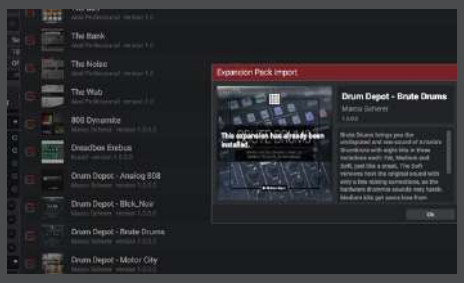
Power Producer: Akai MPC

Autosampler: Signature-Sounds

Seit dem letzten Update verfügen MPC Modelle über einen Autosampler, um Plug-ins, die Speicher belegen und Ladezeiten verursachen, per Knopfdruck in Samples zu konvertieren. Wie sich die Funktion also wirklich sinnvoll nutzen lässt und am Ende auch noch echte Signature-Sounds mit Unique-Prädikat heraus kommen, zeigen wir Ihnen in diesem Power Producer. von Marco Scherer

Projektinfos

Material: MPC Live, X, Touch, Studio, Renaissance, Force oder Software 2
Zeitaufwand: 1 Stunde
Inhalt: Plug-ins mit dem Autosampler konvertieren und Signature Sounds per Layering erzeugen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



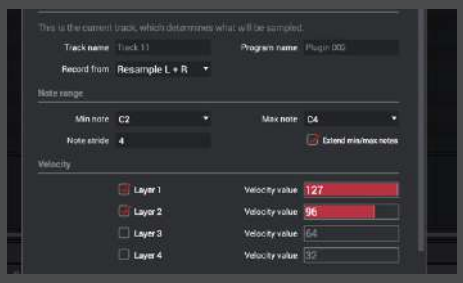
1 Expansions

Bevor wir eintauchen, noch ein kurzer Hinweis: Mit dieser Folge bringen wir Teil drei unserer Serie zum Erstellen von MPC Expansions, die sich anschließend über Akai's Exchange [1] verkaufen oder auf diversen Webseiten zur Verfügung stellen lassen. Und damit ran an die Pads bzw. zur Frage, welche Sounds man überhaupt konvertieren sollte. Immerhin belegen die entstehenden Keygroups jede Menge Platz.



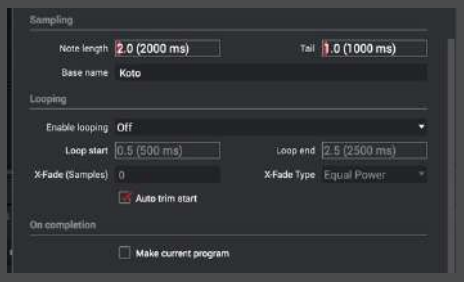
2 Einsatzzwecke

Autosampler macht Sinn, wenn Sie von einem Plug-in nur eine Demoversion besitzen und Sie das Projekt einem Kollegen schicken wollen, der ihr gekauftes Plug-in nicht besitzt, wenn Sie den Sound im Standalone-Modus verwenden möchten oder aber auch, wenn ein Plug-in dermaßen viel Rechnerpower blockiert, dass Samples tatsächlich eine Entlastung darstellen, wie etwa bei Orchester-Libraries.



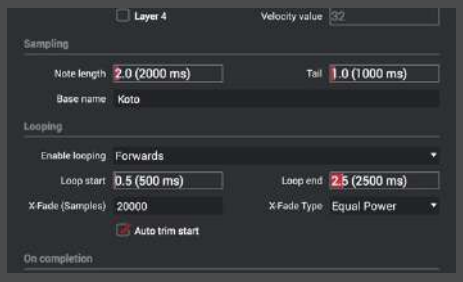
3 Settings, Teil 1

Wir wollen ein asiatisches Instrument aus dem Falcon sampeln. Denken Sie daran, vor dem Sampeln Delays und Reverbs auszuschalten. Wechseln Sie per **MENU** + **PAD 9** zum Sampler und dort über das Keyboard Symbol am oberen Rand zum Autosampler. Da wir ein Plug-in aufnehmen, ist die Einstellung **Record from** irrelevant. Der Notenbereich von **C2** zu **C4** passt, denn das Instrument liegt genau dazwischen.



4 Settings, Teil 2

Die Option **Note stride** bestimmt den Abstand zwischen den aufzunehmenden Noten. Je geringer, desto realistischer klingt das Instrument später, aber um so mehr Speicher belegt es. Bewährt hat sich die Einstellung mit vier Noten. Bei den **Layern** beschränken wir uns auf zwei und auch die **Note length** halten wir mit zwei Sekunden kurz. Der **Tail** von einer Sekunde macht Sinn, da das Instrument ausklingt.



5 Konvertieren

Einen Loop benötigen wir für das Koto-Instrument nicht. Wird ein Loop aber benötigt, sollten Sie X-Fade unbedingt auf einen hohen Wert stellen, etwa 20.000. Damit sind wir soweit, also drücken wir **Do it** und nach einigen Sekunden ist das Keygroup-Program erstellt. Um das Prinzip noch einen Schritt weiterzuführen, bietet es sich an, zwei Instrumente zu layern, um daraus komplett neue zu erstellen.



6 Signature-Sounds

Wir erzeugen ein neues **Keygroup-Program** mit zwei **Keygroups** und laden in eine das Koto-C3, in die andere das Flöten-C3, das wir ebenfalls gesampelt haben. Da das Koto perkussiver ist, stellen wir den **Attack** der Flöte auf **60**, damit diese kurz einfadet. Mit solchen Kombinationen lassen sich schnell neuartige Instrumente erstellen. Einige Beispiele dazu finden Sie in den Daten zum Workshop auf der DVD.

[1] http://expansion.exchange