

Sonar Zone

► Installation, Konfiguration & Basics



Die verschiedenen Funktionsbereiche der Sonar-Oberfläche.

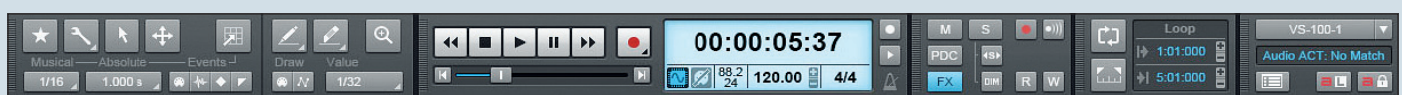
Herzlich willkommen zur ersten Sonar Zone, die Sie durch die Installation und Konfiguration von Sonar X1 begleiten und Ihnen einen ersten Überblick geben wird. Gegenüber den vier früheren Sonar-Produkten Producer, Studio, Home Edition & Home Edition XL wird Sonar X1 ausschließlich als Producer, Studio und Essential angeboten, zudem gibt es noch eine spezielle LE-Version, die Sie auf der KEYS-DVD dieser Ausgabe finden. Sonar X1 unterscheidet sich nicht nur durch eine Neugestaltung der Oberfläche, sondern bietet auch viele Verbesserungen „unter der Haube“. Bei allen Versionen ist

nicht nur die Oberfläche identisch, sondern allen Versionen liegt auch eine identische Bedienung zu Grunde.

Die Installation

Die Installation von Sonar ist denkbar einfach: Nach Einlegen der DVD (bzw. Starten des Setups) öffnet sich ein Installations-Assistent, hier können Sie das gewünschte Sprachpaket auswählen, die Pfadangeben für diverse Plug-in-Arten vornehmen und festlegen, ob Sie entweder eine 32- oder 64-Bit-Version von Sonar X1 installieren möchten. Sonar X1 Essential und Sonar X1 LE sind reine 32-Bit-Applikationen.

Nach dem Start von Sonar X1 erscheint als erstes ein Schnelleinstiegs-Fenster, dort lassen sich bereits vorhandene Projekte aus einer Liste wählen, neue Projekte anlegen und auch Support in Form von Tutorials oder der interaktiven Hilfe von Sonar aufrufen. Diese umfasst die komplette deutsche Bedienungsanleitung. Zusätzlich steht mittlerweile ein rund 2.000 Seiten starkes Referenzhandbuch als PDF-Datei zum freien Download zur Verfügung. Wenn Sie ein neues Projekt anlegen wollen, klicken Sie auf den entsprechenden Button. Es öffnet sich ein weiteres Dialog-Fenster, in dem der Projekt-Name und



Die Control Bar kann bei Bedarf völlig frei konfiguriert und positioniert werden.

der Speicherort für die Audio-Dateien angegeben werden können. Im unteren Teil dieses Dialog-Fensters können Sie dem neuen Projekt eine Spur-Vorlage zuweisen. Sonar bringt hier je nach Version schon eine unterschiedliche Anzahl von Vorlagen wie 16 oder 24 Track Audio, 5.1 Surround oder auch Genre-bezogene Templates wie Acid, Rock und andere mit.

Aus sämtlichen erstellten Projekten lassen sich auch individuelle Templates erstellen, die einem das lästige und zeitraubende Neuanlegen von Tracks und Routings ersparen. Dazu legt man sich einfach sein persönliches Setting in einem neuen Projekt an oder extrahiert das zukünftige Template, indem man dieses als eine Vorlagen-Datei (Dateiname.cwt) im Project Template-Ordner abspeichert. Zukünftigen Projekten stehen dann diese selbst erstellten Spur-Vorlagen im Spur-Vorlagenfenster sofort zur Verfügung.

Konfiguration

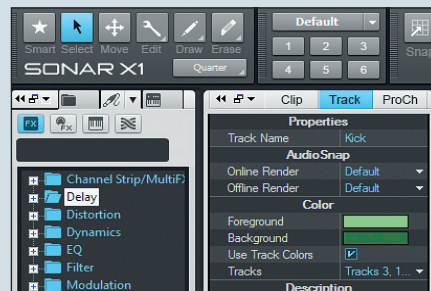
Haben Sie Sonar installiert, sollten Sie als nächstes Ihr Audio-Interface und die MIDI-Ports konfigurieren. Auch dies ist im Gegensatz zu vorherigen Sonar-Versionen unter Sonar X1 deutlich vereinfacht worden: Sämtliche Preferences sind unter dem Menü-Punkt „Voreinstellungen“ erreichbar, welche Sie innerhalb der Bearbeitungsoption oder einfach per Shortcut P aufrufen können. Die Sub-Menüs innerhalb der Voreinstellungen sind übersichtlich nach Kategorien wie Audio, MIDI, Datei, Projekt zusammengefasst. Power-User haben zudem noch die Option zwischen der einfachen, normalen Ansicht und der erweiterten Ansicht zu selektieren. Sinnvoll, wenn man Änderungen an Sync-Einstellungen verändern, Drum-Maps oder auch Surround-Settings editieren möchte. Wählen Sie also zuerst unter der Rubrik „Audio“ den Treiber (normalerweise ASIO) und aktivieren Sie durch Anhängen der entsprechenden Checkboxes die Ein- und Ausgänge Ihres Audio-Interfaces. Verfahren Sie ebenso mit den MIDI-Ports. Haben Sie mehrere Audio-Interfaces (Ausnahme: kaskadierte Interfaces eines Modells) an Ihrem System angeschlossen, so müssen Sie, wenn Sie das Device wechseln wollen, zuerst alle Checkboxes des momentan aktivierten Interfaces deaktivieren, erst dann lassen sich die anderen Checkboxes anklicken.

Die GUI

Die Oberfläche von X1 ist in verschiedene Bereiche wie Inspector, Track View (inkl. zugehörigem Clip-Bereich), Browser,

MultiDock und Control Panel strukturiert. Sämtliche Fenster dieses sogenannten Skylight Interfaces lassen sich dank Floating-Window-Technologie beliebig anordnen, ausklappen bzw. reduzieren, aus den Verankerungen lösen und auch individuell auf mehreren Monitoren platzieren. Klicken Sie dazu einfach in den Kopfbereich eines Fensters, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Fenster in einem anderen Bereich, danach lassen Sie einfach die Maustaste wieder los. Ebenso können Sie diese Aktionen mittels Kontextmenü durch Klicken mit der rechten Maustaste auf den Fenstersymbolen bewirken. Konfigurieren Sie sich so Ihre individuellen Fensterlayouts und speichern Sie diese mittels STRG+1-0 auf einen der zehn verfügbaren Screenset-Plätzen ab. Ein Wiederaufrufen der verschiedenen Screensets können Sie durch einfaches Betätigen der Tasten 1-0 bewerkstelligen.

In Kombination mit der neuen Oberfläche von Sonar X1 führte eine Überarbeitung der Standard-Shortcuts zu einer erheblichen Verbesserung des Workflow. Seit je-



Das Skylight-Interface erlaubt eine freie Konfiguration.

her lassen sich in Sonar die von Cakewalk vorgeschlagenen Shortcuts umkonfigurieren und somit personalisieren.

Mit der neuen X1 wird diese Möglichkeit fast überflüssig, da hier „ab Werk“ bereits sehr gut durchdachte Shortcuts und logische Erweiterungen geboten werden, die eine Umdefinition nicht erforderlich machen. Klappen Sie den Inspector mittels Shortcut I, den Browser via B, das (Multi) Dock durch Betätigung von D ein- bzw. auch wieder aus. Oder verwenden Sie Shift+D, um das Dock zu maximieren bzw. zu minimieren.

Das MultiDock kann man als zentrale Ablage des Skylight-Interfaces sehen: Virtuelle Instrumente, Mixer, Plug-in-Fenster oder andere Darstellungsfenster wie Step-Sequencer, Piano Rolle etc. lassen sich einfach ins Dock schieben und innerhalb des Docks per Reiter umschalten.

Die Werkzeuge

Die vier Werkzeuge lassen sich via Maus oder mittels Shortcuts F5-F10 umschalten, allerdings reduziert sich die Notwendigkeit zur manuellen Auswahl der verschiedenen Werkzeuge bei Verwendung des Universalwerkzeuges auf ein Minimum, da das Universalwerkzeug (F5) content-abhängig und somit vollkommen automatisch seine Funktionen wechselt: Nehmen wir an, Sie hätten auf Spur 1 Ihres Projektes MIDI-/Audio-Clips abgelegt und auf Spur 2 bereits eine Lautstärke-Automation geschrieben, so würde sich das Universalwerkzeug im oberen Bereich der Clips in Spur 1 als Selektionswerkzeug darstellen, beim Wandern in die untere Hälfte des Clips als Verschiebungswerkzeug, beim Bewegen über die obere Hälfte der Automationsspur als ein Zeichenwerkzeug agieren und im unteren Bereich der Spur die Selektionsfunktion des Zeichenwerkzeuges zum Tragen kommen. Einfacher geht es fast nicht mehr. Falls Sie dennoch lieber händisch die Werkzeuge umschalten möchten, Ihnen aber die Position der Werkzeuge in der Control Bar als etwas zu weit vom „Ort des Geschehens“ entfernt erscheinen, betätigen Sie einfach den Shortcut T um ein frei verschiebbare Werkzeugpalette einzublenden.

Die Control-Bar

Abschließend werfen wir noch einen kurzen Blick auf die Control-Bar, zu deutsch, die Steuerleiste.

Standardmäßig ist die Control-Bar oben im Skylight-Interface verankert. Die Positionierung der gesamten Steuerleiste, die Position und den Inhalt der aktivierten Module innerhalb der Control-Bar können sie selber definieren. Modifizierungen nehmen Sie einfach durch Rechtsklick in einem freien Raum der Steuerleiste vor, daraufhin öffnet sich ein Kontextmenü, nun können Sie die Steuerleiste ausblenden, aus der Verankerung lösen oder gar als ein schwebendes Fenster über dem Skylight-Interface einblenden. Die einzelnen gezeigten Module innerhalb der Steuerleiste können Sie mittels der Checkboxes innerhalb des Kontextmenüs festlegen. Um die Position der gezeigten Module zu verändern, greifen Sie sich einfach das entsprechende Modul am linken, schraffierten Rand und schieben es auf die neue Zielposition. Lediglich eine Verankerung der Control-Bar innerhalb des Multi Docks ist nicht möglich.

In der nächsten Sonar Zone zeige ich Ihnen effektives Arbeiten mit dem Browser und dem Inspector. **Michael Menze**