

# Power Producer: FL Studio Krachendes mit Sytrus

Ihrer abstrakten Natur wegen wird FM-Synthese gern gemieden, führt sie doch in den meisten Fällen nur über Umwege zum Ziel. Wenn überhaupt. Jedoch sind gerade knackige Bässe und fiese Leads ihre Spezialität, die man nicht missen möchte. Also bringen wir mit dem Sytrus mal Licht ins Dunkel!

von Marco Scherer

Projektinfos:

**Material:** FL Studio 11 oder höher

**Zeitaufwand:** 30 Minuten

**Inhalt:** Knackige FM-Sounds mit Sytrus erstellen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Start

Laden Sie Sytrus auf eine neue Spur und öffnen das **default**-Preset, eine simple Sinus-Wellenform. Stellen Sie den **Ratio**-Wert (im Display rechts oben) von 2.0000 auf 1.0000. Das transponiert den **Operator** um eine Oktave herunter. Sytrus besitzt sechs Operatoren, die sich per 6x6-Matrix (im Bild hervorgehoben) gegenseitig modulieren und somit für ziemlich harsche Sounds sorgen können. ▶▶

## 2 Matrix

Auch die drei **Filter** sowie **Pan**, **FX** und **Master**-Volume spielen hier mit, diese lassen wir jedoch vorerst außen vor. Dunkelblaue Regler sind inaktiv, per Rechtsklick lassen sich Potis auch stummschalten. Drehen Sie den zweiten Regler in Zeile 1 auf drei Uhr. Das ändert den Sound bereits drastisch, denn OP 2 moduliert nun OP 1. Damit dies nur kurz geschieht, aktivieren wir die Hüllkurve des OP 2. ▶▶

## 3 Operatoren

Stellen Sie **ATT** und **SUS** auf null, **DEC** wiederum auf etwa acht Uhr. Auch hier fahren wir **Ratio** auf 1.0000. Dadurch bekommt die ursprüngliche Sinus-Welle wesentlich mehr Wumms. Drehen Sie **Regler 3** in der Matrix auf zwei Uhr, damit auch OP 3 ins Klanggeschehen eingreift. Dessen Hüllkurve stellen wir wie bei OP 2 ein, **Ratio** auf 12.0000. Den **Shape**-Regler neben der Wellenform fahren wir leicht hoch. ▶▶



## 4 Brachial

Das Ergebnis klingt ähnlich einem Bitcrusher. Je weiter Sie **Shape** oder **Regler 3** in der Matrix aufdrehen, desto brutaler wird der Sound. Tipp: Je weniger weich die Wellenformen ausfallen, desto rauer wird das Ergebnis beim gegenseitigen Modulieren. Generell gilt auch: Weniger ist mehr. Oft genügen bei heftigen Modulationen geringe Lautstärken der Operatoren oder kurze Hüllkurven. ▶▶

## 5 Filter 1

Um ein Filter zu nutzen, müssen wir OP 1 zu einem der drei Kandidaten routen. Deaktivieren Sie in der Matrix den **OUT** der ersten Zeile (OP 1) und drehen dafür den **F1**-Regler in der ersten Spalte voll auf. Ebenso dessen **OUT**. Damit läuft OP 1 durch Filter 1, für das wir **HP 2** als Typ wählen und **CUT** auf 11 Uhr stellen, **RES** auf 1 Uhr. Den tiefen, basigen Part steuern wir mit Filter 2 bei. ▶▶

## 6 Filter 2

Drehen Sie den ersten Regler der **F2**-Zeile voll auf, ebenso den **OUT**-Regler der gleichen Zeile. Als Filter-Typ wählen wir **SVF** und schließen **CUT** komplett. Dank der Auftrennung können wir den Output von Filter 1 mit einem **Reverb** versehen: Drehen Sie den **FX**-Regler der **F1**-Zeile voll auf, klicken auf den **FX**-Tab, dort auf das **R** und dann **ENABLE**. **Chorus DP** (Depth) fahren wir auf null herunter. ■