



Funktional wie optisch ein Schritt nach vorn: „Reaper 3“



Mehr Übersicht dank Track-Icons

Neben der Spur

DAW-Software „Reaper 3“ und „Ardour 2“

Von Chris Adam

Dass attraktive und leistungsfähige Digital-Audio-Workstations (kurz DAWs) nicht zwingend von großen Software-Häusern stammen und entsprechend schmerzlich das Budget belasten müssen, hat „Reaper“ bewiesen. Wir nehmen das Update auf Version 3 zum Anlass, mal wieder einen Blick auf die professionellste unter den Non-Profit-Versionen zu werfen. Außerdem stellen wir „Ardour“ vor, welches in der Linux-Welt schon länger bekannt ist und nun zusätzlich auf den Mac portiert wurde.

Gleich vorweg: Dieser Artikel ist kein Test im üblichen Sinne. „Reaper“ hatten wir in der Version 2 schon mal ausführlich begutachtet (vgl. Test in Ausgabe 1/2008) und der Anwenderkreis für „Ardour“ ist bislang zumindest tendenziell eingeschränkt, eine Windows-Version ist nämlich weder erhältlich noch geplant. Trotzdem sind beide Programme ob ihrer Qualitäten einen Blick wert. Das Gute daran: Jeder Interessent kann sich dank der Download- und Lizenzierungspolitik der Hersteller selbst ausführlich und ohne Angst vor einer Fehlinvestition ein Bild machen. „Ardour 2“ ist – ganz im Linux/Open Source-Geist – prinzipiell kostenlos, aber die Entwickler bitten um eine Spende.

Als Anreiz dafür ist das Laden und Speichern von Effekteinstellungen für Plug-ins im „Audio Unit“-Format bei der kostenlosen Version deaktiviert. Wer möchte, kann sich auf der Website www.ardour.org nicht nur die Software selbst, sondern sogar deren Quellcode herunterladen und programmierender Weise selbst Hand anlegen. „Ardours“ größte Einschränkung, das sei hier im Voraus gesagt, besteht darin, dass es vorläufig eine reine Audioapplikation ist. MIDI steht nur zur Verbindung mit Hardwarecontrollern sowie zur Synchronisationswecken zur Verfügung, MIDI-Spuren für die Arbeit mit Keyboards und Software-Instrumenten sucht man vergebens.

„Reaper 3“ dagegen (Infos und Download unter www.reaper.fm) hat eine weiter verbesserte MIDI-Sektion am Start und kostet 60 Dollar in der Version für nicht kommerzielle Nutzung, kann aber 30 Tage getestet werden und bleibt auch danach, bis auf einen „Nagscreen“ beim Programmstart, völlig funktionsfähig. Sollte durch die Arbeit mit „Reaper“ ein jährliches Einkommen von mehr als 20.000 Dollar erzielt werden, ist man von den Entwicklern angehalten, die kommerzielle Lizenz zu 225 Dollar zu erwerben. Ein faires Angebot, basierend auf der Aufrichtigkeit der User.

Sensenmann reloaded

Was entwickelten sich in der Netzgemeinde nicht alles für Gerüchte und Hoffnungen rund um „Reaper 3“, nun ist die Version draußen und zumindest meine Hoffnung hat sich nicht erfüllt: dass es nämlich endlich die lange versprochene, amtliche Mac-Version gibt – die 3.0 für den Mac ist noch immer offiziell im Beta-Stadium. Es fehlen ein paar Features wie Video Support und Media-Browser, außerdem berichten etliche User über Stabilitätsprobleme durch Plug-ins und virtuelle Instrumente von Drittherstellern. Bei mir liefen die letzten Versionen jedoch sehr zuverlässig und auch Sachen wie Fehler in der grafischen Darstellung des „EZDrummer“ Plug-ins, die ich in der 2er PC Version seinerzeit bemängelt hatte, sind mir nicht mehr untergekommen. Positiv fällt auf, dass die Bedienoberfläche immer schicker und weniger „handgemacht“ aussieht, Version 3 von „Reaper“ bringt jetzt sogar kleine „Track-Icons“, Miniaturbilder von Instrumenten, mit denen man jede Spur zwecks Gedächtnisstütze ausstatten kann.

Wichtiger sind aber natürlich die Änderungen unter der „Software-Haube“ und neben allerhand großen – Tempo-Map Unterstützung beim MIDI-File Export, volle SysEx-Fähigkeiten (SystemExclusiv-Daten) oder ein Drummodus mit Dreiecken statt langen Rechtecken im MIDI-Editor – und kleinen (exemplarisch sei der MIDI-Event-Filter genannt) Verbesserungen am bislang eher stiefmütterlich behandelten MIDI-Umgang gefällt mir persönlich vor allem die überholte Track-Automation beim Audiobetrieb, der sich jetzt mit ausklappbaren Spuren zeigt und im Handling verbessert wurde.

Radikale Neuerungen oder Zugaben wie neue Instrumente oder Plug-ins, mit denen andere Hersteller dem User Updates schmackhaft machen wollen, sucht man vergebens, aber „Reaper“ wird einfach immer „erwachsener“ und entwickelt sich kontinuierlich weiter. Insofern ist ein kostenpflichtiges Update durchaus gerechtfertigt, zumal der Preis sicher nicht die Bank sprengt und angesichts des Gebotenen ein klares Schnäppchen bleibt.

Keep on recording in a free world

Bei „Ardour 2“ bin ich geneigt, den bekannten Neil Young Songtitel umzudichten, denn wie eingangs er-



„Edit-Window“ heißt der Komplettüberblick in „Ardour 2“

Anzeige

Das neue UGM96 - jetzt verfügbar

UGM96 - Schnittstelle zwischen wahlweise zwei Gitarrensignalen oder je einem Gitarren- und einem Mikrofonsignal und dem USB-Port Ihres PC oder Mac. Auf der Rückseite steht ein Stereoausgang für das Mithören (z.B. über Kopfhörer) bereit.



Das Interface wird zusammen mit der Mehrkanalsoftware Cubase LE 4 von Steinberg und dem Studio Devil Virtual Guitar Amp Plugin, eine Echtzeit Verstärkersimulation, ausgeliefert - damit können Sie gleich loslegen!

ESI Audiotechnik GmbH • www.esi-audio.com



Verkaufspreise

„Reaper 3“

private Lizenz:

60 US-Dollar (ca. 42 Euro)

kommerzielle Lizenz:

225 US-Dollar (ca. 156 Euro)

„Ardour 2“

freiwillige Spende beliebiger Höhe

(75 US-Dollar empfohlen,

ca. 52 Euro)

www.reaper.fm

<http://ardour.org/>

Pro & Contra

„Reaper 3“

- + Funktionsumfang
- + Lizenzierung / Kopierschutz
- + MIDI-Implementierung
- + Preis / Leistung
- + unbeschränkte Testversion

- Mac-Version noch immer im Betastadium

„Ardour 2“

- + Audio-Funktionalität
- + Lizenzierung / Kopierschutz
- + Open Source Software
- keine MIDI Spuren
- Probleme mit manchen AU Plug-ins
- spezieller „Jack“-Audiotreiber nötig

wähnt, ist das Programm ohne jeglichen Kopierschutz erhältlich und sogar der Quellcode ist für jedermann frei zugänglich. Ein kleiner Hemmschuh für neue Interessenten ist in meinen Augen die Tatsache, dass „Ardour“ nicht „einfach so“ läuft. Damit es funktioniert, muss der OSX-User sich unter <http://jack-osx.com> das (ebenfalls kostenlose) „Jack Audio Connection Kit“ herunterladen und installieren. Diese Applikation ist ein „Low-Latency“ Audiotreiber, welcher ursprünglich der Linux-Welt entstammt und in seiner OSX-Version die Kommunikation von „Ardour 2“ mit der CoreAudio Hardware des Macs ermöglicht.

Eigentlich kein Hexenwerk und ganz problemlos, solange man nur zwei Ein- und Ausgänge hat, denn so gestaltet sich die Konfiguration von allein, ohne langes Rummlicken. Wer jedoch mehr Ins und Outs benötigt, für den kann es nervig werden. Bei meiner MotU Hardware sind Input 11 und 12 zum Beispiel der Rückweg für den integrierten Hall, im Jack-Treiber und in „Ardour“ selbst wird alles statisch durchnummeriert und das Effektsignal bekommt beispielsweise die Nummer 1 zugewiesen. Da verliert der User leicht den Überblick bzw. muss sich verflucht gut mit seinem System auskennen und immer mitdenken, um die Signale so zu routen, dass der Bestimmungsort erreicht wird. Dass MIDI nur für Synchronisation und den Controller-Einsatz vorhanden ist, wurde eingangs schon klargestellt, dem Vernehmen nach arbeiten die Entwickler jedoch an einer Version 3, die mit MIDI-Spuren aufwarten soll.

Wie dem auch sei, in Sachen Audio hat „Ardour“ einiges zu bieten. Der gesamte Aufbau des Arrangierfensters (das hier Editorwindow heißt) und Funktionen wie „Regions“ und „Edit Groups“ erinnern sicher nicht nur zufällig an „ProTools“. Dazu kommt ein erstaunlich hochwertiges Timestretching, die einfache Automation und vieles andere mehr, was „Ardour“ zu einer ernst zu nehmenden Software macht. Interessanterweise gestaltet sich das Handling ähnlich wie bei „Reaper“ und somit anders als bei den meisten übrigen DAWs. Auch hier wird wenig mit Mauswerkzeugen und mehr mit Tastaturkürzeln gearbeitet. Um etwa Audio auf einer Spur zu schneiden, markiert man diese, setzt den „Playhead“ genannten Songpositionszeiger auf die fragliche Stelle und drückt „S“. Ebenfalls analog zu „Reaper“ gibt es keinen Sample-Editor, alle Arbeiten am Audiomaterial werden non-destruktiv im Hauptfenster erledigt. „Ardour“ lockt mit einem Berg von Plug-ins, viele experimentell und spielerisch, manche aber auch ganz ansprechend. Neben dem der Linux-Welt entstammenden Plug-in-Format LADSPA ist „Ardour 2“ auf dem Mac auch mit dem AU-Format kompatibel. Mit meinen AU-Plug-ins von Drittherstellern habe ich dabei gemischte Erfahrungen gemacht. Im Großen und Ganzen ging alles recht problemlos, doch zum einen nimmt es „Ardour“ extrem genau, was die jeweilige Kanaleinstellung betrifft: Stereo AUs auf Mo-



Der Mixer von „Ardour 2“

nospuren lässt die DAW nicht zu, auch Plug-ins mit Sidechain-Inputs werden nicht akzeptiert. Zum anderen gab es hin und wieder Probleme mit der korrekten Darstellung der grafischen Bedienoberfläche.

Finale

„Reaper“ bekam von uns ja im ersten Test schon als Wertung beide Daumen nach oben. Wer mit der leicht andersartigen Bedienung zurechtkommt, findet hier eine patente wie potente Alternative zu den gängigen Namen, die zu Recht eine Menge Anhänger gefunden hat. Version 3 ist kein Quantensprung (ist die dezente Enttäuschung zu lesen?), aber auf jeden Fall eine Weiterentwicklung. Gerade Windows-Usern auf der Suche nach einer DAW kann man den Download und das ausgiebige Probieren des Programms nur empfehlen. Mac-User werden leider noch immer etwas stiefväterlich behandelt; allen Versprechungen der Programmierer zum Trotz hat die Apple-Version das Betastadium bislang nicht verlassen. Ob und in welchem Umfang sich hier noch etwas tut, wird die Zukunft zeigen.

„Ardour 2“ ist meines Wissens eine der wenigen DAWs in der Linux-Welt und nun auch für Mac OSX zu haben. Dank der Audiofähigkeiten ist diese Alternative ebenfalls einen Versuch wert. Wer MIDI-Spuren braucht, muss sich allerdings gedulden und auf Version 3 hoffen.

Alles in allem sind beide Programme „neben der Spur“, in dem Sinne, dass sie natürlich abseits ausgetretener Pfade und bekannter Marken agieren, aber funktional doch so „right on track“, dass sie in jedem Fall probierenswerte Alternativen darstellen. Und sei es nur für Mehrspur-Liveaufnahmen mit dem Laptop, bei denen der Dongle von Software wie „Cubase“ und Konsorten ab jetzt zu Hause bleiben kann. ■