

DVD-Vollversion: Waldorf Edition LE

Fette Kicks & crisper Hi-Hats

Exklusiv für Beat-Leser hat Waldorf Music drei Plug-ins aus dem Archiv geholt, deren Sounds in den letzten zwei Dekaden Musikgeschichte geschrieben haben. Die Rede ist vom PPG Wave 2.V, der die Soundästhetik von Depeche Mode oder Ultravox aufleben lässt, vom rauen Klang des Microwave-II-Digitalfilters im D-Pole und natürlich von den brachialen Drumsounds des Waldorf Attack. Gerade Letzterer erweist sich als ideales Werkzeug, wenn es um ein druckvolles Groove-Fundament geht ...

von Marco Scherer und Alexander Weber

Filter: Das Herz des D-Pole sind natürlich die fünf resonanzfähigen Filtertypen, die sich zwischen 12 dB und 24 dB Flankensteilheit pro Oktave schalten lassen und neben Hoch-, Band- und Tiefpass auch Notch und Resonator bieten.



Delay: Etwas ungewöhnlich für ein Filter-Plug-in ist das nachgeschaltete Stereo-Delay mit integrierter Dämpfung und gekreuzten Feedback-Wegen. Der richtige Dreh für pures Stereovergnügen.

Modifiers: Schlicht „Modifiers“ nennt Waldorf die Klangformung des PPG, die der an sich schon lebendigen Wavetable-Synthese einen resonanzfähigen 24-dB-Tiefpass nachstellt.



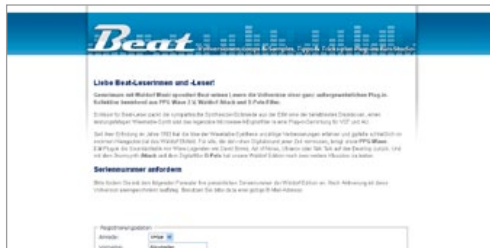
Die ganze Vielfalt der Klangerzeugung verbirgt sich beim PPG Wave hinter den zehn Tastern, die Displays öffnen und den Zugang zu Wavetables, Hüllkurven und grafischen Editoren erschließen.

Klangerzeugung: Klar, dass es gerade bei einem Drum-Synth auf eine Vielzahl an Wellenformen ankommt. Daher hat der Attack gleich neun charakteristische Basis-Sounds in den beiden Oszillatoren zu bieten.



Klangformung: Typisch VA-Synth schickt auch der Attack die Klänge aus den Oszillatoren, der Ringmodulation und dem Crack-Modul durch eine subtraktive Klangformung aus Multi-mode-Filter und Hüllkurve.

www.waldorfmusic.de



1 Installation

Die Waldorf Edition ist durch eine Seriennummer geschützt, die Sie unter www.beat.de/waldorf/ anfordern können. Schalten Sie damit ein beliebiges Plug-in frei, um die gesamte Waldorf Edition LE als Vollversion zu nutzen. Serienmäßig stecken die Plug-ins nach der Installation in `\Programme\VstPlugins\Waldorf\` und müssen erst manuell in den VST-Ordner Ihrer DAW kopiert werden.



2 Bassdrum

Laden Sie den Waldorf Attack und klicken auf die **Taste 1** ganz links unten. Auf dem Keyboard wird diese von der Note C2 angetriggert. Für Bassdrums eignet sich eine **Sinus**-Wellenform aufgrund ihrer Klarheit am besten, daher wählen Sie diese für den **Oszillator 1**. Um die richtige Basis für Tonhöhe und den Kick zu finden, müssen **Semitone**, **Detune** und die **Pitch**-Hüllkurve mit Feingefühl justiert werden.



3 Pitch

Semitone steht dabei für die Grundtonhöhe, während die **Pitch**-Hüllkurve für den eigentlichen Wumms im Sound sorgt. Experimentieren Sie daher ein paar Minuten mit verschiedenen Einstellungen im Zusammenspiel von **Detune** mit **Envelope 1**, um die gewünschte Tiefe und den optimalen Bauch der Drum zu erhalten. Eine gute Ausgangsposition ist **Semitone C#1**, **Detune +44.00** und der obere **Env**-Regler bei etwa 1 Uhr.



4 Envelope

Natürlich spielt die Hüllkurve hier die entscheidende Rolle. **Decay** auf 3 Uhr und **Release** auf 12 Uhr haben eine tiefe, wummernde Kick à la 808 zum Ergebnis. Da **Envelope 2** die Ausklingzeit der Drum steuert, stellen Sie deren **Decay** auch auf 3 Uhr, alle anderen Regler auf 0. Durch leichtes Aufdrehen des **Crack**-Reglers in der Mixer-Sektion können Sie ein Knacken hinzufügen, was sich später im Mix auszahlt.



5 Crack

Denn ultra-tiefe Kicks hören sich zwar toll an, sind im Kontext eines Tracks ohne das passende Knacken allerdings äußerst schwer zu mischen. Soll noch ein Hi-Hat-artiger Sound dazu, mischen Sie **Oszillator 2** über dessen **Env**-Poti bei. Doch auch hier nur sehr leicht, sonst überlädt der Sound schnell die eigentliche Kick. Natürlich sollte **Osc 2** auch wie ein Hi-Hat klingen, daher wählen Sie für diesen ...



6 Alternative

... die beckenförmige Wellenform ganz links unten und stellen **Semitone** auf C#5 und **Detune** auf etwa -30.00. Eine kürzere und trockenere Kick erhalten Sie übrigens mit **Oszillator-Semitone E1**, **Detune -5.00** und **Env** auf 3 Uhr, **Envelope 1 Decay** auf 11 Uhr und **Envelope 2 Decay** auf 1 Uhr. Alle anderen Hüllkurven-Regler stehen auf 0. Für mehr Fülle darf auch gerne der **Drive**-Regler aufgedreht werden.



7 Hi-Hats

Attack macht das Erzeugen von metallischen Hi-Hats mit seinen eigens darauf spezialisierten Grundwellenformen denkbar einfach. Ebenso sind auf weißem Rauschen basierende Kandidaten schnell zu realisieren. Doch wie lassen sich durchsetzungsfähige Varianten mit diesem typischen, glas-karen Klang programmieren? Ganz einfach: Wählen Sie für **Oszillator 1** wieder die **Sinus**-Welle und C-1 als Grundtonhöhe.



8 Glashaus

Osc 2 wiederum basiert auf einer **Puls**-Welle mit Tonhöhe F7. Drehen Sie den **Env**-Regler neben **FM** bei **Osc 1** auf, hören Sie bereits einen gläsernen Sound. Der **Env**-Regler mischt einen Anteil des von **Oszillator 1** durch **Oszillator 2** frequenzmodulierten Signals bei, abhängig von der Dauer der gewählten Hüllkurve. Dies sorgt je nach gewählten Wellenformen für glockenartige Klänge bis zu brauchialem Krach.



9 FM

Richtig interessant wird es also, wenn Sie dazu den **FM**-Regler selbst aufdrehen, etwa auf 12 Uhr und **Env** auf 2 Uhr. Dadurch wird der Gesamtklang wuchtiger und prägnanter. Zuviel „Speck“ können Sie dann einfach mit einem Hochpassfilter wieder abschneiden. Mischen Sie nun noch etwas **Delay** bei, um der Hi-Hat mehr Raum zu spendieren. Wir wünschen viel Spaß beim Erstellen Ihres eigenen Drumkits! ■