

Heavyocity Vocalise 3

Cinematic Vocal Plug-In

Autor: Peter Kaminski

Heavyocity Vocalise 3

Dienstag, 30. Dezember 2025 07:00

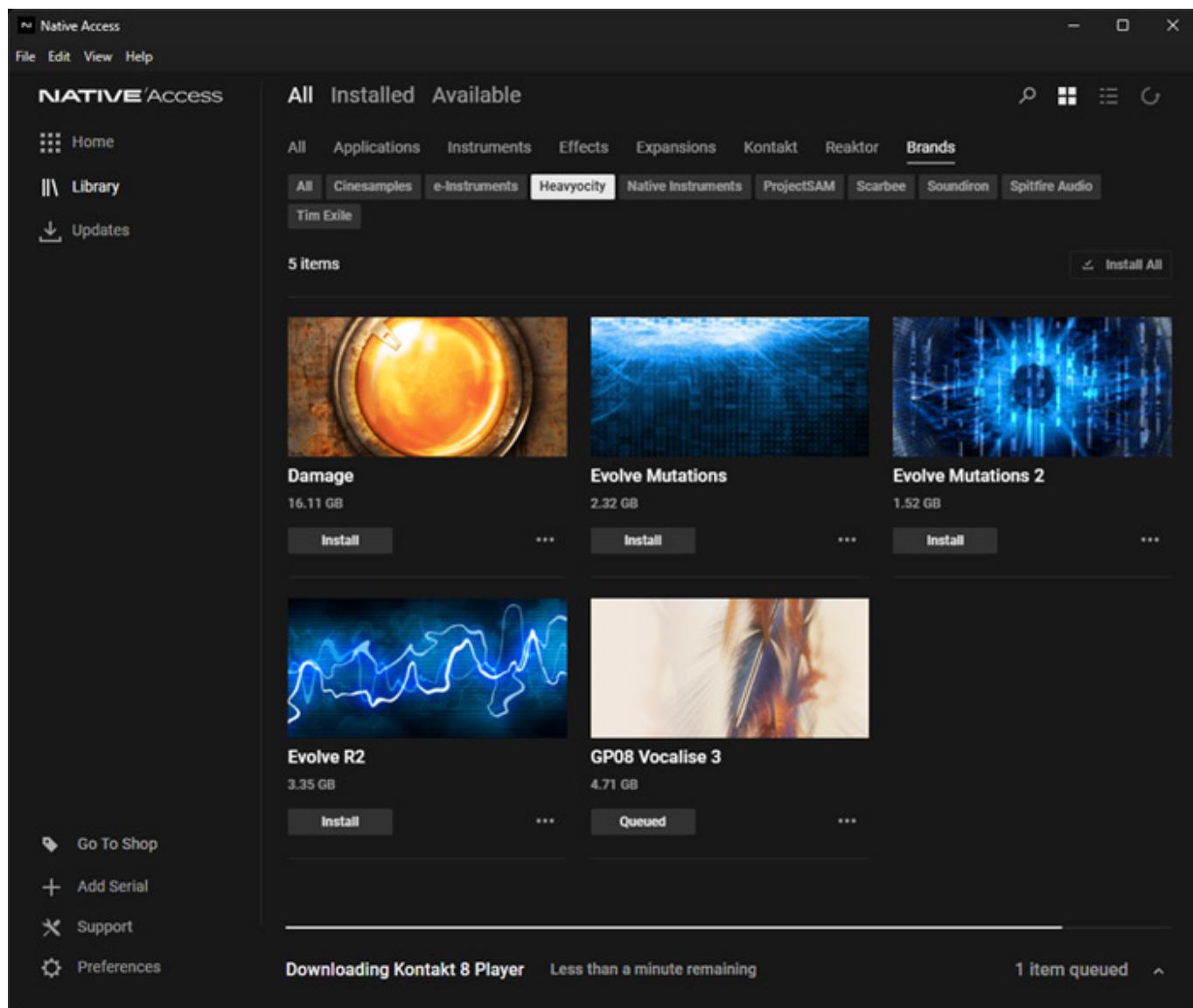


2003 gründeten Dave Fraser und Neil Goldberg, die sich schon vom Studium auf dem Berklee College of Music her kannten, das Studio "Heavy Melody Music" in New York City und holten noch den Composer und Sound Designer Ari Winters hinzu. 2006 entstand dann die Idee moderne virtuelle Instrumente zu entwickeln, weil man unzufrieden war mit dem, was geboten wurde und man gründete "Heavyocity Media". Das erste Instrument war EVOLVE - ein Multi-Instrument für die Filmmusik.

Das war sehr erfolgreich und die Reise begann. Zum Zeitpunkt des Tests sind es mittlerweile 76 verschiedene virtuelle Instrumente, die sich speziell an Filmmusik-Komponisten und Sound Designer richtet und zwar von Drums und Percussion über Keyboards, Gitarren, Orchester-Sound und auch Gesang.

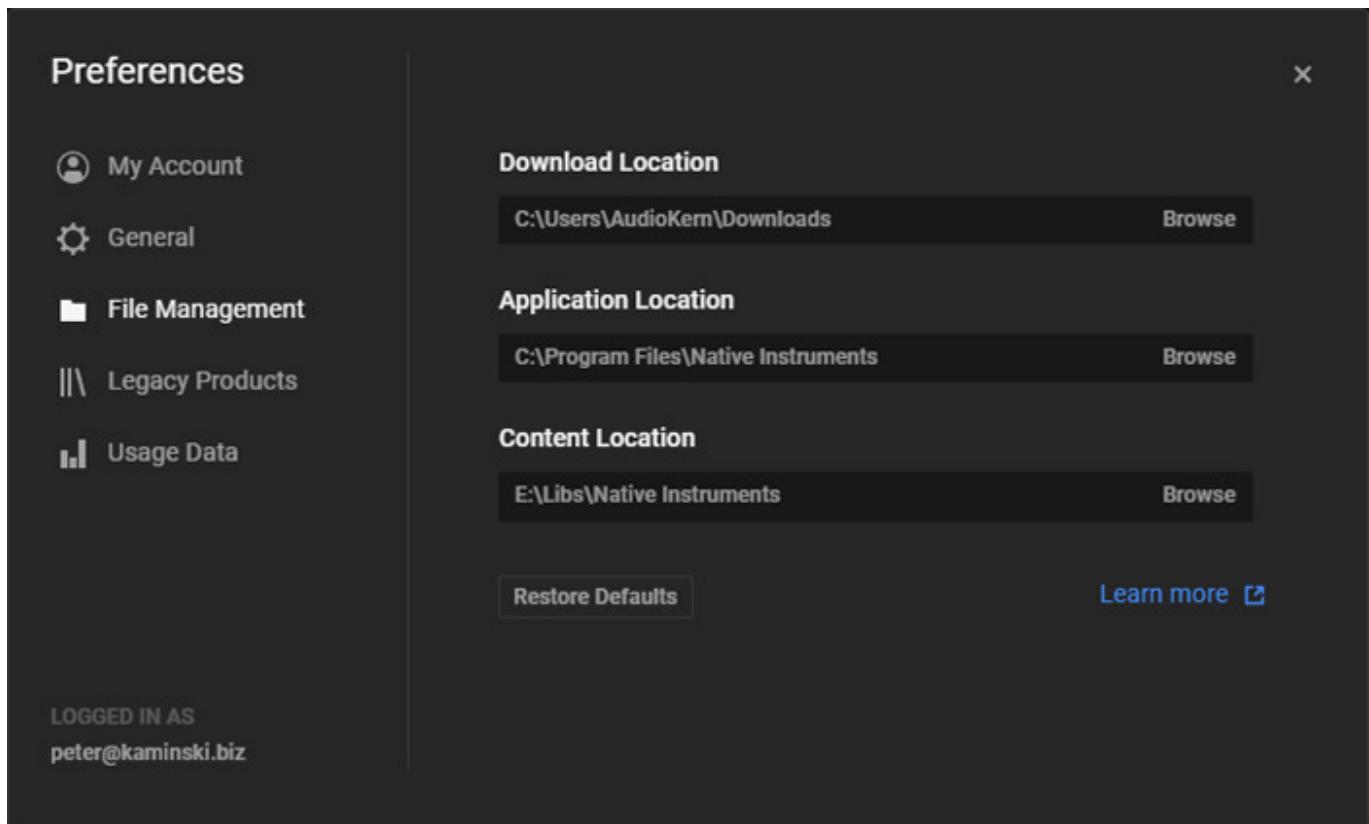
Wir möchten einen Blick auf eines der virtuellen Instrumente für virtuellen Gesang richten. Heavyocity bietet gleich sechs Vocal-Plug-Ins an und zwar: das kostenlose Plug-In Emotive Choir, Mosaic Voices, Sonara sowie Vocalise, Vocalise 2 und Vocalise 3, welches wir hier vorstellen möchten. Die drei Vocalise-Instrumente basieren auf verschiedene Samples und so ist Vocalise 3 kein Update, sondern eigenständiges Instrument.

Installation



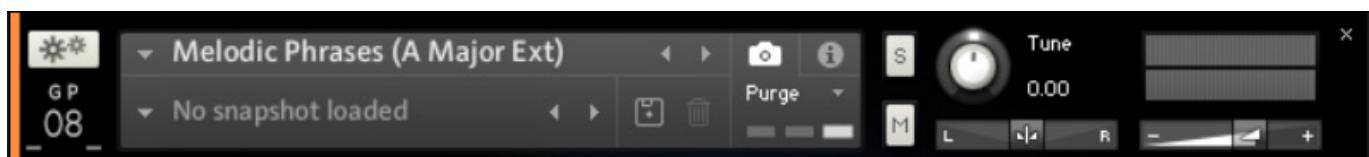
Für die Nutzung aller virtuellen Vocalise-Instrumente ist die kostenlose Version des

Kontakt Player (mindestens Version 6.7.1) erforderlich. Verfügbare Plug-In-Formate sind Stand-alone, VST, VST3, AU, AAX. Für Windows ist mindestens Windows 10 sowie eine i5 CPU erforderlich und macOS ab Version 10.14 und auch Apple Silicon Macs werden unterstützt.

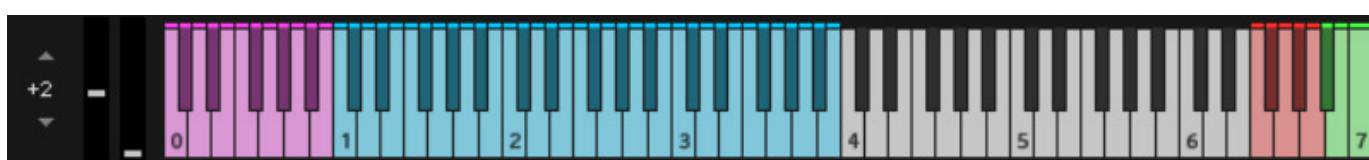


Die Installation haben wir direkt über den Kontakt Player durchgeführt. Den Freischaltungscode gibt man direkt hier in dem Player ein und führt dann die Installation durch. Für die ca. 7 GByte große Sample-Bibliothek kann man einen extra Ordner angeben (s. Abb. oben).

Bedienung



Oben im Kopf des Kontakt Players lassen sich die Einstellungen wie Stimmung und Ausgangspegel einstellen.



Heavyocity Vocalise 3

Dienstag, 30. Dezember 2025 07:00

Die einblendbare Tastatur gibt eine Übersicht über verschiedenen Keyboard-Bereiche, die farblich markiert werden. Blau ist zum Beispiel der spielbare Bereich zum Auslösen eines Samples und Magenta für die Transponierung. Rot sind Trigger-Effekte und grün markierte Bereiche sind für die sogenannten Motion Play Triggers - dazu später mehr. Es gibt dabei folgende Unterscheidung bei den einzelnen Presets und zwar gibt es welche mit drei gleichzeitigen, überlagernden Sounds, welche mit unterschiedlichen Samples oder Artikulationen pro Taste aber zum Beispiel gleichem Grundton sowie Presets mit einem Sound die sich normal auf der Tastatur spielen lassen.



Die Hauptseite bietet links zuschaltbare Effekte (Hall, Chorus, Delay, Distortion) und deren Parameter. Auf der rechten Seite lässt sich der Hüllkurvenverlauf einstellen. Darunter befinden sich bis zu drei Performance Controls für Anschlagstärke, Glide sowie Unisono. Bei Unisono werden Noten parallel mit verschiedenen Verstimmungen. Über den Regler UNISON wird der Grad der Verstimmung eingestellt. In der Mitte befindet sich auf der Hauptseite kann man zwischen drei Einstelloptionen wählen: SAMPLE, PUNISH, TWIST.



Bei SAMPLE lassen sich die Parameter für das Abspielen verändern. Hier kann man zum Beispiel den Startpunkt verschieben oder das Stereo-Panorama beeinflussen und auch ein Zufallsstartpunkt aktivieren. PUNISH ist ein Kompressionseffekt, der sich bis hin zu einer Sättigung einstellen lässt. Über TWIST lässt sich eine Tonmodulation durchführen.

Heavyocity Vocalise 3

Dienstag, 30. Dezember 2025 07:00



Neben der Hauptseite, die wir bisher vorgestellt haben gibt es noch drei weitere Bedienseiten, die man unten im Plug-In auswählen kann. So stehen über eine Seite ein Equalizer, ein Master EQ sowie ein dynamisches Filter mit Modulationsmöglichkeit über ein LFO und ADSR-Hüllkurvengenerator für die Filterfrequenz zur Verfügung.

Heavyocity Vocalise 3

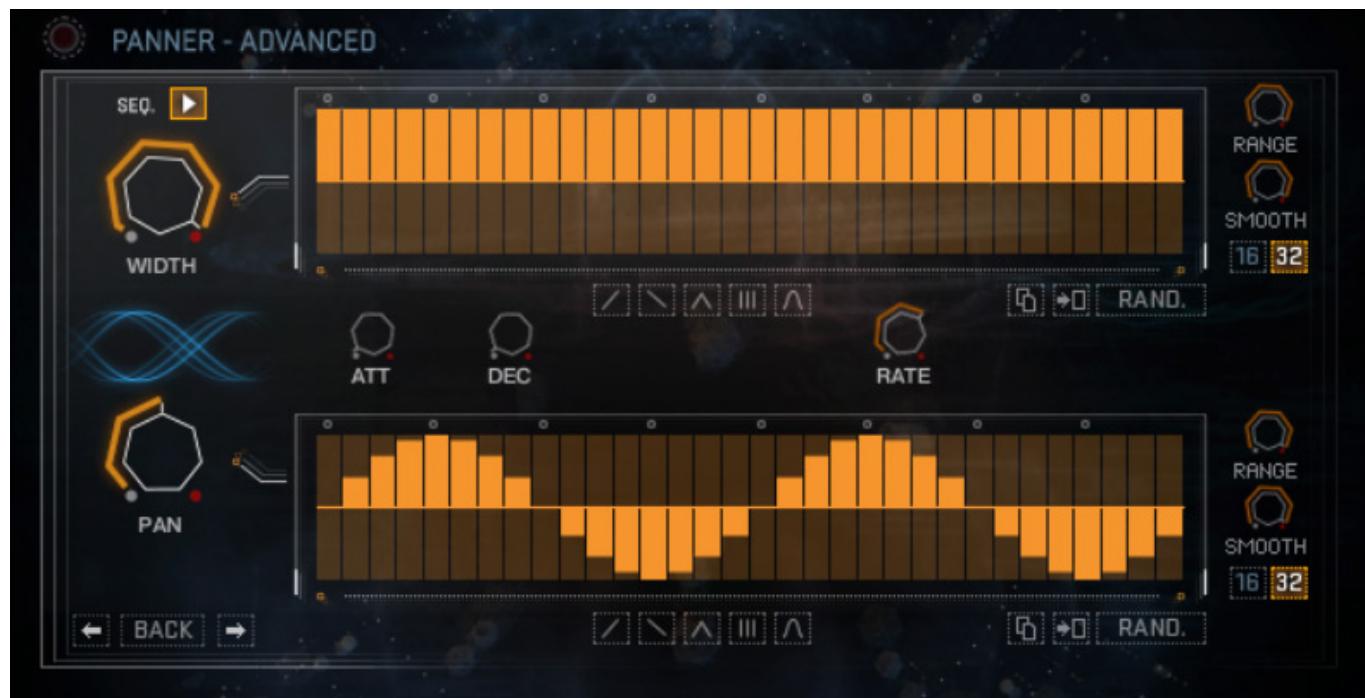
Dienstag, 30. Dezember 2025 07:00



Auf der Seite TFX, was für Trigger-Effekt steht, werden fünf schaltbare Effekte geboten, die sich über die Tastatur aktivieren lassen und zwar: ein Verzerrer, ein Lo-Fi-Effekt, ein Filter, ein Panner sowie ein Delay (s. Abb. oben).

Heavyocity Vocalise 3

Dienstag, 30. Dezember 2025 07:00



Über den Taster ADVANCED kann man für die fünf Effektarten noch einen Sequenzer aufrufen (s. Abb. oben mit dem Sequenzer für das Stereo-Panorama).

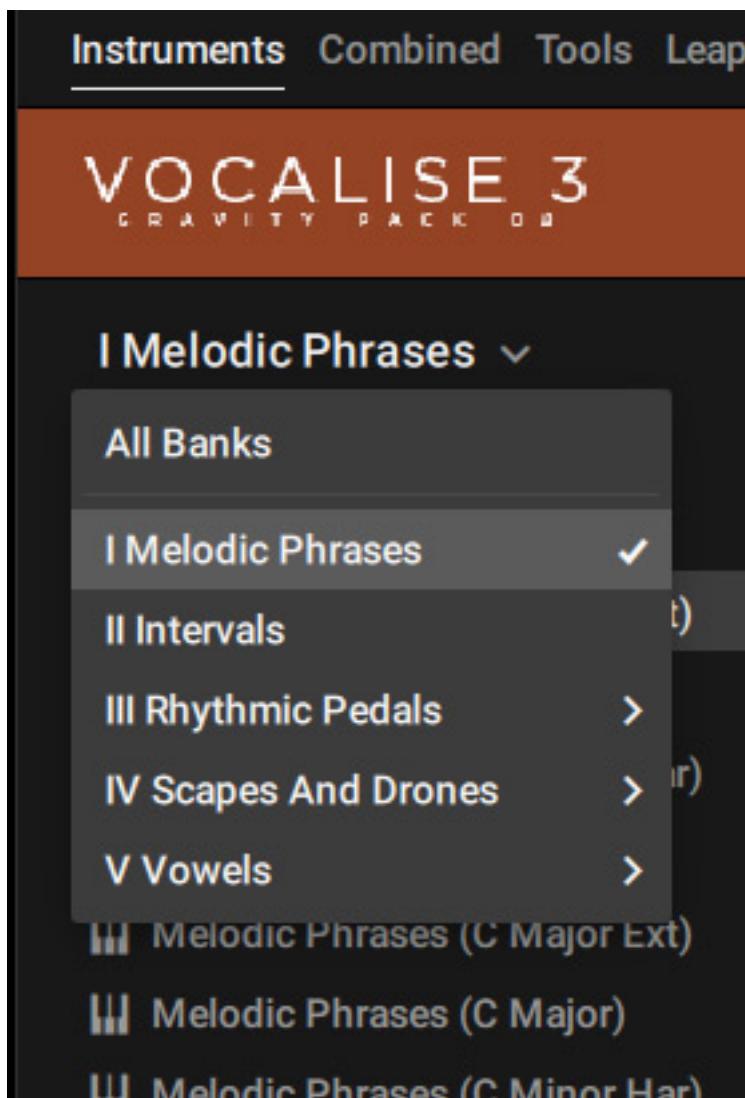


Auf der Seite MOTION lassen sich auch noch verschiedene Modulationen über einen

Sequenzer einrichten (s. Abb. oben). Die Aktivierung für diese Modulation erfolgt ebenfalls über die Tastatur aber natürlich über andere, zugeordnete Tasten (A#6 bis C7). Es ist theoretisch auch eine Aktivierung über die Bedienoberfläche möglich.

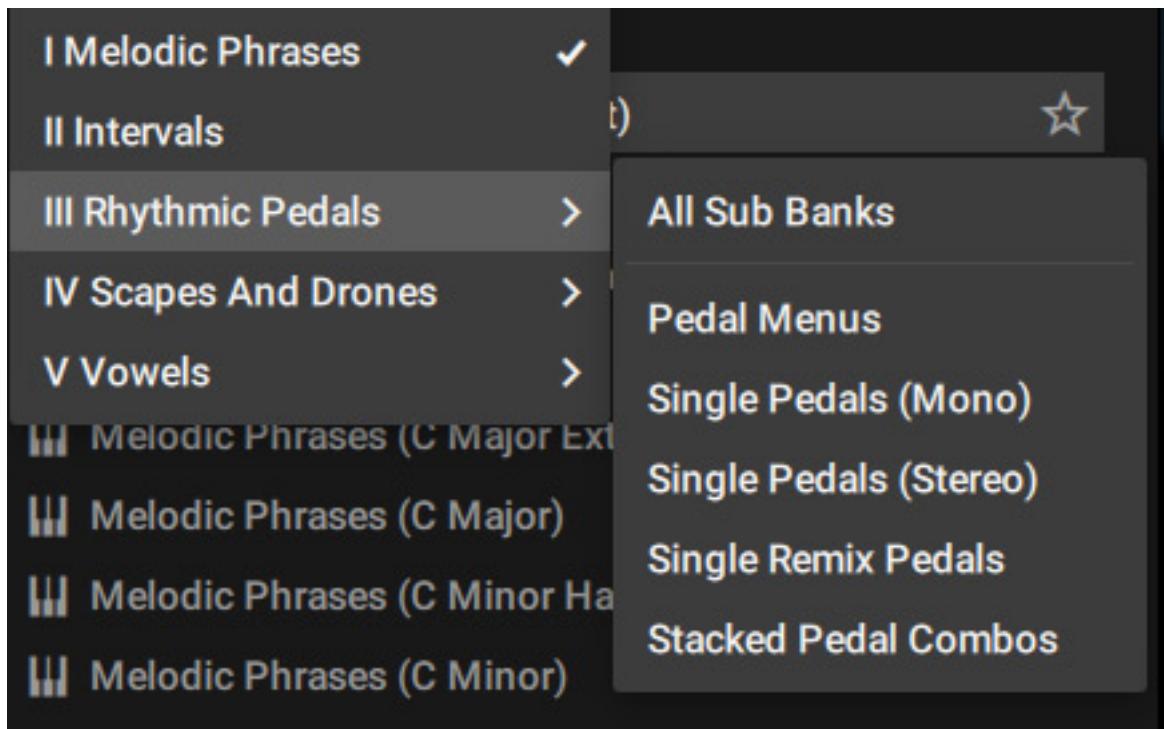
Praxis

Wir haben Vocalise 3 mit dem Kontakt Player 8 auf einer [AudioKern B14 DAW](#) von Digital Audio Service mit Windows 11 und mit [Nuendo 14](#) von Steinberg als Host getestet. Die Prozessorlast des Instrumentes im Kontakt Player ist auch mit eingesetzten Effekten äußerst gering. Die Bedienung ist relativ schnell intuitiv möglich. Die Struktur des Plug-Ins ist klar. Ob und wie man die vielen Modulationsmöglichkeiten nutzt dürfte sicherlich individuell sehr unterschiedlich sein. Ich selber habe davon nur wenig Gebrauch gemacht, da sich viele Effekte dann auch schnell abnutzen können. Man sollte die Modulationen also nicht überstrapazieren oder ggf. unterschiedliche Modulationseffekte einsetzen.



Die verschiedenen Presets sind in fünf Bänke aufgeteilt, wobei es außer der Bank

"Intervals" auch noch Sub-Bänke gibt. Bei der Bank 2 "Intervals" ist für jeden Grundton über zwei Oktaven in Halbtonabständen jeweils ein Preset vorhanden mit den verschiedenen Intervallen. Man kann die verschiedenen Phrasen über die Tastatur aufrufen und wenn man Transponieren möchte, muss man das über die Transpose-Funktion auf dem entsprechenden Keyboard-Bereich machen oder entsprechend in der Host-Software programmieren. Das lässt sich sehr gut spielen und handhaben.



Bei der Bank 1 "Melodic Phrases" gibt es melodische Phrasen für vier A, C, D# und F# in jeweils vier Tonskalen (Major, Major Ext, Minor, Minor Har). Die Bank 3 bietet rhythmischen Phrasen unter anderem auch in Mono und Stereo und auch von zwei unterschiedlichen Sängerinnen (unterschiedliche Preset-Sub-Bänke). Bank 4 ist in die Sub-Bänke Drones und Scapes aufgeteilt. Die Drones sind an Stimmen angelehnt, klingen aber bewusst synthetisch und lassen sich in der Tonhöhe auf der Tastatur spielen. Bei den Scapes sind Presets wieder nach Skalen zusammengefasst (A, C, D#, F# wie zuvor). Die Bank 5 bietet verschiedene Presets mit Vokalen (Aahs, Oohs, etc.) sowohl als Schleifen als auch als Single-Shot.

Die Samples sind sehr vielfältig und umfangreich. Mit ein bisschen Übung lassen sich auch längere melodische Phrasen relativ leicht anlegen. Klar ist, dass das Plug-In kein Gesangs-Ersatz für den Bereich der Popmusik darstellt, sondern sich für Filmmusik- oder Ambient-Sound-Kompositionen einsetzen lässt. Der Schwerpunkt liegt hier auf einzelne Sänger- und keine Chor-Samples. Es gibt aber auch Stacked-Presets mit mehreren gleichzeitigen Stimmen. Mit Akkord-Spielweise lassen auch kleinere Chöre generieren. Große Orchester-Chöre kann man damit natürlich nicht ersetzen aber dafür gibt es ja auch wieder andere Plug-Ins die dort den Schwerpunkt setzen.

Wir waren mit dem Set der Samples sehr zufrieden und es kam kein Mangel auf. Trotzdem könnte ich mit vorstellen, dass die anderen beiden Versionen von Vocalise das klangliche Spektrum nochmal erweitern. Wir haben die anderen Versionen aber nicht getestet und können hierzu daher nichts weiter ausführen.

Fazit

Der Preis für Vocalise 3 liegt bei 119 US\$. Vocalise und Vocalise 2 liegen bei 99 US\$. Der Preis ist bei dem variantenreichen und sehr natürlich klingenden Material absolut gerechtfertigt. Auf jeden Fall eine Empfehlung für Kompositionen im Bereich Filmmusik und elektronischer Musik wie Ambient und Co. Gerade bei Instrumenten mit Stimmen ist es ja immer empfehlenswert auch mehrere Instrumente parat zu haben um flexibel sein zu können und manchmal lassen sich ja verschiedene Stimmen-Plug-Ins auch gut miteinander kombinieren.

<https://heavyocity.com/>