



De-constructed mit Novation Peak

Brass Stab für Trap & Co.

Dubstep, Trap und Future Bass haben gleich mehrere Dinge gemeinsam. Neben gebrochenen Beats stehen in den drei Stilrichtungen vor allem echte Instrumente hoch im Kurs. Oder synthetische Klone, etwa Brass-Sounds zum Setzen von Akzenten. Um so praktischer, weil man solche auch selbst basteln kann. von Marco Scherer

Projektinfos



Material: Novation Peak oder Dune LE (s. DVD)
Zeitaufwand: etwa 30 Minuten
Inhalt: Brass-Stab mit einem Synthesizer erzeugen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Oszillatoren

Für diesen Workshop nutzen wir den Novation Peak als Klangerzeuger. Sie können auch einen anderen Synth mit drei Oszillatoren verwenden, etwa Dune LE. Laden Sie einen der **Init**-Sounds. Eine gute Basis für den typisch röhrenden Klang eines Brass-Stabs ist die Sägezahn-Wellenform. Daher wählen wir diese für die Oszillatoren 1 und 2, für 3 die Wavetable **Zing**, die nochmal mehr Kratzen einbringt. ❖

2 Pitch-Modulation

Die Oszillatoren 1 und 3 stellen wir auf **Range 16'** und drehen die Lautstärke im **Mixer** auf volle Pulle. Oszillatoren mischen wir auf **Range 8'** nur mit etwas mehr als halber Lautstärke bei. Für mehr Fülle im Klang finetunen wir die Oszillatoren 2 und 3 auf -20 bzw. +20. Bei allen drei drehen wir außerdem **Mod Env 2 Depth** auf Werte zwischen 20 und 40, um eine kurze Pitch-Modulation zu erhalten. ❖

3 Mod-Hüllkurve

Bei der zweiten Mod-Hüllkurve fahren wir lediglich **Decay** auf 44, die anderen Regler auf null. Der Effekt ist sehr subtil, trägt aber zu einem kräftigeren Klang bei. Im Mixer mischen wir noch etwas **Noise** hinzu, damit sich der Sound im Mix deutlicher durchsetzen kann. Kommen wir zum markantesten Part: dem Filter. Brass-Sounds knallen nicht sofort los, sondern steigern erst kurz die Intensität des Klangs. ❖



4 Filter

Den Filtertyp belassen wir bei **LowPass**, stellen **Slope** aber auf 12 dB, **Frequency** auf 10 Uhr und **Env Depth** fast auf Maximum. Drehen Sie **Resonanz** je nach Geschmack auf einen Wert zwischen 0 und 40. Viel mehr sollte es aber nicht sein, sonst verliert der Sound zu viel an Punch und Fett. Fahren Sie bei der **Mod 1**-Hüllkurve **Attack** auf 40, **Decay** auf 90, **Sustain** auf 0 und **Release** auf 60. ❖

5 Mehr Hüllkurven

Damit lässt sich das kurze Ansteigen gut simulieren, bevor das Filter wieder schließt. Je nach Tempo Ihres Tracks sollten Sie **Attack** und **Decay** länger oder kürzer machen. Bei der **Amp**-Hüllkurve wiederum stellen wir **Attack** auf 0, **Decay** auf 90, **Attack** und **Sustain** auf jeweils 60. Damit der Klang nach dem Auf- und Abschwellen lebendig bleibt, stellen wir **LFO 1 Depth** beim Filter auf 2 Uhr. ❖

6 Lead-kompatibel

Die **Fade Time** des **LFO** drehen wir auf Maximum, seine **Rate** auf 10 Uhr. Tipp: Der Brass-Sound lässt sich auf höheren Tonlagen prima als Lead verwenden. Stellen Sie **GLIDE** auf 10 Uhr, im **Voice**-Menü auf Page 2 den Mode auf **mono** und im **Env**-Menü **MonoTrig** für alle Hüllkurven auf Legato. Das verhindert das erneute Triggern der Hüllkurve, wenn Sie eine Note halten und eine zweite anspielen. ❖