

((CUBASE-ZONE))

- ▶ Cubase 4.1: Sidechaining in der Praxis
- ▶ Extra-Tipp: Bus Recording



Ab Version 4.1 ist in Cubase auch Sidechaining möglich

Das frisch erschienene Cubase-4.1-Update bietet zahlreiche neue Funktionen, unter anderem integriertes Sidechaining. Wie aber funktioniert Sidechaining

genau und was lässt sich mit dem neuen Tool in der Praxis alles anstellen? Diese Fragen und noch mehr beantwortet Ihnen die folgende Cubase Zone.

Der Extra-Tipp: Bus Recording in der Praxis

Cubase 4.1 bietet einen einfachen und direkten Weg, Bus-Signale direkt aufzunehmen. Hierzu gehen Sie wie folgt vor:

- Erzeugen Sie eine neue Audiospur und wählen als Eingang das gewünschte Bus-Signal aus. Es können Audiosignale von allen angelegten Gruppenspuren oder Effektkanälen aufgenommen werden.
- Starten Sie die Aufnahme. Das gewählte Signal wird in Echtzeit direkt intern in die neue Audiospur aufgenommen. Während der Aufnahme können Sie gleichzeitig eine „Hinterbandkontrolle“ zur Kontrolle des Aufnahmesignals durchführen.
- Nutzen Sie diese Funktion zum Erzeugen von Stems (zusammengefasste Audiospuren) für weitergehendes Mixing und Mastering oder zum kontrollierten Ausspielen von Spuren.
- Sie können bei Bedarf auch mehrere Audiospuren parallel aufnehmen, um Zeit zu sparen. Auf diese Weise können Sie sogar einen Mehrkanal-Mixdown durchführen.



Neu in Cubase 4.1: Auch Busse können jetzt Eingänge für Audiospuren sein

Bei einem Kompressor oder anderen dynamikbearbeitenden Effekten wird in der Regel das Nutzsignal selbst als Steuersignal verwendet. Es gibt jedoch relativ häufig Situationen, in denen es sinnvoller ist, ein anderes Signal zum Steuern zu nutzen. Über einen separaten Eingang in ein Dynamik-PlugIn, „Sidechain In“ genannt, kann man ein anderes Audiosignal zur Steuerung der Dynamikbeeinflussung verwenden. Cubase bietet ab Version 4.1 in beiden Programmversionen Sidechaining für die internen PlugIns an. Interessant ist, dass sich nicht nur Dynamik-PlugIns (Compressor, Gate, Expander, Vintage Compressor) durch ein externes Signal steuern lassen, sondern auch die folgenden Cubase-Effekte: alle drei Delays, die Modulationseffekte Chorus/Flanger/Phaser, Tremolo und Vibrato sowie WahWah und Auto Pan.

Um die grundsätzliche Arbeitsweise von Sidechaining zu

verstehen, empfiehlt sich der Aufbau eines kleinen Test-Setups:

- Laden Sie in den ersten Insert-Slot einer Audiospur das PlugIn Test Generator und erzeugen Sie einen Sinus-Ton zwischen 200 und 300 Hertz. Achten Sie dabei auf eine moderate Abhörlautstärke.
- Laden Sie in den nächsten Insert-Slot der gleichen Audiospur den Kompressor und aktivieren Sie dort den Sidechain-Button ①.
- Erzeugen Sie eine Instrumentenspur, laden Sie dort Halion One und ein beliebiges Drumset. Spielen Sie eine Standard-4/4-Bassdrum ein und loopen Sie diese. Zwei Takte genügen für unser Experiment.
- Im nächsten Schritt leiten Sie das Signal dieser Bassdrum in den Sidechain-Eingang des Compressors. Dafür stehen Ihnen zwei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:
- Über das Ausgangsrouting ② der Instrumentenspur steht Ihnen der aktivierte Sidechain-Eingang der Audiospur zur Verfügung. In diesem Fall wird aber das komplette Bassdrum-Signal in den Sidechain geleitet und ist dann nicht mehr hörbar.
- Über den Sendweg der Instrumentenspur steht Ihnen der aktivierte Sidechain-Eingang der Audiospur zur Verfügung. In diesem Fall hören Sie die Bassdrum weiterhin, ein Teil wird aber über den Sendregler in die Audiospur geschickt. Diese Möglichkeit ist in den meisten Fällen zu bevorzugen. Sie können hierbei auch die Pre-Fader-Funktion aktivieren, so dass Sie mit dem Kanalfader das Sidechainsignal unhörbar ausblenden, der Send aber weiterhin als Trigger arbeitet.
- Experimentieren Sie mit den Compressor-Parametern in der Audiospur. Bei jedem Bassdrum-Schlag sollte der ansonsten konstante Sinuston rhythmisch komprimiert werden.
- Laden Sie alternativ anstatt des Compressors die übrigen Effekte, die Sidechaining unterstützen und probieren Sie die externe Steuerung und die damit verbundenen klanglichen Auswirkungen



Wird das Steuersignal direkt am Mixer zum Sidechain geroutet, steuert es nur noch den Sidechain-Kanal

auf den Sinuston aus. Für die Delay-Effekte sollten Sie ein rhythmisches Audiosignal verwenden, da Sie so den Effekt besser wahrnehmen können.

Das bekannteste Anwendungsbeispiel für Sidechaining ist wohl die Bassdrum, welche den Kompressor eines Basses triggert. In diesem Falle liegt auf dem Kanal des Basses der Kompressor, dessen Sidechain die Bassdrum als Eingangssignal bekommt. Sobald diese gespielt wird, geht der Bass kurz „in die Knie“ und wird leiser. Dadurch kommt die Bassdrum etwas besser zur Geltung.

Nachfolgend haben wir für Sie einige weitere typische aber auch experimentelle Praxis-Anwendungen für Sidechaining:

- Sidechain zur Timing-Verbesserung: Die Bassdrum steuert das Expander-PlugIn auf dem Bass, weil dieser nicht sauber im Timing gespielt ist. Auf diese Weise können Sie versuchen, das Timing von Bass und Bassdrum zu verbessern, in dem Sie den Expander so einstellen, dass dieser bei Unterschreiten des Thresholds den Bass etwas leiser regelt. Sobald die Bassdrum spielt, wird der Bass dann wieder lauter und beide Instrumente spielen besser zusammen.



Dieser Kompressor wird von einem Sidechain gesteuert

- Sinuston unter der Bassdrum für mehr Druck: Laden Sie wie oben beschrieben den Test Generator, der einen tief gestimmten Sinuston (zwischen 50 und 60 Hz) erzeugt. Legen Sie das Gate-PlugIn in den Insert-Slot. Die Bassdrum sollte dann das Gate per Sidechain steuern, so dass der Sinuston nur während jedem Bassdrum-Schlag zu hören ist. Das ergibt ein sehr kräftiges Fundament.
- Mehr Präsenz für die Snaredrum: Ähnlich wie beim letzten Beispiel erzeugt der Test Generator hier ein Rosa Rauschen. Die Snaredrum steuert das Gate auf dem Rauschgenerator. Auf diese Weise können Sie sehr präzise Snaredrum-Sounds mit viel Attack oder eine Simulation des unterrepräsentierten Teppichs erreichen. Nutzen Sie hierbei auf jeden Fall den Kanal-Equalizer, um das Rauschsignal entsprechend nachzubearbeiten.
- Das bekannte Gated Reverb: Erzeugen Sie einen Effektkanal mit einem längeren Hallraum und leiten Sie ihn auf ein perkussives Audiosignal. Laden Sie in den Insert dieses Effektkanals ein Gate und steuern Sie dieses beispielsweise durch eine Snaredrum oder ein anderes perkussives Signal. Der Hall wird je nach Einstellung des Gates rhythmisch abgeschnitten.
- Der Vocal-Ducking- oder Voice-Over-Effekt ist sicherlich aus dem Radio bekannt: Immer wenn ein Sprach- oder Gesangssignal kommt, wird die Musik in der Lautstärke reduziert. Hierzu nutzen Sie einen Kompressor mit wenig Make-up-Pegel. Wenden Sie diesen wahlweise auf das gesamte Playback oder einzelne Spuren an, zum Beispiel alle Gitarren und Keyboard-Sounds. Sie können diese dafür in einer Gruppenspur zusammenfassen.
- Der „pumpende“ Mix ist ein Effekt, der aus vielen Dance-Produktionen bekannt ist. Hier liegt ein Kompressor auf dem Mix-Signal, dessen Sidechain-Eingang von einer Bassdrum getriggert wird. Dabei werden bei jedem Schlag alle Sounds mehr oder weniger herunter-

geregelt, was einen typischen Pump-Effekt ergibt. Erzeugen Sie hierfür eine Gruppenspur und routen Sie alle Signale, die den „Pump-Effekt“ erhalten sollen dort hinein. Komprimieren Sie diese Gruppe dann.

- Sidechain als DeEsser: Ein De-Esser ist im Grunde genommen nichts anderes, als ein selektiver Kompressor für überbetonte S- und Zischlaute. Kopieren Sie zunächst Ihre Gesangsspur. Laden Sie den Kompressor in den Insert Ihrer Original-Gesangsspur. Bei der kopierten Gesangsspur wählen Sie einen schmalbandigen parametrischen EQ und heben Sie den Frequenzbereich der Zischlaute (meist zwischen 4000 bis 6000 Hz) stark an, während Sie die übrigen Frequenzbereiche absenken. Leiten Sie dieses Signal als Sidechain in den Compressor, am sinnvollsten über ein direktes Routing, schließlich wollen Sie ja das

übermäßig bearbeitete Signal nicht zusätzlich hören. Nach einigen Parameteranpassungen sollte der Kompressor bei jedem überbetonten Zischlaut diesen entsprechend absenken.

- Experimenteller Einsatz von Sidechaining: Sie können ein Sidechain-Signal auch mit Insert-Effekten und EQ bearbeiten, bevor Sie es als Steuersignal weiterleiten. Das ergibt je nach Konfiguration sehr individuelle Effekte: Probieren Sie einmal, einen stark komprimierten und mit einem kurzen Reverb versehenen Drumloop als Steuersignal für einen Flanger auf einem Basslauf zu verwenden. Routen Sie das Sidechain-Steuersignal über den Send-Regler, diesen sollten Sie auf Pre Fader schalten, damit Sie bei Bedarf die Abspiellautstärke unabhängig von der Sidechain-Intensität steuern können.

Hoger „tsching“ Steinbrink//maz

MUSICSTORE billiger kaufen...frei Haus
professional
www.musicstore.de
mehrere tausend Gitarren Versandbereit

Schöner informieren:
blättern Sie in unserem
interaktiven Blätterkatalog
unter www.musicstore.de

Vom Blätterkatalog sind Sie mit nur einem Klick wieder im Shop... Preise topaktuell!!