

den Eintrag „Neues Instrument“ und dort das gewünschte VSTi aus.

Per Klick auf den roten Button in den Spurinfos wird die ausgewählte Spur zur Aufnahme scharf geschaltet. Stellen Sie nun in Samplitudes Transportkonsole das gewünschte Aufnahmetempo ein und starten Sie per Klick auf den Record-Button in der Transportkonsole die Aufnahme. In den Optionen (Taste Y) kann übrigens auch ein Metronom beziehungsweise ein akustischer Vorzähler eingestellt werden, um das Timing bei der Aufnahme zu erleichtern. Ein Druck auf die Leertaste oder den Stop-Button beendet die Aufnahme.

Der MIDI-Editor

Um unsauber eingespieltes MIDI-Material zurechtzurücken oder Harmonien und Noten zu verändern, ist Samplitudes MIDI-Editor meist das Werkzeug der Wahl (Doppelklick auf das MIDI- oder VSTi-Objekt).

Um Noten zu verändern, benutzt man den Pfeil-Zeiger (Button oben links) und verschiebt entweder die gewünschten Noten an den neuen Bestimmungsort oder verkürzt bzw. verlängert die Notenlänge durch Ziehen des Pfeils an den äußeren Enden einer Note in die entsprechende Richtung. Durch Betätigen der rechten Maustaste können Noten auch in diesem Modus gelöscht werden, für größere Lösch-Aktionen sollte man allerdings besser den Mausmodus auf Löschen umstellen (Radiergummi-Symbol).

Im unteren Teil des Fensters können die Eigenschaften des MIDI-Materials – wie beispielsweise Anschlagstärke, Aftertouch, Pitchbend oder Controllerdaten – eingestellt werden. Will man das Objekt etwas einfaden, also die Notenanschlüge/Lautstärke leicht ansteigen lassen, eignet sich das kreuzförmige Werkzeug am besten. Zieht man damit eine Linie in der Controlleransicht von unten links nach oben rechts, steigen die Velocity-Werte entsprechend der Geraden an.

Samplitude Zone

► Das Samplitude-ABC – Die wichtigsten Werkzeuge auf einen Blick, Teil 2

Unser Samplitude-Nachschlagewerk geht in die zweite Runde. Hier und in der letzten Samplitude-Zone finden Sie auf einen Blick alle wichtigen Werkzeuge für den Umgang mit der Software.

Effekte einsetzen

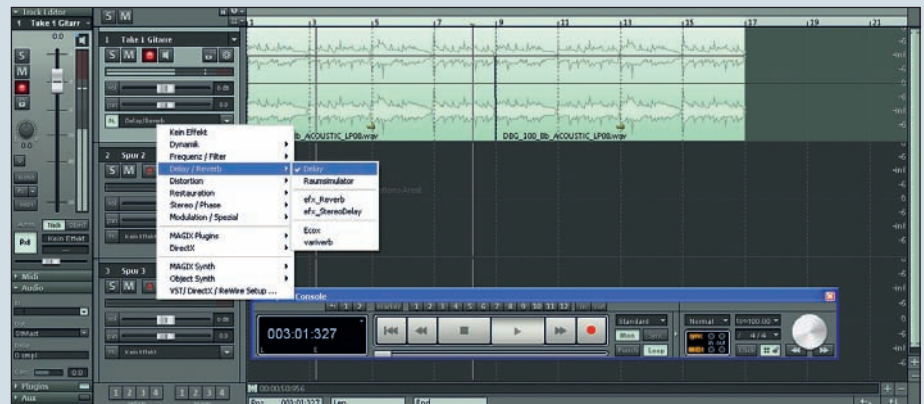
Samplitude unterscheidet grundsätzlich zwischen objektbezogenen Effekten und Spureffekten. Um beispielsweise eine gesamte Vocalspur mit Chorus oder Delay anzureichern, aktivieren Sie die entsprechende Spur im Projektfenster und wählen links in den Spurinfos bei „PL“ den Effekt aus. Spureffekte sind aber nur eine Möglichkeit des Effekteinsatzes in Samplitude. Oft kommt es vor, dass Effekte nur stellenweise ihre Arbeit verrichten sollen, z. B. am Ende eines Parts. Hier können wir mit Samplitude objektgenau arbeiten, also Effekte nur dort einsetzen, wo es 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 „Plugins“ die für diesen Part möglichen Effekte bereithält. Hier ließe sich beispielsweise nur der letzte Clip eine Vocalsparts mit etwas Delay anreichern.

MIDI- oder VSTi-Spur aufnehmen

Will man beispielsweise Instrumente oder Klänge über ein Keyboard einspielen und

aufnehmen, kann jede beliebige Spur per Klick auf den MIDI-Button ganz links in den Spurinfos in eine MIDI- bzw. VST-Instrumenten-Spur umgewandelt werden.

Soll an dieser Stelle ein externer Synthesizer benutzt werden, stellen Sie unter „MIDI“ die entsprechenden MIDI-Ein- und Ausgänge Ihres Audio-/MIDI-Interface ein. Bei der Kommunikation mit externen Klangerzeugern müssen Sie ebenfalls auf den korrekten MIDI-Kanal achten, der sich unter „Channel In“ und „Out“ entsprechend anpassen lässt. Falls Sie anstelle eines externen Klangerzeugers ein VST-Instrument zur Wiedergabe benutzen wollen, dann wählen Sie unter „Out“,



In den Spurinfos (bei „PL“) lassen sich Effekte einer ganzen Spur zuweisen.

Im Menü „Maus-Modus“ gibt es zudem eine spezielle Drum-Funktion, mit der man auf die Schnelle zum Beispiel ansteigende Trommelwirbel produzieren kann, ohne die Schläge mühsam einzeln zu setzen. Dieses Menü ist besonders dann hilfreich, wenn man schnell zwischen verschiedenen Werkzeugen hin und her wechseln möchte. Mit der Maus im Drum-Modus zieht man beispielsweise auf der Note D1 eine mehrtaktige Linie, die anschließend automatisch in Einzel-Beats zerlegt wird und in Kombination mit einem ansteigenden Velocity-Muster einen ordentlichen Snarewirbel produziert. Daneben gibt es einen Pattern-Mausmodus, der es ermöglicht, Noten und Harmonien komplett freihändig zu zeichnen.



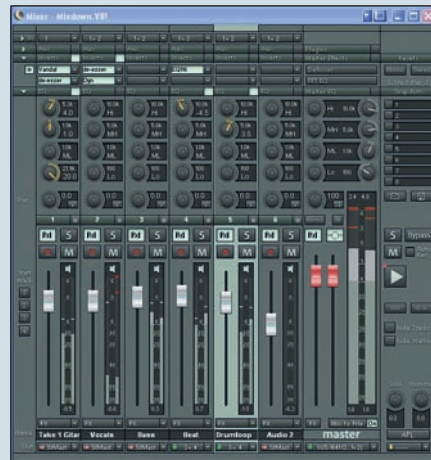
Ein Klick auf den „MIDI“-Button wandelt eine Audio- in eine MIDI-Spur um. Unter „Out“ wählen Sie den Klangerzeuger, der angespielt werden soll.

Außerdem gibt es im Menü MIDI Funktionen mit „Legato“ und „Überlappungen entfernen“ noch zwei weitere nützliche Befehle. Die Legato-Funktion verlängert Noten, damit sie entsprechend gebunden – also legato – gespielt werden, während die zweite Funktion Überschneidungen und zu lang geratene Notenenden entfernt.

Quantisieren

Die Quantisierungsfunktion in Samplitudes MIDI-Editor rückt z. B. unsauber eingespielte Noten wieder gerade. Bei geringen Unregelmäßigkeiten reicht es meist aus, alle Noten auszuwählen (Strg+A) und den

Quantisieren-Button zu klicken. Durch diese Quantisierungsfunktion rücken wir unsauber eingespielte Anschläge wieder gerade. Bringt die Standard-Quantisierung nicht den gewünschten Erfolg, kann die Soft-Quantisierung (unter MIDI-Funktionen → erweitertes Quantisieren → Soft Q (näherungsweise quantisieren)) hilfreich sein. Sollte das alles



Per „Mix to file“-Button wird das Summensignal des Mixers in eine Datei gebounced.

nicht reichen, hilft nur das manuelle Verschieben und Begradigen der einzelnen Noten im MIDI-Editor – oder ein neuer Take.

Das Mischpult

Samplitudes hauseigener Mixer (Taste M) lässt sich grundsätzlich wie ein echtes Mischpult bedienen. Jede Spur hat einen Lautstärke-Fader, einen Effekt- und EQ-Bereich, diverse Schalter wie z. B. Solo oder Mute (S oder M), sowie Einstellmöglichkeiten für die Ein- und Ausgänge der Spuren. Per Doppelklick auf einen Fader wird dieser auf die Nullposition gesetzt, ein weiterer Doppelklick versetzt ihn wieder in die ursprüngliche

Position. Im rechten Teil des Mischpults lassen sich Snapshots schnell speichern und laden. Hierbei handelt es sich im Prinzip um Momentaufnahmen aller Mixer-Einstellungen, mit denen man beispielsweise schnell zwischen verschiedenen Settings zum Vergleich hin- und herschalten kann. Die Mixer-Setups können auch in Dateien gespeichert und später wieder geladen werden.

Trackbouncing/Mixdown

Der Mixdown führt alle aufgenommenen Einzelspuren über einen Master-Output zusammen. Bei Software-Mixdowns ist damit immer auch das sogenannte Bouncen des Materials in eine separate Spur oder Datei (Wave- oder Mp3-File) verbunden.

Besteht das Projekt nur aus Audioobjekten, ist der Mixdown denkbar einfach: Öffnen Sie den Mixer (Taste M) und klicken Sie auf „Mix to File“. Ein Klick auf „On“ rechts daneben verwandelt den internen Samplitude-Mixer in ein vollwertiges Mischpult für sämtliche Eingänge der angeschlossenen Audio-Hardware, die dabei live abgehört und gemischt werden. Falls Sie MIDI-Hardware wie Synthesizer oder Drum-Computer angeschlossen haben, lässt sich deren Audioausgang so bequem über den Mixer in Echtzeit steuern und mischen. Dazu müssen alle benötigten Eingänge entsprechend aktiviert werden, d. h., die Record-Devices müssen korrekt eingestellt (Einstellungen: Taste Y).

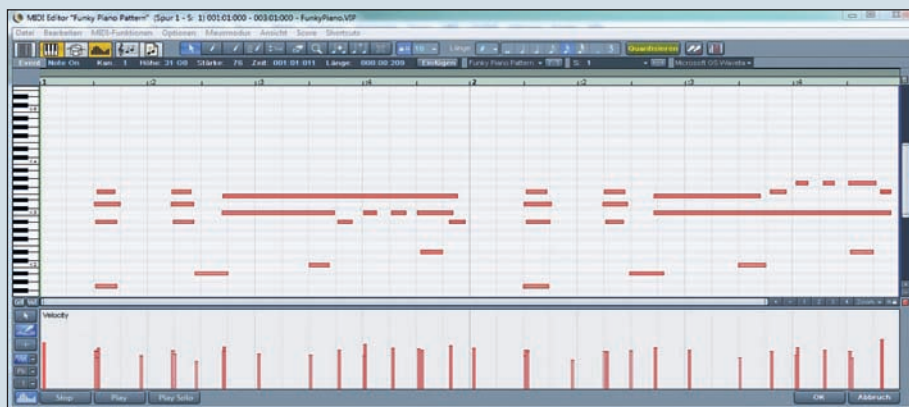
Zum Start des Mixdowns reicht schließlich ein Druck auf die Leertaste (oder „Play“ rechts im Mixer), um das Projekt abzuspielen. Alle internen und externen Signale werden aufgezeichnet und in der Mixdown-Datei gespeichert. Gleichzeitig werden alle VIP-Objekte mit abgespielt – auch die MIDI-Objekte, die externe Klangerzeuger steuern (inklusive Live-Bearbeitungen am Mischpult, Crossfades, Effekte usw.). Aber Achtung: Solange der On-Button aktiv ist, wird bei jedem neuen Abspielen das Mixdown-File wieder überschrieben. Wenn Sie das Ergebnis behalten wollen, sollten Sie die Datei also umbenennen oder unter neuem Namen abspeichern.

Normalisieren

Um Übersteuerungen zu vermeiden, sollte man unbedingt die Normalisierungsfunktion nutzen (Button „N“ über den Master-Fadern). Beachten Sie aber, dass das Arrangement vorher mindestens ein Mal abgespielt werden muss, damit das Mischpult die Peaks innerhalb des Songs lokalisieren kann.

Mit dieser und der vorigen Samplitude-Zone haben Sie nun alle wichtigen Werkzeuge immer schnell zur Hand.

Sascha Beckmann



Ein Klick auf den „Quantisieren“-Button im MIDI-Editor rückt unsauber eingespielte Noten wieder gerade.