

## Sounddesign:

# House & Dubstep mit Massive

Dubstep ist gerade in aller Munde – und House ein Evergreen der elektronischen Tanzmusik. Beide Stilrichtungen haben auf den ersten Blick nichts miteinander zu tun, doch bei genauem Hinschauen zeigen sich erstaunlich viele Parallelen. Beat erklärt, wie Sie mit wenigen Handgriffen gleich sieben druckvolle Bass-Sounds aus dem NI Massive herausholen, die gleichermaßen für House und Dubstep einsetzbar sind.

von Marco Scherer

## Projekt-Infos

**Material:** Massive-Demoversion von der NI-Webseite  
**Inhalte:** Erstellen von druckvollen House- & Dubstep-Bässen mit NI Massive  
**Zeitaufwand:** 45 Minuten  
**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



### 1 House Chords 1

Starten Sie Massive und erzeugen Sie einen *Init*-Sound mit der *New Sound*-Option im *File*-Menü. Wählen Sie für alle drei Oszillatoren die Wellenform *Squ-Sw 1*, aber stellen Sie den Wavetable-Regler *Wt-position* auf unterschiedliche Positionen, damit der Klang mehr Farbe bekommt. *OSC2 Pitch* stellen Sie auf 3 und *OSC3 Pitch* auf 7, womit jetzt schon ein klassischer Chord-Sound ertönt.



### 2 House Chords 2

Unser Patch klingt sehr scharf und statisch, daher schalten Sie *Filter 1* ein und stellen diesen auf Lowpass 4. Fahren Sie *Cutoff* komplett herunter, verknüpfen Sie diesen mit *1 Env*, *Velocity* und *5 LFO* und stellen die Modulationsstärke auf 11, 12 bzw. 8 Uhr. Bei der Hüllkurve drehen Sie *Attack* auf 0, *Decay* auf 11 Uhr und den *LFO* lassen Sie mit einer langsamen *Sinus*-Wellenform schwingen.



### 3 House Chords 3

Nun lassen sich die Chords schon sehr dynamisch spielen. Für etwas mehr Volumen sorgt ein kurzes *Delay* bei *FX1* und ein längeres *Delay Sync* für *FX2*, dessen *Left*-Signal Sie auf 3 stellen und den *Dry/Wet*-Regler auf 9 Uhr. Geben Sie bei Bedarf noch etwas *Noise* hinzu, um den Klang anzureichern und experimentieren Sie mit *4 Env*, denn auch als Fläche lässt sich der Sound wunderbar gebrauchen.



### 4 Dirty Lead 1

Raue Sounds sind ein Spezialgebiet des Massive, so also auch Leads à la Daft Punk. Um einen solchen Patch zu bauen, der darüber hinaus per Modwheel, Anschlagstärke und Aftertouch expressiv spielbar sein soll, gehen Sie wie folgt vor: Erzeugen Sie einen *Init*-Sound und schalten Sie *OSC1* und *OSC2* ein. Bei Ersterem stellen Sie den *Pitch* auf -12 und modulieren diesen durch *5 LFO* mit 0.40 Cents.



### 5 Dirty Lead 2

Die *5 LFO*-Rate stellen Sie auf 14 Uhr, ziehen die *XFade Curve* komplett nach oben und drehen *Amp* auf 0. Beim *Internal Envelope* des LFO stellen Sie *Attack* auf 40%, verknüpfen diesen mit *Amp* und drehen den Modulationsbereich voll auf. Dies bewirkt, dass die Wirkung des LFO langsam einblendet. Die *Wt-position* des *OSC2* stellen Sie ganz nach rechts, wodurch der Gesamtklang etwas fetter wird.



### 6 Dirty Lead 3

Den *Cutoff* modulieren Sie mit *5 LFO*, *Velocity* und *Macro Control 2* mit den Einstellungen 9, 14 bzw. 12 Uhr. Klicken Sie auf Letztere mit der rechten Maustaste, aktivieren Sie *MIDI Learn* und bewegen Sie das Modwheel an Ihrem Keyboard. Über diesen scheinbaren Umweg sind Sie nun in der Lage, einen Modulationsbereich am Cutoff einzustellen, anstatt den Regler nur im Ganzen steuern zu können.



## 7 Dirty Lead 4

Aktivieren Sie beide Effekte und wählen Sie **Brauner Tube** für FX1, dessen **Dry/Wet**-Regler Sie halb aufdrehen. **FX2** wird ein **Dimension Expander** mit **Dry/Wet** bei 10 Uhr, moduliert durch Aftertouch zu etwa 50%. Aftertouch finden Sie unten bei den **Macro Controls**. Beim Equalizer reduzieren Sie den Bass-Bereich ein wenig. Das Ergebnis ist ein sehr dynamisch spielbarer Lead-Sound mit ordentlich Schmutz.



## 8 Riser 1

Riser sind sowohl im Dubstep- als auch Electro-House-Genre zuhause. Der Name ist dabei Programm, denn die Tonhöhe des Sounds wird konstant nach oben geschraubt, was zum einen Spannung erzeugt und zum anderen den Track massiv und schwer nach vorne drückt – den passenden Klang vorausgesetzt. Erzeugen Sie einen **Init-Sound** und laden Sie für **OSC1** die **Duckorgan**-Wellenform. **OSC2** bleibt bei **Square-Saw I**.



## 9 Riser 2

Die Hüllkurve **1 Env** wird für die Tonhöhenmodulation zuständig sein, daher verknüpfen Sie diese mit dem **Pitch** beider Oszillatoren und stellen die Stärke auf 12.00 Halbtöne. Den **Attack** der Hüllkurve stellen Sie auf etwa 16 Uhr und das **Decay**-Level auf 100%. Verbinden Sie **5 LFO** mit der **Wt-position** von **OSC2** und lassen Sie diese zu 50% modulieren, damit der Sound an Statik verliert.



## 10 Riser 3

**Cutoff** und **Resonance** modulieren Sie durch **Macro Control 2** und **Velocity**, damit sich der Sound variabler einsetzen lässt. **Macro Control 2** ist mit dem Modwheel verknüpft und könnte auch die **Resonance** positiv beeinflussen, um dem Klang mehr Biss zu verleihen, wenn **Cutoff** zugezogen wird. Als Effekte wählen Sie **Brauner Tube** mit vollem **Drive** und **Delay Synced**, was den Sound schön kräftig macht.



## 11 Downer

Einen ähnlich brachialen und populären Sound erhalten Sie übrigens ganz einfach, indem Sie die Tonhöhenmodulation von +12.00 auf -12.00 Halbtöne ändern. Damit wird der Patch zum Downer, dem perfekten Gegenstück zum Riser. Dazu modulieren Sie mit dem Modwheel statt **Cutoff** und **Resonance** die **5 LFO-Rate** und geben einen **OSC3** mit **Sin-Square**-Wellenform und **Wt-position** auf 0 als Subbass hinzu.



## 12 Dubstep Bass 1

Starten Sie wieder mit dem **Init-Sound** und aktivieren Sie zwei Oszillatoren, beide mit **Pitch** -12.00. Für **OSC1** wählen Sie die **Digigrain II**-Wellenform mit mittlerer **Wt-position** und für **OSC2** die **Sin-Square** mit **Wt-position** auf 0. **Filter 1** ist vom Typ **Daft** mit dem **Cutoff**-Regler bei etwa 10 Uhr, moduliert durch **5 LFO** und **Velocity**. Die Intensität stellen Sie dabei nach Geschmack ein.



## 13 Dubstep Bass 2

Verknüpfen Sie **Macro Control 2** wieder via **MIDI Learn** mit dem Modwheel und lassen Sie die beiden **Wt-position**-Regler der Oszillatoren sowie die Rate des **5 LFO** darüber modulieren. Letztere allerdings sehr dezent. Damit verändern Sie per Modwheel die Geschwindigkeit des Filtersweeps und gleichzeitig den Klangcharakter des Patches. Als Ausgangsbasis empfiehlt sich eine **5 LFO-Rate** bei etwa 14 Uhr.



## 14 Dubstep Bass 3

Als **FX1** wählen Sie die **Classic Tube** mit viel **Drive** und 50% **Dry/Wet**-Verhältnis, damit der Sound schön böse klingt. Wenn noch mehr Schmutz benötigt wird, mischen Sie **Noise** hinzu oder schrauben Sie für mehr Biss die **Resonance** hoch. Damit der Sound beim Spielen nicht zu übermächtig wird, stellen Sie die maximal verfügbaren Stimmen im Reiter **Voicing** auf 1 und die Spielweise auf **monophon**.



## 15 Clean Bass

Einen braven Filtersweep-Bass erhalten Sie, indem Sie den **OSC1** deaktivieren und die **Wt-position** des **OSC2** voll aufdrehen. Etwas mehr Punch erhält dieser Bass über einen Bitcrusher im **Insert 1**-Slot, bei 100% **Dry/Wet** und **Crush** bei 10 Uhr. Natürlich gibt es noch endlos viele Alternativen, den Sound an Ihre persönlichen Bedürfnisse anzupassen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Experimentieren! ■