

7. PROGRAMM-EINSTELLUNGEN: ÄNDERN



7.1. Programm-Einstellungen: ändern

- mit Assistent

Die wichtigsten Programm-Einstellungen können immer mit Hilfe eines Assistenten vorgenommen. Der Assistent führt Sie Schritt für Schritt durch die wichtigsten Parameter. (s.a. Kapitel 1.5.)



- klassisch

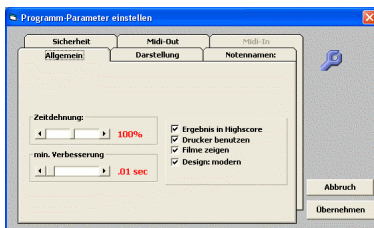
Bei der "klassischen" Methode gelangen Sie zu den Registerkarten.

7.2. Programm-Einstellungen: ändern: Allgemein

Zeitdehnung

Sie können die Zeit verstellen, die Ihnen die Prüfung vom Anzeigen einer Note bis zum Fehler wegen Zeitüberschreitung lässt.

Im Verlauf einer Spielrunde passt sich die Geschwindigkeit an den Schüler an. Mit der "Zeitdehnung" können Sie aber die Zeit einstellen, die Ihnen am Anfang einer jeden Spielrunde zur Beantwortung zur Verfügung steht.



| | | |
|------|--------------|---|
| 50% | 1,5 Sekunden | Für die Super-Schnellen. |
| 100% | 3 Sekunden | Ist die Standard-Einstellung. |
| 150% | 4,5 Sekunden | Damit haben Sie mehr Zeit zur Beantwortung. |

Minimale Verbesserung

Stellen Sie hier ein, ab welcher Verbesserung der Eintrag eines Schülers in der Highscore-Liste dokumentiert wird.

Wenn ein Schüler schon einmal eine bestimmte Lektion geschafft hat, wird sein erster Eintrag nur dann überschrieben, wenn er sich mindestens um den hier eingestellten Wert verbessern konnte. Sie können Werte zwischen 0 und 5 Sekunden eingeben.

Beispiel: Ein Schüler hat die 3. Lektion beim ersten Mal in einer Zeit von 45 Sekunden bestanden und wird mit dieser Zeit in die Highscore-Liste eingetragen. Sie haben bei

dem Menüpunkt "Minimale Verbesserung" eingegeben "3 Sekunden". In diesem Fall wird der Eintrag des Schülers in der Highscore-Liste nur dann verbessert, wenn er die Lektion in höchstens 42 Sekunden schafft. Ansonsten kommt am Ende der Spielrunde die Meldung, dass die Lektion schon einmal besser gespielt worden ist.

Ergebnis in Highscore

Nach einer guten Leistung im Notenquiz wird das Ergebnis in die Highscore-Liste eingetragen.

Besonders in Musikschulen ist es sinnvoll ohne einen Eintrag in die Highscore-Liste zu spielen. Dann braucht der Schüler keine Tastatur. Das heißt, dass das Programm nur mit dem Midi-Keyboard gesteuert werden kann.

Ohne einen Eintrag in die Highscore-Liste bekommt der Schüler am Ende einer gewonnen Spielrunde automatisch auch keine Urkunde. Wenn Sie also eine Urkunde ausgedruckt haben wollen, müssen Sie auch den Eintrag in die Highscore-Liste zulassen. Außerdem müssen Sie noch den nächsten Menüpunkt aktivieren: "Drucker benutzen".

Drucker benutzen

Damit man auch ohne ständigen Papierverbrauch spielen kann, lässt sich die Urkunde ausschalten. Man kann sich auch dann in die Highscore-Liste eintragen, wenn man keine Urkunde drucken lässt.

7.3. Programm-Einstellungen: ändern: Darstellung

Eingabegeräte

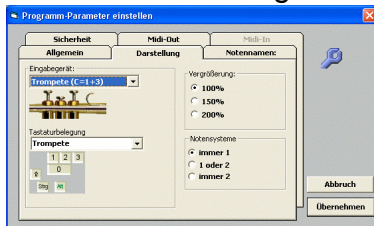
Sie können Score-Trainer mit verschiedenen Instrumenten spielen. Wählen Sie das Instrument aus, auf dem Sie am meisten musizieren.

Klavier & Akkordeon

Haben Sie das Klavier oder Akkordeon ausgewählt, können Sie mit der Maus die Eingabe machen. Die Klaviatur lässt sich in Größe und Position ändern, indem Sie einfach am Rahmen mit der Maus ziehen. Der unterste Ton entspricht immer dem tiefen Bass-C. Wenn während eines Spieles eine Eingabe falsch war, leuchtet die richtige Taste orange auf.

Tastenfeld

Das neutrale Tastenfeld besteht aus 12 gleich großen, beschrifteten Tasten in einer klavierähnlichen Anordnung. Wenn während eines Spieles eine Eingabe falsch war, leuchtet die richtige Taste orange auf.

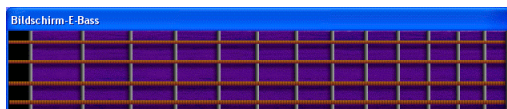


Gitarre

Auf dem Bildschirm wird eine Gitarre dargestellt, die Basssaite mit dem tiefen e liegt dabei unten. Sie beantworten die gefragten Noten, indem Sie mit der Maus auf die richtige Saite links vor dem richtigen Bund klicken, genauso, wie man auch mit den Fingern auf einer echten Gitarre spielen würde. Bei Leersaiten klicken Sie in den dunklen Bereich links. Wenn während eines Spieles eine Eingabe falsch war, zeigen zwei Hände auf der Gitarre richtige Möglichkeiten an. Im Modus „Lernen“ werden Gitarren-Eingaben typischerweise nur im Violinschlüssel angezeigt.

E-Bass

Sie können ihre Eingabe mit der Maus auf dem 4 saitigen E-Bass machen. Die Eingabe und Anzeige funktioniert genauso wie bei der Gitarre. Im Modus „Lernen“ werden E-Bass-Eingaben typischerweise nur im Bassschlüssel angezeigt.



Geige

Klicken Sie mit der Maus auf den Bereich auf dem Geigenhals um die richtige Tönhöhe zu spielen. Die Saite g liegt unten., dann d', a' und e".

Tipp:

Wenn Sie in den dunklen Bereich ober- oder unterhalb des Geigenhalses klicken, lassen sich wahlweise die Bereiche der Noten einblenden (leicht sichtbar) oder ausblenden (realistisch). Die Geige ist für Anfänger tolerant bezüglich der Genauigkeit der Eingabe.

Trompete

Für die Eingabe mit der Maus werden die 8 Möglichkeiten auf dem Bildschirm dargestellt, wie man die Ventile drücken kann. Klicken Sie die richtige Ventil-Stellung an. Bei der Bb-Trompete spielen Sie c' mit Ventile = 0 (ohne Ventile). Bei der C-Trompete spielen Sie c' mit Ventile = 1 + 3. Mit den Umschalttasten verändern Sie die Naturtöne (überblasen).

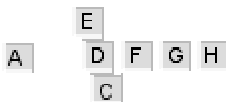
Posaune

Auf dem Bildschirm wird eine Posaune dargestellt. Ziehen Sie den Zug mit der Maus so weit heraus, wie es für den Ton richtig ist. Bei der Posaune spielen Sie c' mit Zug = 5. Mit den Umschalttasten verändern Sie die Naturtöne (überblasen).

Tastaturbelegung

Ihre Eingabe können Sie jederzeit auch über die Computertastatur machen. Die Tastaturbelegung wird bereits beim Auswählen eines Bildschirm-Instrumentes von Score-Trainer angepasst. Hier können Sie abweichende Tastaturbelegungen einstellen.

Notennamen



Es funktionieren folgende Tasten zur Eingabe der Notennamen. Mit \tilde{n} sind # möglich. Mit STRG spielen Sie b.



Klavier

Die Computertastatur funktioniert wie die Tasten eines Klaviers. Mit STRG, ALT und \tilde{n} können verschiedene Oktaven angespielt werden.

Bünde

Ideal zur Eingabe von Saiteninstrumenten über die Computertastatur. Die Computertastatur besteht aus 4 Reihen mit Tasten. Jede Reihe steht für eine Saite, jede Taste für einen Bund. 1=Leersaite, 2=1.Bund 3=2.Bund, u.s.w

| Tastenreihe | steht für Saite |
|-------------|-----------------|
| Y,X,C... | tiefe e-Saite |
| A,S,D... | a-Saite |
| Q,W,E... | d'-Saite |
| 1,2,3... | g'-Saite |

Für die Gitarre gibt es zusätzlich noch 2 Saiten, die durch das gleichzeitige Drücken der \tilde{n} -Taste oder <Strg>-Taste erzeugt werden.

| Tastenreihe | steht für Saite |
|-------------------|-----------------|
| <STRG> + Q,W,E... | h'-Saite |
| <STRG> + 1,2,3... | hohe e'-Saite |

Trompete

Die Eingabe der gedrückten Ventile erfolgt auf der Computertastatur durch gleichzeitiges Drücken von 1, 2, 3 und 0 auf dem Ziffernblock.

Mit gleichzeitigem Drücken von " \tilde{n} ", "Strg" und "Alt" werden verschiedene Lippenstellungen (Naturtöne) möglich. Die Töne werden dabei in folgender Reihenfolge immer höher:

| Tasten zum Anblasen | Naturtöne |
|----------------------------|-----------|
| ohne zusätzliche Taste | c' |
| ↑ | g' |
| Strg | c'' |
| Alt | e'' |
| 2 Tasten gleichzeitig | g'' |
| Alle 3 Tasten gleichzeitig | c''' |



Posaune

Bei der Posaune können Sie über die Tasten "1" bis "7" angeben, in welcher Stellung der Zug ist. (Naturtöne siehe Trompete.)

Vergrößerung

Um auch bei Bildschirmen mit höher Auflösung oder vom Midi-Keyboard aus das Prüfungs-Spiel gut sehen zu können, ist die Größe der Spielelemente veränderbar. Wählen Sie eine der drei Stufen 100%, 150% oder 200%. Beachten Sie dabei die Größe Ihres Monitors.

Notensysteme

Sie können Notensysteme auf drei Arten darstellen lassen:

| | |
|----------|---|
| immer 1 | Es wird ein einzeliges System angezeigt. Wenn die Lektion beide Notenschlüssel verwendet, wird in dieser einen Notenzeile wechselnd Bass- oder Violinschlüssel angezeigt. |
| 1 oder 2 | Nur bei Lektionen mit einem Tonumfang über beide Notenschlüssel werden 2 Notenzeilen angezeigt. |
| immer 2 | Unabhängig von der Lektion wird immer ein 2-zeiliges System angezeigt. |

7.4. Programm-Einstellungen ändern: Notennamen

Notennamen

Die Notennamen können in verschiedenen Sprachen dargestellt werden. Wenn Sie als Eingabegerät "Tastenfeld" wählen, ändern sich auch dort die angezeigten Notennamen.



| | |
|---------------|--|
| Deutsch | Es gibt ein "h". Noten mit # werden als cis, dis, fis etc. dargestellt, Noten mit b als des, es, ges etc. |
| International | Statt dem "h" gibt es hier das "b". Noten mit # werden als c#, d# etc., Noten mit b als db, eb etc. angezeigt. |
| Italienisch | Alle Töne werden nach der italienischen Tonleiter angezeigt. Do, re, mi, usw. |
| Individuell | Legen Sie die Notennamen selbst fest, indem Sie einen Doppelklick auf das Wort "individuell" machen. |

Oktav-Darstellung der Noten

Wählen Sie eine von drei Darstellungsarten aus. Hier können Sie sich für eine Einstellung entscheiden:

| | |
|----|--|
| c | Das mittlere c wird als c' dargestellt, wie dies in der klassischen Schreibweise üblich ist: C, c, c', c", c'''. |
| c1 | Das mittlere c wird als c1 dargestellt, wie es in neueren Büchern empfohlen wird: C, c, c1, c2, c3. |
| c5 | Das mittlere c wird als c5 dargestellt. Das entspricht der Art, wie die Midi-Noten dargestellt werden: c3, c4, c5, c6, c7. |

Notenlänge

Die Darstellung der Noten ist mit ganzen, halben und viertel Noten möglich. Wenn mehrere Darstellungen angeklickt sind, wechseln sie per Zufall. Für das Spiel hat die Länge der Noten keine Bedeutung.

7.5. Programm-Einstellungen ändern: Sicherheit

Windows-Wächter

– nur Professional Version -

Der Windows-Wächter sorgt dafür, dass Schüler nicht an die Windows-Oberfläche gelangen so lange Score-Trainer läuft.

Führen Sie folgende Schritte durch um den Windows-Wächter zu starten:

- Aktivieren Sie den Windows-Wächter
- Geben Sie ein Passwort ein
- Verstecken Sie die Windows-Task-Leiste. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf einen leeren Bereich in der Task-Leiste von Windows. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie "Eigenschaften" auswählen. Aktivieren Sie im nächsten Fenster "Automatisch im Hintergrund" und deaktivieren Sie "Immer im Vordergrund". Nach diesen Einstellungen klicken Sie auf "übernehmen" und anschließend auf "OK".
- Maximieren Sie Score-Trainer

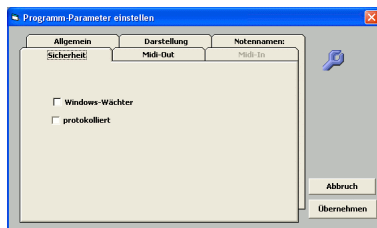
Jetzt hat der Schüler keine Möglichkeit mehr das Programm zu verlassen.

Ebenso hat die Tastenkombination "Alt + F4" ohne Passwort keine Wirkung mehr.

Protokolliert

Grundsätzlich protokolliert das Programm jeden Bedien- und Ausführungsschritt mit, um im Falle eines Programmabsturzes oder ähnlichen Fehlverhaltens nach dem Neustart des Programms einen Bericht an Midimaster senden zu können. Ist an dieser Stelle das Häkchen gesetzt, wird noch ausführlicher protokolliert. Wenn Sie beispielsweise eine nachvollziehbare Auffälligkeit entdecken, aktivieren Sie bitte diese Option und „provizieren“ Sie das betreffende Verhalten erneut. Dadurch können Sie uns einen ausführlicheren Bericht zusenden.

Siehe auch: *Internet: Problembericht senden (Kapitel 5)*.

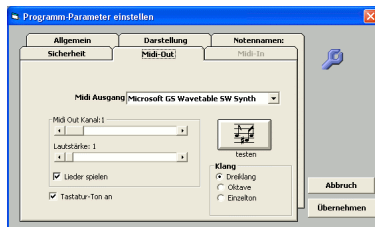


7.6. Programm-Einstellungen ändern: Midi-Out

Hier nehmen Sie alle Einstellungen vor, die die Kommunikation vom Computer zum Midi-Keyboards betreffen.

Midi-Ausgang

Wählen Sie aus, auf welchem Ausgang die Töne vom Computer zu hören sein sollen. Die in den Auswahl-Menüs angezeigten Geräte sind davon abhängig, welche Soundkarten in Ihrem Computer eingebaut sind.



Testen

Klicken Sie auf den "Testen"-Button um zu hören, ob Sie den richtigen Midi-Ausgang gewählt haben. Falls nicht, verstellen Sie den "Midi-Ausgang" und klicken Sie danach erneut auf "Testen". Probieren Sie alle möglichen Ausgänge aus, denn die Qualität kann stark variieren.

Klang

Als Bestätigung für richtige Antworten wird in den Spielen ein Geräusch ausgegeben. Hier kann zwischen drei unterschiedliche Geräuschen gewählt werden:

Dreiklang

Es wird ein Dur-Dreiklang basierend auf dem Lösungston gebrochen gespielt.

Oktaven

Es wird der Lösungston in mehreren Oktaven schnell hintereinander gespielt

Einzelton

Es wird nur der Lösungston gespielt.

Midi-Out-Kanal

Midi-Out-Kanal legt fest, auf welchem Kanal der Computer die Spielgeräusche an das Keyboard schicken soll.

Lautstärke

Hier kann man die Lautstärke von Midi-Out direkt im Programm ändern.

Lieder spielen

Am Ende einer Spielrunde hören Sie verschiedene Lieder. Da diese Songs mehrere Midi-Kanäle verwenden, kann es bei Keyboards, die nicht General Midi (GM) fähig sind, zu Problemen kommen. Deshalb können Sie bei diesem Menüpunkt die Lieder ausschalten.

7.7. Programm-Einstellungen ändern: Midi-In

Hier nehmen Sie alle Einstellungen vor, die die Kommunikation vom Midi-Keyboard hin zum Computer betreffen.

Midi-In-Ampel

Hier können Sie feststellen, ob Noten vom Keyboard in den Computer gelangen. Spielen Sie eine Bassnote „C“ auf Ihrer Klaviatur. Bleibt die Ampel auf Rot, kommt kein Signal an. Ändern Sie in diesem Fall den Midi-Eingang und – sollte dies zu keinem Ergebnis führen- überprüfen Sie die Kabel.

Leuchtet die Ampel gelb, kommt ein Midi-Signal im Computer an. Spielen Sie die Bassnote „C“ auf Ihrem Midi-Keyboard.

Leuchtet die Ampel grün, wurden die Noten erkannt und im Anzeigefeld "Midi-Basis-Note" und "Midi-Kanal" erscheinen Werte, die der Score-Trainer für die Spiele benötigt.

Midi-Eingang

Über das Midi-In-Gerät gelangen die Töne von Ihrem Keyboard in den Computer. Die in den Auswahl-Menüs angezeigten Geräte sind davon abhängig, welche Soundkarten in Ihrem Computer eingebaut sind.

Midi-Basis-Note

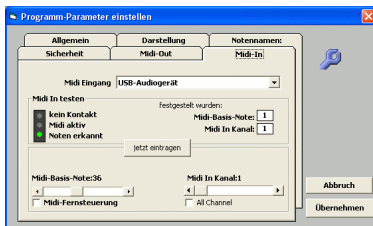
Hier steht der Wert, den Ihr Keyboard übermittelt, wenn Sie das tiefste "C" Ihres Keyboards spielen. Dieser Wert gilt ab jetzt als Referenz-Wert für die Korrekte Darstellung von Tonhöhe und Oktavlage. Diesen Wert können Sie mit der Midi-Ampel herausfinden.

Midi-Kanal

Legen sie hier fest auf welchem Midi-Kanal Ihr Keyboard Töne sendet. Diesen Wert können Sie mit der Midi-Ampel herausfinden.

Midi-Fernsteuerung

Wenn Sie "Midi-Fernsteuerung" gewählt haben, können Sie auch die Auswahl der Lektionen über das Keyboard fernsteuern. Im Stand-by-Modus erscheint jetzt immer eine Box, in der Sie sehen, mit welcher Taste auf dem Midi-Keyboard Sie welche Lektion starten. Durch Spielen der entsprechenden Töne in der untersten zwei Oktaven Ihres Midi-Keyboards können Sie eine der Lektionen starten.



Hinweis:

Die Eingabe von Midi-Noten in den Spielen funktioniert jederzeit unabhängig von der Aktivierung der "Midi-Fernsteuerung".