

# Samplitude Zone

► Der eigene Song in Samplitude (Teil 1)

Nachdem wir in den vergangenen Zones die Basics in Sachen Bedienung und Funktion von Samplitude gezeigt haben, widmen wir uns heute der Praxis. Denn letztlich geht es doch immer um eines: den eigenen Song.

Oft beginnt die Schaffensphase eines neuen Projekts mit einer kleinen Idee: ein Sample von einer alten Schallplatte, eine gepfiffene Melodie, ein Loop oder ein Beatmuster, das man mit den Fingern auf einen Schreibtisch hämmert. Erfahrungsgemäß lohnt es sich, solche Ideen möglichst zeitnah aufzuschreiben oder besser noch aufzunehmen. Denn leider ist der geniale Einfall oft schon am nächsten Tag nicht mehr wirklich nachvollziehbar.

Starten wir also schnell Samplitude und wählen ein neues virtuelles Projekt (VIP). Im folgenden Einstellungsfenster lohnt es sich meist eine der Vorlagen zu benutzen – je nach Anwendungsfall beispielsweise „16 MIDI 2 Audio Track“.

## Die Grundidee festhalten

Welche Aufnahmetechnik optimal zur eigenen Idee passt, hängt natürlich im Wesentlichen von der Natur des Songfragments ab. Ist die erste Idee eine Textzeile oder ein Refrain, braucht man natürlich keinen Sequencer, sondern eher einen Notizblock. In der Praxis startet ein Song jedoch oft mit einer Melodie oder einer Harmonie, was im Regelfall Samplitudes MIDI-Spuren auf den Plan ruft.



Wenn das neue Projekt noch keine solche MIDI-Spur besitzt, können Sie per Klick auf den „MIDI“-Button ganz links in den Spurinfos die Spur entsprechend umwandeln. Soll an dieser Stelle ein externer Synthesizer zum Einspielen und Wiedergeben benutzt werden, stellen Sie unter „MIDI“ die entsprechenden MIDI-Ein- und Ausgänge Ihres Audio-/MIDI-Interface ein. Bei der Kommunikation mit externen Klangerzeugern müssen Sie ebenfalls auf den korrekten MIDI-Kanal achten, der sich unter „Channel In“ und „Out“ entsprechend anpassen lässt.

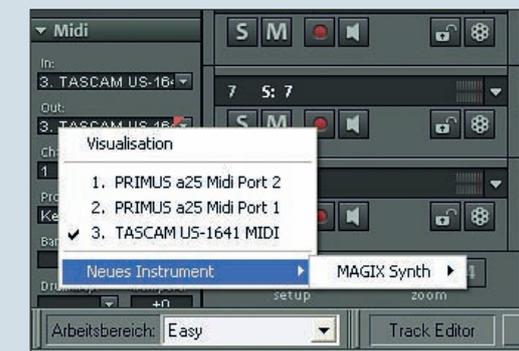
Falls Sie anstelle eines externen Klangerzeugers ein VST-Instrument zur Wiedergabe benutzen wollen, dann wählen Sie unter „Out“, „Neues Instrument“ und dort das gewünschte VSTi aus.

## Aufnahme starten

Wählen Sie die entsprechende Aufnahme Spur aus und schalten Sie sie per Klick auf den roten Button in den Spurinfos zur Aufnahme scharf. Stellen Sie nun in Samplitudes Transportkonsole das gewünschte Aufnahmetempo ein und starten Sie per Klick auf den Record-Button die Aufnahme. In den Optionen (Taste Y) kann übrigens auch ein Metronom beziehungsweise ein akustischer Vorzähler eingestellt werden, um das Timing bei der Aufnahme zu erleichtern. Ein Druck auf die Leertaste oder den Stop-Button beendet später die Aufnahme und schon ist unser erster Take im Kasten.

## MIDI-Material nachbearbeiten

Durch Doppelklick auf das neue Objekt öffnet sich Samplitudes MIDI-Editor. Ist das eingespielte Material zumindest einigermaßen timingfest, reicht es, alle Noten auszuwählen (Strg + A) und den „Quantisieren“-Taster zu klicken. Durch diese Quantisierungsfunktion rücken wir zeitlich etwas unsauber eingespielte Noten wieder gerade. Bringt die Standard-Quantisierung



Der „MIDI“-Button wandelt eine Audiospur in eine reine MIDI-Spur um.

VST-Instrumente lassen sich leicht einer MIDI-Spur zuordnen.

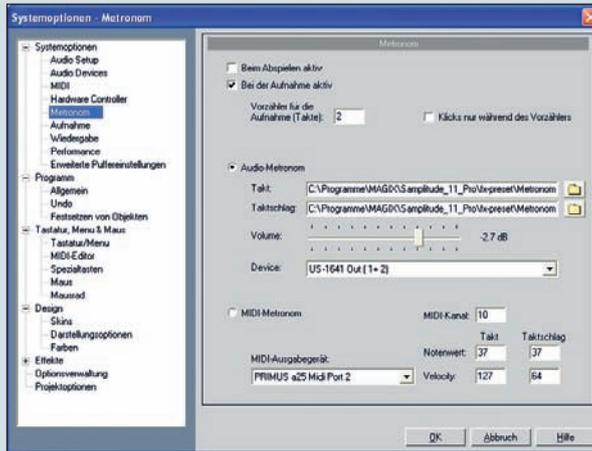
Externe Synthesizer kommunizieren über einen bestimmten MIDI-Kanal mit Samplitude.

nicht den gewünschten Erfolg, kann die Soft-Quantisierung (unter MIDI-Funktionen/erweitertes Quantisieren/Soft Q (näherungsweise quantisieren)) hilfreich sein. Sollte das alles nicht reichen, muss man sich wohl eingestehen, dass das Material zu unsauber eingespielt wurde. Dann hilft nur das manuelle Verschieben der einzelnen Noten im MIDI-Editor – oder eben ein neuer Take.

Um Noten zu verändern, benutzt man den Pfeil-Zeiger (Button oben links) und verschiebt entweder die gewünschten Noten an den neuen Bestimmungsort oder verkürzt bzw. verlängert die Notenlänge durch Ziehen des Pfeils an den äußeren Enden einer Note in die entsprechende Richtung.

Durch Betätigen der rechten Maustaste kann man auch mit dem Pfeil-Werkzeug Noten löschen. Für größere Lösch-Aktionen sollte man jedoch den Mausmodus auf Löschen umstellen (Radiergummi-Symbol).

Im unteren Teil des Fensters können die Eigenschaften des MIDI-Materials – wie



In den Systemoptionen kann ein Metronom als Einspielhilfe aktiviert werden.

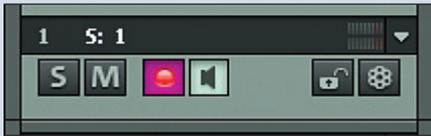
beispielsweise Anschlagstärke, Aftertouch, Pitchbend oder Controllerdaten – eingestellt werden. Will man das Objekt etwas Einfaden, also die Lautstärke leicht ansteigen lassen, eignet sich das kreuzförmige Werkzeug am besten. Zieht man hiermit eine Linie in der Controlleransicht von unten links nach oben rechts, steigen

die Velocity-Werte entsprechend der Geraden an.

Im Menü „Maus-Modus“ gibt es zudem eine spezielle Drum-Funktion, mit der man auf die Schnelle zum Beispiel in der Lautstärke ansteigende Trommelwirbel produzieren kann. Dieses Menü ist besonders dann hilfreich, wenn man schnell zwischen verschiedenen Werkzeugen hin und her wechseln möchte. Mit der Maus im Drum-Modus zieht man damit beispielsweise auf der Note D1 eine mehrtaktige Linie, die anschließend automatisch in Einzel-Beats zerlegt wird und in Kombination mit einem ansteigenden Velocity-Muster einen ordentlichen Snarewirbel produziert. Zusätzlich gibt es einen Pattern-

Mausmodus, der es ermöglicht, Noten und Harmonien komplett freihändig zu zeichnen.

Ebenfalls nützlich: Im Menü MIDI-Funktionen gibt es mit „Legato“ und „Überlappungen entfernen“ noch zwei weitere Befehle. Die Legato-Funktion verlängert Noten, damit sie entsprechend gebunden – also ►



Vor der Aufnahme muss die entsprechende Spur durch Klick auf den Record-Button zur Aufnahme vorbereitet werden.

legato – gespielt werden, während die zweite Funktion Überschneidungen und zu lang geratene Notenenden entfernt.

**Musik in Zahlen**

Freunde von reinen Zahlen und Daten müssen übrigens auch in Samplitudes MIDI-Editor nicht auf eine Listenansicht (Alt + L) verzichten. Hier werden in Listenform sämtliche MIDI-Events angezeigt. Auch Controller- und SysEx-Daten (zum Speichern und Wiederherstellen von Einstellungen externer Klangerzeuger), können hier gezeigt und bearbeitet werden.

**Das musikalische Grundgerüst**

Ein Part allein macht natürlich noch lange keinen Song. Deshalb sollte man jetzt versuchen, das Arrangement Stück für Stück weiter auszubauen. Unsere zentrale Idee haben wir ja bereits digital festgehalten. Es bietet sich also an, weitere Spuren um diese Idee herum aufzunehmen. Dabei schadet es übrigens nicht, wenn man das bereits fertige Material in einer Schleife abspielen lässt und dazu mit verschiedenen Instrumenten oder Samples experimentiert. Stellen Sie die Bereichs-Marker entsprechend auf die Länge des aufgenommenen Objekts ein und klicken auf den „Loop“-Button in der Transportkonsole.

**Leben in der Schleife**

Während das eingespielte Material nun in einer Endlosschleife vor sich hin dudelt, kann man versuchen „live“ dazu eine passende Ergänzung zu finden, beispielsweise einen Basslauf oder eine zweite Leadmelodie. Dabei geht es zunächst mehr um die Harmonien als um den passenden Sound. Lassen Sie das Projekt ruhig eine Weile laufen und probieren Sie unterschiedliche Harmonien und Sounds aus.

Zusätzliche Spuren nach der beschriebenen Methode sind nun schnell aufgenommen. An dieser Stelle kann es nicht schaden, wenn man schon etwas mit den Sounds und Instrumentierungen experimentiert. Dazu versetzen wir das komplette Projekt mit unseren MIDI-Objekten wieder in den Loop-Zustand und laden unterschiedliche Presets in die VST-Ins-

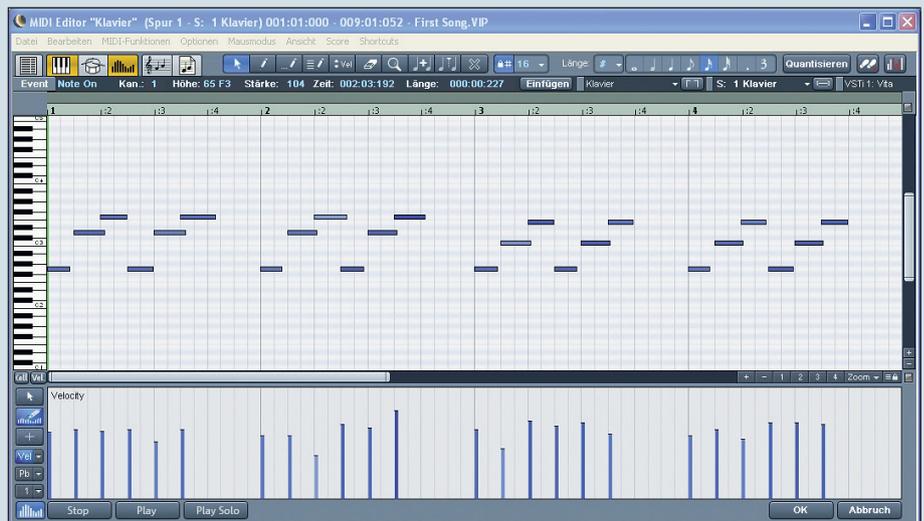
trumente oder drehen in Echtzeit an den Reglern des Synthesizers, um einmal zu testen, welcher Sound für welchen Part am besten geeignet ist.

**Das innere Ohr**

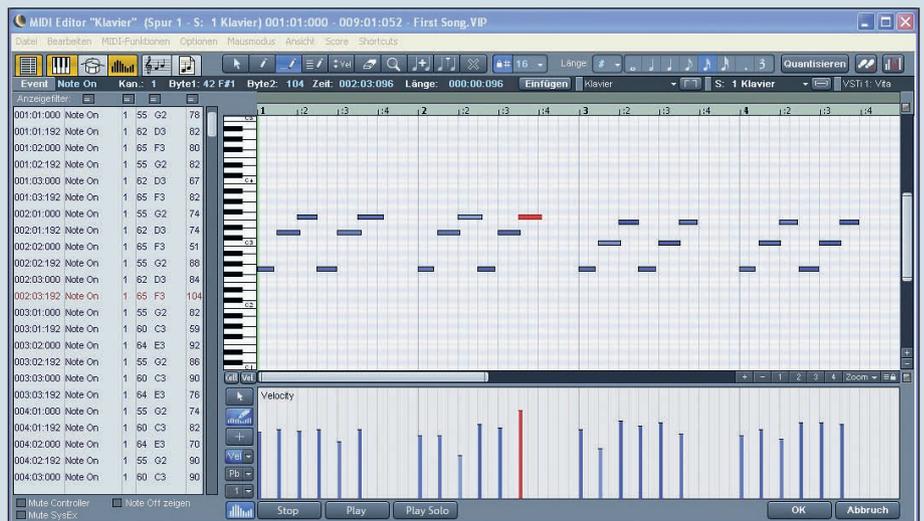
Den kreativen Aspekt dieses „Herumspielens“, beispielsweise mit einem Piano-sound oder einer Fläche sollte man nicht unterschätzen. Oft probiert man dabei quasi so lange, bis sich vor dem inneren Auge – oder besser gesagt Ohr – ein Konzept abzeichnet. Dabei ist ein guter Einstieg in den Song oft das zentrale Element und beeinflusst meist ganz entscheidend das spätere Ergebnis. Ein guter Einstieg braucht aber meistens auch mehrere Versuche, bis man von einer Idee überzeugt ist. Lassen Sie sich also nicht entmutigen, wenn es nicht gleich beim ersten Mal klappt – nicht jede Idee kann genial sein.

Auf diese Weise bauen Sie sich nun Stück für Stück das Grundgerüst für den Song auf. Es schadet übrigens nicht, wenn man verworfene Ideen irgendwo ans Ende des Projekts schiebt, anstatt sie direkt zu löschen. Denn es kommt nicht selten vor, dass man sich ärgert, weil das aufwendig nachbearbeitete, aber bereits gelöschte Material am Ende doch am besten von allen gepasst hätte.

Investieren Sie ruhig etwas mehr Zeit in diesen ersten kreativen Prozess, denn letztendlich ist kaum etwas so wichtig für den Verlauf einer Produktion wie ein guter Einstieg und das Festhalten der inspirierenden Idee. Unter Umständen ersparen Sie sich einige Frustration in den späteren Phasen des Projekts. In der nächsten Samplitude-Zone verfeinern wir dann unsere Songstruktur. Bis dahin, viel Erfolg bei der Ideenfindung! **K SASCHA BECKMANN**



Im MIDI-Editor lässt sich das eingespielte Material umfassend nachbearbeiten.



In der Listenansicht wird das MIDI-Material in Datenform angezeigt.