

# ACID Zone

► Einrichten eines neuen Projekts und Vorbereitungen zur Audioaufzeichnung

Bislang haben wir mit dem Demo-Song „Let Them Stare“ gearbeitet. Nun wollen wir ganz von vorne mit einem leeren Projekt beginnen und exemplarisch eine Audiospur aufzeichnen. Dazu öffnen wir ACID und klicken auf File → new, alternativ via Tastaturbefehl über Strg + n. Es öffnet sich ein Dialogfeld mit zwei Karteireitern. Unter Summary lassen sich verschiedene Informationen zum Projekt eingeben, vom Titel des Songs bis zu einem Kommentarfeld. Unter dem Karteireiter „Audio“ legt man die Sample Rate und die Bit-Auflösung fest. ACID Express 7 bietet hier eine begrenzte Auswahl von bis zu 48 kHz Sample Rate und 16 Bit Auflösung, ACID Pro 7 bietet bis zu 192 kHz und 24 Bit. Wir entscheiden uns für 44,1 kHz Sample Rate und 16 Bit Auflösung. Im Feld darunter legen wir den Speicherpfad für die Dateien fest, die wir in unserem Projekt aufnehmen werden. Unter „Browse“ lässt sich ein beliebiger Ordner auf dem System auswählen; auch ein neuer Ordner kann hier angelegt werden (Abb. 1). Ein Markieren

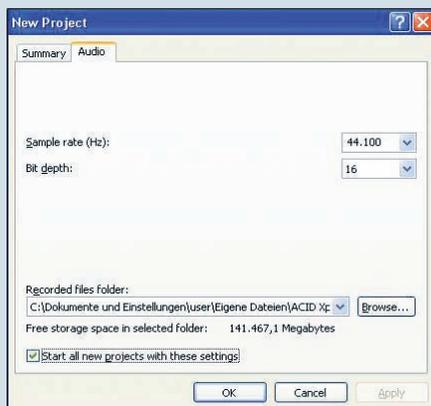
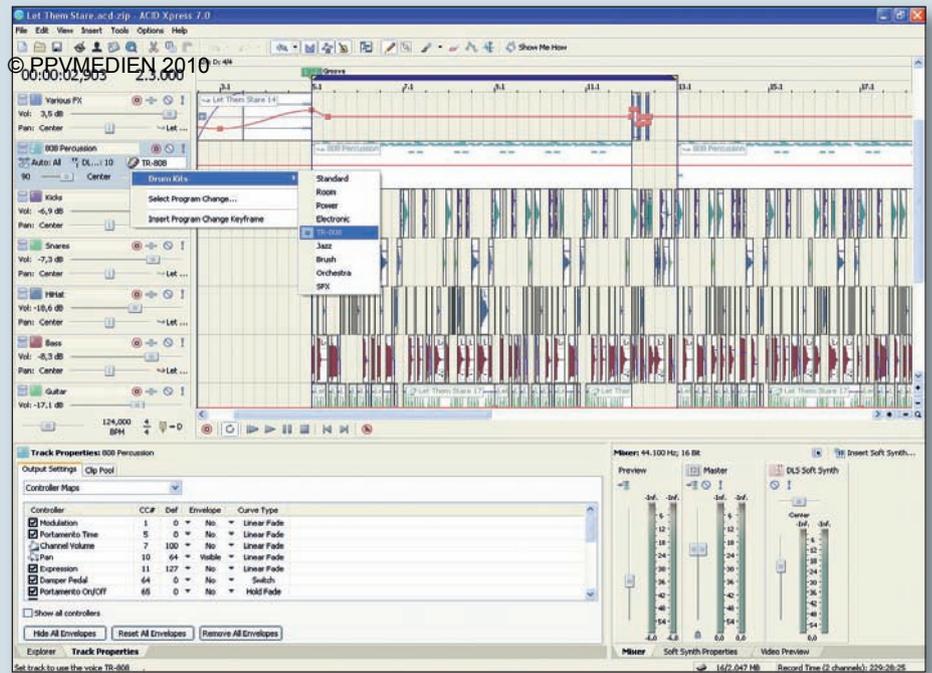


Abb. 1: Der Pfad für ein neues Projekt wird festgelegt.



des Kästchens vor „Start all new projects with these settings“ bewirkt, dass sich ACID die Einstellungen merkt und auf künftige Projekte anwendet. Wir klicken auf O.K.

## Die Aufnahme-Optionen

Im neuen Projekt lassen sich unter Options → Preferences → Karteireiter Audio weitere Voreinstellungen festlegen, die die Aufnahme von Audiomaterial betreffen (Abb. 2). Wenn „Quick fade edit edges of audio event“ angeklickt ist, nimmt ACID automatisch am Anfang und Ende einer Audiodatei ein ultraschnelles Ein- und Ausblenden vor, dessen Dauer hier eingestellt werden kann. Sinn dieser schnellen Ein- und Ausblendungen ist es, Knackser an den Schnittstellen des Audioparts zu vermeiden. Auch wenn diese Funktion sehr nützlich ist, sollte man

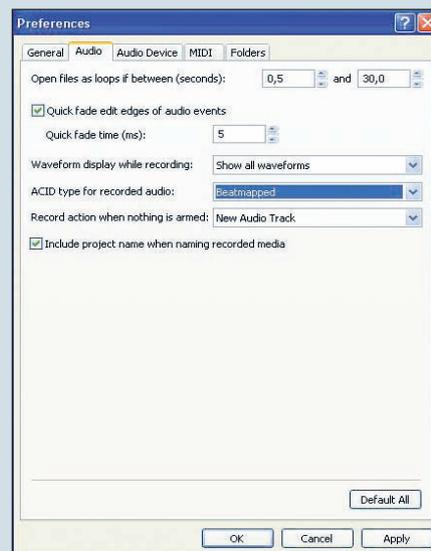


Abb. 2: Der Voreinstellungsdialog.

die Dauer („Quick fade time“) kurz halten. Für ein Instrument, dessen Klangcharakter durch eine starke Betonung der Einschwingphase gekennzeichnet ist, wie beispielsweise eine Gitarre aber auch eine Orgel wäre ein Einblenden über 10 Millisekunden nicht zweckdienlich, da Teile des Attacks der ersten Note zu Beginn des Parts dann verloren gingen. Bei Schlagzeugaufnahmen sollte man die Funktion ganz ausschalten oder auf 5 ms kürzen.

Unter „Acid Type for recorded audio“ stehen die Varianten „One shot“ (herkömmliche Aufzeichnung) und „Beatmapped“ zur Verfügung. Beatmapped-Dateien erlauben das Einfügen von Tempoinformationen über den „Beatmapper Wizzard“ für anschließendes Time-Stretching. Der Beatmapper Wizzard ist in ACID Music Studio 8 enthalten.

Unterhalb der noch leeren Track-List, links neben dem Transportfeld, geben wir das Tempo, die Taktart und den Project-Key ein. Das Tempo wählen wir mit dem Slider oder per Doppelklick auf das BPM-Zahlenfeld; Letzteres ist die bessere Alternative,

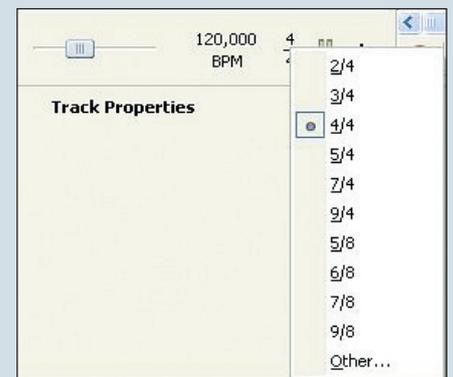


Abb. 3: Tempo und Taktarten werden eingestellt.

© PPVMEDIEN 2010

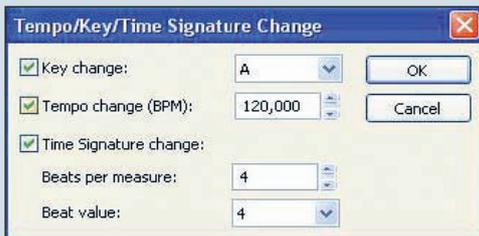


Abb. 4: Auch Tempowechsel sind kein Problem.

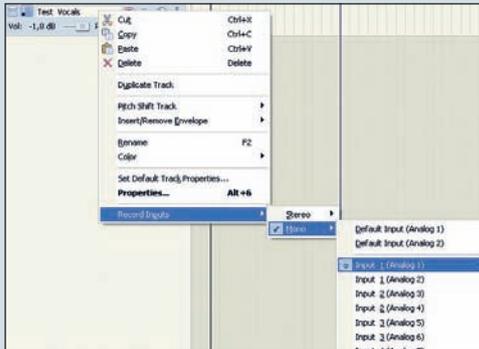


Abb. 5: Wählen Sie den Audioeingang.

wenn ein exaktes Tempo, wie beispielsweise 100,00 BPM eingegeben werden soll. Durch Anklicken der Taktart öffnet sich ein Auswahlménü mit allen gängigen Taktarten. Über „other“ lassen sich auch exotische Varianten eingeben (Abb. 3).

Der Project-Key bestimmt die Basis-Tonhöhe und ist von untergeordneter Bedeutung – solange wir in unserem Projekt keine Tonhöhenveränderungen einbauen wollen. Eine beliebte Methode ist es, am Ende eines Songs die letzten Wiederholungen des Refrains zu transponieren. Dies lässt sich erreichen, indem man zu Beginn des Refrains einen Marker für die Veränderung des Project-Keys setzt: Dazu bewegt man den Cursor zum entsprechenden Taktanfang und fügt über das Menü Insert → Tempo Key Time Signature Change einen Marker hinzu. Im Aufklappmenü lässt sich die Tonhöhenveränderung und daneben auch eine Tempoanpassung oder eine Taktänderung einstellen (Abb. 4).

Über der Track-View erscheint der Marker mit Angabe der entsprechenden Werte. Bei einem nachträglichen Hinzufügen von Veränderungen des Project-Keys, wird die Transponierung auf alle folgenden Audio-Parts angewendet, für die der Pitch-Shift-

Modus aktiv ist. Gleiches gilt für MIDI-Parts mit aktivem MIDI Clips Key (im MIDI Clip Pool der Docking Area). Sowohl bei Audio- als auch bei MIDI-Schlagzeugspuren sollte man darauf achten, dass diese Funktionen ausgeschaltet sind, denn hier sind Tonhöhenveränderungen fehl am Platz.

### Anlegen einer Audiospur

Über Insert → Audio Track oder den Tastaturbefehl Strg + Q legen wir eine Audiospur an. Per Rechtsklick auf das Kontrollfeld der Spur öffnet sich ein Aufklappmenü, in dessen letztem Menüpunkt wir den Eingangskanal des Signals festlegen, das aufgezeichnet werden soll. Nehmen wir an, wir haben ein Mikrofon an den ersten Eingang unseres Audio-Interfaces angeschlossen, so wählen wir hier im Submenü „mono“ Input 1 an und können nun probeweise eine Gesangsaufnahme starten (Abb. 5).

Durch Klick auf den Record-Button des Kontrollfeldes in der Track-List öffnet sich die Pegelanzeige. Mit dem Volumenfader lässt sich die Eingangslautstärke bei Bedarf anpassen. Um die Zeitdauer der Aufnahme festzulegen, setzen wir die kleinen gelben Dreiecke (linker und rechter Locator) in der Zeitleiste oberhalb der Track-View auf den Start- und Endpunkt, aktivieren den Cycle-Modus im Transportfeld, setzen anschließend den Cursor auf eine Position ein oder zwei Takte vor dem Startpunkt und beginnen die Aufnahme mit dem Aufnahmeknopf in der Transportleiste. Die Aufzeichnung startet genau am linken Locator und läuft im Cycle-Modus weiter, bis wir auf die Stoptaste klicken. Mehrere Durchgänge des Cycles führen dabei zu einer Auswahl von mehreren Audio-Clips, die wir über einen Rechtsklick in den Track auswählen können (Abb. 6).

Über „Clip Properties“ öffnet sich der Clip-Editor, mit dem sowohl eine Tonhöhenveränderung des Clips als auch ein Time-Stretching möglich ist. Ein eigenes Transportfeld mit Cycle-Modus erlaubt es, den Clip durch-

laufen zu lassen, während man Änderungen vornimmt. Unter dem Karteireiter „General“ findet sich neben den Informationen zur aufgenommenen Datei die Pitch-Shift-Funktion (Abb.7). Das Kästchen vor „Preserve pitch shift when stretching“ sollte man mit einem Häkchen versehen, wenn man die Time-Stretch-Funktion im zweiten Karteireiter „Stretch“ vornehmen will, ohne dabei die Tonhöhe des Originals zu verändern.

Bearbeitete Clips lassen sich über einen Rechtsklick ins Clip-Properties-Fenster und „Save“ abspeichern und in die Audio Spur integrieren: Dazu wählt man das Stiftwerkzeug der Toolbar, per Rechtsklick den gewünschten Clip („Paint Clip x“) und zeichnet ihn in den Track.

### Arbeiten mit Zeit- und Taktwerten

Abschließend noch einige Erklärungen zum Thema Takt und Zeit. Im Kopfbereich der Track-List befindet sich das Infofeld mit den beiden Angaben „Time at Cursor“ (Zeitwert an der aktuellen Abspielposition) und „Measure and Beat at Cursor“ (Nummer des Takts und Taktschlages in Vierteln an der aktuellen Abspielposition). Der Taktwert 2.3.0 markiert beispielsweise den Beginn des 3. Viertels in Takt 2. Pro Viertel verfügt Acid über eine Auflösung von 768 Schritten. Achtel entsprechen 384 Steps, Sechzehntel 192 Steps und 32tel 92 Steps. Die Cursorposition 2.1.384 liest sich entsprechend wie folgt: Zweiter Takt, erstes Viertel, zweites Achtel.

Per Rechtsklick auf die Zeitanzeige öffnet sich ein Pulldown-Menü mit dem Untermenü „Time at Cursor Format“. Hier kann man von der vorgegebenen Einstellung (Stunden, Minuten, Sekunden und Millisekunden) zu Sekunden, Samples, Frames oder verschiedenen SMPTE-Modi wechseln. Per Doppelklick öffnen sich die Zahlenfelder. Gibt man nun die Zeit im entsprechenden Format oder den Takt- und Notenwert ein, so springt der Cursor zu dieser Position.

▣ Andreas Ecker

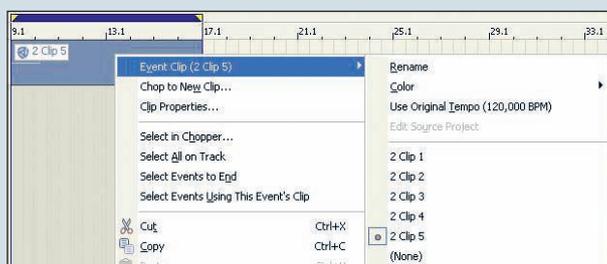


Abb. 6: Im Cycle-Modus werden mehrere Clips erzeugt.

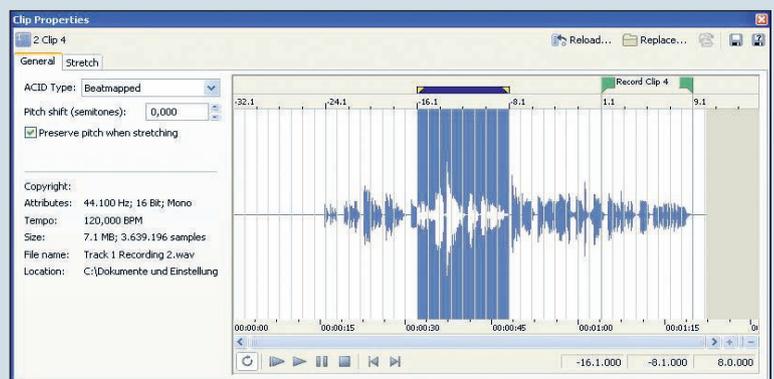


Abb. 7: Die Pitch-Shift-Funktionen.