

Samplitude Zone

► Samplitudes Schaltzentralen

Schaltzentrale für alle Spurparameter ist das Spurinfo-Fenster.

Nach einem kurzen Einstieg in der letzten Samplitude-Zone wollen wir heute die einzelnen Schaltzentralen innerhalb von Samplitude 11 noch etwas detaillierter vorstellen. Denn es gibt einige Komponenten wie das Spurinfo-Fenster oder die Transportkonsole, die man während der Arbeit am eigenen Projekt immer wieder benötigt.

DAS SPURINFO-FENSTER

Die Spur-Informationen gehören zu den wohl wichtigsten Elementen innerhalb von Samplitude. Hier werden alle spurbezogenen Parameter eingestellt, wie MIDI-Kanal, Instrumente, Sounds, Effekte oder ob es sich bei der betreffenden Spur um eine Audio- oder Midispur handelt. Per Default ist eine neue Spur zunächst eine Audiospur – ein Klick auf den „MIDI“-Button wandelt die Spur in eine Midispur um.

Zentrales visuelles Element ist die Aussteuerungsanzeige samt Lautstärke-Fader. Mithilfe dieses Peak- oder Levelmeters wird der Aufnahmepegel für Audioaufnahmen geregelt. Achten Sie bei der Aufnahme von externen Instrumenten oder Stimme immer darauf, dass die Aufnahme nicht übersteuert (Übersteuerung wird rot angezeigt). Regeln Sie dazu die Eingangslautstärke entsprechend



Rechtsklick auf PAN öffnet den Stereo-Editor.



mit dem Schieberegler. Daneben finden sich die Buttons „S“ für Solo (nur diese Spur wird abgespielt), „M“ für Mute (diese Spur wird ausgeblendet) und der rote Record-Button, der die Spur für die Aufnahme

scharf schaltet. Ganz nützlich kann übrigens auch die Lock-Funktion (Schlüsselsymbol) sein – vor allem bei größeren und unübersichtlichen Projekten. Dadurch werden alle Objekte in der betreffenden Spur festgesetzt und sind somit gegen versehentliches Verändern, Verschieben oder Löschen geschützt. Die Bereiche im unteren Teil des Spurinfo-Fensters sind je nach Art der Spur (Audio oder MIDI) aufgeteilt in Automation, MIDI, Audio, Plug-ins, Aux, EQ und Comments.

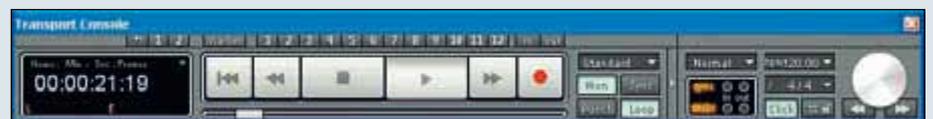
Für den Anfang sind vor allem die Effekt-Plug-ins interessant. Hier können VST-Effekte direkt in die Spur eingebunden werden, um somit beispielsweise eine Gesangsspur mit etwas Chorus oder Hall anzureichern. Per Klick auf den schwarzen Button rechts neben „Plug-ins“ können Effekte frei zugewiesen werden – jeweils als Pre- oder Posteffekte. Pre-Effekte werden in diesem Fall 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.

VST-Instrumente lassen sich bei Samplitude ähnlich einfach einer Spur zuweisen. Will man beispielsweise eine MIDI-Spur einspielen und für die Wiedergabe ein VST-Instrument benutzen, muss man zunächst durch Klick

auf den MIDI-Button die Spur für MIDI-Aufnahmen vorbereiten. Wenn Sie ein Controller- oder Masterkeyboard verwenden, kontrollieren Sie im Abschnitt „Midi“ unter „In“, dass auch der richtige Eingang angewählt ist, und klicken anschließend im Bereich „MIDI“ unter „Out“ auf „Neues Instrument“. Wie im „echten“ Hardwarestudio wird also quasi der Ausgang dieser Spur direkt mit dem Instrument verkabelt – zumindest virtuell. Nachdem Sie hier das passende Plug-in ausgewählt und eingestellt haben, lässt sich das VST-Instrument per Keyboard live spielen und natürlich auch aufnehmen. Wenn Sie einen externen Hardware-Klangerzeuger für das Einspielen benutzen möchten, vergessen Sie nicht, den entsprechenden MIDI-Kanal der Spur (Channel In/Out) anzupassen.

PANORAMA UND MEHR

Auch der Balance-/Panorama-Regler kann deutlich mehr als sein schlichtes Aussehen zunächst vermuten lässt. Per Rechtsklick auf den Regler öffnet sich der Stereo-Editor, in dem sich das komplette Fine-Tuning zu den Parametern Panorama, Stereo-Breite und Kanalabsenkung/Phasenlage durchführen lässt. Außerdem hat der Editor gleich eine ganze Palette an nützlichen Presets im Angebot, die sich besonders fürs schnelle Ausprobieren von verschiedenen Stereobildern optimal eignen. Hilfreich sind hier vor allem zahlreiche der mitgelieferten Voreinstellungen wie „Phase invert“ (Phasenlage invertieren) oder „PanLaw“ (Lautstärkeanpassung der Kanäle).



Die Transportkonsole kann mehr als nur Play, Stop und Record.

DIE TRANSPORTKONSOLE

Die Transportkonsole bildet das Schaltzentrum im unteren Fensterteil. Sie enthält alle wichtigen Befehle rund um Wiedergabe, Aufnahme und Positionierung. Neben Play, Stop, Record und Vor- und Rücklauf-Schaltern gibt es hier noch einige andere Parameter, die für die direkte Arbeit am Projekt wichtig und nützlich sein können. Kleiner Tipp: Falls man versehentlich die Konsole deaktiviert oder sie von anderen Fenstern überlagert wird, kann sie mit der Tastenkombination Strg + Umschalt + T wieder zum Vorschein gebracht werden.

Sehr nützlich sind die Rechtsklick-Funktionen. Klicken Sie beispielsweise mit der rechten Maustaste auf die Play-Schaltfläche, öffnet sich das Wiedergabeoptionen-Fenster. Hier lassen sich u. a. Abspielgerät und Scrubbing-Parameter einstellen. Auch die Nachhallzeit für Objekte lässt sich hier regeln (maximal 60 Sekunden).

Ein Rechtsklick auf die Aufnahme-Schaltfläche öffnet entsprechend die Aufnahme-Optionen. Hier können sämtliche Aufnahmeparameter eingestellt und das passende Aufnahmegerät ausgewählt werden. Außerdem lässt sich von hier aus direkt der Record-Modus bestimmen, also Stereo- oder Monoaufnahme. Das so genannte Time Display auf der linken Seite der Transportkonsole zeigt die momentane Abspielposition an. Die Maßeinheit kann durch Klick auf das kleine Dreieck geändert werden.

RANGE UND MARKER

Besonders nützlich bei der Arbeit mit großen und unübersichtlichen Projekten sind die Bereichs-Schaltflächen (Range) und die Marker. Mit den Schaltflächen „1“ und „2“ können Bereiche gespeichert werden, die man dann beliebig im Projekt wieder aufrufen kann. Ähnlich funktionieren die Marker, jedoch für feste Projektpositionen. Vergleichbar mit Leesezeichen in Büchern können hier bis zu 12

fixe Marker im Projekt gesetzt und jederzeit per Klick auf die entsprechende Markernummer wieder angefahren werden. Das spart Zeit und lästiges Scrollen innerhalb des Projekts. Bereits gespeicherte Markerpositionen erscheinen als helle Buttons. Per Rechtsklick auf einen Marker-Button können Positionen auch bearbeitet oder wieder gelöscht werden. Mit einem Doppelklick auf die L/E-Zeitanzeige unten im Display können Länge und Endposition eines Bereichs auch direkt eingegeben werden.

Interessant ist auch die Auswahlbox für die Einstellung des Aufnahmemodus (rechts neben dem Record-Button). Per Default ist der Standardmodus eingestellt, das heißt, während der Aufnahme wird gleichzeitig das Summensignal abgespielt. Wählt man stattdessen den Modus „Aufnahme ohne Wiedergabe (Hinterbandkontrolle)“, so ist die Wiedergabe während der Aufnahme deaktiviert. Auf diese Weise können beispielsweise Bearbeitungen an bereits aufgenommenem Material vorgenommen werden, ohne den Aufnahmeprozess zu stören. Der dritte Aufnahmemodus ist der Punch-Markermodus. Hier werden Takes gezielt zwischen zwei festen zugewiesenen Punch-Markern aufgenommen. Für die entsprechenden Punch-Start- und Endpunkte sorgen die „In“ und „Out“-Buttons. Bis zum Erreichen des Punch-Startpunkts und nach Verlassen des Punch-Bereichs blinkt der Record-Button. Der Punch-Modus wird oft benutzt, um kleinere Fehler bei einer Aufnahme nachzubessern, ohne dabei die gelungenen Teile neu einspielen zu müssen.

Oft und gerne eingesetzt – vor allem in der kreativen Findungsphase eines Stückes – ist der Loop-Schalter. Ist diese Funktion aktiviert, wird ein vorher definierter Bereich in einer Schleife abgespielt. „Looping“ eignet sich besonders zum Einspielen von neuen Melodien oder Sequenzen zu bereits aufgenommenem Material. Auch zum Testen von Sequenzen mit verschiedenen

Instrumenten kann die Loop-Funktion nützlich sein.

In der Transportkonsole lassen sich natürlich auch das Songtempo und der Takt anpassen. Interessant ist hierbei aber vor allem, dass bei einer Tempoänderung vorhandene Audioobjekte automatisch per Timestretching an die neue Abspielgeschwindigkeit angeglichen werden. So wird bei einer Tempoänderung von 140 auf 130 Bpm z. B. ein mit 140 Bpm aufgenommener Beat-Loop automatisch auf 130 Schläge pro Minute umgerechnet.

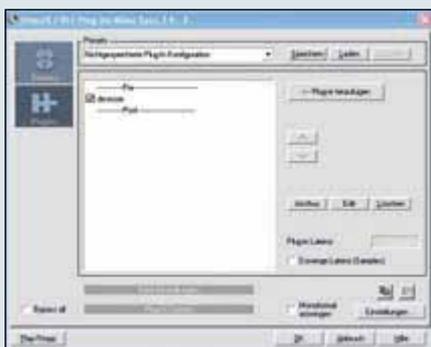
Die „Click“-Schaltfläche schaltet das Metronom und gegebenenfalls einen Vorzähler ein. Per Rechtsklick können die Parameter und das Verhalten des Metronoms wie beispielsweise die Lautstärke angepasst werden.

DIE SCRUB-FUNKTION

Wer sie noch nicht aus älteren Samplitude-Versionen kennt, sollte spätestens jetzt mal die praktische Scrub-Funktion antesten. Über das silberne Jog-Wheel rechts in der Transportkonsole kann Samplitude nämlich kurzerhand in eine virtuelle Bandmaschine verwandelt werden. Spielt man ein Projekt ab und dreht während der Wiedergabe am Scrub-Regler, wird das Audiomaterial je nach Drehrichtung schneller oder langsamer abgespielt. Diese Funktion nennt sich in Samplitude „Scrubbing“ und ist vor allem dann nützlich, wenn man auf die Schnelle wissen möchte, wie sich beispielsweise der Song schneller abgespielt oder eine Gesangsstimme höher transponiert anhört. Praktisch ist dieses Feature aber auch zum schnellen Auffinden von bestimmten Stellen in einem Song.

Soweit unser Rundgang durch die wichtigsten Bedienelemente. Jetzt können wir uns in der nächsten Samplitude-Zone voll und ganz auf den eigentlichen musikalischen Schaffensprozess innerhalb der Software konzentrieren.

SASCHA BECKMANN



Effekt-Plug-ins lassen sich schnell der richtigen Spur zuweisen.



Marker helfen bei der gezielten Aufnahme und zum schnellen Finden von Projekt-Positionen.