

DVD-Vollversion: Beat Zampler (3)

Enter the Matrix

Mit dem Zampler erhalten Sie nicht nur einen ausgezeichneten SFZ-Player, sondern gleich einen ausgereiften Synthesizer dazu. Schließlich werkelt unter der Haube die renommierte DUNE-Synthese-Architektur von Synapse Audio. Neben dem bereits vorgestellten Step-Sequencer [1] bietet das Plug-in folglich eine umfangreiche Modulations-Matrix, welche die ohnehin schon flexible Klangerzeugung erheblich erweitert. Wir schlucken die rote Pille – und tauchen ein in das Klangpotenzial der (Mod-)Matrix.

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: Beat Zampler von DVD oder [2]

Zeitaufwand: etwa 30 Minuten

Inhalt: Clevere Sample-Modulationen mit der Mod-Matrix.

Schwierigkeit: Einsteiger



	SOURCE	AMOUNT	DESTINATION
1	Velocity	+100	Volume
2	LFO1* <i>MW</i>	+24	Pitch Semi
3	---	---	---
4	---	---	---
5	LFO 3	-75	Filter Cutoff
6	LFO 2	+30	LFO 3 Rate
7	---	---	---
8	---	---	---
9	---	---	---
10	---	---	---
11	---	---	---
12	---	---	---



1 Wobble-Bass

Als ersten Sound knöpfen wir uns einen dynamischen Wobble-Bass vor. Soll heißen, das Filter eines Bass-Sounds wird von einem LFO moduliert, wobei die Geschwindigkeit des LFO stetig variiert. Laden Sie zunächst einen beliebigen Bass-Sound in den Zampler und wählen Sie als Typ **LOWPASS**. **CUTOFF** bleibt voll aufgedreht, **RESO**(nanz) kann später für etwas Biss nach Belieben dezent zugefügt werden.

2 Die Matrix

In der **MOD MATRIX** wählen Sie **LFO 3** als **SOURCE**, **Filter Cutoff** als **DESTINATION** und **AMOUNT -75**. Bei **LFO 3** aktivieren Sie **SYNC** und **RESET**, damit der LFO synchron zum Host läuft und bei jedem Antriggern neu gestartet wird. Die **RATE** stellen Sie auf $\frac{1}{4}$ und die Wellenform auf **Sinus**. Soweit klingt unser Bass schon recht „wobblig“, die feine Würze folgt aber noch. Verknüpfen Sie den **LFO 2** mit der **LFO 3 Rate**...

3 Effektives

...bei einem **AMOUNT** von +30. Als **LFO 2 Tempo** wählen Sie 1,5 Hz und **Noise** als Wellenform. Experimentieren Sie mit den **AMOUNTS** und **LFO Rates**, bis der Sound exakt passt. Noch mehr Bewegung verursacht übrigens der **PHASER**-Effekt. Stellen Sie **RATE** auf 0,08 Hz, **FREQ** und **F-BACK** (Feedback) auf 50%, **DEPTH** auf 80% und **AMOUNT** auf 100%. In Solo-Passagen bietet sich darüber hinaus noch ein leichtes **Delay** an.

	SOURCE	AMOUNT	DESTINATION
1	Velocity	+100	Volume
2	MWheel	-48	LFO 2 Rate
3	Mod Env	+67	Pitch Semi
4	---	---	---
5	LFO2* <i>AT</i>	+48	Pitch Semi
6	---	---	---
7	---	---	---
8	---	---	---
9	---	---	---
10	---	---	---
11	---	---	---
12	---	---	---



4 Mod-Wheel-FM

Frequenzmodulation ist schon seit jeher ein Garant für aggressive Leads, knackige Bässe und ausgefallene Effekte. Zwar ist der Zampler kein klassischer FM-Synth, doch lassen sich ähnliche Sounds dank der Mod-Matrix spielend leicht erstellen. Laden Sie wieder eine SFZ-Datei und wechseln Sie direkt zur Matrix. Dort verbinden Sie **LFO1**MW*** mit **Pitch Semi** bei **AMOUNT +48** und stellen die **LFO 1 Rate** auf etwa 48 Hz.

5 Pitch-Modulation

Der LFO moduliert also mit sehr schneller Frequenz die Tonhöhe um 48 Halbtöne, was vier Oktaven entspricht. Das Kürzel ****MW*** bedeutet dabei, dass die Modulation nur durch Bewegen des Mod-Wheels aktiv wird. Dies ist bei einer derart drastischen Modulation durchaus sinnvoll, denn sonst entsteht lediglich Soundmatsch. Möchten Sie die Auswirkung lieber per Aftertouch steuern, wählen Sie **LFO1**AT*** als **SOURCE**.

6 Hüllkurve

Einen Feinschliff können Sie dem Preset nun noch verpassen, indem Sie die Hüllkurve **Mod Env** mit **Pitch Semi** verknüpfen. Den **AMOUNT** stellen Sie dabei beliebig ein und variieren die **ATTACK**- und **DECAY**-Zeiten. Dadurch erhält der Sound noch mehr Punch, vor allem im Zusammenspiel mit der Frequenzmodulation. Und auch hier können **Phaser** und **Delay** wahre Wunder wirken, um noch mehr Breite herauszuholen. ■