

## Power Producer: Reason

# Druckvoller Vowel-Ultrabass

Dicke Synthesizer-Basslines, die auch sprechen können, sind im Dubstep und Complexro schon lange ein Garant für astreine Höhepunkte und einen gefüllten Dancefloor! Mit den mächtigen Sounddesign-Möglichkeiten und den bordeigenen Mitteln in Reason zeigt Beat, wie der druckvolle Hit-Sound Schritt für Schritt entsteht.

von Kai Chonishvili

### Projektinfos:

**Material:** Propellerhead Reason

**Zeitaufwand:** etwa 20 Minuten

**Inhalt:** Bass-Patch im Combinator erstellen, mittels Formant-Filter das Hauptelement herausarbeiten und mit verschiedenen Effekten andicken.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Combinator-Power

Um in Reason komplexe Synthesizer-Patches zu erstellen, bietet sich das Arbeiten mit den *Combinator*-Racks an, da in ihnen sämtliche Effekte und Instrumente gebündelt und sauber organisiert werden können. Öffnen Sie einen Combinator-Effekt und laden Sie nacheinander den *Mixer 14:2* sowie die Synthesizer *Thor* und Subtraktor. ►►

## 2 Das Grundrezept

*Thor* wird in diesem Bass-Patch die Hauptstimme übernehmen. Erstellen Sie mit dem ersten *Oszillator* auf Wavetable, u.a. mit Oct auf 3 (siehe Abb.). Zudem soll *LFO 1* (Wellenform 5) die Position des Oszillators zu 100 Prozent modulieren. Ein zweiter FM-Oszillator macht den Klang interessanter. Für ein breites Stereo-Signal aktivieren Sie den *Chorus*-Effekt. ►►

## 3 Sprechender Robot

Mithilfe des *Formant*-Filters (siehe Abb. 2) lassen sich einzelne Vokale wie a, i und e aus dem Sound herausarbeiten, und genau das ist gewollt! Das *X/Y-Pad* steuert die Vokale und dient als Hauptparameter in diesem Bass-Patch. Apropos Bass, für das Tiefenfundament muss der Subtraktor erhalten. Laden Sie diesen hinter *Thor*, führen Sie einen Geräte-*Reset* durch und stellen Sie *Oct* auf 2 sowie *Waveform* auf Sinus. ►►



## 4 Den Tiger zähmen

Wirklich zur Sache geht's mit den Effekten *Scream 4* und *Pulveriser*, die Sie wie gezeigt einstellen, damit diese nur(!) den *Thor*-Synthesizer, also die Hauptstimme, beeinflussen. Stellen Sie *Scream 4* auf Digital sowie P1 auf 107 und P2 auf 62. Jetzt scheppt's knallhart! Zähmen Sie diesen *Crusher*-Effekt, indem Sie im *Pulveriser* das Preset *Warm ,n' Wide* wählen. ►►

## 5 Neuer Bassverstärker

Subtraktor ist bislang nur für den reinen Bass zuständig. Aber auch hier kann getrickst werden, um dem trockenen Signal etwas Saft zu verleihen. Laden Sie den neuen *Softube BassAmp* hinter den Subtraktor und erhöhen Sie die Parameter *Drive* und *Middle*, um dem Sinus-Bass eine angenehme Struktur zu verpassen. ►►

## 6 Das Monster steuern

Die beiden Synthesizer übernehmen das Tiefenfundament (Subtraktor) und die Hauptklangfarbe (*Thor*). Um eine ideale Balance zu erhalten, können Sie die Lautstärke und Frequenzen im *Mixer 14:2* bestimmen. Für das optimale Spielerlebnis empfehlen wir, das *X/Y-Pad* des *Formant*-Filters auf einen MIDI-Controller zu legen. Der *P2*-Regler im *Scream 4* steuert die Klangfarbe für den Verzerrer-Effekt. ■