



# DVD-Vollversion: Bitwig 8-Track Trap mit Bitwig 8-Track

Mit 18 Packs (beziehungsweise 2,5 GB) voll frischem und exklusivem Sound bringen wir Bitwig 8-Track diesen Monat schier zum Platzen. Mit im Paket sind Klänge von The Loop Loft, Jomox, Prime Loops, Wave Alchemy oder Sample Magic, studiofertig aufbereitet für die Berliner Performance-DAW. Die neuen Loops und Samples warten schon ungeduldig auf ihren Einsatz. Lassen wir sie also nicht unnötig schmoren, sondern basteln damit gleich ein pfundiges Trap-Playback!

von Marco Scherer

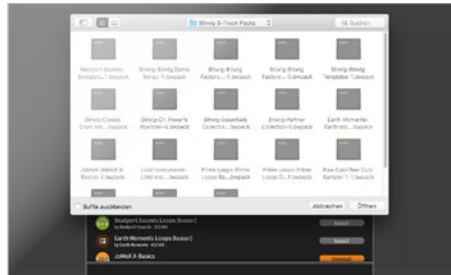
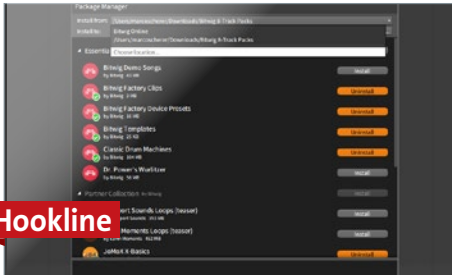
## Projektinfos:

**Material:** 2,5 GB Sound-Pack, Bitwig 8-Track, Geist Lite von Heft-DVD

**Zeitaufwand:** etwa 1 Stunde

**Inhalt:** Track-Playback mit Bitwig Soundpacks erstellen.

**Schwierigkeit:** Einsteiger bis Fortgeschrittene



Hookline

## 1 Neue Sounds

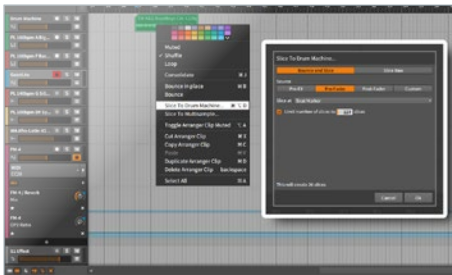
Die Installation der Packs von DVD ist easy: Starten Sie Bitwig, klicken im Browser auf der rechten Seite auf das **Zahnrad**-Symbol und öffnen den **Package-Manager**. Im **Install from**-Dropdown wählen Sie **Choose location...** und dann den Ordner, in den Sie die Samples entpackt haben. Für die gewünschten Pakete einfach den **Install**-Button drücken. Pakete, die Ihnen nicht gefallen, können Sie hier auch entfernen. ▶▶

## 2 Aufhänger

Schließen Sie den **Package-Manager** und klicken auf das **Sample**-Icon im Browser (das 3. von links neben dem Zahnrad). Hier finden Sie die installierten Packs und können das Material durchstöbern. Für unseren Demo-Track bedienen wir uns aus dem Fundus der **Earth Moments Loops**. Als Hauptaufhänger dient **EM K&G BoyeBoye Cm 122Bpm Sarod 03** und als Fill-ins die Variationen ... **Sarod 01** und ...**PadLoop 03**. ▶▶

## 3 Beatmarker

Ziehen Sie die drei Loops auf die bestehende Audiospur und stellen das Songtempo auf 122 BPM. Der erste Loop ist untight, das wollen wir beheben. Klicken Sie den Loop an und drücken **[SHIFT + TAB]**, um die Spur in Großansicht zu sehen. Bitwig hat bereits die Transienten gefunden, was das Einfügen von **Beatmarkern** erleichtert. Doppelklicken Sie einfach auf alle blauen **Dreiecke**, um sie zu Markern zu machen. ▶▶



## 4 Slices

Kehren Sie mit **[SHIFT + TAB]** zum Arranger zurück, rechtsklicken den Loop und wählen **Slice to Drum Machine**. Stellen Sie **Slice at** auf **Beatmarker**. Tipp: Zur Kontrolle vorm Slicen sehen Sie unten eingblendet, in wie viele Teile das Sample geschnitten wird. Bestätigen Sie mit **OK**. Bitwig erzeugt nun eine neue Spur mit der Drum Machine, schneidet das Sample in Slices und verteilt sie auf dem Keyboard. ▶▶

## 5 Quantisieren

Ein Clip wird gleich mit erzeugt. Doppelklicken Sie den Clip, wählen alle Noten aus und drücken **[Q]** zum Quantisieren. Damit läuft der Loop rund. Der große Vorteil von unterteilten Loops in Drum Machine ist, dass jeder Slice bearbeitet werden kann. So schnappen wir uns Slice 14 per **Doppelklick** und pitchen ihn im sich öffnenden Sampler +3 Halbtöne nach oben, um die Melodie an dieser Stelle zu betonen. ▶▶

## 6 Spuren

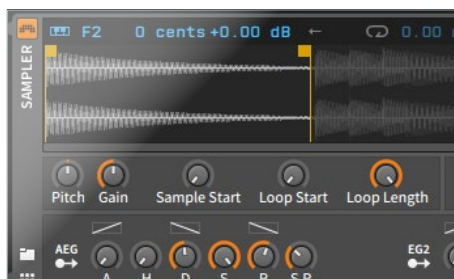
Eben so gut könnten Sie pro Slice separate Effekte laden. Da unsere Bitwig Version auf acht Spuren begrenzt ist, ziehen wir noch schnell die anderen beiden Loops auf die eben erzeugte Drum-Machine-Spur. Bitwig unterscheidet praktischerweise nicht zwischen MIDI- und Audiospuren. Die Audiospur können Sie löschen. Alternativ können Sie den Clip-Launcher einblenden und die Loops für später dort reinziehen. ■



**Bassline**

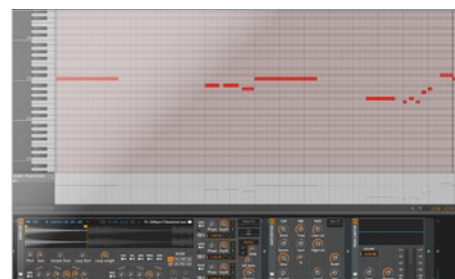
# 1 Sampler

Für die Bassline suchen wir einen weiteren Loop und werden bei *PL 100bpm F Bassline6.wav* im Ordner *Prime Loops Bass Music* fündig. Allerdings wollen wir eine eigene Sequenz einspielen, nur mit dem ersten Bass-Ton des Loops. Laden Sie den Bitwig-Sampler auf die bestehende MIDI-Spur und ziehen den Loop auf das Plug-in. Die Tonlage F ist im Namen hinterlegt, also stellen wir sie gleich ein. ▶▶



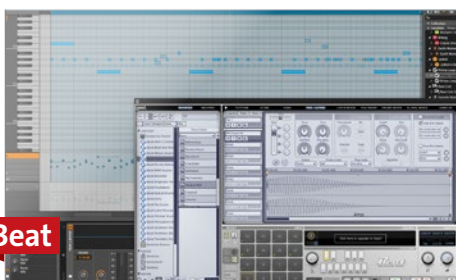
# 2 Effekte

Aktivieren Sie das **Keyboard**-Symbol direkt neben der Grundtonart, um das Sample chromatisch spielen zu können. Ziehen Sie den rechten gelben Marker nach links, bis vor den Beginn des zweiten Tons im Sample. Drehen Sie **Release** der **AEG**-Hüllkurve auf 1 Uhr, damit der Bass nicht abrupt endet. Für mehr Knacken sorgen wir per **Modulation**: Klicken Sie auf das **EG2**-Icon (mit dem Pfeil nach rechts). ▶▶



# 3 Modulationen

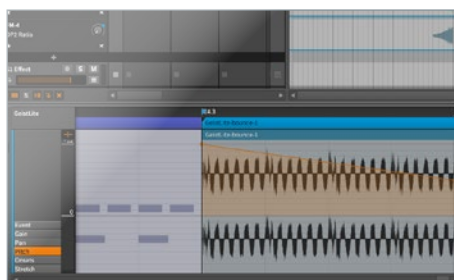
Alle modulierbaren Parameter blinken nun grün. Halten Sie die linke Maustaste auf **Pitch** gedrückt und ziehen die Maus nach oben, bis +15 Halbtöne eingestellt sind. Klicken Sie dann erneut auf das **EG2**-Icon. Stellen Sie bei der Hüllkurve **Decay** auf 11 Uhr und drehen **Sustain** herunter. Dazu laden wir mit dem **Plus**-Symbol hinter dem Sampler das **Distortion**-Plug-in und den **Limit**, der mit +8 Gain zupackt. ■



**Beat**

# 1 Drums

Kein Track ohne Beat. Laden Sie *Geist Lite* auf eine neue Spur und installieren das die *Defeated Drums Expansion* (Zip von DVD auf Festplatte entpacken und den entpackten Ordner in den Content-Bereich des Geist Lite ziehen). Im Ordner *Kits* finden Sie das *Heated Kit*, das passende Drums enthält. Damit programmieren wir einen Downbeat mit 8tel-Hi-Hat und Snare, sowie eine zweite Variante mit 16teln. ▶▶



# 2 Variationen

Blenden Sie den **Clip**-Launcher ein und legen beide Clips dort ab. Programmieren Sie eine Variante mit Trommelwirbel über einen Takt Länge, kopieren sie, rechtsklicken darauf und wählen **Bounce in place**. Doppelklicken Sie den entstandenen Audio-Clip und wählen links unten die **Pitch Automation**. Zeichnen Sie einen Verlauf von +12 auf +0 Halbtöne ein und schieben den Clip für später in den Launcher. ▶▶



# 3 Percussion

Zum Untermalen des Grooves suchen wir einen Percussion-Loop. Aus dem Pack von Wave Alchemy passt *WA Afro-Latin-V2-Mini-Timbales* prima. Der Loop soll im Panorama pendeln, daher laden wir das **LFO MOD** Plug-in auf die Audiospur, klicken auf den **FX**-Kasten und laden per **Plus** das **Tool**-Plug-in. Wie zuvor beim Sampler verbinden wir hier **LFO1** mit **Pan** bei voller Intensität und stellen 0.46 Hz als **Tempo** ein. ■



**Riser**

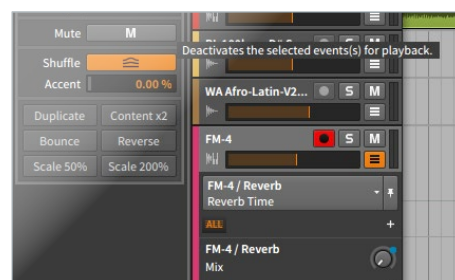
# 1 FM4-Synth

Zum Ankündigen der verschiedenen Passagen des späteren Tracks haben sich Riser bewährt. Also bauen wir mit dem FM4 eine Eigenkreation zusammen. Laden Sie das Plug-in auf eine neue Spur und stellen in der **MATRIX** die ersten beiden Parameter auf 100. Die Lautstärke von **Operator 2** stellen wir auf null und fahren sie per **Automation** hoch [1], um die Modulation der **Operatoren 1** und **2** zu intensivieren. ▶▶



# 2 Automation

Das klingt schon ganz vernünftig, schreit aber noch nach Effekten. Laden Sie einen **EQ-2**, der als **Highpass-Filter** bei 175 Hz fungiert und dahinter ein **REVERB** mit R.Time von 3.8s. Desse **Mix**-Regler automatisieren wir ebenfalls, um die Intensität im Verlauf der Steigerung zu erhöhen. Als Schmankerl erzeugen wir ein weiteres Fill-in aus dem bisherigen Riser. Kopieren Sie den Clip mitsamt Automationen. ▶▶



# 3 Reverse

Bouncen Sie den Clip zu Audio und schneiden alles bis auf den Ausklang des Reverbs weg. Doppelklicken Sie den Clip und wählen in den Optionen links die **Reverse**-Funktion. Somit haben wir nun einen langen und einen kurzen Riser für den späteren Spannungsverlauf. Im Demo-Song auf der DVD haben wir bereits einige Ideen für weitere Sounds aus dem neuen Arsenal gesammelt. Viel Spaß beim Reinhören! ■

[1] siehe Bitwig Workshop Ausgabe 12/15.