

Samples, Audiobeispiele
und MIDI-Daten
auf DVD



SO GEHT'S!

DRUMS

Zweifelsohne bilden Drums das Rückgrat nahezu jedes Tracks. Doch wo und wie findet man zu beliebten Stilen Tech House, Trap, Dubstep, Cinematic, EDM oder Pop passende Drum-Samples? Wie baut man daraus einen stiltypischen Groove und worauf kommt es bei Veredelung und Mixing an? Im großen Drum-Spezial führt Sie Beat in wenigen Schritten vom rohen Sound zum groovenden Pattern. **von Marco Scherer, Mario Schumacher**



Keine Frage: Drums sind das Fundament nahezu jeder Produktion. Dabei gibt es in jeder musikalischen Stilrichtung bewährte und nicht selten stilprägende Drumsounds und -Patterns: Während beispielsweise im Tech-House pulsierende Four-On-The-Floor-Beats aus Rolands TR-909 angesagt sind, regieren im Drum & Bass irrwitzig schnelle Breakbeats auf der Grundlage von Samples alter Funk- und Soul-Grooves. Doch ganz egal, ob es um akustische Rhythmen, elektronische Beats oder moderne Hybrid-Grooves geht: Durchsetzungsfähige Grundsounds und ein ausgewogener Mix der einzelnen Elemente sind essenzielle Zutaten für ein fettes Fundament. Damit alle Elemente eines Beats bestmöglich miteinander harmonieren, sind eine sorgfältige Klangauswahl sowie eine geschickte Frequenz- und Stereostaffelung dabei immens wichtig.

Der Mix macht's

Um einen druckvollen Bassdrum- oder Snare-Sound zu erhalten, ist das Layering mehrerer Samples ein beliebtes Mittel. Bei einer Bassdrum bietet es sich z.B. an, einen Klang mit prägnantem Anschlaggeräusch mit einem Sound mit ausgepräg-

tem Bassanteil zu kombinieren. Der Einsatz eines Filters oder Equalizers kann hier dafür sorgen, dass sich alle Komponenten gut zusammenfügen, während Kompressor und Limiter Ihren Drums zu einem kompakten und druckvollen Sound verhelfen können. Mit einem Transienten-Designer können Sie ferner die Attack-Phase Ihrer Drums betonen. Bei der Effektbearbeitung lohnt der Mut zum Experiment, denn zahlreiche Genres beziehen Ihre Magie aus stark manipulierten Drum-Klängen.

Die Qual der Wahl

Für nahezu jede Stilrichtung der elektronischen Musik gibt es eine enorme Vielfalt stilsicherer Sample- und Loop-Kollektionen. Auch das Angebot an Drum-Samplern und -Synthesizern sowie leistungsfähiger Groove-Boxen in Hard- und Software-Form wächst ständig: Dabei treffen Emulationen klassischer Drum-Maschinen auf moderne Groove-Workstations und vielseitige Drum-Synthesizer. Aber auch ohne gleich nach dem Portemonnaie zu greifen zu müssen, lassen sich professionell klingende Sounds für angesagte Stile zaubern: etwa mit den Plug-ins unseres Beat-Stu-

dios sowie den virtuellen Klangerzeugern, Effekten und Sounds auf unserer Heft-DVD. Auch in unserer kostenlosen Sample- und Plug-in-Cloud studiodrive.de finden Sie ein großes Angebot an Klängen und Kreativwerkzeugen für Ihre Produktionen.

Doch welche Drum-Sounds eignen sich für Ihr bevorzugtes Genre und welche Patterns haben sich in diesem bewährt? Um diese Frage zu beantworten, sollte man sich möglichst gut mit dem entsprechenden Genre und stilprägenden Produktionen auskennen. Natürlich können Sie auch auf produktionsfertige Loops und Samples zurückgreifen. Doch durch die Programmierung eigener Drum-Sounds, das Layering verschiedener rhythmischer Elemente und eine gezielte Effektbearbeitung können Sie deutlich eigenständigere Grooves kreieren, die Ihren Produktionen eine eigene musikalische Handschrift verleihen. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, wie Sie passende Drums für Tech-House, Drum & Bass, Synthwave, Psytrance, Future-Pop, Trip-Hop, Dubstep und Cinematic erstellen und diesen einen durchsetzungsfähigen, definierten und charaktervollen Klang spendieren. Darüber hinaus erfahren Sie, wie Sie die einzelnen Bausteine zu packenden Beats zusammensetzen.

Profi-Tricks für kraftvolle Drums und pumpende Beats



Laidback Luke

Die richtige Bassdrum ist für pumpende Club-Tracks essenziell. Statt Kickdrum-Plug-ins oder Sounds aus einem Sample-Paket zu nutzen, empfiehlt es sich, einfach eine Bassdrum aus einem bestehenden Track sampeln. Denn diese wurde bereits für maximalen Druck gemastert. Ist ein pumpender Groove gefragt, hat sich ein Kompressor auf der Master-Spur bewährt. Wenn man Release, Knee und Ratio feinfühlig einstellt und den Kompressor subtil einsetzt, kann dieser deinem Mix einen knackigen Groove spendieren. www.laidbackluke.com

Celldweller

Da das Schlagzeug mein erstes Instrument war, habe ich ein großes Archiv von Live-Sessions, die ich aufgenommen habe. Ich suche mir einen Groove raus, der mir zusagt und korrigiere das Timing jedes Transienten. Häufig ersetze ich die Bassdrum durch eine knackige elektronische Kick. Außerdem reduziere ich oft die Lautstärke der Live-Snare und dopple sie mit Samples. Elektronische Beats spiele ich gerne mit Pads oder einem Keyboard ein. Zu guter Letzt komprimiere ich den Drum-Bus für einen kompakteren Sound. www.celldweller.com



Sultan & Shepard

Aus einer Mix-Perspektive ist es sinnvoll, bei einem neuen Track mit den Drums zu beginnen, weil man die Sounds so leichter auf die Drums abstimmen kann. Dabei ist es sehr wichtig, dass Kick und Bass harmonieren. Wir nutzen gerne Sonic Academy Kick, da es damit sehr einfach ist, neue Bassdrums zu erzeugen und diese beliebig zu stimmen. Der Schlüssel zu pumpenden Grooves aus Kick und Bass ist Sidechain-Kompression. Um den perfekten Groove zu erhalten, probieren wir gerne verschiedene Sidechain-Pattern aus. www.sultanshepard.com

Hands-on: Techhouse Drums mit Klassik Drummern

FINDEN



1 Techhouse Kick

Bei Techhouse stehen klassische Drummer hoch im Kurs, jedoch mit modernerem Klang. Laden Sie das 909 Kit von DVD in Geist Lite, tunen die Kick vier Halbtöne runter und laden den SonEQ, mit dem wir die Mitten und Höhen entschärfen. Dem folgt der Kotelnikov Kompressor, den wir mit THRESHOLD -26 dB und RATIO 3:1 so zupacken lassen, dass Gain Reduction bis 14 dB ausschlägt. ✨

2 Cymbals

Laden Sie einen zweiten Geist mit dem 909 Kit. Um die harschen 909 Drums zu entschärfen, aktivieren wir für alle Hi-Hats und Rides das HPF 2 pole Filter und drehen Cutoff auf 2 Uhr. Damit sind die wuchtigen Frequenzen schonmal gezähmt. Außerdem faden wir die Sounds und die Snare mit etwa 0.03 Sekunden ein, was den Klang wesentlich leichter macht. ✨

3 Shaker

Nicht wegzudenken sind Shaker, also basteln wir einen mit dem Thorn BE. OSC 1 schalten wir ab, NOISE dafür ein, das FILTER ebenfalls, als MOE wählen wir Clean LP. Stellen Sie VELTRACK auf 14%, damit der Sound je nach Anschlagstärke leicht variiert, sowie CUTOFF auf 2 Uhr und Env 1 auf volle Pulle. Bei der ENV 1 Hüllkurve genügt ein Decay von 6%. ✨

BAUEN

Kick & Rim

Durch das Transponieren der Kick nach unten wird der Klang weicher, doch leiden darunter auch einige der Transienten. Daher kombinieren wir die Kick immer mit dem Rimshot (Pad 1 und 2).

Swing

Drehen Sie für mehr Shuffle den Swing-Regler von Geist auf 25%. Bei minimalen Tracks bietet es sich an, Swing als Stilmittel zu verwenden, also immer mal den Shuffle-Faktor zu variieren, um für Abwechslung zu sorgen.



Shaker Automation

Wählen Sie im Velocity Dropdown des Shakers den Parameter Pan und bei Insert die Option Alternate oder Even -> max. Erstere erzeugt eine eigenwillige Automation, während letztere strikt von links nach rechts wechselt.

Hats & Snare

Die Hi-Hats und Snares im Techhouse sind straight: Close und Ride (Pad 9 und 11) sind im Off, Snare und Clap (Pad 4 und 5) liegen auf jedem zweiten Viertel.

Shaker für den Groove

Für den treibenden Groove sorgt der Shaker (Pad 7) mit einem 16tel-Muster: Die Noten auf den Vierteln haben 60%, die folgende 30% und die beiden im Off jeweils volle Anschlagstärke.

MIXEN



1 Mehr Punch per EQ

Auch beim Abmischen der Drums verwenden wir jeweils eine Instanz des SonEQ und Kotelnikov. Mit dem SonEQ boosten und entschärfen wir gleichzeitig die Frequenzen um 100 Hz, indem wir beide Regler auf 11 Uhr stellen. Das sorgt mehr Punch an der Grenzfrequenz. Per HIGH geben wir etwas an Höhen dazu und cutten mit HIGHPASS bei 40 Hz unnötige Subbässe weg. ✨



2 Druck durch Kompression

Aktivieren Sie außerdem DRIVE und fahren den Regler auf 1 Uhr hoch. Damit erzeugen wir nochmal mehr Fett. Mit dem Kotelnikov sorgen wir anschließend für ordentlich Lautstärke. THRESHOLD auf -23 dB und RATIO 4:1 bringen den Beat in Fahrt. Achten Sie darauf, dass die Gain Reduction die 10 dB nicht überschreitet, sonst klingt's meist zu harsch. ✨

Hands-on: Psytrance Drums mit Synths im Eigenbau

FINDEN



1 Psytrance Kick

Mit ihrem knackigen Anschlag und knochentrockenem Rumpf sind Psy Kicks recht unverkennbar. Für größtmögliche Freiheit im Track bietet es sich an, die Kicks selbst zu bauen, was wir mit dem Thorn Solo machen. Für OSC 1 wählen wir die Triangle Wellenform, aktivieren das Filter und drehen DRIVE auf 11 Uhr. In der MOD MATRIX verbinden wir Env 1 und Env 2 mit All OSC Pitch. ✨

2 Klackern

Bei den Hüllkurven fahren wir Decay auf 5% bzw. 13%, Sustain auf 0%. Der schnellere ENV 1 ist für das Klacken zuständig, während ENV 2 den Bauch erzeugt. Die Intensität von ENV 2 stellen wir auf 33%, für ENV 1 auf 43%, wobei Sie hier das Klacken nach eigenem Gusto variieren können. Hinter den Thorn laden wir den La Petite Excite und drehen High auf 3 Uhr. ✨

3 Bouncen

Als zweiten Effekt laden wir einen Limiter, der heftig eingreifen darf, um den Sound zu stauchen. Bouncen Sie die Kick zu einer Audiospur und schneiden ein Stückchen am Anfang weg, damit das Knacken grade noch zu hören ist. Tipp: Laden Sie das Sample in Ihren Sampler und lassen Pitch abermals per Hüllkurve mit Decay 150 ms um 8 - 12 Halbtöne modulieren. ✨

MIXEN



1 Säubern per EQ

Wo andere Musikstile gern auch rau und dreckig ausfallen dürfen, geht beim Psytrance alles nahezu klinisch sauber zu. Daher schneiden wir bei allen Drums außer der Kick die Frequenzen unterhalb 200 Hz per EQ weg. Dahinter laden wir ein sehr kurzes Reverb und mischen nur soweit bei, dass es gerade noch zu hören ist. Das erzeugt Stereobreite und Druck im Gesamtmix. ✨



2 Exciter und Limiter

Um den Beat möglichst brillant und gleichbleibend druckvoll zu bekommen, führen wir alle Drums (und die Bassline) zu einer Busspur und laden dort den La Petite Excite. Diesmal aber mit moderaten Einstellungen: Low auf 0.4 und High auf 1.2. Ansonsten wird das Ergebnis zu harsch. Mit dem Ozone Limiter sorgen wir abschließend für konstante Lautheit. ✨

BAUEN

Kick und Hat

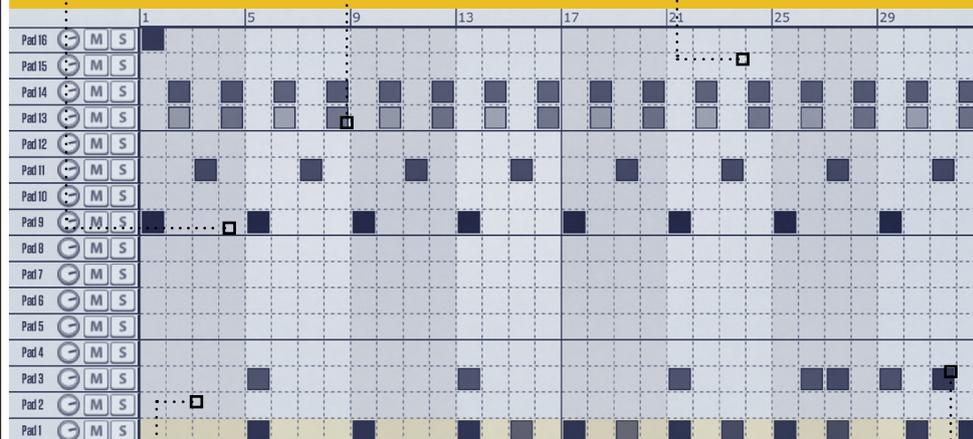
Psytrance Beats zeichnen sich für gewöhnlich durch ihre Geradlinigkeit aus: Kick auf der Eins, Snare auf der Zwei und ein Open-Hat dazwischen. Beinah Pflicht ist das Platzieren einer Close-Hat auf der Kick.

Alles 16tel

Wie auch bei der Bassline sind die Rhythmen auf 16tel Basis üblicherweise auch im Beat zu finden, genauer: Bei Close-Hats und Shakern. Wir nutzen einen Shaker, um die 16tel zwischen Close- und Open-Hat zu füllen.

Percussion

Im Freiraum zwischen der Kick können Sie Percussion oder kurze Effekt-Sounds einbauen, die den ansonsten starren Groove auflockern und nebenbei für mehr Fülle im Panorama sorgen können.



Ghost Kicks & Drops

Immer wieder gern eingesetzt werden Dropouts der Kick am Taktbeginn, sowie Ghost Notes, um kleine Akzente im Groove zu setzen. Bei den Dropouts wird statt der Kick ein Crash oder kurzer Noise Sound platziert.

Fill-ins

Obligatorisch sind Kick- und Snare-Wirbel alle acht oder 16 Takte. Tipp: Erzeugen Sie einen Snare-Wirbel und schieben einige der Noten auf die Kick. So kommen sich beide nicht in die Quere und das Fill ist interessanter.

Hands-on: Mit Drum-Synths zu knalligen Dubstep-Beats

FINDEN



1 Hi-Hat-Samples

Dubstep zeichnet sich nicht nur durch abgründige Sub- und aggressive Wobble-Bässe aus, sondern auch durch wichtige, häufig synkopierte Half-Time-Grooves. Für maximalen Druck werden oft Samples und Synthesizer-Drums geschichtet. Bewährte Hi-Hats liefert z.B. Rolands TR-808. Wir greifen auf Klänge aus der freien Wave Alchemy Drum Machine Collection [1] zurück. ✨

2 Bassdrum schrauben

Um Kick und Snare exakt auf die gewünschte Tonhöhe zu stimmen, setzen wir für diese Drum-Synths ein. Zunächst schrauben wir mit Punchbox [2] eine druckvolle Bassdrum. Für den knackigen Anschlag sorgt das Sample „Losing Definition“, während eine Sinus-Kick den tieffrequenten Klanganteil beisteuert. Die Tonhöhe fällt dabei schnell ab, wodurch der Anschlag betont wird. ✨

3 Snare schrauben

Für die Snare nutzen wir Microtonic [3] mit einer Kombination aus einer Sinuswelle sowie gefiltertem Rauschen. Stellen Sie Mix sowie die Oscillator- und Noise-Parameter wie gezeigt ein. Wie bei der Bassdrum wird auch hier die Tonhöhe der Sinuswelle für einen knackigen Attack mittels Hüllkurve moduliert. Verzerren Sie die Kick für einen noch knackigeren Klang leicht. ✨

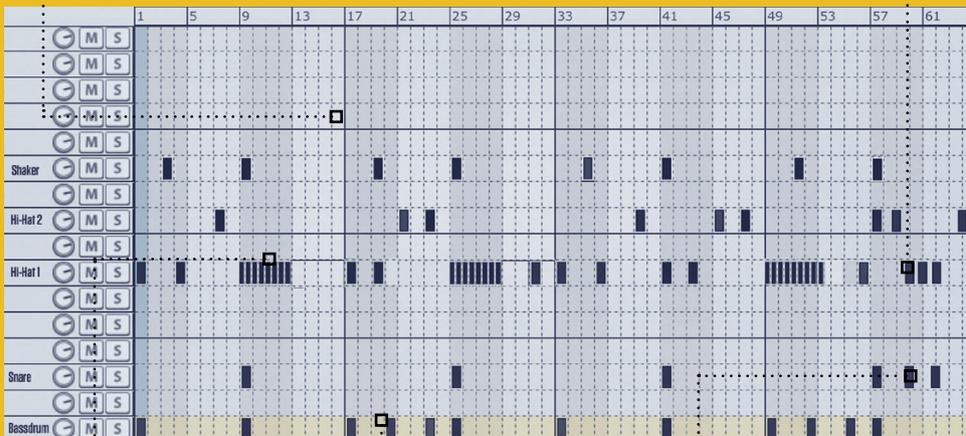
BAUEN

Triolische Patterns

Im Dubstep sorgen nicht selten vertrackte, triolische Rhythmen für spannende Akzente. So auch in der zweiten Hälfte von Takt 4. Schalten Sie in Ihrer DAW das Raster auf 1/16 Triolisch und programmieren Sie die Drum-Schläge nach Belieben.

Abwechslung

In der zweiten Hälfte von Takt 4 spielen die Hi-Hats ebenfalls einen triolischen Rhythmus, woraus ein holpriger Groove resultiert, der gerne in Dubstep-Produktionen eingesetzt wird.



Hi-Hats

Die Hi-Hats ergänzen den Groove der Bassdrum und Snare, wobei acht aufeinanderfolgende 1/32-Schläge für Abwechslung sorgen. Auch diese schnelle Notenwiederholungen sind stiltypisch.

Bassdrum

Die Bassdrum spielt in unserem 140 BPM schnellen Beat jeweils auf der ersten Zählzeit eines Takts und in Takt 2 und Takt 3 auf den Zählzeiten 4 und 7, welche in einem geradlinigen Viervierteltakt nicht betont würden (Synkopierung).

Snare

Mit Schlägen auf jeder dritten Viertelnote eines Takts setzt die Snare den hyperaktiven Hi-Hats einen durchgängigen und geradlinigen Groove entgegen.

MIXEN



1 Kompression

Nun gilt es, den Drums mittels Effekten maximale Durchschlagskraft zu spendieren und sie zu einer Einheit zusammenschweißen. Der Kompressor u-he Presswerk [4] verleiht der Snare einen druckvolleren Sound sowie einen längeren Ausklang. Starten Sie mit dem Preset „1176 normal“, aktivieren Sie Auto Makeup und passen Sie Threshold, Attack und Release wie abgebildet an. ✨



2 Mehr Raum

Das Stereo-Delay TAL-Dub-2 [5] und der Hall-Effekt IKM CSR Plate Reverb [6] verhelfen den Hi-Hats zu mehr Räumlichkeit. Stellen Sie die Effekt-Plug-ins wie abgebildet ein. Routen Sie im Anschluss Kick, Snare und Hi-Hats auf eine gemeinsame Gruppe. Der frei erhältliche Limiter d16 Group Frontier [7] sorgt mit einem Threshold von etwa -1,2 dB für einen dichteren Klang. ✨

Hands-On: Epische Hybrid-Beats für cinematische Tracks

FINDEN



1 Taikos

In moderner Film-, Game- und Trailer-Musik setzen oft futuristische Hybrid-Grooves rhythmische Akzente. Wie in vielen typischen Tracks kommt auch in unserem Beispiel ein Taiko-Ensemble zum Einsatz. Passende Sounds haben wir in der kostenlos erhältlichen Kontakt-Library Strezov Sampling Thunder C3M Taiko Freebie [1] gefunden, einem Ensemble aus 15 Taiko-Trommeln. ❖

2 Elektronische Drums

Dem organischen Trommelklang stellen wir einen elektronischen Groove mit modernen Glitch-Sounds aus iZotope Breaktweaker [2] zur Seite. Bereits die Demo-Library bietet angesagte Drums, die unseren Taiko-Groove gut ergänzen. Für die Bassdrum nutzen wir das Sample „AB-Kick-DeepMinimal2“ und für die Hi-Hats die „AB-Hat 1“, „AB-Hat 17“ sowie „AB-Hat Minimal 3“. ❖

3 Klangauswahl

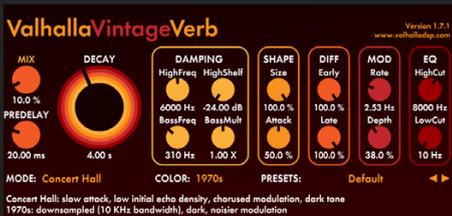
Durch eine gegenläufige Platzierung der ersten beiden Hi-Hat-Samples im Stereopanorama erhält der Beat mehr Stereobreite. Für den Clap-Sound greifen wir auf eine 808-Clap aus der freien Wave Alchemy Drum Machine Collection [3] zurück. Des Weiteren haben wir einen organisch klingenden Bamboo-Stick-Sound aus NI Action Strikes [4] gesampelt und in Breaktweaker geladen. ❖

MIXEN



1 Bitreduktion

Aufgrund ihres höhenreichen Klangs stechen insbesondere die Hi-Hats aus Breaktweaker aus dem Mix hervor. Für einen mittigeren Lo-Fi-Sound jagen wir das Ausgangssignal von Breaktweaker durch den Bitcrusher d16 Decimort 2 [5]. Anschließend routen wir den Breaktweaker-Groove sowie die Taikos auf einen neuen Gruppenkanal, um die beiden Elemente zusammenzuschweißen. ❖



2 Kompression und Hall

Den ersten Schritt erledigt der Kompressor u-he Presswerk [6] mit dem Preset „AF Vocal Bus“. Das Taiko-Ensemble bringt bereits einen markanten Raumsound mit, die Drums aus Breaktweaker klingen allerdings noch recht trocken. Durch eine gemeinsame Bearbeitung mit dem Hall-Plug-in ValhallaVintageVerb [7] stellen wir die beiden Elemente in denselben virtuellen Raum. ❖

BAUEN

Elektronischer Groove

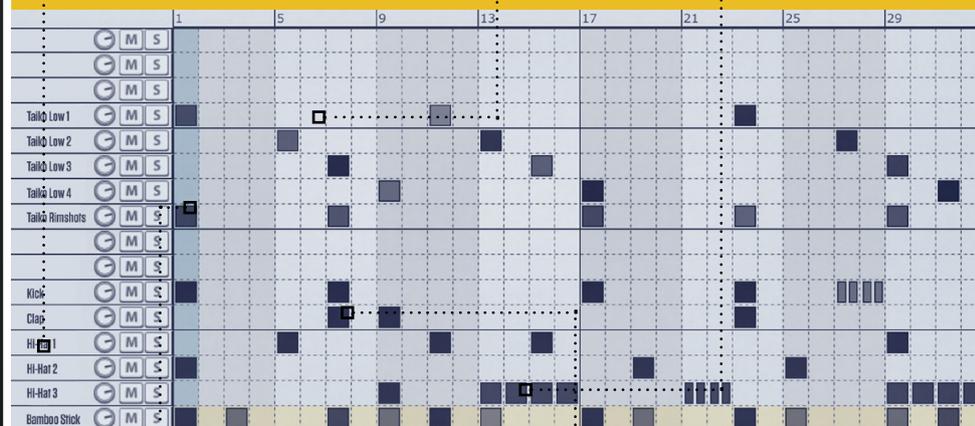
Ein elektronischer Groove ergänzt die Taikos rhythmisch. Diesen haben wir direkt in Breaktweaker programmiert, da sich in dem Sequenzer der Drum-Maschine auf einfache Weise ausdrucksstarke Glitches erzeugen lassen.

Velocity

Da bei der Library mehrere Velocity-Layer zum Einsatz kommen, ist eine Variation der Anschlagsstärken ganz wichtig für einen lebendigen und dynamischen Rhythmus.

Glitches

Stottereffekte sorgen in unserem Groove für rhythmische Abwechslung. Durch schnelle Wiederholung einzelner Drum-Samples in Breaktweaker (z. B. fünf Wiederholungen pro Notenwert) entstehen interessante Glitches.



Taiko-Groove

Mit den tiefen Taiko-Trommeln aus der Library Thunder X3M Taiko Freebie haben wir einen durchgängigen Achtelrhythmus im 4/4-Takt eingespielt, wobei die Zählzeiten 1, 4 und 7 betont werden [8].

Bassdrum, Snare & Co.

Die Bassdrum platzieren wir auf den Sechzehntelzählzeiten 1 und 7 und der Clap-Sound unterstützt die Kick auf der siebten Zählzeit. Die Hi-Hats und der Bamboo-Stick-Klang spielen abwechselnd auf jeder Achtelzählzeit.

[1] strezov-sampling.com; [2] Demo: izotope.com; [3] wavealchemy.co.uk; [4] nativeinstruments.com; [5] Demo: d16.pl
[6] Demo: u-he.com; [7] Demo: valhallaadsp.com; [8] siehe MIDI-Datei auf der Heft-DVD

Neun Tipps für knackige Drums

1 Drums tunen

Es mag akribisch anmuten, doch das Tunen von Drumsounds ist essenziell, wenn Sie maximalen Druck aus Ihrer Produktion holen möchten. Der Gesamtmix klingt dann wesentlich klarer, definierter und harmonischer fürs Ohr. Zum Einpendeln der Tonlage empfiehlt sich entweder ein Spectrum Analyser oder ein EQ mit einer grafischen Frequenz-Übersicht. Spielen Sie die Drums nacheinander solo durch und finden die Peak-Frequenzen im Analyser. Diese entsprechen für gewöhnlich der Grundtonlage. Transponieren Sie die Drums dann passend zur Tonlage des Songs. Bei mehr als drei Halbtönen Unterschied sollten Sie allerdings einen anderen Drumsound in Betracht ziehen, sonst leidet wahrscheinlich die Qualität. Alternativ bieten sich Tools wie Melodyne an, um die Tonlage zu finden und auch anzupassen.

2 Platz schaffen

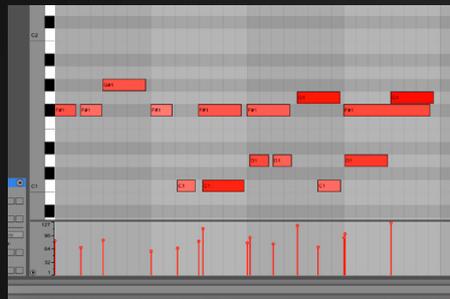
Je nach Song und Stil variieren Art und Anzahl der verwendeten Drums. Dennoch gibt es bestimmte Frequenzbereiche, in die Sounds zuhause sind. In der Übersicht auf der rechten Seite finden Sie diese Bereiche. Dabei empfehlen wir definitiv, lieber Frequenzen leiser zu mischen statt andere anzuheben. Um beispielsweise Platz für die Kick zu schaffen, schneiden Sie die Bässe bei allen anderen Drums weg. Oder um Vocals mehr Raum zu geben, senken Sie den Bereich um 2 kHz bei allen Drums um 2-3 dB ab. Achten Sie von den Frequenzen mal abgesehen auch darauf, dass Drums mit ähnlichen Frequenzen nicht gleichzeitig zu hören sind.

3 Mehr Druck für den Mix

Ein Trick, der bei melodischen Instrumenten prima funktioniert: Suchen Sie wie im ersten Tipp per Spectrum Analyser die Peaks der jeweiligen Drums und senken diese mit einer Bandbreite von 3 um etwa 2-3 dB ab. Im Ausgleich dazu können Sie die Lautstärke des Sounds ebenfalls um 2-3 dB anheben. Machen Sie das konsequent für alle Drums, wird der Gesamtmix am Ende ein gutes Stück lauter.

4 Lasche Drums pimpen

Der Groove ist perfekt, aber die Aufnahme des Drumkits fällt eher suboptimal aus. Oder die Samples haben einfach nicht den geeigneten Druck. Da lässt sich aushelfen: Laden Sie ein kurzes Reverb (300-400 ms), stellen dessen Lowcut auf 600 Hz ein, damit keine Bässe verhallt werden und mischen es dezent bei. So, dass es gerade noch zu hören ist. Laden Sie dahinter einen Kompressor und lassen diesen heftig eingreifen. Vor allem gute Urei 1176 Emulationen wie der T-RackS Black 76 [1] machen eine super Figur mit der Ratio ALL Funktion und dazu aufgedrehtem INPUT Gain. Denn diese Kompressoren packen dann gnadenlos zu. Bei akustischen Drums können Sie vor das Reverb noch einen Röhrenverstärker wie die Freeware TubeSaturatorVintage [2] setzen und dessen DRIVE, BASS, MID und TREBLE leicht aufdrehen.



Leicht verschobene Sounds, variierende Velocity - damit kommt Leben in den Groove.

5 Starre Grooves auflockern

Quantisieren ist eine feine Sache, ruckzuck wird damit jeder Beat tight. Doch Vorsicht: Quantisieren heißt nicht automatisch mehr Groove, denn es gibt beinahe nichts langweiligeres als schnurgerade Beats. Um diese aufzulockern, lohnt es sich, einzelne Claps, Snare oder andere Sounds um einige Millisekunden zu verschieben. Einerseits stehen sich so unter Umständen die Transienten verschiedener Drums weniger im Weg, andererseits klingt

der Beat viel lebendiger und fülliger. Ebenso positiv wirken sich auch unterschiedliche Anschlagstärken aus. Für elektronische Genres bietet sich überdies eine Swing/Shuffle-Quantisierung an.

6 Beats ausschmücken

Wenn Swing und Dynamik aus dem vorigen Tipp nicht genügen, laden Sie doch mal eine Atmo-Effekt, etwa Grillenzirpen, Waldrauschen oder eine andere Textur auf eine Audiospur und dazu einen Kompressor. Aktivieren Sie das Sidechain und nutzen die Drumspur als eingehendes Signal. Geben Sie maximalen Threshold, stellen Attack kurz und Release auf 200 ms ein. So kommt der Atmo Effekt immer nur in den Lücken durch und füllt die verbleibende Leere. Durch die 200 ms Verzögerung kommt er aber nicht ad hoc, sondern blendet ein, was nochmals Groove einbringt. Achten Sie lediglich darauf, dass der Beat tatsächlich genügend Lücken bietet. Eventuell durchknatternde Hi-Hats oder Rides sollen Sie deaktivieren oder auf eine zweite Spur auslagern.

7 Drums layern

Wenn die Snare allein nicht knallt, tut sie's vielleicht im Zusammenspiel mit einer anderen? Das Layern von Snares und Claps ist gang und gäbe in allen Sparten. Zu beachten ist dabei lediglich, dass sich die Sounds ergänzen und nicht gegenseitig den Platz wegnehmen sollten. Wie in Tipp 3 sollten Sie die Hauptfrequenzen der Sounds finden und darauf achten, dass nicht alle im gleichen Spektrum liegen. Außerdem macht es Sinn, die Sounds im Panorama zu verteilen.

8 Sample Manager

Manche DAWs bieten Browser, in denen sich Tags für Samples festhalten lassen, andere haben Suchfunktionen. Machen Sie Gebrauch von beidem, um keine Zeit mit dem Suchen nach Sounds zu verlieren. Bietet Ihre DAW keine passende Funktion, macht ein Sample Manager durchaus Sinn. ADSR bieten auf ihrer Webseite einen kostenlosen Manager an [3].

9 Grooves übernehmen

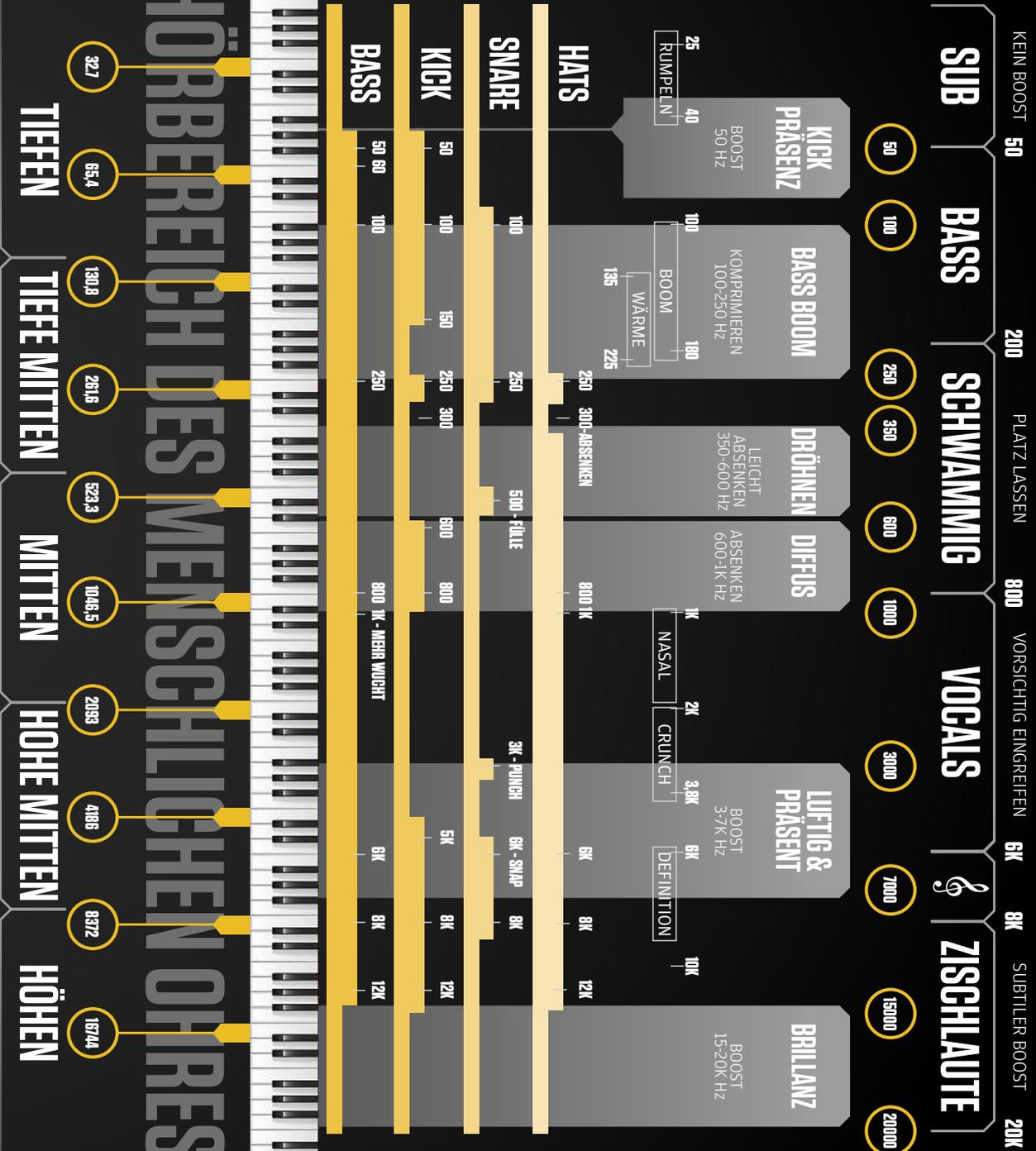
Wenn's mit dem eigenen Groove nicht groovt, tut es das aber vielleicht mit einem anderen? DAWs wie Ableton Live oder Studio One bieten die Möglichkeit, den Groove bestehender Spuren auf andere zu übertragen. Bei Live heißt die Funktion „Groove extrahieren“ (Rechtsklick auf einen Clip), in Studio One schalten Sie im Menü oben von „Raster“ um auf „Groove“. Im Abschnitt rechts der Schaltflächen sehen Sie den aktuellen Groove in Form von Strichen. Ziehen Sie einen Clip in den Bereich, wird dessen Timing analysiert und kann von da ab auf andere Clips übertragen werden. ☺



Peaks um 2-3 absenken, dafür die Gesamtlautstärke anheben. So wird der Gesamtmix lauter.

Regel 1: Breitbandig anheben

Regel 2: Schmalbandig absenken



Hands-on: Future-Pop aus Akustikdrums

FINDEN



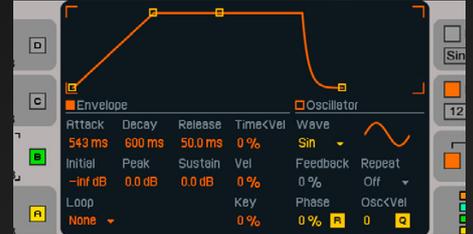
1 Akustik

Was Drums angeht, ist Future-Pop ein sehr dankbares Genre, denn erlaubt ist fast alles, was gefällt. Der Nachteil: Zu viele Freiheiten können blockieren. Doch es gibt Anhaltspunkte, was den passenden Sound angeht: Die Drums sind meist eine hybride Mischung aus akustischen und synthetischen Kits. Das Einspielen eines Grooves mit echten Drums ist also ein guter Start. ✨



2 Synth Kick

Im Anschluss macht es Sinn, etwa die Kick mit einer synthetischen zu ersetzen. Hier macht sich eine verzerrte 808 prima, wenngleich dann eher Club als Radio das Ziel ist. Eine passende Drum zum Ergänzen des echten Drumkits ist schnell mit einem FM-Synth gebaut: Die Tonhöhe von Operator 1 mit Triangle Wellenform wird von einer Hüllkurve um vier Oktaven transponiert. ✨



3 Claps

Alle Hüllkurven-Regler sind auf null, nur Decay auf 40 ms, damit es schön knackt. Operator 2 mit Sinus Wellenform fadet mit 500 ms Attack ein, was zusammen mit etwas Distortion für einen UK Dub oder House Bass sorgt. Die Tonhöhe von Operator 2 hat großen Einfluß auf den Sound, variieren Sie diese nach Geschmack. Die Snare ersetzen wir mit einer Handclap-Kollage. ✨

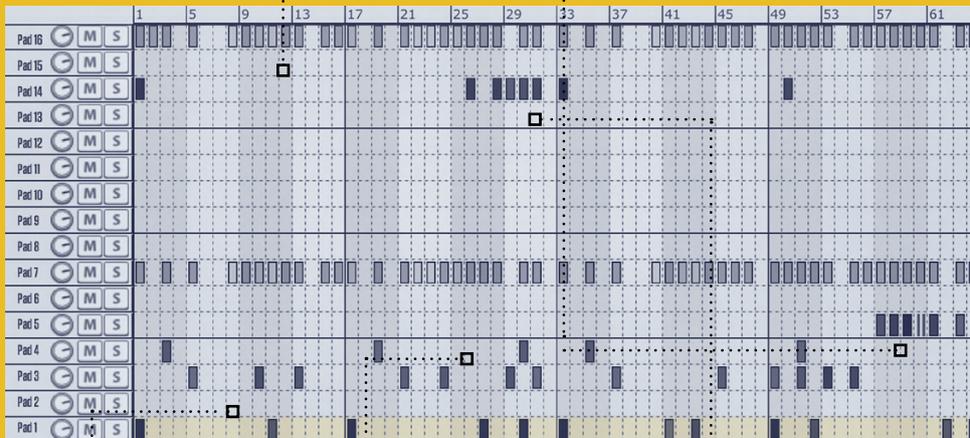
BAUEN

Rides

Mit zwei Rides (Pad 7 und 16) mit sehr niedriger Anschlagstärke sorgen wir subtil für mehr Drive im Beat. Die Rides sind hart nach links und rechts gepannt und mit wenig Anschlagstärke nur leise beigemischt.

Fill-in

Für den Trommelwirbel am Ende des Patterns nutzen wir eine dritte Snare. Die Schläge faden als 16-tel ein, gefolgt von einem 32-tel und dann zwei Achtelnoten. Zwischen den Achtelnoten platzieren wir auch die Kick.



Kick

Unser Beat ist Urban-orientiert, als Basis dient ein Halbbeat, bei dem jede zweite Kick ein Achtel nach rechts verschoben ist. Einige extra Kicks sorgen für Abwechslung. Nur die Kicks zum Taktbeginn haben volle Anschlagstärke.

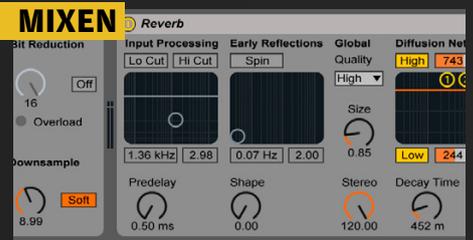
Snares & Claps

Die Snares bzw. Claps (Pad 3) liegen auf den üblichen Zählzeiten zwei und vier, werden jedoch auch durch Ghost Notes aufgefüllt. Außerdem nutzen wir einen zweiten Sound (Pad 4), was für mehr Abwechslung sorgt.

Crash

Zum weiteren Betonen des Halbbeats setzen wir Crash-Becken auf den Start jedes zweiten Taktes und füllen hier und dort mit leiseren Crashes auf.

MIXEN



1 Kick Treatment

Um mehr Power aus der Kick zu holen, versehen wir sowohl die akustische als auch die synthetische Variante einerseits mit einem Bitcrusher und andererseits mit einem kurzen Reverb (300 - 500 ms) und geringer Raumgröße, dafür maximaler Stereobreite, das wir mit rund 40% relativ heftig beimischen. Dahinter folgt ein Kompressor, der die Kicks mit Threshold -25 dB abrundet. ✨



2 EQ und Limiter

Unsere Clap-Kollage haben wir aus Vintage-Drummies und echten Claps zusammen gestellt. Damit die nicht zu wuchtig ausfallen, schneiden wir per EQ alle Frequenzen unterhalb 400 Hz weg und betonen die Höhen per Highshelf ab 2,5 kHz um 6 dB. Alle Drums routen wir anschließend zu einem Bus mit Limiter, den wir aufdrehen, bis die Gain Reduction etwa -6 dB erreicht. ✨

Hands-on: Druckvoller Triphop mit Hausmitteln

FINDEN



1 Akustik

Triphop ist nicht nur namentlich mit Hiphop verwandt und daher recht Urban-lastig, doch auch synthetische Drums sind erlaubt. Warum also für die eigenen Signature Drums nicht bei Welten kombinieren? Laden Sie ein akustisches Drumkit in Ihren Sampler und programmieren entweder einen Beat nach Ihrem Gusto oder importieren die Datei „Triphop Akustik.mid“ von DVD. ✨

2 Synthetik

Falls Sie kein Kit parat haben, finden Sie bei Bedroom Producers mehrere [1]. Laden Sie auf eine zweite Spur ein simples 808 Kit und kopieren den Beat dort hin. Drehen Sie bei der 808 Kick die Attack etwas auf, damit der Anschlag von der akustischen Kick zu hören ist und die 808 nur den Bauch liefert. Für den eigentlich Clou erzeugen wir noch eine dritte Spur. ✨

3 Natur

Dort laden die Samples aus dem „Field Recordings“ Ordner von DVD in einen Sampler. Diese enthalten allerlei perkussives Material, das für eigenwillige Drums sorgt. Kopieren Sie den Beat auch auf diese Spur und suchen für die jeweiligen Noten die interessantesten Sounds heraus. Aber auch kurze Vocal Schnipsel machen sich prima, werden sie einer Snare beigemischt. ✨

MIXEN



1 Verteilen

Bei gleich drei gelagerten Drumkits müssen wir ein Auge auf den Gesamtmix haben. Daher verteilen wir als erstes einige der Drums im Panorama. Die die akustische Snare von einer 808 Snare mitsamt Clap gedoppelt ist, bietet es sich an, die letzteren scharf nach links und rechts zu pannen. Auch das Ride könnte per LFO im Panorama hin und her wandern. ✨



2 Verkleben per Kompressor

Wir spielen beide Fälle durch. In unserem Maschine Sequenzer entscheiden wir uns für die Skala „Freygisch“, die der Phrygischen sehr nah verwandt ist. Letztere enthält die Noten C, C#, D#, F, G# G# und A#. während die Variant-Der Unterschied ist allerdings markant. Ian.mid in Ihre DAW und löschen alle Noten ab Takt 3 in Ihre DAW und löschen alle Noten ab Takt 3. ✨

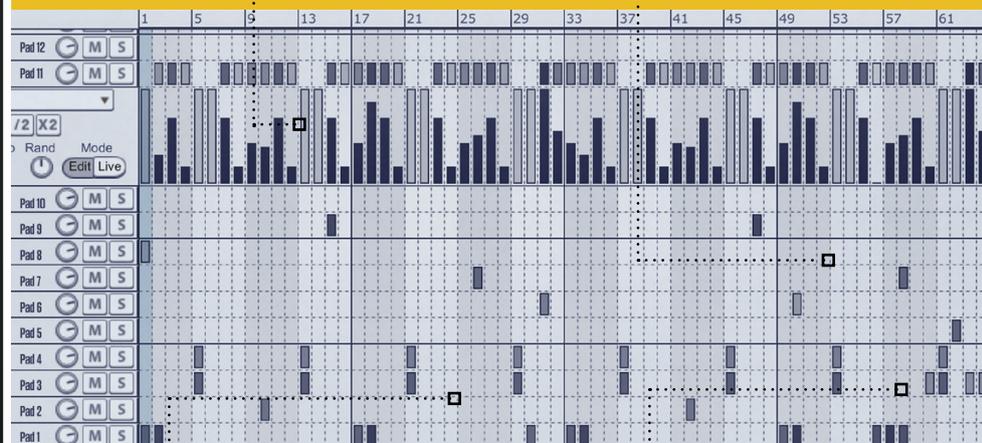
BAUEN

Cymbals

Das Ride spielt eine 16tel Sequenz und lässt nur an den Stellen platz, an denen sie Snare zu hören ist. Für mehr Groove mit variierender Anschlagstärke drehen wir am Rand-Regler, bis ein gutes Muster gefunden ist.

Effekte

Damit der Beat nicht langweilig wird, platzieren wir an mehreren Stellen Toms und Percussion Sounds. Auch Ad-Libs, kurze Lacher oder Tiergeräusche machen sich prima zum Anreichern der Atmosphäre.



Haupt-Drums

Die Hauptakzente im Beat bei 85 BPM setzen Kick, Snare und Ride. Die Snare sitzt auf jedem geraden Viertel und wird beim 808 Kit mit dem Clap gedoppelt. Akzente setzt die Kick mit je zwei 16teln zum Taktbeginn.

Fill-ins

Alle vier Takte verlässt die Kick das Halbbeat Muster, spielt also doppelt so viele Schläge. Dadurch wird kurz das Tempo angezogen. Dazu liefert die Snare einen kurzen Trommelwirbel, allerdings nicht zugleich mit der Kick.

[1] <http://bit.ly/FreeDrumsBPP>

Hands-on: Knackige Synthwave Drums mit Layering

FINDEN



1 Retro-Charakter

Synthwave lebt von einer charmanten Retro-Klangästhetik, sowohl bei den Synth- als auch bei den Drum-Sounds. So werden hier gerne die Klänge der klassischen Klopfgelichter der Achtziger eingesetzt, darunter E-Mu Drumulator, Roland TR-606, LinnDrum LM-2 und Oberheim DMX. Wir entscheiden uns für eine Kombination der letzten beiden Drum-Maschinen. ✨

2 Achtziger-Drums

Für die Bassdrum und die Hi-Hats verwenden wir die Trash Audio Linndrums LM2 Samples [1] und für den Snare-Sound layern wir eine Snare aus der Wave Alchemy Linndrum Tape Collection [2] mit einem Clap-Klang aus dem Sample-Paket von Trash Audio. Die Tom-Sounds aus der Kollektion Dubsounds Oberheim DMX [3] verleihen unserem Fill eine Extraportion Retro-Charme. ✨

3 Synth-Drums

Unsere Drums klingen bereits schön knackig, für mehr Bauch sorgen schließlich eine selbst gebaute Bass- und Snare-Drum aus Sonic Charge Microtonic [4]. Dabei greifen wir auf die Presets „SC BD Eight 0“ und „KM SD 909“ zurück, passen aber die Oszillatorfrequenz sowie die Einstellungen der Tonhöhenmodulation so an, dass die zu dem gewünschten Grundton D passen. ✨

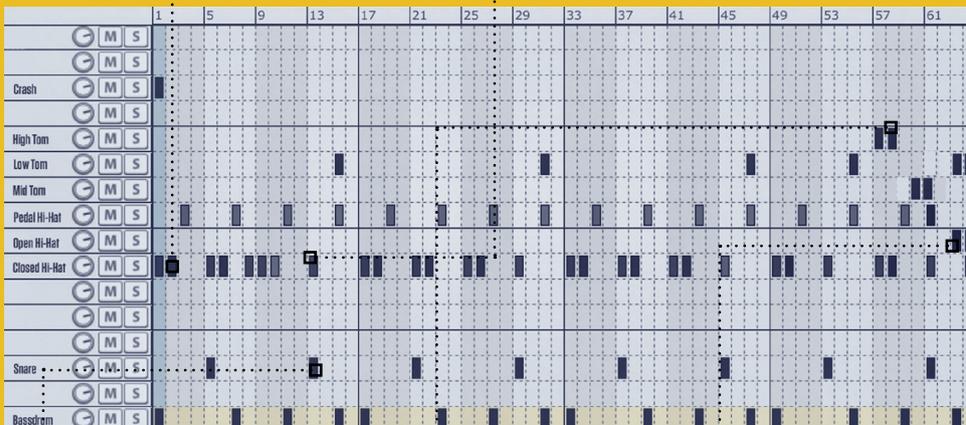
BAUEN

Einfach, aber effektiv

Synthwave-Beats sind meist recht geradlinig und treibend. Unser Beat hat ein Tempo von 125 BPM, wobei alle Drums hart quantisiert wurden.

Hi-Hats

Die Hi-Hat spielt ein geradliniges Pattern, wobei die 2., 6., 10. und 14. Sechzehntelzählzeit meist ausgespart wird. Durch Variation der Anschlagstärke klingt das Pattern lebendiger und groovt mehr.



Bassdrum & Snare

Die Bassdrum platzieren wir auf den Achtelzählzeiten 1, 4, 6, 8 und die Snare ergänzt das Bassdrum-Pattern auf jeder zweiten Viertelzählzeit.

Tom-Fill

In der zweiten Hälfte von Takt 8 sorgt ein Fill mit den prägnanten Toms der Kult-Drum-Maschine Oberheim DMX für Abwechslung. Dabei spielen Hi-, Mid- und Low-Tom jeweils zwei Schläge, wodurch ein synkopierter Rhythmus entsteht.

Akzente

Auf der jeweils letzten Achtelzählzeit eines Takts spielt eine Open-Hi-Hat, während ein Crash-Becken die erste Zählzeit des viertaktigen Patterns akzentuiert.

MIXEN



1 Wucht

Um den Drums mehr Druck und Charakter zu spendieren, greifen wir nun in die Effekttrickkiste. Den Anschlag von Kick, Snare und Toms betonen wir mit dem Envelope Shaper von Cubase leicht. Typisch für Synthwave sind Snare-Sounds mit prägnantem Gated Reverb. Diesen Effekt erzielen wir mit dem IKM CSR Plate Reverb [5] und dem Noise-Gate FabFilter Pro-G [6]. ✨

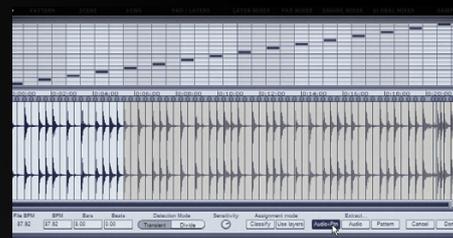


2 Kompression

Unsere Synth-Drums erhalten durch Komprimierung mit Presswerk (Preset: „Kick Drum Snappy“) mehr Druck, während wir den Hi-Hats mittels Bit- und Sampleratenreduktion einen leichten Lo-Fi-Sound spendieren. Um alle Drums zusammenschweißen, komprimieren wir den Drum-Bus mit Presswerk [7]. ValhallaPlate [8] sorgt für mehr Räumlichkeit. ✨

Hands-on: Sliced Drums à la Drum & Bass

FINDEN



1 Loopcloud

Das rhythmische Grundgerüst vieler Drum- & Bass-Tracks entsteht durch Sampling klassischer Soul-, Hip-Hop- oder Funk-Grooves. Auch wenn es heutzutage ein enormes Angebot spielfertiger Drum- & Bass-Loops gibt, ziehen wir diese traditionelle Methode vor. Ein tolles Werkzeug, um einfach einen passenden Groove zu finden, ist die Loopcloud [1] von Loopmasters. ❖

2 Attribute

Wenn Sie die Anwendung installieren, erhalten Sie direkt 500 Points, für die Sie Samples kaufen können. Wählen Sie nach dem Start unter Instruments die Kategorie Drums aus und unter Genres Soul. Stellen Sie ein Tempo von 170 BPM ein, um die Loops im gewünschten Tempo vorzuhören. Uns sagt der Loop „SAN_138_Water_Drums_b“ zu. ❖

3 Automatisches Slicing

Laden Sie in Ihrer DAW FXexpansion Geist Lite. Ziehen Sie dann den gewünschten Loop aus der LoopCloud auf eines der Drum-Pads von Geist Lite und klicken Sie unter Extract... auf Audio+Ptn und schließlich auf Done. Die einzelnen Slices des Loops wurden nun spielfertig auf die Pads gemappt und Sie können die Bestandteile des Beats nach Belieben neu arrangieren. ❖

MIXEN



1 Mehr Punch

Um dem Groove einen besonders knalligen Klang zu verleihen, versehen wir ihn mit dem freien Voxengo TubeAmp [2] mit einer leichten Röhrensättigung. Eine dezente Verzerrung mittels d16 Devastor 2 [3] verleiht ihm noch mehr Biss. Einen besonders fetten Sound können Sie durch Layering erzielen. Wie wäre es z. B., den Groove mit einem verzerrten Beat aus Microtonic zu doppel? ❖



2 Verzerrung

Dazu jagen wir Kick, Snare und Hi-Hats aus dem Drum-Synth durch Devastor 2, ein Stereo-Delay, einen Stereo-Enhancer und einen Plate-Reverb-Effekt. Damit der verzerrte Loop dem Haupt-Groove nicht in die Quere kommt, senken wir Bässe und Höhen mittels EQ ab. Durch eine gemeinsame Sättigung und Kompression bilden beide Loops eine Einheit. ❖

BAUEN

Bassdrum

Der Imager erlaubt die Beurteilung von Bei der Programmierung unseres 170 BPM schnellen Grooves entscheiden wir uns für einen klassischen Drum- & Bass-Rhythmus: Die Bassdrum spielt auf den Achtelzählzeiten 1, 6 (Takt 1) sowie 1, 6, 8 (Takt 2).

Lebendigkeit

Der Beat darf ruhig hart quantisiert sein, sollte aber nicht zu maschinenhaft klingen. Dieses Ziel erreichen Sie, indem Sie nicht immer dieselben Slices des Beats triggern, sondern zwischen verschiedenen Bassdrum-, Snare- und Hi-Hat-Schlägen wechseln.

	5	9	13	17	21	25	29	33	37	41	45	49	53	57	61
Kick7															
Snare 4															
Kick6															
Kick5															
Hihat5															
Snare3															
Hihat4															
Kick4															
Hihat3															
Snare2															
Kick3															
Kick2															
Hihat2															
Snare1															
Hihat1															
Kick1															

Snare & Hi-Hats

Die Snare platzieren wir wie bei einem klassischen 4/4-Rock-Beat auf jeder zweiten Viertelzählzeit. Hi-Hats füllen den Groove auf den übrigen Zählzeiten auf.

Abwechslung

den Beat noch etwas lebendiger gestalten. Dabei sollte eine 1/16-Quantisierung eingestellt sein. In Takt 4 spielen die Drums ein kleines Fill.

[1] loopcloud.net; [2] voxengo.com; [3] Demo: d16.pl

Sechs Plug-ins für packende Grooves



Wave Achemy Revolution

Die Groove-Workstation Revolution für Kontakt bildet insgesamt 14 Kult-Drum-Maschinen nach. Dafür wurden legendäre Klangerzeuger wie TR-808 und TR-909, Lindrum, Drumulator und Drumtraks umfangreich gesampelt. Klasse: Die Sounds der verschiedenen Geräte können beliebig miteinander kombiniert und flexibel mit Effekten versehen werden.

Tipp: Wer die Sounds klassischer Drumcomputer liebt, kommt bei Revolution voll auf seine Kosten: Das virtuelle Instrument brilliert nicht nur mit Kult-Drumsounds in hervorragender Klangqualität, sondern auch perfekt darauf abgestimmter Effekte sowie einem intuitiven Sequenzer. wavealchemy.com | 150 britische Pfund



Toontrack Superior Drummer 3

Der leistungsfähige virtuelle Schlagzeuger SD3 ist mit seiner vielseitigen Bibliothek an Drum-Kits und Grooves für eine Vielzahl an Musikstilen gewappnet. Die Drums begeistern mit einem realistischen, dynamischen Klang in exzellenter Audioqualität. Eine wahre Bereicherung sind der intelligente Drum-Replacer sowie die pfliffigen Songwriting-Tools, mit denen Sie sogar komplette Schlagzeugarrangements erzeugen können.

Tipp: SD3 ist die erste Wahl für lebendige Schlagzeug-Grooves. Dank der Möglichkeit, eigene Samples einzubinden sowie der hervorragenden Effekte lassen sich auch spannende Hybrid-Drums kreieren. toontrack.com | 349 Euro



Sample Magic KLIP

Die Kontakt-basierte Groove-Workstation KLIP [1] bietet den intuitiven Zugriff auf rund 4000 Drum-Hits und-Loops, Keyboard- und Synthesizerklänge von Sample Magic. Die Sounds lassen sich wahlweise über MIDI anspielen oder in dem mächtigen Sequenzer arrangieren.

Tipp: KLIP zeichnet sich durch eine erstklassige Library frischer und inspirierender Sounds und Loops sowie eine leistungsfähige Performance-orientierte Engine aus. Da man für jeden der 16 Sound-Slots 16 Klang- und Effektparameter per Sequenzer steuern kann, sind komplex animierte Grooves ein Kinderspiel für das inspirierende Kreativwerkzeug. samplemagic.com | 72 Euro



d16 Punchbox

Mit dem modular aufgebauten Plug-in Punchbox [1] können Sie bis zu drei Sounds aus einer hochwertigen Sample-Kollektion sowie einen mittels Synthese erstellten Bassdrum-Sound flexibel kombinieren. Die vielfältige und expressive Klangerzeugung, die musikalischen Effekte und die intuitive Bedienung sorgen dabei für einen hohen Spaßfaktor bei der Erzeugung eigener Kicks.

Tipp: Ob Sie die produktionsfertigen Presets nutzen oder die Bassdrum Ihrer Träume programmieren möchten: Mit ihrem druckvollen und variablen Klang zeigt sich die PunchBOX für alle Spielarten der elektronischen Musik gewappnet. www.codefn42.com | Freeware



Steinberg Groove Agent 4

Groove Agent 4 präsentiert sich als Komplettlösung für akustische Schlagzeug- und Percussion-Grooves sowie moderne elektronische Beats. Dank des flexiblen Mixers und der hochwertigen Effekte können Sie den Klängen einfach Ihren persönlichen Stempel aufdrücken. Groove Agent zeigt seine Stärken bei der unkomplizierten Erstellung von Drum- und Percussion-Grooves.

Tipp: Akustische Schlagzeug- und Percussionklänge lassen sich komfortabel mit elektronischen Sounds verbinden. Darüber hinaus punktet die Software mit hervorragend aufeinander abgestimmten Drumkits und Rhythmen mit hohem musikalischen Nutzwert. steinberg.net | 179 Euro



Native Instruments TRK-01

TRK-01 kombiniert zwei auf Kick und Bass spezialisierte Sound-Engines mit variablen Step-Sequenzern inklusive Parameter-Lock. Das Reaktor-Instrument liefert ein solides Fundament für nahezu jeden Musikstil. Für fette Kicks werden Synth- und Sample-Layer kombiniert, es lassen sich auch eigene Samples laden. Das Bass-Modul arbeitet mit fünf verschiedenen Synth-Engines.

Tipp: Dank variabler Klangerzeugung, überzeugender Effekte, umfangreicher Modulationsmöglichkeiten und natürlich des mächtigen Step-Sequenzers ist TRK-01 ein Garant für packende Grooves – perfekt nicht nur für Techno und Industrial. native-instruments.com | 99 Euro

Sechs Must-Have Hardware Drummer



Akai MPC Live

Auf eine unabhängige MPC hat die Fangemeinde lange gewartet. Und sie wird nicht enttäuscht. Die Live bietet alle Funktionen traditioneller MPCs und erweitert sie mit schlaunen und zeitgemäßen Funktionen, sowohl für den Betrieb im Studio als auch auf der Bühne. Tipp: Selbst wenn der eingespielte Beat so gar nicht den gewollten Vorstellungen entspricht, gibt es eine einfache Hilfe: die Timing Correction Funktion. Dort lässt sich nicht nur das gewünschte Raster einstellen, sondern auch, wie viele Noten mit einbezogen werden. Somit können also manche Noten verschoben werden, andere bleiben etwas ungenauer.

akaipro.com | inmusicbrands.com | 1.440 Euro



Arturia DrumBrute

Der DrumBrute ist auf Live-Einsatz ausgelegt und das Gebiet meistert er mit Bravour. Die 17 Sounds sind schnell zugänglich, der Sequenzer in Nullkommanichts programmiert und Swing und Randomness pro Spur tun ihr Übriges, um jedem Pattern Würze zu verleihen. Auch das Filter ist über jeden Zweifel erhaben. Tipp: Randomness steuert sowohl im Pattern als auch beim Sound leichten bis schweren Zufall bei. Sprich, teils werden Noten hinzugefügt oder entfernt, aber immer in sinnvollem Maße und der Sound wird leicht modifiziert. Was genau passiert, bleibt allerdings das Geheimnis des DrumBrute.

arturia.com | tomeso.de | 467 Euro



Elektron Analog Rytm MKII

Der Analog Rytm MK II ist nach wie vor eine analoge Drummachine mit 12 Instrumenten, doch nun gibt es einen extra Stereo-Eingang, mit dem man direkt sampeln kann. Der Vorgänger unterstützt lediglich den Sample-Import, aber nicht die Echtzeit-Aufnahme. Außerdem sind die Pads zum Einspielen größer und optimiert worden. Generell fällt die Hardware größer aus und ist mit mehr Buttons für einen schnelleren Workflow ausgestattet. Ein CV-Eingangspaar ermöglicht zudem die Fernsteuerung über modulare Hardware. Auch an den Ausgängen wurde ein weiteres Paar hinzugefügt, sodass nun mehr Ausgänge vorhanden sind.

elektron.se | 1.620 Euro



Korg Electribe Sampler

Die Electribes sind ein beliebter Begleiter von Live-Acts, DJs aber auch ein gerne genutztes Werkzeug im Studio. Die maximal vier Takte langen Pattern lassen sich mit bis zu 16 Sounds ausschmücken. Das Spielen tonaler Klänge zur Erzeugung von Basslines oder Melodiephrasen gelingt mit der Keyboard- und Chord-Funktion und auch das Touchpad kann diese Aufgabe in Kombination mit einem Arpeggiator übernehmen. Pattern lassen sich als Pattern-Sets speichern und durch das Drücken der Pads unterbrechungsfrei umschalten. Längere Aufnahmen können Sie mit der Slice-Funktion in kleine Teile zerschneiden.

korgmore.de | 419 Euro



Novation Circuit

Circuit ist auf Live-Performance und Jammen ausgelegt. Seine Drum-Maschine besteht aus vier Instrumenten und gibt dem Nutzer somit die Grundlage für Bassdrum, Hihats und Snaredrum. Angespielt werden die Klanggeber über 32 Pads, die je nach Modus in chromatischer Klaviatur-Ausführung oder als Sequenzer-Grid bereitstehen. Letzterer erlaubt das Erstellen von Pattern mit einer Länge von bis zu 128 Steps. Für den mobilen Spaß sorgen die integrierten Lautsprecher und der mögliche Batteriebetrieb. Zudem ist es seit Version 1.5 möglich, pro Step Staccato-Steps zu programmieren.

novationmusic.de | 350 Euro



Roland TR-8S

Die Roland TR-8S ist eine Drummachine im klassischen Roland-Stil, entsprechend finden sich hier die Sounds der legendären Klopffmeister TR-909, TR-808, TR-707 und TR-606. Das Laden von eigenen Samples ist auch möglich, ebenso Polyrythmen, um starre Patterns zu vermeiden. Weiterhin gibt es zahlreiche Effekte wie Filter, Scatter und Distortion, die sich pro Sound-Spur laden lassen. Das Tweaken der Effekte und Sound-Parameter kann automatisiert werden. Weitere Möglichkeiten sind Variation-Modi, Autotill, Scatter-Effekt, Sub Steps (mehr Steps pro Step für Fills), Audio-Interface und vieles mehr.

roland.com | 769 Euro