



DVD-Vollversion: Beat-Studio Tech-Track mit Orchester

Mit Schwerpunkt auf Orchester-Sounds und Percussion, liefert das Beat Studio diesen Monat Streicher, Harfen und Klopfgeläute en masse. Die berechnete Frage: Was kann man damit anstellen, wenn man nicht gerade geübter Klassik- oder Filmkomponist ist? Die Antwort fällt leicht und Hans Zimmer macht es seit Jahren vor: Produktionen aller Art profitieren immens von der Kombination aus Synthesizern und akustischen Instrumenten. In unserem Falle also: Pimp my Tech-House!

von Marco Scherer

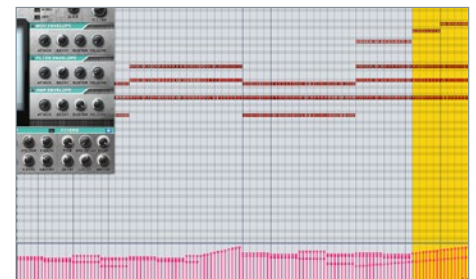
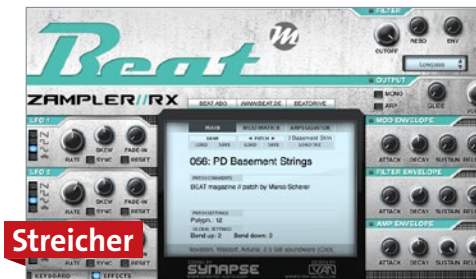
Projektinfos:

Material: DAW sowie Zampler//RX, Geist Lite, Dune BE von DVD.

Zeitaufwand: 1-2 Stunden

Inhalt: Tech-House-Track mit Orchester-Sounds produzieren

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Sampling

Laden Sie eine Instanz des Zampers in Ihre DAW und öffnen Sie die Soundbank von DVD. Auf der Suche nach dem Aufhänger für einen neuen Song spielen wir einige Akkorde mit den Presets durch. Die *Basement Strings (056)* überzeugen direkt mit ihrem fülligen Sound. Aus der Tatsache, dass wir keine Tasten-Virtuosinnen sind, machen wir einen Vorteil, indem wir die Streicher wie gesampelt klingen lassen. ▶▶

2 Akkorde

Stellen Sie **ATTACK** auf null und **RELEASE** auf 12 Uhr. Mehrfach hintereinander angetriggert, klingen die Streicher damit sehr künstlich und genau das möchten wir. Nehmen Sie einen Achtel-Akkord mit C3, F3 und A3 über vier Takte auf. Kopieren Sie die Takte und transponieren Sie die Kopie fünf Halbtöne nach oben. Damit haben wir bereits eine interessante, positive Melodie, der wir noch etwas Spannung spendieren. ▶▶

3 Crescendo

Pendeln Sie die Anschlagstärke der Noten auf knapp unter 100 ein und erhöhen diese in den letzten beiden Takten auf Maximum. Dieser Crescendo genannte Anstieg der Lautstärke schürt die Erwartung bei den Hörern. Kopieren Sie die acht Takte erneut und erweitern Sie die letzten vier um die Noten A4, C5 und D5, wie oben im Bild zu sehen. Faden Sie diese hohen Noten mit einer Anschlagstärke von 60 bis 90 ein. ▶▶



4 Steigerung

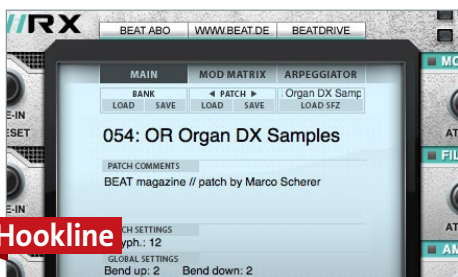
Dadurch entsteht nochmals mehr Tragik. Im Kopf bilden sich bereits lebhaftere Gedanken an den Break eines Tracks, dessen Beat nach den Streichern mit voller Wucht einsetzt. Zur weiteren Steigerung laden wir einen Zampler mit Violas aus *Preset 080*. Diese verwenden wir nach klassischer Art des House: Sie spielen keine Melodie, sondern eine feste Tonlage und werden pro Takt neu angetriggert. ▶▶

5 Sidechain

Programmieren Sie dementsprechend ein Pattern mit eintaktigen Akkorden aus F4, F5 und F6. **ATTACK** stellen wir so ein, dass der Effekt in etwa wie Sidechain klingt. Drehen Sie **RELEASE** auf 11 Uhr zurück, sonst verschwimmt der Effekt wieder. Schalten Sie außerdem das **REVERB** aus. Um beide Streicher (und später weitere Instrumente) mit einheitlichem Reverb zu versorgen, erzeugen wir einen Effektweg. ▶▶

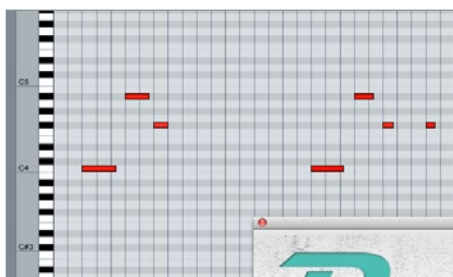
6 Reverb

Laden Sie das *Toneboosters Reverb* und stellen Sie **MIXER** auf 100% wet. Die Raumgröße (Size) drehen wir mit 93% fast voll auf, die Länge des Halls (**REVERB TAIL**) auf etwa 2 Sekunden. Sonst wird die Hallfahne zu lang und verlangsamt das Playback. Mit **Highpass** bei 530 Hz und **Lowpass** 14080 Hz verhindern wir außerdem das „Verhallen“ von zu tiefen und hohen Frequenzen. Auch das sorgt im Mix für klareren Sound. ▶▶



7 Orgel 1

Drehen Sie den *Send*-Weg für die beiden Streicher auf etwa 70%. Da der Track nicht nur aus Streichern bestehen soll, ist es an der Zeit für Bass und Melodie. Ein Klassiker – und nach wie vor gerne eingesetzt – sind synthetische Orgeln. Eine solche finden wir in der Zampler-Soundbank in *Preset 054*. Auf der ersten und zweiten Oktave gespielt, dient diese dank wuchtigem Klang prima als Bass. ▶▶



8 Orgel 2

Auf Basis der bisher verwendeten Noten C und F nehmen wir damit eine Bassline auf und schmücken diese stellenweise mit einem F#. Die Dissonanz sorgt für Pfiiff. Schieben Sie alle Noten, die auf einem Viertel liegen, nach rechts oder löschen Sie sie. Bleiben größere Lücken über, füllen sie diese mit F1, einem tiefen Basston. Da die Orgel auch auf der vierten Oktave prima klingt, kopieren wir die Spur. ▶▶



9 Doppler

Löschen Sie alle F1-Noten und transponieren Sie das Pattern auf Oktave 4. Schneiden Sie per *EQ* alle Frequenzen unterhalb 700 Hz weg, damit sich die beiden Orgeln nicht in die Quere kommen. Duplizieren Sie die Spur ein weiteres Mal und laden das Zampler-*Preset 045*. Kopieren Sie außerdem die Noten von Oktave 4 auf 3, damit das Pattern fülliger klingt und drehen im *Mixer* die *Reverb-Sends* auf 60%. ▶▶



10 Basis

In den meisten House-Tracks fallen die Beats minimal und straight aus. Wir gehen einen Schritt weiter und nutzen dazu das volle Spektrum des Beat-Studios. Laden Sie ein Drumkit und programmieren einen 4/4-Beat mit Clap auf jedem zweiten 4tel und einem Close-Hat im Off. Layern Sie ggf. mehrere Claps und verteilen diese im Panorama. Fällt die Kick soft aus, setzen Sie zum Betonen ein Ride darüber. ▶▶



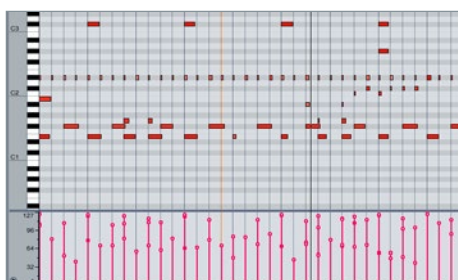
11 Bells

Öffnen Sie *Geist Lite* auf einer neuen Spur und ziehen den „*Geist Enigmatic Percussion*“-Ordner aus dem Browser in den *CONTENT*-Bereich. Laden Sie aus dem Kits-Ordner das Preset „*MsP Bells*“, erhöhen die Sequenzer-Steps auf 64 und aktivieren *Quantize incoming MIDI*. Nehmen Sie ein Pattern mit möglichst vielen der Pads auf (oder setzen die Steps per Maus). Je mehr Pads, desto dynamischer der Groove. ▶▶



12 Stereo

Passt das Pattern, streuen wir die Sounds im Panorama. Dazu nutzen wir eine praktische Funktion von Geist: Klappen Sie die Pads über das Dreieck der jeweiligen Spur im *PATTERN*-Sequenzer auf und wählen Sie *Pan* im ersten Dropdown, dann *Alternate* aus dem zweiten. Geist erzeugt damit ein Automationsmuster für Schwenks von mono zu extrem weitem Stereo. Wiederholen Sie die Schritte für die restlichen Pads. ▶▶



13 Percussion

Das Pattern können Sie später im Arrangement mit der Note C0 abfeuern. Zum „Stoppen“ der Wiedergabe triggern Sie einfach ein leeres Pattern an, etwa mit C#0. Den „Glocken Groove“ wollen wir mit weiteren Percussions aus dem Zampler unterstützen. Laden Sie das Plugin mit *Preset 024* und nehmen ein Pattern damit auf. Scheuen Sie nicht, viele Noten aufzunehmen, achten Sie aber auf den Gesamtgroove. ▶▶



14 Matrix

Mit ein paar Handgriffen gestalten wir die Sounds dann auch noch interessanter: Wechseln Sie zur *MOD MATRIX*, stellen *LFO 1* zu PAN auf +100 und erhöhen die *LFO 1 RATE* auf 3 Uhr. Durch das hohe Tempo des LFO klingen die Drums gleich aggressiver. Schalten Sie zur *EFFECTS*-Ansicht und aktivieren den *PHASER*. Stellen Sie dessen *RATE* auf sehr langsame 0.08 Hz und *DEPTH* auf 86%. Dazu *DELAY* und *REVERB*. ▶▶



15 Kompression

Wobei wir beide nur zu etwa 25% beimischen. Zum Verdichten der Percussions laden wir einen *BE-COMP 87 Kompressor* hinter den Zampler. Mit *THRESHOLD* -26 bei *RATIO* 2.5:1 packt der Effekt schon richtig zu. Per *MAKE UP* +12.0 dB gleichen wir die Lautstärke wieder aus. Außerdem laden wir bei allen bisherigen Drums (außer der Kick) einen *EQ* mit *Lowcut* bei 300 Hz, um das Klangbild sauber zu halten. ▶▶



Shaker

16 Noise

Laden Sie den *Dune LE* auf eine neue Spur und wählen ein *Init*-Preset, etwa B001. Mit dem Synth basteln wir eine Art Shaker, der gleichzeitig zufällige Clicks erzeugt. Dazu benötigen wir ausschließlich das **NOISE**-Modul, stellen Sie die **OSC 1**-Wellenform daher auf SEL. Da im Drop-down darunter keine Wellenform gewählt ist, bleibt der Oszillator aus. Fahren Sie das **NOISE LEVEL** auf 9 Uhr hoch. ▶▶



17 Artefakte

Stellen Sie **CUTOFF** auf 8 Uhr, **RESO** auf volle Pulle und **ENV** auf 3 Uhr. Beim **FILTER ENVELOPE DECAY** auf 8 Uhr und beim **AMP DECAY** auf 12 Uhr. Für Bewegung sorgen wir in der **MOD MATRIX**: Verbinden Sie **LFO 1** bei +82 mit Filter Cutoff, **LFO 2** ebenfalls, aber mit **AMOUNT +44** und **LFO 3** bei +100 mit Pan. Wählen Sie als **LFO 1**-Wellenform den Sägezahn, aktivieren **SYNC** und fahren **RATE** auf 2 Uhr sowie **SKEW** auf null. ▶▶



18 Aufpumpen

LFO 2 fußt auf der Zufallswellenform mit **RATE** auf 10 Uhr. **LFO 3** bleibt beim **Sinus** und schwingt maximal langsam. Durch die zufällige Filter-Modulation bei höchster Resonanz entstehen Artefakte, die den Sound lebendig halten. Als Sequenz dienen 16tel mit Anschlagstärken 96, 64, 127 und 64. Zum Anfetten laden wir das *Toneboosters Reverb* mit 4s **TAIL** sowie einen Kompressor mit **RATIO 2.7:1** bei **THRESHOLD -17 dB**. ▶▶



Effekte

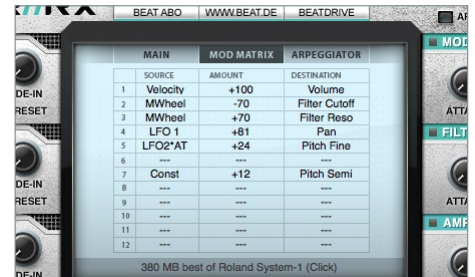
19 Reverse

Rückwärts abgespielte Samples mit viel **Reverb** bewähren sich immer zur **Spannungssteigerung** sowie zum **Ankündigen** neuer Abschnitte. Und schnell gemacht sind sie allemal: Laden Sie den *Zampler* mit dem *Celesta*-Preset 037 und drehen beim **REVERB TYPE** und **DECAY** voll auf. Erzeugen Sie einen **MIDI-Clip** mit Akkord aus C3, F3 und C4, rendern Sie diesen auf eine **Audiospur** und spielen Sie die Aufnahme rückwärts ab. ▶▶



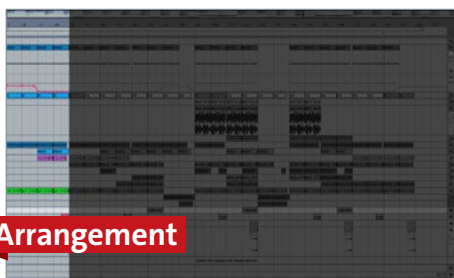
20 Timpani

In Orchestern kommen **Timpanis** für gewöhnlich zum **Betonen** und **Setzen** von **Akzenten** zum Einsatz. In elektronischen Genres übernehmen das eher **Toms**. Doch was spricht gegen **Timpanis**? Probieren wir es einfach aus: Laden Sie das *Zampler*-Preset 027 und nehmen Sie damit ein **Pattern** über acht Takte auf, in dem Sie die Sounds nur **vereinzelt** anspielen. Hauen Sie erst im **letzten Takt** so richtig in die **Tasten**. ▶▶



21 Pattern

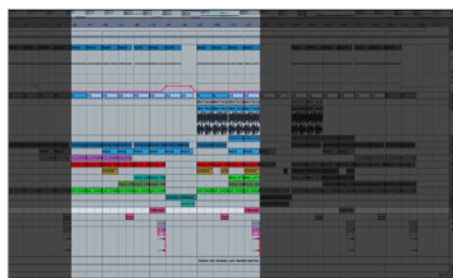
Den besten Effekt erzielen **Timpanis** übrigens, wenn nicht nur gleiche Noten getriggert werden, sondern die **Tonlage** von oben herab **abfällt**. Ist das **Pattern** im **Kasten**, wechseln Sie zur **MOD MATRIX** und drehen **AMOUNT** bei **LFO 1** zu **Pan** auf +81 hoch, damit die Sounds weit im **Panorama** schwenken. Anschließend garnieren wir auch diese Spur mit **Reverb** (**TAIL 1.6s**) und pumpen es per **Kompressor** mit **RATIO 2:1** auf. ▶▶



Arrangement

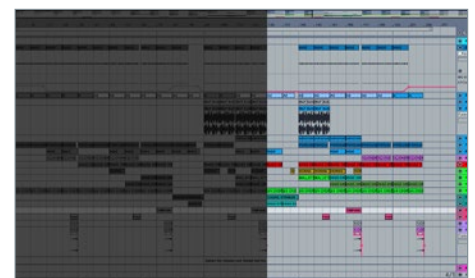
22 Intro

Mit den bisherigen Elementen lässt sich bereits ein **authentisches Track-Gerüst** auf die **Beine** stellen. Wir beginnen **klassisch** mit **Kick**, **Clap** und den **Zampler-Percussions**. Um nicht zu trocken zu starten, fügen wir noch eine **Zampler-Spur** mit einem **Piano Akkord** aus C3, F3 und A3 hinzu, der die **Clap** doppelt. Nach 16 Takten kommen **Ride** und der **Dune Shaker** dazu, ab Takt 33 startet auch der **Bass** durch. ▶▶



23 Abfahrt

Da nun alle warm **gegroovt** sind, können wir mit der **Orgel** und den **Marimbas** Melodie ins **Spiel** bringen. Im Anschluss läuft der **Track** in den **ersten Break** mit den **Streicher-Chords**, unterstützt von den **Violas**. Wie bereits zu **Beginn** im **Kopf** durchgespielt, setzt der **Beat** danach **knallhart** ein und bringt als **Überraschung** für den **Hörer** die **Geist Bells** mit. Nach 16 Takten folgen wieder die **Melodien**. ▶▶



24 Breaks

Der **zweite Break** fällt ähnlich aus, jedoch spielt der **Bass** noch eine **Weile** mit rein, wohingegen die **Kick** dieses Mal **außen vor** bleibt. Es folgt wieder der **Einsatz** des **Beats** wie zuvor, nun aber mit **Melodie** dabei. Nach 32 Takten ist schon **Zeit** für den **langsamen Ausklang**, damit der **DJ** seinen **Übergang** bringen kann. Damit steht eine **gute Vorlage**, die nun mit **weiteren Effekten** geschmückt werden möchte. ■