

Power Producer: FL Studio Killer-Basslines

Basslines sind Pflicht! Allem voran in Gefilden der gebrochenen Beats spielen sie sogar die tragende Rolle. Und dabei muss es nicht immer ein Wobble-Bass sein. Doch gute Grooves und eigenständiger Sound sind nicht in jeder Soundbank zu finden. Die Devise heißt: Selber machen!

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: FL Studio 10 oder höher

Zeitaufwand: etwa 30 Minuten

Inhalt: Basslines mit Charakter erstellen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Filter

Als Ausgangsbasis genügt ein simpler Synth-Sound, den wir mit dem **Sawer** erzeugen. Sie können auch jeden anderen Generator nutzen, der zumindest über ein Filter verfügt. Stellen Sie **CUTOFF** auf 9 Uhr und **RESO** auf **MIN**, damit wir uns in Richtung Bass bewegen. Per **Hüllkurve** verpassen wir ihm auch einen Verlauf: Fahren Sie **Attack** und **Decay** auf je 6,5 Sekunden hoch, **Sustain** auf 17% und **Release** auf 0.1. ▶▶

2 Fett

Schalten Sie die Klangerzeugung auf **MONO**, aktivieren **RETRIG** und wählen den 8-fachen **UNISON**-Modus mit **DETUNE** und **PANNING** von je 70%. Für den gleitenden Verlauf zwischen zwei Noten sorgt **GLIDE TIME** mit 50%. Um die Statik aus dem Sound zu nehmen, drehen wir den **LFO SPEED** auf 3 Uhr, **AMPLITUDE** auf 11 Uhr und wählen **FREQ** als **DESTINATION**. Das hat keine riesige Auswirkung, lässt den Bass aber „wackeln“. ▶▶

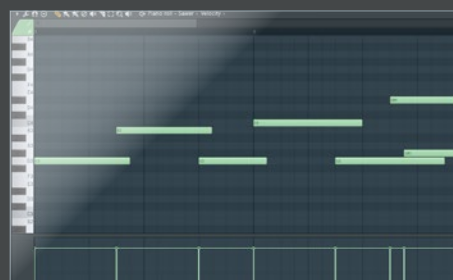
3 Drive

Bis hier her klingt alles noch sehr unspektakulär, doch das ändern wir mit einer Instanz des Effekts **Hardcore**. Routen Sie den Sawer zu einem eigenen Kanal und laden dort den Effekt. In Slot 1 platzieren wir das **TUBEDRIVE** und drehen alle Regler voll auf. Damit knack'ts dann auch ein wenig mehr. Noch schöner wird's mit einem **DISTORTION**-Modul in Slot 2, bei dem wir **DIST** und **COMB** auf Maximum stellen. ▶▶



4 Distortion

INFERNO auf 2 Uhr und **GLASS** auf 9 Uhr. Jetzt klingt es angenehm brutal. Sofern vorhanden, sollten Sie die Regler Ihres **MIDI**-Controllers nun mit **CUTOFF** und **RESO** des Sawer verbinden, sowie mit **HIGH** beim **TUBEDRIVE** und **GLASS** bei **DISTORTION**. Diese Regler haben den größten Einfluss auf den Sound. Den eigentlichen Charakter des Sounds erhalten wir jedoch nur durch die Automatisierung dieser Parameter. ▶▶



5 Aufnahme

Nehmen Sie ein Pattern mit dem Bass auf und lassen dabei immer wieder mal Noten überlappen, um den **Glide**-Effekt einzubeziehen. Wir haben eine Sequenz mit Basis auf G3 aufgenommen, denn auf dieser Tonlage klingt der Bass rund und kräftig. Experimentieren Sie mit der Automation von **CUTOFF**, **HIGH** und **GLASS**, wobei Sie beim **CUTOFF** im Bereich zwischen 9 und 10 Uhr bleiben sollten, sonst wird's zu grob. ▶▶



6 Automation

Wenn Sie ein Gefühl für das Zusammenspiel der Regler bekommen haben, kopieren Sie das Pattern auf acht Takte Länge und nehmen die Automationen auf. Im **Piano Roll**-Editor können Sie die Verläufe anschließend editieren und feinjustieren. Dazu rechts von „Piano roll - Sawer“ auf **Channel volume** klicken und den gewünschten Parameter auswählen, um ihn im **Event**-Editor einzublenden. ■