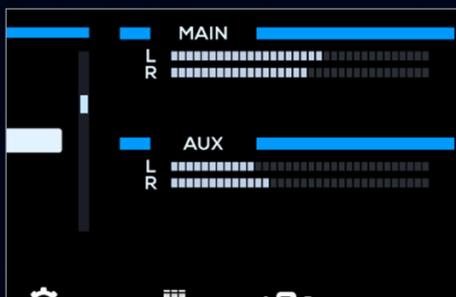


Hands-on: Die Groove-Alternative

Drumpads & Sticks statt Maus und Keyboard

Beats mit der Maus zu programmieren kann durchaus schnell von der Hand gehen, die Resultate sind aber meist extrem geradlinig und mechanisch. Wer aber Keyboards zu unpraktisch findet und mit Pads für Fingerdrumming einfach nicht warm wird, hat immer noch die Option eines E-Drum-Kits oder Drumpads, etwa Roland's Klassiker Handsonic HPD oder dem Strike MultiPad von Alesis.



1 Mehr als Drums

Durch die Nutzung von Sticks statt Fingern entsteht ein gänzlich anderes Spiel- und Rhythmusgefühl. Im MultiPad sind außerdem Looper und Sampler enthalten, was sogar eine komplette Performance unabhängig vom Rechner ermöglicht. Die Werksounds liefern schon jede Menge guten Stoff, aber wir bringen noch eine Nuance dazu: Schnappen Sie sich einen Topf ...

2 Zwei Variationen

... und ein Mikrofon (ein Smartphone-Headset tut es auch), schließen es am Eingang des MultiPad an und nehmen mehrere Schläge damit auf. Alternativ können Sie Drums von einem Synth aufnehmen. Versuchen Sie, immer zwei ähnliche Sounds hintereinander zu generieren. Anschließend schneiden wir die Samples und legen belegen jedes Pad mit einem Paar.

3 Eine Prise Zufall

Variante 1 landet in **WAVE A**, Variante 2 in **WAVE B**. Den **Sync Mode** stellen wir auf **Random**. Somit wechseln die beiden Varianten zufällig bei jedem Triggern, was für einen echteren Sound sorgt. Wenn es etwas mehr Sounddesign sein darf: Melodische Sounds (etwa Synth-Toms oder das „Pling“ von einem Glas) können für mehr Atmosphäre sorgen ...



4 Sounddesign

... wenn Sie das zweite Sample auf eine andere Tonhöhe transponieren (F6 drücken und das Sample mit Pitch bearbeiten). Aber auch Percussion-Sounds wie Congas oder Bongos werden dadurch reichhaltiger. Und auch für Hi-Hats haben wir einen Trick parat: Laden Sie wie gehabt zwei Varianten in WAVE A und B, lassen eines davon aber rückwärts wiedergeben.

5 Mehr Groove

Vor allem bei schnelleren Mustern - etwa 16-teln oder Shaker-Patterns - kommen so unglaublich gute Grooves zustande. Falls nicht, setzen Sie per Edit Start/End den Sample-Start weiter nach hinten, damit im Pattern nicht nur die Stille am Anfang wiedergegeben wird. Der Sample-Start hat somit einen großen Einfluss auf den Groove. Noch ein Tipp am Ende ...

6 Ringmodulator!

Bässe und metallische Sounds können stark vom Ringmodulator profitieren. Außerdem lässt sich ein Sound so auf eine Tonlage pitchen. Vor allem bei Bässe können Frequenzen unter 200 Hz teils deutlich knackiger und „bratzeliger“ bzw. kratziger werden. Eine Tabelle mit den Frequenzen finden Sie oben im Bild, sowie in den Heft-Downloads zum Spezial.

NOTE	OCTAVE 6	OCTAVE 7	OCTAVE 8	OCTAVE 9	OCTAVE 10	OCTAVE 11	OCTAVE 12	OCTAVE 13	OCTAVE 14
C	16.35	32.7	65.41	130.81	261.63	523.25	1046.5	2093	4186
Car/Ds	17.32	34.65	69.3	138.59	277.18	554.37	1108.73	2217.46	4434
D	18.35	36.71	73.42	146.83	293.66	587.33	1174.66	2349.32	4698
D#/Eb	19.45	38.89	77.78	155.56	311.13	622.25	1244.51	2489.02	4978
E	20.6	41.2	82.41	164.81	329.63	659.25	1318.51	2637.02	5274
F	21.83	43.65	87.31	174.61	349.23	698.46	1396.91	2793.83	5587
F#/Gb	23.12	46.25	92.5	185	369.99	739.99	1479.98	2959.96	5919
G	24.5	49	98	196	392	783.99	1567.98	3135.96	6271
G#/Ab	25.96	51.91	103.83	207.65	415.3	830.61	1661.22	3322.44	6644
A	27.5	55	110	220	440	880	1760	3520	7040
A#/Bb	29.14	58.27	116.54	233.08	466.16	932.33	1864.66	3729.31	7458