



DVD-Vollversion: Beat Studio Machen: Glitch-Electro-Rock

Unser kostenloses Beat-Studio auf der DVD umfasst derzeit vier exzellente Klangerzeuger, namentlich FXpansion Geist Lite, Dune LE, Curve 2 BE und Zampler//RX. Und in dieser Ausgabe hätte sogar Darth Vader seine Freude daran, stehen die Sounds doch voll im Zeichen der dunklen Mächte. Düstere Drones, Sphären und bitterböse Bässe warten sehnsüchtig auf ihren Einsatz. Also lassen wir es krachen – mit einem Hybrid-Track der Marke Glitch-Electro-Rock.

von Marco Scherer

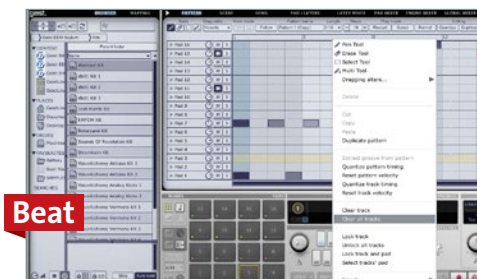
Projektinfos:

Material: DAW, Beat Studio von DVD, Zampler- & Geist-Sound-Pack von DVD.

Zeitaufwand: etwa 1-2 Stunden

Inhalt: Einen Industrial-Electro-Rock-Song erstellen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



Beat



1 Geist Lite

Als Grundlage zum Jammen und zur Ideenfindung benötigen wir einen Beat und diesen holen wir natürlich aus dem aktuellen Geist-Lite-Pack von DVD. Laden Sie das Plug-in, ziehen Sie die *EDM Asylum Expansion* vom Browser in den *CONTENT*-Bereich und laden dort das Preset *db01 Kit 2* aus dem Unterordner *Kits*. Wählen Sie das *Pen-Tool*, rechtsklicken Sie in den *Pattern*-Bereich und wählen *Clear all tracks*. ▶▶

2 Pattern

Alternativ können Sie über die Schalter links vom Beat-Logo ein leeres Pattern wählen. Unser Rhythmus soll einfach und auf Achteln akzentuiert ausfallen. Programmieren Sie einen Beat mit Kick auf jedem ungeraden Viertel und dem jeweils 4. Achtel pro Takt. Auf den geraden Vierteln landet eine Snare, die jedes zweite Mal von einem Clap unterstützt wird. Auf Pad 12 (B1) findet sich ein Clap mit Hall. ▶▶

3 Hi-Hats

Diesen setzen wir alle vier Takte auf das 4. Viertel, damit es an dieser Stelle ordentlich lärm. Die noch leeren Achtel füllen wir mit einer kurzen Hi-Hat von Pad 8. Damit steht bereits ein solider Beat, aber um über einen Song hinweg zu bestehen, brauchen wir weitere Elemente zur Abwechslung. Zunächst wollen wir aber die Kick auslagern, um einen Sidechain-Kompressor damit füttern zu können. ▶▶



4 Sidechain

Schalten Sie die Kick auf *Solo* und bouncen das Pattern auf eine neue Audiospur. Danach können Sie die Kick im Geist muten. Erzeugen Sie eine *Bus*-Spur mit *Kompressor* und führen Sie die eben aufgenommene Audiospur als *Sidechain*-Signal dorthin. Je nach Plug-in genügt ein *Threshold* von -25 dB mit *Ratio* 7:1. *Release* halten wir mit 30 ms relativ kurz, denn das Ducking soll nicht intensiv hörbar ausfallen. ▶▶



5 Mehr Drums

Als Ergänzung für die bisherigen Drums laden wir eine weitere Geist-Lite-Instanz mit dem Preset *Josh Harris Kit*. Hiervon nutzen wir in erster Instanz nur die Hi-Hats und das Crash. Damit dieses aber nur alle vier Takte abgefeuert wird, erhöhen wir die *Steps* auf 64, muten alle anderen Sounds und bouncen das Pattern zu einer Audiospur. Leeren Sie das Pattern anschließend und programmieren Sie ein neues. ▶▶



6 Mehr Hats

Dieses soll lediglich die Snare von Pad 5 auf jedem geraden Viertel antriggern, die nochmal eine Schippe Rumms drauflegt. Die soeben erzeugte Audiospur wiederum schneiden wir in Stücke von je einem Takt Länge und löschen jeden geraden Takt. Ansonsten würden die Hi-Hats zu übermächtig wirken und nerven. Mit Lücken wiederum bleibt mehr Platz für Luft und Groove. Der Beat ist damit komplett. ▶▶



Bass

7 Oberbass 1

Für das Bass-Fundament greifen wir auf die Zampler-Soundbank der DVD zurück und laden das Preset **008: BS MDX Bass**, mit dem wir ein einfaches Muster aus Achtelnoten einspielen. Allerdings bedarf der Sound noch einiger Korrekturen: Schalten Sie das **Delay** aus und dafür **Distortion** hinzu, mit minimalem **Drive** auf etwa 8 Uhr. Drehen Sie **Cutoff** auf 11 Uhr sowie **FILTER ENV** und **FILTER DECAY** auf 10 Uhr. ▶▶



8 Oberbass 2

Auf F2 klingt der Bass schön rund, doch fehlt es deutlich an Tiefen. Eine Oktave tiefer wiederum wummert der Sound prima, aber ohne Punch. Also kombinieren wir doch beide Welten. Damit sich die Sounds die gleichen MIDI-Noten (mit F1) teilen können, transponieren wir den Bass eine Oktave nach oben, damit dieser auf F2 spielt. Wechseln Sie hierfür zur **MOD MATRIX** und stellen Sie vor **Pitch Semi +12** ein. ▶▶



9 Tiefbass

Um dem tieferen Bass nicht in die Quere zu kommen, laden wir einen **Equalizer**, der ab etwa 120 Hz für einen **Lowcut** sorgt. Duplizieren Sie anschließend die komplette Spur mitsamt Zampler. Um Phasenauslöschungen zu vermeiden, modifizieren wir den tiefen Bass ein wenig: Schalten Sie **DRIVE** aus, drehen die **RESONANZ** auf 10 Uhr und entfernen die Transponierung. Außerdem laden wir auch hier einen **Equalizer**. ▶▶



10 Reverse-Bass

Diesmal fungiert der EQ aber als **Highcut** ab etwa 180 Hz, damit der Bass auch nur untenrum mitspielt. Beide Sounds zusammen wirken schön wuchtig und voll. Doch brauchen wir noch mehr Groove und gehen auf die Suche nach passenden Presets in der Zampler-Soundbank. Fündig werden wir bei **045: BS PrimeLoops Speakerhole**, einem Rückwärts-Bass, den wir alle zwei Takte kurz vor Ende des Takts abfeuern. ▶▶



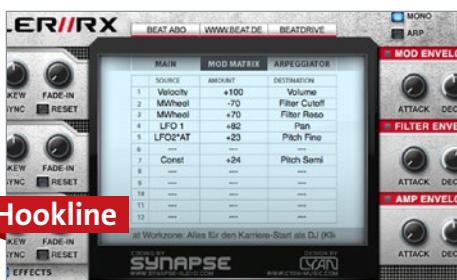
11 Effekt-Bass

Dadurch entsteht ein Sog-artiger Effekt, welcher der Kick zuspiziert. Aber damit nicht genug, wir suchen einen weiteren Bass und landen bei **019: BS Trans Bass**. Den Sound bereichern wir um das interne Zampler-**Reverb** und spielen eine Sequenz aus zwei Noten ein: ein langes F1 auf dem zweiten Viertel sowie ein Achtel auf dem dritten. Dies erzeugt ein schönes Wechselspiel der beiden neuen Bässe. ▶▶



12 Routing

Wie schon zuvor laden wir auch auf diese beiden Spuren je einen **Equalizer** als Lowcut ab etwa 200 Hz. Denn keiner der beiden Sounds muss im Tiefbass-Bereich agieren. Außerdem routen wir alle vier Bässe auf den **Sidechain**-Bus, damit sie sich nicht mit der Kick überlagern. Das Klangbild wirkt somit wesentlich aufgeräumter. Passen Sie ggf. die Einstellungen des **Kompressors** an, bis der Sound stimmig ist. ▶▶



Hookline

13 Melodie

Damit der Song am Ende nicht nur aus Beat besteht, kümmern wir uns nun um einige melodische Parts. Den Anfang macht Preset **035: BS NeonTerabyte05** aus der Zampler-Soundbank, mit dem wir eine Melodie auf Basis von F, F# und G# aufnehmen. Wie schon bei den vorigen Elementen, basierend auf Achtelnoten. Um aus dem eigentlichen Bass aber einen Lead-Sound zu machen, transponieren wir ihn zwei Oktaven hoch. ▶▶



14 Effekte

Außerdem schalten wir **DELAY** und **REVERB** hinzu. Ersteres als Ping-Pong-Delay mit 1/8 und 1/8T als **L- bzw. R-RATE**, bei 65% **FEEDBACK** und 48% **AMOUNT**. Den **REVERB TYPE** stellen wir auf **CATHEDRAL**, **DECAY** auf 10 Uhr und **AMOUNT** 50%. Um den Sound perkussiver zu gestalten, lassen wir das Filter nur kurz aufschnappen, indem wir **CUTOFF** auf 10 Uhr und **ENV** auf 1 Uhr herunterfahren. Wechseln Sie zur **MOD MATRIX**. ▶▶



15 Matrix

Dort ist **LFO 1** bereits mit Pan verbunden. Stellen Sie den **AMOUNT** auf +82, damit der Sound weit im Panorama schwenkt. Und auch hier laden wir abschließend einen **Equalizer** als Lowcut bei 200 Hz. Als nächstes Instrument schwebt uns ein Pad vor, das sparsam in den Song eingestreut hier und da für eine Art Melodie-Flash sorgen soll. Hierfür behagt uns **047: AT Dark Energy** mit seinem vollen Sound. ▶▶



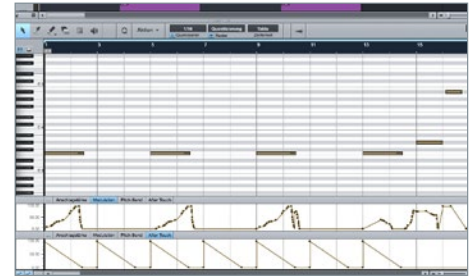
16 Pad

Mit dem Pad nehmen wir einen typischen Quinten-Akkord mit F4, C5 und F5 über acht Takte auf. Nach der Hälfte lassen wir ein A5 einfließen, das nach zwei Takten durch ein G#5 abgelöst wird. Als Ergebnis erhalten wir ein sphärisches Pad, das prima mit der Hookline interagiert. Um nicht in übermelodische Gefilde abzurutschen, wollen wir einen leicht kranken Sound einfließen lassen, den wir im Dune LE finden. ▶▶



17 Sync-Saw 1

Laden Sie das Preset *Bitcrush Square* von DVD. Der Sound erhält durch sein *Bitcrusher*-Filter in Kombination mit Mod-Wheel und Aftertouch einen einzigartigen Charakter. Das Mod-Wheel schwenkt den Oszillator-Mix von OSC 1 zu OSC 2, was wie ein typischer Sync-Sound klingt, und Aftertouch steuert einen Vibrato-Effekt. Wir nehmen damit einen Clip auf, der alle vier Takte ein F3 über zwei Takte antriggert. ▶▶



18 Sync-Saw 2

Wir machen dabei ordentlich Gebrauch von Mod-Wheel und Aftertouch (wie im Bild oben zu sehen), damit der Sound lebendig klingt. In den Takten 15 und 16 spielen wir außerdem eine Variation mit G#3 und A#4 ein. Im Kontext sorgt der Patch für Abwechslung und einen leichten „Hallo wach“-Effekt. Routen Sie die Spur und das Pad abschließend auf den *Sidechain*-Bus. Die Hookline läuft direkt zum Master. ▶▶



19 Riser

Zum Erzeugen von Spannung und als Überleitung von einem Abschnitt zum nächsten im Song benötigen wir eine kleine Auswahl an Effekten. Den ersten davon, eine Art wabbeliger Riser, programmieren wir von Grund auf selbst im Dune LE. Laden Sie das *INIT*-Preset, fahren das *NOISE LEVEL* ganz nach oben und die *RESONANZ* auf 10 Uhr. Wechseln Sie zur *MOD MATRIX* und verknüpfen *LFO 1* bei +52 mit *Filter-Cutoff*. ▶▶

20 Eigenbau

Die *LFO 1 RATE* stellen wir auf 2 Uhr, also recht zügig. Verbinden Sie außerdem das *MWheel* bei -100 mit *Filter-Cutoff*, das *PWheel* bei +12 mit *Pitch Semi* und *LFO 2* bei +70 mit *Pan*. Letztere Modulation sorgt – wie schon bei der Hookline – für mehr Stereobreite. Per Mod- und Pitch-Wheel können wir nun einen perfekt getimten Riser aufnehmen, dessen Filter sich langsam öffnet, während die Tonhöhe steigt. ▶▶

21 Mehr Effekte

Als weiteren Effekt laden wir einen Zampler mit *059: FX-Kit CodeWorld*. Das Kit bietet einen großen Fundus an teils extrem zerstörten Sounds mit Computer-Ästhetik. Dazu den eher sphärischen Sound *065: FX AcroSystematic4* sowie das Preset *Strange Attractor* aus dem Curve BE. Damit haben wir einen feinen Fundus an Fills beisammen, mit denen sich schöne Überleitungen gestalten lassen. ▶▶



22 Kompressor

Ein besonderes Schmankerl lassen wir den Drums zugute kommen: Routen Sie alle Drum-Spuren auf eine neue Bus-Spur und laden dort einen *Kompressor*, der nur relativ milde zupackt. Wir haben den *BE-COMP 87* mit *THRESHOLD* -20 dB und *RATIO* 3:1 gewählt, es eignet sich jedoch auch jeder andere Kompressor. Letztlich soll das Plug-in nur die Drums etwas zusammenschweißen. Doch zum eigentlichen Schmankerl ... ▶▶

23 Distortion

Erzeugen Sie im nächsten Schritt einen *Send/Return*-Kanal, auf den Sie ein beliebiges *Distortion*-Plug-in laden, gefolgt von einem *Equalizer*, der alles unterhalb 300 Hz wegschneidet. Fügen Sie den *Send/Return*-Kanal als *Send-Weg* zum Drum-Bus hinzu und fahren die Intensität langsam hoch, bis ein hörbares Maß erreicht ist. Öffnen Sie das *Distortion*-Plug-in und justieren es nach Ihrem Geschmack. ▶▶

24 Andicken

In unserem Falle haben wir eine recht mittige und nicht allzu brutale Verzerrung ausgewählt. Dadurch werden die Drums schön angedickt. Aber Achtung: Das Ohr gewöhnt sich schnell an den Effekt. Stellen Sie die Lautstärke während des Justierens immer mal wieder auf null und fahren den Fader langsam hoch, um ein geeignetes Maß zu finden. Bei Bedarf laden Sie zusätzlich ein *Reverb* hinter den Verzerrer. ■