



# Power Producer: FL Studio

## Sidechain kreativ nutzen

Ein Sidechain, also quasi ein „externer“ Steuereingang bei Kompressoren und einst Wunderwaffe edlen Analog-Equipments, ist mittlerweile fester Bestandteil in so gut wie jeder DAW und fast schon wieder ein alter Hut. Doch wagt man einen Blick über den üblichen Tellerrand von Kick und Kompressor, steckt darin ein unglaubliches (und in vielen Bereichen noch unentdecktes) Kreativ-Potenzial. Beat zeigt, wie sich der FL Studio-Limiter auf kreative Weise verwenden lässt.

von Marco Scherer

### Projektinfos

**Material:** FL Studio 10

**Zeitaufwand:** etwa 30 Minuten

**Inhalt:** Kreativer Einsatz des Sidechain-Weges jenseits der Drum-Bearbeitung.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



### 1 Beat-Baustelle

Laden Sie zunächst einige Drum-Samples von der Heft-DVD und basteln Sie daraus einen Beat. Für unser Beispiel haben wir einen einfachen Groove aus Kick, Hi-Hat und zwei Snares kreiert. Die Hi-Hat spielt dabei ein etwas ungerades Muster, damit unser Effekt später ausgefallener und interessanter klingt. Anschließend erstellen wir mit dem **3xOSC-Synthesizer** eine kurze Sequenz, die per Sidechain zerstückelt werden soll.

### 2 Flächendeckung

Damit der Effekt seine volle Wirkung entfalten kann, fällt unsere Wahl auf eine leicht angezerrte Fläche, für welche wir im **Piano-Roll-Editor** einige langgezogene Chords programmieren. Als Modulationsquelle für den Sidechain wollen wir aber nicht, wie sonst üblich, die Kick verwenden, sondern die Hi-Hat. Wählen Sie daher die entsprechende Spur an und senden Sie deren Ausgang auf den Effektkanal 1.

### 3 Insertwege

Die Fläche wird unser Modulationsziel und zum Effektkanal 2 gesendet. Öffnen Sie nun den **Mixer**, wählen Sie die „Insert 1“-Spur aus und geben Sie dieser einen treffenden Namen, z.B. „Send to Sidechain“. Während die Spur noch aktiv ist, können Sie festlegen, zu welchen anderen Spuren ein Sidechain-Signal gesendet werden soll. Hierzu klicken Sie auf das graue Symbol mit dem Pfeil nach oben.



### 4 Komprimierung

Das Symbol färbt sich orange und ein Regler erscheint, den wir jetzt aber nicht benötigen. Danach wählen Sie die „Insert 2“-Spur, die wir in unserem Beispiel sinngemäß mit „Sidechain“ betiteln. Laden Sie den **Fruity Limiter** in den ersten Insert-Slot und stellen Sie die Funktionalität von **LIMIT** auf **COMP**, damit er als Kompressor fungiert und Sidechain überhaupt möglich wird.

### 5 Einstellungen

In dem kleinen Feld **SIDECHAIN** können Sie nun den Effektkanal 1 auswählen und mit dem kreativen Teil beginnen. Für unser Beispiel haben wir sehr extreme Einstellungen verwendet, damit der Kompressor ordentlich zupackt und die Fläche zerhackt. Spielen Sie vor allem mit den Reglern **THRES** (Threshold), **RATIO**, **ATT** (Attack) und **REL** (Release). **SAT** (Saturation) und **AHEAD** (Look Ahead) sind deaktiviert.

### 6 Experimentieren

Je niedriger der Threshold, desto eher greift der Kompressor ein. Die Intensität dabei bestimmt Ratio. Attack hat Einfluss darauf, ob der Anschlag von perkussiven Signalen bestehen bleibt und Release „fadet“ das originale Signal dann entsprechend wieder ein. Sie werden schnell feststellen, dass durch Ändern der Einstellungen oder auch der Hi-Hat-Sequenz sehr interessante Grooves entstehen. Viel Spaß dabei! ■