

22041

爵士鼓教学辅助
软件系统

软
件
使
用
说
明
书

Version 1.0

目 录

- 目 录 1
- 1 概述 1
 - 1.1 系统简介 1
 - 1.2 系统运行环境 1
 - 1.3 版权说明 1
- 2 软件安装与配置 3
 - 2.1 客户端的安装与配置 3
- 3 软件功能介绍与使用说明 3
 - 3.1 游戏练习模块 4
 - 3.1.1 主界面 4
 - 3.1.2 选择歌曲界面 5
 - 3.1.3 游戏界面 5
 - 3.1.4 制谱界面 7
 - 3.2 教学管理模块 9
 - 3.2.1 登录注册 10
 - 3.2.2 虚拟架子鼓击打场景演示 10
 - 3.2.3 个人信息 11
 - 3.2.4 讨论 11
 - 3.2.5 管理学生 11

1 概述

1.1 系统简介

爵士鼓教学辅助软件系统的开发目的是用游戏化的方式辅助爵士鼓教学。不但通过软件可以直接练习学习，还可用线下方式结合爵士鼓培训机构，实现爵士鼓教学系统的数字化，方便进行培训机构对学员的教学培训和管理。

1.2 系统运行环境

该系统的运行需要以下软硬件环境：

操作系统	Windows XP/7/8/10、Android 4.4 以上	
最低配置	Windows : CPU: 1.8GHZ 内存: 512M 硬盘: 40G	Android: 内存: 1G 存储空间: 2G

1.3 版权说明

(1)、授权

『爵士鼓教学辅助软件系统』授权您在非盈利的前提下安装使用本『软件产品』，并保留随时向您收回授权的权力。

(2)、限制

禁止将本『软件产品』之拷贝以盈利为目的传播于他人。您不得对本『软件产品』进行反向工程(Rreverse engineer)、反向编译(Decompile)或反汇编(Disassemble)。您可以复制本『软件产品』的部分内容，但请注明出处。您必须遵守所有『软件』产品使用之相关法律。此限制如与法律法规冲突，则以法律法规为准。

（3）终止

若您未能遵守本『版权声明』之条款或条件，则『福州大学』得在不妨碍其他权力之情况下，终止本『版权声明』。届时您必须销毁本『软件产品』之所有拷贝。

（4）、著作权。

凡与本『软件产品』及其拷贝有关之所有权与著作权均属『福州大学』所有。凡与因透过本『软件产品』而存取之资料内容之所有权以及知识产权，均属各该资料之所有权人，并受相关著作权法或其他知识产权法律与条约之保护。本『许可协议』并不授权您就该等资料之内容享有使用之权力。

（5）、不为瑕疵担保。

您因使用本『软件产品』所造成之任何损失和风险将由您独自承担。在相关法律所允许之最大范围内，『福州大学』及其供应商不承担任何瑕疵担保责任与条件，不论其为明示或默示者，其中包括（但不限于）适合某特定用途以及不侵害他人权益之默示担保责任。

（6）、就衍生性损害不负赔偿责任。

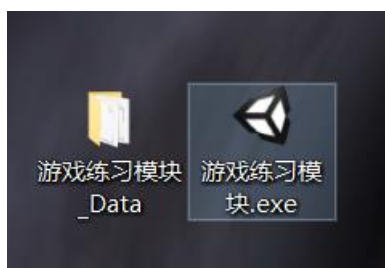
在相关法律所允许之最大范围内，『福州大学』对于您因使用或不能使用本『软件产品』而遭受之特别、衍生性、直接或间接损害（包括，但不限于营业利益之损失、营业中断、数据丢失或其他有形或无形损失）不负任何损害赔偿责任。此项规定不因您事先告知『福州大学』或其供应商，该损害发生之可能性而有所不同。在任何情况下，『福州大学』或其授权方的责任将绝不超过软件的购买价。如您安装了本『软件产品』则表示您接受上述免责条款和限制声明。

（7）、其他规定。

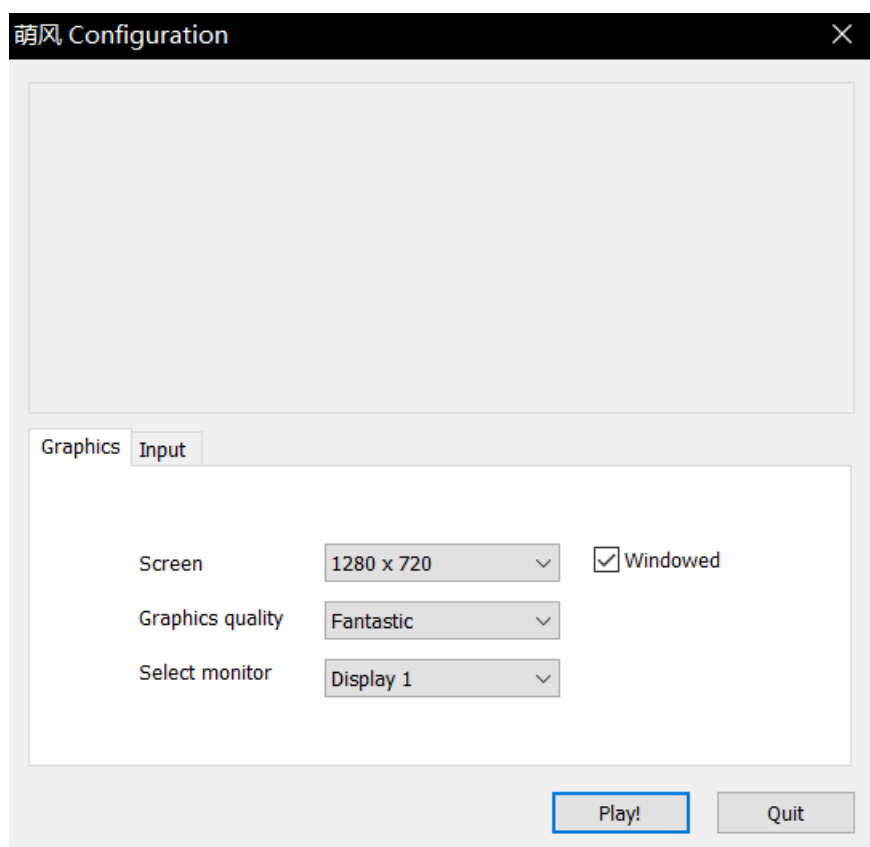
本『许可协议』适合中国（包括香港、澳门、台湾）法律。若您就本『版权声明』有任何疑问，请接洽『福州大学』。

2 软件安装与配置

2.1 客户端的安装与配置



解压缩压缩包，并双击图中的.exe 文件



打开.exe 文件后将分辨率调至 1280*720 并建议用窗口模式打开，接着点击 play。

3 软件功能介绍与使用说明

该软件主要分为两个使用模块：一是游戏练习模块，二是教学管理模块。游戏练习模块就是基于游戏的爵士鼓练习模块，这需要接入电子爵士鼓外设

试成功后进行。教学管理模块分为教师端和学生端，教师端可实时监控学生端，查看学生信息、学习情况等；学生端可查看个人信息、学习情况等并连接游戏练习模块。同时还开发了音乐游戏乐谱文件自定义制作工具。

3.1 游戏练习模块

游戏练习模块主要用于外接电爵士鼓设备（由于设备以及时间的局限，在此先通过键盘的预留接口来模拟电爵士鼓输入的信号）让学生们在游戏中练习。同时游戏练习模块还提供音乐游戏乐谱文件自定义制作工具，让懂得乐理的教师自定义制作曲谱文件，协助开发者开发更多曲目。

3.1.1 主界面



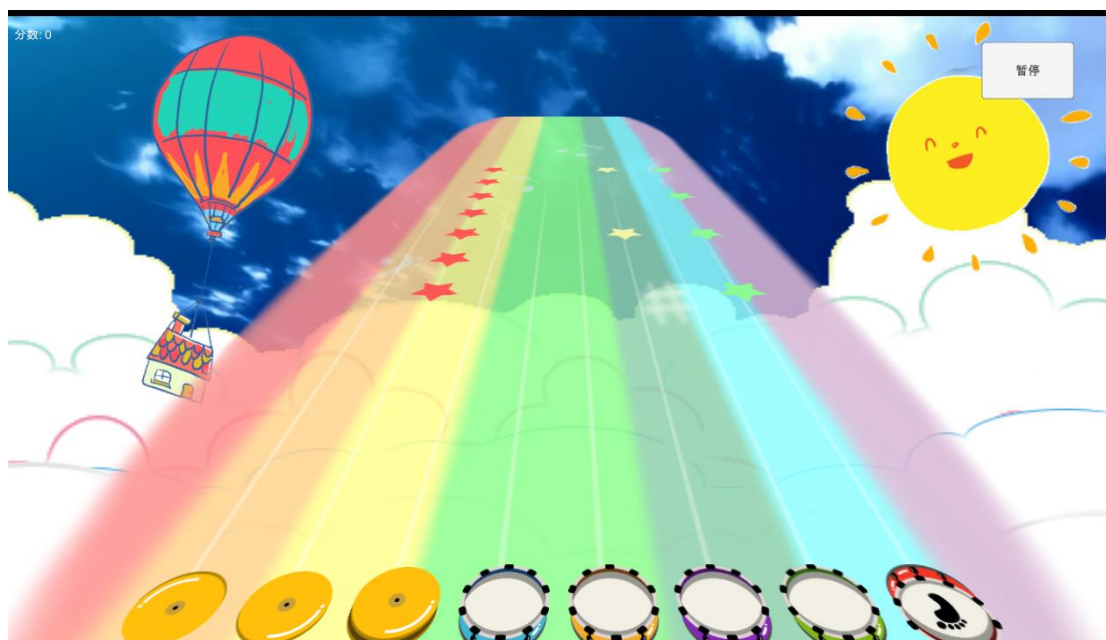
进入主界面后按开始游戏进入 3.1.2 所示的选择歌曲界面，按谱曲制作进入 3.1.4 所示的曲谱制作界面，按返回回到教学系统中。

3.1.2 选择歌曲界面

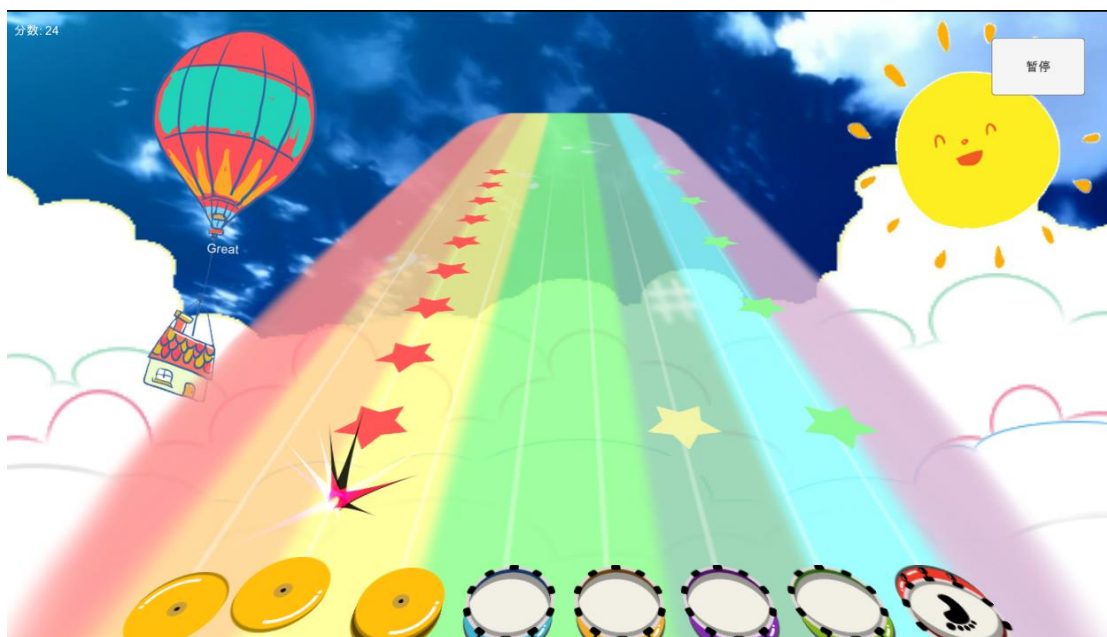


选择歌曲界面采用滑动式选择，不管是单击歌曲名还是歌曲对应的图片都能直接进入 3.1.3 中的游戏界面，按返回会进入 3.1.1 的主界面

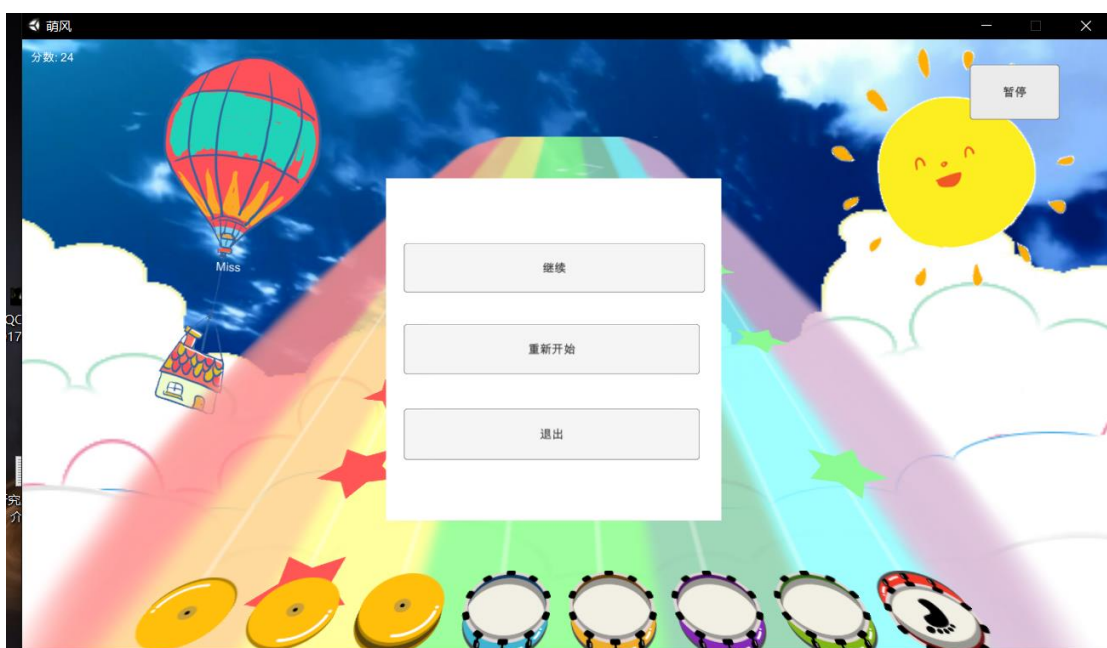
3.1.3 游戏界面



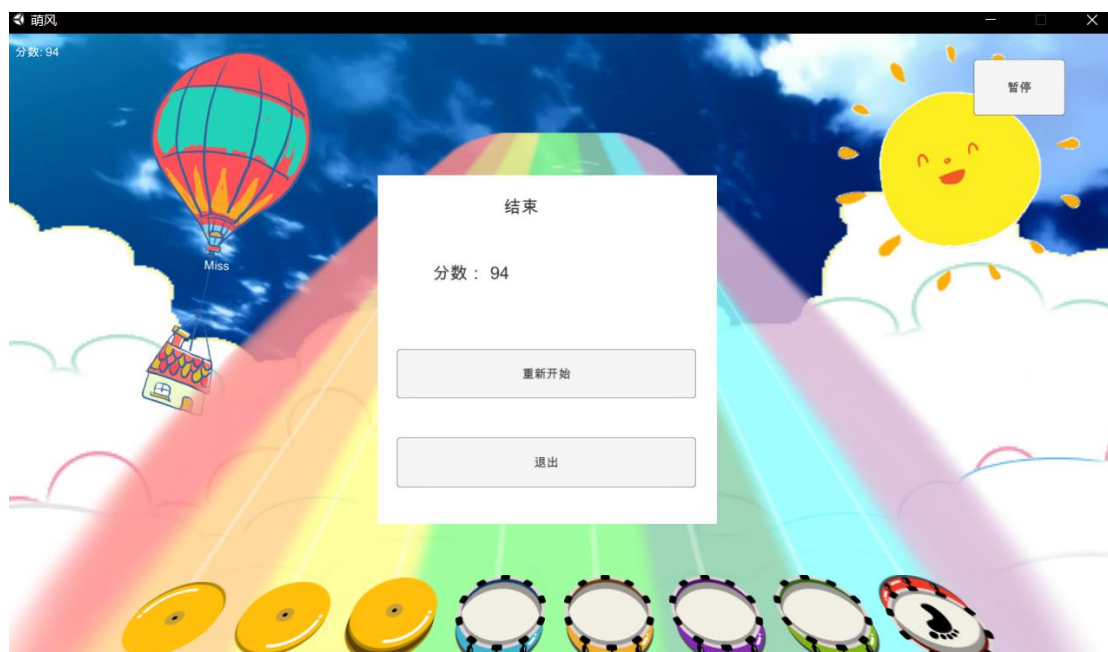
进入游戏界面，键盘的 1-8 分别对应强音镲、踩镲、吊镲、小桶鼓、中通鼓、小军鼓、地通鼓、低音鼓。随着游戏的进行与乐谱相对应的 Note 会自彩虹桥到来，把握时机按下与 Note 对应的按键，抬起对应鼓并判定按下的时机给出评价并增加分数。



左上角为当前分数，气球下方是当前评价，击中 Note 后对应的 Note 消失并出现特效。

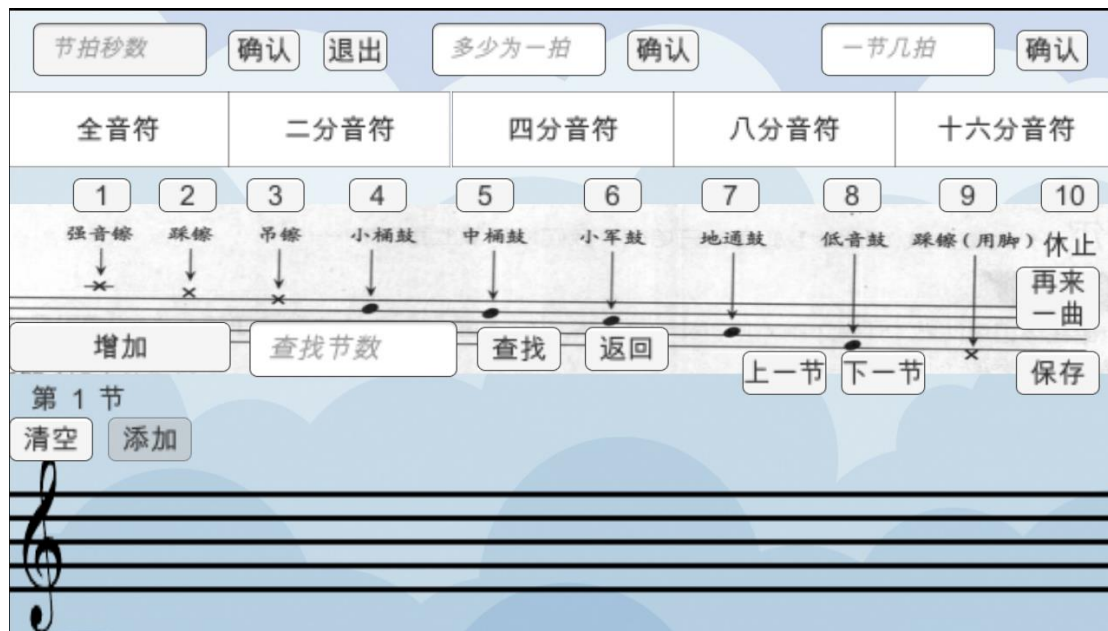


按右上方的暂停按钮，游戏暂停并出现暂停弹框，选择继续为继续游戏，选择重新开始为重新开始加载 3.1.3 的游戏界面，选择退出是返回到 3.1.2 的选择歌曲界面 3.3 基础信息管理

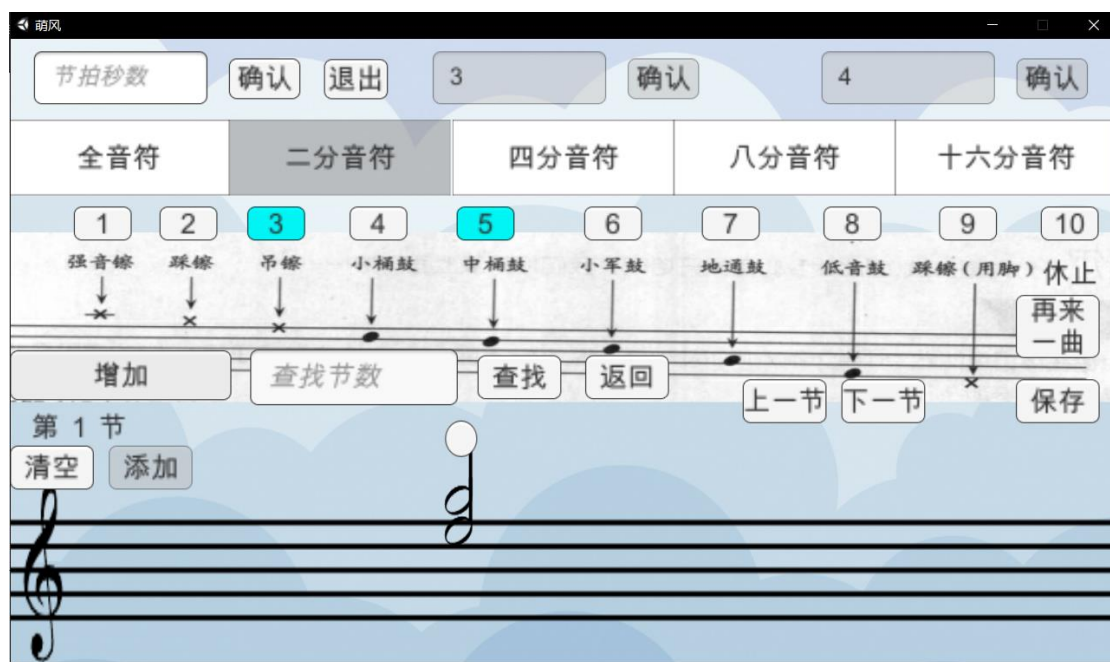


歌曲演奏完毕自动进入结束状态，跳出结束弹窗，重新开始为重新加载 3.1.3 游戏界面，重新再练习一遍，退出为返回 3.1.2 的选择歌曲界面

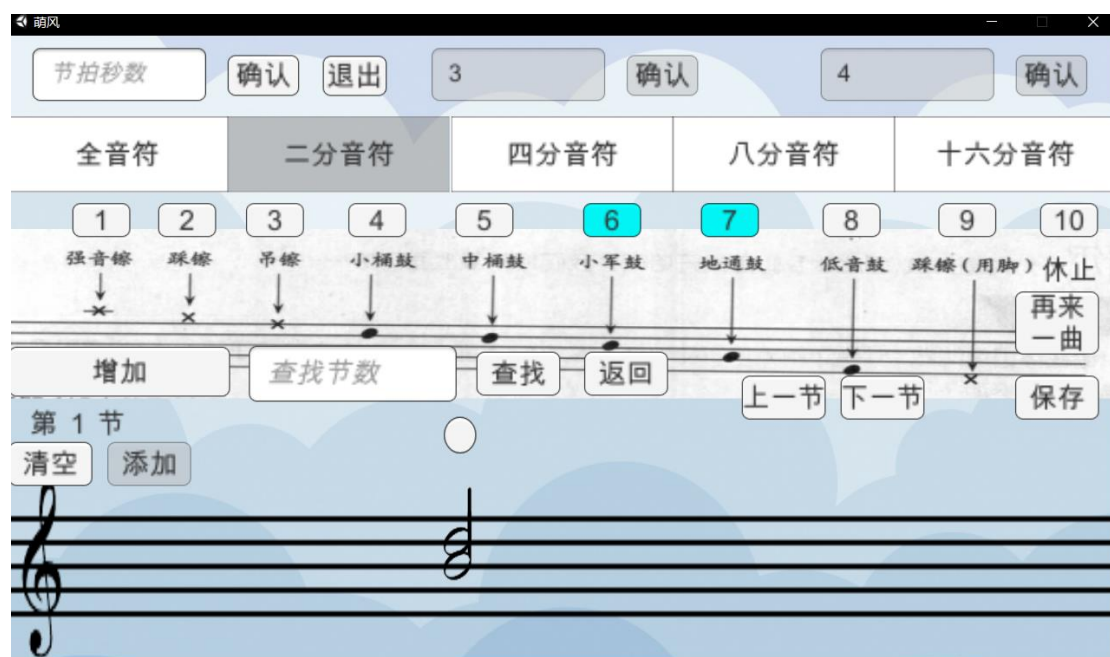
3.1.4 制谱界面



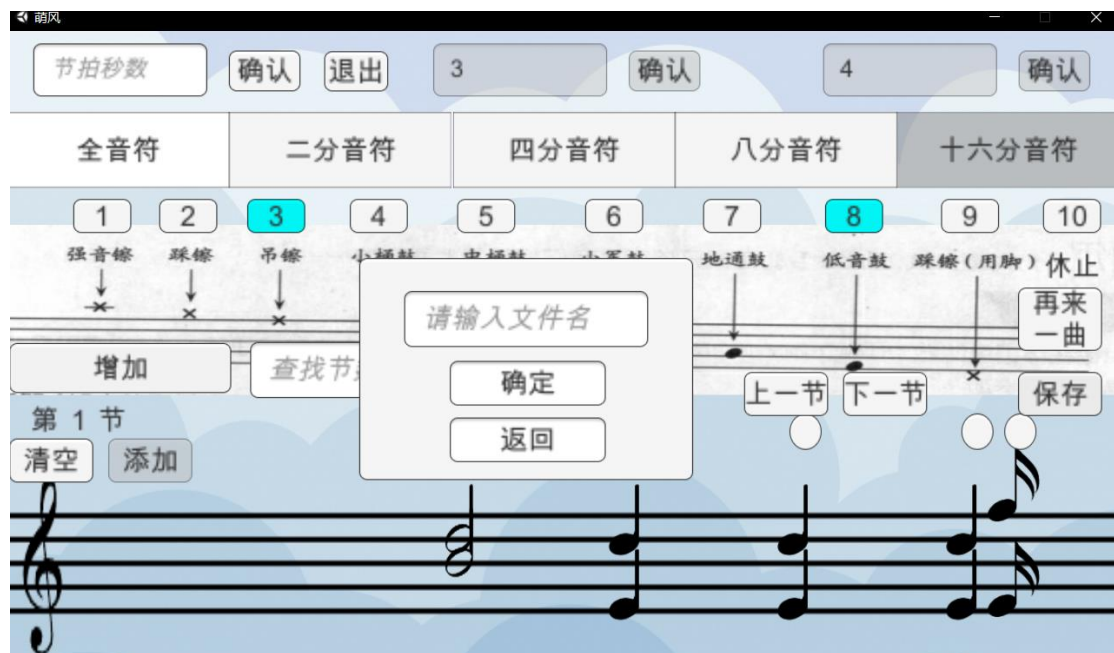
此制谱界面需要由有一定乐理知识的老师进行操作。



如上图所示, 操作者设定此曲子为四三拍, 并添加了一个同时击打吊镲以及中通鼓的音符, 增加按钮为非清空的情况下使用, 现在不能按的增加为清空的状态使用。上一节和下一节两个按钮是用来分别浏览曲谱文件所用



在更改节拍信息后点击乐符上方的圆形按钮可对节拍信息进行修改。清空是用于整节音符重新写入用的。



点击保存输入文件名，文件在 pc 中将会保存在 C:\Users\用户名\AppData\LocalLow\DefaultCompany\萌风 中。同时左上角的退出按钮能放回到 3.1.1 的主界面。

3.2 教学管理模块

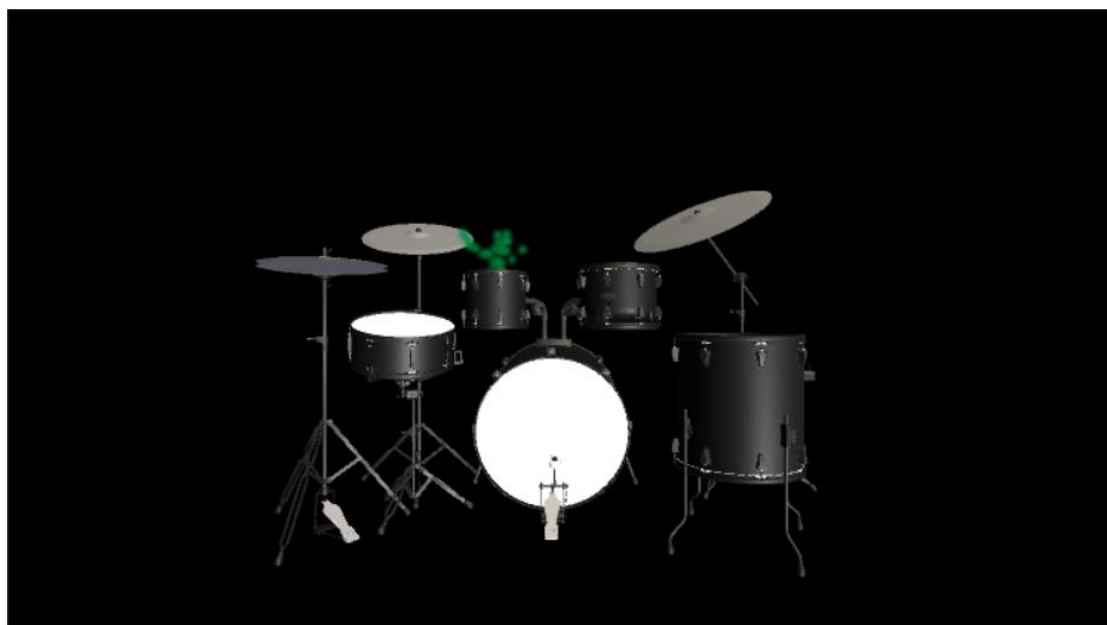
教学系统模块分为系统后台、教师用户端、学生用户端。主要功能为：课堂过程中，师生进入多媒体教室并登入用户端，教师可实时监控学生端，查看学生信息、学习情况等；教师通过用户端演示（包括虚拟架子鼓击打场景演示、PPT 演示或会议演示等）的方式向学生教授课程内容，且过程中学生可通过用户端聊天室功能和老师进行互动交流；学生还可以通过用户端查看个人信息、学习情况，完成富有游戏娱乐性的相应乐谱的架子鼓击打练习等功能。

3.2.1 登录注册



教学管理模块的登录注册，分别有教师端和学生端的登录注册

3.2.2 虚拟架子鼓击打场景演示



原计划为 midi 输入显示在虚拟架子鼓中，由于设备与时间的限制暂留接口，先以键盘输入替代。将虚拟的打击场景投屏到学生端，实现更为细致有序的教学。

3.2.3 个人信息

个人信息分为教师端和学生端的个人信息，提供增删改查。

3.2.4 讨论

建立一个班级内的聊天室，只需输入自己想说的话再点击发送即可。

3.2.5 管理学生

教师端可管理班级内的学生，实现学生的增删改查