


# Power Producer: FL Studio

## Easy Drum-Extraktion

In Zeiten kostenloser Download-Packs sind Drums wahrlich keine Mangelware. Dennoch ist es immer mal nötig, Sounds aus Loops oder Aufnahmen zu schneiden. Und gute Drums hat man ohnehin nie genug. Mit der richtigen Technik ist das auch kein Problem! Wie? Die folgenden sechs Schritte erklären alles. von Marco Scherer

### Projektinfos:

**Material:** FL Studio 9 oder höher  
**Zeitaufwand:** etwa 30 Minuten  
**Inhalt:** Drums aus Loops und Aufnahmen extrahieren.  
**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene 



### 1 Sampling

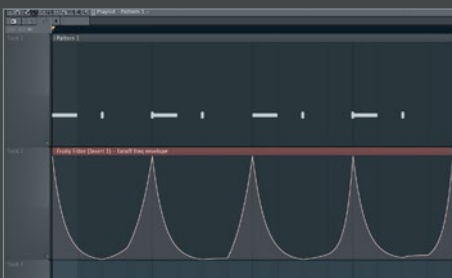
Laden Sie ein Sample, das den gewünschten Drum-Sounds enthält, auf eine neue Spur. In unserem Falle wollen wir die Kick aus einem Loop extrahieren, um sie solo laufenzulassen und die Tonlage korrigieren zu können. Die Vorgehensweise ist jedoch auch für andersartige Drums die gleiche. Erzeugen Sie ein gewöhnliches 4/4-Pattern für das Sample, öffnen den *Pianoroll*-Editor und kürzen dort die Noten. ▶▶

### 2 Hüllkurve

Wechseln Sie in den *Channel Settings* zum Reiter *INS* und dort zu *VOLUME*. Fahren Sie alle Regler auf null und stellen *DECAY* und *RELEASE* so ein, dass die Kick vollständig zu hören ist. Per Filter wollen wir die ungewollten Frequenzen entfernen. Das Filter der *Channel Settings* ist hierfür leider nur bedingt nutzbar, da es nicht vollkommen schließt. Also greifen wir auf ein internes Plug-in zurück. ▶▶

### 3 Filter

Weisen Sie dem Sample-FX *Insert 1* zu und wechseln zum *Mixer*. Bei *Insert 1* laden wir das *Fruity Filter*. Drehen Sie *Low pass* voll auf und *High pass* herunter, damit das Signal ausschließlich durch den Tiefpass geführt wird. Sollten Sie statt einer Kick beispielsweise eine Hi-Hat sampeln wollen, nutzen Sie an dieser Stelle natürlich das Hochpass-Filter. Den *Cutoff* stellen wir auf etwa 9 Uhr. ▶▶



### 4 Automation

Rechtsklicken Sie auf *Cutoff*, wählen die Option *Create automation clip* und wechseln zum Song-Modus. Zeichnen Sie dort sowohl das erste Pattern als auch die Automation ein und zoomen die Ansicht so groß wie möglich. Das Filter soll sich für die Kick öffnen und schnell wieder schließen, damit die restlichen Sounds unterdrückt werden. Zeichnen Sie den Automationsverlauf entsprechend ein (siehe Bild). ▶▶

### 5 Export

Per Rechtsklick lassen sich neue Bezugspunkte erzeugen und mit gehaltener linker Maustaste verschieben. Über die kleinen Punkte kann die Automationskurve angepasst werden. Sind alle Einstellungen gemacht, reduzieren Sie die *Länge* des Patterns auf die Länge der Kick und drehen *Cutoff* voll auf. Ansonsten könnte je nach Reglerstellung das Klicken verloren gehen. Exportieren Sie dann per **[STRG + R]**. ▶▶

### 6 Tipps

Um das neue Sample sauber in Ihre bestehende Bibliothek einzuordnen, können Sie mittels *Spektrum-Analyser* wie etwa *Voxengo SPAN* (im HIGH RES Modus) die Tonlage feststellen und im Dateinamen vermerken (in unserem Falle A, wie im Bild zu sehen). Außerdem empfehlen wir das anschließende Bearbeiten der Kick in *Edison* oder einem externen Audio-Editor. Dort wird das Sample normalisiert und geschnitten. ■