



Der hochwertigste Hall in Logic Pro: Space Designer.

Logic Zone

► Mischen in Logic Pro: Der Space Designer

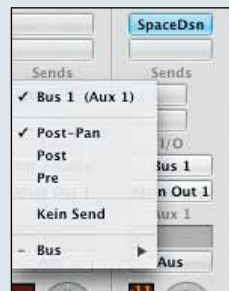
Nachdem EQ und Dynamics hinzugefügt wurden, sollte ein Mix schon relativ aufgeräumt und druckvoll klingen. Was noch fehlt, ist eine räumliche Dimension. Bis jetzt sind alle Signale auf einer Ebene parallel nebeneinander angeordnet und kleben dem Zuhörer gewissermaßen auf der Nase. Außerdem klingt alles sehr trocken und direkt. Was noch fehlt ist klar: Hall! Mit Hilfe von Hall und Delay fügt man einem Mix noch eine weitere Dimension hinzu, man kann über Tiefenstaffelung bestimmte Instrumente entsprechend ihrer Wichtigkeit zum Beispiel weiter hinten oder vorne platzieren. Zusätzlich kann Hall dafür sorgen, einzelne Signale zu verbinden. Wenn mehrere Instrumente den gleichen Hall bekommen, kann man sie besser zusammenbringen und sie klingen dann wie aus einem Guss. Um genau diese Möglichkeiten mit den Logic Plug-ins einen räumliche Dimension zu erschaffen wird es also in den folgenden Logic Zones gehen. Zusätzlich werden Möglichkeiten aufgezeigt, mit Hilfe von Delays noch mehr Räumlichkeit und Tiefe zu erzielen und interessante Echo-Effekte zu kreieren.

DER SPACE DESIGNER

Der Space Designer ist der hochwertigste Hall-Effekt in Logic Pro und die erste Wahl wenn es um die räumliche Gestaltung einer Mischung geht.

Zunächst gebe ich Ihnen einmal eine grobe Übersicht über das Plug-in: Zentral in der Mitte der Oberfläche findet sich eine Wellenform-Ansicht der geladenen Impulsantwort. Hier kann man anschaulich sehen, was gerade geladen ist, der Wellenform aber auch mit verschiedenen Hüllkurven für Lautstärkeverlauf und Filterung zu Leibe rücken und diese den eigenen Bedürfnissen anpassen. Mit einem Equalizer wird der Klang des Halls noch weiter geformt. Erreicht werden die Funktionen über die Schalter oberhalb der Wellenform. Hier findet sich auch ein Reverse-Taster, der die Impulsantwort umdreht, um den Space Designer für Rückwärtseffekte einzusetzen.

In der auf der linken Seite gelegenen Eingangssektion des Space Designers legt man unter anderem fest, wie sich der Space Designer im Stereo-Modus verhält. Dies hat



Schalten Sie die Kanal-Sends auf Post-Pan, wenn Sie im True-Stereo-Modus arbeiten möchten.

direkte Auswirkungen auf den räumlichen Klang Ihrer Mischung hat. Es gibt drei Optionen:

- **Stereo:** In diesem Modus arbeitet der Space Designer im True-Stereo-Modus, Signale, die im Mixer auf links gepannt wurden, werden auch im Hall links abgebildet. Das ist sehr wichtig, wenn man einen möglichst realistischen Raumeindruck kreieren möchte. Voraussetzung dafür ist, dass die Sends in den entsprechenden Kanälen auf Post-Pan geschaltet wurden. Dann wird das Signal erst nach dem Panorama-Regler abgegriffen und per Send zum Space Designer geschickt.

- **Mono:** Mischt beide Eingangskanäle auf Mono zusammen.

- **XStereo:** Vertauscht rechts und links. Sprich, alles, was im Mixer auf die linke Seite gelegt wurde, erklingt im Hall rechts und umgekehrt. Diese Variante eignet sich sehr gut, um einem Mix mehr Fülle und Dichte zu verleihen.

DIE SAMPLE-RATE VERSTELLEN

Außerdem kann man im linken Abschnitt des Space Designers die Sample-Rate verstellen. Wozu sollte das sinnvoll sein? Ganz einfach, der Hall benötigt bei halber Sample-Rate auch nur die halbe CPU-Leistung. Nutzen Sie das, wenn Sie nicht mehr genug Leistung haben, um eine weitere Instanz des Space Designers zu öffnen. Dadurch sparen sie eine Menge CPU-Leistung und den Unterschied hört man meist nicht unbedingt. Vor dem Bouncen können Sie dann die Sample-Rate bei Bedarf wieder erhöhen.

Prinzipiell spricht auch wenig dagegen, es dauerhaft einmal mit den niedrigeren Sample-Rates zu versuchen, der Hall klingt dann etwas dumpfer und dunkler. Ein Nebeneffekt, der manchmal sehr gut passt, gerade wenn der Mix ein wenig nach Old School klingen soll.

Links unten auf der Oberfläche findet sich ein Filter, um den Klang des Halls weiter zu verbiegen. Zur Verfügung stehen Highpass, Bandpass sowie zwei Lowpass-Varianten (6 dB und 12 dB)

Rechts gibt es schließlich noch getrennte Regler für trockenes (Dry) und verhalltes (Wet) Signal und einen Pre-Delay-Regler. Wenn Sie den Space Designer als Send-Effekt in einem Aux-Kanal verwenden, sollte Wet immer voll aufgedreht sein. Der rechts unten angebrachte Regler Spread schließlich verbreitert das Signal.

SPACE DESIGNER – TIPPS AUS DER PRAXIS

- Wenn Sie mit dem Einsatz des Halls beginnen, sollte der bisherige Mix schon ganz

ordentlich klingen. Versuchen Sie nicht mit dem Hall Fehler im Mix oder in den einzelnen Spuren (schiefe Töne, schlechtes Timing) zu kaschieren. Solche gravierenden Probleme sollten vorher ausgebessert werden. Der Hall ist sozusagen die Sahnehaube auf Ihrem Mix und nicht dazu da Fehler und Mängel zu überspielen.

■ Wie bei allen vorangegangenen Punkten gilt auch beim Hall: Bevor man überhaupt das erste Hall-Plug-in öffnet, sollte man sich überlegen, was der Hall bewirken überhaupt soll. Will man einen großen bombastischen Klang erzeugen? Oder doch eher nur subtil ein wenig Räumlichkeit hinzufügen? Für den Hall gilt wie für alle anderen Bearbeitungen: Zuerst ein Konzept entwerfen und dann erst handeln.

■ Hallgeräte verwendet man meist als Send-Effekte, nicht in den Inserts. Dadurch werden nicht nur weniger Instanzen benötigt, man erreicht so auch, dass sich mehrere Signale gewissermaßen im gleichen Raum befinden, und der Gesamteindruck dadurch homogener wirkt.

■ Überlegen Sie sich zunächst, in welcher räumlichen Umgebung ihre Musik spielen soll und wählen Sie danach einen Haupthall. Spielt die Musik in einem kleinen Club? Oder doch eher in einer großen Konzerthalle? Oder gar in einem Fußballstadion? Alle Signale sollten zumindest ein wenig von diesem Haupthall bekommen, um einen Gesamteindruck zu erschaffen.

■ Wählen Sie danach weitere Hall-Instanzen etwa einen kleinen Raum für die Drums oder einen sehr großen Hall für die Lead-Vocals.

■ Normalerweise sollten man mit maximal drei bis vier verschiedenen Hall-Räumen hinkommen, danach wird es im Gesamtklang schnell undurchsichtig.

■ Über den Pre-Delay-Regler können Sie die Zeit zwischen dem Original-Signal und den

ersten Reflexionen einstellen, den Einsatz des Halls also gewissermaßen verzögern. Je höher die Werte für Pre-Delay sind, desto größer wirkt der Raum, beziehungsweise desto weiter entfernt scheint das Signal vom Zuhörer. Wenn Sie für jedes Hall-Plug-in eine unterschiedliche Pre-Delay-Zeit wählen, können Sie die Einzelsignale ihrer Mischung auf diese Ebenen verteilen und somit eine räumliche Tiefe erschaffen. Arbeiten Sie dabei mit nicht allzu großen Werten. Je nach Song-Tempo können Sie Hall 1 um etwa 20 und Hall 2 um 40 ms verzögern. Alle Signale auf Hall 2 wirken damit weiter entfernt. Beachten Sie aber, dass ab einer gewissen Verzögerung, das Pre-Delay eher als Echo wahrgenommen wird.

■ Pre-Delay wirkt außerdem dem Effekt entgegen, dass manche Signale zu weit vorne erklingen und dem Zuhörer im Mix sozusagen auf der Nase kleben.

■ Filtern Sie das Signal des Halls gegebenenfalls mit einem Equalizer. Gerade Bässe lassen den Klang des Halls oft in undefinierte Regionen wandern. Ein dezent eingestellter Low-Cut (beispielsweise mit 6 dB/Oktave) bei 100 Hz verhilft dem Hall-Sound oft zu deutlich mehr Durchsichtigkeit.

Auf der anderen Seite kann durch eine leichte Höhenabsenkung der Eindruck von größerer Weite simuliert werden. Je dumpfer ein Signal klingt, desto weiter entfernt scheint es uns zu sein.

Um den Hall mit dem Equalizer zu bearbeiten benutzt man entweder den integrierten EQ des Space Designers oder aber einen vorgeschalteten Channel-EQ. Letztere Variante hat den Vorteil, dass die gemachten EQ-Einstellungen erhalten bleiben, wenn Sie ein anderes Hall-Preset wählen. Sie können den EQ dann auch bereits bei den Vorbereitungen für das Mischen einsetzen.

■ MORITZ MAIER

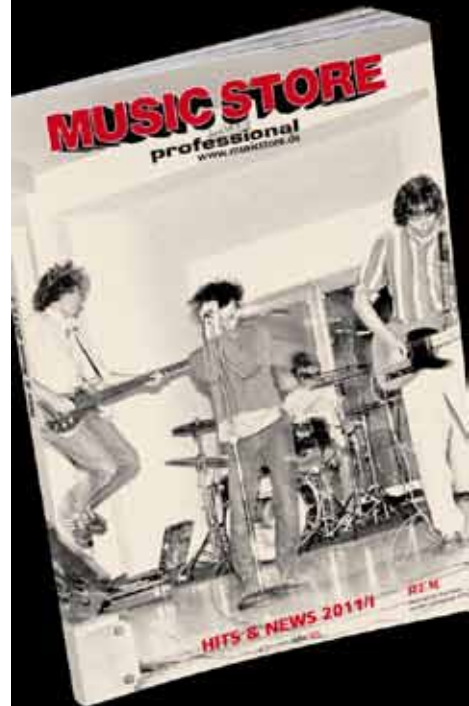
Was ist Faltungshall?

Der Space Designer berechnet Hall auf Grundlage von Samples (sogenannten Impulsantworten oder kurz IRs) eines echten Raumes. Dieses Sample wird dann gewissermaßen dem Signal aufgerechnet.

Impulsantworten eines Raumes werden erstellt, indem man entweder einen kurzen breitbandigen Impuls (beispielsweise einen Pistolenschuss) oder aber einen Sinussweep über das gesamte Frequenzspektrum in besagtem Raum erklingen lässt und die „Antwort“ des Raumes also den Nachhall mit Mikrofonen aufnimmt.

Rechnet man den Originalklang des Pistolenschusses beziehungsweise des Sinussweeps später wieder heraus, bleibt nur der eigentliche Nachhall, oder anders gesagt die Impulsantwort, übrig.

Die so gewonnene Impulsantwort kann der Space Designer dann laden und dem Signal hinzufügen. Es handelt sich also bei Faltungshall nicht um die Simulation eines Halls, sondern im besten Fall um dessen exakte Kopie. Wichtig ist hier aber natürlich, wie sorgfältig die Impulsantworten erstellt wurden.



416 Seiten
Hits, News & Deals!
Kostenlos bestellen:
www.musicstore.de

