

KEYBOARD-TIPPS: NEUES ZUM KETRON AUDYA

Get Rhythm



MANNI PICHLER

ist seit Anfang der 90er Jahre unabhängiger Keyboard-Spezialist und Software-Programmierleiter für Styles & MIDI-Files bei d-o-o. Er arbeitet mit den großen Keyboard-Herstellern zusammen und hat täglich mit den aktuellsten Modellen zu tun. Die Instrumente kommen laufend im Live-Betrieb in unterschiedlichsten Anwendungen zum Einsatz.

Der Workshop

Die Keyboard-Tipps machen Sie Schritt für Schritt zum Profi an Ihrem Instrument. Am Beispiel des Ketron Audya verraten wir Ihnen, welche Funktionen ein aktuelles Top-Keyboard bietet, wie Sie damit versiert umgehen und den Spaß am Spielen vergrößern.

In dieser Ausgabe geht es vor allem um die Audio Drums des Ketron Audya. Dabei handelt es sich um mehrtaktige Aufnahmen eines Live-Drummers, die sich als Bestandteil von Styles verwenden lassen und damit eine groovebetonte, dynamische Schlagzeugbegleitung ermöglichen.



Ketron hat mit der Software-Version 4.0 eine Reihe von Funktionen, Styles und Sounds in das 76-Tasten-Keyboard Audya integriert. Außerdem wurde zur Musikmesse 2010 in Frankfurt die 61-Tasten-Version Audya 5 vorgestellt. Beide Instrumente verfügen über das gleiche Betriebssystem und die gleiche Anzahl an Funktionen und Neuerungen.

In einem Audya-Keyboard finden sich nicht nur traditionelle Elemente, die auf MIDI-Einspielungen basieren, sondern Sie bekommen „Audio Drums“ und einen echten Gitarrenspieler („Live Guitar“) gleich mit dazu. Die unterschiedlichsten Musiker weltweit bringen damit ihre gesamte Erfahrung und Musikalität auf den unterschiedlichsten Drums-Sets und Gitarren in Form von Audio-Files in dieses Instrument mit ein.

Darüber hinaus geht es in diesem Workshop um das „Audio Style Modeling“. Sie werden sehen, wie man selbst im Handumdrehen neue Styles erstellt und dabei auf die bestehende Bibliothek aus fertigen Drum, Bass, Piano, Guitar 1+2 und Arp&Lick zurückgreift. Dort finden Sie hunderte von perfekt

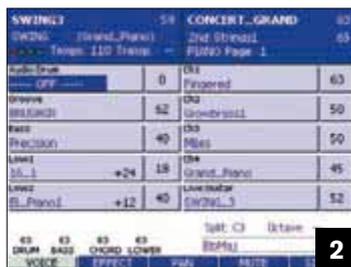
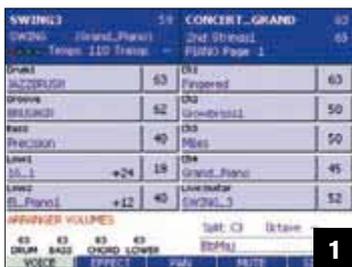
programmierten MIDI-Sequenzen für nahezu alle musikalischen Anwendungen.

Audio Drums: Groove und Dynamik eines echten Live-Drummers

Worin besteht eigentlich der große Unterschied zwischen gesampelten Drumsounds, die ja auch als echte Schlagzeugklänge bezeichnet werden, und den „Audio Drums“? Herkömmlicherweise werden für ein Keyboard alle notwendigen Schlagzeug-Instrumente einzeln gesampelt – angefangen von der Bassdrum über Snare, Toms und Becken bis hin zu den Perkussionsinstrumenten. Danach wird daraus auf MIDI basierend eine Sequenz eingespielt, die dann in einem Style (Begleitmuster) oder in einem MIDI-File zum Einsatz kommt.

Je nach Kapazität des ROM-Speichers sind nun die einzelnen Sampleklänge in ihrer Spielzeit festgelegt, das heißt, ein Crash- oder Ride-Becken wird um Speicherplatz zu sparen gekürzt, die Bassdrum wird meistens nur in ein oder zwei Anschlagstufen gesampelt; das gilt auch für Toms oder die Snare. Deshalb klingen Wirbel auf einer Snare oder einer Tom immer leicht statisch. Je nachdem, wie aufwändig nun gearbeitet wurde, kommt damit schon ein großes Potential an Sounds in ein Instrument.

Eines kann diese Technologie allerdings nicht: Der Musiker, der diese Sounds gespielt hat, bleibt außen vor. Der Groove, den der Drummer im wirklichen Leben hat, lässt sich nur in wenigen Fällen in einer MIDI-Sequenz in einem Style authentisch programmieren. Ein richtiger Live-Drummer spielt mit wesentlich mehr Abstufungen auf seinem Instrument. Somit lässt sich also mit gesampelten Einzel-

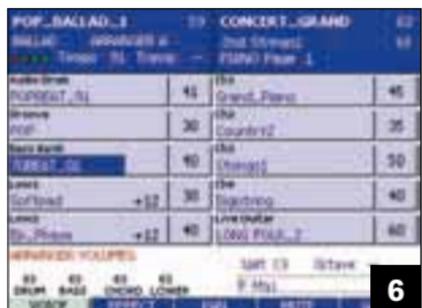
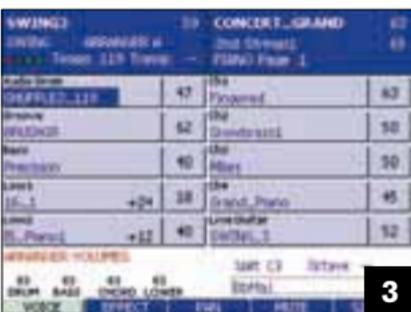


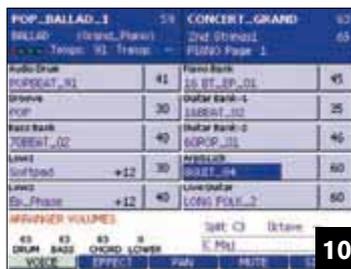
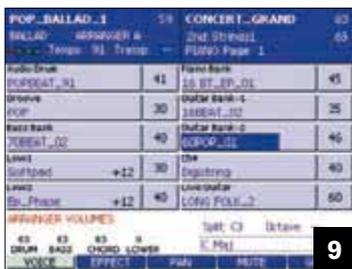
Drumsounds immer nur ein bestimmter Bereich programmieren und wiedergeben.

Hören Sie sich dazu einmal den Style „Bigband-1“ in der Swing-Gruppe an. Achten Sie besonders auf die Becken, die nur bei einem Live-Drummer niemals ausklingen, während er das Becken schlägt. Bei den „Audio Drums“ wird nun das Spiel eines Schlagzeugers komplett aufgenommen. Für einen Style werden alle notwendigen Parts eingespielt; die einzelnen Variationen sind dabei bis zu 16 Takte lang, dazu 4 unterschiedliche Fills und Breaks, verschiedene Intros und Endings. Die Dynamik des Spielers wird dabei später komplett im Audya wiedergegeben.

Ein besonderer Vorteil dabei ist, dass der Groove des Spielers erhalten bleibt und somit das Schlagzeug wirklich wie ein echter Drummer klingt. Auch sind alle verwendeten Studioeffekte, wie unterschiedliche Halltypen für die einzelnen Instrumente, und die entsprechende Lage im Stereobild direkt integriert. Bei den moderneren House-, Analog- oder Dance-Sets sind auch gleich die Kompressoren bei der Aufnahme so eingestellt, wie man es von den CDs der verschiedenen Interpreten kennt, deshalb bekommt man auch den Druck in die Sounds, ohne die Anlage mit unnötig Bässen zu überladen.

Sie können nun in jeden Style auch diese „Audio Drums“ dazu legen. Wählen Sie dazu aus der gleichen Gruppe den Style „Swing3“ an und drücken Sie danach die Taste „Exit“, rechts am Display unter dem Drehrad. Drücken Sie links vom Display die Taste „View“. Die einzelnen Spuren des Styles werden angezeigt. **(Abb. 1)** Sie sehen neben der Taste „F1“ links am Display die Drum1-Spur, dort ist ein Jazzbrush-Kit angewählt, also MIDI-Drums. Drücken Sie nun die Taste „F1“ zwei Mal, bis im Display „Audio Drum Off“ steht. **(Abb. 2)** Wenn Sie nun am Drehrad drehen, können Sie aus den „Audio Drums“ auswählen. Alternativ geht das auch über die Zahleneingabe unterhalb des Drehrades. Wählen Sie dort die Nr. 113 und damit „Shuffle2_119“. **(Abb. 3)** Die 119 steht für das original eingespielte Tempo.





Alle Abbildungen finden Sie in größerem Format noch mal auf unserer Homepage www.tastenwelt.de.

Natürlich lassen sich auch die „Audio Drums“ in der Geschwindigkeit regeln. Die Zahl zeigt Ihnen aber, für welchen Tempobereich das vorliegende Audio-File gedacht ist. Spielen Sie nun ein paar Takte mit diesem Style und testen Sie auch die Intros und Endings. Am wichtigsten bei allem ist, dass man seine Veränderungen schnell und einfach jederzeit speichern kann.

Tipp: Das Speichern eines Styles geht am einfachsten, wenn Sie in der „View“-Ansicht des Styles sind. (Abb.1-3) Wenn Sie nun diesen Style aus der „View“-Ansicht speichern wollen, drücken Sie einfach die Taste „Save“, ebenfalls rechts vom Display. Der Name „Swing3“ wird im Display angezeigt, dieser kann nun beliebig über die Tastatur geändert werden. Anschließend bestätigen Sie mit der Taste „5/10“ rechts unterhalb des Displays den Speichervorgang. Dieser Style wird nun automatisch in die „User Style“-Gruppe „Swing“ abgelegt. Zur späteren Anwahl drücken Sie also die Taste „User Style“, danach die Gruppe „Swing“ und wählen dann den Style „Swing3“ aus.

Audio Style Modeling: Neue Styles im Handumdrehen erstellen

Sie wissen nun, wie man die Audio Drums in jeden beliebigen Style integrieren kann. Im nächsten Schritt arbeiten wir nun an einem weiteren Style-Beispiel. In diesem Fall sollen neue Begleitgitarren, Bass-Läufe, Piano-Phrasen und Arp&Lick eingesetzt werden.

Wählen Sie aus der Gruppe „Ballad“ den Style „Pop_Ballad_1“ an. Bestätigen Sie mit „Exit“ und drücken Sie dann die Taste „View“. (Abb.4) Wir werden nun nacheinander neue Spuren aus der großen Bibliothek für die Spuren Bass und Chord 1-4 einsetzen. Zuvor schauen wir uns eine wichtige Funktion an: Im Display unten rechts steht nun „Single“, darunter die Taste „5/10“. In der Ein-

stellung „Single“ werden die Änderungen der Spuren genau nur für die angewählte Variation (zum Beispiel Main A) geändert; in der Einstellung „Global“ werden die Änderungen gleichzeitig auf alle Parts (Vari A-D, Fills, Breaks, Intros und Endings) übernommen. Es kann also sehr hilfreich sein – gerade wenn man Lautstärken, Effektanteile oder Panorama ändert – dies dann im „Global“-Modus zu machen. Drücken Sie einmal die Taste „5/10“ und wechseln Sie in den Global Mode. (Abb.5) Für unser Beispiel bleiben wir aber im „Global“ Modus.

Bass: Wir starten mit dem Bass von Main A. Drücken Sie zweimal die Taste „F3“, die Anzeige wechselt zur Bass-Bank. Drehen Sie am Rad, bis der Eintrag „70_Beat1“ erscheint. (Abb.6) Spielen Sie nun ein bisschen mit dem Style und wechseln Sie zum Beispiel während des Spiels auf „70_Beat2“. Wir wechseln wieder auf „70_Beat1“ zurück. Sie finden nahezu alle gängigen Bass-Muster in dieser Bibliothek. Ein weiterer wichtiger Tipp: Sie können alle gewünschten Sounds anwählen, das Muster ist wie eine MIDI-Sequenz. Sie entscheiden, welcher Sound spielt, wie laut und vorallem mit welchem Effektanteil.

Chord 1: Hinter „Chord 1“ finden Sie die „Piano Bank“. Drücken Sie einfach die Taste „F6“ rechts am Display. Drehen Sie wieder am Rad, bis die Einstellung „16 BT_EP_1“ erscheint. (Abb. 7) Testen Sie weitere Vorschläge der Piano-Bank aus, wie immer auch während des Spiels möglich.

Chord 2: Hinter Chord 2 finden Sie die „Guitar Bank 1“. Auch hier wählen Sie aus dem großen Angebot an programmierten MIDI-Gitarren selbst aus. Testen Sie weitere Beispiele an. (Abb. 8)

Chord 3: Hier finden Sie die „Guitar-Bank-2“. Sie enthält die gleichen MIDI-Gitarren wie „Guitar-Bank-1“. Wählen Sie hier mit dem Drehrad „60Pop_01“ an. Unter dem Drehrad befinden sich 4 Pfeiltasten. Mit den Pfeiltasten links und rechts ändern Sie das Volumen der angewählten Spur. Setzen Sie hier den Wert 46 (Abb. 09).

Chord 4: Bei Chord 4 finden Sie neue Spuren zum Thema „Arp&Lick“. Wählen Sie hier den Eintrag „8GUIT_04“ und ändern Sie wieder die Lautstärke, dieses Mal auf 60, ab. (Abb. 10)

Speichern: Drücken Sie die Taste „Save“ rechts am Display, ändern Sie dann eventuell den Namen und speichern mit der Taste „5/10“ und dem Eintrag „Save“ im Display den neuen Style. Bedenken Sie, dass bis jetzt nur die Variation Main A geändert wurde, aber durch Global die Einstellungen in alle Variationen übernommen wurde.

Wechseln Sie nun wieder in den „Single“-Modus und nehmen Sie weitere Veränderungen für die Variationen und Fills vor. Bei den Intros und Endings empfehle ich Ihnen, jeweils wieder in die Basis-Spuren zurück zu wechseln, damit die Melodie-Parts auch erhalten bleiben. Sie sehen also, mit diesem Werkzeug gibt es fast keine Grenzen, selbst neue Styles zu erstellen und diese dann mit einer individuellen Note zu versehen. tw