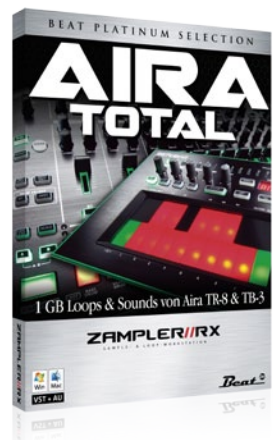




DVD-Soundpack: Aira Total Es werde Acid

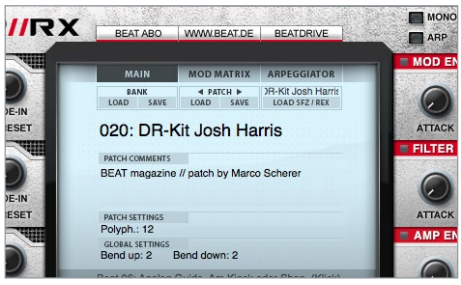
Monat für Monat packen wir liebevoll erstellte Soundpacks aus eigener Werkstatt auf die DVD und bringen so regelmäßig 1 bis 2 GB frischen Sound-Content in Ihr Studio. Dieses Mal steht der Sound von Rolands TR- und TB-Boliden im Mittelpunkt. Bässe und Drums satt – so könnte das Motto der beiden aktuellen Zampler-Packs lauten, die mit tonnenweise Klängen der neuen Aira-Serie aufwarten. Die Frage nach einem möglichen Einsatzgebiet ist also schnell geklärt: Aciiiiid! Los geht's ...

von Marco Scherer



Projektinfos:

- Material:** Zampler//RX und Aira Total-Soundpack von DVD.
- Zeitaufwand:** etwa 60 Minuten
- Inhalt:** Einen Acid-Track mit Zampler//RX arrangieren und produzieren.
- Schwierigkeit:** Einsteiger



1 Drumloop

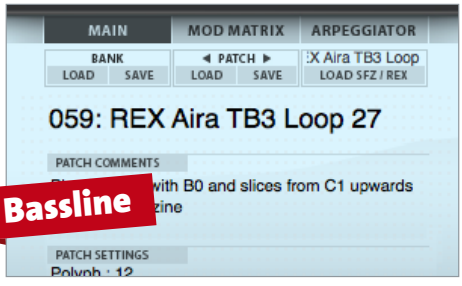
Ein zünftiger Acid-Track benötigt neben einer guten Bassline zunächst natürlich eines: einen feschen Beat. Laden Sie zur Suche eine Instanz des Zampler//RX in Ihre DAW und dort die Zampler Electronic Loops I Soundbank von DVD. Diese ist prall gefüllt mit Loops der TR-8 in allen möglichen Varianten. Für unseren Workshop fällt die Wahl auf **Loop 85**, der einen tollen Grund-Groove mitbringt. ▶▶

2 Drum-Kit

Mit einem Loop alleine können wir natürlich noch keine Spannung halten, also fügen wir einen weiteren Zampler//RX hinzu und laden das Drumkit **020: DR-Kit Josh Harris** aus der Zampler Electronic Drums Soundbank. Das Kit bietet 24 angenehm knackige Drums, von denen wir vorerst nur eine Open Hi-Hat und die Snare gebrauchen, um den Haupt-Beat zu unterstützen. Erzeugen Sie dazu einen **MIDI-Clip**. ▶▶

3 Groove

Programmieren Sie drei 16tel-Noten pro Viertel für die Hi-Hat auf A#1 und variieren Sie die Anschlagstärke. Das jeweils zweite 16tel soll nur wenig Anschlagstärke bekommen, damit es mehr als Delay wahrgenommen wird und das Ergebnis wie ein Achtel-Groove klingt. Die Snare setzen wir auf die üblichen Zeiten 2/4 und 4/4. Für sauberen Klang laden wir einen Equalizer und schneiden alles unter 1600 Hz weg. ▶▶



4 Zampler

Für eine passende Bassline gibt es nun zwei Alternativen, die wir der Einfachheit halber beide verfolgen. Wir beginnen mit Möglichkeit 1, einer Bassline aus der Zampler-Soundbank *Corrosive Bazz*. Besonders gut gefällt uns das Preset **059: REX Aira TB3 Loop 27**, das für unseren Geschmack lediglich einen Hauch zu brav daher kommt. Daher aktivieren wir den internen **DRIVE**-Effekt des Zampler//RX. ▶▶

5 Bonus

Möglichkeit 2 ist eine der TB-3-Sessions aus unserer Bonus-Sammlung [1]. Für den Demo-Track haben wir den Loop *Acidloop-04-133.wav* verwendet. Egal welche Variante Sie bevorzugen, die Vorgehensweise bleibt für Zampler//RX und Loop identisch. Erstellen Sie zwei Variationen der Bassline: Die erste spielt den Loop über 16 Takte aus, die zweite nur den ersten (Zampler//RX) bzw. letzten Takt (Loop). ▶▶

6 Modulation

Um die Bassline flexibel modulieren zu können, laden wir die Beat-Version des VPS Philta auf die Spur und dahinter zwei Kompressoren. Der erste sorgt für eine homogene Lautstärke beim Modulieren. Wir verwenden den **BE-COMP 87** mit **THRESHOLD** -17 dB bei **RATIO** 3.2:1 ohne Limiter. Der zweite fungiert als Sidechain-Kompressor und erhält als Quellsignal eine Kick von einem weiteren Zampler//RX. ▶▶



Effekte

7 Sidechain

Laden Sie das *Electronic Drums Pack* und programmieren Sie die Kick des Drum-Loops mit der Bassdrum auf C3 des ersten Presets nach. Wählen Sie diese Spur anschließend als Sidechain-Quelle beim zweiten Bassline-Kompressor. Hinweis: In DAWs wie Cubase oder Studio One leiten Sie ein Signal via Send-Effekt zum Sidechain-Eingang des gewünschten Plug-ins. ▶▶



8 Melodie

Um dem Track mehr Tiefe zu spendieren, streuen wir vereinzelt Chords ein. Diese holen wir aus dem Pack *Zampler Analog Buzz* (Beat #101) [2] mit Preset 019: *Matrix Another World*. Ein verhallter Pad-Sound mit Charakter aus dem *Matrix-1000*. Damit nehmen wir einen 16-taktigen Clip auf und spielen ein F5 auf Takt 1, B4 auf den dritten und einen dissonanten Akkord mit B3 und A#3 auf dem neunten. ▶▶



9 Mehr Filter

Im 16ten Takt wiederholen wir den Akkord, aber kürzer und pitchen ihn per *Pitch-Wheel* herunter. Damit haben wir genügend Elemente für einen minimalen Acid-Track beisammen. Um mit den wenigen Sounds Spannung halten zu können, bringen wir noch weitere Filter ins Spiel. Laden Sie einen VPS Philta auf die Zampler-Spur mit dem Drum-Loop und erzeugen Sie eine Gruppenspur für den Loop und die Bassline. ▶▶



Gruppenspur

10 Sättigung

Auf dieser Gruppenspur lassen wir's ordentlich krachen: Laden Sie zuerst einen Equalizer, der als Lowcut für Frequenzen unterhalb 44 Hz dient. In zweiter Instanz nutzen wir *Magnetic II* von Nomad Factory zum Anfetten. Die Sektionen *LOWS* und *SATURATION* belassen wir neutral. *HIGHS* stellen wir auf 50, wodurch die Höhen seidiger werden und wovon vor allem die Hi-Hats und die Snare profitieren. ▶▶



11 Kompression

Mit *REEL SPEED 30* fügt das Plug-in einen schönen Charakter hinzu. Aktivieren Sie *BOOST* für mehr Druck und drehen *WOW/FLUTTER* auf 0, da die Tiefen sonst instabil klingen. Alternativ zu *Magnetic II* können Sie auch andere Bandsättiger wie beispielsweise *Presence* [3] nutzen. Weiter geht's mit einem Kompressor, der richtig zupackt, was wir mit dem *VARI COMP* und dessen Preset *Smackenstein* erreichen. ▶▶



12 Limiter

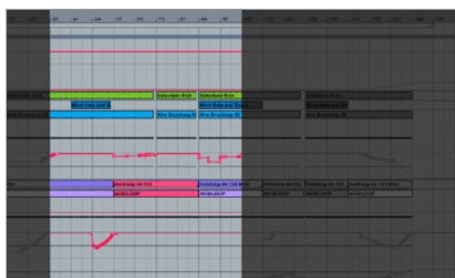
Danach folgt ein weiterer VPS Philta, mit dem wir im späteren Verlauf des Tracks *Beat* und *Bass* gleichzeitig modulieren können. Die Einstellungen bleiben vorerst neutral. Als letztes Plug-in laden wir noch einen Limiter, der allerdings nicht in die Klangformung eingreifen, sondern lediglich vor Übersteuerungen schützen soll. Den *Output* stellen wir auf -0.4 dB, der Rest bleibt unangetastet. ▶▶



Arrangement

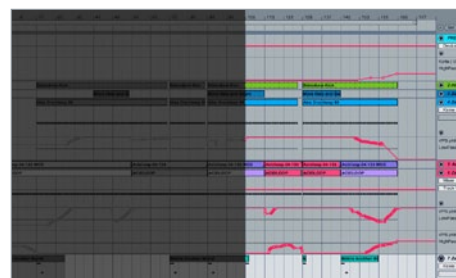
13 Start

Der Track startet mit dem kurzen Acid-Loop, den wir großzügig filtern: Den *Lowpass* des VPS Philta drehen wir nur etwa 30% auf und *Highpass* auf 40%. Dazu gesellen wir die *Matrix Chords*, die für Atmosphäre sorgen. Nach 16 Takten setzt der Drum-Loop ein, mit etwa 60% seines *Lowpass* Filters. Über die folgenden 16 Takte drehen wir die drei Filter auf Ausgangsstellung zu. Die Chords setzen dann aus. ▶▶



14 Break

Nach acht Takten kommt der zusätzliche Drum-Loop ins Spiel, nach weiteren acht Takten modulieren wir das *Lowpass*-Filter der Bassline. Danach folgt der erste Break, in dem der Acid-Loop über seine komplette Länge spielt und die Drums per *Lowpass* gefiltert werden. Nach 16 Takten kommen die Chords hinzu. Wieder 16 Takte später wechselt die Bassline zur kurzen Variante und der Drum-Loop wird abermals gedämpft. ▶▶



15 Klimax

Gleichzeitig setzen die *Josh Harris Drums* wieder ein und das Drum-Loop-Filter öffnet sich langsam. Nach 48 Takten folgt der zweite Break. Hier variieren wir die beiden Filter der Bassline. Denkbar wären aber auch Modulationen der Loops, beispielsweise durch einen *Flanger*- oder *Reverb*-Effekt. Oder sortieren Sie die *Slices* des Loops um. Auch einige Effekt-Samples würden dem Track sicher gut stehen. ■