

Power Producer: FL Studio

Der FL-Studio-Autopilot

Trotz – oder gerade wegen – schier Unmengen an Synths und Samples ist die Suche nach Melodien, Grooves und Basslines nicht immer einfach. Vor allem, wenn sie zum bestehenden Track passen sollen. Doch wie auf so vieles weiß FL Studio auch hier eine Antwort, um Elemente gefügig zu machen. Autopilot ein!

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: FL Studio 11 oder höher

Zeitaufwand: 30 Minuten

Inhalt: Keyboard Controller und Envelope Follower einsetzen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Theorie

Die magischen Tools heißen *Keyboard Controller* und *Envelope Follower*. Ersterer wandelt Noten und Anschlagstärken in Controller um, mit denen sich Parameter steuern lassen, während der Envelope Follower auf eingehende Daten reagiert und als Hüllkurve oder LFO andere Parameter kontrolliert. Klingt in der Theorie furchtbar komplex, ist aber ruckzuck eingestellt und eine große Hilfe. >>

2 Kontrolle

So lässt sich beispielsweise ein Loop mit einem *Bitcrusher*-Effekt belegen, welcher von der Lead-Melodie gesteuert wird und sich somit perfekt ins Playback integriert. Laden Sie den *Fruity Keyboard Controller* ins *Channel Rack* eines bestehenden Tracks und kopieren die Hauptmelodie auf dessen Spur. Fügen Sie einen Loop auf eine neue Spur ein und senden ihn zu einem freien *Mixer*-Kanal. >>

3 Effekt

Statten Sie diese Spur mit einem *Effector* aus und wählen *LO-Fi* als Effekt. Per Rechtsklick auf *X PARAM* und *Link to controller* können Sie im Abschnitt *Internal controller* den *Keyboard Controller - Note* als Modulator festlegen. Gleiches tun wir für *Y PARAM*, diesmal allerdings die *Velocity*-Variante (statt Note). Starten Sie die Wiedergabe, wird der Bitcrusher von der Hauptmelodie gesteuert. >>



4 Möglichkeiten

Damit kratzen wir natürlich nur an der Spitze des Eisbergs, denn eben so gut können Sie ein Filter steuern lassen, das sich schließt, wenn die Melodie hohe oder laute Noten spielt. Oder einen Overdrive-Effekt, der die Melodie selbst um so heftiger verzerrt, je leiser sie wird. Die Einsatzgebiete sind schier uferlos. Nach gleichem Prinzip verwenden wir den *Envelope Follower*, der ähnlich arbeitet. >>

5 Filtereien

Anstatt Parameter auf absolute Werte festzulegen, beeinflusst dieser sie aber nur für eine bestimmte Dauer mit variabler Intensität. Damit ist er für gezieltere Eingriffe prädestiniert. Laden Sie den Generator auf eine neue Spur und kopieren wieder die Hauptmelodie dort hin. Die Hüllkurve lassen wir vorerst unangetastet. Ersetzen Sie den Effector mit dem *Love Philter* und stellen *Cutoff* auf null. >>

6 LFO

Verlinken Sie den Regler mit dem *Articulator 1* des *Envelope Controllers* und bei *RESONanz* mit *Articulator 2*. Letzteren funktionieren wir zu einem *LFO* um. Dies macht allerdings nur Sinn, wenn die Melodie auch längere Noten spielt, da der LFO seine Zyklen bei zu kurzen Noten nicht durchspielen kann und dann letztlich wie eine Hüllkurve arbeitet. Viel Spaß beim weiteren Experimentieren! ■