

Power Producer: Maschine

Drum-Kits leicht gemacht!

NI Maschine ist wohl einer der umfangreichsten Sound-Generatoren auf dem Markt. Schon alleine der interne Sampler erweist sich als ein äußerst flexibles Werkzeug, das viel mehr beherrscht, als das bloße Abspielen von Sounds. Doch wie lassen sich mit dem Sampler abseits fertiger Klang-Bibliotheken eigentlich eigene Drum-Kits erstellen? Der folgende Power Producer liefert eine Anleitung in sechs Schritten.

von Marco Scherer

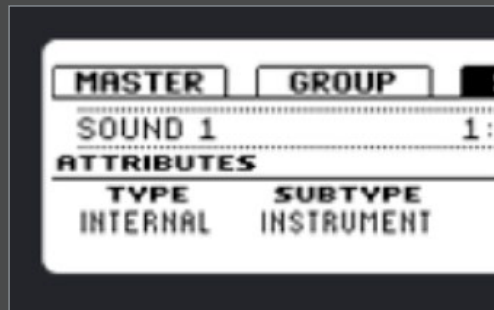
Projektinfos:

Material: NI Maschine

Zeitaufwand: etwa 30 Minuten

Inhalt: Eigene Drum-Kits als Multisamples erstellen.

Schwierigkeit: Einsteiger



1 Vorbereitung

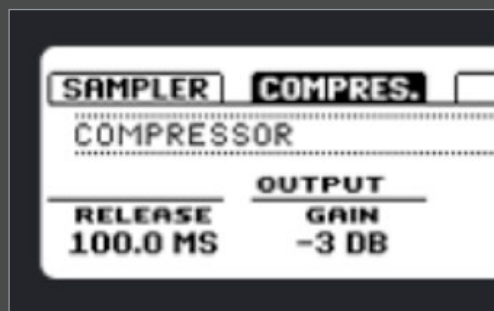
Typische Maschine Drum-Kits bestehen meist aus 16 Samples und belegen gleich eine von acht Gruppen, was durchaus zur schmerzlichen Angelegenheit werden kann. Daher wollen wir uns die Multisampling-Fähigkeiten des **SAMPLER** zunutze machen, mit denen sich bis zu 128 Samples in einen der 16 **SOUNDS** pro Gruppe laden lassen. Die zu importierenden Drums sollten bereits feingeschliffen und nachbearbeitet sein.

2 Samples

Denn nachträgliche Änderungen wirken sich innerhalb Maschine auf das komplette Kit aus. Sollte die Sortierung der Sounds bereits klar sein, nummerieren Sie diese mit 01, 02, 03 etc., damit der Browser sie in der richtigen Reihenfolge anzeigt. Öffnen Sie anschließend die Maschine-Anwendung, klicken links oben auf **DISK** und öffnen Sie den Ordner, der Ihre Samples enthält. Wechseln Sie dann zur Hardware.

3 Module

Dort wählen Sie mit **[SELECT+PAD]** einen leeren **SOUND** und stellen sicher, dass im rechten Display **Modul 1** angewählt ist. Mit **[SHIFT+BROWSER]** laden Sie nun einen **SAMPLER**. Wechseln Sie in der Software zur Sample-Ansicht und dort zum Reiter **MAP**. Hier können Sie nun per Drag-&-Drop die zuvor ausgewählten Samples aus dem Browser auf die Keyboard-Map ziehen. Nutzer des Kontakt kennen diesen Trick bereits.



4 Hüllkurve

Damit die Samples richtig abgespielt werden, muss Root an die Note angepasst werden, auf dem das jeweilige Sample liegt. Bei Bedarf können Sie Samples im **EDIT**-Menü auch gleich loopen. Sobald der **LOOP**-Modus aktiviert ist, sollte bei **PITCH/GATE** der **TYPE** auf **ADSR** gestellt werden, sonst wird das Sample weiterhin als One-Shot gespielt. Mit der ADSR-Hüllkurve können Sie den Lautstärkeverlauf regeln.

5 Effekte

Beachten Sie: Zum Antriggern der Samples muss der **Pad Mode** natürlich auf **KEYBOARD** gestellt werden, da sonst immer nur die Note C1 gespielt wird. Versehen Sie das Drum-Kit vorm Speichern noch mit passenden Effekten wie einem **COMPRESSOR** oder **LIMITER**. Mit Rechtsklick auf den **SOUND** erscheint ein Dropdown-Menü, in dem das Kit gespeichert werden kann. Im Browser der Maschine-Anwendung sollten Sie ...

6 Tags

... durch einen Klick auf **EDIT** ganz unten am Bildschirm das Drum-Kit noch mit passenden Tags versehen, damit es später einfacher aufzufinden ist. Fertig! Übrigens können Sie mit der gleichen Import-Methode auch richtige Multisamples von Instrumenten in Maschine kopieren. Somit steht Ihnen Ihre komplette Sound-Bibliothek auf den Hardware-Pads zur Verfügung. ■