

## DVD-Vollversion: Waldorf Edition LE

# Organische Sounds mit Punch

Der Anfang der Achtziger entwickelte Wave-Synthesizer von PPG prägte mit seinem eigenständigen Sound so manchen Hit und bewegte sich mit seiner Wavetable-Synthese fernab von allen damals bekannten Formen der Klangerzeugung. Und schnell wurden die lebendigen Klangtexturen stiltypisch für Synth-Pop und den Wave-Sound einer jungen Generation. In diesem Workshop erklärt Beat die Grundlagen organischer Patches – und schraubt schnell noch ein paar knackige Drums.

von Marco Scherer

### Projektinfos:

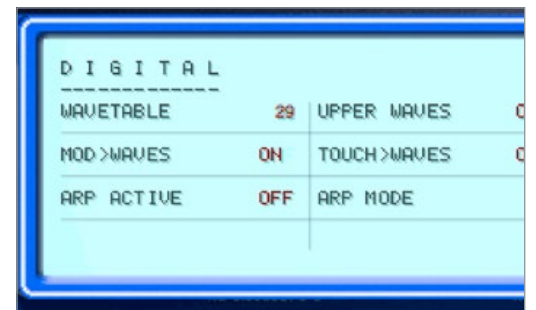
**Material:** DAW, Waldorf Edition LE von der Heft-DVD.

**Seriennummer:** [www.beat.de/waldorf/](http://www.beat.de/waldorf/)

**Zeitaufwand:** etwa 30 Minuten

**Inhalt:** Erstellen organischer Patches mit PPG Wave 2.V und Waldorf Attack.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Wavetables

Eine Wavetable besteht im Falle des PPG aus 64 sehr kurzen Wellenformen, die ähnlich den Speichen eines Rades nebeneinander liegen. Nun spielt der PPG entweder eine der „Speichen“ als Loop oder man dreht das Rad während der Wiedergabe per LFO oder Hüllkurve vor und zurück, damit die Wellenformen stetig wechseln. Probieren Sie selbst: Laden Sie das *Factory'84 001*-Preset und drehen *ENV1 WAVES* voll auf.

## 2 Envelopes

Je nach Einstellung des *ADSR ENVELOPE 1* fährt der PPG dann durch die Wavetable. Für einen charakteristischen Sound stellen Sie *DECAY* auf 12 Uhr, alle anderen *ADSR 1*-Regler auf 0 und das Gleiche auch bei *ADSR ENVELOPE 2*. Den *OSC WAVES*-Regler drehen Sie auf etwa 1 Uhr, *CUTOFF* auf 0 und den *ENV1 VCF*-Poti auf volle Pulle, damit das Filter durch *ADSR 1* gesteuert wird.

## 3 Modulationen

Soll der LFO auch Einfluss auf die Position in der Wavetable nehmen, aktivieren Sie im Menü *DIGI* oder *MOD* die Option *MOD > WAVES*. Die Intensität des LFOs wird übrigens immer durch das Mod-Rad bestimmt. Doch natürlich ist hier noch lange nicht Schluss, denn in den Untermenüs *DIGI*, *TUNE* und *MOD* finden sich noch Überraschungen wie ein Arpeggiator und weitere Wavetables.



## 4 Attacke

Eine andere Richtung schlagen wir mit dem Attack ein, für den wir eine Percussion-Soundbank programmieren. Die Hauptrolle spielen die Regler *Pitch*, *Pitch Env*, *FM* und *FM Env*. Bewegen Sie die *FM* und *FM Env*-Potis, sind bereits markante Unterschiede im Klang feststellbar, denn der erste Oszillator wird damit vom zweiten moduliert. Für unsere Sounds wollen wir aber nur einen minimalen FM-Einfluss nutzen.

## 5 Klangfarbe

Stellen Sie daher den *FM Env*-Regler auf etwa 1 Uhr. Drehen Sie nun den *Pitch*-Poti nur zwischen 1 und 3 Uhr, bewegt sich der Klang schon von hölzern zu metallisch und plastisch. Sobald Ihnen ein Sound gefällt, kopieren Sie diesen mit dem Edit-Menü, wählen die nächsthöhere Note auf dem linksseitigen Keyboard und fügen ihn dort ein. Variieren Sie anschließend die eingangs genannten Regler minimal ...

## 6 Garnieren

... bis Ihnen auch dieser Klang gefällt. Wiederholen Sie die Schritte, bis alle zwölf verfügbaren Sounds erstellt sind, und spielen Sie dann einige Sequenzen damit ein. Bei Bedarf können Sie die Klänge mit Crackle und Delay garnieren oder Hüllkurven und Filter zur weiteren Klangformung einsetzen. Mit wenigen Mitteln haben Sie somit Ihre eigene kleine Percussion-Bank geschaffen. ■