

Samplitude Zone

► Gitarrenaufnahme mit Samplitude ► Klingen wie die Profis

In den ersten Samplitude-Zones haben Sie bereits einen Rundum-Einblick in die Arbeitsweise mit Samplitude bekommen. Statt aber nun jedes Feature der Software im Einzelnen vorzustellen, wollen wir im Folgenden lieber anhand von ganz praktischen Anwendungsbeispielen den Umgang mit Samplitude erklären. In dieser Folge werden wir zeigen, dass sich auch ein üblicherweise nicht digitales Instrument wie die Gitarre ganz leicht mit dem Rechner aufnehmen und darin bearbeiten lässt.

Analog trifft Digital

Wie oft kommt es vor, dass man ein ordentliches Arrangement aus Synthesizern, Samples und VST-Instrumenten gebaut hat, aber das Gefühl nicht los wird, dass noch irgendetwas „Natürliches“ fehlt. Oft reichen schon eine kleine Gitarren-Harmonie oder wenige Akkorde im Hintergrund, damit der Song richtig rund wird. Leider ist es selten, dass sich zu einem bereits arrangierten Projekt passende Gitarren-Loops in einer Sample-Library finden. Warum also nicht einfach mal die alte E-Gitarre abstauben und anschließen oder die Akustik-Gitarre vom Dachboden herunter holen und die Begleitung eben selbst einspielen? Die einfachste Methode eine Gitarre mit der digitalen Audio-Workstation zu verbinden, besteht wohl in der Verwendung einer USB-Gitarre wie etwa Behringers iAxe oder den JamMate UG-Gitarren. In diese Gitarren ist ein Audio-Interface bereits eingebaut,



Mit „Ampsimulation“ bringt Samplitude SE bereits einen virtuellen Gitarrenverstärker mit

so dass man sich um die Schnittstelle zwischen analog und digital keine größeren Gedanken machen muss. Solche Setups eignen sich aber in der Regel eher für den Anfänger oder als „Nebeninstrument“. Gestandene Gitarren-Cracks würden von einem Saiteninstrument mit USB-Port wohl eher Abstand nehmen ...

besitzt die elektrische Gitarre ja bereits einen Klinkenausgang für externe Verstärker, den wir uns auch im Studio zunutze machen können. Allerdings nicht ganz ohne Haken, denn die meisten Exemplare verfügen lediglich über recht schwache Passiv-Ausgänge. Verbindet man diese direkt mit dem Line-In des Mixers oder des

Aufnahme der Signalanteile

Wenn nun Gitarre und Audio-Interface auf eine dieser Arten miteinander verbunden sind, kann die Aufnahme in Samplitude gestartet werden. Markieren Sie eine beliebige Audiospur und schalten sie per Record-Knopf (R) zur Aufnahme scharf. Eine Monospur reicht für das Signal im Normalfall

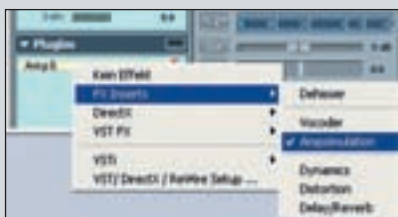
aus – es sei denn es werden Gitarre und externes Effektsignal separat aufgenommen (eine entsprechende Verkabelung vorausgesetzt). Dann benötigen Sie zur Monospur zusätzlich eine Stereospur für den Effektanteil. Wenn Sie jetzt einige Töne auf der Gitarre spielen, sollte das Levelmeter der Spur entsprechend ausschlagen. Achten Sie darauf, dass der Eingangspegel nicht zu hoch ist, ansonsten sollte er entsprechend reduziert werden. Orientieren Sie sich am lautesten Part für ein korrektes Leveling. In der Praxis hat es sich bewährt, bei Gitarrenaufnahmen mit dem Computer deutlich unter 0 dB zu bleiben, damit noch Spiel nach oben ist. Wichtig für ein gutes Ergebnis ist vor allem, dass während der

Elektrische Gitarren besitzen bereits einen Klinkenausgang. Dieses Signal muss für die Aufnahme jedoch per DI-Box oder hochohmigem Hi-Z-Instrumenteneingang verstärkt werden.

Für die Aufnahme einer akustischen Gitarre ist mangels Schnittstellen nach außen eine entsprechende Mikrofonierung nötig. In den meisten Fällen reicht dazu ein ordentliches Mikrofon, das an das Mischpult oder direkt an den Mikrofoneingang des Audio-Interfaces angeschlossen wird. Die traditionelle Technik der elektrischen Gitarrenaufnahme besteht darin, die E-Gitarre durch Verstärker zu spielen, ein oder mehrere Mikrofone vor dem Verstärker zu platzieren und den Sound auf diese Weise aufzunehmen. Jedoch

Audio-Interfaces muss der Sound sehr hochgepegelt werden, was Frequenzverluste, so genannte Fehlanpassungen, Rauschen und einen allgemein unnatürlichen Gitarrensound zur Folge hat. Einige Audio-Interfaces und Effektgeräte besitzen einen Hi-Z-Instrumenteneingang, der dieses Problem erst gar nicht entstehen lässt. Hat man einen solchen Eingang nicht zur Verfügung, sollte man zumindest eine so genannte DI-Box zwischenschalten, die das Signal auf Mikrofon- oder Line-Pegel anhebt.

Wichtig für ein gutes Ergebnis ist vor allem, dass während der



Im Spurfenster lassen sich beliebige (Amp-)Effekte einbinden



Aufnahme keinerlei Effekte zugeschaltet sind. Benutzen Sie externe Effektgeräte, -Pedale oder Amps gerne zum Spielen, Improvisieren oder wie beschrieben als separate Effektspur. Für die Aufnahme sollte auf jeden Fall das reine Gitarrensignal unverfälscht ins Audio-Interface gelangen, da sonst eine nachträgliche Bearbeitung kaum mehr möglich ist. Außerdem gibt es uns die komfortable Möglichkeit, den Sound des Gitarrenparts nachträglich noch komplett zu ändern.

Falls noch keine Rhythmus Spuren im Projekt sind, die das Tempo vorgeben, vergewissern Sie sich, dass während der Aufnahme das Metronom eingeschaltet ist (Taste Y unter Systemoptionen/Metronom). Ein letzter kurzer Check, ob der Aufnahmespur auch die richtigen Eingangskanäle zugeordnet sind und schließlich kann der erste Take per Klick auf den Record-Button gestartet werden. Auch wenn der erste Wurf noch nicht überzeugen sollte, kann man ihn ruhig zunächst im Projekt belassen. Manchmal wird eine Gitarrensequenz erst durch einen Zusammenschritt aus mehreren Takes perfekt.

Bearbeitung der Aufnahme

Um einen Part nachzubearbeiten, drückt man auf dem Objekt die rechte Maustaste und gelangt über „Wave-Projekt bearbeiten“ in den Audio-Editor von Samplitude. Der Editor bietet alle Funktionen, die auch im VIP 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 durch markieren, schneiden, kopieren oder verschieben bearbeitet und verändert werden.

Wenn die passende Sequenz gefunden wurde, geht es direkt weiter an die Klangbearbeitung. Da wir die Gitarre ja zunächst völlig clean aufgenommen haben, hört sich das Ergebnis noch wenig aufregend an. Dank der „Clean“-Aufnahme können wir nun selbst bestimmen, ob wir eher wie Jimi Hendrix oder Limp Bizkit klingen wollen.

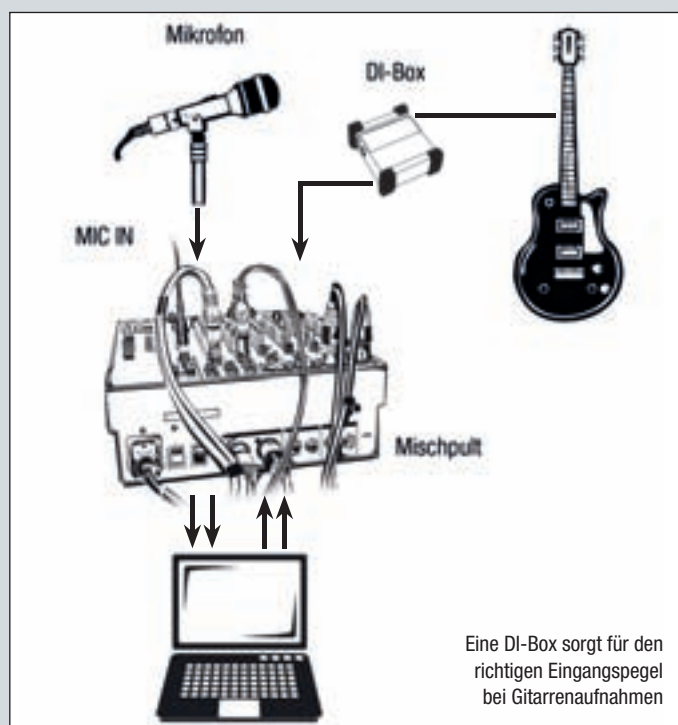
Ein charakteristischer Gitarrensound ist in der Regel ein Zusammenspiel aus Gitarre, Vor- und Endstufe im Amp, Box oder Bo-

xen und Raumakustik oder Mikrofonierung bei der Aufnahme von Gitarren-Amps. Im Studiobereich oder für den Homerecording-Einsatz gibt es dazu bereits einige sehr gute und platzsparende Al-

media oder das PodFarm PlugIn von Line 6 liefern das passende Klang-Surrounding zur E-Gitarre. Samplitude bringt schon in der SE-Version einen brauchbaren Amp-Simulator mit.



NI Guitar Rig ist eine der wohl bekanntesten Amp-Simulationen für Gitarren auf Software-Basis



ternativen, so genannte Amp-Simulationen als Outboard-Equipment, wie den Line 6 Pod oder Behringer V-Amp. Aber auch die Software-Varianten stehen ihren Hardware-Pendants oft in nichts mehr nach. Amp-Simulatoren wie etwa Native Instruments Guitar Rig, Amplitude von IK Multi-

Effekteinbindung in Samplitude

Innerhalb von Samplitude lassen sich VST-Effekte einbinden – sowohl als Spurobjekte als auch als objektbezogene Effekte. Eine der Stärken von Samplitude ist die Möglichkeit, jedem Audio-Clip individuelle Insert-Effekte zuwei-

sen zu können. Auf diese Weise muss keine Effekt-Spur angelegt werden – jedes Objekt kann ohne große Umwege direkt und spurunabhängig klanglich bearbeitet werden.

Um unserer Gitarrenspur einen Amp zuzuweisen, reicht ein Klick auf einen freien „Plugins“-Platz unten in den Spurinfos. Unter „FX Inserts“ findet sich die „Ampsimulation“. Einmal angeschaltet arbeitet das PlugIn wie ein „echter“ Vorverstärker, der sich in Soundcharakteristik, EQ und Lautstärke einstellen lässt. Einige nützliche Presets sind ebenfalls gleich mit an Bord, wie beispielsweise klassische Leadsounds. Im Effektbereich des PlugIns lassen sich auch der Distortion- sowie der Lautsprecher-Anteil regeln. Lassen Sie den aufgenommenen Gitarren-Track ruhig ein wenig in einer Schleife laufen und testen Sie verschiedene Einstellungen am Amp. Sie werden erstaunt sein, was man alles aus dem Ausgangsmaterial herausholen kann.

Andere Effekte und Amp-Simulatoren lassen sich auf die gleiche Weise in eine Spur einbinden. Soll ein Effekt nur auf einen einzelnen Part und nicht auf die gesamte Spur wirken, reicht ein Rechts-Klick auf das entsprechende Objekt und unter „Echtzeiteffekte“ oder „Effekte (destruktiv)“ kann schließlich das gewünschte Plug-In angewählt werden. Innerhalb von Samplitude wird grundsätzlich zwischen destruktiven und nicht-destruktiven Effekten unterschieden. Die destruktiven PlugIns verändern dabei das benutzte Audiomaterial. Auf diese Weise veränderte Daten können nur durch die „Undo“-Funktion rückgängig gemacht werden. Keine Sorgen um die mühsam aufgenommenen Samples muss man sich dagegen bei den Echtzeit-Algorithmen machen, die den Sound „live“ verändern, dabei aber die Quelldateien unberührt lassen.

Auch ohne aufwändige Mikrofonierung und Abnahme-Systeme lassen sich Gitarrensounds einfach innerhalb von Samplitude aufnehmen, bearbeiten und klanglich verändern. Eine gut klingende Aufnahme steht und fällt hier natürlich mit den eingesetzten Mitteln. Trotz aller digitalen Tricks kann oft schon ein schlecht abgeschirmtes Klinckenkabel oder eine zu hohe Aufnahme-lautstärke den Sound ungewollt verfälschen. Man sollte also immer auf sein Gehör vertrauen. K