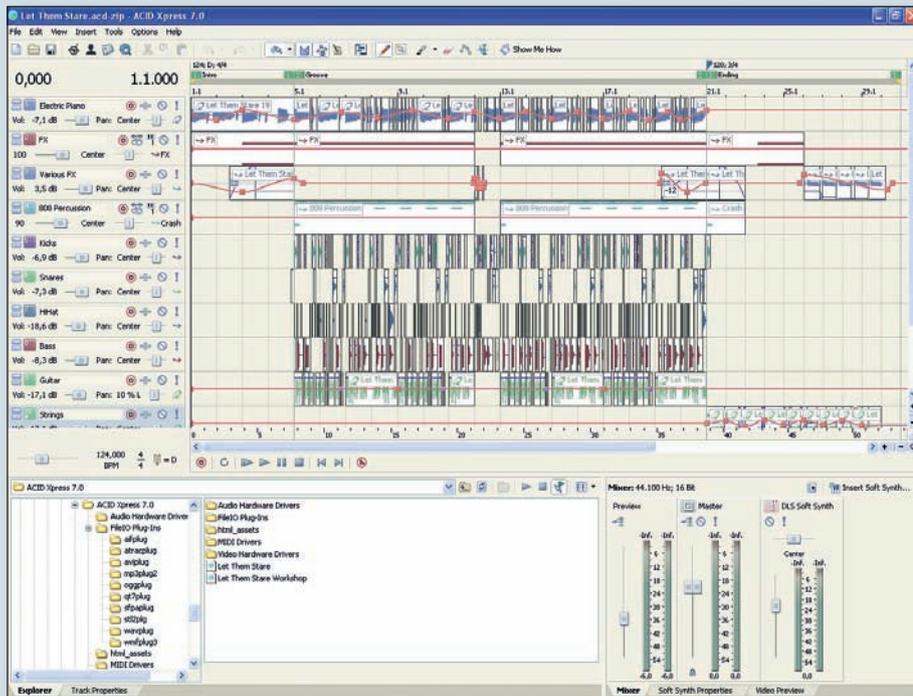


ACID Zone

► Die erste Aufnahme



Im vorangegangenen Teil unseres Workshops haben wir mit dem Rundgang durch die Bedienoberfläche begonnen und sind bereits recht weit gekommen: Wir haben uns mit der Anpassung der Fenstergrößen, der Windows-Docking-Area und der Tool-Bar im Detail vertraut gemacht. In diesem dritten Teil geht es um die Kontrollfelder der Track-List, sowie das Editieren von Hüllkurven in der Track-View.

Audio- und MIDI-Interface checken

Bevor wir mit dem Demo-Projekt starten, stellen wir sicher, dass das Audio- und MIDI-Interface auch richtig eingestellt ist. Dies geschieht über das Menü Options → Preferences.

Im Karteireiter „Audio Device“ wählt man das angeschlossene Audio-Interface und den Ausgang des Master-Kanals. Die beiden folgenden Zeilen beziehen sich auf den automatischen Latenzausgleich und die Puffergröße. Für das Aufnehmen und Einspielen sollte man möglichst niedrige Werte wählen, da man sonst kaum das notwendige „Echtzeitgefühl“ für den Groove entwickeln kann, denn dieser Zeitwert beschreibt die Verzögerung zwischen dem

Einspielen/Aufnehmen und der Wiedergabe über die Monitorboxen. Die CPU-Last steigt allerdings mit einer Verringerung dieses Zeitfensters. Für die anschließende Arbeit am Arrangement und den Mix ist die Latenz von geringer Bedeutung: Hier kann man dem Rechner mehr Zeit einräumen und den Schieberegler nach rechts bewegen. Dadurch wird auch auf weniger

leistungsstarken Systemen die Einbindung von rechenintensiven Plug-ins möglich.

Im Karteireiter „MIDI“ sollten die Kästchen vor den Ein- und Ausgängen des MIDI-Interfaces mit einem Häkchen versehen sein.

Die Track-List und ihre Kontrollfelder

Wir starten den Demo-Song „Let Them Stare“ über File → Open oder über den Explorer in der Docking Area. Der Song

nutzt insgesamt zehn Spuren, in ACID Xpress 7 sind das alle zur Verfügung stehenden Tracks. Zwei Arten von Spuren werden angeboten: MIDI und Audio. Das Arbeiten mit den Tracks vollzieht sich über Einstellungen und Befehlfelder in der jeweiligen Track-Control innerhalb der Track-List; das Editieren der einzelnen Clips des Tracks erfolgt im Fenster Track-View.

Beim obersten Track der Liste in diesem Song handelt es sich um die Audiospur eines E-Pianos. Der Name des Tracks kann zu jeder Zeit geändert werden: Per Doppelklick öffnet sich das Namensfeld (Abbildung 1, Markierung 2) für eine Umbenennung. Ein Rechtsklick auf das Namensfeld öffnet ein Pull-Down-Menü mit diversen Einstellungen (Abbildung 2), die sich hier immer auf den gesamten Track beziehen. Neben der Wahl der Farbe des Tracks kann dieser mit den Befehlen „cut“ oder „delete“ entfernt oder mit „copy“ und „paste“ dupliziert werden.

Tip: Das Duplizieren von Spuren ist eine einfache aber wirkungsvolle Methode, um eine Aufnahme (beispielsweise von Gesang) voller wirken zu lassen. Dazu verschiebt man die Kopie der Gesangspur um wenige (ca. 20–40) Millisekunden und legt die beiden Spuren im Panorama auseinander, also die eine nach links, die andere nach rechts. Einen Haken hat die Sache: Es kann zu Auslöschungen des Signals kommen, die sich vor allem bei einer Mono-Wiedergabe bemerkbar machen. Nach dem Verschieben der Spur sollte man daher überprüfen, ob das Mono-Signal einwandfrei ist. Innerhalb von Acid schaltet man dazu Original und Kopie auf Solo und legt sie in die Stereomitte.

Zurück zum Pull-Down-Menü: Über Pitch-Shift lässt sich die Tonhöhe der Spur in Halbtonschritten nach oben oder unten

Das Duplizieren von Spuren ist eine einfache aber wirkungsvolle Methode, um eine Aufnahme (beispielsweise von Gesang) voller wirken zu lassen.

transponieren. Beinhaltet ein Track kurze monophone Melodiefragmente, so kann man ihn kopieren und bei der Kopie die Pitch-Shift-Funktion benutzen, um eine Mehrstimmigkeit zu erzeugen. Auch Drum-Sounds lassen sich mit dem Pitch-Shifting im Klang verändern, beispielsweise eine Bassdrum tiefer und mächtiger machen, eine Hi-Hat spitzer.

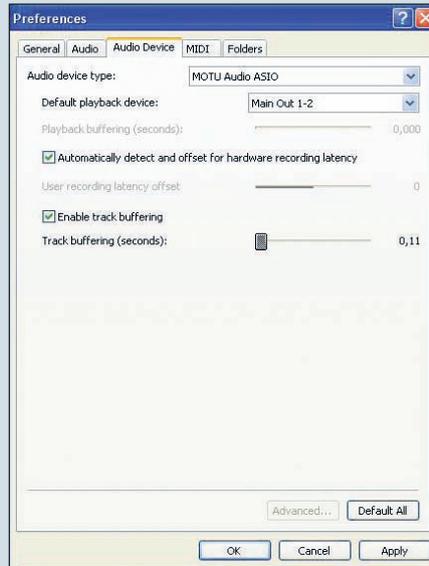
Damit das richtige Eingangssignal aufgenommen wird, wählt man den betreffenden

Kanal des Audio-Interfaces über den letzten Befehl „Record Inputs“. Hier werden alle verfügbaren Stereo- und Mono-Eingänge angezeigt.

Rechts neben dem Namensfeld der Track-Control befindet sich der Record-Button, mit dem der Track scharf geschaltet wird. (Abbildung 1, Markierung 3) Im Record-Modus öffnet sich eine Anzeige des Eingangspegels. Der nächste Button ist in ACID Express 7 ohne Bedeutung. Hier können in ACID Music Studio 8 und ACID Pro 7 VST-Effekte eingebunden werden. Einen Button weiter schalten wir das Piano stumm (mute) (Abbildung 1, Markierung 4), und um es alleine zu hören, aktivieren wir die Solo-Funktion mit dem Ausrufezeichen (Abbildung 1, Markierung 1). Im Track-View erscheinen alle anderen Spuren jetzt grau hinterlegt, was den Überblick erheblich erleichtert.

Und los geht's

Wir starten den Song mit der Leertaste. Während der Song läuft, kann man mit den Solo-Schaltern der anderen Tracks diese der Reihe nach in die Wiedergabe einbe-



Zunächst werden die Voreinstellungen für das Audio-Interface vorgenommen.

ziehen. Bei späteren Arbeiten an eigenen Arrangements eignet sich diese einfache Kontrollmethode sehr gut, um festzustel-



Abb. 1: Das Namensfeld der Track-Control.

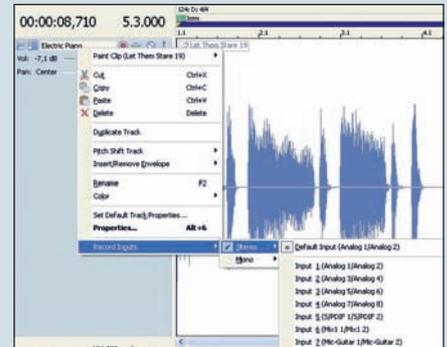


Abb. 2: Im Pull-down-Menü stehen eine ganze Reihe von Bearbeitungsmöglichkeiten bereit.

len, in welchen Passagen durch Hinzufügen oder Stummschalten ein Spannungsaufbau gestaltet werden kann. Im Intro ▶

oder Ending eines Songs sind in der Regel nur wenige der zur Verfügung stehenden Spuren beteiligt. Unser Demo-Projekt ist ein gutes Beispiel für einen solchen Aufbau. Auch bei Übergängen von Strophe zu Refrain kann man durch einfaches Ausdünnen des Arrangements Akzente setzen. Generell gilt: Weniger ist oft mehr. Zu viele übereinandergelegte Loops sind der Tod jeder Dynamik. Effektvolle Lücken im

ser Piano-Track komfortabel editierbar wird. Dazu klicken wir auf den unteren der beiden kleinen Schalter im zugehörigen Kontrollfeld der Track-List (Abb. 1, Markierung 5). Der Track nimmt nun die gesamte Größe des View-Fensters ein. Mit der Lupe oder den +/- Tasten können wir hinein- und herauszoomen. Eine Volumen-Hüllkurve generieren wir nun, indem wir zunächst in der Tool-Bar das Hüllkurvenwerkzeug an-

Pfeil daneben aus dem Pull-down-Menü die gewünschte Auflösung. Wenn wir jetzt durch Klicken und Ziehen der Ankerpunkte diese verschieben, rasten sie immer auf dem definierten Notenwert ein. Dabei wird sowohl die Position des Ankerpunktes als auch die Lautstärke in einem Info-Feld angezeigt. Weiche Lautstärkeübergänge sind auf diese Weise leicht realisierbar. Wenn es abrupter gehen soll, ähnlich wie bei einem Clip-Cut, so schiebt man einen Ankerpunkt an der Schnittstelle ganz nach unten (-inf dB), schaltet danach das Snapping aus und zieht den nächsten linken Ankerpunkt so weit es geht nach rechts (bei 0dB bzw. unserem Track-Referenzlevel). Da sich die Ankerpunkte nicht übereinanderlegen lassen, hält dieser nun beim allerletzten Step vor dem Lautstärkeabfall und unser Fade-Out findet innerhalb eines einzigen Steps statt.

MIDI-Spuren

Bei der zweiten Spur in der Track-List handelt es sich um einen MIDI-Track. Über diesen wird der interne Softsynth getriggert, der über ein breites Angebot von Sounds verfügt. In diesem Fall ist es Patch 122 (Bank 0) „Seashore“, zu Deutsch: Meeresküste, eine Geräuschkulisse also. (Abbildung 4) Man steuert den Softsynth über dessen virtuelle Tastatur im Softsynth-Fenster unten rechts in der Docking Area, besser aber über ein per MIDI-Interface angeschlossenes Keyboard. Die Wahl des MIDI-Kanals erfolgt über das Pull-down-Menü, das sich durch einen Klick auf das kleine Kabel-Icon im MIDI-Kontrollfeld (Abbildung 5, Markierung 1) öffnet. Daneben wählt man den Klangerzeuger (Abbildung 5, Markierung 2) und eine Station weiter öffnet sich dessen Angebot an Presets (Abbildung 5, Markierung 3).

Auch die Darstellung der MIDI-Spur kann man wie gehabt vergrößern. Die Noten der MIDI-Spur werden in der Track-View als Balken abgebildet. Um die einzelnen Noten bearbeiten zu können, aktiviert man zunächst den MIDI-Edit-Modus in der Tool-Bar „Enable MIDI Editing“. Per Klicken und Ziehen lassen sich die einzelnen Notenbalken vertikal verschieben (transponieren), horizontal verschieben oder in der Länge verändern, indem man auf den Anfangs- oder Endbereich der Balken klickt. Aktiviertes Snapping sorgt dabei für eine Quantisierung zum eingestellten Notenwert.

In der nächsten Folge geht es um die Modulation von MIDI-Instrumenten mit Hilfe der Controller und um das Aufnehmen und Arbeiten mit Clips. **ANDREAS ECKER**

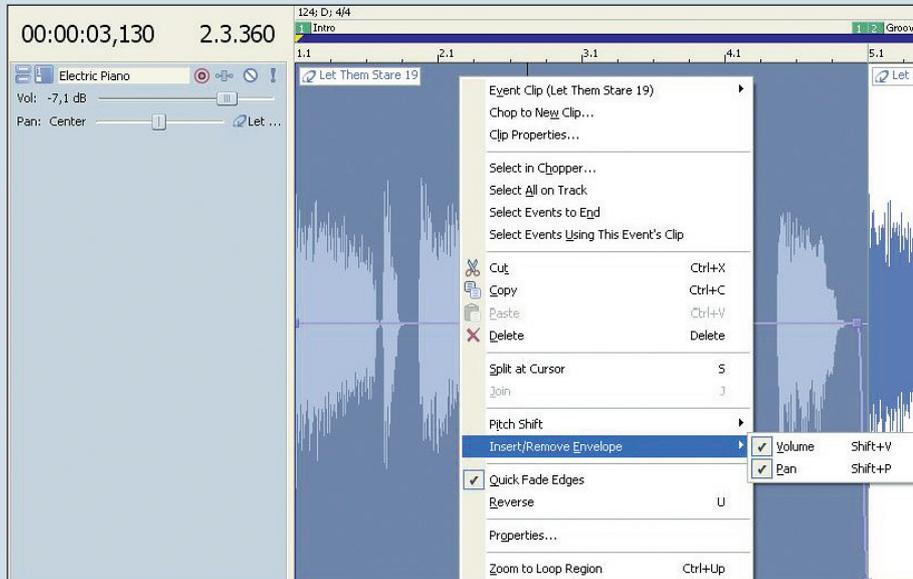


Abb. 3: Eine Lautstärkehüllkurve lässt sich ganz einfach generieren.

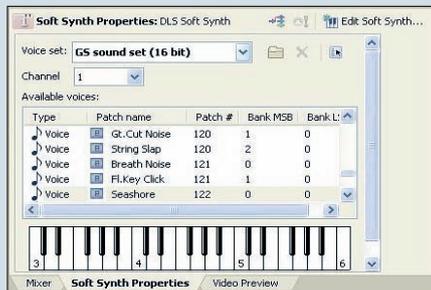


Abb. 4: Die Einstellungen für den internen Softsynth.

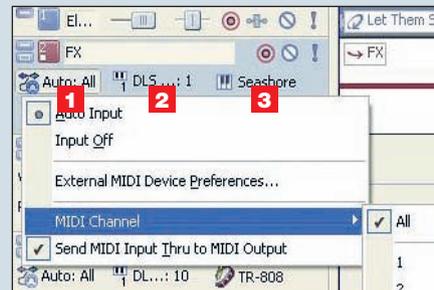


Abb. 5: So werden Klangerzeuger, MIDI-Kanal und Preset gewählt.

Gefüge aus Einzelspuren bewirken hingegen einen Hinhör-Effekt.

Überflüssige Clips innerhalb eines Tracks können mit dem Tastaturbefehl STG + X, mit dem Radiergummi aus der Tool-Bar oder per Rechtsklick auf den Clip und Auswahl des Befehls „cut“ entfernt werden. Eleganter – und auch bei fortgeschrittenen Projekten leichter rückgängig zu machen – geht es mit der Volumen-Hüllkurve des Tracks.

Für das Piano muss die Volume-Kurve erst erzeugt werden. Bevor wir das machen, sorgen wir aber zunächst dafür, dass un-

wählen. Anschließend Rechtsklicken wir auf den Track im View-Fenster und wählen aus dem Pull-down-Menü den Befehl „Insert/Remove Envelope“ (Abbildung 3) und setzen einen Haken bei Volume. Alternativ geht das auch über die Tastenkombination Shift + V. Mit Doppelklicks auf die blaue Volumenhüllkurve erzeugen wir so viele Ankerpunkte, wie wir benötigen, um den Track an den gewünschten Stellen ein- und auszublenden. Damit dies absolut synchron zu den Taktwerten geschieht, aktivieren wir in der Tool-Bar das Snapping-Werkzeug und wählen über den kleinen