

Power Producer: FL Studio Remixen mit SliceX

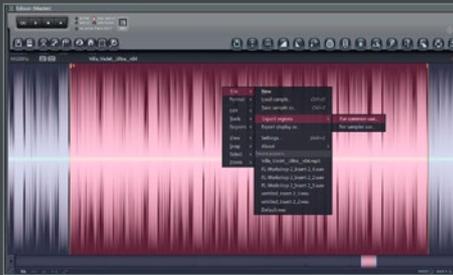
„Mal eben einen Remix machen“ ist eigentlich ein Widerspruch in sich. Doch mit dem Onboard-Werkzeug SliceX mutiert die Aufgabe zu einer leichten Übung. Das FL Studio Plug-in bietet haufenweise Tools, die beim Remixen für jede Menge Spaß statt Arbeit sorgen. Worauf also warten? Legen wir los ...

Projektinfos:

Material: FL Studio 10.5 oder 11
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Remix mit SliceX erstellen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



von Marco Scherer



1 Vorarbeit

Daten für einen Remix liegen nicht immer im gewünschten Format vor, daher ist unter Umständen etwas Vorarbeit gefragt. *SliceX* funktioniert am besten mit Loops von 4 bis 16 Takten Länge. Sollten Ihnen passende Loops vorliegen, überspringen Sie diesen Punkt. Andernfalls kürzen Sie die erhaltenen Audiospuren einfach in *Edison* auf die passende Länge oder schneiden gewünschte Parts aus dem Song heraus. ▶▶

2 Tempo

Laden Sie *SliceX* auf eine neue Spur und öffnen Sie mit dem *Disk*-Menü via *Load Sample* einen Loop. Da u.U. nicht das richtige Tempo vorliegt oder in der Datei gespeichert ist, rechtsklicken Sie die BPM-Angabe und wählen Sie im Tab *Tempo* via *Autodetect* die Option *Quick estimation for short loops*. In den meisten Fällen passt das gefundene Tempo, doch Sie können es nötigenfalls manuell korrigieren. ▶▶

3 Slicen

Zum Zerstückeln des Loops können Sie nun entweder manuell Ausschnitte des Samples markieren und mit dem *ABC*-Menü per *Add region* einzelne Slices erzeugen. Alternativ bietet sich die Funktion *Detect beats* an, sofern sie das Material korrekt analysieren kann. In unserem Falle haben wir einen sauber geschnittenen Loop geladen, den wir unabhängig von seinen Transienten aufteilen wollen. ▶▶



4 Fades

Die passende Funktion findet sich im *ABC*-Menü unter *Audio-slice* mit *Small grid-slicing*. Die Slices können beim Antriggern für Klicken bei der Wiedergabe sorgen. Hier hilft die Funktion *Perfect all regions* aus dem *Schraubenschlüssel*-Menü. Diese rechnet Fade-ins und -outs in jeden Slice ein und sorgt damit für saubere Übergänge. Damit ist der Loop vorbereitet und der Spaß kann beginnen. ▶▶

5 Modulation

Für jeden Slice stehen nun eigene *REGION SETTINGS* parat: Cutoff, Lautstärke, Panorama, Tempo und Sample-Start können dort individuell festgelegt werden. Alleine damit lassen sich schon tolle Spielereien anstellen. Dazu stehen acht Artikulatoren bereit, welche die genannten Parameter nochmals per LFO, Hüllkurve, Anschlagstärke, Modulations-Pad (oben links) oder schlicht per Zufall beeinflussen können. ▶▶

6 Regionen

Zum Variieren einer Region (bzw. eines Slices) doppelklicken Sie auf das *Fähnchen* und nehmen die Einstellungen in den *REGION SETTINGS* vor. Soll das Filter mitspielen, aktivieren Sie es im *ARTICULATOR* mit x1, x2 oder x3. Um den Loop im Pattern zu integrieren, klicken Sie auf das *Dump score to piano roll*-Icon (Drittes von rechts). Im Pattern können Sie die Slices dann nach Belieben umarrangieren. ■