

Spectrasonics Omnisphere 3

Update des komplexen Software-Synthesizer-Klassiker

Autor: Lars Deutsch



Omnisphere wurde bereits im September 2008 erstmalig vorgestellt. Zu dieser Zeit arbeitete ich in einem Radio-Jingle-Studio in Berlin. Der Besitzer hatte gerade drei der neuesten und teuersten Hardware-Synthesizer gekauft. Ich hatte einen halben Tag mich mit jedem von ihnen vertraut zu machen, und dann einen halben Tag für dieses neue Plugin namens Omnisphere und das Ganze für die Erstellung eines Radio-Jingle. Es wurde mir schnell klar, dass die Kombination von Audio-Soundsources und Synthese in Omnisphere frischer und komplexer waren als das, was man zu dieser Zeit irgendwo anders finden konnte. Fast zwanzig Jahre später,

auf einem anderen Kontinent und zwei Omnisphere-Versionen später ist es wieder ähnlich. Ich bin nicht Mal durch die Presets in der Analog Vibes Kategorie und es fühlt sich an, als hätte ich einen Tag lang Patches gehört und gespielt.

In den letzten achtzehn Jahren hat Omnisphere seinen Weg in Marvel-Filme und Millionen von verschiedenen Songs gefunden. Viele Komponisten und Produzenten haben sich - hin und wieder auch zu viel - auf die sehr detaillierten und ausdrucksstarken, time-synched Patches vertraut. Omnisphere ist nicht nur in Bezug auf seine Geschichte und Einfluss riesig, sondern auch durch das, was es bietet. Von der Anzahl der Patches bis zu der Klangverarbeitung ist Omnisphere ein wahrer Koloss, der für die dritte Ausgabe nochmal erheblich gewachsen ist.

Installation

Omnisphere bietet einen eigenen Installer, der auf der Website von Spectrasonics verfügbar ist. Zuerst lädt man den Download-Manager aus seinem Benutzerkonto herunter und mit diesem dann einen 60 GB großen Ordner, der den Installer für Mac und PC sowie die Soundsources enthält. Mit dem Installer wird auch der Steam-Ordner erstellt oder aktualisiert. Dieser speichert die Omnisphere-Daten. Wenn man Omnisphere zum ersten Mal in dem DAW startet, erhält man einen Challenge-Code und wird auf die Website von Spectrasonics weitergeleitet. Nachdem die Response generiert und kopiert ist, ist Omnisphere freigeschaltet. Die Installation auf meinem Intel MacPro und Silicon MacBookPro verlief ohne Probleme.

Die Autorisierung lief auf beiden Maschinen problemlos. Omnisphere 3 funktioniert mit allen gängigen DAWs unter Windows 10 oder höher und MacOS 13 oder höher. Es ist in den Plug-In-Formaten AAX, VST2, VST3 und AU sowie auch als Stand-Alone-Software verfügbar. Die Version 3 ersetzt Omnisphere 2 komplett.

Spectrasonics nutzt jetzt FLAC um mehr Soundsources bei gleicher Installationsgröße zu bieten. Bei einer bestehende Installation wird der Steam-Ordner auch komplett durch einen neuen Ordner ersetzt. Wir haben Spectrasonics zu dem Wechsel zu FLAC gefragt, hier ist ihr Kommentar: „Für Omnisphere 3 haben wir darauf geachtet, die Anforderungen an den Speicherplatz im Auge zu behalten. Wir haben uns entschieden, unsere Instrument-Samples in FLAC zu speichern, das weithin als Branchenstandard für verlustfreie Audiokompression gilt. Es bietet eine bitgenaue Dekodierung, die identisch mit den Originalaufnahmen ist, ohne Qualitätsverlust. FLAC reduziert typischerweise die Größe der Proben um 50 bis 70 Prozent, während es extrem schnell zu dekodieren bleibt, was die Anforderungen an die Festplatte senkt und es ideal für das Streaming von Echtzeit-Samples macht.“

Konzept



Der epische Umfang an Klängen und Processing scheint das Kernkonzept von Omnisphere zu sein. Will man einen klassischen Synthesizer, bekommt man hier alles was man braucht. Ist das Ziel aufwendiges Sound-Design und Audio durch Oszillatoren zu schicken, so gibt es hier mehr Optionen als ich je bei einem anderen Synthesizer gesehen habe. Geht es darum eigene Patches mit komplexem internen Routing zu erstellen, so gibt es hier mehr Zutaten als ich je durchprobieren könnte. Komponisten, Produzenten, Keyboarder oder Klangdesigner können alle unterschiedliche Gründe und Workflows finden, um Omnisphere 3 in ihren Produktionen oder auf der Bühne einzusetzen.

CPU und Handhabung



Ich habe ein paar Skizzen mit Omnisphere-3-Patches geschrieben, und es gab keine CPU-Spitzen oder andere Probleme. Auf meinem Intel MacPro wurden zwölf Instanzen mit komplexen Presets kaum auf dem CPU-Meter in Logic registriert.

Der Browser von Omnisphere kann automatisch ein kurzes Klangbeispiel eines Patches anspielen, wenn man sich durch die Klänge klickt. Damit lassen sich viele Patches schnell ausprobieren. Das ist besonders nützlich, wenn man kein Keyboard oder MIDI-Daten verfügbar hat.

Omnisphere 3 unterstützt MPE. MPE ist einfach zu aktivieren und ich hatte keinerlei Probleme, meinen Expressive E Osmose mit Omnisphere 3 zu verwenden. In meiner ersten Skizze habe ich mich auf die Analog Vibes-Presets beschränkt und getestet, wie gut sie auf einen MPE-Controller reagieren. Alles klang großartig und reagierte gut.

Im Tests wurden alte Omnisphere-Instanzen korrekt abgerufen und abgespielt. Für Legacy-Klänge wird Omnisphere 3 standardmäßig auf die leicht aktualisierten Versionen der Patches zurückgreifen, aber es gibt auch die Möglichkeit, die Legacy-Version zu verwenden. In meinen Sessions haben die aktualisierten Versionen wie erwartet funktioniert, und ich sah keinen Grund, die Legacy-Version auszuprobieren.

Eine willkommene Ergänzung sind die „New Adaptiven Global Controls“. Da Omnisphere oft Presets mit aus individuellen Layern generiert, konnte es in der Vergangenheit eine Herausforderung sein, beide Layer separat anzupassen, um den

gewünschten, kombinierten Klang zu erzielen. Omnisphere 3 bietet jetzt übergreifende Kontrolle um Filter, Hüllkurven, Klangfarbe und andere Einstellungen für das gesamte Preset anzupassen.

„Quadzone Modulation“ ist ein weiteres nützliches Leistungsmerkmal. Es bietet Kontrolle über vier Klangschichten, um komplexe benutzerdefinierte Modulationen mit einer eleganten und einfachen Benutzeroberfläche zu erstellen. 36 neue Filtertypen, Circuit Modeled Saturation, neue Wavetables und ein polyphoner dualer Frequenz-Shifter sind einige der neuen Funktionen, die die klangliche Palette und Kontrolle von Omnisphere 3 erweitern. Spectrasonics hat viele Hardware-Controller und Keyboards bei der Hardware Integration hinzugefügt. Diese lassen sich einfach über das Hardware-Integrationsmenü anwählen. Die direkte Steuerung von über 300 Hardware-Instrumenten, einschließlich der Klangsynthese, ist also nur einen Klick im Dropdown-Menü entfernt.

In Anbetracht der Größe und Komplexität sind sowohl Installation als auch Workflow klar und elegant. Es gibt Synthesizer oder Ökosysteme, die darauf bauen, dass man zusätzliche Patches oder Klangbänke kauft. Bei Omnisphere 3 ist das nicht nötig. Omnisphere 3 hat alleine 5.590 Soundsources als Grundlage für Patches. Es ist schwer, einen anderen Synth zu finden, der mit 5.590 Patches kommt, geschweige denn mit so vielen Soundsources.

Unter der Haube

Ich bat Spectrasonics, die Komplexität und Klangerzeugung von Omnisphere 3 anhand eines bestimmten Patches mit all seinen Elementen und der Verarbeitung zu erklären. Hier ist ihre Antwort ...

„Der Oszillator ist das Herzstück der Sound Engine von Omnisphere. Er hat eine „gespaltene Persönlichkeit“, da er Multisamples (genannt Soundsources) oder DSP-generierte Wavetables abspielen kann. Mit FM, Ringmodulation, Dual Frequency Shifting, Waveshaping, Unison, Harmonia und Granular bietet er tiefe Flexibilität im Sound-Design. Der Oszillator ist Teil eines Layers, die auch Hüllkurven, Filter und Effekte umfasst. Ein Patch kann bis zu vier Schichten stapeln, was nahezu unbegrenzte Möglichkeiten bietet.

Zum Beispiel ist das pulsierende Patch „Rupturing the Strong Room“ aus zwei Layers aufgebaut, die beide von DSP-Wavetables mit Sinuswellen ausgehen. Layer A wird um zwei Oktaven nach unten transponiert, während Layer B eine Oktave plus eine reine Quinte über dem Tastenanschlag spielt. Die Sinuswelle von Layer B wird mit dem Waveshaper des Oszillators verarbeitet, um Harmonien hinzuzufügen, und jedes Layer läuft durch sein eigenes Effekt-Rack, einschließlich des neuen Pulsar Split, das jeder Schicht einen ausgeprägten Puls hinzufügt.

Quadzone, neu in Version 3, crossfadet zwischen den Schichten mit einem Temposynchronisierten LFO, was einen Puls erzeugt, der zwischen hohen und tiefen Frequenzen wechselt. Beide Layers laufen dann durch den Common Rack, der

mehrere Verzerrungsstufen, einen Multiband-Kompressor und einen Röhrenkompressor imitiert, der auf dem Fairchild 670 basiert. Das Signal wird schließlich durch ein ducked Hall geleitet, das durch die Halfspeeder-Effekt-Einheit verlangsamt wird, und erhält zusätzliche, rhythmische Bewegung durch eine weitere Instanz von Pulsar Split. Das Mod-Wheel fügt eine weitere Harmonie hinzu und erhöht die Wobbelrate. All dies wird erreicht, indem man mit einfachen Sinuswellen beginnt, was zeigt, wie Verarbeitung und Modulation den reinsten Klang in ein pulsierendes, sich entwickelndes Patch verwandeln können.“

Praxis



Genauso wie in früheren Versionen von Omnisphere gibt es Klänge, die sehr produziert sind und wie gemastert klingen. Der große Vorteil davon ist, dass die Patches detailliert, ausdrucksstark und oft beeindruckend sind. Die Patches sind auch in der Lautstärke sehr einheitlich, was großartig ist, wenn man sich durch viele Patches klickt. Der Nachteil ist, dass viele Patches dafür gebaut sind die ganze Klangleinwand zu füllen.

Jeder professionelle Komponist oder Produzent wird schnell merken, dass einige Patches viel Raum einnehmen. Im Alltag würde ich gelegentlich die Effekte oder Komplexität reduzieren und die manche Presets sparsam oder in Arrangements verwenden, die ihnen genug Raum lassen. Glücklicherweise bietet Omnisphere

dafür alle nötigen Einstellungen und auch die Option direkt nach weniger komplexen Klängen zu suchen.

Ich möchte noch auf ein Element gesondert eingehen, was Omnisphere von vielen Synths abhebt. Wenn man die Scoring Organic Patches durchspielt, ist das Wort „organisch“ wirklich Programm. Der Adagio Stringy Symphony-Patch besteht aus vier Soundsources, die tatsächliche Streichaufnahmen sind. Von Okarinas, über Harfen, bis zu Trommeln, Stimmen und experimentellen Klängen sind die organischen, oft sanft entwickelnden Natur der Soundsources naturalistisch, warm und detailliert, oft vergleichbar mit klassischen Sample-Banken.

Die Patches kombinieren oft vier natürliche Klangquellen sowie individuelles oder allgemeines FX-Routing. Der Organic Ensemble Consciousness-Patch ist ein gutes Beispiel dafür. Er besteht aus Nyckelharpa, Fractured Fiddle, Pizz Drops, Ivory (Piano) Evolution und Cello Glissando Soundsources. Zusammen erzeugen sie einen Klang, bei dem man das Holz der Instrumente hören und fühlen kann. Dazu kommt, das sanfte Gleiten zum Zielton und kleine Variationen und Entwicklungen, wenn man die Noten länger hält. Diese Klänge sind hervorragend für Texturen und harmonieren gut mit traditionellen Instrumenten oder helfen um einem Song oder Soundtrack etwas Lebendigkeit zu verleihen.

Fazit

MPE alleine hätte Omnisphere 3 zu einem Update gemacht, das man in Betracht ziehen sollte. Die beeindruckende Anzahl neuer Klänge und anderer Innovationen erleichtert die Entscheidung noch mehr. Wer neu bei Omnisphere ist, wird vom Umfang und der Qualität beeindruckt. Von 35 großartig klingenden FX-Einheiten bis hin zur Anzahl der Patches kann man komplette Scores schreiben und ganze Alben nur mit Omnisphere 3 produzieren. Es braucht wahrscheinlich ein Jahr auf einer einsamen Insel um sich durch alle Patches und Soundsources zu arbeiten. Die Tiefe und Flexibilität bedeuten, dass es sich nicht um einen genre- oder projektspezifischen Synth handelt. Ich könnte mir vorstellen, dass Produzenten, die sich auf ein bestimmtes Genre oder die Emulation eines Hardware-Geräts konzentrieren, Omnisphere 3 als überdimensioniert empfinden, aber für die meisten Produzenten und Komponisten findet man hier schnell was man braucht.

Omnisphere 3 ist für 499 \$ beziehungsweise 399 € direkt vom Hersteller oder im Fachhandel erhältlich.

www.spectrasonics.net