

Brot und Spiele für die Live-Workstation

Betriebssystemupdate OS 1.20, ARX-03 Erweiterungs-Board „Brass“ und YASE 2 Samplesoftware für Roland Fantom-G

Regelmäßige Produktpflege ist für viele Musiker ein wichtiges Kaufargument. Korg hat mit dem XPanded-Update gezeigt, was möglich ist. Nun zieht Roland nach und verwöhnt das aktuelle Flaggschiff Fantom-G gleich mehrfach.

text: Jan-Christoph Fritz foto: Dieter Stork

So viele neue Produkte für ein Instrument innerhalb kurzer Zeit gab es nur selten: Anwender von Rolands Fantom-G können sich über ein kostenloses Update des Betriebssystems auf Version 1.20, ein neues Erweiterungs-Board ARX-03 mit der Emulation eines Bläserensembles sowie eine neue Version der Sample-Editor- und Bearbeitungssoftware YASE freuen, die nun auch die Fantom-G unterstützt.

OS 1.20 Update

Das Betriebssystemupdate für die Fantom-G kann kostenlos von www.rolandmusik.de heruntergeladen und via USB-Stick auf das Instrument übertragen werden. Eine Anleitung hilft auch unerfahrenen Anwendern dabei, das Update schnell und problemlos durchzuführen. Im Mittelpunkt des Updates stehen Verbesserun-

gen des Sequenzers. Bislang konnte die Fantom-G Standard-MIDI-Files zwar wiedergeben, jedoch nicht selber erzeugen. Ab sofort lassen sich Songs und MIDI-Phrasen, die in der Fantom-G erstellt wurden, auch als SMF speichern. Dabei kann zwischen den SMF-Formaten 0 (alle MIDI-Daten werden auf einer Spur gesichert) und 1 (die Daten werden auf unterschiedlichen MIDI-Spuren gesichert) gewählt werden. Bei der Aufnahme und Bearbeitung von Songs gibt es darüber hinaus zahlreiche neue nützliche Funktionen. Durch AUTO TRACK wird im Aufnahmemodus automatisch die Sequenzerspur gewählt, die dem aktuellen Part entspricht. D. h., jeder Part – egal ob die 16 internen Sounds eines Studio-Sets, die jeweils möglichen 16 Parts der beiden Expansion-Boards oder die 16 externen MIDI-Quellen – ist bestimmten MIDI-Spuren fest zugeordnet. Wenn

man bei einem Studio-Set den Part 5 gewählt hat, wird beim Betätigen der Record-Taste im erscheinenden Realtime-Rec-Standby-Fenster der entsprechende MIDI-Track 5 angewählt. Das ist sinnvoll, wenn Aufnahmen eines Instruments größtenteils auf der gleichen Spur aufgezeichnet werden, und erleichtert den gedanklichen Zusammenhang zwischen Sound-Part und Track-Nummer sowie die Übersichtlichkeit im Sequencer. Zudem entfällt das manuelle Einstellen der richtigen Aufnahmespur, wenn man zwischen den Parts wechselt und schnell eine Idee aufnehmen möchte. Selbstverständlich kann in besagtem Fenster auch stets eine andere Spur gewählt oder die Funktion grundsätzlich deaktiviert werden. Neu ist auch die Möglichkeit, während der Aufnahme die Quantize-Einstellung zu verändern, beispielsweise bei Overdub-Aufnahmen von Schlagzeug-Patterns.



Klangbeispiele zum ARX-03-Board „Brass“ finden Sie unter www.keyboards.de



Das Song-Display wurde optimiert: es können nun bis zu 24 Spuren dargestellt werden – automatische Funktionen wie Spurenbennennung und -zuteilung bei der Aufnahme sowie direkte Patch-Auswahl erhöhen die Arbeitsgeschwindigkeit.

Gut gefällt auch das automatische Benennen von bislang unbenannten Tracks bei der Aufnahme mit dem Namen des gewählten Sound-Patches. Dadurch geht das Aufzeichnen eines Songs wesentlich schneller, und die Übersichtlichkeit bleibt trotzdem gewahrt. Apropos Übersichtlichkeit: Im Song-Display können nun in kleinster Zoomstufe 24 anstatt nur 16 Spuren angezeigt werden. Zudem wurden einige Bugs der Maussteuerung im Song-Fenster behoben. Zeitersparnis verschafft auch die neue Auswahlmöglichkeit von Parts und Patches direkt im Fenster, ohne erst zum Studio-Set wechseln zu müssen. Bei einem Druck auf den Patch-Taster links vom Display erscheint ein Pop-up, in dem die entsprechende Auswahl getroffen werden

kann. Die Einstellungen korrespondieren logischerweise mit den Werten des Studio-Sets. Im Studio-Play-Fenster wurde eine neue Seite zur Anzeige der Controller-Zuweisungen für Fader, Regler, Schalter S1/S2 usw. integriert, die durch mehrfaches Drücken der F6-Taste aufgerufen wird. Dadurch kann man sich schnell einen Überblick verschaffen, ohne den Studio- und Song-Modus verlassen zu müssen. Auch die Bearbeitungsfunktionen im Sequenzer wurden erweitert. Im Song-Utility-Menu gibt es drei neue Track-Edit-Funktionen zum Einfügen sowie Löschen und Kopieren von Takten. Diese Funktionen erleichtern das Arrangieren. Die aufgenommenen Phrasen selber werden damit jedoch nicht verändert, das geschieht im Phrase-

Modify-Menu, welches ebenfalls erweitert wurde. Bei fast allen Funktionen kann nun gewählt werden, auf welche Part-Gruppe sich die Änderungen einer Phrase auswirken sollen. Damit lassen sich Phrasen, die mehrere Parts bzw. MIDI-Kanäle ansprechen, speziell für einen oder mehrere Parts ändern.

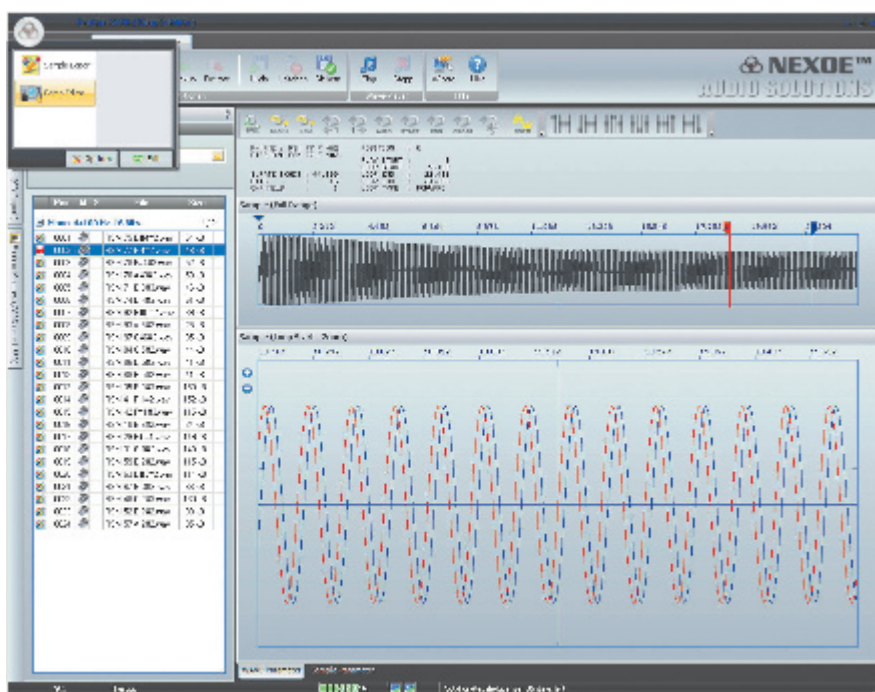
In den Fenstern IMPORT AUDIO und SAMPLE LIST stehen darüber hinaus nun Markierfunktionen zur Verfügung (MARK und MARK ALL), um Samples komfortabler in Gruppen laden, löschen oder bearbeiten zu können. Zu guter Letzt kann nun durch das neue Betriebssystem der DIMM-Speicher auf bis zu 1 GB aufgerüstet werden, wodurch wesentlich mehr Platz für Audioaufnahmen und Samples zur Verfügung steht.

Fazit: Das OS-1.20-Update ist für alle Fantom-G-Anwender ein Muss, da es zahlreiche nützliche und zeitsparende Funktionen im Sequenzer nachreicht, der aufgrund seiner intuitiven Maussteuerung ohnehin eine Ausnahmestellung im Workstation-Bereich einnimmt.

YASE 2: Sample-Importeur für die Fantom-G

Der vergrößerte DIMM-Speicher verlangt geradezu nach dem Einsatz der Fantom-G als Sampler – nicht zuletzt, seitdem bereits mit OS 1.10 Multisample-Unterstützung und vielfältige Editierungsmöglichkeiten nachgereicht wurden (vgl. Test in KB 04/2008). An diesem Punkt kommt Fantom YASE ins Spiel. Die PC-Software von Nexoe Audio Solutions wurde speziell dafür entwickelt, externe Samplebibliotheken zu importieren und für den Gebrauch in einer Fantom-Workstation-S/X umzuwandeln (vgl. Test in KB 04/2007). Version 2 von YASE unterstützt nun auch die Fantom-G und bietet einige neue Features. Neben Akai-S1000/3000-Dateien lassen sich nun auch Samples der Formate S5000/6000 sowie Daten der Roland-S7X-Sampler direkt von CD-ROMs importieren. Dabei übernimmt YASE Multisamples inkl. Loop-Punkte und kann auch Programmdateien eingeschränkt lesen.

Selbstverständlich lassen sich auch Wave-Dateien einlesen und im neuen Wave-Editor grafisch bearbeiten – dazu gehört u. a. das Erstellen bzw. Bearbeiten der Loop-Punkte, wofür verschiedene automatische Suchalgorithmen für Nulldurchgänge und ideale Loop-Positionen bereitstehen. Damit lassen sich gut klingende Loops erstaunlich schnell und einfach einrichten sowie Importfehler mit einem Knopfdruck beseitigen. Daneben finden sich eine Normalisierungsfunktion sowie EQ-Presets zum Anheben/Absenken bestimmter Frequenzbereiche eines Samples. Im Multisample-Editor können Samples zügig und übersichtlich in einer Sample-Map angeordnet werden. Bei tonalen Samples erkennt YASE 2



Der neue Wave-Editor von Fantom YASE 2 bietet automatische Algorithmen zum Setzen optimaler Loop-Punkte.

hier nun idealerweise die Tonhöhe und setzt automatisch die richtige Root-Key. Der neue Patch-Editor ermöglicht das Zusammenstellen von Soundprogrammen aus bis zu vier Tone-Layers. Notenumfang und Velocity-Bereich der vier Multisamples können dabei in einer grafischen Anzeige eingerichtet werden. Auf tiefer gehende Programmiermöglichkeiten der Patches wurde bewusst verzichtet, da hierfür die Fantom-G bzw. dessen Editor-Programm besser geeignet sind und Soundveränderungen unmittelbar abgehört und überprüft werden können.

Leider ist die Bedienung der Software nicht so intuitiv, wie man es erwarten würde, sodass man um ein intensives Studium der Onlinehilfe nicht herum kommt. Das Handling der Fenster ist gewöhnungsbedürftig, und für einige Aktionen sind Tastaturkürzel nötig, die man auch anders hätte lösen können. Leider wird auch keine Wheel-Maus unterstützt, was das Scrollen durch lange Samplelisten vereinfacht hätte. Dazu verbergen sich integrale Programmbestandteile wie Patch- und Sample-Editor sowie Grundeinstellungen in einem Pull-down-Menü hinter dem Logo der Software, während selten verwendete Optionen zu Sprach- und Farbeinstellungen an exponierter Stelle zu finden sind.

Positiv sind mir dagegen die Schnellstart-Tutorials aufgefallen, durch die man wiederum zügig in alle nötigen Vorgänge eingewiesen wird. Darüber hinaus finden sich hier zahlreiche Informationen zum Thema Sampling und dessen Geschichte. Hat man sich erst einmal an die wichtigsten Bedienfunktionen gewöhnt und die Struktur verstanden, geht die Arbeit mit YASE zügig von der Hand. Je nach Datengröße sind Samples schnell importiert, Multisamples sowie gelayerte Patches zusammengestellt und per USB-Verbindung oder Stick auf die Workstation übertragen.

Fazit: YASE 2 ist allen Fantom-G-Anwendern zu empfehlen, die das Klangpotenzial ihres Instruments durch Audiodateien sowie bestehende Samplebibliotheken erweitern möchten. Daneben lässt sich YASE auch zum Erstellen von Backups sowie für den generischen Datenaustausch verwenden.

ARX-03-Expansion „Brass“

Auf der Winter-NAMM stellte Roland das dritte Expansion-Board für die Fantom-G vor – nach Schlagzeug- und E-Piano-Klängen widmet sich das neueste ARX-Board den Blechbläsern. Wie bei allen ARX-Expansions beherbergt die Erweiterungsplatine eine komplette Klangerzeugung samt Effekten, die auf die Wiedergabe einer bestimmten Instrumentengattung hin spezialisiert ist und so die Polyfonie der Host-Workstation nicht belastet. Der Einbau in die Fantom-G sowie die Installation gestaltet sich äußerst pro-



Die Klangerzeugung des ARX-03 Boards stellt dem Benutzer einer Fantom-G ein virtuelles Blechbläserensemble bereit, das während des Livespiels in Echtzeit realistische Bläsersätze erzeugt – die Lämpchen neben den Fader-Anzeigen symbolisieren die Notenverteilung.

blemlos – neben einer guten, bebilderten Anleitung liegt dem Paket sogar ein Schraubendreher bei, mit dem die Abdeckplatte am Boden des Instruments entfernt werden kann.

Die Klangerweiterung stellt nicht etwa einen simplen Sample-Player mit optimierten Blechbläser-Multisamples zur Verfügung, sondern generiert ein virtuelles Bläserensemble, das aus bis zu sechs „individuellen Musikern“ bestehen kann. Rolands SuperNATURAL-Technologie verspricht dabei die Simulation von ausdrucksstarkem Bläspielspiel, wie es normalerweise auf Keyboards schwer umzusetzen ist. Sie erzeugt, wie bereits die beiden bisherigen ARX-Boards, nur einen Part, ist aber auf Grund der Ensemblelogik eingeschränkt multitimbral. Es kann zwar nur ein Patch bzw. Ensemble zurzeit verwendet und angesprochen werden, jedoch lässt sich für jeden Musiker das Instrument gesondert auswählen. Es stehen die acht Instrumente Posaune, normale und gedämpfte Trompete, Flügelhorn sowie Sopran-, Alt-, Tenor- und Bariton-saxofon zur Verfügung. Für diese Instrumente gibt es verschiedene Variationen, hinter denen sich wahrscheinlich Multisamples als Grundmaterial verbergen.

Grundsätzlich kann entweder nur eine Solostimme oder das gesamte, bis zu sechs Musiker starke Ensemble gespielt werden. Die Verteilung der angeschlagenen Noten auf die Musiker erfolgt je nach Spielart und verwendetem Spielmodus automatisch. Im UNISONO-Mode wird eine monophone Melodie von allen Instrumenten geschichtet gespielt, während Akkorde aufgebroschen und die einzelnen Töne auf das Ensemble verteilt werden. Dadurch entstehen während des Spielens automatisch Bläsersätze mit verschiedenen Melodielinien für die einzelnen Instrumente, was einen sehr realistischen Ge-

samtklang erzeugt. Das heißt, das Ensemble behält unabhängig von der Anzahl der gedrückten Tasten seine Größe – nur bei mehr als sechs gespielten Noten werden zusätzliche Töne addiert. Bei einem gängigen Sample-basierten Bläserensemble, wie es in Synthesizern und Workstations sonst vorkommt, wird dagegen jede gespielte Note eines Akkords vom gesamten Ensemble wiedergegeben – jede zusätzliche Note machte den Klang fetter. Hier bedarf es normalerweise vieler unterschiedlicher Sounds und zeitintensiver MIDI-Programmierung, um vergleichbare natürliche Ergebnisse zu erzielen, wie sie mit ARX-03 in Echtzeit produziert werden.

Durch Betätigen eines Fußtasters kann man temporär in den STACK-Mode wechseln, in dem die gespielten Noten der Reihenfolge nach auf die Instrumente verteilt werden. Dieser Modus eignet sich hervorragend dafür, zwischen vollen Bläserwürfen kurze Solopassagen oder ruhigere Teile mit weniger Instrumenten wiederzugeben. Mit vorprogrammierter STACK-PLAY-ORDER kann festgelegt werden, welcher Musiker zuerst angesprochen wird. Durch weitere Controller wie Bender, S1/S2-Taster und D-Beam lässt sich zusätzlich die Artikulation der gespielten Noten zwischen staccato, „Doits“ und „Falls“ (auf- und ableitende Tonfiguren) variieren. Daneben stehen Vibrato und verschiedene Bending-Modi bereit, um die Klänge vielfältig in Echtzeit dem Spiel anzupassen.

Jeder Musiker kann durch zahlreiche Parameter nicht nur im Bereich des Instrumentenklanges, sondern insbesondere bzgl. seiner individuellen Spielweise innerhalb des Ensembles „personalisiert“ werden. Dafür steht wie bei allen ARX-Boards eine grafische Oberfläche bereit, die sehr an Softwaresynthesizer erinnert und eine



Jedem der bis zu sechs virtuellen Instrumentalisten des Bläserensembles kann nicht nur ein anderes Instrument, sondern auch eine individuelle Spielfähigkeit zugewiesen werden.

intuitive Bedienung der Parameter ermöglicht. STABILITY gibt an, wie exakt das Instrument dem Keyboardspiel in puncto Intonation und Rhythmik folgt. Wird der Parameter PERSONALITY erhöht, betont der Musiker gespielte Noten durch leicht erhöhte Lautstärke und minimal längere Notenwerte. Breath-Settings wie GROWL, TURBID und NOISE bestimmen zudem, wie stark Töne je nach Tastenanschlag überblasen werden oder verschwimmen sowie die Lautstärke des Anblasgeräusches. Hierdurch wird es im Extremfall möglich, ein sehr „dreieckiges“ Ensemble zu gestalten, bei dem das Spiel der Musiker sehr auseinanderfällt oder Musiker aus der Reihe tanzen.

Panning-Einstellungen ermöglichen eine exakte Positionierung der einzelnen virtuellen Ensemblemitglieder, und Equalizer lassen individuelle Klangfärbungen zu. Die Effektteilung bietet einen Multieffekt- und einen Reverb-Block, die eine Auswahl hochwertiger Algorithmen aus der Fantom-G bieten. Die Multieffekte umfassen 15 für Bläuserounds nützliche Programme

wie z. B. Auto-Wah, Delays für Solosounds, Dynamics für kraftvolle Rockbläser sowie diverse Lo-Fi-Effekte, mit denen das Bläserensemble eine kontinuierliche Zeitreise bis in die 20er-Jahre antreten kann. Der Phonograph-Effekt garniert das Spiel mit typischen Vinyl- und Schellack-Artefakten. Sämtliche Einstellungen werden in einem der 50 Patches des ARX-03 abgespeichert. 40 vorprogrammierte Patches, die ein breites Genrefeld von Pop, Rock und Jazz abdecken, sind bereits vorhanden.

Fazit: ARX-03 „Brass“ erweitert jede Fantom-G um natürlich klingende Blechbläser. Herausragendes Merkmal sind insbesondere die Echtzeit- und Steuerungseigenschaften der Klangerzeugung mit unterschiedlichen Artikulationen, wodurch das Livespiel des Bläserensembles eine wahre Freude ist. Wenn Roland einen Modus integriert hätte, bei dem die bis zu 14-stimmige Klangerzeugung auch über mehrere Parts, z. B. zur separaten Steuerung einer Solostimme, angesprochen werden könnte, wäre das ARX-03-Board vollends abgerundet. ↴

profil

Hersteller / Vertrieb:

Roland (OS 1.20 & ARX-03)
Nexoe Audio Solutions (YASE 2.1)

Internet:

www.rolandmusik.de, www.nexoe.de

Systemvoraussetzungen YASE 2:

Windows-PC (XP und 2003 Server),
512 MB RAM, Card-Reader für Fantom-S/X, USB 2.0 für Fantom-G

Unverbindliche Preisempfehlungen:

OS 1.20: kostenlos (Download)
ARX-03: € 449,-
YASE 2.1: € 120,- (Onlineshop)
(Upgrade von Version 1: € 60,-)

Fantom-G OS 1.20:

- + neue Funktionen im Sequenzer erleichtern und beschleunigen die Song-Produktion
- + DIMM-Sample-Speicher auf 1 GB aufrüstbar

ARX-03-Board „Brass“

- + Blechbläserensemble aus bis zu sechs Instrumenten
- + natürliches Klangverhalten und Tonartikulationen
- + individuelles Spielverhalten der „Musiker“
- nur ein MIDI-Part und eingeschränkte Multitimbralität

Fantom YASE 2.1

- + Import von Akai- und Roland-S7x-Programmen direkt von CD-ROM
- + Wave-Editor mit automatischen Loop-Funktionen
- + schnelles Erstellen von Multisamples und vierfach Layer-Patches
- Bedienung gewöhnungsbedürftig