

300 MB

Plugs & Sounds
auf DVD



SOUND DESIGN

Für Electro, Techno, Trance & Movie:

Dadurch werden Ihre Tracks zum Unikat

Keine Frage – Sounddesign spielt in der aktuellen Musik- und Medienproduktion eine essenzielle Rolle. Denn markante Sounds und „Production-Hooks“ steigern nicht nur den Wiedererkennungswert eines Songs, sondern sind nicht selten klangliche Markenzeichen musikalischer Genres. Beat erklärt, wie Sie klanglich Ihre eigene Handschrift entwickeln und diese in angesagten Stilen effektiv einsetzen.

von Mario Schumacher und Marco Scherer

Die Ursprünge der Tonaufnahmen gehen bis zur Erfindung des Phonographen von Thomas Alva Edison im Jahr 1877 zurück. Als erstes Gerät konnte die bahnbrechende Erfindung nicht nur Töne aufzeichnen, sondern diese auch wiedergeben. Seitdem hat der kreative Umgang mit Klängen eine fantastische Entwicklung vollzogen: Sounddesign ist zu einem kunstvollen Handwerk, einer eigenständigen musikalischen Ausdrucksform geworden, mit dem Ziel, Emotionen und Stimmungen zu vermitteln und Aktionen zu untermalen. Kein Wunder, dass Musikkomposition, Produktion und Sounddesign mittlerweile Hand in Hand gehen. Dank moderner Technik sind die künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten dabei nahezu gren-

zenlos. Umso wichtiger ist es für Produzenten zeitgemäßer Musik, mit den wichtigsten Disziplinen der Klanggestaltung sowie essenziellen Werkzeugen vertraut zu sein.

Synthese

Was wäre „Jump“ von Van Halen ohne den voluminösen Brass-Sound und was wäre Mr. Oizo's „Flat Beat“ ohne seine pulsierende Bassline? Die Träume der Eurythmics wären zweifelsohne nur halb so süß ohne das hypnotische Riff von „Sweet Dreams“. Und Daft Punk's „Da Funk“ wäre ohne das mitreißende Motiv aus dem Korg MS-20 weitaus weniger funky. All diese Sounds wurden mit subtraktiven Synthesizern erstellt,

die einen äußerst intuitiven Zugang zur Klangerzeugung gestatten. Mit einem klassischen (virtuell-)analogen Synthesizer sind Sie für einen Großteil klassischer und moderner Club- und Effektsounds gewappnet. Dank der bemerkenswerten Qualität aktueller Free-ware-Plug-ins ist dazu nicht einmal kostspielige Hardware oder Software nötig. Wenn Sie eigene Klänge programmieren, statt Presets und vorgefertigte Samples zu verwenden, erhalten Ihre Tracks eine individuelle Note. Dabei lohnt es sich, auch einmal andere Klangerzeugungsverfahren zu erforschen: Sei es die auf dynamische und lebendige Sounds spezialisierte FM-Synthese oder die äußerst flexible additive Variante, die Klänge aus einzelnen Sinuswellen generiert.

Wavetable-Synths bedienen sich hingegen kurzer Samples, die zu einer Wellentabelle aneinandergereiht sind. Durch das Umschalten oder Überblenden zwischen den Wellenzyklen lassen sich komplexe und eindrucksvoll animierte Spektren erzeugen. Diese Technologie kommt nicht nur in Waldorfs Klassikern zum Einsatz, sondern auch in Cakewalks Z3TA 2+ sowie Native Instruments Massive, der das aktuelle musikalische Erscheinungsbild des Dubstep und Complexro maßgeblich geprägt hat. Für expressiv spielbare Nachbildungen akustischer Instrumente empfehlen sich indessen Physical-Modeling-Synthesizer wie AAS Tassman oder Chromaphone. Durch die Möglichkeit, die einzelnen Klangkomponenten flexibel zu manipulieren, lassen sich zudem sehr eigenständige Sounds generieren, die in der Realität nicht möglich sind.

Sampling

Wenn Sie bestehendes Audiomaterial in einen neuen Kontext setzen oder in neuartige Sounds verwandeln möchten, ist Sampling das Mittel der Wahl. Aktuelle Hard- oder Software-Sampler wie die Freeware Vember Audio Shortcircuit [1] oder der Sampler/RX (auf DVD) bringen flexible Klangmanipulationsmöglichkeiten mit. Wie wäre es beispielsweise, Ihre Aufnahmen rückwärts abzuspielen, mit Time-Stretching oder Pitch-Shifting zu bearbeiten oder mit Synthesefunktionen und Effekten durch die Mangel zu drehen? Die kreativen Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig: Erstellen Sie einzigartige Wellenformen, um diese als Grundlage für neue Synthesizerklänge zu nutzen oder verwandeln Sie Drumsamples in melodisch spielbare Sounds. Viele Profis nutzen sogenannte „Found Sounds“ als Grundlage für ihre Kreationen. So lassen sich alltägliche Geräusche, z. B. von Haushaltsgegenständen, durch eine einfallsreiche Bearbeitung in perkussive oder atmosphärische Klänge transformieren. Dank mobiler Recorder sowie Smartphones und Tablets mit integriertem Mikrofon können Sie überall interessante Geräusche festhalten: ob in der Natur, in der S-Bahn-Station oder in einer Autowerkstatt.

Akustische Experimente

Ein weites Experimentierfeld für Tonkünstler stellen Klangerzeuger dar, welche die Granularsynthese beherrschen (beispielsweise Steinberg Padshop, Camel Audio Alchemy und NI Reaktor) und damit sozusagen Soundmanipulationen auf atomarer Ebene gestatten. Damit ist sogar das „Einfrieren“ von Samples wie in Fatboy Slim's „The Rockafeller Skank“ möglich. Ein Garant für unverwechselbare Klänge sind ferner Spektralsynthesizer wie iZotope Iris, die Freeware-Applikationen Coagula und GranuLab [2] oder der MetaSynth von U&I Software, mit dem Sie sogar Bilder in Sounds verwandeln können. Eine bekannte Anwendung ist das zweite Stück der Aphex-Twin-EP „Windowlicker“, in dem ein Spektrogramm der letzten Sekunden das grinsende Gesicht von Richard D. James offenbart.

Kreative Manipulation

Moderne Computer und Tablets stellen ein wahres Eldorado für Klangforscher dar. Dies gilt auch für die kreative Bearbeitung von Sounds, sei es auf Sample-Ebene im Audioeditor oder mithilfe des gigantischen Angebots an virtuellen Effekten. Durch eine einfallsreiche Manipulation können Sie selbst unspektakuläre Geräusche in echte Hinhörer verwandeln. [3] Scheuen Sie sich dabei nicht, Effekte zu zweckentfremden und auch einmal Extremeinstellungen auszuprobieren. Nicht selten liefert Kollege Zufall die eindrucksvollsten Sounds. Ungewöhnliche Verschaltungen von Geräten oder Plug-ins fördern ebenfalls häufig interessante Ergebnisse zutage. Prägnante Klänge setzen sich oftmals aus mehreren Bausteinen zusammen. So ist Layering nicht nur ein bewährtes Mittel für mehr Druck, Fülle, Leben oder Komplexität. Durch die Kombination synthetischer und organischer Elemente entstehen spannende Hybridsounds, die Ihre Produktionen unverwechselbar machen. Verwenden Sie Ihre DAW oder Ihren Audioeditor als Klangforschungslabor und experimentieren Sie mit verschiedenen Timbres, Texturen und Geräuschen. Auch Werkzeuge zur Spektralbearbeitung wie iZotope RX 3 oder SpectraLayers Pro 2 lassen sich für spannende Eingriffe ins akustische Geschehen einsetzen. In den folgenden Workshops lernen Sie, wie Sie die wichtigsten Sounddesign-Werkzeuge musikalisch nutzen, um Ihre Produktionen das gewisse Etwas zu verleihen. Dabei gehen wir nicht nur auf klassische Synthesizerklänge sowie zeitgemäße Sounds für Club-Produktionen ein, sondern laden Sie auch zu einigen abgefahrenen Experimenten ein. Viel Spaß!

[3] Einige spannende Tipps zum kreativen Effekteinsatz finden Sie in unserem „Effekt-Constructor“ in Beat Ausgabe 2013|10, nachzubestellen im www.falkemedia-shop.de.

IMG Stage Line macht erfolgreich!



„Mit meiner Anlage von IMG Stage Line habe ich bisher noch jeden Laden zum Kochen gebracht. Deshalb lautet meine Devise: Never change a winning team.“
Luis, 26, Discjockey

www.imgstageline.com

Jetzt wird's MOBIL – die Profi-PA-Lautsprecherboxen der MOVE-Serie

Diese passive Profi-PA-Lautsprecherboxen für die speziellen Ansprüche im mobilen Einsatz begeistern mit hoher Klangqualität und der exzellenten Performance. Erhältlich als 6-, 8-, 10-, 12- oder 15-Zoll-Variante.



INTELLIGENT SOLUTIONS FOR LIGHT & SOUND



Chords und Granulares für Techno & Minimal



CHARAKTER-CHORDS

1 Akkord

Was die Gitarre für Rock, bedeuten Chords für Techno: Es geht kaum ohne. Grund genug, den eigenen Chords Individualität zu verleihen, damit sie sich von der Masse abheben. Dazu spielen wir einen Dreiklang (F#1, C#2 und F#2) mit einem Gitarren-Sound aus dem Sampletank. Das klingt noch unspektakulär, daher laden wir zusätzlich ein FM-Piano und einen Moog-Bass, den wir 2 Oktaven hoch pitchen. ▶▶



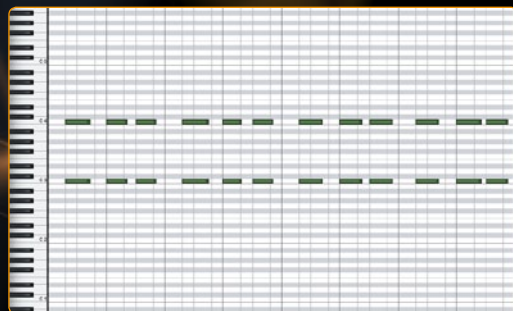
2 Layer

Die einzelnen Sounds belegen wir bereits vorab mit Effekten wie Reverb und Equalizern. Achten Sie darauf, dass das Frequenzspektrum schön gefüllt ist und sich die Instrumente ergänzen, anstatt sich gegenseitig die Luft zu nehmen. Sounds zu transponieren oder auch mal den Cutoff zuzudrehen, kann schnell für Ordnung sorgen. Passt der Sound, nehmen wir einen Anschlag des Akkords als Audioclip auf. ▶▶



3 Sampler

Laden Sie den Clip in Ihren Sampler und justieren Start- sowie Endpunkt. Interessant wird der Sound nun zum einen, indem wir ein Tiefpassfilter einschalten, Cutoff zur Hälfte schließen und per Hüllkurve kurz öffnen lassen. Zum anderen aktivieren wir den Loop-Modus und wählen einen relativ kurzen Bereich aus. Nutzen Sie wenn möglich die Crossover-Funktion Ihres Samplers, um Klicken zu vermeiden. ▶▶



4 Oktaven

Vor allem bei höher gespielten Noten wird der Loop viel schneller wiedergegeben als bei tiefen. Dadurch entstehen teils abgefahrene Soundmuster. Ist Ihnen das Ergebnis zu hektisch, fahren Sie das Sustain der Lautstärke-Hüllkurve herunter und regulieren Decay so, dass der Sound langsam oder schnell ausblendet. Anschließend noch etwas Reverb dazu und fertig ist der individuelle Chord-Patch. ▶▶



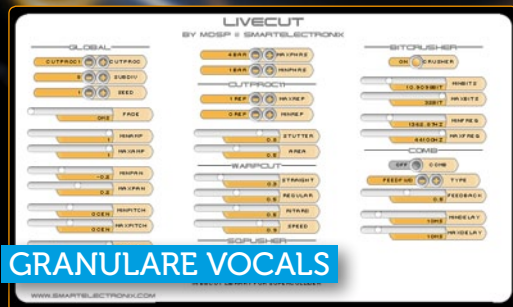
5 Reverse

Oder doch nicht? Noch dicker wird das Pattern, wenn wir einen weiteren **Sampler** mit dem Chord-Clip laden, diesen diesmal aber rückwärts abspielen lassen. Auch hier nutzen wir ein Tiefpassfilter und stellen **Cutoff** auf 50%. Dank den ursprünglichen **Release**- und **Reverb**-Einstellungen des original Chords entsteht durch das Umkehren ein langsamer Fade-in, der vor allem in tiefen Tonlagen Spannung erzeugt. ▶▶



6 Groove

Für die neuen Reverse-Chords nehmen wir auch gleich einen eigenen **MIDI-Clip** auf, der pro Takt ein C2, C3 und B3 anschlägt. Das Sample wird also in drei verschiedenen Geschwindigkeiten wiedergegeben und sorgt so schon alleine für eine Menge Groove. Vor allem aber zusammen mit den vorigen Chords ziehen die beiden Patterns so richtig voran. Fehlen nur noch ein knackiger Beat und Filterfahrten. ▶▶



GRANULARE VOCALS

1 Vocal

Experimentelle und verfremdete Vocals werden bei Techno und Minimal gerne eingesetzt. Vor allem mit einer Portion Zufall kombiniert, ergeben sich immer wieder überraschende Ergebnisse. Laden Sie eine beliebige Vocal von mindestens einem Takt Länge auf eine Audiospur und insertieren Sie das **LiveCut**-Plug-in. Hier schalten wir lediglich den **Bitcrusher** ein und stellen **Minibits** auf 10 und **Minfreq** auf 1.300. ▶▶



2 Fast-FX

LiveCut erzeugt zufällige Stotter-Effekte, die wir noch um etwas Groove bereichern wollen. Dazu nutzen wir das Reaktor-Ensemble „**Fast-FX 1.3**“, eine Art Multi-Effekt, das auf den Live-Einsatz spezialisiert ist. Schalten Sie bei **INPUT** den Audio-Eingang IN 1/2 aktiv, ebenso den **SLICE MANIPULATOR** und dessen **REV B**. Dies sorgt für teilweise rückwärts gespielte Slices, aber immer im passenden Timing. ▶▶



3 ZZZ

Das Vocal wird nun schon ordentlich durch die Mangel genommen. Je nach Grundmaterial können die Einstellungen heftiger oder dezenter ausfallen. Um an manchen Stellen Ihres Songs noch eine Steigerung zu erzielen, aktivieren Sie den ominösen Abschnitt **ZZZ.ZZZ**. Dieser erzeugt zusätzlich wilde Manipulationen. Statt Reaktor können Sie übrigens auch andere Plug-ins der DVD nutzen, um Ihre Samples zu quälen. ■

Trance & Psytrance mit Vocoder und Arps



TRANCE-VOCODER

1 Emotion

Mit Vocoder lassen sich nicht nur Roboterstimmen erzeugen und Drums zum „Singen“ bringen. Auch schnöde, unmusikalische Vocals werden mit etwas Geschick zu gefühlvollen Symphonien. So haben wir auf unserer Festplatte einen klassischen Rap gefunden, der Teil eines Songs werden soll. Da dieser aber sehr monoton und unmelodisch gesprochen wurde, wird ein Vocoder die fehlende Emotion beisteuern. »



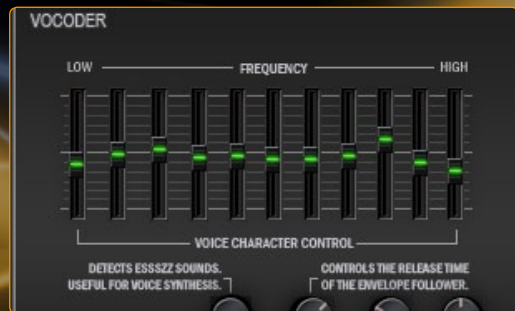
2 Vocoder

Laden Sie das „Devastating“-Sample von DVD in Ihre DAW und stellen Sie das Tempo auf 127 bpm. Als Insert-Effekt für die Audiospur verwenden wir den TAL-Vocoder-2. Erzeugen Sie eine MIDI-Spur, die zum Plug-in geroutet wird. Wenn Sie die Wiedergabe starten, lässt sich das Sample melodisch über Ihr Keyboard spielen. Je nach Tonlage kann das Resultat auch harsch klingen, daher ist Feingefühl von Nöten. »



3 Einstellungen

Fahren Sie beim Vocoder-CARRIER die SAW-Wellenform komplett hoch und NOISE zur Hälfte. Letzteres erhöht die Sprachverständlichkeit, indem die Transienten durch das Rauschen betont werden. PULSE und SUB stellen wir auf 0, sonst überladen wir die Frequenzen und erhalten am Ende nur Klangmatsch. In der VOCODER-Sektion regeln wir das ESS VOLUME ebenfalls auf 0, um die zischelnden S-Laute zu dämpfen. »



4 Charakter

In der darüber liegenden VOICE CHARACTER CONTROL justieren wir den Sound: Die ganz tiefen und hohen Frequenzen nehmen wir ganz leicht heraus, verstärken dafür ein wenig die hohen Mitten. Die Anpassungen sind minimal, denn das Audiomaterial reagiert schon auf kleinste Änderungen. Außerdem stehen die Auswirkungen nicht nur im direkten Zusammenhang mit den Vocals, sondern auch den gespielten Noten. »



5 Melodie

Hier gilt also, mit Feingefühl die richtige Balance zu finden. Im nächsten Schritt nehmen wir eine Melodie in Form simpler, kurz angespielter Chords auf. Das Pattern wiederholen wir mehrmals und fügen als Steigerung einige tragende Noten hinzu. Das Sample klingt nun schon richtig klasse und kann sich prima in einen Song einfügen. Doch das klangliche Sahnehäubchen kommt erst noch: die Effekte. »



6 Effekte

Denn Vocoder-Sounds, vor allem mit reichhaltigen hohen und klaren Frequenzen, profitieren enorm von Delay und Reverb. Laden Sie ein Reverb, gefolgt von einem Delay und bei Bedarf einem Limiter, der Vocoder und Effekte verschweift. Das Reverb darf gerne einen großen Raum simulieren, sollte aber dezent beigemischt werden. Gleiches gilt für das Delay, dessen Feedback Sie eher kurz halten sollte. »



KREATIVE ARPEGGIOS

1 Komplex

Gerade in der elektronischen Musik sind Arpeggios schwer angesagt. Kein Wunder, denn sie führen auch ohne tiefgreifende Kenntnisse der Notenlehre schnell zu eingängigen Mustern. Soll die Sequenz aber von gewöhnlichen Ups und Downs abweichen, wird die Luft schon dünner und die Auswahl kleiner. Komplexe Arpeggiatoren finden Sie im ReFX Nexus, Tone2 Gladiator oder in der kostenlosen UVI Workstation [1]. »



2 Sequenz

Alternativ lassen sich MIDI-Plug-ins verwenden, von denen Sie einige auf der DVD finden. Wir haben den MachFive bemüht und eine Sequenz wie gezeigt programmiert. Besondere Merkmale sind unterschiedliche Notenlängen, variierende Anschlagstärke und eine ungerade Länge des Patterns, nämlich sieben Schritte. Dazu etwas Shuffle-Groove und schon wird jeder einfache Akkord zur organischen Melodie. »



3 Abwechslung

Doch es geht noch weiter. Nehmen Sie einen MIDI-Clip mit einem Akkord auf und spicken Sie diesen mit zufällig gestreuten Noten. Schiefe Kandidaten sollten Sie beim anschließenden Testhören löschen. So entstehen interessante Variationen des Arpeggios. Wenn es experimentell werden darf, verknüpfen Sie die Oszillatoren mit einem LFO mit Rechteck-Wellenform und lassen Sie die Tonhöhe um 1 bis 3 Noten variieren. ■

Praxis-Tipps von Klangvisionären

Am Runden Tisch mit Beat sprechen die renommierten Sounddesigner Rob Papen, Eric Persing, Howard Scarr und Richard Devine über ihre Arbeitsweisen und bevorzugten Werkzeuge.



Nachdem sich Howard Scarr einen hervorragenden Namen als Sounddesigner für zahlreiche Synthesizer-Hersteller wie Roland, Access und u-he gemacht hat, hat er in den letzten Jahren Blockbuster-Komponisten wie Hans Zimmer und Steve Jablonsky als Klanggestalter unterstützt. Rob Papens Presets für Synthesizer von NI, Access und Alesis zeichnen sich durch ihren hohen musikalischen Nutzwert aus. Als geistiger Vater von Software-Synthesizern wie Predator und Blade sowie kreativer Effekt-Plugins gestaltet er seit Jahren den Sound der elektronischen Musik mit. Der passionierte Klangforscher und IDM-Produzent Richard Devine ist einer der gefragtesten Sounddesigner der Welt. Sein Werkportfolio umfasst Arbeiten für Firmen wie Sony, NI, Korg, Apple, Microsoft und Nike, des Weiteren hat er an Scores für Touchstone Pictures mitgewirkt. Als ehemaliger Chef-Sounddesigner von Roland hat Eric Persing den Klang zahlreicher Synthesizerklassiker geprägt. 1994 gründete der erfolgreiche Produzent, Komponist und Remixer die für exzellente Kreativwerkzeuge wie Omnisphere und Stylus RMX bekannte Firma Spectrasonics.

Beat / Geht ihr bei der Erzeugung eines Sounds systematisch vor oder bevorzugt ihr die Methode „Trial & Error“?

Rob / Beim Sounddesign habe ich bereits einen Masterplan im Hinterkopf. Mit subtraktiver Synthese habe ich schon 33 Jahre Erfahrung – ja, ich werde alt (lacht)! Vieles mache ich also intuitiv, ohne lange nachzudenken. Stattdessen konzentriere ich mich darauf, was aus den Lautsprechern kommt und sobald ein Sound das gewisse Etwas hat, speichere ich ihn als Preset. Bei meinem additiven Plug-in Blade oder FM-Synthesi-

Leben interessant bleibt. Mit dem Klanggestaltungsteam von Spectrasonics machen wir viele kreative Übungen, um inspiriert zu bleiben und immer frische Ideen zu haben. Manchmal arbeiten wir mit abstrakten Themen, manchmal mit stilistischen, emotionalen oder visuellen Konzepten oder thematischen Ansätzen. Hin und wieder studieren und emulieren wir auch existierende Techniken, aber meistens basteln wir einfach herum und haben viel Spaß!

Howard / Für mich hängt das stark von dem jeweiligen Job ab. Wenn ich in kreativer Hinsicht freie Hand habe und in experimenteller Stimmung bin, stelle ich mir einfache Fragen wie „Was passiert, wenn ich dieses Gerät mit jenem verbinde?“ oder „Wie klingt dieses Modul, wenn ich es bis ans Limit bringe?“ Wenn ich ein oder zwei interessante Merkmale finde, die ich akzentuieren kann, behalte ich den Klang, ansonsten wandert er in den Müll und ich habe dabei zumindest etwas gelernt (lacht). Die meisten meiner Lieblings-Presets begannen als Experimente. Auf der anderen Seite basieren die meisten Sounds, die ich speziell für Filme erstellt habe, auf Konzepten des jeweiligen Komponisten: Atmosphären, Emotionen, Tempo, etc. Wenn ich meine erste Samm-

lung an Presets liefere, bitte ich um Feedback, um sie zu verfeinern oder die klangliche Palette gemäß der Wünsche des Komponisten erweitern zu können. Feedback ist essenziell – in allen Bedeutungen des Wortes (lacht).

Eric / Ich probiere ständig neue Ansätze aus, so dass ich nicht immer auf dieselbe veraltete Methode zurückgreife. Meine künstlerische Philosophie ist die konstante Neuerfindung, wodurch Sounddesign für ein ganzes

Team interessant bleibt. Mit dem Klanggestaltungsteam von Spectrasonics machen wir viele kreative Übungen, um inspiriert zu bleiben und immer frische Ideen zu haben. Manchmal arbeiten wir mit abstrakten Themen, manchmal mit stilistischen, emotionalen oder visuellen Konzepten oder thematischen Ansätzen. Hin und wieder studieren und emulieren wir auch existierende Techniken, aber meistens basteln wir einfach herum und haben viel Spaß!

Richard / Ich schaue in der Regel ebenfalls erst einmal, welche Sounds der Kunde benötigt, oder wie das Projekt akustisch vermittelt werden soll. Normalerweise versuche ich, das Gefühl oder die Stimmung mit klanglichen Eigenschaften, Timbre, Farbe, Textur, etc. auszudrücken. In der letzten Zeit versuche ich, mit wenigen Elementen mehr zu erreichen und mich dabei auf die wichtigsten „Signaturelemente“ zu beschränken, um eine Geschichte zu erzählen.

Beat / Welches sind eure bevorzugten Sounddesign-Werkzeuge und wie setzt ihr diese konkret ein?

Howard / u-he Zebra2 ist seit etwa sechs Jahren mein Favorit und hat mir dank Hans Zimmer die Türen zur Soundprogrammierung für Filme geöffnet. So sehr ich alte analoge Geräte, wie die in Hans' Studio liebe, so sehr macht es mir Spaß, mit Zebra2 zu arbeiten. Der Synthesizer stellt für mich eine größere Herausforderung dar als jede Hardware, an die ich mich erinnern kann. Um so mehr freut es mich, dass ich seit kurzem ein Teil des u-he-Teams bin.

Eric / Ich bin ein großer Fan von MetaSynth, weil man damit auf so seltsame Art Sounds erstellen kann. Darüber hinaus verwende ich meine analogen Synthesizer ausgiebig. Bei Spectrasonics bauen wir auch eigene Schaltkreise und maßgeschneiderte Instrumente und eine Menge verrückter Dinge, um neue Sounds zu kombinieren. Meine liebsten Werkzeuge nutzen organische Klangquellen und Alltagsgegenstände auf bizarre Weise. Ich mag „sprechendes Gemüse“ und zeichne dieses gerne mit sehr hohen Abtastraten auf, um es für





Impacts und donnernde Effekte zu verwenden. Einen modifizierten Kohl durch einen Metasonix Assblaster zu jagen, ist ein ziemlich cooler Klang (lacht)!

Rob / Zur Sample-Bearbeitung nutze ich WaveLab.

Da ich pure Sounds bevorzuge, verwende ich nur selten Plug-ins auf Rohmaterial. Zur Entzerrung von Samples nutze ich immer den Voxengo CurveEQ, da er den Klang nicht färbt. Um Sounds einen Raum- oder Hallanteil hinzuzufügen, setze ich RP-Verb ein, das wunderbar dicht klingt. Die äußerst eigenständigen Storm-Room-Algorithmen sind großartig, um einem Klang mehr Wucht zu verleihen. Für die Audioaufnahme bevorzuge ich das Kondensatormikrofon Audio Technica AT4041, das den Sound genau so aufnimmt, wie er eben klingt.

Richard / Ich habe inzwischen so viele Lieblingswerkzeuge. Bei vielen meiner Projekte habe ich in der letzten Zeit das iPad eingesetzt. Es gibt wundervolle Synthesizer und Klanggeneratoren wie zum Beispiel Waldorf Nave, für den ich über 100 Patches programmiert habe. Außerdem bin ich von dem bald erscheinenden Physical-Modeling-Plug-in Madrona Labs Kaivo begeistert. In den letzten Jahren sind sehr interessante Physical-Modeling-Synthesizer erschienen, wie Applied Acoustic System Chromaphone, für das ich gerade eine neue Erweiterung namens „Microsound Textures“ fertiggestellt habe. Diese basiert auf der Idee, mithilfe granularer Partikel und kurzer Impulse dichte und reiche Texturen zu erzeugen. Zu meinen aktuellen Favoriten gehören auch folgende Plug-ins: die komplette GRM-Tools-Kollektion, Camel Audio Alchemy, Steinberg WaveLab 8, iZotope RX 3 Advanced, Symbolic Sound Kyma, die Waves Sound Design Suite, NI Reaktor, Cycling 74 Max/MSP und Max For Live, U&I Software MetaSynth, Sciss FScape, Sony Sound Forge und Apple Logic X.

Des Weiteren nutze ich viel Hardware wie den Waldorf Blofeld, Clavia Nord Lead 4, den Dave Smith Ins-

truments Prophet 12 und Elektrons Analog Four. Auch mein maßgeschneidertes Modulare System habe ich in letzter Zeit viel eingesetzt. Es ist in zwei unterschiedliche Sektionen unterteilt: eine zur Klangerzeugung und eine zur Signalbearbeitung. Was meine Arbeitsweise anbetrifft: Ich beginne immer mit der Aufnahme von Klängen, entweder innerhalb des Computers oder in Form von Field-Recording. In meinem Studio habe ich verschiedene kleine Aufnahmestationen, so dass es immer eine Möglichkeit gibt, etwas Interessantes, das gerade zufällig passiert, zu sampeln. Ich habe zwei Zoom-H6-Recorder, die immer aufnahmebereit sind. Auf der ständigen Suche nach neuem Quellmaterial für kommerzielle und private Projekte habe ich meine Sound Devices 744T und 702T fast immer bei mir, genauso wie meine Sammlung von Field-Recording-Mikrofonen. Ich benutze eine Menge von Auto-load-Vorlagen in Nuendo und Logic Audio mit einigen meiner Lieblings-Plug-in-Kombinationen auf verschiedenen Kanälen. So muss ich nur meine Audiodateien importieren und kann direkt damit herumspielen. Das spart eine Menge Zeit und ist eine gute Möglichkeit, bestimmte Dinge auszuprobieren. Indem man die einzelnen Prozesse ein- und ausschaltet und neu anordnet, kann man erforschen, wie sie einen Klang beeinflussen. Die Channel-Strips lassen sich so fast wie ein Modulare Synthesizer nutzen.

Beat / Ist es überhaupt möglich, Sounds zu erzeugen, die sowohl einzigartig als auch musikalisch sinnvoll einsetzbar sind?

Howard / Sicherlich. Ich versuche, nicht in stilistischen Schubladen zu denken. Vielmehr glaube ich, dass jeder Sound in irgendeinem musikalischen Kontext eingesetzt werden kann. Zumindest, wenn die Liste zulässiger Genres auch „Acid Skiffle“ und „Neanderthal Serial“ umfasst (lacht).

Richard / Für mich ist dies meist der schwierigste Teil des Prozesses. Ich arbeite oft an Projekten, für die Sounds benötigt werden, die beide genannten Anforderungen erfüllen müssen. Du musst in der Lage sein, die richtige Balance zwischen einzigartigen Texturen und Klängen zu finden, die ein Gefühl vermitteln. Ich denke, dass ich in der Vergangenheit in die Falle getappt bin, Sounds zu erstellen, die viele Benutzer aufgrund ihrer Komplexität nicht sinnvoll einsetzbar fanden. Nun versuche ich, einen Klang einfach zu halten und nur einige Schlüsselemente zu behalten, die ihn zu etwas Besonderem machen und eine Story erzählen.

Rob / Mir fällt bei dieser Frage direkt der bekannte Fairlight-Vocal-Sound ein, den man aus zahllosen Songs wie

z. B. „Crockett's Theme“ (Miami Vice) von Jan Hammer kennt. In diesem Stück wurde der Klang mit dem Harfen-Preset des DX-7 gelayert. Auch wenn man heute schon vieles gehört hat, gibt es noch immer eigenständige und frische Sounds.

Beat / Könnt ihr unseren Lesern ein paar eurer Sounddesign-Geheimtricks verraten?

Eric / Wenn ich das machen würde, müsste ich dich töten. Da ich aber Pazifist bin, behalte ich sie lieber für mich (lacht).

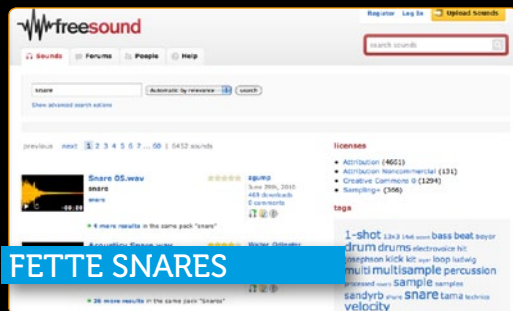
Howard / Es ist schwer, bestimmte Tricks hervorzuheben. Vor einiger Zeit habe ich mehrere kurze Tutorial-Videos für Zebra2 erstellt, die viele gute Tricks enthalten [1]. Außerdem gibt es noch das Tutorial „Programming Analogue Synths“ [2], das ich vor langer Zeit für den Access Virus geschrieben habe. Die Tipps lassen sich auch auf andere subtraktive Klangerzeuger übertragen.

Richard / Ich nehme alle Editierung auf Sample-Ebene händisch vor. Viele Leute denken, dass ich meine Sounds einfach durch eine Reihe von Plug-ins jage, aber eigentlich verbringe ich die meiste Zeit damit, sie mühsam von Hand zu bearbeiten. In der Regel verbringe ich Stunden um Stunden damit, das aufgezeichnete Material durchzugehen und die interessanten Teile herauszuziehen. Dann editiere und manipulierte ich die Parts, die in meine Projekte passen. In der letzten Zeit habe ich sehr viel mit Hardware-Effekten und Pedalen gearbeitet. Es ist großartig, welche unerwarteten Dinge passieren können, wenn man Feedback-Schleifen erzeugt. Ebenso habe ich mit einer Abtastrate von 192 kHz aufgenommen, um die Samples im Computer extrem herunterzustimmen. Ich liebe die Makrodetails, die bei diesem Prozess hörbar werden. In der Vergangenheit habe ich viele verschiedene Pitch-Shifter ausprobiert, aber am meisten schätze ich die hervorragenden Algorithmen von Native Instruments' Traktor. So lade ich Soundeffekte in Traktor, pitche sie nach unten und experimentiere dann damit herum, indem ich sie rückwärts abspiele, loope oder Sektionen ausschneide, etc. Es ist sehr spannend, Sounds fast wie DJ-Effekte zu spielen und sie auf unmittelbare Art zu schichten. So hört man schnell, welche Klänge harmonieren.



[1] <http://www.youtube.com/user/uheplugins>; [2] www.virus.info/downloads (siehe „Tutorials“)

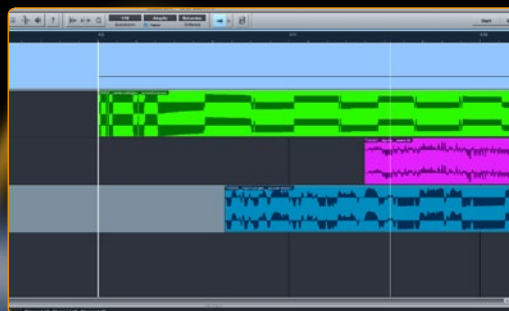
Fette Snares und kranke Leads für Dubstep & DnB



FETTE SNARES

1 Auslese

Wo früher eine 909 genügte, muss es heute in kompletter Stereobreite krachen. Breite Snares sind zeitgemäß. Und das Layern ist gar nicht mal weiter schwierig. Benötigt werden lediglich 2 bis 3 gute Grundsounds, die Sie beispielsweise auf freesound.org zuhause finden. Wir haben nach „Snare“ gesucht und Samples der ersten Seite heraus gepickt. Laden Sie die Sounds von DVD in Ihre DAW auf jeweils eigene Spuren. ▶▶



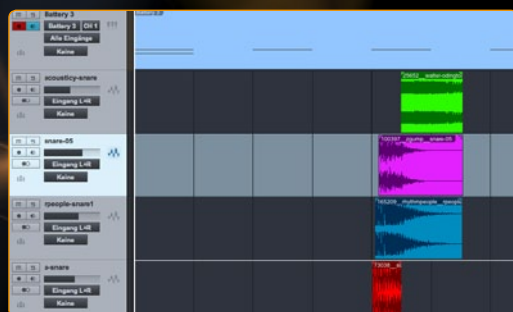
2 Verteilen

Die „acoustic-snare“ ist schön knackig, daher bildet sie den Mittelpunkt. Setzen Sie das Sample genau auf das zweite Viertel, den üblichen Platz für Snares. Die rauschige „snare-05“ wandert nach links, die „rpeople-snare1“ nach rechts im Panorama, um die Breite voll zu nutzen. Damit sich die Sounds nicht gegenseitig den Punch nehmen, schieben wir den linken etwa 2 ms nach hinten und den rechten 1 ms. ▶▶



3 Mixen

Je nach Sound dürfen die Abstände durchaus größer ausfallen. Achten Sie aber darauf, dass die Layer-Snare am Ende nicht schleppt, wenn die Abstände zu groß werden. Zu guter Letzt versehen wir alle Spuren mit einem **Lowcut**. Die äußeren beiden brauchen weniger Bauch, daher schneiden wir alles unter 500 Hz weg. Die mittlere Snare wiederum darf fetter bleiben, hier genügt ein Cut ab 300 Hz. Fertig. ▶▶



4 Snare 2.0

Doch nicht nur im Panorama lassen sich verschiedene Snares fächern. Ihnen gefällt der Anschlag der mittleren Snare nicht, der metallische Bauch aber schon? Und etwas mehr Ausklang wäre auch nicht schlecht? Kein Problem! Laden Sie das extrem punchige Sample „a-snare“ dazu und kürzen Sie die Länge auf 1/32. Vor „acoustic-snare“ schneiden wir dafür das erste 32tel ab und kürzen die Länge auf 1/16. ▶▶

5 Schichten

Das Layer klingt nun schon wuchtiger als zuvor, doch der Raumanteil fehlt noch. Laden Sie die „snare57“ hinzu, platzieren Sie diese exakt auf dem zweiten Viertel und schneiden Sie die ersten drei 32tel weg. Sie startet genau dann, wenn alle anderen Sounds zu Ende sind und zu hören ist nur noch der gewünschte Ausklang. Zum Verfeinern können Sie einzelnen Samples etwas früher beginnen lassen. ▶▶

6 Komprimieren

Versehen Sie die Sounds dafür mit einem kurzen Fade-in und am Ende einem Fade-out. Durch den Einsatz verschiedener Samples für Anschlag, Bauch und Ausklang können Sie also im Handumdrehen eigene Snares erstellen. Zum endgültigen Aufpumpen routen Sie alle fünf Samples auf eine neue Spur und laden dort einen Kompressor, der mit **Threshold** -25 dB und **Ratio** 10:1 oder mehr richtig hart zupacken darf. ▶▶



KRANKER LEAD-SOUND

1 FM

Ähnlich der Gattung Hardcore spielen beim Dubstep „böse“ Sounds eine große Rolle. Also basteln wir uns abseits von Wobble-Bässen einen Patch, der es in sich hat. Laden Sie den TAL-Elek7ro-II (oder ein anderes FM-taugliches Plug-in) und wählen Sie für **OSCILLATOR 1** einen **Sinus**, für Nr. 2 die **SAW** und drehen dessen **FM**-Regler komplett auf. Andere Werte klingen auch schräg, sind dann aber kaum melodisch spielbar. ▶▶

2 Filter

Die Frequenzmodulation sorgt für gehörig grellen Schmutz, daher fahren wir **CUTOFF** auf 10 Uhr herunter, lassen diesen aber per Hüllkurve mit **DECAY** auf 12 Uhr, **SUSTAIN** auf 0 und **CONTOUR** auf 12 Uhr bei jedem Antriggern öffnen. Für ein wuchtigeres Fundament sorgt **OSC 3**, den wir zur Hälfte beimischen, ebenso **NOISE**. **LFO 1** verbinden wir mit **CUTOFF** bei synchronem Tempo ¼ punktiert und **INTENSITY** auf 2 Uhr. ▶▶

3 LFO

Schalten Sie **TRIG** ein, damit der **LFO** bei jeder Note neu startet. **LFO 2** lassen wir mit halber Intensität und Tempo 1/8 punktiert auf das **Panorama** los. Der Sound klingt schon wunderbar dreckig und mächtig, also nehmen wir einen Clip mit diversen abgehackten Noten auf. Auch das **Pitch-Wheel** ist mit von der Partie. Übrigens liefern die Oszillatoren auch mit anderen Wellenformen gute Sounds, probieren Sie es aus. ■



Native Instruments Reaktor

Der Käufer von Reaktor erhält mit über 70 hochwertigen und innovativen Synthesizern, Samplern, Drum-Maschinen und Effekten den Zugang zu einem nahezu unerschöpflichen Soundkosmos. Ein Highlight ist dabei der monophone additive Klangerzeuger Lazerbass, der sich bestens für prägnante Wobble-Bässe und abgedrehte Sci-Fi-Sounds eignet. Wem dieses enorme Arsenal an Kreativwerkzeugen nicht ausreicht, kann es durch über 3000 von Reaktor-Benutzern erstellte Instrumente sowie vielseitige kostenpflichtige Erweiterungen ergänzen. Das Klanglabor ist dabei komplett modular, so dass Sie nicht nur vorhandene Instrumente und Effekte anpassen, sondern auch eigene konstruieren können. Dank der benutzerfreundlichen Bedienoberfläche finden sich erfahrene Synthesisten schnell zurecht.

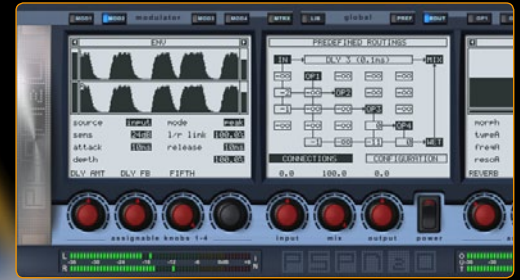
www.nativeinstruments.de | 399 Euro



Sonic Couture Geosonics

Das Knarzen von Gletschern, das Geräusch von gefrierendem Wasser, die akustische Kulisse von Sümpfen in Venezuela und Madagaskar sowie das Rauschen des Windes über den Sanddünen der Kalahari: Für die neueste Kontakt-Library von Sonic Couture nahm Field-Recording-Ikone Chris Watson eine Vielzahl fantastischer Naturklänge auf. Das Ergebnis sind 4,7 GB an atmosphärischen Aufnahmen, die von namhaften Sounddesignern wie Ian Boddy und Biomechanoid mit synthetischem Material verbunden und durch umfangreiche Manipulation in facettenreiche Texturen, hypnotische Sequenzen und entrückte Effektklänge verwandelt wurden. Geosonics gestattet es, chromatisch spielbare Wellenformen auf intuitive Weise mit Natursounds zu kombinieren und flexibel zu bearbeiten. Ein wahrhaft inspirierendes Sample-Instrument!

www.soniccouture.com | 129 Euro



PSP N2O

Der semi-modular aufgebaute Multieffekt N2O gestattet die freie Verschaltung von bis zu vier Soundprozessoren. Zur Auswahl stehen ein großes Angebot verschiedener Filter, darunter Multimode-, Kamm- und Formantmodelle, Equalizer, Phaser, Kompressor/Expander, Delay, Hall, Pitch-Shifter, Bitcrusher, Verzerrer und viele mehr. Vier Modulatoren, darunter LFO, Hüllkurvenfolger, Step-Sequencer und beliebige MIDI-Controller, bringen bei Bedarf Bewegung ins Klanggeschehen. N2O ist weitaus mehr als die Summe seiner Teile: Ob subtile Modulationseffekte, abgefahrene Filterorgien oder ausgiebige Klangzerstörung – mit dem hervorragend klingenden Plug-in können sich Sounddesigner richtig auszutoben. Dank der hochwertigen Presets kommen aber auch weniger Schraubfreudige voll auf ihre Kosten.

www.pspaudioware.com | 149 US-Dollar

AX-SERIE

„Mit deutlichem Abstand macht der A7X von ADAM Audio das Rennen.“
Sound & Recording: Die besten Studiomonitore

„Der Hochtöner ist wirklich wunderbar.“ Sound & Recording über den A77X,
TEC-Award-Gewinner 2013.

F-SERIE

„Egal, ob bei Aufnahmen, Mischungen oder beim Mastering, der präzise, ehrliche Klangcharakter der F7 wusste stets zu begeistern.“ Beat

„Die Klangqualität der F5 stellt viele (auch teurere) Konkurrenten gnadenlos in den Schatten.“ Beat



A7X
SOS Award Winner
2011 & 2012



A77X
TEC Award Winner
2013



F7
MIPA Award Winner
2013



F5
DJ Tech Award
2013

ADAM-AUDIO.COM



Retro- und Vintage-Sounds für Hip-Hop & Electro



1 Vintage

Hip-Hop und seine artverwandten Stile bestechen oft durch einen nostalgischen Retro-Charme. Um eben jenen Sound zu erzeugen, kann man entweder alte Hardware-Sampler und -Synthesizer einsetzen oder die Eigenschaften von damals kopieren. Das wären beispielsweise 12-Bit-Samples mit wenigen Kilohertz Auflösung oder beigemischtes Plattenknistern. Aber auch Lo-Fi-Reverbs waren früher nicht unüblich. ▶▶



2 Bits & Bytes

Laden Sie ein Piano in Ihren **Sampler** oder **Workstation** und nehmen eine Melodie damit auf. Als ersten **Insert-Effekt** laden wir dann die **TB Time Machine** und stellen diese auf 8 Bit mit etwa 22 kHz. Das Piano dürfte nun schon etwas knackiger und rauer klingen. Danach kommt das iZotope „Vinyl“-Plug-in dran [1]. Drehen Sie dessen **WEAR** zur Hälfte und **DUST** zu ungefähr 70% auf. **YEAR** stellen wir auf 1930. ▶▶



3 Knistern

Fügen Sie bei Bedarf noch einen Kompressor hinzu, der ordentlich zupackt, um in ruhigen Abschnitten das Knistern zu verstärken. Als weiteren Trick lassen wir die Tonhöhe des Pianos von einem zufalls gesteuerten **LFO** modulieren. Denn viele Klänge werden von Platten mit Gleichlaufschwankungen gesampelt, was letztlich zu leicht schiefen Tonlagen führt, was wir mit dem **LFO** simulieren. ▶▶



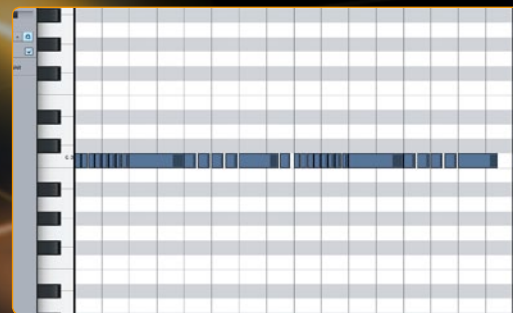
1 Startpunkt

Stotter-Effekte mit Vocals werden schon seit Anbeginn der Sampler-Ära verwendet und finden sich auch heute noch in zahlreichen Produktionen. Allerdings klingt das wiederholte Triggern eines Samples sehr unnatürlich und kann bei permanentem Einsatz schnell nerven. Daher schaffen wir Abhilfe mit zwei LFOs. Einzige Voraussetzung an den Sampler: der **Sample-Startpunkt** muss moduliert werden können. ▶▶



2 Zufalls-LFO

Laden Sie ein Vocal in Ihren Sampler und setzen Sie den Startpunkt an das erste Wort. Verknüpfen Sie anschließend den Sample-Start mit einem **LFO** mit Zufallswellenform und einer mittleren Intensität. Beim wiederholten Anspielen sollte das Vocal nun immer etwas anders beginnen. Falls nicht, justieren Sie die Geschwindigkeit des LFOs. Außerdem verknüpfen wir einen zweiten LFO mit der Tonhöhe des Samples. ▶▶



3 Triggern

Dessen Intensität halten wir mit 60 Cent minimal, denn große Sprünge in der Tonhöhe klingen schnell nach Mickey Maus. Nehmen Sie nun einen **MIDI-Clip** auf, in dem Sie das Sample mehrfach mit kurzen Stakkato-Noten antriggern. Aber ebenso mit vereinzelt gesetzten längeren Noten und unterschiedlichen Anschlagstärken. Bouncen Sie anschließend einige Takes zu Audiospuren und picken die besten heraus. ▶▶



1 Curve BE

Von den Möglichkeiten heutiger Synthesizer war vor rund 20 Jahren nicht ansatzweise zu träumen. Dennoch hatten auch damalige Sounds einen unvergleichlichen Charme. Vor allem beim Electro werden derartige Synth-Sounds noch immer in aktuellen Produktionen eingesetzt. Um einen typischen Vintage-Lead-Sound zu basteln, laden wir den Curve BE (von DVD) in unsere DAW und erzeugen mit dem **NEW**-Button einen neuen Patch. ▶▶



2 Vibrato

Wählen Sie für **Wave 1** einen **Sägezahn** und für **Wave 3** eine **Sinus**-Wellenform als Fundament, die Sie um 12 Halbtöne nach unten pitchen. In der Modmatrix verbinden wir **LFO** mit **Pitch** und **Amount 2.0**. Den LFO stellen wir auf **Fixed Synced** und **Speed** auf 5.5 Hz. Durch das leichte Vibrieren verliert der Sound an Statik. Bei der Lautstärke-Hüllkurve **Vol-EG** erhöhen wir für einen langen Ausklang **Release** auf 2 Uhr. ▶▶



3 Filter

Noch analoger klingt der Patch mit **Filter**. Wählen Sie einen 24-dB-Tiefpass und drehen Sie **Cut-off** auf 12 Uhr. In der **Modmatrix** soll die zweite Hüllkurve **EG** den **Filter Cut1** mit 100% öffnen. Bei der Hüllkurve wiederum stellen Sie **Attack** auf 10 Uhr, **Decay** auf 11 Uhr, **Loop** auf 0 und **Release** auf 12 Uhr. Vor allem die kurze **Attack**-Zeit vermittelt ein typisch weiches Retro-Feeling früherer Analog-Synths. ■



Camel Audio Alchemy

Der geniale Tonalchemist von Camel Audio bedient sich aus vier Klangquellen, zwischen denen Sie morphen können – ausdrucksstarke Sounds garantiert. Unter der Haube werkeln subtraktive, additive, Spektral- und Granularsynthese sowie Sampling. Auch die Filterabteilung fällt mit 31 Modellen inklusive Kammfiltern, Distortion-Algorithmen und polyphoner Ringmodulation äußerst flexibel aus. Das umfangreiche Effektangebot von Alchemy reicht von Soundschmelzern bis zu -zerstörern. Außerdem werden ein vielseitiges Modulationssystem sowie ein fortschrittlicher Arpeggiator geboten. Dank der mächtigen Performance-Controller werden Klangeingriffe zu einem Erlebnis. Alchemy brilliert als extrem leistungsfähiger, intuitiv bedienbarer Synthesizer mit ausgezeichneten Presets und hohem Suchtpotenzial.

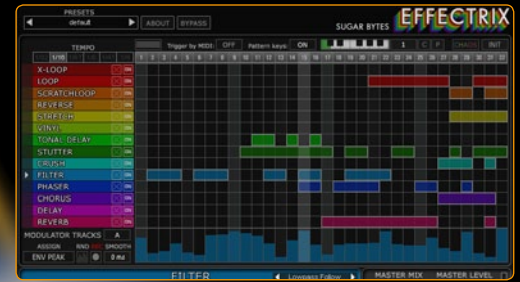
www.camelaudio.com | 199 Euro



iZotope Iris

Der Sample-basierte Re-Synthesizer Iris gestattet es, mithilfe grafischer Werkzeuge aus jeder beliebigen Audioquelle individuelle Frequenzen auszuwählen und diese in Echtzeit abzuspielen. Dank der flexiblen Spektralbearbeitungsfunktionen können Sie auf atomarer Ebene ins Frequenzgeschehen eines Klangs eintauchen. Eine Geheimwaffe, um Audiomaterial neues Leben einzuhauchen? Ein Eldorado für Sounddesigner? Ein Mikrokosmos erstaunlicher Geräusche? Iris ist all dies und vieles mehr, denn mit dem mächtigen Synthesizer können Sie tatsächlich in jedem Klang Musik entdecken. Durch das Schichten von bis zu vier verschiedenen Soundquellen gelingen in der Praxis sehr komplexe Klänge. Neben der komfortablen Bedienung verdient auch die facettenreiche Sample-Bibliothek ein dickes Lob.

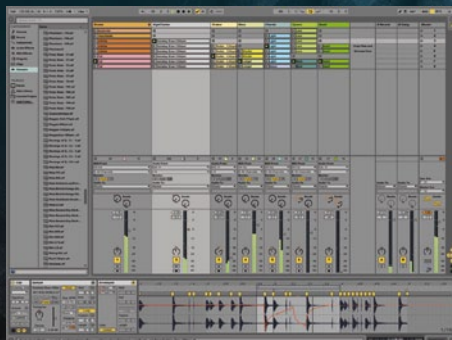
www.izotope.com | 249 US-Dollar



Sugar Bytes Effectrix

Was kommt dabei heraus, wenn man 14 spannende Effekte und einen leistungsfähigen Modulationssequenzer auf innovative Weise kombiniert? Eine wahre Wundertüte für aufregende Klangcollagen und Beat-Mutationen! Mit seinem 32-schrittigen Sequenzer gestattet es Effectrix, hervorragende Effekte auf spielerische Weise zu aktivieren und zu modulieren. Ferner können mit zwei Modulationssequenzern pro Track die wichtigsten Parameter gesteuert werden. Mithilfe Ihres MIDI-Keyboards oder der Host-Automation können Sie zudem live zwischen bis zu 12 verschiedenen Effektkonfigurationen umschalten. Ob lebendige Filterverläufe, irrwitzige Loop- und Granularexperimente oder Echtzeit-Scratching: Effectrix weiß als ebenso inspirierendes wie einfach bedienbares Kreativwerkzeug auf ganzer Linie zu überzeugen.

www.sugar-bytes.de | 99 Euro



keyfadr
COMPACT DAW WORKSTATION

ERHÄLTlich AB
**HERBST
2013**

ABLETON PERFORMANCE WORKSTATIONS

- kompaktes USB-MIDI Keyboard mit DAW-Kontrolle
- kombiniert alle wichtige Werkzeuge für die Musikproduktion in einem Gerät
- Drum Pads: 16 anschlagdynamische, beleuchtete Trigger Pads (KEYPAD)
- Keyboard: 25 Mini-Tasten auf 9 spielbaren Oktaven
- eingebauter Arpeggiator mit diversen Modi und interner/externer MIDI-Clock
- Chord-Funktion: einfaches Spielen von vielen gängigen Akkorden
- Scale Modus: in vier verschiedenen Scale Modi trifft man immer den richtigen Ton
- inkl. Ableton Live 9 Lite (Upgrade möglich)



incl. **Ableton Live Lite**

keypad
COMPACT DAW WORKSTATION



reloop
www.reloop.com

Multi-Layer und Effekte für den Hollywood-Sound



MULTI-LAYER

1 Klassisch

Orchester und deren Teilensembles nehmen in fast allen Film-Soundtracks die Hauptrolle ein. Dennoch lassen sich auch hier individuelle Handschriften einbauen. Für den ersten Blockbuster laden wir ein Piano mit unterlegten Streichern in den Sampler. Damit klingt das Titelthema klassisch, wie man es kennt. Für die eigene Note lassen wir ein weiteres Instrument von der gleichen MIDI-Spur anspielen. ▶▶



2 Erweitern

Dafür nutzen wir einen synthetischen *Glocken-sound*, dessen *Pitch* von einem schnellen *LFO* moduliert wird. Dadurch erhält der Gesamtcharakter bereits ein wenig Farbe. Doch damit nicht genug, wir pannen die Glocken ganz nach links im *Panorama* und erstellen ein weiteres Instrument. Öffnen Sie Ihren bevorzugten Synthesizer, stellen Sie einen *Oszillator* auf eine *Sinus*-Wellenform und drehen Sie den *Release* hoch. ▶▶



3 Glocken

Der Sound darf gut 2-3 Sekunden oder länger ausklingen. Transponieren Sie den *Oszillator* bei Bedarf um einige Oktaven, damit bevorzugt hohe Noten wiedergegeben werden. Versehen Sie den Sound anschließend noch mit einem großen, langen Hall und drehen Sie das *Panorama* ganz nach rechts. Nun nur noch die Lautstärke der drei Instrumente homogen einstellen und fertig ist das semi-synthetische Ensemble. ▶▶



EFFEKTVOLLE INSTRUMENTE

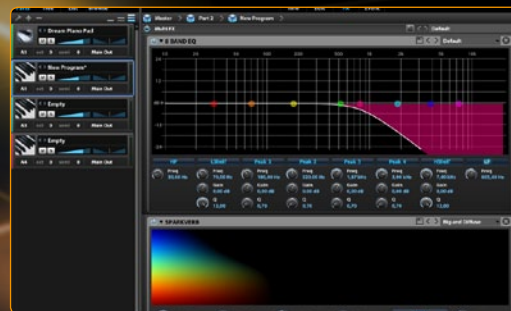
1 Effekte

Eine ähnliche Methode können Sie anwenden, wenn der Soundtrack effektvolle Betonungen erhalten soll. Laden Sie wieder ein Piano und spielen Sie das gewünschte Thema ein. Routen Sie die *MIDI*-Spur anschließend in eine Instanz Ihres Samplers. Diesen wollen wir im ersten Schritt mit Effektsounds füttern. Suchen Sie also einige Samples von Ihrer Platte heraus, die vorzugsweise wenig melodisch ausfallen. ▶▶



2 LFO

Denn sonst verderben sie dem eigentlichen Instrument die Show. Als brauchbar haben sich dumpfe Geräusche, Schnaufen, Atmen, Becken oder auch Rausch-lastige Sounds erwiesen. Mappen Sie die Samples über das komplette Keyboard. Natürlich wird nun bei jedem Anschlag ein Effekt wiedergegeben, was schnell nervig wird. Verknüpfen Sie daher einen *LFO* mit *Random*-Wellenform mit der Lautstärke der Samples. ▶▶



3 Zufall

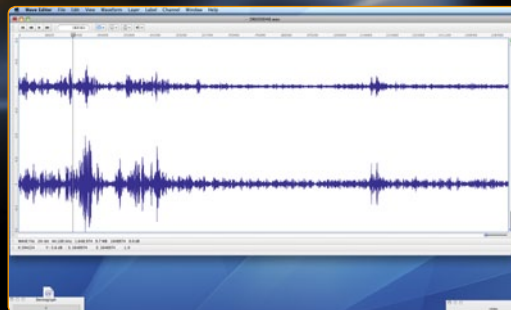
Stellen Sie die Geschwindigkeit recht langsam ein. Somit fallen die Effekte bei jedem Antriggern unterschiedlich laut aus und sind stellenweise gar nicht erst zu hören. Garnieren Sie auch diesen Patch mit einem großen Hall-Effekt. Sind die Sounds zu aufdringlich, schalten Sie ein *Tiefpassfilter* hinzu und drehen *Cutoff* etwas herunter. Oder blenden Sie die hohen Frequenzen mittels EQs aus. ▶▶



HÖLLEN-SOUNDS

1 Wildbahn

Field-Recordings sind nicht nur eine tolle Sache für Freunde der Natur, sondern bergen einen riesigen Fundus an abgefahrenem Klangmaterial. Dabei zeigen sich die wertvollsten Fundstücke nur selten beim ersten Hinhören. Vielmehr wollen sie wie ein Diamant ausgegraben und geschliffen werden. Doch der Aufwand lohnt, denn das Ergebnis sind individuelle Atmosphären, Percussions und sogar Instrumente. ▶▶



2 Aufräumen

Bei unserer Session haben wir den Rekorder aus dem Fenster gehalten und eine Frühlings-Idylle mit Vogelgezwitscher gesammelt. Laden Sie das Sample von DVD und öffnen Sie einen *Equalizer*, um unnötig rumpelnde Tiefen unter 130 Hz, Rauschen in Höhen über 1,2 kHz und eventuelle Störfrequenzen einzudämmen. Ein extrem eingestellter *Limitter* sorgt für konstant hohen Pegel. ▶▶



3 Verfremden

Anschließend transponieren wir das Sample um eine Oktave nach unten, womit das Vogelgezwitscher an Harmlosigkeit verliert. Zur weiteren Verfremdung kehren wir das Sample um (testen Sie auch das Ergebnis, wenn nur der linke oder rechte Kanal umgekehrt wird) und laden Sie ein *Reverb*-Plug-in mit langem Hall. Zu guter Letzt sorgt ein weiterer *Limitter* für die richtige Lautstärke unserer „Birds in Hell“. ■