

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ:

**«ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΙΚΗΣ ΚΙΘΑΡΑΣ ΚΑΙ  
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΤΟΥ ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ»**

Dvd Πολυμεσικής εφαρμογής

**ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ**  
**ΑΡΑΠΑΚΗΣ ΣΩΤΗΡΗΣ**  
**ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ**

**ΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ**  
**ΠΑΠΑΛΕΞΑΚΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ**  
**ΠΑΠΑΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ**

**ΡΕΘΥΜΝΟ 2010**



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή .....	4
----------------	---

### Κεφάλαιο 1      ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

<i>Τι είναι τα πολυμέσα .....</i>	5
<i>Τα είδη εφαρμογών πολυμέσων .....</i>	5
<i>Τα υπολογιστικά συστήματα πολυμέσων .....</i>	6
<i>Η Αλληλεπιδραστικότητα (Interactivity) .....</i>	6
<i>Το Υπερκείμενο (Hypertext) .....</i>	7
<i>Τα συστατικά στοιχεία των πολυμέσων .....</i>	7
<i>Οι Χώροι Εφαρμογής των Πολυμέσων .....</i>	8
<i>Τα Υπερμέσα (Hypermedia) .....</i>	9
<i>Τα βοηθητικά προγράμματα .....</i>	10
<i>Η γλώσσα lingo .....</i>	12

### Κεφάλαιο 2      ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

<i>Γενικά περί εφαρμογής .....</i>	13
<i>Εξώφυλλο .....</i>	13
<i>Εγκατάσταση απαραίτητου λογισμικού .....</i>	17
<i>Εισαγωγή .....</i>	19
<i>Βασικές γνώσεις .....</i>	22
<i>Κυρίως μενού εφαρμογής .....</i>	34
<i>Ασκήσεις .....</i>	43
<i>Software .....</i>	46

### **Κεφάλαιο 3 ΜΟΥΣΙΚΟΣ ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ**

<i>Μουσικός αυτοσχεδιασμός</i> .....	48
<i>Μεσαιωνικές μορφές</i> .....	49
<i>Ιστορική ανάπτυξη</i> .....	49
<i>Αυτοσχεδιασμός στην Jazz μουσική</i> .....	50

### **Κεφάλαιο 4 ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ**

<i>Εξοπλισμός</i> .....	51
<i>Κάμερα</i> .....	51
<i>Φωτισμός</i> .....	53
<i>Προενισχυτής ηλεκτρικής κιθάρας</i> .....	59
<i>Τελικός ενισχυτής ηλεκτρικής κιθάρας</i> .....	60
<i>Καμίνα ηλεκτρικής κιθάρας</i> .....	60
<i>Ηλεκτρική κιθάρα</i> .....	61
<i>Μικρόφωνο</i> .....	62
<i>Κονσόλα ήχου</i> .....	63
<b>Βιβλιογραφία</b> .....	<b>64</b>

## **ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι να δημιουργηθεί ένα πρωτότυπο διδακτικό μέσο για την εκμάθηση της ηλεκτρικής κιθάρας και συγκεκριμένα στην ανάπτυξη της τέχνης του αυτοσχεδιασμού, το οποίο θα είναι εύχρηστο και κατανοητό στον εκάστοτε χρήστη, καθώς συνδυάζει την χρήση πολλών οπτικοακουστικών μέσων και την χρήση διαδραστικής διδασκαλίας.

Η εργασία αυτή αποτελείται από τρία μέρη:

### **I. Δημιουργία μιας μεθόδου εκμάθησης της ηλεκτρικής κιθάρας δίνοντας έμφαση στην ανάπτυξη της τέχνης του αυτοσχεδιασμού.**

Επειδή η εκμάθηση της ηλεκτρικής κιθάρας αλλά και η ανάπτυξη της τέχνης του αυτοσχεδιασμού απαιτούν πολλά χρόνια σπουδών η εργασία αυτή είναι σεμιναριακού τύπου με σκοπό να βοηθήσει αλλά και να δώσει ιδέες σε άτομα τα οποία έχουν ήδη κάποιες βασικές γνώσεις πάνω στον αντικείμενο. Για τη δημιουργία της μεθόδου έγινε μελέτη σε ελληνική και ξένη βιβλιογραφία, έρευνα στο διαδίκτυο σε ιστοσελίδες που παρέχουν μαθήματα ηλεκτρικής κιθάρας, χρήση λογισμικού δημιουργίας παρτιτούρας- ταμπλατούρας, καθώς και χρήση λογισμικού για τη δημιουργία συνοδευτικών κομματιών τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εξάσκηση.

### **II. Επίδειξη της χρήσης μουσικού λογισμικού (software) το οποίο θα βοηθήσει το χρήστη στην εξάσκηση και ανάπτυξη της τέχνης του αυτοσχεδιασμού.**

Σε αυτό το μέρος επιλέχθηκε μια μουσική εφαρμογή με την οποία ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει τα δικά του συνοδευτικά κομμάτια ώστε να τον βοηθήσουν στη μελέτη του. Η βασικότερες λειτουργίες της εφαρμογής αυτής παρουσιάζονται μέσω ενός οπτικοακουστικού οδηγού.

### **III. Υλοποίηση των δύο παραπάνω σε πολυμεσική εφαρμογή**

Στο μέρος αυτό γίνεται χρήση λογισμικού δημιουργίας πολυμεσικής εφαρμογής, καταγραφή και επεξεργασία video, ήχου και εικόνας.

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

## ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

### Τι είναι τα πολυμέσα (Multimedia)

Τα Πολυμέσα (Multimedia) είναι ο κλάδος της πληροφορικής τεχνολογίας που ασχολείται με τον συνδυασμό ψηφιακών δεδομένων πολλαπλών μορφών, δηλ. κειμένου, γραφικών, εικόνας, κινούμενης εικόνας (animation), ήχου και βίντεο, για την αναπαράσταση, παρουσίαση, αποθήκευση, μετάδοση και επεξεργασία πληροφοριών.

Αυτού του είδους οι εφαρμογές αναφέρονται ως πολυμεσικές εφαρμογές, τίτλοι πολυμέσων ή πολυμέσα και αποτελούν σήμερα μια από τις πιο δυναμικά εξελισσόμενες τεχνολογίες στον χώρο της πληροφορικής, με πρακτικές εφαρμογές σε πολλούς διαφορετικούς τομείς δραστηριότητας, όπως εκπαίδευση, επαγγελματική κατάρτιση, αγορά-διαφήμιση, παρουσιάσεις, ψυχαγωγία, ηλεκτρονικά παιχνίδια, περίπτερα παροχής πληροφοριών (kiosks), τηλεδιάσκεψη, Internet κ.ά.

### Τα Είδη Εφαρμογών Πολυμέσων

Τα είδη εφαρμογών πολυμέσων είναι τα εξής :

- Εφαρμογή Απλών Πολυμέσων (Multimedia).  
Χρησιμοποιεί μεν πολυμέσα για την παρουσίαση της πληροφορίας, αλλά δεν υπάρχει κανενός είδους αλληλεπίδραση ανάμεσα στον χρήστη και την εφαρμογή. Ο χρήστης, ή ο θεατής, βρίσκεται απλά σε μια παθητική θέση παρακολούθησης της πληροφορίας, η οποία προβάλλεται με γραμμικό (συνεχή) τρόπο. Τέτοιο παράδειγμα αποτελεί η διαφήμιση.
- Εφαρμογή Διαλογικών Πολυμέσων (Interactive Multimedia).  
Χρησιμοποιεί αλληλεπίδραση (interaction) με τον χρήστη, όπου ο

χρήστης μπορεί να επιλέξει τον δρόμο που θα ακολουθήσει η εφαρμογή και να μην είναι έτσι συνεχής η ροή της.

- *Εφαρμογή Υπερμέσων (Hypermedia).*

Έχει πολύ έντονη αλληλεπίδραση με τον χρήστη και μόνο οι επιλογές του χρήστη είναι εκείνες που καθοδηγούν την εφαρμογή.

## **Τα Υπολογιστικά Συστήματα Πολυμέσων**

Μπορούμε να διακρίνουμε δύο κατηγορίες υπολογιστικών συστημάτων πολυμέσων : τα συστήματα ανάπτυξης και τα συστήματα παρουσίασης πολυμέσων.

Τα συστήματα ανάπτυξης θα πρέπει να έχουν μεγάλη υπολογιστική ισχύ, ταχύτητα και αποθηκευτική ικανότητα, ώστε να μπορούν να υποστηρίξουν με επιτυχία την πολύπλοκη διαδικασία της επεξεργασίας του μεγάλου όγκου πολλαπλών μορφών δεδομένων που απαιτείται για την ανάπτυξη μιας πολυμεσικής εφαρμογής.

Από την άλλη μεριά, η παρουσίαση μιας εφαρμογής δεν έχει μεγάλες απαιτήσεις εξοπλισμού.

## **Η Αλληλεπιδραστικότητα (Interactivity)**

Η μη γραμμική οργάνωση των πολυμέσων μάς παρέχει μια ποικιλία από διαδρομές για την αναζήτηση της πληροφορίας. Έχουμε έτσι τη δυνατότητα να ελέγχουμε τη ροή της εφαρμογής, παρεμβαίνοντας δυναμικά στην εξέλιξή της και καθορίζοντας τη μορφή, τη σειρά και την ταχύτητα με την οποία παρουσιάζεται η πληροφορία.

Η ιδιότητα αυτή ονομάζεται αλληλεπιδραστικότητα (interactivity), καθώς μια εφαρμογή πολυμέσων παρέχει αμφίδρομη επικοινωνία μεταξύ χρήστη και εφαρμογής, υπό μορφή διαλόγου. Το περιβάλλον επικοινωνίας χρήστη - εφαρμογής αναφέρεται και ως περιβάλλον διεπαφής (interface ή user interface) της εφαρμογής και απαιτεί ειδικό σχεδιασμό ώστε να παρέχει φιλικότητα προς τον χρήστη.

## **Το Υπερκείμενο (Hypertext)**

Το υπερκείμενο (hypertext) αποτελεί μια ειδικά δομημένη μορφή κειμένου σ' ένα δίκτυο από κόμβους (nodes), οι οποίοι συνδέονται μεταξύ τους με συνδέσμους (links). Οι σύνδεσμοι είναι προσαρτημένοι σε ειδικές λέξεις ή φράσεις που ενσωματώνονται σε κάθε κόμβο και λέγονται θερμές λέξεις (hot words).

Οι θερμές λέξεις έχουν διαφορετικό χρώμα ή μορφή -συνήθως είναι υπογραμμισμένες- και περιέχουν τις πληροφορίες ή τις ενδείξεις που είναι απαραίτητες, ώστε αν κάνουμε κλικ πάνω τους με το ποντίκι, να πάμε αμέσως στον κόμβο που δείχνουν.

Ο κόμβος προορισμού μπορεί να είναι μια άλλη οθόνη ή ένα άλλο παράθυρο πληροφοριών και περιέχει συνήθως κάποια επεξήγηση ή κάποιον ορισμό για τη θερμή λέξη. Αυτή η διαδικασία διασύνδεσης λέγεται και υπερσύνδεση (hyperlinking).

## **Τα συστατικά στοιχεία των πολυμέσων**

Στα πολυμέσα το **κείμενο** αν και είναι περιορισμένο, αποτελεί βασικό συστατικό για τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης πολυμεσικής εφαρμογής. Αφού είναι αυτό που συνδέει τις περισσότερες φορές την εικόνα με το βίντεο και τον ήχο.

Τα **γραφικά** με τη σειρά τους παίζουν και αυτά σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη μιας εφαρμογής και αποτελούν ένα ακόμα βασικό συστατικό των πολυμέσων. Η επιτυχία μιας πολυμεσικής εφαρμογής πολλές φορές κρίνεται από το πόσο καλά σχεδιασμένα και έξυπνα γραφικά έχει. Για αυτό και έχουν δημιουργηθεί πάρα πολλά προγράμματα επεξεργασίας εικόνας που βοηθάνε το δημιουργό – σχεδιαστή να δημιουργήσει μέχρι και τρισδιάστατα γραφικά.

Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο των πολυμέσων είναι η **εικόνα**. Ο χρήστης πολλές φορές καταλαβαίνει τι ενέργεια πρέπει να κάνει βλέποντας μια απλή εικόνα. Η εικόνα είναι ένα στοιχείο που δεν μπορεί να λείπει από καμία σχεδόν εφαρμογή. Είναι πολύ δυνατή στο να μεταδώσει μηνύματα και αποτελεί ένα από τα καλύτερα εποπτικά μέσα στη διδασκαλία.

Ένα επόμενο βήμα της στατικής εικόνας είναι η **κινούμενη εικόνα (animation)**. Τα animation τα συναντάμε συνήθως σε εφαρμογές που είναι για το διαδίκτυο. Είναι γραφικά που έχουν δημιουργηθεί με πρόγραμμα δυοδιάστατης ή τρισδιάστατης μοντελοποίησης. Ο λόγος που χρησιμοποιούνται στο διαδίκτυο κυρίως είναι γιατί συνήθως τα αρχεία είναι μικρού μεγέθους και τραβάνε την προσοχή του επισκέπτη αμέσως.

Το **βίντεο** και ο **ήχος** είναι τα δύο τελευταία στοιχεία των πολυμέσων. Αποτελούν κύρια συστατικά των πολυμεσικών εφαρμογών αφού στην ουσία αυτά είναι που διαχωρίζουν μια πολυμεσική εφαρμογή από ένα βιβλίο. Με τη βοήθεια τους ο χρήστης όχι μόνο διαβάζει την πληροφορία αλλά ταυτόχρονα την ακούει και την βλέπει.

### **Οι Χώροι Εφαρμογής των Πολυμέσων**

Οι χώροι εφαρμογής των πολυμέσων σήμερα είναι πάρα πολλοί και συνεχώς διευρύνονται. Μερικά ενδεικτικά παραδείγματα είναι τα εξής :

- Εκπαίδευση
- Επιμόρφωση
- Παρουσιάσεις - Κατάρτιση Στελεχών
- Σημεία Ενημέρωσης του Κοινού (Information Kiosks)
- Παιχνίδια
- Διασκέδαση
- Αναψυχή (Recreation)
- Edutainment (Education and Entertainment - Εκπαίδευση και Ψυχαγωγία)
- Περιοδικά
- Βιβλία
- Εγκυκλοπαίδειες
- Αγορά και Διαφήμιση

### **Τα Υπερμέσα (Hypermedia)**



Καθώς η τεχνολογία των υπολογιστών αναπτύχθηκε ταχύτατα, σύντομα έκαναν την εμφάνισή τους και τα υπερμέσα (hypermedia), δηλ. υπερκείμενα που δεν περιέχουν μόνο θερμές λέξεις αλλά και θερμά σημεία.

Τα θερμά σημεία (hot spots) είναι ειδικές λέξεις, εικονίδια, γραφικά ή πλήκτρα, που δίνουν τη δυνατότητα στον χρήστη να μεταπηδήσει σ' άλλες σχετικές ενότητες (κόμβοι), που μπορεί να είναι διαγράμματα, εικόνες, ηχητικά αποσπάσματα ή βίντεο.

Οι κόμβοι αποτελούν τη βασική δοκιμή μονάδα των υπερμέσων. Κάθε κόμβος αποτελείται από τμήματα κειμένου, γραφικών, εικόνων, βίντεο ή ήχου. Ένας κόμβος μπορεί να περιέχει από μια απλή φωτογραφία ή ένα μικρό κείμενο έως μια μεγάλη ενότητα με διάφορες μορφές πληροφορίας.

Οι σύνδεσμοι καθορίζουν τις συσχετίσεις μεταξύ των κόμβων πληροφορίας και μας μεταφέρουν στους κόμβους που επιλέγουμε, επιτρέποντας έτσι την πλοήγησή μας στη βάση πληροφοριών του υπερμέσου. Οι σύνδεσμοι ενσωματώνονται σε κάποιο κείμενο ή σε μια εικόνα.

## **Βοηθητικά προγράμματα (Software)**

Για να δημιουργηθεί μια πολυμεσική εφαρμογή απαραίτητη είναι η χρήση πολλών προγραμμάτων που ως σκοπό έχουν τη δημιουργία των αντικειμένων που συνθέτουν μια πολυμεσική εφαρμογή. Όπως για παράδειγμα επεξεργασία εικόνας, ήχου, video και άλλα. Παρακάτω αναφέρονται τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν.

- **Adobe Director 11**

Το Adobe Director 11 είναι ένα ολοκληρωμένο εργαλείο ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών. Με το πρόγραμμα αυτό μπορείτε να δημιουργήσετε αλληλεπιδραστικές ταινίες, ψυχαγωγικές παραγωγές όπως παιχνίδια, εφαρμογές ηλεκτρονικού εμπορίου και πολλά άλλα. Μπορείτε εύκολα να διακινείτε περιεχόμενο του Adobe Director 11 σε χρήστες μέσα από το διαδίκτυο, σε CD-ROM και σε DVD.

- **Adobe Photoshop CS3**

Το Adobe Photoshop CS3 είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας και επεξεργασίας εικόνων και γραφικών. Με το Adobe Photoshop CS3 μπορείτε να δημιουργήσετε τα γραφικά της εφαρμογής σας από το μηδέν. Είναι ένα εύκολο και πολύ διαδεδομένο πρόγραμμα που σας επιτρέπει να αλλάξετε το μέγεθος μιας εικόνας, τη μορφή της ( πχ από bmp σε Jpeg), να αλλάξετε χρώμα, να προσθέσετε κάποια εφέ που έχει ενσωματωμένα στις βιβλιοθήκες του, να γράψετε κείμενο πάνω σε μια εικόνα και άλλα πολλά.

- **Magix Movie Edit Pro Plus 16**

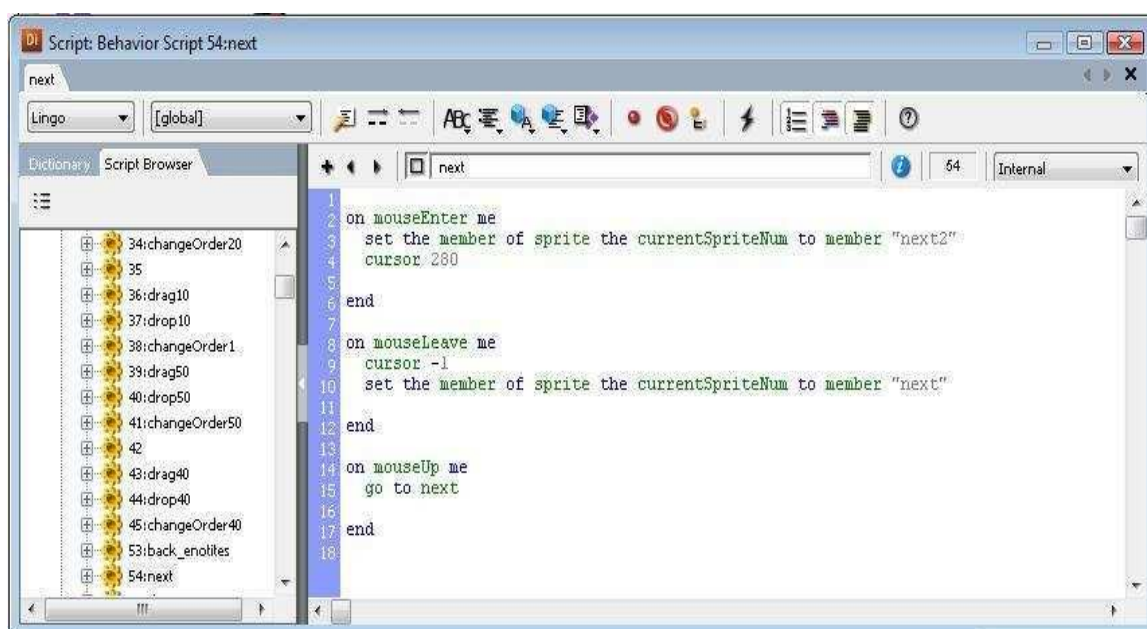
Το πρόγραμμα Movie Edit Pro Plus 16 της εταιρίας Magix είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας ψηφιακού video. Με την βοήθεια του μπορείτε να επεξεργαστείτε το video που θέλετε να βάλετε μέσα στην εφαρμογή σας. Σας επιτρέπει να επιλέξετε διάφορες ρυθμίσεις όπως μέγεθος εικόνας σε pixel, να ενσωματώσετε κείμενο μέσα στο video, καθώς και να αλλάξετε τη μορφή του ( πχ από mpeg σε quicktime), να ενσωματώσετε σκηνές από άλλα video και πολλά άλλα.

- **Apple Logic Pro**  
 Το πρόγραμμα Logic Pro είναι ένα πλήρες audio και midi sequencer το οποίο σας επιτρέπει να ηχογραφήσετε, να μιζάρετε και να επεξεργαστείτε ήχους. Ακόμα σας επιτρέπει να αλλάξετε την μορφή τους (πχ απο wav σε mp3).
- **Band in a box**  
 Το πρόγραμμα Band in a box σαν επιτρέπει να δημιουργήσετε συνοδευτικά κομμάτια (backing tracks) καθώς διαθέτει μια «εικονική μπάντα» όπου μπορείτε να επιλέξετε ποιά όργανα θα χρησιμοποιήσετε και τις συγχορδίες που θα παίζουν. Επίσης διαθέτει μια μεγάλη συλλογή απο ρυθμούς (styles). Ένας οπτικοακουστικός οδηγός χρήσης του προγράμματος περιλαμβάνεται την πολυμεσική εφαρμογή.
- **Guitar Pro**  
 Το πρόγραμμα Guitar Pro σας επιτρέπει να δημιουργήσετε αρχεία παρτιτούρας και ταμπλατούρας.
- **Sibelius**  
 Το πρόγραμμα Sibelius σας επιτρέπει να δημιουργήσετε αρχεία παρτιτούρας.
- **Qwikchord**  
 Το πρόγραμμα Qwikchord σας επιτρέπει να δημιουργήσετε σχεδιαγράμματα συγχορδιών για την κιθάρα.
- **Exploring guitar**  
 Το πρόγραμμα αυτό σας επιτρέπει να δημιουργήσετε σχεδιαγράμματα των μουσικών κλιμάκων, τα οποία απεικονίζονται πάνω στην ταστιέρα της κιθάρας.
- **BB Flashback Pro**  
 Το πρόγραμμα αυτό σας επιτρέπει να καταγράψετε σε video και σε πραγματικό χρόνο ο,τι συμβαίνει στη οθόνη του υπολογιστή σας.
- **Epson print CD**  
 Το πρόγραμμα αυτό σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να τυπώσετε τα δικά σας εξώφυλλα πάνω σε ένα CD ή DVD.

## Η γλώσσα Lingo

Η Lingo είναι μια αντικειμενοστρεφής γλώσσα προγραμματισμού σεναρίων του Director και προσθέτει στις παραγωγές πολυμέσων μια έξυπνη αλληλεπιδραστική διάσταση. Με τη γλώσσα Lingo μπορείτε να παρέχετε την δυνατότητα στους χρήστες να επικοινωνούν με την ταινία σας, να πληκτρολογούν κείμενο και άλλες πολλές ενέργειες που δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν με τα εικονίδια της βιβλιοθήκης του Adobe Director 11.

Για να γράψετε σε γλώσσα Lingo πρέπει να ανοίξετε το παράθυρο Script Behavior του Director (όπως φαίνεται στην πιο κάτω εικόνα). Όταν επιλέγετε μια ενέργεια από τη βιβλιοθήκη του Director και τη βάζετε πάνω σε ένα αντικείμενο της σκηνής σας, τότε αυτόματα το Director μεταφράζει την ενέργεια αυτή στη γλώσσα Lingo. Φυσικά μπορείτε ανοίγοντας το παράθυρο Behavior του Director να εμπλουτίσετε τον κώδικα γράφοντας εντολές της Lingo.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

### ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

#### Γενικά περί εφαρμογής

Την εφαρμογή δημιουργήσαμε με το πρόγραμμα Director 11 της Adobe σε ανάλυση 1280X800 pixels. Βάζοντας το Dvd της εφαρμογής στο δίσκο, αυτή ξεκινάει αυτόματα (*autorun*). Για το Autorun δημιουργήσαμε ένα αρχείο txt το οποίο περιείχε την εντολή:

[autorun]

OPEN=TELOS.EXE

Έπειτα το αρχείο αυτό το μετονομάσαμε σε AUTORUN.INF



#### Εξώφυλλο

Η πρώτη εικόνα που εμφανίζεται είναι το εξώφυλλο της εφαρμογής στο οποίο αναγράφονται:

- Τα στοιχεία της σχολής
- ο τίτλος της εργασίας
- τα ονόματα των επιτηρητών καθηγητών
- τα ονόματά μας
- οι αριθμοί μητρώου μας

Στο πάνω μέρος εμφανίζεται το λογότυπο της σχολής (μαζί με το background), έπειτα εμφανίζεται ο τίτλος της εργασίας, οι επιτηρητές καθηγητές και οι εισηγητές φοιτητές και τέλος εμφανίζεται και το κουμπί «συνέχεια» που μας μεταφέρει στην εισαγωγή της εργασίας.

Για το background χρησιμοποιήσαμε και επεξεργαστήκαμε στο Photoshop την παρακάτω εικόνα:



**Transitions** που χρησιμοποιήθηκαν:

- Για το background χρησιμοποιήθηκε το **dissolve pixels fast**.
- Για τον τίτλο της πτυχιακής χρησιμοποιήθηκε το **wipe right**.
- Για το κουμπί «συνέχεια» χρησιμοποιήθηκε το **center out vertical**.

Τα ονόματα των καθηγητών και των φοιτητών εμφανίζονται με εφέ κίνησης. Επίσης μόλις εμφανιστούν όλες οι πληροφορίες και το κουμπί της συνέχειας οι 2 κιθάρες που φαίνονται στο background αλλάζουν «κατάσταση», η ασπρόμαυρη γίνεται έγχρωμη και η έγχρωμη γίνεται ασπρόμαυρη. Για το εφέ αυτό μετά από επεξεργασία στο Photoshop χρησιμοποιήσαμε τις 2 εικόνες που φαίνονται παρακάτω, αλλάζουμε δηλαδή τη δεξιά εικόνα με την αριστερή χρησιμοποιώντας το transition **random rows**.





Χρησιμοποιήσαμε για γραμματοσειρά την Times new roman και στα γράμματα του εξώφυλλου χρησιμοποιήσαμε **glow effect** με άσπρο χρώμα ενώ τα γράμματα έχουν χρώμα κόκκινο.

Παρακάτω φαίνεται το κουμπί που χρησιμοποιήσαμε για να συνεχίσει ο χρήστης.



Για τη λειτουργία του χρησιμοποιήσαμε behaviors και γλώσσα lingo, πιο συγκεκριμένα χρησιμοποιήσαμε behaviors **mouse enter** και **mouse leave** οι οποίες αλλάζουν τον κέρσορα όταν το ποντίκι είναι πάνω στο κουμπί και την **mouse up** σε συνδυασμό με την εντολή **go to frame 80** για να συνεχίσει ο χρήστης στην εισαγωγή της εφαρμογής .

Με την ίδια λογική λειτουργούν και τα υπόλοιπα κουμπιά της εφαρμογής.

Για να παραμείνει η εφαρμογή στο τελευταίο frame του εξώφυλλου μέχρι ο χρήστης να κάνει κλικ στο κουμπί συνέχεια χρησιμοποιήσαμε στο τελευταίο frame (78) την εντολή (σε γλώσσα Lingo)

On **exitFrame** me

**Go to frame** 78

End

Με το ίδιο τρόπο λειτουργήσαμε και για όλα τα υπόλοιπα μενού της εφαρμογής



## Εγκατάσταση απαραίτητου λογισμικού

Πριν συνεχίσετε στην εφαρμογή είναι απαραίτητη η εγκατάσταση του Quicktime Player για τη σωστή λειτουργία των Video, για να εγκαταστήσετε την εφαρμογή πατήστε στο εικονίδιο που βρίσκεται παρακάτω.

 **Quicktime Installer**

Επίσης για να μπορέσετε να δείτε τις ταμπλατούρες των μαθημάτων πρέπει να εγκαταστήσετε το πρόγραμμα Guitar Pro. Πατώντας το παρακάτω εικονίδιο θα ξεκινήσει η εγκατάσταση του Guitar Pro 5 (Demo έκδοση). Προσοχή! Όταν κατά την εγκατάσταση σας ζητηθεί που να εγκατασταθεί το πρόγραμμα δώστε την παρακάτω διαδρομή : C:\Program Files\Guitar Pro 5

 **Guitar Pro Installer**

Πατήστε εδώ για να δείτε με ποιον τρόπο μπορείτε να ανοίξετε την ταμπλατούρα κάθε μαθήματος.





Στην πρώτη σελίδα που εμφανίζεται μετά το εξώφυλλο δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να εγκαταστήσει 2 προγράμματα απαραίτητα για τη σωστή λειτουργία της εφαρμογής.

Η σελίδα αυτή έχει 3 κουμπιά:



Πατώντας αυτό το κουμπί ξεκινάει αυτόματα η εγκατάσταση του Quicktime Player που είναι απαραίτητο για να λειτουργούν τα video της εφαρμογής.



Πατώντας αυτό το κουμπί ξεκινάει αυτόματα η εγκατάσταση μιας Demo έκδοσης του προγράμματος Guitar Pro 5 που είναι απαραίτητο για να μπορεί ο χρήστης να χρησιμοποιήσει τις ταμπλατούρες που βρίσκονται στα μαθήματα.

**Πατήστε εδώ για να δείτε με ποιον τρόπο μπορείτε να ανοίξετε την ταμπλατούρα κάθε μαθήματος.**


Πατώντας εδώ ο χρήστης μπορεί να πάρει πληροφορίες για τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να ανοίξει την ταμπλατούρα κάθε μαθήματος και μεταφέρεται στη σελίδα που φαίνεται παρακάτω.

Σε κάθε μάθημα πατώντας το εικονίδιο της ταμπλατούρας που απεικονίζεται δίπλα, ανοίγει αυτόματα το πρόγραμμα Guitar Pro, κάτω απ' το εικονίδιο της ταμπλατούρας εμφανίζεται ο αριθμός της ταμπλατούρας κάθε μαθήματος. Για να ανοίξετε μια ταμπλατούρα ενώ βρίσκεστε στο πρόγραμμα Guitar Pro πατήστε πάνω στην μπάρα File και μετά Open όπως φαίνεται στην εικόνα παρακάτω. Οι ταμπλατούρες των μαθημάτων βρίσκονται στο DVD μέσα στο φάκελο "Ταμπλατούρες".

 Tab 1



Πίσω

Πατώντας το κουμπί  ο χρήστης μεταφέρεται στην πρώτη σελίδα της εισαγωγής.

## Εισαγωγή



**ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Το υλικό που περιέχεται σε αυτή τη μέθοδο έχει σχεδιαστεί με σκοπό να εισάγει τον νέο κιθαρίστα στην τέχνη του αυτοσχεδιασμού. Ανάλογα με το επίπεδο που βρίσκεται ο καθένας μπορεί να μεταπηδήσει σε οποιοδήποτε κεφάλαιο. Για την βελτίωση της τεχνικής συνίσταται να χρησιμοποιήσετε μετρονόμο σε όλα τα παραδείγματα των ασκήσεων τεχνικής. Η μέθοδος αυτή σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να αντικαταστήσει έναν καλό δάσκαλο κιθάρας, ο οποίος μπορεί να σας βοηθήσει να επιτύχετε πιο γρήγορα τον στόχο σας. Ακόμα πρέπει να θυμόμαστε πως κάποιοι από τους καλύτερους δασκάλους μπορεί να είναι οι αγαπημένοι μας κιθαρίστες. Η ηλεκτρική κιθάρα είναι ένα πολύπλοκο και προσωπικό όργανο και ο κάθε μουσικός θα βγάλει κάτι διαφορετικό από αυτό. Άλλωστε αυτός είναι και ο στόχος, ο καθένας δηλαδή να αναπτύξει την προσωπικότητα του μέσα από το παίξιμο καθώς και τον «προσωπικό του ήχο».

Για να γίνει κάποιος καλός μουσικός απαιτούνται κάποια στοιχεία:  
**Ταλέντο:** Μουσικό σπινί, αίσθηση του χρόνου (timing), αίσθηση της μουσικής φόρμας.  
**Κατεύθυνση:** Ακροφάτα στο είδος της μουσικής που ενδιαφέρει τον καθέναν.  
**Μουσική εκπαίδευση**  
**Φιλοδοξία**

Η φιλοδοξία που έχει κάποιος για να γίνει καλύτερος μουσικός και να «κατακτήσει» το όργανο του ίσως είναι ο σημαντικότερος παράγοντας απ' όλους. Με τον όρο φιλοδοξία δεν εννοούμε την ανάγκη κάποιου να γίνει star, αλλά την θέληση, την επιθυμία, την αντοχή και την υπομονή για εξάσκηση. Χωρίς όλα τα παραπάνω ακόμα και όλο το ταλέντο του κόσμου να έχει κάποιος δε σημαίνει τίποτα. Για την βέλτιστη χρήση της μεθόδου προτείνεται να εγκαταστήσετε την εφαρμογή Guitar Pro (περιλαμβάνεται μια δοκιμαστική έκδοση). Για το Guitar Pro παρέχονται αρχαία περιηγητήρας - ωμπλατούρας που θα συνοδεύσουν τις διάφορες ασκήσεις.

Στην εισαγωγή εμφανίζεται το background με transition **dissolve pixels fast**, έπειτα εμφανίζεται με transition **strips on left, built down** το παρακάτω κείμενο:

*Το υλικό που περιέχεται σε αυτή τη μέθοδο έχει σχεδιαστεί με σκοπό να εισάγει τον νέο κιθαρίστα στην τέχνη του αυτοσχεδιασμού. Ανάλογα με το επίπεδο που βρίσκεται ο καθένας μπορεί να μεταπηδήσει σε οποιοδήποτε κεφάλαιο. Για την βελτίωση της τεχνικής συνίσταται να χρησιμοποιήσετε μετρονόμο σε όλα τα παραδείγματα των ασκήσεων τεχνικής. Η μέθοδος αυτή σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να αντικαταστήσει έναν καλό δάσκαλο κιθάρας, ο οποίος μπορεί να σας βοηθήσει να επιτύχετε πιο γρήγορα τον στόχο σας. Ακόμα πρέπει να θυμόμαστε πως κάποιοι από τους καλύτερους δασκάλους μπορεί να είναι οι αγαπημένοι μας κιθαρίστες. Η ηλεκτρική κιθάρα είναι ένα πολύπλοκο και προσωπικό όργανο και ο κάθε μουσικός θα βγάλει κάτι διαφορετικό από αυτό. Άλλωστε αυτός είναι και ο στόχος, ο καθένας δηλαδή να αναπτύξει την προσωπικότητα του μέσα από το παίξιμο καθώς και τον «προσωπικό του ήχο».*

Για να γίνει κάποιος καλός μουσικός απαιτούνται κάποια στοιχεία:

- **Ταλέντο:** Μουσικό αυτί, αίσθηση του χρόνου (*timing*), αίσθηση της μουσικής φόρμας.
- **Κατεύθυνση:** Ακούσματα στο είδος της μουσικής που ενδιαφέρει τον καθέναν.
- **Μουσική εκπαίδευση**
- **Φιλοδοξία**

Η φιλοδοξία που έχει κάποιον για να γίνει καλύτερος μουσικός και να «κατακτήσει» το όργανο του ίσως να είναι το σημαντικότερο παράγοντας από όλους. Με τον όρο φιλοδοξία δεν εννοώ την θέληση κάποιου να γίνει *star*, αλλά την θέληση, την επιθυμία, την αντοχή και την υπομονή για εξάσκηση. Χωρίς όλα τα παραπάνω ακόμα και όλο το ταλέντο του κόσμου να έχει κάποιος.

Για την βέλτιστη χρήση της μεθόδου προτείνεται να εγκαταστήσετε την εφαρμογή *Guitar Pro* ( περιλαμβάνεται μια δοκιμαστική έκδοση). Για το *Guitar pro* παρέχονται αρχεία παρτιτούρας-ταμπλατούρας που θα συνοδεύουν τις διάφορες ασκήσεις.


Τέλος εμφανίζεται το κουμπί «συνέχεια» το οποίο με το οποίο ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη σελίδα.



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ 2<sup>η</sup> ΣΕΛΙΔΑ



Εδώ εμφανίζονται τα γράμματα με transition **strips on left built down**,

για μια εικόνα gif με έναν κιθαρίστα που παίζει ,  τέλος το κουμπί

«κυρίως μενού».



Σε αυτό το σημείο δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη εάν αυτός είναι αρχάριος, να μην ξεκινήσει ακόμα με τα μαθήματα αλλά να πάρει κάποιες βασικές γνώσεις.

Στη συνέχεια θα εξετάσουμε τον κλάδο «Βασικές γνώσεις» και έπειτα θα δούμε το κυρίως μενού της εργασίας.

Πατώντας λοιπόν την εικόνα με τον κιθαρίστα, ο χρήστης μεταφέρεται στον κλάδο «βασικές γνώσεις» της εφαρμογής.

# Βασικές γνώσεις

## 1<sup>η</sup> σελίδα

**ΒΑΣΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ**

**Μείζων κλίμακα**

Η διαδοχική σειρά των φυσικών φθόγγων (ΝΤΟ-ΡΕ-ΜΙ-ΦΑ-ΣΟΛ-ΛΑ-ΣΙ-ΝΤΟ) ονομάζεται διατονική σκάλα ή ΝΤΟ ΜΑΤΖΟΡΕ ΚΛΙΜΑΚΑ.

Η ΝΤΟ ματζόρε όπως και κάθε μείζων κλίμακα, έχει ένα πολύ χαρακτηριστικό άκουσμα το οποίο θεωρείται πολύ σημαντικό. Το άκουσμα αυτό οφείλεται στην διαδοχή των τόνων και των ημιτονίων που σχηματίζονται ανάμεσα στις φυσικές νότες που την αποτελούν.

**ΝΤΟ ΜΑΤΖΟΡΕ**

T - Διάστημα τόνου - Απόσταση δύο τάσεων.  
H - Ημιτόνιο - Ένα τάση.

Παρατηρούμε ότι τα διαστήματα μεταξύ των νωτών ΜΙ και ΦΑ, ΣΙ και ΝΤΟ είναι διαστήματα ημιτονίων γι' αυτό και ονομάζονται ΦΥΣΙΚΑ ΗΜΙΤΟΝΙΑ

**ΔΙΕΘΝΗΣ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΦΘΟΓΓΩΝ**

C	ΝΤΟ
D	ΡΕ
E	ΜΙ
F	ΦΑ
G	ΣΟΛ
A	ΛΑ
B	ΣΙ

Οι εκτά νότες που αποτελούν την κλίμακα ονομάζονται **βαθμίδες** και συμβολίζονται με αριθμούς ή με λατινικούς αριθμούς.

C	D	E	F	G	A	B	C
I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII

Η πρώτη βαθμίδα ονομάζεται **τονική** και δίνει το όνομα της στην κλίμακα.

**ΟΙ ΝΟΤΕΣ ΣΤΗΝ ΤΑΣΤΙΕΡΑ**

Οι χορδές της κιθάρας αριθμούνται από πάνω προς τα κάτω, έτσι έχουμε:

- 1<sup>η</sup> χορδή - E
- 2<sup>η</sup> χορδή - B
- 3<sup>η</sup> χορδή - G
- 4<sup>η</sup> χορδή - D
- 5<sup>η</sup> χορδή - A
- 6<sup>η</sup> χορδή - E

Πίσω ← Κορίως Μενού → Συνέχεια

Εδώ εμφανίζεται ένα κείμενο με κάποιες βασικές γνώσεις μουσικής θεωρίας το οποίο παραθέτουμε παρακάτω:

### Μείζων κλίμακα

Η διαδοχική σειρά των φυσικών φθόγγων (ΝΤΟ-ΡΕ-ΜΙ-ΦΑ-ΣΟΛ-ΛΑ-ΣΙ-ΝΤΟ) ονομάζεται διατονική σκάλα ή ΝΤΟ ΜΑΤΖΟΡΕ ΚΛΙΜΑΚΑ.

Η ΝΤΟ ματζόρε όπως και κάθε μείζων κλίμακα, έχει ένα πολύ χαρακτηριστικό άκουσμα το οποίο θεωρείται πολύ σημαντικό. Το άκουσμα αυτό οφείλεται στην διαδοχή των τόνων και των ημιτονίων που σχηματίζονται ανάμεσα στις φυσικές νότες που την αποτελούν.

### ΝΤΟ ΜΑΤΖΟΡΕ

*T = Διάστημα τόνου = Απόσταση δύο τάστων.*

*H= Ημιτόνιο = Απόσταση ενός τάστου*

*Παρατηρούμε οτι τα διαστήματα μεταξύ των νοτών ΜΙ και ΦΑ, ΣΙ και ΝΤΟ είναι διαστήματα ημιτονίων για αυτό και ονομάζονται ΦΥΣΙΚΑ ΗΜΙΤΟΝΙΑ*

ΔΙΕΘΝΗΣ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΦΘΟΓΓΩΝ	
C	ΝΤΟ
D	ΡΕ
E	ΜΙ
F	ΦΑ
G	ΣΟΛ
A	ΛΑ
B	ΣΙ

Οι επτά νότες που αποτελούν την κλίμακα ονομάζονται **βαθμίδες** και συμβολίζονται με αριθμούς ή με λατινικούς αριθμούς.

<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
I	II	III	IV	V	VI	VII	VII

Η πρώτη βαθμίδα ονομάζεται **τονική** και δίνει το όνομα της στην κλίμακα.

Οι νότες στην ταστιέρα.

Οι χορδές της κιθάρας αριθμούνται από πάνω προς τα κάτω, έτσι έχουμε:



1<sup>η</sup> χορδή = E

2<sup>η</sup> χορδή = B

3<sup>η</sup> χορδή = G

4<sup>η</sup> χορδή = D

5<sup>η</sup> χορδή = A

6<sup>η</sup> χορδή = E

Ακολουθούν 3 κουμπιά σε αυτή τη σελίδα :



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στην προηγούμενη σελίδα.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στο κυρίως μενού της εφαρμογής.



Πατώντας το, ο χρήστης συνεχίζει στη 2<sup>η</sup> σελίδα των βασικών γνώσεων.



## Βασικές γνώσεις

### 2<sup>η</sup> σελίδα

ΑΛΛΟΙΩΣΕΙΣ

Ο συμβολισμός # (δίεση) σημαίνει ότι πρέπει να πατήσουμε το αμέσως επόμενο τάστο από τη φυσική νότα, έτσι π.χ. το A# (Λα δίεση) βρίσκεται στο τρίτο τάστο της τρίτης χορδής.

Ο συμβολισμός b (ύφεση) σημαίνει πως πρέπει να πατήσουμε στο αμέσως προηγούμενο τάστο από τη φυσική νότα, έτσι π.χ. το Ab (Λα ύφεση) είναι στο πρώτο τάστο της τρίτης χορδής.

Τρα για να βρίσκουμε τις νότες πάνω στην ταστιέρα.

\* Το διαίτημα του ημιτόνιου έχει απόσταση ενός τάστου και το διαίτημα του τόνου έχει απόσταση δύο τάστων. Γνωρίζοντας τα παραπάνω ύψος και τις νότες των ανωτέρων χορδών μπορούμε να βρούμε το όνομα οποιαδήποτε νότας πάνω στην κλίβαρο.

Παράδειγμα: Ποιά νότα βρίσκεται στο 5ο τάστο της πρώτης χορδής;  
Ξέρουμε πως η πρώτη χορδή είναι η νότα E, η νότα E απέχει από τη νότα E καλύτερη μετάνιοι διάφορα απέσταση ενός τάστου. Εάν αναβούμε δύο τάστα υψηλότερα βρίσκουμε τη νότα G στο 3ο τάστο αφού η G απέχει από την E ένα διαίτημα τόνο. Το ίδιο διάστημα απέχει και η νότα A από τη νότα G, οπότε στο 5ο τάστο βρίσκεται η νότα A.

\* Από το 12ο τάστο και πάνω οι νότες επαναλαμβάνονται.

Παρατηρούμεται:

- \* Η νότα A (Λα) που συναντάμε στο πέμπτο τάστο της έκτης χορδής, είναι ίδια με την πρώτη χορδή ανοιχτή.
- \* Η νότα D (Ρε) που συναντάμε στο πέμπτο τάστο της πέμπτης χορδής, είναι ίδια με την τέταρτη χορδή ανοιχτή.
- \* Η νότα G (Σολ) που συναντάμε στο πέμπτο τάστο της τέταρτης χορδής, είναι ίδια με την τρίτη χορδή ανοιχτή.
- \* Η νότα B (Σι) που συναντάμε στο τέταρτο τάστο της τρίτης χορδής, είναι ίδια με την δεύτερη χορδή ανοιχτή.
- \* Η νότα E (Μι) που συναντάμε στο πέμπτο τάστο της δεύτερης χορδής, είναι ίδια με την πρώτη χορδή ανοιχτή.

Από μας βοηθεί να καθρίσουμε την κλίβαρο: Καρφώνουμε την πέμπτη χορδή σύμφωνα με το πέμπτο τάστο της έκτης χορδής, μετά καθρίζουμε την τέταρτη χορδή σύμφωνα με το πέμπτο τάστο της πέμπτης χορδής, κλπ.

Κυρίως Μενού

Πίσω

Συνέχεια

Εδώ εμφανίζεται η συνέχεια του κειμένου τις προηγούμενης σελίδας, το οποίο παραθέτουμε παρακάτω:

### Αλλοιώσεις

Ο συμβολισμός # (δίεση) σημαίνει ότι πρέπει να πατήσουμε το αμέσως επόμενο τάστο από την φυσική νότα, έτσι π.χ. το A# (Λα δίεση) βρίσκεται στο τρίτο τάστο της τρίτης χορδής.

Ο συμβολισμός b (ύφεση) σημαίνει πως πρέπει να πατήσουμε στο αμέσως προηγούμενο τάστο από τη φυσική νότα, έτσι π.χ. το Ab (Λα ύφεση) είναι στο πρώτο τάστο της τρίτης χορδής.

Tips για να βρίσκουμε τις νότες πάνω στην ταστιέρα.

- ♪ Το διάστημα του ημιτονίου έχει απόσταση ενός τάστου και το διάστημα του τόνου έχει απόσταση δύο τάστων. Γνωρίζοντας τα παραπάνω όπως και τις νότες των ανοιχτών χορδών μπορούμε να βρούμε το όνομα οποιασδήποτε νότας πάνω στην κιθάρα.

Παράδειγμα: Ποιά νότα βρίσκεται το 5<sup>ο</sup> τάστο της πρώτης χορδής;

Ξέρουμε πως η πρώτη χορδή είναι η νότα E, η νότα F απέχει από την νότα E διάστημα ημιτονίου δηλαδή απόσταση ενός τάστου. Εάν ανεβούμε δύο τάστα ψηλότερα βρίσκουμε τη νότα G στο 3<sup>ο</sup> τάστο αφού η G απέχει από την F διάστημα τόνου. Το ίδιο διάστημα απέχει και η νότα A από την νότα G, οπότε στο 5<sup>ο</sup> τάστο βρίσκεται η νότα A.

- ♪ Από το 12<sup>ο</sup> τάστο και μετά οι νότες επαναλαμβάνονται.

Παρατηρούμε ότι:

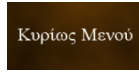
- ♪ Η νότα A (ΛΑ) που συναντάμε στο πέμπτο τάστο της έκτης χορδής, είναι ίδια με την πέμπτη χορδή ανοιχτή.
- ♪ Η νότα D (Ρε) που συναντάμε στο πέμπτο τάστο της πέμπτης χορδής, είναι ίδια με την τέταρτη χορδή ανοιχτή.
- ♪ Η νότα G (Σολ) που συναντάμε στο πέμπτο τάστο της τέταρτης χορδής, είναι ίδια με την τρίτη χορδή ανοιχτή.
- ♪ Η νότα B (Σι) που συναντάμε στο τέταρτο τάστο της τρίτης χορδής, είναι ίδια με την δεύτερη χορδή ανοιχτή.
- ♪ Η νότα E (Μι) που συναντάμε στο πέμπτο τάστο της δεύτερης χορδής, είναι ίδια με την πρώτη χορδή ανοιχτή.

Αυτό μας βοηθάει να κουρδίσουμε την κιθάρα: Κουρδίζουμε την πέμπτη χορδή σύμφωνα με το πέμπτο τάστο της έκτης χορδής, μετα κουρδίζουμε την τέταρτη χορδή σύμφωνα με το πέμπτο τάστο της πέμπτης χορδής κλπ.

Ακολουθούν ακόμη 3 κουμπιά:



Πατώντας το, ο χρήστης πάει στην προηγούμενη σελίδα.



Πατώντας το, ο χρήστης πάει στο κυρίως μενού της εφαρμογής.



Πατώντας το, ο χρήστης συνεχίζει στο κυρίως μενού του κλάδου βασικές γνώσεις.

### ***Κυρίως μενού των βασικών γνώσεων***



Εδώ έχουμε το βασικό μενού των βασικών γνώσεων από το οποίο ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί σε 3 κατηγορίες μαθημάτων:

- Συγχορδίες
- Arpeggios – Strumming
- Blues progressions.



Ο χρήστης τοποθετώντας τον κέρσορα πάνω στον αριστερό κιθαρίστα, αυτός φωτίζεται και κάνοντας αριστερό κλικ με το ποντίκι μεταφέρεται στην κατηγορία **Συγχορδίες**



Ο χρήστης τοποθετώντας τον κέρσορα πάνω στον κεντρικό κιθαρίστα, αυτός φωτίζεται και κάνοντας αριστερό κλικ με το ποντίκι μεταφέρεται στην κατηγορία **Arpeggios – Strumming**.



Ο χρήστης τοποθετώντας τον κέρσορα πάνω στον δεξιό κιθαρίστα, αυτός φωτίζεται και κάνοντας αριστερό κλικ με το ποντίκι μεταφέρεται στην κατηγορία **Blues progressions**.

Σε αυτή τη σελίδα έχουμε και τα εξής κουμπιά.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στην προηγούμενη σελίδα.




Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στο κυρίως μενού της εφαρμογής.

Στη συνέχεια θα αναλύσουμε τις 3 αυτές κατηγορίες στο μενού βασικές γνώσεις.








## Κατηγορία Συγχορδίες

Δεξί Χέρι
Αριστερό Χέρι










*Απλές συγχορδίες στα πρώτα τάστα (Με μπλέ γρώμα συμβολίζεται η τονική):*

**Ματζόρε:**

 A E A C# E	 D F# A D F#	 C E G C E	 G B D G B	 E G# B E G#	 F A C F	 D F A B D
---	--	--	--	---	--	--





**Μινόρε:**

 A E A C E	 D F A B D	 C E G A C	 G B D F G	 E G A B E	 F A B C F	 D F# A D F#
--	--	--	--	---	--	--



**Κινητές συγχορδίες (Μπαρέ):**  
Οι σήμας ακτών των συγχορδίων δεν περιλαμβάνουν ανοικτές χορδές, αυτό σημαίνει ότι σε όποιο σημείο της ταστήρας και αν παρθούν δεν καταρρέζουν την ποιότητα (Μπαρέ = Μινόρε) της συγχορδίας αλλά μόνο την τονικότητα.

**Συγχορδίες Dominant 7th:**  
Αυτές οι συγχορδίες είναι Μετακινούμενες με την 7η χορδή.


**Ματζόρε:**

 F C F A C F	 Bb F A D Bb	 F# C F# A C F#	 Bb F A D Bb
--	--	---	--

**Μινόρε:**

 F C D# A C F	 Bb F A D Bb
---	--

**F7**



← Πίσω

Κυρίως Μενου

Πατώντας τον αριστερό κιθαρίστα, ο χρήστης μεταφέρεται εδώ. Σε αυτή τη σελίδα ο χρήστης μπορεί να δει και να μάθει διάφορες συγχορδίες καθώς και διάφορες φωτογραφίες για το πώς να τοποθετήσει τα χέρια του στην κιθάρα. Όταν ο χρήστης μετακινήσει το ποντίκι πάνω σε μια συγχορδία η φωτογραφία της μεγεθύνεται για όση ώρα ο χρήστης έχει τον κέρσορα πάνω της, αν ο χρήστης μετακινήσει τον κέρσορα έξω από τη φωτογραφία αυτή επιστρέφει στο αρχικό της μέγεθος.

Σε αυτή την σελίδα έχουμε δύο κουμπιά:



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στην προηγούμενη σελίδα.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στο κυρίως μενού της εφαρμογής.

## Κατηγορία Arpeggios – Strumming

Όταν παίζουμε μια - μια τις χορδές πατώντας μια σγγχορδία, τότε λέμε ότι παίζουμε τη σγγχορδία αυτή με arpege. Όταν χτυπάμε μαζί από 2 χορδές και πάνω, η τεχνική αυτή ονομάζεται strumming. Παίζοντας το παράδειγμα που ακολουθεί, προσπαθήστε να καταλάβετε τη βασική ιδέα και προσπαθήστε να δημιουργήσετε δικές σας ρυθμικές ιδέες.



**VIDEO**      **BAKING TRACK**      **TAB**

Πίσω      Κυρίως Μενού

Εδώ ο χρήστης μπορεί να δει μερικές πληροφορίες σχετικά με το μάθημα σε text.

Επίσης έχουμε τα εξής πλήκτρα:



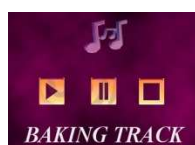
Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στην προηγούμενη σελίδα.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στο κυρίως μενού της εφαρμογής.



Πατώντας το εικονίδιο του Video, ο χρήστης βλέπει ένα Video σχετικά με το μάθημα.



Χρησιμοποιώντας αυτά τα πλήκτρα ο χρήστης μπορεί να, ξεκινήσει, να κάνει παύση ή να σταματήσει το baking track που συνοδεύει το μάθημα αυτό.



Πατώντας πάνω στο πλήκτρο της ταμπλατούρας, ανοίγει η σχετική παρτιτούρα-ταμπλατούρα του μαθήματος.

## Κατηγορία Blues Progressions

**Blues Progressions**

Τα περισσότερα Blues Progressions συνήθως δημιουργούνται από 3 συγχορδίες και αποτελούνται από 12 μέτρα ( 12 bar Blues ). Αυτές οι συγχορδίες έχουν μια σχέση γνωστή ως I - IV - V. Και οι 3 αυτές συγχορδίες είναι Dominant 7<sup>th</sup>.

Παρακάτω βλέπουμε 2 από τα πιο συνηθισμένα Blues Progressions.



MP3 

← Πίσω Κυρίως Μενού Συνέχεια →

Εδώ ο χρήστης βλέπει κάποιες πληροφορίες για τα Blues progressions.

Ακολουθούν τα εξής κουμπιά:



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στην προηγούμενη σελίδα.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στο κυρίως μενού της εφαρμογής.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στη 2<sup>η</sup> σελίδα του μαθήματος Blues Progressions.

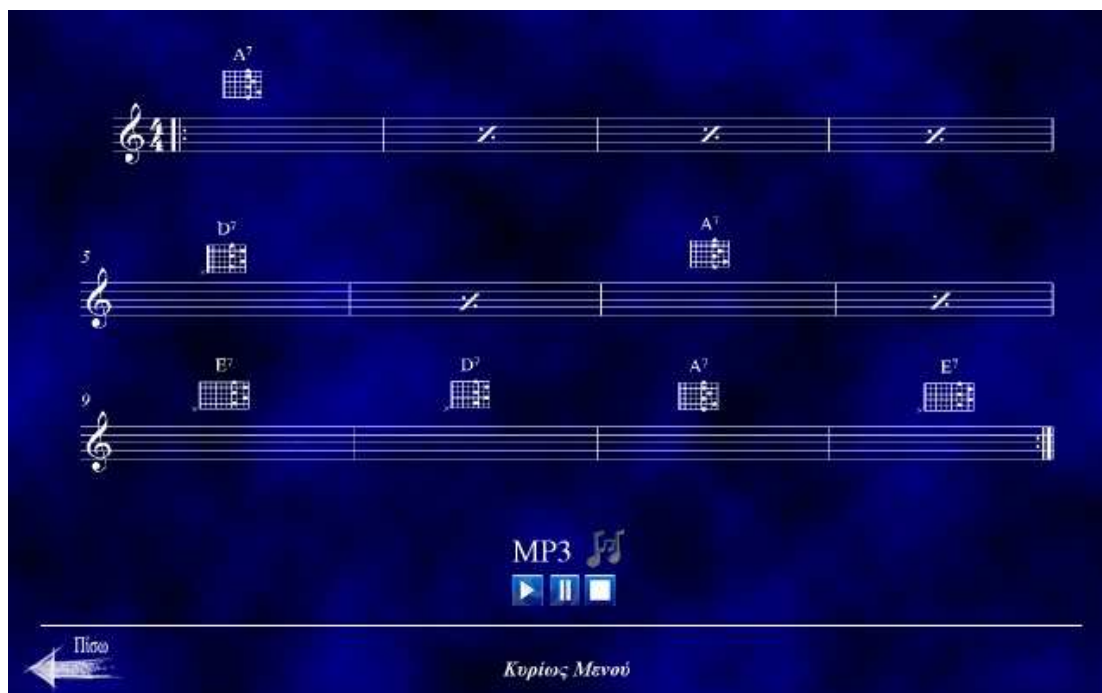


Χρησιμοποιώντας αυτά τα πλήκτρα ο χρήστης μπορεί να, ξεκινήσει, να κάνει παύση ή να σταματήσει το backing track που συνοδεύει το συγκεκριμένο μάθημα.



## Blues Progressions

### 2η σελίδα



Εδώ ο χρήστης βλέπει τη δεύτερη σελίδα του μαθήματος για τα Blues progressions.

Ακολουθούν τα εξής κουμπιά:



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στην προηγούμενη σελίδα.





Χρησιμοποιώντας αυτά τα πλήκτρα ο χρήστης μπορεί να, ξεκινήσει, να κάνει παύση ή να σταματήσει το baking track που συνοδεύει το συγκεκριμένο μάθημα.

Τελειώνοντας με τις υποκατηγορίες και τα μενού του τομέα Βασικές Γνώσεις προχωράμε στην ανάλυση του κυρίως μενού της εφαρμογής.

## Κυρίως μενού εφαρμογής.



Όταν ο χρήστης πατήσει το κουμπί  στην εισαγωγή

μεταφέρεται εδώ. Από εδώ ο χρήστης μπορεί πατώντας το κουμπί  να γυρίσει στο επίπεδο «βασικές γνώσεις», ή μπορεί πατώντας σε κάθε ένα τα 5 ποντεσιόμετρα της κιθάρας να περιηγηθεί στις διάφορες κατηγορίες τις οποίες θα αναλύσουμε παρακάτω.

### 1<sup>ο</sup> ΕΠΙΠΕΔΟ

Όταν ο χρήστης μετακινήσει τον κέρσορα πάνω στο πρώτο ποντεσιόμετρο στο κυρίως μενού της εφαρμογής, το ποντεσιόμετρο φωτίζεται και στα δεξιά της οθόνης εμφανίζεται η ένδειξη για το 1ο επίπεδο διδασκαλίας, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες.



Πατώντας το πρώτο ποντεσιόμετρο ο χρήστης μεταφέρεται στο 1<sup>ο</sup> επίπεδο διδασκαλίας.



Το επίπεδο αυτό έχει 6 μαθήματα. Όταν ο χρήστης μετακινεί τον κέρσορα πάνω στα πλήκτρα των μαθημάτων αυτά φωτίζονται και όταν ο χρήστης πατήσει τα πλήκτρα, αυτά τον μεταφέρουν στα αντίστοιχα μαθήματα.




Ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί στα μαθήματα του 1<sup>ου</sup> επιπέδου ή να γυρίσει πίσω στο κυρίως μενού πατώντας το κουμπί:




Παρακάτω έχουμε ένα παράδειγμα για τη δομή των μαθημάτων του 1<sup>ου</sup> επιπέδου.

**Οι θέσεις 3 - 4 - 5 της A minor pentatonic ( Λα μινόρε πεντατονική).**


**3<sup>η</sup> Θέση:**



**4<sup>η</sup> Θέση:**




**5<sup>η</sup> Θέση:**



Οι θέσεις της μινόρε πεντατονικής είναι "κινητές". Αυτό σημαίνει ότι ισχύουν για κάθε μινόρε πεντατονική κλίμακα αρκεί να συμπίπτουν οι νότες με το πράσινο χρώμα, με την τonique της κλίμακας.

**Άσκηση 1:**  
Παίξτε τις θέσεις της κλίμακας και σε άλλες τονικότητες, π.χ G minor pentatonic E minor pentatonic κ.τ.λ.

**Άσκηση 2:**  
Αφού μελετήσετε την άσκηση 2, αντιστρέψτε την από το backing track χρησιμοποιώντας φράσεις της άσκησης, όπως στο παρακάτω παράδειγμα:



**VIDEO**

**BAKING TRACK**

Πίσω

Κυρίως Μενού

Στα μαθήματα αυτού του επιπέδου ο χρήστης μπορεί να δει εικόνες και γραπτές πληροφορίες για το κάθε μάθημα, επίσης μπορεί να δει το μάθημα σε Video, να ακούσει κάποια backing tracks που αφορούν το μάθημα, να δει το μάθημα αυτό σε παρτιτούρα ή να δει κάποιες ασκήσεις για το μάθημα.

Παρακάτω εξηγούνται τα κουμπιά που μπορεί να συναντήσει ο χρήστης.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στη βασική σελίδα του 1<sup>ου</sup> επιπέδου.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στο κυρίως μενού της εφαρμογής.



Πατώντας το εικονίδιο του Video, ο χρήστης βλέπει ένα Video σχετικά με το μάθημα.



Χρησιμοποιώντας αυτά τα πλήκτρα ο χρήστης μπορεί να, ξεκινήσει, να κάνει παύση ή να σταματήσει το backing track που συνοδεύει το συγκεκριμένο μάθημα.



Πατώντας το κουμπί της άσκησης, ο χρήστης μεταφέρεται σε μια άσκηση η οποία αναφέρεται στο συγκεκριμένο μάθημα.



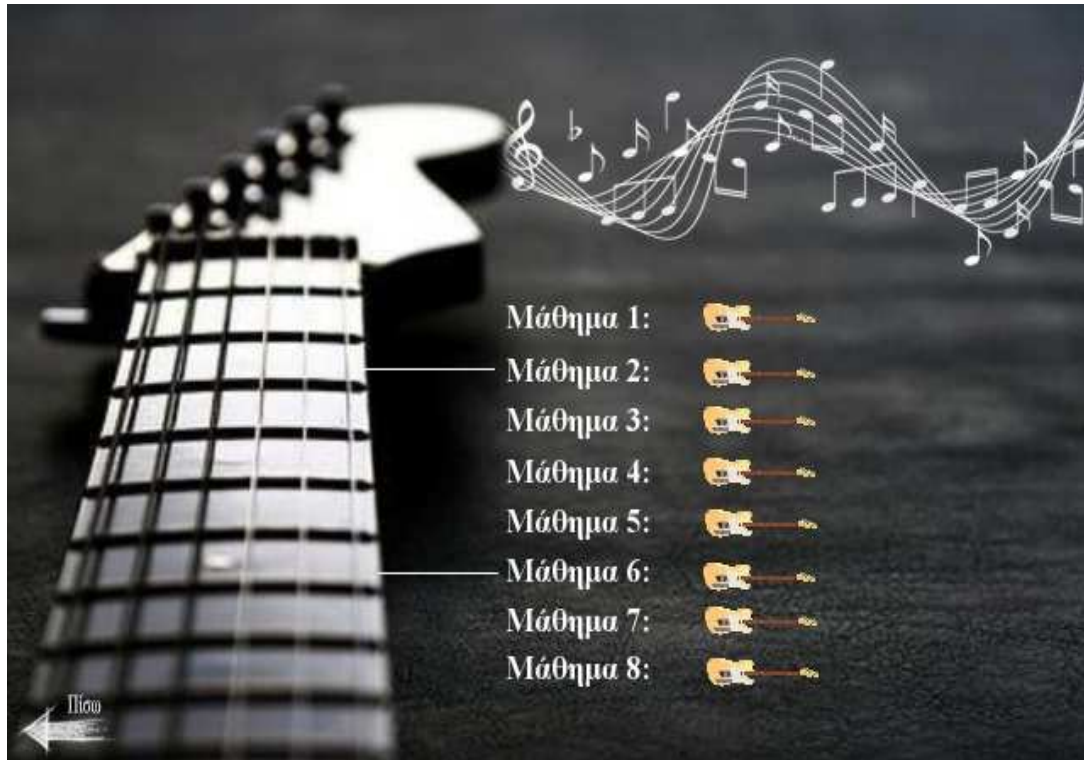
Πατώντας πάνω στο πλήκτρο της ταμπλατούρας, ανοίγει η σχετική παρτιτούρα-ταμπλατούρα του μαθήματος.

## 2<sup>ο</sup> ΕΠΙΠΕΔΟ

Όταν ο χρήστης μετακινήσει τον κέρσορα πάνω στο 2<sup>ο</sup> ποντεσιόμετρο στο κυρίως μενού της εφαρμογής το ποντεσιόμετρο φωτίζεται και στα δεξιά της οθόνης εμφανίζεται η ένδειξη για το 2<sup>ο</sup> επίπεδο διδασκαλίας, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες.



Πατώντας το δεύτερο ποντεσιόμετρο ο χρήστης μεταφέρεται στο 2<sup>ο</sup> επίπεδο διδασκαλίας



Το επίπεδο αυτό έχει 8 μαθήματα. Όταν ο χρήστης μετακινεί τον κέρσορα πάνω στα πλήκτρα των μαθημάτων, ο κέρσορας αλλάζει σχήμα και όταν ο χρήστης πατήσει τα πλήκτρα, αυτά τον μεταφέρουν στα αντίστοιχα μαθήματα. Ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί στα μαθήματα του 2<sup>ου</sup> επιπέδου ή να γυρίσει πίσω στο κυρίως μενού πατώντας το κουμπί:



Παρακάτω έχουμε ένα παράδειγμα για τη δομή των μαθημάτων του 2<sup>ου</sup> επιπέδου.

## ΔΟΜΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ 2<sup>ου</sup> ΕΠΙΠΕΔΟΥ

Στα μαθήματα αυτού του επιπέδου ο χρήστης μπορεί να δει εικόνες και γραπτές πληροφορίες για το κάθε μάθημα, επίσης μπορεί να δει το μάθημα σε Video, να ακούσει κάποια baking tracks που αφορούν το μάθημα, να δει το μάθημα αυτό σε παρτιτούρα ή να δει κάποιες ασκήσεις για το μάθημα.

Παρακάτω εξηγούνται τα κουμπιά που μπορεί να συναντήσει ο χρήστης.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στη βασική σελίδα του 2<sup>ου</sup> επιπέδου.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στο κυρίως μενού της εφαρμογής.



Πατώντας το εικονίδιο του Video, ο χρήστης βλέπει ένα Video σχετικά με το μάθημα.



Χρησιμοποιώντας αυτά τα πλήκτρα ο χρήστης μπορεί να, ξεκινήσει, να κάνει παύση ή να σταματήσει το baking track που συνοδεύει το συγκεκριμένο μάθημα.



Πατώντας πάνω στο πλήκτρο της ταμπλατούρας, ο χρήστης βλέπει τη σχετική ταμπλατούρα - παρτιτούρα του μαθήματος

### **3<sup>ο</sup> ΕΠΙΠΕΔΟ**

Όταν ο χρήστης μετακινήσει τον κέρσορα πάνω στο 3<sup>ο</sup> ποντεσιόμετρο στο κυρίως μενού της εφαρμογής το ποντεσιόμετρο φωτίζεται και στα δεξιά της οθόνης εμφανίζεται η ένδειξη για το 3<sup>ο</sup> επίπεδο διδασκαλίας, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες.



Πατώντας το πλήκτρο αυτό ο χρήστης μεταφέρεται στο 3<sup>ο</sup> επίπεδο διδασκαλίας.





Το επίπεδο αυτό έχει 13 μαθήματα. Όταν ο χρήστης μετακινεί τον κέρσορα πάνω στα πλήκτρα των μαθημάτων, ο κέρσορας αλλάζει σχήμα και όταν ο χρήστης πατήσει τα πλήκτρα, αυτά τον μεταφέρουν στα αντίστοιχα μαθήματα. Ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί στα μαθήματα του 3<sup>ου</sup> επιπέδου ή να γυρίσει πίσω στο κυρίως μενού πατώντας το κουμπί:



Παρακάτω έχουμε ένα παράδειγμα για τη δομή των μαθημάτων του 3<sup>ου</sup> επιπέδου.

## ΔΟΜΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ 3<sup>ου</sup> ΕΠΙΠΕΔΟΥ

**Μάθημα 4<sup>ο</sup> Solo in D Major**

Arpeggio σημαίνει ανάλυση συγχορδίας. Η γνώση των arpeggio μας βοηθάει πολύ στον αυτοσχεδιασμό διότι μας δίνει τις πιο "δυνατές" νότες που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε.

C major arpeggio root 5      C min arpeggio root 5      C dim arpeggio root 5

C major arpeggio root 6      C min arpeggio root 6      C dim arpeggio root 6

Στο Video που ακολουθεί έχουμε ένα Solo που χρησιμοποιεί την Ρε μιτζόρε κλίμακα και κάποια arpeggios. Μελετήστε το solo πάνω απ' το baking track.

VIDEO      BAKING TRACK      TAB

Πίσω      Κυρίως Μενού

Στα μαθήματα αυτού του επιπέδου ο χρήστης μπορεί να δει εικόνες και γραπτές πληροφορίες για το κάθε μάθημα, επίσης μπορεί να δει το μάθημα σε Video, να ακούσει κάποια baking tracks που αφορούν το μάθημα, να δει το μάθημα αυτό σε παρτιτούρα ή να δει κάποιες ασκήσεις για το μάθημα.

Παρακάτω εξηγούνται τα κουμπιά που μπορεί να συναντήσει ο χρήστης.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στη βασική σελίδα του 2<sup>ου</sup> επιπέδου.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στο κυρίως μενού της εφαρμογής.



Πατώντας το εικονίδιο του Video, ο χρήστης βλέπει ένα Video σχετικά με το μάθημα.



Χρησιμοποιώντας αυτά τα πλήκτρα ο χρήστης μπορεί να, ξεκινήσει, να κάνει παύση ή να σταματήσει το baking track που συνοδεύει το συγκεκριμένο μάθημα.



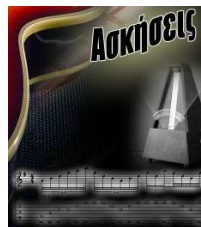
Πατώντας πάνω στο κουμπί της ταμπλατούρας, ο χρήστης βλέπει τη σχετική ταμπλατούρα - παρτιτούρα του μαθήματος.



Πατώντας το κουμπί της άσκησης, ο χρήστης μεταφέρεται σε μια άσκηση η οποία αναφέρεται στο συγκεκριμένο μάθημα.

## **ΑΣΚΗΣΕΙΣ**

Όταν ο χρήστης μετακινήσει τον κέρσορα πάνω στο 4<sup>ο</sup> ποντεσιόμετρο στο κυρίως μενού της εφαρμογής, το ποντεσιόμετρο φωτίζεται και στα δεξιά της οθόνης εμφανίζεται η ένδειξη για το επίπεδο των ασκήσεων, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες.



Πατώντας το τέταρτο ποντεσιόμετρο ο χρήστης μεταφέρεται στο επίπεδο των ασκήσεων.



Το επίπεδο αυτό έχει 5 ασκήσεις. Όταν ο χρήστης μετακινεί τον κέρσορα πάνω στα κουμπιά των ασκήσεων, ο κέρσορας αλλάζει σχήμα και όταν ο χρήστης πατήσει τα κουμπιά, αυτά τον μεταφέρουν στις αντίστοιχες ασκήσεις.

Ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί στις ασκήσεις ή να γυρίσει πίσω στο κυρίως μενού πατώντας το κουμπί:



Παρακάτω έχουμε ένα παράδειγμα για τη δομή των ασκήσεων.

## ΔΟΜΗ ΑΣΚΗΣΕΩΝ



Παρακάτω εξηγούνται τα κουμπιά που μπορεί να συναντήσει ο χρήστης.



Πατώντας το, ο χρήστης μεταφέρεται στο κυρίως μενού της εφαρμογής.



Πατώντας το εικονίδιο του Video, ο χρήστης βλέπει ένα Video σχετικά με την άσκηση.



Πατώντας πάνω στο κουμπί της ταμπλατούρας, ο χρήστης βλέπει τη σχετική ταμπλατούρα - παρτιτούρα της άσκησης.

## Software

Όταν ο χρήστης μετακινήσει τον κέρσορα πάνω στο 5<sup>ο</sup> ποντεσιόμετρο στο κυρίως μενού της εφαρμογής, το ποντεσιόμετρο φωτίζεται και στα δεξιά της οθόνης εμφανίζεται η ένδειξη για το επίπεδο Software, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες.



Πατώντας το πλήκτρο αυτό ο χρήστης μεταφέρεται στο επίπεδο Software.



Εδώ ο χρήστης μπορεί να πάρει πληροφορίες για 2 πολύ χρήσιμα λογισμικά που θα τον βοηθήσουν με τη μέθοδο διδασκαλίας. Πατώντας το παρακάτω πλήκτρο, ο χρήστης μεταφέρεται στο κυρίως μενού της εφαρμογής.



Όταν ο χρήστης μετακινήσει τον κέρσορα πάνω στο κουμπί Guitar Pro 5, η εικόνα του κουμπιού αλλάζει όπως φαίνεται παρακάτω.



Όταν ο χρήστης πατήσει το κουμπί αυτό, μεταφέρεται σε μια σελίδα από την οποία μπορεί να εγκαταστήσει μια demo έκδοση του προγράμματος Guitar Pro 5 καθώς επίσης μπορεί να δει οδηγίες για τη χρήση του προγράμματος και τη χρήση της ταμπλατούρας σε κάθε μάθημα.

Όταν ο χρήστης μετακινήσει τον κέρσορα πάνω στο κουμπί Band In A Box, η εικόνα του κουμπιού αλλάζει όπως φαίνεται παρακάτω.



Όταν ο χρήστης πατήσει το κουμπί αυτό, μπορεί να δει ένα Video που θα του μάθει να δημιουργεί baking tracks μέσω του προγράμματος Band In A Box.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

### ΜΟΥΣΙΚΟΣ ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Ο αυτοσχεδιασμός, η απρόβλεπτη στιγμιαία δημιουργία, είναι ο τρόπος που επιτρέπει στους μουσικούς να διατηρούν την αυθεντικότητα της μουσικής τους και ταυτόχρονα να μπορούν να προσφέρουν αλλαγές, φρέσκες ιδέες και ανάπτυξη της μουσικής. Ο αυτοσχεδιασμός οργανώνει ηχητικά συμβάντα μέσα σ' ένα σύστημα, με τρόπο καθορισμένο από τους νόμους του συστήματος. Ακολουθεί ή προκαλεί την εξέλιξη των μουσικών μορφών. Η ελευθερία του κατευθύνεται από τη δομή του συστήματος.

Παράφραση, για παράδειγμα, ενός θέματος είναι ο αυτοσχεδιασμός πάνω στο σαφές του σχήμα. Με αυτή την έννοια το υλικό στον αυτοσχεδιασμό είναι προαποφασισμένο. Ο αυτοσχεδιαστής, συνειδητά ή όχι, ανατρέχει σε προηγούμενες καταστάσεις, αναζητώντας σημεία αναφοράς, δημιουργώντας έτσι δεσμούς με κάτι που έχει προϋπάρξει. Όμως, το τυχαίο γίνεται αναγκαίο. Μουσικοί και ακροατές γίνονται αυτήκοοι μάρτυρες μιας διαδικασίας απρόβλεπτης δημιουργίας.

Αυτή είναι ίσως και η σημαντικότερη διαφορά ανάμεσα στη σύνθεση και τον αυτοσχεδιασμό: αντιμετωπίζουν τον χρόνο με διαφορετικό τρόπο. Στη σύνθεση, βρισκόμαστε κατά κάποιο τρόπο εκτός χρόνου.

Μπορούμε με μιας να φέρουμε στο νου μας όλο το έργο. Ο χρόνος μηδενίζεται. Στον αυτοσχεδιασμό, ο μουσικός χρόνος συναντά τον πραγματικό χρόνο

Ιστορικά, σίγουρα οι πρώτες απόπειρες μουσικής δημιουργίας του ανθρώπινου γένους δεν πρέπει να ήταν τίποτε άλλο παρά ελεύθερος αυτοσχεδιασμός.

#### **Μεσαιωνικές μορφές**



Αν και ο μελωδικός αυτοσχεδιασμός ήταν πάντα ένας σημαντικός παράγοντας στην ευρωπαϊκή μουσική, οι πρώτες αναλυτικές πληροφορίες για την τεχνική του αυτοσχεδιασμού εμφανίζονται σε πραγματείες του ένατου αιώνα, οι οποίες καθοδηγούσαν τους τραγουδιστές στο πώς να προσθέσουν μια άλλη μελωδία σε ένα προϋπάρχον λειτουργικό άσμα. Μέχρι την Αναγέννηση, εποχή που η ευρωπαϊκή μουσική γλώσσα βαθμιαία εμπλουτίζεται και ο χειρισμός της γίνεται περισσότερο πολύπλοκος, ο αυτοσχεδιασμός συνυπάρχει με το γραπτό. Η ερμηνεία, φωνητική ή ενόργανη ήταν ιδιαίτερα αυτοσχεδιαζόμενη.

### **Ιστορική ανάπτυξη**

Τον 17ο και τον 18ο αιώνα, ο αυτοσχεδιασμός επιτρέπεται μόνο στους σολίστ. Οι πιανίστες έπαιζαν παραλλαγές σε ένα θέμα εκτελώντας ένα αριθμημένο μπάσο. Στο βιολί και στο τραγούδι, οι ερμηνευτές επινοούσαν μια μελωδική γραμμή στην κορόνα (πτώση).

Οι οργανίστες, μπορούμε να πούμε ότι ήταν οι τελευταίοι μουσικοί που αυτοσχεδίαζαν αφού έμειναν πιστοί στην αυτοσχεδιαστική πρακτική τους ακόμα και σε εποχές που οι συνθέτες σημείωναν ακριβώς τους καλλωπισμούς και τις παραλλαγές (19ος και 20ος αιώνας).

Στην εξω-ευρωπαϊκή μουσική, η προφορική παράδοση μεταφέρεται στο παρόν, ξαναζωντανεύει χάρη στον αυτοσχεδιασμό. Κι εδώ όμως, η υπεροχή του μειώνεται σταδιακά, όσο αναπτύσσεται η σημειογραφία, με χαρακτηριστικά παραδείγματα τη μουσική της Ιαπωνίας και της Κίνας.

Σε κάθε περίπτωση πάντως, ο αυτοσχεδιασμός έχει μια θέση στην κοινωνία και εκφράζει μια ομοιόμορφη συλλογική σκέψη.

## Αυτοσχεδιασμός στην Jazz μουσική

Στη τζαζ, ο αυτοσχεδιασμός προσδιορίζεται από τον άμεσο χαρακτήρα της επικοινωνίας του και έχει μια δυναμική λειτουργία επιτάχυνσης της εξέλιξης των μουσικών μορφών. Εκδηλώθηκε με τρεις τρόπους που καθορίζουν και τη διαδοχή των κύριων υφολογικών ρευμάτων:

- Με την παράφραση. Η παραλλαγή προβάλλει πάλι το θέμα ενώ συγχρόνως το τροποποιεί (Louis Armstrong).
- Με την παράφραση που βασίζεται αποκλειστικά στην αρμονική δομή: μελωδική ή/και ρυθμική παραλλαγή πάνω σε μια βάση συγχορδιών (Charlie Parker).
- Με την ελεύθερη επινόηση, γενικευμένη ως προς όλες τις παραμέτρους (Art Ensemble of Chicago).

Βέβαια, αν και η τζαζ αναπτύχθηκε με βάση τον αυτοσχεδιασμό, δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις κομματιών που μοιάζουν να έχουν απολιθωθεί, αφού τα πάντα είναι γραμμένα μέχρι την παραμικρή λεπτομέρεια.

Ακόμα χειρότερα, δεν είναι λίγες και οι περιπτώσεις βιρτουόζων μουσικών που συγχέουν τον αυτοσχεδιασμό-επικοινωνία με την επίδειξη των ικανοτήτων τους στην εκτέλεση κάποιου μουσικού οργάνου.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

### ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

#### Εξοπλισμός

Τα μηχανήματα καθώς και οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για την παραγωγή του οπτικοακουστικού υλικού που περιλαμβάνεται στην εφαρμογή, περιγράφονται παρακάτω.

#### Κάμερα

Απο την στιγμή που η πολυμεσική εφαρμογή βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στο οπτικοακουστικό υλικό οι πηγές πρέπει να είναι όσο το δυνατόν καλύτερες. Δεν ήταν εφικτό να χρησιμοποιήσουμε τις κάμερες του Τ.Ε.Ι οι οποίες είναι υψηλής ποιότητας και θα μας έδιναν το επιθυμητό αποτέλεσμα, επειδή τα γυρίσματα έλαβαν μέρος εκτός Κρήτης. Οι επιλογές που είχαμε ήταν δύο :

- DV κάμερα
- Κάμερα εγγραφής σε σκληρό δίσκο

Προτιμήσαμε την δεύτερη επιλογή για λόγους ευκολίας της μεταφοράς των δεδομένων . Η κάμερα που χρησιμοποιήσαμε ήταν η SONY DCR-SX30 την οποία βλέπουμε παρακάτω συνοδευόμενη απο τα χαρακτηριστικά της.



## ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Ψηφιακή βιντεοκάμερα με εσωτερική μνήμη flash 4GB
- Εγγραφή έως 2 ωρών 55 λεπτών υψηλής ποιότητας βίντεο τυπικής ανάλυσης σε εσωτερική μνήμη flash 4GB και επιπλέον, εγγραφή HYBRID σε προαιρετικό Memory Stick™
- Αισθητήρας CCD 800 k pixel
- Φακός Carl Zeiss Vario-Tessar, με οπτικό ζουμ 60x / ψηφιακό ζουμ 2000x
- Σταθεροποίηση εικόνας SteadyShot για καθαρότερα βίντεο και φωτογραφίες κατά τη χειροκίνητη λήψη.
- Face Index και Film Roll Index για γρήγορες και εύκολες αναζητήσεις.
- Ευρεία οθόνη LCD 2.7" LCD με εύχρηστη οθόνη αφής
- Ενεργοποίηση από την οθόνη LCD: Ταχεία εκκίνηση από την κατάσταση αναμονής και πάρα πολύ χαμηλή κατανάλωση ενέργειας στη λειτουργία αναμονής
- Εγγραφή στερεοφωνικού ήχου με zoom mic για καθαρότερους διαλόγους και ήχο των αντικειμένων που βρίσκονται στο προσκήνιο
- Έως 13 ώρες συνεχούς λήψης STAMINA (με προαιρετική μπαταρία)
- Εγγραφή δίσκου με ένα πάτημα και εύκολη δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας υπολογιστή μέσω σύνδεσης USB 2.0 υψηλής ταχύτητας (μόνον έξοδος)
- Συμβατό με το DVDirect™ Express: Δίνει τη δυνατότητα ταχείας εγγραφής σε δίσκο με τη συσκευή εγγραφής DVD VRD-P1
- Εύχρηστο και διασκεδαστικό λογισμικό για υπολογιστή Picture Motion Browser για διαχείριση και αποστολή βίντεο και φωτογραφιών στην προβολή ημερολογίου

## **ΦΩΤΙΣΜΟΣ**

Απο τη στιγμή που λόγω κάμερας είχαμε χαμηλή ποιότητα εικόνας, έπρεπε να προσέξουμε πολύ τον φωτισμό.

Ο φωτισμός διαδραματίζει, δίχως αμφιβολία, κυρίαρχο ρόλο σε μια τηλεοπτική παραγωγή και είναι σημείο σύγκρισης ανάμεσα σε μια πρόχειρη ερασιτεχνική λήψη και μια επαγγελματική παραγωγή.

Στις επαγγελματικές παραγωγές, μάλιστα, σημασία δεν έχει μόνο ο σκόπιμος φωτισμός ορισμένων σημείων, αλλά και ο σχολαστικός έλεγχος της σκίασης, αφού η αλληλεπίδραση φωτός και σκιών καθορίζει την εικόνα που αντιλαμβάνεται κανείς για τα αντικείμενα γύρω του. Συχνά λέγεται ότι ο φωτισμός είναι κυρίως θέμα ελέγχου των σκιών, αλλά, φυσικά, πρέπει να ελέγχουμε το φως, για να χειριστούμε τις σκιές.

Ο φωτισμός, λοιπόν, είναι εξαιρετικά απαραίτητος, στην πραγματικότητα δεν είναι δυνατή η πραγματοποίηση λήψεων χωρίς τη βοήθεια του φωτισμού, ο οποίος εκπληρώνει δύο σκοπούς:

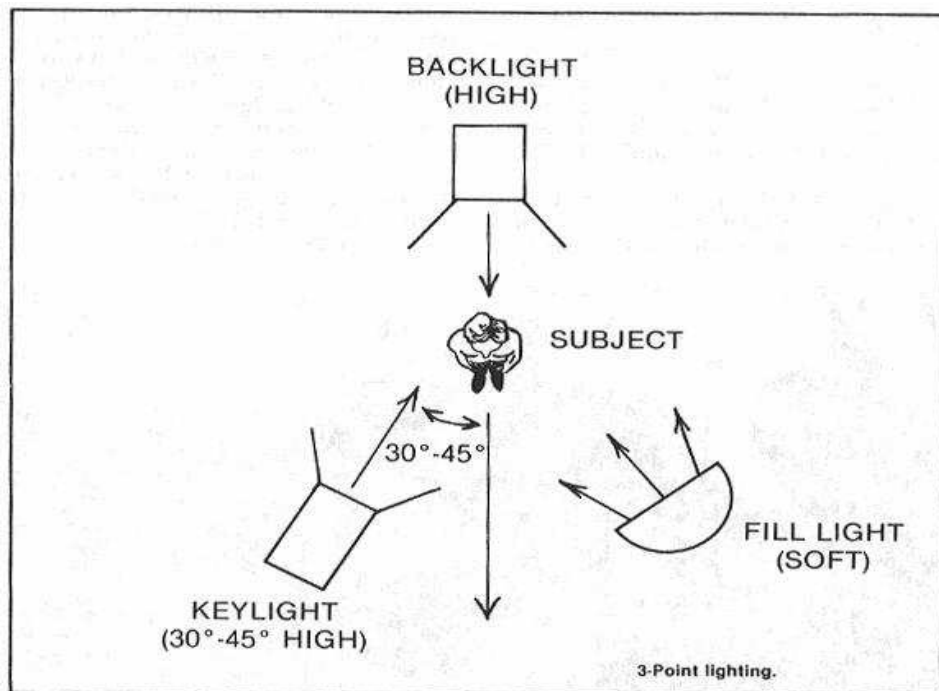
- Παρέχει το απαραίτητο φως που χρειάζεται η κάμερα για να αντιληφθεί την εικόνα
- Παρέχει την επιθυμητή, από το σκηνοθέτη, ατμόσφαιρα στο θεατή

Κατά την πραγματοποίηση των λήψεων πρέπει πάντα να είναι αντιληπτό ότι αλλιώς συμπεριφέρεται το μηχάνημα (κάμερα) και αλλιώς το ανθρώπινο μάτι, δηλαδή, σε συνθήκες (έντονου ή χαμηλού φωτισμού) κάτω από τις οποίες η ανθρώπινη όραση λειτουργεί χωρίς πρόβλημα το πιθανότερο είναι ότι το οπτικό σύστημα της κάμερας δεν μπορεί να ανταποκριθεί. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στις εσωτερικές λήψεις λόγω της έλλειψης του δυνατού φωτισμού που μπορεί να παρέχει ο ήλιος ακόμα και η συννεφιά.

Συγκεκριμένα μελετήθηκαν δύο τεχνικές φωτισμού οι οποίες αναφέρονται παρακάτω:

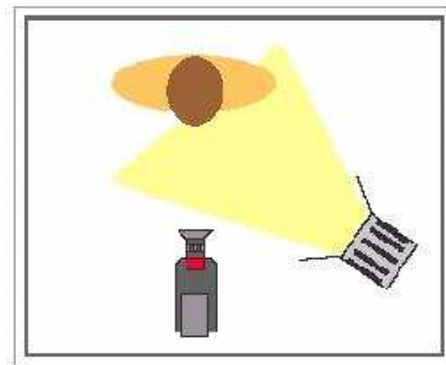
### ***Φωτισμός τριών σημείων.***

Η σωστότερη τεχνική φωτισμού σε εσωτερικό χώρο είναι η τεχνική του φωτισμού τριών σημείων όπου χρησιμοποιούνται τρία συγκεκριμένα φωτιστικά σώματα σε καθορισμένες θέσεις. Τα φωτιστικά σώματα που χρησιμοποιούνται ανάλογα με τη θέση στην οποία τοποθετούνται είναι το *κύριο φως (key light)*, το *φως γεμίσματος (fill light)* και το *πίσω φως (back light)*



*Τεχνική φωτισμού τριών σημείων*

Το *κύριο φως* είναι η κύρια πηγή φωτισμού και είναι ένα κατευθυντικό φως το οποίο δίνει τον κύριο φωτισμό για την εικόνα και δημιουργεί σκιές που είναι, όμως, απαραίτητες στο τελικό αποτέλεσμα. Η δέσμη που εκπέμπει το κύριο φως, πρέπει να βρίσκεται κάπου ανάμεσα στο μαλακό και το σκληρό. Μέσα στο στούντιο, το μέσο αυτό φως επιτυγχάνεται με ένα φωτιστικό δέσμης τύπου Fresnel, μέσης διασποράς, το οποίο κανονικά χρησιμοποιείται ως κύριο φως. Τοποθετείται σχετικά ψηλά, όπως, άλλωστε είναι και ο καθημερινός φωτισμός (ήλιος, φώτα στις οροφές των δωματίων) και σε γωνία περίπου 45° αριστερά ή δεξιά από την κάμερα.



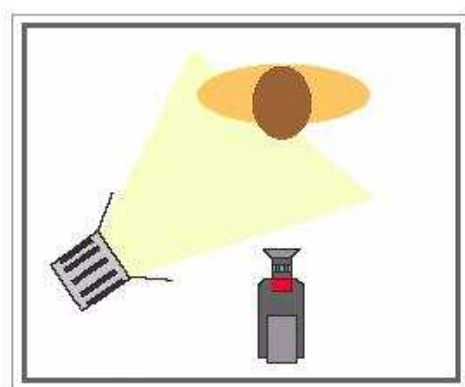
*Κύριο φως*



*Φωτισμός ενός προσώπου μόνο με κύριο φως*

Το *φως γεμίματος* συμπληρώνει το κύριο φως και είναι συνήθως ένα διάχυτο φως το οποίο μαλακώνει τις σκληρές σκιές που δημιουργήθηκαν και παρέχει ένα γενικό φωτισμό στην εικόνα.

Τοποθετείται στην απέναντι πλευρά της κάμερας από αυτή που τοποθετήθηκε το κύριο φως. Τα δύο φώτα δημιουργούν μεταξύ τους μια γωνία  $90^\circ$ , η οποία είναι και μια γωνία ασφαλείας για την περίπτωση που το αντικείμενο μετακινηθεί ελαφρώς να μη βγει από τη σωστά φωτισμένη περιοχή. Όσο αφορά στο ύψος της τοποθέτησής του είναι σχετικά πιο χαμηλά από αυτό του κύριου φωτός για να μπορέσει να γεμίσει τις σκιές που έχουν δημιουργηθεί.



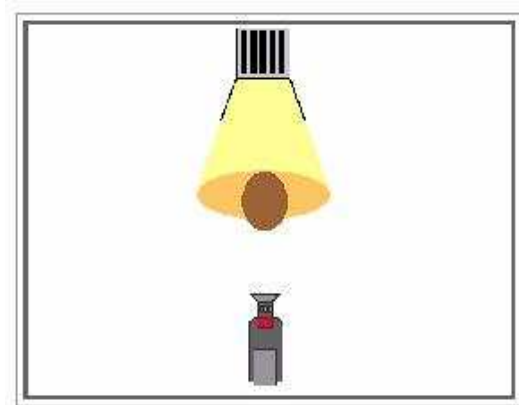
*Φως γεμίματος*



*Φωτισμός ενός προσώπου  
με κύριο φως και φως γεμίματος*



Το *πίσω φως* είναι ένα κατευθυντικό φως (μικρότερης ισχύος από το κύριο φως γιατί τοποθετείται πιο κοντά στο αντικείμενο) το οποίο τοποθετείται ψηλά ακριβώς πίσω από το αντικείμενο και ρίχνει τη δέσμη του με μια γωνία περίπου  $45^\circ$ . Βοηθά στη διάκριση μεταξύ της σκιάς του αντικειμένου και του παρασκηνίου, τονίζει το περίγραμμα και δίνει την αίσθηση του βάθους με αποτέλεσμα να δημιουργεί μια καθαρότερη σχέση του αντικειμένου με το παρασκήνιο. Το πίσω φως παρέχει μια νέα χωρική διάσταση.



Πίσω φως



*Φωτισμός ενός προσώπου  
με κύριο φως, φως γεμίματος και πίσω φως*

## **Ο ήλιος ως κύριο φως**

Όταν τραβάμε τις λήψεις μας κατά τη διάρκεια της ημέρας σε φυσιολογικές συνθήκες ο ήλιος θα είναι το κύριο φως μας. Ωστόσο, το άμεσο ηλιακό φως προερχόμενο από έναν καθαρό ουρανό έχει αποτέλεσμα τη δημιουργία περιοχών μαύρης σκιάς και βασικές απώλειες ως προς τη λεπτομέρεια. Όταν ο ήλιος βρίσκεται στο πιο ψηλό σημείο, τότε δημιουργείται ένα εφέ «δυνατής μεσημβρίας», το οποίο παράγει σκληρές σκιές για το μάτι. Το άμεσο ηλιακό φως, μπορεί να μην είναι καθόλου κολακευτικό ιδιαίτερα για κοντινά πλάνα. Οι πιο κατάλληλες ώρες για να δημιουργήσουμε το εφέ «δυνατής μεσημβρίας» είναι στο μέσο ενός πρωινού ή στα μέσα ενός απογεύματος οπότε και ο ήλιος βρίσκεται σε μία γωνία ανύψωσης 45 μοιρών.

Σε μία συννεφιασμένη μέρα το «μη συγκεντρωμένο» ηλιακό φως παρέχει μία μαλακή πηγή φωτός. Αν το διάχυτο ηλιακό φως προέρχεται έρχεται πίσω από το αντικείμενο, μπορεί να παρέχει ένα καλό πίσω φως, τη στιγμή που το περικλείων φως που προέρχεται από το συννεφιασμένο ουρανό, χορηγεί μαλακό μπροστινό φωτισμό. Με το κατάλληλο επίπεδο συννεφιάς, αυτό μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα σε έναν απαλό κολακευτικό φωτισμό. Το εφέ του απαλού φωτισμού κάτω από το έντονο ηλιακό φως, μπορεί να επιτευχθεί με τη βοήθεια ενός μακριού και διαφανούς επικαλύμματος, μιας λεπτής άσπρης επιφάνειας.

Η τελική επιλογή μας για τον φωτισμό ήταν ένας συνδυασμός των δύο τεχνικών. Συγκεκριμένα χρησιμοποιήσαμε το φως του ήλιου ως κύριο φως σε συνδυασμό με ένα φως γεμίσματος το οποίο δεν είχε σταθερή θέση αλλά η θέση του εξαρτιόταν από τις καιρικές συνθήκες που επικρατούσαν (συννεφιά, ηλιοφάνεια, κτλ). Καθοριστικός παράγοντας στην επιλογή μας ήταν ο περιορισμένος χώρος που είχαμε στην διάθεση μας.

## Προενισχυτής ηλεκτρικής κιθάρας

Ο προενισχυτής που χρησιμοποιήθηκε για τις ηχογραφήσεις των μαθημάτων ήταν ο ENGL e570, τον οποίο βλέπουμε παρακάτω συνοδευόμενο από τα χαρακτηριστικά του.



### ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

#### **Preamp:**

4 channels: Clean, Crunch, Lead 1, Lead 2, each one in modern or classic mode, 3band EQ for Clean/Crunch channel plus Crunch treble, 3band EQ for Lead 1/Lead 2 channel plus Lead 2 treble, Contour, Bright, Ultra Bright, Mid Edge, Mega Low Punch, noise gate, stereo fx loop (serial) 4 x ECC 83 preamp tubes.

#### **Outputs:**

MIDI In/Thru, stereo out, balanced recording outs, Custom Z-9 port, Z-3/Z-4 footswitch, fx send, stereo return.

#### **Dimensions & Weight:**

48 x 8,8 x 35 cm, 11 kg

## Τελικός ενισχυτής ηλεκτρικής κιθάρας

Ο τελικός ενισχυτής που χρησιμοποιήθηκε για τις ηχογραφήσεις των μαθημάτων ήταν ο Brunetti Rockit , τον οποίο βλέπουμε παρακάτω συνοδευόμενο απο τα χαρακτηριστικά του.



- OUTPUT POWER Stereo 60Watt/ch 8 Ohms 40Watt/ch 16 Ohms Mono 120Watt/ch 16 Ohms
- INPUT IMPEDANCE 200 Kohms
- INPUT SENSITIVITY 600 mV (max power)
- POWER SUPPLY 115/230V  $\pm$  5% - 180VA max
- CONTROLS SPECTRAL RESPONSE
- POWER LEVEL TUBES 2 x 5814A USA
- DIMENSIONS / WEIGHT 1 U rack - depth 25 cm / 4.5 Kg

## Καμπίνα ηλεκτρικής κιθάρας

Η καμπίνα που χρησιμοποιήθηκε για τις ηχογραφήσεις των μαθημάτων ήταν η Engl E112v , την οποία βλέπουμε παρακάτω συνοδευόμενη απο τα χαρακτηριστικά της.



### ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Engl E112V Guitar Cab - 1x 12"
- Celestion Vintage 30 speaker,
- 60W, 8ohms.
- Dimensions: 58 x 47 x 30cm.
- Weight: 15kg

## Ηλεκτρική κιθάρα

Η ηλεκτρική κιθάρα που χρησιμοποιήθηκε για τις ηχογραφήσεις των μαθημάτων ήταν μια Parker fly deluxe , την οποία βλέπουμε παρακάτω συνοδευόμενη απο τα χαρακτηριστικά της.



## ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- *Carved Poplar body with Basswood neck*
- *Parker custom-cast aluminum vibrato bridge, stainless steel saddles*
- *DiMarzio custom wound pickups*
- *3-way mag pickup selection with push-pull coil tap*
- *Custom Fishman piezos and stereo voltage-doubled pre-amp*
- *Custom Parker vibrato system*
- *4¼ lbs*

## Μικρόφωνο

Το μικρόφωνο που χρησιμοποιήθηκε για τις ηχογραφήσεις των μαθημάτων ήταν το SHURE sm58 , το οποίο βλέπουμε παρακάτω συνοδευόμενο απο τα χαρακτηριστικά του.



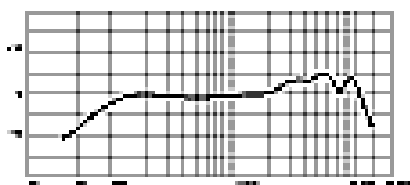
## ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

### Type

Dynamic (moving coil)

### Frequency Response

50 to 15,000 Hz



### Polar Pattern

Unidirectional (cardioid), rotationally symmetrical about microphone axis, uniform with frequency

### Sensitivity (at 1,000 Hz Open Circuit Voltage)

-54.5 dBV/Pa (1.85 mV)

1 Pa = 94 dB SPL

### Impedance

Rated impedance is 150 ohms (300 ohms actual) for connection to microphone inputs rated low impedance

### Polarity

Positive pressure on diaphragm produces positive voltage on pin 2 with respect to pin 3

## ΚΟΝΣΟΛΑ ΗΧΟΥ

Η κονσόλα ήχου που χρησιμοποιήθηκε για τις ηχογραφήσεις των μαθημάτων ήταν η SOUNDCRAFT compact 4 , την οποία βλέπουμε παρακάτω συνοδευόμενη από τα χαρακτηριστικά της.



## ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- 4 channels
- XLR and 1/4" jack inputs
- High-quality Class A mic preamps
- 3-band EQ on all input channels
- Insert points for additional processing
- Pan and Balance controls
- Switchable +48V phantom power and indicator
- Direct Injection for basses, guitars, and keyboards
- Switchable RIAA turntable equalization
- Zero-latency monitoring
- Fail-safe recording bus prevents unwanted noise
- Dedicated artist and engineer headphone monitoring
- Balanced and unbalanced record and playback connectors
- Balanced mix and monitor outputs
- Intuitive monitoring system
- Turntable ground stud
- Anti-skate rubber compound feet
- Ez-groove mounting
- Reinforced anodized aluminum chassis

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Ελληνική βιβλιογραφία

1. Μπαλταζάνης, Κωνσταντίνος, (1993), *Ηλεκτρική κιθάρα*, Εκδόσεις μουσικός οίκος Φίλιππος Νάκας, Αθήνα, 1993, σελ 7-71.
2. Μπαλταζάνης, Κωνσταντίνος, (1993), *Σημειώσεις μουσικής θεωρίας*, Εκδόσεις μουσικός οίκος Φίλιππος Νάκας, Αθήνα, 1993, σελ 15-17.
3. Τριανταφύλλου , Ε, (2007), *Macromedia director mx*, Εκδόσεις Τζιόλα, Αθήνα , 2007.

### Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

1. Levine, Mark, (1995), *The Jazz theory book*, Shred music co, USA, 1995, σελ 6-8.
2. *Electric guitar playing grade 6 - London college of music exams, 2001*
3. *Guitar improvising* , Mel bay publications, σελ 3-34
4. Gelling , Peter, (1998), *Progressive blues guitar solos*, Nermyco Pty Ltd, 1998, σελ 11, 12, 16, 18, 21.

### Διαδικτυακές πηγές

1. <http://dide.flo.sch.gr/Plinet/Tutorials/Tutorials-Multimedia.html>
2. [http://en.wikipedia.org/wiki/Musical\\_improvisation](http://en.wikipedia.org/wiki/Musical_improvisation)
3. [http://en.wikipedia.org/wiki/Three-point\\_lighting](http://en.wikipedia.org/wiki/Three-point_lighting)
4. [www.guitarmasterclass.net](http://www.guitarmasterclass.net)
5. [www.infiniteguitar.com](http://www.infiniteguitar.com)