

Power Producer: FL Studio Monster-Drops mit Druck

Egal welchen Musikstil Sie produzieren, Dropdowns gehören überall zum benötigten Repertoire. Fernab von einfachen Noise-Sweeps erzeugen sie Spannung, setzen Akzente und tragen zur Atmosphäre bei. Und dabei sind richtig wuchtige Drops gar nicht mal so schwer zu basteln, wie man meint – wenn man die richtigen Tricks kennt. Also ran an den Speck ...

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: FL Studio 11

Zeitaufwand: 30 Minuten

Inhalt: Dropdowns erzeugen, Automationen verwenden und Patterns bouncen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Kick

Dropdowns bestehen meist aus drei Elementen: einer langen, kräftigen Kick, einem Crash-Becken oder Rauschen und einem atmosphärischen Sound für den Ausklang. Für die Kick fällt die Wahl nicht schwer, wir greifen auf das interne **BassDrum**-Modul von FL Studio zurück. Laden Sie das Instrument mit dem **BassDrum 03 Preset** auf eine neue Spur und erhöhen Sie **DURATION** auf 3 Uhr, damit die Kick schön lange ausklingt. ▶▶

2 Rauschen

Setzen Sie den ersten **Step** aktiv, stellen Sie die **Pattern**-Länge auf 16 Takte und duplizieren Sie es per **[SHIFT+CONTROL+C]**. Fügen Sie einen **3xOSC Synth** hinzu, stellen dessen ersten **Oscillator** auf Rauschen und die Lautstärke der anderen beiden auf null. Klicken Sie auf den Reiter **INS** und dort **VOL**. Für einen langsamen Fade-out fahren Sie **Attack** ganz leicht hoch, **Sustain** runter und **Release** auf 2 Uhr. ▶▶

3 Filter

Damit das Rauschen nicht übermächtig wirkt, stellen wir das **Filter** auf HP und drehen **MODX** auf 12 Uhr. Reduzieren Sie außerdem die Spurlautstärke auf etwa die Hälfte, aktivieren Sie den ersten Step und löschen Sie den der Kick. Den dritten Sound im Bunde holen wir aus dem **Harmless**-Synth, jedoch tut es auch jedes andere Plugin, das atmosphärische Sounds erzeugen kann. Wir wählen das Preset **Decoder Ring FG**. ▶▶



4 Atmo

Duplizieren Sie das Pattern erneut, löschen Sie den Step beim Rauschen und aktivieren Sie stattdessen den ersten für Harmless. Wechseln Sie zum Song-Modus und zeichnen Sie alle drei Patterns untereinander ein. Den Atmo-Sound wollen wir per Hüllkurve etwas zähmen und ihn hierfür als Audiospur bouncen. Weisen Sie dem Plug-in einen eigenen INSERT-Kanal zu, öffnen Sie den Mixer und wählen Sie den eingestellten Kanal an. ▶▶

5 Recording

Rechtsklicken Sie im nachfolgenden Kanal auf das Symbol mit Pfeil nach oben, wählen **Route to this track only** und aktivieren die Aufnahme mit dem **Disk**-Symbol unten. Klicken Sie auf das **Dreieck** links oben im Mixer, wählen **Disk recording** und aktivieren ggf. die Funktion **Auto-create audio clip**. Mit **Render to wave file(s)** oder **[ALT+R]** startet die Aufnahme und ein Audio-Clip wird erzeugt. ▶▶

6 Hüllkurve

Wechseln Sie zur **Playlist** und klicken Sie den neuen Clip links oben an. Per **Volume** unter **Automate** erzeugen Sie einen Automations-Clip bzw. eine Hüllkurve für die Lautstärke. Mit einem Rechtsklick können Sie Sektionen erstellen oder löschen und den Verlauf dazwischen über die Kreise steuern. Die Hüllkurve können Sie der Übersicht halber übrigens auch auf eine andere Spur auslagern. ■