

Broddelen

Een (on)begrepen stoornis

Handleiding PRAAT

**Yvonne van Zaalen
Coen Winkelman**

uitgeverij | **C**
coutinho

bussum 2009

De handleiding PRAAT is te gebruiken bij het boek *Broddelen – Een (on)begrepen stroomis* van Yvonne van Zaalen en Coen Winkelman.

© 2009 Uitgeverij Coutinho bv

Alle rechten voorbehouden.

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van reprografische verveelvoudigingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16 h Auteurswet 1912 dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan Stichting Reprorecht (Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van (een) gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) kan men zich wenden tot Stichting PRO (Stichting Publicatie- en Reproductierechten Organisatie, Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.cedar.nl/pro).

Uitgeverij Coutinho

Postbus 333

1400 AH Bussum

info@coutinho.nl

www.coutinho.nl

Noot van de uitgever:

Wij hebben alle moeite gedaan om rechthebbenden van copyright te achterhalen. Personen of instanties die aanspraak maken op bepaalde rechten, wordt vriendelijk verzocht contact op te nemen met de uitgever.

ISBN 978 90 469 0145 8

NUR 896

Handleiding PRAAT

1 Downloaden van PRAAT

U kunt PRAAT gratis downloaden via de officiële website: www.fon.hum.uva.nl/praat/
Klik op Windows (onder het kopje 'Download Praat').
Klik op de bovenste link: 'Praat5107 winsit.exe'.
Klik hierna op 'run'.
Dan krijgt u een scherm waarop u nogmaals op 'run' moet klikken.
Daarna klikt u 'ok' aan.

Nu staat PRAAT op het bureaublad van de computer.
Dubbelklik het icoontje PRAAT.
Er verschijnen twee schermpjes: een roze ('PRAAT-Picture') en een witte ('PRAAT-Objects').
Voor het gemak kunt u het venster groter maken, door rechts boven op het vierkantje te klikken.

2 Het gebruik van PRAAT

Om een juiste weergave van de spraakdemo te krijgen houdt u tien centimeter afstand tussen de mond en de microfoon. Met behulp van spraakanalysesoftware kunt u de intensiteit van de opname weergeven in het aantal decibel (dB) en de toonhoogte in het aantal Hertz. Ook kunnen gemakkelijk berekeningen gemaakt worden van de articulatiesnelheid en de pauzeduur.

Benodigdheden: Microfoon of webcam, PRAAT-software

Zorg voordat u PRAAT gaat gebruiken, dat uw hardware (microfoon) juist is aangesloten. U doet dit als volgt:

Klik met uw rechtermuisknop op het speakertje rechts onder in uw scherm.

Klik vervolgens op 'Adjust Audio Properties'. Kies voor het tabblad 'Voice' en test hiermee de hardware van uw microfoon.

Klik met uw rechtermuisknop op het speakertje rechts onder in uw scherm. Klik vervolgens op 'Open Volume Control', dan op 'Options' en dan op 'Properties'.

Vink in dit scherm zowel 'Recording' als 'Microphone' aan.

3 Spraak met PRAAT opnemen

Klik op 'New' in het 'PRAAT-objects'-venster.

Vervolgens klikt u op 'Record Mono Sound'.

Het 'Soundrecorder'-venster wordt geopend.

Klik op 'Record' in het 'Soundrecorder'-venster om op te nemen.

Klik op 'Stop' om de opname te stoppen.

In de meter zal een groen balkje op en neer gaan als er wordt opgenomen.

Klik op 'Play' om te beluisteren wat u hebt opgenomen.

Om een juiste weergave van uw spraakdemo te krijgen, kunt u het best dertig centimeter (= A4-velletje in de lengte) afstand houden tussen de mond en de microfoon.

Na het stoppen van de opname kunt u de opname een naam geven. U kunt de opname bewaren door op 'Save to list' te klikken. De opname zal in het 'PRAAT-objects'-venster verschijnen onder 'Objects'. U kunt meteen weer verdergaan met het maken van een volgende opname. Wilt u dit niet, kies dan 'Save to list & close'.

4 Geluid afspelen in PRAAT

In het 'PRAAT-objects'-venster kunt u via 'Read' en dan 'Read from file' een bestand ophalen. Praat herkent de meeste types geluidsbestanden zoals wav- en mp3-bestanden. Na het selecteren van een geluidsbestand, verschijnt dit in de 'Objects'-lijst.

5 Geluid met PRAAT beluisteren

Ga naar het venster 'PRAAT-objects'. Onder 'Objects' staan de door u opgenomen/gekozen geluidsfragmenten. Tijdens het verplaatsen van geluidsbestanden naar 'PRAAT-objects' zijn er ook een paar extra mogelijkheden in het venster verschenen. Klik op 'Play' om het door u gekozen geluidsfragment te beluisteren.

6 Geluid met PRAAT bekijken en bewerken

Ga naar het venster 'PRAAT-objects'. Onder 'Objects' staan de door u opgenomen/gekozen geluidsfragmenten. Tijdens het verplaatsen van geluidsbestanden naar het 'PRAAT-objects'-venster zijn er ook een paar extra mogelijkheden in dit venster verschenen. Om uw geluidsfragment te bekijken en te bewerken, selecteert u eerst een geluidsfragment in uw 'Objects'-lijst. Klik nu op 'Edit'. Er opent zich een nieuw scherm met de naam van uw gekozen geluidsfragment. U kunt nu een gedeelte selecteren met uw muis. Het gedeelte dat roze wordt, is het door u geselecteerde gedeelte en kan apart afgespeeld worden door op een van de rechthoeken onder de geluidswaargave te klikken.

7 Het meten van dB met PRAAT

Neem een geluidsfragment op en sla dit op. Ga naar het venster 'PRAAT-objects'. Onder 'Objects' staan de door u opgenomen geluidsfragmenten. Om uw geluidsfragment te bekijken en te bewerken, selecteert u eerst een geluidsfragment in de 'Objects'-lijst. Klik nu op 'Edit'. Er opent zich een nieuw scherm met de naam van het gekozen geluidsfragment. Vaak wordt de intensiteit van het fragment al weergegeven door middel van een groene lijn. Als dit niet het geval is, klikt u op 'Intensity' om een dB-weergave te krijgen. Vink vervolgens 'Show Intensity' aan. Door een gedeelte te selecteren kunt u rechts in het venster zien hoeveel dB dit fragment weergeeft. U kunt ook alleen klikken om een fractie van een seconde weer te geven.