

Producer Tricks: NI Maschine

Kinoreife Klanglandschaften

Zugegeben, Timestretching-Texturen klingt nach trockenem Material, würde den Nagel aber auf den Kopf treffen. Denn mit Maschines Timestretch Algorithmen lassen sich aus beliebigen Samples in kürzester Zeit riesige Soundscapes formen und in beliebigen Musikstilen von Techno bis Hip-Hop einsetzen. Wir zeigen Ihnen wie... von Marco Scherer

Projektinfos

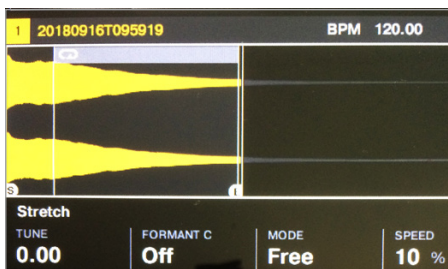


Material: Maschine Hardware, Maschine Software 2.7
Zeitaufwand: etwa 30 Minuten
Inhalt: Große Soundscapes aus kurzen Samples erzeugen und mit Effekten versehen
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



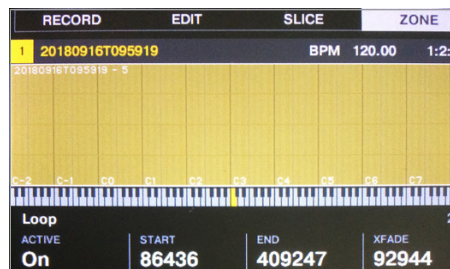
1 Sampling

Im ersten Schritt brauchen wir Ausgangsmaterial. Welchen Synth oder Sound Sie wählen, ist völlig Ihnen überlassen, jedoch macht es Sinn, einen Klang aus dem bestehenden Projekt zu wählen, damit das spätere Ergebnis im gleichen Kosmos mitspielt. So sampeln wir einen Mallet Sound aus dem Tyrell Nexus 6. Möglich sind aber auch Stimmen, Bässe oder sonstige Quellen. Wechseln Sie zur Sample **EDIT** Sektion. ❖



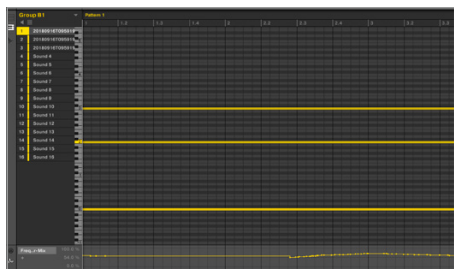
2 Stretchen

Normalisieren Sie das Sample, wählen dann **STRETCH** als Funktion und blenden die **SETTINGS** ein. Stellen Sie den **MODE** auf FREE statt BEAT, **SPEED** auf 10% und drücken **APPLY**. Schon haben wir aus unserem 2-sekündigen Mallet eine 20-Sekunden-Textur gemacht. Wechseln Sie zur **ZONE**-Sektion und aktivieren den Loop. Setzen Sie den Loop-Start etwas nach hinten, das Ende nach vorne und drehen **XFADE** auf 99000. ❖



3 Hüllkurven anpassen

Damit dürfte der Loop kaum noch wahrnehmbar ausfallen. Schalten Sie zu **PLUG-IN** Instance und blättern zu Seite zwei der Optionen. **ATTACK** und **RELEASE** stellen wir auf etwa 2-3 Sekunden und blättern weiter zu Seite fünf. Dort lassen wir den **LFO** mit **SPEED** 0.15 Hz zu 1.7% auf **PITCH** einwirken. Erzeugen Sie ein Pattern von acht Takten Länge und zeichnen eine ebenso lange Note auf C3 ein. ❖



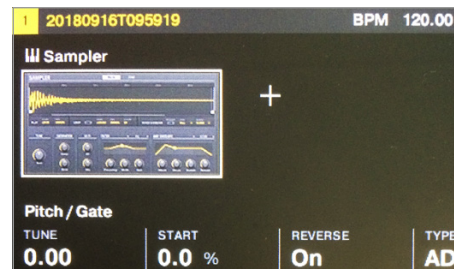
4 Akkorde

Duplizieren Sie die Note auf C2 und C1 und kopieren anschließend das Pad auf die Pads zwei und drei. Transponieren Sie die Noten von Pad zwei um vier Halbtöne nach oben und die von Pad drei um vier Halbtöne nach unten. Hierdurch entstehen recht disharmonische Akkorde. Transponieren Sie die Noten also gern auch passender für Ihr Projekt. Variieren Sie noch das **LFO**-Tempo in den beiden Kopien. ❖



5 Effekte

Auch den Einfluß auf **PITCH** sollten Sie pro Pad unterschiedlich gestalten, allerdings maximal um 0.3% abweichend. Wechseln Sie vom **SOUND** zur **GROUP** und laden einen Freq Shifter, ein Filter und das Reverb. Ersterer macht direkt eine böartige Drohne aus dem Sound, daher automatisieren wir den **MIX**-Parameter über die acht Takte. Beim Filter lassen wir den LFO zu 30% **CUTOFF** modulieren. ❖



6 Variationen

Beim Reverb stellen wir **ROOM SIZE** auf etwa 60%, **DIFFUSION** auf 100% und **MIX** auch auf 100%. Schalten Sie zum **MIXER** und pannen die beiden Pad Kopien hart nach links bzw. rechts, um maximale Stereobreite rauszuholen. Wenn Sie den Bassbereich betonen wollen, transponieren Sie beim ersten Pad die untere Note eine Oktave tiefer. Auch interessant ist, das Sample von Pad eins rückwärts abzuspielen. ❖