

## Power Producer: FL Studio

# Klangschrauben deluxe

Dass Drum-Loops singen können, wissen wir spätestens seit dem Erscheinen des ersten Vocoder. Eher ungewöhnlich ist es, wenn Vocals zu kraftvollen Drums mutieren. Oder eine Stimme zu einem ganzen Chor. Für Harmor kein Problem, sogar ganz ohne umfangreiches Studium. Und das ist erst der Anfang! Also warten wir nicht länger ...

von Marco Scherer

### Projektinfos:

**Material:** FL Studio 10 oder höher, Harmor  
**Zeitaufwand:** etwa 30 Minuten  
**Inhalt:** Samples mit Harmor transformieren.  
**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Start

Laden Sie *Harmor* auf eine neue Spur und öffnen Sie das *Resynthesis*-Preset, das eine neutrale Ausgangsbasis liefert. Wechseln Sie zur *IMG*-Seite und klicken auf das Dreieck neben *PLANE*. Per *Analyze audio file* importieren wir ein Vocal-Sample. Ob es sich dabei um einen Shout, Gesang, Gesprochenes oder ganze Strophen handelt, ist vorerst egal. Für jeden Typ findet sich eine passende Verarbeitung. ▶▶



## 2 Analyse

Harmor analysiert die Datei, die anschließend über das komplette Keyboard spielbar wird. Aber nicht wie bei einem Sampler mit typischem Micky-Maus-Effekt auf höheren Tönen, sondern mit gleichbleibender Länge. Mit dem *SPEED*-Regler können Sie das Abspieltempo justieren, während *TIME* den Start bestimmt. Bei *SPEED* sind übrigens auch negative Werte möglich, dann läuft die Wiedergabe rückwärts. ▶▶



## 3 Akkorde

Haben Sie Gesang oder eine Strophe geladen, können Sie die Stimmen durch Einspielen von Akkorden beliebig vervielfachen. Richtig interessant wird das, wenn sich der Startpunkt dynamisch ändert. Wechseln Sie zum *ENV*-Tab, wählen aus dem ersten Dropdown *Image Time Offset* und aus dem zweiten den *LFO*. Aktivieren Sie diesen mit dem *Kreis*-Icon links unten im Display. Per *SPD* wird das Tempo geregelt. ▶▶



## 4 LFO

Ein langsamer Wert wie etwa 9 oder 10 Uhr bringt die besten Ergebnisse. Die *LFO*-Wellenform können Sie übrigens frei bearbeiten: Per Rechtsklick entstehen neue Bezugspunkte, die sich frei verschieben lassen. Ein erneuter Rechtsklick auf einen Punkt bringt ein Menü mit dessen Eigenschaften hervor. Aber Vorsicht: Die Ergebnisse sind meist chaotisch. Der *TENS*-Regler bringt hier vermutlich mehr. ▶▶



## 5 Arpeggio

Soll das Sample eher perkussiv verwendet werden, etwa für ein Arpeggio, drehen Sie einfach den *TIME*-Regler bei *Pluck* auf 11 Uhr. Suchen Sie durch erneutes Verschieben des Sample-Startpunkts (*TIME* bei *IMG*) einen geeigneten Sound. Klingt der Sound im Anschlag zu lasch, lässt sich nachhelfen: Drehen Sie den Harmonizer-*AMT* voll auf, *WIDTH* ebenso. Dadurch wird das Sample harmonisch angereichert. ▶▶



## 6 Effekte

Das Ergebnis klingt damit knackiger und weniger muffig. Zum Veredeln bietet sich die *FX*-Sektion an. Der *Distortion*-Effekt kann im Zusammenspiel mit den Filtern enorm fette Sounds liefern. Drehen Sie den *Filter*-Fader komplett auf und *Mix* um etwa die Hälfte nach oben. Fahren Sie bei Filter 1 (F1) den *ENV* auf 12 Uhr zurück, die *Resonanz* auf 3 Uhr und spielen dann mit dem *Cutoff*-Regler (FREQ). ■▶▶