



# DVD-Vollversion: Beat-Studio Tricky Power-Mixing

Gute Songs schreiben, ist die eine Sache, das Produzieren und Abmischen die andere. Doch kein Problem, denn unser stetig wachsendes Beat-Studio hält alle nötigen Mittel parat, um selbst eine mäßig Vorlage mit Druck, Dynamik und mehr Dimension auszustatten. Verlieren wir also keine Zeit! **von Marco Scherer**

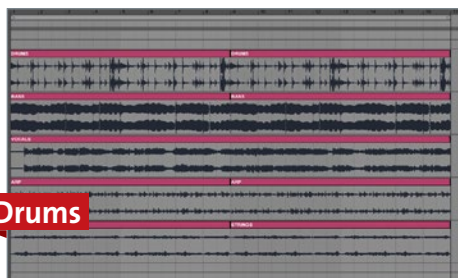
## Projektinfos

**Material:** DAW, Zampler//RX, Geist Lite, TB Reverb BE, DDMF TheStrip, Synth1, TX16Wx

**Zeitaufwand:** etwa 2 Stunden

**Inhalt:** Songvorlage druckvoll abmischen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



Drums



## 1 Vorlage

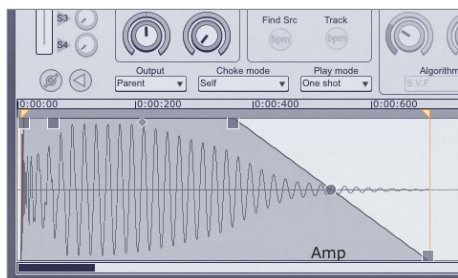
Beim Hören der bestehenden Songvorlage (s. DVD) fallen sofort dünne Drums, ein untight gespielter Bass und der eindimensionale Gesamtmix auf. Lediglich die Vocals haben ordentlich Wucht, überlagern jedoch den Rest. Also beginnen wir mit der ersten Baustelle: den Drums. Sollten diese als MIDI-Spur vorliegen, überspringen Sie den nächsten Schritt. Wir wollen die Drums doppeln und benötigen dafür die Noten. ▶▶

## 2 Groove

Wenn möglich, können Sie Ihre DAW die Audiospur zu Noten konvertieren lassen, wie etwa in Ableton Live mit der Option **Drums auf neue MIDI-Spur konvertieren**. Andernfalls spielen Sie die Drums grob nach. Dabei muss nicht jede Nuance beachtet werden. Am wichtigsten sind Kick, Snare und in etwa der Hi-Hat-Groove. Toms sind in unserem Beispiel keine enthalten. Diese würden wir ohnehin außen vor lassen. ▶▶

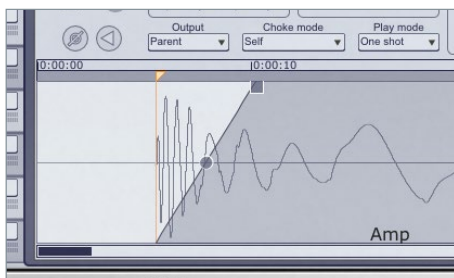
## 3 MIDI

Liegt der Beat als **MIDI**-Clip vor, exportieren Sie diesen als MIDI-Datei. Erzeugen Sie dann eine neue Spur mit Geist Lite und der aktuellen **Minimal Drums Expansion**. Die MIDI-Datei ziehen wir jedoch nicht auf die Spur in der DAW, sondern auf das erste **Pattern** von Geist (das gelb markierte Pattern der 12er-Tastatur links vom Beat-Logo). Denn wir wollen später noch interne Modulationen einbauen. ▶▶



## 4 Kick

Die Original-Kick fällt recht dünn und drucklos aus, hier setzen wir zuerst an. Laden Sie das **Blofeld Analog Kit**, starten Sie die Wiedergabe und schieben falls nötig die Noten zu den entsprechenden Drums. Das Kit kommt mit mehreren Bassdrums, wir bleiben gleich bei der ersten (C1). Diese hat Druck und einen weichen Ausklang. Perfekt als Addition zum kurzen Original. Wechseln Sie zur **PAD/LAYERS**-Sektion. ▶▶



## 5 Hüllkurven

Hier passen wir den Ausklang an: Die gelben Marker zeigen Start und Ende des Samples. Schieben Sie den rechten Marker nach links, bis zum Ende der Wellenform. Den rechten grauen Marker schieben wir ebenfalls nach links, um das Sample vorzeitig auszufaden. Zoomen Sie dann in die Wellenform hinein und erzeugen Sie mit dem linken grauen Marker einen kurzen Fade-in, damit die Original-Kick hörbar bleibt. ▶▶



## 6 Ergänzung

Zurück zur **PATTERN**-Sektion: Als Snare nutzen wir Pad 5, für jeden vierten Schlag aber Pad 4, der Abwechslung halber. Außerdem bauen wir hinter jeder zweiten Snare die Kick von Pad 2 ein, um den Groove zu erweitern. Für mehr Stereobreite soll die Hi-Hat im Panorama schwenken. Klappen Sie das entsprechende Pad auf (in unserem Falle Pad 7), wählen **Pan** aus dem ersten Dropdown und das **Stift**-Werkzeug. ▶▶

# Ideen für die Praxis



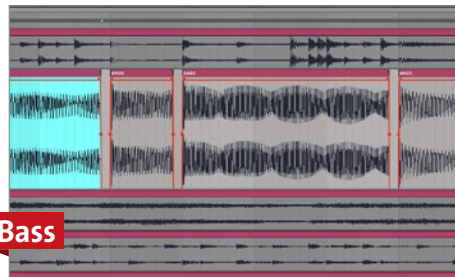
## 7 Bus

In der *Pattern*-Ansicht können wir unter jedem Step eine Position einzeichnen. Wechseln Sie die Seite nach jedem zweiten Schritt. In der Summe klingen die Drums nun wesentlich kräftiger. Geben wir noch etwas Volumen und Druck hinzu. Führen Sie originalen Drums und Geist zu einer *Bus*-Spur und laden das *ToneBoosters Reverb* sowie *TheStrip*. Damit kleben wir beide Drum-Spuren im gleichen Raum zusammen. ▶▶



## 8 Raum

Beim Reverb genügt ein *TAIL* von 0.45s mit *Raumgröße* 30% und 17% *wet*. Der Hall ist damit gerade so hörbar, also genau richtig. Im *TheStrip* schalten wir den *EQ* aus, den *Kompressor* dafür ein (über das Lämpchen neben *COMPRESSOR*). Mit einem *THRESHOLD* von -30 dB und *RATIO* 1:1.4 packt die Komprimierung richtig zu und senkt den Pegel teils um 10 dB ab. Gleichen Sie die Lautstärke per *Output*-Fader aus. ▶▶



## 9 Tipp

Am Ende der Kette platzieren wir noch einen *Limitier*, der lediglich eventuelle Pegelspitzen ab -0.30 dB abfängt. Tipp: Je nach verwendeten Drums fallen die Einstellungen unterschiedlich aus. Sollte der Drum-Mix verwaschen klingen, reduzieren Sie das *Reverb* und die *Kompression*. Auch hilfreich kann es sein, den *Reverb High pass* auf 300 Hz zu erhöhen sowie *Low pass* bei etwa 5.000 Hz anzusetzen. ▶▶

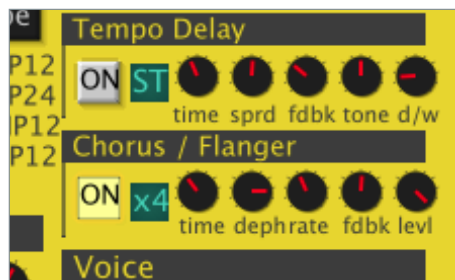
## 10 Schneiden

Beim *Bass* kümmern wir uns zunächst um das *Timing*. Laden Sie die Aufnahme auf eine *Audiospur* und zoomen in die Wellenform hinein. Die einzelnen Noten sind deutlich voneinander zu unterscheiden, also zerschneiden wir das Material an den entsprechenden Stellen. Lassen Sie zwischen den Noten etwa ein 16tel *Luft*, das sorgt für mehr *Transparenz*. Setzen Sie einen kurzen *Fade-out* ans Ende jedes Abschnitts. ▶▶



## 11 Pattern

Da auch der Klang noch etwas *Bearbeitung* vertragen kann, wollen wir auch hier die *Noten* herausfinden. Etwa mit *Melodyne*, *Vari-Phrase*, *Flex Pitch* oder anderen Tools zum *Extrahieren* von Tonlagen. Im Zweifel lässt sich das *Muster* in diesem Falle aber leicht nachspielen, denn die *Melodie* besteht aus lediglich fünf *Noten*. Erzeugen Sie eine neue *MIDI*-Spur für die *Bass-Sequenz* und laden den *Synth1*. ▶▶



## 12 Säger

Wir benötigen nur *Oszillator 1* mit *Sägezahn*-Wellenform und drehen daher *mix* ganz nach links. Den *det(une)*-Regler stellen wir auf 10 Uhr, was den *Sägezahn* zur *Supersaw* mutieren lässt. Noch mehr *Breite* holen wir mit dem 4-fachen *Chorus*-Effekt heraus: *time* auf 11 Uhr, *depth* auf 3 Uhr, *rate* auf 11, *fdbk* auf 12 und *level* auf *Anschlag*. Hinter das *Plug-in* laden wir einen *Equalizer* als *Lowcut* ab 300 Hz. ▶▶



Michael Schymik

### Magic Chords Piano

Quinten-/Harmonielehre-Zirkel für *Komposition*, *Songwriting* und *Improvisation* für *Klavier/Keyboard*. ISBN 978-3-940963-15-4 • € 14,80 [D] | € 15,30 [A]



Michael Schymik

### Magic Chords Guitar

Quinten-/Harmonielehre-Zirkel für *Komposition*, *Songwriting* und *Improvisation* für *Gitarre*. ISBN 978-3-940963-16-1 • € 14,80 [D] | € 15,30 [A]

Michael Schymik

### Songwriting intensiv (+ CD)



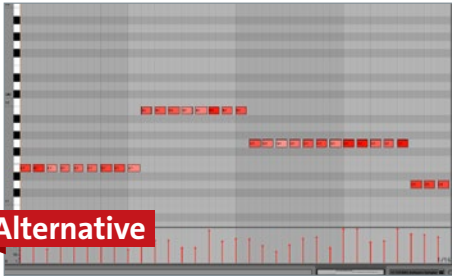
Der Autor entwickelt mit dem *Leser* einen *vollständigen Song*, von der *Ideenfindung* über die *Komposition* der einzelnen *Formteile* bis hin zum *fertigen Arrangement*. ISBN 978-3-940963-13-0 296 Seiten • € 17,80 [D]

Nils Schröder

### Drum-Recording Guide (+ DVD)



Schritt für Schritt führt *Nils Schröder* den *Leser* mit *durchdachter Methodik* und *beliegender Recording-Schablone* zu *sensationell klingenden Drum-Aufnahmen*. ISBN 978-3-940963-03-1 322 Seiten • € 18,80 [D]



Alternative

# 13 Achtel

Neben der originalen Bass-Variante mit langen Noten und einem Synth-Sound bietet sich ein Achtermuster mit einem echten akustischen Bass an. Als Grundlage für die Melodie dient das gleiche Pattern wie zuvor, jedoch mit Achtelnoten. Dabei genügt ein einziges Bass-Sample, das Sie von DVD laden oder von einer beliebigen Quelle absampeln können. Öffnen Sie den **TX16Wx** Sampler auf einer neuen Spur. ▶▶



# 14 Sampler

Schalten Sie links von Programs zum File browser und navigieren zum gewünschten Ordner mit dem Bass-Sample. Ziehen Sie das Sample in den Mapping-Bereich über dem Keyboard und strecken es ganz nach links und rechts. Klappen Sie die Zeile unter dem Keyboard mit dem **Plus**-Symbol auf und stellen die **Root**-Note korrekt ein (rechts von Root die Maustaste gedrückt halten und hoch oder runter ziehen). ▶▶



# 15 Modulation

Verbinden Sie in der Modmatrix rechts unten zum einen **Random** mit **Wave Start**, bei etwa +370 ms. Dadurch klingt das Sample bei jedem Antriggern anders und somit realistischer. Außerdem verbinden wir **Velocity** mit **Filter Drive** bei +1.00. Das Filter stellen wir von Off auf **LowPass** und drehen **Drive** voll auf. Nun noch **Attack** auf 0.24 ms drehen, um eventuelle Knackser zu unterdrücken. **Release** auf 37 ms. ▶▶



Arpeggio

# 16 Streicher

Klanglich spielt der Song schon jetzt in einer anderen Liga, doch könnte er durchaus etwas mehr Pfeffer vertragen. Hier machen wir uns die Streicher und die **Complete Arps Expansion** für den Zampler zunutze. Sofern die Noten der Streicher nicht vorliegen, gehen wir vor wie beim Bass: entweder lassen wir sie von einem Tool berechnen oder spielen sie nach. ▶▶



# 17 Analyse

Tipp: Wenn das Nachspielen nicht gleich hinlief, loopen Sie für jede Tonlage des nachzuspielenden Instruments einen kurzen Ausschnitt. Spielen Sie dann mit einem simplen Sound alle zwölf Noten einer Oktave durch, bis der richtige Ton gefunden ist. Außerdem können Sie einen Spectrum Analyzer wie Span [1] oder Abletons Spectrum zu Hilfe nehmen. Diese zeigen nicht nur Frequenzen, sondern auch Tonhöhen an. ▶▶



# 18 Zampler

Laden Sie **Zampler** und die Soundbank von DVD. Mit den Streicher-Noten füllen wir die enthaltenen Arps und suchen ein passendes Preset, wie etwa 062 (AR Prophet8). Fügen Sie eine Instanz von **TheStrip** hinzu. Den **Gain** des **HF** (HighFilter) drehen wir auf +12 dB, um dem Arp mehr Präsenz zu verleihen. Außerdem den **LF** auf -12 dB bei 300 Hz. Den Kompressor lassen wir mit **THRESH.** -24 und **RATIO** 1:1.5 zupacken. ▶▶



Vocals

# 19 Säubern

Die mitgelieferten Song-Vocals klingen prima, nehmen im Kontext jedoch eine Menge Raum ein. Also sorgen wir mit **TheStrip** für mehr Luft, indem dieser die Frequenzen unterhalb 300 Hz abschneidet. Das war die leichte Übung. Schwieriger wird es nun, das bereits enthaltene **Delay** weniger prägnant zu gestalten. Hier leistet das **GATE** gute Dienste. Drehen Sie zunächst den **RANGE** auf volle Pulle. ▶▶



# 20 Gate

Dazu **ATTACK** auf extrem kurze 3 ms und **RELEASE** auf etwa 90 ms, damit das Gate nicht zu abrupt arbeitet. Das Ergebnis wäre sonst holprig. Per **THRESHOLD** gilt es nun die passende Grenzlautstärke zu finden, bei welcher der Gesang durchgelassen wird, leisere Stelle mit **Delay** aber unterdrückt werden. In diesem Falle -18 dB. Je nach Songpassage können allerdings abweichende Einstellungen nötig sein. ▶▶



# 21 Raum

Da es bei diesem Song stilistisch passt, laden wir ein **Reverb** für die Vocals und drehen die **Halfpahn** auf das Maximum von 9.90 Sekunden. **High pass** stellen wir auf 300 Hz, **Low pass** auf 20.000 Hz. Dieses Reverb nutzen wir ausschließlich im Refrain, denn durch den ganzen Song gezogen wäre der Effekt zu anstrengend für das Ohr. Nutzen Sie stattdessen einen dezenten Raum, etwa wie bei den Drums. ■