



Lezione 2: Costruiamo il Primo Organo con VOB ver. 2021.01

1 PREMESSA

La principale differenza tra la versione precedente e quella attuale è che VOB adesso permette di costruire un organo virtuale per Grandorgue con le seguenti caratteristiche:

1. è possibile aggiungere i programmabili (definiti *divisionali* per uniformarsi ai termini di Grandorgue) per ogni singola tastiera e per la pedaliera
2. è possibile aggiungere gli *accoppiatori d'ottava* ad ogni tastiera
3. è possibile aggiungere i programmabili *generali*
4. si possono definire i pedali *espressivi* anche abbinati a più tastiere
5. si possono gestire una o più *unioni*
6. è possibile dichiarare fino a tre *rilasci* per i campioni

I legni scelti sono: il noce, il rovere e la frassino per la consolle a finestra, il mogano per la consolle indipendente.

Useremo un organo individuato la cui disposizione fonica è la seguente:

I° Grand Organo	II° Espressivo	Pedale	Unioni
Principale 8' Ottava 4' Duodecima 2.2/3' Decimaquinta 2' Decimasettima 1.3/5'	Principale stretto 8' Ottava4' Ripieno 3 file 2' Flauto coperto 8' Flauto a becco 4'	Controfagotto 16' Subbasso 16'	Ped. + I° Ped. + II° I° + II°
	Tremolo		

Procediamo:

2 ENTRIAMO NEL VOB

Dunque cominciamo. VOB è all'indirizzo:

<http://www.grandorgano.it/ODF/Costruttore.php>

Appare la prima videata:



DEFINIZIONE DELLE TASTIERE L'ORGANO

HAI GIÀ UN CODICE?

Inserisci il codice del tuo progetto:

OPPURE...

...se devi costruire un nuovo organo, inserisci il numero di manuali

Compresa la pedaliera:

Numero di tastiere totali (max 7):

Numero di pedali d'espressione: (max)

Numero di programmabili generali:

Campioni con rilasci: No Si

La prima videata è semplicissima. Vi sono 5 campi, nel campo in alto potete inserire il codice che VOB ha assegnato ad un vostro progetto già realizzato per recuperarne i dati e permetterne la modifica.

Per adesso utilizziamo gli altri campi, indicando il numero delle tastiere totali **compresa la pedaliera** (nel nostro caso sarà 3), il numero delle **staffe d'espressione**, il numero di **programmabili generali** ed il numero (max 3) di **rilasci** per campione :

Premendo "Procedi" si passa alla seconda videata:



DEFINIZIONE DELLE TASTIERE L'ORGANO

Nome del manuale 2:

Tasti: 96 Primo tasto: C Prima Key: 24

Definire a quale espressivo è accoppiata la tastiera
Lasciare a 0 se non accoppiata

Definire presenza accoppiatori d'ottava

Definire i programmabili per la tastiera (divisionali)

Nome del manuale 1:

Tasti: 96 Primo tasto: C Prima Key: 24

Definire a quale espressivo è accoppiata la tastiera
Lasciare a 0 se non accoppiata

Definire presenza accoppiatori d'ottava

Definire i programmabili per la tastiera (divisionali)

Nome del manuale 0:

Tasti: 96 Primo tasto: C Prima Key: 24

Definire a quale espressivo è accoppiata la tastiera
Lasciare a 0 se non accoppiata

Definire presenza accoppiatori d'ottava

Definire i programmabili per la tastiera (divisionali)

Comptori con rilasci? No Si

Numero di programmabili generali:

DEFINIZIONE DELLA CONSOLLE

Caricare un file consolle?: Yes -> No ->

In alternativa selezionare una consolle standard sottostante...

consolle a finestra

consolle staccata

Rovere

Noce

Frassino

Mogano

Procedi

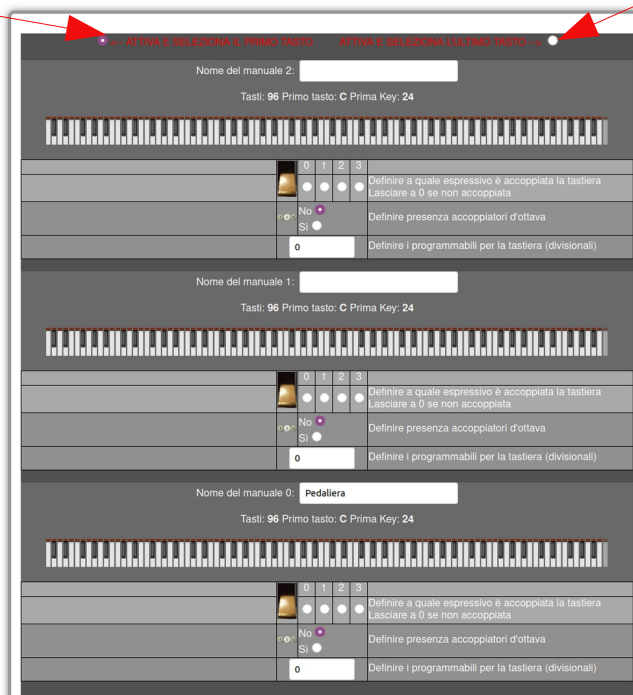
Nella parte alta della finestra della finestra ci sono due “radio”, ossia due puntini ceckabili, che utilizzeremo per dimensionare le tastiere

Sequenza delle azioni obbligatorie:

<- ATTIVA E SELEZIONA IL PRIMO TASTO ATTIVA E SELEZIONA L'ULTIMO TASTO ->

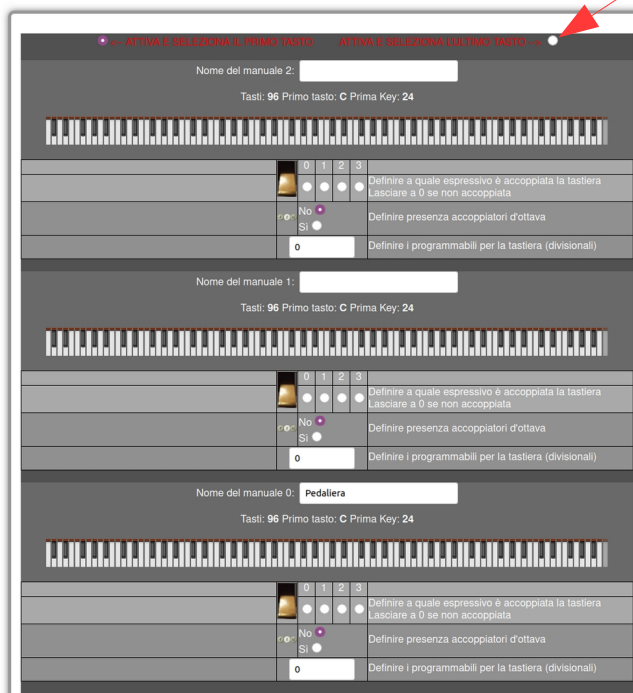
1. Mantenendo attivo il “radio” di sinistra procedete alla definizione della prima nota di ogni tastiera semplicemente cliccando sul tasto corrispondente.

Attiva la selezione del primo tasto per tutte le tastiere

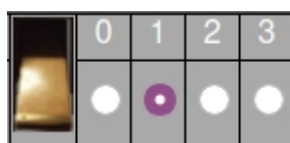


Attiva la selezione dell'ultima nota per tutte le tastiere

1. Accendendo il "radio" di destra procedete a definire l'ultimo tasto per ogni tastiera.



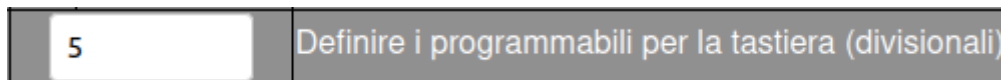
2. Inserire i nomi delle tastiere.
3. Accoppiare le tastiere alle staffe d'espressione ceckando il numero corrispondente. È possibile agganciare più tastiere alla stessa staffa. Qualora una tastiera non sia abbinata a nessuna staffa selezionare 0.



4. Se presenti ceckiamo a Sì gli *accoppiatori d'ottava* per ogni tastiera



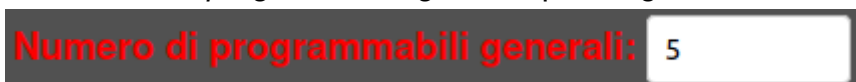
5. Definire il numeri di *programmabili* per la tastiera



6. Stabilire se i campioni avranno o non avranno 3 rilasci



7. Stabilire il numero dei *programmabili generali* per l'organo

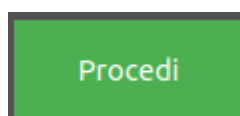


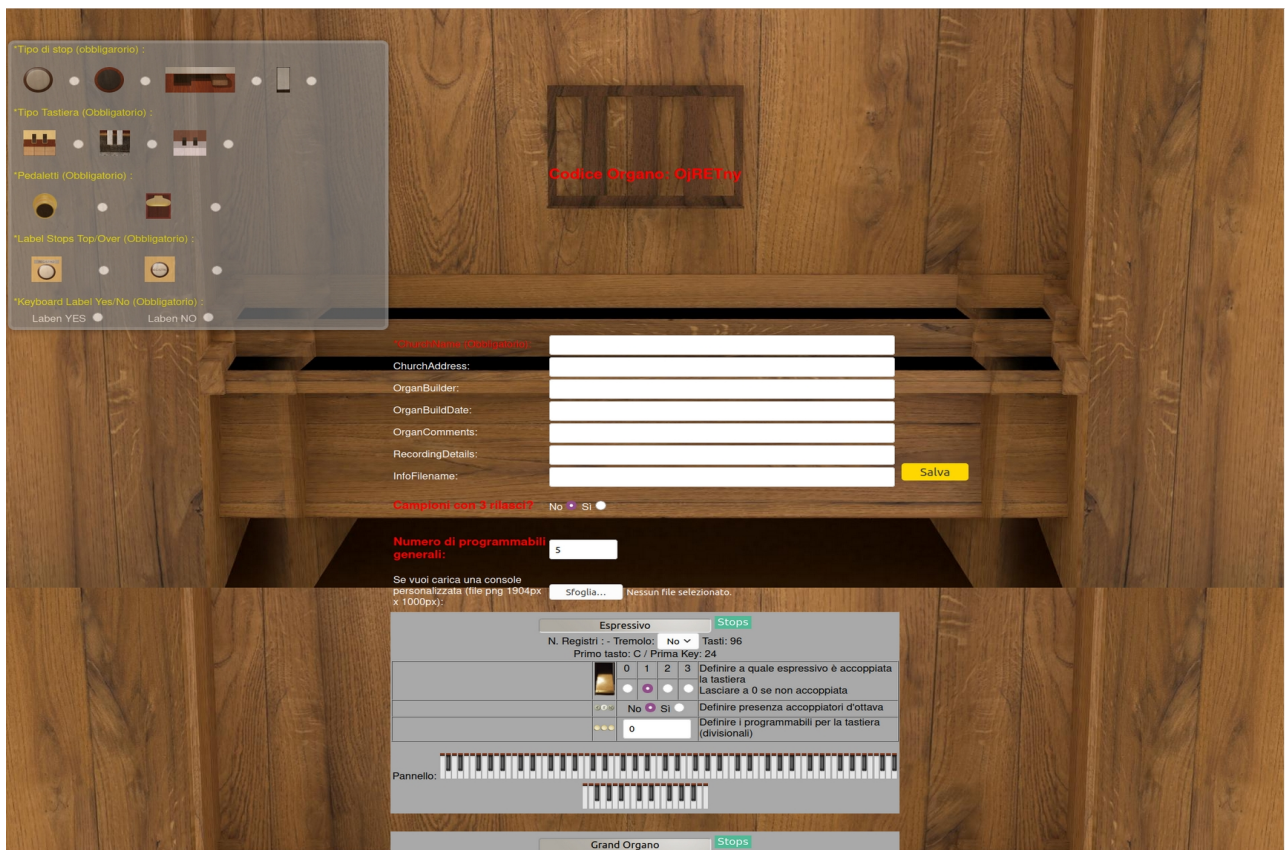
8. Infine dovete dichiarare se volete caricare o no la consolle personalizzata. Poiché questo primo esempio NON lo prevede, lasciamo il check "caricare un file consolle" a No.



9. Altrimenti scegliete il tipo di consolle tra quelle disponibili nella parte inferiore della videata...

10. Clicciamo su "Procedi"...





11. Appare la seconda videata dove, oltre alla conferma che la vostra consolle è stata selezionata, andremo a definire i vari elementi dell'organo e delle singole tastiere.

Elenchiamo i dati obbligatori di questa videata:

DATI OBBLIGATORI:

(pannello in alto a sinistra)

1. Tipo di Stop
2. Tipo di Tastiera
3. Se gli Stop hanno una etichetta a parte (Label) o il nome del registro va sovrascritto
4. Se le tastiere devono avere una loro etichetta (Label)






(pannello generale in centro)


5. almeno il nome dell'organo

è inoltre possibile modificare tra opzioni già precedentemente scelte:

6. Numero di *rilasci per campione*
7. Numero di *programmabili generali*
8. Selezionare un consolle auto costruita

(per ogni tastiera)

Pedaliera				Stops	
N. Registri : - Tremolo: No ▾				Tasti: 96	
Primo tasto: C / Prima Key: 24					
	0	1	2	3	Definire a quale espressivo è accoppiata la tastiera Lasciare a 0 se non accoppiata
	No <input type="radio"/>		Sì <input checked="" type="radio"/>		Definire presenza accoppiatori d'ottava
	5				Definire i programmabili per la tastiera (divisionali)
	P/I *				<input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No
	P/II *				<input type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No

Pannello: 

9. la definizione dei registri per ogni manuale
10. l'abbinamento con un pedale d'espressione
11. la definizione (Sì/No) degli accoppiatori d'ottava
12. Il numero di *programmabili* (termine Grandorgue: divisionali) per la tastiera
13. la definizione (Sì/No) degli accoppiatori (default: No), dove presenti occorre definirli a "Sì"
14. I tremoli (Yes/No) sono per default definiti a "No", dove presenti occorre definirli a "Yes"

Procediamo:

Punti 1 – 4: La definizione dei punti a 1 a 4 avviene nella finestra in alto a sinistra. Considerando l'organo che andremo a costruire l'immagine sotto ne definisce già i parametri scelti:



I registri per ogni manuale si inserisco semplicemente premendo il pulsante “Stops” della relativa tastiera...



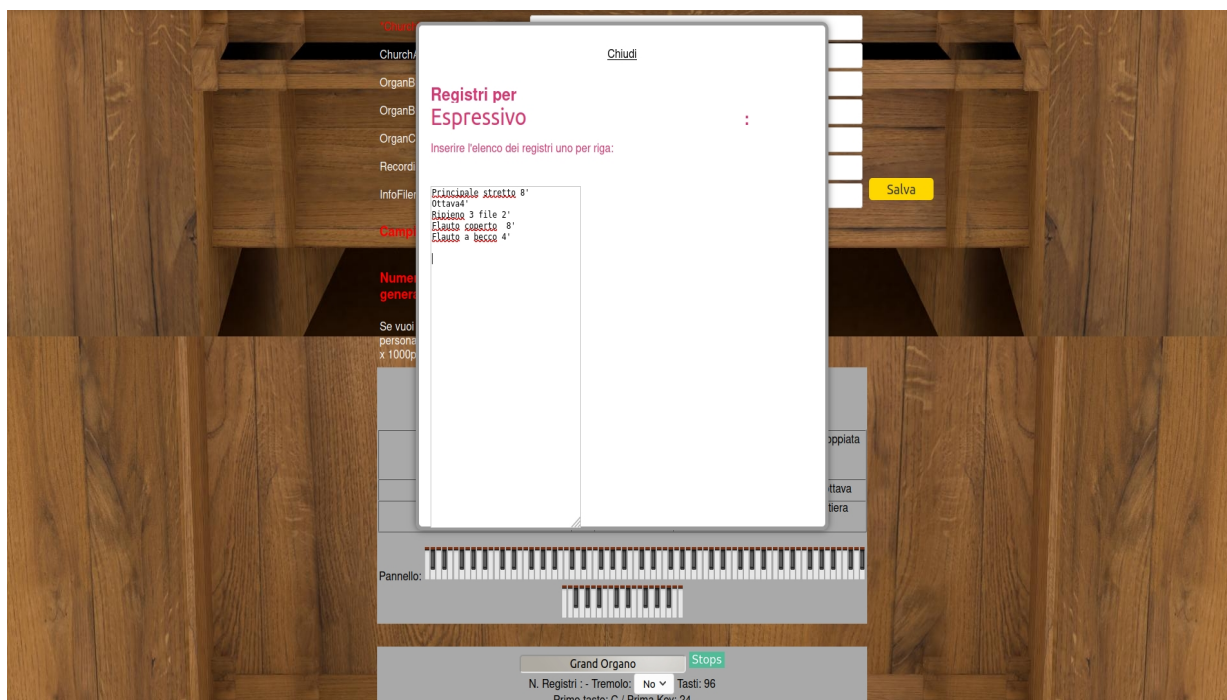
... appare una finestra con un campo di testo,



ora dovete:

- in un file di testo che avrete preparato precedentemente, selezionare e copiare l'elenco dei registri per quella tastiera (oppure selezionare e copiare da un elenco di

una pagina web). Noi abbiamo l'elenco nella prima pagina di questo manuale. NON VANNO COPIATI I TREMOLI che vengono definiti dall'apposito campo.

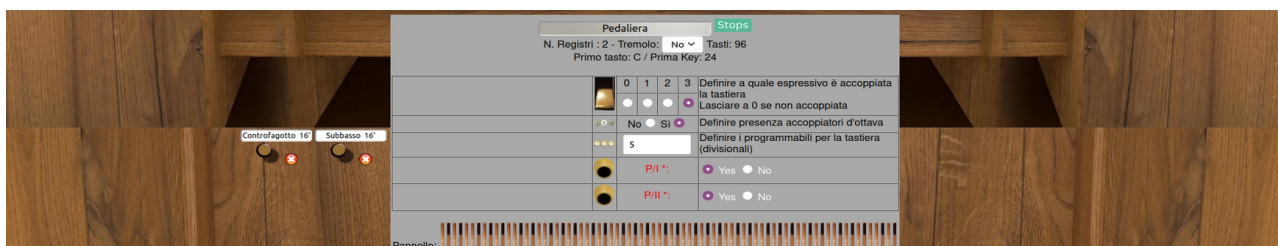


- Incollate l'elenco nel campo di testo
- Controllate di non aver incollato righe vuote: verrebbero costruiti registri vuoti (che sono comunque successivamente cancellabili)
- Chiudete la finestra... vedrete i registri costruiti sulla sinistra della corrispondente tastiera.

Alla fine l'area di una tastiera sarà la seguente:



Vediamo sotto il pannello per la pedaliera oin cui sono stati selezionati anche gli accoppiatori



Ora potete salvare.

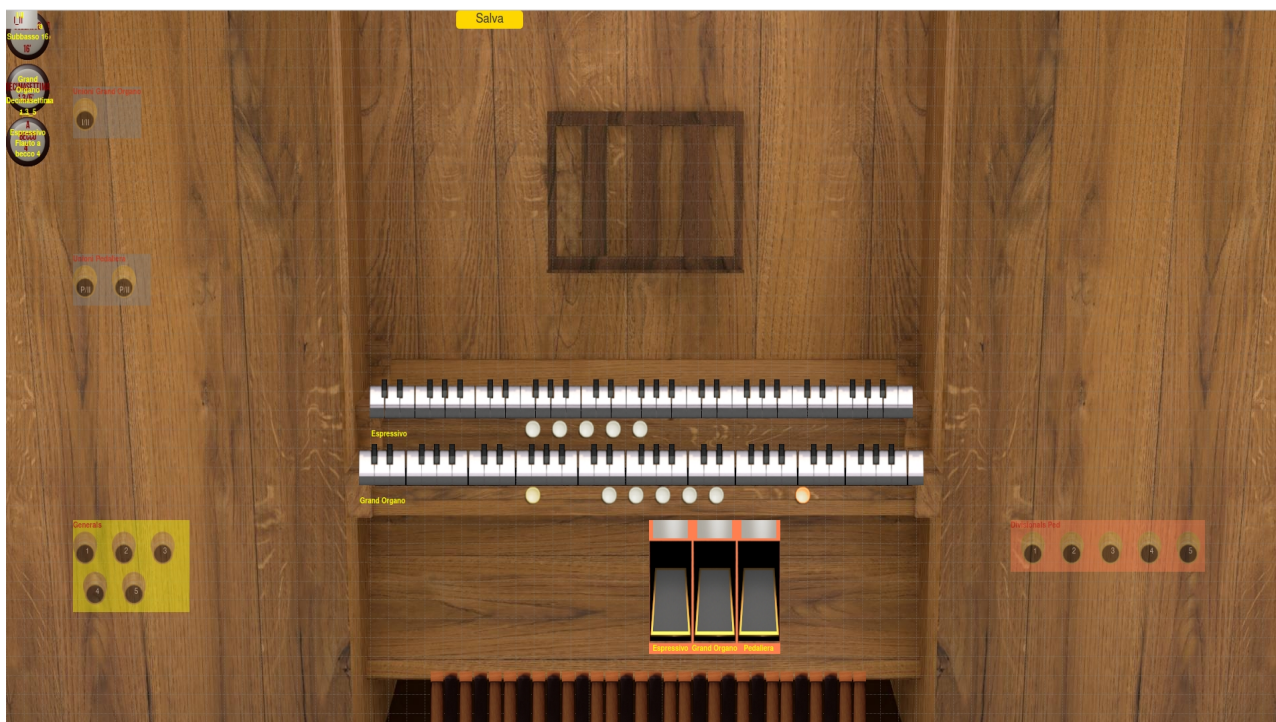


Se tutto è andato in porto deve apparire il pulsante...

Vai al Visual

Se non appare vuol dire che non tutti i dati obbligatori sono stati definiti. La maschera vi darà delle informazioni sui campi mancanti, definiteli e salvate ancora.

Quando appare il pulsante “ Vai al Visual “ possiamo finalmente andare nella videata che è il cuore del VOB!



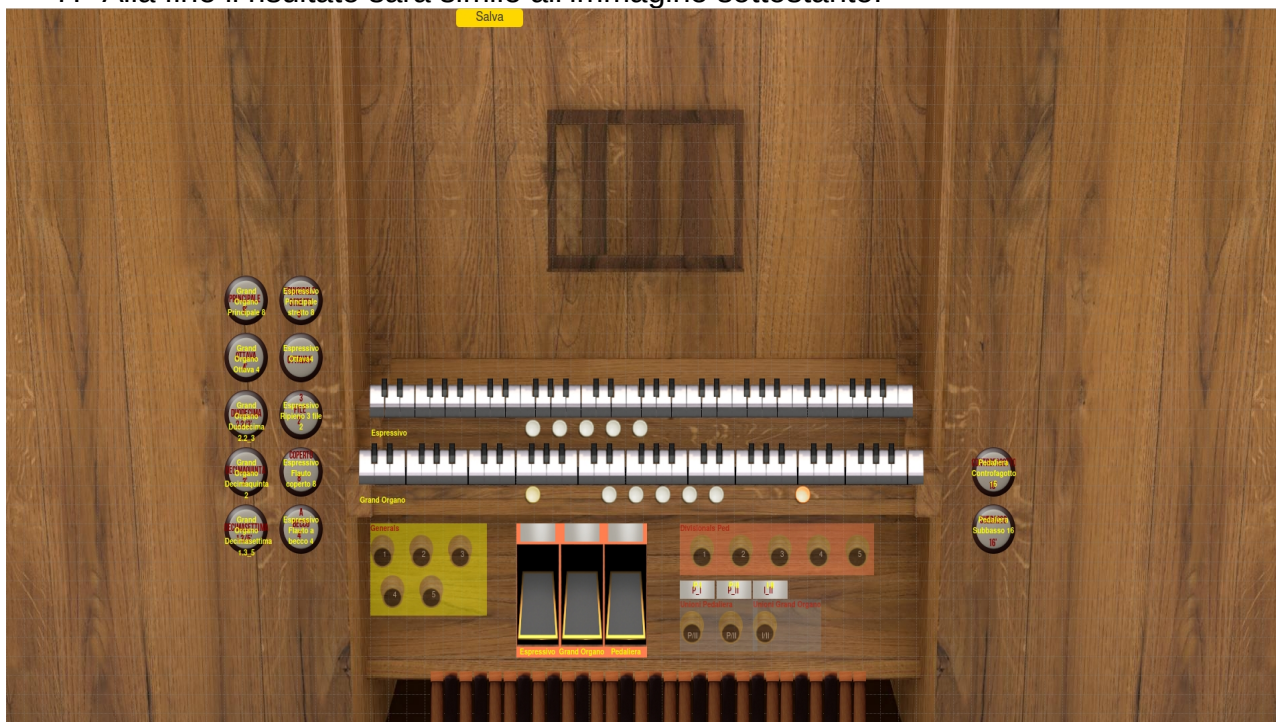
Dovrete fare dimestichezza con questa pagina:

I registri sono tutti ammuccati in alto a sinistra, ma muovendoli ad uno ad uno vedrete che non è poi così così complesso posizzarli. Quando si muovono vengono ordinati automaticamente alla griglia.

Diamo un ordine:

1. Le tastiere sono già posizionate automaticamente dove la grafica lo prevede, ma in caso di grafica personalizzata possono essere posizionate più in alto o più in basso.
 2. Passiamo ai registri. Sono posizionati in diverse righe una per tastiera. Spostiamoli con solito “drag & drop” Si agganceranno alla griglia nella posizione voluta in modo che siano automaticamente allineate.
 3. I programmabili generali sono in un unico blocco giallo, vanno posizionati tutti assieme
 4. i pedali d’espressione sono anche in un unico blocco
 5. gli accoppiatori sono sulla sinistra, distinti per tastiera
 6. i divisionali per la pedaliera in un unico blocco aranciona
- Spostando e posizionando i vari elementi “drag & drop”

7. Alla fine il risultato sarà simile all'immagine sottostante:



A questo punto non ci resta che salvare...

Salva

Premete il tasto SALVA.

Se tutto è andato in porto apparirà il pulsante...

Genera ODF per bjsMB7f

...premendo il quale verrà prodotto un file .zip che potrete scaricare e salvare dove intenderete completare la costruzione del vostro organo.



Ora puoi scaricare il tuo file....



Il codice dek tuo progetto è:
bjsMB7f

3 CONCLUSIONI

Vi ricordo che VOB costruisce solo il file .organ e costruisce lo schema delle cartelle previste dal modello standard, comprese icone ed immagini scelte per l'organo.

MANCANO I CAMPIONI

Per cui così non funziona.

Per completare l'opera o procedete al campionamento dell'organo (speriamo magari abbiate già proceduto), o scaricate ed utilizzate suoni campionati che si trovano un po' dovunque nel web.

Le cartelle che dovranno contenere i campioni per ogni registro sono così definite:

1. UNICO CAMPIONE



A0

unica cartella col nome A0.

2. TRE CAMPIONI



A0



R0



R1



R2

In A0 verranno caricati i campioni con attacco e sostegno, mentre nelle cartelle R0, R1, R2 vanno caricati i campioni dei tre rilasci.

grandorgano.it, in un prossimo futuro, metterà a disposizione librerie campionate che vi permetteranno di completare l'opera anche se i campioni non saranno quelli originali dello strumento che avete costruito.

Diamo un'occhiata all'ambiente così come è costruito:

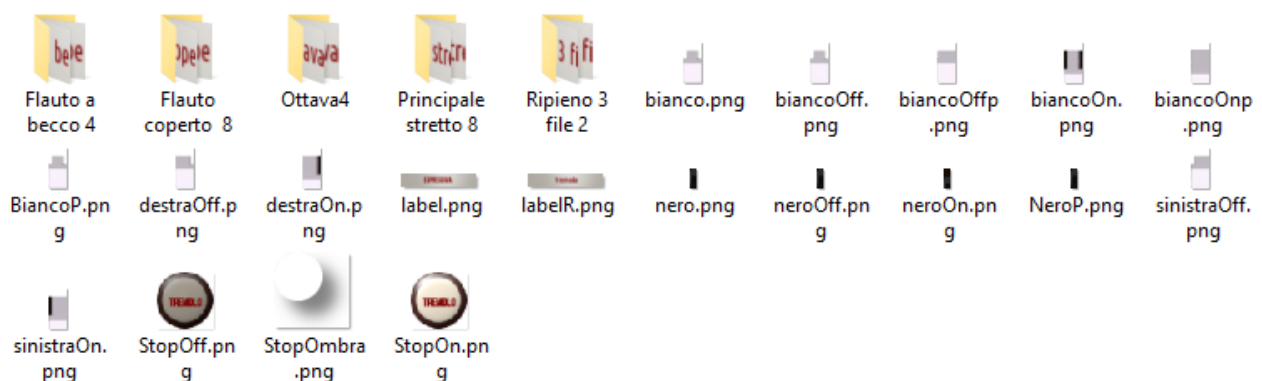
Nella posizione dove avrete scompattato il file .zip viene costruita una cartella che ha lo stesso nome del codice del vostro organo.

Se apriamo questa cartella vediamo questa struttura:

Nome	Ultima modifica	Tipo	Dimensione
Espressiva	25/11/2020 07:21	Cartella di file	
Grand Organo	25/11/2020 07:21	Cartella di file	
Images	25/11/2020 07:21	Cartella di file	
Pedaliera	25/11/2020 07:21	Cartella di file	
zip	25/11/2020 07:21	Cartella di file	
bjsMB7f.jpg	25/11/2020 07:09	File JPG	122 KB
bjsMB7f.zip	25/11/2020 07:22	ZIP Archive File	1.192 KB
Parrocchia di San Giuliano.organ	25/11/2020 07:21	GrandOrgue orga...	83 KB

Sono evidenti le tre cartelle che conterranno i dati dei tre manuali, ossia le cartelle dei singoli registri. Le icone dei tasti che verranno utilizzati per costruire la tastiera, le immagini dei tiranti dei registri e delle relative etichette.

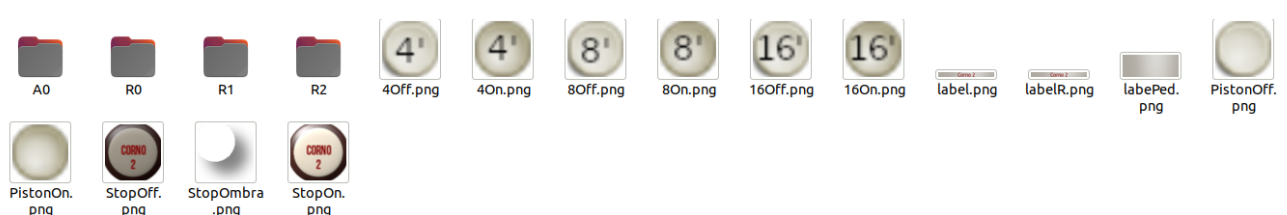
Se apriamo la cartella di una tastiera, vedremo le cartelle dei registri....



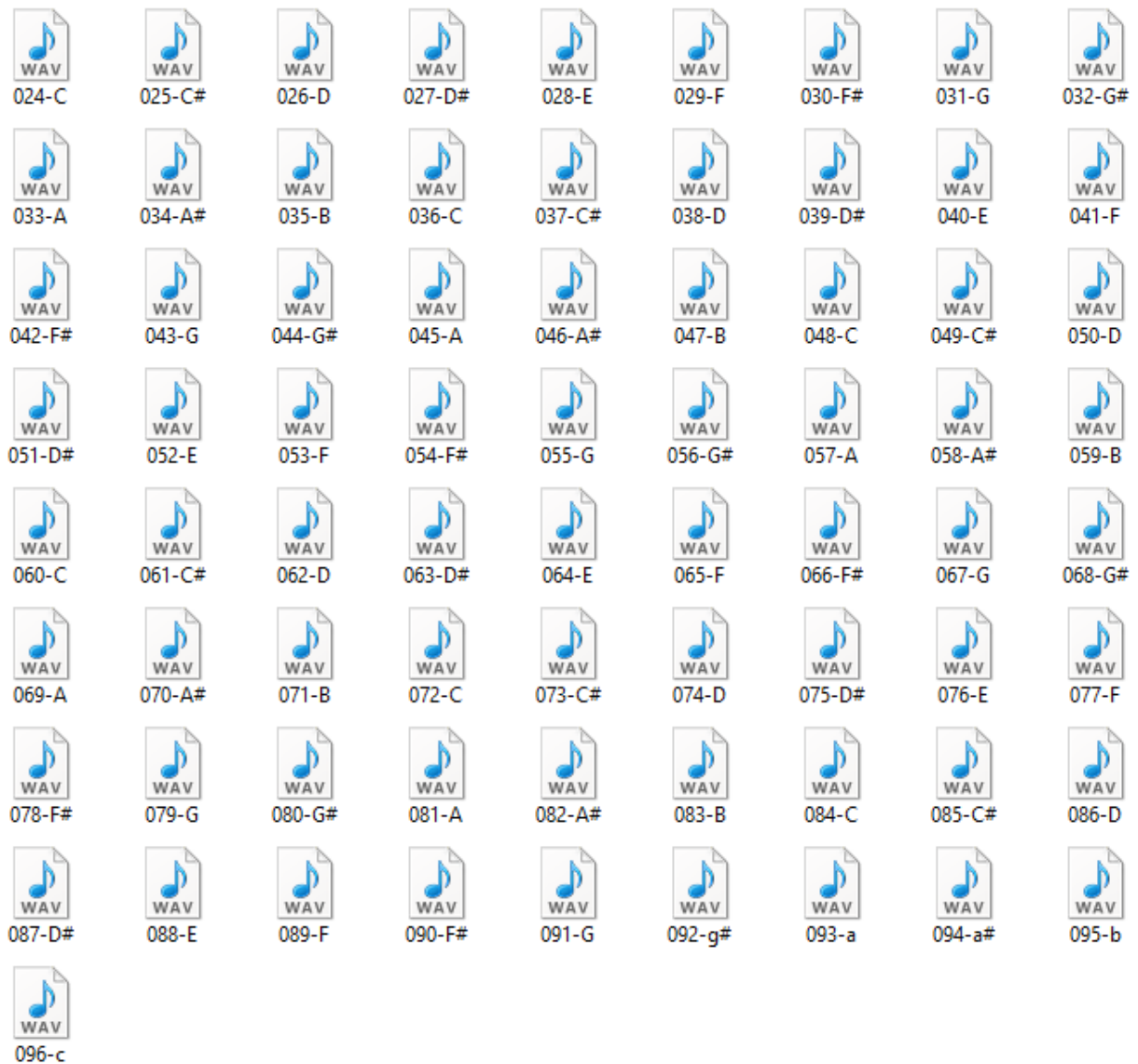
.... ed il materiale grafico che serve per disegnare la tastiera. Se apriamo la cartella di un singolo registro, nel caso il campione sia unico...



altrimenti ...



E' presente la cartella A0 come nelle altre dovranno essere salvati i campioni , che dovranno rigorosamente avere il nome secondo quanto potete vedere nella figura seguente:



BUON LAVORO