



DVD-Vollversion: Beat-Studio Machen: Deephouse

Unser gratis Beat-Studio auf der DVD umfasst derzeit vier exzellente Klangerzeuger, namentlich FXpansion Geist Lite, Dune LE, Curve 2 BE und Zampler//RX, mit denen man mühelos einen Track auf die Beine stellen kann. Für den Zampler kommen in diesem Monat im Assault-Pack vier analoge Schwergewichte dazu: Prophet 12, Tempest, Semblance und Murmux plus 20 Percussion-Kits für den Geist. Die perfekte Basis für einen Track der Marke Deephouse ...

Projektinfos:

Material: Best-Studio, Zampler Assault-Pack, Geist-Percussions von Heft-DVD.

Zeitaufwand: etwa 2 Stunden

Inhalt: Einen Deephouse-Track mit Zampler und Geist Lite erstellen.

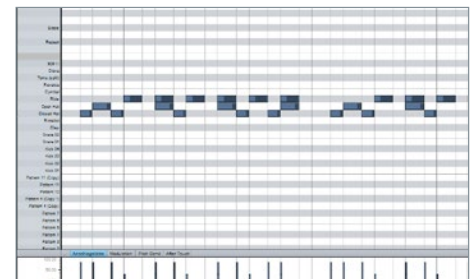
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



von Marco Scherer



Beat



1 Rhythmus

Als Grundlage für einen Deephouse-Track nutzen wir *Geist Lite* mit einem 909-Kit, das mit seinem knochentrockenen Sound perfekt zum angestrebten Musikstil passt. In der *Werkslibrary* des Geist Lite finden Sie unter *Presets* im Ordner *Kits* das *909 Old School Kit*. Programmieren Sie damit einen simplen Grundrhythmus mit Kick auf 4/4-Basis und einem Clap auf jedem zweiten Viertel, bei 124 BPM. ▶▶

2 Fills

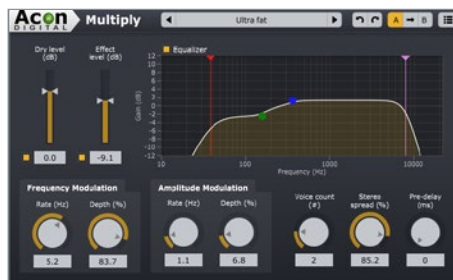
Mit den Tom-, Clave- und Rimshot-Sounds füllen wir anschließend die Zwischenräume. Jedoch nicht zu viel davon, der Beat soll locker bleiben. Aus diesem Grund stellen wir auch die *Shuffle-Quantisierung* auf 60%. Für actionreichere Parts dürfen die Hi-Hats natürlich nicht fehlen, die der Übersicht halber allerdings auf eine eigene Spur ausgelagert werden. Erzeugen Sie eine *MIDI*-Spur. ▶▶

3 Groove

Routen Sie diese zum Geist Lite, erzeugen Sie einen neuen Clip und erstellen Sie ein Pattern mit Ride, Open-Hat und Closed-Hat. Die Open-Hat steht dabei immer im Off. In unserem Falle haben wir die Closed-Hat auf fast jedem geraden 16tel platziert, um viel Drive zu erzeugen, während das Ride ein Achtermuster spielt. Allerdings ebenfalls mit Lücken, da der Beat sonst eintönig wird und nicht groovt. ▶▶



Drum-Bus



4 Sättigung

Bevor wir mit weiteren Elementen fortfahren, erzeugen wir eine *Bus*-Spur, zu der wir alle Drums routen, um sie zu verschweißen und aufzupumpen. Auf dieser Spur empfiehlt sich der Einsatz von Sättigungs-Plug-ins und Tape-Emulationen. Da wir beides nicht zur Hand haben, aber fetteren Sound wollen, bauen wir eine eigene Effekt-Batterie zusammen. Diese startet mit der Freeware *Filtermate* (von DVD). ▶▶

5 Dick

Drehen Sie die *Resonanz* halb auf, um vor allem für die Hi-Hats einen crisperen Klang zu erzielen. Als zweite Instanz folgt *Multiply* von Acon Digital (s. DVD), das eigentlich als raffinierter Chorus gedacht ist, aber ebenso zum Erweitern der Stereobreite von Drums verwendet werden kann. Laden Sie das Preset *Ultra fat*, fahren Sie *Effect level* auf null und dann langsam hoch, bis ein leichter Effekt hörbar ist. ▶▶

6 Dicker

Drehen Sie bei Bedarf *Stereo spread* weiter auf. Als nächstes Plug-in folgt der Equalizer *BootEQmkl1*, mit dem wir lediglich die Höhen leicht dämpfen und die Mitten etwas betonen. Danach mündet das Signal im Verzerrer *Drivefactor*, dessen *DRIVE* mit halber Stärke genügend Schmutz erzeugt. Stellen Sie sicher, dass *INPUT MODE* auf ST-ST steht, damit keine versehentliche Umwandlung zu mono stattfindet. ▶▶



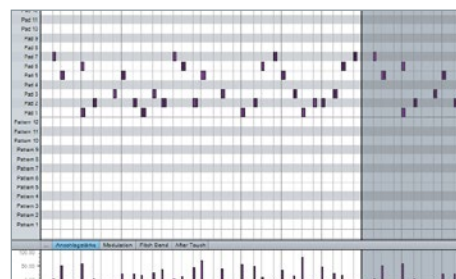
7 Expansion

Mit dem Klang der Drums sind wir zufrieden, an Variation mangelt es aber noch ein wenig. Hier helfen wir uns mit einer weiteren Instanz von Geist Lite und dem *Needle Damage Kit* aus der aktuellen Expansion. Kopieren Sie den Ordner *Geist Percussion Elements* in einen Ordner auf Ihrer Festplatte und von dort in den *CONTENT*-Bereich des Geist. Somit steht die Expansion dort sofort zur Verfügung. ►►



8 Vinyl

Im Unterordner *Kits* finden Sie das gewünschte Preset, das bereits mit einem Pattern aufwartet. *Needle Damage* ist kein typisches Drumkit, doch gerade mit seinem authentischen Plattenknistern und Rauschen trägt es viel zur Atmosphäre bei. Um das Pattern später leichter arrangieren zu können, bouncen wir einen viertaktigen Loop des Kits als Audiodatei auf eine neue Spur und muten das Plug-in. ►►



9 Percussion

Fehlt nur noch etwas Percussion, die wir natürlich aus einer weiteren Geist Lite-Instanz holen. Öffnen Sie das *Indian Percussion 1 Kit* und löschen das vorhandene Pattern entweder mit dem *Radiergummi*-Werkzeug oder durch simple Auswahl eines leeren Patterns durch die Minitastatur neben dem Logo. Erzeugen Sie dafür einen *MIDI*-Clip und programmieren Sie einen Groove oder nehmen Sie diesen live auf. ►►



10 Bass

Damit haben wir vorerst genügend Drums beisammen und kümmern uns nun um ein weiteres fundamentales Element: den Bass. Hierzu bemühen wir den *Zampler* mit der DVD-Soundbank und finden mit Preset *027: BS Oomph* einen passenden Sound. Die Bassline soll Genretypisch einfach ausfallen und den Groove tragen. Um Überschneidungen mit Kick und Tom zu vermeiden, kopieren wir deren Patterns auf die Bass-Spur. ►►



11 Chords

Anschließend lassen sich die Noten einfach in die freien Bereiche setzen, ohne Klangmatsch befürchten zu müssen. Damit können wir den Bass schon abhaken und uns einem melodischen Part widmen. Als typisches Deephouse-Element sind Chords natürlich unerlässlich, also begeben wir uns auf die Suche nach einem passenden Sound in der Zampler-Soundbank. Preset 095 entspricht exakt unseren Vorstellungen. ►►



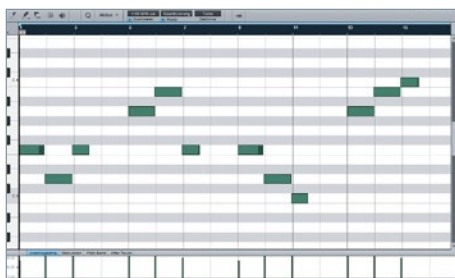
12 Delay

Beim Einspielen eines Patterns legen wir das Augenmerk – wie schon zuvor – auf ein einfaches, repetitives Muster, das sich schnell einprägt und den Track am Laufen hält. Allerdings peppen wir den Sound etwas auf, indem wir mit der Effek-Sektion reichlich *DELAY* und *REVERB* hinzugeben. Drehen Sie beim *DELAY* auf jeden Fall den *COLOUR*-Regler etwas auf, damit die Echos mit einem Hochpassfilter ausfallen. ►►



13 Effekte

Um den Klang in den Kontext einzupassen, sorgt ein Equalizer für einen *Lowcut* bei 340 Hz, während eine Anhebung um 8,6 kHz um 2-3 dB den Charakter betont. Das *Multiply*-Plug-in kümmert sich abermals um ein breiteres Stereofeld. Der *TDR Feedback Compressor* presst den Sound mit *THRESHOLD* -40 dB und *RATIO* 3:1 letztendlich zusammen. Für extreme Chords könnten Sie ein *Reverb* vor den Kompressor schalten. ►►



14 Tiefgang

Für eine richtige Melodie sorgt eine weitere Zampler-Instanz mit dem Preset 097. Mit dem Sound spielen wir über 16 Takte eine langgezogene, lockere Sequenz aus mehreren halb- bis eintaktigen Noten ein, die in jedem vierten Takt pausiert. Dabei startet in unserem Falle nur jede dritte Note auf der Eins. Alle anderen sind um ein 16tel nach vorne gerückt, was ein deutliches Plus an Groove erzeugt. ►►



15 Filter

Um den Sound cooler zu gestalten, damit er weniger nach einem Pad klingt, greifen wir ordentlich in den Klang ein. Drehen Sie *CUTOFF* auf 9 Uhr zurück, dafür *ENV* auf volle Pulle, damit die Filter-Hüllkurve zupacken kann. Deren *DECAY* kurbeln wir leicht hoch auf 2 Uhr. Dadurch verkürzen wir insgesamt den Ausklang des Sounds. Für das gewünschte plastischere Feeling sorgen wir anschließend per *Delay*. ►►



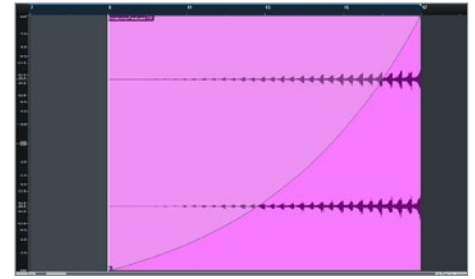
16 Kompressor

Drehen Sie **FEEDBACK** auf 4 Uhr, die **RATES** auf 1/16T und 1/32* und **AMOUNT** auf 50%. Den Effekt verstärken wir durch einen nachgeschalteten **Thrillseeker VBL-Kompressor**, der mit **COMP 23.0dB** dezent eingreift und das Signal verdichtet. So klingen die Chords wieder länger aus, jedoch ohne den Pad-Charakter. Nun fehlen nur noch obligatorische High-Strings, wie sie typisch sind für jede Form von House. ▶▶



17 Streicher

Die Streicher erzeugen Spannung, obwohl sie lediglich auf hoher Tonlage eine langgezogene Note spielen. In unserem Falle ein A5 mit dem Zampler-Preset **085: PD Remember The Time**. Der Sound ist schnörkellos und passt gerade deswegen perfekt. Ein organischer Flächen-sound mit viel Bewegung im Klang würde viel zu sehr ablenken. Teils werden solche Streicher auch trocken eingesetzt, ganz ohne Reverb. ▶▶



18 Vocals

Ebenso unverzichtbar wie Chords sind natürlich Vocals. Also durchsuchen wir die Festplatte nach einem geeigneten Sample und werden bei einem simplen „Come on“ fündig. Das Sample liegt als REX-Loop vor und beinhaltet praktischerweise ein längeres **Delay**. Als Ergänzung dazu laden wir ein gelooptes Rückwärts-Sample einer weiteren Stimme, das wir über acht Takte hinweg langsam einfaden lassen. ▶▶



Drum-Fills

19 Füllsel

Außerdem ist es keine schlechte Idee, alle paar Takte ein paar Drums als Fills einfließen zu lassen. Basteln wir uns doch kurzerhand welche zusammen. Zur Grundlage nutzen wir eine neue Geist-Instanz und laden den **128 Fidget House Loop** aus dem **Werklibrary-Ordner House & Techno** unter Loops. Wenn Sie den **Slice**-Button unten aktivieren, wird der Loop per Linksklick auf die Pads verteilt. ▶▶



20 Schneiden

Da wir keine Bassdrum benötigen, können Sie die Pads 13 und 14 muten, da diese nur die Kick und sonst nichts enthalten. Die restlichen tiefen Frequenzen schneiden wir per **Lowcut** um die 300 Hz weg. Zum Erstellen verschiedener Fills rendern wir den Loop auf eine neue Audiospur, schneiden ihn in vier kleine Teile und platzieren nur am Ende jedes zweiten Taktes einen kurzen Ausschnitt davon. ▶▶



21 Effekte

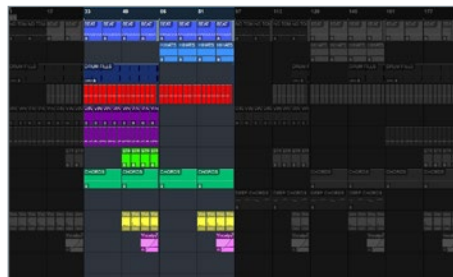
Damit es schön rummst, laden wir eine kleine Effektbatterie auf die Audiospur. Mit dem **Filtermate** addieren wir ein **Tiefpassfilter**, dessen **Cutoff** per **LFO** temposynchron beeinflusst wird. Danach sorgt **Drivefactor** mit fast maximalem **DRIVE** für richtig Schmutz. **EpicVerb** steuert einen kurz gehaltenen Raumklang bei und am Ende der Kette klebt der **TDL Feedback Kompressor** die Sounds zu einer Einheit zusammen. ▶▶



Arrangement

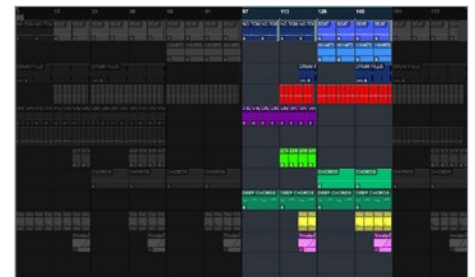
22 Eingrooven

Das Arrangement gestalten wir funktional und DJ-tauglich. Den Start macht der Beat in einer Variante ohne Toms, Drum-Fills, Vinylbeat, Percussion und die Vocal über die ersten 16 Takte. Danach setzt der Beat voll ein (jedoch noch ohne Hi-Hats), ebenso der Bass. Acht Takte verzögert sorgen die High-Strings für Spannung und öffnen sozusagen das Tor für die Chords, die ab Takt 33 einsetzen. ▶▶



23 Abfahrt

Um dem Hörer Zeit zum Eingrooven und das Gewöhnen an den Sound zu geben, spielen die Chords über 32 Takte, zwischenzeitlich unterstützt von Strings und Vocals. Ab Takt 65 reduziert sich das Arrangement dann auf Beat, Bass, Chords und die Hi-Hats. Letztere geben richtig viel Drive mit, dazu braucht es vorerst keine zusätzlichen Elemente. Erst nach 16 Takten kommt das Vocal wieder hinzu. ▶▶



24 Break

Bei Takt 97 angekommen ist es dann Zeit für eine Erholungspause. Der perfekte Moment für die melodischen Chords mit dem relaxten Feeling. Dazu passend der Vinylbeat und die Kick. Dieser Break wird dann gesteigert durch den Einsatz von Bass, Strings und Vocals, um schließlich im Neustart zusammen mit den früheren Chords und dem vollen Beat zu münden. Nach weiteren 32 Takten beginnt das Outro. ■