



# DVD-Vollversion: Beat Studio Machen: Intelligent Electro

Das Beat Studio ist eine Sammlung von vier exzellenten Plug-ins, die wir monatlich mit professionellen Sounds ausstatten. Die aktuelle „Smooth“-Soundbank für Zampler und Geists „Drums galore“ machen das Produzieren von charakterstarken Tracks gleichermaßen zur Pflicht und zum Kinderspiel. Doch es muss nicht unbedingt sphärisch zugehen, auch ein Crossover mit Electro ist easy!

von Marco Scherer

## Projektinfos:

**Material:** DAW, Beat Studio von DVD, Zampler- & Geist-Sound-Pack von DVD.

**Zeitaufwand:** etwa 1½ bis 2 Stunden

**Inhalt:** Einen „Intelligent Electro“-Track erstellen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



Bassline



## 1 Schema D#

Öffnen Sie Ihre DAW, stellen Sie das **Tempo** auf 100 BPM und laden Sie den **Zampler** auf eine neue Spur. Beim Durchhören der „Smooth“-Soundbank findet sich mit **Preset 010** ein saftiger Bass, der sich prima als Fundament nutzen lässt. Damit nehmen wir gleich eine Sequenz aus D#- und E-Noten auf: Prinzipiell wechseln sich D#2 und D#3 jedes Viertel ab. Dieses einfache Muster wird natürlich schnell langweilig. ▶▶

## 2 Variation

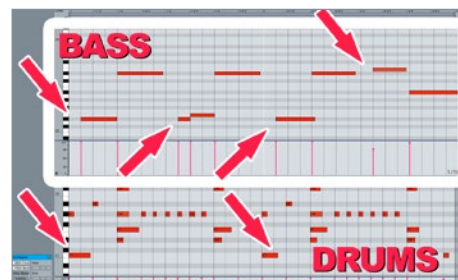
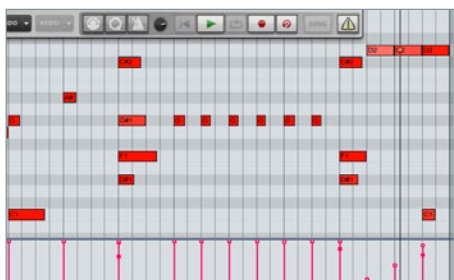
Also unterbrechen wir das Schema im zweiten und vierten Takt wie im Bild oben zu sehen: Das D#2 in Takt 2 wird halbiert und durch ein E2 ergänzt, was immens Spannung erzeugt. In Takt 4 wird das D#3 passend dazu gleich komplett auf E3 gehoben und die letzte Note wandert als Auflösung auf A#2. Da der Bass damit eine sehr melodische Komponente liefert, soll er auch etwas prägnanter ausfallen. ▶▶

## 3 Effekte

Drehen Sie **CUTOFF** voll auf, wechseln Sie zur **EFFECTS**-Seite und aktivieren Sie dort **DELAY** und **REVERB**. Damit die Effekte nicht den Mix vermatschen, stellen wir **COLOUR** und **LO-CUT** auf etwa 1 Uhr. **L-RATE** und **R-RATE** halten wir mit 1/8 und 1/8T recht kurz, **F-BACK** auf 10 Uhr ebenso. Bei **AMOUNT** genügt für beide weniger als 50%. Abschließend schalten wir **MONO** aus, um Slides bei überlappenden Noten zu vermeiden. ▶▶



Beat



## 4 Drums

Um den Track ins Rollen zu bringen, muss ein Rhythmus her. Also laden wir eine Instanz des Geists mit der „Drums galore“-Expansion (Anleitung auf DVD) und öffnen das Elektrodrums Kit. Das Kit bietet eher ausgefallene Percussions als Drums, was einem interessanten Beat sehr gelegen kommt. Platzieren Sie zu Beginn jeden Takts eine Kick auf der Eins. Als Snare dient eine Kombination aus D#1, F1 und C#2. ▶▶

## 5 Pattern

Der Sound auf C#2 bringt vor allem viel Räumlichkeit ins Spiel. Dazu spielen wir ein Hi-Hat-Muster mit G#1 ein, wie im Bild zu sehen. Das Sample ist eigentlich ein tiefer Zap-Sound, fast schon eine Kickdrum, was das Pattern um so abgefahrener macht. Am Ende des vierten Takts spielt ein „Blubb“ ein kurzes Fill-in aus Achtelnoten. Streuen Sie bei Bedarf noch einige weitere Drums in das Pattern. ▶▶

## 6 Bass

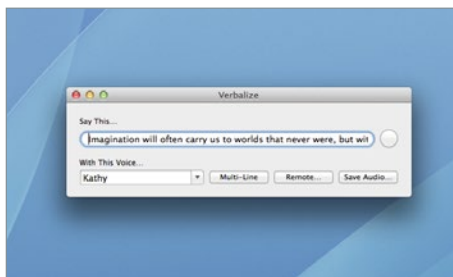
Kick und Bass klingen prima zusammen, haben aber ein Problem: Sie beginnen beide mit einem Klicken, überschneiden sich und spielen überdies im gleichen Frequenzbereich. Hier könnten wir mit Sidechain arbeiten, doch wir nutzen eine einfachere Methode: Kürzen Sie die Noten auf jedem ungeraden Viertel um 1/16. Somit werden Überschneidungen mit der Kick ausgeschlossen und mehr Groove ist auch drin. ▶▶



Vocals

## 7 Wörterbuch

Das probateste Mittel, einem Track Wiedererkennungswert zu geben, sind Vocals. Das funktioniert in jeder Musikrichtung, also auch in unserem Werk. Da wir keine vollen Strophen benötigen, denken Sie sich einfach einen Begriff, schlagen im Lexikon [1] die Erklärung nach und wandeln diese ab. Etwa wie: „*Imagination will often carry us to worlds that never were, but without we're going nowhere*“.



## 8 Speech

Den Text können Sie entweder per Mikrofon selbst einsprechen oder mit einem Speech-Programm wie *SayIt* [2] oder *Verbalize* [3] speichern. Laden Sie die Aufnahme anschließend auf eine neue Audiospur, normalisieren Sie die Lautstärke und stellen Sie die Spur mit einem *Limitter* aus, der den Gain leicht anhebt. Damit das Vocal nicht einfach lieblos vor sich hinplappert, zerschneiden wir es in Einzelteile.



## 9 Vocoder

Rücken Sie diese so zurecht, dass sie den bestehenden Groove unterstützen. Danach geht's zum spannendsten Teil: Laden Sie einen *Vocoder* auf die Spur. Als Quelle kopieren wir den Track der Bassline und öffnen darauf den *Dune LE* mit *Init*-Patch, der nur aus einem Oszillator mit Sägezahn-Wellenform besteht. Schalten Sie die Spur stumm und wählen Sie als Quelle (Carrier) für den Vocoder. Dazu ein großes *Reverb*.



Pad

## 10 Flächenleger

Zeit für ein paar Streichereinheiten mit einem Pad Marke Eigenbau, um mehr Atmosphäre zu erzeugen und das Fundament zu tragen. Laden Sie den *Curve 2 BE* auf eine neue Spur und erstellen Sie mit *New* ein *Init*-Preset. Den sehr statischen Sound bearbeiten wir mit einer minimalen Modulation von Pitch und Frequenzmodulation: Verbinden Sie den *LFO* in der Modmatrix mit *OSC FM* und *Pitch*, Intensität 1.0 bzw. 3.0.



## 11 Eigenbau

Den *LFO* (Wave 4) stellen wir auf *Fixed Sync* und wählen 1 Bar (4/4) als Tempo. Damit wabert das angehende Pad schon ganz nett. Nun noch die *Vol-EG*-Hüllkurve anpassen: Mit *Attack* und *Release* auf 1 Uhr fühlt sich der Sound richtig an. Als Grundlage für dessen Melodie nutzen wir die Haupttonart des Tracks: D#. Darauf aufbauend nehmen wir ein Pattern auf, das über acht Takte von D#3 zu D#4 wandert.



## 12 Melodie

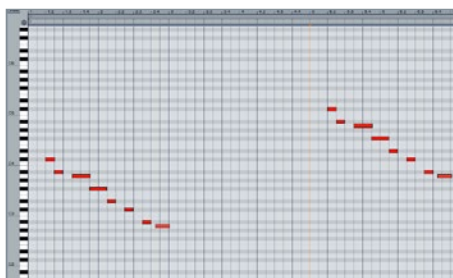
Der Einfachheit halber halten wir uns ausschließlich an schwarze Tasten, damit sind Verspieler ausgeschlossen, denn alle Noten harmonieren miteinander. Erst nach der Aufnahme gehen wir wieder vor wie bei der Bassline: Wir schneiden ein Stück von zwei Noten weg und pitchen das kürzere einen Halbton höher. Duplizieren Sie die Sequenz und transponieren die Kopie für später eine Oktave höher.



Hooks

## 13 Charakter

Mit Drums, Bass, Pad und Vocals haben wir einige harmonische Elemente beisammen. Vor allem die Vocals gehen ins Ohr, doch es fehlt noch die tragende Melodie. Für den richtigen Sound stöbern wir in der Zampler-Soundbank und finden mit *Patch 097* einen starken Vertreter. Wir nehmen direkt eine Melodie dafür auf, die im Off auf C#4 beginnt, sich in zwei Takten in einem Achtmuster bis A3 herunter hangelt.



## 14 Melodie

Ähnlich dem Pad nehmen wir danach Korrekturen vor und stauchen die Noten ein wenig zurecht, damit sie besser in den Groove passen. Lassen Sie nach den zwei Takten weitere zwei Takte Luft und kopieren Sie das Pattern in ein neues, das sie um eine Oktave hoch transponieren. Um den Klang weicher zu gestalten, drehen wir *CUTOFF* auf 2 Uhr herunter, dafür *ENV* auf 10 Uhr und *RELEASE* des *AMP ENVELOPE* auf 2 Uhr.



## 15 Antwort

Die Zwischenräume wollen wir mit einer Art „Antwort-Sound“ füllen. Da der vorige Hook-Sound sehr offen und klar ist, suchen wir für die Antwort etwas Tieferes. *Patch 109* der Zampler-Soundbank passt mit seiner simplen Sinus-Wellenform perfekt. Für die Melodie halten wir uns einfach an die bislang zumeist verwendeten Noten: D#, A# und E, mit denen wir einen Akkord einspielen, wie im Bild zu sehen.



Vocals

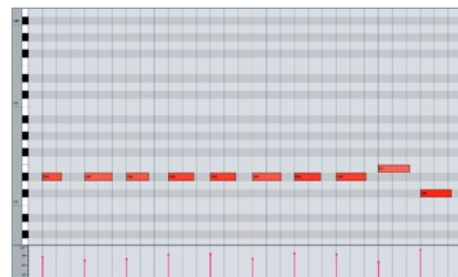
## 16 Pattern

Dabei spielen wir nur in die Zwischenräume des Hooks, damit sich die Sounds nicht überschneiden. Im achten Takt des Patterns programmieren wir anschließend ein kleines Fill-in. Um die beiden Melodien später im Arrangement länger einsetzen zu können, ohne dass sie langweilig werden – beispielsweise als Ankündigung – fassen wir sie zu einer Gruppe zusammen (oder senden Sie zu einer Bus-Spur). ▶▶



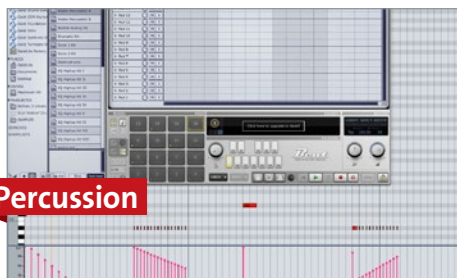
## 17 Glitschig

Auf die Gruppen- bzw. Bus-Spur laden wir das Plug-in *Glitch 2*, das einkommende Signale rhythmisch mit Effekten belegt. Die Einstellungen können Sie nach Belieben vornehmen, jedoch sollten die Melodien nicht übermäßig verzerrt werden, da sie sonst schwer zu mischen sind. Darüber hinaus sollten sie noch erkennbar bleiben. Nutzen Sie im Zweifel die Einstellungen, wie sie im Bild zu sehen sind. ▶▶



## 18 Breaker

Um später im Break Spannung erzeugen zu können, laden wir einen weiteren Synth mit einem Bass-Patch, dessen Sequenz ein zweitaktiges Synkopen-Muster mit D# spielt (eine Note alle 3/16tel) und mit E und C# endet. Wichtig bei diesem Sound: Er soll kurz und knackig ausfallen und das Filter später zu öffnen sein. Außerdem beladen wir den Bass nach einem *Lowcut* bei 300 Hz mit *Reverb* und *Delay*. ▶▶



Percussion

## 19 Becken

Zum Markieren von Überleitungen im Arrangement wollen wir einige Crash-Sounds vorbereiten. Da Samples echter Drumkits nicht gut zum synthetischen Charakter des Tracks passen, greifen wir auf das *Drumatic Kit* des Geist Lite zurück. Dort haben wir ein Kit des gleichnamigen Plug-ins aufbereitet. Erzeugen Sie ein 16-taktiges Pattern und platzieren Sie die drei Cymbals etwa wie im Bild zu sehen. ▶▶



## 20 Schwenks

Mithilfe eines *Panning*-Plug-ins lassen wir die Spur rhythmisch im Panorama schwenken. Routen Sie außerdem den *Output* zur Gruppen- bzw. Bus-Spur mit dem *Glitch*-Plug-in, dadurch erhalten die Becken mehr Pfiff. Und natürlich darf etwas Percussion nicht fehlen. In der Geist-Expansion werden Sie einige Kits finden, doch auch in der Zampler-Soundbank ist mit *Patch 015* ein passender Kandidat vorhanden. ▶▶



## 21 Arpeggio

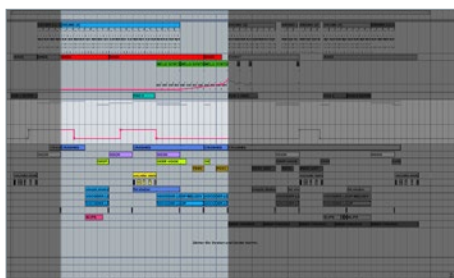
Der Arpeggiator sorgt schon fast alleine für richtigen Groove, daher genügt die Aufnahme von D#2 und D#3 über acht Takte. Bei Bedarf können Sie diese noch mit zusätzlichen Noten ausschmücken. Analog zu den Melodien stellen wir auch diese Spur mit einer *Glitch-2*-Instanz aus, denn das Arpeggio alleine nutzt sich doch schnell ab. Alternativ können Sie auch die Freeware *Livecut* einsetzen [4]. ▶▶



Arrangement

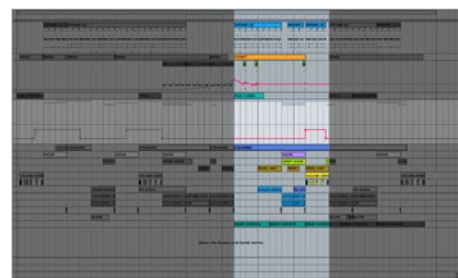
## 22 Intro

Den Track beginnen wir direkt mit dem markantesten Element: dem Vocoder-Vocal. Dazu ein Akkord mit D#1 und D#2 vom Pad. Die Bassline lassen wir über acht Takte langsam einfaden. Im Anschluss gesellt sich der Hook dazu, allerdings mit aktiviertem *Glitch*-Plug-in, damit die Melodie nicht gleich verbraten wird. Außerdem starten parallel die Drums ohne Kick. Los geht's dann minimal mit Drums und Bass. ▶▶



## 23 Aufbau

In den nächsten 16 Takten soll der Hörer Zeit haben, in den Groove einzusteigen. Schmücken Sie den Part mit einigen Effekten aus. Danach setzen Hook und dessen Antwort ein, gefolgt von Pad und Vocals. Dann wird es Zeit für die Breaker-Melodie aus Schritt 18, dessen Filter sich über 16 Takte langsam öffnet. Gleichzeitig startet das Percussion-Arpeggio, das die Melodie nach dem Break ablöst. ▶▶



## 24 Break

Da die Bassline eine markante Melodie spielt, legen Sie eine Kopie des Patterns an und transponieren alle Noten auf D#. Bringen Sie dieses Pattern für die nächsten 32 Takte. Das erzeugt Spannung und nutzt die Melodie nicht ab. Vor dem Wiedereinsatz des alten Patterns können Sie den Bass kurz aussetzen. Auch das erzeugt Spannung. Wenn die Grundstruktur steht, garnieren Sie den Track mit Effekten. ■