

Line 6 POD Farm

Nachdem wir im letzten Workshop tiefer in den Effekteinsatz im Studio eingestiegen sind, soll es heute wieder um den Einsatz modellierter Verstärker im Studio gehen.

Der Line 6 POD ist bekannt wie ein bunter Hund. Man mag dabei digitale Verstärkersimulationen mit offenen Armen begrüßen, ihnen mit gemischten Gefühlen gegenüberstehen oder diese völlig ablehnen. Eines darf man jedoch nicht: dem POD seine Relevanz absprechen – dieses Gerät hat die Modeling-Welle erst richtig in Schwung gebracht. Jeder kennt die rote Bohne, die bühnentaugliche Live-Version oder die Studioversion im Rackformat. Tatsächlich umfasst die Line 6 Produktpalette aber noch deutlich mehr.

Während man sich auf der Bühne längst auch mit echten Verstärkern wie Vetta II und Spider Valve austoben kann, gibt es den POD-Sound seit vielen Jahren auch als reine Software. Unter dem Namen Amp Farm gab es die Verstärkersimulationen der ersten POD-Generation auch im Plug-in-Format – allerdings ausschließlich für die Signalprozessoren des Pro-Tools-TDM-Systems.

Virtueller POD

Nicht allzu lange her ist die Portierung der XT-Sounds auf universelle Prozessoren. Das Produkt hört auf den Namen Gearbox und stellt gewissermaßen einen virtuellen POD für den Rechner da. Kostenpflichtig konnte man hierzu das Gearbox-Plug-in erwerben, das in Kombination mit bestimmter Line-6-Hardware genutzt werden konnte und somit eine Einbindung in die gängigsten Sequenzer nach den Plug-in-Standards VST, AU und RTAS ermöglichte.

Inzwischen geht Line 6 mit der neuen POD Farm einen Schritt weiter. POD Farm ist ein virtuelles Abbild der X3-Gerätegeneration. Wie die Gearbox läuft die Software ausschließlich auf der CPU eures Rechners, stand-alone oder als Windows-/Mac-Plug-in in den Formaten VST, AU und RTAS. POD Farm ist für Besitzer der X3-Geräte kostenfrei, für XT-Besitzer kostenpflichtig. Dazu gibt es unterschiedlich umfangreiche Versionen für die Tone-Port-Audio-Interfaces.

Dabei gilt zunächst: Wer die POD Farm einsetzen möchte, sollte eine entsprechende Line-6-Hardware über USB an seinem Rechner angeschlossen haben. Allerdings gibt es auch eine reine kostenpflichtige Plug-in-Version, die auf einen iLok-USB-Stecker als Kopierschutz setzt.

Mit diesem Angebot ist Line 6 zu einem starken Anbieter softwarebasierender Verstärkersimulationen geworden, der die Konkurrenz aus dem reinen Softwarelager nicht zu scheuen braucht. Im direkten Vergleich bietet die POD Farm Platinum die umfangreichste Anzahl an Verstärkermodellen, die um etliche Bassverstärkermodelle und Emulationen von Mikrofonvorstufen ergänzt werden.



Perfektes Team: POD X3 Modelingverstärker und die compatible POD-Farm-Software

Wir schauen uns die POD Farm in dieser Workshopfolge näher an. Vorab jedoch ein paar Worte zur Installation. Wer ein kompatibles Line-6-Gerät der POD-X3-Serie besitzt, sollte unbedingt auch die zugehörige Software installiert haben. Hierfür benötigt es eigentlich nicht viel mehr als einen Internetzugang, das Einrichten eines Benutzerkontos sowie eine Registrierung eurer Hardware. Ganz nebenbei erhält ihr durch dieses Prozedere Zugriff auf die aktuellsten Treiberversionen, eventuelle Updates für die POD-Geräte und natürlich auch auf die POD Farm. Hier kann euch die Software Line 6 Monkey behilflich sein, die auf Wunsch die Aktualität eurer Konfiguration prüft. Wer über keine Line-6-Hardware verfügt, dem steht eine 15 Tage gültige Demolizenz unter <http://de.line6.com/podfarm/faq.html> zum Download bereit – hierfür wird allerdings ein iLok benötigt.



Abb. 1: Die Line 6 POD Farm ist kostenlos online für alle registrierten Besitzer der POD X3-Hardware verfügbar und gehört zum Lieferumfang der POD Studio Audio-Interfaces

Wir nutzen in diesem Fall die RTAS-Version der POD Farm für Pro Tools LE – natürlich in der brandneuen Version 8. Die folgenden Arbeitsschritte stellen wir dabei zwar anhand von Pro Tools dar; sie sind aber in den meisten anderen Sequenzern sehr ähnlich.

Elementarer Vorteil

Warum solltet ihr aber überhaupt ein Plug-in nutzen, wenn ihr doch die schöne Hardware besitzt? Hierfür gibt es eine Reihe von Gründen. Das POD-Farm-Plug-in könnt ihr im Unterschied zum POD X3 mehrfach nutzen – so oft sogar, bis euer Rechner nicht mehr mitspielt. Zumindest auf einem aktuellen Rechner könnt ihr diverse Spuren aufnehmen und mit eigenen Verstärkern und Effekten versehen. Ein elementarer Vorteil ist dabei ist die Möglichkeit, Verstärker, Boxen und Effekte jederzeit austauschen zu können.

Im Unterschied dazu fixiert ihr euren POD-Sound aus der Hardware schon direkt bei der Aufnahme.

Dazu steht euch die komplette Verwaltungsebene des Sequenzers zur Verfügung, der alle Plug-in-Einstellungen mit dem Song speichert und darüber hinaus sogar Parameter für Parameter im Zeitverlauf automatisiert bewegen kann.

Am Anfang steht die leere Pro-Tools-Session. Hier legt ihr über das Track-Menü in einem Rutsch gleich mehrere Audiospuren an – in diesem Fall vier monophone Gitarrenspuren und zwei stereofone Playbackspuren.



Abb. 2: In der neuen Pro-Tools-Session legt ihr eine Reihe neuer Audiospuren an

Im nächsten Schritt sucht ihr euch einen Drum-loop auf eurer Festplatte, der als Playback fungieren soll. Wir haben diesen Loop in die Regionsliste importiert (rechts von der Timeline) und von dort per Drag'n'drop auf eine der beiden Playbackspuren gezogen.

Da wir eine sogenannte REX-Datei geladen haben, ist diese im Tempo variabel und passt sich dem Songtempo an. Natürlich könnt ihr das Songtempo aber auch jederzeit an den Loop anpassen. Hierzu braucht ihr lediglich den Tempowert in der Tempospur (obere Markierung) zu ändern.

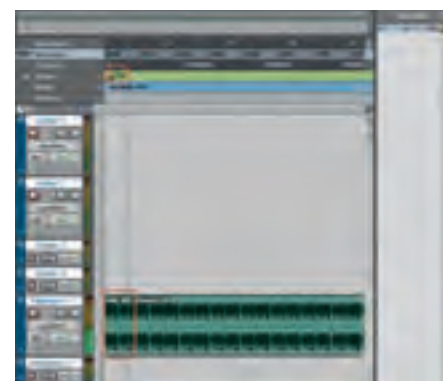


Abb. 3: Für ein schnelles Playback importiert ihr einen Drumloop, den ihr anschließend als Loop vervielfacht

Als nächstes klickt ihr den Loop mit der rechten Maustaste an und wählt die Option „Loop Until End of Session“. So habt ihr ein kontinuierliches Playback erzeugt.

Nun soll die POD Farm zum Einsatz kommen. Hierfür blendet ihr die zusätzliche Pro-Tools-Mischpultdarstellung ein. Ihr klickt in den obersten Insert-Slot der ersten Monospur und wählt dort das POD-Farm-Plug-in – es versteckt sich in der Kategorie „Other“. In unserem Fall haben wir uns für die Variante Mono-in-Stereo entschieden, damit eventuelle Chorus, Hall- und Echoeffekte mit voller Intensität rüberkommen.

Der Mischpultkanal in Pro Tools wird dabei automatisch so konfiguriert, dass es zwar nur einen Eingang gibt, der Ausgang aber stereophon ausgeführt ist – ein echter Segen der Digitaltechnik.



Abb. 4: In der ersten Monospur ruft ihr das POD-Farm-Plug-in auf

Obwohl das Plug-in nun bereits zu sehen ist, könnt ihr euch leider noch nicht der POD Farm widmen. Zunächst gilt es, das Monitoring einzurichten – ihr wollt schließlich hören, was ihr spielt.

In der Gitarrenspur aktiviert ihr hierfür die Aufnahmebereitschaft – den Taster mit dem Aufnahmesymbol oberhalb des Kanalfaders (linker Screen). Ergänzend ist noch im Track-Menü der Eintrack Input-Only-Monitoring zu aktivieren (rechter Screen).



Abb. 5: Für ein Monitoring ist die Aufnahmebereitschaft im Kanal sowie die Option „Input Only Monitoring“ im Track-Menü einzuschalten

Eigentlich seid ihr nun aufnahmebereit. Bevor es aber an die erste Aufnahme geht, überprüft bitte, wie euer Signal in den Rechner gelangen soll. Ihr erinnert euch: Die elektrische Gitarre liefert ein hochohmiges Signal mit geringem Pegel. Sie ist daher weder an einem Mikrofon- noch an einem Line-Eingang richtig platziert.

Für den adäquaten Transfer benötigt ihr also eine entsprechend angepasste Schnittstelle. Diese befindet sich in Form einer Hi-Z-Buchse bereits an etlichen modernen Audio-Interfaces. Dort, wo diese Buchse fehlt, kann eine D.I.-Box helfen. Besonders sinnvoll ist eine D.I.-Box, die einen Line-Ausgang bietet. Auf diese Weise geht euch kein wertvoller Mikrofoneingang verloren. Gute Geräte gibt es von Radial Engineering (www.radialeng.com), Little Labs (www.littlelabs.com) oder – für die Studiofraktion – von Herstellern wie Avalon, Universal Audio, Groove Tubes oder Ridge Farm.

Regelbarer Gitarreneingang

Ein weiteres schönes Gerät für die Projektstudioanwendung stammt von Waves und wurde in Kooperation mit Paul Reed Smith entwickelt – das PRS Interface www.wavesgtr.com. Diese spezielle batteriebetriebene D.I.-Box bietet einen regelbaren Gitarreneingang und einen umschaltbaren Mic-/Lineausgang, den ihr mit eurem Audio-Interface verbindet.



Abb. 6: Eine D.I.-Box dient der optimalen Pegelaufbereitung elektrischer Gitarren und Bässe

Bevor ihr in die Einzelheiten der POD Farm einsteigt, solltet ihr zunächst ein paar Sounds antesten. Dazu drückt ihr links in der Benutzeroberfläche auf den großen Preset-Taster. Sogleich steht euch eine umfangreiche Klangauswahl zur Verfügung, geordnet nach Instrumentengattung (Gitarren-, Bass-, Preampsounds), Stilistik oder Verzerrungsgrad. Wir haben uns in diesem Fall für



Abb. 7: In den Presets der POD Farm finden sich etliche vorprogrammierte Klänge

einen verzerrten Sound auf Plexibasis entschieden. Der Klick auf das Preset ruft dabei die komplette Signalkette aus Noisegate, Pedaleffekten und Verstärker mit Box auf.

Es geht an die erste Aufnahme. Hierfür drückt ihr im Pro-Tools-Transportfeld den globalen Aufnahmetaster und startet das Playback. Zum laufenden Playback spielt ihr nun, solange ihr möchtet. Bereits während der Aufnahme zeigt euch Pro Tools dabei eine Wellenformdarstellung dieses ersten Takes.

Anschließend stoppt ihr die Aufnahme, spult über das Transportfeld zurück und hört euch das Ergebnis an. Wenn ihr einen zweiten Versuch benötigt, löscht ihr die Aufnahme einfach mit der Entfernen-Taste und wiederholt den Vorgang.

Wenn ihr schließlich mit eurem Take zufrieden seid, vergesst nicht, die Aufnahmebereitschaft der Spur zu deaktivieren. Nichts ist ärgerlicher, als eine gelungene Aufnahme versehentlich zu überspielen.

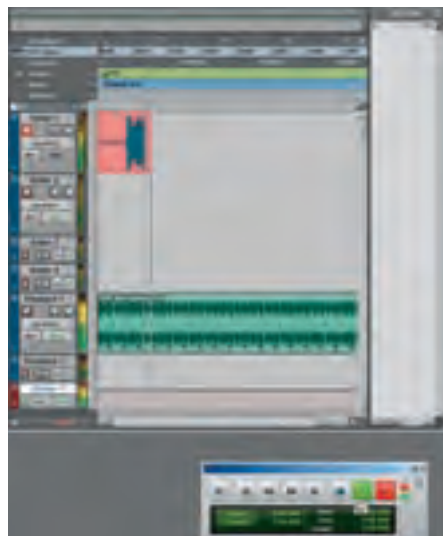


Abb. 8: Während der Aufnahme zeichnet Pro Tools eine Wellenform des Eingangssignals

Für die zweite Gitarrenspur wiederholt sich das Prozedere. Ihr fügt POD Farm in die nächste Monospur ein und schaltet diese auf Aufnahmebereitschaft. Bereits jetzt nutzt ihr den Vorteil der Plug-in-Technik – ihr nutzt mehrere sogenannte Instanzen. Dabei wäre es natürlich ebenso denkbar und möglich, dass ihr mit einem entsprechenden Audio-Interface mit mehreren Gitarren gleichzeitig aufnimmt – jeweils mit einem eigenen Verstärker.

Für diese zweite Aufnahme wählt ihr ein anderes Preset. In diesem Fall haben wir einen Crunch-Sound gewählt. Allerdings stört uns dabei der etwas zu intensive Hallanteil. Das lässt sich leicht ausbessern: Ihr wählt das entsprechende Gerät in der unteren Bildschirmhälfte per Doppelklick an – schon öffnet sich darüber das zugehörige Bedienfeld.

In diesem Fall handelt es sich um den Hall-effekt „Standard Spring“. Hier könnt ihr bequem den Hallanteil herunterregeln. Natürlich gelangt ihr per Doppelklick auch an die anderen Komponenten des POD-Farm-Sounds heran, etwa an den Verstärker, um dessen Equalizer zu justieren. So lassen sich die Presets blitzschnell modifizieren. Sobald ihr euch mit der Maus über einer Komponente befindet, erscheinen zudem Symbole, mit denen ihr die Geräte auf Bypass schalten (linke Markierung) oder aus der Signalkette entfernen könnt (rechte Markierung).



Abb. 9: Per Doppelklick öffnet man die Detaildarstellung einer POD-Farm-Komponente

Neue Komponenten könnt ihr ergänzen, indem ihr diese aus dem Bereich Gear (zwei Taster über Presets) wählt und in die Signalkette zieht. Zieht ihr ein Gerät auf ein bereits existierendes, etwa einen Verstärker, so wird dieses einfach ausgetauscht. Das gesamte Equipment ist dabei auf einer Art virtuellem Karussell verfügbar.

Über zusätzliche Taster, oberhalb der Gerätedarstellung, springt man schnell in die gewünschten Sektionen für Verstärker oder die unterschiedlichen Effektkategorien.



Abb. 10: Alle Geräte der POD Farm sind auf einem Karussell aufgereiht

In unserem Beispiel ist nunmehr das obligatorische Gitarrensolo an der Reihe. Wieder eine neue Spur mit POD-Farm-Plug-in. Wer noch nicht



Abb. 11: Mit aktivierter Loop-Funktion könnt ihr bestimmte Passagen ausgiebig proben

weiß, was er spielen wird, kann den Menüpunkt Loop-Playback in Pro Tools aktivieren. Hierbei wird ein zuvor festgelegter Bereich der Timeline fortwährend wiederholt. So könnt ihr euch vor der eigentlichen Aufnahme ein paarmal an der entsprechenden Passage versuchen.

Umgestaltung nach der Aufnahme

Ein elementarer Vorteil des Plug-ins gegenüber der POD-Hardware ist die Möglichkeit, auch nach der Aufnahme den Gitarrensound völlig umzugestalten. Der Grund dafür ist einfach: Das POD-Farm-Plug-in wird nicht aufgezeichnet. Vielmehr wird das unverzerrte D.I.-Box-Signal auf der Festplatte abgelegt und die Verstärkersimulation erst im Playback „angewendet“.

Das gibt euch die Möglichkeit, jederzeit einen virtuellen Plexi-Marshall gegen einen Rectifier auszutauschen, am EQ zu drehen oder, auch mit einem zusätzlichen Booster, den Ton mehr zum Singen zu bringen. Natürlich könnt ihr eine Gitarrenspur jederzeit duplizieren und mit zwei POD-Farm-Plug-ins in die Mangel nehmen. Echtes Doppeln ist zwar lebendiger, aber mit zwei unterschiedlichen Verstärkern aus dem linken und rechten Kanal klingt auch die schnelle Demoaufnahme schön fett.

Das Ganze funktioniert natürlich wesentlich differenzierter, indem ihr die Spuren zuerst in sinnvolle Abschnitte wie Intro, Strophe, Refrain, Solo zerschneidet und dann auf unterschiedliche Spuren verteilt, die ihr jeweils mit einem anderen Gitarrensound verseht.



Abb. 12: Eine Gitarrenaufnahme kann man in sinnvolle Einheiten zerschneiden und jeweils mit individuellen Plug-ins versehen

Ebenfalls undenkbar für die Hardware ist die dynamische Automation. Der POD ist zwar ein speicherbarer Verstärker, das Plug-in geht aber weit über das Aufrufen kompletter Presets hinaus: Jeder Parameter der POD-Farm lässt sich wie von Geisterhand automatisch im Zeitverlauf bewegen. Für diese Aufgabe stellt jeder moderne Sequenzer eine Parameterautomation zur Verfügung. So verleiht ihr eurem Solofinale mit einer zusätzlichen Mittenanhebung mehr „Ton“ und setzt die Akzente mit dem virtuellen Wah-Pedal punktgenau in Referenz zum Schlagzeugbeat. Wie genau ihr hierfür verfahren müsst, ist abhängig vom eingesetzten Sequenzer.

In Pro Tools wird der entsprechende Parameter zuvor für die Automation „freigegeben“. Anschließend setzt ihr in der zugehörigen Spur den Automations-Status auf „Write“ (Markierung). Nun könnt ihr entsprechende Automationskurven durch Bewegen der virtuellen Regler oder auch

durch „Einzeichnen“ von Kurven erzeugen. Damit ihr diese Steuerung später auch hören könnt, setzt ihr anschließend den Status auf „Read“.



Abb. 13: Mit der Parameterautomation lässt sich jeder Parameter der POD Farm wie motorisiert steuern

Doch zurück zum eigentlichen Verstärkerklang. Im Unterschied zur Gearbox unterstützt die POD Farm auch den Dual-Tone-Modus der X3-Geräte. Hier wird euch die Möglichkeit geboten, bereits im Plug-in zwei komplette Verstärkersimulationen samt Effekten zu kombinieren.

Den Dual-Modus aktiviert ihr durch einfachen Druck auf den Dual-Taster (obere Markierung). Hierdurch wird die Standard-Klangkette dupliziert. Damit der Sound eine entsprechende Breite erhält, haben wir die Panorama- und Lautstärkepositionen für die beiden Verstärkersimulationen direkt angepasst (untere Markierungen). Um dem Sound noch mehr Präzision zu verpassen, wurde aus dem Gear-Bereich eine virtueller Tubescreamer vor den Amp gezogen. Kostet schließlich nichts!

Mit den hier gezeigten Tricks solltet ihr eine ganze Weile beschäftigt sein. Das Schönste zum Schluss: Alle Klänge, die ihr in der POD-Farm erstellt, sind voll kompatibel zu den Geräten der X3-Geräteserie. Ihr könnt eure Studiosounds also mit auf die Bühne nehmen und umgekehrt eure banderprobten Live-Settings als Ausgangsbasis im Studio nutzen. Bis zum nächsten Mal ...

Ulrich Kaiser



Abb. 14: Im Dual Mode bietet POD Farm gleich zwei Signalwege