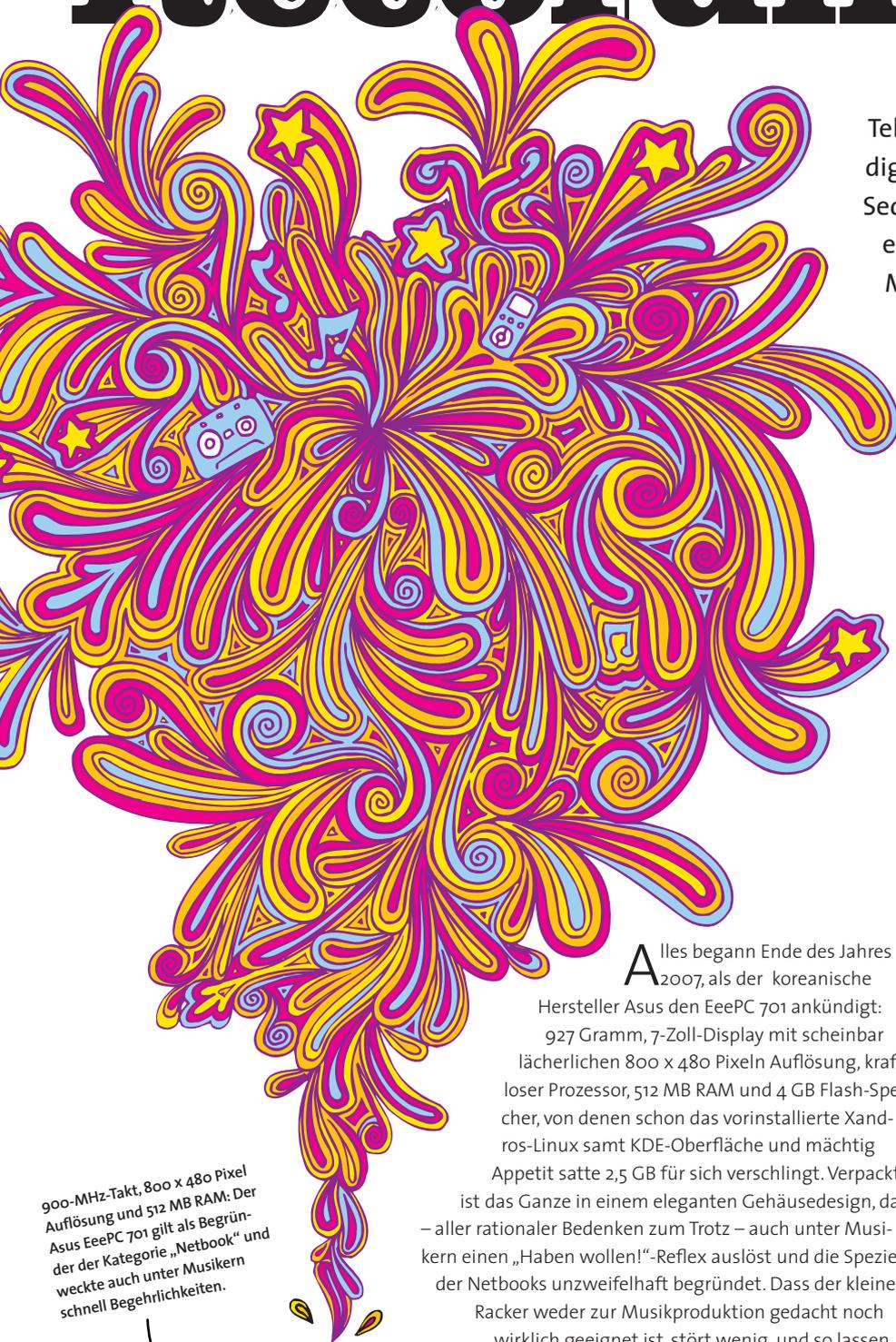


Mobile Recording



Telefonieren, Musik hören oder Spielen war gestern. Findige Entwickler packen jetzt Synthesizer, Sampler und Sequenzer in iPhone, iPod Touch & Co. Und auch die neuen Netbooks leisten unterwegs mehr als Surfen und Mailen. Beat hat sich im Markt umgeschaut und gibt einen Überblick über die kleinen Großen.

von Alexander Weber

Atomkraft? Nicht unbedingt!

Allen Modellen gemeinsam ist der Intel-Atom-Prozessor, eine besonders energiesparende und primär für den Einsatz in mobilen Rechnern und Embedded-PCs konzipierte 32-Bit-CPU, die in der Praxis aber wesentlich weniger leistungsfähig ist als der hohe Takt von 1,6 GHz suggerieren mag. Solange es nur um das Abspielen oder Aufnehmen von Audiodaten oder das Triggern von Clips und Samples – auch mit der internen Soundkarte – geht, lässt sich mit einem Netbook bequem arbeiten. Eng wird es hingegen, wenn Echtzeiteffekte berechnet oder gar VST-Klangerzeuger eingesetzt werden sollen: Je nach eingeschleiften Effekten oder Synthesizern ist nach drei bis sechs Spuren auch bei Lite-Sequenzern die Leistungsgrenze erreicht.

Nintendo DS

Gerade Nintendos Spielkonsole DS ist – trotz aufwändiger Installationsprozedur – in der Homebrew-Szene eine beliebte Plattform für Musikanwendungen. Kein Wunder, eröffnet doch das haptische Konzept aus Touchscreen und Stylus ganz neue Möglichkeiten im Umgang mit Audio- und MIDI-Daten. Neben dem Klassiker Electropunkton und Korgs DS-10 haben wir uns zahlreiche weitere interessante Softwarekonzepte im Internet angesehen, die sich jedoch nur mit Zusatzhardware wie R4DS, EZ Flash 5, M3Real oder die Acekard installieren lassen.

iPhone und iPod Touch

Nachdem Apple sich in den Anfangstagen des iPhone noch zierte, die Plattform für Fremdentwicklungen freizugeben, sieht man das Thema nun auch in Cupertino wesentlich entspannter. Und so wunderte sich auch kaum noch jemand, als Apple auf der WWDC '08 mit dem „App Store“ innerhalb des hauseigenen „iTunes Store“ die Lücke zwischen Entwicklern und Anwendern schloss. In der Kategorie Musik finden sich neben allerlei nützlichen Playern auch zahlreiche Übungs- und Trainingsprogramme, Rekorder oder Sampler bis hin zu ausgewachsenen Mehrspursequenzern und virtuellen Synthesizern, die spürbar vom Konzept des iPhone profitieren. Alle Anwendungen müssen im App Store erworben und mittels iTunes auf iPhone oder iPod Touch übertragen werden. Das Preisniveau ist moderat und liegt meist zwischen wenigen Cents bis knapp unter zehn Euro. Wem Nintendo DS oder PSP zu albern erscheint, wer aber ein Höchstmaß an Mobilität beim Musizieren nicht missen möchte, liegt mit iPhone und iPod Touch genau richtig.

Alles begann Ende des Jahres 2007, als der koreanische Hersteller Asus den EeePC 701 ankündigt: 927 Gramm, 7-Zoll-Display mit scheinbar lächerlichen 800 x 480 Pixeln Auflösung, kraftloser Prozessor, 512 MB RAM und 4 GB Flash-Speicher, von denen schon das vorinstallierte Xandros-Linux samt KDE-Oberfläche und mächtig Appetit satte 2,5 GB für sich verschlingt. Verpackt ist das Ganze in einem eleganten Gehäusedesign, das – aller rationaler Bedenken zum Trotz – auch unter Musikern einen „Haben wollen!“-Reflex auslöst und die Spezies der Netbooks unzweifelhaft begründet. Dass der kleine Racker weder zur Musikproduktion gedacht noch wirklich geeignet ist, stört wenig, und so lassen die ersten Clips laufender Cubase- und Ableton-Live-Installationen auf YouTube nicht lange auf sich warten. Mittlerweile hat nahezu jeder große PC-Hersteller ein Netbook im Programm, das – bereits in zweiter oder dritter Generation – deutlich besser ausgestattet ist als der Urvater aus Korea.

900-MHz-Takt, 800 x 480 Pixel Auflösung und 512 MB RAM: Der Asus EeePC 701 gilt als Begründer der Kategorie „Netbook“ und weckte auch unter Musikern schnell Begehrlichkeiten.



Aufnahmen und mischen auf dem Netbook

Dass sich Netbooks nicht nur zum Surfen und Mailen eignen, zeigt unser Selbstversuch mit preiswerten, kompakten virtuellen Studios aus der zweiten Reihe.



Die passende Kombination aus Software und Interface vorausgesetzt, kann man auch mit der kleinen Intel-CPU entspannt aufnehmen und mischen. Für den professionellen Einsatz von Cubase oder Sonar ist die Leistung des Atom-Prozessors freilich nicht ausreichend. Die beste Performance erzielten wir im Test mit ambitionierten Shareware-Programmen.

Mu.Lab 2.0

Der Audio-MIDI-Sequenzer Mu.Lab [1], ehemals Luna,

Wie kaum ein anderes Laptop steht die „Netbook“ getaufte Kategorie ultrakleiner Notebooks für Mobilität pur. Nachdem Asus mit dem Linux-basierten EeePC 701, den man aufgrund seiner Leistungsdaten noch als Technikspielerei abtun durfte, den Markt extrem mobiler „Überall-PCs“ quasi erfunden hatte, steht nun die nächste Generation in den Regalen, die sich endlich auch für die Musikproduktion sinnvoll nutzen lässt.

der belgischen Softwareschmiede MuTools ist ein wahrer Alleskönner in puncto Recording. Neben einer unbegrenzten Anzahl an MIDI- und Audiospuren arbeitet die Software auch mühelos mit allen gängigen VST-Plug-ins zusammen, rechnet intern in 32-Bit-Float und verfügt sogar über Werkzeuge zur Sample- und Sequenzbearbeitung. Das besondere Merkmal dürfte aber die modulare „Plugin Area“ sein, in der sich virtuelle Klangerzeuger frei verschalten lassen. Die Free-Version ist jedoch auf sechs Spuren und Mixdowns bis 16 Bit beschränkt. Eine ASIO-Karte wird zwingend vorausgesetzt, die Asio-4-All-Simulation [2] funktionierte im Test aber prima.

energyXT

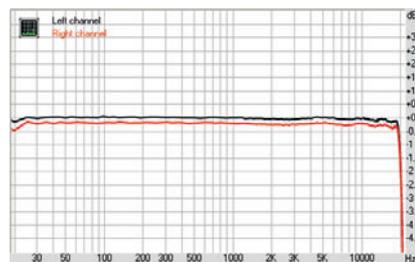
Noch runder läuft Recording und Mixdown mit energyXT [3]. Die gerade einmal 2 MB „große“ Software aus Norwegen benötigt keine Installation und verfügt dank modularem Aufbau und frei zuweisbarer Verbindungen zwischen den einzelnen Komponenten über ein enormes kreatives Potenzial. VST-Plug-ins können an jeder Stelle in den Signalfluss integriert werden, Ghost-Clips und Freeze-Funktion reduzieren die CPU-Belastung.

Reaper

Ebenfalls bestens geeignet für das mobile Recording mit Netbooks ist der Audiosequenzer Reaper [4] aus der Feder des WinAmp-Erfinders Justin Frankel, der auf dem MSI Wind ein lockeres Arbeiten erlaubt. Das Programm ist ein gut ausgestatteter Sequenzer mit voller VST- und DX-Unterstützung, der wie geschaffen ist für das Aufnehmen, Bearbeiten und Mischen von Audiodaten auf Subsystemen wie dem Asus EeePC oder dem Samsung NC 10. Reaper besitzt Send- und Receive-Tracks, Busse, Foldertracks und eine volle Parameterautomation.



Beste Performance-Ergebnisse mit einem Netbook erzielten wir mit dem Sequenzer Reaper, der auch von Einsteigern leicht zu durchschauen und einfach zu bedienen ist.



Im Labortest punktet die interne Audiokarte des MSI Wind mit einem überraschend geradlinigen Frequenzgang. Größere Probleme bei der Aufnahme bereitet hingegen das hohe Eigenrauschen, das die reale Dynamik auf 60 dB begrenzt.

- [1] www.mutools.com | 39 Euro
- [2] www.asio4all.com
- [3] www.energy-xt.com | 49 Euro
- [4] www.reaper.fm | 50 US-Dollar

One A119	Aspire One A150L	Eee PC 901	MSI Wind U100	HP Compaq 6720s	Q1 Ultra	
						Hersteller
One	Acer	Asus	MSI	Hewlett Packerd	Samsung	Web
www.one.de	www.acer.de	www.asus.de	www.msi-computer.de	www.hp.com/de	www.samsung.de	Prozessor
VIA C7-M, 1 GHz	Intel Atom; 1,6 GHz	Intel Atom; 1,6 GHz	Intel Atom; 1,6 GHz	Core 2 Duo; 1,8 GHz	Celeron M; 900 MHz	Display
7 Zoll, 800 x 600 Pixel	8,9 Zoll, 1024 x 600 Pixel	8,9 Zoll, 1024 x 600 Pixel	10 Zoll, 1024 x 600 Pixel	15,4 Zoll, 1280 x 800	7 Zoll, 800 x 480 Pixel	Grafik-RAM
64 MB, shared	384 MB, shared	384 MB, shared	384 MB, shared	384 MB, shared	128 MB, shared	RAM/HD
512 MB, 2 GB Flash	1 GB DDR2, 120 GB	1 GB DDR2; 12 GB SSD	1 GB DDR2; 160 GB	2 GB DDR2; 160 GB	1 GB DDR2; 60 GB	Betriebssystem
Linux	Linux	WINDOWS XP HOME	WINDOWS XP HOME	Windows XP Home	Windows XP Pro	Preis
169 EURO	349 Euro	379 Euro	399 Euro	469 Euro	799 Euro	



Spielerisch produzieren mit dem Nintendo DS

Die Homebrew-Szene fühlt sich im besonderen Maße der Kreativität verpflichtet. Und so begeistern viele Sequenzer und Loop-Player auf Nintendos DS-Konsole durch ausgefallene Konzepte und durchdachte Designs.

glitchDS

Dafür, dass der Amerikaner Bret Truchan erst seit wenigen Monaten überhaupt auf dem Nintendo DS programmiert, legt er mit glitchDS gleich einen durchdachten Sequenzer vor, der in puncto Kreativpotenzial einiges zu bieten hat. Das Programm, das wie alle Homebrew-Anwendungen nur mittels einer Flash-Karte wie R4DS seinen Weg auf die Konsole findet, ist ein auf zellularen Automaten basierender Grid-Sequenzer. Die „Spielidee“ orientiert sich dabei an dem 1970 von John Horton Conway entworfenen „Game Of Life“, das in diesem Fall in einer 10 x 14 Pixeln großen Matrix sechs verschiedene Samples triggert. Das Konzept gleicht also ein wenig dem „synthPond“ auf dem iPhone, erzeugt aber wesentlich komplexere Muster und erlaubt auch den Einsatz eigener Samples. Ergänzt wird die Klangerzeugung durch einen Verzerrungs- und FM-Effekt und MIDI-Sync per WLAN (!).

www.glitchds.com | Freeware
Bewertung: ■■■■■□

NitroTracker

Mit dem NitroTracker schließt Tobias Weyand an die Tradition klassischer Tracker-Programme wie den C64 Composer, Noisetracker oder Oktalyzer an, portiert das Konzept jedoch auf das kleine Display der DS-Konsole und macht von deren intuitivem Konzept regen Gebrauch. In einem einfachen Piano-rollensequenzer lassen sich bis zu 16 verschiedene Samples triggern. Komponiert wird nicht mehr mit kryptischen Noteneingaben, sondern bequem mittels On-Screen-Keyboard und Stylus. Verwendung findet das weit verbreitete XM-Dateiformat, das von vielen Audio-Playern, darunter WinAmp und XMMS, abgespielt wird. NitroTracker verarbeitet ausschließlich Samples in 8 oder 16 Bit bei allerdings beliebiger Samplerate. Mit dem DS-Mikrofon können auch eigene Klangsnippets aufgenommen und in die Komposition eingebaut werden. Neu in der Version 0.4 sind Multikanalinstrumente, die sich aus mehreren Samples zusammenbauen lassen, Hüllkurven und Loop-Funktionen.

<http://nitrotracker.tobw.net> | Freeware
Bewertung: ■■■■■■

DSMI

Der Wireless-Server und -Client DSMI ist vielen NDS-Anwendern der ersten Stunde noch unter der Bezeichnung „DS MIDI WiFi“ bekannt. Das Programm selbst ist recht unspektakulär und bietet außer ein paar Konfigurationsmenüs wenig Aufregendes. Der eigentliche Clou steckt jedoch unter der Haube: DSMI verwandelt jeden Rechner unter Windows, Mac OS X oder Linux via WLAN in einen MIDI-Empfänger, mit dem sich zahlreiche professionelle Produktionsprogramme wie beispielsweise Reason aus der Ferne mithilfe der Nintendo-Konsole fernsteuern lassen. Seit der Version 3.0 wird nun auch das Open-Sound-Control-Protokoll unterstützt. Doch damit nicht genug: Die freien DSMI-Bibliotheken aus der Feder von Tobias Weyand und Collin Meyer tragen MIDI hinaus in die Homebrew-Szene und synchronisieren beispielsweise schon NitroTracker, DS Mix, glitchDS oder die DJ-Software Protein[DS] kabellos mit dem Rest des heimischen Studios.

<http://dsmidiwifi.tobw.net> | Freeware |
Bewertung: ■■■■■■



	FAT Player	DS-10	repeaterDS	Electroplankton	cellDS	Protein[DS]
Entwickler	Kukulcan	Korg/AQi	Bret Truchan	Nintendo	Bret Truchan	Gorgull
Web	cid2mizard.dev-fr.org	www.korg.de	www.glitchds.com	nintendo-europe.com	www.glitchds.com	gorgull.googlepages.com
Charakteristik	Noch ein Tracker für den DS? Nicht ganz, mehr ein Universal-Player für Tracker-Module. Die Besonderheit des Programms ist seine flexible Audioengine, die 19 verschiedene Tracker-Formate, darunter natürlich 669, MOD, den Scream Tracker und selbstverständlich auch den Amiga-Klassiker Oktalyzer unterstützt.	Mit dem Korg DS-10 überträgt die japanische Software-Schmiede AQ Interactive den Analogklassiker Korg MS-20 stark erweitert in die Welt der kompakten Spielkonsolen. Zwei MS-20-Synthesizer und ein Drum-track lassen sich gleichzeitig spielen, via Sequenzer programmieren und mit Effekten im Stil des KAOSS-Pad verfeinern.	Mehr als Fingerübung des Programmierers zu verstehen, bietet repeaterDS einen automatisierbaren Granularsequenzer. Tonhöhe und Loop-Länge eines Samples können variabel mit einem Fadenkreuz auf dem Touchscreen bestimmt, dank Record-Funktion aufgezeichnet und in Schleifen abgespielt werden.	Klar, dass in dieser Auflistung der Klassiker des Tenori-on-Erfinders Toshio Iwai nicht fehlen darf. Electroplankton besteht aus zehn „Einzelspielen“, Planktons genannt, mit denen sich auf herrlich interaktive Weise Töne, Melodien oder Geräusche erzeugen lassen. Allen Planktons gemein ist die Interaktion mit den Elementen ihrer Umgebung.	Mit cellDS schießt Bret Truchan in Sachen Flexibilität wohl den Vogel ab: Das Programm ist auf den ersten Blick ein Grid-Sequenzer, dessen separate Engines sich aber frei mithilfe der Scriptsprache Lua programmieren lassen. Innerhalb eines Grids lassen sich somit sechs Sequenzer ineinander verschachteln.	Bei Protein[DS] handelt es sich um eine DJ-Software, mit deren Hilfe sich beliebige Loops und Samples in Echtzeit scratchen, mit Effekten belegen, neu triggern und nach Herzenslust verbiegen lassen. Zur Ausstattung zählen eine Samplingfunktion, MIDI-Sync sowie LoFi-, Pitch-, Retrieger- und Scratch-Effekte.
Plattform	Nintendo DS	Nintendo DS	Nintendo DS	Nintendo DS	Nintendo DS	Nintendo DS
Preis	Freeware	38 Euro	Freeware	42 Euro	Freeware	Freeware

Klangsynthese auf iPhone & iPod Touch

Wer das iPhone nur zum Telefonieren nutzt, verpasst das Beste: Apples App Store ist mittlerweile prall gefüllt mit kreativen Werkzeugen zum Aufnehmen, Komponieren, Mischen und Produzieren.

Noise.io Pro

Lange musste die Community auf dieses Programm warten, geisterten doch schon vor Monaten erste Gerüchte um diesen mobilen „Über-Synth“ durchs Netz. Jetzt ist er da, und das Warten hat sich tatsächlich gelohnt. Noise.io Pro ist nicht weniger als ein vollwertiger Softwaresynthesizer auf dem iPhone, komplett mit Oszillatoren, Filtern, drei LFOs, drei Sequenzern und sechs guten Effekalgorithmen. Das Programm bringt bereits zehn wirklich hochwertige Werksklangbanken mit, erlaubt aber dank seiner ESFM-Synthese auch die Erstellung völlig eigener Kreationen. Bei der Benutzeroberfläche, in der sich die Leichtigkeit der iPhone-Ästhetik mit den komplexen Anforderungen eines virtuellen Klangerzeugers mühelos verbinden, ist dem Team um Ilya Plavunov ein großer Wurf gelungen. Noise.io ist definitiv der beste mobile Synthesizer, den man derzeit für iPhone und iPod Touch bekommen kann. Für gerade einmal 8 Euro bietet das Programm ein unerreichtes Klangniveau und ist (noch) ein echter Geheimtipp im App Store.

<http://noise.io> | 7,99 Euro

Bewertung:

BassLine

Markus Waldbboth rettet mit BassLine den Sound von Rolands legendärer TB-303 von 1982 in das dritte Jahrtausend. Wie das Vorbild ist der Softsynth nur monophon spielbar und bietet neben einem Pattern-Sequencer, der sich bis auf 64stel-Noten quantisieren lässt, einen einfachen Oszillator mit den Wellenformen Sägezahn und Rechteck. Hinzu kommen ein bissiger Tiefpass mit Resonanz, jedoch ohne Selbstoszillation, Decay-Hüllkurve und Legato-Funktion. Mittels X-Y-Pad kann das Filter in Echtzeit mit dem Touchscreen moduliert werden. Programmiert wird der Knirps mit niedlichen Notentastern. Er stellt selbstverständlich die üblichen Sequenzerzutaten wie Accent und Slide zur Verfügung. Für das nächste Update sind bereits ein WAV- und AIFF-Export sowie eine Temposynchronisation mehrerer iPhones oder iPods per WLAN in Planung.

www.liveperformancetools.com | 2,99 Euro

Bewertung:

BeatMaker

Inspiziert von Hardware-Grooveboxen portiert der BeatMaker aus der Feder von Vincent Bongiorno Akais MPC-Konzept auf den iPod Touch oder das iPhone. Das Programm, das

natürlich vollständig mit dem Touchscreen gesteuert wird, bietet 16 Drumpads, die beliebige Samples ansteuern können. Maximal fünf Pads können dabei gleichzeitig angespielt werden. Serienmäßig bringt der BeatMaker bereits knapp 150 MB an Samples der Genres Breakbeat, Drum & Bass, Dub, Electronica, Funk, Hip-Hop, Jazz und Rock mit, für die sich namhafte Produzenten wie Richard Devine, Man Parrish oder Jacques Polynice verantwortlich zeichnen. Der Clou: Mit dem Headset können beliebige Umwelgeräusche aufgenommen und mit in den Track integriert werden. Zur Ausstattung zählen weiterhin ein Step-Sequencer, mit dem sich Drumpatterns erstellen und zu Songs verketten lassen, sowie eine gute Effektsektion aus Dreiband-EQ, Multifilter, Bitcrusher und Delay. BeatMaker exportiert MIDI und WAV und unterstützt jede Samplingrate von 8 bis 24 Bit. Das Programm ist mit 16 Euro für eine iPhone-Applikation nicht gerade billig, dank üppiger Ausstattung gerade für Electrobeats aber in jedem Fall seinen Preis wert.

www.intua.net | 15,99 Euro

Bewertung:



Fret Surfer Bass Trainer	TouchOSC	synthPond	Drum Kit	iStylophone	Four Track	
Jason Neufeld	R. J. Fischer	Zach Gage	Crimson Jet, Inc.	Very Cool Software	Sonoma Wire Works	Entwickler
jasonneufelddesign.com	http://hexler.net	apps.stfj.net/synthPond	http://crimsonjet.com/	verycoolsoftware.com	sonomawireworks.com	Web
Nach dem „Guitar Trainer“ stellt Jason Neufeld seinen „Bass Trainer“ vor, der nun auch Bassisten das Notenlernen erleichtert. Das iPhone fungiert dabei als Griffbrett, auf dem entweder die Saiten zu einem gegebenen Akkord gegriffen oder angezeigte Griffe einem Akkord zugeordnet werden müssen.	Mithilfe des UDP-Protokolls sendet TouchOSC Open-Sound-Control-Nachrichten mittels einer herkömmlichen WLAN-Verbindung. Dafür stehen auf dem Bildschirm neben Reglern und Potis auch ein X-Y-Pad, Multifader und Buttons zur Verfügung. Die passende Software vorausgesetzt, wird TouchOSC zur nützlichen Fernsteuerung für Studio und Bühne.	synthPond erinnert ein wenig an Electroplankton des Tenori-on-Erfinders Toshio Iwai. Das kleine Programm ist ein generativer Synthesizer mit Sequenzer, dessen Noten frei auf dem Display platziert werden. Getriggert werden die Sounds durch Kreiswellen, die jede Note aussendet und damit die benachbarten Noten anregt.	Drum Kit ist die wohl einfachste Art, auf dem iPhone oder iPod Touch schnell einen neuen Beat zu probieren. Neben vier Becken und Toms stehen auch Snare und Kick zur Verfügung, die einfach mit den Fingern auf dem Display angesteuert werden. Zur Wahl stehen dabei je ein Klassik-, Rock-, Techno- und HipHop-Kit.	1967 erfunden, wurde das Stylophone in den Siebzigerjahren schnell zur beliebtesten „Taschenorgel“ und fand auch in Musikerkreisen Eingang in Hits von Kraftwerk, David Bowie, Orbital oder Pulp. Diese Emulation liefert die „Tonarten“ Klassik, Bass und Sopran, besitzt einen Vibratoeffekt und verfügt sogar über eine Mitspielfunktion für Musik aus iTunes.	Die Softwareschmiede Sonoma dürfte vielen Musikern bereits durch die Gitarren-Software RiffWorx bekannt sein. Mit Four Track präsentiert der Hersteller nun einen waschechten Multitrack-Rekorder, mit dem man unterwegs auf dem iPhone vier Spuren in 44,1 kHz und 16 Bit aufnehmen, abspielen und mit dem integrierten Mixer abmischen kann.	Charakteristik
iPhone, iPod Touch	iPhone, iPod Touch	iPhone, iPod Touch	iPhone, iPod Touch	iPhone, iPod Touch	iPhone	Plattform
ab Firmware 2.0	ab Firmware 2.0	ab Firmware 2.0	ab Firmware 2.0	ab Firmware 2.1	ab Firmware 2.0	System
2,39 Euro	2,99 Euro	1,59 Euro	0,79 Euro	4,99 Euro	7,99 Euro	Preis





Indamixx: Audio-Linux für die Hosentasche



Audio läuft unter Linux stabiler, als man vermuten mag und kann auch in puncto Mobilität und Funktionsumfang den Windows- und Macintosh-Systemen längst das Wasser reichen.

Anfang 2008 erstaunte die Trinity Audio Group (TAG) die Fachwelt mit dem ersten kommerziellen und portablen Musikrechner auf Linux-Basis. Mittlerweile ist das Projekt, das sich „Indamixx“ nennt, dem Betastadium entwachsen und wird in den USA bereits verkauft. Für Europa hat Tom Carpenter von Analogue Solutions den Vertrieb übernommen.

Grundlage des Audiosystems ist Samsungs Hosentaschen-PC „Q1 Ultra“, in dem der Intel-Prozessor An10 mit 800 MHz werkelt. Das Gerät verfügt über einen 7-Zoll-Touchscreen mit einer Auflösung von 1024 x 600 Pixeln, 1 GB DDR2-RAM, interner 40 GB fassender Festplatte sowie dem üblichen Zutatenmix aus USB-Schnittstellen, WLAN, integrierter Soundkarte, Joystick, Mini-Keyboard und Ethernet-Anschluss zur Verbindung mit der Außenwelt. Mit einem Gewicht von gerade einmal 700 Gramm (inklusive Akku wohlgemerkt!) und 22 x 12 Zentimetern Umfang stellt der Q1 Ultra zudem eine gleichermaßen mobile wie leistungsstarke Basis für ein Recording-System dar.

Selbstverständlich hat die TAG das Rad nicht neu erfunden, sondern vertraut bei Indamixx auf Bewährtes aus der Linux-Küche, das nur für die Arbeit auf mobilen Systemen angepasst wurde. Die Grundlage bildet „Transmission 2“, ein aus „64 Studio“ entwickeltes Audio-Linux, das wiederum auf einer stabilen Debian-Distribution, genauer auf den Ubuntu-Hardy-Heron-LTS-Quellen, beruht. Da ist es nicht verwunderlich, wenn dem interessierten Anwender auch bei Indamixx vieles bekannt vorkommt, verlässt sich doch auch dieser Recording-Knirps im Hinter- als auch im Vordergrund ausschließlich auf GNU-Freeware.

Wie in den meisten Audio-Linux-Distributionen bildet auch hier der Audio-server JACK die Basis für die Kommunikation der einzelnen Anwendungen mit der Audiohardware. Als Sequenzer sind sowohl Ardour als auch energyXT2 mit an Bord. Die virtuelle Klangerzeugung übernehmen Klassiker wie ALSA Modular, ZynAddSubFX, AmSynth und der leistungsstarke Drumcomputer Hydrogen. Abgerundet wird die Ausstattung durch eine VST-Unterstützung, die DJ-Software Mixxx, den Audioeditor Audacity sowie den als ressourcenschonend und komfortabel bekannten Gnome-Desktop.

www.indamixx.com | 1.200 US-Dollar

ICY BOX®

www.icybox.de

Attach Storage



IB-250StUE-B

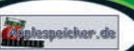
Externes Gehäuse für 2,5" SATA Festplatten mit USB 2.0 & 1394a Anschluss – inkl. Kunstleder Tasche



Music-Box to go!

Die neue ICY BOX IB-250StUE-B ist die ideale Box für Musik, die von A nach B muss. Große Datenmengen sind kein Problem, denn dieses externe Gehäuse für 2,5" SATA HDDs ist offen für alle Speichergrößen, und die Firewire A oder die USB-Schnittstelle sorgen für schnelles Beladen und präzises Arbeiten auch mit komplexen Arrangements. In die Box und ab geht die Musik.

Besuchen Sie uns: www.icybox.de



www.cpn24.de

www.csv-direct.de

www.cyberport.de

www.applespeicher.de