

SAMPeln

Aufnehmen, loopen, verkaufen Von der Idee zum fetten Pack

Ob in Chart-Hits oder Kinofilmen, Samplern oder Workstations – Samples sind in der modernen Musikproduktion allgegenwärtig. Im großen Sampling-Spezial gehen wir der Frage nach, wie aus müden Samples knallige Sounds werden, stellen das wichtigste Handwerkszeug vor und lüften das Geheimnis um aktuelle Verkaufs-Hits. Dabei geben gleichermaßen Sound-Designer und Sample-Vertriebe wertvolle Tipps.

von Marco Scherer

Mit dem Erscheinen des ersten kommerziellen CMI-Samplers im Jahre 1979 läutete Fairlight eine neue Ära ein. Zwar hatte damals nur eine Handvoll Leute das entsprechende Budget, um sich den Boliden zu leisten, doch nur einige Jahre später sorgten Ensoniq und Akai mit ihren erschwinglichen Modellen Mirage und S-612 für den endgültigen Einzug des Sampling in die Musikproduktion. Jeder beliebige Sound konnte von nun an in eigenen Songs verbaut werden und verhältnismäßig teure Drummer und Orchester wurden durch die neue elektronische Konkurrenz ersetzt.

Die ersten Sampler geizten aufgrund hoher Preise für RAM-Module noch mit Speicher, zehn Sekunden Aufnahmelänge waren hier schon eher ein Luxus. Daher mussten bis Ende der Achtziger noch viele Kompromisse eingegangen und kreative Wege gefunden werden, Instrumente und Sounds authentisch in möglichst wenig Speicherplatz zu packen. Kombiniert mit niedrigen Bitraten und Frequenzen, entwickelte sich so eine ganz eigene Klang-Ästhetik, die aufgrund ihres Lo-Fi-Charmes auch heute noch gern eingesetzt wird. Durch den massiven Absatz und die Weiterentwicklung von Computersystemen sank der Preis für Speicher und innerhalb weniger Jahre konnten in aktuellen Samplern sogar ganze Orchester simuliert werden.

In heutigen Studios sind Sampler eine Selbstverständlichkeit und gehören bei den meisten Sequenzern bereits zur Serienausstattung. Auch das Angebot an Loops und Samp-

le-Bibliotheken ist mittlerweile schier unüberschaubar. Dabei übertrumpft ein Paket das andere mit immer mehr Gigabyte an Samples, denn Disc-Speicher und RAM sind heute kaum mehr eine Preisfrage. Doch die Größe allein sagt noch lange nichts über die tatsächliche Qualität der Instrumente aus, denn ein unspektakulärer Sound klingt auch hochwertig aufgenommen nicht unbedingt interessanter. Viel mehr zählt die sinnvolle Aufbereitung und allem voran der Sound selbst.

Multisamples

Wo ein Patch früher mit extrem wenig Speicher auskommen musste und ein Sound mit nur einer Handvoll Samples möglichst realistisch klingen sollte, bieten aktuelle Sampler Platz für riesige sogenannte Multisamples. Wie der Name vermuten lässt, enthält ein Multisample mehrere Einzelsamples, die auf die Noten des Keyboards verteilt (gemappt) werden. Dabei kann für jede Note ein eigenes Sample (oder sogar mehrere) bereitstehen, die dafür auf unterschiedliche Anschlagstärken reagieren. In großen Samplern wie Kontakt, HALion oder MachFive gibt es dazu noch Layer, Gruppen und Effektwege, die allesamt über unterschiedliche Filter, LFOs und Hüllkurven verfügen. Grenzen setzt hier nur noch die Leistung des eigenen Rechners.

Die meisten Sampler verwenden zum Speichern ihre eigenen speziellen Dateiformate. Doch existieren mit Soundfont und SFZ auch zwei allgemeine Varianten, die von vielen Plug-ins geladen werden können. Vor allem das noch

junge SFZ-Format ist dank seiner offenen XML-Struktur leicht verständlich und findet Einzug in immer mehr Softwareprodukte. Auch unser hauseigener Player „Beat Zampler“ [1] basiert auf diesem Format, aber auch Kontakt, MachFive oder Alchemy lesen das SFZ problemlos.

Werkzeuge

Die Aufnahme von Instrumenten und Synthesizern findet üblicherweise im Sequenzer statt, da dieser MIDI-Signale senden und gleichzeitig Audiodaten aufzeichnen kann. Für Field-Recordings wiederum werden Sie vermutlich einen mobilen Rekorder bemühen. Zur Nachbearbeitung der Samples empfiehlt sich ein Audio-Editor, da sich Wellenformen hier besser einsehen, beurteilen und bearbeiten lassen. Vor allem aber Loop-Punkte sind mit einem Audio-Editor wesentlich eleganter aufzuspüren. Mittel der Wahl sind beispielsweise der Wave Editor von Audiofile Engineering [2], Steinbergs Wavelab [3] oder Sonys Klassiker Sound Forge [4]. Weitere Editoren stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten vor.

Ein ganz auf den beschriebenen Prozess spezialisiertes Werkzeug ist der SampleRobot (Demo auf DVD) [5]. Die Software kann automatisch beliebige Klangquellen aufnehmen, Programm-Befehle an Synthesizer senden und vor allem die Aufnahmen authentisch loopen. Bislang gibt es keine andere Software mit annähernd guten Ergebnissen, daher ist der SampleRobot für viele Sound-Designer bereits zum unverzichtbaren Begleiter geworden.

[1] www.zampler.de

[2] www.audiofile-engineering.com

[3] www.steinberg.com

[4] www.sonycreativesoftware.com

[5] www.samplerobot.de

Sampling-Producer-Tipps: „Gefragt, getan“



Effekte verketten mit Oliver Schmitt

Bei Oliver Schmitt aka Sounds of Revolution spielen Chaos und gewollte Unordnung die Hauptrolle bei der Kreation abgefahrener Grooves. „Ich nehme beispielsweise einen alltäglichen Sound per Field-Rekorder auf und suche in der Aufnahme eine interessante Stelle, die als Loop funktioniert. Dann schalte ich verschiedene Plug-ins in Reihe, die dem Sound eine auffällige Färbung geben, denn es ist sehr reizvoll, einem natürlichen Klang eine künstliche Note zu verpassen“. Hier arbeitet Oliver zum Beispiel regelmäßig mit dem Evolution-Tool von GRM, einer äußerst experimentellen Spielweise zur Klangverfremdung, vor allem zur Erzeugung von Texturen und Drones. Da die Ergebnisse in der Regel sehr sphärisch und „spacig“ ausfallen, verwendet er das Plug-in als Send-Effekt und mischt es dem Original nur bei. „Weiter geht es in Verzerrer wie Ohmforce Ohmicide (die Spectral-Gates sind genial) oder Saturn. Mit Permut8 (s. S. 68) und dem LFO-Tool von Xfer erzeuge ich dann aus fest stehenden Sounds und Flächen rhythmische Strukturen. Anschließend wird das Signal durch den Soundtoys Crystallizer und den FabFilter Timeless 2 geschleust, um abgefahrte Delays zu erzeugen“. So werden aus den Aufnahmen einer gewöhnlichen U-Bahn-Station mitreißende Sequenzen oder Hintergrundtexturen. Am Ende der Kette folgt bei Oliver eine Verdichtung des Sounds durch den FabFilter Pro-C und Waves L3 Limiter.

Oliver Schmitt ist ein etablierter deutscher Sound-Designer und der Kopf hinter der renommierten Sample-Schmiede Sounds of Revolution. Er konnte sich bereits einen hervorragenden Namen als Designer von Sound-Patches für Roland, Access und Clavia machen. Seine Sample-Packs werden von Kritikern nationaler und internationaler Magazine gefeiert und von einer Vielzahl internationaler Größen wie Tiësto, Adam Beyer und Blank & Jones geschätzt.



Sounds schrauben mit Tommaso De Donatis

Ganz gleich, welche Musik Sie produzieren, kaum ein Track kommt ohne Snaredrum aus. Wie Sie diesen Sound mittels Plug-in auch künstlich erzeugen können, verrät Tommaso De Donatis: „Bei der Snaredrum gilt in der Natur das gleiche Prinzip des zum Schwingen angeregten Fells wie bei der Bassdrum. Nur ist hier der Durchmesser des Fells viel kleiner, was eine kürzere Welle und Ausschwingdauer zur Folge hat. Auch schnarrt hier der sogenannte Snare-Teppich mit: ein am Resonanzfell anliegender Teppich aus mehreren nebeneinander liegenden Metallspiralen. Das Ganze liefert einen Anschlag definierter Tonhöhe, gemischt mit disharmonischem, obertonreichem Geräuschanteil.“

Für die Tonhöhe und den Anschlag bieten sich ein Oszillator und eine Pitch-Hüllkurve an. Die Simulation des Snare-Teppichs übernimmt Oszillator 1, mit dem Rauschen erzeugt wird. Mit dem Osc-Mix-Regler wird das Mischungsverhältnis der beiden Komponenten eingestellt. Da die Snare wesentlich kleiner als die Bassdrum ist, sollte der Oszillator höher als die Kick gestimmt sein. Auch die Amp-Hüllkurve sollte nicht zu lang eingestellt werden. Die Parameter der Modulationshüllkurve kann man dann nach Geschmack regeln. Eine echte Spielweise: Wenn man nur wenig Rauschen benutzt und mit einem zweiten Oszillator eine Dreieckswelle wählt, lassen sich so auch Disco- und Electro-Toms herstellen. Experimentieren sollte man mit der Modulations- und Lautstärkehüllkurve, dem Tuning sowie dem Mischungsverhältnis der Oszillatoren.“

Die Sound-Schmiede Noise Factory steht schon seit vielen Jahren für hochkarätige Qualität, was nicht nur Firmen wie Sony, Universal und Warner begeistern konnte. Auch Acts wie Faithless, Usura, Chicane und Michael Cretu aka Enigma stehen Schlange für Remixe der Masterminds Tommaso De Donatis und Frank Eikam.



Loops zaubern mit Marco Scherer

Ein Fluch alter Hardware-Sampler war der knapp bemessene Speicher, doch ebenso war dieser Umstand auch ein Segen, der die Produzenten zum kreativen Umgang mit Samples zwang. Doch auch im Zeitalter der Gigabyte-Librarys ist ein Sampler weitaus mehr als nur eine Preset-Schleuder.

„Beim Anfertigen von Remixen erhalte ich für gewöhnlich alle Audiospuren des Originals. Aus diesen schneide ich mir die wichtigsten Stellen als Loop heraus und lade sie in meinen Sampler. Zwar ist dieser Weg umständlicher als der Import auf einer Audiospur, doch bietet mein Sampler einfach mehr Möglichkeiten, das Material zu verbiegen. Schon allein das einfache Abspielen der zurechtgeschnittenen Loops eine Oktave höher oder tiefer eröffnet neue Klangwelten. Ebenfalls groovige Ergebnisse können entstehen, wenn der Loop nur mit einer Länge von 3/8 oder 3/4 Takten angespielt wird und direkt danach eine weitere Note den Rest des Taktes auffüllt. Dadurch wird der Loop vorzeitig unterbrochen und erzeugt einen stark abgewandelten Rhythmus, aber Feeling und Ästhetik des Originals bleiben erhalten.“

Im nächsten Schritt experimentiere ich gern mit Filtern und LFOs, um das Sample schön faden oder wabern zu lassen. Denn auf einer kompletten Melodie oder einem fertigen Drumloop wirkt ein moduliertes Filter viel intensiver als auf einem Synth-Sound. Auch Modulationen der Tonhöhe können reizvoll sein, aber dezent und temposynchron, da sich sonst das Timing des Loops verschiebt.“

Marco Scherer steht für progressiven, atmosphärischen Trance-Sound. Seine Begeisterung für Techno und Trance lässt er nicht nur als Teil des Duos Meller freien Lauf, sondern auch beim Produzieren im eigenen Studio. Wenn er nicht gerade als Sound-Designer arbeitet, dann ist er als DJ auf der ganzen Welt unterwegs.

sounds-of-revolution.com
noisefactory.de
marcoscherer.de

Hands on Sampling: Ein Glas wird zum Instrument



1 Weinglas

Die Außenwelt, TV und Radio oder auch die Geräte im eigenen Haushalt bieten eine grenzenlose Fülle an Geräuschen, die danach schreien, aufgenommen und zu Instrumenten verarbeitet zu werden. Für unseren Workshop nehmen wir ein Weinglas zur Hand, positionieren es vor einem Mikrofon und aktivieren die Aufnahme. Schnippen Sie mit dem Finger mehrmals gegen das Glas und reiben sie auch über dessen Rand. ▶▶



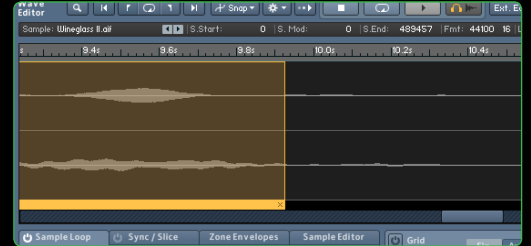
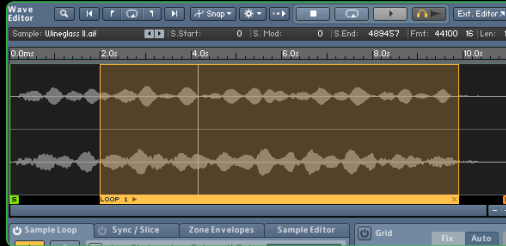
2 Ausbeute

Dies erzeugt einen melodisch schwingenden Ton. Suchen Sie anschließend in der Audiodatei (auf DVD) nach der jeweils besten Schnipp- und Schwing-Variante und speichern Sie diese unter getrennten Namen ab. Laden Sie das Schnipp-Sample in z.B. NI Kontakt (oder Ihren Sampler), mappen Sie es über das gesamte Keyboard und justieren Sie wenn nötig die Start- und Endpunkte. Nun gilt es, die Tonlage der Aufnahme zu finden. ▶▶



3 Tonlage

Laden Sie einen Synthesizer mit *Init*-Preset (oder einem anderen Preset mit reiner Tonlage) und spielen diesen gleichzeitig mit dem Weinglas. Transponieren Sie die Tonhöhe des Glases nun so lange, bis es zur Tonlage des Synthesizers passt. Alternativ können Sie auch Helfer wie Ableton Spectrum oder den IK Multimedia Amplitude Tuner nutzen, die beide Tonlagen der eingehenden Audiosignale anzeigen. ▶▶



4 Garnieren

Bei harmonischem Material wie unserem Weinglas funktioniert dies prima. Legen Sie die gefundene Note als *Root-Key* für das Sample fest und drehen Sie Release auf, damit es langsam ausklingt. Garnieren Sie das Instrument mit ein wenig Reverb und fertig ist das erste spielbare Preset. Mit der Aufnahme des schwingenden Glases verfahren wir ähnlich. Der Grundcharakter des Sounds erinnert an eine Fläche... ▶▶

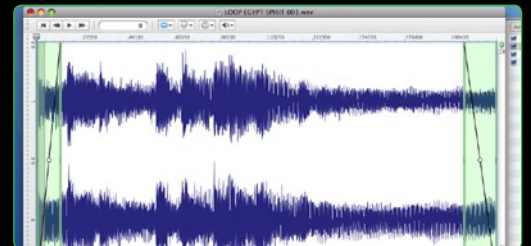
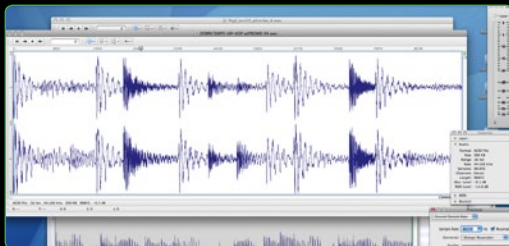
5 Loop setzen

Daher drehen wir *Attack* und *Release* ein wenig auf, damit die Fläche weich ein- und ausblendet. Ganz essenziell ist das Setzen eines Loops, damit die Noten lange gehalten werden können. Aktivieren Sie also die *Loop*-Funktion für das Sample und suchen Sie nach ungefähr geeigneten Start- und Endpunkten. Sehr wahrscheinlich werden beim Looping allerdings noch Knackser oder ein Leiern zu hören sein. ▶▶

6 Nullpunkte

Zoomen Sie in die Wellenform hinein und suchen Sie nach Stellen, an denen die Lautstärke der Wellenform null beträgt. Diese Nullpunkte sind leider nur selten für den linken und rechten Kanal gleichzeitig zu finden. Suchen Sie daher die annähernd besten Stellen heraus. Das Feintuning erledigt ein Crossfade, welcher für einen weichen Übergang im Loop-Bereich sorgt und meist das Knacksen entfernt. ■

Tech-Tipp: Loops korrekt schneiden



1 Maßarbeit

Das Arbeiten mit Audio-Editoren ist dank Wellenformen in Großansicht das ideale Werkzeug zum Aufnehmen und Bearbeiten von Sounds. Zeit- und Längenangaben werden hier für gewöhnlich in Sekunden oder Samples angegeben, mit Tempoangaben wissen die wenigsten Editoren etwas anzufangen. Wie lassen sich Aufnahmen trotzdem rhythmisch korrekt schneiden, beispielsweise in Takt-Einheiten eines bestimmten Tempos? ▶▶

2 Theorie

Die Länge eines Beats (das Viertel eines Taktes) in Samples pro Sekunde berechnet sich folgendermaßen: $\text{Samplerate} \times 60 : \text{Tempo}$. Bei 44.1 kHz und 120 BPM beträgt die Länge eines Taktes also: $44.100 \times 60 : 120 = 88.200$ Samples. Ein halber Takt sind demnach 44.100 Samples und zwei Takte 176.400 Samples. Berechnen Sie nun anhand des Tempos und der gewünschten Taktlänge die entsprechende Länge in Samples. ▶▶

3 Praxis

Schalten Sie die Maßeinheit Ihres Audio-Editors auf Samples um und springen Sie zur ausgerechneten Position. Wenn Sie an genau dieser Stelle schneiden, loopt der Sound anschließend nahtlos. Sollte es zu Knacksern kommen, setzen Sie am Anfang und Ende jeweils einen kurzen Fade von 100-400 Samples. Auf diese Weise können Sie exakte Loops an beliebigen Stellen Ihrer Aufnahmen herausschneiden. ■

Das eigene Sample-Pack: Von der Idee zum fertigen Produkt

Der Musikmarkt schreit nach Sounds. Gerade wenn eine Produktion schnell gehen muss, bleibt selten Zeit zum liebevollen Entwerfen eines Patches am Synthesizer. Es zählt der spontane Zugriff auf viele Klänge in einer gut sortierten Library. Die Chance für Sound-Designer, denn die Nachfrage ist immens. Wie aber wird eine Sample-Library erstellt? Was muss enthalten sein und wie wird sie verkauft? Beat liefert die Antworten.

Bei der Ideenfindung sind vor allem zwei Dinge zu beachten: Was kann ich und was braucht die Welt? Das Internet hält bereits eine unüberschaubare Masse an äußerst hochwertigen Sound-Bibliotheken parat, für jeden Zweck und Musikstil und teils sogar kostenlos. Es wäre sinnlos, ein Dubstep-Construction-Kit zu entwerfen, wenn man eigentlich in anderen Gefilden zu Hause ist. Besinnen Sie sich also auf Ihre musikalischen Vorlieben und lassen Sie diese konzentriert einfließen. So wie jeder Mensch seine eigene Persönlichkeit hat, besitzt jeder Produzent auch einen eigenen musikalischen Stempel, der seinen Werken Individualität verleiht. Diesen gilt es zu finden und herauszuarbeiten.

Viel schwerer aber ist die Frage zu klären, wonach die potenzielle Kundschaft eigentlich verlangt. Doch wenn Sie das Angebot verschiedener Online-Shops durchstöbern, werden Sie zumindest schnell herausfinden, welche Produkttypen und Musikstile angesagt sind. Ebenso lassen sich so Nischen für Ihr eigenes Produkt auftun. Tipp: Fragen Sie direkt bei den Shops nach, wo Bedarf besteht. Möglicherweise lässt sich auf diesem Wege sogar schon ein erster Kontakt herstellen.

Robert Leuthner, Best Service // „Die Kreativität ist das wichtigste Element bei den meisten Libraries, deshalb setzen wir da keine Schranken. Der Anstoß sollte dabei vom Autor kommen, um den Rest kümmern wir uns. Er muss seine Sounds und Ideen leben. Eine Idee von uns, die jemandem aufgepresst wird, funktioniert in der Regel nicht. Das ist ähnlich wie in der Musikproduktion. Allerdings muss das Thema der Library schon eingehalten werden, da der Kunde sehr genau wissen möchte, was ihn nach dem Kauf erwartet. So eine ‚ein bisschen was von allem‘ oder ‚ich habe da mal einen Synth abgesampelt‘ will heute keiner mehr.“

Kurzfristige, meist regionale Modeerscheinungen sind nicht unser Fokus bei Best Service. Dafür ist in erster Linie unser Download-Portal SoundsOnDemand.com zuständig. Und dort kommt der Input von den vielen kleineren Produktionsteams, Produzenten oder Musikern, die in diesen Bereichen aktiv und am Puls der Zeit sind.“

Melanie Doidge, Time & Space // „Viele unserer Kunden komponieren für diverse Medien, also stehen Libraries mit Nachbildungen ech-

ter Instrumente bei uns ganz weit oben auf der Wunschliste. Beispielsweise Pianos, Gitarren, Drums und Orchesterklänge. Aber auch World- und Ethno-Instrumente sind sehr gefragt, ebenso wie Vintage-Sounds. Unsere Produkte

„Lost Tapes Vol.1“ von FreshTone und „Vintage Drums“ gehören zu den meistverkauften überhaupt. Darüber hinaus existiert ein großer Markt für Texturen und Soundscapes. Die Anzahl der Produkte in diesem Genre nimmt stetig zu. Wirklich wichtig ist, dass neue Produkte etwas Einzigartiges haben, das sie von der Masse abhebt.“

Matt Pelling, Loopmasters // „Derzeit gehören Dubstep, Complexro und House zu unseren beliebtesten Genres. Das konnten wir anhand der Topseller unserer Charts der letzten Monate herausfinden.“



Matt Pelling, Loopmasters

Kauft man besser im Set ...



+



+



+



=

HMM!

Die neuen SONTRONICS
Mikrofon-Sets.

Jetzt im Fachhandel verfügbar.

STC-20 PACK
Einstieger-Set - UVP 220 €

Mikrofon (Niere), Spinne,
Popschutz, XLR-Kabel



STC-3X PACK silber
Prof-Set - UVP 333 €

Mikrofon (Kugel, Niere, Acht), Spinne,
Popschutz, XLR-Kabel



STC-3X PACK schwarz
Prof-Set - UVP 333 €

Mikrofon (Kugel, Niere, Acht), Spinne,
Popschutz, XLR-Kabel

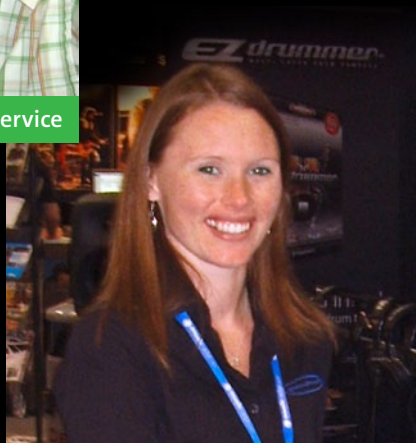


Vertrieb für Deutschland: AUDIOWERK
Tel: +49 (0)671-2135420
info@audiowerk.eu

Vertrieb für Schweiz: Audio Bauer Pro
AG Tel: +41 (0)44-4323230
info@audio-bauerpro.ch



Robert Leuthner, Best Service



Melanie Doidge, Time & Space

Formatierung

Vor nicht allzu langer Zeit gab es zwei relevante Formate: das Akai Format und Audio-CDs. Heute gibt es WAV-Dateien, REX- und Apple-Loops, Ableton-Clips, Kontakt-Patches, Reason-Refills, Battery-Kits und viele weitere Varianten, fertig angepasst für verschiedene Sampler, Synths und DAWs. Zwar kann jeder halbwegs aktuelle Sampler WAV-Dateien laden, doch der Komfort eines fertig gemappten Patches, der lästiges Importieren und Justieren erspart, ist nicht zu unterschätzen. Bereiten Sie Ihre Sounds so auf, dass sie schnellstmöglich zum Einsatz kommen können. Je mehr Plattformen Sie unterstützen, desto größer wird das potenzielle Publikum. Doch konzentrieren Sie sich auf sinnvolle Einsatzgebiete. Ziehen Sie auch die auf der ersten Seite erwähnten Formate Soundfont und SFZ in Betracht, die von fast allen Samplern gelesen werden.

Wenn Sie keine bestimmte Musikrichtung bedienen, sondern ein Instrument absampeln möchten, rückt die Kreativität etwas in den Hintergrund. Es zählt vielmehr außerordentliche Qualität, damit das Endprodukt nicht nur so klingt wie das Original, sondern sich auch entsprechend spielen lässt. Zur Umsetzung bieten sich Sampler wie Kontakt, HALion und MachFive an, die mit ihren Scripting-Features die Erstellung aufwendiger Instrumente mit expressiver Spielweise gestatten, fernab vom einfachen Abfeuern verschiedener Samples.

Ordnung ist das halbe Leben

Nachdem Sie über Produktidee und Formate entschieden haben, ist zu klären, in welcher Form der Inhalt präsentiert werden soll. Single-Sounds, Loops, Sampler-Instrumente oder gar MIDI-Dateien und Construction-Kits? Im Idealfall liefern Sie alles, was dem Kunden die größtmögliche Flexibilität garantiert. Ebenso wichtig ist eine ausgewogene und vielfältige Auswahl. Sie können durchaus Schwerpunkte festlegen, beispielsweise auf Drumloops oder Bässe, doch sollte keine Kategorie vernachlässigt werden. Tipp: Haben Sie Loops mithilfe von Synthesizer- oder Effekt-Plug-ins erstellt, speichern Sie die Presets und MIDI-Spuren gleich mit ab. Das erhöht den Mehrwert ungemein.

Statten Sie Single-Sounds wie Drums und kurze Effekte mit passenden Sampler-Patches aus, dadurch lässt sich ein ganzer Schwung per Mausklick laden und anspielen. Alle Ihre Loops liegen natürlich in abwechslungsreichen Varianten vor, die auf unnötige Wiederholungen verzichten. Weicht Ihr Loop beispielsweise nur im achten von den ersten sieben Takten ab, kürzen Sie diesen lieber auf zwei unterschiedliche Takte und erstellen stattdessen noch weitere Varianten. Ebenso sollten Sie auf simple Loops verzichten, wie beispielsweise eine einsame Bassdrum im Viervierteltakt. Es zählt Qualität statt Quantität.

Sortieren Sie Ihre Samples im nächsten Schritt in Unterordner, damit sich die Anwender schnell zurechtfinden. Unterscheiden Sie in Kategorien wie Singles, Loops, Sampler-Patches und Presets. Sind viele Loops enthalten, können Sie diese auch in weitere Unterordner wie Drum-, Bass- oder Percussion-Loops packen. Gehen Sie nicht tiefer als drei Ordner-Ebenen, da sonst die Übersicht leidet.

Qualitätskontrolle

Enthält Ihr Paket neben Sounds auch Loops, müssen diese richtig geschnitten sein und sauber in der Schleife laufen. Unser Tech-Tipp auf der vorigen Seite verrät, wie es geht. Enthält der Loop Sounds mit Release, der über das Ende des Loops laufen würde, muss der Teil mit dem Release im Anfang des Loops enthalten sein. Das klingt kompliziert, ist aber denkbar einfach: Lassen Sie den Loop im Original einfach in doppelter Länge laufen, exportieren aber nur die zweite Hälfte davon.

Achten Sie beim Speichern der Samples darauf, dass diese in einheitlicher Lautstärke vorliegen. Dabei sollten Sie nicht einfach jedes Sample auf 0 dB FS normalisieren, denn dadurch gehen bei unterschiedlich vollen Loops die Verhältnisse verloren. Auch wirken mitten- und höhenlastige Sounds grundsätzlich weitaus lauter als Bässe. Es gilt also, einen vernünftigen Kompromiss zu finden zwischen homogen und so laut wie möglich.

Verkaufen

Die Sounds sind im Kasten und die Sampler-Instrumente klingen einwandfrei. Doch kaum ein Kunde wird sich für das Produkt interessieren, wenn er nicht von dessen Qualität überzeugt wird. Wie könnte dies besser funktionieren, als mit einem Demosong im passenden Kontext? Setzen Sie Ihre Sounds so gut und fett wie möglich in Szene, damit deutlich wird, wo und wie sich diese am besten verwenden lassen. Verzichteten Sie auf langatmige Passagen und konzentrieren sich in etwa drei Minuten auf die pompösen Teile eines Songs und zeigen dabei die Vielfältigkeit Ihrer Library.

Mit dem Erstellen des Demos haben Sie Ihre Arbeit erledigt. Sie können das Paket nun entweder über Ihre Webseite verkaufen oder sich an einen der vielen Sample-Vertriebe wenden. Letzterer hat dank diverser Marktkanäle natürlich weitaus mehr Möglichkeiten, Produkte zu bewerben und kümmert sich auch um den Verkauf, Abrechnung und Versand. Doch welche Chancen hat ein Newcomer überhaupt und wie werden die Honorare später verrechnet?

Matt Pelling, Loopmasters // „Einsteiger haben bei uns die gleichen Chancen wie Profis, aber die Standards sind sehr hoch. Daher macht es nur Sinn, uns Produkte zu vorschlagen, von denen man selbst absolut über-

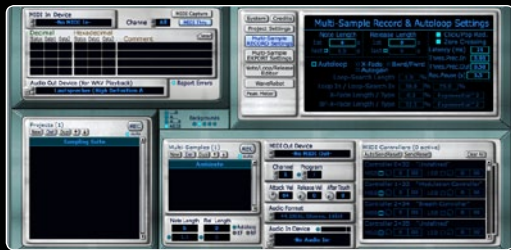
»Was kann ich und was braucht die Welt?«

zeugt ist und für die Kunden etwas investieren möchten. Wer sich angesprochen fühlt, kann uns direkt eine E-Mail senden. Wir testen das Material gerne an.“

Melanie Doidge, Time & Space // „Wir erhalten regelmäßige Anfragen von Newcomern, die gerne Ihre Produkte über uns vertreiben möchten. Beim Antesten berücksichtigen wir verschiedene Faktoren im Hinblick darauf, wie sich die Librarys auf dem Markt behaupten können. Sollte der Titel bei uns nicht passen, ist ein anderer Distributor vielleicht begeistert davon, also nicht aufgeben!“

Robert Leuthner, Best Service // „Die Monetarisierung kann sehr individuell geregelt werden. Die meisten Entwickler werden per Lizenz prozentual an den Verkäufen beteiligt. Dann zahlt sich ein großes Engagement, gute Arbeit und Produktpflege langfristig für den Autor spürbar aus. Aber auch pauschale Entgelte für Auftragsarbeiten sind nicht unüblich.“

Instrumente klonen mit dem SampleRobot



1 Vorbereitung

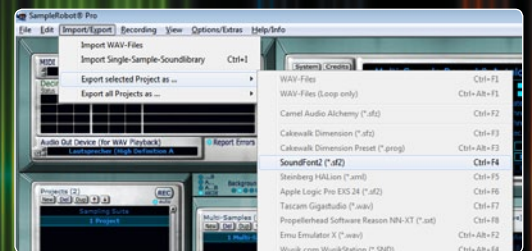
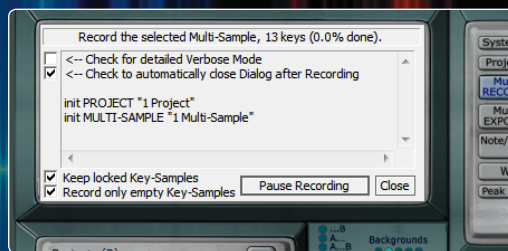
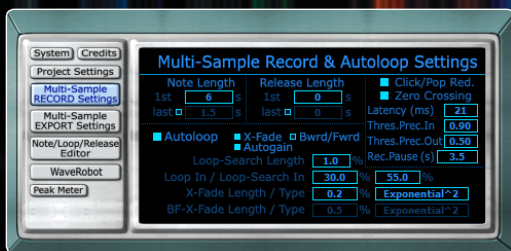
Instrumente absampeln ist aufwendig, aber die Samples anschließend von Hand zu loopen ein wahrer Albtraum. Zum Glück gibt es den SampleRobot, der auf den kompletten Vorgang Aufnahme, Loopen, Mappen und Exportieren spezialisiert ist. Alles automatisch und extrem zuverlässig. Schließen Sie einen Synthesizer an Ihr Audiointerface an, installieren Sie die Demo von der DVD und starten sie. ▶

2 Einstellungen

Den **Project Wizard** können Sie getrost schließen, wir nehmen alle Einstellungen manuell vor. Wählen Sie in den **MIDI- und Audio-Ins und -Outs** die gewünschten Geräte aus und erzeugen Sie mit dem **New-Button** im Abschnitt **Projects** ein neues Projekt. Im unteren Bereich mit dem Keyboard bestimmen wir, welche Noten aufgenommen werden sollen. In unserem Falle genügen vier Oktaven mit jeweils drei Noten, beginnend ab C1. ▶

3 Aufnahmebereich

Klicken Sie auf den Button **49**, welcher automatisch einen Bereich von C1 bis C5 einblendet (diesen können Sie durch einfaches Ziehen der großen grauen Balken beliebig anpassen). Stellen Sie die Zahl neben **Step** auf 4 und klicken dann den **Step-Button**. Dadurch wird ab der ersten eingeblendeten Note C1 jede vierte Note ausgewählt. Änderungen können Sie mittels **[STRG]-Taste** plus linker Maustaste vornehmen. ▶



4 Aufnahme

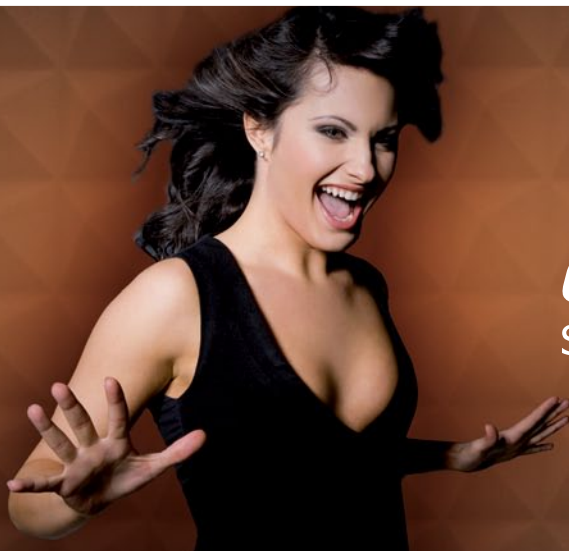
Klicken Sie oben auf **Multisample RECORD Settings**, stellen Sie **Note Length** auf die in der Demoversion maximalen 6 Sekunden und aktivieren den Autoloop. Die restlichen Einstellungen dienen der Feinjustierung der **Loop-Suche**. Sie können den SampleRobot auch nach der Aufnahme noch beliebig oft nach alternativen Loops suchen lassen, daher genügen uns die Einstellungen für den Anfang völlig. ▶

5 Autolooping

Wählen Sie ein Preset an Ihrem Synthesizer, drücken den **REC-Button** in der Mitte der Oberfläche und anschließend auf **Start Recording**. Die Software sendet Note für Note an Ihren Synthesizer, nimmt das Audiosignal auf und sucht gleich einen passenden Loop, damit die Note später im Sampler beliebig lange gehalten werden kann, ohne dass eine Schleife zu hören ist. Testen Sie nach der Aufnahme einige Noten. ▶

6 Export

Überprüfen Sie vor allem die Loops. Sollten Sie nicht zufrieden sein, ändern Sie die Einstellungen der **RECORD-Settings** und klicken Sie im **Edit-Menü** auf **Auto-Note/Auto-Loop for all**. SampleRobot sucht dann mit den neuen Einstellungen nach Loops in den aufgenommenen Dateien. Ist das Ergebnis zufriedenstellend, exportieren Sie das Multisample per **Import/Export** und **Export Selected Project as** als Soundfont. ■



www.aixFOAM.eu

aixFOAM®
SCHALLABSORBER IN PERFEKTION



Beliebte Hard- & Software-Sampler im Überblick



MOTU MachFive 3

Auf den ersten Blick ist MachFive 3 ein klassischer Sampler mit Traummaßen: wahlweise auf Samples oder echter Synthese basierende Klänge, ein Scripting-Editor für realistischere Spielweisen, eine gigantische Modulationsmatrix, über 50 verschiedene Filter-Modelle, Harddisk-Streaming, direkter Import fast aller Sample-Formate und noch vieles mehr. Auf den zweiten Blick offenbart MachFive darüber hinaus noch Workstation-Qualitäten, denn neben der Sample-Engine hat er auch eine komplette Mixer-Abteilung unter der Haube. Die gebotene Funktionalität wirkt erschlagend, ist aber dank des praktischen Designs stets übersichtlich und einfach bedienbar. Wem die 45 GB umfassende Library mit soliden Grundsounds nicht genügt, kann neben eigenen Samples auch die Erweiterungen der UVI-Workstation laden.

www.motu.com | 299 Euro

Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



Native Instruments Kontakt 5

Ob Sie eigene Sample-Instrumente erschaffen oder vorhandene bearbeiten möchten: Kontakt 5 bietet ein flexibles Werkzeugarsenal zum Editieren, Loopen und Slicen von Samples sowie Time-Stretching und Pitch-Shifting in Echtzeit. Der Time-Stretching-Algorithmus liefert auch bei drastischen Tempoänderungen überzeugende Ergebnisse. Der Sampler beherbergt zahlreiche Filtertypen aus der Feder des Massive-Entwicklers, darunter klassische Ladder-Modelle sowie zwei spannende Formantfilter für vokalähnliche Klangfarben. Dank der Möglichkeit, eine maßgeschneiderte Bedienoberfläche für eigene Instrumente zu erstellen sowie der mächtigen Routing- und Scripting-Funktionen erlaubt Kontakt die Erstellung leistungsfähiger Instrumente. Dank fast täglich neu erscheinender Soundbänke ist für steten Nachschub gesorgt.

www.nativeinstruments.de | 379 Euro

Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



Steinberg HALion 4

Seit Version 4 bietet HALion die Möglichkeit, Samples mit Synthesizerklängen zu kombinieren, was Ihnen ein spannendes Experimentierfeld eröffnet. An Bord sind zahlreiche Samples akustischer Instrumente sowie eine Vielfalt elektronischer Klänge. Ein dickes Lob verdienen die ausdrucksstarken Multi-Programme, mit denen sich zum Teil komplette Arrangements erzeugen lassen. 44 hochwertige Effekte warten darauf, Ihre Klänge zu veredeln oder auch zu zerstören. Ein echtes Highlight ist der bereits aus HALion Sonic bekannte FlexPhaser, ein intelligenter Arpeggio- und Phrasen-Player, der sich als überzeugende Software-Umsetzung von Yamahas Motif-Technologie beweisen konnte. HALion 4 zeigt sich nicht nur auf der Höhe der Zeit, sondern auch bestens für die Anforderungen der Zukunft gewappnet.

www.steinberg.de | 349 Euro

Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



Akai MPC5000

Genau betrachtet ist die MPC5000 eine vollwertige Sampling-Workstation, die einen 64-Track-MIDI-Sequencer mit einem 64-stimmigen Stereosampler kombiniert. Getriggert werden die Samples dabei durch 16 anschlagdynamische Pads oder aufgezeichnete MIDI-Noten aus dem Sequencer. Eine umfangreiche Effektsektion ist sowohl auf Einzelsamples als auch auf komplette Spuren anwendbar. Zahlreiche Fader, Buttons und Potis erlauben Echtzeiteingriffe in die Klangerzeugung. Zu den wesentlichen Neuerungen der MPC5000 zählen ein virtuell-analoger Synthesizer, ein Arpeggiator, das überarbeitete Multimode-Filter sowie ein achtpuriger HD-Rekorder. Die vielen Detailverbesserungen, besonders Chop-Shop 2.0, vier Effektbusse und das Plus an Effekten und Q-Link-Elementen möchte man schnell im Produktionsalltag nicht mehr missen.

www.akai-pro.de | 1499 Euro

Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



KORG microSampler

Mit dem microSampler ist Korg eine echte Überraschung gelungen. Dabei will der Knirps kein Sampler im klassischen Sinne sein, in den man gigabytegroße Orchesterbibliotheken pumpt, um damit sein Publikum zu beeindrucken. Statt dessen ist der Winzling ein intuitives Live-Werkzeug, bestens geeignet, spontan Phrasen, Loops und Beats einzufangen und zu Songs zu verketten. Wie jedes Instrument, will auch der microSampler erlernt werden, bevor er die volle Wirkung entfalten kann. Dank intuitiver Oberfläche hat man aber schon nach kurzer Zeit den Dreh raus. Dann kennt der Spielspaß keine Grenzen mehr und man sampelt, loopt und triggert, was das Zeug hält. Wer also bisher mit den MPC-Pads nicht wirklich glücklich wurde, kann mit diesem innovativen Konzept die Freude am Sampling neu entdecken.

www.korg.de | 299 Euro

Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



Elektron Octatrack

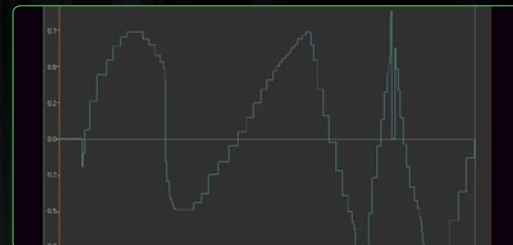
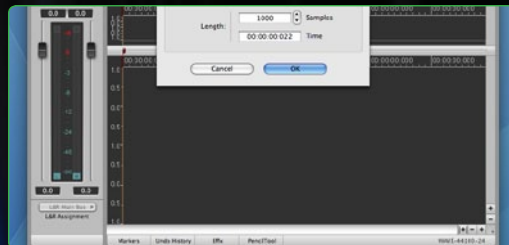
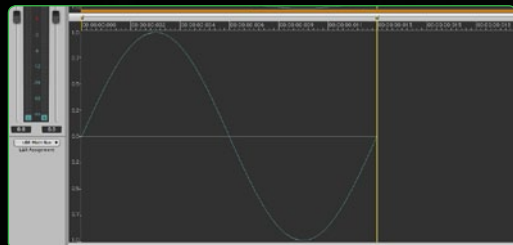
Mit dem Octatrack hat Elektron sein Programm um einen exzellenten Sampler erweitert. Samples werden ins RAM des Gerätes übertragen und können dort frei gestretcht oder in der Tonhöhe verändert werden. Auch Parameter wie Startpunkt und Länge sind mit nur einem Dreh schnell bearbeitet. Der Sequencer basiert auf dem Konzept von Monomachine und Machinedrum. Bis zu 256 Pattern können in einem Projekt verwaltet werden, jedes kann Informationen für alle acht internen Spuren enthalten. Neben den internen Tracks lassen sich auch externe MIDI-Spuren erstellen, sodass der Octatrack Hard- und Software-Geräte steuern kann. Ob als vielseitiges Musikinstrument, als flexible Abspiellösung mit reichhaltigen Bearbeitungsmöglichkeiten oder als edles Effektgerät – der Octatrack ist für eine Menge Spaß zu haben.

www.elektron.se | 940 Euro

Bewertung: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



Der Zampler als Synthesizer: Arbeiten mit Wellen



1 Wellenformen

Der Zampler versteht sich zwar als Sample-Workstation, lässt sich mit einem kleinen Trick aber leicht als Synthesizer nutzen. Die Lösung hierfür sind einzyklische Wellenformen. Dies sind extrem kurze Samples, die nur einen Wellenform-Zyklus durchlaufen, wie die Sinus-Wellenform im Bild. Diese Samples lassen sich extrem hoch oder herunter transponieren, ohne an Transparenz oder Fülle zu verlieren. ▶▶

```
2 //BEAT ZAMPLER
3 //www.zampler.de
4 //-----
5
6 <region> pitch_keycenter=36
7         lokey=0
8         hikey=127
9         lovel=0
10        hivel=127
11        sample=meinsample.wav
```

4 SFZ-Datei

Speichern Sie anschließend die Datei im WAV-Format. Nun können wir die SFZ-Datei für den Zampler in einem beliebigen Texteditor erstellen. Da der Patch aus nur einer Audiodatei besteht, genügt folgender Eintrag: „<region> pitch_keycenter=36 lokey=0 hikey=127 lovel=0 hivel=127 sample=meinsample.wav“. Geben Sie bei **pitch_keycenter** die Tonhöhe Ihres Samples an und hinter **sample=** den Dateinamen. ▶▶

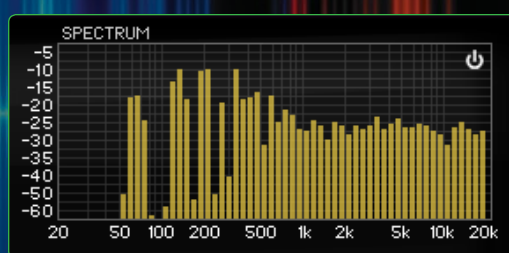


7 Filter

Stellen Sie das **Filter** auf **Lowpass**, drehen **Cutoff** auf etwas über die Hälfte herunter und stellen **ENV** auf 12 Uhr. Bei der **Filter**-Hüllkurve **ATTACK** auf 10 Uhr, **DECAY** auf 2 Uhr und **SUSTAIN** komplett herunter. Das nimmt dem statischen Sound etwas von seiner Härte. Modulieren Sie nun noch **Cutoff** per **LFO 1** in der **Mod-Matrix**, klingt das Ergebnis noch wesentlich weicher. Dazu kommt noch ein altes Hausrezept... ▶▶

2 Blaupause

Dabei sind eigene Wellenformen im Nu erstellt. Wir verwenden den Audioeditor DSP-Quattro [1], doch auch der kostenlose Audacity [2] ermöglicht das Zeichnen im Sample. Sie können Wellenformen auch aus bestehendem Material ausschneiden, sofern Sie nicht zeichnen möchten. Erzeugen Sie eine neue WAV-Datei und fügen Sie mittels **Edit>Insert Silence** etwa 1000 Samples Stille ein, damit Platz vorhanden ist. ▶▶



5 Die Tonhöhe

Die Tonhöhe der Wellenform lässt sich am einfachsten bestimmen, indem Sie den Loop wiedergeben und gleichzeitig mit einem Instrumenten-Vergleich hören, während Sie verschiedene Noten anspielen. Alternativ können Sie einen Spectrum Analyzer bemühen, der Ihnen die Frequenzen der Wellenform anzeigt. Die Haupttonart ist hier sehr leicht anhand der deutlichen Ausschläge erkennbar. ▶▶



8 Pitch

LFO 2 moduliert mit einer Sinuswelle und **RATE** von 1.2 Hz den **Pitch Fine** mit einem **Amount** von +12. Je nach Grundklang und Bedarf auch intensiver und mit höherer **RATE**. Ebenfalls interessante Sounds erzeugt die Modulation von **Pitch Semi** durch **LFO 3** bei einem **Amount** von +12, also einer ganzen Oktave. Stellen Sie die LFO-Wellenform auf Rechteck, synchronisieren Sie das Tempo und aktivieren Sie **RESET**. ▶▶

3 Loopen

Klicken Sie auf das **Pencil-Tool** und wählen Sie im nächsten Fenster das **Stift-Werkzeug**. Malen Sie eine beliebige Wellenform, übernehmen Sie diese mit **Apply** und schneiden das komplette Sample genau an den Enden der Wellenform, damit keine unnötigen Pausen entstehen. Markieren Sie die Wellenform, aktivieren Sie mit **Commands>Loop Selection** den Loop und hören Sie, ob der Klang passt oder noch Feintuning benötigt. ▶▶



6 Import

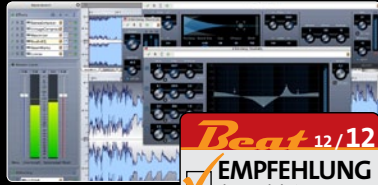
Auf der Zampler-Webseite [3] finden Sie eine Übersicht von Noten und den dazugehörigen Frequenzen sowie deren MIDI-Nummern. Speichern Sie die SFZ im gleichen Ordner, in dem auch das Sample liegt, und öffnen Sie den Zampler in Ihrer DAW. Hier importieren wir mit **LOAD SFZ** zunächst die erstellte Datei und spielen diese sogleich mit dem Keyboard an. Den noch ungehobelten Sound wollen wir nun schleifen. ▶▶



9 Effekte

Wünschen Sie einen eher flächigen Sound, drehen Sie **ATTACK** und **RELEASE** beim **AMP ENVELOPE** etwas auf. Zum Garnieren schalten wir auf der **EFFECTS**-Seite noch **DELAY** und **REVERB** dazu, beide mit einem **AMOUNT** von etwa 50%. Damit haben wir einen eigenen, lebendigen Sound kreiert, von dessen ursprünglicher Statik nichts mehr zu hören ist. Testen Sie nun weitere Wellenformen und experimentieren Sie nach Bedarf. ■

Bewährte Audio-Editoren im Check

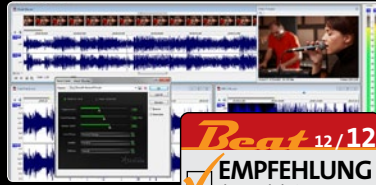


Steinberg
Wavelab 7

Wavelab gilt schon seit langem als Standard in puncto Audiobearbeitung. Bei Leistungsdaten wie einer maximalen Sample-Rate von 384 kHz, über 1000 möglichen Audiospuren und unbegrenzter Dateigröße wird schnell klar, dass Wavelab für anspruchsvolle Projekte geeignet ist. Enthalten sind 30 interne Effekte sowie drei Restaurationseffekte von Sonnox. Sämtliche Werkzeuge hinterlassen einen absolut hochwertig Eindruck und suchen bei Wettbewerbern oft ihresgleichen. Keine andere Software bietet Audiobearbeitung und Mastering in einem derart kompakten, intuitiven und nicht zuletzt hochwertigen Paket.

www.steinberg.de | ab 99 Euro

Bewertung: ■■■■■■



Sony
Sound Forge 10

Sound Forge ist ein Klassiker. Funktionen wie Schneiden, Faden und Loopen beherrscht die Software im Schlaf, ebenso den Im- und Export von hochauflösenden als auch komprimierten Dateiformaten. VST-Plug-ins helfen bei der Klangveredelung, doch auch die internen Effekte können sich hören lassen. Audio-CDs werden per Drag-&Drop konvertiert oder per Mausclick zusammengestellt und gebrannt. Die Bedienung ist denkbar einfach und das Arbeiten geht schnell von der Hand. Sound Forge 10 bietet professionelle Features zu einem schon fast lächerlichen Preis. Vor allem die kleine Audio-Studio-Version gehört zur Pflichtausstattung.

sonycreativesoftware.com | ab 49 Euro

Bewertung: ■■■■■■



DSP
Quattro 4

DSP Quattro ist ein Audio-Editor im klassischen Sinne: Man lädt eine oder mehrere Audiodateien, schneidet, kopiert und normalisiert, fügt Effekte hinzu, setzt Fades und exportiert am Ende beispielsweise ein MP3. Doch ist damit natürlich lange nicht die Funktionsvielfalt der umfangreichen Software beschrieben. Mit DSP Quattro kann man Sample-Loops bearbeiten, auf Time-Stretching-Algorithmen zum Stauchen oder Dehnen des Audiomaterials zurückgreifen, sowie Audio-CDs Redbook- und DDP-kompatibel aufbereiten. Weiterhin finden sich Funktionen zur Restauration von älteren oder qualitativ minderwertigen Aufnahmen.

www.dsp-quattro.com | 79 Euro

Bewertung: ■■■■■■



Acon Digital
Acoustica 5

Acon Digital Acoustica ist ein umfangreicher Audio-Editor für Windows. Die Applikation bietet zahlreiche Funktionen zur Audiobearbeitung, integrierte Effekte und Werkzeuge zur Qualitätsverbesserung von Aufnahmen, zur Echtzeit-Analyse und sogar eine Brennfunktion für Audio-CDs. Die Klangbearbeitung erfolgt nicht-destruktiv, die Undo- und Redo-Funktionen können unbegrenzt angewendet werden. Die Bedienoberfläche ist übersichtlich und lässt sich vom Benutzer anpassen. Acoustica 5 kann man dank des Funktionsumfangs, der einsteigerfreundlichen Oberfläche und des günstigen Preises guten Gewissens empfehlen.

www.acondigital.com | ab 29,90 Euro

Bewertung: ■■■■■■

V COLLECTION | 3.0 synthesizer anthology

Die neue V-Collection 3.0 ist ein attraktives Bundle aller bislang erschienenen Instrumente der Arturia Vintage-Serie.

Dieses Paket enthält sowohl acht Synthesizer-Legenden, die den Sound der elektronischen Musik seit Jahrzehnten nachhaltig geprägt haben, als auch klassische E-Pianos, Drumcomputer und das mehrfach prämierte Analog Laboratory.

Mit über **60% Rabatt** gegenüber den Einzelpreisen ist die neue V-Collection 3.0 das ideale Kreativ-Paket für Ihr Studio.



Modular V



Mini V



CS-80 V



ARP2600 V



Prophet V
(Prophet 5/VS)



Jupiter-8 V



Oberheim
SEM V



Wuritzer V



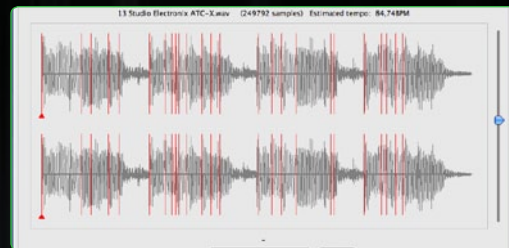
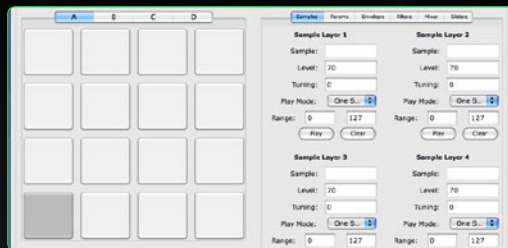
Spark Vintage
Drum Machines



Analog
Laboratory

Profi-Tipps: Sampling Secrets

Akai MPC – Samples slicen und importieren



1 Recycle

Spätestens seit Propellerheads mit Recycle den Markt revolutionierten, ist der Sample-Import in Form von Slices alltäglich geworden. Die Software zerlegt einen Loop in seine rhythmischen Einzelteile, die anschließend per MIDI nacheinander getriggert werden. Somit ist der Loop weitestgehend Tempo-unabhängig und kann darüber hinaus durch simples Austauschen von MIDI-Noten umarrangiert werden. ▶▶

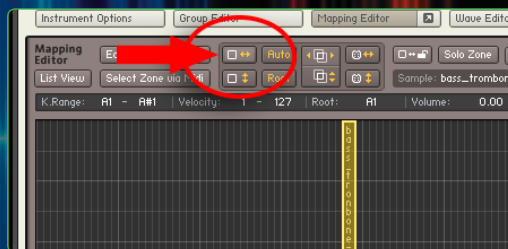
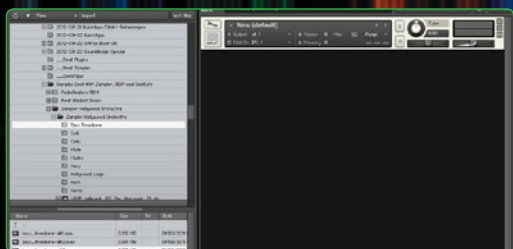
2 MPC Maid

Um ein Sample zu slicen und in eine MPC zu laden, schneiden wir einen Loop mit der Software *MPC Maid* [1] zurecht. Das kostenlose Java-Tool bietet eine ausgezeichnete *Chop*-Funktion, die etwas komfortabler als die MPC-interne ausfällt und gleich passende MIDI-Dateien erzeugt. Starten Sie das Programm, klicken Sie auf *Chop Slices* und ziehen Sie per Drag-&Drop ein WAV-Sample auf das Fenster. ▶▶

3 Slices

MPC Maid schlägt anhand der *Peaks* Schnittpunkte vor, welche Sie mit dem Schieberegler rechts mehr oder weniger intensivieren können. Mit den *Cursor*-Tasten werden einzelne Marker angesteuert, mit *[Shift]-Rechts* oder *-Links* verschoben und mit *[Entfernen]* gelöscht. Per *[Leertaste]* wird das angewählte Slice wiedergegeben. Ist das Ergebnis in Ordnung, klicken Sie auf *Export* und laden Sie die Daten dann in Ihre MPC. ■

NI Kontakt: Samples laden und mappen



1 Patch erstellen

Eigene Patches im Kontakt zu erstellen ist dank seines enormen Funktionsumfangs kein selbsterklärender Prozess. Diese riesige kreative Spielwiese sollen Sie sich allerdings nicht entgehen lassen. Starten wir durch: Nach Öffnen des Plug-ins erzeugen Sie durch einen Doppelklick in den leeren Inhaltsbereich ein neues Instrument. Klicken Sie anschließend auf den *Schraubenschlüssel* und dann *Mapping Editor*. ▶▶

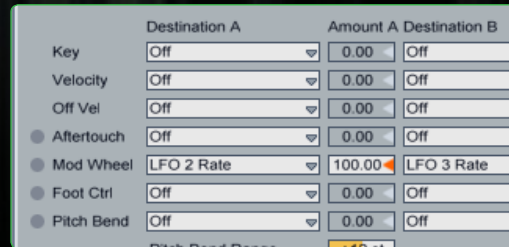
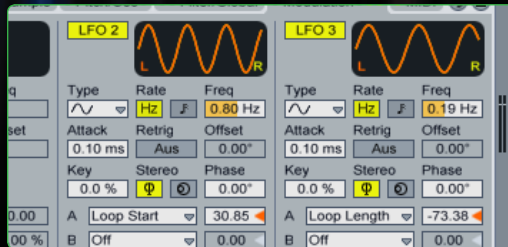
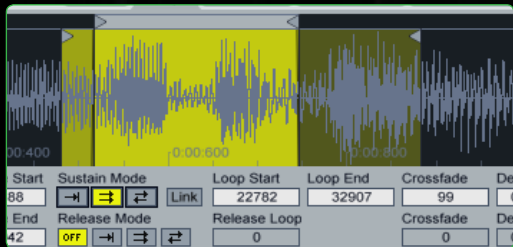
2 Sample-Mapping

Ziehen Sie nun aus dem Browser auf der linken Seite ein beliebiges Sample auf eine beliebige Taste und klicken auf das *Autospread*-Icon (im Bild oben), damit das Sample über den kompletten Keyboard-Bereich gemappt wird. Durch die *Group Insert FX* fügen wir ein Tiefpassfilter und später bei Bedarf noch andere Effekte hinzu. Durch Klick auf *Mod* und *add modulator* aktivieren wir eine *AHDSR*-Hüllkurve. ▶▶

3 Effekte

Die Hüllkurve wird nun ganz unten im Bereich *Modulation* angezeigt. Tipp: Mit den *Quick Jump*-Buttons können Sie bequem zwischen den Modulationszielen und -quellen wechseln, was der Übersicht sehr förderlich ist. Drehen Sie nun den *Filter-Cutoff* herunter und die Intensität der Hüllkurve mit dem Slider auf das gewünschte Maß. Abrunden können Sie den Patch nun noch mit der umfangreichen Effektsektion. ■

Ableton Sampler: Kreative Loop-Manipulation



1 Loop-Bereich

Sample-Loops sind meist Mittel zum Zweck und eher selten ein kreatives Werkzeug. Doch nutzt man die Technik mit eher ungewöhnlichen Methoden, öffnen sich ganz neue Welten und unscheinbare Sounds mutieren zu spektakulären Klangwelten. Laden Sie einen beliebigen Sound in den Ableton Sampler, aktivieren den *Loop-vorwärts-Modus* und setzen Sie die *Loop Start*- und *Endpunkte* sehr nah beieinander. ▶▶

2 LFOs

Wechseln Sie nun zum Tab *Modulationen*, aktivieren Sie die *LFOs 2* und *3* und schalten Sie *Retrig* aus. *LFO 2* soll den *Loop-Start* modulieren und *LFO 3* die *Loop Length*, beide mit einem recht langsamen Tempo zwischen 0.1 und 1.0 Hz, sonst wird das Ergebnis hektisch. Die Intensität hängt stark vom Grundsound ab, daher experimentieren Sie mit den Werten. *LFO 3* sollte eine negative Intensität haben. ▶▶

3 Experimente

Der Loop fährt nun während der Wiedergabe durch das Sample und ändert dabei seine Länge, was teils schräge und kreischende Sounds erzeugt, aber auch richtig grooven kann. Erweitern können Sie die Methode noch durch eine Modulation der LFO-Tempi durch das *Mod-Wheel*. Die Resultate klingen je nach Grundsound sehr unterschiedlich, also experimentieren Sie unbedingt mit verschiedenen Samples. ■