



Samplitude Zone

► Effekte richtig einsetzen ► Die Effekte von Samplitude

In Studioproduktionen gehören Effekt-Plug-ins schon lange zur Standardausrüstung. Wie VST-Effekte in Samplitude für weit mehr als Hall oder Chorus eingesetzt werden können, erfahren Sie in dieser Ausgabe der Samplitude Zone. Außerdem zeigen wir Ihnen anhand der gängigsten Effekte, für welche Anwendung Sie welchen Effekt am besten einsetzen – von A wie Amp-Simulation bis V wie Vocoder.

Spureffekte

Wie man Effekte in Samplitude einbindet, können Sie in den letzten Zones nachlesen. Zur Erinnerung: Um

beispielsweise eine Vocalspur mit etwas Delay oder Chorus anzureichern, aktivieren Sie die entsprechende Spur im Projektfenster und wählen links in den Spurinfos unter „Plugins“ den gewünschten Effekt aus. Achten Sie darauf, dass alle Plug-ins für Samplitude verfügbar sind. Dazu muss in den Optionen (Taste Y) unter „VST/DirectX/ReWire“ der richtige Pfad auf das Plug-in-Verzeichnis hinterlegt sein. Sollten Sie einen zentralen Plug-in-Ordner auf Ihrem Rechner haben, der auch von anderen Anwendungen

genutzt werden soll, müssen Sie den Pfad hier entsprechend anpassen. Nach Klick auf den schwarzen Button rechts neben „Plug-ins“ können Effekte frei zugewiesen werden – jeweils als Pre- oder Posteffekte. Pre-Effekte werden virtuell vor den eigentlichen Eingang geschaltet, wie ein Effektpedal bei einer Gitarre. Post-Effekte hingegen werden hinter das Eingangssignal gelegt, also direkt in den Mix.

Viel schwieriger als das Einbinden gestaltet sich oft die Wahl des passenden Effekts. Allein die SE-Version von Samplitude kommt gleich mit einer ganzen Armada an Effekten daher.

Objektbezogene Effekte

Tatsächlich gibt es aber noch mehr Möglichkeiten, Effekte ins Projekt zu integrieren. Nehmen wir einen aufgenommenen Gitarrenlead-Part, der in der Mitte etwas zu dünn klingt. Üblich wäre es jetzt, die komplette Spur breiter zu machen. In unserem Fall wollen wir aber nur einen Teil der Spur bearbeiten, da für den Rest eine Anhebung ja nicht nötig ist.

Samplitude bietet hier durch die Objekt-Effekte die Möglichkeit, nur dort auszubes-

sern, wo es auch wirklich nötig und sinnvoll ist.

Also selektieren wir nur den Clip (das Objekt) in der Spur, den wir bearbeiten wollen und gelangen per Doppelklick in den Objekteditor, der für diesen Part die nötigen Effekte bereithält. Hier könnten wir unserem Lead-Part beispielsweise den Effekt „Dynamics“ zuweisen und ihm somit an der zu dünnen Stelle zu etwas mehr Druck verhelfen.

Der richtige Effekt für jeden Anlass

Viel schwieriger als das Einbinden gestaltet sich oft die Wahl des passenden Effekts. Allein die SE-Version von Samplitude kommt gleich mit einer ganzen Armada an Effekten daher – ganz zu Schweigen von den unzähligen anderen Plug-ins, die sich möglicherweise in Ihrem Plug-in-Ordner tummeln.

Fakt ist: Die Effektteilung von Samplitude SE wird nicht nur Home-recording-Ansprüchen gerecht, sondern stellt

mehrere hochwertige Plug-ins zur Verfügung, die sich direkt in die Produktion einbauen lassen. Wofür welcher Effekt am besten einsetzbar ist, zeigt die folgende Übersicht.

Amp-Simulation – der Gitarrenfreund

Der Amp-Simulator arbeitet wie eine Gitarren-Box, die dem Instrument den entsprechenden Klangcharakter verleiht und ist damit maßgeblich für den Sound der Gitarre verantwortlich. Einmal angeschaltet, lässt

sich das Plug-in in Klangcharakteristik, EQ und Lautstärke einstellen. Einige nützliche Presets sind ebenfalls gleich mit an Bord, wie beispielsweise klassische Lead- oder Stack-Sounds. Außerdem lassen sich Distortion- und Lautsprecher-Anteil regeln.

Dehisser – der Rauschunterdrücker

Der Dehisser ist immer dann das Werkzeug der Wahl, wenn es um das Thema Rauschunterdrückung geht. Vor allem beseitigt er gleichmäßige Rauschanteile im Audiosignal, wie sie von Mikrofonvorverstärkern oder A/D-Wandlern verursacht werden.

Delay/Reverb – das Allzweckwerkzeug

Gerne und schnell eingesetzt, wenn es darum geht, Vocals oder Instrumente spannender oder flüssiger zu gestalten. Samplitude bringt bereits eine brauchbare Auswahl an Presets mit, die nach Bedarf angepasst werden können. Aber auch hier gilt: weniger ist manchmal mehr ...

Vocoder – der Verfremder

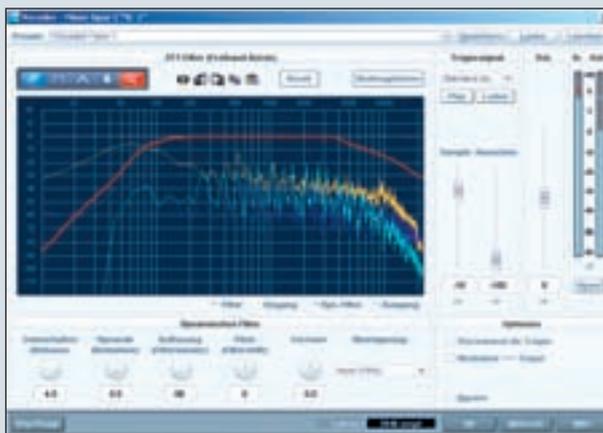
Der Vocoder in Samplitude ist ein kleines Highlight, jedoch nicht ganz einfach zu bedienen. Grob betrachtet arbeitet ein Vocoder nach folgendem Prinzip: Zwei Eingangssignale (Trägersignal und Modulator) werden so miteinander verschmolzen, dass ein neues Signal entsteht. Die charakteristischen Frequenzmerkmale des Modulators (wie Sprache oder Gesang) werden dazu anteilig auf den Träger (etwa einen Flächen-Sound) übertragen und lassen so den Eindruck einer „sprechenden Orgel“ oder „singender Streicher“ entstehen.

In den 30er Jahren vom US-Militär zur Stimmverschlüsselung entwickelt, gehört der Vocoder spätestens seit Electro-Pionieren wie Kraftwerk mit zu den begehrtesten Effekten elektronischer Musik.

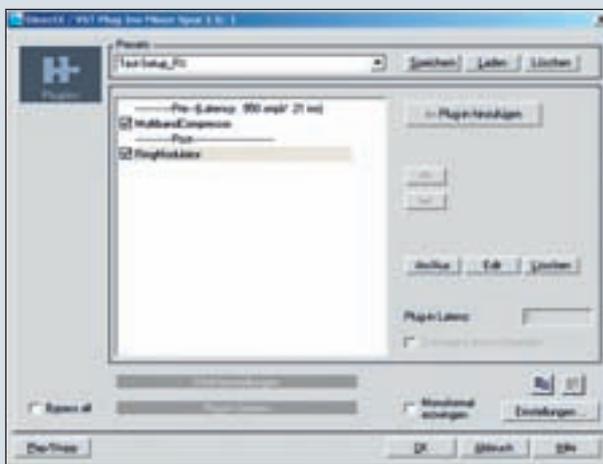
In Samplitudes Vocoder kann sowohl ein beliebiges Wave-File als Träger-signal innerhalb des Effekts dienen, aber auch stufenlos zumischbares, weißes Rauschen. Weißes Rauschen (White Noise) enthält sämtliche vorkommende Frequenzen und kann damit auch prima zur Erhöhung der Sprachverständlichkeit eingesetzt werden.

Dazu vertauscht man Träger- und Modulatorsignal (unten rechts im Fenster unter Optionen) und erhöht langsam das Rauschen

bis zum gewünschten Ergebnis. Auf diese Weise lassen sich auch Stimmen in Richtung Flüstern verfremden. Dazu stellt man den Stereokanal als Trägersignal ein, regelt „Sample“ weit nach unten und erhöht dann leicht das Rauschen. Damit wird ein Vocal-Take „geflüstert“ – je nach Material hört sich das nicht ganz natürlich an, kann aber doch durchaus brauchbar sein. Mithilfe der Bypass-Funktion können Sie übrigens jeder-



Äußerst kreatives Spielzeug: per Vocoder können zwei völlig unterschiedliche Audiosignale miteinander kombiniert werden.



In den Spurinfos lassen sich gelungene FX-Setups abspeichern und später wieder verwenden.

zeit das bearbeitete Signal mit dem Original-Signal vergleichen.

Auch bei Drum-Spuren kann das Zumischen von etwas Rauschen sehr effektiv sein. Vor allem Loops mit längeren Pausen zwischen den einzelnen Beats wirken auf diese Weise oft geradliniger und voller.

Drumloop und Strings – ein ungleiches Paar

Richtig Spaß macht der Vocoder aber erst beim Einsatz von zwei völlig heterogenen

Signalen wie einem Drumloop und einer String-Fläche. Achten Sie darauf, dass das Träger-Sample tonal einigermaßen zum Modulator passt, da es sonst zu unsauberem Übergängen kommen kann. Aus diesem Grund eignen sich auch am besten gehaltene Flächen als Trägersignale.

Man kann auch mit aufeinander abgestimmten Samples aus bestehenden Arrangements zum Beispiel ein hübsches

Intro oder eine Bridge kreieren.

Dazu kombiniert man beliebige Elemente des Songs miteinander (Basslauf als Modulator, Strings als Träger) und schafft somit mit dem Vocoder neue, frische Loops, die sich perfekt in das Stück integrieren lassen.

Benutzen Sie als Beispiel eine beliebige Schlagzeugspur mit dem Vocoder und kombinieren Sie sie mit einem der Preset-Träger („Lite“). Dadurch wird unser Drumloop im Handumdrehen in eine rhythmische Sweep-Fläche verwandelt. Bei solch bewussten Veränderungen des Eingangsmaterials sollte Rauschen sehr niedrig beziehungsweise ganz ausgeschaltet werden. Das Frequenzspektrum des Träger-Samples sollte hier ruhig „ungehemmt“ auf das Material einwirken können.

Zwar etwas unauffällig, aber nicht zu unterschätzen im Studio-Alltag ist die Preset-Auswahlliste im oberen Teil des Vocoder-Fensters. Hier erzielt man mit Voreinstellungen wie „Ambient“ oder „Vocoded Voice“ gute Vocoder-Effekte, ohne dabei viel an Knöpfen zu drehen. Probieren Sie zum Beispiel „Ghost Voice 1“ als Parametereinstellung für Ihren Drumloop – und verfremden Sie ihn zu einem „Spaceloop“.

Die richtige Kombination

Neben den hier vorgestellten gibt es weitere nützliche Effekte innerhalb von Samplitude, die wir Ihnen in der nächsten Samplitude Zone vorstellen werden. Und natürlich

lassen sich auch fremde VSTs in das virtuelle FX-Rack schrauben. Oft wirken Effekte auch erst in Kombination mit anderen Effekten. Dazu lassen sich gleichzeitig mehrere Plug-ins für eine Spur oder ein Objekt aktivieren, die im Rack von oben nach unten abgearbeitet werden. Speichern Sie gelungene FX-Setups ruhig auch mal ab. So kommen Sie vielleicht beim nächsten Projekt zum Einsatz. Insgesamt gilt in puncto Effekte der Grundsatz: Experimentieren erlaubt!