



Beat-Studio: Bass Basslines für alle!

Ob Breakbeat oder straighte Grooves – zu jedem ordentlichen Beat gehört auch eine amtliche Bassline. Doch wie das meist so ist: Die wirklich guten Sounds liegen nicht auf der Straße. Daran stören wir uns aber nicht, sondern liefern Ihnen Rezepte für Basslines verschiedenster Couleur. Mit den Zutaten des aktuellen Beat-Studios, versteht sich.

von Marco Scherer

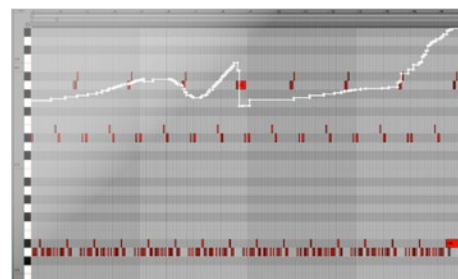
Projektinfos:

Material: DAW, Tyrell [1], Dune LE, Bass Station, Beatzille, Effekte

Zeitaufwand: etwa 1-2 Stunden

Inhalt: Bassline für verschiedene Musikstile gestalten.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Wucht

Techno ist vielfältig und lässt sich nicht mit einem einzigen Sound beschreiben. Jedoch gibt es Merkmale, die sich bei vielen Basslines wiederholen. Allem voran sind Techno-Basslines meist schwer und mit reichlich Sub-Bass ausgestattet. Dazu ein Schuss *Swing*-Quantisierung und jede Menge Automation. Easy, oder? Laden Sie den *Tyrell [1]* und fahren Sie *OSC1* auf 7, *SUB* auf 6 und *FEEDB.* auf volle Pulle. ▶▶

2 Filter

Letzteres sorgt für richtig Schmutz. Stellen Sie *REsonanz* auf 4 und *CUToff* auf 0. Cutoff modulieren wir per Hüllkurve und Anschlagstärke. Drehen Sie *MOD1* auf 3 Uhr und wählen im Drop-down darunter *ADSR2*. Bei *MOD2* genügt der Poti auf 2 Uhr, als Quelle dient *Velocity*. Beim *ENV 2* (die ADSR2-Hüllkurve) fahren wir lediglich *Decay* auf 3, die restlichen Regler auf null. Damit schnappt das Filter kurz auf. ▶▶

3 Automation

Stellen Sie abschließend *GLIDE* auf 11 Uhr, das sorgt bei Mono-Sounds für typischen Techno-Flair. Als Pattern programmieren wir eine Sequenz auf 16tel-Basis, sparen im Anschluss aber alle Noten auf der Kick aus. Außerdem shiften wir vereinzelte Noten nach oben und quantisieren mit 55% *Shuffle*. Automatisieren Sie die *Decay*- und *MOD1*-Regler, um die Sequenz lebendig zu halten, denn davon lebt Techno. ■



1 Fettstufe

Zu den Blütezeiten des Rave konnten Bassdrums nicht dick genug sein. Und wie es der Lauf der Zeit ist, wiederholen sich Dinge hin und wieder. So auch jetzt, denn aktuelle EDM-Produktionen strotzen nur so vor fetten Kicks. Oder besser: Kombinationen aus kurzen Kicks, wuchtigen Bässen und Rides. Laden Sie die „*Abstract Kick*“ und „*Ride-707*“ in Ihren Sampler und lassen beide ein 1/4-Muster spielen. ▶▶

2 Pitch

Erstellen Sie eine Spur mit *Beatzille* und erzeugen auch dafür einen Clip mit 1/4-Mustern auf C#1. Die gewollte Wucht erzeugen wir per *Pitch*- und *Cutoff*-Modulation. Entfernen Sie das Kabel zum *OUT 1*, stecken Sie es in den ersten Eingang des Filters und drehen *Gain* auf 3 Uhr. Verbinden Sie den *LP24*-Out mit dem Eingang von *OUT 1* sowie den *ENVELOPE 2*-Ausgang mit dem Eingang unter *Tune* bei OSC 1 (PM coarse). ▶▶

3 Distortion

Außerdem mit einem der Eingänge zum Filter-*Cutoff*. Stellen Sie den *PM coarse*-Regler auf 1 Uhr, *Cutoff* und *Resonance* auf 2 Uhr und beim *ENVELOPE 2* Decay und Release auf etwa 50%, Attack und Sustain auf 0. Zu guter Letzt schalten wir das *Delay* aus. Laden Sie das *Winkl*-Plug-in hinter die *Beatzille*, drehen *Drive* auf 26 und *Gain* auf -3. Abschließend sorgt ein EQ mit *Lowpass* ab 350 Hz für bassigen Klang. ■



DRUM-&-BASS

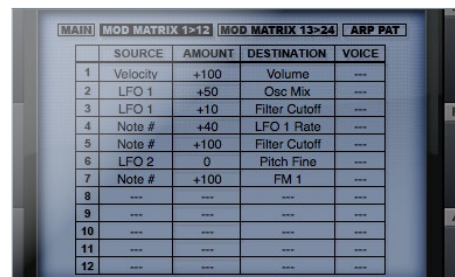
1 Reese

Im Repertoire des D-&-B spielen Reese-Bässe nach wie vor die unangefochtene Hauptrolle. Doch natürlich hat sich der Klang über die Jahre verändert. War früher ein mächtiger Sub im Hintergrund gefragt, fetzen Bässe jetzt wild modulierend an der Front mit. Aber kein Problem, mit dem *Dune LE* haben wir das passende Werkzeug am Start. Laden Sie das *Init*-Preset bei C128 und stellen *OSC 1* auf SEL. ▶▶



2 Fett

Im Dropdown darunter wählen wir die *Wavetable* 10 und fahren *SEMI* auf -12 herunter. *OSC 2* verhilft mit der Rechteck-Wellenform bei *SEMI* -24 zu mehr Wucht. Drehen Sie beide *FAT*-Regler auf volle Pulle, um die Oszillatoren fülliger zu machen. Damit beide mitspielen, stellen wir *OSC MIX* auf die Mitte. *OSC 3* mischen wir als Sägezahn bei. Beim *FILTER* fahren wir *CUTOFF* und *RESO* auf 12 Uhr. ▶▶



3 Dynamik

Leben in die Bude bringen wir mit der *MOD MATRIX*. Verbinden Sie dort *LFO 1* zum einen bei +50 mit *Osc Mix* und zum andern bei +10 mit *Filter Cutoff*. Die *LFO 1 RATE* stellen wir auf 11 Uhr. Typisch für DnB sind schnellere Modulationen des Basses auf höheren Tonlagen. Das erledigen wir per Keyfollow (beim *Dune Note #*), das mit +40 auf die *LFO 1-Rate* einwirkt. Außerdem mit +100 auf *Filter Cutoff*. ▶▶



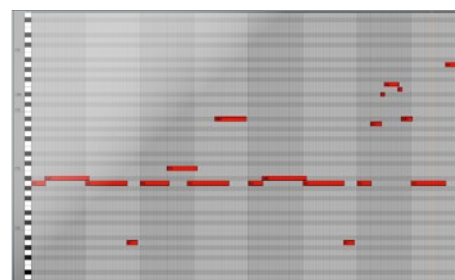
4 Aggression

Note # können Sie außerdem bei +100 mit *FM 1* verknüpfen, um den Sound bei höheren Noten aggressiver zu gestalten. Nun noch den *MONO*-Modus aktivieren, *GLIDE* auf 2 Uhr stellen und *FM 2* auf 10 Uhr hochfahren, um etwas Schmutz beizumischen. Für die nötige Breite sorgt die *UNISON*-Sektion: Stellen Sie *VOICES* auf 3 Stimmen, *DETUNE* auf 9 Uhr und *SPREAD* auf Maximum. Das föhnt dann schon ganz ordentlich. ▶▶



5 Verzerren

Für die meisten Einsätze dürfte der Bass genügen, doch manchmal „darf's auch etwas mehr sein“. Für diesen Fall laden Sie ein *Distortion*-Plug-in hinter den *Dune*. Besitzt der Effekt einen *Dry/Wet*-Regler, können Sie *Drive* aufdrehen und den Effekt ein wenig beimischen. Andernfalls drehen Sie *Drive* einfach nur ganz leicht auf. Es empfiehlt sich ohnehin, das Plug-in per Automation dynamisch beizumischen. ▶▶



6 Pattern

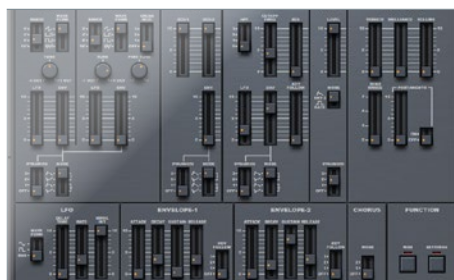
Als Basis für die Sequenz der Bassline empfehlen sich Noten von je einem Takt Länge, die immer wieder von leicht abweichenden Noten unterbrochen werden. Dank *MONO*-Modus sind Überlappungen ausgeschlossen. Setzen Sie alle 3-4 Takte auch Noten ein, die um eine Oktave oder mehr abweichen. Tipp: Eine *Mod-Wheel*-Automation kann auch spannend werden, wenn das *Mod-Wheel* mit der *LFO 1-Rate* verbunden ist. ■



DEEP-HOUSE

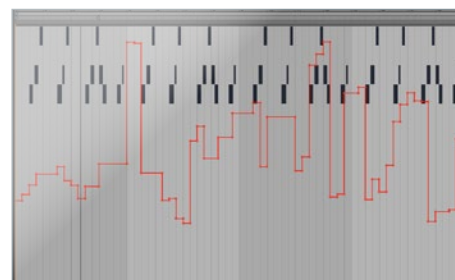
1 Klassisch

Wie Techno ist Deep-House sehr vielfältig, geht aber dank seiner Wurzeln im House-Sound gern mal in die Retro-Ecke. Vor allem, was Leads und Bässe angeht. Hier wird oft zu echten Analogem oder Vintage-Emulationen gegriffen. Also schnappen wir uns den *PG-8X-Synth* (die Inkarnation des Roland JX-8P) und transponieren *DCO-2* per *TUNE* auf +7 Halbtöne. Damit haben wir schonmal einen typischen Akkord. ▶▶



2 Filter

Ziehen Sie *DCO-2* im *MIXER* auf ganz hoch. Beim Filter stellen wir *CUTOFF* auf 4 und lassen die Frequenz per *ENV* auf 7 und *LFO* auf 3 modulieren. *ENVELOPE-1* soll das Filter nur kurz öffnen, also fahren wir *SUSTAIN* auf 0, dafür *DECAY* und *RELEASE* auf 3. Schalten Sie den *LFO* auf die Zufalls-Wellenform, bei einer *RATE* von 3. Bei höherem Tempo wird der Sound zu hektisch. Soweit nett, aber es fehlt Breite. ▶▶



3 Schwankungen

Die erzeugen wir per *Chorus*. Da uns der *Chorus* des *PG-8X* nicht zusagt, nutzen wir ein Plug-in dafür, das wir zu 50% beimischen. Für echten Vintage-Charakter sorgen wir per Automation des *FINE TUNE*-Reglers von *DCO-2*. Damit simulieren wir typische Stimm-Schwankungen alter Synthesizer. Drehen Sie den Regler alle paar Takte voll auf, damit es kurz schief klingt und dann wieder zurück auf 12 Uhr. ■



1 Hintergrund

Im Gegensatz zu den bisher aufgeführten Musikstilen dominieren beim Trance statt besonders ausgefeilter Bässe mehr die musikalischen Einlagen. Dennoch spielt der Bass hier wie dort eine tragende Rolle. Er wird beim Trance eben nur hintergründiger eingesetzt und sorgt dafür, dass „die Kiste rollt“. Die gängigsten Grooves sind Offbeats und 16-tel-Sequenzen. Um Letztere wollen wir uns kümmern. ▶▶



2 Filter

Laden Sie die Bass Station, tunen **OSC 2** mit **RANGE 16** eine Oktave herunter und stellen **DETUNE** per Doppelklick auf 12 Uhr. Die Rechteck-Wellenform lassen wir bestehen, die kombiniert sich prima mit dem Sägezahn von **OSC 1**. Deaktivieren Sie alle Modulationen von **OSC 1** und **2**, fahren die **FILTER FREQ** auf 10 Uhr hoch und **RES** auf Minimum. Auch die LFO-Modulation soll wegfallen und **ENV 2** genügt auf 2 Uhr. ▶▶



3 Dynamik

Damit wird die **FREQUENZ** weniger drastisch von **ENVELOPE 2** beeinflusst. Bei der Hüllkurve stellen wir **DEC** auf 11 Uhr und **SUS** auf Minimum. Zum Steuern der Lautstärke per Velocity drehen Sie den **ENVELOPE 1 VEL**-Regler voll auf. Im Pattern verwenden wir 16-tel, sparen aber die Noten auf der Kick aus. Für mehr Groove halten wir die erste Note pro Takt kürzer als die anderen und schlagen sie weniger hart an. ■



1 Schmutz

Ähnlich Drum-&-Bass regieren auch beim Dubstep laute, mächtige Basslines. Mit dem Unterschied, dass der „Wob Wob“-Faktor bei Dubstep viel ausgeprägter ist und die Bässe geradezu aus den Speakern schreien. Das klingt nach einem Fall für FM-Sounds. Laden Sie den **Tyrell [1]**, stellen **SHAPE 1** auf das Dreieck und **TUNE 2** auf Maximum. Im **MIXER** fahren wir **OSC 1** auf 0, **OSC 2** und **RING** auf Max sowie **SUB** auf 8. ▶▶



2 Wabern

Den gewünschten „Brutalo-Wobble“-Effekt erzeugen wir per Filter- und FM-Modulation. Reduzieren Sie **CUToff** auf 3,5 und drehen **MOD 2** voll auf. **MOD 2** ist bereits mit **LFO1** verbunden. Dessen **Wellenform** stellen wir auf saw up, das **Tempo** auf 1/8 dot und **RATE MOD** auf KeyFollow. Somit wird das LFO-Tempo von der gespielten Tonlage abhängig. Drehen Sie **DEPTH MOD** auf 0, damit der LFO sofort losspielt. ▶▶



3 FM per LFO

Mit **DELAY** auf 3 Uhr lassen wir den LFO außerdem kurz einfaden. Eine Abteilung weiter wählen wir bei **XS-MOD OSC1** den **LFO1** im **VIA**-Dropdown und drehen **DEPTH** ganz leicht auf. Der Sound ändert sich damit drastisch und wird äußerst harsch. Im Zweifel lieber weniger hinzugeben. Jetzt noch den **MODE** rechts oben auf mono stellen, dann steht bereits ein akzeptabler Wobble-Bass, der sich expressiv spielt. ▶▶



4 Reverb

Jedoch fehlt es an Breite und Wucht. Erstere erzeugen wir mit einer Kombination aus Reverb, Verzerrer und Kompressor. Laden Sie ein Reverb hinter den **Tyrell** und stellen dessen Hallfahne (Decay oder Time) zwischen 500-800 ms ein. Sofern vorhanden, aktivieren Sie ein **Lowcut**-Filter bei rund 600 Hz, um keine Tiefen zu verhallen. Das würde nur in Klangmatsch enden. Mischen Sie das **Reverb** zu 40% bei. ▶▶



5 Distortion

Dahinter folgt ein Verzerrer, den wir nur dezent einsetzen. Da wir das Reverb auch verzerren, führt übertriebener Einsatz zu sehr harschen Ergebnissen. Daher ist weniger in diesem Fall mehr. Im Anschluss schneiden wir die Sub-Bässe unter 180 Hz per **Equalizer** weg und lassen einen **Kompressor** den Klang verdichten: **Threshold** -18 dB bei **Ratio** 1:2 genügt völlig. Und weiter geht's zum Sub-Bass. ▶▶



6 Sub

Den basteln wir mit dem **Dune**. Laden Sie das Plug-in, stellen **OSC 1** auf die Sinus-Wellenform und **SEMI** auf -12, damit wir das Pattern des Tyrell auch hier verwenden können. Dazu kommt **OSC 3** als Rechteck auf voller Lautstärke. Drehen Sie **CUTOFF** auf 11 Uhr. Um den Bass weniger statisch zu gestalten, verbinden wir in der **MOD MATRIX** den **LFO 1** bei +10 mit Volume. Aktivieren Sie außerdem den **MONO**-Modus. ■