

DVD-Vollversion: Tone2 FireBird+ Sprechende Leads und FM

Trotz seiner unscheinbaren Größe bietet der FireBird+ unter der Haube alles, was Musiker und Sounddesigner begeistert. Eine der großen Stärken des FireBird ist sein flexibles Filter, das fernab von Hoch- und Tiefpass vor allem ausgefallene Modelle wie FM- oder Vokalsynthese bietet. Grund genug, ein wenig zu experimentieren und auf dieser Basis zwei dynamische Lead-Sounds mit viel Charakter zu programmieren.

von Marco Scherer

Projekt-Infos

Material: DAW, Tone2 FireBird+ von der Heft-DVD.
Zeitaufwand: etwa 30 Minuten
Inhalt: Einführung in FireBird+ und das „Harmonic Content Morphing“, Lead- und FM-Patches mit dem FireBird+ erstellen.
Schwierigkeit: Einsteiger



1 Filter

Laden Sie den FireBird-*Init*-Patch von der DVD und lassen Sie die Oszillatoren zunächst unberührt. Stellen Sie stattdessen den Filter-*type* auf Vocals2. Drehen Sie *cutoff* nun auf und zu, klingt der Sound wie ein artikulierter Laut. Um diesen Effekt zu automatisieren, wählen Sie *cutoff* als Ziel (dest) für den LFO und drehen *send* voll auf. Das Ergebnis soll aber nicht allzu mechanisch klingen ...

2 LFO

... daher wählen Sie als *type* die *Rand Sine* (zufällige Sinuswelle), die permanent ihr Tempo wechselt. Dennoch bleibt sie immer synchron zum Host, doch *speed* sollte relativ niedrig eingestellt werden, um große Hektik zu vermeiden. *BPM/4* eignet sich hierfür recht gut. Da die Resonanz beim Vokalfilter einen großen Einfluss auf den Klang hat, soll diese per Modwheel gesteuert werden können.

3 Modwheel

Drücken Sie den *setup*-Button, um auf die Rückseite des FireBird+ zu gelangen und wählen dort die Option *Reso +* bei *modwheel*. Das Plus steht für positive Modulation, also mehr Resonanz beim Aufdrehen des Rades. Um den Sound dicker zu gestalten, wählen Sie *STA Noise* als Wellenform für Oszillator 2 und spendieren dem Patch ein PingPong-Delay (Delay B). Und schon ist der sprechende Lead-Sound fertig.



4 Filter-FM

Ein weniger sanftes Preset wollen wir nun mittels FM-Filter bauen: Laden Sie wieder den *Init*-Patch und wählen die *FM Saw* als Filter-*type*. Mit zugeordneten *Cutoff*- und *Resonanz*-Reglern klingt alles sehr schroff und maximal als Effekt brauchbar. Doch drehen Sie Resonanz ganz auf, erhält der Klang eine metallische Färbung und reagiert bei zusätzlichem Bewegen des Cutoff mit kreischenden Sounds.

5 Hüllkurve

Noch interessanter wird diese Auswirkung zusammen mit der Filter-Hüllkurve. Stellen Sie deren *Attack* und *Decay* auf etwa 1 Uhr, *Sustain* auf null und *send* auf Rechtsanschlag. Wenn es noch böser klingen darf, kann auch der LFO einen tollen Beitrag leisten. Dessen Ziel (dest) soll dann wieder *cutoff* sein und als Wellenform empfiehlt sich die *Saw Up* bei einem Tempo von *BPM/2*. Das gibt dem Patch eine rhythmische Note.

6 Oszillator

Da bei der FM-Synthese immer zwei Quellen voneinander abhängig sind – in diesem Falle der Oszillator und das Filter – können Sie dem Sound noch mehr Ausdrucksstärke verleihen, indem Sie den Oszillator modulieren. Da fast alle FireBird-Wellenformen in Abspielfolge, Tempo und per Modifier variiert werden können, sind der Dynamik kaum Grenzen gesetzt. Testen Sie unbedingt verschiedene Einstellungen.