

Rozpoznawanie



Interwałów,



Akordów,



Skal

Skale; Sposoby odpowiedzi

Ćwiczenia w rozpoznawaniu akordów, interwałów i skal funkcjonują w ten sam sposób.

EarMaster gra akord, wybrany losowo spośród określonej grupy akordów i transponuje do losowo wybranej tonacji. Twoim zadaniem jest rozpoznanie, co zostało zagrane.

Zasadniczo można odpowiadać na dwa sposoby: bezpośrednio nazwać słyszany akord albo nazwać poszczególne jego dźwięki. Jednakże, są również inne sposoby odpowiedzi.

Kliknij:

'Powtórz pytanie' aby ponownie usłyszeć pytanie.

'Graj wybrane' aby zagrać swoją odpowiedź (wybrane dźwięki).

'Odpowiedź' gdy wybrałeś dźwięki i chcesz aby EarMaster ocenił twoją odpowiedź.

Jeżeli twoja odpowiedź jest zła, to EarMaster zaznaczy ją kolorem czerwonym, jeśli jest dobra to kolorem zielonym.



W oknie "Wyniki" możesz zawsze uzyskać szczegółowe informacje o swoich wynikach oraz porównać bieżące z wcześniejszymi.

Zobacz również dotatkowe funkcje w menu „Opcje”.

Ustawienia ćwiczeń akordowych

Teoria interwałów

Teoria akordów

Teoria skal i modusów



Porównywanie interwałów

Który interwał jest większy?

EarMaster gra dwa różne interwały, wybrane losowo spośród określonej grupy interwałów.

Kliknij odpowiedź 'A' jeśli pierwszy z interwałów był większy lub 'B' gdy był nim drugi. Ramka wokół wybranej odpowiedzi zmieni kolor. Zielony oznacza odpowiedź dobrą. Czerwony sygnalizuje błąd.

Kliknij 'Powtórz pytanie' aby ponownie zagrać interwały.



W oknie "Wyniki" możesz zawsze uzyskać szczegółowe informacje o swoich wynikach oraz porównać bieżące z wcześniejszymi.

Zobacz również [dodatkowe funkcje](#) w menu „Opcje”.

[Ustawienia ćwiczeń interwałowych](#)

[Teoria interwałów](#)

Dyktando melodyczne

Jakie dźwięki są grane?

EarMaster gra frazę melodyczną zgodną z ustawieniami. Zadaniem jest rozpoznać grane dźwięki oraz zapisać je przy użyciu pięciolinii, fortepianu lub gitary.

Kliknij:

'Powtórz pytanie' aby ponownie usłyszeć pytanie.

'Graj wybrane' aby zagrać swoją odpowiedź (wybrane dźwięki).

'Odpowiedź' gdy wybrałeś dźwięki i chcesz aby EarMaster ocenił twoją odpowiedź.



W oknie "Wyniki" możesz zawsze uzyskać szczegółowe informacje o swoich wynikach oraz porównać bieżące z wcześniejszymi.

Zobacz również [dodatkowe funkcje](#) w menu „Opcje”.

[Ustawienia ćwiczeń melodycznych](#)



Czytanie rytmu



Powtarzanie rytmu

Czytanie rytmu: EarMaster pokazuje ćwiczenie rytmiczne. Wystukaj podany rytm z metronomem.

Powtarzanie rytmu: EarMaster gra ćwiczenie rytmiczne. Powtórz podany rytm z metronomem. Dla ułatwienia, możesz wybrać w ustawieniach widok rytmu, który pojawi się po pierwszej próbie odpowiedzi.

Możesz zarówno stukać rytm na spacji, grać na instrumencie MIDI czy też klaskać do mikrofonu. Możliwość odpowiedzi przez mikrofon jest dostępna w menu "Sposób odpowiedzi".

W zapisie rytmu pod każdą z nut pojawiają się wtedy symbole:



Jeśli wystukałeś dokładnie.



Jeśli wystukałeś za wcześnie.



Jeśli wystukałeś za późno.



Jeśli nie wystukałeś danej nuty.

Uwaga: EarMaster ocenia również precyzję wystukiwania rytmu, możesz więc nie uzyskać 100%, nawet gdy wystukasz wszystkie nuty.



W oknie "Wyniki" możesz zawsze uzyskać szczegółowe informacje o swoich wynikach oraz porównać bieżące z wcześniejszymi.

Zobacz również dodatkowe funkcje w menu „Opcje”.

Stopień trudności i długość rytmu można określać w ustawieniach ćwiczeń.

Ustawienia ćwiczeń rytmicznych

Korekta rytmu

Znajdź różnice między granym a zapisanym rytmem.

EarMaster wyświetla zapis określonego rytmu. Gdy klikniesz 'Graj zmieniony', EarMaster zagra podany rytm, ale z pewnymi błędami. Mogą wystąpić tylko trzy rodzaje błędów:

- wartość rytmiczna jest podzielona na dwie,
- dwie wartości rytmiczne są połączone
- dwie wartości rytmiczne są zamienione miejscami.

Wybierz wszystkie zmienione wartości rytmiczne. Zaznacz nutę kliknięciem myszki. Ponowne kliknięcie usuwa zaznaczenie.

Gdy zaznaczysz wszystkie, kliknij "Pokaż zmiany". Pojawią się zapisy obydwu rytmów: oryginalnego i zmienionego.



W oknie "Wyniki" możesz zawsze uzyskać szczegółowe informacje o swoich wynikach oraz porównać bieżące z wcześniejszymi.

Zobacz również [dodatkowe funkcje](#) w menu „Opcje”.

Stopień trudności i długość rytmu można określać w ustawieniach ćwiczeń.

[Ustawienia ćwiczeń rytmicznych](#)



Pochody akordów

EarMaster gra pochod akordowy (kadencję). Zadaniem jest rozpoznać funkcje harmoniczne (stopnie skali) oraz struktury granych akordów.

Zasadniczo można odpowiadać na dwa sposoby: bezpośrednio nazwać pochod akordów albo nazwać poszczególne jego akordy. W menu "Sposób odpowiedzi" możesz wybrać lub ukryć niżej wymienione sposoby odpowiedzi:

Na Pięciolinii - w tym ćwiczeniu nie używa się pięciolinii do odpowiedzi. Zamiast tego, używana jest do pokazywania odpowiedzi. Kliknij na jeden z taktów, aby zagrać akord i ustawić pomarańczowy kursor pod taktem.

Poniżej pięciolinii znajduje się panel, w którym można określić strukturę akordu. Po zaznaczeniu akordu na pięciolinii (ustawieniu kursora), można wybrać strukturę i jednocześnie usłyszeć brzmienie.

Nazwami - kliknij przycisk z nazwą pochod akordów. Użyj lewego przycisku myszki aby wybrać i zagrać dźwięki bez odpowiedzi. Prawym przyciskiem wybierasz odpowiedź za sprawdzeniem.

Na Pianinie - stopnie danej tonacji (funkcje harmoniczne) są zaznaczone na klawiaturze. Klikając klawisz lewym przyciskiem myszki, wstaw akord w miejscu oznaczonym kursorem. Prawym przyciskiem możesz go usunąć. Na zielonym wyświetlaczu możesz zmieniać barwę oraz głośność/dynamikę instrumentu.

Na Gitarze - stopnie danej tonacji (funkcje harmoniczne) są zaznaczone na gitarze. Wybierając stopnie lewym przyciskiem myszki, wstaw akord w miejscu oznaczonym kursorem. Prawym przyciskiem możesz go usunąć.

Kliknij:

'Powtórz pytanie' aby ponownie usłyszeć pytanie.

'Graj wybrane' aby zagrać swoją odpowiedź (wybrane dźwięki).

'Odpowiedź' gdy wybrałeś dźwięki i chcesz aby EarMaster ocenił twoją odpowiedź.

Jeżeli twoja odpowiedź jest zła to EarMaster zaznaczy ją kolorem czerwonym, jeśli jest dobra to kolorem zielonym.



W oknie "Wyniki" możesz zawsze uzyskać szczegółowe informacje o swoich wynikach oraz porównać bieżące z wcześniejszymi.

Zobacz również [dodatkowe funkcje](#) w menu „Opcje”.

[Ustawienia ćwiczeń akordowych](#)



Ustawienia akordów, interwałów i skal

Panel wyboru - kliknij aby dołączyć/odłączyć element (akord, interwał, itp.) w ćwiczeniu.

Początkowe elementy (numerowane na czerwono) są zdefiniowane programowo i nie mogą być edytowane, ale poniżej, na końcu listy, można dodawać własne definicje.

W elementach numerowanych na zielono można edytować, nazwy oraz dźwięki

Wybór tonacji - ustaw dolny i górny zakres dźwięków i określ sposób wyboru tonacji.

Sposób grania - wybierz jak chcesz, aby dźwięki były grane: harmonicznie czy melodycznie w górę lub w dół. Jeśli zaznaczono kilka, to sposób grania będzie wybierany losowo.

Opcje:

Auto odpowiedź

Dźwięk wspólny (tylko w ćwiczeniu: Porównywanie interwałów)

Pokaż pierwszy dźwięk

Pokaż tonację

Graj dźwięk na kliknięcie

Graj tonikę

Na każdym stopniu (tylko w ćwiczeniu: Rozpoznawanie interwałów)

Przewroty (tylko w ćwiczeniu: Pochody akordów)

Dodaj dźwięk basowy

Zablokuj odpowiedzi (tylko w wersji EarMaster School)

Ćwiczenia pokrewne:

Porównywanie interwałów

Rozpoznawanie interwałów

Rozpoznawanie akordów

Przewroty akordów

Pochody akordów

Rozpoznawanie skal

Auto odpowiedź - przy prawidłowej odpowiedzi, EarMaster automatycznie wybierze przycisk Odpowiedź.

Wspólny dźwięk - obydwa porównywane interwały będą grane od tego samego dźwięku.

Pokaż pierwszy dźwięk - EarMaster będzie podawał przy odpowiedzi pierwszy dźwięk (lub prymę w akordach).

Pokaż znaki przykluczowe – wybierz, aby pokazywać znaki chromatyczne przy kluczach, zamiast dodawania ich do każdej nuty.

Graj dźwięk na kliknięcie - włącza dźwięki, podczas wybierania odpowiedzi na pianinie, gitarze lub pięciolinii.

Graj tonikę - przed każdym pytaniem grane jest kilka dźwięków, w celu utrwalenia tonacji.

Na każdym stopniu - interwały, w obrębie tonacji, będą zawsze oparte na stopniach diatonicznych

Przewroty akordów - wybierz postacie akordów:

- 1) Wszystkie bez przewrotu
- 2) Ostatni bez przewrotu. Poprzedzające akordy będą ustawiane w odpowiednich pozycjach względem pozycji ostatniego.
- 3) Losowo przewrót ostatniego. Poprzedzające akordy będą ustawiane w odpowiednich pozycjach względem pozycji ostatniego.

Dodaj dźwięk basowy - dodaje do akordu dźwięk podstawowy w basie (prymę).

Zablokuj odpowiedzi - umożliwia nauczycielowi, np. podczas tworzenia zestawu, kontrolę sposobu odpowiedzi ucznia.

Rytmy – dodaje wartości rytmiczne do frazy melodycznej. Podczas odpowiedzi należy określić zarówno wysokość, jak i wartość rytmiczną dźwięku. Dostępne będą tylko całe nuty, półnuty i ćwierćnuty.

Nazwa elementu.

Umieszczając znak '&' przed jedną z liter w nazwie, można utworzyć skrót do przycisku z tą nazwą. Stwarza to możliwość odpowiedzi przy pomocy klawiatury, przez naciśnięcie klawiszy <Alt> + litera.

Struktura dźwiękowa elementu, używanego w ćwiczeniu.
Naciśnij klawisz, aby włączyć/wyłączyć każdy z wybranych dźwięków.
Dźwięki mogą być też wybierane przy użyciu klawiatury MIDI.
Zielony trójkącik (dziurka od klucza) oznacza środkowy dźwięk C.



Ustawienia ćwiczeń melodycznych

Melodie są generowane przez program EarMaster, przy użyciu inteligentnego algorytmu, według ustawień opisanych poniżej:

Dźwięki - długość frazy.

Skala/kadencja - wybór skali (modusu) lub kadencji, stanowiącej podstawę dla frazy melodycznej.

Max.interwał - wybór maksymalnego interwału pomiędzy dwoma sąsiednimi dźwiękami w melodii.

Ambitus - maksymalny interwał między najniższym a najwyższym dźwiękiem melodii.

Zakres dźwięków - określa przedział dźwiękowy, w którym będzie mieści się melodia.

Tonacje - wybór tonacji, w których będą generowane melodie.

Opcje:

Rytmy

Auto odpowiedź

Pokaż pierwszy dźwięk

Pokaż nazwę tonacji

Graj dźwięk na kliknięcie

Graj tonikę

Zablokuj odpowiedź (tylko w wersji EarMaster School)

Dyktando melodyczne



Ustawienia ćwiczeń rytmicznych

Rytm są generowane przez program EarMaster przy użyciu inteligentnego algorytmu, według poniżej opisanych ustawień.

Zaznacz by uwzględnić w rytmie:

- wartości rytmiczne oraz triole.
- pauzy i kropki przy nutach. Wartości rytmiczne są takie same, jak wybrano powyżej.
- nuty wiązane.

Wybierz:

- rodzaj metrum.
- ilość taktów.
- tempo (ilość uderzeń na minutę).

Poprawki (tylko w ćwiczeniu Korekta rytmu)

Pokaż rytm (tylko w ćwiczeniu Powtarzanie rytmu)

Ocenianie.

Wybierz jak precyzyjnie musi być stukany rytm. Ocenianie 'Łagodne' nie wymaga zbytnej dokładności, zaś 'Surowe' wymaga dużej precyzji i poczucia rytmu.

Powtarzanie rytmu

Czytanie rytmu

Korekta rytmu

Ilość zmian - określa maksymalną liczbę zmian, możliwych w każdym pytaniu.

Pokaż rytm - po zakończeniu stukania, automatycznie pokazuje zapis rytmu. Dla ułatwienia, pozostaje on widoczny przy kolejnej próbie odpowiedzi.

W ćwiczeniach opartych na dźwiękach (interwały, akordy, melodie itd.), jest kilka możliwości udzielania odpowiedzi. Są one dostępne w menu "Sposób odpowiedzi", gdzie można wybrać lub ukryć każdą z nich:

Na Pięciolinii – aby wybrać dźwięk, naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszki. Przesuń muszką w górę/dół aby zmienić wysokość dźwięku, w prawo/lewo aby dodać krzyżyk (#) lub bemol (b). Klikając prawym przyciskiem możesz cyklicznie wybierać wartości rytmiczne oraz gumkę (wiązania).

Nazwami - kliknij przycisk z nazwą granego dźwięku (interwału, akord, itd.). Użyj lewego przycisku myszy, aby wybrać i zagrać dźwięki bez odpowiedzi. Prawym przyciskiem wybierasz odpowiedź za sprawdzeniem.

Na Pianinie - lewy przycisk myszki służy do wybierania dźwięków, prawy unieważnia wybór. Na zielonym wyświetlaczu możesz zmieniać barwę i głośność (dynamikę) instrumentu.

Na Gitarze - lewy przycisk myszki służy do wybierania dźwięków, prawy unieważnia wybór.

Użyj mikrofon do śpiewania dźwięków i klaskania rytmów. Nagrywania przez mikrofon możesz włączyć/wyłączyć w menu "Sposób odpowiedzi".

Możesz wybierać dźwięki i grać rytmy na zewnętrznym instrumencie MIDI. Możesz również przydzielić dźwiękom na klawiaturze specjalne funkcje do zdalnego sterowania programem EarMaster. (np. klawisz C2 jako przycisk Nowe pytanie).

To można edytować nazwę własną, używaną podczas drukowania wyników. W wersji EarMaster School można również zmieniać swoją nazwę, hasło i folder osobisty.

Usuń wyniki

Funkcja ta pozwala na bieżąco usuwać stare wyniki dla każdego z ćwiczeń. Usuniętych wyników nie można przywrócić, dlatego wskazane jest utworzenie najpierw kopii zapasowej plików. Użyj funkcji [import/eksport danych](#) w menu "Plik", aby przenieść wyniki na dyskietkę lub do folderu na dysku twardym.

Menu Opcje

Funkcje w menu "Opcje" są dostępne w zależności od rodzaju ćwiczeń.

Wyłącz MIDI - do wybranego sterownika wyjścia MIDI przesyła informację Wyłącz dźwięki.

Resetuj MIDI - do wybranego sterownika wyjścia MIDI przesyła informację Wyłącz kontrolery. Wszystkie kontrolery (np. Hold pedal, Mod wheel, Efekty itp.) zostają ustawione do ich stanu pierwotnego.

Sterowanie MIDI - włącza zdalne sterowanie ćwiczeniami poprzez instrument MIDI. Każdy przycisk programu zostaje skojarzony z dźwiękami MIDI, określonymi w Ustawieniach programu.

Automatyczne pytanie - jeśli zaznaczono, to program będzie automatycznie zadawał nowe pytania po udzieleniu odpowiedzi. Opóźnienie podawania pytań (w sekundach) oraz inne opcje, można określać w Ustawieniach programu.

Pokaż metronom - włącza widok metronomu.

Graj metronom - włącza dźwięk metronomu.

Rytm z metronomem - włącza dźwięk metronomu podczas stukania rytmu. Nie ma wpływu na dźwięk metronomu podczas wstępnego odliczania i odpowiadania.

Identyfikacja dźwięków - określa jak EarMaster powinien interpretować twoją odpowiedź. *Absolutnie*: należy podać dokładnie te dźwięki, które zostały zagrane, *Wszystkie oktawy*: należy podać dokładne dźwięki, ale mogą być w dowolnej oktawie, *Relatywnie*: można dowolnie transponować odpowiedź. (np. jeśli w pytaniu był interwał kwarta czysta C-F, można podać dźwięki D-G jako odpowiedź poprawna).

Pokaż nazwę tonacji - gdy jest zaznaczone, EarMaster będzie pokazywać nazwę tonacji na pięciolinii. Jest to możliwe tylko przy włączonej w Ustawieniach ćwiczeń, opcji Pokaż tonację.

Określa, który kanał MIDI (1..16) ma być przeznaczony dla dźwięku. Kanał 10 jest przydzielony dla rytmu.

Określa dźwięk instrumentu, który ma być używany w ćwiczeniach. Ta opcja jest niedostępna, jeśli 10 kanał MIDI został wybrany dla rytmu. Zmiany programowe będą również zachowane, gdy wybierzesz kolejne ćwiczenie. Ustawienia te można również wybierać przez instrument MIDI: zaznacz pole kursorem i wybierz dźwięk na swoim instrumencie.

Określa poziom głośności (atak) dźwięku. Aby ogólnie zmienić głośność, przejdź do zakładki Urządzenia.

Określa rodzaj brzmienia dźwięku lub rytmu, który ma być grany.
Ustawienie można również zmieniać przez instrument MIDI, po zaznaczeniu kursorem tego pola.

Gdy pole jest zaznaczone, EarMaster będzie transponować wszystkie dźwięki gitary o oktawę wyżej, aby uniknąć zniekształceń.

Określa sterownik wejścia dla urządzenia MIDI.

Określa sterownik wyjścia dla urządzenia MIDI.

Uwaga: niektóre sterowniki kart dźwiękowych powodują opóźnienie, które należy zsynchronizować przed rozpoczęciem ćwiczeń rytmicznych.

Określa głośność dla sterownika systemowego Windows MIDI.

Opóźnienie jest liczone w tysięcznych częściach sekundy.

Określa język użytkownika. Ramka zawiera wszystkie pliki typu "*.LAN" z folderu ...Language.

Określa nazwę, styl i rozmiar czcionki używanej w programie EarMaster.

Określa kolor tła w oknach ćwiczeń.

Określa sposób zapisu rytmów. Przy ustawieniu Zmniejszone odstępy, wszystkie nuty będą równe. Jest to bardzo zwarty zapis, przydatny przy niskiej rozdzielczości ekranu. W ustawieniu Proporcjonalnie do czasu, wszystkie takty mają jednakową szerokość a odstępy między nutami są większe i zależne od wartości rytmicznej.

Gdy jest zaznaczone, EarMaster będzie automatycznie wybierał kolejne pytania, po udzieleniu odpowiedzi.

Określa w sekundach czas między odpowiedzią a włączeniem nowego pytania.

Gdy jest zaznaczone, EarMaster nie włączy nowego pytania, jeśli odpowiedź będzie zła. Daje to czas na znalezienie błędów.

W ćwiczeniach Czytanie rytmu oraz Powtarzanie rytmu EarMaster powtórzy pytanie, gdy wynik będzie poniżej określonego poziomu. To ustawienie jest również używane gdy program wydaje efekty wizualne i dźwiękowe np. gdy wynik jest poniżej tego poziomu, gra dźwięk "wrong".

Tym przyciskiem ponownie włącza się podręczne porady, ukryte pod ikoną żarówki.

Reguluje poziom czułości mikrofonu dla ćwiczeń wykorzystujących sygnał dźwiękowy. Nie jest regulatorem głośności mikrofonu systemu Windows.

Reguluje poziom czułości mikrofonu dla ćwiczeń wykorzystujących sygnał rytmiczny. Nie jest regulatorem głośności mikrofonu systemu Windows.

Gdy jest zaznaczone, częstotliwość będzie analizowana z podwójną precyzją. Wymaga to procesora większej mocy.
Gdy nie jest zaznaczone, Earmaster nie będzie rozróżniał dźwięków poniżej 110 Hz.

Jeśli zaznaczysz, EarMaster będzie grał wybrany dźwięk, po udzieleniu odpowiedzi.

Wybierz dźwięk, który będzie grany przy prawidłowej odpowiedzi. Okno zawiera wszystkie pliki typu *.wav z folderu ...Media.

Wybierz dźwięk, który będzie grany przy złej odpowiedzi. Okno zawiera wszystkie pliki typu *.wav z folderu ...\\Media.

Określa głośność dźwięków wyjściowych Windows tzn. głośność efektów dźwiękowych.

Gdy zaznaczone, można wybierać przyciski kontrolne ćwiczeń (jak 'Nowe pytanie', 'Powtórz' itp.) z własnego instrumentu MIDI. Każdy przycisk jest skojarzony z określonym dźwiękiem.

Przydziela dźwięk do każdej funkcji kontrolnej. Gdy naciśniesz klawisz instrumentu MIDI, skojarzony przycisk zostanie wybrany.

Gdy jest zaznaczone, naciśnięcie lewego pedału instrumentu, będzie odpowiadało funkcji klawiszy <ENTER> lub <RETURN> na instrumencie. (dla nie-pianistów: damper/sustain pedal jest kontrolerem 64)



Wyniki i podsumowania

W oknie Wyniki można przeglądać i porównywać wszystkie wyniki dla danego ćwiczenia.

Przyciskami u góry okna można włączać/wyłączać widok poszczególnych elementów:

- Data i czas rozpoczęcia ćwiczeń.
- Czas trwania - ogólny czas wykonywania ćwiczeń.
- Czas odpowiedzi - łączny czas wykorzystany na przemyślenia przy każdym z ćwiczeń oraz udzielanie odpowiedzi.
- Nazwa poziomu - nazwa pliku ćwiczeń lub zadania zestawu.
- Szczegóły - określenie wyników dla każdego akordu/interwału.

Uwaga: wyniki są zapisywane przy odpowiedzi przynajmniej na 5 pytań. Za każdym razem wyniki są zerowane, jednakże istnieje możliwość ich zapisania lub nie.

Na pasku stanu u dołu okna, widoczne są ogólne podsumowanie wyników dla danego okresu. Można zmienić czasokres w menu "Widok" - "Podsumowanie wyników".

"Średni czas" jest średnią odpowiedzi dla każdego pytania - tak więc kilka sekund powinno wystarczyć...

Zobacz również funkcję [import/eksport danych](#) w menu „Plik”.



Otwórz zestaw ćwiczeń

Otwórz zestaw ćwiczeń z dysku.

Lista zawiera nazwy wszystkich plików w folderze Earmaster z rozszerzeniem *.EAR.

W sieci są widoczne zarówno pliki ze wspólnego folderu, jak i własnych folderów użytkowników. Ostatnie są oznaczone **.

Każdy plik zawiera ustawienia dla wszystkich ćwiczeń.

Kliknij '*Przełóżaj...*' aby otworzyć z określonego miejsca na dysku.



Zapisz zestaw ćwiczeń

Zapisz ustawienia ćwiczeń w pliku na dysku.

Jeśli nie określono własnego folderu dla użytkowników, domyślnym jest folder Earmaster.
Każdy plik zawiera ustawienia dla wszystkich ćwiczeń.

Pełna nazwa użytkownika. Będzie ona przydatna podczas przeglądania lub drukowania wyników.

Nazwa użytkownika. Jest używana podczas każdego logowania się do programu EarMaster. Jeśli masz własną nazwę do logowania się w systemie Windows, powinieneś tu użyć tej samej.

Nie musisz pisać hasła, dopóki nie potrzebujesz specjalnej ochrony dla swoich ustawień i wyników.

Definiowanie poziomu dostępu dla użytkowników:

Uczeń może korzystać z ćwiczeń oraz Instruktora.

Nauczyciel może przeglądać i drukować wyniki dla każdego z użytkowników. Może również tworzyć nowe zestawy ćwiczeń.

Administrator może zarządzać ustawieniami systemowymi oraz bazami danych.

Określa, czy użytkownik może wybierać zestawy i zadania. Jeśli nie zaznaczono, nauczyciel musi wybrać dla ucznia zestaw oraz określić zadanie początkowe.

Określa, czy użytkownik może tworzyć własne ustawienia ćwiczeń i zapisywać je na dysku.

Określa, czy użytkownik może definiować nowe akordy/interwały. Jest to ważne, gdy wszyscy korzystają z tych samych definicji własnych. Jeżeli użytkownik usunie zdefiniowany akord, to będzie on również usunięty dla pozostałych.

Określa, czy użytkownik może zmieniać ustawienia MIDI, kolorów i języka. Ustawienia własne nie mają wpływu na ustawienia pozostałych użytkowników.

Przydziela ucznia do klasy.

Usuwa ucznia z klasy.

Foldery własne użytkowników używane jako domyślne przy otwieraniu i zapisie ustawień ćwiczeń. Jeśli nie określono folderu własnego, domyślnym jest folder programowy.

Wspólny folder używany jako domyślny podczas otwierania zestawów oraz ustawień ćwiczeń. Jeśli nie wybrano, domyślnym jest folder programowy.

Kliknij, aby zapisać bieżące ustawienia MIDI, języka, koloru i rozmiaru okna jako wartości domyślne. Te ustawienia będą używane przy każdym dodawaniu użytkownika od systemu lub logowaniu jako gość.

Lokalizacja plików danych zawierających profile i wyniki użytkownika. Komputery w sieci mogą współdzielić te same pliki danych. Ustawienie jest zapisane w lokalnej bazie danych na komputerze. Jeśli przeniesiesz pliki, musisz również zmienić ustawienia na każdym komputerze, korzystającym z tych plików.

Aby poprawić działanie, ograniczyć ruch w sieci i zwolnić miejsce na dysku, można usunąć stare wyniki z bazy danych. Zostają one trwale usunięte i nie można ich odzyskać. Dobrze jest więc utworzyć kopię zapasową wyników, przed wykonaniem tej operacji (wszystkie pliki w folderze ...\\Data\\Result\).

Zmiana opcji pozwala użytkownikowi logować się jako gość, z ograniczonymi prawami dostępu.

Jeśli zaznaczono, nowi użytkownicy mogą się dopisać do listy użytkowników programu, ale tylko z dostępem typu Uczeń.

Jeśli nie zaznaczono, to korzystać z programu mogą tylko użytkownicy i goście dodani przez nauczyciela.

Jeśli nie zaznaczono, EarMaster nie będzie pytał o nazwę użytkownika, podczas uruchamiania programu. W zamian będzie obowiązywać logowanie Windows.

Zarządzanie klasami

(dostępne tylko dla nauczycieli w wersji EarMaster School)

Klasy umożliwiają grupowanie wielu użytkowników. Jest to potrzebne, gdy chcemy przeglądać lub drukować wyniki użytkowników z wybranej grupy.

Aby utworzyć nową klasę:

Wybierz "Zarządzanie klasami..." w menu "Opcje". Kliknij przycisk "Nowa klasa". Nazwij klasę, przydziel nauczyciela, ewentualnie dołącz zestaw zadań. Kliknij "Dodaj/Usuń..." aby przydzielić uczniów do klasy.

Uwaga: usunięcie klasy nie powoduje usunięcia użytkowników z systemu tylko z danej klasy.

Klasy są używane w funkcjach sprawozdania i przegląd użytkowników.

Zobacz również funkcję import/eksport danych w menu „Plik”.

Import i eksport danych

Przy pomocy funkcji import/eksport dostępnej w menu "Plik", można przysyłać zakresy zadań (zestawy) i wyniki z oraz na dyskietkę. Zatem można łatwo przenosić dane na inny komputer, np. gdy nauczyciel chce przeglądać wyniki pracy domowej.

Typowym przykładem działania tej funkcji jest sytuacja, gdy szkoła ma zainstalowany program EarMaster School 4, a uczniowie również korzystają z jakiejś wersji programu, zainstalowanej w domu:

1. Nauczyciel tworzy zestaw ćwiczeń lub zakresy zadań i zapisuje je jako Instruktor. (tylko w wersji EarMaster School)
2. Zestaw zostaje przydzielony danej klasie lub indywidualnym użytkownikom. (tylko w wersji EarMaster School)
3. Każdy uczeń zapisuje ustawienia na dyskietkę w szkole, przed pójściem do domu.
4. W domu uczeń importuje ćwiczenia z dyskietki.
5. Przed przyjściem na kolejną lekcję uczeń eksportuje swoje wyniki na dyskietkę, a potem je importuje w szkole.
6. Nauczyciel przegląda, porównuje i drukuje wyniki pracy domowej danej klasy. (tylko w wersji EarMaster School)

Miejsce, do którego mają być eksportowane dane użytkownika.

Użytkownik, którego dane są eksportowane.

Folder źródłowy zawierający dane użytkownika.

Użytkownik, którego wyniki i ustawienia ćwiczeń będą uaktualnione z importowanego pliku.

Widok i drukowanie wyników dla wszystkich użytkowników z poziomem dostępu Uczeń.

Widok i drukowanie wyników dla wszystkich użytkowników.

Widok i drukowanie wyników dla wszystkich użytkowników przydzielonych do określonej klasy.

Widok i drukowanie wyników dla określonego ćwiczenia.

Widok i drukowanie wyników z kilku dni wstecz do dziś. Wpisz jakąś liczbę.

Widok i drukowanie wyników dla określonych użytkowników.

Automatyczny Instruktor

Instruktor EarMaster umożliwia przejście kursu z zadaniami opracowanymi przez nauczyciela. Program śledzi wyniki oraz dostosowuje stopień trudności do Twoich postępów.

Aby rozpocząć, wybierz "Instruktor" w menu "Plik".

Kiedy odpowiesz na wszystkie zadane pytania, to Instruktor oceni Twoje wyniki oraz zasugeruje przejście do następnej lekcji, powtórzenie lub cofnięcie się do poprzedniej.

Możesz dowolnie przechodzić do każdego spośród 10 rodzajów ćwiczeń i wracać do lekcji ostatnio opuszczonej.

W każdej chwili możesz zatrzymać kurs, wybierając ponownie "Instruktor" w menu "Plik".

Uwaga: Nie można przejść do okna ustawień podczas pracy z Instruktor. Do edycji i tworzenia zestawów zadań służy edytor, który jest dostępny tylko dla osób z uprawnieniami nauczyciel lub administrator, w wersji "EarMaster School".

Tematy pokrewne:

[Porównywanie interwałów](#)

[Rozpoznawanie interwałów](#)

[Rozpoznawanie akordów](#)

[Przewroty akordów](#)

[Pochody akordów](#)

[Rozpoznawanie skal](#)

[Czytanie rytmu](#)

[Powtarzanie rytmu](#)

[Korekta rytmu](#)

[Dyktando małodyczne](#)

Edytor zadań

(Dostępny tylko dla nauczycieli w wersji EarMaster School)

Dzięki tej funkcji można utworzyć pełny kurs kształcenia słuchu dla każdego. Można go łatwo rozprowadzać na inne komputery. Zestaw zadań jest aktualizowany z okna Ustawień ćwiczeń. Definiując zestawy, można łatwo układać listę zadań, dodawać tytuły i opisy zadań oraz określać kryterium wykonania ćwiczenia, pozwalające przejść do następnego poziomu. Na liście widoczne są wszystkie definicje zadań w bieżącym ćwiczeniu. Zadania są definiowane oddzielnie dla każdego ćwiczenia.

Dodawanie zadań:

Kliknij prawym przyciskiem myszki na listę zadań, aby dodać lub usunąć zadanie oraz edytować właściwości wybranego. Możesz również skorzystać z pomocy podręcznej.

Możesz łatwo weryfikować kolejne zadania: zaznacz wybrane zadanie aby zobaczyć jego parametry w oknie Ustawień ćwiczeń.

Edycja zadań:

Aby zmienić opisy i kryteria procentowe, możesz zadanie zarówno kliknąć prawym przyciskiem myszy lub po prostu kliknąć dwukrotnie.

Ustawienia dla danego zadania można również edytować: zaznacz zadanie aby uaktualnić jego ustawienia z okna ustawień programu. Po dokonaniu niezbędnych zmian w oknie Ustawień ćwiczeń, kliknij określone zadanie z listy prawym przyciskiem myszki i wybierz funkcję "Pobierz z okna ustawień". Ustawienia zostaną zapisane w zadaniu.

Łączenie zestawów:

Aby dołączyć zadanie z innego zestawu, wybierz funkcję "Dołącz zestaw" w menu "Plik". Aby dodać zadanie z innego zestawu, wybierz funkcję "Dołącz zestaw" w menu "Plik". To pozwoli dołączyć wszystkie zadania z wybranego zestawu na końcu listy bieżącego. Zadania są dodawane do listy zadań tylko wybranego ćwiczenia, listy zadań w pozostałych ćwiczeniach pozostają bez zmian. Po dodaniu zadań, przeciągając myszką, można dowolnie zmieniać ich pozycję na liście.

Własne definicje akordów:

Jeśli w trybie edycji definiujesz nowe akordy, są one tworzone tylko dla określonego zestawu. Są one dodawane i zapisywane razem z tym zestawem.

Po wyjściu z trybu edycji zestawu, EarMaster otworzy ustawienia akordów, jakie były przed otwarciem edytora. To znaczy, że można definiować nowe akordy dla określonego zestawu bez zmiany domyślnych.

Nadaj nazwę opisową.

Tu można wpisać ogólny opis zadania (zestawu zadań). Będzie on widoczny dla użytkownika podczas otwierania.
Długość tekstu - maksimum 255 znaków.

Tu należy wpisać nazwisko autora.

Dołącz zestaw ćwiczeń

Wybierz zestaw zadań.

Kliknij "Szczegóły" aby zobaczyć informacje o autorze.

Nadaj opisową nazwę, informującą użytkownika co będzie ćwiczył w zadaniu.

Wybierz procent odpowiedzi poprawnych, aby użytkownik mógł przejść do następnego zadania.

Wybierz dolny limit poprawnych wyników. Gdy użytkownik uzyska wynik niższy, program zasugeruje powtórzenie zadania (lekcji).

Opisz uczniowi zadanie i sposób jego wykonania. Długość tekstu - maksimum 255 znaków.

Ustawienie ćwiczeń jest kopiowane z bieżących ustawień w głównym oknie programu EarMaster. Jest to przydatne podczas tworzenia nowych zadań z własnymi zmianami, na podstawie ustawień poprzednich.

Ustawienie ćwiczeń jest kopiowane z określonego pliku. Plik typu (.ear) zawiera ustawienia dla wszystkich ćwiczeń, jednakże kopiowane są ustawienia tylko dla bieżącego ćwiczenia

Wybierz, czy nowe zadanie wstawić przed czy po wybranym z listy.

Ilość pytań w tym zadaniu. Gdy użytkownik odpowie na określoną ilość pytań, wyniki zostaną zapisane a następane zadanie jest wybierane, według określonego kryterium.

Ustawienie ćwiczeń jest kopiowane z wybranego zadania na liście. Można go później modyfikować: wybierz zadanie, dokonaj zmian w oknie ustawień, kliknij zadanie prawym przyciskiem myszki i wybierz z menu funkcję "Pobierz z okna ustawień".

Użytkownicy

(dostępny tylko w wersji EarMaster School)

W oknie Użytkownicy, można zobaczyć podsumowania, właściwości i wyniki dla wszystkich użytkowników i grup użytkowników.

Podsumowanie jest obliczane dla wybranego ćwiczenia. Czasokres podsumowań można zmienić w menu "Widok" - "Podsumowania wyników".

Aby odświeżyć i ponownie przeliczyć wszystkie wyniki użytkowników, wybierz "Odśwież" w menu "Widok".

Klikając prawym przyciskiem na listę użytkowników, można dodać lub usunąć użytkowników oraz edytować jego właściwości.

Można to również zrobić w głównym menu "Użytkownicy", oraz dodatkowo przeglądać grupy użytkowników w menu "Widok".

Użytkownicy są grupowani poprzez przydzielanie do danej klasy.

Aby zobaczyć szczegółowe wyniki dla jednej osoby, w danym ćwiczeniu przejdź do sekcji "Wyniki".

Kliknij przycisk drukarki aby wygenerować raport oraz przeglądać i drukować wybrane wyniki dla kilku użytkowników.

Wybór zestawu dla użytkownika.

Wyłącza zestaw dla użytkownika. Jeśli użytkownik nie ma pozwolenia na zmiany, to praca bez zestawu będzie trwać do czasu przydzielenia zestawu przez nauczyciela, przy pomocy funkcji Otwórz zestaw.

Wybór początkowego zadania w każdym ćwiczeniu.

Rozpoczęcie pracy z programem EarMaster

EarMaster oferuje 10 modułów ćwiczeń słuchowych. Są one wykazane w menu "Wybór ćwiczeń".
Każdy moduł składa się z kilku okien wybieranych z podmenu.

W oknie "Ćwiczenia" wykonuje się kolejne zadania.

W oknie "Ustawienia" można określać własne parametry ćwiczeń. Ustawienia można zapisywać we własnych plikach typu .ear

W oknie "Wyniki" można przeglądać wyniki oraz porównywać bieżące z wcześniejszymi.

W oknie "Użytkownicy" (dostępnym tylko dla nauczycieli w wersji School), można otrzymać podsumowania wyników dla poszczególnych uczniów.

Kliknij link poniżej po dalsze informacje na temat użycia i i specyfiki ćwiczeń:

[Porównywanie interwałów](#)

[Rozpoznawanie interwałów](#)

[Rozpoznawanie akordów](#)

[Przewroty akordów](#)

[Pochody akordów](#)

[Rozpoznawanie skal](#)

[Czytanie rytmu](#)

[Powtarzanie rytmu](#)

[Korekta rytmu](#)

[Dyktando melodyczne](#)

Skróty klawiaturowe w programie EarMaster

Wiele funkcji programu EarMaster można wybierać przy pomocy klawiatury. Dobrze jest wydrukować tę stronę i mieć ją pod ręką.

Ctrl + 1	<u>Porównywanie interwałów</u>
Ctrl + 2	<u>Rozpoznawanie interwałów</u>
Ctrl + 3	<u>Rozpoznawanie akordów</u>
Ctrl + 4	<u>Rozpoznawanie akordów</u>
Ctrl + 5	<u>Pochody akordów</u>
Ctrl + 6	<u>Rozpoznawanie skal</u>
Ctrl + 7	<u>Czytanie rytmu</u>
Ctrl + 8	<u>Powtarzanie rytmu</u>
Ctrl + 9	<u>Korekta rytmu</u>
Ctrl + 0	<u>Dyktando melodyczne</u>
Shift + 1	Ćwiczenia
Shift + 2	Ustawienia
Shift + 3	Wyniki
Shift + 4	Użytkownicy (tylko w wersji EarMaster School)
F1	Pomoc
Ctrl + F1	Pomoc kontekstowa
F2	Otwórz zestaw ćwiczeń
F3	Zapisz zestaw ćwiczeń
F4	Instruktor
Shift + F4	Edytor zadań (tylko w wersji EarMaster School)
F5	Nowe pytanie
F6	Graj/Powtórz pytanie
F7-F8	Zależnie od rodzaju ćwiczeń
F9	Stop
Shift + F9	Wyłącz MIDI
Ctrl + F9	Resetuj MIDI
Ctrl + F12	Sterowanie MIDI (On/Off)
Ctrl + M	Graj metronom (On/Off)
F10	Drukuj wyniki
F11	Zarządzanie klasami (tylko w wersji EarMaster School)
Shift + F2	Automatyczne pytanie
Shift + F5	Na Pięciolinii
Shift + F6	Nazwami
Shift + F7	Na Pianinie
Shift + F8	Na Gitarze
Shift + F11	Mikrofon (On/Off)
Shift + F12	MIDI (On/Off)
Na pięciolinii można dodawać krzyżyki i bemole z klawiatury, trzymając lewy przycisk myszki:	
z	bb (podwójny bemol)
x	b (bemol)
c	(bez znaku)
v	# (krzyżyk)
b	x (podwójny krzyżyk)
Ctrl + Delete	Restart ćwiczenia

Użycie mikrofonu

EarMaster wykorzystuje zaawansowaną technologię Wave-to-MIDI do analizowania sygnału dźwiękowego z mikrofonu.

Sygnal wejściowy dźwięku

Wave-to-MIDI reaguje na śpiew i może rozpoznawać wysokość śpiewanego dźwięku. Jednakże, określenie poprawnej wysokości dźwięku zależy w dużym stopniu od alikwotów (tonów składowych) głosu lub instrumentu. Czasami alikwot jest mocniejszy niż ton podstawowy, wtedy to on zostanie rozpoznany przez program EarMaster. Przy zastosowaniu mikrofonu do rozpoznawania wysokości dźwięku przez komputer, wymagany jest procesor Pentium. Jeżeli nie masz procesora wystarczającej mocy, możesz otrzymywać nieprawidłowe wyniki.

Sygnal wejściowy rytmu

W ćwiczeniach czytanie i powtarzanie rytmu można wykonywać rytm w dowolny sposób: klaszcząc lub stukając. Ze względu na hałas otoczenia, czułość mikrofonu i wzmocnienie karty dźwiękowej mogą się bardzo zmieniać, dlatego może być koniecznym dostrojenie czułości w menu Ustawienia programu, aby osiągnąć optymalne rezultaty.

Włączanie mikrofonu w systemie Windows

Aby móc nagrywać, należy wybrać odpowiednie urządzenie dla mikrofonu w systemie Windows. Otwórz mikser systemowy, klikając dwukrotnie ikonę głośnika na pasku narzędzi Windows. Zmień właściwości nagrywania, wybierając Właściwości w menu Opcje oraz zaznaczając „Ustaw głośność dla: Nagrywania”. Mikrofon powinien być zaznaczony (mieć haczyk obok) na liście sterowników głośności. Następnie przyciśnij OK. Urządzenie dla mikrofonu również musi być wybrane w ramce „Wybierz”.

Zobacz również [dodatkowe funkcje](#) w menu „Opcje”.

Teoria interwałów

Interwały stanowią podstawową część kształcenia słuchu. Wszystkie współbrzmienia i melodie można interpretować, jako zbiór interwałów. Jako początkujący muzyk, powinieneś zatem rozpocząć ćwiczenia od interwałów a później kontynuować ćwiczenia typu: Dyktando melodyczne do rozpoznawania sekwencji interwałowych lub Rozpoznawanie akordów do analizy współbrzmień złożonych z więcej niż dwóch dźwięków.

Interwał jest to odległość między dwoma wysokościami dźwięków. Jest oznaczany wartością liczbową i jakością. Wartość liczbowa oznacza ilość stopni skali diatonicznej zawartych w interwale.

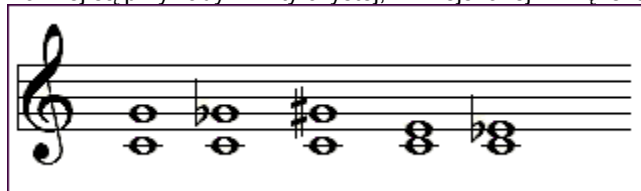


Interwały mogą być: czyste, zmniejszone, zwiększone, wielkie lub małe.

Pryma, kwarta, kwinta i oktawa, są to interwały czyste. Każdy z nich może być zmniejszony (mniejszy o półton chromatyczny) lub zwiększony (większy o półton chromatyczny).

Pozostałe interwały w obrębie oktawy to: sekunda, tercja, seksta i septyma. Każdy z nich może być wielki lub mały.

Poniżej są przykłady kwinty czystej, zmniejszonej i zwiększonej oraz tercji wielkiej i małej.



W ćwiczeniu Rozpoznawanie interwałów programu EarMaster, można usłyszeć interwały po kliknięciu przycisku z ich nazwą. Zauważ, że aby móc to zrobić, opcja „Nazwami” musi być włączona w menu „Sposób odpowiedzi”. Możesz również usłyszeć interwał w Ustawieniach ćwiczeń, po wybraniu go prawym przyciskiem myszki.

Rozpoznawanie interwałów

Są dwa sposoby rozpoznawania interwałów:

1. Wykorzystaj wstęp znanej piosenki. Znajdź utwory rozpoczynające się każdym z interwałów. Gdy słyszysz interwał, skojarz go z piosenką. Zobacz [przykładowe melodie na interwały](#).

Jednakże ta metoda jest krytykowana, ponieważ nie kładzie nacisku na funkcję interwału w danej tonacji np. kwarta czysta C-F ma inną funkcję (brzmienie) w tonacji C-dur niż w F-dur, i dlatego trudno jest używać tej metody do czytania nut a'vista.

2. Zaśpiewaj gamę do góry i w dół, aby znaleźć odpowiedni interwał. Ta metoda ściśle związana jest z systemem solmizacyjnym (używającym nazw: do, re, mi, fa, sol, la, ti, do), który jest często stosowany do nauki czytania a'vista. EarMaster pokazuje nazwy solmizacyjne w nawiasach, po wybraniu dźwięków w ćwiczeniach Rozpoznawanie interwałów oraz Dyktando melodyczne.

Ćwiczenia w programie Earmaster:

[Porównywanie interwałów](#)

[Rozpoznawanie interwałów](#)

Przykładowe melodie na interwały.

Oto przykłady piosenek, które można wykorzystać do rozpoznawania brzmienia interwałów:

Sekunda mała	Amen, Isn't she lovely (Stevie Wonder)
Sekunda wielka	Happy birthday
Tercja mała	Czerwone jabłuszko, trójdzwięk moll
Tercja wielka	Zielony mosteczek, trójdzwięk dur
Kwarta czysta	Płonie ognisko, Love me tender (Presley)
Tryton	Maria (West side story)
Kwinta czysta	Wyszły w pole kurki trzy
Seksta mała	Love Story
Seksta wielka	Jak długo na Wawelu
Septyma mała	La Cumparsita
Septyma wielka	pierwszy i ostatni dźwięk gamy
Oktawa	Bóg się rodzi

Teoria skal i modusów

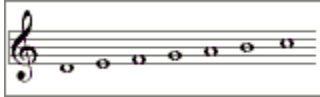
“Skala” z łacińskiego znaczy drabina. Skala jest podstawą tonalną w muzyce tzn. jest zbiorem dźwięków z których budujesz melodie i harmonie. Stopnie skali są szeregowane według wysokości. Zanim się ukształtował system tonalny, w różnych okresach historii i w różnych krajach, pojawiało się wiele rodzajów skal.

Skale dur (major), moll (minor) oraz modalne (kościelne) są oparte na skali diatonicznej. Składają się one z tych samych dźwięków ale dźwięk centralny (tonika) jest różny.

Skala majorowa (C-dur) jest następująca:



Skala dorycka zawiera te same dźwięki, lecz prymą jest dźwięk D:



Podobnie skala Frygijska, która ma dźwięk podstawowy E. Skala Lidyjskiej ma podstawę na dźwięku F, Miksolidyjska dźwięk G, moll naturalna (eolska) dźwięk A oraz Lokrycka dźwięk H.

Rozpoznawanie skal

Skala jest to szereg małych interwałów - zwykle całych tonów (sekund wielkich) oraz półtonów (sekund małych). Aby rozpoznać daną skalę, trzeba znać jej budowę.

Skale diatoniczne składają się zawsze z 5 całych tonów oraz 2 półtonów. W związku z tym, rozpoznawanie sprowadza się do określenia miejsca półtonów w danej skali.

W ćwiczeniu Rozpoznawanie skal, można usłyszeć skale po kliknięciu przycisku z ich nazwą. Zauważ, że aby móc to zrobić, opcja “Nazwami” musi być włączona w menu “Sposób odpowiedzi”.

Możesz również usłyszeć skale w Ustawieniach ćwiczeń, po wybraniu jej prawym przyciskiem myszki.

Ćwiczenia w programie Earmaster:

Rozpoznawanie skal

Teoria akordów

Akord to współbrzmienie co najmniej trzech dźwięków - jest zwykle zbudowany tercjowo. Akordy są definiowane na podstawie dźwięku podstawowego (prymy), ich trybu/struktury (dur, moll, zwiększony, septymowy itp.) oraz ich przewrotów.

Trójdźwięki

Są to akordy składające się z prymy, tercji i kwinty.

Dur (major) - ma tercję wielką i kwintę czystą

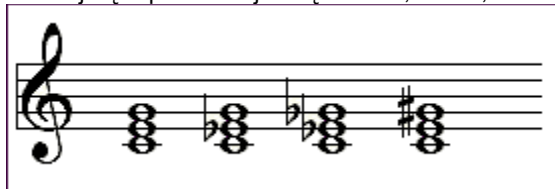
Moll (minor) - ma tercję małą i kwintę czystą

Zmniejszony - ma tercję małą i kwintę zmniejszoną

Zwiększony - ma tercję wielką i kwintę zwiększoną

Dwa pierwsze trójdźwięki są konsonansowe (zgodnie brzmiące) a pozostałe dysonansowe (niezgodnie brzmiące).

Poniżej są zapisane trójdźwięki C-dur, c-moll, c-zmniejszony i C-zwiększony:



Czterodźwięki septymowe

Te akordy składają się z trójdźwięków z dodaną kolejną tercją diatoniczną.

(Dominanta) 7 – to trójdźwięk durowy z dodaną septymą małą.

Minor 7 - to trójdźwięk mollowy z dodaną septymą małą.

Dim 7 - to trójdźwięk zmniejszony z dodaną septymą zmniejszoną.

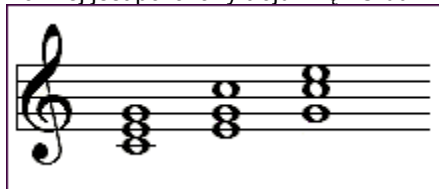
Half dim - to trójdźwięk zmniejszony z dodaną septymą małą.

Oprócz wymienionych powyżej, jest wiele innych kombinacji akordów typu trójdźwięk+septyma. Można je znaleźć w panelu definicji akordów w ustawieniach ćwiczenia Rozpoznawanie akordów.

Przewroty

Podstawowa postać akordu z prymą w basie nazywa się postacią zasadniczą. Kiedy tercja akordu (np. dźwięk E w C-dur) jest na dole to jest on w pierwszym przewrocie. Kiedy kwinta akordu (dźwięk G w C-dur) jest na dole to jest on w drugim przewrocie.

Poniżej jest pokazany trójdźwięk C-dur w postaci zasadniczej, 1. przewrocie oraz 2. przewrocie:

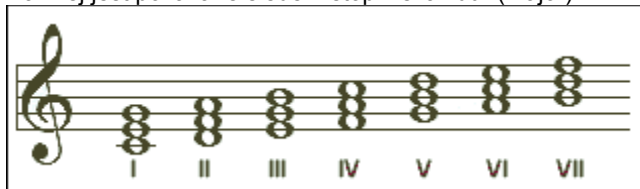


Pochody akordów

Ciągi kilku akordów granych po kolei. Podczas rozpoznawania akordów wewnątrz pochodu (kadencji), głównym zadaniem jest znaleźć ich funkcję harmoniczną w tonacji. tzn. porównać akord do toniki granej wcześniej. Funkcje harmoniczne zapisywane są cyframi rzymskimi (I, II, III, IV itd.), które również oznaczają stopnie skali.

Każdy z siedmiu stopni skali dur i moll może stanowić podstawę trójdźwięku. Trójdźwięki na stopniach I, IV i V (triada) są bardzo ważne do ustalenia tonacji danego utworu.

Poniżej jest pokazane siedem stopni skali dur (major):



I (C-dur), II (d-moll), III (e-moll), IV (F-dur), V (G-dur), VI (a-moll), VII (h-zmn)

Aby uniknąć pomyłki, EarMaster zawsze oznacza w tonacjach mollowych 3, 6 i 7 stopień jako bIII, bVI i bVII ponieważ są inne. np. III stopień w dur jest o *tercję wielką* od prymy podczas gdy w moll jest o *tercję małą* i dlatego jest oznaczany jako bIII.

Przy rozpoznawaniu akordów pomocne jest słuchanie dźwięku w basie, który jest zwykle prymą akordu. Zauważ, że wiele pochodów akordowych (kadencji) może mieć tą samą podstawę basową ale różne struktury akordów. W ustawieniach ćwiczeń można wyłączyć granie prymy akordu, aby utrudnić jego rozpoznawanie.

Ćwiczenia w programie Earmaster:

Rozpoznawanie akordów

Przewroty akordów

Pochody akordów

Skala diatoniczna jest skalą naturalną, składającą się z pięciu całych tonów oraz dwóch półtonów, widocznych na białych klawiszach fortepianu. Jest wzorcem dla gam. Na przykład skala durowa (gama C-dur) jest diatoniczna.



