# <sup>®</sup>Μ<sup>~</sup>Ξλωδός<sup>°</sup> 2013 v3 DE AUR

## Asistență

ΣΑΒΒΑΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ

Tradus în limba română de către Nucă Sorin Cristian, dec. 2013 - ian. 2014 (Constanța, ROMÂNIA, telefon 0040731256206 și email casiantom@gmail.com) (verificare și mici retușuri de către Moldovan Nicolae, iulie 2014)

Introducere	5
Cuvânt înainte	6
Convențiile manualului auxiliar	10
Mediul Melodului	10
Instrumenteci	11
Meniul de bază	11
Instrumenteca de bază	11
Instrumenteca auxiliară	11
Restul instrumentecilor	11
Instrumenteci ale semnelor muzicale	12
Lucrări cu scrieri muzicale	13
Crearea scrierii muzicale	13
Deschiderea scrierii muzicale	14
Salvarea scrierii muzicale	14
Tipărirea scrierii muzicale	15
Extragerea paginilor ca imagini	15
Închiderea scrierii la modificări	16
Biblioteca Melodului	16
Lucrări în bibliotecă	19
Crearea cărții	20
Înfățișarea scrierii	21
Controlul și schimbarea proprietăților obiectelor	22
Formarea scrierii	23
Formarea paginii scrierii	23
Conturul paginii scrierii	23
Distanțele cuvintelor și caracterelor muzicale	23
Titluri – subtitlu (scris la subsolul paginii)	23
Culoarea paginii	24
Colorarea textului	24
Formarea paragrafului	24
Formarea textului	25
Schimbarea dimensiunii șirurilor de semne muzicale	26
Introducerea textului	27
Introducerea mărturiei inițiale a glasului	27
Introducerea desenului mărturiei inițiale	28
Introducerea sau schimbarea scării la mărturia inițială	28
Introducerea mărturiei inițiale	29
Introducerea și schimbarea scării la mărturia inițială	29
Mărturiile intermediare	29
Introducerea titlului	30
Introducerea semnelor textului muzical	30
Introducerea semnelor desenându-le pe ecran cu creion, tabletă sau mouse	37
Instruirea făcută de Melod în introducerea semnelor cu creionul	41
Ștergerea semnelor muzicale	42
Tăiere / Copiere / Alipire	42
Introducerea semnelor temporale	42
Introducerea semnelor consonante (expresiei)	43
Introducerea ftoralelor	44
Introducerea automată a scărilor cu ftorale	51

Introducerea schimbărilor sau atracțiilor	52
Introducerea automată a atractiilor	53
Întrebuințarea semnelor vechi: oxia, dipli și tripli vertical, țachisma, lighisma etc.	55
Introducerea semnelor dependente ca independente	55
Introducerea literelor inițiale	56
Introducerea agogicii temporale	56
Introducerea semnelor speciale și simbolurilor	56
Introducerea scării	57
Introducerea imaginilor	57
Introducerea (înregistrării) video și a sunetelor	58
Salvarea imaginilor, (înregistrării) video și a sunetelor	59
Lista reprezentării mai multor fonturi care au legătură cu scrierea	60
Introducerea trimiterii (*)	62
Legătura scrierilor	63
Introducerea legăturii cu altă scriere sau cu alt loc al aceleiași scrieri	64
Introducerea semnelor ritmului	65
Metronom independent	65
Explicație suplimentară	66
Introducerea și ilustrarea stihurilor	66
Formarea şirurilor de litere ale stihurilor	69
Ilustrarea paralaghiei	71
Introducerea isoanelor	71
Introducerea textului obișnuit	72
Accentuarea simplă a textului cu mai multe accente	72
$\sim \times 1.7 c$	
Utilizarea caracterelor speciale	73
Introducerea și folosirea semnelor de verificare a apariției textului	74
Introducerea altei scrieri în scrierea actuală	76
Verificarea ortografiei	76
Dezactivarea verificării ortografiei	77
Execuția	77
Indicatorul execuției	79
Felurile proiecției interpretării și introducerii textului	80
Redarea sunetului	80
Aparate de redare MIDI	80
Adăugarea - ștergerea vocilor	83
Activarea vocilor	84
Profilul și grupele de voci	84
Sintetizarea vocii cu MIDI	85
Comenzi MIDI	86
Schimbarea înălțimii tonului bazei	91
Reglarea isonului	92
Reprezentarea scării	93
Scara ca Panarmoniu sau Isocratimă	96
Stabilirea devierii semnelor	102
Instalarea șirului de semne muzicale	107
Detașarea șirului de semne muzicale	108
Crearea conținutului scrierii	108
Regiarile timpilor respirației	110
Keprezentarea metrofoniei	110

Analiza vocii psaltului	113
Reprezentarea înălțimii vocii psaltului	113
Amplasarea ferestrei analizei vocii	114
Zona reprezentării formei undei sunetului	114
Zona analizei înălțimii vocii	119
Parametrii analizei înălțimii vocii	123
Semne ale muzicii europene	126
Crearea noilor obiecte pentru scrierile Melodului	127
Crearea mărturiei inițiale a glasului	127
Inserarea mărturiei inițiale în bancă	127
Introducerea automată a scărilor cu mărturiile inițiale	128
Crearea scărilor	128
Crearea 3/4/5 – cordurilor	134
Sincronizarea textelor muzicale cu înregistrări	135
Despre crearea șirurilor de litere	142
Schimbări în ediția 2013	142
Îndrumările construirii șirurilor de semne muzicale	143
Şiruri de litere folosite pentru semnele speciale	152
Liste ale semnelor muzicale	152
Lucrări cu liste	153
Lucrări cu conținuturile listei	154
Căutare	156
Căutarea semnelor muzicale	156
Căutarea frazei muzicale	157
Colecția locurilor muzicale și folosirea lor	158
Inserarea locurilor muzicale în colecție	160
Fereastra căutării locului muzical	162
Căutarea locului muzical	164
Legarea locurilor muzicale	166
Clasificarea rezultatelor căutării	168
Recunoașterea optică a textului muzical și obișnuit poliaccentuat (OCR)	169
Completarea textului cu OCR	195
Salvarea și restabilirea datelor în cazul reinstalării Melodului	196
Fotografiere	198
Semne de avertizare	198
Progresul textelor muzicale din ediția mai veche a Melodului	199
Sfaturi – observații	200
Progresul cheii	202
Comenzi și prescurtări ale tastaturii	202
Epilog	204
Comunicare	204

## Introducere

## Înainte de a începe s-a tipărit acest (manual) auxiliar încât să fii îndrumat mai ușor.

De asemenea, dacă folosești pentru prima dată Melodul, bine este să deschizi și să călătorești la textele muzicale pregătite, care sunt date, precum întregul Anastasimatar al lui Ioan și alte texte. Acestea le vei găsi în Biblioteca Melodului apăsând opțiunea <u>Biblioteca</u> și apoi dublu click pe carte și scriere succesiv.

Pentru a folosi Melodul nu sunt necesare mai multe cunoștințe speciale, decât doar acestea pentru folosirea oricărui prelucrător al textului.

Melodul conduce pe utilizator cu texte ajutătoare unde consideră necesar.

Aici sunt descrise pe scurt cele mai multe și se explică anumite puncte dificile în practică.

**ATENȚIE.** Melodului îi este necesară analiza/rezoluția ecranului cel puțin1024x768, dar propunem 1280x1024 dpi pentru ca să lucrezi productiv. De asemenea Melodul poate să valorifice existența mai multor ferestre decât una și să înfățișeze la fiecare fereastră o imagine diferită. De exemplu într-o fereastră scrierile muzicale, în altă fereastră metrofonia lor, în cea de a treia fereastră analiza vocii utilizatorului, în alta Biblioteca și așa mai departe (ș.a.m.d.).

## Cuvânt înainte

Cu programul Melodul poți să scrii orice partitură (text) Elenă, Bizantină, Orientală sau ... Chineză și în general a oricărei muzici tradiționale a lumii, ușor și foarte repede, cu folosirea semiografiei bizantine, verificând în același timp ortografia și redactarea textului muzical, să auzi executarea lui cu fidelitate și exactitate, să tipărești pagini cu frumoasă estetică, colorate și să scoți paginile pe care le-ai scris în forma imaginii de arhivă sau pdf, încât să le folosești pentru publicare în altă parte.

Există de asemenea foarte multe detalii, care îți ușurează lucrul, cu rezultatul final cum ar fi: formarea paginii după bunul plac, rărirea caracterelor și literelor după voie, alegerea oricărei culori pentru oricare grupă de simboluri, introducerea imaginilor în text, introducerea video sau a arhivelor sau proiectelor sonore exterioare, introducerea liberă a textului obișnuit printre textul muzical, introducerea comenzilor MIDI în orice loc al textului muzical, introducerea Inițialei literelor, introducerea Titlurilor și Capitolelor care se leagă cu cele cuprinse, încât să treci ușor la orice punct.

Poți de asemenea să stabilești liber care șir de litere vei folosi pentru textul muzical sau pentru cel obișnuit, să schimbi dimensiunea sau forma literelor, culoarea sau înșiruirea caracterelor.

Poți să folosești fereastră specială de introducere a textului muzical foarte ușor și repede, schițând caracterele pe ecran cu mouse-ul sau pe tabletă cu creion sau pe tabletă PC cu ... degetul.

Poți să delimitezi contururile pentru pagină și titluri sau partea de jos a paginii diferit, în zone diferite ale scrierii și numerotarea paginilor.

Poți să schimbi șirurile de litere ale stihurilor și ale isoanelor și să alegi unul din multele feluri de reprezentare a isoanelor. Poți să scrii text, stihuri și isoane în toate limbile lumii.

Poți să introduci automat sau cu mâna atracții și să le determini cu exactitate de zecime de cifră (număr).

Pentru sunet poți să alegi care aparat MIDI de redare vei folosi din acestea pe care le are deja instalate calculatorul tău, să alegi instrumentele cu care se va face execuția fiecărei voci pentru psalți și isonari. Poți să pui până la 10 voci diferite să psalmodieze și să țină isonul.

Poți să folosești metronomul să țină ritmul în execuție. Poți să folosești Ritmonomul (Generatorul de ritmuri) pentru ca să scrii și să auzi Ritmuri.

Poți să urci și să cobori tonul de bază al melodiei executate cât vrei.

Poți să mărești și să micșorezi viteza de execuție independent de desfășurarea (agogica) temporală a melodiei.

Poți să folosești toate comenzile MIDI ca să verifici sunetul eficace în timpul execuției și în mod analog, locul. De exemplu să schimbi intensitatea sau imaginea stereofonică a canalelor în mod eficace.

Poți să alegi una din modalitățile automate de schimb al textului muzical în momentul execuției, adică, dacă se va schimba în funcție de pagină sau de rând.

Poți să schimbi înfățișarea paginilor ca scriere sau precum o carte pentru schimbul mai ușor al paginilor.

Poți să construiești oricâte glasuri noi vrei și scări muzicale pentru genurile de muzică ale întregii lumi.

Poți să vezi în fiecare clipă în mod eficace execuția, locul și cursul melodiei pe scara muzicală sau fereastra metrofoniei. Poți să folosești scara ca Isocratimă cu execuția simultană până și a trei isoane diferite și până la șase voci.

Poți să psalmodiezi sau să cânți la un microfon legat la calculator și să verifici tonul, înălțimea, tremolul, tempoul, intensitatea și multe alte caracteristici ale vocii tale, încât să le îndrepți ușor unde există o greșeală și să devii ... privighetoare. Aceasta poți să o faci și cu voci înregistrate ale unor psalți renumiți, pentru ca să vezi felul execuției frazelor și locurilor (formulelor) muzicale, precum și intervalele lor pe scara muzicală.

Poți să folosești baza locurilor muzicale, cu un număr uriaș de locuri muzicale tradiționale pregătite ale muzicii bizantine, ale muzicii tradiționale și ale altui gen de muzică, care se va îmbogăți continuu prin internet, pentru ca să scrii ușor și repede și fidel texte muzicale în scrierea tradițională și justă.

Poți să îmbogățești și tu singur cu câte locuri noi vrei pe cele date. Poți folosind baza de mai sus a locurilor muzicale să scrii stihurile doar cu accentuarea lor și să iei locuri muzicale pregătite, pentru a alege la sfârșit această bază a locurilor muzicale care ți se potrivește.

Poți să folosești "căutarea" pentru ca să cauți și să găsești fraze muzicale asemănătoare în scrieri (partituri).

Poți să sincronizezi textul muzical cu o înregistrare *live* (pe viu), încât să se execute aceasta în loc de execuția (piesei) cu instrumentele calculatorului. Poți să faci liste de scrieri cu locul exact al trimiterii în scriere, încât cu un click să se deschidă scrierea la semnul pe care îl vrei.

Poți să cercetezi scrierile și cărțile muzicale cu Biblioteca Melodului, găsind ușor și repede ceea ce vrei. Poți să faci Cărți noi cu coperți colorate și să adaugi scrierile muzicale la cuprinsul lor.

Poți să cercetezi repede fiecare scriere, folosind tabelul cuprinsului ei și să mergi la semnul pe care îl vrei.

Poți să creezi explicații suplimentare cu text muzical și obișnuit (literar) deasupra fiecărui rând al textului muzical și literar.

Poți să introduci deasupra caracterelor muzicale sau ca independente, semnele tale muzicale proprii și alte simboluri, îmbogățind astfel textul cu semne pe care nu le are de la sine Melodul.

Poți în sfârșit să scanezi toate cărțile tale muzicale și să le transformi în cărți ale Melodului foarte repede și ușor, cu OCR pe care îl are Melodul.

Acestea cele mai importante, dar și încă multe elemente pe care le vei descoperi pe parcurs, constituie un întreg mediu muzical lucrătorului semiografiei bizantine, pentru introducere, analiză, sinteză și execuție a textului muzical cu folosirea Calculatorului.

Cu acest ajutor, vei putea să începi folosirea Melodului. Aprofundarea se leagă de creativitatea (imaginația) ta, pentru că Melodul este proiectat ca să urmeze limitele imaginației.

## Convențiile manualului auxiliar.

Unde vezi comanda **Ctrl + literă** de exemplu Ctrl + C, înseamnă ține apăsată tasta Ctrl a tastaturii și apasă tasta care este menționată, de exemplu aici tasta C.

### Mediul Melodului

Programul Melodul are zeci de ferestre pentru uşurarea utilizatorului în realizarea diferitelor lucrări. Fereastra principală care apare imediat ce pornești programul este aceasta :



## **INSTRUMENTECI**

## **MENIUL DE BAZĂ**

Meniul programului este prima linie de sus care se vede aici :

ΑρχείοΕπεξεργασίαΕμφάνισηΠροβολήΜορφήΕισαγωγήΉχοιΕργαλείαΈξοδος ήχουΠαράθυραΒοήθειαArhivăPrelucrareReprezentareProiecție FormăIntroducereGlasuriInstrumenteRedare sunetFerestreAjutorCând ne referim la o comandă pentru meniu, va fi cuprinsă înparanteze cu litere intense și înclinate.

De exemplu **[Arhivă --> Deschidere]** înseamnă că în meniul "Arhivă" a ales comanda "Deschidere".

## **INSTRUMENTECA DE BAZĂ**

Oriunde se menționează teaca **instrumentelor de bază** se vor înțelege următoarele două instrumenteci împreună ale Melodului :

□ 🚰 🚽 🤊 (\* | Ν 💠 🌳 Ν .... / 14 | Ξ 📑 😭 🖵 🖓 107% - Ν 💽 🖬 🖬 Εργαλεία: 🖗 🚿 👷 🖉 Φ Ε - 😨 οςκ 相 🎥 **β** - Αυτο Ο.Ε. 🚍 Σ 😫 Ο΄ Ω μ - Π - ¶ | ϔ 茨 - 였+ Ι Π ΣΙ Σ2 Σ3 Σ4 Σ5 | ⊽ | Ϸ | Ϸ | Ϸ | Β | ΞΙ



## **INSTRUMENTECA AJUTĂTOARE**

Oriunde se menționează instrumenteca auxiliară se va înțelege verticala stânga a instrumentecii, o parte a ei văzându-se aici.

## **RESTUL INSTRUMENTECILOR**

Apăsând în instrumenteca de bază opțiunea: A) Ritmonomului apare <sup>≫</sup>instrumenteca Ritmonomului: Pυθμογράφος <sup>≫</sup> ► <sup>\*</sup> <sup>1</sup><sup>50</sup> · · I<sup>0</sup>0I<sup>0</sup>I<sup>0</sup>I Τροχαίος από Ιάμβου

B) formării textului literar și muzical Apare: Litera Textului: Palatino Linotype Specială Microsoft Sans Serif similar

Ενέργεια

Φωνή

Γρ Κειμένου: Palatino Linotype + Ειδική Microsoft Sans Serif similar + 20 + B I U |<- Α 🛕 - 🖉 - 📰 🗐 🔚 🔚 - 澤 澤 - 澤 澤 - 🦣 - 🖽 -

C) Vocilor și comenzilor MIDI  $\mathfrak{A}$  apare :  $\Psi_{WV^{\sharp}c} \cdot \mathcal{A} \cdot \mathcal{A$ 

## INSTRUMENTECILE SEMNELOR MUZICALE

#### Instrumenteca sinoptică a semnelor muzicale

Apăsând în Instrumenteca de Bază opțiunea *A* apare instrumenteca sinoptică a semnelor muzicale, cu care poți să introduci toate semnele afară de cele temporale :

? Μ.Σ Ήχων Μ 💶 — — Ο τι τι 🗸 🔿 🔽 🔨 📞 Έκ Φθ Ο΄/Ο Δι ΕπιίσοΑ - ίσοΒ - Πα ΧΑ Ρυθμού

#### Instrumenteca analitică a vocalelor

Apăsând opțiunea \* instrumentecii de Bază, apar șase instrumenteci, care conțin optic toate grupurile vocalelor urcării, coborârii și isonării, pentru o introducere ușoară a lor cu un clic.

#### **Instrumenteca Ftoralelor**

Apăsând pe <a>
 </a> a Instrumentecii de Bază apare instrumenteca cu ftorale pentru o introducere ușoară optică a lor cu un click :

#### Instrumenteca semnelor Consonante (De expresie)

Apăsând pe **E** a Instrumentecii de Bază apare instrumenteca cu toate semnele de expresie pentru o introducere ușoară a lor cu un click:

#### Instrumenteca semnelor Temporale,

Apăsând opțiunea x a Instrumentecii de Bază apare instrumenteca semnelor Temporale pentru o introducere ușoară a lor cu un click :

Γοργά γ Γ 2Γ 3Γ Στίξεις Αργίες .... Κλάσματα 🍟 🕁 🎽 🗸 Αργά 🦳 🦕 🦳 ΧΑ

Introducerea semnelor din aceste instrumenteci este ușoară. Dar există în total 4 feluri de a introduce semnele, după cum vom vedea mai târziu pentru o scriere mai rapidă.

Pentru a dispărea sau a vizualiza unele instrumenteci, există și al II-lea mod de la meniul [*Reprezentare*] și al III-lea mod, făcând click dreapta pe instrumenteci.

Special pentru instrumentecile analitice ale vocalelor, ftoralelor, expresiei și timpului există posibilitatea cu click dreapta pe ele să alegi din meniul extensibil și cu [*Ascunderea tastelor*] să apară sau să nu apară unele opțiuni pe care probabil nu le folosești.

De asemenea ceva care este valabil pentru toate instrumentecile introducerii semnelor muzicale este să poți să le deplasezi în cele patru părți ale ferestrei centrale, prinzându-le de împletitura pe care o au la începutul lor.

## LUCRĂRI CU SCRIERILE MUZICALE,

#### Crearea scrierii muzicale

De la opțiunea facerii a instrumentecii de bază meniu **[Arhivă --> Facere --> A Scrierii muzicale]** apare fereastra Formării paginii din care alegi dimensiunea foii, orientarea, marginile textului și legăturii cărții (marginea îndosarierii) și aceasta dacă marginile vor fi vizavi în pagini de unități – perechi.

Acestea toate poți să le schimbi și mai târziu.

#### Deschiderea scrierii muzicale

Există cinci feluri diferite pentru a deschide o scriere a Melodului :

1) De la opțiunea deschiderii a instrumentecii de bază <sup>22</sup>sau de la meniu [*Arhivă --> Deschidere*] se deschide fereastra de căutare a dosarelor calculatorului și găsirii scrierii, de unde în funcție de opțiune deschide în Melod.

2) Altă modalitate este Transportul și depozitarea (drag-drop), adică iei cu mouse-ul o arhivă a Melodului dintr-un dosar și o depui în Melod.

3) Alt fel este dacă faci dublu click la o arhivă a Melodului sau click dreapta și [**Deschidere**].

4) Alt mod des întrebuințat este să alegi din scrierile recent deschise, care sunt inventariate într-o listă a meniului [*Arhivă* --

#### > Scrieri recente].

5) Altă posibilitate este dacă deschizi Biblioteca Melodului și de acolo deschizi scrierea. Detalii vezi în: **BIBLIOTECA MELODULUI.** 

#### Salvarea scrierii muzicale

Trebuie la intervale de timp regulate, să salvezi textul, pe care îl introduci, încât să nu pierzi munca ta, în cazul că ceva merge rău, de exemplu s-a "suspendat" calculatorul, sau programul ori s-a întrerupt curentul.

De la opțiunea salvare a instrumentecii de bază 🖬 sau de la meniul [*Arhivă --> Salvare*] va apărea cunoscuta formă a Windowsului, dacă nu ai salvat chiar încă o dată, pentru a stabili locul salvării și numele arhivei muzicale. Următoarele dăți se va salva fără să ceară nume.

Acordă atenție locului salvării scrierii, ca să fie în Bibliotecă, pentru motive pe care le menționăm la: **BIBLIOTECA MELODULUI** (mai jos).

#### Tipărirea scrierii muzicale

Apăsând opțiunea a sau alegând de la meniu [Arhivă --> Tipărire] se activează fereastra, care te îndrumă la procedura de tipărire cu multiplele opțiuni ale ei, precum de exemplu tipărire, pagini care se vor tipări, pictografie etc.

#### Extragerea paginilor ca imagini,

Poți să extragi paginile textului muzical ca imagini și să le trimiți cu e-mail la un destinatar sau să le publici pe internet sau să le faci carte sau album ori să le tipărești etc. Melodul extrage imaginile sub multe forme fie comprimate, fie fără comprimare. Din experiență vei alege forma extragerii care ți se potrivește. În general, dacă textul nu are imagini sau dacă are și nu te deranjează o mică schimbare în ceea ce privește calitatea extragerii lor, alegi extragerea în formă GIF, pentru că ocupă cel mai mic spațiu pe disc. Dacă ai imagini și vrei calitate bună și la imagini, dar și bună comprimare în spațiul pe care îl cuprind, alegi forma JPEG, în timp ce cu forma PNG ai foarte bună calitate cu o mică dimensiune a arhivei.

De la meniul [ *Arhivă --> Introducerea paginilor ca imagini*] va apărea fereastra de unde vei da paginile și calitatea. Apoi în altă fereastră va apărea numele cu care vrei să fie salvate imaginile și traseul pe disc. Dacă textul cuprinde mai mult de o pagină, atunci Melodul automat va adăuga la sfârșitul numelui arhivei imaginii o numărătoare pornind de la 1, de exemplu Heruvic 1.gif, Heruvic 2.gif etc.

## Închiderea scrierii la modificări

De la meniu **[Arhivă --> Închiderea scrierii]** se poate închide scrierea, încât să nu permită modificare. De asemenea sunt interzise funcțiile de Copiere de la și Alipire/Lipire la scriere. Pentru a fi activate acestea trebuie să dai un cod. Deschiderea se face iarăși de la același meniu.

## **BIBLIOTECA MELODULUI**

Biblioteca joacă un rol foarte important dacă vrei să faci treabă organizată. Și aceasta înseamnă :

1) Să ai toate scrierile și cărțile Melodului într-un loc anumit al calculatorului, ca să nu cauți aici și acolo.

2) Să poți să legi scrieri între ele și să te duci de la o scriere la altă scriere și la o anumită pagină, fără nici o problemă.

3) Să poți face liste de unde deschizi scrieri la o anumită pagină. De exemplu la o slujbă Duminicală se pot împleti 10 scrieri diferite (Utrenie, Toată Suflarea, Slave, Trisaghioane, Heruvice, răspunsuri liturgice, Chinonice etc. pe glasuri și de la melozi diferiți). Poți deci din cea precedentă să faci o listă și să adaugi una câte una scrierile care se împletesc, cu ordinea și pagina pe care le vrei. Astfel făcând simplu click la cuprinsul listei, deschizi scrierile tale muzicale în ordinea și la pagina pe care le-ai stabilit.

4) În bibliotecă scrierile se înfățișează cu o estetică frumoasă și cu ilustrarea coperții sau a primei pagini a lor, dând bogate informații despre conținutul lor și în general ai impresia unei adevărate biblioteci. Reprezentarea a fost adaptată la obiect și are o diferență uriașă față de ilustrarea aridă a arhivelor și scrierilor din explorerul Windowsului.

5) În bibliotecă poți să cauți o scriere printre sute, cu criteriul unui cuvânt al titlului ei, dacă nu îți amintești altceva și să obții o listă restrânsă de răspunsuri, de unde poți ușor să o localizezi. Acestea și multe altele fac Biblioteca foarte impresionantă și un instrument util. Locul Bibliotecii este dinainte fixat de Melod și nu poți să-l schimbi. Acesta este pe discul Windows și are numele BIBΛΙΟΘΗΚΗ ΜΕΛΩΔΟΥ (BIBLIOTECA MELODULUI) de exemplu C:\\ BIBΛΙΟΘΗΚΗ ΜΕΛΩΔΟΥ ή D:\\ BIBΛΙΟΘΗΚΗ ΜΕΛΩΔΟΥ (C:\\ BIBLIOTECA MELODULUI sau D:\\ BIBLIOTECA MELODULUI).



Apăsând opțiunea instrumentecii ajutătoare, care se vede aici, se deschide Biblioteca în centrul paginii, unde sunt ilustrate cărțile Melodului sau scrieri muzicale, analog cuprinsului acestui loc.



Notăm aici că în Bibliotecă se văd doar scrieri muzicale și dosare ale cărților sau legături care cuprind scrieri muzicale. Orice altceva există în aceste dosare, nu apare în bibliotecă. Ascuns, pentru că nu se vede în bibliotecă, la fiecare carte există un dosar cu numele **melodosBookMedia**, unde sunt salvate imaginile, înregistrările video și înregistrările cărții și pot fi folosite din toate scrierile unei anumite cărți numai.

De asemenea în dosarul cărții există o imagine a coperții ei cu același nume totdeauna, pentru fiecare carte:

**coperta\_Cărții.png.** Dacă nu există, atunci cartea apare cu imaginea dosarului de Windows. Și aceasta este însă nevăzută din bibliotecă. Poți dar să le vezi toate acestea din explorerul Windowsului.

Poți cu instrumentele bibliotecii să creezi cărți noi, în dosare și să grupezi așa lucrarea ta.

Se poate o carte să fie cuprinsă în altă carte sau în dosar, dar răspunderea finală a ordonării o ai tu.

Pentru a cerceta conținutul unei cărți sau al unui dosar fac dublu clic. Se deschide cartea și conținutul pe care îl văd sunt scrieri muzicale, care aparțin de această carte sau alte cărți muzicale. Pentru scrieri pot să văd prima pagină a scrierii, numele arhivei și dacă pun mouse-ul pe numele arhivei, să văd numărul paginilor și conținutul lor.

Cu dublu click se deschide scrierea.

Cărțile se deosebesc de scrieri prin forma lor, care seamănă cu o carte.

Există opțiuni la meniu pentru a fixa felul ilustrării scrierilor și Cărților, cu imagini mari sau mici sau deloc, cu plăcuțe sau cu liste. De asemenea cu tasta Ctrl+ rotița mouse-ului, poți să schimbi dimensiunea imaginilor.

Apăsând tasta 'Deschiderea dosarului Bibliotecii' poți să cercetezi dosarul bibliotecii cu explorerul din Windows. ATENȚIE. Nu salva pe traseul Bibliotecii alte arhive sau dosare diferite, ci doar ceea ce are legătură cu Melodul, pentru că Biblioteca se mătură la pornire de către Melod pentru a se încărca conținuturile ei și dacă cuprinde multe lucruri va întârzia să încarce.

## LUCRĂRI în bibliotecă

Există la meniu o opțiune cu numele *[Lucrări].* Apăsând-o sau alternativ, făcând click dreapta pe cartea, scrierea sau dosarul Bibliotecii, se deschide meniul pentru a face lucrări cu cărțile sau scrierile, analog cu ceea ce ai ales.

Aşa poţi să deschizi cartea pentru a vedea conţinutul ei (aceasta vei face și cu dublu clic) sau să deschizi scrierea în Melod (și aceasta se face de asemenea cu dublu clic). Poţi să deschizi parcursurile lor cu explorerul Windowsului. Poţi să faci o nouă carte sau dosar. Aceasta poţi să o faci și de la Melod cu **[Arhivă --> Facere --> Cărţii muzicale].** Să schimbi imaginea sau titlul cărţii sau dosarului. Să denumeşti o carte sau scriere, special pentru scrieri, se recomandă să se facă de aici și nu de la explorerul Windowsului, pentru că totodată se numeşte și dosarul particular, racordat al scrierii, care poate să existe, dacă scrierea conține imagini.

Dacă ai deschis o carte pentru a te întoarce un pas înapoi, trebuie să apeși tasta meniului *[Întoarcere un pas în Bibliotecă]*, care între timp a apărut imediat ce s-a deschis cartea.

Doar ștergerea cărților sau scrierilor nu se face de aici, dar trebuie să deschizi traseul lor cu explorerul Windowsului și să faci aceasta din explorer. La fel și dacă vrei să transferi în alt loc o carte.

În special, să transferi o scriere în altă carte sau dosar, cel mai bun mod este să o deschizi în Melod și de acolo să o salvezi în noul loc. Aceasta pentru a nu se pierde întâmplător imagini sau alte obiecte pe care le cuprinde scrierea și ar fi fost salvate întrun dosar particular sau în dosarul cărții din care face parte. Biblioteca investighează orice schimbare se produce în cuprinsul ei, fie direct din aceasta, fie din explorerul Windowsului și o ilustrează imediat, dacă se vede.

## FACEREA CĂRȚII

Există două moduri pentru facerea cărții. Primul este din bibliotecă și din meniul ei *[Lucrări --> Crearea noii Cărți].* Cel de al doilea din Melod și meniul *[Arhivă --> Facere --> Carte muzicală].* 

Se deschide fereastra care te îndrumă la facerea cărții (a dosarului cărții cu numele și traseul său, despre care am spus că este bine să fie în Bibliotecă) și înfățișarea pe care o va avea cartea în Biblioteca Melodului.

Imediat ce o construiești o vei vedea direct în Biblioteca centrală, dacă o ai deschisă.

Biblioteca urmărește orice schimbare se întâmplă în cuprinsul ei și o ilustrează imediat, dacă apare.

## ÎNFĂȚIȘAREA SCRIERII,

## **PILOTARE ÎN SCRIERI**

Când deschizi multe scrieri în același timp, în bara scrierilor deschise vezi de exemplu următoarele:

05 ΗΧΟΣ β' - ΤΩ ΣΑΒΒΑΤΩ ΕΣΠΕΡΑΣ 📝 17 ΗΧΟΣ πλ Α' - ΤΩ ΣΑΒΒΑΤΩ ΕΣΠΕΡΑΣ

Sunt denumirile scrierilor deschise, în timp ce pentru scrierea care este activă, se văd în plus două opțiuni. O opțiune pentru a închide scrierea și una pentru a o proiecta pe întregul ecran, după cum s-a menționat mai sus.

Dacă ai scrieri deschise mai multe și vrei să le vezi toate simultan, ajunge să folosești opțiunile 🔲 🖶 🛄 instrumentecii de bază.

## PILOTARE ÎN PAGINILE UNEI SCRIERI

În instrumenteca de bază vei găsi instrumentele de mai jos : Punând mouse-ul pe fiecare instrument, explică ce faci exact cu acesta:

K 💠 🔿 🕅 3 /19 📄 📑 🏟 🖙 🖓 154% → 🛃

Poți să schimbi înfățișarea acestei cărți la fiecare două pagini sau la fiecare pagină, prin ilustrare cu zoom, care poate fi reglat. Poți să reglezi zoomul sau să pilotezi în pagina pe care o vrei. Cu ultimul instrument care se vede publici scrierea pe întregul ecran.

## PILOTARE LA SEMNELE SCRIERII

Pentru a introduce sau a deplasa un semn în scriere trebuie întâi să așezi indicatorul pe acesta. Poți să deplasezi indicatorul introducerii semnului, fie făcând click pe scriere, fie cu săgețile tastaturii, fie cu tastele Page Up, Page Down, Home și End. Semnele muzicale și alte semne și texte din scriere iau un număr unic al ordinii, începând de la 0 pentru primul și ajungând până la ultimul.

Numărul acesta se vede la partea de jos a programului, în <u>linia</u> informativă a listei de exemplu <sup>3</sup> Σημείο: 17 Punctul: 17.

Un alt mod să te deplasezi la un semn este dacă știi numărul lui în scriere.

Făcând dublu click pe semnul de mai sus, se deschide fereastra unde tastezi numărul semnului la care vrei să te deplasezi.

## Examinarea și schimbarea proprietăților obiectelor,

Dacă vrei să vezi sau să deplasezi o proprietate de la elementele existente ale scrierii, există multe moduri și mecanisme.

1) Cu dublu click pe semnul sau obiectul pe care vrei să-l vezi sau să schimbi unele din proprietățile lui.

2) Cu click dreapta pe semn sau pe obiect. De la meniul aprins care va apărea, alegi [**Proprietăți**] la care se deschide fereastra caracteristică a proprietăților fiecărui obiect, pentru a prelucra caracteristicile obiectului.

3) Pui indicatorul pe obiect și de la meniu [**Prelucrare --> Proprietățile semnului**].

Elementele la care poți să aplici metodele de mai sus sunt mărturiile inițiale, semnele muzicale, imaginile, titlurile, literele inițiale, semnele de verificare și în general toate obiectele scrierii.

## FORMAREA SCRIERII,

#### Formarea paginii scrierii

De la opțiunea meniului [*Arhivă -> Formarea paginii*] poți să deplasezi dimensiunile inițiale ale paginii, orientarea și marginile ei.

#### Conturul paginii scrierii

De la opțiunea meniului [Formă --> Conturul paginii] se deschide fereastra pentru stabilirea formei și marginilor conturului paginii.

Notăm că marginile conturului sunt independente și pot să difere de marginile textului, care se delimitează cu fereastra "Formarea paginii" pentru o mai mare suplețe în înfățișarea finală a paginii.

#### Distanțele caracterelor muzicale și cuvintelor

De la meniu **[Formă --> Distanțele semnelor, stihurilor și cuvintelor]** delimitezi distanțele semnelor muzicale dintre ele, ale stihurilor de semnele muzicale și ale liniilor textului muzical și obișnuit și ale cuvintelor textului obișnuit. Unele din aceste distanțe poți să le deplasezi și independent pentru fiecare paragraf (vezi la Forma paragrafului).

#### Titluri – Subsolul paginii

De la meniu [Formă --> Titlurilor --> Subsolul paginilor] se deschide fereastra pentru a o delimita.

Dacă vrei la paginile următoare să schimbi titlul sau subsolul paginii, folosește comanda meniului [Introducere --> Titlu Nou --> Subsolul paginii] (de la pagina actuală), având indicatorul pe această pagină.

#### Culoarea paginii

De la *meniu[Formă --> Fondul paginii]* poți să alegi dintr-o mulțime de moduri de colorare a paginii, precum și zona aplicării culorii.

#### Colorarea textului

De la meniu **[Formă --> A Culorii caracterelor]** poți să alegi dintr-o mulțime de feluri ale colorării caracterelor ca modalitate de ansamblu sau analog cu semnul. Totuși, cu instrumentele formării textului poți să colorezi oriunde în text, cu culori diferite semnele sau textul sau stihurile, care au culori predelimitate. Pentru detalii vezi la capitolul "Formarea textului"

## FORMAREA PARAGRAFULUI,

#### INTRODUCERE,

Ca paragraf se fixează distanța dintre două semne de schimbare a liniei cu tasta Enter sau mai rar distanța schimbării paginii.

Toate schimbările paragrafului se salvează la semnul inițial de schimbare a liniei înainte de text.

Schimbarea liniei automat avem după semnele Mărturiei inițiale a glasului, Titlului și liniei orizontale, însă paragraful continuă și așa continuă și formările paragrafului. Dacă vreau după aceste semne, să schimb și formarea paragrafului, trebuie să pun schimbarea liniei cu Enter.

Pot să fac schimbări în paragraful actual în două moduri.

Prima modalitate este de la *meniu [Formă --> A Paragrafului]*, se deschide o fereastră ajutătoare de unde pot să fixez alinierea, adânciturile și

proeminențele, distanța dintre două rânduri, distanța înainte, contururile și contrastul.

Aceleași pot să le stabilesc de la instrumenteca formării. Pentru a o deschide apăs opțiunea să a instrumentecii principale. Instrumentele formării se găsesc în partea dreaptă a acestei instrumenteci.

Alegeți textul sau paragraful și aplicați formarea (paragrafului). Dacă continuați să scrieți text, veți scrie cu modul formării pe care I-ați ales. Dacă vă găsiți în situația introducerii stihurilor (F12), formarea se va face pentru stihuri. Formările paragrafelor (alinierea, adânciturile și distanțarea literelor) sunt valabile și pentru textul muzical și pentru cel obișnuit.

## FORMAREA TEXTULUI,

## **ŞIRURI DE SEMNE LEGATE DE TEXTUL MUZICAL**

Pentru textul muzical și toate șirurile de litere aferente și care sunt : șirurile de litere ale semnelor muzicale șirurile de litere ale stihurilor șirurile de litere ale Isoanelor șirurile de litere ale textului cu Mărturiile inițiale șirurile de litere ale orientării deasupra textului muzical șirurile de litere ale sunetelor la ftorale șirurile de semne ale scrierii ritmului șirurile de semne ale scrierii bătăilor agogicii temporale șirurile de litere ale paralaghiei de deasupra semnelor șirurile de semne ale secțiunilor schimbării de deasupra semnelor muzicale (schimbarea înălțimii sunetelor) șirurile de semne ale secțiunilor atracțiilor șirurile de semne ale utilizatorului semnelor speciale stabilirea lor poate să se facă, apăsând iconița instrumentecii de bază *a*-.

Notăm că șirurile de litere de mai sus, cu excepția acestuia a stihurilor, nu se pot schimba în scriere, ci sunt aceleași în toată scrierea.

#### Schimbarea dimensiunii șirurilor de semne muzicale

Pentru a alege un șir de semne muzicale diferit, sau pentru a schimba dimensiunea sau stilul șirului, ajunge să apeși iconița a instrumentecii de bază și din meniul care se va deschide alegi **[A Semnelor muzicale]**.

În fereastra care se deschide aveți în vedere că mărturiile au reglare separată și pot avea dimensiune diferită și stil, al aceleiași înșiruiri de semne față de celelalte semne muzicale. Pentru schimbarea dimensiunii și stilului înșiruirii de semne muzicale la mărturiile inițiale ale glasurilor, trebuie să faci dublu click pe mărturia inițială și din fereastra care se va deschide, să alegi dimensiunea și stilul, nu însă șirul de semne, care este același cu acesta al textului muzical.

### **ŞIRURILE DE LITERE ALE TEXTULUI OBIŞNUIT**

Textul obișnuit și cuvintele pot să schimbe în scriere toate însușirile șirurilor de litere, care sunt: nume, dimensiune și Stil. De asemenea se pot schimba distanțarea, culoarea, marcarea. Toate acestea de la instrumenteca formării textului :

Γρ Κειμένου: Palatino Linotype - Ειδική Microsoft Sans Serif similar - 14 - Β Ι U | <- Α 🗛 - 🧟 -

Aleg întâi textul pe care îl vreau și întrebuințez modelatorul. Șirul de litere inițiale al textului obișnuit se alege de la [<sup>47</sup> --> **Şiruri de litere inițiale pentru textul obișnuit**].

## **INTRODUCEREA TEXTULUI,**

Textul unei scrieri a Melodului poate să fie compus, adică poate fi format din text muzical cu stihuri, din text obișnuit, din text explicativ, din alte obiecte ca titluri, litere inițiale, scări, scrieri etc., toate acestea îmbinate între ele.

Mai jos se aduc lămuriri progresive, cum se introduc toate aceste elemente ale scrierii muzicale, începând o nouă scriere.

## **OBSERVAȚIA 1**

La introducerea textului există două mecanisme de propulsare automată a paginii și pentru a alege ceea ce vrei, mergi la [*Proiecție --> Greșeală a paginii la prelucrare*], de unde poți să hotărăști, dacă linia introducerii textului se va face obișnuit la partea de jos a paginii sau dacă linia de introducere a textului se va găsi continuu în centrul paginii.

## **OBSERVAȚIA 2**

La introducerea textului muzical poți să ai activat controlul ortografic și sintactic, pentru a primi sfaturi pentru greșeli întâmplătoare pe care le faci. Îl activezi apăsând opțiunea Ort $(Op\theta)$  a instrumentecii de Bază.

### Introducerea mărturiei inițiale a glasului,

Pentru a construi Mărturiile inițiale ale glasurilor vezi la capitolul "Construirea Mărturiei inițiale și introducerea glasului".

Mărturia inițială a glasului este formată din două părți :

a) Modelul sau grafia ei și

b) Scara glasului pe care o punem.

Pentru a introduce deci o mărturie inițială a glasului în text trebuie :

1) să introduci modelul ei.

2) opțional să introduci glasul și scara, dacă nu se face automat.

## INTRODUCEREA MODELULUI MĂRTURIEI INIȚIALE

De la meniu [*M. inițiale --> Introducerea Mărturiei inițiale*] alegi Mărturia inițială. Melodul conține multe Mărturii inițiale pregătite, dar dacă vrei poți să creezi propriile mărturii. Cum, vezi <u>Crearea modelului mărturiei inițiale a glasului.</u>

## Introducerea sau schimbarea Scării la Mărturia inițială

Imediat ce pui Mărturia inițială, dacă aceasta nu este legată cu un glas, se deschide fereastra introducerii glasului, din care alegi glasul și sunetul bazei. Dacă nu se deschide, înseamnă că Mărturia inițială este legată cu un glas. Pentru cum legi Mărturiile inițiale cu glasuri, încât să nu se ceară legătura, când o introduci, vezi **Stabilirea automată a glasurilor la Mărturiile inițiale**. Dacă vrei, să schimbi glasul la o mărturie inițială existentă, fă următoarele. Fie cu click dreapta pe Mărturia inițială a glasului și alegere de la meniu --> [*Stabilirea Scării la Mărturia inițială*], fie de la meniu [*Scări --> Stabilirea scării la Mărturia inițială*], alegi din banca glasurilor scara și sunetul bazei glasului. Melodul oferă o mulțime de scări ale glasurilor, dar dacă vrei, poți să creezi scările tale proprii și să le adaugi în banca cu scări a glasurilor. Amărunte la <u>CREAREA SCĂRILOR</u> <u>SI GLASURILOR.</u>

## PROPRIETĂȚILE MĂRTURIEI INIȚIALE

Cu dublu click pe mărturia inițială se deschide fereastra proprietăților ei, de unde poți să delimitezi

caracteristicile prezentei sau tuturor mărturiilor inițiale. Poți de asemenea să stabilești, dacă se va vedea la cuprins mărturia inițială prezentă.

#### Introducerea mărturiei inițiale,

Începând să scrii un text muzical, în mod obișnuit după mărturia inițială pui o mărturie. Dacă vrei să înceapă cântarea fără mărturia inițială, trebuie să scrii o mărturie neapărat. Introducerea mărturiei se face apăsând tasta (M). Dacă nu s-a stabilit încă glasul vei observa că apare  $\stackrel{\times}{\times}$  la locul semnelor mărturiei. Aceasta se întâmplă, pentru că nu este cunoscută încă scara și semnele mărturiilor ei.

## Introducerea și schimbarea Scării la mărturia inițială,

Deci dacă nu s-a stabilit încă glasul și ai pus o mărturie care se vede ca  $\stackrel{\times}{\times}$ , fie dacă s-a stabilit glasul, dar vrei să-l schimbi și să începi cu o mărturie a lui și nu cu mărturia inițială, fă următorul lucru :În timp ce indicatorul se găsește pe mărturie cu click dreapta și alegerea de la meniu *[Fă mărturia inițială și pune scara]* sau de la meniu [*Scări --> Punerea scării la mărturia inițială*], alegi scara și deja cu această mărturie începe un nou glas cu scara lui. Și mărturia aceasta este deja mărturia inițială a cântării. Firește, ca înfățișare nu diferă cu nimic de toate celelalte mărturii, dacă însă apeși tasta apariției tuturor  $\P$  a instrumentecii de bază, vei vedea scris "Mărturia inițială".

#### Mărturiile intermediare

ilustrează automat semnul actual al mărturiei cântării și se introduc cu tasta M a tastaturii. Făcând dublu click sau dreapta și **Proprietăți** la o mărturie, poți să stabilești unele însușiri folositoare pentru aspectul actualei mărturii sau și a tuturor mărturiilor scrierii în general, ca de exemplu alinierea ei la dreapta liniei etc. Alt mod de a introduce mărturia aliniată la capătul drept al liniei este să o introduci cu Ctrl+M.

În instrumenteca principală există opțiunea: 🖼 . Cu aceasta poți, când ai ftora, să schimbi sunetul pe care îl ilustrează mărturia cu sunetul ftoralei, ceea ce se întâmplă deci în paralaghie în orice caz, pentru că atunci când cu ftoraua se schimbă sunetul, în paralaghie las vechiul sunet și continui paralaghia de la noul sunet, dar nu cu acesta pe care îl arată mărturia. Mărturia continuă să arate sunetul inițial. Dacă însă apeși această opțiune, atunci mărturiile se scriu cu sunetul schimbat de ftora (dacă se face schimbarea). Corect este să nu se ilustreze la mărturii sunetul schimbat, dar mulți scriitori (melozi) folosesc acest mod pentru a scrie mărturiile.

### Introducerea Titlului,

De la meniu [Introducere --> Titlu] se deschide fereastra pentru a scrie titlul și să stabilești unele din proprietățile titlului. Capitolul poate apărea ca titlu la cuprinsul scrierii, dacă alegi echivalentul "căutare".

### Introducerea semnelor textului muzical,

Semnele ftoralelor, timpului, consonante, schimbării (înălțimii) și isoanele presupun obiectele semnelor cantitative (vocale), pentru a fi introduse, adică indicatorul să se găsească pe semnul cantitativ. Altfel se introduc ca semne independente, doar pentru ilustrare și nici nu se măsoară, nici nu se execută. Există patru moduri ale introducerii textului muzical.

1) <u>**Cu mouse-ul.</u>** Apăsând: *I* instrumentecii de bază, apare instrumenteca :</u>

<sup>2</sup> M.Σ Hχων M Control toate semnele muzicale și combinațiile lor. De acolo cu unul, două sau trei clickuri se introduce orice combinație a caracterelor vocale, temporale, consonante, ftoralelor etc.

2) **Cu șoricelul.** Apăsând <sup>2</sup> instrumentecii de bază, apar 6 detalii de instrumenteci ale semnelor vocale cu combinațiile lor :

sau dacă alegi, să se vadă cu numărul vocilor de la **[Apariție --** > **Modul apariției semnelor analitice ale cantității]** :

Apăsând: • • • × din instrumenteca de bază, apar în conformitate Semnele ftoralelor :

2 9 ξ φ α 6 ξ ξ α - - - σ - - σ - - - σ - - σ 2 δ σ σ - - - χ

Semnele expresiei :

și semnele timpului:

Γοργά γ Γ 2Γ 3Γ 4Γ 5Γ 6Γ 7Γ Στίξεις Αργίες ... : ... 🖤 .... 🖤 👯 Κλάσματα 🎽 🖕 🎽 🖕 Αργά 🦳 🦕 🏹 Πα 🛛 ΧΑ

Toate acestea se introduc în text cu un singur click pe ele.

<u>Însemnare1.</u> Există posibilitatea să stabilim care opțiuni vor apărea la instrumentecile analitice ale semnelor muzicale. Așa putem să ascundem semnele muzicale, pe care le vom folosi rar și să fie mai ușor de folosit instrumenteca noastră. Aceasta se face cu click dreapta pe instrumentecă și de la meniul aprins mergem la opțiunea **[Ascunderea opțiunilor]** și verificăm opțiunea, care vrem să apară sau să nu apară în instrumenteca actuală. După culoare înțelegem, dacă va apărea sau nu. Când este gri va apărea, iar dacă este albă, nu va apărea.

<u>Însemnare 2.</u> Putem să tragem și să mutăm în cele patru părți ale ferestrei centrale instrumentecile, care oferă în stânga lor semnul luării ( adică, toate instrumentecile muzicale).

3) <u>Cu tastatura.</u> Acest mod se folosește, pentru o viteză mai mare a introducerii textului decât cele 2 dinainte. Trebuie mai întâi, să înveți cu ce taste ale tastaturii, introduci fiecare semn. Atenție, nu trebuie să înveți sute de combinații, ci doar vreo cincisprezece de bază, deoarece la celelalte te conduce însuși programul, ce să alegi.

Aceste opțiuni poate să le stabilească utilizatorul, care vor fi. De exemplu poți să stabilești că, apăsând tasta I, se va deschide meniul pentru introducerea isonului și variantelor lui. Cu O Oligonul și combinațiile lui. Această stabilire se face în fereastra, pe care o deschizi de la meniu: [Instrumente --> Punerea semnelor muzicale pe taste].

Există 3 moduri, pentru a învăța fixarea tastelor pentru fiecare semn, încât să le folosești.

A) De la meniu *[Instrumente --> Fixarea sunetelor muzicale pe taste]* poți să vezi și să imprimi toate tastările de bază.

B) Dacă așezi mouse-ul pe opțiunile instrumentecii :

C) Dacă în instrumenteca de mai sus apeși prima tastă cu ?, vor apărea toate prescurtările tastaturii pe semnele corespunzătoare :

Mai jos se văd funcțiile tastelor, după cum le are la început Melodul. Toate și toate tastele care se folosesc pentru



simbolurile muzicale, sunt acestea care se văd în imaginea de mai jos. Nu există combinații ale tastelor cu folosirea tastei Alt, Ctrl sau Shift pentru introducerea textului muzical.

Pentru a apărea fereastra punerii semnelor pe taste și pentru a schimba funcțiile (tastelor) mergi la *[Instrumente --> Punerea semnelor muzicale pe taste].* 

Ανάθεση μουσικών ση	μείων σε πλι	ήκτρα	×
Σημεία Π	λήκτρα	Σημεία Π	λήκτρα
'Ισον	· ·	Αρκτικές Μαρτυρίες	H 🔻
Ολίγον	0 -	Μαρτυρίες	M -
Οξεία	J v	Μαρτυρικά σημεία ήχων	D 🔹
Πεταστή	P •	Φθορές	F 💌
Κεντήματα	К -	Εκφράσεις	w 🗸
	L T	Διαίρεσης χρόνου	G 🔹
Υψηλή	Y -	Αύξησης χρόνου με απλές	. 💌
Απόστροφος	A -	Αύξησης χρόνου με κλάσμα	T 🔻
Υποροή	U T	Αύξησης χρόνου με αργό	R 💌
Ελαφρόν	E -	Στίγματα γοργών	S 🔻
Χαμηλή	X -	Παύσεις	V -
Ισοκράτημα Α	F9	Διαστολές	<u>\</u>
Ισοκράτημα Β	F10	Επαναλήψεις, παραπομπές	/ •
		Χρονικές αγωγές	C 🔹
		Έλξεις	Q 🔻
		Φθόγγοι που παίρνουν και φθορά	N -
		Βαρεία	B 🔻
Μηδενισμός	όλων	ΟΚ Άκι	ιρο

Reglajele inițiale pentru tastatură amintesc numele semnelor, pe



care vrei să le introduci. De exemplu dacă vrei să introduci oligonul apeși O, pentru ison I, pentru petasti P ș.a.m.d. Desigur acestea poți să le schimbi.

Prin procedeul introducerii cu tastatura, se deschid alte submeniuri, când există și pe submeniu se văd tastele, care trebuie să le

folosești, pentru introducerea grupurilor complicate prin intermediul tastaturii.

Exemplul 1: Dacă apăs pe O pe tastatură, apare meniul :

Dacă reapăs O după cum se vede, va fi introdus Oligonul singur, în timp ce cu I Oligonul cu ison și cu K oligonul cu ison și chendime. În timp ce dacă apăs tasta + se va deschide submeniul grupului suitor cu Oligon, de unde iar aleg cu numere sunetele (intervalelor) ș.a.m.d.

1+1 1+1 2 2 2+1	Poți pentru o viteză mai mare încă, să folosești tastatura în legătură cu mouse-ul pentru opțiunea de la submeniu.
$ \begin{array}{c}                                     $	Exemplul2 : Să presupunem că vrem să introducem oligon cu elafron și chendime. Apăsăm întâi O pentru Oligon, apoi imediat ce se deschide meniul vedem că, pentru a merge la (gradațiile) coborâtoare, trebuie să apăsăm , și imediat ce deschidem variantele descendente vedem că, pentru a coborî 2 note, trebuie să apăsăm 2. Dar pentru că există 2 combinații, reapăsăm 2 pentru a merge cu acesta cu chendimele, și în sfârșit apăsăm Enter pentru a introduce (semnul).
14	Exemplul3 :

Un exemplu diferit este, când semnul de la care începem, nu este de bază, dar se găsește pe alt semn de bază. Exemplu: Ipsili sus dreapta pe petasti.

Apăsăm Y, pentru a apărea meniul ipsiliului. Apoi P pentru a-i spune că va merge la petasti și apoi 4 pentru suirea a patru sunete.

## OBSERVAȚII:

În general pentru a activa un submeniu, tastează prima literă, număr sau simbol, care se vede pe traseul meniului, pe care vrei să-l urmezi. La Argoane există și alte 2 feluri de prelungire a timpului cu punctele verticale, pe care le folosește Petre Efesiul în cărțile pe care le-a publicat, precum și folosirea oxiei.

Calculul mărturiei se face automat, apăsând tasta M, în locul unde este necesară. Singurul lucru pe care îl face utilizatorul, este stabilirea la începutul cântării a mărturiei inițiale a glasului sau a mărturiei inițiale și a scării.

Tastele numerelor 1-9 se folosesc pentru a introduce ritmul. F4 pentru revenirea la introducerea textului muzical, când mă aflu în situația introducerii stihurilor sau textului obișnuit sau isoanelor

F9 pentru introducerea isonului A.

F10 pentru introducerea isonului B.

F11 se folosește pentru introducerea textului obișnuit, printre caracterele muzicale. De exemplu dacă vrei să scrii o explicație suplimentară pentru textul muzical.

F12 pentru introducerea stihurilor textului muzical (semnelor psaltice – vocale, temporale, consonante). În instrumenteca principală alegând  $\Sigma1,\Sigma2,\Sigma3,\Sigma4$  și  $\Sigma5$  se pot ilustra și introduce până la 5 stihuri în același text muzical.

Tasta Tab când ne aflăm la introducerea stihurilor, afară de faptul că mută indicatorul la semnul următor, copie stihul actual la semnul următor și mută toate stihurile de mai jos la un loc. Cu tasta Home ne mutăm la începutul rândului actual (sau la începutul textului, dacă împreună este apăsat și Ctrl), în timp ce cu End ne mutăm la sfârșit, după cum se face la fiecare scriere a textului.

Tasta Del șterge caracterul actual, precum și Backspace. Space (gol) funcționează în același fel cu scrierea textului, lăsând un gol între caractere, în timp ce
Tab lasă mai mult spațiu, pe care pot să-l stabilesc din opțiunea [Formă --> Distanțele semnelor...].

Unele din cele de mai sus se dezvoltă detaliat la Capitolul lor.

# 4) Introducerea semnelor desenându-le pe ecran cu creion, tabletă sau mouse,

Apăsând in instrumenteca verticală la stânga, se deschide fereastra abaterilor (greșelilor) și introducerii manuscrise a semnelor în partea de jos a Melodului, care are instrumentecile sale.



De la ceastă fereastră faci două lucrări. Prima este să reglezi abaterile semnelor (vezi la capitolul abaterilor) și a doua cu care ne vom ocupa aici, să introduci semne, desenându-le. *Pentru capitolul de aici ignoră fereastra din dreapta cu lista și ținta, care se referă la devierile semnelor și se explică în capitolul* 

corespunzător.

Aici poți să desenezi cu mouse-ul și creionul, dacă dispui de tabletă PC, forma semnului pe care vrei să-l introduci și se face automat sau recunoașterea formei și schimbarea lui în semn (utilizat) în scriere.

Zona desenării după cum vezi este separată în 3 părți :

1) Introducerea ÎNAINTE DE SEMN,

2) Introducerea la SEMNUL ALES și

#### 3) Introducerea **DUPĂ SEMN**.

De asemenea o linie orizontală arată linia (imaginară) a textului muzical.

Dacă alegi un semn cantitativ în text, se va desena în partea centrală. Dacă vrei să pui un nou semn cantitativ înainte sau după acesta, îl desenezi complet în zonele **ÎNAINTE** sau **DUPĂ** semn.

Dacă vrei să pui un alt semn, care se grupează cu semnul ales, îl desenezi la fereastra de mijloc și în mod analog locul lui sus sau jos de semnul ales.

Semnele pe care poți să le introduci sunt cele de mai jos, dar nu numai:

<u> </u>	_	-	5	**		2
>	0		4	-	r۳.	
-	5	ъ.	•	~	+	,
L	9	_		Αντικένω	μα	)
2_	5	2	2	1		

#### SFATURI PENTRU INTRODUCEREA SEMNELOR

Începi să desenezi semnul în zona albă, unde nu există alt semn, dar poți mai departe, să continui pe alt semn. Dacă începi pe alt semn, atunci nu desenezi un semn nou, ci schimbi abaterile semnului, pe care ai dat clic. (Mai multe vezi la capitolul **Abaterile semnelor**).

Are importanță zona în care desenezi semnul, pentru o recunoaștere corectă. Ca semn al citirii este întotdeauna semnul cel ales în text.

#### MAI SPECIAL SEMNELE CANTITATIVE se desenează în locul dinainte, după sau pe semnul actual.

Semnele Timpului (**Gorgoane, Clasme, Apli**), se desenează sus sau jos de semnul ales, și nu în locul dinainte sau după semn.

Mai special pentru semnele de mai jos introducerea se face, după cum urmează :

Semnele care au nevoie de 2 mișcări independente,

**Chendimele** și **Stavrosul**, le desenezi cu o mișcare, fără să întrerupi clicul.

La Hamili nu este nevoie să desenezi verticala semnului.

**Apli** se introduce cu un click <u>în partea de jos</u> a semnului, care are apli.

**Punctul gorgonului** cu un click stânga, dreapta sau interpus la gorgon în funcție de locul lui.

**Stavrosul** și **Virgula** dacă țin de semnul ales, se desenează deasupra semnului sau dacă sunt independente în locurile dinainte sau după semnul ales.

## SEMNELE DE EXPRESIE (CONSONANTE)

**Varia** se introduce înainte sau în locul semnului ales cantitativ. Altfel, dacă se desenează înainte sau după semnul ales, se face **Pauză** de un timp.

Dacă Varia se desenează în partea de jos a semnului cantitativ atunci devine **Piasma.** 

Psifistonul și Omalonul unui semn, Antichenoma,

Endofonul, (și semnele vechi: Lighisma, Piasma, Tromicon, Strepton și Paraclitichi, care au legătură cu doar un singur semn), se desenează în zona semnului ales și în partea de jos a acestuia (afară de Paraclitichi care se desenează deasupra), fără să se sprijine în partea dinainte sau de după semnul ales. Psifistonul poate fi introdus și înclinat, pentru a se potrivi cu Eteronul de mai înainte.

Dacă capătul drept al Psifistonului intră în zona semnului următor, atunci devine **Psifiston a 2 semne** sau lung. Deosebirea în recunoașterea **Ifenului** scris **jos** de **Psifistonul lung,** se face din locul unde începe scrierea lui. Dacă începe din jumătatea dreaptă de jos a semnului ales, este Ifen scris jos, în timp ce dacă începe din jumătatea stângă de jos a semnului ales, este Psifiston lung sau Psifiston a 2 semne.

**Endofonul** se introduce ca Eteron, scris jos față de semnul cantitativ și doar în zona lui.

Semnele care unesc 2 sau mai multe caractere, **Psifiston** lung **pentru 2 semne, Omalon pentru 2 semne, Eteron pentru 2 sau 3 sau 4 semne, Ifen scris sus și jos**, încep din locul semnului ales și se termină în locul de după semn.

**Eteronul** se introduce cu 3 dimensiuni, în funcție de locul capătului drept al său, adică cât de departe pătrunde în zona semnului următor.

**Antichenoma** pentru epistrof și iporoi poate avea 2 dimensiuni, funcție de locul capătului drept al antichenomei, (orientat) către jumătatea dreaptă a semnului ales.

Dacă Ifenul scris sus se introduce în întregime în zona semnului cantitativ ales, atunci devine **Coroană**, numai dacă semnul are deasupra sa Diastolă simplă devine **Diastolă de legătură** (cu căciuliță).

În sfârșit **Diastola** are dimensiune mare și mică, funcție de înălțimea cu care se desenează.

TOATE CELELATE SEMNE care nu se introduc cu scriere, mărturiile glasurilor, atracțiile, ftoralele, agogica temporală și diastolele, aveți meniu local pentru a le introduce, după cum firește se poate și din instrumentecile centrale ale Melodului. Local aveți și opțiunile Retractare și Repetare.

**<u><u></u>STERGEREA**</u> tuturor semnelor în zona aceasta a lor se face cu click drepta pe ele.

Melodul are modele inserate pentru recunoașterea acestor semne. Dacă însă nu se face

o recunoaștere bună, atunci trebuie să le reînveți cu caracterul tău grafic propriu.

Dacă semnele muzicale apar foarte mari în fereastra aceasta, cu urmarea ca unele să nu se vadă, poți să le micșorezi, îngustând lățimea ferestrei centrale, mutând marginile ei din dreapta.

# ÎNVĂȚĂTURA MELODULUI PENTRU INTRODUCEREA SEMNELOR CU CREIONUL,

Pentru a accesa învățătura Melodului apasă opțiunea **Învățare**. Se va colora portocaliu ca dovadă că se află în starea activă. În această situație se recunoaște iar semnul, pe care îl introduci, dacă este inserat. În același timp însă îți dă posibilitatea, dacă nu este recunoscut, să-l reînveți, ajunge într-un timp mai mic de 10 secunde să reaccesezi opțiunea **Învățare**, care acum pâlpâie intermitent și numără descrescător, pentru a-ți arăta, că se află gata, pentru inserarea noului desen al semnului. Cu opțiunea Verificarea modelelor poți examina una câte una toate modelele inserate pentru fiecare semn și dacă vrei să ștergi un model.

Dacă înveți sau ștergi unele modele, închizând această fereastră sau Melodul, se va cere să se facă salvarea schimbărilor în arhiva modelelor. Fă multe încercări și nu ezita să ștergi unele modele, care nu se potrivesc cu caracterul tău grafic. În puține minute poți să-l ajustezi precum un caracter grafic propriu și să ai reușita recunoașterii 100% și mai ales mare viteză de introducere a textului muzical fără folosirea tastaturii și celor ale meniului.

# Ștergerea semnelor muzicale,

În fereastra de mai sus a introducerii semnelor în mod grafic, precum și în fereastra schimbării abaterilor, ștergerea se face foarte simplu cu click dreapta pe semnul, pe care vrei să-l ștergi.

În scriere direct ștergerea se face firește cu Del sau Backspace, dacă este vorba de ștergerea întregului grup (de semne). Dacă însă este vorba de un semn parțial din grupul (de semne), ștergerea se face de la meniul introducerii lui, care fie are comanda ȘTERGERE sau ANULARE (pentru ftorale, schimbări, timp, diastole, isoane),fie dacă nu o are, precum cele ale expresiei, simplu o reintroduci și așa o anulezi.

# Tăiere / Copiere / Alipire

Poți să folosești aceste trei funcții la îndemână, după cum le folosești la fiecare aplicație a Windows. Din moment ce ai ales zona textului muzical, folosește **tăierea** sau **copierea**, cu click dreapta sau de la meniu *[Prelucrare]* sau cu tastele Ctrl + C. Asemenea **alipirea** cu click dreapta sau de la *[Prelucrare]* sau tastele Ctrl + V.

În mod deosebit dacă vrei să copiezi doar textul pe ciornă, încât să-l transferi unui finisator de text (de exemplu în Word), trebuie cu click dreapta sau de la *[Prelucrare]* să alegi [*Copierea doar a textului sau a stihurilor sau a literelor inițiale sau a titlurilor*]. Dacă vrei să alipești text în locul stihurilor, este de ajuns să te afli în situația introducerii stihurilor (F12), în timp ce altfel se va alipi ca text obișnuit.

## Introducerea semnelor temporale,

Este ușoară și se face în diferite moduri.

1) Alegând semn temporal din instrumenteca temporalelor:

2) Tastând T pentru clasmă, punctul . pentru apli, G pentru gorgoane, S pentru punctele gorgoanelor, R pentru argoane, apare meniul intermitent analog de unde alegi semnul.

3) Desenând semnul în zona introducerii cu creionul. Detalii pentru introducerea fiecărui semn vezi la capitolul Introducerii semnelor cu creionul.

ÎNSEMNARE PENTRU GORGOANE. Poți să introduci până și eptagorgoane și poți să pui puncte, în multe locuri în același



Ζ Παρακλητική

timp fără limitare, după cum arată imaginea. Se înțelege că acestea se execută cu precizie.

# Introducerea semnelor expresiei (consonantelor)

Afară de modul grafic care s-a menționat mai sus, pentru introducerea cestor semne există alte 2 moduri.

く	JJ-1-2-11	いいい + - 2 2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
U	Β Βαρεία	1) Alegând din instrumenteca lor semnul:
5	1 Ψηφιστό	
1	2 Ψηφιστό πλάγιο	2) Alegând din instrumenteca sinoptică
$\checkmark$	2 Ψηφιστό μακρύ	" <b>Fk</b> " sau anăsând tasta S sau W se
	3 Ομαλό ενός σημείου	deschide menjul lor aprins :
	4 Ομαλό 2 σημείων	de unde neti eă elegi equ eă testezi
-#	5 Ομαλό διπλό	de unde poși să alegi sau să lastezi
~	6 Έτερον 2 σημείων	numarul sau litera, pentru a fi introdus
~	7 Έτερον 3 σημείων	semnul corespunzător în text.
~	8 Έτερο 3 ή 4 σημείων	În special Varia poate fi introdus direct cu
>	9 Αντικένωμα	tasta B.
~	Ο Αντικένωμα μικρό	
100	Ε Ενδόφωνο	
$\frown$	Υ Υφέν άνω	
$\overline{}$	Η Υφέν κάτω	
2	L Λύγισμα	
ų	Ρ Πίασμα	
2	Τ Τρομικόν	43
2	C Excountly	

Există trei tipuri diferite ale semnelor. Primul obișnuit, al doilea oblic pentru a se potrivi cu eteronul precedent și al treilea lung pentru a lega două semne. Firește și primul poate fi folosit pentru două semne.

Omalonul are trei variante. Prima este pentru un semn, a doua unește două semne și a treia este dublă și leagă iarăși două semne.

Trei variante pentru eteron. Pentru a uni 2, 3 sau 4 semne.

Două variante pentru antichenomă, pentru 1 și 2 semne.

## Introducerea ftoralelor,

Introducerea ftoralei se realizează în doi pași.

#### 1) Introducerea semnului ftoralei.

Introducerea semnului ftoralei se face fie de la instrumenteca ftoralelor :

#### <u></u> 2 9 ξ φ **α 6** ξ <u>2</u> <del>α</del> <del>α</del> σ <del>α</del> σ <del>α</del> 2 5 ξ <del>σ</del> <del>α</del> <del>2</del> <del>Χ</del>

apăsând semnul corespunzător, fie de la instrumenteca sinoptică a semnelor muzicale, apăsând opțiunea  $\Phi\theta$  sau de la tastatură cu tasta F, la care se găsesc toate ftoralele și nuanțele (agem, nisabur, hisar) muzicale. Există posibilitatea ca utilizatorul să creeze și semnul propriu al ftoralei.

#### 2) Introducerea Scării glasului cu semnul ftoralei,

După introducerea ftoralei în text există trei cazuri :

1) Ftoraua pe care ai pus-o să fie legată cu scară muzicală și sunet. Atunci punerea scării la ftora se face automat și nu ai de făcut altceva. Cum faci legăturile scărilor cu ftoralele vezi mai jos la capitolul **Introducerea automată a scărilor cu ftorale.** 

2) Dacă vrei să legi ftoraua cu scara, care este inserată pentru legătură, atunci cu click dreapta la semn mergi la *[Introducerea rapidă* 

*a scării cu ftora]* și alegi una din legăturile posibile ale ftoralei cu scările, care au fost inserate de constructor sau de tine. Dacă nu există, după cum s-a menționat și mai sus, mergi la capitolul **Introducerea automată a scărilor cu ftorale**, pentru a vedea cum le vei crea.

3) Dacă ftoraua nu are legătură cu vreo scară sau dacă are și sa legat, dar vrei să schimbi scara sau sunetul sau alte detalii ale legăturii, trebuie să lucrezi cu fereastra analitică. Urmează îndrumările de mai jos :

#### Cu click dreapta pe semnul care are ftora alegi --> [Introducerea detaliată a scării cu ftora] sau de la meniu [Scări --> Introducerea detaliată a scării cu ftora].

Fereastra care se deschide, conține îndrumările necesare pentru alegerea și plasarea corectă a sunetului ftoralei și a sunetului de închidere, încât să se evite schimbarea bazei, în timp ce toate acestea se fac ușor, grație ilustrării optice a scărilor, inițiale, ilustrării prin ftora și finale.

#### Melodul de Aur 2013

Αλλαγή κλίμακας - ήχου σε φθορά			
1) Επέλεξε σε μία απο τις παρακάτω	2) Επέλεξε το μαοτιοικό σημείο τος αθορικός	Αρχική Φθορική ↓↑↑↓↑↓	Τελική
τράπεζες τον ήχο που εισάγει η φθορά A) Από Τράπεζα Ήχων Μελωδού ή B) Από Τράπεζα Ήχων δική μου ή	κλίμακας στο οποίο παραπέμπει η φθορά μαρτυρικό σημείο: (6) Γα • ΠΡΟΣΟΧΗ. Τα μαρτυρικά σημεία θα ονομάζονται	12,2 <u>7'</u> 12,2	<del>* * * *</del> 9 9 12,2
Ζυγός - Μουστάαρ με λείμματα Ζυγός - Μουστάαρ με υψηλό Βου Ζυγός - Μουστάαρ Ήχος Α και πλΑ. Πα Ήχος Α και πλΑ. Πα	<ul> <li>με τα ονόματά των φθόγγων και όχι με την ορθή ονομασία τους, άγιε, ανανές, νεανές κλη που δεν μεταφέρθηκε στη νέα γραφή με αποτέλεσμα να συγχέονται οι μαρτυρικοί φθόγγοι με τα</li> </ul>		v' v' n 8 n z' z'
Ηχος Β΄ Στιχηραρικός Ηχος Βαρύς διατονικός Παπαδικός Ηχος Βαρύς Διατονικός Στιχηραρικός Ηχος Βαρύς εναρμόνιος από τον Ζω	μαρτυρικά σημεία, (μές και στο μοησημία) 3) Επέλεξε την χορδή στην οποία θα κλειδώσει η νέα κλίμακα με την παλαιά. Μπορεί να διαφέρει από την χορδή της φθοράς (αυτό γίνεται για να	20,2 <u>z'</u> <u>42</u> × 100	9,7 × 2
Ηχος Γ και Βαρύς Εναρμόνιος από Γα Ηχος Δ. Ειρμολογικός - Λέγετος 1 Ηχος Δ. Ειρμολογικός - Λέγετος 2 Ηχος Δ. Παπαδικός - Άγια	αποφευχθεί η ολίσθηση του τονικού ύψους ή και αντίθετα για να επιτευχθεί). Η επιλογή συνήθως γίνεται με το κριτήριο να ταυτιστούνε οι βάσεις ή οι κορυφές των αντίστοιχων 4/5 χόρδων. π.χ. νια την εναριώγια φθορά του Ζω'η γέα κλίμακα		∆ <u>∧</u> Ä 122 Ä
Ήχος Νάος (πρώτος δίφωνος χρωματικός απ Ήχος Νάος (πρώτος δίφωνος χρωματικός απ Ήχος πλΑ - Κε ως Πα Ήχος πλΑ - Φρύγιος - Κιουρδί	ηρέπει να κλειδώσει στην βάση του 4χόρδου Γα-Ζω' δηλαδή στον Γα και όχι στον φθόγγο Ζω που μπαίνει η φθορά διότι ο Ζω πάσχει ύφεση.	5,4 5 8	rin a m
Ήχος ηλΒ 2 πεντάχορδα Ήχος ηλΒ 3 πεντάχορδα Ήχος ηλΔ με υψηλό Βου Ήχος ηλΔ τρίφωνος	<ul> <li>Χοροη κλειοωματος φθορικής κλιμακάς</li> <li>Ο Γα αρχικής με Γα φθορικής</li> <li>4) Να διατηρηθούγε τα τμήματα της αρχικής</li> </ul>	20,2 9,7	ົ <mark>ກ 9,7</mark> ີກ <del>ກັດ ກັ</del> ຊື່ ຊື່
Νως πλι Κιτόν - Νισαμπούρ	κυμακας που ευρισκονται ανωθεν η κατωθεν της νέας κλίμακας που εισάγει η φθορά; (Αν θέλω να αλλάξω επιλεκτικά τμήματα κλίμακας (3/4/5xopδα) ενώ δεν πειράζω την υπόλοιηη γλίμαση	<u>4,2 ×</u> 12,2 12,2	12,2 v v
<ol> <li>Από ήχο εισηγμένο ήδη στο μέλος</li> <li>Ηχος Α και ηλά με έλει μόνο στον 7ω</li> </ol>		y 8	z 8 z
Ήχος πλΒ 2 τρίτος με έλξη στον βου	<ul> <li>Να είναι αόρατη η φθορά στο κείμενο ενώ εξακολουθεί να ενεργεί στην εκτέλεση</li> </ul>	9,7	9,7 <u></u>
	Η φθορά να είναι εικονική, χωρίς καμία απολύτως επίδραση	<b>20,2</b>	
	🔲 Να είναι ορατός ο φθόγγος της φθοράς	4,2 2	
	ΟΚ Κλείσε	Δ	67) S.S

Cu ftoraua poți să schimbi întreaga scară cu una nouă, dar poți și să nu schimbi întreaga scară, ci doar o parte a ei, de exemplu un tricord sau tetracord sau pentacord. Apoi cu altă ftora să schimbi alt sau același 3/4/5–cord etc. În acest fel poți să creezi scări, care schimbă caracteristicile glasului pe fragmente și dinamic în timpul desfășurării melodiei. Această caracteristică se folosește și în muzica Bizantină, mai ales în scările nuanțate (muștar, nisabur, hisar), dacă de exemplu schimbăm doar un pentacord al unei scări diatonice cu nuanța Muștar (Zigu) sau Nisabur (Klitu). Mai ales însă este folositoare în muzica tradițională și orientală, unde se schimbă mereu subunități și fragmente ale scării, în loc de întreaga scară (vezi la sfârșitul Anexei A).

Există și tipul ftoralelor acelora, care provoacă doar schimbări permanente la unele sunete, în loc să schimbe fragmente sau și scări întregi ca de obicei. Aceste ftorale sunt: 1) Agemul  $\checkmark$  care face ifes permanent sunetul unde este pus. 2) diezul permanent al lui Vu  $\overset{5}{\circ}$  care este pus pe sunetul Ga și face diez permanent pe Vu. 3) ifesul permanent al lui Zo  $\overset{9}{\circ}$  care se așază pe sunetul Ke și face ifes permanent pe Zo și 4) Hisarul (Spati)  $\overset{9}{\rightarrow}$  care face ifes permanent sunetul de mai sus și diez permanent sunetul de mai jos. Cantitatea schimbării pe care o produc, poate fi stabilită sau schimbată de utilizator în fereastră.

În special agemul poate să se comporte fie ca ftora obișnuită și să influențeze întregul tetracord, fie ca ifes permanent doar pe sunetul pe care stă. La fel și hisarul poate fie să înlocuiască întregul tricord, fie să producă atracția permanentă a celor două sunete vecine. Ce metodă va folosi depinde de utilizator. Există multe exemple pe această temă. Dacă le examinezi, vei înțelege mai bine procedura.

Utilizarea ftoralelor de mai sus ca semne de atracție permanente se face în același fel cu al altor ftorale. Doar dacă în loc să se deschidă fereastra schimbărilor permanente, se deschide fereastra obișnuită a schimbării glasurilor cu ftora, vei apăsa opțiunea **SCHIMBĂRI PERMANENTE**, pentru a se deschide fereastra schimbărilor permanente. Urmând îndrumările ferestrei, stabilești secțiunile schimbării permanente și poți încă, să stabilești un semn de mărturie diferit pentru sunetele, care sunt influențate de schimbarea permanentă.

# **EXEMPLU**

Pentru o mai bună înțelegere a utilizării ftoralelor se observă exemplul de mai jos (melodia este pregătită în exemplele care se dau cu Melodul).

Melodia este "De frumusețea", care se cântă la sfârșitul Acatistului.

Locul examinat este "pentru aceasta precum mi s-a poruncit". Concret fraza muzicală este următoarea :

#### Melodul de Aur 2013

La început glasul este plagalul glasului doi și la "pentru" avem ftora diatonică pe sunetul Ga. Dacă schimbăm plagalul glasului Al Doilea în Primul glas pe sunetul Ga fără nici o altă prevedere, atunci fereastra scărilor care va apărea, va fi următoarea :

		Αογική	Φθορική	Τελική
1) Επέλεξε σε μία απο τις παρακάτω τράπεζες τον ήχο που εισάγει η φθορά Αλλος Τράπεζα τλα τι Μολιδού ό	<ol> <li>Επέλεξε το μαρτυρικό σημείο της φθορικής κλίμακας στο οποίο παραπέμπει η φθορά</li> </ol>	122	lî î ↓î↓ π´	π΄
(* Α) Από τράπεζα τολών Μελώδου η (* Β) Από Τράπεζα τολών Μελώδου η Ζυγός Ηκος Α δίφωνος χρωματικός κάτω κε - άνω Δ Ηκος Α δίφωνος χρωματικός κάτω κε - άνω Δ Ηκος Α δίφωνος χρωματικός Πα - άνω Δ Ηκος Α και πλα Επιτροπής μέχρι κάτω Δι Ηκος Α και πλα Επιτροπής μέχρι κάτω Δι Ηκος Βαρύς διατονικός Γαπαδικός Ηκος Βαρύς διατονικός Στυκηραρικός Ηκος Α βαιτροπής κάτω Δι - άνω Δ Ηκος Α Επιτροπής κάτω Δι - άνω Δ Ηκος Εναρμόνιος Βου ύφεση Επιτροπή Ορύη Ηκος Εναρμόνιος Γκαι Βαρύς Βου δίεση Επιτ	μαρτυρικό σημείο: (6) Γα ΠΡΟΣΟΧΗ. Τα μαρτυρικά σημεία θα ονομάζονται με τα ονόματα των φθόγγων και όχι με την ορθή	π' 5,4 v	12,2 v	12,2 v
	ονομασία τους, άγιε, ανανές, νεανές κλη που δεν μεταφέρθηκε στη νέα γραφή με αποτέλεσμα να συγχέονται οι μαρτυρικοί φθόγγοι με τα αναχέονται οι μαρτυρικοί φθόγγοι με τα	~ ~	8 n.	8
	<ul> <li>μαρτυρικά σημεία. (μες και στο ροησημά)</li> <li>3) Επέλεξε την χορδή στην οποία θα κλειδώσει η νέα κλίμακα με την παλαιά. Μπορεί να διαφέρει</li> </ul>	20,2	9,7 ×	9,7 <sup>~</sup>
	από την χορδή της φθοράς (αυτό γίνεται για να αποφευχθεί η ολίσθηση του τονικού ύψους ή και αντίθετα για να επιτευχθεί). Η επιλογή συνήθως γίνεται με το κριτήριο να ταυτιστούνε οι βάσεις ή οι κορυφές των αντίστοιχων 4/5 χάρδων. π.χ. για την εναρμόνια φθορά του Ζω' η νέα κλίμακα πρέπει να κλειδώσει στην βάση του 4χόρδου Γα-Ζω' δηλαδή στον Γα και όχι στον φθόγγο Ζω	4,2 %	12,2	12,2
		12,2 5,4 5°	12,2 <sup>d</sup>	12,2 Г
Ηχος πλα Κε ως Πα Ηχος πλβ Επιτροπής Ηχος πλβ τρία πεντάχορδα Επιτροπής	που μπαίνει η φοορα στο τη σ 2ω πασχεί σφεση. Χορδή κλειδώματος φθορικής κλίμακας	~	8 n	8 n
Ηχος πλδ Τρίφωνος Ηχος πλδ τρίς διαπασών Επιτροπής Οιτόν - Νισαμπούρ	<ul> <li>Ο Γαταρχίας μετα το φερείας</li> <li>4) Να διατηρηθούνε τα τμήματα της αρχικής κλίμακας που ευρίσκονται άνωθεν ή κάτωθεν</li> </ul>	2 <b>0,2</b>	9,7 <sup>7</sup>	9,7 <sup>7</sup> π
	της νέας κλίμακας που εισάγει η φθορά; (Αν θέλω να αλλάξω επιλεκτικά τμήματα κλίμακας (3/4/5xopδα) ενώ δεν πειράζω την υπόλοιπη κλίμακα)	4,2 Å	12,2 Y	12,2 Y
Ηχος Α και πλΑ με έλξη μόνο στον Ζω Ηχος πλΒ 2	Γ Ναι, να διατηρηθούνε	12,2 V	8 2	8 2
τρίτος με έλξη στον βου	Να είναι αόρατη η φθορά στο κείμενο ενώ εξακολουθεί να ενεργεί στην εκτέλεση	5,4 %	9,7 <sup>~</sup>	9,7 ~~ ä
	Η φθορά να είναι εικονική, χωρίς καμία απολύτως επίδραση	20,2	×	х
	Να είναι ορατός ο φθόγγος της φθοράς     ΟΚ Κλείσε	چ 4,2 ×		

Schimbarea scării – gasului cu ftora 1) Alege una din băncile de mai jos ale glasului care introduce ftoraua **A**) **Din Banca Glasurilor Melodului sau ... B) Din Banca Glasurilor mele proprii sau ...** Muștar, Glasul A diafonic cromatic Ke de jos – Di de sus, Glasul A diafonic cromatic Pa – Di de sus, Glasul A și plagalul Comisiei până la Di de jos, Glasul A și plagalul Comisiei, Glasul B al Comisiei, Glasul Varis diatonic Papadic, Glasul Varis Diatonic Stihiraric, Glasul D al Comisiei de la Ni la Di de sus, Glasul D al Comisiei de la Di de jos la Pa de sus, Glasul D al Comisiei de la Di de jos al Di de sus, Glasul D al Comisiei de la Di de jos la Pa de sus, Glasul D al Comisiei, Glasul Enarmonic Vu ifes al Comisiei, Glasul Enarmonic III și Varis Vu diez al Comisiei, Glasul πλA enarmonic, Glasul πλa de la Ke până la Pa, Glasul πλb al Comisiei, Glasul πλb cu trei pentacorduri al Comisiei, Glasul πλd al Comisiei, Glasul πλd trifonic, Glasul πλd tridiapazon al Comisiei, Cliton – Nisabur. **C) Din glasul introdus deja în melodie ...** Glasul A și πλA cu atracție doar pe Zo, Glasul πλB 2, Glasul 3 cu atracție pe Vu. 2) Alege semnul mărturiei scării cu ftora, pe care rămâne ftoraua – semnul mărturiei: (6) Ga. ATENȚIE. Semnele mărturiei vor fi denumite cu denumirile sunetelor și nu cu denumirea lor corectă, aghie, ananes, neanes etc., care nu s-a preluat în scrierea nouă, cu urmarea că se confundă sunetele mărturiei cu semnele mărturiei (Vezi și în Manualul auxiliar).

3) Alege sunetul pe care se va închide scara nouă cu cea veche. Poate să fie diferit de sunetul ftoralei (aceasta se face pentru a se evita greșirea înălțimii tonului și dimpotrivă pentru a izbuti menținerea tonului). Alegerea în mod obișnuit se face cu criteriul de a se identifica bazele sau vârfurile 4/5-cordurilor. de exemplu pentru ftoraua enarmonică a lui Zo scara nouă trebuie să se închidă la baza 4-cordului Ga-Zo, adică pe Ga și nu pe sunetul Zo, pe care intră ftoraua, pentru că este Zo ifes. Coarda (sunetul) de închidere a scării ftoralei – Ga inițial cu Ga al ftoralei.

4) Să se păstreze secțiunile scării inițiale, care se găsesc în partea de sus și de jos a noii scări, pe care o introduce ftoraua; (Dacă vreau, să schimb anumite secțiuni ale scării (3/4/5-corduri) în timp ce nu schimb restul scării). Da, să se păstreze. Da, este nevăzută ftoraua în text, deși continuă să lucreze în execuție. Ftoraua să fie ilustrată, fără absolut nici o influență.

Să fie nevăzut sunetul ftoralei. OK Închide Înițială A ftoralei Finală

Din schemă (reprezentarea scărilor) și se vede doar, că nu coincid bazele și vârfurile pentacordurilor plagalului glasului doi și a glasului întâi. (deși totalitatea secțiunilor pentacordurilor este identică și egală cu 42).

Și fără să o auzim, dar și dacă o auzim (scara) de mai sus, ne vom încredința că avem o deviere a bazei mai sus, adică urcă baza vocii cu ftoraua, pentru că precis s-a deplasat locul corespunzător al celor cinci sunete mai sus. Firește, aceasta nu o dorim.

Putem să evităm această urcare în felul următor. La pasul 3) al ferestrei de mai sus (în mijloc), veți vedea existența opțiunii «Sunetul de închidere a scării ftoralei». Acesta deci îl vom alege la -2 (se explică mai jos de ce). Adică mergem la sunetul Pa «-2 Pa inițial cu Pa al ftoralei» în timp ce mai înainte închiderea scărilor se făcea pe sunetul Ga «0 Ga inițial cu Ga al ftoralei».

Dacă observați acum scările, veți vedea ceea ce este mai jos :



Cel mai important lucru la care trebuie să fiți atenți acum, este că bazele și vârfurile pentacordurilor plagalului glasului doi și ale glasului întâi coincid. Așa se evită schimbarea bazei în cazul ftoralei, care nu se găsește exact la baza sau la vârful 3/4/5cordurilor. Firește, auzind vei înțelege mai bine consecința. Deci, că am ales, să se facă închiderea scărilor la -2, s-a făcut, pentru că exact 2 sunete mai jos de sunetul ftoralei (Ga) la (Pa) se găsește baza pentacordurilor și a scării inițiale și a ftoralei. Ceea ce ne interesează este, să nu se deplaseze această bază mai sus sau mai jos. Și aceasta se va întâmpla într-un anume caz, doar dacă scările se închid nu pe sunetul pe care intră ftoraua, care aici este Ga, ci pe sunetul bazei pentacordurilor de care aparține ftoraua, care aici este Pa.

Deci, dacă Ga era baza pentacordului, nu există motiv, să se închidă scările pe alt sunet. Acum însă că Ga nu este bază, dar mai mult decât atât, înălțimea lui față de bază este diferită într-o scară (a plagalului glasului doi), decât în cealaltă (a glasului întâi), trebuie închiderea scării ftoralei, să nu se facă pe acest sunet, pentru că avem greșirea tonului bazei, ci pe sunetul care este baza comună (și deci are aceeași înălțime) pentru amândouă scările, care aici este Pa.

Deci, în cele mai complicate modele ale ftoralelor, dacă ftoraua nu se găsește la baza sau vârful 3/4/5-cordurilor, încercăm să echilibrăm bazele și vârfurile sau în cel mai bun caz pe amândouă, ale 3/4/5-cordului inițial și ale ftoralei. Cu siguranță există cazuri rare, în care căutăm abaterea bazei vocii mai sus sau mai jos și folosim acest mod adecvat, pentru a face aceasta.

# OBSERVAȚIE

În instrumenteca principală există opțiunea : 🚟 . Cu aceasta poți când ai ftora, să schimbi sunetul, pe care îl ilustrează mărturia cu sunetul ftoralei, ceea ce se întâmplă în paralaghie neapărat, pentru că atunci când cu ftoraua se schimbă sunetul, în paralaghie las sunetul vechi și continui paralaghia de la noul sunet, dar nu cu acesta pe care îl arată mărturia. Mărturia continuă să arate sunetul inițial. Dacă însă apeși această opțiune, atunci mărturiile se scriu cu sunetul schimbat de ftora (dacă se face schimbare). Corect este, să nu se ilustreze la mărturii sunetul înlocuit, dar mulți scriitori folosesc acest mod pentru a scrie mărturiile.

#### DESPRE ABATERILE FTORALELOR DEASUPRA SEMNELOR

Ftoralele în ceea ce privește dimensiunea și abaterile lor sunt împărțite în 4 categorii:

1) ftoralele extinse (largi)

2) ftoralele înalte  $\xi \xi$ 

3) ftoralele diagonale care ating partea dreaptă de sus, unde poate să se scrie sunetul  $\mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A}$ 

4) toate celelalte.

Aşadar, când delimitezi abaterile unei ftorale deasupra unui anumit semn, atunci sunt valabile aceleași abateri și pentru celelalte ftorale ale aceleiași categorii, după cum se vede mai sus.

Ftoralele scrise Sus, adică care intră în partea de sus a semnelor principale, au abatere diferită când există gorgon sau clasmă sus.

În timp ce dacă intră în partea de jos a semnului abaterea lor este influențată, dacă există apli, dipli, etc., gorgon sau clasmă la partea de jos a semnului.

## Introducerea automată a Scărilor cu ftorale,

Când vezi o ftora, trebuie să pui și o scară a glasului acestei ftorale sau o schimbare permanentă, dacă ftoraua este astfel.

Cum se face aceasta, se descrie la capitolul **Introducerea ftoralelor** puțin mai sus.

Însă poți, să legi dinainte ftorale cu glasuri și această treabă o are pe jumătate pregătită Melodul, dar poți să schimbi aceste legături, formând altele sau creând și altele în plus, legături cu scări pentru fiecare ftora.

Apăsând meniul **[Scări --> Legătura scărilor cu ftorale]**, se va deschide fereastra, care te îndrumă, cum să legi o scară cu o ftora sau pentru schimbări permanente cu ftora, pe care le primește. Te vei încredința, că fiecare ftora poate, să se lege până și cu 5 scări diferite ale glasurilor sau cu schimbări permanente. Firește, când intră ftoraua, se leagă automat nu cu toate, dar cu prima din acestea, adică aceasta cu cea mai mare întâietate.

# Introducerea schimbării (înălțimii sunetelor) și atracțiilor,



Introducerea atracțiilor poate să se facă manual, din instrumentecă, precum cu toate semnele muzicale.

Apăsând tasta Q sau de la instrumenteca sinoptică a semnelor, apăsând semnele atracției 🌮 se deschide meniul extensibil: ... De aici poți să introduci semnul atracției, sau să o anulezi, dacă există. Poți de asemenea să introduci semnul ilustrat al diezului sau ifesului, fără să aibă o acțiune în execuție.

În sfârșit, dacă apeși de două ori tasta **Q** sau alegi "**Exactitate**" de la meniu, se va deschide

reostatul, de unde poți deja, să fixezi atracția cu exactitate de zecime de secțiune.

# ATENȚIE

Numărul absolut al secțiunilor atracțiilor, unde aceasta se întâmplă, depinde de secțiunile diapazonului (octavei). Astfel există următoarele împărțiri standard ale diapazonului : 68, 72,100 și 1200 secțiuni. Poți însă, dacă vrei un alt număr pentru diapazon, să determini diapazonul cu numărul de secțiuni propriu.

Reglarea aceasta se face de la meniul scării:



Așa de exemplu, dacă am atracție de 4 secțiuni în diapazonul de 72 de secțiuni, 4 / 72 corespunde cu celelalte împărțiri ale diapazonului :

4 / 72	pentru scara cu 72 secțiuni
3,77 / 68	pentru scara cu 68 secțiuni
5,55 / 100	pentru scara cu 100 secțiuni
66,6 / 1200	pentru scara cu 1200 secțiuni (sau sutimi).

#### Introducerea automată a Atracțiilor

Există și o modalitate automată, în care introducerea o preia în întregime Melodul, fără să fie nevoie, să vă amintiți reguli și să calculați fiecare atracție, la fiecare notă care este atrasă. Melodul are posibilitatea să cunoască dacă o atracție ai pus-o tu singur ori s-a făcut automat. Astfel, dacă se folosește această modalitate, poți să alegi să păstrezi atracțiile, pe care eventual le-ai pus tu singur.

În scrierile existente rar se întrebuințează atracțiile și doar unii scriitori le pun, dar de cele mai multe ori nu cu semnul corect de exemplu cu o liniuță sau două liniuțe etc., ci cu semnul simplu al ifesului sau diezului, subînțelegând oricare atracție. Și firește, poate psaltul să execute corect indiferent dacă este semnul atracției corect sau greșit. Melodul dar ca un aparat trebuie să vadă exact semnul, pentru a executa corect. Locurile și dozajul atracțiilor care se va folosi la introducerea automată a atracțiilor, se stabilesc conform procedurii construirii scării glasului. Aici se găsește încă un punct culminant al posibilităților Melodului, se dă posibilitatea utilizatorului să fixeze regulile atracțiilor fiecărui glas conform procedurii construirii scării lui și să fixeze atracția fiecărui sunet corespunzător, dacă cursul melodiei este ascendent, descendent sau isonând (menținând același sunet) ( vezi <u>Construirea glasurilor</u>).

Acum să vedem cum se face introducerea automată a atracțiilor.

Apăsând opțiunea instrumentecii de bază, și alegând Introducerea atracțiilor în cântarea actuală, se face introducerea atracțiilor numai pentru melodia actuală până la schimbarea mărturiei inițiale a glasului, nu la alte fragmente care se stabilesc de la altă mărturie a glasului.

Dacă se stabilesc pentru toată scrierea, atracțiile se vor face în întreaga scriere.

Firește, există și opțiunea ștergerii atracțiilor, prin care se dă iar posibilitatea să se păstreze atracțiile, care s-au introdus de utilizator și nu automat.

Apăsând aceeași opțiune și alegând [Modul vizualizării atracțiilor], stabilești modul general al reprezentării atracțiilor pentru toată scrierea.

Dar poți să stabilești și doar pentru un semn, dacă se vede atracția lui sau nu. Făcând click dreapta pe semnul cu atracția, alegi de la meniu, dacă va fi ascunsă sau nu.

Indiferent dacă se văd sau nu atracțiile totdeauna, se execută de Melod, afară (de cazul) dacă sunt ilustrate.

# Utilizarea semnelor vechi: Oxia, dipli și tripli dispuse vertical, țachisma, lighisma etc.,

Dacă și părerea mea smerită, nu e de acord cu readucerea opțională doar a anumitor semne vechi în noua scriere, dar se poate găsi întrebuințarea acestor semne cu Melodul.

Totuși, restabilirea deplină a vechii scrieri ar fi fost idealul, care este de acum realizabil grație noii tehnologii, încât și învățarea ei să se facă mult mai repede și siguranța citirii să fie asigurată mulțumită paralelismului celor două texte, nou și vechi.

# Introducerea semnelor dependente ca independente

Semnele ftoralelor, atracțiilor, consonante, temporale și dintre vocale chendima și ipsili, nu pot sta singure, dar au nevoie de un corp de sprijin, care este un semn vocal de exemplu oligon.

Pentru că de multe ori datorită relației sau învățăturii este nevoie să pot să le scriu și independente, fac aceasta precum urmează. Pentru toate celelalte afară de chendimă și ipsili, le introduc în modul cunoscut în text, dar în locul unde nu există semn vocal.

În timp ce chendima și ipsili le introduc din instrumenteca sinoptică, apăsând opțiunea chendimei sau ipsiliului și alegând de la meniu

#### [... ilustrat. Nu se execută, nici nu se măsoară].

De exemplu pentru ipsili:



Aceste semne când se scriu autonom, primesc doar abatere locală.

## Introducerea Literelor inițiale,

La <u>Introducerea stihurilor</u>, se menționează cum pot să fac prima literă a stihului să difere de celelalte și să se vadă ca literă inițială.

Litera inițială reală este independentă de stihuri și poate fi introdusă oriunde.

De la meniu *[Introducere --> Litera inițială a textului muzical]* apare fereastra unde scriem litera inițială, stabilim alinierea literelor, dimensiunea, culoarea, locul, etc. De asemenea, dacă alegem *[Litera inițială complexă care se schimbă conform cu stihurile*  $\Sigma 1 - \Sigma 5$ *]*, poate să se schimbe litera inițială, dacă se schimbă stihul activ ( $\Sigma 1 - \Sigma 5$ ).

# Introducerea agogicii temporale,

Aceasta se face precum urmează: fie de la instrumenteca sinoptică, fie de la instrumenteca semnelor temporale, apeși opțiunea XA sau apeși tasta  $\Psi$  sau C și de la meniul extensibil alegi agogica temporală.

Pentru a vedea sau a schimba unele din însușirile ei, faci dublu click pe semnul agogicii temporale sau click dreapta și proprietăți și se deschide fereastra reglării agogicii temporale. La proprietăți din opțiunea 2 dai accelerarea sau încetinirea, pentru numere pozitive, (respectiv) negative ale agogicii temporale și facultativ, dacă vrei, o limită în accelerare.

## Introducerea semnelor și simbolurilor particulare,

De multe ori se poate, să vrei, să folosești în textul muzical unele semne muzicale și alte simboluri, pe care nu le cuprinde șirul de litere al Melodului. Acest lucru este realizabil, ajunge doar să le ai toate într-un șir de litere, care este instalat în Windows și îl alegi dintre șirurile de litere [ 4 --> Utilizatorul semnelor particulare].

Deci mergi la meniu *[Introducere --> A Simbolului particular]* și alegi, dacă va fi independent sau dacă va fi încorporat într-un semn vocal. Din fereastra care se deschide, scrii sau alipești din altă scriere simbolul sau îl introduci din tabelul simbolurilor, ajunge doar să alegi șirul de litere, pe care l-ai stabilit pentru simbolurile tale, altfel este posibil să apară în textul final ceva diferit.

Dacă trimiți scrierea pentru ilustrare la alt calculator, trebuie să te asiguri că șirul de litere al simbolurilor particulare este instalat acolo. Altfel, scrierea nu va ilustra simbolurile tale corect. În acest caz trebuie să trimiți și șirul de litere cu simbolurile particulare.

# Introducerea scării

De la meniu *[Introducere --> A Scării]* poți să introduci o scară în scriere. Scara se actualizează eficace și ilustrează caracteristicile glasului în punctul exact, unde se găsește. Cu dublu click pe ea sau dreapta și proprietăți sau *[Prelucrare --> Particularități ale semnului]* stabilești modul vizualizării scării.

ATENȚIE. Secțiunile scrise pe scară sunt influențate de secțiunile diapazonului, pe care le stabilești la meniul **Scării** exterioare.

#### Introducerea Imaginilor

De la meniul *[Introducere --> A Imaginii]* și *[Introducere --> Miniatura imaginii]* ai posibilitatea să introduci

imagini în scriere, pentru a îmbogăți textul.

De asemenea, poți să faci alipirea imaginii, pe care ai copiat-o provizoriu din acest program sau din altul cu tastele *Ctrl* + *V* sau de la meniu

## [Prelucrare --> Alipire].

Din fereastra introducerii alegi, dacă imaginea va fi copiată :

A) în dosarul particular al scrierii sau

B) în dosarul comun al arhivelor cărții. Dacă scrierea face parte dintr-o carte, se recomandă, sau

C) dacă se va încorpora în scriere. Aceasta se recomandă, dacă imaginile sunt foarte mici și auxiliare pentru text. Totuși, dacă imaginile se copie în dosarul personal al scrierii, atunci în cazul mutării scrierii în alt calculator sau în situația salvării la același calculator, dacă aceasta nu se face din program cu funcția **[Arhivă --> Salvare Ca ...]**, ci se face manual din explorerul Windowsului, trebuie să se copie și dosarul particular al scrierii, care conține imaginile lui. Exact același lucru este valabil, dacă le salvezi în dosarul cărții, din care eventual face parte scrierea (dacă face parte).

Există și al doilea mod al introducerii imaginilor, care se menționează mai jos din <u>lista ilustrării mai multor mijloace,</u> <u>care au legătură cu scrierea.</u>

Imaginile se văd direct în text și poți să schimbi înfățișarea lor, dacă deschizi proprietățile lor (dublu click sau dreapta și **proprietăți** sau **[Prelucrare --> Proprietăți].** 

# Introducerea înregistrărilor video și a sunetelor,

De la meniu *[Introducere --> Arhivă video și a sunetului]* poți să faci o trimitere în arhive video sau de sunet care și aici, precum și la imagini, se copie în dosarul particular al scrierii sau cel comun al cărții, dacă scrierea face parte dintr-o carte. Aici nu există opțiune pentru încorporarea în scriere.

Pentru a accesa aceste arhive, trebuie să faci dublu click pe semnul lor caracteristic în scriere, care este: <sup>44</sup>. Pentru a se opri execuția apeși stop <sup>a</sup>. Cu click dreapta poți să vezi proprietățile multifuncțiilor și să schimbi unele.

În cazul mutării scrierii în alt loc sunt valabile, câte s-au menționat mai sus pentru imagini. Există și aici al doilea mod al introducerii multifuncțiilor, precum la imagini, care se menționează mai jos, din<u>lista ilustrării multifuncțiilor care au</u> <u>legătură cu scrierea.</u>

# Salvarea imaginilor, a înregistrărilor video și a sunetelor,

Aceste arhive ale multifuncțiilor se copie și se salvează întru unul din două locuri: sau

A) în dosarul particular și individual al melodiei, care a fost creat special pentru acest scop. Are același nume cu scrierea, afară firește de terminația mel, dar cu extensia frazei \_ files și se găsește în același dosar cu scrierea. De exemplu pentru o scriere a Melodului cu numele <u>antifoane.mel</u> s-ar fi creat dosar particular pe același traseu, cu numele <u>antifoane files</u>, unde s-ar fi instalat arhivele exterioare ale imaginii, sunetului, video etc., care eventual s-ar fi introdus în scriere. Dosarul acesta se vede în explorerul Windowsului cu imagine caracteristică, pentru a se distinge. În acest dosar nu trebuie să adaugi, nici să scoți nimic, pentru că îl prelucrează automat Melodul și va șterge tot ceea ce s-a adăugat în plus acolo. O precizare pentru edițiile mai vechi decât cea din 2012 este că dosarul acesta avea numele exact același cu al scrierii (documentului), firește fără terminația . mel și fără extensia \_files, care s-a adăugat în ediția 2012.

**B)** Dacă scrierea face parte dintr-o carte, care este probabil să conțină și alte scrieri, pentru că se poate o imagine sau o înregistrare video, să se folosească și din altă scriere, poți în loc să le salvezi în dosarul particular al scrierii, să le trimiți în dosarul multifuncțional al cărții, încât de acolo să fie folosite în toate scrierile cărții, decât să se introducă în dosarul particular fiecare scriere din nou. Dosarul acesta cu multifuncțiile cărții se găsește în carte, unde se găsesc și scrierile cărții și are totdeauna numele **melodosBookMedia**.

Programul te îndrumă cum și unde vei salva copia imaginii, video sau a sunetului.

Dacă recunoaște că scrierea face parte din carte, apare și opțiunea pentru salvare în dosarul comun al cărții, altfel o ascunde.

Special pentru imagine ai opțiunea și să o încorporezi în scriere.

În general, dacă faci carte preferă salvarea în dosarul cărții. Dacă imaginea este foarte mică și ajutătoare în text, încorporeaz-o în acesta.

Lista ilustrării mai multor mijloace (funcții) care au legătură cu scrierea

#### Melodul de Aur 2013

La dreapta de tot în instrumenteca de bază vei găsi

Εικόνες & πολυμέσα που περιέχονται : Α) Στον ατομικό φάκελλο του εγγράφου



opțiunea<sup>1</sup>. Apăsând-o, se deschide la dreapta o fereastră, care se împarte în patru liste.

1) Sus este lista cu mai multe funcții, care sunt salvate în dosarul particular al scrierii și după toate probabilitățile se folosește în scriere.

2) Apoi este lista mai multor funcții (mijloace), care sunt salvate în cartea, din care face parte, dacă face parte scrierea.

Aceste multifuncții nu este nevoie să se folosească neapărat din scrierea prezentă, pentru că pot fi folosite din orice scriere a cărții din care face parte și scrierea prezentă (dacă face parte).

3) Apoi sunt denumirile multifuncțiilor introduse în scriere cu una din precizările de mai jos înaintea lor :

a) arhivă multifuncțională pentru video sau sunet,

b) imaginea arhivei cu imagine salvată într-unul din cele 2 dosare ale scrierii, particular sau al cărții și

c) imagine încorporată, care s-a încorporat în scriere și nu este salvată separat într-un dosar.

4) Jos- jos este fereastra prezentării imaginilor sau a înregistrărilor video sau a sunetelor, când aleg una din cele trei liste de mai sus. Utilizarea și scopul acestei liste este următorul. A) Să verific ușor imaginile, înregistrările video și sunetele, care au legătură cu această scriere și desigur acestea, care fac parte din scriere.

B) Să pot uşor, cu dublu click de aici să le introduc iar şi iar în alte locuri ale scrierii, dacă este nevoie. Desigur, imaginile care se introduc cu dublu click în cea de-a treia listă, adică în "Trecute în scriere", au exact forma, pe care o înfățişaseră eventual în imaginea originală, la care fac dublu clic.

C) Dacă scrierea actuală face parte dintr-o carte și celelalte scrieri sau cartea conțin imagini, pe care nu le cuprinde scrierea actuală, pot să văd toate imaginile cărții și să introduc cu dublu clic, pe care vreau în scrierea prezentă.

D) Cu click dreapta în lista a treia a celor trecute în scrierea multifuncțională, pot să transfer în locul lor.

# Introducerea Trimiterii (Transmiterii) (\*)

Transmiterea se ilustrează cu steluță și un număr de exemplu \*1. Se folosește pentru a transmite continuarea textului muzical alternativ în alt loc, care se găsește scris de obicei în partea de jos a paginii.

Transmiterea aceasta poate să se facă doar în aceeași scriere. Pentru transmiterea în altă scriere vezi paragraful următor.

Poate să fie doar ca imagine sau poate să transfere eficace scara și sunetul actual de la semnul de origine la semnul destinației. Introducerea ei se face de la meniu *[Introducere --> Trimitere]*.Cu dublu click sau click **dreapta și [proprietăți]** sus pe semnul transmiterii poți să transferi proprietățile ei.

Când transmiterea este eficace, trebuie trimiterea de pornire să aibă același număr cu trimiterea destinației, încât să se facă transferul scării. Dacă mă găsesc într-o transmitere eficace și fac click dreapta pe ea, meniul extensibil îmi scoate opțiunea de transfer la punctul transmiterii corespunzător de legătură, care este fie originea, fie destinația, la care pot, oricând vreau, să transfer de la un punct al transmiterii la corespondentul ei. Se poate stabili la proprietățile punctului de plecare al transmiterii, să se facă ramificare în execuția melodiei la destinația ei.

## **Conexiunea scrierilor**

Aceasta seamănă mult cu transmiterea menționată mai înainte, dar se pot lega două scrieri diferite și să transferi cu un dublu click de la o scriere la alta.

Cu siguranță, se poate legătura aceasta să vizeze doar scrierea însăși de la un punct al ei la un alt punct al ei.

Conexiunea de acest tip se poate face cu scrieri, care sunt salvate oriunde în dosare. Cu toate acestea este bine, aceste scrieri să se găsească pe traseul Bibliotecii Melodului pentru următorul motiv. Dacă scrierile se mută la alt calculator și după cum este mai probabil, vor fi salvate în dosar, care ar avea nume diferit și traseu de la cel inițial, atunci conexiunea a pierdut adresa exclusivă a scrierii, care se transmite și având în plus ca element doar denumirea scrierii transmiterii, nu va căuta nicăieri altundeva decât în Biblioteca Melodului, pentru a o localiza numai cu numele ei. Deci, dacă se găsește acolo o va deschide. Cu această ocazie putem să semnalăm, că nu trebuie să avem două sau mai multe scrieri cu același nume în Bibliotecă indiferent dacă aparțin de cărți diferite, pentru că exact în acest caz conexiunea care se pierde sau adresa exclusivă a scrierii se poate să se încurce de însăși denumirea și să deschidă altă scriere în loc de aceasta, cu care inițial se făcuse conexiunea.

#### Introducerea conexiunii cu altă scriere sau cu alt loc al aceleiași scrieri,

Vom explica modul conexiunii cu un exemplu.

1) Deschide o scriere (partitură) oarecare. Această scriere va fi destinația.

2) La un punct al scrierii cu care ai vrea, să se lege o altă scriere, fă click dreapta și de la meniul extensibil alege: și apoi: *[Copiere...]* 

Αντιγραφή της εδώ διεύθυνσης για σύνδεση από άλλο έγγραφο ή άλλη θέση αυτού του εγγράφου Εισαγωγή σημείου σύνδεσης

Copierea adresei de aici pentru conexiunea cu altă scriere sau alt loc al acestei scrieri.

Introducerea semnului (punctului) conexiunii.

Îți va spune cu un mesaj că s-a regăsit adresa scrierii și a punctului la care se găsește indicatorul (săgeata).

3) Acum deschide scrierea de la care te vei conecta la scrierea precedentă, a cărei adresă ai regăsit-o.

4) Cu click dreapta în punctul din care vrei să faci legătura, alege de la meniul extensibil iar **[Conexiunea scrierilor]** și de această dată **[Introducerea punctului legăturii].** Dă

denumirea-titlu pentru această conexiune, care se va vedea în scriere și apasă OK. În scriere va apărea titlul conexiunii, pe care l-ai dat, fiind însoțit de @ la început.

Verifică transferul, făcând dublu click pe titlu.

Cu click dreapta pe el și *[Proprietăți]* poți să vezi elementele conexiunii, adică denumirea și locul

scrierii la care se referă conexiunea și să schimbi Titlul conexiunii, dacă vrei.

#### Introducerea semnelor Ritmului

Pentru a reda ritmuri este necesară utilizarea semnelor timpului accentuat și neaccentuat sau compus (tare + slab), precum OÒÖ I İ Ï 1, 2 etc. Melodul susține aceste semne în scriere și execuție. Introducerea lor se face de la instrumenteca sinoptică, apăsând opțiunea **Ritmului.** După introducerea lor cu dublu click pe ele sau click dreapta și proprietăți, putem să stabilim instrumentele de percuție, care se folosesc, pentru a se auzi timpul tare și slab al ritmului, precum și să stabilim intensitatea acestor instrumente.

#### **Ritmonom (Metronom) independent**

Metronomul independent funcționează independent de scriere. Servește pentru a scrie, a auzi, a învăța și a folosi tu diferitele ritmuri.

Pentru scrierea ritmurilor citește cartea clasică «Ritmograful» a lui AGATANGHEL KYRIAZIDU. Elemente ale Ritmurilor cuprinde și «MARELE TEORETICON» al lui «HRISANT».

Dacă în instrumenteca de bază apeși iconița tobei 🥍, va apărea instrumenteca metronomului cu un ritm încărcat: Pυθμογράφος 🖗 🕏 🐺 150 - • ΙοἱοΙοΙΟΙ Τροχαίος από Ιάμβου

Pentru a alege un ritm, a insera unul nou sau să schimbi instrumentele execuției lui, apasă pe ritm <sup>Ρυθμογράφος</sup>. Pentru a-l executa, pe tobă (timpan) sau play **P**.

Poți de asemenea, să schimbi și viteza execuției lui de la iconița agogicii temporale **X**<sup>150</sup>\*.

# **Explicatia**

Explicația suplimentară după cum o spune și cuvântul, este o frază muzicală sau alta scrisă deasupra textului muzical mai ales, dar și deasupra oricărui alt text, care țintește să dea o analiză și explicație mai detaliată pentru textul obișnuit. De obicei literele ei sunt mai mici decât cele ale textului obișnuit.

Aici se vede un exemplu cu text muzical, care are deasupra explicatie :



Pentru a scrie o explicație, fac pașii de mai jos :

1) Scriu muzica sau fraza, până la punctul unde vreau, să intre explicația.

2) Aleg fraza și cu click dreapta pe ea aleg de la meniul Tot textul ales se schimbă în explicație și se creează un semn foarte subțire la începutul textului explicației care, dacă se văd toate sau pun indicatorul pe el sau îl aleg. apare ce aici în stânga, unde pet cu de la

deschid proprietățile explicației și să schimb caracteristicile apariției textului.

# Introducerea și apariția stihurilor,

## **APARIȚIA STIHURILOR**

În instrumenteca de bază vei vedea instrumentele următoare :

#### Τ Π Σ1 Σ2 Σ3 Σ4 Σ5 Τ Π Σ1 Σ2 Σ3 Σ4 Σ5

**Σ1**, **Σ2**, **Σ3**, **Σ4** si **Σ5** sunt pentru a apărea si a dispărea stihurile. De obicei textele cuprind un singur stih, drept care va fi ales doar **Σ1**.

Se poate dar, să se vadă în același timp mai multe stihuri împreună. Este nevoie de aceasta, când de exemplu scriu "canoane", unde troparele urmează același model muzical al "irmosului" sau la cântările, care repetă același model muzical, schimbând doar cuvintele la fiecare strofă.

Dacă nu folosești unele stihuri nu le activa, pentru că ocupă locul corespunzător în pagină încă și dacă nu conțin text.

Cu tasta **P** apare paralaghia textului, în care firește, nu poți să intervii, pentru că se calculează automat de Melod.

Cu tasta **T** apare accentuarea textului <u>muzical.</u> Pentru utilitatea lui și mai multe amărunte, vezi <u>COLECȚIA LOCURILOR</u> <u>MUZICALE ȘI FOLOSIREA LOR.</u>

Ordinea apariției stihurilor în legătură cu distanța lor de semnul muzical este T, P, S1, S2, S3, S4, S5.

#### **INTRODUCEREA STIHURILOR**

Pentru a introduce textul la stih, trebuie întâi să se activeze stihul acesta, adică să fie apăsat unul sau unele din  $\Sigma$ 1,  $\Sigma$ 2,  $\Sigma$ 3,  $\Sigma$ 4,  $\Sigma$ 5.

Pentru câte stihuri se văd, se colorează cele corespunzătoare  $\Sigma$ 1-  $\Sigma$ 5 cu portocaliu.

Apăsând tasta F12, fie de la meniu *[Introducere --> stihuri]*, când te afli la un semn vocalic, indicatorul își schimbă culoarea în portocaliu și poți să scrii stihurile de la tastatură, exact cum scrii textul sau să alipești text din alt program aici. Dacă scrii cu mai multe accente, Melodul îți oferă o modalitate ușoară de introducere a accentelor și spiritelor, apăsând tasta F8 apoi litera care se va accentua sau alegând cu click dreapta de la meniul extensibil *"Accentuarea literelor"*. Firește, poți să pui accentele și în felul conexiunii tastelor, pe care le oferă Windows.

Dacă la un moment dat se repetă stihurile și vrei în loc de stihuri acolo să apară o linie sau linie întreruptă, trebuie să pui la stihuri o liniuță de legătură – sau liniuță jos \_ fără altă literă, drept care la stihurile următoare și până să scrii iar litera stihurilor, va apărea una din cele 2 forme alternative ale liniei. Pentru a regla apariția acestei linii mergi la **4** și alege **[A 5 tihurilor --> Forma liniei în locul stihurilor]**.

Dacă se văd în același timp mai multe stihuri, de exemplu  $\Sigma 1$ ,  $\Sigma 2$  și  $\Sigma 3$  și vrei să introduci textul la  $\Sigma 2$ , reapeși F12 și se schimbă introducerea de la  $\Sigma 1$  la  $\Sigma 2$ . Care stih este activat pentru introducere, se vede de acolo că pâlpâie intermitent.

#### SCHIMBAREA STIHURILOR ILUSTRATE

Dacă vrei, de exemplu la începutul scrierii să apară S1 și P, apoi S2 și S5, apoi S3 ș.a.m.d., poți să înfățișezi stihuri diferite, în diferite părți ale scrierii cu comanda meniului **[Introducere --> Schimbarea stihurilor prezentate]**.

După comandă restabilește ilustrarea în zona următoare, apăsând oricare din S1, S2, S3, S4, S5, P și T.  $\Sigma1,\Sigma2,\Sigma3,\Sigma4,\Sigma5,\Pi$  k $\alpha$ I T

#### Prelucrarea comună a stihurilor,

Dacă alipești text la stihuri și vrei să scoți accentele, mergi la meniu **[Prelucrare --> Prelucrarea comună a cântării actuale** *sau a întregii scrieri --> Scoaterea accentelor din stihuri*]. Dacă scrii stihuri <u>poliaccentuate</u>, folosește tasta F8, pentru a pune ușor accentele și spiritele la stihuri precum în textul obișnuit.

De asemenea cu tasta gol (Space), poți să împarți stihul în două părți și să muți la un loc toate stihurile din acel loc și după, până la schimbarea glasului sau până la semnul schimbării liniei (Enter). Cu Ctrl + Space (gol) introduci spațiul în stihuri.

Cu Del sau Backspace (Ștergere) poți să ștergi stihurile sau să ștergi stihurile tuturor semnelor alese.

Apăsând tasta Tab, copiezi stihul actual în locul următor.

Cu dublu click pe un semn vocal sau click drepta și proprietăți și alegând "*Prima literă a stihului să difere*", poți să faci prima literă a stihului, să se vadă diferit, de exemplu mai mare ca Litera inițială. Dimensiunea lui o stabilești din șirurile de litere [*A*--> A Stihurilor --> Prima literă] și culoarea din tabelul punerii culorilor [Formă --> Culoarea caracterelor --> Cu cromatism individual] și opțiunea "Litera inițială a stihurilor".

Alegând text și găsit în situația introducerii stihurilor (F12),poți să schimbi culoarea stihurilor alese de la instrumentele formării, precum și să introduci o însemnare.

Melodul sprijină și scrierea literelor speciale  $\sim$  8 lu ?  $\varsigma$  și altora, care nu sunt incluse în șirurile de litere ale Windowsului. Vezi <u>Folosirea caracterelor speciale.</u>

# Formarea șirurilor de litere ale stihurilor

Șirurile de litere ale stihurilor pot schimba doar culoarea în diferite părți ale textului.

Culoarea principală, generală a stihurilor o stabilesc de la meniu [Forma --> Culoarea caracterelor --> Cu cromatism particular].

Pentru a stabili sau schimba șirul de litere al stihurilor și proprietățile lui, trebuie sau A) apăsând *a* din instrumenteca de bază, să aleg șirul de litere al Stihurilor sau alinierea Literei inițiale a stihurilor sau dimensiunea stihurilor-indicatoare sau B) din instrumenteca formării, în timp ce mă aflu în situația introducerii stihurilor (F12), aleg alinierea literelor, dimensiunea și **B** *I* <u>U</u> care este unitară în tot textul și culoarea sau însemnarea, care se aplică doar în textul ales.

În special:

- 1) Pentru a apărea litera inițială la un stih, fac dublu click la semnul muzical, care are stihul și din meniul care se deschide, caut "Litera inițială a stihului să difere".
- 2) Pentru a face stihul semnului actual cu litere mici ca indicatoare, trebuie, firește, să mă aflu în situația introducerii stihurilor (tasta F12), apoi pun săgeata pe litera stihului, după care vreau să devină literele indicatoare (caracterele speciale: italice etc) și din instrumenteca formării apăs X (se află imediat după **B** / <u>U</u>).

Pentru a regla apariția primei litere a stihurilor și a indicatoarelor stihurilor, mergi la: [22--> Stihuri --> ...] și alege.

Există cazuri în care pe un fragment al textului muzical, nu scriu stihuri, dar se înțelege că se repetă același stih. Dacă vreau, în această zonă, să se vadă o linie în locul stihurilor fac precum urmează. Imediat la stihul următor, după ultima silabă, pun o liniuță – . De acolo și după, până să reîncep să scriu stihuri, în locul stihurilor va exista o linie.

Dacă, eventual, nu se întâmplă aceasta sau dacă vrei să schimbi apariția liniei, mergi la șirurile de litere [27 --> Stihuri -- > Forma liniei în locul stihurilor] și reglează.

# Apariția paralaghiei,

Apăsând opțiunea  $\Pi$  alături de stihurile  $\Sigma 1 - \Sigma 5 / S1 - S5$ , alegi să apară și paralaghia muzicii pe linia ei mai jos de semnele muzicale și mai sus de stihuri. Programul calculează automat sunetele paralaghiei. Poți în momentul când scrii textul muzical să ai activată paralaghia, încât să vezi în același timp paralaghia.

Poți însă, dacă vrei, să intercalezi paralaghia cu stihurile S1 și să se vadă paralaghia în locul stihurilor S1, în loc de stihuri pe un fragment al textului. Pentru a se întâmpla aceasta alegi la începutul fragmentului și la sfârșit cu comanda *[Introducere --> Începutul sau încheierea paralaghiei]*.

Există încă o dovadă a paralaghiei. Se activează cu o a doua opțiune n -, care se află mai în stânga de litera Π obișnuită. Aceasta ilustrează paralaghia, fără a ocupa spațiu. Are șirul de litere propriu pentru ilustrare, pe care îl reglezi din șirurile de litere [<sup>Δ</sup>- --> A Paralaghiei Auxiliare] și locul de la reostat, care se deschide cu săgeata după n -.

## Introducerea isoanelor,

Fiecare semn vocal primește alături isoane. Cu tastele F9 și F10 introduci isoanele A și B corespunzătoare. De asemenea, poți și de la meniu **[Introducere --> Isoane]**. (Pot avea culoare diferită, pentru a despărți pe cele A de cele B).

Şi pauza are semn de tăcere a isoanelor pe Σ. Pentru toate celelalte semne este valabil că ΣΨ înseamnă tăcerea Psaltului, în timp ce Σ înseamnă tăcerea Isonului. A = urmează-mă și cu aceeași putere cu M = împreună sau melodie, unde cântă împreună Isonarul cu Psaltul.

#### Prelucrare comună a isoanelor

Poți să scoți sau să ștergi împreună toate isoanele A sau B în tot textul sau într-un text ales, de

#### Melodul de Aur 2013

la meniu [Prelucrare --> Prelucrare comună ... --> Ștergere A Isoanelor A sau B]. Poți de asemenea să faci nevăzute isoanele în text, în timp ce continuă să se execute, precum și să schimbi modul înfățișării isoanelor de la opțiunea șirurilor de litere [@- --> A Isoanelor].

#### Introducerea textului obișnuit,

Dacă trebuie, poți să scrii text obișnuit oriunde, interpus în textul muzical. Melodul susține firesc textul cu șirurile de litere ale Windows. Așa poți să scrii în orice limbă a lumii, folosind șirurile de litere, pe care le ai instalate în calculatorul tău. De asemenea susține toate felurile formării paragrafelor, precum aliniere, aliniat (Tab), distanța dintre două stihuri, contururi, rupere etc. ale finisărilor moderne ale textului.

Introducerea textului este foarte simplă. Apăsând tasta **F11 pe tastatură** indicatorul îți schimbă în culoare albastră ca indiciu că te afli în situația introducerii textului și tastatura ta se comportă precum la orice prelucrător al textului. Scrie ceea ce vrei. Poți de asemenea să alipești un text de la alt textograf. La sfârșit nu uita să reapeși tasta **F11 sau F4** pentru a reveni tastatura la introducerea simbolurilor.

# Simplă accentuare a textului poliaccentuat,



Dacă scrii cu mai multe accente (textul), Melodul îți oferă o modalitate ușoară a introducerii accentelor și spiritelor, apăsând tasta F8 după litera care se va accentua sau alegând cu click dreapta din
meniul extensibil *"Accentuarea literelor"*. Firește, poți să pui accentele și prin modalitatea conexiunii tastelor, pe care le oferă Windows. Aceasta precum s-a menționat, poți să o faci și pentru stihuri.

# Utilizarea caracterelor speciale 🧀 ຮ ແ ? ເ

În Melod unele conexiuni ale tastaturii în introducerea stihurilor și a textului permit introducerea caracterelor speciale, care nu se cuprind în șirurile de litere ale Windows.

Melodul are șirurile de litere ale sale pregătite (se află în dosarul \special fonts al traseului instalării Melodului) special pentru aceste caractere.

În tabelul de mai jos se văd aceste caractere cu modul introducerii lor de la tastatură.

χαρακτήρας	σημασία	Τρόπος Εισαγωγής
caracter	semnificație	Mod de introducere
2		Ctrl + J
և		Ctrl + N
ს	στ	Ctrl + S
α	ου	Ctrl + O
ά	ού	Ctrl + I
õ	ου~	Ctrl + U
$\sim$	και	Ctrl + K

Desigur, poți să folosești șiruri de litere speciale, pentru a scrie litere sau silabe ale elinei (greaca veche) sau oricărei alte limbi. Dacă însă transferul textelor se face la alt calculator, trebuie să te asiguri, că există și acolo aceste șiruri de litere, altfel trebuie să se copie acolo, pentru a se face o ilustrare corectă a textului special.

# Introducerea și folosirea semnelor verificării prezentării textului

Aici se rezumă toate semnele controlului prezentării textului și a textului muzical.

În general, semnele controlului se interpun în restul textului scrierii, pentru a îndeplini o funcțiune în prezentarea textului. Functiunea lor porneste din locul unde se află si se anulează sau se schimbă de la însuși semnul controlului.

Semnele acestea într-o proiecție obișnuită a scrierii sunt nevăzute, dar pot să apară, dacă apeși tasta apariției tuturor 1 a instrumentecii principale sau dacă pui săgeata pe ele sau dacă fac parte din textul ales.

# Semnul ÎNCEPUTULUI – SFÂRȘITULUI PARALAGHIEI

În text apare cu forma ilustrată aici.

Semnul controlului acesteia, schimbă apariția stihurilor Σ1

Παραλλαγι în paralaghie sau încetează aparitia acesteia.

# Se introduce de la meniu [Introducere --> Începutul - sfârșitul paralaghiei].

Este semnul pe care pot să-l aleg cu click și să-l șterg direct.

# Semnul TITLULUI NOU sau /și al SUBSOLULUI PAGINII

În text apare cu forma ilustrată aici.

Cu semnul acesta schimb Subtitlul sau/și subsolul paginii cu altele noi.

Se introduce de la meniu [Introducere --> Titlu nousubpagina].

Este semnul pe care pot să-l aleg cu click și să-l șterg direct sau să-l prelucrez din

proprietățile lui.

Κεφαλίι Στίχοι εμφανείς: Σ1,Σ2,Σ3,Σ4,Σ5,Π,Φ

# Semnul SCHIMBĂRII STIHURILOR PREZENTATE

În text apare cu forma ilustrată aici.

După semnul acesta pot să înfățișez stihuri diferite din acestea pe care le înfățișam înainte de semnul acesta. Ajunge să pun săgeata în zonă înainte sau după semnul acesta și să caut din  $\Sigma1,\Sigma2,\Sigma3,\Sigma4,\Sigma5,\Pi,\Phi$  ceea ce vreau să se vadă în fiecare zonă.

# Se introduce de la meniu *[Introducere --> Schimbarea stihurilor înfățișate]*.

Deasupra lui precum vezi sunt scrise și stihurile, care vor apărea după acesta.

Este și acest semn dintre cele, pe care pot să le aleg nemijlocit cu click și să-l șterg.

# Semnul FORMĂRII LITERELOR TEXTULUI

🗧 În text apare cu forma ilustrată aici.

Μορφή ΓΓσΜΣΧΕΑ

Acest semn se introduce, când pentru o zonă stabilesc nume, dimensiune, stil diferite ale șirului de litere al textului obișnuit (nu muzical) și culoare și însemnare pentru textul muzical și obișnuit și distanțarea cuvintelor doar pentru textul obișnuit.

Se introduce automat, când fac una din operațiile de mai sus ale formării textului și nu este opțional cu clicul mouse-ului, deci nu pot să-l șterg nemijlocit ca semn izolat.

După cuvântul Formă care se scrie, urmează prescurtările formărilor, care cuprind și înseamnă următoarele :

G = schimbarea Șirului de litere obișnuit Gs = schimbarea Șirului de litere ale literelor speciale  $\gg$  8 ll ?  $\varsigma$ 

### Melodul de Aur 2013

M = schimbarea Dimensiunilor șirului de litere obișnuit.

- S = schimbarea Stilului șirului de litere obișnuit
- H = Schimbarea Culorii textului obișnuit sau muzical
- E = schimbarea Semnului textului, obișnuit sau muzical
- A = schimbarea Distanței cuvintelor doar ale textului obișnuit.

# Introducerea altei scrieri în scrierea actuală

De multe ori se poate să fie nevoie să unești două sau mai multe scrieri în una. Firește, un mod este cu Copiere – alipire a textului de la o scriere la alta.

O modalitate mai ușoară este să alegi de la meniu *[Introducere --> Scriere a Melodului]* și să alegi altă scriere, pe care vrei să o introduci în scrierea actuală. Se va face introducerea întregii scrieri.

# Controlul ortografiei,

Melodul are ortograf încorporat și verifică atât ortografia, cât și redactarea textelor, pe care le scriem. Și ne îndrumă cum să scriem sau "tolerează" unele greșeli, subliniindu-le însă cu culoare corespunzătoare seriozității greșelii (roșu, verde, albastru etc.), așa încât să sesizăm că există greșeli. Te vei încredința că, dacă există o greșeală în text, în timpul execuției se oprește la acest semn și menționează greșeala. Firește, dacă greșeala este în pagina, care se vede pe ecran, poți ușor să o corectezi, dacă însă textul este foarte mare și există și destule greșeli, atunci vei folosi detectorul de greșeli, pentru a mătura toate greșelile textului și să le corectezi. Utilizarea lui este foarte simplă.

### Melodul de Aur 2013

Apăsând opțiunea 🔚 instrumentecii de bază se deplasează indicatorul la greșeala ortografică următoare.

# Dezactivarea controlului ortografiei

Dacă vrei să scrii text repede și te deranjează mesajele care cer să stabilești glasul la mărturiile inițiale și ftorale, poți să dezactivezi mesajele sau de la opțiunea Auro a instrumentecii de bază sau de la meniu [*Instrumente --> Dezactivarea controlului ortografic].* Dar în această situație nu se va ilustra corect scara, mărturiile și paralaghia textului muzical. Dacă este dezactivat controlul ortografiei, atunci opțiunea Auro pâlpâie intermitent.

# Execuția

Vei fi observat că există o mulțime de opțiuni ale execuției, precum se vede în instrumenteca principală <sup>▼</sup> ► ► ► ► ► ■ și o opțiune în plus <sup>▼</sup> ► ► <u>©</u> ► ■

De bază dintre acestea este 🕨 .

Cu acesta se execută partea textului muzical la care se află indicatorul verde, de la mărturia lui inițială până la sfârșit, doar dacă ai ales un fragment atunci execută doar partea aleasă.

Făcând click pe scriere sau metrofonie, în momentul execuției indicatorul / promterul se transferă în acel loc și continuă de acolo execuția. Cu click dreapta se oprește execuția.

Pentru restul opțiunilor:

▼ execută static semnul muzical la care vei face clic, fie în scriere, fie în metrofonie. Aşa poţi să auzi fiecare notă în parte. Dacă locul are 2 sau trei părţi sau sunete, atunci semnul se separă gândit în 2 sau 3 părţi şi se execută acea parte, la care s-a făcut clic. Când este apăsat ▼ cu tasta Space (spaţiu) sau săgeata tastaturii → avansezi

le execută din locul actual al indicatorului verde până la sfârșitul scrierii, indiferent dacă se schimbă glasurile sau nu.

dacă există text ales, execută repetând textul ales. Dacă nu există text ales, funcționează precum cel obișnuit, cu diferența că imediat ce se termină execuția întregului text, reîncepe de la început.

Pentru a alege o zonă a textului muzical, faci click cu mouse-ul la începutul zonei și tragi cu mouse-ul până la sfârșitul zonei. Sunetele intermediare care sunt alese se colorează cu culoare verde.

oprește execuția. Același lucru se întâmplă, dacă în timpul execuției faci click dreapta pe scriere sau metrofonie.
 (+ în versiunea 2013.8 ... ? 
 Afară de aceste opțiuni ale execuției, care se văd la meniu, ai posibilitatea să introduci un semn al execuției în text, de la meniu. *[Introducere --> Semnul execuției].* Când faci dublu click pe acest semn va începe execuția de la acest semn.

Câte scrieri au sincronizat textul lor cu reprezentarea în direct a glasurilor de la psalți sau coruri etc., apar împreună cu opțiunile execuției și 💁.

Când o apeși se deschide o listă cu toate sincronizările, pe care le are scrierea, de unde vei alege ceea ce vrei să auzi și să vezi. Există și opțiunea **[EXECUȚIA TUTUROR**]

**SINCRONIZĂRILOR]** care execută pe rând toate sincronizările scrierii cu o pauză între ele de aproximativ 4 secunde.

De la meniul *[Introducere --> Semnul execuției sincronizării]* poți să pui un semn al sincronizării și în scriere. La care cu dublu click pe acest semn, începe să se execute sincronizarea lui.

### Despre cum sincronizezi texte muzicale cu reprezentarea pe viu a sunetelor, vezi la capitolul **SINCRONIZAREA TEXTELOR MUZICALE CU REPREZENTAREA SUNETELOR**.

Dacă execuți o astfel de sincronizare, poți să auzi iar și iar execuția unui loc muzical de la executant, făcând click pe semnul începutului melodiei. În acest fel poți ușor să înveți, să execuți locuri muzicale dificile, care au probabilitatea să conțină semne consonante și gorgoane sau argoane compuse. Când te afli în acest mod al execuției, poți să faci pauză provizorie și repetarea execuției cu tasta **P** a tastaturii, în timp ce cu tasta **S** se face întreruperea definitivă a execuției.

Pentru a grăbi sau a rări execuția, provizoriu, fără să schimbi agogica temporară, apasă opțiunea: 🔀 instrumentecii de bază. Va apărea un reostat, de unde poți să schimbi viteza execuției până la 400% față de cea obișnuită.

# Indicatorul execuției,

Pe parcursul execuției te vei încredința că există si al doilea indicator mobil, de această dată albastru, care se deplasează încât să arate totdeauna nota executată.

De asemenea partea executată a semnului se colorează cu o culoare diferită. Pentru a le regla precum vrei mergi la meniu *[Formă --> A Indicatoarelor].* 

# Felurile proiecției în timpul execuției și introducerii textului

De asemenea te vei încredința la un moment dat că execuția a ajuns la partea de jos a ecranului, pentru că aceasta se schimbă automat, încât să urce pauza către cele de sus, pentru a continua să vezi textul.

Există două feluri ale acestui mecanism al derulării automate a paginii, pe care le vei găsi la meniu. *[Proiecție --> Greșeală în timpul execuției].* 

Primul este --> *[Cu schimbarea fragmentului paginii]* și este acesta pe care l-am descris mai sus.

Al doilea **[Cu linia actuală în centru]** urcă textul linie cu linie, încât linia execuției să se afle totdeauna în centrul ecranului.

# **REDAREA SUNETULUI**

# Aparate de redare MIDI,

Crearea sunetului în Melod și în execuția obișnuită și nu în execuția textelor sincronizate cu reprezentare pe viu a sunetului, se face cu aparatele MIDI, care se găsesc instalate în Windows ca programe sau cu aparate externe, care se numesc MIDI Samplers sau sound modules și se leagă la intrarea MIDI a calculatorului tău. Detalii despre aparatele MIDI există într-o mulțime de cărți în Limba Greacă (Elenă) și bibliografie străină. Pentru că Melodul sprijină firesc executarea comenzilor MIDI este bine să citești anumite lucruri, dacă vrei să folosești la maxim posibilitățile pe care le oferă.

De la meniu **[Redarea Sunetului --> Unirea vocilor <-> a instrumentelor <-> a aparatelor MIDI]** va apărea fereastra :

#### Melodul de Aur 2013

#### Aici vei observa următoarele:

ίύνδεση φωνών με καννάλια συσκειών και όργανα Ν	IDI	Thefes in	
ίάθε φωνή (αριστερή λίστα) είναι συνδεμένη με μια συσ Κάνε την σύνδεση επιλέγοντας διαδοχικά απο αριστερά	ευή εξόδου MIDI ήχου (μεσαία λίστα) και χρησιμοποιεί ένα κα προς τα δεξιά: Α) την φωνή, Β) την συσκευή που θα χρησιμοπ	αννάλι από τα 16 που οιηθεί για την	διαθέτει η συσκεή (επόμενη λίστα) και εκτελεί τον ήκο ενός οργάνου (δεξιότερη λίστα). Επιλογή Τράπεζας οργάνων (Bank select)
ταραγωγή του ήχου. Π ένα κανάλι από τα 16 που διαθέτι τράπεζα οργάνων, αν διαθέτει η κάρτα ήχου, διαφορετικ	ι κάθε συσκευή. Δ) Το όργανο που θα ακουστεί. Μπορείς προ ιά πρέπει το MSB και το LSB στα Bank select να είναι Ο για να	αιρετικά να επιλέξεις 3 επιλέγεις από τα	
πάνταρ όργανα GM (General MIDI) που έχουν όλες οι κα	lpreç rixou.	Καννάλια	
	Enuloyin dudicung stobou MIDI: Microsoft CS Wayatable Sunth	Καννάλι	Επιλογή προγράμματος ή οργάνου:
ΩΝΗ 2: Α Ισοκράτης ομοφωνία.	TASCAM US-144 MIDI	• 1	<ul> <li>με αριθμό προγράμματος</li> </ul>
ΩΝΗ 3: Β Ισοκράτης ομοφωνία.		• C 2	🧭 με αριθμό και όργανα GM (General MIDI)
ΩΝΗ 4: Μετρονόμος ομοφωνία.		C 4	2 (Piano) Bright Acoustic Piano
		C 5	3 (Piano) Electric Grand Piano
		C G	5 (Piano) Electric Piano 1
		C 8	6 (Piano) Electric Piano 2 7 (Piano) Harpsichord
		C 9	8 (Piano) Clavi 9 (Chromatic Paro) Calestra
		<ul> <li>С 10</li> <li>кроиотá</li> </ul>	10 (Chromatic Perc) Glockenspiel
		-	11 (Chromatic Perc) Music Box 12 (Chromatic Perc) Vibraphone
		Τα καννάλια	13 (Chromatic Perc) Marimba
	Χαρακτιριστικά επιλεγμένης συσκευής:	- 11 - 16 τα χρησιμοποιεί	15 (Chromatic Perc) Tubular Bell
ΠΡΟΣΟΧΗ :	Dvoµa auaksung = Microsoft GS Wavetable Synth	αποκλειστικά η κλίμακα	16 (Chromatic Perc) Santur / Dulcimer 17 (Organ) Drawbar Organ
Η εκτέλεση των ρυθμικών σημείων (θέση, άρση) κρησιμοποιεί το ίδιο κάννάλι 10 με τον μετρονόμο-	Δεν υποστηρίζει Midi Stream Out	2111.0740.001	18 (Organ) Percussive Organ
φωνή 4. Γιαυτό τα μεν οργανα μπορούν να διαφέρουν αλλά	Υποστηρίζει 32 φωνές Η συσκευή είναι Software Synthesizer	το έγγραφο	20 (Organ) Church Organ
η τράπεζα (Bank select-πάνω δεξιά) είναι το ίδιο στον μετοονόμο και τα ουθμικά σομεία		καννάλια 1-10.	21 (Organ) Reed Organ 22 (Organ) Accordion
Αν θέλεις να δρομολογήσεις κάποια φωνή σε	Κάνε RESET τους MIDI controlers που χρησιμοποιώ	Ο ρυθμονόμος το	23 (Organ) Harmonica
διαφορετική συσκευή εξόδου MIDI, αποεπέλεξε εδώ και δρομολόγησε ξεχωριστά την κάθε φωνή στην		10.	24 (Organ) Bandheon 25 (Guitar) Acoustic Guitar (nylon)
συσκευή εξόδου που θέλεις, διαφορετικά θα δρομολογηθούνε όλες οι φωνές στην ίδια συσκευή			26 (Guitar) Acoustic Guitar (steel) 27 (Guitar) Electric Guitar (iazz)
εξόδου ΜΙΟΙ. Δοκ	uń:		28 (Guitar) Electric Guitar (clean) 29 (Guitar) Electric Guitar (moted)
			30 (Guitar) Overdriven Guitar
			31 (Guitar) Distortion Guitar 32 (Guitar) Guitar harmonics
ιροσθηκή φωνής Διαγραφή φωνής Ολισθήση φ			33 (Bass) Acoustic Bass 24 (Base) Electric Base (Enger)
άθε φωνή έχει αποκλειστικό ένα καννάλι μιας συσκευής	ε εξόδου MIDI		35 (Bass) Electric Bass (pick)
	ОК	Kleige	36 (Bass) Fretless Bass *
nexiunea vocilor cu canalele	aparatelor si instrumentelor M	IDI	
ecare voce (lista din stânga)	este legată cu un aparat de red	are MIDI al	l sunetului (lista din miiloc) si foloseste un canal di
pe care le pune la dispozitie	aparatul (lista următoare) si ex	ecută sune	etul unui instrument (lista din dreapta). Fă conexiu
agând succesiv de la stânga	către dreapta: A) vocea, B) apa	ratul care s	se va folosi pentru producerea sunetului, C) un car
n cele 16 pe care le pune la c	dispozitie fiecare aparat, D) Inst	rumentele o	care se vor auzi. Poti optional să alegi banca
strumentelor, dacă dispune d	e timbrul sunetului, altfel trebuio	e MSB si L	SB în Bank select să fie 0 pentru a alege din
strumentele standard, instrun	nente GM (General MIDI) care a	au toate tim	ibrele sunetului.
ci: VOCEA 1: Omofonia psa	altului, VOCEA 2: A Omofonia Is	sonului. VO	CEA 3: B Omofonia Isonului, VOCEA 4: Omofonia
etronomului. sau cu B	anca unitară		
ENTIE: Executia semnelor r	itmice (timp accentuat, timp nea	accentuat) f	foloseste acelasi canal 10 cu vocea metronomului
eci de asta instrumentele pot	să difere, dar banca (Bank sele	ect dreapta	sus) este aceeasi la metronom si semnele ritmice
acă vrei să conduci o voce la	un aparat de redare MIDI diferi	t, alege aic	i si conduci separat fiecare voce la aparatul de rec
care îl vrei, altfel vor fi cond	use toate vocile la acelasi apara	at de redare	e MIDI.
obă: Adăugarea vocii Ste	rgerea vocii Greseală a vocii.		
oti în timpul executiei să schir	mbi instrumentul unei voci, încâ	t în acelasi	timp să auzi schimbarea.

Fiecare voce are exclusiv un canal al aparatului de redare MIDI.

Alegerea aparatului de redare MIDI: Caracteristicile aparatului ales: Polifonia = 32 Numele aparatului = Folosește toate canalele Nu folosește MIDI Stream Out Folosește 32 de voci Aparatul este Software Syntesizer Fă RESET pentru MIDI controlere pe care le folosesc

Canale MIDI Canalul 1 2 3 ... 10 percuție Canalele 11 – 16 le folosește exclusiv scara. scrierea folosește canalele 1-10. Scara foloseste canalele 10-15. Ritmonomul - canalul 10.

Alegerea programului sau instrumentului: lustrare: cu numărul programului cu numărul și instrumentele GM (General MIDI). OK Închide

În partea din stânga există lista cu toate vocile psaltului, isonului și metronomului, pe care le-ai inserat în scriere.

În partea de mijloc există toate aparatele MIDI, pe care poți să le folosești pentru execuția unei voci. Mai la dreapta există canalele din care alegi unul pentru fiecare voce. Trebuie să știi că fiecare aparat MIDI dispune de 16 canale pentru execuția sunetelor. Așadar, poate executa în același timp până la 16 instrumente diferite. Adică, în cazul nostru până la 16 voci diferite. În Melod folosim 10 canale pentru vocile scrierii și deci putem să avem în același timp până la 10 voci diferite ale psalților, isoanelor si una a metronomului. Ultimele 6 voci sau canale sunt puse la dispozitie pentru instrumentul ISOCRATIMĂ.

În sfârșit, avem instrumentele execuției în partea dreaptă a ferestrei, care fie au numele GM (general MIDI) sau poți să le alegi cu numărul lor. Există 128 de instrumente pe care poți să le folosești la fiecare voce a scrierii. Pentru experții sunetului și ai MIDI este în dreapta sus Bank select pe care o pot exploata, pentru a face conexiunile vocilor cu unitățile speciale ale sintetizatorului și samplers-uri, pentru producerea miilor de sunete speciale.

Citind indicațiile sus în fereastră, vei putea să realizezi vocile prin intermediul aparatelor redării și al canalelor, către instrumentul dorit al execuției.

Aşadar, pentru a face sau a schimba o conexiune a vocii cu instrumente, faci următorii pași :

- 1) alegi vocea
- alegi aparatul producerii sunetului. Dacă vrei să se realizeze doar această voce într-un anume aparat al producerii sunetului, alege căutarea în partea de jos stânga cu acest subiect.
- 3) Alege canalul. De la 1-9 pentru psalt și ison și 10 pentru metronom.
- A) Dacă vocea nu este metronom, alegi în dreapta în dreapta instrumentul execuției sau numărul programului.

B) dacă este metronom apare percuția la capătul din dreapta, de unde alegi instrumentul execuției metronomului, deși poți să alegi și un program. De asemenea, în centru și jos există o fișă de arhivă verde, de unde poți să alegi, dacă vrei, cum se va auzi metronomul în cazuri fără bară sau cu diferite bare.

O înlesnire pe care ți-o oferă programul este să poți, să faci schimbările de mai sus, deși în același timp se aude execuția melodiei. Prin urmare, dacă apeși butonul execuției, care există jos stânga, vei putea să încerci direct instrumentele, în timp ce le schimbi.

# Adăugire - ștergerea vocilor,

În aceeași fereastră există opțiunea **Anexa vocii.** Apăsând-o, se deschide fereastra:

Κατηγορία φωνής —	Αρμονίας φωνής σε	σχέση με την	ηρωτότυς	η φωνή
Ψάλτης		Υψηλότερη	συμφωνία	
Α Ισοκράτης	Ο Τρις δια πασών	x8		
Ο ΒΙσοκράτης	Ο Δις δια πασών	×4	C	αλλη συμφωνια Δια πέντε αρμονική
	Ο Δια πασών	<b>x</b> 2	C	Δια τεσσάρων αρμονική
		Ομοφ	ωνία	
	Ομοφωνία	x1		
		Χαμηλότερη	ουμφωνία	
	Ο Αντιφωνία	/2	C	άλλη συμφωνία
	Ο Δις αντιφωνία	/4	C	Δια πέντε αρμονική
	Ο Τρις αντιφωνία	/8		
	ο Επιλογή Δώσε το	άλλης αρμον ν ακριβή λόγο	/ίας. ο από 0,25	έως 4: <b>1,00000</b> ÷
ΡΟΑΡΕΤΙΚΟ: Περιγραφή	φωνής που εμφανίζεται στ	α χαρακτηριστ	ικά της φων	ής για ευκολότερη αναγνώριο
Ηφων	ή θα πάρει το προεπιλεγμέν	ο όργανο. Μετά	ά την εισαγι	υγή της μπορείς να το αλλάξε
			Euro	Walas

OPȚIONAL: Descrierea vocii care apare cu caracteristicile vocii, pentru o recunoaștere mai ușoară. Vocea va lua instrumentul selectat înainte. După introducerea ei poți să-l schimbi. Execută Închide

Aici stabilești tipul vocii, dacă va executa ca psalt sau A ison sau B ison. În timp ce în mijloc poți să stabilești armonia cu psaltul sau isonul, adică, dacă va psalmodia cu aceeași înălțime (a sunetului) tonală sau diferită, pe care o stabilești. Apăsând OK, se închide fereastra și vocea se adaugă jos față de cele de mai înainte. Acum este momentul pentru a stabili instrumentul cu care se va executa vocea aceasta.

Cu opțiunea **Ștergerea vocii** scoți vocea pe care nu o vrei afară dintre cele 4 dintâi, care sunt obligatorii.

Cu Greșeala vocii schimbi ușor înălțimea tonului vocii în legătură cu cea originală de exemplu dacă este vocea psaltului în legătură cu vocea originală a psaltului, care este VOCEA 1. Această foarte mică schimbare provoacă o audiție agreabilă. Poți să verifici audiția în momentul schimbării, dacă în același timp se execută melodia.

# Activarea vocii,

În instrumenteca vocilor care se deschide, apăsând opțiunea instrumentecii de bază, vei vedea cel puțin cele patru opțiuni următoare:

Deși de la indicatoarele din dreapta la fiecare voce, poți să vezi conexiunile vocii, să stabilești intensitatea inițială și stereofonia ei și să introduci sau să ștergi comenzile controlului MIDI pentru această voce.

# Profilul și grupurile vocilor

Această funcție este o înlesnire pentru a putea să stabilești sau să schimbi cu o simplă mișcare conexiuni complexe cu vocile psalților, isoanelor și instrumentele care se vor folosi pentru execuție, în loc să le adaugi și scoți și să le schimbi una câte una la fiecare scriere nouă.

Poți de exemplu cu să creezi un profil cu o voce de psalt, care se execută cu acordeon, o a doua voce de psalt care se execută cu pian, o voce ison care se execută cu vioară. Apoi să salvezi această conexiune a vocilor ca profil cu un nume. Apoi poți cu o mișcare, să încarci acest profil al vocilor în toate scrierile pe care le vrei.

Melodul are un profil gata pentru pornire.

Deschizi instrumenteca vocilor, apăsând opțiunea <sup>1</sup> instrumentecii principale. Apoi, apăsând cuvântul **[Voci]** al instrumentecii vocilor, alegi de la meniul care apare:

# Încărcarea profilului vocilor

Se deschide o fereastră/formular în care se cuprind diferite profiluri ale vocilor, dintre care alegi pe acesta pe care îl vrei. Se încarcă anumite instrumente pentru Psalți și Isoane din profilul pe care I-ai ales. Aceasta se reflectă în instrumenteca vocilor pentru o anumită scriere.

### Salvarea profilului vocilor

Dacă într-o scriere își place conexiunea vocilor psalților și isoanelor, în loc să stai și să o faci de fiecare dată, când vrei să o folosești, punând una câte una vocile și ordonând instrumente, poți să salvezi conexiunea aceasta a vocilor cu instrumente, ca un nou profil al vocilor, adică profilul actual al vocilor scrierii muzicale deschise, încât să se poată folosi în altă scriere muzicală, după ce întâi s-a încărcat în aceea. lar de la meniul **[Voci]** al instrumentecii vocilor alegi **[Salvarea** 

**profilului vocilor].** Dai un nume caracteristic, pentru ca să-l recunoști și face salvarea. Acum când vrei să-l folosești în orice scriere, se află în profil și-l încarci precum s-a explicat în paragraful de mai înainte.

## Ștergere profilului de voci,

Din același meniu [Voici] puteți alege pentru a șterge definitiv un profil de voci.

# Compunerea vocii cu MIDI,

Precum am spus, sunetul se produce cu utilizarea aparatelor MIDI, de care dispune calculatorul. Poți să instalezi în plus aparate MIDI de producere a sunetului, încă și programe sau samplers (mostre) externe care produc sunete ale vocii umane sau interpretează tradițional. Melodul le va recunoaște automat și vor fi gata să le folosești în felul pe care l-am menționat la aparatele MIDI.

Cu un astfel de aparat al producerii sunetului din exemple ale corului sau altei voci umane conectate la Melod, se produce mult mai superioară calitatea muzicii – una că muzica Bizantină se execută în principal de către om.

Pe de altă parte poți la un astfel de aparat MIDI de redare să "încarci" și o mulțime de instrumente și desigur, unele care se potrivesc mai mult cu muzica Răsăriteană, precum canonachi, lăuta, cobza (sazi), etc.

# **Comenzi MIDI**

Comenzile acestea influențează direct instrumentul care produce sunetul. Sunt directive către fișa sunetului, unde se produce efectul final al vocii. Directivele acestea pot fi de exemplu, mărește și micșorează intensitatea unei voci, de exemplu a Isonului A sau transferă vocea psaltului doar la canalul din dreapta, drept care psaltul se va auzi doar de la difuzorul drept, al Isonului A la canalul stâng, drept care Isonul A se va auzi doar de la difuzorul stâng. Această anumită funcție este foarte folositoare, pentru că putem să separăm vocile și de exemplu se poate să se facă o lecție pentru întregul cor (grup psaltic), altfel că unii vor auzi doar isonul A, alții isonul B, alții doar psaltul (psalții).

Firește, trebuie să poarte toți căști.

La un nivel încă mai avansat, putem să distingem și vocile, indiferent dacă există 3 voci pentru psalt, ison, eptafonie, antifonie și să le direcționăm spre 3 fișe de redare diferite ale sunetului încât să avem astfel până și 10 ieșiri ale sunetului, încât fiecare să execute o voce diferită din cele 10. Comenzile MIDI se încorporează în semnele vocale (ison, oligon, etc. și în pauză). Așadar, când Melodul execută un astfel de semn, întâi examinează, dacă există comenzi MIDI și le execută întâi, încât să programeze generarea sunetului, adică dă instrucțiuni la fișa sunetului, pentru cum se vor auzi vocile. Apoi execută sunetul cu toate vocile Psaltului și isoanele, pe care eventual le are cu toate vocile Isonului A și B. În acest fel se poate schimba modul execuției vocilor pe durata execuției.

Și toate acestea eficace, în timp ce se execută melodia. Adică, să înceapă execuția cu un sunet al unei voci și pe parcurs să schimbe multe proprietăți la audiția execuției și instrumentul cu care se execută, dacă aceasta cere execuția reală a melodiei. Există 127 de comenzi pentru a face lucruri creative.

Nu există limită pentru numărul de comenzi MIDI pe care putem să le introducem într-un loc.

Melodul susține firesc comenzile midi, pe care poți să le încorporezi în toate semnele vocale și pauzele, încât în momentul când execuția trece de acest semn care cuprinde comandă (-zi) MIDI, să se reprogrameze generatorul vocii cu datele noi.

Pentru a introduce, schimba sau a șterge comenzile midi, există două modalități :

1) De la instrumenteca vocilor apeși opțiunea Comenzi MIDI și apar la dreapta de aceasta instrumentele MIDI :

🝠 Εντολές MIDI ΦΩΝΗ 10: Ψε • Ενέργεια: 1 Διαμόρφωστ • Φωνή ΦΩΝΗ 10: Ψε • Ποσό 11 • Κάνε: •

Pentru a introduce de aici o comandă MIDI

A) Așezi indicatorul pe semnul vocal pe care-l vrei

- B) Alegi **Operația (funcțiunea)** care se va face
- C) Alegi Vocea care va influența

- D) Alegi Cantitatea operației
- E) Apeși comanda *Fă* (to do) și de la meniu alegi *[Introducerea comenzilor MIDI].*
- A doua modalitate pentru aceleaşi comenzi este să apeşi săgetuţa din dreapta de la o voce de exemplu ... şi să alegi de la meniu [Introducerea comenzilor MIDI].

Σύνδεση φωνής με όργανα Εισαγωγή/Διαγραφή εντολών MIDI Μαζική διαγραφή εντολών MIDI Αρχική ένταση φωνής Αρχική στερεοφωνία φωνής Conexiunea vocii cu instrumente Introducerea/Ștergerea comenzilor MIDI Ștergerea comună a comenzilor MIDI Intensitatea inițială a vocii Stereofonia inițială a vocii

În fereastra care se va deschide alege aceleași lucruri precum se menționează mai sus și alegi **Introducere** sau schimbare.

Semnul muzical care conține comenzi MIDI se colorează cu o împletitură ca indiciu, doar când este deschisă instrumenteca **Evrolic MIDI** Comenzi Midi. Dacă este închisă nu se vede împletitura și deci nu poți să înțelegi, la care semne există comenzi MIDI.

Aici se observă un exemplu pentru o înțelegere mai bună a introducerii comenzilor MIDI în textul muzical.

Ceea ce vom face este să conducem vocea Psaltului, încât să se audă doar de la difuzorul drept și vocea Isonului A, încât să se audă doar de la difuzorul stâng.

Deschideți o oarecare cântare sau scrieți o noua cântare. Adăugați Isoanele A la cântare.

Se schimbă săgeata la prima notă a melodiei imediat după mărturia inițială.

Apăsând opțiunea <sup>22</sup> a instrumentecii de bază sau de la meniu --> **[Reprezentare --> A Vocilor și comenzilor MIDI]** sau cu click dreapta la o instrumentecă și **[Vocilor și**  *comenzilor MIDI]* veți vedea apare o instrumentecă cu forma de mai jos:

Φωνές • 🌗 • Ψ • 🔓 • Ψ • 🎜 Εντολές MIDIși apăsând opțiuneaComenzi MIDI, vor apărea la dreapta ei instrumentele

🚰 Εντολές ΜΙDΙ ΦΩΝΗ 10: Ψε 🔹 Ενέργεια 1 Διαμόρφωστ 🔹 Φωνή ΦΩΝΗ 10: Ψε 🔹 Ποσό 11 🔹 Κάνε: 🔹

Dacă semnul la care se află săgeata are deja comenzi MIDI, acestea vor apărea în listă după opțiunea: **Comenzi MIDI**.

Pentru a introduce o comandă MIDI în locul unde se află săgeata:

1) Din instrumenteca comenzilor MIDI alegem de la **Voce** vocea la care va opera comanda MIDI. Aici vom alege

Voce Vocea 1: Unisonul Psaltului. Vocea de bază a Psaltului.

2) De la **Lucrare** alegem operația care se va face. Aici vom alege <u>Funcția: 10 Stereofonia vocii.</u>

3) De la Cantitate alegem 127.

Notă: 127 trimite vocea la difuzorul drept, în timp ce 0 la cel stâng. Pentru a se auzi deopotrivă la amândouă difuzoarele valoarea trebuie să fie 64. Toate vocile inițial au valoarea 64.

4) De la comanda **Fă (Do)** alegem *[Introducere / Schimbarea comenzilor MIDI].* 

Cu ultima comandă s-a făcut introducerea comenzii MIDI la semn.

Veți observa că apare o împletitură deasupra caracterului la care abia am dat comanda MIDI. Această împletitură este dovada că semnul acesta cuprinde și comenzi MIDI și va apărea la toate semnele, care au astfel de comenzi, din moment ce este vizibilă instrumenteca comenzilor MIDI.

Aşadar, dacă acum într-un fel apare instrumenteca comenzilor MIDI vor

apărea și împletiturile la semnele care au aceste comenzi.

Pentru a trimite Isonul A la canalul stâng repetați pașii 1 până la 4, schimbând doar **Vocea** cu <u>Vocea 2: Isonul A</u> și **Cantitatea (Valoarea)** la <u>0</u>.

Se înțelege că ați pus și isoanele A la textul muzical, încât să se audă vocea.

În final apasă execuția pentru a auzi efectul.

**ŞTERGEREA** comenzilor **MIDI** se face asemenea cu cele două moduri de mai sus ale introducerii precum urmează :

1) Din instrumenteca vocilor apeși **Comenzi MIDI**, pentru a apărea instrumentele MIDI, dacă nu apar.

Pui indicatorul deasupra semnului vocal sau deasupra pauzei, care conține comenzi MIDI. Înțelegi că un semn muzical cuprinde comenzi MIDI, pentru că se colorează cu o împletitură ca dovadă, când și doar dacă este deschisă instrumenteca

Din moment ce semnul acesta cuprinde comenzi MIDI, lista după opțiunea Comenzi MIDI cuprinde aceste comenzi și apăsând-o se deschide și alegi comanda MIDI, pe care vrei să o schițezi: Comenzi MIDI



de la meniul instrumentecii **Fă (Do):** alegi [Descrierea comenzii MIDI].

Εισαγωγή	Μεταβολή εντολής MIDI
Διαγραφή	εντολής MIDI
Μαζική δια	χγραφή εντολών MIDI

Introducere – Schimbarea comenzii MIDI Ștergerea comenzii MIDI

Ștergerea comună a comenzilor MIDI

 Al doilea mod este de la săgetuța din dreapta a vocii exemplu ψ alegi [*Introducere / ştergerea comenzilor MIDI].* În fereastra care se deschide alegi din lista comenzilor expuse, pe cea care o vrei şi apeşi Ştergere. Poți să **ștergi toate comenzile MIDI** în scriere, folosind criterii diferite de exemplu locul scrierii sau / și vocea sau / și comanda. Aceasta poți să o faci și cu cele 2 moduri de mai sus doar că din meniul final al opțiunii vei alege *[Ștergerea tuturor comenzilor MIDI].* 

# Schimbarea înălțimii tonale a bazei,

Poți corespunzător cu vocea ta, bărbat sau femeie sau copil, și sunet înalt sau sunet mediu sau ton grav să ajustezi înălțimea bazei melodiei executate.

Adică modifici baza obișnuită a glasului. De exemplu glasul întâi cu baza în Pa, baza lui obișnuită este cu tonul 144. Însă un copil nu poate să coboare la aceste tonuri. De asemenea vocea feminină are baze mai înalte. Așa în Melod există posibilitatea să transpui tonul lui Pa de la 144 Hz cât de sus sau jos vrei până la 2 octave aproximativ. Există și opțiunea încât baza noului glas să continue la înălțimea tonală, la care s-a terminat melodia precedentă. (Aceasta se folosește de exemplu la slavele pe opt glasuri, precum a Adormirii Născătoarei de Dumnezeu, antifoanele Joii Celei Mari și altele, unde melodia următoare continuă cu tonul, cu care s-a terminat cea precedentă). Acestea se fac de la instrumenteca de bază, apăsând opțiunea <sup>(4)</sup>, la care apare fereastra de mai jos, pentru a face reglările:



Se observă la dreapta un tabel unde, pentru fiecare sunet al scării, este trecută frecvența lui obișnuită, precum a stabilit comisia din 1882 pentru vocile bărbătești. Pentru vocile feminine și ale copiilor tonul bazei diferă. Așa cum, de asemenea, diferă și de la om la om. În mod caracteristic se menționează că vocile feminine au bazele aproximativ cu 5 sunete mai sus decât acestea care se văd în tabelul alăturat, în timp ce vocile copiilor sunt cu o octavă mai sus. Dacă vrei înălțimea tonului bazei melodiei actuale să continue de la înălțimea tonului sfârșitului melodiei precedente, caută aici.

În acest caz nu se are în vedere frecvența de mai sus. Aceasta este folositoare de exemplu la slavele pe opt glasuri, unde se schimbă glasul, dar la glasul nou înălțimea continuă cu înălțimea la care s-a terminat glasul precedent. OK Nu

Pentru a schimba provizoriu tonul bazei melodiei, apăsați opțiunea <sup>1</sup> în instrumenteca de bază. Va apărea un reostat de la care poți să schimbi până la două octave suitor sau coborâtor tonul vocii.

# Reglajele isonului,

De la meniu **[Redarea Sunetului --> Reglajele Isoanelor]** apare fereastra

📙 Ρυθμίσεις για το Ια	οκράτημα			×
- τρόποι ισοκρατήμα	πος			
💿 απλός	ο απλός			
Στο απλός το ισοκράτημα χτυπάει μόνο εκει που υπάρχει το σημείο ισοκρατήματος και στο επαναλαμβανόμενος χτυπάει σε κάθε μουσικό σημείο επαναλαμβάνοντας το προηγούμενο ισοκράτημα αν δεν υπάρχει νέο. Το απλός ταιριάζει για όργανα που δεν έχουν εξασθένηση νότας όπως το βιολί, το κλαρίνο, το Aahs κα, ενω το επαναλαμβανόμενος ταιριάζει σε όργανα που έχουν γρήγορη απόσβεση νότας όπως το πιάνο και η κιθάρα.				
		ОК	Акиро	
eglaje pentru Isocratimă elurile isonului implu repetat a cel simplu sună doar acolo un recedent, dacă nu există unul n	de există semnul isonului și la cel repet au. Cel simplu se potriveste pentru instr	at sună la fieca	re semn muzical, rep	etâ
larinetul, Aahs, în timp ce acela a pauze să se oprească și iso	repetat se potrivește la instrumente car nul.	re au stingere ra	apidă a notei precum	pian

Dacă semnul isonului nu se află deasupra fiecărui sunet, ci doar la anumite sunete și la restul se înțelege, este logic să nu-l execute continuu Melodul. Deci, pentru a se auzi isonul continuu la

instrumente care după puțin timp slăbesc și se pierde sunetul lor, precum pianul sau chitara, alegem modul **repetat**, încât, la fiecare sunet, să se repete isonul precedent.

Când folosim instrumente care nu au o slăbire a sunetului precum vioara sau clarinetul, atunci alegem, ca modalitate a isonului, pe cel **simplu,** pentru că nu se pierde progresiv isonul și nu trebuie să fie repetat.

# Reprezentarea Scării

Alegând opțiunea instrumentecii de bază: apare la dreapta și vertical sau jos și orizontal **Scara**, având încărcată scara melodiei scrierii, la care se găsește săgeata textului. Locul scării cuprinde precum urmează. Există trunchiul principal al scării deasupra căruia vedem toate sunetele cu mărturiile lor, intervalele și atracțiile.



În partea stângă a scării există o fâșie în care apare și se mișcă o săgeată care arată nota muzicală unde se găsește semnul actual și dacă se execută sau scara se schimbă eficace cu ftoralele și schimbările glasurilor, iar săgeata scării se mișcă continuu la nota muzicală executată și chiar cu o anticipare a fracțiunilor secundei, pentru a avertiza ochiul la deplasarea sunetului muzical.

Săgeata este compusă din două părți și are o linie care arată sunetul actual și al doilea indicator cu formă de săgeată arată cursul sunetului care urmează sau care se va executa imediat după. Sunt scrise secțiunile intervalelor, semnele mărturiilor și se pot vedea (în schema de aici nu se văd) posibilitățile atracției în patru feluri posibile ale cursului melodiei, care sunt 1) coborâreurcare 2) continuă urcare 3) continuă coborâre și 4) urcare-coborâre.

Se precizează că acestea nu sunt atracțiile pe care le are textul, ci sunt atracțiile scării

glasului, care, dacă se folosește introducerea automată a atracțiilor, se vor valorifica și vor intra aceste atracții în textul muzical. Pentru că putem să nu întrebuințăm atracțiile scării în text, ci ale noastre. Atracțiile finale pe care le execută Melodul sunt acestea, care se scriu deasupra notelor muzicale și nu acestea care se scriu pe scară. Dacă se face introducerea automată a atracțiilor atunci, atracțiile acestea ale scării vor trece în punctele unde trebuie, altfel, dacă plasarea lor se face de către utilizator, pot să difere de acestea ale scării.

Vei observa că la înălțimea fiecărei atracții există o linie întreruptă, care arată, pe toată lățimea scării, cantitatea atracției. Și că între această linie întreruptă și sunetul scării care primește atracția se face o umbră pentru a se recunoaște ușor a cărui sunet este atracția. Toate acestea sunt pentru a avea o imagine supraveghetoare și a atracțiilor scării, ținând cont că, desigur, după cum vom vedea mai jos, scara se transformă în instrument, Panarmoniul care execută și atracțiile.

O altă caracteristică a scării este că schimbă automat culoarea corespunzător cu glasul și cursul intervalelor lui.

Aceasta ajută mult la recunoașterea optică și identificarea unei scări foarte repede doar după culoarea ei. Aceasta este valabil doar dacă scara s-a construit conform cu regulile care sunt descrise la locul potrivit. Amărunte vezi la **CONSTRUIREA SCĂRILOR SI GLASURILOR**.

Apăsând pe M în instrumenteca scării se deschide un meniu pentru a stabili modul apariției scării dintr-o mulțime de opțiuni.

	Κατεύθυνση		Traseu
	Προσαρμογή στο πάνελ		Ajustarea la panou
-	Απεικόνιση διαστημάτων		Reprezentarea intervalelor
	Απεικόνιση διαστημάτων ως:	٠	Reprezentarea intervalelor ca :
	δεκαδικά ψηφία μορίων διαστημάτων	٠	Numere zecimale ale secțiunilor intervalelor
-	Δυναμική απεικόνιση πορείας		Reprezentarea eficace a cursului
*	Απεικόνιση έλξεων		Reprezentarea atracțiilor
	Αναγραφή μορίων των έλξεων		Scrierea secțiunilor atracțiilor
v	Χρωματισμός της κλίμακας ανάλογα τον ήχο		Colorarea scării potrivit cu glasul
	Ρυθμίσεις εμφάνισης		Reglajele reprezentării

Investigarea lor este ușoară și se lasă fără explicații.

În instrumenteca scării vei vedea și un număr care aici este 72. Acesta înseamnă că toate intervalele care se scriu pe scară sunt

### Melodul de Aur 2013

calculate pentru diapazon sau octava de 72 secțiuni. Apăsând numărul se deschide meniul

	68 μόρια	
*	72 μόρια	
	100 μόρια	
	1200 μόρια	
	Άλλο Εισαγωγή τιμής	

de unde poți să schimbi diapazonul cu una din variantele prestabilite sau cu orice indice vrei.

# SCARA CA PANARMONIU SAU ISOCRATIMĂ,

Si acum prezentarea unui nou instrument specializat pentru muzica Bisericească, Bizantină, tradițională, Răsăriteană și nu numai.

Este ceea ce au visat să înfăptuiască experimentații membri ai Comisiei patriarhiei din 1883 și în parte au reușit, dar s-a anulat pentru că era greu de utilizat și extrem de scump.

Următoarea încercare a fost de la C-tin Psaho, care l-a numit Panarmoniu, a avut aceeași soartă.

Deci, acum readucem încercările sub forma unui program și cu o execuție mult mai desăvârșită cu valorificarea posibilităților imense ale calculatoarelor de azi.

Așadar, pe acest instrument, membrii Comisiei I-au numit **PSALTIRE BISERICEASCĂ** și pe această bază au măsurat, înregistrat și salvat scările autentice ale muzicii Bizantine și au scris împreună «ÎNVĂȚĂTURA ELEMENTARĂ A MUZICII BIZANTINE ELABORATĂ PE BAZA PSALTIRIONULUI».

Instrumentul acesta este armoniu contemporan sau sintetizator, dar, cu scările muzicii Bizantine pe care le are Melodul și acestea, pe care le-ai construit tu pentru orice fel de muzică din lume.

Are deosebita flexibilitate de a putea utilizatorul să schimbe scări, voci, ansamblul vocilor și alte caracteristici ale sunetului cu un clic, foarte ușor și repede.

Scara, dintr-o reprezentare pasivă, se transformă într-un instrument multifuncțional care poate să execute sincron până la

6 voci diferite și până la 3 note diferite.

Posibilitățile lui depășesc și acoperă cu mult pe acelea ale Isocratimei pe care o folosesc mulți psalți și muzicieni. De aici înainte ne vom referi la instrumentul acesta ca **Panarmoniu.** 

Să vedem funcționarea lui în ordine.

Pentru a se desena scara trebuie să ai neapărat o scriere deschisă și săgeata la un semn de unde se va încărca Scara.

De asemenea este bine să alegi reprezentarea scării în poziție orizontală, ca fiind mai practică în acest scop, adică utilizarea scării ca instrument, dar dacă îți convine vertical, nici o problemă. De la *Meniul* scării alege *[Îndreptare --> Orizontal]*.

De asemenea alege să nu apară analitic atracțiile, dar dacă apar, recăutând *[Meniu --> Reprezentarea atracțiilor]*.

Apăsând opțiunea 4 la meniul scării, scara se face Panarmoniu, fără a înceta să fie și scară, și se separă în zone orizontale analog cu vocile pe care i le-ai programat.



Dacă nu fusese programat încă Panarmoniu cu voci, va da mesaj că nu au fost stabilite vocile. Deci, atunci trebuie să programezi instrumentul precum urmează :

Apăsând  $\Phi$  în instrumenteca scării se deschide meniul :

۲

Δημιουργία / Επεξεργασία / Διαγραφή φωνών

Ιδιότητες φωνών

Προφίλ φωνών

Crearea / Prelucrarea / Ștergerea vocilor / Proprietățile vocilor Profilul vocilor

Alegi Crearea vocilor

De aici se deschide o fereastră cunoscută prin care mult mai înainte am creat voci pentru scriere.

Modalitatea este exact aceeași. Apeși opțiunea Adăugarea vocii, pentru a adăuga până la 6 voci.

Aici categoriile vocii nu sunt Psalt și Isonar A și isonar B, ci:

Prima (A) voce, a doua (B) voce, a treia (C) voce. Deosebirea aceasta este pozițională și vei vedea mai jos ce înseamnă.

Adaugă 2 voci, una de tip A și una de tip B. Alege și instrumentul fiecărei voci, la A pian (1) și la B acordeon (22) și apasă OK. Aceasta era de făcut.

Apasă I a care vei vedea Panarmoniul să se separe în zone orizontale corespunzător cu vocile pe care le-ai programat. Zona de sus scrie mesajul "**Zona Activării primei (A) voci** "și cea de jos" **Zona Activării celei de-a doua (B) voci**". Aceasta înseamnă precum urmează. Dacă faci click în (prima) (A) zonă se va activa și vei auzi execuția câtor voci sunt de tipul A, în timp ce dacă faci click în zona B se va activa execuția câtor voci sunt de tipul B. Această separare pozițională poate să se prelungească până la 3 zone A, B și C. Aceasta înseamnă că pot să fac click în zona B pe sunetul Di și în zona C pe sunetul Zo.

Astfel vocile care se caracterizează ca voci ale grupei A vor executa sunetul Pa, vocile grupei B sunetul Di și vocile grupei C sunetul Zo, toate sincron.

Fă acum click pe Panarmoniu pentru a încerca. Încearcă să adaugi și alte voci de tipul A sau B sau C

pentru a face mai impresionant glasul. Poți o voce să o faci percuție, dacă vrei.

Dacă vrei să execuți <u>vocile toate împreună</u> independent de care zonă aparțin, atunci fă click în zona săgeții cursului notelor, o bandă îngustă care se află exact deasupra scării, dacă reprezentarea ei se face orizontal sau în stânga dacă se reprezintă vertical.

Și acum unele cadouri frumoase ale Panarmoniului. Apăsând  $\Phi$  al instrumentecii și alegând de la meniu **[Proprietățile vocilor]** se va deschide fereastra de mai jos :

φωνή ομοφωνία, 54 (Ensemble) Voice Oohs	<ul> <li>Ιδιότητες σύνδεσης επιλεγμένης φωνής με πλήκτρα ( MIDI IN</li> </ul>			
tan opogana, zz (organ) rocoraion	Επιλογή συσ	ικευής εισόδου πλήκτι	οων (MIDI IN)	
σιοτητες επινεγμενής ψωνής. ▼ Ενεανά				
ελική Ένταση : 110				
Στερεοφωνία : 0				
Ανταπόκριση σε αριστερό κλίκ του ποντικιού:				
<ul> <li>Εκτέλεση του πλησιέστερου φθόγγου ή της έλξης</li> </ul>	Κανάλι εισόδου Μ	IDI:		
Εκτέλεση του πλησιέστερου φθόγγου	Καννάλι 1	🗖 Καννάλι 7	🗆 Καννάλι 13	
<ul> <li>Ελεύθερη εκτέλεση, ο τόνος ανάλογα της θέσης</li> </ul>	🗖 Καννάλι 2	Καννάλι 8	🗌 Καννάλι 14	
Ανταπόκοιση σε σύρσιμο του ποντικιού με κλικ	Καννάλι 3	Καννάλι 9	🗆 Καννάλι 15	
<ul> <li>Εκτέλεση του φθόγγου ή έλξης μόνο αν αλλάξει</li> </ul>	Καννάλι 4	Καννάλι 10	Καννάλι 16	
Εκτέλεση του φθόγγου ή έλξης συνέχεια, αλλάξει δεν αλλάξει	Καννάλι 5	Καννάλι 11		
Ανταπόκριση σε άφημα του κλικ :	Καννάλι 6	Καννάλι 12		
<ul> <li>Καμμία μεταβολή</li> </ul>				
Ι Ιαύση των εκτελούμενων φωνών της περιοχής που αφέθηκε	Ο η ένταση φωνής τ	να καθορίζεται από τη	ν πίεση στα πλήκτρ	
Λήψη της έντασης από το πλάτος της κλίμακας που ένινε κλικ	🖸 η ένταση φωνής	ανεξάρτητη από την π	ίεση στα πλήκτρα	
Λήψη της έντασης από αισθητήριο πίεσης σε tablet ή οθόνη αφής			Κλείσε	
			TUREIOC	
le Psaltirionului				
rietățile vocii alese: Activare Intensitatea finală: 110 St	ereofonia: 0			
ounsul la clicul stâng al mouse-ului :				

Execuția liberă, tonul analog poziției

Răspunsul la tragerea mouse-ului cu click: Execuția notei sau atracției doar dacă se schimbă

Execuția notei sau atracției doar daca se schimbă Execuția notei sau atracției continuu, se schimbă sau nu se schimbă

Răspunsul la lăsarea clicului:

O schimbare

Pauza vocilor executate ale zonei care s-a lăsat

Primirea intensității de la lățimea scării unde s-a făcut clic

Primirea intensității de la apăsarea simțită pe tabletă sau afișajul ecranului

Conexiunea vocii alese cu taste (MIDI IN)

Proprietățile conexiunii vocii alese cu taste (MIDI IN) Alegerea aparatului introducerii tastelor (MIDI IN)

Alegerea aparatului introducerii tastelor (MIDI IN) intensitatea vocii să se stabilească din apăsarea tastelor

intensitatea vocii independentă de presiunea tastelor **Închide** 

Sus stânga se găsesc vocile Panarmoniului pe care le-ai introdus de la meniu **[Creare/ Ștergere / Prelucrarea vocilor]** meniul  $\Phi$  al scării. Trebuie inițial să alegi vocea pe care vrei să o formezi cu diferite comenzi care se află sus în această fereastră. Deci, dacă alegi o voce poți:

 A) să dezactivezi provizoriu o voce în loc să o ştergi ca să nu se execute de Panarmoniu. B) Să stabilești intensitatea și stereofonia vocii (dacă se va auzi de la canalul stâng sau drept sau de la ambele).

C) Să stabilești modalitatea răspunsului Panarmoniului cu click pe el precum urmează :

- Execuția sunetului cel mai apropiat sau al atracției. Această modalitate este cea mai indicată, dacă se execută exact sunetul sau atracția care este mai aproape la semnul unde ai dat click cu mouse-ul.
- Execuția notei celei mai apropiate. Identică cu cea de mai sus dar nu se execută atracțiile întâmplătoare pe care le are scara.
- Execuție liberă. Corespunzător cu semnul pe care vei face click se stabileşte şi înălțimea absolută a tonului care se va auzi.

D) Pentru cazurile 1 și 2 ale C) de mai sus poți să stabilești comportamentul vocii alese a Panarmoniului, când ai mouse-ul pe el și sincron ai apăsat click stânga al mouse-ului.

Ai două opțiuni:

- Vocea să execute sunetul apropiat de care se află mouse-ul, doar dacă se schimbă ( este şi prealegerea) şi
- 2) Să-l execute totdeauna, fie se schimbă, fie nu se schimbă. Aici trebuie să alegi cu atenție instrumentele execuției sau să mişti încet mouse-ul, altfel se aude ca un zgomot sau ca o continuă repetare a notei precum se mişcă mouse-ul.

E) Să stabilești comportamentul instrumentului când faci click stânga cu mouse-ul pe o zonă a vocilor.

Ai două opțiuni :

- 1) Să nu se întâmple nimic la această voce.
- 2) Să înceteze a avea ecou această voce

E) Să stabilești dacă vrei să primească și intensitatea din poziția în care ai dat clic. Scara are 2 dimensiuni, cea orizontală și cea verticală. Și dacă se reprezintă orizontal, atunci dimensiunea orizontală arată înălțimea notei. În același timp poți să valorifici dimensiunea verticală, pentru a lua intensitatea execuției de la această dimensiune. Deci, dacă activezi această opțiune a vocii, atunci intensitatea ei va depinde de poziția verticală a clicului în zona respectivă, cu mai mare intensitate cât mai sus s-a făcut click în zona respectivă și mai mică intensitate cât mai jos.

Deci, poți așa, sincron, cu un click să stabilești și nota și intensitatea vocii executate.

Z) În partea dreaptă a fișei de arhivă, a stabilirii proprietăților vocilor instrumentului, există activarea execuției vocii de la taste care sunt legate la poarta MIDI in sau cu USB. Aceasta ar fi folositor, dacă nu se vedea scara și ar fi funcționat ca pian, dar cu scări bizantine sau altele pe care le stabilești.

Apăsând pentru totalitate, s-a adăugat și poți să folosești această posibilitate.

Dacă dispui de Tabletă PC cu ecran, adică touch screen, care acționează la atingere cu mâna sau creionul, atunci ai un instrument incomparabil, la care vezi exact, ce alegi să execuți. Poți să execuți cu exactitate absolută intervale și atracții ale glasului, pe care le-ai prestabilit în scară. Poți să schimbi scări cu doar un clic.

Dacă de exemplu construiești o scriere, la care vei pune doar mărturiile inițiale ale glasurilor, la care fuseseră stabilite scările corespunzătoare, atunci, cu doar un click pe mărturia inițială, se schimbă scara Panarmoniului.

Aceasta în combinație cu execuția paralelă până a 3 note diferite și 6 voci diferite și posibilitatea verificării intensității sunetului cu același click al sunetului, fac Panarmoniul Melodului un nou instrument al muzicii Bizantine, util și pentru execuție și pentru ison.

# ÎNTRERUPEREA EXECUȚIEI VOCILOR INSTRUMENTULUI

Pentru a întrerupe execuția unei categorii a vocilor, este de ajuns să faci <u>dreapta</u> de această dată click în zona vocilor, care să se oprească a avea ecou. Deci, cu click stânga pe scarainstrument activezi și cu click dreapta dezactivezi vocile acestei zone.

Dacă vrei să înceteze vocile tuturor zonelor, atunci în același timp faci click dreapta în zona săgeții cursului sunetelor.

### Profilul vocilor Panarmoniului

Poți să salvezi și să retragi foarte ușor combinația instrumentelor execuției pentru Panarmoniu, precum faci exact cu vocile scrierilor.

De la **Φ** al instrumentecii și alegând **[Profilul vocilor]** ai opțiunile:

Φόρτωση	Încărcare
Αποθήκευση	Salvare
Διαγραφή	Ştergere

pentru a putea încărca, salva sau șterge profilul vocilor.

Când salvezi, se salvează cu acest profil vocile Panarmoniului, precum sunt în această clipă, în care le faci profilul, adică vocile, dacă sunt active sau nu, cu instrumentele intensității lor, modul execuției lor și toate celelalte proprietăți ale lor, pe care le-ai stabilit în fereastra *Proprietățile vocilor*.

# Stabilirea abaterii semnelor

Apăsând opțiunea abaterilor și introducerii semnelor cu creionul a liniei verticale a instrumentelor, apare o linie îndrumătoare la fiecare linie a scrierii, și la partea de jos a programului, o fereastră, pentru stabilirea abaterilor.



Fereastra este identică cu introducerea semnelor cu creionul, precum s-a explicat la capitolul corespunzător. Pentru acesta, aici s-a ignorat prima ( de sus) instrumentecă, care vizează introducerea semnelor cu creionul.

Fereastra aceasta se desparte în două ferestre mai mici.

Alegând un semn muzical în text, va apărea gruparea lui în fereastra centrală, în timp ce în dreapta sus, va apărea o listă a tuturor semnelor în parte ale grupării și în fereastra din dreapta jos, din moment ce alegi unul din semnele în parte din fereastra de mijloc sau dreapta sus, va apărea o țintă.

Pentru a alege abaterile unuia din semnele în parte sau și ale întregii grupări, sunt două moduri :

1) Înțepi cu mouse-ul semnul în fereastra centrală și îl miști către oricare direcție în noua sa poziție, în același timp vezi și apariția lui funcțională în scriere.

2) Alegi semnul în parte cu click pe el sau din lista ferestrei din dreapta sus și îl miști, mișcând ținta în fereastra din dreapta jos.

**<u>ATENȚIE</u>** trebuie să se vadă că, atunci când alegi un semn în parte, fie cu click pe semn, fie din listă, la partea de sus a ferestrei centrale apar una sau două opțiuni corespunzător cu semnul.

Prima opțiune care se află la cele mai multe semne este Abaterea <u>Generală.</u> Dacă se modifică aceasta, atunci se schimbă în toate grupurile similare sau semnele din scriere, dar va fi valabil și pentru toate scrierile care folosesc același șir de semne muzicale.

A doua opțiune este Abaterea <u>Locală</u>. Apare doar pentru semnele, care au abatere locală.

Abatere locală au cele mai multe semne precum :

<u>Semnele de bază ale grupărilor care în listă se numesc</u> "*Întreaga grupare"*.

Isoanele, semnele consonante toate, atracțiile, ftoralele, numărul ritmului și barele muzicale deasupra vocalelor.

În acest fel se simplifică scrierea, când avem fenomenul nu continuu al îndesirii multor semne într-o zonă mică, încât să nu se acopere reciproc grupul concret, dar și fără să incomodeze abaterea generală a semnelor acestora, care este valabilă în toate grupurile asemenea.

Deci, dacă alege să se schimbe abaterea locală, aceasta este valabilă doar pentru grupul precis sau semnul și nicăieri altundeva în scriere sau în altă scriere.

Dacă semnul pe care l-ai ales, are doar abatere **Generală**, atunci nu se scrie abaterea **Locală** și contrariul. Dacă însă semnul pe care l-ai ales are amândouă abaterile, atunci în afară de faptul că se scriu abaterile, **pulsează Intermitent** această abatere, care este activă, pentru a-ți reaminti ce abatere ai schimbat (Generală sau Locală).

Abaterile **Locale** se salvează în scriere și deci, se văd, dacă scrierea se deschide la alt calculator. Pentru aceasta, după stabilirea lor, trebuie să se salveze scrierea, înainte de a se închide.

Abaterile **Generale** nu se salvează în scriere, ci în arhiva abaterilor Șirului de semne muzicale. Deci, aceste abateri nu se transferă cu scrierea și așadar, dacă scrierea merge la alt calculator, trebuie să existe și acolo aceleași abateri împreună cu același șir de semne, pentru a apărea corect textul.

Accentuez din nou, că abaterile **Generale** sunt valabile pentru toate scrierile acestui calculator, care folosesc același șir de semne muzicale. Așadar, schimbările lor la o scriere au consecință la fiecare altă scriere a acestui calculator, care folosește același Șir de semne muzicale.

Deci, dacă faci schimbări la abaterile **Generale** acestea se salvează automat în 4 secunde de la ultima schimbare a abaterii și sunt informate toate scrierile deschise, care folosesc același șir de semne cu noua abatere.

Arhiva abaterilor Generale este o arhivă care însoțește fiecare șir de semne muzicale ale Melodului.

Pentru că șirurile de semne muzicale ale Melodului rezultă doar din semnele de bază, fără combinațiile lor și sunt aproximativ 165, reia aranjarea exactă a notelor complicate și compuse, pentru a le aminti și a le stabili, această arhivă a abaterilor.

Acesta este sensul existenței ei.

Astfel ia același nume cu fiecare arhivă a șirurilor de semne muzicale și schimbă simplu terminația ei.

Dacă de exemplu numele arhivei șirului de semne este 01 classic Font.ttf, atunci arhiva abaterilor corespunzătoare acestui șir de semne se va numi 01 classic Font.off, adică se schimbă doar terminația din .ttf în .off. Arhivele abaterilor se găsesc în același dosar cu arhivele șirurilor de semne muzicale ale Melodului, \ music fonts care se găsește pe parcursul, pe care s-a instalat Melodul.

Dacă șirul de semne este nou și nu are încă arhivă a abaterilor sau are una care nu vă mulțumește, pentru a evita procedura de a o crea iar de la început, care este pierdere de timp, puteți

apăsând opțiunea încărcării abaterilor 💆 la meniul

ferestrei abaterilor să copiați o arhivă a abaterilor ale altui șir de semne, pentru a o face o nouă arhivă a abaterilor prezentului șir de semne. În continuare și la utilizarea șirului de semne poate să trebuiască unele mici îndreptări la abaterile finale ale semnelor.

Cu abaterea **locală** afară de alte avantaje de care te vei încredința pe parcurs, se face o reprezentare eficace a textelor muzicale ca manuscrise.

Deci, caracterele nu sunt deasupra unei linii gândite drepte, ci urcă și coboară în legătura cu linia orizontală și corespunzător cu lucrarea lor.

Acest mod al scrierii textelor muzicale este foarte important în semiografia Bizantină, de vreme ce nu se face grație înfrumusețării, ci are eficacitate esențială, care conduce la reprezentarea corectă a textului muzical.

Din păcate datorită facilității acest mod al scrierii s-a desființat din tipografia nouă, deși o folosise cât putuse Petru Efesiul la cele dintâi cărți tipărite ale semiografiei muzicale noi, cu toate greutățile uriașe care existau în tipografia secolului 19. Enumerăm vizual exemple scrise astfel:



**AVERTISMENT** Pentru că arhiva abaterilor **Generale** se creează încet-încet există posibilitatea, texte pe care vi le trimit alții, să nu reprezinte corect abaterile lor, drept care trebuie să le îndreptați, până la a se întregi satisfăcător

arhiva dumneavoastră a abaterilor pentru șirul de semne muzicale precis, afară dacă vă trimit arhiva abaterilor șirului de semene și o înlocuiți.

În special pentru grupul Oligonului, dacă alegi "Întregul grup", vei vedea în partea de jos a ferestrei din dreapta, că apare al doilea reostat/cursor:

Περιστροφή Αριστερά

Rotație la Stânga

la Dreapta

Δεξιά

Cu aceasta poți să rotești și să transformi oligonul în oxia și invers. Această calitate se salvează în scriere după ce se face schimbarea semnului și nu a abaterilor.

Dacă semnele muzicale apar foarte mari în fereastra abaterilor, cu consecința ca unele să nu se vadă, poți să le micșorezi îngustând lățimea ferestrei centrale a abaterilor, unde se desenează acestea, mutând marginile ei fie din stânga, fie din dreapta.

<u>STERGEREA</u> tuturor semnelor în această zonă, se face cu click dreapta exact pe acestea, precum și în fereastra introducerii semnelor, desenându-le pe ecran.

# Instalarea șirului de semne muzicale,

Melodul are dosar special, unde ține șirurile de semne muzicale proprii și arhivele corespunzătoare abaterilor.

Înainte de a folosi un nou șir de semne, trebuie să-l instalezi în acest dosar. Aceasta se face automat de la meniu [Instrumente --> Instalarea șirului de semne muzicale și arhiva abaterilor].

Dacă I-ai instalat, a fost abordat Melodul.

# Detașarea șirului de semne muzicale

Este opusul capitolului precedent. Din dosarul care conține șirurile de semne muzicale ale Melodului, poți să detașezi unul sau mai multe șiruri de semne împreună cu arhiva corespunzătoare a abaterilor într-un alt dosar, de unde poți ușor să le folosești.

De exemplu să le trimiți la un alt calculator etc.

Aceasta se face automat de la meniu *[Instrumente --> Detașarea șirului de semne muzicale și a arhivei abaterilor].* 

# Construirea cuprinsului scrierii



Apăsând opțiunea Cuprinsului scrierii: 2 a liniei verticale a instrumentelor auxiliare, va apărea stânga o zonă în care se reprezintă conținuturile melodiei.

Pentru a merge la un Titlu, ajunge faci simplu cli pe el, în timp ce cu dublu click pornește execuția de la semnul, de care aparține titlul, deși, dacă titlul vizează înregistrarea sincronă, începe execuția ei.

La cuprins pot să se vadă următoarele categorii.

1) Aproape toate obiectele și semnele scrierii.

Pentru a fi adăugat și a apărea la cuprins un **Titlu**, care se leagă cu un semn al scrierii, fă click dreapta pe semnul scrierii pe care vrei să o adaugi la conținuturi.

De la meniu alege [Adăugare --> la lista Cuprinsului].
### Imediat va apărea fereastra de mai jos :

1-

Să apară pentru semnul acesta titlu la Cuprins cu lerarhizare : Titlul care se va vedea la cuprins.

Aici trebuie să cauți apariția titlului la Cuprins și să dai și ierarhizarea lui. Gradul ierarhizării poate să fie 1, 2 și 3 și arată la cuprins că acest cuprins este un cuprins principal (1) sau sub-cuprins al cuprinsului principal, care se află înainte (2) sau sub-cuprins al sub-cuprinsului cuprinsului principal (3). În sfârșit, trebuie să scrii Titlul, care va apărea în lista Cuprinsului.

### Special pentru Titluri.

Afară de acest mod poți să stabilești apariția la cuprins <u>si</u> din fereastra introducerii sau a proprietăților cuprinsului. Special pentru titluri doar, titlul la Cuprins se identifică cu Capitolul.

Πλαίσιο εισαγωγής επικεφαλίδας	×
Γραμματοσειρά Χρώμμα γραμμάτων Υπόβοθρο Στοίχιση	
Τῷ Σαββάτφ ἑσπέǫας.	-
Διάστημα πριν : 5 - Διάστημα μετά : 0 - Υψος / βάθος: 0 - Οριζόντια οπόκλιση:	0 ÷
Η επικεψαλίδα να φαίνει αι και οι απεριεχόμενα με βαθμό ιεράρχησης: 🕫 1 🛨ΟΚ	Киро

# 2) Înregistrările sincronizate cu textul muzical

Înregistrările sincronizate se adaugă automat la Cuprins, fără să faci absolut nimic.

Precum alegând de la opțiunea <sup>2</sup> înregistrarea sincronizată, poți să o auzi, așa și aici, la

cuprins făcând dublu clic, poți iar să o auzi. Aici nu există ierarhizare și distingi că este vorba de sincronizare, de la iconița care se vede la cuprins.

### Reglările momentelor respirației

De la meniu **[Redarea sunetului --> Reglajele timpului cu stavros,** virgulă și mărturie],

Όρισε τους χρόνους παύσης στα σημεία στι προηγούμενο φθογγόσημο. Ο χρόνος ορίζετ	αυρός, κόμμα και μαρτυρία. Ο χρόν αι σε ποσοστό της εκάστοτε Χρονι	ος "κλέβεται" απο το κής Αγωγής.
Χρόνος σταυρού :	0,30 🛨 χρονικής αγωγής	
Χρόνος κόμματος :	0,30 - χρονικής αγωγής	
Χρόνος μαρτυρίας :	0.30 - χρονικής αγωγής	
Σε αλλαγή Αρκτικής μαρτυρίας να μεσολα Σε επανάληψη εκτέλεσης να μεσολα	βεί νεκρός χρόνος: 2 ÷ χρονι βεί νεκρός χρόνος: 0,0 ÷ χρονι ΟΚ	κής αγωγής κής αγωγής Άκυρο

Intervale de timp pentru stavros, virgulă și mărturii și schimbarea melodiei. Stabilește momentele pauzei cu semnele stavros, virgula și mărturia. Timpul "se fură" de la nota precedentă. Timpul se stabilește în procentaj al fiecărei Agogici (Acțiuni) Temporale. Timpul stavrosului:

Timpul virgulei :

Timpul mărturiei :

La schimbarea mărturiei Inițiale să intervină un timp mort :

La repetarea execuției să intervină un timp mort :

se poate regla timpul pauzei execuției cu semnele stavros, virgulă și mărturie, încât să se vadă că respiră Psaltul. De asemenea se reglează întreruperea în cazul schimbării mărturiei inițiale a glasului în timpul execuției și întârzierea repetiției în caz că se repetă.

### Reprezentarea metrofoniei

Apăsând opțiunea <sup>az</sup> instrumentecii verticale auxiliare, apare o fereastră în partea de jos a programului, în care se prezintă același text muzical pe care l-ai deschis, dar cu reprezentarea metrofoniei.

Dacă există o greșeală mare în textul muzical, nu poate fi reprezentată metrofonia.

Trebuie să îndrepți greșelile, încât să apară în fereastra ei.

### Melodul de Aur 2013

Dacă săgeata se află la semnul la care nu acționează scara, nu se reprezintă metrofonia. Fă click pe textul muzical, pentru a apărea.



Se reprezintă în același timp melodia și scara în ceea ce privește timpul, deși melodia urcă și coboară pe scară, pentru a exista incidență optică cu locul exact și cu cantitatea urcării și coborârii pe scară.

Apăsând semnul execuției textului muzical, vei vedea metrofonia cu o reprezentare efectivă.

Puține explicații pentru meniul Metrofoniei.

Cu *[Limite]* stabilești cel mai înalt și mai jos sunet al reprezentării, dacă vor fi luate automat de limitele scării sau melodiei sau poți să le stabilești manual cu Ctrl + rotiță.

Dacă ai ales instrumentul mutării 한 de la meniu, făcând click pe metrofonie, poți să o tragi Sus-Jos sau Dreapta-Stânga.

În aceeași clipă în care faci click pe metrofonie săgeata scrierii se mută la semnul corespunzător în scriere și contrariul.

Dacă alegi instrumentul selectării I de la meniu, atunci făcând click și trăgând mouse-ul pe metrofonie, alegi ceea ce vrei, deși sincron și în scriere se selectează zona corespunzătoare. Același lucru poate să se întâmple și invers.

Adică, să alegi o zonă în scriere și să vezi selectată metrofonia scrierii.

Cu **[Zoom]** poate fi mai deasă și mai rară reprezentarea metrofoniei în ceea ce privește timpul. La o foarte mare îndesire dispar semnele muzicale, pentru a nu se confunda.

Cu *[Reprezentare]* alegi modul cursului metrofoniei ]n timpul execuției.

Cu opțiunea **1** în dreapta meniului poți să ilustrezi metrofonia pe întregul ecran sau pe alt ecran, dacă dispune, de mai multe ecrane decât unul, calculatorul tău.

Cu restul opțiunilor stabilești amănunțit ce vrei să se vadă sau să se ascundă în fereastra metrofoniei, pozițiile, grosimea și culorile elementelor înfățișate.

Scările se pot reprezenta în culorile lor, precum se vede și în imagine sau fără acestea.

În timpul execuției sau a execuției textului sincronizat poți să deplasezi săgeata și să continue execuția de acolo, făcând click pe metrofonie.

Aceasta se întâmplă și la execuția statică a notei. Cu click dreapta se oprește execuția.

# ANALIZA VOCII PSALTULUI

### Reprezentarea înălțimii vocii psaltului,

Cu această posibilitate poți să legi un microfon (în orice caz, bun) la calculator și psalmodiind sau cântând, să observi vocea ta cum urcă și coboară pe scară.

Este o funcție importantă și foarte folositoare, pentru a înțelege în plus și optic toate variațiile vocii tale, pe care până acum doar acustic le percepeai.

Poți să vezi și să compari sunetele și intervalele scării cu locul vocii tale pe scară.

Modul execuției semnelor calitative, petasti, varia, psifiston, oxia, antichenoma, omalon, atracțiilor, gorgonul, argonul și a altor elemente ale execuției.

Și comparând rezultatele cu analizele vocilor, după înregistrările interpreților renumiți pe care poți să le găsești în cantitate mare pe internet, poți să înțelegi slăbiciunile tale și să le îndrepți.

De asemenea poți, analizând astfel de voci recunoscute ale muzicii Bizantine sau tradiționale, precum de exemplu a protopsaltului Patriarhiei Constantinopolului Iacob din 1956 sau a Aghioritului Daniil să scoți cu mare exactitate intervalele pe care le execută în diferite glasuri și apoi, bazat pe aceste rezultate, să construiești scări corespunzătoare pentru Melod.

Apăsând opțiunea a instrumentecii auxiliare verticale, va apărea în partea de jos a programului fereastra corespunzătoare.

Dacă nu există scară încărcată dintr-o scriere deschisă, în fereastra analizei vocii apare pianul în stânga cu liniile la intervalele lui fixe de câte 6 secțiuni.

### Localizarea ferestrei analizei vocii

Veți observa că fereastra se împarte orizontal în două părți, cea de mai jos și cea de mai sus.

Jos-jos se găsesc instrumentele formei undei sunetului cu fereastra ilustrării formei undei sunetului, căruia i se va face analiza.

Sus se află fereastra reprezentării înălțimii vocii cu instrumente Pentru reprezentarea înălțimii vocii.

# Zona reprezentării formei undei sunetului

# COLECȚIA SUNETULUI

Zona în care apare forma undei sunetului are o anumită lungime și cuprinde aproximativ 30 minute de înregistrare.

Există două moduri de a "introduce" sunet.

Şi se văd, dacă apeși opțiunea după 🔲 🏧 🖓 Sursa sunetului

De la meniu alegi una din trei : arhivă / fișier sunet

Αρχείο ήχου Μικρόφωνα



1) *[Microfoane]*. Programul se leagă cu ieșirea sunetului de la microfoane sau altă sursă a schemei sunetului.

De îndată ce alegi Microfoane, exact în dreapta apare imaginea fișei sunetului Imere. Apăsând-o, se deschide un meniu care îți arată ieșirile disponibile ale fișei sunetului pe care le ai, de unde alegi, pe cea care te interesează.

ÎNSEMNARE: Există eventualitatea ca fișa sunetului să nu înfățișeze în Windows toate posibilitățile intrărilor și mai ales ieșirilor ei, de unde poți să înregistrezi sunetul.

Ca să reușești aceasta, din moment ce, desigur, contribuie și fișa sunetului, trebuie să instalezi un Driver, care face această treabă. Un astfel de free Driver are denumirea kx driver.

Caută și vezi dacă susține fișa sunetului tău și apoi instalează-l. Altfel trebuie să schimbi fișa sunetului și să cumperi una care garantat înfățișează intrările sau ieșirile, pe care le vrei în Windows și în programele lui.

După ce alegi microfonul apeși imediat una din cele două opțiuni următoare e pentru înscrierea sunetului. Cu prima, în clipa înregistrării de la microfon, sincron se face analiza înălțimii vocii și reprezentarea ei, în timp ce cu cea de-a doua se face doar înregistrarea și analiza se va face în răstimpul următor.

Mai multe vezi la **PARAMETRII ANALIZEI VOCII** mai jos. Dacă ai o zonă selectată, înregistrarea se va face de la începutul selecției până la sfârșitul zonei selectate și acolo se va opri. Înregistrarea va începe din locul săgeții, unde se găsește aceasta.

Dacă vrei să o deplasezi la început, apasă 📕.

2) Încărcarea arhivei sunetului. Dacă alegi ca Sursă a sunetului Arhiva sunetului, apăsând opțiunea deschiderii , deschizi arhiva sunetului, pe care l-ai înregistrat înainte sau o înregistrare a sunetului care este pregătită.

Arhivele sunetului care se susțin, trebuie să fie în forma .wav cu mostre 22050 samplers/ sec și analiză 16 bit / mostră, stereofonic sau monofonic.

Dacă arhiva sunetului este în forma mp3 sau wma sau alta, trebuie să o transformi întâi în forma de mai sus.

Există multe programe free sau demo care fac această treabă.

De îndată ce deschizi arhiva sunetului, va apărea o fereastră :



Selecția zonei multifuncționale pentru introducere Pentru a alege o secțiune a zonei multifuncționale, pune reostatul la începutul secțiunii dorite și apasă indicatorul A, pentru a se muta acolo. Apoi, pune reostatul la începutul secțiunii dorite și apasă indicatorul Ω, pentru a se muta acolo. Execută

Aici poți să auzi și să alegi întreaga arhivă a sunetului sau o parte a ei, ca să o introduci pentru analiză, dacă nu îți trebuie toată. Pe de altă parte, după cum s-a menționat mai sus, încap 30 minute ale înregistrării, drept care, dacă arhiva este mai mare și nu vrei să o întrerupi la sfârșit, trebuie să o întrerupi la început. Cele două indicatoare care se văd cu A și  $\Omega$ sunt pentru această treabă.

Dacă arhiva introdusă la final este mai mare de 40 minute, se taie de la sfârșitul ei.

În ambele cazuri de mai sus este valabil că :

A) dacă am o zonă selectată în fereastra înregistrării, doar această zonă se va acoperi de semnalul sonor și, sau se va opri înregistrarea, sau se va tăia introducerea din arhivă.

B) Dacă nu am o zonă selectată, atunci introducerea semnalului sonor va începe din locul unde se găsește indicatorul principal.
Este acesta care se mută când fac clic, având ales indicatorul.
Inițial acest indicator se află la momentul 0, dar dacă faci click în fereastră se transferă cu clic. Pentru a-l transfera la 0, apasă opțiunea II sau fă click la început.

### SALVAREA SUNETULUI

Semnalul sonor pe care l-ai colecționat în modurile diferite de mai sus, poți să-l salvezi pentru utilizarea viitoare și reexaminare, apăsând opțiunea salvării 🖬.

Dacă ai selecționat un sector al sunetului, atunci se va salva doar acest fragment.

Forma salvării este .wav cu mostră 22050 samplers/sec, monofonic, adică aceeași care trebuie pentru a încărca arhive ale sunetului. Și cu această formă poți să o deschizi și să o reîncarci.

### INSTRUMENTE

Pentru opțiunea Zoom în fereastra formei undei sunetului în ceea ce privește timpul (orizontal) este de ajuns să învârți rotița mouse-ului pe opțiunea respectivă. Pentru același lucru poți să folosești instrumentele<sup>128x • (Q, Q)</sup> care se află în dreapta în instrumenteca opțiunii. Acest zoom se află și în fereastra înălțimii vocii.

Pentru opțiunea zoom în fereastra formei undei sunetului în ceea ce privește lățimea ei, ții apăsat Ctrl pe tastatură și rotești rotița mouse-ului deasupra formei undei sunetului. Pentru a o readuce la firescul 100% poți să apeși numărul cu % de exemplu <sup>1100</sup>, care se află după 4 iconițe colorate

Cu instrumentul selectării **b** poți să alegi secțiunea formei undei sunetului sau să transferi cu click indicatorul ei la oricare opțiune a formei undei sunetului.

Liniile indicatoarelor începutului și sfârșitului opțiunii scriu numărul actual al modelului sau intervalul de timp, deasupra lor. În timp ce în interiorul opțiunii și jos apare distanța din nou cu numărul modelelor sau cu timp.

Indicatoarele acestea se prelungesc vertical și în fereastra înălțimii vocii.

Cu instrumentul deplasării 2 poți să muți forma undei sau să transferi indicatorul ei. Deplasarea are consecință și asupra ferestrei înălțimii vocii.

Cu opțiunile play, play cu repetare și stop **> > =**, poți să auzi toată forma undei sau dacă ai ales o parte a ei, o dată sau cu repetare continuă.

Cu instrumentul verificării \* și având apăsat unul din > > poți să auzi diferitele secțiuni ale formei undei din fereastra Hanning. Lungimea ferestrei Hanning este cea pe care o stabilești, pentru a analiza spectrul vocii și o vom vedea mai jos la calculul înălțimii vocii.

### Melodul de Aur 2013

Cu instrumentul ștergerii × ștergi totul sau partea aleasă a formei undei.

Cu instrumentele 🖩 🧐 se deschid instrumentele sunetului Windowsului, pentru a stabili intensitatea și aparatele active ale ieșirii sau intrării fișei sunetului.

Cu instrumentul **ХРОNOZ -** ТІМР роți să alegi modul scrierii timpului la indicatoarele formei undei dintr-un meniu cu trei opțiuni:



CEAS SECUNDE NUMĂRUL MODELULUI

Cu cele patru tempo-indicatoare colorate <sup>Χρονοδείκτες:</sup> 1 2 3 4 poți să pui semne fixe pe forma undei, care vor scrie timpul, pentru a face diferite socoteli.

Se prelungesc vertical și în zona reprezentării înălțimii vocii.

Modul activării lor este următorul :

1) Faci click pentru a transfera indicatorul formei undei la semnul la care vrei să pui un indicator temporal.

2) Apeși unul din cele 4 indicatoare.

3) Miști indicatorul altundeva. Vei vedea că apare în acel loc tempo-indicatorul colorat și cu scrierea timpului sau a modelului. În același fel activezi cele 4 tempo-indicatoare.

Pentru a anula un tempo-indicator activ, ajunge să reapeși iconița lui și vei vedea că dispare din forma undei.

Până acum am analizat fereastra, care înfățișează forma undei sunetului, a cărei înălțime vrem să o analizăm și calculăm.

# Zona analizei înălțimii vocii

Dacă nu există scară activată de la o scriere deschisă, în fereastra analizei vocii apare pianul în stânga cu liniile la intervalele fixe la câte 6 secțiuni.

Dacă se activează o scară din scriere, atunci se reprezintă această scară cu intervalele ei.



### INSTRUMENTE

Pentru a face zoom cu privire la timp folosește rotița mouse-ului. Acest zoom este același cu zoom-ul formei undei sunetului și influențează paralel ambele zone.

Pentru a face zoom al scării vertical (cu privire la repetare) ține apăsată tasta Ctrl și învârte rotița în timp ce mouse-ul se află în această zonă.

Pentru a muta reprezentarea analizei sunetului sus-jos sau dreapta-stânga, alege din instrumentecă, instrumentul mișcării

Pentru a alege orizontal sau vertical o secțiune a analizei sunetului, alege din instrumentecă instrumentul selecției **\**.

Pentru a transfera baza scării reprezentate în zona aceasta, alege <sup>M</sup>. Aceasta acționează exact la fel cu același instrument al instrumentecii principale a Melodului, adică mută înălțimea bazei scării, care este aleasă în scrierea activă și deplasarea se vede în această fereastră a analizei înălțimii vocii. Deci, poți să schimbi înălțimea scării fie de acolo, fie de aici, este exact același lucru.

Schimbarea se va auzi și în scriere, dacă o execuți.

De schimbarea bazei scării este nevoie, pentru a putea fi aceeași cu baza, cu care cânți la microfon sau care se aude de la înregistrarea, pe care o încarci aici.

Indiciul Μόρια της διαπασών = 72 Sau <sup>Σε λόγους χορδών</sup>

Sectiuni ale octavei = 72 Cu raporturile sunetelor

în instrumentecă este indiciul pentru câte secțiuni în total ale octavei se fac scrierile secțiunilor în această zonă. Pentru a schimba secțiunile octavei aici, precum și la fiecare alt semn al Melodului, care se folosește, există doar o modalitate, de la meniul scării. Schimbarea acolo are efect nemijlocit oriunde în Melod.

Dacă apeși această opțiune se va transforma în

Σελόγους χορδών Cu raporturile sunetelor și scrierea se va face cu raporturile sunetelor în loc de secțiuni.

Există opțiuni corespunzătoare cu tempo-indicatoarele pe care le-am văzut înainte, indicatoarele înălțimii. <sup>0 Αναφορά</sup> 1 2 3 4

0 Referire 1 2 3 4 .

Sunt patru indicatoare ale înălțimii și opțiunea Referire. Dar ce este opțiunea 'Referire' și unde trebuie ? Pot să nu o folosesc. Deci, mergem să punem câteva indicatoare ale înălțimii.

### Melodul de Aur 2013

1) Fac click pe înălțimea vocii, pe care o vreau, pentru a muta indicatorul de bază pentru înălțime.

2) Apăs indicatorul înălțimii dorit.

3)Mut altundeva indicatorul de bază pentru înălțime și se descoperă indicatorul înălțimii, pe care l-am pus. Asemenea repet și pentru celelalte patru indicatoare de înălțime, dacă vreau.

În partea din stânga apare valoarea absolută a frecvenței, pentru indicatorul înălțimii. Acesta nu-mi spune nimic, afară de o înștiințare generală, cât de sus sau jos mă aflu.

Ceea ce am nevoie ca înștiințare principală este câte secțiuni are înălțimea aici de la baza sunetului sau de la un alt sunet. Și această înștiințare nu este absolută, ci relativă, pentru că se leagă cu altceva, cu baza, în cazul precedent.

Deci aici folosesc opțiunea <sup>0 Avaφopά</sup> Referire pentru a stabili punctul referirii, care în cazul precedent este baza sunetului. Referirea o plasez exact precum un indicator al înălțimii.

Pun indicatorul principal al înălțimii la bază, apăs Referire și sunt gata.

După introducerea Referirii veți fi atenți că indicatoarele înălțimii nu arată doar frecvența absolută a înălțimii, ci în plus și secțiunile. Deci, aceste secțiuni ale tuturor indicatoarelor înălțimii se calculează cu privire la înălțimea Referirii.

Dar și indicatorul principal al înălțimii scrie secțiunile, care se calculează iar având ca bază Referirea.

Pentru a scoate indicatoarele înălțimii sau Referirea, ajunge să reapăs opțiunea lor.

Dacă alegi vertical o zonă a înălțimii vocii, te vei încredința că afară de cele două indicatoare la extremitățile opțiunii cu indiciile lor, pentru înălțimea absolută și secțiunile relative, dacă este activată Referirea, există și o a treia dovadă cu intervale negre de la înălțimea aleasă, care se numește Deosebire și în afara dovezii deosebirii măsurării înălțimii relative a frecvențelor celor două extremități ale zonei selectate, în plus scrie și distanța relativă în secțiuni dintre ele, calculate totdeauna cu numărul actual al secțiunilor octavei. Atenție, aceste secțiuni nu au nici o legătură cu Referirea, deci și cu existența ei, pentru că exact la ilustrarea deosebirii la opțiune, zona de jos a opțiunii face referire cu privire la zona de sus.

Cu diferite alte opțiuni ale meniului poți să schimbi reprezentarea scării, a secțiunilor, mărturiilor, liniilor ei etc.

Și acum explicația pentru cea mai importantă parte a analizei vocii.

Este prima opțiune a instrumentecii analizei vocii, <sup>Ανάλυση OFFLINE</sup> Analiza OFFLINE.

Înainte de a o activa să știi că, dacă ai selectat o parte a formei undei sunetului, analiza se va face doar la această parte, altfel se va face la toată zona sunetului, care are lungime de 30 secunde, fie cuprinzând sunete, fie nu. Pentru că analiza aceasta cere mult timp, dacă vrei să analizezi un sector anume din înregistrare, pentru a nu întârzia, alege primul sector și apoi alege Aválum OFFLINE Analiza OFFLINE.

Această analiză se numește OFFLINE, pentru că nu se face în aceeași clipă, în care se înregistrează vocea ei, ci mai târziu și independent de înregistrare.

Firește, dacă aleg să deschid arhiva sunetului, doar această analiză pot să o întrebuințez, pentru că arhiva sunetului este preînregistrată.

Imediat ce o apeși apare o fereastră, pentru a stabili parametrii calculului, pentru analiza înălțimii vocii.

# Parametrii analizei înălțimii vocii

	Ρυθμίσε	ας για Ο	FF LINE εύρεση του ύψους σε μη πραγματικό χρόνο.
τον ( ύθμια ρόνο	ΟFF LINE υπολογι σε για την ποιοτι ς για τους υπολο	σμο άεν κότερη ε γισμούς.	ειναι κρισιμος ο χρονος υπολογισμου. ύρεση του ύψους της φωνής. Απλά αν η CPU είναι παλιά θα χρειατεί περισσότερ
μήκ	ιο <mark>ς μετατροπ</mark> ή	ςFFT	
0	4096 (yia	παλαιό	Pentium)
C	8192 (yia	Pentiun	η απλό)
$\odot$	16384 May	άλη ακ	ρίβεια
C	32768 TIo?	ιύ μεγά	λη ακρίβεια (για Pentium 2/4 πύρηνο)
C	65536 Méy	ιστη ακ	ρίβεια για δύσκολες ηχογραφήσεις (μόνο με τετραπύρηνο)
Βήμ	μα ή επικάλυψr	EUL TO	ς % των παραθύρων ανάλυσης της φωνής.
ſ	128 δείγμ ή	87%	Πυκνά αποτελέσματα ύψους. Γρήγορο Pentium
C	256 δείγμ ή	75%	
	384 Seine 6	62%	
C	JUT UCIYH II	02.0	
00	512 δείγμ ή	50%	
000	512 δείγμ ή 640 δείγμ ή	50% 37%	
0000	512 δείγμ ή 640 δείγμ ή 768 δείγμ ή	50% 37% 25%	
000000	504 δείγμ ή 512 δείγμ ή 640 δείγμ ή 768 δείγμ ή 896 δείγμ ή	50% 37% 25% 12%	
000000	<ul> <li>504 θείγμ ή</li> <li>512 δείγμ ή</li> <li>640 δείγμ ή</li> <li>768 δείγμ ή</li> <li>896 δείγμ ή</li> <li>1024 δείγμ ή</li> </ul>	50% 37% 25% 12% 0%	Αραιά απο τελέσματα ύψους. Για παλιό Pentium.
000000	504 θείγμ ή 512 δείγμ ή 640 δείγμ ή 768 δείγμ ή 896 δείγμ ή 1024 δείγμ ή	50% 37% 25% 12% 0%	Αραιά απο τελέσματα ύψους. Για παλιό Pentium.

Fereastra reglării parametrilor găsirii înălțimii vocii (Pitch) Reglajele pentru găsirea OFFLINE a înălțimii indiferent de timp. La calculul OFFLINE nu este hotărâtor timpul calculului.

Reglează pentru o găsire mai calitativă a înălțimii vocii. Simplu, dacă CPU este veche, va trebui mai mult timp pentru calcule. Aceeași fereastră apare și când încep înregistrarea de la microfon cu analiza sincronă a vocii.

La analiza ON LINE a vocii sunt hotărâtoare reglările, dacă calculatorul este vechi, pentru că analiza se face în aceeași clipă cu conceperea sunetului și dacă faci cele mai bune reglaje, pentru că este nevoie de mare putere de prelucrare, se poate să nu ajungă prelucrarea și să ai goluri și întreruperi la sunet și analiză și să creeze confuzii programul.

În analiza OFF LINE nu joacă rol vechimea calculatorului, doar că va întârzia mai mult, pentru a termina analiza.

Această analiză a vocii execută calcule matematice complicate și care necesită mult timp, cu timp mai

mult al analizei spectrului vocii cu algoritmul FFT. Pentru a înțelege, la cea mai bună reglare se fac 12.058.593 înmulțiri și adaugi secunda, adică instrumentul prelucrător lucrează la maxim.

# Deci, în fereastra reglajelor întâi este **lungimea schimbării FFT**.

Aici există cinci opțiuni :

### Prima opțiune. Lungimea FFT :

-μήκος μετατροπής FFT

- C 4096 (για παλαιό Pentium)
- C 8192 (για Pentium απλό)
- 16384 Μεγάλη ακρίβεια
- C 32768 Πολύ μεγάλη ακρίβεια (για Pentium 2/4 πύρηνο)
- 65536 Μέγιστη ακρίβεια για δύσκολες ηχογραφήσεις (μόνο με τετραπύρηνο)

16384 Mare precizie

32678 Foarte mare precizie (pentru Pentium 2/4 nuclee)

65536 Cea mai mare precizie pentru înregistrări grele (doar cu 4 nuclee)

Alegerea cea mai calitativă pentru precizie mai mare în analiză este acesta cu lungime FFT = 32768.

Dar, dacă faci analiză în momentul scrierii și vezi că nu rezistă instrumentul de prelucrare, coboară progresiv la 16384 sau la 8192.

### A doua opțiune, Fereastra analizei:

μήκος παραθύρου ανάλυσης φωνής

C 512 δείγματα ή 23 msec

- 1024 δείγματα ή 46 msec (συνιστάται)
- C 2048 δείγματα ή 92 msec

Aici se recomandă 1024 pentru vocea umană. Poți să experimentezi și cu 2048, uneori corespunzător cu calitatea sunetului funcționează mai bine și modificările înălțimii sunt mai firești, în timp ce 512 doar pentru cazuri speciale ale sunetelor și pentru foarte rapide schimbări ale sunetelor și tonurilor.

### A treia opțiune. Pasul acoperirii :

### Melodul de Aur 2013

Pasul sau acoperirea cu % a ferestrelor analizei vocii.

- Βήμα ή επικάλυψη επι τοις % των παραθύρων ανάλυσης της φωνής. -

• 128 δείγμ ή	87%	Πυκνά αποτελέσματα ύψους.	Περισσότερη CPU.
Ο 256 δείγμ ή	75%		
Ο 384 δείγμ ή	62%		
Ο 512 δείγμ ή	50%		
640 δείγμ ή	37%		
768 δείγμ ή	25%		
Ο 896 δείγμ ή	12%		
Ο 1024 δείγμ ή	0%	Αραιά αποτελέσματα ύψους.	Λιγότερη CPU.

Aici stabilești cât de deasă va fi în timp analiza vocii. Cu cât mai deasă este, cu atât mai bună, pentru aceasta preselecția este la 128 mostre, dar și cerință mai mare când este putere de prelucrare.

#### [ANALIZA TEHNICĂ :

#### Acest paragraf se adresează tehnicienilor sunetului.

Un exemplu din cele care au fost menționate până acum. Sunetul vine încifrat pentru analiză cu viteza 22050 mostre / secundă. La câte 128 mostre se va face și o analiză a unei ferestre a sunetului, a cărui lungime o stabilești în pasul precedent de exemplu 1024 mostre, deci, există acoperire reciprocă a ferestrelor vocii analizate în procent de 87%. Aceasta se face pentru efecte mai dese ale analizei, încât să se capteze și cele mai mici schimbări la înălțimea vocii.

Fiecare fereastră a lungimii 1024 se filtrează de o altă fereastră Hanning și în final fiecare fereastră, care rezultă se analizează cu FFT lungimile 32768 sau 16384 sau 8192 etc. analog opțiunii.]

### OBSERVAȚII

Consonantele (siflante, dentale etc.) nu sunt sunete armonioase și nu au înălțime. Deci, în zonele unde există acestea nu se va scoate înălțimea vocii, simplu, pentru că nu există și va fi gol.

Deci, nu există problemă la analizator, dacă vezi goluri în locurile consoanelor.

Imediat ce apeși OK începe analiza vocii.

Să ai în vedere, dacă ai o zonă selectată în zona formei undei sunetului, scrierea (dacă scrii) și analiza se vor face doar pentru acest interval și se opresc.

Dacă întâmplător la sfârșit nu vezi diagrama înălțimii vocii, se poate să trebuiască să schimbi zoom-ul pentru că analiza nu

apare la toate funcțiile zoom (vei vedea mesaj pe ecran). Dacă nu se vede iar, probabil că nu este în câmpul vizibil al spectrului vocii. Mișcă zona spectrului sus sau jos cu sau fă zoom cu Ctrl + rotița în fereastra înălțimii vocii.

### Semnele muzicii Europene

Muzica Bizantină, în cele din urmă, a împrumutat câteva simboluri din cea Europeană, precum ifenul și coroana. Afară de acestea însă, muzica Răsăriteană, Elenă, tradițională, care este susținută deplin de Melod, a împrumutat și alte câteva pentru deplinătatea scrierii. Acestea se găsesc în instrumenteca Sinoptică și mai jos de simbolul  $\mathbf{E}\mathbf{\pi}$  de Reluări.

Sunt semnele repetițiilor, volte și trimiteri.

Cunoscătorii muzicii europene și tradiționale pot să recunoască simbolurile și să le folosească corespunzător.

În special semnul voltei, cu dublu click pe el sau de la meniu [Prelucrare --> Proprietățile semnului], deschide fereastra de mai jos, unde se stabilesc cele referitoare la acest semn. Schimbările în fereastră se reflectă direct în text.

k	αθορισμός λογότυπου	και ύψους βόλ	τας	×
		Ύψος γραμμής	5	*
	Λογότυπα			
	Λογότυπο 1ης βόθτας	1η βόητα		
	Λογότυπο 2ης βόπτας	2η βόλτα		
	Σχετικό ύ	ίψος Λογότυπου	11	•
		ОК	<u>'</u> Ar	κυρο

# FACEREA NOILOR OBIECTE PENTRU SCRIERILE MELODULUI

### Crearea mărturiei Inițiale a gasului,

- 1) Întâi introduci textul, care se va transforma în mărturie Inițială.
- Alegi textul și cu click dreapta pe acesta alegi
   [Schimbarea semnelor la mărturia Inițială a glasului] sau de la meniu [M. Inițiale --> Crearea mărturiei Inițiale], se transformă semnele selectate în mărturie Inițiale.
- Dacă vrei, este bine să o inserezi în banca mărturiilor Inițiale a Melodului, încât pe viitor să existe pentru utilizare.

### Inserarea mărturiei Inițiale în bancă,

De la meniu [*M. Inițiale --> Inserarea mărturiei Inițiale*], urmează îndrumările ferestrei, pentru a insera mărturia inițială în colecție.

La sfârșitul inserării reușite și din moment ce M.

Inițială este legată de un glas, va întreba, dacă vrei să se insereze și legătura, când introduci această M.

Inițială în scrieri se va introduce și legătura cu glasul.

Dacă vrei, poți, firește, să faci anulare și reconectare cu alt glas sau scară.

### Anularea mărturiei Inițiale cu elementele ei

Pentru a se anula mărturia Inițială cu semnele ei în parte, fă click dreapta pe aceasta și alege [*Anularea mărturiei Inițiale cu elementele ei*].

De la meniu *[M. Inițiale --> Introducerea mărturiilor Inițiale în Bancă]* putem să introducem mărturii Inițiale din arhiva externă, care de exemplu/de ex. a creat-o altcineva și ne-a trimis-o.

# Introducerea automată a Scărilor la mărturiile Inițiale

Fiecare mărturie Inițială pentru a fi completă, trebuie să se lege cu scara unui glas. La capitolul introducerii mărturiei inițiale ai văzut cum se face această legătură.

Dar, dacă vrei să prestabilești aceste, încât să nu fie nevoie de fiecare dată, când introduci mărturia Inițială să faci și această legătură, ci să se facă automat, atunci vei merge la meniu **[Scări --> legarea scărilor cu mărturiile Initiale]**.

Programul are unele legături pregătite, însă poți sau să le schimbi și să faci noi legături sau, dacă construiești mărturiile Inițiale proprii, de aici să faci legăturile cu glasurile.

Urmează îndrumările ferestrei pentru a termina o astfel de legătură.

# **CREAREA SCĂRILOR**

Această caracteristică foarte puternică oferă posibilități nelimitate, deoarece puteți să creați oricare scări ale glasurilor vreți, fără limitare la intervale, atracții etc.

Puteți să construiți scări pentru toate genurile de muzică și nu doar pe cele 7-tonice ale muzicii Bizantine, ci și pentatonice, 12-tonice etc.

Fiecare scară este însoțită de anumite atracții caracteristice, încât să fie mai cuprinzătoare (atracțiile) în glas.

Aceste atracții puteți să le încorporați în sunetele atrase sau în coardele scării, analog mișcării melodiei către cele de sus sau jos sau stării și să constituie caracteristica indispensabilă a scării. Așa oricând folosești scara respectivă, poți cu o comandă de la meniu să introduci automat toate atracțiile în text, având ca bază așezarea inițială de aici a atracțiilor pe sunete.

### Melodul de Aur 2013

Pentru construirea scărilor mergi la meniu [**Scări --> Construirea scării**]. Urmează îndrumările care sunt scrise sus în fereastra care se deschide, pentru a întregi construcția scării.

În fereastra care se deschide, elementul de bază al ei este tabelul, care se va completa cu toate caracteristicile scării. Trebuie să înțelegi acest tabel bine și pentru aceasta se dă aici o explicație.

Coloanele 1-a până la a 3-a și a 9-a până la a 16-a vizează sunetele scării.

<u>Coloanele a 4-a până la a 8-a vizează intervalele scării.</u> Mai analitic :

În prima coloană se scriu sunetele.

În a **2-a** coloană se fixează **semnele mărturiilor** pentru fiecare sunet.

Φόρμα	λόρμα κατασκευής/επισκευής Κιψάκων ήχων																	
Ακολο	Ακολούθησε τα βήματα 1- 6 για να ολοκληρώσεις την αστασκευή κλίμακας ήχου. Τρόμορο ανθόμου ο χύρται αυτόματο ποιορισμός ότοι μια τροτοσιότι το 🧴 👘 🕅																	
1) Ο 2) Πρ Προι 3) Στ Κα	οισε τον όσθεσε <b>τθήκη</b> ον πίνακ θόρισε τ	χαμηλότ /διέγραι Κλίμο ο κάνοντ ο διαστή	ερο οθόγγο με διαστήμα ικας <u>3/</u> τας κλικ ανό ήματα σε λό	της κλίμακα ττα, υπομονό 4/5 χόρδου Οεσε τα μαρ γους ή σε μό	ς: <mark>Πα</mark> ίδες και μονα Διαστήματ πυρικό σημε ρια ή επιλέγ	άδες τος: ία των ία των	1α] Ανω φ0όγγω προκαθα	Γας Για Κάτω γκαι τις ορισμένα	λάγο 1,333 να γίνει α Δι έλξεις για της Επιτρί	αγραφή τις 4 μορι οπής, Όριο	ανότατα και πεντ εγχος πρ ε Κλίμο φές τάνη σε τα άκρ	ταχόρδω έπει να α τκας σης σε σ ρα 3/4/5	ς περιορισ ν σε λάγη ορίσεις τα Διαστήματ υνεχή κίνη χόρδων κα	μος αφω 1.5 ή 3/2 άκρα των τος Ννα τος Ννα τος Ννα τος Ιου	4/5 χόρδων Κάτω στάση. τικούς τένοι	ων – – – – – – – – – – – – – – – – – – –	•	12,2
<			ΡΥ ( Ι< έλξη	9 Μ Ι Σ Ε Ι φθόγγων σε	Σ Φ Α κίνηση>	0 Γ Γ   έλξη (	Ο Ν ρθέγγωι	/ σε προσ	τωρινή στό	>  < ιση>	- PYGI	M12 E12	ΛΙΔΣΤ	НМАТО	N3	Ý	4	4,2
Φθάγ γος	Μαρτι ρικό σημείο	Άκρη 3/4/5 χόρδου	<mark>Λιάστη ια</mark>	λόγος χορδών	μόρια	Επι τρο πής	Τόνος διαζευ κτικός	κατεβο ανάβα- ση ∨	αυνεχής ανά- βαση ↑	συνεχής κατά- βαση Ι	ανεβο κατά- βαση∕\	κατεβο ονάβα- ση ∨	μήρια σε διαπασόν	συνεχής κατά- βαση↓	ανε3ο κατά- βαση∕∖	-		
Bou'	5	NAI		1.175	12.22.45			0	0	0	0	0	0	0	0			20,2
Πα'	ø		Πα-Βου	1,125	12,2340	ναρε	NAI	0	0	0	0	0	0	0	0			
			Νη' Πα'	1 041667	4,240377	λάβο										20		
Nŋ'	~						_	0	0	0	0	0	0	0	0	x		5,4
Zω'	ø		Zω'-Νη'	1.215	20.22886	λαβε		0	0	0	0	0	0	0	0			
			Κε-Ζω'	1.053498	5,413508	λάβε												12,2
Κε	<u>م</u>	NAI		-				0	0	0	0	0	0	0	0	Δ		
Δ.	a		Δι-Κε	1, 25	12,2345	λάβε	NAI	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4	4,2
	-		Γα Δι	1.041667	4,240377	λάβο			0	U	0	0	0		U			
Γα	~							0	0	0	0	0	0	0	0			
	~		Βου- Γα	1.215	20.22886	λάβε												20,2
Bou	ų		Πα-Βου	1053498	5 4 1 3 5 0 8	λάβε		0	0	0	0	0	0	0	0			
Πα	5	NAI			2,110000	- mpb		0	0	0	0	0	0	0	0	6		
																Ø T	Į	5,4
5) 🛆	ພົບຮ ເບ	όνομα	ιου ήχου.							6)	Ker	τακώρησ	ση	Ю	\είσε			

În a **3-a** coloană se stabilește, dacă sunetul este limita tri/tetra/penta-cordului (sau 3/4/5 cordului) cu **DA.** Coloanele a 4-a până la a 8-a vizează intervalele. Mai precis :

În a 4-a coloană se scriu intervalele.

În a 5-a coloană se stabilește intervalul sub raportul coardelor. În a 6-a coloană se stabilește intervalul cu secțiuni.

### Melodul de Aur 2013

În a 7-a coloană se stabilesc intervalele din cele pregătite ale Comisiei din 1882.

În a 8-a coloană se stabilește intervalul, dacă este ton despărțitor cu DA.

În a 9-a până la a 16-a coloană se stabilesc atracțiile cu 4 moduri ale mișcării melodiei în jurul sunetului examinat, care este :

Mai concret :

În a 9-a coloană atracția în coborâre-urcare **fără** accentuare. În a10-a coloană atracția în continuă urcare **fără** accentuare. În a11-a coloană atracția în continuă coborâre **fără** accentuare. În a12-a coloană atracția în coborâre-urcare **fără** accentuare.

În a13-a coloană atracția în coborâre-urcare **cu** accentuare. În a14-a coloană atracția în continuă urcare **cu** accentuare. În a15-a coloană atracția în continuă coborâre **cu** accentuare. În a16-a coloană atracția în coborâre-urcare **cu** accentuare.

### Pașii pentru a construi o scară

- Inițial trebuie să stabilești sunetul cel mai de jos al scării, pentru că pe acesta se va construi toată scara.
   Pe acesta poți în orice clipă să îl schimbi.
- 2) La pasul 1) există opțiunea să închizi cu raportul sunetelor extreme ale tetracordurilor fix la 1,333... sau 4/3 și cu raportul sunetelor extreme ale pentacordurilor la 1,5 sau 3/2. Această opțiune este foarte folositoare, încât să nu deviezi de la scările Bizantine și să nu faci socoteli la calculator pentru secțiunile totale ale tetracordurilor și pentacordurilor, când schimbi intervalele lor parțiale, pentru că atunci când se mărește un interval, se influențează micșorându-se, intervalul imediat mai de sus și invers, așa încât secțiunile totale să nu se schimbe.

Dacă intervalul care se schimbă se află în vârful

4/5 cordului, atunci influențează zona de jos a intervalului.

Deci se recomandă, acesta să fie căutat în situațiile obisnuite. Când vrei să faci scări speciale cu un control deplin al intervalelor sau al oricărei scări cu intervale cu totul libere bunului tău plac, de exemplu pentru muzică Chineză sau dodecafonetice / cu 12 sunete sau scări pentatonice, atunci recaută aceasta si începe! Fireste, dacă esti cercetător al scărilor, aici vei găsi împărătia ta.

Toate aceste scări pe care le construiesti, poți să le încarci în Panarmoniu și să le auzi în practică.

3) Apoi, dacă întâmplător scara pe care vrei să o faci, seamănă cu una existentă, poți să nu începi de la zero, ci să adaugi pe cea existentă de la optiunea Adăugarea Scării sau 3/4/5-cordului si apoi să schimbi anumite caracteristici, pentru a termina la scara, pe care o vrei. Cum creezi 3/4/5-cordurile, vezi mai jos.

Pentru a construi secțiune cu secțiune scara sau să completezi pe cea existentă.

Apăsând Adăugare a intervalului Sus sau Jos, pui doar un interval la partea de sus sau jos a scării existente.

Așa, bucată cu bucată, adaugi câte intervale vrei sau scoți, dacă nu vrei, una din opțiunile corespunzătoare **Ștergerea Scării sau** Intervalului **Sus** sau Jos.

Când introduci un interval în scară, acesta ia o valoare initială de aproximativ 12 secțiuni.

4) Următoarea miscare este să stabilesti exact sectiunile fiecărui interval, pe care îl introduci. Pentru aceasta faci click pe tabel, la dreapta de coloana a 4-a cu fiecare

ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΟΙ ΤΟΝΟΙ ΕΠΙΤΡΟΓΙΗΣ	Διάστημα	λόνοι	μόρια σε	Епі
Ελάχιστον του μείζονος (243/200)=1,215		χορδών	διαπασόν	τρο
Δίεσις μείζονος (225/192) = 1,171875			72 µ	πής
Δίεσις ελάσσονος (2500/2187)=1,14311843				
Μείζων τόνος (9/8)=1,125				
Ελάσσων τόνος (800/729)=1,09739369	Δι'-Κε'	1,125	12,2346	λάβε
Ελάχιστος τόνος (27/25)=1,08				
Αποτομή ή Ύφεσις ελάσσονος (2187/2048)=1,06787109				
Λείμμα (256/243)=1,05349794				
Έλασσον ημιτόνιον (25/24)=1,04166667				
Ελάχιστον ημιτόνιον (648/625) = 1,0368				

Interval, la coloana a 5-a la raporturile sunetelor sau la coloana a 6-a pentru secțiuni, analog cu modul în care vrei să stabilești intervalul și în cadrul introducerii aritmetice de exemplu raportul sunetelor 1,1250000 1,12500000 sau secțiuni 12,234600 12,234600 dai valoarea. Există încă un mod să iei intervale realizate de Comisia din 1882 apăsând în coloana Comisiei ia pentru fiecare Interval. Sincron poți să vezi scara în dreapta, care se informează continuu cu valorile pe care le schimbi.

5) Acum este momentul să pui semnele mărturiei. Dacă nu le pui, nu se vor vedea corect mărturiile.

Prevederea de a nu le pune este pentru a face scări ale altui gen de muzică afară de cea Bizantină și

ке <mark>9</mark> л: Ä га: N	Кε' <b>9</b> Δι' Ӓ Γα' ??] Вου' ? <mark>२</mark>
Δ.' Å Γα' ?!	Δ. Ä Γα' ?! Βου' λ
Γα' ??	Γα' ??! Bou' λ
	Bou' X

tradițională, unde nu există aceste semne ale mărturiilor pentru fiecare sunet, ci doar sunete care se văd independent de semnele mărturiilor.

Apăsând în coloana a doua, care se numește **semnul Mărturiei** și la dreapta de fiecare sunet, se deschide un tabel de unde alegi semnul mărturiei sunetului.

Alege pentru toate sunetele semnele mărturiilor lor.

6) În continuare o foarte importantă caracteristică a scării care servește mult muzicii Bizantine și tradiționale

Dacă vrei scara pe care o faci să se coloreze automat cu niște culori corespunzătoare glasului, pe care îl determină intervalele ei, 3/4/5- cordurile ei și tonurile despărțitoare ale scării, trebuie să stabilești neapărat limitele tri/tetra/pentacordurilor.

Muzica Bizantină, Tradițională și Răsăriteană, precum se știe lucrează cu unități structurale 4/5corduri și rar 3-corduri. Corespunzător legăturilor intervalelor bazei, vârfului din mijloc, se creează genul diatonic, cromatic și enarmonic. Melodul poate să coloreze automat 3/4/5-cordurile și, prin prelungire, scara, așa încât să devină un instrument instructiv și reprezentativ, pentru că, dintr-o privire, înțelegi ce gen execuți.

De asemenea o altă utilizare a stabilirii limitelor 3/4/5cordurilor este când cu ftora schimbi scara pentru a găsi programul la care ton (sau sunet) va lega scările.

Deoarece ca ton fix al schimbării bruște dintr-o scară în alta, trebuie să ia amândouă scările sunete, care sunt limite ale 3/4/5-cordurilor și care, dacă nu este astfel sunetul, pe care intră ftoraua și sunetul care transmite ftoraua, trebuie să se găsească sunetele apropiate de cele precedente, care sunt limite 3/4/5-cordurilor, care se vor considera fixe în timpul trecerii de la o scară la alta.

Asemenea având stabilite sunetele fixe și limitele 3/4/5cordurilor, programul va putea să pună automat Isoanele pentru melodie.

Deci, în a treia coloană cu titlul **Limita 3/4/5-cordului** stabilești cu **DA** câte sunete sunt limite ale tri/tetra/ pentacordurilor.

7) Ca urmare şi <u>doar pentru pentacorduri</u> trebuie să stabileşti tonul despărțitor în coloană a 8-a cu titlul **Ton despărțitor.** Tonul despărțitor este o caracteristică foarte importantă în stabilirea glasului. Dacă nu îl stabileşti pentacordurile nu se colorează în culoarea genului, indiferent dacă ai stabilit Extremitățile 3/4/5- cordurilor.

Așa se va colora scara în culorile corespunzătoare albastru sau verde pentru scările diatonice, roșu pentru cele cromatice și galben-verde pentru fragmentele sau 3/4/5-cordurile enarmonice. Tonurile despărțitoare au culoarea albă pentru a se deosebi. De asemenea 3-cordurile se colorează doar dacă sunt la limitele (de sus sau jos) ale scării, la mijloc nu se colorează.

8) În final dă nume scării și apasă **Inserare.** Scara se inserează în colecția scărilor Melodului și poți să o folosești în plus la orice scriere vrei.

### Alte funcții cu Scările

De la meniu **[Scări Ștergere / Schimbarea numelui scărilor]** faci lucrările corespunzătoare.

De la meniu **[Scări --> Introducerea Scărilor în Colecția Melodului]** putem să introducem Scări pregătite dintr-o arhivă externă, de exemplu pe care a creat-o un al treilea și ne-a trimis-o.

Când deschizi o scriere, dacă scrierea a fost creată la alt calculator și cuprinde scări și glasuri, care nu există în banca scărilor și glasurilor Calculatorului tău, poți să reconstruiești aceste scări, încât să poți să le folosești unde vrei. De la meniu **[Scări --> Colecția scărilor din scriere]** se deschide o fereastră ... a interceptării scărilor unei scrieri străine, care nu există în banca tal Aceasta este a deua medalitate de a

există în banca ta! Aceasta este a doua modalitate de a transfera scări la alt calculator.

Le încorporezi într-o scriere și, când se deschide scrierea la alt calculator, poate să le reconstruiască și să le încorporeze în banca lui pentru a le folosi.

# CONSTRUCȚIA 3/4/5- CORDURILOR

Acestea sunt subscări sau unități structurale, pe care le folosești precum ai văzut mai înainte, pentru a construi Scări. Construirea și administrarea lor se face de la meniul **[Scări --> Subunități ale scărilor].**  Folosesc foarte mult, pentru că le pregătești o dată, Melodul are deja multe asemenea pregătite și apoi folosești legăturile lor, pentru a face fie glasuri compuse, de exemplu doi cu unu sau proto-varis sau protos difonic cromatic etc. sau mult mai mult pentru a face cale muzicii Răsăritene și Tradiționale.

### SINCRONIZAREA TEXTELOR MUZICALE CU ÎNREGISTRĂRI

Cu sincronizarea reușim să se audă vocea și execuția unui text muzical de la un psalt autentic sau profesor înregistrat, deși sincron avem funcțiuni care nu există când auzim același text cu un simplu program de execuție al arhivelor sunetului.

Avantajele sunt:

- 1) Vedem indicatorul pe text care, în orice clipă, arată ceea ce execută psaltul.
- Pot cu un click să pun indicatorul la semnul care mă interesează și să aud iar și iar execuția, precum o face psaltul, de câte ori vreau.

Așa pot să aflu ușor și să execut, locuri muzicale grele și dificile cu semne temporale consonante și altele complicate.

- 3) Poți să schimbi viteza execuției pentru diferite motive, de exemplu pentru exersare, mai rar sau repede fără să se schimbe înălțimea şi celelalte caracteristici ale vocii psaltului şi aşa să analizez mai bine execuția.
- 4) Pot, în același timp, să văd scara și analiza înălțimi vocii pe scară precum și alte caracteristici ale ei.

Aceasta și multe altele sunt foloasele. În exemplele pregătite vei găsi scrierea cu numele

EXEMPLE\_ALE SINCRONIZĂRILOR\_ ALE ÎNREGISTĂRILOR

#### Melodul de Aur 2013

N.mel, care cuprinde părți muzicale sincronizate cu înregistrări pe viu. Pentru a deschide meniul sincronizării apeși opțiunea instrumentecii auxiliare și apar, în partea de jos a ecranului, instrumentele sincronizării:

Πολυμέσα 💕 | 100% - 🗢 🕨 📒 🖳 - 🗿 \Rightarrow | 00:00:00:00 | 00:00:00 | 🗙 Όνομα συγχρονισμού: ..... Συνδεμένο αρχείο ήχου : .....

Pașii pentru a crea un nou sincronism sunt :

 Pregătești arhiva sunetului prin care se va sincroniza textul.
 ATENȚIE. Arhiva sunetului trebuie să fie salvată în forma wav sau mp3 și dacă este arhivă video să fie în formă mp4. Melodul, chiar dacă primește toate formele arhivelor sunetului și video, însă nu face o sincronizare corectă, dacă arhiva nu este într-una din formele care se menționează aici.

Dacă arhiva sunetului nu este în asemenea formă, folosește unul din zecile de programe care se află pe internet, pentru a o schimba în aceste forme.

2) Apeși 💁 instrumentecii sincronizării și, de la meniul extensibil care

1	Προσθήκη νέου (κενού) συγχρονισμού	
	Φόρτωση συγχρονισμού	
	Διαραφή συγχρονισμού	
	Καθαρισμός (άδειασμα) συγχρονισμού	
	Μετονομασία συγχρονισμού	

se deschide: alegi [**Adăugarea noii** sincronizări].

Din fereastra care se deschide dai nume și alegi arhiva sunetului cu care se va face

#### sincronizarea.

Κύριε εκέκραξα Ήχος Α. Ιάκωβος Ναυλιώ	της
<ol> <li>Από την παριακάτω λίστα ιεπέλεξιε ηχητι καταχωρημένη η ηχητική καταγραφή, πρόσ</li> </ol>	ική καταγραφή με την οποίο θα γίνει ο συγχρονισμός. Αν η λίστα είναι κενή ή δεν υπάρχει θεσέ την
ΠΡΟΣΟΧΗ !!! Για να γίνει σωστός συγχροι μορφές ενώ τις δέχεται δεν γίνεται σωστή	νισμός πρέπει τα αρχεία ήχου να είναι σε μορφή mp3 ή wav, και αν είναι βίντεο σε mp4. Στις άλλες ή εκτέλεση του συγχρονισμού. Αν ειναι σε άλλη μορφή μετάτρεψέ τα σε μία από τις μορφές αυτές.
Ιάκωβος, wav	
103 @kirie- katef.mp3 20-10-2011 1-26-39 µµ.mp-4 Untitled.mp3	
láκωβος wav	

sincronizării noi (goale) Încărcarea sincronizării Ștergerea sincronizării Curățirea (golirea) sincronizării Schimbarea numelui sincronizării

Introducerea noii sincronizări:

1) Dă numele sincronizării. De exemplu "Doamne strigat-am Glasul I cu vocea lui lacob Navpliotul".

2) Din lista de mai jos alege înregistrarea sonoră cu care se va face sincronizarea. Dacă lista este goală și nu există înregistrare sonoră sau inserată, adaug-o.

ATENȚIE!!! Pentru a se face corect sincronizarea trebuie ca arhivele sunetului să fie în formă mp3 sau wav și, dacă este video, mp4. În alte forme deși le primește, nu se face execuția corectă a sincronizării. Dacă sunt în altă formă, transformă-le într-una din formele acestea.

Adăugarea înregistrărilor sonore Probarea înregistrărilor sonore

Dacă nu ai încorporat încă arhiva sunetului poți, din

această fereastră, să o faci. Probează execuția pentru a te asigura că este ceea ce vrei. Dacă întâmplător nu folosești arhiva sunetului, nu te neliniști pentru anularea ei, de vreme ce Melodul, când închide o scriere curăță și câte arhive multifuncționale nu folosește această scriere. Apeși OK. S-a creat o nouă sincronizare al cărei element, pe care îl are în prezent, este doar legătura cu o arhivă a sunetului sau video și este cu totul goală de înregistrări ale duratelor - semnelor sincronizării.

 Pentru a începe introducerea sincronizării apeși opțiunea începerii sincronizării semnelor sincronizării cu iconiţa care pâlpâie intermitent ca indiciu al acestei situaţii.

Mai jos se descrie modul pentru a face sincronizarea.

Pașii sincronizării :

- Apasă PLAY > al instrumentecii sincronizării sau tasta P, pentru a începe execuția multifuncțională.
- 2. Când bucata muzicală ajunge la punctul dorit, pentru a te sincroniza, fă alternativ una din următoarele patru operații, care se potrivește mai bine :
  - a) apasă iconiţa cu săgeata din dreapta 
     în
     instrumenteca sincronizării, pentru a se sincroniza
     semnul la care se va deplasa săgeata sau
  - b)apasă săgeata din dreapta a tastaturii, pentru a se sincroniza semnul la care se va deplasa săgeata
  - c)apasă tasta goală, pentru a se sincroniza semnul la care se va deplasa săgeata sau
  - d)fă click cu mouse-ul pe semnul care se va sincroniza.

**ATENȚIE.** Operațiile a, b și c întâi deplasează săgeata la semnul următor și apoi sincronizează acel semn cu clicul, în timp ce operațiunea d sincronizează semnul la care s-a făcut clic.

Continuă în același fel până se termină melodia pe care vrei să o sincronizezi.

Dacă se termină meniul multifuncțional se oprește automat și sincronizarea. Vei înțelege aceasta pentru că va înceta să pâlpâie intermitent icoana Începerii/ închiderii sincronizării <sup>1</sup>. Dacă vrei să oprești mai înainte, apasă opțiunea Începere/ Încheiere <sup>1</sup>. sau tasta **S** a tastaturii.

Un avantaj al clicului la sincronizare, între altele, este că poți să sincronizezi și semne care nu sunt muzicale, precum text sau imagini, în timp ce cu ➡ și tastele **săgeată dreapta** și **spațiu liber** ocolești toate semnele muzicale care nu sunt vocale și te deplasezi la semnul vocal următor. Acesta este avantajul, dacă sincronizezi textul muzical și nu te interesează eventual alte semne intercalate, afară de vocale (cantitative).

Pentru a face o pauză provizorie la sincronizare folosește tasta **P** a tastaturii sau **P** instrumentecii sincronizării. Când te afli la o pauză provizorie a sincronizării, iconițele **P** il pâlpâie intermitent.

Dacă termini sincronizarea pentru a o auzi există 3 modalități.
 1)Să mergi la instrumenteca principală a programului și în zona opțiunilor execuției, apăsând opțiunea Se alegi de la meniul, care se va deschide sincronizarea, care vrei să se audă sau

2) În instrumenteca sincronizărilor, apăsând opțiunea Stratica alegi de la meniul, care se va deschide Încărcarea sincronizării.



Sincronizarea începe să interpreteze automat.

3) La cuprinsul scrierii care apare, apăsând opțiunea instrumentecii verticale se văd și sincronizările, de unde pot să execute cu dublu click (melodia).

> În timpul execuției unei sincronizări poți să faci pauză provizorie, folosind tasta **P** a tastaturii sau făcând click dreapta pe scriere sau cu opțiunile <sup>•</sup> <sup>••</sup> instrumentecii sincronizării. Pentru sfârșitul definitiv al execuției poți să folosești tasta **S** a tastaturii sau opțiunea <sup>•</sup> instrumentecii sincronizării.

La meniul sincronizărilor poți să vezi și unele



operații în plus pentru sincronizări.

Cu [Ștergerea sincronizării] dispare sincronizarea.

Cu **[Curățirea sincronizării]** golesc sincronizarea de semnele sincronizării, dacă ceva a mers strâmb și nu ne-a plăcut sincronizarea. Conexiunea ei cu arhiva sunetului continuă să existe. Așa o pregătesc pentru a reface procedura sincronizării cu aceeași arhivă sonoră.

După sfârșitul sincronizării trebuie să salvezi scrierea, pentru a nu o pierde. Dacă uiți îți va reaminti programul, când vei închide scrierea.

Deoarece modul de mai sus pentru a sincroniza un text este aproximativ și nu are mare precizie, există și un mod complementar, pentru a da precizie absolută sincronizării, încât să corespundă exact semnul temporal executat cu cel reprezentat, unde se mișcă săgeata.

Acest mod este complementar primului și nu se poate să se facă de la început, decât dacă s-a completat primul mod al sincronizării.

Cum se face ?

Dacă nu ai încărcată o sincronizare încarcă, apăsând la capăt în instrumentecă și alegând sincronizarea. Alternativ poți să încarci sincronizări din fereastra construirii lor.

Fă click dreapta la un semn al textului și alege din meniul extensibil **[Schimbarea duratelor sincronizării semnului]**.Va apărea fereastra de mai jos :

υλλαγή χρόνων συγχρ	ονισμού σημείων		
Από εδώ ορίζεις Ο φορτωμένος ο	τους χρόνους συγχρο συγχρονισμός είναι ο : Ι	<mark>νισμού με απόλυτι</mark> Κύριε εκέκραξα Ήχ	η <mark>ακρίβεια</mark> ος Α μέλος
	Μετάβαση	οτο	
Πρώτο σημείο συγχρονισμού	Προηγούμενο σημείο συγχρονισμού	Επόμενο σημείο συγχρονισμού	Τελευταίο σημείο συγχρονισμού
Χρόνος συγχρον	ισμού του προηγούμεν	νου σημείου : 1,50	6
Χρόνοι συγχρον	νισμών του σημείου :	1,982÷	sec
			OK
Χρόνος συγχρον	ισμού του επόμενου σ	ημείου : 2,364	

Precum vezi poți să mături toate semnele sincronizării încărcate și să vezi duratele lor și să le schimbi.

Pentru a se face aceasta vei avea nevoie de un program Wave Editor, de unde vei vedea duratele. Poți să găsești multe free. Parcurgi acest program și încarci același sonor, pe care îl ai și în sincronizare.

Mai jos se vede un astfel de program cu sunetul încărcat.



De la forma undei, firește și auzind-o, înțelegi unde începe o silabă și ce silabă este.

Deci, găsești începutul silabei, care corespunde cu semnul textului, pe care îl sincronizezi și fă zoom pe forma undei, spre a vedea exact durata la acel semn.



Precum se vede în desenul de mai sus, acolo unde este săgeata, am timpul 18:920 adică 18 secunde și 920 miimi ale secundei.

Deci acest timp îl înregistrezi în fereastra schimbării duratelor semnelor sincronizării, care s-a deschis mai sus, corectând durata veche, dacă este nevoie. În acest fel stabilești cu foarte mare precizie duratele sincronizării fiecărui semn. Cu puțină exersare și experiență găsești ușor și semnele intermediare ale vocalelor și nu doar începutul silabelor.

Duratele se înregistrează automat în sincronizarea actuală, fiind de ajuns să salvezi scrierea la sfârșit.

# PENTRU CONSTRUCTORII ȘIRURILOR DE SEMNE

### Schimbări în ediția 2013

În arhivele șirurilor de semne muzicale s-au făcut următoarele schimbări în legătură cu ediția 2008.

Ftoralele și atracțiile s-au centralizat, adică centrul lor, atât pe vertical, cât și orizontal, se află la 0 sau aproape de 0 al axelor X și Y.

Lățimea acestor semne, care se stabilește din cele 2 linii verticale, începe din centrul lor și ajunge la limita din dreapta a lor, adică este jumătate din cea obișnuită.

Schimbările 1, 3, 5 și 7 ale secțiunilor care aveau cerc negru s-au anulat.

Indiciul orizontal al începutului la 3 eteroane s-a transferat la începutul lor.

S-au adăugat următoarele semne noi la șirul de semne.

Nume	adresa hexazecima	lă Unicode
Eteron foarte mare pentru 3	sau 4 semne	D08E
Omalon dublu pentru 2 sem	ne	D08B
Semnul mărturiei glasului di	atonic	D090
Semnul mărturiei nana		D091
Semnul mărturiei glasului er	narmonic	D093
Ţachisma		D094
Isachi		D095
Lighisma		D096
Piasma		D097

Tromicon	D098
Strepton	D099
Parakalesma	D09A
Psifiston lung, pentru 2 semne	D09B
Semn ritmic 1	D0B2
Semn ritmic 2	D0B3
Semn ritmic <sup>1</sup> / <sub>2</sub>	D0B4
Ifen ritmic	D0B5

# INDICAȚIILE CONSTRUIRII ȘIRULUI DE SEMNE MUZICALE

Construirea șirului de semne muzicale pentru Melod este foarte simplă, de vreme ce caracterele care se folosesc sunt toate 166. Astfel construirea completă a unui șir de semne după bunul dvs. plac, din scanarea unei cărți, de unde copiem caracterele până la sfârșit, poate să dureze mai puțin de trei ore. Firește, dacă doriți să creați un șir de semne cu totul personal, atunci va trebui întâi să desenați caracterele cu un program grafic bun și cu utilizarea peniței, pentru rezultate mai bune și apoi, de acolo să le transferați în șirul de semne, precum se descrie mai jos.

Pentru a se construi un șir de semne inițial este nevoie de un program, care construiește șiruri de semne și astfel de programe există din belșug și puteți să descărcați unul gratis, făcând șirul dvs. Noi am folosit FontCreator 6.5 din http://www. high-logic.com/.

Deci, dacă descărcați și instalați un astfel de program, în loc să porniți complet de la început, mai bine faceți o copie unuia din șirurile de semne pregătite, pe care le luați împreună cu Melodul, pentru a le modifica, de exemplu a clasicului: 01 classicFont.ttf pe care îl veți găsi în dosarul music fonts în locul instalării Melodului, pe care puteți să-l localizați ușor și de la meniul Melodului *[Instrumente --> Deschiderea locurilor --> Șirurilor de semne muzicale]* și deschideți șirul de semne pentru prelucrare cu programul, pe care l-ați ales. Noi am folosit FontCreator 6.5. Imaginea, care va apărea imediat ce deschideți șirul de semne, va fi cea de mai jos :



ainte de toate celelalte trebuie să menționăm elementele de bază ale tuturor șirurilor de semne muzicale ale Melodului. Pentru a le vedea mergem la meniu **[Format --> Settings]** al FontCreatorului.

În fereastra care se deschide și în prima fișă de arhivă Header lucrul de bază și de care avem nevoie este doar Units per em în Layout și trebuie totdeauna să fie 2048.

Acum mergem la a 3-a fișă de arhivă cu numele Metrics.
Aici ceea ce trebuie se află la Spacing, **Win Ascent** = 2880 și **Win Descent** = -1920. Win Ascent este înălțimea șirului de semne pe linie și Win Descent este adâncimea șirului de semne sub linie. Raportul lor Win Ascent / Win Descent = 1,5 trebuie să se păstreze încă și dacă eventual schimbați Win Ascent și Win Descent, pentru a nu exista probleme ale desenării caracterelor în Melod.

Suma Win Ascent + Win Descent este înălțimea totală a șirului de semne și stabilește, în primul rând, distanța liniilor în Melod (aceasta poate fi formată în al doilea rând și în Melod).

Celelalte Typo Ascender, Descender și Line Gap trebuie să fie 0.

Nu apăsați Calculate la Spacing, pentru că programul va face automat calculele lui și va strica reglările noastre.

Altceva aici. Închideți font Settings.

Fiecare caracter, pentru a înțelege Windows de unde începe și unde se termină este delimitat de două linii verticale întrerupte, una la stânga și una la dreapta, fără a se găsi neapărat exact la începutul sau la sfârșitul caracterului. Esențial în cazul nostru, aceste două linii verticale stabilesc lățimea caracterului și centrarea lui în locul desenării sale.

Spre a vedea aceste linii, trebuie să deschidem un caracter al șirului de semne pentru prelucrare. Pentru a se întâmpla aceasta facem dublu click pe caracter. Mai jos se vede caracterul ison.



Veți observa cele două linii întrerupte roșii verticale la limitele isonului.

Există caractere care au aceste linii.

**1) la începutul și la sfârșitul lor** și sunt toate vocalele, toate gorgonele, semnele mărturiilor, sunetele mărturiilor, mărturiile glasurilor, semnele ritmurilor și semnele auxiliare.

2) la centru și la sfârșitul lor și sunt clasma, ftoralele,

schimbările (alterațiile) și consonantele, cu excepția doar a celor trei eteroane și a psifistonului lung, a căror verticală stângă nu este exact în centrul semnului, ci deplasată mai la stânga.

**3)** În special varia și pauza a doua verticală nu o au (linia) la sfârșitul lor, ci acolo unde taie linia orizontală. De asemenea și semnele temporale au liniile puțin mai speciale.

Aceste două (linii) verticale putem să le transferăm cu mouseul.

De asemenea veți vedea și alte linii roșii auxiliare orizontale. Dintre acestea cea mai importantă este cea centrală, care se numește Baseline și semnalizează linia gândită pe care se sprijină caracterul. De asemenea se vede Win Ascent și Win Descent. Aceste linii orizontale nu pot fi mișcate cu mouseul, precum cele două linii verticale, ci se stabilesc de la Settings a șirului de semne, precum am văzut mai înainte.

Cât despre linia orizontală există următoarele categorii.

**1) Caracterele care se sprijină pe linie**, precum toate semnele vocale care, fie se sprijină exact, fie aproape de linia orizontală, toate gorgoanele, clasma, diastolele, semnele ritmurilor.

2) Acestea care sunt exact mai jos de linie și sunt caracterele consonante.

**3)** Acestea al căror mijloc este pe linie și sunt ftoralele, alterațiile, semnele mărturiilor, sunetele mărturiilor, mărturiile glasurilor, semnele temporale.

4) Pauza, varia și semnele temporale speciale.

# EXEMPLU,

Vom oferi un exemplu de creare a unui caracter muzical în modul cel mai indicat, pentru o construire rapidă și calitativă.

Construirea utilizează programe pe care puteți să le descărcați gratis de pe internet pentru o perioadă de probă.

Programul de care veți avea nevoie este CorelDraw X6. Descărcați-l și instalați-l.

Precum am spus și mai înainte, pentru înlesnirea dvs. Faceți o copie a unui șir de semne, de exemplu a celui clasic: 01 classic Font.ttf, pe care îl veți găsi în dosarul music fonts în locul instalării Melodului, pe care puteți să-l localizați ușor și de

# la meniul Melodului *[Instrumente --> Deschiderea locurilor --> Şirurilor de semne muzicale]*.

1) Parcurgeți FontCreator și deschideți copia șirului de semne, pe care ați făcut-o.

2) Parcurgeți CorelDraw și creați o pagină de scriere goală A4 cu Rendering resolution 300 dpi.

3) Scanaţi pagina unei cărţi din care vreţi să faceţi şirul de semne şi salvaţi imaginea. Scanarea trebuie să se facă cu resolution 600 dpi şi în forma 16 bit Gray Scale sau 8 Bit Gray Scale sau colorat. Totuşi nu Negru sau Alb.

4) Deschideți imaginea cu programul Picturii Windows. Alegeți un caracter de exemplu isonul. Nu contează dacă are și părți din caracterele apropiate. Faceți copie improvizată, Ctrl + C. 5) Mergeți la CorelDraw și faceți lipirea. Precum este ales sau dacă nu este, alegeți-l și faceți mărirea la 3000! ori. Trebuie să se mărească aproximativ cât lățimea paginii A4, care se vede în CorelDraw. Instrumentul măririi va apărea la dreapta, mergând de la meniu *[Arrange --> Transformations --> Scale and mirror]*.

Cu rotița mouseului faceți zoom încât semnul să fie puțin mai mic decât ecranul dvs., adică să se vadă complet și cât mai mare posibil pe ecran.

6) În instrumenteca verticală din stânga țineți apăsat al 5-lea instrument care se numește Freehand tool și de la meniul lui alegeți al 6-lea instrument, care se numește B-spline.

7) Porniți de la oricare punct al conturului semnului, făcând succesiv click împrejur și fiind atenți la linia, care pare să urmeze conturul semnului.

În colțuri faceți mai des click, pentru a se faceți curbele cât mai fidel posibil. În timp ce la liniile drepte mari faceți mai rar click. În final apropiați-vă exact deasupra semnului inițial și faceți ultimul click. Trebuie conturul semnului, pe care l-ați schematizat, să se închidă și veți înțelege aceasta, că s-a închis, dacă este deja selectat cu închiderea.

Felicitări, de vreme ce ați terminat cea mai grea treabă. Ceea ce ați făcut este să schimbați imaginea inițială a semnului în grafic vectorial, cu care se construiesc doar șirurile de semne.

De acum lucrăm cu acest grafic vectorial. Imaginea inițială a semnului nu ne mai trebuie.

Când este selectat graficul vectorial al semnului, apăsați în dreapta în instrumenteca culorilor o culoare neagră, pentru a se umple cu negru graficul vectorial al semnului.

8) Cum este iar selectat, faceți copia la îndemână (Ctrl + C). Ați terminat cu CorelDraw.

9) Mergem acum la FontCreator 6.5 unde am deschis copia șirului de semne muzical clasic. Deschidem semnul la care va veni noul semn de exemplu isonul și facem lipire (Ctrl + V). Se introduce deasupra vechiului semn. Îl mărim sau îl micșorăm analog, încât dimensiunea lui să se potrivească cu cea a vechiului ison și ștergem vechiul caracter. ATENȚIE. Trebuie să știm exact raportul măririi, pentru că următoarele semne, pe care le vom aduce, trebuie să fie mărite cu exact același raport, pentru a nu pierde analogia lor. Desigur, dacă nu mă preocupă mult detaliul, pot să le egalez și pe acelea, precum am făcut cu isonul cu semnele vechi corespunzătoare, oligonul cu vechiul oligon, petasti egal cu vechiul petasti ș.a.m.d.

Închidem acest caracter și deschidem pe cel următor de exemplu oligonul și repetăm pașii de la 4 și, după aceea, pentru toate caracterele.

Când ați terminat cu introducerea tuturor caracterelor trebuie să schimbați numele șirului de semne și să dați un nume nou. Nu ajunge că arhiva șirului de semne are alt nume, pentru că Windows și Melodul nu iau numele șirului de semne de la numele arhivei șirului, ci îl citește în șirul de semne. Deci, mergem să-l stabilim.

Mergem la meniu **[Format --> Naming]** al Font Creator. În fereastra care se deschide trebuie să îmbunătățim sectoarele, care redau numele șirului de semne și sunt :

1) Font Family Name

2) Full Font Name

3) Postscript Name

Aceste trei sectoare trebuie să aibă numele șirului de semne, precum va apărea, când aleg șirul de semne în Melod. Altceva vrednic de însemnare în această fereastră este că, în sectorul **Platform** trebuie să fie neapărat selectat **Windows Unicode BPM.** Acestea există pentru că am deschis un șir de semne pregătit și îl formăm. În timp ce, dacă îl construim cu totul de la început, necesită mai mult efort. Salvați șirul de semne. Este gata.

# SCHIMBĂRI OPȚIONALE ALE DIMENSIUNILOR SEMNELOR

Dacă, întâmplător, vreți să schimbați dimensiunea șirului de semne, pe care îl construiți, trebuie în afara lui să faceți semnele mai mici sau mai mari, trebuie să schimbați Win Ascent și Win Descent al șirului de semne, după analogia micșorării sau măririi șirului de semne. Dacă de exemplu vreți să micșorați (Resize) toate caracterele la 79 % al dimensiunii inițiale, atunci noul Ascent = vechiul Ascent \* 79 / 100 = 2880 \* 79 / 100 = 2275 și noul Descent = inițialul Descent \* 79 / 100 = 1920 \* 79 / 100 = 1516.

Raportul Ascent / Descent = vechiul 2880 / 1920 = noul 2275 / 1516 = 1,5 a rămas același la cel nou, cât era la cel vechi, adică 1,5.

### Instalarea șirului de semne

Ultimul pas este să-l instalăm într-un loc în care poate să-l vadă Melodul.

Dacă nu îl aveți deja salvat în dosarul cu **music fonts** al Melodului, faceți următorul lucru :

Mergeți la meniul *[Instrumente --> Instalarea șirului de semne muzicale...]* al Melodului.

Alegeți șirul de semne din locul unde l-ați salvat. Apăsați OK. S-a instalat.

Alt mod este să deschideți dosarul șirurilor de semne muzicale al Melodului de la meniu *[Instrumente --> Deschiderea locurilor --> Şirurilor de semne muzicale]* și să copiați șirul de semne în acest dosar în care se află toate șirurile de semne muzicale ale Melodului.

Închideți și reporniți Melodul.

Deschideți o scriere și de la meniul Șirurilor de semne puteți deja să îl folosiți cu numele pe care i l-ați dat.

Când folosiți șirul pentru prima dată, Melodul va crea automat o arhivă a abaterilor pentru acest șir de semne, pe care îl va însoți de-a lungul existenței. Această arhivă ține locurile caracterelor în grupuri și, fie le formează încet-încet, pentru că aceste locuri sunt sute, dacă nu mii, fie se copie abaterile unui alt șir de semne la al dvs., despre care veți fi întrebat la prima utilizare, dar puteți să o faceți și mai târziu de la opțiunea iferestrei abaterilor. Să copiați abaterile pregătite de la un alt șir de semne este și mai ușor și apoi faceți unele mici schimbări, dacă undeva nu vă mulțumește efectul optic.

# 2) Şiruri de semne susținătoare ale semnelor speciale $\sim$ 8 ll ? $\varsigma$

Există șiruri de semne pregătite care conțin aceste semne, dar pentru a le folosi, trebuie să le găsiți și să le instalați în Windows.

Melodul adaugă aceste semne la șirurile de semne existente ale calculatorului dvs. și nu trebuie să vă neliniștiți, dacă scrierea se transferă la alt calculator, pentru că și acolo se vor vedea aceste semne.

Pentru a construi un astfel de șir de semne recurgeți la dosarul special fonts al locului instalării Melodului la calculatorul dvs. Acolo se găsesc doar șiruri de semne asemănătoare.

Deschideți unul din acestea și creați unul asemănător în acord cu semnele pe care le cuprinde și cu locurile lor. Cele pregătite, care există se aseamănă tipurilor Arial, Times New Roman, Garamond, Microsoft San Serif, pentru aceasta și la sfârșitul numelui corespunzător au cuvântul similar. Păstrați acest tip în denumirea lor, pentru ușoara lor recunoaștere.

### Liste ale scrierilor muzicale,

Poți să creezi liste, în care să adaugi câte scrieri vrei și desigur să țintești și într-un loc anumit în scriere. În acest fel poți de exemplu să pregătești întregul șir al slujbei Duminicii următoare și cu laptopul pe analog, să ai în listă întregul șir al slujbei și făcând un click să deschizi la rând acele scrieri care se împletesc în slujbă și la momentul pe care îl vrei.

Că adaugi scrieri la o listă, nu înseamnă că se mută cu totul scrierea în listă, ci se creează o legătură la adresa salvării scrierii și încă o legătură în locul săgeții în scriere. Dacă o construiți și o colorați salvați-o în dosarul care se menționează mai sus.

Melodul nu permite la scrieri, care nu sunt salvate în Biblioteca lui să poată fi adăugate pe liste, și aceasta pentru a putea să le localizeze sigur, chiar dacă lista și scrierile se transferă la alt calculator, care mai probabil este locul absolut al salvării lor, să fie diferit de cel inițial.

Anulând și ștergând legătura nu influențează cu nimic scrierea, pur și simplu legătura este scoasă din listă.

# LUCRĂRI CU LISTE

# CREAREA NOII LISTE

Apăsând 🍄 în fereastra LISTE apare o linie a textului, pentru a scrie numele listei.

ΛΙΣΤΕΣ | 🖶 💳 🗙 Δώσε το όνομα της λίστας και Enter:

Dacă îl scrii apasă tasta Enter (Introducere) pentru a-l lua.

Imediat vei vedea că numele se adaugă la catalogul cu listele.

Listele apar în ordine alfabetică pentru aceasta, dacă vrei să ai verificată apariția listelor, pune înainte de numele lor un număr.

### **ŞTERGEREA LISTEI**

Pentru a șterge o listă alege-o și apasă ... sau fă click dreapta și de la meniul extensibil alege **[Ștergere].** 

### SCHIMBAREA NUMELUI LISTEI

Pentru a schimba numele unei liste, alege-o și fă click dreapta și alege **[Schimbarea numelui listei].** 

### **DESCHIDEREA LISTEI**

Pentru a deschide o listă și să vezi conținutul ei, fă dublu click pe ea sau click dreapta și **[Deschiderea listei],** dacă întâi o alegi.

Imediat ce deschizi o listă, meniul acestei ferestre se schimbă, încât să servească deja cuprinsul listei :



Deasupra se află eticheta, pentru a te întoarce la liste, pentru că acum ești în situația ilustrării conținutului unei liste.

# LUCRĂRI CU CONȚINUTURILE LISTEI

### ADĂUGAREA NOII SCRIERI

Există trei moduri pentru a adăuga o scriere în listă.

1) Având scrierea deschisă și apăsând 🌳 în fereastra cuprinsului listei. Scrierea se face în lista deschisă actuală și, dacă ai un element selectat în listă exact după acela, altfel la sfârșitul listei.

2) Având scrierea deschisă și cu click dreapta în fereastra cuprinsului listei alegi **[Adăugarea** 

**noii scrieri ...]**. Și aici scrierea se face în lista deschisă actuală și, dacă ai un element selectat în listă exact după acela, altfel la sfârșitul listei.

3) Având scrierea deschisă și cu click dreapta pe scriere, alegi de la meniu **[Adăugarea scrierii în listă]**. În acest caz se va cere să alegi lista, în care se va adăuga scrierea și, dacă este deschisă această listă și dacă ai selectat un element în listă, scrierea se va face exact după acela, altfel la sfârșitul listei.

În toate cele trei cazuri scrierea cuprinde și locul unde se află săgeata în scriere, încât, când vei deschide din listă scrierea, se va deschide exact acolo unde era săgeata, când ai făcut înscrierea în listă.

### SCHIMBAREA LOCULUI SCRIERII

Cu cele două opțiuni ▲ ▼ și având selectat un element al listei, poți să schimbi locul elementului selectat al listei mai sus sau mai jos.

### SCHIMBAREA NUMELUI ȘI ȘTERGEREA ELEMENTULUI LISTEI

Având selectată o scriere a listei cu click dreapta alegi de la meniu **[Schimbarea numelui]** sau **[Ștergere]** corespunzător.

### DESCHIDEREA SCRIERII DIN LISTĂ

Cu click dreapta pe un element (al scrierii) listei sau cu click dreapta în scriere și **[Deschiderea scrierii]**, se deschide scrierea în locul, în care era săgeata, când s-a făcut înscrierea aceasta în listă.

Vei observa că apariția unui element sau a unei scrieri a listei are precum urmează :

1) Înainte este numele, pe care l-ai dat.

2) După, urmează cuvântul 'Arhivă --> ?'

3) Și apoi parcursul și numele arhivei scrierii. Aici parcursul nu este întreg, dar Melodul presupune că aceste scrieri, la care trimit listele, se află în Biblioteca lui, pentru aceasta va căuta cu un parcurs pe jumătate doar acolo înlăuntru, pentru a le găsi, nicăieri altundeva.

4) La sfârșit există ? și un număr. Acesta arată locul indicatorului în scriere.

Cel mai probabil este că, ceea ce va trebui să vezi, este doar numele, pe care l-ai dat la acest element sau scrierea. Restul le folosește programul pentru găsirea arhivei.

# Găsirea

Găsirea în Melod funcționează precum la alte programe de prelucrare a textului, dar pentru semne muzicale sau fraze întregi.

# Găsirea semnelor muzicale

Poți să cauți ftoralele, mărturiile Inițiale și semnele temporale în textul muzical.

Pentru acest scop apasă inițial opțiunea **[Găsire]** a instrumentecii de bază, pentru a alege felul semnului pe care îl cauți și traseul în text (precedent și următor). Săgeata se va deplasa la primul semn corespunzător, pe care îl va întâlni. Dacă vrei să continui, căutând același tip de semn, nu este nevoie să refaci toată procedura, ci ajunge doar să apeși tasta F3, pentru a te muta la următorul sau conexiunea tastelor Shift + F3, pentru a te muta la cel precedent.

# Găsirea frazei muzicale

Pentru a începe găsirea frazei muzicale există două moduri. Unul este de la opțiunea **[Găsire]** a Instrumentecii de bază și al

doilea apăsând opțiunea 2 instrumentecii verticale auxiliare. În partea de jos a programului se deschide fereastra găsirii.

εγρεση μουσικής φρασής στα ανοιχτά εγγραφά.	🗹 🗙
1) Επέλεξε από ένα έγγραφο την μουσική φράση που θέλεις να αναζητήσεις και πάτησε : ΜΕΤΑΦΟΡΑ και ΕΥΡΕΣΗ Βρέθηκαν : 2 φράσεις Η μουσική φράση δεν μπορεί να περιέχει : αλλαγή Σελίδας, Επικεφαλίδα και Αρκτική μαρτυρία, διοτι αυτά τα σημεία υπονοούν διακοπή της μουσικής φράσης. Τσέκαρε οτι δεν λαμβάνεται υπόψη στην αναζήτηση: Γ΄ μαρτυρίες Γ΄ Παύσεις Γ΄ Αργίες Γ΄ Γοργά Γ΄ Φθορές Γ΄ Έκφρασης Γ΄ Η δεία ισοδύναμη με τ	ο ολίγον
Η αναζήτηση της μουσικής φράσης να γίνει : 💿 στο ενεργό έγγραφο 🔿 σε όλα τα ανοιχτά έγγραφα Με κλικ μεταβαίνεις σε κάθε ευρεθέν Μ	
ξαα προ ο ος	
ΙC:\BIB/IOBHKH ΜΕΛΩΔΟΥ\ANAΣΤΑΣΙΜΑΤΑΡΙΟΝ ΙΩΑΝΝΟΥ ΠΡΩΤΟΨΑΛΤΟΥ\01 ΗΧΟΣ Α' - ΤΩ ΣΑΒΒΑΤΩ ΕΣΠΕΡΑΣ mel ?27 ?3489857563 C:\BIB/IOBHKH ΜΕΛΩΔΟΥ\ANAΣΤΑΣΙΜΑΤΑΡΙΟΝ ΙΩΑΝΝΟΥ ΠΡΩΤΟΨΑΛΤΟΥ\01 ΗΧΟΣ Α' - ΤΩ ΣΑΒΒΑΤΩ ΕΣΠΕΡΑΣ mel ?954 ?3489858505 I	

Găsirea frazei muzicale în scrierile deschise

1) Alege dintr-o scriere fraza muzicală, pe care vrei să o cauți și apasă TRANSPORT și GĂSIRE S-au găsit 2 fraze. Fraza muzicală nu poate să cuprindă: schimbarea Paginii, Titlu sau Mărturie Inițială, pentru că prin aceste semne se subînțelege întreruperea frazei muzicale.

Vezi că nu se are în vedere în căutare: mărturii, pauze, întârzieri, gorgoane, ftorale, consonante oxia echivalentă cu oligonul. Căutarea frazei muzicale să se facă: în scrierea activă în toate scrierile deschise. Cu click te deplasezi la fiecare opțiune găsită. Indicațiile sunt orientative. Pentru a găsi ceva, fă următorii pași :

1) Alege dintr-o scriere deschisă sau scrie și alege fraza muzicală, pe care vrei să o cauți.

2) Caută semnele, care vrei să fie ignorate în căutare.

3) Vezi dacă cercetarea se va face doar în scrierea activă sau în toate scrierile deschise.

### 4) Apasă opțiunea 'TRANSPORT și GĂSIRE'.

Fraza muzicală pe care inițial ai ales-o pentru a o căuta se va transfera în fereastra Găsirii, încât să fii sigur că cercetarea se va face pentru această frază și nu s-a făcut o greșeală. Apoi se va face căutare în scrieri și se va completa lista de jos cu toate frazele, care s-au găsit în scrierile deschise.

Cu un click la fiecare element de găsit al listei, te deplasezi în locul lui din scriere. De asemenea, după opțiunea **TRANSPORT și GĂSIRE'** ești informat despre numărul frazelor care s-au găsit.

# COLECȚIA LOCURILOR MUZICALE ȘI UTILIZAREA LOR,

# ÎNFĂŢIŞARE

Locurile muzicale sau formulele sunt diviziuni mici ale muzicii independente, semi independente sau dependente, care se folosesc ca unități structurale, pentru a se construi o întreagă frază muzicală. Multe astfel de fraze muzicale alcătuiesc melodia finală.

Aceste locuri muzicale mici sau mai mari aveau foarte mare valoare în muzica Bizantină veche și fiecare dintre acestea avea și simbolul ei în scriere prescurtată (stenografică), unde un simbol sau o conexiune a simbolurilor, precum numitele mari ipostaze și conexiunea semnelor vocale în legătură cu glasul sau ftoralele și locul în text, corespundea cu o întreagă frază muzicală, pe care trebuia executantul experimentat să învețe să o recunoască și să o execute pe dinafară.

La această memorare ajută și hironomia (dirijatul) dirijorului corului sau profesorului sau specialistului pentru acest scop, care transmitea sincron și ritmul.

După transpunerea muzicii Bizantine în noua semiografie, s-a ignorat valoarea frazelor muzicale, de vreme ce muzica s-a limitat la pa, vu, ga, di ... și locurile muzicale structurale și autonome, care constituiau baza muzicii, s-au împărțit în bucăți mai mici de caractere, mai ales vocale care urcă și coboară și încearcă să reprezinte fraza muzicală, folosind semnele consonante și temporale.

Melodul vrând să ajute în această direcție, introduce mecanismul și funcțiunea inserării și găsirii locurilor muzicale și a frazelor.

Așa pot fi introduse toate sau o mare parte a locurilor muzicale tradiționale, încât compozitorul mai tânăr să câștige din această comoară cu

ușurință și să folosească locurile muzicale autentice ale muzicii Bizantine ori și ale altei muzici corespunzător cu punerea pe muzică a unui text poetic sau în proză.

Elementul esențial pentru un loc muzical este accentuarea lui (prozodia). Accentuarea se presupune că trebuie să urmeze accentuarea silabelor cuvintelor stihurilor.

La părțile muzicale, deci, vom pune și vom căuta locurile muzicale potrivite pe baza accentuării silabelor textului poetic.

Deci, pentru a realiza accentuarea unui text poetic vom folosi următoarele trei semne.

0 = la silabe neaccentuate

1 = la silabe accentuate

X = la silabe care pot, fie să se accentueze, ori să fie neaccentuate. Adică X poate să fie și 1 și 0.

Un exemplu pentru o înțelegere mai deplină.

Să presupunem că vreau să găsesc accentuarea frazei muzicale incomplete "Deschide-voi gura mea".

Fac următorii pași.

1) Despart în silabe textul muzical, punând accentele unde trebuie:

"Des chi de voi gu ra mea"

2) Unde există accent înlocuiesc cu 1 și unde nu există cu 0 și am:

"Des chi de voi gu ra mea"

"0 1 0 0 1 0 0"

Acesta este modul pentru a scoate accentuarea din textul poetic.

Să admitem că vreau să extrag accentuarea dintr-un text muzical lent, care are ca stih aceeași frază de mai sus, precum urmează :

·····

**Α** νοι ξω το στο ο  $\mu \alpha \alpha \mu o \upsilon o \upsilon$ 

### Melodul de Aur 2013

Aici am repetarea sau continuarea unor silabe la mai mulți timpi decât 1 sau la mai multe semne, adică am:

"Des chi de voi gu u ra a mea a"

Aceasta nu trebuie să mă încurce la extragerea accentuării. Regula este că fiecare silabă, la accentuare o măsor doar o dată, indiferent dacă se repetă de multe ori.

Astfel "Des chi de voi gu u ra a mea a" va deveni "Des chi de voi gu ra mea", adică în sfârșit "Des chi de voi gu ra mea" de unde avem accentuarea " 0 1 0 0 1 0 0 ".

La accentuarea stihurilor se folosesc și alte semne  $\chi \alpha$  și ..., pentru ... cu o vocală precum a, e, i, o, u, dar nu sunt semne ale accentuării.

Acestea despre partea teoretică.

# **INSERAREA LOCURILOR MUZICALE ÎN COLECȚIE**

Apăsând opțiunea a instrumentecii verticale auxiliare se deschide în partea de jos a programului fereastra pentru inserarea locurilor muzicale în colecție.

ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗ ΜΟΥΣΙΚ	ΗΣ ΘΕΣΗΣ ΣΤΗΝ ΣΥ/	ΛΟΓΗ. Καθόρισε τις παραμέτρους και πάτησε το : 🛛	καταχώρηση 🖶	<mark>∕                                    </mark>	
Είδος μουσικής :	Ήχος:	Υποκατηγορία ήχου (προαιρετικό): Γένος	ς: Είδος μουσικής θέσης:		
Εκκλησιαστική	<ul> <li>Ηχος Α</li> </ul>	<ul> <li>Ηχος Α Πα</li> <li>Ειρμολογι</li> </ul>	κό_σύντομο 🔽 Ατελής 🔄	•	
(Προαιρετικό). Επέλεξε όνομα για την μουσική θέση από την λίστα ονομάτων ή δημιούργησε αν δεν υπάρχει (για να την αναζητάς με το όνομά της): ΠΡΟΣΟΧΗ. Μην δημιουργείς άσκοπα πολλά ονόματα γιατι θα δυσκολέψεις την αναζήτηση					
ονομασία θέσης: Αν	τικενωκύλισμα	•			

(Opțional). Alege o denumire pentru locul muzical din lista numelor sau creează, dacă nu există (pentru a o căuta cu numele ei) : ATENȚIE. Nu crea multe denumiri fără rost, pentru că vei îngreuna căutarea.

Pentru a insera un loc muzical fă pașii de mai jos : 1) Găsește la o scriere deschisă sau scrie fraza muzicală, pe care vrei să o inserezi. 2) Apasă tasta I în instrumenteca de bază a Melodului, care se găsește cu opțiunile stihurilor Σ1 – Σ5, pentru a apărea zona introducerii accentuării frazei muzicale în locul stihurilor. Este nevăzută, în mod simplu se va mări spațiul liber mai jos de semne și stihuri, încât să existe loc pentru introducerea accentuării textului muzical, despre care am spus mai sus.
3) Apasă F12 pentru introducerea stihurilor, doar că, deoarece accentuarea se află mai sus de stihuri, se va activa aceasta întâi.

4) Pune accentuarea corespunzător cu accentuarea silabelor textului poetic al stihurilor, folosind cele trei semne, de care am spus mai sus, 0 pentru silaba neaccentuată și 1 pentru cea accentuată. X aici nu trebuie. Atenție să nu repeți accentuarea în cazul repetării silabei.

5) Caută în fereastră caracteristicile locului muzical alegând :

- A) Felul muzicii, (obligatoriu)
- B) Glasul locului muzical, (obligatoriu)

C) Subcategoria glasului, (optional)

D) Genul locului muzical (doar pentru muzica Bisericească

E) Felul locului muzical. Aici o precizare pentru opțiunea **'Schimbată'.** Este fraza muzicală care nu aparține de celelalte și leagă alte două locuri muzicale, pentru aceasta se și numește astfel.

În timp ce '**Pregătirea**' este aceasta înaintea frazei muzicale, care nu aparține celorlalte categorii ale frazelor și a cărei existență este fie pentru a schimba 3/4/5-cordul, fie să facă ceva foarte repede, care nu poate să fie numită frază și astfel să pregătească terenul frazei care urmează.

F) Opțional poți să alegi din cele existente sau să dai un nume nou locului muzical pentru a-l căuta cu numele lui. Există o listă cu nume pregătite ale vechilor ipostaze mari și ale altor locuri muzicale.

6) Apasă opțiunea KATAXOPHEH INSERARE . Aceasta era. Dacă nu apare nici un mesaj înseamnă că s-a inserat.

Cu opțiunea introducerii Poți să introduci locuri muzicale din colecția pe care ți-a trimis-o altcineva și pe care a îmbogățit-o cu noi locuri muzicale. Deci, câte din aceste locuri nu se cuprind în colecția ta, se vor copia în colecția ta, restul se vor ignora.

Despre cum extragi arhiva colecției locurilor muzicale vezi la sfârșitul **CĂUTĂRII LOCULUI MUZICAL**.

# FEREASTRA CĂUTĂRII LOCULUI MUZICAL

Pentru a se deschide fereastra căutării locuri muzicale locurilor

muzicale apasă opțiunea 🎢 instrumentecii verticale auxiliare. Va apărea :

Είδος μουσικής (υποχρεωτικό)       Υποκατηγορία ήχου (προαιρετικό)       Γένος (προαιρετικό)       Είδος φράσης:         Ειθνήσιαστική       Ηχος Α       Ολα       Στιχπραρικό_νέο       Ολες       Ολες         Φθόγγος έναρξης:       ΟΛΙ       Φθόγγος λήξης;       ΟΛΙ       Ονομα μουσικής θέσης:       Απροσδιόριστο          Φθοήγος έναρξης:       ΟΛΙ       Φθόγγος λήξης;       ΟΛΙ       Ονομα μουσικής θέσης:       Απροσδιόριστο          Φθοή που τυχόν έχει. Αν δεν επιλέξεις εννοεί όλα:       Διατονική       μαλακή Χρωματική       σκληρή Χρωματική       Εναρμόνια       Ζυγό       Κιιτόν       Σπάθη         ΤΟΝΙΚΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ.(μόνο για θέσεις πού έχουν τόνο)Γράψε στο Α τις συλλαβές στίχων(έως 30)με τόνο όπου πρέπει και χωριαμένες με το κενό, ή στο Β δώσε	<b>ΕΥΡΕΣΗ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΘΕΣΕΩΝ</b> Απόκρυψη παραμέτρων Μεταφορά	ά Διαγραφή Ιδιότητες 🕨 📿 🛃	ξαγωγή <mark>Εισαγωγή</mark>	🗹 🗙
Φθόγγος έναρξης:       0.00       Φθόγγος λήξης:       0.00       ▼       Όνομα μουσικής θέσης:       Απροσδιόριστο       ▼         Φθοά που τυχόν έχει. Αν δεν επιλέξεις εννοεί όλα:       Διατονική       μαλακή Χρωματική       σκληρή Χρωματική       Εναρμόνια       Ζυγό       Κυτόν       Σπάθη         ΤΟΝΙΚΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ.(μόνο για θέσεις πού έχουν τόνο)Γράψε στο Α τις συλλαβές στίχων(έως 30)με τόνο όπου πρέπει και χωρισμένες με το κενό, ή στο Β δώσε       Β:       Β:       Και όσες καταλήγουν στο         Βείθηκαν 2 μουσικές θέσεις ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ:       Α) Χωρίς ταξινόμηση        Π       Και όσες καταλήγουν στο         Ι       Εκκλησιαστικό       Ήχος Α       Φράση: Ατελής, όνομα: hr       Π       Κυ σι φ         2       Εκκλησιαστικό       Ψήχος Α       Φράση: Εντελής, όνομα: hr       Π       Π       Π         2       Εκκλησιαστικό       Ψήχος Α       Φράση: Εντελής, όνομα: hr       Γ       Π	Είδος μουσικής (υποχρεωτικό) Κύριος ήχος (υποχρεωτικό) Υποκατηγορί Εκκλησιαστική 💽 Ήχος Α 💽 Όλα	α ήχου (προαιρετικό) Στιχηραρικό_νέο	Είδος φράσης: Όλες	•
Φθορά που τυχάν έχει. Αν δεν επιλέξεις εννοεί όλα:       Διατονική       μαλακή Χρωματική       Εναριόνια       Ζυγό       Κιτόν       Σπάθη         TONIKH ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ.(μόνο για θέσεις πού έχουν τόνο)/Γράψε στο Α τις συλλαβές στίχων(έως 30)με τόνο όπου πρέπει και χωρισμένες με το κενό, ή στο Β δώσε       Β:       Γ         Βρέθηκαν 2 μουσικές θέσεις ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ:       Α) Χωρίς ταξινόμηση        Γ         Ι       Β:       Γ       και όσες καταλήγουν στο         Βρέθηκαν 2 μουσικές θέσεις ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ:       Α) Χωρίς ταξινόμηση        Γ         Ι       Ο       Γ       Και όσες καταλήγουν στο         Βρέθηκαν 2 μουσικές θέσεις ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ:       Α) Χωρίς ταξινόμηση        Γ         Ι       Ο       Γ       Και όσες καταλήγουν στο         Βρέθηκαν 2 μουσικές θέσεις ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ:       Α) Χωρίς ταξινόμηση        Γ         Ι       Ο       Ο       Γ         Κεο στιχηραρικό       Φράση: Ατελής, δ       Γ       Λ         Λέο στιχηραρικό       Φράση: Εντελής, δ       Γ       Λ         δε       κε κρα ξα α προ ο ος σε ε       Χ       Ε	Φθόγγος έναρξης: 0Λ0Ι 🗨 Φθόγγος λήξης: 0Λ0Ι	🚽 Όνομα μουσικής θέσης : Απροσδ	ιόριστο	•
$A^{-}$ B:Γκαι όσες καταλήγουν στοΒρέθηκαν 2 μουσικές θέσεις ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ: Α) Χωρίς ταξινόμηση $\bullet$ $I$ $E$ $K$	Φθορά που τυχόν έχει. Αν δεν επιλέξεις εννοεί όλα: 🗌 Διατονική 🗍 ΤΟΝΙΚΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ.(μόνο για θέσεις πού έχουν τόνο)Γράψε στο Α τις α	μαλακή Χρωματική 🔲 σκληρή Χρωματικ συλλαβές στίχων(έως 30)με τόνο όπου πρέπε	ή 🗌 Εναρμόνια 🔲 Ζυγό ει και χωρισμένες με το κενό,	Κλιτόν Σπάθη ή στο Β δώσε
Βρέθηκαν 2 μουσικές θέσεις ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ: Α) Χωρίς ταξινόμηση $\bullet$ 1Γ1Γ1Γ1Γ2 </td <td><u>A</u></td> <td>B :</td> <td><u>□</u></td> <td>και όσες καταλήγουν στο</td>	<u>A</u>	B :	<u>□</u>	και όσες καταλήγουν στο
$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	Βρέθηκαν 2 μουσικές θέσεις ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ: Α)	Χωρίς ταξινόμηση 👻		
	1 Εκκλησιαστικό Ήχος Α Νέο στιχηραρικό Φράση: Ατελής, όνομα: hr 2 Εκκλησιαστικό Ήχος Α Νέο στιχηραρικό Φράση: Εντελής, όνομα: hr	$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	<b>Σ</b> ος σε ε	

Pentru a apărea locurile muzicale aici, trebuie neapărat să existe o scriere deschisă, pentru că șirul de semne muzicale care se folosește, pentru ilustrarea locurilor muzicale este același cu al scrierii activate.

# MENIU

Meniul acestei ferestre este:

ΕΥΡΕΣΗ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΘΕΣΕΩΝ Απόκρυψη παραμέτρων Μεταφορά Διαγραφή Ιδιότητες 🕨 🕢 🐍 Εξαγωγή Σύνολο μουσικών θέσεων συλλογής : 587 🛛 🔀 🗙

Câteva explicații despre acesta.

Cu **[Ascunderea parametrilor]**se ascund toți parametrii căutării locului muzical și se folosește toată fereastra pentru ilustrarea locurilor muzicale găsite.

Cu **[Transfer]** introduci în scrierea activă locul muzical pe care I-ai ales în această fereastră. Același lucru poți să faci și cu click dreapta în locul muzical.

Cu **[Ștergere]** ștergi locul muzical ales definitiv din colecție. Același lucru poți să faci și cu click dreapta în locul muzical.

Cu **[Proprietăți]** se deschide o fereastră de unde vezi și poți să schimbi unele din caracteristicile locului muzical, nu însuși locul muzical, ci numele, felul lui, subcategoria glasului și de asemenea să legi locul muzical cu arhiva sunetului, încât să auzi execuția acestui loc.

Ιδιότητες Φόρμουλας		
Μπορείς να αλλάξεις όσες ιδιότητες Είδος φράσης : Εντελής	ς φαίνονται εδώ. · Όνομα μουσικής θέσης : · · · ΠΡΟΣΟΧΗ. Μη δημιουργείς άσκοπα ονόματα μουσικών θέσεων διοτι θα δυσκολέψεις την αναζήτηση με όνομα. ·	
Υποκατηγορία ήχου Ήχος Α Πα	Η μουσική θέση δεν είναι συνδεμένη με ηχητικό αρχείο Σύνδεση Αποσύνδεση ΟΔΗΓΙΑ. Αν το ηχητικό απόσπασμα της μουσικής θέσης δεν βρίσκεται στον αρμόδιο φάκελλο μετέφερε το πρώτα εκεί και κατόπιν κάνε την σύνδεση : Άνοιγμα του φακέλλου για μεταφορά αρχείου	
	ОК Акиро	

INDICAȚIE. Dacă fragmentul sonor al locului muzical nu se află în dosarul potrivit, transferă-l întâi acolo și apoi fă conexiunea.

Același lucru poți să faci și cu click dreapta în locul muzical. Cu ►, dacă este activ și va fi, din moment ce locul muzical s-a legat/asociat cu o arhivă sonoră/fișier audio în modul care se vede în imaginea de mai sus, poți să auzi execuția acestei arhive sonore, care este pentru locul muzical concret. Același lucru poți să faci și cu click dreapta în locul muzical.

Dacă un loc muzical are legătură cu arhiva sunetului, atunci, în reprezentarea lui în listă, are ca indiciul semnul ►.

În imagine primele două locuri muzicale dispun de asemenea legătură.

Cu *a*- schimbi dimensiunea șirului de semne muzicale local.

Cu i rărești caracterele muzicale local.

Pentru a extrage arhiva colecției locurilor muzicale apeși opțiunea: **[Extragere]** și urmezi indicațiile, în timp ce, pentru a introduce locuri muzicale din arhivă apeși **[Introducere]**.

În sfârșit există indiciul pentru numărul total al locurilor muzicale, de care dispune colecția.

Cu click dreapta pe locurile muzicale se deschide un meniu, unde faci aceleași lucrări precum s-a menționat mai sus, dar mai ales Legătura locurilor muzicale.

# Căutarea locurilor muzicale

Și acum explicația despre cum căutăm locurile muzicale cu diferite criterii, care se numesc și filtre.

În fereastra găsirii locurilor muzicale există diferite criterii, pe care trebuie să le stabilești, pentru a ajunge cât mai aproape posibil de locul muzical căutat.

Acestea sunt :

- 1) Felul muzicii. Obligatoriu.
- 2) **Glasul**. Obligatoriu.
- 3) Subcategoria glasului. Opțional.
- 4) Genul melodiei. Opțional.

5) **Felul frazei**. Dacă nu alegi nimic, se înțeleg toate și caută independent toate felurile frazei fără a filtra.

6) **Sunetul începutului**. Opțional. Dacă îl stabilești, va găsi locurile muzicale, câte au acest criteriu, altfel nu îl ia în vedere drept criteriu.

7) **Sunetul sfârșitului**. Opțional. Sunt valabile aceleași ca mai înainte.

8) **Numele locului muzical**. Opțional. Dar, dacă îl alegi găsește doar locurile muzicale cu acest nume.

9) **Felul ftoralei pe care eventual o are.** Opțional. Dacă nu alegi, nu îl are drept criteriu și localizează locurile muzicale cu orice ftora.

# 10) Introducerea silabelor stihurilor și a accentuării stihurilor.

Acesta este ultimul dar <u>cel mai important criteriu</u> de selecție. Poți să introduci textul poetic, adică stihurile silabisite, adică despărțite cu spațiu între silabe de exemplu **Des chi de voi gu** 

### ra mea.

Tastează-le pe linia din stânga introducerii textului:

Des chi de voi gu ra mea

Α νοί ξω το στό μα μου

și neapărat cu accent, unde se accentuează. Dacă scrii în Engleză sau altă limbă folosește tasta simplei introduceri sau accentului, pentru a pune ' sau ' la sfârșitul fiecărei silabe, care vrei să se accentueze de exemplu:

A ne' kso to sto' ma mou Des chi' de voi gu' ra mea

Vei observa că sincron în linia din dreapta a introducerii textului, care este pentru accentuare, programul calculează accentuarea textului poetic, pe care îl introduci, adică 0100100:

0100100

În schimb ai fi putut să introduci direct accentuarea în loc să scrii silabele stihurilor.

Dacă totuși scrii în ambele zone (greșit), cea care are mai mare prioritate și va fi luată în vedere în găsirea frazei muzicale, este zona accentuării și nu a silabelor.

Mai la dreapta există o opțiune, care spune: Să se găsească și câte locuri se termină cu această accentuare, indiferent de accentuarea precedentă a lor dinainte de sfârșit. Precum te-ai încredințat, dacă colecția cuprinde cea mai mare parte a locurilor muzicale tradiționale, atunci poți foarte ușor și într-un mod semiautomat să creezi compoziții noi cu linia muzicală tradițională autentică, poate în alte limbi ale lumii, dând doar stihurile și ajustând criteriile, care s-au menționat. Deci, de dorit este să se îmbogățească colecția cu cât mai multe locuri muzicale tradiționale autentice este posibil. Colecția poate să se îmbogățească continuu de la utilizatorii care pot cu posibilitățile Melodului, să găsească ușor și să insereze, noi locuri muzicale și să schimbe arhive, care cuprind colecții ale locurilor muzicale, fiind la zi și îmbogățind pe a lor. Pentru a extrage arhiva colecției locurilor muzicale, precum s-a menționat mai sus, apeși opțiunea: [Extragere] și urmezi indicațiile. În timp ce, pentru a introduce locuri muzicale dintr-o astfel de arhivă apeși [Introducere].

Acestea sunt criteriile cu care se filtrează toate locurile muzicale, care sunt inserate și câte dintre acestea le îndeplinesc, apar în listă, în timp ce câte nu le îndeplinesc, nu apar în listă.

# LEGAREA LOCURILOR MUZICALE

Pentru că pot să existe diferite ediții ale unui loc muzical, care se scriu adică cu mici sau mai mari diferențieri, dar au aceeași structură interioară precum accentuarea, începutul, sfârșitul și parcursul etc. Există posibilitatea să se facă și

### Melodul de Aur 2013

corelarea acestor locuri muzicale echivalente, încât să te poți muta de la un loc muzical la o altă ediție a lui echivalentă. Pentru a se face aceasta:

A) iei adresa unui loc muzical cu click dreapta pe el și de la meniul extensibil alegi [*Legarea locurilor muzicale* echivalente --> Luarea adresei ... ], apoi

B) alegi celălalt loc muzical și cu click dreapta alegi iar [*Legarea locurilor muzicale echivalente --> Legarea locului muzical* 

*cu adresă definitivă]*. Legătura se realizează și pe drept cuvânt deasupra locului muzical apare indicația "locul muzical este legat cu altul 1". Dacă se fac mai multe legături se schimbă numărul.

Pentru a dezlega un loc muzical de toate celelalte iar cu click dreapta aleg alegi [*Legarea locurilor muzicale echivalente --*> *Dezlegarea locului actual de toate*].

În final, pentru a vedea toate conexiunile unui loc muzical (dacă există), faci click dreapta și alegi [*Apariția listei tuturor locurilor legate cu locul muzical actual].* 

În fereastra care se deschide vezi doar locurile muzicale legate cu acesta, pe care l-ai ales. Poți și de aici să faci operații diferite, care sunt echivalente cu acestea din fereastra principală a găsirii locurilor muzicale.

### Melodul de Aur 2013



# CLASIFICAREA REZULTATELOR CĂUTĂRII

Prezentarea locurilor muzicale găsite poate să se facă într-o ordine cu totul întâmplătoare fără nici o clasificare. Aceasta în legătură cu faptul că, se poate ca locurile muzicale să fie multe, este dificil pentru muzician să caute între acestea, pentru a hotărî care din toate va alege în final. Deci, aici poți să folosești clasificarea rezultatelor găsite cu până la șase criterii diferite succesive și poți să folosești unul sau mai multe dintre acestea pentru clasificare. Primul este și cel mai important, deși urmează în ordinea importanței cele următoare, în ordinea folosirii lor. Pentru a stabili criteriile clasificării apasă prima opțiune după

### CLASIFICAREA REZULTATELOR unde

scrie **A) Fără clasificare** și alege de la meniu unul din criteriile clasificării, oricare vrei. Acesta va fi și cel mai important criteriu al clasificării.

Α) Χωρίς ταξινόμηση
Α) αριθμό σημείων
Α) αριθμό συλλαβών
Α) φθόγγο έναρξης
Α) φθόγγο κατάληξης
Α) βαρύτητα σημείων
Α) όνομα φόρμουλας

#### Fără clasificare

numărul semnelor numărul silabelor sunetul începutului sunetul încheierii ponderea semnelor numele formulei

A) όνομα φόρμουλας Vei vedea că alături de acesta apare și altă opțiune a clasificării de la care poți să selectezi un al doilea criteriu al clasificării, la care se deschide și cea de-a treia clasificare până la 6. În mod obișnuit nu vei avea nevoie de mai multe clasificări decât una, dar dacă în viitor se va mări exagerat colecția locurilor muzicale cu mii și rezultatele găsirii sunt zeci sau sute, atunci va fi folositoare și a doua, a treia sau mai multe clasificări ale rezultatelor.

De vreme ce pui și filtrele clasificării pentru o abordare mai ușoară a rezultatelor, fă să dispară parametrii căutării de la opțiunea <sup>Απόκρυψη παραμέτρων</sup> Ascunderea parametrilor a meniului acestei ferestre și rulează lista cu rezultatele, făcând selecția finală din experiența ta.

# RECUNOAȘTEREA OPTICĂ A TEXTULUI MUZICAL ȘI OBIȘNUIT (LITERAR) POLIACCENTUAT (OCR)

O altă posibilitate universală unică a Melodului este să aibă încorporat un dispozitiv eficace OCR pentru recunoașterea, schimbarea și introducerea textelor muzicale și obișnuite poliaccentuate desigur, direct din cărți cu scaner sau din imaginile cărților la prelucrătorul textului muzical și obișnuit pentru cele ce urmează prelucrare, salvare, tipărire, extragere, etc.

O posibilitate foarte utilă a Melodului, cu care poți să scanezi toate cărțile tale muzicale și obișnuite și să le transformi direct în scrieri ale Melodului sau să le extragi în altă formă precum PDF sau în WORD.

Astfel poți pe un Laptop să :

1) Le ai continuu cu tine,

2) Le ai organizate în Biblioteca Melodului, având toate facilitățile pe care le oferă un dispozitiv eficace de căutare și să găsești ceea ce vrei printre sute sau mii de chestiuni muzicale și titluri și categorii și autori în câteva secunde. 3) Le ai în forma scrierilor Melodului, drept care ai toate facilitățile, pe care le oferă programul să le auzi, să le schimbi, să schimbi reprezentarea, șirul de semne (litere) al lor, să le copii și să le alipești la alte scrieri, să le analizezi cu instrumentele Melodului ș.a.m.d.

OCR al Melodului este un program întreg autonom, care conlucrează cu prelucrătorul textului Melodului, de vreme ce textul final îl trimite la scrierea activă.

Are un dispozitiv foarte eficace de investigare a textelor muzicale și obișnuite poliaccentuate în limba Elenă.

**AVERTISMENT!** Cărțile pe care le ai în posesie, ai orice drept să le transformi în cărți și scrieri ale Melodului, pentru a le trece în calculatorul tău. Dar, dacă acestea sunt protejate prin Copyright ca proprietate literară (artistică) care nu a expirat, sunt interzise aceste cărți pe care le transformi în formă electronică, să le distribui unei terțe persoane. Dar poți să le folosești pentru tine exclusiv.

# ÎNSEMNARE

OCR face recunoaștere a textelor muzicale și obișnuite poliaccentuate, care se apropie de 100% încă și la manuscrise, dar frumos scrise.

Dar pentru a profita de toate posibilitățile OCR și să se apropie recunoașterea de 100%, trebuie să citești atent acest capitol cu amăruntele.

Aici se consideră că știi să folosești mătura și cum să cureți în modul cel mai rentabil și cum să folosești în plus facilități tehnice pe care ți le oferă programul de curățare (mătura) al tău, pentru a lua cele mai curate imagini posibile din cărțile, pe care le scanezi.

# MEDIUL OCR AL MELODULUI

Apăsând opțiunea OCR în partea dreaptă a instrumentecii de bază, se deschide fereastra centrală a ORC.



# ÎNTOARCEREA LA FEREASTRA PRINCIPALĂ A MELODULUI

Pentru că fereastra OCR acoperă fereastra principală a Melodului (doar dacă ai două ferestre, drept care poți să vezi ambele ferestre), pentru a te deplasa în orice clipă la fereastra principală a Melodului apeși la meniu ΔΜελωδός Melodul.

# MENIUL OCR

# 1) CURĂȚIRE

Ai posibilitatea să scanezi direct cărți, suficient să apeși la meniu *[Curățire].* 

Dacă ai o problemă, cu opțiunea cu curățirii apasă săgeata la dreapta de *[Curățire]* și alege mătura.

SFAT. Alege modul curățirii Professional și stabilește :

A) **tipul imaginii:** Black & White sau Negru & Alb. Adică preferă să fie imaginea cu 1 culoare, doar negru la litere și firește, alb este hârtia.

### PENTRU AVANSAȚI

Acest tip al curățirii are nevoie și de un alt parametru, care se numește Threshold, adică pragul separării negrului literelor de alb, adică hârtia. Scanerul îl are reglat în jur de 120 pentru că 0 este negrul și 255 albul, drept care pragul separării este aproximativ la mijloc.

Nu îl schimba decât dacă există motiv întemeiat, adică foaia nu este foarte albă, ci gri, drept care se deplasează și limita mijlocie a alb-negrului.

Dacă imaginea are culori și pentru un motiv oarecare vrei să faci o respingere opțională a unei culori, atunci scanează colorat, pentru a face filtrarea în ORC, precum se descrie mai târziu.

B) Resolution: Pentru început pune 400 dpi, doar dacă semnele şi literele sunt foarte mari pune 300 dpi, dar nu mai puțin.

Dacă din contră sunt foarte mici literele pune 500 dpi sau cel mult 600 dpi.

Deasupra meniului există desenat un semn al Oligonului lângă care scrie +-30%. Acesta te va conduce la alegerea finală pentru dpi, pe care în final îl vei alege pentru a scana o carte. Cum, se explică mai târziu.

### 2) DESCHIDEREA IMAGINII

Există posibilitatea ca OCR să se alimenteze cu imagini ale cărților sau scrierilor, care fuseseră scanate într-un alt moment și sunt salvate ca arhive ale imaginilor.

Poți de asemenea să transformi arhive cu format PDF în imagini și apoi să alimentezi OCR-ul cu imagini pentru transformare în arhivele Melodului. Există multe programe gratis, care fac transformarea pdf-ului în imagini. Caută-le cu titlul <u>pdf to image.</u> Există două moduri pentru deschiderea arhivelor imaginii.

1) Apăsând la meniu **[Deschidere]** alegi imaginea, pe care o vei introduce în OCR pentru transformare.

Susținem toate tipurile de imagini (bmp, png, jpeg, tif, ico, etc.).

2) Cu funcția trage și depune sau drag-drop iei o arhivă a imaginii cu mouse-ul și o depui în ORC.

Când se încarcă imaginea în partea de sus a ORC, se scrie numele arhivei ei. Așa de aici, cu o privire, poți să vezi care imagine o ai încărcată.

# 3) ALIPIREA IMAGINII

Dacă există imagine copiată la îndemână a calculatorului de la un alt program, apăsând la meniu **[Alipire]** o introduci în OCR.

# 4) SALVAREA IMAGINII

Dacă pentru un motiv (de exemplu vrei să o prelucrezi mai târziu) vrei să salvezi imaginea, pe care o introduci în vreun fel, apeși la meniu *[ I Salvare]*, alegi forma imaginii (bmp, png, jpeg, tiff, gif) scrii numele și o salvezi ca imagine.

# 5) IMAGINEA INIȚIALĂ – IMAGINEA FINALĂ

Acum să vedem în practică cum lucrăm exact. Se va face analiză pas cu pas și este bine să facem în practică acestea, care sunt descrise aici. Operația se va marca cu cuvântul *Aplicare.* 

Imediat ce scanăm sau deschidem o imagine, aceasta apare deasupra în fereastra OCR.

*Aplicație.* Scanează o imagine dintr-o carte muzicală (pentru început să fie frumos scrisă) cu 400 dpi și cu Alb-Negru. Alternativ, dacă nu ai scaner, deschide o arhivă a imaginii scrierii muzicale sau cărții. Precum s-a menționat și înainte în partea de sus a OCR apare numele arhivei.

Fereastra OCR are două fișe de arhivă care se văd în instrumenteca verticală din stânga, care se numesc :

# A) Imagine Inițială și

# B) Imagine Finală.

Deci imaginea pe care am deschis-o apare în fișa de arhivă numită **Imagine Inițială** și este exact imaginea, doar întoarsă dacă trebuie (vezi mai jos) fără vreo altă prelucrare. Pentru a putea să prelucrăm imaginea cu scopul extragerii textului, facem primul pas de mai jos:

*Aplicație.* Cu mouse-ul alegem pe imagine zona pe care vrem să o recunoaștem.

Aceasta se face pentru a putea să exceptăm zone fără text sau cu imagini sau cu alte elemente care nu ne interesează și care vor încurca recunoașterea textului, pe care îl vrem.

Când alegem zona se analizează imaginea în conformitate cu reglările pe care le-am făcut la *[Instrumente --> Reglările Imaginii]* și apare doar partea pe care am ales-o înainte prelucrată ca imagine din nou, dar ca **Imagine Finală**, pentru aceasta se și activează fișa **Imaginii Finale** la stânga OCR. Dacă pentru un motiv, vrem să alegem o altă zonă din aceeași imagine, pe care am încărcat-o apăsăm **Imaginea Inițială** 

pentru a ne întoarce la aceasta și realegem secțiunea pe care o vrem.

Deci acum ne aflăm la **Imaginea Finală.** Dacă nu te afli apasă **Imagine Finală** pentru a merge.

Înainte de a merge la procedura recunoașterii textului să vedem câteva elemente care ne vor trebui. Mergem la ultima opțiune a meniului OCR la Instrumente (la capăt dreapta) de la care stabilim parametri importanți ai OCR.

# 6) INSTRUMENTE

Reglările Imaginii Reglările OCR Îmbunătățirea Imaginii Inițiale : Întoarcerea verticală Rotirea 0,0 grade Schimbarea imaginii în Alb/Negru Dacă în imaginea finală caracterele sau literele "se sparg", atunci măreste acest factor, dacă se lipesc micsorează-l Pragul separării alb-negru 150 (Preselectie = 150) **REGLAJE SPECIALE** STERGEREA LITERELOR Să se steargă liniile orizontale cu grosime până la: 1 puncte Să se șteargă liniile verticale cu grosime până la: 1 puncte ATENTIE. Dacă activezi stergerea liniilor dă asemenea grosime, încât să nu se "spargă" semnele care sunt foarte subțiri. Pentru imagine doar colorată: slăbirea selectivă a culorilor pentru respingerea unei culori: Rosu

Verde Albastru Apăsând-o (opțiunea Instrumente) se deschide la dreapta o fereastră cu două etichete, precum se vede în imaginea de mai jos.

### A) Reglările imaginii

De aici faci unele prelucrări ale imaginii, pentru a o aduce la o cât mai bună formă posibilă pentru recunoaștere.

### Reglări pentru Imaginea Inițială :

Pentru a se vedea reglările pe care le vei face aici nemijlocit, trebuie să fii la **Imaginea Inițială.** 

# ÎNTOARCERE & ROTIRE

Poți să o <u>întorci și</u> <u>rotești</u> dacă nu este orizontală.

IMPORTANT. Când scanezi și deschizi o imagine OCR, are un dispozitiv care localizează poziția orizontală exactă a liniilor imaginii (din moment ce desigur are text muzical și obișnuit) și rotește imaginea automat, încât textul ei să se facă orizontal pentru cea mai mare reușită a recunoașterii.

Pentru acest motiv vei vedea de cele mai multe ori când deschizi sau scanezi o imagine, parametrul <u>Rotire</u> că ia și o valoare diferită. Este

### Melodul de Aur 2013



rotirea automată pe care o face OCR. Dacă într-un caz rar se face o greșeală (va fi evident) și textul nu este orizontal, poți apoi să-l rotești de aici, pentru a-l face orizontal.

IMPORTANT. Vrei orizontal textul și nu conturul imaginii. Pentru aceasta conturul imaginii de cele mai multe ori poate să se vadă puțin strâmb, dar aceasta nu are importanță ci, importantă are textul să fie orizontal și liniile gândite ale sale.

### Reglări pentru Imaginea Finală.

Pentru a se vedea reglările, pe care le vei face aici nemijlocit, trebuie să fii la **Imaginea Finală.** 

### PRAGUL ALB-NEGRU

Dacă imaginea s-a scanat cu alb-negru, precum s-a menționat mai înainte, această reglare nu este posibilă pentru că imaginea este deja cu Alb-Negru. Dacă imaginea s-a scanat cu gradare a griului sau drept colorată, poți de aici să stabilești pragul alb-negru, pentru că preia în plus OCR pentru a schimba imaginea cu Alb-Negru. Aici valoarea preselectată a pragului este aproximativ 150, care firește se va schimba analog, dacă pagina este de culoare închisă și cât, exact la fel precum s-a menționat mai înainte la reglările scanerului. Valoarea finală rezultă experimental si

dacă vezi rezultatele finale în imagine, adică cât de clar se văd literele sau semnele în legătură cu baza adică pagina.

### REGLĂRI SPECIALE la Reglările Imaginii. ȘTERGEREA LITERELOR

Dacă textul pe care îl scanezi este de exemplu scris cu mâna pe hârtie sau coală, care a avut linii orizontale pentru ghidare, atunci trebuie aceste linii să se șteargă înaintea recunoașterii, pentru că se încurcă cu textul și depreciază gradul recunoașterii.

### Melodul de Aur 2013

Deci de aici poți să stabilești, dacă se vor șterge nu doar liniile orizontale, dar și eventual liniile	Ρυθμίσεις Εικόνας Ρυθμίσεις OCR
verticale, stabilind și grosimea mai jos de care se vor șterge, văzând sincron rezultatele nemijlocit în	Ανοχή στο σχήμα του σημείου : <sup>+</sup> 10 + % Δες οδηγίες στο βοήθημα
IMAGINE. IMPORTANT. Aceasta folosește-o doar dacă are linii imaginea pe care vrei să o ștergi și dă grosimea cea mai mică posibil, pentru că POT FI INFLUENȚATE literele și semnele sensibile și foarte subțiri.	Για δύσκολα κείμενα και χειρόγραφα για αναγνώριση κοντά στο 100% διάβασε το βοήθημα του Μελωδού.
SLĂBIREA OPTIONALĂ A CULORILOR	
Ultima optiune a acestei fise de arhivă vizează doar	ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΣΚΟΝΗΣ :
imagini pe care le scanezi drept colorate si la care	Να μην αναγνωρίζονται σημεία με πλάτος
Reglările Imaginii Reglările OCR	και ύψος μικρότερο από : 4 + κουκίδες
Toleranța la forma semnului:	Αν διαπιστώσεις να χάνονται τελείες και
10% Vezi indicațiile în Manualul auxiliar + - 10 %	διαλυτικά ελάτώσε αυτό στο 3 ή 2.
Pentru texte dificile și manuscrise pentru recunoașterea	
aproape de 100 % citește auxiliarul (mandalul) Melodulul.	
STERGEREA PUNCTELOR :	Αναγνωριση μονο μουσικού κειμενού
Šă nu se recunoască semne cu lățime și înălțime mai mică	Αναγνώριση πολυτονικού κειμένου
de: 4 puncte	🗖 Αναγνώριση παλαιών σημείων
Dacă te încredințezi că se pierd puncte și dialitice,	
micșorează acest parametru la 3 sau 2.	Αναγνωριση ως Αρχιγραμματα οσων
Recupoastere doar a textului muzical	γραμματων το υψοςτους υπερβαινει το
Recunoașterea textului poliaccentuat	2.0 του πλάτους του ολίγον.
Recunoasterea semnelor vechi	
Recunoaștere ca Litere inițiale a literelor a căror înălțime	
depășește cu 2,0 lățimea oligonului.	Αυτόματη διόρθωση γραμμάτων
Operations automată a literator teutului abianuit (Alu - Yuta	κανονικού κειμένου
Corectarea automata a literelor textului obișnuit. (Nu cauta	(Μην τσεκάρεις αν έκανες εκπαίδευση
general pentru texte cu litere speciale	γραμμάτων και για χειρόγραφα και γενι-
pentru un motiv vrem să respingem o culoare.	κά για κείμενα με ιδιαίτερα γράμματα

Dacă de exemplu o carte s-a subliniat cu stilou roșu, putem să ștergem culoarea roșie, ținând negrul cu care sunt (scrise) literele. Și aici rezultatele se văd nemijlocit în imagine, drept care poți să tragi concluziile.

### B) Reglările OCR

A doua fișă de arhivă a Instrumentelor este: **Reglările OCR** precum se vede în fereastră.

Aici parametrul cel mai important este primul care se numește **Toleranță la forma semnului.** 

Restul reglajelor nu se vor explica, pentru că nu au ceva deosebit,

dar sunt exact Ceea Ce scrie.

### Toleranța la forma semnului

Dacă această reglare are valoare mică se recunosc mai corect literele și semnele, dar doar acestea care se potrivesc foarte bine cu modelele pe care le are inserate OCR-ul, deși, dacă are valoare mare există mai mare probabilitate a recunoașterii greșite a unor semne, dar sincron și recunoașterea mai multor semne.

La cele de mai sus trebuie să se adauge că joacă rol si dimensiunea colecției semnelor modele.

Astfel, dacă colecția modelelor este foarte mare, atunci toleranța se poate mări și să ai mare succes. Dacă însă colecția modelelor are puține modele, preferă să ții toleranța jos, pentru o corectă recunoaștere chiar și a mai puținelor semne.

Deci, toleranța o vei mări, când colecția modelelor va deveni mare sau dacă folosești colecția modelelor Melodului pentru recunoaștere, care este suficient de mare, încât să ai un grad mare al recunoașterii.

### IMPORTANT

Selecția are de a face cu doi factori diferiți dintre care, primul trebuie să se înțeleagă bine, dacă vrei să ai gradul cel mai mare al recunoașterii la texte.

Deci, acum este momentul potrivit, pentru a se dezvolta puțin modul și funcționarea tehnică a OCR-ului fără amărunte tehnice, dar ca filosofie înțeleasă de fiecare.

**CONVENȚIE.** În dezvoltarea de mai jos semnificația cuvintelor: <u>caracter, semn sau literă</u>este aceeași și denotă unitatea cea mai mică a semnului independent, care se recunoaște ca semn al semiografiei Bizantine sau ca literă, spirit sau număr al alfabetului Elen.

### MODUL FUNCȚIONĂRII OCR-ULUI

Acest OCR precum și oricare altul se bazează pe comparația fiecărui semn cu o mulțime de semne recunoscute și inserate care se cuprind într-o colecție.

Așa, inițial OCR-ul scindează textul în caractere și pe fiecare caracter îl compară cu caracterele identic făcute ale colecției.

**CONCLUZIE.** Cu cât mai mare și mai bogată această colecție, cu atât mai mare probabilitatea să găsească ceva asemănător cu semnul căutat, deci mai mare probabilitatea pentru o recunoaștere corectă.

Deci, OCR-ul Melodului cuprinde o astfel de colecție cu aproximativ 5000 diferite tipuri ale literelor alfabetului și semnelor muzicii Bizantine.

Constructorul a încorporat litere și semne, pe care le avea doar în posesia sa. Ca urmare a acestui fapt o carte sau manuscris ale cărui semne și litere diferă mult de modele colecției Melodului nu va avea un grad bun de recunoaștere.

Deci, ceea ce pare ca defect este avantaj pentru că:

a) S-a dat posibilitatea utilizatorului să completeze și să îmbogățească colecția modelelor semnelor Melodului cu modelele semnelor proprii din cărți, pe care vrea să le convertească.

 b) Există posibilitatea să creeze o colecție nouă cu totul a modelelor semnelor și să o îmbogățească exclusiv cu semnele unei cărți anumite.

Acesta este avantajul deoarece pentru OCR nu există posibilitatea să se încurce în recunoașterea multor semne asemănătoare ale colecției. Așa mai ales pentru cărți tipărite, dar și frumos scrise de mână, recunoașterea poate să atingă 100%.

Operația pentru a crea o nouă colecție a modelelor și să o îmbogățești cu semnele unei cărți se numește Învățare.

Aceasta poate să se facă după 1-3 cifre cel mult pagini bogate în conținut ale cărții, care se va converti cu OCR-ul și poate să dureze mai puțin de o jumătate de oră.

Procedura va prinde peste 90% din semnele cărții.

Unele semne care întâmplător au scăpat la această primă învățare, se vor însemna în timpul procedurii recunoașterii cu o culoare roșie, drept care se poate face învățarea în acea clipă. Procedura se descrie mai târziu în acest capitol.

Acum să vedem cum încarci OCR-ul cu o colecție de modele, de care este nevoie pentru recunoaștere.

### ÎNCĂRCAREA COLECȚIEI MODELELOR SEMNELOR

Cu pornirea OCR-ului acesta încarcă automat colecția modelelor, care era încărcată, când s-a închis ultima oară.

Dar dacă, pentru un motiv, de exemplu ai schimbat cartea pe care o prelucrezi, vrei să încarci o altă colecție cu modele, mergi de la meniu *[Modele --> Deschiderea colecției modelelor].* 

Se deschide dosarul care cuprinde modelele pregătite ale Melodului și pe cele care le-ai creat sau le vei crea tu.

Melodul se dă cu trei colecții ca modele, pe care poți să le folosești pentru început. "Colecția generală cu modele a OCR a Melodului" care cuprinde modele ale semnelor și literelor "a 2-a colecție cu modele a OCR" și "Colecția modelelor OCR a alfabetului Elen poliaccentuat"

care cuprinde modele pentru recunoaștere doar ale textului poliaccentuat și nu muzical. Mai târziu
aici vor exista și colecții, pe care le vei crea pentru diferite cărți.

Aplicații. Mergi la meniu [Modele --> Deschiderea colecției modelelor] și încarcă colecția cu numele: Colecția generală cu modele OCR a Melodului.

Imediat ce încarci colecția vei vedea numele ei scris în partea de sus a OCR-ului.

**IMPORTANT.** Astfel în fiecare clipă cu o privire vezi colecția modelelor pe care ai încărcat-o în OCR, deoarece colecția este dintre cele mai importante elemente ale recunoașterii.

Cu modelele semnelor încărcate putem să începem recunoașterea.

Să terminăm întâi cu *[Instrumente --> Reglările OCR].* 

Continuăm cu parametrul **Toleranță la forma semnului** pe care l-am analizat înainte.

Alegerea acestei valori se poate face având drept criteriu forma textului, dimensiunea textului modelelor și câte s-au menționat înainte.

Dacă, astfel, colecția modelelor este foarte mare, atunci toleranța trebuie să se mărească la 25% și să ai mare succes. Dar dacă colecția modelelor are puține modele, preferă să ții toleranța jos la 10% sau mai puțin, pentru o recunoaștere corectă chiar si a mai putinor semne.

Deci, toleranța o vei mări când colecția modelelor va deveni mare sau, dacă folosești colecția modelelor Melodului pentru recunoaștere și, care să fie suficient de mare, încât să ai un grad mare al recunoașterii.

Aplicație. Reglează Toleranța la forma semnului la 10%.

Precum am menționat și mai înainte Melodul are inițial o colecție a modelelor (aproximativ 1000) pentru toate literele alfabetului Elen și pentru semnele muzicale și folosește aceste modele pentru recunoaștere.

Însă utilizatorul poate face următoarele.

A) Să îmbogățească această colecție cu noi modele (în fond, dacă îmbogățirea se face din cărți frumos tipărite) și

B) Să creeze o nouă colecție de modele, care inițial este goală și cu învățare o va umple cu modelele, pe care le vrea acesta.

Aceasta se recomandă în toate cazurile ca cea mai bună alegere, dar mult mai mult când textul are dificultăți și particularități sau este manuscris.

Să ai în vedere că: Dacă îmbogățești colecția Melodului sau colecția ta cu foarte multe cărți, teoretic ai mai mare înlesnire, pentru a recunoaște în viitor texte necunoscute.

În practică însă ai lipsuri întâi pentru că:

- 1) dacă colecția se face foarte mare, începe și se micșorează viteza recunoașterii în mod considerabil.
- Încep să se încurce semne, care la o altă carte înseamnă altă literă, decât cartea pe care o recunoşti şi astfel se fac greşeli în recunoaştere.

În plus, nu uita că recunoașterea se face, nu doar pentru litere, dar sincron și pentru semne muzicale și multe dintre acestea seamănă între ele, încât să se încurce recunoașterea.

Cu două cuvinte, cel mai bine este pentru fiecare carte, să creezi colecția sa pe baza căreia vei face recunoaștere rapidă și exactă.

Aceasta nu costă timp, pentru că inițial vei învăța 90% din semne din 2 pagini cuprinzătoare ale

cărții și în continuare, că nu se recunosc (că vor fi foarte puține semne) se va însemna cu o culoare roșie în momentul recunoașterii, încât să se facă învățarea în acea clipă.

O carte omogenă nu cuprinde mai mult de 50 semne muzicale și alte 100 cel mult tipuri ale literelor.

Învățarea cu acestea se face în mai puțin de o oră și ai avantaj exactitatea și viteza recunoașterii, astfel încât, precum s-a încredințat din practică, în 5 ore să ai o carte de 400 pagini în Melod.

Deci, să creăm o nouă colecție a modelelor, pentru a vedea cum o învățăm și o îmbogățim cu modele ale semnelor și apoi o vom folosi pentru recunoașterea textelor.

Că se scrie pentru noua colecție de modele, se subînțelege că este valabil și pentru colecțiile de modele existente, pe care continui să le îmbogățești.

*Aplicație.* Pentru a crea un nou model mergi la meniu *[Modele --> Crearea noii colecții de modele].* 

Scanează sau deschide o imagine a textului muzical, dacă nu ai făcut-o mai înainte și alege zona, pe care vrei să faci recunoașterea, dacă nu ai făcut-o mai înainte.

Acum ai în fața ta **Imaginea Finală** precum s-a menționat mai înainte și o înțelegi pentru că este activă indicația **Imagine Finală** în meniul din stânga vertical.

La **Imaginea Finală**, dacă imaginea este foarte mare și nu încape în pagină cu mărimea ei naturală, aceasta se reprezintă micșorată cu zoom. Aceasta o înțelegi, când în loc de săgeată indicatorul mouse-ului are o lupă.

Făcând click pe un semn al imaginii prelucrate cu zoom, aceasta se mărește la dimensiunea obișnuită cu

centrul în zona, pe care ai făcut click și săgeata mouse-ului devine indicator.

Dacă imaginea încape în pagină, atunci nu se reprezintă deloc cu zoom, ci cu dimensiunea ei obișnuită și firește săgeata mouse-ului este indicatorul.

### **IMPORTANT 1**,

În **Imaginea Finală** cu dimensiunea obișnuită trebuie semnele să nu aibă mult praf (puncte), nici, încă mai rău, să nu se alcătuiască din mici bucățele ale fărâmelor, pentru că se poate la ochi și macroscopic semnele imaginii să fie înțelese, însă OCR-ul nu poate să reunească zeci și sute de mici puncte despărțite, pentru a trage concluzia că acest întreg este de exemplu caracterul oligon.

Deci, dacă se întâmplă aceasta, trebuie neapărat să se rescaneze imaginea, schimbând Threshold

(pragul separării alb-negru, vezi explicația mai înainte) la scaner sau la OCR, dacă imaginea era colorată și din arhivă, cu o valoare mai mare, până când vezi în Imaginea Finală să se unească toate punctele care alcătuiesc caractere diferite. Dar fiți atenți să nu înceapă să se lipească semnele între ele.

### **IMPORTANT 2,**

În instrumenteca OCR vei vedea desenat un **oligon** cu o dimensiune și alături de el scris + - 30%. Aceasta înseamnă că având Imaginea Finală mărită la dimensiunea obișnuită, trebuie oligoanele imaginii să aibă dimensiunea acestui oligon +- 30%, pentru a avea condiții bune ale recunoașterii de la dimensiunea semnelor.

Deci, dacă oligoanele imaginii sunt suficient mai mici decât acest oligon ghid, trebuie să rescanezi pagina cu mai mare dpi.

Dacă de exemplu aleseseși 300 dpi încearcă cu 400 dpi sau alt număr până se vor afla oligoanele în limite. Desigur OCR-ul funcționează cu toleranțe mai mari către valorile de jos până la 50% și către cele de sus până la 100%.

#### **IMPORTANT 3**,

Imaginea finală a înfățișat toate prelucrările semnelor în parte și caracterelor pe care le cuprinde și semnele care au fost recunoscute se colorează cu o culoare închisă, în timp ce, câte nu au fost recunoscute, sunt colorate cu roșu.

Dacă abia ai creat o nouă colecție de modele, precum s-a menționat mai înainte, care firește este cu totul goală de modele ale semnelor, este firesc să nu se poată recunoaște nici un semn și să se coloreze toate cu o culoare roșie ca indiciu că nu sunt recunoscute.

Dar dacă ai deschis colecția de modele a Melodului, în întregime și unele semne ar fi fost recunoscute (corect sau greșit nu are aici importanță) și s-ar fi colorat cu negru, deși cele nerecunoscute ar fi iar cu roșu colorate.

**IMPORTANT 4,** Dacă colecția modelelor este nouă și goală de modele, primul model care trebuie să se învețe și să se insereze în colecție este semnul **Oligon.** 

Aceasta pentru că pe baza **Oligonului** se fac toate măsurările pentru analogiile restului semnelor, distanțele literelor, a semnelor între ele ca independente sau deasupra pe grupuri ș.a.m.d.

Pentru aceasta primul lucru pe care îl vei urmări este, dacă oligoanele **Imaginii Finale** sunt roșii.

Dacă oligoanele sunt roșii învață colecția modelelor cu semnul oligon, precum urmează :

(Modul învățării este același pentru toate semnele și literele).

**Aplicație**. Fă click dreapta pe oligon și alege de la meniul extensibil comanda *[Învățarea semnului].* 

Imediat va apărea fereastra Învățării semnului:

#### Melodul de Aur 2013

La stânga are trei imagini succesive, una mai jos de cealaltă și la dreapta două tabele cu toate simbolurile, pe care se poate să le învețe OCR-ul.

Dacă deplasezi mouse-ul deasupra celor două tabele ai indicațiile utile pentru fiecare simbol.



Există indicații și sus în fereastră Învățării pe care le vom vedea mai analitic, pentru că sunt foarte importante.

Deasupra în stânga se reprezintă semnul, cu care vrei să înveți colecția încărcată sau nouă a modelelor OCR-ului. Mai sus se vede semnul oligon.

**ATENȚIE!** Dacă aici nu se vede curat cu ochiul semnul și este eventual lipit cu alt semn, nu trebuie să se facă învățarea. Fac excepție semnele care se permite sa fie lipite cu altele anumite și se recunosc ca alăturate și acestea se văd în tabelul din dreapta sus al ferestrei, care cuprinde toate semnele muzicale recunoscute. Dacă atunci o privire în acest tabel vei vedea că, drept semne lipite, poți să înveți metoda doar cu cele de mai jos:

petasti lipit cu clasmă chendimă lipită cu altă chendimă drept chendime chendimă lipită cu psifiston chendimă lipită cu antichenomă epistrof lipit cu elafron ca elafron continuu epistrof lipit cu alt epistrof elafron lipit cu epistrof în interiorul lui

ATENTIE! Semnele de mai sus trebuie să se reprezinte în imaginea din stânga sus a ferestrei alipite, pentru a se face învățarea lor cu cele corespunzătoare ale tabelului.

În cea de-a doua imagine jos față de prima în stânga se reprezintă scheletul semnului.

Puține cuvinte despre filosofia recunoașterii și identificarea semnelor de către OCR.

Sistemul OCR esențial are de executat următoarea lucrare: trebuie un semn sau o literă să le transforme într-un șir de numere care descriu cu precizie felul semnului.

Astfel, la sfârșit va compara cât se identifică aceste numere cu șirul pe care îl au numerele corespunzătoare ale tuturor modelelor colecției.

Pentru a hotărî la sfârșit că litera seamănă cu modelul ale cărui numere se potrivesc în cel mai înalt grad.

Pentru a forma însă numere cu sens de la o imagine, OCR-ul nu salvează semnul în colecție, precum este neschimbat ci îl prelucrează și:

scoate scheletul lui pentru că așa se face o generalizare a semnelor asemănătoare și o mare comprimare a celor date. În final nu salvează scheletul însuși, ci salvează două forme prelucrate apoi ale scheletului.

- Prima se numește scheletul neclar, care este o tehnică în OCR pentru a se îmbunătăți precizia și amploarea identificării semnelor.
- 2) A doua sparge scheletul în multe părți și scoate vectorii acestor părți și salvează vectorii.

Astfel va avea de comparat vectorii, când va face recunoașterea semnelor. Aceasta o face doar pentru semne care au două capete.

Deci, în fereastra învățării și imediat mai jos de imaginea semnului există imaginea scheletului lui.

Trebuie scheletul să semene cu semnul indiferent că se vede ca si cum l-ai desena cu peniță subțire. Dacă nu seamănă, nu trebuie să se facă învățarea.

În a treia imagine din stânga se vede imaginea zonei semnului, pe care poți să o deplasezi cu mouse-ul, dacă o atingi pentru eventuale precizări.

Precum s-a menționat, la dreapta există sus tabelul cu toate semnele muzicale care sunt recunoscute și se învață și jos tabelul cu toate literele Elene ale alfabetului, precum de asemenea numerele, spiritele pentru recunoașterea și învățarea accentelor textelor poliaccentuate, și literele vechi și, st, u la o literă.

Mai jos de tabelele acestea se văd amprentele finale ale semnelor, în stânga modelul final neclar al scheletului semnului în două accepțiuni corespunzător analogiilor lui și la dreapta amprenta finală vectorială a semnului.

Probabil de aici par a fi doar una sau două sau trei puncte amprentele digitale care se transformă.

Aceasta hotărăște OCR-ul adică, ce tip de amprentă a semnului va folosi pentru a o insera ca model.

Pentru a se face învățarea adică inserarea amprentei semnului ca model, ajunge să faci click pe unul din semnele celor două tabele, firește pe semnul la care trimite imaginea lui.

Inserarea se face automat imediat ce faci clic. Pentru aceasta fii atent la semnul tabelelor pe care vei face click să fie cel corect.

Mai târziu vom vedea cum poți să vezi toate modelele colecției și să ștergi pe unele, pe care nu le vrei sau pe care le-ai introdus greșit.

**Aplicație,** Fă click pe semnul oligon al primului tabel, dacă semnul pe care l-ai ales pentru învățare este oligonul.

Imediat ce faci click se deschide fereastra învățării, OCR-ul prelucrează noile date și analizează iar imaginea, pentru a vedea, dacă s-a schimbat ceva în recunoaștere. Vei vedea că oligoanele care înainte erau roșii acum au devenit negre, dovadă că acum sunt semne care sunt recunoscute. Poate, dacă imaginea are multe și diferite oligoane, precum la manuscrise sau cărți rău tipărite, unele dintre acestea să nu fi devenit negre. Atunci este bine să înveți OCR-ul și cu alte oligoane, înainte de a proba tehnica clasică, adică să urci gradul toleranței de la 10% la 25% la care le va recunoaște sigur toate, dar va începe să facă și greșeli de recunoaștere la destule semne, mai ales dacă colecția este nouă și nu are multe modele ale semnelor.

Deci, toleranța o vei mări, când colecția modelelor va deveni mare sau, dacă folosești colecția modelelor Melodului pentru recunoaștere, când este suficient de mare și continui să o îmbogățești cu noi modele ale semnelor.

Acum poți să continui și să îmbogățești colecția cu modelele tuturor celorlalte semne.

Aplicație. La câte semne ale Imaginii Finale sunt roșii, fă click dreapta și *[Învățarea semnului],* urmând indicațiile de mai înainte, pentru a introduce toate felurile semnelor în colecție.

#### TEHNICILE CELUI EXPERIMENTAT,

Semnele care sunt lipite cu altele, afară de acestea pe care leam menționat mai înainte sau disparate, am spus că nu trebuie să le înveți în nici un fel, pentru că vei crea o problemă recunoașterii.

Acest fapt nu este valabil dacă:

- 1) Colecția modelelor este doar pentru o anumită carte sau grup de cărți cu aceeași grafie și
- În această carte apare un semn în permanență sau ocazional lipit cu altul în legătură, care nu se cuprinde între semnele ce le permite tabelul învățării să fie lipite.

De exemplu Litera 'η' este lipită totdeauna cu accentul grav (circumflex) sau cu iota subscris, atunci când are. După cum știți combinația pentru 'η' lipite cu accent circumflex sau iota subscris acolo nu există în opțiunea învățării.

Însă, pentru a nu pierde cele trei semne, învățăm din ansamblu semnul de bază, adică în cazul nostru 'η'-ul.

Astfel, când găsește pe ' $\eta$ ' cu accentul grav sau cu iota subscris lipit îl va recunoaște ca simplu ' $\eta$ '.

După recunoaștere și când textul se transferă în scriere a Melodului, este foarte ușor să adaugi accentul grav sau iota subscris apăsând tasta F8. Exemplul de mai sus poate să folosească și semne muzicale lipite, ajungând precum am spus, colecția modelelor să vizeze o anumită carte, adică modul grafiei și nu pe toate semnele în general.

Cu timpul și cu experiență vei găsi multe astfel de tehnici care înlesnesc utilizarea simbolurilor lipite.

Dacă termini cu opțiunea învățării a venit momentul Recunoașterii textului muzical și obișnuit.

## RECUNOAȘTEREA TEXTULUI

Ajunge să apeși la meniu opțiunea [Recunoaștere]. Restul le face programul și îți spune unele întrebări lămuritoare și te informează cu mesaje pentru rezultat.

Cea mai importantă întrebare este dacă vrei să dezactivezi controlul ortografic al cărei răspuns este 'Da' în 100% din întrebări, mai ales acum la început, pentru a nu avea și control ortografic sincron.

Și iată! Scrierea activă încărcată cu textul muzical al imaginii, pe care ai schimbat-o.

**ÎNSEMNARE,** În această fază și pentru că ai dezactivat controlul ortografic, mărturiile nu se ilustrează corect, ci în mod obișnuit cu doi X. Aceasta nu este o greșeală, pentru că, precum știi, Melodul calculează automat mărturiile conform cu scara și cu înălțimea sunetului în locul în care se găsește mărturia.

Când îndeplinești câte se menționează mai jos și activezi controlul ortografic, atunci și mărturiile se vor ilustra.

Toate celelalte semne au forma finală a ilustrării lor.

Sus în **Imaginea Finală** a OCR-ului apar caracterele semnelor care au fost recunoscute cu o culoare vișinie sau roșu închis și așa ai ocazia de aici să vezi, dacă se recunosc corect semnele în prima fază a recunoașterii. Însă faza finală a recunoașterii poate să schimbe unele dintre aceste semne corespunzător cu locul lor în text și așa, deși aici apar cu un caracter, însă în textul final, care merge în scrierea activă a Melodului să apară un caracter diferit. Desigur aceasta se întâmplă cu foarte puține semne și în general se potrivesc între ele caracterele în OCR și în scriere.

Pentru aceasta să vezi, dacă în final în scriere este corect textul. Încet-încet și cu experiență aceasta se va face doar cu o privire.

În OCR cu roșu se colorează câte semne nu au fost recunoscute. Acestea poți să le înveți precum s-a menționat cu click dreapta pe ele.

Însă există o categorie de semne care se colorează cu portocaliu. Aceste semne nu au modele, nici nu folosesc modele pentru a se face recunoașterea lor, ci se face mecanic doar după dimensiunea și analogiile lor.

Acestea sunt :

- 1) Puncte, apli și pete.
- 2) Liniile subțiri verticale ca barele.

3) Liniile subțiri orizontale ca oligon și cratimile.

Astfel nu poți să înveți punctele, apli-urile și petele și câte alte semne sunt colorate cu portocaliu.

Dacă un semn se recunoaște, adică se colorează cu negru în OCR și pentru un motiv vrei să-l reînveți, dacă de exemplu se recunoaște ca semn greșit sau vrei să mărești gradul recunoașterii lui, poți să faci aceasta precum l-ai învățat pentru prima dată. Pur și simplu programul îți va da unele elemente pentru recunoașterea existentă a semnului și îți va pune unele întrebări Iămuritoare.

Când termini învățarea amintește-ți să salvezi colecția activă a modelelor de la meniu *[Modele --> Salvarea colecției modelelor]*, chiar dacă îți va reaminti programul când închizi OCR-ul sau Melodul.

Dacă este nouă colecția îți va cere să îi dai o denumire. **Atenție.** Nu schimba dosarul salvării, pentru că doar la cel preselectat se raportează Melodul pentru colecții cu modele.

De asemenea la meniu **[Modele --> Prelucrarea colecției modelelor]**, poți să vezi toate modelele inserate ale colecției active a modelelor după fel și categorie, pentru o găsire ușoară și dacă vrei să ștergi unele dintre acestea la care consideri că s-a făcut o greșeală în timpul opțiunii învățării.

Cu opțiunea meniului *[Modele --> Introducerea modelelor în colecția activă]* poți să îmbogățești colecția activă cu modele ale altei colecții.

Așa poți să creezi o nouă colecție a modelelor/șabloanelor și să încarci toate modelele existente ale colecției standard a modelelor Melodului și să continui să o îmbogățești cu noi modele și așa să nu atingi deloc colecția standard a modelelor Melodului, în timp ce ai ulterior toate modelele ei în noua ta colecție, cu care vei mai face recunoașterea textelor.

### **IMPORTANTE PRECIZĂRI**

**A)** Dacă textul are isoane în paranteză fă învățarea și a parantezelor, pentru că ajută OCR-ul să înțeleagă că literele sunt isoane și nu stihuri sau text independent.

B) Stihurile funcționează la oricare din S1 – S5 este activat cu prioritate S1 ş.a.m.d. Dacă textul are accentuare în loc de stihuri (1, 0, X) activează Ta pentru a merge acolo accentuarea.

# C) În fereastra [Instrumente --> Reglări OCR] există opțiunea pentru corectarea automată a literelor textului obișnuit.

Aceasta se recomandă să fie activă doar când faci recunoaștere cu modelul general al semnelor și se referă la o carte tipărită cu textele obișnuite și stihurile scrise cu șiruri de litere clasice și nu caligrafice sau cu forme speciale ale literelor.

Dacă ai folosit opțiunea învățării literelor textului pe care îl recunoști, se recomandă acesta să se dezactiveze. De asemenea, dacă în textul final există greșeli în recunoaștere a literelor, deși s-a făcut învățarea, dezactivați-l pe acesta.

Ceea ce face această opțiune este că literele care seamănă între ele le schimbă reciproc cu criteriul înălțimii lor și a locului în partea de sus sau jos a lor.

Astfel pe E poate să-l facă e

I --> i K --> k O --> o P --> p R --> r T --> t G --> g F --> f H --> h Psi --> psi

```
Şi invers
g-ul poate să-l facă fie n fie l (i/ipsilon mare)
e --> E sau i
```

i --> p sau P i --> l k --> K sau h n --> g o --> O p --> P sau i r --> R t --> T f --> F h --> H sau k psi --> PSI o --> O

# Încheierea textului cu OCR-ul

Dacă ai luat textul dintr-o scriere scanată prin intermediul OCRului în scriere, trebuie :

 întâi să faci corecturile finale pentru eventuale greşeli ale OCR-ului precum urmează :

Pentru textul muzical folosește panoul introducere ștergere a semnelor cu stiloul pentru că poți foarte ușor, doar cu click dreapta să ștergi un semn pe loc dintr-un grup sau tot grupul.

Şi poţi să adaugi semne iar, foarte uşor, desenându-le pe acest panou.

Pentru textul obișnuit deci, dacă vrei să pui spirite poliaccentuate în text sau stihurile, folosește tasta F8, deși te afli la introducerea textului (F11) sau la introducerea stihurilor (F12) și indicatorul detaliat se află după litera pe care vrei să o accentuezi. Acest procedeu, în loc să ștergi și să rescrii întreaga literă cu poliaccentuarea lui, este mult mai rapid.

De asemenea, cu F8 poți să transformi o literă mică în literă mare și invers.

- Şi în al doilea rând să transformi liniile mărturiilor iniţiale în mărturii Iniţiale şi să stabileşti scări la mărturiile iniţiale, precum s-a descris în capitolul corespunzător al acestui manual auxiliar.
- Cu ftoralele se face introducerea automată a scărilor, dar dacă undeva nu se face poți mişcând manual să o faci precum se descrie în capitolul analog.

Dacă termini cu stabilirea scărilor activează ortografia automată, dacă nu s-a făcut deja aceasta după stabilirea scărilor și alege scrierea corectă a mărturiilor. Dacă nu se văr corect alege textul în comparație cu modelul și cu stabilirea scărilor la mărturiile Inițiale și la ftorale.

# Salvarea și stabilirea datelor în cazul reinstalării Melodului

Afară de scrierile pe care le scrii cu Melodul și firește le salvezi și nu se pierd, există și unele date pe care le-ai introdus cu efort și care se vor pierde, dacă nu ții copie, în cazul în care va trebui să reinstalezi Melodul, dacă de exemplu ai formatat sau reinstalat Windows.

Acest lucru este valabil și dacă vrei să încarci aceleași date la un alt calculator.

Acestea sunt: Scări, mărturii Inițiale, colecții ale vocilor pentru scrieri și Panarmoniu, profilul vocilor scrierilor și Panarmoniului, Șiruri de litere, Ritmuri, modele OCR, liste, colecții ale locurilor muzicale, etc.

La o reinstalare a Melodului acestea vor lua valorile inițiale pe care le au de la constructor și ceea ce ai adăugat în plus se va pierde, afară dacă ții copie ale următoarelor elemente care se găsesc pe parcursul instalării Melodului:

- 1) Tot dosarul **app\_data** (cu al lui cuprins)
- 2) Tot dosarul hand OCR

>>

3) Tot dosarul <b>music fonts</b>	>>
<ol><li>Tot dosarul special fonts</li></ol>	>>
5) Tot dosarul <b>Textures</b>	>>

## SALVAREA ARHIVELOR DE MARE IMPORTANȚĂ

Pentru a păstra copie, din fericire Melodul dă posibilitatea să faci automat o copie a tuturor acestor dosare și arhivelor. De la meniu *[Instrumente --> Backup a arhivelor de mare importanță cu date],* se deschide fereastra care te conduce

pentru a salva <u>în loc sigur</u> aceste arhive cu date ale Melodului. Altfel, ai fi putut singur să copiezi dosarele amintite înainte întrun loc sigur, pentru a le readuce iar singur.

ATENȚIE 1. Dacă eventual faci formatarea discului, trebuie aceste arhive să se transfere întâi în alt mijloc de salvare în afara discului de exemplu USB Flash memory.

ATENȚIE 2. Nu poți de aici să faci backup Biblioteca Melodului, scrierile muzicale și cărțile pe care le-ai creat. Aceasta o faci tu singur!

# RESTABILIREA ARHIVELOR DE MARE IMPORTANȚĂ

Deci, dacă ai ținut aceste arhive într-un loc sigur și vrei să le restabilești, de exemplu după reinstalarea Melodului sau la un alt calculator, o vei face de la meniu *[Instrumente -->* 

### Readucerea arhivelor cu date de mare importanță].

Imediat se va închide Melodul, pentru că nu poate să se afle în funcțiune în timpul readucerii arhivelor lui de mare importanță și se va deschide o fereastră care te va îndruma pentru a readuce aceste arhive de mare importanță în Melod. După readucerea lor va porni și Melodul.

Firește, poți să le readuci și mișcate manual din locul backup pe parcursul instalării Melodului pe disc.

# Fotografiere

Cu această funcțiune poți să fotografiezi o parte sau tot monitorul tău și să salvezi fotografia sau să o copiezi improvizat. Dacă și funcțiunea poți să o folosești în general oriunde vrei, însă scopul ei principal este să poți ușor și repede să transferi în alte programe precum Word, unele fragmente din textul muzical, cu metoda copierii sau alipirii.

# Comanda se găsește la meniu *[Instrumente --> Fotografierea zonei].*

Imediat după comandă, cu primul click selectezi colțul din stânga sus al zonei pe care îl vei fotografia și cu al doilea click fotografiezi. Dacă, eventual, vrei să deplasezi întreaga parte, atunci înainte de a face al doilea clic, faci click dreapta și deplasezi zona. Deși, dacă faci din nou click dreapta revii la starea dinainte.

## Semne de Avertizare

Când vă aflați în situația execuției melodiei nu se poate să se facă nici o altă operație, de exemplu introducerea semnelor, obiectelor, etc.

Când vă aflați în situația introducerii textului sau stihurilor nu puteți să folosiți tastatura pentru introducerea semnelor muzicale.

Din culoarea pe care o ia indicatorul veți înțelege în ce situație vă aflați.

Caracterul Tab (pus ca un stâlp) acționează diferit când se află într-un desen al mărturiei Inițiale a sunetului, decât când se află în text. La mărturia inițială are lățime fixă, egală cu 1/3 din înălțimea șirului de semne muzicale. În timp ce în text funcționează ca un stâlp pus, adică lasă spațiu modificat așa încât următorul caracter să înceapă de la următorul

#### Melodul de Aur 2013

stâlp pus al liniei. Pentru câți stâlpi puși va avea linia puteți să stabiliți de la **[Formă --> Distanțele semnelor].** 

Pentru a schimba culoarea stihurilor la doar un fragment, alegeți-o în timp ce vă aflați în situația introducerii stihurilor și de la instrumenteca formării textului obișnuit alegeți culoarea.

Pentru cea mai corectă reglare a abaterilor între semnele vocale trebuie să nu se vadă stihurile sau paralaghia în locul stihurilor, pentru că lățimea stihurilor poate să influențeze distanța unui semn de alt semn.

# Progresul textelor muzicale de la ediția mai veche a Melodului

Ediția nouă este deplin compatibilă cu cele dinainte și deschide scrierile care s-au scris cu ediții mai vechi ale Melodului.

Unele lucruri care s-au schimbat și pot să provoace probleme în reprezentare se menționează aici.

- Conturul paginii s-a schimbat puțin în felul aplicării, pentru că s-a făcut independent de marginile textului care se stabilesc la *[Arhivă --> Formarea paginii]* pentru aceasta reglează de la meniu *[Formă --> Conturul paginii]* și mai ales parametrul deplasarea Verticală a conturului. Acum poți să pui diferit marginile textului de la conturul paginii.
- 2) Literele mari și ceea ce se scrie la subsolul paginii se pot deplasa puțin. Dacă se întâmplă (aceasta) corectează-le de la *[Formă --> Literele mari ale Subsolului paginii]* și corectează Înălțimea Literei Mari a Subsolului Paginii și a Numerotării.
- 3) Verifică și corectează dacă trebuie, deplasările Literelor inițiale pentru că s-a schimbat modul deplasării lor.

4) În final, unde ai ftorale în armonice cu agem şi schimbi doar intervalul şi nu toată scara, cu click dreapta pe semn şi opţiunea [Introducerea detaliată a scării sau schimbarea permanentă cu ftora] verifică secţiunile intervalului şi mai ales care coardă se va mişca, aceasta pe care intră agemul sau cea de mai jos. Când intră pe Zo sau pe Vu se deplasează Zo şi Vu, deşi Ga şi restul în mod obişnuit rămân fixe şi se schimbă sunetul de jos.

### Sfaturi – Observații

A) Prima observație se scrie și în locul potrivit pentru paragrafe, dar pentru că se consideră foarte importantă se repetă și aici.

Vizează modul în care stabilești diferite formări ale paragrafelor și cum le desparți. Oriunde este nevoie de o formare diferită în text sau la paragrafe, trebuie să pui semnul schimbării liniei sau Enter. Acesta și semnul schimbării paginii ține și salvează toate formările paragrafului care urmează și care poate să fie contur sau umbră sau adâncire (paragraf) sau rărirea caracterelor, etc. Încă și mărturia Inițială sau Titlul nu pot să păstreze formările paragrafului care urmează, deși provoacă începutul obligatoriu al unei linii noi imediat după. Deci, dacă vrei după acestea să schimbi formarea paragrafului, trebuie să pui și semnul schimbării liniei sau Enter imediat după să faci formările în paragraful care urmează. Dacă nu pui schimbare linii sau Enter formările pe care le faci se vor produce și înainte de Titlu sau de mărturia inițială până să găsească semnul precedent al schimbării liniei la care se vor și insera aceste formări.

#### Melodul de Aur 2013

B) Pentru a crea text corect, evitați să folosiți caracterul spațiu, dar stabiliți distanțele relative ale semnelor între ele cu folosirea reglărilor generale **[Formă --> Distanțele semnelor...]** și de la abaterile semnelor reostatului orizontal care stabilește cât se va depărta un semn de cel dinainte. De asemenea, pentru textul obișnuit poți să rărești cuvintele într-o zonă selectată din instrumenteca formării textului cu opțiunea Spațierea cuvintelor I<-A

C) Toate semnele care trebuie introduse, precum mărturiile inițiale ale glasurilor, scările, imaginile, literele inițiale, titlurile, etc. au fereastra auxiliară pentru a stabili distanțele lor relative, ajunge să faci dublu click pe ele și va apărea. De asemenea, în acest fel poți să schimbi foarte multe proprietăți ale lor.

D) Fișa de arhivă a scrierii active :

05 ΗΧΟΣ β' - ΤΩ ΣΑΒΒΑΤΩ ΕΣΠΕΡΑΣ [] 17 ΗΧΟΣ πλ Α' - ΤΩ ΣΑΒΒΑΤΩ ΕΣΠΕΡΑΣ Si a

ferestrelor auxiliare ale Melodului :

a găsirii frazei muzicale, inserării locului muzical, căutării locurilor muzicale, ilustrării metrofoniei și ilustrării înălțimii vocii, au tasta: . Cu aceasta poți să deschizi fereastra sau scrierea pe tot monitorul fără să se vadă instrumentele și fundalul programului principal, încât să ai o înlesnire mai mare în lucrarea concretă cu scrierea sau fereastra.

De asemenea, dacă calculatorul tău dispune de mai multe ecrane decât unul, poți să direcționezi de la această opțiune diferitele ferestre și scrieri la ecranele pe care le vrei.

Când se face aceasta, aceste ferestre reprezintă în dreapta sus sigla Melodul, cu care poți să te întorci în mediul programului principal. Când închizi aceste ferestre exterioare, nu se închid ci se întorc în programul principal. Dacă le închizi în programul principal atunci se închid.

### **Progresul cheii**

Când avansezi de la ediția veche nu trebuie să schimbi sau să trimiți cheia la constructor. Validarea ei se poate face prin internet precum urmează :

De la **Începutul** programelor vei găsi Melodul și acolo are o opțiune **Cheie** și Colecție a informațiilor cheii sau **Cheie HASP Validare**. Apăsând-o se deschide o fereastră care te îndrumă cum să separi și să salvezi în arhivă informațiile din cheie. Această arhivă o vei trimite la constructor.

Constructorul îți va trimite o altă arhivă pe care o vei întrebuința, folosind același program și mergând la fișa de arhivă *[Apply License File].* Vei da arhiva și vei apăsa *Apply Update* și cheia avansează la noua ediție.

Taste	Operații
Μ	Introducerea mărturiei
Ctrl+M	Introducerea mărturiei și aliniere in marginea din dreapta
	liniei
F3	Găsire (a următoarei ftorale, mărturiei, a agogicii
	Temporale)
Shift+F3	Găsire (a floralei precedente, mărturiei, agogicii Temporale)
F4	Întoarcere la introducerea textului muzical
F8	Introducerea spiritelor pentru textul poliaccentuat și stihuri
F9	Introducerea Isoanelor A
F10	Introducerea Isoanelor B
F11	Introducerea textului obișnuit
F12	Introducerea stihurilor
Del	Operație corespunzătoare stării în care te afli. In mod
	obișnuit șterge text, la introducerea stihurilor, stihurile.

# Comenzi și prescurtări ale tastaturii

BackSpace	Ștergerea din nou a elementelor corespunzătoare cu tasta
Tab	precedenta
Tab	In situația introducerii stinurilor copie stinui actual la semnul
	urmator deplasand pe urmatoarele.
space	In situația introducerii stinurilor, muta indicatorul la semnul
	urmator și inmultește stinurile spre un loc în dreapta.
	Daca se alla interpus in stin, il imparte.
	în situația întroducerii stinurilor pune caracterul spațiu
Space	Conjeres textului selestet
Ctrl + X	
Ctrl + V	Alipire. In special in situația introducerii stihurilor daca ceea
	ce trebuie alipit este text îl trimite la stihuri.
Ctrl + A	Selectarea tuturor
Ctrl + rotița	Face zoom
mouse-ului	
Ctrl + Z	Revocarea ultimei operații
Ctrl + Y	Repetare
Home	Mută indicatorul la începutul liniei
End	Mută indicatorul la sfârșitul liniei
Ctrl+Home	Mută indicatorul la începutul scrierii
Ctrl+ End	Mută indicatorul la sfârșitul scrierii
Ctrl+J	La introducerea textului si stihurilor scrie litera $^{n}$ (vezi
	sustinerea caracterelor speciale)
Ctrl+N	
	La introducerea textului și stihurilor scrie litera 🤲 (vezi
	susținerea caracterelor speciale)
Ctrl+S	La introducerea textului si stihurilor scrie litera 🕤 (st)
	(vezi sustinerea caracterelor speciale)
Ctrl + O	× · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Ctrl + Y	La introducerea textului și stihurilor scrie litera 🤍 (ou)
	(vezi susținerea caracterelor speciale)
Ctrl + K	La introducerea textului și stihurilor scrie "și"
Ctrl + F6	Când am multe scrieri deschise, deplasare la scrierea
Şi	precedentă sau următoare.
Ctrl + Shift	
+ F6	

# **Epilog**

Programul Melodul afară de faptul că este bogat sub aspect grafic și al redactării textului muzicii Bizantine este și un nou instrument al compoziției și execuției muzicii Bizantine, dar și al întregii muzici tradiționale. Aceasta în legătură cu suplețea pe care o are, încât să poată să creeze utilizatorul liber fără îngrădiri și să încarce glasuri și scări, îl desemnează ca un instrument unic pe care multe generații mai devreme ar fi vrut să-l aibă.

Se poate folosi ca bibliotecă care, din ce în ce, se va îmbogăți ca instrument muzical cu flexibilitate nelimitată la glasuri (sunete) și ca profesor de muzică cu lecții care se pregătesc cu acesta și modul construcției lui s-a făcut astfel încât posibilitățile lui să se mărginească doar de imaginația utilizatorului. Mediul său bogat în cele grafice facilitează învățarea și utilizarea lui astfel încât să poată utilizatorul ușor și repede să-l facă proprietatea sa și să valorifice în cel mai înalt grad posibilitățile nelimitate ale acestui program.

În final, mecanismul OCR al recunoașterii optice a caracterelor, dă posibilitatea utilizatorului lui să încorporeze, toate cărțile lui muzicale sau obișnuite și texte poliaccentuate în calculatorul său, ușor și repede.

# Comunicare

Pentru a fi informați despre toate evoluțiile mai noi în legătură cu Melodul vizitați pagina www.melodos.com unde puteți să găsiți un material continuu reînnoit și avansat.

Puteți să comunicați cu noi cu oricare din modalitățile de mai jos:

De la locația: www.melodos.com.

Cu e-mail la: info@melodos.com

Telefonic la: 6945661066.



~~~~~

\_\_\_\_\_