tiefste Taste: 0 Höchste Taste: 0

Lower limit: 0 Upper limit: 0

Debounce time(ms): 0

[Warte auf Ereignis] [Detect complex MIDI setup]

[OK] [Abbrechen]

### Ereignis

Die verfügbaren Ereignisse sind:

**Bx-Controller** Empfangssteuerung Änderungsnachrichten.  
GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz:  
Bn Controller # MSB; Reglerwert.

**RPN** Empfangen von RPN-Nachrichten (registrierte Parameternummer).  
GrandOrgue unterstützt: Parameternummer MSByte,  
Parameternummer LSByte und nur Dateneingabe MSByte (0x06).

GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz:  
Bn 0x65 Parameter # MSB; [Bn 0x64 Parameter # LSB;] Bn 0x06

Parameterwert

**NRPN** Empfangen von NRPN (Nicht registrierte Parameternummer) Meldungen.  
GrandOrgue unterstützt: Parameternummer MSByte,  
Parameternummer LSByte und nur Dateneingabe MSByte (0x06).

GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x63 Parameter # MSB;  
[Bn 0x62 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert

### Cx Programm-

**Änderungsbereich** Empfangsbank auswählen und Programm ändern, wenn die Schweller geöffnet oder geschlossen wird.

- Die Felder Untere Grenze und Obergrenze sind auf niedrigere PGM-Nummer und obere PGM-Nummer spezifiziert.

- GrandOrgue verschiebt den Schweller beim Empfang von Programmnummern im Bereich {untere PGM-Nummer, obere PGM-Nummer} gleichmäßig in 127 Positionen geteilt.
- GrandOrgue erwartet diese Meldungsfolge: Bn 0x00 <data1>; Bn 0x20 <data2>; Cn prog # Die Bankauswahlcontroller ermöglichen es GrandOrgue, Programmnummern höher als 127 zu verwenden. Bereich ist [0, 2097152].
- Beim Empfangen von Bank Select + Program Change, wenn das MIDI-Gerät Bn 0x00 <data1> sendet; Bn 0x20 <data2>; Cn prog # wird die Programmnummer berechnet, da der Wert der Daten1 verschoben links 14 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit data2 verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit prog # + 1 [math: ((data1 \ll 14) | (Data2 \ll 7) | prog \#) + 1]. Wenn das Ergebnis in den Bereich fällt (untere PGM-Nummer, obere PGM-Nummer), bewegt sich das Schweller in die Position des Wertes.

## Daten

Stellt die Steuerung (Bx) oder Parameter (RPN / NRPN) ein.

Beim Empfang von RPN, wenn das MIDI-Gerät Bn 0x65 <data1> sendet; Bn 0x64 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit data2 angezeigt. Bereich ist [0, 16383] ..

E. g .: Bn 0x65 1; Bn 0x64 2 zeigt 130 an.

Das Verhalten ist identisch für NRPN.

## Anmerkung

Das Label dieses Feldes ändert sich entsprechend dem Ereignistyp:

Bx Controller => Controller-Nr

RPN oder NRPN => Parameter-Nr

## Niedrigster Taste,

**Höchster Taste** Diese Spinner sind für einen Schweller immer deaktiviert.

## Untergrenze,

**Obergrenze** Diese Spinner stellen den Controller-Wertebereich ein, der einen volle geöffneten / geschlossenes Schweller definiert. Der Wert wird für den Controller auf den gesamten Bereich (0-127) skaliert. Werte außerhalb des Bereichs werden in ihre Grenzwerte übersetzt: Wert <untere Grenze ergibt 0, Wert> Obergrenze ergibt 127.

**Debounce time** Entprellzeit Dieser Spinner ist für eine Schweller immer deaktiviert.

**Detect complex MIDI Setup** Bittet, das physikalische Gerät (normalerweise einen Schweller) zu

bewegen, um das Schweller vollständig zu öffnen und zu schließen.

GrandOrgue verwendet die Werte, die es liest, um den Kanal, den

Controller-Typ

und die Nummer und die Grenzen des nutzbaren Bereichs zu bestimmen.

## Senden

Midi-Settings for Enclosure - Grandorgue

Empfangen Senden Kurzbehl

Ereignis-Nr 1 (Jedes Gerät) Neu Löschen

Gerät: Jedes Gerät

Ereignis: (keines)

Kanal: 1

CTRL/PGM: 1

Endwert 0 Anfangswert 127

Copy current receive event

OK Abbrechen

### Ereignis

Die verfügbaren Ereignisse sind:

#### **Bx-Regler**

Sende Control Change Nachrichten.  
GrandOrgue sendet diese Nachrichtenfolge:  
Bn Controller # MSB; Reglerwert.

#### **RPN**

Senden Sie RPN (Registrierte Parameternummer) Nachrichten.  
GrandOrgue unterstützt: Parameternummer MSByte, Parameternummer LSByte und nur Dateneingabe MSByte (0x06).

GrandOrgue sendet diese Nachrichtenfolge:  
Bn 0x65 Parameter # MSB; Bn 0x64 Parameter # LSB; Bn 0x06  
Parameterwert

#### **NRPN**

Senden Sie NRPN (Nicht registrierte Parameternummer) Nachrichten.  
GrandOrgue unterstützt: Parameternummer MSByte, Parameternummer LSByte und nur Dateneingabe MSByte (0x06).  
GrandOrgue sendet diese Nachrichtenfolge: Bn 0x63 Parameter # MSB; Bn 0x62  
Parameter # LSB; Bn 0x06 Parameterwert

**Cx Programmänderungsbereich Cx Program Change Range** Sende Bank Select und Program Change, wenn die Schweller öffnet oder schließt.

- Die Felder Off Value und On Value sind mit der unteren PGM-Nummer und der oberen PGM-Nummer gekennzeichnet.
- GrandOrgue sendet Programmnummern im Bereich {untere PGM-Nummer, obere PGM-Nummer}, die gleichmäßig in 127 Chunks\* verbreitet ist.  
\*(Chunks=Klumpen,Klotz,Brocken)
- GrandOrgue sendet immer Bn 0x00 <data1>; Bn 0x20 <data2>; Cn prog # Die Bankauswahlcontroller ermöglichen es GrandOrgue, Programmnummern höher als 127 zu verwenden. Bereich ist [0, 2097152].
- <Data1> ist der Wert der 7 linken Bits der Programmnummer (Mathematik: ((Wert - 1) >> 14) & 0x7F).

- <Data2> ist der Wert der 7 mittleren Bits der Programmnummer (Mathematik:  $((\text{Wert} - 1) \gg 7) \& 0x7F$ ).
- Prog # ist der Wert der 7 rechten Bits der Programmnummer (Mathematik:  $((\text{Wert} - 1) \gg 0) \& 0x7F$ ).

**CTRL / PGM** Für einen Bx-Controller setzt dieser Spinner die Controller-Nummer (Bereich 0-127).

Bei RPN oder NRPN liegt dieser Wert im Bereich 0-16383. GrandOrgue wird diese Parameternummer automatisch in ihr höchstwertiges Byte und das niedrigstwertige Byte aufteilen, um Bn 0x65 <data1> zu senden; Bn 0x64 <data2> wobei data1 als "ParameterNo rechts verschoben 7 Bits AND 0x7F" berechnet wird und data2 als "ParameterNo AND 0x7F" berechnet wird,

### **Anmerkung**

Das Label dieses Feldes ändert sich entsprechend dem Ereignistyp:

Bx Controller => Controller-Nr

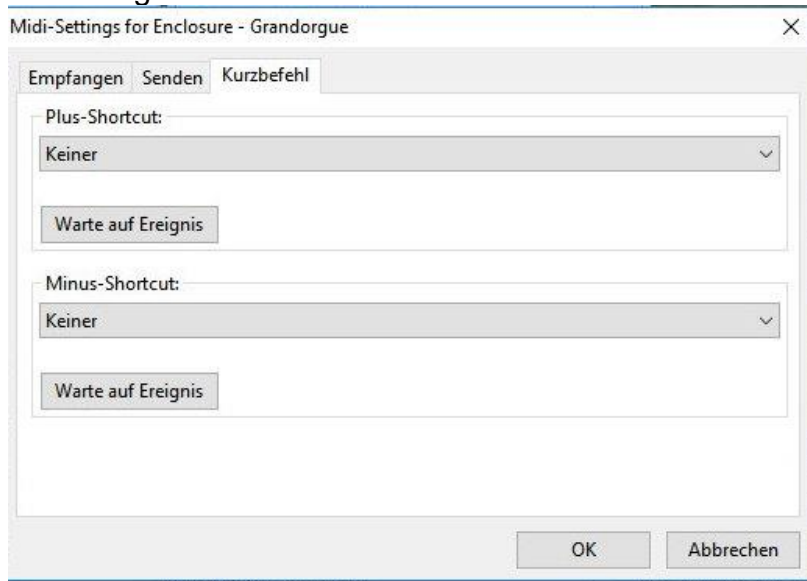
RPN oder NRPN => Parameter-Nr

### **Aus Wert,**

**An Wert** Definieren Sie die Werte für das Senden eines vollständig geöffneten / geschlossenen Schwellers. Die Werte werden in den von diesen Grenzwerten festgelegten Bereich skaliert.

## Kurzbefehl

Abbildung 4.4. Tastenkombination für Schweller



### Tastenkombination für Schweller

Ein Schweller muss 2 verschiedene Shortcuts definieren: ein "offen" und ein anderes, um die virtuellen Schattierungen "zu schließen"

**Plus-Shortcut** Definiert den Taste zum "Öffnen" der virtuellen Farbtöne

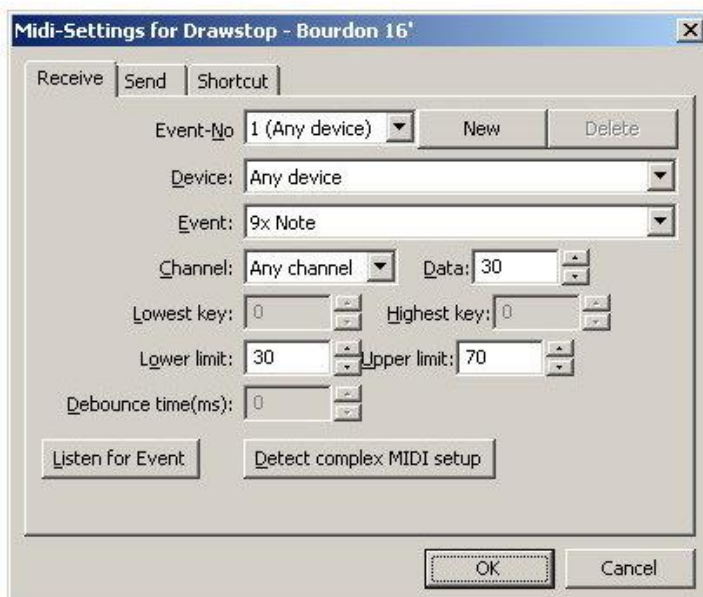
**Minus-Shortcut** Definiert den Taste, der verwendet wird, um die virtuellen Farbtöne zu schließen

Bei beiden Frames löst die Taste "Warte auf Ereignis", wenn sie gedrückt wird, den Hörmodus aus. GrandOrgue wartet darauf, dass eine Taste auf der Computertastatur gedrückt wird, und setzt dann den Dropdown auf diese Taste.

# Registerhebel und Drucktaste

## Empfangen

### 9x Note



Empfangen Sie NoteOn / NoteOff.

**Daten** Tastennummer

**Untere Grenze** Maximaler Geschwindigkeitswert, der die Taste oder den Registerzug ausschaltet

**Höchstgrenze** Minimaler Geschwindigkeitswert, der den Knopf oder den Registerzug einrastet

Alle Geschwindigkeitswerte zwischen unterer und oberer Grenze werden ignoriert

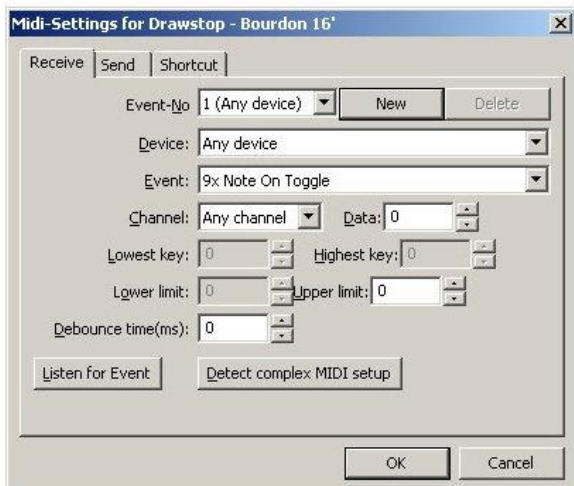
**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Entprellzeit** Unbenutzt durch diese Einstellung



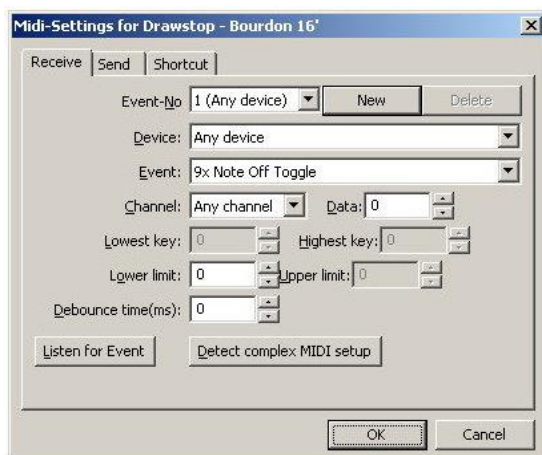
## 9x Note On Toggle



Empfange nur NoteOn-Nachrichten. Zwei aufeinanderfolgende NoteOn-Meldungen auf der gleichen Tastennummer schalten den Zustand der Taste / Registerzug ein.

<b>Daten</b>	Tastenummer
<b>Obergrenze</b>	Minimaler Geschwindigkeitswert, der die Taste oder den Registerzug umschaltet
<b>Entprellzeit</b>	Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden NoteOn-Meldungen für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.
<b>Untere Grenze</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Niedrigster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Höchster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung

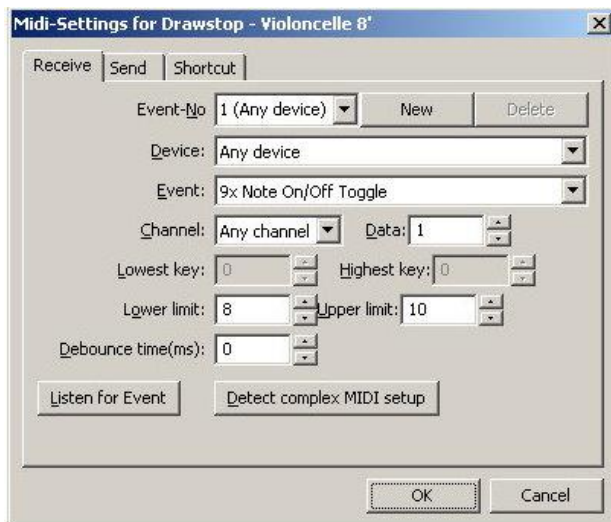
## 9x Note Off Toggle



Empfangen Sie nur NoteOff-Nachrichten. Zwei aufeinanderfolgende NoteOff-Meldungen auf der gleichen Tastennummer umschalten den Zustand der Taste / Registerzug.

<b>Daten</b>	Tastenummer
<b>Untere Grenze</b>	Maximaler Geschwindigkeitswert, der den Knopf oder den Registerzug umschaltet
<b>Entprellzeit</b>	Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden NoteOff-Meldungen für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.
<b>Höchstgrenze</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Niedrigster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Höchster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung

## 9x Note ON/OFF Toggle



Empfangen Sie NoteOn oder NoteOff Nachrichten. Diese Steuerung ist für kurzzeitige Tasten ausgelegt, die eine NoteOn-Meldung beim ersten Drücken und eine NoteOff-Meldung senden, wenn sie ein zweites Mal oder umgekehrt gedrückt wird. Eine Alternative zu dieser Einstellung wäre, zwei Ereignisse für diesen Knopf zu definieren: ein NoteOn Toggle und ein NoteOff Toggle.

<b>Daten</b>	Tastenummer
<b>Untere Grenze</b>	Maximaler Geschwindigkeitswert, der den Knopf- oder Registerzug-Zustand umschaltet
<b>Höchstgrenze</b>	Minimaler Geschwindigkeitswert, der den Knopf- oder Registerzug-Zustand umschaltet
Alle Geschwindigkeitswerte zwischen unterer und oberer Grenze werden ignoriert	
<b>Entprellzeit</b>	Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden Notenmeldungen für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.
<b>Niedrigster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Höchster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung

## **Bx Controller**

The screenshot shows a dialog box titled "Midi-Settings for Drawstop - Bourdon 16'". It has three tabs: "Receive", "Send", and "Shortcut". The "Receive" tab is selected. The dialog contains the following fields and controls:

- Event-No: 1 (Any device) [dropdown] [New] [Delete]
- Device: Any device [dropdown]
- Event: Bx Controller [dropdown]
- Channel: 5 [dropdown] Controller-No: 20 [spin]
- Lowest key: 0 [spin] Highest key: 0 [spin]
- Lower limit: 0 [spin] Upper limit: 1 [spin]
- Debounce time(ms): 0 [spin]
- [Listen for Event] [Detect complex MIDI setup]
- [OK] [Cancel]

Empfangssteuerung Änderungsnachrichten. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn Controller # MSB; Reglerwert.

**Controller-Nr** Controller-Nummer. Bereich ist [0, 127]

### **Anmerkung**

Bank Select, RPN, NRPN und Data Entry Controller sind von GrandOrgue reserviert und können NICHT für die normale Matching verwendet werden. Nämlich:

0x00 (0) Bank Select MSB  
0x20 (32) Bank Select LSB  
0x06 (6) Dateneingabe LSB  
0x62 (98) NRPN LSB  
0x63 (99) NRPN MSB  
0x64 (100) RPN LSB  
0x65 (101) RPN MSB

### **Untere Grenze**

Maximaler Datenwert, der die Schaltfläche oder den Registerzug ausschaltet. Bereich ist [0, 127]

### **Höchstgrenze**

Minimaler Datenwert, der die Schaltfläche oder den Registerzug einrastet. Bereich ist [0, 127]

Alle Datenwerte zwischen unterer und oberer Grenze werden ignoriert

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Entprellzeit** Unbenutzt durch diese Einstellung

## **Bx Controller OnToggle**

The screenshot shows a dialog box titled "Midi-Settings for Drawstop - Bourdon 16'". It has three tabs: "Receive", "Send", and "Shortcut". The "Receive" tab is selected. The dialog contains the following fields and controls:

- Event-No: 1 (Any device) [dropdown] [New] [Delete]
- Device: Any device [dropdown]
- Event: Bx Controller On Toggle [dropdown]
- Channel: 5 [dropdown] Controller-No: 20 [spin]
- Lowest key: 0 [spin] Highest key: 0 [spin]
- Lower limit: 0 [spin] Upper limit: 55 [spin]
- Debounce time(ms): 3000 [spin]
- [Listen for Event] [Detect complex MIDI setup]
- [OK] [Cancel]

Empfangssteuerung Änderungsnachrichten. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn Controller # MSB; Reglerwert.

Die Taste oder der Registerzug schaltet seinen Zustand um, wenn zwei aufeinanderfolgende "identische" Meldungen empfangen werden.

### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0, 127]. Siehe oben für Ausschlüsse.

### **Höchstgrenze**

Minimaler Datenwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 127]. "Identisch" bedeutet, dass zwei aufeinanderfolgende Reglerwerte oberhalb dieser Grenze liegen.

### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden "identischen" Meldungen für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

**Untere Grenze** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Bx Controller Off Toggle**

Empfangssteuerung Änderungsnachrichten. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn Controller # MSB; Reglerwert.  
Die Taste oder der Registerzug schaltet seinen Zustand um, wenn zwei aufeinanderfolgende "identische" Meldungen empfangen werden.

#### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0, 127]. Siehe oben für Ausschlüsse.

#### **Untere Grenze**

Maximaler Datenwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 127]. "Identisch" bedeutet, dass zwei aufeinanderfolgende Reglerwerte unterhalb dieser Grenze liegen.

#### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden "identischen" Meldungen für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

**Höchstgrenze** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Bx Controller ON/OFF Toggle**

Empfangssteuerung Änderungsnachrichten. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn Controller # MSB; Reglerwert.

Diese Steuerung ist für kurzzeitige Tasten ausgelegt, die beim ersten Betätigen einen Reglerwert senden und einen anderen Reglerwert, wenn er ein zweites Mal gedrückt wird.

Eine Alternative zu dieser Einstellung wäre, zwei Ereignisse für diese Schaltfläche zu definieren: ein Bx Controller On Toggle und ein Bx Controller Off Toggle.

#### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0, 127]

#### **Untere Grenze**

Maximaler Datenwert, der die Schaltfläche oder den Registerzug ausschaltet. Bereich ist [0, 127]

#### **Höchstgrenze**

Minimaler Datenwert, der die Schaltfläche oder den Registerzug einrastet. Bereich ist [0, 127]

Alle Datenwerte zwischen unterer und oberer Grenze werden ignoriert

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Entprellzeit** Unbenutzt durch diese Einstellung

## Cx Programmwechsel



Empfangen von Programmänderungsnachrichten. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: [Bn 0x00 Bank # MSB;] [Bn 0x20 Bank # LSB;] Cn prog #.

Die optionalen Bankauswahlcontroller ermöglichen es GrandOrgue, mehr als 128 Registerzugs oder Schaltflächen auf einem einzelnen Kanal mit Program Change-Meldungen zu verwalten.

Diese Steuerung ist ein Toggle: Zwei aufeinanderfolgende Meldungen, die das gleiche Programm ändern, schaltet den Zustand des Registerzug / Knopfes um.

### Daten

Programmnummer. Bereich ist [0, 127], wenn Bankauswahl-Nachrichten nicht verwendet werden, [0, 2097152] ansonsten.

Beim Empfangen von Bank Select + Program Change, wenn das MIDI-Gerät Bn 0x00 <data1> sendet; Bn 0x20 <data2>; Cn prog # wird die Programmnummer als Wert der Daten 1 verschoben links 14 Bits ODER-verknüpft (bitweise) mit Daten2 verschoben links 7 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit prog # + 1 [ $((data1 \ll 14) | (Data2 \ll 7) | prog \#) + 1$ ].

### Entprellzeit

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden Nachrichten verstreichen muss, die sich auf das gleiche Programm für den Registerzug / Button ändern, um seinen Zustand umzuschalten.

**Untere Grenze** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchstgrenze** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

## RPN

The screenshot shows a dialog box titled "Midi-Settings for Drawstop - Bourdon 16". It has three tabs: "Receive", "Send", and "Shortcut". The "Receive" tab is selected. The dialog contains several input fields and buttons. The "Event-No" field is set to "1 (Any device)" with "New" and "Delete" buttons next to it. The "Device" field is set to "Any device". The "Event" field is set to "RPN". The "Channel" field is set to "5" and the "Parameter-No" field is set to "13". There are spinners for "Lowest key" (0) and "Highest key" (0). There are also spinners for "Lower limit" (0) and "Upper limit" (1). The "Debounce time(ms)" field is set to "0". At the bottom, there are buttons for "Listen for Event", "Detect complex MIDI setup", "OK", and "Cancel".

Empfangen von RPN-Nachrichten (registrierte Parameternummer). GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x65 Parameter # MSB; [Bn 0x64 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert.

### Parameter-Nr

Parameternummer. Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x65 <data1> sendet; Bn 0x64 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER-verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

### Untere Grenze

Maximaler Parameterwert, der die Schaltfläche oder den Registerzug ausschaltet. Bereich ist [0, 127]

### Höchstgrenze

Minimaler Parameterwert, der den Button oder den Registerzug einrastet. Bereich ist [0, 127]

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Entprellzeit** Unbenutzt durch diese Einstellung

## **NRPN**

Empfangen von NRPN (Nicht registrierte Parameternummer) Meldungen. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x63 Parameter # MSB; [Bn 0x62 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert.

### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x63 <data1> sendet; Bn 0x62 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit data2 [ $\text{data1} \ll 7 \mid \text{Data2}$ ].

### **Untere Grenze**

Maximaler Parameterwert, der die Schaltfläche oder den Registerzug ausschaltet. Bereich ist [0, 127]

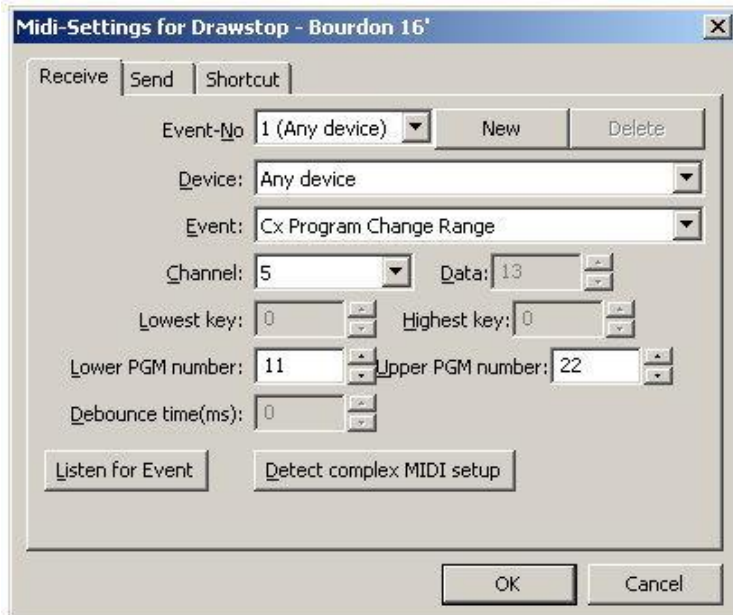
### **Höchstgrenze**

Minimaler Parameterwert, der den Button oder den Registerzug einrastet. Bereich ist [0, 127]

<b>Niedrigster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Höchster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Entprellzeit</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung



## Cx Program Change Range



Empfangen von Programmänderungsnachrichten. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: [Bn 0x00 Bank # MSB;] [Bn 0x20 Bank # LSB;] Cn prog #. Diese Steuerung verwendet 2 verschiedene Programmnummern: eine zu ziehen und die andere, um den Registerzug oder Button zu drücken.

Die optionalen Bankauswahl-Controller ermöglichen es GrandOrgue, mehr als 64 Registerzugs oder Schaltflächen auf einem einzigen Kanal mit Program Change-Meldungen zu verwalten.

### Untere PGM-Nummer

Programmnummer, um den Registerzug oder die Taste zu drücken. Bereich ist [1, 128], wenn Bankauswahlnachrichten nicht verwendet werden, [0, 2097152] ansonsten.

Beim Empfangen von Bank Select + Program Change, wenn das MIDI-Gerät Bn 0x00 <data1> sendet; Bn 0x20 <data2>; Cn prog # wird die Programmnummer als Wert der Daten 1 verschoben links 14 Bits ODER-verknüpft (bitweise) mit Daten2 verschoben links 7 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit prog # + 1 [math: ((data1 \ll 14) | (Data2 \ll 7) | prog \#) + 1].

### Obere PGM-Nummer

Programmnummer, um den Registerzug oder die Taste zu ziehen. Bereich ist [1, 128], wenn Bankauswahlnachrichten nicht verwendet werden, [0, 2097152] ansonsten.

Beim Empfangen von Bank Select + Program Change, wenn das MIDI-Gerät Bn 0x00 <data1> sendet; Bn 0x20 <data2>; Cn prog # wird die Programmnummer als Wert der Daten 1 verschoben links 14 Bits ODER-verknüpft (bitweise) mit Daten2 verschoben links 7 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit prog # + 1 [math: ((data1 \ll 14) | (Data2 \ll 7) | prog \#) + 1].

**Daten** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

### Entprellzeit

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden Nachrichten verstreichen muss, die sich auf das gleiche Programm für den Registerzug / Button ändern, um seinen Zustand umzuschalten.

### **RPN On Toggle**

Empfangen von RPN-Nachrichten (registrierte Parameternummer). GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x65 Parameter # MSB; [Bn 0x64 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert.

Die Taste oder der Registerzug schaltet seinen Zustand um, wenn zwei aufeinanderfolgende "identische" Meldungen empfangen werden.

#### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x65 <data1> sendet; Bn 0x64 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER-verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

#### **Höchstgrenze**

Minimaler Parameterwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 127]. "Identisch" bedeutet, dass zwei aufeinanderfolgende Parameterwerte oberhalb dieser Grenze liegen.

#### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden RPN-Nachrichten für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

**Untere Grenze** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **RPN Off Toggle**

Empfangen von RPN-Nachrichten (registrierte Parameternummer). GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x65 Parameter # MSB; [Bn 0x64 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert.

Die Taste oder der Registerzug schaltet seinen Zustand um, wenn zwei aufeinanderfolgende "identische" Meldungen empfangen werden.

#### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x65 <data1> sendet; Bn 0x64 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER-verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

#### **Untere Grenze**

Maximaler Parameterwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 127]. "Identisch" bedeutet, dass zwei aufeinanderfolgende Parameterwerte unterhalb dieser Grenze liegen.

#### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden RPN-Nachrichten für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

**Höchstgrenze** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

## **RPN ON / Off Toggle**

Empfangen von RPN-Nachrichten (registrierte Parameternummer). GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x65 Parameter # MSB; [Bn 0x64 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert.

Diese Steuerung ist für kurzzeitige Tasten ausgelegt, die beim ersten Betätigen einen RPN-Wert und einen anderen RPN-Wert senden, wenn ein zweites Mal gedrückt wird. Eine Alternative zu dieser Einstellung wäre, zwei Ereignisse für diese Schaltfläche zu definieren: ein RPN On Toggle und ein RPN Off Toggle.

### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x65 <data1> sendet; Bn 0x64 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER-verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

### **Untere Grenze**

Maximaler Parameterwert, der die Schaltfläche oder den Registerzug ausschaltet.

Bereich ist [0, 127]

### **Höchstgrenze**

Minimaler Parameterwert, der den Button oder den Registerzug einrastet. Bereich ist [0, 127]

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden RPN-Nachrichten für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

### **NRPN On Toggle**

Empfangen von NRPN (Nicht registrierte Parameternummer) Meldungen. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x63 Parameter # MSB; [Bn 0x62 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert.

Die Taste oder der Registerzug schaltet seinen Zustand um, wenn zwei aufeinanderfolgende "identische" Meldungen empfangen werden.

#### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x63 <data1> sendet; Bn 0x62 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

#### **Höchstgrenze**

Minimaler Parameterwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 127]. "Identisch" bedeutet, dass zwei aufeinanderfolgende Parameterwerte oberhalb dieser Grenze liegen.

#### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden NRPN-Meldungen für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

<b>Untere Grenze</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Niedrigster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Höchster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung

### **NRPN Off Toggle**

Empfangen von NRPN (Nicht registrierte Parameternummer) Meldungen. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x63 Parameter # MSB; [Bn 0x62 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert.

Die Taste oder der Registerzug schaltet seinen Zustand um, wenn zwei aufeinanderfolgende "identische" Meldungen empfangen werden.

#### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x63 <data1> sendet; Bn 0x62 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

#### **Untere Grenze**

Maximaler Parameterwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 127]. "Identisch" bedeutet, dass zwei aufeinanderfolgende Parameterwerte unterhalb dieser Grenze liegen.

#### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden NRPN-Meldungen für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

<b>Höchstgrenze</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Niedrigster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung
<b>Höchster Taste</b>	Unbenutzt durch diese Einstellung

## **NRPN On/Off Toggle**

Empfangen von NRPN (Registrierte Parameternummer) Meldungen. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x63 Parameter # MSB; [Bn 0x62 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert.

Diese Steuerung ist für momentane Tasten ausgelegt, die beim ersten Drücken einen NRPN-Wert senden und einen anderen NRPN-Wert, wenn sie ein zweites Mal gedrückt wird.

Eine Alternative zu dieser Einstellung wäre, zwei Ereignisse für diese Schaltfläche zu definieren: eine NRPN On Toggle und eine NRPN Off Toggle.

### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x63 <data1> sendet; Bn 0x62 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

### **Untere Grenze**

Maximaler Parameterwert, der die Schaltfläche oder den Registerzug ausschaltet. Bereich ist [0, 127]

### **Höchstgrenze**

Minimaler Parameterwert, der den Button oder den Registerzug einrastet. Bereich ist [0, 127]

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden RPN-Nachrichten für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

## **RPN Bereich**

Empfangen von RPN-Nachrichten (registrierte Parameternummer). GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x65 Parameter # MSB; [Bn 0x64 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert.

Diese Steuerung verwendet 2 **verschiedene** Parameternummern: eine zu ziehen und die andere, um den Registerzug oder die Taste zu drücken. Der Parameterwert **muss** für beide (Pull- und Push-) Meldungen gleich sein.

**Wert** Parameterwert. Bereich ist [0, 127].

### **Off RPN-Nummer**

Parameternummer, um den ZugRegister oder die Taste zu drücken. Bereich ist [0, 127]. Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x65 <data1> sendet; Bn 0x64 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER-verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

### **ON RPN-Nummer**

Parameternummer, um den Registerzug oder die Taste zu ziehen. Bereich ist [0, 127]. Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x65 <data1> sendet; Bn 0x64 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER-verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Entprellzeit** Unbenutzt durch diese Einstellung

## **NRPN Bereich**

Empfangen von NRPN (Registrierte Parameternummer) Meldungen. GrandOrgue erwartet diese Meldungssequenz: Bn 0x63 Parameter # MSB; [Bn 0x62 Parameter # LSB;] Bn 0x06 Parameterwert.

Diese Steuerung verwendet 2 verschiedene Parameternummern: eine zu ziehen und die andere, um den Registerzug oder die Taste zu drücken. Der Parameterwert muss für beide (Pull- und Push-) Meldungen gleich sein.

### **Wert**

Parameterwert. Bereich ist [0, 127].

### **Off NRPN Nummer**

Parameternummer, um den ZugRegister oder die Taste zu drücken. Bereich ist [0, 127].

Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x63 <data1> sendet; Bn 0x62 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

### **On NRPN Nummer**

Parameternummer, um den Registerzug oder die Taste zu ziehen. Bereich ist [0, 127].

Wenn das MIDI-Gerät Bn 0x63 <data1> sendet; Bn 0x62 <data2> wird die Parameternummer als Wert der Daten1 verschoben links 7 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit data2 [math: (data1 \ll 7) | Data2].

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Entprellzeit** Unbenutzt durch diese Einstellung

## **Ctrl Change Bitfield**

Diese Einstellung wird von einigen Content™ Digitalen Orgeln verwendet. Bis zu 7 Register werden in einem einzigen Controller-Wert verpackt, wobei jedes Bit ein einziges Register steuert.

### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0, 127]

### **Bitzahl**

Bit-Nummer, die den Register steuert. Bereich ist [0, 6]

**Höchstgrenze** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Entprellzeit** Unbenutzt durch diese Einstellung

## **Bx Ctrl Change Fixed Value**

The screenshot shows a dialog box titled "Midi-Settings for Drawstop - Bourdon 16". It has three tabs: "Receive", "Send", and "Shortcut". The "Receive" tab is selected. The dialog contains several input fields and buttons. At the top, there are "New" and "Delete" buttons. Below them are fields for "Event-No" (set to 1), "Device" (set to Any device), "Event" (set to Bx Ctrl Change Fixed Value), "Channel" (set to 5), and "Controller-No" (set to 70). There are also fields for "Lowest key" and "Highest key", both set to 0. Below these are "Off value" (set to 1) and "On value" (set to 65). At the bottom of the main area is a "Debounce time(ms)" field set to 1000. There are two buttons: "Listen for Event" and "Detect complex MIDI setup". At the very bottom of the dialog are "OK" and "Cancel" buttons.

Diese Einstellung wird von einigen Alhborn™ digitalen Orgeln verwendet. GrandOrgue erkennt Bitmuster wie Register on = 01xx xxxx; Register Aus = 00xx xxxx.

### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0, 127]. Verweisen Sie auf das Orgel-MIDI-Diagramm für die aktuelle Controller-Nummer (n).

### **Off Value**

Datenwert, der die Schaltfläche oder den Registerzug ausschaltet. Bereich ist [0, 63]

### **On Value**

Datenwert, der die Schaltfläche oder den Registerzug umschaltet. Bereich ist [64, 127]. Immer aus Wert + 64.

### **Niedrigster Taste**

Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Höchster Taste**

Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Entprellzeit**

Unbenutzt durch diese Einstellung

## **Bx Ctrl Change Fixed On Value Toggle**

Diese Einstellung wird von einigen Alhborn™ digitalen Orgeln verwendet. GrandOrgue schaltet den Registerzug- oder Button-Status bei der Erkennung von Bitmustern wie 01xx xxxx ein.

### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0, 127]. Beziehen Sie sich auf das Orgel-MIDI-Diagramm für die aktuelle Controller-Nummer.

### **Off Value**

Datenwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [64, 127].

### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden identischen Steuerungsänderungsnachrichten für den Registerzug / Knopf vergehen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

### **On Value**

Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Niedrigster Taste**

Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Höchster Taste**

unbenutzt durch diese Einstellung

### **Bx Ctrl Change Fixed Off Value Toggle**

Diese Einstellung wird von einigen Alhborn™ digitalen Orgeln verwendet. GrandOrgue schaltet den Registerzug- oder Button-Zustand bei der Erkennung von Bitmustern wie 00xx xxxx ein.

#### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0, 127]. Beziehen Sie sich auf das Orgel-MIDI-Diagramm für die aktuelle Controller-Nummer.

#### **Off Value**

Datenwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 63]

#### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden identischen Steuerungsänderungsnachrichten für den Registerzug / Knopf vergehen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

**On Value** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Bx Ctrl Change Fixed On / Off Value Toggle**

Diese Einstellung wird von einigen Alhborn™ digitalen Orgeln verwendet. GrandOrgue schaltet den Registerzug- oder Button-Zustand bei der Erkennung von Bitmustern wie 00xx xxxx ein.

Diese Steuerung ist für momentane Button ausgelegt, die beim ersten Drücken ein Bitmuster senden und ein anderes Bitmuster, wenn es ein zweites Mal gedrückt wird. Eine Alternative zu dieser Einstellung wäre, zwei Ereignisse für diese Schaltfläche zu definieren: eine Bx Strg-Änderung Fixed On Value Toggle und eine Bx Ctrl Change Fixed Off Value Toggle.

#### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0, 127]. Beziehen Sie sich auf das Orgel-MIDI-Diagramm für die aktuelle Controller-Nummer.

#### **ON Wert**

Datenwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [64, 127]

#### **Off Wert**

Datenwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 63]

#### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden identischen Steuerungsänderungsnachrichten für den Registerzug / Knopf vergehen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung



### **Sys Ex Johannus**

Diese Einstellung wird von Johannus™ Digitalen Orgeln verwendet. Die Taste oder der Registerzug schaltet seinen Zustand um, wenn zwei aufeinanderfolgende identische Nachrichten empfangen werden.

#### **Daten**

Datenwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 127]  
Entprellzeit

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden identischen SysEx-Meldungen für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Untere Grenze** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchstgrenze** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Sys Ex Viscount**

Diese Einstellung wird von Viscount™ Digitalen Orgeln verwendet.

#### **Off wert**

Datenwert, der den Button- oder Registerzug-Status ausschaltet. Bereich ist [0, 2097152].

#### **On Wert**

Datenwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 2097152].

**Daten** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Entprellzeit** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Sys Ex Viscount Toggle**

Diese Einstellung wird von Viscount™ Digitalen Orgeln verwendet. Die Taste oder der Registerzug schaltet seinen Zustand um, wenn zwei aufeinanderfolgende identische Nachrichten empfangen werden.

#### **Value**

Datenwert, der den Button- oder Registerzug-Status umschaltet. Bereich ist [0, 2097152].

#### **Entprellzeit**

Minimale Zeit in Millisekunden, die zwischen zwei aufeinanderfolgenden identischen SysEx-Meldungen für den Registerzug / Button verstreichen muss, um seinen Zustand umzuschalten.

**Daten** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Niedrigster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchster Taste** Unbenutzt durch diese Einstellung

**Höchstgrenze** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **Erfassen Sie komplexes MIDI-Setup**

Fragt, um den Registerzug oder die Drucktaste On dann auszuschalten. GrandOrgue verwendet die Werte, die es liest, um das MIDI-Ereignis und alle zugehörigen Einstellungen zu bestimmen.

## Senden

### 9x Note



Sende NoteOn, wenn die Registerzug / -Taste auf Ein-Zustand wechselt. Sende "NoteOff", wenn der Registerzug / Button auf Off-Zustand wechselt.

**CTRL / PGM** Tastennummer.

**Off Wert** Velocity-Wert, wenn Registerzug / Button auf Off-Zustand geht.

#### **Anmerkung**

Der Aus-Wert muss auf Null gesetzt werden (0), wenn ein echtes NoteOff gewünscht wird.

**On Wert** Geschwindigkeits-Wert, wenn Registerzug / Button auf On-Zustand geht.

### 9x Note ON

Sende NoteOn nur, wenn der Registerzug / Button auf Ein Zustand geht.

**CTRL / PGM** Tastennummer.

**Off Wert** Unbenutzt durch diese Einstellung.

**On Wert** Geschwindigkeits-Wert, wenn Registerzug / Button auf On-Zustand geht.

### 9x Note Off

Sende "NoteOff" nur, wenn der Registerzug / Button auf Off-Zustand geht.

**CTRL / PGM** Tastennummer.

**Off Wert** Geschwindigkeit-Wert, wenn Registerzug / Button auf Off-Zustand geht.

#### **Anmerkung**

Der Aus-Wert **muss** auf Null gesetzt werden (0), wenn ein echtes NoteOff gewünscht wird.

**On Wert**

Unbenutzt durch diese Einstellung.

### **Bx Controller**

Sende die Reglerwerte, wenn der Registerzug / Button den Zustand ändert. Die Nachrichtenfolge ist Bn Controller # <value>

#### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0,127].

#### **Off Wert**

Reglerwert, wenn Registerzug / Taste auf Off-Zustand geht.

#### **On Wert**

Reglerwert, wenn Registerzug / Button auf Ein Zustand geht.

### **Bx Controller On**

Sende den Reglerwert nur, wenn der Registerzug / Knopf auf Ein Zustand geht.

#### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0,127].

#### **Off Wert**

Unbenutzt durch diese Einstellung.

#### **On Wert**

Reglerwert, wenn Registerzug / Button auf Ein Zustand geht.

### **Bx- Controller On**

Sende den Reglerwert nur, wenn der Registerzug / Knopf in den Aus-Zustand geht.

#### **Controller-Nr**

Controller-Nummer. Bereich ist [0,127].

#### **Off Wert**

Reglerwert, wenn Registerzug / Taste auf Off-Zustand geht.

#### **On Wert**

Unbenutzt durch diese Einstellung.

### **Cx Program Change On**

Sende Bank Select und Program Change nur, wenn der Registerzug / Button auf Ein Zustand geht. Die Nachrichtenfolge ist: Bn 0x00 bank # MSB; Bn 0x20 Bank # LSB; Cn prog #

### **CTRL / PGM**

Programmnummer und optionale Bank Select MIDI-Nachrichten. Bereich ist [0, 2097152]  
GrandOrgue sendet immer Bn 0x00 <data1>; Bn 0x20 <data2>; Cn prog # Dieser Feldwert ist das Ergebnis von Daten1 verschoben links 14 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit Daten2 verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit prog # + 1 [math: ((data1 << 14) | (data2 << 7) | prog #) + 1].

**Off Wert** Unbenutzt durch diese Einstellung.

**ON Wert** Unbenutzt durch diese Einstellung.

### **Cx Program Change Off**

Sende Bank Select und Program Change nur, wenn der Registerzug / Button auf Off-Zustand geht. Die Nachrichtenfolge ist: Bn 0x00 bank # MSB; Bn 0x20 Bank # LSB; Cn prog #

#### **CTRL / PGM**

Programmnummer und optionale Bank Select MIDI-Nachrichten. Bereich ist [0, 2097152] GrandOrgue sendet immer Bn 0x00 <data1>; Bn 0x20 <data2>; Cn prog # Dieser Feldwert ist das Ergebnis von Daten1 verschoben links 14 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit Daten2 verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit prog # + 1 [math: ((data1 \ll 14) | (data2 \ll 7) | prog \#) + 1].

**Off Wert** Unbenutzt durch diese Einstellung.

**ON Wert** Unbenutzt durch diese Einstellung.

### **RPN**

Sende RPN-Werte, wenn der Registerzug / Button den Status ändert. Die Nachrichtenfolge ist Bn 0x65 Parameter # MSB; Bn 0x64 Parameter # LSB; Bn 0x06 Parameterwert.

#### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Bereich ist [0,16383].

Die Parameternummer zeigt das Ergebnis des Parameters # MSB verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit Parameter # LSB [math: (Parameter \# \text{MSB} \ll 7) | Parameter \# \text{LSB}].

#### **Off Wert**

Parameterwert, wenn Registerzug / Button in den Aus-Zustand geht.

#### **On Wert**

Parameterwert, wenn Registerzug / Button auf Ein-Zustand geht.

### **NRPN**

Sende NRPN-Werte, wenn der Registerzug / Button den Status ändert. Die Nachrichtenfolge ist Bn 0x63 Parameter # MSB; Bn 0x62 Parameter # LSB; Bn 0x06 Parameterwert.

#### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Bereich ist [0,16383].

Die Parameternummer zeigt das Ergebnis des Parameters # MSB verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit Parameter # LSB [math: (Parameter \# \text{MSB} \ll 7) | Parameter \# \text{LSB}].

#### **Off Wert**

Parameterwert, wenn Registerzug / Button in den Aus-Zustand geht.

#### **On Wert**

Parameterwert, wenn Registerzug / Button auf Ein-Zustand geht.

### **Cx Program Change Range**

Sende Bank Select und Program Change, wenn der Registerzug / Button den Status ändert.

GrandOrgue sendet immer Bn 0x00 <data1>; Bn 0x20 <data2>; Cn prog # Dieser Feldwert ist das Ergebnis von Daten1 verschoben links 14 Bits ODER verknüpft (bitweise) mit Daten2 verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit prog # + 1 [math: ((data1 << 14) | (data2 << 7) | prog #) + 1].

#### **Untere PGM-Nummer**

Programmnummer und optionale Bank Select MIDI-Nachrichten, die gesendet werden, wenn der Registerzug / Button auf Off-Zustand geht. Bereich ist [0, 2097152]

#### **Obere PGM-Nummer**

Programmnummer und optionale Bank Select MIDI-Nachrichten, die gesendet werden, wenn der Registerzug / Button in den On-Zustand wechselt. Bereich ist [0, 2097152]

**CTRL / PGM** Unbenutzt durch diese Einstellung.

### **RPN On**

Sende den RPN-Wert nur, wenn der Registerzug / Button in den On-Zustand wechselt. Die Nachrichtenfolge ist Bn 0x65 Parameter # MSB; Bn 0x64 Parameter # LSB; Bn 0x06 Parameterwert.

#### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Bereich ist [0,16383].

Die Parameternummer zeigt das Ergebnis des Parameters # MSB verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit Parameter # LSB [math: (Parameter # MSB << 7) | Parameter # LSB].

**Off Wert** Unbenutzt durch diese Einstellung

**On Wert** Parameterwert, wenn Registerzug / Button auf Ein-Zustand geht.

### **RPN Off**

Sende den RPN-Wert nur, wenn der Registerzug / Button in den Off-Zustand wechselt. Die Nachrichtenfolge ist Bn 0x65 Parameter # MSB; Bn 0x64 Parameter # LSB; Bn 0x06 Parameterwert.

#### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Bereich ist [0,16383].

Die Parameternummer zeigt das Ergebnis des Parameters # MSB verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit Parameter # LSB [math: (Parameter # MSB << 7) | Parameter # LSB].

**Off Wert** Parameterwert, wenn Registerzug / Button in den Aus-Zustand geht.

**On Wert** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **NRPN On**

Sende NRPN-Wert nur, wenn sich der Registerzug / Button in den On-Zustand wechselt. Die Nachrichtenfolge ist Bn 0x63 Parameter # MSB; Bn 0x62 Parameter # LSB; Bn 0x06 Parameterwert.

#### **Parameter-Nr**

Parameternummer. Bereich ist [0,16383].

Die Parameternummer zeigt das Ergebnis des Parameters # MSB verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit Parameter # LSB [math: (Parameter # MSB << 7) | Parameter # LSB].

**Off Wert** Unbenutzt durch diese Einstellung

**On Wert** Parameterwert, wenn Registerzug / Button auf Ein-Zustand geht.

### **NRPN Off**

Sende NRPN-Wert nur, wenn der Registerzug / Button in den Aus-Zustand wechselt. Die Nachrichtenfolge ist Bn 0x63 Parameter # MSB; Bn 0x62 Parameter # LSB; Bn 0x06 Parameterwert.

**Parameter-Nr** Parameternummer. Bereich ist [0,16383]. Die Parameternummer zeigt das Ergebnis des Parameters # MSB verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit Parameter # LSB [math: (Parameter # MSB << 7) | Parameter # LSB].

**Off Wert** Parameterwert, wenn Registerzug / Button in den Aus-Zustand geht.

**On Wert** Unbenutzt durch diese Einstellung

### **RPN Range**

Sende RPN, wenn der Registerzug / Button den Status ändert.

GrandOrgue sendet immer Bn 0x65 Parameter # MSB; Bn 0x64 Parameter # LSB; Bn 0x06 Parameterwert. Die Parameternummer zeigt das Ergebnis des Parameters # MSB verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit Parameter # LSB [math: (Parameter # MSB << 7) | Parameter # LSB].

**Off RPN-Nummer** RPN-Nummer MIDI-Nachrichten gesendet, wenn die Registerzug / Taste geht auf Aus-Zustand. Bereich ist [0, 16383]

**On RPN-Nummer** RPN-Nummer MIDI-Nachrichten gesendet, wenn der Registerzug / Button geht auf Ein Zustand. Bereich ist [0, 16383]

**Value / Wert** Parameterwert. Bereich ist [0, 127]

### **NRPN Range**

Sende NRPN, wenn der Registerzug / Button den Status ändert.

GrandOrgue sendet immer Bn 0x63 Parameter # MSB; Bn 0x62 Parameter # LSB; Bn 0x06 Parameterwert. Die Parameternummer zeigt das Ergebnis des Parameters # MSB verschoben links 7 Bits ODER (bitweise) mit Parameter # LSB [math: (Parameter # MSB << 7) | Parameter # LSB].

**Off NRPN Nummer** NRPN-Nummer MIDI-Nachrichten gesendet, wenn die Registerzug / Taste geht auf Aus-Zustand. Bereich ist [0, 16383]

**On NRPN Nummer** NRPN-Nummer MIDI-Nachrichten gesendet, wenn der Registerzug / Button geht auf On-Zustand. Bereich ist [0, 16383]

**Value / Wert** Parameterwert. Bereich ist [0, 127]

## **Label/Etikette**

GrandOrgue unterstützt "aktive" Labels. Hierbei handelt es sich um Etiketten, die den variablen Inhalt anzeigen, z. B. die Schrittnummer im Crescendo-Fenster, den Namen des Temperaments im Master Controls-Fenster und viele andere. Etiketten können nur für das Senden von Daten an ein Midi-LCD-Gerät konfiguriert werden. GrandOrgue sendet den Label-Inhalt nach den Hauptwerk™-Standards.

## **Hauptwerk SYSEX 32 Byte LCD**

Diese Einstellung fährt ein Hauptwerk™ kompatibles LCD-Display, einschließlich der RGB-LED-Farbe. Bis zu 32 Zeichen werden an die LCD-Anzeige gesendet.

<b>Kanal</b>	Immer deaktiviert, da SYSEX unabhängig von jedem Kanal ist.
<b>ID</b>	Stellt die ID der Anzeige ein. Bereich ist [0, 127].
<b>Color</b>	Stellt die Farbe der LED ein. Bereich ist [0, 127].

## **Hauptwerk SYSEX 16 Byte String**

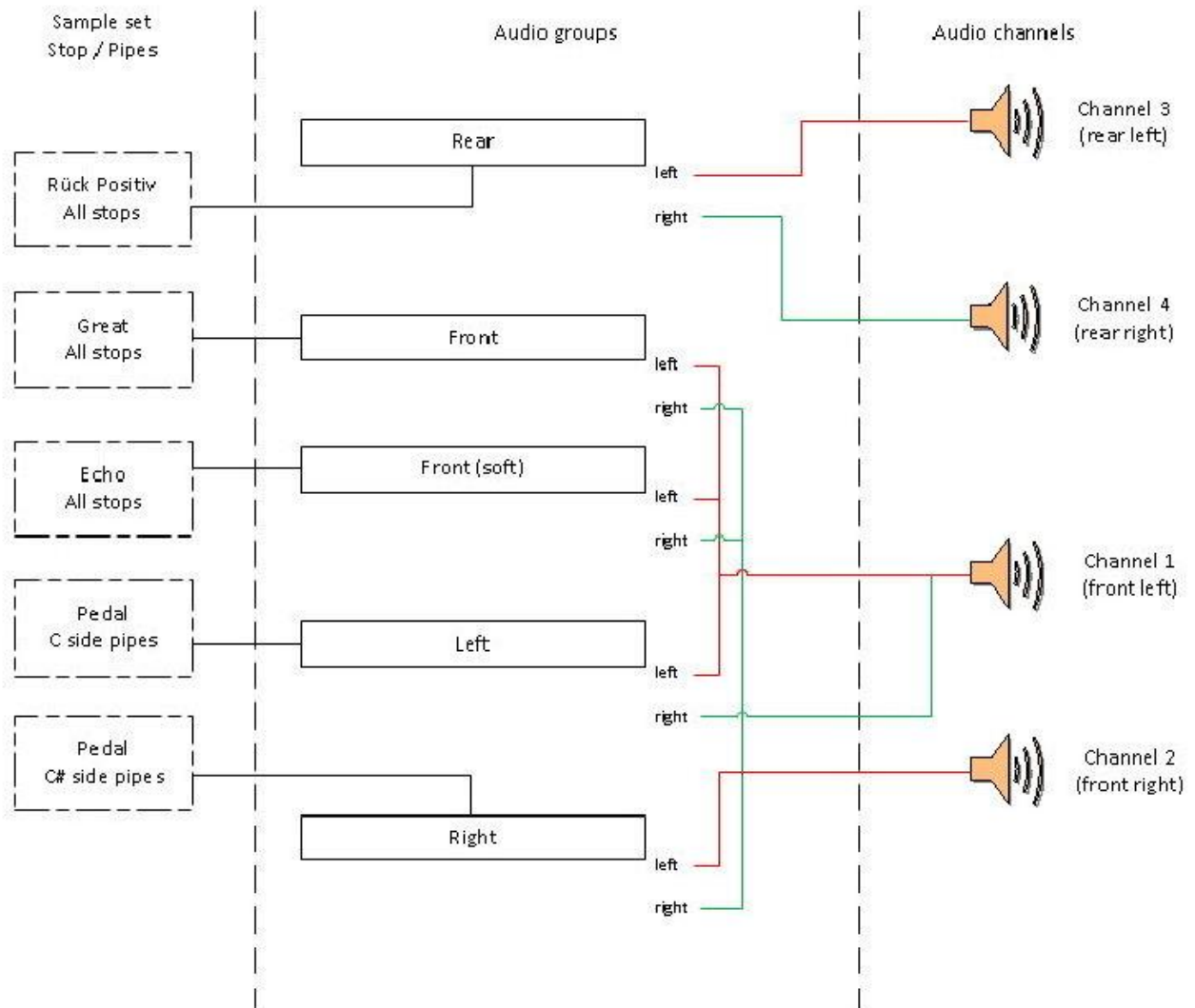
Diese Einstellung sendet Zeichenfolgen an ein Hauptwerk™ kompatibles LCD-Display. Die RGB-LED (falls vorhanden) wird ignoriert. Bis zu 16 Zeichen werden an die LCD-Anzeige gesendet.

<b>Kanal</b>	Immer deaktiviert, da SYSEX unabhängig von jedem Kanal ist.
<b>ID</b>	Stellt die ID der Anzeige ein. Bereich ist [0, 127].



# Kapitel 5. Übersicht über Audio- und Orgeleinstellungen

Abbildung 5.1. Übersicht über Audio und Orgel



## Übersicht über Audio und Orgel

Dieses Schema beschreibt die engen Beziehungen, die zwischen den Real-World-Audio-Hardware-Fähigkeiten und der Sample-Set-Disposition bestehen, wie sie vom Sample-Set-Designer bereitgestellt wird. Zur Veranschaulichung ist das freie Sampleset der Bureå Kirche angepasst, um eine völlig andere räumliche Disposition zu bauen. Hier sind die Annahmen:

- ❖ Die Orgel hat einen Hauptfall und einen separaten Chor Fall (RückPositiv) im Rücken des Organisten
- ❖ Die Konsole ist eingebettet vor dem Hauptfall, daher klingt der Hauptfall "vorne" und der Chorfall klingt "hinten"
- ❖ Die Orgel hat 2 Pedal-Türmchen auf der linken und rechten Seite des Hauptkastens
- ❖ Die Orgel hat eine Echo-Tastatur im Keller des Hauptfalls
- ❖ Das Audiogerät des Computers ist 4.0 Surround (vordere linke und rechte Lautsprecher, hintere linke und rechte Lautsprecher)

Die Einstellungen auf der Registerkarte "Midi & Audio Settings" beschreiben die

physikalische Umgebung, während die Einstellungen im Dialogfeld "Orgeleinstellungen" beschreiben, wie die verschiedenen Teile der virtuellen Orgelkarte zu den realen Audioausgängen dienen.

**Kanal:**

Ein Real-World-Kanal des Audiogeräts (z. B. links und rechts für eine Stereo-Platine). GrandOrgue-Kanalnamen sind immer Kanal 1 bis Kanal n, wobei n die Anzahl der Kanäle auf dem Audiogerät ist (Stereo: 2, Surround 4.0: 4 und so weiter). Nur Versuch und Irrtum können feststellen, welcher GrandOrgue-Kanal mit welchem Audiokanal verbunden ist.

**Audiogruppe:**

Ein Namenshalter, der zum Entwerfen von logischen Blöcken innerhalb des Audiosystems verwendet wird (z. B. "Frontlautsprecher", "hintere Lautsprecher", "Subwoofer", ...). Es ist möglich, beliebig viele Audiogruppen zu erstellen.

**Achtung**

Wenn ein Audiogroup nicht in dem geladenen Sample-Set verwendet wird, fügt es Verarbeitungs-Overhead hinzu, wodurch Polyphonie reduziert wird, so dass unnötige Audio-Gruppen hinzugefügt wird, wird nicht empfohlen.

In diesem Beispiel wurde die Entscheidung getroffen

- Klang der Chor (Svällverk) durch die hinteren Lautsprecher, voller Lautstärke
- Klang der Große (Huvudverk) durch die Frontlautsprecher, volles Volumen
- Klingen Sie das Echo (Bröstverk) durch die vorderen Lautsprecher, weiches Volumen
- Klingen Sie die C-Seite des Pedals durch den linken vorderen Lautsprecher
- Klingen Sie die C # -Seite des Pedals durch den rechten vorderen Lautsprecher

Dies geschieht durch die Verknüpfung von Audiogruppen mit Kanälen im Dialogfeld "Midi & Audio Settings" und das Verbreiten von Pfeifen über die Audiogruppen im Dialogfeld "Orgel Settings".

# Kapitel 6. Midi & Audio Einstellungen

Inhaltsverzeichnis

Registerkarte Optionen

Erweiterungen Rahmen

Sound Motorrahmen

Pfadrahmen

Samplesladefenster

Sound-Ausgabe-Frame

Cache-Rahmen

Führen Sie strenge ODF

Voreinstellungen und Grundeinstellungen

Volumen

Metronom

Pfade

Registerkarte Audioausgabe

Geräte verwalten

Kanäle verwalten

Verwalten von Audiogruppen

Reverb-Tab

Registerkarte "Audiogruppen"

Hinzufügen

Löschen

Umbenennen

Registerkarte Orgel

Unten

Oben

Oben

Löschen

Eigenschaften

Registerkarte MIDI-Geräte

Temperamente

Initial Midi-Konfiguration

Registerkarte Orgelpakete

Dieser Registerkarten-Dialog wird angezeigt, wenn der Menüpunkt Audio / Midi-Einstellungen im Menü Audio / Midi gewählt wird.

Es verwaltet "systemweite" GrandOrgue-Optionen. In anderen Fällen gelten diese Optionen für jedes geladenes Sampleset.

Diese Optionen befinden sich an verschiedenen Stellen auf der Plattform.

## **Windows:**

Registrierungsschlüssel HKEY\_CURRENT\_USER \ Software \ Our Organ \ GrandOrgue und % APPDATA% \ GrandOrgueConfig Datei

## **Linux:**

\$ HOME / .GrandOrgue und \$ HOME / GrandOrgueConfig

## **Mac:**

\$ HOME / Library / Preferences / .GrandOrgue und \$ HOME / Library / Preferences / GrandOrgue

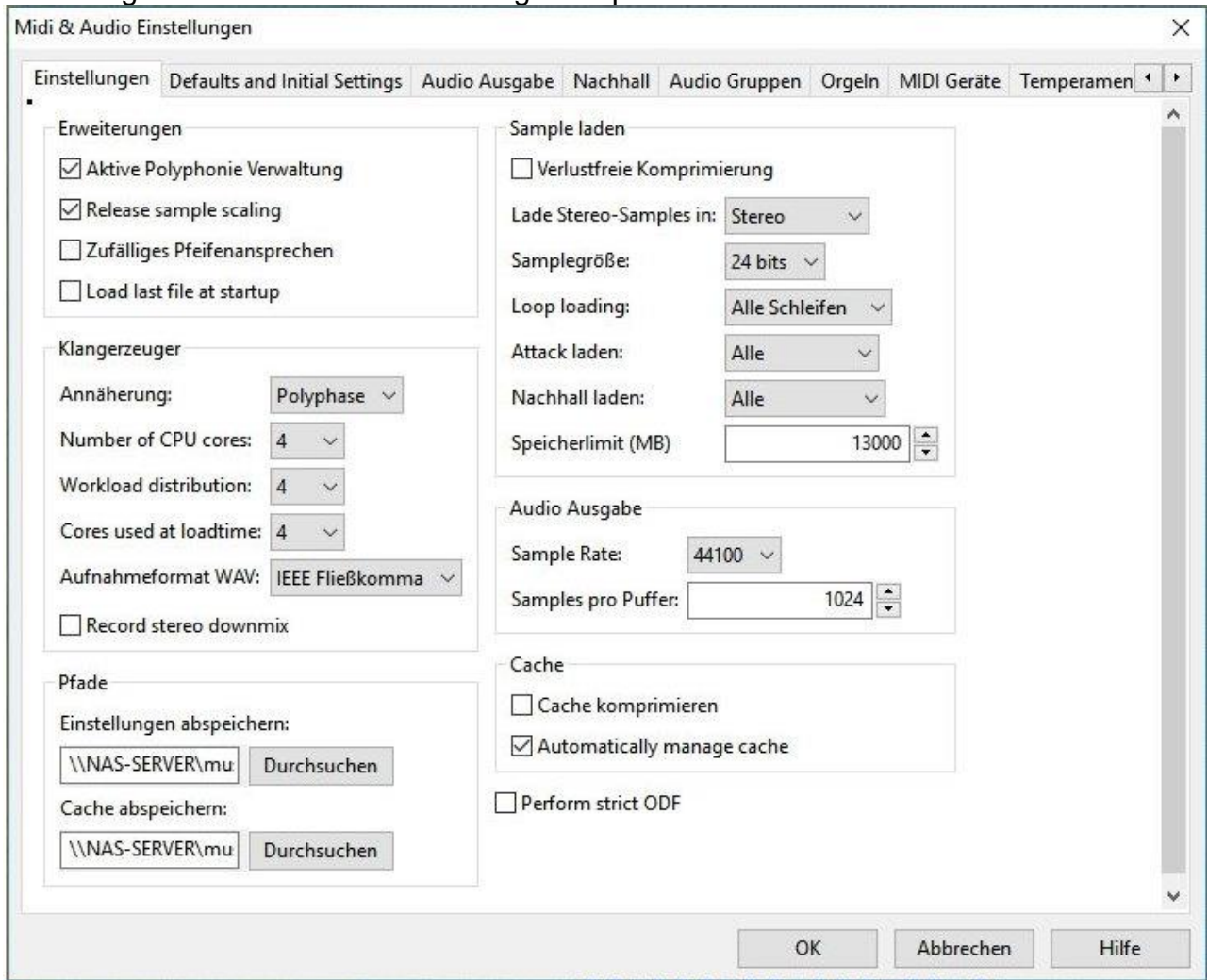
## **Anmerkung**

Wenn Sie mit einem Instanznamen (GrandOrgue -instanceName) gestartet werden, wird der Name GrandOrgue GrandOrgue-instanceName, der Name GrandOrgueConfig wird GrandOrgueConfig-instanceName

Der Benutzer kann die Einstellungen auf die Standardwerte zurücksetzen, indem er die "Optionsdateien" entsprechend der Plattform löscht.

# Registerkarte Optionen

Abbildung 6.1. Midi & Audio Einstellungen / Optionen



Midi & Audio Einstellungen / Optionen

## Erweiterungen Rahmen

### Aktives Polyphoniemanagement

Wenn die Polyphonie 3/4 des aktuellen Maximalwertes erreicht, werden Nachhall Samples (Nachhallzeiten) ausgeblendet, um Polyphonie zu erhalten.

Speicher	Keine Auswirkung
Polyfonie	Konserviert
Ladezeit	Keine Auswirkung

### **Nachhallzeiten skalieren - Release Sample Scaling**

Für die Sample-Sets mit langen Nachhallzeiten ("wet"), so dass diese Option wird die Nachhallzeit ausblenden, wenn die Note gespielt wird Staccato. Es hat ein wenig von einem "trockenen" Set.

<b>Speicher</b>	Keine Auswirkung
<b>Polyfonie</b>	Keine Auswirkung
<b>Ladezeit</b>	Keine Auswirkung

### **Zufälliges Pfeifenansprechen**

Dies wird eine sehr kleine zufällige Verstimmung, bevor jedes Pfeife beginnt zu sprechen. Die Verstimmung ist klein genug, so dass das Ohr den Stimmungsunterschied nicht erkennen kann und groß genug, so dass es die winzigen Interferenzen (aufgrund der physischen Lage) annähert, die beim Spielen mehrerer echter Pfeifen in einem Orgel auftreten.

<b>Speicher</b>	Keine Auswirkung
<b>Polyfonie</b>	Keine Auswirkung
<b>Ladezeit</b>	Keine Auswirkung

### **Load last file at startup / Laden Sie die letzte Datei beim Start**

Dadurch wird das automatische Laden des zuletzt verwendeten Sample-Sets ausgelöst.

<b>Speicher</b>	Keine Auswirkung
<b>Polyfonie</b>	Keine Auswirkung
<b>Ladezeit</b>	Keine Auswirkung

## Klangerzeuger

### Interpolation

Diese Dropdown-Steuerung steuert die Methode, die verwendet wird, um die Wellenform zu interpolieren, wenn das Sample erneut abgetastet wird.

**Polyphase** Diese Methode gibt bessere Audio-Ergebnisse auf Kosten der höheren CPU-Belastung.

**Linear** Diese Methode senkt die CPU-Belastung auf Kosten der Audioqualität. Es ist die einzige nutzbare Option, wenn eine verlustfreie Komprimierung aktiviert ist, da die Polyphaseninterpolation noch nicht mit verlustfreier Komprimierung implementiert ist. Die Behauptungen über die Audioqualität sollten nur als Richtwerte verwendet werden. Als Faustregel gilt, die Polyphase hat besser Höhen, linear bekommt einen besseren Bass, und dies ist am deutlichsten in Sample-Sets, die Interpolation ausgiebig verwenden (z. B. Stimmen eines verstimmten Orgel). Die Audioqualität ist sehr subjektiv, so dass der Benutzer stark dazu ermutigt wird, auf sich selbst zuzuhören und die Einstellung zu behalten, die ihm besser entspricht.

**Speicher** Keine Auswirkung

**Polyfonie** Linear gibt mehr Polyphonie

**Ladezeit** Keine Auswirkung

### Number of CPU cores - Anzahl der CPU-Kerne

Diese Zahl gibt an, wie viele Threads GrandOrgue schafft, die Last zu verbreiten. Kerne Nummer ist die empfohlene Wahl für Computer ohne Hyperthreading. Weniger benutzt nicht den ganzen Computer. Mehr Abfälle Ressourcen bei der Verwaltung Overhead. Mit aktiviertem Hyperthreading wird die CPU-Last gleichmäßiger auf virtuelle Kerne verteilt.

**Speicher** Keine Auswirkung

**Polyfonie** Das Anheben der Anzahl der Kerne erhöht die Polyphonie, bevor der Klang beginnt zu brechen.

**Ladezeit** Keine Auswirkung

### Workload distribution - Arbeitsbelastung

Diese Einstellung hat die gleiche Rolle wie die Anzahl der CPU-Kerne und widmet sich der Aufteilung der *Arbeitsbelastung*. Der gleiche Wert wie die Anzahl der CPU-Kerne wird empfohlen.

**Speicher** Gleich wie Gleichzeitigkeit ??

**Polyfonie** Gleich wie Gleichzeitigkeit ??

**Ladezeit** Gleich wie Gleichzeitigkeit ??

### **Cores used at loadtime - Kerne, die zur Laufzeit verwendet werden**

Diese Zahl gibt an, wie viele Threads GrandOrgue erstellt, um Samples im Speicher zu laden. Es hat **keine** Wirkung beim Laden von Samples aus dem Cache. Höhere Beschleunigungsbelastung bei gleichzeitiger Reduzierung des verfügbaren Speichers für Samples. Ein Null (0) Wert bedeutet klassische Ladung.

### **Aufnahmeformat WAV**

Dies wählt das vom Audio-Recorder verwendete Format aus. Die unterstützten Formate sind: 8 Bit, 16 Bit, 24 Bit PCM und 32 Bit IEEE Fließkomma.

<b>Speicher</b>	Keine Auswirkung
<b>Polyfonie</b>	Keine Auswirkung
<b>Ladezeit</b>	Keine Auswirkung

### **Record Stereo Downmix**

Diese Textbox ermöglicht es GrandOrgue, Multi-Channel-Audio in einfacher Stereoanlage aufzunehmen. Diese Option ist standardmäßig deaktiviert, da sie die CPU-Auslastung erhöht, auch wenn der Audiorecorder ausgeschaltet ist.

Wenn der Stereo-Downmix deaktiviert ist, werden alle Audiokanäle in der WAV-Datei aufgezeichnet.

<b>Speicher</b>	Keine Auswirkung
<b>Polyfonie</b>	Etwas - wie eine zusätzliche Audio-Schnittstelle
<b>Ladezeit</b>	Keine Auswirkung

## **Pfade**

### **Einstellungen abspeichern**

Hiermit wählen Sie das Verzeichnis aus, in dem Preset-Dateien gespeichert sind. Die Schaltfläche Durchsuchen öffnet einen Dateibrowser, in dem das gewünschte Verzeichnis ausgewählt werden kann.

### **Cache-Speicher**

Dies wählt das Verzeichnis aus, in dem Cache-Dateien gespeichert sind. Die Schaltfläche Durchsuchen öffnet einen Dateibrowser, in dem das gewünschte Verzeichnis ausgewählt werden kann.

## **Sample laden**

### **Verlustfreie Komprimierung**

Verwendet einen verlustfreien Algorithmus (d.h. die OriginalSamples können perfekt rekonstruiert werden), so dass die RAM-Anforderungen verringert werden. Besonders nützlich für große Sets.

<b>Speicher</b>	Variable Einsparungen bis zu 40%
<b>Polyfonie</b>	Ca. 10% niedriger
<b>Ladezeit</b>	Ca. 20% langsamer Beeinträchtigt nur die Last ohne Cache - da die Komprimierten Daten zwischengespeichert werden.

### **Laden Stereo-Samples in**

Wählt aus, ob Stereo-Samples in Mono oder Stereo geladen sind  
Wenn auf Mono gesetzt, werden alle Samples in Mono geladen. Wenn die Komprimierung deaktiviert ist, wird dies 50% sparen, aber wenn die Komprimierung aktiviert ist, wird viel weniger gespeichert, da die Komprimierung bei den monoauralen Eingängen viel weniger wirksam ist.

Diese Einstellung kann so eingestellt werden, dass sie nicht geladen wird, wenn Sie möchten, dass GrandOrgue das Löschen von Samples verhindert. Über Orgel-Einstellungen ist es immer noch möglich, nur bestimmte Teile der Orgel zu laden.

<b>Speicher</b>	Variable Einsparungen bis zu 50%
<b>Polyfonie</b>	Leichte Stöße, da das Laden in Mono einige Berechnungen pro Sample speichert.
<b>Ladezeit</b>	Keine Auswirkung



## **Samplegröße**

Wählt aus, ob die Samples mit 8 oder 12 oder 16 oder 24 Bit Präzision geladen sind.

<b>Speicher</b>	Hohe Wirkung
<b>Polyfonie</b>	Die Polyphonie wird mit niedrigeren Bitgrößen zunehmen und mit höheren Bitgrößen abnehmen.
<b>Ladezeit</b>	Leichter Aufprall

## **Loop loading - Schleifenladung**

Wählt aus, welche Schleife geladen ist, wenn die Samples mehrere Schleifen haben.

<b>Erste Schleife</b>	Nur die erste Schleife laden
<b>Längste Schleife</b>	Laden Sie nur die längste Schleife, die in der Sample gefunden wurde. Längere Schleifen fühlen sich in der Regel lebendiger.
<b>Alle Schleifen</b>	Laden Sie alle in der Sample gefundenen Schleifen. Während des Spiels werden die Loops mit einem Round-Robin-Schema gefahren.
<b>Speicher</b>	Erste Schleife weniger als längste Schleife weniger als alle Schleifen
<b>Ladezeit</b>	Erhöht mit der Menge der geladenen Daten
<b>Polyfonie</b>	Keine Auswirkung

## **Attack laden**

Der Sample Set Creator kann mehrere separate Attack-Dateien zur Verfügung stellen. Dies wählt aus, welche Attacks geladen sind.

<b>Alle</b>	Laden Sie alle Attack-Dateien.
<b>Single attack</b>	Laden Sie nur die "beste" bereitgestellte Datei.

<b>Speicher</b>	Einzelangriff weniger als alle
<b>Polyfonie</b>	Keine Auswirkung
<b>Ladezeit</b>	Erhöht mit der Menge der geladenen Daten

## **Nachhall laden**

Der Sample Set Creator kann mehrere separate Release-Dateien zur Verfügung stellen. Dies wählt aus, welcher Nachhall geladen ist.

<b>Alle</b>	Laden Sie alle Nachhall -Dateien. Die Ton-Engine wählt, welche Freigabe zu spielen, je nachdem wie viel Zeit die Sustain-Sample gehalten wurde. Zum Beispiel wählt es normalerweise das kürzeste Release-Sample beim Spielen von Staccato.
<b>Single release</b>	Laden Sie nur die "beste" bereitgestellte Release-Datei.

<b>Speicher</b>	Gleich wie <i>Attack laden</i>
<b>Polyfonie</b>	Keine Auswirkung
<b>Ladezeit</b>	Gleich wie <i>Attack laden</i>

## **Speicherlimit**

Wählt die Größe des Speicher-Cache, in dem die Samples geladen werden. Dies ist besonders nützlich bei der Ausführung der 32 Bits Windows auf 64 Bits Plattformen zu bauen, um einen Absturz zu vermeiden, während ein großes Sample geladen wird. Wenn dieser Parameter auf Null gesetzt ist, versucht er, so viele Daten wie möglich zu laden.

### **Achtung**

In diesem Fall wird GrandOrgue geladen, bis das Betriebssystem keinen Speicherplatz bereitstellt. Es kann große Mengen an Swap-Raum mit erwarteten nachteiligen Auswirkungen auf Leistungen bieten.

## **Sound-Ausgabe-Frame**

### **Sample Rate**

Wählt die Ausgabeabtastrate aus. Zulässige Werte sind 44100, 48000 und 96000 Hz. Der Samplerate sollte sowohl dem konfigurierten Samplerate in der Audio-Schnittstelle als auch dem Samplerate der aufgenommenen Samples entsprechen, um ein Resampling zu vermeiden. Wenn nicht, kann das Wiederholen in allen Schichten des Audio-Stacks auftreten und die Audioqualität kann leiden.

### **Samples pro Puffer**

Zulässige Werte reichen von 16 bis 1024 in 16er-Schritten. Dieser Parameter setzt die Ausgabepuffergröße. Größere Werte reduzieren gewöhnlich Klangartefakte auf Kosten der Latenz.

## **Cache-Frame**

### **Komprimieren Sie den Cache**

Wählt aus, ob der Datenträger-Cache beim Erstellen oder Aktualisieren komprimiert werden muss.

<b>Speicher</b>	Keine Auswirkung
<b>Polyfonie</b>	Keine Auswirkung
<b>Ladezeit</b>	Das Laden aus einem unkomprimierten Cache ist I / O gebunden, während das Laden aus einem komprimierten Cache mehr CPU benötigt. Mit einer langsamen Scheibe + schnelle CPU, komprimiert könnte besser sein.

Diese Funktion steht in engem Zusammenhang mit den Hardware-Kapazitäten, so dass der Benutzer ermutigt wird, für sich selbst zu testen und die beste Einstellung für seinen Computer zu behalten.

### **Automatically manage cache**

Wählt aus, ob der Cache automatisch erstellt oder aktualisiert werden muss, wenn der Sample-Satz geladen ist.

## **Perform strict ODF**

Orgel Definition File (ODF) Syntax hat sich seit den Tagen der Hauptwerk™ Version 1 sehr verändert. Einige Hauptwerk™ 1 Schlüsselwörter werden von GrandOrgue nicht verwendet und werden als Warnung im Popup-Fenster angezeigt.

Die Einführung von ODF-Warnungen an GrandOrgue ist ein zweistufiger Entwicklungsprozess:

1. Eine neue Warnung wird den ODF-Parsing-Dienstprogrammen hinzugefügt. Es wird nur im strengen ODF-Modus angezeigt, um den Sampledesignern Zeit zu geben, die neue Warnung aus ihren Orgeldefinitionsdateien zu entfernen, ohne die Benutzer zu stören.

2. Nach Ablauf einer bestimmten Anzahl von Monaten wird die Warnung in den Normalmodus verschoben und wird immer angezeigt.

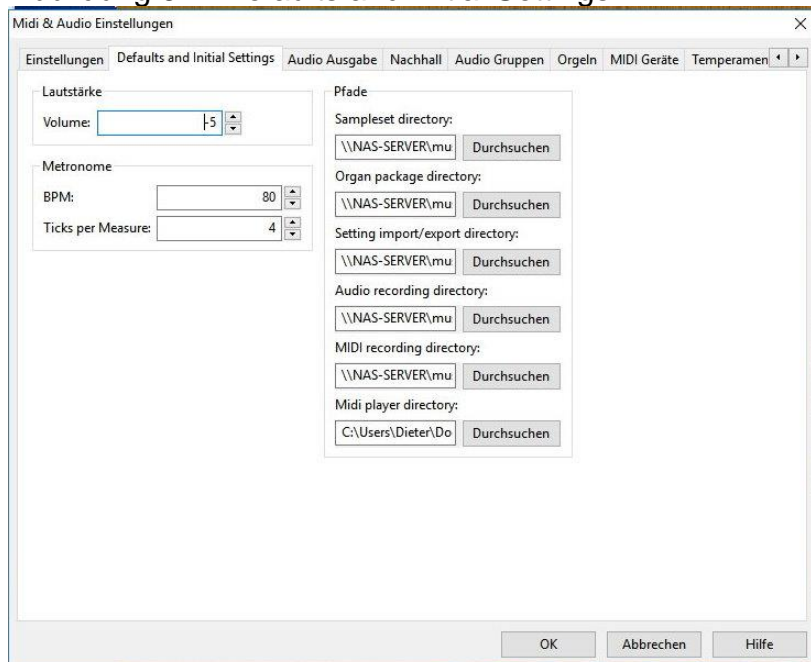
Diese Checkbox ermöglicht strengen ODF-Modus.

### **Anmerkung**

Sampleset Designer sind stark ermutigt, ihre Orgel Definition Files zu aktualisieren, um Warnungen zu entfernen und die Benutzererfahrung zu verbessern. Ebenso sind die GrandOrgue-Nutzer dringend ermutigt, dem Samplenet-Designer neue Warnungen zu melden.

## Registerkarte Defaults and Initial Settings

Abbildung 6.2. Defaults and Initial Settings



### Defaults and Initial Settings

Dieser Dialog verwaltet Standard- und Anfangswerte für Einstellungen, die in verschiedenen Bedienfeldern oder Dialogen gesteuert werden. Die in dieser Registerkarte definierten Werte werden in der globalen Konfigurationsdatei gespeichert.

**Volumen** Dieser Spinner liefert den Standard-Lautstärke-Wert. Initialisiert auf -15 auf dem allerersten Lauf einer GrandOrgue-Instanz. Dieser Wert wird in Einstellungsdateien gespeichert.

**Metronom** Diese Spinner liefern Standardwerte für die Anzahl der Beats pro Minute (BPM) und die Anzahl der Beats pro Bar im Metronom-Fenster. Initialisiert auf 80 Schläge pro Minute und 4 Schläge pro Bar auf den ersten Lauf einer GrandOrgue-Instanz. Sie werden in Einstellungsdateien gespeichert.

## Pfade

Diese Textfelder bieten Standardpfade für verschiedene Speicherbereiche. Sie werden auf Pfade relativ zum Home-Ordner des Benutzers initialisiert und ihre Namen sind lokalisiert. Die Schaltfläche "Durchsuchen", die sich neben jedem Textfeld befindet, erlaubt es, den Wert zu ändern.

### Windows-Pfade

<b>Sampleset directory</b>	% HOMEDRIVE% \ % HOMEDIR% \ Dokumente \ GrandOrgue \ Organe
<b>Organ package directory</b>	% HOMEDRIVE% \ % HOMEDIR% \ Dokumente \ GrandOrgue \ Organ-Pakete
<b>Setting import/export directory</b>	% HOMEDRIVE% \ % HOMEDIR% \ Dokumente \ GrandOrgue \ Einstellungen
<b>Audio recording directory</b>	% HOMEDRIVE% \ % HOMEDIR% \ Dokumente \ GrandOrgue \ Audioaufnahmen
<b>MIDI recording directory</b>	% HOMEDRIVE% \ % HOMEDIR% \ Dokumente \ GrandOrgue \ MIDI-Aufnahmen
<b>MIDI player directory</b>	% HOMEDRIVE% \ % HOMEDIR% \ Dokumente \ GrandOrgue \ MIDI-Aufnahmen

### Linux Pfade

<b>SampleSets directory</b>	\$ HOME / GrandOrgue / Organe
<b>Organ package directory</b>	\$ HOME / GrandOrgue / Orgelpakete
<b>Setting import/export directory</b>	\$ HOME / GrandOrgue / Einstellungen
<b>Audio recording directory</b>	\$ HOME / GrandOrgue / Audioaufnahmen
<b>MIDI recording directory</b>	\$ HOME / GrandOrgue / MIDI-Aufnahmen
<b>MIDI player directory</b>	\$ HOME / GrandOrgue / MIDI-Aufnahmen

### Mac Pfade

<b>SampleSets directory</b>	\$ HOME / Bibliothek / Einstellungen / GrandOrgue
<b>Organ package directory</b>	\$ HOME / Bibliothek / Einstellungen / GrandOrgue / Orgelpakete
<b>Setting import/export directory</b>	\$ HOME / Bibliothek / Einstellungen / GrandOrgue / Einstellungen
<b>Audio recording directory</b>	\$ HOME / Bibliothek / Einstellungen / GrandOrgue / Audioaufnahmen
<b>MIDI recording directory</b>	\$ HOME / Library / Preferences / GrandOrgue / MIDI-Aufnahmen
<b>MIDI player directory</b>	\$ HOME / Library / Preferences / GrandOrgue / MIDI-Aufnahmen

## **Pfadgebrauch**

### **Sampleset directory**

Dies ist der Ordner, in dem GrandOrgue nach SampleSets sucht. Es wird geöffnet, wenn der Menüpunkt Datei> Öffnen ausgewählt ist.

### **Organ package directory**

Dies ist der Ordner, in dem GrandOrgue nach Orgelpaketdateien sucht. Jede Orgelpaketdatei, die in diesem Ordner gelöscht wird, wird automatisch nach Organdefinitionsdateien beim nächsten GrandOrgue-Lauf durchsucht und jede ODF, die in der Paketdatei gefunden wird, wird der bekannten Orgelliste hinzugefügt. Das Paket selbst wird in der bekannten Paketliste eingetragen.

### **Setting import/export directory**

Dies ist der Ordner, in dem GrandOrgue speichert oder nach Einstellungsdateien sucht. Es wird geöffnet, wenn eine der Einstellungen für Datei> Import Einstellungen, Datei> Importkombinationen, Datei> Export Einstellungen / Kombinationen ausgewählt ist. Dieser Ordner unterscheidet sich normalerweise von dem Ordner, in dem GrandOrgue Preset-Dateien speichert.

### **Audio recording directory**

Dies ist der Ordner, in dem GrandOrgue Audio-Aufzeichnungsdateien speichert. Es wird geöffnet, wenn der Audio Recorder REGISTER Button gedrückt wird.

### **MIDI recording directory**

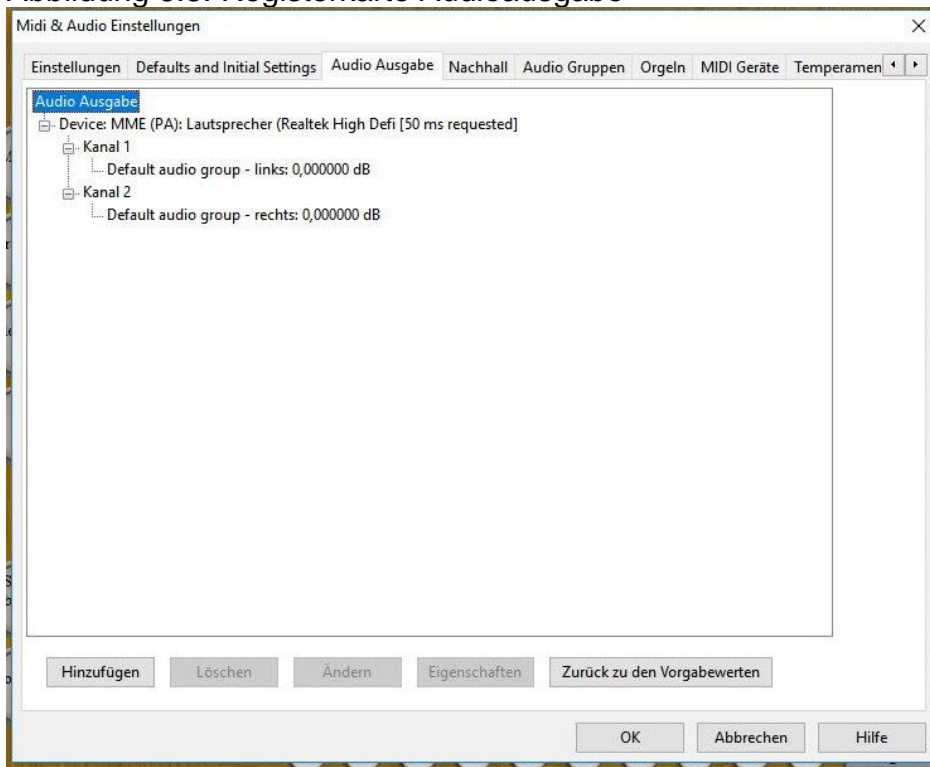
Dies ist der Ordner, in dem GrandOrgue MIDI-Aufzeichnungsdateien speichert. Es wird geöffnet, wenn der MIDI Recorder REGISTER Button gedrückt wird.

### **MIDI player directory**

Dies ist der Ordner, in dem GrandOrgue nach MIDI-Aufnahmedateien sucht. Es wird geöffnet, wenn der Menüpunkt Audio / Midi> Play MIDI ausgewählt ist.

# Registerkarte Audioausgabe

Abbildung 6.3. Registerkarte Audioausgabe



Registerkarte Audioausgabe

Dieser Dialog wählt das Audioausgabegerät aus und legt fest, welche Kanäle und Audiogruppen der Audioausgang ausgegeben wird.

## **Kanal:**

Ein Real-World-Kanal des Audiogeräts (z. B. links und rechts für eine Stereo-Platine). GrandOrgue-Kanalnamen sind immer Kanal 1 bis Kanal n, wobei n die Anzahl der Kanäle auf dem Audiogerät ist (Stereo: 2, Surround 4.0: 4 und so weiter). Nur Versuch und Irrtum können feststellen, welcher GrandOrgue-Kanal mit welchem Audiokanal verbunden ist.

## **Audiogruppe:**

Ein Namenshalter verwendet, um Feinabstimmung der Routing von Audio-Ausgang von der einzelnen Pfeife zu einem bestimmten Kanal des Audiogeräts. Weitere Informationen finden Sie unter Orgel-Einstellungen.

## Geräte verwalten

### Gerät hinzufügen

Diese Funktion ist verfügbar, wenn der <Audio Output> Knoten ausgewählt ist. Die Schaltfläche Hinzufügen ist aktiv. Dieser Knoten ist der Ort, an dem es technisch möglich ist, mehrere Audiogeräte hinzuzufügen.

#### **Achtung**

Mehrere Audiogeräte werden derzeit **nicht** unterstützt. Die Einstellung mehrerer Audiogeräte führt zu unvorhersehbaren Ergebnissen. Eine Warnung wird angezeigt und wenn quittiert, wird in der Liste ein neues Audiogerät eingestellt.

Die Schaltfläche "Hinzufügen" öffnet eine Auswahlliste mit allen im System gefundenen Audiogeräten.



Jedes Audiogerät wird durch seinen Typ (ASIO, DirectSound, ALSA, JACK, etc.) vorangestellt.

Die (PA) -Anzeige zeigt an, welche Geräte mit dem Portaudio-Backend angesteuert werden. Alle anderen Geräte werden mit dem älteren RtAudio-Backend angetrieben. Wählen Sie das gewünschte Audiogerät aus. Die Geräteliste wird mit dem neuen Gerät aktualisiert, das mit einem einzigen Kanal initialisiert wird.

Das neue Gerät benötigt eine weitere Konfiguration, um nutzbar zu sein. Weitere Informationen finden Sie unter Verwalten von Kanälen.

#### **Mahnung**

Die Multi-Device-Konfiguration wird **NICHT** unterstützt.

### Gerät wechseln

Diese Funktion ist verfügbar, wenn ein Device: node im Baum ausgewählt ist. Die Schaltfläche Ändern ist aktiv. Es öffnet sich die gleiche Auswahlliste wie für das Hinzufügen eines Geräts.

Wählen Sie das gewünschte Gerät aus. Die Geräteliste wird mit dem neuen Gerät aktualisiert, während die Kanalkonfiguration beibehalten wird.



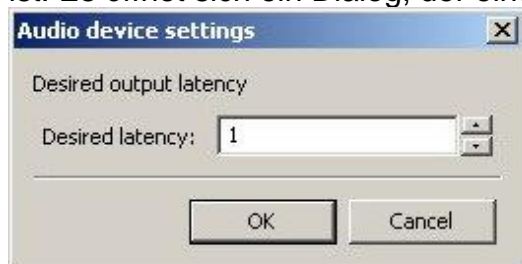
## Gerät löschen

Diese Funktion ist verfügbar, wenn ein Device: node im Baum ausgewählt ist. Die Schaltfläche "Löschen" ist nur aktiv, wenn mindestens zwei Geräte im Baum vorhanden sind.

Wählen Sie das zu löschende Gerät aus. Drücken Sie die Schaltfläche Löschen. Das Gerät wird aus dem Baum entfernt.

## Geräteeigenschaften

Die Schaltfläche "Eigenschaften" wird aktiviert, wenn ein Audiogerät im Baum ausgewählt ist. Es öffnet sich ein Dialog, der eine angeforderte Latenzzeit ermöglicht.



### **Anmerkung**

Diese Funktion steht in engem Zusammenhang mit den Samples pro Puffereinstellung auf der Registerkarte *Optionen*. Sein Verhalten unterscheidet sich je nach dem gewählten Backend.

## Audiotreiberauswahl

GrandOrgue verfügt über zwei Audio-Backends:

### RtAudio

Wählt die Anzahl der Puffer auf der Grundlage der gewünschten Latenzzeit. Die "Samples pro Puffer" und die Sample Rate Einstellung **müssen von der Soundkarte / Treiber unterstützt** werden, sonst wird das Sound Rendering brechen.

### PortAudio

Verwendet die gewünschte Latenz-Einstellung, die Einstellung "Samples pro Puffer" und die Fähigkeiten der Soundkarte / Treiber, um die operative Pufferung zu bestimmen, die sie verwenden wird. Solche Treiber sind mit (PA) im Namen markiert.

Audio / Sound Output State versucht, die aktuelle Latenzzeit anzuzeigen. Beachten Sie, dass die Schätzung auf den von der Hardware und den Treibern gelieferten Nummern basieren kann und variieren kann. RtAudio ist eher auf niedrige Zahlen anzuzeigen.

## **Windows**

### **WDM / KS**

Dieser Treiber ermöglicht den direkten Zugriff auf den Windows-Kernel-Treiber [2]. Dies ist der empfohlene Treiber, wenn es keine andere Software gibt, die den Zugriff auf die Kernel-Audio-Streams blockiert. Es wird nur über PortAudio unterstützt.

### **WASAPI**

WASAPI-Unterstützung begann mit Windows Vista. Verwenden Sie es, wenn WDM / KS nicht für Sie arbeitet. Es wird nur über PortAudio unterstützt.

#### **Anmerkung**

Der Samplerate von GrandOrgue muss mit dem Samplerate des Audio-Subsystems übereinstimmen. Also, wenn WASAPI nicht funktioniert, versuchen Sie eine andere Samplerate in GrandOrgue.

### **DirectSound**

Verwenden Sie es, wenn WDM / KS und WASAPI nicht für Sie arbeiten. Es wird über PortAudio und RtAudio unterstützt.

### **WMME**

Dies ist eine klassische, nicht Low-Latency Audio API. Benutze es als letztes Fallback. Es wird nur über PortAudio unterstützt.

### **ASIO**

GrandOrgue kann mit ASIO-Unterstützung kompiliert werden. Es wird über PortAudio und RtAudio unterstützt.

ASIO lädt Drittanbieter-Code in den GO-Prozess, so dass ein schlechter ASIO-Treiber dazu führen kann, dass GO hängt.

#### **Anmerkung**

Es gibt keinen Grund, ASIO4ALL zu verwenden, da es als Pass-Through für die nativen Kernel-Streaming-APIs (z. B. WDM / KS) fungiert, die GrandOrgue direkt verwenden kann.

### **Jack**

GrandOrgue kann auch mit Jack Support unter Windows kompiliert werden. Siehe die Linux-Jack-Gebrauchsnotizen.

## OS X

### **CoreAudio**

Sie können das OS X native Audio API CoreAudio über RtAudio sowie PulseAudio verwenden.

### **Jack**

GrandOrgue kann auch mit Jack Support auf OS X kompiliert werden. Siehe die Linux Jack Gebrauchsnotizen.

## Linux

### **ALSA**

Sie können die Linux native Soundausgabe entweder über RtAudio sowie über PortAudio nutzen. Um einen direkten Hardwarezugriff zu ermöglichen, benötigt Ihr Linux-Benutzerkonto Zugriff auf die Soundkarte [3].

ALSA stellt auch "virtuelle" Soundkarteneinträge zur Verfügung. "Default" leitet das Audio auf die aktuelle Standard-Soundkarte und ermöglicht den gemeinsamen Zugriff. Ob Die aktive Samplerate auf der Hardware stimmt nicht mit dem GrandOrgue Samplerate überein, ALSA startet das Resampling, was die CPU-Nutzung erhöht.

#### **Anmerkung**

Distributions führen oft die Standard-Audio über den Pulsaudio-Daemon. Wenn du kein Pulsaudio verwenden willst, kannst du GrandOrgue via Pasuspender (1) starten.

### **Jack**

Sie können mit einem Jack Audio Server entweder über RtAudio sowie PulseAudio verbinden. GrandOrgue enthält auch Jack MIDI-Unterstützung, so wird wahrscheinlich MIDI-Geräte zweimal sehen (via Jack sowie über die nativen OS-APIs). GrandOrgue unterstützt die nativen Audio-APIs und die Jack fügt dem Sound-Output-Stack Komplexität hinzu. Vermeiden Sie also, die Jack zu betätigen, es sei denn, Sie möchten GrandOrgue zusammen mit anderen Jackanwendungen verwenden.

### **Rücksetzen auf default / Standard**

Diese Taste verwirft alle Audio-Konfigurationseinstellungen und erstellt eine Stereo-Konfiguration für das aktuelle Gerät:

Kanal 1: Ein 'linker' Eintrag für jede definierte Audio-Gruppe, Verstärkung auf 0 db gesetzt

Kanal 2: ein 'rechter' Eintrag für jede definierte Audio-Gruppe , Verstärkung auf 0 db gesetzt

## **Kanäle verwalten**

### **Kanal hinzufügen**

Diese Funktion ist verfügbar, wenn ein Device: node im Baum ausgewählt ist. Die Schaltfläche "Hinzufügen" wird nur dann aktiviert, wenn die Anzahl der Kanäle, die derzeit für dieses Gerät definiert sind, geringer ist als die maximale Anzahl der Kanäle des Geräts.

Die Schaltfläche Hinzufügen fügt einen neuen Kanal hinzu, der mit der nächsten Kanalnummer nummeriert ist. Der neue Kanal benötigt eine weitere Konfiguration (Audiogruppen), um nutzbar zu sein. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie unter Verwalten von Audiogruppen.

#### **Anmerkung**

Nur Versuch und Irrtum können feststellen, welcher GrandOrgue-Kanal mit jedem realen Audiokanal verbunden ist.

### **Kanal löschen**

Diese Funktion ist verfügbar, wenn ein Kanal-n-Knoten im Baum ausgewählt ist. Die Schaltfläche "Löschen" ist nur aktiv, wenn mindestens zwei für das Gerät definierte Kanäle vorhanden sind. Drücken Sie die Schaltfläche Löschen. Der ausgewählte Kanal wird mit seiner Konfiguration gelöscht.

## Verwalten von Audiogruppen

### Audio-Gruppe hinzufügen

Diese Funktion ist verfügbar, wenn ein Kanal-n-Knoten im Baum ausgewählt ist. Die Schaltfläche "Hinzufügen" öffnet eine Auswahlliste, in der Sie einen oder mehrere Audiogruppenkanäle auswählen können.

Die Schaltfläche "Hinzufügen" wird nicht mehr verfügbar, wenn alle Audiogruppenkanäle verwendet werden und die Auswahlliste leer ist.

#### **Anmerkung**

Eine Audiogruppe enthält immer einen linken und einen rechten Kanal. Diese Kanalnamen können nicht geändert werden.

### Audio-Gruppe löschen

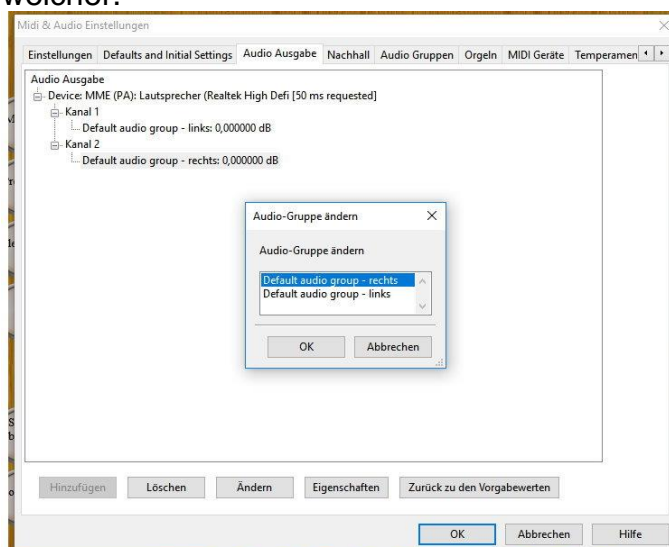
Diese Funktion ist verfügbar, wenn ein Audiogruppenknoten im Baum ausgewählt ist. Jeder Audio-Gruppen-Kanal (links / rechts) kann aus seinem übergeordneten GrandOrgue-Kanal gelöscht werden. Drücken Sie die Schaltfläche Löschen. Der ausgewählte Audiogruppenkanal wird gelöscht.

#### **Achtung**

Wenn eine Audiogruppe nicht mindestens einem Audiokanal zugeordnet ist (d.h. es wird nicht verwendet), werden alle Pfeifen, die dieser Audiogruppe im Dialogfeld "Orgel Settings" zugeordnet sind, stumm geschaltet.

### Gruppeneigenschaften

Diese Funktion ist verfügbar, wenn ein Audiogruppenknoten im Baum ausgewählt ist. Die Schaltfläche Eigenschaften öffnet den Eigenschaftsdialog, in dem ein Verstärkungswert (in db) eingestellt werden kann. 0 bedeutet "Originalvolumen". Ein positiver Wert macht die Audiogruppe lauter als ursprünglich, ein negativer Wert macht die Audiogruppe weicher.

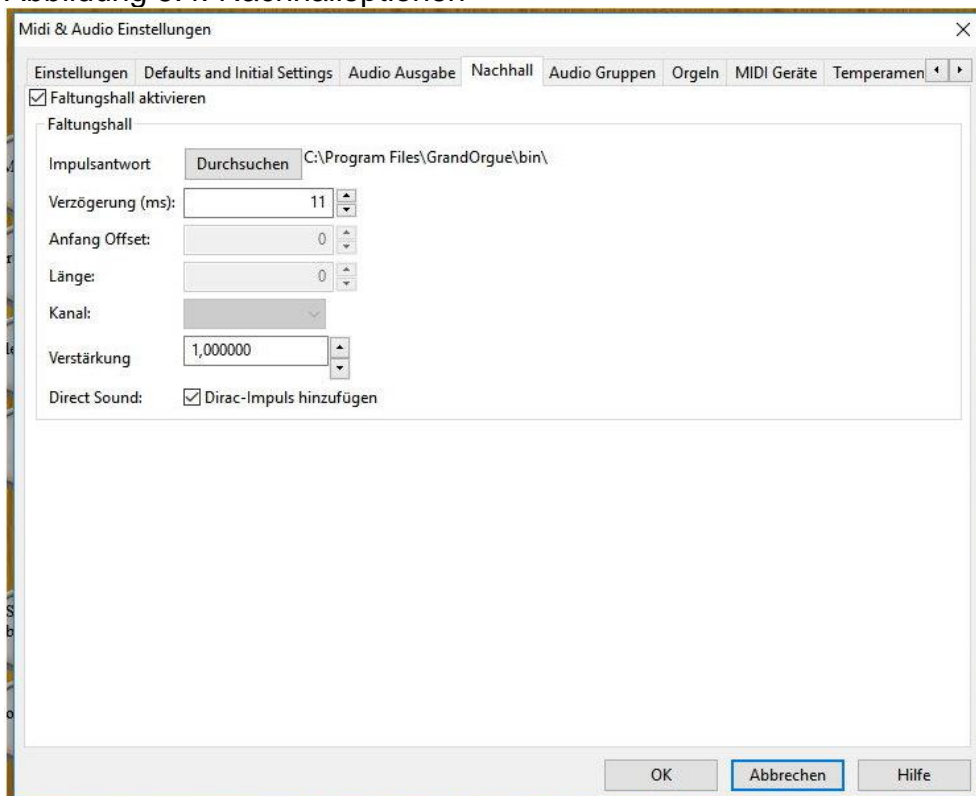


[2] ASIO4ALL verwendet auch diese Schnittstelle

[3] das heißt, Mitglied der Audio-Gruppe auf vielen Linux-Distributionen zu sein

# Registerkarte Nachhall

Abbildung 6.4. Nachhalloptionen



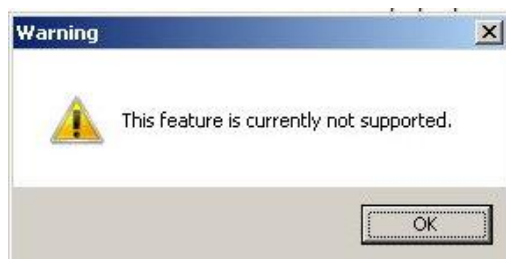
## Nachhalloptionen

Diese Registerkarte verwaltet Einstellungen für eine eingebettete Convolution Reverberation Engine.

Faltungs-Nachhall verwendet das mathematische Modell einer Raumantwort, um eine Audio-Welle zu verändern, so dass es klingt, als ob es in diesem Raum produziert worden wäre. Die Raumreaktion wird durch einen Knall ausgelöst (Starterpistole, Ballonpop, Händen klatschen, ...), der am nächsten zu einem Puls ist, der alle Frequenzen abdeckt. Die Raumreaktion erfolgt aus dem Volumen und dem Zerfall der Klangreflexion an Wänden, Boden, Decke und der Verzögerung, die durch die Raumgröße eingeführt wird. Der Knallrekord wird dem Faltungsmotor zugeführt, um die nachhallte Welle zu erzeugen. Die nachhallte Welle wird gewöhnlich mit dem direkten trockenen Klang gemischt, um besser zu simulieren, was der Auditor hören würde, wenn er im physischen Raum wäre.

## Aktivieren Sie den Faltungshall

Dieses Kontrollkästchen aktiviert die Funktion. Es wird ein Pop-Up angezeigt, das sicher ignoriert werden kann.



### **Impulsantwort Durchsuchen**

Diese Schaltfläche öffnet eine Dateiauswahl, die es erlaubt, eine Impulsantwortdatei auszuwählen und zu laden. GrandOrgue unterstützt derzeit nur Wave (.wav) oder WavPack (.wvk) Dateien.

#### **Anmerkung**

Eine Antwortdatei ist erforderlich, wenn der Nachhall aktiviert ist.

GrandOrgue Wiki zeigt eine Seite an, die mit Seiten verknüpft ist, auf denen IR-Dateien heruntergeladen werden können.

### **Verzögerung**

Dieser Spinner setzt die Verzögerung in ms, bevor das Nachhall signalisiert. Diese Einstellung ist additiv zu der Verzögerung, die von der IR-Datei selbst erzeugt werden kann.

### **Anfang Offset**

Dieser Spinner setzt die Anzahl der Samples vom Anfang der Impulsantwortdatei aus.

### **Länge**

Dieser Spinner setzt die Anzahl der Samples, die in der Impulsantwortdatei verwendet werden sollen (ausgehend vom Offset).

### **Kanal**

Dieses Dropdown setzt den Kanal in eine Impulsantwortdatei. Je nach Aufnahmemethode kann eine IR-Datei viele Kanäle haben. GrandOrgue aktuelle Nachhall-Engine verwendet nur einen Kanal.

### **Verstärkung**

Dieser Spinner setzt den Gewinn für das nachhallte Signal. Verwenden Sie niedrige Werte (<0,1), um Artefakte zu vermeiden, indem Sie das Soundsystem überladen.

### **Direct Sound**

Diese Checkbox ermöglicht das Mischen der direkten und nachhallten Signale.

Der nachhallte Klang, wenn er alleine dem Audiosystem zugeführt wird, klingt gewöhnlich ein wenig gedämpft und ein wenig verstümmelt durch die von der Raumreaktion eingeführten Änderungen (Verzögerungen, mehrere Echos usw.). Das Hinzufügen des direkten Tons ist der einzige Weg, um einen klaren Klang zu bekommen, also sollte diese Box immer überprüft werden.

#### **Anmerkung**

Setzen Sie die Nachhall-Länge auf einen niedrigen Wert, wenn Sie den Faltungs-Nachhall allein verwenden möchten, d.h. ohne das aufgenommene Nachhall-Ende von „feuchten“ Samples.

## **Registerkarte "Audiogruppen"**

Abbildung 6.5. Registerkarte "Audiogruppen"  
Registerkarte "Audiogruppen"

Dieser Dialog ermöglicht die Verwaltung von Audiogruppen. Wie oben erwähnt, sind Audiogruppen Namenshalter, die verwendet werden, um die Audioausgabe der einzelnen Pfeifen zu bestimmten Teilen des Audiosystems abzubilden. Weitere Informationen finden Sie unter Orgel-Einstellungen.

Das System benötigt mindestens eine Audiogruppe und wird mit einer Standard-Audio-Gruppe mit dem Namen Default audio group initialisiert.

Die Standard-Audio-Gruppe ist immer die erste Audio-Gruppe in der Liste, so dass der Standard-Audio-Gruppenname jederzeit gewechselt werden kann.

### **Hinzufügen**

Die Schaltfläche Hinzufügen öffnet einen Dialog, in den man den neuen Audiogruppennamen eingeben kann.

#### **Achtung**

Wenn ein Audiogroup nicht in dem geladenen Sample-Set verwendet wird, fügt es Verarbeitungsaufwand hinzu, wodurch Polyphonie reduziert wird, so dass unnötige Audio-Gruppen hinzugefügt wird, wird nicht empfohlen.

### **Löschen**

Diese Funktion steht zur Verfügung, wenn ein Audiogruppenname in der Liste ausgewählt ist. Die Schaltfläche Löschen ist aktiv. Drücken Sie die Taste, die ausgewählte Audiogruppe wird gelöscht.

#### **Achtung**

Wenn die gelöschte Audiogruppe einem Orgel-Element zugeordnet ist (Dialogfeld "Orgel-Einstellungen"), werden alle an diese Audiogruppe weitergeleiteten Pfeifen automatisch an die Standard-Audiogruppe weitergeleitet.

### **Umbenennen**

Diese Funktion steht zur Verfügung, wenn ein Audiogruppenname in der Liste ausgewählt ist. Die Schaltfläche Umbenennen ist aktiv. Es öffnet sich das gleiche Dialog wie in Hinzufügen, wo der Name der Audiogruppe geändert werden kann.

#### **Achtung**

Wenn die umbenannte Audiogruppe einem Orgel-Element zugeordnet ist (Dialogfeld "Orgel-Einstellungen"), werden alle an diese Audiogruppe weitergeleiteten Pfeifen automatisch an die Standard-Audio-Gruppe weitergeleitet.



## Registerkarte Orgel

Abbildung 6.6. Registerkarte Orgel

### Registerkarte Orgel

Diese Registerkarte verwaltet die bekannte Orgelliste.

Alle Orgeln, die über den Menüpunkt Datei / Öffnen erfolgreich geladen wurden, werden in dieser Liste automatisch registriert.

Diese Liste enthält die Listen, die in den Menüpunkten Datei / Laden, Datei / Zuletzt verwendet und Datei / Favorites angezeigt werden.

Die Tasten sind ausgegraut, bis eine Zeile in der Liste ausgewählt ist.

Die Orgel-Reihenfolge auf dieser Registerkarte wird wie im Menü Datei / Laden wiedergegeben, während nur die 10 ersten Einträge im Menü Datei / Favorites angezeigt werden.

### **Down**

Diese Schaltfläche verschiebt den ausgewählten Eintrag um eine Position. Es ist grau dargestellt, wenn die gewählte Zeile zuletzt in der Liste ist.

### **Up**

Diese Schaltfläche verschiebt den ausgewählten Eintrag um eine Position. Es ist grau unterlegt, wenn die gewählte Zeile zuerst in der Liste ist.

### **Top**

Diese Schaltfläche verschiebt den ausgewählten Eintrag zur ersten Position in der Liste. Es ist grau unterlegt, wenn die gewählte Zeile zuerst in der Liste ist.

### **Löschen**

Diese Schaltfläche entfernt eine Zeile aus der Liste. GrandOrgue entmachtet (deregisters haha) diese Orgel.

### **Anmerkung**

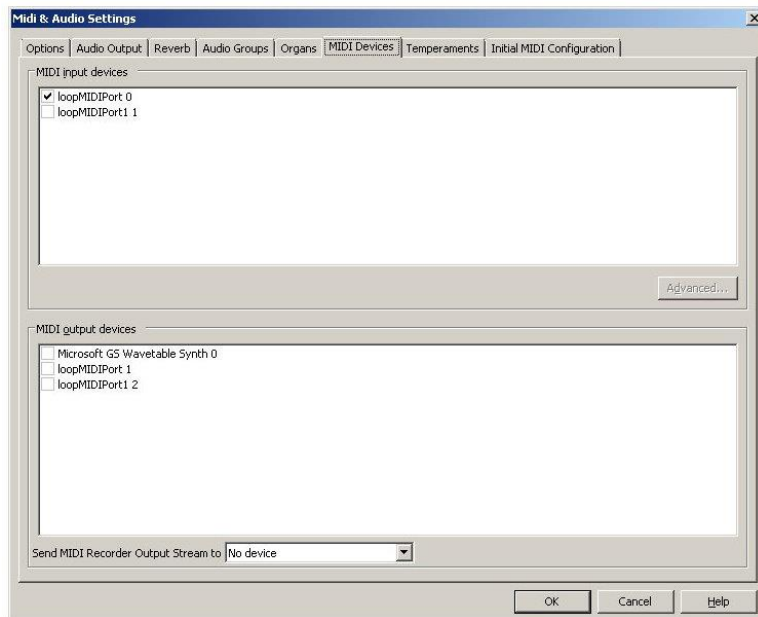
Wenn Presets gespeichert wurden und / oder die Samples zwischengespeichert wurden, werden die Dateien **NICHT** von der Festplatte gelöscht.

### **Eigenschaften**

Diese Schaltfläche öffnet den Midi-Ereignis-Editor, um die MIDI-Ereignisse zu verwalten, die es GrandOrgue ermöglichen, eine Sampleset zu laden, wenn sie empfangen wird. Ein Anwendungsfall dieser Funktion kann sein: Verwenden Sie einen Drehwähler, der MIDI-Programm-Änderungsnachrichten sendet, um einfach zwischen den Samples zu wechseln.

# Registerkarte MIDI-Geräte

Abbildung 6.7. MIDI-Geräte Optionen



## MIDI-Geräte Optionen

Diese Registerkarte zeigt alle verfügbaren MIDI-Geräte.

## Oberer Rahmen

Der obere Rahmen zeigt eine Liste aller verfügbaren MIDI-Eingangsschnittstellen. Wenn Sie ein Gerät auswählen, wird GrandOrgue über diese Schnittstelle auf eingehende MIDI-Nachrichten hören. Dies ermöglicht es, mehr als ein Gerät gleichzeitig zu hören; Zum Beispiel, um sowohl einen Controller als auch einen Sequenzer oder Loopback-Gerät zu hören.

Die Schaltfläche "Erweitert" ist abgeblendet, solange kein Eingangskanal ausgewählt ist. Es öffnet sich ein Dialog, um erweiterte Eigenschaften des ausgewählten Eingangskanals festzulegen.

Abbildung 6.8. MIDI-Eingangskanal erweiterte Eigenschaften



Dies ermöglicht die Einstellung eines Kanaloffsets. Ein Kanaloffset ermöglicht die Verwendung von zwei MIDI-Schnittstellen mit widersprüchlichen MIDI-Kanälen. Beispielsweise würde das Anlegen eines Kanalversatzes von 8 an eine der MIDI-Schnittstellen dazu führen, dass der Kanal 1 als Kanal 9 angezeigt wird, Kanal 2 als Kanal 10 erscheinen und so weiter. Dies kann nützlich sein, wenn Sie mehrere Tastaturen haben, die so konfiguriert sind, dass sie denselben Kanal verwenden.

### **Anmerkung**

GrandOrgue ist in der Lage, die MIDI-Schnittstelle anzupassen, und diese wird standardmäßig durch die MIDI-Erkennung konfiguriert. Daher ist es möglich, denselben MIDI-Kanal auf mehreren Schnittstellen zu verwenden, ohne einen Kanal-Offset zu konfigurieren.

### **Unterer Rahmen**

Der untere Rahmen zeigt eine Liste aller verfügbaren MIDI-Ausgangsschnittstellen. Wenn Sie ein Gerät auswählen, wird GrandOrgue MIDI-Informationen auf externe Hardware schreiben. Mögliche Verwendungen sind SAM- oder LED-Treiber für Registerkontroll-Rückmeldung oder physikalische Pfeifen-Treiber beim digitalen Ausbau einer echten Pfeifenorgel.

### **Send MIDI Recorder Output Stream**

Die Dropdown-Taste MIDI Recorder Output Stream beschriftet, damit der Benutzer ein Ziel-Ausgabe-MIDI-Gerät auswählen kann, um alle recorder-generierten Ausgabe zu empfangen. Das ausgewählte Gerät muss im MIDI-Ausgabegerät-Frame aktiviert sein. Wenn in diesem Dropdown ein Ausgabegerät ausgewählt ist, wird der Recorder Output generiert, auch wenn keine MIDI-Datei aufgenommen wird.

Anmerkung

Die Geräteliste wird aktualisiert, sobald das Dialogfeld Audio & Midi Einstellungen angezeigt wird.

### **Anmerkung**

GrandOrgue benötigt einen MIDI-Eingang / Ausgang, um eine Verbindung herzustellen. MIDI (Sequencer) Software, die nur versucht, eine Verbindung zu bestehenden MIDI-Ports, ist nicht kompatibel mit GrandOrgue. Wenn du diese Software verwenden möchtest, erstelle einen virtuellen MIDI-Port [4] und lass GrandOrgue sowie die andere MIDI-Software damit verbinden.

[4] Für linux verwenden Sie *sudo modprobe snd-seq-dummy ports = 9*

## Registerkarte Temperamente/Temperatur

Abbildung 6.9. Benutzerdefinierte Temperamente

### Benutzerdefinierte Temperamente

Diese Registerkarte ermöglicht es dem Benutzer, seine eigenen benutzerdefinierten Temperamente hinzuzufügen. Benutzerdefinierte Temperamente werden in dynamischen Untermenüs im Menü Audio / Midi> Temperamente angezeigt.

Die Schaltfläche **Hinzufügen** fügt eine neue "leere" Zeile hinzu.

Die Schaltfläche **Löschen** löscht die ausgewählte Zeile.

### Gruppe

Definiert das Untermenü-Label im Menü Audio / Midi> Temperamente. Die Untermenüs werden dynamisch hinzugefügt, sobald dieser Bildschirm Einträge hat. Einträge mit **demselden** Gruppenattribut sind im selben Untermenü gruppiert.

### Name

Definiert die Menüeintragsbeschriftung.

### C, c # ... b

Eine Spalte für jede Note der Skala definiert die Abweichung von Cent aus gleichem Temperament für diese Note.

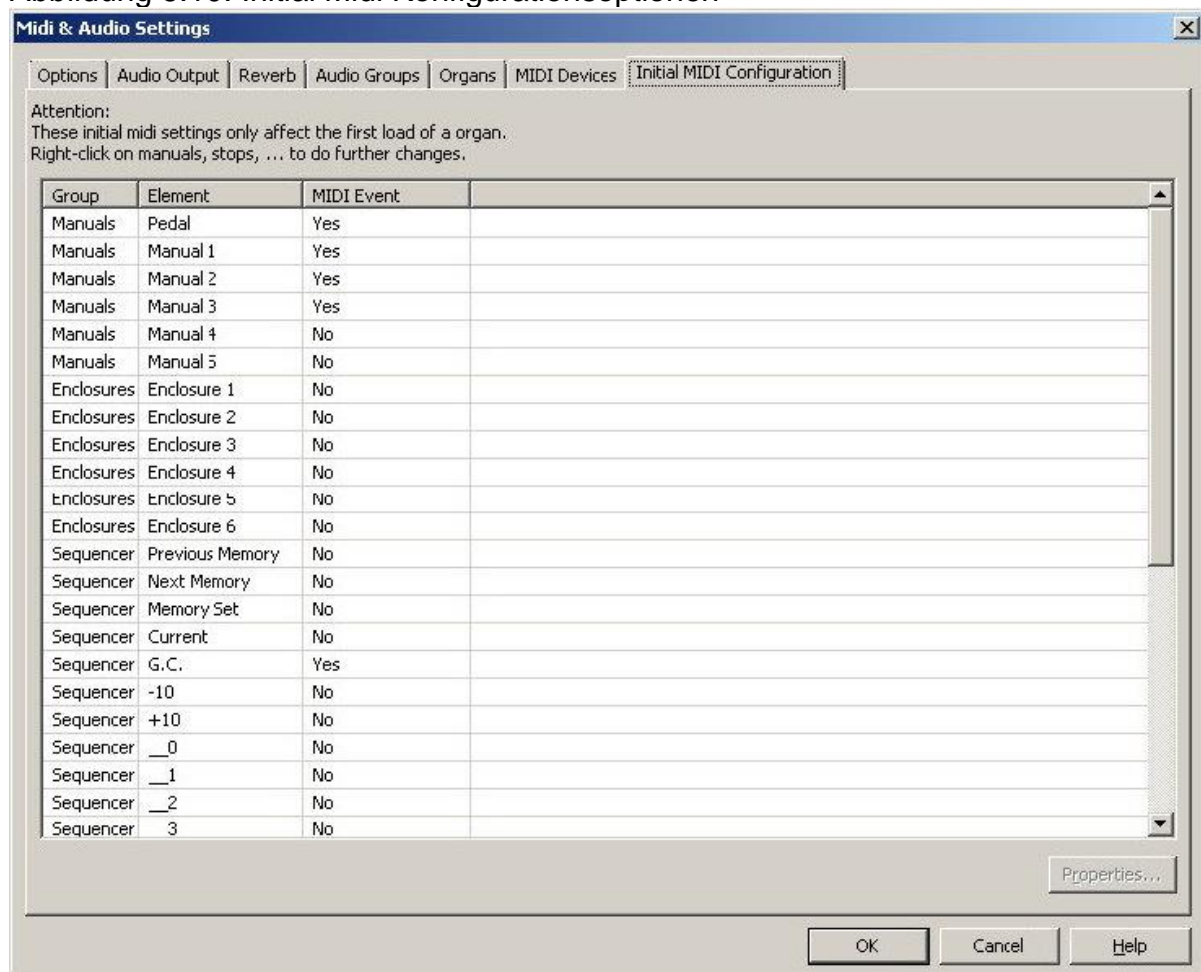
Um einen beliebigen Wert im Raster zu ändern, doppelklicken Sie in die Zelle.

Aktualisierte Werte werden gespeichert, sobald die OK-Taste gedrückt wird.

Temperamente werden in der systemweiten Konfigurationsdatei gespeichert.

# Registerkarte Initial Midi-Konfiguration

Abbildung 6.10. Initial Midi Konfigurationsoptionen



Initial Midi Konfigurationsoptionen

In diesem Bildschirm werden Standard-MIDI-Einstellungen angezeigt, die es dem Benutzer ermöglichen, einige MIDI-Einstellungen für die physische Konsole zu speichern. Wenn ein SampleSets zum ersten Mal **ODER** ohne Anpassung geladen wird, werden diese Standardeinstellungen verwendet, um die MIDI-Ereignisdialoge zu initialisieren, auf die Sie mit der rechten Maustaste auf ein Steuerelement in der GUI zugreifen können (z. B. Manual, Register, Schweller, Piston usw.).

Anpassungen, die vom Benutzer durchgeführt werden, ersetzen immer die passende Anfangseinstellung. Wenn Anpassungen in einer Preset-Nummer gespeichert werden, ignorieren alle nachfolgenden Ladungen die anfänglichen MIDI-Einstellungen und alle weiteren Updates zur MIDI-Konfiguration des Samplesets werden durch einen Rechtsklick auf die Elemente in der Benutzeroberfläche durchgeführt.

Wenn ein geladener Sampleset auf den Standard zurückgesetzt wird, wird die Preset-Datei gelöscht und die initialen MIDI-Einstellungen werden wieder verwendet, um die MIDI-Konfiguration zu initialisieren.

## **Anmerkung**

Der Sampleset-Ersteller muss die korrekten MIDIInputNumber-Werte in der Orgeldefinitionsdatei definieren, um eine manuelle Mapping- und Schwellerzuordnung zu den ursprünglichen MIDI-Einstellungen zu ermöglichen.

Die Spalte "Group" zeigt an, welcher Gruppe das Element abgelegt ist. Die Spalte "Element" identifiziert das Element; Die Spalte "MIDI-Ereignis" zeigt an, ob das Element den MIDI-Ereignissen zugeordnet ist.

Der Midi-Ereignis-Editor kann durch Auswahl eines Elements und durch Drücken der Schaltfläche "Eigenschaften" oder durch Doppelklick auf den Eintrag des Elements angezeigt werden.

Die vorhandene Anfangseinstellung sind diejenigen, die an die physikalische Hardware gebunden sind und keinen Grund haben, sich über Dispositionen zu ändern:

### **Manual Gruppe**

Midi-Einstellung für Pedal (immer Manual 0) und bis zu 5 Manuale. Manuale sind unten bestellt (Manual 1) nach oben (Manual 5).

### **Schweller Gruppe**

Midi-Einstellung für bis zu 6 Schweller. Die Schweller sind links (Schweller 1) nach rechts (Schweller 6) bestellt.

### **Sequenzier-Gruppe**

Midi-Einstellung für verschiedene nützliche Bedienelemente aus dem Kombi-Setzer.

#### **Vorheriger Speicher, nächster Speicher**

Navigiere die Speicherbänke.

#### **Speicher-Set**

Speichern Sie eine Kombination in einem Speicherplatz.

#### **Aktuelle**

Erinnert sich an die aktuelle Kombination.

#### **G.C.**

Allgemeines Abbrechen (General Cancel)

#### **-10, +10**

Navigiere 10 Plätze rückwärts oder vorwärts in der aktuellen Speicherbank ohne Rückruf der Kombination (Vorbereitung).

#### **\_\_0 .. \_\_9**

Navigieren Sie zu Platz xx0 zu xx9 und rufen Sie die Kombination auf, wobei die ersten beiden Ziffern durch die +/- 10-Regler eingestellt sind.

### **Master Regler Gruppe**

Midi-Einstellung für verschiedene nützliche Bedienelemente über das Bedienfeld.

#### **-1 Cent, +1 Cent, -100 Cent, +100 Cent**

Diese Kontrollen steuern die Stimmungstärke für das ganze Orgel.

#### **Prev Temperament, nächstes Temperament**

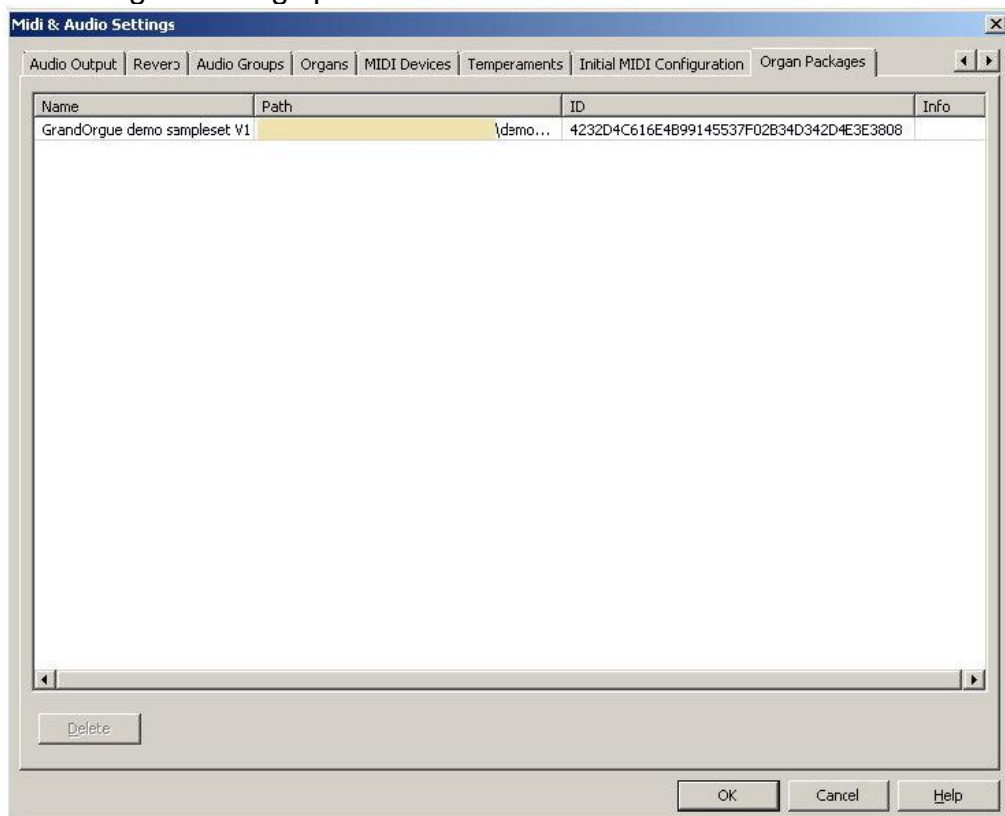
Navigiere in der Temperamentliste.

#### **Transponieren -, Transponieren +**

Transponieren Sie nach unten, transponieren Sie, ein Halbton zu einer Zeit.

## Registerkarte Orgelpakete

Abbildung 6.11. Orgelpakete



### Orgelpakete

Dieser Bildschirm zeigt die Liste der bekannten Orgelpakete an (die registriert wurden). Orgelpakete erscheinen in dieser Liste, wenn ein neues Paket aus dem Menü Datei oder nach dem Neustart von GrandOrgue installiert wurde, wenn eine Paketdatei im Paketordner gelöscht wurde.

Die Schaltfläche "Löschen" ist abgeblendet, bis ein Paket in der Liste ausgewählt ist. Wenn Sie darauf klicken, wird die ausgewählte Paketregistrierung von GrandOrgue gelöscht. Die Paketdatei selbst wird NICHT von der Festplatte gelöscht.

### Notizen

Alle im Paket definierten Orgeln müssen vor dem Löschen des Pakets von der Registerkarte "Orgel" gelöscht werden.

Eine Paketdatei, die in dem Paketordner gelöscht wurde, muss in einen anderen Ordner verschoben werden, andernfalls wird das Paket erneut registriert, wenn GrandOrgue neu startet.

# **Kapitel 7. Orgeleinstellungen**

## Inhaltsverzeichnis

### *Einstellungs-Rahmen*

Pegel  
Verstärkung(dB)  
Stimmung  
Tracker  
Audio-Gruppe

### *Sample-Laden-Rahmen*

Samplegröße  
Verlustfreie Kompression  
Samplekanäle  
Loop loading  
Attack laden  
Nachhall laden

### *Tastenreihe*

*Tuning und Voicing Rahmen*  
*Collapse Tree Schaltfläche*  
*Distribute-audio-groups-Schaltfläche*

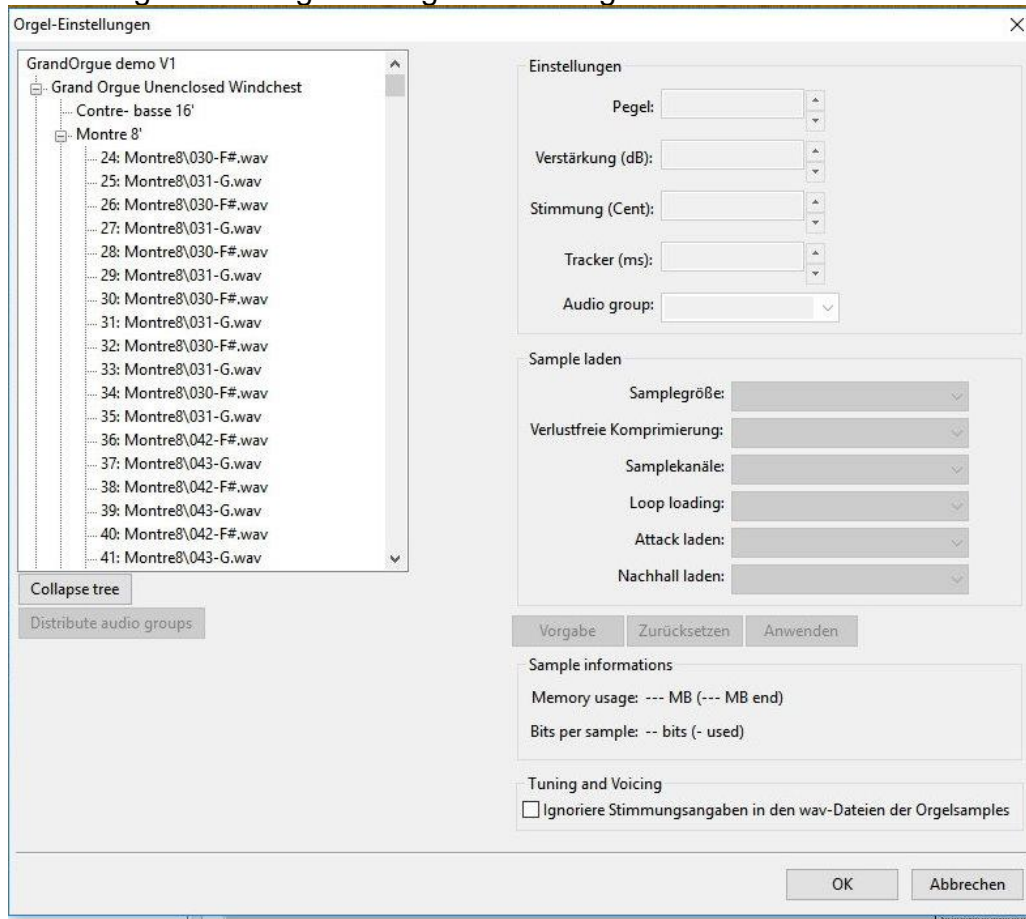
In diesem Dialog können Sie Einstellungen für den aktuell geladenen Sample-Set anpassen.

Initiale Werte kommen aus der aktuellen Preset-Nummer oder importierten Einstellungsdatei oder aus der Orgeldefinitionsdatei, wenn die Einstellungsdatei nicht existiert.

Geänderte Einstellungen werden in der aktuellen Vorwahlnummer (preset number) gespeichert. Sie können auch in eine Einstellungsdatei exportiert werden.



Abbildung 7.1. Dialogfeld "Orgeleinstellungen"



Dialogfeld "Orgeleinstellungen"

In seinem linken Feld zeigt dieser Dialog alle Ränge (ranks) an, die in der von Windchest gruppierten Definitionsdatei gefunden wurden. Der Baum kann sich auf die jeweilige Pfeifen-Ebene entfalten. Innerhalb von Windchest werden die Ränge in der Definitionsdatei bestellt.

Wenn der Baum auf die Pfeifen-Ebene entfaltet ist, zeigt der Dialog die MIDI-Nummer an, die der Sample-Datei zugeordnet ist, zusammen mit dem Pfad der Datei.

Die rechten Rahmen-Display-Steuererelemente, die feine Einstellungen auf Rang- oder Pfeifen-Ebene erlauben.

Einstellungen können an der Orgel, Windchest, Rang und individuelle Pfeife Ebene geändert werden.

Eine gewisse Einstellung ist von der Orgelebene bis zur Pfeifenebene kumulativ: Der effektive Einstellwert, der auf das einzelne Rohr angewendet wird, wird aus Werten auf allen Ebenen berechnet.

Bei den anderen (nicht kumulativen) Einstellungen wird der effektive Einstellwert mit diesen Vorrangregeln auf das einzelne Rohr angewendet:

- Wenn ein Pfeifen-Level-Wert definiert ist, verwenden Sie es
- Else, wenn ein Rang-Level-Wert definiert ist, verwenden Sie es
- Andernfalls, wenn ein Windcharakter Wert definiert ist, verwenden Sie ihn
- Andernfalls, wenn ein Orgel-Level-Wert definiert ist, verwenden Sie es
- Verwenden Sie bitte den im Dialogfeld "Midi & Audio-Einstellungen" definierten Wert, falls vorhanden.

### Anmerkung

Wählen Sie das Element aus, das Sie anpassen möchten. Die richtigen Frames werden mit Werten aus der Orgeldefinitionsdatei oder der aktuellen Preset-Nummer gefüllt, wenn diese gespeichert wurde.

Es ist möglich, mehrere Elemente gleichzeitig auszuwählen, z.B. Aktualisieren Sie eine Einstellung von mehreren Elementen auf denselben Wert in einem einzigen Vorgang. Zum Sample-Set-Designer: Feine Anpassungen an den Sample-Set, wenn im Dialogfeld "Orgel Settings" vorgenommen, werden NICHT in die Orgeldefinitionsdatei kopiert. Wenn sie als integraler Bestandteil des Sample-Sets entworfen wurden, müssen diese Anpassungen manuell aus der Einstellungsdatei in die Orgeldefinitionsdatei zusammengeführt werden.

## **Einstellungsfenster**

### **Pegel**

Linearer Amplituden-Skalenfaktor, der auf das Element angewendet wird. Der zulässige Bereich ist {0, +1000}. Die Amplitude kumuliert von der Orgelhöhe bis zur Pfeifen-Ebene. Hinweis: Ein 100-Wert bedeutet, dass dieser Einstellwert keine Auswirkung auf die effektive Amplitude hat.

### **Verstärkung**

Amplituden-Skalenfaktor in dB, der auf das ausgewählte Element angewendet wird. Der zulässige Bereich ist {-120, +40}. Gain ist kumulativ von der Orgelebene bis zur Pfeifen-Ebene.

Hinweis: Ein 0-Wert bedeutet, dass dieser Einstellwert keine Auswirkung auf die effektive Verstärkung hat.

### **Stimmung**

Dieser Spinner erlaubt es, die Tonhöhe des Elements fein abzustimmen. Die Einheit ist 1 / 100th eines Halbtones, und der zulässige Bereich ist {-1200, +1200}. Das Tuning ist kumulativ von der Orgelebene bis zur Pfeifen-Ebene.

Hinweis: Ein 0-Wert bedeutet, dass dieser Einstellwert keine Auswirkung auf die effektive Abstimmung hat.

### **Tracker**

Dieser Spinner erlaubt es, eine Verzögerung in ms zu definieren. Diese Verzögerung simuliert die Zeit, die das Tracker-System verbraucht hat, um das Ventil zu öffnen, nachdem ein Taste gedrückt wurde.

Tracker-Verzögerung ist kumulativ von der Orgel-Ebene bis zur Pfeifen-Ebene.

### **Audio-Group**

Diese Dropdown-Auswahl wählt aus, welche Audio-Gruppe der Ton aus dem ausgewählten Element zu geroutet wird

Hinweis: Ein Leerwert bedeutet, dass dieser Einstellwert von der oberen Ebene abgerufen wird. Wenn die effektive Audio-Gruppe noch leer ist, wird die Pfeife an die Standard-Audio-Gruppe weitergeleitet.

## **Sample laden Fenster**

### ***Samplegröße***

Diese Dropdown-Liste erlaubt es, sein Gegenstück auf der übergeordneten Ebene zu überschreiben.

Der Übergeordneter-Standardwert bedeutet, dass der Wert von der übergeordneten Ebene abgerufen wird.

Siehe *Samplegröße* im Dialogfeld Midi & Audio Einstellungen für weitere Details zu diesem Thema.

### ***Verlustfreie Kompression***

Diese Dropdown-Liste erlaubt es, sein Gegenstück auf der übergeordneten Ebene zu überschreiben. Die zulässigen Werte sind:

#### **Übergeordneter Standard**

Bedeutet, dass der Wert von der übergeordneten Ebene geholt wird.

#### **Aktiviert**

Ermöglicht eine verlustfreie Komprimierung auf dieser Ebene

#### **Deaktiviert**

Deaktiviert eine verlustfreie Komprimierung auf dieser Ebene

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie unter Verlustfreie-Komprimierung im Dialogfeld Midi & Audio Settings.

### ***Samplekanäle***

Diese Dropdown-Liste erlaubt es, sein Gegenstück auf der übergeordneten Ebene zu überschreiben. Die zulässigen Werte sind:

#### **Übergeordneter Standard**

Bedeutet, dass der Wert von der übergeordneten Ebene geholt wird.

#### **Nicht laden**

Laden Sie die Proben nicht auf diese Ebene.

#### **Mono**

Laden Sie Stereo-Samples in Mono.

#### **Stereo**

Laden Sie Stereo-Samples in Stereo.

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie unter Load-Stereo-Samples im Dialogfeld Midi & Audio Settings.

### ***Loop loading***

Diese Dropdown-Liste erlaubt es, sein Gegenstück auf der übergeordneten Ebene zu überschreiben. Die zulässigen Werte sind:

#### **Übergeordneter Standard**

Bedeutet, dass der Wert von der übergeordneten Ebene geholt wird.

#### **Erste Schleife**

Laden Sie die erste in der Sampledatei gefundene Schleife.

#### **Längster Loop**

Laden Sie die längste Schleife, die in der Sampledatei gefunden wurde.

#### **Alle Schleifen**

Laden Sie alle in der Sampledatei gefundenen Loops.

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Loop-Laden im Dialogfeld Midi & Audio Settings.

### ***Attack laden***

Diese Dropdown-Liste erlaubt es, sein Gegenstück auf der übergeordneten Ebene zu überschreiben. Die zulässigen Werte sind:

#### **Übergeordneter Standard**

Bedeutet, dass der Wert von der übergeordneten Ebene geholt wird.

#### **Single attack**

Lädt nur die "beste" angepasste Angriffsprobe-Datei.

#### **Alle**

Lädt alle Attack Sample-Dateien

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Attack-Laden im Dialogfeld Midi & Audio Settings.

### ***Nachhall laden***

Diese Dropdown-Liste erlaubt es, sein Gegenstück auf der übergeordneten Ebene zu überschreiben. Die zulässigen Werte sind:

#### **Übergeordneter Standard**

Bedeutet, dass der Wert von der übergeordneten Ebene geholt wird.

#### **Single release Einzelausgabe**

Lädt nur die "beste" zur Verfügung gestellte Release-Sampledetei.

#### **Alle**

Lädt alle Release-Sampledeteien

Siehe Nachhall-Laden im Dialogfeld Midi & Audio-Einstellungen für weitere Details zu diesem Thema.

## **Tastenreihe**

Diese Schaltflächen werden verwendet, um den Dialog zu fahren und immer auf das ausgewählte Element zu wirken.

### **Standard**

Diese Schaltfläche stellt die Einstellwerte für das ausgewählte Element aus der Orgeldefinitionsdatei wieder her.

### **Zurücksetzen**

Diese Schaltfläche ist ausgegraut, bis ein Wert geändert wird. Es stellt alle bisher angewendeten Werte wieder her.

### **Anwenden**

Diese Schaltfläche wendet alle geänderten Werte auf das ausgewählte Element an. Änderungen müssen vorgenommen werden, bevor Sie mit einer anderen Elementänderung fortfahren oder den Dialog mit der Schaltfläche OK schließen.

## **Tuning und Voicing Rahmen**

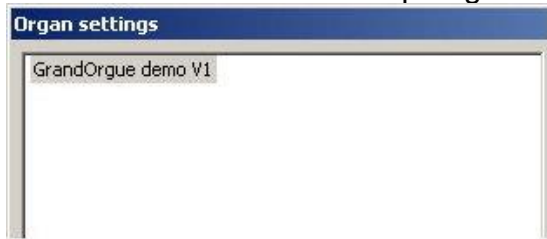
Dieser Rahmen zeigt ein einzelnes Kontrollkästchen mit der *Bezeichnung Ignorieren von Stimmungsangaben in den wav-Dateien der Orgelsamples*.

Dieses Merkmal steht in engem Zusammenhang mit dem Temperamentmerkmal, das annimmt, wenn die Samples nach einem neuen Temperament dynamisch nachgerüstet werden, wurde diese Tonhöheninformation in jede Sample-Datei oder in den Pfeifen-Eintrag innerhalb der Orgel-Definitions-Datei eingebettet. Wenn der Sample-Set-Designer NICHT eingebettete Pitch-Informationen hat, ist das Ergebnis seltsam und unvorhersehbar.

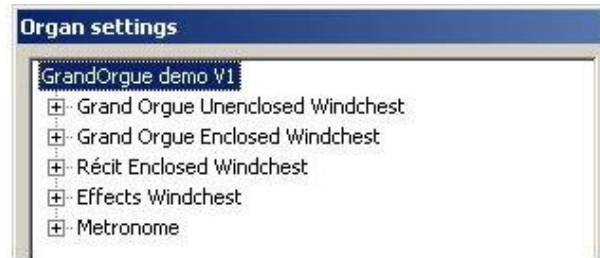
Wenn diese Option aktiviert ist, weist diese Box GrandOrgue an, jede Pitch-Information zu ignorieren, die gefunden wird, ist Sampledateien, während sie das Orgel auf ein anderes Temperament als das Original zurücksetzen. Auf diese Weise verhält sich der retuned Sample Set wie erwartet. In diesem Fall geht GrandOrgue davon aus, dass die Sample auf gleiches Temperament abgestimmt sind.

## Collapse Tree Schaltfläche

Wenn der Dialog öffnet, wird der Baum auf der Pfeifen-Ebene entfaltet angezeigt. Diese Schaltfläche ist eine Verknüpfung zum Anzeigen nur des Root-Ursprungs:



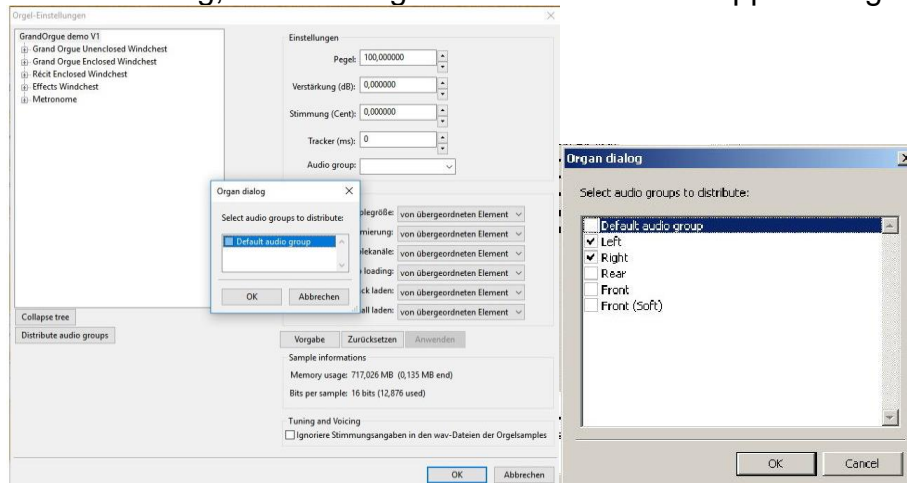
Doppelklicken Sie auf den Orgelnamen, um den Baum auf die Windchest-Ebene zu entfalten:



## Distribute audio groups ,Audio-Gruppen-verteilen Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche können Sie die ausgewählten Elemente über ausgewählte Audiogruppen verbreiten. Die Elemente werden über Audiogruppen mit einem Round-Robin-Schema verteilt.

Wählen Sie die zu verbreitenden Elemente aus, klicken Sie auf die Schaltfläche. Es öffnet sich ein Dialog, in dem die gewünschten Audio-Gruppen ausgewählt werden können.



Drücken Sie die OK-Taste. Die Änderung erfolgt.

### **Achtung**

Das Round-Robin-Schema wird im Selektor-Dialog auf die Audiogruppen in ihrer Display-Reihenfolge angewendet. Sie erscheinen in diesem Dialog in der gleichen Reihenfolge, in der sie erstellt wurden. Wenn also Elemente über eine Liste von Audiogruppen verteilt werden müssen, müssen diese Audiogruppen in der Reihenfolge des Round-Robin-Schemas erstellt werden.

# Kapitel 8. Anzeige

Inhaltsverzeichnis

Koppel

Regular, Scope und Scoped, voll

Regulär

Umfang

Scoped

Voll

Crescendo Pedal

Abteilungen

Generäle

Kombi-Setzer

Manualkoppler und Lautstärke

Manualkoppler

Ausdruck Schuhe

Metronom

AUF

Barlängeneinstellungen

Beat pro Minute Einstellungen

Master Controls

Tuning

Temperamente

sparen

Transposer

Bereitschaftsindikatoren

Recorder

GrandOrgue v0.3.1.2217 - GrandOrgue demo V1

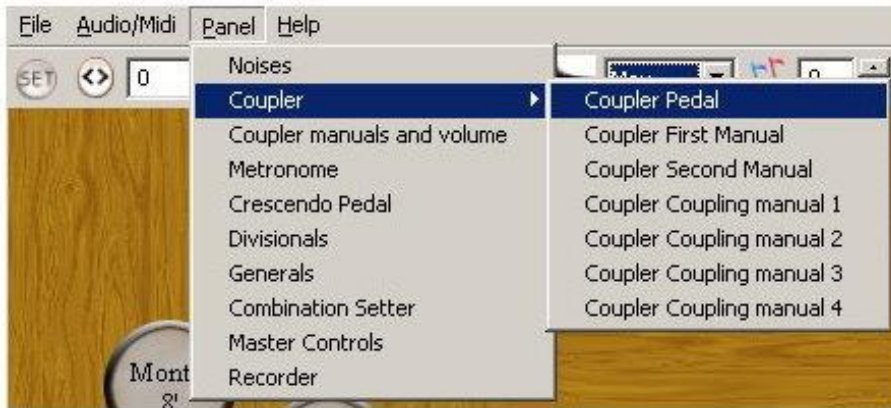


Dieses Menü steuert Bedienfelder. Menüpunkte, die am Koppel bis zum Recorder starten, sind Standard-Menüpunkte (d.h. vorhanden, was auch immer Sampleset geladen ist). Alle anderen Menüpunkte (oberhalb des Kopplers) sind innerhalb der geladenen Sampleset definiert und sollten in der spezifischen Benutzeranleitung des SampleSets (falls vorhanden) dokumentiert werden. Sie werden in der Regel als Custom Fenster bezeichnet.

Benutzerdefinierte Fenster-Menüpunkte können in Untermenüs organisiert werden, wie in diesem Screenshot aus der Piteå Music School Sampleset gezeigt.



# Koppler



GrandOrgue bietet einen Standard-Satz von Kopplern für jedes Manual oder ein Pedal, die in der Orgeldefinitionsdatei gefunden wird, sowie einen Kopplersatz für jeden der Standard-Manual-Koppler. Dies ermöglicht es dem Benutzer, "modernes" Zubehör zu nutzen, auch wenn das Sampleset sie nicht zur Verfügung stellt.

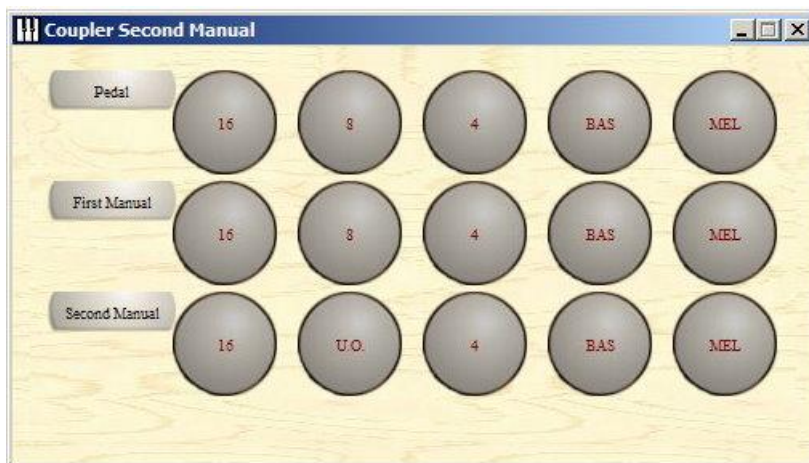
Die Menüpunkte zeigen die Master-Manuale an, d.h. die Manuale, die die gekoppelten Tastaturen "zieht".

Das Kopplerfeld zeigt eine Zeile der Bedienelemente für jede Zieltastatur oder Pedal an, die in der Orgeldefinitionsdatei gefunden wurde.

## Anmerkung

Die ManualKoppel sind nicht so konzipiert, dass sie das Ziel eines Kopplers sind. ??  
The coupling manuals are not designed to be the target of a coupler.

Abbildung 8.1. Koppler <Tastaturname> Layout



## Koppler <Tastaturname> Layout

### 16

Sub-Oktav-Koppler. Das Zielmanual/ Pedal wird um 1 Oktave tiefer gezogen als die Note, die auf der "Master" Manual / Pedal gespielt wird.

### 8

"Normal" -Koppler. Das Zielmanual/ Pedal wird in der gleichen Oktave "gezogen" wie die Note, die auf das "Master" Manual / Pedal gespielt wird.

### U.O.

Unison Off. Wenn diese Option aktiviert ist, schaltet dieser Koppler die Pfeifen auf die abgespielte Tonhöhe auf das "Master" Manual / Pedal. Es gibt viele Anwendungsfälle wie



die Verwendung der Oktave / Sub-Oktave-Koppler alleine, drehen des Manuals in ein ManualKoppel, etc.

**4**

Oktavkoppler. Das Zielmanual/ Pedal wird um 1 Oktave über die Note gezogen, die auf das "Master" Manual / Pedal gespielt wird.

**BAS**

"Bass" -Koppler. Die niedrigste Note in jedem Akkord, der auf der "Master" -Tastatur gespielt wird, wird auf Das Zielmanual/ Pedal gezogen.

**MEL**

"Melodie" Koppler. Die obere Note in jedem Akkord, der auf der "Master" -Tastatur gespielt wird, wird auf Das Zielmanual/ Pedal gezogen.

**Anmerkung**

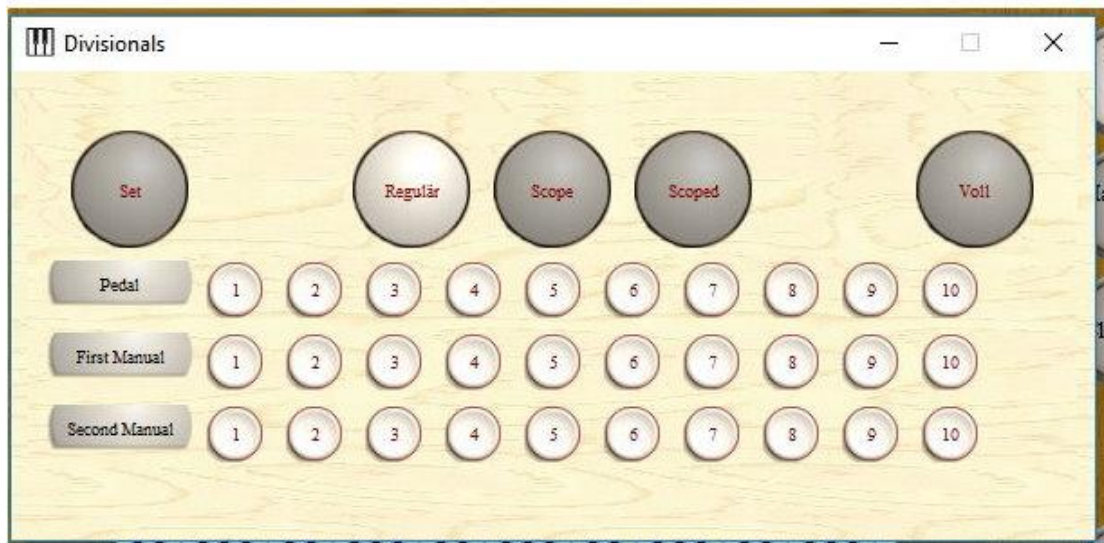
In der mehrteiligen Polyphonie versucht der BASS-Koppler, die in der untersten Zeile gefundenen Reste zu erzwingen. Dies ist nicht 100% sicher, so dass unerwünschte Sprünge zur nächsten oberen Zeile auftreten können. Gleiches gilt für den MEL-Koppler und die höchste Linie.

D.h., die tiefste gespielte Taste (z.B. Bass-Stimme) muss übergangslos gespielt werden, da sonst beim Abheben des „Bass-Fingers“ plötzlich der Tenor die tiefste Taste ist.

Das gleiche gilt für den MEL-Koppler, zwischen z.B. Sopran und Alt.

Das ist bei normaler Spielweise kaum möglich; wäre bei mehrstimmigen Stakkatospiel vielleicht möglich.

## Regular, Scope und Scoped, Voll



Diese Features werden von dem Crescendo, Divisionals, Generals und Combination Setzer Fenster geteilt und sind hier dokumentiert.

### **Regular**

Regular ermöglicht es, alle Register und Pistons zu kontrollieren, wie es die Orgeldefinitionsdatei erlaubt (siehe unten). Wenn Regular eingeschaltet ist, wird der aktuelle Zustand aller Register und Koppler gespeichert. Der Bereich ist auf "alle Elemente" gesetzt. Dies ist das Standardverhalten.

### **Scope**

Wenn der Scope während der Einstellung aktiviert ist, ist der Kombinationsdatenspeicher für die Speicherung nur der aktuell eingeschalteten Elemente konfiguriert. Vergessen Sie niemals, alle Tasten zu betätigen, um diesen Bereich zu fahren.

### **Scoped**

Wenn Scoped während der Einstellung aktiviert ist, wird der aktuelle Zustand der mit dem Bereich gespeicherten Elemente gespeichert.

### **Anmerkung**

Typische Arbeitsabläufe:

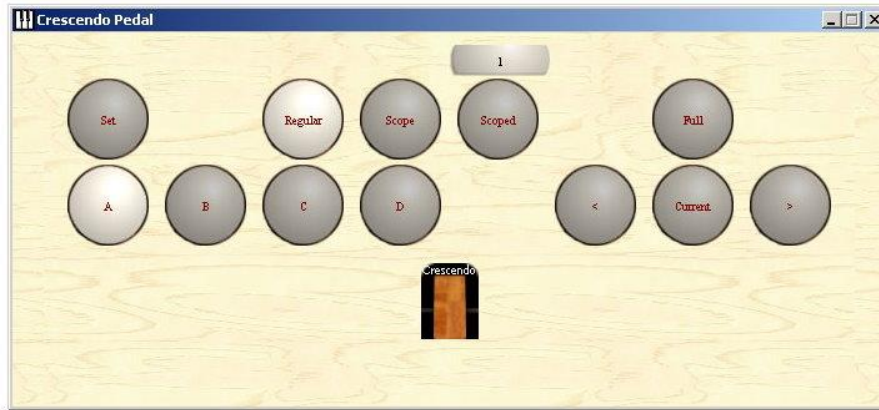
1. Schalten Sie einige Register und Koppeln ein
2. Schalte **Scope** ein
3. Schalte **Set** ein
4. Drücke alle Button (Register?), die in diesem SCOPE verwendet werden sollen
5. Schalte **Scoped** ein
6. Schalte die Register und die Koppeln ein, die für den ersten Knopf gewünscht sind
7. Drücken Sie den Knopf (stellen Sie sicher, dass Set eingeschaltet ist)
8. Wiederholen Sie 6-7 für alle Tasten

Sobald der Scope (Geltungsbereich) definiert und einem Pistons zugeordnet ist, besteht keine Notwendigkeit, ihn neu zu definieren (Schritte 1-4), wenn der gespeicherte Zustand der Elemente im Scope (Geltungsbereich) geändert wird (Schritte 5-6-7).

**Voll**

*Voll* erlaubt es, alle Register und Koppler in einer Kombination zu speichern, unabhängig von Einschränkungen, die möglicherweise in der Orgeldefinitionsdatei definiert wurden. Siehe `StoreInDivisional`, `StoreInGeneral`, `DivisionalsStoreIntermanualCouplers`, `DivisionalsStoreIntramanualCouplers`, `DivisionalsStoreTremulants`, `GeneralsStoreDivisionalCouplers` und `CombinationsStoreNonDisplayedRegisterzugs` für weitere Informationen.

## Crescendo Pedal



GrandOrgue fügt automatisch 4 Crescendo-Bänke mit jeweils 32 Schritten hinzu. Dies ermöglicht es dem Benutzer, "modernes" Zubehör zu nutzen, auch wenn die Sampleset sie nicht zur Verfügung stellt.

### **Etikett oben**

Zeigt den aktuellen Schritt an. Es ist ein "aktives" Etikett, und als solches unterstützt eine Midi-Sende-Konfiguration

### **Set**

Verknüpfung zum Speicher-Set

### **Regular, Scope, Scoped, voll**

Siehe Regular, Scope und Scoped, Full

### **A B C D**

Wählen Sie die Crescendo Bank zu verwenden. Die aktuelle Bank wird hervorgehoben

### **<**

Gehe zum vorherigen Schritt. Während der Einstellung, speichere den Zustand der Registerschalter und Koppler (nach Regular oder Scope / Scoped) in den vorherigen Schritt speichern.

### **Current**

Während der Einstellung, speichern Sie den Zustand der Registerzugs und Koppler (nach Regular oder Scope / Scoped) in den aktuellen Crescendo-Schritt, ansonsten erinnern den aktuellen Schritt Zustand.

### **>**

Gehe zum nächsten Schritt. Während der Einstellung, den Zustand der Registerschalter und Koppler (nach Regular oder Scope / Scoped) in den nächsten Schritt zu speichern.

### **Crescendo Pedal**

Dieser Pedal kontrolliert das Crescendo. Es verhält sich wie ein *Expression shoe*. Wenn die physische Konsole über einen dedizierten MIDI-Controller verfügt, werden die 32 Stufen gleichmäßig über den im MIDI-Event-Editor eingestellten Wertebereich verteilt

## Divisionals (Abteilungen)



GrandOrgue fügt automatisch eine Reihe von 10 Divisionskombinationsspeichern zu jeder Manual oder einem Pedal hinzu, die in der Orgeldefinitionsdatei gefunden wird. Dies ermöglicht es dem Benutzer, "modernes" Zubehör zu nutzen, auch wenn die Sampleset sie nicht zur Verfügung stellt.

### **Set**

Verknüpfung zum Speicher-Set

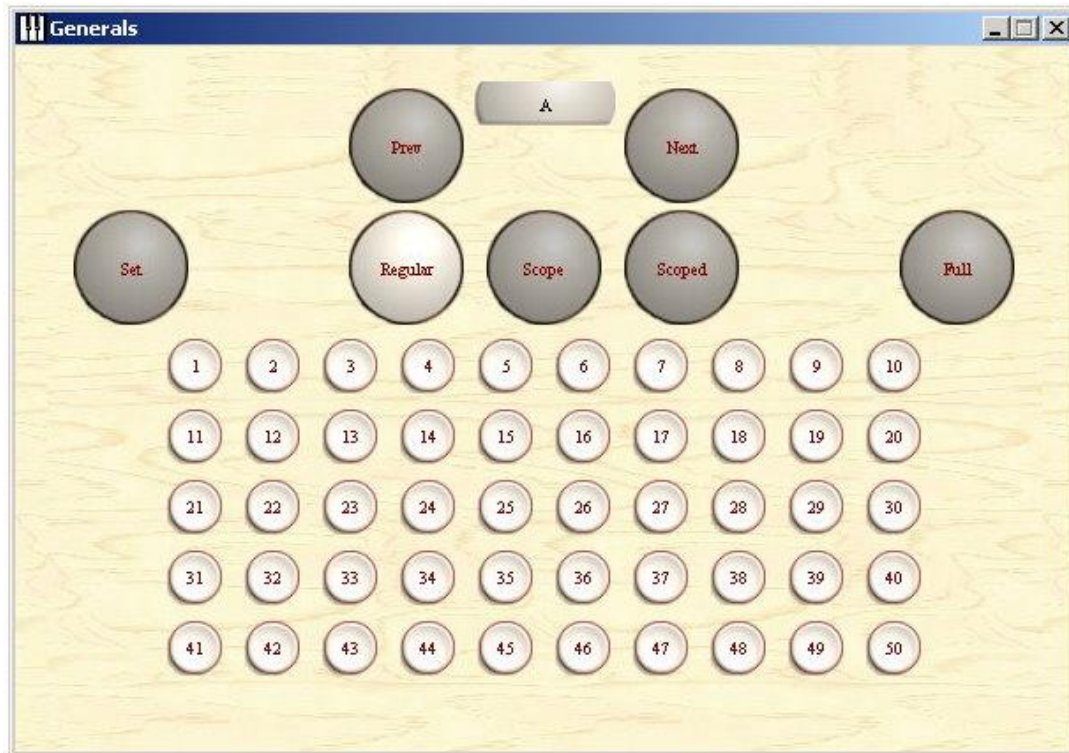
### **Regular, Scope, Scoped, voll**

Siehe Regular, Scope und Scoped, Full

### **Notizen**

- Alle Buttons in diesem Fenster sind für ein *Midi Ereignis* Konfiguration aktiviert.
- Die gesamte auf diesem Panel vorgenommene Konfiguration kann auf die aktuelle Presetnummer gespeichert werden. Wenn nicht, fragt GrandOrgue immer, ob gespeichert werden soll.

## Generals



GrandOrgue fügt automatisch 4 Bänke von 50 allgemeinen Kombinationsspeicher zu jeder geladenen Sampleset hinzu. Dies ermöglicht es dem Benutzer, "modernes" Zubehör zu nutzen, auch wenn die Sampleset sie nicht zur Verfügung stellt.

### **Prev**

Wechseln Sie zur vorherigen Generaldirektion

### **Etikett dazwischen**

Zeigt die aktuelle Bank an. Werte sind A, B, C, D. Es ist ein "aktives" Etikett, und als solches unterstützt eine Midi-Sende-Konfiguration

### **Next**

Wechseln Sie zur nächsten General

### **Set**

Verknüpfung zum Speicher-Set

### **Regular, Scope, Scoped, voll**

Siehe Regular, Scope und Scoped, Full

### **Notizen**

- Alle Buttons in diesem Panel sind für eine Midi Ereignis Konfiguration aktiviert.
- Die gesamte auf diesem Panel vorgenommene Konfiguration kann auf die aktuelle Preset-Nummer gespeichert werden. Wenn nicht, bittet GrandOrgue immer, bei der Probenentnahme zu sparen. (HaHa Wenn nicht, fragt GrandOrgue immer, ob das Sample gespeichert werden soll.)

# Kombi-Setzer



GrandOrgue fügt automatisch einen 1000-Plätze-Kombi-Setzer zu jeder geladenen Sampleset hinzu. Dies ermöglicht es dem Benutzer, "modernes" Zubehör zu nutzen, auch wenn die Sampleset sie nicht zur Verfügung stellt.

## **Etikett oben**

Zeigt den aktuellen Platz an. Es ist ein "aktives" Etikett, und als solches unterstützt eine Midi-Sende-Konfiguration

## **Current**

Während der Einstellung, speichern Sie den Zustand der Registerschalter und Koppler (entsprechend Regular oder Scope / Scoped) in den aktuellen Steckplatz, andernfalls den Status des aktuellen Steckplatzes aufrufen.

## **-100, +100**

Navigiere 100 Plätze rückwärts oder vorwärts ohne Rückruf der Kombination (bereite es vor)

## **-10, +10**

Navigiere 10 Plätze rückwärts oder vorwärts ohne Rückruf der Kombination (bereite es vor)

## **-1, +1**

Navigiere 1 Platz rückwärts oder vorwärts ohne Rückruf der Kombination (bereite es vor)

## **Nächster**

Während der Einstellung, speichern Sie den Zustand der Registerschalter und Koppler (entsprechend Regular oder Scope / Scoped) in den nächsten Schlitz, ansonsten erinnern Sie den Zustand des nächsten Schlitzes.

## **Vorheriger**

Während der Einstellung, speichern Sie den Zustand der Registerschalter und Koppler (entsprechend Regular oder Scope / Scoped) in den vorherigen Steckplatz, ansonsten erinnern Sie den vorherigen Platz-Zustand.

**\_\_0 .. \_\_9**

Während der Einstellung navigieren Sie zu Platz xx0 bis xx9 und speichern Sie den Zustand der Registerschalter und Koppler (entsprechend Regular oder Scope / Scoped), sonst navigieren Sie zu Platz xx0 zu xx9 und rufen Sie die Kombination auf. Die ersten beiden Ziffern wurden zuvor durch die +/- 100 und +/- 10 Kontrollen eingestellt.

### **Set**

Verknüpfung zum Speicher-Set

### **Regular, Scope, Scoped, voll**

Siehe Regular, Scope und Scoped, Full

### **G.C.**

Allgemeines abrechnen. Setzt den Zustand auf "alle gedrückt" zurück

### **Einfügen**

Verschiebt rechts alle Plätze nach dem aktuellen Platz. Das Verhalten ändert sich je nach Zustand der Set-Taste.

#### **SET ON**

Der Zustand der Registerzüge und Koppler (nach Regelmäßigkeit oder Umfang / Scoped) wird im aktuellen Steckplatz gespeichert

#### **SET OFF**

Der Zustand des aktuellen Steckplatzes (einschließlich Umfang) wird unverändert gehalten

### **Anmerkung**

Die im letzten Platz gespeicherte Kombination (# 999) geht verloren

### **Löschen**

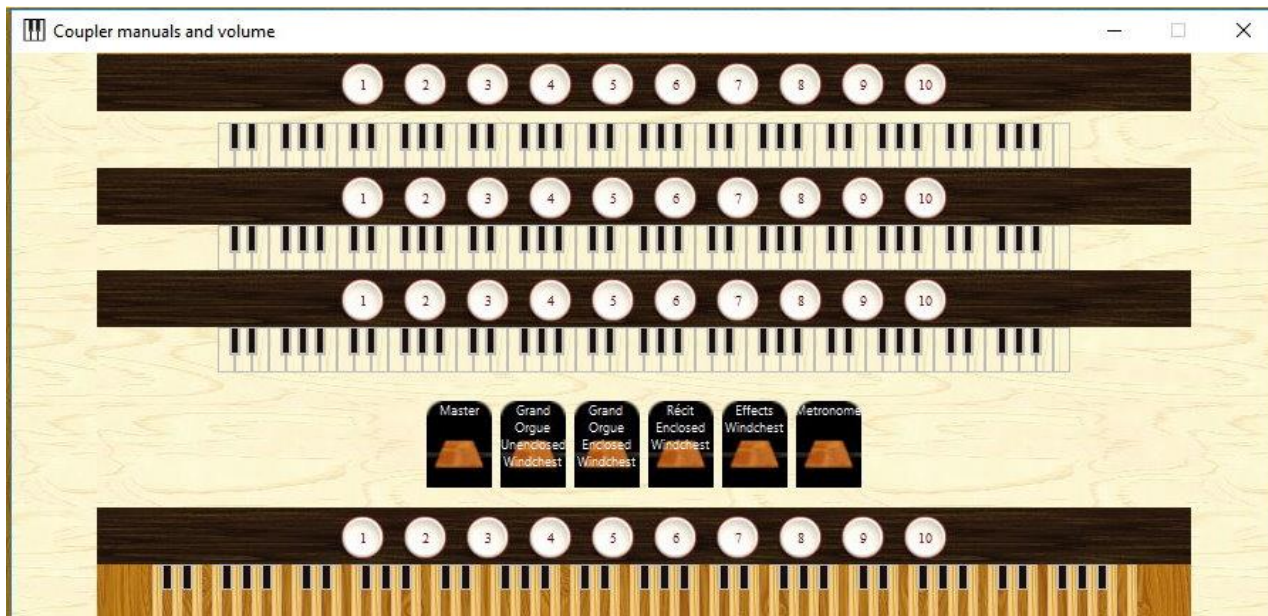
Verschiebungen verlässt alle Plätze nach dem aktuellen Platz. Der Zustand der Set-Taste ändert das Verhalten nicht.

### **Anmerkung**

Die im aktuellen Steckplatz gespeicherte Kombination geht verloren. Die in Steckplatz Nr. 999 gespeicherte Kombination wird auf "leer" zurückgesetzt.



## Coupler Manuals and Volume



Dieses Fenster zeigt eine III / P-Fiktionskonsole mit Swell-Pedale an. Die Tastaturen sind KoppelManuale. Diese fiktive Konsole ist unabhängig vom tatsächlichen Layout des Sample-Sets.

### ***Koppel Manuale***

Ein ManualKoppel ist stumm, da es nicht mit einer Division verbunden ist. Mit dem Design kann jede Tastatur (inkl. Pedal) an eine ManualKoppel gekoppelt werden (siehe Couples>).

Ein Satz von 4 ManualKoppeln wird zu jedem geladenen Sample Set hinzugefügt, unabhängig von der tatsächlichen Anzahl von Manualen und / oder Pedalboards. Die ManualKoppeln sind von unten nach oben nummeriert. Die ManualKoppel Nummer 0 wird als Pedal angezeigt.

Der angezeigte Kompass wird aus der untersten und höchsten MIDI-Tastenummer abgeleitet, die in der Orgeldefinitionsdatei gefunden wurde. Jedes Koppel Manual ist mit 10 Pistons ausgestattet.

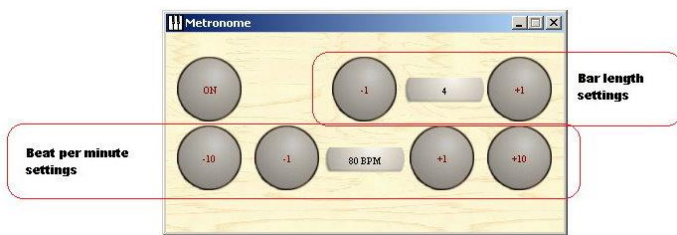
### ***Schwell Pedale***

Ein Schwell Pedal wird jedem Windchest hinzugefügt, der in der Orgeldefinitionsdatei gefunden wird, und ein anderer, der entworfen ist, um das gesamte virtuelle Orgelvolumen zu steuern.

#### **Anmerkung**

Das eingebettete Metronom wird mit einer eigenen Windschutzscheibe verwaltet. Diese Schwellereinstellungen werden nirgendwo in der Benutzeroberfläche repliziert. Diese Schwellereinstellungen werden nur dann in der aktuellen Einstellungsdatei gespeichert, wenn der Menüpunkt Datei> Speichern verwendet wird.

# Metronom



Dieses Fenster steuert das eingebettete Metronom.

## **ON**

Dies ist die Ein / Aus-Taste. Startet oder Registerpt das Metronom.

## **Taktlängeneinstellungen**

Dieser Abschnitt verwaltet die Anzahl der Metronom-Beats pro Takt. Der erste Schlag jeder Takt wird mit einem anderen Klang hervorgehoben. Der Anfangswert, wenn das Fenster zuerst geöffnet wird, ist 4.

Wenn die Anzahl der Schläge pro Takt auf 0 gesetzt ist, wird der "andere Beat" -Tick-Sound verwendet.

Wenn die Anzahl der Beats pro Leiste auf 1 gesetzt ist, wird der "First Beat" -Tick-Sound verwendet.

**-1**

Verringert die Anzahl der Beats pro Takt um 1.

**+1**

Erhöht die Anzahl der Schläge per Takt um 1.

## **Etikett dazwischen**

Dieses Label zeigt die aktuellen Beats pro Takt Nummer an. Es ist ein aktives Label, was bedeutet, dass es konfiguriert werden kann, um MIDI-Nachrichten zu senden.

## **Beat pro Minute Einstellungen**

Dieser Abschnitt verwaltet die Anzahl der Metronom-Schläge pro Minute. Der Anfangswert, wenn das Fenster zuerst geöffnet wird, ist 80.

**-10**

Verringert die Anzahl der Schläge pro Minute um 10.

**-1**

Verringert die Anzahl der Schläge pro Minute um 1.

**+1**

Erhöht die Anzahl der Schläge pro Minute um 1.

**+10**

Erhöht die Anzahl der Schläge pro Minute um 10.

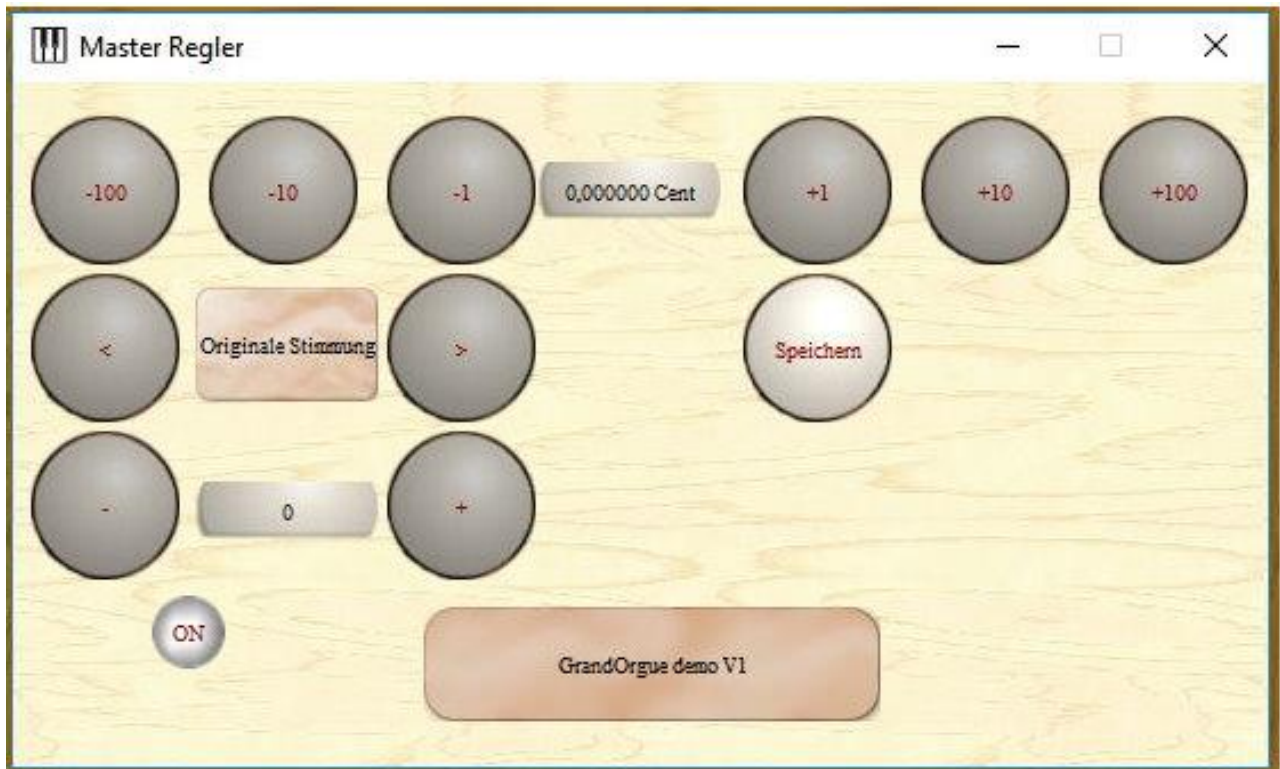
## **Etikett dazwischen**

Dieses Etikett zeigt die aktuelle Schläge pro Minute an. Es ist ein aktives Label, was bedeutet, dass es konfiguriert werden kann, um MIDI-Nachrichten zu senden.

### **Anmerkung**

Die Metronom-Einstellungen können in der aktuellen Einstellungsdatei gespeichert werden und erinnern sich beim nächsten Laden des Samplesets. Verwenden Sie den Menüpunkt Datei> Speichern, da keine Warnung gespeichert ist, wenn das Sampleset mit geänderten Metronomeinstellungen geschlossen ist.

## Master Regler



Dieses Fenster gruppiert an der gleichen Stelle einige Kontrollen, die beim Spielen verwendet werden. Jedes angezeigte Element kann einem MIDI-Ereignis zugeordnet werden und damit mit einer physischen Steuerung auf der Konsole verknüpft werden. Dies ermöglicht es dem Benutzer, den Computer zu ignorieren und sich auf sein Spiel zu konzentrieren.

Master-Steuerelemente sind spezifisch für die Konsolen-Hardware. Als solche kann ihre MIDI-Konfiguration auch in der Midi & Audio-Einstellungen, Initial Midi Configuration Registerkarte definiert werden.

### **Tuning**

Die erste Reihe kontrolliert die Fähigkeit, die ganze Orgel zu stimmen. Alle Tunings, die vom Master Control Fenster durchgeführt werden, spiegeln sich im Organ Settings, Settings Frame, Tuning (Cent) Spinner und werden in der aktuellen Preset Datei gespeichert.

#### **-100, -10, -1 Tasten**

Stellen Sie sich um 100, 10, 1 Cent (s) ab

#### **+100, +10, +1 Tasten**

Tune up um 100, 10, 1 Cent (s) jeweils

#### **Etikett dazwischen**

Dieses Etikett zeigt den aktuellen Abstimmungsbetrag an. Es ist ein "aktives" Etikett, und als solches unterstützt eine Midi-Sende-Konfiguration

#### **Mahnung**

Die Stimmeinheit ist 1 / 100. Halbton. Der zulässige Bereich ist {-1200, +1200}, d.h. {-1, +1} Oktave. Ein Halbton ist 100 Tuning-Einheiten.

### **Temperamente**

Die zweite Reihe kontrolliert die Fähigkeit, die Temperamentliste zu navigieren. Die Temperamentauswahl im Master Control Fenster ist im Menü Temperaments des Audio / Midi-Menüs gespiegelt.

**<Taste**

Gehen Sie zum vorherigen Temperament in der Liste

**> Taste**

Gehen Sie zum nächsten Temperament in der Liste

**Etikett dazwischen**

Dieses Etikett zeigt den aktuellen Namen des Namens an. Es ist ein "aktives" Etikett, und als solches unterstützt eine Midi-Sende-Konfiguration

**Speicher**

Die Schaltfläche Speichern in der mittleren Zeile speichert die aktuelle Sampleset-Anpassung in der aktuellen Preset-Datei. Es hat die gleiche Verwendung wie der Menüpunkt Speichern im Menü Datei.

**Transposer**

Die dritte Reihe steuert den Transponierer. Der Transporter-Zustand spiegelt sich im Transposer-Spinner in der Symbolleiste.

**<Taste**

Verschiebe alle Keyboards um einen Halbton

**> Taste**

Verschieben Sie alle Keyboards um einen Halbton

**Etikett dazwischen**

Dieses Etikett zeigt den aktuellen Transporterzustand an. Es ist ein "aktives" Etikett, und als solches unterstützt eine Midi-Sende-Konfiguration

**Bereitschaftsindikatoren**

Die vierte Zeile zeigt Bereitschaftsindikatoren an, die den Zustand ändern, wenn der Sample-Set das Laden beendet hat

**EIN "LED"**

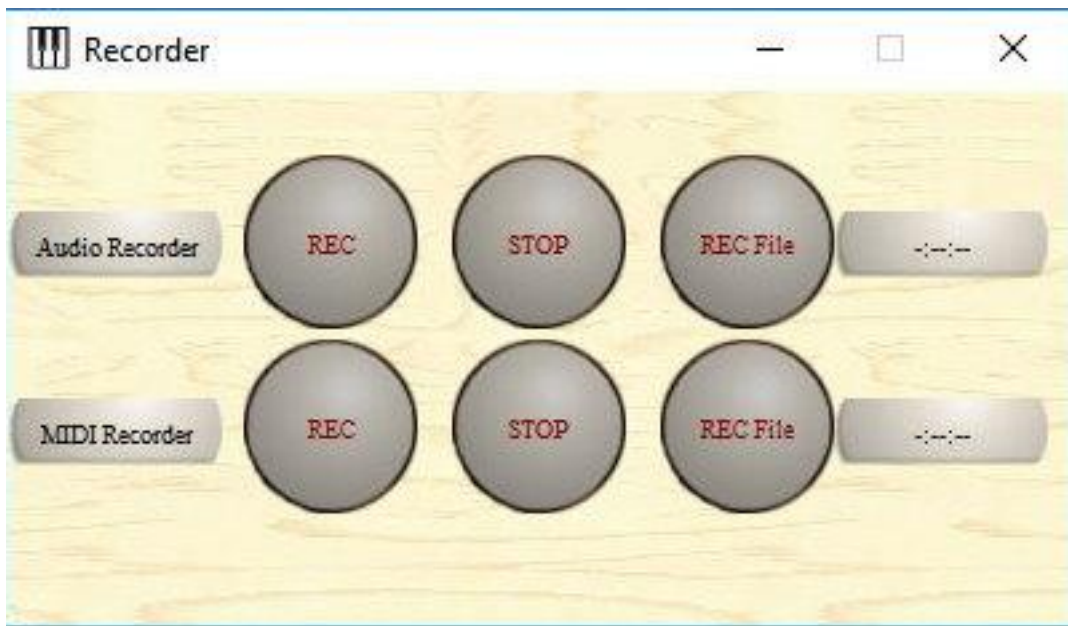
Diese "LED" wird als beleuchtete Schaltfläche dargestellt und unterstützt so eine Midi-Sende-Konfiguration

**Etikette**

Dieses Label zeigt den Orgelnamen an. Es ist ein "aktives" Etikett, und als solches unterstützt eine Midi-Sende-Konfiguration

## Recorder

Dieses Fenster steuert den MIDI-Recorder und den Audio-Recorder.



Beide Recorder verhalten sich identisch

### **REC**

Diese Schaltfläche startet die Aufnahme einer Datei mit einem Standard-Dateinamen, der nicht geändert werden kann. Siehe unten für die Dateinamen-Syntax. Die Schaltfläche bleibt markiert, bis REGISTER gedrückt wird.

### **REGISTER**

Diese Taste Registerpt die aktuelle Aufnahme. Wenn die Aufnahme mit REC gestartet wurde, wird die Datei unter dem Standarddateinamen leise gespeichert. Wenn die Aufnahme mit REC File gestartet wurde, wird eine Dateiauswahl angezeigt, so dass der Benutzer die Datei von seinem Standardnamen umbenennen kann.

### **REC-File**

Diese Schaltfläche beginnt mit der Aufnahme einer Datei, während der Benutzer die Datei umbenennen kann, wenn die Aufnahme aufhört.

### **Rechts-Label**

Dieses Etikett zeigt die Aufnahmedauer an, während der Recorder aktiv ist.

Dieser getönte Recorder ermöglicht es dem Benutzer, beide Recorder an MIDI-Events zu binden. Auf diese Weise kann die Aufnahme problemlos gestartet und geRegisterpt werden. Von Konsolentasten oder Computertastenkürzeln aus.

## **Notizen**

Wenn Sie während der Aufnahme auf REC drücken, wechselt man stillschweigend in eine neue Datei.

Durch Drücken von REC File während der Aufnahme wird eine neue Datei umgeschaltet. Bei jedem Drücken dieser Taste wird ein neuer Dateiauswahlpunkt angezeigt, so dass die Umbenennungsanfrage "gestapelt" wird. Auf diese Weise wird alle tatsächlichen Umbenennungen verschoben, nachdem die Aufnahmesession beendet ist.

Der Standard-Dateiname ist ein Zeitstempel. Es steht als YYYY-mm-dd-HH-mn-ss.ms mit einer Erweiterung von .mid für die MIDI-Dateien und .wav für die Audiodateien geschrieben.

- JJJJ steht für Jahr (einschließlich Jahrhundert),
- Mm steht für Monat (01..12),
- Dd steht für Tag (01..31),
- HH steht für Stunden (00..24),
- Mn steht für Minuten (00..59),
- Ss steht für Sekunden (00..59),
- Ms steht für Millisekunden (000..999).

### **Achtung**

GrandOrgue speichert Midi-Daten mit einem bestimmten internen Format, das die Datei für den Einsatz mit einem regulären Midi-Sequencer ungeeignet macht.

Wenn eine aufgenommene Midi-Datei in einer anderen Sample-Datei als die Sample-Sets für die Aufnahme verwendet wird, werden alle aufgezeichneten Register-Änderungen stumm ignoriert, wodurch eine unerwartete Wiedergabe verhindert wird.

## **Kapitel 9. Häufig gestellte Fragen**

Dieser Abschnitt wird belegt, sobald Fragen häufig gestellt werden.

# **Kapitel 10. Das Grand Orgue Dateiformat**

Inhaltsverzeichnis  
Allgemeine Information  
Sampleformat  
Tastenkombinationen  
Orgelabschnitt  
Setzer-Elemente  
Metriken anzeigen  
Gehäuseobjekte  
Kombinationsdatenspeicher  
Allgemeines Objekt  
Divisionskopplerobjekte  
Teilobjekte  
Manuelle Objekte  
Etikettenobjekte  
Bildobjekte  
Tastenobjekte  
Registerzug-Objekte  
Kopplerobjekte  
Objekte wechseln  
Rangobjekte  
Registerpen Sie Objekte  
Druckknopfobjekte  
Pistonobjekte  
Tremulantisches Gegenstände  
Windchest-Objekte  
Zusätzliche Fenster (altes Format)  
Fenster (neues Format)  
GUI-Elemente

## **Allgemeine Information**

Es ist eine Textdatei in ISO-8859-1-Codierung. Die Standard-Erweiterung ist .organ. Alternativ kann die Datei in UTF-8 codiert werden, wenn sie mit einem umschriebenen Byteauftragsmarker beginnt.

Kommentarzeilen werden begonnen mit; In der ersten Spalte. Leere Zeilen werden ignoriert.

Verschiedene Einstellungen werden in Blöcken gruppiert. Jeder Block wird mit einer Zeile gestartet, beginnend mit [, gefolgt von dem Abschnittsnamen und endet mit]. Jeder Block besteht aus einer Liste von Namenswerten, die durch = getrennt sind. Jede Einstellung kann nur einmal erfolgen. Der Inhalt ist case sensitive. In der Datei sind keine weiteren Elemente erlaubt.

Dateipfade in diesem Format beziehen sich auf den Speicherort der Orgeldatei. Der Verzeichnistrennzeichen in diesen Pfaden muss \ sein. Die Pfade sollten nicht enthalten /. Die Pfade sollten als Groß- und Kleinschreibung betrachtet werden, auch wenn dies nicht auf allen Plattformen erzwungen wird.

Boolesche Werte werden als Y für "true" und N für "false" dargestellt.

Eine Farbe kann eine der folgenden Farben sein (nicht Groß- / Kleinschreibung beachten): SCHWARZ, BLAU, DUNKEL BLAU, GRÜN, DUNKELES GRÜN, CYAN, DARK CYAN, ROT, DARK ROT, MAGENTA, DARK MAGENTA, GELB, DARK GELB, LICHT GRAU, DARK GREY, WEISS, BRAUN. Zusätzlich wird die HTML-Syntax #RRGGBB unterstützt.

Eine Schriftgröße kann einer der folgenden Werte sein: SMALL, NORMAL, LARGE oder eine ganzzahlige Zahl zwischen 1 und 50.

Eine Fenstergröße kann einer der folgenden Werte sein: SMALL, MEDIUM, MEDIUM



LARGE, LARGE oder eine ganzzahlige Zahl zwischen 100 und 4000.

Folgende Bildformate werden unterstützt: bmp, gif, jpg, ico, png

Eine Bitmap-Nummer ist ein Wert zwischen 1 und 64. Es bezieht sich auf einen vordefinierten (Holz) Hintergrund. Eine ungerade Zahl und die folgende gerade Zahl repräsentieren die gleiche Art von Holz. Die ungerade Zahl hat vertikale Korn, während die ungerade hat horizontale Getreide.

Gleitkommazahlen verwenden das folgende Format: -? [0-9] + ( . [0-9] \*)? Das bedeutet: ein optionales Minuszeichen, gefolgt von mindestens einer Ziffer. Der Dezimaltrennzeichen ist eine Periode.

Die Einheit "Samples" zählt die Anzahl der Samples vom Anfang der WAV-Datei. Bei der Sample sind die Werte aller Kanäle enthalten, z.B.: für eine Stereo-WAV-Datei bei 44,1 kHz, 1 Sekunde entspricht 44100 Samples.

Abbildung 10.1. Hintergrundbitmaps 1 bis 30



Hintergrundbitmaps 1 bis 30

Abbildung 10.2. Hintergrund-Bitmaps 31 bis 64



Hintergrund-Bitmaps 31 bis 64

Objekte in GrandOrgue sind z.B. Manuale, Register, Generäle, .... Jedes Objekt kann aus einem Backend-Teil bestehen, der das Objekt darstellt, und seine Konfiguration (z.B. Liste der Sample-Dateinamen) und mehrere GUI-Darstellungen.

Der Hauptteil heißt Orgel. Es definiert das Hauptfenster. Objekte wie Register, die nur auf einem Nicht-Hauptfeld angezeigt werden, benötigen auch eine unsichtbare Definition für das Backend-Teil auf dem Hauptfenster.

## **Sampleformat**

Die Samples werden als WAV-Dateien nach der WAV-Dateispezifikation gespeichert. Die unterstützten Formate sind: 8 Bit, 16 Bit und 24 Bit PCM oder 32 Bit IEEE float, entweder Mono oder Stereo. Die bevorzugten Abtastraten sind 44100 oder 48000 Hz - GO unterstützt jede Abtastrate zwischen 22000 und 96000 Hz. GO unterstützt nur ein einzelnes Daten-Chunk\*. Um geschleifte (Looped) Samples abzuspielen, müssen sie Cue-Punkte (Cue Chunk) und Loops (smpl chunk) enthalten. Wenn es mehrere Schleifen gibt, sollte jede Schleife eine andere Schleife überlappen. Attack Sample beinhalten die Attackphase und die Schleifen - sie können auch eine Freigabe enthalten. Wenn Nachhall-Samples einen Cue-Punkt enthalten, wird die Freigabe mit dieser Position geladen, sonst wird die gesamte Datei geladen. DwMIDIUnityNote und dwMIDIPitchFraktion des smpl chunk werden verwendet, um ein Orgel auf andere Temperamente zurückzusetzen.

Wenn mehrere Sampledateien für eine Pfeife angegeben sind, müssen sie sich in Bezug auf Tonhöhe, Amplitude und andere Dinge übereinstimmen. GrandOrgue erlaubt nur Anpassungen auf Pfeifen-Ebene.

Die Samples im Format oben können auch mit WavPack <http://www.wavpack.com/> verpackt werden. GO unterstützt nur das WavPack V4 Format ohne Hybridkompression und muss alle Metadaten enthalten. Ein guter Ausgangspunkt für die Wavpack-Kompressionsoptionen ist -x6

\* chunk= Klumpen, Brocken, Klotz

## **Tastenkombinationen**

Die folgenden Tastencodes für Tastenkombinationen werden von GO unterstützt:

8	Rücktaste
48	0 Taste
49	1 Taste
50	2 Taste
51	3 Taste
52	4 Taste
53	5 Taste
54	5 Taste
55	6 Taste
56	8 Taste
57	9 Taste
65	A Taste
66	B-Taste
67	C-Taste
68	D-Taste
69	E-Taste
70	F-Taste
71	G-Taste
72	H-Taste
73.	I Taste
74	J-Taste
75	K-Taste
76	L-Taste
77.	M-Taste
78.	N-Taste
79	O-Taste
80	P-Taste
81.	Q-Taste
82	R-Taste
83	S-Taste
84	T-Taste
85	U-Taste
86	V-Taste
87	W-Taste
88	X-Taste
89	Y-Taste
90	Z-Taste
112	Taste F1
113	F2-Taste
114	F3 Taste
115	F4-Taste
116	F5-Taste
117	F6-Taste
118	F7-Taste
119	F8-Taste
120	F9-Taste
121	F10 Taste
122	F11 Taste
123	F12-Taste

### **Orgelabschnitt**

Dieser Abschnitt beschreibt die ganze Orgel. Für das alte Fenster-Format enthält es das HauptFenster, daher enthält der Abschnitt alle Anzeigemetriken-Attribute. Das neue Fensterformat trennt die Anzeigemetriken des HauptFensters in einen Abschnitt mit dem Namen Panel000. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

#### **KirchenName**

(String, erforderlich) Name der Orgel / Kirche. Diese Zeichenfolge sollte eindeutig sein, da die Einstellung von Dateien für Organe mit demselben ChurchName als kompatibel betrachtet wird. Grand Orgue lädt keine Einstellungsdatei, wenn der ChurchName nicht übereinstimmt.

#### **KirchenAdresse**

(String, erforderlich) Informationstext im Eigenschaftsdialog

#### **Orgelbauer**

(String, erforderlich) Informationstext im Eigenschaftsdialog

#### **Orgelbaudatum**

(String, erforderlich) Informationstext im Eigenschaftsdialog

#### **Orgel Kommentare**

(String, erforderlich) Informationstext im Eigenschaftsdialog

#### **AufnahmeDetails**

(String, erforderlich) Informationstext im Eigenschaftsdialog

#### **InfoFilename**

(String, nicht erforderlich) relativer Pfad zu einer HTML-Datei mit mehr Informationen über die Orgel. Diese Einstellung wird derzeit nicht für Orgelpakete unterstützt.

#### **NummerOfManuals**

(Integer 1-16, erforderlich) Anzahl der Manuale. Es enthält nicht die Pedaltastatur. Die manuellen Informationen für jedes Manual finden Sie in den Abschnitten *Manual999*. 999 ist eine Zahl, die jedes Manual definiert, beginnend mit 001.

#### **HasPedals**

(Boolean, erforderlich) Bestimmt, ob das Pedal, das als Abschnitt Manual000 definiert ist, vorhanden ist.

#### **NumberOfEnclosures**

(Integer 0-50, erforderlich) Anzahl der Koppeln. Die Details jeder Koppel sind in einem Abschnitt mit dem Namen *Enclosure999* enthalten

#### **NumberOfTremulanten**

(Integer 0-10, erforderlich) Anzahl der Tremulanten. Die Details jedes Tremulanten sind in einem Abschnitt namens *Tremulant999* enthalten

#### **NumberOfWindchestGroups**

(Integer 1-50, erforderlich) Anzahl der Windchests. Die Details jeder Windchest sind in einem Abschnitt namens *WindchestGroup999*.

#### **NumberOfReversiblePistons**

(Integer 0-32, erforderlich) Anzahl der umkehrbaren Pistons. Die Details jedes reversiblen Pistons befinden sich in einem Abschnitt namens *ReversiblePiston999*.

#### **NummerOfGenerals**

(Integer 0-99, erforderlich) Anzahl Generale. Die Details sind in einem Abschnitt mit dem Namen *General999*.

#### **NummerOfDivisionalCouplers**

(Integer 0-8, erforderlich) Anzahl der Teilkoppler. Die Details sind in einem Abschnitt namens *DivisionalCoupler999*.

#### **NummerOfPanels**

(Integer 0-100, erforderlich) Anzahl der zusätzlichen Fenster. Die Details sind in einem Abschnitt namens *Panel999*.

#### **NummerOfSwitches**

(Integer 0-999, Voreinstellung: 0) Anzahl der Schalter. Die Details sind in einem Abschnitt namens *Switch999*.

**NummerOfRanks**

(Integer 0-400, Voreinstellung: 0) Anzahl der zusätzlichen Register. Die Details sind in einem Abschnitt *namens Rank999*.

**DivisionalsStoreIntermanualCouplers**

(Boolean, erforderlich) bestimmt, ob Divisionen den Zustand der assoziierten intermanuellen Koppler speichern / ändern.

**DivisionalsStoreIntramanualCouplers**

(Boolean, erforderlich) bestimmt, ob Divisionen den Zustand der assoziierten intramanuellen Koppler speichern / ändern.

**DivisionalsStoreTremulantien**

(Boolean, erforderlich) bestimmt, ob Divisionen den Zustand der zugehörigen Tremulanten speichern / ändern.

**GeneralStoreDivisionalCouplers**

(Boolean, erforderlich) bestimmt, ob Divisionen den Zustand der Divisionskoppler speichern / ändern.

**KombinationenStoreNonDisplayedRegisterzugs**

(Boolean, Standard: true) bestimmt, ob der Zustand der unsichtbaren Objekte (auf dem Hauptfenster) in Divisionen, Generalen und dem Setzer gespeichert ist.

**ZahlOfImages**

(Integer 0-999, Standard: 0) Anzahl der Bilder auf dem Fenster. Der Abschnitt der Label-GUI-Definitionen heißt *Image999*. Diese Einstellung wird für das neue Fenster-Format nicht unterstützt.

**NummerOfSetterElements**

(Integer 0-999, Voreinstellung: 0) Anzahl der Setzer-Elemente auf dem Fenster. Der Abschnitt der GUI-Definitionen heißt *SetterElement999*. Diese Einstellung wird für das neue Fenster-Format nicht unterstützt.

**NummerOfLabels**

(Integer 0-999, erforderlich) Anzahl Etiketten/Schilder auf dem Fenster. Der Abschnitt für jede Label-GUI-Definition heißt *Label999*. Diese Einstellung wird für das neue Fenster-Format nicht unterstützt.

**AmplitudeLevel**

(Float 0-1000, Standard: 100) Linearer Amplituden-Skalenfaktor, der auf die ganze Orgel angewendet wird. 100 bedeutet keine Änderung.

**Gain/Verstärkung**

(Float -120 - 40, Standard: 0) Amplitude Skalenfaktor in dB angewendet auf die ganze Orgel. 0 bedeutet keine Änderung

**PitchTuning**

(Float -1200-1200, Standard: 0) Setzt die gesamte Orgel um die angegebene Anzahl von Cent zurück.

**TrackerDelay**

(Integer 0 - 10000, Voreinstellung: 0) Verzögerung, die durch den Tracker eingeführt wird, der auf die ganze Orgel angewendet wird.

## **Setzer-Elemente**

Es ist möglich, verschiedene Setzerelemente auf den Fenstern anzuzeigen. Das Typattribut beschreibt die Funktion - die anderen Attribute hängen von der Funktion ab:

### **Schwellen**

Stellt den Crescendo an. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute eines Gehäuses enthalten, z.B. die Bilder für jede Position des Schwellenpedals usw.

### **CrescendoLabel**

Stellt ein Label mit Crescendo-Zustand dar (d.h. der aktuelle Schritt, den das Crescendo-Pedal hat, von 1 bis 32.) Der Abschnitt muss die GUI-Attribute eines Labels enthalten.

### **Label**

Stellt die aktuelle Nummer des Setzers dar. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute eines Labels enthalten.

### **Prev, Next, Set**

Prev / Next / Set-Taste des Setzers. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **M100, M10, M1, P1, P10, P100**

+/- 1/10/100 Taste des Setzers. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **Home**

Fahren Sie auf 000 Taste des Setzers. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **Current**

Rückruf der aktuellen Zifferntaste des Setzers. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **GC**

Allgemeine Abbruch-Taste des Setzers. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **L0, L1, L2, L3, L4, L5, L6, L7, L8, L9**

Rückrufrkombination mit der angegebenen Ziffer als letzte Zifferntaste des Setzers. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **Regular, Scope, Scoped**

Taste, um zwischen den verschiedenen Setzermodi umzuschalten. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **Full**

Taste zum Speichern aller Elemente im Setzer (Einschränkungen aus dem ODF werden ignoriert). Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **Einfügen, Löschen**

Schaltflächen zum Einfügen / Entfernen einer Kombination. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **General01 – General50**

Buttons für die Setzergeneräle. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **GeneralPrev, GeneralNext**

Tasten zum Umschalten von Bänken der Setzergeneräle. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

### **GeneralLabel**

Stellt ein Label mit der allgemeinen Banknummer dar. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute eines Labels enthalten.

### **CescendoA, CrescendoB, CrescendoC, CrescendoD**

Tasten, um zwischen den verschiedenen Crescendo-Modi umzuschalten. Der Abschnitt

muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

**CrescendoPrev, CrescendoNext, CrescendoCurrent**

Tasten zur Steuerung der Crescendo-Kombinationen. Der Abschnitt muss die GUI-Attribute einer Schaltfläche enthalten (standardmäßig als Schaltfläche angezeigt).

PitchP1, PitchP10, PitchP100, PitchM1, PitchM10, PitchM100

Tasten zum Steuern des Orgelabstandes (+1, +10, +100, -1, -10, -100 Cent).

PitchLabel

Etikett, das die aktuelle Tonhöhe der Orgel anzeigt.

**TemperamentPrev, TemperamentNext**

Knöpfe zum Umschalten von Temperamenten.

**TemperamentLabel**

Etikett, das das aktuelle Temperament des Organs anzeigt.

**TransposeDown, TransposeUp**

Schaltflächen zum Umsetzen.

**TransposeLabel**

Etikett, das die aktuelle Transponierungseinstellung anzeigt.

**Save**

Speichern Sie die Schaltfläche.



## Metriken anzeigen

Das Layout eines beliebigen Fenster wird durch ein Layoutmodell beschrieben. Der verfügbare Platz ist vertikal in drei Spalten aufgeteilt: Die linke und die rechte Spalte enthalten Registerzüge, die über ein Netz gelegt werden. Die mittlere Reihe ist vertikal geteilt:

An der Unterseite sind das Pedal und seine Tasten platziert (falls vorhanden). Da drüber kann eine zusätzliche Reihe von Tasten folgen. Die nächste Zeile enthält die Schweller. Dann folgen alle Manuale mit den dazugehörigen Tasten. Die beiden Reihen sind ein Block von Knöpfen und Pistons. Die genaue Bestellung kann über ein Attribut angegeben werden.

Abbildung 10.3. Hintergrundregionen



Hintergrundregionen

Hat folgende Attribute:

### **DispScreenSizeHoriz**

(Fenstergröße, erforderlich) Höhe der Fenster.

### **DispScreenSizeVert**

(Fenstergröße, erforderlich) Breite des Fenster.

### **DispRegisterzugBackgroundImageNum**

(Bitmap-Nummer, erforderlich) als 01 im obigen Bild dargestellt.

### **DispConsoleBackgroundImageNum**

(Bitmap-Nummer, erforderlich), die im obigen Bild als 05 angezeigt wird.

### **DispKeyHorizBackgroundImageNum**

(Bitmap-Nummer, erforderlich), die im obigen Bild als 13 dargestellt ist

### **DispKeyVertBackgroundImageNum**

(Bitmap-Nummer, erforderlich), die im obigen Bild als 20 angezeigt wird

### **DispRegisterzugInsetBackgroundImageNum**

(Bitmap-Nummer, erforderlich)

### **DispControlLabelFont**

(String, erforderlich) Name der Schriftart für Schaltflächenbeschriftungen.

### **DispShortcutKeyLabelFont**

(String, erforderlich) Name der Schriftart für Tastaturetiketten

**DispShortcutKeyLabelColour**

(Farbe, erforderlich) Farbe für Tastenkombinationen

**DispGroupLabelFont**

(String, erforderlich) Schriftart für Etiketten

**DispRegisterzugCols**

(Integer 2-12, erforderlich) Anzahl der Registerzug-Säulen. Muss sogar sein. HINWEIS: Wenn Sie mehr als 12 Registerzug-Spalten wünschen, müssen Sie absolute Positionierung verwenden.

**DispRegisterzugRows**

(Integer 1-20, erforderlich) Anzahl der Registerzug-Zeilen. HINWEIS: Wenn Sie mehr als 20 Registerzug-Reihen wünschen, müssen Sie absolute Positionierung verwenden.

**DispRegisterzugColsOffset**

(Boolean, erforderlich) Wenn zutreffend, wird jede zweite Reihe von Registerzugs auf der linken / rechten Seite vertikal verschoben angezeigt.

**DispRegisterzugOuterColOffsetUp**

(Boolean, erforderlich, wenn DispRegisterzugColsOffset true ist) Bestimmt, ob die zweite Zeile nach oben oder nach unten verschoben wird.

**DispPairRegisterzugCols**

(Boolean, erforderlich) Gruppe zwei Registerzug-Reihen zusammen. Die Anzahl der Registerzug-Reihen muss durch 4 teilbar sein.

**DispExtraRegisterzugRows**

(Integer 0-99, erforderlich) Anzahl der Registerzug-Zeilen im Mittelblock. Die Zeilennummern beginnen mit 100.

**DispExtraRegisterzugCols**

(Integer 0 - 40, erforderlich) Anzahl der Registerzug Cols im Mittelblock

**DispButtonCols**

(Integer 1-32, erforderlich) Anzahl der Spalten für die Anzeige von Piston im Mittelblock

**DispExtraButtonRows**

(Integer 0-99, erforderlich) Anzahl der Zeilen zur Anzeige von zusätzlichen Piston im Mittelblock. Die Zeilennummern beginnen mit 100.

**DispExtraPedalButtonRow**

(Boolean, erforderlich) eine zusätzliche Pistonreihe mit Zeilennummer 9 anzeigen.

**DispExtraPedalButtonRowOffset**

(Boolean, erforderlich, wenn DispExtraPedalButtonRow wahr ist) verschieben Sie zusätzliche Piston reihen leicht nach links.

**DispExtraPedalButtonRowOffsetRight**

(String, erforderlich, wenn DispExtraPedalButtonRow wahr ist) verschieben Sie zusätzliche Pistonreihe etwas nach rechts.

**DispButtonsAboveManuals**

(Boolean, erforderlich) Zeigen Sie die mitgelieferten Piston an (true) oder unten (false) das Manual an.

**DispTrimAboveManuals**

(Boolean, erforderlich)

**DispTrimBelowManuals**

(Boolean, erforderlich)

**DispTrimAboveExtraRows**

(Boolean, erforderlich)

**DispExtraRegisterzugRowsAboveExtraButtonRows**

(Boolean, erforderlich) Zusätzlicher ZugRegisterblock über oder unter dem zusätzlichen Pistonblock anzeigen.

**DispRegisterzugWidth**

(Integer 1-150, Voreinstellung: 78) Registerzug-Breite für die Layoutberechnung verwendet

**DispRegisterzugHeight**

(Integer 1-150, Voreinstellung: 69) Registerzug-Höhe für die Layoutberechnung verwendet

**DispPistonWidth**

(Integer 1-150, Voreinstellung: 44) Pistonbreite für Layoutberechnung

**DispPistonHeight**

(Integer 1-150, Voreinstellung: 40) Pistonhöhe für Layoutberechnung

**DispEnclosureWidth**

(Integer 1-150, Voreinstellung: 52) Für die Layoutberechnung verwendete Gehäusebreite

**DispEnclosureHeight**

(Integer 1-150, Voreinstellung: 63) Für die Layoutberechnung verwendete Gehäusebreite

**DisppedalHeight**

(Integer 1-500, Voreinstellung: 40) Pedalhöhe für Layoutberechnung verwendet

**DispPedalKeyWidth**

(Integer 1-500, Voreinstellung: 7) Breite eines Pedaltasters zur Layoutberechnung

**DispManualHeight**

(Integer 1-500, Voreinstellung: 32) Manuelle Höhe für Layoutberechnung verwendet

**DispManualKeyWidth**

(Integer 1-500, Voreinstellung: 12) Breite eines manuellen Schlüssels für die Layoutberechnung

## **Enclosure objects ,Gehäuseobjekte (Schweller)**

Ein Gehäuse stellt ein Schwellpedal dar. Es besteht aus Nicht-GUI-Attributen, die ihre Funktion beschreiben. Wenn es angezeigt wird, enthält es zusätzliche Gui-Attribute. Am besten ist es, Gehäuse in natürlicher Layout-Reihenfolge (ganz links) zu spezifizieren und ihnen inkrementelle Werte von MIDInputNumber zu geben, um Anfangskonfigurationen für den Benutzer einfach zu machen.

Name

(String, erforderlich) Name der Steuerung

### **AmpMinimumLevel**

(Integer 0-100, erforderlich) Mindestvolumen, wenn das Gehäuse geschlossen ist.

### **MIDInputNumber**

(Integer 0 - 200, Voreinstellung: 0) Diese Nummer wird beim Aufbau der anfänglichen MIDI-Konfiguration verwendet, um das Gehäuseobjekt einem MIDI-Gerät zuzuordnen, das der Benutzer für das jeweilige Gehäuse angeben kann. Ein Wert von 0 bedeutet keine Assoziation, 1 bedeutet Gehäuse 1, 2 ist Gehäuse 2 etc. Bitte beachten Sie, dass die GUI nur die Assoziation der ersten Gehäuse erlaubt.

### **Angezeigt**

(Boolean, Standard: false für das neue Fenster-Format, sonst true) Wenn true, ist das Gehäuse auf dem Hauptfenster sichtbar.

*Wenn das Gehäuse angezeigt wird, enthält es die folgenden Gui-Attribute:*

### **DispLabelFarbe**

(Farbe, Voreinstellung: Dunkelrot) Farbe für den Etikettentext.

### **DispLabelFontSize**

(Schriftgröße, Voreinstellung: 7) Größe des Etikettendrucks

### **DispLabelFontName**

(String, Standard: leer) Schriftart für den Text. Leere bedeutet die Standardschriftart.

### **DispLabelText**

(String, Standard: Name der Schaltfläche) Inhalt der Textbeschriftung. Sie sollten es bearbeiten, wenn Sie eine kürzere Zeichenfolge anzeigen müssen.

### **EnclosureStyle**

(Integer 1 - 4, Standard: implementierungsabhängig) Wählen Sie einen eingebauten Gehäusestil.

### **BitmapCount**

(Integer 1 - 127, Standard: implementierungsabhängig) Anzahl der Bitmaps / Schritte.

### **Bitmap999**

(String, Standard: interne Bitmap verwenden) Geben Sie den Dateinamen eines Bildes an, das als auf Bitmap für Position 999 verwendet werden soll. Wenn die Bitmap eine Maske für Transparenz enthält, wird sie verwendet. Alle Bitmaps müssen die gleiche Größe haben.

### **Mask999**

(String, Standard: empty) Dateiname für eine externe Maske für Bitmap 999. Wenn leer, wird keine Maske hinzugefügt.

### **PositionX**

(Integer 0 - Fensterbreite, Voreinstellung: nach Layoutmodell) Erlaube die X-Position für das Gehäuse zu überschreiben.

### **Position Y**

(Integer 0 - Fensterhöhe, Voreinstellung: je nach Layoutmodell) Y-Position für Gehäuse zulassen.

### **Width**

(Integer 0 - Fensterbreite, Voreinstellung: Bitmap-Breite) Breite des Gehäuses. Wenn größer als die Bitmap, ist die Bitmap gefliert.

### **Height**

(Integer 0 - Fensterhöhe, Voreinstellung: Bitmaphöhe) Höhe des Gehäuses. Wenn größer als die Bitmap, ist die Bitmap gefliert.

**TileOffsetX**

(Integer 0 - Bitmap-Breite, Voreinstellung: 0) X-Position auf der Bitmap des linken Pixels des Gehäuses

**TileOffsetY**

(Integer 0 - Bitmap-Breite, Voreinstellung: 0) Y-Position auf der Bitmap des oberen Bildpunktes des Gehäuses

**MouseRectLeft**

(Integer 0 - Breite, Voreinstellung: 0) relativer X des linken Randes des Maus-Rechtecks

**MausRectTop**

(Integer 0 - Höhe, Standard: implementierungsabhängig) relativ Y des oberen Randes des Maus-Rechtecks

**MouseRectWidth**

(Integer 0 - Breite, Standard: Breite) Breite des Maus-Rechtecks

**MouseRectHeight**

(Integer 0 - Höhe, Standard: implementierungsabhängig) Höhe des Maus-Rechtecks

**MouseAxisStart**

(Integer 0 - MouseRectHeight, Standard: implementierungsabhängig) oberste Y-Koordinate der Achse

**MouseAxisEnd**

(Integer MouseAxisStart - MouseRectHeight, Standard: implementierungsabhängig) unten Y-Koordinate der Achse

**TextRectLeft**

(Integer 0 - Höhe, Voreinstellung: 0) relativ X des linken Randes des Textrechtecks

**TextRectTop**

(Integer 0 - Höhe, Standard: implementierungsabhängig) relativ Y des oberen Randes des Textrechtecks

**TextRectWidth**

(Integer 0 - Breite, Standard: Breite) Breite des Text-Rechtecks

**TextRectHeight**

(Integer 0 - Höhe, Standard: implementierungsabhängig) Höhe des Textrechtecks

**TextBreakWidth**

(Integer 0 - Text Rechteck Breite, Standard: TextWidth) Wenn 0, wird kein Text angezeigt. Andernfalls gibt der Wert die maximale Zeilenlänge an, die für den Textbruch verwendet wird.

## **Kombinationsdatenspeicher**

Dieses Objekt wird verwendet, um eine Kombination zu speichern. Es hat folgende Attribute:

### **Protected**

(Boolean, default: false) Wenn true, kann die gespeicherte Kombination nicht geändert werden.

### **NummerOfRegisters**

(Integer 0 - 999, erforderlich) Anzahl der in dieser Kombination gespeicherten Registerzustände Die Einträge heißen RegisterNumber999 und RegisterManual999.

### **NumberOfCouplers**

(Integer 0 - 999, erforderlich) Anzahl der in dieser Kombination gespeicherten Kopplerzustände Die Einträge heißen CouplerNumber999 und CouplerManual999.

### **NummerOfTremulanten**

(Integer 0 - 999, erforderlich) Anzahl der in dieser Kombination gespeicherten Tremulanzzustände Die Einträge heißen TremulantNumber999.

### **NumberOfSwitches**

(Integer 0 - 999, Voreinstellung: 0) Anzahl der in dieser Kombination gespeicherten Schaltzustände Die Eingaben heißen SwitchNumber999.

### **NummerOfDivisionalCouplers**

(Integer 0 - Divisionskopplerzähler, erforderlich, wenn die Speicherung des Divisionskopplers in den Generälen aktiviert ist) Anzahl der in dieser Kombination gespeicherten Teilkopplerzustände. Die Einträge werden als DivisionalCouplerNumber999 bezeichnet.

### **RegisterNumber999**

(Integer-Manueller Registerzähler - manueller Registerzähler, erforderlich) Nummer des Register im Manual. Wenn der Wert negativ ist, ist er ausgeschaltet, sonst ist eingeschaltet.

### **RegisterManual999**

(Ganzzahlige manuelle Nummer, erforderlich) Nummer des Manuals, das den Register enthält.

### **CouplerNumber999**

(Integer -999 - 999, erforderlich) Nummer des Kopplers auf dem Manual. Wenn der Wert negativ ist, ist er ausgeschaltet, sonst ist er eingeschaltet.

### **CouplerManual999**

(Ganzzahlige manuelle Nummer, erforderlich) Nummer des Manuals, das den Koppler enthält.

### **TremulantNumber999**

(Integer-Tremulanzählung - Tremulanzzahl, erforderlich) Nummer des Tremulans. Wenn der Wert negativ ist, ist er ausgeschaltet, sonst ist eingeschaltet.

### **SwitchNumber999**

(Integer-Schalterzähler - Schaltzähler, erforderlich) Nummer des Schalters. Wenn der Wert negativ ist, ist er ausgeschaltet, sonst ist er eingeschaltet.

### **DivisionalCouplerNumber999**

(Ganzzahlig - divisionaler Kopplerzähler, erforderlich) Nummer des Teilkopplers. Wenn der Wert negativ ist, ist er ausgeschaltet, sonst ist er eingeschaltet.

## **General object**

Ein allgemeines Objekt besteht aus einem Druckknopf und einem Kombinationsdatenspeicher.

## **Divisionskopplerobjekte**

Ein Divisionskoppler ist ein Registerzug-Objekt. Wenn aktiviert, aktiviert die Aktivierung eines Teilbereichs auf einem gesteuerten Manual die entsprechende Teilung auf allen anderen Manualen. Darüber hinaus hat es folgende Attribute:

### **BiDirektionale Kopplung**

(Boolean, erforderlich) Wenn false, koppelt der Koppler nur in der manuellen Liste des Kopplers nach oben, sonst aufwärts und abwärts.

### **NummerOfManuals**

(Integer 1 - manuelle Zählung, erforderlich) Anzahl der von diesem Koppler betroffenen Manuale. Die Listeneinträge werden in der Einstellung Manual999 gespeichert.

### **Manual999**

(Ganzzahlige manuelle Nummer, erforderlich) Manuell durch den Koppler betroffen

## **Divisional objects**

Eine Divisional (Teilung) ist ein Druckknopfobjekt. Darüber hinaus hat es folgende Attribute:

### **Protected**

(Boolean, Standard: false) Wenn true, kann die gespeicherte Kombination nicht geändert werden.

### **NummerOfRegisters**

(Integer 0 - Register der Zählung des Manuals, erforderlich) Anzahl der in dieser Kombination gespeicherten Registerzustände Die Einträge heißen Register999.

### **NumberOfCouplers**

(Integer 0 - Kopplerzählung des Manuals, erforderlich) Anzahl der in dieser Kombination gespeicherten Kopplerzustände Die Einträge heißen Coupler999.

### **NummerOfTremulanten**

(Integer 0 - Tremulanzzahl des Manuals, erforderlich) Anzahl der in dieser Kombination gespeicherten Tremulanzzustände Die Einträge heißen Tremulant999.

### **NumberOfSwitches**

(Integer 0 - Schaltzähler des Manuals, Voreinstellung) Anzahl der in dieser Kombination gespeicherten Schaltzustände Die Eingaben heißen Switch999.

### **Register999**

(Integer-Manuelle Registerzählung - manuelle Registerzählung, erforderlich) Nummer des Register. Wenn der Wert negativ ist, ist er ausgeschaltet, sonst ist eingeschaltet.

### **Coupler999**

(Integer -999 - 999, erforderlich) Nummer des Kopplers. Wenn der Wert negativ ist, ist er ausgeschaltet, sonst ist eingeschaltet.

### **Tremulant999**

(Integer-Manual Tremulant Zählimpuls - manuelle Tremulanzzahl, erforderlich) Nummer des Tremulanten. Wenn der Wert negativ ist, ist er ausgeschaltet, sonst ist er eingeschaltet.

### **Schalter999**

(Integer-Manueller Schalterzähler - manueller Schaltzähler, erforderlich) Nummer des Schalters. Wenn der Wert negativ ist, ist er ausgeschaltet, sonst ist er eingeschaltet.

## **Manual Objekte**

Ein Manual ist mit einer Reihe von Register, Tremulanten, Divisionen und Kopplern verbunden. Der zugängliche Bereich kann über MIDI abgespielt werden, der Rest der logischen Tasten kann nur durch (Oktave) Koppler ausgelöst werden. Am Besten ist es, die sichtbaren Manuale in der Reihenfolge des Aussehens anzugeben, am niedrigsten zuerst. Unsichtbare Manuale und solche, die für Spezialeffekte verwendet werden, sollten nach den sichtbaren Werten angegeben werden. Manual Objekte enthalten die folgenden Nicht-GUI-Attribute:

### **Name**

(String, erforderlich) Name des Manuals

### **NummerOfLogicalKeys**

(Integer 1-192, erforderlich) Anzahl der Tasten in diesem Manual (einschließlich nicht spielbarer).

### **FirstAccessibleKeyLogicalKeyNumber**

(Integer 1 - NummerOfLogicalKeys, erforderlich) Nummer der ersten nutzbaren Taste

### **FirstAccessibleKeyMIDINoteNumber**

(Integer 0 - 127, erforderlich) MIDI-Notennummer der ersten MIDI-Taste.

### **NummerOfAccessibleKeys**

(Integer 0 - 85, erforderlich) Anzahl der MIDI-zugänglichen Tasten.

### **MIDIInputNumber**

(Integer 0 - 200, Voreinstellung: 0) Diese Nummer wird beim Aufbau der anfänglichen MIDI-Konfiguration verwendet, um das manuelle Objekt auf das MIDI-Gerät zu verweisen, das der Benutzer für das jeweilige Pedal / Manual eingestellt hat. 0 bedeutet keine Assoziation. 1 Karten zum Pedal, 2 zum ersten Manual, 3 bis zweites Manual etc. HINWEIS: Die GUI erlaubt nur die Assoziation der ersten Manuale. Zweite Touch-Manuale können auf die gleiche Nummer wie die Hauptanleitung gesetzt werden, da der Benutzer dann nur die niedrige Geschwindigkeit konfigurieren muss, damit es funktioniert.

### **Displayed**

(Boolean, Standard: false) Wenn true, ist das Manual auf dem Hauptfenster sichtbar.

### **NummerOfRegisters**

(Integer 0-999, erforderlich) Anzahl der mit diesem Manual verbundenen Register. Beginnend mit 1, für jede Haltestelle gibt es eine Register999 Einstellung.

### **Register999**

(Integer, erforderlich) Nummer des Register999-Abschnitts mit den Register-Details.

### **NumberOfCouplers**

(Integer 0-999, Voreinstellung: 0) Anzahl der mit diesem Manual verknüpften Koppler. Beginnend mit 1, für jeden Koppler gibt es eine Coupler999 Einstellung.

### **Coupler999**

(Integer, erforderlich) Nummer des Coupler999-Abschnitts mit den Kopplerdetails.

### **NummerOfDivisionals**

(Integer 0-999, Standard: 0) Anzahl der mit diesem Manual verknüpften Divisionen. Beginnend mit 1, für jede division, gibt es eine Divisional999 Einstellung.

### **Divisional999**

(Integer, erforderlich) Nummer des Divisional999-Abschnitts, der die Kopplerdetails enthält.

### **NummerOfTremulanten**

(Integer 0 - Anzahl der Tremulanten, Standard: 0) Anzahl der mit diesem Manual verbundenen Tremulanten. Beginnend mit 1, für jeden Tremulant gibt es eine Tremulant999 Einstellung.

### **Tremulant999**

(Integer, erforderlich) Nummer des Tremulant999 Abschnittes, der die Tremulantdetails enthält.

### **NumberOfSwitches**

(Integer 0 - Anzahl der Schalter, Voreinstellung: 0) Anzahl der mit diesem Manual



verbundenen Schalter. Beginnend mit 1, für jeden Schalter gibt es eine Switch999 Einstellung.

### **Switch999**

(Integer, erforderlich) Nummer des Switch999-Abschnitts, der die Schalterdetails enthält.

### **MIDIKey000 - MIDIKey127**

(Integer 0-127, Voreinstellung: gleiche MIDI-Tatsennummer) Ermöglicht die Abbildung der MIDI-Note in MIDIKey999 auf eine andere Nummer. Diese Zuordnung wird vom Standard-MIDI-Matching-Typ verwendet - andere können diese Mapping-Tabelle verwenden oder auch nicht.

Für die verschiedenen Tastetypen werden die verschiedenen GUI-Handattribute angegeben. Sie sind benannt: C, Cis, D, Dis, E, F, Fis, G, Gis, A, Ais, B. Wenn es die erste Taste auf dem Manual ist, ist es mit First vorangestellt. Wenn es die letzte Taste auf dem Manual ist, ist es mit Last vorangestellt. So gültige Werte sind zB. Gis, FirstDis, LastAis. Im folgenden werden diese Werte als KEYTYPE markiert.

Wenn das Manual angezeigt wird, enthält es die folgenden Gui-Attribute:

### **PositionX**

(Integer 0 - Panelbreite, Voreinstellung: nach Layoutmodell) erlauben, die X-Position für das manuelle zu überschreiben.

### **PositionY**

(Ganzzahlige 0 - Tafelhöhe, Voreinstellung: je nach Layout-Modell) Y-Position für manuelles Override zulassen.

### **ImageOn\_KEYTYPE**

(String, Standard: implementierungsabhängige Bitmap) Bitmap für den angegebenen Tastetyp, wenn die Taste gedrückt wird. Die Bitmap kann eine Maske enthalten.

### **ImageOff\_KEYTYPE**

(String, Standard: implementierungsabhängige Bitmap) Bitmap für den angegebenen Tastetyp, wenn der Taste nicht gedrückt wird. Die Bitmap kann eine Maske enthalten.

### **MaskOn\_KEYTYPE**

(String, Standard: empty string) Maske für die entsprechende On-Bitmap. Wenn leer, wird keine externe Maske geladen.

### **MaskOff\_KEYTYPE**

(String, Voreinstellung: entsprechend Maske) Maske für die entsprechende Off-Bitmap. Wenn leer, wird keine externe Maske geladen.

### **Width\_KEYTYPE**

(Integer 0 - 500, Voreinstellung: implementierungsabhängig) Dieser Wert wird der x Position des aktuellen Tastes hinzugefügt, um die Position der nächsten Taste zu bestimmen.

### **Offset\_KEYTYPE**

(Integer -500 - 500, Standard: implementierungsabhängig) Mit diesem Wert kann die Anzeige der aktuellen Taste eingestellt werden. Um eine scharfe Taste mit der vorherigen Taste zu überlappen.

### **YOffset\_KEYTYPE**

(Integer 0 - 500, Voreinstellung: 0) Mit diesem Wert kann die Y-Koordinate der aktuellen Taste eingestellt werden.

### **Key999ImageOn**

(String, Standard: entsprechend ImageOn\_KEYTYPE) Ermöglicht die Einstellung der Bitmap für die Taste 999.

### **Key999ImageOff**

(String, Standard: entsprechend ImageOff\_KEYTYPE) Ermöglicht die Einstellung der Off-Bitmap für die Taste 999.

### **Key999MaskOn**

(String, Standard: entsprechend MaskOn\_KEYTYPE) Ermöglicht die Einstellung der

Maske für die Taste 999.

**Key999MaskOff**

(String, Standard: entsprechend MaskOff\_KEYTYPE) Ermöglicht die Einstellung der Aus-Maske für die Taste 999.

**Key999Width**

(Integer 0 - 500, Voreinstellung: entsprechend Width\_KEYTYPE) Ermöglicht die Einstellung der Breite der Taste 999.

**Key999Offset**

(Integer -500 - 500, Voreinstellung: entsprechend Offset\_KEYTYPE) Mit diesem Wert kann die Anzeige der Taste 999 eingestellt werden, zB. Um eine scharfe Taste zu setzen, die mit der vorherigen 999-Taste überlappt ist.

**Key999YOffset**

(Integer 0 - 500, Voreinstellung: entsprechend YOffset\_KEYTYPE) Mit diesem Wert kann die Y-Koordinate der Taste 999 eingestellt werden.

**Key999MouseRectLeft**

(Integer 0 - Schlüssel Bitmap Breite - 1, Standard: 0) relativer X des linken Randes des Maus-Rechtecks

**Key999MouseRectTop**

(Integer 0 - Taste Bitmap Höhe - 1, Voreinstellung: 0) relativer Y des oberen Randes des Maus-Rechtecks

**Key999MouseRectWidth**

(Integer 0 - Schlüssel Bitmap Breite, Standard: Schlüssel Bitmap Breite) Breite des Maus Rechteck

**Key999MouseRectHeight**

(Integer 0 - Taste Bitmap Höhe, Standard: Taste Bitmap Höhe) Höhe des Maus-Rechtecks

**DispKeyColourInverted**

(Boolean, erforderlich) True bedeutet, die schwarzen Tasten sind in einer hellen Farbe gezeichnet, während die weißen Tasten in einer dunklen Farbe gezeichnet werden.

**DispKeyColourWooden**

(Boolean, Standard: false) True bedeutet, dass ein Holzhintergrund für die Tasten verwendet wird.

**DisplayFirstNote**

(Integer 0 - 127, Voreinstellung: FirstAccessibleKeyMIDINoteNumber) Zeigt den ersten Taste als folgende Anmerkung an.

**DisplayKeys**

(Integer 1 - NumberOfAccessibleKeys, Standard: NumberOfAccessibleKeys) Anzahl der anzuzeigenden Tasten.

**DisplayKey999**

(Integer 0 - 127, Voreinstellung: FirstAccessibleKeyMIDINoteNumber + 999) Die Nummer in der Taste (999) liegt zwischen 1 und DisplayKeys. Es enthält die Midi-Nummer der Backend-Taste, die mit dieser GUI-Taste verbunden ist.

## **Label/Etikettenobjekte**

Label-Objekt ermöglicht die Anzeige eines Text-Labels. Der Hintergrund ist ein Bild. Es ist gefliert, wenn das Bild kleiner als der Etikettenbereich ist. Ein Label hat folgende Attribute:

### **FreeXPlacement**

(Boolean, default: true) True bedeutet, dass die X-Position durch DispXpos bestimmt wird, sonst durch DispRegisterzugCol und DispSpanRegisterzugColToRight.

### **FreeYPlacement**

(Boolean, default: true) True bedeutet, dass die Y-Position durch DispYpos bestimmt wird, sonst durch DispAtTopOfRegisterzugCol.

### **DispXpos**

(Ganzzahlige 0-Panel-Breite, Voreinstellung: 0) absolute X-Position

### **DispYpos**

(Integer 0-Panel Höhe, Standard: 0) absolute Y Position

### **DispAtTopOfRegisterzugCol**

(Boolean, erforderlich, wenn FreeYPlacement wahr ist) Wenn true, wird das Label über dem Registerzug angezeigt, sonst unten.

### **DispRegisterzugCol**

(Integer-1-Anzahl von Registerzug-Spalten, erforderlich, wenn FreeXPlacement falsch ist) Positions-Label in der angegebenen Spalte.

### **DispSpanRegisterzugColToRight**

(Boolean, erforderlich, wenn FreeXPlacement falsch ist) Falls wahr, verschiebe die Beschriftung die Hälfte des Registerzugs nach rechts.

### **DispLabelFarbe**

(Farbe, Voreinstellung: schwarz) Farbe für den Etikettentext.

### **DispLabelFontSize**

(Schriftgröße, Standard: normal) Größe des Etikettendrucks

### **DispLabelFontName**

(String, default: leer) Schriftart für den Text. Leere bedeutet, dass die Gruppendokument-Schriftart des Bedienfelds verwendet wird.

### **Name**

(String, Standard: empty) Der Text, der auf diesem Objekt angezeigt werden soll  
DisplImageNum

(Integer 1-12, Standard: 1) Builtin Bitmap gesetzt zu verwenden.

### **Image**

(String, Standard: interne Bitmap nach DisplImageNum verwenden) Geben Sie den Dateinamen eines Bildes an, das als Bitmap verwendet werden soll. Wenn die Bitmap eine Maske für Transparenz enthält, wird sie verwendet.

### **Mask**

(String, Standard: empty) Dateiname für eine externe Maske für die Bitmap. Wenn leer, wird keine Maske hinzugefügt.

### **PositionX**

(Integer 0 - Panelbreite, Voreinstellung: nach den obigen Definitionen) erlauben, die X-Position für die Schaltfläche zu überschreiben

### **PositionY**

(Integer 0 - Tafelhöhe, Voreinstellung: nach obigen Definitionen) Y-Position für die Taste überschreiben

### **Breite**

(Integer 0 - Panelbreite, Voreinstellung: Bitmapbreite) Breite der Schaltfläche. Wenn größer als die Bitmap, ist die Bitmap gefliert.

### **Höhe**

(Integer 0 - Panelhöhe, Voreinstellung: Bitmaphöhe) Höhe der Schaltfläche. Wenn größer als die Bitmap, ist die Bitmap gefliert.

### **TileOffsetX**

(Integer 0 - Bitmap-Breite, Voreinstellung: 0) X-Position auf der Bitmap des linken Pixels der Schaltfläche

**TileOffsetY**

(Integer 0 - Bitmap-Breite, Voreinstellung: 0) Y-Position auf der Bitmap des oberen Bildpunktes der Schaltfläche

**TextRectLeft**

(Integer 0 - Höhe, Voreinstellung: 0) relativ X des linken Randes des Textrechtecks

**TextRectTop**

(Integer 0 - Höhe, Voreinstellung: 0) relativer Y des oberen Randes des Textrechtecks

**TextRectWidth**

(Integer 0 - Breite, Standard: Breite) Breite des Text-Rechtecks

**TextRectHeight**

(Integer 0 - Höhe, Standard: Höhe) Höhe des Text-Rechtecks

**TextBreakWidth**

(Integer 0 - Text Rechteck Breite, Standard: Breite) Wenn 0, wird kein Text angezeigt. Andernfalls gibt der Wert die maximale Zeilenlänge an, die für den Textbruch verwendet wird.

## **Bildobjekte**

Bildobjekte erlauben es, ein Bild auf einem Bedienfeld anzuzeigen. Sie kacheln die Bilder, wenn es größer ist dann Bildgröße. Es hat folgende Attribute:

**Image**

(String, erforderlich) Gibt den Dateinamen eines Bildes an, das als Bitmap verwendet werden soll. Wenn die Bitmap eine Maske für Transparenz enthält, wird sie verwendet.

**Maske**

(String, default: empty) Dateiname für eine externe Maske für die Bitmap. Wenn leer, wird keine Maske hinzugefügt.

**PositionX**

(Integer 0 - Panelbreite, Voreinstellung: 0) X-Koordinate der linken Seite. Um die X-Position für die Schaltfläche zu überschreiben

**PositionY**

(Integer 0 - Tafelhöhe, Voreinstellung: 0) Y-Koordinate der linken Seite.

**Breite**

(Integer 0 - Panelbreite, Voreinstellung: Bitmapbreite) Breite der Schaltfläche. Wenn größer als die Bitmap, ist die Bitmap gefliest.

**Höhe**

(Integer 0 - Panelhöhe, Voreinstellung: Bitmaphöhe) Höhe der Schaltfläche. Wenn größer als die Bitmap, ist die Bitmap gefliest.

**TileOffsetX**

(Integer 0 - Bitmap-Breite, Voreinstellung: 0) X-Position auf der Bitmap des linken Pixels der Schaltfläche

**TileOffsetY**

(Integer 0 - Bitmap-Breite, Voreinstellung: 0) Y-Position auf der Bitmap des oberen Bildpunktes der Schaltfläche

## **Button Tastenobjekte**

Tastenobjekte sind auf dem Hauptfenster definiert. Ihr Abschnittsname basiert auf ihrer Funktion. Sie teilen sich die folgenden gemeinsamen Eigenschaften:

### **Name**

(String, erforderlich) Name des Objekts. Der Name kann dem Benutzer auch in Listen vorgelegt werden, daher sollte er beschreibend sein. Wenn eine GUI-Darstellung einen kürzeren Namen erfordert, überschreiben Sie diesen Wert vor Ort.

### **Angezeigt**

(Boolean, default: false) Wenn true, enthält der Abschnitt auch die GUI-Eigenschaften für das Hauptfenster. Andernfalls wird es nicht auf dem Hauptfenster angezeigt.

### **DisplayInInvertedState**

(Boolean, default: false) Wenn true, wird off als on und on als off angezeigt.

### **RegisterControlMIDIKeyNumber**

(Integer 0-127, Voreinstellung: kein MIDI-Ereignis angegeben) Nur für den Aufbau der Erstkonfiguration während der ersten Last - nur für HW1-Kompatibilität vorgesehen.

DEPRECATED

### **MIDIProgramChangeNumber**

(Int 1-128, default: kein MIDI-Ereignis angegeben) Nur für den Aufbau der Erstkonfiguration während der ersten Last - nur für HW1-Kompatibilität vorgesehen.

DEPRECATED

### **ShortcutKey**

(Integer 0-255, default: 0) 0 bedeutet keine Verknüpfung, sonst gibt sie den Schlüsselcode der Tastenkombination an.

Die GUI-Eigenschaften von Schaltflächenobjekten sind:

### **DisplayAsPiston**

(Boolean, default: true für Divisionen, Generäle und Piston, sonst false) True bedeutet, als Button anzuzeigen, falsch als Registerzug

### **DispLabelFarbe**

(Farbe, Voreinstellung: Dunkelrot) Farbe für den Etikettentext.

### **DispLabelFontSize**

(Schriftgröße, Standard: normal) Größe des Etikettendrucks

### **DispLabelFontName**

(String, default: leer) Schriftart für den Text. Leere bedeutet, dass das Kontroll-Label-Schriftart des Bedienfelds verwendet wird.

### **DispLabelText**

(String, default: Name der Schaltfläche) Inhalt der Textbeschriftung. Sie sollten es bearbeiten, wenn Sie eine kürzere Zeichenfolge auf dem Etikett anzeigen müssen.

### **DispKeyLabelOnLeft**

(Boolean, default: true) Wenn sie als Piston angezeigt wird und dieses Attribut falsch ist, verschiebe es ein bisschen links. Ansonsten ignoriert.

### **DispImageNum**

(Integer 1- Typ abhängig, Standard: siehe unten) Builtin Bitmap gesetzt zu verwenden. GrandOrgue hat 6 für Registerzugs und 5 für Piston. Die Voreinstellung ist 3 (Piston) oder 4 (Registerzugs) für Nur-Lese-Tasten, ansonsten ist die Voreinstellung 1.

### **DispButtonRow**

(Tastenzeile, Voreinstellung: 1) Wenn sie als Piston angezeigt wird, enthält sie die Schaltflächenzeile nach dem Layoutmodell. Ansonsten ignoriert.

### **DispButtonCol**

(Tastenspalte, Voreinstellung: 1) Wenn sie als Piston angezeigt wird, enthält sie die Schaltflächenspalte nach dem Layoutmodell. Ansonsten ignoriert.

### **DispRegisterzugRow**

(Registerzug-Reihe, Voreinstellung: 1) Wenn sie als Registerzug angezeigt wird, enthält sie die Registerzug-Zeile entsprechend dem Layout-Modell. Ansonsten ignoriert.

**DispRegisterzugCol**

(Registerzug-Spalte, Default: 1) Wird als Registerzug angezeigt, so enthält er die Registerzug-Spalte nach dem Layout-Modell. Ansonsten ignoriert.

**ImageOn**

(String, default: interne Bitmap nach DisplImageNum verwenden) Spezifizieren Sie den Dateinamen eines Bildes, das als auf Bitmap verwendet werden soll. Wenn die Bitmap eine Maske für Transparenz enthält, wird sie verwendet.

**ImageOff**

(String, default: interne Bitmap nach DisplImageNum verwenden) Spezifizieren Sie den Dateinamen eines Bildes als Bitmap verwenden. Wenn die Bitmap eine Maske für Transparenz enthält, wird sie verwendet. Die Größe muss mit der Bitmap übereinstimmen.

**MaskOn**

(String, default: empty) Dateiname für eine externe Maske für die Bitmap. Wenn leer, wird keine Maske hinzugefügt.

**MaskOff**

(String, default: value of MaskOn) Dateiname für eine externe Maske für die off-Bitmap. Wenn leer, wird keine Maske hinzugefügt.

**PositionX**

(Integer 0 - Panelbreite, Voreinstellung: nach Layoutmodell) Erlaube die X-Position für die Schaltfläche zu überschreiben

**Positiony**

(Integer 0 - Panelhöhe, Voreinstellung: je nach Layoutmodell) Y-Position für die Schaltfläche überschreiben

**Breite**

(Integer 0 - Panelbreite, Voreinstellung: Bitmapbreite) Breite der Schaltfläche. Wenn größer als die Bitmap, ist die Bitmap gefliert.

**Höhe**

(Integer 0 - Panelhöhe, Voreinstellung: Bitmaphöhe) Höhe der Schaltfläche. Wenn größer als die Bitmap, ist die Bitmap gefliert.

**TileOffsetX**

(Integer 0 - Bitmap-Breite, Voreinstellung: 0) X-Position auf der Bitmap des linken Pixels der Schaltfläche

**TileOffsetY**

(Integer 0 - Bitmap-Breite, Voreinstellung: 0) Y-Position auf der Bitmap des oberen Bildpunktes der Schaltfläche

**MouseRectLeft**

(Integer 0 - Breite, Voreinstellung: 0) relativer X des linken Randes des Maus-Rechtecks

**MausRectTop**

(Integer 0 - Höhe, Voreinstellung: 0) relativer Y des oberen Randes des Maus-Rechtecks

**MouseRectWidth**

(Integer 0 - Breite, Standard: Breite) Breite des Maus-Rechtecks

**MouseRectHeight**

(Integer 0 - Höhe, Standard: Höhe) Höhe des Maus-Rechtecks

**MausRadius**

(Integer 0 - max (MouseRectHeight, MouseRectWidth), Standard: max (MouseRectHeight, MouseRectWidth) / 2) Wenn 0, werden die Mausereignisse innerhalb des Maus-Rechtecks erfasst. Ansonsten müssen sie auch innerhalb eines Kreises der angegebenen Größe sein.

**TextRectLeft**

(Integer 0 - Höhe, Voreinstellung: 0) relativ X des linken Randes des Textrechtecks

**TextRectTop**

(Integer 0 - Höhe, Voreinstellung: 0) relativer Y des oberen Randes des Textrechtecks

**TextRectWidth**

(Integer 0 - Breite, Standard: Breite) Breite des Text-Rechtecks

**TextRectHeight**

(Integer 0 - Höhe, Standard: Höhe) Höhe des Text-Rechtecks

**TextBreakWidth**

(Ganzzahlige 0 - Text Rechteckbreite, Voreinstellung: etwas kleiner als Breite) Wenn 0, wird kein Text angezeigt. Andernfalls gibt der Wert die maximale Zeilenlänge an, die für den Textbruch verwendet wird.

Innerhalb der Schaltfläche ist die Ein / Aus-Bitmap (je nach Schaltflächenzustand) gefliert. Wenn eine Textbreite gesetzt ist, wird ein Textetikett angezeigt. Mausereignisse werden nur im Maus-Rechteck erfasst.

## **Registerzug-Objekte**

Registerzug-Objekte sind Schaltflächen mit toggle-Funktionen. Sie enthalten diese zusätzlichen Nicht-GUI-Eigenschaften:

### **Funktion**

(Aufzählung, Voreinstellung: Eingang) Logische Funktion des Registerzugs. Wenn der Wert Eingang ist, ist es ein normaler Benutzer steuerbarer Registerzug und hat keine Eingabeschalter. Nicht nur eine Eingabe und negiert den Zustand des Eingangsschalters. Und, Xor, Nand, auch nicht oder hat eine variable Anzahl von Eingängen.

### **SwitchCount**

(Integer 1 - Schaltzähler, erforderlich) Enthält die Anzahl der Eingangsanschlüsse, wenn die logische Funktion eine variable Nummer der Eingabe erlaubt. Switch999 enthält die referenzierten Schalter.

### **Switch999**

(Integer 1 - Schaltzähler, erforderlich) Listet die Eingangsschalter der logischen Funktion des Registerzugs auf. Wenn der Registerzug ein Schalter ist, kann er nur Schalter mit einer niedrigeren Zahl verweisen. Die Anzahl dieser Einstellungen hängt von der Funktion ab.

### **DefaultToEngaged**

(Boolean, erforderlich) Zustand der Taste nach dem Laden.

### **GCState**

(Integer -1 - 1, Voreinstellung: Implementierung definiert) Status der Schaltfläche nach Drücken von GC. -1 bedeutet keine Änderung, 0 aus und 1 an.

### **StoreInDivisional**

(Boolean, default: abhängig von verschiedenen Einstellungen) Bestimmt, ob die Schaltfläche in Divisionen ohne FULL gespeichert werden soll.

### **StoreInGeneral**

(Boolean, default: abhängig von verschiedenen Einstellungen) Bestimmt, ob die Schaltfläche in Generalen ohne FULL gespeichert werden soll.



## **Kopplerobjekte**

Koppler sind Registerzug-Objekte. Sie führen Tastenbetätigungen von einem Manual zu anderen Manual / Tasten. Sie haben folgende zusätzliche Attribute:

### **UnisonOff**

(Boolean, erforderlich) Wenn dies der Fall ist, entkoppelt dieser Koppler das Manual von den Registern (verwandelt es in ein schwebendes Manual).

### **DestinationManual**

(Ganzzahlige manuelle Nummer, wenn nicht ein Unison-Off-Koppler erforderlich) manuell, um die Tasten zu drücken.

### **DestinationKeyshift**

(Integer -24 - 24, erforderlich, wenn nicht ein unison off-Koppler) gibt die Tastaturverschiebung zwischen Quell- und ZielManual in Form von absoluten MIDI-Notennummern an

### **CoupleToSubsequentUnisonIntermanualCouplers**

(Boolean, erforderlich, wenn nicht ein Unison off / Melodie / Bass-Koppler) Triggert weitere inter-manuelle Koppler mit einer Ziel-Schlüsserverschiebung von Null.

### **CoupleToSubsequentUpwardIntermanualCouplers**

(Boolean, erforderlich, wenn nicht ein Unison off / Melodie / Bass-Koppler) Triggert weitere inter-manuelle Koppler mit einer Ziel-Schlüsserverschiebung größer als Null.

### **CoupleToSubsequentDownwardIntermanualCouplers**

(Boolean, erforderlich, wenn nicht ein Unison off / Melodie / Bass-Koppler) Triggert weitere inter-manuelle Koppler mit einer Ziel-Key-Verschiebung weniger als Null.

### **CoupleToSubsequentUpwardIntramanualCouplers**

(Boolean, erforderlich, wenn nicht ein Unison off / Melodie / Bass-Koppler) Triggert weitere intra-manuelle Koppler mit einer Ziel-Schlüsserverschiebung größer als Null.

### **CoupleToSubsequentDownwardIntramanualCouplers**

(Boolean, erforderlich, wenn nicht ein Unison off / Melodie / Bass-Koppler) Triggert weitere intra-manuelle Koppler mit einer Ziel-Key-Verschiebung weniger als Null.

### **CouplerType**

(Aufzählung, Voreinstellung: Normal) Typ des Kopplers: Normal, Bass oder Melodie.

### **FirstMIDINoteNumber**

(Integer 0-127, Voreinstellung: 0) erste MIDI-Notennummer nach vorne

### **NumberOfKeys**

(Integer 0-127, Voreinstellung: 0) Anzahl der Tasten zum Weiterleiten beginnend mit FirstMIDINoteNumber.

## **Switch-Objekt**

Ein Switch-Objekt ist ein Registerzug-Objekt ohne zusätzliche Attribute. Es kann zum Beispiel verwendet werden, um Register-Action-Geräusche und Key-Action-Geräusche auszulösen. Sehen Sie die Demo-Orgel und die Kalvtrask-Orgel für Beispiele für ihre Verwendung.

## **Rank objekte**

Ein Rank stellt eine Reihe von Pfeifen dar. Es kann entweder Teil eines Registerabschnitts sein oder in seinem eigenen Abschnitt erscheinen.

### **Name**

(String, erforderlich) Name des Ranges. Der Name kann dem Benutzer auch in Listen vorgelegt werden, daher sollte er beschreibend sein.

### **FirstMidiNoteNumber**

(Integer 0-256, wenn der Rang Teil eines Registerabschnitts ist, wird der Standardwert aus den zugehörigen Manualen abgeleitet. Andernfalls erforderlich) Midi Note Nummer der ersten Pfeife

### **NumberOfLogicalPipes**

(Integer 1-192, erforderlich) Anzahl der Pfeifen in diesem Rang

### **AmplitudeLevel**

(Float 0-1000, Standard: 100) Linearer Amplituden-Skalenfaktor, der auf den ganzen Rang angewendet wird. 100 bedeutet keine Änderung

### **Gain Gewinnen**

(Float -120 - 40, Standard: 0) Amplitude Skalenfaktor in dB angewendet auf den ganzen Rang. 0 bedeutet keine Änderung

### **PitchTuning**

(Float -1200-1200, Standard: 0) Den Rang um die angegebene Anzahl von Cent zurücksetzen.

### **TrackerDelay**

(Integer 0 - 10000, Standard: 0) Verzögerung durch den Tracker für diesen Rang eingeführt.

### **HarmonicNumber**

(Float 1-1024, Voreinstellung: 8) Harmonische Zahl (=  $64 / \text{Rang Größe}$ ), z.B.  $2 \frac{2}{3} \Rightarrow 64 / (2 \frac{2}{3}) = 24$ . Die harmonische Zahl wird verwendet, um alternative Stimmungen zu bestimmen.

### **PitchKorrektur**

(Float -1200-1200, Standard: 0) Korrekturfaktor in Cent für die im Sample angegebene Tonhöhe. Diese Einstellung wird für die Wiederholung auf andere Temperamente verwendet.

### **WindchestGroup**

(Integer 1 - Anzahl der Windchest, erforderlich) spezifizieren die Windchest, auf denen die Pfeifen platziert sind.

### **Perkussiv**

(Boolean, erforderlich) Wenn false, werden die Samples wie folgt gespielt (ohne Loop / Release Handling)

### **MinVelocityVolume**

(Float 0-1000, Standard: 100) Linearer Amplituden-Skalenfaktor bei niedriger Geschwindigkeit, der auf den ganzen Rang angewendet wird. 100 bedeutet keine Änderung

### **MaxVelocityVolume**

(Float 0-1000, Standard: 100) Linearer Amplituden-Skalenfaktor bei hoher Geschwindigkeit, der auf den ganzen Rang angewendet wird. 100 bedeutet keine Änderung

### **AcceptRetuning**

(Boolean, Standard: true) Bestimmt, ob der Rang nach dem aktuellen Temperament rückgängig gemacht wird. Die Wiederholung sollte nur für Soundeffekte deaktiviert sein.

Ein Rangabschnitt enthält auch die Attribute der einzelnen Pipes. Die Attribute jedes Pfeifen sind mit Pipe999 vorangestellt (Anzahl beginnend mit 1). Die unterstützten Attribute sind:

### **Pipe999Percussive**

(Boolean, Standard: rank percussive setting) Wenn false, werden die Samples wie folgt gespielt (ohne Loop / Release Handling)

#### **Pipe999AmplitudeLevel**

(Float 0-1000, Standard: 100) Linearer Amplituden-Skalenfaktor, der auf das Rohr angewendet wird (zusätzlich zum Organ / Rangfaktor). 100 bedeutet keine Änderung

#### **Pipe999Gain**

(Float -120 - 40, Standard: 0) Amplituden-Skalenfaktor in dB an das Rohr angelegt (zusätzlich zum Orgel- / Rangfaktor). 0 bedeutet keine Änderung

#### **Pipe999PitchTuning**

(Float -1200-1200, Standard: 0) Diese Pipe die angegebene Anzahl von Cent (neben dem Orgel- / Rangfaktor) zurücksetzen.

#### **Pipe999TrackerDelay**

(Integer 0 - 10000, Voreinstellung: 0) Verzögerung durch den Tracker für diese Pipe eingeführt.

#### **Pipe999**

(String, erforderlich) Relativer Pfad zur Sample-WAV-Datei des ersten Angriffs. Es kann als REF aufgeführt werden: aa: bb: cc auch. In diesem Fall bedeutet dies, dass diese Pipe aus dem manuellen aa, dem ersten Rang der Haltestelle bb, der Rohrleitung entlehnt ist. Es kann DUMMY enthalten, das einen nicht klingenden Platzhalter definiert.

#### **Pipe999LoadRelease**

(Boolean, Standard: umgekehrte perkussive Einstellung) Wenn true, wird das Release-Teil aus dem ersten Angriffsprobe geladen.

#### **Pipe999AttackVelocity**

(Int 0 - 127, Standard: 0) minimale Geschwindigkeit, um diese Angriffsprobe zu verwenden.

#### **Pipe999IsTremulant**

(Int -1 - 1, Standard: -1) 1 bedeutet, dass es gespielt wird, wenn das zugehörige wellenbasierte Tremulant eingeschaltet ist. 0 bedeutet, dass es gespielt wird, wenn das zugehörige wellenbasierte Tremulant ausgeschaltet ist. -1 bedeutet, dass es nicht von einem wellenbasierten Tremulant betroffen ist.

#### **Pipe999MaxKeyPressTime**

(Int -1 - 100000, Standard: -1) Bis zu diesem Zeitwert in ms wird das Release Sample gewählt. -1 bedeutet unendlich.

#### **Pipe999AttackStart**

(Int 0 - 158760000, Standard: 0) Ermöglicht das Überschreiben des Beginns des Samples. Diese Option ist in Samples angegeben.

#### **Pipe999CuePoint**

(Int -1 - 158760000, Standard: -1) Ermöglicht das Überschreiben des Cue-Punkts für die Freigabe. -1 bedeutet Gebrauch aus der Wave-Datei. Diese Option wird in Samples angegeben.

#### **Pipe999ReleaseEnd**

(Int -1 - 158760000, Standard: -1) Ermöglicht das Überschreiben des Endes der Freigabe. -1 bedeutet Spiel bis zum Ende des Wav. Diese Option wird in Samples angegeben.

#### **Pipe999LoopCount**

(Int 0 - 100, Standard: 0) Ermöglicht das Überschreiben der Loops in der WAV-Datei. 0 bedeutet, Loops aus der Wave-Datei zu verwenden.

#### **Pipe999Loop999Start**

(Int 0 - 158760000, Standard: 0) Stichprobe der Schleife starten Der Wert muss innerhalb der WAV-Datei liegen. Diese Option wird in Samples angegeben.

#### **Pipe999Loop999End**

(Int Pipe999Loop999Start + 1 - 158760000, erforderlich, wenn Pipe999LoopCount nicht Null ist) Endprobe der Schleife Der Wert muss innerhalb der WAV-Datei liegen. Diese Option wird in Samples angegeben.

#### **Pipe999HarmonicNumber**

(Float 1-1024, Standard: Rang Harmonische Zahl) Harmonische Zahl (= 64 / Rang Größe), z.B.  $2 \frac{2}{3} \Rightarrow 64 / (2 \frac{2}{3}) = 24$ .

### **Pipe999MIDIKeyNumber**

(Integer -1 - 127, Voreinstellung: -1) Wenn -1, Pitch-Information aus dem Pipe999-Sample verwenden, überschreiben Sie die Informationen im Sample mit dieser Midi-Note-Nummer (Pipe999PitchCorrection wird für die Fraktion verwendet). Wenn Sie die Midi-Note-Nummer angeben, setzen Sie auch den Pitch-Bruch in der Sample auf 0 zurück.

### **Pipe999PitchKorrektur**

(Float -1200-1200, Standard: Rank-Pitch-Korrektur) Korrekturfaktor in Cent für die im Sample angegebene Tonhöhe. Diese Einstellung wird für die Wiederholung auf andere Temperamente verwendet.

### **Pipe999AcceptsRetuning**

(Boolean, Standard: rank setting) Bestimmt, ob die Pipe nach dem aktuellen Temperament rückgängig gemacht wird. Die Wiederholung sollte nur für Soundeffekte deaktiviert sein.

### **Pipe999WindchestGroup**

(Integer 1 - Anzahl der Windcharme, Standard: Rang Windchest) spezifizieren die Windchest, auf denen diese Pipe platziert ist.

### **Pipe999MinVelocityVolume**

(Float 0-1000, Standard: entsprechende Rangeinstellung) Linearer Amplituden-Skalenfaktor bei niedriger Geschwindigkeit, der an das Rohr angelegt wird. 100 bedeutet keine Änderung

### **Pipe999MaxVelocityVolume**

(Float 0-1000, Voreinstellung: entsprechende Rangeinstellung) Linearer Amplituden-Skalenfaktor bei hoher Geschwindigkeit, der an das Rohr angelegt wird. 100 bedeutet keine Änderung

### **Pipe999AttackCount**

(Int 0 - 100, Standard: 0) Anzahl der zusätzlichen Angriffsproben

Pipe999Attack999

(String, erforderlich) Relativer Pfad zur Sample-WAV-Datei.

### **Pipe999Attack999LoadRelease**

(Boolean, Standard: umgekehrte perkussive Einstellung) Wenn true, wird das Release-Teil geladen.

### **Pipe999Attack999AttackVelocity**

(Int 0 - 127, Standard: 0) minimale Geschwindigkeit, um diese Angriffsprobe zu verwenden.

### **Pipe999Attack999IsTremulant**

(Int -1 - 1, Standard: -1) 1 bedeutet, dass es gespielt wird, wenn das zugehörige wellenbasierte Tremulant eingeschaltet ist. 0 bedeutet, dass es gespielt wird, wenn das zugehörige wellenbasierte Tremulant ausgeschaltet ist. -1 bedeutet, dass es nicht von einem wellenbasierten Tremulant betroffen ist.

### **Pipe999Attack999MaxKeyPressTime**

(Int -1 - 100000, Standard: -1) Bis zu diesem Zeitwert in ms wird das Release-Sample ausgewählt. -1 bedeutet unendlich.

### **Pipe999Attack999AttackStart**

(Int 0 - 158760000, Standard: 0) Ermöglicht das Überschreiben des Beginns des Samples. Diese Option wird in Samples angegeben.

### **Pipe999Attack999CuePoint**

(Int -1 - 158760000, Standard: -1) Ermöglicht das Überschreiben des Cue-Punkts für die Freigabe. -1 bedeutet Gebrauch aus der Wave-Datei. Diese Option wird in Samples angegeben.

### **Pipe999Attack999ReleaseEnd**

(Int -1 - 158760000, Standard: -1) Ermöglicht das Überschreiben des Endes der Freigabe. -1 bedeutet Spiel bis zum Ende des Wav. Diese Option wird in Samples angegeben.

**Pipe999Attack999LoopCount**

(Int 0 - 100, Standard: 0) Ermöglicht das Überschreiben der Loops in der WAV-Datei. 0 bedeutet, Loops aus der Wave-Datei zu verwenden.

**Pipe999Attack999Loop999Start**

(Int 0 - 158760000, Standard: 0) Stichprobe der Schleife starten Der Wert muss innerhalb der WAV-Datei liegen. Diese Option wird in Samples angegeben.

**Pipe999Attack999Loop999End**

(Int Pipe999Loop999Start + 1 - 158760000, erforderlich, wenn Pipe999LoopCount nicht Null ist) Endprobe der Schleife Der Wert muss innerhalb der WAV-Datei liegen. Diese Option wird in Samples angegeben.

**Pipe999ReleaseCount**

(Int 0 - 100, Standard: 0) Anzahl der zusätzlichen Release-Sample

**Pipe999Release999**

(String, erforderlich) Relativer Pfad zur Sample-WAV-Datei.

**Pipe999Release999IsTremulant**

(Int -1 - 1, Standard: -1) 1 bedeutet, dass es gespielt wird, wenn das zugehörige wellenbasierte Tremulant eingeschaltet ist. 0 bedeutet, dass es gespielt wird, wenn das zugehörige wellenbasierte Tremulant ausgeschaltet ist. -1 bedeutet, dass es nicht von einem wellenbasierten Tremulant betroffen ist.

**Pipe999Release999MaxKeyPressTime**

(Int -1 - 100000, Standard: -1) Bis zu diesem Zeitwert in ms wird das Release-Sample ausgewählt. -1 bedeutet unendlich.

**Pipe999Release999CuePoint**

(Int -1 - 158760000, Standard: -1) Ermöglicht das Überschreiben des Cue-Punkts für die Freigabe. -1 bedeutet Gebrauch aus der Wave-Datei.

**Pipe999Release999ReleaseEnd**

(Int -1 - 158760000, Standard: -1) Ermöglicht das Überschreiben des Endes der Freigabe. -1 bedeutet Spiel bis zum Ende des Wav. Diese Option wird in Samples angegeben.

**Pipe999LoopCrossfadeLength**

(Int 0 - 120, Voreinstellung: 0) Überblendlänge in ms zwischen Schleifenanfang und Schleifenende. Eine Überblendung erfordert genügend Proben vor dem Start der Schleife.

**Pipe999ReleaseCrossfadeLength**

(Int 0 - 200, Standard: 0) Überblendlänge in ms zwischen Schleife und Freigabe (oder andere Angriffe). 0 bedeutet automatische Auswahl.

## **Register objects Register Objekt**

Register-Objekte sind Registerzug-Objekte. Ein Register besteht aus einer Reihe von Ranks. Wenn die Anzahl der Ranks auf Null gesetzt ist, enthält das Register einen Rang, der im Registerabschnitt definiert ist - sonst verweist er auf eine Rank-Liste. Nur die zugänglichen Pfeifen können aus dem Manual ausgelöst werden. Ein Register hat folgende Attribute:

### **NumberOfRanks**

(Integer 0 - 999, Voreinstellung: 0) Anzahl der referenzierten Ranks. Wenn null, ist eine Rankdefinition im Registerabschnitt enthalten. Die Referenzen werden über die Rank999 ... Einstellungen angegeben.

### **FirstAccessiblePipeLogicalKeyNumber**

(Integer 1-128, erforderlich) Die Tastennummer auf dem Manual der ersten zugänglichen Pfeife.

### **NumberOfAccessiblePipes**

(Ganzzahlig 1 - 192, erforderlich) Anzahl der Pfeifen, die von dem Manual spielbar sind, angefangen mit der ersten zugänglichen Pfeife.

### **FirstAccessiblePipeLogicalPipeNumber**

(Integer 1 - 192, erforderlich, wenn NumberOfRanks = 0) Die Nummer der ersten Pfeife, die auf dem Manual zugänglich ist. Wenn NumberOfRanks nicht 0 ist, ist diese Einstellung nicht erforderlich.

### **Rank999**

(Integer 0 - Rankzähler im Orgelabschnitt angegeben) Verweis auf einen Rank aus dem Orgelabschnitt.

### **Rang999FirstPipeNumber**

(Integer 1 - Anzahl der Pipes im Rank, Standard: 1) Nummer der ersten abgebildeten Pfeife aus dem Rank

### **Rank999PipeCount**

(Ganzzahlige 0 - verbleibende Anzahl von Rohren im Rank, Voreinstellung: verbleibende Anzahl von Rohren im Rang) Anzahl der dem Rank zugeordneten Pfeifen

### **Rank999FirstAccessibleKeyNumber**

(Integer 1 - Anzahl der zugänglichen Pfeifen, Standard: 1) Tastennummer Offset (beginnend mit FirstAccessiblePipeLogicalKeyNumber) für die Pfeife, auf die von Rank999FirstPipeNumber verwiesen wird.

## **Pushbutton objects**

Drucktasten sind Tasten ohne Zustand. Es wird als Piston dargestellt.

## **Piston objects**

Ein Piston ist ein Druckknopf, der andere Elemente auslöst. Es enthält die folgenden zusätzlichen Attribute:

### **ObjecType**

(String, erforderlich) Typ des auszulösenden Elements Wert kann REGISTER, COUPLER, SWITCH oder TREMULANT sein.

### **ManualNumber**

(Ganzzahliger erster manueller Index - letzter manueller Index, erforderlich für Register und Koppler) Das Manual, zu dem das referenzierte Objekt gehört.

### **Objektnummer**

(Integer, erforderlich) Bestimmt die Nummer des Objekts. Je nach Objekt muss es eine gültige Register- / Koppler- / Umschaltnummer auf dem referenzierten Manual oder eine gültige globale Tremulanznummer sein.

## **Tremulant objects**

Tremulanten sind Registerzug-Objekte mit folgenden zusätzlichen Attributen:

### **TremulantType**

(Aufzählung, Voreinstellung: Synth) Art des Tremulanten. Gültige Werte sind: Synth (synthetisiertes Tremulant) und Wave (Tremulant auf verschiedenen Wellensample).

Synthetisierte Tremulanten haben folgende Attribute:

### **Periode**

(Integer 32-44100, erforderlich) Periode des Tremulanten in ms

### **StartRate**

(Integer 1-100, erforderlich) Bestimmt die Startzeit des Tremulanten.

### **RegisterRate**

(Integer 1-100, erforderlich) Bestimmt die Registerzeit des Tremulanten.

### **AmpModDepth**

(Integer 1-100, erforderlich) Bestimmt, wie viel das Volumen geändert wird.

## **Windchest-Objekte**

Windchest-Objekte repräsentieren ein Windchest, auf dem Ranks platziert werden. Es hat folgende Attribute:

### **Name**

(String, Standard: implementierungsabhängig) Anzeigename dieser Windchest

### **NumberOfEnclosures**

(Integer 0 - Schwellerzähler, erforderlich) Anzahl der Schweller, die diese Windchest beeinflussen. Die Liste wird durch die Enclosure999 Einträge im Windchest-Bereich angegeben.

### **NummerOfTremulanten**

(Integer 0 - Tremulanzahl, erforderlich) Anzahl der Tremulanten, die diese Windchest beeinflussen. Die Liste wird durch die Tremulant999 Einträge im Windchest-Abschnitt angegeben.

### **Enclosure999**

(Integer 1 - Schwellerzähler, erforderlich) Anzahl der Schweller, das diese Windchest beeinflusst.

### **Tremulant999**

(Integer 1 - Tremulanzahl, erforderlich) Nummer eines Tremulanten, der diese Windchest beeinflusst.

## **Zusätzliche Panels / Fenster (altes Format)**

Es ist möglich, zusätzliche Fenster zu definieren. Der Abschnitt heißt Panel999 mit einer Nummer ab 001. Alle Fenster verwenden die gleiche Layout-Engine wie das Hauptfenster, daher enthält der Abschnitt alle Anzeige-Metriken-Attribute. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

### **Name**

(String, erforderlich) Name des Fensters

### **Gruppe**

(String, Default: leer) Wenn nicht leer, lege es in das Untermenü mit dem angegebenen Namen, sonst direkt im Panel-Menü.

### **NummerOfManuals**

(Integer 1 - Anzahl der definierten Handbücher) Anzahl der Handbücher zur Anzeige auf diesem Fenster

### **HasPedals**

(Boolean, erforderlich) Enthält ein Manual, Anzeige als Pedal

### **NummerOfSetterElements**

(Integer 0-999, Voreinstellung: 0) Anzahl der Setzer-Elemente auf dem Fenster. Der Abschnitt der GUI-Definitionen heißt Panel999SetterElement999.

### **NumberOfEnclosures**

(Integer 0 - Anzahl der definierten Schweller, erforderlich) Anzahl der Schweller auf dem Fenster. Der Abschnitt der GUI-Definitionen des Gehäuses heißt Panel999Enclosure999. Enclosure999

(Gültige Schwellernummer, erforderlich) Verweis auf den Schweller auf dem Hauptfenster.

### **NummerOfTremulanten**

(Integer 0 - Anzahl der definierten Tremulanten, erforderlich) Anzahl der Tremulanten auf dem Fenster. Der Abschnitt der Tremulanten-GUI-Definitionen heißt Panel999Tremulant999.

### **Tremulant999**

(Gültige Tremulanzahl, erforderlich) Verweis auf das Tremulant auf dem HauptFenster.

### **NumberOfReversiblePistons**

(Ganzzahlige 0 - Anzahl der definierten reversiblen Piston, erforderlich) Anzahl der umkehrbaren Piston auf dem Paneel. Der Abschnitt der GUI-Definitionen der reversiblen Piston heißt Panel999ReversiblePiston999.

### **ReversiblePiston999**

(Gültige reversible Pistonzahl, erforderlich) Verweis auf den umkehrbaren Piston auf dem Hauptfenster.

### **NumberOfSwitches**

(Integer 0 - Anzahl der definierten Schalter, Voreinstellung: 0) Anzahl der Schalter auf dem Bedienfeld. Der Abschnitt der Switch-GUI-Definitionen heißt Panel999Switchn999.

### **Schalter999**

(Gültige Schalternummer, erforderlich) Verweis auf den Schalter auf dem Hauptfenster.

### **NummerOfGenerals**

(Integer 0 - Anzahl der definierten Generäle, erforderlich) Anzahl der Generäle auf dem Fenster. Der Abschnitt der GUI-Definitionen der Generäle heißt Panel999General999.

### **General999**

(Gültige allgemeine Nummer, erforderlich) Verweis auf den General auf dem HauptFenster.

### **NummerOfDivisionalCouplers**

(Integer 0 - Anzahl der definierten Divisionskoppler erforderlich) Anzahl der Divisionskoppler auf dem Fenster. Der Abschnitt der Divisionskoppler-GUI Definitionen werden als Panel999DivisionalCoupler999 bezeichnet.

### **DivisionalCoupler999**



(Gültige Teilkoppler-Nummer, erforderlich) Verweis auf den Divisionskoppler auf dem HauptFenster.

**Manual999**

(Gültige manuelle Nummer, erforderlich) Nummer des Manuals, um ein bestimmtes Manual auf dem Bedienfeld zu verwenden.

**NummerOfRegisters**

(Integer 0-999, erforderlich) Anzahl der Register auf dem Fenster. Der Abschnitt der Register der GUI-Definitionen heißt Panel999Register999.

**Register999Manual**

(Gültige manual Nummer, erforderlich) Verweis auf das Manual des Registers auf dem HauptFenster.

**Register999**

(Gültige Registernummer, erforderlich) Verweis auf den Register auf dem Hauptfenster.

**NumberOfCouplers**

(Integer 0-999, erforderlich) Anzahl der Koppler auf dem Fenster. Der Abschnitt der GUP-Definitionen der Koppler heißt Panel999Coupler999.

**Coupler999Manual**

(Gültige manuelle Nummer, erforderlich) Verweis auf das Manual des Kopplers auf dem HauptFenster.

**Divisional999**

(Gültige Kopplerzahl, erforderlich) Verweis auf die Divisionals auf dem HauptFenster.

**NumberOfDivisionals**

(Integer 0-999, erforderlich) Anzahl der Divisionen auf dem Fenster. Der Abschnitt der Divisions-GUI-Definitionen heißt Panel999Divisional999.

**Divisional999Manual**

(Gültige manuelle Nummer, erforderlich) Verweis auf das Manual der Abteilung auf dem HauptFenster.

**Divisional999**

(Gültige Teilnummer, erforderlich) Verweis auf die Divisionals auf dem HauptFenster

**NumberOfLabels**

(Integer 0-999, erforderlich) Anzahl Etiketten auf dem Fenster. Der Abschnitt der Label-GUI-Definitionen heißt Panel999Label999.

**NumberOfImages**

(Integer 0-999, erforderlich) Anzahl der Bilder auf dem Fenster. Der Abschnitt der Bild-GUI-Definitionen heißt Panel999Image999.

## **Panels, Fenster (neues Format)**

Der Abschnitt heißt *Panel999*. *Panel000* ist das Hauptfenster. Zusätzliche Panels beginnen mit der Nummer 001. Der Abschnitt enthält die Anzeigemetriken. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

### **Name**

(String, erforderlich für Nicht-Hauptpanels) Name des Panels

### **Gruppe**

(String, Standard: leer, nur für Nicht-Hauptpanels) Wenn nicht leer, lege es in das Untermenü mit dem angegebenen Namen, sonst direkt im Panel-Menü.

### **HasPedals**

(Boolean, erforderlich) Enthält ein Manual, Anzeige als Pedal

### **NumberOfImages**

(Integer 0-999, erforderlich) Anzahl der Bilder auf dem Panel. Der Abschnitt der Label-GUI-Definitionen heißt *Panel999Image999*.

### **NumnerOfGUIElements**

(Integer 0-999, erforderlich für das Hauptpanel, Standard 0 für jedes andere Panel) Anzahl der Elemente auf dem Panel. Der Abschnitt der GUI-Elemente heißt *Panel999Element999*.

## **GUI-Elemente**

Der Attribut Typ kann einer der folgenden Werte sein:

### **Divisional**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines Divisions. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

#### **Manual**

(Gültige manuelle Nummer, erforderlich) Nummer des Manuals.

#### **Divisional**

(Gültige Teilnummer, erforderlich) Nummer der Abteilung im Manual.

### **Koppler**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines Kopplers. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

#### **Manual**

(Gültige manuelle Nummer, erforderlich) Nummer des Manuals.

#### **Koppler**

(Gültige Kopplerzahl, erforderlich) Nummer des Kopplers im Manual.

### **Register**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines Registers. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

#### **Manual**

(Gültige manuelle Nummer, erforderlich) Nummer des Manuals.

#### **Register**

(Gültige Registernummer, erforderlich) Nummer des Registers im Manual.

### **Enclosure**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines Gehäuses. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

#### **Enclosure**

(Gültige Gehäusenummer, erforderlich) Nummer des Gehäuses.

### **Tremulant**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines Tremulanten. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

#### **Tremulant**

(Gültige Tremulanzahl, erforderlich) Nummer des Tremulanten.

### **DivisionalCoupler**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines Divisionskopplers. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

#### **DivisionalCoupler**

(Gültige Teilkoppler-Nummer, erforderlich) Nummer des Teilkopplers.

### **General**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines General. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

#### **General**

(Gültige allgemeine Nummer, erforderlich) Nummer des Generals.

### **ReversiblePiston**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines reversiblen Pistons. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

#### **ReversiblePiston**

(Gültige reversible Pistonzahl, erforderlich) Anzahl des umkehrbaren Pistons.

### **Switch**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines Switches. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

#### **Switch**

(Gültige Schalturnummer, erforderlich) Nummer des Schalters.

**Label**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines Labels.

**Manual**

Der Abschnitt enthält die GUI-Attribute eines Manuals. Zusätzlich enthält es folgende Attribute:

**Manual**

(Gültige manuelle Nummer, erforderlich) Nummer des Manuals.

**Jeder Setter Element Typ**

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Setterelement".

# Kapitel 11. Das GrandOrgue Orgelpaketformat

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Information

Index-Dateispezifikation

Abhängigkeitsabschnitt

Orgelabschnitt

## Allgemeine Information

Ein Orgelpaket ist eine ZIP-Datei, die nur die STORED-Kompression [= Kompressionsstufe 0] mit der Erweiterung *orgue* verwendet. Es kann die ZIP64 Erweiterungen verwenden - keine anderen Erweiterungen sind erlaubt. Es ist möglich, Dateinamen mit Verzeichnissen zu speichern.

Die ID eines Orgelpakets ist seine SHA1 Summe mit allen Buchstaben, die in Großbuchstaben umgewandelt wurden.

Jedes Organpaket muss eine Indexdatei mit dem Namen *organindex.ini* enthalten. Diese Datei listet alle enthaltenen Orgel sowie alle anderen Orgelpakete auf, auf die sie sich verlassen können.

Referenzierte Dateien werden nur aus dem Orgelpaket geladen - nicht aus dem Dateisystem. Wenn eine Datei im Hauptorganpaket fehlt, sucht es *Dependency001*, dann *Dependency002* und so weiter.

Verwenden Sie WavPack, um Sample zu komprimieren. Verwenden Sie PNG für verlustfreie Komprimierung von Bildern.

## Index-Dateispezifikation

Es hat die gleichen Syntaxregeln wie eine Organdefinitionsdatei. Der Abschnitt Allgemein hat folgende Elemente:

### **Title**

(String, erforderlich) Name des Orgelpakets

### **OrganCount**

(Integer 0-100, erforderlich) Anzahl der von diesem Paket installierten Orgeln Die Orgeln sind in einem Abschnitt namens *Organ999* definiert.

### **DependencyCount**

(Integer 0-100, default: 0) Anzahl der Orgelpakete, die von diesem Orgelpaket benötigt werden. Die Abhängigkeiten werden in einem Abschnitt mit dem Namen *Dependency999* definiert.

## Dependency section

Der Abschnitt hat folgende Elemente:

### **PaketID**

(String, erforderlich) ID der Paketdatei, die nach fehlenden Dateien durchsucht werden soll.

### **Title**

(String, erforderlich) Name der Paketdatei.

## **Organ section Orgelabschnitt**

Dieser Abschnitt hat folgende Elemente:

### **Dateiname**

(String, erforderlich) Dateiname der Orgeldefinitionsdatei im Orgelpaket.

### **ChurchName**

(String, erforderlich) Name der Orgel / Kirche. Diese Einstellung muss mit der Orgeldefinitionsdatei übereinstimmen.

### **OrganBuilder**

(String, erforderlich) Informationstext im Eigenschaftsdialog. Diese Einstellung muss mit der Orgeldefinitionsdatei übereinstimmen.

### **AufzeichnungDetails**

(String, erforderlich) Informationstext im Eigenschaftsdialog. Diese Einstellung muss mit der Orgeldefinitionsdatei übereinstimmen.

## **Kapitel 12. Technischer Support**

GrandOrgue ist ein Open-Source-Projekt, das unter der GNU General Public License verteilt wird. Für Informationen, Kommentare, Fragen oder Probleme, besuchen Sie bitte die Projekt-Seiten auf Sourceforge.

## **Kapitel 13. Geschichte**

GrandOrgue ist ein Projekt, das auf einem früheren GNU GPL-Projekt mit einem sehr ähnlichen Namen basiert, das eingestellt wurde.

## Anhang A. Kurze Oktave

GrandOrgue kann drei verschiedene Methoden verwenden, um eine kurze Oktav-Tastatur zu machen:

- Binden Sie die Samples an die Tasten

Dies ist das Aufbau-Schema:

- Die Tastatur definiert z.B. 45 Tasten (voller Kompass: 49)
- Die erste zugängliche Taste auf der physischen Tastatur ist niedrig E
- Die erste Sample (Pipe001) bezieht sich auf niedrige C (lesen: drücken Sie niedrig E, hören Sie niedriges C)
- Die zweite Sample (Pipe002) bezieht sich auf low F (lesen: low F drücken, low F hören)
- Die dritte Sample (Pipe003) bezieht sich auf niedrige D (lesen: drücken Sie niedrig F #, hören Sie niedrig D)
- Die vierte Sample (Pipe004) bezieht sich auf niedriges G (lesen: drücken Sie niedrig G, hören Sie niedriges G)
- Die fünfte Sample (Pipe005) bezieht sich auf niedrige E (lesen: drücken Sie niedrig G #, hören Sie niedrig E)
- Von der sechsten Sample und nach oben ist das Tastaturlayout "normal"

Das Pfeifen-Layout zu den Tasten ist verdrahtet, viele nützliche Features, die erwarten, dass 12-Noten-Oktaven in der niedrigen Oktave gebrochen sind:

- Octave- und Suboctave-Koppler (Auch wenn diese Funktion bei der Wiedergabe alter Organs unwahrscheinlich ist)
- Bass- und Melodiekoppler
- Abstimmung auf andere Temperamente

Diese Methode sollte als Erbe betrachtet werden und nur für Rückwärtskompatibilität mit Hauptwerk™ Version 1 SampleSets verwendet werden. Die bevorzugte Methode zum Entwerfen einer kurzen Oktav-Tastatur ist durch eine Tastenzuordnung (siehe MIDIKey999) und unten.

- *MIDI-Einstellung: 9x Kurzes Oktav bei niedriger Taste beachten*

Verwenden Sie diese Einstellung, um eine kurze Oktav-Tastatur zu simulieren, wenn die Organdefinitionsdatei nur eine Vollkompass-Tastatur zur Verfügung stellt. GrandOrgue macht Ton, als ob die Tastatur mit einer kurzen Oktave ausgestattet wäre, aber die visuelle Rückmeldung ist die einer kompletten Kompass-Tastatur (z. B. drücken Sie die Taste E und das Tastaturbild in der GUI zeigt eine gedrückte niedrige C) an.



- MIDI-Mapping auf Vollkompass

Dies ist das Aufbau-Schema:

- Die Tastatur definiert z.B. 49 Tasten, voller Kompass
- Die erste zugängliche Taste auf der physischen Tastatur ist niedrig C

*Pipe999* Einträge beziehen sich auf alle Pfeifen, die eine niedrige C starten, wie üblich

### Konfiguriere die GUI:

DisplayKeys = 45            Nur 45 Tasten anzeigen  
 DisplayFirstNote = 40      Die erste angezeigte Taste ist niedrig E

### MIDIKey999 Einträge hinzufügen.

MIDIKey036 = 0            Deaktivieren Sie den niedrigen C  
 MIDIKey037 = 0            Deaktiviere niedrige C #  
 MIDIKey038 = 0            Deaktivieren Sie niedriges D  
 MIDIKey039 = 0            Deaktivieren Sie niedrige D #  
 MIDIKey040 = 36          Karte körperlich niedrig E zu klingen niedrig C  
 MIDIKey041 = 41          Karte physikalisch niedrig F zu klingen niedrig F  
 MIDIKey042 = 38          Karte körperlich niedrig F # scharf niedrig D  
 MIDIKey043 = 43          Karte physisch niedrig G zu klingen niedrig G  
 MIDIKey044 = 40          Karte körperlich niedrig G # zu klingen niedrig E  
 MIDIKey045 = 45          Karte physisch niedrig A, um tief zu klingen A. Von dieser Taste bis zum oberen Ende der Tastatur ist die Abbildung üblich und kann weggelassen werden.

### Hinzufügen von *DisplayKey999*-Einträgen, um GUI-Tasten(Schlüssel??) an Midi-Notennummern zu binden:

DisplayKey001 = 36      1. Taste wird in der GUI gedrückt, wenn Midi Note 36 (low C) empfangen wird  
 DisplayKey002 = 41      2. Taste wird in der GUI gedrückt, wenn Midi Note 41 (low F) empfangen wird  
 DisplayKey003 = 38      3. Taste wird in der GUI gedrückt, wenn Midi Note 38 (low D) empfangen wird  
 DisplayKey004 = 43      4. Taste wird in der GUI gedrückt, wenn Midi Note 43 (low G) empfangen wird  
 DisplayKey005 = 40      5. Taste wird in der GUI gedrückt, wenn Midi Note 40 (low E) empfangen wird  
 DisplayKey006 = 45      6. Taste wird in der GUI gedrückt, wenn Midi Note 45 (low A) empfangen wird.  
 Von dieser Taste bis zum oberen Ende der Tastatur ist die Abbildung üblich und kann weggelassen werden.

### Anmerkung

Bei der Samplenahme einer echten Orgel müssen fehlende Samples in der niedrigen Oktave erzeugt werden, um eine vollständige niedrige Oktave zu erhalten. Wenn dies nicht geschieht, erscheinen Löcher in der niedrigen Oktave, wenn die Tastatur in Vollkompass umgewandelt wird, indem sie die *9x Note ohne Map* MIDI Einstellung verwendet.