

Rhythmus-Trainer Hilfe

INHALT

Klicken Sie auf ein Thema, um die gewünschten Informationen zu erhalten.

Allgemein

Einstellungen beim Beenden sichern

Einstellungen laden

Einstellungen sichern

Grafische Darstellung

MIDI-Einstellungen

Notendarstellung

Optionen

Rhythmus-Trainer

Übungs-Editor

Übungs-Programm

Bestellschein

Musiksoftware Kaiser-Kaplaner

Mühlbach 44

A-9184 St.Jakob/i.R.

Österreich / Austria

Fax: +43 (0) 4253 2365

email: kaiser.kaplaner@mail.carinthia.co.at

Homepage: <http://www.carinthia.co.at/kaiser.kaplaner>



Mitglied der SAVE (Shareware Autoren Vereinigung)

SAVE_HomePage <http://www.s-a-ve.com>

Rhythmus-Trainer Hilfe

ALLGEMEIN

Das Rhythmus-Programm besteht aus 3 Einzelprogrammen:

1. Übungs-Programm
2. Übungs-Editor
3. Rhythmus-Trainer

Im Rhythmus-Trainer und im Übungsprogramm gibt es drei verschiedene Arten seine rhythmischen Fähigkeiten zu trainieren und zu verbessern:

1. Angabe vorspielen und zeigen :

Der Rhythmus wird Ihnen vorgespielt und im Notenbild dargestellt.

2. Angabe nur vorspielen :

Der Rhythmus wird nur vorgespielt, aber nicht gezeigt.

3. Angabe nur zeigen :

Ein Rhythmus wird Ihnen am Bildschirm in Notenschrift dargestellt. Anschließend spielt Ihnen der Computer das Grundmetrum im gewählten Tempo vor.
(‘Vorzähler’ 1 Takt - Viertelnoten).

Ihre Aufgabe ist es, diesen dargestellten bzw. vorgespielten Rhythmus mittels Tastatur möglichst genau einzugeben.

Beachten Sie die Hinweise auf dem Bildschirm ‘Bitte warten...’ bzw. ‘Bitte den Rhythmus eingeben...’. Wenn Sie zu früh (während der Computer das Beispiel noch vorspielt) mit der Eingabe beginnen, wird unter Umständen die Eingabe nicht richtig erkannt.

Das Programm wartet bis Sie mit der Eingabe fertig sind, d.h. bis alle Noten eingegeben wurden, oder (wenn keine Eingabe erfolgt) bis die doppelte Zeit der Angabe verstrichen ist.

Die Eingabe können Sie mit der Taste <Esc> vorzeitig beenden.

Statistik

Rechts unten am Bildschirm werden Ihnen die Anzahl der Beispiele und die Anzahl der richtigen Eingaben dargestellt.



Kommentar

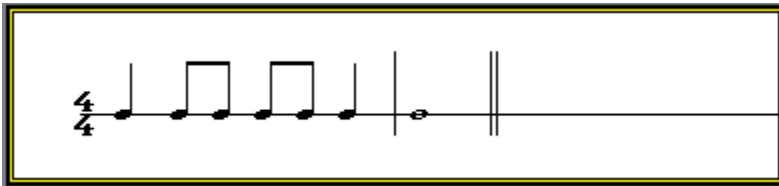
Rechts oben am Bildschirm sehen Sie nach jeder Eingabe einen Kommentar

zu Ihrer Eingabe.

**Noch richtig,
aber könnte besser sein.
Achtung Tempo !**

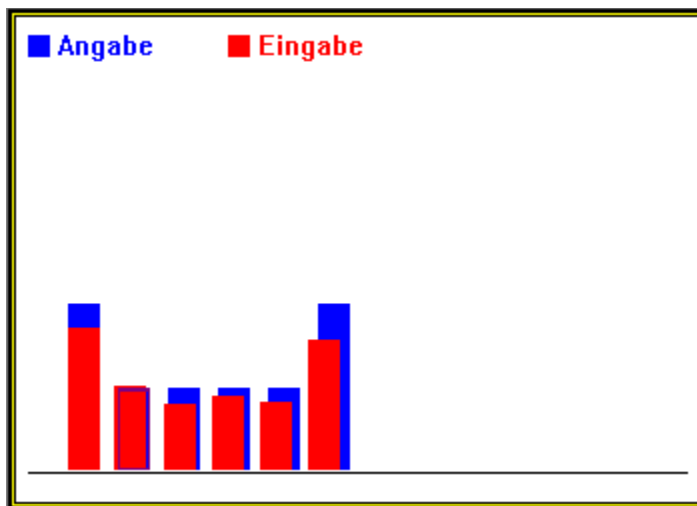
Notendarstellung

In der Notendarstellung bekommen Sie den vorgespielten bzw. geforderten Rhythmus in Notenschrift dargestellt. Bei der Einstellung 'Angabe nur zeigen' müssen Sie den hier dargestellten Rhythmus eingeben, nachdem Ihnen das Programm einen Takt Viertelnoten im gewähltem Tempo vorgespielt hat.



Grafische Darstellung

In der grafischen Darstellung wird Ihnen sowohl der vorgespielte (im Hintergrund, blau) als auch der eingespielte Rhythmus (im Vordergrund, rot) als Balken grafisch dargestellt, um Ihnen die Abweichungen deutlich sichtbar zu machen. Die Höhe der Balken entspricht den jeweiligen Notenlängen bzw. den Pausen zwischen den Tastenanschlägen.



Hinweis: Ein Klick auf einen grün dargestellten Text gibt Ihnen weitere Informationen zu diesem Thema.

Rhythmus-Trainer Hilfe

RHYTHMUS-TRAINER

Im Rhythmus-Trainer können Sie, wie der Name schon sagt, Ihre rhythmischen Fähigkeiten trainieren.

<START> bzw. <nächstes Beispiel>

Ein Klick auf diesen Button oder die Betätigung der Leertaste startet ein Beispiel mit den aktuellen Einstellungen (Optionen).

<wiederholen>

Nach einer fehlerhaften Eingabe können Sie einen weiteren Versuch machen den Rhythmus einzugeben, indem Sie auf <wiederholen...> klicken. Nach einer richtigen Eingabe können Sie diese nicht wiederholen, aber Sie können sich die Angabe nochmals anhören (<Angabe vorspielen>).

Rhythmus-Trainer Hilfe

OPTIONEN

Unter dem Menüpunkt <Optionen> können Sie zahlreiche Einstellungen vornehmen.

Angabe vorspielen und zeigen

Der Rhythmus wird Ihnen vorgespielt und im Notenbild dargestellt.

Angabe nur vorspielen

Der Rhythmus wird nur vorgespielt, aber nicht gezeigt.

Angabe nur zeigen

Ein Rhythmus wird Ihnen am Bildschirm in Notenschrift dargestellt. Anschließend spielt Ihnen der Computer das Grundmetrum im gewähltem Tempo vor (Vorzähler 1 Takt Viertelnoten).

Synkopen

Hier können Sie bestimmen, ob das Programm auch Synkopen verwendet. Wenn ein Häkchen vor diesem Menüpunkt ist, bedeutet das, daß auch synkopierte Rhythmen verwendet werden.

Pausen

Hier können Sie bestimmen, ob das Programm auch Pausen verwendet. Wenn ein Häkchen vor diesem Menüpunkt ist, bedeutet das, daß auch Pausen verwendet werden.

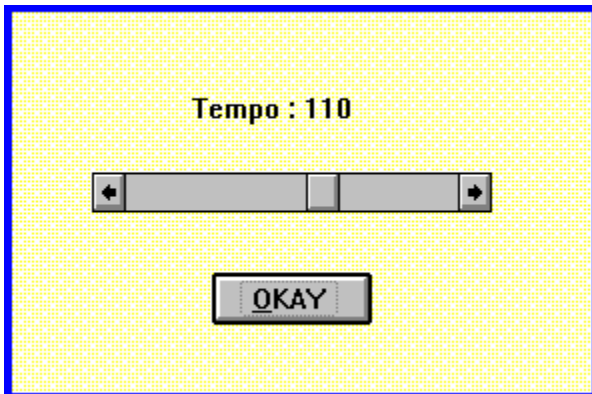
1 Takt bzw. 2 Takte

Hier bestimmen Sie die Länge der Beispiele. Zu beachten ist, daß die Abschlußnote (eine Ganze bzw. im 3/4 Takt eine punktierte Halbe) nicht mitgezählt wird.

3/4 Takt bzw. 4/4 Takt

Hier können Sie die Taktart der Beispiele einstellen. Eine andere Taktart ist nicht möglich.

Tempo

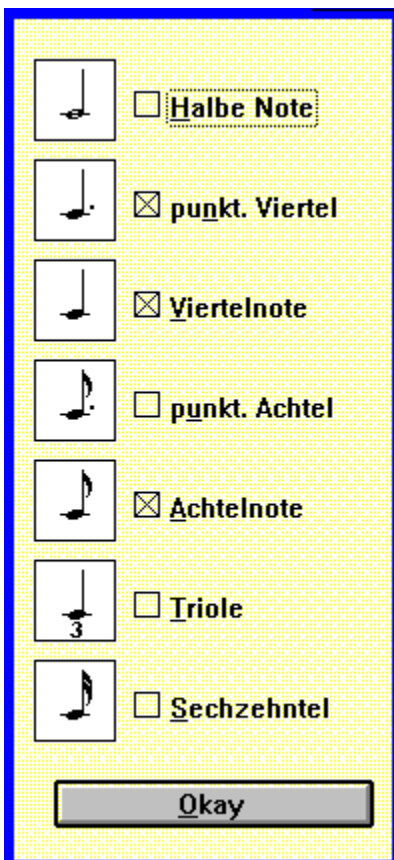


Das Tempo der Beispiele kann stufenlos von 50 bis 150 Schläge (Viertel) pro Minute eingestellt werden. Wählen Sie in der Menüleiste das Feld 'Tempo' und stellen den Schieberegler mittels Maus oder den Cursor-Tasten auf das gewünschte Tempo ein.

Vorzählen

Hier können Sie bestimmen, ob vor dem eigentlichen Rhythmus ein Metronom keinen, einen oder zwei Takte vorzählt.

Notenwerte



Hier ist es möglich, verschiedene Notenwerte auszuwählen, welche vom Programm zur Erstellung der Beispiele verwendet werden. Mindestens zwei

verschiedene Notenwerte müssen ausgewählt werden, um eine Rhythmusgestaltung zu ermöglichen. Wenn die punktierte Achtelnote ausgewählt wurde die Sechzehntel aber nicht, so wird in den Beispielen die Sechzehntel im Zusammenhang mit der punktierten trotzdem verwendet, um die Gestaltung eines sinnvollen Rhythmus zu ermöglichen. Das gleiche gilt auch für die punktierte Viertelnote, wenn die Achtel nicht ausgewählt wurde.

Rhythmus-Trainer Hilfe MIDI-EINSTELLUNGEN

Die Standard-Einstellung entspricht dem GM-Standard und kann auch für (fast) alle Soundblaster-kompatiblen Soundkarten verwendet werden (eventuell müssen Sie den MIDI-Kanal auf Kanal 16 einstellen).

Wenn Sie jedoch eine andere Soundkarte haben, oder aber andere Klänge bzw. Rhythmusinstrumente für die Tonausgabe wünschen, können Sie hier beliebige Einstellungen vornehmen, welche auch abgespeichert werden können.

Sie sollten aber auf alle Fälle einen kurzen prägnanten Klang einstellen.

Klicken Sie auf einen Bereich in der Grafik, um die entsprechenden Informationen zu erhalten.

The screenshot shows a MIDI settings dialog box with the following elements:

- MIDI-Kanal:** 10 (with a down arrow)
- Programm Nr.:** 0 (with a down arrow)
- Tonhöhe (Vorzähler):** 67 (with a down arrow)
- Tonhöhe (Rhythmus):** 60 (with a down arrow)
- Anschlagstärke: (Normal):** 80 (with a down arrow)
- Anschlagstärke: (Betonung):** 100 (with a down arrow)
- Anschlagstärke: (Triolen-Betonung):** 90 (with a down arrow)
- Buttons:** Standard, Okay, Abbruch, and Test.

- s. a. Einstellungen sichern
Einstellungen laden
Einstellungen beim Beenden sichern

Rhythmus-Trainer Hilfe

EINSTELLUNGEN sichern

Unter diesem Menüpunkt können Sie alle aktuellen Einstellungen (darunter versteht man alle ausgewählten Optionen und die MIDI-Einstellungen) des Programms unter einen beliebigen Namen abspeichern um sie zu einem anderen Zeitpunkt wieder zu laden, sei es um mit verschiedenen Midi-Einstellungen zu arbeiten oder um Einstellungen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zu einem späteren Zeitpunkt sofort abrufbereit zu haben.

Rhythmus-Trainer Hilfe

EINSTELLUNGEN laden

Hier können Sie verschiedene Programm-Einstellungen laden, welche Sie vorher abgespeichert haben.

Unter Einstellungen versteht man alle ausgewählten Optionen und die MIDI-Einstellungen.

Rhythmus-Trainer Hilfe

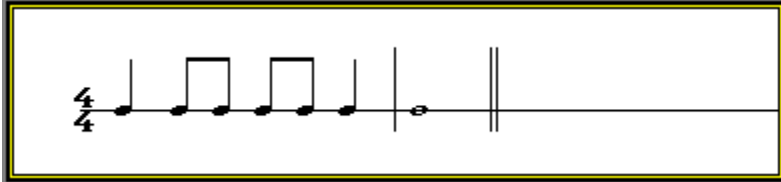
EINSTELLUNGEN beim Beenden sichern

Wenn dieser Menüpunkt ausgewählt ist, werden beim Beenden des Rhythmus-Trainers alle zu diesem Zeitpunkt gewählten Einstellungen (darunter versteht man alle ausgewählten Optionen und die MIDI-Einstellungen) gespeichert und beim neuerlichen Starten des Programms wieder geladen.

Rhythmus-Trainer Hilfe

NOTEN-DARSTELLUNG

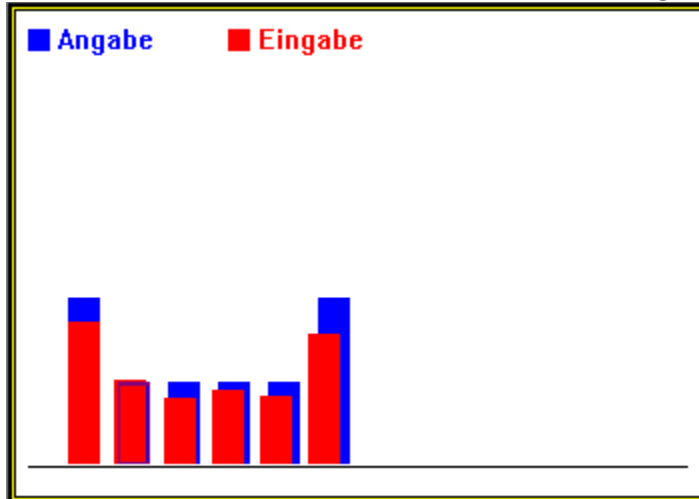
In der Notendarstellung bekommen Sie den vorgespielten bzw. geforderten Rhythmus in Notenschrift dargestellt. Bei der Einstellung 'Angabe nur zeigen' müssen Sie den hier dargestellten Rhythmus eingeben, nachdem Ihnen das Programm einen Takt Viertelnoten im gewählten Tempo vorgespielt hat (Vorzähler).



Rhythmus-Trainer Hilfe

GRAFISCHE-DARSTELLUNG

In der grafischen Darstellung wird Ihnen sowohl der vorgespielte (im Hintergrund, blau) als auch der eingespielte Rhythmus (im Vordergrund, rot) als Balken grafisch dargestellt, um Ihnen die Abweichungen deutlich sichtbar zu machen. Die Höhe der Balken entspricht den jeweiligen Notenlängen bzw. den Pausen zwischen den Tastenanschlägen.



Rhythmus-Trainer Hilfe

ÜBUNGS-EDITOR

Mit dem Übungs-Editor können Sie eigene Übungen erstellen, welche Sie in das Übungs-Programm einladen können.

Um eine Übung zu erstellen, starten Sie den Editor und stellen alle Werte für den ersten Level ein. Diese Werte sind identisch mit den Optionen des Rhythmus-Trainers. Zusätzlich haben Sie noch andere Werte welche Sie einstellen können bzw. müssen:

Tempo 0

Bei der Auswahl des Tempo-Wertes 0 werden alle Beispiele dieses Level mit unterschiedlichem Tempo gespielt.

Anzahl der Beispiele

Hier können Sie bestimmen, wieviele Beispiele pro Level es geben soll.

Titel

Sie können eine Bezeichnung für Ihre Übung eingeben, welche mit abgespeichert wird und auch beim Laden im Übungsprogramm aufscheint z.B. 'Triolen und Achtel'. Diese Bezeichnung scheint auch im Titel der Champion-Liste auf, er ist aber unabhängig von dem Namen, unter welchem Sie diese Übung sichern.

Mit einem Klick auf den Button **<nächster Level>** kommen Sie zu den Einstellungen des nächsten Levels. Die Nummer des aktuellen Levels ist links oben am Bildschirm ersichtlich.

Mit einem Klick auf den Button **<vorheriger Level>** kommen Sie zu den Einstellungen des vorherigen Levels.

<Übung sichern>

Hier können Sie die erstellte Übung unter einem neuen Namen abspeichern.

WICHTIG:

Es werden alle Level nur bis zum aktuellen abgespeichert. Sie müssen sich z.B. im Level 10 befinden um 10 Level abzuspeichern. Wenn Sie 10 Level bearbeitet haben und sich zum Zeitpunkt des Speicherns im Level 5 befinden, werden nur die ersten 5 Level abgespeichert!

Wenn Sie die Übung unter dem Namen 'autoload.ueb' abspeichern, wird sie beim Start des Übungsprogramms automatisch geladen. Denken Sie aber daran, daß Sie damit eine bereits bestehende 'autoload.ueb' überschreiben!

<Übung laden>

Sie können eine fertige Übung einladen um sie zu bearbeiten, bzw. zu

ändern. Sie können diese Übung unter gleichem, aber auch unter einem anderen Namen sichern.

<Editor beenden>

Hier wird das Editor-Programm beendet. Eventuell geänderte Werte werden nicht automatisch gespeichert!

Rhythmus-Trainer Hilfe

ÜBUNGS-PROGRAMM

Hier haben Sie die Möglichkeit eine Übung zu machen, wo Sie für jeden richtig gespielten Rhythmus eine gewisse Anzahl von Punkten bekommen, welche nach Beendigung der Übung in einer Champion-Liste abgespeichert werden. Die Übung ist beendet, sobald Sie das letzte Beispiel eingegeben, oder mehr als fünf Rhythmen falsch eingegeben haben, oder Sie die Übung vorzeitig beenden.

Übung laden

Nach dem Starten der Rhythmus-Übung wird immer die Übung mit dem Namen 'autoload.ueb' geladen, welche sofort ausgeführt werden kann. Sie können aber auch eine beliebige Übung, welche Sie mit dem Übungs-Editor erstellt haben, oder eine der mitgelieferten Übungen laden. Klicken Sie dazu im Menüpunkt 'Übung' auf <Übung laden> und wählen Sie im erscheinenden Dialogfeld eine Übung aus.

Nach dem Laden erscheint rechts unten am Übungsbildschirm der Titel der Übung, die Anzahl der verschiedenen Level und die Gesamtanzahl der Beispiele.

Übung vorzeitig beenden

Drücken Sie <Esc> oder wählen Sie im Menü unter 'Übung' **<Übung abbrechen>** um die Übung vorzeitig zu beenden.

Champion-Liste

Für jede Übung gibt es eine eigene Chamiponliste, in welche Sie nach Beendigung einer Übung Ihren Namen eintragen können, wenn Sie genug Punkte erreicht haben um unter die 20 Besten dieser Liste zu kommen.

Pause zwischen den Beispielen

Sie können unter dem Menüpunkt 'Optionen' einen Wert zwischen 0 und 7 wählen, welcher die Pause zwischen den einzelnen Beispielen im Übungsprogramm bestimmt. Je größer der Wert desto größer ist die Pause.

<START>

Ein Klick auf diesen Button oder die Betätigung der Leertaste startet die geladene Übung.

6. Beispiel

1 falsche Eingabe

Gesamtpunkte : 360

Level : 2

Hier sehen Sie die Anzahl der gemachten Beispiele, die Anzahl der falschen Eingaben, die erreichte Punktezahl und den aktuellen Level.

Ein Level ist eine Einheit von 3 - 9 Beispielen mit gleichen Einstellungen.
Insgesamt können Sie bis zu 20 verschiedene Level erstellen.

Der Rhythmus kann auf der Computertastatur auf einer beliebigen Taste (aber keiner Systemtaste wie z.B. <Alt> oder <Strg>) gespielt werden.

Nach Beendigung einer Übung können Sie Ihren Namen in einer Champion-Liste eingeben, wenn Sie eine Punktezahl unter den 20 Besten dieser Liste erreicht haben.

Für jede abgespeicherte Übung gibt es eine eigene Liste.

Der Rhythmus wird Ihnen am Bildschirm in Notenschrift dargestellt aber nicht vorgespielt. Der Computer spielt Ihnen nur das Grundmetrum im gewählten Tempo vor.

Sie können einen Titel für Ihre Übung im Übungs-Editor eingeben, diese Bezeichnung scheint auch im Titel der Champion-Liste auf.

Diese Grafik dient nur zur Anschauung. Es können hier keine Aktionen ausgelöst werden.

Midikanal 1 - 16

Über diesen Kanal werden die Daten an Ihre Soundkarte bzw. an Ihr MIDI-Gerät gesendet. Bei Soundkarten die dem GM-Standard entsprechen ist dies MIDI-Kanal 10.

Programm Nummer 0 - 127

über diese Nummer können Sie ein bestimmtes Drumset Ihres MIDI-Gerätes auswählen. Normalerweise müssen Sie hier keine Änderungen vornehmen. Standardeinstellung ist 0.

Tonhöhe für den Vorzähler 0 - 127

Die Tonhöhe für den Vorzähler sollte einen anderen Wert als die für den Rhythmus haben. In einem Drumset ist ja der Wechsel der Tonhöhe gleichbedeutend mit einem Klangwechsel.

Tonhöhe für den Rhythmus 0 - 127

Die Tonhöhe für den Rhythmus sollte einen anderen Wert als die für den Vorzähler haben. In einem Drumset ist ja der Wechsel der Tonhöhe gleichbedeutend mit einem Klangwechsel.

Anschlagstärke (Velocity) normal 0 - 127

Die Anschlagstärke ist gleichbedeutend mit der Lautstärke.

Anschlagstärke Betonung 0 - 127

Betrifft die erste Note eines Taktes. Dieser Wert sollte unbedingt höher sein als die normale Anschlagstärke.

Anschlagstärke Triolenbetonung

Auch die erste Note einer Triolengruppe sollte stärker betont werden als die anderen, um ein Erkennen derselben zu erleichtern. Dieser Wert sollte zwischen den Werten für die normale und die betonte Anschlagstärke liegen.

Der Button **<Test>** spielt Ihnen ein Beispiel mit den momentanen Einstellungen vor. Sollten Sie nach einem Klick auf diesen Button nichts hören, müssen Sie die aktuellen Einstellungen ändern! Sehen Sie dazu auch in der Beschreibung Ihrer Soundkarte bzw, Ihres angeschlossenen MIDI-Instrumentes nach.

Der Button **<Standard>** stellt Ihnen die GM-Standardwerte wieder ein.

Der Button **<Okay>** übernimmt die eingestellten Werte und schließt das Dialogfeld.

Der Button **<Abbruch>** schließt das Dialogfeld übernimmt aber die
eingestellten Werte nicht!

Mit dem Schieberegler können Sie das Tempo einstellen, indem Sie diesen nach links oder rechts verschieben.

Wenn Sie in den Balken links oder rechts des Schiebereglers klicken, ändern Sie das Tempo um jeweils 10 Einheiten.

Mit einem Klick auf die Pfeile können Sie das Tempo stufenlos einstellen.

Hier schließen Sie das Dialogfeld. Der eingestellte Wert wird übernommen.

Hier wird Ihnen das eingestellte Tempo angezeigt.

Hier können Sie die Notenwerte auswählen.

Hier schließen Sie das Dialogfeld. Die ausgewählten Notenwerte werden übernommen.

Ihre Aufgabe ist es, diesen dargestellten bzw. vorgespielten Rhythmus mittels Tastatur möglichst genau einzugeben.

Beachten Sie die Hinweise auf dem Bildschirm 'Bitte warten...' bzw. 'Bitte den Rhythmus eingeben...'. Wenn Sie zu früh (während der Computer das Beispiel noch vorspielt) mit der Eingabe beginnen, wird unter Umständen die Eingabe nicht richtig erkannt.

Das Programm wartet bis Sie mit der Eingabe fertig sind, d.h. bis alle Noten eingegeben wurden, oder (wenn keine Eingabe erfolgt) bis die doppelte Zeit der Angabe verstrichen ist.

Die Eingabe können Sie mit der Taste <Esc> vorzeitig beenden.

