

2021

ISSN 1433-2620 > 25. Jahrgang >> www.digitalproduction.com

Publiziert von Pixeltown GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

5

DIGITAL
PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

SEPTEMBER | OKTOBER 05:2021



Game Engines

Alle wichtigen – inklusive Workshops und Interviews

Projekte

Galaxy's Edge, Godzilla vs. Kong, Rift, Guitars

Workshops

Twinmotion, Mantaflo & Virtual Production

Tests

Sony Alpha 7S III, OpenToonz und mehr!



Zwei Akkorde und die Hölle bricht los – Sound-Design-Tools und Komponierhilfen nicht nur für Game-Programmierer

Wie ein guter Film lebt ein gutes Game vom Sound Design und einem guten Soundtrack. Dafür gibt es unzählige Portale wie Soundly oder Artlist. Aber auch wenn man etwas Individuelles haben möchte, gibt es diverse DAW-Plug-ins, die einem dabei helfen können. Wir haben uns einige angesehen.

von Nils Calles

Ich kann mich noch gut daran erinnern, als ich bei dem geladenen Orchester-String-Modul einen Akkord griff, und das ganze Streichorchester fing virtuos an zu fiedeln. Das hätte ich mit meinem eher mäßigen Können niemals so hinbekommen, auch nicht mit viel Editieren im Pianoroll-Editor. Das sehr umfangreiche Komplett 13 Bundle ist massiv günstiger geworden und kostet in der Grundversion momentan 599 Euro an-

statt vormals über 6.000. Selbst die Ultimate Collector's Edition mit über einem Tbyte Samplematerial ist inzwischen für 1.599 Euro zu bekommen. Man wird dann allerdings geradezu erschlagen mit Sounds und Modulen, bei denen man schon einige Tage braucht, um sich nur einen Überblick zu verschaffen. Und es ist immer noch eine große Investition, die sich aber lohnt, wenn man längerfristig in die Musikproduktion einstei-

In unserer Branche gibt es erfahrungsgemäß viele Musiker. Die meisten sind jedoch keine Profis, und oft ist die Virtuosität, wie auch bei mir als Gitarrist, aufgrund von Zeitmangel etwas eingerostet. Grundkenntnisse im Bereich DAW sind vorhanden, und meist hat man auch eine Software wie Ableton oder Cubase parat. Aber um Tracks und SFX von Grund auf zu erstellen, fehlt es ebenfalls an Zeit. Deshalb haben sich einige Hersteller darauf spezialisiert, ihre Audio-Plug-ins mit sogenannten Engines auszustatten, um diesen Workflow zu vereinfachen und zu beschleunigen. Die Ersten waren, denke ich, Native Instruments, die in ihrem Kontakt-Sampler nicht nur Sounds, sondern auch Phrasen und Arpeggios zur Verfügung stellten.



Wer Falcon als Hostsoftware benutzt, kann auf ein großes Arsenal an Syntheseformen zurückgreifen.



Mit dem Pad in der Mitte werden die Sounds ineinander gemischt.



Bei Meteor können jeweils 3 Rise und 4 Impact Samples aus einem reichhaltigen Fundus gemischt werden. Mit Rise Length und Impact Offset kann der Soundeffekt effektiv auf Videosequenz oder Motion Graphics angepasst werden.



Diese Frau läuft im Regenmantel mit High Heels über Fliesenboden. Mit dem intuitiven User Interface kann man auch ohne Manual direkt loslaufen.

gen will. Das Sampler-Plug-in Kontakt alleine kostet, inclusive 55 Gbyte an Samples, 399 Euro, und für Gelegenheitsmusiker gibt es den kostenlosen Kontakt Player, der auch

Engine auch fast sämtliche gängigen Synthesizermodule wie Analog, FM, Wavetable und Additive mit an Bord. Also eine Art Pendant zu NI Reaktor. Nachdem wir in DP 03:20



UVI Falcon dient hier als Hostsoftware für mehrere UVI-Plug-ins. Auf der Mixerpage von Asteroid lassen sich die Sounds in den Slots einzeln austauschen und im Raum positionieren.

als Host für einige Dritthersteller-Plug-ins dient, unter anderem die hier vorgestellten Best Service – The Orchestra Complete 2 by Sonuscore und Elysium. Doch nun zu unseren vielen kleinen Kompositions- und Soundeffekthelfern. Eine komplette Liste findet ihr übrigens zum kostenlosen Download auf digitalproduction.com.

UVI

Die Plug-ins von UVI brauchen wie die Kontakt-Instrumente eine Hostsoftware. Es gibt hier die kostenlose UVI Workstation, die das Equivalent zum Kontakt Player darstellt. Diese kann auch per Drag-and-drop mit eigenen Samples bestückt werden. Diese kann auch per Drag-and-drop mit eigenen Samples bestückt werden.

Wer etwas mehr Funktionalität will, kann das Hybrid Instrument Falcon 2, das momentan 349 Euro kostet, als Host benutzen. Im Vergleich zu Kontakt bietet der Sample Editor von Falcon etwas weniger Features, hat aber außer der Sample

schon Woosh und die Soundlibrary Xtreme FX vorgestellt haben, nehmen wir uns nun SweepMachine, Walker, Drone Meteor und Asteroid vor. Die SweepMachine verarbeitet verschiedene Arten von Rauschen zu Soundeffekten und ist das einfachste Plug-in in diesem Test. Die meisten Sounds, die sie produziert, kann man auch in Drone generieren.

Drone macht das, was der Name vermuten lässt. Hier werden aus 2 Samples mithilfe von verschiedenen Modulationsquellen animierte Soundscapes generiert. Dazu gibt es eine Unmenge an gut sortierten Presets, die aber auch als Ausgangspunkt für völlig neue Soundkreationen dienen können. Diese können natürlich auch in einer User Library abgespeichert werden.

Ganz ähnlich funktioniert Meteor. Hier werden jeweils mehrere Samples in einer Rise- und einer Impact-Sektion kombiniert. Damit kann man nicht nur Meteore einschlagen lassen.

Wie der Name schon vermuten lässt generiert Walker alle möglichen Arten von Laufgeräuschen. Das übersichtliche User Interface bietet eine reiche Auswahl an Variationen bezüglich Schuhwerk, Bekleidung, Untergrund, Mikrofonierung und Gangart. Auch Schlurfen, Treppen sowie diverse Raumhallsituationen werden abgedeckt. Gesteuert wird das Ganze über das MIDI-Keyboards. Man kann solche Vertonungen zwar auch mit Samples gestalten, aber mit diesem Plug-in lässt es sich wesentlich effektiver arbeiten.

Wildes Getrommel auf Tastendruck

Das letzte getestete UVI-Plug-in Asteroid reiht sich in den Trend der momentan angesagten Trommelarmadas ein. Dieses für Trailer typische Getrommel lässt sich mit einem



Im Editor von PercX lässt sich jeder der 8 Percussion-Loops bis ins Detail bearbeiten. Sowohl Rhythmik als auch Velocity sind wie in einer DAW bearbeitbar. So ähnlich sieht auch der Editor von Asteroid aus.



STRINGS kann nicht nur Klassik, sondern auch abgefahrenere Soundscapes produzieren.

gewöhnlichen Drum Plug-in nur sehr schwer programmieren. Insgesamt 7 Multisample Slots können in Asteroid mit den entsprechenden Sounds aus der umfangreichen Library befüllt und editiert werden. Dazu gibt es die passenden Drumpatterns, mit denen die

Host benötigt. Hier können bis zu 8 Loops kombiniert und dann zwischen weiteren 8 überblendet werden. Auch hier können alle oder einzelne Parameter gezielt oder zufällig modifiziert werden. Es gibt hier eine Grundversion, zu der noch einige Sets hin-

Sounds dann getriggert werden können. Ein Zufallsgenerator sorgt für unendliche Variationen. Von den drei vorgestellten Trommlern ist Asteroid der Vielseitigste. Er hat nicht nur Orchesterpercussion auf Lager, sondern auch unzählige normale Drumsounds von akustisch bis elektronisch sowie Effektsounds wie Schüsse, Blechklopper oder Bodypercussion. Dazu kommen eine Effektsektion und eine Platzierung im Raum bei jedem Instrumentenslot.

zugekauft werden können. Die dritte, neueste und ebenfalls eigenständige Variante ist (Trommelwirbel):

Symphonic Elements DRUMS

Das zusammen mit dem bekannten Filmkomponisten Hans Zimmer entwickelte Plug-in ist wie alle UJAM-Plug-ins sehr intuitiv zu bedienen und bietet vielfältige Möglichkeiten der Soundmanipulation, die sich sehr einfach über Slider regeln lässt. Allerdings ist hier die Auswahl an Rhythmusmustern nicht so vielfältig wie bei der Konkurrenz, und sie lassen sich auch nicht editieren. Das Bedienkonzept, was sich in den anderen UJAM-Plug-ins fortsetzt, ist aber gerade für Quereinsteiger am einfachsten zu verstehen und bietet die schnellsten Ergebnisse.

Zwei Hände für ein ganzes Orchester

Auch bei UJAM Symphonic Elements STRINGS hatte Hans Zimmer die Finger im Spiel, und das hört man sofort. Mit der linken Hand wählt man die Artikulation, mit der rechten die Töne, und schon legt das Streichorchester los. Hier gibt es viele interessante Artikulationsvarianten, die vom gewöhnlichen Orchestersound bis zu abgefahrenen verfremdeten und rhythmisierten Soundscapes reichen. Dazu gibt es wieder jede Menge Effekte, und man kann zwischen Tiefton- und Hochtonelementen nahtlos überblenden. Auch der Grundton, Akkord und das Timing der Akkordwechsel lässt sich festlegen, sodass man sich praktisch gar nicht verspielen kann. So hat man im Handumdrehen eine cineastische Intromusik erstellt. Leider ist man auch hier auf



Mit dem intuitiven Browser können die über 475 Presets nach Instrumenten, Stilen und Stimmungen sortiert werden, sodass man hier schnell das Passende findet. Dabei hilft auch die Möglichkeit, Favoriten mit Sternchen zu versehen.



Bei ElySION hat jeder Slot seinen eigenen Arpeggiator. Außerdem eine Effektsektion mit EQ, Modulationseffekten, Sättigung und Filtersektion, welche alle modulierbar sind.

die mitgelieferten Patterns begrenzt, die sich nicht editieren lassen, von denen aber eine ausreichende Zahl vorhanden ist.

Einen Schritt weiter in dieser Richtung geht Best Service – The Orchestra Complete 2 by Sonuscore und Elysium. Diese Plug-ins brauchen den kostenlosen Native Instruments Kontakt Player als Hostsoftware. Die Engines lassen sich hier wesentlich konkreter modifizieren und anpassen. Außerdem ist es möglich, die gespielten Patterns in die MIDI-Spur der DAW zu ziehen und sie so auch zu modifizieren oder für anderen Sound zu verwenden.

Bei Best Service – The Orchestra Complete 2 by Sonuscore gibt es außer Strings auch noch die Horns of Hell sowie diverse Orchesterpercussion, Orgel, Piano, Harfe, Woodwinds und Chöre, also ein komplettes Klassikorchester.

Mit Elysium wird es dann spacig. Die Presets sind nicht umsonst nach Planeten benannt. Die synthetischen Soundpresets sind mit 5 Instrument Layern und 5 Arpeggiatoren oder Envelopes ähnlich aufgebaut wie in The Orchestra. Auch hier können die Intensität der Sounds und der internen Effekte mit dem Modulationsrad geregelt werden. Außerdem kann das Panning der 5 Sounds individuell über 2 Panning Stepper Engines rhythmisiert werden. An Presets gibt es die Kategorien Spheres, Pulses und Animated. Spheres sind spacige Padsounds, mit Pulses lassen sich eindrucksvolle polyrhythmische Patterns spielen, und Animated bringt beides zusammen. Leider ist der Browser hier nicht so übersichtlich wie in The Orchestra, und es gibt auch keine Favoritensternchen, aber es macht sowieso Spaß, die Presets mal durchzuhören. Diese können natürlich wie in The Orchestra nach eigenem Gusto modifiziert und abgespeichert werden.

Wir bauen uns einen Song

Außer den zwei erwähnten Plug-ins hat UJAM noch eine reiche Auswahl an Kompositionshilfen parat. Jede davon ist auf einen Musik- oder Instrumentenstil spezialisiert. Es gibt alleine 9 Beatmaker Drum Plug-ins, jedes mit den für einen Stil typischen Sounds und Patterns, dazu noch 4 virtuelle Drummer, 4 virtuelle Bassisten, 4 virtuelle Gitarristen und 4 Multieffekte auch mit genre- oder zeitspezifischen Effektkombinationen. Selbst ich als Gitarrist benutze gerne die Gitarrenmodule, um Songs zu schreiben, denn man kann auch hier mit der linken Hand die Patterns auswählen und mit der rechten die Akkorde. So hat man im Handumdrehen zum Beispiel in Ableton eine Songstruktur erstellt, die man dann weiter verfeinern kann. Und bis ich die Rhythmusgitarre oder das Fingerpicking so sauber eingespielt hätte, wäre die Songidee wahrscheinlich längst vergessen.



Auch Rockgitarren gibt es bei UJAM, und das in vielen Anschlagsvarianten. Die Standardeffekte sind natürlich auch mit drin.

Heavy ist mein Lieblingsdrummer, und wenn ich lieber eigene Sounds verwenden will, kann ich die Patterntaste mit der Maus an den Punkten greifen und in eine MIDI-Spur der DAW ziehen. Das geht in jedem Plug-in, bei dem diese kleinen Punkte auf den Tasten zu sehen sind. Leider ist dieses Feature bei den virtuellen Gitarristen, Symphonic Elements STRINGS und Symphonic Elements DRUMS noch nicht integriert. Ich hoffe, das kommt mit dem nächsten Update. Um dem Ganzen noch einen speziellen Touch zu geben, kann man das am Ende noch durch einen Finisher schicken. Diese Multieffekt-Plug-ins sind auch jeweils auf ein bestimmtes Genre oder einen Zeitstil spezialisiert. Bei Voodoo zum Beispiel einige 70er-Jimi-Hendrix-mäßige Effekte. Auch die machen Spaß, müssen aber vorsichtig dosiert werden, weil sie oft etwas überladen sind.

Der Voodoo Finisher ist auf Gitarrensounds fokussiert. Die Presetnamen geben meist schon einen Hinweis darauf, welche Band bei dem Sound Pate gestanden hat. Mit dem dicken Knopf in der Mitte wird die Intensität aller Effekte im Preset geregelt.

Fazit

Auch wenn diese Plug-ins helfen können eindrucksvolle Soundtracks zu produzieren, braucht es trotzdem musikalisches Verständnis, damit das auch funktioniert. Und auch die Investitionen in den Kauf und die Lernkurve sollte man nicht unterschätzen. Wer wirklich professionell Musik produziert, hat sowieso meist Native Instruments Komplete am Start. Doch wer ein paar kleine, nützliche und bezahlbare Tools für spezielle Zwecke sucht und sich nicht in der unüberschaubaren Anzahl der Möglichkeiten verlieren will, kann hier sicher fündig werden. Es hat in jedem Fall großen Spaß gemacht, die Tools zu testen und die Ergebnisse werden auch des Öfteren auf meiner Seite

postproduction-tutorials.net zu hören sein. Ich werde außerdem mit Erscheinen dieses Heftes wieder ein paar mit diesen Plug-ins erstellte Sound Designs auf der Seite zum kostenlosen Download zur Verfügung stellen. > ei



Nils Calles betreibt eine Medienagentur im Musikpark 2 im Kreativviertel Jungbusch in Mannheim, wo er schwerpunktmäßig Trailer, Motion Graphics, Image-Filme, Tutorials, gemafreie Musik und Livestreams in seinem virtuellen Streaming Room Studio produziert. Er ist außerdem seit über 20 Jahren für verschiedene Produktionen und Sender weltweit als Cutter, Producer und Compositor und im Ü-Wagen unterwegs und hat die Seite postproduction-tutorials.net mit ausgewählten Video-Tutorials online gestellt.

Bild: Tommy Marco