

# ACID Zone

## ▶ Arbeiten mit MIDI-Spuren

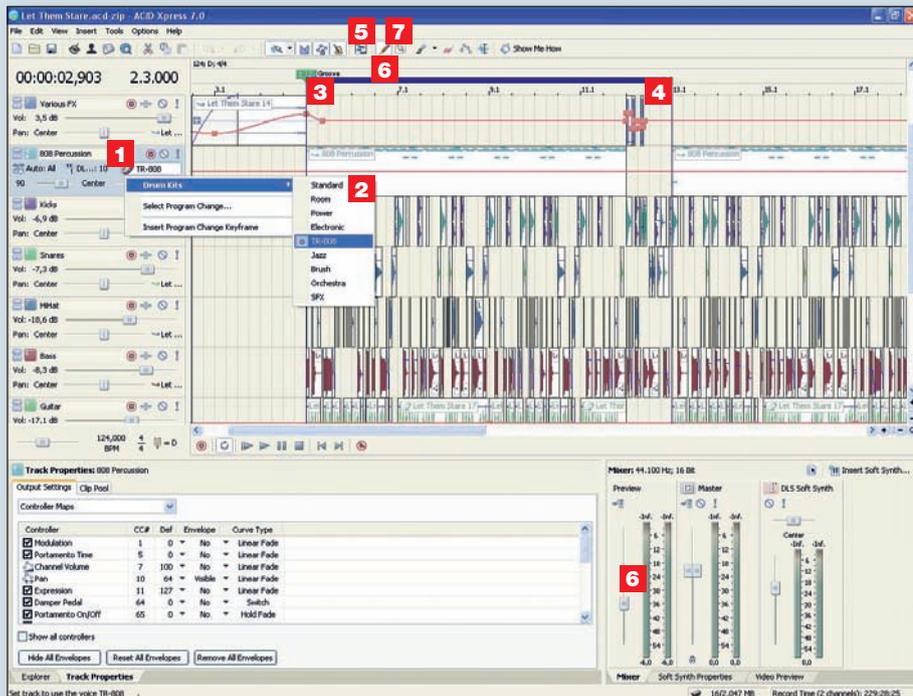


Abb. 1: Die einzelnen Spuren im Überblick.

In der letzten Ausgabe haben wir bereits mit der Arbeit an den MIDI-Tracks begonnen, die wir jetzt mit den Schlagzeugkits fortsetzen.

Wir öffnen das Demo-Project „Let Them Stare“ und nehmen uns Track 4 vor, der den Soft-Synth und in diesem Falle die Triangel aus der Schlagzeugabteilung steuert. Die Drum-Kits des Soft-Synth entsprechen dem General-MIDI-Standard, der für Drums den Kanal 10 vorsieht (Abb. 1, Markierung 1). Die Library des Soft-Synth ist so organisiert, dass bei Anwahl des MIDI-Kanals 10 (Abb. 1, Markierung 2) automatisch nur die neun verschiedenen GM-Schlagzeug-Kits angezeigt werden.

Mit General MIDI (kurz GM) ist im Jahre 1991 ein herstellerübergreifender Standard etabliert worden, der in erster Linie die Organisation von Preset-Bibliotheken, die Konfiguration von MIDI-Controllern und die Tastaturbelegung von Drum-Kits festlegt. Nach dem GM-Standard gibt es eine festgelegte Zuordnung von Schlaginstrumenten zu Tasten. Der Sinn dieser standardisierten Verteilung ist, dass GM-kompatible Drumkits und MIDI-Dateien beliebig ausgetauscht werden

können, die Zuordnungen aber erhalten bleiben. Nachdem Sie einen Schlagzeugpart mit einem der Kits aus der Soft-Synth-Library eingespielt haben, können Sie über die Soundauswahl des Kontrollfelds zwischen den verschiedenen Kits wechseln, um herauszufinden, welches Schlagzeug-Set Ihren Soundvorstellungen am nächsten kommt, ohne dass die Instrumente durcheinandergeraten: Eine Bassdrum bleibt immer eine Bassdrum, eine Snare immer eine Snare. In Acid Music Studio 8 und ACID Pro 7 können

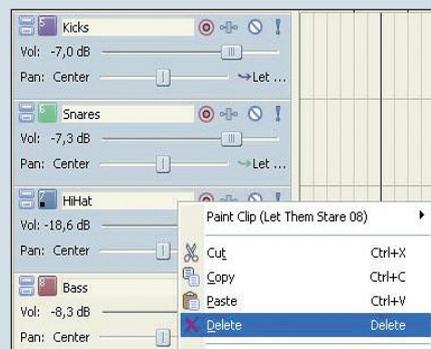


Abb. 2: Spuren löschen ...

Sie darüber hinaus GM-kompatible Schlagzeug-MIDI-Dateien von Drittanbietern in den Song einbauen, und mit diesen einen fertigen Rhythmus abspielen. Vorteile solcher MIDI-Groove-Presets gegenüber Audio-Clips sind die einfachere Bearbeitung von MIDI-Noten (Verschieben, Kürzen, Transponieren, Quantisieren) die freie Wahl des Sounds durch die Zuweisung eines beliebigen Klangerzeugers und die – je nach Klangerzeuger sehr weitreichenden – Modulationsmöglichkeiten durch den Einsatz von MIDI-Controllern.

### Aufnehmen und Arrangieren

Der Demo-Song eignet sich recht gut für erste Übungen mit den Drum-Kits. Dazu legen wir in der mittleren Leiste oberhalb der Track-View den Bereich, der wiederholt werden soll, auf Takt 5 bis Takt 13 fest, indem wir die kleinen gelben Dreiecke (linke und rechte Begrenzung des Cycles) durch Klicken und Ziehen verschieben (Abb. 1, Markierungen 3 und 4). Der Cycle wird durch einen blauen, horizontalen Balken zwischen den Dreiecken angezeigt. Track Nr. 4, „Percussion“, spielt nun eine Triangel-Begleitung, die etwas musikalischer als ein stures Metronom ist. Bei Bedarf kann das Metronom in der Werkzeugeiste auch ausgeschaltet werden (Abb. 1, Markierung 5). Die Lautstärke des Metronoms lässt sich mit dem Preview-Fader der Mixer-Section regulieren (Abb. 1, Markierung 6). Die Audiospuren 5, 6 und 7 des Songs löschen wir, denn Bassdrum, Snare und Hi-Hat wollen wir selbst einspielen. Dazu klicken wir die drei Spuren der Reihe nach mit gehaltener Shift-Taste an, um sie gemeinsam zu selektieren und führen dann einen Rechtsklick in eines der Track-Namensfenster aus. Im sich öffnenden Aufklappmenü wählen wir „delete“ (Abb. 2). Für unsere neuen Drums legen wir eine MIDI-Spur über das Hauptmenü Insert → MIDI Track an (Abb. 3), klicken auf MIDI-Output und wählen den internen Soft-Synth als Klangquelle. Wir wechseln zur vergrößerten Darstellung des Tracks über den Schalter

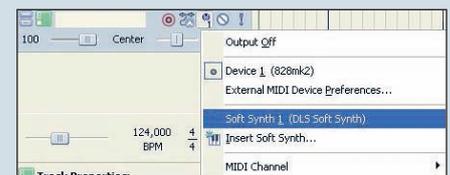


Abb. 3: ... und neue Spuren anlegen.

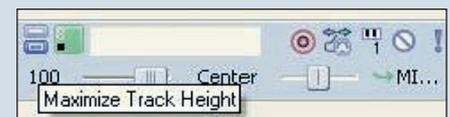


Abb. 4: Maximieren der Track-Ansicht.

„Maximize Track Height“ (Abb. 4), stellen MIDI-Kanal 10 ein und suchen uns im Feld daneben unser Lieblingsdrumset aus (wie oben beschrieben: Abb. 1, Markierung 1 und 2). Nachdem wir im Cycle-Playback unseren Beat eingeübt haben, nehmen wir Bassdrum, Snare und Hi-Hat auf: Wir schalten den Track dazu scharf, positionieren den Cursor ein Stück vor den linken Locator auf Takt 3 und betätigen den Aufnahmeknopf der Transportleiste. Bass Drum, Snare und Hi-Hat könne wir auch nacheinander in mehreren Durchgängen aufnehmen. Für jeden Durchgang wird automatisch ein eigener Clip angelegt. Alle Clips findet man per Rechtsklick in der Track-View und dann in der ersten Zeile des Aufklappmenüs, erste Zeile: „Event Clip“ (Abb. 5).

von Notenstart, Länge und Endpunkt funktioniert über das Menü Edit → MIDI Processes and Filters; hier stellen wir auch die Auflösung der Quantisierung ein. Bei einfachen Beats benötigt man in der Regel eine Achtel-Quantisierung für Snare und Bass-Drum und 16tel für die Hi-Hat; filigrane Hi-Hat-Figuren können auch 32tel oder triolische Einlagen beinhalten (Abb. 6).

Damit es nicht zu sehr nach Maschine klingt, stellen wir die Quantisierungsstärke auf 75 %: Ein Rest Ungenauigkeit soll als „Human Factor“ also erhalten bleiben. Um Bassdrum, Hi-Hat und Snare auf getrennte Spuren zu legen, gehen wir so vor:  
Schritt 1: Wir fügen nach bekanntem Muster zwei weitere MIDI-Tracks hinzu - mit unserem GM-Schlagzeuger aus dem Softsynth.

aktiviert den Aufnahmeknopf des Track-Kontrollfelds und klickt anschließend auf den „MIDI Step Record“ – Knopf (Abb. 1, Markierung 8). Im sich öffnenden Dialogfeld definiert man die Größe des Steps, die Notenlänge und die Anschlagstärke. Das Einspielen funktioniert über ein angeschlossenes Keyboard oder über die virtuellen Tastaturen der Track-View und des Soft Synth.

**Einsatz von MIDI-Controllern**

Mit MIDI-Controllern lassen sich die Klangeigenschaften eines Synthesizers steuern. Der „klassische“ Controller ist das Modulationsrad, den wir exemplarisch herausgreifen. Dazu legen wir ein neues, leeres Projekt an (File → new), richten eine MIDI-Spur ein (Insert → MIDI Track), starten den Soft-Synth

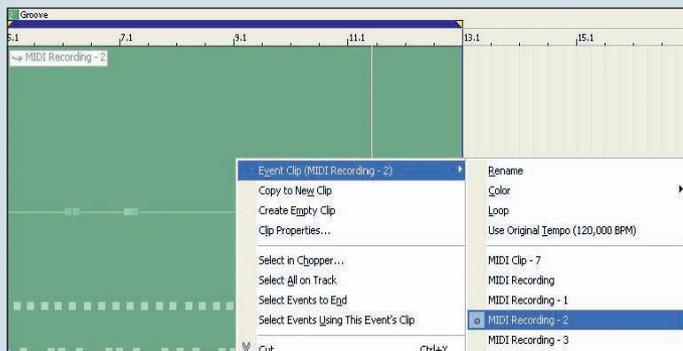


Abb. 5: Nacheinander aufgenommene Clips findet man in der Track-View.

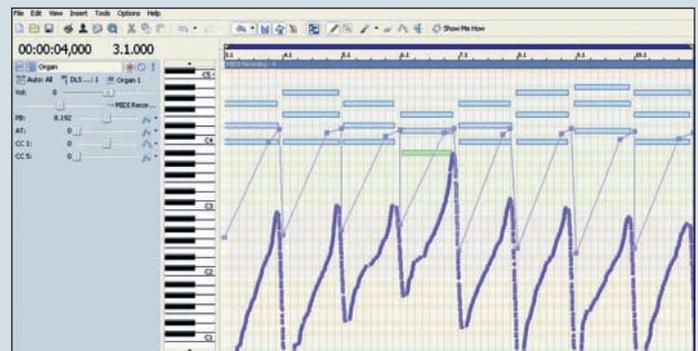


Abb. 7: MIDI-Controller sind sehr einfach editierbar.

Um die Noten zu bearbeiten, aktivieren wir das MIDI-Editing über das Schaltfeld der Werkzengleiste „Enable MIDI Editing“ (Abb. 1, Markierung 6) oder einfach per Tastatur-Kurzbefehl mit der Taste G. Noten, die nicht genau eingespielt wurden, rahmen wir mit dem Selektionswerkzeug (Abb. 1, Markierung 7) der Toolbar ein, um sie zu Quantisieren, also auf die nächsten Notenwerte im Raster zu verschieben. Das Quantisieren

Schritt 2: Wir selektieren zunächst die Bassdrum-Notenbalken im gerade aufgenommenen MIDI-Clip.

Schritt 3: Wir kopieren sie per Hauptmenü: Edit → copy und danach Edit → paste in die erste neue Spur, in deren Namensfeld wir „Bassdrum“ eingeben.

Schritt 4: Wir löschen die nun überflüssigen doppelten Bassdrum-Noten in der Originalspur mit dem Selektierwerkzeug und der Entfernen-Taste. Anschließend wiederholen wir die Prozedur für die Snare. Zum Schluss geben wir in das Namensfeld der Originalspur „Hi-Hat“ ein.

**Alternativen zum Live-Recording**

Anstelle des Einspielens über eine Tastatur kann ein leerer Clip auch mit dem Stiftwerkzeug in der Track-View angelegt werden. Anschließend können Noten eingezeichnet und, transponiert und verschoben werden. Die Notenlänge wird durch die bereits bekannten Snapping-Einstellungen festgelegt. Eine weitere Alternative ist das schrittweise Aufnehmen mit Step-Recording: Hierzu stellt man den Positionszeiger in der Track-View auf den gewünschten Aufnahmebeginn,

(Insert → Soft Synth) und laden ein Orgelpreset über das Kontrollfeld unseres MIDI-Tracks. Wir setzen einen Cycle mit 8 Takten, aktivieren das Metronom, spielen ein paar Akkorde ein und bewegen dabei das Modulationsrad. Auf dem Monitor können wir verfolgen, wie die Modulation, in diesem Fall ein Vibrato, aufgezeichnet wird. Nach dem Befehl „Enable MIDI Editing“ können die Ankerpunkte der Controllerkurve verschoben werden (Abb. 7). Im Fenster „Track Properties“ der Docking Area findet sich die Liste der verwendeten Controller, über „visible“ werden Kurven sichtbar und damit editierbar gemacht. Controllerspuren können alternativ durch Einzeichnen generiert werden. Wir machen das einmal mit „Channel Volume“, klicken auf das Dreieck in der Envelopespalte vor „no“ und wählen „Insert Channel Volume Envelope“ (Abb. 1, Markierung 9). Eine gerade, blaue Linie erscheint im Track-View. Per Doppelklick setzen wir Ankerpunkte und zeichnen durch Klicken und Ziehen auf diese Punkte einen neuen Lautstärkeverlauf, beispielsweise indem wir jeden einzelnen der eingespielten Orgel-Akkorde langsam einblenden.

ANDREAS ECKER

Abb. 6: Die umfangreichen Quantisierungsmöglichkeiten.

