

Power Producer: FL Studio

Mehr Wumms für Kicks

Die Bassdrum knallt, das Playback rockt – aber beides zusammen will nicht harmonieren. Grund zur Sorge gibt es dennoch nicht, denn wir haben jede Menge Tricks auf Lager, um aus beiden Seiten ein Traumpaar zu machen. Und das ohne teure Plug-in-Zutaten!

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: FL Studio 11 oder höher, Voxengo SPAN [1]

Zeitaufwand: etwa 30 Minuten

Inhalt: Bassdrums tunen und in den Mix einbetten.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Tuning

Einer der häufigsten Gründe, warum Kicks nicht mit Tracks harmonieren, ist eine unpassende Tonlage, die schlimmstenfalls sogar dissonant ausfällt. Also prüfen wir das Tuning der Kick: Laden Sie den Freeware Frequenz-Analyser SPAN [1] von Voxengo in den Mixer-Kanal der Kick, stellen die Spur auf solo und starten die Wiedergabe. Fahren Sie mit der Maus über die Stelle mit dem heftigsten Ausschlag. »

2 Transponieren

Im unteren Teil des Displays zeigt SPAN neben der Frequenz die Tonlage an, in unserem Falle C2 (64 Hz). Weicht die Grundtonart Ihres Tracks davon ab, können Sie die Kick dank dieser Info unter Umständen jedoch ein neues Problem: Mit der Transponierung ändert sich nicht nur der Charakter der Kick, sondern sie kann auch an Druck einbüßen. »

3 Viel Terz

Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Kicks fügen sich nicht immer nur harmonisch ins Playback ein, wenn sie exakt dessen Tonlage entsprechen. Auch eine Abweichung um eine Terz oder Quinte – also um vier oder sieben Halbtöne – kann musikalisch klingen. Prüfen Sie also, ob im Fall des Falles eine dieser beiden Varianten besser passt. Falls nicht, beschneiden wir die Kick mit einem Equalizer. »



4 Lowcut

Denn für gewöhnlich sind die tieferen Frequenzen einer Kick für deren Tonlage verantwortlich. Hier können wir per Lowcut getrost Frequenzen unterhalb 85 Hz wegschneiden. Wichtig ist, dass der „Bauch“ der Kick verschwindet, das eigentliche „Knacken“ aber bestehen bleibt. Ersatz für den getilgten Bassbereich holen wir aus dem Wasp (oder einem beliebigen anderen Synth mit Sinus-Oszillator). »



5 Sinus

Für den Wasp setzen wir als Pattern entsprechend der Tonlage unseres Tracks ein C3 auf jede Spielzeit der Kick. Die Tonlage weicht je nach Track natürlich ab. Die Länge sollte in etwa der Ihrer Original-Kick entsprechen. OSC 1 liefert eine Sinus-Wellenform. Bei der AMP-Hüllkurve stellen wir DEC(ay) und SUS(tain) auf 12 Uhr, REL(ease) auf 9 Uhr. Beim FILTER ebenso, nur SUS belassen wir auf 0. »



6 Verkleben

Drehen Sie CUT(off) auf 11 Uhr und ENV voll auf. Setzt sich die Kick im Mix nicht durch, mischen Sie OSC 2 mit Noise hinzu. Damit die Soundquellen harmonieren, klicken Sie beide Spuren im Channel rack bei gehaltener [ALT]-Taste an, öffnen den Mixer, klicken einen freien Kanal an und routen die Spuren per [CTRL+L] dorthin. Laden Sie den Fruity Limiter mit dem „Drum compression 2“-Preset auf den Kanal. ■