DVD-Vollversion: DUNE LE

Power mit Wavetables

Die aus Waldorf Synthesizern bekannte Wavetable-Synthese ist wegen ihres besonderen Klangs beliebt und ein Garant für ausgefallene Sounds. Da diese aus zahlreichen sequenziell abgespielten Wellenformen bestehen, sind sie mit gewöhnlichen Oszillatoren nicht zu erzeugen. In diesem Workshop erklärt Beat, wie Sie spielend leicht Ihre eigenen Wavetable-Patches mit unserer DVD-Vollversion des DUNE LE erstellen.

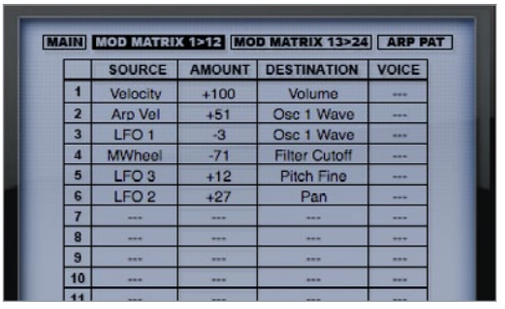
von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: beliebiger Host-Sequenzer, DUNE LE von der Heft-DVD.
Zeitaufwand: etwa 30 Minuten
Inhalt: Erstellung verschiedener Wavetable-Patches mit der DVD-Vollversion DUNE LE.
Schwierigkeit: Einsteiger

1 Grundlagen

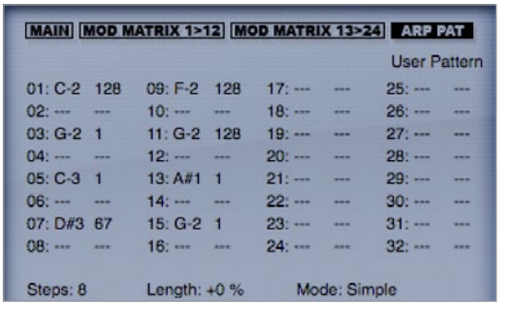
Laden Sie zunächst ein ***Init***-Patch, indem Sie auf Bank B oder C klicken. Wählen Sie für Oszillator 1 den ***SEL***-Modus und klicken das Menü darunter an. Halten Sie nun die Maustaste gedrückt und scrollen Sie hoch oder herunter, wechselt Sie die Grundwellenform, was bereits typisch nach Wavetable-Synthese klingt. Diesen Vorgang wollen wir aber automatisieren. Wechseln Sie daher zur ***MOD MATRIX 1>12***.



	SOURCE	AMOUNT	DESTINATION	VOICE
1	Velocity	+100	Volume	---
2	Arp Vel	+51	Osc 1 Wave	---
3	LFO 1	-3	Osc 1 Wave	---
4	MWheel	-71	Filter Cutoff	---
5	LFO 3	+12	Pitch Fine	---
6	LFO 2	+27	Pan	---
7	---	---	---	---
8	---	---	---	---
9	---	---	---	---
10	---	---	---	---

2 Modulationen

Wählen Sie ***Arp Vel*** (Anschlagstärke des Arpeggiators) als ***SOURCE*** und verknüpfen diese mit ***Osc 1 Wave*** als ***DESTINATION***. Den ***AMOUNT*** stellen Sie vorerst auf +50. Erstellen Sie nun im ***ARP PAT***-Fenster ein beliebiges Pattern. Ausschlaggebend für den Einfluss auf die Wavetable sind die Anschlagstärken der dritten Spalte. Damit die Sequenz trotz fest programmierter Werte nicht immer gleich klingt...

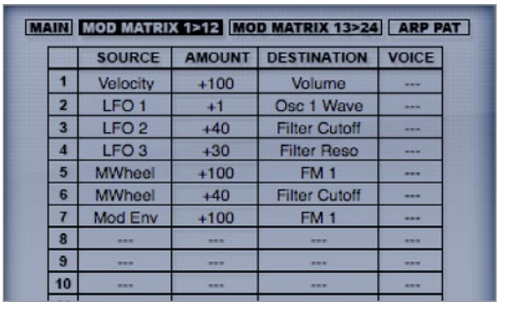


3 Bewegung

...verknüpfen Sie noch ***Velocity*** mit ***Osc 1 Wave***, bei einem ***AMOUNT*** von 50. Somit variiert der Sound bei jedem Anschlag. Dazu kann ein langsamer LFO für weitere Abwechslung sorgen, wenn auch er mit ***Osc 1 Wave*** verbunden wird. Diesen sollten Sie allerdings nur dezent Einfluss nehmen lassen, sonst klingt das Ergebnis schnell hektisch. Für mehr Druck und Fülle mischen Sie den ***OSC 3*** und ***Noise*** bei.

4 FM-Tables

Eine recht selten gebotene, aber durchaus interessante Möglichkeit zum Schaffen außergewöhnlicher und vor allem dynamischer Klänge ist die Kombination von Wavetables mit der FM-Synthese. Laden Sie hierfür wieder ein ***Init***-Patch und wählen Sie als Oszillator 1 die ***SEL***-Wellenform, die Sie auf 60 einstellen. Damit das Gesamtbild runder und voller klingt, drehen wir ***OSC MIX*** und ***OSC 3 LEVEL*** jeweils auf 11 Uhr.



	SOURCE	AMOUNT	DESTINATION	VOICE
1	Velocity	+100	Volume	---
2	LFO 1	+1	Osc 1 Wave	---
3	LFO 2	+40	Filter Cutoff	---
4	LFO 3	+30	Filter Reso	---
5	MWheel	+100	FM 1	---
6	MWheel	+40	Filter Cutoff	---
7	Mod Env	+100	FM 1	---
8	---	---	---	---
9	---	---	---	---
10	---	---	---	---

5 Hüllkurven

Da Frequenzmodulationen zusammen mit einem sich stetig bewegenden Wavetable-Sound sehr aggressiv klingen, wollen wir die Modulationen auf kurze Dauer beschränken. Hierzu bietet sich die Steuerung des ***FM 1***-Reglers per ***MOD ENVELOPE*** an. Verbinden Sie diesen in der ***MOD MATRIX*** mit ***FM 1*** bei ***AMOUNT*** +100 und stellen Sie ***DECAY*** auf etwa 2 Uhr ein. Gerade in hohen Tonlagen kratzt der Sound damit sehr ordentlich.

6 LFOs

Mehr Bewegung im Klang erreichen Sie durch einen langsamen LFO, der den ***OSC 1 WAVE***-Regler beeinflusst. ***AMOUNT*** sollte in diesem Falle sehr niedrig eingestellt werden, denn schon bei +1 ändert sich der Sound sehr drastisch. Einen weiteren LFO sollten Sie mit dem ***Cutoff*** verknüpfen, damit der harsche Charakter zeitweise etwas unterdrückt wird. Es sei denn, diese Eigenschaft ist von Ihnen erwünscht. ■