

## Power Producer: Studio One 3

# Dicke Beats in 60 Sekunden

Catchy Hookline, sattes Fundament und mitreißende Beats – für einen erfolgreichen Track dürften das wohl die wichtigsten Elemente sein. Doch wenn man kein Drummer ist, kann vor allem das Basteln von guten Grooves durchaus müßig werden. Gut, dass Studio One da ein bewährtes Hausmittel an Bord hat. von Marco Scherer

### Projektinfos



**Material:** Studio One 3.5

**Zeitaufwand:** etwa 10 Minuten

**Inhalt:** Schnell Drum-Patterns mit dem Arpeggiator erzeugen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Hausrezept

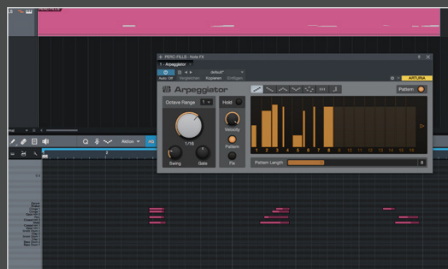
Und das Mittel hört auf den geläufigen Namen Arpeggiator. So trivial es scheint, damit lassen sich innerhalb von kürzester Zeit mitreißende Rhythmen erzeugen. Freilich ist es hier von Vorteil, dass der S1 Arpeggiator nicht nur hoch und runter, sondern auch Patterns spielen kann. Laden Sie für den Schnellstart eine Instanz des **Impact** mit dem Trance ID 2-Preset (aus der Uberschall-Expansion). ✨

## 2 Kickstart

Fügen Sie einen **Arpeggiator** in die Note FX ein, aktivieren dessen **Pattern**-Modus und drehen **Swing** auf 25% als Ausgangsbasis. Erzeugen Sie einen **MIDI**-Clip mit vier Takten Länge und zeichnen eine eben so lange Note auf C1 ein, die den Arpeggiator mitsamt Kick antriggert. Duplizieren Sie die Spur vier Mal, allerdings nicht „vollständig“, sonst wird der Impact vier weitere Male geladen. ✨

## 3 Snare

Wählen Sie **Spur 1**, öffnen den Arpeggiator, zeichnen bei **Step 1** volle Anschlagstärke ein und kürzen das Pattern auf vier Schritte. Wechseln Sie zur nächsten Spur, schieben die Note im MIDI-Clip auf D1 für die Snare und variieren das Pattern des Arpeggiators. Unsere Snare spielt auf Step 5 mit voller Wucht, aber auch Ghost Notes auf der 4 und 8. Spannender wird es mit den weiteren Sounds. ✨



## 4 Hats & Claps

Denn Kick und Snare sitzen meist sehr gerade, aber alles drum herum hat volle Freiheiten. Auf der nächsten Spur schieben wir die **MIDI**-Note für ein Hi-Hat auf F#1, kürzen das Arpeggio-Pattern auf sieben Schritte und zeichnen vorerst blind und wahllos Anschlagstärke und Schrittlängen ein. Durch die unregelmäßige Länge wird das Pattern kurzweiliger. Auf der vierten Spur setzen wir die Note auf C#1. ✨

## 5 Percussion

Kopieren Sie die Note auf D#1, damit beide Claps angespielt werden und pannen diese im Impact nach links bzw. rechts. Dadurch erhalten wir einen schönen Stereo-Effekt und reduzieren das Stakkato. Die letzte Spur nutzen wir für die Percussion-Sounds auf G1, A1, B1 und C2. Die MIDI-Noten dazu setzen wir sporadisch, um kein Dauerfeuer zu erzeugen, sondern sie als Fill-ins zu nutzen. ✨

## 6 Tonales

**Tipp:** Vor allem mit Percussion-lastigen Drumkits können Sie schnell interessante Grooves erzeugen, indem Sie den Arpeggiator mit mehreren Noten füttern und dessen **Play Mode** auf **Random** stellen. Mit Kicks, Snares und anderen wuchtigen Sounds wird das zu hektisch, aber vor allem mit Synth-Percussions, tonalen Hi-Hats oder anderen eher dezenteren Drums kommen so schnell gute Patterns zustande. ✨