

"Горячие клавиши" программы Gentle Piano

Этому модулю требуется MIDI-соединение вашей цифровой музыкальной клавиатуры с компьютером.

Gentle Piano - это ноты, с которыми можно взаимодействовать и подстроить под собственный уровень восприятия.

С помощью Gentle Piano вы сможете читать ноты, развивать навыки игры на фортепиано и слух, запоминать музыку и даже учиться подбирать аккорды и транспонировать.

Правила.

В начальных презентациях ноты появляются на желтой линии зрительного фокуса. Именно их и нужно учиться играть.

Если вы играете только правой рукой (нажав **R**), играйте только ноты на нотоносце с зелеными линиями (при скрипичном ключе). Ноты на нотоносце с коричневыми линиями (для левой руки) будут игратьсь автоматически.

Если вы играете только левой рукой (нажав **L**), вы должны играть только ноты на нотоносце с коричневыми линиями (при басовом ключе). Ноты на нотоносце с зелеными линиями (для правой руки) будут игратьсь автоматически.

Если вы играете обеими руками (нажав **P**), вы должны следовать указаниям желтой линии поддержки.

Чтобы прослушать пьесу, нажмите **S**.

Визуальные обозначения и персонажи:

Что означают изображения цветка, бабочки, гнома и паучка?

Зеленые линии означают нотоносец при скрипичном ключе, а коричневые - при басовом. В начальном виде при обучении они имеют вертикальный вид, для наглядного ассоциирования с расположением клавиш музыкальной клавиатуры. Зеленый и коричневый цвета - это цвета природы. Эта цветовая гамма лучше всего передает идею постепенного перехода регистров от нижних к верхним.

Все ноты на линиях - красного цвета, а между ними - синего. Эти контрастные цвета символизируют руку Гвидо Аретинского. Пальцы - ноты на линейках - красные. Пространство между - воздух. В играх с детьми мы называем ноты на линейках "девочками" и ищем их по "юбочкам", а ноты между линейками "мальчиками".

Все проигрываемые в данный момент ноты окружены красноватым светом. Уже проигранные вами или компьютером ноты отображаются в зеленоватом свете.

Когда вы нажимаете правильную клавишу для соответствующей ноты из желтой строки, нота начинает расцветать. Чем длиннее нота, тем дольше она расцветает. Когда нота достигает своего полного цветения и исчезает из желтой строки, вы видите бабочку и можете отпустить клавишу.

Изображение бабочки означает, что вы должны отпустить клавишу, и показывает положение вашего пальца на нотном стане.

Изображение паучка означает, что вы нажали неверную клавишу, и показывает положение вашего пальца на нотном стане.

Мистер Упс (маленький гном) появляется тогда, когда вы отпустили клавишу слишком рано и вам нужно нажать ее еще раз. Детям можно говорить, что когда они отпускают клавишу слишком рано, Мистер Упс просит вас так быстро не уходить и не торопиться.

Мистер Упс - специальный персонаж, появляющийся во всех наших играх, когда ученик совершает ошибку. Это добрый персонаж, которого мы любим и ценим, ведь только через совершение ошибок можно добиться прогресса в обучении чему-либо.

Счет в программе.

Каждый раз, когда вы нажимаете и удерживаете правильную клавишу, вам начисляется 1 очко - в левом нижнем углу экрана появляется цветок. Если вы нажали неверную клавишу - нота помечается, как неправильно сыгранная, - и вы не получаете очка.

Постарайтесь не делать ошибок и набирать максимальное количество очков, которое соответствует общему количеству нот в пьесе.

Следующий шаг - работа над длительностями нот. Посмотрите на счет в нижнем правом углу экрана. Чем он больше, тем больше вы ошибались с длительностями.

Вы должны стремиться к тому, чтобы этот счет был как можно более близок к нулю. Счет «0» означает, что вы сыграли все ноты с правильными длительностями, как было указано в пьесе. Не огорчайтесь, если 0 у вас не получится: порой только компьютер может играть не допуская никаких задержек. Вы - не машина!

Постепенно вы можете менять презентацию от более простой к более традиционной, используя клавиши компьютера с цифрами от 1 до 6. Для учеников меньше 5-6 лет лучше всего использовать презентации от 1 до 4.

В презентациях с (1)первой по (5)пятую - строка поддержки задает вам четкий темп, и вы не можете играть быстрее него, хотя можете играть медленнее, если это необходимо.

Клавиши должны быть нажаты в тот момент, когда линия реального времени пьесы пересекает соответствующие ноты. В правом нижнем углу экрана вы видите таймер, показывающий, на сколько вы отстаєте от требуемого темпа пьесы.

Когда вы немного привыкнете к пьесе, попытайтесь сократить количество "лишних" секунд до минимума. Это научит вас играть пьесы в правильном ритме.

В 6-й презентации вы увидите реальный нотный текст без строки поддержки, и сможете играть пьесу настолько быстро, как пожелаете. Время в нижнем правом углу показывает фактическое время, необходимое вам для исполнения пьесы. Проигрываемые ноты подсвечиваются красным цветом.

Наблюдение за вашим прогрессом и прогрессом ваших учеников.

Мы рекомендуем вам вести ваш график занятий и записывать количество набранных очков в специальный журнал. Запись о занятии должна иметь дату, название пьесы, номер презентации, какими руками вы играли, количество набранных очков, а также счет ошибок в длительностях.

Например,

William Tell Overture P1 112/113 (53) / 111/113 (45)

P означает игру 2-мя руками, 1 - вертикальную презентацию, а в скобках указано время.

Запоминание пьесы.

Для запоминания пьесы вы можете прятать ноты пьесы, которую хотите сыграть. Для этого нажмите Н. Вы можете прятать ноты правой,

левой или обеих рук. Если вы нажмете неверную клавишу, правильная нота появится, чтобы дать подсказку. Чтобы увидеть все ноты, нажмите V.

Перемещение по пьесе.

Вы можете легко перемещаться по пьесе: используйте для этого стрелки Влево и Вправо. Вы будете перемещаться к предыдущей или следующей ноте пьесы.

Стрелки Вверх и Вниз позволяют перейти к предыдущему или следующему такту. Клавиши Home и End позволяют перейти соответственно к началу и к концу пьесы.

Как выбрать часть пьесы для занятий.

Вы можете выбрать часть пьесы для занятия по слуху или с помощью перемещения от такта к такту. Номер такта обозначен в начале каждой строки.

Чтобы "отрезать" фрагмент по слуху, нажмите клавишу S. Вы должны будете нажать Ctrl-Backspace на ходу, чтобы заблокировать продолжение пьесы. Вы сможете разучивать правую, левую и обе руки отрезка, пользуясь клавишами R, L или P.

Для выбора с помощью тактов нажмите Ctrl-Enter, чтобы обозначить начало выбранного фрагмента в текущей позиции пьесы.

Пройдите от ноты к ноте с помощью стрелок лево-право или верх-вниз. Нажмите Ctrl-Backspace, чтобы обозначить конец выбранного фрагмента в текущей позиции пьесы.

Нажмите Ctrl-End, чтобы попасть на последние ноты фрагмента. Нажмите Ctrl-Space, чтобы отменить выбор фрагмента. Нажмите B, чтобы добавить/удалить голубые линии из нотного стана.

*Выделение голубым цветом границ октав помогает ученику ориентироваться при работе с многочисленными линиями нотного стана.

*Нажмите Q, чтобы поменять темп пьесы в левом верхнем углу на более спокойный и самый медленный.

Как начинать модуль Gentle Piano.

- 1) Откройте Gentle Piano.
- 2) Нажмите клавишу F чтобы найти и открыть пьесу.

- 3) Нажмите пробел, чтобы попасть в библиотеку.
- 4) Нажмите клавишу S чтобы прослушать пьесу, которую вы хотите играть.
- 5) Начните с простейшей презентации, нажав 1.
- 6) Играйте пьесу правой рукой (нажмите R), левой (нажмите L), обеими (нажмите P).
- 7) После того, как вы немного ознакомились с пьесой, используйте презентации 6, чтобы научиться читать и играть реальный нотный текст. Для обучения чтению музыки с листа мы рекомендуем презентации 2, 4, 5 и 6 (без картинок и букв), чтобы развить навык распознавания нот на линейках нотоносца и между ними.
- 8) Тренируйте вашу музыкальную память, спрятав ноты пьесы при помощи клавиши H. Вы можете использовать эту опцию также когда вы играете левой, правой или обеими руками при любой текущей презентации.
- 9) Вы можете специально выбрать самую трудную часть пьесы для ее тщательной проработки (нажмите Ctrl-Enter, начните проигрывать выбранный фрагмент, и для его завершения нажмите Ctrl-Backspace).
- 10) Разучивайте длинные пьесы, разбивая их на небольшие фрагменты.
- 11) Пытайтесь играть наизусть разученную пьесу, до тех пор пока не наберете максимальное количество очков.
- 12) Играйте пьесу без компьютера.
- 13) Играйте пьесу с метрономом, чтобы проработать четкое исполнение длительности нот.
- 14) Найдите пьесу, которую вы разучиваете, в наших обучающих видеофильмах, и "шлифуйте" ваше исполнение.
- 15) Сделайте небольшой видеофильм о том как вы играете вашу пьесу, разместите его на YouTube, и выложите ссылку на него в вашем Персональном Дневнике. Учителя и члены нашего Soft Mozart®-сообщества смогут поделиться своими впечатлениями и советами по поводу вашего исполнения.

Горячие клавиши.

Удостоверьтесь, что Num Lock выключен, если вы используете клавиши Number Pad.

Перечень клавиш для управления игрой:

F	Открыть окно для поиска и выбора пьесы
Пробел	Вернуться к списку разделов библиотеки
PgUp/PgDown	Перейти к предыдущей/следующей странице разделов
Стрелки вверх/вниз	Открыть раздел пьес
Enter	Посмотреть содержимое раздела
Up/Down keys	Выбрать пьесу
Enter	Открыть выбранную пьесу
S	Прослушать пьесу
Esc	Закрыть окно
A	Переключиться к Алфавитной системе названий нот (А, В, С и др.)
I	Переключиться к Итальянской системе названий нот (до, ре, ми и др.)
Ctrl-X	Выйти из программы
R	нажмите для игры только правой рукой (ноты левой руки будут играть автоматически)
L	нажмите для игры только левой рукой (ноты правой руки будут играть автоматически)
P	нажмите для игры обеими руками
1	Вертикальное расположение нотного стана. Цветные ноты с символами
2	Вертикальное расположение нотного стана. Цветные ноты без символов
3	Горизонтальное расположение нотного стана. Цветные ноты с символами
4	Горизонтальное расположение нотного стана. Цветные ноты без символов
5	Горизонтальное расположение нотного стана. Реальные (черные) ноты.
6	Обычный реальный нотный текст
R, затем H	Спрятать ноты правой руки и играть пьесу

L, затем H	Спрятать ноты левой руки и играть пьесу
R, затем H	Спрятать ноты обеих рук и играть пьесу
V	Сделать все ноты видимыми
B	Нажмите чтобы отметить голубым цветом границы октав (для улучшения визуальной ориентации ученика)
Стрелка вниз	Двигаться на один такт вперед
Стрелка вверх	Двигаться на один такт назад
Стрелка вправо	Двигаться на одну ноту вперед
Стрелка влево	Двигаться на одну ноту назад
Ctrl-Enter	Установить текущую позицию пьесы как начало фрагмента
Ctrl-Backspace	Установить текущую позицию пьесы как конец фрагмента
Ctrl-Space	Отменить выделение
Ctrl-End	Переместиться в конец выбранного фрагмента