

In dem folgenden Dokument sind einige Empfehlungen für die Einstellung eines Kompressors. Diese sind nur als Richtwerte zu verstehen: Es gibt keine ideale Einstellung, die in jeder Situation mit jedem Instrument funktioniert. Jede Stimme, jedes Instrument, jeder Synthesizer, etc. hat seine eigenen Klangcharakteristika und bedarf im Idealfall einer individuellen Einstellung.



# RICHTWERTE FÜR DEN KOMPRESSOR

delamar

## GENERELLE ANHALTSPUNKTE

- Transienten lässt man (insbesondere bei perkussiven Klängen) durch einen langen Attack unbearbeitet passieren, da das Signal ansonsten schnell matschig und undefiniert wirkt.
- Tiefe Frequenzen benötigen eine längere Release-Zeit - Bässe können bei kurzem Release sehr schnell ungewollt zerrén.
- Zu viel Dynamikverlust (zu viel Effekt) lässt einen Klang unnatürlich und fade klingen.
- Synthetische Drums aus Samplepacks sind oftmals schon komprimiert. Im Zweifelsfall lieber keine zusätzliche Kompression verwenden.

	ATTACK (ms)	RELEASE (ms)	RATIO	BEMERKUNGEN
<b>Kick Drum</b>	15-70	200-300	4:1 - 6:1	Kurzer Release bei Staccato
<b>Snare Drum</b>	10-50	30-200	4:1 - 6:1	Kurzer Release bei Staccato Die Release-Zeit der Länge der Hallfahne anpassen.
<b>Hihat</b>	10-50		2:1 - 3:1	Wähle eine kurze Release-Zeit um die Hihat in ihrem Klang zu formen und mehr Anschlag zu erreichen.
<b>Bass</b>	30-100	100-500	4:1 - 10:1	Bei einem Bass der mit den Fingern gespielt wird, die Attack-Zeit etwas großzügiger einstellen. Bei einen Slapbass oder wenn mit hoher Dynamik gespielt wird, empfiehlt es sich die Ratio hoch einzustellen. Ein Bass aus einem Synthesizer benötigt oftmals gar keine Kompression.
<b>E-Gitarre</b>	10-50	100-500	3:1 - 4:1	Kurzer Release bei Staccato, bei ausklingenden Akkorden eine längere Release-Zeit wählen. Verzerrte Gitarren sind bereits komprimiert und benötigen keine weitere Bearbeitung mit einem Kompressor.
<b>Akustikgitarre</b>	10-50	100-500	4:1 - 8:1	Kurzer Release bei Staccato, bei ausklingenden Akkorden eine längere Release-Zeit wählen. Eine Akustikgitarre kann viel Kompression vertragen, man sollte aber aufpassen, dass der Klang nicht seine Leichtigkeit verliert.
<b>Synthesizer</b>	10-300		2:1 - 4:1	Richte dich hier nach dem Ausklang bzw. nach der Release-Zeit der Oszillatoren. Die meisten Synthesizer-Klängen benötigen keine Kompression.
<b>Stimme/Gesang</b>	10-50	100-1000	2:1 - 4:1	Bei Gesang längerer Release, bei Sprache etwas kürzer. Mit gemäßiger Kompression lässt sich die Stimme weiter nach vorne im Mix holen.
<b>Rap</b>	10-50	100-200	4:1 - 8:1	Rap benötigt oft eine höhere Ratio als Gesang, vor allem einen kürzeren Release.
<b>Background Vocals</b>	10-50	100-1000	6:1 - 10:1	Um eine stützende Wirkung für das Lead-Vocal zu erreichen, können Background Vocals stark komprimiert werden. Sie rücken dadurch auch gleichzeitig mehr in den Hintergrund.