

Audio-Datei-Vorbereitung für das Mixing

1 Format der Audio Dateien

Bitte stellt uns die Audio-Tracks im **WAV**- oder **AIFF**-Format mit einer **Mindestauflösung** von **44,1 kHz** und einer Bittiefe von **24 Bit** zur Verfügung. Formate wie **.mp3** oder **.m4a** sind heruntergesampelt und für das Mixing nicht geeignet. Es ist auch wichtig sicherzustellen, dass der **Pegel** der Audio-Dateien zwischen **-6 und -10 dB** liegen.

2 Editing

Um das bestmögliche Ergebnis sicherzustellen, ist es wichtig, dass die **Tracks zum Zeitpunkt 0 des Projekts gerendert** werden und dass ihr uns die Geschwindigkeit in **BPM mitteilt**, um den richtigen Startpunkt im Projekt zuzuweisen. Darüber hinaus ist es entscheidend, dass die Tracks bereits in Bezug auf Timing und Tonhöhe korrigiert sind und dass keine unerwünschten Hintergrundgeräusche vorhanden sind. Es ist auch wichtig, **Clipping zu vermeiden**, das auftritt, wenn ein Track zu laut ist und verzerrt, also bitte die Pegel sorgfältig überprüfen.

3 DI Signale & Midi Dateien

Das gleichzeitige Aufnehmen der **DI** (Direct Input) Spuren zusammen mit den Gitarren- und Bass-Tracks kann äußerst vorteilhaft sein. Falls virtuelle Instrumente verwendet wurden, kann auch die Übermittlung der **MIDI-Daten** nützlich sein. Wenn der ursprünglich aufgenommene Sound nicht gut in den Mix passt, bieten die DI-Tracks oder MIDI-Daten die Möglichkeit, den Sound anzupassen oder erneut aufzunehmen, um sich besser in den Mix einzufügen. Dies kann Zeit sparen und die Gesamtqualität des finalen Mixes verbessern.

4 Labeling (Beispiel)

Die Beschriftung von Audio-Dateien ist ein wesentlicher Schritt bei der Organisation und Verwaltung eures Projekts. Hier ist ein **Beispiel** für einen Beschriftungsprozess, der verschiedene Kategorien abdeckt und dazu beiträgt, alles organisiert zu halten:

Group: Beginnt damit, die Audio-Dateien entsprechend euren Instrumentengruppen zu organisieren, wie z.B. Drums, Gitarren, Bass, Keyboards und Gesang. Dies hilft uns dabei, die Tracks schnell zu identifizieren.

Instrument: Nach der Gruppierung beschriftet jeden Track mit dem Namen des Instruments, z.B. Kick, Snare, Hi-Hat, Bass, Lead-Gitarre, Rhythmus-Gitarre, etc.

Type: Weist Tracks einen Typ-Label zu, um seinen Zweck oder seine Rolle im Song anzugeben, z.B. Verse, Chorus, Bridge, Solo, Intro, Outro, etc. Ihr könnt auch Labels für soft oder hard hinzufügen, abhängig von der Intensität.

Technique: Fügt Tracks ein Technik-Label hinzu, um anzuzeigen, wie er aufgenommen oder verarbeitet wurde. Zum Beispiel in, out, top, bottom, DI, mono, ab, xy, etc.

Own Type: Abhängig von den spezifischen Anforderungen des Tracks könnt ihr benutzerdefinierte Labels für den Track erstellen. Zum Beispiel kann ein Gitarren-Track mit "clean", "distorted", "fingerpicked", etc. beschriftet werden.

Audio-Datei-Vorbereitung für das Mixing

Quantity: Schließlich sollte ein Quantitäts-Label hinzugefügt werden, um die Anzahl der Takes oder Versionen anzugeben, die vorhanden sind.

Indem Ihr diesem Beschriftungsprozess folgt, können wir eure Audio-Dateien problemlos verwalten und den spezifischen Track schnell finden, den wir für die Bearbeitung oder das Mischen benötigen.

Tabelle 1: Beispiel Labeling

1) group	2) instrument	3) type	4) technique	5) own type	6) quantity
agit	aguitar	rythm	ortf	...	1



dr_kick_..._in_..._..._...wav, agit_aguitar_rythm_ortf_L_1.wav, egit_eguitar_solo_DI_..._1.wav

group	instrument	type	technique	owntype	quantity
...
dr	kick	rythm	sub	L	1
ba	snare	lead	in	R	2
agit	tom_1	solo	out	<i>etc.</i>	3
egit	tom_2	verse	fat		4
bouz	tom_3	chorus	trigger		5
synth	floortom	c-part	mix		6
piano	hihat	prechorus	front		7
organ	ride	intro	rear		8
fx	crash	outro	back		9
voc	china	soft	mix		
perc	splash	hard	crush		
	oh		DI		
	room		mono		
	bass		ab		
	aguitar		xy		
	eguitar		ortf		
	bouzouki		ms		
	pad		spaced-pair		
	atmo		blumlein		
	soundscape		amp		
	guitar		stereo		
	strings		sample		
	winds		direct		
	epiano		double		
	grand		comp		
	pipeorgan		whisper		
	hammond				
	sfx				
	mainvoc				
	backvoc				
	choir				
	tambourin				
	shaker				