

Samplitude Zone

► Vocals und Audiomaterial aufnehmen und bearbeiten



Neben dem Einsatz von MIDI und virtuellen Instrumenten gehören vor allem Audioaufnahmen und deren Bearbeitung zu den häufigsten Arbeitspaketen beim Erstellen des eigenen Songs. Auch mit Samplitude ist das nicht anders, jedoch bringt die DAW hier einige Features mit, die den Umgang mit solchen immer wiederkehrenden Aufgaben deutlich erleichtern.

DIE RICHTIGE HARDWARE

Bevor wir Audiomaterial überhaupt aufnehmen und bearbeiten können, muss das Signal erst einmal den Weg in den Rechner finden. In der Regel genügt dafür ein Audio-Interface, an dessen Eingängen wir unsere Signalquelle anschließen können. Der wohl häufigste Fall ist die Aufnahme von Gesang bzw. Stimme. Dazu benötigen wir – wer hätte es gedacht – ein Mikrofon und möglichst auch eine entsprechende Vorverstärkung. Gerade an dieser Schnittstelle zwischen analogem Equipment und der digitalen DAW verliert das Analogsignal bei der Umwandlung schnell an Wärme und Breite. Dadurch kann das aufgenommene Material kalt und dünn wirken. Gute Mikrofonvorverstärker können hier wahre Wunder wirken. Viele Audio-Interfaces haben bereits solche Preamps integriert. Daneben gibt es auch etliche gute Hardware-Lösungen, wie z. B. Röhren-Preamps, die dem digitalen Material seinen warmen, fetten Klang (zurück) geben.

DIE AUFNAHME VORBEREITEN

Ist das Mikrofon oder der externe Klangzeugeter ordentlich verkabelt, steht einer Aufnahme in Samplitude nichts mehr im Wege. Legen Sie ein neues Mehrspurprojekt an und erstellen Sie für den Anfang drei Audiospuren. Zur Erinnerung: Samplitude macht organisatorisch grundsätzlich keinen Unterschied zwischen MIDI- und Audiospuren. Per „MIDI“-Button in den Spurinfos entscheiden Sie, welche Art von Material die Spur beherbergen soll. Dementsprechend ändern sich die Spurinfos. Wichtig ist hier, dass der korrekte Audioeingang eingestellt wird. Wählen Sie dazu in den Spurinfos in der Rubrik „Audio“ unter „In“ den Kanal bzw. die Kanäle, an die

die Signalquelle (in diesem Fall das Mikrofon) angeschlossen ist. Außerdem können Sie hier noch die Beschaffenheit der Spur einstellen (beispielsweise, ob Stereo- oder Monospur).

TAKE 1 UND AUFNAHME LÄUFT ...

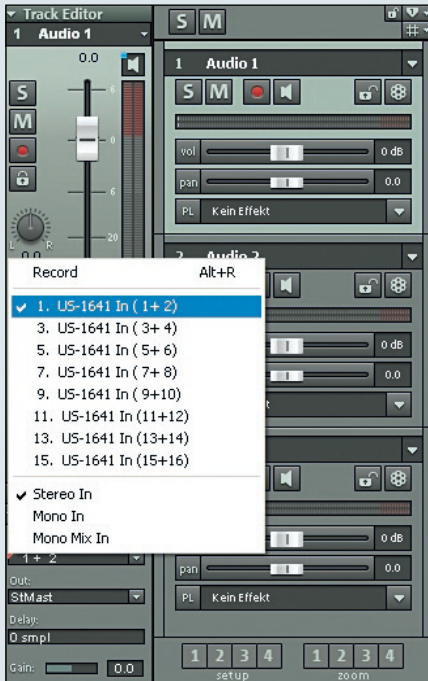
Vergewissern Sie sich, dass die gerade vorbereitete Audiospur angewählt ist, und bereiten Sie diese per Record-Knopf auf die Aufnahme vor. Wenn alles richtig eingestellt ist, sollte jetzt das Levelmeter der Spur entsprechend ausschlagen, sobald man ein paar Worte ins Mikro spricht. Wenn Sie das Eingangssignal während der Aufnahme hören 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 das Eingangslevel entsprechend reduziert werden. Orientieren Sie sich immer am lautesten Part für ein korrektes Leveling. Singen oder sprechen Sie also ruhig vorher ein paar Takte, bis der passende Pegel gefunden wurde. In der Praxis hat es sich bewährt, immer ein wenig unter 0 dB zu bleiben, damit im späteren Mix noch Spiel nach oben ist.

Wichtig für ein gutes Ergebnis ist vor allem, dass während der Aufnahme keinerlei Effekte zugeschaltet sind – das gilt für Vocals wie für externe Synthesizer oder Gitarren gleichermaßen. Das reine Audiosignal sollte möglichst unverfälscht ins Interface gelangen, da sonst eine nachträgliche Bearbeitung kaum mehr möglich ist. Keine Angst – die trockenen Audiospuren lassen sich später mit Effekten und EQs noch ordentlich aufpeppen.

Per Record-Knopf auf der Transportkonsole starten Sie schließlich die Aufnahme und legen los. Nehmen Sie etwas auf und stoppen Sie die Aufnahme dann.



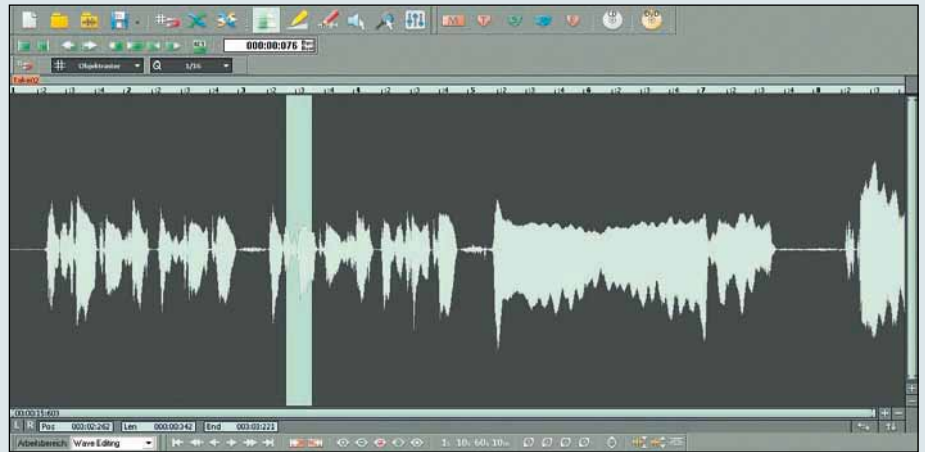
Im Wave-Editor kann die Aufnahme nachbearbeitet werden.



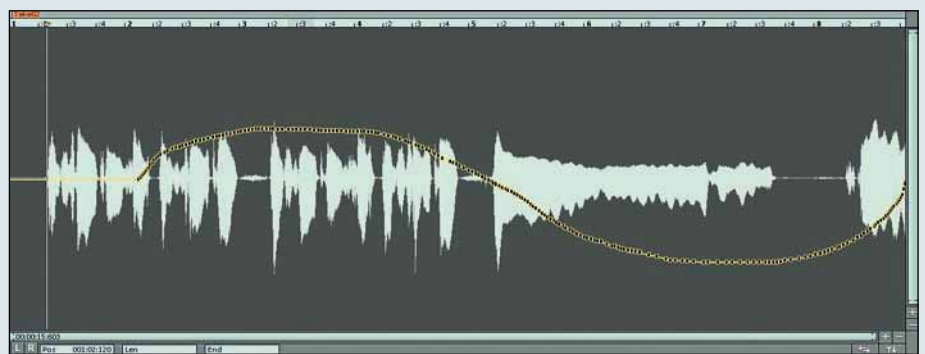
Achten Sie darauf, dass der richtige Audioeingang ausgewählt ist.

DER WAVE-EDITOR

Damit haben wir unseren ersten Take geschafft. Möglicherweise ist er längst nicht so perfekt, wie er sein sollte, aber das lässt sich in Amplitude zum Glück schnell ändern. Als Erstes ziehen wir unser neues Audioobjekt an die richtige Position im Projekt und kürzen es an den Enden gegebenenfalls auf die richtige Länge. Dazu können die Anfänger an den unteren Ecken des Objekts benutzen werden. Kleinere Korrekturen am Audiomaterial lassen sich damit schnell und einfach schon im Projektfenster erledigen. Für filigranere Arbeiten an der Aufnahme sollte der Wave-Editor benutzt werden. Dazu klickt man



Im Wave-Editor lässt sich Audio-Material ganz einfach nachbearbeiten.



Zeichnen Sie im Volume-Mausmodus einfach per Hand die Lautstärkekurve ein.

auf dem gewünschten Objekt die rechte Maustaste und gelangt schließlich über „Wave-Projekt bearbeiten“ direkt in besagten Audio-Editor von Amplitude. 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

durch Markieren, Schneiden, Kopieren, Verschieben usw. bearbeitet und verändert werden. Kleinere Fehler in der Audiospur können hier schnell beseitigt werden.

UNKAPUTTBAR ...

Audiomaterial kann grundsätzlich auf zwei Arten bearbeitet werden: destruktiv und nicht-destruktiv. Amplitude arbeitet auf nicht-destruktiver Basis. Ähnlich wie bei der Arbeit mit Objekten kann beliebiges ▶

MUSIC STORE
professional
www.musicstore.de



DER NEUE KATALOG!

416 Seiten
Hits, News & Deals!
Kostenlos bestellen:
www.musicstore.de



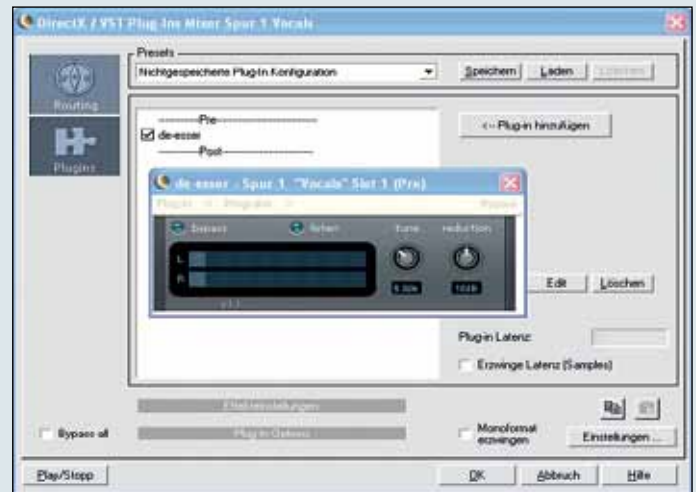
Audiomaterial direkt verändert werden, ohne die eigentliche Audiodatei dabei zunächst zu verändern. Erst beim Speichern des Projekts wird die ursprüngliche Datei tatsächlich verändert. Achten Sie darauf, dass „Wave Editing“ als Arbeitsbereich unten links im Editorfenster eingestellt ist. Im Wave-Editor können Sie nun Bereiche zoomen, markieren und löschen, einfügen oder ersetzen. Im Kontext-Menü (rechte Maustaste) gibt es noch weitere nützliche Funktionen wie beispielsweise das direkte Exportieren der Aufnahme als Audiodatei. Außerdem lässt sich hier bequem zwischen verschiedenen Maus-Modi umschalten.

Nachdem das aufgenommene Material nun im Editor bearbeitet wurde, können wir zum Haupt-Projektfenster zurückkehren. Natürlich können auch fertige Audiodateien ins Projekt eingebunden werden. Öffnen Sie dazu das Datei-Menü und wählen Sie den Punkt „Laden/Importieren“ → „Audiodatei laden“. Freunde der Tastaturkürzel kommen mit einem einfachen „w“ ans Ziel. Im sich öffnenden Datei-Manager lassen sich Samples und sonstiges Audiomaterial bequem vorhören, loopen und schließlich ins Projekt einbinden. Die Audiodatei wird immer an der aktuellen Markerposition eingefügt. Per gehaltener Strg-Taste kön-

Spurinfos unter „Plug-ins“ den gewünschten Effekt aus. Wenn man den schwarzen Button rechts neben Plug-ins in den Spurinfos zum Einbinden benutzt, kann man wählen zwischen Pre- oder Posteffekt. Bei Vocalaufnahmen sollte als Erstes ein De-Esser ins virtuelle Effektrack geschraubt werden, um alle unsanften Zischlaute in der Spur zu eliminieren. Meistens schadet es auch nicht, gleich einen Dehisser dazu zu schalten, denn er beseitigt bzw. vermindert die gleichmäßigen Rauschteile im Audiosignal, wie sie gerne und oft von Mikrofonvorverstärkern oder A/D-Wandlern verursacht werden. Aufpeppen lässt



Mehrere Objekte lassen sich zu einer Gruppe zusammenlegen.



FX-Plug-ins wie der De-Esser von Samplitude sind unverzichtbar bei Vocalaufnahmen.

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 nachträglich jederzeit anpassen.

Auch der „Wave-Zeichenmodus“ ist durchaus praktisch. Stellen Sie die Zoomstufe hoch genug ein, lässt sich damit mit der Maus direkt ins Audiomaterial zeichnen. Besonders nützlich ist das 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.

Probieren Sie ruhig auch mal die Drag & Drop-Funktion im Wave-Editor aus. Jeder markierte Bereich kann ganz einfach auf eine freie Stelle im VIP (im Hintergrund) gezogen werden. Auf diese Weise wird automatisch ein neues Wave-Projekt mit dem markierten Audiomaterial angelegt.

nen Objekte im Projekt kopiert werden, „T“ trennt Objekte an der Markerposition und mit der Shift-Taste können mehrere Objekte ausgewählt und damit z. B. gleichzeitig verschoben werden. Ganz praktisch kann es übrigens sein, mehrere zusammengehörige Objekte zu einer Gruppe zusammenzufügen. Dazu wählen Sie mit gehaltener Shift-Taste die Objekte aus und wählen im Menü (rechte Maustaste) den Punkt „Gruppe bilden“. „Gruppe auflösen“ macht wieder einzelne Elemente daraus.

HOCHGLANZ FÜR DIE AUFNAHMEN

Selbst eine perfekt eingesungene Gesangsspur braucht in der Regel noch ein bisschen „Politur“. Software-Effekte übernehmen diesen Job in der Regel schon recht gut und viele der benötigten VST-Effekte bringt Samplitude sogar serienmäßig schon mit.

Um beispielsweise eine Vocalspur mit etwas Delay oder Chorus anzureichern, aktivieren Sie die entsprechende Spur im Projektfenster und wählen links in den

sich die Spur noch durch Chorus, leichte Hallanteile oder – wer es speziell möchte – durch einen Vocoder. Hier sind Fantasie und Möglichkeiten kaum Grenzen gesetzt. Welche Effekte für welchen Einsatz am besten geeignet sind und wie Sie Samplitudes FX-Plug-ins voll ausschöpfen, das zeigen wir Ihnen in einer der kommenden Samplitude Zones.

KLEINER TIPP NOCH ZUM SCHLUSS

Besonders interessant für Gesangsaufnahmen ist übrigens der „Punch“-Modus. Die Schaltfläche „Punch“ in der Transportkonsole aktiviert diesen Modus, wodurch sich jederzeit während der Wiedergabe die Aufnahmefunktion starten (Punch In) und wieder stoppen (Punch Out) lässt. Um verschiedene Stellen einer Aufnahme nachzubessern, können direkt mehrere Punch-Vorgänge in einem Durchgang getätigt werden. Starten Sie dazu die Wiedergabe mit der Leertaste, und setzen Sie beliebige „Punch Ins“ und „Punch Outs“ per Record-Button.

SASCHA BECKMANN