



DVD-Vollversion: Beat-Studio Machen: Synth-Pop

Die virtuellen Helden unseres Beat-Studios – aktuell fünf wertvolle Plug-ins – werden monatlich mit frischen Sounds gefüttert, was sie zu unverzichtbaren Helfern im Studioalltag macht. Diesen Monat stehen mit dem riesigen Peripherique-Pack gleich acht Soundbanken für Geist und Zampler bereit. Prall gefüllt und für nicht(!) jeden Anlass, erfüllen die Sounds den Anspruch des Besonderen. Also machen wir genau das: einen besonderen Track ...

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: DAW, Zampler//RX, Geist Lite, Dune LE, Xils 3 V2 BE von DVD.

Zeitaufwand: etwa 1–2 Stunden

Inhalt: Synth-Pop-Song mit dem Beat-Studio produzieren.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



Bass



1 Taktgeber

Statt eines Beats kreieren wir zuerst eine Bassline, die den Takt bei 139 Bpm vorgibt. Laden Sie dazu eine Instanz des **Zampler** und füttern diesen mit der **Stage Squad**-Soundbank. Wir bleiben gleich beim ersten **Bass**-Preset und nehmen damit eine Sequenz aus Viertelnoten auf, deren Noten sich zwischen A1 und A3 bewegen. Um schiefe Tonlagen zu vermeiden, halten wir uns an die weißen Tasten des Keyboards (C-Dur). ▶▶

2 Melodik

Nehmen Sie mehrere Takte auf und suchen Sie danach die besten heraus. Für mehr Pfiff schieben wir einige der Noten um ein 16tel nach hinten und platzieren ein 16tel davor. Soweit zur Grundlage. Aktivieren Sie **REVERB** für mehr Räumlichkeit und ersetzen Sie in der Modmatrix **LFO2*AT** bei **PITCH FINE** mit **LFO 2**, damit er permanent in der Tonlage schwingt. Per **Equalizer** schneiden wir die Bässe unter 300 Hz weg. ▶▶

3 Subbass

Den eigentlichen Tiefbass holen wir aus dem **Curve BE**. Laden Sie das Plug-in und erzeugen Sie per **New**-Button einen **Init**-Sound. Dessen **Sinus**-Wellenform ist genau richtig, jedoch wollen wir sie mehr „wackeln“ lassen und modulieren daher Pitch per **LFO** mit **Amount 5.0** (in der Matrix LFO/Pitch Zelle anklicken und Maus nach oben ziehen). Stellen Sie das **Tempo** von Wave 4 (dem LFO) auf **Fixed Sync** bei 6.6 Hz. ▶▶



Drums



4 Beat

Mit den Drums gehen wir einen ähnlichen Weg: Wir halten es simpel. Laden Sie den **Geist** mit der **Synthetic Drums**-Expansion und dort das **Blofeld Kit**. Wechseln Sie über die Tastatur unten auf das zweite Pattern. Setzen Sie für die Kick von Pad 1 je zwei 16tel auf jedes ungerade Viertel. Auf den geraden Vierteln landet die Snare von Pad 6. Für das Hi-Hat auf Pad 7 setzen wir ein 16tel-Muster. ▶▶

5 Modulation

Um dieses spannender zu gestalten, klappen wir Pad 7 über das **Dreieck** auf. Dort sehen Sie die **Velocity**, welche durcheinander gewürfelt werden soll. Klicken Sie dazu auf das **Insert**-Dropdown und wählen Sie die Option **Random**. Damit die Snare mehr Luft hat, löschen wir je zwei 16tel auf den geraden Vierteln (eben dort, wo die Snare sitzt). Verlängern Sie das Pattern über das **Steps**-Eingabefeld oben auf 128. ▶▶

6 Kopieren

Wählen Sie **Select Tool** (das 3. von links ganz oben). Markieren Sie alle Noten, halten Sie **[STRG]** oder **[ALT]** (auf OS X) gedrückt und schieben Sie die Kopie auf den zweiten Takt. Wiederholen Sie den Schritt, bis alle 8 Takte gefüllt sind. Bei Pad 7 wählen wir dann **Pan** statt Velocity aus und versehen es mit dem Insert **Alternate**. Die Option erzeugt ein Modulationsmuster, das den Sound in Bewegung hält. ▶▶



7 Fill-ins

Löschen Sie im 4. und 8. Takt die letzte Snare und ersetzen Sie sie durch die Claps von Pad 5 und 4. Außerdem kommt das Open-Hat von Pad 9 auf das jeweils letzte Off. Im letzten Takt könnten Sie noch weitergehen und andere Drums einsetzen, *Pitch*-Modulationen einbauen oder Ähnliches. Wir begnügen uns für jetzt mit der einfachen Variante. Für die gezielte Wiedergabe im Song erstellen wir einen *MIDI*-Clip. ▶▶



8 Triggern

Ansonsten spielt Geist munter mit, sobald die Wiedergabe läuft. Praktischerweise lassen sich die 12 Patterns durch die Noten C0 aufwärts antriggern. Da wir das zweite Pattern nutzen, erzeugen wir im *MIDI*-Clip ein C#0 mit 8 Takten Länge. Für spätere Pausen kopieren wir den Clip und schieben das C#0 auf B0, denn Pattern 12 ist leer. Um für etwas mehr Groove zu sorgen, laden wir einen zweiten Geist. ▶▶



9 Drumloop

Öffnen Sie einen zweiten Geist mit der *Bit-pop*-Expansion. Im Ordner *Loops* findet sich das „bleepBox bliphop“-Preset, welches sich prima in den bestehenden Beat integriert. Wechseln Sie zum *ENGINE MIXER* und ersetzen Sie den geladenen Effekt mit dem *Tin Can Verb*, um dem Loop etwas Raum zu verpassen. Laden Sie anschließend einen *EQ*, um die Tiefen ab etwa 500 Hz wegzuschneiden, denn Bässe haben wir genug. ▶▶



10 Synth

Die Bassline fällt schon melodisch aus, doch für einen echten Wiedererkennungswert reicht es noch nicht. Das bisherige Konstrukt ist extrem minimalistisch, daher würde sich eine „große“, „breite“ Melodie, die ab und an eingestreut wird, prima machen. Uns schwebt ein Synth-Sound mit ordentlich Vintage-Charakter vor. Dafür ist der *Xils 3 V2 BE* der DVD perfekt geeignet, also laden wir ihn auf eine neue Spur. ▶▶



11 Matrix

Für einen reichhaltigen Sound wollen wir alle drei Oszillatoren nutzen. Die ersten beiden sind bereits zu hören, Oszillator 3 müssen wir in der Steckmatrix hinzuschalten. Aktivieren Sie die Verbindung der *OSC 3 Dreiecks*-Wellenform zum *FILTER*. Außerdem transponieren wir den Oszillator über das äußere *Pitch*-Rad auf +1, damit er eine Oktave höher spielt. Damit werden insgesamt drei Oktaven abgedeckt. ▶▶



12 Effekte

Um den Sound weniger grell zu machen, fahren wir die *FILTER-RESPONSE* (Resonanz) ganz herunter. Für mehr Wärme und den gewünschten Charakter schalten wir den *CHORUS* hinzu und drehen *AMOUNT* auf 2 Uhr hoch. Auch das *DELAY* soll mitspielen, und zwar tempoSynchron. Aktivieren Sie *T.SYNC* und stellen den linken *TIME*-Regler auf *TEMPO/1.5* und den rechten auf *TEMPO*1.5*, *FEEDBACK* bei beiden auf 2 Uhr. ▶▶



13 Sequenz

Damit sich der Sound melodischer spielen lässt, stellen wir *KEYB MODE* auf *Circular Poly* und schalten *PORTAMENTO* aus. Als Grundlage für die Noten bedienen wir uns bei der Bassline, die wiederum nur aus weißen Tasten besteht. Da der Sound sehr mächtig ist, lassen wir bei der Sequenz auch große Lücken zum Entfalten. Nehmen Sie nun eine Melodie über 8 Takte auf und laden die *MIDI*-Datei von DVD. ▶▶



14 Double

Um die Melodie weiter im Panorama zu streuen, öffnen wir eine Instanz des Zampler mit der *Babylons Diamonds*-Soundbank und dort Preset 24. Der Sound schwenkt leicht von links nach rechts, wir erhöhen den Effekt jedoch, indem wir in der Modmatrix die *Pan*-Modulation voll aufdrehen. Außerdem lassen wir *LFO 2* die Lautstärke statt *Pitch* modulieren und ändern *AMOUNT* auf +55, ein typisches Tremolo. ▶▶



15 Glamour

Kopieren Sie die Melodie der vorigen Spur für den Zampler und auf eine weitere neue Spur, auf die Sie den *Dune LE* laden. Denn wir wollen den experimentellen Charakter des Songs weiter unterstützen und mit dem *Dune* eine Art „Glitzer-Arpeggio“ programmieren, wie sie im Electro häufig verwendet werden. Typisch sind 16tel-Sequenzen mit kurzen Noten, deren *Pitch* über mehrere Oktaven hinweg moduliert. ▶▶



16 Pitchmod

Laden Sie das *Init*-Preset des Dune (C128) und aktivieren den *Arpeggiator*. Wechseln Sie zur *Modmatrix* und verbinden *LFO 1* mit *Pitch Semi* sowie *LFO 2* mit *Pan*, beide mit vollem *AMOUNT*. Da die Tonhöhe zufällig wechseln soll, bekommt *LFO 1* die *Random*-Wellenform verpasst und wir erhöhen die *RATE* auf 3 Uhr bei aktivem *SYNC*. Nun noch *DECAY* des *AMP ENVELOPE* auf 10 Uhr stellen und *SUSTAIN* auf null, fertig. ▶▶



17 Marimba

Um später im Song hier und da einen Akzent zu setzen, spielen wir noch eine sehr kurze Melodie ein, die am Ende eines Abschnitts zum Hinhören auffordert und eine Überleitung ankündigt. Als Sound wählen wir eine Marimba (eine Art Xylofon) aus der *Babylons Diamonds*-Soundbank des Zampler (Patch 13). Diese bringt einen schönen Kontrast zu den bisherigen Synth-Sounds ins Spiel. ▶▶



18 Fills

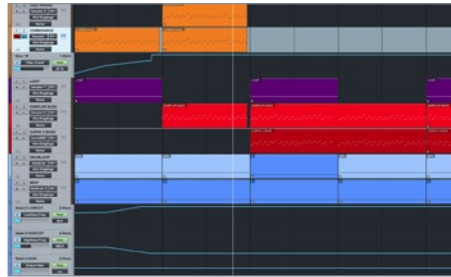
Die Sequenz dazu fällt mit einer Kombination aus E, D, E und A einfach aus. Wichtig ist, dass die Melodie auf der Haupttonart der Bassline endet, in unserem Falle das A. Außerdem laden wir zwei weitere Zampler-Instanzen: zum einen mit Preset 4 (*AL3 CombiDance*) der Babylons Diamonds-Soundbank und zum andern mit Preset 25 (*Jazz Organ*) aus der *Stage Squad*-Bank. Beide dienen als Füllsounds für später. ▶▶



Arrangement

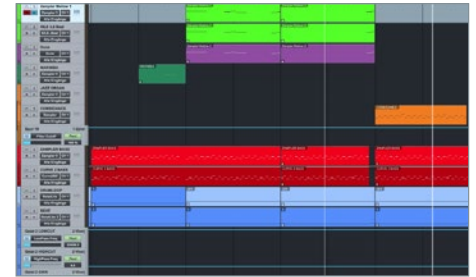
19 Start

Mit den bestehenden Sounds können wir uns an einen groben Aufbau des Songs wagen. Den Beginn markieren Beat und das *CombiDance*-Preset, wobei Letzteres die Sequenz des Basses spielt. Außerdem sollen die Spuren nicht volle Pulle durchstarten, sondern per *Filter* einfaden. Für die Melodie ist dies einfach, wir müssen lediglich den *CUTOFF* des Zampler modulieren. Beim Beat laden wir das *Vengeance Philta*. ▶▶



20 Filter

Erzeugen Sie Automationspuren für den Philta *LOWCUT* und *HIGHCUT*. *LOWCUT* startet mit rund 70%, *HIGHCUT* mit 30%. Nach 4 Takten faden beide auf ihre Ausgangsposition zurück, damit der Beat ab Takt 9 voll hörbar ist. Dort gesellt sich der Zampler-Bass hinzu sowie das JazzOrgan, welches ebenfalls die Bass-Sequenz wiedergibt. Mit Takt 17 startet dann auch der Curve-Bass mitsamt dem zweiten Geist. ▶▶



21 Hooks

Kurz vor Ende der folgenden 8 Takte kündigt die Marimba-Sequenz eine Überleitung an. Der zweite Geist setzt wieder aus, dafür startet die Hook-Kombination aus Xils, Zampler und Dune. Diese spielt für die nächsten 16 Takte die Hauptrolle, jedoch dünnen wir die Melodie nach 8 Takten etwas aus, um sie nicht gleich abzunutzen. Anschließend folgt eine Unterbrechung mit dem *CombiDance*-Sound für 8 Takte. ▶▶



22 Struktur

Danach setzen abermals die Hooks ein und nach weiteren 16 Takten führt die Marimba zum zweiten Break. Der Abwechslung willen spielt hier das JazzOrgan und der Tiefbass blenden wir komplett aus. Auch den Beat lassen wir per Filter-Automation schließen und über 8 Takte langsam einfaden. Dann setzen ein weiteres Mal die Hooks ein, bis der Song nach 16 Takten alle Elemente nach und nach abbaut. ▶▶



23 Add-ons

Der Aufbau wirkt soweit schlüssig, doch fehlen natürlich hier und da noch Details. Also durchforsten wir die Zampler-Soundbanken nach passenden Effekten und werden in der *Loop Anthology* bei Preset 89 fündig. Der Loop sorgt mit seinen Resonanz-haltigen Sounds für eine leicht wässrige Atmosphäre. Den Loop platzieren wir gleich im Intro und verteilen ihn großzügig über das weitere Arrangement. ▶▶



24 Drumloop

Ähnlich verfahren wir mit Loop 62 aus der *Analogue Disaster*-Soundbank (LOOP 2 im Bild), der für Abwechslung und leichten Drive im Gesamt-Groove sorgt. Damit steht eine solide Basis, die Sie nun mit Effekten ausschmücken können. Erzeugen Sie hin und wieder Spannung mit kleinen Breaks, lassen den Beat mit *Glitch [1]*, *LiveCut [2]* oder *Effectrix [3]* stottern oder die Melodie auch mal rückwärts abspielen. ■