

DVD-Vollversion: DUNE LE

Fette Leads mit dem Killer-Synth

Beat-Leser erhalten mit dem DUNE LE aus der Schatztruhe von Synapse-Audio-Mastermind Robert Hoffmann einen ausgezeichneten subtraktiven Allrounder, der sich dank seiner klanglichen Qualitäten für alle nur denkbaren musikalischen Stile und Einsatzgebiete eignet. Um den Einstieg mit dem VST-/AU-Multitalent so einfach wie möglich zu halten, erstellen wir hier exemplarisch zwei Lead-Sounds und entdecken die besonderen Eigenschaften dieses Über-Synthesizers.

von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: beliebiger Host-Sequenzer, DUNE LE von der Heft-DVD.

Zeitaufwand: etwa 30 Minuten

Inhalt: Erstellung verschiedener Lead-Patches

Schwierigkeit: Einsteiger



1 Chord

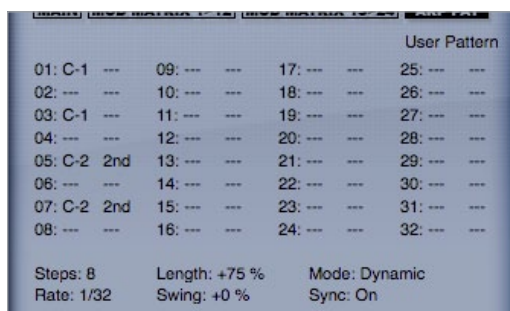
Der erste Sound soll ein fetter Chord-Leadsound mit Vintage-Charakter werden. Laden Sie hierzu einen *Init*-Patch und stellen den *OSC MIX* auf 50%. *OSC 1* pitchen wir mit *SEMI* +4 und *OSC 2* mit *SEMI* +7 hoch. *OSC 3* übernimmt die Grundtonart (die auf dem Keyboard gedrückte Note), daher drehen Sie dessen *LEVEL* voll auf. Als Wellenform wählen Sie hier das Rechteck, damit der Gesamtklang voller wird.

2 Breitseite

Bei den ersten beiden Oszillatoren sollte *FAT* auf jeweils 50% stehen, um dem Sound mehr Breite zu geben. Aus dem gleichen Grund stellen Sie *VOICES* auf 2, *DETUNE* auf 35% und *SPREAD* auf 100%. Das Filter wird nun für die nötige Wärme und den Vintage-Charakter sorgen. Wählen Sie hierfür zunächst *Lowpass 24dB* als Filtertyp aus, da dieser etwas mächtiger klingt als die 12-dB-Variante.

3 Charakter

CUTOFF stellen Sie dann auf 60%, *Resonanz* auf 40% und *ENV* auf 35%. Beim *FILTER ENVELOPE* sorgen *ATTACK* 35% und *DECAY* 65% für ein kurzes Öffnen des Filters, das letztendlich sehr an den Klang älterer Synthesizer erinnert. Weisen Sie dem Mod-Rad in der *MOD MATRIX 1>12* noch *Cutoff* zu, um den Lead-Sound expressiver spielen zu können. Ein wenig *RELEASE* beim *AMP ENVELOPE* verhindert einen zu abrupten Ausklang.



4 Mustergütig

Da es sich beim Dune um ein wahres Kraftpaket handelt, darf selbstverständlich auch ein Arpeggiator nicht fehlen. Nach dem Laden des *Init*-Patches schalten Sie den *ARP* ein und das Display auf *ARP PAT*. Dort programmieren Sie obiges oder ein beliebiges Muster. Damit der Sound allerdings noch etwas interessanter wird, benötigen wir alle Oszillatoren zur Unterstützung.

5 Gefiltertes

Stellen Sie *OSC 1* und *2* *FAT* auf etwa 40%, die Wellenformen auf *Rechteck* und *OSC MIX* auf 50%, damit beide zu hören sind. *OSC 3* *LEVEL* drehen Sie voll auf. Der Filtertyp wird diesmal ein *LP12+Bitcrush*, also eine Kombination aus Lowpass-12dB-Filter und einem Bitcrusher. Um Letzteren leicht beizumischen, regeln Sie *OFFSET* auf 55%. Die *Resonanz* verleiht dem Sound mit ebenfalls 55% mehr Bauch.

6 Modulatives

Damit sich das Filter leicht öffnet, statt hart zu attackieren, stellen wir die *ATTACK* des *FILTER ENVELOPE* auf 35% und *SUSTAIN* auf 100%. *LFO 1* soll den Groove des Arpeggios unterstützen, daher aktivieren Sie *SYNC* und stellen die *RATE* auf 1/16. In der *MOD MATRIX* verknüpfen Sie den *LFO 1* mit *CUTOFF* und *AMOUNT* +30, sowie das Mod-Rad mit dem *FILTER ENV* bei -75, um wieder spontan eingreifen zu können. ■