

MPC-Praxis – Teil 3:

Synth-Power für die MPC

Die MPC ist seit jeher als reinrassige Beatmaschine für ihr magisches Timing bekannt. Dass man den Klopfgeist aber ebenso gut als Synthesizer missbrauchen kann, ist eher weniger geläufig. Schade, denn auch in diesem Segment spielen das intuitive Konzept und die tolle Klangformung ihre Stärken aus. Beat führt Sie ein in die Welt der Multisamples und erklärt, wie Sie damit mehr aus der MPC herausholen. von Marco Scherer

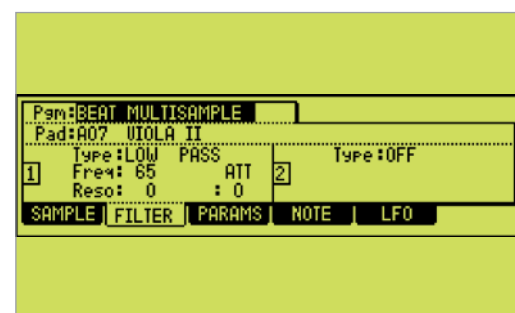
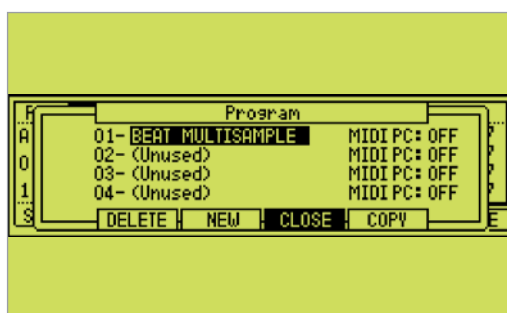
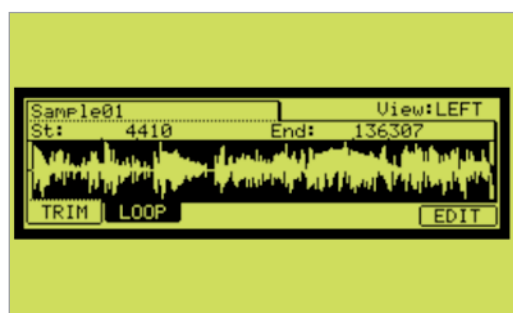
Projektinfos:

Material: Akai MPC500, MPC1000, MPC2500 oder MPC5000

Zeitaufwand: etwa 30 Minuten

Inhalt: Multisamples mit der MPC erstellen.

Schwierigkeit: Einsteiger



1 Record

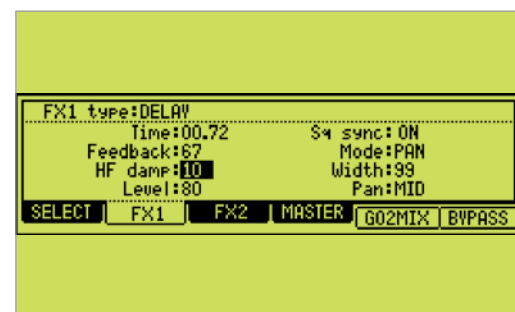
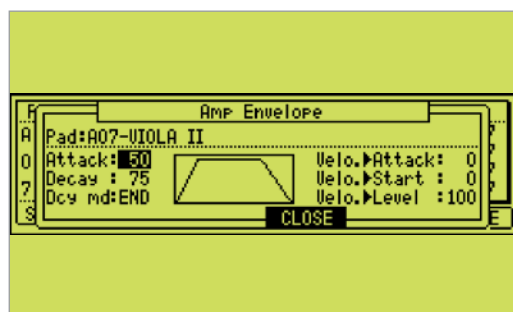
Nehmen Sie zunächst ein Sample auf, welches Sie tonal über den kompletten Bereich der MPC-Pads spielen möchten. Hierfür eignen sich Instrumente und Synthesizer naturgemäß am Besten. Für unser Beispiel haben wir einen Ausschnitt aus einem Violinensolo aufgenommen, das wir im **TRIM**-Modus zurechtschneiden. Anschließend wird das Sample noch geloopt, damit länger gehaltene Töne möglich sind.

2 Programm

Erstellen Sie als Nächstes ein neues Programm und weisen das Sample im **PROGRAM**-Modus allen 64 Pads zu (bzw. 48 bei der MPC500). Um den Sound nun tonal spielen zu können, müssen die Pads „gestimmt“ werden. Pad C1 soll das Sample in originaler Tonhöhe wiedergeben, daher wird C2 mit **TUNE +01.00** um einen Halbton nach oben gepitcht, C3 um zwei Halbtöne usw. Das Pad D16 endet schließlich bei **TUNE +31.00**.

3 Filter

B16 wird dementsprechend um einen Halbton nach unten gestimmt, B15 um zwei usw. A1 endet bei **TUNE -32.00**. Nun können Sie das Sample bereits über einen Bereich von 64 Halbtönen spielen. Je nach Klangquelle klingt das Instrument in hohen und tiefen Tonlagen sehr plastisch und unecht. Hier können Hüllkurven und Filter sehr gute Dienste tun, denn Sie kaschieren prima den künstlichen Charakter.



4 Hüllkurve

Bewegen Sie den Cursor im **PROGRAM**-Modus zur Spalte **Levl** und drücken dort die **WINDOW**-Taste. Da unsere Violine später eher wie eine Fläche klingen soll, stellen Sie **ATTACK 50** und **DECAY 75** ein. Dies sorgt für einen seichten Fade-in und langen Ausklang. Danach aktivieren Sie noch einen **LOW PASS**-Filter mit Frequenz (Freq) 65. Im **LFO**-Menü wählen Sie als Wave eine Sinus-Wellenform (**SINE**) mit **RATE 00.72**.

5 LFO

Der **LFO** soll **Filter1** dann um 40% modulieren, damit das Instrument weniger statisch klingt. Übrigens können sehr dezente Pitch-Modulationen je nach Grundmaterial für interessante Sounds sorgen. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Pads und wechseln Sie danach zum **MIXER**-Modus. Hier führen Sie alle Pads zum Effektweg 1, den Sie wiederum im **EFFECT**-Modus einstellen. Der Violine steht ein **REVERB**-Effekt wunderbar.

6 Play

Alle diese Schritte sind natürlich eine Menge Arbeit, daher sollten Sie das Programm im Anschluss als Vorlage auf Ihren MPC-Disks speichern. Doch die Mühe lohnt sich garantiert, denn nun können Sie mit Ihrer MPC nicht nur Beats zaubern, sondern gleich die passenden Instrumente dazu spielen. Auf der Beat-DVD finden Sie übrigens 24 MPC-Programme und 10 Drumkits zum direkten Loslegen. ■