

# Karaoke mp3-Player

## Inhalt:

Seite:

1. <u>Player</u>	
1.1. <u>Allgemeine Hinweise</u> .....	2
a) Vor der Installation.....	2
b) Installation.....	2
1.2. <u>Playerfunktionen</u> .....	3
a) Layout.....	3
b) Bedienung.....	4
1.3. <u>Karaokefunktion</u> .....	5
a) Files.....	5
b) Wichtige Hinweise.....	5

## **WICHTIG DER LIEDTEXTERSTELLER IST NOCH NICHT GANZ FERTIG!!!**

2. <u>Liedtextersteller</u>	
2.1. <u>Allgemeine Hinweise</u> .....	6
2.2. <u>Liedtexterstellerfunktionen</u> .....	7
a) Layout.....	7
b) Bedienung.....	8
• Erstellen eines neuen Liedtextes.....	8
• Öffnen und Speichern.....	9

# 1. Der mp3-Player

## 1.1 Allgemeine Hinweise

### Vor der Installation

Der Daniel Animations mp3-Player benötigt für eine fehlerfreie Funktionalität .NET Framework 2.0 und DirectX 9.0c April. Diese Applikationen sind kostenlos im Internet downloadbar.

*Der mp3-Player  
benötigt für eine  
fehlerlose Bedienung:  
- .NET Framework 2.0  
- DirectX 9.0c April*

Wichtig ist die Beachtung der Versionen, besonders bei DirectX. Eine ältere Version, beispielsweise DirectX 9.0c Februar, bereitet dem Benutzer vermeidbare Probleme. Eine falsche Version kann sich bemerkbar machen durch Fehlermeldung beim Start des Players und der Wiedergabe von Liedern.

Es kann natürlich immer vorkommen, dass sich ein Bug im Programm versteckt hält. Falls Sie derjenige sind, der einen finden sollte, schreiben sie mir bitte das Problem und wie sieh darauf gestoßen sind bitte an [webmaster@kainz-home.de](mailto:webmaster@kainz-home.de) damit ich das Problem aus der Welt schaffen kann und somit eine stabilere Version veröffentlichen kann. Danke.

### Installation

Nachdem die obengenannten Tools installiert worden sind, können sie das Programm direkt aus dem Ordner starten. Dieses Feature ermöglicht eine sofortige Einsatzbereitschaft des Players und erspart eine mühsame, langwierige Installation. Um einen schnelleren Zugriff auf das Programm zu haben, empfehle ich eine bewährte Verknüpfung zum Desktop anzulegen.

*Dank neuester  
Programmiertechnik  
ist eine Installation  
nicht nötig!*

### Wünsche Anregungen etz...

...sind natürlich erwünscht. Vorallem ein benutzerfreundliches Layout ist als Einzelprogrammierer besonders schwer herzustellen. Draum bitte ich um Verbesserungsvorschläge jeglicher Art.

Auch bei Fragen, die trotz Lesen der Anleitung nicht geklärt wurden stehe ich ihnen unter [webmaster@kainz-home.de](mailto:webmaster@kainz-home.de) völlig zur Verfügung.

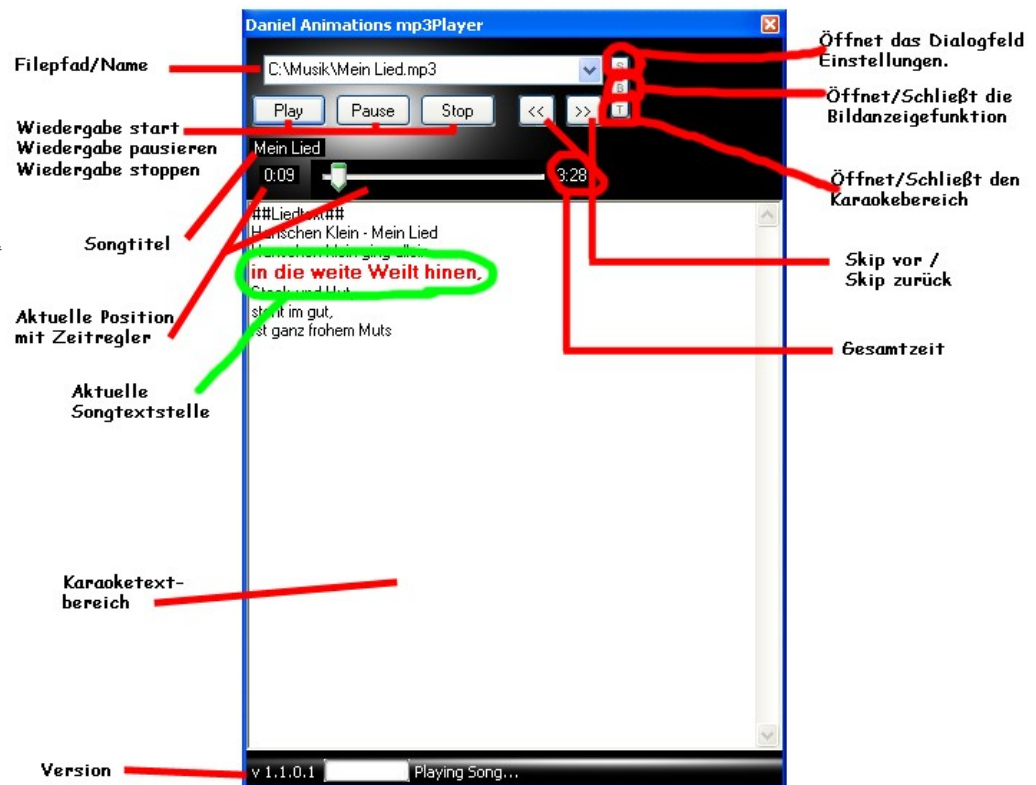
Ich freue mich auf ihre mail.

## **1. Der mp3-Player**

## 1.2 Playerfunktionen

### Layout

*Durch das intuitiv-verständliche Design ist eine kinderleichte Bedienung möglich.*



Löscht die Playliste und setzt alle Werte zurück

Aktiviert die Zufallsabspieelfunktion der Player wählt zufällig bestimmte Stücke aus der Playliste aus.



### Bedienung

Um ein Lied überhaupt abspielen zu können, müssen wir es erst der Playliste hinzufügen. Das geht ganz einfach, nachdem wir uns ein zu spielendes Lied

*Um ein Lied abspielen zu können ziehen sie es einfach in die Filepfadtextbox und der Player startet das Lied automatisch, falls kein anderes Lied wiedergegeben wird.*

ausgewählt haben, ziehen wir es mit gedrückter linker Maustaste in die *Filepfad/Name-Textbox*. Wir sehen unterhalb der Maus bildet sich ein kleines Quadrat mit einem Plus-Zeichen(Add), sobald wir dies sehen können lassen wir die Maustaste los. Wir sehen der Player zeigt unser Lied bereits an und hat mit der Wiedergabe automatisch begonnen, was ein enormen Vorteil darstellt. Zusätzlich erkennt der Player, ob er das Lied automatisch starten darf oder nicht. Nehmen wir an es wird gerade ihr Lieblingssong gespielt und sie wollen einen weiteren Song hinzufügen. Wie schlimm wäre es wenn der Player ihren Song stoppen und mit der Wiedergabe des neuen Liedes beginnen würde. In diesem Fall wird der Titel einfach der Wiedergabe liste hinzugefügt.

Eine weitere Möglichkeit ist es, nach dem gleichen Prinzip wie oben erläutert,

mehrere Lieder auf einmal in die *Filepfad/Name-Textbox* zu ziehen. Der Player fügt sie selbstständig der Reihe nach in die Playliste ein, was dem Benutzer enorm viel Arbeit erspart.

Um während der Wiedergabe vorzuspulen einfach den *Zeitregler* mit gedrückter Maustaste verschieben.

Wenn ein Lied endet, spielt der Player, ausgeschlossen die *Randomfunktion* ist deaktiviert, das nächst folgende Lied in der Playliste ab. Wenn sie nicht solange warten können, drücken sie einfach auf die *Skipvor- (>>)* und *Skipzurück (<<)* -Buttons. Oder sie wählen ihren Titel direkt in der Playliste aus und bestätigen durch Betätigung der linken Maustaste.

Um die Wiedergabe anzuhalten, drücken sie einfach *Stop*. Falls sie nur pausieren möchten betätigen sie die *Pause*-Taste. Durch nochmaliges Drücken wird ab der pausierten Stelle weitergespielt.

# 1. Der mp3-Player

## 1.3 Karaokefunktion

### Files

*Der Player öffnet automatisch das zugehörige txt-file, soweit es den exakt gleichen Titel wie das zugehörige mp3-File besitzt.*

Kommen wir nun zu der Spezialfähigkeit des *Daniel Animations mp3-Players*: Die **Karaokefunktion**! Um die Karaokefunktion zu aktivieren, benötigen sie nichts weiter als ein Textfile, mit dem selben Namen wie der dazugehörige Song. In dieses Textfile schreiben oder kopieren sie einfach den Liedtext den sie gerne angezeigt haben möchten.

### *Beispiel:*

Martin möchte gerne zu seinem neuen Song: "*Alle meine Endchen.mp3*" einen Liedtext erstellen. Er erstellt ein neues Textfile mit dem Namen: "*Alle meine Endchen.txt*". Als Text schreibt er den Liedtext hinein und speichert es ab. Als er das Lied in die leere Playliste zieht, fängt der Player sofort mit der Wiedergabe an und zeigt wie erwartet im *Karaoke*textbereich seinen geschriebenen Liedtext an.

Zum Glück hat Martin alles richtig gemacht. Hätte er statt "*Alle meine Endchen.txt*" zum Beispiel "*Alle meine endchen.txt*" geschrieben, hätte das Programm angezeigt: "*Kein Liedtext vorhanden. Wie sie einen Liedtext erstellen und anzeigen können entnehmen sie bitte der Anleitung.*" Es ist also besonders wichtig, dass man auf Groß-/Kleinschreibung bzw. auf Leerzeichen achtet.

### Wichtige Hinweise

*Damit eine Karaoke Liedtext auch als solcher erkannt wird muss er folgendermaßen beginnen:*

*##Liedtext##  
[0:00]blabla*

*und kann dann einfach so weitergeführt werden:*

*[0:03.234]nächste Zeile  
....*

Zusätzlich zu der normalen Text Anzeigefunktion gibt es die Karaoke text-anzeigefunktion. Damit der Player dieses File auch erkennt muss es folgendermaßen aufgebaut sein:

*##Liedtext##  
[0:00]Titel des Liedes  
[0:04.325]Erste Zeile  
[0:10.344]Zweite Zeile  
:  
:  
:  
:*

Die erste Zeile des Textfiles muss mit "*##Liedtext##*" beginnen nur dann erkennt der Player es als Karaoke textfile und zeigt es nicht als normales Textfile an.

Die zweite Zeile muss mit "*[0:00]*" beginnen, damit der Timer gestartet werden kann, zum Beispiel kann man hier den Titel dahinter schreiben, oder einfach leer lassen.

Danach folgen die weiteren Liedzeilen, mit jeweils einer Zeitangabe in Eckigenklammern.

**WICHTIG!!! PRO ZEILE WIRD EINE ZEITANGABE BENÖTIGT!!!**

D.h.: Selbst eine leere Zeile, beispielsweise am Schluss benötigt eine Zeitangabe!

Mit dem *Liedtextersteller* von *Daniel Animations* können sie kinderleicht eigene Karaoke-Textfiles (lrc-files) erstellen.

## **2. Der Liedtextersteller**

### **2.1 Allgemeine Hinweise**

#### **Vor der Installation**

Der Daniel Animations Liedtextersteller benötigt für eine fehlerfreie Funktionalität .NET Framework 2.0 und DirectX 9.0c April. Diese Applikationen sind kostenlos im Internet downloadbar.

*Der Liedtextersteller  
benötigt für eine  
fehlerlose Bedienung:  
- .NET Framework 2.0  
- DirectX 9.0c April*

Wichtig ist die Beachtung der Versionen, besonders bei DirectX. Eine ältere Version, beispielsweise DirectX 9.0c Februar, bereitet dem Benutzer vermeidbare Probleme. Eine falsche Version kann sich bemerkbar machen durch Fehlermeldung beim Start des Players und beim Abspielen von Liedern.

Es kann natürlich immer vorkommen, dass sich ein Bug im Programm versteckt hält. Falls Sie derjenige sind, schreiben sie mir bitte das Problem und wie sie darauf gestoßen sind bitte an [webmaster@kainz-home.de](mailto:webmaster@kainz-home.de) damit ich das Problem aus der Welt schaffen kann und somit eine stabilere Version veröffentlichen kann. Danke.

#### **Installation**

*Dank neuester  
Programmiertechnik  
ist eine Installation  
nicht nötig!*

Nachdem die obengenannten Tools installiert worden sind, können sie das Programm direkt aus dem Ordner starten. Dieses Feature ermöglicht eine sofortige Einsatzbereitschaft des Players und erspart eine mühsame, langwierige Installation. Um einen schnelleren Zugriff auf das Programm zu haben, empfehle ich eine bewährte Verknüpfung zum Desktop anzulegen.

#### **Wünsche Anregungen etc...**

...sind natürlich erwünscht. Vorallem ein benutzerfreundliches Layout ist als Einzelprogrammierer besonders schwer herzustellen. Draum bitte ich um Verbesserungsvorschläge jeglicher Art.

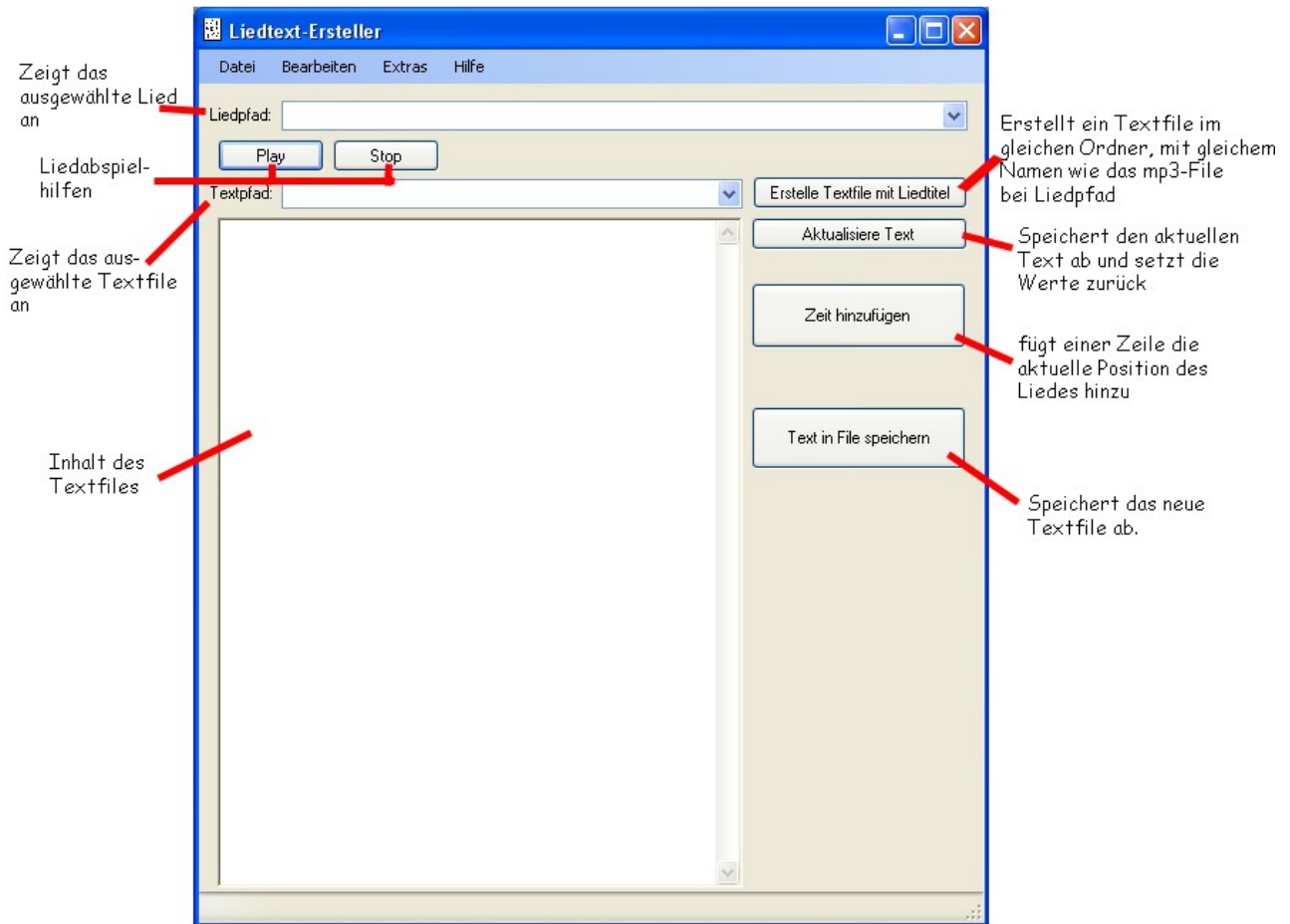
Auch bei Fragen, die trotz Lesen der Anleitung nicht geklärt wurden stehe ich ihnen unter [webmaster@kainz-home.de](mailto:webmaster@kainz-home.de) völlig zur Verfügung. Ich freue mich auf ihre mail.



## 2. Der Liedtextersteller

### 2.2 Liederstellerfunktionen

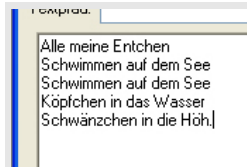
#### Layout



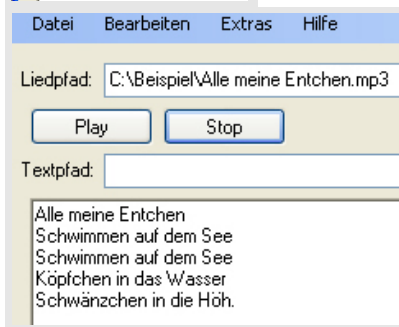
## 2. Der Liedtextersteller

### Bedienung

Gehen wir einmal davon aus, wir haben kein txt-file und keinen Liedtext und müssen alles selber erzeugen. Wir sind zum Glück textsicher und schreiben unseren Text gleichmal in die dafür vorgegebene Textbox:



Ok, wenn sie dass haben können wir zum nächsten schritt gehen.



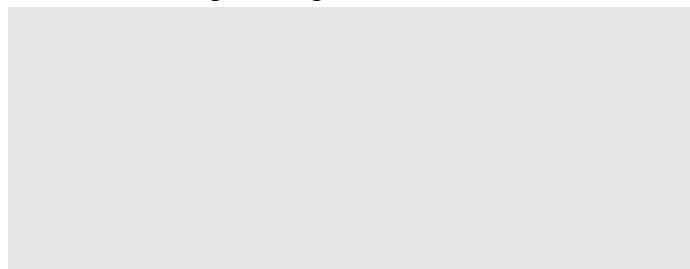
Als nächstes ziehen sie das zugehörige Lied in die Liedpfadtextbox.



Als nächstes speichern wir unser Textfile. Einfach auf Datei/Speichern unter/ klicken

Im Dialogfeld einfach auf speichern klicken, denn wie sie sehen ist der korrekte Pfad als auch der gleiche Name wie das Lied bereits ausgewählt.

Wir können sehen, dass das Programm automatisch das neu erstellte Textfile in die *Textpfadbox* geladen hat. Bevor wir zum nächsten Punkt kommen, können sie ihren Liedtext beliebig verändern, aber vergessen sie nicht bevor sie mit "*Zeit hinzufügen*" Taste arbeiten auf speichern oder aktualisieren drücken. Um die Veränderungen zu speichern.



Damit sie überhaupt wissen wann sie eine Zeitangabe hinzufügen müssen, klicken sie zuerst einmal auf *Play* (1).

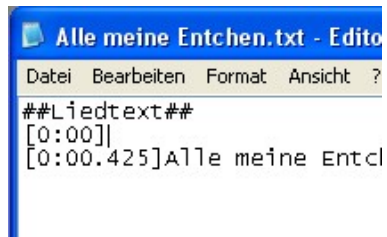
Sobald das Lied erklingt klicken sie sobald die

Liedtextzeile beginnt auf *Zeit hinzufügen*(2). Sie erkennen, dass das Programm von oben startend pro Klick eine Zeitangabe hinterlässt und zwar genau die Zeit, die die Aktuelle Position des abspielenden Liedes ist.

Als nächstes klicken wir auf *Datei/Speichern* oder auf *Text in File speichern*.

Wenn wir nun das Textfile öffnen sehen wir schon, es fehlen die Erkennungsmerkmale für den *mp3-Player*.

Darum fügen wir in die erste Zeile `##Liedtext##` ein, Groß/Kleinschreibung beachten, und in die 2. Zeile `[0:00]` damit der timer gestartet werden kann.



```
##Liedtext##  
[0:00]  
[0:00.425]Alle meine Entcl
```

Und wenn wir jetzt das mp3-file in den Player ziehen, wird das im gleichen Ordner befindende zugehörige txt-File mitgeöffnet.

