

Samplitude Special No.1

Optimal produzieren für Radio, Podcast, Werbung, Hörbuch und Hörspiel mit Samplitude Pro

Tonwerk Seminare Master Class Tutorial

Teil 1

Impressum

1. Inhaltsübersicht

2. Kurzanleitung zu diesem PDF-Dokument

2.1. Computertastatur-Übersicht

3. Tipps und Tricks für die Aufnahme, die Bearbeitung und den Mix von Signalen

3.1. Anpassen des individuellen Arbeitsbereichs

3.2. Optimales Aussteuern bei der Aufnahme

3.3. Schneller Sprachschnitt

3.4. Audiovergleich mit der Comparisonics Funktion

3.5. Zum optimalen Take mit Take-Manager und Take-Composer

3.6. Sauberes Entfernen von Störgeräuschen im O-Ton und in Sprachaufnahmen

3.6.1. Automatische Geräuschbeseitigung (Atmer, Schmatzer) mit Expander und Gate

3.6.2. Beseitigung von Störgeräuschen durch Objekt-Schnitt und Bereichsfunktionen

3.6.3. Beseitigung von Störgeräuschen durch die Bereichsfunktion „Null setzen“ oder „Mit Stille ersetzen“ im Wave Bearbeitungsmodus

3.6.4. Beseitigung von S- und Zischlauten mit dem DeEsser

3.6.5. Spektralbearbeitung zur Beseitigung bzw. Abschwächung von Störgeräuschen

3.6.6. Rauschen optimal entfernen mit dem DeNoiser

3.6.7. Weißes Rauschen (Mikrofonvorverstärker, AD-Wandler) entfernen mit dem DeHisser

3.7. Einblenden - Ausblenden - Überblenden (Fade In, Fade Out, Crossfade)

3.8. Automation von Lautstärke und Panorama

3.9. Optimaler Klang der Sprache mit EQ und Kompressor

3.9.1. Sprachbearbeitung mit dem Equalizer

3.9.2. Der essential FX Vocalstrip, das Schweizer Messer für die Sprachbearbeitung

3.9.3. Sprache in den Vordergrund mit dem Kompressor

3.10. Sprache/Signale in realistisch klingende Räume/Ambiences einbetten

3.11. O-Töne, Moderationen und Musik optimal abmischen

3.11.1. Wichtiges im Mix im Vordergrund platzieren (Verdeckungseffekt, Regeln der Kommunikation)

- 3.11.2. Tiefenstaffelung und Stereobreite
- 3.11.3. Spuren besser organisieren mit Hilfe von Ordnerspuren (Foldertracks)
- 3.11.4. Signale zusammenführen mit Hilfe eines Submix Bus (Subgruppe)
- 3.11.5. Vorbereitung des Mixers für den Mix
- 3.11.6. Mastering-Simulation mit Hilfe von Effekten im Summenkanal während des Mixings

Teil 2

4. Signalüberwachung mit den Anzeigen der Visualisierung

- 4.1. Peakmeter
- 4.2. Surroundmeter
- 4.3. Phasenoszilloskop (Vectorscope, Vektormeter, Phasenkorrelation)
- 4.4. Korrelationsmesser
- 4.5. Richtungsmesser
- 4.6. Spektroskop
- 4.7. Spektrogramm
- 4.8. Bitmeter
- 4.9. Oszilloskop
- 4.10. Tuner

5. Die magische 0 dB Grenze

6. Korrekter Pegel und maximale Lautheit

7. Normen für die Pegelanzeige

8. Anpassen von Beiträgen mit unterschiedlicher Lautheit

9. Live-Beiträge perfekt wiedergeben mit dem O-Ton Modus

10. Auto-Ducking (automatisches leiser Regeln von Musik beim Einsatz der Sprache)

11. Spezialfunktionen und Hilfsmittel für Radiobeiträge, Jingle- und Hörspiel-Produktionen

- 11.1. Zeitgenaues Einpassen von Sprache und Musik mit Hilfe von Timestretching
- 11.2. Special Sound-Effects mit den Soundpool FX
- 11.3. Special Effects mit Hilfe von Automation
- 11.4. Musik für Jingles produzieren mit dem Soundpool, Synth-Objekten und der Auto-Jamsession Funktion
- 11.5. Raumsimulation und realistisch klingende Atmos
- 11.6. Richtiger Umgang mit Effekten
 - 11.6.1. Die unterschiedlichen Möglichkeiten der Effekteinbindung
 - 11.6.1.1. Insert-Effekte
 - 11.6.1.2. Aux (Parallel)-Effekte
 - 11.6.1.3. Spureffekte

11.6.1.4. Objekteffekte

11.6.1.5. Summeneffekte

11.6.1.6. Routing von Effekten (Effekt-Reihenfolge)

11.6.2. Delay (Echo)

11.6.3. Pitchshifting

11.6.4. Tape Stopp Effekt

11.6.5. Hall (Reverb) und Raumklang

11.6.6. Modulationseffekte

12. Datenexport - Trackbouncing

12.1. Exportformate

12.2. MP3-Export mit ID-Tags

12.3. Das Broadcast Wave Format

13. Wichtige Tastaturbefehle (Shortcuts)