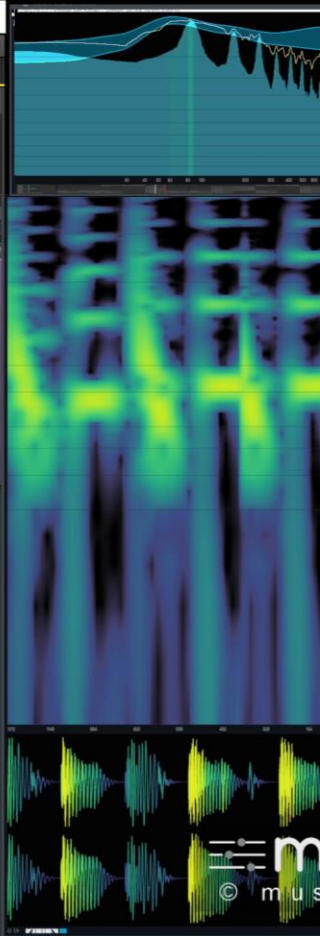
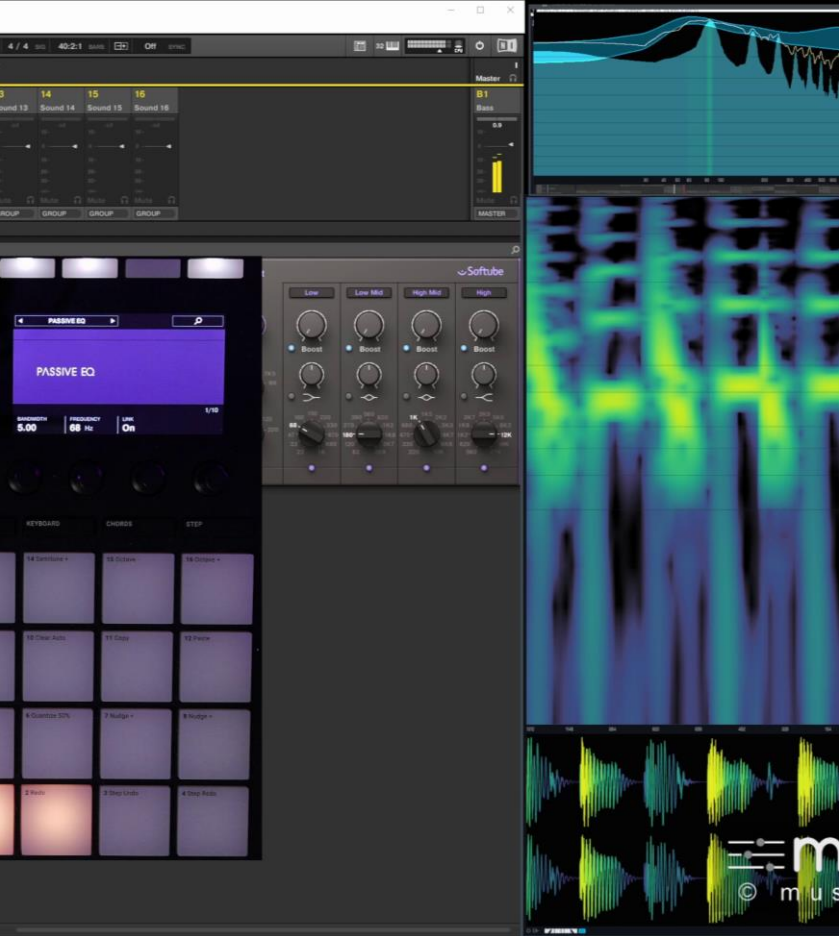




Maschine Masterclass

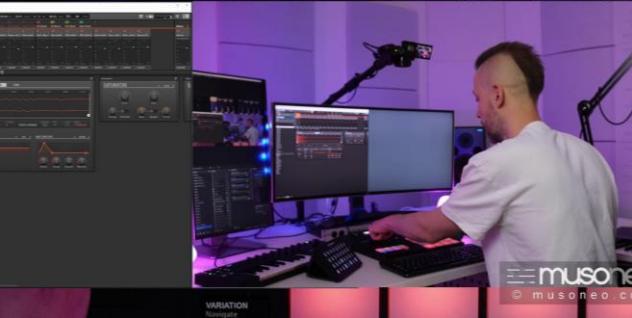
Zapraszam na mój [Maschine Masterclass](#)! Jestem użytkownikiem systemu Maschine od chwili jego premiery w 2012 roku! Używam go codziennie do tworzenia podkładów do prezentacji wideo, perkusji w rozmaitych projektach i wreszcie kompletnych utworów. W tym kursie omawiam i prezentuję techniki tworzenia aranżacji, które wypracowałem na przestrzeni ostatnich lat, a także kilka zaaranżowanych i profesjonalnie zmiksowanych w Maschine własnych kompozycji!

Jeśli opanowałeś/aś podstawy obsługi prezentowane przeze mnie w [kursie obsługi Maschine 2.x](#), czas przejść na wyższy poziom! Ten wyjątkowy kurs jest dostępny tylko w ramach [PEŁNEGO DOSTĘPU](#) 😊



Perfekcyjny groove

To odcinek o tym, jak opracowałem perkusję i bas w swoim najnowszym house'owym projekcie inspirowanym hitem Felix da Housecat. W szczególności pokazuję, jak uzyskałem solidny puls i gruby, ciepły bas a całość nawet bez masteringu osiąga docelowe wartości na miernikach!

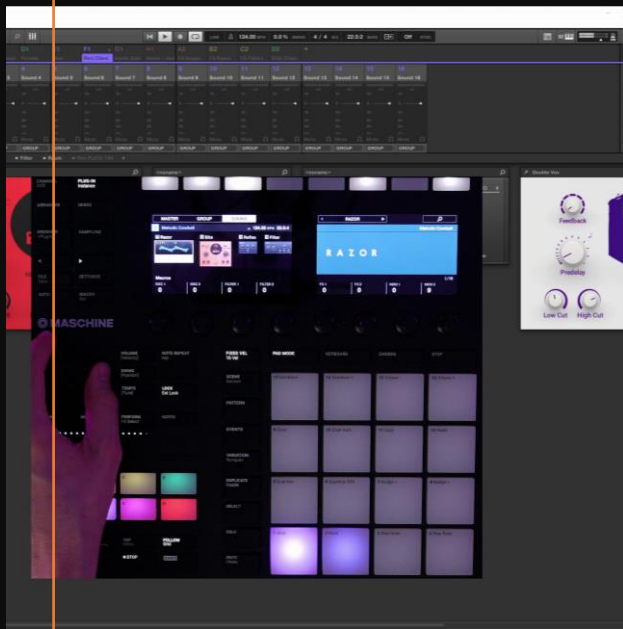


When I Cl..Eyes v19		1	9	17	25	33
	Intro	Intro Full Swing	Min Voc Break	Min to Maj	Get	
A1	Drums					
B1	Bass	Pa..n 1	Pa..n 1		Pa..n 1	Pa..n 1
C1	LoopCloud					
D1	Female			Pa.. (1)	Pattern 1	
E1	Male					Pa..n 1
F1	Perc Clavs	Pa..n 4	Pattern 1 (1)	Pa..n 1		Pa..n 1
G1	Synth Stab	Pa..n 1				Pa..n 1
H1	Horns + Guit	Pa..n 5	Pa..n 5	Pa..n 6	Pattern 5 (2)	
A2	FX Impact		Clip 1	Clip 2	Clip 2 (1)	Clip 2 (2)
B2	FX Risers		Cl.. (1)		Cl.. (2)	
C2	FX Fallers	Pattern 2	Pattern 4	Pattern 5	Pattern 3	
D2	Side Chain					
	# 1 Bar					

Skuteczne sposoby na szybkie tworzenie aranżacji



Nie ma co ukrywać, że układanie elektronicznych aranżacji należy do najtrudniejszych zagadnień produkcji muzycznej. Wielu uznanych producentów przyznaje się do tworzenia wzorców i szablonów na bazie innych komercyjnych utworów. W tym odcinku znajdziesz kilka porad na temat tego, jak zabrać się za tworzenie aranżacji, dzieląc pracę na mniejsze etapy.

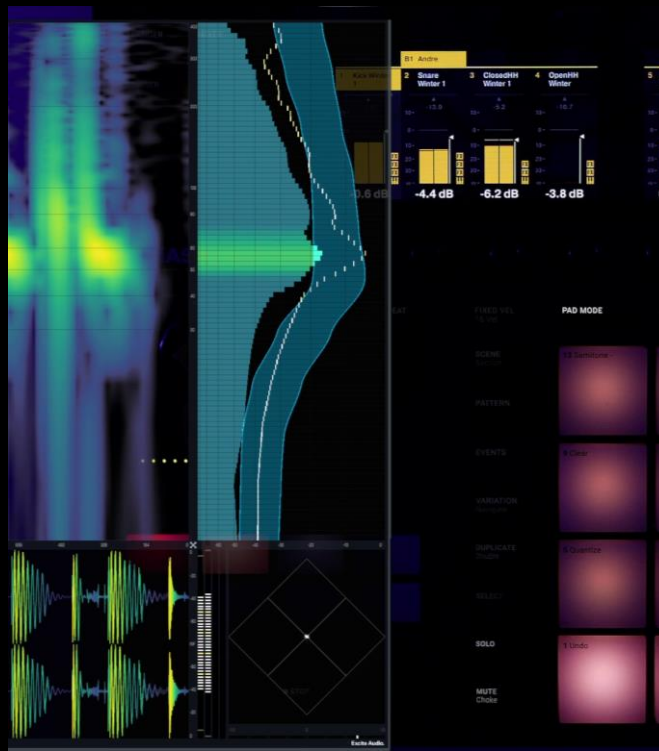
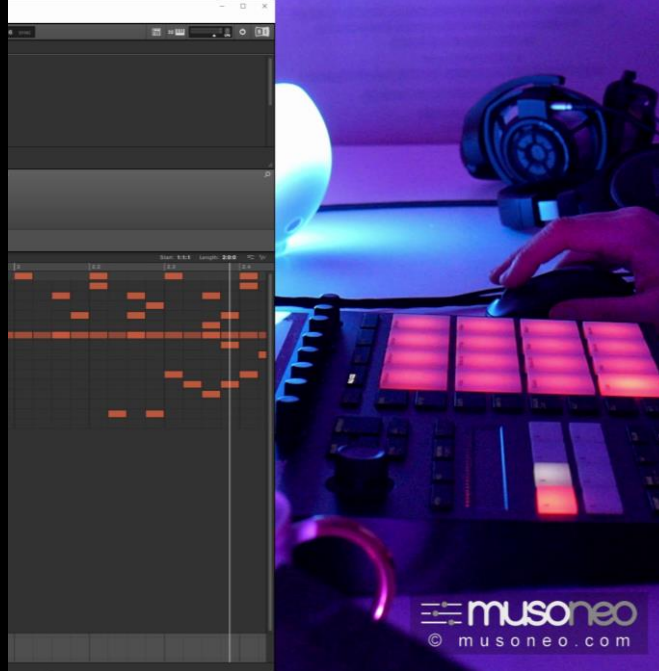


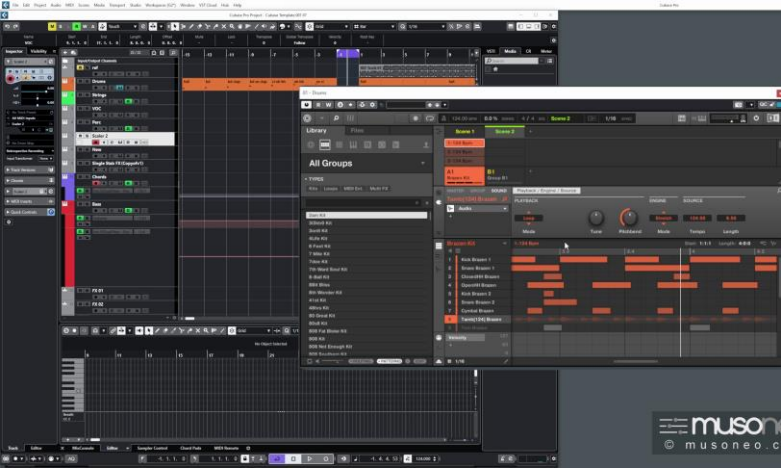
Przykład blokowej aranżacji z efektownymi przejściami

Zapraszam na dekonstrukcję utworu When I Close My Eyes! Prezentuję i omawiam sprawdzony pomysł na 16-blokową aranżację. Pokazuję, jak rozmieszczone zostały kluczowe elementy aranżacji oraz jakim efektem zostały poddane. W utworze zamiennie stosuję męskie i żeńskie frazy wokalne, a także zmieniam w podkładzie tonację z durowej na molową dla tych samych motywów głównych.

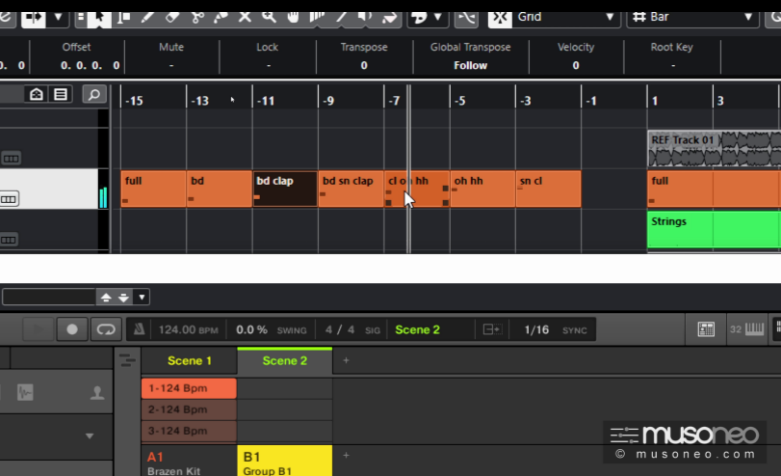
Ćwiczenia z obróbki elektronicznych bębnow

To będzie lekcja z krytycznego patrzenia na zestawy perkusyjne pochodzące z fabrycznej biblioteki lub płatnych rozszerzeń dla Maschine. I choć często znajdziemy w nich fantastyczne rytmy, to wkładając w ich obróbkę odrobinę pracy możemy uzyskać znacznie lepsze rezultaty! Obserwując wskazania mierników Vision 4X opracowuję za pomocą korekcji, kompresji, saturacji i efektów przestrzennych losowo wybrany zestaw perkusyjny. Pod koniec filmu demonstruję różnicę pomiędzy perkusją przed i po mojej dodatkowej obróbce.

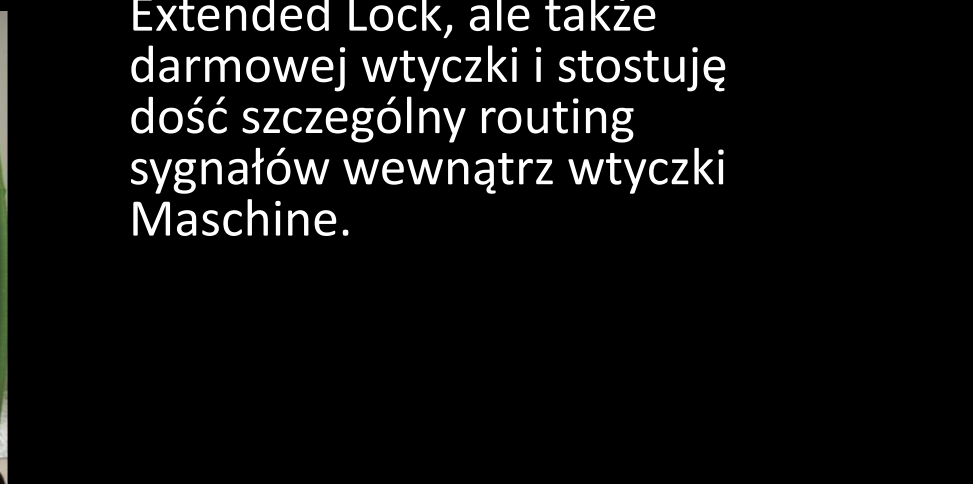
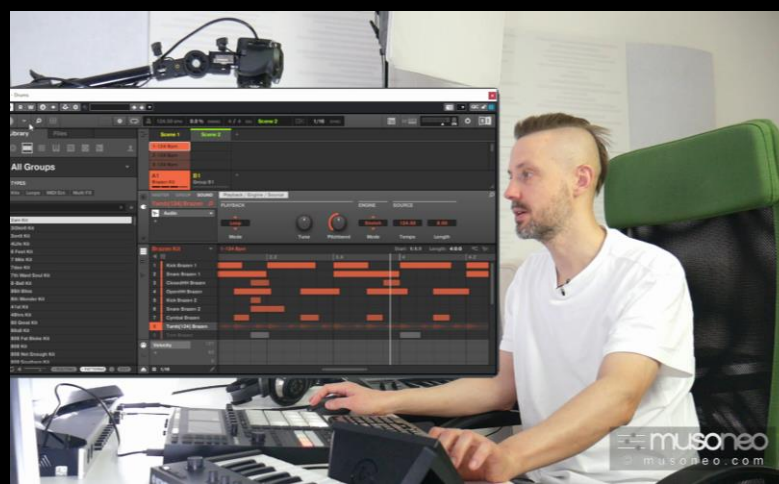
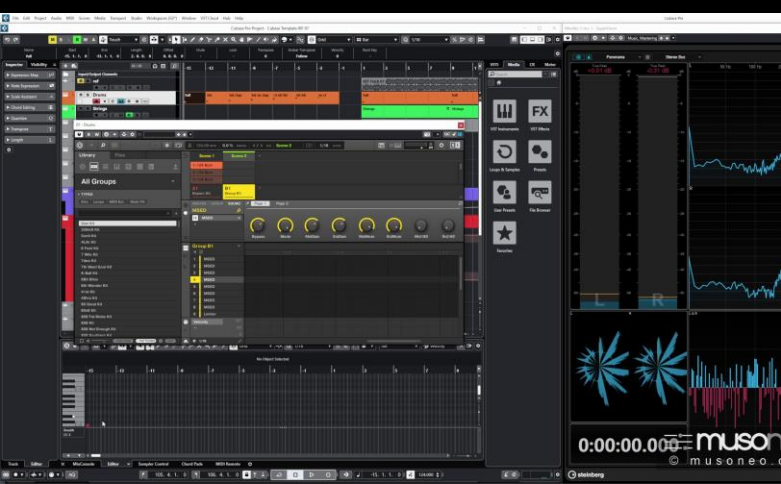




Tworzenie wzorca aranżacji w Cubase z perkusją w Maschine



Jako że to Masterclass, a nie zwykły kurs, postanowiłem podzielić się z Tobą pomysłem na wykorzystanie Maschine do tworzenia wzorców (ang. Template) aranżacji. Korzystam z opcji wyzwalania próbek za pomocą komunikatów MIDI, funkcji Extended Lock, ale także darmowej wtyczki i stostuję dość szczególny routing sygnałów wewnątrz wtyczki Maschine.





Typowy szkic klubowego utworu i jego elementy

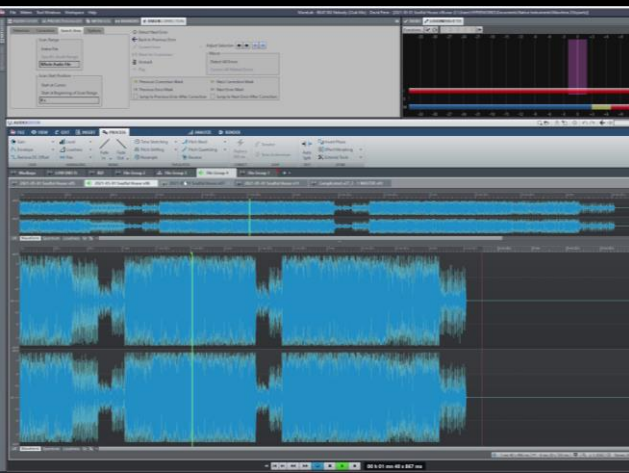


Często zapisuję bardzo wiele wersji swoich produkcji w trakcie komponowania. Na przykładzie projektu pt. *Complicated*, który sfinalizowałem w środowisku Maschine, pokazuje kolejne etapy pracy twórczej – od pierwszej zapisanej wersji, która zawiera zaledwie pomysł na progresję akordów. Jednocześnie przemycam porady dotyczące stosowania pluginów różnych marek. Co ciekawe, zapisane w pierwszej wersji próbki perkusyjne i bas były wielokrotnie zmieniane w wersjach kolejnych tego utworu – zobacz dlaczego!



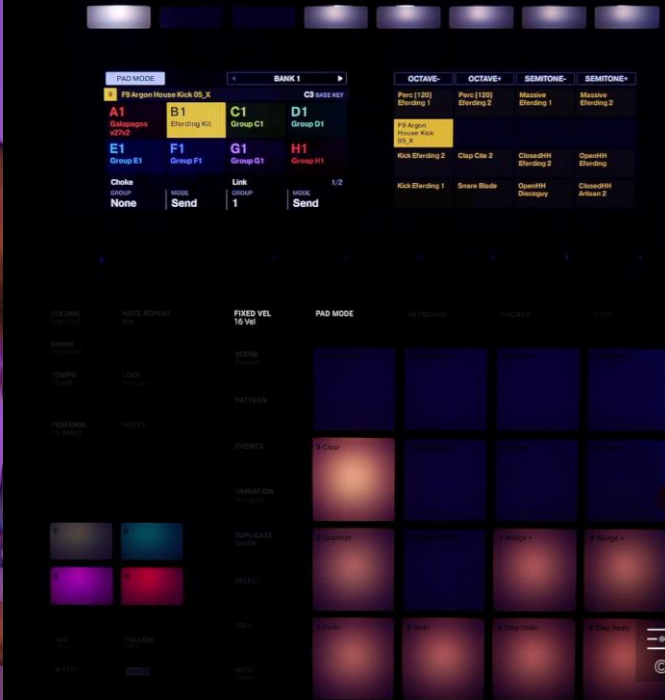
Od patternów,
poprzez sceny,
sekcje do finalnej
aranżacji

W kolejnym odcinku opowiadam o tym, jak od układania scen przeszedłem do widoku niemal końcowej aranżacji. Prezentuję szkielet utworu i umiejscowienie różnych sekcji. Podpowiadam, jak zabrać się za budowanie scen, na bazie których będzie relatywnie łatwo stworzyć finalną wersję utworu.



Nie poddawaj się i szukaj doskonałych brzmień!

To odcinek o tym, jakich błędów się wystrzegać – jest to opowieść o tym, jak modyfikowałem brzmienie zestawu perkusyjnego. Na tym etapie bardzo często wykonuję zgrania i porównuję je w edytorze dźwięku.



Dopieszczanie miksu

Zawsze dążę do tego, by uzyskać finalne brzmienie już na etapie miksu – pomijając kompresję czy limiting na sumie, której zakres staram się minimalizować. W tym filmie pokazuję, jak za pomocą emulacji nasycenia taśmy i enhancerów niskich tonów można uzyskać parametry i brzmienie nie odbiegające istotnie od tego, jakie znamy z nagrań komercyjnych w podobnej stylistyce.

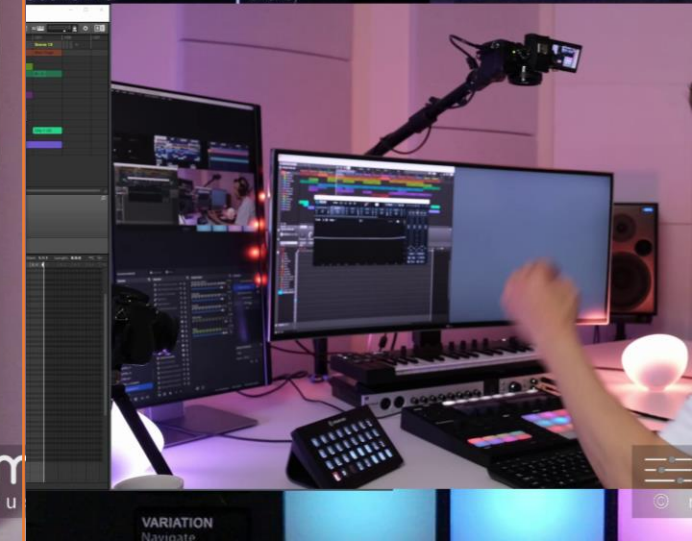
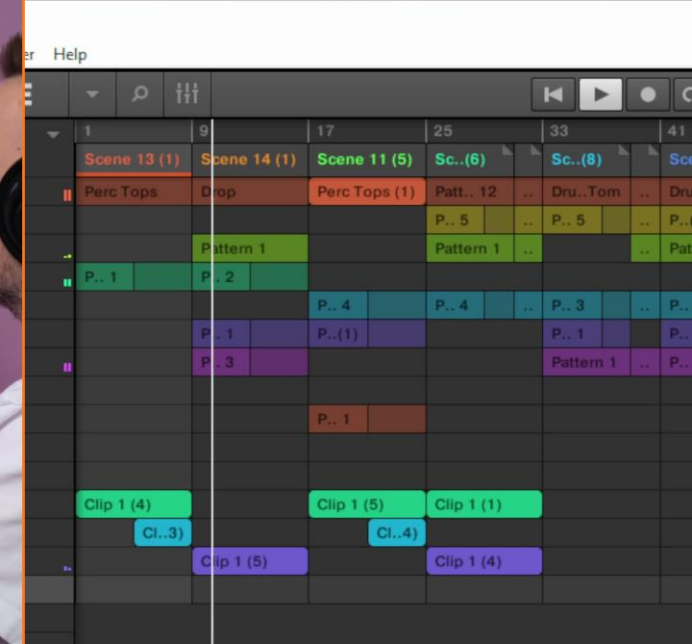


Maschine jako automat perkusyjny

Zdarza się, że korzystam z Maschine pomocniczo w innym programie DAW, np. do budowania warstwy perkusyjnej. Na przykładzie remiksu utworu Folikela zespołu Moribaya autorstwa Pablo de Grey pokazuję, jak można zabrać się za wyszukiwanie odpowiednich dźwięków i sekwencji!

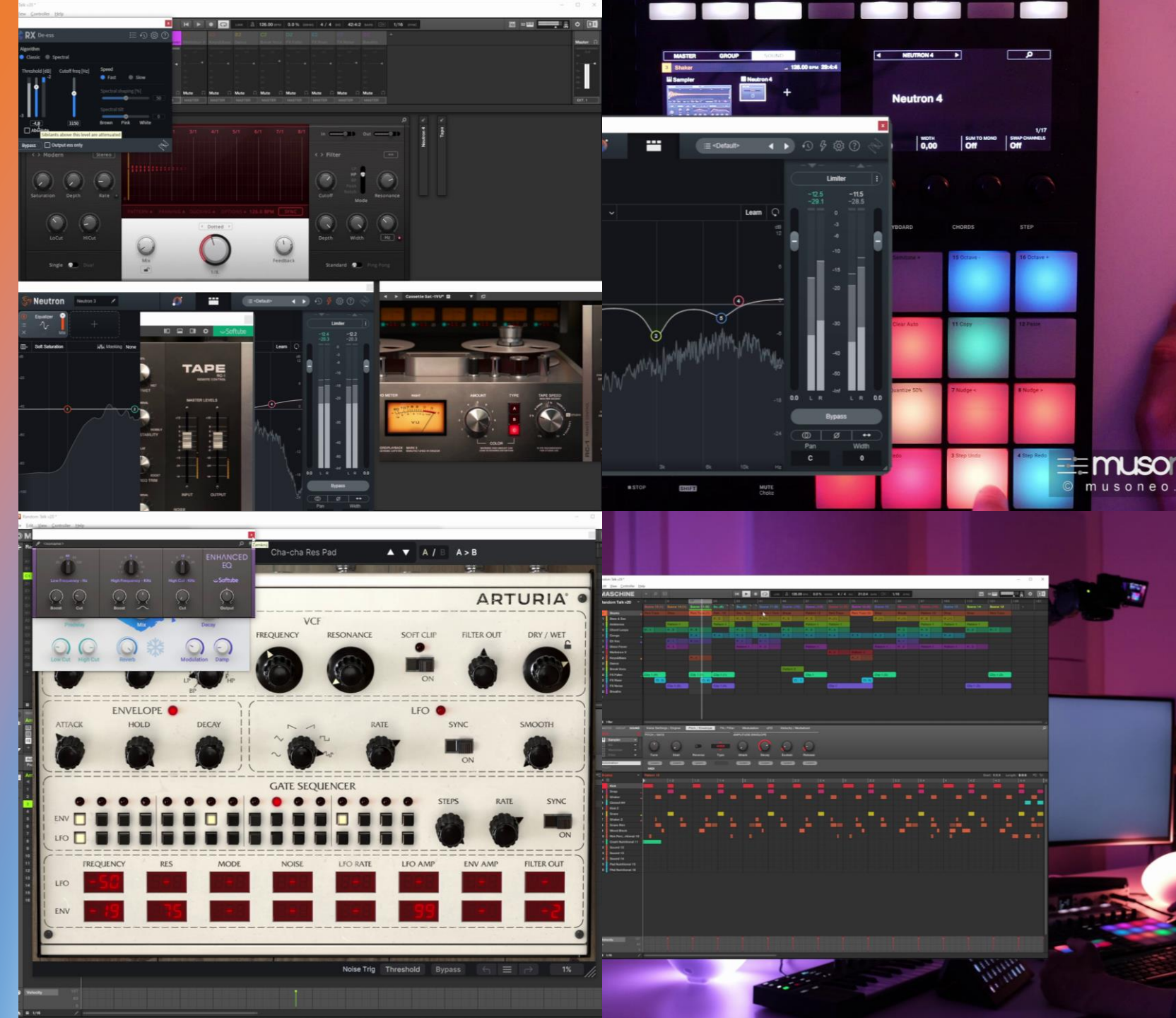
Anatomia aranżacji

Na przykładzie kolejnego projektu pokazuję, jak skalować i przewijać widok aranżacji. Tłumaczę zależności pomiędzy scenami i sekcjami aranżacji. Pokazuję także, jak zapętlać wybrane fragmenty utworu. Omawiam wykorzystane w projekcie klipy (CLIPS) a następnie elementy składowe poszczególnych scen.



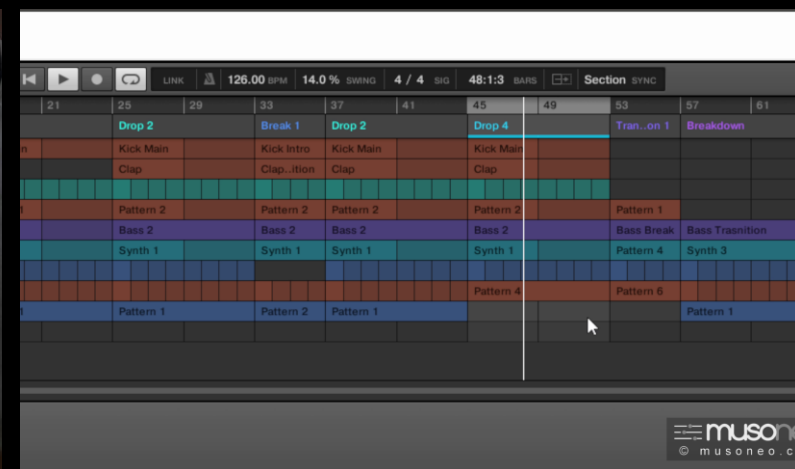
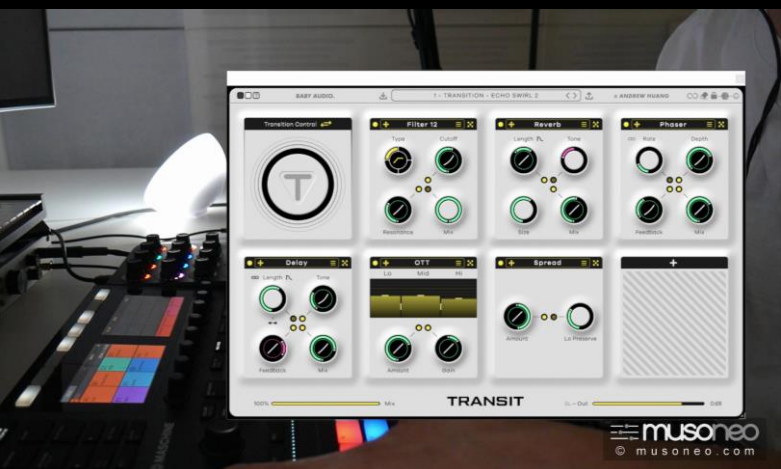
Dekonstrukcja utworu klubowego

W tym odcinku omawiam wykorzystane w projekcie *Random Talk* instrumenty i efekty. Zdradzam, których procesorów używam najczęściej i dlaczego. Demonstruję zastosowane na ścieżkach basowych i wokalnych multiefekty. Odcinek kończy prezentacja całego utworu.

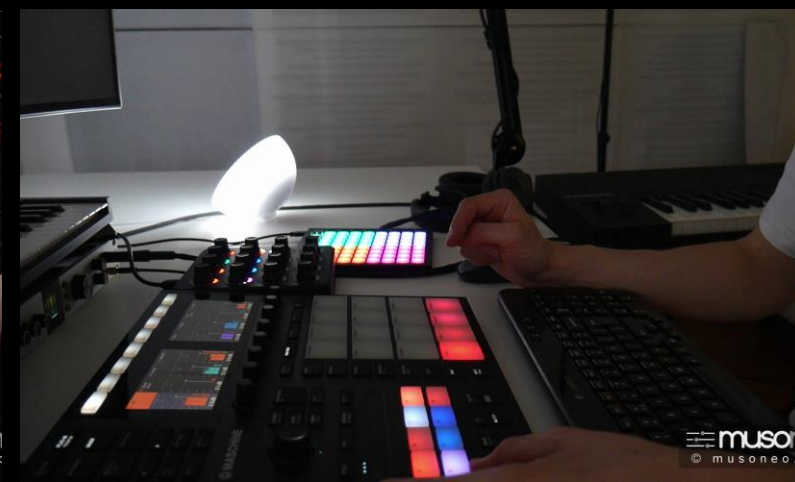




Wstęp do gry na żywo z Maschine



Maschine jest doskonałym systemem do gry na żywo! W tym odcinku demonstruję w akcji autorski system gry z wykorzystaniem pokładowych Perform FX oraz procesora Transit Baby Audio. Pokazuję ustawienia zastosowane na różnych ścieżkach, od stopy i basu, po elementy harmoniczne i melodyczne.



Konfiguracja zewnętrznego kontrolera MIDI

Prezentuję ustawienia konfiguracyjne kontrolera MIDI Fighter Twister do omówionego w poprzednim odcinku systemu gry na żywo

Zmiany scen i sekcji za pomocą zewnętrznego kontrolera lub klawiatury MIDI

Kontynuuję wątek gry na żywo. Pokazuję, jak można wykorzystać najmniejszy i najtańszy kontroler marki Novation, czyli Launchpad Mini MK3. W tym celu dzielę matrycę padów na 4 części, by każdą z nich wykorzystać w innym celu.

Sceny vs Sekcje

Prezentuję sposoby na układanie i edycję aranżacji złożonej ze scen. W szczególności pokazuję jak skracać, wydłużać lub zamieniać miejscami poszczególne sekcje, zapętlać wybrane fragmenty aranżacji pochodzące z różnych grup oraz jak usuwać puste sekcje.

MASCHINE

Resonator X n Baby Audio Transit

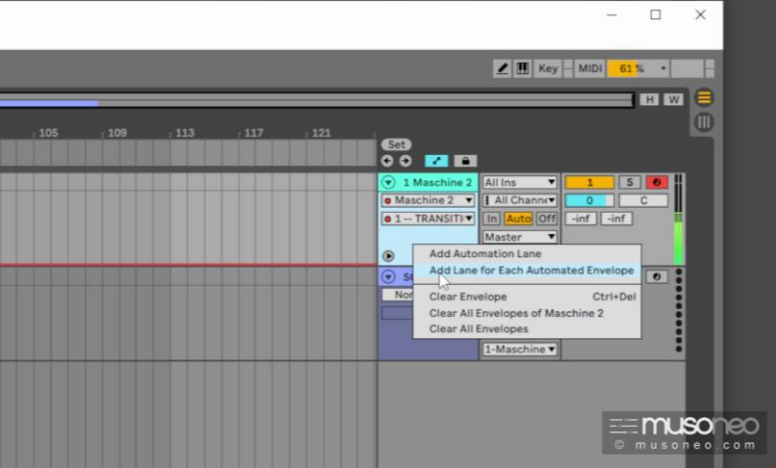
File Edit View Controller Help

126.00 BPM 14.0% 4 / 4 1:1:1 Section view

Intro Intro 2 Drop 1 Drop 2 Break 1 Drop 3 Drop 4 Top Line 1 Breakdown Main Drop Drop Out

A1 Kick
B1 Clap & Snare
C1 Hihats
O1 Abstr. Kit
E1 Bass
F1 Synths
G1 Low Grooves
H1 Loops
A2 SFX
B2 Group B2





Przenoszenie aranżacji i rejestracja automatyzacji w DAW



Na przykładzie pętli pokazuję jak szybko ułożyć w procesie gry na żywo załączek aranżacji oraz jak rozwiązać kwestię rejestracji automatyzacji. Tym razem łączę Maschine z Ableton Live.

