

# Het handboek van Minuet

**Sandro S. Andrade**

**Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf**



## Het handboek van Minuet

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Minuet gebruiken</b>	<b>6</b>
2.1	Beginnen met Minuet . . . . .	6
2.2	Oefeningen en werkwijze in Minuet . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Nieuwe oefeningen voor Minuet aanmaken</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Dankbetuigingen en licentie</b>	<b>10</b>

### **Samenvatting**

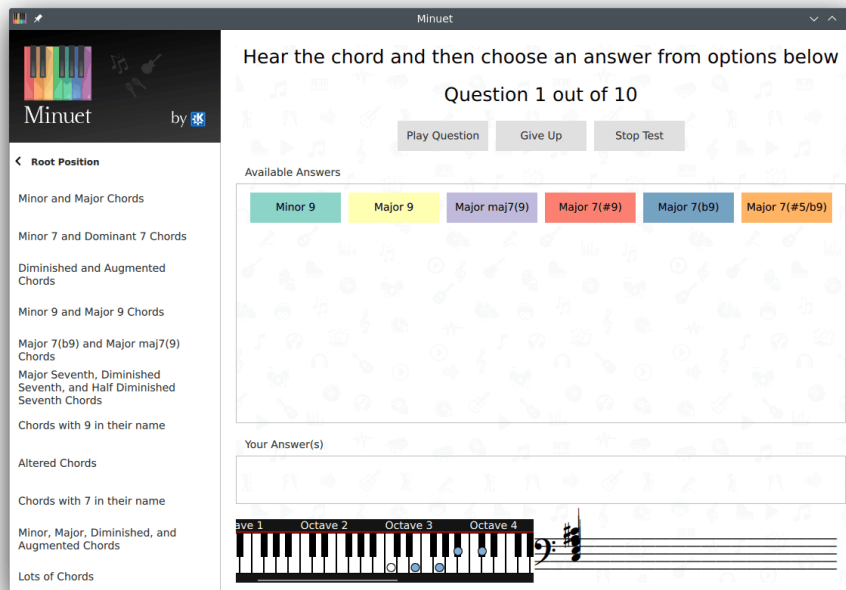
Minuet is een toepassing voor muziekonderwijs. Het biedt een set mogelijkheden voor trainingsoefeningen voor het gehoor betreffende intervallen, akkoorden en toonladders.

# Hoofdstuk 1

## Inleiding

Welkom bij Minuet: de software voor muziekonderwijs. Minuet richt zich op ondersteuning van studenten en leraren in vele aspecten van muziekonderwijs, zoals training van het oor, lezen op eerste gezicht, solfa, toonladders, ritme, harmonie en improvisatie. Minuet maakt intensief gebruik van de MIDI mogelijkheden om een volledige set van functies te leveren met betrekking tot wijzigingen in volume, tempo en hoogte, wat Minuet maakt tot een waardevol hulpmiddel voor zowel beginnende en ervaren musici.

Minuet bezit een rijke set van trainingsoefeningen voor het oor en er kunnen nieuwe [naadloos worden toegevoegd](#) om zijn functionaliteiten uit te breiden en aan te passen aan verschillende contexten in het muziekonderwijs.



## Hoofdstuk 2

# Minuet gebruiken

In de volgende twee secties - [Beginnen met Minuet](#) en [Oefeningen in Minuet](#) - zullen we u de benodigde stappen leveren om Minuet te laten werken.

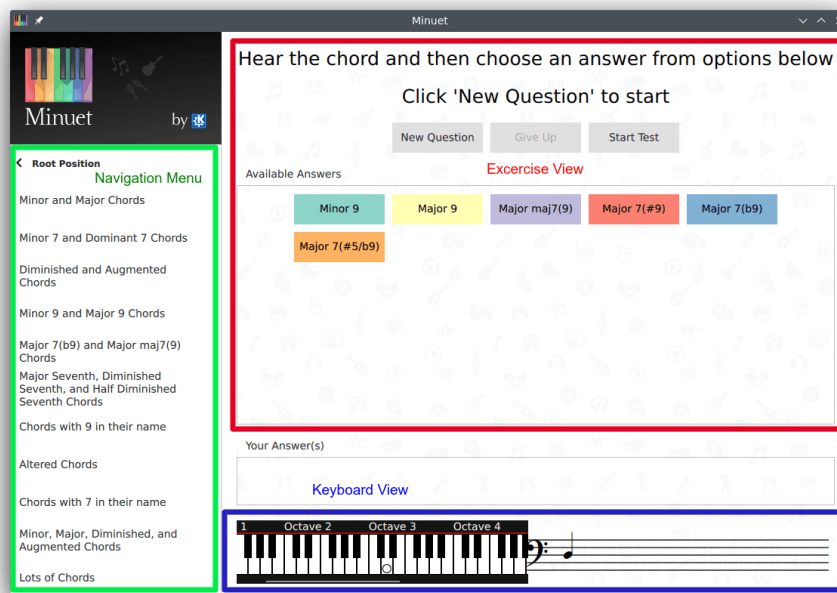
### 2.1 Beginnen met Minuet

U kunt Minuet starten vanuit de toepassingenstarter. Open het globale menu door te klikken op het pictogram van de toepassingenstarter op de werkbalk links onderaan uw scherm. Dit toont een menu. Verplaats de cursor omhoog in het menu naar het menu-item **Toepassingen** → **Onderwijs** → **Diversen** → **Minuet (Software voor muziekonderwijs)** uit het globale menu of met **Alt+F2** en voer **minuet** in het invoerveld.

### 2.2 Oefeningen en werkwijze in Minuet

Het gebruikersinterface van Minuet heeft drie hoofdcomponenten:

## Het handboek van Minuet



### Navigatie-menu

Biedt navigeren categorieën oefeningen in Minuet en selectie van een specifieke oefening. Het menu Navigatie wordt dynamisch gemaakt gebaseerd op specificatiebestanden van oefeningen zoals beschreven in [Aanmaken van oefeningen](#). De oefeningen van Minuet zijn gegroepeerd volgens klassen zoals intervallen, toonladders en akkoorden.

### Beeld van het toetsenbord

Stuurt *note on* MIDI gebeurtenis uit veroorzaakt door een MIDI bestand of door het uitvoeren van een oefening.

### Beeld van de oefeningen

Presenteert, voor een gegeven oefening, knoppen voor de besturing van de presentatie van een oefening en een set mogelijke antwoorden op een oefening. Een oefening uitvoeren begint met klikken op de knop **Start vraag**. Een willekeurig geselecteerd interval/akkoord/toonladder wordt door Minuet afgespeeld en dan wordt de student geacht een antwoord uit de getoonden in het antwoordenrooster te kiezen. Minuet presenteert altijd - als een kleine witte cirkel in de Toetsenbordweergave- de eerste noot van het geselecteerde interval/toonladder of de grondtoon van het geselecteerd akkoord. Door te zweven boven een mogelijk antwoord, accentueert Minuet zijn overeenkomstige visuele representatie in de toetsenbordweergave. De overblijvende noten van het antwoord waarboven wordt gezweefd worden gepresenteerd als kleine cirkels waarvan de kleuren hetzelfde zijn van de antwoordknop waarboven wordt gezweefd. De student kan de oefening opnieuw horen door te klikken op de knop **Vraag afspelen**, klik op de gekozen antwoordknop of krijg het juiste antwoord door te klikken op de knop **Opgeven**. Een nieuwe uitvoering van dezelfde oefening kan gestart worden door opnieuw te klikken op de knop **Nieuwe vraag**.

## Hoofdstuk 3

# Nieuwe oefeningen voor Minuet aanmaken

Oefeningen voor Minuet worden gedefinieerd in oefeningspecificatiebestanden, geschreven in het JSON-formaat:

```
{
  "exercises": [
    {
      "name": "Intervals",
      "root": "21..104",
      "playMode": "scale",
      "children": [
        {
          "name": "Ascending Melodic Intervals",
          "children": [
            {
              "name": "Seconds",
              "options": [
                {
                  "name": "Minor Second",
                  "sequenceFromRoot": "1"
                },
                {
                  "name": "Major Second",
                  "sequenceFromRoot": "2"
                }
              ]
            }
          ]
        }
      ]
    }
  ]
}
```

De oefeningspecificatiebestanden van Minuet bevatten één JSON object op het hoogste niveau aangevend het array *oefeningen*. Zo'n array definieert een hiërarchische structuur met oefeningen, gegroepeerd op categorieën. Elke categorie/oefening heeft een naam. De categorie JSON objecten bevat een eigenschap genaamd *kinderen*, die de subcategorieën/oefeningen beschrijven behorende bij zo'n categorie. De JSON objecten oefening bevatten een eigenschap genaamd *opties*, die de mogelijke antwoorden voor zo'n oefening definieert. In elke uitvoering van een



oefening selecteert Minuet willekeurig één antwoord uit de mogelijke antwoorden en van de student wordt verwacht om op de knop van het overeenkomstig geselecteerde antwoord te klikken.

Elke (sub)categorie kan een parameter *begin* definiëren om de reeks te specificeren vanwaar de initiële noot van het interval/het akkoord/de toonladder willekeurig zal worden gekozen voor alle oefeningen in deze categorie. Zulke reeksen corresponderen met de standaard nootnummers van MIDI en volgen het formaat *<min-waarde>..<max-waarde>*. Het bovenstaande voorbeeld presenteert gebruik van alle klavierreeksen als mogelijke beginnoten (21..104). De parameter *playMode* geeft aan hoe mogelijke antwoorden gespeeld zouden moeten worden: als een *toonladder* (één noot na de ander) of als een *akkoord* (alle noten klinken tegelijkertijd).

Elke optie in een oefening definieert een naam en de volgorde van noten die gespeeld zouden moeten worden vanaf de beginnoot willekeurig geselecteerd in elke uitvoering van de oefening. Zo'n volgorde van noten is gedefinieerd als relatieve afstanden vanaf de beginnoot, met een beschrijving van het interval dat elke noot vormt in verband met de beginnoot. Voor een majeur toonladder is bijvoorbeeld de volgorde van noten '2 4 5 7 9 11 12', die respectievelijk aangeeft de majeur toonladderstructuur 'heel heel half heel heel heel half'. De parameter *sequenceFromRoot* kan elke lengte van noten bevatten. De kern van Minuet verzekert dat alleen antwoorden waarvan alle noten liggen binnen de reeks van het klavier willekeurig worden geselecteerd.

Om een betere infrastructuur voor het organiseren van een grote set specificatiebestanden van oefeningen te bieden, ondersteunt de kern van Minuet het gebruik van verschillende specificatiebestanden, die automatisch samengevoegd worden om de uiteindelijke hiërarchie van oefeningen te presenteren in het Navigatiemenu. Oefeningen zijn juist samengevoegd zolang de verschillende specificatiebestanden dezelfde (sub)categorienaam gebruiken bij het definiëren van oefeningen. Voor nu biedt Minuet geen GUI voor het maken van specificaties van oefeningen zodat u handmatig zulke JSON-bestanden moet maken. De specificatiebestanden van Minuet kunnen systeembreed geïnstalleerd worden of lokaal in de map `minuet/exercises/` in **qtpaths** `s --paths GenericDataLocation`.

## Hoofdstuk 4

# Dankbetuigingen en licentie

Minuet

Programma copyright 2016 Sandro Andrade [sandroandrade@kde.org](mailto:sandroandrade@kde.org)

Documentatie copyright (c) 2016 Sandro Andrade [sandroandrade@kde.org](mailto:sandroandrade@kde.org)

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf [freekdekruijf@kde.nl](mailto:freekdekruijf@kde.nl).

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).