

Producer Tricks: NI Maschine

Mix- & Mastering mit Maschine

Als Groovebox, Jam-Station und DAW für unterwegs macht Maschine einiges her. Wenn es um professionelles Mixen und Mastern geht, hat NIs Schützling aber keine Pole-Position inne. Warum eigentlich? Schon allein mit der Grundausstattung lässt sich erstaunlich viel „Mehr“ aus den Sessions holen. Also räumen wir mal auf. **von Marco Scherer**

Projektinfos:

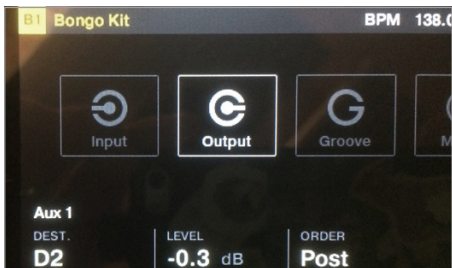
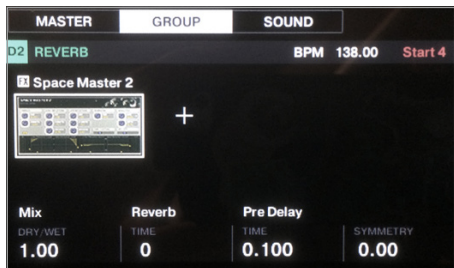


Material: Maschine Hardware, Maschine Software 2.7

Zeitaufwand: etwa 30 Minuten

Inhalt: Send-Effekte und Busse nutzen, Gruppenspu-
ren aufpumpen und rudimentäres Master erstellen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Effektwege

Ein immer wieder gern übersehenes Feature der Maschine sind ihre Effektwege bzw. AUX-Channels. Darüber lassen sich klassische Send/Return-Effekte wie Delay oder Reverb einmalig laden und auf beliebig viele Gruppen und Einzelsounds anwenden. Ganz nebenbei spart es eine Menge Rechnerpower. Erzeugen Sie dafür einfach eine neue **Gruppe**, laden ein etwa ein Reverb-Plug-in und stellen **Wet** auf 100%. ❖

2 Verteilen

Wechseln Sie zu einer Gruppe oder einem Sound innerhalb einer Gruppe, der mit Reverb versehen werden soll, deaktivieren dessen Reverb, drücken den **CHANNEL**-Button und schalten zu **Output**. Blättern Sie eine Seite weiter, wählen bei **Aux 1** den Reverb-Kanal als **DEST**(ination) und drehen das **LEVEL** nach Belieben auf. Wiederholen Sie den Schritt für alle weiteren Gruppen oder Sounds. ❖

3 Busspuren

Ein ähnliches Prinzip verfolgen wir mit Busspuren für verschiedene Instrumenten-Gruppen. Denn es macht durchaus Sinn, Drums, Bässe oder Lead Sounds zu gruppieren und jeweils gemeinsam zu bearbeiten. Um den Drums eines Tracks mehr Wucht zu verleihen, erzeugen wir eine neue Gruppe und laden dort den internen Transient Master, dessen **Attack** wir auf 10 Uhr stellen, **Sustain** auf 3 Uhr. ❖



4 Drum-Bus

Damit reduzieren wir zwar die Transienten, verstärken aber den Bauch der Drums ungemein. Das Ergebnis ist mit einem Röhrenkompressor vergleichbar. Dahinter laden wir den **Compressor** mit Werkseinstellungen. Beim Bus für Bässe oder Leads empfiehlt sich Ducking per Sidechain. Routen Sie alle **Lead**-Spuren auf den Bus, laden den **Solid Bus Comp**, stellen den **SC MODE** auf ON und wählen die Kick als **SOURCE**. ❖

5 Kompression

Justieren Sie **THRESHOLD**, **MAKEUP** und **RELEASE** je nach Länge und Lautstärke der Kick. Achten Sie darauf, dass **THRESHOLD** im Minusbereich liegen muss. Allerdings nicht zu weit, sonst packt der Kompressor zu heftig zu. Für eine fette Gesamtsumme laden wir einen **EQ**, den Solid Bus Comp, sowie den Maximizer auf die Masterspur. Die **Low FREQ** des EQ stellen wir auf 20 Hz und **GAIN** auf -10.0 dB. ❖

6 Masterspur

Damit bleiben zu tiefe Subs außen vor. Beim Solid Bus Comp wählen wir das Mixbus Parallel-Preset, welches das Signal extrem quetscht. Dank **Dry**-Regler wird die zerdrückte Variante aber mit dem Original vermischt, ganz nach klassischer Parallelkompression. Der Maximizer hat am Ende nicht mehr viel zu tun, daher drehen wir ihn nur auf unter 10% auf und sichern uns damit vor Übersteuerungen ab. ❖