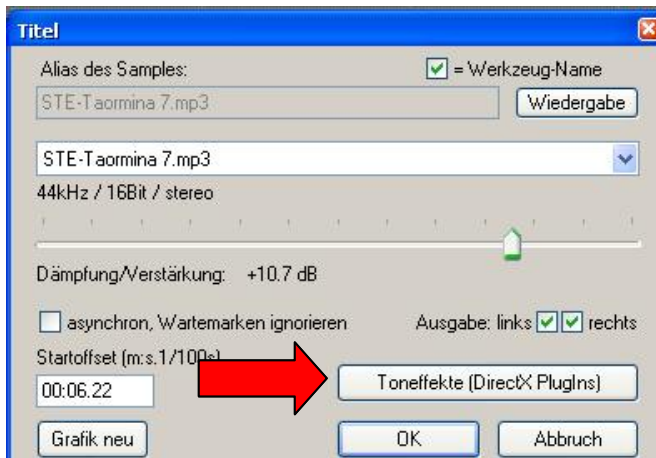


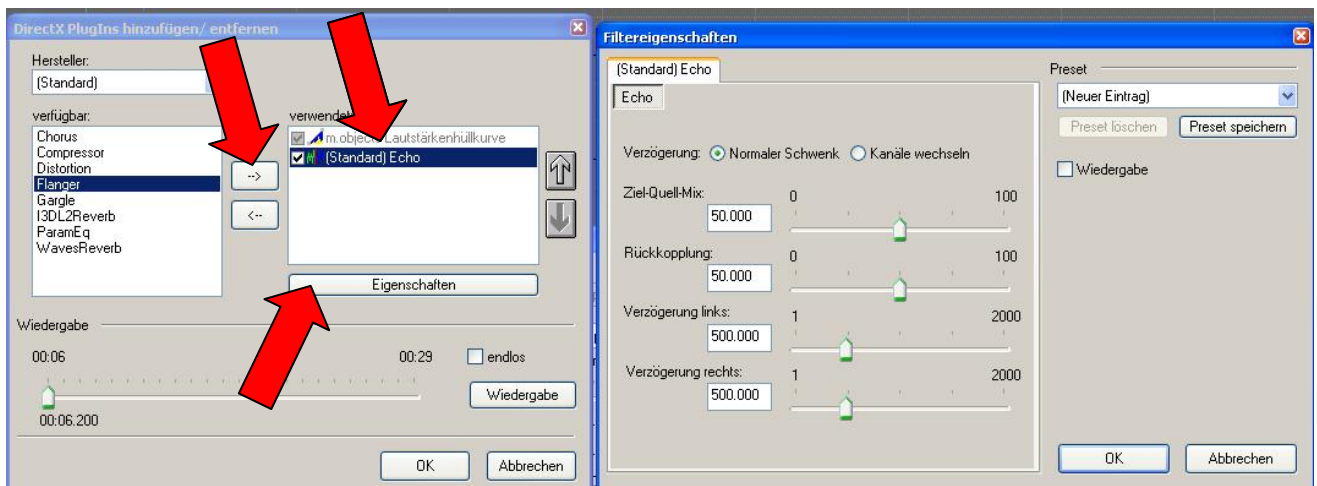
Einsatz von Toneffekten z. B. Echo und Hall Tipp 291

Siehe auch das Handbuch von Steffen Richter Seiten 84 bis 93, dem hier einige Seiten entnommen wurden.

Echo:



Der Einsatz von Toneffekten setzt die Ausbaustufe m.objects plus mit Modul Audio Pro oder m.objects pro voraus. Ist die Voraussetzung gegeben, so können Sie nach Doppelklick auf den Balken unterhalb eines Ton Samples (oder Rechtsklick- > „Objekt bearbeiten“) die Schaltfläche „Toneffekte (DirectX PlugIns)“ betätigen. Nachfolgend sind die wichtigsten der Standard-Toneffekte kurz beschrieben. Zunächst soll aber beschrieben werden, wie Effekte eingebunden werden können.



Der Effektmanager

Im Falle von m.objects kann jedem Sample –unabhängig vom Dateiformat- wahlweise eine eigene Kombination von Toneffekten mit beliebigen Einstellungen zugeordnet werden. Die Toneffekte sind als so genannte DirectX PlugIns realisiert. Das bedeutet in der Praxis, dass sie erst während der Wiedergabe den Ton für die Ausgabe berechnen, ohne je das Ausgangsmaterial zu verändern. So entstehen auch nach häufigen Änderungen der Einstellungen keinerlei Verluste in der Klangqualität. Alternativ können die Veränderungen am Klang aber auch fest in Samples eingerechnet werden. Das spart Rechenleistung bei der Wiedergabe und erfolgt natürlich automatisch beim Export der Produktion auf einen Vorführtongträger, in eine Präsentationsdatei oder ein Video.

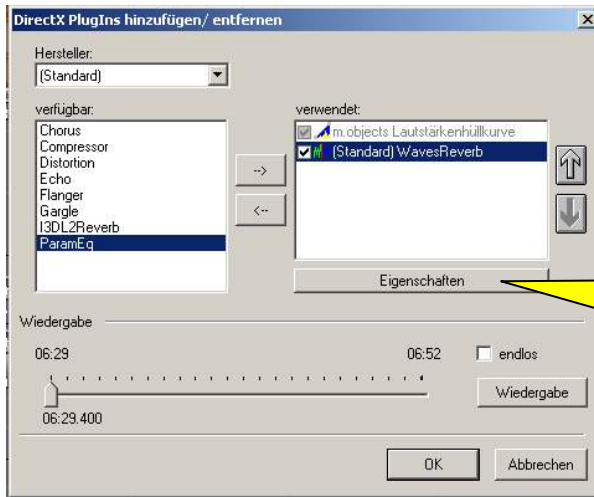
Die Effekteinstellungen eines Samples in m.objects sind über dessen Objekteigenschaften direkt auf der Audiospur erreichbar. Es reicht zum Aufruf ein Doppelklick auf den Balken unterhalb des Samples. Alternativ kann der Befehl „Objekt bearbeiten“ aus dem Kontextmenü oder dem Hauptmenü gewählt werden. Die Schaltfläche "Toneffekte (DirectX Plug Ins)" muss dann betätigt werden. Es erscheint der m.objects Effektmanager.

Auf der linken Seite finden sich die auf dem System installierten und in diesem Sample noch nicht verwendeten PlugIns, die der Übersicht halber nach Herstellern zusammengefasst werden. Auf der rechten Seite stehen die Effekte, die bereits zur Anwendung kommen. Mit der Schaltfläche ⇌ oder einem Doppelklick wird ein Effekt eingebunden. Durch Betätigung von Eigenschaften kann der Effekt dann differenziert eingestellt werden. Rechts neben der Liste der aktiven Effekte gibt es zwei Pfeilsymbole. Sie dienen zum Variieren der Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden. In einigen Fällen macht es nämlich einen Unterschied, ob ein Effekt vor oder hinter einem anderen zum Einsatz kommt. Die Effekte kommen von oben angefangen nacheinander zur Anwendung.

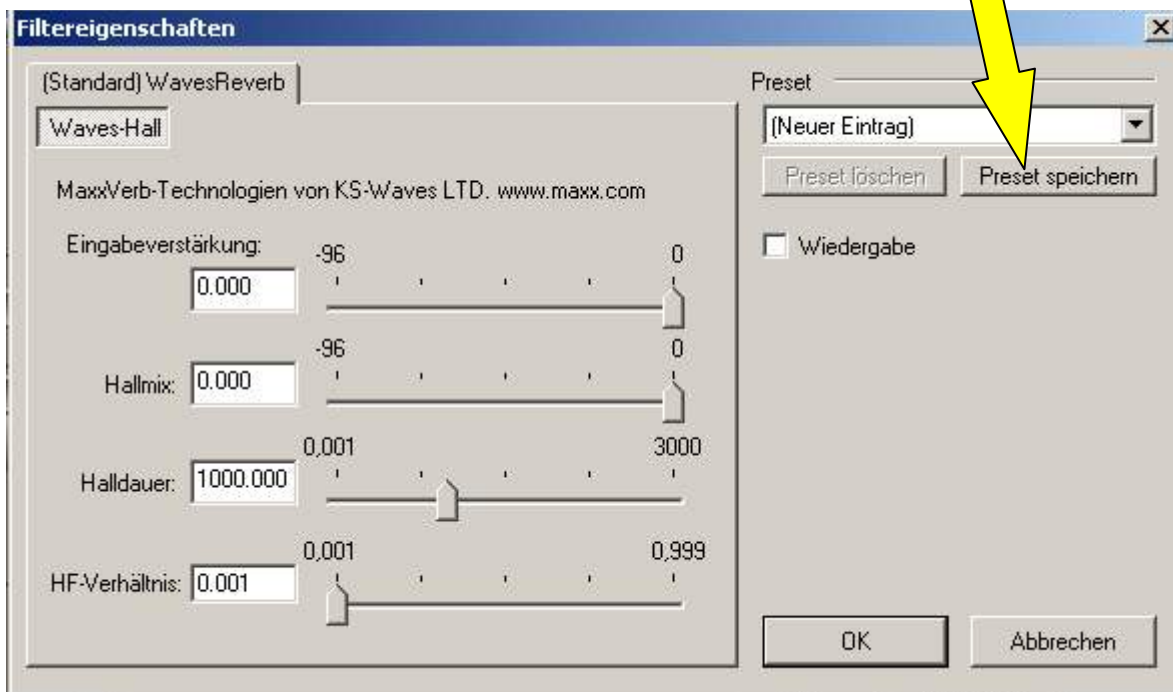
Der Eintrag m.objects Lautstärkenhüllkurve ist auf der rechten Seite immer verfügbar und bezeichnet die m.objects-interne Lautstärkeanpassung, z.B. eben über die Hüllkurve eines Samples. Beachten Sie bei den folgenden Formularen bitte die eingestellten Werte. Sie können die Einstellungen übernehmen und als eigenes Preset sichern.

Waves-Reverb (Hall)

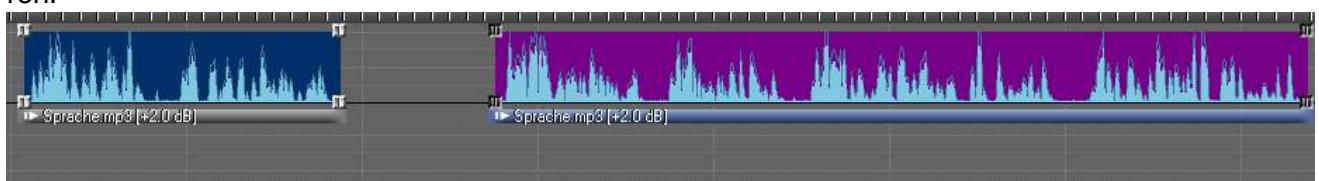
Mit einem Hall lassen sich Sounds in eine andere räumliche Umgebung verpflanzen. Zum Beispiel passt der Schlag eines schweren Hammers besser zum Bild einer großen Werkhalle, wenn der vom Betrachter erwartete Nachhall auch zu hören ist. Oft wird der Effekt aber viel subtiler eingesetzt, um stimmige Arrangements zu erhalten.



Mit Klick auf diese Schaltfläche öffnet sich die unten dargestellte Einstellmaske. Die einzelnen Halleffekte lassen sich mit „Preset speichern“ auch aufheben.



Die vorher entsprechend markierte Tondatei, die z. B. mit Hall oder Echo belegt werden soll, verfärbt sich nach dem O.K. lila. Durch die andere Farbe signalisiert m.objects, dass dort ein Toneffekt zum Einsatz kommt. Man kann diesen aber jederzeit wieder entfernen oder dessen Einstellungen variieren.



Rainer Schulze-Kahleiss

Entnommen aus dem Handbuch m.objects v 4. von Steffen Richter ab Seite 84