

Musikbanko – vejledning

Sådan laver du plader, styrer gevinsterne og kører aftenen.

Indhold

1. **Kom i gang** Fra sangliste til en aften med musikbanko i fem trin og én skærm på aftenen.
2. **Trin 1: Sange** Sangene er bankonumrene. Hent dem fra dit musikbibliotek, en fil, en mappe eller Spotify.
3. **Musikken og startpunkter** Programmet kan selv spille sangene fra det sted, du vælger, med ens lydstyrke.
4. **Videobanko** Musikvideoer på skærmen i salen: dine egne videofiler uden net, eller videoer fra YouTube med net.
5. **Trin 2: Plader** Én plade pr. gæst og nogle i reserve.
6. **Trin 3: Print** Programmet laver en PDF, som du printer på den printer, du har.
7. **Trin 4: Præmier og rækkefølge** Bestem hvad der spilles om, og hvornår gevinsterne skal falde.
8. **Klar til aftenen** Skærmen, før det første spil starter.
9. **På aftenen** Spil sangene, og kontrollér pladerne, når nogen råber banko.
10. **Skærmvinduet** Det salen ser på projektoren eller TV'et. Aldrig hvem der vinder.
11. **Trin 5: Efter aftenen** Hvem vandt hvad, og ved hvilken sang.
12. **Licens, login og din anden computer** Prøveversion, aktivering og arrangementer på to computere.
13. **Taster og mus** Det hele kan klares med musen, men tasterne gør det hurtigere.
14. **Når noget driller** Svar på det, der oftest går galt.

1. Kom i gang

Fra sangliste til en aften med musikbanko i fem trin og én skærm på aftenen.

Sådan hænger det sammen

Før aftenen går du igennem fem trin i venstre side: Sange, Plader, Print, Præmier og rækkefølge og Efter aftenen. Et grønt flueben betyder, at trinnet er gjort. Et trin, der ikke kan åbnes endnu, er gråt.

Når pladerne er printet, trykker du Start aftenen. Så skifter programmet til aftenens skærm, hvor du spiller sangene og kontrollerer pladerne.

Alt gemmes med det samme. Der er ingen Gem-knap.

Startsiden

- Nyt arrangement: skriv navn, kunde og dato. Datoen er valgfri.
- Mine arrangementer: dine arrangementer med hvor langt de er, fx "Mangler plader" eller "Klar til aftenen". Klik for at åbne.
- Hent fra fil...: en .banko-fil fra en kollega eller et USB-stik kopieres ind under Mine arrangementer.
- Gem som fil...: en kopi som .banko-fil, fx til at sende til nogen.
- Slet...: flytter arrangementet til papirkurven. Med login kan det hentes tilbage i 30 dage med Gendan...
- Print flere sammen...: plader fra flere arrangementer på ét ark pr. gæst, fx tre runder på samme aften.
- Hype-numre... (ved siden af Nyt arrangement): numre uden for banko, som du spiller ved præmien, og salen synger med på. Fælles for alle dine arrangementer. Se På aftenen.

Undervejs

Knappen Startside øverst til højre lukker arrangementet. Næste-knappen nederst til højre fører dig til næste trin.

Tryk F1 eller ? for hjælp til det, du står i.

2. Trin 1: Sange

Sangene er bankonumrene. Hent dem fra dit musikbibliotek, en fil, en mappe eller Spotify.

Hent sangene

- Fra dit musikbibliotek: klik på rekordbox, VirtualDJ, Serato, Engine DJ eller iTunes. Vælg en spilleliste, sæt flueben ved sangene, og tryk Tilføj. Ligger biblioteket et andet sted, så brug Peg på databasen....
- Spotify: sæt linket til en offentlig spilleliste ind. Du skal ikke logge ind.
- Tidal: programmet guider dig gennem TuneMyMusic, der laver en fil med sangene.
- Fra en fil: en tekstfil med én sang pr. linje, et regneark (CSV), en spilleliste (M3U) eller en iTunes-liste.
- Fra en mappe: musikfiler og videofiler, også i undermapper. Du kan også trække filer og mapper ind fra Stifinder. Navnene læses fra filernes tags; videofiler uden tags får navn fra filnavnet.
- YouTube: musikvideoer fra en YouTube-spilleliste. Se Videobanko.
- Skriv dem selv: kunstner og titel, én ad gangen.

Hvor mange sange?

40–60 sange passer til et arrangement på et par timer. Færre sange giver hurtigere gevinster.

Fluebenet i spil afgør, om sangen kommer på pladerne. Sange uden flueben er i reserve. Brug kun [antal] sange og Vælg tilfældigt sætter fluebenene for dig.

Ret listen

Ret titel og kunstner direkte i tabellen. Slet valgte fjerner de markerede sange (Ctrl-klik eller Shift-klik for flere). Slet alle... tømmer listen.

Når pladerne er lavet, er listen låst, for pladerne bygger på sangene. Skal en sang byttes efter print, så brug Udskift valgte..., der skifter den ud på plads. Sletter du en sang, skal pladerne laves om. Programmet spørger først.

Musikken

Skal programmet spille musikken på aftenen, skal sangene have en musikfil. Se Musikken og startpunkter.

3. Musikken og startpunkter

Programmet kan selv spille sangene fra det sted, du vælger, med ens lydstyrke.

Musikfilerne

Sange fra et DJ-bibliotek, en mappe eller en spilleliste-fil har deres musikfil med. Kolonnen Musik viser ♪, startpunktet eller "mangler fil".

Find musikfilerne... leder i dine DJ-biblioteker efter sange uden fil, med samme kunstner og titel. Mangler der stadig nogen, kan du vælge en mappe, fx en USB-nøgle med aftenens musik. Du ser, hvad den fandt, før det gemmes.

Sæt startpunktet

Vælg sangen i tabellen. Under tabellen står sangens bølgeform: øverst hele sangen, nedenunder et udsnit.

- Klik i bølgeformen for at flytte markeringen. Træk for at se frem og tilbage.
- Zoom med musehjulet eller – og +. Hele sangen viser det hele igen.
- Mellemrum spiller fra markeringen og stopper igen. Markeringen står, hvor du stoppede.
- Tryk Sæt start her. Den gule streg med START er der, hvor sangen begynder på aftenen.
- Nulstil går tilbage til programmets eget valg: lige efter den stille intro.

Farverne følger lyden: rød og orange er bas, grøn er mellemtone, blå er diskant. Højden er lydstyrken, så du kan se, hvor omkvædet tager fat.

Huskede startpunkter

Programmet husker de startpunkter, du sætter. Bruger du samme sang i et andet arrangement, starter den samme sted. Med login følger startpunkterne med til din anden computer.

Lydstyrken

Programmet måler lydstyrken på alle sange i baggrunden og gør dem ens, så ingen sang er meget højere end de andre.

4. Videobanko

Musikvideoer på skærmen i salen: dine egne videofiler uden net, eller videoer fra YouTube med net.

Videofiler på computeren

Under Sange: tryk Fra en mappe, eller træk videofilerne ind fra Stifinder. MP4 virker på alle computere; MOV og M4V også, WebM kun på Windows.

Kunstner og titel læses fra filens tags. Har den ingen, bruges filnavnet: "Haddaway - What Is Love (Official Video).mp4" bliver til Haddaway og What Is Love. Ret dem i tabellen, hvis de ikke passer.

Videofilerne kræver ikke internet. Flytter du arrangementet til en anden computer, skal videofilerne med; tryk så Find musikfilerne... og vælg mappen.

Videoer fra YouTube

Lav en spilleliste på YouTube med aftenens musikvideoer. Den skal være offentlig eller "Ikke angivet". Tryk Del → Kopiér på YouTube.

Under Sange: tryk YouTube, sæt linket ind, og tryk Hent sangene. Kunstner og titel læses fra videoernes navne. Ret dem i tabellen, hvis de ikke passer.

Startpunkt på videoerne

Vælg en video i tabellen. Videoen står under tabellen i stedet for bølgeformen.

- Tidslinjen over videoen virker som bølgeformen: klik for at flytte markeringen, træk for at se frem og tilbage, zoom med musehjulet. En video har ingen bølgeform.
- Tryk ► Spil, mellemrum eller på videoen, og stop, hvor salen skal høre sangen. -5 s og +5 s spoler.
- Tryk Sæt start her. Kolonnen Musik viser fx "start 0:47", og på aftenen starter videoen dér.
- YouTube-videoer kræver internet her. Programmet husker startpunktet, hvis samme sang bruges igen.

På aftenen

Vælg, at programmet spiller musikken, på Klar til aftenen. Åbn skærmvinduet før start: videoen vises dér, og banko står i en kolonne ved siden af.

Afspil næste sang ► starter næste video. Spil et antal sekunder, Spil til jeg trykker og Helt automatisk virker som med musikfiler.

Godt at vide

- YouTube kræver internet hele aftenen. Uden net kan YouTube-videoerne ikke vises; videofilerne kører stadig.
- Reklamer: log ind med din egen YouTube Premium med Log ind på YouTube... i YouTube-vinduet under Sange, på Klar til aftenen eller under Skærmvindue ▼ på aftenens skærm. Uden Premium kan YouTube vise reklamer, og det kan Musikbanko ikke styre. Under en reklame står der "Venter på YouTube", og tiden pr. sang tæller først, når sangen spiller.
- Lydstyrken på videoer gøres ikke ens, og nogle YouTube-videoer må ikke vises uden for YouTube. Programmet siger det, hvis det sker.
- Rettighederne til at vise videoerne offentligt står du selv for.
- Et arrangement kan blande videoer og musikfiler.

5. Trin 2: Plader

Én plade pr. gæst og nogle i reserve.

Lav pladerne

Skriv antallet af plader, og tryk Lav pladerne. Programmet siger til, hvis der er mange flere sange end nødvendigt, og foreslår et antal (Brug N sange).

Samme sæt-nummer og sangliste giver altid de samme plader, så en bortkommet plade kan printes igen.

Laves pladerne om

Lav pladerne om... og Slet pladerne... gør printede plader ugyldige. Programmet spørger først.

Avanceret

Rækker pr. plade, felter pr. række, frifelter og gevinsttyper (rækker, kolonner, fuld plade). Har pladen flere end tre rækker, kan der også spilles om 3 rækker og op. Hvad der faktisk spilles om, vælges under Præmier og rækkefølge.

6. Trin 3: Print

Programmet laver en PDF, som du printer på den printer, du har.

Vælg

- Pladestørrelse: Normal med flere plader pr. ark, eller Stor, hvor én plade fylder et A4-ark.
- Hvad står på felterne: titel, kunstner og/eller årstal. Vælg kun årstal, og det bliver årstals-banko.
- Print i farver, eller slå det fra for sort-hvid.
- Logo på pladerne: dit eget eller kundens, som PNG, JPG eller SVG.
- QR-kode til pladen på mobilen: gæsten kan se og krydse af på telefonen. Papiret og pladenummeret gælder stadig.

Print

Tryk Gem PDF og åbn. PDF'en åbner i din PDF-viser, og derfra printer du.

7. Trin 4: Præmier og rækkefølge

Bestem hvad der spilles om, og hvornår gevinsterne skal falde.

Præmierne

Hvert trin i tabellen er en præmie: 1 række, 2 rækker og til sidst fuld plade. Skriv præmien i feltet, fx "Gavekort". + Tilføj et trin giver en præmie mere, og X fjerner et trin. Fuld plade er der altid én af.

Hvornår gevinsterne falder

Vælg et tempo: Hurtigt, Normalt eller Langsomt. Eller skriv selv i Omkring sang, ved hvilken sang hvert trin skal falde.

Spillet må være sætter et loft over antallet af sange.

Muligt viser, om målet kan nås med dine plader. Står der en bemærkning, så ret målet. Et meget tidligt mål betyder, at samme plade vinder flere præmier.

Én præmie pr. plade: en plade, der har fået en præmie, springes over ved de næste trin.

Læg rækkefølgen

Tryk Læg rækkefølgen. Programmet finder en rækkefølge af sangene, så præmierne falder omkring de sange, du har valgt. Lagt til viser, hvor de faktisk falder. Det styrer kun hvornår, aldrig hvem der vinder.

Hver sang spilles ca. [sekunder] giver et tidsestimat for hele spillet.

Spillelisten

Spilleliste som PDF... giver rækkefølgen og, ved hver sang, de plader der får gevinst dér. Så kan aftenen køres uden computer. Listen afslører vinderne, så den bliver hos dig og DJ'en.

8. Klar til aftenen

Skærmen, før det første spil starter.

Musikken

- Jeg spiller selv musikken: programmet holder styr på spillet, og du eller DJ'en spiller sangene.
- Spil et antal sekunder af hver sang, og fade ud. Du trykker "Næste sang".
- Spil hver sang, til jeg trykker "Næste sang".
- Helt automatisk: næste sang starter af sig selv. Sæt på pause, når nogen råber banko.

Lyd til vælger, hvor lyden kommer ud, fx højttalerne i salen.

Mangler nogle sange deres musikfil på denne computer, står det med gult. Find dem under Sange med Find musikfilerne..., eller spil dem selv.

Skærmen i salen

Åbn skærmvinduet sender det, salen skal se, til projektoren eller TV'et. Se Skærmvinduet.

Sig "Tjek din plade" på skærmen ved gevinst: skærmen beder salen tjekke pladerne, når en plade har det, der spilles om. Den siger aldrig hvilken plade.

Start

Tryk Start spillet, når gæsterne har fået plader. Hver sang og hver gevinst gemmes med det samme.

9. På aftenen

Spil sangene, og kontrollér pladerne, når nogen råber banko.

Øverst

Topbjælken siger altid, hvad der spilles om, fx "Der spilles om: 2 rækker · Trin 2 af 3". ◀ og ▶ flytter trinnet, hvis du får brug for det.

Sangene

- Afspil næste sang ▶ starter næste sang i rækkefølgen.
- ◀ Forrige sang spiller det forrige nummer igen. Spillet ændres ikke.
- Under NU SPILLES: pause, stop og ▶ Spil, når programmet spiller musikken.
- Mere ▼ → Fortryd sidste sang tager en sang ud af spillet igen, hvis den blev trykket ved en fejl.

Syng med – ved præmien

Hype-numre er sange uden for banko, fx Sweet Caroline, som salen synger med på, mens præmien bliver udleveret. De laves på startsidens under Hype-numre...: tilføj musikfiler, en mappe, numre fra dit DJ-program eller et YouTube-link, og sæt startpunktet (fx omkvædet) som under Sange. Listen er fælles for alle dine arrangementer og følger med din konto.

På aftenen står de som grønne linjer nederst til højre under SYNG MED – VED PRÆMIEN. Træk nummeret ind i spillelisten, dér hvor det skal spilles, fx lige efter den sang, hvor præmien falder: det ligger som en grøn linje uden nummer, kan flyttes som sangene og tages ud igen med X. Intet starter af sig selv.

Når det er det næste, spiller Afspil næste sang ▶ nummeret: banko-sangen fader ud, nummeret spiller fra sit startpunkt, og tombolaen viser det som SYNG MED. Banko-sangen venter til næste tryk.

Nummeret spiller, til du trykker Afspil næste sang ▶ (så fader det ud, og næste banko-sang spiller som altid) eller ■ Stop. Er det slut før, er der stille. Det tæller ikke som en sang i spillet, og det bliver stående grønt i spillelisten, hvor det blev spillet.

Skærmen i salen siger fx "Banko på 1 række! 🎵 Syng med: Neil Diamond – Sweet Caroline". Aldrig hvem der vandt. En video fra YouTube vises på skærmvinduet og kræver internet.

Et nummer, der er tilføjet på din anden computer, er gråt, til du peger på musikfilen under Hype-numre... (Vælg fil... eller Find musikfilerne...).

Spillelisten – kun for dig

I midten står alle sangene. De spillede er svage, sangen der spilles, er farvet. De kommende kan trækkes op og ned, eller flyttes med ↑ og ↓ og Næste ved sangen. Ved hver sang står, hvilket trin der falder dér med rækkefølgen, som den er nu.

Bredden på felterne kan ændres ved at trække i kanten mellem dem. Programmet husker det.

Når nogen råber banko

- Skriv pladens nummer i feltet, og tryk Enter. Feltet har altid fokus, så du kan skrive med det samme.
- Svaret står i stor skrift: gevinst eller ej, og hvad der mangler. Vis pladen... åbner pladen i et lille vindue med de spillede sange farvet; en ny kontrol skifter pladen i vinduet.
- Er det rigtigt, og har gæsten fået præmien, så tryk Udleveret præmie. Programmet går videre til næste trin.
- Råber flere på én gang, så skriv numrene efter hinanden. De står i køen under KONTROLLERET I AFTEN, hvor fluebenet Udleveret gør det samme som knappen.

Tæt på – kun for dig

Programmet viser, hvilke plader der har banko nu, og hvilke der mangler én sang. Du ved det, før nogen råber.

Mere ▼

Fortryd sidste sang, Lyd ved kontrol, Afslut spillet... og Tilbage til forberedelsen. Et spil, der ikke er afsluttet, fortsætter, når du kommer tilbage.

10. Skærmvinduet

Det salen ser på projektoren eller TV'et. Aldrig hvem der vinder.

Åbn det

Tryk Åbn skærmvinduet på Klar til aftenen, eller brug Skærmvindue ▾ øverst på aftenens skærm. Er der en ekstra skærm, åbner det i fuld skærm dér.

Det viser

Sangen der spilles, de seneste og hvad der spilles om. Som standard kun numre ("Nr. 12"), så gæsterne selv skal genkende sangen. Vis sangtitler på skærmen viser det, der står på pladerne.

Under sangen står, hvor mange plader der mangler én sang. Når sidste præmie er uddelt, står der Tak for spillet.

Spiller du et hype-nummer ved præmien, står der fx "Banko på 1 række! 🎵 Syng med: Neil Diamond – Sweet Caroline" — aldrig hvem der vandt.

Taster

F11 (på Mac [^]⌘F) eller dobbeltklik skifter fuld skærm. Esc forlader fuld skærm.

11. Trin 5: Efter aftenen

Hvem vandt hvad, og ved hvilken sang.

Udleverede præmier

Vælg spillet. Tabellen viser plade, gevinst, ved hvilken sang den faldt, præmien og klokkeslættet for udleveringen.

Gevinstoversigt

Print gevinstoversigt... laver en PDF til kunden eller dit eget arkiv.

Slet spillet

Slet spillet fjerner sangene og gevinsterne fra spillet, så det kan køres igen. Pladerne bliver.

12. Licens, login og din anden computer

Prøveversion, aktivering og arrangementer på to computere.

Prøveversionen

Alt virker i prøveversionen. Du kan køre to arrangementer med op til 20 plader, og der står "PRØVEVERSION" på de printede plader.

Aktivér licensen

Når fakturaen er betalt, så tryk Licens... på startside og Aktivér med e-mail.... Du får en kode på mail. Licensen gælder to computere.

Log ind

Med licens logger du ind med din e-mail (Log ind... på startside). Så gemmes dine arrangementer og startpunkter på din konto, og de følger med til din anden computer. Programmet arbejder altid på en kopi på pc'en, så aftenen aldrig venter på internettet.

På den anden computer

Log ind med samme e-mail, og åbn arrangementet. Musikfilerne følger ikke med, kun hvor de lå. Gå til Sange, og tryk Find musikfilerne.... Vælg mappen med musikken, hvis dit DJ-program ikke har dem alle. Står der intet med gult på Klar til aftenen, har alle sange deres fil.

Opdateringer

Programmet henter selv nye versioner, når startside vises, og installerer dem, når du lukker programmet. Aldrig under et spil. På Mac skal Musikbanko ligge i Programmer, for at det kan opdatere sig selv.

13. Taster og mus

Det hele kan klares med musen, men tasterne gør det hurtigere.

Overalt

- F1: hjælp til det, du står i.

Sange

- Mellemrum: spil fra markeringen, og stop igen.
- Musehjul i bølgeformen: zoom ind og ud.
- Klik i bølgeformen: flyt markeringen. Træk: se frem og tilbage.
- Ctrl-klik eller Shift-klik: markér flere sange.

På aftenen

- Skriv et pladenummer og tryk Enter: kontrollér pladen.
- Træk en sang i spillelisten: flyt den.
- Træk i kanten mellem felterne: ændr bredden.

Skærmvinduet

- F11 (på Mac $\wedge$ ⌘F) eller dobbeltklik: fuld skærm til og fra.
- Esc: forlad fuld skærm.

14. Når noget driller

Svar på det, der oftest går galt.

Computeren gik ned midt i spillet

Start programmet igen, og åbn arrangementet. Spillet fortsætter på samme sang med alle gevinster.

En sang blev trykket ved en fejl

Mere ▾ → Fortryd sidste sang.

Mellemrum spiller ikke sangen

Sangen skal have en musikfil. Står der "mangler fil" i kolonnen Musik, så brug Find musikfilerne....

Der kommer ingen lyd

Tjek Lyd til på Klar til aftenen, og at Windows' lydstyrke er skruet op.

Jeg kan ikke rette sanglisten

Listen er låst, fordi pladerne er lavet. Brug Udskift valgte... for at bytte en sang. Sletter du en sang, skal pladerne laves om.

Windows siger "Windows beskyttede din pc"

Det sker kun ved installationen. Klik på Flere oplysninger og derefter Kør alligevel.

Bestemmer programmet, hvem der vinder?

Nej. Det styrer, hvornår gevinsterne falder, aldrig hvem der får dem. Spillet er et lotteri.

Mere hjælp

Skriv til os via formularen på ferk.dk.