



DVD-Vollversion: Beat-Studio Idee: Ein Track aus „Bier“!

Jammen am Rechner führt immer mal wieder zur Frage: „Welchen Synthesizer benutze ich jetzt?“ Ganz einfach: gar keinen! Denn aus fast jedem Sample lassen sich Unmengen an Sounds basteln, von Kicks bis zu reißenden Lead-Sounds. Sogar aus ein paar scheppernden Bierdosen. Geht nicht? Machen wir aber!

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: DAW, TX16Wx

Zeitaufwand: 1-2 Stunden

Inhalt: Ein komplettes Track-Playback aus einem Sample erstellen.

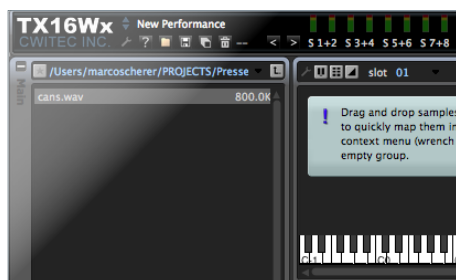
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



INTRO

1 Bier!

Für unseren Workshop nutzen wir ausschließlich die Aufnahme einer Bierdosen-Sammlung, die wir aus unserer Studioecke gekehrt haben. Sie können aber fast jedes beliebige Sample nutzen. Es sollte lediglich ein halbwegs gefülltes Frequenzspektrum bieten, also nicht nur ein Sinus-Bass oder dumpfes Gewaber sein. Je nach Einsatzgebiet können verschiedene Grundsounds auch schneller zum Ergebnis führen. ▶▶



2 Sampler

Auf der DVD finden Sie neben den Bierdosen eine große Auswahl an Material. Als Instrument sind Kontakt, MachFive, Halion, EXS24 und Abletons Sampler aufgrund ihrer Flexibilität hervorragend geeignet, jedoch kommen wir auch mit dem TX16Wx Freeware-Sampler zurecht. Laden Sie das Plug-in in Ihrer DAW auf eine neue Spur, wechseln zum File Browser und navigieren zum cans.wav Sample der DVD. ▶▶



3 Editor

Ziehen Sie die Datei in den **Keyboard**-Bereich und dann die damit neu erstellte Gruppe über die komplette Breite (jeweils links und rechts anfassen und ziehen). Um das Sample nicht immer in der gleichen Tonlage abzufeuern, ändern Sie die Einstellung **Fixed** bei **Scale** auf **Normal**. Soviel zum Import, nun geht's an den ersten Sound: die Kick. Wechseln Sie zum **Wave Editor**, um das Sample zu bearbeiten. ■



BASSDRUM

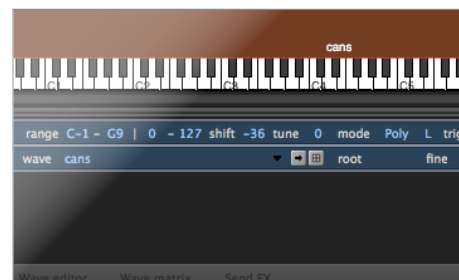
1 Kick

Zuerst gilt es, einen passenden Einstieg zu finden. Da wir eine Kick suchen, bieten sich natürlich Stellen an, an denen die Transienten ausgeprägt sind. Wie etwa in der Mitte unserer Bierdosen-Sammlung. Wenn Sie die **Start-** und **End-Cursors** bewegen, sehen Sie unten in der **Sample-Liste** die Start- und Endpunkte als Zahlen. Schieben Sie den Start auf 83051, rechtsklicken in die Wellenform und wählen **Add loop**. ▶▶



2 Loop

Bewegen Sie die Start- und Endpunkte des Loops in die gleiche Gegend und zoomen entweder mit dem Mausrad oder den **Plus-Minus**-Icons neben dem horizontalen Scroller weit in die Wellenform hinein. Zum Aktivieren des Loops müssen wir kurz zurück zum **Keyboard Mapper**. Klicken Sie dort auf das **Plus**-Symbol der Gruppe, um das beinhaltete Sample zu sehen und wählen dort den **Loop 1** aus dem **Loop/s**-Dropdown. ▶▶



3 Workflow

Wenn wir schon hier sind, tunen wir das Sample gleich 36 Halbtöne herunter und wechseln zum **Wave Editor** zurück. Tipp: Mit dem kleinen **Pfeil**-Icon rechts vom Namen des Samples gelangen Sie direkt zur **Editor**-Ansicht des Samples. Das erhöht die Übersicht enorm, wenn mehrere Samples geladen sind. Um unsere Dose nun wie eine Kick klingen zu lassen, muss ein gepfeffertes Knacken am Anfang her. ▶▶



4 Justieren

Das erzeugen wir per *Pitch*-Hüllkurve. Verbinden Sie in der Modmatrix *ENV1* mit Pitch bei +5000 Ct, fahren *IO* bei ENV 1 komplett nach oben und stellen *t1* (Decay) auf etwa 80ms. Das liefert eine gute Ausgangsbasis. Nun gilt es, die richtige Kombination zu finden. Ins Gewicht fallen dabei die Länge der *Pitch*-Hüllkurve (der *t1*-Regler), die Intensität der Modulation (die +5000 Ct) und der *Sample-Loop*. ▶▶



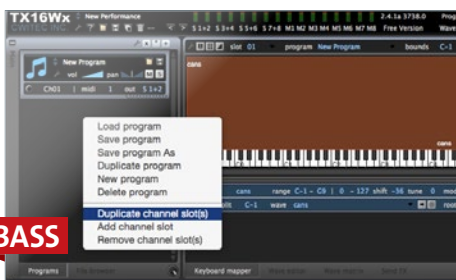
5 Experimentieren

Passen Sie diese drei Parameter so lange an, bis eine Bassdrum dabei herauskommt, die Ihnen zusagt. Bei *t1* ergeben Werte höher als 150 ms keinen Sinn und bei der Modulation sind Einstellungen unter +8000 Ct sinnvoll. In unserem Falle waren wir zufrieden mit *Loop-Start* 83132, *-Ende* 83190, *t1* 20.4ms und +7828 Ct *Intensität*. Den Feinschliff erledigen wir per *Filter*. Wählen Sie dort *LowPass* als Typ. ▶▶



6 Filter

Den *Freq*-Parameter (Cutoff) können Sie fast ganz herunterfahren, denn wir nutzen Hüllkurve 2 zum kurzen Öffnen des Filters. Verbinden Sie *ENV2* mit *Filter Freq* bei etwa 15.000 Hz, fahren *IO* bei ENV 2 komplett hoch und stellen *t1* auf rund 100ms. Damit bleibt das Knacken beim Antriggern erhalten, doch die Kick erhält noch mehr Bauch. Mit dem nächsten Element – dem Bass – können wir ähnlich verfahren. ■



BASS

1 Kopieren

Rechtsklicken Sie im *Programs*-Tab in den leeren Bereich und wählen erst *Duplicate channel slot(s)*, dann *Duplicate program*. Benennen Sie die Programme gleich sinnvoll, damit es später kein Durcheinander gibt. Einfach in den Namen klicken und los tippen. Wechseln Sie zum *Wave Editor*, rechtsklicken das vorhandene Sample und wählen *Duplicate wave*. Die Samples können Sie übrigens auch frei benennen. ▶▶



2 Anpassen

Wechseln Sie zum *Keyboard Mapper*, klappen die Gruppe wieder mit dem *Plus*-Symbol auf und stellen bei *Wave* das soeben duplizierte Sample ein. Mit dem *Pfeil*-Icon geht's wieder zurück zum *Wave Editor*. Für den Bass benötigen wir keinen harten Anschlag wie bei der Kick, daher entfernen wir die *Pitch*-Modulation. Außerdem verschieben wir sowohl *Sample*- als auch den *Loop*-Start ein klein wenig nach rechts. ▶▶



3 Loop

Je länger der Loop, desto tiefer und unreiner fällt die Tonlage des Basses aus. Daher empfiehlt sich eine Dauer von 3-4 Wellenlängen, wie im Bild oben zu sehen. Konkret startet unser Bass bei 83228 Samples, der Loop bei 83251 und er endet bei 83326. Tipp: Sollte sich ein Knacksen in den Loop einschleichen, können Sie über das *X*-Icon oben bei *x-fade* einen Crossfade in die Wellenform einzeichnen. ▶▶



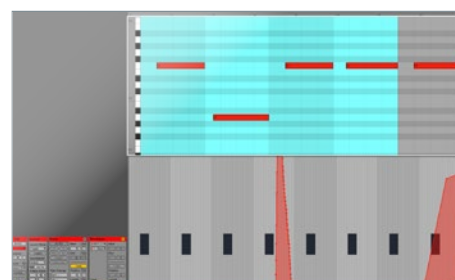
4 Filter

Im *Keyboard Mapper* haben wir den Bass um 38 Halbtöne tiefer gestimmt, damit die Tonlage sauber ausfällt. Per Filter bringen jetzt wir Leben ins Spiel. Wir behalten *LowPass* als Typ bei, drehen *Freq* aber auf 3 Uhr und drive auf 1 Uhr. Verbinden Sie in der Modmatrix *ENV2* mit *Filter Freq* bei etwa 4000 Hz. Den ersten Punkt der Hüllkurve (*IO*) fahren wir auf -1.00 herunter, den zweiten (*I1*) ganz nach oben. ▶▶



5 Modulationen

Als Dauer für den Anstieg (*t1*) wählen wir rund 732 ms. Nun noch bei der Lautstärken-Hüllkurve *Attack* auf 11 Uhr stellen, damit der Bass einen Sidechain-artigen Fade bekommt. Die *Modmatrix* erweitern wir nun noch um das *Mod-Wheel*, das zum einen die *Filter Freq* mit -12800 Hz steuert und zum ändern die *Filter-Res(onanz)* mit dem Maximum von +1.00. Damit lassen sich später Filterverläufe aufnehmen. ▶▶



6 Sequenz

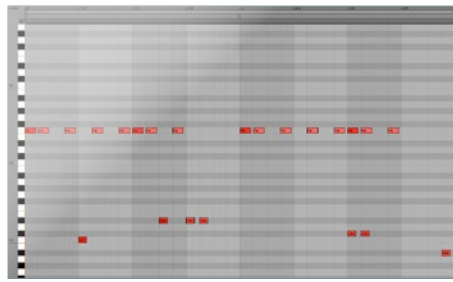
Als Pattern programmieren wir pro Viertel eine lange Note (F2), die jeweils auf dem zweiten 16tel beginnt. Die zweite und vierte Note schieben wir jedoch noch ein kleines Stück nach vorne, was gleich mehr Schwung bringt. Außerdem transponieren wir die zweite Note acht Halbtöne (A1) herunter. Das Pattern strecken wir auf acht Takte und nehmen für jeden vierten Takt eine Filtermodulation auf. ▶▶



HI-HATS

1 Closed

Zum Basteln von Hi-Hats und Snare duplizieren wir wie zuvor die Waves im **Wave Editor** und geben ihnen passende Namen. Für die angestrebten Sounds suchen wir Stellen in der Aufnahme, bei denen möglichst schon ein metallisches Klicken enthalten ist. Für das Closed Hi-Hat wäre ab Sample 85674 ein passender Einstieg. Das Fine-tuning übernimmt das Filter als **HighPass** mit etwa 9.300 Hz als Frequenz. ▶▶



2 Pattern

Für mehr Würze können Sie die **Resonanz** auf 1 Uhr stellen. Um das Hi-Hat im **Panorama** zu verteilen, verbinden wir **LFO1** mit **Pan** bei +0.70 **Amount** und drehen die **LFO 1 rate** auf 1 Uhr. Als Pattern spielen wir eine 16tel-Sequenz auf F4 ein, welche die Achtel zwischen der Kick für das Open Hi-Hat und jedes zweite Viertel für die Snare ausspart. Außerdem variiert die Anschlagstärke für mehr Groove. ▶▶



3 Snare

Dazu streuen wir vereinzelt Noten aus tieferen Oktaven ein. Mit dem Open Hi-Hat verfahren wir genauso, verzichten aber auf den **Panorama**-Schwenk. Auch die Snare nutzt die gleiche Ausgangsbasis, jedoch mit zwei Änderungen: Die **Filter**-Frequenz stellen wir auf 9 Uhr, **Resonanz** auf null und **ENV1** moduliert **Pitch** mit +3455 Ct. Bei **ENV 1** sorgen **I0** auf 1.00 und **t1** bei 23 ms für ein schönes Knacken. ■



SEQUENZ

1 Rechteck

Die Grundelemente sind beisammen, aber etwas Melodie darf schon noch dazu. Also wie gehabt Wave duplizieren und neues Program erzeugen. Diesmal setzen wir den Sample-**Start** weiter hinten an (120279) und aktivieren den **Loop** von 124796 bis 124874. An dieser Stelle verbirgt sich eine recht saubere **Rechteck**-Wellenform, mit der sich allerhand anstellen lässt. Zunächst schalten wir **Filter**typ auf **LowPass**. ▶▶



2 Sequenzer

Tunen Sie das Programm um 26 Halbtöne herunter, um ein spielbares Instrument zu erhalten. Mit diesem Sound könnten Sie schon eine Melodie aufnehmen. Wir gehen einen Schritt weiter und lassen das den internen Sequenzer erledigen. Verbinden Sie in der Modmatrix den **SEQ1** mit **Pitch** bei +12000 Ct (1 Oktave) und schalten in der **Mod ENV/SEQ**-Ansicht auf SEQ1. Bei Mode wählen wir **Tempo** und 1/1 als rate. ▶▶



3 Groove

Die Länge stellen wir auf 16 Steps. Hinter dem **Init**-Feld verbirgt sich ein Dropdown mit Wellenform-Presets für den Sequenzer. **Noise** generiert bei jedem Klick ein zufälliges Muster, und genau das wollen wir. Gehen Sie den Schritt mehrmals durch, bis eine interessante Sequenz dabei herauskommt. Dazu können Sie die **Filter Freq(uenz)** von einem LFO modulieren lassen, etwa wie im Bild zu sehen. ▶▶



PERCUSSION

1 Biercussion

Für die melodischen Sounds haben wir immer extrem kurze Loops gesetzt, um spielbare Sounds zu erhalten. Diesen Weg verlassen wir nun, um die Bierdosen als Percussion einsetzen zu können. Nach dem Duplizieren von **Wellenform** und **Program** setzen wir den **Startpunkt** auf 83033 Samples. Dort verbirgt sich ein perkussiver Sound, der prima für unsere Zwecke geeignet ist. Damit trommeln wir einen Groove. ▶▶



2 Groove

Auch wenn der Sound ein wenig schief klingt, lässt er sich dennoch chromatisch spielen. Machen Sie Gebrauch davon. In unserem Falle ist es hilfreich, **Release** bei der Lautstärken-Hüllkurve auf 11 Uhr aufzudrehen, damit der Sound nicht abrupt endet. Außerdem wollen wir vermeiden, dass der Sound immer exakt gleich klingt. Hier bietet sich an, den **Startpunkt** bei jedem Antriggern zu verschieben. ▶▶



3 Modulationen

Verbinden Sie in der Modmatrix **LFO2** mit **Wave Start** um +163ms **Intensität**. Höhere Werte sind möglich, was in diesem Falle aber drastisch abweichende Sounds zur Folge haben kann. Denn die Original-Aufnahme enthält weiter hinten wesentlich lautere Geräusche. Daher halten wir den Einflussbereich des LFOs eher minimal. Darüber hinaus modulieren wir **Pan** durch **LFO1**, um mehr Stereobreite zu erzeugen. ■