

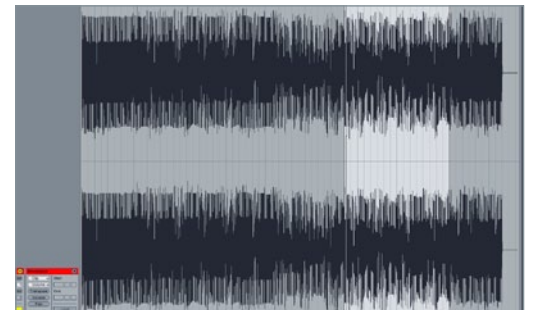


Studio-Quick-Tipps

Das Workshop-Konzept der Beat geht in die nächste Runde: In den Quick-Tipps sammelt die Redaktion regelmäßig wertvolles Praxiswissen rund um die Themen Sounddesign, Studio, Beat-Programmierung, Mix und Mastering.

von M. Middelhoff, M. Scherer und M. Schumacher

LFO als Ideengeber: Kreative Basslines



1 Synth

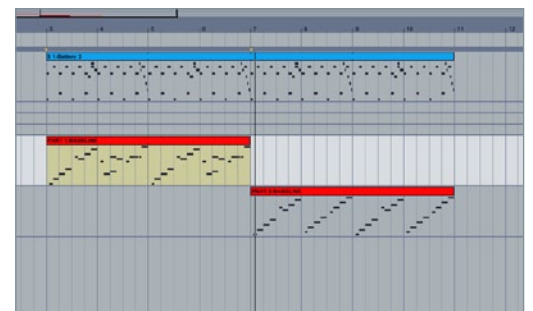
Die Hookline steht, der Beat knallt, doch es fehlt die passende Bassline? Alle Synthesizer-Presets sind durchgehört und das Programmieren von Patterns will einfach nicht gelingen? Dann schnappen Sie sich einen beliebigen Synth mit mindestens zwei LFOs und laden Sie einen Bass-Sound. Bei gehaltener Note sollte er weiterklingen. Drehen Sie – wenn nötig – *Sustain* bei den Hüllkurven auf. ▶▶

2 Mod-Matrix

Unser Ziel ist, eine Bassline über wenigstens einen Takt Länge in einem Sampler aufzunehmen und anschließend zu slicen. Der Bass-Sound soll während der Aufnahme seinen Klang verändern, beispielsweise durch Filter-Sweeps oder Pitch-Modulationen und dergleichen. Verknüpfen Sie also einen *LFO* oder *Controller* mit dem Filter-*Cutoff*, einen weiteren mit *Resonanz* oder anderen verfügbaren Parametern. ▶▶

3 Aufnahme

Für temposynchrone Modulationen sollten Sie *LFOs* den Controllern vorziehen. Schalten Sie anschließend Ihren Sampler oder Audio-Editor auf *Aufnahme*, triggern Sie den Bass mit einer gehaltenen Note und lassen Sie die verknüpften Controller spielen. Tipp: Variieren Sie das *LFO-Tempo* während der Aufnahme, die späteren Ergebnisse profitieren davon! Nehmen Sie gleich mehrere Takes auf und speichern Sie die Samples. ▶▶



4 Slices

Haben Sie einen Audio-Editor verwendet, laden Sie die Sounds in Ihren Sampler. Aktuelle Akai MPCs, Ableton Live oder Soft-Sampler wie Kontakt, MachFive und viele andere bieten interne *Slice*- oder *Chop*-Funktionen. Diese zerlegen einen Sound in Einzelteile und verteilen diese automatisch auf der Tastatur. Besitzt Ihr Sampler kein derartiges Feature, verteilen Sie 16 Schnipsel per Hand auf jeweils eine Note. ▶▶

5 Pattern

Sind die Slices platziert, starten Sie Ihren Beat und jammen mit der neuen Bassline. Sofern vorhanden, greifen Sie zum Einspielen auf einen *Controller* mit Pads zurück. Dies erhöht meist das Spielgefühl und garantiert einen authentischen Umgang mit den Sounds. Durch die vorige Variation des Basses während der Aufnahme klingt jeder Slice etwas anders, was automatisch in neuartigen Grooves resultiert. ▶▶

6 Takes

Nehmen Sie auch hier wieder mehrere Takes auf. Je zahlreicher die Sequenzen, desto größer ist später die Auswahl an Basslines und Fill-ins. Übrigens funktioniert diese Methode auch wunderbar bei Gesang, Lead-Sounds und Drum-Loops. Vor allem mit Letzteren als Slices lassen sich abgefahrene Patterns erstellen. Bei manchen Samples empfiehlt sich durchaus das Zuschalten eines *Arpeggiators*. ■

Pompöse Sounds: Tricks mit Sidechain-Ducking



1 Transparenz

Möglicherweise haben Sie sich auch schon gewundert, wie manche Produzenten Vocals oder andere Elemente eines Songs mit gigantischen Hallfahnen und pompösen Delays schmücken, ohne dabei Sound-Matsch zu erzeugen? Alle Signale sind trotz massiver Effekte jederzeit transparent und deutlich hörbar. Die Lösung: **Ducking** per Sidechain-Kompression. Laden Sie ein Vocal-Sample auf eine Audiospur. ▶▶

2 Effekte

Erzeugen Sie einen **Effekt**- bzw. **Return**-Track und routen Sie das Vocal per **Send**-Regler dort hin. Als Effekt laden wir ein **Delay**, **Reverb** oder gleich beides auf die Spur und stellen **Wet** jeweils auf 100%. Bei der Wiedergabe dürfte nun ein Brei aus Vocals und Effekten entstehen. Schalten Sie einen **Kompressor** hinter die Effekte und aktivieren Sie dessen **Sidechain**. Als Quellsignal dient die Spur mit dem Vocal. ▶▶

3 Sidechain

Drehen Sie **Threshold** auf etwa -40 dB herunter und **Ratio** auf 2:1 oder höher. Je extremer Sie den Kompressor einstellen, desto stärker wird der Effektanteil unterdrückt, während das Quellsignal (die Vocals) wiedergegeben wird. Die Pausen wiederum werden durch einen massiven Delay- und Reverb-Anteil gefüllt. Per Kompressor-**Release** steuern Sie die Verzögerung, mit der die Effekte in den Pausen einsetzen. ■

Quirlige Grooves erzeugen mit Auto-Percussion



1 Sample laden

Beat-lastige Tracks brauchen vor allem eines: Groove. Doch dieser will sich manchmal einfach nicht einstellen und auch Samples und Bibliotheken mit tausenden Loops sind nicht immer die Retter in der Not. Dabei lassen sich sogar mit nur einem einzigen Sample abgefahrene Percussions kreieren. Laden Sie zunächst einen beliebigen Sound in Ihren Sampler und mappen Sie diesen über das komplette Keyboard. ▶▶

2 Arpeggiator

Aktivieren Sie einen **Arpeggiator** oder schalten Sie ein entsprechendes Plug-in vor den Sampler. Stellen Sie die Auflösung auf 1/16 und lassen Sie den Arpeggiator über drei Oktaven spielen. Programmieren Sie ein Pattern, das nicht jedes 16tel antriggert. Vereinzelte Lücken erzeugen mehr Groove als eine durchgängig ratternde Sequenz. Sind Anschlagstärken programmierbar, machen Sie Gebrauch davon. ▶▶

3 LFOs

Verfügt der Arpeggiator über keine individuellen Schritte, können Sie sich mit einem **LFO** behelfen, der per Zufallswellenform die Lautstärke des Samples steuert. Das **Tempo** sollte dann auch hier 1/16 betragen. Für mehr Stereobreite sorgen wir ebenfalls mit einem LFO, der das Sample mit einer Auflösung von 1/12 hart nach links und rechts katapultiert. Als Wellenform wählen wir dieses Mal einen Sinus. ▶▶



4 Pitch

Doch damit nicht genug, denn es geht noch dynamischer: Aktivieren Sie einen weiteren LFO, der die Tonhöhe des Samples zufällig und tempoSynchron beeinflusst. Stellen Sie die Intensität abhängig vom Sound ein, denn gerade bei tonalen Klängen klingt das Ergebnis schnell mal schief. Soll es noch wilder zugehen, schalten Sie ein Filter hinzu und lassen auch dessen Cutoff von einem LFO modulieren. ▶▶

5 Effekte

Den klanglichen Feinschliff übernimmt eine Kombination verschiedener Effekten: Laden Sie zuerst einen **Phaser**, der nur dezent und langsam eingreift. Bleiben Sie mit dem Tempo unter 1 Hz. Anschließend folgt ein **PingPong-Delay** im Achteltakt, das den Percussion-Groove ordentlich durch das Panorama schleudert. Den Abschluss bildet ein recht kurzes **Reverb**, beispielsweise mit 2 Sekunden Hallfahne. ▶▶

6 Dynamik

Für den guten Ton sorgt ein **Equalizer**, der als einfacher Hochpass dient. Denn wir schneiden damit lediglich alle Frequenzen unterhalb 140 Hz ab, die sonst den Bassbereich zu sehr vermatschen würden. Abschließend laden wir noch einen **Limiter**, der herzhaft zupackt und für knackigen Output sorgt. Testen Sie unbedingt verschiedene Percussion-Samples als Grundlage durch, um den idealen Groove zu finden. ■

Jetzt gelingen expressive Arpeggios dank Layering



1 Synthesizer

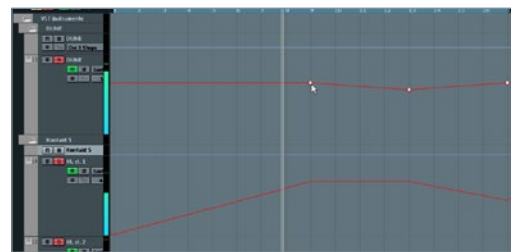
Durch die Kombination elektronischer Sounds und akustischer Instrumente lassen sich sehr ausdrucksstarke Klänge erzeugen. Aktivieren Sie den virtuell-analogen Synthesizer DUNE oder DUNE LE (auf DVD) in Ihrer DAW und laden Sie das *Init*-Preset in Bank C. Wählen Sie für den ersten Oszillator das *Rechteck* und für den zweiten die *Wellenform 41* der Wavetable. Stellen Sie *Osc Mix* auf 40%. ▶▶

2 Modulationen

Passen Sie die Parameter der Filtersektion sowie der Hüllkurven 1 und 2 wie dargestellt an. Zu mehr Leben verhilft dem Klang eine dezente Modulation der *Pulsweite* und des *Decay*-Werts der Filterhüllkurve. Nehmen Sie dazu die Zuweisungen in Zeile 3 und 5 der Matrix vor und justieren Sie die Parameter der *LFOs* 1 und 2 wie auf dem Bild. Veredeln Sie das Patch schließlich noch mit einem *Phaser*-Effekt. ▶▶

3 Marimba

Spielen Sie nun ein Arpeggio ein. Laden Sie im Anschluss ein Patch eines melodisch spielbaren Percussion-Instruments wie einer Marimba in Ihren Sampler und kopieren Sie die Synthesizer-Linie auf die entsprechende MIDI-Spur. Alternativ können Sie auch die Audiodatei *Marimba* verwenden. Wir greifen auf ein Klangprogramm der Sample-Bibliothek von Nis Kontakt zurück. ▶▶



4 Effekte

Justieren Sie die Lautstärke des Instruments nach Belieben. Und schon klingt unser Arpeggio wesentlich interessanter. Noch spannender wird es, wenn Effekte in Spiel kommen. Wie wäre es mit *Hall* und *Delay* als *Send*-Effekte, um die Instrumentenklänge zusammenschweißen? Darüber hinaus aktivieren wir auf der Marimba-Spur das Plug-in LinPlug relectro, das den Sound rhythmisch zerkleinert und verzerrt. ▶▶

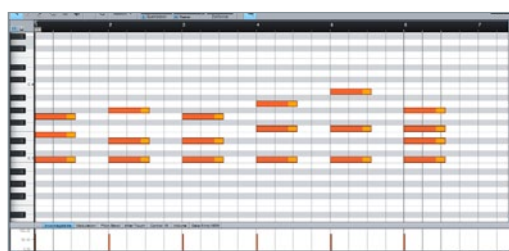
5 Gitarre

Laden Sie jetzt ein Gitarren-Patch in Ihren Sampler oder platzieren Sie die Datei *Acoustic Guitar* auf einer Audiospur. Die gespielten Flageoletttöne ergänzen unser Arpeggio hervorragend. In unserem Beispiel kommt ein Klangprogramm der Bibliothek Vir2 Acoustic Legends zum Einsatz. Für mehr Bewegung sorgt ein animierter Filtereffekt wie das Plug-in Tone2 Filterbank3 FX. ▶▶

6 Automation

Ein *Chorus*-effekt verhilft dem Sound zu weiteren Schwebungen. Laden Sie zudem auf den beiden Instrumentenspuren das Plug-in Cableguys PanCake 2 und stellen Sie eine gegenläufige Modulation der jeweiligen Panoramaposition ein. Diese sorgt für mehr Bewegung im Stereopanorama. Durch Automation der Lautstärke der drei Layer lassen sich schließlich lebendige Klangverläufe erzielen. ■

Typische House- und Electro-Chords komponieren



1 Soundauswahl

Vor der Bildung eines Akkordes, sollte die Soundauswahl wohl überlegt sein. Vor allem kurz aber prägnant klingende Synth-Lead-Sounds eignen sich hierfür. Möglichst kurze *Attack*- und *Release*werte sind bei der HüllkurvenEinstellung gefragt. Des Weiteren sollten die verwendeten Oszillatoren nicht durch Transponierung von Halbtonschritten zuvor gegeneinander verstimmt worden sein. ▶▶

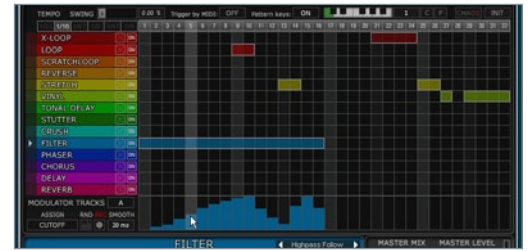
2 Akkorde

Ein Akkord benötigt drei oder mehr angespielten Noten. So setzt sich beispielsweise C-Dur aus dem Grundton C sowie der großen Terz E und der Quinte G zusammen. Basierend auf der Grundnote C bieten sich weitere häufig eingesetzte Akkordfolgen ergänzend an: C/Dis/Gis oder C/Dis/G sowie C/F/H und C/F/A. Eine beliebte Akkordfolge mit vier Noten ist C/Dis/F/Gis. ▶▶

3 Effekte

Für getragene, melancholische Songs bieten sich Moll-Akkorde wie C-Moll an, bestehend aus C/Es/G. Damit sich Akkorde nicht nur harmonisch, sondern auch klanglich in einem Arrangement gut durchsetzen können, ist der Einsatz von temposynchronen, lange andauernden Delays ein gutes Hilfsmittel. Zum Anfetten kann zusätzlich ein *Unison*- oder *Chorus*-Effekt zugeschaltet werden. ■

Kreative Groove-Manipulation mit Effectrix



1 Erste Schritte

Aufregende Groove-Manipulationen werden mit Sugar Bytes Effectrix zum Kinderspiel. Laden Sie z.B. die Audiodatei *Hip Hop-Beat* (oder einen anderen Loop) in Ihre DAW und aktivieren Sie das Plug-in als *Insert*-Effekt. Stellen Sie ein 1/16-Raster ein und wechseln Sie dann zur *Stretch*-Spur. In dem Step-Sequencer auf der rechten Seite der Bedienoberfläche legen Sie fest, wann der Effekt getriggert wird. ▶▶

2 Tape-Stop

Setzen Sie ein paar Steps und passen Sie die Parameter des Effekts nach Belieben an. Zeichnen Sie nun auch für das *Vinyl*-Modul eine Sequenz ein. Bei den abgebildeten Einstellungen erhalten Sie einen klassischen Tape-Stop-Effekt. Richtig spannend wird es, wenn Sie die Parameter des Moduls automatisieren. Wechseln Sie zu der *Filter*-Spur und zeichnen Sie einen ein- bis zweitaktigen Verlauf ein. ▶▶

3 Modulationen

Passen Sie die Effektparameter wie dargestellt an und wählen Sie im *Assign*-Feld den Parameter *Cutoff* an. Jetzt können Sie in dem Modulationssequenzer den gewünschten Filterverlauf einzeichnen. So lassen sich mit wenigen Handgriffen interessante Variationen erzeugen. Probieren Sie auch einmal die übrigen Module aus und steuern Sie ihren Effektanteil (*Mix*) mithilfe des Modulationssequenzer. ■

NEW
F-SERIES
THRILLING EARS
AROUND THE WORLD

ADAM
PROFESSIONAL AUDIO

F7
SubF
F5