

Gute Nachrichten für alle Synthefreaks, die Platz brauchen: Die alten Synthschlachtschiffe können jetzt ohne Reue den Second-Hand-Markt beleben, ohne dass man auf die geliebten Vintage-Sounds verzichten muss. Denn jetzt kommt in Form des virtuellen Instruments Titan eine gigantische Synthesizer-Soundsammlung auf den Markt.

Sample-Player mit Library

Best Service Titan



www.soundandrecording.de

Auf unserer Website finden Sie einige Beispiel-sounds des Best Service Titan.

Die letzten 40 Jahre Synthesizergeschichte wurden vom Best-Service-Team in Form von unglaublichen 5.500 Multisamples in mühevoller Arbeit digitalisiert. Dabei hat man dem Titan nicht nur alte Analog-Boliden wie Oberheim OBX oder Roland Jupiter-8, sondern auch klassische Workstations und sogar Synthesizer mit virtueller Klangerzeugung einverleibt, sodass die Bandbreite sehr groß ist. Ein leistungsfähiger streaming- und surroundfähiger Sample-Player erlaubt vielfältige Editierung der Sounds. Titan steht sowohl für Mac als auch für Windows-Plattformen (XP/Vista) als Plug-in und als Standalone-Instrument zur Verfügung.

Engine

Bei der Entwicklung des Players mit dem schönen Namen „Engine“ hat Best Service mit der Firma Yellow Tools kooperiert. Engine entspricht dem Hi-End-Sample-Player Independence 2.5 von Yellow Tools, wurde aber von Best Service etwas modifiziert. Die solide und übersichtliche Bedienoberfläche ist in den linken Layer-Bereich und die Edit- bzw. Browser-Sektion unterteilt. An der Spitze der Organisationsstruktur steht das Projekt, das alle Layers umfasst und zum Abspeichern von Stack-Sounds und multibralen Klängen dient. Ein Layer enthält ein Multisample bei dem man in der Rackansicht MIDI-Kanal, Key- und Velocity-Range modifizieren kann. Es stehen zwei Edit-Sektionen zur Verfügung. Da ist einmal der Quick-Edit-Bereich, in dem die wichtigsten Parameter wie Cutoff, Resonanz und Hüllkurve über-

Profil

Konzept:

Synthesizer-Library mit Sample-Player

Schnittstellen PC:

VST, RTAS

Schnittstellen Mac:

AU, VST, RTAS

Hersteller / Vertrieb:

Best Service

Internet:

www.bestservic.de

Unverbindliche Preisempfehlung:

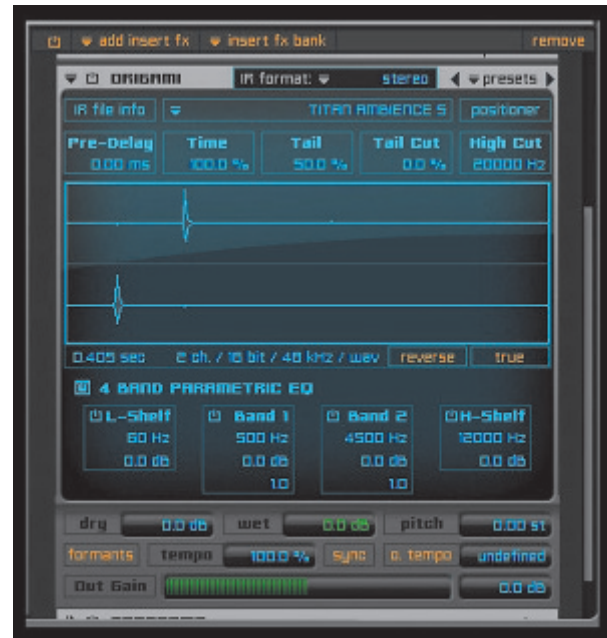
€ 249,-

+ gelungene und sehr umfangreiche Soundauswahl
+ kurze Ladezeiten
+ vielseitiger Player

- keine Angaben zu den gesampelten Synths bei den Samples



Im Browser lassen sich die Sounds mit Tags versehen.



Engine hat einen hochwertigen Faltungshall mit 400 Impulsantworten an Bord.

sichtlich angeordnet sind und via MIDI-Learn-Funktion auf Controller geroutet werden können. Mit den beiden „Analog“-Buttons lassen sich Zufallsfunktionen für Samplestart und Tonhöhe aktivieren, um das Klangbild noch lebendiger und „analoger“ zu machen.

Auf der Pro-Edit-Page kann man tiefer in die Parameterflut eintauchen: hier findet man ein Multimode-Filter (2-, 4- und 6-Pol-Filter, die jeweils als Tief-, Hoch- und Bandpass arbeiten), detaillierte grafische Hüllkurveneditierung, Panorama-, Key-Switch- und Polyfonie-Einstellungen sowie eine Vielzahl von Modulationsmodulen.

Diese können z. B. aus grafisch editierbaren LFOs, Hüllkurven und Step-Modulatoren bestehen, die einer großen Zahl von Modulationszielen zugewiesen werden können. Auch die Tonhöhen- und Tempo-unabhängige Bearbeitung von Samples, etwa für rhythmische Strukturen, ist möglich.

Die gut ausgestattete Effektsektion enthält neben gut klingenden Standard-FX-Typen wie Delay, Flanger, Phaser, 4 Filter Delay, Band Parametric EQ, diversen Filtern, Bit-crusher, Compressor, Limiter etc. auch einen hochwertigen Faltungshall mit 400 Impulsantworten, der auf den schönen Namen „Origami“ hört.

Ungewöhnlich für einen Sample-Player ist die Möglichkeit, eigene Sounds zu importieren. Dies wird durch diverse Auto-Mapping-Funktionen erleichtert. Als Kreativtools wurden ein Arpeggiator, der auch MIDI-Files importieren kann, und ein Stepsequenzer mit 64 Steps implementiert, die beide mit einer Shuffle-Funktion ausgestattet sind und auch auf externe Synths geroutet werden können. Die Standalone-Version verfügt über eine VST-Schnittstelle, sodass man die Samples mit externen VST-Instrumenten kombinieren kann. Auch ein MIDI-Player mit Akkorderkennung wurde integriert. Der Standalone-Player empfiehlt sich so auch als Host-Applikation z. B. für den Notebook-bewehrten Live-Keyboarder. Abgerundet wird die Engine-Ausstattung durch einen flexibel konfigurierbaren, surroundfähigen Mixer, mit beliebig vielen Buskanälen, fünf Inserts pro Kanal und der Möglichkeit, die Parameter via MIDI-Controller fernzusteuern.

Die einzigen Einschränkungen gegenüber dem Independence-Player sind der auf 25 Samples begrenzte Audio-Import und die fehlende Performance-Page (mit diversen Legato-Modes etc.). Außerdem besteht keine Möglichkeit, die Mappings zu editieren. Alle Tweak-Freaks werden aber in naher Zukunft auf Independence 2.5 crossgraden können.



Das Pro-Edit-Menue bietet viele Editiermöglichkeiten und eine Fülle von Effekten.

Sounds

Die Soundentwickler bei Titan haben sehr gute Arbeit geleistet. Man merkt, dass hier Klangmaterial von Musikern für Musiker sorgfältig designt wurde. Die Klangqualität ist sehr hoch, und bei der Auswahl wurde darauf geachtet, weniger bombastische Effektmonster anzubieten als praxisgerechte Synthsounds, die sich gut in einer Produktion einsetzen lassen. Schön ist auch, dass viele Synths mit den original Filter- und Effekt-Einstellungen gesampelt wurden, um die Authentizität zu wahren. Der Umfang der 36 Gigabyte großen Library ist gigantisch. Ge-

Interview mit Robert Leuthner (Best Service), Product Manager von Titan



Was gab den Anstoß zum Titan-Projekt?

Diese Library entstand über mehr als 10 Jahre, und wir haben immer schon nach dem passenden Projekt gesucht, sie zu veröffentlichen. Es war dann eher Zufall, dass zum gleichen Zeitpunkt, als sie quasi komplett war, auch unser eigener Sampler „Engine“ in die Release-Phase kam. Engine bot einerseits viele Möglichkeiten, die sich die Titan-Entwickler für dieses Projekt gewünscht hatten, wie zum Beispiel die individuelle Grafikoberfläche der Quickedit-Page, andererseits konnten diverse Sonderwünsche sehr schnell umgesetzt werden. Somit war der Startschuss zu Titan gefallen.

Weshalb wurde der Independence von Yellow Tools als Player ausgewählt?

Durch die langjährige Erfahrung als Vertrieb von Yellow Tools haben wir die Vorzüge und Qualität von Independence sehr zu schätzen gelernt.

Entscheidend war aber für uns, dass uns die individuelle Entwicklung von Engine die Möglichkeit bietet, unsere spezifischen Wünsche und Ideen direkt ver-

wirklichen zu können. Das ist verständlicherweise bei anderen Herstellern mit sehr vielen Third-Party-Partnern nicht möglich.

Mit welcher Auflösung (Bit/Hz) wurden die Synthesizer gesampelt?

Das ist über die vielen Jahre nicht ganz einheitlich geschehen, aber größtenteils mit 44.1/48 kHz und 24 Bit.

Warum wurde auf eine Kategorisierung nach Synthesizermarken verzichtet?

Das hat verschiedene Gründe. Erstens muss man mit der Nennung von geschützten Marken und Gerätenamen sehr vorsichtig sein, und es ist praktisch nicht möglich, sich bei dieser Vielzahl um Genehmigungen zu bemühen. Ein weiterer Grund liegt aber in der Philosophie dieser Library. Die Entwickler wollten bewusst, dass sich die Anwender auf ihre Ohren verlassen und nicht auf irgendwelche Namen. Durch die aufwendige Kategorisierung nach Soundtyp kann man extrem schnell durch die Preset-Gruppen steppen und seine persönlichen Highlights sofort in den Favoriten-Ordern speichern oder auch eigene Attribute vergeben, nach denen man später jeder Zeit suchen und filtern kann. In der Praxis wird man doch für einen Song immer einen passenden Bass-, Pad- oder Lead-Sound suchen, aber nicht einen Sound vom XYZ-Synthesizer?

Was werden zukünftige Updates von Titan bieten?

Speziell für Titan gibt es derzeit noch keine konkreten Pläne, aber sicherlich wird es künftig neue Layer, Multi-Layer, Stack-Sounds etc. als Download geben. Auch über einen User-Pool von neuen Sounds denken wir nach. Darüber hinaus wird Titan natürlich von allen Engine-Entwicklungen profitieren, die unsere weiteren, auf Engine basierenden Produkte – und da warten einige in der Pipeline – mit sich bringen werden.

boten werden: 2.327 Synth-Sounds, 1.200 Pads & Atmospheres, 778 Basssounds, 250 Synth-Brass-Sounds, 100 Guitars, 200 Orgel-sounds, 161 Choirs & Voices, 227 Pianos, Hunderte von EFX-Sounds und eine Reihe von klassischen Stringmachines à la Solina. Das einzige Manko ist die fehlende Quellenangabe der Samples. Ist etwa bei einer Produktion ein Oberheim-Synth à la Prince, wie bei 1999 oder ein klassischer Genesis-Solo-Synth (Arp Pro Soloist) oder Detroit-Techno-Strings vom Roland Juno-106 gefragt, so

muss man sich sehr zeitaufwendig durch Tönen von Material wühlen, und Zeit ist im Studio oft knapp bemessenes Gut. Ein Update mit entsprechenden Tags (die ruhig verklau-suliert sein könnten, um rechtlichen Problemen aus dem Weg zu gehen) wäre eine schöne Sache fürs nächste Update.

Praxis

Die Installation erfolgt per Challenge/Response-Verfahren. Einen kleinen Pferdefuß kann es für PC-User geben, die ihren Musik-

rechner nicht ans Internet angeschlossen haben, was viele Studios und Produzenten aus Sicherheitsgründen bevorzugen. Ist nämlich das LAN-Netzwerk deaktiviert, lässt sich der Challenge-Code, der normalerweise beim ersten Aufruf von Titan generiert wird, nicht erzeugen und das Programm verabschiedet sich mit einem Absturz. Das kann man aber mit der Aktivierung des Netzwerks in der Systemsteuerung leicht verhindern. Best Service hat mittlerweile ein Update ins Netz gestellt, das dieses Problem beheben soll und weitere Verbesserungen bringt – das Update wurde allerdings nach Redaktionsschluss veröffentlicht, sodass wir es nicht verifizieren konnten.

Der Leistungshunger von Titan ist moderat, lediglich bei sehr komplexen Sounds mit vielen Layers und Effekten inklusive Faltungshall und hoher Polyfonie kann es bei älteren Ein-Kern-Prozessoren schon mal etwas enger werden.

Sehr lobenswert sind die superkurzen (im Durchschnitt eine Sekunde dauernden) Ladezeiten der teilweise doch recht umfangreichen Multisamples; so macht auch das Durchsteppen der Sounds Spaß. Mit der z. B. beim Live-Einsatz nützlichen „Pre-Cache“-Option lassen sich ausgewählte Layer ohne Ladezeiten direkt abrufen. Interessant sind außerdem Spezialfunktionen wie „Skip“, mit denen mithilfe der Verschiebung des Samplestarts Ungenauigkeiten von Livemusikern simuliert werden können.

Die Bedienung erschließt sich auch ohne extensives Handbuchstudium, alles ist logisch angeordnet und übersichtlich positioniert.

Fazit

Eine Synth-Library in dieser Ausrichtung und Fülle ist momentan ohne Konkurrenz. Titan bietet eine Masse exzellenter klassischer Synthsounds und wird bestimmt bald eine Art Studiostandard werden. Der Engine-Player ist äußerst leistungsfähig und vielseitig – alle Synthfreaks sollten sich die Free-Version mit 12 Multisamples von der Best-Service-Seite downloaden. Außerdem steht auf der Online-Teststation www.try-sound.com die Vollversion von Titan inkl. aller 5.500 Multisamples und Layer zur Verfügung. Der Preis ist angesichts des Gebotenen als günstig zu bezeichnen. →

Autor: Bernhard Lösener