



# DVD-Vollversion: Beat-Studio Do-it-yourself-Percussion

Ob elektronisch oder akustisch, ob für Radio, Kino oder Club: Percussion-Sounds sind die Würze aller Tracks. Sie tragen ihren Teil zur Atmosphäre bei und machen müde Füße munter. Das Beat-Studio bringt alle Zutaten zum Garnieren eigener Produktionen mit selbst gemachter Percussion mit, sowohl synthetischer als auch organischer Natur. Legen wir los!

von Marco Scherer

## Projektinfos:

**Material:** DAW, Massive oder Crystal, FM8 oder Dexed, Geist Lite, Audio-Editor

**Zeitaufwand:** etwa 2-3 Stunden

**Inhalt:** Kreative und ungehörte Percussion-Sounds und Grooves erstellen

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Hüllkurven

Ein Klassiker unter synthetischen Drums sind Toms, denn die lassen sich leicht erstellen. Gönnen wir uns den sanften Einstieg, bevor wir später mit komplexeren Sounds fortfahren. Wir nutzen den Massive, jedoch tut es auch jeder andere Synth, dessen Tonhöhe per Hüllkurve moduliert werden kann (etwa Crystal). Als Grundlage dient *Oscillator 1* mit der *Sin-Triangle*-Wavetable und *Wt-position* auf null. ▶▶

## 2 Bauch

Stellen Sie bei der Lautstärke-*Hüllkurve* (ENV 4 beim Massive) *Attack* und *Sustain* auf null, *Decay* und *Release* auf knapp über 50%. Die Schnelligkeit der Hüllkurven variiert pro Synth, gehen Sie also nach persönlichem Gusto vor. Stellen Sie ENV 2 ähnlich ein, mit etwas weniger Decay und verknüpfen die Hüllkurve mit *OSC 1 PITCH* bei 7 Halbtönen. Damit erhält der Sound schon seinen ersten „Wumms“. ▶▶

## 3 Knacken

*ENV 1* verbinden wir ebenfalls mit *OSC 1 PITCH*, mit +48 Halbtönen aber intensiver. Alle *Hüllkurven*-Regler stehen auf null, nur *Decay* ist leicht aufgedreht. Das sorgt für ein Knacken beim Antriggern. Spielen Sie mit Decay und der Intensität, bis der Sound perfekt klingt. Tipp: Für einen raueren Klang wählen Sie für den Oszillator die *Triangle*-Wellenform als Basis oder laden die Brauner Tube bei FX 1. ▶▶



## 4 Rauschen

Beim Massive genügt mit der *Sin-Triangle*-Wavetable praktischerweise das Aufdrehen des *Wt-position*-Reglers, um die *Dreiecks*-Wellenform stufenlos beizumischen. Soweit, so gut, doch fehlt es etwas an Präsenz. Dem wirken wir mit dem *Noise*-Modul entgegen. Weißes Rauschen ist voreingestellt, drehen Sie lediglich *Color* auf Maximum. Das Rauschen soll nur kurz zu hören sein, ähnlich wie das Knacken zuvor. ▶▶

## 5 Effekte

Dazu verbinden wir *Hüllkurve 1* mit der Lautstärke des *Noise*-Moduls und drehen die *Intensität* auf etwa 20%. Zum Feinschleifen laden wir nun einen EQ, einen Kompressor und einen Limiter. Der EQ dient lediglich als Lowcut und schneidet die Frequenzen unterhalb 50 Hertz ab, damit der Sub-Bass nicht übertrieben laut wird. Beim Kompressor wählen wir eine kurze *Attack*-Zeit, die das Knacken erhält. ▶▶

## 6 Feinschliff

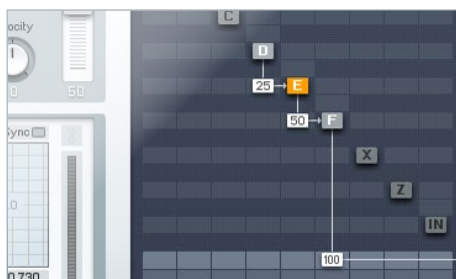
*Release* wiederum darf lange ausfallen, um sich dem Ausklang des Sounds anzupassen. Die Kompression selbst stellen wir sehr heftig ein, damit es ordentlich pumpt. Experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen (oder Presets), um den gewünschten Gesamtklang zu erhalten. Der Limiter sorgt letztlich für eine homogene Lautstärke, beugt eventuellen Clippings vor und darf ebenfalls hart zupacken. ■



## FM-Bongos

### 1 Operatoren

Bongo-Samples gibt es wie Sand am Meer, dennoch lohnt das Selbermachen. Die synthetischen Sounds lassen sich detailliert automatisieren und somit sehr dynamisch gestalten (Audio-demo auf DVD). Laden Sie einen FM-Synth wie FM8 oder Dexed und aktivieren zwei *Sinus*-Operatoren. Bei der *Hüllkurve* des Letzteren in der Kette (in unserem Falle F) stellen wir *Sustain* auf Max, die anderen Regler auf null. ▶▶



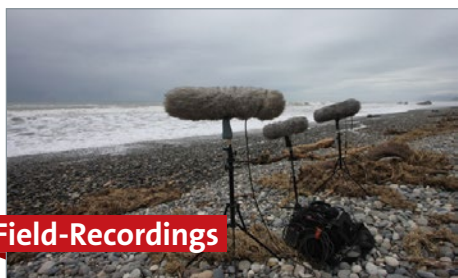
### 2 Modulationen

Der zweite Operator (E) soll nur kurz mitwirken, daher halten wir uns an eine Hüllkurve mit etwas *Decay* wie im Bild zu sehen. Pit-chen Sie den Operator per Ratio 5.0000 nach oben und mischen ihn zu 50% zu F bei. Dank der Modulation des Operators F durch E entsteht ein harter Sound, deswegen empfiehlt sich (bei FM Synths generell) ein dezenter Einsatz, also niedrigere Lautstärke. ▶▶



### 3 Hüllkurven

Dadurch werden die Modulationen weicher und interessanter. Auch ausschlaggebend sind Hüllkurven und deren Dynamik. Denn sind Operatoren bei konstanter Lautstärke aktiv, kommen meist nur harte, sägende Sounds heraus. Für mehr Pfiff aktivieren wir Operator D, ebenfalls mit kurzem *Decay* und *Ratio* 5. Wählen Sie „*Short Tristate*“ oder eine andere weniger runde Wellenform und verbinden D zu 25% mit E. ■



## Field-Recordings

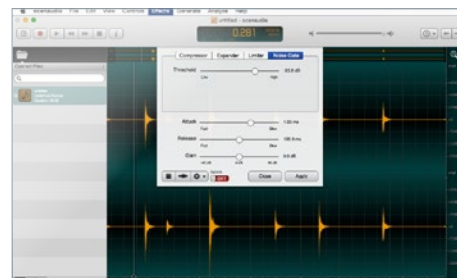
### 1 Feldstudie

Field-Recordings werden oft als Aufnahmen einer Wildnis verstanden, mit denen sich Texturen und Atmosphären erzeugen lassen. Das ist nicht falsch, doch ist viel mehr drin! Scheinbar unspektakuläre Geräusche können sich im Handumdrehen zur fetten Holz-Perkussion oder einem edlen Gong-Ensemble verwandeln. Dabei wurden anfangs vielleicht nur ein Balken und die Kochtopf-Sammlung in der Küche gesammelt. ▶▶



### 2 Werkzeug

Also Smartphone zücken, den *Recorder* aktivieren und mal auf alles klopfen, das Sie in nächster Nähe finden. Für unser Beispiel haben wir ein Bonbonpapier, ein Sektglas und die Folie einer Packung Taschentücher aufgenommen. Übrigens empfehlen wir für die Grundbearbeitung der Übersicht und dem Komfort wegen einen *Audio-Editor*, etwa Sound Forge [1], Wavelab [2] oder die Freeware Ocen Audio (auf DVD). ▶▶



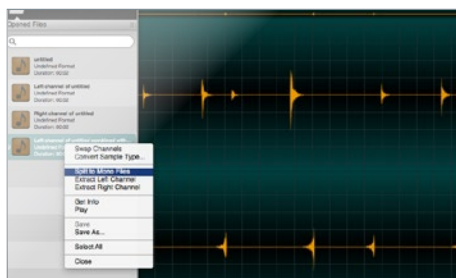
### 3 Grundrauschen

Die ersten Schritte der Bearbeitung sind bei allen Aufnahmen gleich: DC-Offset korrigieren, Normalisieren, die besten Stellen heraus-schneiden und kurze Fades setzen, um Knackser zu vermeiden. Unsere Aufnahmen sind recht verauscht, deswegen greifen wir auf ein Gate zurück, um das Grundrauschen loszuwerden. Spielen Sie mit Threshold und Release, so dass alle gewollten Sounds hörbar bleiben. ▶▶



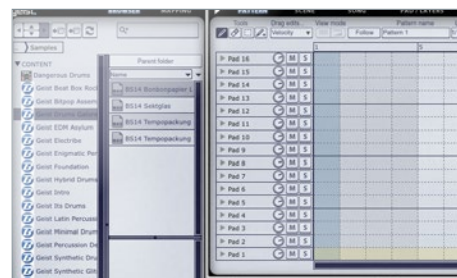
### 4 Korrekturen

Laden Sie anschließend einen Equalizer, um Frequenzen unterhalb 50 Hz und über 20 kHz wegzuschneiden. Enthält das Material kritische Bereiche, können Sie diese schon hier eindämmen oder gewünschte Frequenzen hervorheben. Wir haben die Dateien an dieser Stelle gespeichert, jedoch empfiehlt sich je nach Sound durchaus die Anwendung eines *Limiters*, um mehr Lautstärke herauszukitzeln. ▶▶



### 5 Reverse-Trick

Zum Experimentieren können Sie Stereo-aufnahmen in Ocen Audio per Rechtsklick auf den Dateinamen in zwei Mono-Spuren aufteilen. Wenden Sie den *Reverse*-Effekt auf eine davon an, wählen beide Spuren und fassen Sie mit der Option *Combine to Stereo* wieder zusammen. Zum einen erhalten Sie einen extrem breiten Klang und je nach Sound sogar schon einen interessanten Loop. Unbedingt ausprobieren! ▶▶



### 6 Layern

Unsere drei bearbeiteten Samples nutzen wir zum Layern eines TR-808-Kits in Geist Lite. Zum Installieren des Kits kopieren Sie den Drums-Galore-Ordner von DVD auf Ihre Festplatte und ziehen ihn von dort in den CONTENT-Bereich von Geist Lite. Unter Kits finden Sie die 808. Klicken Sie Pad 3 an und switchen zum PAD/LAYERS-Reiter. Navigieren Sie im Browser zum Ordner mit den exportierten Samples. ▶▶



## 7 Layern 1

Ziehen Sie BS14 Tempopackung.wav auf das erste „empty“-Feld. Sollte **Autoload** aktiviert sein, klicken Sie erst das „empty“-Feld an. Das Sample wird dann beim Anklicken im Browser direkt geladen. Pitchen Sie **Tune** auf -7 Halbtöne herunter. Ins nächste leere Feld laden wir den BS14 Tempopackung Loop.wav und halbieren dessen Lautstärke. Für das Clap auf Pad 4 laden wir den BS14 Bonbonpapier Loop.wav. ▶▶



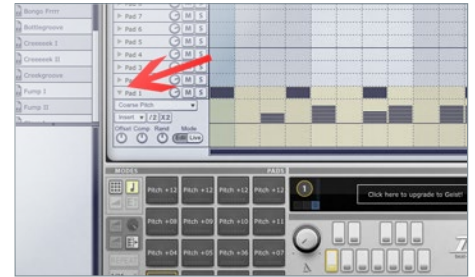
## 8 Layern 2

Beim Close-Hat von Pad 7 das BS14 Sektglas.wav, das wir einen Halbton hoch pitchen. Fügen Sie im **PAD MIXER**-Reiter das Tin Can Reverb als Effekt hinzu, damit das Glas mehr Räumlichkeit erhält. Wenn Sie nun ein Pattern programmieren, klingt der Grundsound immer noch nach 808, aber wesentlich fetter, breiter, räumlicher und individueller. Erweitern Sie nun auch die anderen Pads mit eigenen Aufnahmen. ▶▶



## 9 Mehr Biss

Tipp: Manche Aufnahmen gelangen wunderbar, anderen fehlt es trotz Charakter an Biss und Transparenz. Hier lässt sich aushelfen: Ergänzen Sie zu dumpf geratene Samples um weißes Rauschen (wie in Schritt 4 bei den Synth Toms). In Geist Lite genügt das Laden eines entsprechenden Samples in einen der „empty“-Slots. Alternativ nutzen Sie den **Bitcrusher**-Effekt und fahren **Freq** auf 60% herunter. ■



## Grooves

## 1 Selfmade

Wie das Erzeugen eigener Drum-Sounds hat auch das Einspielen individueller Loops einen großen Vorteil: Der Groove kann exakt an bestehende Tracks angepasst werden und lästiges Suchen nach dem richtigen Loop entfällt. Sicher gelingt ein Monster-Groove nicht immer auf Anhieb. Jedoch gibt es einige Regeln und Tricks, um schnell zum Ziel zu kommen. Laden Sie Geist Lite auf eine neue Spur. ▶▶

## 2 Chromatik

Bestücken Sie **Pad 1** mit dem Bongo.wav-Sample aus dem HouseHoldStuff-Ordner und schalten das Plug-in per Notensymbol bei **MODES** in den **Chromatic Playback Mode**. Das Bongo-Sample können Sie nun von C1 bis C2 chromatisch spielen, was den Sound weitaus flexibler macht. Schalten Sie **Metronom** und **Quantisierung** ein (s. Bild) und starten eine erste Aufnahme. Halten Sie den Rhythmus extrem simpel. ▶▶

## 3 Pitch it

Wenn Sie bei kommerziellen Produktionen genau hinhören, werden sie feststellen, dass die Percussions dort meist einfache Rhythmen spielen. Komplexe Muster ziehen viel Aufmerksamkeit auf sich und lenken vom eigentlichen Thema ab. Also bleiben wir vorerst bei der simplen Variante. Die eingespielten Tonlagen können Sie übrigens nachbearbeiten, indem Sie das Pad aufklappen und **Coarse Pitch** einblenden. ▶▶



## 4 Ghost Notes

Trotz minimalem Muster lässt sich der Loop fülliger gestalten. Laden Sie das Bongo-Sample auf Pad 2, kopieren das Pattern auf dessen Spur und schieben die Noten um einen Schritt nach rechts. Fahren Sie dann die **Lautstärke** von Pad 2 im **PAD MIXER** auf etwa die Hälfte herunter. Ein ähnlicher Effekt lässt sich zwar auch mit einem **Delay**-Effekt erzeugen, das Kopieren ist jedoch die übersichtlichere Variante. ▶▶

## 5 Dynamik

Somit bleiben unbesetzte Steps im Pattern sichtbar. Diese können Sie bei Bedarf mit anderen Sounds füllen, um den Loop abwechslungsreicher zu gestalten. Verteilen Sie die Pads dann im **Panorama**. Um die einzelnen Samples von ihrer Starre zu befreien, klappen Sie die Pads im **Pattern-Editor** auf, schalten die Ansicht von **Velocity** auf **Start Point** um und wählen beim **Insert**-Dropdown die **Random**-Option. ▶▶

## 6 Effekte

Dadurch gewinnt der Loop immens an Dynamik. Des Weiteren können Sie das Pattern verlängern und vereinzelte Steps mit der **Repeat**-Option versehen, um Rolls zu erzeugen. Zum Feintunen laden wir im **ENGINE MIXER** den **Bitcrusher** mit **Freq** 4.0 kHz, um die Präsenz zu erhöhen. Dazu sorgt ein Tin Can Verb im **GLOBAL MIXER** für Räumlichkeit. Tipp: Drehen Sie während der Wiedergabe mal am **Master Tune**-Regler. ■