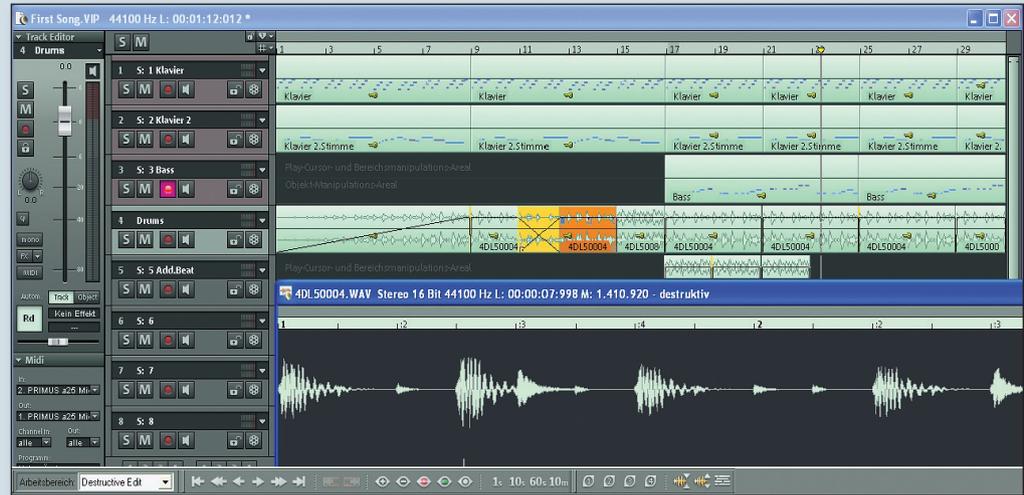


Samplitude Zone

- ▶ Der eigene Song in Samplitude Teil 2
- ▶ Audiotbearbeitung und Crossfades

Samplitude bietet flexible Möglichkeiten zur Audiotbearbeitung, egal, ob Loops, Schnitte oder Crossfades.



In der letzten Samplitude-Zone haben wir gezeigt, wie Sie Ihre ersten Ideen für einen Song aufnehmen. Aber natürlich machen zwei oder drei gelungene Takes noch lange keinen fertigen Song. Deshalb bauen wir heute unser Projekt weiter aus und zeigen die benötigten Techniken dazu.

Audiomaterial einbinden

Nach den ersten aufgenommenen Spuren sollten jetzt natürlich noch weitere folgen – wie etwa ein Basslauf, zusätzliche Harmonien, Flächen oder Drums. Letztere lassen sich am Anfang oft am einfachsten durch die Verwendung von Samples integrieren.

Um einen Beatloop in das Projekt zu integrieren, klicken Sie im Datei-Menü auf Laden/Importieren → Audiodatei laden. Im folgenden Fenster können Sie Samples und Loops bequem vorhören und auswählen (Abb. 1). Hier kann das Audiomaterial auch direkt in einer Schleife vorgehört werden.

Loops an das Songtempo anpassen

In der Praxis kommt es leider eher selten vor, dass das ausgewählte Audiomaterial aus einer Sample-Library direkt zum vorgesehenen Songtempo passt. In unserem Beispiel wollen wir unseren Song mit einem Grundtempo von 120 Bpm um einen 110-Bpm-Beatloop erweitern.

Dazu benötigen wir Samplitudes Time-Stretching-Funktion. Klicken Sie über dem Objekt, das angepasst werden muss mit der rechten Maustaste auf Objektfekte → Time/Pitch → Resampling/Time-stretching (Abb. 2). Dort stellen wir nun unter „Altes Bpm“ das Originaltempo des Loops ein (110) und unter „Neues BPM“ belassen wir es bei der Vorgabe des Songtempos (in unserem Fall 120 BPM). Ein Klick auf den OK-Button rechnet das Audiomaterial um und schon passt sich der Beatloop perfekt in unser Arrangement ein.

Auf die gleiche Weise lässt sich natürlich auch jedes andere „Fremdmaterial“ einbinden und angleichen.

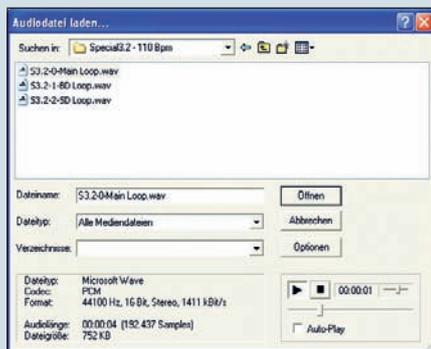


Abb. 1: Samples und Loops lassen sich in Samplitude bequem vorhören.

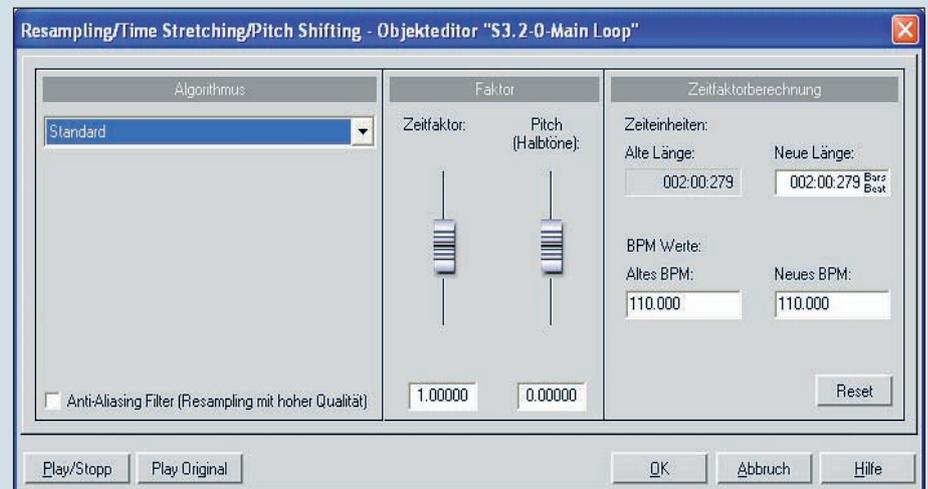


Abb. 2: Per Timestretching lassen sich Loops an das Songtempo anpassen.

Audiomaterial nachbearbeiten

Egal ob Samples oder eigene Takes – in vielen Fällen muss das Material später noch weiter bearbeitet oder verändert werden. Dazu klicken Sie per Rechtsklick auf das gewünschte Objekt und gelangen über „Wave-Projekt bearbeiten“ direkt in den Wave-Editor, den wir in den letzten Amplitude-Zones bereits kurz benutzt haben. Das vorhandene Audiomaterial wird hier als Wellenform angezeigt und kann beispielsweise markiert, geschnitten, kopiert, verschoben, bearbeitet und verändert werden. Aber auch über das reine Audio-Handwerk hinaus gibt es hier etliche Funktionen zur Nachbearbeitung des aufgenommenen Materials. Einige typische Arbeitsschritte stellen wir deshalb kurz vor.

Audio-Werkzeuge

Das Audiomaterial im Wave-Editor lässt sich mit den gleichen Werkzeugen bearbeiten, die auch im Projektfenster (VIP) verwendet werden – mit Ausnahme der objektbezogenen Funktionen. Somit können auch hier beispielsweise die Icons

für Zoom, Range, Scroll oder die Marker-Buttons benutzt werden.

Unerwünschte Stellen ausblenden

Gerade bei Saiteninstrumenten kommt es oft zu ungewollten Nebeneffekten während der Aufnahme, etwa ein hörbar zu

Bereich bis zum Ende der Aufnahme, rufen das Kontextmenü mit der rechten Maustaste auf und kopieren das gesamte Material noch einmal ans Ende (mit „Kopieren“ und „Einfügen des Clips“). Dadurch haben wir jetzt unseren Loop verdoppelt. Natürlich hätte man das reine

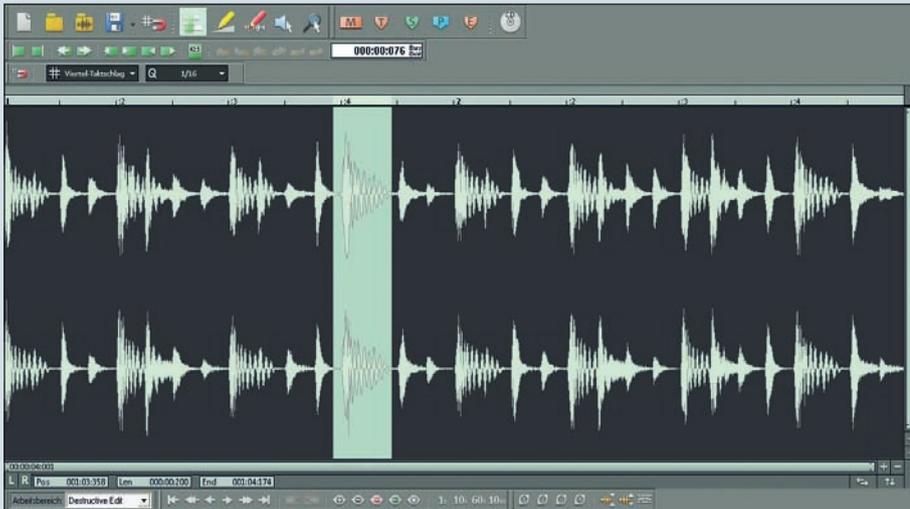
Egal ob Samples oder eigene Takes – in vielen Fällen muss das Material später noch weiter bearbeitet oder verändert werden. Einige der typischen Arbeitsschritte stellen wir Ihnen vor.

lautes Umgreifen auf den Saiten. Will man solche Elemente innerhalb der Aufnahme eliminieren, wird das entsprechende Stück innerhalb des Objekts markiert und anschließend auf null gesetzt (Effekte → Amplitude → null setzen).

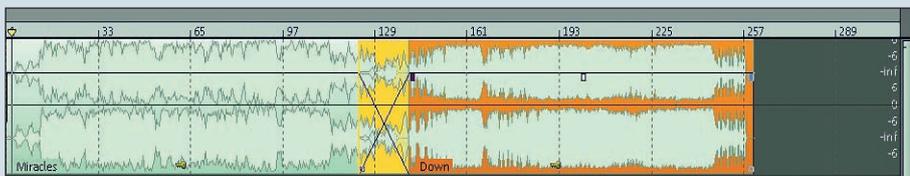
Klonen von Aufnahmen im Objekt

Um beispielsweise ein komplettes Objekt zu klonen, markieren wir den gesamten

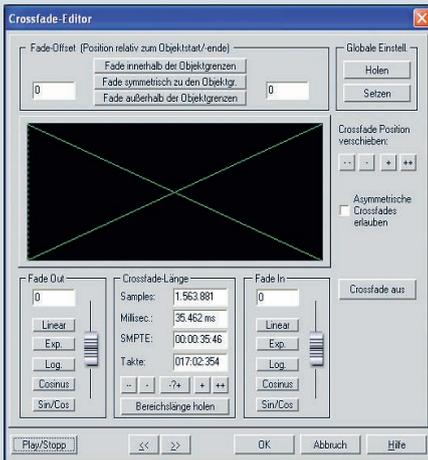
Kopieren eines Objektes deutlich schneller über das Projektfenster erledigen können. Da es sich hierbei aber nicht mehr nur um eine reine Kopie, sondern letztlich um eine tatsächlich veränderte (verlängerte) Wavedatei handelt, wird später im VIP unser Loop auch nur als ein einziges Objekt angezeigt. Das bringt uns jetzt in die komfortable Lage, dass wir eine der beiden Sequenzen bearbeiten kön- ▶



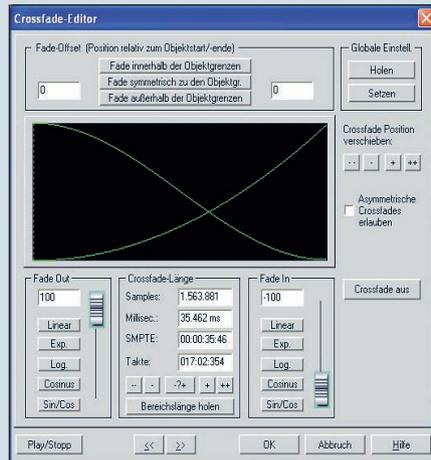
Im Wave-Editor kann das Audiomaterial umfangreich nachbearbeitet werden.



Im Auto-Crossfade-Modus werden die Übergänge zwischen zwei Objekten „geglättet“.



Im Crossfade-Editor können die Überblendungen gezielt eingestellt werden.



Selbst ausgefallene Kreuzblenden sind möglich.

nen, ohne dabei den ursprünglichen Teil zu beschädigen. Gespeichert werden am Ende beide Teile in einer neuen, veränderten Wave-Datei.

Tonlage verändern

Die Timestretching-Funktion haben wir vorhin schon kurz benutzt, um Loops an das Songtempo anzupassen. Diese Funktion kann aber noch mehr. Um einen Teil des eingespielten Materials in der Tonhöhe zu verändern, markieren wir den Teil, der verändert werden soll, und wählen im Effekt-Menü „Time/Pitch“ →

„Resampling/Timestretching“ aus. Hier aktivieren wir zunächst die Crossfade-Funktion, die uns hilft, eventuell entstehendes Knacken an den Schnittpunkten zu beseitigen. Anschließend stellen wir den Pitch-Regler auf den gewünschten Wert. Eine Einstellung von -12 würde beispielsweise die Tonhöhe des Materials an dieser Stelle um eine ganze Oktave herabsetzen. Achten Sie darauf, dass in beiden Eingabefeldern unter „BPM Werte“ das richtige Projekttempo eingestellt ist, da ansonsten der Part schneller oder langsamer als der Rest abgespielt wird.

Unter „Algorithmus“ finden sich übrigens einige nützlich Presets für Timestretching und Pitchshifting. Einige davon eignen sich besonders bei komplexen Drum-loops oder Vocals. Hier hilft es, wenn Sie mit den Buttons am unteren Ende des Fensters immer wieder mit dem Original vergleichen. Wenn Sie nicht sicher sind, welcher Algorithmus am besten passt, nehmen Sie ruhig den voreingestellten Standard.

Natürlich gibt es innerhalb des Wave-Editors noch etliche weitere Möglichkeiten, vorhandenes Audiomaterial zu verändern oder zu bearbeiten. Auch hier bietet es sich wie so oft an, ein wenig zu experimentieren. Als nützlich kann sich auch die Drag & Drop-Funktion im Wave-Editor erweisen. Ein im Editor markierter Bereich kann ganz einfach auf eine freie Stelle im VIP (im Hintergrund) gezogen werden. Auf diese Weise wird automatisch ein neues Wave-Objekt mit dem markierten Audiomaterial angelegt.

Crossfades anlegen

Audio-Objekte haben oft die leidige „Angewohnheit“ an den Schnittpunkten zu anderen Objekten zu knacken. Um das zu verhindern, kommen Crossfades ins Spiel. Solche Überblendungen werden eingesetzt, um solch ein Knacken zu entfernen oder unsaubere Übergänge zwischen zwei Audio-Objekten auszugleichen. Dazu wird das erste Objekt langsam ausgeblendet, während das nächste Objekt bereits eingeblendet wird. Dank der Auto-Crossfade-Funktion und dem Crossfade-Editor ist das Anlegen von solchen Kreuzblenden in Samplitude ein Kinderspiel – auch und gerade im Vergleich zu anderen einigen anderen Sequencer-Hosts.

Auto-Crossfade-Funktion

Für viele Praxisaufgaben reichen bereits Auto-Crossfades völlig aus. Dazu muss die Funktion „Auto Crossfade Modus aktiv“ im Menü „Bearbeiten“ aktiviert sein. Bei jedem Übergang zwischen zwei Objekten wird jetzt automatisch eine sehr schmale Kreuzblende angelegt, die kaum hörbar ist und das Material sanft und ohne Knacken an den Schnittstellen miteinander verbindet. Bei der normalen Arbeit mit Samplitude spricht eigentlich nichts dagegen, den Crossfade-Modus permanent aktiv zu lassen.

Möchte man beispielsweise eine Mix-CD erstellen oder einfach nur gleitende Übergänge zwischen zwei Audio-Objekten erreichen, dann können Crossfa-

des auch gezielt angelegt werden. Importieren Sie dazu beispielsweise zwei mp3-Dateien hintereinander in eine freie Audiospur. Anschließend erzeugen Sie durch Ziehen des Volume-Anfassers ein Fade-In beim zweiten (hinteren) Audio-Objekt. Wenn man dieses Objekt jetzt etwas nach hinten verschiebt – quasi so, dass sich Ende des ersten und Anfang des zweiten Objekts überschneiden – dann legt Samplitude automatisch die passende Kreuzblende darüber. Auf diese Weise entstehen beispielsweise fließende Übergänge zwischen zwei Tracks für Mix-CDs, wenn die übliche Pause zwischen zwei Liedern nicht gewünscht wird. Die Übergänge, die so entstehen, werden übrigens in Echtzeit angelegt – das vorhandene Material wird also nicht destruktiv verändert. Sollen Crossfades oder Objekte später verändert werden, kann man ganz einfach die Blenden verschieben oder wieder entfernen (Button „Crossfade aus“).

Übrigens: Crossfades funktionieren in Samplitude nicht nur bei Audio-, sondern auch bei MIDI-Objekten!

Crossfade-Editor

Wem die linearen Standard-Blenden zu eintönig sind, der hat im Crossfade-Editor die Möglichkeit, sämtliche Crossfades im Projekt den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Über das Objekt-Kontextmenü wird der „Crossfade-Editor“ geöffnet.

chend sein, allerdings wirken Sinus- und Cosinus-Fades oft weicher und natürlicher. Je nach Einsatzgebiet sollte man also ruhig etwas experimentieren und die Ergebnisse miteinander vergleichen.

Der Crossfade-Modus in Samplitude ist ein mächtiges und effektives Werkzeug,

Der Crossfade-Modus in Magix Samplitude ist ein mächtiges und effektives Werkzeug, das einem besonders im Auto-Mode in der Praxis ausgesprochen viel Arbeit ersparen kann.

Hier hat man die Möglichkeit alle nötigen Feineinstellungen an der Blende vorzunehmen: Sinus-/Cosinuskurven, logarithmische und exponentielle Kurven und durch die beiden unabhängigen Regler kann der Kurventyp sogar für beide Seiten unterschiedlich eingestellt werden (Fade In/Fade Out).

Für die meisten Anwendungen dürften die linearen Blenden durchaus ausrei-

das einem besonders im Auto-Mode in der Praxis viel Arbeit ersparen kann. Nach ein wenig Einarbeitung hat man durch den Editor zudem die Möglichkeit, seine ganz persönliche Blende zu basteln.

In der nächsten Samplitude-Zone stellen wir Ihnen das Mischpult und die Mix-down-Funktionen vor. Bis dahin viel Erfolg beim Basteln des eigenen Songs in Samplitude!

SASCHA BECKMANN