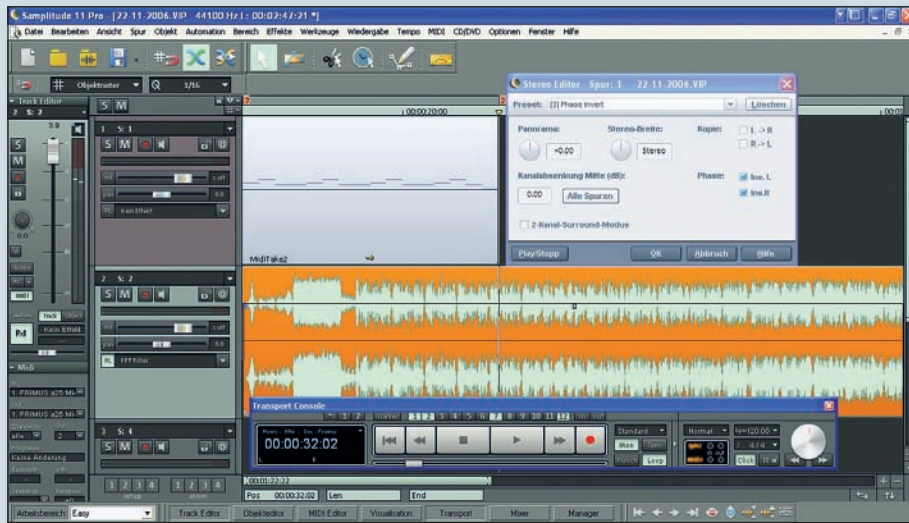


# Samplitude Zone

► Das Samplitude-ABC – Die wichtigsten Werkzeuge auf einen Blick, Teil 1



In den vergangenen Samplitude-Zones haben wir Samplitude und dessen Werkzeuge bereits recht gut kennengelernt. Was noch fehlt, ist eine Art Nachschlagewerk für die wichtigsten Anwendungsfälle im täglichen Umgang mit der Software. Diese Lücke schließen wir heute und in der nächsten Ausgabe.

## Audio-/MIDI-Setup einrichten

Auch wenn Samplitude in den meisten Fällen beim Audio-/MIDI-Setup automatisch die richtigen Einstellungen wählt, schadet ein Blick in die Optionen sicher nicht. Über die Taste Y gelangen Sie am schnellsten dorthin. Vergewissern Sie sich, dass unter „Audio Setup“ das richtige Treibersystem (i.d.R. der ASIO-Treiber Ihres Audio-Interfaces) ausgewählt ist. Gleiches sollten Sie unter dem Punkt „Audio Devices“ und „MIDI“ überprüfen. Zu guter Letzt überprüfen Sie noch den richtigen Pfad zu Ihren Plug-ins (unter Effekte -> VST/DirectX/ReWire). 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 ändern.

## Bearbeiten von Objekten

Egal, ob MIDI- oder Audio-Objekt, Samplitudes Objektfänger sind immer dann hilfreich, wenn es darum geht, schnelle Än-

derungen direkt im Projektfenster vorzunehmen – ohne den oft lästigen Umweg über die Editoren. Am oberen Ende in der Mitte des Objekts findet sich der Anfänger für die Lautstärke. Hier wird die Gesamtlautstärke des Audio- bzw. MIDI-Parts geregelt. Am linken und rechten unteren Ende kann die Länge des Objekts in beide Richtungen angepasst werden. Besonders nützlich sind aber vor allem die Fade-Knöpfe rechts und links in den oberen Ecken des Objekts. Hier kann mit nur einem Mausklick ein Fade-In bzw. Fade-Out eingestellt, also die Lautstärke des Objekts langsam ein- oder ausgeblendet werden. Bei gleichzeitig gedrückter Umschalttaste lassen sich zudem noch Feineinstellungen vornehmen.

## Crossfades einsetzen

Crossfades kommen immer dann ins Spiel, wenn Überblendungen zwischen zwei Objekten erstellt oder Knackser an zu harten Übergängen entfernt werden sollen. Dazu wird das

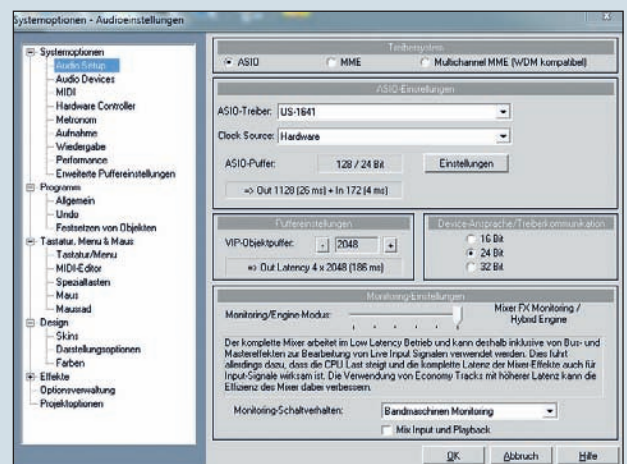
erste Objekt langsam ausgeblendet, während das nächste bereits eingeblendet wird. Für viele Praxisaufgaben reichen Auto-Crossfades völlig aus. Aktivieren Sie dazu die Funktion „Auto Crossfade Modus aktiv“ im Menü „Bearbeiten“.

Bei jedem Übergang zwischen zwei Objekten wird jetzt automatisch eine sehr schmale, kaum hörbare Kreuzblende angelegt, die das Material sanft und ohne Knacksen an den Schnittstellen miteinander verbindet. Dieser Modus kann in der Praxis eigentlich permanent eingeschaltet bleiben.

Möchte man beispielsweise eine Mix-CD erstellen oder zwei Audio-Objekten ineinander übergehen lassen, dann können Crossfades auch gezielt angelegt werden.

Importieren Sie als Beispiel zwei beliebige Samples 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 – so dass sich das Ende des ersten und der Anfang des zweiten Objekts überschneiden – dann legt Samplitude automatisch die passende Kreuzblende darüber. Die Übergänge, die so entstehen, werden in Echtzeit angelegt das vorhandene Material wird 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 bei Audio- und MIDI-Objekten!



Unter „Audio Setup“ muss der richtige ASIO-Treiber des Audio-Interfaces eingestellt werden.



Per Objektfänger lassen sich viele Änderungen auch ohne Editor im Projektfenster erledigen.

Über das Objekt-Kontextmenü lässt sich bei Bedarf auch der „Crossfade-Editor“ aufrufen. Hier hat man die Möglichkeit die Feineinstellungen an der Blende vorzunehmen: Sinus-/Cosinuskurven, logarithmische und exponentielle Kurven. Durch die beiden unabhängigen Regler kann der Kurventyp sogar für beide Seiten unterschiedlich eingestellt werden (Fade In/Fade Out).

**Destruktives und Nicht-destruktives Arbeiten**

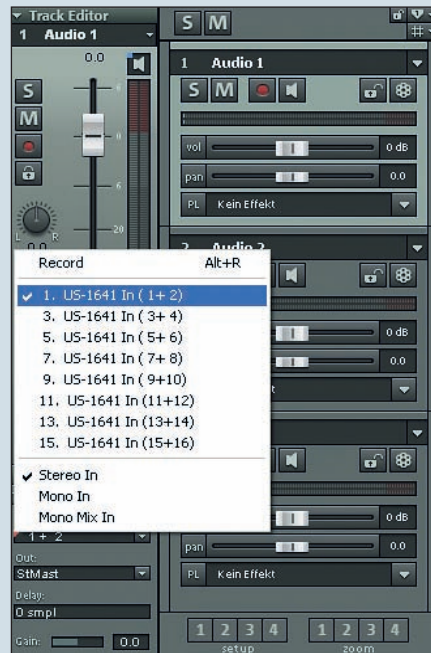
Audiomaterial kann grundsätzlich auf zwei Arten bearbeitet werden: destruktiv und nicht-destruktiv („Wave Editing“). Einer der großen Vorteile von Samplitude ist die Möglichkeit zum Arbeiten auf nicht-destruktiver Basis. Ähnlich wie bei Objekten kann beliebiges Audiomaterial direkt verändert werden, ohne die eigentliche Audiodatei dabei zunächst zu beschädigen. Erst beim Speichern des Projekts wird die ursprüngliche Datei tatsächlich verändert.

**Instrument oder Gesang aufnehmen**

Legen Sie eine neue Audiospur für die Aufnahme an (Spur -> Neue Spuren einfügen -> Leere Spuren einfügen). Wichtig ist, dass der korrekte Audioeingang eingestellt wird. Wählen Sie dazu in den Spurinfos in der Rubrik „Audio“ unter „In“ den Kanal bzw. die Kanäle aus, an die die Signalquelle (z. B. das Mikrofon) angeschlossen ist. Außerdem können Sie hier noch die Art der Spur einstellen (z. B. Stereo- oder Monospur). Wenn Sie das Eingangssignal während der Aufnahme mithören möchten, müssen Sie noch den Monitor-Button betätigen (Lautsprechersymbol neben dem Record-Button). Achten Sie darauf, dass der Pegel nicht zu hoch wird, ansonsten sollte der Eingangsniveau entsprechend am Levelmeter reduziert werden. Orientieren Sie sich für ein korrektes Leveling immer am lautesten Part. Ein Klick auf den Record-Knopf startet schließlich die Aufnahme auf der markierten Spur.

**Der Wave-Editor**

Kleinere Korrekturen an aufgenommenen Objekten lassen sich meist schon recht einfach im Projektfenster erledigen (siehe „Objektanfasser“). Bei filigraneren Arbeiten am Audiomaterial kommt der Wave-Editor ins Spiel (rechte Maustaste auf dem Objekt Wave-Projekt bearbeiten). Der Editor bietet alle Funktionen, die auch im Hauptprojektfenster verwendet werden können – mit Ausnahme der objektbezogenen Menübefehle. Die Arbeitsweise im Editor ist ähnlich wie bei anderen Audio-Editoren. Das vorhandene Audiomaterial wird als Wellenform angezeigt und kann markiert, geschnitten, kopiert, ver-



Hier werden die Eingangskanäle für die Aufnahme ausgewählt, an denen z. B. das Mikrofon angeschlossen ist.

schieben usw. bearbeitet und verändert werden. Kleinere Fehler in Aufnahmen lassen sich hier schnell beseitigen. Im Kontext-Menü (rechte Maustaste) gibt es noch weitere nützliche Funktionen wie beispielsweise das direkte Exportieren der Aufnahme als Audiofile. Außerdem lässt sich hier bequem zwischen verschiedenen Maus-Modi umschalten. Stellt man den Mausmodus beispielsweise auf „Volume-/Automations-Zeichenmodus“, können mit der Maus Pegel- und Panoramakurven direkt Freihand in das Audiomaterial gezeichnet werden. Das so entstandene Punkteraster lässt sich natürlich nachträglich jederzeit anpassen.

Auch der Wave-Zeichenmodus ist durchaus praktisch. Stellen Sie die Zoomstufe hoch genug ein, lässt sich darin mit der Maus direkt ins Audiomaterial zeichnen. Besonders nützlich ist das z. B. um kleine Knackser oder Clippings zu beseitigen.

Sollten Sie einmal versehentlich im falschen Mausmodus unterwegs sein, klicken Sie einfach auf den weißen Pfeil in der oberen Menüleiste und Sie gelangen zurück in den Universal-Modus.

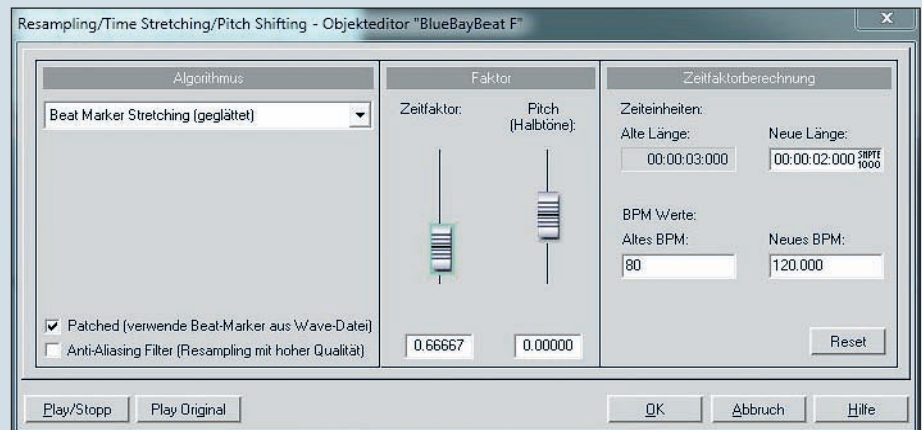
Nützlich ist auch die Drag & Drop-Funktion im Wave-Editor. Jeder markierte Bereich im Editor kann ganz einfach auf eine freie Stelle im VIP (im Hintergrund) gezogen werden. So wird automatisch ein neues Wave-Projekt mit dem markierten Audiomaterial angelegt.

**Timestretching**

In der Praxis kommt es leider eher selten vor, dass das ausgewählte Audiomaterial aus einer Sample-Library direkt zum Songtempo passt. Will man beispielsweise in einen Song mit einem Grundtempo von 120 BPM einen 80-BPM-Beatloop integrieren, muss dieser zuerst an das Songtempo angepasst werden. Dazu benötigen wir Samplitudes Time-Stretching-Funktion. Klicken Sie auf dem Objekt, das angepasst werden muss, mit der rechten Maustaste auf Objekteffekte -> Time/Pitch -> Resampling/Timestretching. Dort stellen Sie unter „Altes BPM“ das Originaltempo des Loops ein (80) 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.

Wenn Sie dazu auch den Zeitfaktor- bzw. Pitch-Regler verändern, ändert sich auch die Tonhöhe, d. h., das Audiomaterial wird einfach nur schneller oder langsamer abgespielt.

**Sascha Beckmann**



Per Timestretching-Funktion lassen sich Samples an das Songtempo anpassen.