

## Toneffekte einsetzen – z. B. Hall

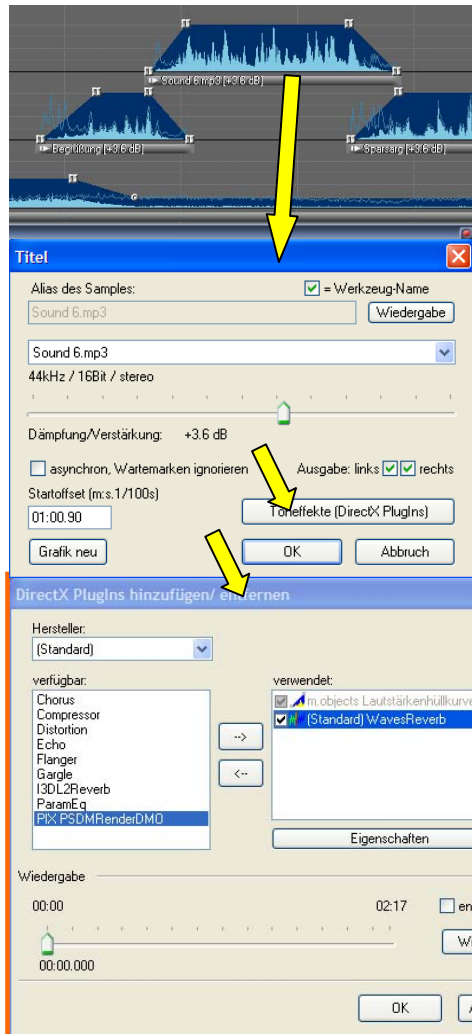
Tipp 375

Der Beitrag ist dem Handbuch von m.objects entnommen.



Stefan Schuster

Für den Einsatz von Toneffekten **doppelklicken** Sie auf den grauen Balken unterhalb eines Tonteiles (oder mit Rechtsklick > **Objekt bearbeiten**) und betätigen die Schaltfläche **Toneffekte (DirectX PlugIns)**



Es kann dafür mehrere Gründe geben, Toneffekte einzusetzen. Der aufgenommene Kommentar klingt z.B. irgendwie dumpf, oder die verwendeten Geräusche passen nicht recht in die akustische Umgebung, die Stimme müsste verhallt klingen die der Zuschauer beim Betrachten der Bilder erwartet.

Häufig ist auch ein Musikstück an einigen Stellen zu leise, während andere Passagen dynamisch weit herausstechen.

Interne Lautstärkenanpassung

Reihenfolge anpassen

Hall

Zunächst soll beschrieben werden, wie Sie Toneffekte einbinden können.

### Der Effektmanager

Auf der linken Seite befinden sich die auf dem System von m.objects 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 einem **Doppelklick** auf die Auswahl links 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.

Im Falle von m.objects kann jedem Tonelement –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 abgespeichert werden (Siehe rechts oben > **Titel vergeben** und **Preset speichern**) (grüner Pfeil)  
Die Effekteinstellungen eines Samples in m.objects sind über dessen Objekteigenschaften direkt auf der Audiospur erreichbar.

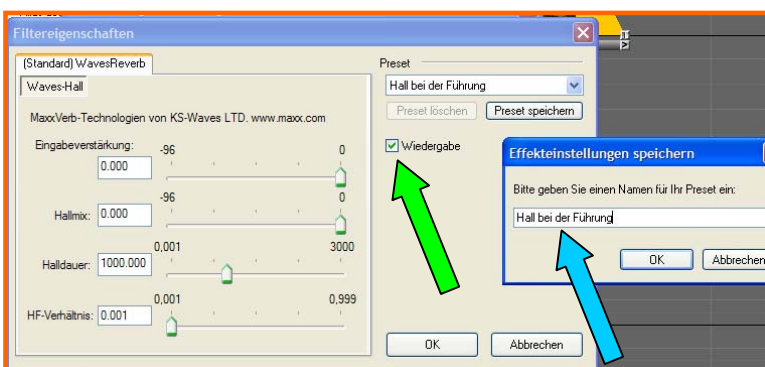
Der Eintrag "**m.objects Lautstärkenhüllkurve**" ist auf der rechten Seite immer verfügbar und bezeichnet die m.objects-interne Lautstärkeanpassung, z.B. eben über die Hüllkurve eines Samples.

### **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.

Eine Stimme aus dem Jenseits oder wenn Tiere sprechen – kann man sie sehr leicht verhallen, um eine bessere Differenzierung zu erreichen.

Hierzu wird das Tonelement, das verändert werden soll, **markiert**.



Die Einstellungen in der Maske für den Hall so lange verändern, bis der Hall für diese Situation geeignet erscheint.

Wenn in dieser Maske die Wiedergabe (grüner Pfeil) angehakt ist, wird nur der markierte Toneil abgespielt und beginnt am Ende sofort wieder von vorn.

Ist der passende Hall eingestellt, wird mit **Preset speichern** ein

Name vergeben (blauer Pfeil). Diese Halleinstellung kann immer wieder abgerufen werden.

Nach dem O.K. > O.K.> ist dieser Toneil in der Tonspur zur Kennzeichnung **lila markiert**.

