



DIE ULTIMATIVE SCHALTZENTRALE

Mit der nunmehr dritten Version seines Controllers vervollkommnet Native Instruments sein intuitives Maschine-Konzept. Praktisch alle Instrumente, die man für eine Musikproduktion benötigt, sind in diesem Paket aus Controller und Software untergebracht.



VON CHRISTIAN STEDE

Native Instruments aus Berlin bietet mit seinen Software-Produkten Tools an, die sich bei zahllosen Musikproduzenten rund um den Globus größter Beliebtheit erfreuen und ganze Genres elektronischer Musik entscheidend mitgeprägt haben. Mit den Midi-Controllern der „Maschine“-Reihe hat Native Instruments für eine intuitive Steuerung seiner Software gesorgt und den Workflow der Produzenten damit erheblich vereinfacht. Dabei geht das Konzept der Maschine über das eines bloßen Steuerelements hinaus, bildet sie doch eine komplette virtuelle Studioumgebung mit Synthesizern, Samplern, Effektgeräten, Drumcomputer und Mischpult ab.

Die nunmehr erschienene dritte Version erweitert das Funktionsspektrum noch einmal deutlich. Angesichts der gebotenen Möglichkeiten und des mitgelieferten Softwarepaketes wirkt der für die neueste Version der Maschine aufgerufene Preis von 589 Euro geradezu moderat.

Mitgeliefertes Softwarepaket heißt: Man muss nicht schon im Besitz anderer Native Instruments Produkte sein, damit der Kauf der Maschine Sinn macht. Im Preis enthalten ist neben der acht GB großen Maschine Factory Library das Softwarepaket „Komplete 11 Select“, in dem Instrumente wie die Synthesizer „Massive“ und „Monark“, das Schlagzeug-Klanglabor „Drumlab“ und das klassische Piano „The Gentleman“ und mehr enthalten sind. Es ist jederzeit möglich, diese Soundpalette noch zu erweitern, sei es durch die diversen Maschine „Jam Packs“ unterschiedlicher Stilrichtungen oder Upgrades auf die beiden größeren Instrumenten Librarys Komplete oder Komplete Ultimate.

professional **audio** AUDIOGRAMM

Native Instruments Maschine Mk3



- umfangreiches Softwarepaket
- überragende Samplefunktion
- Drumpads mit authentischem MPC-Feeling
- intuitiver Zugriff auf nahezu alle Parameter



• -

Mit Maschine Mk3 ist Native Instruments ein perfekt aufeinander abgestimmtes Paket von Hardware-Controller und mächtiger Software gelungen.

Das Konzept

Im Softwarepaket der Maschine ist neben den Klangerzeugern auch die Maschine-Software enthalten, mit der man die Einzel-Anwendungen in einen gemeinsamen Kontext setzt und mehrspurig schalten kann. Diese Anwendung kann als sowohl als Standalone wie auch als Plug-in einer DAW zum Einsatz kommen.

Damit ist es möglich, eine komplette Produktion alleine mit Maschine zu erstellen, wie auch die virtuelle Studioumgebung in andere Projekte von VST- oder AU-kompatiblen Hostanwendungen wie Logic, Cubase oder Reason einzubinden. Maschine stellt also mit seiner Symbiose von Hard- und Software sehr mächtiges Programm dar, in dem die einzelnen Plug-ins aufgerufen und miteinander kombiniert werden können. Diese Plug-ins, die man mit Maschine nutzen kann, müssen freilich nicht alle von Native Instruments sein, es gibt mittlerweile auch viele Plug-ins von Drittanbietern, die den NKS-Standard unterstützen. Zudem ist auch eine Integration von VST-Plug-ins möglich. So



Die rückseitigen Anschlüsse. Für die direkte Aufnahme von Vocal-Samples steht der Mikrofon-Eingang mit separater Lautstärkeregelung zur Verfügung

gut wie alle Bearbeitungsschritte werden auch optisch 1:1 vom Hardware-Controller zur Software übertragen.

Äußeres Erscheinungsbild

Die Maschine-Hardware steckt in einem wertig wirkenden Metallgehäuse, das in etwa so groß ist wie eine Schallplattenhülle. Da es nicht nur als Controller, sondern auch als Midi- und Audiointerface dienen kann, bietet es ein Anschlussfeld mit zwei Line- und einem Mikroeingang, sowie zwei Line- und einem Kopfhörerausgang, alles als 6,3mm Klinke. Auch ein Pedal/Fußtasteranschluss steht bereit.

Zur Bedienung ist die Maschine mit einem großen und acht kleineren Drehreglern ausgestattet. Die im an die MPC-Serie von Akai erinnernden 4x4 Muster angeordneten Pads sind wie alle anderen Taster auch hintergrundbeleuchtet. Zwei hochauflösende LCD Displays zeigen die getroffene Auswahl und die zu bearbeitende Parameter gestochen scharf an, so dass man die Maschine auch in kompletter Dunkelheit gut bedienen kann, weil alle Taster auch beschriftet sind.

Da es in der Software allerdings viel mehr Funktionen gibt, als die Maschine Bedienelemente zur Verfügung hat, sind viele Tasten doppelt belegt, was eine gewisse Einarbeitungszeit erforderlich macht. Für Neulinge ist daher ein Blick in die Tutorial-Projekte unbedingt ratsam.

Bedienung

Der Plug-in Browser von Maschine zeigt eine Übersicht aller auf dem System zur Verfügung stehenden Instrumente. Wenn man auf der Suche nach einem bestimmten Sound ist, muss man nicht erst in den Presets der Software-Klangerzeuger su-

chen, sondern kann auch nur nach „Bass“ oder „Percussion“ Ausschau halten, um sich die passenden Presets sozusagen Plug-in-übergreifend anzeigen zu lassen. Mit der installierten „Previews“-Library ist es zudem möglich, jedes Preset vor dem Laden vorzuhören. Ist kein Midi-Keyboard angeschlossen, kann man sich der 16 Pads bedienen, um Notenmaterial einzuspielen. Drums spielt man meist sowie so lieber mit Pads ein. Die Ansprache der Maschine-Pads ist der des berühmten Vorbilds Akai MPC 2000 ebenbürtig.

Das eingespielte Material wird in Projekten gespeichert. Ein „Maschine“-Projekt besteht aus bis zu acht Groups, die durch die Buttons A-H des Controllers anzusteuern sind. Innerhalb einer Group gibt es wiederum bis zu 16 Sounds. Ein Sound kann ein komplettes Instrument sein, also beispielsweise der Software-Synthesizer „Monark“. In bestimmten Setups macht es aber Sinn, auf eine vorgefertigte Group zurückzugreifen, die alle Sounds von 1 bis 16 schon im Vorfeld als Teile eines Instruments definiert sind. Ein Beispiel: Wählt man ein Drumkit als Group, werden die unterschiedlichen Samples (Bassdrum, Snare etc.) auf die 16 Sounds dieser Group gelegt. Damit sind dann getrennte Bearbeitungen dieser Sounds möglich. Ist ein Battery-Drumkit als „Sound“ geladen, nimmt es eine der 16 Spuren einer Group ein, so dass die Klänge des Drumsets aus der Pattern-Ansicht heraus nur alle zusammen bearbeitet oder gemutet werden können.

An dieser Stelle sieht man schon, wie mächtig das Konzept ist, dass hinter Maschine steckt: man hat nicht weniger als 8 Gruppen à 16 Spuren für virtuelle Instrumente zur Verfügung. Und damit nicht

genug: Mit der Sample-Funktion ist es im Handumdrehen möglich, eigene Instrumente auf die Spuren zu legen. So kann man mit wenigen Bearbeitungsschritten aus einem monophonen Synthesizer wie dem Pioneer DJ Toraiz AS-1 (siehe Seite 44) ein mehrstimmiges Instrument machen. Auch interne Klänge kann man als Sample nutzen, beispielsweise wenn man eine Bassline mit Echtzeit-Modulationen von einer Spur in eine andere als Sample einspielt. Ist das Sample dann hinterher in Slices mit unterschiedlichen Modulationsstufen aufgeteilt, können diese frei über die 16 Pads gelegt werden und man ist nicht abhängig von dem in einem Rutsch aufgenommenen Take.

Die Sample-Funktion bietet eine hervorragende Spielwiese für jede Menge klanglicher Experimente. Die Möglichkeiten erweitern sich, wenn man im Besitz eines Audio-Interfaces mit eingebautem Phono-Vorverstärker wie des Arturia AudioFuse ist, denn damit lassen sich Audio-Tracks in der Maschine direkt von der Vinylschallplatte aus erzeugen. Dabei muss ein und dasselbe Sample nicht immer von Anfang an gespielt werden, man kann – und das ist nur eine von vielen Optionen – auch dafür sorgen, dass die Anschlagsstärke den Beginn des Sample-Startpunktes ändert.

Je mehr man die Maschine fordert, desto mehr CPU-Power wird benötigt: Zwar sind die Systemvoraussetzungen für die Installation der Maschine-Software vergleichsweise gering, jedoch kommen schwächere Rechner bei komplexen Arrangements doch schnell an ihre Grenzen, wie die Tests an diversen Heimrechnern von Usern zeigten. Das Arbeitstier im Professional audio-Studio, die Audio



Die acht Drehregler unter dem Display dienen der Auswahl oder der Parameter-Justage. Unten links ist der Slider zu sehen



Der Instrumentenbrowser, eine aufgerufene Instanz des Modularsystems Reaktor, der Bearbeitungsmodus einer Stepsequenz und die Notenzuweisung der Pads bei aktiviertem Chord-Modus

Workstation Xtreme von Digital Audio-networkX, war allerdings selbst von der vollen Nutzung aller Spuren keineswegs beeindruckt.

Arbeitsweise im Arrangierfenster

Um das Zusammenspiel der Groups zu steuern, gibt es den Arranger- und den Ideas-Modus. Da der Arranger nur patternbasiert arbeitet, können die Aufnahmen auch nur innerhalb eines Patterns stattfinden oder neue Patterns erzeugen. In der Praxis kann das folgendermaßen aussehen: Möchte ich mit dem in Sound 1 von Group A geladenen Battery-Kit einen Drum-Loop einspielen, lege ich vorher fest, über wie viele Takte sich das Pattern, das ich aufnehmen möchte, erstreckt. Bei aktivierter Aufnahme läuft dieser Bereich in einem Loop. Wenn die Aufnahme im Kasten ist, können andere

Instrumente in anderen Sounds dieser Group dazu treten und landen in demselben Pattern. Daraus folgt, dass es unterschiedliche Längen von Patterns nur von Group zu Group geben kann.

Um ein Pattern mit einer anderen Länge als der des Drumloops zu erzeugen, wechsele ich in unserem Beispiel in die nächste Group, um dort eine Synthesizer-Melodie einzugeben. Um vorzuhören, welche Kombinationen von Patterns unterschiedlicher Gruppen gut zueinander passen, gibt es die „Ideas“-Ansicht. Hier kann man für jede Group ein Pattern auswählen und es sich in Kombination mit den Patterns der anderen Groups anhören. Die so getroffenen Kombinationen von Group-Patterns sind die Scenes, aus deren Abfolge dann das Arrangement besteht. Wenn in einer Scene Patterns un-

terschiedlicher Längen miteinander kombiniert sind, wird das kürzere automatisch geloopt.

Ungeahnte Möglichkeiten

Beim Abspielen des Arrangements, und das macht die Maschine auch zu einem absolut Bühnentauglichen Instrument, sind Echtzeit-Eingriffe auf allen Ebenen möglich. Dazu gehören das Stummschalten kompletter Groups wie einzelner Sounds und natürlich auch die Manipulation von Klangparametern der einzelnen Plug-ins. Diese Modulation lässt sich auch als Bestandteil des Projektes aufnehmen. Optisch kann man die aufgezeichneten Modulationen sowohl als Reglerbewegung wie auch einer Kurve unterhalb des Tracks nachvollziehen.

Schon die Klangqualität der im mitgelie-

MOTU 828es

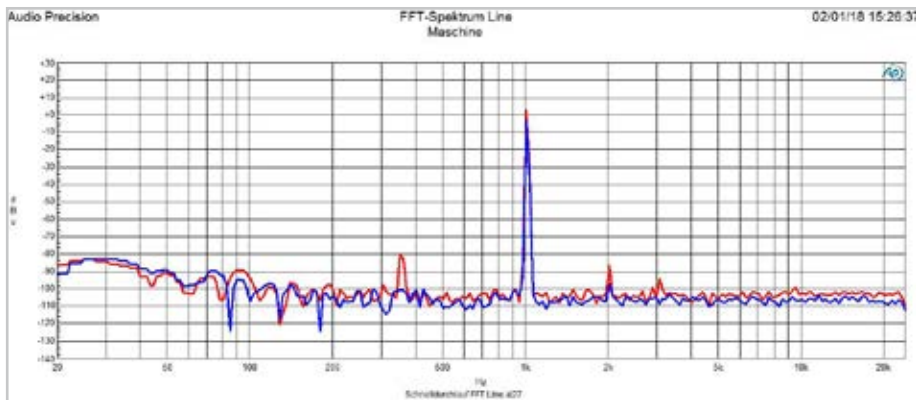
Bewährte Performance-Höchstleistung und exzellenter Analog-Sound

- hochauflösendes Dual-Farbdisplay
- ultra-geringe Latenz und robustes Gehäuse
- ESS Sabre32 DAC-Chipsatz – Dynamikumfang 123 dB
- eingebautes Talkback-Mikrofon mit Taste direkt an der Frontseite
- schnelle Umschaltfunktion zum Vergleichshören für zwei Lautsprecherpaare

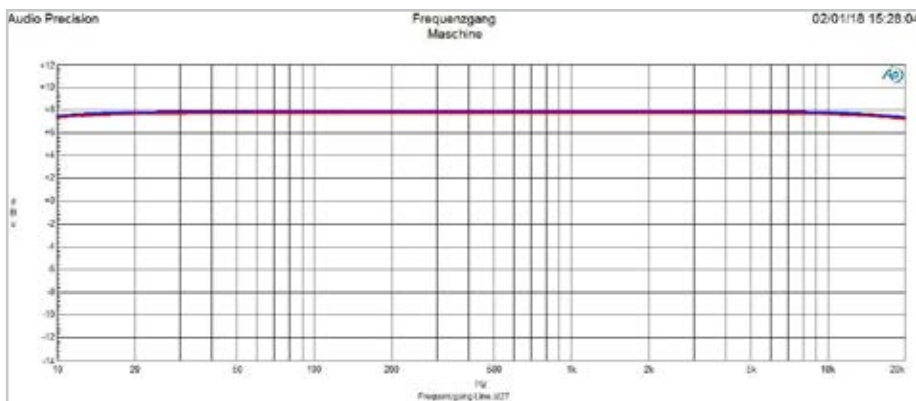


Info im Fachhandel oder klemm-music.de/motu

.... MOTU auf der Musikmesse Frankfurt 11. April bis 14. April 2018 alle Interfaces zum Anfassen



Ein FFT-Spektrum, das so gut ist, wie man es von einem dedizierten Audio-Interface zum Preis der Maschine erwarten würde



Auch der Frequenzgang zeigt, dass man den Wandlern der Maschine voll und ganz vertrauen kann

ferten „Komplete SELECT“ Paket enthaltenen Instrumente ist sehr hoch und bietet alles, was man für anspruchsvolle Produktionen benötigt. Zudem haben die Entwickler der Maschine jede Menge Features spendiert, durch die teilweise echtes Hardware-Feeling aufkommt und man während des Komponierens teilweise völlig vergisst, dass es der Rechner ist, der die Klänge generiert.

Zu diesen Features gehört die neue Audio-Plug-in Funktion, die es ermöglicht, beliebige Audiodateien synchron zum Tempo des Arrangements wiederzugeben, wobei dank Echtzeit-Time-Stretching-Technologie die Tonhöhe des Audiomaterials erhalten bleibt. Passt diese aber nicht zum Projekt, kann man sie mit dem „Tune“-Regler an die richtige Tonhöhe anpassen. Propellerhead-User werden sich darüber freuen, dass auch der Import von Rex-Files aus dem Loop-Player Recycle in die Maschine möglich ist. Wer im Besitz einer Akai MPC war oder immer noch ist, kann die Daten in Audio-tracks der Maschine umformatieren.

Diese hohe Kompatibilität wird auch in

der Plug-in Architektur der Maschine deutlich, denn nicht nur die proprietären NI-Effekte lassen sich einbinden, auch andere Plug-ins im VST- und AU-Format.

Messwerte

Im Messlabor zeigte sich, dass sich die Maschine von ihren Werten her keineswegs vor dedizierten Top-Audio-Interfaces verstecken muss: Das stellen die Geräusch- und Fremdspannungsabstände von 82,8 bzw. 78,6 dBu unter Beweis, die auch extrem leise Aufnahmen gestatten. Der maximale Eingangspegel von +30dBu wie auch der maximale Ausgangspegel von 11,5 dBu liefern genügend Reserven für Bühne und Studio. Das FFT-Spektrum zeigt nur einen minimalen Peak bei K2, während der Frequenzgang von 20 bis 10.000 Hz völlig linear ist und darüber nur minimal abfällt.

Fazit

Die Maschine Mk3 von Native Instruments bietet einen gigantischen Funktionsumfang zu einem vergleichsweise sehr günstigen Preis. Zwar ist die Bedienung nicht gerade selbsterklärend und wer mit der Mk3 seine erste Maschine er-

wirbt, wird eine gewissen Einarbeitungszeit benötigen, bis sich ein intuitiver Workflow einstellt. Aber es lohnt sich: die Möglichkeiten zur klanglichen Gestaltung sind immens.



Maschine Mk3

Hersteller Native Instruments
Vertrieb www.native-instruments.com
Typ Instrument/Hardware-Controller
Abmessungen BxTxH 320 mm x 301 mm x 41 mm
Gewicht 2,2 kg
Preis [UVP] 589 €

Technische Daten

Plattform PC/Mac
Mindestanforderungen (Herstellerangabe)
 Mac OS X 10.11 oder macOS 10.12 (neuestes Update), Intel Core i5, 2 GB RAM (4 GB empfohlen)
 Windows 7, 8 oder 10 (aktuelles Service Pack, 32/64-bit), Intel Core i5 oder gleichwertige CPU, 2 GB RAM (4 GB empfohlen)"
Maximale Auflösung/Samplingrate 24 Bit/96 kHz

Ausstattung

Computer-Schnittstellen 1 x USB 2.0-Port
Pedal-Anschlüsse 1 x Fußschalter
Anzeige 2 hochauflösende RGB-Farbdisplays
Stromversorgung per USB-Bus-Power oder 15 V Netzteil (im Lieferumfang enthalten)
Bedienelemente 16 große, berührungsempfindliche Pads im MPC-Style, 8 berührungsempfindliche Drehregler, Smart-Strip, Push-Encoder, weitere Funktionstasten
Betriebsmodi Software-Controller oder Midi-Controller Modus

Messwerte

Empfindlichkeitsbereich Line -4,4/+30 dBu
max. Eingangspegel Line +30dBu
max. Ausgangspegel Line +11,5 dBu
Geräuschspannungsabstand Line 82,8 dBu
Fremdspannungsabstand Line 78,6 dBu

Zubehör

Netzstecker mit Adaptern, USB-Kabel, Softwaredownload für Maschine 2 und Komplete SELECT

Besonderheiten

Hochausgelöstes Farbdisplay, intuitives Bedienkonzept, Steuerung der Maschine 2 Software ohne Tastatur und Maus möglich, sehr organischer Workflow, Softwarepaket mit 8GB Maschine Library und 25GB Komplete SELECT Sounds

Bewertung

Ausstattung überragend
Verarbeitung sehr gut - überragend
Bedienung überragend
Klang sehr gut - überragend
Gesamtnote Oberklasse überragend

Will it Blend?



SATIN

Authentic tape simulation and beyond.

Inject the magic of magnetic tape into your music productions: Satin includes the entire legacy of tape, from top-of-the-range studio multi-tracks to lowly cassette decks. With comprehensive control over just about everything these units had to offer, and 'grouping' of multiple instances, Satin is the ultimate tape processor.

But there's more: Satin's alternative modes offer multitap tape delay and Hendrix-style tape flanging, for the more experimental productions. Satin invites you to explore and find out for yourself.

Download the demo here:
www.u-he.com



While you're at it, check out the award winning Zebra2, Diva, Bazille, Uhbik and Presswerk. Same developer, same website, same fun factor.