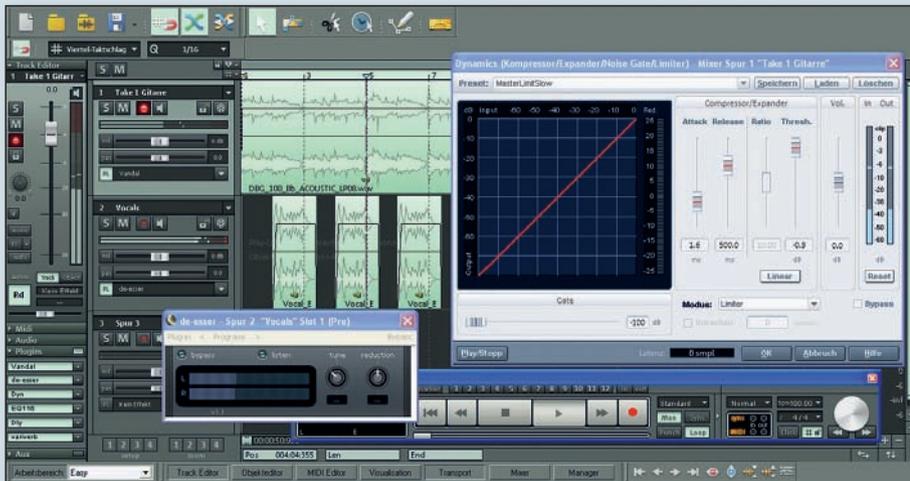


Samplitude Zone

► Effekte einsetzen in Samplitude



Bei richtigem Einsatz veredeln Effekte jede Audio-Produktion; schlechte oder unpassende Effekte können aber schnell billig oder unprofessionell wirken. In dieser und der kommenden Samplitude-Zone zeigen wir Ihnen, welche Effekte sich für welchen Zweck eignen und wie sie in Samplitude am besten eingesetzt werden.

DIE SPUREFFEKTE

Samplitude unterscheidet grundsätzlich zwischen objektbezogenen Effekten und Spureffekten. Um beispielsweise eine gesamte

Vocalspur mit etwas Chorus oder Echo anzureichern, aktivieren Sie die entsprechende Spur im Projektfenster und wählen links in den Spuriofen bei PL den gewünschten Effekt aus. Standardmäßig stehen hier alle Onboard-Effekte von Samplitude zur Verfügung. Wenn Sie weitere Plug-ins nutzen wollen, müssen diese für Samplitude – sofern noch nicht geschehen – erst verfügbar gemacht werden. Dazu muss in den Optionen (Taste Y) unter Effekte > 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 hier den Pfad entsprechend anpassen.

PRE- ODER POST?

Sie können auch das Routing eines Effekts direkt beeinflussen, indem Sie auf den schwarzen Button ganz rechts neben „Plug-ins“ klicken. Hier können Effekte frei zugewiesen werden – jeweils als Pre- oder Posteffekt. Pre-Effekte werden in diesem Fall virtuell vor den eigentlichen Eingang geschaltet, beispielsweise wie ein Effektpedal bei einer Gitarre. Post-Effekte hingegen werden hinter das Eingangssignal gelegt, also direkt in den Mix.

OBJEKTBEZOGENE EFFEKTE

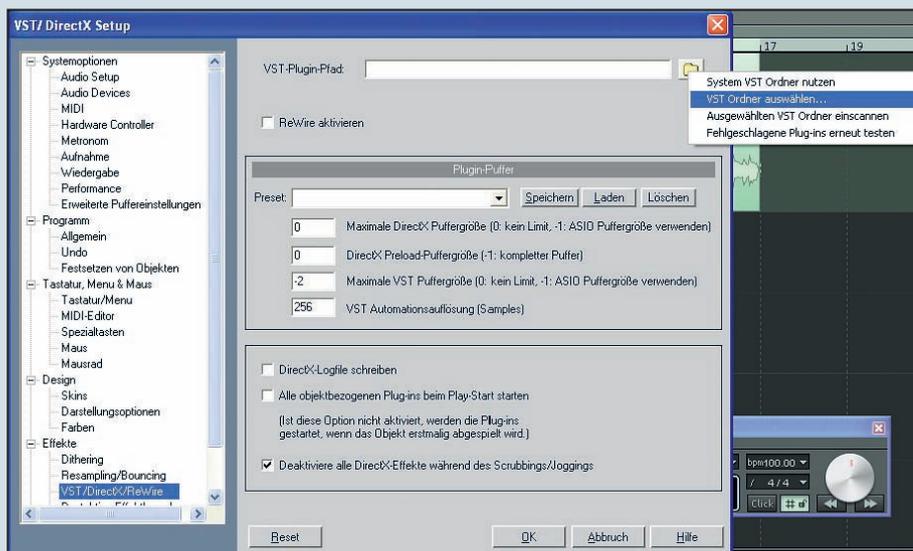
Spureffekte sind aber nur eine Möglichkeit des Effekteinsatzes in Samplitude. Oft kommt es vor, dass Effekte nur stellenweise ihre Arbeit verrichten sollen, etwa am Ende eines Gesangsphrase oder bei einer zu dünn geratenen Gitarrenstelle. Hier wäre ein Spureffekt eher unerwünscht oder sogar kontraproduktiv. Stattdessen können wir mit Samplitude objektgenau arbeiten, das heißt Effekte nur dort einsetzen, wo es nötig oder gewünscht ist. Hierzu selektieren wir nur den Clip (das Objekt) in der Spur, das wir bearbeiten wollen und gelangen per Doppelklick in den Objekteditor, der unter „Plug-ins“ die für diesen Part möglichen Effekte bereithält. Hier ließe sich beispielsweise nur der letzte Clip einer Vocalaufnahme mit etwas Delay anreichern.

WER DIE WAHL HAT ...

Oft schwieriger als das Einbinden an sich ist die Auswahl des passenden Effekts. Allein Samplitudes Silver-Edition bringt schon eine ganze Reihe brauchbarer Effekt-Plug-ins mit. Hinzu kommen aber in dem meisten Fällen noch etliche freie und kommerzielle FX-Plug-ins, die sich auf dem heimischen Rechner tummeln. Gerade für Einsteiger in Sachen Musikproduktion gestaltet sich die Auswahl daher oft langwierig und unbequem. Aus diesem Grund stellen wir Ihnen ein paar sogenannte „Brot & Butter-Effekte“ hier kurz vor.

DELAY/REVERB – DIE ALLZWECKWAFFE

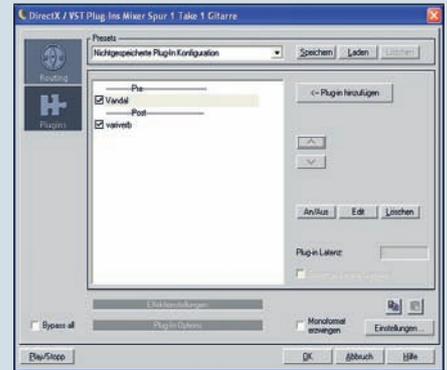
Immer gerne und schnell eingesetzt, wenn es darum geht, Vocals oder Instrumente zu gestalten. Samplitude bringt bereits eine brauchbare Auswahl an Presets mit, die bei Bedarf angepasst werden können. Aber Vorsicht! Lange Delay-Zeiten und zu starke Hallanteile können den Sound schnell unna-



Stellen Sie den Pfad zu Ihrem Plug-in-Ordner ein.



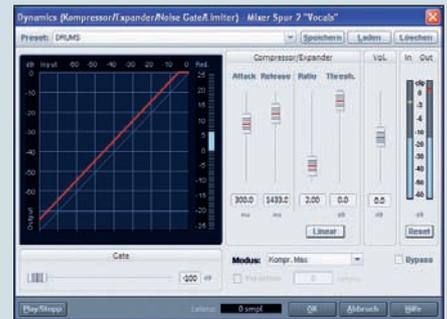
Spureffekte wirken auf die gesamte Spur.



Pre-Effekte liegen im Routing vor, Post-Effekte hinter dem Signal.



Objekteffekte lassen einen punktgenauen Effekteinsatz zu.



Dynamics ist Samplitudes Allrounder.

türlich und „verwässert“ wirken lassen. Auch hier gilt wie so oft: Weniger ist manchmal mehr ...

DYNAMICS – SAMPLITUDES ALLROUNDTALENT

Das Plug-in Dynamics ist ein echter Allrounder unter den Effekten, die die Samplitude bereits ab Werk mitbringt. Unter einer gemeinsamen Oberfläche vereinen sich mit Kompressor, Expander, Gate und Limiter gleich vier unverzichtbare Werkzeuge im Studioalltag. Besonders nützlich: Jeder Ef-

fekt lässt sich per Echtzeit-Vorschau bereits im Vorfeld testen.

COMPRESSOR

Sehr knapp umschrieben schränkt ein Kompressor die Dynamik eines Audiosignals ein. Komprimiert wird in der Praxis immer dort, wo ein Signal verdichtet werden soll. Der Dynamikverlauf wird insgesamt geglättet, wodurch leisere Passagen lauter und präsenter erscheinen. Der Einsatz des Compressors eignet sich bei Einzelspuren besonders bei Vocals, da die menschliche Stimme natur-

gemäß einen recht hohen Dynamikanteil mitbringt. Das macht es oft schwer, eine Stimme gegenüber der Musik in den Vordergrund zu bringen. Ein Kompressor gleicht diese Pegelschwankungen gezielt aus und sorgt für einen stetig hohen Pegel und damit für stärkere Vocals.

Auch in der Summe lässt sich ein Kompressor gut einsetzen, um das Gesamtmaterial im Ergebnis lauter und dichter zu machen. Man sollte jedoch stets die Levelmeter-Anzeigen (In/Out) auf der rechten Seite des Plug-in-Fensters im Auge behalten. ▶

EXPANDER

Der Expander ist rein technisch gesehen, das genaue Gegenteil des Kompressors. Hiermit lassen sich vorher definierte Pegel absenken und damit beispielsweise Störgeräusche beseitigen oder „künstlich“ eine Dynamik erzeugen.

LIMITER

Der Limiter ist quasi ein sehr extremer Kompressor und regelt den Ausgangspegel des anliegenden Signals gnadenlos bis auf einen vorher festgelegten Schwellenwert herunter. Je nachdem wie der Threshold-Regler eingestellt ist, bleiben die leiseren Passagen

DE-ESSER UND DE-HISSER – GEGEN SSS, SCH UND ZZZ

Der Dehisser ist immer dann das Werkzeug der Wahl, wenn es um das Thema Rauschunterdrückung geht. Er beseitigt in erster Linie gleichmäßige Rauschteile im Audiosignal wie sie von Mikrofonvorverstärkern oder A/D-Wandlern verursacht werden. Auch kleinere Unreinheiten bei Gesangsaufnahmen können auf diese Weise minimiert werden.

Bei Gesangs- und Sprachaufnahmen ist aber vor allem der De-Esser ein unverzichtbares Mittel, um Zischlaute aller Art im Pegel abzusenken. Solche sogenannten Sibilanten

lässt sich hier auch gezielt der Bassbereich verstärken oder die Höhen und Mitten eines Audiosignals zu korrigieren. Samplitudes Equalizer lässt sich auch gut als Master-Effekt für das Summensignal einsetzen.

DISTORTION – SCHMUTZ ERWÜNSCHT

Distortion und damit die Übersteuerung von Klängen lässt sich üblicherweise überall dort gut einsetzen, wo etwas mehr „Schmutz“ gefragt ist. Besonders im Gitarrensound ist dieser Effekt seit Jahrzehnten nicht mehr wegzudenken. Aber auch für elektronische Bässe oder Synths sind Distortion oder ein leichter Overdrive-Effekt gut einsetzbar, um dem Signal mehr Power und Durchsetzungskraft zu verleihen. Der Algorithmus in Samplitude fügt dem anliegenden Signal anteilig Obertöne und somit eine Verzerrung hinzu. Die Referenzlinie für die Verzerrung kann im Plug-in-Fenster nach den eigenen Vorstellungen „gezeichnet“ werden. „Threshold“ regelt den Startpunkt des Effekts und „Level“ stellt dessen Intensität ein. Eine harte Verzerrung erzielt man beispielsweise durch eine Threshold-Einstellung um die 0 dB – den etwas wärmeren Overdrive-Effekt erreicht man in den Bereichen um -40 dB. Kleiner Tipp: Bei fast allen VST-Effekten innerhalb von Samplitude besteht die Möglichkeit, eigene Presets abzuspeichern und später dann wieder zu laden. Machen Sie davon auf jeden Fall Gebrauch, denn so ersparen Sie sich viel Arbeit bei häufig wiederkehrenden Aufgaben oder Einstellungen. Wir sehen, die wichtigsten Effekte hat Samplitude also bereits alle serienmäßig mit an Bord. Wie sie eingesetzt werden und wie sie hinterher im Mix wirken, bleibt letztlich auch immer eine Frage des persönlichen Geschmacks. Oft klingen Effekte für unser Ohr sehr schnell „normal“ und erscheinen unverzichtbar. Lassen Sie sich davon nicht täuschen und wägen Sie ganz bewusst ab, indem sie zwischen trockenem Signal und Effekt-Anteil hin- und herschalten.

SASCHA BECKMANN

Hall, Echo, Equalizer, Dynamikwerkzeuge – Samplitude hat die wichtigsten Effekte und Bearbeitungstools bereits serienmäßig mit an Bord.

(unterhalb des Schwellenwerts) unberührt, alle darüber liegenden, lauterer Passagen werden entsprechend heruntergeregelt. Eingesetzt wird der Limiter besonders da, wo zu laute Signale einer Spur abgesenkt werden sollen.

GATE

Das Gate ist ein sehr nützliches Werkzeug, wenn es darum geht, Störgeräusche zu eliminieren. Oft auch in Kombination mit dem Expander eingesetzt, unterdrückt ein Gate sehr leise Signale und eignet sich daher, um beispielsweise in Spielpausen etwa bei Gesangsaufnahmen oder Gitarrensounds die Störgeräusche zu unterdrücken. Signale werden dazu erst ab der einstellbaren Stärke (Gate Level) durchgeleitet. Oft werden auch per Mikrofon abgenommene Drums dadurch sauberer und klarer. Das Dynamics-Plug-in liefert Presets für gängige Anwendungsfälle. Da aber jedes Signal seinen ganz eigenen Charakter hat, ist ein wenig „Fine-Tuning“ in den meisten Fällen nicht zu vermeiden.

sind im Mix meist unerwünscht und können per De-Esser gezielt bearbeitet werden.

EQUALIZER

Samplitudes Equalizer (oder kurz EQ) erreichen Sie über den Mixer (Taste M) nach Rechtsklick auf EQ. Dieser parametrische Equalizer besteht aus mehreren Filtern, mit denen das Spektrum des anliegenden Eingangssignals bearbeitet werden kann. Equalizer werden verwendet, um beispielsweise lineare Verzerrungen eines Signals zu korrigieren. Hier können für ein oder mehrere Frequenzbänder sowohl die Frequenz und die Amplitudenänderung als auch die Bandbreite (Q) eingestellt werden. Möglich ist die Bearbeitung von Frequenzen zwischen 10 Hz und 24 kHz. In der Praxis werden EQs hauptsächlich zur Klanggestaltung eingesetzt, beispielsweise um störende Frequenzanteile abzusenken und andere zu verstärken. Im Live-Betrieb werden EQs aber auch benutzt, um das Setup an die klanglichen Eigenschaften des Raums anzupassen. So



Beinahe unverzichtbar – Echo, Delay und Hall.



Der De-Esser entfernt alle Zischlaute aus Stimmen- und Gesangsaufnahmen.



Per EQ kann der Klang des Materials gezielt angepasst werden.