

Samplitude-Studio (Demo-Version)

Das Harddisk-Recording-, Sampling- und Multimedia-Programm

Freeware- SEK'D, 8.4.95

Die vorliegende Version von Samplitude ist eine Beta-Version, d.h. es können noch (kleinere) Fehler vorkommen.

Die Online-Hilfe ist noch nicht komplett fertiggestellt. Die neuen Funktionen sind kurz im Kapitel 1.4 in diesem Text erklärt!

In der Demo-Version sind sämtliche Funktionen der Studio-Version verfügbar, Projekte können jedoch nicht gespeichert werden und physische Operationen sind mit Harddisk-Projekten nur eingeschränkt möglich. Nach 15 Minuten ist kein Abspielen mehr möglich.

Kontakt SEK'D: EMail CompuServe 100116,2352

Preise:

Samplitude Multimedia: ca. 100.- DM

Samplitude-Pro: ca. 400.- DM

Samplitude-Studio: ca. 700.- DM

Vertrieb Deutschland:

MAGIC MIDIA, Schwabenstr. 27, 74826 Bretzfeld, Tel. 07946/7768

TERRATEC, Steyler Straße 75, 41334 Nettetal, Tel. 02157/81790

Samplitude ist das ideale Soundverarbeitungsprogramm für Multimedia-PC.

Wenn Sie Samples und Klänge bearbeiten wollen, um sie in Synthesizern, Soundkarten oder Trackern zu verwenden, erstellen, schneiden, loopen Sie sie mit Samplitude. Sie können eine Loop direkt von Platte oder aus dem RAM abspielen, während Sie deren Grenzen verändern, um die optimale Position zu finden. Glätten Sie hartnäckige Loops mit der Crossfade-Funktion, dumpern Sie Samples über MIDI zum Sample-Keyboard, exportieren Sie das fertige File als Standard-Wave-Datei.

Das Timing oder die Tonhöhe stimmt nicht? Wozu gibt es Resampling und Time-Stretching? Kombinieren Sie Drumloops, eigene Aufnahmen, Samples von CDs in virtuellen Projekten mit bis zu 8 Spuren. Geben Sie jedem Sample-Objekt ein eigenes Volume und Fades einfach mit Anfassern - wie im DTP-Programm. Ein Fehlgriff? Kein Problem, mit dem bis zu 100-stufigen UnDo nehmen Sie jede Änderung im virtuellen Projekt wieder zurück.

Nehmen Sie beliebig lange Musikstücke direkt auf Harddisk auf, markieren noch während der Aufnahme Passagen zur Nachbearbeitung. Positionieren und scrollen Sie blitzschnell an jede Position, zoomen Sie bis auf Sample-Ebene hinab.

Mischen Sie Echo- und Halleffekte hinzu, normalisieren den Pegel auf 100% (oder mehr?).

Ziehen Sie einen Bereich einfach mit der Maus in ein virtuelles Mehrspur-Projekt an eine bestimmte Position. Sofort wird der Bereich mit ins Arrangement aufgenommen, angezeigt und abgespielt. Raster sorgen dafür, daß Übergänge sampleexakt klappen, ohne daß man tief zoomen muß...

Koppeln Sie ein MIDI-File an ein Samplitude-Projekt, um die Klangmöglichkeiten Ihrer Soundkarte oder ein externes Keyboard mit einzubeziehen.

Oder Sie integrieren ein AVI-Videoclip in Samplitude, um direkt am Computer den Ton zum Bild zu synchronisieren. So verliert Video-Nachvertonung den Schrecken!

Oder das Problem ist ein kleiner Patzer in einer sonst makellosen DAT-Aufnahme? Überspielen Sie das DAT mit einer digitalen Soundkarte (z.B. MIDIA-ProDIF) in den Rechner und schneiden Sie den Fehler mit den virtuellen Funktionen von Samplitude heraus, variable Crossfades vertuschen die "Lücke". Alle grafischen Objektfunktionen funktionieren "while playing" !

1.2 Features von Samplitude:

Samplitude-Multimedia bietet:

- echtes Harddisk-Recording/Playback mit allen Windows-kompatiblen 16-Bit-Soundkarten
- Unterstützung von allen zur Verfügung stehenden Sampleraten bis 48 KHz
- Unterstützung von Mono- und Stereo-Projekten bei der Aufnahme und Wiedergabe
- Unterstützung von Ram- und Harddisk-Projekten
- Echtzeit-Crossfades innerhalb einer virtuellen Spur
- Lautstärke-Hüllkurven in virtuellen Spuren (Volume-Rubberbands)
- MIDI- und AVI-Files können in Samplitude eingebunden werden, dadurch hervorragende Eignung zur Filmvertonung, MIDI/Audio-Synchronisation etc.
- Direkte schnelle Synchronisation mit MIDI-Sequencer "Evolution" und "MIDI-Connections"
- Realtime Surround Effect für Video-Vertonung etc.
- physische Samplebearbeitung in hoher Geschwindigkeit und Qualität, z.B.: Schneiden, Normalisieren, Fades, Crossfades, Echo, Hall, Filter
- virtuelle Projekte zum non-destructive Editing, Sample-Objekte lassen sich wie im DTP-Programm plazieren, verschieben und manipulieren (Time-Line)
- Bereiche beliebiger Projekte (Ram und HD) lassen sich in virtuellen Projekten kombinieren, z.B. Ausschnitte mehrerer Aufnahme-Takes
- Fade-In, Fade-Out und Volume jedes Objektes kann in Echtzeit (non-destructive) erzeugt und einfach mit "Anfassern" manipuliert werden
- ausgefeilte Fenstertechnik, beliebig viele Projekte in eigenen Fenstern darstellbar
- mehrere Fenster pro Projekt möglich, z.B. zur Loopsuche
- spezieller Modus zur automatischen Loop-Optimierung
- Bereiche und Cursor können während des Abspielens manipuliert werden
- Autoscroll-Modus bei der Wiedergabe
- beliebige Bereiche oder Cursorpositionen speicherbar
- sehr schnelle Bildschirmdarstellung auch superlanger Samples
- vielfältige Raster-Funktionen, z.B. nach Objekten, Takten, Bereichen...
- Wave-File Im- und Export
- einfach zu bedienender Windows-Installer
- deutsches Programm mit deutscher Beschreibung

Samplitude-Pro bietet zusätzlich zur Multimedia-Version:

- virtuelle Projekte können bis zu 8 Spuren haben
- MIDI-Sample-Dump zum Sample-Transfer mit MIDI-Samplern
- komfortable Resampling/Time-Stretchingmöglichkeiten
- Track-Bouncing zur Umwandlung virtueller Projekte in ein physisches File (Samplitude-Projekt oder Wave-File), dadurch auch mehr als 8 Spuren kombinierbar

Samplitude-Studio bietet zusätzlich zur Pro-Version:

- Virtuelle Projekte können bis zu 16 Spuren haben (16 Mono oder 8 Stereo)
- "Record while Playing", gleichzeitiges Abspielen und Aufnehmen, wenn von der Soundkarte unterstützt
- Support von bis zu 4 Soundkarten für 8 Einzelausgänge
- ext. Synchronisation via SMPTE/MTC/MC (Slave) oder MC (Master)
- Läuft im Multitasking mit MIDI-Sequenzern, z.B. Cakewalk
- Hochwertige digitale Filter (graph. EQ, param. EQ) mit Echtzeit-Vorschau
- Faltungs-Funktion zur Erzeugung von Hall/Echo/Filter-Effekten mit beliebigen Impulsantworten
- Dynamik Compressor/Expander/Noise-Gate mit Echtzeit-Vorschau

1.3 Hardwarevoraussetzungen

Um das Programm Samplitude nutzen zu können, benötigen Sie in erster Linie einen PC mit Windows 3.1 oder höher und 4MB RAM.

Um Audio-Daten in Samplitude einlesen und wiedergeben zu können, benötigen Sie eine 16-Bit Soundkarte mit Windows-Treiber.

Für HardDisk-Recording muß natürlich eine entsprechend große Festplatte (1 Minute CD-Qualität benötigt etwa 10 MB Plattenspeicher) sowie mindestens ein 80386, besser ein 486 Prozessor vorhanden sein.
Um MIDI-Sample-Dump oder die Verknüpfung mit MIDI-Dateien nutzen zu können (Pro- und Studio-Version) muß ein Windows-kompatibles MIDI-Interface zu Verfügung stehen.

Typische Spurenanzahl (Mono) in virtuellen Projekten (unverbindlich):

386/40 mit AT-Platte: 4 Spuren 32 KHz

486/66 mit AT-Platte: 4 Spuren 44 KHz, 6-8 Spuren 32 KHz

486/66 mit SCSI-Platte, PCI-Controller: 6-8 Spuren 44 KHz

Pentium mit PCI-SCSI-Platten: 12-Spuren 44KHz , 16 Spuren 32 KHz

Die Verwendung einer Stereo-Spur statt zweier Mono-Spuren erhöht oft die Gesamtperformance!

Beachten Sie, daß bei maximaler Spurenanzahl die Puffergröße für VIPs erhöht werden muß (Menü Setup > System)!

Hier einige Beispiele für

Speicherbedarf in Abhängigkeit von Samplerate und -auflösung

Art	Speicherbedarf in Bytes/Sekunde	Speicherbedarf für 1 Minute
Stereo 16 Bit 44.1 kHz	176.400	10.584.000
Stereo 16 Bit 22.05 khz	88.200	5.292.000
Stereo 8 Bit 44.1 kHz	88.200	5.292.000
Mono 16 Bit 44.1 kHz	88.200	5.292.000
Stereo 8 Bit 22.05 kHz	44.100	2.646.000
Mono 16 Bit 22.05 kHz	44.100	2.646.000
Mono 8 Bit 44.1 kHz	44.100	2.646.000
Mono 8 Bit 22.05 kHz	22.050	1.323.000

Bei der Verwendung von 48 khz oder 32 khz als Grundsamplerate verändern sich die Speichergrößen entsprechend.