

# Power Producer: Studio One 2.5 Kicks mit Fett!

Kicks ohne genügend Fett sind vor allem bei akustischen Drum-Kits ein echtes Problem. Doch auch so manches Sample könnte untenrum mehr Fülle und Druck vertragen. Mit Studio One 2.5 haben die Presonus-Entwickler mittlerweile eine innovative Audio-Workstation mit ultra-schnellem Workflow am Start, die auch dafür eine Lösung bietet: Sub-Bässe lassen sich auf Wunsch nämlich automatisch ergänzen. Gehen Sie dazu wie folgt vor ...

von Marco Scherer

## Projektinfos:

**Material:** Studio One 2.5

**Zeitaufwand:** etwa 30 Minuten

**Inhalt:** Synth per Gate antriggern und damit Sub-Bässe ergänzen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Gate ready

Erzeugen Sie eine neue Audiospur und laden Sie einen beliebigen Loop, dessen Kick mehr Wummis vertragen kann. Als Beispiel dient uns das Sample *PTH\_95\_DRUMLP6.wav* von der DVD. Dessen Kick soll durch einen Sub-Bass aus dem Massive unterlegt werden, aber bitte automatisch und ohne vorprogrammierte MIDI-Sequenz. Diesen Job übernimmt das **Gate**-Plug-in, das nicht nur gaten, sondern auch Noten senden kann. ▶▶

## 2 Bus

Das Gate könnten wir direkt auf die Audiospur laden, hätten dann jedoch keine Möglichkeit, den Frequenzbereich der Kick herauszufiltern, ohne die komplette Spur zu beeinflussen. Daher erzeugen wir eine **Bus**-Spur und laden sowohl einen **Pro-EQ** als auch das **Gate** als **Insert**-Effekt. Um den Loop zur **Bus 1**-Spur zu schicken, klicken Sie auf das **Plus** im **Sends**-Bereich der Audiospur und wählen **Bus 1** als Ziel. ▶▶

## 3 Filter

Schalten Sie Letzteren auf Solo und starten die Wiedergabe, so sollte der Loop zu hören sein. Aktivieren Sie beim **Pro-EQ** den **HighCut** und fahren Sie dessen Frequenz auf etwa **140 Hz** herunter, denn in diesen Tiefen tummelt sich nur die Kick und ein Rest der Snare. Diese filtern wir heraus, indem wir zum **Gate**-Plug-in wechseln und dessen **Threshold-Open**- und **Close**-Frequenzen auf **-7.6 dB** einpegeln. ▶▶



## 4 Trigger

Somit ist auf dem **Bus 1** nur noch die Kick zu hören. Aktivieren Sie den **Trigger** des Gates, stellen Sie die gesendete Note vorerst auf **F0** ein und **Velocity** auf **127**. Die Solo-Schaltung können Sie aufheben und die **Bus**-Spur stattdessen muten. Im nächsten Schritt laden wir einen Synthesizer, welcher den Sub-Bass beisteuern soll. In unserem Falle den **Massive**. Als MIDI-Eingang für dessen Spur dient das **Gate**. ▶▶

## 5 Massive

Im **Massive** wählen Sie **Sin-Square** als Wellenform und drehen Sie die **Wt**-Position ganz nach links, damit ein reiner Sinus gespielt wird. Fahren Sie bei **Envelope 4 Attack** und **Level** bei **5 Loop** auf null, **Release** auf **50%**. Damit wären die Einstellungen am Synthesizer erledigt. Je nach Signal-Grundlage ist möglicherweise etwas **Finetuning** nötig. Tonhöhenänderungen können Sie im **Gate** vornehmen. ▶▶

## 6 Mikrophon

Die Kick des Loops wird nun durch einen kräftigen Sub-Bass unterstützt. Das gleiche Prinzip können Sie übrigens auch für den Eingang Ihres Audiointerfaces übernehmen. So lassen sich Sounds direkt per Mikrophon antriggern. Vor allem im Zusammenspiel mit mehreren Mikrophonen können kreative Sound-Design-Ideen entstehen. Wenn beispielsweise die Abnahmemikrofone eines Drum-Kits einen Drumsampler steuern. ■