

Samplitude-Schulung für Anfänger

Inhaltsverzeichnis:

1. Anmelden am Rechner

- Bildschirmerklärung**
- Begriffserklärungen**

2. Anlegen eines VIPs

3. VIP speichern

4. Aufnahme

5. Abspielen der Aufnahme

6. Buttons Spureinstellungen

7. Bearbeiten der Audiomaterials im Samplitude

- Objekte**
- Objekte trennen und verschieben**
- Bereiche markieren und entfernen**
- Objekt-Anfasser**
- Objekte zusammenfassen**
- Undo**

8. ButtonsWerkzeugleiste

9. Tastenkürzel

10. Vom VIP zur Audio-Datei

11. Vom Samplitude in die Cora

1. Anmelden am Rechner

Benutzername: AWS

Kennwort: ohne

Domäne: **Funkwerk**

Öffnen des Schnittprogramms mit Doppelklick auf Button **Samplitude**

1.1. Bildschirmerklärung

1 Titelleiste Menüleiste

2 Menüleiste

3 Werkzeugleiste

VIP-Fenster :

4 Markerleiste

5 Zeitleiste

6 Zeitanzeige

7 Pegelanzeige

8 Spuren

9 Spureinstellungen

10 Play-Cursor

11 Objekt

12 Oberer Mousebereich (Markierung Bereich)

13 Unterer Mousebereich (Markierung Objekt)

14 Objektanfasser

15 Objektfestsetzer

16 Schaltleiste

17 Zoom

18 Scrollbalken zum Verschieben des Arbeitsbereiches

19 Transportkonsole

The screenshot displays the 'samplitude producer 2496 V6.0' interface. The title bar reads '[Beitrag-Ostern.VIP 44100 Hz L: 00:09:02:20 *]'. The menu bar includes 'Datei', 'Bearbeiten', 'Ansicht', 'Spur', 'Objekt', 'Effekte', 'Bereich', 'CD', 'Werkzeuge', 'Playback', 'Optionen', 'Fenster', and 'Hilfe'. The main workspace is divided into several sections:

- 1**: A toolbar with icons for file operations, editing, and playback.
- 2**: A 'Marker' list at the top of the track area.
- 3**: A 'Solo' button for the selected track.
- 4**: A 'Mute' button for the selected track.
- 5**: A 'REC' (Record Enable) button for the selected track.
- 6**: A volume level meter and 'DirX Plugs' section for the selected track.
- 7**: A 'Solo' button for the selected track.
- 8**: A 'Mute' button for the selected track.
- 9**: A 'REC' (Record Enable) button for the selected track.
- 10**: A volume level meter and 'DirX Plugs' section for the selected track.
- 11**: A 'Solo' button for the selected track.
- 12**: A 'Mute' button for the selected track.
- 13**: A 'REC' (Record Enable) button for the selected track.
- 14**: A 'Play-Cursor- und Bereichsmanipulations-Areal' (playhead and region manipulation area) with a zoomed-in view of the waveform.
- 15**: A 'Objekt-Manipulations-Areal' (object manipulation area) with a zoomed-in view of the waveform.
- 16**: A 'Zoom' control at the bottom of the track area.
- 17**: A 'Transport' control panel with buttons for 'JOG', 'Sync', 'Loop', 'PCMON', 'Punch', 'IM', and 'Out', along with a time display showing '00:00:08:11'.
- 18**: A 'Setup' control at the bottom of the track area.
- 19**: A 'Zoom' control at the bottom of the track area.

The interface also shows a 'Visualisation' section with 'Objekteditor', 'Transport', and 'Mixer' buttons. The status bar at the bottom indicates 'Für Hilfe F1 drücken...' and 'PlayBuf: 1/7 Max: 1 Err: 0 Track 2'.

1.2. Begriffserklärungen

Was ist ein VIP?

VIP steht für **Virtuelles Projekt**. Wir arbeiten also nur mit einem **Abbild** des eingespielten Audiomaterials. Alle Veränderungen am Audiomaterial wie Schnitte, Blenden, Lautstärkeveränderungen können deshalb jeder Zeit wieder rückgängig gemacht werden. Das Originalmaterial (Wave- File oder Wave-Projekt) wird nicht verändert.

Welche Daten gibt es?

Samplitude legt für jedes Projekt mehrere Dateien an:

VIP – Virtuelles Projekt

WAV – bezeichnet eine Audio-Datei (Physisches Projekt)

HDP – bezeichnet die Quelle bzw. Namen der Daten

hO – sind die Grafik-Daten der eingespielten Ton-Daten, die im VIP zusehen sind

Außerdem solltet ihr euch mit folgende Begriffen vertraut machen, da sie zum grundlegenden „Samplitude-Wortschatz“ gehören:

Objekt – grafische Darstellung des Audiomaterials in rechteckigen Fenstern innerhalb einer Spur.

Gruppen – einzelne Objekte werden zu einer Gruppe zusammengefasst (z.B. um gemeinsam verschoben zu werden, siehe Werkzeuge)

Bereich – Markierung (andersfarbig dargestellt) innerhalb der bestimmte Operationen durchgeführt werden sollen (Abspielen, Schneiden, Normalisieren, Löschen, Blenden, Loops)

Play-Cursor - Abspielpositionslinie

Marker – zum Festlegen von Positionspunkte innerhalb des Projektes (z.B. als Vorbereitung für späteren Schnitt aber auch CD-Trackmarker) Marker erscheinen in der Marker-Gitterleiste.

Track – abgegrenzter Bereich auf einem Datenträger, Musikstück oder Nummer auf einer CD

Trackbouncing – Mischen von Tracks oder Spuren zu einer neuen Datei (Wave-File), Menüleiste: Werkzeuge

Take – Teil, Abschnitt (auf CD, Spur usw.)

Sample – engl. Probe; kleinste Einheit des Audiomaterials

Clip – Zwischenspeicher zum Kopieren und Einfügen

Undo – Rückgängigmachen einer Aktion (Menüleiste: Bearbeiten oder Button: Undo)

Zoom - grafische Darstellung der Audiomaterials wird verändert, der Ausschnitt wird vergrößert oder verkleinert

Gitter – Anzeige der X/Y-Achse, X = Zeitanzeige, Y = Pegel in dB(FS)

Raster – Samplegenaue Rasterung der Objekte zueinander (Button: Gitter)

Tool – Programm, das als Werkzeug dient

Editor – Werkzeug um Daten einzugeben, zu löschen, zu ändern

2. Anlegen eines VIPs

mit Taste „e“

oder Menü-Leiste **Datei: Neues Virtuelles-Projekt**

- Dateiname: Namen vergeben (dabei wird immer ein neuer Ordner mit diesem Namen erstellt - wichtig: VIP ist damit noch nicht gespeichert!)

bei Dateipfad sollte immer **D:/redakteure (plus eigener Ordner)** angewählt sein

- über Ordnersymbol eigenen Ordner auf der jeweiligen AWS anwählen

- Anzahl der Spuren mit denen gearbeitet werden soll auswählen

Alle anderen Parameter sind vorprogrammiert und sollten nicht verändert werden.

Einstellungen für neues Virtuelles Projekt

Name:

Dateipfad:

Anzahl Spuren

1 Track

2 Tracks

4 Tracks

8 Tracks

Andere:

Sample Rate

96000

88200

48000

44100

32000

22050

Voreingestellte VIP Länge

1 min 10 min 60 min min

Projekt Vorlage:

3. VIP speichern

Menu-Leiste **Datei: Speichern unter**

Im aufgehenden Fenster jeweilige AWS suchen bzw. überprüfen, ob diese angewählt ist über Symbol **übergeordneter Ordner** (gelber Koffer)

Mögliche Pfade:

D: \Redakteur\Eigener Ordner\VIP-Name

oder beim Arbeiten im Netzwerk

SoundD auf Aws_1 oder AWS_2/3/4/Redakteur/Eigener Ordner

- ENTER

Hinweise:

Alle Bearbeitungsschritte, die nicht abgespeichert sind gehen beim Absturz oder beim Beenden des Programms verloren.

Es empfiehlt sich also zwischendurch und am Ende einer Bearbeitung (Session) das VIP abzuspeichern. Hat man zwischengespeichert erscheint beim Endspeichern ein Feld mit der Frage, ob die Datei überschrieben werden soll, denn sie existiert bereits. Nach der Vergewisserung, dass es sich um die richtige Datei handelt auf Button **Überschreiben** klicken.

Alle Dateien werden von den Funkwerkmitarbeitern nach 14 Tagen gelöscht, weil nur eine begrenzte Speicherkapazität auf den Rechnern zur Verfügung steht. Sollte jemand länger als 14 Tage für die Bearbeitung eines Projektes benötigen, bitte einen **NICHT-LÖSCHEN-Antrag** ausfüllen.

4. Aufnahme

4.1. Aufnahme über Mikro und Zuspielgeräten

- Auswahl der Spur auf der aufgenommen werden soll (in Spureinstellungen der Button **REC (Record)** leuchtet dann rot)
- Cursor an die aufzunehmende Stelle in der Spur setzen

Mit Taste „**R**“ das **Fenster Aufnahme-Optionen** öffnen
oder

Werkzeugleiste: **roten Aufnahme-Punkt** anklicken

Fenster Aufnahme-Optionen:

Im Fenster **Format** legt ihr das Dateiformat der Aufnahme fest (z.B. MP3, Wave etc.).

Im **Aufnahme-Modus** entscheiden, ob Mono oder Stereo.

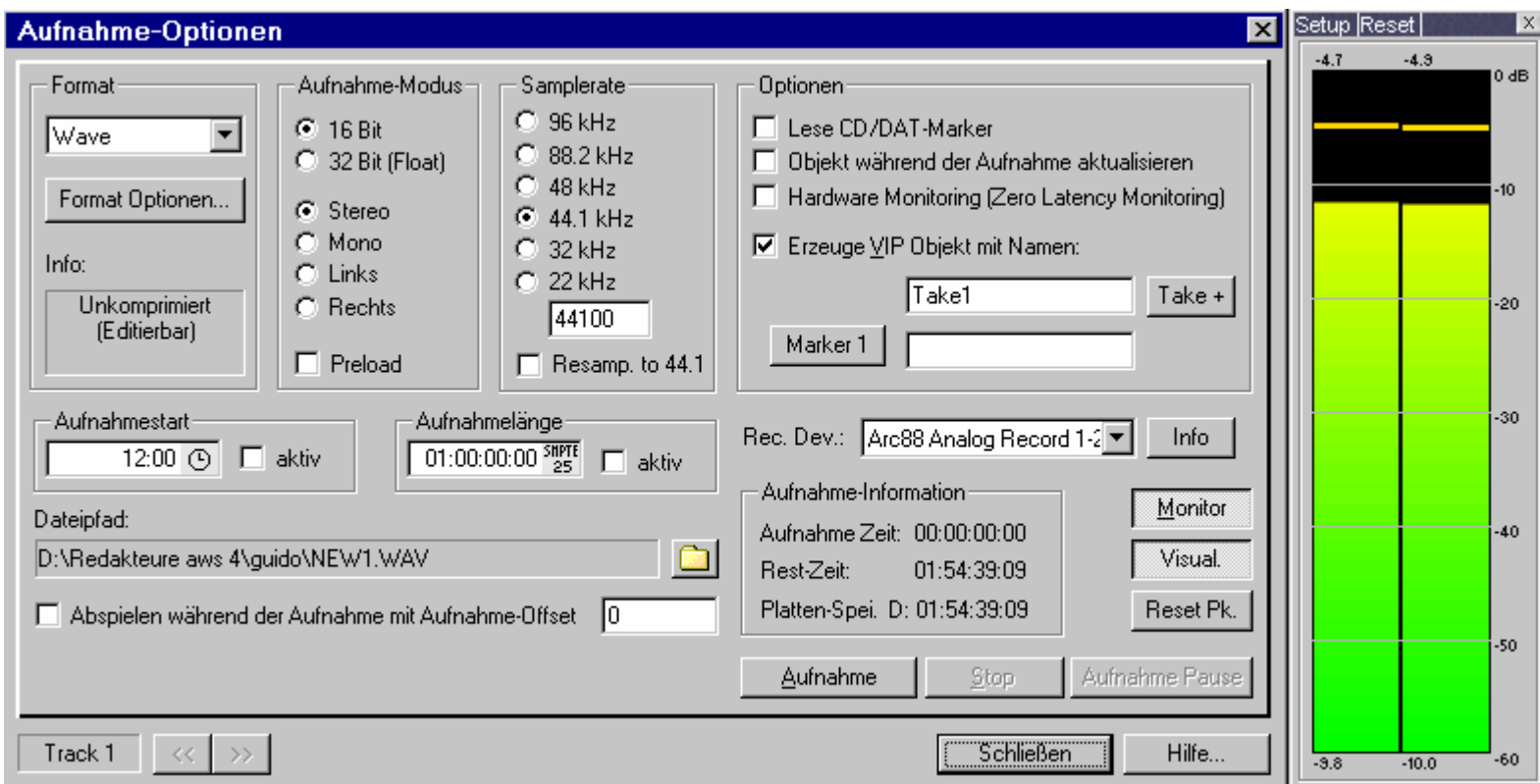
Achtung: bei Aufnahme eines MD-Mitschnittes, der mit einem Mikro erstellt wurde, **immer Mono** anwählen.

Im Feld **Samplerate** muss 44,1 kHz angewählt sein.

Das Kästchen **Erzeuge VIP Objekt mit Namen** im Feld **Optionen** muss ein Häkchen haben. Ebenfalls könnt ihr direkt bei der Aufnahme mit dem Button **Marker** Markierungen setzen, um später z.B. Schnitte besser auffinden zu können.

Über **Rec.Dev.** wählt ihr die Eingangskanäle der Soundkarte an. Diese sollten stets „**ARC 88 Analog Record 1-2**“ oder „**MARC 2 Analog Record**“ sein.

Das Fenster **Dateipfad** zeigt an, wohin die geplante Aufnahme gespeichert wird. Kontrolliert, ob der anfangs vergebene Name (Pfad) stimmt. Wenn nicht, über Ordnersymbol korrekten Ordner auswählen.



Aufnahme-Optionen

- Kästchen **Monitor** und **Visual**. Das ist vergleichbar mit dem Einschalten der Lautsprecher. Hier kann vor der Aufnahme der Aufnahmepegel überprüft werden. Dazu die Tonquelle abfahren über Mischpultfader einpegeln auf 10db, maximal 3db. (Tipp: lauteste Stelle suchen)
- Anschließend Tonquelle wieder in Anfangsposition bringen
- Button **Aufnahme** anklicken
- Aufnahme beenden mit Button **Stop**

Beim Beenden öffnet sich ein Fenster und ihr werdet gefragt, ob die Aufnahme ok war oder ob ihr sie löschen wollt.

Wenn ok, dann wieder **OK**.

4.2. Laden eines Titels von CD

- Cursor an die aufzunehmende Stelle setzen
- CD in Rechner-Laufwerk einlegen
(ggf. startet die CD-Wiedergabe automatisch - ersichtlich im Balken am unteren Bildschirmrand – auf diesen Balken klicken – Anwendung schließen)
- Menu-Leiste – **CD : Lade-Audio-CD-Track(s)**

Dialogfeld: Laufwerkliste

- Laufwerk auswählen (in der Regel ist es E), indem man es **einmal** anklickt
- Auf Button **Trackliste Kopieren Abspielen** rechts oben klicken

Dialogfeld: CD-Track-Liste öffnet sich

- Zu kopierenden Track einfach **einmal** mit der Mouse anklicken (Track erscheint farblich unterlegt)
- Button oben rechts: **Kopiere selektierte Track(s)** anklicken
- Es öffnet sich das **Fenster: Audio importieren**
- Track betiteln
- **Importieren**

Es öffnet sich ein Fenster; hier könnt ihr den Kopiervorgang beobachten. Wenn dieser abgeschlossen ist, schließt sich das Fenster automatisch.

Jetzt seht ihr wieder das **Dialogfeld: CD-Track-Liste**.

Entweder wählt ihr einen weiteren Titel aus oder schließt das Fenster mit einem Mouseklick auf **Schließen**.

Bei **OK** erscheint wieder **Dialogfeld: Laufwerkliste** ebenfalls mit **OK** schließen.

5. Abspielen der Aufnahme

- Cursor an die abzuspielende Stelle setzen
- Abspielen mit **Leertaste**

Wahlweise könnt ihr auch die Transportkonsole (mittels des Buttons **Transport** in der **Schaltleiste**) anwählen. Die Funktionen sind identisch mit einer Bandmaschine.

Begriffserklärung:

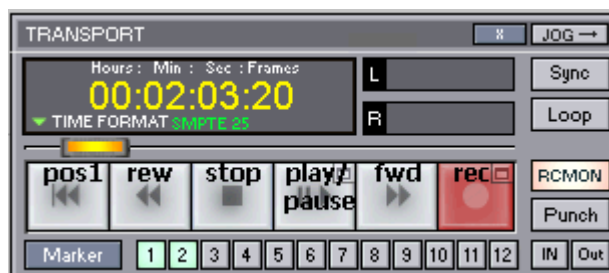
Der **Sync**-Button öffnet ein Dialogfeld mit den Synchronisationseinstellungen. Bei aktiviertem **Loop** – Button wird die Wiedergabe eines markierten Bereiches wiederholt abgespielt.

Mittels einem Mouseklick auf einen der zwölf **Markerbuttons** kann die aktuelle Cursorposition gespeichert werden. Diese Marker erscheinen hell unterlegt und kann per Mouseklick aufgerufen werden. Ein Rechtsklick löscht den Markerspeicher.

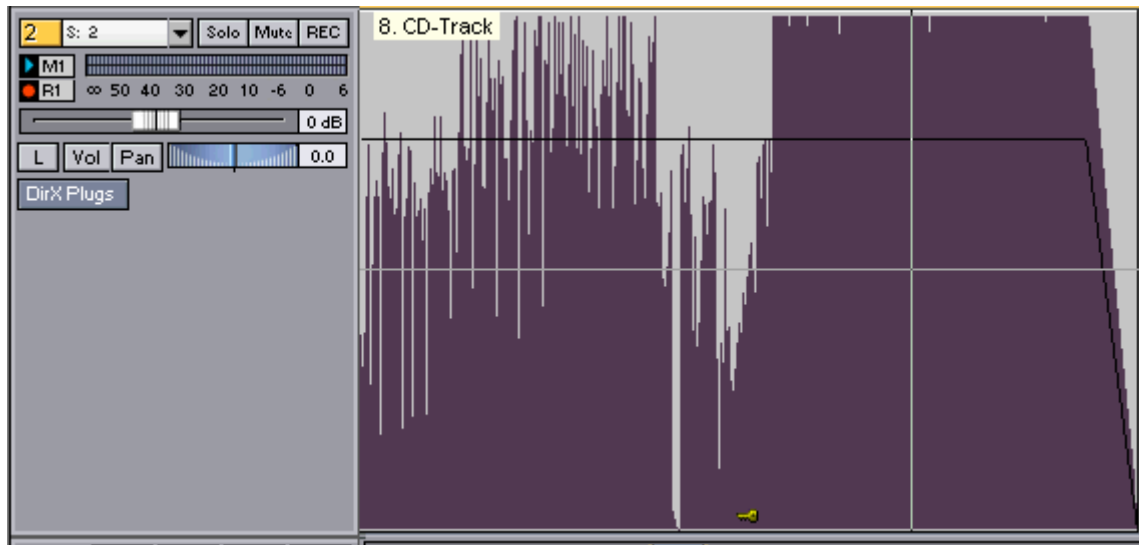
Der **RCMON** –Button aktiviert die Pegelanzeige in allen “scharf” geschalteten Spuren. Diese zeigen nun das anliegende Eingangssignal an.

Das Jog/Shuttle Rad, welches mit dem Button **JOG** aktiviert wird, kann die Wiedergabegeschwindigkeit variabel geregelt werden.

Der **Punch** –Button versetzt Samplitude in einen speziellen Punch-Aufnahmemodus, der für Sprach- und Musikaufnahmen nicht relevant ist.



6. Buttons Spureinstellungen



2: Spurinformationen (zugleich Nummer der Spur)

S:2 öffnet **Track- Menü** (Spurmenü) Hier können Spuren hinzugefügt werden

Solo: steht für Solo-Wiedergabe der Spur

Mute: schaltet diese Spur stumm

REC: leuchtet rot und zeigt an, dass es die aktive Aufnahmespur ist

L: setzt alle Objekte dieser Spur fest

Vol: steht für Volumen, es öffnet sich eine gelbe Linie. Ein Doppelklick auf diese Linie erzeugt einen Volumenpunkt. Mit dem Anfasser (Stab mit Dreieck) lässt sich die gelbe Volumenkurve zwischen zwei Volumenpunkten verschieben (es ändert sich die Lautstärke).

Pan: steht für Panorama, damit lässt sich die Balance einstellen, also ob mehr auf dem rechten oder dem linken Kanal zu hören ist (wird in der Regel nicht benötigt)

7. Bearbeiten der Audiomaterials im Samplitude

7. 1. Objekte

sind Rechtecke mit der grafischen Darstellung des Audiomaterials.

Ihr könnt Objekt einem Namen geben, um beim „Zertrennen“ später nicht den Überblick zu verlieren.

Menü-Leiste **Objekt: Objektname**

- Namen eingeben

- **ENTER**

Oder ihr kennzeichnet die einzelnen Objekte farbig: **Button**
Objekteditor/(links)Farbe/Sample

7.2. Objekte trennen und verschieben

In der Mitte des Objektes verläuft eine Trennungslinie und teilt das Objekt in den oberen und den unteren Mousebereich.

Klickt ihr mit der Mouse in den **unteren Teil** des Objektes, blinkt kurz der gesamte **Objektrahmen** auf.

Bleibt ihr in diesem Teil, könnt ihr das Objekt mit gedrückter linker Mouse-Taste **verschieben** – sowohl innerhalb der Spur als auch in eine andere Spur.

7.3. Bereiche im Objekt markieren und entfernen

Klickt ihr mit der Mouse im **oberen Bereich des Objektes**, wird der **Abspielfcursor** an diese Stelle gesetzt.

Seid ihr im **oberen Bereich** und haltet die linke Mouse-Taste gedrückt und bewegt die Mouse, wird dieser **Bereich markiert** (zu erkennen an der andersfarblichen Unterlegung).

Jetzt könnt ihr Objekte voneinander **trennen** mit der Taste „**T**“.

Der markierte und getrennte Bereich kann mit Taste **Entfernen** gelöscht.

7.3. Objekt-Anfasser

Klickt ihr in den unteren Mousebereich wird das Objekt markiert und außerdem sind die Anfasser aktiv.

An den Ecken eines Objektes seht ihr **4 Anfasser**, außerdem einen oben in der Mitte des Objektes. Fahrt ihr mit der Mouse über die Anfasser, wird aus dem Mousezeiger ein **zweiseitiger Pfeil**.

Längen-Anfasser

Nehmt ihr die äußeren unteren Anfasser, so könnt ihr ein Projekt zusammenschieben oder auseinanderziehen (Der dadurch nicht sichtbare Teil bleibt trotzdem erhalten).

Fade-Anfasser

Nehmt ihr die oberen Anfasser, könnt ihr den Titel ein- oder ausblenden. (Blenden-Varianten mit Taste D)

Volumen- Anfasser

Mit dem Anfasser oben in der Mitte, kann die Lautstärke verändert werden.

In der Mitte des Objektes befindet sich an der unteren Kante das Symbol **Schlüssel**. Wird dieses gedrückt, leuchtet er rot. Effekt: Das Objekt kann nicht mehr verschoben werden. Erneuter Klick auf den roten Schlüssel und die Festsetzung wird rückgängig gemacht.

7.4. Objekte zusammenfassen (Lassofunktion)

Mit gedrückter linker Maustaste lässt sich ein **Rahmen um Objekte** ziehen. Man fasst sie damit kurzzeitig zu einem Objekt zusammen. Wenn man sie beispielsweise zusammen verschieben möchte. Nach der Aktion sind die Objekte wieder voneinander getrennt.

7.5. Rückgängigmachen einer Bearbeitung

Menüleiste - Bearbeiten/Undo

Werkzeuggestreife Bottom Undo

oder

Tastenkombination: **CTRL-Z** macht pro Tastenkombination den letzten Schritt rückgängig (bis zu 10 Schritte).

8. Wichtigste Buttons der Werkzeuggestreife:



1 Neues VIP

2 öffne VIP

3 lade Wave

4 speichern

5 Undo

6 trenne Objekt

7 Raster

8 Auto X-Fademodus

9 X-Fade Editor

10 Gruppe bilden

11 Gruppe auflösen

12 CD brennen

13 CD-Track setzen

14 Aufnahmeoptionen

15 Play

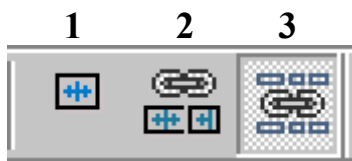
16 Stop



Markierter Bereich

1. Spielt vom Schnittanfang
2. Spielt zum Schnittanfang
3. Spielt zum Schnittende
4. Spielt vom Schnittende
5. Spielt über den Schnitt hinweg

Objekte:



1. normaler Objektmodus

Alle Objekte sind frei beweglich. Volumen- und Panoramakurven sind nicht mit den Objekten verbunden.

2. Verbindet alle Objekte einer Spur

Alle Objekte hinter der Maus werden verbunden und gemeinsam verschoben. Volumen- und Panoramakurven werden zusammen mit den Objekten verschoben.

3. Verbindet Objekte aller Spuren

Alle Objekte hinter der Maus können zusammen verschoben werden.

Vip Maus Modus :**1. Universalmodus**

Alle Funktionen können ausgeführt werden (Objekte markieren, verschieben, zusammenfassen und Betätigung der Anfasser).

2. Bereichsmodus

Dieser Modus wird auch als „gesicherter Modus“ bezeichnet, da keine Objekte verschoben werden können. Er eignet sich besonders gut zum schneiden der O-Töne.

3. Timestretch/Pitschiftmodus

Über die Objektanfasser kann direkt die Abspielgeschwindigkeit sowie die Tonhöhe verändert werden.

4. Volumenzeichenmodus

Volumenkurven können mittels eines „Bleistifttools“ eingezeichnet werden.

5. Panoramazeichenmodus

Panoramakurven können mittels eines „Bleistifttools“ eingezeichnet werden.

Raster:**Objektraster**

Ermöglicht Einrasten an den Objektkanten (Magnetfunktion). Dieser Button sollte im Allgemeinen aktiviert sein.

Aufnahme

(siehe Aufnahme)



9. Wichtige Tastenkürzel:

D: Objekt-Editor

E: erstellt ein neues VIP

M: öffnet den Mixer

N: Normalisieren

P: öffnet die Abspielparameter

R: öffnet das Fenster Aufnahme-Parameter

S: speichert VIP, wenn es vorher mit "Speichern unter" gesichert wurde

T: trennt ein Objekt

Leertaste: beginnt oder stoppt das Abspielen

In < *SHIFT*

Out < *SHIFT* < : Zoomfunktion, damit kann die Ansicht der Objekte und Bereiche bzw. der aktive Ausschnitt verändert werden

10. Vom VIP zur Audio-Datei

Ziel der Arbeit im VIP ist das Erstellen einer neuen Wav-Datei, die alle Bearbeitungen (Schnitte, Fades, Effekte usw.) enthält. (**Trackbouncing**).

Dazu werden **alle Objekte**, die zusammengefasst werden sollen, erst einmal **markiert**. (siehe Objekte markieren)

Es empfiehlt sich, das Raster einzuschalten (siehe Werkzeugleiste).

Wichtig: Im Normalmodus ist es egal, ob man eine oder alle Spuren markiert, die Daten im markierten Bereich werden von allen Spuren übernommen.

Will man nur die Daten der Spuren 1 und 3 trackbouncen, muss in der Spur 1 und 3 „**SOLO**“ geschaltet werden.

Menü-Leiste **Werkzeuge: Trackbouncing** auswählen.

Es öffnet sich das **Fenster Trackbouncing**. Hier muss der Punkt bei:

Nur markierter Bereich gesetzt werden (Ist er meist schon)

Mit **ENTER** bestätigen.

Es öffnet sich das **Fenster: Namen für HD-Wave-Projekt festlegen**.

11. Vom Samplitude in die Cora

Nach dem Trackbouncing ist eine neue WAV-Datei entstanden.

Diese WAV-Dateien sind sehr speicherintensiv (Faustregel 1min Audio = 10 MB Datenaufkommen). Deshalb werden sie fast ohne Qualitätsverlust zu einer kleineren Datei komprimiert (MPEG 2). Diese Files landen in der CORA, dem computergestützten Radio, wo sie direkt als MPEG 2 abgespielt werden können. (Auf eine CD passen 18 bis 20 Audio-Titel, konvertiert zu MPEG 2 etwa 130 bis 150). Nach dem Trackbouncing übernimmt ein Funkwerkmitarbeiter die Konvertierung.