



DVD-Vollversion: Beat-Studio Praxis: Progressive Trance

Unser kostenloses Beat-Studio, das Monat für Monat mit zig Gigabyte an frischen Sounds gefüttert wird, ist mittlerweile auf vier Klangerzeuger angewachsen, die höchsten Ansprüchen genügen: FXpansion Geist Lite, Dune LE, Curve 2 BE und Zampler//RX. Geballte Plug-in-Power, mit der wir in dieser Ausgabe einen druckvollen Trance-Track von der Pike auf produzieren, abgabefertig und Radio-ready inklusive Mastering.

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: Zampler//RX, Dune LE, GeistLite, Curve 2 BE & Samples von DVD.

Zeitaufwand: etwa 60 Minuten

Inhalt: Mit dem Beat-Studio einen Progressive-Trance-Track produzieren.

Schwierigkeit: Einsteiger



1 GeistLite

Eines der wichtigsten Elemente für unseren Track ist ein guter Groove, das Spezialgebiet des GeistLite. Zur Installation der Kits kopieren Sie das **Geist Intro-Pack** von DVD auf Ihre Festplatte, öffnen Geist in Ihrer DAW und ziehen das Pack vom Windows-Explorer oder OS X Finder in den **CONTENT**-Bereich des Plug-ins (von internen DAW-Browsern wie beispielsweise aus Ableton Live funktioniert es nicht). ▶▶

2 Kits

Während der Unterordner „Hits“ alle Samples enthält, tummeln sich in „Loops“ bereits in Slices geschnittene Beats. Im Unterordner „Kits“ finden sich alle Drumkits als Geist-Engines, fertig gemappt, inklusive Patterns und meist mit Effekten bearbeitet. Das KIT **Progressive 3** kommt mit seinem knackigen Beat gerade recht. Lediglich der Percussion-Sound auf Pad 9 passt nicht, daher schalten wir den stumm. ▶▶

3 Variation

Damit das Pattern des Kits auf Dauer nicht eintönig wird, soll eine kleine Variation alle vier Takte helfen. Verlängern Sie das Pattern von 16 auf 64 Steps, wählen Sie mit dem Select-Tool (das Dritte von links) alle Noten aus und kopieren sie mit **[ALT+linker Maustaste]** dreimal. Entfernen Sie die letzte Note von Pad 16. Um im Track Spannung aufbauen zu können, laden wir zwei weitere Geist-Instanzen. ▶▶



4 Kasette

Dort laden wir die Kits **Cassette 606B** und **WA Synthdrums 3**. Beim **606 Kit** muten wir die Pads 1 und 10, da die Sounds im Gesamt-Groove eher störend wirken. Außerdem laden wir einen **Equalizer**, schneiden die tiefen Frequenzen unter 300 Hz weg und fahren die Lautstärke ein gutes Stück herunter. Obendrauf setzen wir ein **Autopan**-Plug-in, das temposynchron mit etwa 50 Prozent Intensität hin und her schwingt. ▶▶



5 Synth-Drums

Damit fügt sich der Loop prima in den Beat ein. Von den Synth-Drums wiederum nutzen wir nur die Hi-Hats stellenweise als Steigerung im späteren Arrangement. Das Pattern fällt dementsprechend simpel aus: Setzen Sie jeweils ein G#1 mit voller Anschlagstärke ins Off und abwechselnd ein G#1 ein 16tel davor und danach, mit etwa 20% Anschlag. Im zweiten Takt spielt im letzten Off nur das Open-Hi-Hat. ▶▶



6 Percussion

Den Shaker auf F#1 streuen wir zusätzlich an zwei Stellen ein. Zum perfekten Glück fehlt nur etwas Percussion. Laden Sie einen weiteren Geist und öffnen das **PERC Arabic Percussion Kit**. Damit spielen wir willkürlich ein Pattern über zwei Takte ein, dessen Noten wir im Anschluss ausdünnen. Passt der Groove nicht zum bestehenden Beat, starten Sie die Aufnahme erneut. Im Zweifel gilt: Weniger ist mehr. ▶▶



7 Analyzer

Bei der Wiedergabe des Beats ist zu hören, dass die Synth-Drum-Hi-Hats in den Höhen beißen. Laden Sie einen Equalizer, idealerweise mit optischem Analyzer, um die Problemfrequenz besser finden zu können. Wir nutzen hierzu unseren hauseigenen *BE-EQUA 87* von Eareckon, alternativ tut es auch der interne Logic- oder Live 9-EQ. Bei etwa 12 kHz ist eine deutliche Spitze zu erkennen, die wir eindämmen. ▶▶



8 Reduktion

Stellen Sie ein Frequenzband auf 12 kHz ein, halten Sie die Flankensteilheit so breit wie möglich, und fahren Sie *Gain* um -4 dB herunter. Achten Sie beim Herausfiltern kritischer Frequenzen darauf, nicht zu drastisch zu reduzieren, da der Klang sonst unnötig an Qualität einbüßt. Wenn mehr als -6 dB Reduktion erforderlich werden, ist das Auswechseln des Grundsounds meist die bessere Alternative. ▶▶



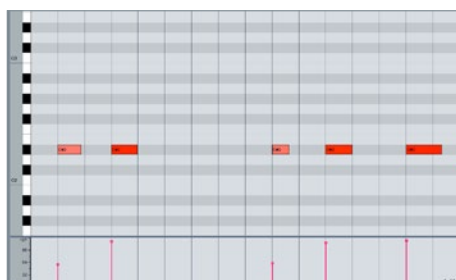
9 Lowcut

Zu guter Letzt räumen wir die tiefen Frequenzen auf, denn hier haben die Hi-Hats nichts verloren. Dazu stellen wir den *LO CUT* auf 2,2 kHz ein, damit nur Mitten und Höhen übrigbleiben. Je nach Sounds können Sie weiter unten mit dem Tiefpass ansetzen, beispielsweise wenn sich genau dort die charakteristischen Frequenzen tummeln. In unserem Falle sind die Tiefen mit dem vorhandenen Beat gut besetzt. ▶▶



10 Dune LE

Als nächstes unverzichtbares Element benötigen wir einen ordentlichen Bass. Hier finden wir im Dune mit dem *Electro Kitty RL-Patch* einen modernen Kandidaten, der schön kräftig klingt, vor allem aber gut mit der Kick harmonisiert. Passen Kick und Bass nicht zusammen, ist der komplette Track zum Scheitern verurteilt. Lassen Sie sich bei der Suche also entsprechend Zeit und testen Sie verschiedene Sounds. ▶▶



11 Pattern

Erzeugen Sie einen Clip von einem Takt Länge. Im ersten Viertel belegen wir das zweite und vierte 16tel, wobei das erste nur mit halber Anschlagstärke gespielt wird. Das Ergebnis klingt dynamisch pumpend, ähnlich wie bei Anwendung von Sidechain. Im zweiten Viertel belegen wir das Off mit einer längeren Note. Kopieren Sie die Noten in die zweite Hälfte des Taktes. Nun wollen wir mehr Abwechslung. ▶▶



12 Assistent

Entfernen Sie die erste Note im Off wieder und lassen Sie sie stattdessen von einem anderen Sound auf einer neuen Spur spielen. Laden Sie dort den Zampler mitsamt der Soundbank von DVD und wählen Sie das dritte Preset. Nehmen Sie ein Pattern auf, das in jedem zweiten Viertel eines Taktes eine Note im Off spielt. Für noch mehr Variation wechseln Sie zwischen einer langen und zwei kurzen Doppelnoten ab. ▶▶



13 Atmosphäre

Nachdem das Fundament steht, ist es an der Zeit für musikalische Inhalte. Hierfür lassen wir uns von der *Zampler Retro-Soundbank* inspirieren und hören einige der Presets durch. Bei *020: PD Matrix Giant Strings* bleiben wir hängen und spielen einige Akkorde ein, die ad hoc eine positive, schwebende Atmosphäre kreieren – perfekt für den gewünschten Trance Sound. Beim *Reverb* drehen wir *Decay* auf 3 Uhr. ▶▶



14 Mix

Außerdem schalten wir den *CHORUS*-Effekt hinzu, mit *TYPE* Chorus 1. Stellen Sie *RATE* auf 10 Uhr und *DEPTH* auf volle Pulle. Um das Pad im Mix an die passende Stelle zu rücken, laden wir einen weiteren Equalizer, aktivieren den *LO CUT* bei 300 Hz und heben die Höhen ab 6,2 kHz per *Highshelf*-Filter um +5 dB an (für diesen Modus muss der Schalter mit dem Stimmgabel-ähnlichen Symbol aktiviert werden). ▶▶



15 Doppler

Um dem *Pad*-Sound insgesamt mehr Fülle zu verleihen, doppelten wir ihn mit einem zweiten Pad aus dem Zampler. Diesmal wählen wir *Preset 5 Alpha Pad*. Das Pad soll allerdings eine Oktave höher als die Giant Strings spielen, daher wechseln wir zur *MOD MATRIX* und erhöhen die Verknüpfung von *CONST* zu *SEMI PITCH* auf +36. Somit lässt sich im Arrangement das gleiche Pattern für beide Spuren nutzen. ▶▶



Lead-Sounds

16 Matrix

Die Flächen alleine machen natürlich noch keinen Track, sondern dienen als Basis und schaffen Atmosphäre. Also brauchen wir weitere Elemente, welche die Geschichte weiter erzählen und nach vorne treiben. Wir ziehen abermals die Zampler-Soundbank zurate und finden mit Patch 36 einen Matrix-Bass mit einer guten Prise Oldschool-Flair. Mit dem Sound nehmen wir eine Melodie über 16 Takte auf. ▶▶



17 Filter

Da das eingespielte Pattern ohnehin keine Lücken enthält, schalten wir das *Delay* aus, aktivieren aber einen *Phaser*-Effekt. Außerdem soll der Sound mit einem leichten Filter-Versatz beginnen. Drehen Sie hierfür *CUTOFF* auf 0 Uhr, *ENV* auf Maximum und *ATTACK* beim *FILTER ENVELOPE* auf 0 Uhr. Auch die *Lead*-Spur doppelte wir mit einem weiteren Zampler mit *Preset 4 Alien Wings*, das wir unverändert lassen. ▶▶



18 Bells

Um den Lead-Sound später im Arrangement abzulösen, bringen wir ein gänzlich neues Element: ein Arpeggio. Als Basis dient der Dune-Patch *Crystal Castle LE*, ein sanfter Glockenklang. Für die passende Harmonie merken wir uns die Noten der Pad- und Matrix-Patterns und nehmen ein Achtmuster auf. Vereinzelte Variationen sorgen für Abwechslung, daher sollten Sie auch ein paar abweichende Noten spielen. ▶▶



Drum-Bus

19 Kompression

Um Drums und Bässe zu verdichten, routen wir sie zu einer neuen Audiospur und laden dort einen Equalizer sowie Kompressor. Ersterer fungiert lediglich als Lowcut ab 40 Hz, damit keine unnötige Energie im Frequenzspektrum verloren geht. Der Kompressor wiederum packt mit *THRESHOLD* -24 dB und *RATIO* 2,4:1 recht solide zu. *MAKE UP* stellen wir zum Ausgleich auf 5,25 dB und aktivieren den *Limiter*. ▶▶



20 Filter

Damit kleben die Sounds schön aneinander und wirken wie aus einem Guss. Um beim späteren Spannungsaufbau Einfluss auf diese Beat-Spur nehmen zu können, setzen wir den VPS Philtar (oder Ähnliches) vor die beiden Effekt-Plug-ins, drehen *Reso* auf 36% und verbinden einen Controller unseres Keyboards mit *Highpass*. Breaks und Fills lassen sich so auf einfache Weise per Fader oder Poti testen und aufnehmen. ▶▶



21 Effekte

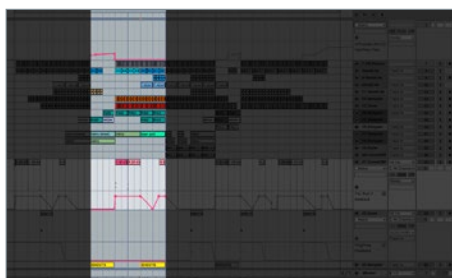
Um das Arrangement mit einigen Effekten schmücken zu können, laden wir einen weitere Curve 2 BE mit dem *Snare One-Preset* und garnieren es mit *Tape-Delay* und dem *HOFA IQ-Reverb*. Dazu gesellen wir einen weiteren Dune LE mit *Alien Encounter* und ebenfalls einem sehr langen *Delay*. Zu guter Letzt laden wir die Studio Vocals-Soundbank der Vorausgabe in einen neuen Zampler und wählen *Preset 117*. ▶▶



Arrangement

22 Intro

Den Aufbau starten wir klassisch und DJ-tauglich mit 16 Takten Beat und der Effekt-Snare aus dem Curve 2. Damit das *Tape-Delay* nicht unendlich lange mitschwingt und den Mix vermatscht, fahren wir das *Feedback* nach den 16 Takten per Automation herunter. Danach folgt der zweite Effekt-Sound des Dune, dessen *Delay-Feedback* wir ebenfalls automatisieren. Gleichzeitig steigt die Bassline mit ein. ▶▶



23 Break

Danach gesellt sich die Percussion-Spur dazu und dann ist es schon an der Zeit für musikalischen Inhalt, die Pads. Nach 16 Takten münden diese im Break, während der Beat per Hochpassfilter-Automation ausfadet. Um die Hörer bei Laune und auf der Tanzfläche zu halten, bringen wir die Vocals zum ersten Mal und setzen den Beat nach insgesamt 16 Takten wieder ein, mit dem Curve-Snare Effekt. ▶▶



24 Peak

Nach weiteren 32 Takten lösen wir die Pads durch die Lead-Sounds ab, um Langeweile zu vermeiden, variieren die Drum-Spuren und setzen auch die Percussions wieder ein. Im Anschluss folgt der zweite Break, diesmal aber neben den Pads mitsamt Bass und mit minimiertem Beat. Dieser Break fungiert als Überleitung zum Outro, das nun Stück für Stück den Beat reduziert und letztlich per Highpass ausfadet. ■