



**Niveaux
1 & 2**

**ear
training
Coach**



Adventus Incorporé www.adventus.com

support@adventus.com (support technique)

sales@adventus.com (ventes)

Avant-propos

Ear Training Coach a été développé pour assister les professeurs à discerner les degrés, intervalles, accords et rythmes aussi bien que de jouer des passages musicaux par oreille, lire la musique à vue et transcrire la musique.

Accomplir tous ces objectifs peut être tout un défi pour la majorité des professeurs de studio. Cela requiert de la pratique régulière, des activités appropriés et celles ci devraient inclure une évaluation de chacun essais. Il est souvent difficile de prendre le temps de le faire pendant la leçon. Hors de leçons il est difficile pour les étudiants de trouver un entraîneur compétent pour offrir la rétroaction requise pour de l'amélioration continue et de la motivation.

Il est impératif que l'étudiant améliore son oreille et sa capacité de lecture à vue sur une base régulière très tôt dans leur développement en tant que musicien pour maintenir un bon niveau de capacité et intérêt.

Notes aux professeurs

Ear Training Coach de Adventus Interactive est une nouvelle approche pour développer la capacité de jouer à l'oreille et de lire la musique grâce à l'usage régulier d'une méthode uniquement interactive. Ces activités peuvent facilement être modifiées en changeant les configurations pour chaque élément du logiciel. Ear Training Coach offre de la rétroaction sur la performance de l'élèves pour assurer l'interprétation correcte des résultats et pour motiver l'élève.

Les étudiants réagissent rapidement à l'interface et la livraison captivante de chaque activité. 'Promenade des Airs', 'Escalade des Notes', 'Retordeur de Chanson' et 'La Bataille des Grandes Portées' aident à garder l'intérêt pendant que les compétences sont acquises. Les jeux offerts compliment parfaitement les exercices de vérification du logiciel.

La complexité des exercices de Ear Training Coach augmente graduellement pour s'étaler sur une période de dix ans avec deux ans de fonctionnalités et une bibliothèque de contenu disponible dans chaque disque. Votre 'entraîneur' peut être là au bon moment pour offrir des exercices variés et appropriés.

Les rapports dans Ear Training Coach sont détaillés et offrent au tuteur ou professeur toute l'information nécessaire pour analyser le progrès en général et analyser l'usage du logiciel. Chaque installation de Ear Training Coach peut être utilisée par un nombre illimité d'usagers alors rendre Ear Training Coach disponible dans votre studio est pratique et facile.

Les professeurs doivent souvent rappeler aux élèves de garder leurs yeux sur la partition, d'apprendre à sentir les touches sous leurs doigts et être précis tout en respectant la

notation et le doigté pendant les exercices de lecture à vue. La méthode de Ear Training Coach encourage les étudiants à concentrer leurs efforts sur la portée et d'utiliser la sensation des touches pour localiser les notes pendant la lecture à vue. Ceci est un des avantages significatifs que Ear Training Coach offre comparée à un étudiant pratiquant seul.

Lors de la lecture à vue, la précision des notes jouées et la cadence relative peut être pratiquée avec l'outil 'attends la note' ou un étudiant peut choisir l'outil 'note et cadence' pour une évaluation plus détaillée de leur joué avec analyse barre par barre.

Le professeur devrait réviser chaque section du manuel pour s'assurer d'être familier avec tous les outils du logiciel. Il y a plusieurs variations possibles dans chaque activité et ces variations sont contrôlées par les configurations. Les configurations de base sont destinées aux pianistes novices. Après la période de pratique initiale, le professeur devrait participer activement à la révision des résultats et ajuster les configurations pour être plus adapté à l'étudiant.

Les mises à jours pour le logiciel Ear Training Coach seront disponibles en-ligne. Pour qualifier à recevoir ces mises a jour gratuitement vous devez enregistrer votre produit en ligne sur le site : www.adventus.com

Tous les commentaires à propos de Ear Training Coach sont hautement appréciés en tout temps. Veuillez les envoyer à feedback@adventus.com

ACCORD DE GARANTIE ET DE LICENCE LIMITEE (LOGICIEL)

Adventus Incorporée – Ear Training Coach

Adventus Incorporée est certaine que le logiciel qu'elle produit est conforme à ses propres normes de haute qualité, et à celles de ses clients. C'est sur cette base que la garantie suivante est offerte à l'acheteur d'origine de produits d'Adventus Incorporée.

EN UTILISANT LE LOGICIEL INCLUS AVEC LE PRÉSENT ACCORD, VOUS INDIQUEZ QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD LÉGAL ENTRE VOUS, L'UTILISATEUR ULTIME, ET ADVENTUS INCORPORÉE. LE LOGICIEL ET LES ARTICLES DE MATÉRIEL QUI L'ACCOMPAGNENT VOUS SONT FOURNIS UNIQUEMENT À CONDITION QUE VOUS ACCEPTIEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD. SI VOUS NE VOULEZ PAS QUE VOTRE UTILISATION DU LOGICIEL INDIQUE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES, VEUILLEZ RENVoyer PROMPTEMENT LE LOGICIEL, AVEC TOUS LES ARTICLES DE MATÉRIEL QUI L'ACCOMPAGNENT, À VOTRE FOURNISSEUR POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT COMPLET.

LICENCE D'UTILISATION LIMITÉE. Adventus et ses fournisseurs vous accordent le droit d'utiliser une seule copie du Programme, pour votre usage personnel seulement. Le Programme est la propriété d'Adventus, selon ce qui est énoncé dans le Programme lui-même ou dans la documentation qui lui est associée, et est protégé par les lois canadiennes sur le copyright et par des traités internationaux. Tous les droits non expressément accordés sont réservés par Adventus ou par ses fournisseurs.

VOUS POUVEZ :

- Transférer le programme sur un seul disque dur, pourvu que vous gardiez le(s) disque(s) d'origine seulement à des fins de sauvegarde ou d'archivage.
- Transférer le progiciel entier du programme de manière permanente, pourvu que vous ne reteniez aucune copie et que le receveur du transfert accepte par écrit les termes du présent accord.

VOUS NE POUVEZ PAS :

- Utiliser le Programme simultanément sur plus d'un terminal d'ordinateur ou plus d'une station de travail.
- Faire des copies des matériaux accompagnant le Programme, ou faire des copies du Programme, sauf selon les termes spécifiés ci-dessus.
- Utiliser le Programme dans un réseau, ou dans une autre configuration à usagers multiples, ou dans un système de babillard électronique ou dans toute configuration d'accès à distance.
- Louer, céder à bail, licencier ou transférer de toute autre manière le Programme sans le consentement exprès par écrit d'Adventus Incorporée, excepté le fait que vous puissiez transférer le progiciel en entier du Programme de manière permanente selon les termes spécifiés ci-dessus.

- Utiliser sur un autre ordinateur le ou les disques ou CD-ROMs de sauvegarde ou d'archivage mentionné ci-dessus, ou prêter, céder à bail ou transférer ces disques à un autre utilisateur, sauf dans le cadre d'un transfert permanent du progiciel tout entier du Programme.
- Copier ou vendre les fichiers de la bibliothèque personnelle du client, sauvegardés dans le format de propriété d'Adventus.

GARANTIE LIMITÉE

La seule garantie offerte par Adventus Incorporée est que les médias du programme seront sans défauts du point de vue des matériaux et de l'exécution, dans les conditions normales d'utilisation, pour une durée de 150 jours à partir de la date où l'utilisateur les reçoit, et que l'opération du programme sera substantiellement conforme, pendant ces 150 jours, à ce qui est décrit dans le présent manuel. Si votre Programme ne satisfait pas à ces normes, et si vous nous renvoyez à vos frais le logiciel et une copie de votre reçu, nous assurerons, à notre choix, soit le remplacement du logiciel, soit le remboursement de votre prix d'achat.

RECOURS EXCLUSIF

La seule responsabilité d'Adventus Incorporée, et votre recours exclusif, consisteront, aux choix d'Adventus, soit (a) en une réparation ou un remplacement du Programme qui ne réponds pas à la Garantie Limitée d'Adventus et qui a été renvoyé à Adventus avec une copie de votre reçu, soit (b) en un remboursement du prix que vous avez éventuellement payé pour le Programme et les matériaux associés, tel que ce prix est établi par une preuve d'achat. **POUR FAIRE UNE RÉCLAMATION DANS LE CADRE DE LA PRÉSENTE GARANTIE, VEUILLEZ RENVOYER LE PROGICIEL ENTIER DU PROGRAMME AVEC VOTRE PREUVE D'ACHAT À VOTRE FOURNISSEUR, OU À ADVENTUS, AU COURS DE LA PÉRIODE COUVERTE PAR LA GARANTIE.** La présente garantie limitée est nulle si le mauvais fonctionnement du CD-ROM a résulté d'un accident de dommages infligés, ou d'une utilisation erronée. Tout programme de remplacement sera garanti pour la plus longue des deux périodes suivantes : le reste de la période de la garantie d'origine (laquelle période est de 150 jours), ou quatre-vingt-dix jours.

PAS D'AUTRES GARANTIES. EN CE QUI CONCERNE LE PROGRAMME, LES MÉDIAS DU PROGRAMME ET LES MATÉRIAUX ÉCRITS QUI L'ACCOMPAGNENT, ADVENTUS ET SES FOURNISSEURS ÉVENTUELS DÉSAVOUENT TOUTES GARANTIES EXPLICITES OU IMPLICITES À L'EXCEPTION DE LA GARANTIE OFFERTE CI-DESSUS PAR ADVENTUS. LESDITES GARANTIES DÉSAVOUÉES INCLUENT LA POSSIBILITÉ DE VENTE ET L'ADAPTATION À UN BUT PARTICULIER, MAIS NE SE LIMITE PAS À CES DEUX POINTS. ADVENTUS NE GARANTI PAS QUE LE PROGRAMME REMPLIRA VOS EXIGENCES OU QUE L'OPÉRATION DE CE PROGRAMME SERA ININTERROMPUE OU LIBRE D'ERREURS.

LIMITATIONS SUR LES DOMMAGES. ADVENTUS ET SES FOURNISSEURS ÉVENTUELS NE SERONT EN AUCUN CAS RESPONSABLES DE QUELQUE DOMMAGE QUE CE SOIT (Y COMPRIS DES DOMMAGES POUR PERTES DE PROFITS, INTERRUPTION D'ACTIVITÉ, OU AUTRES PERTES PÉCUNIAIRES, MAIS NON LIMITÉS À CES POSSIBILITÉS) CAUSÉS PAR L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DU LOGICIEL TOUT ENTIER DU PROGRAMME, OU PAR L'INCAPACITÉ DE LES UTILISER, ET CE MÊME SI ADVENTUS OU SES FOURNISSEURS ÉVENTUELS ON ÉTÉ INFORMÉS DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ D'ADVENTUS INCORPORÉE POUR QUELQUE RAISON QUE CE SOIT NE DÉPASSERA EN AUCUN CAS LE PRIX RÉELLEMENT PAYÉ POUR LA LICENCE D'UTILISATION DU PROGRAMME SPÉCIFIQUEMENT CONSIDÉRÉ. VU QUE CERTAINS ÉTATS N'ADMETTENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES CONSÉCUTIFS OU ACCIDENTELS, LA LIMITATION DONT IL EST QUESTION DANS CE PARAGRAPHE PEUT NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS.

La musique incluse dans Ear Training Coach est destinée à l'usage privé seulement. Son exécution publique, sa radiodiffusion ou sa transmission par câble, ou toute autre utilisation, sont expressément défendues. Imprimer la musique contenue dans Ear Training Coach sous forme de notation musicale normale, sans l'autorisation écrite expresse du propriétaire du copyright, constitue une violation de la loi sur le copyright.

Le logiciel est la propriété d'Adventus Incorporée. Adventus Incorporée se réserve le droit d'introduire dans ce logiciel ou dans la documentation n'importe quels changements, additions ou améliorations, à n'importe quel moment, sans en informer quelque personne ou organisation que ce soit. La documentation ne peut être copiée en tout ou en partie sans le consentement écrit d'Adventus Incorporée. Les éléments graphiques du programme peuvent ne pas apparaître exactement semblables à leur illustration dans ce manuel.

Ear Training Coach, dans n'importe quelle de ses versions (publiées par ADVENTUS INCORPORÉE) est couvert par un copyright 1998 d'ADVENTUS INCORPORÉE << Adventus Software >>, le logo d'Adventus Software, << Ear Training Coach >> le logo de Ear Training Coach, << Senior Demitone >>, et le nom << Adventus Incorporée >>, sont des marques déposées d'ADVENTUS INCORPORÉE. Tout droits réservés. Toutes les images et textes provenant de Windows95 sont des marques déposées de Microsoft Corporation. << Sound Blaster >> est une marque déposée de Creative technology Ltd.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT CANADIEN. Le programme et la documentation sont fournis avec des droits restreints. L'utilisation, la duplication, ou la divulgation par le gouvernement sont assujettis aux restrictions énoncées dans la Loi sur le copyright, dans les cas où ces restrictions s'appliquent. L'éditeur est Adventus Incorporée, 200 Route Logan, Unité #5, Bridgewater, Nouvelle-Écosse, B4V 3J8

SAUVEGARDEZ LA PRÉSENTE LICENCE POUR VOUS Y RÉFÉRER
ULTÉRIEUREMENT.

Sommaire

| | |
|--|----|
| 1 Configuration Minimale | 10 |
| 1.1 Installation de Ear Training Coach | 10 |
| 1.2 Configuration du clavier MIDI | 10 |
| 1.3 Support Technique | 11 |
| 2 Démarrer Ear Training Coach | 12 |
| 2.1 Ouverture de session | 12 |
| 2.2 Menu Principal | 13 |
| 3 Rythmes | 14 |
| 3.1 Description | 14 |
| 3.2 Comment Jouer | 14 |
| 3.3 Configuration | 15 |
| 3.4 Rapports | 16 |
| 4 Lecture de Mélodies | 16 |
| 4.1 Description | 16 |
| 4.2 Comment Jouer | 17 |
| 4.3 Configuration | 17 |
| 5 Lecture à Vue | 18 |
| 5.1 Description | 18 |
| 5.2 Comment Jouer | 19 |
| 5.3 Configuration | 19 |
| 5.4 Rapports | 20 |
| 6 Intervallo | 20 |
| 6.1 Description | 20 |
| 6.2 Comment Jouer | 21 |
| 6.3 Configuration | 21 |
| 6.4 Rapports | 22 |
| 7 Jeux | 22 |
| 7.0 Sélection des jeux | 22 |
| 7.1 Rejouer | 23 |
| 7.1.1 Description | 23 |
| 7.1.2 Comment jouer | 23 |
| 7.1.3 Indices | 23 |
| 7.1.4 Configuration | 24 |
| 7.1.5 Rapports | 24 |
| 7.2 Retordeur de chanson | 24 |
| 7.2.1 Description | 24 |
| 7.2.2 Comment Jouer | 24 |
| 7.2.3 Configuration | 25 |
| 7.2.4 Rapports | 25 |
| 7.3 Promenade des Airs | 25 |
| 7.3.1 Description | 25 |
| 7.3.2 Jeu | 26 |
| 7.3.3 Configurations | 27 |

| | |
|----------------------------------|-----------|
| 7.3.4 Rapports | 27 |
| 7.4. Escalades des notes | 28 |
| 7.4.1 Description | 28 |
| 7.4.2 Configurations | 28 |
| 7.4.3 Rapports | 28 |
| 7.5 Bataille des Grandes Portées | 29 |
| 7.5.1 Arrière Plan | 29 |
| 7.5.2 Description | 30 |
| 7.5.3 Comment Jouer | 31 |
| 7.5.4 Configuration | 32 |
| 8 Configuration Globale | 33 |
| 9 Profil | 35 |

1 Installation et Configuration


1.0 Configuration minimale

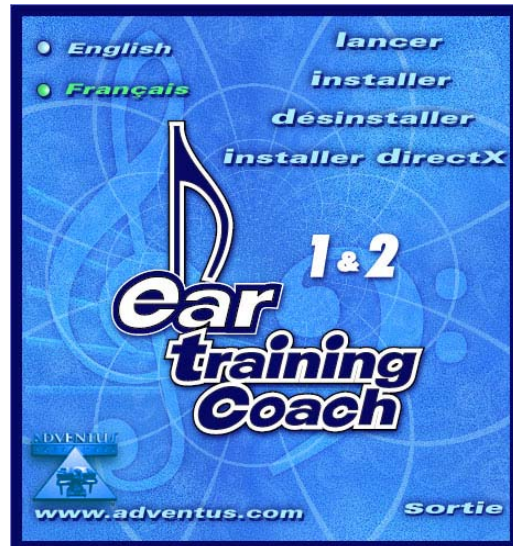
Les configurations suivantes assureront que le logiciel **Ear Training Coach** fonctionnera sur votre ordinateur.

1. Windows 95/98/Me/2000/XP
2. Pentium 266MHz minimum
3. 128 Mo de RAM minimum
4. Écran 800 x 600, 256 couleurs minimum, milliers de couleurs recommandé
5. Carte de son 100% compatible avec SoundBlaster
6. 200 Mo de mémoire disponible
7. Clavier MIDI standard avec câble d'adaptation recommandé

1.1 Installation de Ear Training Coach

Cliquez sur **Installer** dans la boîte de dialogue qui apparaît automatiquement à l'écran et suivez les instructions affichés à la droite.

* Si la boîte de dialogue ne s'affiche pas automatiquement, vous pouvez l'activer en cliquant sur le bouton  **Démarrer** et puis sur **Exécuter**. Copiez ceci dans la barre de texte qui apparaissent : d:\autorun.exe (d: Etant la lettre de votre lecteur CD-Rom) et cliquez sur **OK**.



1.2 Configuration du clavier MIDI

Si vous utilisez un clavier MIDI avec Ear Training Coach, vous devez vous assurer que votre clavier MIDI et le système de son sont bien configurés. L'**Assistant de configuration du clavier** a été fait pour vous aider à ces fins. Pour démarrer ce programme, cliquez sur le bouton **Démarrer** et sélectionnez **Programmes > Ear Training Coach > Assistant de config clavier**.

Cliquez **Démarrer** et suivez les instructions à l'écran.



1.3 Support Technique

1. Lisez attentivement ce qui suit en cas de problèmes durant l'installation ou la configuration de Ear Training Coach.
 - a. Est-ce que votre ordinateur est 100% compatible avec SoundBlaster ? Il peut y avoir des problèmes avec l'installation si le logiciel est installé sur un ordinateur qui n'ont pas de capacités MIDI I/O satisfaisant.
 - i. Vérifiez que votre carte de son est 100% compatible avec SoundBlaster (Vérifiez le modèle de la carte de son et contactez le vendeur pour savoir si elle est 100% compatible avec SoundBlaster)
 - ii. Vérifiez si votre configuration de matériel fait parti des recommandations décrites dans la section (B)
 - iii. Assurez-vous que les câbles MIDI sont fermement connectés à l'ordinateur et au clavier MIDI. Assurez-vous que le matériel est hors tension lorsque vous connectez et déconnectez les câbles.
 - iv. Assurez-vous d'avoir installé les plus récents pilotes pour votre carte de son et qu'ils sont les bons pilotes pour votre système d'exploitation.
 - b. Les options pour vous permettre de compléter la configuration du système de son sur votre ordinateur et connecter votre ordinateur au clavier midi :
 - i. Carte de son 100% compatible avec SoundBlaster avec un port de jeux, un câble 'MIDI > Port de Jeux'. Essayez la carte 'Creative PCI128' ou autres cartes recommandées pour leur table de synthèse d'ondes. Une bonne carte avec table de synthèse d'ondes assure une bonne qualité de son des instruments et aucun délais.
 - ii. Le câble MIDI à USB connecte la sortie MIDI de votre clavier à une des entrés USB de votre ordinateur. Avec cette configuration, vous dépendrez sur votre clavier ou votre carte de son pour synthétiser le son des instruments.
 - iii. Certains types de claviers vous permettent de connecter au port série. Vérifiez la documentation fournie avec le clavier ou consultez le manufacturier pour de l'information sur le clavier. Cette configuration demande que vous ayez un logiciel installé sur votre ordinateur pour 'écouter' le clavier à partir du port série de votre ordinateur.
 - iv. Le câble USB connecte le clavier qui a une sortie USB au port USB de votre ordinateur. Il y a de plus en plus de claviers sur le marcher qui ont cette sortie USB.
2. Envoyez un email à support@adventus.com
3. Appelez notre ligne de support : 1-888-999-MIDI



2

Lancement de Ear Training Coach

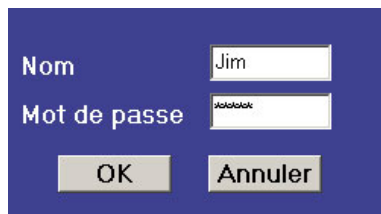
2.0 Démarrer Ear Training Coach

Cliquez sur le bouton **Démarrer** et sélectionnez **Programmes > Ear Training Coach > Ear Training Coach Niveau 1 & 2**.

Vous verrez le logo de Ear Training Coach et entendrez la musique d'ouverture et des notes qui dansent. Cliquez n'importe où sur l'écran pour entrer dans Ear Training Coach. L'écran d'**Ouverture de Session** va apparaître.

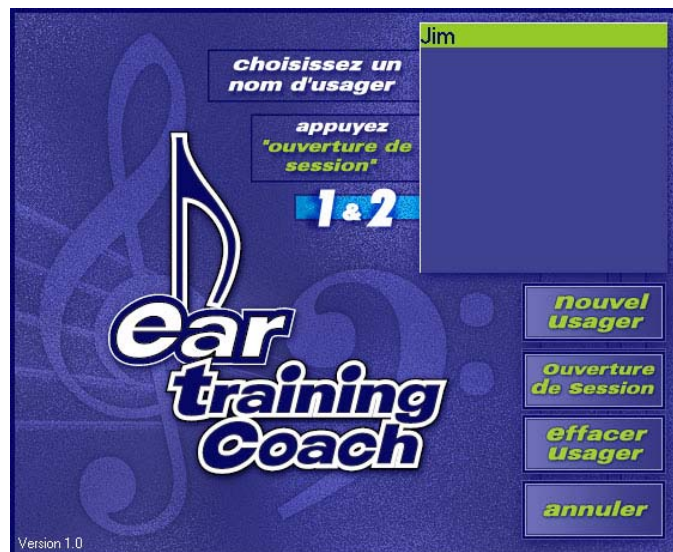
2.1 Ouverture de Session

Chaque usager doit utiliser leur nom dans le formulaire d'ouverture de session. Ceci permet d'avoir des rapports et configuration sur mesure pour chaque usager.



Cliquez sur le bouton **Nouvel Usager** et écrivez votre nom et choisissez le mot de passe de votre choix. Évitez d'utiliser un mot de passe si possible.

Le menu principal de Ear Training Coach va apparaître. Le menu principal est décrit dans la page suivante.



La prochaine fois que vous démarrez Ear Training Coach, choisissez votre nom dans la liste des usagers et cliquez le bouton **Ouverture de Session** et entrez votre mot de passe. Le menu principal va apparaître.

2.2 Menu Principal

À partir du menu principal vous pouvez naviguer vers chacune des sections suivantes dans Ear Training Coach.



Rythmes : Apprendre à taper du pied ou jouer un rythme après qu'il vous a été joué.

Lecture de mélodie : Apprendre à jouer une mélodie après qu'elle vous a été jouée.

Lecture à vue : Apprendre à lire à vue des passages et des rythmes.

Intervallo : Apprendre à reconnaître et bien identifier les intervalles musicaux.

Jeux : **Promenade des airs, Bataille des grandes portées, Escalade des notes, et Rejouer,** rendent l'apprentissage agréable et aident à développer les compétences essentielles.

Configurations: Personnalisez votre expérience 'Ear Training Coach'

Profile : Rapports détaillés de votre pratique et évaluation.

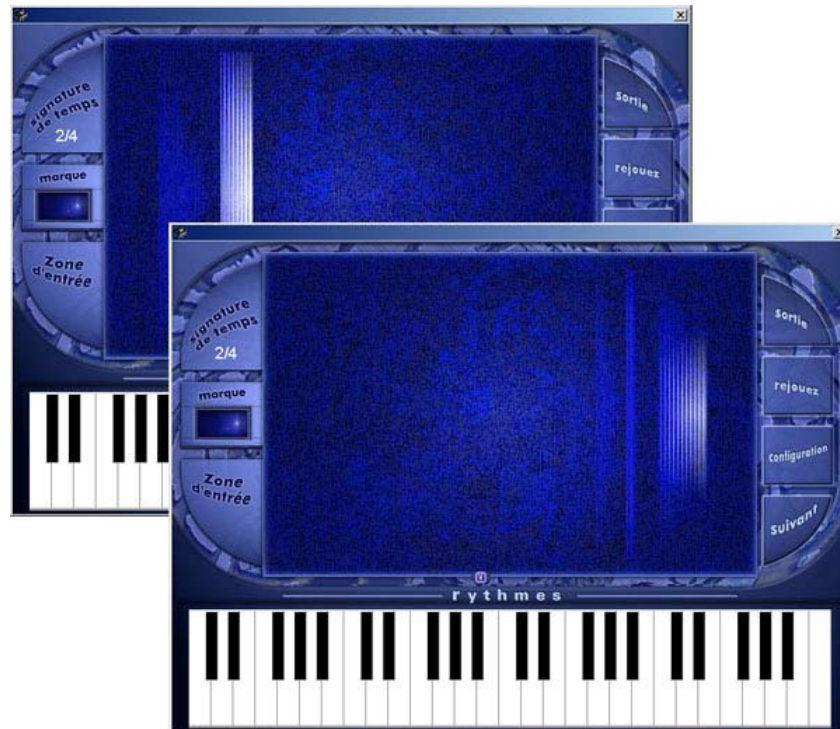
Exit : Termine le logiciel Ear Training Coach

Un son est produit lorsque le curseur est sur un des boutons du menu principal. Vous pouvez changer ce son en cliquant avec le bouton de droite sur chaque bouton du menu. Cliquez avec le bouton de droite sur l'image de l'instrument que vous voulez changer, une liste de sons va apparaître. Le pas et la vélocité peuvent être ajustés en jouant votre clavier MIDI (ou tout autre instrument) ou en ajustant le régulateur glissant.

3 Rythmes

3.1 Description

L'écoute des rythmes aide à développer l'habilité d'identifier les modèles rythmiques. Il présente des rythmes simples à l'étudiant et l'incite à répéter le rythme par mémoire. Le programme va présenter une signature de temps avec le rythme noté et va refaire entendre le rythme deux fois pour l'étudiant. L'étudiant rejouera le rythme soigneusement, en suivant le métronome. L'étudiant peut alors passer en revue les résultats, et passer au rythme suivant. Chaque rythme est choisi au hasard à partir de plusieurs centaines de rythmes du même niveau de difficulté.



3.2 Comment Jouer

Appuyez sur le bouton **Suivant** pour entendre un nouveau rythme. La signature de temps sera affichée à votre gauche, le métronome comptera les battements de la zone d'entrée, puis le rythme sera joué deux fois pour l'étudiant. Vous devriez écouter les deux démonstrations du rythme soigneusement. Portez attention à la signature de temps, au battement du début, et aux similitudes entre le rythme dans différentes mesures. En appuyant sur la barre d'espacement sur le clavier d'ordinateur le métronome se mettra en marche pour l'essai de l'étudiant. Le rythme peut être tapé sur la barre d'espacement. Alternativement, le métronome peut être démarré et le rythme peut être joué sur n'importe quelle note sur un clavier MIDI (ou tout autre instrument).

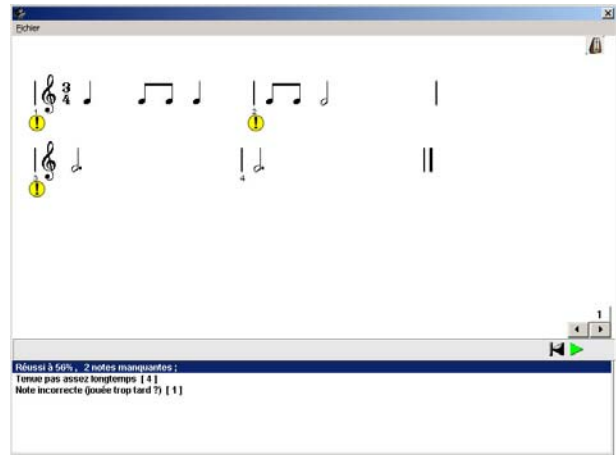
Quand vous avez terminé, appuyez sur le bouton **Revue** pour afficher votre évaluation 'barre par barre' comparée au rythme original. Le type d'erreur, et le nombre de fois où chaque erreur a été faite dans ce morceau, seront affichés sur le fond de l'écran.



Pour voir les erreurs pour une barre de la musique, cliquez sur l'icône jaune avec un point d'exclamation située dans le coin gauche inférieur de la barre.

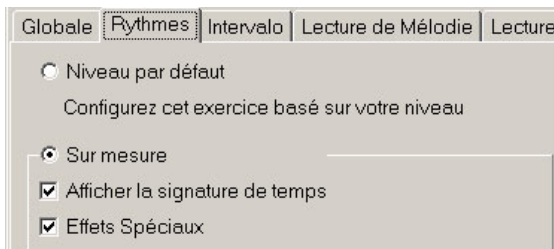
Une vue de la barre et des notes correctes et incorrectes jouées dans cette barre sera montrée dans une fenêtre colorée.

Le texte au bas de l'écran décrira les erreurs pour la barre de musique courante. En cliquant sur une des erreurs, vous afficherez cette erreur dans la fenêtre.. Cliquez sur la première ligne du texte et employez les touches de déplacement **en haut** et **en bas** pour regarder toutes les autres erreurs dans la barre courante. Employez les touches de déplacement du curseur **gauches** et **droites** pour regarder toutes les autres barres avec des erreurs.



3.3 Configuration

Les configurations qui ne s'appliquent qu'au rythmes sont :



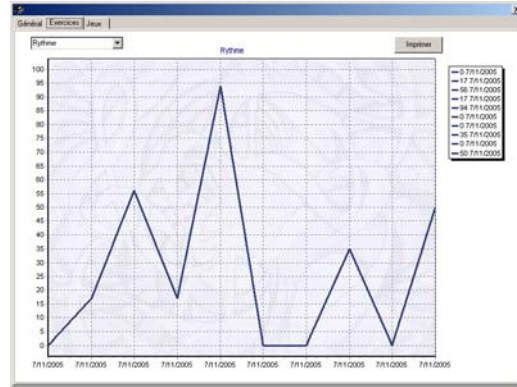
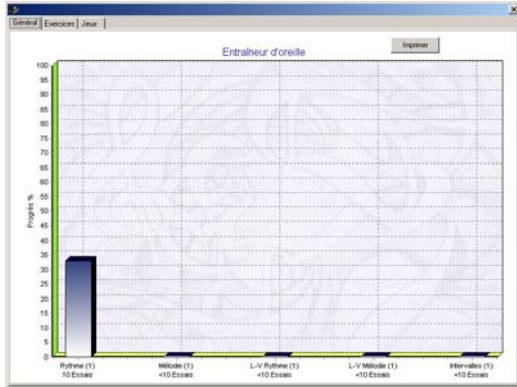
Niveau par défaut ajuste les configurations automatiquement pour votre niveau.

Sur Mesure détermine si les effets spéciaux et la signature de temps sont activés ou non. La difficulté augmente si ces options sont désactivées.

Les options qui s'appliquent aux autres exercices peuvent être modifiées en allant dans l'onglet **Global**.

3.4 Rapports

Vous pouvez accéder à des rapports détaillés sur votre pratique des rythmes en entrant la section **Profil** dans l'écran général.



4

Lecture de Mélodies

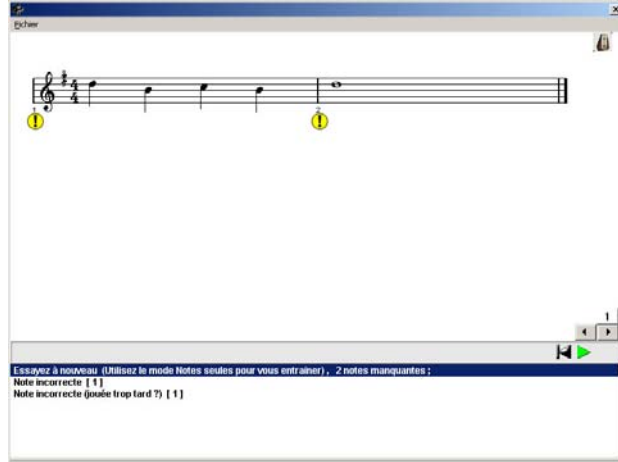
4.1 Description

La lecture de mélodies développe l'habileté de se rappeler une séquence musicale et de la rejouer. Le programme va présenter la clef signature d'une courte mélodie et la jouera deux fois pour l'étudiant. L'étudiant doit attentivement rejouer la mélodie tout en suivant le métronome. Pour faire les exercices de mélodie sans le métronome, choisissez 'Promenade des airs' à partir du menu des jeux et sélectionnez le contenu de lecture de mélodie dans les configurations.



4.2 Comment Jouer

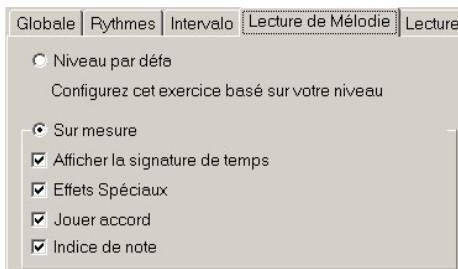
Commencez par cliquer sur **Suivant** pour entendre une nouvelle mélodie. Le métronome va compter d'une à trois barres en avance permettant à l'étudiant de se familiariser avec la mélodie avant de la rejouer. Ajustez le métronome à votre préférence et appuyez sur le bouton **Répéter** si vous voulez l'entendre à nouveau. Pressez une touche sur votre clavier pour faire commencer le métronome. Attendez que le métronome compte les pas de la zone d'entrée et rejouez la mélodie sur un clavier MIDI (ou tout autre instrument) connecté à votre ordinateur.



Une fois terminé, vous serez automatiquement évalués. Appuyez le bouton **Révision** pour afficher une évaluation 'barre par barre' de ce que vous avez joué comparé au passage original.

4.3 Configuration

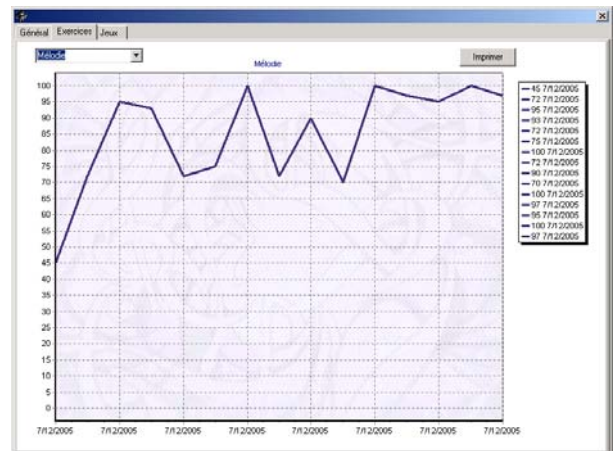
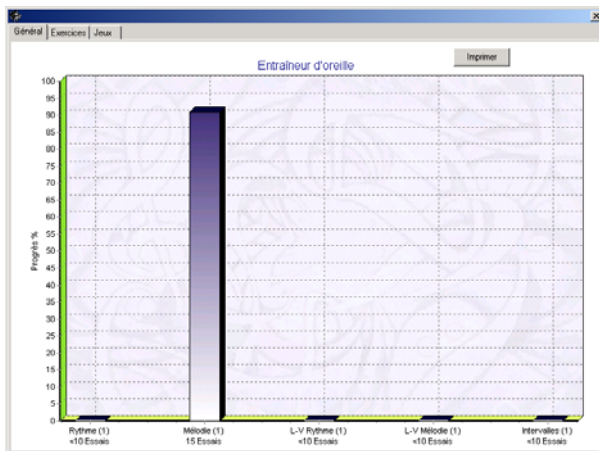
Voici les configurations qui ne s'appliquent qu'à la lecture de mélodie :



Niveau par défaut ajuste les configurations automatiquement pour votre niveau.

Sur Mesure détermine si les effets spéciaux et la signature de temps sont activés ou non. La difficulté augmente si ces options sont désactivées.

Les options qui s'appliquent aux autres exercices peuvent être modifiées en allant dans l'onglet **Global**.



5

Lecture à Vue

5.1 Description

Les exercices de **Lecture à Vue** aident à développer les compétences pour lire des passages musicaux avec précision. Cette section du programme demande aux étudiants de choisir des rythmes ou des mélodies. Le programme présentera alors la notation pour la mélodie évaluée. L'étudiant sera invité à jouer un rythme ou une mélodie, examinant l'exactitude des notes ou les notes et les composants de synchronisation. Après que le rythme ou le passage mélodique a été joué par l'étudiant, l'évaluation détaillée du programme du jeu peut être passé en revue.

La méthode d'exactitude de note, appelée 'attente de la note', est la méthode qui devrait être employée par les élèves débutant au commencement. Le programme ne procédera pas à la prochaine note à moins que les notes correctes soient jouées, sans notes supplémentaires. Cette méthode exige également que les notes soit tenue pendant la bonne période de temps, et, par exemple, ne procédera pas si une note de la main gauche est interrompue deux battements trop tôt.

Une fois que les élèves ne sont plus défiés par méthode d'exactitude des notes, ils devraient procéder à la méthode des notes et synchronisation. Ceci analyse le tempo et offre une analyse détaillée barre par barre assez précise pour détecter la longueur de chacune des notes jouées.

Ces deux méthodes ont subi des tests intensifs et ont été prouvées très efficace. Ces méthodes peuvent être utilisées avec succès dans une gamme de difficulté étendu.



5.2 Comment jouer

Utilisez les instructions suivantes pour lire à vue soit un rythme ou un passage mélodique.

Précision des notes : Cette méthode s'applique seulement aux passages mélodiques. Les étudiants vont jouer la mélodie, jouer les bonnes notes et les tenir durant le bonne période de temps sans avoir de pression à cause du métronome. En autres mots, l'étudiant peut prendre une pause et penser à comment il va proprement jouer les notes qui suivent sans perdre de points. Chacune des notes correctes lui accordera des points additionnels. Les accords doivent être jouer en tant qu'accord et non séparé pour pouvoir procéder dans le morceau.

Il n'y a que deux raisons pour laquelle cette méthode ne vous laissera pas procéder :

1. Pas assez de notes sont tenue (vérifiez quelles notes doivent être tenu), ou...
2. Trop de notes sont jouées (enlevez les notes supplémentaires).

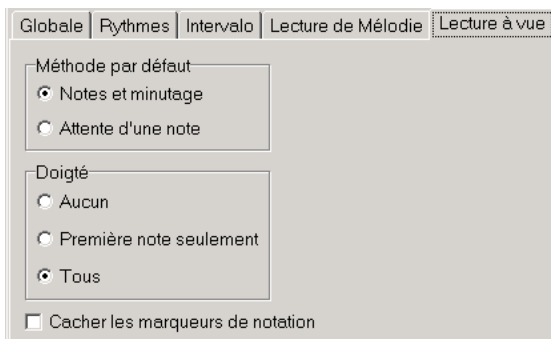
Notes et Synchronisation : Commencez par ajuster la vitesse du métronome a une vitesse confortable pour votre niveau de capacité. Utilisez les configurations pour sélectionner le nombre désiré de barres pour le compte de la zone d'entrée. Révisez le morceau en entier, positionnez vos mains confortablement pour jouer confortablement. Maintenant démarrez le métronome en jouant une note sur votre clavier (ou tout autre instrument) connecté à votre ordinateur.

Une fois que le métronome à comté les battements de la zone d'entrée, l'étudiant devrais commencer à jouer tout en synchronisant avec le métronome. Une fois le morceau terminé, vous verrez une analyse détaillée de ce que vous avez joué. Un point d'exclamation jaune indiquera les barres ou ce que vous avez joué diffère avec la notation.

Une fois que vous avez fini de passer en revue l'analyse de votre performance, cliquez sur le bouton **Suivant** pour la prochaine mélodie. Il y a des centaines de passages disponibles pour sélection au hasard ce qui vous offre plus qu'assez de variété pour défier un étudiant de peu importe quel niveau de compétence.

5.3 Configuration

Voici les configurations qui ne s'appliquent qu'a la lecture à vue :



Niveau par défaut détermine quel mode sera utilisé, soit **Précision des notes** ou **Notes et synchronisation**.

Cacher l'indicateur de notation détermine si le marqueur de notation

indique ou non à l'étudiant ou il devrait jouer.

Cacher le doigté détermine si le doigté est indiqué ou non.

Les options qui s'appliquent aux autres exercices peuvent être modifiées en allant dans l'onglet **Global**.

5.4 Rapports

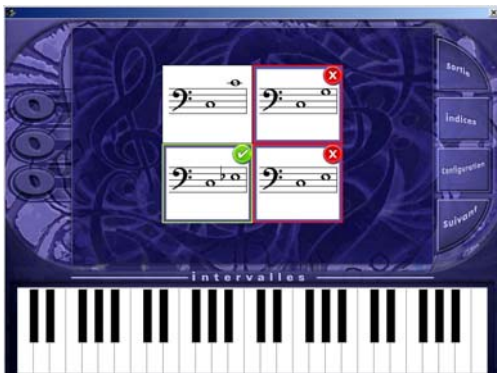
Vous pouvez accéder à des rapports détaillés sur votre pratique de lecture à vue en entrant la section **Profil** dans l'écran général.

6 Intervalo

6.1 Description

Un intervalle musical est la 'différence' ou 'distance' entre deux ton musicaux. Intervalo aide à développer l'habileté de détecter les différents tons joués et discerner l'intervalle ou distance entre ces tons avec précision. Chaque distance a un nom ou un symbol. Être capable de reconnaître la distance entre les ton ou les notes améliore l'habileté de l'étudiant à se rappeler des séquences d'intervalles (mélodies).

Le programme intervalo jouera deux tons pour l'étudiant. L'étudiant sélectionnera l'intervalle approprié à partir d'un diagramme. Chaque intervalle est choisi au hasard à partir des ensembles complets choisis dans les configurations. Débutez avec un ensemble minimal d'intervalles (un novice ne doit reconnaître seulement les intervalles les plus communs) et augmentez une fois que vous êtes familier avec les intervalles que vous pratiquez.



6.2 Comment Jouer

Mode débutant :

Commencez par cliquer sur le bouton **Suivant** pour entendre le prochain intervalle. Choisissez le symbole pour l'intervalle que vous venez d'entendre. Si vous l'avez joué correctement, une bordure verte avec un crochet apparaîtra au-dessus du symbole choisi. Si vous choisissez le mauvais symbole, une bordure rouge avec un **X** apparaîtra au-dessus du symbole choisi. Le nombre de chances données dépend du nombre que vous avez choisi dans les configurations.

Mode intermédiaire :

Le mode intermédiaire remplace les symboles d'intervalles avec des intervalles en forme de notation et l'étudiant doit sélectionner l'intervalle qui conviens en notation. L'étudiant peut aussi choisir dans quelle 'direction' l'intervalle est joué, par exemple, brisé veux dire que l'intervalle est joué comme un accord brisé; la première note étant plus basse.

6.3 Configuration

Voici les configurations qui ne s'appliquent qu'à intervallo :

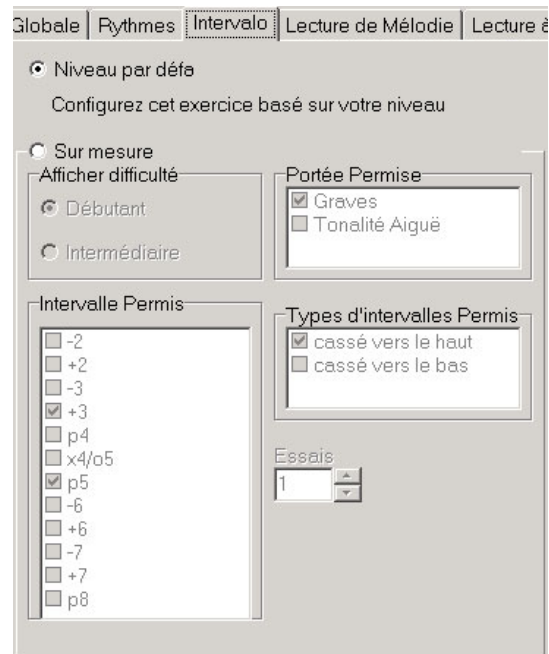
Afficher difficulté détermine le mode dans lequel l'intervalle est affiché. Les deux modes disponibles sont Débutant et Intermédiaire. Ils sont décrits ci dessus.

Intervalles permis détermine le nombre et la valeur des intervalles utilisés dans l'exercice.

Type d'intervalles permis détermine si les intervalles sont jouées en tant qu'accord brisé, ascendant ou descendant.

Portées permises détermine les portées ou les intervalles sont joués.

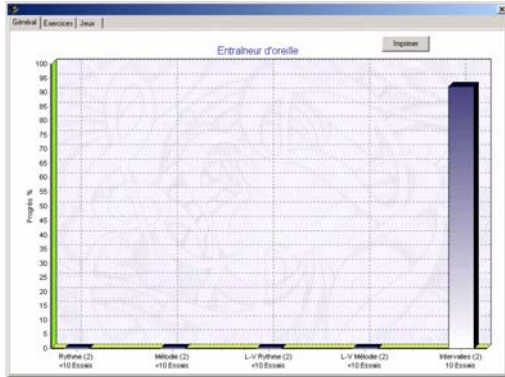
Tentatives détermine le nombre de tentatives laissé à l'étudiant pour trouver la bonne valeur interne.



Les options qui s'appliquent aux autres exercices peuvent être modifiées en allant dans l'onglet **Global**.

6.4 Rapports

Vous pouvez accéder à des rapports détaillés sur votre pratique de lecture à vue en entrant la section **Profil** dans l'écran général.



7 Jeux

7.0 Sélections des Jeux

Quand vous cliquez sur le bouton Jeux dans l'écran principal, vous êtes présentés avec une fenêtre de sélection de jeux. Les jeux incluent **Rejouer**, **Retordeur de chanson**, **Promenade des Airs** et **Bataille des grandes portées**.



7.1 Rejouer

7.1.1 Description

Rejouer combine le développement de la mémoire musicale avec le joué de séquences de notes simples. À chaque fois que l'étudiant joue une note avec succès, la séquence se rallonge d'une note jusqu'à la fin de la chanson. Vous devriez alterner entre les chansons et les séquences de notes. Les débutants devraient être plus confortables avec seulement des chansons avant de procéder aux séquences. Dans le mode au hasard, les instructeurs et étudiants peuvent enlever l'indicateur vert pour que la détection des tons se fasse qu'à l'oreille. Les étudiants et instructeurs peuvent modifier les exercices pour augmenter la difficulté an en ayant des zones de ton plus haut et bas. La vitesse à laquelle la séquence est jouée peut aussi être ajustée pour augmenter ou baisser le niveau de difficulté.

Commencez une nouvelle partie en cliquant Ctrl-N. Suivez les notes dans l'ordre. Une fois la séquence répétée avec succès, l'étudiant sera récompensé avec une ovation. L'étudiant n'est pas obligé de jouer chaque note individuellement dans **Rejouer**, il peut presser CTRL-K sur le clavier de l'ordinateur et jouer la chanson en entier. Cette option n'est pas disponible dans le mode au hasard. Note : commencez à jouer après avoir appuyé CTRL-K, le logiciel va attendre que vous jouez.

7.1.2 Comment Jouer

Commencez par cliquer sur le bouton **Suivant** pour entendre une nouvelle mélodie ou une séquence au hasard. **Rejouer** jouera une note et vous devrez jouer la même note.

Rejouer va jouer la même première note ainsi que la prochaine note dans la séquence ou la mélodie. Vous devrez rejouer ces même deux notes. Ceci va continuer jusqu'à la fin de la mélodie ou jusqu'à ce que vous ne vous rappeliez pas des notes.



7.1.3 Indices

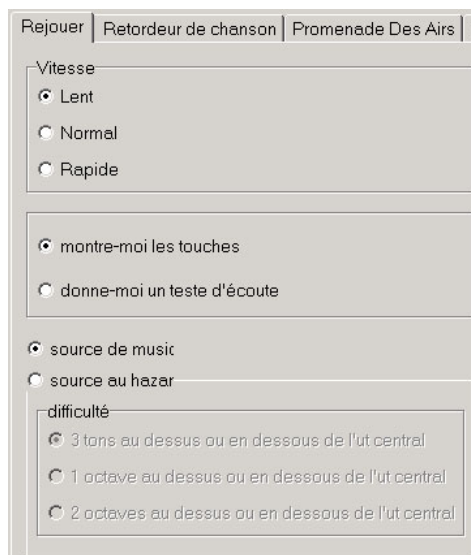
1. Presser CTRL-R rejouera la présente portion de la mélodie ou séquence.
2. Presser CTRL-K laissera l'étudiant jouer la chanson au complet une fois qu'ils croient la savoir en entier.
3. Presser CTRL-N ou cliquer le bouton **Suivant** débutera une nouvelle partie.

7.1.4 Configuration

Chanson ou **Hasard** détermine si une mélodie est jouée ou si ce sont des notes au hasard. Le mode au hasard inclus trois modes de difficulté.

Vitesse détermine la vitesse à laquelle l'étudiant devra rejouer les notes.

Choisissez le mode de jeux préféré entre **Montre moi les touches** et **Donne moi un examen d'écoute**. **Montre-moi les touches** affiche un clavier à l'écran et éclaire les notes qui sont jouées, ajoutant un aspect visuel au jeu. **Donne-moi un examen d'écoute** n'affiche pas le clavier, forçant l'étudiant à compter que sur les notes jouées.



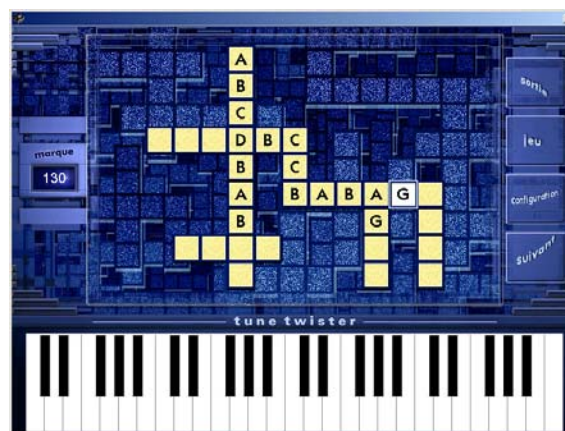
7.1.5 Rapports

Vous pouvez accéder à des rapports détaillés sur votre pratique de lecture à vue en entrant la section **Profil** dans l'écran général.

7.2 Retordeur de chanson

7.2.1 Description

Retordeur de chanson développe l'habileté à identifier les notes (tons) par leurs noms et pratique aussi les intervalles. Le jeu divise les chansons en sections et les arrange ensuite comme un mot croisé, chacune des lignes représentant un ton différent. Au moins un des tons sera nommé. Le but est de trouver le nom de tous les autres tons. Des que vous avez trouvé tous les tons, Retordeur de chanson jouera tous les tons en ordre, vous révélant la chanson.



7.2.2 Comment Jouer

Appuyez sur **Suivant** et une chanson sera automatiquement choisie pour vous et retordu en mot croisé. Débutez en cliquant sur un bloc (représentant une note) ou en allant sur un

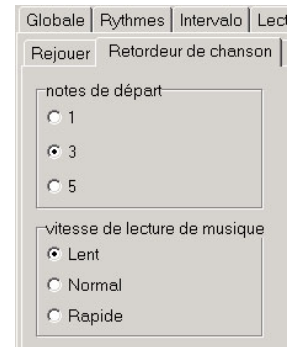
bloc avec les flèches sur le clavier. Ceci sélectionnera un nouveau bloc (le bloc sélectionné est en blanc) et jouera son ton. Utilisez les intervalles entre les autres blocs comme référence pendant que vous entrez le ton grâce-à votre clavier. Une note (bloc) est vérifiée lorsque le joueur presse la touche **retour** ou change de bloc. Si le joueur trouve la bonne note, le bloc clignotera en vert; la réponse incorrecte clignotera en rouge. Pour entrer un dièse ou un bémol, pressez simplement les touches '+' ou '-' respectivement (exemple : Pour choisir un B bémol, entrez 'B-'. Retordeur de chanson accepte le A bémol à la place du B dièse car ils ont le même ton).

Une fois tout les blocs remplis avec les notes correctes, la pièce vous sera jouée en entier avec les blocs qui clignotent lorsqu'ils sont jouées. Les parties connues de la chanson peuvent être jouées en cliquant sur le bouton **Jouer**.

7.2.3 Configurations

Ce simple jeu n'a que quelques options, 'notes de départ' qui détermine le nombre de notes exposées au début de chacune des parties et 'Vitesse de jeu' qui change la vitesse à laquelle la musique vous est joué.

Lors de la progression du joueur, les nombres de bémols et dièses ainsi que la distance entre les intervalles augmentera ce qui rendra le jeu plus difficile.



7.2.4 Rapports

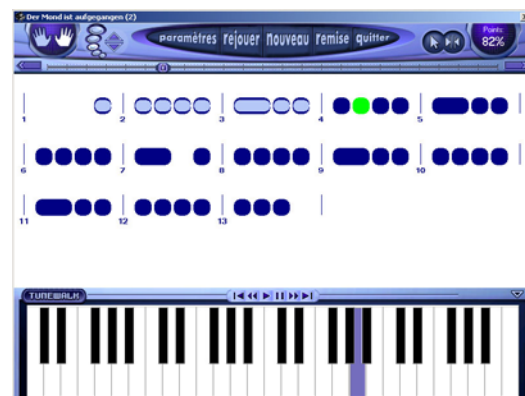
Vous pouvez accéder à des rapports détaillés sur votre pratique de retordeur de chanson en entrant la section **Profil** dans l'écran général.

7.3 Promenade des Airs

7.3.1 Description

Promenade des airs développe l'habileté de jouer une pièce à l'oreille. Le jeu joue une chanson section par section, attendant que le joueur répète les notes avant de continuer. Le joueur peut décider comment diviser la chanson, en notes, tons, pas, deux barres, quatre barres.

La pièce est affichée à l'écran en notation simple. Une note seule apparaît en tant qu'ovale seul, les accords apparaissent en tant



que plusieurs ovales enlignés à la verticale. La notation offre un indice de durée de temps (plus l'ovale est long, plus la note doit être tenue longtemps) mais est aussi utile pour tenir compte du progrès. Les notes deviennent rempli lorsqu'ils sont joués correctement.

7.3.2 Jeu

Choisissez une nouvelle pièce au hasard en cliquant sur **Suivant** ou entrez dans la page de configuration et sélectionnez une pièce par son nom à partir du menu déroulant. (Voir configuration au-dessous).

Pressez une note du clavier pour commencer à jouer et puis écoutez attentivement la musique et rejouez-la. Si vous jouez toutes les notes d'une section correctement, Promenade des Airs jouera la prochaine section. Si vous n'arrivez pas à jouer une des notes correctement pendant plus de 3 secondes, Promenade des Airs rejouera le reste de la chanson. Pour répéter la section courante, cliquez sur **Répéter**.

La note est calculée par le nombre de notes correctes versus le nombre de notes au total dans la pièce et est affichée au haut de l'écran à la droite pendant que la pièce est apprise.

Promenade Des Airs peu être ajusté pour rendre l'apprentissage plus agréable et facile.



Main Droite / Main Gauche : Choisir de jouer avec la main gauche, droite ou les deux en même temps.



Utilisez l'outil **marquer barre** pour sélectionner les barres que vous voulez pratiquer en cliquant sur deux lignes de barres.



Utilisez l'outil **couper** pour isoler les barres sélectionnées. Cliquez le bouton **couper barres** à nouveau pour remettre la pièce à sa longueur originale.



Page Suivante / Page précédente : Visualiser la pièce en entier en changeant de page.



Grosueur note + / Grosueur note - : Utilisez les flèches pour augmenter ou diminuer la taille des notes dans la notation. Il y a 5 tailles de notes.



Glisseur de tempo : Change le tempo en bougeant le glisseur.

Configurations : Ouvre la fenêtre de configuration (vu ci dessous).

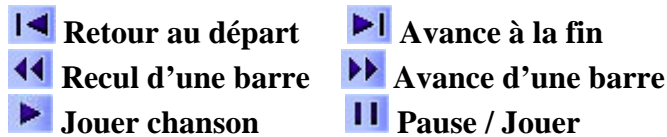
Rejouer : Rejoue la section courante.

Nouveau : Choisi une nouvelle pièce au hasard.

Réinitialisation : Efface tout progrès dans la pièce courante et retourne au début de la pièce (ceci peut aussi être effectué en double cliquant dans les parties blanches de l'écran)

Sortie : Sort de Balade des Airs et retourne au menu des jeux.

La barre de contrôle se trouve directement au-dessus du clavier. Il contient les boutons suivants.



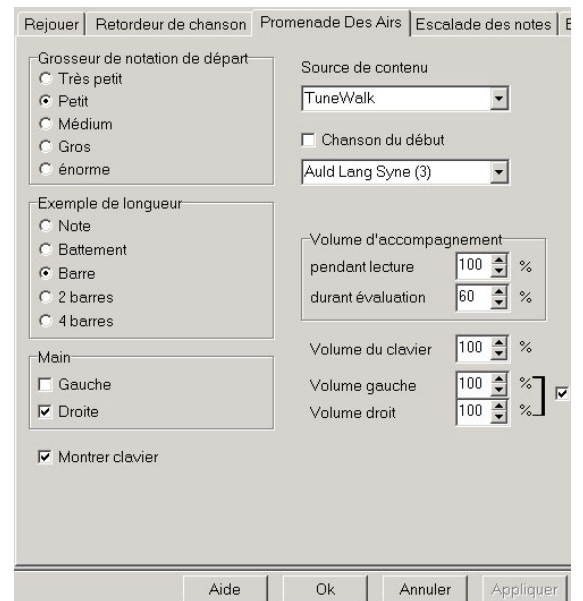
Montrer / Cacher le clavier en cliquant sur ce bouton.

7.3.3 Configurations :

La page de configuration contient les définitions par défaut pour : taille de notation, vitesse de lecture (longueur d'une section d'évaluation. Ex. : Si Vitesse de lecture est ajustée à **note** Promenade des Airs va jouer une note et va attendre que vous le rejouez), main gauche/droite, et montrer le clavier. Quand une nouvelle pièce est montrée, ces configurations vont s'y appliquer.

Le menu déroulant **Source de Contenu** détermine quel contenu est utilisé dans Balade des Airs. Un usager peut utiliser les pièces pour Balade des Airs ou les pièces de lecture de Mélodie.

La case à cocher et le menu déroulant du départ de la chanson détermine si par défaut, Balade des Airs retourne à la pièce choisie dans les configurations. Pour choisir une pièce par nom, mettez un crochet dans la case et choisissez la pièce que vous désirez. Cliquez sur Appliquer, et Ok.



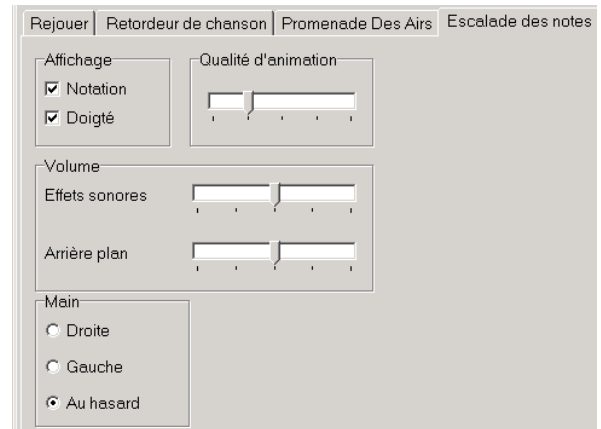
7.3.4 Rapports

Vous pouvez accéder à des rapports détaillés sur votre pratique de Promenade des Notes en entrant la section **Profil** dans l'écran général.

7.4 Escalade des Notes

7.4.1 Description

Escalades des notes vous encourage à lire et jouer les notes d'une échelle rapidement et avec précision avec les deux mains. Escalade des notes améliore indépendamment la dextérité des doigts, la force des doigts ainsi que l'habileté de lire en avance sur la portée tout en jouant des séquences de notes progressives. Escalade des Notes aide à améliorer la lecture à vue en général. L'étudiant va se rendre compte qu'une partie de 3 minutes est tout un exercice pour les doigts, plus que la plu part des autres exercices qui pratiquent les gammes. Le changement des notes au hasard offre familiarité et progression avec plusieurs touches. Escalade des Notes récompense l'étudiant pour sa précision et la vitesse à laquelle il joue pour donner un meilleur sens de l'accomplissement qui normalement ne seraient pas aussi grand. Vous devriez tâcher de jouer ses séquences également avec pression équilibrée sur les touches tout au long du jeu. Vous devriez compléter deux jeux par jour.



Commencez le jeu en observant la signature. Si vous êtes un novice commencez à jouer sans notation jusqu'à ce que vous soyez confortable avec cet exercice. Ensuite changez la configuration pour inclure la notation. Le doigté peut être activé ou non, c'est préférable de l'activer. Si vous faites une pause pour trop longtemps, le personnage du jeu sera attaqué par un écureuil volant. Si vous faites trop d'erreurs, le personnage sera confronté par une chèvre de très mauvaise humeur. À certains moments, vous serez obligé de faire quelques pas en arrière pour aller chercher de la nourriture. Vous devrez rejouer la note sur laquelle votre personnage se trouve pour qu'il se retourne. Chaque session se termine avec un air familier. Si vous reconnaissez l'air en avance, vous pouvez la jouer pour améliorer votre note basée sur la vitesse.

7.4.2 Configuration

Volume détermine le volume des effets de fond et la musique de fond et s'ils sont activés.

Affichage détermine si la notation et le doigté sont visible ou non.

Main détermine quelle main doit être utilisée pour jouer (droite, gauche, au hasard)

7.4.3 Rapports

Vous pouvez accéder à des rapports détaillés sur votre pratique de Escalade des Notes en entrant la section **Profil** dans l'écran général.

7.5 Bataille des Grandes Portées

7.5.1 Arrière Plan

La Bataille des grandes portées développe la lecture à vue, la force des doigts et la dextérité en jouant un jeu style arcade. L'étudiant contrôle le héros du jeu (Señor Semitone) à l'écran et joue les notes mystères pour transformer les ennemis en notes d'or. Lorsque l'étudiant joue une note sur le clavier (ou autre instrument), une note est envoyée dans la direction où Señor Semitone font face. Si cette note frappe l'ennemie, il doit révéler son ton secret, en jouant la note, et la montrant sur la portée ou les deux (par défaut).



La Bataille des Grandes Portées est utile pour les étudiants qui voudraient améliorer leur habileté à reconnaître les notes et les contrôler. L'attention devrait être portée à apprendre la position idéale des doigts sur le clavier. Vous devriez commencer avec le niveau plus facile et progressivement augmenter la difficulté après avoir complété le jeu quelques fois. Vous devez naviguer 15 écrans avant de gagner une partie. Les étudiants débutants risquent de trouver le jeu frustrant à certains niveau à cause de leur bas niveau d'expérience à certains niveaux. Les deux problèmes communs sont de visuellement trouver les bonnes notes rapidement sur le clavier et de jouer les notes avec assez de pression et dextérité.

Pour développer l'habileté à localiser les notes visuellement, l'étudiant devrait augmenter le nombre de notes lu à partir de la portée. Ceci doit être fait au cours de quelques semaines ou mois pour faire une différence apparente. Il est difficile d'accomplir cela pendant leçons à cause du temps que cela occupe dans une leçon et à cause du peu de résultats directs comparés à l'apprentissage d'une pièce spécifique par exemple. Pour développer de la dextérité au clavier, un étudiant devrait pratiquer plusieurs passages qui requièrent tous les doigts. Ceci devrait être effectué pendant au moins 15 minutes à chaque jour jusqu'à ce que l'exercice soit rendu facile, ensuite passer à un autre exercice. Pour un étudiant débutant, il est possible que le développement de force dans les doigts et dextérité prenne deux ans et il est difficile de garder les élèves assez motivés pour faire ces exercices de renforcement à la douzaine pour cette période de temps. Pour plusieurs étudiants ceci veut dire que même s'ils améliorent la localisation des notes, leur synchronisation et tempo, leur habileté est retenue en arrière à cause de leur manque au point de vu du contrôle de leurs doigts.

La bataille des grandes portées a été développé pour améliorer la force et dextérité dans les doigts et l'habileté de jouer des notes et accords simples à vue. Le style arcade de ce jeu le rend facile à recommencer à nouveau à chaque jour. Même si c'est une activité de

développent, ce jeu garde l'intérêt des 5 à 10 ans pour une période prolongé à chaque jour. Ce jeu est destiné à être joué avant que l'étudiant puisse reconnaître les notes à vue et peut être continué pendant les deux ou trois années qui suivront pour de bons résultats. Il est utile il est utile de commencer ce jeu lorsqu'on est novice, donc dès le premier jour.

7.5.2 Description

Le jouer assume l'identité de Señor Semitone, un musicien et héros espagnol. Señor Semitone est donné la charge de changer les dangereux caractères, des serpents et scorpions, en notes musicales en or en jouant leurs tons mystères. Une main est utilisée pour commander le mouvement de Señor Semitone alors que l'autre main est utilisée pour trouver les notes correctes sur le clavier. A fin de terminer chaque niveau du jeu, Señor Semitone doit transformer chacun des cinq mauvais caractères en notes d'or avant que l'horloge s'épuise, et avant qu'il perde ses trois vies.



Chaque ennemi a une faiblesse.. S'il est frappé avec une note bleue qui concorde avec son ton mystère, il se transformera en note d'or pour toujours. Si un ennemi est frappé avec une note qui ne concorde pas avec son ton mystère, il doit montrer son ton mystère. Pour frapper un ennemi avec une note en vol, Señor Semitone doit être assez proche et jouer une note sur le clavier.

Il y a quelques stratégies que les joueurs novices peuvent utiliser pour localiser les tons mystères des ennemies. Les novices vont souvent essayer toutes les touches possibles pour trouver le bon ton. Plus tard, certains joueurs réussiront à trouver la bonne note en écoutant le ton secret de l'ennemi, d'autres utiliseront la clef aiguë et grave sur la portée, si la note est bémol ou dièse et ces indices accéléreront la recherche pour la bonne note. Les professeurs devraient aviser les étudiant à procéder ainsi pour assister à la lecture à vue.

Le seul fait de transformer les ennemies en pièces d'or ne suffit pas. Une fois qu'ils sont transformés, Señor Semitone doit aller les ramasser avant que le singe le lui vole à fin de gagner des points. Si le singe les ramasse avant lui, le singe va apporter les notes d'or au mauvais Général MIDI. Le Général MIDI échangera chacune des notes pour une banane, ce qui produit d'autres ennemies.

Tous les mouvements du héros sont contrôlés par la main gauche et la main droite sur le clavier. Si un des méchants entre en contact avec Señor Semitone ou s'ils le frappent avec une note ou un accord, il perdra une de ses trois vies. Il faut éviter cela tout prix en bougeant rapidement pour ne pas être frappé et aller chercher les notes d'or avant le singe. Cela requiert de la force dans les doigts et de l'agilité. Avec le temps, sans même s'en rendre compte, la force et dextérité nécessaire sont développés.

7.5.3 Comment Jouer

Au début de chaque partie, Señor Semitone débutera au bas de l'écran. À la fin de chaque niveau, le joueur doit sortir par la porte au haut de l'écran pour passer au prochain niveau.

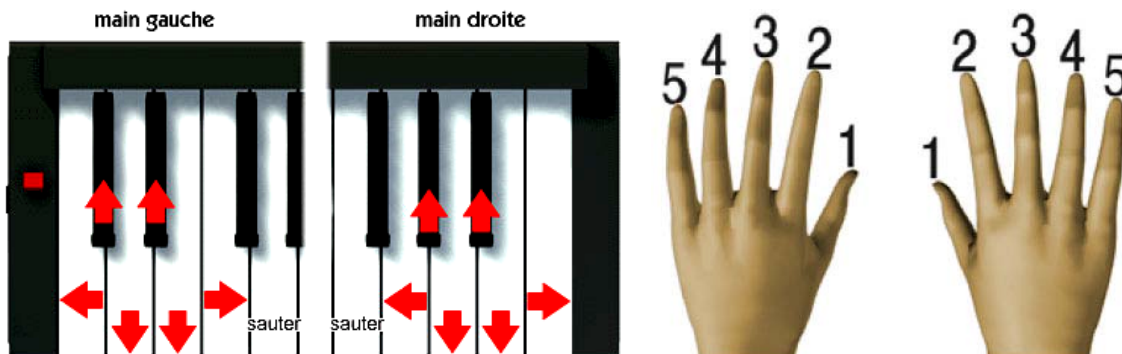


Avec la configuration par défaut, il faut jouer les notes sur un clavier connecté à l'ordinateur pour faire bouger Señor Semitone. Seulement une main devrait contrôler le mouvement de Señor Semitone, l'autre devrait être libre pour trouver les tons mystères de chaque ennemi.

La main que vous devez utiliser pour contrôler Señor Semitone est s'elle affiché par un symbole de main au haut à gauche de l'écran.



Si le symbole est la main droite, vous devriez positionner votre main droite sur les notes comme indiqué dans l'illustration ci-dessous. Le même principe s'applique pour la main gauche. Tâchez d'utiliser cette position de base en tout temps. Utilisez le deuxième et cinquième doigt pour bouger de gauche à droite et le troisième et quatrième doigt pour monter et descendre.



Pour contrôler Señor Semitone avec le clavier de l'ordinateur, décochez l'option **Utiliser Clavier MIDI** dans les options de la Bataille des Grandes Portées. Vous utiliserez les flèches pour contrôler le mouvement de Señor Semitone et utiliserez les numéros du clavier pour jouer les notes.

Une fois que vous êtes confortables avec le mouvement de Señor Semitone, vous devriez commencer à chasser vos ennemis autour de l'écran. Quand vous êtes proches de l'un d'eux, jouer une note avec votre main libre. Soyez attentif lorsqu'ils affichent leur note (ton) mystère, et une fois transformées en notes d'or, allez tout de suite chercher la note. Ne laissez pas vos ennemis vous toucher, et rester hors du chemin lorsque vos ennemis jouent des notes. Après cinq niveaux, les caractères du jeu changent. Vous devez compléter 15 niveaux pour gagner le jeu.

7.5.4 Configuration

Nouvelle Partie détermine la difficulté de la partie.

Facile ne requiers pas d'accords et les tons seront proche de l'ut central. Les derniers cinq niveaux nécessiterons que vous bougez plus rapidement car les ennemies commenceront à lancer des notes à Señor Semitone.

Médium utilise des tons 2 octaves en dessous et au-dessus de l'ut central et utilise des bémols et dièses. Médium requiers aussi des accords à deux notes dans les cinq derniers niveaux.

Difficile commence avec des accords à deux notes et requiers des accords à trois notes dans les cinq derniers niveaux.

Utiliser clavier MIDI détermine si vous utilisez le clavier MIDI branché à votre ordinateur ou votre clavier informatique pour contrôler le jeu.

Son des notes ennemies détermine si les notes mystères joués par les caractères ennemis font un son.

Musique de fond détermine s'il y a ou pas une musique de fond dans le jeu.



8 Configuration Globale

Pour entrer dans la fenêtre des configurations globale, cliquez sur le bouton **Configuration** dans la fenêtre générale. Les options suivantes sont disponibles.

Niveau scolaire: La configuration du niveau scolaire vous laisse choisir entre deux niveaux de difficulté. Cette configuration s'applique aussi si vous avez choisi le niveau sévère.

Niveau sévère : La configuration niveau sévère permet de restreindre les options des autres composantes de Ear Training Coach aux options par défaut pour le niveau que vous avez choisi.



Niveau sur mesure : La configuration du niveau sur mesure permette de choisir le niveau de difficulté pour chacune des composantes individuelles de Ear Training Coach. Les composantes que vous pouvez modifier sont les suivantes.

Rythmes : niveau 1 ou 2
Lecture de mélodie : niveau 1 ou 2
Lecture à vue : niveau 1 ou 2

Configuration de la voix : La voix qui introduit les différentes composantes de Ear Training Coach peut être désactivé en décochant la boîte à cocher au devant du titre approprié.

Configuration du métronome : La configuration du métronome vous permet de modifier les options suivantes :

Tempo : Le tempo peut être modifié en bougeant la barre coulissante. Pour vérifier si le tempo vous convient, cliquez sur le bouton Test.
Son du métronome : Le son du métronome peut être changé d'une voix humaine comptant les pas, en sélectionnant voix, à un son MIDI en sélectionnant MIDI.

Zone d'entrée du Métronome : le nombre de barres dans la zone d'entrée ou barres que le métronome compte avant que vous deviez commencer à jouer une sélection. Peut être ajusté à 1, 2 ou trois barres.

Changement de page : Vous pouvez choisir quand la page va changer dans une sélection qui contiennent plus d'une page. Soit 1, 2 ou trois battements avec la fin de la page courante.

Instrument du métronome : Liste d'instrument à percussion MIDI utilisé pour produire le son du métronome.

Ton : Le ton (haut ou bas) du métronome peut être ajusté en glissant la barre coulissante.

Volume : Le volume du métronome peut être ajusté en glissant la barre coulissante.

Configuration du son/MIDI : La configuration de son pour l'instrument par défaut peut être modifiée dans les options suivantes :

Instrument par défaut : L'instrument par défaut peut être choisi parmi tous les choix d'instruments disponibles dans votre carte de son.

Volume MIDI : Le volume de la sortie MIDI peut être ajusté en glissant le barre vers la gauche pour diminuer le volume ou vers la droite pour augmenter le volume.

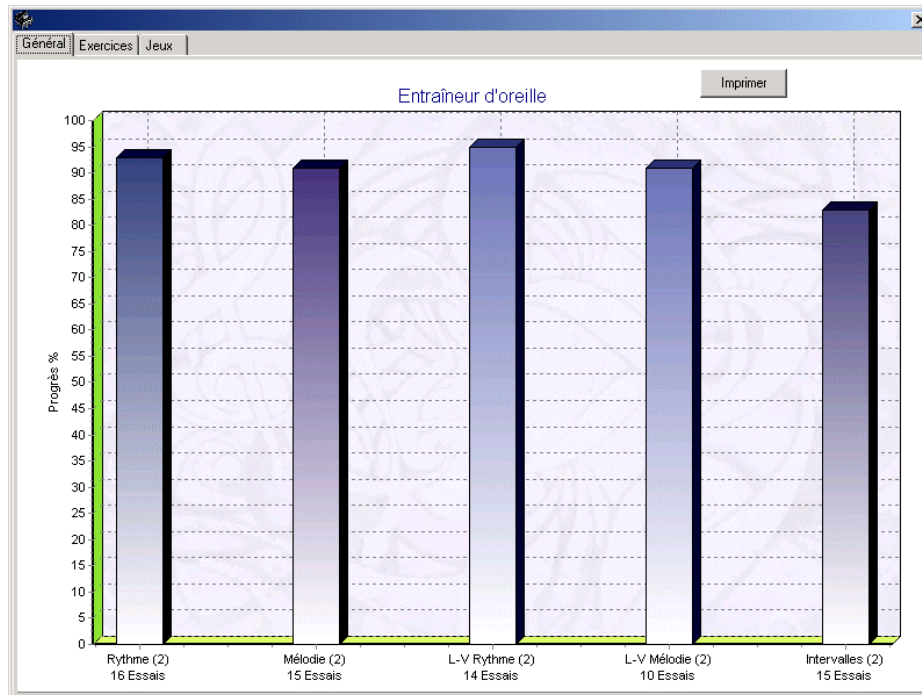
Volume wav : Le volume de la sortie WAV peut être ajusté en glissant le barre vers la gauche pour diminuer le volume ou vers la droite pour augmenter le volume.

Passe MIDI : Quand vous choisissez l'option 'passe midi', l'information MIDI est envoyée au programme ou elle est enregistrée et retournée au clavier MIDI (ou autre instrument) que vous jouez. Si vous avez un clavier MIDI avec configuration d'instrument intégré et que vous avez un instrument différent choisi sur votre clavier quand dans le programme, vous entendrez deux notes jouer en même temps. Si l'option 'passe MIDI' est décoché l'information MIDI est envoyée à l'ordinateur, mais seulement une note a joué dans votre clavier.

Vélocité de clavier constante : Quand vous choisissez l'option vélocité constante, chaque note que vous jouez sort au même volume. Cette option aide les joueurs timides de la confiance et assure qu'ils peuvent entendre les notes qu'ils pressent.

Sélectionnez matériel MIDI : Cette option vous permet de choisir quel matériel vous voulez utiliser pour l'entrée et la sortie MIDI. Pour tester la configuration pressez le bouton test au côté de la configuration respective.

9 Profil



Pour accéder au profil de l'utilisateur cliquez le bouton 'Profil' dans l'écran général. Il y a trois grandes catégories dans le profil de l'utilisateur : Général, Exercices et Jeu. Les catégories sont décrites ci-dessous.

Profil général : Dans le profil général, la note de l'élève montré en pourcentage pour chaque exercice est affichée. Au moins 10 essais par exercices sont requis pour une évaluation. À la gauche du schéma, une cote de performance est affichée. En dessous du schéma, le nom de l'exercice ainsi que le nombre d'essais sont affichés. Pour imprimer une copie du profil général, cliquez le bouton Imprimer au-dessus du schéma.

Profil exercice : Dans le profil exercice le pourcentage de la performance dans un exercice spécifique basé sur le nombre d'essais est affichée. L'exercice affiché peut être choisi dans le menu déroulant au-dessus du schéma. Vous pouvez choisir rythmes, lecture de mélodie, lecture à vue rythme, lecture à vue mélodie et Intervallo. Le schéma montre le progrès de l'étudiant dans un certain exercice au travers un certain nombre d'essais. Pour imprimer une copie du profil général, cliquez le bouton Imprimer au-dessus du schéma.

Profil jeux : Dans le profil des jeux le niveau des points obtenus est enregistré. Le jeu à être montré peu être choisi dans le menu déroulant au-dessus du schéma. Vous pouvez choisir entre rejouer, Retordeur de chanson, Promenade des Airs, Escalade des notes et la Bataille des Grandes portées. Le schéma montre le nombre de points à la gauche et le nombre d'attentats en dessous. Pour imprimer une copie du profil général, cliquez le bouton Imprimer au-dessus du schéma.

Compléter un niveau du jeu : Plus vous complétez d'attentats avec succès votre niveau de confort avec chaque exercice augmente. Ear training coach suis votre progrès et vous recommandera de changer de niveau lorsque le temps sera venu. Cette information est imprimée avec votre profil général. Une fois que vous avez complété les conditions pour le niveau 1, retirez le certificat à l'arrière de ce livre et faites signer par votre professeur.