



## Producer Tricks: NI Maschine

# Nie mehr öde Basslines

Was als Drumsampler begann, hat sich längst zur kleinen DAW entwickelt, aber stets mit Fokus auf Live-Performance. Grund genug, Maschine eine eigene Power Producer Serie zu gönnen, die wir hiermit eröffnen. Da wir den grundsätzlichen Umgang mit dem Gerät voraussetzen, gehen wir auch gleich in die Vollen und sorgen für fette Basslines für jeden Musikstil.

von Marco Scherer

### Projektinfos



**Material:** Maschine, Maschine Software 2.6

**Zeitaufwand:** 30-60 Minuten

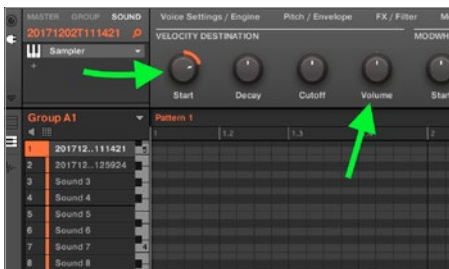
**Inhalt:** Bass-Sound gestalten, re-sampeln und Sample-Start modulieren, Pattern erzeugen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Bass laden

Zusammen mit den Drums sind Basslines das wichtigste Element für solide Fundamente, aber nicht immer ist der Ideen-Tank voll oder ein inspirierender Sound greifbar. Also pimpen wir eben einen unspektakulären Sound. Erzeugen Sie eine neue **Gruppe** und laden einen Sound aus dem Monark, der zum Lieferumfang von Maschine gehört. Das Preset ist egal, aber drehen Sie **Sustain** für Amp und Filter auf. ❖



## 4 Sample Start

Dafür stellen wir Start bei **VELOCITY DESTINATION** auf volle Pulle. Folglich bestimmt die Anschlagstärke, wo das Sample beginnt, wenn Sie ein Pad antriggern. Um eventuelle Knackser zu vermeiden, drehen wir außerdem **Attack** auf ca. 1 ms. Dann geht's los: Falls nicht vorhanden, laden Sie einen Beat (auf DVD finden Sie bei Bedarf eine reichhaltige Auswahl) und spielen eine Bassline ein. ❖

## 2 Modulieren

Suchen Sie sich eine beliebige Tonlage heraus, wechseln in den **SAMPLING**-Modus und dort zu **RECORD**. Stellen Sie **MODE** auf **DETECT**, spielen den Monark an und fahren **THRESHOLD** so weit herunter, dass die Lautstärke darüber liegt. Starten Sie die Aufnahme, halten das gewünschte Pad gedrückt und bringen Bewegung in den Sound. Drehen Sie das **Filter** auf und zu, lassen Sie **Cutoff** und **Oszillator 1** modulieren. ❖



## 5 Neues Pattern

Da der Sound extrem variiert, genügt im Zweifel eine einfache Sequenz aus Achtelnoten. Variieren Sie dabei die Anschlagstärke und setzen keine Noten auf die Spielzeiten der Kick. Wenn Sie mit der Sequenz zufrieden sind, verdoppeln Sie die Pattern-Länge per **PATTERN + DOUBLE** auf mindestens acht, besser 16 oder sogar 32 Takte. Denn in jedem vierten Takt bauen wir nun eine weitere Variation ein. ❖

## 3 Re-Sampling

Fahren Sie den **MODULATION**-Regler hoch, stellen **MIX** auf **OSC3** und variieren die Tonlage von Oszillator 3. Es darf gern auch wild zugehen, hauptsache, der Bass verändert sich permanent. Nach etwa 20-30 Sekunden stoppen wir die Aufnahme und normalisieren das Sample im **EDIT**-Modus. Verlassen Sie den **SAMPLING**-Modus und wechseln zur **Velocity/Modwheel**-Sektion. Drehen Sie den **Volume**-Regler auf null. ❖



## 6 Sub-Bass

Hier empfehlen wir schlichtweg das Ändern der Notenlängen an zwei bis drei Stellen. Sollten Sie feststellen, dass die Bassline wegen der heftigen Modulationen zu un stabil im Bassbereich ausfällt, aktivieren Sie das **HP2 Hochpassfilter** und stellen **Cutoff** auf etwa 200 Hz. Kopieren Sie die Gruppe mit **DUPLICATE**, tauschen den Sampler durch den Bass Synth aus und stellen dessen **SHAPE** aus Sinus. ❖