Power Producer: Akai MPC

Analog-Garantie für jedes Kit

Seien wir mal ehrlich: Drum-Samples gibt es wie Sand am Meer. Doch trotz der schieren Masse kommen sie einfach nicht an analoge Originale heran, deren lebendiger Klang nur schwer einzufangen ist. Doch wäre das hier kein Thema, wenn wir dafür nicht eine Lösung hätten, die im Übrigen für wirklich jeden Sound funktioniert. Also ran an die MPC … von Marco Scherer

Projektinfos

Material: MPC Live, X, Touch, Studio, Renaissance, Force oder Software 2
Zeitaufwand: 1 Stunde
Inhalt: Drums mit Effekten variieren, bouncen und in ein Drum Program mit vier Layern pro Pad importieren.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Expansions

Bevor wir eintauchen, noch ein kurzer Hinweis: Mit dieser Folge bringen wir Teil zwei unserer Serie zum Erstellen von MPC Expansions, die sich anschließend über Akai's Exchange [1] verkaufen oder auf diversen Webseiten zur Verfügung stellen lassen. Und los: Laden Sie ein beliebiges Drumkit, das „analogisiert" werden soll. In unserem Fall das **808 Default Kit** aus der **Analog 808** Expansion von der DVD.



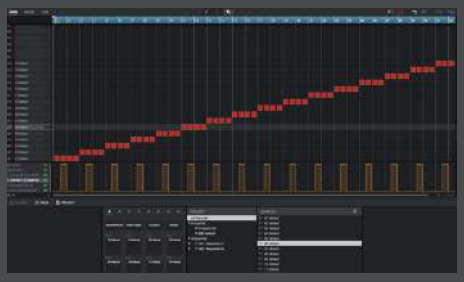
2 Channel Effekte

Ziel ist, aus den 16 Samples des Kits je vier Variationen zu erzeugen, die sich in Nuancen unterscheiden und daraus ein neues Kit mit je vier Layern pro Pad zu bauen. Also öffnen wir den **Channel Mixer** für das Kit und laden vier Effekte, etwa **AIR Compressor, Compressor Opto, AIR Lo-Fi** und **AIR Tube Drive.** Zu beachten ist lediglich, dass die Effekte einen Mix-Regler bieten.



3 Automationen

Die Effekte stellen wir so ein, dass der Sound minimal abgeändert wird und wechseln für die weitere Bearbeitung zur MPC Software. Setzen Sie im Pattern Editor vier Noten für die Kick. Achten Sie auf genügend Abstand, damit das Sample ausklingen kann. Klicken Sie unter den Pad-Namen auf das Automationsicon und wählen beispielsweise **Program: 808 Default —> AIR Compressor —> Mix** aus.



4 Viererblöcke

Wechseln Sie mit **P** zum **Pen-Werkzeug** und zeichnen die Automation so ein, dass der **Mix** nur für eine der Noten auf **100%** steht. Wiederholen Sie den Vorgang für alle vier Effekte mit jeweils anderen Noten. Wechseln Sie zur **MAIN**-Ansicht und wählen mehrmals **DOUBLE LENGTH** für die **SEQUENCE**. Zurück im Pattern Editor setzen wir die Noten in Viererblöcken um, sodass jedes Sample vier Mal gespielt wird.



5 Bouncen

Aus den **TRACK**-Optionen wählen wir **BOUNCE TO SAMPLE** und gehen zu **SAMPLE EDIT**, wo wir das neue Sample laden. Schalten Sie von **TRIM** zu **CHOP**, aktivieren **REGIONS**, stellen diese auf **64**, drücken **SHIFT + CONVERT** und wählen **New Program with new samples**. Erstellen Sie ein neues Drum Program und speichern das Projekt, damit die Samples im Projektordner landen. Öffnen Sie Ihren Windows Explorer oder Finder.



6 Endlich analog

Ziehen Sie das erste der neuen Samples aus dem Ordner auf **Pad 1** des Drum Programs. Wählen Sie dann die 63 anderen, halten Sie die SHIFT-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt und ziehen Sie die Samples ebenfalls auf **Pad 1**. Dank der SHIFT-Taste werden nun alle Layer automatisch nacheinander belegt. Jetzt im **PROGRAM EDIT** unter **LFO MODULATION** nur noch **LAYER** auf **RAN** stellen und das Kit klingt viel lebendiger.

[1] http://expansion.exchange