

EarMaster 5

Guide Utilisateur



Guide utilisateur

EarMaster School 5

EarMaster Pro 5

Copyright (c) 2007 EarMaster Aps

Ce document est protégé par la loi sur les droits d'auteur. Il ne peut être reproduit et distribué qu'en son intégralité, sans additions ou changements de quelque nature que ce soit. Ce document ne peut être reproduit ou distribué partialement sans autorisation écrite obtenue au préalable auprès de EarMaster Aps.

Support client et résolution de problèmes

Si vous avez besoin d'aide concernant l'utilisation ou l'installation de EarMaster, rendez-vous à l'adresse suivante:

<http://www.earmaster.com/fr/support>

Certains paragraphes de ce manuel décrivent des fonctions qui ne sont accessibles qu'aux utilisateurs de EarMaster School, et pas EarMaster Pro.

Table des matières

Installation de EarMaster	4
En quoi EarMaster peut-il m'aider?	4
Pour commencer	5
Utiliser les exercices	
Travailler à l'aide des exercices	6
Paramètres des exercices	6
Saisie réponse	9
Charger un fichier	10
Domaines d'exercice	
Comparaison d'intervalles	11
Identification d'intervalles, d'accords et de gammes	11
Chant d'intervalles	12
Progressions d'accords	12
Dictée mélodique	13
Lecture et imitation de rythmes	13
Dictée rythmique	14
Précision rythmique	14
Personnaliser les exercices	
Personnaliser les exercices d'intervalles, d'accords et de gammes	15
Personnaliser les exercices rythmiques	16
Personnaliser la dictée mélodique	17
Tonalités et mouvement de la fondamentale - avancé	18
Editer les accords et les gammes	19
Paramètres de contrôle des exercices	19
Résultats	
Championnat	21
Statistiques	21
Exportation	23
Importation	24
Théorie musicale	
Théorie des intervalles	25
Identifier les intervalles	26
Théorie des gammes et des modes	27
Théorie de l'accord	28
Théorie de la progression d'accord	29
Pour le professeur (EarMaster School uniquement)	
Introduction	31
Infos utilisateur	31
Edition du tuteur	33
Gestion des utilisateurs	35
Gestion des classes	36
Référence	
Configuration programme	37
Dossiers et types de fichiers EarMaster	40
Exporter la base de données des résultats	42
Administration (EarMaster School uniquement)	42
Appendice	
Installation en réseau	45
Contrat de licence	47
FAQ (Questions fréquemment posées)	49
Raccourcis clavier	50

Installation de EarMaster

- 1) Insérez le CD EarMaster dans votre lecteur CD-ROM. Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur "Exécuter" dans le menu démarrer et tapez "d:setup.exe", dans le cas où "d:" est la lettre de votre lecteur CD-ROM.
- 2) Une fois le programme d'installation lancé, vous devrez entrer votre Numéro de série. Le numéro de série est soit placé au dessus du CD dans la boîte de EarMaster, soit imprimé sur votre carte de contrat de licence.
- 3) Une fois le numéro de série validé, l'installation commence. Suivez les instructions affichées à l'écran.

EarMaster Pro et EarMaster School peuvent tous deux permettre des paramètres et résultats personnalisés pour un nombre illimité d'utilisateurs sur un même ordinateur. Les paramètres et résultats sont sauvegardés dans le profil utilisateur Windows en cours. Pour cette raison, chaque utilisateur doit avoir son propre compte utilisateur Windows (i.e. nom d'utilisateur).

EarMaster School peut toutefois être configuré de sorte qu'une interface de login s'affiche afin que les utilisateurs s'identifient. Ainsi les utilisateurs n'ont pas besoin d'avoir un compte Windows personnel. Ceci peut être configuré dans la fenêtre *Administration*.

Pour installer **EarMaster School en réseau**, veuillez lire le guide *Installation en réseau* au dos de ce manuel.

En quoi EarMaster peut-il m'aider?

Sans bonne oreille, pas de musique! Quand vous jouez ou écoutez de la musique, votre oreille sert à reconnaître les notes, les intervalles, les accords, les tonalités Majeures/mineures, les gammes, les accords de 7ème, les dominantes, etc. Est-ce que votre oreille perçoit la différence entre, par exemple, une gamme mineure et une gamme Majeure? Ou bien entre une 4te et une 5te? ou bien encore entre un accord min7 (b5) et un dim7?

Une oreille musicale est l'outil le plus important pour un musicien, et pourtant beaucoup ont des facultés auditives médiocres par manque d'entraînement. Etes-vous l'un d'entre eux?

La formation de l'oreille avec EarMaster vous aidera à :

- Jouer la musique telle que vous la pensez.
- Comprendre la musique que vous entendez.
- Entendre la musique écrite en lisant une partition.
- Réconcilier la vue avec le son.

La formation de l'oreille développe une plus grande musicalité, une meilleure confiance en soi, et un plaisir de jouer et d'écouter de la musique accru. Vous allez vous rendre compte qu'une oreille musicale vous aidera à jouer, chanter, improviser, composer et transcrire. La formation de l'oreille avec EarMaster vous apportera une meilleure compréhension de tout ce qui a trait à la musique!

Pour commencer

Bienvenue dans EarMaster!

L'assistant de travail s'affichera à chaque démarrage de EarMaster. Vous y obtiendrez une vue d'ensemble des modes d'entraînement et domaines d'exercice disponibles.

Choisir le Mode d'entraînement

Vous avez foncièrement le choix entre deux modes d'entraînement différents:

Mode tuteur

Avec le mode tuteur, les exercices sont gérés par le tuteur. Vous n'avez pas besoin de savoir comment configurer les exercices de EarMaster. Le tuteur le fera pour vous et ajustera la difficulté en fonction de vos progrès.

Mode personnalisé

Avec le mode personnalisé, vous pouvez configurer les exercices afin d'étudier exactement ce que vous voulez. Vous pouvez choisir les intervalles, accords, rythmes, etc., à aborder et pouvez même créer vos propres accords, gammes et progressions d'accords personnalisés.

Si vous êtes un musicien de niveau *débutant* ou *intermédiaire*, choisissez systématiquement le *Tuteur standard de EarMaster*.

Le *Tuteur Jazz de EarMaster* est un supplément au tuteur standard et ne convient pas aux débutants. Il contient des leçons dans les domaines d'exercice utiles au jazz. Les leçons sur les intervalles sont, par exemple, utiles aux musiciens classiques comme aux musiciens rythmiques. De ce fait, ces leçons sont toutes regroupées dans le tuteur standard.

Si vous voulez essayer des paramètres différents ou savez exactement ce que vous avez besoin d'étudier, choisissez le mode *Exercice personnalisé*.

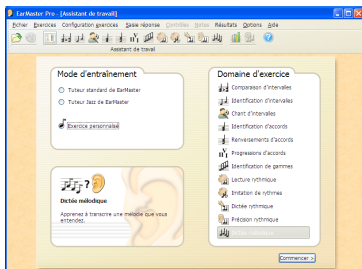
Choisir le Domaine d'exercice

Le domaine d'exercice à choisir dépend de vos capacités et de votre intérêt. Nous vous suggérons:

1. Les débutants devraient choisir en priorité les exercices de *Comparaison d'intervalles* du *Tuteur standard*.
2. Une fois un nombre signifiant des leçons d'intervalles terminées, vous pouvez inclure l'*Identification d'intervalles*, l'*Imitation de rythmes*, la *Lecture rythmique* et peut-être aussi la *Dictée mélodique*.
3. Ensuite vous pouvez inclure l'*Identification d'accords*, l'*Identification de gammes* et la *Dictée rythmique*.
4. Enfin, incluez les *Inversions d'accords* et *Progressions d'accords*.

Vous êtes censés étudier plusieurs domaines d'exercice en même temps. Nous vous conseillons de vous entraîner entre 5 et 10 minutes chaque jour dans chacun des domaines d'exercice que vous avez abordé.

N.B.: Un tuteur peut ne pas contenir de leçons pour tous les domaines d'exercice, donc certains des exercices peuvent apparaître en gris lorsque vous choisissez un tuteur dans la partie *Mode d'entraînement*.



Utiliser les exercices

Travailler à l'aide des exercices

Vous progressez dans la leçon à l'aide des boutons de contrôle situés dans la partie supérieure de la fenêtre des exercices. Ils servent à obtenir une nouvelle question lorsque vous le désirez, rejouer la question en cours, arrêter de jouer la question, et obtenir une évaluation de votre réponse par EarMaster.

Dans le menu *Paramètres des exercices*, un certain nombre d'options est disponible en fonction du domaine d'exercice concerné.

Une fois que EarMaster a évalué votre réponse, la bonne réponse sera affichée en vert, et la mauvaise réponse en rouge.

Dans la barre d'outils de statut des résultats en bas de l'écran, vous pouvez voir le score total en pourcentage pour la leçon en cours.

Pour obtenir les statistiques détaillées de vos résultats, vous pouvez ouvrir la fenêtre *Statistiques*. Vous pourrez y comparer vos résultats présents avec ceux de leçons antérieures.

Voir aussi:

- ▶ Paramètres des exercices
- ▶ Saisie réponse

Paramètres des exercices

Dans le menu Paramètres des exercices, se trouve une liste des paramètres pour l'exercice en cours. A l'aide de ces paramètres, vous pouvez définir la façon dont les exercices fonctionnent. Ici, vous pouvez également ouvrir la fenêtre de configuration des exercices personnalisés et l'outil d'Edition du tuteur (EarMaster School uniquement).

Les autres options disponibles dépendent du domaine d'exercice et de la configuration des exercices que vous utilisez.

Voyez ci-dessous la liste des options possibles:

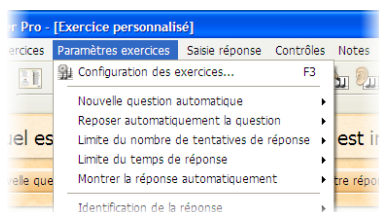
Nouvelle question automatique

Obtenez une *Nouvelle question* automatiquement après avoir répondu à une question. Le délai peut être défini en secondes.

Si vous ne souhaitez obtenir de nouvelle question qu'une fois après avoir répondu correctement à une question, choisissez l'option *Si réponse correcte*.

Ensuite, si vous répondez faux à une question, vous aurez le temps de voir vos erreurs avant de presser manuellement le bouton *Nouvelle question*.

Il existe des options supplémentaires pour cela dans la *Configuration programme*.



Reposer automatiquement la question

Répète la question avec un intervalle jusqu'à ce que vous y ayez répondu. Le délai entre chaque répétition peut être choisi en secondes. Vous pouvez interrompre la répétition automatique temporairement en cliquant sur le bouton *Stop*.

Limite du nombre de tentatives de réponse

Définit le nombre de fois que la question sera jouée. Ceci peut s'avérer utile pour faire un essai rapide, dans les cas où la question (e.g. un intervalle) n'est souvent jouée que deux fois. Le bouton *Jouer la question* est désactivé lorsque la question a été jouée le nombre maximum de fois.

Limite du temps de réponse

Ceci limite le temps alloué pour répondre à chacune des questions. Le compte à rebours débute quand EarMaster a fini de jouer la question. Pour la lecture rythmique, il s'agit du temps jusqu'à ce que vous ayez commencé à frapper dans vos mains la réponse. Cette option est utile pour effectuer des tests et contrôles.

"Montrer la réponse" automatiquement

Fait en sorte que EarMaster active automatiquement la fonction *Montrer la réponse* lorsque la situation le permet:

Nombre de notes correctes: La réponse sera évaluée automatiquement une fois que l'utilisateur aura entré le même nombre de notes que contenu dans la question.

Réponse correcte: La réponse sera évaluée automatiquement si elle est correcte. Choisir cette option rend la tâche TRES facile.

"Indiquer le rythme" automatiquement

(Disponible uniquement dans les exercices d'Imitation rythmique) Affiche automatiquement le rythme sur la portée une fois votre réponse donnée.

Jouer l'introduction

Joue une mesure d'introduction avec le métronome avant la question ou votre réponse.

Jouer le rythme avec le métronome

Active le métronome lorsque vous jouez un rythme ou une mélodie.

Frapper le rythme avec le métronome

Active le métronome lorsque vous frappez un rythme des mains. Si cette option n'est pas activée, vous devrez quand même frapper le rythme au tempo correct, mais vous pourrez par contre commencer quand vous le souhaitez.

Evaluer la durée des notes

Fait en sorte que EarMaster évalue également la durée des notes que vous frappez des mains. Ceci signifie que vous devez reproduire les notes selon leurs valeurs. L'insertion à l'aide du micro n'est pas possible lorsque l'option *Evaluer la durée des notes* est activée.

Identification de la réponse

Spécifiez comment EarMaster doit interpréter vos réponses:

Absolute: La hauteur des notes doit être exactement la même que celle des notes de la question.

Toute octave: Le nom des notes doit être le même que celui des notes de la question, mais elles peuvent être transposées à n'importe quelle octave.

Relative: Vous pouvez transposer votre réponse librement (e.g. si la question était l'intervalle de quarte juste Do-Fa, vous pouvez entrer comme réponse l'intervalle Ré-Sol).

Nomenclature

Choisissez entre la notation en solfège standard français, et celle en solfège absolu/relatif (Do-Re-Mi-Fa-So-La-Ti):

Do fixe signifie que Do désigne toujours un Do, peu importe la tonalité de la question.

Do non fixe signifie que Do est toujours la tonique de la tonalité.

Jouer la note sur le click

Entendez les notes lorsque vous les insérez sur la portée, la guitare ou le piano, et lorsque vous cliquez sur le bouton choix multiple.

Indiquer la tonalité à l'armure

Ceci montre la tonalité à l'armure dans la portée.

Indiquer la tonalité

Ceci montre le nom de la tonalité dans la portée, mais seulement si *Indiquer la tonalité à l'armure* est activé.

Indiquer la première note

Montre la fondamentale de la question sur la portée, la guitare et le piano. La fondamentale est soit la note grave dans le cas où les notes sont jouées simultanément, soit la première note dans les autres cas. La manière dont la note est insérée dépend de l'option *Identification de la réponse*: Si "*toute octave*" ou "*Relative*" est choisi, alors la fondamentale sera indiquée en gris et disparaîtra aussitôt que vous aurez inséré une note. Ceci vous permettra de répondre dans une octave différente.

Tempo

Tempo (noires à la minute) lors de l'exécution des notes. La valeur de note de base est toujours la noire, donc si la mesure à la clef a une valeur de note différente, vous devrez réfléchir... :-)

Dans les exercices qui ne contiennent aucun rythme (e.g. Identification d'intervalles), les notes sont toujours des noires.

Montrer le métronome

Affiche le métronome.

Activer le métronome

Met en marche le son du métronome.

Jouer simultanément/ascendant/descendant

Une fois que vous avez répondu à la question, vous pouvez changer la façon dont la question ou la réponse sera jouée. Ceci n'est valable que pour votre propre évaluation de la question et de la réponse. Les paramètres de la leçon ne

seront pas modifiés, et les questions suivantes ne seront pas affectées par les changements. Lorsque vous appuyez sur *Nouvelle question*, les paramètres de la leçon seront restitués. Si vous souhaitez modifier la leçon de sorte que les nouvelles questions soient jouées différemment, allez à la *Configuration des exercices personnalisés*.

Saisie réponse

Il existe plusieurs manières de répondre aux questions faisant appel aux notes (intervalles, accords, etc.).

Dans le menu Saisie réponse, vous pouvez choisir celles qui vous conviennent.



Portée

- Pour insérer une note, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, et déplacez le curseur verticalement. Relâchez le bouton lorsque le curseur se trouve à l'endroit de la note désirée.
 - Pour effacer une note, sélectionnez la gomme dans la barre d'outil réservée aux notes, et cliquez ensuite sur la note à effacer.
- Appuyez sur le bouton droit de la souris dans la portée pour passer des valeurs de note disponibles à la gomme et vice-versa.



Guitare

Vous pouvez choisir différents accordage, donc l'instrument peut être au choix une guitare, une guitare basse, un violon, un violoncelle, un banjo, et plus encore.

- Pour insérer une note, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, et déplacez le curseur sur la tablature. Relâchez le bouton lorsque le curseur se trouve à l'endroit de la note désirée.
- Pour effacer une note, cliquez simplement dessus à l'aide du bouton droit de la souris.



Piano

Le nombre de touches visibles dépend de la résolution de votre écran. Si celle-ci est inférieure à 1200 pixels en largeur, vous ne pourrez voir le piano en son intégralité, mais EarMaster affichera automatiquement l'octave à laquelle la question se réfère.

Un symbole représentant un trou de serrure est visible sur le Do médian.

- Pour insérer une note, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, et déplacez le curseur sur le clavier. Relâchez le bouton lorsque le curseur se trouve à l'endroit de la note désirée.
- Pour effacer une note, cliquez simplement dessus à l'aide du bouton droit de la souris.



Choix multiples

La façon la plus rapide de répondre aux questions est d'utiliser les boutons à choix multiples. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la réponse de votre choix. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour entendre votre

choix et le voir transcrit sur la portée, la guitare ou le piano. Utilisez la touche <TAB> et les flèches pour choisir une réponse à l'aide du clavier. Appuyez sur la barre d'espace pour valider votre choix.



MIDI-in

Avec un clavier midi externe (ou tout autre instrument midi), il est très simple d'insérer des notes.

- Pour répondre à la question, jouez simultanément à l'aide du clavier toutes les notes que vous voulez insérer. Elles seront dès lors visibles à l'écran dans les interfaces portée/guitare/piano. Vous pouvez ensuite relâcher les touches.
- Pour modifier votre réponse, relâchez toutes les touches et jouez toutes les notes que vous voulez remplacer.

Vous pouvez également contrôler EarMaster à distance à l'aide de l'instrument midi (voir le chapitre "Configuration programme").

Si votre instrument midi ne vous permet pas de jouer toutes les notes voulues simultanément (par exemple une guitare ou un instrument à vent midi), vous pouvez alors activer l'option *insertion des notes une par une* dans la *Configuration programme*, rendant la fonction d'insertion via midi semblable à celle faisant appel au micro.



Micro

Le micro peut être utilisé pour l'insertion de notes ou de rythmes.

Pour les exercices rythmiques, vous pouvez frapper le rythme dans vos mains, ou le jouer sur un instrument à percussion devant le micro.

Pour les exercices mélodiques (i.e. identification d'intervalles, d'accords, etc.), EarMaster utilise Sound2midi pour interpréter ce que vous avez chanté et déterminer la/les note(s) de votre réponse.

- Pour insérer une note, la chanter ou la jouer dans le micro. Lorsque la note souhaitée est visible sur la portée, la guitare ou le piano, commandez à EarMaster de l'insérer. Ceci peut être fait de trois manières différentes:

- a) Chantez une note pendant quelques secondes (la durée précise peut être définie dans la *Configuration programme*)
- b) Appuyez sur <Ctrl> ou <Insert> sur le clavier
- c) Utilisez le contrôle midi à distance (voir la *Configuration programme*).



Charger un fichier

Choisissez un fichier à charger dans la liste. Il s'agira soit d'un tuteur, soit d'une configuration d'exercice personnalisée.

Il existe deux Dossiers par défaut dans EarMaster. Ceux-ci peuvent être accédés via la liste en haut de la fenêtre. Si vous souhaitez charger des fichiers à partir d'un autre emplacement, cliquez sur *Parcourir*.

Domaines d'exercice

Comparaison d'intervalles

EarMaster joue deux intervalles, puis vous devez indiquer lequel est le plus grand. Choisissez **A** avec la souris ou le clavier si vous pensez que le premier intervalle était le plus grand, ou **B** si vous pensez qu'il s'agissait du second. Les notes de votre réponse sont alors affichées sur le piano, la guitare ou la portée. Vous ne pouvez pas utiliser ces interfaces pour donner votre réponse (pour cet exercice).

L'exercice de comparaison d'intervalles ne demande aucune connaissance théorique de la musique, donc il s'avère être un excellent point de départ pour les débutants.

Voir aussi:

- ▶ Travailler à l'aide des exercices
- ▶ Personnaliser les exercices d'intervalles, d'accords et de gammes
- ▶ Théorie des intervalles

Intervalles, accords et gammes

Les exercices d'identification d'intervalles, d'accords et de gammes ont un fonctionnement assez similaire.

EarMaster joue quelques notes (un intervalle, un accord ou une gamme); vous répondez par ce que vous pensez être la réponse correcte.

Vous pouvez répondre fondamentalement de deux façons différentes:

- Donnez le nom de l'intervalle/l'accord/la gamme. Par exemple, si vous pensez que les notes jouées étaient un intervalle de quinte juste, pressez le bouton "Quinte juste"
- Nommez les notes jouées, une par une. Ceci peut être fait en utilisant la portée, les interfaces guitare ou piano à l'écran, un instrument MIDI externe, ou bien en chantant/jouant les notes devant un micro. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet au chapitre "Saisie réponse".

Une fois que vous avez ajouté les notes, cliquez sur *Montrer la réponse* pour que EarMaster évalue votre réponse.

Voir aussi:

- ▶ Travailler à l'aide des exercices
- ▶ Personnaliser les exercices d'intervalles, d'accords et de gammes
- ▶ Théorie des intervalles
- ▶ Théorie de l'accord
- ▶ Théorie des gammes et des modes



Chant d'intervalles

EarMaster joue une note et vous demande ensuite de chanter ou de jouer un intervalle au-dessus ou en-dessous d'elle. Exemple: Une note (Ré) est jouée et EarMaster affiche le message suivant: "Chantez la 5^{te} juste au-dessus de Ré".

Vous chantez alors la note dans le micro.

Vous pouvez également utiliser cet exercice pour apprendre à reconnaître et nommer les intervalles. Si vous répondez à la question à l'aide de l'une des autres méthodes de saisie réponse (Voir le chapitre sur la "Saisie réponse"), cet exercice se transforme alors en un exercice de "reconnaissance d'intervalle".

Voir aussi:

- ▶ Travailler à l'aide des exercices
- ▶ Personnaliser les exercices d'intervalles, d'accords et de gammes
- ▶ Théorie des intervalles

III Progressions d'accords

EarMaster joue une progression d'accords, et vous répondez en indiquant ce qui vient d'être joué, selon vous.

Vous pouvez répondre de deux différentes façons:

a) Choix multiples - Par exemple, si vous pensez que la progression jouée était une cadence I-IV-V-I, appuyez sur le bouton "I-IV-V-I". Pour ce faire, vous devez au préalable activer *Choix multiples* dans le menu Saisie réponse. Votre réponse sera alors soit bonne (100%), soit fautive (0%).

b) Nommez chacun des accords joués (fonction harmonique et qualité), un par un.

- Pour sélectionner une mesure où insérer l'accord, cliquez dans la portée.
- Pour modifier la qualité de la mesure sélectionnée, utilisez les boutons dans la partie *Qualité* de l'interface, juste sous la portée.
- Pour modifier la fonction harmonique de la mesure sélectionnée, utilisez le piano ou la guitare. Les fonctions harmoniques de la tonalité en cours sont indiquées sur le piano ou la guitare. Cliquez sur une note pour insérer une fonction harmonique dans la mesure sélectionnée. Cliquez-droit sur une note pour supprimer l'accord.
- Vous pouvez utiliser un instrument MIDI pour insérer un accord. La note basse de ce que vous jouerez sera reconnue comme la fondamentale, et à partir des autres notes EarMaster trouvera la fonction harmonique (accord) qui s'en approche le plus. Par exemple: pour insérer un accord de Fa mineur, jouez les notes Fa et La bémol simultanément. Pour un Fa m7, jouez aussi la note Mi bémol au-dessus (la septième dans un accord de Fa).
- Lorsque vous avez complété toutes les mesures, cliquez sur *Montrer la réponse* afin que EarMaster évalue votre réponse. Votre réponse obtiendra un score allant de 0 à 100%, basé sur le nombre de fonctions et de qualités correctes.

Voir aussi:

- ▶ Utilisation des exercices
- ▶ Personnaliser les exercices d'intervalles, d'accords et de gammes
- ▶ Théorie de la progression d'accords



Dictée mélodique

EarMaster joue une phrase mélodique, et vous transcrivez ce que vous pensez avoir entendu.

Choisissez une valeur de note dans la barre d'outils de notes, le menu *Notes*, ou en utilisant un raccourci clavier. Inscrivez ensuite la note en cliquant dans la portée, en utilisant le manche de la guitare à l'écran, l'interface piano, le MIDI, ou bien en chantant la note dans le micro. Vous trouverez plus d'information sur les différentes façons d'insérer les notes dans la section "Saisie réponse". Certaines leçons n'incluent pas d'évaluation rythmique. Dans ce cas, toutes les valeurs de note seront désactivées, hormis la ronde.

Une fois toutes les notes inscrites, cliquez sur *Montrer la réponse* pour que EarMaster évalue votre réponse.

Voir aussi:

- ▶ Travailler à l'aide des exercices
- ▶ Personnaliser la dictée mélodique



Lecture et imitation de rythmes

Lecture rythmique: EarMaster montre une partition rythmique et vous frappez le rythme des mains (reproduisez ce que vous lisez).

Imitation de rythmes: EarMaster joue un rythme que vous mémorisez et répétez (reproduisez ce que vous avez entendu). Après la première tentative, vous pouvez choisir de voir le rythme écrit pour faciliter la seconde tentative.

Vous pouvez battre le rythme de différentes manières:

- Tapez le rythme sur la barre d'espace où la touche Ctrl
- Le jouer sur un instrument MIDI
- Le frapper des mains devant le microphone





Vous pouvez activer le MIDI et le micro dans le menu Saisie réponse.

Tandis que vous battez le rythme, EarMaster transcrit tous vos battements dans la partition avec des points verts. Les points sont placés en fonction des notes dans la partition pour montrer le timing exact de vos battements. Ainsi, vous pourrez facilement voir la précision de ce que vous avez joué.



Si le clap est joué avec un retard, voyez le FAQ (questions fréquemment posées)

Une fois que vous avez battu toutes les mesures, EarMaster évaluera votre réponse. Les points changeront de couleur. Les points des battements utilisés dans l'évaluation sont affichés en vert, et ceux des battements qui ne

correspondent à aucune note sont affichés en rouge.
Sous chaque note, EarMaster montrera le résultat de l'évaluation. Un signe indiquera la façon dont vous avez battu la note:

-  Correct
-  Trop tôt
-  Trop tard
-  Pas battue du tout

Voir aussi:

-  Travailler à l'aide des exercices
-  Personnaliser les exercices rythmiques





Dictée rythmique

EarMaster joue un rythme et vous transcrivez ce que vous pensez avoir entendu.

Choisissez une valeur de note dans la barre d'outils des notes, dans le menu *Notes*, ou en utilisant un raccourci clavier.
Cliquez dans une mesure à l'endroit où vous voulez que la note soit insérée.

Une fois toutes les mesures complétées, cliquez sur *Indiquer le rythme* afin que EarMaster évalue votre réponse.

Voir aussi:

-  Travailler à l'aide des exercices
-  Personnaliser les exercices rythmiques



Précision rythmique

EarMaster montre un motif rythmique et joue ensuite ce même rythme mais avec quelques modifications. Vous devez identifier les notes qui ont changé dans le rythme et les inscrire sur la portée.



Deux types de modifications peuvent être entendus:

- Une note est enlevée
- une note est divisée en deux

Cliquez dans la portée pour inscrire les notes qui ont changé.

Une fois toutes les notes modifiées inscrites, cliquez sur *Indiquer les modifications* afin que EarMaster évalue votre réponse.

Voir aussi:

-  Travailler à l'aide des exercices
-  Personnaliser les exercices rythmiques

Personnaliser les exercices



Exercices d'intervalles, d'accords et de gammes

Dans la liste des intervalles, des accords ou des gammes, cliquez afin de pouvoir vérifier ce que vous voulez aborder dans les exercices. Vous pouvez également ajouter vos propres accords et gammes personnalisés (Voir la section "Editer les accords et les gammes").

Type de jeu

Choisissez la façon dont les questions seront posées: harmonique, ascendant ou descendant. Si vous sélectionnez plusieurs de ces options, EarMaster choisira aléatoirement un type de jeu différent pour chaque question.

Tonalités et mouvement de la fondamentale

Choisissez la façon dont les questions seront transposées. Si vous avez des besoins spécifiques en regard des tonalités, notes et positions au sein de la clef, choisissez l'option *Avancé* et cliquez sur Editer.

Options

Jouer la tonique: joue quelques notes avant chaque question afin de vous permettre de reconnaître la tonalité de la question. Utilisez cette option si les notes doivent être identifiées en rapport à la tonalité, par exemple lorsque vous utilisez le solfège relatif.

Note commune (uniquement dans comparaison d'intervalles): Si activé, les deux intervalles de la question auront la même note de départ. Si les intervalles sont joués descendant la note commune sera la plus haute, et ascendant la plus basse.

Ajouter la basse (Uniquement dans progressions d'accords): Double la tonique des accords en ajoutant une ligne basse.

Enlever la 5^e dans les accords de Dom7 (Uniquement dans progressions d'accords): Pour les accords complexes de jazz, il est souvent d'usage d'enlever la quinte dans les accords de 7^{ème} dominant.

Renversements

Dans Identification d'accords:

Choisissez *position fondamentale* pour n'inclure les accords que de la façon dont ils sont définis.

Choisissez *Disposition fermée* ou *Disposition ouverte* afin de permettre aux accords d'être joués dans toutes les combinaisons (renversements) de disposition fermée ou ouverte.

Dans Progressions d'accords, vous disposez des options suivantes:

Tous les accords en position fondamentale, Dernier accord en position fondamentale, ou renversement aléatoire du dernier accord.

Pour les deux dernières options, l'avant-dernier accord sera renversé en une position où la note haute sera le plus proche possible de celle du dernier accord.

Vous trouverez la description d'options supplémentaires dans la section "Paramètres de contrôle des exercices".

Voir aussi:

- ▶ Comparaison d'intervalles
- ▶ Identification d'intervalles, accords et gammes
- ▶ Chant d'intervalles
- ▶ Progressions d'intervalles
- ▶ Edition des accords et des gammes



Personnaliser les exercices rythmiques

EarMaster construit des rythmes aléatoires à l'aide d'algorithmes intelligents. Sélectionnez les valeurs de notes autorisées, et EarMaster construira un rythme en combinant ces valeurs de notes de toutes les manières possibles.

Motifs spéciaux

Afin de contrôler plus précisément comment les valeurs de notes apparaîtront dans le rythme, vous pouvez vous servir des motifs spéciaux. Vous pouvez par exemple choisir que les double croches apparaissent toujours par groupe de quatre, ce qui est plus pratique que si elles apparaissent seules au milieu d'autres valeurs de note.

Silences

Incluez des silences dans le rythme. EarMaster produira des silences de durées équivalentes aux valeurs de notes que vous avez définies préalablement.

Liaisons

Permettez aux notes entre les barres de mesures et entre les groupes de temps d'être liées.

Mesure à la clef

Choisissez la mesure à la clef du rythme. Vous pouvez en choisir plus d'une seule. EarMaster en utilisera alors une aléatoirement pour chaque question. Pour les rythmes complexes, nous vous conseillons de ne combiner que des mesures à la clef similaires, car les valeurs de notes que vous sélectionnez sont utilisées avec toutes les mesures à la clef sélectionnées.

Par exemple, il n'est peut-être pas judicieux de combiner une mesure en 4/4 avec une autre en 6/8, car en 6/8 vous utiliserez principalement des notes pointées et le motif spécial en triple-croches, qui ne sont pas d'usage courant en 4/4.

Options

Définissez la longueur du rythme (nombre de mesures), le tempo, et choisissez s'il devra être joué en mode "swing". Pour l'exercice de précision rythmique, vous pouvez également définir le nombre de changement à effectuer au cours de la séquence rythmique.

Si l'utilisateur n'est pas sensé pouvoir changer le tempo en cours d'exercice, vous pouvez changer les *Paramètres de contrôle des exercices*.

Evaluation

Choisissez comment EarMaster évaluera les rythmes que vous aurez reproduits. Ceci sera décisif dans le calcul des scores.

D'avantage d'options sont décrites dans la section sur les "Paramètres de contrôle des exercices".

Voir aussi:

- ▶ Imitation et lecture de rythmes
- ▶ Dictée rythmique
- ▶ Précision rythmique



Personnaliser la dictée mélodique

EarMaster crée des mélodies par le biais d'algorithmes intelligents. A l'aide des options de la configuration des exercices, vous pouvez définir la façon dont les mélodies seront construites.

Notes (mesures)

Définissez la longueur de la mélodie. Si l'option *Rythmes* est activée, choisissez le nombre de mesures, autrement ce sera le nombre de notes.

Gamme/progression

La mélodie sera constituée des notes de la gamme que vous aurez choisie. Toutes les gammes définies dans l'exercice *Identification de gammes* apparaissent dans la liste, y compris les gammes personnalisées. En créant vos propres gammes, vous pouvez déterminer précisément quelles notes de la tonalité seront jouées. Utilisez le bouton *Gamme personnalisée* comme raccourci pour créer une nouvelle gamme et l'exporter vers la liste des gammes.

Intervalle maximum

Ajustez l'intervalle maximum entre les notes adjacentes.

Amplitude

Ajustez l'intervalle maximum entre la note la plus grave de la mélodie, et la note la plus aigue.

Rythmes

Produit la mélodie en valeurs de note, et évalue également les valeurs de note lorsque vous répondez aux questions. Une valeur de note correcte donne autant de points qu'une hauteur de note correcte dans le score total. Par exemple: si vous répondez bon aux hauteurs de note mais à aucune des valeurs de note, votre score sera alors de 50%.

Choisissez les valeurs de note souhaitées, et EarMaster créera un rythme en combinant ces valeurs de note de toutes les façons possibles. Vous pouvez lire d'avantage sur la manière dont EarMaster produit des rythmes dans la section "Personnaliser les exercices rythmiques".

Tonalités et mouvement de la fondamentale

Définissez la manière dont les questions seront transposées.

Si vous avez des besoins spécifiques en rapport aux tonalités, à la tessiture et à la position au sein de la tonalité, choisissez l'option *Avancé* et cliquez sur Editer.

Options

Jouer la tonique de la tonalité. Si activé, EarMaster jouera quelques notes avant chaque question afin de vous permettre de reconnaître la tonalité de la question. Utilisez cette option si les notes doivent être identifiées en rapport avec la tonalité, par exemple lorsque vous utilisez le solfège relatif.

Vous trouverez la description d'options supplémentaires dans la section "Paramètres de contrôle des exercices" .

Voir aussi:

▶ Dictée mélodique

Tonalités et mouvement de la fondamentale

Tonalité

Sélectionnez si vous souhaitez choisir des tonalités ou des fondamentales spécifiques.

Tonalité spécifique: EarMaster choisit d'abord la tonalité, puis place l'intervalle ou l'accord dans la tonalité en fonction de la configuration de fondamentale de l'accord que vous avez définie (voir ci-dessous).

Fondamentale spécifique: EarMaster choisit la hauteur de la fondamentale en fonction de la configuration définie ici, et trouve ensuite la tonalité correspondante. L'exercice d'Inversion de l'accord fonctionne différemment: vous devez définir la basse (pas la fondamentale) de façon à ce que toutes les inversions soit jouée à la même hauteur.

Décidez de la manière dont EarMaster choisit parmi les tonalités et fondamentales sélectionnées. Ceci peut être accompli soit au hasard, soit de façon cyclique (en suivant la 5te).

Fondamentale

Choisissez la manière dont l'intervalle, l'accord ou la gamme doit être placé dans la tonalité. Sélectionnez les emplacements dans la gamme où la fondamentale pourra être placée:

Toutes les notes: Les 12 tons chromatiques d'une octave.

Notes de la gamme: Les tons de la gamme diatonique.

Degrés 1-4-5: Les degrés basiques d'une cadence tonale.

Intervalle diatonique: Les degrés où TOUS les 2 ou 3 tons de l'intervalle/accord correspondent à un ton de gamme diatonique. Par exemple: une triade mineure ne sera placée que sur les degrés II, III et VI.

Tonique de la tonalité: Placez toujours la fondamentale de l'intervalle/accord sur la tonique de la tonalité.

Voir aussi:

▶ Personnaliser les exercices d'intervalles, d'accords et de gammes

▶ Personnaliser la dictée mélodique

Editer les accords et les gammes

Vous pouvez définir vos propres accords, gammes et progressions d'accords personnalisés et les utiliser dans le cadre des exercices. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la liste des accords ou des gammes pour obtenir un choix d'options. Vous pouvez *Jouer*, *Editer*, ou *Effacer* l'accord sélectionné, et ajouter un *Nouvel accord personnalisé*.

Insérez les notes sur la portée, le piano ou la guitare de la même façon que pour les exercices.

L'accord ou la gamme doit être écrite de la même façon qu'elle le serait en tonalité de Do (c'est à dire sans dièse ou bémol fixe, mais les altérations sont permises). Quand EarMaster générera une question, il transposera l'accord dans les autres tonalités, mais la définition diatonique que vous aurez donnée ici sera conservée.

Exemple: Si vous avez choisi les notes Do-Solb (ou I-Vb dans les progressions d'accords) et que cela est transposé de sorte que Lab devienne la fondamentale, les notes seront alors Lab-Mibb (qui est la notation théorique correcte), et pas Lab-Ré.

La liste personnalisée des accords et des gammes est partagée par les utilisateurs, donc faites attention lorsque vous effacez ou modifiez des éléments de la liste. Certains utilisateurs ont peut-être envie de les utiliser.

Un tuteur a sa propre liste d'accords et de gammes. Lorsque vous créez un nouveau tuteur dans l'outil d'édition du tuteur, la liste des gammes et des accords existante sur votre système est copiée. Toute modification de la liste effectuée dans l'outil d'édition du tuteur ne sera effective que dans le tuteur avec lequel vous travaillez à ce moment. La liste est néanmoins partagée par toutes les leçons du tuteur, donc une fois de plus prenez garde lorsque vous effacez ou modifiez des éléments de la liste.

Voir aussi:

► Personnaliser les exercices d'intervalles, d'accords et de gammes

Paramètres de contrôle des exercices

La fenêtre des paramètres de contrôle des exercices est disponible via un bouton de la fenêtre de configuration exercice. Elle n'est qu'uniquement disponible dans EarMaster School.

Lorsque vous utilisez les exercices de EarMaster, beaucoup d'options sont disponibles dans les menus *Paramètres exercices* et *Saisie Réponse*. La plupart de ces options influent sur la difficulté de répondre aux questions. Si vous créez des leçons pour des tiers, vous voudrez alors sûrement être en mesure de contrôler certaines de ces options. De cette manière, vous pouvez empêcher les utilisateurs d'utiliser les raccourcis ou de tricher afin d'obtenir un meilleur score. A l'aide des paramètres de contrôle des exercices, vous pouvez définir de force des paramètres particuliers pour les menus *Paramètres exercices* et *Saisie réponse* (voir une liste des options disponibles dans les sections concernées).

La configuration par défaut pour toutes les options est *L'utilisateur peut choisir*, ce qui permet à l'utilisateur de changer l'option en cause en cours d'exercice. Vous pouvez définir une fonction spécifique pour chacune des options disponibles. En faisant cela, l'utilisateur ne pourra plus changer ces paramètres en cours d'exercice.

Exemples

1) Si l'utilisateur peut contrôler l'option *Montrer la réponse automatiquement*, il est alors très facile de tricher. L'utilisateur n'a qu'à sélectionner *Réponse correcte* et toutes les réponses seront bonnes, sans pour autant avoir la moindre idée de ce qui vient d'être joué.

Pour cette raison, vous devriez sélectionner *Désactivé* si vous voulez évaluer les résultats des utilisateurs pour la leçon.

2) Il peut être problématique de travailler avec l'option *Jouer la note sur le click*. Cette option déclenche en effet un son lorsque vous insérez les notes, e.g. sur la portée ou en cliquant-droit sur les boutons à choix multiples.

Par exemple, si l'utilisateur doit identifier un intervalle ascendant, il est possible de simplement faire glisser les notes de haut en bas de la portée pour trouver les deux notes similaires à celles de la question sans pour autant reconnaître l'intervalle joué. Cela devient alors un simple exercice de hauteur de note, bien plus facile que d'identifier un intervalle.

Voir aussi:

- ▶ Personnaliser les exercices d'intervalles, d'accords et de gammes
- ▶ Personnaliser les exercices rythmiques
- ▶ Personnaliser la dictée mélodique

Résultats



Championnat

La fenêtre Championnat montre le score pour tous les utilisateurs ayant travaillé avec le tuteur actuellement sélectionné.

Manière dont les points sont calculés


Chaque leçon du tuteur peut vous offrir des points. Votre score dans la leçon est multiplié par le nombre maximum de points pour la leçon. Par exemple, si votre score est de 75% et que la leçon a 20 points, vous obtiendrez 15 points.

Votre score est la somme des points que vous avez obtenus pour chaque leçon dans le domaine d'exercice sélectionné. Si *Meilleur score global* est choisi, le score affiché sera alors la somme totale de tous les points que vous avez obtenus dans tous les domaines d'exercices.

EarMaster ne garde en mémoire que les meilleurs résultats pour chaque leçon. Si vous n'avez pas obtenu le maximum de points la première fois dans une leçon, vous pouvez toujours y retourner et tenter d'obtenir plus de points.

Les résultats affichés dans les Statistiques sont stockés indépendamment du championnat. Ces résultats peuvent donc être effacés sans perturber le classement du championnat.

Voir aussi:

 [Statistiques](#)



Statistiques

Dans la fenêtre de *Statistiques* vous pouvez voir vos résultats, tout comme l'ensemble des résultats du domaine d'exercice sélectionné, et ainsi observer facilement vos progrès.

Quand les résultats sont-ils sauvegardés?

Chaque fois que vous terminez une leçon, le résultat est sauvegardé et sera affiché dans *Statistiques* comme nouvelle ligne dans la liste. Si vous travaillez avec une configuration d'exercice personnalisée, les résultats ne seront sauvegardés que si vous avez répondu à au moins 5 questions, et le programme vous demandera systématiquement si vous voulez sauvegarder les derniers résultats obtenus.

Description des colonnes

Dans la fenêtre, il y a plusieurs colonnes où sont affichées des informations sur les résultats et les leçons concernées. La plupart de ces informations peuvent être affichées et cachées à l'aide de la barre d'outils et du menu *Voir*.

Date: La date à laquelle la leçon a été commencée.

Heure: L'heure à laquelle la leçon a été commencée.

Tuteur: Le tuteur de la leçon concernée.

Numéro et titre de la leçon: Le numéro dans la liste des leçons pour ce domaine d'exercice.

Tentatives: Nombre de fois que l'utilisateur a terminé la leçon (visible uniquement si l'option *Montrer toutes les tentatives* est désactivée, voir la description ci-dessous).

Durée: Le temps passé sur la leçon (seulement pour la tentative concernée).

Temps de latence: Le temps utilisé pour répondre aux questions. Il s'agit du total pour toutes les questions de la leçon, entre le moment où la question est posée et le moment où l'utilisateur y a répondu.

Résultat total: Score total pour toutes les questions de la leçon. Le nombre de questions qui ont été répondues correctement est affiché (si possible), ainsi que le nombre total de question ayant été répondues.

Détails: Le score pour chacun des intervalles, accords ou gammes inclus dans la leçon.

Nombres en détail: Affiche le nombre de questions et de réponses correctes pour chaque intervalle, accord ou gamme.

Dans le menu *Voir*, plusieurs options sont disponibles pour définir quels utilisateurs et résultats afficher, et la façon de ce faire.

Description des options du menu Voir

Utilisateurs

Choisissez quel groupe d'utilisateurs devra être affiché dans la liste des utilisateurs: *Tous les utilisateurs*, *Tous les élèves*, *Tous les professeurs*, *Utilisateurs hors des classes*, ou bien choisissez une classe en particuliers. Ces options ne sont disponibles que dans EarMaster School.

Résultats

Montrer toutes les tentatives: Affiche tous les résultats: Le nombre de tentatives sera affiché, à savoir le nombre total de fois que la leçon a été démarrée et les résultats sauvegardés. Autrement, EarMaster groupera les résultats d'une même leçon et en affichera le meilleur résultat.

Seulement les résultats du tuteur: Si activé, tous les résultats des exercices personnalisés seront cachés. La liste ne contiendra que les résultats aux leçons des tuteurs.

Totalisation des résultats

Choisissez une période de temps pour le calcul des résultats totaux. Le tableau au bas de la fenêtre des résultats montre les statistiques pour la période de temps sélectionnée:

Total des durées: Le total de la *Colonne des durées* pour la période choisie.

Temps de latence moyen: Le total de la colonne de *Temps de latence*, divisée par le nombre total de questions. Le résultat donne le temps de latence moyen par question.

Somme des résultats totaux: La somme de la colonne des *Résultats totaux* pour la période choisie.

Voir aussi:

▶ Championnat

▶ Exporter les résultats

Exportation

Utilisez les fonctionnalités d'importation et d'exportation pour transférer des résultats et des paramètres d'un ordinateur à un autre.

Le professeur peut, par exemple, assigner un tuteur et des leçons à un élève et exporter ces informations par email, afin que l'élève puisse ensuite importer ces informations chez lui sur son propre ordinateur.

N.b.: EarMaster n'exporte que les tuteurs qui sont sélectionnés pour l'utilisateur, i.e. les tuteurs qui sont disponibles dans la liste de la fenêtre d'accueil ("Assistant de travail").

Dans la fenêtre d'exportation, vous disposez des options suivantes:

Données utilisateur à exporter

Devoirs

Incluez le tuteur et les numéros de leçons que vous voulez travailler par la suite, dans les données exportées. Lorsque vous importerez les données, vous pourrez continuer votre travail sur le nouvel ordinateur avec les leçons que vous aurez exportées depuis l'ancien ordinateur. Si le tuteur en cours n'est pas le tuteur standard de EarMaster, alors le fichier tuteur sera également inclus dans les données exportées.

Résultats

Incluez les résultats de l'utilisateur dans les données exportées.

A partir de l'utilisateur

Choisissez quel utilisateur vous voulez exporter. Seuls les professeurs dans EarMaster School peuvent exporter des utilisateurs autres qu'eux-mêmes.

Vers

Dossier

Choisissez un disque ou un répertoire où les données devront être exportées. Ceci peut être par exemple une disquette, un disque dur externe, ou le disque dur local. Tous les fichiers de données seront archivés dans un même fichier compressé Zip situé dans le dossier de destination.

Attacher en pièce jointe à un email

Créez un nouvel email avec les données exportées en pièce jointe. L'adresse email définie dans les propriétés utilisateur de l'utilisateur en cours sera insérée dans le champ d'adresse du destinataire. Le nouvel email sera créé dans le logiciel de gestion des emails par défaut sur l'ordinateur (utilisant l'interface MAPI)

Voir aussi:

- ▶ Statistiques
- ▶ Importer les résultats

Importation

Utilisez la fonction d'importation pour importer des données qui ont été exportées par EarMaster sur un autre ordinateur. La fonction d'importation se trouve dans le menu *Fichier*.

Pour importer un fichier de données, faites-le simplement glisser dans la fenêtre d'importation. De cette façon, vous pourrez voir quel utilisateur et quelles données sont incluses dans le fichier.

La fenêtre d'importation contient les options suivantes:

Dossier source

Choisissez le disque ou le dossier source, d'où les données seront importées. Si vous faites glisser le fichier de données dans la fenêtre d'import, le dossier source sera sélectionné par défaut.

Importer les données

Devoirs

Importez le tuteur et les numéros de leçon que vous voudrez travailler par la suite.

Résultats

Importez les résultats. Les résultats importés seront mélangés aux résultats présents sur cet ordinateur. Les résultats déjà présent sur l'ordinateur cible ne seront pas importés.

Importer vers utilisateur

Choisissez où les données utilisateurs doivent être importées, i.e. l'endroit de destination des données. Seuls les professeurs dans EarMaster School peuvent importer vers d'autres utilisateurs qu'eux-mêmes.

Voir aussi:

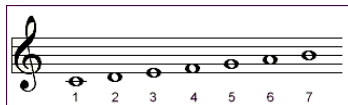
- ▶ Statistiques
- ▶ Exporter les résultats

Théorie musicale

Théorie des intervalles

Les intervalles sont la partie fondamentale de la formation de l'oreille musicale. Toute mélodie ou harmonie peut être considérée comme un ensemble d'intervalles. Si vous êtes débutant, vous devriez donc commencer par les intervalles et poursuivre plus tard avec, par exemple, la Dictée mélodique afin d'identifier une séquence d'intervalles, ou l'Identification d'accords afin d'identifier des harmonies de plus de deux notes.

Un intervalle est la différence de hauteur entre deux tons. Il est défini par sa valeur numérique et sa qualité. La valeur numérique indique le nombre de tons de la gamme diatonique que l'intervalle inclut.



Dans la portée ci-dessus, les tons diatoniques sont montrés (i.e. les touches blanches du piano) et numérotés selon leur position dans la gamme de Do Majeur. Do=1, Ré=2, Mi=3, etc.

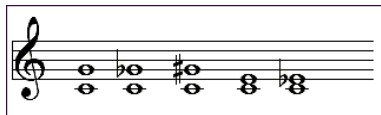
Exemples de nomenclature d'intervalles: L'intervalle de Do (1) à Ré (2) est une "Seconde" car il inclut deux tons, l'intervalle de Do (1) à Mi (3) et l'intervalle de Mi (3) à Sol (5) sont tous deux des "Tierces" car ils incluent trois tons diatoniques.

Qualité

La qualité peut être Juste, Diminué, Augmenté, Majeur ou mineur.

L'unisson, la quarte, la quinte et l'octave sont appelés intervalles justes. Chacun d'entre eux peut être diminué (un ton chromatique en moins) ou augmenté (un ton chromatique en plus). Le reste des intervalles au sein d'une octave sont: seconde, tierce, sixte et septième. Chacun d'entre eux peut être Maj ou min.

Ci-dessous, un exemple de quinte juste, quinte diminuée, et quinte augmentée, ainsi que de tierce Majeure et tierce mineure.



Dans EarMaster, vous pouvez entendre les intervalles dans l'exercice d'identification d'intervalles lorsque vous cliquez-droit sur le bouton portant le nom de l'intervalle voulu. Vous devez pour cela activer *Choix multiple* dans le menu *Saisie réponse*. Vous pouvez également entendre les intervalles en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris dans *Configuration personnalisée des exercices*, puis en choisissant *Jouer* dans l'interface qui s'affiche.

Voir aussi:

▶ Identifier les intervalles

▶ Exercice d'intervalles

Identifier les intervalles

Une méthode simple pour identifier un intervalle est de l'assimiler au début d'un morceau connu. Par exemple "Amazing Grace" commence par une 4^{te} juste. Donc chaque fois que vous entendez un intervalle qui sonne comme le début de Amazing Grace, vous pouvez deviner qu'il s'agit d'une 4^{te} juste. Vous pourrez trouver des exemples de chansons commençant par des intervalles distincts dans la partie "Mélodies repères" ci-dessous.

Il est toutefois important que vous essayiez, aussitôt que possible, de faire le lien entre l'intervalle entendu et le nom de cet intervalle, sans penser systématiquement à une mélodie. Car plus tard, lorsque vous atteindrez un niveau supérieur, il deviendra très perturbant de mélanger une autre mélodie à la musique étudiée.

Une autre méthode pour identifier les intervalles est de chanter ascendant et descendant la gamme Majeure pour trouver l'intervalle recherché. Cette méthode est liée au système du solfège (via l'utilisation des syllabes do-ré-mi-fa-sol-la-si), qui est souvent la référence pour l'apprentissage de la lecture à vue. Dans les *Paramètres des exercices*, vous pouvez définir la manière dont EarMaster doit nommer les notes. Choisissez Solfège standard afin d'utiliser la solmisation classique.

Mélodies repères

Trouvez ci-dessous quelques exemples de mélodies commençant par des intervalles spécifiques. Il ne s'agit que de suggestions, vous devriez pouvoir trouver des mélodies de votre choix que vous connaissez sans doute mieux:

	Intervalles ascendant	Intervalles descendant
2de min	Isn't she lovely (Stevie Wonder) Nice work if you can get it	Sophisticated lady O little town of Bethlehem Gamme Majeure (descendante)
2de Maj	Joyeux anniversaire Strangers in the night Gamme Majeure (ascendante)	Yesterday (Beatles) Satin doll M.A.S.H. Mary had a little lamb
3ce min	Georgia on my mind A foggy day Triade mineure	Frosty the snowman Hey Jude (Beatles)
3ce Maj	Morning has broken Oh, when the Saints Triade Majeure	Summertime Giant steps Come rain or come shine
4te juste	Amazing grace Love me tender	Oh, come all ye faithful Yardbird suite

	We wish you a merry Christmas	
Triton	Maria (West side story)	
5te juste	Twinkle twinkle little star Wise men say (Can't help falling in love)	Feelings
6ème min	When Israel Was In Egypt's Land Morning of the carnival	Love story
6ème Maj	It came upon a midnight clear Jingle de NBC	You are a weaver of dreams
7ème min	Somewhere (West side story) Générique de Star trek	Watermelon man
7ème Maj	Cast your fate to the wind Générique de Fantasy Island (L'île fantastique)	
Octave	Somewhere over the Rainbow Let it snow Blue bossa	

Voir aussi:

▶ Théorie des intervalles

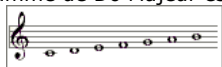
▶ Exercices sur les intervalles

Théorie des gammes et des modes

Une gamme est la base tonale de la musique, i.e. un ensemble de notes à partir desquelles des mélodies et harmonies sont construites. Les notes de la liste sont ordonnées en fonction de leurs hauteurs. Etant donné que cette base tonale varie de pays en pays et d'époque en époque, il existe un grand nombre de gammes.

La gamme Majeure, la gamme mineure et les modes anciens sont tous basés sur la gamme diatonique. Ils consistent en les mêmes notes, mais la note centrale (tonique) est différente.

La gamme de Do Majeur est comme suit:



Le mode ecclésiastique dorien contient les mêmes notes, mais la fondamentale est le Ré:



De la même manière, le mode ecclésiastique phrygien à le Mi pour fondamentale.

Le Lydien a pour fondamentale le Sol, le mineur naturel (Eolien) le La, et le locrien le Si.

Reconnaître les gammes

Une gamme est une séquence d'intervalles réduits - généralement des tons et demi-tons. Pour identifier une gamme, vous devez en connaître la séquence unique.

Les gammes basées sur la gamme diatonique consisteront toujours de 5 tons et 2 demi-tons. De ce fait, reconnaître ces gammes peut être facilité en identifiant la position des deux demi-tons.

Dans EarMaster, vous pouvez entendre les gammes dans l'exercice d'identification de gamme lorsque vous cliquez-droit sur le bouton portant un nom de gamme. Vous devez activer *Choix multiple* dans le menu *Saisie réponse* pour pouvoir faire cela. Vous pouvez également entendre les gammes en cliquant-droit dessus dans la *Configuration d'exercice personnalisée*, et choisir *Jouer* dans le menu qui s'affiche.

Voir aussi:

▶ Exercice d'identification de gammes

Théorie de l'accord

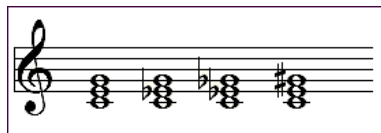
Un accord est une combinaison de trois notes ou plus, généralement construite à partir de tierces superposées. Les accords sont définis par leur fondamentale et leur qualité (Majeur, mineur, 7ème, etc.), et éventuellement par leur inversion.

Triades

Une triade est un accord de trois notes consistant d'une fondamentale et de la tierce et de la quinte situées au dessus. Les triades les plus courantes sont:

- Majeure - a une tierce Maj et une quinte juste
- mineur - a une tierce mineure et une quinte juste
- diminuée - a une tierce mineur et une quinte diminuée
- augmentée - a une tierce Maj et une quinte augmentée

Sur la portée ci-dessous, les Do M, Do m, Do dim., et Do augm. sont transcrits:



Accords de septième

Ces accords sont des triades avec une tierce diatonique encore différente. Les accords de septième les plus courants sont:

- de septième - est une triade Maj plus une 7ème mineure.
- mineur 7 - est une triade mineure plus une 7ème mineure.
- Dim 7 - est une triade diminuée plus une 7ème diminuée.
- Demi-dim - est une triade diminuée plus une 7ème mineur.

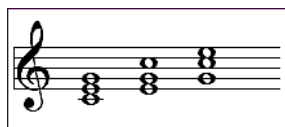
Il y a bien sûr plus de combinaisons "triade + 7" que celles mentionnées ici. Vous pourrez les trouver dans le tableau de définition des accords dans la boîte de dialogue *configuration des exercices* de l'exercice *Identification d'accords*.

Inversions

La position de départ d'un accord avec pour fondamentale la note basse est appelée position fondamentale.

Lorsque la tierce de l'accord (e.g. Mi dans une triade de Do M) est la basse, on appelle alors l'ensemble une 1^{ère} inversion. Lorsque la quinte de l'accord (Sol dans une triade de Do M) est la basse, on appelle alors l'ensemble une seconde inversion.

Sur la portée ci-dessous, l'accord de Do M est présenté successivement en position fondamentale, en 1^{ère} inversion et en 2^{de} inversion:

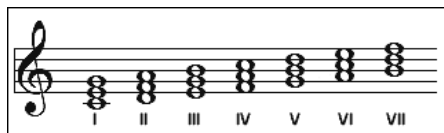


Voir aussi:

- ▶ Exercice d'identification d'accords
- ▶ Théorie de la progression d'accords
- ▶ Exercice de progressions d'accords

Théorie de la progression d'accord

Une progression d'accords est une série d'accords joués successivement. Pour identifier des accords joués dans une progression, la tâche principale est de trouver sa fonction au sein de la tonalité, c'est à dire de comparer l'accord à la tonique qui est jouée avant la progression. Les fonctions harmoniques sont écrites en chiffres romains (I, II, III, etc.), et désignent le degré de la gamme. Chacun des sept degrés de la gamme Majeure et de la gamme mineure peut servir de fondamentale à une triade. Les triades sur les degrés tonaux de la gamme I, IV et V sont les plus importants pour établir la tonalité d'un ensemble. Ci-dessous sont représentés les sept degrés d'une gamme de Do Maj.:



I (Do M), II (Ré m), III (Mi m), IV (Fa M), V (Sol M), VI (La m), VII (Si dim)

Pour les gammes mineures, EarMaster désigne toujours les étapes 3, 6 et 7 par bIII, bVI, et bVII afin d'éviter les confusions. Par exemple: III est une 3^ece Maj au-dessus de la tonique dans une gamme Majeure, mais dans une gamme mineure il s'agit d'une 3^ece mineure au-dessus de la tonique, et est pour cette raison désignée bIII.

Pour identifier les progressions d'accord plus aisément, vous pouvez écouter la note basse qui est en général la fondamentale de l'accord. Remarquez que plusieurs progressions d'accords peuvent avoir un mouvement de la fondamentale similaire, mais différentes qualités des accords. Vous pouvez éventuellement désactiver la fondamentale dans EarMaster afin d'élever le degré de difficulté.

Voir aussi:

▶ Exercices de progressions d'accords

Pour le professeur (EarMaster School)

Introduction pour le professeur

(Les fonctionnalités décrites dans cette partie "pour le professeur" ne sont disponible que dans EarMaster School)

EarMaster est un outil idéal pour votre enseignement en formation de l'oreille musicale. Grâce à l'outil d'*Edition du tuteur*, vous pouvez créer des leçons couvrant les domaines d'études que vous abordez en classe à un moment donné. Avec votre tuteur, les étudiants sont confrontés à des difficultés correspondant à leurs performances individuelles et obtiennent une évaluation instantanée de leurs progrès.

Vous pouvez ainsi vous concentrer sur les questions les plus difficiles et expliquer plus clairement les points portant à confusion. Vous avez accès à des statistiques en direct pour les performances de tous vos étudiants. Celles-ci peuvent consister en des statistiques détaillées pour un étudiant en particulier, ou bien une vue générale de toute la classe.

Les étudiants peuvent aussi s'entraîner après la classe - en faisant des devoirs dans le labo informatique, ou à la maison si vous leur envoyez le tuteur par email au préalable. Grâce aux fonctions d'Exportation des résultats, les étudiants peuvent vous envoyer par email leurs résultats depuis leur ordinateur personnel, ou les apporter sur une clé USB.

EarMaster School est un outil d'enseignement motivant et efficace. Vos étudiants obtiendront un entraînement pratique complet de leur oreille musicale, bien plus motivant qu'une méthode enregistrée sur CD.

Voir aussi:

- ▶ Edition du tuteur
- ▶ Statistiques des résultats
- ▶ Infos utilisateurs
- ▶ Gestion des classes
- ▶ Exportation des résultats



Infos utilisateur

Dans la fenêtre d'infos utilisateur, vous pouvez voir un groupe d'utilisateurs, comparer aisément leurs résultats et changer leurs configurations. Tous les résultats et statistiques ne concernent que le domaine d'exercice sélectionné. Dans le menu *exercices*, vous pouvez choisir de quel domaine d'exercice vous voulez voir les résultats et statistiques.

Colonnes et panneaux

Il existe plusieurs colonnes et panneaux contenant des informations sur les paramètres et résultats de chaque utilisateur. La plupart peuvent être affichés ou

cachés à partir de la barre d'outils et du menu *Voir*.

Nom: Le nom et le prénom de l'utilisateur

Dernier résultat: Consiste en trois sous-colonnes avec des informations sur la dernière leçon terminée: *dernière date*, *nom du dernier niveau* et *dernier résultat*.

Totaux: La période peut être choisie depuis le menu *Voir*. Les totaux consistent en trois sous-colonnes:

Total des durées: Le total de la *Colonne des durées* pour la période choisie.

Temps de latence moyen: Le total de la colonne de *Temps de latence*, divisée par le nombre total de questions. Le résultat donne le temps de latence moyen par question.

Somme des résultats totaux: La somme de la colonne des *Résultats totaux* pour la période choisie.

Tuteur: Le tuteur qui sera chargé par défaut la prochaine fois que cet utilisateur ouvrira EarMaster.

Classe: Nom de la classe où l'utilisateur a été placé.

Panneau d'informations: Panneau contenant des informations sur les paramètres (propriétés) de l'utilisateur en question et sur la dernière leçon terminée.

Résultats détaillés: Panneau avec la liste détaillée des résultats. Il contient exactement les mêmes infos que la fenêtre des *Résultats*.

Options du menu Voir

Dans le menu *Voir*, plusieurs options sont disponibles pour définir quels utilisateurs et résultats vous voulez voir s'afficher, et de quel façon.

Utilisateurs

Choisissez quel groupe d'utilisateurs devra être affiché dans la liste des utilisateurs: *Tous les utilisateurs*, *Tous les élèves*, *Tous les professeurs*, *Utilisateurs hors des classes*, ou bien choisissez une classe en particuliers. Ces options ne sont disponibles que dans EarMaster School.

Résultats

Montrer toutes les tentatives: Affiche tous les résultats: Le nombre de tentatives sera affiché, à savoir le nombre total de fois que la leçon a été démarrée et les résultats sauvegardés. Autrement, EarMaster groupera les résultats d'une même leçon et en affichera le meilleur résultat.

Seulement les résultats du tuteur: Si activé, tous les résultats des exercices personnalisés seront cachés. La liste ne contiendra que les résultats aux leçons des tuteurs.

Totalisation des résultats

Choisissez une période de temps pour le calcul des résultats totaux. Le tableau au bas de la fenêtre des résultats montre les statistiques pour la période de temps sélectionnée:

Total des durées: Le total de la *Colonne des durées* pour la période choisie.

Temps de latence moyen: Le total de la colonne de *Temps de latence*, divisée par le nombre total de questions. Le résultat donne le temps de latence moyen par question.

Somme des résultats totaux: La somme de la colonne des *Résultats totaux* pour la période choisie.

Gestion des utilisateurs

Dans le menu *Utilisateur*, vous disposez des options suivantes pour gérer les utilisateurs:

Fichiers configuration des exercices: Définissez quelle configuration d'exercices personnalisés sera chargée par défaut la prochaine fois que l'utilisateur en question démarrera EarMaster.

Profil tuteur: Définissez quel tuteur sera chargé par défaut la prochaine fois que l'utilisateur en question démarrera EarMaster.

Nouvel utilisateur: Crée un nouvel utilisateur dans EarMaster.

Propriétés: Modifiez les propriétés pour l'utilisateur choisi. Vous pouvez ici définir: le nom, le nom d'utilisateur, le mot de passe, les droits d'accès dans EarMaster, la classe, ainsi que l'adresse email de destination pour l'export des données depuis EarMaster.


Effacer les résultats: Effacez tous les résultats antérieurs à une date spécifique. Ne s'applique qu'à l'utilisateur sélectionné.

Effacer utilisateur: Effacez l'utilisateur de EarMaster, y compris tous ses résultats et paramètres.

Pour sélectionner plusieurs utilisateurs, cliquez sur le premier utilisateur que vous voulez sélectionner dans la liste. Appuyez et maintenez enfoncée la touche <maj>, et cliquez sur le dernier utilisateur de la liste à sélectionner.

Si un utilisateur utilise EarMaster sur le réseau, la couleur du nom de l'utilisateur sera verte. EarMaster met automatiquement à jour les résultats et statistiques des utilisateurs actifs. De cette façon, vous pouvez suivre les progrès d'une classe entière dans le local informatique.

Voir aussi:

 Gestion des classes



Edition du tuteur

L'outil d'édition du tuteur est disponible à partir du menu *Paramètres exercices*, mais uniquement pour les professeurs dans EarMaster School.

A l'aide de l'outil d'édition du tuteur, vous pouvez créer une série de leçons et les sauvegarder dans un fichier tuteur. D'autres utilisateurs peuvent facilement ouvrir votre tuteur et commencer à travailler sur les leçons que vous avez créées.

Une leçon est en fait une configuration d'exercice personnalisée à laquelle vous avez ajouté quelques paramètres supplémentaires comme un titre, une description et des limites pour définir les résultats (score en %) nécessaires pour passer à un niveau supérieur.

Chaque domaine d'exercice possède sa propre liste de leçons. De ce fait, vous ne pouvez contrôler que l'ordre des leçons au sein d'un même domaine d'exercice, et pas comment les utilisateurs naviguent entre les domaines d'exercice disponibles.

Pour créer une nouvelle leçon:

1. Choisissez le domaine d'exercice où elle sera ajoutée (menu *Exercice*)

2. Cliquez sur le bouton *Nouvelle leçon*.
3. Donnez un titre à la leçon sous la vignette *Propriétés* et cliquez sur *Ok*.
4. Maintenant la leçon est créée et vous pouvez éditer la configuration de l'exercice à droite de la liste des leçons

Trouvez ci-dessous une description partielle des menus de l'outil d'édition du tuteur :

Fichier

Insérer tuteur

Vous pouvez importer des leçons depuis un autre fichier tuteur. Ceci ajoutera toutes les leçons du tuteur choisi à la fin de la liste. Seules les leçons du domaine d'exercice en cours seront ajoutées. Ensuite, vous pourrez effacer les leçons dont vous ne voulez pas vous servir.

Propriétés tuteur

Propriétés du tuteur. Donnez un titre et une description au tuteur, et indiquez le nom de son auteur.

Leçon

Tester la leçon dans EarMaster

Découvrez comment les configurations d'exercice que vous avez définies fonctionnent en pratique. En utilisant cette fonctionnalité, la leçon sélectionnée sera chargée dans l'exercice.

Nouvelle leçon

Créez une nouvelle leçon dans la liste.

Effacer leçon

Effacez la leçon sélectionnée.

Propriétés

Modifiez les propriétés de la leçon sélectionnée (titre, description, nombre de questions, etc.).

Les utilisateurs expérimentés peuvent utiliser le format d'écriture html pour rédiger le texte de description de la leçon ou ajouter des liens internet (par exemple un lien vers un site proposant une aide théorique supplémentaire). Les codes suivants sont disponibles:

` ` texte en **Gras**

`<i> </i>` texte en *Italique*

`<u> </u>` texte Souligné

`<link> </link>` lien vers une page Web ou une adresse email

Exemple: Si vous écrivez le texte suivant dans la fenêtre de description: "Ce texte contient un lien vers `<link>www.earmaster.com</link>` et un texte en `gras`, `<u>souligné</u>` et en `<i>italique</i>`"

L'utilisateur verra le texte suivant dans l'introduction à la leçon: "Ce texte contient un lien vers www.earmaster.com et un texte en **gras**, souligné et en *italique*"

Options

Confirmer les modifications des leçons

Si activé, EarMaster vous demandera de confirmer lorsque les changements de configuration d'exercice seront sauvegardés dans la leçon.

Copier les leçons rythmiques

La configuration des exercices des différents domaines d'exercices rythmiques est très semblable. De ce fait, il est logique de réutiliser les leçons d'un domaine d'exercice rythmique dans un autre domaine d'exercice rythmique. Avec cette fonction, vous pouvez copier toutes les leçons du domaine d'exercice sélectionné vers un autre domaine d'exercice. Si l'emplacement de destination contient déjà des leçons, les leçons copiées seront ajoutées à la fin de la liste.

Exporter tout le texte vers le porte-documents

Copie tous les titres et descriptions de toutes les leçons du tuteur dans le porte-documents. Ensuite vous pourrez "coller" le texte dans n'importe quel autre programme. Ceci est utile dans les cas où vous souhaitez obtenir un aperçu du texte en son intégralité, rédiger ou bien encore corriger les éventuelles fautes à l'aide de votre logiciel de traitement de texte favori.

Le texte est organisé en domaines d'exercices et ordonné comme dans la liste des leçons.

Le titre de la leçon est le texte situé sur la même ligne que le numéro de la leçon (e.g. "[-7-] Mon titre de leçon"). Les lignes suivantes jusqu'au prochain numéro de leçon sont la description de la leçon. Faites attention à ne pas effacer le texte entre crochets: [].

La longueur du titre de la leçon ne doit pas excéder 51 caractères.

Lorsque vous avez fini de rédiger le texte, sélectionnez-le dans votre traitement de texte et copiez-le. Si un titre comporte plus de 51 caractères, ou que les identifiants entre crochets [] sont incorrects, EarMaster affichera un message d'avertissement et ne poursuivra pas l'importation.



Gestion des utilisateurs

Dans la fenêtre *Gestion des utilisateurs* du menu *Options*, vous pouvez ajouter et retirer des utilisateurs de EarMaster et modifier leurs paramètres.

Avec la configuration par défaut, les utilisateurs sont créés automatiquement dans EarMaster lorsqu'ils l'ouvrent pour la première fois. Ils sont créés en tant qu'*élèves* avec les droits d'accès par défaut. Ici, vous pouvez modifier les droits d'accès. Si les utilisateurs ne sont pas créés automatiquement, vous pouvez les ajouter manuellement dans cette fenêtre.

Dans le menu *Voir*, vous pouvez choisir quels utilisateurs vous voulez voir apparaître dans la liste.

Dans le menu *Utilisateur*, vous disposez des options suivantes pour gérer les utilisateurs:

Fichiers configuration des exercices: Définissez quelle configuration d'exercices personnalisés sera chargée par défaut la prochaine fois que

l'utilisateur en question démarrera EarMaster.

Profil tuteur: Définissez quel tuteur sera chargé par défaut la prochaine fois que l'utilisateur en question démarrera EarMaster.

Nouvel utilisateur: Crée un nouvel utilisateur dans EarMaster.

Propriétés: Modifiez les propriétés pour l'utilisateur choisi. Vous pouvez ici définir: le nom, le nom d'utilisateur, le mot de passe, les droits d'accès dans EarMaster, la classe, ainsi que l'adresse email de destination pour l'export des données depuis EarMaster.

Effacer les résultats: Effacez tous les résultats antérieurs à une date spécifique. Ne s'applique qu'à l'utilisateur sélectionné.

Effacer utilisateur: Effacez l'utilisateur de EarMaster, y compris tous ses résultats et paramètres.

Pour sélectionner plusieurs utilisateurs, cliquez sur le premier utilisateur que vous voulez sélectionner dans la liste. Appuyer et maintenez enfoncée la touche <maj>, et cliquez sur le dernier utilisateur de la liste à sélectionner.

Voir aussi:

▶ Infos utilisateur

▶ Gestion des classes

Gestion des classes

Dans une classe vous avez la possibilité de grouper dans EarMaster plusieurs utilisateurs. Cela tout spécialement si vous désirez pouvoir lire et imprimer les résultats de certains utilisateurs sans inclure l'ensemble des élèves.

Dans la fenêtre *Gestion des classes*, depuis le menu *Options*, vous pouvez ajouter ou supprimer des classes.

Cliquez sur *Nouvelle classe* pour créer une nouvelle classe. Puis cliquez sur *Ajouter/Supprimer* pour y ajouter des élèves. Ceux-ci doivent néanmoins avoir au préalable un profil utilisateur dans EarMaster pour apparaître dans la liste.

Cliquez sur *Effacer la classe* pour supprimer la classe. Cela ne supprimera que la liste des utilisateurs de la classe, et pas les utilisateurs à proprement parler qui conserveront leur profil dans EarMaster.

Voir également le point 6 du guide "Installation réseau"

Référence

Configuration programme

Dans la fenêtre de Configuration programme du menu Options, vous pouvez définir un grand nombre de paramètres de EarMaster.

Environnement

Langue

Sélectionnez la langue utilisée par EarMaster. Ceci modifiera aussi la langue du fichier d'aide et du tuteur standard. Si le fichier d'aide et celui du tuteur standard ne sont pas disponibles dans la nouvelle langue, EarMaster les affichera en anglais.

Police

Par défaut, EarMaster utilisera la police et la taille de texte définies dans Windows pour les messages de texte. Si vous souhaitez changer ces paramètres pour EarMaster uniquement, faites-le ici.

Instruments transpositeurs

Si vous utilisez un instrument acoustique avec EarMaster, soit par le biais d'un micro, ou simplement en jouant par dessus la question, définissez la transposition de votre instrument à cet endroit. Ce paramètre transposera la lecture et l'enregistrement dans tout EarMaster.

Notation rythmique

Spécifiez l'espacement des notes:

Espace fixe: L'espace entre les notes est le même, peu importe leur valeur. Il s'agit d'une notation compacte, utile pour les faibles résolutions d'écran.

Temps proportionnel: L'espacement des notes est proportionnel à leur valeur. Ceci veut également dire que toutes les mesures ont la même largeur.

Nouvelle question automatique

Pour les exercices où l'évaluation est en %, et pas seulement correct ou faux, vous pouvez définir dans quelle mesure la réponse peut être considérée comme correcte. Ceci a une utilité pour la fonction "*Nouvelle question automatique*" et pour choisir l'effet sonore, mais pas pour améliorer les résultats :-).

Réinitialiser trucs et astuces

Si vous activez l'option "Ne plus montrer ce message" lorsqu'un message est affiché, les messages d'aides et trucs n'apparaîtront plus automatiquement. Cliquez sur ce bouton pour que les messages apparaissent de nouveau.

Effets/Micro

Intro musicale

Active la musique d'introduction au démarrage de EarMaster.

Effets sonores

Activez les effets sonores pour entendre un son à chaque fois que vous répondez

à une question. Choisissez le volume et le fichier Wave à utiliser. Tous les fichiers Waves du répertoire EarMaster\Media directory apparaîtront dans la liste. Choisissez (*aucun*) pour désactiver un effet sonore en particuliers.

Insertion automatique

Si vous utilisez le micro pour insérer des notes, ou bien l'entrée MIDI-in avec la fonction *Insertion des notes une par une* activée, nous vous déconseillons d'appuyer sur la touche <Inser> du clavier de votre ordinateur pour insérer les notes.

EarMaster insert automatiquement une note si vous la tenez un certain temps (paramétrable). Vous pouvez définir ici la durée préalable à l'insertion d'une note. Vous pouvez désactiver cette fonction en définissant une durée exagérément longue.

Contrôleurs MIDI

MIDI in

Choisissez quel périphérique (pilote) vous souhaitez utiliser en entrée midi (MIDI in). Si la liste est vide, vous devrez installer les pilotes nécessaires au bon fonctionnement de votre périphérique d'entrée midi (carte son ou interface MIDI), ou bien votre périphérique ne supporte peut-être pas la fonction MIDI In.

Transposer MIDI in

Réglez le nombre de demi-tons utilisés pour transposer le MIDI

Insertion des notes une par une

Avec la configuration EarMaster par défaut, vous devez tenir toutes les notes de la réponse simultanément. Si cette option est activée, vous pouvez saisir les notes une par une, comme lorsque vous utilisez le micro.

Activez ce paramètre si vous utilisez un contrôleur MIDI de type instrument à vent, ou ne pouvant produire qu'une note à la fois - ou bien simplement si vous préférez ne saisir qu'une note à la fois :-)

Pour effacer une note avec le MIDI, utilisez le *Contrôle distant* (voir ci-dessous) afin d'activer la fonction *Annuler*.

MIDI out

Choisissez quel périphérique (pilote) vous souhaitez utiliser pour jouer les sons MIDI. EarMaster utilise les sons MIDI pour jouer les notes et les rythmes. Si la liste est vide, vous devrez installer les pilotes nécessaire au bon fonctionnement de votre carte son et/ou de votre périphérique MIDI.

Synchroniser les rythmes

Si votre carte son joue les sons MIDI avec un retard, définissez-le ici. EarMaster pourra alors compenser le délai. Si la durée du retard vous est inconnue, cliquez sur le bouton *Commencer* et ajustez le retard de production des sons afin qu'il soit synchronisé au flash.

Si votre carte son joue les sons en retard, il ne sera pas possible d'utiliser les sons MIDI pour le clap de la barre d'espace. EarMaster utilise dans ce cas un fichier Wave avec un son de clap pour éviter les problèmes de latence.

La configuration du fichier wave est disponible sous *Instruments MIDI*.

Trouvez plus d'informations à ce sujet dans le FAQ.

Instruments MIDI

EarMaster possède six profils sonores différents. Un profil piano, une autre guitare, deux profils pour jouer les rythmes, et deux profils pour le métronome. L'un des profils rythmiques propose un clap sans sustain (maintien), et l'autre un clap avec. Seul l'un des profils rythmiques n'est visible à la fois. Celui utilisé est défini par le paramètre *Evaluer la durée des notes* du menu Paramètres exercices.

Pour chacun des profils, vous pouvez définir les paramètres suivant:

Canal

Ceci est le canal MIDI où les notes sont envoyées. Il ne peut exister qu'une seule configuration d'instrument par canal, donc vous devrez attribuer un canal spécifique pour chaque profil. Le canal 10 étant dédié aux sons de percussions, plusieurs profils peuvent l'utiliser en même temps.

Instrument

Le son d'instrument utilisé pour le profil. Ce paramètre n'est activé que si l'option *Envoyer changements de programmes MIDI* est validée. Les noms d'instrument de la liste proviennent du standard de sons MIDI GM. Si les références d'instruments ne correspondent pas à celles de votre carte son (ou de votre module de son: synthé, expandeur, etc.), vous pouvez vérifier les correspondances dans le manuel de votre module de son. Pour les profils de rythme et de métronome, ce paramètre est désactivé si le canal MIDI 10 est choisi (canal rythmique). Si vous voulez choisir un autre son pour ces profils, sélectionnez au préalable un canal autre que le 10.

Attaque

Réglez l'attaque (volume) des notes pour ce profil.

Note

Définissez le numéro de la note MIDI à jouer pour le "clap" et le métronome. Les noms de percussions de la liste proviennent de la table de son standard du canal de sons rythmiques GM. Si celle-ci ne correspond pas à celle de votre module de son, vous pouvez vérifier le numéro des notes dans le manuel de votre appareil.

Fichier wave

Si votre carte son a un temps de latence trop conséquent, il ne sera pas possible d'utiliser le MIDI pour le son produit lorsque vous appuyer sur la touche Espace. à la place, EarMaster utilisera le Fichier Wave choisi ici. La liste contient tous les fichiers Wave du répertoire EarMaster\Media. Choisissez (*aucun*) pour désactiver le son.

Envoyer changements de programme

Change automatiquement le type d'instrument dans le module de son. Si désactivé, vous devrez définir manuellement l'instrument à utiliser dans votre module de son. Nous vous conseillons d'activer cette fonction, dans le cas où vous n'avez pas de besoins particuliers, comme par exemple une configuration spécifique de synthétiseurs externes.

Contrôle distant

Contrôle MIDI à distance

Vous pouvez contrôler un grand nombre de fonctions de EarMaster grâce à votre instrument MIDI. Vous pouvez par exemple agir sur les boutons de contrôle en haut de la fenêtre d'exercice. Vous pouvez également annuler vos dernières actions et faire insérer la note en cours en la chantant dans le micro ou en la jouant sur votre instrument MIDI.

Vous pouvez définir à quel message MIDI doit répondre chaque fonction de contrôle distant. Il faut pour cela choisir le Canal, le Type, et la Valeur:

Canal: Le canal MIDI que EarMaster doit interpréter. * signifie tous canaux.

Type: Peut être configuré sur Note, Programme (instrument/chgt prog) ou Contrôleurs (fonctions MIDI spéciales, comme par exemple la pédale de sustain/soutien).

Valeur: Si l'option Note est sélectionnée pour le Type, vous pouvez définir à quel note le paramètre doit correspondre. Si l'option Programme ou Contrôleurs est sélectionnée, vous devez alors définir le numéro de programme ou de contrôleur correspondant.

Le message de contrôleur le plus fréquemment utilisé est la pédale de soutien/sustain, qui correspond au numéro 64. Vous pourrez en trouver la liste complète dans le manuel de votre module de son ou à cette adresse:

<http://www.midi.org/about-midi/table3.shtml>

Dossiers et types de fichiers EarMaster

Dossiers utilisés par EarMaster

Il y a deux dossiers par défaut utilisés dans EarMaster, un dossier commun et un dossier privé. Dans les boîtes de dialogue d'ouverture et de sauvegarde, il existe des raccourcis vers ces dossiers par défaut afin d'en faciliter l'accès:

Dossier commun (Common folder)

Le dossier commun est l'endroit où les professeurs sont censés sauvegarder les tuteurs et exercices personnalisés mis à la disposition de tous. Ce dossier est un sous-dossier du répertoire de "Fichiers de données partagés" (voir ci-dessous).

Dossier privé (Private folder)

Le dossier privé est l'endroit où l'utilisateur est censé sauvegarder les configurations d'exercices personnalisées privées ne devant pas être ouvertes par les autres utilisateurs. Chaque utilisateur a son propre dossier privé.

Dans *EarMaster Pro*, Ce dossier est toujours "C:\Documents and Settings\\Application Data\EarMaster".

Dans *EarMaster School* l'emplacement par défaut est soit "<Mes Documents>\EarMaster", soit "<Dossier personnel>\EarMaster", selon les paramètres définis par l'administrateur. L'emplacement par défaut peut toutefois être modifié pour chaque utilisateur dans les propriétés utilisateur.

Par exemple: "C:\Documents and Settings\\Mes Documents"

Répertoire de fichiers de données partagés

Ici, EarMaster sauvegarde tous les fichiers de données, comme par exemple les profils d'utilisateurs, les paramètres et les résultats.

Dans *Windows 98* et *Windows ME*, l'emplacement par défaut des fichiers de données est "<chemin d'installation>\Shared" (Exemple "c:\Program files\EarMaster Pro 5\Shared")

Dans *Windows 2000*, *XP* ou plus récent, l'emplacement par défaut des fichiers de données est "C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\EarMaster\5.0"

Si vous avez choisi *Installation serveur* en installant *EarMaster School*, l'emplacement par défaut est un sous-répertoire du répertoire d'installation. Avec *EarMaster School*, vous pouvez changer l'emplacement des fichiers de données partagés (voir la section "Administration").

Types de fichiers utilisés par EarMaster

*.ear - Fichier de configuration d'exercice personnalisée

Ce fichier contient une configuration commune à tous les domaines d'exercices. Il ne contient pas d'accords ou de gammes personnalisés, i.e. il utilise ceux définis dans le programme EarMaster qui charge le fichier. Ainsi, un fichier *.ear ne peut être utilisé dans d'autres installations que s'il ne fait pas usage d'accords et/ou de gammes personnalisés, ou si ceux-ci sont présents dans le nouvel ordinateur aux mêmes emplacements.

*.tut - Fichier tuteur

Ce fichier contient les leçons pour chaque domaine d'exercice. Une leçon est une *Configuration d'exercice personnalisée* avec un titre, une description et quelques propriétés. Le fichier tuteur a sa propre liste d'accords et de gammes personnalisés (définis dans l'outil d'édition du tuteur), et peut de ce fait être utilisé sur n'importe quel ordinateur pourvu de EarMaster Pro ou EarMaster School.

*.his - Fichier championnat

Le fichier championnat contient une liste des utilisateurs et de leur score (points) pour chacune des leçons d'un tuteur. Le fichier championnat est toujours lié à un fichier tuteur et possède un nom de fichier identique; seule l'extension est différente. Si vous opérez des changements dans un tuteur avec l'outil d'édition du tuteur, EarMaster effacera automatiquement le fichier championnat associé.

*.da5 - Fichier de données binaires

Les fichiers de données binaires EarMaster sont placés dans le répertoire \Shared\Data et contiennent les données, paramètres et résultats des utilisateurs, et plus encore.

*.lan - Fichier langue

Il s'agit d'un fichier texte qui contient tout le texte de EarMaster, i.e. les menus, messages et accords et gammes prédéfinis. Si vous souhaitez modifier la terminologie employée dans EarMaster, ouvrez simplement le fichier avec le bloc-notes de Windows et modifiez le texte. Les fichiers langue se trouvent dans le sous-dossier "language" du répertoire d'installation.

Exporter la base de données des résultats

Vous pouvez exporter la liste des utilisateurs de EarMaster et les résultats sélectionnés vers un format d'échange de données standard appelé CSV. Il s'agit en fait d'un fichier texte au format standardisé qui peut être lu par les bases de données et feuilles de calculs comme celles de Excel.

Ceci est tout spécialement utile dans les cas où vous devez faire une sauvegarde de vos résultats dans un format lisible par tout programme (beaucoup d'institutions et d'écoles doivent faire cela), ou si vous souhaitez faire des analyses statistiques plus poussées à partir des résultats.

Pour exporter, choisissez les utilisateurs, domaines d'exercices, et périodes de temps dont vous voulez les résultats. Choisissez ensuite un dossier de destination et cliquez sur *Exporter*. Ceci créera un fichier "Users.csv" avec une liste des utilisateurs exportés. Les champs du fichier sont: Nom d'utilisateur, Nom complet, Droit d'accès et Classe.

Pour chaque utilisateur de la liste du fichier "Users.csv", EarMaster crée aussi un fichier "<nom d'utilisateur>.csv" contenant les résultats exportés de l'utilisateur. Les champs de ce fichier sont: Date, Heure, Domaine d'exercice, Durée, Tuteur, Numéro de leçon, Titre de leçon, nombre de questions, pourcentage de réponses correctes, et une liste de résultats détaillés.

Administration (EarMaster School uniquement)

La boîte de dialogue *Administration* du menu *Options* n'est accessible dans EarMaster School qu'aux utilisateurs enregistrés comme "Administrateurs".

Fichiers de données partagés

Spécifiez le dossier de destination des fichiers de données d'EarMaster. Voir la section "Dossiers et types de fichier EarMaster" pour obtenir une description de l'emplacement par défaut de ce dossier.

A cet endroit, vous pourrez choisir un autre emplacement pour la sauvegarde des fichiers de données, mais veuillez néanmoins suivre les instructions situées ci-dessous dans la partie "Déplacer les fichiers de données".

Si vous lancez EarMaster à partir d'un disque réseau partagé, tout changement du chemin d'accès à ces documents affectera l'ensemble des ordinateurs démarrant EarMaster depuis ce même emplacement.

Les fichiers de données sont sauvegardés au même emplacement que le fichier exécutable (.exe). EarMaster peut ainsi trouver ces fichiers, même dans le cas où le programme est lancé depuis un serveur, mais n'est pas installé sur le client.

Si vous lancez EarMaster depuis le disque local d'un ordinateur, changez le chemin d'accès aux fichiers de données n'affectera que cet ordinateur.

Un message dans la fenêtre vous informera de l'étendue de ce changement.

Déplacer les fichiers de données:

1. Copiez (ne pas faire glisser) le dossier "partagé" contenant tous les fichiers et sous-dossiers depuis l'emplacement actuel vers le nouvel emplacement. Voir la section "Dossiers et types de fichier EarMaster" pour obtenir une

description de l'emplacement par défaut de ce dossier. Si plusieurs ordinateurs venaient à utiliser les mêmes fichiers de données, faites en sorte de placer le dossier partagé sur un disque réseau accessible à tous les ordinateurs.

2. Ouvrez la boîte de dialogue Administration (depuis le menu Options) et définissez le nouvel emplacement des fichiers de donnée. Si vous démarrez EarMaster depuis un disque réseau, faites en sorte de définir ce chemin d'accès de façon à ce qu'il puisse être accessible à tous les ordinateurs. La façon d'opérer la plus sûre est d'utiliser le format UNC
"\\servername\sharename\directory".
3. Quittez EarMaster et renommez l'ancien dossier "OldShared", par exemple.
4. Lancez EarMaster de nouveau. Vérifiez que tout fonctionne, et que les utilisateurs ainsi que leurs résultats sont toujours là.
5. Effacez le dossier "OldShared".

Dossier privé

Tous les utilisateurs ont un dossier EarMaster privé, où leurs propres exercices personnalisés sont sauvegardés. Vous pouvez ici définir l'emplacement par défaut de ce dossier. Voir également la section "Dossiers et types de fichier EarMaster".

Un dossier personnel (home folder) est un dossier qui vous est propre, sur le réseau. Son emplacement est défini dans le profil d'utilisateur Windows, et est contrôlé par l'administrateur du réseau. EarMaster définira l'emplacement de ce dossier (du dossier personnel de l'utilisateur en question) en fonction des paramètres de Windows.

Si vous avez spécifié que EarMaster doit utiliser le Dossier Personnel, mais que l'utilisateur Windows n'en a pas, EarMaster utilisera à la place le dossier "Mes Documents".

Si vous utilisez EarMaster dans un réseau sans routage de profils utilisateur, vous devriez utiliser le Dossier personnel, ou bien définir un emplacement dans les propriétés de chaque utilisateur d'EarMaster.

Options

Utiliser le login Windows

Charge automatiquement les propriétés utilisateur à partir du nom d'utilisateur de l'utilisateur en cours. Si la case n'est pas cochée, EarMaster fera apparaître une fenêtre de login à chaque démarrage.

Création automatique d'utilisateurs

Permet la création de nouveaux utilisateurs dans la liste d'utilisateurs d'EarMaster lorsque ceux-ci lancent le programme pour la première fois. Si l'option *utiliser le login Windows* est activée, le nouvel utilisateur est créé automatiquement. Si l'option *utiliser le login Windows* n'est pas activée, EarMaster fera apparaître un bouton *Ajouter nouvel utilisateur* dans la boîte de dialogue de login.

Si cette option n'est pas activée, les nouveaux utilisateurs ne pourront être ajoutés que par un professeur ou administrateur via l'interface *Gestion des utilisateurs*.

Fonctions

Sauvegarder configuration programme par défaut

Les différentes configurations du programme pour chaque utilisateur sont archivées dans le fichier \Data\Settings.da5 . Lorsqu'un nouveau profil utilisateur est créé, sa configuration programme proviendra de l'archive par défaut. Si vous souhaitez que les nouveaux utilisateurs aient une configuration programme spécifique dès la première utilisation, configurez EarMaster tel que vous le désirez et cliquez sur *Sauvegarder configuration programme par défaut*.

Les éléments paramétrables sont:

- Tous les paramètres du menu *Paramètres exercices*
- Tous les paramètres du menu *Saisie réponse*
- Tous les paramètres de la fenêtre *Configuration programme* (dans le menu *Options*)
- Agencement et taille des fenêtres et barres d'outils

Effacer les résultats

Afin de réduire la taille de la base de données des résultats et de soulager le trafic réseau, vous pouvez effacer les vieux résultats à cet endroit. Tous les résultats antérieurs à la date choisie seront supprimés, et ceci pour tous les utilisateurs.

Appendice

Installation en réseau

EarMaster School peut être installé et intégré dans un réseau de sorte que les utilisateurs puissent utiliser leur propre profil EarMaster depuis n'importe quel poste d'un même réseau. EarMaster School peut même être lancé directement depuis un serveur sans installation nécessaire sur les autres ordinateurs du réseau, mais vous pouvez également l'installer sur les clients du réseau afin d'alléger le trafic réseau. Faites comme suit:

Installation (pour l'administrateur)

1) Installer sur le serveur

Lancez le programme d'installation et suivez les instructions à l'écran. A la page *Sélectionnez tâches additionnelles*, choisissez pour la *Destination des fichiers de données* l'option *Installation serveur*.

Cette action placera les fichiers de données dans un sous-répertoire du répertoire d'installation (peut être déplacé ultérieurement, voir les instructions dans la partie "Administration"), et installera l'utilitaire de configuration client (description à la troisième étape).

Une fois EarMaster installé sur le serveur, vous pouvez lancer le fichier exécutable (Ear50s.exe) directement à partir du serveur depuis tous les clients. Lorsque vous démarrez EarMaster depuis un disque réseau partagé, les fichiers de données seront automatiquement trouvés à l'endroit où le fichier exécutable est placé, et pas sur l'ordinateur local.

2) Lancer EarMaster une fois depuis un ordinateur client pour le configurer

Assurez-vous que vous lancez EarMaster depuis un disque partagé sur un client, et pas directement sur le serveur. Ceci obligera EarMaster à charger et sauvegarder les paramètres d'administration avec le fichier programme et pas, comme de coutume, dans le registre de l'ordinateur local.

EarMaster vous demande s'il doit utiliser les logins Windows pour identifier les utilisateurs.

Si tous les utilisateurs ont leur propre login dans Windows - Répondez Oui! EarMaster ira alors chercher le nom d'utilisateur Windows pour déterminer quels paramètres utilisateur charger. Si vous répondez Non, EarMaster affichera une interface de login chaque fois que vous démarrerez le programme.

Vous devez créer votre propre profil (Administrateur) dans EarMaster. Si vous avez répondu **Non** à la question précédente, vous devez garder en mémoire le nom d'utilisateur et le mot de passe que vous avez choisi, car seul l'administrateur peut donner aux autres utilisateurs le statut de Professeur ou d'Administrateur. N'utilisez pas votre mot de passe d'administrateur de Windows, car EarMaster utilise un algorithme de cryptage relativement simple ne représentant par une grande difficulté pour un hacker (pirate) chevronné. Si vous avez répondu Oui à la question précédente, vous ne pouvez pas entrer

de nom d'utilisateur et de mot de passe. Au lieu de cela, EarMaster ajoutera le nouvel Administrateur au compte utilisateur Windows en cours.

Une fois un contrôleur MIDI pour ce client et une interface instrument à l'écran choisis, vous pouvez entrer le nom et le numéro d'enregistrement pour cette installation en réseau.

Le système de sécurité de Windows Vista (et des dernières mises à jour de Windows XP) ne permet pas d'ouvrir des fichiers d'aide à partir d'un volume réseau. Pour cette raison, il n'est pas possible d'obtenir l'aide en ligne de EarMaster lorsque le logiciel est lancé depuis un serveur. Une alternative est d'installer EarMaster sur les clients (étape 3) ou de trouver des solutions ici : support.microsoft.com/kb/896054

Lancer un programme à partir d'un volume réseau déclenche une alerte de sécurité dans Windows Vista, vous demandant de confirmer le démarrage du programme. Pour éviter ce message, vous pouvez installer EarMaster sur les clients (étape 3) ou bien changer la configuration de la sécurité : Allez à "Options internet" dans le panneau de configuration. Sous la vignette "Sécurité", ajoutez le nom du serveur sur lequel EarMaster est installé (par exemple: \\MONSERVEUR) aux "Sites" pour l' "Intranet local". Ajustez ensuite le niveau de sécurité pour l' "Intranet local" à "moyen-faible" ou, si vous souhaitez une sécurité accrue, à un niveau personnalisé avec toutefois l'option "Lancer les applications et fichiers à risque" activée.

Maintenant, EarMaster est configuré pour être lancé sur tous les clients!

3) OPTIONEL: installer EarMaster sur les clients

Si votre réseau est lent ou surchargé, vous pouvez installer EarMaster sur chaque client afin de réduire le trafic du réseau. Les fichiers programme d'environ 6 MB seront alors chargés depuis les clients et pas depuis le serveur. Pour installer EarMaster sur un client, lancer le fichier "ClientSetup.exe" sur chaque client. Le programme d'installation client se trouve dans le même dossier que le fichier programme (.exe) de EarMaster sur le serveur.

4) Ajouter professeurs

Les nouveaux utilisateurs sont ajoutés automatiquement dans EarMaster quand ils démarrent le programme pour la première fois (sauf si vous désactivez cette option dans les paramètres d'*Administration*). Les utilisateurs créés automatiquement lors du log in n'auront toutefois pour commencer que des droits d'accès *Etudiant*.

Afin de donner aux professeurs un accès immédiat aux fonctionnalités voulues, vous devez les ajouter en tant que *Professeurs* dans EarMaster. Si chaque utilisateur a son propre compte dans Windows, vous devrez connaître leur nom d'utilisateur Windows.

Pour ajouter un professeur:

- Allez dans *Gestion utilisateurs* dans le menu *Options*.
- Cliquez sur *Nouvel utilisateur* dans la barre d'outils.
- Tapez le nom complet et le nom d'utilisateur dans la partie *Utilisateur*, puis configurez le *Niveau d'accès* dans la partie *Accès sur Professeur*.
- Enfin, cliquez sur *Ajouter* pour créer l'utilisateur dans EarMaster.

Répétez ces étapes jusqu'à ce que tous les professeurs soient créés dans EarMaster.

Création des étudiants et des classes (pour le professeur ou l'administrateur)

5) Ajouter étudiants

Les utilisateurs de EarMaster peuvent être ajoutés de deux manières différentes:

- a) Allez à Gestion utilisateurs dans le menu Options. Choisissez Nouvel utilisateur pour créer un nouvel utilisateur. N.B.: Si chaque utilisateur a son propre compte dans Windows, vous devez connaître son identifiant Windows pour créer les utilisateurs de cette manière.
- b) Allez au labo informatique avec votre classe et faites vos élèves démarrer EarMaster. Lorsque EarMaster est lancé par un utilisateur Windows qui n'est pas encore enregistré dans EarMaster, celui-ci sera (par défaut) créé automatiquement.

6) Créer une classe

Vous n'avez pas l'obligation de grouper les étudiant en classes, mais cela peut s'avérer être une bonne idée si vous avez beaucoup d'utilisateurs. Une fois tous les utilisateurs d'une classe créés, faites comme suit:

Aller à la *Gestion des classes* dans le menu *Option*.

Cliquez sur *Nouvelle classe* afin de créer une nouvelle classe.

Donnez un nom à la classe puis cliquez sur *Ajouter/Supprimer* afin d'ajouter des étudiants.

Dans la fenêtre qui s'affiche alors, sélectionnez les utilisateurs de votre choix et cliquez sur *Ajouter*.

Une fois l'année ou le semestre terminé, vous souhaitez peut-être modifier le nom de la classe (en fonction du niveau d'étude, par exemple). Pour ce faire, allez dans *Gestion des classes* et changez le nom de la classe voulue. Vous n'avez pas besoin d'ajouter les utilisateurs une nouvelle fois.

CONTRAT DE LICENCE POUR EARMASTER

IMPORTANT : Ce Contrat de Licence Utilisateur EarMaster est un contrat entre vous (personne physique ou personne morale unique) et EarMaster ApS ayant pour objet le produit logiciel EarMaster identifié dans votre licence, incluant un programme d'ordinateur, des éventuels supports associés, une documentation imprimée et toute documentation "en ligne" ou électronique (Le "PRODUIT LOGICIEL"). En installant, ou en utilisant le PRODUIT LOGICIEL, vous reconnaissez être lié par les termes du présent contrat de licence.

LICENCE DE PRODUIT LOGICIEL

Le PRODUIT LOGICIEL est protégé par la réglementation et les traités internationaux en matière de droit d'auteur, ainsi que par les autres réglementations et traités internationaux en matière de propriété intellectuelle. Le PRODUIT LOGICIEL n'est pas vendu mais concédé sous licence. .

1. CONCESSION DE LICENCE. Ce contrat de licence vous concède les droits ci-après:

- **Logiciel.** Vous êtes autorisé à installer et utiliser le PRODUIT LOGICIEL, ou le cas échéant toute version antérieure pour le même système d'exploitation, sur un nombre d'ordinateur équivalant au nombre de licences obtenues. L'utilisateur principal de l'ordinateur sur lequel le PRODUIT LOGICIEL est installé est autorisé à effectuer une seconde installation pour son usage personnel et exclusif sur un ordinateur portable.
- **"Licence de Site" (Site Licence).** Une "licence de site" permet un usage illimité du PRODUIT LOGICIEL dans le cadre d'un site entendu comme entité physique, et donne le droit à tous les employés d'installer le PRODUIT LOGICIEL sur leur ordinateur privé. Une "licence de site" ne peut pas être détenue par une personne privée. Il s'agit d'une licence destinée aux institutions scolaires, écoles de musique, conservatoires, entreprises et chorales.
- **"Licence de Site pour usage domestique" (Home User Site Licence).** Une "licence de site pour usage domestique" confère le droit à **200** étudiants et employés du site entendu comme entité physique d'installer un exemplaire du PRODUIT LOGICIEL sur leur ordinateur privé si il/elle:
 - détient une version imprimée du contrat de "licence de site pour usage domestique" et
 - possède une pièce d'identité valide prouvant l'appartenance de l'utilisateur à l'institution détenant la "licence de site pour usage domestique".Une "licence de site" ne peut pas être détenu par un particulier. Il s'agit d'une licence destinée aux institutions scolaires, écoles de musique, conservatoires, entreprises et chorales. Si une "licence de site pour usage domestique" est détenue par une chorale, tous les membres de la chorale en question peuvent installer un exemplaire du PRODUIT LOGICIEL sur un ordinateur privé.
Attention! Les ordinateurs possédés par le détenteur de cette licence ne sont pas concerné par cette licence. Si l'institution scolaire, l'école de musique, le conservatoire, l'entreprise ou la chorale détenant cette licence souhaite installer le PRODUIT LOGICIEL sur ses propres ordinateurs, une licence séparée devra être préalablement obtenue.
- **Stockage/Utilisation en réseau.** Vous êtes autorisé à stocker ou installer un exemplaire du PRODUIT LOGICIEL sur l'ordinateur afin de permettre à vos autres ordinateurs d'utiliser le PRODUIT LOGICIEL sur un réseau interne, ainsi qu'à distribuer le PRODUIT LOGICIEL vers vos autres ordinateurs au moyen d'un réseau interne. Toutefois, vous devez acquérir et dédier une licence du PRODUIT LOGICIEL pour chaque ordinateur sur lequel le PRODUIT LOGICIEL est utilisé ou vers lequel le PRODUIT LOGICIEL est distribué depuis le réseau. Une licence du PRODUIT LOGICIEL ne peut être partagée ou utilisée de manière concomitante sur des ordinateurs distincts.

2. DESCRIPTION DES AUTRES DROITS ET LIMITATIONS.

- **Location.** Vous n'êtes pas autorisé à prêter, louer ou donner le PRODUIT LOGICIEL.
- **Limitations relatives à l'ingénierie à rebours, à la décompilation et au désassemblage.** Vous n'êtes pas autorisé à reconstituer la logique du PRODUIT LOGICIEL, à le décompiler ou à le désassembler.

- **Transfert de logiciel.** Vous n'êtes autorisé à transférer l'ensemble de vos droits prévus par ce contrat de licence qu'à titre permanent, à condition que vous n'en conserviez aucun exemplaire, que vous transfériez la totalité du PRODUIT LOGICIEL, et que le nouvel acquéreur accepte les termes du présent contrat de licence. Si le PRODUIT LOGICIEL est une mise à jour, tout transfert doit comporter toutes les versions antérieures du PRODUIT LOGICIEL. .
- **Logiciel interdit à la revente.** Si le PRODUIT LOGICIEL porte la mention "Interdit à la revente" ("Not for Resale"), vous ne pouvez pas, malgré les autres sections de ce contrat, revendre ou bien transférer moyennant une somme le PRODUIT LOGICIEL.

3. MISES A JOUR. Si le PRODUIT LOGICIEL est présenté comme une mise à jour, vous devez détenir la licence nécessaire à l'utilisation d'un produit identifié par EarMaster comme étant éligible pour une mise à jour, ce afin de pouvoir utiliser le PRODUIT LOGICIEL. Un PRODUIT LOGICIEL présenté comme une mise à jour remplace et/ou supplémente le produit à l'origine de l'éligibilité de la mise à jour.

4. DROITS D'AUTEUR. Tous les droits de propriété et droits d'auteurs relatifs au PRODUIT LOGICIEL (y compris, de manière non limitative, ceux afférents à toute image, mini-application, photographie, animation, musique, tout élément vidéo ou sonore et tout texte intégrés au LOGICIEL), à la documentation imprimée qui l'accompagne et à toute copie du PRODUIT LOGICIEL, sont détenus par EarMaster ApS. Le PRODUIT LOGICIEL est protégé par la réglementation et les traités internationaux en matière de droit d'auteur. Pour cette raison, vous devez utiliser le PRODUIT LOGICIEL comme tout autre matériel soumis aux réglementations sur les droits d'auteur, à l'exception du fait que vous pouvez installer le PRODUIT LOGICIEL dans les limites du présent contrat de licence dans le cas où vous conservez l'original à part en tant que copie de sauvegarde ou pour l'archiver.

GARANTIES LIMITÉES

GARANTIE LIMITÉE. Le fabricant garantit que le PRODUIT LOGICIEL fonctionnera conformément à la documentation jointe pour une période de 90 jours à partir de la date de réception. Toute garantie du LOGICIEL mentionnée est limitée à 90 jours. Certaines juridictions ne reconnaissent pas de limite de durée pour une garantie, donc la limite mentionnée ci-dessus ne s'applique peut-être pas à vous.

RECOURS DU CLIENT. L'entière responsabilité du fabricant et votre seul recours se limiteront, au choix du fabricant, soit (a) au remboursement du prix payé, le cas échéant, ou (b) à la réparation ou au remplacement du PRODUIT LOGICIEL qui n'est pas conforme à la Garantie Limitée et qui est retourné au fabricant ou distributeur dans votre pays avec d'une copie de votre reçu. Cette Garantie Limitée ne sera pas applicable si le défaut du PRODUIT LOGICIEL résulte d'un accident, d'un usage ayant entraîné une détérioration ou d'une utilisation inappropriée.

AUCUNE AUTRE GARANTIE. Le fabricant exclue toute autre garantie, expresse ou implicite, relative mais non limitée aux garanties implicites de commercialisation et d'adaptation à un usage particulier, en regard du PRODUIT LOGICIEL, ainsi que des manuels et des documents imprimés l'accompagnant.

ABSENCE DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES INDIRECTS. Le fabricant ne peut en aucun cas être tenu responsable de quelconques autres dommages (y compris, sans limitations, dommages de perte de bénéfices, interruptions d'activité, perte d'informations ou toute autre perte pécuniaire) découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser ce produit, même dans le cas où le fabricant a été avisé de l'éventualité de tels dommages. En toute circonstance, l'entière responsabilité du fabricant conformément aux termes du présent contrat sera limitée à la somme que vous avez payé pour l'obtention du logiciel. Etant donné que certaines juridictions ne reconnaissent pas l'absence ou la limitation de responsabilité pour les dommages indirects, la limitation mentionnée ci-dessus ne s'applique peut-être pas à vous.

FAQ (Questions fréquemment posées)

Aucun son

Allez au menu *Options* et choisissez *Configuration programme*. Dans la partie *Contrôleurs MIDI* vous pouvez choisir entre différents instruments de sortie. Sélectionnez-en un dans la liste, ajustez le volume au maximum, et appuyez sur le bouton *Jouer*. Si aucun son n'est produit, essayez avec un autre instrument de sortie de la liste. S'il n'y a pas d'instrument de sortie dans la liste, vous devez installer les pilotes nécessaires pour votre carte son ou interface MIDI. Dans certains cas, des problèmes peuvent apparaître si plusieurs programmes utilisent le MIDI en même temps. Essayez de redémarrer Windows et de relancer EarMaster comme seul programme utilisant le MIDI. Assurez-vous également que le volume (attaque) est correct dans les profils de son des accords, des rythmes et du métronome. Vous pouvez l'ajuster dans la partie *Instruments MIDI* de la configuration programme de EarMaster.

Le son est mauvais; Les accords sont brouillons

EarMaster utilise les sons MIDI de votre carte son. Certaines cartes son produisent les sons MIDI par le biais de technologies différentes, chacune ayant ses propres pilotes (drivers) installés. Essayez donc tout d'abord de sélectionner un autre contrôleur MIDI dans la liste de la *Configuration programme*. Si le son n'est pas satisfaisant, vous devez vous procurer une nouvelle carte son.

Le son est retardé

Une carte son à technologie de table de sons Wave peut produire des sons MIDI de grande qualité. Il est toutefois important que votre carte son génère ses sons depuis une table de son matérielle (hardware), et pas logicielle (software). La génération de table de sons logicielle a tendance à créer un délai entre le moment où l'on appuie sur la barre d'espace, et celui où le son est produit. EarMaster peut compenser ce retard de votre carte son. Allez dans le menu *Options*, puis *Configuration programme* et trouvez la vignette *Contrôleurs MIDI*. Vous pourrez *synchroniser les rythmes* en ajustant le retard.

MIDI IN ne fonctionne pas

Afin de faire fonctionner l'entrée MIDI in, faites comme suit:

- 1) Dans la *Configuration programme*, sélectionnez dans la partie *Contrôleurs MIDI* le pilote qui sera utilisé. Si aucun pilote ne figure dans la liste, vous devrez en installer un qui soit compatible avec votre carte son ou votre interface MIDI.
- 2) Activez l'option MIDI in dans le menu *Saisie Réponse*.
- 3) En cas, assurez-vous qu'aucun autre programme en cours n'utilise le MIDI. Dans certains cas, Windows ne peut en effet pas gérer deux programmes utilisant le MIDI in simultanément.

Peut-on changer la terminologie (les noms d'accords, par exemple) utilisée dans EarMaster?

Oui! Tout le texte dans EarMaster peut être modifié. Le fichier "Français.lan" est un fichier texte et contient toutes les lignes de textes de EarMaster (e.g. c:\program files\EarMaster\Language). Double-cliquez simplement dessus pour ouvrir le fichier et le modifier à l'aide du bloc-notes.

Raccourcis clavier

Ceci est une liste des raccourcis clavier disponibles dans EarMaster. Vous pouvez l'imprimer afin de toujours l'avoir sous la main.

Contrôle des exercices

F5 ou Alt+N	Nouvelle question
F6 ou Alt+P	Jouer/répéter la question
F7	Troisième bouton
F8	Quatrième bouton
F9 ou Alt+S	Stop
*	Vous pouvez aussi utiliser TAB et les flèches pour choisir un bouton. Pressez <Espace> pour activer le bouton désiré.
Ctrl+F7	Jouer la tonique de la tonalité

Options et fonctions

Ctrl+T	Tuteur (navigatez entre Exercice personnalisé et tuteur)
F3	Configuration des exercices personnalisés
Ctrl+R	Statistiques et Résultats
Ctrl+H	Championnat
CTRL+O	Ouvrir (configuration exercices)
Ctrl+Alt+O	Ouvrir (Tuteur)
CTRL+S	Sauver
CTRL+P	Imprimer
F5	Rafraîchir (résultats ou listes d'utilisateurs)
Ctrl+A	Sélectionner tout (accords ou utilisateurs)
Ctrl+D	Désélectionner tous les accords
F11	Midi In (interrupteur)
Ctrl+F11	Midi In - contrôle à distance (interrupteur)
F12	Micro (interrupteur)
Ctrl+F5	Nouvelle question automatique (interrupteur)
Ctrl+F6	Reposer automatiquement la question (interrupteur)
Ctrl+flèche droite/gauche:	Progressions d'accord, déplacer le curseur de mesures:

Insertion des notes

-	Gomme
NUM 6	Ronde
NUM 5	Blanche
NUM 4	Noire
NUM 3	Croches
NUM 2	Double croches
NUM 1	Triple croches
NUM 0	Silence
.	Pointée
*	Triolet
/	Liaison
NUM 7	Bémol
NUM 8	Naturel
NUM 9	Dièse

Ajouter un intervalle

1	Unisson
2	Seconde au-dessus
...	
8	Octave-au dessus
9	Neuvième-au dessus
MAJ+2	Seconde en-dessous
MAJ+3	Tierce en-dessous
...	
MAJ+8	Octave en-dessous
MAJ+9	Neuvième en-dessous

Outil d'édition du tuteur

CTRL+O	Ouvrir
CTRL+S	Sauver
Ctrl+L	Propriétés de la leçon
Ctrl+N	Nouvelle leçon
CTRL+<flèche du haut>:	Déplacer la leçon vers le haut
CTRL+<flèche du bas>:	Déplacer la leçon vers le bas

EarMaster sur le net
www.earmaster.com/fr

Copyright 2007, EarMaster Aps,
Tous droits réservés