

[www.lamadeguido.com/pianoludic](http://www.lamadeguido.com/pianoludic)

## **Manual Pianoludic 2.2**

- 1. Instal·lació del programa**
- 2. Lliçó ràpida**
- 3. Obrir un fitxer musical**
- 4. Tocar amb una o dues mans**
- 5. Equilibrar veus**
- 6. Opcions**
- 7. Moure's a través de la partitura**
- 8. Problemes**

## 1. Instal·lació del programa.

Executar el fitxer pianoludic\_setup.exe (recomanen seleccionar l'opció "create a desktop icon")

El programa d'instal·lació crea una carpeta anomenada pianoludic en el directori arrel (C:\) amb els programes i la biblioteca de fitxers musicals. És recomanable no moure aquesta carpeta d'aquest lloc ja que podria no funcionar una part del programa per la creació de fitxers midixml.

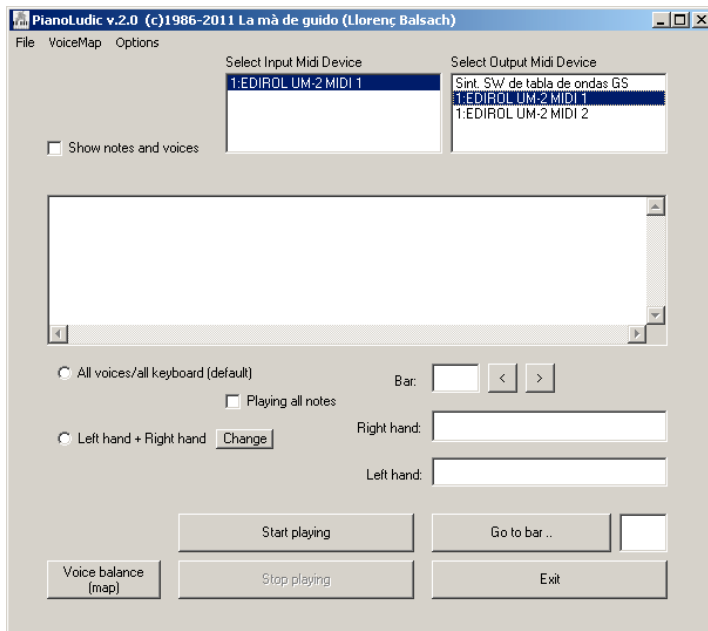
Una vegada instal·lat el programa necessiteu un piano digital connectat a l'ordinador a través d'una *interface* midi (amb el seu corresponent *driver* ja instal·lat)(pot ser un cable midi estàndard o USB).

Encengueu el piano, connecteu el cable midi i feu córrer el programa anomenat pianoludic (en equips antics pot passar algun temps abans no aparegui la pantalla del programa).

Si en pantalla us apareix: "msvbvm50.dll not found" or "comdlg32.ocx not found" aneu a les seccions 8.1 i/o 8.2 d'aquest manual.

## 2. Lliçó ràpida.

A l'obrir el programa apareix la pantalla següent:



Seleccionar el 'Input Midi Device' (entrada midi) i el 'Output Midi Device' (sortida midi) (en ambdós casos l'*interface* midi connectat amb el piano digital que vulgueu tocar).

Obrir per exemple la marxa turca de Mozart:

### ***File/Open MidiXML File***

(My PC/Local hard disc (C:\)pianoludic\Mozart\Marxa\_turca.midxml)

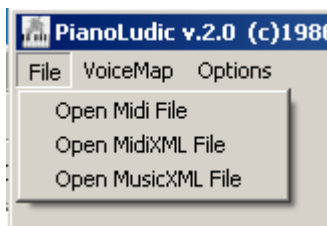
A la pantalla apareixerà el nom del fitxer amb informació sobre veus i compassos extreta del fitxer midiXML (que a la seva vegada es va treure d'un fitxer midi estàndard)

Clicar ***Start playing***.

A partir d'ara ja podeu tocar qualsevol tecla del vostre piano digital i en comptes de sonar la nota corresponent a la tecla premuda sonarà la primera nota/acord de la Marxa Turca. Amb les següents notes que es polsin sonaran les següents notes/acords de la Marxa.

El programa, però, conserva la dinàmica de la nota polsada. Si toqueu fort sonarà la música forta, si toqueu fluix sonarà *piano*.

### 3. Obrir un fitxer musical.



El programa pot obrir fitxers midi, midiXML i MusicXML.

Quan s'obre un fitxer midi el sistema fa servir una *subrutina MSDOS* per convertir el fitxer midi a un fitxer midiXML. És per això que s'hauran de seguir algunes regles: El nom del fitxer midi (i el nom de les carpetes on està localitzat) no pot tenir espais (en blanc). Si el nom té algun espai s'ha de renombar sense espais. Aconsellem tenir aquest fitxer dins la carpeta de pianoludic ja que així ens assegurem de no tenir cap carpeta entremig amb espais en blanc (ja que la carpeta pianoludic es troba en el directori arrel del disc dur (C:\pianoludic/).

Una vegada obert un fitxer midi (i per tant creat el fitxer midiXML amb el mateix nom) la propera vegada que vulgueu obrir aquesta peça musical ho podeu fer obrint directament el fitxer midiXML que estarà situat a la mateixa carpeta que el fitxer midi. Us podeu oblidar del fitxer midi original.

Aquesta limitació no s'aplica quan s'obre un fitxer MusicXML, que pot estar en qualsevol directori i pot tenir qualsevol nom, encara que recomanem tenir organitzats tots els fitxers musicals dins la carpeta de pianoludic, tinguin el format que tinguin.

El fitxer MusicXML no pot estar en la versió comprimida (ha de tenir extensió .xml, no .mxl). De moment només s'han provat els fitxers MusicXML fets amb el programa Finale.

En general sembla que la interpretació musical funciona millor amb un fitxer MidiXML que amb un fitxer MusicXML. És per això que si la versió del fitxer MusicXML no és del tot satisfactòria o dona algun error podeu provar de convertir el fitxer MusicXML a un fitxer midi estàndard mitjançant programes com Finale o Sibelius i de passada agrupar les veus musicals com desitgeu. Pianoludic agafa cada *track* d'un fitxer midi com una veu diferent. Si el fitxer midi està gravat en un sol *track* només apareixerà una veu.

El fitxer MusicXML només te l'avantatge que disposa d'una informació més acurada respecte els temps, les veus i el nombre de compassos de la peça que en un fitxer midi, en el qual aquesta informació pot quedar més indeterminada o fins i tot errònia, o simplement no donar-la.

El millor resultat el donen les partitures entrades manualment amb un editor de música i llavors exportades com a fitxer midi, posant cada veu musical en *tracks* diferents.

### 4. Tocar amb una o dues mans.

#### 4.1. *All voices/all keyboard (default)*

Per defecte el programa obre el fitxer musical i el prepara per a ser interpretat polsant qualsevol tecla del piano. Normalment, amb aquesta opció (*all voices/all keyboard*), en tindrem suficient amb els dits d'una mà.

A cada tecla que premem el programa li fa correspondre una nota (o acord) del fitxer musical, segons l'ordre temporal de la partitura.

Per exemple, si la partitura comença així:

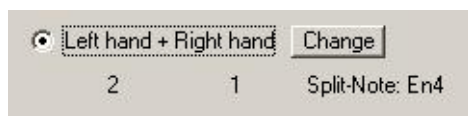




Si a la veus de la mà dreta o de l'esquerra hi ha acords s'interpretaran sempre polsant una sola tecla.

#### 4.2.1. Left hand + Right hand. Change.

Polsar aquest botó si volem canviar la distribució de les veus a les dues mans.  
La distribució actual, així com la *split-note*, apareix a sota:



#### 4.2.2. Variable Left/Right hand (nou a la versió 2.2)

Polsar aquest comandament si volem tocar determinats compassos amb dues mans i altres amb només una mà.

Aquí podem entrar els compassos que volem tocar amb només la mà dreta. Entrar dos números de compàs separats amb un guió ("-") (el primer compàs que volem tocar amb una mà i l'últim, inclòs). Es poden entrar més compassos en qualsevol moment. No entrar cap dada per tancar la sessió. Si volem cancel·lar la reunió de veus entrada en alguns compassos entrem "\*" entre els compassos als quals volem que afecti. Si volem anul·lar tota la informació en memòria entrem 0. Per registrar aquesta informació al fitxer "map" fer servir "save map" al menú **VoiceMap** (veure punt 5). Si volem veure la informació en memòria fer servir **Show map** al menú **VoiceMap**.

### 5. Equilibri entre les veus.

Quan interpretem una peça amb una sola mà no tenim el control de les dinàmiques (*ff,f,mf,p,pp*) de les veus independentment. Si polsem fort una tecla del piano sonaran fort totes les notes que li corresponguin a aquella tecla.

Per corregir això tenim el botó **Voice balance (map)** on podrem especificar a quines veus volem abaixar el volum i en quines parts de la partitura. Si el cliquem el programa ens demanarà tres variables: el número de compàs on comença el canvi, les veus que afecten i el percentatge de disminució del volum. Les variables se separen amb una coma. Podem afegir tanta informació com vulguem fins que la darrera entrada sigui sense dades.

En el següent exemple disminuïm el volum de les veus 2,3,4 d'una peça (un 25%) a partir del compàs 1. En el compàs 13 tornem a pujar la veu 4 al volum original. Al compàs 20 totes les veus tornen a sonar igual.

El percentatge es refereix sempre en valor absolut respecte al volum inicial. NO és relatiu al volum que tenia.

Ex:

1,2-4,25 (al compàs 1, les veus 2,3,4 s'abaixen un 25%)

13,4,0 (al compàs 13, la veu 4 torna al volum inicial (disminució del 0%))

20,2-3,0 (al compàs 20 les veus 2 i 3 tornen al volum inicial (disminució del 0%))

RET(Enter) (sense res)

Si volem anul·lar la informació d'un compàs entrem el compàs i 0 (separat per una coma)

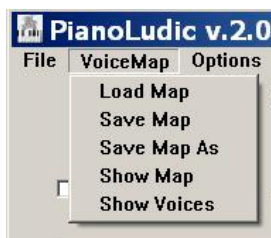
Ex:

1,0 (anul·la la informació del compàs 1)

Si volem anul·lar tot el mapa d'equilibri de veus entrem només 0

Per veure la informació del mapa d'equilibri de veus podem utilitzar **Show map** en el **VoiceMap** menú. O també podem seleccionar **Show notes and voices** (situat a sobre la finestra informativa) i llavors mentre anem tocant aniran apareixent les notes, les veus i el percentatge d'atenuació que tenen en cada determinat moment. Recomanem només utilitzar **Show notes and voices** per qüestions informatives ja que poden augmentar els milisegons entre les notes dels acords i sonar una mica *arpeggiatos*.

Podem veure també les notes de cada veu utilitzant **VoiceMap/Show Voices**.

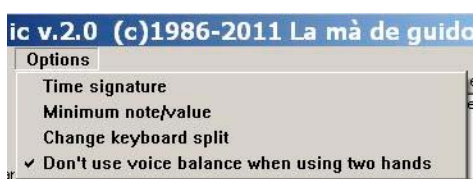


Una vegada tinguem un mapa d'equilibri de veus satisfactori podem enregistrar-ho fent servir **Save map** en el **VoiceMap** menú. Això farà que es gravi en un fitxer que té el mateix nom que el nostre fitxer musical però amb l'extensió .map (fitxer map). Cada vegada que obrim un fitxer musical el programa busca si hi ha un fitxer map associat amb el mateix nom i si el troba l'obre.

Però si volem podem fer les versions que vulguem del *voice balance map* i gravar-les amb un altre nom. Per això podem fer servir (en el **VoiceMap** menú) **Save Map As** i llavors poder-ho recuperar quan es vulgui amb el **Load Map**.

L'equilibri entre les veus es fa servir normalment quan tenim seleccionat el **all voices/all keyboard**. Quan se selecciona tocar amb dos mans per defecte el *voice balance* es desconnecta. Si volem que es faci servir també el *voice balance map* quan assignem veus a la mà dreta i esquerra llavors hem de no tenir seleccionat **Don't use voice balance when using two hands** al menú **Options**.

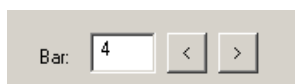
## 6. Options.



### 6.1 *Time signature*.

Això només té efecte pels fitxers midi o midiXML.

Moltes vegades el fitxer midi no porta informació del compàs de l'obra i possibles canvis de compàs. Això fa que no es puguin determinar bé la durada (en número de negres o correes) dels compassos. Seleccionant **Time signature** sortirà una finestra emergent on ens preguntarà: **Number of 'Time units' per bar** (Nombre d'unitats de temps per compàs). Els 'time units' son com una mena d'unitat de mesura temporal pels fitxers midi. En principi podem associar un 'time unit' amb una negra encara que no té per què ser així. El millor que podem fer és anar provant valors fins que surtin el numero aproximat de compassos de la partitura. També ho podem provar interpretant la peça i mirant si canvia correctament el comptador de compassos.



Si el fitxer midi prové de la gravació d'una interpretació en viu llavors això pot ser una feina gairebé impossible, però es pot posar un valor aproximat i d'aquesta manera poder moure'ns per la partitura. Aquest valor que introduïm aquí no afecta per res a la interpretació de la partitura, només serveix per què funcioni bé el comptador de compassos.

Una vegada trobat el millor número de *time units* per compàs ho podem gravar al fitxer map (**VoiceMap/ Save Map**).

### 6.2 *Minimum note/value*.

En cas que el fitxer midi provingui d'una gravació en viu és molt probable que l'intèrpret no pressioni les notes simultànies a la vegada. Això fa que el programa interpreti com melodia notes que en realitat formen part d'un acord i per tant no sonaran juntes totes les notes dels acords polsant una sola tecla. Per solucionar això el programa ens permet definir aquesta variable que "ajunta" les notes que estan molt properes.

El valor per defecte es 64 i significa que tot desplaçament més petit que una 64va. part d'un 'time unit' (normalment una negra) ho considera interpretació simultània.

Quan més petit sigui aquest valor més notes ajuntarà el programa. Per a interpretacions en viu poden ser necessaris valors tant petits com 8 o 9.

Una vegada trobada la mínima nota ideal es pot gravar al fitxer map (**VoiceMap/ Save Map**).

### 6.3. *Change keyboard split.*

Canvia la nota (*split-note*) que divideix el teclat entre la mà dreta i la mà esquerra. S'ha d'entrar un valor numèric que defineix la nota (el que es fa servir en midi). 60 representa do4, 61 és do#4, 62 és re4, 63 és mib4, 64 és mi4, etc... El valor per defecte és 64, és a dir mi4. Veure també 4.2. Left hand + Right hand.

### 6.4. *Don't use voice balance when using two hands.*

El mapa d'equilibri entre les veus està pensat per quan es toca amb una sola mà (**all voices/all keyboard**) ja que amb dues mans cada mà ja controla independentment la intensitat. Quan es fa servir l'opció **left hand + right hand** el *voice balance map* es desconnecta. Si volem que es faci servir també l'equilibri entre les veus quan toquem amb dues mans deseleccionar aquesta opció.

## 7. Navegant per la partitura.

Al clicar **Start playing** el programa es col·loca sempre al primer compàs de la partitura. Mentre anem tocant, si el programa disposa del compàs (3/4, C, 6/8, etc.) correcte (i possibles canvis de compàs) aniran apareixent els números de compàs on posa **Bar**.

Clicant “<” i “>” podem anar successivament als compassos anteriors i posteriors. Si volem anar a un compàs determinat podem clicar **Go to bar...** o bé entrar directament el compàs a la casella de la dreta, sense necessitat de polsar la tecla Enter de l'ordinador.

Quan acabem de tocar clicar sempre **Stop playing** o **Exit** (o sortir del programa). Si es desconnecta el cable midi o es tanca l'ordinador mentre el programa està en mode *play* és possible que el vostre piano digital no soni desconnectat de l'ordinador i hagueu de fer off/on o fins hi tot, segons quin model tingueu, hagueu de fer córrer el programa Pianoludic de nou i clicar **Start playing/Stop playing**.

## 8. Problemes.

El programa s'ha provat amb els sistemes operatius WinXP, Vista i Win7 (32 i 64 bits). És necessari 1 GB de memòria com a mínim.

Amb Windows 7 la majoria dels problemes es poden arreglar obrint el programa en mode XP o anterior (veure 8.2.2 i/o <http://windows.microsoft.com/en-US/windows7/Make-older-programs-run-in-this-version-of-Windows>)

### 8.1. *Si apareix el missatge “file msvbvm50.dll not found”.*

Podeu fer alguna de les dues següents coses:

Executar el programa de Microsoft Msvbvm50.exe (veure <http://support.microsoft.com/kb/180071>) situat a la carpeta de pianoludic (C:\pianoludic/)

o

Copiar el fitxer msvbvm50.dll de la carpeta C:\Pianoludic a la carpeta c:\Windows\system32. Per Vista/Win7 64bit, copiar msvbvm50.dll a c:\Windows\SysWOW64.

### 8.2. *Apareix el següent missatge al fer córrer el programa: “Component ‘COMDLG32.OCX’ is not correctly registered: a file is missing or invalid.”*

#### 8.2.1. **Si teniu Windows 7**

1. Cliqueu amb el botó dret la icona o el fitxer exe del programa (Pianoludic)
2. Seleccionar Propietats --> Compatibilitat
3. En mode de compatibilitat: Run this program in compatibility mode for Windows XP. Polsar OK

8.2.1 és una solució més ràpida que 8.2.2 però potser el programa podria anar més lent. Millor provar també 8.2.2.

Per més informació:

<http://windows.microsoft.com/en-US/windows7/Make-older-programs-run-in-this-version-of-Windows>

### 8.2.2. Si teniu Vista o Win 7 (per Win 7 veure també 8.2.1)

1. Assegureu-vos que el fitxer comdlg32.ocx està a la vostra carpeta windows. Si no hi és copiar comdlg32.ocx de la carpeta C:\Pianoludic a la carpeta c:\Windows\system32. Per 64bit Vista/Win7, copiar comdlg32.ocx a c:\Windows\SysWOW64.

2.

#### **Win 7:**

Quan es registra comdlg32.ocx: s'ha de fer com administrador, sinó pot aparèixer l'error 0x8002801c.

Per fer això: Anar a 'All Programs -> Accessories -> Command Prompt', clicar amb el botó dret la icona 'Command Prompt', i clicar a 'Run as administrator' to start a command prompt.

Apareixerà una finestra i executeu aquí el *command line* següent:

regsvr32 c:\Windows\SysWOW64\comdlg32.ocx (enter)

Per 64bit Vista/Win7, el *command* ha de ser el següent:

regsvr32 c:\Windows\SysWOW64\comdlg32.ocx

#### **Vista:**

Obrir el *command line* (StartMenu/Execute a Win XP)(Search box a Vista/7)(o veure "Run command" a la wikipedia) i executar el següent *command*: (per Win7 veurè també més avall)

regsvr32 c:\Windows\system32\comdlg32.ocx

Nota:

a) A 64bit Vista/Win7, el *command* ha de ser el següent:

regsvr32 c:\Windows\SysWOW64\comdlg32.ocx

b) For Vista/Win7 with UAC turn on, the above command needs to be run from elevated command prompt.

3. Una vegada comdlg32 està registrat, apareixerà el següent missatge: "DllRegisterServer in C:\WINDOWS\System32\comdlg32.ocx succeeded".

4. Fer córrer de nou el programa i ja no hauria d'aparèixer aquest error.

Per més informació:

[http://www.ehow.com/how\\_6854266\\_register-comdlg32\\_ocx-vista.html](http://www.ehow.com/how_6854266_register-comdlg32_ocx-vista.html)

<http://windowsxp.mvps.org/comdlg32.htm>

### 8.3. No es poden obrir fitxers midi.

La carpeta de pianoludic ha d'estar al directori arrel (C:\).

Assegureu-vos que el fitxer tomidxml.exe està a C:\pianoludic. El nom del fitxer midi no pot tenir espais en blanc. Copiar el fitxer midi dins la carpeta de pianoludic i provar de nou.

Mirar si un fitxer amb el mateix nom que el midi però amb l'extensió .midxml s'ha creat a la mateixa carpeta. Si és així, des d'ara, podeu obrir aquest fitxer midiXML en comptes del midi original.

### 8.4. El piano digital no sona després d'haver usat pianoludic.

En general si es desconnecta el cable midi abans d'haver polsat **stop playing** o d'haver tancat el programa és possible que el piano no soni.

#### 8.4.1. Si teniu el programa Pianoludic obert i el cable midi connectat.

Potser esteu al final de la peça o el fitxer musical no té notes o és defectuós. Cliqueu **Stop playing** o **Exit** per sortir del programa.

Si així no s'arregla mirar que estigui el cable midi ben connectat i clicar **Start playing** and **Stop playing**.

#### 8.4.2. Si teniu el programa Pianoludic tancat.

Tancar i obrir l'interruptor del piano.

Si així no s'arregla mirar que el cable midi estigui ben connectat i fer córrer de nou Pianoludic.

Obrir qualsevol fitxer i clicar **Start playing** i **Stop playing**.

### 8.5 Després de pulsar Start playing (també) sonen les notes originals del piano.



Potser no s'han seleccionat bé en el programa els midi in o midi out que connecten el piano.  
El *hardware* del piano ha de complir totes les especificacions midi de canvi de control. En concret *Control Change messages: Local Control On/Off*.  
Si el vostre piano no accepta *Local Control On/Off* heu de connectar el midi out a un altre sintetitzador i baixar el volum del vostre piano.

#### **8.6. A vegades no sonen bé repeticions de la mateixa nota.**

Aquest programa ha estat provat fins ara amb dos pianos digitals: Yamaha Clavinola CLP230 i Yamaha Clavinola CLP300.

Amb el Yamaha Clavinola CLP230 funciona perfectament. Amb el Yamaha Clavinola CLP300 (comprat el 1987!) hi ha un problema quan es repeteix varies vegades la mateixa nota consecutivament: a vegades alguna d'elles no sona. El problema sembla que no es pot solucionar.