

TUTORIAL MYCO

COMMENT PARTAGER UN JEU EN DEUX DEMI-JEUX (Basse et Dessus)

Normalement pour chaque jeu il faut :

un RANK
un STOPRANK
un STOP

Le Rank décrit le jeu (sample utilisé, volume, detune, tremulant, swell box etc),

Le Stop décrit le bouton pour activer le jeu

Le Stoprank fait le lien entre le jeu et son bouton.

Pour partager un jeu en deux, il faudra :

un RANK
deux STOPRANKs
deux STOPS

Chaque Stop sert à afficher un des boutons "Basse" ou "Dessus"

Chaque StopRanks détermine quelle plage de notes le stop permettra de jouer.

Voici donc un exemple avec un jeu de Cromorne

LE RANK

On n'a pas besoin de le modifier

```
<Rank>
<Name>GRT- 1 Cromorne 8</Name>
<RankID>1</RankID>
<NumberOfPipes>62</NumberOfPipes>
<MIDI>NoteNumberOfFirstPipe>36</MIDI>NoteNumberOfFirstPipe>
<IsPercussive>N</IsPercussive>
<Samples_InstallationPackageID>1154</Samples_InstallationPackageID>
<Samples_MainSampleFileFolder>16 Cromorne 8</Samples_MainSampleFileFolder>
<Samples_RelSampleFileFolderIfRelSamplesStoredInSeparateFiles>16 Cromorne
8/16_Release</Samples_RelSampleFileFolderIfRelSamplesStoredInSeparateFiles>
<Samples_ShortNoteReleaseSampleFileFolderIfAny></Samples_ShortNoteReleaseSampleFileFolderIfAny>
<Samples_MediumNoteReleaseSampleFileFolderIfAny></Samples_MediumNoteReleaseSampleFileFolderIfAny>
<Samples_MIDI>NoteNumIncrementFromPipesToSamples>0</Samples_MIDI>NoteNumIncrementFromPipesToSam
ples>
<Samples_RankBasePitch64ftHarmNumIfAssumedTunedToConcertPitch>8</Samples_RankBasePitch64ftHarmN
umIfAssumedTunedToConcertPitch>
<Position_LayoutOfPipesOnWindchestCode>1</Position_LayoutOfPipesOnWindchestCode>
<Position_RankDistanceFromListenerMetres>2.8</Position_RankDistanceFromListenerMetres>
<WindSupply_DivisionCodeOfWindchest>2</WindSupply_DivisionCodeOfWindchest>
<WindSupply_MaxFlowRandomisationPct>5</WindSupply_MaxFlowRandomisationPct>
<Amp_PipeMIDI>NoteNum036_LevelAdjustDecibels>-5</Amp_PipeMIDI>NoteNum036_LevelAdjustDecibels>
<Amp_PipeMIDI>NoteNum096_LevelAdjustDecibels>-5</Amp_PipeMIDI>NoteNum096_LevelAdjustDecibels>
<Amp_PipeMIDI>NoteNum036_WindModelModDepthAdjustDecibels>2</Amp_PipeMIDI>NoteNum036_WindModelM
odDepthAdjustDecibels>
<Amp_PipeMIDI>NoteNum096_WindModelModDepthAdjustDecibels>1</Amp_PipeMIDI>NoteNum096_WindModelM
odDepthAdjustDecibels>
<Amp_PipeMIDI>NoteNum036_TremulantModDepthAdjustDecibels>0</Amp_PipeMIDI>NoteNum036_TremulantMo
dDepthAdjustDecibels>
<Amp_PipeMIDI>NoteNum096_TremulantModDepthAdjustDecibels>0</Amp_PipeMIDI>NoteNum096_TremulantMo
dDepthAdjustDecibels>
<Pitch_RankBaseOutputPitch64ftHarmonicNum>8</Pitch_RankBaseOutputPitch64ftHarmonicNum>
<Pitch_MaxRandomTuningErrorHz>0</Pitch_MaxRandomTuningErrorHz>
```

<Pitch_PipeMIDINoteNum036_TuningAdjustPercentSemitones>0</Pitch_PipeMIDINoteNum036_TuningAdjustPer centSemitones>
<Pitch_PipeMIDINoteNum096_TuningAdjustPercentSemitones>0</Pitch_PipeMIDINoteNum096_TuningAdjustPer centSemitones>
<Pitch_PipeMIDINoteNum036_WindModelModDepthAdjustPercent>0</Pitch_PipeMIDINoteNum036_WindModelM odDepthAdjustPercent>
<Pitch_PipeMIDINoteNum096_WindModelModDepthAdjustPercent>0</Pitch_PipeMIDINoteNum096_WindModelM odDepthAdjustPercent>
<Pitch_PipeMIDINoteNum036_TremulantModDepthAdjustPercent>0</Pitch_PipeMIDINoteNum036_TremulantMo dDepthAdjustPercent>
<Pitch_PipeMIDINoteNum096_TremulantModDepthAdjustPercent>0</Pitch_PipeMIDINoteNum096_TremulantMo dDepthAdjustPercent>
<HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum036_3rdAndUpperHarmLvlAdjDb>0</HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum 036_3rdAndUpperHarmLvlAdjDb>
<HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum096_3rdAndUpperHarmLvlAdjDb>0</HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum 096_3rdAndUpperHarmLvlAdjDb>
<HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum036_WindModelModDepthAdjDb>0</HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum 036_WindModelModDepthAdjDb>
<HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum096_WindModelModDepthAdjDb>0</HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum 096_WindModelModDepthAdjDb>
<HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum036_TremulantModDepthAdjDb>0</HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum0 36_TremulantModDepthAdjDb>
<HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum096_TremulantModDepthAdjDb>0</HarmonicShaping_PipeMIDINoteNum0 96_TremulantModDepthAdjDb>
<Encl_IsEnclosed>n</Encl_IsEnclosed>
<Encl_EnclosureCode></Encl_EnclosureCode>
<Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteNum036_OverallAttnDb></Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINote Num036_OverallAttnDb>
<Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteNum036_MaxFreqHz></Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteN um036_MaxFreqHz>
<Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteNum036_MinFreqHz></Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteNu m036_MinFreqHz>
<Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteNum036_ExtraAttnAtMinDb></Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDI NoteNum036_ExtraAttnAtMinDb>
<Encl_FiltParamWhenOpenForPipeMIDINoteNum036_MaxFreqHz></Encl_FiltParamWhenOpenForPipeMIDINote Num036_MaxFreqHz>
<Encl_FiltParamWhenOpenForPipeMIDINoteNum036_MinFreqHz></Encl_FiltParamWhenOpenForPipeMIDINote Num036_MinFreqHz>
<Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteNum096_OverallAttnDb></Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINote Num096_OverallAttnDb>
<Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteNum096_MaxFreqHz></Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteN um096_MaxFreqHz>
<Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteNum096_MinFreqHz></Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteNu m096_MinFreqHz>
<Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDINoteNum096_ExtraAttnAtMinDb></Encl_FiltParamWhenClsdForPipeMIDI NoteNum096_ExtraAttnAtMinDb>
<Encl_FiltParamWhenOpenForPipeMIDINoteNum096_MaxFreqHz></Encl_FiltParamWhenOpenForPipeMIDINote Num096_MaxFreqHz>
<Encl_FiltParamWhenOpenForPipeMIDINoteNum096_MinFreqHz></Encl_FiltParamWhenOpenForPipeMIDINote Num096_MinFreqHz>
<Trem_TremulantCode></Trem_TremulantCode>
<Trem_SampleInstallationPackageID></Trem_SampleInstallationPackageID>
<Trem_WaveformSampleFileFolder></Trem_WaveformSampleFileFolder>
<Trem_MIDINoteNumIncrementFromPipesToTremSamples></Trem_MIDINoteNumIncrementFromPipesToTremS amples>
<Trem_MaxDepthRandomisationPct></Trem_MaxDepthRandomisationPct>
<Trem_MIDINoteNumOfFirstTremmedPipeIfWholeRankNotTremmed></Trem_MIDINoteNumOfFirstTremmedPipeI fWholeRankNotTremmed>
<Trem_MIDINoteNumOfLastTremmedPipeIfWholeRankNotTremmed></Trem_MIDINoteNumOfLastTremmedPipeI fWholeRankNotTremmed>
<ReverbTailTruncation_ModeCode>2</ReverbTailTruncation_ModeCode>
<ReverbTailTruncation_DecayLengthAsMsForMiddleCON8FtStop>2000</ReverbTailTruncation_DecayLengthAsM sForMiddleCON8FtStop>
</rank>

LES STOPRANKS

On va copier le stoprank du cromorne pour l'avoir en double.

LE PREMIER STOPRANK

On change le nom (<Name>)

On change le nombre de notes (<NumberOfMappedDivisionKeys>).

Avec 30 notes à partir du Ut grave, le jeu de cromorne ira jusqu'au Fa central.

```
<stoprank>
<Name>Cromorne Basse</Name>
<StopCode>2101</StopCode>
<RankTypeCode>1</RankTypeCode>
<RankID>1</RankID>
<ExternalRankID></ExternalRankID>
<!--0= pitch normal -->
<MIDIINoteNumIncrementFromDivisionToRank>0</MIDIINoteNumIncrementFromDivisionToRank>
<MIDIINoteNumOfFirstMappedDivisionKey>36</MIDIINoteNumOfFirstMappedDivisionKey>
<NumberOfMappedDivisionKeys>30</NumberOfMappedDivisionKeys>
<ActionTypeCode>1</ActionTypeCode>
<ActionEffectCode>1</ActionEffectCode>
<PipeMIDIINoteNum036_PizzOrReitPeriodMs>0</PipeMIDIINoteNum036_PizzOrReitPeriodMs>
<PipeMIDIINoteNum096_PizzOrReitPeriodMs>0</PipeMIDIINoteNum096_PizzOrReitPeriodMs>
<StopCodeToSwitchToAlternateRank></StopCodeToSwitchToAlternateRank>
<RetriggerNotesWhenSwitchingBetweenNormalAndAlternateRanks>N</RetriggerNotesWhenSwitchingBetweenNormalAndAlternateRanks>
<AlternateRankID></AlternateRankID>
<AlternateExternalRankID></AlternateExternalRankID>
</stoprank>
```

LE SECOND STOPRANK

On change le nom (Hauptwerk n'accepte pas deux objets au nom identique)

On change le <StopCode>. Attention il ne faut pas modifier le chiffre des milliers qui détermine à quel clavier le jeu va être affecté.

On change la note de départ du dessus de cromorne (<MIDIINoteNumOfFirstMappedDivisionKey>).

Comme le dessous a été limité au Fa 65, on fait commencer le dessus au Fa# 66.

On change le nombre de notes (<NumberOfMappedDivisionKeys>). On a utilisé pour la basse 30 notes du clavier qui en comporte 61, il reste donc 31 notes disponibles pour le dessus.

```
<stoprank>
<Name>Cromorne Dessus</Name>
<StopCode>2102</StopCode>
<RankTypeCode>1</RankTypeCode>
<RankID>1</RankID>
<ExternalRankID></ExternalRankID>
<!--0= pitch normal -->
<MIDIINoteNumIncrementFromDivisionToRank>0</MIDIINoteNumIncrementFromDivisionToRank>
<MIDIINoteNumOfFirstMappedDivisionKey>66</MIDIINoteNumOfFirstMappedDivisionKey>
<NumberOfMappedDivisionKeys>31</NumberOfMappedDivisionKeys>
<ActionTypeCode>1</ActionTypeCode>
<ActionEffectCode>1</ActionEffectCode>
<PipeMIDIINoteNum036_PizzOrReitPeriodMs>0</PipeMIDIINoteNum036_PizzOrReitPeriodMs>
<PipeMIDIINoteNum096_PizzOrReitPeriodMs>0</PipeMIDIINoteNum096_PizzOrReitPeriodMs>
<StopCodeToSwitchToAlternateRank></StopCodeToSwitchToAlternateRank>
<RetriggerNotesWhenSwitchingBetweenNormalAndAlternateRanks>N</RetriggerNotesWhenSwitchingBetweenNormalAndAlternateRanks>
<AlternateRankID></AlternateRankID>
<AlternateExternalRankID></AlternateExternalRankID>
</stoprank>
```

LES STOPS

On copie le stop du cromorne pour l'avoir en double, puis on les modifie.

LE PREMIER STOP

On ne change que les noms :

<Name> : nom interne qui doit être unique

<DisplayName> : nom qui apparaît dans la liste des jeux au chargement de l'orgue.

<CustomDisplay1_Text> : texte qui apparaît dans le bouton.

```
<Stop>
<StopCode>2101</StopCode>
<Name>2101_Cromorne 8 B</Name>
<DisplayName>Cromorne Basse </DisplayName>
<DefaultToEngaged>n</DefaultToEngaged>
<SwitchIsLatching>Y</SwitchIsLatching>
<StoreInDivisionalCombinations>Y</StoreInDivisionalCombinations>
<StoreInGeneralCombinations>Y</StoreInGeneralCombinations>
<AccessibleForMIDIInputAndOutput>Y</AccessibleForMIDIInputAndOutput>
<OverrideSourceDivisionToSpecifiedDivisionCode></OverrideSourceDivisionToSpecifiedDivisionCode>
<StopCodeFromWhichToCopyState></StopCodeFromWhichToCopyState>
<PercussiveEngagingSoundEffect_RankID></PercussiveEngagingSoundEffect_RankID>
<PercussiveEngagingSoundEffect_MIDINoteNumber>0</PercussiveEngagingSoundEffect_MIDINoteNumber>
<PercussiveDisengagingSoundEffect_RankID></PercussiveDisengagingSoundEffect_RankID>
<PercussiveDisengagingSoundEffect_MIDINoteNumber>0</PercussiveDisengagingSoundEffect_MIDINoteNumber>
<SustainingSoundEffect_RankID></SustainingSoundEffect_RankID>
<SustainingSoundEffect_MIDINoteNumber>0</SustainingSoundEffect_MIDINoteNumber>
<CustomDisplay1_DisplayPageID>1</CustomDisplay1_DisplayPageID>
<CustomDisplay1_Text>Cromorne Basse</CustomDisplay1_Text>
<CustomDisplay1_ControlStyleID>2</CustomDisplay1_ControlStyleID>
<CustomDisplay1_PosPixels_X>723</CustomDisplay1_PosPixels_X>
<CustomDisplay1_PosPixels_Y>40</CustomDisplay1_PosPixels_Y>
<CustomDisplay2_DisplayPageID></CustomDisplay2_DisplayPageID>
<CustomDisplay2_Text></CustomDisplay2_Text>
<CustomDisplay2_ControlStyleID></CustomDisplay2_ControlStyleID>
<CustomDisplay2_PosPixels_X>0</CustomDisplay2_PosPixels_X>
<CustomDisplay2_PosPixels_Y>0</CustomDisplay2_PosPixels_Y>
</stop>
```

LE SECOND STOP

On change le <StopCode> pour diriger le Stop vers le second StopRank

On change les 3 noms

On change la position X et Y du bouton pour ne pas qu'il soit superposé au premier.

```
<stop>
<StopCode>2102</StopCode>
<Name>2102_Cromorne 8 D</Name>
<DisplayName>Cromorne Dessus</DisplayName>
<DefaultToEngaged>n</DefaultToEngaged>
<SwitchIsLatching>Y</SwitchIsLatching>
<StoreInDivisionalCombinations>Y</StoreInDivisionalCombinations>
<StoreInGeneralCombinations>Y</StoreInGeneralCombinations>
<AccessibleForMIDIInputAndOutput>Y</AccessibleForMIDIInputAndOutput>
<OverrideSourceDivisionToSpecifiedDivisionCode></OverrideSourceDivisionToSpecifiedDivisionCode>
<StopCodeFromWhichToCopyState></StopCodeFromWhichToCopyState>
<PercussiveEngagingSoundEffect_RankID></PercussiveEngagingSoundEffect_RankID>
<PercussiveEngagingSoundEffect_MIDINoteNumber>0</PercussiveEngagingSoundEffect_MIDINoteNumber>
<PercussiveDisengagingSoundEffect_RankID></PercussiveDisengagingSoundEffect_RankID>
<PercussiveDisengagingSoundEffect_MIDINoteNumber>0</PercussiveDisengagingSoundEffect_MIDINoteNumber>
<SustainingSoundEffect_RankID></SustainingSoundEffect_RankID>
<SustainingSoundEffect_MIDINoteNumber>0</SustainingSoundEffect_MIDINoteNumber>
```

```
<CustomDisplay1_DisplayPageID>1</CustomDisplay1_DisplayPageID>  
<CustomDisplay1_Text>Cromome Dessus</CustomDisplay1_Text>  
<CustomDisplay1_ControlStyleID>2</CustomDisplay1_ControlStyleID>  
<CustomDisplay1_PosPixels_X>723</CustomDisplay1_PosPixels_X>  
<CustomDisplay1_PosPixels_Y>89</CustomDisplay1_PosPixels_Y>  
<CustomDisplay2_DisplayPageID></CustomDisplay2_DisplayPageID>  
<CustomDisplay2_Text></CustomDisplay2_Text>  
<CustomDisplay2_ControlStyleID></CustomDisplay2_ControlStyleID>  
<CustomDisplay2_PosPixels_X>0</CustomDisplay2_PosPixels_X>  
<CustomDisplay2_PosPixels_Y>0</CustomDisplay2_PosPixels_Y>  
</stop>
```

C'est tout.