

Cubase Composer

► Teil 1: Vorbereiten der Sounds

In dieser Ausgabe starten wir unseren mehrteiligen Cubase Composer-Workshop. Er richtet sich vor allem an Einsteiger in das Thema Produktion elektronischer Musik und vermittelt Ihnen zahlreiche Tricks und Hilfestellungen bei der Erstellung Ihrer eigenen Tracks. Obwohl sich der Workshop in erster Linie an Steinbergs Cubase orientiert, können auch Nutzer anderer Audiosequencer und Produzenten nicht-elektronischer Stilrichtungen hier übertragbare Informationen finden und ihr Wissen um praktische Tipps erweitern.

Eine kurze Einleitung

Die elektronische Musik mit ihren zahlreichen Stilistiken orientiert sich zwar zum Teil auch an herkömmlichen Songstrukturen,



Foto: Shutterstock

hat jedoch im Laufe der Zeit eigene Produktionstechniken ausgebildet. Die vorgestellte Arbeitsweise stellt daher nur einen möglichen Weg von vielen kreativen Herangehensweisen dar und ist natürlich nicht als absolute Richtlinie zu verstehen. Zum besseren Verständnis – und nicht zuletzt um die Techniken direkt anzuwenden – können Sie sich die begleitenden Praxisbeispiele als Cubase-Projekte von unserer Webseite www.keys.de herunterladen – für alle Cubase-Versionen ab der Versionsnummer 4.

Das „Instrumentarium“ elektronischer Musik

Los geht es mit den Sounds! Um elektronische Musik produzieren zu können, benötigen Sie in erster Linie entsprechende Sounds, Klänge und Effekte. Hier bietet der Markt nahezu unüberschaubare Möglichkeiten und Tools. Aber was brauchen Sie wirklich? Die folgenden Punkte sollen Ihnen eine kleine Entscheidungshilfe geben:

- Lassen Sie sich nicht nur vom Namen, der Bedienoberfläche oder den Presets eines

Tip: Einzelausgänge für Drums mit HalionOne

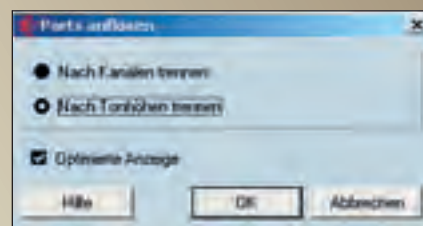
HalionOne bietet nur einen Stereo-Ausgang. Oft ist es aber sinnvoll, die im Track verwendeten Drum-Parts in die einzelnen Instrumente wie beispielsweise Bassdrum, Snaredrum, HiHat oder Ride aufzuspalten, so dass Sie diese Instrumente sowohl unabhängig voneinander verschieben, kopieren aber auch auf separaten Mixerkanälen abmischen können.

Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

- Wählen Sie den entsprechenden Drum-Part

innerhalb einer MIDI- oder Instrumentenspur an.

- Klicken Sie im Menü „MIDI“ auf die Funktion „Parts auflösen“.
- Im sich öffnenden Fenster wählen Sie den Punkt „Nach Tonhöhen trennen“ sowie die „Optimierte Anzeige“. Bestätigen Sie Ihre Auswahl.
- Cubase erzeugt jetzt für jede MIDI-Note und damit auch für jedes Instrument eine eigene Spur mit den separierten Daten. Die Originalspur wird dabei stummgeschaltet.



So lösen Sie Parts in ihre Einzelteile auf.



Mit einem Trick verhilft man HalionOne doch zu Einzelausgängen.

- Wenn sie diese Funktion mit einem Part innerhalb einer Instrumentenspur ausführen, werden für die neu entstehenden Spuren automatisch die gleichen VST-Instrumente mit dem verwendeten Instrument und Sound geladen.

- Auf diese Weise können Sie alle Drumsounds getrennt voneinander arrangieren und später mit Effekten bearbeiten. Vergessen Sie nicht, den ursprünglichen, automatisch stummgeschalteten Drum-MIDI-Part mitsamt seiner Instrumentenspur zu löschen, da er unnötige Rechenleistung erzeugt.

Instruments beeindrucken. Generell steckt in jedem Synthesizer das Potenzial, um brauchbare Sounds für nahezu jede Stilistik der elektronischen Musik zu erzeugen. Achten Sie deshalb vielmehr auf eine möglichst große Flexibilität bei der Klangerzeugung.

- Die in Cubase enthaltenen virtuellen Synthesizer Prologue, Mystic und Spector sowie der A1 aus den früheren Versionen bilden bereits eine gute Grundlage für gängige Bässe, Leads und Effektsounds. Klingt ein Sound nicht „fett“ oder brillant genug, setzen Sie einfach Equalizer oder Effekte wie Chorus und Delay ein. Ein Geheimtipp für breite Padsounds von Ambient über Trance bis hin zu Lounge ist der Embracer. Beachten Sie: Mystic und Spector sind nur in Cubase 4 und 5 verfügbar.

Die Drumsounds

- Bei der elektronischen Musik werden oft vollsynthetische Schlagzeugsounds verwendet. Die beste Lösung für Drumsounds gibt es nicht, wichtig ist eine ausreichend große Library mit entsprechenden Klängen. Wie kommen Sie an Drumsounds? Über
- Sampler mit entsprechenden Libraries wie Native Instruments Kontakt
- spezialisierte Drumsampler wie Native Instruments Battery oder FXpansion Guru
- spezielle Drumsynthesizer (z. B. Waldorf Attack)
- Drum-Loops und -sounds von Sample-CDs
- selbst aufgenommene akustische Schlagzeugsounds oder Geräusche/Effekte etc., die soundtechnisch so verbogen werden, dass sie nach Schlagzeug klingen.

Der Cubase-interne Sample-Player Halion-One enthält eine Vielzahl gut einsetzbarer elektronischer Drumsets. Zwar bietet HalionOne nur einen Stereo-Ausgang für die Drumsets, mit einem kleinen Trick lassen sich aber auch diese Drumsounds auf einzelne Mixerkanäle legen (siehe Kasten). Bei Cubase 5 sollten Sie unbedingt den neuen Grooveagent One ausprobieren, den wir in der Cubase Zone in der KEYS-Ausgabe 05/09 vorgestellt haben.

- Aufgrund der immer effizienteren Einbindung von Audiomaterial über eine Audiospur werden vor allem Drumloops und andere Samples per Drag & Drop direkt in eine Audiospur geladen, dort mit Insert- und Send-Effekten versehen und ohne Umweg über einen Sampler wie Halion oder Kontakt wiedergegeben. Nutzen Sie hierfür die Mediabay: Wenn Sie dort im Scope-Bereich die

Funktion „Im Projektkontext wiedergeben“ aktivieren, werden Audiodateien automatisch an das Songtempo angepasst.

Dazu sollten die Daten aber sauber geschnitten sein. Mit Drag & Drop ziehen Sie eine Audiodatei dann an eine beliebige Songposition. Das synchronisierte Tempo wird hier beibehalten.

Der Bass-Sound

Bässe haben in der elektronischen Musik oft zwei Funktionen: Der sehr dumpfe Offbeat-Tiefbass unterstützt die Bassdrum in ihrem Rhythmusfundament und bleibt vom Grundsound her meist statisch.

Der typische Bassline-Bass liegt frequenzmäßig meist oberhalb der Bassdrum und sorgt mit einer abwechslungsreichen Basslinie sowie Klangänderung durch gezieltes Filteröffnen für Bewegung im Soundbild. Bass-Sounds können im Prinzip nahezu alle Synthesizer erzeugen. Nachfolgend haben wir zwei Beispiele zum Nachprogrammieren für beide Bass-Typen erstellt:

Minimal-Schub-Bass mit dem Monologue

1 Zwei nicht verstimmte, voll aufgedrehte Sägezahn-Oszillatoren erzeugen den fetten Grundsound des Basses. Ein wenig Noise (Rauschen) gibt dem Signal etwas Schmutz.

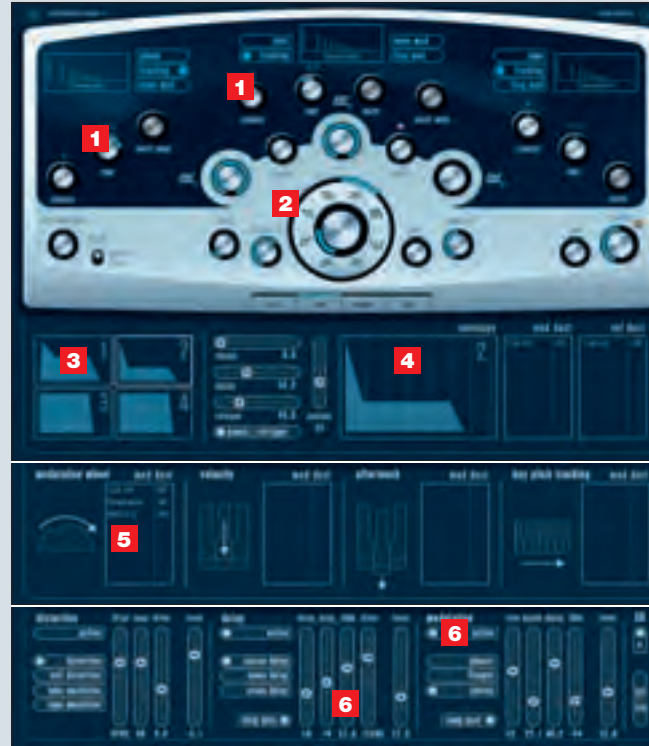
2 Das 24 dB-Tiefpass-Filter (LP24) ist fast ganz geschlossen, die Resonanz auf 0. Die Hüllkurve (Mod Env) steuert den Cutoff-Verlauf.



Minimal-Schub-Bass mit dem Monologue.

3 Die Mod Envelope für das Filter öffnet am Anfang leicht und schließt schnell, um den typischen Bassattack zu erzeugen. Gleichzeitig wird ihre Intensität über die Anschlaggeschwindigkeit (Velocity) gesteuert.

4 Die Lautstärkehüllkurve (Amp Env) verläuft ähnlich wie die Filterhüllkurve und formt so den Lautstärke-Verlauf des Bass-Sounds.



Resonanz-Basslinie erzeugt mit dem Prologue.

5 Als Effekt empfiehlt sich für einen aggressiveren Sound das Overdrive, auf den Einsatz weiterer Effekte wurde verzichtet.

Resonanz-Bassline mit dem Prologue

1 Zwei leicht gegeneinander verstimmte und oktavierte Sägezahnoszillatoren erzeugen den Grundsound des Basses. Je weniger Verstimmung, desto mehr Präsenz hat der Bass.

2 Das 24 dB-Tiefpass-Filter ist fast ganz geschlossen, aber mit relativ viel Emphasis (Resonanz) für das typische „Schmatzen“. Für einen etwas raueren, druckvolleren Sound ist der Filter Drive zuständig

3 Die Lautstärkehüllkurve (Envelope 1) zeigt einen Standard-Verlauf. Attack wurde etwas ▶

aufgedreht, damit der Klang nicht allzu stark „knackt“.

4 Die Filterhüllkurve (Envelope 2) öffnet in der Attackphase direkt und schließt dann schnell, um typisches Bassattack zu erzeugen. Je nach Anschlaggeschwindigkeit (Velocity) klingt der Bass dumpfer oder heller.

5 Das Modulationsrad steuert mehrere Parameter gleichzeitig: Filter Cutoff, die Filterhüllkurven Decay-Phase zum „Verkürzen“ des Sounds sowie Anhebung der Resonanz (Emphasis) für extremeres Filterschmatzen.

6 Ein zum Songtempo synchronisiertes Stereo Delay erzeugt gerade bei modulierten Basslines eine abwechslungsreiche Gegenläufigkeit. Der Chorus sorgt für Breite und Tiefe.

Der Lead-Sound

Unter einem Leadsound versteht man im weiteren Sinne einen Klang, der in irgendeiner Form an der Melodie eines Songs beteiligt ist. Das kann ein einfacher zweistimmiger Sägezahnlead für eine Trance-Nummer sein, ein polyphoner Melodiesound für den Refrain, ein Arpeggiator-Sequencersound als „schmückendes Beiwerk“ oder ein typischer monofoner Leadsound zur Unterstützung

eines HipHop-Grooves. Wir zeigen im folgenden Beispiel, wie ein durchsetzungsfähiger, aber abwechslungsreicher Trance-Leadsound aufgebaut ist:

Trance-Lead mit dem Prologue

1 Der Grundklang besteht aus drei gegeneinander verstimmt und oktavierten Sägezahnoszillatoren. Der rauschartige Charakter entsteht durch den Einsatz von FM auf Oszillator 2. Dieser Oszillator basiert zusätzlich auf einer Formant-Wellenform.

2 Das 24 dB-Tiefpass-Filter ist fast ganz geöffnet, mit wenig Emphasis. Auf diese Weise „überstrahlt“ der Klang nicht alles und der etwas aggressive FM-Charakter wird gedämpft.

3 Es gibt keine Filter-Hüllkurvensteuerung, da LFO 2 das Filter periodisch „bearbeiten“ soll. Die Lautstärke-Hüllkurve ist kurz und „präzise“.

4 Die LFO-Modulationen sorgen für Abwechslung: LFO 1 steuert die FM-Intensität und einen leichte Tonhöhendrift von OSC 1, LFO 2 erledigt die Tonhöhenänderung von OSC 2 sowie eine Cutoff-Modulation.

5 Das Modulationsrad schließt das Filter und steuert dabei auch die Lautstärke, da der Sound beim Erzeugen mehrerer Stimmen zum Clipping neigt.

6 Ein synchronisiertes Cross Delay bringt Abwechslung im Klangbild und der Stereobreite, der Flanger Bewegung im Klang.

Die Pad-Sounds

Gerade bei Trance, Ambient und Lounge/Chillout wird sehr viel mit Padsounds gearbeitet, die ein sehr dichtes Songpolster schaffen sollen. Beliebt sind hierbei die „sehr fett“ klingenden Synthesizer. Aber Vorsicht: Ein Pad, welches alleine vielleicht sehr voll, dicht und breit klingt, drückt meist im Songkontext andere Sounds (vor allem Leads und/ oder Vocals) an die Seite. Und noch ein Hinweis: Pads mit hohem Obertonanteil (wie zum Beispiel Strings) machen das Frequenzspektrum eines Tracks schnell dicht, gedämpfte (gefilterte) Pads eignen sich hierfür besser. In unseren Beispielen möchten wir einen unaufdringlichen Teppichsound vorstellen:

Ambient-Pad mit Embracer

Als Beispiel dient uns das Embracer-Preset „Total Recall“ mit



Ambient-Pad mit dem Embracer.

geringfügigen Modifikationen: Die Attack von OSC 1 ist etwas stärker aufgedreht, der „TONE“ von OSC 2 leicht reduziert, um nicht ganz zu dominant zu wirken.

Die Breite des Klangs resultiert in der Verwendung eines „kleinen“ Effekt-Tricks:

- Laden Sie einen Chorus-Effekt in einen Effektkanal und stellen Sie diesen nach Wunsch ein.
- Richten Sie den Chorus als Send-Effekt für den Instrumentenkanal mit dem Pad-Sound ein.
- Pannen Sie die Instrumentenspur mit dem Pad ganz nach links, den Effektkanal mit dem Chorus ganz nach rechts. Auf diese Weise erhalten Sie eine sehr unaufdringliche Breite und eine gute Stereo-Räumlichkeit.

Die Effekt-Sounds

An dieser Stelle Synthesizer-Effekte im Detail zu beschreiben würde schon ein



Trance-Lead-Sound mit dem Prologue.



Zum Schluss die Effektsounds.

von Übergängen zwischen zwei Songbestandteilen verwendet, zum Beispiel den typischen „Whoosch-Sound“ in unserem folgenden Beispiel:

Whoosch-Sound mit dem Prologue

1 Bei diesem Sound haben die Oszillatoren keine Funktion, lediglich der Rauschgenerator erzeugt Rosa Rauschen als Basis-Signal.

2 Das 24 dB-Tiefpass-Filter ist ganz geschlossen, die Emphasis (Resonanz) leicht aufgedreht. Drive steigert die Präsenz des Whoosch-Sounds.

3 Hüllkurve 2 (ENVELOPE 2) steuert das Filter-Cutoff sorgt mit ihrem Verlauf für den typischen „Einblend- und Abstopp-Effekt“. Die Attack-Zeit bestimmt dabei die Einblende-Dauer.

4 Lautstärke-Hüllkurve 1 läuft parallel zu Hüllkurve 2 und endet ebenso abrupt. Attack kann verwendet werden, um die

Rauschphase an den Songverlauf anzupassen.

5 Das Stereo Delay mit kurzen Delay-Zeiten und hohem Feedback sorgt für einen minimalen tonalen Charakter.

Und das lesen Sie nächsten Monat

So, die Sounds sind alle vorbereitet. In der nächsten Folge widmen wir uns der Frage, wie man Schlagzeug-Grooves programmiert und wir geben Tipps, wie man knackige Basslines und typische Hooklines finden kann. Bis dann!

Literatur-Tipp

Weitere Tipps und Tricks rund um das Thema Arrangieren und Komponieren mit Cubase finden Sie im Cubase Composers Guide des Autors Holger Steinbrink, der bei PPVMEDIEN erschienen ist.



ganzes Buch füllen. Hier gibt es unzählige Sounds. Meist werden diese im Songkontext als Füllmaterial oder zur Verstärkung

MUSIC STORE

professional www.musicstore.de

billiger kaufen...frei Haus mehrere tausend Gitarren Versandbereit

Schöner informieren: blättern Sie in unserem interaktiven Blätterkatalog! unter www.musicstore.de

Advertisement for Music Store featuring various audio interfaces like Cakewalk V-Studio VS 100, Native Instruments Audio 2 DJ, and M-Audio FastTrack Ultra. Includes prices and a mouse cursor pointing to the catalog.

Vom Blätterkatalog sind Sie mit nur einem Klick wieder im Shop... Preise topaktuell!