

Workmate 6:

Muziek Anvril Studio



Auteur: Greetje van Dijk
Eindredactie: Harry Kort (Eb& Vloed consult)

Vormgeving en productie: OnderwijsAdvies

De Schoolbegeleidingsdienst OnderwijsAdvies heeft ernaar gestreefd de auteursrechten en beeldrechten te regelen volgens de wettelijke bepalingen. Degenen die desondanks menen zekere rechten te kunnen doen gelden, kunnen zich tot de schoolbegeleidingsdienst wenden.

© 2006 OnderwijsAdvies
Derde druk (Anvri! Studio versie @)



Van Beeckstraat 62
2722 BC ZOETERMEER
Tel. (079) 329 5600
Fax (0172) 63 64 66
E-mail: somplextra@OnderwijsAdvies.nl
Internet: www.OnderwijsAdvies.nl

Op deze uitgave zijn de bepalingen van toepassing volgens het Nederlandse en internationale auteursrecht. Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, geluidsband, elektronisch, of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Ook op het te kopiëren leerlingmateriaal in deze uitgave is de wet op de auteursrechten van toepassing, met dien verstande dat het recht van kopiëren van dit materiaal uitsluitend wordt verleend aan scholen en wel alleen voor eigen gebruik. Degene die tot bestelling overgaat, wordt geacht met deze clausule akkoord te zijn gegaan.

Inhoudsopgave

Voor de leerkracht (of ICT-er)-----	1
Download <i>Anvri! Studio</i> -----	1
Engelstalige tutorial-----	1
Uitbreidingen en updates-----	1
Inleiding -----	2
Anvri! studio: de schermen en knoppen -----	3
Starten -----	3
Het Mixer-scherm -----	3
Belangrijke knoppen bij Mixer -----	4
Het composer scherm-----	6
Weergaven-----	6
Belangrijke knoppen bij Composer-----	7
Een lied maken -----	8
Openen Anvri! studio - mixer -----	8
Instellen van Hoofd-Track -----	8
Instellingen op het Composer-scherm-----	9
Muziek invoeren hoofdTrack -----	10
Opslaan-----	11
Openen -----	11
Een Track toevoegen: drums-----	11
Een Track toevoegen: bassen -----	12
Een Track toevoegen: akkoorden -----	13

Voor de leerkracht (of ICT-er)



Download *Anvil Studio*

Het muziek programma *Anvil Studio* is verkrijgbaar als een gratis download. Voor uw gemak hebben wij de download (versie 2006) op onze website geplaatst. Deze workmate beschrijft versie 2006 van *Anvil-Studio*.

1. Ga naar www.surplus-begaafden.nl
2. Klik op het submenu *downloads*
3. Kies op *Anvil Studio*.

Na het installeren van de download verschijnt op het bureaublad het nevenstaande icoontje.

Zorgt u ervoor dat dit icoontje voor de leerling bij eerste kennismaking met programma zichtbaar op het bureaublad staat?

Engelstalige tutorial

Op de website:

www.geocities.com/midi_melodies/index.html

staat een Engelstalige tutorial van Tommy Mc. Deze workmate volgt de tutorial op hoofdlijnen.

Uitbreidingen en updates

Zijn de leerlingen (en u) enthousiast over de mogelijkheden van het programma? Originele downloads, updates en allerlei extra's zijn te vinden op:

www.anvilstudio.com

Deze extra's zijn niet beschreven in de workmate die voor u ligt.

Inleiding



Dit boekje is bedoeld als naslagwerk. Je kunt er verschillende toepassingen van het programma Anvri Studio in opzoeken.

Met Anvri studio componeer je muziek. De muziek die je hebt ontworpen kun je opslaan. Er bestaan verschillende soorten muziekbestanden: een heel bekende is MP3. Andere vormen zijn MIDI of WAV. Met Anvri-studio maak je MIDI's.

Ben je al goed thuis in de Engelse taal? Dan vind je onderin ieder scherm informatie over de onderdelen waarmee je werkt.

In de beschrijving volgen we zoveel mogelijk de Engelse woorden, omdat je die op het scherm van Anvri-studio tegenkomt.



We werken aan de hand van een heel eenvoudig melodietje: *Vader Jacob*. Omdat het liedje zo eenvoudig is, herken je goed de muziknoten en hoor je wat er verandert, als je er bas of ritmes bij plaatst.

Als je dat eenmaal door hebt, componeer je voor je het weet prachtige muziekstukken!

Aan de slag!

Anvil studio: de schermen en knoppen



Anvil Studio.lnk

Starten

Het programma start met het (dubbel)klikken op het icoontje dat je hiernaast ziet.

Zoals bij alle programma's vind je onder de knop <Start> en dan <Alle programma's> ook een mogelijkheid om Anvil studio te starten.

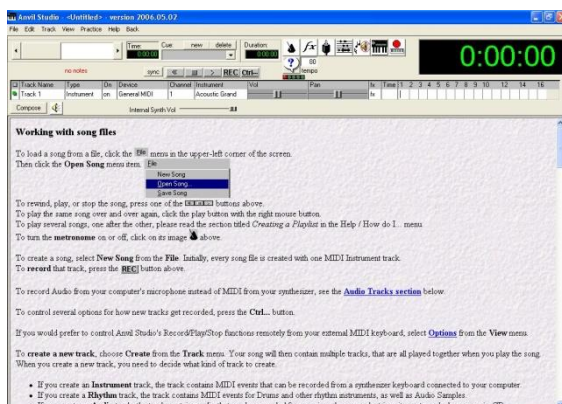
Anvil studio heeft twee heel belangrijke schermen: *Mixer* en *Composer*.

Als je de allereerste keer start, opent het *mixer scherm*. Alle andere keren opent het programma met het scherm, waarmee je de vorige keer gestopt bent.

Het Mixer-scherm

We starten vanuit het Mixer-scherm. Controleer of je het Mixer-scherm ziet.

1. Klik op het menu <View> (Nl.: Beeld).
2. Controleer of er een vinkje staat voor <Mixer>. Staat er géén vinkje, klik dan op *Mixer*.
3. Je ziet dan dit scherm:



- Mixer-gedeelte.

- Groot Engelstalig help-scherm.

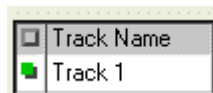
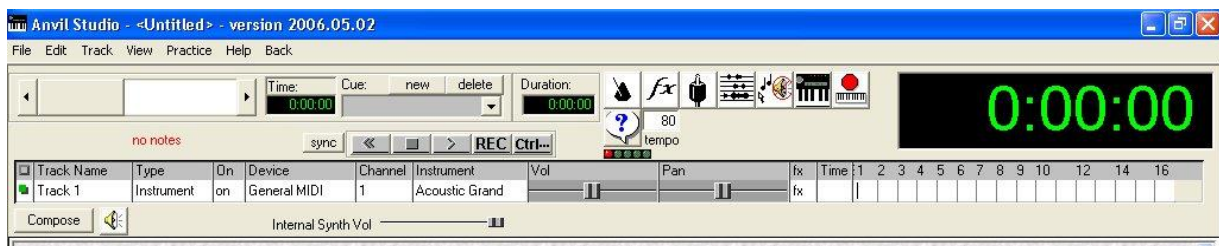
Als je al een melodie hebt gemaakt, vind je op het Mixer-scherm een overzicht van de hele compositie. Heb je bijvoorbeeld een combinatie gemaakt voor piano en drums, dan zie je hier twee 'Tracks'.

Vanuit het Mixer-scherm heb je overzicht over alle Tracks. Daarnaast kun Tracks bewerken. Denk aan:

- Het geven van een naam.
- Tracks veranderen.
- Het maken van kopieën.
- Keuze voor type instrument.
- Instellen van volume.
- Tracks toevoegen en verwijderen

Kortom: werken met Anvil Studio is niets anders dan het maken en mixen van Tracks.

Belangrijke knoppen bij Mixer



Track-name

Klik hierop en typ een naam voor de betreffende Track in het scherm. Bevestig met OK.

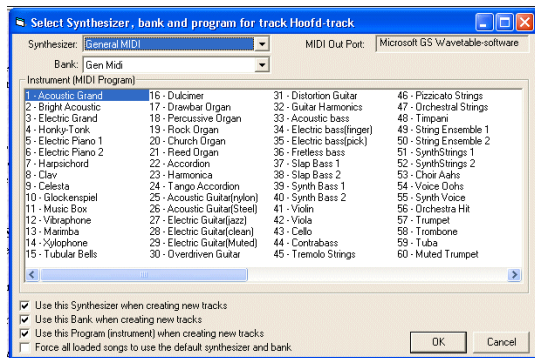


Type

We gebruiken twee soorten Tracks:

1. Instrument
2. Ritme

We maken geen gebruik van Audio en Audio 24.



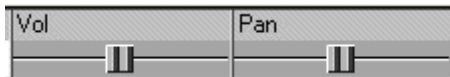
Device of Instrument

Heb je bij **Type** ingesteld op **Instrument**?

Klik dan op **Device** of op **Instrument** om een instrument of geluid te kiezen.

Er wordt een menu geopend met keuze uit 128 geluidssoorten, van piano tot klavecimbel, van vogelgefluit tot applaus.

Met OK leg je de keuze vast



Vol(ume) en Pan

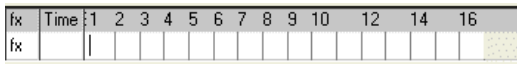
Met **Vol** regel je de (relatieve) geluidssterkte van een Track. Je kunt een bepaalde Track dus de boventoon laten voeren.

Met **Pan** bepaal je het evenwicht. Je laat een bepaalde Track wat harder klinken in de linker- of rechter geluidsbox. Op stand 0 is de balans tussen links en rechts precies in evenwicht.



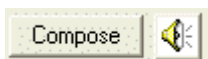
On

Hier kies je voor on, mute of solo. Deze instelling wordt nooit opgeslagen, maar gebruik je om een bepaald Track even uit te zetten. Hierdoor kun je soms beter luisteren naar een andere combinatie.



Time (Maat-overzicht)

In dit gedeelte verander je gedeelten van een melodie. Je kunt er gedeelten knippen, kopiëren of plakken.



Compose

Met de knop **Compose** ga je naar het scherm waar je kunt componeren. Iedere Track creëer je in het Composer-scherm. In het Mixer-scherm verzorg je de samenhang.



Geluidsinstellingen

Met deze knop open je een scherm waarin je de geluidsinstellingen voor de gehele compositie bepaalt (dus niet voor een afzonderlijke Track).

Vind je het gemakkelijker om te werken met de geluidsinstellingen bij windows? Klik dan op de knop **Windows Mixer**. Vanuit **Anvri Studio** open je het scherm met geluidsinstellingen van Windows.

Het composer scherm

Hier componeer je de afzonderlijke *Tracks*.



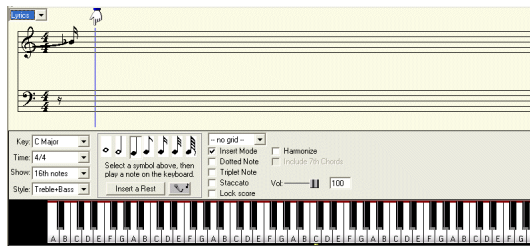
Composer-scherm

Engelstalige help-scherm.

Weergaven

Lyrics en staff

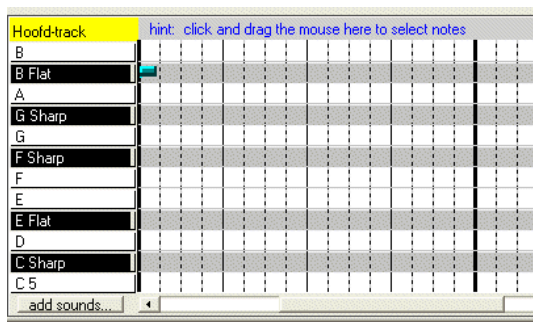
Je ziet notenbalken, waarin je muziek kunt componeren. Hiermee zullen we niet werken.



Misschien ben je zelf wel al bekend met het notenschrift? Maak dan gerust gebruik van de mogelijkheden!

Piano rol

Hier gaan we wel mee werken. Met deze weergave is het niet nodig om notenschrift te kunnen lezen.



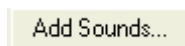
Belangrijke knoppen bij Composer



Van links naar rechts:



- **Rust** invoeren
- **In- en uitzoomen**
- **Passend op grid**
Als deze knop actief is, sleep je met de muis precies passend op de rasterlijntjes.



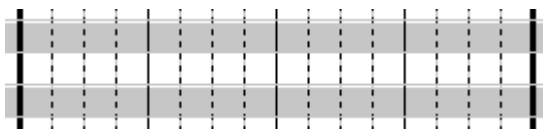
Add Sounds (Toevoegen geluid).

Je zag natuurlijk al dat het toetsenbord aan de linkerkant erg kort is. Met deze knop kom je ook bij hogere en lagere tonen.

In het submenu stel je ook in hoeveel toetsen je op het scherm ziet.

Grid

Geeft aan in hoeveel stukken een maat op het rooster wordt verdeeld.



De maat is het gedeelte tussen twee dikke strepen.

Hiernaast is de maat verdeeld in 16 eenheden.

Grid is ingesteld op 1/16 *note*.

Wil je meer weten over tonen en maten? Kijk eens op de website www.muzieknoten.nl.

Een lied maken

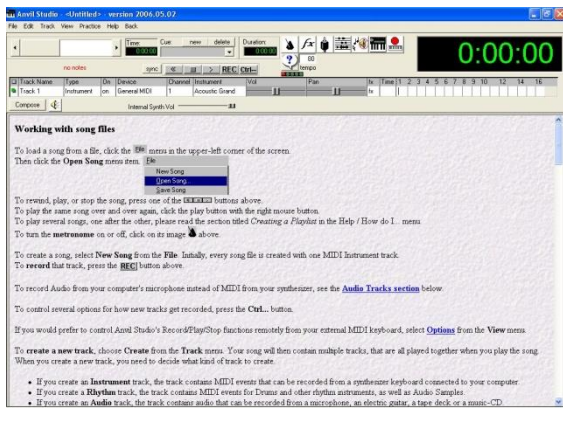
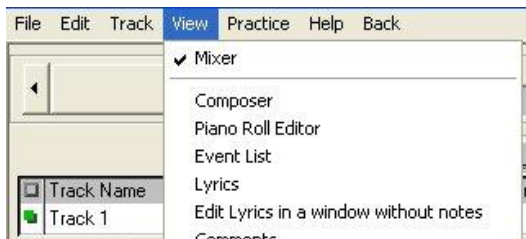
In dit hoofdstuk vind je dezelfde teksten als bij opdracht 8 en 9 uit Regelmaat 1.

Door het volgen van de stappen, maak je het lied Vader Jacob op Anvri! Studio. Daarna voeg je allerlei muziekinstrumenten toe.

Openen Anvri! studio - mixer

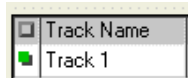
1. Open Anvri! Studio
2. Klik op het menu <View>
3. Controleer of er een vinkje staat voor <Mixer>. Staat er géén vinkje, klik dan op *Mixer*

Je ziet dit scherm:



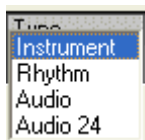
Mixer gedeelte.

Groot Engelstalig help-scherm.



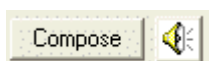
Instellen van Hoofd-Track

1. Klik onder Track-name op Track 1.
Een scherm opent waarin je de nieuwe naam kunt typen. Type daar: *Hoofd-Track* en klik op *OK*.

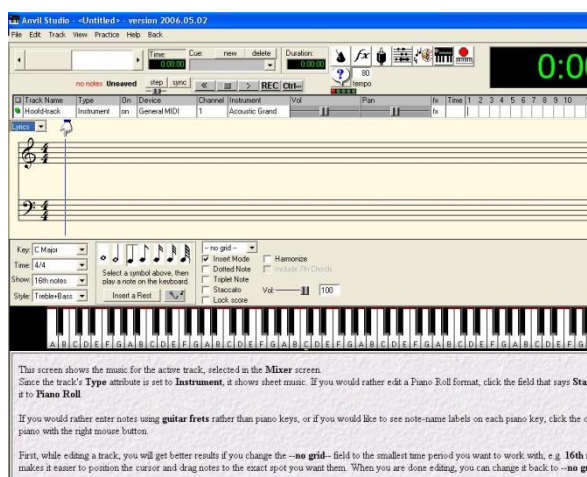


2. Zorg ervoor dat *Type* op instrument staat .
3. Kies daarna bij instrument voor *Acoustic Grand (Piano)*.

Instellingen op het Composer-scherm



1. Klik op de knop *Compose*.
Je gaat nu naar een ander scherm: *Composer*.

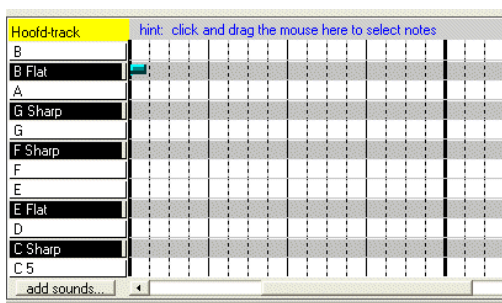


Composer-scherm.

Engelstalig help-scherm.



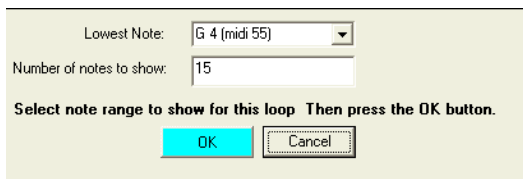
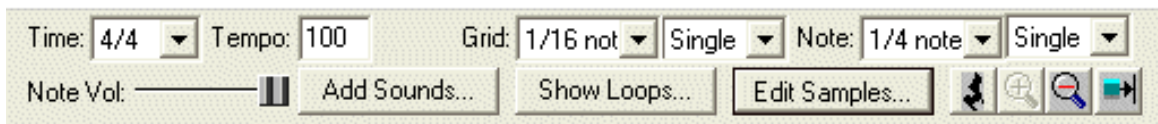
2. Kies voor de muziek-weergave: piano-roll



De notenbalk verdwijnt.

Aan de linkerkant zie je nu keyboard-toetsen. Als je op een toets klikt, hoor je de bijbehorende toon.

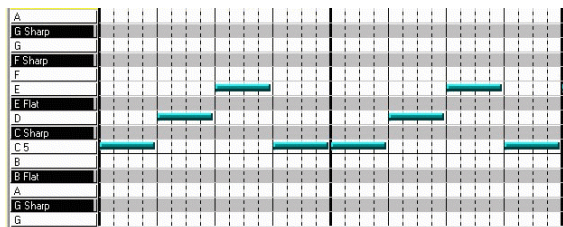
Aan de rechterkant van de pianotoetsen zie je een raster. De dikke lijnen geven de maat-eenheid weer. Met de dunne lijnen kun je de onderverdeling in een maat zien.



3. Zorg ervoor dat de instellingen staan, zoals hierboven: Tempo op 100, Note op 1/4 note.
4. Klik op *Add Sounds*.
Kies als laagste noot G-4. Zet het aantal toetsen op 15.

Muziek invoeren hoofdTrack

1. Voeg de muziek in voor de eerste twee maten (één maat ligt tussen twee dikke strepen).



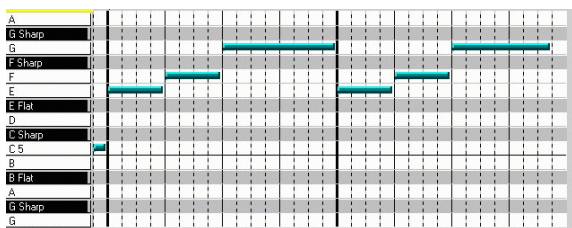
- Zet de muis in het raster naast C5. Klik met links en sleep met de muis totdat de eerste toon vier stippelijntjes lang is.
- Ga zo door tot de eerste twee maten eruit zien zoals op het plaatje hiernaast.

Gaat het verkeerd? Klik dan op het streepje en dit wordt verwijderd.

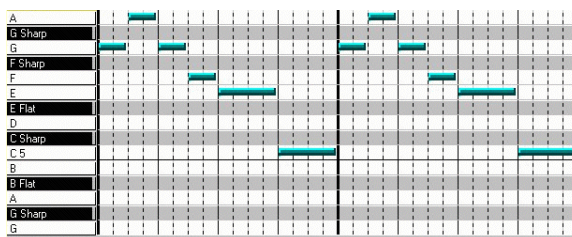


2. Beluister het resultaat van de eerste twee muziekmaten.

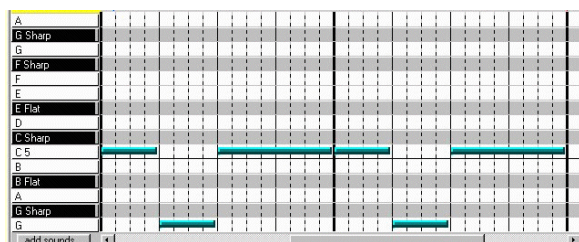
<< terugspoelen naar beginpositie
> afspelen



3. Voeg de derde en vierde maat in. Kijk weer op het plaatje hiernaast.

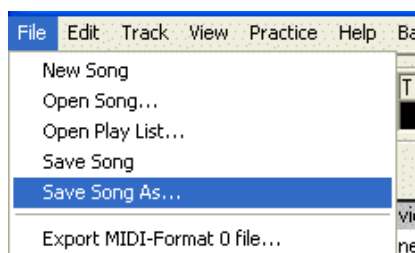


4. Voeg nu de vijfde en zesde maat in.



5. Tenslotte de zevende en achtste maat.

Speel het gehele stuk af.

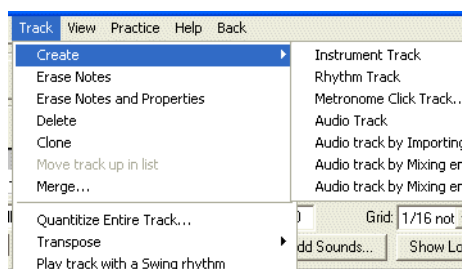


Opslaan

1. Klik op het menu <File>
2. Kies <Save song As..>
3. Geef het bestand een naam (*Vader Jacob*) en een plaats op je computer, zodat je het later weer kunt gebruiken. Klik op OK.

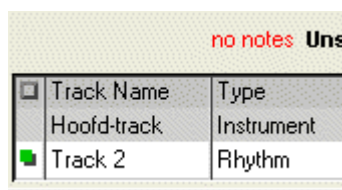
Openen

1. Open Anvri Studio.
2. Open het lied dat je maakte in opdracht 8. Klik op het menu <File> en kies <Open Song> Zoek *Vader Jacob* en klik op OK.



Een Track toevoegen: drums

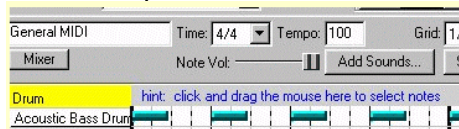
1. Klik op het menu <Track> en kies *Create*
2. Kies *Rhythm Track*
In een scherm wordt vermeld dat de actieve Track geel is, zodat je het onderscheid tussen Tracks kunt maken.
Sluit het scherm met deze mededeling.
3. Verander de naam van de nieuwe Track. Geef de naam: *Drum*
Hoe? Klik op Track2 en typ de naam.



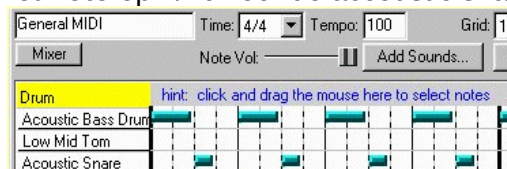


4. Klik op de knop: *add sounds*
5. Zet een vinkje voor *Acoustic Bass Drum* en *Acoustic Snare*.
6. Klik op *OK*.
Hiernaast zie je het resultaat.
7. Nu kun je *drumbeats* toevoegen op dezelfde manier als beschreven op pagina 10, punt 1.

Zet **note** op 1/8 voor de acoustic bass



Zet **note** op 1/16 voor de acoustic snare



Speel het liedje *Vader Jacob* nog een keer af: Onder het afspelen stamp je met je voet mee op het geluid. Dat is de Bass-drum. Kijk goed hoe de blauwe lijn over het scherm loopt. Wanneer gaat je voet op de grond?

Gebruik je muis om op die plek Bass-drums in de Track te plaatsen.

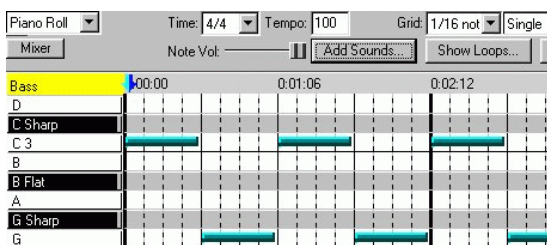
Zo kun je ook met je vingers klikken: dat zijn de snare drums.

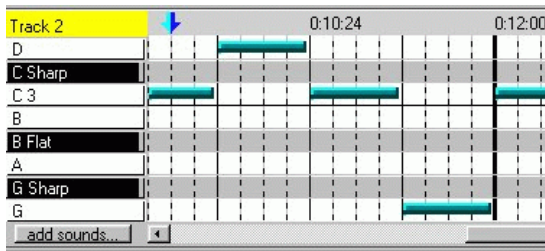
Ziet het er uit zoals hiernaast?

De twee Bass-ritmes vormen samen de basis van de drums. Daarnaast kun je nog allemaal swingende ritmes toevoegen.

Een Track toevoegen: bassen

1. Klik op het menu *<Track>* en kies *Create*
2. Kies *Instrument Track*
3. Er zijn diverse instrumenten waarmee je de bassen kunt maken, piano, tuba, cello, basgitaar enzovoort.
8. Kies bij instrument voor basgitaar (nummer 33. Acoustic bass)
4. Kies bij *Add tones* als laagste toon G2 en laat (minstens) 7 tonen tegelijk zien.
5. Voeg het ritme in, dat je hiernaast ziet. Probeer eventueel hoe je kunt kopiëren!





6. Voor wat variatie:
maak in de vijfde en zesde maat het patroon hiernaast.
7. Speel het geheel nog eens af: hoor je hoe mooi de bas en de drum elkaar steunen?

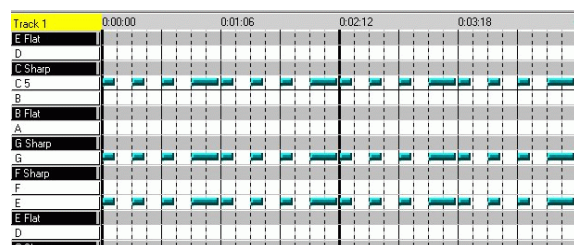
Een Track toevoegen: akkoorden

Een akkoord is eigenlijk een samenklank. Als je gitaar speelt, weet je daar al alles van.

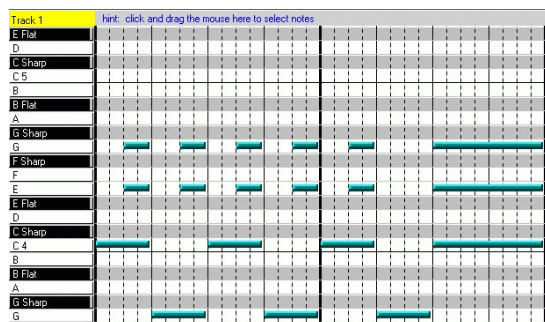
Akkoorden zijn diverse noten die *tegelijkertijd* gespeeld worden. In ons lied gebruiken we slechts één akkoord: gemaakt van C, E en G. Het is het zogenaamde “C-major”.

Niet ieder instrument kan een akkoord spelen: een hoorn blaast maar één toon tegelijk. Dan zijn er drie hoorns nodig om een akkoord te blazen. Bij een gitaar lukt het wel. Daarom kiezen we weer de akoestische gitaar.

1. Klik op het menu <Track> en kies *Create*.
2. Kies *Instrument Track*.
3. Kies bij instrument voor gitaar (nummer 25. Accoustic guitar).
4. Kies bij *Add tones* als laagste toon G3 en laat 18 tonen tegelijk zien.
5. Voeg de akkoorden in.



6. Voor wat variatie:
maak in de vijfde en zesde maat het patroon hiernaast.



7. Weleens van een slotakkoord gehoord?
Maak voor de zevende en achtste maat zo'n akkoord.
8. Speel het geheel af en geniet van je werk!
Sla het resultaat op.