

Pro Tools Zone

► Die fortgeschrittene Anwendung von Markern/Memory-Locations

Marker haben in Pro Tools eine sehr große Bedeutung. Die Basisanwendung ist jedem klar: Man verwendet Marker, um eine bestimmte Position im Edit-Fenster zu markieren, damit man sie jederzeit leicht anspringen kann. Aber es gibt noch eine Vielzahl weiterer sinnvoller Anwendungen von Memory-Locations, die wir in dieser Folge besprechen wollen. Starten wir zunächst mit den Basics.

Standard-Positions-Marker

Positions-Marker werden häufig benutzt, um die einzelnen Abschnitte eines Songs zu markieren wie etwa die Strophen, Refrains und einen C-Part. Diese Memory-Locations sind schnell erstellt: Setzen Sie den Cursor an die gewünschte Position und drücken Sie die Enter-Taste am

Ziffernblock (Numeric Keypad in der Pro-Tools-Sprache). Es öffnet sich das Marker-Fenster. Das Namensfeld ist schon ausgewählt, so dass man direkt einen Namen eintippen kann. Mit „Enter“ oder „Return“ wird das Fenster wieder geschlossen.

Marker aufrufen

Um die Marker später direkt anzuspringen, gibt es grundsätzlich zwei verschiedene Möglichkeiten, die für alle Sorten von Markern gelten: Über das Memory-Locations-Fenster oder die Computer-Tastatur. Insgesamt können 999 Marker erstellt werden. Die Memory-Locations-Liste öffnet sich über das Menü „Window“ (Apfel-5 auf dem Mac oder Strg-5 auf dem PC). Klickt man auf einen Eintrag, wird die entsprechende Marker-Aktion, in diesem Fall die Positionierung des Playheads, ausgeführt. Wenn

Sie den Numeric-Keypad-Mode auf „Classic“ eingestellt haben, können die Memory-Locations auch direkt über den Ziffernblock aufgerufen werden. Drücken Sie die entsprechende Marker-Nummer gefolgt von der Punkt- beziehungsweise Komma-Taste auf dem Ziffernblock. Ist als Numeric-Keypad-Mode „Transport“ ausgewählt, müssen Sie auch vor den Ziffern die Komma/Punkt-Taste drücken. Welche Nummer einem Marker zugeordnet ist, können Sie im Memory-Locations-Fenster nachsehen.

Selection-Marker

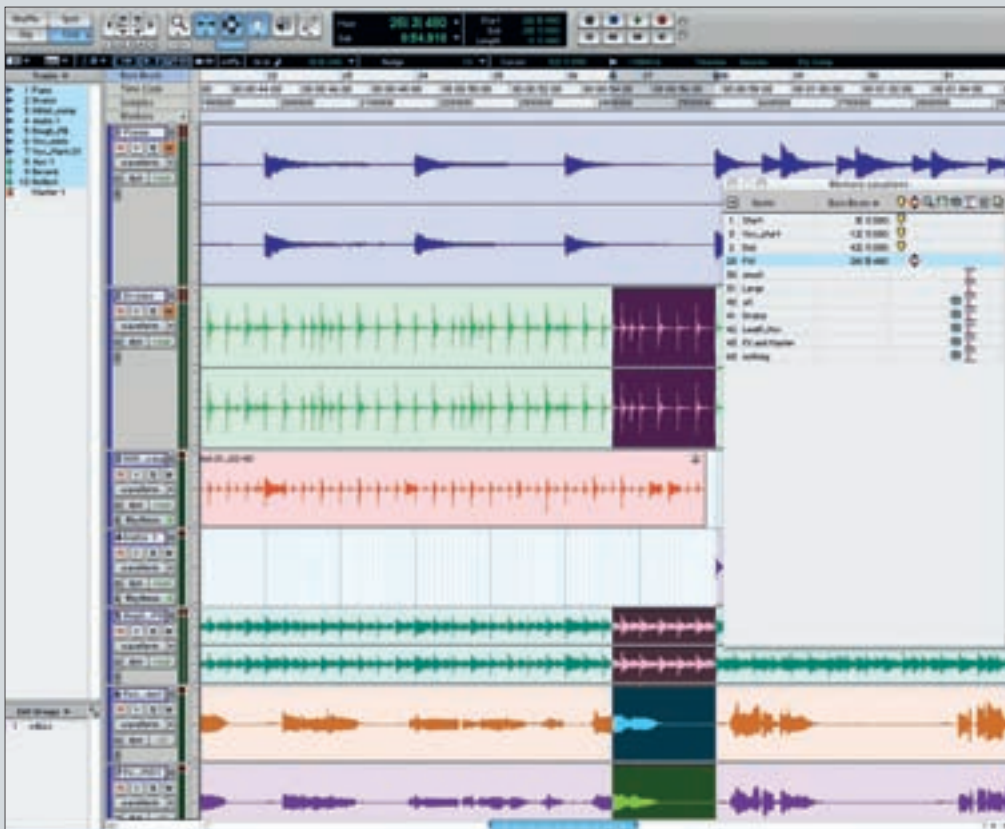
Anstatt einer Position kann auch eine Auswahl im Edit-Fenster als Memory Location gespeichert werden. Eine typische Anwendung für solche Fälle ist etwa ein gutes Fill beim Übergang von der Strophe in den Refrain, das sich über

mehrere Spuren erstreckt und an eine andere Stelle im Song kopiert werden soll. Oder aber eine Markierung für den Beat Detective, die man leicht durch versehentliches Klicken ins Edit-Fenster verlieren könnte. Markieren Sie dazu zunächst die Regions oder Region-Abschnitte, die zur Selektion gehören sollen und erzeugen Sie anschließend mit der Enter-Taste einen neuen Marker. Im Marker-Fenster wählen Sie nun bei Time Properties statt dem voreingestellten „Marker“ den Eintrag „Selection“ aus. Auch dieser Memory-Location sollte man einen sinnvollen Namen zuweisen.

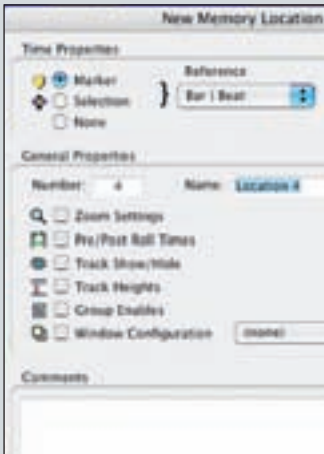
Da es sich um eine andere Art von Marker-Typ handelt, sollte man die Organisation in der Markerliste nicht außer Acht lassen. Bevor Sie jetzt also vorschnell mit Return das Memory-Location-Fenster schließen, sollten Sie dem Selection-Marker von Hand eine Nummer zuweisen, beispielsweise „20“. Wie oben bereits erwähnt, werden die Memory-Locations von Pro Tools eigentlich automatisch durchnummeriert. Man kann im Feld „Number“ aber auch selbst eine Nummer vergeben. So hätte man in diesem Beispiel die Positions-Marker auf den Nummern 1-19, die Selection-Marker zwischen 20-29 und für die übrigen Marker-Typen jeweils wieder einen neuen Zehnerblock zur Verfügung.

Vertikales Zoomen

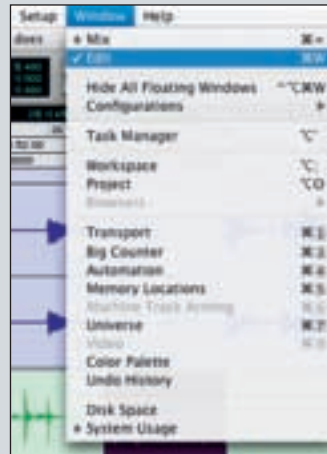
Mit Markern kann man auch die Höhe der Tracks im Edit-Fenster festlegen. Seit kurzem ist es zwar in Pro Tools möglich, jeden Track durch einfaches Ziehen am unteren Ende des Tracks in der Höhe zu verstellen, trotzdem ist es sehr praktisch, einige Marker für die vertikalen Zoomstufen zu verwenden. Klicken Sie dazu zunächst mit gedrückter gehaltenen Option(Alt)-Taste in die Track-Height-Anzeige eines Tracks und klicken Sie zum Beispiel auf „Small“. Alle Spuren werden nun „small“ dargestellt. Erzeugen Sie nun mit Enter eine neue Memory-Location und



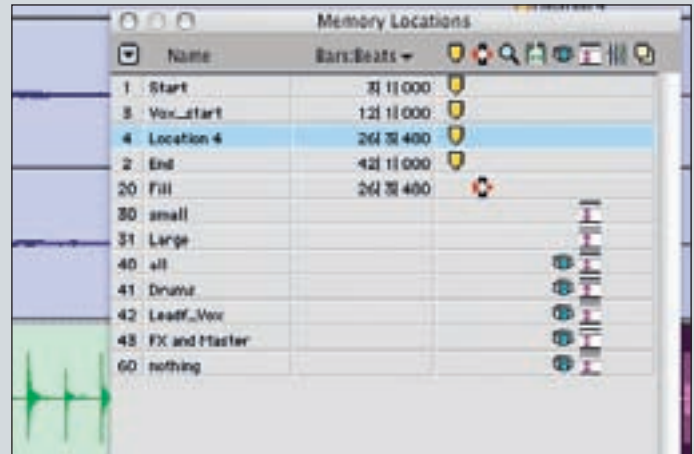
Marker sind in Pro Tools nicht nur für das Markieren bestimmter Song-Positionen zuständig, sondern lassen sich auch für weitere Workflowoptimierungen wie etwa dem Anzeigen verschiedener Ansichten nutzen



Das Memory-Location-Fenster bietet die verschiedensten Marker-Einstellungen



Die Memory-Locations-Liste findet man im Menü „Windows“



In der Memory-Location-Liste werden alle Marker angezeigt. Die Symbole rechts daneben stehen für die verschiedenen Typen von Memory-Locations

wählen Sie bei Time Properties „None“. Vergeben Sie als Nummer beispielsweise die „30“, benennen Sie den Marker als „small“ und wählen Sie bei den General-Properties „Track Heights“ aus. Erzeugen Sie nach dem gleichen Muster einen weiteren Marker, bei dem die Spurhöhe auf „Large“ gestellt ist. So können Sie sehr schnell über die Memory-Locations zwischen Übersicht (Marker „small“) und Detailsansicht (Marker „Large“) hin- und herschalten.

Track Show/Hide

Das Beste haben wir uns für den Schluss aufgehoben, denn über Marker kann auch gesteuert werden, welche Tracks angezeigt werden. Die Funktion „Track Show/Hide“ wird normalerweise über eine Liste gesteuert, die jeweils am linken Rand des Edit- und des Mix-Fensters angezeigt wer-

den kann. Die Funktion „Hide“ ist dabei nicht mit „Make inactive“ zu verwechseln. Mit „Hide“ verschwindet lediglich die Anzeige des entsprechenden Tracks, das Audiosignal bleibt aber vorhanden. Tracks ausblenden möchte man insbesondere dann, wenn man in einer großen Session mit 30 oder mehr Spuren arbeitet. Dann bietet es sich etwa an nach einzelnen Instrumentengruppen zu trennen. Etwa: Drums, Guitars, Vocals, Keyboards und so weiter. Falls man Pro Tools mit einem Controller fernsteuert, bietet die Show/Hide-Funktion außerdem den Vorteil, dass nur die aktiven Tracks auf der Control Surface liegen. Auch das erhöht die Übersichtlichkeit.

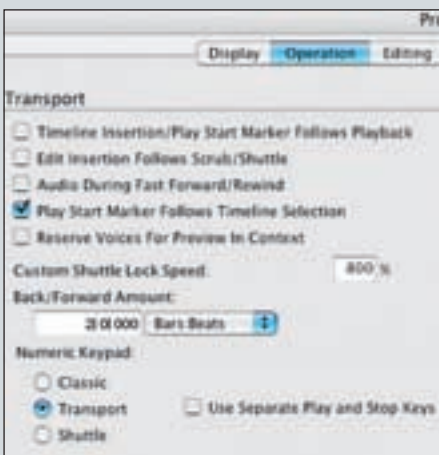
Um entsprechende Show/Hide-Marker zu erzeugen, wählen Sie bei den Time-Properties „None“ und bei den General-Properties „Track Show/Hide“ und „Track

Heights“. Die Kombination drängt sich nämlich auf. Zunächst erzeugen wir eine Memory-Location, die alle Tracks enthält und benennen Sie mit „all“. Für die Nummerierung empfiehlt sich ein neuer Zehnerblock (in unserem Fall „40“). Anschließend verstecken wir alle Tracks und speichern einen Marker mit dem Namen „nothing“. Dafür muss man leider mühselig jede einzelne Spur in der Tracks-Liste links anklicken. Dieses leere Fenster benutzen wir nun als Basis, um die Ansichten für die einzelnen Instrumentengruppen zu erstellen. Schalten Sie nun beispielsweise alle Drump Spuren wieder ein und erzeugen Sie eine neue Memory-Location namens „Drums“. Wechseln Sie anschließend wieder zum Marker „nothing“, um die Memory-Location für die Gitarren zu erzeugen. So klickt man sich bequem durch die verschiedenen Gruppen

und hat beim Mixing deutlich mehr Überblick, als wenn man immer scrollen muss. Track-Höhe sollte bei den General-Properties eingestellt sein, damit man alle Spuren einer Instrumentengruppe ohne Scrolling im Edit-Fenster sehen kann. Bei einem live aufgenommenen Drumset ist die Darstellung dann zwar klein, aber für die Lead-Vocal-Ansicht kann man den vertikalen Zoom sicherlich auf „Large“ oder „Jumbo“ stellen.

Über Memory-Locations können auch noch weitere Parameter gesteuert werden, etwa Groups, die neuen Window-Configurations sowie Pre/Post-Roll-Times. Die hier beschriebenen Markerfunktionen sollen nur als Anregung dazu dienen, dass Sie sich mit den Markern vielleicht einmal etwas intensiver auseinandersetzen, denn es gibt noch eine Vielzahl weiterer extrem praktischer Verknüpfungen. **K**

NUMERIC-KEYPAD-MODES



Zum Anspringen von Markern muss man leicht voneinander abweichende Tastenkombinationen auf dem Ziffernblock drücken, je nachdem, welchen Numeric-Keypad-Mode man eingestellt hat. Primär geht es dabei um den Modus „Classic“ und „Transport“. Bei für Pro Tools HD gibt es auch noch „Shuttle“.

Der Classic-Modus ist vor allen Dingen im Schnitt hilfreich. Bis zu zwei Spuren können gleichzeitig im sogenannten Shuttle-Lock-Modus abgespielt werden. Dabei drückt man die Start- (Windows) bzw. die Control-Taste (Mac) und eine der Ziffern 1-9, um die Spuren in unterschiedlichen Wiedergabegeschwindigkeiten zu hören. Die Tonhöhe wird dabei ebenfalls verändert, so dass der Effekt einem Tonband gleicht, das man schneller oder langsamer laufen lässt. Mit den Plus/Minus-Tasten lässt sich die Richtung der Wiedergabe umkehren. Memory-Locations ruft man per „Ziffer Punkt/Komma“ auf.

Der Transport-Modus ist für Sequencer-Arbeiten in vielen Fällen die richtige Wahl. In diesem Modus bietet der Ziffernblock einige zusätzliche wichtige Funktionen. Mit den Tasten 1 und 2 wird rückwärts beziehungsweise vorwärts gespult, die Taste 4 schaltet die Loop-Wiedergabe ein und aus, mit der 7 wird der Klick aktiviert/deaktiviert und es gibt noch vieles mehr. Um Memory-Locations aufzurufen, müssen in diesem Modus die Taste „Punkt/Komma“ gefolgt von der Marker-Nummer und wiederum „Punkt/Komma“ gedrückt werden. „Punkt/Komma“, Marker-Nummer plus Enter erzeugt eine neue Memory-Location mit der gerade getippten Nummer.