

# Maschine Zone

► Maschine 1.6:

Die wichtigsten Neuheiten

Was die Versionsnummern von Maschine anbelangt, betreibt Native Instruments pures Understatement: Der Sprung von 1.5 auf 1.6 bietet nicht nur einen beachtlichen Funktionszuwachs, er katapultiert Maschine ein gutes Stück in Richtung Alleskönner. Wir haben uns die neue Version anhand einer fortgeschrittenen Beta näher angeschaut und möchten Ihnen in dieser Folge einen praxisnahen Überblick darüber geben, was Sie Neues erwartet.

## Endlich Plug-ins!

Der wohl spannendste Funktionszuwachs der neuen Version ist die Option, innerhalb



Um die Werkpresets eines Plug-ins mit dem Hardware-Controller auswählen zu können, muss man sie zunächst im Maschine-Format speichern.

der Maschine-Software Plug-ins im VST- (PC und Mac) oder AU-Format (nur Mac) zu nutzen. Somit ist es endlich möglich, die bislang Sampling-basierte Klangerzeugung in Maschine um Synthesizer zu ergänzen und die teilweise eher mittelprächtigen Effekte durch bessere zu ersetzen. Die Auswahl der nutzbaren Effekt-Plug-ins ist dabei keineswegs auf Standard-Effekte beschränkt: Dank der Möglichkeit, Effekte mit MIDI-Noten zu füttern, können in Maschine auch Vocoder und Echtzeit-Schredderer, wie z. B. Stutter Edit, sinnvoll zum Einsatz kommen.

Die einzige Plug-in-Spezies, die derzeit noch außen vor bleiben muss, sind reine MIDI-

Plug-ins wie z. B. Arpeggiatoren oder Chord Memorizer. Laut Native Instruments soll es in einer zukünftigen Version möglich sein, MIDI-Daten intern zwischen den Soundslots zu routen, wobei dann auch MIDI-Plug-ins zum Zuge kommen können.

## 32 oder 64 Bit: Die Qual der Wahl

Maschine kann in den Geschmacksrichtungen 32 oder 64 Bit betrieben werden. Im 64-Bit-Modus kann Maschine mehr Speicher nutzen – immer vorausgesetzt, der gastgebende Rechner stellt diesen auch zur Verfügung. Mehr Speicher bedeutet bei Maschine vor allem mehr und/oder längere Samples. Welche Betriebsart zu bevorzugen ist, hängt letztendlich aber auch von den vorhandenen Plug-ins ab.

Im Gegensatz zu einigen anderen Hosts bietet Maschine keine Bridge-Mechanismen an. Dies bedeutet, dass zum 64-Bit-Betrieb von Maschine auch 64-Bit-Plug-ins vorhanden sein müssen – und umgekehrt. Mac-Anwender sollten außerdem wissen, dass im 32-Bit-Modus nur solche AU-Plug-ins genutzt werden können, die über eine sogenannte Carbon-Benutzeroberfläche verfügen. Omnisphere gehört z. B. nicht zu dieser Gattung und kann daher (im 32-Bit-Modus) nur als VST-Plug-in in Maschine genutzt werden – woraus sich aber in der Praxis keine Nachteile ergeben.

## Alles unter (Hardware-)Kontrolle

Wenngleich das Herz von Maschine aus Software besteht, liegt ihr besonderer Charme doch im Hardware-Controller. Spannend wird die Frage, ob und wie „wid-fremde“ Plug-ins vom Controller aus bedient werden können. Um es vorwegzunehmen: Die Verzahnung zwischen den Bedienelementen der Hardware und den Parametern



Hier wurden die acht Quickcontrol-Regler von Halion Sonic (unten) mit den acht Reglern des Maschine-Controllers (oben) verknüpft.

MASTER	GROUP	SOUND	MODULES
130.0	S1 / 1	1:1:1	1 / 16
QC1 OUT	QC2 RES	QC3 ENV	QC4 OSC
44.4 %	15.1 %	36.5 %	39.7 %

  

HALION S.	METAVERRB	3	4
SONIC DANCER			
QC5 LON	QC6 PAD	QC7 DEL	QC8 DEL
0.0 %	50.0 %	50.0 %	50.0 %

Die im Controller-Display angezeigten Namen der Plug-in-Parameter sind leider nicht immer aussagekräftig.

der Plug-ins ist grundsätzlich clever gelöst – wenn auch noch nicht bis ins letzte Detail. Maschine versucht festzustellen, über welche Parameter ein Plug-in verfügt und weist diese dann automatisch den acht Drehreglern zu. Gefällt die automatische Zuordnung nicht, kann die Zuweisung zwischen Parameter und Bedienelement auch manuell erfolgen – was ausgesprochen schnell und einfach von der Hand geht. Insgesamt unterstützt Maschine 16 Seiten mit je einer Achtergruppe, so dass theoretisch bis zu 128 Parameter von der Hardware aus bedient werden können. Theoretisch deshalb, weil das Mapping, also das Zusammenspiel zwischen Parameter und Bedienelement, nicht immer praxisnah nutzbar ist. Mehr dazu gleich.

Um die Presets eines Plug-ins per Hardware-Controller anzuwählen, müssen diese einzeln im Maschine-eigenen Format gespeichert werden. Das klingt zunächst umständlich und zeitraubend, zwingt andererseits aber dazu, eine sinnvolle Vorauswahl der zum Performen bzw. Produzieren wirklich benötigten Presets zu treffen. Darüber hinaus werden bei Maschine-Presets auch sämtliche Effekt-, Mapping- und Routing-Einstellungen mitgespeichert – was unterm Strich eine Menge Zeit sparen hilft.

### Mapping mit Hindernissen

Die ursprünglichen Einheiten und Wertebereiche der gemappten Plug-in-Parameter werden weder in der Maschine-Software, noch in den Displays der Hardware angezeigt. Der Wertebereich liegt grundsätzlich zwischen 0 und 100 Prozent, auch wenn der Parameter vielleicht nur einen Reverb-Effekt ein- oder ausschaltet. Um live an ausgesuchten Parametern zu schrauben, reichen die gebotenen Möglichkeiten bereits aus, ein gezieltes Editieren ist zurzeit eher mühsam.

Erschwerend kommt hinzu, dass die Parameter automatisch benannt werden, was – in Abhängigkeit vom jeweiligen Plug-in – schwer lesbare bis unbrauchbar kryptische Parameterbezeichnungen zur Folge haben kann. In Anbetracht der Tatsache, dass Version 1.6 ein gleichermaßen mächtiges wie kostenloses Update ist, mag man das nicht zu sehr kritisieren, aber so ganz ist die Geschichte einfach noch nicht zu Ende gedacht. Bleibt zu hoffen, dass das manuelle Umbenennen der Parameter bald nachgeholt wird.

### Ein Pad, mehrere Samples

Nicht nur für Maschine-Anwender, die aus der MPC-Ecke kommen, erfüllt sich mit der neuen Pad-Link-Funktion ein lang gehegter Wunsch. Pad Link ermöglicht es, durch das Anschlagen eines einzigen Pads mehrere Samples gleichzeitig zu spielen. Wer also richtig fette Kicks oder Snares durch simples Überlagern mehrerer Sounds konstruieren will, liegt hier genau richtig. Insgesamt bietet Maschine acht Pad-Link-Gruppen an. Die Zuweisung der Pads zu einer bestimmten Gruppe erfolgt am schnellsten per Hardware-Controller.

Idealerweise können bestimmte Pads einer Link-Gruppe als Master fungieren. Schlägt man ein solches Pad an, werden alle anderen Pads, die der gleichen Gruppe zugeordnet sind, ebenfalls gespielt. Spielt man hingegen ein Pad, das der Link-Gruppe zwar angehört, aber nicht als Master deklariert wurde, erklingt es solo. Bisher funktioniert Pad Link nur mit den Pads des Maschine-Controllers. Wer Pad Link mit einem MIDI-Keyboard nutzen will, etwa um Instrumentenklänge zu schichten, wird leider enttäuscht. Ähnliches trifft übrigens auch auf die Note-Repeat-Funktion zu – auch diese steht „fremden“ MIDI-Controllern nicht zur Verfügung.

### Was ist sonst noch neu ...

Zusätzlich zu den beschriebenen Neuheiten bietet Maschine 1.6 eine ganze Reihe an Detailverbesserungen. So können z. B. selbst aufgenommene Samples direkt in Maschine umbenannt werden – früher musste das neue Sample erst umständlich auf Betriebssystem-Ebene umbenannt und neu mit der Library „verheiratet“ werden. Einen kleinen Nachteil hat das neue Verfahren: Wird ein Sample, das auch von anderen Projekten genutzt wird, umbenannt, muss es beim Öffnen der anderen Projekte erneut zugeordnet werden.

Audiodateien können ab sofort von Windows bzw. vom Mac-Finder aus direkt in die Maschine-Software gezogen werden. Innerhalb von Maschine können Audiodaten per Drag & Drop gerendert und z. B. auf einen leeren Soundslot bewegt werden. Man erhält so eine äußerst komfortable Bouncing-Funktion, die sicherstellt, dass selbst die gefragtesten Plug-ins Maschine nichts anhaben können.

Nicht weniger praktisch ist es, dass Pattern endlich mit einem aussagekräftigen Namen versehen und innerhalb der Scenes per Maus umsortiert werden können. Auch das Erstellen von Multisamples geht nun erheblich müheloser von der Hand: Zonen können ab sofort per Maus beliebig positioniert, überlagert, verlängert oder gekürzt werden.

### Ausblick

Wenn Sie diese KEYS in den Händen halten, soll Maschine 1.6 fertiggestellt und als kostenloser Download zur Verfügung stehen. In der nächsten Folge zeigen wir Ihnen dann anhand von Schritt-für-Schritt-Anleitungen, wie Sie Klangerzeuger und Effekte effizient ins Geschehen einbinden. Dabei wird auch das – nicht ganz selbsterklärende – Routing von MIDI-gesteuerten Effekt-Plug-ins ein Thema sein. **✉ Thomas Alker**