

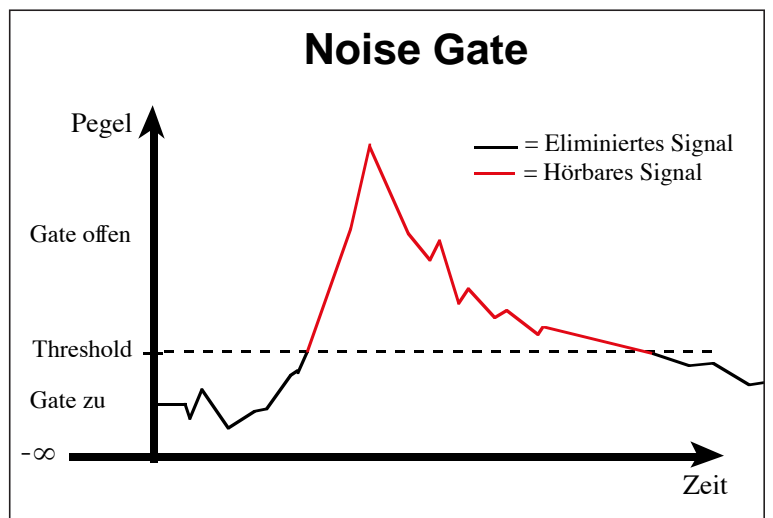
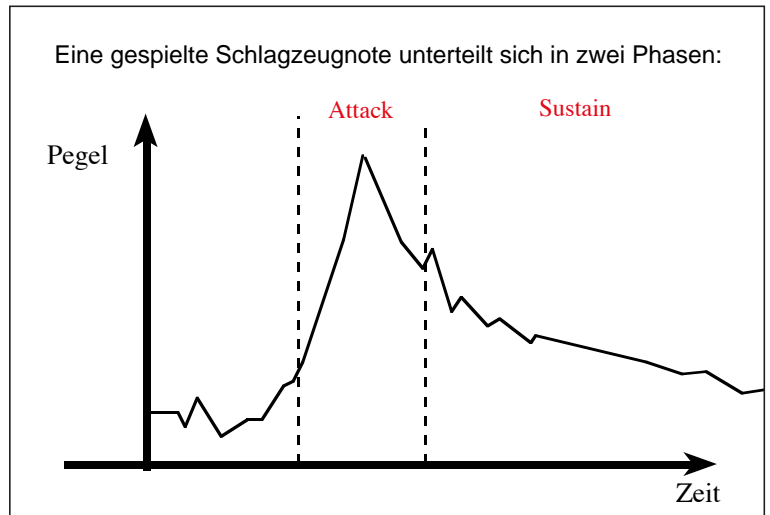
Im Studio sollte, vor allem für die Snaredrum unbedingt darauf geachtet werden, wenn überhaupt Noise Gates, dann erst im (für den) Mix einsetzen. Was einmal »weggegatet« ist und so auf Band kommt, ist unwiederbringlich. Leise Ghostnoten, schöne Obertöne der Snare, das leichte musikalische Ansprechen des Snaretep-pichs beim Spielen der Toms. All das sollte erhalten bleiben.

**Percussive Sounds kann man in zwei Teile zerlegen:**

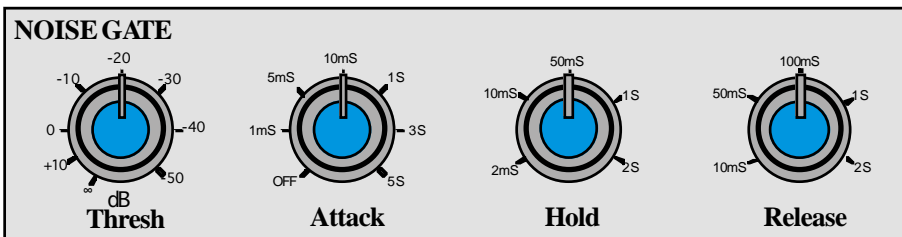
- Attack:** kurz, obertonreich, Stick auf's Fell.
- Sustain:** das Ausklingen, der Grundton mit Obertönen.

Genau diese beiden Komponenten kann man mit den Zeitparametern des Gates bearbeiten.

- Attack-Regler** (Ansprechzeit des Gates):  
kleiner Wert = Attack bleibt erhalten.  
großer Wert = Attack wird abgeschnitten.
- Hold-Regler:** so lange bleibt das Gate voll geöffnet.
- Release Regler:** Ausblendzeit  
Hold und Release bestimmen das Ausklingverhalten - ein zu stark nachschwingendes Tom kann zum Beispiel gekürzt werden.



Grundfunktionen eines Noise Gates



**Hier noch ein paar Grundregeln:**

Bei Kombination von Beidem: Erst Gate, dann Kompressor. Becken werden nicht gegatet. Gates nicht bei der Aufnahme verwenden, einzelne Schläge könnten unwiederbringlich verschluckt werden.

Man muss nicht alles »totgatet« und vor allem dürfen keine Schläge (wie z.B. Ghostnoten) weggegatet werden. Immer wieder im Gesamten anhören.

Grundfunktionen eines Kompressors

