

DVD-Vollversion: SynthMaster 2.5 BE Modulation mit Punch

Der kreative Kopf hinter KV331 audio, Bülent Birykoğlu, ließ sich nicht zweimal bitten, um Beat-Lesern eine Exklusiv-Edition seines Synths SynthMaster in der aktuellen Version 2.5 zu spendieren. Und in der Tat macht der „Synthese-Meister“ seinem Namen alle Ehre: Seien es fette Unisono-Sounds, brillante oder knarzige digitale Klänge oder komplexe Klangwelten – dank flexibler Oszillatoren, modularer Signalführung und gigantischer Mod-Matrix entpuppt sich das Plug-in als Allrounder mit hohem Kreativ- und Suchtpotenzial.

von Marco Scherer und Alexander Bota-Weber

Pre-Modulator:
Seine Klanggewalt schöpft das Plug-in vor allem aus dem Konzept der FM-Synthese. Die Wellenformen der Mod-Oszillatoren gehen aber weit über die sonst üblichen Analogwellen hinaus.

Filter:
Die Filter-Sektion präsentiert sich vergleichsweise einfache. Neben Hoch-, Band- und Tiefpass ist auch eine Notch-Variante zur Klangformung vorhanden.

Architecture:
Eine Besonderheit dieses Synths ist seine flexible Architektur. Die sogenannten Pre-Modulatoren lassen sich in bester FM-Manier auf die Oszillatoren oder das Filter multiplizieren.

Oszillatoren:
Sie sind das Herz der SynthMaster-Klangerzeugung und glänzen vor allem durch die Fülle an Wellenformen, die weit über Analoges hinausgeht.

Modulatoren/Effekte:
Am unteren Rand finden Sie sowohl Modulations- als auch Effekt-Sektion, die mit den Schaltflächen links gewechselt wird. Zur Verfügung stehen zwei LFOs und Hüllkurven sowie die üblichen Standard-Effekte.

Distortion:
Diese Sektion sorgt für eine gehörige Portion Schmutz im Signal. Damit diese „formbar“ bleibt, lässt sich der Verzerrer vor oder hinter das Filter schalten.

Mod-Matrix:
Sechs interne und zehn MIDI-Modulatoren (S) lassen sich in der Sechsstufigen Matrix fast allen internen Baugruppen (T) des Synthesizers zuordnen.



www.kv331audio.com



1 Intro

Der SynthMaster BE ist auf den ersten Blick ein hervorragend klingender Synth auf subtraktiver Basis. Seine wirkliche Stärke liegt jedoch in flexiblen Oszillatoren mit zahllosen Wellenformen, die durch zwei (nur scheinbar) unscheinbare Modulatoren nach feinsten FM-Manier verfremdet werden. Anlässlich, einen perkussiven Glocken-Sound mit viel Punch zu erstellen. Laden Sie zunächst das Plug-in. ▶▶



2 FM-Sound

Drehen Sie bei **FILTER-** und **AMP-ENVELOPE** jeweils **Sustain** auf 0, **Release** auf 50% und **Decay** auf 80%. Klicken Sie dann in der **ARCHITECTURE** auf das Kästchen links von **Osc1** und wählen Sie **Modulator 1** als Quelle. Somit wird die Oszillator-Wellenform mit der des ersten Modulators multipliziert, was in sehr schrägen Klängen resultiert. Damit diese nicht permanent zu hören sind, drehen wir **MOD 1-VOLUME** herunter. ▶▶



3 Modulation

Stellen Sie **Pitch** auf 2 **Octaves** und **Tone** auf 2 Uhr. Für **Oszillator 1** wählen wir eine **Sinus**-Welle, diese liefert bei FM-Sounds den klarsten Klang. Nun verbinden wir in der **MOD MATRIX** das **Mod1:Volume** mit **VOICE > Mod Env 3**, der im unteren Teil bei **MODULATION** an dritter Stelle zu finden ist. Drehen Sie den **Amount-Poti** voll auf und das eben verbundene **MOD ENV-Decay** auf 50% sowie **Release** auf 60%. ▶▶



4 Architecture

Beim Triggern wird der Sound durch die kurze FM-Modulation deutlich knackiger, doch nun ergänzen wir ihn mit **Oszillator 2**. Aktivieren Sie ihn, wählen Sie eine **Triangle**-Wellenform und verbinden ihn in der **ARCHITECTURE** mit **Modulator 2**, zu finden rechts unter **Osc2**. Bei **MOD 2** schrauben wir lediglich **Pitch** ganz herunter, verknüpfen diesen in der **MOD MATRIX** mit **Mod Env4** und drehen **Amount** voll auf. ▶▶



5 Mod-Wheel

Stellen Sie **Decay** bei der entsprechenden Hüllkurve auf 80% und **Release** auf 50%. Der zweite Oszillator fügt dem Gesamtklang nun eine Art Zwitschern hinzu, was aber nicht zwangsläufig immer gewünscht ist. Daher verknüpfen wir noch das **Mod-Wheel** mit **Osc2:Volume** und drehen **Amount** ganz nach links. Somit können Sie die Lautstärke des Oszillators während des Spielens manuell steuern. ▶▶



6 Obertöne

Sollte Ihnen der von Oszillator 2 beigesteuerte Sound nicht gefallen, wechseln Sie dessen Modulator in der **ARCHITECTURE** von 2 auf 1. Ebenso empfiehlt sich das Ändern der Wellenform, beispielsweise **Single Cycle Waveforms > AM > AM Complex NS 015**. Diese bereichert den Gesamtsound um glasklare Obertöne. Entdecken Sie auch die reiche Klangwelt der restlichen Wellenformen. ■

DIE WICHTIGSTEN AUDIO-WERKZEUGE FÜR FANTASTISCHEN SOUND.



Everything you need for mixing.

Everything you need for mastering.

iZotope | Teste Alloy 2 & Ozone 5 zehn Tage umsonst! Einfach herunterladen bei www.izotope.com/trials