

- Nach dem Setzen einer Blende am Anfang des Objekts ist das Knacksen verschwunden. Springen Sie zum Ende des Objekts und setzen Sie, um einen fließenden Übergang zu Objekt 2 zu erhalten, eine weitere kurze Blende. Den gleichen Prozess wenden Sie auch auf das folgende Objekt an. Sind die Übergänge immer noch hörbar, müssen Sie die Blenden verlängern.

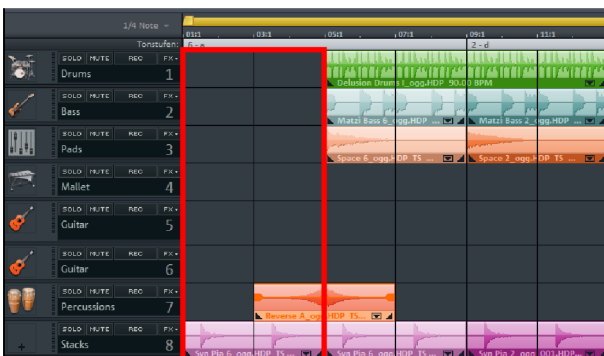
Analysieren Sie weitere Objekte im Projekt auf unsaubere Übergänge. Werden viele Objekte zeitgleich abgespielt, nimmt man dieses Knacksen kaum wahr. Verwenden Sie die Solo-Funktion einer Spur und hören Sie Spur für Spur.

Weitere Einsatzgebiete und Arten (Crossfades) von Blenden werden Sie im Kapitel 5 und dem Abschnitt „Abmischen und Effekte“ (siehe Seite 223) kennenlernen.

Den Song mit Intro und Outro fertigstellen

Ab hier werden Sie sicherlich selbst wissen, wie Sie den Song durch ein Intro und Outro fertigstellen. Falls nicht, folgen Sie einfach den weiteren Schritten.

- Schaffen Sie am Anfang des Projekts Platz für das 4 Takte lange Intro. Markieren Sie alle Objekte mit dem Tastaturkürzel Strg + A und ziehen Sie sie um 4 Takte nach rechts.
- Wechseln Sie in den **ELECTRO DUB VOL. 1** Soundpool und wählen Sie unter **STACKS** einen passenden Loop, z. B. **SYN PIA**. Setzen Sie den Sample-Loop in Spur 8. Dieser kann ruhig am Anfang des Songs weitergehen. Duplizieren Sie ihn also, so dass er die ersten 12 Takte umfasst.
- Außerdem können Sie aus dem **PERCUSSIONS**-Bereich ein sich langsam aufbauendes perkussives Instrument ab Takt 3 verwenden, das seinen Höhepunkt zum Einsetzen der anderen Instrumente hat (z. B. **REVERSE A** im **ELECTRO DUB VOL. 1**).

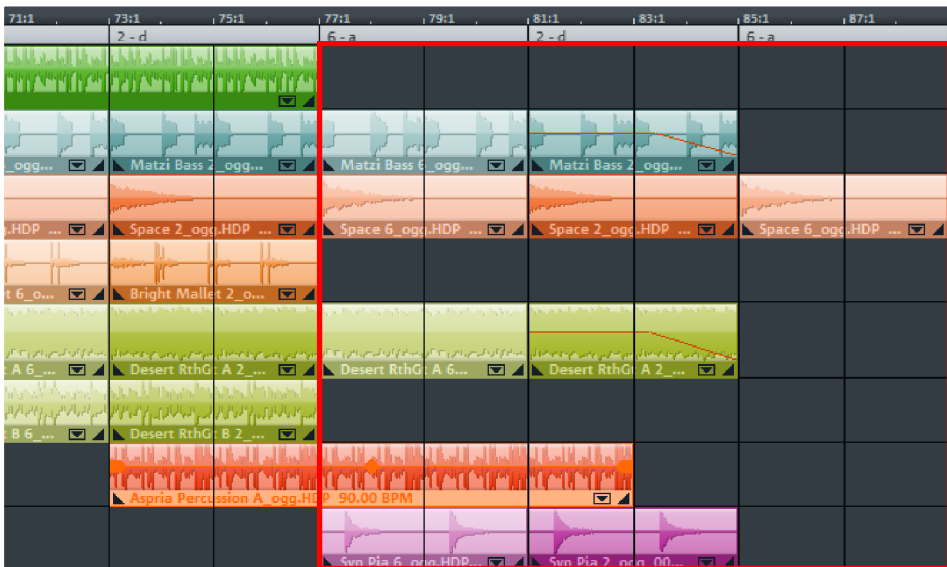


Ein 4 Takte langes Intro am Anfang des Songs

- Für das Outro können Sie dieselben Elemente wie im Intro mit den Objekten aus Strophe und Refrain kombinieren. Nehmen Sie dazu über eine Länge von 12

Takten die Instrumente weg. Fangen Sie mit Drums und Mallet an, die im Outro gar nicht mehr vorkommen sollen.

- ▶ Fügen Sie dafür die Stacks aus dem Intro für die ersten 8 Takte des Outros wieder ein.
- ▶ Statt der Drums fügen Sie ein Instrument aus dem Bereich Percussions ein (z. B. **ASPRIA PERCUSSIONS**), das den Rhythmus vorgibt. Dieses kann ruhig auch schon vor dem Outro einsetzen und sollte etwa 6 Takte vor dem Ende aufhören.
- ▶ Sobald die Percussions aufhören, können Sie Bass und Gitarre über die Objektfänger langsam ausblenden.
- ▶ Lassen Sie in den letzten 4 Takten nur noch ein Instrument stehen, z. B. die Pads.



Ein 12 Takte langes Outro am Ende des Songs

Gratulation! Sie haben Ihren ersten Song erstellt und dabei die grundlegenden Funktionen von MAGIX Music Maker kennengelernt. Schauen wir uns den gesamten Songaufbau in einer Übersicht an: Intro (grün) – Verse (rot) – Chorus (blau) – Verse (rot) – Bridge (creme) – Chorus (blau) – Outro (gelb)