



Ongehoorde dimensies

Wormhole van het Duitse Zynaptiq bestaat uit een combinatie van verschillende effecten en modulaties. Het ontwerp van de plug-in zorgt ervoor dat je, naast subtiele en muzikale bewerkingen, ook compleet uit de band kunt springen en een immense collectie aan surrealistische ruimtes en science fiction-achtige klanken kunt creëren.

door Sascha Meijer > sascha@interface.nl

Om dit brede scala aan klanken vorm te geven, heb je de beschikking over een pitch-shifter, frequency-shifter, galm, delay, een variant op een dry/wet-knop en de door Zynaptiq ontworpen Warp-functie. Het Warp- en shift-gedeelte in Wormhole zijn serieel geschakeld; een brongeluid gaat via de Warp naar het shift-gedeelte. Je kunt echter met een simpele druk op de knop deze effecten van plek laten wisselen in de serie. Je kunt de galm kan ook nog op verschillende plekken in de keten toevoegen, maar hierover later meer.

Pieken

Als je Wormhole voor het eerst opent, springt de grote cirkelvormige knop in het midden

- INFO
- Prijs excl: € 167,23
 - Distributie: Zynaptiq online
 - Internet: www.zynaptiq.com

Xtra

- trailer 3 video's met klankvoorbeelden
- demo versie

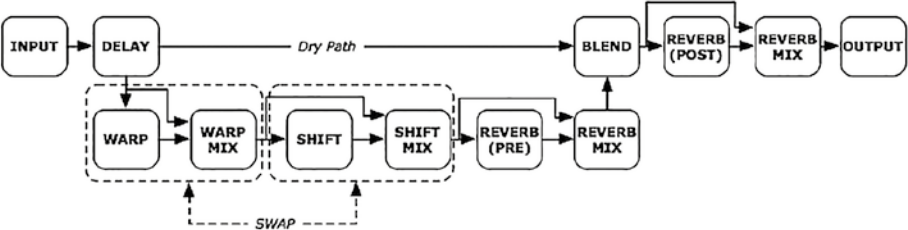
meteen in het oog. Deze knop bedient, samen met de sliders links hiervan, de Warp-functie. Hiermee wordt een deel van het spectrum van de binnenkomende klank omgekeerd en ontstaat een effect dat nog het meeste lijkt op een lokaal kamfilter. Deze filtering kan compleet worden bijgestuurd middels de verschillende parameters in het Warp-gedeelte van de plug-in. Met Warp Depth bepaal je welk deel van het spectrum wordt bewerkt met de Warp-functie. Met deze slider links van het midden bewerk je alleen het hogere deel van het spectrum, waardoor de input lo-fi gaat klinken. Staat de slider rond het middengebiet, dan komen er filterresonanties naar voren die zo sterk zijn dat ze melodische informatie toevoegen. Schuif je vervolgens de slider helemaal open, dan wordt het hele spectrum van de binnenkomende klank

bewerkt. Zo haal je de duidelijke filterresonanties eruit en ben je meer bezig met het bewerken van het totale spectrum en timbre. De Poles-slider zorgt voor meerdere resonante pieken in het bewerkte frequentiespectrum. Dit kan ervoor zorgen dat een bepaalde tonaliteit van het brongeluid wordt versterkt omdat bepaalde boventonen sterker worden aangesproken. Maar door het toevoegen van deze resonante pieken kun je een klank ook omvormen tot iets compleet nieuws. De grote, ronde knop bedient de Tilt waarmee je kenmerkende resonanties en pieken in het frequentiespectrum van het brongeluid kunt verschuiven. Het lijkt wat op een frequency-shifter, maar het klinkt echt compleet anders. Deze Tilt-knop is verbonden aan het filter wat ook nog in deze Warp-sectie te bedienen is. Door het filter op Pre-Tilt



Met de Blend-knop kun je ongelooflijk spannende klanken en opbouwende texturen maken

filtering te zetten, is het mogelijk om stutter-achtige effecten te creëren. De Pre-Tilt filtering is specifiek ontworpen om artefacten te veroorzaken en omdat een anti-aliasing-filter ontbreekt, kun je waanzinnig vreemd klinkende vervorming in de hogere frequenties creëren. Wil je echter schone, ronde filtering, dan zet je het filter simpelweg op Post-Tilt.



Gladjes en strak

Aan de rechterkant vind je de shift-sectie met de pitch- en frequency-shifter. De pitch shifter beschikt over vier algoritmes. Er is een Smooth en Tight algoritme, waarbij de Smooth-variant optimaal werkt met lang-gerekte en harmonische informatie. De Tight-variant doet het op zijn beurt het beste op korte en heldere klanken zoals drums en andere impulsrijke bronnen. Ook raadt Zynaptiq de Tight-instelling aan voor het pitchen van spraak. Dan zijn er nog de Detune A en B-opties waarmee je stereo effecten als subtiele widening en zogenaamde fattening kunt maken. De frequency-shifter is misschien minder bekend. Heel simpel gezegd verplaatst deze alle frequenties in een brongeluid met een vaste waarde. Het kijkt dus niet naar muzikale informatie of intervallen, zoals een pitch shifter, en het resultaat is daarom ook minder muzikaal. Binnen dit gedeelte van de plug-in is nog een decay-knop te vinden waarmee je eenvoudig het bekende versmeren en uitrekken van de klank na het pitchen kunt tegengaan.

In de blender

Alsof dit alles nog niet genoeg was, zitten er ook nog een galm, een delay en een hele

- SPECIFICATIES
- 32/64-bit au/rta/aa native/audiosuite/vst2,4/vst3-plug-in
 - Warp spectral inversion & warping module
 - pitch/frequency-shifting module met Smooth, Tight en twee detune modes
 - dual lush randomized hall reverbs
 - dry/wet morphing
 - +/- 4 octaven pitch-shift
 - +/- 4000Hz frequency shift range
 - 96dB/oct carrier & side-band attenuatie
 - werkt met iLok 2 of zonder (internet)

vernünftige variant op een dry/wet-knop verstopst. Deze knop heet hier Blend, en kan net even iets meer dan de balans bepalen tussen het brongeluid en het bewerkte geluid. Je kunt met de Morph A en B-instellingen de heftigheid van de bewerkingen aanpassen. In plaats van de volumeverhouding tussen het brongeluid en het bewerkte geluid te veranderen, wordt het met deze instellingen mogelijk om het brongeluid langzaam te horen veranderen in de door jou gemaakte klank. Dit zorgt ervoor dat je ongelooflijk spannende klanken en opbouwende texturen kunt maken. De galm is vrij basic, maar wel precies goed voor Wormhole. Hij beschikt alleen over size, damping en mix-instellingen en kan voor, na of voor én na de Blend-slider geplaatst worden. Meer parameters zijn overbodig, aangezien het perfect intuïtief aanvoelt. Je kunt een klein beetje diepte toevoegen maar ook complete soundscapes maken met deze drie knoppen. Ook de delay is weer net even anders dan je zou verwachten. Hiermee kun je namelijk het onbewerkte signaal onafhankelijk van het bewerkte signaal vertragen. Met een negatieve delaytijd vertraag je het onbewerkte signaal, en met een positieve het bewerkte. Met de L/R Invert is het vervolgens ook nog eens mogelijk om ongelooflijk brede stereo effecten te creëren die niet richtinggevoelig

zijn zoals de meeste tijdgebaseerde stereo effecten. Zet je deze functie aan, dan geldt de delaytijd in het rechterkanaal voor het onbewerkte signaal en in het linker kanaal voor het bewerkte signaal.

Conclusie

Wormhole biedt een ongelooflijke hoeveelheid aan mogelijke bewerkingen; van compleet surrealistisch en megalomaan tot aan ingetogen en dromerig. Door de goed doordachte opbouw van de plug-in en de combinatie van de effecten – allemaal net even anders dan je verwacht – is Wormhole een echte *must-have* voor elke sounddesigner en filmcomponist. Wormhole beperkt zich echter niet tot één discipline; hij is geschikt voor alle soorten klankbewerking. Ook bij een mix-engineer voor moderne muziek misstaat de Wormhole niet in het arsenaal. Hij is uitermate geschikt om gelaagdheid en diepte aan je mix toe te voegen en creëert daarnaast texturen en klanken die je nog nooit eerder hebt gehoord. ■

HET OORDEEL	
+	• nooit eerder gehoorde klanken
	• intuïtieve bediening
	• transparante pitching
-	• geen