

MASCHINE 2.0

Hybrid-Drumcomputer-Software



Maschine hat mittlerweile einen festen Platz in vielen Producer-Haushalten. Spülen kann sie noch nicht, aber ansonsten wächst sich das hybride Software/Hardware-Gespann mittlerweile zu einem Über-Groove-Tool mit DAW-Ambitionen aus. Jetzt wurde in Berlin nochmal kräftig nachgelegt und neben der neuen Hardware Maschine Studio ein veritables Software-Update an den Start gebracht.

Maschine Reloaded

Native Instruments Maschine 2.0 Hybrid-Drumcomputer

AUTOR: BERNHARD LÖSENER

Auf den ersten Blick sind die Unterschiede zur Maschine(-1)-Software gar nicht so gravierend. Das Programm präsentiert sich optisch sachlicher und ein wenig aufgeräumter als zuvor. Unter der GUI-Haube hat sich aber eine Menge getan: Die Audio-Engine wurde neu programmiert, der Multi-Core-Support wurde verbessert, und es gibt einen internen

Mixer, einen Drumsynthesizer sowie viele neue Features. Maschine 2.0 unterstützt alle Maschine Hardware-Versionen (kann aber auch unabhängig von ihnen betrieben werden) und steht für Mac (OS X) oder Windows (XP, Vista, 7, 8) zur Verfügung. Die Software arbeitet sowohl standalone wie auch als Plug-in für die Schnittstellen VST, AU und RTAS.

GIMME MORE

Eine der wichtigsten Neuerungen des Updates betrifft die Groups: Ihre Anzahl ist nun nicht mehr auf acht limitiert, sondern man kann jetzt eine nur durch die Prozessorleistung begrenzte Zahl von Groups einsetzen, was die Flexibilität von Maschine wesentlich erhöht, weil man jetzt z. B. nach Herzenslust FX-

MIT DER NEUEN MASCHINE-SOFTWARE LÄSST SICH FLOTTER ARBEITEN.

Groups verwenden kann, ohne mit den wertvollen Slots zu geizen.

MIXER

Eine schöne Sache ist der neu integrierte Mixer. Dieses Tool entspricht dem Wunsch vieler Anwender, denn nun ist eine übersichtliche Pegel- und Effektbearbeitung des Projektes möglich. Er verfügt über die Funktionen Volume, Pan, Solo und bietet neben zwei AUX-Wegen auch einen CUE-Ausgang zum Vorhören von Sounds, was besonders DJs und Live-Performer freuen wird.

BUMM TSCHAK POING

Ein Haupt-Feature des Updates ist der integrierte Drum-Synthesizer. Er wurde liebevoll und praxisorientiert gestaltet. Zum Glück hat man nicht einen Mega-Alleskönner geschaffen, sondern mehrere spezialisierte Plug-ins, die nur die Parameter mitbringen, die man für den gewünschten Sound benötigt. Geboten werden fünf Instrumente: Bassdrum, Snare, Tom, Hi-Hat und Percussion. Mit ihnen lässt sich mit wenigen Einstellungen ein wirklich großes Spektrum an tighten und druckvollen Drum-Sounds erstellen. Die Palette reicht von der old-school Disco-Snare über klassische Techno-Drums oder Kesselpauken bis hin zu aktuellen Dubstep-Sounds. Klasse wäre für ein zukünftiges Update noch die Möglichkeit, die Sounds modulieren zu können.

BROWSER

Der neugestaltete Browser bringt viel Zeitersparnis, da die Suche durch Tags erleichtert wird. Die Library-Integration bestehender Maschine(-1)-Klangbibliotheken läuft übrigens noch nicht so ganz geschmeidig; User-Ordner und -Projekte werden nicht automatisch erkannt und in die Library an entsprechender Stelle eingefügt; da wird dann Nachjustieren in Form von Handarbeit nötig.

INTEGRATIONSPOLITIK

In der DAW agiert die Software jetzt noch angepasster, da man die (Maschine-)Parameter ohne den Umweg über Macros steuern kann. Apropos Macros: Diese lassen sich nun auf jeder Hierarchie-Ebene (z. B. in Groups) erstellen. Auch externe Studiohardware kann über Maschine gesteuert werden. MIDI-CC-Controller-Daten werden an angeschlossene Geräte weitergegeben. Der Import von MIDI-Dateien wurde ebenfalls erleichtert.

SAMPLER

Die Sampling-Abteilung wurde nicht nur optisch erneuert, es gibt jetzt neben der Möglichkeit, Slice-Punkte überlappen zu lassen, auch eine automatische Nullpunkt-Erkennung, was z. B. beim Erstellen von Loops vorteilhaft ist.

EFFEKTE

Auch die Anzahl der Effekte in den Effekt-Slots ist jetzt nicht mehr begrenzt, und man kann dank Side-Chaining nun organisch anmutenden Zusammenhänge bei der Effektbearbeitung erzielen. So kann man z. B. gesteuert durch eine Viertel-Bassdrum ein Pad-Sample pumpen lassen oder den Bass-Sound beiseite schieben, um im Mix Platz für die Kick zu schaffen.

Die Effektdarstellung wurde ebenfalls übersichtlicher und praxisorientierter gestaltet. An Bord ist außerdem der neue Plate-Reverb, eine gelungene Emulation der EMT-140-Hallplatte. Da wie gesagt die Anzahl der Groups unbegrenzt ist, kann man nun effizient aus dem Vollen schöpfen. Was hier möglich ist, demonstrieren auch immer wieder die Expansions, deren Groups stets auch als reine »Effekt-Groups« konzipiert sind. Man muss sich zwar ein wenig durch das Routing von Sounds und Effekten kämpfen, aber hier geht auch wirklich einiges.

HALCYON SKY

Mit Halcyon Sky ergänzt Native Instruments die Auswahl an Maschine-Expansions und liefert außerdem die erste Erweiterung, die nur ab Maschine 2.0 lauffähig ist, dafür aber intensiven Gebrauch der neuen Features macht.

Die Soundsammlung umfasst mehr als 320 GB Material und ist stilistisch auf die Genres Downbeat, Ambient und Triphop zugeschnitten. Sie enthält 50 Kits mit exklusiven Sounds für Reaktor Prism und Massive. Damit lassen sich schnell inspirierende, spazige Soundscapes erstellen.

Die hochwertige Library eignet sich nicht nur für die genannten Genres; auch Dupstep-Produzenten, die z. B. in Richtung Hyperdub gehen, profitieren von Halcyon Sky. Eingesetzt werden neben dem neuen Plattenhall-Plug-in von Maschine auch die Drum-Synthesizer.

 www.native-instruments.com

DOWNLOADS


Klangbeispiele zu den neuen Maschine-2.0-Features und auch zur aktuellen Expansion »Halcyon Sky« findest du im Online-Magazin dieser Ausgabe mit dem Webcode 201403052.

 www.sound-and-recording.de

Richtig erwachsen geworden ist Maschine mit dem neuen Update und bringt eine Menge professioneller Features mit. Maschine-User werden sich problemlos zurechtfinden; die alten Projekte und Kits werden anstandslos geladen.



01



02



03



04



01 Der neue Mixer wurde kompakt gehalten, bietet aber viel Information; u. a. werden auch zwei Aux-Kanäle, der Cue-Bus und die MIDI-Inputs und -Outputs angezeigt.

02 Verbessert wurde auch die Darstellung von internen und externen Plug-in-Instrumenten und -Effekten. Sie werden jetzt mit ihrer eigenen Bedienoberfläche dargestellt und lassen sich intuitiver bedienen. Hier sieht man das Reaktor-basierte Plug-in Prism.

03 Mit der optimierten Sampler-Ansicht lässt sich besser arbeiten. Auch die Funktionalität wurde hier erweitert.

04 Mit den fünf Drumsynth-Modulen lassen sich im Handumdrehen die richtigen Sounds programmieren. Jedes der Plug-ins verfügt außerdem noch über mehrere unterschiedliche Engines mit eigenen Parameter-Sets, um schneller zum angestrebten Ziel zu kommen.

KLANGVORRAT UND MEHR

Das mitgelieferte Library-Paket ist jetzt noch kalorienhaltiger: Es enthält neben 100 neuen Kits und 200 neuen Massive-Presets nun auch das Scarbee Mk-1-Vintage-Piano, den Reaktor-basierten Prism-Synth, der sich u. a. gut für futuristische Percussion-Sounds eignet, und den Solid Bus Compressor, der den berühmten Kompressor des SSL-Pultes emuliert.

Gelungen ist auch die Integration von Komplete. Diese umfangreiche NI-Software-sammlung lässt sich mit Maschine 2.0 wunderbar bearbeiten, wenn man ein Komplete-Update installiert. Die jeweils acht relevantesten Parameter des Instruments oder Effekts

können dann mit den Encodern der Maschine-Hardware gesteuert werden. Selbstverständlich gibt es aber auch die komplette Bedienoberfläche der Plug-ins, wenn man im Detail an den Sounds schrauben will.

WEITERE FEATURES

Es gibt noch eine ganze Reihe weiterer signifikanter Verbesserungen; einige seien hier genannt:

Es gibt einen neuen Vintage-Kompressor (»Feedback Compressor«), der einen warmen Sound bietet und die Transienten schont.

In der Scene-Arranger-Ansicht werden jetzt die Pattern-Längen abgebildet und (sich

wiederholende) Ghost-Patterns angezeigt. Außerdem lassen sich Scenes (und Patterns) in der Manager-Ansicht intuitiv vertauschen. Loop-Bereiche können unabhängig von der Länge des Scene-Abschnitts definiert werden.

Der Auto-Follow-Mode erleichtert u. a. das Wiederfinden der Songposition, wenn man z. B. Sounds editiert.

Die Note-Repeat-Funktion wurde mit einem Gate-Parameter zur automatischen Anpassung der Notenlänge erweitert.

Die pfiffige Choke-Funktion ermöglicht das flexible Muten von Sounds durch Groups – es lassen sich auf Wunsch auch Plug-ins



+++
schnellere Engine

+++
integrierte Drumsynths

+++
unbegrenzt viele Groups

+
Effekte, verbesserte
Bedienung, neuer Mixer

--
keine Groove-Templates

Maschine 2.0 **Hersteller/Vertrieb** Native Instruments **UvP** 99,- Euro (Updatepreis, ist ansonsten im Lieferumfang der Hardware enthalten)

Maschine Studio **UvP** 999,- Euro, Halcyon Sky **UvP** 49,- Euro www.native-instruments.com

Professioneller Klang zu einem unglaublichen Preis.

empfohlener Verkaufspris 549€

- 2 Mikrofone
- 2 Instrumente
- 4 Line-Eingänge
- MIDI-Eingang
MIDI-Ausgang
- 6 Aufnahmekanäle
6 Wiedergabekanäle
- 2 Kopfhörer
- 2 Lautsprecherpaare
- 3 Stereoquellen

Crimson

High Performance USB Audio Interface + Monitor Controller | crimson.spl.info

musikmesse
12.-15. 3. 2014
Besuchen Sie unseren
Stand B 88 in Halle 5.1



Maschine Studio ist das neue Flaggschiff im Maschinenpark. Das Gerät ist ca. ein Drittel größer als die Standard-Maschine und wurde vor allem als Studio-Groove-Zentrale konzipiert. Der Hauptkonkurrent von Maschine Studio ist Akais Edel-Controller MPC-Renaissance, der zwar bessere Pads und ein Audiointerface bietet, dafür aber beim Display und vor allem bei der Software nicht mithalten kann.



01



02



03



04



05

01 Das Haupt-Feature des neuen Controllers sind seine beiden großen, grafikfähigen Displays, die sehr gut auflösen und ein sehr komfortables Arbeiten am Gerät ermöglichen. Jetzt macht auch das Arbeiten im Arrange-View Spaß. Die Displays machen allerdings eine Stromversorgung per externem Netzteil notwendig. Manche Features, wie etwa der neue Mixer, werden nur in Maschine Studio angezeigt, die anderen Controller bleiben da außen vor.

02 Je mehr man mit Maschine Studio arbeitet, desto seltener blickt man zum Computermonitor, und auch die Maus vereinsamt immer mehr. Das neue, sliche Jog-Rad wurde stilvoll beleuchtet und erleichtert vor allem das Editieren von Sounds und Sequenzen.

03 Superpraktisch ist auch der große Lautstärke-Encoder mit der zugehörigen, großzügig dimensionierten Pegel-Anzeige: Endlich kann man lässig mit einem Griff die Master-Volumen kontrollieren, ohne dafür hektisch das entsprechende Menü aufsuchen zu müssen. Mit dem Regler lassen sich auch die Pegel der jeweiligen Group, der Spur, des Cue-Kanals oder der Eingangskanäle einstellen.

04 Auf der Rückseite findet man einen MIDI-Eingang und drei MIDI-Ausgänge, außerdem die USB-Buchse und zwei Fußpedal-Anschlüsse.

05 Der Zukauf von zusätzlichem Ständerwerk ist jetzt überflüssig, da man auf der Unterseite zwei ausklappbare Stützen angebracht hat. Das Gewicht des neuen Boliden ist mit ca. 3 kg noch relativ moderat; er wird mit Sicherheit auch in Zukunft auf der einen oder anderen Bühne zu sehen sein.

durch Sounds stummschalten – ein Feature, das Live-Musiker schätzen werden.

Die Parameter mehrerer Sounds oder Groups lassen sich nun gleichzeitig einstellen.

Eigene Metronom-Sounds sind jetzt definierbar.

PRAXIS

Mit der neuen Maschine-Software lässt sich flotter arbeiten, denn Projekte und Groups werden schneller geladen, und die Prozessorlast ist deutlich geringer. Das Arbeiten mit dem neuen User-Interface fühlt sich gut an, da es übersichtlicher gestaltet ist. Dank des neuen Browsers wird auch die Suche in der recht umfangreichen Sound-Library erleichtert. Wer bei den Samples nicht fündig geworden ist, kann immer noch eigene Sounds im Drumsynth erstellen. Erfreulich sind Kleinigkeiten, wie die verbesserte Undo-Funktion, mit der man vergangene Zustände zielgenauer wiederherstellen kann.

Eine Neuerung ist weniger begrüßenswert: So ist mausbasiertes Arbeiten mit der neuen Software umständlicher geworden, da man einen Klick mehr braucht, um in die neue Pattern-Liste zu kommen. Die gewohnten Pattern-Reiter sollten (zusätzlich zur neuen Listendarstellung) wieder eingeführt werden, damit ein spontaner Pattern-Wechsel erleichtert wird, wenn man etwa innerhalb einer DAW arbeitet und nicht immer auf die Maschine-Hardware wechseln will.

WUNSCHLISTE

Ja, der User ist unersättlich, er will immer noch mehr, mehr, mehr ... Auf unserer Wunschliste für das nächste Update stehen auf jeden Fall Groove-Templates. Es gibt eine Groove-Funktion, die die stufenlose Einstellung ternärer Beats erlaubt, aber ein softwarebasierter Drumcomputer sollte über Groove-Templates verfügen, mit denen man das Groove-Verhalten von anderen Sequenzer-Spuren importieren kann.

Schön wäre außerdem eine Verbesserung des Scene-Arrangers in Richtung Timeline, um z. B. aufaktige Strukturen weniger kompliziert programmieren zu können und lange Audiofiles (etwa Vocals!) mühelos zu integrieren. Auch eine Möglichkeit, einzelne Spuren gezielt zu verzögern oder vorzuziehen, könnte hilfreich sein. Im Slice-Menü sollte man auch eine Grid-Einstellung mit 64 oder mehr Steps für längere, rhythmische Loops zur Verfügung stellen.

FAZIT

Angesichts der vielen Features und der neuen Funktionen besteht für alle Maschinen-User Update-Pflicht. Allein die wunderbaren Drumsynths und die flotte, runderneuerte Engine sind die 99 Euro Updategebühr wert. Die neuen Features des Programms sind sehr praxisnah und sinnvoll; man sieht, dass bei Native Instruments Musiker für Musiker arbeiten bzw. programmieren. In zukünftigen Updates werden mit Sicherheit auch Dinge wie Groove-Templates enthalten sein. ■



Alles dreht
sich nur um
deine Musik

Neue Idee? Halte sie fest. Spiele sie an. Setze sie ein. Zeige, was du drauf hast – das Multimedia Equipment von König & Meyer begleitet dich. Mit flexiblen Halterungen gibt es fast nichts, was nicht geht. Oder hängt. Oder steht. An der Decke, an der Wand, auf dem Stativ. Hochwertig verarbeitet, zuverlässig und in unverwechselbarem Design. Highend-Zubehör von König & Meyer für iPad-Musiker & Co.

5 Jahre Garantie · Made in Germany

www.k-m.de

K&M KÖNIG & MEYER
Stands For Music

Besuch uns in Frankfurt auf der musikmesse
Halle 3.0, Stand C39, proligh+sound Halle 8.0, Stand A67