

Guide de l'utilisateur JSesh

[Intermédiaire]

Bibliothèque de

l'Université Masakatsu Nagai de Tokyo Bibliothèque de recherche asiatique Kamihiro Ethics Foundation Division de la recherche sur les dons (U-PARL), professeur associé spécialement nommé

nagai.masakatsu@mail.u-tokyo.ac.jp

Ver.1 (25 juillet 2021)

Ce fichier est fourni sous la licence Creative Commons "Attribution-NonCommercial 4.0 International"



[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

glisser

- Entrée hiéroglyphe 9-1 •

ÿ5

- Unité 9-2 haut et bas • Unité

ÿ6

- 9-3 gauche et droite • Règle

ÿ7

- de combinaison 9-4 ":" et "*" • Définir

ÿ9

- à l'aide de 9-5 () Spécifier • 9-6

ÿ13

- Paramètres de ligature • 9-7

ÿ15

- Superposition de caractères

ÿ19

[10] Utiliser JSeshÿ: modifier la taille et l'orientation des caractères

- 10-1 Mise à l'échelle des caractères •

ÿ20

- 10-2 Extension de la largeur des

ÿ25

- caractères • 10-3 Changement d'orientation

ÿ27

- des caractères • 10-4 Inversion gauche/droite

ÿ28

- des caractères • 10-5 Changement d'inclinaison des caractères

ÿ29

[11] Utiliser JSeshy: édition de position gratuite

glisser

- 11-1 Édition de position libre

y30

- 11-2 Opération sur l'écran d'édition

y32

- 11-3 Exemple d'édition

y34

[12] Utiliser JSeshy: changer la couleur des caractères

- 12-1 Réglage de la plage de caractères

y36

- rouges • 12-2 Rendre certains caractères en

y37

- caractères rouges • 12-3 Rendre certains caractères en caractères gris

y39

[13] Utilisez JSeshy: définissez le cadre du nom du roi

- 13-1 Sélectionner

y41

- un cadre • 13-2 Type

y42

- de cadre • 13-3 Cartouche (*šnw*)

y43

- 13-4 *Serekh* (*srj*)

y44

- 13-5 Fut (*yw-t*)

y45

- Cadre 13-6

y46

- Forteresse • Modifier la description dans le cadre 13-7

y47

[14] Utilisation de JSeshy: exercices

glisser

• 14-1 Question 1

ÿ49

• 14-2 Question 2

ÿ50

• 14-3 Réponse à la

ÿ51

Question 1 • 14-4 Réponse

ÿ54

à la Question 2 • 14-5

ÿ56

Résumé de la grammaire • 14-6 Gross

ÿ57

Remerciements

ÿ59

Imprimer

ÿ60

[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

9-1 Saisie des hiéroglyphes



ÿ Saisie dans le cadre de saisie de type

[De base] Reportez-vous à 2-4

Numéro de caractère

M17-G43-I9-G17-Q3-X1-N1

Transcription

iwfmpt-pt

Numéro de caractère de transcription

iwfmpt-N1



(2) Lors de la saisie à partir de la palette, le numéro de caractère est saisi dans le cadre de saisie de type.

Règles préalables

-L'unité (minimum 1 caractère) est coupée par (trait d'union)ÿ!

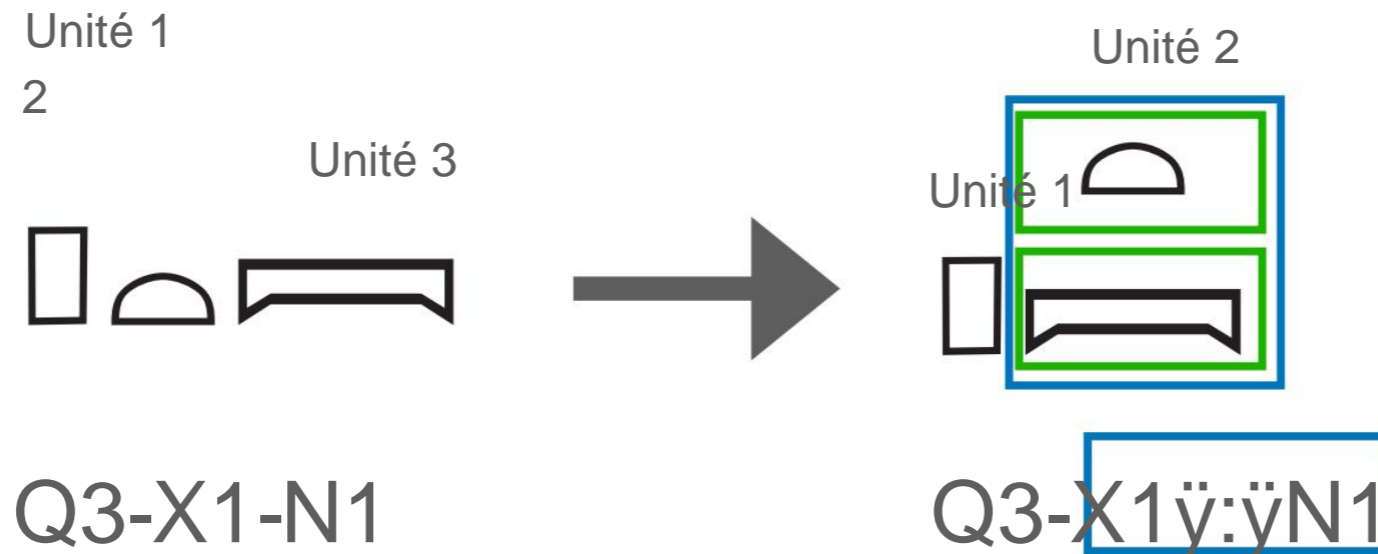
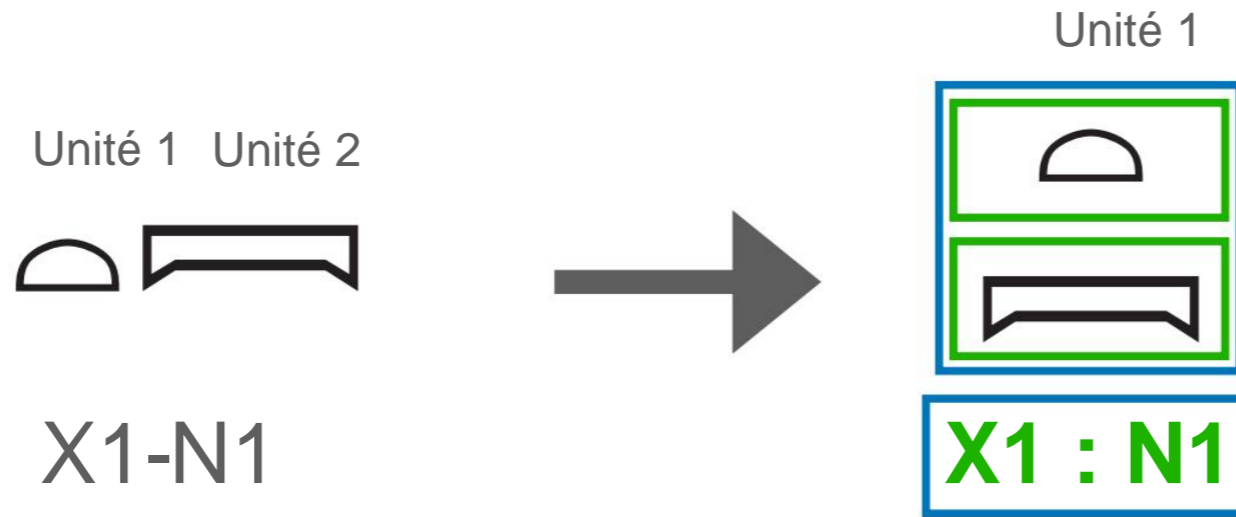
[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

9-2 Assemblage des unités de haut en bas



: Règle les unités avant et arrière de haut en bas

[De base] Voir 4-2 ~ 3



[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

9-3 Assemblage des unités gauche et droite



* **Définit** les unités avant et arrière horizontalement

[De base] Voir 4-2 ~ 3

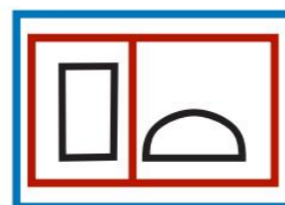
Unité 1
2



Q3-X1

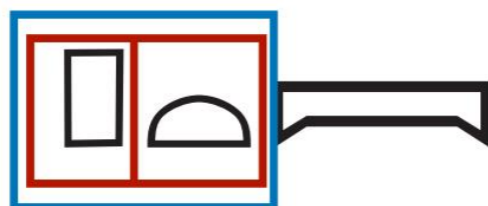


Unité 1



Q3 * X1

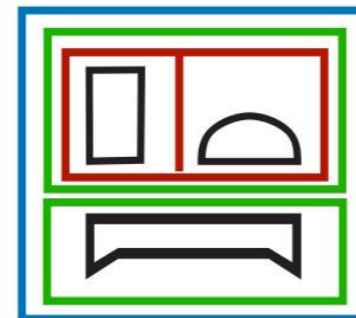
Unité 1 Unité 2



Q3 * X1-N1



Unité 1



Q3 * X1 : N1

[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

9-3 Assemblage des unités gauche et droite



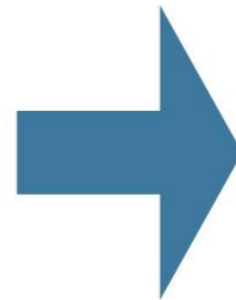
Fichier> Format> Texte en colonnes (écriture verticale)

Ecriture horizontale



M17-G43-I9

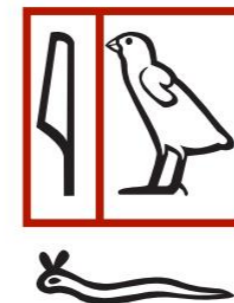
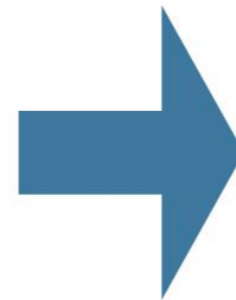
normale



Écriture verticale



M17 * G43-I9



Composition horizontale

Ça ressemble au même

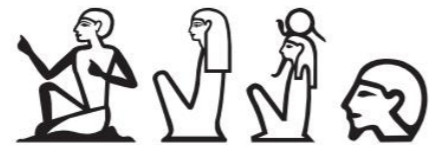
C'est en composition horizontale

[9] Utilisation de JSeshy: application de combinaisons de caractères

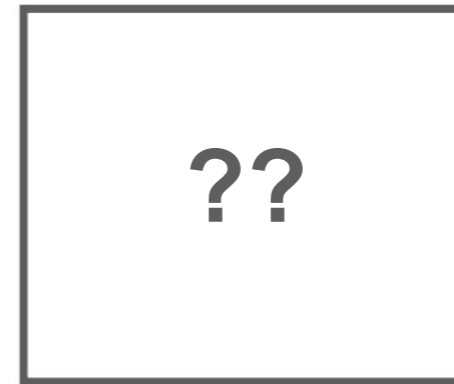
9-4 Règle pour combiner ":" et "*"

Dans la description sur le côté droit de JSesh , comment les caractères sont disposés

N'est-ce pas?



A1-B1-C1-D1



A1 : B1 * C1 : D1

[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

9-4 Règle pour combiner ":" et "*"

JSeshGenericName

Le résultat ressemble à ceci



A1 : B1 * C1 : D1

Les diapositives 11 et 12 expliquent pourquoi

Le mécanisme est un peu compliqué,

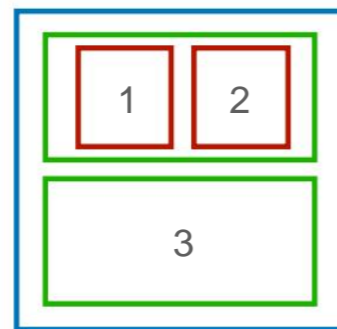
donc si vous le trouvez difficile, veuillez passer à la diapositive 13ÿ!

[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

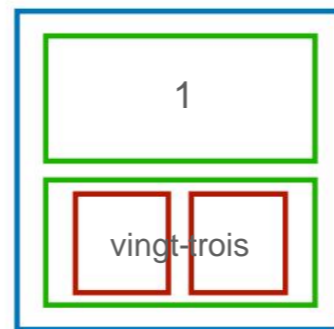
9-4 Règle pour combiner ":" et "*"

Règles de base de JSesh

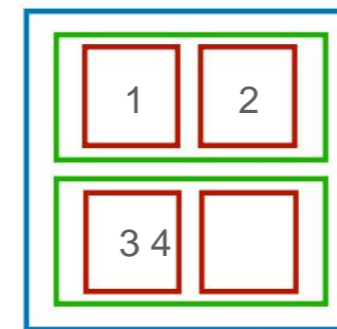
L'assemblage gauche et droit est défini dans les pièces d'assemblage supérieures et inférieures



Unité 1

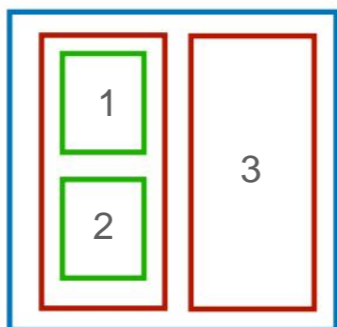


Unité 1

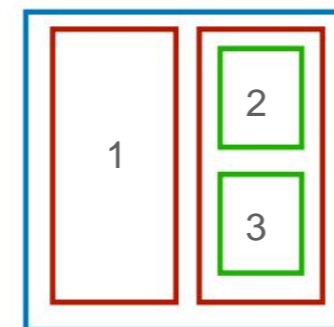


Unité 1

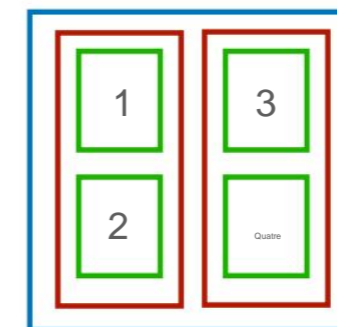
Il n'est pas possible de régler les parties supérieure et inférieure dans les parties gauche et droite.



Unité 1



Unité 1



Unité 1

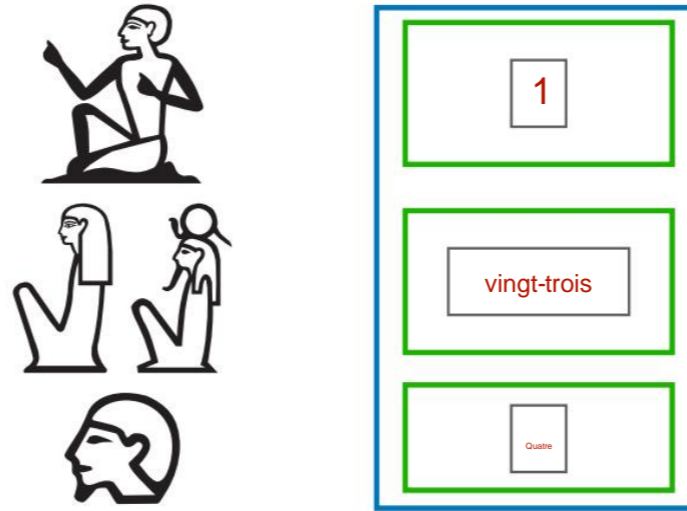
[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

9-4 Règle pour combiner ":" et "*"

JSeshGenericName

Deÿ: àÿ: est un ensemble

L'ensemble est séparé parÿ: (-est une règle préalable)



1 2 3 4

A1 : B1 * C1 : D1

Ensemble ensemble ensemble

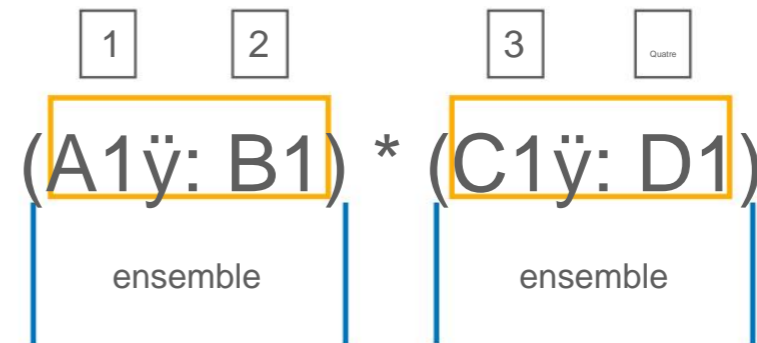
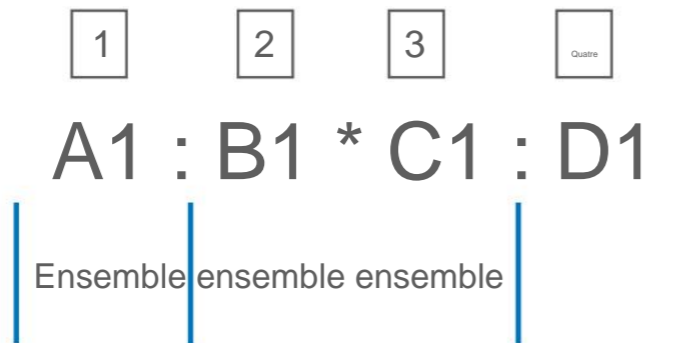
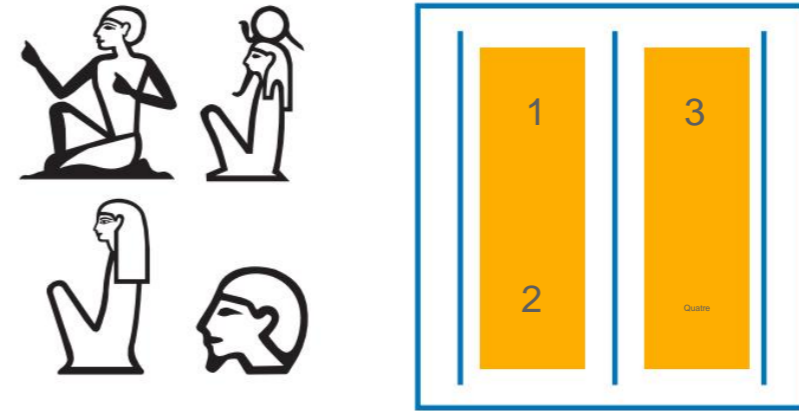
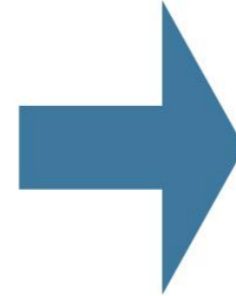
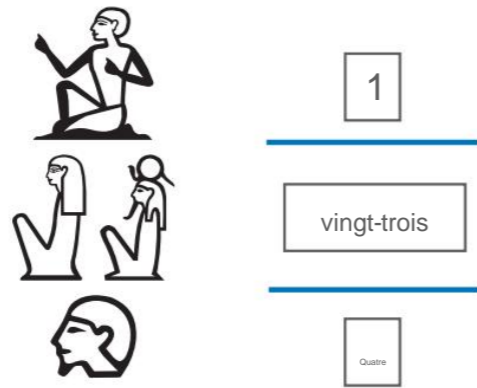
B1 * C1 devient un ensemble et deux lettres sont alignées côte à côte

[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

Spécification d'un jeu à l'aide de 9-5 ()

JSeshGenericName

Si vous utilisez (), les caractères avant et aprèsÿ: sont définis.
Peut être spécifié



[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

Spécification d'un jeu à l'aide de 9-5 ()

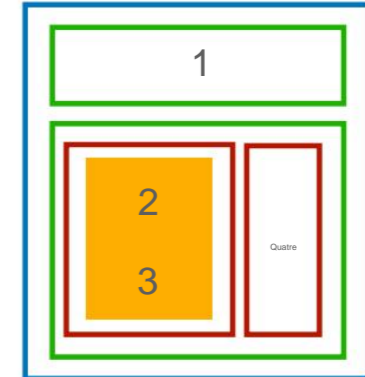


Exemple d'utilisation de ()

Exemple d'écriture horizontale



N35 : Aa1 : X1 * U30-G1

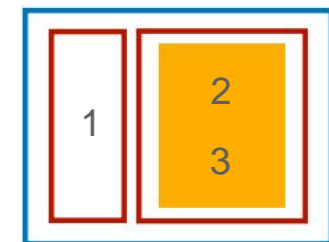


N35 : (Aa1 : X1) * U30-G1

Exemple d'écriture verticale



M17 * Y5 : N35-G17



M17 * (Y5ÿ: N35)-G17

[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

9-6 Réglages des ligatures



Ligature = les caractères sont intégrés visuellement

(Définition dans ce guide)

* Ce n'est pas parce qu'il s'agit d'une ligature qu'il s'agit d'un caractère unique.



X1-G1

Normal



X1 * G1

Composition horizontale



X1 et G1

Ligature

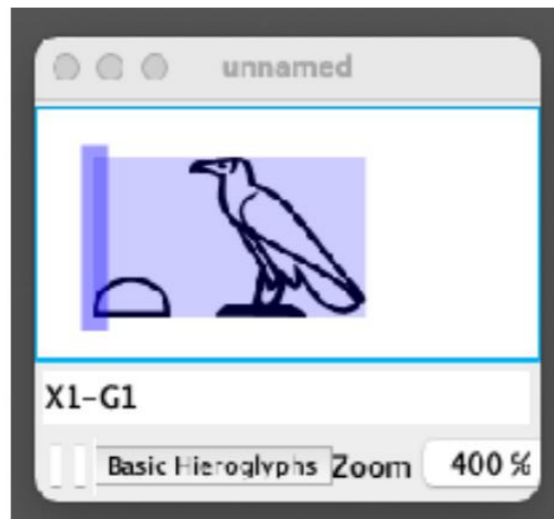
En égyptologie, les lettres et les lettres sont visuellement intégrées.

Souvent appelée ligature,

Veillez noter qu'elle est différente de la définition originale de la ligatureÿ!

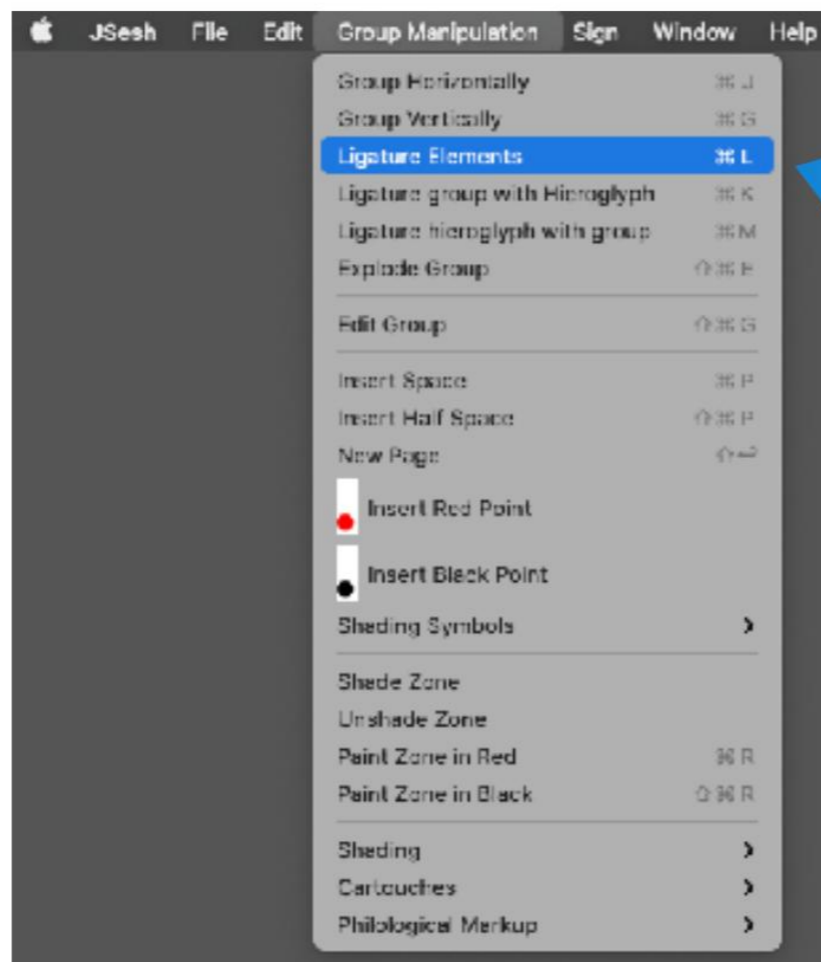
[9] Utilisation de JSeshy: application de combinaisons de caractères

9-6 Réglages des ligatures



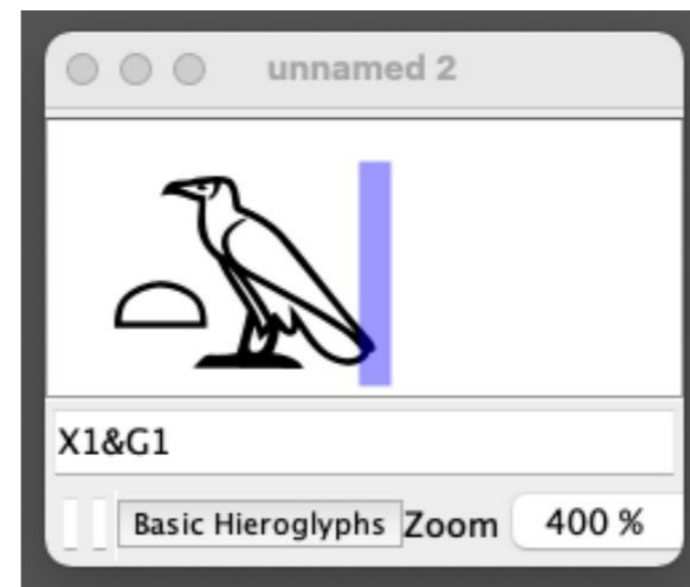
ÿ Sélectionnez la plage de caractères que vous souhaitez transformer en

ligatures avec le curseur



ÿ Manipulation de groupe

> Sélectionner **les éléments de ligature**



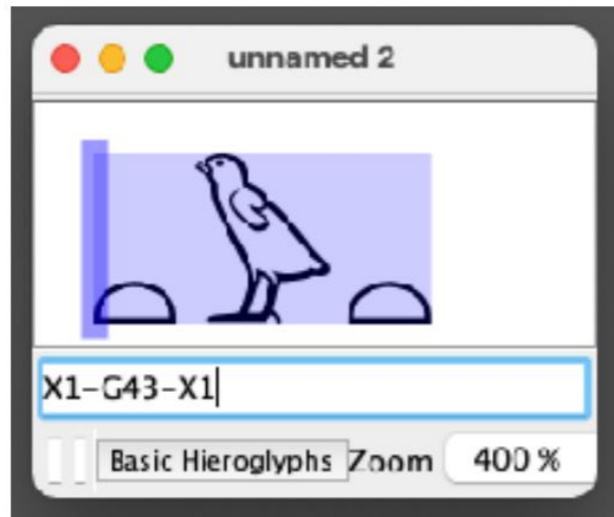
X1 et G1

Il est également possible d'opérer dans le cadre d'entrée de

type où les caractères de ligature sont connectés par &

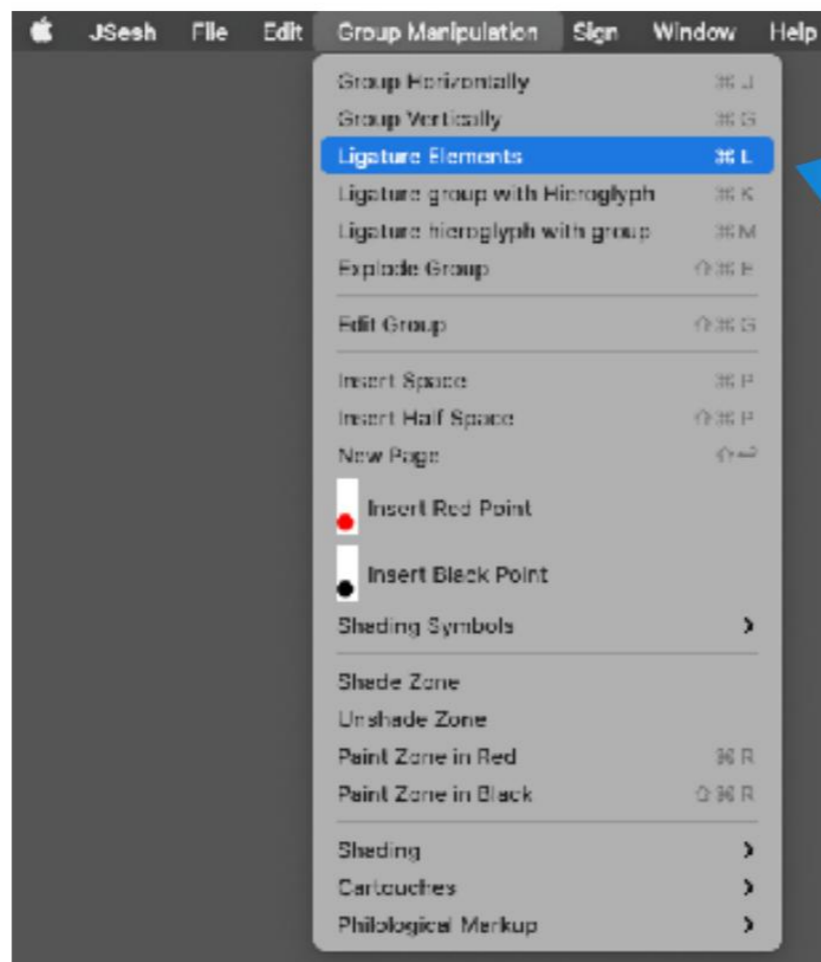
[9] Utilisation de JSeshy: application de combinaisons de caractères

9-6 Réglages des ligatures



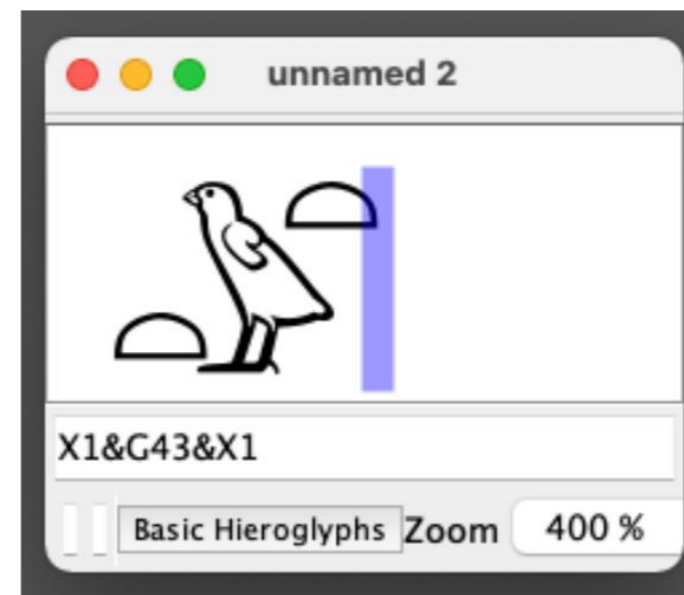
ÿ Sélectionnez la plage de caractères que vous souhaitez transformer en

ligatures avec le curseur



ÿ Manipulation de groupe

> Sélectionner **les éléments de ligature**



X1 & G43 & X1

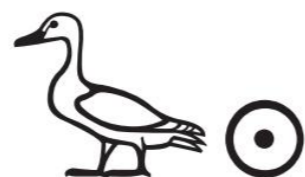
Il est également possible d'opérer dans le cadre d'entrée de

type où les caractères de ligature sont connectés par &

[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

9-6 Réglages des ligatures

Exemple de ligature JSesh



G39-N5



G39 & N5



G14-X1



G14 et X1



U21-N35-N5



U21 & N35 & N5

[9] Utilisation de JSeshÿ: application de combinaisons de caractères

Superposition de 9 à 7 caractères

Vous pouvez également chevaucher des caractères avec une entrée de type JSesh



M17-D21



M17 ## D21

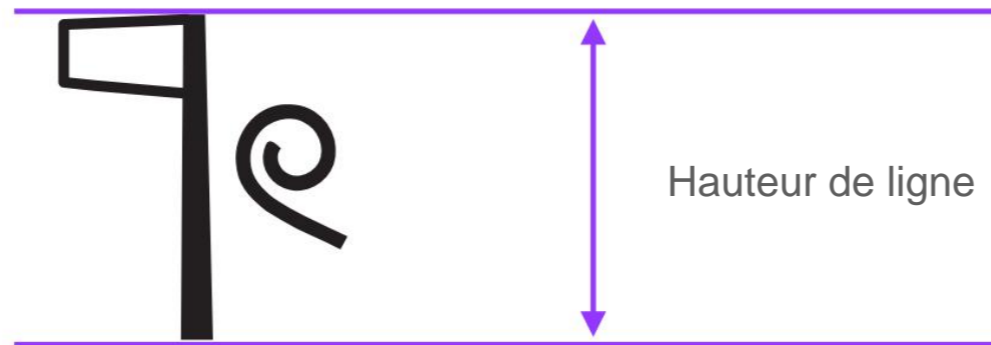


Utilisez ## au lieu de-

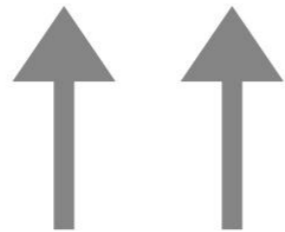
[10] Utiliser JSeshy: modifier la taille et l'orientation des caractères

10-1 Mise à l'échelle des caractères

Peut être agrandi/réduit dans la plage de hauteur de la ligne JSesh



R8 --Z7



expansion



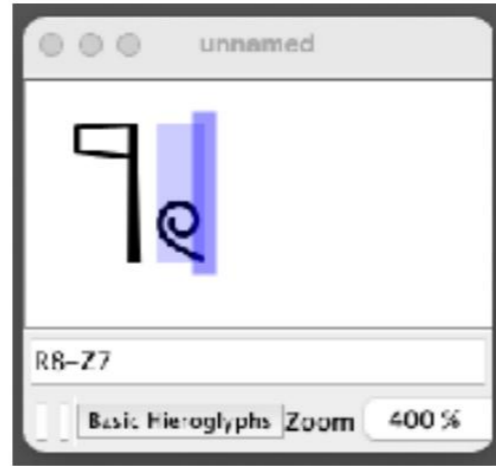
R8 ne peut pas être développé car la hauteur des caractères est la même que la hauteur des lignes.

Rétrécir



[10] Utiliser JSeshy: modifier la taille et l'orientation des caractères

10-1 Mise à l'échelle des caractères



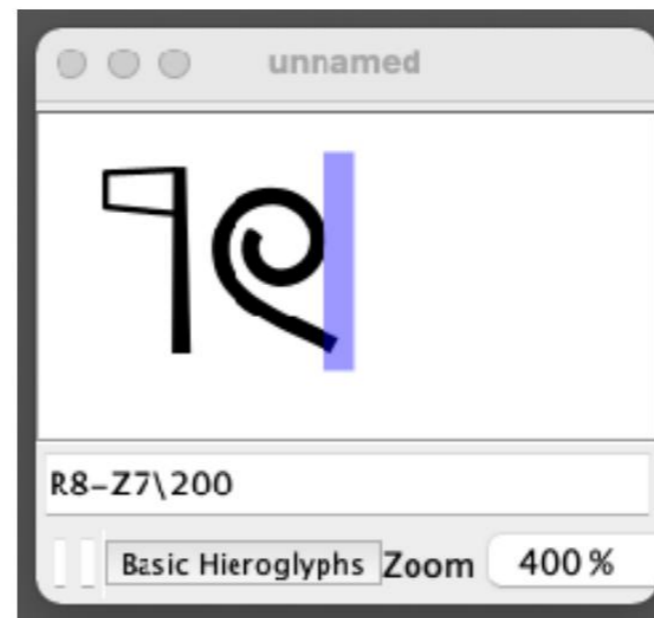
(1) Sélectionnez une plage de caractères à agrandir ou à réduire avec le curseur.



ÿ Signe
> Taille>
200%

Sélectionnez le grossissement souhaité
100% par défaut

Étendu à 200%



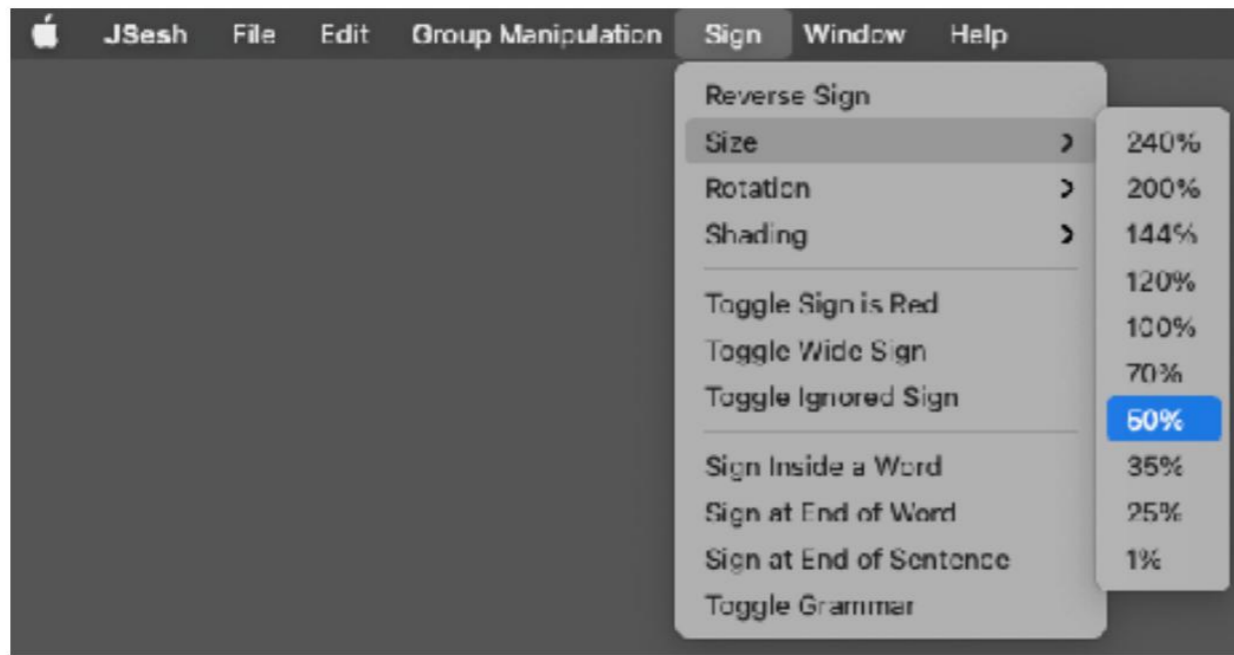
\ 200 dans la zone de saisie
du type

[10] Utiliser JSeshy: modifier la taille et l'orientation des caractères

10-1 Mise à l'échelle des caractères



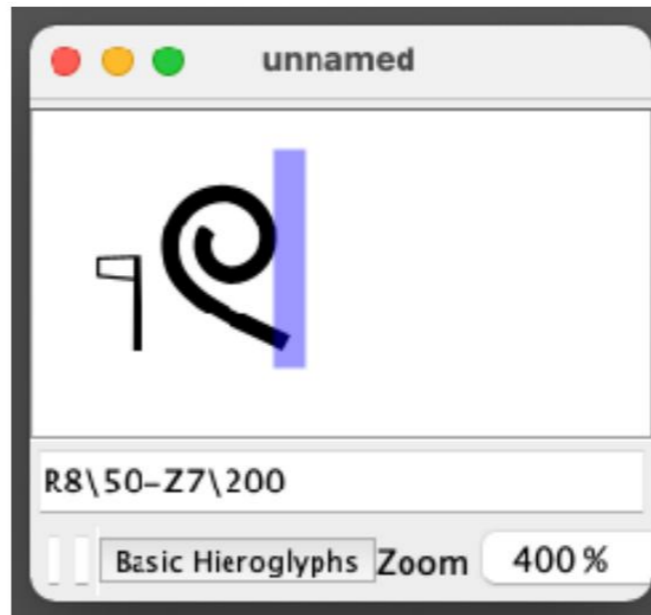
(1) Sélectionnez une plage de caractères à agrandir ou à réduire avec le curseur.



ÿ Signe
> Taille>
50%

Sélectionnez le grossissement souhaité
100% par défaut

Réduit à 50%

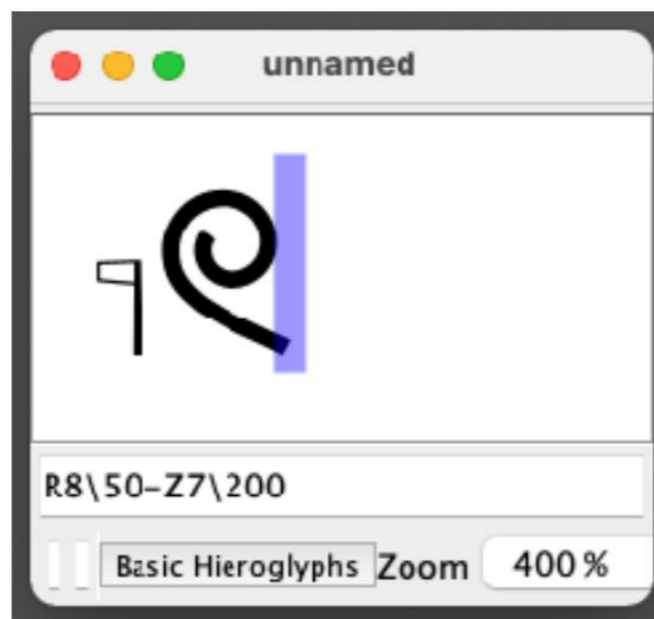


\ 50 dans la zone de saisie
du type

[10] Utiliser JSeshÿ: modifier la taille et l'orientation des caractères

10-1 Mise à l'échelle des caractères

Peut être mis à l'échelle à partir du cadre d'entrée de type JSesh



R8 \ 50-Z7 \ 200

\ Nombres

La valeur par défaut est 100

101 ou plus =

agrandissement 99 ou moins = réduction

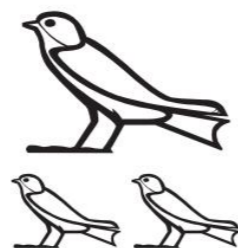
Saisir \ (barre oblique inverse) sur Mac

¥

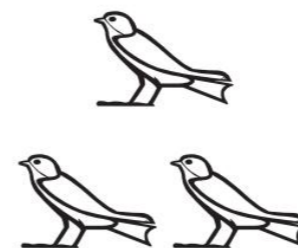
[10] Utiliser JSeshÿ: modifier la taille et l'orientation des caractères

10-1 Mise à l'échelle des caractères

Exemple de réduction JSesh



G36ÿ: G36 * G36



G36 \ 53ÿ: G36 * G36

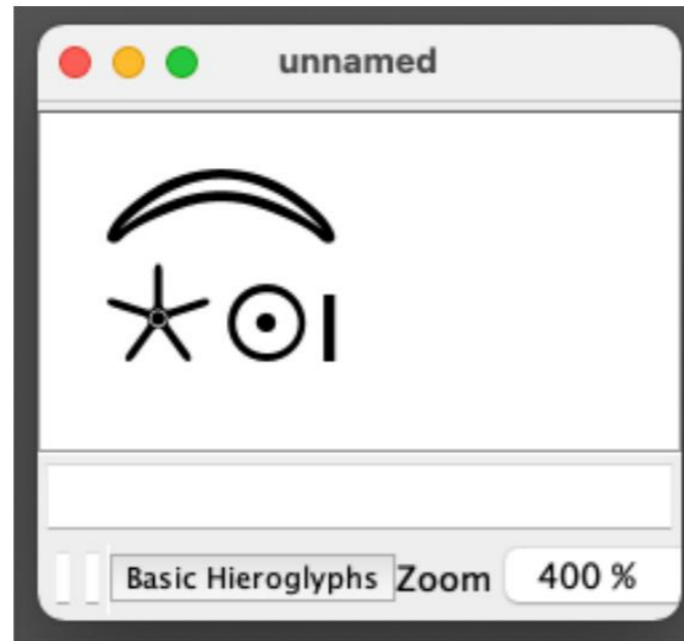
[10] Utiliser JSeshy: modifier la taille et l'orientation des caractères

10-2 Extension de la largeur des caractères

Étendre les caractères JSesh horizontalement

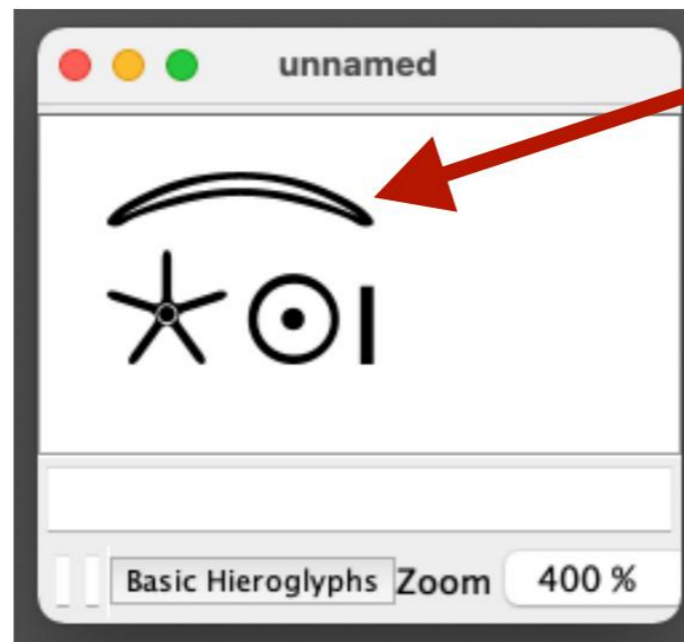
L'expansion de la largeur des caractères est courante en hiératique égyptien tardif

Normal



N11y: N14 * N5 * Z1

Extension de la largeur des caractères



Étendu

N11 \ | : N14 * N5 * Z1



\ | | (el) = long

[10] Utiliser JSeshÿ: modifier la taille et l'orientation des caractères

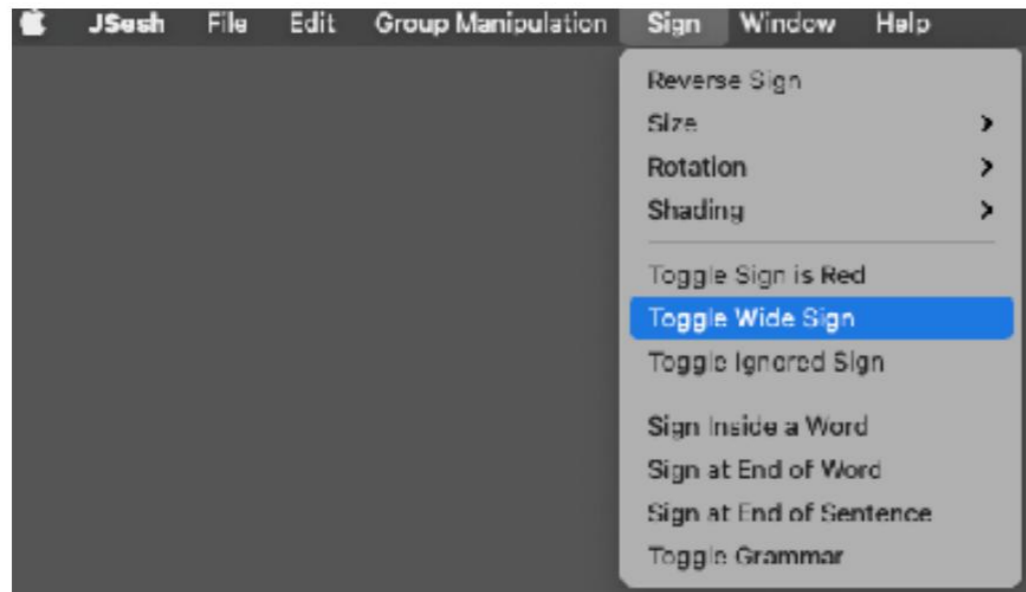
10-2 Extension de la largeur des caractères



ÿ Sélectionnez une plage de caractères à développer

N11-N14 * N5 * Z1

Pour le moment, ne pas combiner avec les caractères suivants



ÿ Agrandir la largeur des caractères

Signe

> Basculer le signe large

N11 \|-N14 * N5 * Z1



ÿ Combiner après expansion

N11 \ |: N14 * N5 * Z1

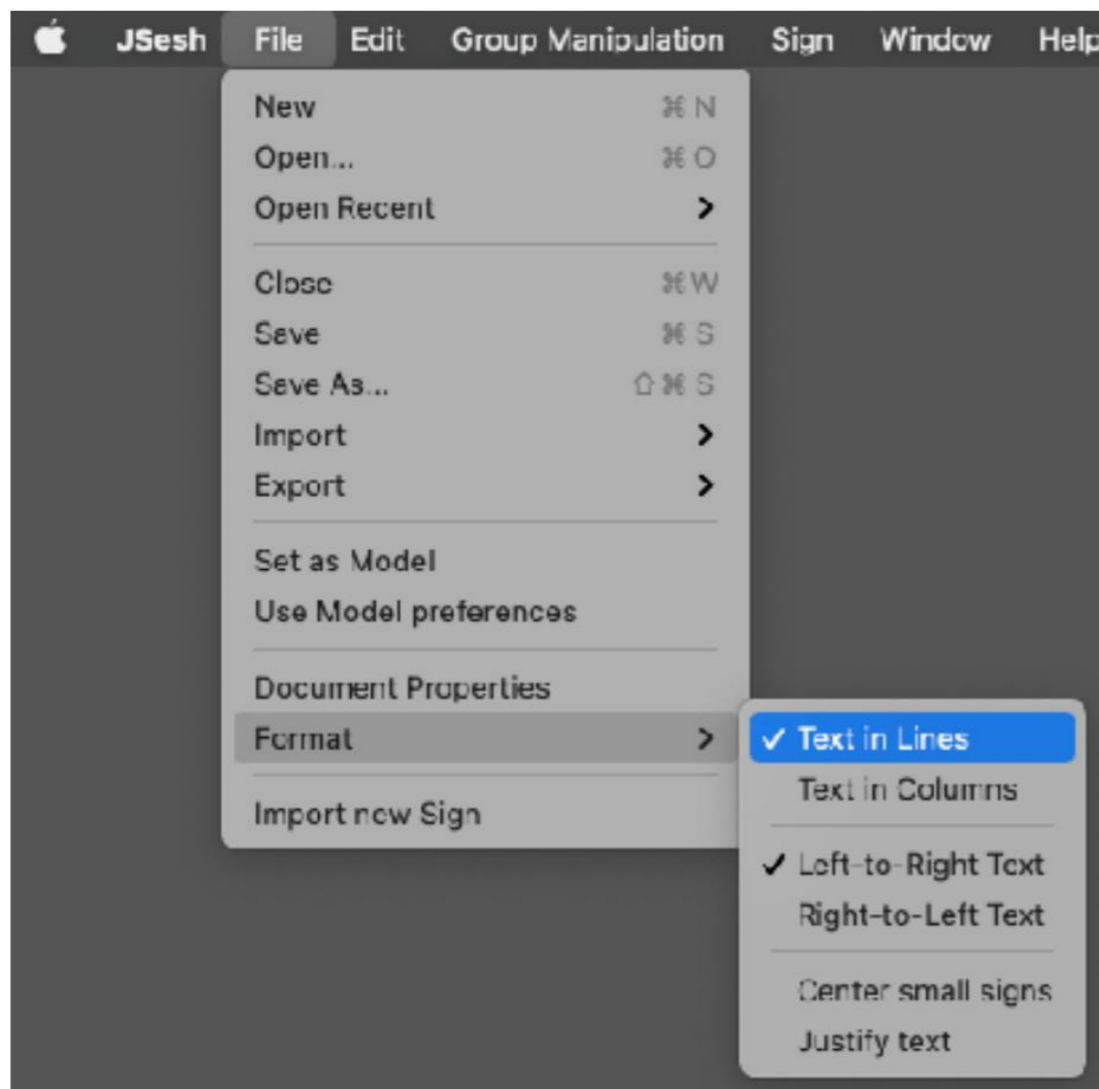
[10] Utiliser JSeshy: modifier la taille et l'orientation des caractères

10-3 Changer l'orientation des caractères



Vous pouvez changer le sens d'écriture de tout le texte à partir de Fichier > Format

[Basique] Voir 4-4



Texte en lignes

ÿ Ecriture horizontale

Texte en colonnes

ÿ Ecriture verticale

Texte de gauche à droite

ÿ Écriture à gauche

Texte de droite à gauche

ÿ Bonne écriture

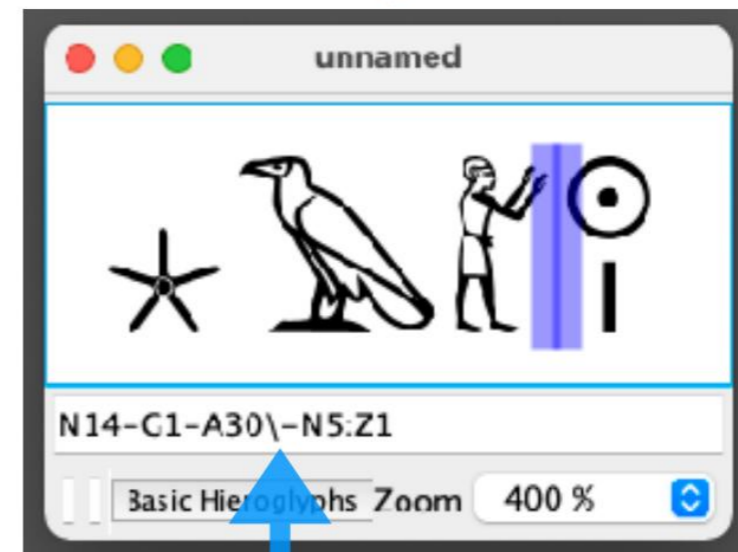
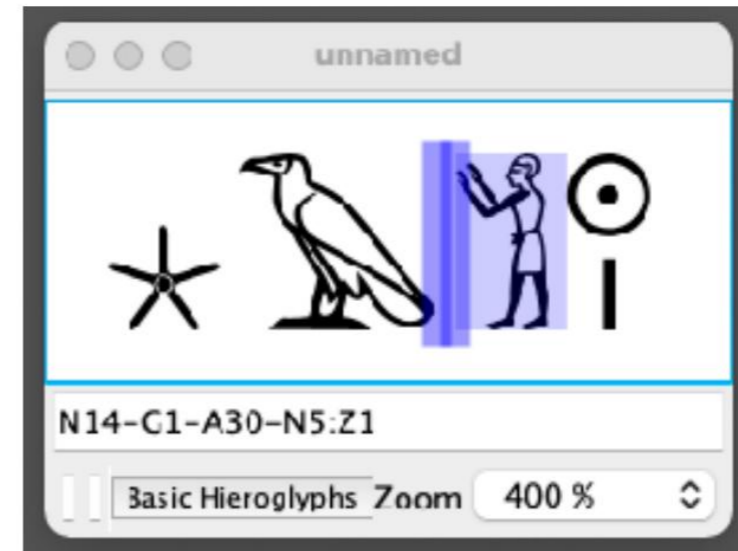
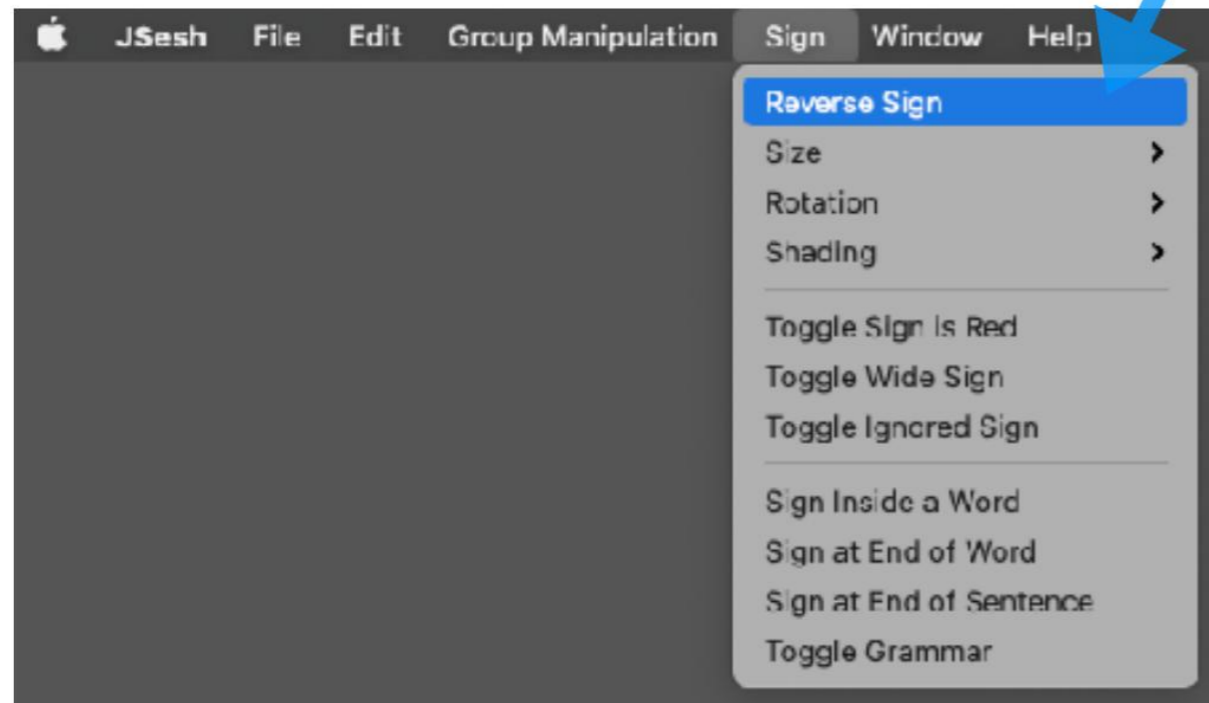
[10] Utiliser JSeshÿ: modifier la taille et l'orientation des caractères

10-4 Inversion gauche/droite des caractères

Inverser certains caractères dans le texte JSesh

ÿ Sélectionnez le caractère à inverser

ÿ Signe > **Inverser le signe**



Inversé par \ dans la zone de saisie du type

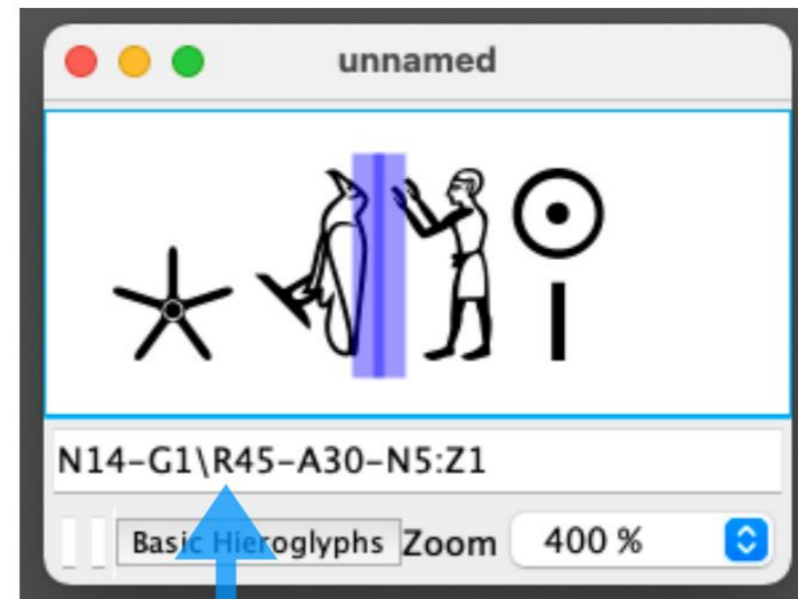
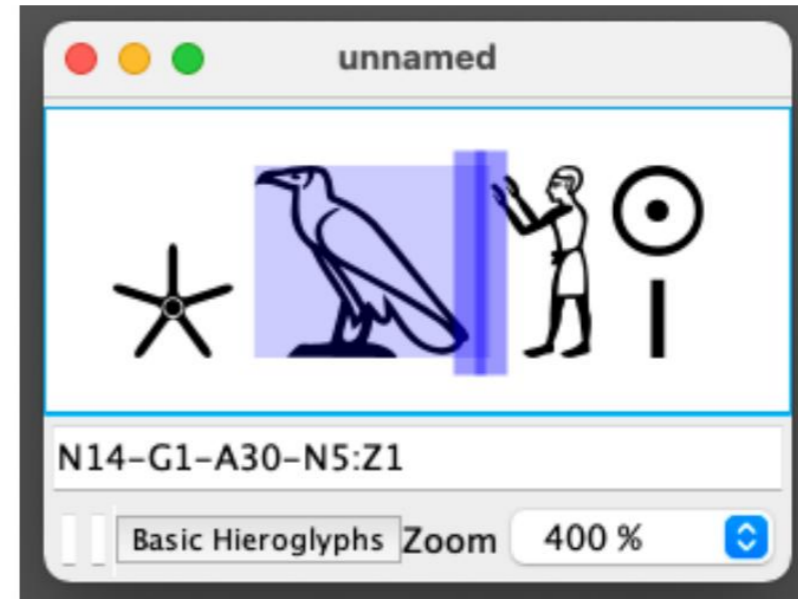
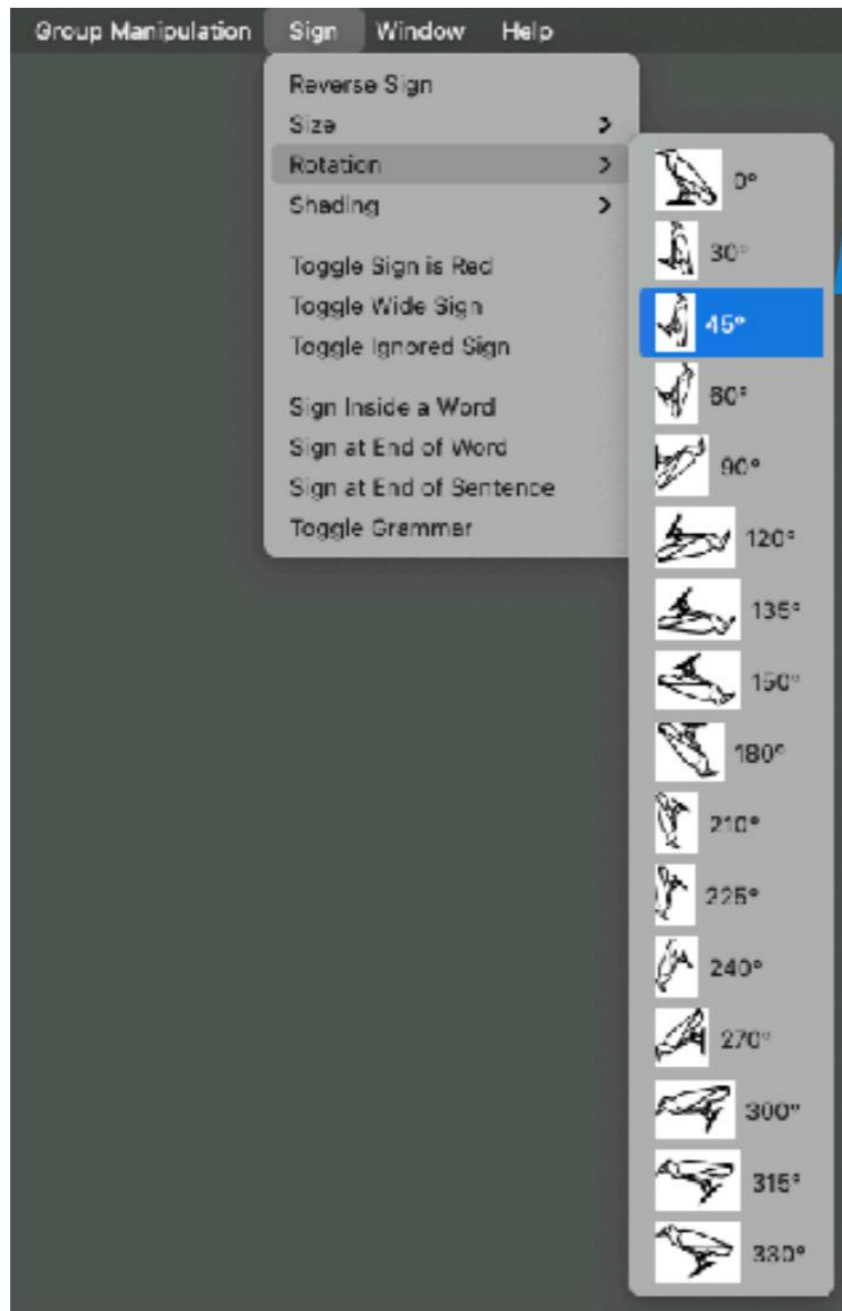
[10] Utiliser JSeshÿ: modifier la taille et l'orientation des caractères

10-5 Modifier l'inclinaison des caractères

JSesh ÿSélectionnez un

caractère ÿSigne> **Rotation**

ÿSélectionnez **un angle**



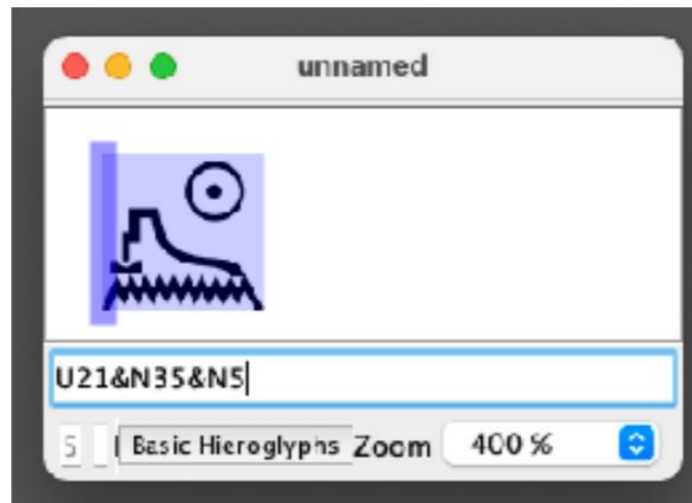
\ **R45** (dans le sens des aiguilles d'une montre 45 degrés) dans le cadre d'entrée de type

[11] Utiliser JSesh: édition de position gratuite

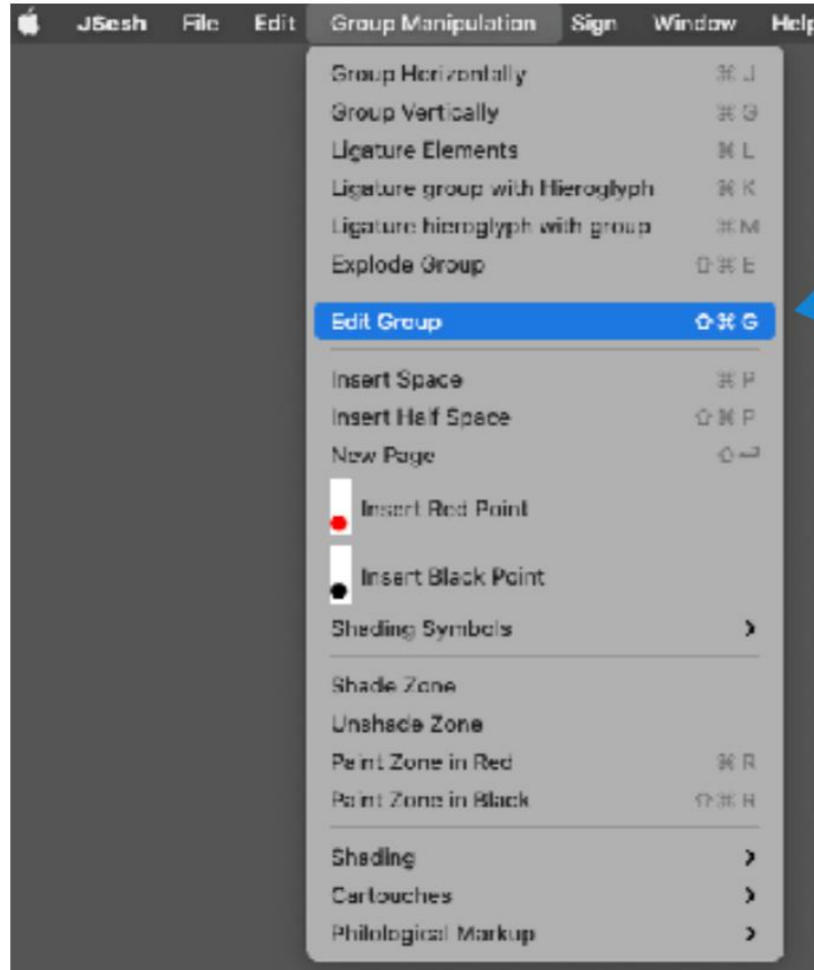
11-1 Édition de position libre

JSeshGenericName

JSesh vous permet de déplacer des personnages vers n'importe quelle position



ÿ Sélectionnez une plage de caractères



ÿ Manipulation de groupe

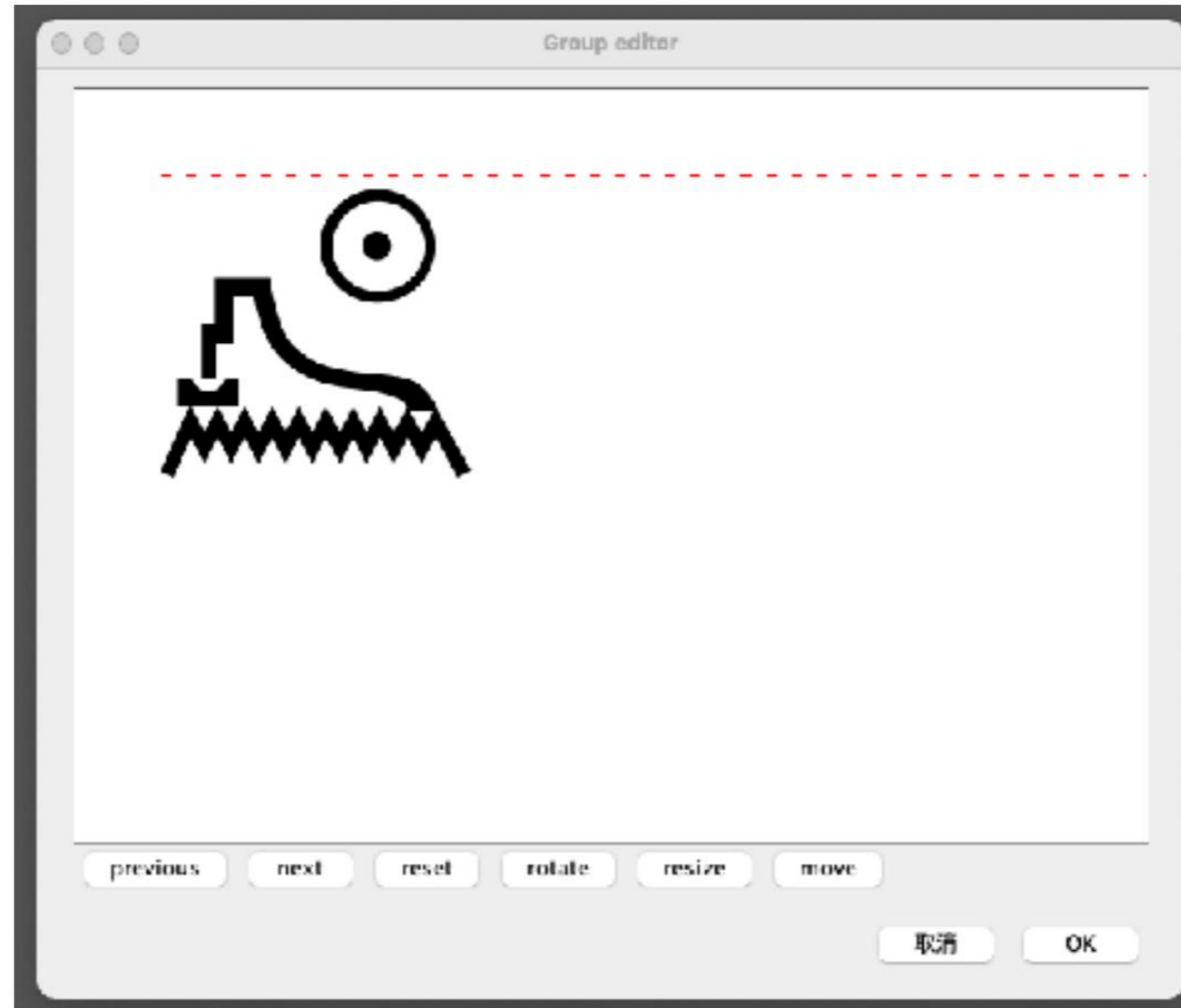
> **Modifier le groupe**

[11] Utiliser JSeshy: édition de position gratuite

11-1 Édition de position libre

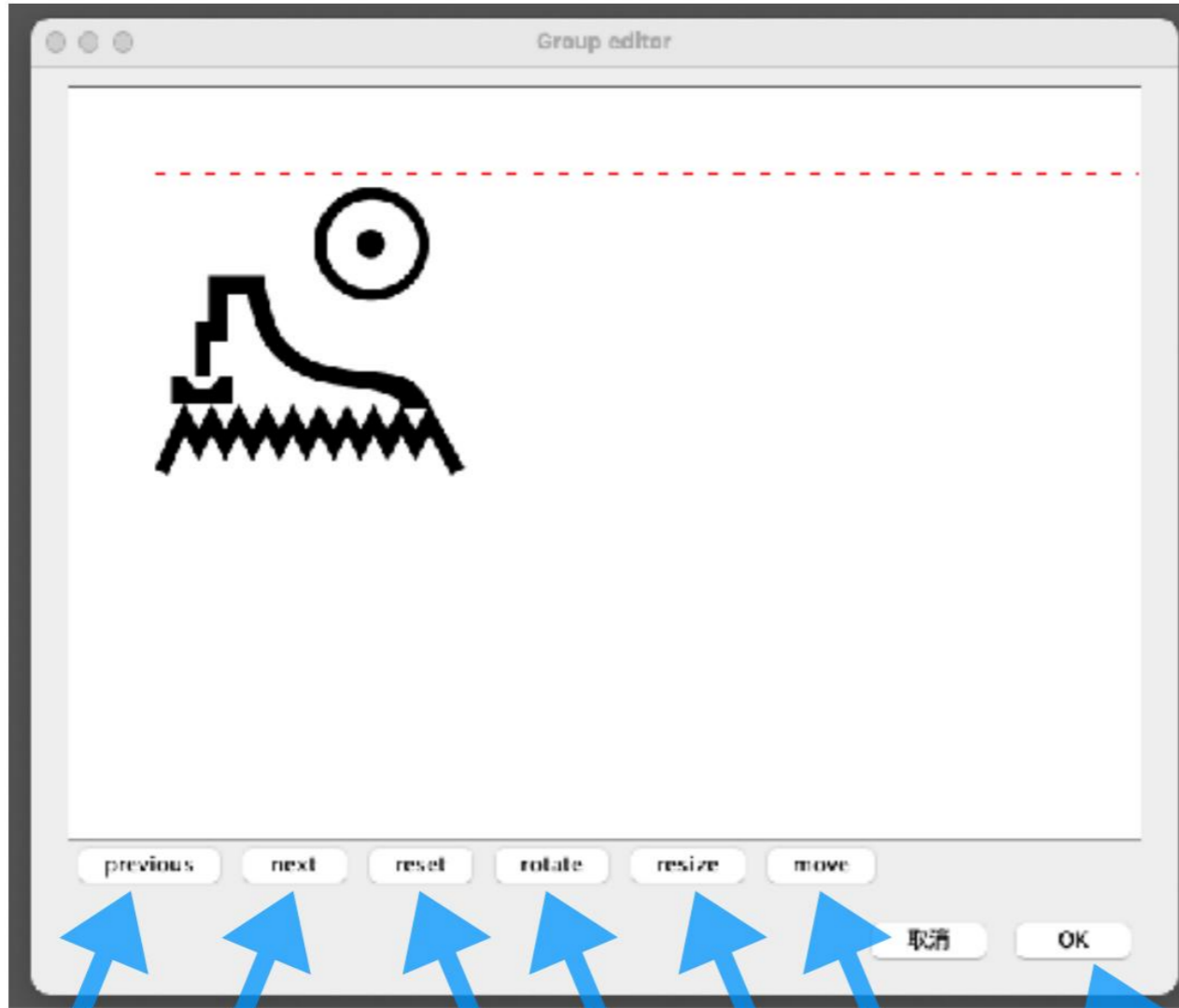


ÿ L'écran d'édition s'ouvre



[11] Utiliser JSeshy: édition de position gratuite

11-2 Opération sur l'écran d'édition



Caractère précédent

Caractère suivant

réinitialiser

tourner

Échelle

Se déplacer

donjon

ÿ Sélectionnez les caractères par la méthode suivante



- précédent (caractère précédent) • suivant (caractère suivant) • Cliquez directement sur un caractère

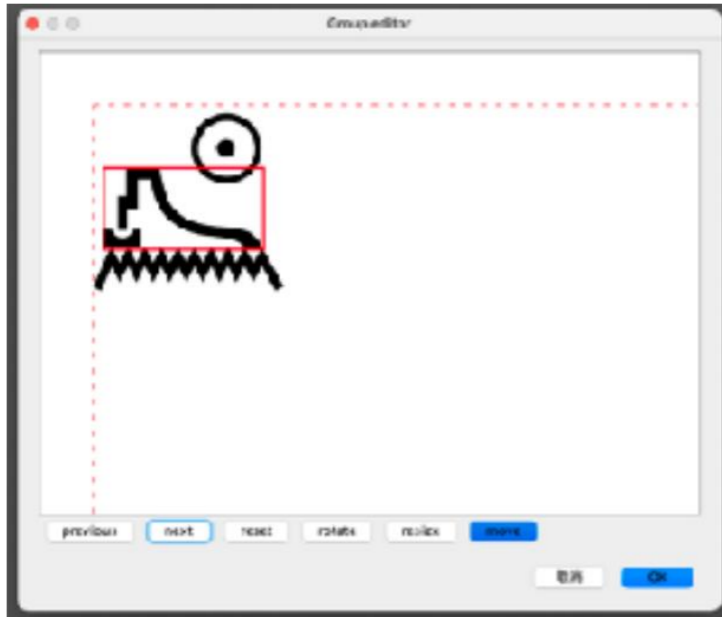
ÿ Rotation/agrandissement/réduction/déplacement des caractères



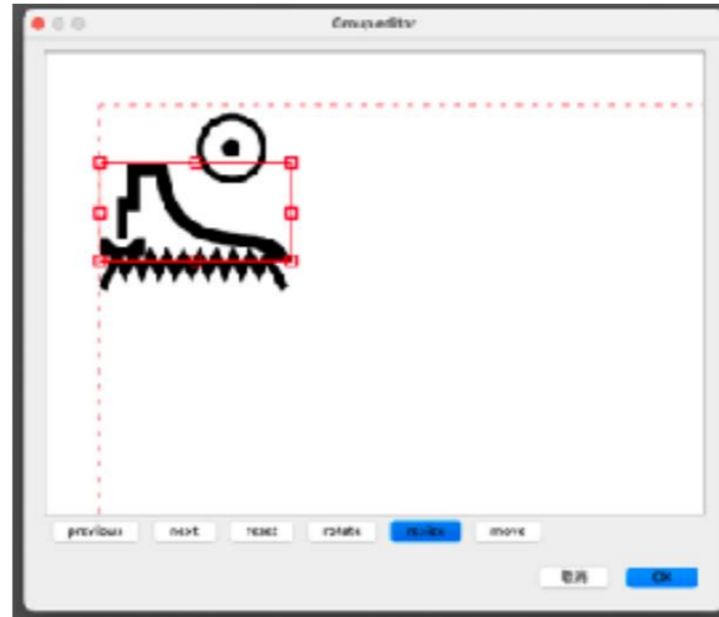
ÿ OK pour enregistrer les modifications

[11] Utiliser JSeshy: édition de position gratuite

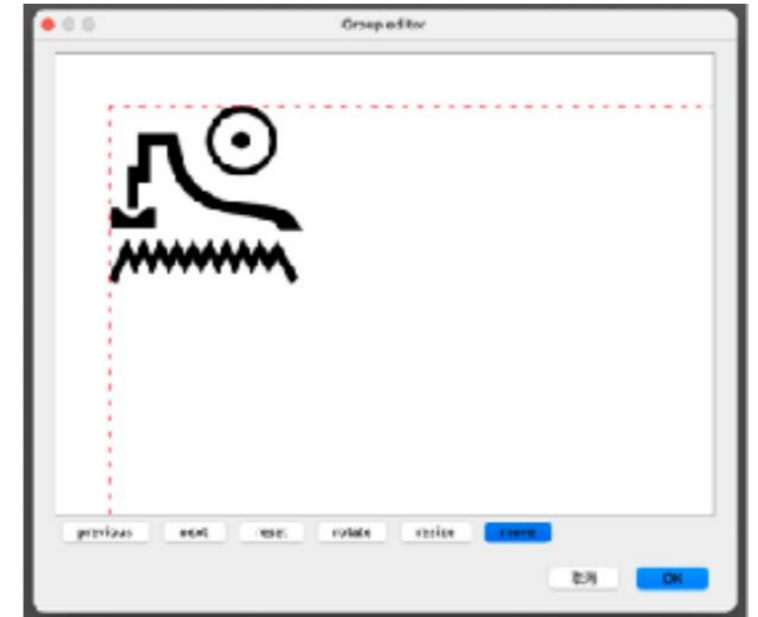
11-2 Opération sur l'écran d'édition



Sélectionnez U21 avec **suivant**



Agrandir avec **redimensionner**



monter avec **mouvement**

Enregistrer avec **OK**



U21 & N35 & N5



U21 {{14,126,112}} ** N35 {{0,724,100}} ** N5 {{535,0,80}}

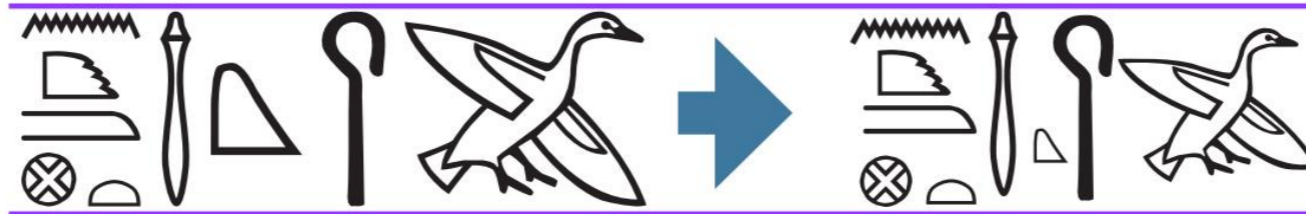
[11] Utiliser JSeshÿ: édition de position gratuite

11-3 Exemple d'édition

JSeshGenericName

[Basique] Reportez-vous aux exercices 8-1

Document



Plus près du
placement des matériaux

G40-S38-N29-O29v-N35 : I6 : Aa15 : X1 * O49

Modification de position gratuite

G40 \ R9 {{0,82,78}} ** S38 {{1120,19,98}} ** N29 {{1367,634,39}}

** O29v {{1639,0,96}} ** N35 {{1895,29,63}} ** I6 {{2002,208,55}}

** Aa15 {{1862,510,56}} ** X1 {{1865,910,55}} ** O49 {{2212,782,55}}

[11] Utiliser JSeshÿ: édition de position gratuite

11-3 Exemple d'édition



Vous pouvez également combiner des lettres



K4-A28



K4 \ 67 \ R346 ** A28 {{29,201,93}} ÿ Modifier K4-

A28 avec Modifier le groupe ÿ **redimensionner,**

faire pivoter, déplacer



K4-A1



K4 \ R353 {{20,126,38}} ** A1 ÿ Inverser

K4 à gauche et à droite ÿ K4 \ ÿ Modifier

K4 \ -A1 avec Modifier le groupe ÿ **faire**

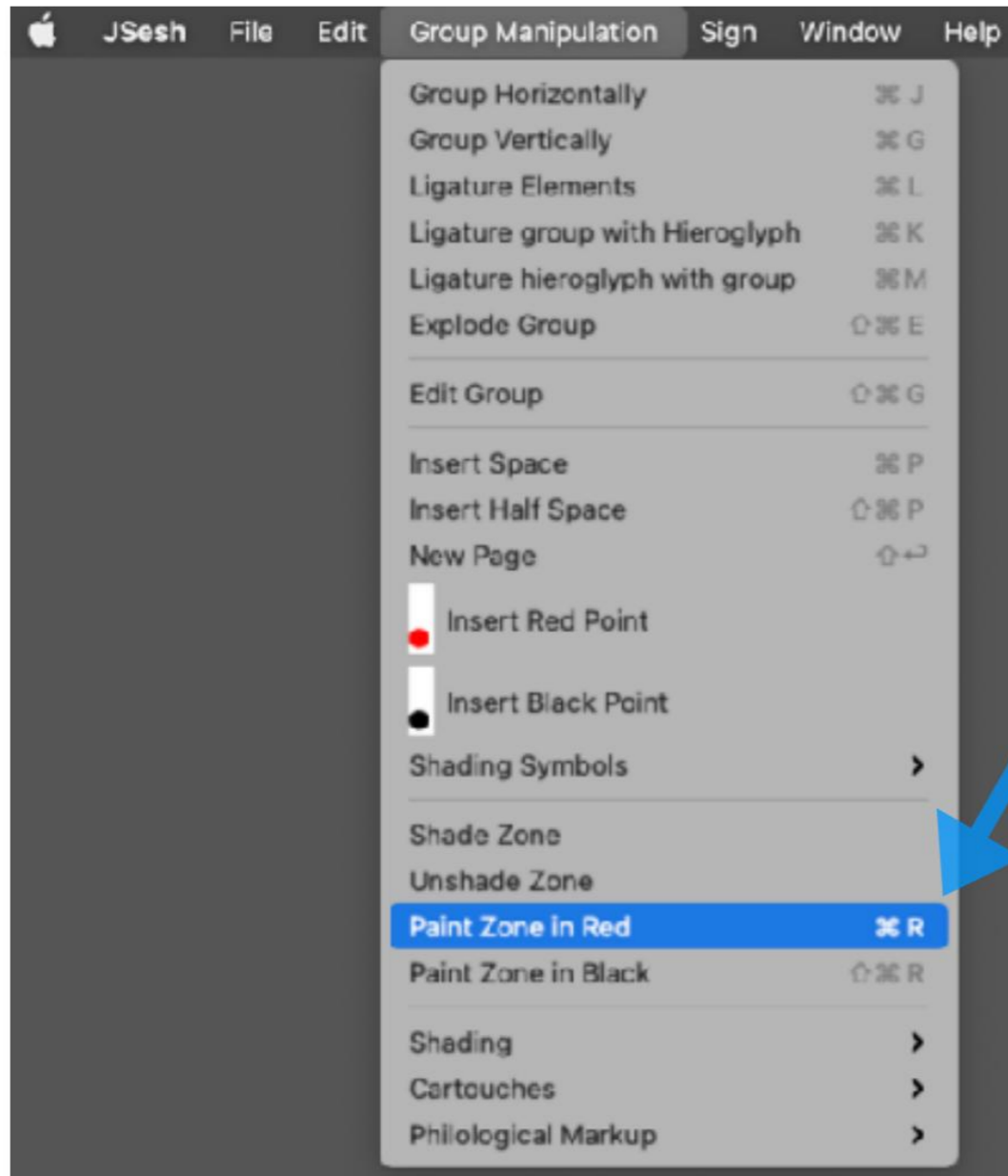
pivoter, redimensionner, déplacer

[12] Utiliser JSeshy: changer la couleur des caractères

12-1 Réglage de la plage des caractères rouges

Faire le texte rouge de la sélection JSesh

[De base] Reportez-vous à 5-1



Manipulation de groupe

> Peinture Zone en Rouge

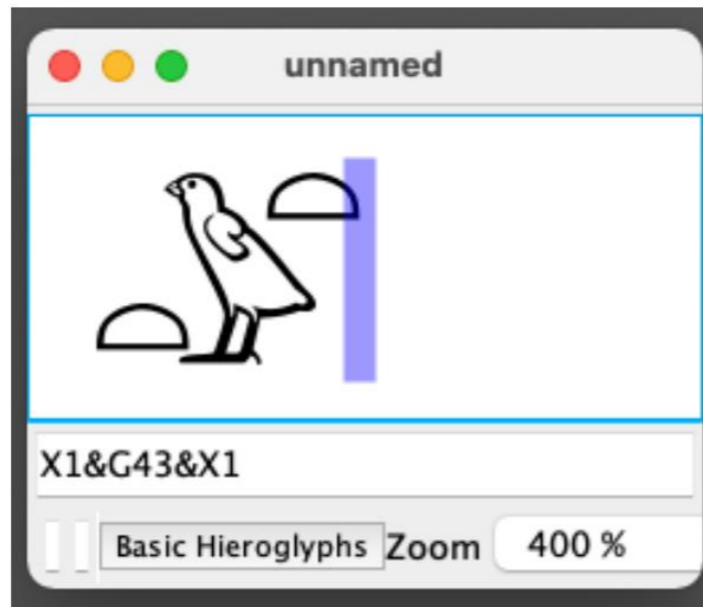


\$ r-plage de caractères rouges-\$ b

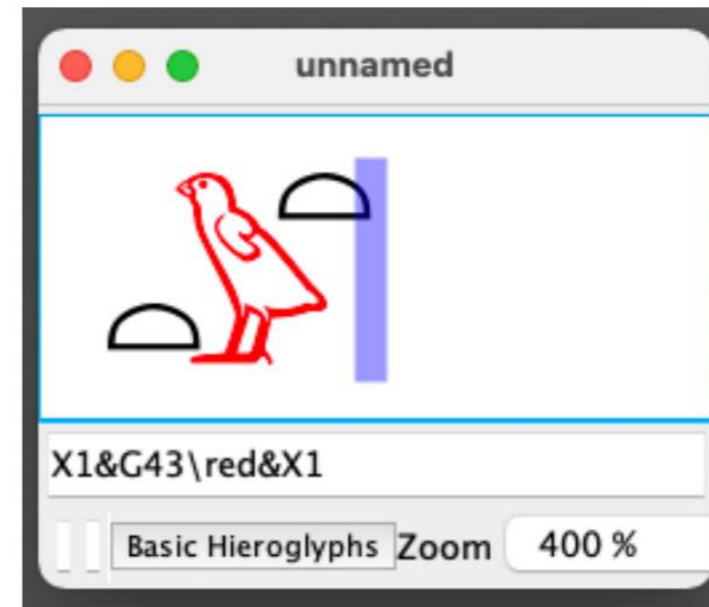
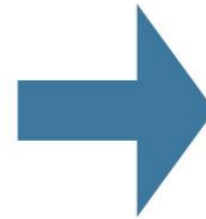
[12] Utiliser JSeshy: changer la couleur des caractères

12-2 Rendre certains caractères rouges

Entrez `\rouge` après les caractères à mettre en rouge dans la zone de saisie du type JSesh .



X1 & G43 & X1

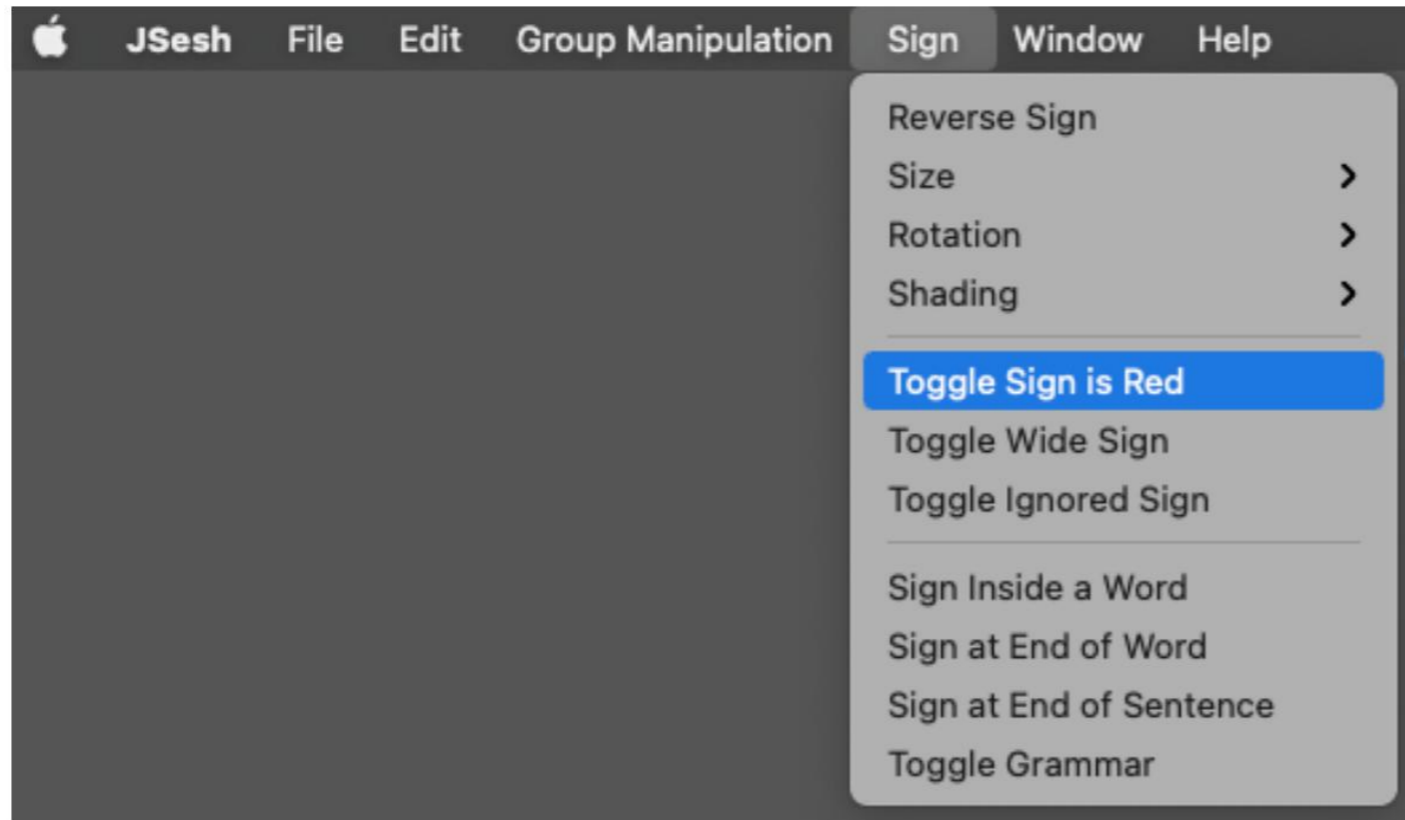


X1 & G43 \rouge & X1

[12] Utiliser JSeshy: changer la couleur des caractères

12-2 Rendre certains caractères rouges

Définissez le texte rouge dans la barre de menus JSesh



Signe

> Le signe à bascule est rouge

Le signe à bascule est rouge pour le fonctionnement de la barre de menus

Set pour une unité

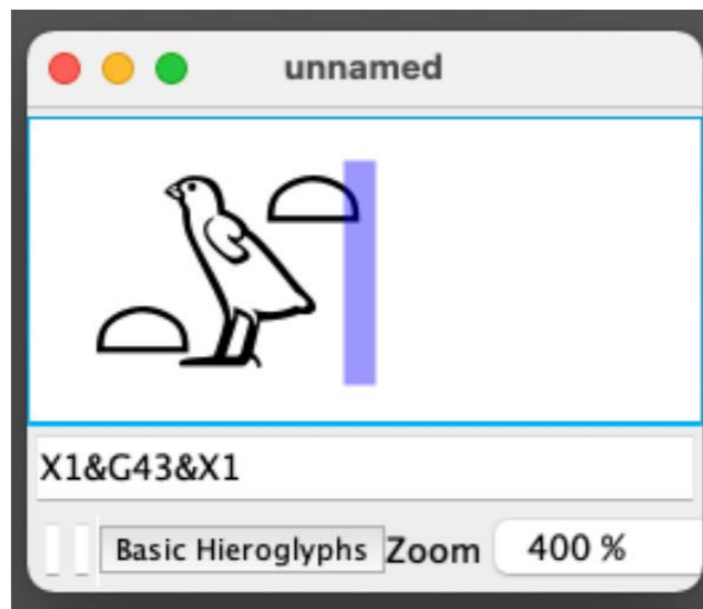
Exemple : "X1 & G43 & X1" est une unité, alors mettez-la en rouge individuellement avant de régler l'unité, ou décrivez-la individuellement dans la zone de saisie du type après avoir réglé l'unité.

[12] Utiliser JSeshy: changer la couleur des caractères

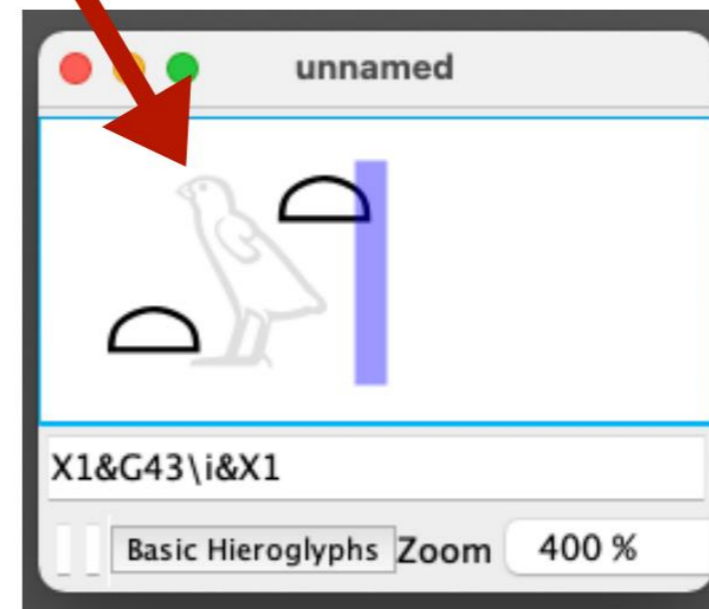
12-3 Rendre certains caractères gris

Entrez `\i` après le caractère à griser dans la zone de saisie du type JSesh

Les lettres deviennent grises



X1 & G43 & X1

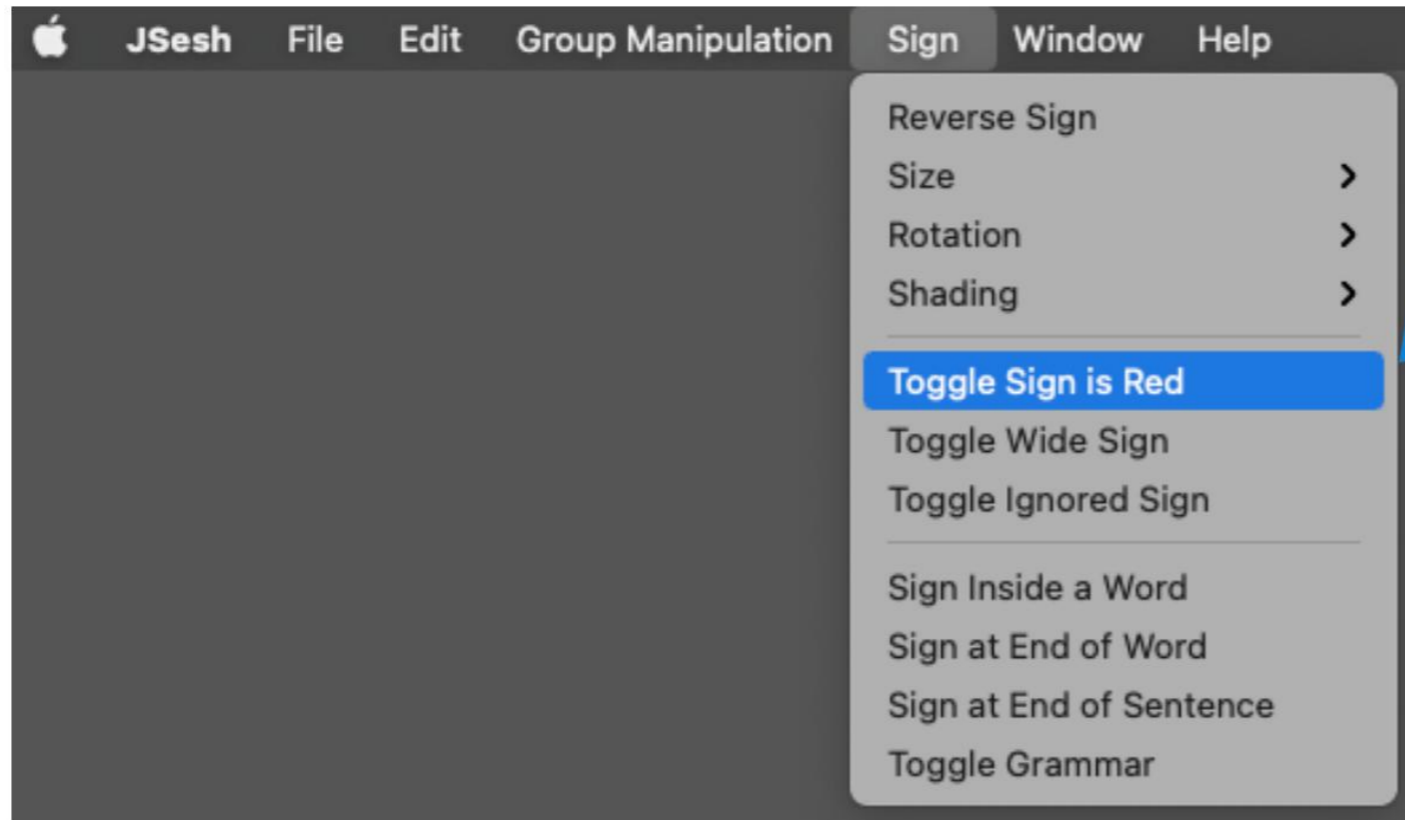


X1 & G43 \ i & X1

[12] Utiliser JSeshy: changer la couleur des caractères

12-3 Rendre certains caractères gris

Définir le texte gris à partir de la barre de menus JSesh



Signe

> Basculer le signe ignoré

Basculer le signe ignoré pour le fonctionnement de la barre de menus
Set pour une unité

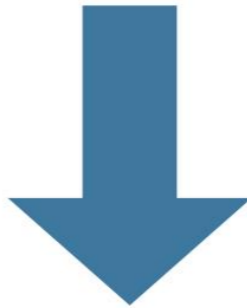
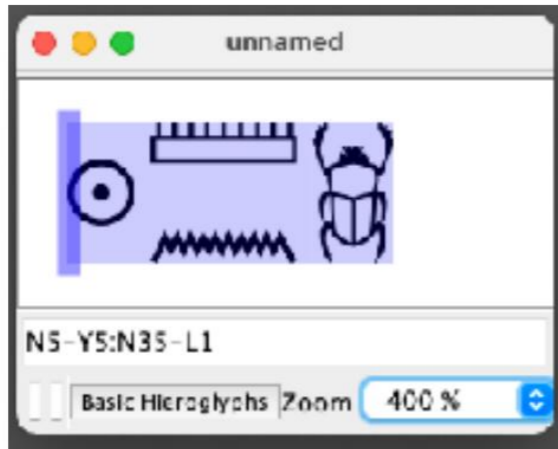
Exempley: "X1 & G43 & X1" est une unité, alors rendez-la grise individuellement avant de régler l'unité, ou faites correspondre le cadre d'entrée de type après avoir réglé l'unité.

[13] Utilisez JSeshÿ: définissez le cadre du nom du roi

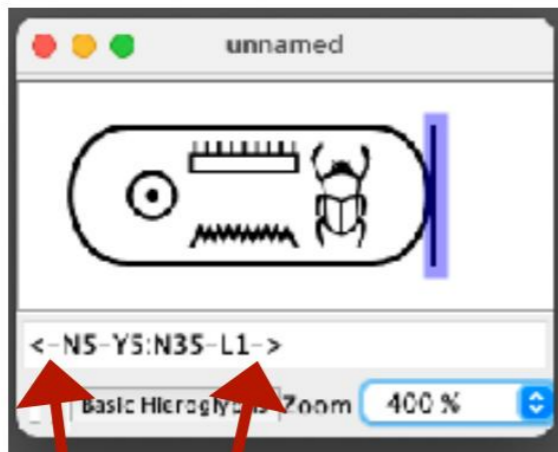
13-1 Sélectionner un cadre

JSeshÿ

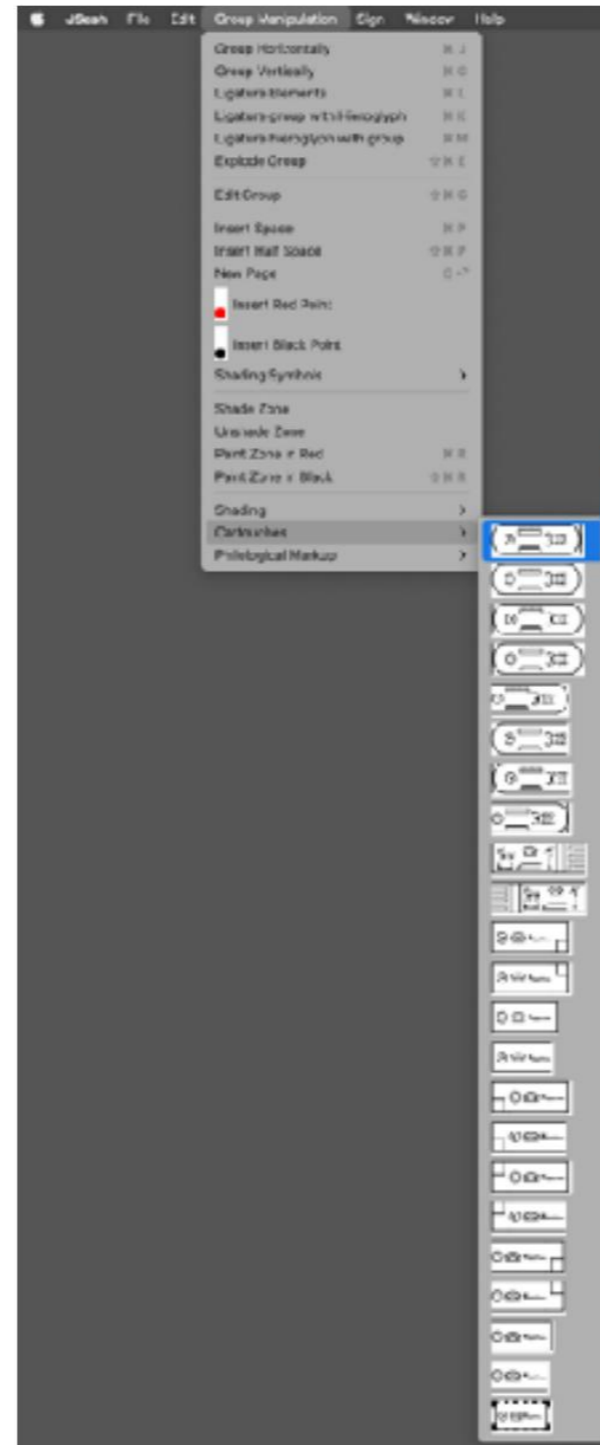
Sélectionnez un caractère



ÿ Il y a un cadre



Tapez la zone de saisie < -->



ÿ Manipulation de groupe

> Sélectionnez **Touches de voiture**

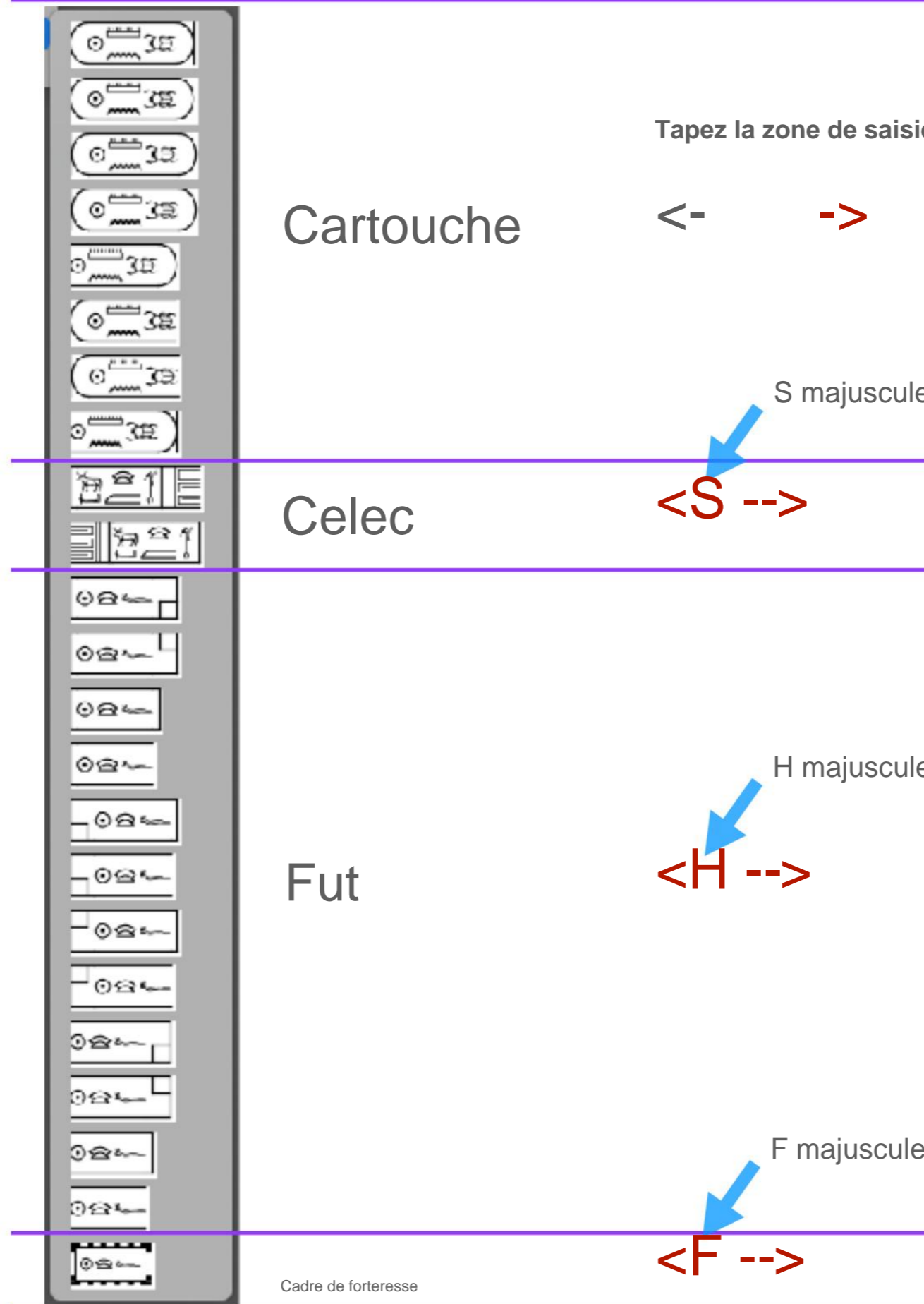
• Cartouche •
Serek

• Fut • Cadre
de forteresse

Sélectionnez parmi

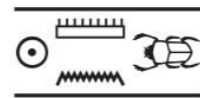
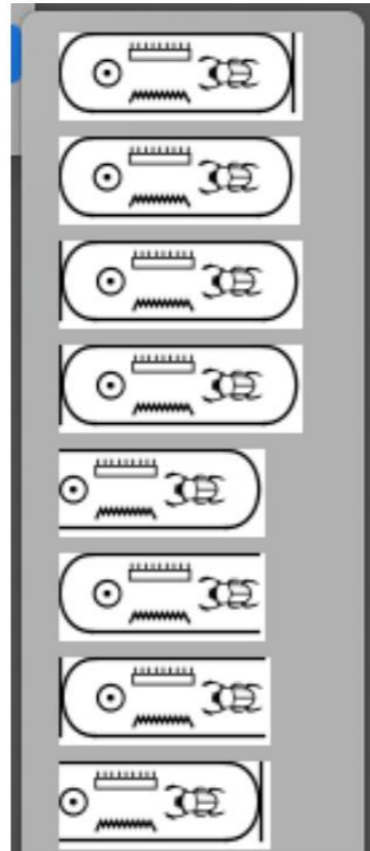
[13] Utilisez JSeshÿ: définissez le cadre du nom du roi

13-2 Type de trame



[13] Utilisez JSeshy: définissez le cadre du nom du roi

13-3 Cartouche (šnw)



Tapez la zone de saisie

<-	->
<1-1-	-1>
<2-	-1>
<2-	-1>
<0-	-1>
<1-1-	-0>
<2-	-0>
<0-	-2>
<0-	-0>

Entrer le type de début/fin

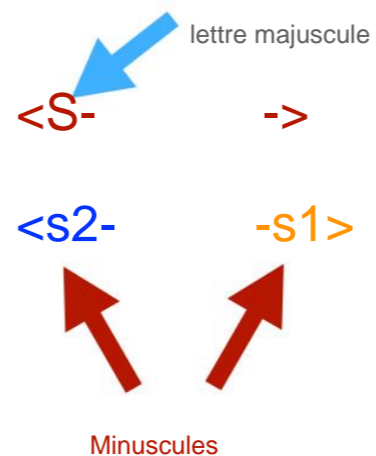
- 1 = ellipse
- 2 = ellipse + ligne
- verticale 0 = aucun

[13] Utilisez JSeshÿ: définissez le cadre du nom du roi

13-4 Serekh (srÿ)



Tapez la zone de saisie



Entrer le type de début/fin

1 =

Carré 2 = Carré + Façade

0 = Aucun



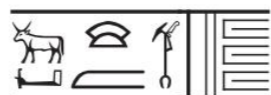
<s1- -s0>



<s2- -s0>



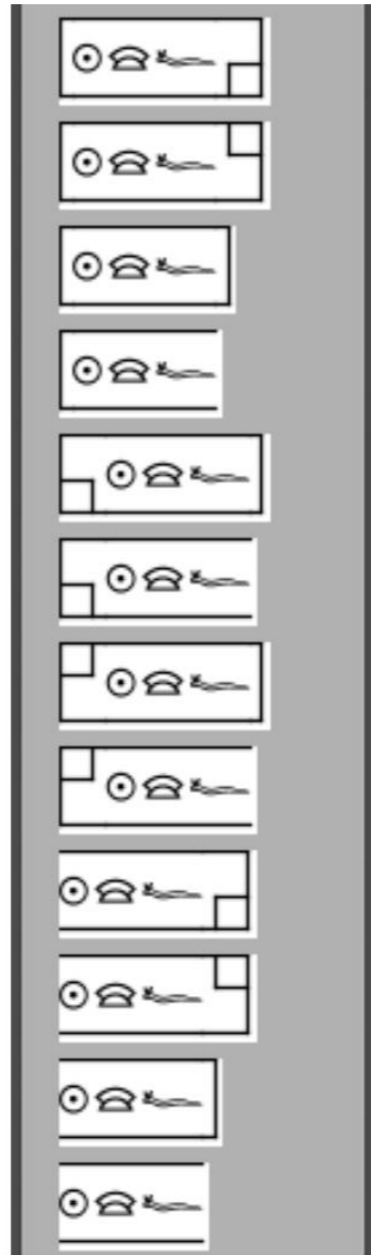
<s0- -s1>



<s0- -s2>

[13] Utilisez JSeshÿ: définissez le cadre du nom du roi

13-5 Fut (ÿw-t)



Tapez la zone de saisie

<H- -> en majuscules

<h1- -h3>

<h1- -h1>

<h1- -h0>

<h2- -h1>

<h2- -h0>

<h3- -h1>

<h3- -h0>

<h0- -h2>

<h0- -h3>

<h0- -h1>

<h0- -h0>



Minuscules

Entrer le type de début/fin

1 = Carré

2 = Carré + Carré en dessous

3 = Carré + Carré au dessus

0 = Aucun

[13] Utilisez JSeshÿ: définissez le cadre du nom du roi

13-6 Cadre de forteresse



Tapez la zone de saisie

lettre majuscule

<F- ->

<f1- -f0>

<f0- -f1>

<f0- -f0>

Minuscules

Entrer le type de début/fin

1 = carré du mur du

château 0 = aucun

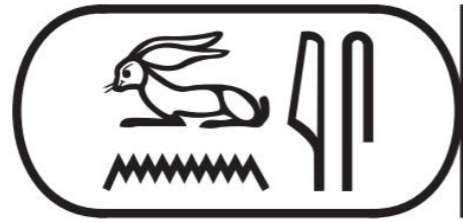
[13] Utilisez JSeshÿ: définissez le cadre du nom du roi**13-7 Modifier la description dans le cadre**

Les détails sont expliqués dans l'édition avancée

JSeshGenericName

Vous pouvez modifier la description dans le cadre de la zone de saisie du type

Tapez la zone de saisie



<-wnÿ: nis->

<-+ twnis + s-> +
tMdC + s<-+ lWnas + s-> + l
Lettres latines + s

El minuscule

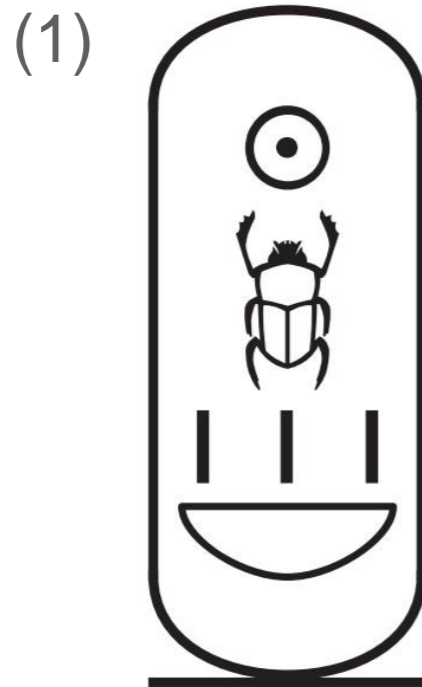
<-+ l japonais + s->
+ l japonais- + s

メモ

[14] Utilisation de JSeshÿ: exercices

14-1 Problème 1

Entrez le nom du roi sous JSesh



[14] Utilisation de JSeshÿ: exercices

14-2 Problème 2



ÿ Entrons la phrase suivante



ÿ Traduisons la phrase après avoir indiqué le type de syntaxe

[14] Utilisation de JSeshÿ: exercices

14-3 Réponse à la question 1



(1) <-N5-L1ÿ: Z2-V30->



V30

nb

nb =

Titulaire (M.SG) = Révélé (M.SG) =
 manifestation du Dieu Ra"



L1-Z2

ÿpr-Multiple

ÿprw =



N5

rÿ

rÿ

Ra Dieu (MSG)

nb-ÿprw-rÿ

"Nebke Peruler" Nom du
 couronnement de Toutankhamon

À l'origine, il est écrit dans l'ordre rÿ-nb-ÿprw, mais il peut être dans l'ordre des mots ci-dessus selon la forme du cartouche.

[14] Utilisation de JSeshÿ: exercices

14-3 Réponse à la question 1



(2)



<-U6 \ -C12 \ -C2-F31-S29-M23->



C2

rÿ

rÿ

Ra Dieu (MSG)



F31-S29

ms-s

Mme

Naissanceÿ: Participe. Perfectif. Actif. Nounisation (MSG)



M23

sw

= sw

= 3SG.M

"Dieu Ra est celui qui lui a donné naissance."

Phrase de prédicat de nom

[14] Utilisation de JSeshÿ: exercices

14-3 Réponse à la question 1



(2)



U6

Monsieur

mr (.y)

je t'aime : participe. perfectif. passif. nounization (M.SG)

"Amen aimé de Dieu" syntagme

nominal



C12

jmn

jmn

Amon Dieu (M.SG)

rÿ-ms-sw mr (.y)-jmn "Ramsès

Joyeux Amen"

Nom de naissance de Ramsès II

[14] Utilisation de JSeshÿ: exercices

14-4 Réponse à la question 2



M23-Z7-M18-M17-Z4ÿ: D54-G17-X1ÿ: G1-N25ÿ: X1 * Z1



M23-Z7

SW

3SG.M (maintenant) à venirÿ: de la phase de résultat (-3SG.M)ÿ=



M18-M17-Z4-D54

jj-ø



G17

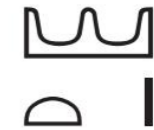
m =



X1-G1

tÿ

Article défini : F.SG



N25-X1-Z1

ÿÿ s-t

Désert-F.SG

[Syntaxe] Verbe intransitif, phase résultat, proposition principale

"Il est venu du désert"

[Explication] Grammaire égyptienne tardiveÿ: la clause principale de la phase de résultat du verbe intransitif non focalisé

Est utilisé comme "sujet (pronom sujet / nom limité) + verbe (forme d'état)". diable

De plus, les articles définis seront utilisés en égyptien tardif.

[14] Utilisation de JSeshÿ: exercices

14-4 Réponse à la question 2



\$ r-M17 * A2-D4ÿ: D21 * Z4- \$ b-I9-M18-M17 * M17-G17-X1ÿ: G1-N25ÿ: X1 * Z1



M17-A2-D4-D21-Z4-I9

j.jr = f

Topicalisation- 3SG.M



M18-M17 * M17

jy

venir : infinitif



G17

m =

De =



X1-G1

tÿ

Article défini : F.SG



N25-X1-Z1

ÿÿ s-t

Désert-F.SG

[Syntaxe] Verbe intransitif, parfait, centré sur l'adverbe, proposition principale

"Il est venu du désert."





[Explication] Grammaire égyptienne tardiveÿ: "j.jr + sujet (pronom / nom) + verbe (infinitif)" est utilisé comme clause principale de la syntaxe centrée sur l'adverbe de la phase de résultat du verbe intransitif. Les adverbes ciblés sont les phrases prépositionnelles *m t ÿ ÿ ÿ s-t* "du désert".

[14] Utilisation de JSeshÿ: exercices

14-5 Résumé de la grammaire

JSeshGenericName

Aspect perfectif intransitif : Transition de la phrase principale de la phrase principale normale et de la syntaxe centrée sur l'adverbe

	La phrase principale habituelle "Il est venu"	La phrase principale de la syntaxe centrée sur l'adverbe "Il est venu à l'adverbe / phrase prépositionnelle"
moyen égyptien	 <i>jw = f jw-ø</i> Petits mots jw + sujet (pronom suffixe) + forme d'état	 <i>jj-n = f ÿ Adverbe / Préposition Phrasal</i> verb (nomisation) -n ÿ Sujet (pronom suffixe)
Égyptien tardif	 <i>sw jj-ø</i> Sujet (pronom postfixé) + forme d'état	 <i>j.jr = f jy ÿ adverbe / préposition j-</i> <i>jr ÿ sujet (pronom suffixe) ÿ infinitif</i>
Copte égyptien <i>ÿ-ÿÿÿ</i>	Sujet (pronom postfixé) + forme d'état	<i>ÿ = ÿ-ÿÿÿ ÿ Adverbe / Phrase prépositionnelle</i> <i>ÿ ÿ Sujet (pronom suffixe) ÿ Forme d'état</i>

[14] Utilisation de JSeshÿ: exercices

14-6 brut

Le brut utilisé dans ce guide suit principalement les règles présentées dans les documents suivantsÿ:

Camilla Di Biase-Dyson, Frank Kammerzell, Daniel A. Werning (2009)

Glossing Ancient Egyptian. Suggestions pour adapter les règles de glosage de Leipzig.

Lingua Aegyptia 17ÿ: 343-366.

Les traductions des termes grammaticaux utilisés dans Gross sont les suivantes :

ÿLangue Anglaiseÿ

ÿJaponaisÿ

ACTE

actif

actif

ART

article

article défini

INF

infinitif

Infinitif

NMLZ

nominalisation

Nounisation

PTCP

participe

participe

PASSE

passif

passif

Noter

SRP

présent présent

Courant

pronom proclitique

Pronom suivant

RES

résultant

Phase de résultat

- statique

- Formulaire d'état

pronom suffixe

Pronom suffixe

THMZ

thématiser

Actualisation

En créant ce guide

Permission du développeur JSesh Dr. Serge Rosmorduc. C'est une excellente mer d'appliqué, et c'est gratuit.

De plus, je tiens à vous remercier d'avoir écrit.

Remerciements

Je tiens à exprimer ma gratitude au Dr Serge Rosmorduc, qui est le principal développeur de JSesh, pour sa permission de publier ce guide de l'utilisateur. De plus, je lui suis particulièrement reconnaissant d'avoir fourni gratuitement cette application très utile.

Mentions légales / Colophon

Titre: Guide de l'utilisateur JSesh [Intermédiaire]

Titre : Titre : Guide de l'utilisateur JSesh: niveau intermédiaire

auteur: Masakatsu Nagai

Auteur: Auteur: Bibliothèque de l'Université de Tokyo Bibliothèque de recherche asiatique Kamihiro Ethics Foundation Division de la recherche sur les dons, professeur associé spécialement nommé

Masakatsu Nagai

Professeur associé de projet, projet Uehiro pour la bibliothèque de recherche asiatique,
L'Université de Tokyo

Lieu de délivrance: Tokyo

Lieu : Lieu : Tokyo

Édition: Ver.1

Version: Version: Ver.1

date d'émission: 25 juillet 2021

Année: Année: 25/07/2021

Conditions d'utilisation secondaires: Creative Commons Attribution-Non-Profit 4.0 International

Les conditions d'utilisation: CC BY-NC 4.0