

Studio-Quick-Tipps

von M. Scherer, M. Schumacher, H. Schonvogel

Das Workshop-Konzept der Beat geht in die nächste Runde: In den Quick-Tipps sammelt die Redaktion regelmäßig wertvolles Praxiswissen rund um die Themen Sounddesign, Studio, Beat-Programmierung, Mix und Mastering.

Lebendige Sequenzen mit FabFilter Twin 2



1 Oszillatoren

FabFilter Twin 2 ist eine Geheimwaffe für lebendige Sequenzen. Laden Sie die Demo [1] des Synthesizers als virtuelles Instrument in Ihre DAW und wählen Sie das Preset **Clean** an. Passen Sie die Oszillator-Parameter nach Anklicken der Wellenform von Oszillator 1 wie oben dargestellt an. Klicken Sie dann auf das Symbol + in der Modulationssektion und wählen Sie den Eintrag **New XLFO**. ▶▶

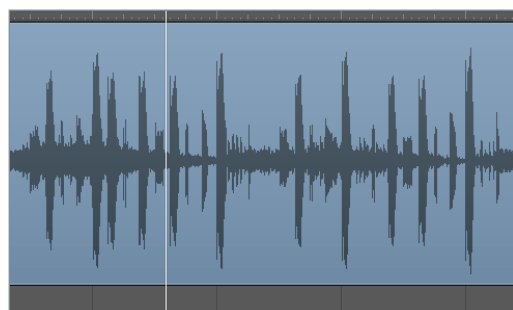
2 Sequenzen

Um die Tonhöhe mithilfe des XLFO zu steuern, klicken Sie auf das **Fadenkreuz**-Symbol und ziehen Sie den Ankerpunkt auf den **Master-Tune**-Regler. Stellen Sie dann eine Modulationsintensität (Slot Level) von 1.000 sowie eine **XLFO**-Frequenz von einer Viertelnote ein. Drehen Sie den **Glide**-Regler auf Mittelstellung und klicken Sie auf das kleine Tastatursymbol des XLFOs. ▶▶

3 Mehr Leben

Wenn Sie zweimal den Schalter + des Modulators betätigen, erhalten Sie eine vier-schrittige Sequenz. Passen Sie die einzelnen Schritte beliebig an. Wie wäre es, noch den **Sync**-Wert von Oszillator 1 zu modulieren? Aktivieren Sie schließlich das Filter und stellen Sie seine Parameter wie abgebildet ein. Die dargestellte Modulation verwandelt Ihre Kreation in eine bissige Acid-Sequenz. ■

Sanfte Bewegung in Flächen



1 Es ist nie zu spät!

Nur weil ein Flächensound sanft und schmeichelnd klingt, heißt das noch lange nicht, dass er auch interessant ist. Oft fällt Produzenten die Eintönigkeit ihrer Sounds allerdings erst auf, wenn es für grundlegende Änderungen schon zu spät ist. Mit dem Schrauben an Lautstärke, Obertonstruktur oder Stereoposition kann man sie trotzdem noch aufwerten, ohne den Grundklang stark zu verfälschen. ▶▶

2 Grundlagen

Vor dem Start muss man sich entscheiden, ob die Bearbeitungen deutlich hörbar oder subtil sein sollen. Für harte Eingriffe empfiehlt sich der Einsatz eines Insert-Effektes, sanfte Variationen lassen sich per Send-Effekt besser realisieren. Die Veränderungen sollten rhythmisch erfolgen, um lebendig zu wirken. Einfache LFOs bringen oft zu wenig Abwechslung. Hier sind zum Beispiel Step-Sequencer besser geeignet. ▶▶

3 Spezialisten

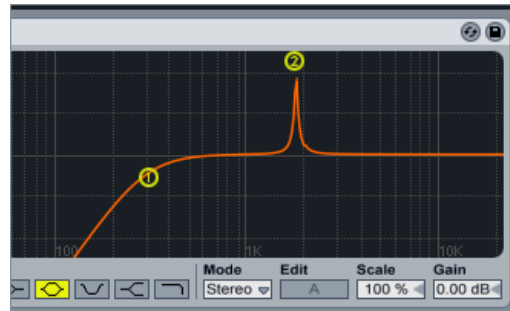
Die Plug-ins **FilterShaper2**, **VolumeShaper2** und **PanCake** der CableGuys [2] sind für solche Bearbeitungen wie geschaffen. Sie bringen Graphen mit, in die sich komplexe LFO-Verläufe nach Art eines Sequenzers einzeichnen lassen. Nutzt man einen Send-Effekt, kann zur Bearbeitung die volle Bandbreite nutzen. Wabert alles schön, muss nur noch die Lautstärke angepasst werden. Fertig! ■

Vocal-Takes richtig bereinigen



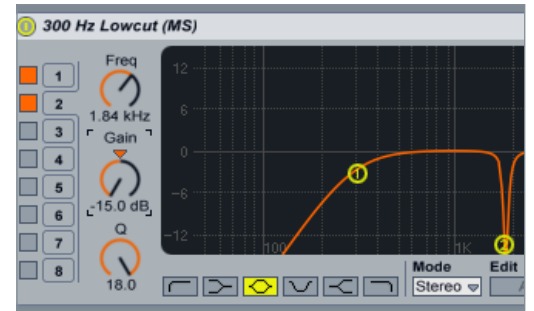
1 Equalizer

Die Vocals sind im Kasten und super gelungen, also beginnt die Phase des Nachbearbeitens. Laden Sie zunächst einen Equalizer, mit dem Sie störende Frequenzen herausfiltern. Je nach Stimme erfolgt das per **Lowcut** unter 150 Hz. Finden sich in Mitten oder Höhen störende Frequenzen, können diese per Glockenfilter entfernt werden. ▶▶



2 Notch-Filter

Aktivieren Sie ein zweites Band und drehen Sie dessen Flankensteilheit (Q) sowie **Gain** auf Maximum. Fahren Sie nun die Frequenz durch das komplette Spektrum, bis der störende Sound gefunden ist und sehr laut wird. Drehen Sie **Gain** dann herunter und eventuell die Flankensteilheit etwas hoch, bis der Störenfried unterdrückt wird. ▶▶



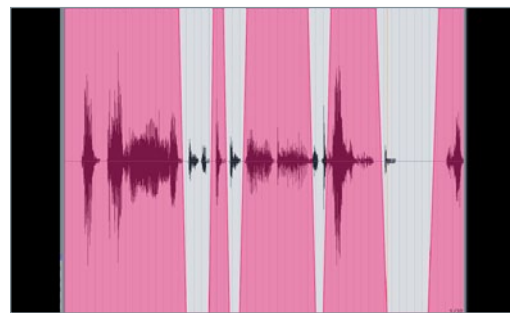
3 Grundrauschen

Setzen Sie diese Methode nur in Notfällen ein, denn durch das Entfernen von Frequenzen beschneiden Sie auch die Stimme. Oft ist eine neue Aufnahme besser. Im nächsten Schritt wollen wir Grundrauschen unterbinden. Mit dem Equalizer werden Sie hier nichts erreichen, denn dadurch nehmen Sie den Vocals Präsenz und Energie. ▶▶



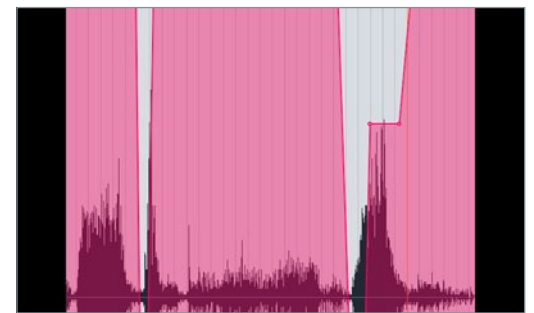
4 Noise Gate

Laden Sie ein **Noise Gate** und drehen Sie dessen **Threshold** soweit herunter, dass die Stimme auch an leisen Stellen noch zu hören ist. Klingt das Ergebnis abgehackt, drehen Sie **Release** etwas hoch, damit das Signal bei Unterschreitung des **Threshold** nicht stumm geschaltet, sondern ausgeblendet wird. ▶▶



5 Automation

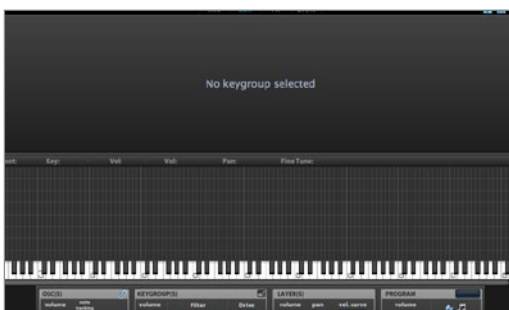
Jede gängige DAW bietet alles Nötige zum Einzeichnen von Automationen. Vor allem die berühmten Popp-Sounds des „P“ sollten, sofern vorhanden, entfernt werden. Durch Muten der entsprechenden Stellen verschwindet natürlich der Anfang des Wortes, daher empfiehlt sich zartes Einfaden. ▶▶



6 Fades

Starten Sie am Anfang und lassen Sie den Fade bis zum nächsten Buchstaben ansteigen. Genügt dies nicht, pegeln Sie die Lautstärke des „P“ herunter. Gegen scharfe „S“-Laute hilft ein De-Esser [3]. Doch gehen Sie dabei behutsam vor, da ein übertriebener Einsatz zu Lispel-Effekten führen kann. ■

Vitale Sampler-Patches erstellen



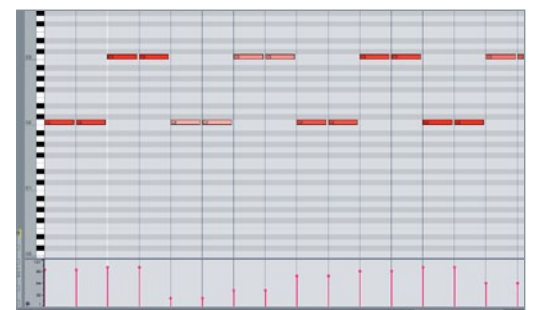
1 Multi-Layer

Samplern wird gern der Stempel statischer Sounds aufgedrückt, doch lassen sich mit einfachen Methoden Patches bauen, zu denen kaum ein Synthesizer fähig ist. Beispielsweise mit mehreren **Layern**, von denen jeder mit einem anderen Synth-Sound bestückt ist. Je nach Anschlagstärke erklingt dann ein anderes Sample. Doch der Reihe nach: Öffnen Sie Ihren Sampler und erzeugen ein neues, leeres Programm. ▶▶



2 Samples laden

Laden Sie nun vier verschiedene Samples, mapen Sie alle über alle Tasten und geben Sie jedem einen eigenen **Velocity**-Bereich, beispielsweise 1-40, 41-70, 71-100 und 101-127. Sofern die Anschlagstärke die Lautstärke beeinflusst, deaktivieren Sie die entsprechende Modulation, da das untere Sample folglich immer zu leise wäre. Wichtig ist nun noch das Einstellen des korrekten **Root-Keys**. ▶▶



3 Sequenz

Programmieren Sie anschließend eine Sequenz mit verschiedenen Anschlagstärken, erhalten Sie ein erstaunlich lebendiges Ergebnis. Natürlich lässt sich dieses noch verfeinern, etwa durch weitere **Layer** oder ausgefallene Samples wie Vocals und Effekte. Garnieren Sie die Sounds unbedingt mit einem **Filter**, das per **Hüllkurve** und **LFO** moduliert wird, damit das Signal beim Antriggern lebendiger klingt. ■