



DVD-Vollversion: Beat Studio Machen: Electro House

Nicht nur im Radio ist Electro House ein gern gesehener und oft gespielter Gast, auch in Clubs weltweit tobt die Menge zu melodischen Vierviertel-Beats. Und um dort mitzumischen, muss man nicht mal Avicii, Guetta oder Aoki heißen, denn mit unserem monatlichen Beat Studio geben wir Ihnen für Electro House alle nötigen Sounds an die Hand – ein mögliches Arrangement inklusive.

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: DAW, Zampler//RX, Geist Lite, Dune LE, Einklang Vier LE, The Strip sowie Titanium-Sound-Pack von DVD.

Zeitaufwand: etwa 1 bis 2 Stunden

Inhalt: Einen Electro-House-Track mit dem Beat Studio produzieren.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



Beat

1 Kick

Zur richtigen Einstimmung bedarf es einem eingängigen und schnörkellosen Beat. Also starten wir mit einer kräftigen Kick des *Fiber Optics Kit* aus der aktuellen Geist-Expansion „It's Drums“. Auf Pad 2 findet sich ein passender, kurzer und knackiger Kandidat, für den wir eine 4/4-Sequenz programmieren. Sehr typisch für aktuelle Dance-Produktionen sind wuchtige Kicks mit langem Sub-Ausklang. ▶▶



2 Wumms

Die Power ist mit der gewählten Bassdrum bereits gegeben, den Ausklang müssen wir anderweitig kreieren. Doch auch dazu liefert die Expansion eine passende Antwort, nämlich Pad 1 im *Analogic Biosphere Kit*. Spielen Sie auch damit eine 4/4-Sequenz ein. Damit sich die beiden Kicks nicht überschneiden, faden wir Pad 1 in der *PAD/LAYERS*-Sektion per Hüllkurve ein. Etwa 200 ms genügen als Fade-in. ▶▶



3 Ride

Damit der Subbass nicht so sehr wummert, schneiden wir alles unterhalb 60 Hz per Equalizer weg. Ebenfalls typisch ist die Verwendung von Rides auf der Kick in den Action-reicheren Parts des Arrangements, gepaart mit fetten Claps. Das *Space Place Kit* bietet auf Pad 9 ein ordentliches Ride, das wir zwei Halbtöne hoch transponieren, damit es weicher klingt. Außerdem dürfte es mehr Stereobreite vertragen. ▶▶



Drums

4 Clap

Hierzu verwenden wir die Hi-Hats auf Pad 7 und 11, die allerdings komplett nach links bzw. rechts gepannt werden. Dadurch entsteht der Eindruck eines extrem breiten Ride. Setzen Sie die drei Sounds in einem achttaktigen Clip auf jedes Viertel und fügen auch das Clap von Pad 4 hinzu. In jedem vierten Takt soll es eine kleine Variation spielen, etwa wie im Bild oben zu sehen. Halten Sie die Fills einfach. ▶▶



5 Hall-Snare

Ein ebenfalls beliebtes Element zum Betonen von Arrangements ist der Einsatz einer extrem dicken Snare mit viel Hall auf dem letzten Viertel, platziert nach je vier oder acht Takten. Laden Sie wieder das *Space Place Kit* in eine neue Geist-Instanz, erzeugen Sie einen Clip von vier Takten Länge und setzen Sie dort Pad 3 und 4 auf das letzte Viertel. Hinter das Plug-in laden wir außerdem ein *Reverb* mit langem Hall. ▶▶



6 Kompressor

Damit die Drums rund und fett werden, erzeugen wir eine Gruppen- oder Bus-Spur und führen alle Geist-Spuren dort hin. Fügen Sie dort ein Filter und eine Instanz von *The Strip* hinzu, dessen *Compressor* mit *THRESHOLD*, *RATIO* und *RELEASE* auf 12 und *ATTACK* auf 9 Uhr für richtig Druck sorgt. Zum Ausgleichen der Kompression fahren wir den Ausgang auf +5.4 dB. Das *Filter* nutzen wir später im Arrangement. ▶▶



Hookline

7 Bass

Eine gängige Methode beim Electro House ist die Unterteilung der Tracks in einen Action-Part, der gnadenlos nach vorne marschiert, und einen extrem melodiosen Breakdown, wieder gefolgt vom Action-Part. Letzterer besteht meist durch eine mächtige, wenig melodiose Bassline, die durch mehrere Dopplungen mit anderen Instrumenten angefettet wird. Aber eins nach dem anderen, beginnen wir mit der Bassline. ▶▶



8 Sequenz

Im *Titanium*-Pack eignet sich Patch 10 prima als Grundlage. Den Sound bearbeiten wir nur minimal: Schalten Sie *DELAY* aus und dafür *DRIVE* ein, mit *DRIVE* und *AMOUNT* auf 2 Uhr. Dadurch erhält der Bass mehr Schmaackes. Nehmen Sie eine Mischung aus 8tel- und 16tel-Noten als Sequenz mit vier Takten Länge auf. Im zweiten Takt pitchen wir den Bass per Pitch-Wheel herunter und im vierten Takt hoch. ▶▶



9 Dune LE

Bis hierher ein gutes Fundament, doch es fehlt an Aggressivität, Fülle und Stereobreite. Also duplizieren wir die Sequenz auf eine neue Spur und laden den Dune LE. Mit diesem basteln wir aus einem *Init*-Sound (Bank B oder C) einen harschen *FM*-Sound. Wählen Sie für Oszillator 2 die *Sägezahn*-Wellenform und transponieren ihn 12 *SEMI*-Töne herunter. Fahren Sie dann den *FM 1*-Regler auf 3 Uhr hoch. ▶▶



10 FM

Damit klingt's wesentlich garstiger. Verbinden Sie in der *MOD MATRIX* den *Mod Env* mit *FM 1* bei +56 *AMOUNT* und stellen *ATTACK* und *DECAY* der Hüllkurve auf 10 bzw. 11 Uhr, damit jedes Antriggern des Sounds für eine minimale Modulation sorgt. In der *UNISON*-Sektion drehen wir die *VOICES* auf 2 und *SPREAD* voll auf. Per EQ-Plug-in schneiden wir die Tiefen unter 300 Hz weg und betonen den Bereich um 3 kHz. ▶▶



11 Zampler//RX

Zum Füllen des Frequenzspektrums zwischen Bass und Dune laden wir einen weiteren Zampler mit Preset 024 der DVD-Soundbank. Wie zuvor schrauben wir auch hier nicht viel, sondern reduzieren lediglich den *REVERB AMOUNT* auf 9 Uhr. Kopieren Sie die bestehende Bass-Sequenz und legen Sie gleich zwei weitere Spuren mit dem Zampler an, mit den Presets 013 und 028. Pannen Sie diese nach links bzw. rechts. ▶▶



12 Vier LE

Dadurch ist die Stereobreite gesichert. Um im Peak des Tracks für richtig Lärm zu sorgen, setzen wir noch einen drauf und laden den *Einklang Vier LE* auf eine neue Spur, drehen *TUNE* auf 12 bzw. 9 und *PULSEWIDTH* auf 1 bzw. 2 Uhr. Fahren Sie die *Filter-FREQUENCY* auf 11 bzw. 10 Uhr und drehen *EMPHASIS* bei beiden Parts sehr weit auf. Durch die hohe Resonanz erzeugt der Vier besonders markante Sounds. ▶▶



Melodie

13 Init

Für Lärm und Action ist gesorgt, jetzt ist es an der Zeit für den angekündigten Gegenpart: die Melodie im Break. Als Melodiegeber laden wir wieder den Dune LE mit *Init*-Patch. Stellen Sie *OSC MIX* auf einen der beiden Oszillatoren, stellen diesen auf die Rechteck-Wellenform, *SEMI* auf +12 und *FAT* auf 11 Uhr, damit der Sound angereichert wird. Dazu kommt der Sub-Oszillator (OSC 3) mit *Sägezahn*. ▶▶



14 Unison

Die *VOICES* stellen wir auf Maximum, *SPREAD* ebenso und *DETUNE* auf 9 Uhr, sonst klingt's zu schräg. *CUTOFF* fahren wir ein wenig herunter (etwa 2 Uhr), dafür *RESO* für mehr Brillanz auf 11 Uhr hoch und *ENV* auf volle Pulle. Beim *FILTER ENVELOPE* können alle Regler auf null stehen, nur *DECAY* auf 10 Uhr. Mit diesem Sound nehmen wir ein melodisches Arpeggio mit der Dur-Tonleiter auf. ▶▶



15 Arpeggio

Unser Arpeggio besteht aus 16tel-Noten, immer auf der Grundtonart B1 beginnend und endend. Dazwischen variieren zwei weitere Noten nach je einem Takt. Damit die Melodie freundlich bleibt, halten wir uns ausschließlich an die weißen Tasten des Keyboards. Alternativ können Sie den *MIDI*-Clip von DVD laden oder Akkorde mit einem anderen Sound einspielen. Wichtig ist, dass die Melodie positiv ausfällt. ▶▶



16 Doppeln

Wir schon zuvor doppeln wir auch diesen Sound, um mehr Fülle zu erzeugen. Aus der Zampler-Soundbank verwenden wir dazu Preset 012, eine Mischung aus Glocken und Orgel. Dazu kommt ein weiterer Dune LE zum Einsatz, mit dem wir einen kurzen, perkussiven Sound erzeugen möchten, der die Transienten des Arpeggios betont. Also fahren wir zunächst **SUSTAIN** beim **AMP ENVELOPE** auf null und **DECAY** auf 10 Uhr. ▶▶



17 Stereo

Selbiges beim **FILTER ENVELOPE**. Drehen Sie **CUTOFF** auf 2 Uhr und **ENV** auf Maximum. Für **OSC 1** wählen wir die Wavetable-Wellenform 18, pitchen ihn per **SEMI** +36 um drei Oktaven hoch und spendieren per **UNISON 4 VOICES** den vollen **SPREAD**. Da sich hohe, perkussive Sounds naturgemäß prima eignen, um im Stereofeld weit verteilt zu werden, verbinden wir in der **MOD MATRIX** den **LFO 1** bei vollem **AMOUNT** mit **PAN**. ▶▶



18 Sidechain

Um Melodien und Bass von der Kick zu trennen, routen wir alle entsprechenden Spuren zu einer Gruppen- bzw. Bus-Spur und laden dort (alternativ zu einem Kompressor) den **TAL-FILTER-II**. Setzen Sie **MODULATION TYPE** auf Volume und **BPM FACTOR** auf x16, damit der Wirkungsbereich einem Viertel entspricht. Stellen Sie die Hüllkurve so ein, dass sie in der ersten Hälfte den Sound zu etwa 50% unterdrückt. ▶▶



19 Bass-Bett

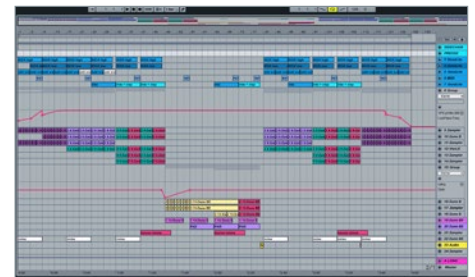
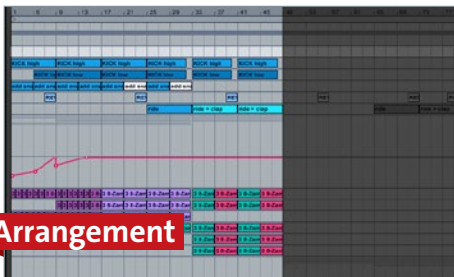
Das Arpeggio wollen wir im Break mit einem Wobble-Bass melodisch unterstützen. Den Sound dazu bauen wir im Dune LE zusammen. Damit dieser kräftig ausfällt, nutzen wir alle drei Oszillatoren: **OSC 1** als Sägezahn, **OSC 2** als Sinus und **OSC 3** als Dreieck. **OSC 1** transponieren wir mit **SEMI** -12 eine Oktave herunter. Stellen Sie **CUTOFF** auf 12 Uhr und **RESO** auf 10 Uhr, damit der Wobble markanter ausfällt. ▶▶

20 Wobble

Verbinden Sie in der **MOD MATRIX** den **LFO 1** mit Filter-**CUTOFF** bei +35 **AMOUNT** und stellen die **LFO RATE** auf Host-synchrone 1/8". Mit dem Sound nehmen wir eine Sequenz über acht Takte mit den im Arpeggio verwendeten Noten auf. Wir starten auf B2 und wechseln alle zwei Takte die Tonart und zusätzlich im letzten Takt. Um Akzente im Break zu setzen, wäre ein wuchtiger Boom-Effekt praktisch. Den machen wir auch selbst. ▶▶

21 Boom

Laden Sie einen weiteren Dune LE mit **Init**-Patch, stellen **OSC 1** auf Sinus und **SEMI** auf -24. Sinus- und Dreiecks-Wellenformen sind für Kicks und Booms meist die beste Wahl. Für **OSC 3** wählen wir daher das Dreieck und drehen **LEVEL** voll auf. Auch **NOISE** brauchen wir, **LEVEL** auf 2 Uhr genügt aber. Verbinden Sie in der **MATRIX** Filter Env bei +100 mit Pitch Semi und stellen **FILTER DECAY** auf etwa 9 Uhr. ▶▶



22 Intro

Da wir einen Dance-/Club-Track bauen, halten wir das Intro DJ-tauglich und starten direkt mit der Kick und der verhallten Snare. Dazu die beiden Zampler-Bässe (Presets 010 und 024). Nach vier Takten schaltet sich die zweite Kick mit ein und ab Takt 9 spielt der FM-Sound des Dune mit. Ab Takt 17 macht der Vier LE mit und 16 Takte später sind alle Hookline-Synths am Start, ebenso Ride und Clap. ▶▶

23 Break

Den folgenden Part garnieren wir mit einem Uplifter und münden konsequent in den Break. Dort sind die melodischen Arpeggios gefragt. Von diesen loops wir jedoch zunächst nur den ersten Takt und faden sie per Volume-Automation über acht Takte hinweg langsam ein. Danach entfalten die Arpeggios ihre vollständige Melodie und der Wobble-Bass unterstreicht die Harmonien. Nach weiteren 16 Takten folgt ein weitere Uplifter. ▶▶

24 Alarm

Dafür verbinden wir bei allen gerade aktiven Sounds das Pitch-Wheel mit der Tonhöhe über eine Spanne von zwei Oktaven. Innerhalb von acht Takten werden alle Sequenzen auf zwei Oktaven hochgepitcht, was für eine Menge Wirbel sorgt. Einen Takt vor Ende des Breaks stoppen alle Sounds abrupt und ein Vocal leitet über zum Beat. Das Arrangement wiederholt nun den Part von Takt 17 bis 49, gefolgt vom Intro. ■

Arrangement