

## **MidiText Copyrightinformation**

Das Vorliegende Programm ist ein musikalischer Interpretier für Computerdateien. Das Programm erzeugt aus Buchstaben und Wörtern MIDI Signale, die in einer Midi-Datei gespeichert werden. Diese Dateien mit der Erweiterung \*.mid können dann mittels Multimediaprogrammen wie z.B. Winamp oder dem Windows Media Player abgespielt werden. Mehr Spaß sollten Sie durch den Gebrauch eines richtigen MIDI Instruments haben.

Der Benutzer kann sich ein Orchester mit bis zu 16 Instrumente zusammenbasteln von denen jedes seinen eigenen Interpretationsstil entwickeln kann.

Copyright (1999 – 2002) by:  
EDV Consult - Amberg  
Matthias Mulzer  
Gerresheimer Str. 2  
D - 92224 Amberg

Download unter: [www.mulz.net](http://www.mulz.net)




Das Programm kann in seinem Zustand „wie es ist“ zum Privaten gebrauch kostenfrei benutzt werden. Es besteht kein Anspruch auf Hilfeleistung oder Schadensersatz bei unsachgemäßer Benutzung.

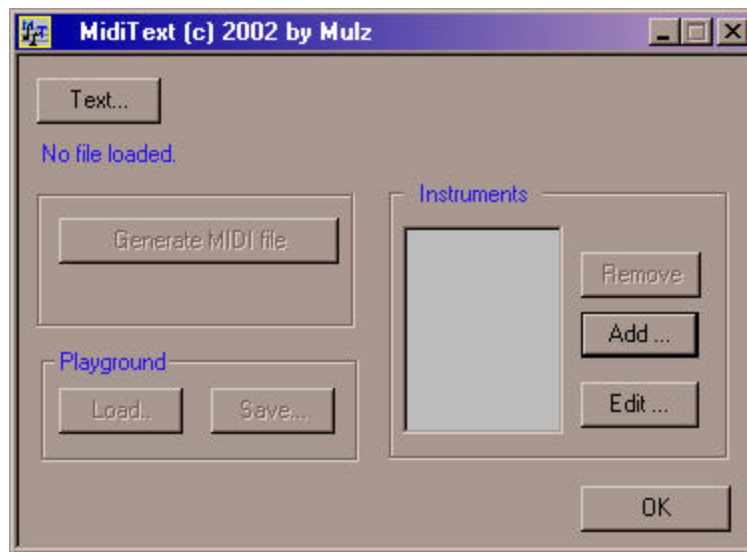
Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim „komponieren“. Es würde mich freuen, eine Rückmeldung an [mulz@mulz.net](mailto:mulz@mulz.net) zu erhalten.

Matthias Mulzer

## Das MidiText Hauptfenster

Die allgemeine Vorgehensweise zum erstellen einer Midi Datei ist wie folgt.

1. Laden sie einen Text oder ein anderes Dokument .
2. Definieren Sie ein Instrument .
3. Speichern Sie die Midi Datei .



 **Laden eines Textes**

Vorzugsweise ASCII (\*.txt) Text der als Quelle für die musikalische Interpretation dient. Vorsicht bei \*.doc oder anderen Binärdateien. Große Dateien vermeiden, da sich die Rechenzeit entsprechend verlängert. Die erzeugte Midi Datei besitzt den gleichen Namen wie das ausgewählte Dokument, jedoch mit der Endung \*.mid und wird im gleichen Verzeichnis gespeichert.

 **Instrument hinzufügen**  
Siehe nächste Seite.


 **Speichern**

Diese Schaltfläche wird aktiviert, wenn eine MIDI Datei erzeugt werden kann. Durch drücken wird die MIDI Datei in das gleiche Verzeichnis wie die geladene Datei gespeichert. Wenn die Datei bereits in einem Player geladen ist weil Sie sie bereits einmal erzeugt haben, kann es passieren dass diene Fehlermeldung erscheint. Schließen Sie dann den Player und speichern Sie dann erneut.

## **Abspielen der erzeugten MIDI Datei**

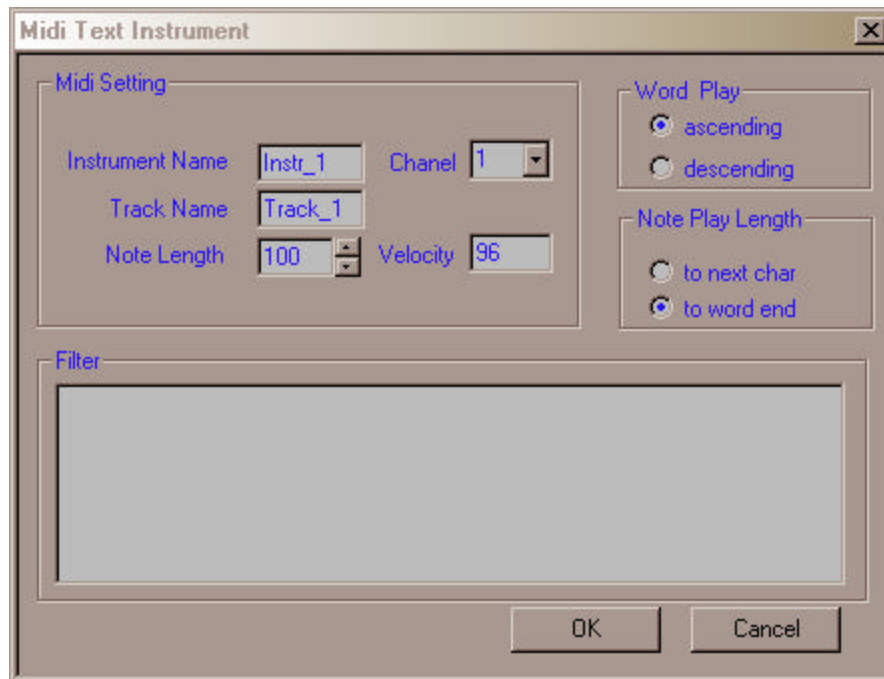
In der Regel ist ein Media Player unter Windows installiert, der mit dem Datenformat \*.mid verknüpft ist. Es reicht aus, wenn Sie im Microsoft Explorer die erzeugte Midi Datei doppelklicken. Sie können aber auch einen Media Player starten und im Menü über „Datei Öffnen“ die entsprechende Midi Datei laden und dann abspielen.

Kurzbeschreibung zum Abspielen über den Explorer.

1. Starten des Explorers durch drücken der rechten Maustaste wenn der Zeiger auf dem Windows Symbol  steht.
2. Navigieren Sie an die entsprechende Stelle auf Ihrer Festplatte und starten sie den Player durch zweifaches anklicken der erzeugten \*.mid Datei.

## Instrument(e) definieren, welches den Text spielt.

Jedes Instrument stellt eine eigene MIDI Spur dar und kann so unabhängig von den anderen Instrumenten im Stück agieren. Im folgenden ist beschrieben, wie Sie sich die Interpretationsweise eines Instrumentes in Bezug auf den Text einstellen können.



### „Midi Setting“

Die Einstellungen für „**Instrument Name**“, „**Track Name**“ und „**Chanel**“ sollten nur geändert werden, wenn Sie sie tatsächlich brauchen. Sicherheitshalber sollten die Bezeichner die Länge von 8 Buchstaben nicht überschreiten.

### „Note Length“

Diese Einstellung steuert Notenlänge und somit die Spielgeschwindigkeit des Instruments. Ein kleiner Wert [mindestens 12] erhöht die Geschwindigkeit, da die gespielte Notenlänge sich verkürzt.

### „Velocity“

Legt die Bezugslautstärke für das Instrument fest [0..127].

## Word Play

Steuert die Richtung in der die Wörter gelesen werden.

**Aufsteigend:** Jedes Wort wird in Leserichtung interpretiert

**Absteigend:** Jedes Wort wird von Hinten gelesen. Die Wörter selbst werden aber in allgemeiner Leserichtung, also von links nach rechts, gelesen.

Diese Einstellung kommt zum tragen, wenn „to next Char“ bei der Spiellänge eingestellt wurde.

## Note Play Length

Steuert wie lange die Noten eingeschaltet bleiben.

**to next char:** Die Noten werden der Reihe nach abgespielt. Sie dauern bis zum nächsten vorkommenden Buchstaben.

**to word end:** Die Noten eines Wortes werden als Akkord (also alle auf einmal) gespielt. Das kann blasten! Sie dauern so lange wie das Wort.

## Filter

Das Instrument spielt in der Voreinstellung alle gefundenen Buchstaben des angegebenen Textes. Sobald ein Filterstring angegeben wird werden nur noch die im Filter angegebenen Buchstaben (soweit vorhanden) gespielt.

Durch das setzen eines Filters wird die Spielweise eines Instruments beeinflusst. Dabei besteht der Filter immer aus einem oder mehreren Schlüsselwörter und den dazugehörenden Filterwerten. Allgemein bezieht man sich durch die Angabe einer Nummer auf die Position eines Buchstabens innerhalb eines Wortes.

Durch die Angabe eines oder mehrerer Buchstaben eingeschlossen zwischen einfachen Hochkommas, werden Textfragmente an ihrer entsprechenden Position innerhalb des Wortes gespielt.

Im folgenden werden die Filter und ihre Werte beschrieben.

---

## PLAY

Spielen von bestimmten Positionen

Dies ist das Default Schlüsselwort und muss nur in Verbindung mit anderen "Keywords" mit angegeben werden. Ansonsten reicht es aus, entweder Positionen oder Buchstaben als Filter anzugeben.

z.B.

PLAY 1 4 8 12

Spielt (berücksichtigt) den ersten, vierten, achten und zwölften Buchstaben solange das Wort die entsprechende Länge aufweist.

PLAY 3 5 'f' 'Mulz'

Spielt die Noten des 3. und 5. Buchstabens oder die Stelle an der die Buchstaben 'f' oder das Muster 'Mulz' im Text gefunden werden.

Wenn der Filter am Anfang steht, braucht PLAY nicht unbedingt angegeben werden.

---

**POSSPEED**

Erhöhen der Spielgeschwindigkeit. Der erste Wert stellt ein Inkrement auf den aktuellen Wert dar. Wert sollte nicht zu groß gewählt werden.

z.b.

POSSPEED **10** 5 10

Bei jedem 5. und 10. Buchstaben eines Wortes (falls vorhanden) wird die Notenlänge um den Wert 10 herabgesetzt, was eine Erhöhung der Spielgeschwindigkeit bedeutet.

---

**NEGSPEED**

Vermindern der Spielgeschwindigkeit

z.b. NEGSPEED **10** 'A' 'a' 'b' 'B'

---

**POSDYN**

Erhöhen der Dynamik

POSDYN **2** 5 'f' 'Mulz'

---

**NEGDYN**

Vermindern der Dynamic

---

**RESET**

Zurücksetzen von Dynamik und Spielgeschwindigkeit auf die voreingestellten Werte im Instrument.

z.B.

RESET 10 'x' 'aus' 'Aus' '<'

---

## Beispiele:

1 3 5 10

Spielt den ersten dritten fünften Buchstaben eines Wortes. Das kann z.B. eine Trommel sein, die immer auf eine Buchstabenposition reagiert.

'a' 'A' 'e' 'E' 'i' 'I' 'o' 'O' 'u' 'U'

Spielt alle Vokale eines Textes

POSSPEED 10 3 6 RESET 15 'a'

Erhöht immer nach beim 3. und 6. Buchstaben eines Wortes die Geschwindigkeit um den Wert 10 und stellt nach jedem 15 Buchstaben oder bei jedem Vorkommen eines 'a' die Geschwindigkeit auf den im Instrument voreingestellten Wert zurück.

Zwei Instrumente:

Instr\_1

Note Length: 80 Dynamic: 50 ascending to word end

Filter: POS 1 4 8 12 'f' 'Mulz' POSDYN 10 3 6 RESET 15 'a'

Instr\_2

Note Length: 80 Dynamic: 50 ascending to next char

Filter: POS 1 4 8 12 'f' 'Mulz' POSDYN 10 3 6 RESET 15 'a'