

Ich zeige dir **typische Kompressor-Transientenformen**, wie sie viele Mixing-Engineers (Live und Studio) praktisch verwenden.

Die Diagramme sind **vereinfachte Attack/Release-Darstellungen**, basierend auf typischen Settings aus Mixing-Guides und Engineer-Empfehlungen (z. B. Attack-/Release-Ranges für Vocals und Drums oder typische Ratios).

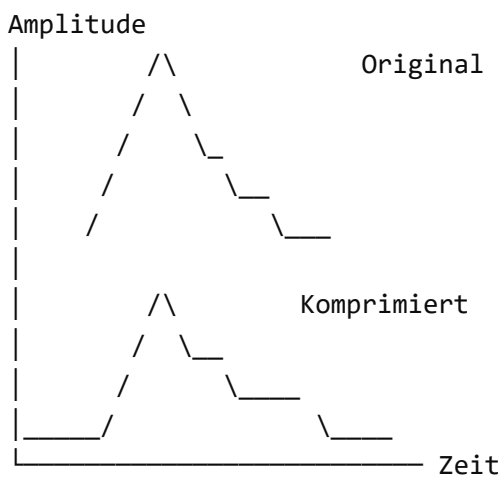
Interpretation der Diagramme:

- **grau (gedacht):** Original-Transient
- **farbig:** komprimiertes Signal
- **Attack** = wie schnell die Gain-Reduction einsetzt
- **Release** = wie schnell sie wieder loslässt
- **Ratio/Threshold** bestimmen die Höhe der Reduktion

Ein langsamer Attack lässt den **Transient durch**, ein schneller Attack **schneidet ihn ab**.



Kick Drum (Punch behalten)



Attack: mittel (10-30 ms)
Release: mittel (50-120 ms)
Ratio: 5:1 – 8:1

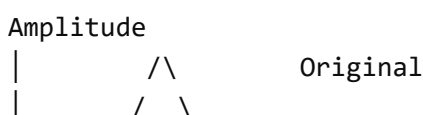
Typische Ziele

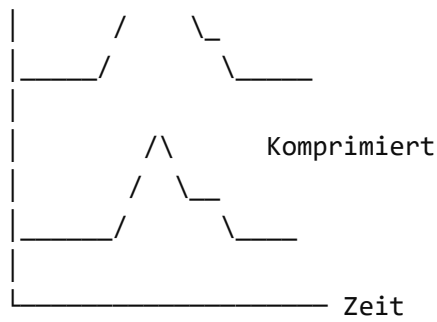
- Punch behalten
- Sustain kontrollieren

Viele Guides empfehlen relativ **hohe Ratios bei Kick** für Präsenz im Mix.



Snare (Snap betonen)





Attack: 10-25 ms

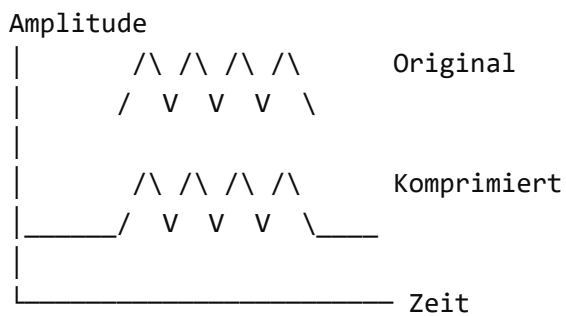
Release: 50-150 ms

Ratio: 4:1 - 6:1

Ziel

- Transient durchlassen
- Body dichter machen

Drum-Bus (Glue)



Attack: 10-30 ms

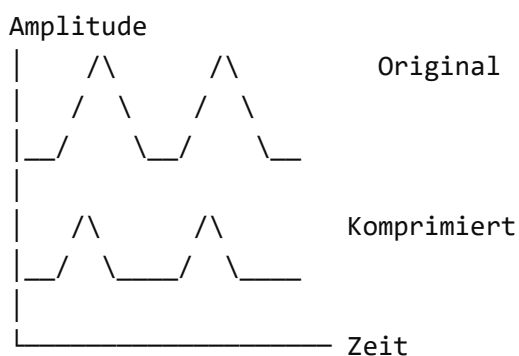
Release: 100-300 ms

Ratio: 2:1 - 4:1

Typisch:

- nur 2-6 dB Gain Reduction

Lead Vocal (Leveling)



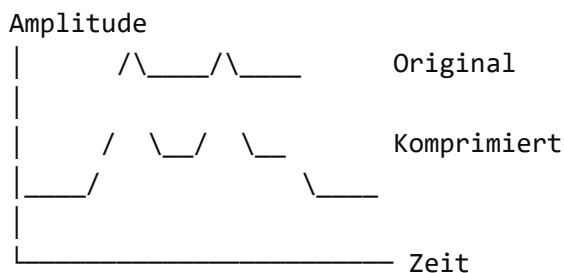
Attack: 1-10 ms
Release: 30-100 ms
Ratio: 4:1 - 10:1

Viele Vocal-Guides empfehlen

- Attack ~1-10 ms
- Release ~30-50 ms
- Ratio ~4:1 oder höher.



Bass (stabiler Pegel)



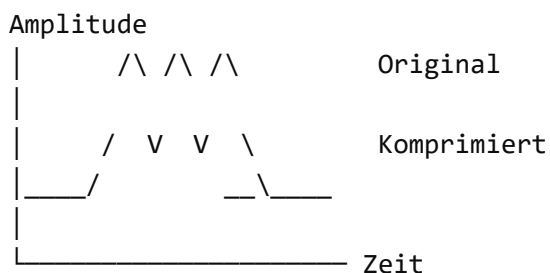
Attack: 5-20 ms
Release: 80-200 ms
Ratio: 4:1 - 6:1

Ziel

- Low-End stabil
- Sustain gleichmäßig



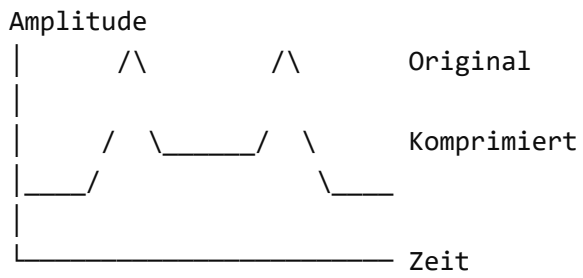
E-Gitarre Rhythm



Attack: 10-30 ms
Release: 80-150 ms
Ratio: 3:1 - 4:1



Piano / Keys



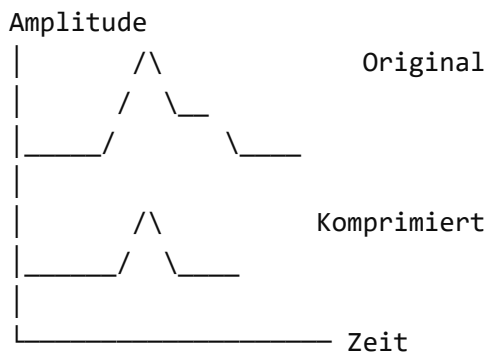
Attack: 20-40 ms

Release: 150-300 ms

Ratio: 2:1 - 4:1



Percussion / Toms



Attack: 5-15 ms

Release: 100-200 ms

Ratio: 4:1 - 6:1