



SO GEHT'S

EDM MASTERCLASS

Die Zielsetzung für unsere EDM Masterclass ist klar definiert: Mit maximal vier Klangerzeugern aus dem frei verfügbaren Beat-Studio soll ein vollständiger und möglichst Club- bzw. Radio-tauglicher Track produziert werden. Dabei werden alle relevanten Producer-Disziplinen abgedeckt, von der Ideenfindung über das Sounddesign bis hin zum Arrangieren und dem Aufbauen eines packenden Spannungsverlaufs. Also Plug-ins einstecken und los geht's!

Unter dem Oberbegriff EDM vollzieht die elektronische Club-Musik seit ein paar Jahren einen gigantischen Höhenflug. Zusammenfassend wird dieser Begriff häufig für die massentauglichen Varianten von Genres wie Electro-, Deep-, Tropical-, Future-, Chill- und Progressive-House sowie Big Room, aber auch Trance und Dubstep verwendet. In unseren Workshops zu UK Bass und Electro-House erfahren Sie im Detail, was Produktionen dieser Stilrichtungen auszeichnet.

Werkzeugarsenal

Die Zeiten, in denen man zur Produktion von Club-Musik sündhaft teures Equipment benötigt hat, sind glücklicherweise vorbei. Heutzutage brauchen Sie dafür nur eine DAW und ein paar ausgewählte Plug-ins und Sounds. Dafür sind weder exquisite Hardware-Synthesizer noch teure Plug-ins erforderlich: Wie das folgende Spezial zeigt, reichen auch die Klangerzeuger unseres Beat-Studios. Für unseren UK-Bass-Track haben wir das modulare Soundkraftwerk u-he Beatzille, die flexible Sample-Drum-Maschine FXpansion Geist Lite, das Loop-Kreativwerkzeug Ueberschall Elastik 3 sowie den FM-Synthesizer OXE FM. Für unseren Electro-House-Song kamen hingegen der leistungsfähige Mono-Synth Dmitry Sches Thorn BEAT sowie der polyphone Virtuell-Analoge kiloHearts kHs ONE, die Gitarrensimulation AAS Strum Session 2 sowie der flexible Synthesizer Camelbaegys Curve 2 BE zum Einsatz.

Mehr Klangfutter

Aber auch unser ebenfalls auf der Heft-DVD vertretene Zampler ist eine echte Bereicherung für Ihre EDM-Tracks. Die aktuelle Library „Breadbox“ wartet mit den charaktervollen Klängen des legendären SID-Soundchips auf, die auch in moderner Club-Musik charmante Akzente setzen können. Noch mehr Klangfutter gefällig? Ein großes Angebot inspirierender Plug-ins, Loops und Klänge finden Sie in unserer Sample- und Production-Cloud Stu-

diodrive [1]. Als registrierter Nutzer haben Sie dort Zugriff auf eine riesige Bibliothek mit hochwertigen Samples, Teaser- oder Promo-Packs und Plug-ins, die Sie in Ihren Produktionen nutzen können. Als Beat-Abonnent können Sie das Angebot von Studiodrive übrigens in vollem Umfang nutzen.

Struktur

In puncto Soundauswahl, Beat-Programmierung und Effekteinsatz hat jedes Genre seine eigenen Regeln. Die Anforderungen an die Struktur eines Tracks ist bei Club-orientierten Stilrichtungen aber gleich: Das Ziel ist eine mitreißende Dramaturgie mit einem ausgewogenen Wechsel zwischen Spannung und Entspannung sowie Wiederholung und Variation. Der Drop ist dabei der tanzbarste Part und damit der Höhepunkt eines Tracks, zwischen- durch sorgen Strophen, Refrains, Buildup, Breaks, etc. für Abwechslung. Um dem DJ das Mixen zu erleichtern, haben sich rhythmische Intros und Outros bewährt. Bei Radio-Mixen wird hingegen möglichst früh ein Element mit hohem Wiedererkennungswert vorgestellt. Meistens ist dies bereits ein melodisches Element. Um den jeweiligen Anforderungen für den Club- und Radioeinsatz gerecht zu werden, ist es ratsam, einen längeren Club-Mix mit rhythmischem Intro und Outro sowie einen auf den Punkt gebrachten Radio-Mix mit einer Länge von rund 3,5 Minuten anzufertigen. Eine Grundregel beim Ausarbeiten eines packenden Spannungsverlaufs ist, dass sich energiereiche, dichter instrumentierte Parts und entspannte, reduzierte Teile abwechseln. Kontraste sind ein essenzielles Werkzeug, um einen Song interessant und abwechslungsreich zu gestalten. Durch den Einsatz von Stufendynamik können Sie einzelne Sektionen gut voneinander abgrenzen, z.B. eine Strophe reduziert und leise und einen Chorus oder Drop dicht und laut gestalten. Gerade im Electro-House und Dubstep sind Strophen oftmals eher melodisch und gerne auch atmosphärisch gehalten, während der Drop rhythmisch und knallig ausfällt.



Arrangement-Tipps von Sultan & Shepard

Sultan & Shepard

» Bei Club-Musik ist es hilfreich, auf eine bewährte Track-Struktur zurückzugreifen, denn das sind Dinge, die einfach funktionieren. Aber um ehrlich zu sein hat sich Club-Musik sehr stark verändert und das gilt auch für die Struktur: Die wichtigsten Elemente sind ohne Frage der Hook bzw. Chorus und der Drop. Wenn diese beiden Bausteine drin sind, kannst du in deinem Track sonst fast alles anstellen, was du möchtest. Die Menschen sind heute offener für Dinge, die sie überraschen, auch beim Arrangement. «ckige, widerspenstige Cousin des Jupiter-8. Manchmal klingt er sehr heiß, aber man kann ihn zähmen, dass er superweich klingt. «

Groove-Tricks

Keine Frage, für tanzbare Musik ist der Groove essenziell. Und gerade in Club-Produktionen steht der Groove nicht selten im Zentrum der Aufmerksamkeit. Umso wichtiger ist es, Drums und Bass bestmöglich aufeinander abzustimmen. So sollten diese nicht nur klanglich, sondern auch rhythmisch eine Einheit bilden. Dies beginnt mit einer sorgfältigen Klängauswahl und Einstellung der Pegelverhältnisse. Durch eine geschickte Frequenz- und Stereoabstufung sorgen Sie für einen ausgewogenen Mix. So verwundert es nicht, dass in vielen Club-Produktionen Bassdrum und Snare auf allen Viertelnote spielen, während Bass und Hi-Hats auf dem Off-Beat dem Track den gewünschten Schub spendieren. Gerade im Elec-

tro-House wird zudem gerne ein Sidechain-Kompressor auf der Bass-Spur eingesetzt. Dieser wird von der Bassdrum getriggert, sodass der Pegel der Bassline abgesenkt wird, während die Bassdrum erklingt. Noch einfacher sorgen Sie mit Plug-in wie Cableguys Kickstart [3] oder Vengeance Sound Multiband Sidechain [4] für den stilypischen pumpenden Groove.

Die perfekte Bassline

Die Devise „Weniger ist mehr!“ gilt nicht nur für den Beat, sondern auch für die Bassline. Im Zusammenspiel mit den Drums reicht oftmals eine einfache Off-Beat-Linie oder eine durchgängige Achtelsequenz aus, um Ihren Track einen tanzbaren Groove zu verleihen. Durch eine Betonung bestimmter Noten sowie die Variation der Notendauern klingt ihre Bassline gleich lebendiger. Experimentieren Sie also mit den Anschlagstärken sowie der Länge und dem Timing der einzelnen Noten. In vielen Club-Produktionen kommen hart quantisierte Beats und Basslinien zum Einsatz, aber manchmal sorgen gerade kleine Timing-Schwankungen oder Swing-Quantisierungen für einen packenden Groove. Mit leicht verzögerten Noten auf bestimmten Zählzeiten klingt es entspannter, leicht vorgezogene Noten machen einen Groove treibender. Doch der Bass hat nicht nur eine rhythmische Funktion, sondern stellt häufig auch das harmonische Fundament eines Tracks bereits. Sie können beispielsweise mit einer Bassline starten, die sich überwiegend

aus den Grundtönen der Akkorde zusammensetzt und diese schließlich durch Übergangsnote sowie kleine Variationen und Ornamente ausschmücken.



Laidback Luke: „So klingen deine Tracks auch im Club gut!“

Laidback Luke

» Eine Sache, die du über Clubs wissen musst, ist, dass die meisten PA-Systeme mono sind! Wenn du also deinen Track fertigstellst und alles in Stereo super klingt, solltest du unbedingt checken, wie er in mono klingt. Wenn einzelne Elemente plötzlich fast verschwinden, hast du ein großes Problem im Club. Darüber hinaus setze ich gerne den Exciter von iZotope Ozone ein. Mit diesem kannst du die Höhen und hohen Mitten ganz leicht in die Sättigung fahren, um deinem Track einen schönen Höhenglanz zu spendieren. «

Mitreibende Hooklines

Ein großer Teil aktueller Club-Musik ist überwiegend instrumental gehalten. Umso wichtiger ist es, mit instrumentalen Hooks für einen hohen Wiedererkennungswert zu sorgen. Ein Hook kann dabei eine hypnotische Bassline, ein eingängiges Riff oder eine unverwechselbare Melodie sein – oder gar ein Production-Hook wie Autotune-Gesangseffekte oder ein einprägsamer Loop aus kurzen Gesangsfragmenten. Eine gelungene Hookline zeichnet sich durch eine einprägsame Melodie, eine markante Rhythmik und Kürze aus. Nicht selten ist diese das musikalische Hauptmotiv eines Tracks, man denke nur an die hypnotische Staccato-Sequenz aus dem Trance-Hit „Sandstorm“ von Darude, die prägnante Saxophon-Melodie aus Guru Josh's „Infinity“ oder das Riff aus Avicii's „Levels.“ Bei dem Entwickeln von Hooklines hat es sich bewährt, mit einer einfachen Progression aus zwei bis vier Akkorden zu beginnen und auf dieser Grundlage eine kurze Melodie einzuspielen, die mit den Akkorden harmoniert. Oft liefert bereits das Improvisieren zu einer eingängigen Harmoniefolge ansprechende Ergebnisse. Für Ihre Melodie stehen Ihnen dabei alle Töne der gewählten Tonart zur Verfügung. Experimentieren Sie dabei auch mit der Rhythmik. Das legendäre Staccato-Riff aus dem Faithless-Hit „Insomnia“ besitzt z.B. einen sehr ausgeprägten Rhythmus. Auch Arpeggiatoren und Step-Sequencer können bei dem Erstellen einer unwiderstehlichen Hookline helfen.

ELAC The life of sound.



ELAC SUB 3070
mit SUB Control 2.0



DIE ELECTRO-HOUSE

KiloHearts kHs ONE

1 Oszillatoren

Die Kangerzeugung des VA-Synths kHs ONE bedient sich zweier Schwingkreise mit klassischen analogen Wellenformen. Während der Suboszillator ein voluminöses Fundament bereitstellt, liefert die Oszillatorsynchronisation schneidende Sounds.

2 Filter und Shaper

Der Kangerzeugung folgen zwei kraftvoll zupackende Multimode-Filter mit den Typen Tief-, Hoch- und Bandpass sowie Formant, mit dem vokalartige Timbres möglich sind. Zwischen den beiden Filtern befindet sich ein Waveshaper, der ein weites Spektrum zusätzlicher Klangfarben zwischen warmer Sättigung und bissigen FM-artigen Sounds erschließt.



3 Unison + Modulationswerkzeuge

Der bis zu achtstimmige Unisono-Modus erlaubt nicht nur das subtile Anfeften von Klängen, sondern auch massive Super-saw-Attacken. Mit der Modulationshüllkurve, der Anschlagstärke, zwei LFOs und dem Modulationsrad können Sie je bis zu drei Klangparameter steuern. Natürlich sind auch eine Lautstärke- und eine Filterhüllkurve an Bord.

4 Klangveredelung

Auch die Effekte Chorus und Delay können sich hören lassen. Eine Bereicherung für das Fine-Tuning von Sounds sind auch der Limiter sowie der zwei-bandige Equalizer: Mit Treble und Bass stellen Sie jeweils die Verstärkung an und mit den Cutoff-Reglern bestimmen Sie die Einsatzfrequenzen.

AAS Strum Session GS-2

1 Virtuelle Klampfe

Strum Session GS-2 bildet mittels Physical Modelling den Klang verschiedener akustischer und elektrischer Gitarren nach. In der linken oberen Ecke wählen Sie das gewünschte Instrument an. Direkt darunter finden Sie ein virtuelles Rack mit Effekten, die auf das gewählte Instrument abgestimmt wurden.

2 Wiedergabemodi

In dem Keyboard-Wiedergabemodus können Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard Einzelnoten oder Akkorde spielen. Der Guitar-Modus empfiehlt sich für realistische Strumming- oder Picking-Spielweisen: Mit der einen Hand bestimmen Sie den zu spielenden Akkord und mit der anderen die Saite, die angeschlagen werden soll.



3 Spielverhalten

Links und rechts neben der zentralen Akkordanzeige sind Bedienelemente angeordnet, mit denen Sie das Spielverhalten anpassen können. Probieren Sie auch einmal die verschiedenen Akkordtypen aus: Der Typ Powerchord bietet sich z. B. für kraftvolles Rock-Riffing an.

4 Realistische Phrasen

Ist der Play-Modus Loop aktiviert, können Sie aus den gespielten Akkorden dank einer Vielzahl an Rhythmusphrasen in verschiedenen Stilrichtungen lebendige Rhythmus- und Anschlagmuster erzeugen. Die Tasten in der mittleren Lage des Keyboards bestimmen auch hier den Akkord, in den hohen und tiefen Lagen wählen Sie den gewünschten Loop an.



Cableguys Curve 2 BE

1 Kurvig!

Curve 2 BE ist ein mächtiger Synth-Allrounder mit einer Stärke für atmosphärische Sounds, komplexe Sequenzen und abgedrehte Effekte. Sein Alleinstellungsmerkmal ist die Möglichkeit, die Wellenformen für Oszillatoren und LFOs frei einzuzeichnen. Dabei sind sowohl sanfte Verläufe als auch abrupte Sprünge oder rhythmische Sequenzen möglich.

2 Oszillatoren und Filter

Da Sie bei jedem Oszillator zwischen zwei Wellenformen überblenden können, gelingen auf einfache Weise spannende Klangverläufe. Die Oszillatorsignale lassen sich individuell routen: So können Sie z. B. das Signal des ersten Oszillators durch einen Tiefpass und das des zweiten durch ein Hochpassfilter jagen.

4 Modulationsmatrix

Die optisch eher unscheinbare Modulationsmatrix ist eine kreative Spielweise für Sounddesigner: Durch die Möglichkeiten zur Frequenzmodulation des ersten Oszillators und des Filters sind so auch bissige Klangkreationen ein Kinderspiel für Curve BE.

3 Makro-Regler

Mit den frei belegbaren Makro-Reglern können Sie je bis zu acht Parameter mit einem Handgriff steuern - drastische Soundmodulationen sind so ein Kinderspiel. Klicken Sie auf das Lupensymbol, um die gewünschten Zuweisungen vorzunehmen. Die drei Regler lassen sich beliebig beschriften, die Parameterzuordnung erfolgt via Drag & Drop.



Dmitry Sches Thorn BE

1 Klangerzeugung

Das Herz von Thorn BE ist die Oszillatorsektion. Jeder der drei Oszillatoren kann klassische analoge Wellenformen oder eine Wavetable wiedergeben und bietet einen eigenen Suboszillator. Eigene Wavetables lassen sich einzeichnen, darüber hinaus können aus einer beliebigen Audiodatei Wellen generiert werden.

2 Spektraleffekte und Filter

Mit den OscFX sowie dem Harmonic Filter können Sie den Grundklang bereits vor den beiden Hauptfiltern auf Spektralebene manipulieren. Anschließend können Sie Ihren Sound mit den beiden Multimode-Filtern (inklusive Kammfilter für Vokalklänge) nach Herzenslust formen.

4 Effekte und Modulationen

Zur Klangveredelung bietet Thorn BE neun Effektmodule in sehr guter Qualität, besonders der vielseitige Verzerrer weiß zu gefallen. Für Modulationen stehen zwei LFOs, drei Hüllkurven und zwei Sequenzer an Bord. Die Zuweisung erfolgt wahlweise über Drag & Drop oder die Modulationsmatrix.

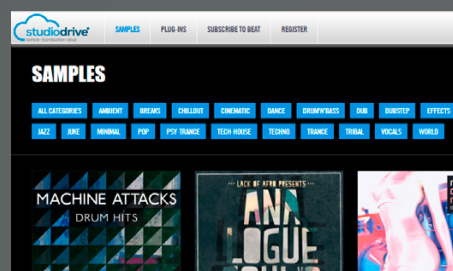
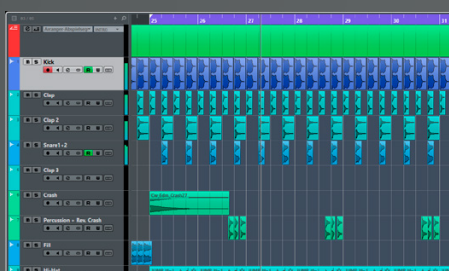
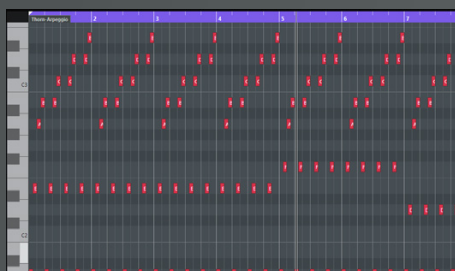
3 Bewegung!

Mit dem Glitch-Sequenzer hat Thorn BE eine Geheimwaffe für zerhackte Klänge, abgedrehte Lo-Fi-Rhythmen und Stotter-Sounds an Bord. In diesem können Sie Note-Repeats, Hoch- und Tiefpassfilter, Bit- und Samplingrate, sowie Notenlängen in bis zu 16 Schritten programmieren. Nicht minder inspirierend ist der Arpeggiator mit bis zu 16 Steps.

Hands-on: Electro-House

Club-Track aus dem Beat-Studio

Keine Frage, mit den Synthesizern Dmitry Sches Thorn BE, KiloHearts kHs ONE und Cableguys Curve 2 BE aus dem Beat-Studio sind wir bestens für einen EDM-Track gewappnet. Doch kriegen wir auch das virtuelle Gitarren-Plug-in in unserem Song unter? Im Folgenden stellen wir uns der Herausforderung, nur mit den genannten Synthesizern und einer Handvoll Samples einen kompletten Club-Track zu produzieren.



1 Intro

Unser Electro-House-Track besitzt ein stiltypisches Tempo von 128 BPM. Wir beginnen mit dem Arpeggio, mit dem der Song starten soll. Laden Sie dazu den Synthesizer Dmitry Sches Thorn BE. Mit dem Preset **PLUCK Lonely** aus dem Lead-Ordner spielen wir ein hypnotisches Sechzehntel-Arpeggio ein. Bei diesem Preset können Sie mit dem Modulationsrad das Filter öffnen und so gezielt Spannung auf- oder abbauen. ➤

2 Beat

Das Intro geht nahtlos in Strophe 1 über, in der auch die Four-On-The-Floor-Bassdrum einsetzt. Nach acht Takten wird sie durch einen Clap-Sample auf denselben Zählzeiten unterstützt. Im zweiten Teil der Strophe gesellen sich Clap und Snare auf den Viertelzählzeiten 2 und 4 dazu. Eine Off-Beat-Hi-Hat sorgt für mehr Drive, während Percussion-Sounds sowie ein Crash-Sample rhythmische Akzente setzen. ➤

3 Strophe

Für die Drums und Effektsounds verwenden wir überwiegend Klänge unserer Sample- und Production-Cloud [studiodrive](#) [1]. In der Strophe wird das Arpeggio von einem knarzigen Electro-Bass unterstützt. Laden Sie für diesen eine weitere Thorn-BE-Instanz. Aktivieren Sie zunächst den Glide-Modus Legato und stellen Sie Glide auf 20%. Stimmen Sie den ersten und den zweiten Oszillator um eine Oktave tiefer. ➤



4 Electro-Bass

Wählen Sie die obertonreiche Wellenformen **Metallic > Dirty O2** bzw. **Scrambler O1** an. Oszillator 3 erhält ebenfalls die Wellenform **Dirty O2**. Dieser schwingt eine Oktave über den ersten beiden Oszillatoren und sorgt so für einen obertonreicheren Klang. Justieren Sie die Vol-Regler der drei Schwingkreise wie gezeigt. Des Weiteren ist für alle drei Oszillatoren der Phase-Modus **Gate** anzuwählen. ➤

5 Fine-Tuning

Mithilfe des **Harmonic Filter** verleihen wir dem Bass einen tiefenreicheren Sound. Wählen Sie für das Filter den Modus **Clean LP** und passen Sie die übrigen Parameter dieser Sektion wie abgebildet. Durch Erhöhen des Drive-Werts klingt unser Sound bissiger. Passen Sie die Hüllkurven wie dargestellt an. Um den bissigen Klangcharakter noch zu verstärken, wechseln wir zu der **Effects**-Sektion. ➤

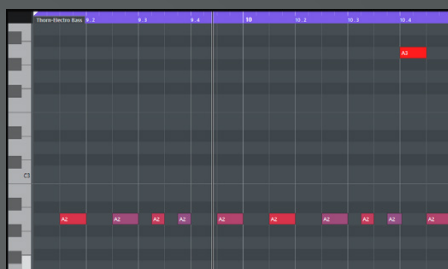
6 Effekte

Aktivieren Sie hier zunächst den **Distortion-Effekt** und wählen Sie den Modus **Hard Clip** an. Die auf dem vorherigen Bild gezeigten Einstellungen verleihen dem Bass einen noch aggressiveren Sound. Mit dem **Equalizer** können Sie den Klang noch feinstjustieren, während der **Reverb-Effekt** einen dezenten Raumklang beisteuert. Anschließend nehmen wir in der **Mod Matrix** die gezeigten Modulationszuweisungen vor. ➤



7 Modulationen

Die erste sorgt dafür, dass die Lautstärke von Oszillator 2 bei höheren Velocity-Werten angehoben wird. Durch die Zuweisung in Zeile 3 wird der Anschlag des Sounds betont, indem wir die Tonhöhe aller Oszillatoren mithilfe einer perkussiv eingestellten Hüllkurve modulieren. Zeit für den Klanglichen Feinschliff. Für diesen sorgen der Kompressor GEM Comp G [2] und der Kanal-EQ von Cubase. ➤



8 Bassline

Um dem Bass den gewünschten pumpenden Rhythmus aufzuprägen, nutzen wir das Plug-in Cableguys Kickstart [3]. Danach geben wir im Piano-Roll-Editor eine Bassline ein, welche die Bassdrum auf den geraden Achtelzählzeiten ergänzt. Für Abwechslung sorgen Variationen in der zweiten Hälfte jedes Taktes. In Takt 1, 5 und 7 der achttaktigen Sequenz akzentuiert ein FM-Bass die Grundtöne der Bassline. ➤



9 FM-Bass

Dazu greifen wir auf eine Variation des Thorn-BE-Presets BASS Throat (BEAT-FM Bass) zurück. Des Weiteren doppelten wir unseren Electro-Bass mit einem weiteren Klang, den wir mit Thorn BE erstellt haben. Diesen finden Sie unter dem Namen BEAT-Synthwave Bass auf der Heft-DVD. Im zweiten Teil der Strophe kommt eine Variation dieses Sounds zum Einsatz, die eine an Synthwave erinnernde Bassline spielt. ➤



10 Synthwave-Bass

Dazu laden wir eine weitere Instanz von Thorn BE. Aktivieren Sie Oszillator 2 und 3. Wählen Sie für Oszillator 1 und 3 die Sägezahnwellenform. Oszillator 2 sorgt mit der Wellenform Dirty O2 für einen höhenreicheren Grundklang. Stimmen Sie die drei Schwingkreise wie gezeigt. Wählen Sie dann in der Filtersektion den Typ Fat LP24 und reduzieren Sie Cutoff auf 37.1Hz und drehen Sie Env 1 voll auf. ➤



11 Arpeggio

Die Hüllkurven sind wie auf dem Bild einzustellen. Aktivieren Sie danach die Effekte Delay und Equalizer und justieren Sie diese wie gezeigt. Um aus dem Sound eine packende Sequenz zu machen, wechseln wir auf die Arpeggio-Seite und aktivieren den Arpeggiator. Zeichnen Sie den abgebildeten Verlauf ein und schon groovt's! Doch wie erreichen wir, dass sich die Bassline besser in den Mix einfügt? ➤



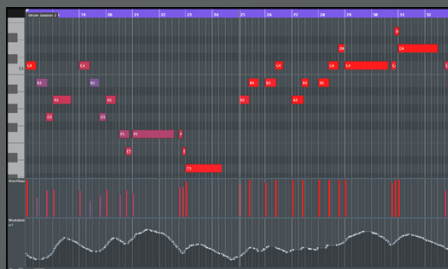
12 Sidechain-Effekt

Wir verpassen dem Sound einfach mit Cableguys Kickstart einen Sidechain-Effekt. Ein dumpfer Sägezahn bass, den wir mit KHS ONE erzeugt haben (Preset: Dark Bass) unterstützt die Bassline auf dem Off-Beat. Wir haben uns für unseren Electro-House-Track zum Ziel gesetzt, auch das Gitarren-Plug-in AAS Strum Session GS-2 einzubauen. Stöpseln Sie also die virtuelle Klampfe ein und los geht's! ➤



13 Virtuelle E-Gitarre

Das Physical-Modelling-Plug-in bildet sowohl akustische als auch elektrische Gitarren nach. Wählen Sie für die gewünschte E-Gitarre die Bank Electric. Stellen Sie den Pickup-Schalter für eine Kombination des Signals des Hals- und des Bridge-Tonabnehmers mittig ein. Für das gewünschte Solospiel bietet sich der Play-Modus Keyboard an. Passen Sie die Parameter der Mod-Wheel-Sektion wie gezeigt ein. ➤



14 Amp-Simulation

Mit dem Modulationsrad können Sie nun das Vibrato dosieren. Da die integrierten Effekten ein wenig blechern klingen, deaktivieren wir alle Effekte und nutzen einen spezialisierten Amp-Simulator. NI Guitar Rig 5 [4] liefert mit dem leicht abgewandelten Preset Edged Without You einen schönen, singenden Lead-Sound. Nun spielen wir eine Melodie ein, die gut zu Arpeggio und Bass passt. ➤



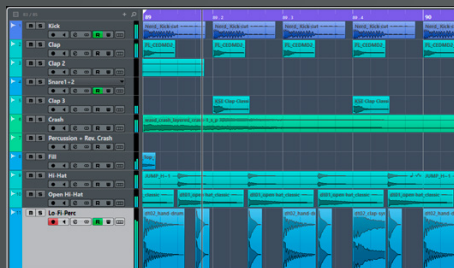
15 Hook

Für den Drop muss ein einprägsamer musikalischer Hook her. Uns schwebt eine Staccato-Sequenz mit einem typischen Trance-/Main-Room-Lead vor. Da diese Sequenz mehrstimmig sein soll, nutzen wir dafür den polyphonen VA-Synth KHS ONE. Wechseln Sie zunächst zu dem Init-Preset (Patch 99). Erhöhen Sie die Polyphonie auf 24 Stimmen. Diesen Sound möchten wir auch für den Riser verwenden. ➤



16 Lead 1

Damit wir die Tonhöhe mit dem Pitch-Rad über zwei Oktaven hinweg erhöhen können, stellen wir die Pitch-Bend-Intensität auf 24 Halbtöne. Für einen fülligen Grundklang sorgt der Unison-Modus mit 8 Stimmen. Erhöhen Sie den Gain-Wert von Oszillator 2 auf 0.650 und stimmen Sie diesen um eine Oktave höher. Passen Sie danach die Filterparameter sowie die Hüllkurven wie dargestellt an. ▶



19 Groove

Mit Kick und Clap auf jeder Viertelzeit sowie Hi-Hats auf dem Off-Beat fällt der Beat in den Drop-Parts sehr treibend aus. In der zweiten Hälfte von Drop 2 greifen wir außerdem den Percussion-Groove aus Strophe 2 auf, den wir mit den Wave Alchemy Free Drum Tools O2 [7] erstellt haben. Unser Bass-Duo spielt in Takt 1 und 2 sowie 5 und 6 des Drop auf denselben Zählzeiten wie der Lead-Sound. ▶



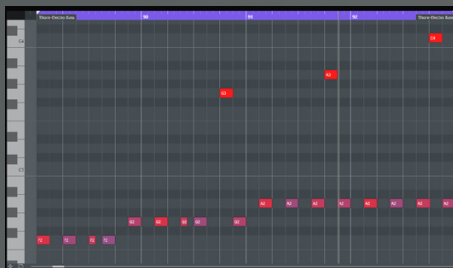
22 Frequenzmodulation

Dadurch wird die klassische Sägezahnwellenform erzeugt. Nun möchten wir die Frequenz des zweiten Oszillators durch den ersten modulieren. Stellen Sie dazu in der Modulationsmatrix bei dem Feld OSC1 > OSC2 FM den Wert 1.0 ein. Justieren Sie anschließend die Oszillatorpegel wie gezeigt. Wenn Sie jetzt an dem Pitch-Regler von Oszillator 1 drehen, wird die Frequenzmodulation hörbar.. ▶



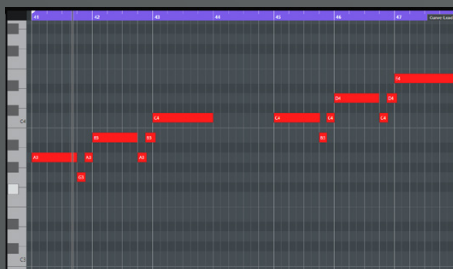
17 Riff

Aktivieren Sie außerdem den Limiter und justieren Sie die Equalizer wie im vorherigen Schritt. Der Delay-Effekt und das Hall-Plug-in d16 Toraverb 2 [5] spendieren dem Sound mehr Tiefe. Für einen höhenreicheren Klang, der sich besser im Mix durchsetzt, sorgt der Free-ware-Multiband-Kompressor Xfer OTT [6]. Im Anschluss spielen wir ein Riff auf der Grundlage der Akkorde F-Dur, G-Dur und a-Moll ein. ▶



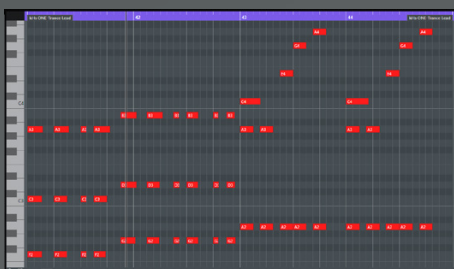
20 Lead 2

In den Takten 3 und 4 sowie 7 und 8 wechselt es zu dem gewohnten Off-Beat-Rhythmus. Daraus entsteht eine spannende Groove-Variation. Zusätzlich zu der Lead-Sequenz haben wir eine aufsteigende Lead-Melodie eingespielt, bei der Curve 2 BE seinen großen Auftritt hat. Klicken Sie auf das Pfeilsymbol in der rechten oberen Ecke und dann auf Preset > New, um mit einem frischen Patch zu starten. ▶



23 Pitch-Bending

Stellen Sie für einen aggressiveren Klang einen Wert von -30 ein. Auch diesen Sound möchten wir als Riser für den Buildup-Part nutzen. Definieren Sie dazu eine Pitchbend Range von 24 Halbtöne. Für den gewünschten Portamentoeffekt erhöhen wir die Glide-Zeiten der Oszillatoren auf 127 ms und wählen den Legato-Modus an. Durch eine leichte Tonhöhenmodulation mit dem LFO klingt der Sound lebendiger. ▶



18 Staccato-Sequenz

Wichtig für ein packendes Riff ist auch eine ausgeprägte Rhythmik. In Takt 1 und 2 folgt das Riff überwiegend dem geradlinigen Beat, während die synkopierten Noten in Takt 3 und 4 einen interessanten Kontrast dazu bilden. Durch eine Dopplung mit zwei Pluck-Sounds klingt die Sequenz voluminöser. Einen Klang haben wir mit kHs ONE geschraubt (Poly Pluck) und den anderen mit Thorn BE (Square Pluck). ▶



21 Wellen formen

Die angewählte Wellenform Wave 1 wird für Oszillator 1 genutzt. Zeichnen Sie den gezeigten Verlauf ein. Mit der rechten Maustaste erzeugen Sie dabei einen neuen Kurvenpunkt, während Sie mit der linken den Verlauf zwischen zwei Punkten verändern können. Klicken Sie bei Oszillator 2 auf das Lupensymbol vor Wave 3 und klicken Sie dann unterhalb der Wellenformdarstellung auf die absteigende Linie. ▶



24 Klangveredlung

Stellen Sie in der Matrix bei LFO > Pitch für Oszillator 2 den Wert 2.8 ein. Für den LFO wählen wir den Modus Hertz Synced und die Rate 798 Hz. Passen Sie dann die Lautstärkehüllkurve wie auf dem vorherigen Bild an. Der Lead-Sound spielt wie im vorherigen Schritt gezeigt eine aufsteigende Melodie. Für mehr Charakter und Tiefe sorgen Röhrensättigung, Stereo-Delay und ein dezenter Halleffekt. ▶▶

Arrangement

ELECTRO-HOUSE

1 Intro

Unser Beispiel-Track startet mit einem achttaktigen Intro, in dem nur ein Arpeggio zu hören ist. Ein Reverse-Effekt leitet zu der folgenden Strophe über. In dieser schaffen zunächst die Bassdrum und unser Bass-Duo aus Thorn das Groove-Fundament. Nach vier Takten kommt ein Clap-Sound auf dazu, der wie die Bassdrum auf jeder Viertelzählzeit spielt.

2 Strophe

In Takt 17 behalten wir den Beat bei, unterstützt wird dieser durch eine Bassline, die diesem Part einen leichten Synthwave-Vibe verleiht. Ein dumpfer Sägezahn-Bass auf dem Off-Beat gibt dem Groove etwas mehr Schub, während ein FM-Bass rhythmische Akzente setzt. Eine virtuelle E-Gitarre steuert eine einprägsame Melodie bei. Der Beat verdichtet sich durch weitere rhythmische Elemente wie Clap und Snare auf den Achtelzählzeiten 2 und 4 sowie eine Off-Beat-Hi-Hat.

3 Buildup

Der Buildup-Part dient der Ankündigung des folgenden Drops. Stiltypisch kommen in diesem zwei Riser-Sounds zum Einsatz, deren Tonhöhe über sieben Takte hinweg ansteigt. Begleitet werden diese von Clap- und Snare-Schlägen, die einen ebenso typischen Wirbel spielen, der sich im Laufe der sieben Takte rhythmisch verdichtet. Um die Spannung vor dem Drop zu steigern, setzen alle Instrumente für einen Takt aus. In diesem Part ist nur ein kleines rhythmisches Muster zu hören, das ein Pluck-Klang spielt.

4 Drop 1

Als Klimax des Songs fällt der Drop energiereich und dicht arrangiert aus. Ein knalliger Beat sorgt dabei für einen treibenden Groove. Im Vordergrund steht eine Lead-Sequenz, die durch die synkopierten Noten auch rhythmisch spannend ausfällt. Durch die rhythmische Variation in der Bassline entsteht eine interessante Groove-Verschiebung. Ein zwei-

ter Lead-Sound spielt eine aufsteigende Melodie, die den Wiedererkennungswert des Tracks noch steigert.

5 Break + Strophe 2

Nun ist es Zeit, den Hörer etwas durchatmen zu lassen. Was wäre dafür besser geeignet als ein kurzer Break? In diesem wiederholen wir das Arpeggio aus dem Intro, begleitet von gehaltenen Bassnoten (Thorn-Preset *BEAT-Analog Bass*). Ein Reverse-Effekt leitet schließlich zu der zweiten Strophe über. Diese ist wie Strophe 1 aufgebaut, ein neuer Percussion-Groove sorgt allerdings für eine Steigerung.

6 Buildup 2 + Drop 2 + Outro

Durch zusätzliche rhythmische und melodische Elemente wie einen Pad-Sound (Preset: *Angel Glimmer 2*) aus Curve 2 BE und unseren Percussion-Loop findet auch bei den Wiederholungen des Buildup- und Drop-Parts eine leichte Steigerung statt. Anschließend folgt das kurze Outro, in dem ein Lead-Klang aus kHs ONE (*Unison Lead*) den musikalischen Hook aus dem Drop aufgreift.

u-he BeatZille

1 Klangpower

BeatZille hat zwar „nur“ zwei Oszilatoren, doch die haben es in sich. Über die Phase Distortion (PD) wird die jeweils gewünschte Wellenform erzeugt und kann per Fractalize nochmals aufgeböhrt werden.

2 Hüllkurven und LFO

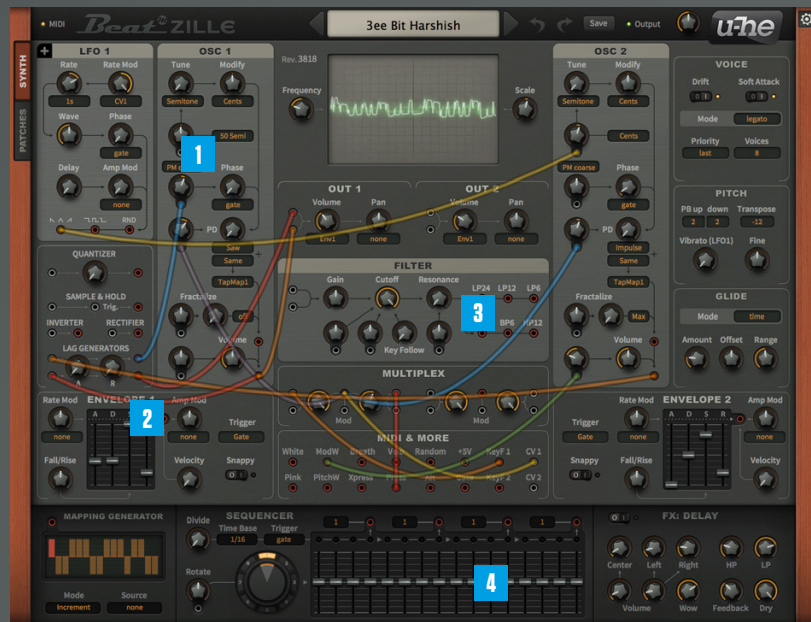
Wie schon das Filter unterscheiden sich auch Hüllkurven und der LFO von gewöhnlichen Ausführungen. Denn die Hüllkurven lassen sich per Trigger von beliebigen Quellen wie etwa dem LFO neu anstoßen, was zu schönen Staccato-Sounds führt. Beim LFO sind vor allem die variablen Wellenformen zu erwähnen, wobei drei davon gleichzeitig ausgegeben werden können.

3 Fette Filter

Im Gegensatz zu gewöhnlichen Multifiltern erlaubt BeatZille das Abholen aller sechs Filtermodelle gleichzeitig. So lassen sich schon mit nur einem Oszillator reinste Wände aus Sound erzeugen. Und mit LP18 ist sogar ein 303-Kandidat dabei.

4 Weitere Modifier

Wem Hüllkurven und LFO nicht genügen, kann sich mit dem Mapping Generator und Sequencer austoben. Letzterer lässt sich nach jeweils vier Schritten abgreifen, sodass bis zu vier Sequenzen gleichzeitig möglich sind. Acht Patterns stehen insgesamt zur Verfügung, wobei sich diese ineinander überblenden lassen und das sogar steuerbar vom LFO oder anderen Quellen.



Ueberschall Elastik 3

1 Browser

Alle der 1,5 GB Sounds und Loops sind im Elastik-Browser fein säuberlich nach Genre geordnet. Einfach durchklicken und die Loops unverbindlich durchhören. Dank Browser Sync Button werden Tempo und Tonhöhen auf Wunsch automatisch angepasst. Sogar die passende Skala ist wählbar.

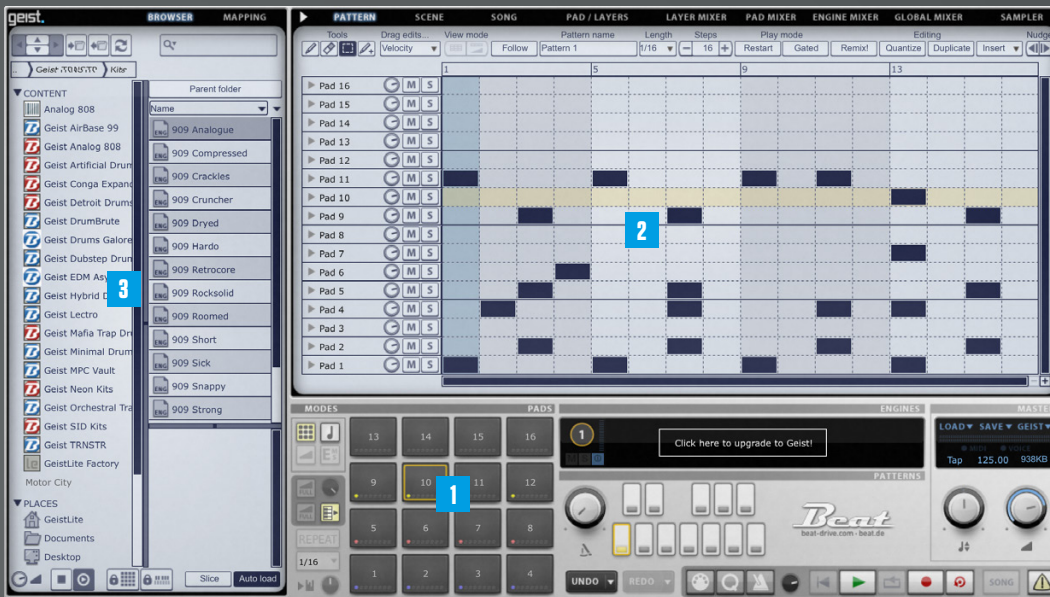
2 Loop-Eye

Hier geschieht das eigentliche Sounddesign. Passen Sie Tonhöhen per PITCH oder RETUNE an, zwingen die Tonlage beliebiger Loops in eine definierte Skala, nutzen das intere Multifilter oder spielen Samples rückwärts ab.



3 Sound Masse

Sechs Bänke à zwölf Loops lassen sich gleichzeitig laden und per MIDI Tastatur abfeuern, temposynchron und passend zur Tonlage. Möchten Sie mehr Variation, klicken Sie auf INSPIRE, um die Loops per Zufall auszutauschen. Elastik wählt dabei aber schlau aus, denn Drums werden nur durch andere Drums ersetzt, Bässe durch Bässe usw.



3 Dateizentrale

Der flexible Browser erlaubt schnelles Navigieren, das Speichern von favorisierten Ordnern und kann Samples oder Kits auf Wunsch gleich automatisch laden. Auch das Slicen von Loops per einfachem Mausklick ist möglich.

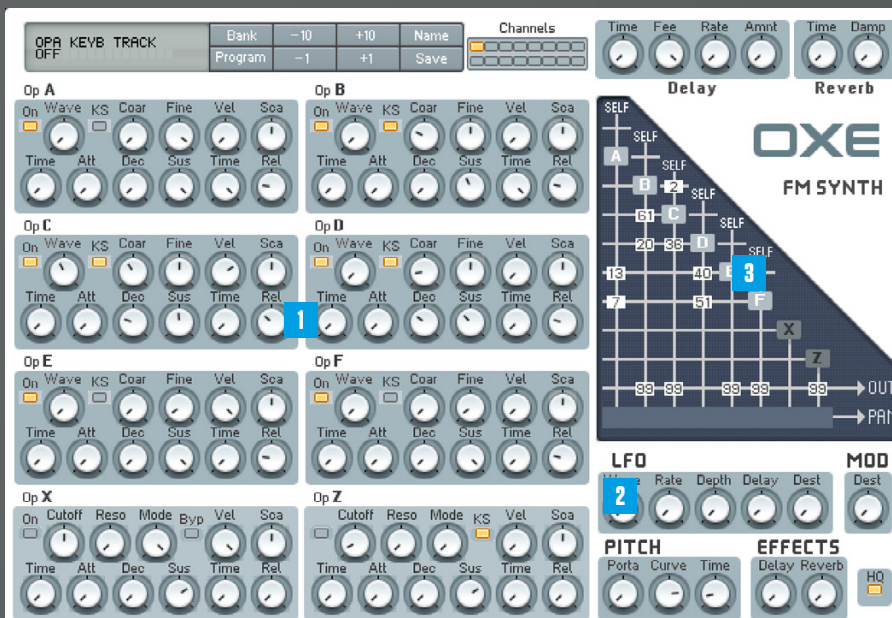
FXpansion Geist Lite

1 Doppelherz

In Geist Lite schlagen eigentlich zwei Herzen: Das erste ist der Drumsampler mit 16 Pads, das zweite der unglaublich flexible Sequenzer. Dabei fasst jedes Pad bis zu acht verschiedene Samples, die per Round Robin, Zufall oder Velocity Layern abgespielt werden. Darüber hinaus stehen pro Sample Filter und Timestretching zur Verfügung.

2 Sequenzer

Insgesamt zwölf Patterns lassen sich programmieren und über die Tasten C-1 bis B-1 abrufen. Jedes davon kann bis zu 1.024 Steps lang sein. Pro Pad lassen sich Parameter wie Lautstärke, Pan, Filter, Repeats oder auch der Startpunkt des Samples automatisieren.



3 Soundvielfalt

In der FM-Matrix werden die Operatoren miteinander verbunden, auch Feedbackschleifen sind möglich. Da jeder Operator seine eigene Hüllkurve besitzt, sind neben typisch glasig-perligen Pianos auch unglaublich lebendige Pads und Texturen drin, ebenso wie extrem knackige Percussion Sounds.

Oxe Music Software OxeFM

1 FM-Arbeitstier

Im Jahre 2004 geboren und noch immer gibt es alle paar Jahre ein Update. Kein Wunder, Oxe FM ist ein Klasse FM-Synth, der klanglich so einige Konkurrenten in die Tasche steckt. Basis sind acht Operatoren, wobei sechs davon verschiedene Wellenformen liefern und zwei als Filter dienen. Oxe FM ist 16-fach multitimbral und extrem performant.

2 Verschiedene Skins

Optisch ist der Synth ein ziemlich hässliches Entlein, doch dank diversen verfügbaren Skins lässt er sich dann auch ein schickeres Kleid überstülpen. Und schon klingt er nicht nur modern, sondern schaut auch noch so aus.

Hands-on: UK Bass

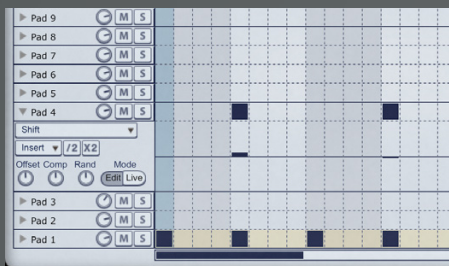
House-Feeling und harte Beats

Der Name ist Programm: Bei Bass Music oder UK Bass dreht sich alles um die tiefen Tiefen. Doch nicht nur das, hier sammeln sich auch Einflüsse aus Dubstep, Garage, House und sogar Breakbeat. Kurz: So ziemlich alles, was im United Kingdom und drumherum gerade hip ist. Dabei ist der Sound sowohl kompatibel zum Club als auch Radio. Klar, dass wir das Thema von Grund auf angehen...



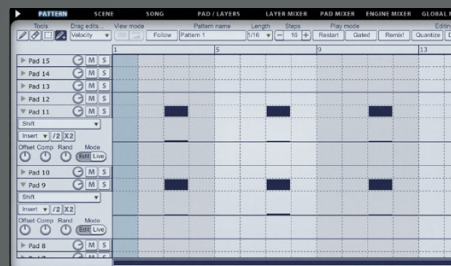
1 Basisgroove

Die Beats von Bass Music fallen für gewöhnlich schnurgerade aus: Kick auf die Viertel, Snare oder Clap auf jedes zweite und dazwischen ein Hi-hat. Für den eigentlichen Groove sorgen die kleinen Elemente drumherum. Und ganz wichtig: Timing Shifts. Laden Sie den Geist Lite mit der EDM Asylum Expansion von DVD, von dort das Kit „db01 Kit 2“ und wählen über eine der 12 Tasten ein leeres Pattern aus. ➤



2 Schleppen

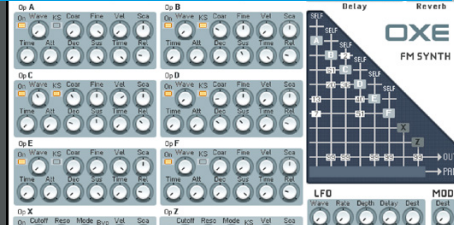
Platzieren Sie Kick (Pad 1) und Clap (Pad 4) wie zuvor angegeben. Klappen Sie in der PATTERN Ansicht bei Pad 4 die Automationsansicht auf und wählen Shift aus dem Dropdown. Damit lässt sich das Timing der Claps vorziehen oder verzögern. Wir machen beides abwechselnd, aber nur in sehr geringem Maße, sonst wird der Beat schnell untight. Mit der richtigen Dosis fängt er wiederum an, schön zu schleppen. ➤



3 Hi-hats

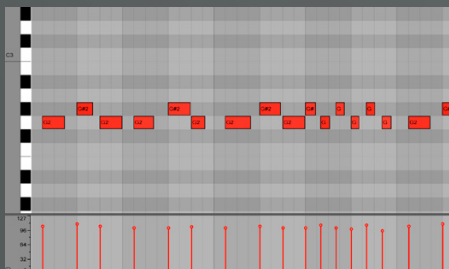
Ähnlich gehen wir mit einer zweiten Instanz von Geist vor: Dort laden wir die TRNSTR Expansion und deren erstes Kit „909 Analogue“. Das Pattern soll lediglich Pad 9 (Open-hat) und Pad 11 (Ride) im Off enthalten. Bei beiden klappen wir die Shift-Automation auf und verschieben sie minimal nach hinten. Beide können unterschiedlich stark verschoben werden, jedoch immer in die gleiche Richtung. ::

HOUSE BASSLINE MIT OXEFM



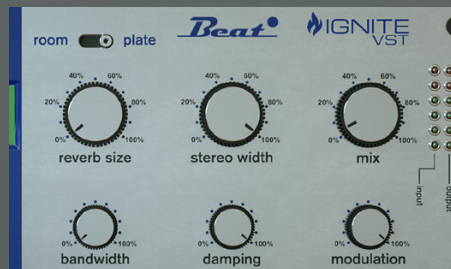
1 FM-Bass

Das Tempo stellen wir auf 125 BPM und laden für einen ersten Bass den Klassiker Oxe FM. Klicken Sie auf Bank, dann auf +1, damit die BANK1 (INTERNAL) geladen wird. Klicken Sie auf Program und wählen dann mit den +10 und +1 Tastern das Preset 048 LZBASS1 aus. Der kräftige Bass bietet eine super Grundlage für eine erste Bassline. Lediglich Operator C schalten wir von Sinus auf Triangle. ➤



2 Pattern

Wie fast alle Subbässe erhält der Sound mit einer Dreieckswellenform mehr Punch, ohne den typischen Sinus-Sub zu verlieren. Für die Sequenz nutzen wir vorerst nur die Noten G, G# und A#, die wir abwechselnd platzieren. Für den Anfang genügt ein simpler Rhythmus, wie im Bild oben zu sehen. Wirklich interessant wird das Muster durch die eingestreuten Triolen in jedem vierten Takt. ➤



3 Mehr Raum

Im Anschluss wird es Zeit für mehr Wucht und Weite im Sound. Dazu erzeugen wir eine Bus- oder Gruppenspur, zu der wir den Bass routen. Auf die Spur laden wir ein Arena Reverb (oder ein Stereo-Reverb Ihrer Wahl), stellen die Reverb Size auf null, Damping und Stereo Width wiederum auf Maximum. Damit erreichen wir einen maximalen Stereo-Effekt ohne matschigen Hall. Dahinter laden wir TheStrip. ➤



4 Mehr Stereo

Mit dem Equalizer boosten wir den Bereich um 14 kHz herum um 10 dB und bei 80 Hz um 4 dB. Das bringt spürbar mehr Wärme und Brillanz in den Klang. Den Kompressor lassen wir mit THRESHOLD -14 dB und RATIO 2:1 leicht zupacken, damit Bass und Hall verklebt werden. Dahinter wiederum laden wir Ozone Elements 8, mit dessen Imager wir die Stereobreite erhöhen: Stellen Sie Width auf 69 und Stereoize auf 14 ms.



5 Sidechain

Mit dem Equalizer dämmen wir den Bereich um 60 Hz ein. Als letztes Plug-in laden wir einen Sidechain-Kompressor, der den Bass mit Threshold -30 dB und Release 14 ms ordentlich wegdrückt, wenn die Kick spielt. Diese wiederum kann von Geist Lite nicht separat ausgegeben werden, daher duplizieren wir die erste Geist Spur, löschen dort alle Pads außer der Kick und führen die Spur in den Kompressor.



6 FM-Bass

Damit haben wir einen relativ braven Basisbass, den wir im Folgenden um eine aggressive Variante ergänzen. Dazu laden wir eine zweite Instanz des Oxe FM und gehen ans Eingemachte: Das Bauen von typischen kreischenden und brutalen Bässen à la Skrillex, Dubstep oder Drum & Bass ist auf den ersten Blick erdrückend komplex. Auch, weil solche Bässe meist mit der komplizierten FM-Synthese erstellt werden.

KREISCHENDER FM-BASS MIT OXEFM



1 FM-Grundlagen

Daher gehen wir langsam vor: Laden Sie den Synth und entfernen alle Verbindungen (Doppelklick auf die weißen Felder) in der Matrix und schalten die Operatoren außer F aus. Der ist Grundlage des Basses, also führen wir diesen volle Pulle zum OUT. Halten Sie die Maustaste auf der Zelle gedrückt, wo F und OUT sich treffen und ziehen die Maus nach oben. Als Wellenform nutzen wir SAW BANDLIMITED.



2 Aggressiver machen

Im nächsten Schritt geht es darum, das Kreischen in den braven Sound zu bekommen. Das lässt durch Frequenzmodulation erreichen. Etwa, wenn Operator F von Operator A moduliert wird. Also schalten wir A ein und führen ihn in der Matrix zu Operator F. Ab Werten von 50 aufwärts dürften Sie das „Sägen“ deutlich hören, der Sound wird immer brutaler, je höher sie fahren. Stellen Sie 60 ein.



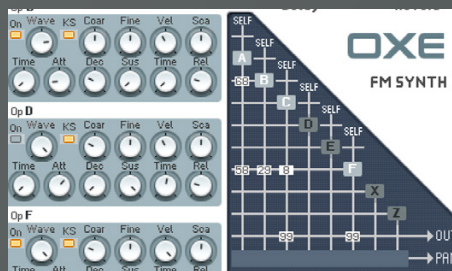
3 Hüllkurven

Nun klingt es aber langweilig, wenn Operator F permanent von A moduliert wird, also muss Bewegung rein. Dazu besitzt jeder Operator eine eigene Hüllkurve. Fahren Sie Sustain bei A herunter und stellen Decay so ein, dass die Modulation nur etwa eine Sekunde zu hören ist. So wird ein kurzer „Bauch“ hörbar. Ab hier geht das Experimentieren richtig los, denn wir bringen die Operatoren B und C ins Spiel.



4 Rantasten

Denn warum sollte Operator F nicht auch von B moduliert werden, der wiederum von A moduliert wird? Das Prinzip ist das gleiche wie zuvor: Wir führen den einen Operator zum anderen und bestimmen die Intensität der Modulation über die Matrix. Sustain lassen wir bei allen außer F auf null und konzentrieren uns stattdessen auf unterschiedliche Einstellungen von Attack und Decay.



5 Spielwiese

So nähern wir uns stückweise an den gewünschten Sound heran. So wird bei unserem Bass Operator F letztlich von A, B und C moduliert, während A auch B moduliert. Als Wellenformen nutzen wir Sinus bei A, Square Bandlimited bei B und Saw Bandlimited bei C. Tipp: Wenn Sie grellere Sounds mögen, transponieren Sie einen der modulierenden Operatoren um eine oder mehrere Oktaven nach oben.



6 Bass-Doppler

Soll es tiefer klingen, transponieren Sie in die andere Richtung. Auch die Wellenformen spielen eine große Rolle. Für aggressive Sounds machen sich Saw und Square gut, für weichere, weniger kreischende sind Sinus und Triangle die bessere Wahl. Das Endergebnis füttern wir mit der gleichen Sequenz wie den vorigen Bass und führen auch diese Variante zur Bus-Spur mit Reverb, Kompressor und Imager.

PLUCK SOUND MIT BEATZILLE



1 Sinus

Nach so viel Bass ist es an der Zeit für den melodischen Part. Beinahe obligatorisch sind Pianos oder House Orgeln, doch uns schwebt ein knackiger Pluck Sound vor, den wir mit BeatZille bauen. Denn der Synth bietet mit kräftigem Klang und schnellen Hüllkurven genau das, was wir brauchen. Laden Sie das INIT Preset und in den PD Regler komplett nach links, damit eine Sinus Wellenform erhalten. ❖



2 Hüllkurven

Verbinden Sie ENVELOPE 2 mit dem Regler über PM Coarse und drehen diesen voll auf, damit die Tonhöhe von der Hüllkurve gesteuert wird. Fahren Sie alle Fader auf null, nur Decay auf 5. Das sorgt schon für ein ordentliches Knackchen. Bei ENVELOPE 1 ziehen wir auch alle Fader herunter, Decay auf 22. Um das spitze Klicken des Sounds einzudämmen, ziehen wir das Volume Kabel vom OUT 1 weg. ❖



3 Effekte

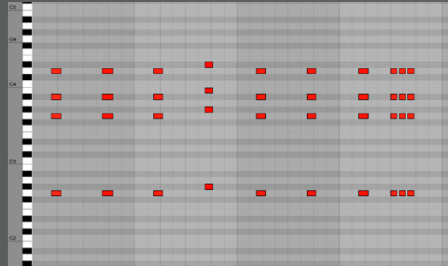
Stattdessen verbinden wir es mit dem FILTER Eingang und dessen LP24 Ausgang mit OUT 1. Das macht den Sound weicher. Bei VOICE schalten wir Drift und Soft Attack aus, denn wir wollen einen statischen Sound. Hinter BeatZille laden wir das Oril River Reverb mit kurzer Decay Zeit von 0.42 und mischen es mit Wet auf -10 für dezenten Raumklang nur minimal bei. Per Kompressor verkleben wir Sound und Effekt. ❖❖

CHORDS MIT BEATZILLE



1 Filter

Als weiteren melodischen Part wollen wir typische House Chords und auch die basteln wir mit BeatZille. Laden Sie das INIT Preset und verbinden OSC 1 wieder mit dem FILTER und dessen LP12 mit OUT 1. Cutoff drehen wir auf 10 Uhr, Resonanz auf 9 Uhr. Stellen Sie Decay bei ENVELOPE 2 auf 25 und verbinden den Ausgang der Hüllkurve mit einem der Cutoff Eingänge und drehen den Regler dazu voll auf. ❖



2 Akkorde

Damit haben wir eine prima Basis für Akkorde, nehmen aber vorerst wieder nur eine Sequenz mit den Noten G und G# auf. Erst wenn diese steht, kopieren wir die Noten und experimentieren mit Akkorden. In unserem Falle funktionieren die Sprünge um +3, +7 und -12 Noten sehr gut. Alternativen wären +4 und +8 oder +3 und +9 für mehr Dramatik. Hinter BeatZille laden wir das TAL-Reverb-4 mit Size auf 3 Uhr. ❖



3 Rückwärts abspielen

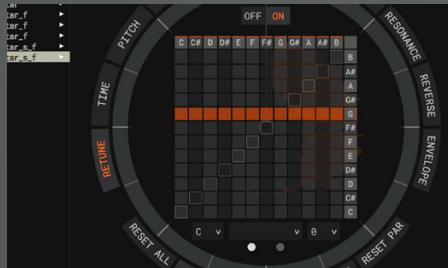
Anschließend bouncen wir die Sequenz auf eine Audiospur, schneiden die einzelnen Akkorde aus und stellen deren Wiedergabe auf rückwärts. Dank des Reverbs faden die Abschnitte immer ein. Verschieben Sie die Schnipsel so, dass sie sich gut in den Groove einfügen und kürzen Sie sie wenn nötig. An vereinzelten Stellen lassen wir den Abwechslung halber die Vorwärts-Wiedergabe. ❖❖

ETHNO ELEMENTE



1 Balkan Percussion

Um den Groove im späteren Arrangement zu unterstützen, braucht es noch ein wenig Percussion. Die suchen wir uns im Elastik 3, wo wir in der Soundbank 2018 im Balkan Lines Pack mit Loop Nummer 05 fündig werden. Ziehen Sie den Loop entweder auf den ersten freien Slot unten oder doppelklicken ihn, um den aktiven Slot damit zu füllen. Jetzt fehlt uns nur noch ein Schmankerl für Überraschungsmomente. ❖



2 Bollywood Flöte

Im Bollywood Pop Pack findet sich gutes Material, vor allem der Flöten-Loop, Sample 10. Laden Sie dieses in den zweiten Slot. Um die Tonlage anzupassen, wechseln wir in dessen RE-TUNE Sektion, schalten diese auf ON und stellen horizontal alle Noten auf G. Somit werden alle Tonlagen von C bis B automatisch auf G transponiert. Tipp: Je nach Grundmaterial können unterschiedliche Einstellungen nötig sein. ❖

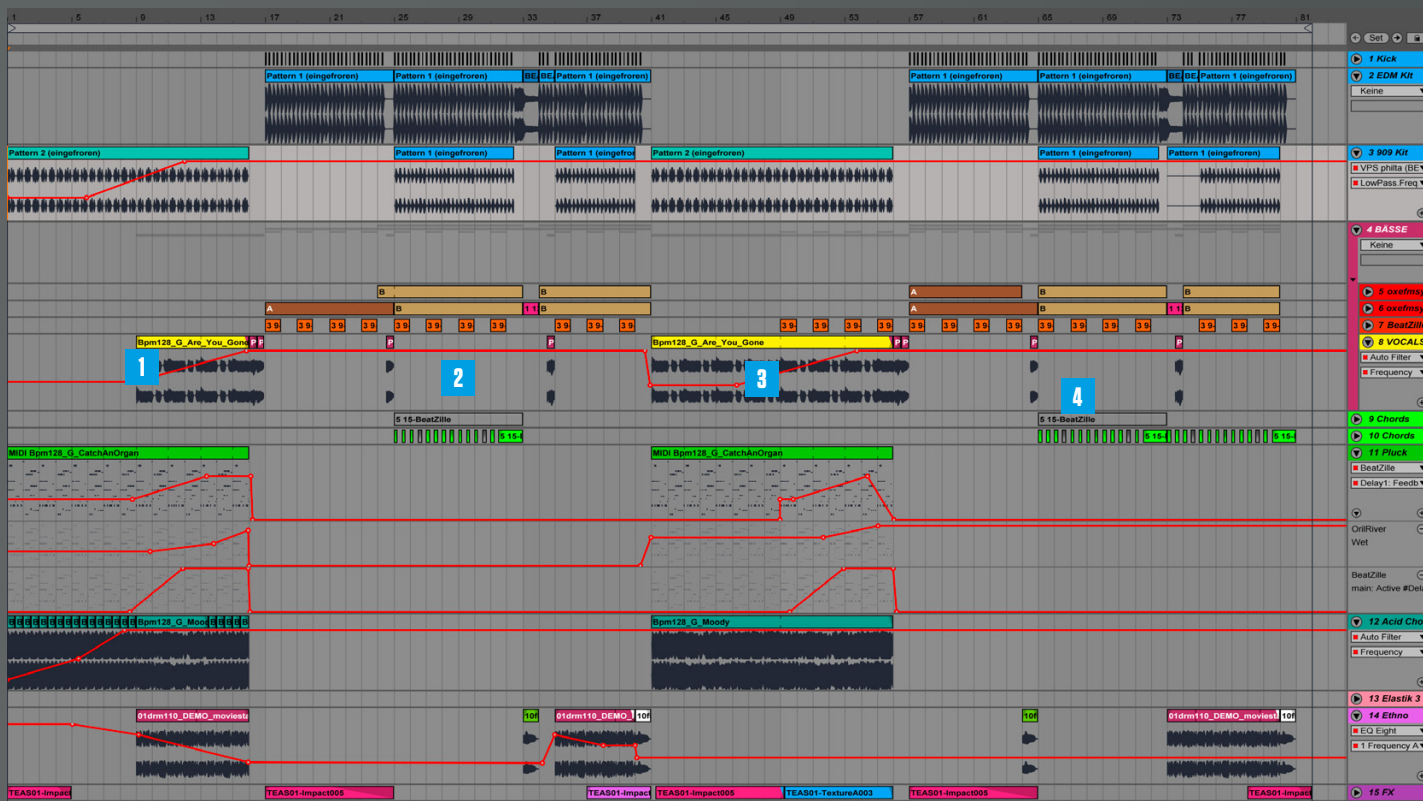


3 Retune

Einerseits können Sie im Dropdown unter der Retune Matrix eine gewünschte Skala auswählen, andererseits finden Sie darunter zwei Punkte, um zwischen den beiden Einstellungsseiten zu wechseln. Auf Seite zwei stehen tiefgreifendere Optionen für den Timestretch Algorithmus zur Verfügung. So lassen sich für perkussive Sounds die Transienten berücksichtigen oder der Grad der Pitchkorrektur ändern. ❖❖

Arrangement

UK BASS



1 Intro

Das Intro gestalten wir mit unserem Pluck Sound aus BeatZille melodisch, unterstützen die Sequenz aber mit dem Chord-Loop Bpm128_G_Moody.wav aus dem Prime Loops „Future House“ Teaser Pack. Diesen kürzen wir anfangs auf einen halben Takt, wiederholen diesen Abschnitt für acht Takte und faden ihn derweil per Tiefpassfilter ein. Ansonsten verschießen wir unnötig viel Pulver und überfordern den Hörer mit zu vielen Elementen.

Nach acht Takten folgt der Vocal-Loop Bpm128_G_Are_You_Gone.wav ebenfalls mit Filter Fade-in und die Percussions aus dem Elastik. Auch letztere faden wir ein, hier nutzen wir allerdings ein Hochpassfilter. Parallel läuft ein auf Clap und Hi-Hat reduziertes Pattern aus dem Geist mit, das wir per Tiefpassfilter mit viel Resonanz einfaden. Insgesamt gestalten wir also langsame, fließende statt abrupte Übergänge, bevor es mit dem Beat richtig knallt.

2 Beat-Part 1

Wie typisch bei UK Bass geben wir nach dem Intro nur wenig Zeit zum Eingrooven, es geht gleich zur Sache: Kick und Clap setzen zusammen mit dem ersten Bass ein. Nach acht Takten folgen der zweite Bass und die zweite Geist Instanz mit den Hi-Hats die Reverse-Chords aus BeatZille.

Danach ist die Flöte aus Elastik als Überraschungseffekt dran, denn wir platzieren sie nicht ans Ende eines Blockes von acht Takten, sondern auf Takt eins eines beginnenden Blocks. Es folgen weitere acht Takte mit den Percussions dabei, die wir per Hochpassfilter wieder langsam einfaden.

3 Break

Den Break gestalten wir ähnlich wie das Intro, jedoch setzen Vocals, Melodie und der Chord-Loop sofort ein. Letzterer wird dieses Mal nicht eingefadet. Dazu lassen wir ein Close-Hat und das Clap mitlaufen.

Gegen Ende der 16 Takte des Breaks drehen wir Reverb und Delay beim Pluck Sound immer weiter auf, schalten beides in Takt 16 aber aus und platzieren dort das Vocal Sample „Fire“ aus PL_Commercial_House_Vocals_Vol_1_04_Acapella_F_120_Dry aus dem Producer Loops Pack.

4 Beat-Part 2

Im zweiten Part mit Beat setzen beide Bässe gleichzeitig ein, nach acht Takten folgen wieder die Reverse-Chords und die zweite Geist Instanz. Die Chords laufen dieses Mal bis zum Ende durch und die Percussions setzen in den letzten acht Takten ohne Hochpassfilter direkt ein. Gegen Ende hin sammelt sich also fast alles, was der Track bislang zu bieten hat.

Als alternativer Peak wäre auch eine Variante mit dem Pluck Sound denkbar, denn dieser läuft in dieser Version zu keiner Zeit gleichzeitig mit dem Beat. Selbiges gilt für den Chord-Loop aus Intro und Break. Trotz insgesamt recht weniger Elemente gibt es also mehrere Möglichkeiten zum Arrangieren.