

Software-Groovebox mit Hardware-Controller

Native Instruments Maschine



Wer Grooves bauen will, steht vor einer schweren Entscheidung: Drum-Sampler-Software ist verdammt flexibel und die ideale Ergänzung zu DAWs. Hardware wie Akais MPC-Familie gilt aber immer noch als individueller und inspirierender, weil man sie anfassen und wirklich spielen kann. Mit einer neuen Kombi aus Software und Hardware-Controller verspricht Native Instruments nun die perfekte Computer-Integration und den magischen Flow: Ist Maschine wirklich „das ultimative Groove Production Studio“?

Maschine sieht nicht nur aus wie eine echte Groovebox, sondern sie fühlt sich auch so an: Bis auf wenige Ausnahmen können Sie alle Funktionen direkt an der Hardware bedienen. Dennoch ist der Controller ohne Computer dumm und stumm: Das Herz des Systems ist eine Software, die unter Mac OS X und Windows läuft, und auch für die Audio-Ein- und -Ausgabe benötigen Sie die I/Os Ihres Rechners oder Audiointerfaces.

Hard- und Software

Der Controller ist solide und übersichtlich:

- stabiles, Alu-kaschiertes Kunststoffgehäuse,
- 16 Pads mit Velocity und Aftertouch,
- 33 Funktionstaster,
- je ein Regler für Pegel, Tempo und Swing,
- zwei beleuchtete LC-Displays mit je vier Tastern und Reglern.

Alle Taster sind gummiert, griffig und haben integrierte, farbige Status-LEDs. Alle Regler sind sanft laufende Endlosdrehregler. Die

Pads lassen sich feinfühlig spielen, und ihr Ansprechverhalten ist zudem justierbar. Die Kommunikation mit dem Rechner nebst Stromversorgung erfolgt via USB 2.0. Neben der USB-Buchse gibt es auf der Rückseite je eine MIDI-In- und -Out-Buchse. Dort können Sie zusätzliche Geräte anschließen, etwa um Hardware fernzubedienen, via MIDI-Clock zu synchronisieren oder um Maschine über MIDI-Program-Changes zu steuern. Für alle zentralen Funktionen werden die MIDI-Hardwarebuchsen aber nicht benötigt: Maschine erscheint im Rechner mit je einem virtuellen MIDI-Input- und -Output-Port.

Sie können die Maschine-Software als eigenständiges Programm öffnen oder als VST-, RTAS- oder Audio-Units-Plug-in im Sequenzer Ihrer Wahl einsetzen. Bis auf Details sind beide Versionen identisch.

Die Oberfläche ist konfigurierbar: Das Fenster der Standalone-Version lässt sich beliebig weit aufziehen, fürs Plug-in-Fenster stehen drei Größen zur Wahl. Zudem können Sie



www.soundandrecording.de

Auf www.native-instruments.de finden Sie umfangreiche Video-Tutorials zu Maschine. Unser Video konzentriert sich deshalb darauf, einige der mitgelieferten Projekte in Bild und Ton vorzustellen, um Ihnen die Qualität der Library zu demonstrieren.

alle Funktionsbereiche separat ein- oder ausblenden, sodass sich der vorhandene Bildschirmplatz stets optimal nutzen lässt.

Maschinesisch

Um Maschine zu verstehen, muss man ihre Sprache sprechen. Klären wir zunächst die wichtigsten Begriffe der Klangerzeugung:

- Maschine erzeugt Klänge nicht synthetisch, sondern immer auf Basis eines **Samples**.
- Ein **Sound** enthält ein oder mehrere Samples, zusätzliche Parameter sowie zwei Insert-Effekte. Bei Drums steuert jedes der 16 Pads einen eigenen Sound. Im Keyboard-Modus können Sie aber auch *einen* Klang – etwa ein Bass-Multisample – *tonal* über die Pads (oder ein MIDI-Keyboard) spielen.
- Eine **Group** enthält bis zu 16 Sounds, also etwa ein ganzes Drum-Kit. Zusätzlich fasst



Der komfortable Browser ist eine der größten Stärken der Maschine.

jede der acht Groups (A–H) weitere Parameter sowie zwei Insert-Effekte, um beispielsweise alle Sounds eines Drum-Kits durch einen Limiter zu schicken.

– Die Signale aller acht Groups laufen im **Master** zusammen. Auch hier können Sie bis zu zwei Insert-FX einsetzen.

Zudem kümmert sich Maschine auch um die Sequenzen. Selbst wenn Sie das Plug-in einsetzen, nehmen Sie Beats also nicht auf den MIDI- oder Instrument-Spuren Ihres Sequenzers auf, sondern direkt in Maschine:

– Ein **Pattern** ist eine Sequenz, die Sie in Maschine eingespielt oder geladen haben. Jede Group kann bis zu 64 Patterns enthalten, organisiert in vier Pattern-Bänken (A – D).

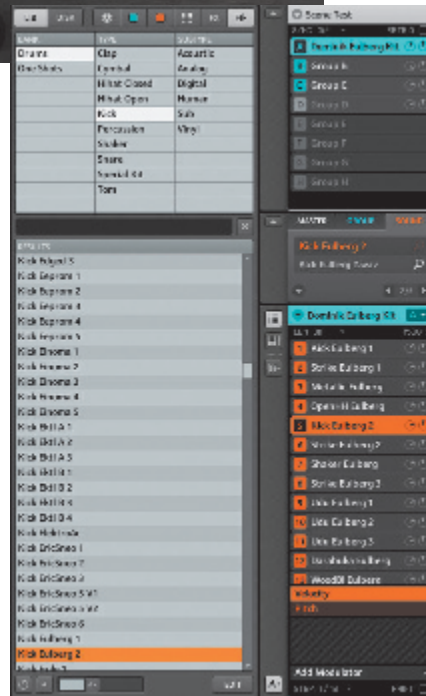
– **Scenes** sind beliebige Kombinationen von Groups und deren Patterns. Sie können die verschiedenen Teile eines Songs oder auch einer Bühnenperformance repräsentieren.

– Die höchste Ebene, das **Project**, enthält bis zu acht Groups mit deren Patterns, 64 Scenes nebst Effekten, Einstellungen, Automationen, Routings, Sounds und Samples.

Bedienkonzept

Eine zentrale Rolle bei der Bedienung der Hardware spielen die beiden LC-Displays. Mit den acht Tastern darüber wählen Sie die angezeigten Funktionen oder „Reiter“ aus. Mit den acht Reglern darunter stellen Sie angezeigte Parameter ein. Zusätzlich gibt es links die Taster [<] [>], mit denen Sie durch verschiedene Displayseiten blättern können. Viele wichtige Funktionen haben eigene Taster, etwa [Play], [REC], [Scene], [Pattern], [Note Repeat], [Solo] oder [Mute]. Weil Sie auch die acht Groups [A]–[H] über eigene Taster erreichen und die 16 Sound-Slots jeder Group über die Drum-Pads, können Sie jeden Sound und jedes Kit oder Instrument des Projects einfach selektieren, editieren, stumm- oder solo-schalten.

Alle Drum-Pads und auch einige der übrigen Taster haben Zweitfunktionen, die Sie mit zusätzlich gedrückter [Shift]-Taste erreichen. Darunter sind Undo/Redo, Quantize, Nudge, Clear, Copy, Paste, Transponierung, Tap Tempo, Metronom und Automation. Die meisten dieser Zweitfunktionen sind zwar



auf die Oberfläche des Controllers gedruckt. Um Maschine zu beherrschen, sollten Sie diese Dinge jedoch möglichst bald ohne hinzusehen „im Griff“ haben.

Browser

Mit [Browse] öffnen Sie den Browser für die Dateiwahl. Über die Reiter im linken Display bestimmen Sie, für welche Ebene Sie Daten sehen oder laden wollen:

- **Master:** Projects oder Master-Effekte.
- **Group:** Groups (Kits oder Loops), separat gespeicherte Patterns oder Group-Effekte.
- **Sound:** Sounds (Instrumente), Samples (Drums/One Shots) oder Soundeffekte.

Mit den Potis des linken Displays wählen Sie dann genau, was Sie wünschen, auf der Sound-Ebene zum Beispiel:

Sample -> Drums -> Snare -> Brush.

Im rechten Display sehen Sie sofort alle entsprechenden Dateien, in diesem Fall also alle Besen-Snare-Samples.

Besonders praktisch ist der Browser, wenn man ein Kit aufbauen oder Sounds darin einsetzen möchte. Tippt man etwa ein Pad an, das gerade mit einem Kick-Sample belegt ist, und drückt dann [Browse], setzt der Browser die Auswahl automatisch auf diese Kategorie, also: Sample -> Drums -> Kick. Nun können Sie rechts durch alle 700 (!) Kicks scrollen oder die Auswahl verfeinern, indem Sie einen Subtype wie etwa Analog, Human, Vinyl etc. wählen.

Ebenfalls gelungen sind die Prev/Next-Funktionen im rechten Display, die stets den vorhergehenden/nächsten Sound der Liste laden. So können Sie ein Pattern abspielen, Alternativen – etwa für die aktuelle Kick – durchsteppen und die Ergebnisse gleich im Kontext des gesamten Kits hören: perfekt!

Die Software bietet weitere Möglichkeiten wie Volltextsuche oder das praktische „Quick Browse“, das sich die letzte Suchanfrage für jeden Sound individuell merkt. Auch die Browser-Funktionen der Hardware sind aber schon hervorragend.

Library

Maschine wird mit einer 5 Gigabyte großen Library geliefert, die rund 15.000 Samples umfasst. Darunter befinden sich einige angepasste Battery-Kits, der größte Teil ist jedoch neu. Einen guten ersten Eindruck verschaffen mehr als 50 NI-Projects, rund 300 Kits sowie rund 400 geslicte Loops: all diese Inhalte sind mit Patterns bestückt, können also nach dem Laden sofort etwas abspielen.

Natürlich gibt es auch einige akustische Kits. Der Schwerpunkt der Library liegt aber klar auf maschinentypischen Genres wie Techno, Minimal, House, HipHop, Drum&Bass oder R'n'B. Spezielle Artist- und Producer-Kits – u. a. von Mathew Herbert, Dominik Eulberg, Pendulum, Amon Tobin, Atom Heart, Oliver Huntemann und Stephan Bodzin – weisen einen in Richtung „Signature-Sounds“.

Den Löwenanteil der Library bilden Drums und Percussion, aber Effekte, Multieffekte und Instrumente sind ebenfalls vertreten. So steuert Maschine auf Wunsch auch Bässe, Mallets, Bläser, Gitarren oder Synths bei.

Eine Datenmenge von 5 GB wirkt heute nicht mehr beeindruckend, aber davon sollte man sich nicht täuschen lassen: Die Qualität der Library ist wirklich hervorragend und somit ein starkes Kaufargument.

Wer die Library durch eigene Samples erweitern will, muss diese zunächst mithilfe der Software importieren und mit Attributen versehen, um etwa importierte Claps später auch in der Kategorie „Claps“ wiederzufinden.

Wichtig: Maschine importiert Daten nicht physikalisch, sondern merkt sich nur deren Speicherorte. Wenn Sie also einen Ordner mit Kicks importieren und diesen später löschen, sind diese Kicks auch in Maschine verloren.



Jeder Sound lässt sich auf fünf Displayseiten modifizieren, etwa durch fest eingebaute Effekte.

Schade ist, dass man die Library nur durch WAV/AIF-Samples erweitern kann. Maschine importiert keine REX-Files und auch keine ganzen Sounds anderer Sampler – nicht einmal aus Native Instruments Battery.

Sounds editieren

Maschine lädt zum „Schrauben“ ein: Tippen Sie im linken Display den Sound-Reiter und dann z. B. ein Snare-Pad an, und schon können Sie den Sound auf fünf Display-Seiten modifizieren: mit 5 x 8 Reglern.

Die Parameter umfassen u. a. Pegel, Panorama, Tuning, Startpunkt, Reverse sowie den Abspielmodus: One Shot, AHD- oder ADSR-Hüllkurve. Natürlich können Sie bestimmen, ob das Sample mono- oder polyfon spielen soll. Es gibt Mute-Gruppen (etwa damit open/closed Hi-Hats nicht gleichzeitig klingen), einen Glide-Effekt (z. B. für Synthbass-Sounds), vier feste Effekte mit je einem Parameter (Compressor, Verzerrer, Sample-rate und Bit-Tiefe) und ein Filter mit vier Modi. Mit einem LFO und einer ADSR-Hüllkurve stehen auch zwei Modulationsquellen bereit, mit denen Sie Tonhöhe, Filter-Cutoff, Drive-Effekt und Panorama beliebig stark steuern können.

Weitere Möglichkeiten eröffnen sich im [Sampling]-Bereich. Im Edit-Reiter können Sie Samples nicht-destruktiv beschneiden (Start/Endpunkt) und einen Wiedergabe-Loop mit Crossfade und Hüllkurve einstellen. Im Map-Reiter lassen sich auch mehrere Samples auf einen Sound-Slot mappen, einschließlich Keyboard- und Velocity-Zonen.



Damit können Sie tonale Multi-Samples aufbauen oder auch mehrere Samples schichten, abstimmen (Pegel, Panorama, Velocity) und so neue Layer-Sounds formen. Neue Samplezonen kann man aber nur per Software hinzufügen, und auch dort ist die Selektion überlagerter Samples noch hakelig.

Effekte

Auf jeder Ebene (Sounds, Groups, Master) gibt es je zwei Insert-Slots für Effekte. Die Palette umfasst 21 Effektmodule:

Dynamics: Compressor, Gate, Limiter, Maximizer,

Modulation: Chorus, Flanger, FM, Frequency Shifter, Phaser,

Filter: EQ (3-Band: Freq/Gain), Filter (intern modulierbar), Resochord (Bank mit sechs stimbaren Kammfiltern)

Hall/Space: Reverb (algorithmisch), Meta-verb (wie Reverb, aber mit synthetischem Sound), Ice (Bank mit selbstoszillierenden Filtern), Reflex (Erstreflexionen für dichte Räume oder Färbung)

Echo: Beat Delay, Grain Delay,

Verzerrer: Distortion, LoFi und Saturator. Auswahl, Qualität, Sound und Performance der Effekte sind tadellos. Die Bedienung beschränkt sich auf maximal acht Parameter pro Effekt und ist somit recht einfach.

Etwas versteckt ist der Browser für Effekte, den man nur nach Auswahl eines FX-Slots, gefolgt von [Shift]+[Browse] erreicht. Hat man statt eines FX-Slots den SRC-Reiter für ein Drum-Pad angewählt und drückt dann [Shift]+[Browse], eröffnet sich eine weitere interessante Möglichkeit: Wenn Sie ein Pad nicht mit der Quelle „Sampler“, sondern mit „Input“ verbinden, mutiert es vom Sample-Player zum Effektrack. Sie können es nun mit bis zu zwei Insert-Effekten bestücken und diese von jedem anderen Pad, jeder Group und jedem Master

Maschine hat 21 Effektmodule an Bord, zum Beispiel die Kammfilterbank Resochord.

aus als *Send*-Effekt ansteuern! Zu diesem Zweck gibt es stets zwei routbare Aux-Send-Wege, sodass jede Quelle zwei beliebige Send-Racks ansteuern kann.

Die Effekt-Send-Möglichkeiten machen Maschine flexibler – aber auch komplizierter. Falls Sie Send-Effekte nutzen wollen, reservieren Sie am besten eine Group nur für Send-Effekt-Racks. Diese Group können Sie dann auch per Tasterdruck stummschalten.

Patterns einspielen

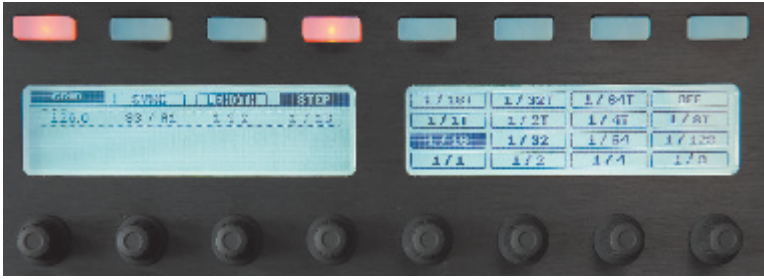
Um Sequenzen (Patterns) einzuspielen, können Sie zwischen zwei Methoden wählen:

Echtzeit: Sie drücken [Play] und [Rec] und nehmen das Pattern dann in Echtzeit auf, indem Sie die diversen Sounds der gewählten Group über die Drum-Pads live einspielen.

Wenn Sie [Note Repeat] halten, während Sie ein Pad drücken, wird der Sound immer wieder neu getriggert. So können Sie schnelle Figuren wie 16tel-Hi-Hats generieren: Die Repeat-Frequenz lässt sich per Tasterdruck ändern. Weil die Pads Aftertouch-fähig sind, können Sie Note-Repeat-Figuren dynamisch spielen. Sie müssen dazu nur den Druck der Pads variieren, während Sie diese festhalten. Ist eine Einspielung misslungen, können Sie diese mit Undo schrittweise zurücknehmen. Ebenfalls praktisch ist die Löschroutine: Haben Sie etwa eine 4-on-the-floor-Kick eingespielt und wollen diese dann doch nur auf der 1 und der 3, halten Sie [Erase], und drücken Sie das Kick-Pad auf der 2 und der 4: So werden die Kicks auf 2 und 4 gelöscht und bleiben auf 1 und 3 erhalten.

Step: Bei dieser Methode kommt es nicht darauf an, wann Sie Pads drücken, sondern nur, welche Pads Sie drücken. Sie selektieren zunächst *einen* Sound, indem Sie dessen Pad antippen, und drücken dann [Play] und [Step]. Nun leuchten die 16 Pads nacheinander auf: Jedes markiert eine bestimmte Zählzeit, bei einem 16tel-Step-Grid (s. u.) zum Beispiel eine 16tel-Note innerhalb des ersten Taktes. Sie können nun Noten auf diesen Zählzeiten setzen, indem Sie die entsprechenden Pads aktivieren. Schalten Sie bei einem 16tel-Grid etwa nur die vier linken Pads ein, haben Sie eine Viertel-Figur. Schalten Sie alle 16 Pads ein, haben Sie eine 16tel-Figur erzeugt.

Echtzeit- und Step-Modus funktionieren tadellos und ergänzen sich hervorragend. Im [Pattern]-Bereich gibt es weitere praktische



Mit dem Step-Grid wählen Sie das Raster für die Note-on-Quantisierung.

Hilfen auf Knopfdruck. Dort können Sie Patterns u. a. erzeugen, löschen, duplizieren oder die Pattern-Länge verdoppeln oder frei wählen. Bei der Einspielung und Variation von Patterns bleiben so kaum Wünsche offen.

Quantisierung

Wenn Sie Patterns in Echtzeit einspielen, können Sie sich entscheiden, ob schon bei der Aufnahme quantisiert werden soll oder nicht. Zuständig dafür sind zwei Faktoren:

Grid: Unter [Grid] können Sie zwei Raster wählen. „Step“ beeinflusst die Positionen der Events, ist also das wichtigere Quantisierungsraster (und auch die Basis fürs Step-Recording; s. o.). „Length“ regelt die Pattern-Längen. Zur Wahl stehen binäre (1/1, 1/2, 1/4 ...) und triolische Raster.

Quantize: Der Quantize-Parameter für die Aufnahmequantisierung ist unter [Keyboard] versteckt. In der Einstellung „None“ sollte eigentlich keine Quantisierung während der Aufnahme erfolgen. Hat man aber einen groben Step-Grid-Wert wie 1/4 gewählt und will dann eine 16tel-Hi-Hat einspielen, wird diese trotzdem manipuliert. Dies ist laut NI beabsichtigt und dient dazu, überlappende Noten zu vermeiden. Verwirrend ist es trotzdem. Wer wirklich *keine* Aufnahmequantisierung will, sollte das Step-Grid bei der Aufnahme auf „Off“ stellen.

Zur nachträglichen Quantisierung gibt es zwei (Zweit)funktionen, die Sie über Drum-Pads auslösen können: „Quantize“ quantisiert hart auf das gewählte Step-Grid. „Quantize 50%“ zieht die Events halb in Richtung Step-Grid, erhält also einen Teil des Echtzeit-Feels. Wer nicht unbedingt hart quantisieren will, tippt einfach so lange hintereinander „Quantize 50%“ an, bis es genau genug klingt. Speziellere Funktionen wie etwa eine Ansperrschwelle, um Flams automatisch von der Quantisierung auszuschließen, gibt es nicht. Sie können die Quantisierung jedoch auf zuvor selektierte Events beschränken.

Mit den Pad-Zweitfunktionen „Nudge<>“ können Sie Events noch nachträglich ver-

schieben, entweder um je einen Step-Rasterschritt oder (Step-Grid: Off) ganz fein. All diese Eingriffe auf Event-Ebene sind destruktiv: Sie können Sie zwar sofort wieder mit „Undo“ zurücknehmen, später aber nicht mehr. Wenn Sie in Maschine quantisieren, geht das unquantisierte Original verloren.

Der einzige nicht-destruktive Groove-Parameter ist Swing. Das Swing-Feel können Sie global mit dem Swing-Regler wählen und zusätzlich noch einmal pro Group.

Automation

Mit der Automation können Sie Patterns mehr Leben einhauchen. Bis auf wenige Ausnahmen lassen sich alle Regler- und auch einige Tasterparameter automatisieren.

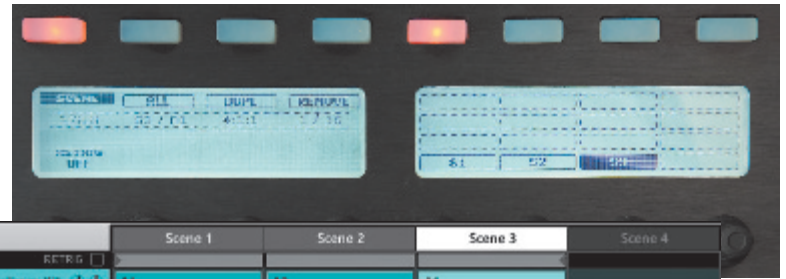
Spielen Sie ein Pattern ab, halten Sie [F2] und drehen Sie an beliebigen FX-, Sound-Group- oder Master-Parametern. Die Automationsfahrten werden automatisch aufgezeichnet und in der Software angezeigt, wo sie editiert oder übermalt werden können. Ist eine Automation misslungen, lässt sie sich auch per Controller wieder löschen: [Erase] halten, Parameter-Poti drehen, fertig.

Die Aufzeichnung von Automationsdaten im Step-Modus ist ebenfalls möglich: 16tel-Notenposition per Pad anwählen, [F2] halten, Regler drehen. Wichtig ist aber, dass Maschine dabei nur den Parameterversatz aufzeichnet. Wollen Sie die Filter-Cutoff nur auf der zweiten 16tel öffnen, müssen Sie diese auf der dritten 16tel auch wieder schließen.

Scenes

Mit Patterns formen Sie einzelne Drum-, Bass- oder Synth-Parts. Im [Scene]-Modus können Sie diese Bausteine in bis zu 64 Scenes kombinieren: Arrangementblöcke, die Sie dann zum Aufbau eines Songs oder einer Bühnenperformance nutzen.

Im Scene-Modus können Sie Arrangementblöcke aufbauen und spontan über die Pads triggern.



Scene Test	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4
A Dominik Falberg Kit	A1	A1	A1	
B Group B	A1	A2	A1	
C Group C			A1	
D Group D	A1			
E Group E				
F Group F				
G Group G				
H Group H				

Die Bedienung ist einfach: Erzeugen Sie eine Scene per Drum-Pad, und wählen Sie in jeder Group das Pattern, das dort spielen soll. Haben Sie auf diese Weise genügend Scenes aufgebaut, können Sie diese nacheinander abspielen lassen, wobei auch Loops beliebig vieler benachbarte Scenes möglich sind.

Scenes lassen sich auch in Echtzeit über die Drum-Pads auslösen. Besonders schön ist das im Modus „Retrigger Off“. Wenn Sie darin etwa Scene 2 starten, während Scene 1 gerade die Taktposition 2.2.3.21 abspielt, startet Scene 2 ebenfalls genau bei 2.2.3.21. So können Sie spontan Scenes wechseln, ohne den Fluss des Grooves zu stören.

Export

Mit den Export-Funktionen, auf die Sie nur in der Software Zugriff haben, können Sie einen ganzen Song (All Scenes) oder einen Bereich von Scenes (Loop Range) als Audio exportieren. Das Ergebnis ist eine Stereo-WAV-Datei in 8-, 16- oder 24-Bit-Qualität. Durch Wahl des Outputs können Sie die Master-Mischung, aber auch einzelne Groups, Instrumentensounds oder Kombinationen ausgeben, und bei Bedarf normalisieren sowie für die Loop-Wiedergabe optimieren lassen. So empfiehlt sich Maschine nicht nur als autarker Sequenzer, sondern auch als Produktionszentrale für Audio-Loops.

Sampling

Im [Sampling]-Bereich können Sie nicht nur von einem externen Mono- oder Stereoeingang sampeln, sondern auch intern: das Master- oder beliebige Group-Signale. Die Aufnahme lässt sich manuell oder pegelabhängig starten. Für internes Sampling empfiehlt sich

derer Audioprogramme steuern. Einige Controller-Anpassungen (Templates) werden mitgeliefert, etwa für Ableton Live, Traktor Pro, NI-Instrumente wie Battery 3, Massive, Pro-53 sowie eine Mackie-Control-Emulation. Letztere funktionierte im Test unter Hosts wie Live, Cubase oder Nuendo einwandfrei. Unter Logic wurde die virtuelle MCU noch nicht erkannt, aber dieses Kommunikationsproblem wird behoben.

Im Controller-Modus können Sie das gewünschte Template nach [Shift]+[<]> auswählen. Die zuletzt benutzte Anpassung ruft der Controller aber automatisch auf.

Die Anwendung der Controller-Funktionen ist erstaunlich komfortabel. Das Hardwaredisplay zeigt Spurnamen und andere Parameter an. Die meisten Bedienelemente sind mehrfach belegt, sodass Sie Hosts wirklich komplett steuern können. Die Display-Taster/Regler lassen sich dazu in beliebig vielen Gruppen belegen, die 16 Drum-Pads in bis zu acht Gruppen.

Die mitgelieferte Controller-Editor-Software erlaubt es, die Belegung der Bedienelemente zu modifizieren oder auch ganz neue Templates anzulegen. Die Controller-Funktionen sind somit ein starker Mehrwert.

Maschine-Version 1.1

Laut Native Instruments ist Softwareversion 1.1 bereits in Arbeit, und sie wird wahrscheinlich folgende Änderungen bringen:

- **Browser:** Groups werden sich auch ohne Patterns laden lassen. (So kann man ein Pattern mit diversen Kits ausprobieren.)
- **Metronom:** Die Lautstärke des Klicks wird sich separat regeln lassen.
- **Host-Integration:** Scene- und eventuell auch Pattern-Wechsel werden sich mit der Host-Automation aufzeichnen lassen.
- **MIDI-Out:** Patterns werden sich auch via MIDI ausgeben lassen.
- **MIDI-In:** Auch Groups sollen sich via MIDI spielen lassen (derzeit nur Sounds).
- **Scenes:** sollen sich frei benennen lassen. Darüber hinaus gibt es allerdings einige weitere Features, die ich mir für spätere Updates wünschen würde. Neben den genannten Kritikpunkten zum Beispiel:
 - eine Compare-Funktion für Sounds,
 - weitere Loop-Funktionen (Pad kurz antippen -> Wiedergabe ohne Loop; Pad länger halten -> Wiedergabe mit Loop);
 - flexiblere Quantisierung (nicht-destruktive Quantisierung, mehr Groove-Muster, Q-Flam und Q-Bereich ...);
 - bessere Host-Integration: Pattern-Austausch per Drag&Drop, Host-Automation aller Maschine-Parameter;
 - Makro-Funktionen (Zusammenfassung beliebiger Parameter in Makro-Reglern für Echtzeiteingriffe auf der Bühne);
 - flexiblerer Aufbau von Songs (freie Umordnung von Scenes in Maschine).

Fazit

Maschine ist so komplex, dass wir in diesem Test lange nicht jedes Detail erwähnen konnten. Grundfunktionen wie Patterns einspielen, Sounds wählen, editieren und kombinieren hat man schnell im Griff. Das Beherrschen weiterer Details wie Send-Effekte, Pattern-Editierung, Slicing oder Sample-Mapping erfordert jedoch einige Eingewöhnungszeit. Wer Maschine als Plug-in einsetzt, muss sich daran gewöhnen, dass man noch einiges intern erledigen muss, was man lieber im Host erledigen würde. Version 1.1 soll hier und bei weiteren Fähigkeiten zulegen, doch auch dann bleiben noch Wünsche offen.

Bis Maschine wirklich „das *ultimate* Groove Production Studio“ ist, wird also noch einige Zeit vergehen. Der Trick mit dem Flow funktioniert aber schon heute. Wer Natives Hybrid-Drummer als Instrument begreift, indem er konsequent die Hardware spielt und die Software nur als Spiegel nutzt, wird es schnell bemerken: Oft vertieft man sich stundenlang ins Grooveschrauben. Weil man den Computer dabei völlig vergessen und alle wichtigen Funktionen an der Hardware ausführen kann, ohne jemals die Wiedergabe zu stoppen, sind Spaßfaktor und kreativer Output ungleich höher als bei reinen Softwarelösungen: Maschine wirkt tatsächlich. –

Text: Ralf Kleinermanns,

Fotos: Dieter Stork, Ralf Kleinermanns

ERGO

enhanced room geometry optimization

räumt auf.



ERGO eliminiert Raumresonanzen am zentralen Abhörort Ihres Studios.

Mit einem einfachen Messvorgang ermittelt das ERGO-System ein dreidimensionales Abbild Ihrer Raumakustik, um den Frequenzgang und die Phasenlage optimal anzupassen.

- ▶ Stand-alone-System
- ▶ Für alle Räume & Monitore
- ▶ Extra-großes Volume-Rad
- ▶ Speaker-Switcher
- ▶ Subwoofer-Mode
- ▶ Inkl. Messmikrofon und Software
- ▶ 1.024-bandiges FIR-Filter
- ▶ 4x In, 6x Out, S/PDIF, Firewire
- ▶ Unabhängiger Kopfhörer-Out

Vertrieb Deutschland & Österreich
KORG & MORE - a Division of Musik Meyer GmbH
Postfach 21 47 | D-35009 Marburg
www.korgmore.de

LYNDORF ROOMPERFECT

www.krksys.com/de

