



Groove Guide

Dubstep, Minimal, D'n'B, House: So klappen Beats & Bass für Killer-Tracks

Ob House, Dubstep oder Rock, der Schlüssel zu mitreißenden Grooves liegt stets im perfekten Zusammenspiel von Rhythmus und Bass. Doch wie lässt sich ein grooviges Fundament professionell und authentisch gestalten? Unser großes Beat-Spezial zeigt, wie Sie Schritt für Schritt ein professionelles rhythmisches Fundament für viele elektronische Musikstile produzieren, und liefert gleich noch die passenden Empfehlungen für Plug-ins und Sample dazu.

von Marco Scherer und Mario Schumacher

Sie sind die Grundlage für jeden Track, manchmal vordergründig, oft nur Mittel zum Zweck, aber immer essenziell: Grooves sind die stützende Basis von Gesang und Melodie und stehen vor allem in elektronischer Musik selbst im Zentrum der Aufmerksamkeit. Doch worauf kommt es beim Basteln von eigenen Beats wirklich an? Welche Wege gibt es und wie lassen sich die besten Ergebnisse erzielen?

Konstruktion

Am Anfang steht die Kick. Das ist natürlich kein Gesetz, doch ein logisches Detail, denn die Bassdrum gibt den Rhythmus vor. Ob Vier-Viertel-Takt, zwölf Achtel oder Breakbeats in allen Variationen, immer gibt die Kick die grundlegende Zählzeit an, nach der sich alle anderen Sounds richten. Für diese wiederum gilt zu überlegen, wie ein echter Drummer spielen würde. Könnte er verschiedene Hi-Hats gleichzeitig triggern, dabei noch auf die Snare hauen und in die Hände klatschen? Vermutlich nicht. Und gerade durch diese Beschränkung auf wenige Sounds gleichzeitig bleibt ein Beat transparent und seine Sounds differenzierbar. Alles andere würde den Hörer verwirren – und vermutlich sogar ermüden.

Dennoch ist es ratsam, bei der Aufnahme immer eine Vielzahl an Sounds parat zu haben, um experimentieren und hier und da welche davon einstreuen zu können. Denn gerade die Abwechslung ist ungemein wichtig, um die Hörer bei Laune zu halten. Schon vereinzelt eingestreute Fills können einen schnöden Beat auf die Beine bringen. Gehen

Sie dabei nicht immer gezielt vor, denn gerade das Unerwartete bringt meist das gewisse Etwas in den Rhythmus. Löschen können Sie im Nachhinein noch immer.

Timing & Lautstärke

Die Anschlagstärke ist ein ebenso einfaches wie unterschätztes Mittel bei der Kreation mitreißender Grooves. Ein immer gleich laufender Beat kann durchaus hypnotisch sein, doch in den meisten Fällen ist Langeweile die treffendere Beschreibung. Der selbe Groove mit variierender Anschlagstärke seiner Sounds klingt wesentlich lebendiger. Feuern Sie Ihre Drums also durchaus mit unterschiedlicher Velocity ab, selbst wenn sie nur in Nuancen abweicht.

Nach einem ähnlichen Prinzip funktioniert die Quantisierung, teilweise auch Timing, Shuffle oder Swing genannt. Ein immer wieder exakt gleich gespielter Sound wirkt mechanisch und steif. Weicht das Timing aber immer ein wenig vom letzten Schlag ab, beginnt der Beat leicht zu wackeln und zu atmen. Verschieben Sie daher ruhig hier und da einen Clap oder die Hi-Hat um einige Millisekunden vor oder zurück. Wie auch bei der Anschlagstärke muss man natürlich auch hier auf ein dezentes Maß achten, sonst groovt das Ergebnis nicht mehr.

Hilfreich sind hierbei sogenannte Groove-Templates wie in Ableton Live oder Quantisierungen in Cubase. Diese verschieben Sequenzen automatisch nach vorgegebenen Schwankungen und sorgen so für ordentlich Pfeffer im Beat.

Hardware oder Tastatur?

Zum Einspielen von Beats sind MIDI-Controller wie Maschine, Akai APC, Korg nano pad und Hardware-Sampler à la MPC oder Tempest schon fast Pflicht. Denn sie bieten die Möglichkeit, Sounds im eigenen Rhythmus mit den Händen direkt einzuspielen, anstatt sie mühsam per Maus zusammenzuklicken. Die Ergebnisse sprechen eine deutliche Sprache: Live eingespielte Beats klingen meist fülliger und organischer, während programmierte oft steril und energielos daher kommen. Dabei muss man kein Controller-Virtuose mit perfektem Timing sein, denn dank automatischer Quantisierung lässt sich die Aufnahme in fast jeder Soft- und Hardware korrigieren. Ist kein Controller vorhanden, sollten Sie zumindest die Möglichkeit nutzen, die Grooves per MIDI-Keyboards einzuspielen.

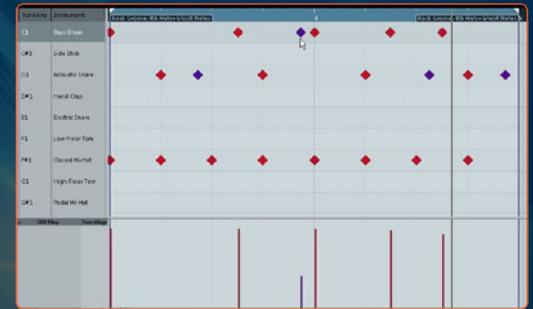
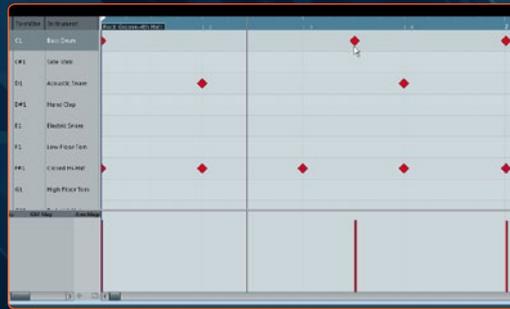
Loops

Natürlich ist tonnenweise vorgefertigtes Material in Form von Loops im Internet zu finden, teils sogar kostenlos und dennoch in hoher Qualität. Doch was nützt der tollste Loop, wenn er einfach nicht zum bestehenden Arrangement passen will? Hier kommt das Slicing ins Spiel. Denn wenn Sie einen Loop in viele kleine Parts wie beispielsweise 16tel zerteilen, können diese anschließend kinderleicht in das bestehende Groove-Muster eingebettet werden. Das Rex-Format greift hier schon voraus und serviert die Loops bereits geschnitten. Außerdem lassen sich die Einzelteile eines Loops etwa in der Tonlage, ihrer Länge oder Filtereinstellung individuell anpassen.



NI Maschine, DSI Tempest und Akai MPC sind die Hardware-Klassiker, wenn es an das Basteln von Beats geht.

So geht's: Hands on Rock



1 Live einspielen!

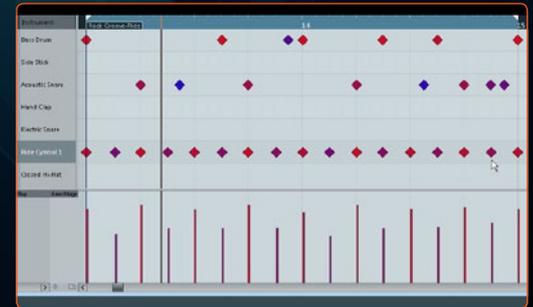
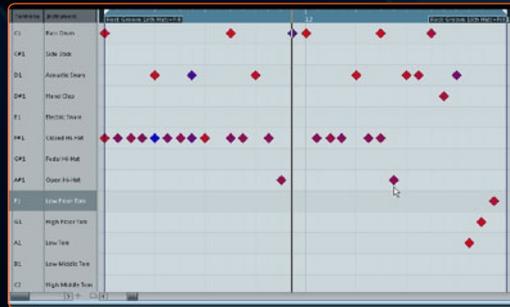
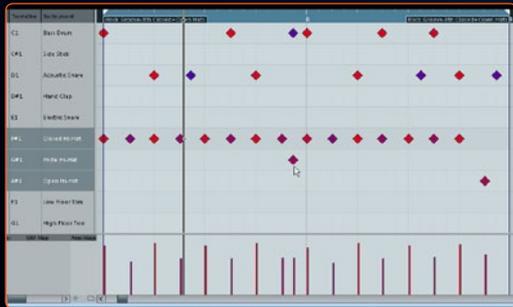
Unser Rock-Groove ist im Vier-Viertel-Takt bei 110 BPM gehalten. Für einen authentischen Schlagzeugklang bieten sich Bibliotheken wie der in unserem Beispiel verwendete *NI Modern Drummer* oder *XLN Addictive Drums Free* von der Heft-DVD an. Spielen Sie die Drums, um einen realistischen Groove zu erhalten, nach Möglichkeit manuell ein. Zur Timing-Korrektur empfiehlt sich eine näherungsweise *Quantisierung*. ▶▶

2 Grund-Groove

Platzieren Sie für ein typisches Pattern die *Kick* auf den Achtelzählzeiten 1 und 6 sowie die *Snare* auf jeder zweiten Viertelnote. Die geschlossene *Hi-Hat* spielt ein durchgängiges Viertel-Pattern. Setzen Sie in Takt 2 einen weiteren *Bassdrum*-Schlag auf die Achtelzählzeit 4, um für etwas Abwechslung zu sorgen. Probieren Sie einmal aus, wie sich leichte Timing-Variationen auf den Groove auswirken. ▶▶

3 Velocity

Zieht man die Noten der Snare minimal vor, erhält der Beat mehr Drive. Platzieren Sie diese hingegen leicht hinter den Rasterwerten, wirkt der Groove relaxter. Für authentische Drum-Tracks spielen auch Variationen der Anschlagstärke eine entscheidende Rolle. Mithilfe von *Ghost Notes*, also kaum hörbaren, meist auf der Snare gespielten Schlägen, können Sie Ihr Pattern lebendiger gestalten. ▶▶



4 Ghost Notes

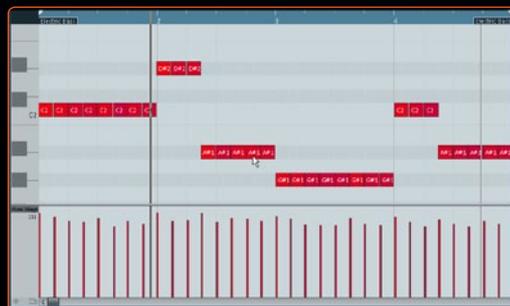
Ghost Notes werden oft auf dem 3. oder 4. Sechzehntel einer Viertelzählzeit gespielt. Um den Groove im Verlauf eines Songs zu verdichten, bietet sich eine Achtelfigur der *Hi-Hat* an. Ergänzen Sie Ihr Drum-Pattern durch Hi-Hat-Schläge auf den geraden Achtelzählzeiten mit einer geringeren Anschlagstärke. Eine offene Hi-Hat auf der letzten Achtelzählzeit sorgt dabei für Abwechslung. ▶▶

5 Mehr Drive

Mit einem *Crash*-Becken betonen Sie die erste Zählzeit des Patterns. Wenn Sie im Refrain eines Songs noch mehr Gas geben möchten, können Sie eine weitere Variante des Drum-Patterns mit einer Sechzehntelfigur der *Hi-Hats* programmieren. Die geraden Sechzehntelzählzeiten erhalten geringe *Velocity*-Werte. In dem zweiten Takt des Patterns sorgt ein Fill mit *Snare*-Wirbel und *Toms* für rhythmische Akzente. ▶▶

6 Variation

Um in der Bridge eines Songs für rhythmische Abwechslung zu sorgen, können Sie die *Hi-Hat* durch ein *Ride*-Becken ersetzen, das auf jeder Achtelzählzeit spielt. Dabei erhalten die Schläge auf den geraden Zählzeiten geringe *Velocity*-Werte. Das entspanntere Feeling dieser Variation lässt sich durch gedämpfte Snare-Schläge noch unterstützen. Gelegentliche *Ghost Notes* verleihen dem Groove mehr Leben. ■



1 Bass

Unsere Rhythmussektion wird durch einen mit einem Plektrum angespielten Rock-Bass komplettiert. Geeignete *E-Bass-Klänge* finden Sie in vielen Sample-Bibliotheken. Wir greifen auf die Bibliothek *Impact Soundworks Shreddage Picked Bass* zurück. Falls Ihr Instrument nicht über eine geeignete Verstärker- und Lautsprecherkombination aufgenommen wurde, empfiehlt sich der Einsatz einer Amp-Simulation. ▶▶

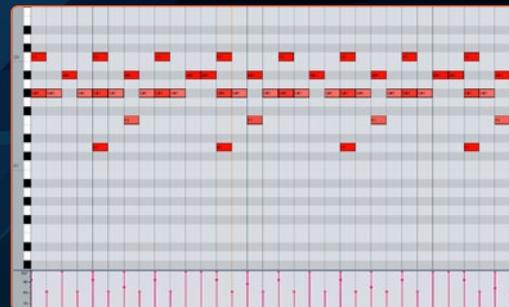
2 Bassline

Als Begleitung für einen geradlinigen Rock-Beat hat sich eine durchgängige Achtel-Bassline bewährt, welche die Grundtöne der Akkordprogression eines Songs vorgibt. Spielen Sie eine entsprechende Notenfolge ein. Um das Live-Feel beizubehalten, sollten Sie die einzelnen Töne auch hier nur näherungsweise quantisieren. Durch verschiedene Anschlagstärken klingt die Bassline organischer. ▶▶

3 Variation

Im Rock werden meist die Grundschnitte des Viervierteltakts betont, während Offbeat-Achtel geringere *Velocity*-Werte erhalten. Eine Variation der Notenlängen trägt zu einer authentischen Bassline bei. Um das Laid-Back-Feel unseres Bridge-Parts zu unterstützen, spielen wir eine Bassline mit länger gehaltenen Noten ein. Leichte Verzögerungen einzelner Noten unterstreichen den entspannten Charakter. ■

Hands on Minimal: Neun Schritte zum Basis-Groove



1 Drumkit

Wie der Name schon sagt, spielen bei Minimal wenige, dafür gezielt platzierte Sounds die Hauptrolle. Dementsprechend bestehen auch die Beats aus reduzierten Kits, wobei die einzelnen Drums durchaus wichtig ausfallen dürfen. Aufgrund ihres experimentellen Charakters wird auch gerne auf rein synthetische Kits zurückgegriffen. Für unseren Workshop nutzen wir das kostenlose *Magnetic Drums Kit* [1]. ▶▶

2 Basis

Platzieren Sie die *FAC MAG Kick 02 Bassdrum* auf die üblichen Viertel-Zählzeiten und *FAC MAG Clap 02* auf jedes zweite Viertel. Um dem *Clap* etwas von seiner Aggressivität zu nehmen, schalten wir ein Tiefpassfilter hinzu und drehen dessen *Cutoff* leicht zu. Es sollen damit lediglich die hohen Frequenzen gedämpft werden, das Sample sollte aber nicht dumpf klingen. Jetzt sind die *Hi-Hats* dran. ▶▶

3 Hi-Hats

Das Sample *FAC MAG CH 01* spielt auf jedem zweiten Achtel, während *FAC MAG CH 02* alle restlichen 16tel füllt. Lediglich beim zwölften 16tel spielt ebenfalls die erste Hi-Hat. Bei allen geraden 16teln reduzieren wir die Anschlagstärke auf 50-60%, was deutlich mehr Groove erzeugt als ein simples Hi-Hat-Stakkato. Auf jedem vierten Achtel platzieren wir zusätzlich noch die *FAC MAG Broken Tom 01*. ▶▶



4 Percussion

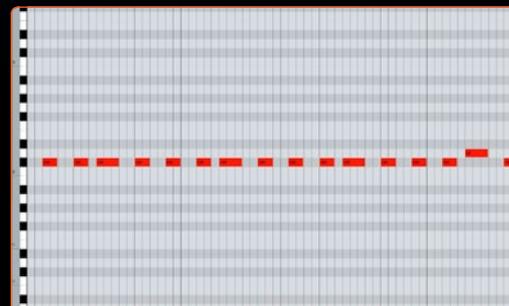
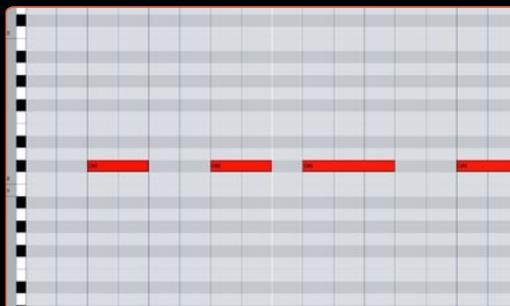
Damit haben wir bereits einen soliden Grundrhythmus mit ordentlich Power geschaffen. Doch kaum ein Groove ist komplett ohne *Percussion*-Elemente. Hier bieten sich sowohl echte als auch synthetische *Bongos* und *Congas* an, doch gerade bei Minimal sehr beliebt sind extrem hochgepitchte Toms. Damit lässt sich im Nu der für dieses Genre so typische Klicker-Klacker-Sound erstellen. ▶▶

5 Pattern

Wir verwenden die drei Samples *FAC MAG Perc 01*, *Perc 02* und *Wood 02*, die um jeweils eine Oktave nach oben transponiert werden. Im ersten und dritten Viertel des Beats füllen wir jeweils vier 16tel mit diesen drei Samples. Den kompletten Takt kopieren wir anschließend auch auf die nächsten drei Takte und bauen dort kleine Abweichungen und Ausschmückungen ein, damit keine Langeweile aufkommt. ▶▶

6 Reverb

Da diese *Percussion*-Sounds aufgrund ihrer Kürze schnell mal im Mix untergehen, geben wir etwas *Reverb* darauf. Außerdem verteilen wir *Perc 01* stark nach links und *Perc02* nach rechts. *Wood 02* ist der tiefste der drei Sounds und bleibt daher in der Mitte. Statt *Reverb* bietet sich übrigens auch ein *Delay* an. In jedem Falle sollten Sie im Verlauf des Tracks mit den Effekten spielen, um Spannung zu erzeugen. ■



1 Muster

Basslines kommen bei Minimal in jeder Form vor und sind auf keine bestimmten Sounds festgelegt. Von simplen Mustern bis hoch komplexen Patterns ist hier alles zu finden. Häufig verwendet wird ein Offbass, der den Groove trägt und gleichzeitig nach vorne schiebt. Wir haben uns für einen Pulse-Bass aus dem *Synth1* entschieden, den Sie als *Preset #27* der Bigtone-Soundbank auf der DVD finden. ▶▶

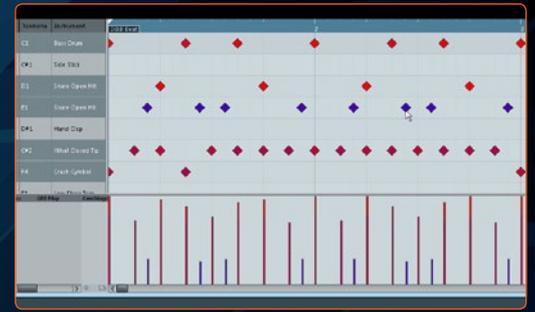
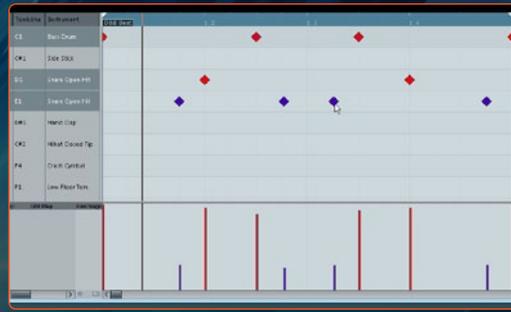
2 Offbeat

Laden Sie das Preset und programmieren Sie ein Offbeat-Pattern wie oben zu sehen. Damit das Pattern nicht zu schnöde ausfällt, ziehen wir die dritte Note um eine 16tel nach vorne. Außerdem transponieren wir eben jene Note im vierten Takt um einen Halbton nach oben. Fertig ist die Bassline. Eine interessante Pattern-Variante können Sie erzeugen, indem Sie die vorhandenen Noten duplizieren. ▶▶

3 Variation

Setzen Sie die Kopien eine Oktave höher ein und schieben Sie sie um ein Achtel nach links. Da sich die Noten kurz überlappen, greift das *Portamento* des Bass-Sounds und erzeugt somit wabernde Bass-Teppiche. Kürzen Sie an einigen Stellen die Noten, damit die jeweils folgende wieder neu anschlägt. Dadurch setzen Sie Akzente und erhalten im Handumdrehen neue Patterns. ■

Praxis: Drum & Bass mit Groove und Druck



1 Knüppelknecht

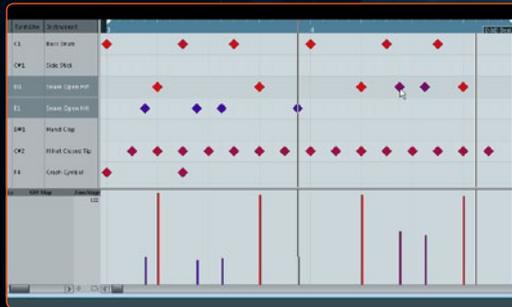
Die beiden gängigsten Methoden, stilssichere Drum-&-Bass-Beats zu programmieren, sind das Zerschneiden von Drumloops sowie die Programmierung eigener MIDI-Grooves. In unserem Beispiel kombinieren wir beide Ansätze. Laden Sie zunächst einen virtuellen Schlagzeuger wie *XLN Addictive Drums Free* von der Heft-DVD. Das Preset *Thin Vintage* der Vollversion liefert einen geeigneten Grundklang. ▶▶

2 Basis

Mithilfe eines *Distortion*-Effekts verhelfen Sie dem Schlagzeug zu dem gewünschten rohen Sound. Wählen Sie nun ein *Tempo* von 170 BPM und platzieren Sie die *Bassdrum* auf den Zählzeiten 1, 4 und 6 des Achtelrasters und die *Snare* auf der 3 und der 7. Für ein klassisches Breakbeat-Feeling sorgen Ghost Notes der Snare auf den Sechzehntelzählzeiten 4, 8, 10 und 16. ▶▶

3 Hi-Hats & Becken

Ergänzen Sie den Beat durch einen durchgängigen Achtelrhythmus der geschlossenen *Hi-Hat* sowie *Crash*-Becken auf den Achtelzählzeiten 1 und 4 des zweitaktigen Patterns. Löschen Sie die Hi-Hat-Schläge an diesen Positionen, damit sie nicht gleichzeitig mit den Becken gespielt werden. Für einen authentischen Groove sollten Sie insbesondere bei den Hi-Hats *Velocity*- und *Timing*-Variationen programmieren. ▶▶



4 Fills

Mithilfe von kleinen Fills können Sie beispielsweise alle vier oder acht Takte für Abwechslung sorgen. Dabei reicht es oftmals, die *Velocity*-Werte ausgewählter Ghost Notes zu erhöhen. Um unserem Breakbeat mehr Durchschlagskraft zu verleihen, kombinieren wir ihn mit einem Loop aus der Bibliothek von *FXpansion Geist*, dessen einzelne Schläge auf verschiedene Keyboard-Tasten verteilt wurden. ▶▶

5 Mehr Power

Kopieren Sie Ihren Groove auf die MIDI-Spur von Geist. Aufgrund des unterschiedlichen Sample-Mappings in Geist sind die Noten im *Piano-Roll*-Editor so anzupassen, dass die gewünschten Schläge des Drumloops getriggert werden. In diesem Fall sind dies *Kick*, *Snare* und *Hi-Hat*. Für noch mehr Wucht können Sie Ihren Beat zudem mit einzelnen Drumsamples unterstützen. ▶▶

6 Variationen

Eine gemeinsame Effektbearbeitung hilft, die einzelnen Grooves zusammenzuschweißen. Legen Sie nun in Ihrer DAW einen Ordner an und verschieben Sie alle beteiligten MIDI- und Audio-Parts hinein. Jetzt können Sie die Ordner-Parts zerschneiden und die einzelnen Schnipsel beliebig arrangieren. So lassen sich im Handumdrehen Variationen erzeugen, ohne dass alle Beat-Bausteine angepasst werden müssen. ■



1 Bass

Zur Programmierung eines stiltypischen Bass-Sounds greifen wir auf *Synapse Audio DUNE LE* (auf DVD) oder *DUNE* zurück. Wählen Sie das *Init*-Preset in Bank C an und stellen Sie in der *Output*-Sektion den Wiedergabemodus Mono und einen *Glide*-Wert von 63% ein. Selektieren Sie dann für *Oscillator 1* die Rechteckwellenform und passen Sie die *Unison*-Parameter für mehr Klangfülle wie abgebildet an. ▶▶

2 PW-Modulation

Doch erst eine prägnante Pulsweitenmodulation erweckt den Klang zum Leben. Nehmen Sie in der Modulationsmatrix die Zuweisung in Zeile 3 vor und justieren Sie die Parameter des ersten LFOs wie dargestellt. Eine Filterresonanz von 20% verhilft dem Bass zu mehr Biss, während ihm die Zuweisungen in Zeile 5 und 6 der Modulationsmatrix eine enorme Stereobreite verleihen. ▶▶

3 Bassline

Für zusätzliche Bewegung sorgt ein *Phaser*-Effekt. Spielen Sie nun eine einfache Bassline mit leicht gebundenen Noten ein. Für zusätzliche Abwechslung sorgt ein *Pitch-Bend*-Effekt in Takt 7. Damit sich der Bass gegenüber dem knalligen Beat besser durchsetzt, spendieren wir ihm eine markante Verzerrung. Zu aufdringliche Frequenzen lassen sich schließlich mithilfe eines Equalizers zähmen. ■

Essenzielle Groove-Werkzeuge: Hard- und Software

FXpansion Geist

Hinter dem Namen Geist verbirgt sich eine leistungsfähige Komplettlösung zur Beat-Produktion, die einen flexiblen Drum-(Re-)Sampler mit hochwertigen Time-Stretching-, Pitch-Shifting- und Slicing-Funktionen sowie einen mächtigen Step-Sequencer vereint. Mit an Bord ist eine stilistisch breit gefächerte, 2 GB große Bibliothek mit inspirierenden Drums, Loops und Presets. Die flexiblen Klangformungsmöglichkeiten sowie die über 30 hochwertigen Effekte sorgen für ein immenses Kreativpotenzial. Als mächtige und intuitiv bedienbare Groove-Allzweckwaffe erlaubt Geist, mit spielerischer Leichtigkeit äußerst vielschichtige und lebendige Rhythmen zu programmieren. In Verbindung mit dem richtigen MIDI-Controller macht er auch als flexibler Live-Sampler eine hervorragende Figur. Gespenstisch gut!

www.tomeso.de | 189 Euro

Acidlab Miami

Auch mit über dreißig Jahren auf dem Buckel hat Rolands TR-808 nichts von ihrer Faszination verloren, was auch ihre zahlreichen Klone in Hard- und Softwareform eindrucksvoll belegen. Acidlabs Miami kommt der legendären Drum-Maschine zweifelsohne am nächsten. Dabei wurden nicht nur die 16 analogen Drum-Module des Originals mit sämtlichen Parametern nachgebildet, sondern auch sein beliebter Lauflicht-Step-Sequencer. So kommt der Benutzer in den Genuss der oft gelobten intuitiven Bedienung des Hardware-Vorbilds. Dank elf Einzelausgängen können Sie die Instrumente außerdem hinaus individuell mit Effekten bearbeiten. Des Weiteren wurde der solide verarbeiteten Miami auch eine Shuffle-Funktion spendiert, die viele Besitzer der TR-808 vermisst haben. Klasse!

www.acidlab.de | 880 Euro

Rob Papen Punch

Druckvolle Beats verspricht der Drumsynthesizer und -Sampler Punch von Rob Papen. Die intuitiv bedienbare Groove-Maschine integriert 16 Drum-Module, die jeweils auf verschiedene spezialisierte Synthesemodelle und vorgefertigte Samples zurückgreifen. Darüber hinaus sind acht Sampler-Module an Bord, die jeweils zwei Audiodateien laden können und über eigene Filter und Hüllkurven verfügen. Das Triggern der Klänge erfolgt über 24 Pads, MIDI-Noten oder den integrierten 16-schrittigen Sequencer. Auch das Effektangebot sowie die Modulationsabteilung können sich sehen lassen. Mit seinem kraftvollen und präsenten Sound, einer vielseitigen Klangerzeugung, einem leistungsfähigen Sequencer und hochwertigen Effekten bringt Punch alles mit, was man zur Produktion facettenreicher Grooves benötigt.

www.timespace.com | 137 Euro

Arturia SparkLE

Mit SparkLE bietet Arturia eine kleinere Variante seiner beliebten Hybrid-Groovebox an, die das Feeling eines Hardware-Drumcomputers sowie die Flexibilität von Software vereint. Der hochwertige Hardware-Controller gestattet den direkten Zugriff auf verschiedene Soundparameter und Effekte sowie den mächtigen Lauflicht-Sequencer. Dank der flexiblen Klangerzeugung, die sich auf virtuell-analoge Synthese, Physical Modeling und Samples stützt, zeigt sich die Drum-Workstation auch für ausgefallene Klangwünsche gewappnet. Die Möglichkeiten, eigene Samples einzubinden sowie Soundparameter und Effekte mit dem Sequencer zu steuern, machen sie zu einem mächtigen Kreativkraftwerk mit hohem Suchtpotenzial. Positiv hervorzuheben sind zudem der hohe Bedienkomfort sowie die vielseitige Klangbibliothek.

www.tomeso.de | 249 Euro

Toontrack EZdrummer

EZdrummer stellt einen ebenso preis- wie hochwertigen Einstieg in die Welt der Drum-Sampler dar. Mit einer 5 GB großen Bibliothek, einem Groove-Player und über 8000 MIDI-Drum-Patterns, einem internen Mischpult sowie Multi-Mikrofonie- und Humanizer-Funktionen wird das Plug-in auch professionellen Ansprüchen gerecht. Die Bibliothek beinhaltet hochwertige akustische Schlagzeugklänge, die sich nicht nur in Pop und Rock, sondern auch im Drum & Bass bestens machen. Darüber hinaus lässt sie sich durch 17 Soundpakete in verschiedensten Stilrichtungen erweitern, wobei für moderne elektronische Stile vor allem das Paket Electronic EZX zu empfehlen ist. EZdrummer punktet als gleichermaßen leistungsfähiges und einfach bedienbares Werkzeug für authentische Schlagzeugspuren.

www.toontrack.de | 119 Euro

Korg Electribe ESX1 SD

Die intuitive, live-taugliche Bedienoberfläche von Korgs Electribe ESX1 SD beherbergt einen leistungsfähigen Sampler mit Slicing- und Timestretching-Funktionen, einen flexiblen Lauflicht-Sequencer, drei Stereo-Effektprozessoren sowie zwei Röhren. In dem internen Speicher können Sie bis zu 285 Sekunden Audiomaterial ablegen. Dank SD-Kartenschacht lassen sich außerdem eigene Samples im WAV- oder AIFF-Format laden. Für einen immensen Kreativ- und Spaßfaktor sorgt der ausgefuchste Sequencer der Sampling-Groovebox, der eine schnelle und komfortable Programmierung neuer Songs erlaubt, wobei auch Reglerbewegungen in Echtzeit aufgezeichnet werden können. Abgerundet wird der rundum positive Eindruck durch inspirierende Spielhilfen wie den Arpeggiator und den Ribbon-Controller.

www.korg.de | 630 Euro

DARK ENERGY II

MONOPHONER ANALOG-SYNTHESIZER
USB-, MIDI-, CV/GATE INTERFACE
STUFENLOS UMBLENDBARES
MULTIMODE-FILTER (L-N-H-B)



DDEFFER.DE

Quick-Start: Schritt für Schritt zum House-Track



1 Ungeschliffen

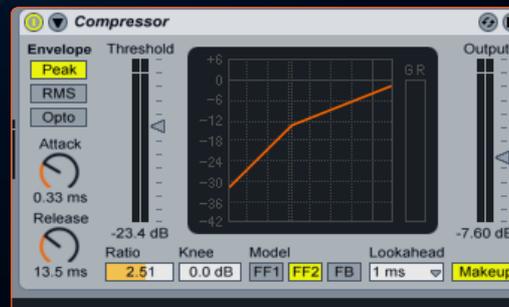
Wie auch beim Techno gibt es im Bereich House eine schier unüberschaubare Zahl an Sub-Genres und -Stilen. Wir konzentrieren uns in diesem Workshop auf einen traditionellen House-Groove, der in aktuellen Produktionen nach wie vor eine der Hauptrollen spielt. Während Drums in allen Genres bis ins Detail ausgeschliffen und verfeinert wurden, regieren im House nach wie vor verhältnismäßig grobe Sounds. ▶▶

2 Drum Machines

Häufig kommen die 909 oder andere klassische Drum Machines ohne Nachbearbeitung zum Einsatz. Auch die Beats fallen bei 120 BPM sehr straight und roh aus. Die *Kick* liegt auf jedem Viertel, der *Clap* auf dem zweiten und vierten und dazwischen spielt eine *Hi-Hat* auf jedem geraden Achtel. Alternativ spielt statt der Hi-Hat ein *Shaker* oder *Tamburin* auf jedem geraden Achtel und dem 16tel direkt dahinter. ▶▶

3 Pattern

Für unser Beispiel haben wir Drums aus diversen Quellen verwendet, das komplette Kit finden Sie auf der DVD. Laden Sie die Sounds in ihren Sampler und platzieren Sie Kick, Clap und Tamburin wie oben beschrieben. Zum Ausschmücken verteilen wir noch ein paar Noten für den Clap und aktivieren *Shuffle* bzw. *Swing* für den kompletten Groove. Damit haben wir bereits einen authentischen Grundrhythmus beisammen. ▶▶



4 Percussion

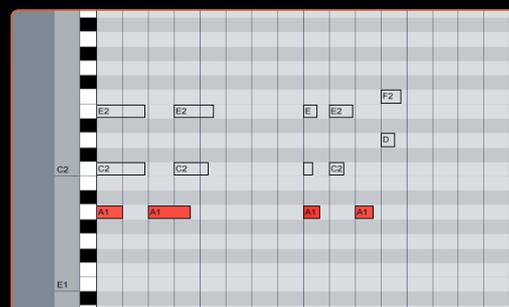
Doch natürlich ist der Beat nicht komplett ohne *Percussion*. Also bemühen wir abermals unseren Sampler und laden einige *Bongos*, *Congas* und was sonst noch alles nach Percussion klingt, und nehmen damit eine kurze Sequenz auf. Achten Sie bei tonalen Percussion-Sounds darauf, dass sich die verschiedenen Tonlagen ergänzen. Der Fokus liegt auf Beiwerk, lassen Sie zwischen den einzelnen Sounds also Platz. ▶▶

5 Ambience

Geraten Sie nicht in die Versuchung, jeden freien Fleck ausfüllen zu wollen. Weniger ist hier auf jeden Fall mehr. Lassen Sie Luft für weitere Elemente, die im späteren Verlauf des Tracks hinzukommen. Zum Abrunden versehen wir alle Drums außer der Kick mit einem dezenten *Ambience-Reverb*, das wir im Nachhinein komprimieren. Das sorgt für ein breiteres, aber immer noch luftiges Klangbild. ▶▶

6 Kompressor

Routen Sie alle Drums auf eine Gruppenspur und laden Sie dort ein dezentes *Reverb* mit kurzer Hallfahne. Sicherlich gibt es in Ihrem Plug-in schon auf Drums spezialisierte Presets. Stellen Sie das *Mix-Verhältnis* wie gewünscht ein und laden einen *Kompressor* auf die gleiche Spur. Dieser muss nicht sonderlich hart zupacken, ein *Ratio* von 1:3 genügt, und schon entsteht eine fantastische Weite im Sound. ■



1 Akkordarbeit

Während im Electro-House melodische Sägezähne regelrecht ins Ohr springen, halten sich Bässe beim klassischen Genre eher zurück. Entweder werden sie nur dezent eingestreut oder sind in den Instrumenten wie Chords, Pianos oder Orgeln enthalten. Wir verwenden eine Kombination aus Chords und Sub-Bass. Laden Sie einen beliebigen *Piano*-Sound und spielen Sie einen Akkord ein, wie im Bild oben zu sehen. ▶▶

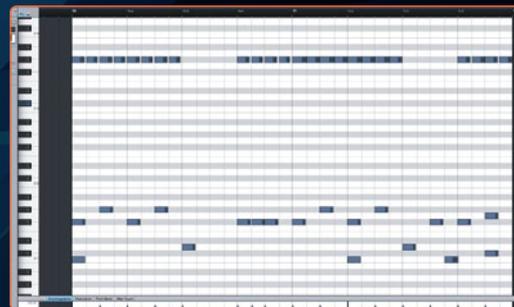
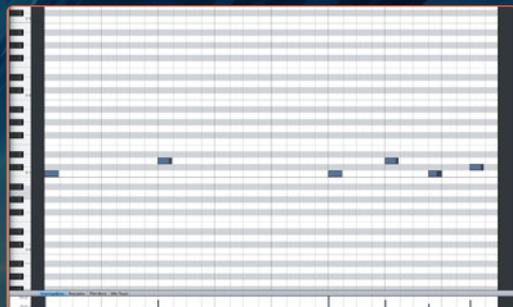
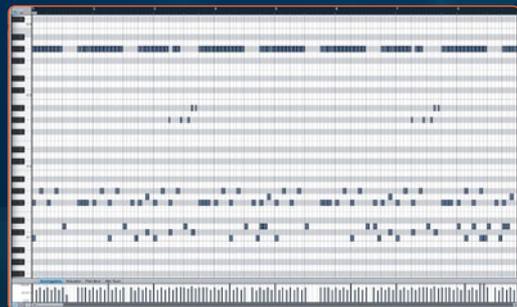
2 Sinus

Kopieren Sie die Spur und laden Sie einen *Sub-Bass*. Falls sich kein passendes Preset findet, erzeugen Sie ein neues in einem Synthesizer und wählen Sie eine *Sinus*-Wellenform für einen Oszillator. Achten Sie darauf, den Bass nicht zu laut beizumischen, da er sonst dem Rest des Tracks die Energie raubt. Der Bass soll keinen Akkord spielen, daher löschen wir alle Noten bis auf die Grundtonlage aus dem Pattern. ▶▶

3 Bass

Durch das Übernehmen der Akkord-Sequenz fügt sich der Bass automatisch in das Groove-Fundament ein. Soll es noch mehr grooven, verschieben Sie die Noten des Basses. In unserem Falle funktioniert es prima, wenn die Sequenz um ein 16tel nach links geschoben wird. Damit die erste Bass-Note allerdings nicht verschwindet, kürzen wir sie auf ein 16tel und setzen sie auf den Beginn des Patterns. ■

Damit es im Club richtig kracht: Dubstep



1 Konzept

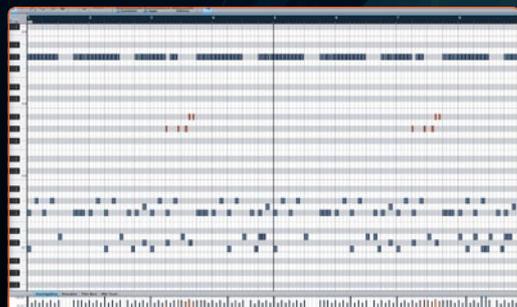
Mit Dubstep ist in den letzten Jahren ein großer Vertreter für gebrochene Beats herangewachsen, der es sogar in Pop-Produktionen und bis an die Spitze diverser Radiocharts geschafft hat. Das Rezept sind sogenannte *Half-Time-Beats*, kombiniert mit schnellen Hi-Hat-Figuren und vor allem Bässen. Vielen dicken Bässen, die sich gegenseitig abwechseln. Die Anzahl der Drums ist meist recht übersichtlich. ▶▶

2 Kick

Immer dabei ist natürlich eine Kick und eine möglichst fette Snare. Passende Sounds finden Sie in jeder DAW, zur Not genügt auch ein 909-Kit. Als Tempo machen sich 140 BPM sehr gut, wobei Kick und Snare wie bereits angesprochen mit dem halben Tempo arbeiten. Platzieren Sie in einem zweiktaktigen Loop die *Kick* auf dem 1., 21. und 28. 16tel. Die *Snare* auf dem 9. und 25. 16tel. ▶▶

3 Hi-Hats

Zur Unterstützung basteln wir eine *Hi-Hat*-Sequenz mit einem durchgehenden 16tel-Muster, löschen jedoch die Noten, die sich mit der Snare überlagern, sowie die drei folgenden. Dadurch hat die Snare genügend Luft und kommt den Hi-Hats im Mix nicht in die Quere. Mit zwei weiteren Hi-Hats programmieren wir ein Achtmuster, das für zusätzliche Akzente sorgt. Auch hier lassen wir der Snare Platz. ▶▶



4 Fills

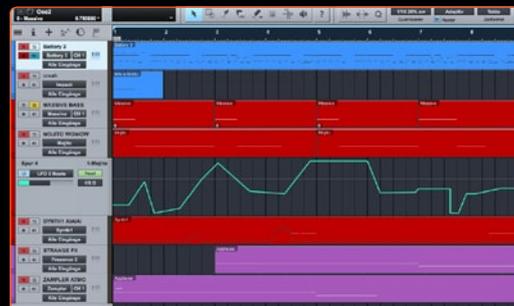
Damit sich die Hi-Hats nicht überlagern, verteilen wir die erste per *LFO* stark nach links und rechts. Außerdem vergrößern wir damit die Stereobreite des Mixes. An das Ende des zweiten Taktes setzen wir einen *Tom*-Sound auf das letzte Achtel. Kopieren Sie das Pattern nun auf eine Länge von acht Takten. Im dritten und siebten Takt bauen wir mit zwei weiteren Hi-Hats ein Fill-in wie im Bild zu sehen. ▶▶

5 Reverb

Des Weiteren variieren wir im vierten und achten Takt jeweils Kick und Snare. Letztere spielt kombiniert mit der Kick einen kurzen Trommelwirbel. Das sorgt für Spannung, die wir mit einem *Crash* auf den Beginn des ersten Taktes noch unterstützen. Achten Sie darauf, dass alle Sounds ihren Platz haben und sich nicht im Weg stehen. Um die Snare besser in Szene zu setzen, versehen wir sie mit Reverb. ▶▶

6 Kompressor

Da unsere Drums aus NI Battery kommen, greifen wir auf das interne *Reverb* zurück. Sollte dies in Ihrem Plug-in nicht möglich sein, kopieren Sie die Spur und legen ein eigenes Reverb darauf. Um die Beats anzudicken, laden wir einen *Kompressor*, den wir relativ heftig zupacken lassen. Tipp: Kick und Snare klingen dann umso fetter, je weniger andere Sounds gleichzeitig oder drum herum spielen. ■



1 Massive

Ein Bass kommt beim Dubstep selten allein, die Kombination von mehreren Sounds ist schon fast Pflicht. Als ersten Bass-Spender laden wir das *Duster*-Preset des Massive und verknüpfen den *LFO5* und *Cutoff* mit etwa 50% Intensität. Aktivieren Sie *Sync* beim LFO und stellen Sie die Geschwindigkeit auf 1/12, damit es schön wabert. Die passende Sequenz besteht aus einer Note von etwa einem halben Takt Länge. ▶▶

2 Mojito

Kopieren Sie die Sequenz auf jeden ungeraden Takt. Die Zwischenräume füllen wir mit einem weiteren Sound aus dem Mojito, einem internen Synth des Studio One. Alternativ tut es auch jedes andere Plug-in mit einem Oszillator, Filter und LFO. Drehen Sie den *Cutoff* recht weit herunter, geben etwas *Resonanz* hinzu und lassen Cutoff heftig vom LFO modulieren. Dessen Tempo wird per Automation variiert. ▶▶

3 Arrangement

Die Noten für den Bass setzen wir in die Freiräume der Massive-Sequenz und programmieren eine passende LFO-Automation über acht Takte. Zu beachten ist lediglich, dass das Ergebnis groovt und nicht zu hektisch ausfällt. Bei Bedarf lassen Sie auch bei diesem Sound noch ab und zu eine Lücke, die wiederum von einem dritten Bass gefüllt werden kann. Zum Garnieren bieten sich Atmo-Effekte oder Drones an. ■

Interview: Klayton & Bret Autrey

Futuristische Grooves für die iPod-Generation

Mit seiner spannenden Fusion aus Stilen wie Dubstep, Electro und Drum-&Bass sowie Rock und Filmmusik ist Klayton alias Celldweller zweifelsohne einer der innovativsten Künstler, Produzenten und Performer der letzten Jahre. Auch der explosive Electronic-Rock-Cocktail von Bret Autrey alias Blue Stahli kennt keine Genre-grenzen. Am Runden Tisch mit Beat verraten uns die beiden Künstler ihre Groove-Tricks.

Beat / Spielt ihr eure Grooves mit einem echten Drumkit, MIDI-Drumpads oder einen Keyboard ein oder programmiert ihr sie in der DAW?

Bret / Meine Methode variiert von Song zu Song. Manchmal arrangiere ich einfach eine Auswahl an Drumsamples auf Audiospuren. Um programmierten Grooves mehr Charakter zu verleihen, ergänze ich sie hin und wieder durch Drumloops oder -Schnipsel. Für einige Songs habe ich Schlagzeug-Improvisationen von Klayton aufgenommen. Aus diesen Performances habe ich später kleine Teile und Nuancen herausgeschnitten, im Timing korrigiert und zu den Drum-Parts zusammengesetzt, die du auf meinem Album „Blue Stahli“ hörst. Das Ergebnis ist eine perfekte Kombination einer Live-Performance mit „menschlichem Feeling“, die zerlegt und wie ein Sample behandelt wurde. Vermutlich ist dieses Magazin das einzige Medium, in dem ich über meine Vorliebe sprechen kann, Dinge „mit menschlichem Feeling“ in kleine Stücke zu zerlegen, ohne dafür verhaftet zu werden (lacht).

Klayton / Da das Schlagzeug mein erstes Instrument war, besitze ich ein großes Archiv von Live-Sessions, die ich über die Jahre aufgenommen habe. Ich suche mir einen Groove raus, der mir zusagt, korrigiere das Timing jedes Transienten und beginne damit, ihn mit synthetischen Drums zu layern. Elektronische Beats spiele ich gerne mit Pads oder einem Keyboard ein. Ich zeichne niemals MIDI-Noten ein – das ist viel zu mathematisch für meine grauen Zellen (lacht).

Beat / Wie gelingt es, Live-Schlagzeug sowie Samples und synthetische Drums zu einem stimmigen Ganzen zu kombinieren?

Klayton / Zunächst beginne ich mit der bereits beschriebenen Methode. Dann schalte ich die Bassdrum stumm und ersetze sie durch eine knackige elektronische Kick. Außerdem reduziere ich oft die Lautstärke der Live-Snare und layere sie mit Samples. Dabei achte ich auf eventuelle Phasenprobleme. Letzten Endes schicke ich alle Beat-Komponenten auf einen Bus, um sie zu komprimieren. Manchmal komprimiere ich einfach den Schlagzeug-Bus und manchmal nutze ich Parallelkompression, wobei die Drums auf einem separaten Bus nach allen Regeln der Kunst zerquetscht werden.

Bret / Bei lauterem, aggressiverem und von dem Beat getriebenen Songs behalte ich gerne den Charakter elektronischer Drums bei und würze den Groove mit Live-Schlagzeug. Die kraftvollen, bassigen Kicks sind typischerweise elektronische Drums. Bei den echten Schlagzeug-Parts schwäche ich die tiefen Frequenzen ab, so dass sie lediglich den Raum ausfüllen und den Beat aufpeppen.

Beat / Was ist euer Geheimrezept für lebendige programmierte Grooves?

Klayton / Spiele sie live ein (lacht)! Natürlich ist das einfacher gesagt als getan, aber Velocity-Variationen der Hi-Hats können schon kleine Wunder bewirken. Indem man einzelne Schläge leicht vorzieht oder verzögert, klingt der Groove ebenfalls lebendiger. Ehrlich gesagt liebe ich aber gerade den Sound quantisierter Drums. Bei vielen meiner Schlagzeugaufnahmen korrigiere ich das Timing der Schläge, weil ich den Klang einfach gut finde. Da jeder Schlag einzigartig ist, klingt es trotz der harten Quantisierung immer noch nach einer überzeugenden Live-Performance.

Bret / Wenn ich trotz genau auf dem Raster platzierter Bassdrum- und Snare-Schläge ein Live-Feeling anstrebe, spiele ich die Hi-Hat-, Crash- und Ride-Samples händisch ein. Das Hinzufügen weniger Ghost Notes verwandelt einen einfachen Beat oftmals in etwas viel Aufregenderes. Und was ist das Leben ohne Geister (lacht)?

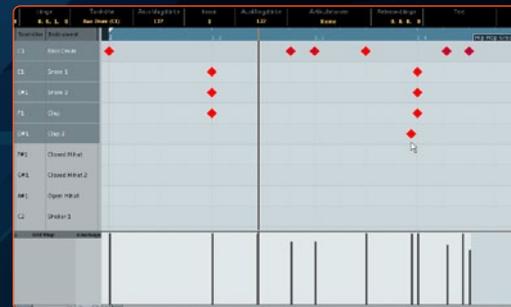
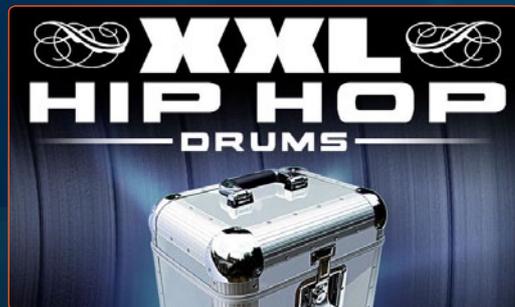
Beat / Auf euren Synthesizer- und Gitarrenspuren setzt ihr gerne Sidechain-Kompression ein. Wie erzeugt ihr diese pumpende Grooves?

Klayton / In modernen DAWs ist es sehr einfach, Sidechain-Effekte zu erzielen. Die Herausforderung ist, die Release-Zeit des Kompressors so einzustellen, dass man den perfekten Groove erhält. Vor ein paar Monaten habe ich das Plug-in Vengeance Multiband Sidechain gekauft, das den Prozess noch weiter vereinfacht. Ich finde es großartig, dass man zwei Frequenzbänder separat beeinflussen kann und den automatisch, über Audio oder MIDI getriggerten Rhythmus gezielt formen kann.

Bret / Viele Leute verwenden einfach die Bassdrum als Trigger für einen Kompressor. Ich ziehe es hingegen vor, dafür einen separaten Kanal anzulegen. Auf diesem kann ich eine Kopie der Bassdrum oder auch ein kürzeres Kick-Sample verwenden. So habe ich die Flexibilität, einen Ducking-Effekt auf den Kick- und Snare-Spuren zu erzeugen oder den Sidechain-Effekt auch in Songparts beizubehalten, in denen der Haupt-Beat aussetzt.

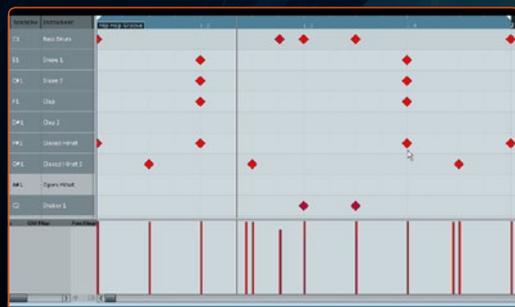
www.celldweller.com | www.bluestahli.com

Hands on: Das Groove-Rezept für Hip-Hop



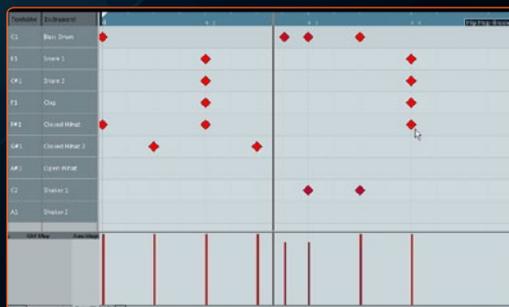
1 Sample-Auswahl

Im Hip-Hop steht der Beat klar im Mittelpunkt. Bevor Sie mit der Programmierung loslegen, sollten Sie einige Drumsamples auswählen, die gut harmonieren. Wir greifen auf Samples der Kollektion *Prime Loops XXL Hip Hop Drums* zurück. Um den in vielen Fällen recht reduzierten Grooves dieses Genres die gewünschte Durchschlagskraft zu verleihen, werden für Kick und Snare gerne mehrere Samples gelayert.



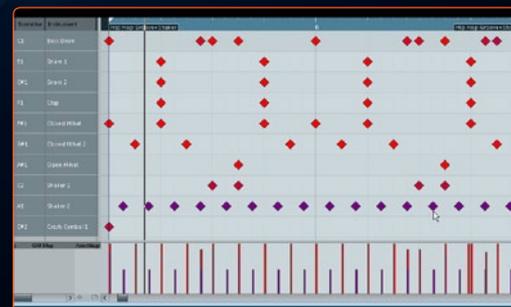
2 Lebendige Grooves

Zeitgemäße R&B-Beats orientieren sich oftmals am Hip-Hop, fallen jedoch meist weniger rau und aggressiv aus. Da in beiden Stilrichtungen statt maschinenhafter Rhythmen lockere Grooves angesagt sind, sollten Sie nie hart quantisieren. Stattdessen lohnt es sich, manuell einzuspielen und wacklige Noten von Hand zu korrigieren. Platzieren Sie zunächst die **Bassdrum** auf den Viertelzählzeiten 1 und 3.



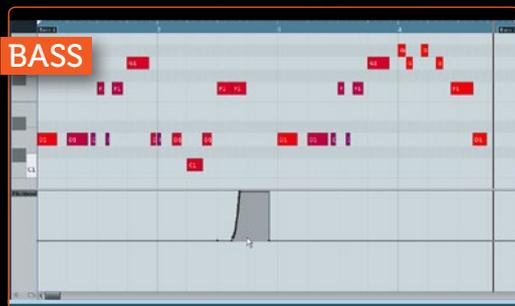
3 Grund-Beat

Die **Snare** spielt auf der 2 und der 4. Dabei kombinieren wir ein mittentbetontes und ein ober-tonreiches Sample sowie einen kurzen **Clap**-Sound. Die letzte Snare in dem zweitaktigen Pattern wird mit einer leicht vorgezogenen Clap gedoppelt, woraus ein klatschender Sound resultiert. Für einen lebendigeren Groove können Sie einzelne Kick-Schläge auf weiteren Sechzehntelzählzeiten platzieren.



4 Hi-Hats

In unserem Beispiel vervollständigen Bassdrum-Schläge auf den Sechzehntelzählzeiten 8 und 11 sowie ein **Roll** am Ende von Takt 2 den Grund-Beat. Spielen Sie mit den geschlossenen **Hi-Hats** eine Achteifigur ein und wenden Sie auf das komplette Pattern eine 1/16-Quantisierung mit einem **Swing**-Wert von 20% an. Probieren Sie auch einmal die **Groove-Quantisierungsfunktion** aus, die viele Sequenzer bieten. ▶▶



5 Variation

Mit dieser können Sie den Groove Ihrer liebsten Hip-Hop-Loops extrahieren und auf Ihre Beats anwenden. Nun gilt es, das Pattern nach einigen Takten mit zusätzlichen Percussion-Samples und Effektklängen zu verdichten und abwechslungsreicher zu gestalten, ohne dass es zu komplex wird. Apropos Abwechslung: Wie wäre es, die Hi-Hats nach dem letzten Snare-Schlag eines Takts kurz aussetzen zu lassen? ▶▶

6 Akzente

Ein einfacher, aber effektiver Trick, um gezielt Spannung aufzubauen: Platzieren Sie nun ein **Crash**-Becken auf der ersten Zählzeit und programmieren Sie zur Unterstützung des Hi-Hat-Rhythmus ein einfaches **Shaker**-Pattern auf den geraden Sechzehntelzählzeiten. Für unsere Bassline kombinieren wir zwei Synthesizerklänge. Aktivieren Sie zunächst **Synapse Audio DUNE** bzw. **DUNE LE** (auf DVD) als virtuelles Instrument. ■



1 Bassline

Laden Sie das **Init**-Preset in Bank C. Programmieren Sie eine Bassline, welche die Grundschläge des Beats unterstützt und schmücken Sie diese mit kleinen Verzerrungen. Ein leichter **Swing** sorgt für einen Groove, der zum Kopfnicken animiert. Variieren Sie ferner Notenlängen und Anschlagstärken. Wählen Sie den Wiedergabemodus **Mono** und definieren Sie einen **Glide**-Wert von 29%. ▶▶

2 Bass 1

Stellen Sie **Osc-Mix** auf 50% und stimmen Sie **Oscillator 2** eine Oktave tiefer. Passen Sie den **Unison**-Parameter für einen fetteren Grundklang wie abgebildet an. Justieren Sie dann die **Filter**parameter sowie die **Hüllkurven** wie dargestellt. Hüllkurve 2 bewirkt ein Zuschneiden des Filters, wodurch funky Basslines eine leichte Übung werden. Nehmen Sie in der Matrix die dargestellten Zuweisungen vor. ▶▶

3 Bass 2

Durch die Modulation der Tonhöhe von **Oscillator 1** mit Hüllkurve 1 wird der Anschlag des Patches kurz betont. Ein subtiler **Distortion**-Effekt verhilft dem Sound zu etwas mehr Biss. Für das zweite Layer greifen wir auf den **TAL NoiseMaker** zurück, der dem Bass mit einem dumpfen, bassigen Klang zu mehr Volumen verhilft. Definieren Sie auch bei diesem Patch eine **Pitch-Bend**-Intensität von zwei Halbtönen. ■

Empfehlenswerte Sample-Pakete für packende Grooves

Wave Alchemy Loop Tools and Grooves

Die Programmierung abwechslungsreicher Club-Grooves ist zweifelsohne eine Kunst für sich. Mit Loop Tools and Grooves bietet Wave Alchemy eine 680 MB starke Kollektion für die breiten Pinselstriche an. Enthalten sind insgesamt 725 Patterns in den Formaten WAV, REX2 und Apple Loops in gewohnt erstklassiger 24-Bit-Qualität. Das Angebot umfasst Percussion-, Tribal- und Top-Loops, Drum-Fills und -Builds, Layering-Tools und Vokaleffekte. Da sämtliche Patterns ohne Bassdrum auskommen, zeigt sich die inspirierende Sammlung äußerst variabel, wobei sie aufgrund des Tempos von 126 BPM vor allem im Spannungsfeld von House und Techno ihre Stärken ausspielen kann. Kombiniert man die Beats mit programmierten Rhythmen, lassen sich im Handumdrehen äußerst lebendige und charaktervolle Grooves erzeugen.

www.wavealchemy.co.uk | 35 britische Pfund

Sonic Couture Konkrete 3

Das Kontakt-basierte Drum- und Percussion-Instrument Konkrete 3 greift auf über 5000 Samples zurück, die unter anderem mit exquisiten analogen Synthesizern, exotischen Instrumenten und alltäglichen Objekten wie Waschmaschinen und Druckern erzeugt und in 90 Kits arrangiert wurden. Auf der schicken Oberfläche der Kontakt-Instrumente stehen zur Klangformung und -zerstörung klassische Synthesefunktionen sowie hochwertige Effekte bereit. Highlights stellen dabei das clevere Glitch-Modul sowie die beiden Faltungsprozessor mit 94 kreativen Impulsantworten dar. In einem Step-Sequencer lassen sich auf sechs Spuren komplexe, sich entwickelnde Rhythmen programmieren. Eine wahre Geheimwaffe für atemberaubende Beat-Kreationen und futuristische Effekt-Loops, nicht nur für IDM-Produzenten.

www.soniccouture.com | 99 Euro

Channel Robot Grid Machine Slice DnB

Mit einem pffiffigen Konzept verspricht die Grid-Machine-Serie von Channel Robot einen intuitiven Zugang zum Thema Beat-Programmierung, so auch Slice DnB. Das 377 MB große Sample-Paket widmet sich mit über 200 kraftvollen Loops und Presets ganz der modernen Erscheinungsform des Drum & Bass. Die 17 Kontakt-Instrumente setzen auf hochwertige und stilsichere Samples der Loopmasters sowie eine maßgeschneiderte Bedienoberfläche. Mithilfe Ihres MIDI-Keyboards können Sie nicht nur den zu spielenden Beat anwählen, sondern auch die einzelnen Slices neu arrangieren. Diese können zudem wiederholt oder rückwärts abgespielt werden. Eindrucksvolle Effektvariationen lassen sich ebenfalls in Echtzeit triggern. Ein fantastisches Kreativwerkzeug für spannende Groove-Experimente mit hohem Suchtfaktor.

www.loopmasters.com | 35 Euro

Native Instruments Drop Squad

Keine Frage: Mit seinem Hybrid-Produktionssystem Maschine hat Native Instruments das Konzept der Groovebox revolutioniert. Drop Squad füttert das Kreativwerkzeug mit über 800 MB erstklassigem Soundmaterial für zeitgemäße Dubstep- und Bass-Music-Produktionen. An Bord sind 45 Kits mit druckvollen Drum- und ausdrucksstarken Effektklängen, 35 spielbare Instrumente, 120 Patterns sowie 51 maßgeschneiderte Presets für den Synthesizer Massive, darunter Wobble-Bässe, brachiale Leads, prägnante Chords sowie schillernde Flächen. Ob Sie vorgefertigte Pattern individuell anpassen oder komplette Dubstep-Tracks von Grund auf neu erstellen möchten: Auch diese Maschine-Expansion begeistert mit einer bemerkenswerten Flexibilität, einem hohen Nutzwert sowie stilsicheren und charaktervollen Sounds.

www.nativeinstruments.de | 49 Euro

Prime Loops Greatest Drum Hits Dance

Dass erstklassige Drumsounds kein Vermögen kosten müssen, beweist Prime Loops mit seiner Serie Greatest Drum Hits. Für diese Kollektion wurden 275 handverlesene Dance-Samples aus der Kollektion des Herstellers zu einem stimmigen Paket geschnürt. Das Angebot umfasst Bassdrums, Snare, Hi-Hats, Cymbals, Toms sowie Clap- und Percussion-Klänge. Alle Samples zeichnen sich durch einen kraftvollen Sound in kristallklarer 24-Bit-Qualität aus. Damit Sie direkt loslegen können, werden außerdem produktionsfertige Drumkits für die gängigsten Sampler wie Kontakt, EXS24, HALion und Maschine angeboten. Damit sind Sie für Stilrichtungen wie House, Electro und Techno bestens gewappnet. Zu einem Taschengeldpreis erhalten Sie eine kleine, aber äußerst feine Grundausrüstung für moderne Club-Tracks.

www.primeloops.com | 8 Euro

Samplephonics Circuit Malfunction

Roh und ungeschliffen präsentieren sich die 1153 Drum-, Percussion- und Effektklänge der Kollektion Circuit Malfunction. Die Samples wurden von dem Sounddesigner Ignatius mit einem großen analogen Modularsystem sowie verschiedenen Circuit-Bend-Instrumenten erstellt. Das eindrucksvolle Ergebnis sind voluminöse Bassdrums, knarrende Snares, britzelnde Hi-Hats, dreckige Percussion-Sounds und abgedrehte Effekte in exzellenter Klangqualität, die in Techno, House, Dubstep und Drum & Bass, aber auch Ambient und Glitch eine hervorragende Figur machen. Für Kontakt, Battery, EXS24 und NN-XT werden ferner spielfertige Kits geboten. Als umfangreiche Sammlung erfrischend eigenständiger perkussiver Klänge stellt Circuit Malfunction einen echten Geheimtipp für alle dar, die etwas andere Drumsounds suchen.

www.samplephonics.com | 40 Euro



VTM - Virtual Tape Machines

Emulation analoger Bandmaschinen für Mac/Windows VST, RTAS, AU

SOUND



SATT

DEMOVERSION unter: www.slatedigital.com

Europavertrieb:
AUDIOWERK, Tel: +49 (0) 671-2135420, info@audiowerk.eu