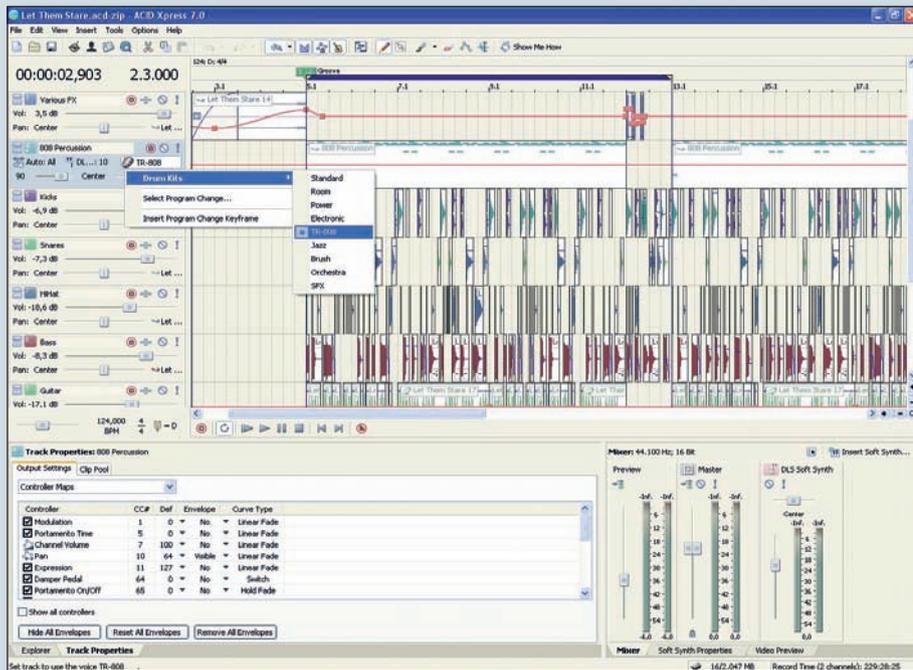


ACID Zone

► Die zusätzlichen Möglichkeiten von ACID Studio & Pro



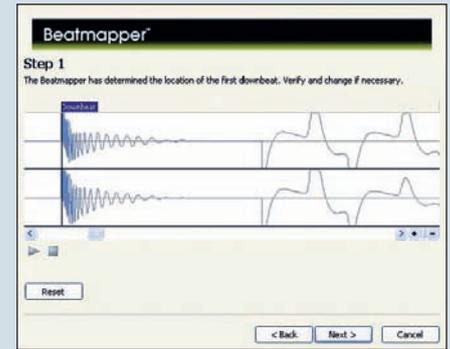
Die in den bisherigen Folgen vorgestellten Möglichkeiten sind mit allen ACID-Versionen realisierbar. Im sechsten und letzten Teil des Workshops werfen wir einen Blick auf das Pitch/Time-Tool Beatmapper und den Loop-Hexler Chopper. Beide sind ausschließlich in Acid Studio 8 und in Acid Pro 7 verfügbar.

Der Beatmapper

ACID bietet drei Wiedergabemodi für Audio-Dateien. Neben dem üblichen Standardmodus „One-Shot“, bei dem das File von Anfang bis Ende einmal abgespielt wird, steht der Loop-Modus zur Verfügung, bei dem eine Schleife passend zum Songtempo wiedergegeben wird. Auch Pitch-Shifting ist hier möglich: Die Tonhöhe kann in diesem Modus an den Basiston des Projekts angepasst werden. Als dritte Möglichkeit gibt es den Beatmapped-Modus, der über den Beatmapper-Wizard und unter Verwendung des „elastic Pro“-Algorithmus die besten Pitch-Shifting- und Time-Stretching Ergebnisse liefert. Der Beatmapper-Wizard erlaubt es, Tempoinformationen in das Audiofile zu integrieren. Arbeitet man ausschließlich mit MIDI-Klangerzeugern und Beatmapped-Audiofiles, so kann man

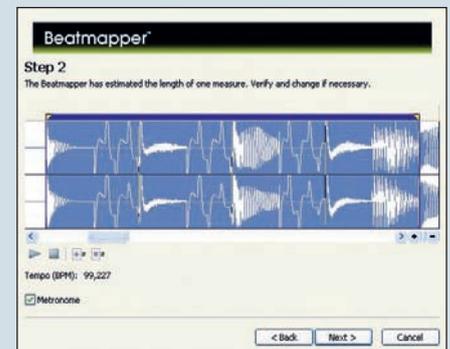
in hoher Qualität Tempoveränderungen im Song realisieren. Gemäß den Default-Einstellungen fragt das Programm automatisch, ob der Beatmapper-Wizard gestartet werden soll, wenn Audiofiles mit 30 oder mehr Sekunden Länge in ein Projekt importiert werden. Will man den Modus auch auf kürzere Files anwenden, so kann man diese Einstellung über das Menü Options → Preferences → Karteireiter Audio → oberste Zeile „open files as loops if between ...“ ändern, indem man in das rechte Feld für die maximale Länge (vorgegeben sind 30 Sekunden) den entsprechend reduzierten Wert eingibt und unten rechts auf den Apply-Schalter klickt. Anschließend zieht man das File einfach aus dem Explorer-Fenster in der Docking-Area unten links über die Track-View. Es wird automatisch ein Audio-Track für das File angelegt und der Beatmapper-Wizard gestartet. (Um den Wizard auf ein File innerhalb eines bestehenden Audio-Tracks anzuwenden, das noch nicht über Tempoinformationen verfügt, startet man den Modus wie folgt: Rechtsklick auf das File, Auswahl der Clip-Properties im sich öffnenden Aufklappmenü (dritte Zeile von oben). Im Wellenformfenster wechselt man oben links

vom One-Shot-Modus zu Beatmapped. Im Beatmapper-Wellenformfenster wird in einem ersten Schritt der Startpunkt des Files angezeigt. Mit den Plus/Minus-Tasten lässt sich in die Darstellung hineinzoomen und bei Bedarf die Schnittmarkierung „Downbeat“ exakt auf die Anfangsposition ziehen.



Der Beatmapper zeigt die Wellenform der Audiodatei.

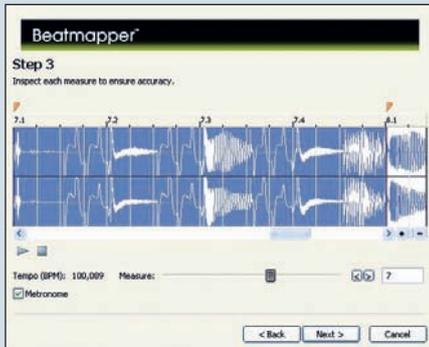
Im nächsten Schritt (Next-Taste) präsentiert der Beatmapper den Vorschlag für einen Takt. Die gelben Dreiecke in der Kopfzeile des Wellenformfensters informieren über die Position der Anfangs- und Endpunkte des Taktes.



Vorschlag des Beatmappers für die Takterkennung.

Über die Play-Taste lässt sich der Beat abspielen und kontrollieren, unterstützt durch ein Metronom. Eine Anpassung des Takt-rasters geschieht durch Klicken und Ziehen der gelben Dreiecke. Über die Divisions- und Multiplikationstasten rechts neben den Transportschaltern kann man den Takt in der Länge halbieren oder verdoppeln. Eine Verdopplung der Länge bedeutet, dass ein doppelt so langer Abschnitt als ein Takt definiert wird und sich damit auch das Tempo verdoppelt. Das errechnete Originaltempo wird zwischen Transportfeldern und Metronom angezeigt. Im nächsten Schritt werden

alle errechneten Takte, die das File beinhaltet, angezeigt und können über den Regler „Measure“ oder über die Pfeiltasten rechts daneben angefahren, der Reihe nach kontrolliert und editiert werden wie oben beschrieben.



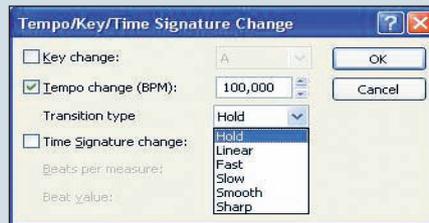
Die errechneten Takte werden angezeigt.

Die Tempoinformationen werden nun in die Audiodatei geschrieben. Im letzten Fenster stehen drei Entscheidungen an, wie mit der Datei im Song umgegangen werden soll:

1. „Change project tempo to match beat-mapped track“: In der Regel wird man hier keinen Haken setzen und damit festlegen, dass die Audiodatei anhand der berechneten Tempoinformationen an das Songtempo angepasst wird.
2. Sollen bei Tempoveränderungen im Song Tonhöhenveränderungen vermieden werden, so muss vor die zweite Zeile „preserve pitch of the Beatmapped track when the tempo changes“ ein Haken gesetzt werden. Andernfalls würde bei einer Verlangsamung des Tempos auch die Tonhöhe verringert. In den meisten Fällen wird dieser Effekt nicht erwünscht sein, weshalb wir hier einen Haken setzen. Über das Menü Clip Properties (Rechtsklick auf den Clip in der Track-View) kann diese Einstellung auch nachträglich noch geändert werden.
3. Ein Haken vor der dritten Zeile bewirkt, dass die Beatmapper-Tempoinformationen in die Datei geschrieben werden, sinnvoll, wenn man die Datei später tempoflexibel in anderen Projekten einsetzen soll.

Tempokurven

Das Basistempo eines Projekts stellt man unterhalb der Tracklist im BPM-Feld ein. Soll es innerhalb eines Stücks zu Tempoveränderungen kommen, so positioniert man zunächst den Cursor an der betreffenden Stelle und fügt dort einen Tempo-Marker ein. Dies geschieht mittels Tastaturbefehl T oder über das Menü Insert → Tempo/Key/Time Signature Change.



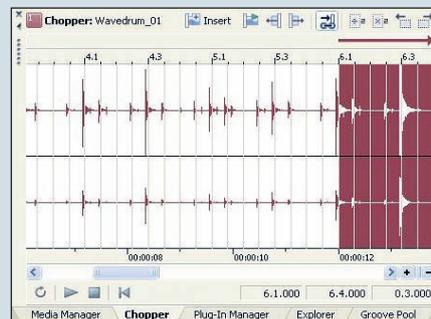
Tempowechsel im Song sind kein Problem.

Es öffnet sich ein Feld, in das man neben einer Veränderung des Grundtons auch das Songtempo für die betreffende Position eingeben kann. „Transition Type“ gibt die Art des Tempowechsels vor: Hold bezeichnet einen abrupten Tempowechsel an der Stelle des Markers. Die anderen Modi – Linear, Fast, Slow, Smooth und Sharp – stehen für fließende Tempoveränderungen vom betreffenden Marker zum nächsten.

Will man eine fließende Tempoveränderung vom Start des Songs zum ersten Marker einrichten, so muss man ganz zu Beginn des Songs einen weiteren Marker setzen und die betreffende Tempokurve auswählen. Eingegebene Tempoveränderungen lassen sich auf sehr einfache Weise nachträglich ändern: Dazu klickt man auf den Marker oberhalb der Track-View in der Zeitleiste und gibt über das BPM-Feld oder den benachbarten Slider einen neuen Wert ein. Über Rechtsklick → delete kann man Marker auch wieder löschen.

Der Chopper

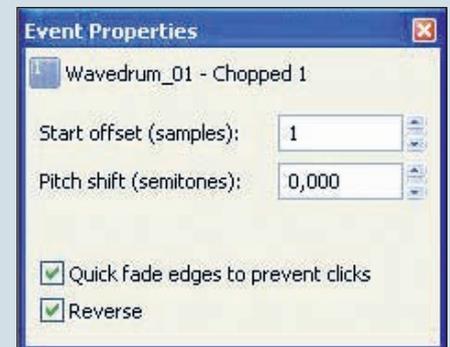
Der Chopper ist das ideale Werkzeug, um Loops in Segmente zu zerlegen, einzelne Schnipsel neu anzuordnen oder als eigenständige Clips an beliebiger Stelle im Arrangement einzufügen. Die ausgewählten Segmente werden separat abgespeichert und aus dem Clip-Pool per Klicken und Ziehen in eine Spur der Track-View gezogen.



Mit dem Chopper werden Loops in Segmente geteilt.

Um mit dem Chopper an einem Loop zu arbeiten, klickt man diesen zunächst in der

Track-View an und öffnet dann unten links in der Docking-Area das Chopper-Fenster über den gleichnamigen Karteireiter. Hier wird die Wellenform des Loops dargestellt. Per Rechtsklick in das Chopper-Fenster gelangt man zu einem Aufklappenmenü, in dem man die Voreinstellungen zum quantisierten Schneiden vornimmt. Dazu aktiviert man Snapping und gibt die Quantisierung über Grid-Spacing ein. Über die Transportfelder des Choppers lässt man die akustische Kontrolle im Schleifenmodus (Schaltfläche mit kreisförmigem Pfeil) laufen, während man im Wellenform/Grid-Fenster mit dem Mauszeiger quantisierte Abschnitte probeweise einzeichnet. Vielversprechende Bruchstücke des Clips speichert man über Rechtsklick → Chop to new clip ab. Sehr feine Korrekturen lassen sich in der Track-View vornehmen, wenn man auf den Clip rechtsklickt und im Aufklappenmenü zu „Properties“ wechselt. Mit „start offset“ lässt sich der Startpunkt des Clips samplegenau verschieben. Die Tonhöhe kann hier auf ein Tausendstel genau eingestellt werden, mit „quick fade edges to prevent clicks“ wird der Clip zu Anfang und Ende (unhörbar) schnell eingebledet, um Störklicks, wie sie beim Schneiden einer Wellenform neben einem Nulldurchgang der Amplitude entstehen, auszuschließen.



Störklicks lassen sich effektiv ausschließen.

Mit „reverse“ lässt sich die Abspielrichtung umkehren.

Rückwärts abgespielte Segmente aus Beats sind ein probates Mittel, um allzu gleichförmige Beats aufzulockern oder beispielsweise Übergänge im Arrangement eines Songs anzukündigen. Natürlich kann man diese Funktion auch ganz klassisch auf ein Crash-Becken anwenden, um den typischen anschwellenden Sound herzustellen. Tipp: Ein kurzer Hall auf dem Rückwärts-Becken kaschiert das unnatürlich abrupte Ende des Reverse-Clips.

▣ Andreas Ecker