

Beat-Programmierung – Teil 2:

Real Drums selbst gemacht!

Im Workshop der letzten Ausgabe [1] haben wir die Basis für einen lebendigen Drum-Beat programmiert. Doch es sind oft die kleinen, Schlagzeuger-spezifischen Dinge, die einen Beat authentisch machen. In dieser Folge werden wir den Beat also erweitern und ihm einen Feinschliff verpassen. Dafür unverzichtbar: das exklusive akustische Drumkit auf der DVD. Wer tiefer in das Thema einsteigen möchte, dem sei zudem der Onlinekurs "Real Drum Programming" von Audiocation [2] empfohlen.

von Frank Zumbroich



165 MB Klang-

daten auf DVD

Projektinfos

Material: beliebiger Sequenzer, Halion 3 oder Kontakt 4, Drumsounds von der DVD

Zeitaufwand: 1 Stunde

Inhalt: Programmierung authentischer Drum-Grooves und Fills

Schwierigkeit: Einsteiger, Fortgeschrittene



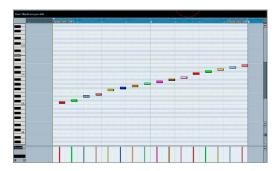
Beat öffnen

Öffnen Sie zuerst ihr Projekt mit dem anhand des letzten Workshop erstellten Beat. Stellen Sie sicher, dass das Acoustic Drum Set (von der Beat-DVD) korrekt in ihrem Sampler geladen ist. Falls Sie die letzte Beat-Ausgabe verpasst haben, importieren Sie die MIDI-Datei *Real Drum Groove.mid* von der DVD in den Sequenzer und laden Sie das Acoustic Drum Set in Ihren Sampler.



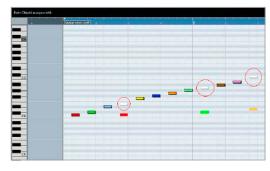
Pattern kopieren

Bevor wir mit dem Veredeln beginnen, kopieren
Sie bitte den zwei Takte langen Beat und hängen ihn hinten an. Lassen Sie dann einen Takt frei und kopieren Sie den nun vier Takte langen Beat erneut. In den freien Takt programmieren wir später einen Fill.



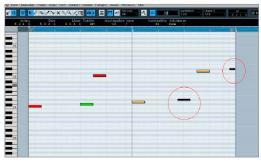
Ghost Notes

Erzeugen Sie nun einen zwei Takte langen Part auf der "Snare very soft"-Spur (ab Takt 2), öffnen Sie ihn und zeichnen auf jede zweite 16tel eine Note. Stellen Sie sicher, dass die Quantisierung auf 1/16 steht. Benutzen Sie für alle Schläge unterschiedliche Noten (Samples) ab C2 mit voller Anschlagstärke. Durch diese Ghost Notes bekommt der Beat einen besonderen Flow.



Doppelte Schläge

Da sich im Basis-Beat auf der "Snare medium"Spur bereits drei Schläge an den 16tel-Positionen befinden, müssen Sie die entsprechenden Schläge
in der eben programmierten Ghost-Spur löschen, da Sie
sonst doppelte Schläge erhalten. Am einfachsten geht
das, indem Sie beide Spuren gleichzeitig im Editor öffnen. Somit erhalten Sie einen optimalen Überblick.



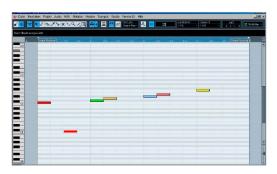
Bassdrum bearbeiten

Kopieren Sie den Ghost-Part und hängen Sie ihn hinten an. Öffnen Sie nun den kopierten BD-Part (Takt 4) und verschieben Sie die den fünften BD-Schlag von der Drei eine 16tel nach vorne. Zeichnen Sie zusätzlich einen Schlag auf die letzte 16tel. Durch den vorgezogenen Schlag (Synkope) bringen Sie etwas Abwechslung in den Beat. Durch den letzten 16tel-Schlag leiten wir den Fill ein.



Crash Cymbal editieren

Bevor wir den bereits angesprochenen Fill programmieren, muten sie zuerst das letzte Crash Cymbal des kopierten Beats auf der Vier des fünften Taktes. Die zuvor an dieser Stelle gemutete Hi-Hat-Note muss nun wieder erklingen. Am besten öffnen Sie für eine bessere Übersicht wieder beide Parts (HH und Crash) gleichzeitig im Editor.

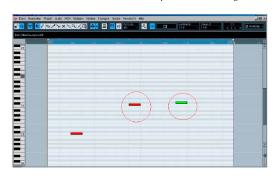


Drum-Fill: BD & Snare
In den frei gelassenen sechsten Takt programmieren wir einen Fill. Erzeugen Sie einen ein
Takt langen Part auf der BD-Spur und zeichnen Sie einen Schlag auf die 1UND. Erzeugen Sie anschließend einen Part auf der "Snare Rimshot" Spur und zeichnen Sie eine Note auf die 1, zwei hintereinander folgende 16tel auf die 2 und die 3, sowie einen Schlag auf die 4.

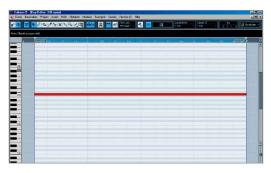


Drum-Fill: Toms

Erzeugen Sie nun einen Part auf der 13er-TomSpur und zeichnen Sie eine Note auf die 2 UND,
sowie eine auf die zweite 16tel der Vier. Anschließend
erzeugen Sie einen Part auf der 16er-Tom-Spur und
zeichnen Noten auf die 3UND sowie auf die beiden
letzten 16tel der Vier. Der Screenshot zeigt beide Parts
im Editor.



Drum-Fill: Feintuning
Um den Fill noch etwas mehr rollen zu lassen, öffnen Sie erneut den BD-Part und zeichnen Noten auf das letzte 16tel der Zwei und der Drei.
Benutzen Sie hierfür weichere BD-Schläge (ab C2).



Auf den ersten Schlag des Fills (Snare Rimshot) programmieren wir nun einen geöffneten Hi-Hat-Schlag. Erzeugen Sie einen Part auf der "HH open"-Spur. Öffnen Sie ihn und zeichnen Sie eine Note auf die 1. Nutzen Sie ein lange ausklingendes Sample (C4). Da es sich bei den HH-Open-Samples nicht um One-Shot-Samples handelt, müssen Sie die Note über den ganzen Takt ziehen.



Deat-Struktur

Verschieben Sie nun die Hi-Hat-Parts nach dem Fill auf die Ride-Cymbal-Spur (ab Takt 7). Kopieren Sie anschließend den Fill an den Anfang (Takt 1). Langsam aber sicher ist eine längere und komplexere Beat-Struktur, bestehend aus Anfangs-Fill, zwei Beat-Patterns mit Hi-Hat, erneutem Fill und zwei Beat-Patterns mit Ride-Cymbal entstanden.



Pide-Pattern

Das erste Ride-Pattern belassen Sie, wie es ist. Betonte und unbetonte Schläge wechseln sich ab. Im zweiten Ride-Pattern (ab Takt 9) verwenden wir noch eine weitere Artikulation des Drum-Spiels – die Glocke des Rides (Bell). Öffnen Sie den Part und verschieben Sie die betonten Schläge auf den Vierteln nach C3. Reduzieren Sie anschließen die Anschlagstärke dieser Noten auf 100.



Weiterer Ausbau
Sie haben nun eine natürlich klingende
Grundstruktur inklusive Fill programmiert. Natürlich können und sollen Sie diesen weiter
ausbauen. Nach dem Ride-Pattern könnte beispielsweise wieder der Hi-Hat-Groove folgen. Sie können die
BD-Figur variieren oder weitere Snare-Akzente zufügen. Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Der
Groove sollte aber von einem echten Drummer spielbar sein.



An dieser Stelle möchte ich mich für Ihr Interesse am Programmieren natürlicher Drum-Beats bedanken. Natürlich konnte ich in diese beiden Workshops das Thema nur grob anreißen. Immerhin haben wir aber schon mal an der Spitze des Eisbergs gekratzt. Ich wünsche Ihnen weiterhin viel Spaß und Erfolg beim Musizieren. Vielleicht sehen wir uns ja in meinen Drum-Programming-Kursen bei Audiocation wieder.



Der Dozent

Frank Zumbroich ist Songwriter und Produzent sowie exklusiver Autor bei EMIPublishing. Seine langjährige Erfahrung als Studio- und Livedrummer prägt seinen Drum-Programming-Kurs bei Audiocation, für die er maßgeblich als Dozent tätig ist. Weitere Infos und Soundbeispiele unter:

www.audiocation.de/drumprogramming

www.myspace.com/frankzumbroich