



LAB. II-III

Scuola Media Canneto

presentano

GUIDA ALL'UTILIZZO DEL SOFTWARE

Encore 3.0



GUIDA ALL'UTILIZZO DEL SOFTWARE

Encore 3.0



- 3.7 funzione beam notes
- 3.8 funzione change pitch
- 3.9 funzione change duration
- 3.10 funzione change velocity

4 MEASURES

- 4.1 funzione add measures
- 4.2 funzione delete measures
- 4.3 funzione tempo
- 4.4 funzione time signature
- 4.5 funzione key signature
- 4.6 funzione barline types
- 4.7 funzione endings
- 4.8 funzione coda phrases

5 SCORE

- 5.1 funzione text elements
- 5.2 funzione add page
- 5.3 funzione delete page
- 5.4 funzione add staff
- 5.5 funzione delete staff
- 5.6 funzione split this staff
- 5.7 funzione connect staves
- 5.8 funzione center staves
- 5.9 funzione center systems
- 5.10 funzione measures per systems
- 5.11 funzione systems per page

6 VIEW

- 6.1 funzione show/hide

7 WINDOWS

- 7.1 funzione palette
- 7.2 funzione staff sheet

Guida
a
Encore
3.0

CIAO!!! Siamo i Laboratori di musica delle Classi II e III. Siamo tutti laureati in musica moderna, e siamo qui per aiutarvi a utilizzare Encore 3.0. SSST... Silenzio, nasconditi, sta arrivando il nostro padrone. MUUU . MUUUU.



Guardate arrivano i nostri amici!



Prof. Guido

AUTORI



LAB. 3°

CIAO! Siamo il gruppo di laboratorio musicale delle classi 3°; assieme al laboratorio delle seconde abbiamo creato per voi la guida ad ENCORE 3.0

Ognuno di noi aveva il compito di spiegare una funzione

Di questo stupendo programma ora io **Stefano** e **Sebastiano** vi illustreremo in breve quello che di altro facevamo nel laboratorio; nella prima delle due ore di laboratorio noi suoniamo con il flauto dolce vari pezzi musicali contemporanei e classici, nella seconda ora il gruppo si sposta in aula computer ove lavoriamo in ENCORE 3.0 e ci occupiamo di questi lavori di scrittura.

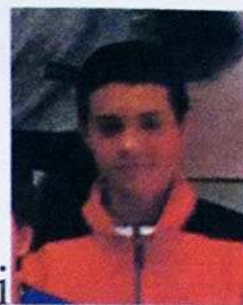


Noi siamo: Luca Bricchi

Stefano Dattilo



Sebastiano Volpi



Arafat Ramadani



Lorenzo Grazioli



Mattia Nodari



Morbini Stefano



Barbara Barisani



Minuti Elisa



Mohamed El maani



CIAO! Siamo il gruppo di laboratorio musicale delle classi 2°

E adesso la mitica foto di gruppo :



Ciao, siamo ragazzi del laboratorio di musica di seconda e ci stiamo divertendo un mondo (si fa per dire, perché il mondo è solo una minima parte dell'universo!)

Se hai voglia di ascoltarci facciamo un fischio...io non ho sentito niente, quindi posso far a meno di scriverti.(Scherziamo)

Adesso vi presentiamo ad uno ad uno i componenti del nostro gruppo :

Jacopo Nardi (Jacy)



Nicola Zaltieri (Nik)



Waldet Hajdarj (Valter)



Ilaria Galavotti (Ila)



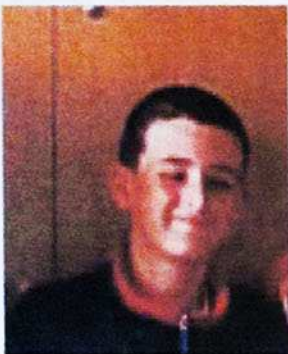
Sara Zambelli (Sary)



Roberta Vagliani (Roby)



Matteo Speranzini (Matty)



Alessandra Gloriotti (Ale)



Nancy Pugliese (Nancy)



Vyolca Haydary (Violetta)



Luca Dellabona (Lupo)



Alessandro Zanelli (Zano)



PRESENTAZIONE DEL PROGRAMMA ENCORE 3.0!

OK RAGAZZI?



Encore 3.0 è un programma che serve per creare musica col computer attraverso l'applicazione di note sul pentagramma. Tali note possono essere scritte manualmente mediante l'uso del mouse oppure tramite il collegamento M.I.D.I con uno strumento a ciò abilitato (tastiere, chitarre MIDI, Breath Controller, ecc.).

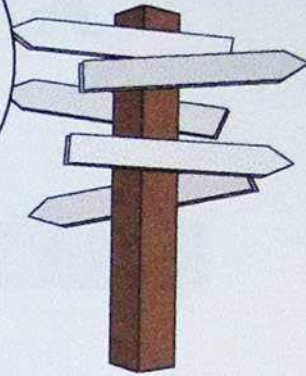
E' molto divertente soprattutto quando si riascolta il testo scritto e ci si accorge di avere fatto degli errori pazzeschi.

Una volta che si hanno scritto vari testi si ha la soddisfazione di mettere il nome sul testo che poi andrà consegnato in classe.

Nonostante la facilità di questo programma ci sono alcuni ragazzi che non sono in grado di mettere le note sul pentagramma anche se non fanno più la pipì a letto!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!



Signore e signori,
sono orgoglioso
di presentarvi
l'ultima creazione
del laboratorio di
musica



CHE COS' è?

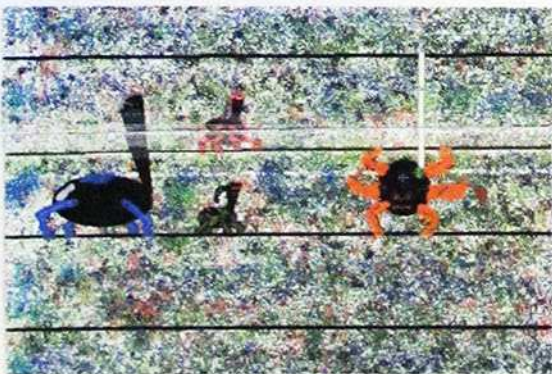
La guida a Encore 3.0 , è un insieme di spiegazioni e di suggerimenti, che ti guideranno nel mondo della musica.

COM'E' ORGANIZZATA ?

La guida è divisa in tanti fogli, aventi ciascuno una precisa spiegazione su un procedimento da eseguire in "ENCORE 3.0". Per svolgere un lavoro in questo programma, ti basterà consultare la nostra guida e ricercare le informazioni che ti servono.

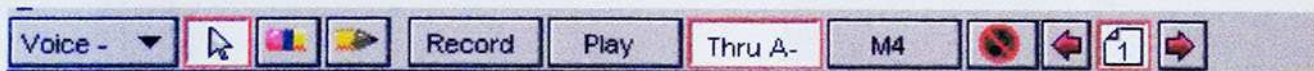
CHI L'HA FATTO?

Questa guida è nata da un'idea del professor Guido Gozzi, insegnante di musica della scuola media di Canneto S/O, ed è stata realizzata dal laboratorio delle classi seconde e terze.



BUON LAVORO!!!

COME USARE LA BARRA DEGLI STRUMENTI.



La **barra degli strumenti** ha molte “Icane”; ognuna ha una specifica funzione.

VOICE serve ad indicare se si vuole scrivere un pezzo con più voci sia sullo stesso pentagramma che su pentagrammi diversi



La **freccia** serve per lasciare le note e andare su una delle funzioni tipo file o measures



La **gomma** serve per cancellare le note o pause dal pentagramma (le note o pause si possono cancellare anche selezionandole e cliccando su CANC)



La **matita** serve per scrivere le note sul pentagramma

L'icona **RECORD** serve per registrare le note direttamente da uno strumento MIDI opportunamente collegato al Computer. E' una funzione meravigliosa in quanto ci permette di suonare uno strumento ed immediatamente vedere sul pentagramma ciò che abbiamo suonato. **(questa funzione si inserisce anche digitando il tasto INVIO sulla tastiera perciò occorre fare molta attenzione per evitare di cancellare il lavoro già svolto - Ti ricordo in questo caso che l'ultima operazione può in quasi tutti i casi essere annullata con la Funzione “Undo” del Menù “Edit”)**

L'icona **PLAY** serve ad ascoltare il pezzo scritto, il pezzo si può ascoltare anche digitando sulla tastiera la **barra spaziatrice**

L'icona **M4** indica la **misura/battuta** dove si sta lavorando: per esempio in questo particolare caso si è sulla 4° battuta del pentagramma

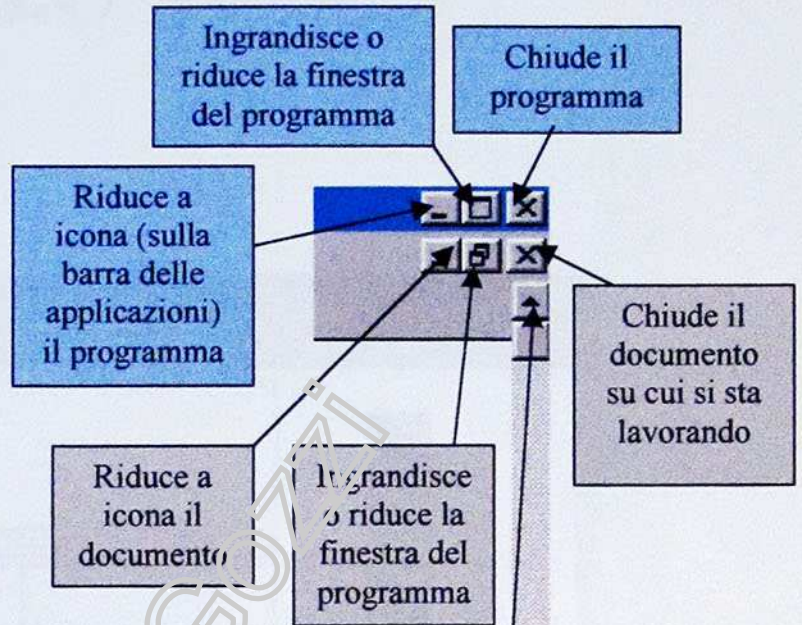
Le **freccie e la pagina piccola** servono per andare avanti o indietro con le pagine

Questa è la **Windows Palette**



Clicca qui per cambiare il tipo di "Windows Palette"

Questa sono le icone tipiche di tutti i programmi per Windows 95-98



Permette di scorrere la pagina in su o in giù"

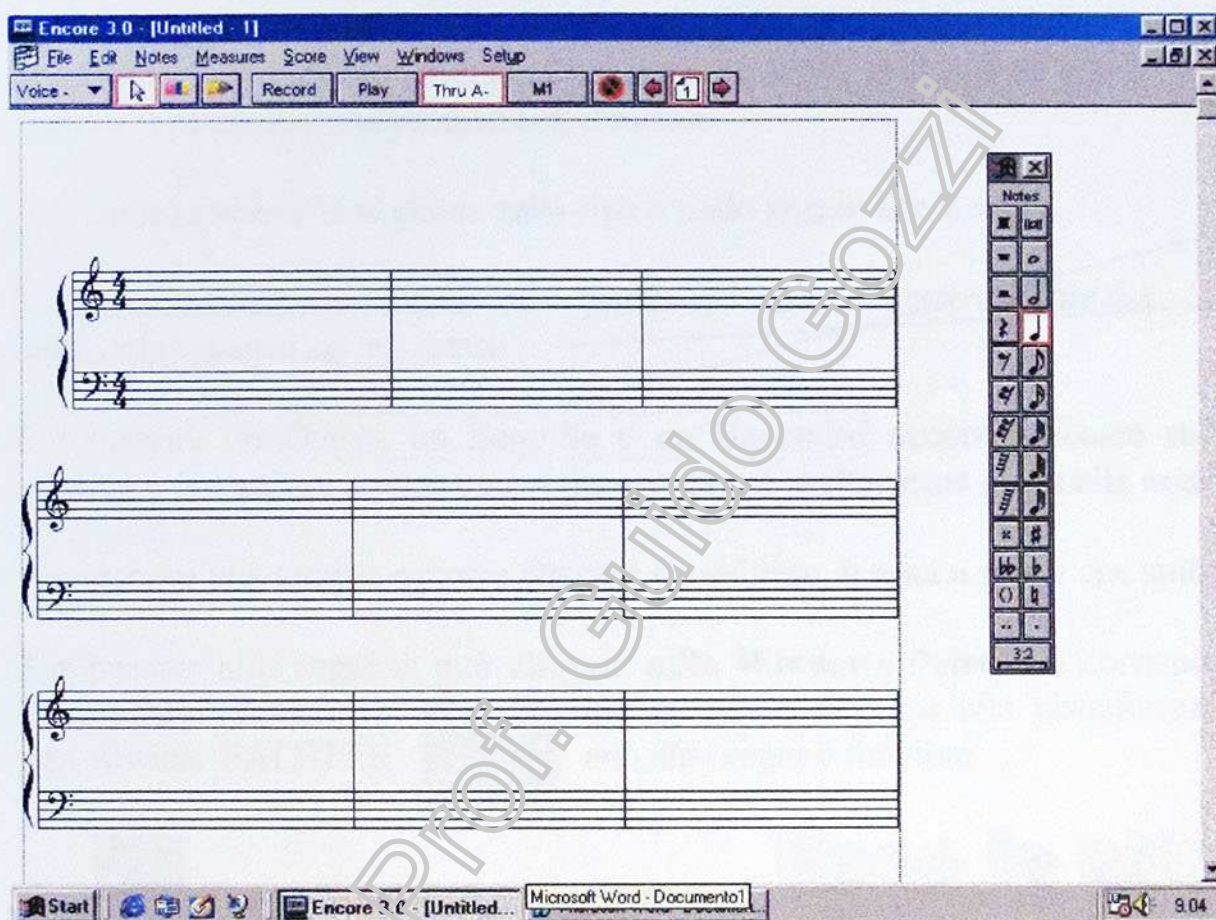


Prof. Guido

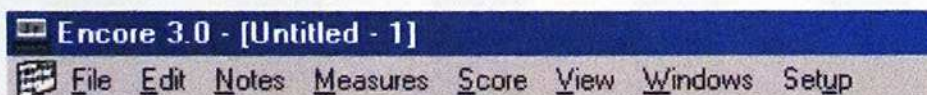
PROGRAMMA ENCORE

3.0

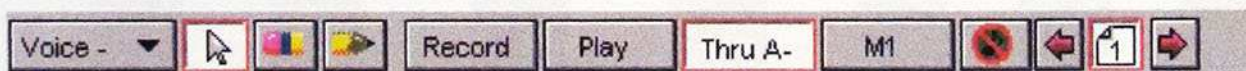
Questa è la videata iniziale:



Questa è la **barra dei menù**

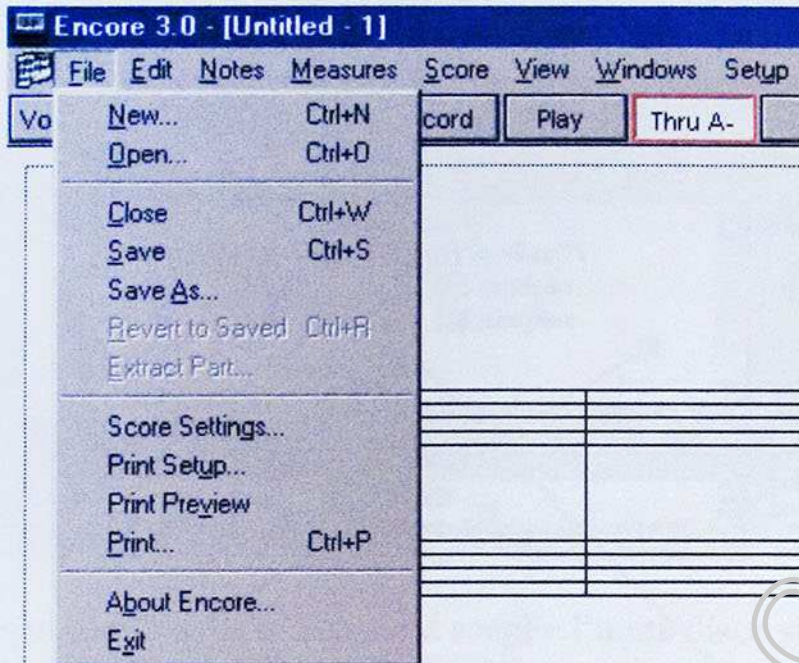


Questa è la **barra degli strumenti**



MENÙ FILES

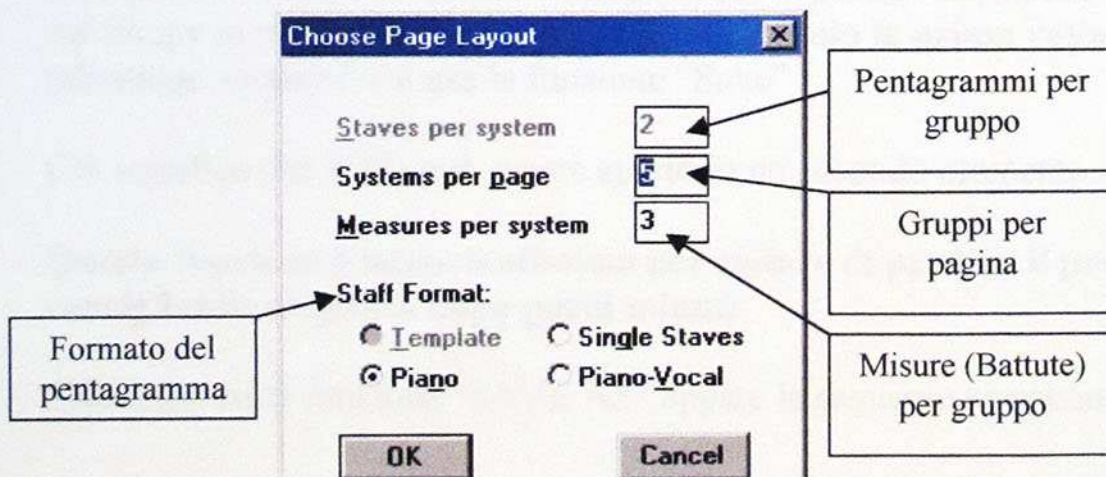
Si presenta con questa videata in cui vi sono le funzioni:



- New... (Nuovo)
- Open... (Apri)
- Save (Salva)
- Save As... (Salva con nome)
- Print Preview (Anteprima di stampa)
- Print... (Stampa)

Funzione NEWS

La funzione "New" serve per creare un nuovo documento.
Cliccando sulla funzione New appare questa seguente maschera.

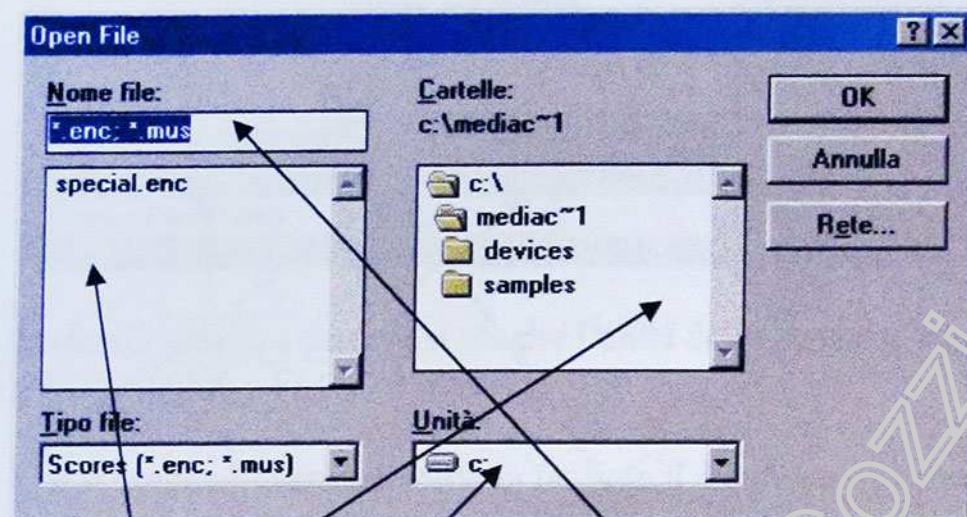


**Funzione
NEWS**

Funzione "OPEN"

La funzione "Open" (Apri) serve per aprire un file dall'Hard-Disk o dal Floppy-Disk. Cliccando sulla funzione "Open" appare la seguente maschera.

Funzione
OPEN



In questa casella a discesa si sceglie l'unità disco su cui si vuole aprire un file (HARD-DISK o FLOPPY-DISK)

Qui si sceglie l'eventuale cartella facendo il doppio click con il pulsante sinistro del mouse

Qui vengono visualizzati i files contenuti nella cartella aperta. Per aprire un file occorre selezionarlo in modo che il suo nome appaia nella casella in alto. A questo punto si può cliccare su OK

Funzione SAVE AS

Funzione

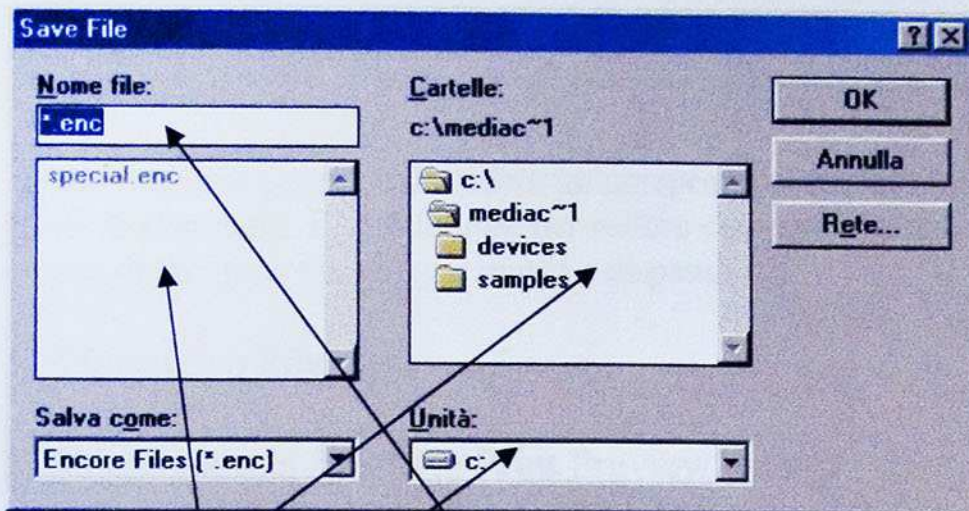
SAVE AS

La funzione "Save As" (Salva con nome) serve per salvare un file sull'hard-Disk o sul floppy in modo definitivo. Viene utilizzata **solo la prima volta** perché per i salvataggi successivi si usa la funzione "Save"

Ciò significa che il file può essere aperto in un secondo momento.

Questa funzione è importantissima per evitare di perdere il proprio lavoro ed è consigliabile eseguirla dopo pochi minuti.

Cliccando sulla funzione "SAVE AS" appare la seguente maschera.



In questa casella a discesa si sceglie l'unità disco su cui si vuole salvare il file (HARD-DISK o FLOPPY-DISK)

Qui si sceglie l'eventuale cartella facendo il doppio click con il pulsante sinistro del mouse

Qui vengono visualizzati i files contenuti nella cartella aperta che sono stati salvati precedentemente.

Per salvare il file occorre scriverne il nome nella casella in alto facendo attenzione a non scrivere più di otto caratteri e soprattutto **non scrivere punti, virgole, spazi, ecc.**

A questo punto si può cliccare su OK

Se la procedura è stata svolta correttamente il nome del file salvato deve apparire sulla barra blu di Windows



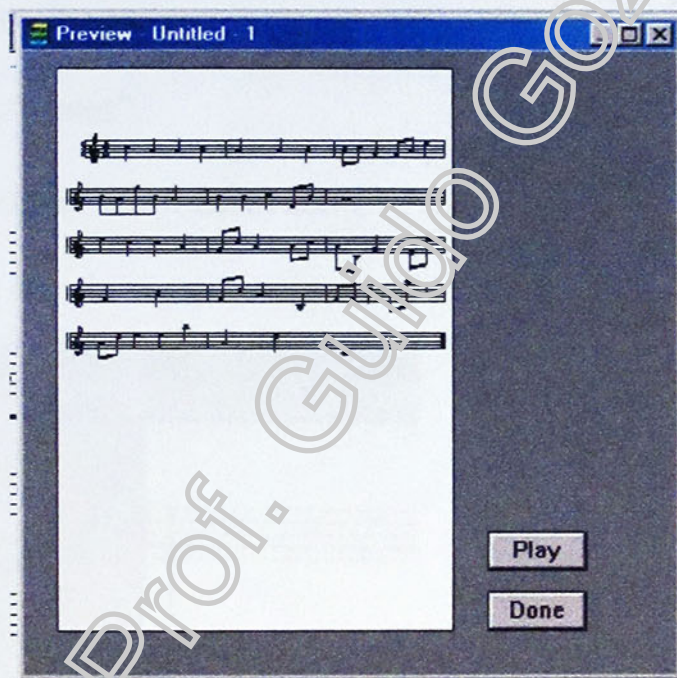
Funzione SAVE

La funzione "Save" (Salva) serve per salvare un file che è già stato salvato una volta con la funzione "Save As". **Viene utilizzata tutte le volte successive alla prima**

Funzione PRINT PREVIEW

Questa funzione permette di vedere un'anteprima di stampa del nostro documento prima di stamparlo. E' molto utile per vedere come sarà la stampa finale e quindi per evitare di fare prove di stampa inutili e dispendiose.

1. Cliccare su File
2. Selezionare la funzione Print Preview
3. A questo punto appare la seguente maschera:



4. Questa funzione visualizza il brano svolto su Encore 3.0
5. Per ascoltare il brano cliccare PLAY.
6. Per chiudere la funzione cliccare DONE.

MENÙ “NOTES”

Vi sono numerose funzioni, ma quelle che per ora ci interessano sono le seguenti:

FUNZIONE “STEM DIRECTION” (direzione astina)

Questa funzione ha lo scopo di cambiare la direzione dell’astina della nota. Se si desidera, appunto, cambiare la direzione dell’astina bisogna per prima cosa selezionare la nota o le note con il puntatore.



Cliccare sul menu “Notes”.

Cliccare sulla funzione “Stem Direction”.

A questo punto, si apre la seguente videata:



Cliccando su “ Stems Up” o su “ Ctrl+U” l’astina si rivolge verso l’alto

Al contrario cliccando su “Stems Down” o su “Ctrl+D”, l’astina si rivolge verso il basso

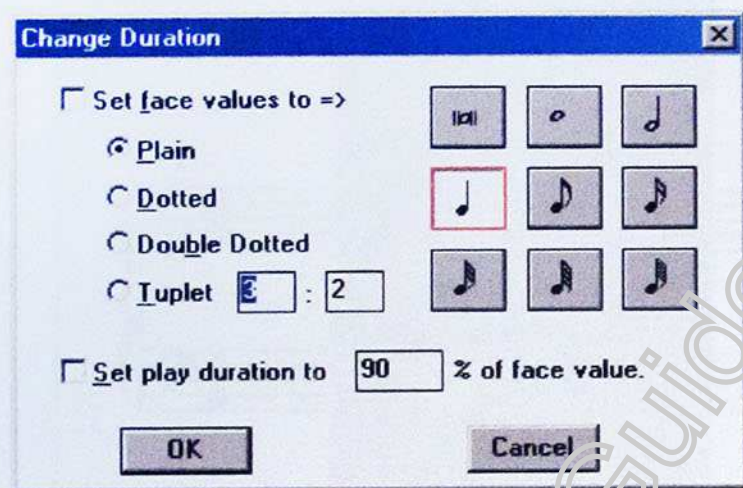
FUNZIONE “CHANGE DURATION” (cambia durata)

Questa funzione ha lo scopo di cambiare la durata di una nota (cioè il suo valore musicale) senza cancellarla.

Cliccare sul menu “Notes”.

Cliccare su “Change Duration”.

A questo punto appare la seguente maschera :



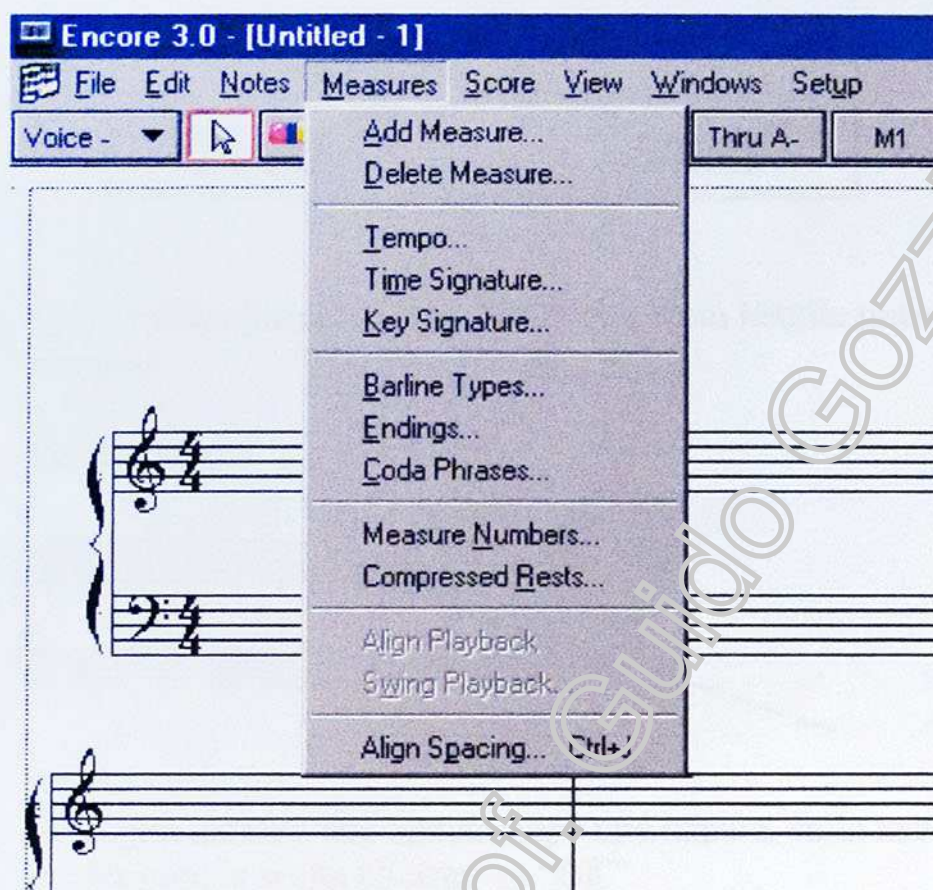
Cliccare sul valore che si desidera.

Es. Se ho una nota di due quarti e voglio cambiare il suo valore in un quarto, clicco sulla nota di un quarto.

A questo punto si clicca su OK e la maschera si chiude; sul pentagramma apparirà la nota del valore prescelto.

MENÙ “MEASURES”

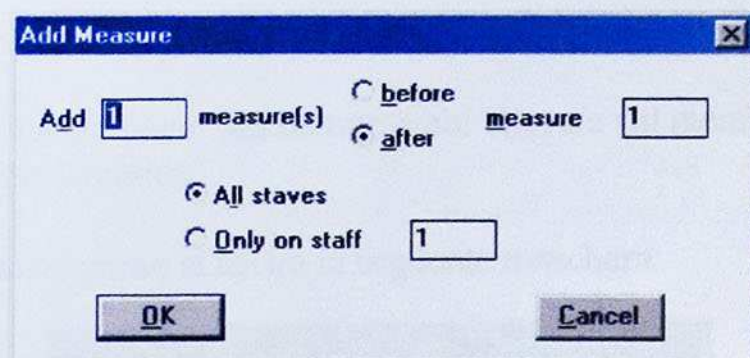
Nel menù “Measures” ci sono le le seguenti funzioni che ci interessano:



Add Measure	(Inserisci Battute)
Delete Meausure	(Cancella Battute)
Tempo	(Velocità del brano-Tempo Metronomico)
Time Signature	(Tempo musicale)
Key Signature	(Tonalità in chiave)
Barline Types	(Tipo di linea di battuta)
Endings	(Finali e ripetizioni)
Coda Phrases	(Frase di coda)
Align Spacing	(Allineamento e spaziatura)

FUNZIONE ADD MEASURE

- Cliccando su questa funzione appare la seguente maschera:



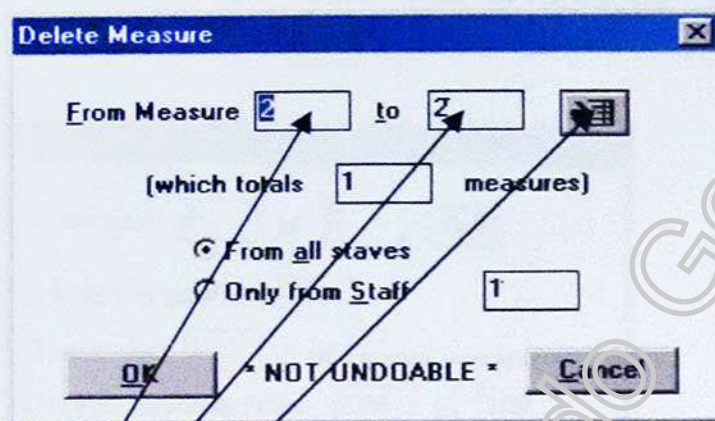
- Questa funzione serve per inserire una o più battute prima o dopo le misure già riempite.
- Per esempio:



- Se voglio inserire una battuta dopo una misura, sulla maschera clicco "After" per confermare la scelta cliccando su "OK".
- Se si desidera inserire la battuta prima di una misura si clicca su "Before" per confermare la scelta si clicca su "OK".

FUNZIONE DELETE MEASURE

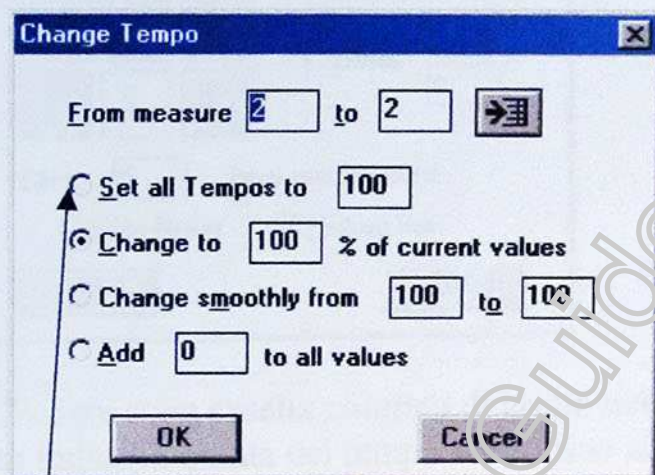
- Questa funzione serve per cancellare le battute o misure selezionate.
- Selezionare una o più battute e poi cliccare sul menù “Measure” e sulla funzione “Delete Measure”.
- A questo punto si aprirà la seguente maschera:



- Cliccare sulla casella colorata di grigio se si vuole che vengano cancellate tutte le battute fino alla fine del brano musicale oppure controllare che le battute “From Measure....to....” siano corrette (“Dalla battuta.... alla.....”).
- Per confermare la scelta cliccare su “OK”.
- A questo punto, sul pentagramma, saranno cancellate le battute.

FUNZIONE "TEMPO"

- Questa funzione permette di modificare la velocità (Tempo METRONOMICO) di ogni canzone scritta.
- Se per esempio il tempo di un brano sul computer è memorizzato a 130 ma deve essere a 135 io posso modificarlo con questa funzione.
- Cliccare sul menù "Measure" e sulla funzione "Tempo" a questo punto si aprirà la seguente maschera:

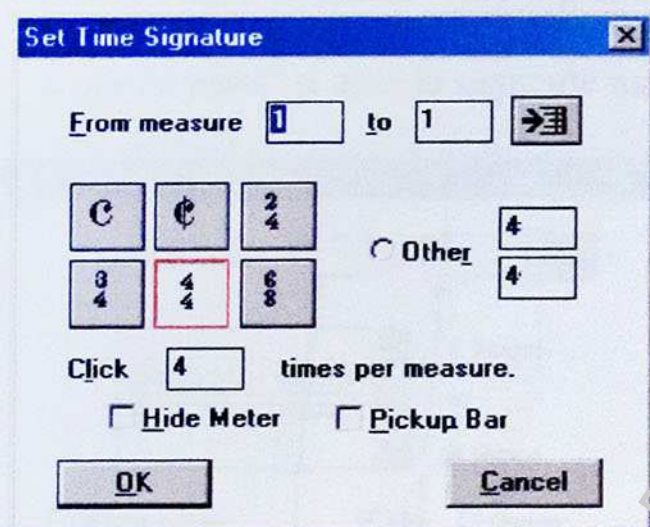


- Cliccare sulla casella di colore grigio che indica il termine del brano oppure controllare che le battute "From Measure....to...." siano corrette ("Dalla battuta.... alla.....").
- Il tempo che si desidera, s' inserisce nella casella con a fianco scritto "Set all Tempos to".
- Per confermare cliccare "OK".
- A questo punto apparirà, sul pentagramma, il tempo selezionato.

FUNZIONE “ TIME SIGNATURE ”

Serve per inserire il **tempo musicale** cioè quel numero frazionario che indica la quantità di valori musicali contenuti in una battuta

1. Cliccare su “Measures” nella barra dei menu
2. Cliccare su “Time Signature” quindi si aprirà la seguente maschera :



3. Cliccare sulla casella colorata di grigio nella parte superiore della maschera questa indica la durata del tempo scelto fino al termine del brano. 

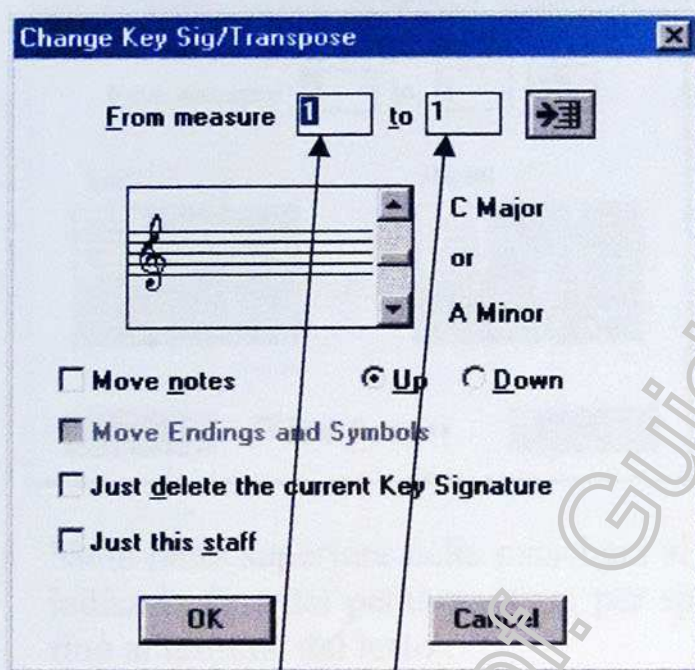
4.-A questo punto si clicca su una delle caselle grigie ,nella parte sinistra della maschera , che indicano il tempo che si può inserire nel brano.

5.-Per terminare l'operazione si clicca su “OK”, la maschera si chiuderà e sul brano sarà sostituito il tempo memorizzato con quello scelto.

FUNZIONE “KEY SIGNATURE”

Questa funzione serve per inserire la tonalità in chiave di un brano musicale, cioè gli eventuali Diesis # o Bemolle b all’inizio del brano stesso.

- 1- cliccare sul menù “Measures”
- 2- cliccare sulla funzione “Key Signature”
- 3- a questo punto si apre la seguente maschera

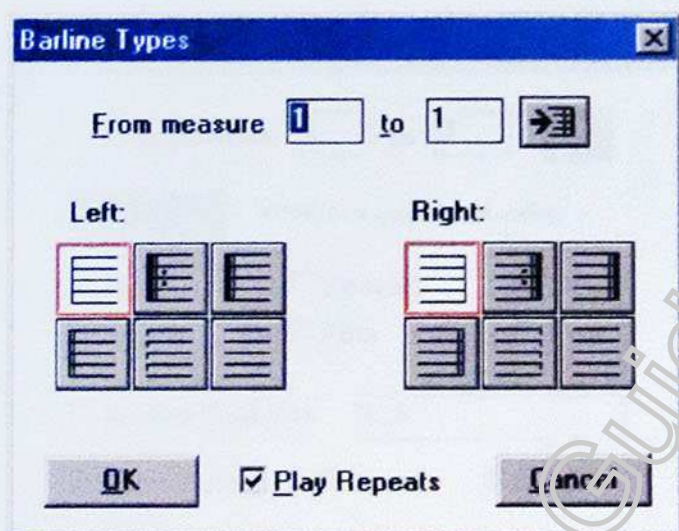


- 4- inserire si desidera che le alterazioni vengano inserite
- 5- inserire si desidera che le alterazioni vengano inserite
- 6- se si desidera che l’inserimento avvenga fino alla fine del brano musicale si può cliccare direttamente su
- 7- inserire quali alterazioni si desiderano
- 8- per confermare le scelte date cliccare

FUNZIONE “BARLINE TYPES”

Questa funzione serve a modificare il tipo di linea di battuta.

- 1- Cliccare sul menu “Measures”
- 2- Cliccare sulla funzione “Barline Types”
- 3- A questo punto si apre la seguente maschera :

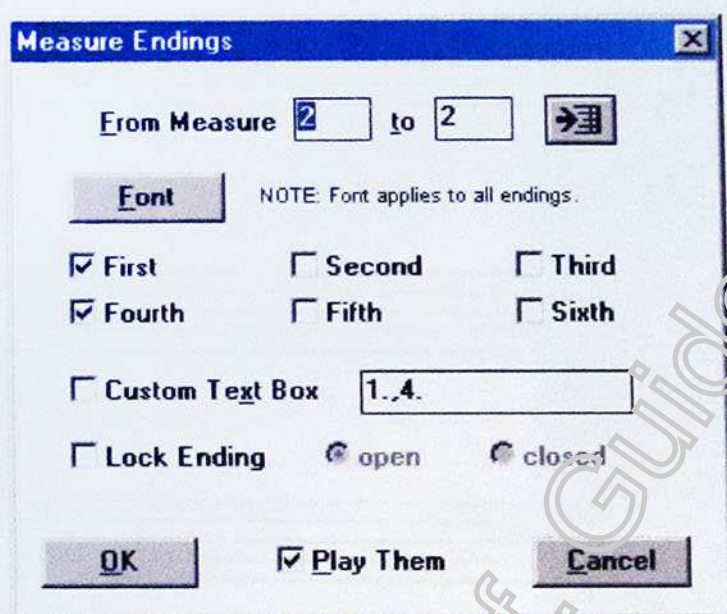


- 4- Nella parte superiore della maschera si clicca sulla casella colorata di grigio, che indica la fine del pentagramma, per specificare la durata delle alterazioni scelte fino al termine del testo.
- 5- In questa maschera cliccando sulle caselle di Left (sinistra) si indicano le barre di apertura di un brano
- 6- Cliccando su una delle caselle di Right (destra) si indicano le barre di chiusura di un brano.
- 7- Per confermare la scelta cliccare su “OK”.

FUNZIONE “ENDINGS”

Questa funzione ha lo scopo di inserire dei simboli musicali che servono a indicare la ripetizione di una o più battute all'interno di un brano.

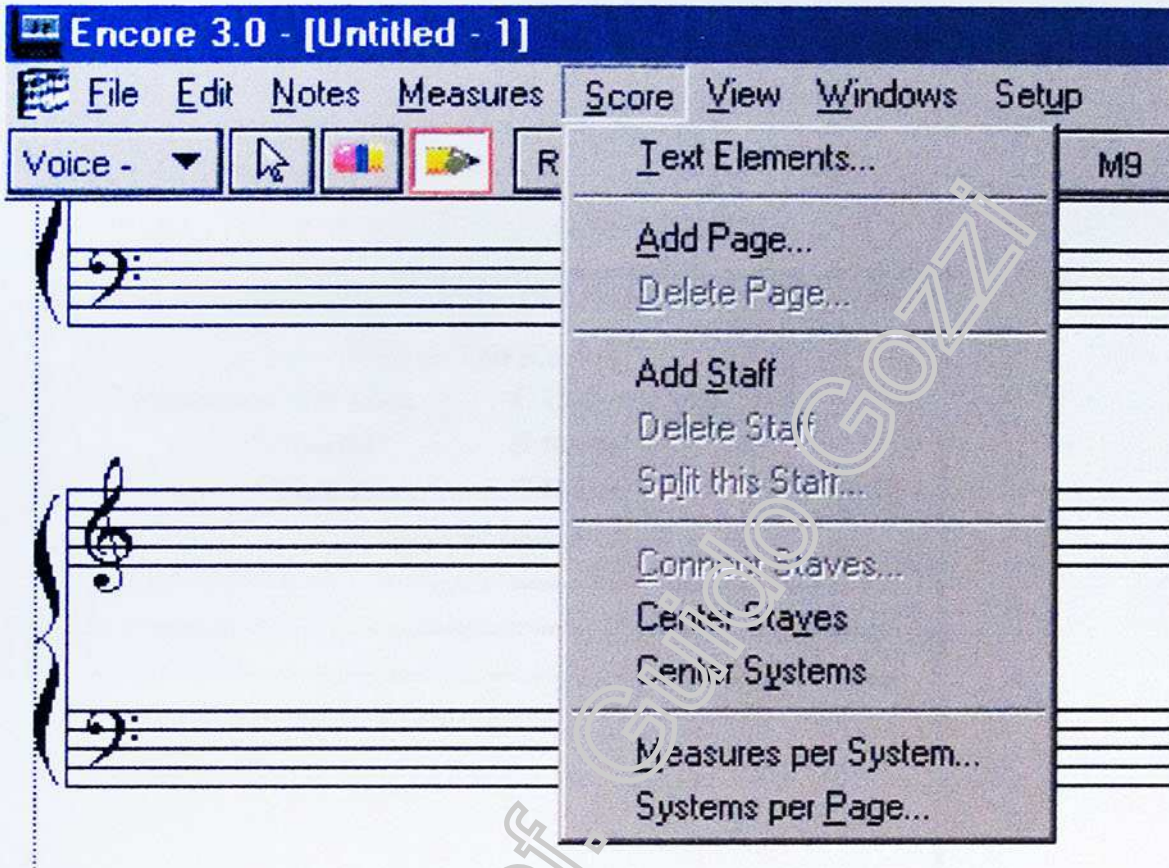
- 1- Cliccare su “ Measures”
- 2- Cliccare su “ Endings”
- 3- A questo punto apparirà la seguente maschera:



- 4- Nella parte centrale vengono indicati in inglese dei numeri che indicano la durata della ripetizione.
- 5- Per confermare la scelta cliccare “OK”.

MENU "SCORE"

Nel menù "Score" ci sono le seguenti funzioni che ci interessano:



Text elements

(Elementi di Testo per i Titoli)

Add staff

(Aggiungi Pentagramma)

Delete staff

(Cancella Pentagramma)

Center staves

(Centra Pentagrammi)

Center systems

(Centra gruppi di pentagrammi)

Measures per system

(Battute per gruppi di pentagrammi)

Systems per page

(Gruppi pentagramma per pagina)

Funzione "Text Element"

La funzione "Text Element" serve per scrivere l'autore, il titolo del brano e altre informazioni spostando il puntino dove si vuole.

Si procede in questo modo:

- Cliccare sul menu "Score".
- Cliccare sulla funzione "Text elements".
- A questo punto si apre la seguente maschera:

The screenshot shows a dialog box titled "Text Elements". It contains the following options:

- Score Title (Center)
- Instructions (Left Title)
- Composer (Right Title)
- Header 1
- Header 2
- Footer 1
- Footer 2
- Copyright Notice

There is a "Set Font" button to the right of the footer options. Below the options are three empty text input fields. At the bottom are "OK" and "Cancel" buttons.

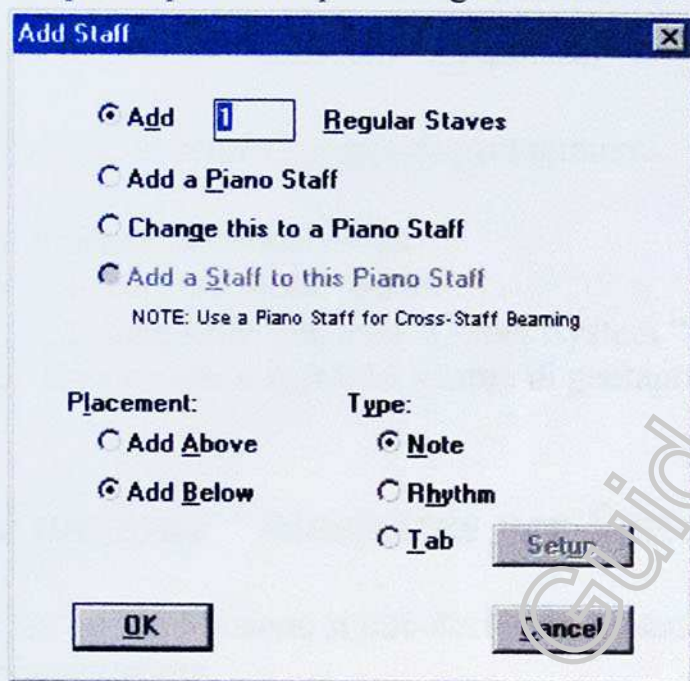
- Nella parte centrale, dove sono messi i tre rettangoli bianchi; si scrive nel primo rettangolino il titolo del brano e nel secondo l'autore.
- Per confermare la scelta cliccare su "OK".
- Dopo questa operazione si apparirà sul pentagramma il nome dell'autore e il titolo della canzone.

Funzione “Add Staff”

Serve ad inserire un nuovo pentagramma.

Si procede in questo modo:

- Cliccare sul menu “Score”.
- Cliccare sulla funzione “Add Staff”.
- A questo punto si apre la seguente maschera:



- Sul quadratino bianco, si seleziona il numero di pentagrammi che si vogliono aggiungere.
- Per confermare la scelta cliccare su “OK”

Funzione “Delete Staff”

Serve a cancellare uno o più pentagrammi selezionati.

Si procede in questo modo :

- Si selezionano con il doppio click i pentagrammi con il puntatore del mouse
- Cliccare sul menu “Score”.
- Cliccare sulla funzione ”Delete Staff”
- Per confermare la scelta cliccare su “Si”.

Funzione “Center Staves”

Sistema gli staves (cioè i pentagrammi) al centro della pagina.

Si procede in questo modo:

- Cliccare sul menu “Score”.
- Cliccare sulla funzione “Center Staves”
- Essa ti posiziona i pentagrammi al centro.

Funzione “Center Systems”

Sistema, al centro i gruppi di pentagrammi.

Si procede in questo modo:

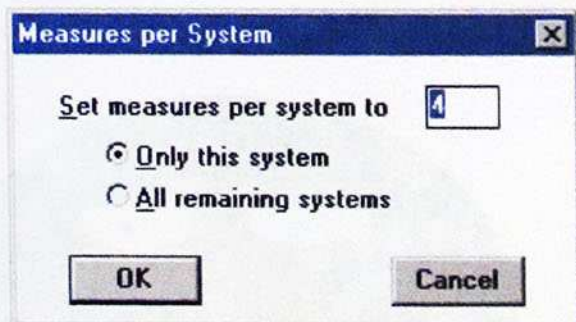
- Cliccare sul menù “Score”.
- Cliccare sulla funzione “Center System “
- Essa centra le righe dei gruppi di pentagramma.

Funzione “Measures per Systems”

Con questa funzione si può decidere la quantità di battute presenti in una riga di pentagramma.

Si procede in questo modo:

- Cliccare sul menù “Score”.
- Cliccare sulla funzione “Measures per Systems”
- A questo punto compare la seguente maschera:



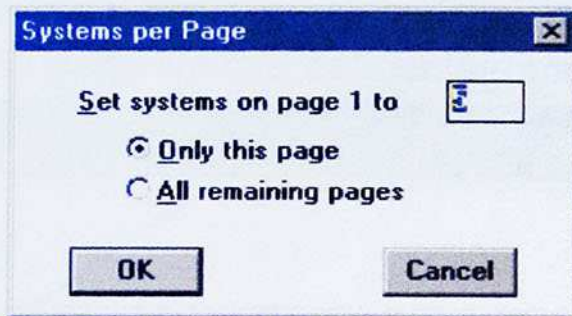
- Nella parte superiore della maschera si selezionano i numeri desiderati ,questi serviranno per aumentare le battute della riga di pentagramma.
- Si può decidere se applicarlo su una riga o su tutto il brano.
- Su una riga, si clicca su “Only this system”.
- Su tutto il brano si clicca su “All remaining systems”.
- Per affermare la scelta cliccare su “OK”.

Funzione "Systems per Page"

Con questa funzione si può decidere quante righe di pentagramma si vogliono nella pagina o in tutte le pagine.

Si procede in questo modo:

- ❑ Cliccare sul menù "Score".
- ❑ Cliccare sulla funzione "Systems per Page"
- ❑ A questo punto compare la seguente maschera:



- ❑ Nella parte superiore della maschera si selezionano i numeri desiderati per una pagina, queste serviranno ad aumentare o diminuire le righe del pentagramma.
- ❑ Per applicarlo su una pagina si clicca "Only this page"
- ❑ Per applicarlo su tutto il brano e quindi su tutte le pagine cliccare su "All remaining pages".
- ❑ Per confermare la scelta cliccare su "OK".

SEX NOT.

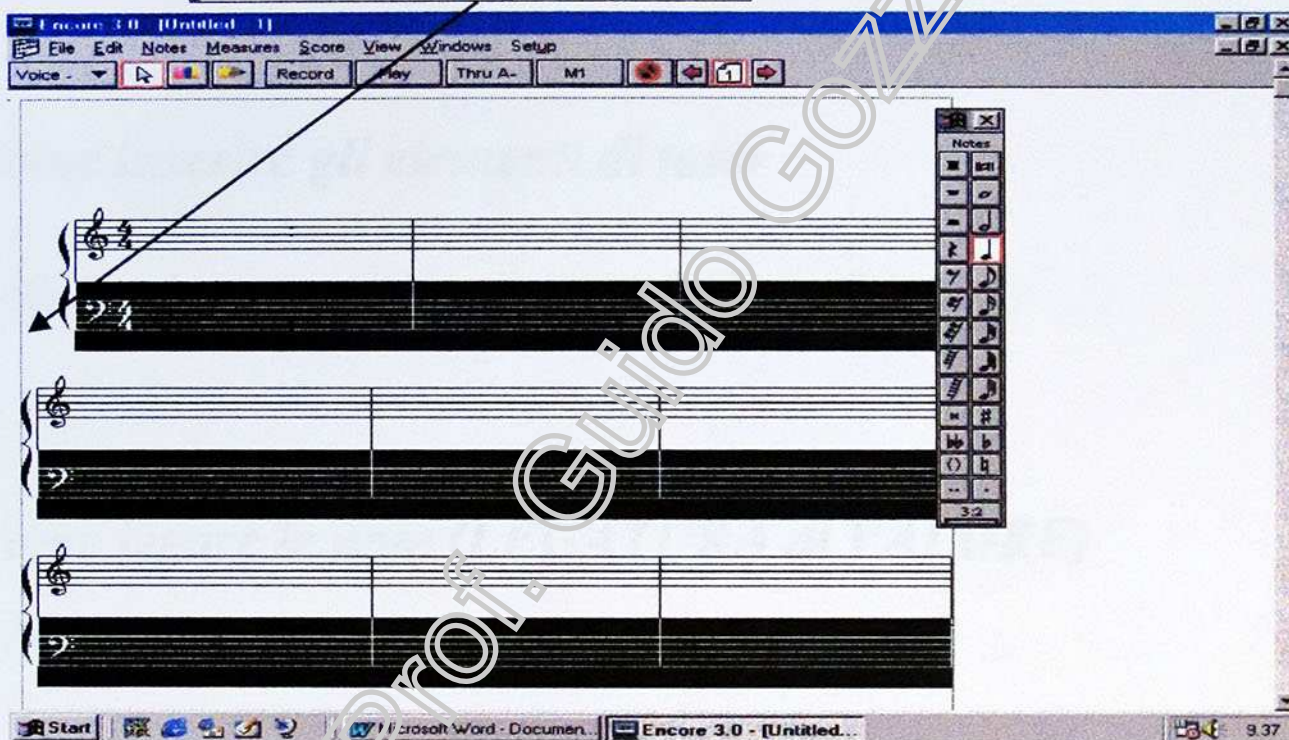


Domande frequenti

COME CANCELLARE UN PENTAGRAMMA

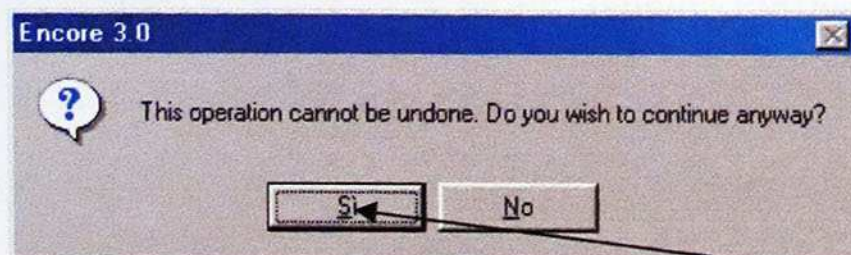
Vedi funzione Delete Staff menù Score

1- Si seleziona il pentagramma che si vuole cancellare facendo il doppio clic sulla parte sinistra del pentagramma.



2- Si deve andare sul menu "Score" e poi si clicca su Delete Staff.

3- A questo punto esce la seguente maschera:
che ci avverte che questa cancellazione non può essere annullata.



4- Se siamo sicuri di voler cancellare allora occorre cliccare su Si.

Come cancellare le battute

Vedi funzione “Delete measures” menù “measures”

Come inserire dei pentagrammi nella pagina

Vedi funzione “Add Staff” menù “Score”

Come inserire gli elementi di testo

Vedi funzione “text element” menù “Score”

Come legare le note (LEGATURA di VALORE)

1. Selezionare con il puntatore le note che si vogliono legare.



2. Digitare sulla tastiera “Ctrl +T” (oppure funzione “Tie Notes” menù Notes)

3. A questo punto le note sono legate.



Come inserire il Tempo musicale

Vedi funzione “Time Signature” menù “measures”

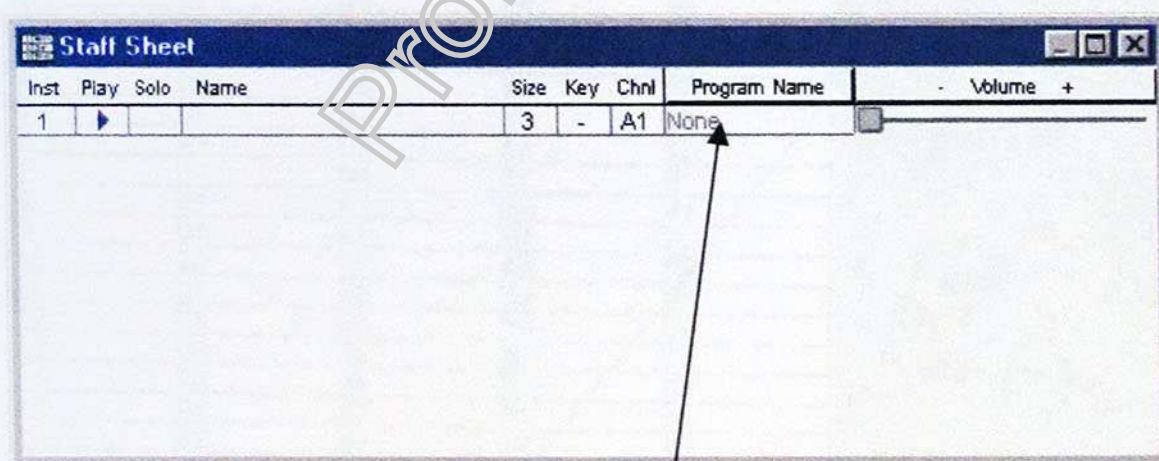
Come inserire le TONALITA' ovvero i Diesis # e i bemolli b in chiave

Vedi funzione “Key Signature” menù “measures”

COME MODIFICARE I SUONI ED I VOLUMI

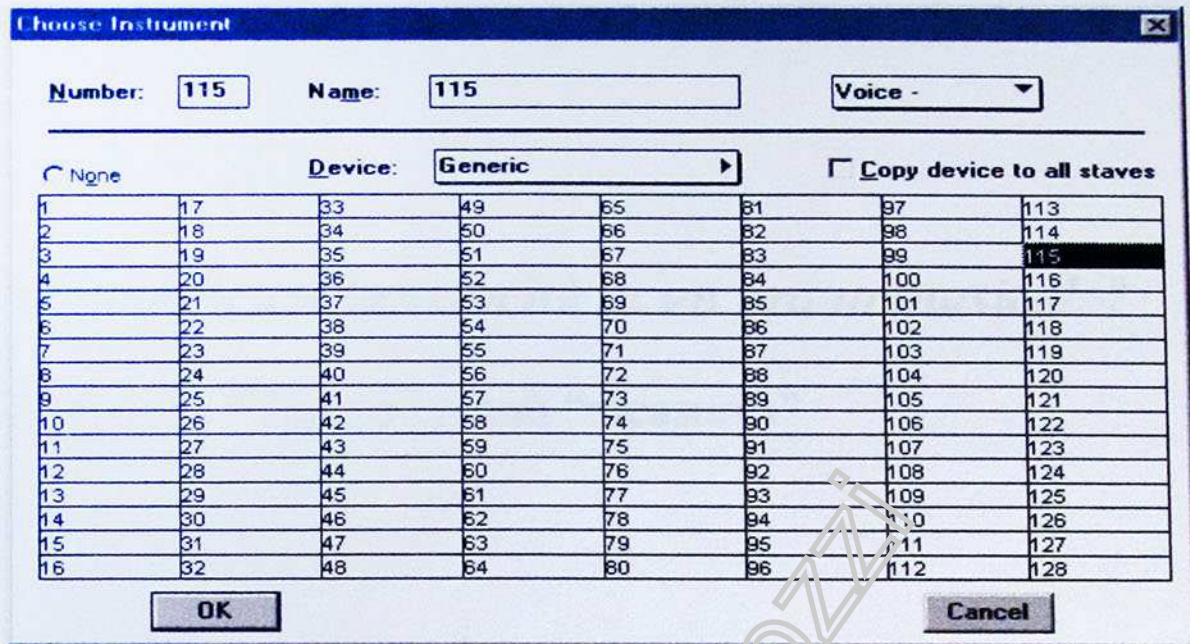
clickare sul menù windows e sulla funzione “staff sheet”

appare la seguente maschera:

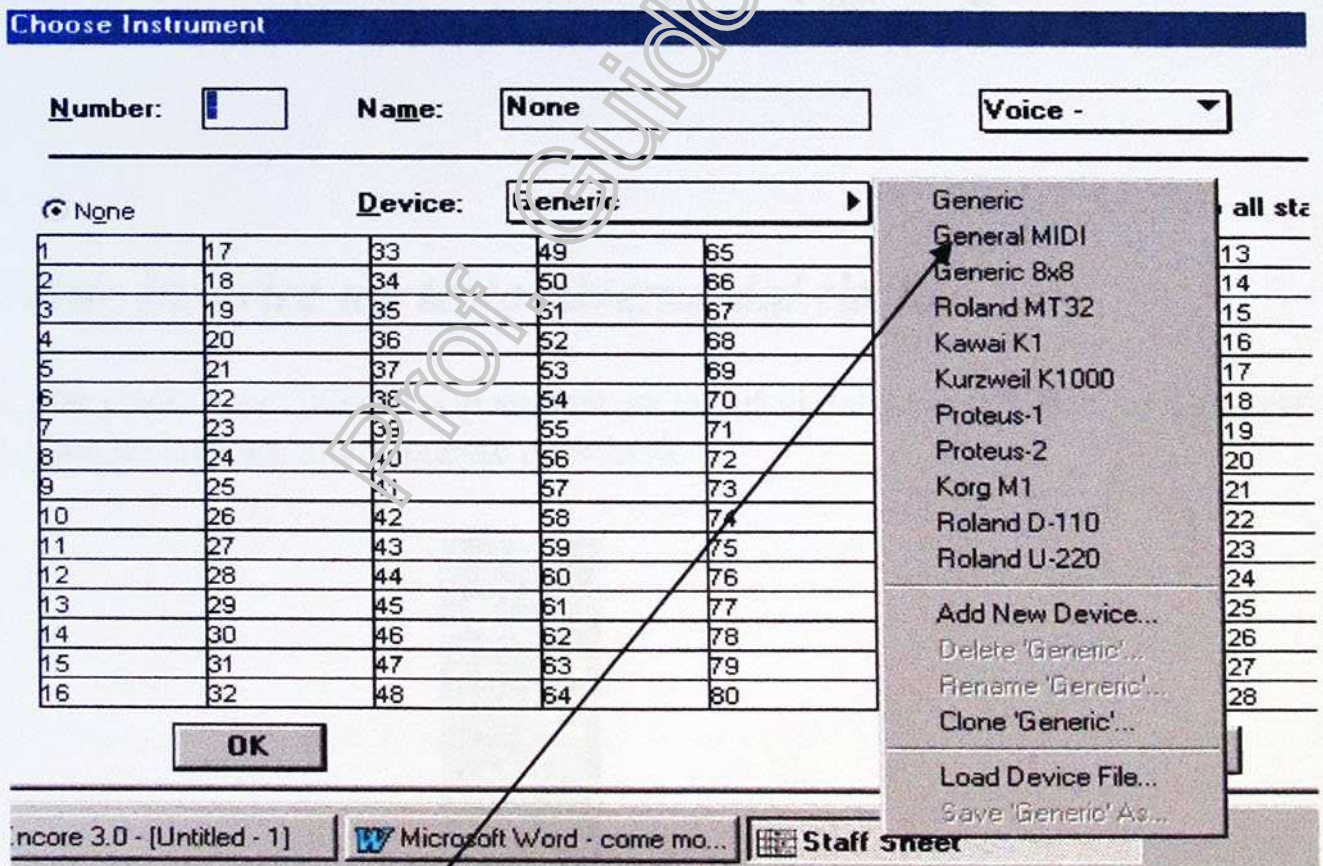


per modificare il suono cliccare su **none** (non su “program name”)

appare la seguente maschera:



4-cliccare sull' icona generic appare la seguente maschera:



5-Scegliere general MIDI, a questo punto appaiono tutti i nomi dei vari strumenti
 6-scegliere uno strumento per modificare il suono e tornare sulla schermata con il pentagramma

- 7-per modificare il volume andare sull'icona staff sheet, cliccare sul quadratino e tenere premuto
8-spostare a destra o a sinistra in base se si vuole aumentare o diminuire il volume

Come modificare la velocità di un brano musicale?

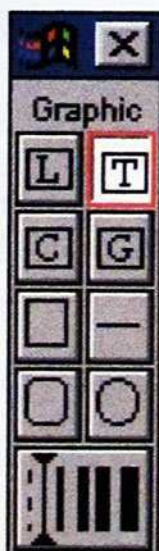
Vedi funzione "Tempo" menù "measures"

Come aumentare o diminuire i pentagrammi per pagina

Vedi funzione "System per page" menù "Score"

Come inserire un testo diverso dal titolo

1. Per prima cosa ,cliccare ripetutamente sui titoli della barra " Windows palette" fino ad arrivare alla seguente maschera :



2. Clicca sulla lettera T (vedi disegno) e poi su una parte del pentagramma, ti comparirà un rettangolino dove potrai scrivere. Cliccando su un'altra parte del pentagramma quello che hai precedentemente scritto comparirà .
3. Sulla barra degli strumenti comparirà un nuovo menù: TEXT. Aprendolo potrai ingrandire, spostare, centrare, ciò che hai scritto .

Come scrivere il brano di una canzone sotto le note?

Per scrivere le parole di una canzone sotto le note, esistono due modi.

Prima soluzione

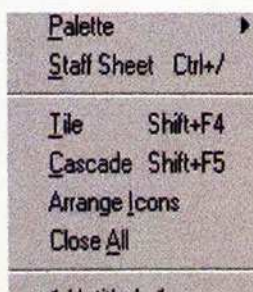
1. Per prima cosa, scrivere le note della canzone sul pentagramma.
2. Poi, cliccare ripetutamente sui titoli della barra "Windows Palette" fino a far apparire la seguente maschera:



3. Quindi, cliccare sulla lettera L (vedi disegno).
4. Poi cliccare sulla prima nota del brano.
5. Infine scrivere il testo della canzone (per spostarsi tra le sillabe utilizzare il trattino e per distaccare le parole utilizzare la barra spaziatrice).

Seconda soluzione

1. Scrivere le note della canzone.
2. Cliccare ,nella barra degli strumenti, sulla funzione "Windows", per far apparire questa maschera:



3. Poi cliccare sulla parola "Palette".

4. Cliccare sulla funzione "Graphics".

5. A questo punto, apparirà sullo schermo la maschera descritta nel punto 2 della prima soluzione.

6.7.8: Vedi punti 3.4.5. della prima soluzione.

Prof. Guido Gozzi

Un po' di Teoria

1. Le note musicali sono 12:

do	<i>Do#</i> <i>Re b</i>	Re	<i>Re#</i> <i>Mi b</i>	Mi	Fa	<i>Fa#</i> <i>Sol b</i>	Sol	<i>Sol#</i> <i>La b</i>
-----------	---------------------------	-----------	---------------------------	-----------	-----------	----------------------------	------------	----------------------------

La	<i>La#</i> <i>Si b</i>	Si
-----------	---------------------------	-----------



CIAO, SONO MISTER
 NOTA : VOLETE SAPERE
 COS'E'
 IL PENTAGRAMMA?
 VI PRESENTO LA
 SIGNORINA "CANTANTE
 VOLANTE" :

IL PENTAGRAMMA E'
 FORMATO DA 5 LINEE
 ORIZZONTALI E
 PARALLELE ,
 TRA QUESTE SI
 TROVANO
 4 SPAZI UGUALMENTE
 UTILIZABILI.

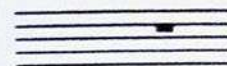


FIGURE E VALORI

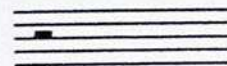
Pause



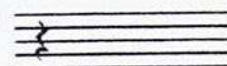
Semibreve 4 battiti $4/4$



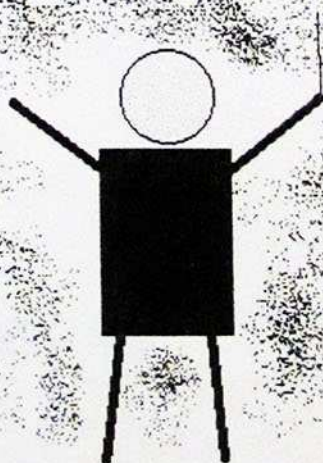
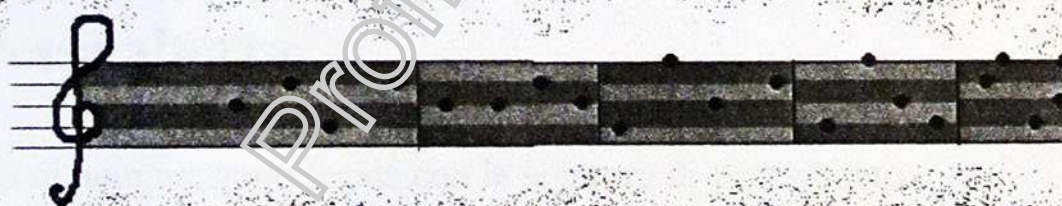
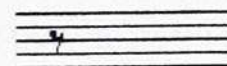
Minima 2 battiti $2/4$



Semiminima 1 battito $1/4$

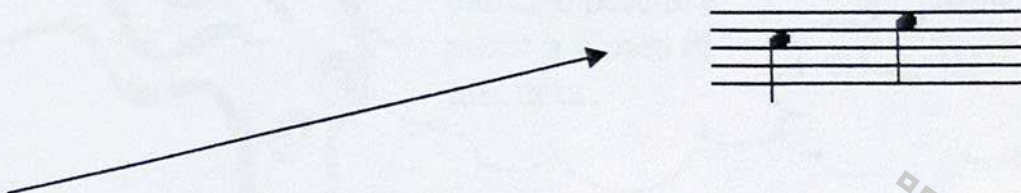


Croma mezzo battito $1/8$



La legatura di valore

La legatura di valore è quel segno che unisce e lega due o più note .
Queste note devono essere della stessa altezza e devono avere lo stesso nome.

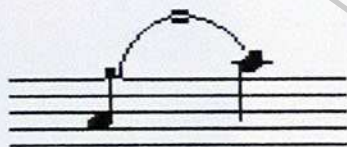


Queste due note non possono essere unite con una legatura di valore perché non sono della stessa altezza e non hanno lo stesso nome.

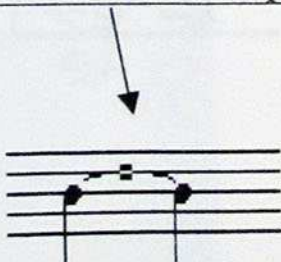


Queste due note hanno lo stesso nome ma non possono essere unite con una legatura di valore perché non sono della stessa altezza.

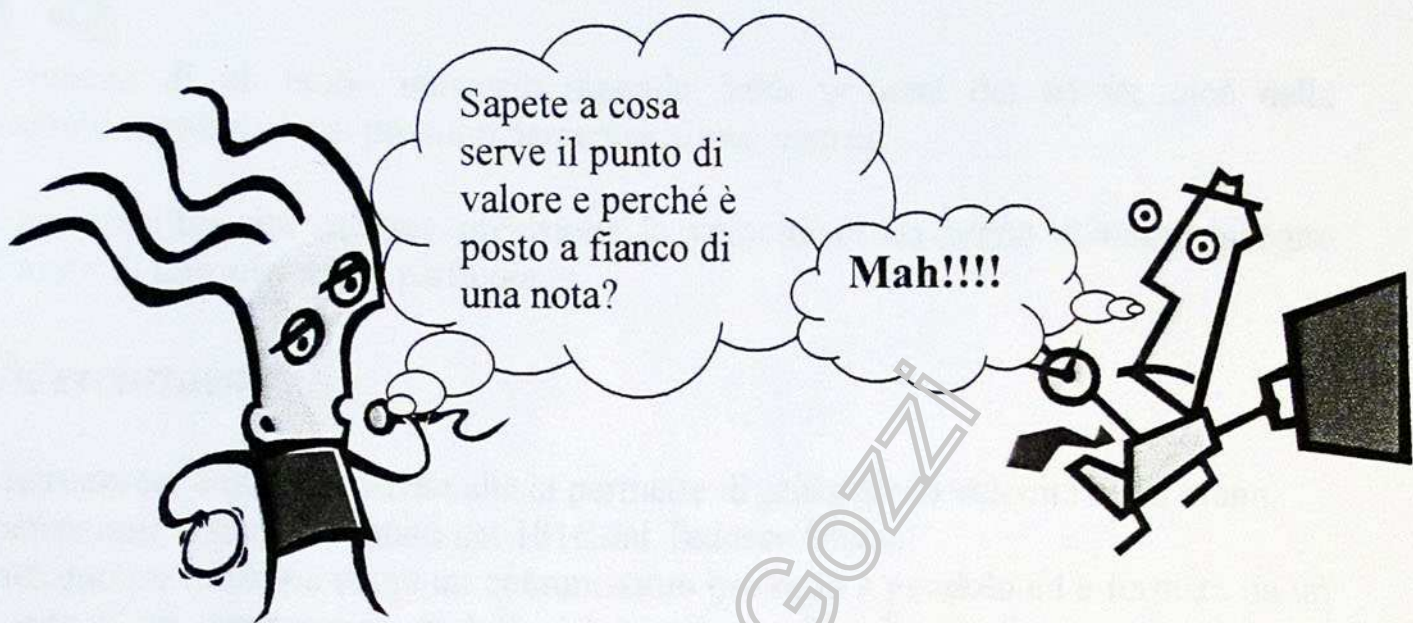
Questo tipo di note vengono legate con le legature di portamento:



La legatura di valore è questa:



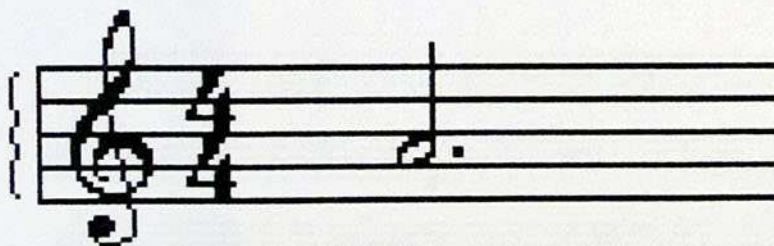
ciao sono Matteo e qui per spiegarti come prolungare il suono con il punto di valore



Il punto di valore posto a fianco di una nota o pausa aumenta quella nota o pausa di metà del suo valore

Per esempio se la nota è di $2/4$ e ci mette il puntino la nota aumenta di 1 e la nota diventa di $3/4$.

Invece se la nota è di $4/4$ e ci mette il puntino la nota aumenta di 2 e la nota diventa di $6/4$.





La Velocità

La velocità di un brano musicale dipende dalla velocità dei battiti, cioè delle pulsazioni regolari che si possono percepire al suo interno.

Ma per stabilire con estrema precisione la velocità di un brano abbiamo bisogno dell'aiuto di uno strumento particolare:

Il Metronomo

Il Metronomo, è uno strumento che ci permette di misurare la velocità di un brano.

Il metronomo è stato inventato nel 1816 dal Tedesco Maizer.

Il metronomo funziona come un comunissimo orologio a pendolo ed è formato da un asticella e un contrappeso mobile. L'asticella oscillando da sinistra verso destra produce un breve Ticchettio. Se si sposta il contrappeso lungo l'asticella graduata si può cambiare la velocità di oscillazione del pendolo e quindi dei battiti. In un minuto si possono ottenere dei battiti variabili da un minimo di 40 a un massimo di 208.

All'inizio di ogni brano l'autore indica la velocità e il carattere che il brano deve avere.

Per indicare questo processo l'autore si serve di alcune parole: Allegro, Andante, Largo, Allegro molto, Andantino, e molte altre.

Al posto del metronomo si può utilizzare la batteria elettronica che è presente in tutte le tastiere e anche in quella in dotazione alla nostra
Scuola

Qui sotto è rappresentato uno dei tanti esercizi per aumentare progressivamente la nostra velocità



Nordi Jacopo

Violetto

Thojdori

Lucia
Pietro

~~Angelo Romano~~

Roberta Valiani

Spezzani

Matteo

Mimmi
Eisa

~~Roberto~~

GOZZI

Alessandra

Glorietta

Mare
Lupin

Zanelli
Alessandro

Barbara
Barbone

Sharon
Mokrom

~~Lucia
Gobetti~~

FRANCO
Giacchi

Belkha
Lina

Nancy
Pugliese

Vera
Folastri

Walter
Morini

Stefano

Nicola

Falsetti

Stefano
Dottoli

