

1.3 Estructura

En obrir el programa apareixen dues finestres: Praat objects i Praat picture (figura 2). La primera, organitza els “objectes” d’anàlisi –sons, espectrogrames, espectres, etc.–; la segona, serveix com a pissarra per als gràfics.

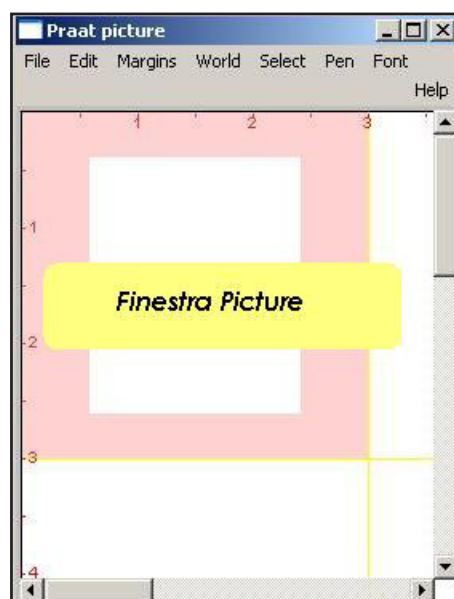


Figura 2. Finestres de Praat objects i Praat picture

L'altra finestra important del Praat és la de l'editor (figura 3). Es poden editar diferents tipus d'objectes (sons, oscil·logrames, espectrogrames, etc.). Aquesta finestra mostra la informació més útil per a cadascun d'aquests objectes. Per exemple, quan editem sons, podem fer que se'ns mostri l'espectrograma, la corba de freqüència fonamental, els formants, la intensitat i els polsos glòtics, i la forma d'ona. A més, dóna informació relativa a la freqüència, l'amplitud i el temps del so representat. Tal com es pot apreciar a la imatge (figura 3), la pantalla de l'editor està dividida en dues parts: a la part superior visualitzem l'oscil·lograma, i a la inferior observem l'espectrograma. A les dues representacions, l'eix horitzontal ens mostra la durada; a l'eix vertical trobem, per a l'espectre, el valor de l'amplitud de l'ona, i per a l'espectrograma, el valor de la freqüència.

A part d'escoltar el so, l'editor també permet retallar segments, afegir-ne, seleccionar-ne i poder-los extreure com a objectes nous, etc.

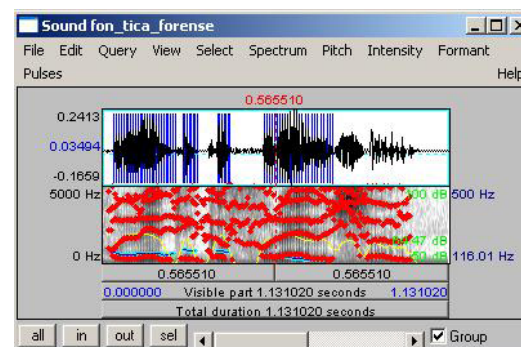


Figura 3. Finestra de l'editor

A la finestra Praat objects, hi trobarem diferents funcions. A continuació explicarem les més importants.

A les imatges següents hem encerclat les zones principals. A la part superior de la figura (4), hi apareixen els diferents objectes: els sons gravats (Sound) i els espectrogrames (Spectrogram). Segons quin d'aquests objectes es triï, les funcions de la part dreta de la finestra canviaran i es podran fer diferents accions.

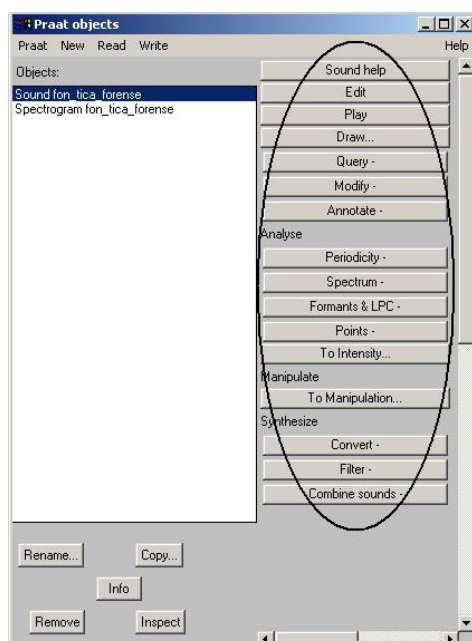
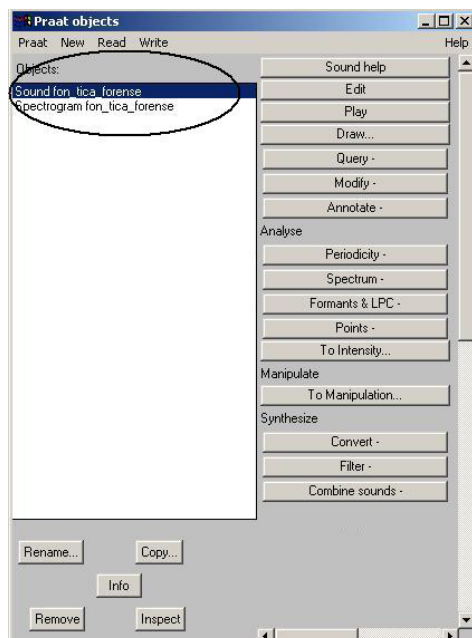


Figura 4 i Figura 5

Per exemple, seleccionant un arxiu de so (Sound), a la part dreta de la finestra reproduïda a la figura (5) tindrem les següents funcions:

- **Sound help:** per fer aparèixer el manual.
- **Edit:** per editar l'arxiu de so seleccionat.
- **Play:** per escoltar el so.
- **Draw:** per obtenir l'espectre o l'espectrograma del so a la finestra Praat picture.
- **Spectrum, Formants & LPC, To intensity, etc:** per fer els diferents tipus d'anàlisi dels arxius.

Els botons de dalt de tot de la finestra Praat objects (figura 6) són els que utilitzarem per gravar (New), obrir (Read) i guardar (Write) ones. A la part inferior de la finestra, hi ha els botons Rename, Copy i Remove, que serveixen per canviar el nom de l'objecte seleccionat, duplicar-lo o bé esborrar-lo, respectivament.

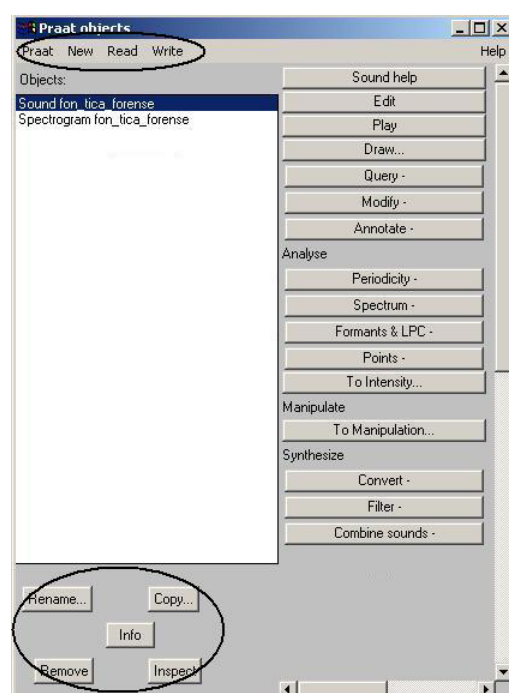


Figura 6

A la figura (7) observem la finestra Praat picture. En aquesta finestra es poden reproduir els oscil·logrames, els espectrogrames, etc. A més, ofereix la possibilitat d'afegir text a les imatges i d'imprimir-les.

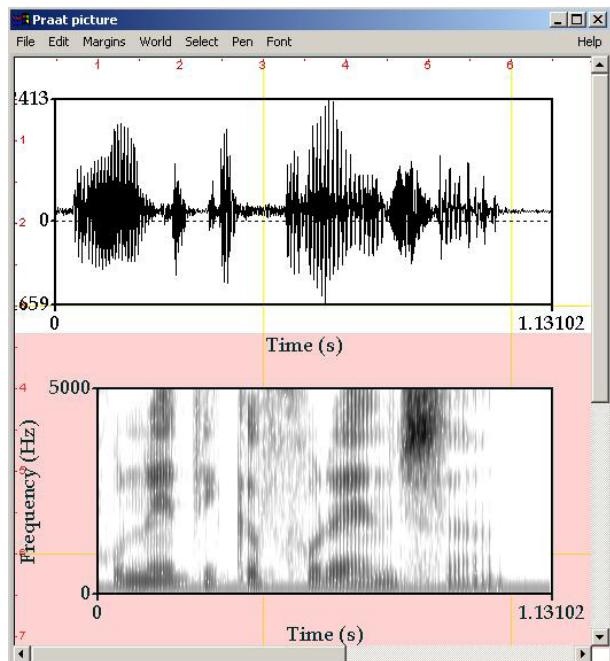


Figura 7. Praat picture