

# © MASCHINE

Handbuch-Addendum



Der Inhalt dieses Dokuments kann sich unangekündigt ändern und stellt keine Verpflichtung seitens der Native Instruments GmbH dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Native Instruments GmbH, im Folgenden als Native Instruments bezeichnet, darf kein Teil dieses Handbuchs in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder anderweitig reproduziert werden. Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

Handbuch verfasst von: David Gover, Nicolas Sidi  
Übersetzung: Thomas Loop

Software-Version: 2.4.6 (06/2016)

Besonderer Dank gebührt dem Beta-Test-Team, das uns nicht nur eine unschätzbare Hilfe beim Aufspüren von Fehlern war, sondern mit seinen Vorschlägen ein besseres Produkt entstehen lassen hat.

---

**NATIVE INSTRUMENTS GmbH**

Schlesische Str. 29-30  
D-10997 Berlin  
Deutschland  
[www.native-instruments.de](http://www.native-instruments.de)

**NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.**

6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
USA  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)

**NATIVE INSTRUMENTS K.K.**

YO Building 3F  
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,  
Tokyo 150-0001  
Japan  
[www.native-instruments.co.jp](http://www.native-instruments.co.jp)

**NATIVE INSTRUMENTS UK Limited**

18 Phipp Street  
London EC2A 4NU  
UK  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2016. Alle Rechte vorbehalten.

---

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Willkommen zur MASCHINE-Handbuchergänzung .....</b>	<b>11</b>
1.1	Wo fangen wir an? .....	11
1.2	Konventionen in Diesem Dokument .....	11
<b>2</b>	<b>Was ist neu in MASCHINE 2.4.6 .....</b>	<b>15</b>
2.1	Live-Slicing .....	17
2.1.1	Live-Slicing mit MASCHINE STUDIO .....	17
2.1.2	Live-Slicing mit MASCHINE .....	18
2.1.3	Live-Slicing mit MASCHINE MIKRO .....	19
2.2	Alle Slices löschen .....	20
2.2.1	Alle Slices mit MASCHINE STUDIO löschen .....	20
2.2.2	Alle Slices mit MASCHINE löschen .....	21
2.2.3	Alle Slices mit MASCHINE MIKRO löschen .....	21
2.3	Einstellbare Scene-Länge .....	22
2.3.1	Die Scene-Länge in der Software einstellen .....	23
2.3.2	Die Scene-Länge mit MASCHINE STUDIO einstellen .....	25
2.3.3	Die Scene-Länge mit MASCHINE einstellen .....	25
2.3.4	Die Scene-Länge mit MASCHINE MIKRO einstellen .....	25
2.4	Scene-Auto-Length aktivieren .....	26
2.4.1	Scene-Auto-Length in der Software aktivieren .....	26
2.4.2	Scene-Auto-Length mit MASCHINE STUDIO aktivieren .....	27
2.4.3	Scene-Auto-Length mit MASCHINE aktivieren .....	27
2.4.4	Scene-Auto-Length mit MASCHINE MIKRO aktivieren .....	28
2.5	Plug-in-Konfiguration .....	28
2.5.1	Plug-in-Presets Speichern .....	28
2.5.2	Plug-in-Presets Laden .....	30

---

2.5.3	Ein Grundeinstellungs-Plug-in-Preset entfernen .....	31
2.6	Audiodateien exportieren .....	32
2.6.1	Audio-Export im WAV- oder AIFF-Format .....	32
2.6.2	Audio-Export-Option nach Scenes .....	33
2.6.3	Range-Audio-Export-Option (Bereichswahl) .....	35
2.6.4	Audio-Export-Option mit Namenswahl .....	36
2.7	Instrumente im Browser nach Category oder Vendor filtern .....	37
2.7.1	Eine Produkt-Kategorie wählen .....	37
2.8	Mit MASCHINE STUDIO nach Produkt-Kategorien filtern .....	39
2.9	Mit MASCHINE STUDIO nach Produkt-Anbietern filtern .....	40
2.10	Loop-Funktionen .....	40
2.10.1	Den Loop-Bereich in der Software einstellen .....	41
2.10.2	Den Loop-Bereich mit MASCHINE STUDIO einstellen .....	42
2.10.3	Den Loop-Bereich mit MASCHINE einstellen .....	43
2.10.4	Den Loop-Bereich mit MASCHINE MIKRO einstellen .....	43
2.11	Die Pattern-Länge in kleinen Schritten ändern .....	44
2.11.1	Die Pattern-Länge mit MASCHINE STUDIO in kleinen Schritten ändern .....	44
2.11.2	Die Pattern-Länge mit MASCHINE in kleinen Schritten ändern .....	45
2.11.3	Die Pattern-Länge mit MASCHINE MIKRO in kleinen Schritten ändern .....	45
2.12	Audio & MIDI Settings in den Preferences .....	45
2.12.1	Audio-Settings in den Preferences .....	45
2.12.2	MIDI-Einstellungen in den Preferences .....	48
2.13	Das Arrange-Grid .....	49
2.13.1	Das Arrange-Grid in der Software anwenden .....	50
2.13.2	Das Arrange-Grid mit MASCHINE STUDIO anwenden .....	51
2.13.3	Das Arrange-Grid mit MASCHINE anwenden .....	51

---

2.13.4	Das Arrange-Grid mit MASCHINE MIKRO anwenden .....	51
2.14	Quick-Grid .....	52
2.14.1	Das Quick-Grid mit MASCHINE STUDIO aktivieren .....	52
2.14.2	Das Quick-Grid mit MASCHINE aktivieren .....	53
2.14.3	Das Quick-Grid mit MASCHINE MIKRO aktivieren .....	53
2.15	Zeitleiste und Scene-Kopfzeile ausgetauscht .....	53
2.16	Die letzte Group löschen .....	53
<b>3</b>	<b>Was ist neu in MASCHINE 2.4 .....</b>	<b>54</b>
3.1	Native Kontrol Standard .....	54
3.1.1	Im Browser ein Produkt wählen oder Laden und eine Bank wählen .....	56
3.1.2	NKS-Instrumente und Plug-ins von Drittanbietern über das Plug-in-Menü laden .....	62
3.2	Unterstützung des KOMPLETE KONTROL S88 .....	63
<b>4</b>	<b>Was ist neu in MASCHINE 2.3.1 .....</b>	<b>65</b>
4.1	Favoriten im Browser nutzen .....	66
4.1.1	Verwendung von Favoriten mit MASCHINE STUDIO .....	70
4.1.2	Favoriten mit MASCHINE-Controllern nutzen .....	72
4.1.3	Favoriten mit MASCHINE-MIKRO-Controllern nutzen .....	73
4.2	Preferences – Plug-ins-Page .....	75
<b>5</b>	<b>Was ist neu in MASCHINE 2.3 .....</b>	<b>78</b>
5.1	Drumsynth-Funktionen .....	80
5.1.1	Breaker-Engine für den Snare-Drumsynth .....	81
5.1.2	High-Engine für den Tom-Drumsynth .....	83
5.1.3	Hybrid-Engine für den Hi-hat-Drumsynth .....	86
5.1.4	Crash-Engine für den Cymbal-Drumsynth .....	89
5.1.5	Ride-Engine für den Cymbal-Drumsynth .....	92
5.2	Neue Effekte .....	95

---

---

5.2.1	Cabinet Emulation .....	95
5.2.2	Reverb Room .....	97
5.2.3	Reverb Hall .....	99
5.2.4	Analog Distortion .....	101
5.2.5	Limiter – Transparent-Modus .....	103
5.3	Integration von KOMPLETE KONTROL .....	105
5.3.1	Modulation-Strip .....	106
5.3.2	Arp-Hold-Modus. ....	109
5.3.2.1	MASCHINE STUDIO .....	109
5.3.2.2	MASCHINE MK1 / MK2 .....	110
5.3.2.3	MASCHINE MIKRO .....	110
5.4	Verschiedene, weitere Änderungen .....	111
5.4.1	Dateiformat für Native-Instruments-Plug-ins .....	111
5.4.2	Zuweisungs-Bereich .....	111
5.4.3	Browser-Plug-in-Slot-Auswahl .....	114
5.4.3.1	Den fokussierten Plug-in-Slot im Browser von MASCHINE STUDIO ändern .....	114
5.4.3.2	Den fokussierten Plug-in-Slot im Browser von MASCHINE MK2 ändern .....	114
5.4.3.3	Den fokussierten Plug-in-Slot im Browser von MASCHINE ändern .....	115
5.4.4	Events über das Kontext-Menü des Pattern-Editors quantisieren .....	115
5.4.5	MIDI-Export .....	116
5.4.6	Library-Browser .....	116
5.4.7	Slicen (Zerschneiden) eines Samples .....	117
5.4.8	MIDI-Eingangs-Modi .....	118
5.4.9	Scenes über MIDI triggern .....	120
<b>6</b>	<b>Was ist neu in MASCHINE 2.2 .....</b>	<b>122</b>
6.1	Neue Perform-Funktionen .....	123

---

---

6.1.1	Die Perform-Funktionen im Überblick .....	123
6.1.2	Skalen Auswählen und Akkorde erzeugen .....	126
6.1.2.1	Skalen Auswählen und Akkorde Spielen auf MASCHINE STUDIO .....	127
6.1.2.2	Skalen Auswählen und Akkorde Spielen auf MASCHINE MK2 .....	129
6.1.2.3	Skalen Auswählen und Akkorde Spielen auf MASCHINE MIKRO MK2 .....	131
6.1.3	SCALE- und Chord-Parameter .....	133
6.1.4	Erzeugung von Arpeggios und Notenwiederholungen .....	147
6.1.4.1	Nutzung von Note-Repeat und Arp mit dem MASCHINE-STUDIO-Controller .....	148
6.1.4.2	Nutzung von Note-Repeat und Arp mit dem MASCHINE-MK2-Controller .....	152
6.1.4.3	Nutzung von Note-Repeat und Arp mit dem MASCHINE-MIKRO-MK2-Controller .....	156
6.1.5	Swing Wirkt Auch auf den Output von Note-Repeat / Arp .....	159
6.2	Integration von KOMPLETE KONTROL .....	160
6.2.1	Den Keyboard-Fokus Auf/Von einer MASCHINE-Instanz Umschalten .....	161
6.2.2	Steuerung des Transports in MASCHINE .....	167
6.2.3	In Einer Group Durch Sounds Navigieren und sie Steuern .....	171
6.2.4	In Ihrer MASCHINE-Library blättern .....	178
6.2.5	Nutzung der Perform-Funktionen .....	184
6.2.6	Nutzung der Touch-Strips .....	190
6.2.7	Modulationen Über Ihr Keyboard Aufnehmen .....	193
6.2.8	Die Einstellungen für Ihr Keyboard in den MASCHINE-Preferences Vornehmen .....	197
6.3	Berührungsempfindliche Drehregler auf MASCHINE STUDIO .....	199
6.3.1	Listen-Overlay für Wähler .....	201
6.3.2	Listen- und Schlagwort-Overlays im Browser .....	202
6.3.3	Touch-Auto-Write-Option .....	205
6.3.4	Zoom- und Roll-Overlays .....	207

---



---

6.3.5	Die Berührungsempfindlichkeit der Drehregler Einstellen. ....	208
6.4	Kleinere Änderungen in MASCHINE 2.2 .....	210
6.4.1	MIDI-Thru für Groups und Sounds .....	211
6.4.2	Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences .....	212
6.4.3	KOMPLETTE-10-Integration: Bereichs-Namen auf Parameter-Pages .....	214
6.4.4	Verbesserungen der Maschine-Library .....	214
<b>7</b>	<b>Was ist neu in MASCHINE 2.1 .....</b>	<b>217</b>
7.1	Neue Drumsynth-Funktionen .....	218
7.1.1	Neue Grit-Engine für den Kick-Drumsynth .....	218
7.1.2	Neuer Performer-Modus für die Shaker-Engine des Percussion-Drumsynths .....	221
7.2	Neue MIDI-Funktionen .....	226
7.2.1	Im Stand-Alone-Modus Scenes per MIDI Spielen .....	226
7.2.2	Group-MIDI-Batch-Setup .....	228
7.3	Verbesserte Sound- und Group-Verwaltung .....	231
7.3.1	Neue Kopier-/Einfüge-Prozedur für Sounds und Groups in der Software .....	231
7.3.2	Verwaltungs-Befehle für Mehrere Sounds und Groups .....	232
7.3.3	Einstellung der Parameter Key, Choke, und Link für Mehrere Sounds Gleichzeitig .....	234
7.4	Erweiterter Navigate-Modus auf MASCHINE MK2 und MASCHINE STUDIO .....	236
7.4.1	Software-Navigations-Modus: Die Software-Bedienoberfläche Anpassen .....	237
7.4.2	Page-Navigations-Modus: Navigation durch Kanal-Eigenschaften, Plug-ins und ihre Parameter-Pages .....	240
7.5	Neuer Mix-Modus für MASCHINE und MASCHINE MK2 .....	240
7.6	Kleinere Änderungen in MASCHINE 2.1 .....	243
7.6.1	Quantisierung Beim Spiel .....	243
7.6.1.1	Wahl eines Eingangs-Quantisierungs-Modus in der Software .....	243
7.6.1.2	Wahl eines Eingangs-Quantisierungs-Modus auf Ihrem Controller .....	244

---

---

7.6.2	Duplizieren von Sounds, Groups, Patterns, Scenes und Plug-ins über Drag-and-Drop .....	244
7.6.3	Automatische Aktivierung des Metronoms bei der Aufnahme von Patterns .....	247
7.6.3.1	Aktivierung/Deaktivierung der Auto-Enable-Option in der Software .....	248
7.6.3.2	Aktivierung/Deaktivierung der Auto-Enable-Option mit Ihrem Controller ...	249
7.6.4	Löschung von Events an der Wiedergabeposition für Komplette Groups .....	251
7.6.5	Samples mit Ihrem Controller Aufnehmen: Die Pads Zwischen den Sounds und dem Aufnahme-Verlauf Umschalten .....	251
<b>8</b>	<b>Erratum .....</b>	<b>253</b>
8.1	Events mit der Maus im Paint-Modus Bearbeiten .....	253
8.2	Hardware Control Reference: Tastaturbefehle [1]-[8] .....	253

# 1 Willkommen zur MASCHINE-Handbuchergänzung

Diese Handbuchergänzung bietet Ihnen Informationen über die Änderungen und neuen Funktionen in den verschiedenen Aktualisierungen von MASCHINE 2.

## 1.1 Wo fangen wir an?

In diesem Handbuch gehen wir davon aus, dass Sie bereits mit MASCHINE 2 vertraut sind. Um allgemeine Informationen über MASCHINE 2 zu erhalten, schauen Sie bitte in folgende Dokumente:

- **MASCHINE 2.0-Installationshandbuch**
- **MASCHINE 2.0 Erste Schritte**
- **MASCHINE 2.0 Benutzerhandbuch**
- **MASCHINE 2.0 Hardware-Benutzerhandbuch**



Der komplette Satz an Dokumenten ist im PDF-Format verfügbar und befindet sich im Installations-Order von MASCHINE 2 auf Ihrer Festplatte. Außerdem erreichen Sie diese Dokumente über das [Help](#)-Menü in der Menü-Zeile der Software oder das *Help*-Untermenü des MASCHINE-Menüs.

## 1.2 Konventionen in Diesem Dokument

In diesem Abschnitt lernen Sie einige Symbole und besondere Textauszeichnungen kennen, die in diesem Handbuch verwendet werden.

In diesem Handbuch werden spezielle Formatierungen verwendet, um auf Besonderheiten oder mögliche Probleme hinzuweisen. Die Symbole neben den Randbemerkungen zeigen um welche Art von Informationen es sich handelt:



Lesen Sie die mit einem Ausrufezeichen gekennzeichneten Hinweise immer aufmerksam durch und folgen Sie den dort angeführten Anleitungen.



Das Glühbirnensymbol weist auf nützliche Zusatzinformationen hin. Solche Informationen können Ihnen helfen, eine Aufgabe schneller zu lösen, sie sind aber nicht in jedem Fall auf Ihr verwendetes Betriebssystem oder Setup anwendbar. Die Lektüre lohnt sich aber meistens trotzdem.

Darüber hinaus werden folgende Formatierungen verwendet:

- Texte, die in (Kontext-) Menüs erscheinen (wie beispielsweise: *Open...*, *Save as...*, usw.), und Laufwerkspfade Ihrer Festplatten oder anderer Speichermedien werden *kursiv* dargestellt.
  - Texte, die anderswo in der Software auftauchen (Bezeichnungen von Buttons, Reglern, Text neben Auswahlkästchen etc.) werden **blau** dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung antreffen, erscheint der entsprechende Text auf dem Bildschirm.
  - Text, der auf den Displays des Controllers erscheint, wird in **hellgrau** dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung sehen, finden Sie den entsprechenden Text auf einem Controller-Display.
  - Die Beschriftungen auf dem MASCHINE Controller werden in **orange** dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung antreffen, finden Sie eine entsprechende Beschriftung auf dem Controller.
  - Wichtige Bezeichnungen und Begriffe werden **fett** gedruckt.
  - Verweise auf die Tasten Ihrer Computertastatur werden in eckigen Klammern dargestellt (zum Beispiel "Drücken Sie [Shift] + [Enter]").
- Einfache Befehle werden durch diesen pfeilförmige Play-Button repräsentiert.
- Ergebnisse von Handlungen werden durch diese kleineren Pfeile dargestellt.

## Namenskonventionen

In der Dokumentation verwenden wir die Bezeichnung **MASCHINE-Controller** (oder einfach **Controller**) für den Hardware-Controller und **MASCHINE-Software** für die auf Ihrem Computer installierte Software.

Der Begriff '**Effekte**' wird oft als '**FX**' abgekürzt und kann für Elemente in der MASCHINE-Software und -Hardware stehen. Diese Ausdrücke haben die gleiche Bedeutung.

## Tastenkombinationen und -Kürzel auf Ihrem Controller

Meist wird das Zeichen '+' benutzt, um das **gleichzeitige** Drücken von Tasten (oder Tasten und Pads) zu beschreiben, wobei der zuerst gedrückte Button als erster aufgeführt wird. Eine Anleitung wie:

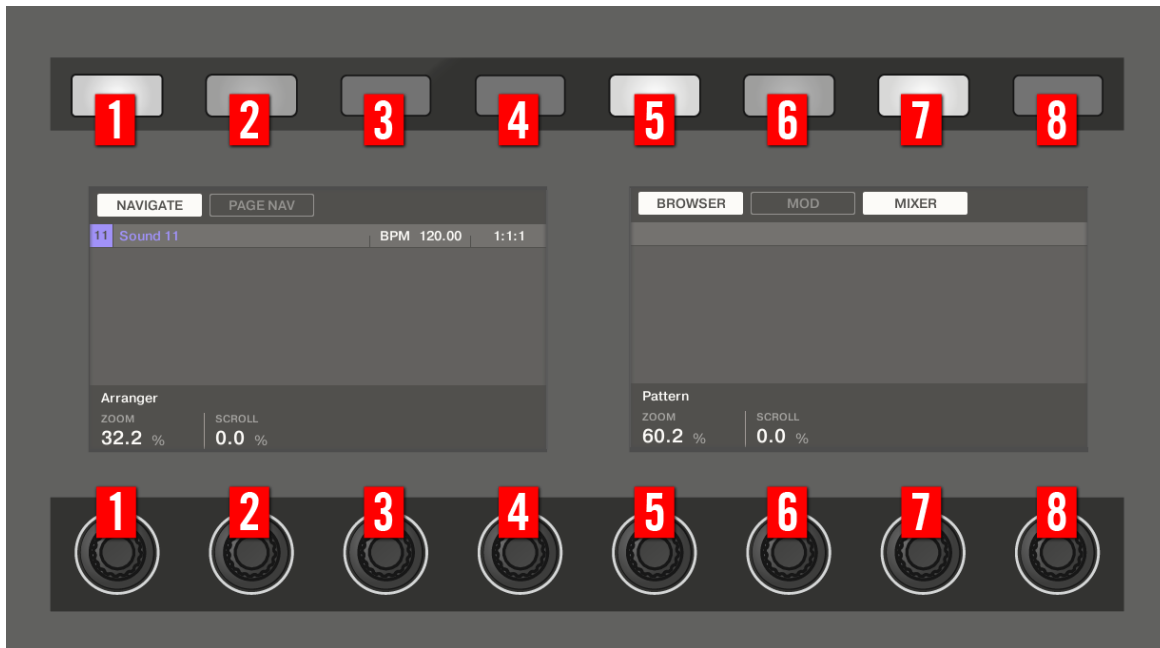
'Drücken Sie **SHIFT** + **PLAY**'

heißt:

1. Drücken und halten Sie **SHIFT**.
2. Während Sie **SHIFT** gedrückt halten, drücken Sie **PLAY** und lassen es wieder los.
3. Lassen Sie **SHIFT** wieder los.

## Unbeschriftete Buttons und Drehregler auf MASCHINE, MASCHINE MK2 und MASCHINE STUDIO

Die Tasten und Drehregler oberhalb und unterhalb der Displays auf den MASCHINE-, MASCHINE-MK2- und MASCHINE-STUDIO-Controllern sind nicht beschriftet.



Die unbeschrifteten Buttons und Drehregler des MASCHINE-STUDIO-Controllers.

Um die Lektüre zu vereinfachen verwenden wir eine spezielle Formatierung: im ganzen Dokument werden die Bedienelemente nummeriert, so dass die Buttons über und unter den Displays Button 1 bis Button 8 heißen, während die Regler unter den Displays Regler 1 bis Regler 8 heißen. D.h., wenn Sie eine Anleitung, wie "Drücken Sie Button 2, um die EDIT-Page zu öffnen", lesen, wissen Sie, dass es der zweite Button von links über den Displays ist.

### Bildschirmfotos von den MASCHINE-MK1- und MASCHINE-MK2-Controllern

Im Addendum für MASCHINE wurden die Informationen zu den Controllern der ersten und zweiten Generation (MK1 und MK2) zusammengeführt. Daher können die Farben auf den Controller-Bildschirm-Bilder für MK1-Nutzer leicht abweichen. In solchen Fällen können Sie aber sicher sein, dass sämtliche Informationen und Anleitungen gleichermaßen für den MASCHINE-MK1- und den MASCHINE-MK2-Controller gelten.

## 2 Was ist neu in MASCHINE 2.4.6

Dieses Kapitel beschreibt die neuen Funktionen von MASCHINE 2.4.6.

Es folgt ein Überblick über die wichtigsten Neuerungen und Änderungen. Detaillierte Informationen finden Sie, wenn die den Links folgen:

- **Verbesserungen des Samplers**

- **Live Slicing:** Der Manual-Modus *Manual* des Sample-Slicers wurde erweitert, so dass jetzt das Slicen eines Samples in Echtzeit über die Controller-Pads möglich ist, und so die Slice-Punkte noch intuitiver gesetzt werden können. Mehr Informationen dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.1, Live-Slicing](#).
  - **Delete All Slices** (Alle Slices löschen): Alle Slices eines Samples über die Hardware entfernen. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.2, Alle Slices löschen](#).
  - **Slice-Button umbenannt:** Der Slice-Button wurde in *Split* umbenannt (weil er das Sample in zwei Teile teilt) und wird bei der Wiedergabe eines Slices zu *Slice*.
  - **Slicer-Standard-Modus:** Der Manual-Modus ist jetzt die Grundeinstellung des Sample-Slicers.
  - **Wiedergabeposition aus den Slice-Edit-Views entfernt:** Die Slice-Edit-Ansicht zeigt die Wiedergabeposition nicht mehr an, wenn Slices von MASCHINES internem Sequencer gespielt werden.
  - **Verbesserte Audio-Wiedergabe von Slices:** Die Audio-Wiedergabe von Slices wurde durch Entfernung der Audio-Klicks am Ende der Slices verbessert.
- **Einstellbare Scene-Länge:** Die Länge von Scenes kann jetzt manuell und unabhängig von der Länge der Patterns in der Scene eingestellt werden. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.3, Einstellbare Scene-Länge](#).
  - **User-Standard-Presets für interne Plug-ins:** Sie können jetzt den aktuellen Zustand eines internen Plug-ins als seine Grundeinstellung speichern. Die Option *Save As Default...* (als Grundeinstellung speichern) ist jetzt für interne Plug-ins nutzbar. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.5, Plug-in-Konfiguration](#).
  - **Loop-Button** wurde dem Transport-Bereich zur Aktivierung/Deaktivierung der Loop-Wiedergabe hinzugefügt.

- **Browser-Ergebnisse nach Category / Vendor filtern:** Sie können in der Software und auf dem MASCHINE-STUDIO-Controller die Browser-Ergebnisse jetzt nach Produktgruppen (Category / Vendor) filtern.
- **Audio-Export:** Die Funktionalität des [Export-Audio](#)-Dialogs wurde verbessert.
  - **Nach Scenes aufteilen:** Sie können jetzt Scenes so exportieren, dass sie einfach als Audio-Loops genutzt werden können, indem Sie eine zusätzliche Option im Options-Tab des [Export-Audio](#)-Dialogs nutzen. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt [↑2.6.2, Audio-Export-Option nach Scenes](#).
  - **AIFF-Export:** Über eine zusätzliche Option auf dem Export-Tab des [Export-Audio](#)-Dialogs können Audio-Daten jetzt auch im AIFF-Format exportiert werden. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.6.1, Audio-Export im WAV- oder AIFF-Format](#).
  - **Bereichs-Option:** Der Audio-Export-Dialog bietet jetzt die Möglichkeit, den gesamten Song-Bereich zu exportieren. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.6.3, Range-Audio-Export-Option \(Bereichswahl\)](#).
  - **Option für beliebigen Namen:** Der [Export-Audio](#)-Dialog bietet jetzt ein Feld zur Eingabe eines Namens für die exportierten Dinge. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.6.4, Audio-Export-Option mit Namenswahl](#).
- **Audio and MIDI Settings verschoben:** Audio and MIDI Settings sind jetzt in die Preferences integriert. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.12, Audio & MIDI Settings in den Preferences](#).
- **Einstellung der Pattern-Länge in feinen Schritten:** Die Pattern-Länge kann jetzt zur Erzeugung unregelmäßiger Pattern-Längen in feinen Schritten eingestellt werden. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.11, Die Pattern-Länge in kleinen Schritten ändern](#).
- Kleinere Änderungen in MASCHINE 2.4.6
  - **Pattern-Grid in Arrange-Grid umbenannt:** Das Pattern-Grid heißt jetzt Arrange-Grid und wurde auf der Software-Bedienoberfläche in den Bereich unter der Group-Liste verschoben. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.13, Das Arrange-Grid](#).
  - **Quick-Setting aus der Software entfernt:** Das Quick-Setting für das Pattern-Grid wurde von der Software-Bedienoberfläche entfernt und ist jetzt nur noch auf den Hardware-Controllern verfügbar. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.14, Quick-Grid](#).



- **Austausch von Zeitleiste und Scene-Kopfzeile:** Die Positionen der Zeitleiste und der Scene-Kopfzeile wurden getauscht. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.15, Zeitleiste und Scene-Kopfzeile ausgetauscht](#).
- **Letzte Group:** Es ist nicht mehr möglich, ein Project ohne Group zu haben; Der Versuch, die letzte in einem Project verbleibende Group zu löschen, setzt die Group einfach auf ihre Grundeinstellung zurück. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑2.16, Die letzte Group löschen](#).
- **Update des Radiergummi-Werkzeugs:** Das Radiergummi-Werkzeug löscht jetzt die Unterteilung zwischen Slices, anstatt sie zusammenzuführen.
- **Grundeinstellung der Aux-Sends:** Aux-Sends haben eine neue Grundeinstellung von  $-\infty$  (minus unendlich); vorher war die Grundeinstellung 0 dB (Einsverstärkung).
- **Log-Dateien verschoben:** Die Log-Dateien wurden auf OS X nach `/Benutzer/<Benutzername>/Library/Logs/Native Instruments/` und auf Windows nach `\Users\<Benutzername>\AppData\Local\Temp\Native Instruments\` verschoben.

## 2.1 Live-Slicing

Live-Slicing ist ein schneller, intuitiver Weg, um einem Sample mit den Pads Ihres Controllers Slices hinzuzufügen. Das erste Pad wird dabei zum Spiel des Samples genutzt und die nachfolgenden Pads zum Hinzufügen der gewünschten Slices. Wenn nötig, können die Start- und End-Punkte der Slices im Edit-Modus fein eingestellt werden.



Live-Slicing ist nur über Ihren MASCHINE-Controller verfügbar.

### 2.1.1 Live-Slicing mit MASCHINE STUDIO

Um einem Sample mit den Pads Ihres Controllers manuell Slices hinzuzufügen:

1. Drücken Sie den **SAMPLING**-Button, um die Sampling-Page zu öffnen.
2. Drücken Sie zur Auswahl von **SLICE** Button 3, um in den Slice-Modus zu gelangen.
3. Drehen Sie Drehregler 1 und wählen Sie so den **Manual**-Modus.

⇒ Pad 1 beginnt zu blinken und zeigt so an, dass das erste Slice erzeugt werden kann.

4. Drücken Sie Pad 1, um dem Sample das erste Slice hinzuzufügen.
    - ⇒ Die Wiedergabe des Samples beginnt und das nächste Pad beginnt zu blinken, um anzuzeigen, dass der nächste Slice-Punkt erzeugt werden kann.
  5. Drücken Sie Pad 2, um den zweiten Slice-Punkt zu erzeugen.
  6. Fahren Sie mit der Betätigung nachfolgender, blinkender Pads fort, um mehr Slices zu erzeugen.
- Wenn die Wiedergabe des Samples stoppt, können Sie die Start- und End-Punkte Ihrer Slices fein einstellen, indem Sie in den **EDIT**-Modus schalten.



Drücken Sie **SHIFT** + **MUTE**, wenn Sie die Wiedergabe eines langen Samples stoppen möchten.



Drücken Sie **SHIFT** + Button 7 und 8, um Zugriff auf jede Slice-Bank zu erhalten.

## 2.1.2 Live-Slicing mit MASCHINE

Um einem Sample mit den Pads Ihres Controllers manuell Slices hinzuzufügen:

1. Drücken Sie den **SAMPLING**-Button, um die Sampling-Page zu öffnen.
  2. Drücken Sie zur Anwahl von **SLICE** Button 3, um in den Slice-Modus zu gelangen.
  3. Drehen Sie Drehregler 1 und wählen Sie so den **Manual**-Modus.
- ⇒ Pad 1 beginnt zu blinken und zeigt so an, dass das erste Slice erzeugt werden kann.
4. Drücken Sie Pad 1, um dem Sample das erste Slice hinzuzufügen.
    - ⇒ Die Wiedergabe des Samples beginnt und das nächste Pad beginnt zu blinken, um anzuzeigen, dass der nächste Slice-Punkt erzeugt werden kann.
  5. Drücken Sie Pad 2, um den zweiten Slice-Punkt zu erzeugen.
  6. Fahren Sie mit der Betätigung nachfolgender, blinkender Pads fort, um mehr Slices zu erzeugen.
- Wenn die Wiedergabe des Samples stoppt, können Sie die Start- und End-Punkte Ihrer Slices fein einstellen, indem Sie in den **EDIT**-Modus schalten.



Drücken Sie **SHIFT** + **MUTE**, wenn Sie die Wiedergabe eines langen Samples stoppen möchten.



Drücken Sie **SHIFT** + Button 7 und 8, um Zugriff auf jede Slice-Bank zu erhalten.

### 2.1.3 Live-Slicing mit MASCHINE MIKRO

Um einem Sample mit den Pads Ihres Controllers manuell Slices hinzuzufügen:

1. Drücken Sie den **SAMPLING**-Button, um die Sampling-Page zu öffnen.
  2. Drücken Sie **NAV** und drehen Sie den Control-Encoder, um **SLICE** auszuwählen.
  3. Drücken Sie unter dem Display eine Pfeiltaste, um in den **Manual**-Modus zu schalten.
- ⇒ Pad 1 beginnt zu blinken und zeigt so an, dass das erste Slice erzeugt werden kann.
4. Drücken Sie Pad 1, um dem Sample das erste Slice hinzuzufügen.
- ⇒ Die Wiedergabe des Samples beginnt und das nächste Pad beginnt zu blinken, um anzuzeigen, dass der nächste Slice-Punkt erzeugt werden kann.
5. Drücken Sie Pad 2, um den zweiten Slice-Punkt zu erzeugen.
  6. Fahren Sie mit der Betätigung nachfolgender, blinkender Pads fort, um mehr Slices zu erzeugen.
- Wenn die Wiedergabe des Samples stoppt, können Sie die Start- und End-Punkte Ihrer Slices fein einstellen, indem Sie in den **EDIT**-Modus schalten.



Drücken Sie **SHIFT** + **MUTE**, wenn Sie die Wiedergabe eines langen Samples stoppen möchten.



Drücken Sie **SHIFT** + Pfeiltasten, um Zugriff auf jede Slice-Bank zu erhalten.

## 2.2 Alle Slices löschen

Die Option **DELETE ALL** (Alle löschen) im **SAMPLING**-EDIT-Modus ist ein einfacher und schneller Weg, um mit Ihrem Controller alle Slices eines Samples gemeinsam zu entfernen.

### 2.2.1 Alle Slices mit MASCHINE STUDIO löschen

Nutzen Sie die Option **DELETE ALL** (Alle löschen), um alle Slices eines Samples auf ein Mal zu löschen.

Um alle Slices eines Samples zu entfernen:

1. Drücken Sie den **SAMPLING**-Button, um den Sampler zu öffnen.
  2. Drücken Sie zur Anwahl von **SLICE** Button 3, um in den Slice-Modus zu gelangen.
  3. Drehen Sie Drehregler 1 und wählen Sie so den **Manual**-Modus.
  4. Drücken Sie Button 4 **EDIT**.
  5. Drücken Sie Button 8 **DELETE ALL** (Alle löschen), um alle Slices zu löschen.
- Sämtliche Slices des aktuellen Samples werden gelöscht.

### Alle Slices löschen, nachdem Sie auf den Pattern-Editor angewendet wurden

Wenn Sie Ihre Slices mit der **APPLY**-Option festgelegt haben, müssen Sie in den Edit-Modus zurückkehren und die Option **DELETE ALL** (Alle löschen) ausführen, um alle Slices komplett aus Zone und Pattern zu entfernen.

Um alle Slices zu löschen, nachdem sie festgelegt wurden:

1. Drücken Sie den **SAMPLING**-Button, um den Sampler zu öffnen.
  2. Drücken Sie Button 4 **EDIT**, um in den Edit-Modus zurückzukehren.
  3. Drücken Sie Button 8 **DELETE ALL** (Alle löschen), um alle Slices zu löschen.
  4. Drücken Sie Button 4 **EDIT**, um den Edit-Modus zu verlassen.
  5. Drücken Sie **APPLY** (Anwenden), um die Slices aus dem Sound bzw. der Group zu entfernen.
- Alle Extra-Slices und Zonen werden gelöscht, es bleibt nur die erste Zone bestehen.

### 2.2.2 Alle Slices mit MASCHINE löschen

Nutzen Sie die Option **DELETE ALL** (Alle löschen), um alle Slices eines Samples auf ein Mal zu löschen.

Um alle Slices eines Samples zu entfernen:

1. Drücken Sie den **SAMPLING**-Button, um den Sampler zu öffnen.
  2. Drücken Sie zur Anwahl von **SLICE** Button 3, um in den Slice-Modus zu gelangen.
  3. Drehen Sie Drehregler 1 und wählen Sie so den **Manual**-Modus.
  4. Drücken Sie Button 8 **DELETE ALL** (Alle löschen), um alle Slices zu löschen.
- Sämtliche Slices des aktuellen Samples werden gelöscht.

### Alle Slices löschen, nachdem Sie auf den Pattern-Editor angewendet wurden

Wenn Sie Ihre Slices mit der **APPLY**-Option festgelegt haben, müssen Sie in den Edit-Modus zurückkehren und die Option **DELETE ALL** (Alle löschen) ausführen, um alle Slices komplett aus Zone und Pattern zu entfernen.

Um alle Slices zu löschen, nachdem sie festgelegt wurden:

1. Drücken Sie den **SAMPLING**-Button, um den Sampler zu öffnen.
  2. Drücken Sie Button 4 **EDIT**, um in den Edit-Modus zurückzukehren.
  3. Drücken Sie Button 8 **DELETE ALL** (Alle löschen), um alle Slices zu löschen.
  4. Drücken Sie Button 4 **EDIT**, um den Edit-Modus zu verlassen.
  5. Drücken Sie **APPLY** (Anwenden), um die Slices aus dem Sound bzw. der Group zu entfernen.
- Alle Extra-Slices und Zonen werden gelöscht, es bleibt nur die erste Zone bestehen.

### 2.2.3 Alle Slices mit MASCHINE MIKRO löschen

Nutzen Sie die Option **DELETE ALL** (Alle löschen), um alle Slices eines Samples auf ein Mal zu löschen.

Um alle Slices eines Samples zu entfernen:

1. Drücken Sie den **SAMPLING**-Button, um den Sampler zu öffnen.

2. Drücken Sie **NAV** und drehen Sie den Control-Encoder, um **SLICE** auszuwählen.
  3. Drücken Sie **F1**, um in den **EDIT**-Modus zu gelangen.
  4. Drücken Sie **SHIFT + F3**, um **DEL ALL** (Alle löschen) zu wählen und alle Slices zu löschen.
- Sämtliche Slices des aktuellen Samples werden gelöscht.

### Alle Slices löschen, nachdem Sie auf den Pattern-Editor angewendet wurden

Wenn Sie Ihre Slices mit der **APPLY**-Option festgelegt haben, müssen Sie in den Edit-Modus zurückkehren und die Option **DELETE ALL** (Alle löschen) ausführen, um alle Slices komplett aus Zone und Pattern zu entfernen.

Um alle Slices zu löschen, nachdem sie festgelegt wurden:

1. Drücken Sie den **SAMPLING**-Button, um den Sampler zu öffnen.
  2. Drücken Sie **NAV** und drehen Sie den Control-Encoder, um **SLICE** auszuwählen.
  3. Drücken Sie **F1**, um in den **EDIT**-Modus zu gelangen.
  4. Drücken Sie **SHIFT + F3**, um **DEL ALL** (Alle löschen) zu wählen und alle Slices zu löschen.
  5. Drücken Sie **F1 EDIT**, um den Edit-Modus zu verlassen.
  6. Drücken Sie **F3 APPLY** (Anwenden), um die Slices aus dem Sound bzw. der Group zu entfernen.
- Alle Extra-Slices und Zonen werden gelöscht, es bleibt nur die erste Zone bestehen.

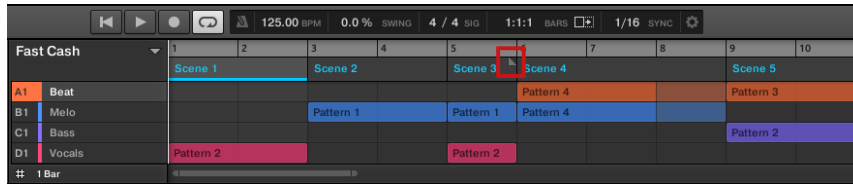
## 2.3 Einstellbare Scene-Länge

Scenes und Clips gehorchen folgenden Regeln:

In der Grundeinstellung wird die Länge einer Scene automatisch auf die des längsten, in der Scene genutzten, Clips gesetzt (Auto-Length), es sei denn, die Länge der Scene wird manuell auf einen bestimmten Taktbereich eingestellt (Manual-Length).

- **Auto Length:** In der Grundeinstellung entspricht die Länge einer Scene der des längsten, in der Scene genutzten, Clips. Wird ein neuer Clip eingefügt, der länger als die Scene ist, wird diese automatisch verlängert. Wird der längste Clip aus der Scene entfernt, schrumpft diese automatisch. Die Verlängerung/Verkürzung des längsten Clips verlängert/verkürzt die Scene automatisch entsprechend.

- **Manual Length:** Eine Scene kann manuell auf eine andere Länge eingestellt werden. Diese kann kürzer oder länger als die in der Scene enthaltenen Clips sein. Das Einfügen oder Löschen von Clips in der Scene verändert die Länge der Scene nicht. Die Länge der Scene kann aber durch das Ziehen mit der Maus in der Zeitleiste oder über Ihren MASCHINE-Controller geändert werden.
- Wenn ein Clip kürzer als die Scene ist, in der er sitzt, wird er automatisch bis zum Ende der Scene wiederholt (die letzte Wiederholung kann verkürzt sein). Diese Wiederholungen werden automatisch erzeugt und können nicht bearbeitet werden. Sie sind mit dem gleichen Pattern verknüpft, wie der ursprüngliche Clip am Anfang der Scene. Wiederholungen eines Clips werden im Arranger durch dunklere Blöcke dargestellt und eine Gestutzter-Clip-Markierung erscheint auf der rechten Seite der Scene, um anzuzeigen, dass ein Teil des Clips versteckt ist:



- Wenn eine Scene manuell verkürzt wurde, ist nur der innerhalb der eingestellten Länge sichtbare Teil des Clips hörbar.
- Clips starten am Anfang der Scene.

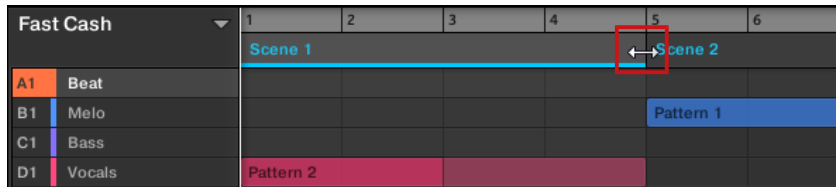
### 2.3.1 Die Scene-Länge in der Software einstellen

Durch die variable Scene-Länge können Sie einen Clip verlängern oder kürzen, ohne das Pattern zu verändern, auf das er verweist. Das ist besonders nützlich, weil so vermieden wird, dass Sie eine neue Version eines Patterns erzeugen müssen, wenn Sie ein Pattern nur durch Verlängerung oder Verkürzung an ein Arrangement anpassen möchten.

Wenn der rechte Scene-End-Marker über die Länge des längsten Clips hinaus bewegt wird, werden die zugehörigen Patterns wiederholt. Wenn die Scene mit dem rechten Scene-End-Marker so verkürzt wird, dass die Scene kürzer als die Clips ist, sind nur die sichtbaren Teile der Clips hörbar.

Um eine Scene zu verlängern:

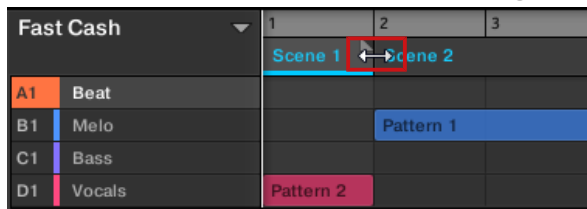
- Klicken Sie auf die Scene-End-Markierung und ziehen Sie sie nach rechts.



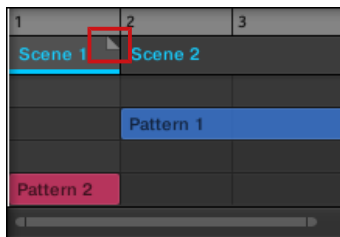
→ Der Clip wird wiederholt, wenn die neue Einstellung länger als das zugehörige Pattern ist.

Um eine Scene zu verkürzen:

- Klicken Sie auf die Scene-End-Markierung und ziehen Sie sie nach links.



→ Der Clip wird verkürzt und wenn die Einstellung kürzer als das zugehörige Pattern ist, erscheint auf der rechten Seite der Scene eine kleine Gestutzter-Clip-Markierung, um anzuzeigen, dass die rechte Seite des Clips versteckt ist. Nur die sichtbaren Teile des Clips sind nun hörbar.



Bei der Einstellung der Scene-Länge gelten folgende Regeln:

- Der im Arrangement-Grid eingestellte Wert wird als Längen-Schrittweite genutzt.
- Wenn bei der Längeneinstellung [Shift] gedrückt wird, gilt der im Step-Grid eingestellte Wert als Schrittweite.



- Die minimale Länge, um die eine Scene-Markierung ohne Modifizierer ([Shift]) bewegt werden kann, ist ein Arrangement-Grid-Schritt.
- Wenn [Shift] gedrückt ist, ist die minimale Länge, um die eine Scene-Markierung bewegt werden kann, ist ein Step-Grid-Schritt.
- Die minimale Länge einer Scene entspricht der kleinsten Pattern-Länge. Sie kann nur erreicht werden, wenn das Arrangement- oder Step-Grid auf **Off** (Aus) gestellt ist.

### 2.3.2 Die Scene-Länge mit MASCHINE STUDIO einstellen

Um die Länge einer Scene mit Ihrem Hardware-Controller einzustellen:

1. Drücken Sie den **SCENE**-Button, um die Scene-Page zu öffnen.
2. Wenn nötig, drücken Sie Button 1, um die Page festzusetzen.
3. Drehen Sie Drehregler 4, um die Länge der Scene nach Ihren Wünschen einzustellen. Eine Drehung nach links verkürzt die Scene, eine Drehung nach rechts verlängert sie.
4. Drücken Sie **SHIFT** und drehen Sie Drehregler 4, um die Scene-Länge in kleineren Schritten zu ändern.

→ Die Scene-Länge wird entsprechend geändert.

### 2.3.3 Die Scene-Länge mit MASCHINE einstellen

Um die Länge einer Scene mit Ihrem Hardware-Controller einzustellen:

1. Drücken Sie den **SCENE**-Button, um die Scene-Page zu öffnen.
2. Wenn nötig, drücken Sie Button 1, um die Page festzusetzen.
3. Drehen Sie Drehregler 4, um die Länge der Scene nach Ihren Wünschen einzustellen. Eine Drehung nach links verkürzt die Scene, eine Drehung nach rechts verlängert sie.
4. Drücken Sie **SHIFT** und drehen Sie Drehregler 4, um die Scene-Länge in kleineren Schritten zu ändern.

→ Die Scene-Länge wird entsprechend geändert.

### 2.3.4 Die Scene-Länge mit MASCHINE MIKRO einstellen

Um die Länge einer Scene mit Ihrem Hardware-Controller einzustellen:

1. Drücken Sie den **SCENE**-Button, um die Scene-Page zu öffnen.
  2. Wenn nötig, drücken Sie **MAIN/CONTROL (PIN)**, um die Page festzusetzen.
  3. Drücken Sie unter dem Display die rechte Pfeiltaste, um **LENGTH** auszuwählen.
  4. Drehen Sie den Control-Encoder, um die Länge der Scene nach Ihren Wünschen einzustellen. Eine Drehung nach links verkürzt die Scene, eine Drehung nach rechts verlängert sie.
  5. Drücken und drehen Sie den Control-Encoder, um die Scene-Länge in kleineren Schritten zu ändern.
- Die Scene-Länge wird entsprechend geändert.

## 2.4 Scene-Auto-Length aktivieren

In der Grundeinstellung ist für eine Scene die Option Auto-Length (Auto-Länge) aktiv, so dass die Scene-Länge automatisch auf den Inhalt der Scene angepasst wird. Wenn die Länge einer Scene manuell durch Verschieben der Scene-End-Markierung eingestellt wird, führt dies zur Deaktivierung der Auto-Length-Option und die Scene wird automatisch auf manuelle Längeneinstellung gesetzt.

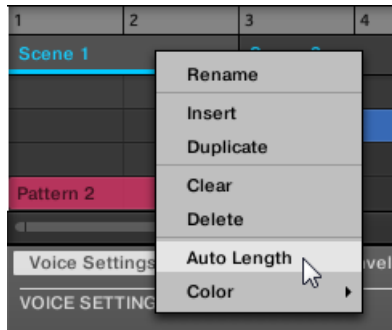
Es ist mit der Software oder über den Controller möglich, eine Scene schnell zurück in den Auto-Length-Modus zu schalten, um die Scene in ihre Grundeinstellung zu bringen und etwaige, abgeschnittene (versteckte) Inhalte wieder sichtbar zu machen. Wenn Auto-Length aktiv ist, werden die manuellen Längen-Einstellungen verworfen, die Scene-Länge wird entsprechend der enthaltenen Clips eingestellt und die Längen Anpassung an den Inhalt geschieht so lange weiterhin, bis die Länge wieder manuell eingestellt wird.

### 2.4.1 Scene-Auto-Length in der Software aktivieren

Um Scene-Auto-Length in der Software zu aktivieren:

1. Rechtsklicken Sie auf eine Scene.

2. Wählen Sie **Auto Length** vom Menü.



- Auto-Length ist aktiviert und die Länge der gewählten Scene wird automatisch an die Inhalte der in der Scene enthaltenen Clips angepasst. Jegliche vorher getätigten manuellen Einstellungen der Länge werden verworfen.

## 2.4.2 Scene-Auto-Length mit MASCHINE STUDIO aktivieren

Um Scene-Auto-Length mit Ihrem Controller zu aktivieren:

1. Drücken **SCENE**, um die Scene-Page zu öffnen.
  2. Drücken Sie zur Auswahl einer Scene das entsprechende Pad.
  3. Drücken Sie Button 3 **AUTO LENGTH**, um Auto-Length einzuschalten.
- Die Länge der gewählten Scene wird automatisch an die Inhalte der in der Scene enthaltenen Clips angepasst. Jegliche vorher getätigten manuellen Einstellungen der Länge werden verworfen.

## 2.4.3 Scene-Auto-Length mit MASCHINE aktivieren

Um Scene-Auto-Length mit Ihrem Controller zu aktivieren:

1. Drücken **SCENE**, um die Scene-Page zu öffnen.
2. Drücken Sie zur Auswahl einer Scene das entsprechende Pad.
3. Drücken Sie Button 3 **AUTO LENGTH**, um Auto-Length einzuschalten.

- Auto-Length ist aktiviert und die Länge der gewählten Scene wird automatisch an die Inhalte der in der Scene enthaltenen Clips angepasst. Jegliche vorher getätigten manuellen Einstellungen der Länge werden verworfen.

#### 2.4.4 Scene-Auto-Length mit MASCHINE MIKRO aktivieren

Um Scene-Auto-Length mit Ihrem Controller zu aktivieren:

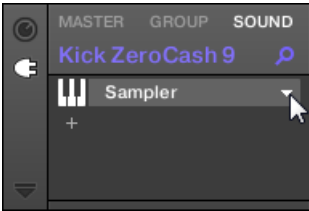
1. Drücken **SCENE**, um die Scene-Page zu öffnen.
  2. Drücken Sie zur Auswahl einer Scene das entsprechende Pad.
  3. Drücken Sie **SHIFT + F3** **AUT LEN**, um Auto-Length einzuschalten.
- Auto-Length ist aktiviert und die Länge der gewählten Scene wird automatisch an die Inhalte der in der Scene enthaltenen Clips angepasst. Jegliche vorher getätigten manuellen Einstellungen der Länge werden verworfen.

## 2.5 Plug-in-Konfiguration

Alle Einstellungen und Zuweisungen eines Plug-ins können als Presets gespeichert werden. Gespeicherte Plug-in-Presets stehen, sowohl in der Software als auch auf dem Controller, im Browser zur Verfügung. Das ist ein sehr schneller und bequemer Weg, um Plug-ins mit bereits eingestellten Parametern aufzurufen. Außerdem kann ein Plug-in-Preset dem Plug-in als Grundeinstellung zugewiesen werden, so dass beim Öffnen des Plug-ins automatisch dieses Preset geladen wird.

### 2.5.1 Plug-in-Presets Speichern

Die Speicherung von Plug-in-Presets kann nur in der Software über das Plug-in-Menü geschehen. Um zum Plug-in-Menü zu gelangen, klicken Sie in der Plug-in-Liste auf den nach unten gerichteten Pfeil rechts vom Plug-in-Slot:



Das Plug-in-Menü öffnen.

Die Befehle zur Speicherung von Plug-in-Presets befinden sich ganz unten im Plug-in-Menü.




Die Befehle zur Speicherung und zum Laden von Plug-in-Presets im Plug-in-Menü.

Eintrag im Plug-in-Menü	Beschreibung
Save	Save speichert die Änderungen des aktuell geladenen Presets.
Save As...	Speichert die aktuellen Plug-in-Einstellungen als neues Preset auf Ihrer Festplatte.


Eintrag im Plug-in-Menü	Beschreibung
<i>Save As Default...</i>	Dieser Befehl speichert die aktuellen Einstellungen und Zuweisungen als Grundeinstellungs-Preset für das Plug-in. Dieses Preset wird beim nächsten Öffnen des Plug-ins automatisch geladen.
<i>Remove Default Preset</i>	Entfernt das Grundeinstellungs-Preset des aktuellen Plug-ins. Dieser Menü-Eintrag erscheint nur, wenn vorher ein Preset mit dem Befehl <i>Save As Default...</i> gespeichert wurde.

2.5.2    Plug-in-Presets Laden

Alle über das Plug-in-Menü gespeicherten Plug-in-Presets sind im Browser sowohl in der Software als auch auf Ihrem Controller verfügbar. Die Plug-in-Presets werden im Dateityp-Wähler des **LIBRARY**-Bereichs im Browser automatisch in die entsprechenden Kategorien 'Instrument' oder 'Effect' einsortiert. Außerdem stehen die User-Presets bei der Wahl der User-Inhalte im Inhalte-Wähler des **LIBRARY**-Bereichs im Browser zur Verfügung.

 Mehr Informationen über das Laden von Plug-in-Presets im Browser und die Zuweisung von Tags zu gespeicherten Plug-in-Presets finden Sie in Kapitel 3 des Benutzerhandbuchs, das über das [Help](#)-Menü verfügbar ist.

Zusätzlich bietet die MASCHINE-Library bereits eine Sammlung an Plug-in-Presets für die internen MASCHINE-Plug-ins. Außerdem wurde die Factory-Library eines jeden auf Ihrem Rechner installierten Native-Instruments-Produkts bereits in die MASCHINE-Datenbank importiert, so dass sie die Presets direkt im Browser von MASCHINE sehen und laden können.

 **KOMPLETE-Produkte und MASCHINE-EXPANSIONS** müssen für die komplette Integration in die MASCHINE Library auf die neuesten Versionen gebracht werden. Starten Sie für etwaige Updates Ihrer installierten Native-Instruments-Produkte bitte das Service Center.

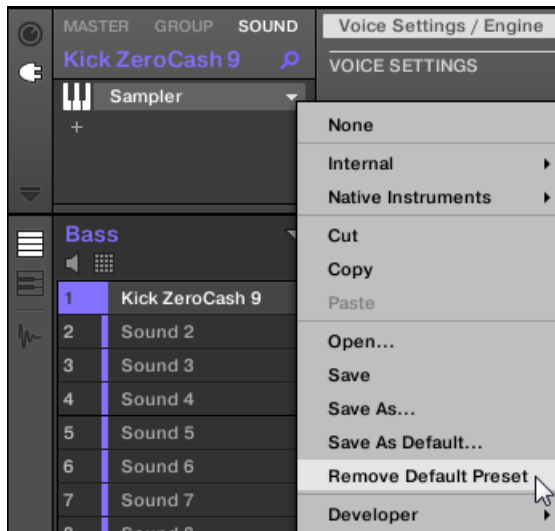
Sie können ein Plug-in-Preset auch über das Plug-in-Menü öffnen, indem Sie den Befehl *Open...* wählen, dann durch Ihr Dateisystem navigieren und die gewünschte Preset-Datei wählen (Endung '.mxinst' für Instrumenten-Plug-in-Presets, '.mxfx' für Effekt-Plug-in-Presets bzw. ',mfxp' für Module-Presets von Maschine 1.x).

### 2.5.3 Ein Grundeinstellungs-Plug-in-Preset entfernen

Sie können für jedes Plug-in ein Grundeinstellungs-Preset einstellen, das beim laden des Plug-ins automatisch mit geladen wird. Wenn das Grundeinstellungs-Plug-in-Preset nicht mehr benötigt wird können Sie es über das Plug-in-Menü wieder entfernen.

Um das Grundeinstellungs-Plug-in-Preset über das Plug-in-Preset zu entfernen:

1. Klicken Sie auf den Sound, der das Plug-in enthält.
2. Klicken Sie auf das Plug-in-Ausklappmenü.
3. Klicken Sie im Menü auf *Remove Default Preset* (Grundeinstellungs-Preset entfernen), um das Grundeinstellungs-Preset zu entfernen.



→ Das Grundeinstellungs-Preset wird entfernt und beim nächsten Öffnen des Plug-ins werden seine Parameter initialisiert.

Sie können außerdem den Plug-in-Manager in den Preferences nutzen, um einen Überblick über Ihre Grundeinstellungs-Presets zu gewinnen und sie dort auch zu entfernen, wenn erwünscht.



Das Entfernen von Grundeinstellungs-Plug-in-Preset ist nur in der Software möglich.

## 2.6 Audiodateien exportieren

MASCHINE 2.4.6 bringt mehrere neue Funktionen zum Audio-Export mit:

- Audio-Export im AIFF-Format
- Audio-Export-Option nach Scenes
- Range-Audio-Export-Option (Bereichswahl)
- Audio-Export-Option mit Namenswahl

### 2.6.1 Audio-Export im WAV- oder AIFF-Format

In manchen Fällen möchten Sie Ihre Groups, Sounds oder kompletten Projects als Audio-Dateien rendern, um sie dann in anderen Anwendungen zu bearbeiten oder um eine CD zu brennen. Audiodaten können im WAV- oder AIFF-Format exportiert werden. Diese Funktion ist nur in der Software verfügbar.

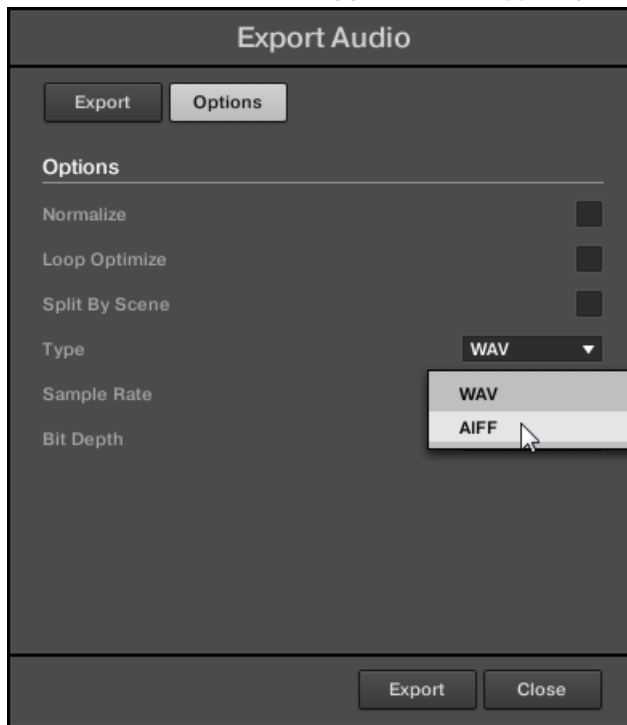
Die Options-Seite des [Export-Audio](#)-Dialogs dient zur Einstellung verschiedener Parameter für den Export-Vorgang.

Für den Audio-Export im WAV- oder AIFF-Format:

1. Klicken Sie *File > Export Audio*, um den [Export-Audio](#)-Dialog zu öffnen.
2. Klicken Sie auf den [Options](#)-Tab



3. Klicken Sie auf das Ausklappmenü der **Type**-Option und wählen Sie *WAV* oder *AIFF*.



- Nach einem Klick auf den **Export**-Button werden die Audiodaten im gewählten Format exportiert.



Die Wahl des Export-Formats an dieser Stelle ändert ebenfalls das Format der Audio-Dateien, die mit dem Audio-Dragger-Symbol im Pattern-Editor erzeugt werden.

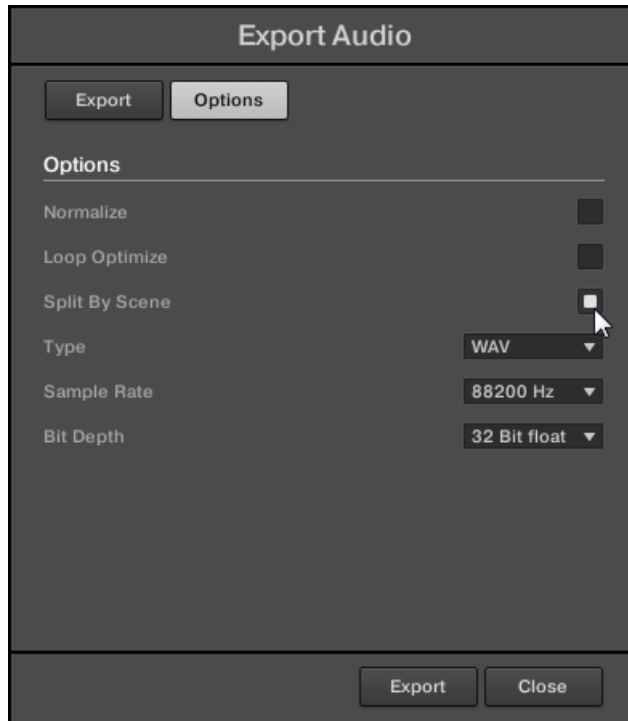
## 2.6.2 Audio-Export-Option nach Scenes

Der **Export-Audio**-Dialog enthält eine Option zur Aufteilung nach Scenes (**Split by Scene**). Wenn aktiviert, exportiert diese Option die Audiodaten Scene für Scene innerhalb des durch die Loop-Markierungen definierten Bereichs. Wenn der Loop mehrere Scenes umfasst, werden für jede Scene innerhalb des gewählten Bereichs einzelne Audiodateien erzeugt. Nutzen Sie

dies in Kombination mit den anderen Export-Parametern, um die richtigen Dateien im gewünschten Audio-Format zu bekommen. Beachten Sie bitte, dass Sie beim Export nach Auswahl einer einzelnen Scene die Nutzung dieser Option keine Vorteile hat.

Um Audiodaten Scene für Scene zu exportieren:

1. Klicken Sie *File > Export Audio*, um den [Export-Audio](#)-Dialog zu öffnen.
2. Klicken Sie auf den [Options](#)-Tab
3. Aktivieren Sie die Option [Split By Scene](#).



4. Klicken Sie auf den [Export](#)-Button.
- Die Audiodaten werden beim Export in den gewählten Ordner in Scenes aufgeteilt.



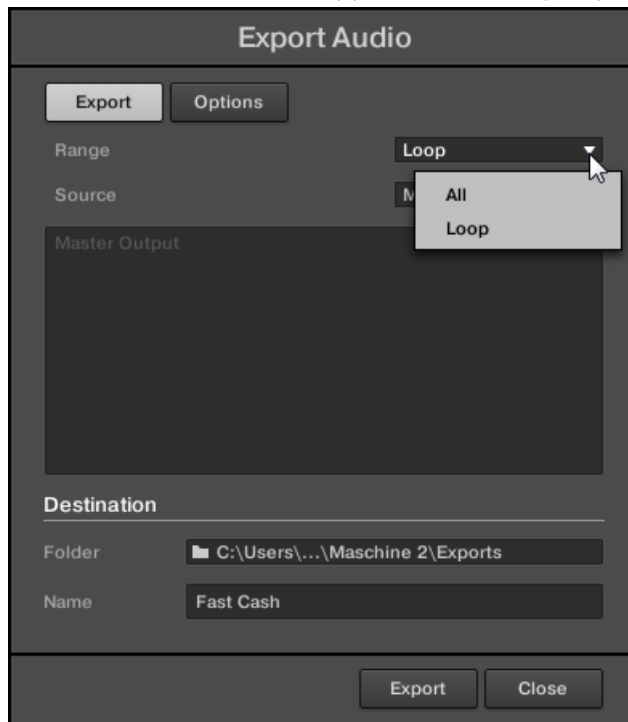
Bei der Nutzung in Kombination mit [Export Audio > Export > Source](#) können Sie die Ausgänge *Master Outputs*, *Group Outputs* oder *Sound Outputs* einzeln Scene für Scene exportieren.

### 2.6.3 Range-Audio-Export-Option (Bereichswahl)

Der [Export-Audio](#)-Dialog enthält im Range-Menü die Option *All*. Sie kann schnell und einfach zum Audio-Export eines kompletten Songs genutzt werden, wobei die Position der Loop-Markierungen und der Zustand des Loop-Buttons im Transport-Bereich keine Rolle spielt. Nutzen Sie dies in Kombination mit den anderen Export-Parametern, um die richtigen Dateien im gewünschten Audio-Format in den Ordner Ihrer Wahl zu exportieren.

Um einen kompletten Song zu exportieren:

1. Klicken Sie *File > Export Audio*, um den [Export-Audio](#)-Dialog zu öffnen.
2. Klicken Sie auf den [Export](#)-Tab.
3. Klicken Sie auf das Ausklappmenü der [Range](#)-Option und wählen *All*.



4. Klicken Sie auf den [Export](#)-Button.

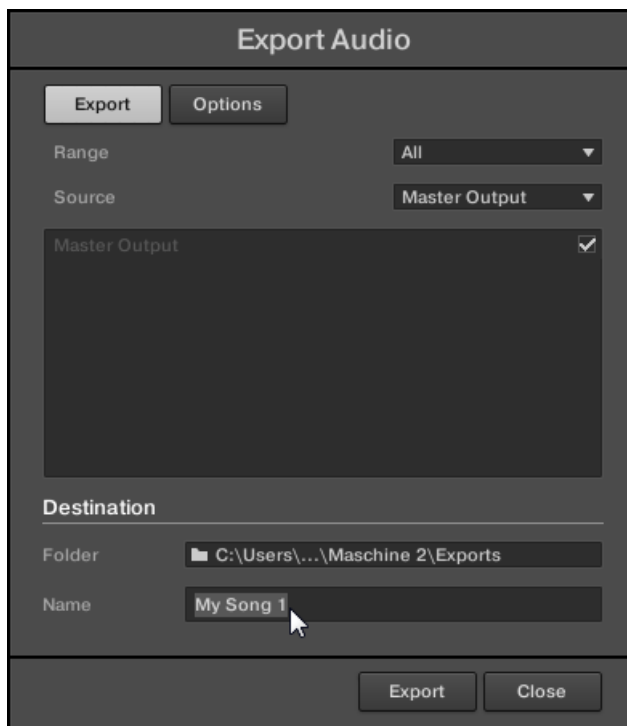
- Die Audiodaten des kompletten Songs werden im eingestellten Format in den gewählten Ordner exportiert.

## 2.6.4 Audio-Export-Option mit Namenswahl

Der [Export-Audio](#)-Dialog bietet ein Namens-Feld, über das die Audio-Exporte mit beliebigen Namen versehen werden können.

Um einen Namen für einen Audio-Export einzugeben:

1. Klicken Sie *File > Export Audio*, um den [Export-Audio](#)-Dialog zu öffnen.
2. Klicken Sie auf den [Export](#)-Tab.
3. Klicken Sie in das Namensfeld in tippen Sie den gewünschten Namen auf Ihrer Computer-Tastatur.



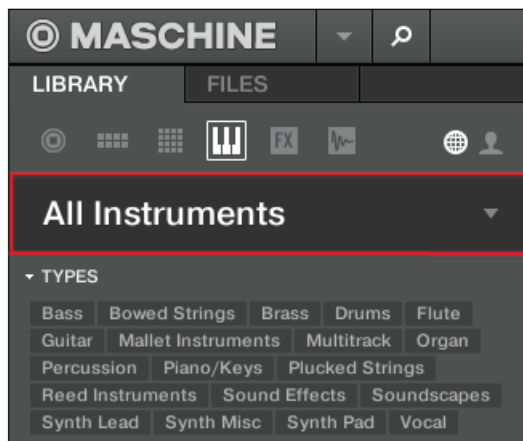
4. Klicken Sie auf den [Export](#)-Button.

- Die Audiodaten des kompletten Songs werden mit dem neuen Namen in den gewählten Ordner exportiert.

## 2.7 Instrumente im Browser nach Category oder Vendor filtern

Mit dem Produkt-Wähler grenzen Sie Ihre Suche auf eine bestimmte Produkt-Kategorie, einen Anbieter (Vendor) ein bestimmtes Produkt, eine spezifische Bank des Produkts oder sogar auf eine Sub-Bank innerhalb des Produkts ein. Sie können ein Produkt mit seiner Grundeinstellungs-Pre-set-Datei auch direkt mit dem Browser-Wähler laden.

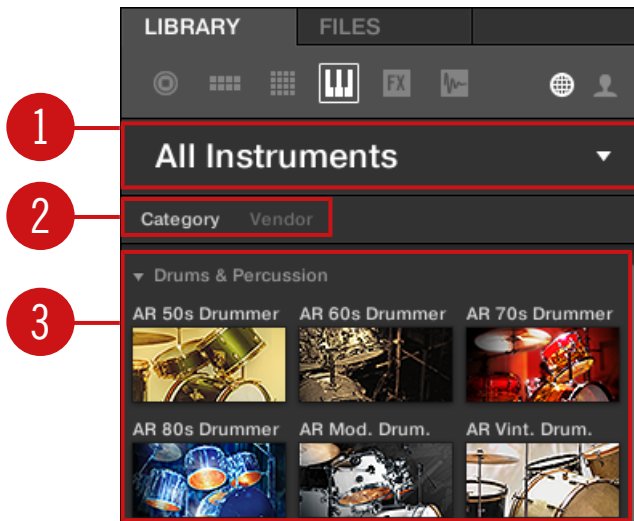
In der Grundeinstellung hat der Produkt-Wähler keine bestimmte Auswahl; er zeigt [All Instruments](#) (alle Instrumente) an.



Der geschlossene Produkt-Wähler.

### 2.7.1 Eine Produkt-Kategorie wählen

- Klicken Sie auf die Produkt-Wähler-Kopfzeile, um ihn zu öffnen.
- Der Produkt-Wähler geht auf und zeigt alle verfügbaren Produkte in Ihrer MASCHINE-Library an.



Der geöffnete Produkt-Wähler.

(1) **Instrument-Wähler-Kopfzeile:** Die Kopfzeile zeigt das aktuell gewählte Produkt — wenn nichts ausgewählt wurde, wird allgemeingültige Bezeichnung angezeigt (im Bild oben All Instruments (alle Instrumente)). Klicken Sie auf die Kopfzeile, um den Produkt-Wähler zu schließen.

(2) **Category-/Vendor-Wähler:** Hier können Sie die Produkt-Liste nach [Category](#) oder nach [Vendor](#) (Anbieter) sortieren.

(3) **Produkt-Liste:** Zeigt die Produkte an, die in der MASCHINE-Library verfügbar sind.

Wenn bei **Category/Vendor selector** [Category](#) angewählt ist, wird die Produkt-Liste nach den folgenden Kategorien sortiert:

- [Drums & Percussion](#)
- [Sampled Instruments](#)
- [Synthesizers](#)
- [Other](#) (andere)

Wenn unter [Category](#) / [Vendor](#) [Vendor](#) angewählt ist, wird die Produkt-Liste nach den Namen der Anbieter sortiert.

- ▶ Um ein Produkt zu wählen und nur die zugehörigen Preset-Dateien zu sehen, klicken Sie in der Liste auf das Produkt.
- Nach der Auswahl schließt sich der Produkt-Wähler automatisch, der Produkt-Name und sein Symbol erscheinen in der Kopfzeile und der Schlagwort-Filter und die Suchergebnisse werden entsprechend gefiltert.



Produkte werden im Produkt-Wähler nur angezeigt, wenn die Library auch Dateien für sie enthält. Wenn ein bestimmtes Produkt nicht angezeigt wird, stellen Sie mit dem Service Center sicher, dass die neuesten Updates installiert wurden.

## 2.8 Mit MASCHINE STUDIO nach Produkt-Kategorien filtern

Der MASCHINE-Browser kann Ihre Suche nach Produkt-Kategorien filtern.

Um Produkte im Browser mit MASCHINE STUDIO nach Kategorien zu filtern:

1. Drücken Sie **BROWSE**, um den Browser zu öffnen.
2. Drücken Sie Button 2, um ein Produkt zu wählen.
  - ⇒ Der Browser zeigt jetzt, abhängig von ihrer Auswahl, nur Presets von Plug-in-Instrumenten oder -Effekten an.
3. Drücken und halten Sie **SHIFT**, um Zugriff auf die Filter für **CATEGORIES / VENDORS** zu erhalten.
4. Drücken Sie Button 1, um **CATEGORIES** auszuwählen und nach Produkt-Kategorien zu filtern.
5. Drehen Sie Drehregler 1, um eine Kategorie aus der **All-Categories**-Liste zu wählen.
6. Drehen Sie Drehregler 2, um Ihre Auswahl weiter durch die Wahl eines bestimmten Produkts zu filtern.
  - ⇒ Nach der Wahl einer Kategorie und eines Produkts, erscheint im rechten Display eine Liste der verfügbaren Presets.
7. Drehen Sie zur Auswahl eines Presets Drehregler 8.
8. Drücken Sie Button 8, um das Preset zu laden.

## 2.9 Mit MASCHINE STUDIO nach Produkt-Anbietern filtern

Der MASCHINE-Browser kann Ihre Suche nach Produkt-Anbietern (Vendor) filtern.

Um Produkte im Browser mit MASCHINE STUDIO nach Anbietern zu filtern:

1. Drücken Sie **BROWSE**, um den Browser zu öffnen.
2. Drücken Sie Button 2, um ein Produkt zu wählen.  
  
⇒ Der Browser zeigt jetzt, abhängig von ihrer Auswahl, nur Presets von Plug-in-Instrumenten oder -Effekten an.
3. Drücken und halten Sie **SHIFT**, um Zugriff auf die Filter für **CATEGORIES / VENDORS** zu erhalten.
4. Drücken Sie Button 2, um **VENDORS** (Anbieter) zu wählen, wenn Sie nach Anbietern filtern möchten.
5. Drehen Sie Drehregler 1, um einen Anbieter aus der **All-Vendors**-Liste zu wählen.
6. Drehen Sie Drehregler 2, um Ihre Auswahl weiter durch die Wahl eines bestimmten Produkts zu filtern.  
  
⇒ Nach der Wahl eines Anbieters und eines Produkts, erscheint im rechten Display eine Liste der verfügbaren Presets.
7. Drehen Sie zur Auswahl eines Presets Drehregler 8.
8. Drücken Sie Button 8, um das Preset zu laden.

## 2.10 Loop-Funktionen

Aktivieren Sie einen Loop, um einen Abschnitt des Arrangements wiederholt wiederzugeben. Wenn ein Loop aktiviert wurde, werden die Scenes innerhalb des Loop-Bereichs in einer Schleife wiedergegeben, bis der Loop deaktiviert wird. Nutzen Sie den Loop, um einen bestimmten Teil des Songs wiederholt abzuspielen. Das kann z.B. zu Kompositionszwecken, zum Üben eines Teils vor der Aufnahme, für die Aufnahme mehrerer Takes, usw. nützlich sein. Der Loop-Bereich ist permanent sichtbar (selbst, wenn der Loop deaktiviert ist) und der Bereich des Loops kann über seine Start- und Endpunkte jederzeit geändert werden.

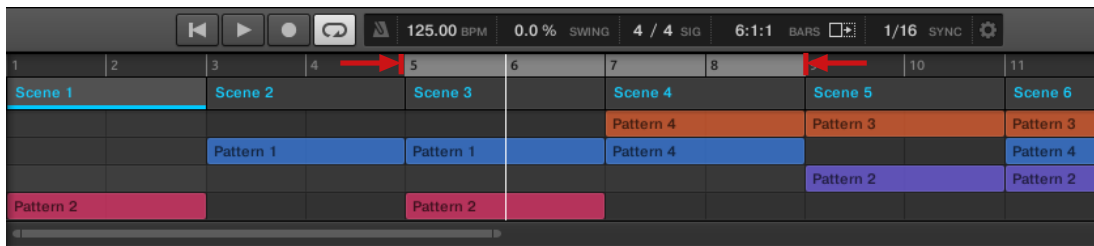


## 2.10.1 Den Loop-Bereich in der Software einstellen

Ändern Sie Start, Ende und Position des Loops über den in der Zeitleiste angezeigten Loop-Bereich. Der im Arrangement-Grid eingestellte Wert wird als Längen-Schrittweite für den Loop-Bereich genutzt.

Um den Loop-Bereich in der Software einzustellen:

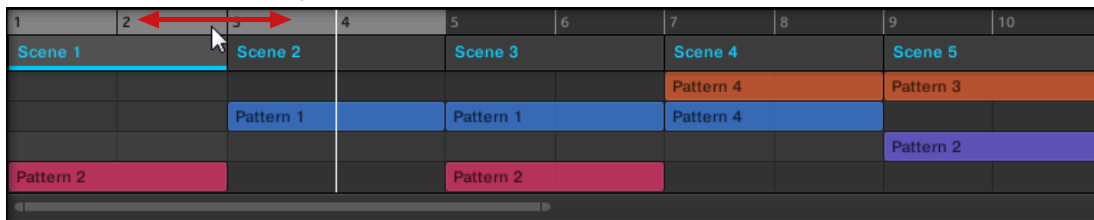
- Ziehen Sie das linke oder rechte Ende des Loop-Bereichs, um den Loop zu verlängern oder zu verkürzen.



→ Die Loop-Länge hat sich geändert.

Um den Loop in der Software zu verschieben:

- Klicken Sie auf den Loop-Bereich und ziehen Sie ihn nach rechts oder links.



→ Der gesamte Loop-Bereich wird verschoben.

## Aktivierung/Deaktivierung eines Loops in der Software

Um einen Loop in der Software zu aktivieren:

- Klicken Sie auf den Loop-Button in der Kopfzeile, um den Loop zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.



Wenn der Loop aktiviert wurde, werden die Scenes innerhalb des Loop-Bereichs in einer Schleife wiedergegeben.

## 2.10.2 Den Loop-Bereich mit MASCHINE STUDIO einstellen

Ändern Sie Start, Ende und Position des Loops auf der dedizierten Loop-Page.

Um den Loop-Bereich mit MASCHINE STUDIO einzustellen:

1. Drücken und halten Sie **SHIFT + RESTART (LOOP)**, um das Loop-Display zu sehen.
  2. Drücken Sie Button 5 **LOOP**, um den Loop zu aktivieren.
  3. Drehen Sie den Drehregler 3 **START**, um den Startpunkt des Loops zu bestimmen.
  4. Drehen Sie den Drehregler 4 **LENGTH**, um die Länge des Loops zu bestimmen.
- Die Start- und End-Punkte des Loop-Bereichs sind festgelegt.
- Drehen Sie Drehregler 1 **POSITION**, um die Position des gesamten Loops zu verschieben.
- Die Position des Loop-Bereichs wird geändert.
- Drücken Sie Button 4 **ALL**, um den Kompletten Song in einer Schleife wiederzugeben.
- Die Start- und End-Punkte des Loop-Bereichs werden auf die Länge des gesamten Songs gesetzt.

## Aktivierung/Deaktivierung eines Loops mit MASCHINE STUDIO

Um einen Loop mit dem Controller zu aktivieren:

- Drücken Sie **SHIFT + RESTART (LOOP)**, um den Loop zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Wenn der Loop aktiviert wurde, werden die Scenes innerhalb des Loop-Bereichs in einer Schleife wiedergegeben.

### 2.10.3 Den Loop-Bereich mit MASCHINE einstellen

Ändern Sie Start, Ende und Position des Loops auf der dedizierten Loop-Page.

Um den Loop-Bereich mit MASCHINE einzustellen:

1. Drücken und halten Sie **SHIFT + RESTART (LOOP)**, um das Loop-Display zu sehen.
  2. Drücken Sie Button 5 **LOOP**, um den Loop zu aktivieren.
  3. Drehen Sie den Drehregler 3 **START**, um den Startpunkt des Loops zu bestimmen.
  4. Drehen Sie den Drehregler 4 **LENGTH**, um die Länge des Loops zu bestimmen.
- Die Start- und End-Punkte des Loop-Bereichs sind festgelegt.
- Drehen Sie Drehregler 1 **POSITION**, um die Position des gesamten Loops zu verschieben.
- Die Position des Loop-Bereichs wird geändert.
- Drücken Sie Button 4 **ALL**, um den Kompletten Song in einer Schleife wiederzugeben.
- Die Start- und End-Punkte des Loop-Bereichs werden auf die Länge des gesamten Songs gesetzt.

### Aktivierung/Deaktivierung eines Loops mit MASCHINE

Um einen Loop mit dem Controller zu aktivieren:

- Drücken Sie **SHIFT + RESTART (LOOP)**, um den Loop zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Wenn der Loop aktiviert wurde, werden die Scenes innerhalb des Loop-Bereichs in einer Schleife wiedergegeben.

### 2.10.4 Den Loop-Bereich mit MASCHINE MIKRO einstellen

Ändern Sie Start, Ende und Position des Loops auf der dedizierten Loop-Page.

Um den Loop-Bereich mit MASCHINE MIKRO einzustellen:

1. Drücken und halten Sie **SHIFT + RESTART**, um das Loop-Display zu sehen.
2. Drücken Sie **F3 LOOP**, um den Loop zu aktivieren.
3. Drücken Sie unter dem Display die rechte Pfeiltaste, um **START** auszuwählen.

4. Drehen Sie den Control-Drehregler, um den Startpunkt des Loops einzustellen.
  5. Drücken Sie unter dem Display die rechte Pfeiltaste, um **LENGTH** auszuwählen.
  6. Drehen Sie den Control-Drehregler, um die Länge des Loops einzustellen.
- Die Start- und End-Punkte des Loop-Bereichs sind festgelegt.
- Drücken Sie den linken Pfeil-Button unter dem Display, um **POSITION** zu wählen und drehen Sie den Control-Encoder, um die Position des gesamten Loops zu verschieben.
- Die Position des Loop-Bereichs wird geändert.

### Aktivierung/Deaktivierung eines Loops mit MASCHINE MIKRO

Um einen Loop mit dem Controller zu aktivieren:

- Drücken Sie **SHIFT** + **RESTART**, um den Loop zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.
- Wenn der Loop aktiviert wurde, werden die Scenes innerhalb des Loop-Bereichs in einer Schleife wiedergegeben. Wenn der Loop deaktiviert ist, wird die Scene im Loop nur einmal wiedergegeben.

## 2.11 Die Pattern-Länge in kleinen Schritten ändern

Die Pattern-Länge kann in kleinen Schritten eingestellt werden, um unregelmäßige Pattern-Längen zu erzeugen, indem Sie bei der Einstellung der Pattern-Länge temporär die [Shift]-Taste auf Ihrer Rechner-Tastatur oder **SHIFT** auf dem MASCHINE-Controller drücken. Die Schrittweite wird über das Step-Grid definiert.

### 2.11.1 Die Pattern-Länge mit MASCHINE STUDIO in kleinen Schritten ändern

1. Drücken Sie **GRID** und dann Button 4, um zu **STEP** zu gelangen.
2. Nutzen Sie die Buttons 5 und 8, um die gewünschte Step-Grid-Weite einzustellen.
3. Drücken Sie **PATTERN**, um auf die Pattern-Page zu gelangen und setzen Sie diese bei Bedarf durch Betätigung von Button 1 fest.
4. Drücken Sie das entsprechende Pad des Patterns, das Sie bearbeiten möchten.

5. Drücken Sie **SHIFT** und drehen Sie Drehregler 4 **LENGTH**, um die Pattern-Länge in kleinen Schritten zu ändern.
- Die Betätigung von **SHIFT** ermöglicht es Ihnen, die Pattern-Länge temporär in kleineren Schritten einzustellen, dessen Länge über das Step-Grid festgelegt wird.

### 2.11.2 Die Pattern-Länge mit MASCHINE in kleinen Schritten ändern

1. Drücken Sie **GRID** und dann Button 4, um zu **STEP** zu gelangen.
  2. Nutzen Sie die Buttons 5 und 8, um die gewünschte Step-Grid-Weite einzustellen.
  3. Drücken Sie **PATTERN**, um auf die Pattern-Page zu gelangen und setzen Sie diese bei Bedarf durch Betätigung von Button 1 fest.
  4. Drücken Sie das entsprechende Pad des Patterns, das Sie bearbeiten möchten.
  5. Drücken Sie **SHIFT** und drehen Sie Drehregler 4 **LENGTH**, um die Pattern-Länge in kleinen Schritten zu ändern.
- Die Betätigung von **SHIFT** ermöglicht es Ihnen, die Pattern-Länge temporär in kleineren Schritten einzustellen, dessen Länge über das Step-Grid festgelegt wird.

### 2.11.3 Die Pattern-Länge mit MASCHINE MIKRO in kleinen Schritten ändern

1. Drücken Sie **GRID** und dann **F3**, um zu **STEP** zu gelangen.
  2. Drücken Sie den Control-Encoder, um die gewünschte Step-Grid-Weite zu wählen.
  3. Drücken Sie **PATTERN**.
  4. Drücken und drehen Sie den Control-Encoder, um die Pattern-Länge in kleinen Schritten zu ändern.
- Der Druck auf den Control-Encoder ermöglicht es Ihnen, die Pattern-Länge temporär in kleineren Schritten einzustellen, dessen Länge über das Step-Grid festgelegt wird.

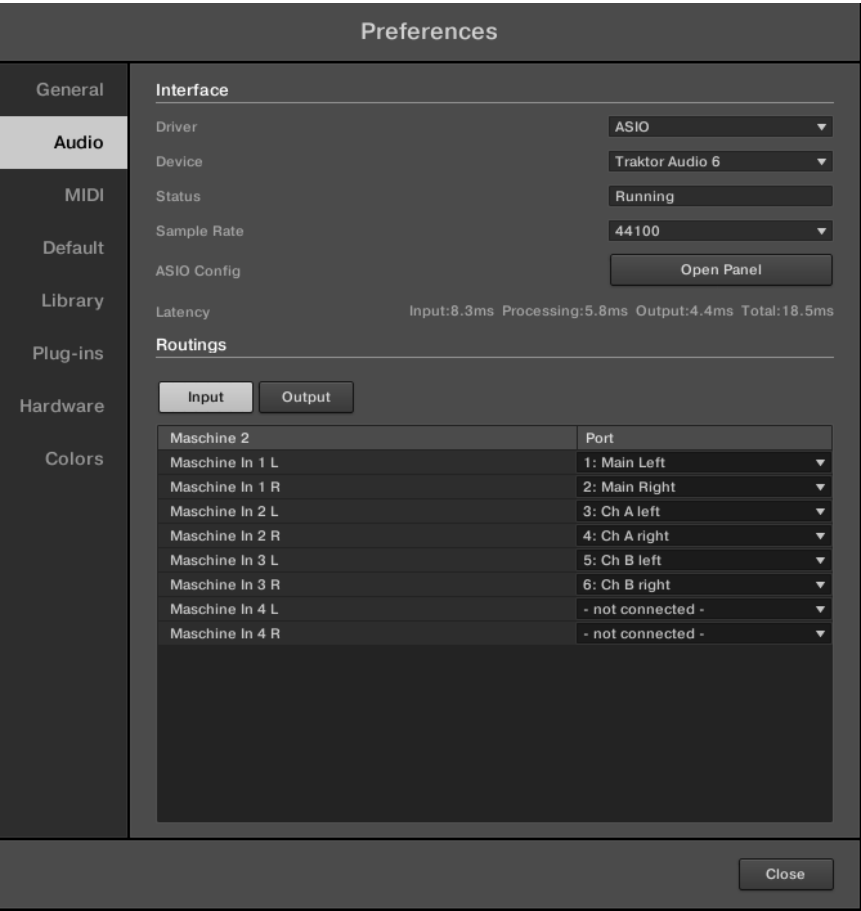
## 2.12 Audio & MIDI Settings in den Preferences

### 2.12.1 Audio-Settings in den Preferences

Die **Audio**-Page enthält Parameter, die sich um Ihr Audio-Interface drehen.

Im [Routing](#)-Bereich konfigurieren Sie die Verschaltungen der virtuellen Ein-/Ausgänge von MASCHINE mit den physischen Ein-/Ausgängen Ihres Audio-Interfaces.

- Um die [Audio](#)-Page zu öffnen, klicken Sie links in den [Preferences](#) auf den [Audio](#)-Tab.



Preferences – Audio-Page.

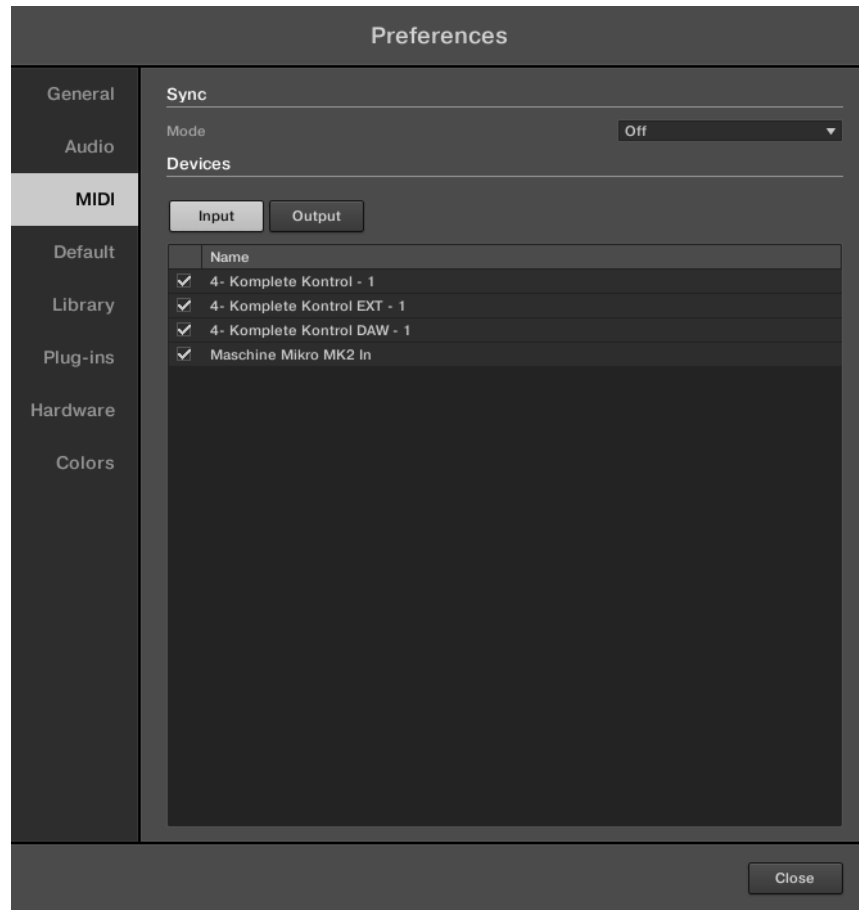
Einstellung	Beschreibung
Interface	

Driver (Treiber)	Wählen Sie hier Ihren Audio-Treiber.
Device (Gerät)	Hiermit können Sie die zu Verfügung stehenden Geräte auswählen, falls Sie mehr als ein Audio-Interface angeschlossen haben.
Status (Zustand)	Hier wird angezeigt, ob Ihr Audio-Interface gerade aktiv ist.
Sample Rate	Die momentan ausgewählte Sample-Rate Ihres Audio-Interfaces. Bitte starten Sie MASCHINE nach Veränderung der Sample-Rate erneut.
ASIO Config (nur Windows)	Klicken Sie <a href="#">Open Panel</a> , um Zugriff auf die Parameter Ihrer Sound-Hardware zu bekommen. Bitte lesen Sie das Handbuch Ihrer Soundkarte für weitere Informationen.
Latency (Latenz)	<p><b>Mac OS X:</b> Mit diesem Schieberegler können Sie die Latenz Ihres Audio-Interfaces in Samples anpassen. Niedrigere Werte bewirken ein unmittelbares Ansprechverhalten, sind aber auch eine höhere Belastung für Ihre CPU und den Audio-Treiber und haben eventuell hörbare Klick- und Knackgeräusche zur Folge. Größere Werte sind eine geringere Belastung für die CPU, erzeugen aber eine größere Latenz (eine sehr kurze Verzögerung zwischen dem Drücken des Pads und dem Moment, in welchem Sie den Klang wirklich hören). Daher sollten Sie mit dieser Einstellung ein wenig experimentieren, um einen möglichst niedrigen Wert zu finden, der aber Ihre CPU nicht überfordert oder dazu führt, dass Audio-Artefakte entstehen.</p> <p><b>Windows:</b> Wenn Sie in den <a href="#">Audio and MIDI Settings</a> einen ASIO-Treiber verwenden, wird statt des <a href="#">Latency</a>-Schiebereglers ein <a href="#">ASIO-Config</a>-Button angezeigt. Klicken Sie auf diesen Button, um den Einstellungsdialog für den gewählten ASIO-Treiber zu öffnen.</p>
Routing (Verschaltung)	
Inputs (Eingänge)	Nach einem Klick auf <a href="#">Inputs</a> (Eingänge) können Sie definieren, welche Eingänge Ihres Audio-Interfaces für die vier Stereo-Eingänge vom MASCHINE genutzt werden. Wählen Sie die Inputs Ihres Audio-Interfaces in der rechten Spalte per Mausklick aus: Ein Drop-Down-Menü mit allen verfügbaren Inputs erscheint. Die hier getroffene Auswahl entscheidet zum Beispiel, welche Inputs beim Sampeln externer Quellen benutzt werden können.
Outputs (Ausgänge)	Wenn Sie auf <a href="#">Outputs</a> klicken, erscheint eine Liste mit den 16 Stereo-Outputs (Ausgänge) von MASCHINE: In der rechten Spalte können Sie diese den Ausgängen Ihres Audio-Interfaces zuweisen. Klicken Sie in die Felder der rechten Spalte, um die gewünschten Ausgänge vom Drop-Down-Menü zu wählen.

## 2.12.2 MIDI-Einstellungen in den Preferences

Auf der [MIDI](#) MIDI-Page stellen Sie die MIDI-Ein- und Ausgänge ein, die Sie mit MASCHINE nutzen möchten.

- Um die [MIDI](#)-Page zu öffnen, klicken Sie links in den [Preferences](#) auf den [MIDI](#)-Tab.



Preferences – MIDI-Page.



Einstellung	Beschreibung
<b>Sync</b>	
<b>Mode</b> (Modus)	<p><b>Off</b> (Aus): Kein MIDI-Sync-Modus ausgewählt.</p> <p><b>Master (Send Clock)</b> (Clock senden): Wenn MASCHINE als Stand-Alone-Anwendung läuft, kann es auch ein MIDI-Clock-Signal an Geräte schicken, die MIDI-Clock empfangen können. Dies könnte eine Hardware wie eine Drum-Machine, eine andere Groovebox oder sogar ein anderer Software-Sequencer sein.</p> <p><b>Slave (Receive Clock)</b> (Clock empfangen): Wenn MASCHINE als Stand-Alone-Anwendung läuft, kann es extern über MIDI-Clock von jedem Gerät gesteuert werden, das MIDI-Clock senden kann. Dies könnte eine Hardware wie eine Drum-Machine, eine andere Groovebox oder ein anderer Sequencer oder sogar ein anderer Software-Sequencer sein.</p>
<b>Clock Offset</b> (Clock-Versatz; erscheint, wenn <b>Mode</b> auf <b>Slave</b> steht)	<p>Benutzen Sie <b>Clock Offset</b>, um etwaige Verzögerungen im MIDI-Datentransfer, zu kompensieren. Verzögerte MIDI-Clock-Daten lassen externe Geräte zu spät reagieren, wodurch Ihr Track asynchron erklingt.</p> <p>Mit dem <b>Clock Offset</b> können Sie die Kompensation der Latenz (in Millisekunden) vorgeben. MASCHINE sendet dann die MIDI-Clock-Daten vorzeitig nach Vorgabe der Einstellung.</p>
<b>Devices</b> (Geräte)	
<b>Inputs</b> (Eingänge)	Wenn Sie auf <b>Inputs</b> klicken, erscheint eine Liste aller verfügbarer MIDI-Inputs Ihres Systems. Sie können jeden Input aktivieren/deaktivieren, indem Sie in die <b>Status</b> -Spalte klicken, wo Sie den aktuellen Status des jeweiligen Anschlusses sehen.
<b>Outputs</b> (Ausgänge)	Wenn Sie auf <b>Outputs</b> klicken, erscheint eine Liste aller verfügbarer MIDI-Ausgänge Ihres Systems. Sie können jeden Ausgang aktivieren/deaktivieren, indem Sie in die <b>Status</b> -Spalte klicken, wo Sie den aktuellen Zustand des jeweiligen Anschlusses sehen.

## 2.13 Das Arrange-Grid

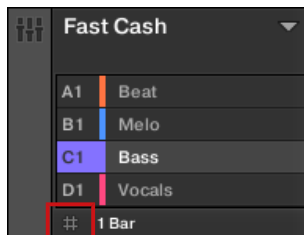
Das Arrange-Grid wird zur Quantisierung aller Änderungen genutzt, die mit der Zeitleiste zu tun haben. Der hier eingestellte Wert wird für folgende Funktionen genutzt:

- Loop-Start / -Länge
- Loop-Position
- Pattern-Länge
- Scene-Länge
- Song-Clip-Start / -Länge
- Verschieben der Wiedergabeposition

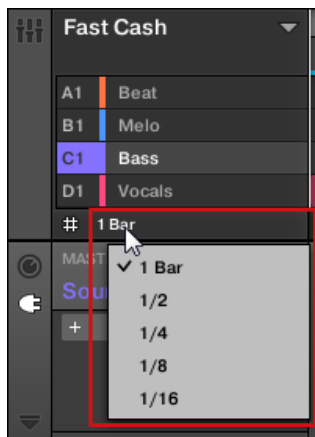
Der Arrange-Grid-Wert befindet sich in der linken, unteren Ecke des Arranger-Bereichs und wird durch Umschalten des Grid-Symbols aktiviert/deaktiviert.

### 2.13.1 Das Arrange-Grid in der Software anwenden

1. Klicken Sie auf das Grid-Symbol neben dem Wert, um das Arrange-Grid zu aktivieren.



2. Klicken Sie auf den aktuellen Arrange-Grid-Wert, um das Ausklappmenü zu öffnen.



3. Wählen Sie einen anderen Wert für das Arrange-Grid.

→ Der gewählte Arrange-Grid-Wert wird angewendet.

### 2.13.2 Das Arrange-Grid mit MASCHINE STUDIO anwenden

1. Drücken Sie den **GRID**-Button, um auf die Grid-Page zu gelangen.

2. Drücken Sie Button 3, um **ARRANGE** anzuwählen.

3. Drücken Sie Button 5 oder das entsprechende Pad, um einen Arrange-Grid-Wert zu wählen.

→ Der gewählte Arrange-Grid-Wert wird angewendet.

#### Das Arrangement-Grid deaktivieren

► Drücken Sie Button 8 oder Pad 16, um **OFF** (aus) auszuwählen.

→ Das Arrangement-Grid ist deaktiviert.

### 2.13.3 Das Arrange-Grid mit MASCHINE anwenden

1. Drücken Sie den **GRID**-Button, um auf die Grid-Page zu gelangen.

2. Drücken Sie Button 3, um **ARRANGE** anzuwählen.

3. Drücken Sie Button 5 oder das entsprechende Pad, um einen Arrange-Grid-Wert zu wählen.

→ Der gewählte Arrange-Grid-Wert wird angewendet.

#### Das Arrangement-Grid deaktivieren

► Drücken Sie Button 8 oder Pad 16, um **OFF** (aus) auszuwählen.

→ Das Arrangement-Grid ist deaktiviert.

### 2.13.4 Das Arrange-Grid mit MASCHINE MIKRO anwenden

1. Drücken Sie den **GRID**-Button, um auf die Grid-Page zu gelangen.

2. Drücken Sie **F2**, um **ARNG** (Arrange) auszuwählen.

3. Schalten Sie mit dem linken Pfeil-Button durch das Menü, um **VALUE** (Wert) auszuwählen.
  4. Drehen Sie den Control-Encoder, um einen Arrange-Grid-Wert zu wählen.
- Der gewählte Arrange-Grid-Wert wird angewendet.

### Um das Arrangement-Grid zu aktivieren/deaktivieren

1. Schalten Sie mit dem rechten Pfeil-Button durch das Menü, um **ENABLE** (aktivieren) auszuwählen.
  2. Drehen Sie den Control-Encoder, um **ON** oder **OFF** zu wählen.
- Das Arrangement-Grid ist aktiviert bzw. deaktiviert.

## 2.14 Quick-Grid

Mit dem Quick-Grid-Wert können Sie über Ihren Controller bequem die gängigsten Pattern-Längen einstellen. Bei der Nutzung des Quick-Grids gelten folgende Regeln:

- Folgende Pattern-Längen stehen zur Verfügung: 1 Takt, 2 Takte, 4 Takte, 8 Takte, 12 Takte, 16 Takte, usw. (ab 4 Takte jedes Mal + 4 Takte).
- Das Quick-Grid wird ausschließlich auf die Pattern-Länge angewendet. Für alle anderen Funktionen, die mit dem Grid zusammenhängen (wie z.B. die Einstellung der Wiedergabeposition oder des Loop-Bereichs), wird das Arrange-Grid genutzt.
- Die Einstellung des Quick-Grids ist global und gilt für alle Patterns.
- Wenn das Quick-Grid auf **OFF** eingestellt ist, wird das Arrange-Grid genutzt.
- Auf das Quick-Grid haben Sie nur mit Ihrem Controller Zugriff.

### 2.14.1 Das Quick-Grid mit MASCHINE STUDIO aktivieren

Um das Quick-Grid mit Ihrem Controller zu aktivieren:

1. Drücken Sie den **GRID**-Button, um auf die Grid-Page zu gelangen.
2. Drücken Sie Button 3, um **ARRANGE** anzuwählen.
3. Drehen Sie Drehregler 4, um das **QUICK**-Grid zu aktivieren.

→ Das Quick-Grid wird aktiviert und global auf alle Patterns angewendet.

### 2.14.2 Das Quick-Grid mit MASCHINE aktivieren

Um das Quick-Grid mit Ihrem Controller zu aktivieren:

1. Drücken Sie den **GRID**-Button, um auf die Grid-Page zu gelangen.
2. Drücken Sie Button 3, um **ARRANGE** anzuwählen.
3. Drehen Sie Drehregler 4, um das **QUICK**-Grid zu aktivieren.

→ Das Quick-Grid wird aktiviert und global auf alle Patterns angewendet.

### 2.14.3 Das Quick-Grid mit MASCHINE MIKRO aktivieren

Um das Quick-Grid mit Ihrem Controller zu aktivieren:

1. Drücken Sie den **GRID**-Button, um auf die Grid-Page zu gelangen.
2. Drücken Sie **F2**, um **ARNG** (Arrange) auszuwählen.
3. Schalten Sie mit dem rechten Pfeil-Button durch das Menü, um **QUICK** auszuwählen.
4. Drehen Sie den Control-Encoder, um **ON** auszuwählen.

→ Das Quick-Grid wird aktiviert und global auf alle Patterns angewendet.

## 2.15 Zeitleiste und Scene-Kopfzeile ausgetauscht

Die Positionen der Zeitleiste und der Scene-Kopfzeile wurden getauscht. Das ist eine rein kosmetische Änderung und die Funktionen bleiben bestehen. Alle anderen Änderungen sind in diesem Dokument beschrieben.

## 2.16 Die letzte Group löschen

Es ist nicht mehr möglich, ein Project ohne Group zu haben; Der Versuch, die letzte in einem Project verbleibende Group zu löschen, setzt die Group einfach auf ihre Grundeinstellung zurück.

## 3 Was ist neu in MASCHINE 2.4

Dieses Kapitel beschreibt die neuen Funktionen von MASCHINE 2.4.

Es folgt ein Überblick über die wichtigsten Neuerungen und Änderungen:

- **NKS.** Der Native Kontrol Standard (NKS) ist ein Format für Software-Instrumente, mit dem Drittanbieter ihre Produkte auf der gleichen, tiefen Ebene in MASCHINE und KOMPLETE-KONTROL-Hardware und -Software integrieren können, wie KOMPLETE-Instrumente. Aus diesem Grund wurden Browser und Plug-in-Menü weiterentwickelt und an die neuen Funktionen angepasst. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑3.1, Native Kontrol Standard](#).
- **KOMPLETE KONTROL S88.** MASCHINE unterstützt das Flagship-Produkt KOMPLETE KONTROL S88. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt [↑3.2, Unterstützung des KOMPLETE KONTROL S88](#).

### 3.1 Native Kontrol Standard

Der Native Kontrol Standard (NKS) ist ein Format für Software-Instrumente, mit dem Drittanbieter ihre Produkte auf der gleichen, tiefen Ebene in MASCHINE und KOMPLETE-KONTROL-Hardware und -Software integrieren können, wie KOMPLETE-Instrumente.

Der Native Kontrol Standard beinhaltet:

- Nahtlose Integration in den MASCHINE- und KOMPLETE-KONTROL-Browser für eine einheitliche Browser-Nutzung.
- Komplette Parameter-Zuweisungen für direkte Steuerung.
- Unterstützung der KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Funktionen wie den Light Guide.

Sie finden NKS-Instrumente im MASCHINE-Browser neben Ihren KOMPLETE-Instrumenten. Alle ihre Presets sind komplett mit Schlagworten versehen, so dass Sie bei der Suche für sämtliche Ihrer NKS- und KOMPLETE-Instrumente Filter nutzen können. Und wenn Sie ein Preset eines NKS-Instruments laden, werden seine Parameter auf sinnvolle Weise den Bedienelementen Ihrer MASCHINE zugewiesen, genau wie bei Presets Ihrer KOMPLETE-Instrumente.

NKS-Instrumente werden beim ersten Start von MASCHINE nach der Installation des Instruments automatisch Ihrer Library hinzugefügt (mit Ausnahme von KONTAKT-Instrumenten mit NKS-Unterstützung, siehe unten).



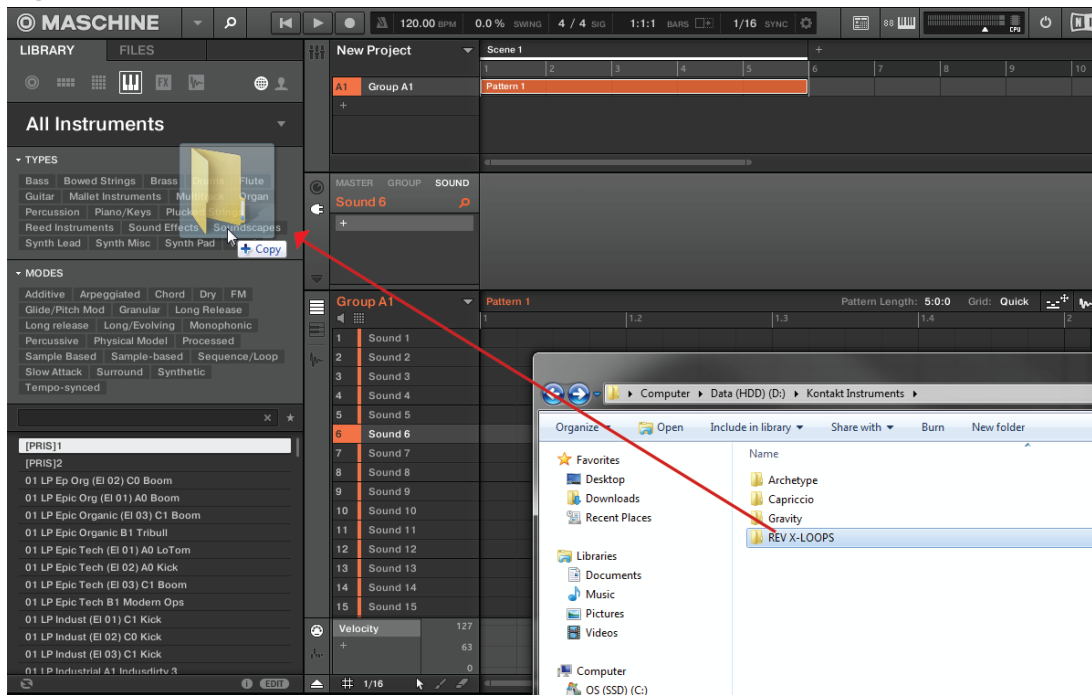
Die Ordner mit den Preset-Dateien für die NKS-Unterstützung werden im Factory-Pane auf der Library-Page der Preferences verwaltet.

### **Installation von KONTAKT-Instrumenten mit NKS-Unterstützung**

Drittanbieter von KONTAKT-Instrumenten liefern einen Ordner mit, in dem alle Instrumenten-Dateien, inklusive Presets und Samples, enthalten sind. Anstatt der Installation über ein Installations-Programm, muss dieser Ordner auf der Festplatte gespeichert werden und über die Funktion Add Library von KONTAKT dem KONTAKT-Browser hinzugefügt werden.

Als MASCHINE-Nutzer können Sie KONTAKT-Instrumente mit NKS-Unterstützung Ihrer Library hinzufügen, indem Sie den Ordner in den MASCHINE-Browser ziehen. Wenn Sie KONTAKT nutzen, wird das Instrument ebenfalls automatisch Ihrem KONTAKT-Browser hinzugefügt.

- Um ein KONTAKT-Instrumente mit NKS-Unterstützung Ihrer MASCHINE-Library hinzuzufügen, ziehen Sie den Instrumenten-Ordner in den MASCHINE-Browser.



- Das KONTAKT-Instrument und alle seine Presets stehen nun auf dem Library-Pane des MASCHINE-Browsers zur Verfügung.



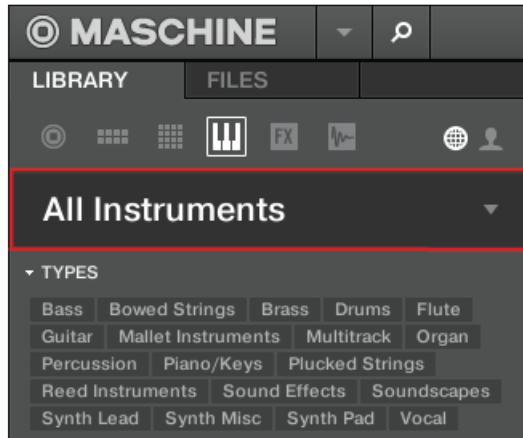
Die MASCHINE-Library und der KONTAKT-Browser verweisen jetzt auf die im Ordner enthaltenen Instrumenten-Dateien. Wir empfehlen Ihnen, den Ordner jetzt nicht mehr zu löschen oder zu verschieben, weil MASCHINE und KONTAKT die Dateien dann nicht mehr finden können.

### 3.1.1 Im Browser ein Produkt wählen oder Laden und eine Bank wählen

Mit dem Produkt-Wähler grenzen Sie Ihre Suche auf eine bestimmte Produkt-Kategorie, ein bestimmtes Produkt oder eine spezifische Bank des Produkts ein. Sie können ein Produkt mit seiner Preset-Datei auch direkt mit dem Produkt-Wähler laden (siehe unten).



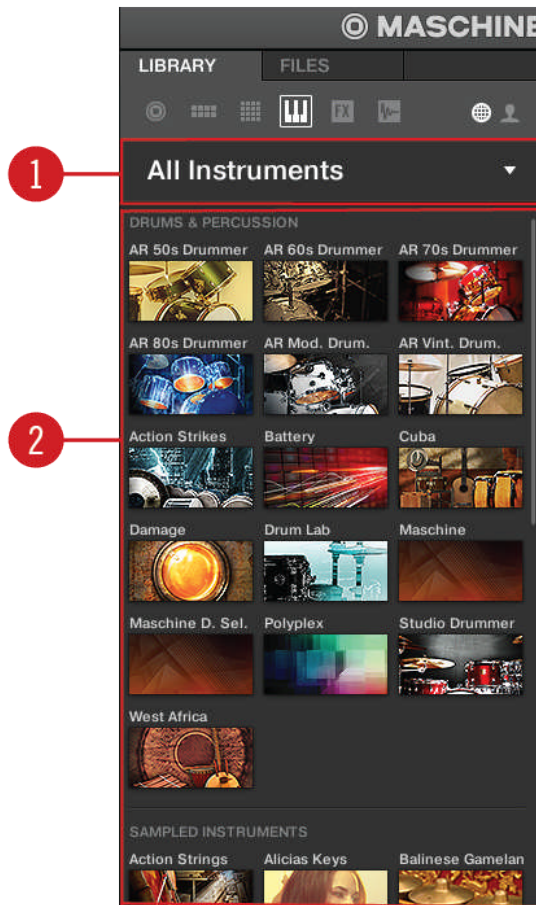
In der Grundeinstellung hat der Produkt-Wähler keine bestimmte Auswahl; er zeigt All Instruments (alle Instrumente) an.



Der geschlossene Produkt-Wähler.

## Ein Produkt Wählen

- ▶ Klicken Sie auf die Produkt-Wähler-Kopfzeile, um ihn zu öffnen.
- Der Produkt-Wähler geht auf und zeigt alle in Ihrer MASCHINE-Library verfügbaren Produkte an.



Der geöffnete Produkt-Wähler.

(1) **Produkt-Wähler-Kopfzeile:** Die Kopfzeile zeigt das aktuell gewählte Produkt — wenn nichts ausgewählt wurde, wird allgemeingültige Bezeichnung angezeigt (im Bild oben All Instruments (alle Instrumente)). Klicken Sie auf die Kopfzeile, um den Produkt-Wähler zu schließen.

(2) **Produkt-Liste:** Zeigt die Produkte an, die in der MASCHINE-Library verfügbar sind.

Die Produkte sind nach folgenden Kategorien geordnet:

- DRUMS & PERCUSSION

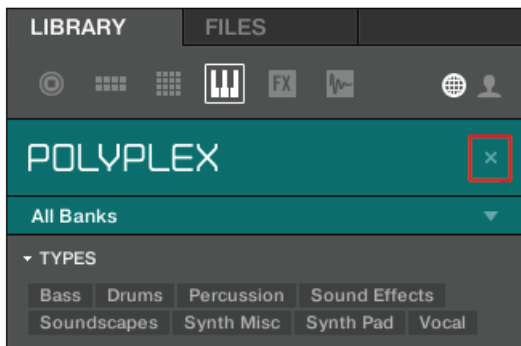
- SAMPLED INSTRUMENTS
  - SYNTHESIZERS
  - NO CATEGORY (keine Kategorie)
- Um ein Produkt zu wählen und nur die zugehörigen Preset-Dateien zu sehen, klicken Sie in der Liste auf das Produkt.
- Nach der Auswahl schließt sich der Produkt-Wähler automatisch, der Produkt-Name und sein Symbol erscheinen in der Kopfzeile und der Schlagwort-Filter und die Suchergebnisse werden entsprechend gefiltert.



Produkte werden im Produkt-Wähler nur angezeigt, wenn die Library auch Dateien für sie enthält. Wenn ein bestimmtes Produkt nicht angezeigt wird, stellen Sie sicher, dass die neuesten Updates installiert wurden.

## Die Produkt-Auswahl Zurücksetzen

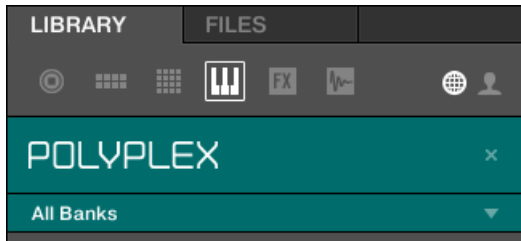
- Um die Auswahl, die mit dem Produkt-Wähler gemacht wurde, zurückzusetzen, klicken Sie auf das kleine Kreuz rechts vom Produktnamen:



- Die Produkt-Auswahl ist aufgehoben. Der Produkt-Wähler zeigt die allgemeingültige Auswahl **All Instruments** (alle Instrumente) an. Der Schlagwort-Filter und die Ergebnisliste unter dem Produkt-Wähler beinhalten jetzt Dateien aller Produkte.

## Eine Bank Auswählen

Wenn Sie ein bestimmtes Produkt aus dem Produkt-Wähler gewählt haben (siehe Beschreibung oben), erscheint unter dem geschlossenen Produkt-Wähler ein zusätzliches **Bank-Menü**:

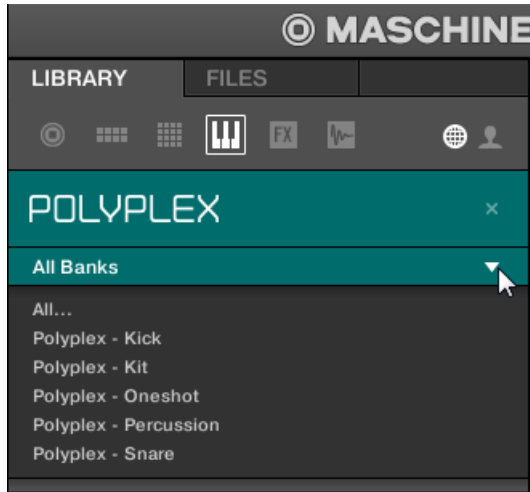


Das Bank-Menü zeigt All Banks (alle Bänke) für POLYPLEX

Das Bank-Menü ermöglicht Ihnen die Auswahl einer bestimmten Bank mit Dateien für das gewählte Produkt (POLYPLEX im Bild oben).

Bänke können zum Beispiel zusätzliche Libraries (z.B. MASSIVE-Expansions), verschiedene Versionen der ursprünglichen Factory-Library (z.B. FM7-Legacy- und FM8-Factory-Library) oder jede andere Inhalts-Kategorie sein, die sich auf ein bestimmtes Produkt bezieht (z.B. verschiedene Sätze mit Drum-Sounds für POLYPLEX, wie oben gezeigt).

- Um eine bestimmte Bank des gewählten Produkts zu wählen, klicken Sie auf das Bank-Menü unter dem Produkt-Symbol und wählen Sie aus den verfügbaren Einträgen eine Bank.

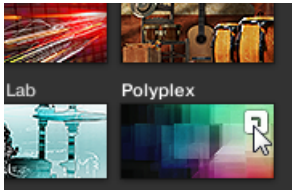


- Im Anschluss an Ihre Auswahl schließt sich das Bank-Menü und zeigt den Namen der gewählten Bank an. Der Schlagwort-Filter und der Ergebnis-Liste darunter spiegeln die Eingrenzung der Suche wider.
- Wie bei der Produkt-Wahl, können Sie bei geschlossenem Menü die Auswahl der Bank durch einen Klick auf das kleine Kreuz rechts vom Bank-Namen entfernen.

### Mit dem Produkt-Wähler ein Produkt wählen

Wenn Sie Ihre Suchergebnisse nicht nur durch die Wahl eines Produkts filtern möchten, sondern auch das Produkt mit seiner Grundeinstellungs-Preset-Datei laden möchten, können Sie dies auch direkt mit dem Produkt-Wähler tun.

- Um ein Produkt mit seiner Grundeinstellungs-Preset-Datei zu laden, platzieren Sie den Mauszeiger über den Produkt-Eintrag im Produkt-Wähler und klicken auf das Pfeil-Symbol, das in der oberen rechten Ecke des Produkt-Eintrags erscheint.



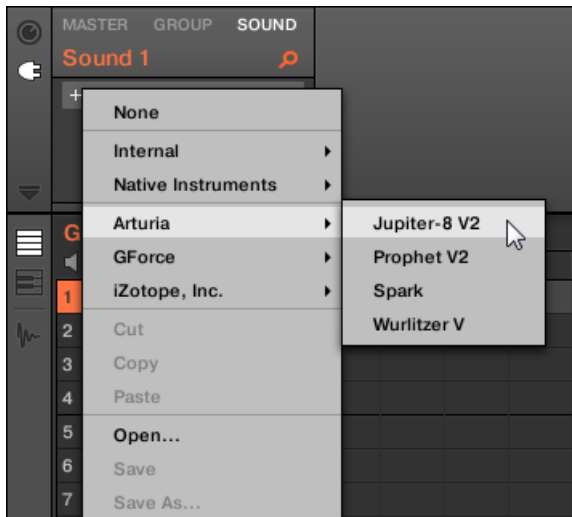
- Das Produkt und die erste Preset-Datei aus der Ergebnisliste werden geladen und die Suchergebnisse zeigen nur dem Produkt zugehörige Preset-Dateien an.

**3.1.2 NKS-Instrumente und Plug-ins von Drittanbietern über das Plug-in-Menü laden**

Das Plug-in-Menü wurde um die Anzeige von NKS-Instrumenten und Drittanbieter-Plug-ins erweitert, die in der Software und auf der Hardware in Untermenüs alphabetisch nach Anbietern sortiert angezeigt werden.

Das Plug-in-Menü zeigt installierte Plug-ins in folgendem Format an:

	Instrumenten-Plug-ins	Effekt-Plug-ins
Interne Plug-ins	Sampler, Drumsynths	Interne MASCHINE-Effekte
Native-Instruments-Plug-ins	VST-/AU-Instrumenten-Plug-ins aus dem Angebot von Native Instruments.	VST-/AU-Effekt-Plug-ins aus dem Angebot von Native Instruments.
NKS- und Plug-ins von Drittanbietern	NKS- und VST-/AU-Instrumenten-Plug-ins von Drittanbietern.	VST-/AU-Effekt-Plug-ins von Drittanbietern.



Plug-in-Menü mit NKS- Drittanbieter-Plug-ins

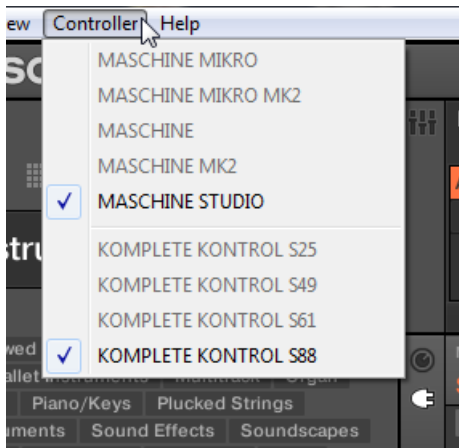
Mehr Informationen über die Nutzung von Plug-ins und den Zugriff auf das Plug-in-Menü finden Sie in Kapitel 6 "Plug-ins anwenden" in Ihrem MASCHINE-Benutzerhandbuch.

## 3.2 Unterstützung des KOMPLETE KONTROL S88

MASCHINE 2.4 unterstützt das neue Flaggschiff der S-Series-Keyboard-Linie, das KOMPLETE KONTROL S88 von Native Instruments. Das KOMPLETE KONTROL S88 hat eine professionelle FATAR-Tastatur mit 88 gewichteten Tasten und Hammer-Mechanik für echtes Klavier-Gefühl.

Die KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards sind eng in die MASCHINE-Arbeitsabläufe integriert.

Einmal angeschlossen, erscheint das KOMPLETE KONTROL S88 in der Kopfzeile und ist dann im *Controller*-Menü wählbar.



Controller-Menü mit dem KOMPLETE KONTROL S88 und MASCHINE STUDIO angewählt

Mehr Informationen über die Integration der KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards in MASCHINE finden Sie in Abschnitt [↑6.2, Integration von KOMPLETE KONTROL](#).



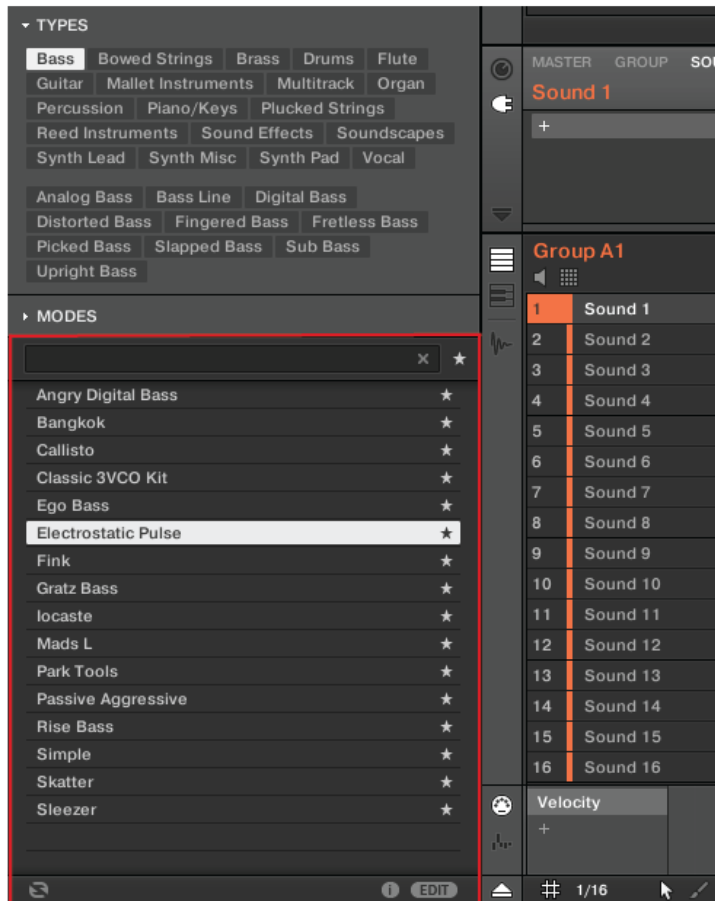
## 4 Was ist neu in MASCHINE 2.3.1

Dieses Kapitel beschreibt die neuen Funktionen von MASCHINE 2.3.1.

Es folgt ein Überblick über die wichtigsten Neuerungen und Änderungen:

- **Browser-Favoriten.** Die Favoriten helfen Ihnen im MASCHINE-Browser dabei, Ihre meist genutzten Inhalte zu sehen und zu durchblättern. Das schließt Projects, Groups, Sounds, Instrumenten-Presets, Effekt-Presets und Samples ein.
- **Set Plug-in Preferences** (Plug-in-Voreinstellungen bearbeiten). Auf der Plug-ins-Page bestimmen Sie das Lade-Verhalten von NI-Plug-ins in MASCHINE.

## 4.1 Favoriten im Browser nutzen



Der MASCHINE-Browser mit allen Favoriten, die mit dem Type Bass markiert sind

Im MASCHINE-Browser dienen Favoriten der schnellen Anzeige und Navigation Ihrer meist genutzten Inhalte. Das schließt Projects, Groups, Sounds, Instrumenten-Presets, Effekt-Presets und Samples ein. Jedes dieser Elemente kann als Favorit markiert werden. Die Favoriten die-

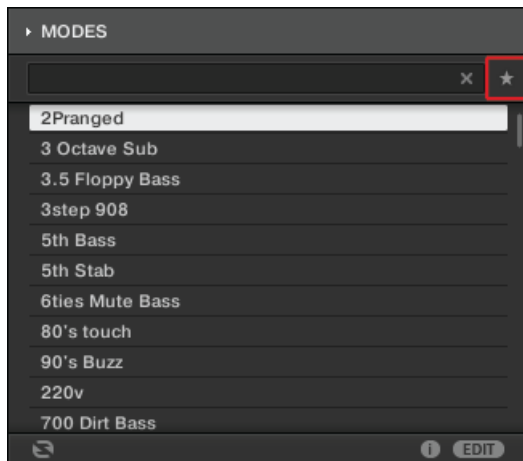
nen als zusätzlicher Filter im Browser. Wenn aktiviert, zeigen die Suchergebnisse nur Elemente, die als Favorit markiert wurden und außerdem allen aktuell gewählten Filterkriterien, inklusive der im Suchfeld eingegebenen Suchanfrage, entsprechen. Favoriten stehen sowohl für die Factory-Inhalte, als auch für die User-Inhalte zur Verfügung.

Einige wichtige Anmerkungen bezüglich der Nutzung von Favoriten:

- Favoriten werden auf einem Computer automatisch zwischen den Datenbanken des MASCHINE- und des KOMPLETE-KONTROL-Browsers geteilt.
- Favoriten sind unabhängig vom Speicherort einer Datei: Wenn eine Datei bewegt wird, behält sie ihren Favoriten-Zustand.
- Favoriten sind beständig: Wenn eine Datei erneut eingelesen oder gelöscht und dann später erneut der Datenbank hinzugefügt wird, behält sie dabei ihre Favoriten-Markierung.

Um den Favoriten-Filter zu aktivieren:

1. Klicken Sie auf den Filter-Favorites-Button neben dem Suchfeld, um die Ergebnisse nach Favoriten zu filtern.



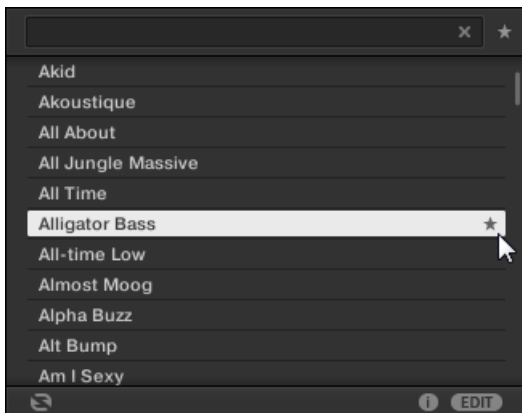
- Der Filter-Favorites-Button leuchtet jetzt und die Suchergebnisse zeigen alle Favoriten an, die den aktuellen Suchkriterien entsprechen.



## Den Favoriten ein Element hinzufügen

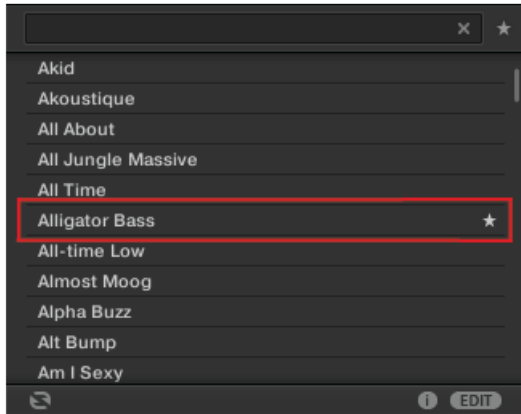
Um den Favoriten ein Element hinzuzufügen, folgen Sie den Anleitungen unten:

- Platzieren Sie den Mauszeiger über einem Eintrag in den Suchergebnissen, um das Set-Favorite-Symbol anzuzeigen.



- Klicken Sie auf das Set-Favorite-Symbol, um das zugehörige Element zu den Favoriten hinzuzufügen.

→ Das Element gehört nun zu den Favoriten, was am leuchtenden Favoriten-Symbol neben seinem Namen zu erkennen ist.



Sie können jedes beliebige Element in den Suchergebnissen zu einem Favoriten machen, egal ob es aktuell angewählt ist oder nicht. Das Favoriten-Symbol erscheint, sobald Sie den Mauszeiger über dem Eintrag platzieren.

## Ein Element aus den Favoriten entfernen

Um ein Element aus den Favoriten zu entfernen, folgen Sie den Anleitungen unten:

1. Klicken Sie auf das Favoriten-Symbol, um das zugehörige Element aus den Favoriten zu entfernen.



- Das Element wird aus den Favoriten entfernt, was am versteckten Favoriten-Symbol zu erkennen ist. Beim nächsten Aufruf des Favoriten-Filters taucht das Element nicht mehr in den Suchergebnissen auf.



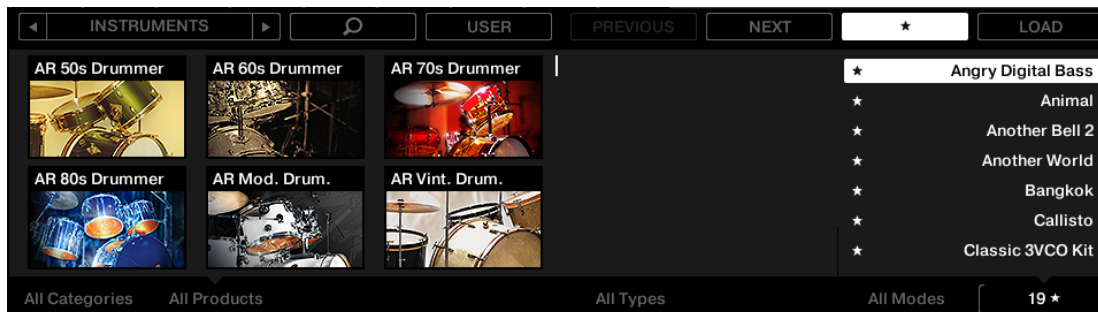
#### 4.1.1 Verwendung von Favoriten mit MASCHINE STUDIO

Sie können Favoriten direkt auf Ihrem Controller sehen und hinzufügen. So haben Sie Zugriff auf Ihre meist genutzten Inhalte, ohne die Maus und das Keyboard Ihres Computers zu berühren.

##### Den Favoriten-Filter mit MASCHINE STUDIO aktivieren

Um den Favoriten-Filter auf dem Controller zu aktivieren:

- Drücken Sie den **BROWSE**-Button.
- Drücken Sie Button 7, um den Favoriten-Filter zu aktivieren.



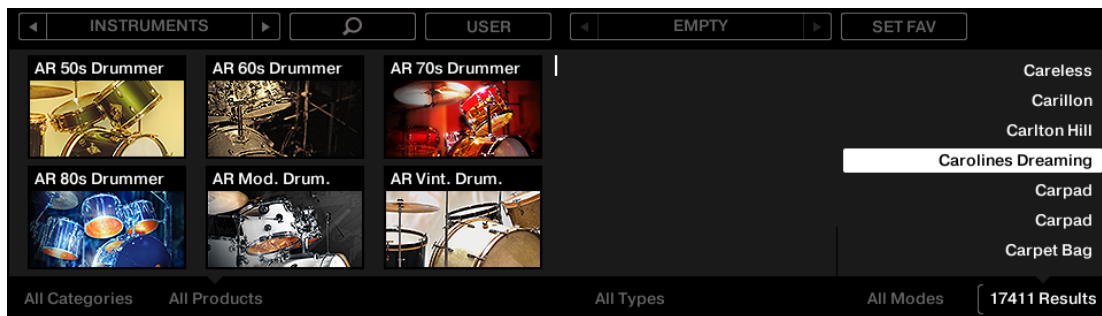
- Um die Favoriten-Liste zu filtern, nutzen Sie Drehregler 5 bis 8.

→ Der Favoriten-Filter ist jetzt aktiv und die Suchergebnisse zeigen alle Favoriten an, die den aktuellen Suchkriterien entsprechen.

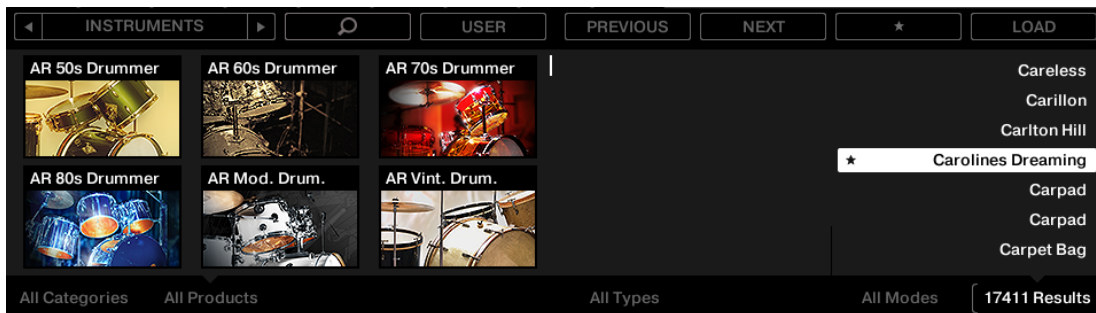
## Ein Element mit MASCHINE STUDIO den Favoriten hinzufügen

Um den Favoriten ein Element hinzuzufügen, folgen Sie den Anleitungen unten:

1. Drücken Sie den **BROWSE**-Button.
2. Drücken Sie Button 1 oder 2, um den Typ Element auszuwählen, den Sie als Favorit markieren möchten.
3. Wählen Sie durch Drehung des Control-Encoders das Element, welches Sie zum Favoriten machen möchten.
4. Drücken Sie **SHIFT** + Control-Encoder oder **SHIFT** + Button 7, um das aktuell angewählte Element zu einem Favoriten zu machen.



→ Das Element gehört nun zu den Favoriten, was am leuchtenden Favoriten-Symbol neben seinem Namen zu erkennen ist.



## Ein Element mit MASCHINE STUDIO aus den Favoriten entfernen

Um ein Element aus den Favoriten zu entfernen, folgen Sie den Anleitungen unten:

1. Drücken Sie den **BROWSE**-Button.
2. Wählen Sie durch Drehung des Control-Encoders das Element, welches Sie aus den Favoriten entfernen möchten.
3. Drücken Sie **SHIFT** + Control-Encoder oder **SHIFT** + Button 7, um das aktuell angewählte Element aus den Favoriten zu entfernen.

→ Das Element wird aus den Favoriten entfernt.

### 4.1.2 Favoriten mit MASCHINE-Controllern nutzen

Sie können Favoriten direkt über Ihre MASCHINE-MK1- und MASCHINE-MK2-Controller betrachten und hinzufügen. So haben Sie Zugriff auf Ihre meist genutzten Inhalte, ohne die Maus und das Keyboard Ihres Computers zu berühren.

#### Den Favoriten-Filter mit MASCHINE-Controllern aktivieren

Um den Favoriten-Filter auf dem Controller zu aktivieren:

1. Drücken Sie den **BROWSE**-Button.
2. Drücken Sie Button 7, um den Favoriten-Filter zu aktivieren.



3. Um die Favoriten-Liste zu filtern, nutzen Sie Drehregler 5 bis 8.
- Der Favoriten-Filter ist jetzt aktiv und die Suchergebnisse zeigen alle Favoriten an, die den aktuellen Suchkriterien entsprechen.

#### Ein Element mit MASCHINE-Controllern den Favoriten hinzufügen

Um den Favoriten ein Element hinzuzufügen, folgen Sie den Anleitungen unten:

1. Drücken Sie den **BROWSE**-Button.
2. Wählen Sie durch Drehung des Control-Encoders das gewünschte Element.



- Drücken Sie **SHIFT** + Control-Encoder oder Button 5, um das aktuell angewählte Element zu einem Favoriten zu machen.



- Das Element gehört nun zu den Favoriten, was am leuchtenden Favoriten-Symbol neben seinem Namen zu erkennen ist.



### Ein Element mit einem MASCHINE-Controller aus den Favoriten entfernen

Um ein Element aus den Favoriten zu entfernen, folgen Sie den Anleitungen unten:

- Drücken Sie den **BROWSE**-Button.
- Wählen Sie durch Drehung des Control-Encoders das Element, welches Sie aus den Favoriten entfernen möchten.
- Drücken Sie **SHIFT** + Control-Encoder oder Button 5, um das aktuell angewählte Element aus den Favoriten zu entfernen.

- Das Element wird aus den Favoriten entfernt.

### 4.1.3 Favoriten mit MASCHINE-MIKRO-Controllern nutzen

Sie können Favoriten direkt über Ihre MASCHINE-MIKRO-MK1- und -MK2-Controller betrachten und hinzufügen. So haben Sie Zugriff auf Ihre meist genutzten Inhalte, ohne die Maus und das Keyboard Ihres Computers zu berühren.

#### Den Favoriten-Filter mit MASCHINE-MIKRO-Controllern aktivieren

Um den Favoriten-Filter auf dem Controller zu aktivieren:

- Drücken Sie den **BROWSE**-Button.
- Drücken Sie **F1**, um **FILTER** auszuwählen.

3. Drücken Sie den linken/rechten Pfeil-Button unter dem Display, um die FAVORITES-Page zu wählen.
4. Drehen Sie den Encoder, um Favorites auf ON (an) zu schalten.



5. Drücken Sie F2, um LIST auszuwählen.



- Der Favoriten-Filter ist jetzt aktiv und die Suchergebnisse zeigen alle Favoriten an, die den aktuellen Suchkriterien entsprechen.

## Ein Element mit MASCHINE-MIKRO-Controllern den Favoriten hinzufügen

Um den Favoriten ein Element hinzuzufügen, folgen Sie den Anleitungen unten:

1. Drücken Sie den BROWSE-Button.
2. Drücken Sie F1, um FILTER auszuwählen.
3. Nutzen Sie die Pfeil-Buttons unter dem Display, um das FILETYPE-Feld anzuwählen.
4. Wählen Sie durch Drehung des Control-Encoders den Dateityp des Elements, das Sie zum Favoriten machen möchten.
5. Drücken Sie F2, um LIST auszuwählen.
6. Blättern Sie durch Drehung des Control-Encoders durch die Liste und finden Sie das Elements, das Sie zum Favoriten machen möchten.

7. Drücken Sie **SHIFT** + Control-Encoder, um das aktuell angewählte Element zu einem Favoriten zu machen.



8. Drücken Sie **F1**, um **FILTER** auszuwählen.
  9. Drücken Sie den linken/rechten Pfeil-Button unter dem Display, um die **FAVORITES**-Page zu wählen.
  10. Drehen Sie den Encoder, um Favorites auf **ON** (an) zu schalten.
- Der Favoriten-Filter ist jetzt aktiv und die Suchergebnisse zeigen alle Favoriten an, die den aktuellen Suchkriterien entsprechen.

### Ein Element mit einem MASCHINE-MIKRO-Controller aus den Favoriten entfernen

Um ein Element aus den Favoriten zu entfernen, folgen Sie den Anleitungen unten:

1. Drücken Sie den **BROWSE**-Button.
2. Drücken Sie **F2**, um **LIST** auszuwählen.
3. Blättern Sie durch Drehung des Control-Encoders durch die Liste und finden Sie das Element, das Sie aus den Favoriten entfernen möchten.
4. Drücken Sie **SHIFT** + Control-Encoder, um das aktuell angewählte Element aus den Favoriten zu entfernen.

→ Das Element wird aus den Favoriten entfernt.

## 4.2 Preferences – Plug-ins-Page

Auf der Plug-ins-Page bestimmen Sie das Lade-Verhalten von NI-Plug-ins in MASCHINE.

Klicken Sie links in den Preferences auf den Plug-ins-Tab, um die Plug-ins-Page zu sehen.

Die Option Always use latest version of NI Plug-ins (Immer die neueste Version von NI-Plug-ins nutzen) bestimmt, ob Ihre Library-Inhalte immer mit der neuesten Version des zugehörigen Plug-ins geladen wird. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden Ihre Library-Inhalte mit der niedrigsten, benötigten Version des zugehörigen Plug-ins geladen, die auf dem Computer zu finden ist.



Preferences – Plug-ins-Page

Element	Beschreibung
Always use latest version of NI Plug-ins	<p>Wenn diese Option aktiviert ist (Grundeinstellung), werden Ihre Library-Inhalte mit der neuesten Version des zugehörigen Plug-ins geladen, die auf dem Computer zu finden ist.</p> <p>Wenn diese Option deaktiviert ist, werden Ihre Library-Inhalte mit der niedrigsten, benötigten Version des zugehörigen Plug-ins geladen.</p>

## 5 Was ist neu in MASCHINE 2.3

Dieses Kapitel beschreibt die neuen Funktionen und die Änderungen an bestehenden Funktionen von MASCHINE 2.3.

Es folgt ein Überblick über die wichtigsten Neuerungen und Änderungen:

- **Neue Drumsynths:** Es sind mehrere neue Drumsynth-Engines und ein neues Modul hinzugekommen.
  - Für die Snare steht eine **Breaker**-Engine zur Verfügung.
  - Für die Tom steht eine **High**-Engine zur Verfügung.
  - Für die Hi-Hat steht eine **Hybrid**-Engine zur Verfügung.
  - Das neue Cymbal-Modul verfügt über eine **Crash**- und eine **Ride**-Engine.

Detaillierte Informationen über die neuen Drumsynths finden Sie in Abschnitt [↑6.1, Neue Perform-Funktionen](#).

- **Neue und verbesserte Effekte:** Die Effekte haben folgende Verbesserungen erfahren:
  - **Cabinet Emulation:** Die neue "Cabinet Emulation" ist eine Boxen- und Mikrofon-Komponente, mit der Sie volle Kontrolle über alle Aufnahme-Stufen eines Gitarren-Klangs haben (hinter dem Verstärker). Cabinet Emulation beinhaltet die vier Boxen-Typen und die variable Position von sechs verschiedenen Mikrofonen. Siehe Abschnitt [↑5.2.1, Cabinet Emulation](#).
  - **Reverb-Room- und Hall-Modus:** Zwei neue, qualitativ hochwertige Hall-Modi, "Room" und "Hall" bilden mit dem bereits verfügbaren Plate-Hall-Modus eine neue Hall-Engine. Die ursprüngliche Reverb-Engine mit den Reverb-Modi: General, Guitar, Bright und Shatter wurden im Plug-in-Menü in "Reverb (Legacy)" umbenannt und Projects, die diese Reverb-Modi genutzt haben, werden normal geladen und funktionieren wie bisher. Siehe Abschnitt [↑5.2.1, Cabinet Emulation](#).
  - **Distortion-Analog-Modus:** Ein neuer Distortion-Modus namens "Analog" bereichert den Distortion-Effekt. Der ursprüngliche Distortion-Effekt ist als Modus noch verfügbar und heißt jetzt "Mullholland". Siehe Abschnitt [↑5.2.3, Reverb Hall](#).

- **Limiter-Transparent-Modus:** Der Limiter-Effekt hat einen neuen Limiter-Modus namens "Transparent". Der ursprüngliche Limiter-Effekt ist als Modus noch verfügbar und heißt jetzt "Legacy". Siehe Abschnitt [↑5.2.4, Analog Distortion](#).
- **Funktionen zur Integration der KOMPLETE KONTROL S-SERIES:** MASCHINE 2.3 bietet jetzt mehr Integrations-Funktionen. Diese beinhalten:
  - Die Touch-Strip-Modi aus dem Controller Editor stehen jetzt in den Preferences von MASCHINE zur Verfügung und es gibt einen neuen "Tempo"-Modus.
  - Für den Arpeggiator gibt es jetzt ein "Hold"-Feature.

Detaillierte Informationen über die Integration der KOMPLETE KONTROL S-SERIES finden Sie in Abschnitt [↑5.2.5, Limiter – Transparent-Modus](#).

- Kleinere Änderungen in MASCHINE 2.3:
  - **Verbesserter Umgang mit Dateien bei Native-Instruments-Plug-ins:** MASCHINE kann jetzt das native Dateiformat sämtlicher Native-Instruments-Plug-ins schreiben. Siehe Abschnitt [↑5.4.1, Dateiformat für Native-Instruments-Plug-ins](#).
  - **Verbesserungen des Zuweisungs-Bereichs:** Das Kontext-Menü (Rechtsklick) im Zuweisungs-Bereich bietet nun die bequemen Befehle [Cut](#) (Ausschneiden) und [Paste](#) (Einfügen) zur Einstellung externer Plug-in-Parameter und zusätzlich den Befehl [Copy](#) (Kopieren) für die Einrichtung von MASCHINE-Macros. Siehe Abschnitt [↑5.4.2, Zuweisungs-Bereich](#).
  - **Browser-Plug-in im Fokus:** Sie können jetzt im Browser den gewählten Plug-in-Slot ändern. Siehe Abschnitt [↑5.4.2, Zuweisungs-Bereich](#).
  - **Noten in der Software quantisieren:** Das Kontext-Menü (Rechtsklick) im Pattern Editor bietet jetzt die Befehle [Quantize](#) und [Quantize 50%](#). Siehe Abschnitt [↑5.4.4, Events über das Kontext-Menü des Pattern-Editors quantisieren](#).
  - **MIDI-Export:** Die MIDI-Export-Funktion wurde verfeinert und exportiert jetzt auch Sounds, die keine Events in einem Group Pattern haben, als leere MIDI-Tracks. So werden konsistent immer 16 Kanäle exportiert. Siehe Abschnitt [↑5.4.5, MIDI-Export](#).
  - **Library-Browser:** Die Attributes-Abschnitte ([TYPES](#) und [MODES](#)) können im Library-Browser jetzt minimiert werden, um mehr Platz für die Ergebnis-Liste zu schaffen, was insbesondere bei kleineren Bildschirmen nützlich ist. Siehe Abschnitt [↑5.4.6, Library-Browser](#).

- **Sample-Slicing:** Bei der Anwendung der Slices eines Samples auf einen Sound einer ansonsten leeren Group wird der Grundton des Sounds, entsprechend der Tastaturzonen der Slices, auf C-2 gesetzt. Siehe Abschnitt [↑5.4.7, Slicen \(Zerschneiden\) eines Samples](#).
- **MIDI-Eingangs-Modi:** Die überarbeiteten MIDI-Eingangs-Modi ermöglichen jetzt, dass ein Sound keinen MIDI-Eingang hat und es kann in den Preferences eine Grundeinstellung für MIDI-Eingänge definiert werden. Siehe Abschnitt [↑5.4.8, MIDI-Eingangs-Modi](#).
- **Scenes über MIDI spielen:** Der SCENE-Modus der MASCHINE-Hardware erzeugt MIDI-Daten, mit denen die Scene-Performance in einer Host-Anwendung aufgezeichnet werden kann. Siehe Abschnitt [↑5.4.9, Scenes über MIDI triggern](#).

Alle diese Erweiterungen und Verbesserungen werden in den folgenden Abschnitten detailliert beschrieben.

Sehen Sie dazu auch

 Integration von KOMPLETE KONTROL [[→ 105](#)]

## 5.1 Drumsynth-Funktionen

In MASCHINE 2.3 bekommen die Drumsynths mehrere neue Funktionen:

- Für die Snare steht eine **Breaker**-Engine zur Verfügung.
- Für die Tom steht eine **High**-Engine zur Verfügung.
- Für die Hi-Hat steht eine **Hybrid**-Engine zur Verfügung.
- Das neue Cymbal-Modul verfügt über eine **Crash**-Engine.
- Das neue Cymbal-Modul verfügt über eine **Ride**-Engine.



Generelle Informationen über Drumsynths finden Sie in Kapitel 10 "Die Drumsynths Nutzen" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0. Für mehr Informationen über die verschiedenen Engines, sollten Sie sich insbesondere Abschnitt 10.1.1 "Engines: Viele Verschiedene Drums pro Drumsynth" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0 anschauen.



### 5.1.1 Breaker-Engine für den Snare-Drumsynth

Die Breaker-Snare ist eine hoch gestimmte, akustische Snare, die sich in Mischungen mit hohem Bassanteil perfekt durchsetzt. Die Einstellungen des Teppich-Spektrums ermöglicht ein breites Spektrum an Klängen. Sie lässt sich gut mit der Rasper-Kick kombinieren.



Die im Snare-Panel des Plug-in-Strips angewählte Breaker-Engine.



Die für die Snare im Control-Bereich angewählte Breaker-Engine (Main-Page dargestellt).

Wir zeigen hier die Parameter, wie sie im Control-Bereich des Arrange-Views erscheinen. Die gleichen Parameter sind im Plug-in-Panel auf dem Plug-in-Strip verfügbar (Mix-View) — mehr dazu finden Sie in Abschnitt 9.4 “Der Plug-in-Strip” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

Main-Tab

Element	Beschreibung
MAIN-Bereich	
Engine	Wählt die Engine aus, die im Snare-Plug-in genutzt wird. Generelle Informationen über die verfügbaren Engines finden Sie in Kapitel 10.3 "Die Snares" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0
Tune	Stellt die auf dem mittleren C gespielte Tonhöhe der Trommel in MIDI-Noten und Cents ein. Die verfügbaren Werte reichen von 61.00 (NOTE C#3) bis.00 (NOTE C#5). Die Grundeinstellung ist 73,00 (NOTE C#4).
Decay	Stellt die Abkling-Dauer des Klangs in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
Skin Tune	Dient der Fein-Stimmung des Trommelfells in Prozent. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
Impact (Anschlag)	Stellt die Intensität des Clicks, d.h. der ersten Attack-Phase, in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 75.0 %).

Advanced-Page

Bei dieser Engine enthält die [Advanced-Page](#) keine Parameter.

Element	Beschreibung
<b>SPECTRA-Bereich</b>	
Mode (Modus)	Wählt zwischen zwei verschiedenen Typen Rauschens zur Simulation der Trommel-Drähte. Die verfügbaren Modi sind A (Grundeinstellung) und B.
Tune	Bietet die unabhängige Stimmung des Snare-Geräuschs. Es ist die Nachbildung der Snare-Teppich-Spannung einer echten Snare-Drum. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
Decay	Stellt unabhängig vom Haupt-Decay-Parameter auf der Main-Page die Dauer des Snare-Teppich-Klangs ein. Die verfügbaren Werte reichen von -100 % bis 100.0 % (Grundeinstellung 40%).
Amount	Stellt die Intensität des Snare-Teppich-Klangs in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 75.0 %).

Modulation-Tab

Wie bei allen anderen Engines und Drumsynths enthält die **Modulation**-Page einen Parameter: **Velocity**.

Element	Beschreibung
<b>SCALE-Bereich</b>	
Velocity	Stellt das Velocity-Ansprechverhalten der Trommel ein. Die verfügbaren Werte reichen von -100.0 % bis 100.0 % (Grundeinstellung). Bei Null (Mittelstellung) wird die Trommel unabhängig von der Anschlags-Härte Ihres Spiels auf den Tasten (oder Pads), immer mit voller Velocity gespielt. Wenn Sie den Drehregler ausgehend von der Mittelposition nach rechts drehen, erhöhen Sie die Velocity-Empfindlichkeit und die Trommel reagiert stärker auf die verschiedenen Anschlags-Stärken Ihres Spiels auf den Tasten/Pads. Wenn Sie den Drehregler von der Mittelposition nach links drehen, hat dies den gegenteiligen Effekt und je härter Sie die Taste / das Pad anschlagen, desto weicher wird der Klang der Trommel.

5.1.2 High-Engine für den Tom-Drumsynth

Die High-Tom ist eine akustische Tom, komplementär zur Floor-Tom. Mit nur wenigen Parametern bietet sie eine breite Palette an Tom-Rolls und -Fills.



Die im Tom-Panel des Plug-in-Strips angewählte High-Engine.



Die für die Tom im Control-Bereich angewählte High-Engine (Main-Page dargestellt).



Wir zeigen hier die Parameter, wie sie im Control-Bereich des Arrange-Views erscheinen. Die gleichen Parameter sind im Plug-in-Panel auf dem Plug-in-Strip verfügbar (Mix-View) — mehr dazu finden Sie in Abschnitt 9.4 “Der Plug-in-Strip” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

Main-Tab

Element	Beschreibung
MAIN-Bereich	
Engine	Wählt die Engine aus, die im Tom-Plug-in genutzt wird. Generelle Informationen über die verfügbaren Engines finden Sie in Kapitel 10.5 "Die Toms" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0
Tune	Stellt die auf dem mittleren C gespielte Tonhöhe der Trommel in MIDI-Noten und Cents ein. Die verfügbaren Werte reichen von 57.00 (NOTE A2) bis 71 (NOTE B3). Die Grundeinstellung ist 57.00.
Decay	Stellt die Abkling-Dauer des Klangs in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
Tension	Regelt die Spannung des Trommelfells in Prozent und steuert die Tonhöhen-Beugung. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung).
Impact (Anschlag)	Stellt die Intensität des Clicks, d.h. der ersten Attack-Phase, in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 80.0 %).

Advanced-Page

Bei dieser Engine enthält die Advanced-Page keine Parameter.

Modulation-Tab

Wie bei allen anderen Engines und Drumsynths enthält die Modulation-Page einen Parameter: Velocity.

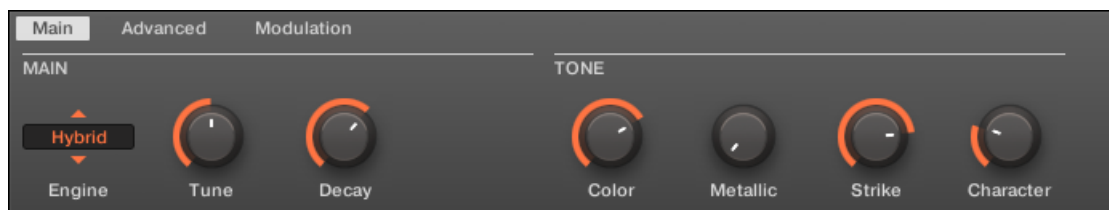
Element	Beschreibung
<b>SCALE-Bereich</b>	
Velocity	Stellt das Velocity-Ansprechverhalten der Trommel ein. Die verfügbaren Werte reichen von -100.0 % bis 100.0 % (Grundeinstellung). Bei Null (Mittelstellung) wird die Trommel unabhängig von der Anschlags-Härte Ihres Spiels auf den Tasten (oder Pads), immer mit voller Velocity gespielt. Wenn Sie den Drehregler ausgehend von der Mittelposition nach rechts drehen, erhöhen Sie die Velocity-Empfindlichkeit und die Trommel reagiert stärker auf die verschiedenen Anschlags-Stärken Ihres Spiels auf den Tasten/Pads. Wenn Sie den Drehregler von der Mittelposition nach links drehen, hat dies den gegenteiligen Effekt und je härter Sie die Taste / das Pad anschlagen, desto weicher wird der Klang der Trommel.

5.1.3    Hybrid-Engine für den Hi-hat-Drumsynth


Die Hybrid-Hi-hat ist eine akustische Emulation mit einem eigenen Klang, der sich zwischen akustischen und elektronischem Charakter bewegt. Sie bietet authentische, akustische Element, wie Zischen, das über den Rattle-Parameter gesteuert wird und spezielle, elektronische Klanganteile, die vom Metallic-Paramter gesteuert werden. Durch die Automation dieser Parameter können Sie hervorragend klingende Hi-hat-Muster erzeugen.



Die im Hi-hat-Panel des Plug-in-Strips angewählte Hybrid-Engine.



Die für die Hi-hat im Control-Bereich angewählte Hybrid-Engine (Main-Page dargestellt).



Wir zeigen hier die Parameter, wie sie im Control-Bereich des Arrange-Views erscheinen. Die gleichen Parameter sind im Plug-in-Panel auf dem Plug-in-Strip verfügbar (Mix-View) — mehr dazu finden Sie in Abschnitt 9.4 “Der Plug-in-Strip” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

Main-Tab

Element	Beschreibung
MAIN-Bereich	
Engine	Wählt die Engine aus, die im Hi-hat-Plug-in genutzt wird. Generelle Informationen über die verfügbaren Engines finden Sie in Kapitel 10.4 "Die Hi-hats" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0
Tune	Stellt die auf dem mittleren C gespielte Tonhöhe der Zimbel in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0,0 % bis 100.0 % (Grundeinstellung 50%).
Decay	Stellt die Abkling-Dauer des Klangs in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 65.0 %).
TONE-Bereich	
COLOR	Stellt zur Erlangung des gewünschten Klangs die Filter-Eckfrequenz verschiedener Tiefpass-Filter ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 71.5 %).
Metallic	Fügt dem Klang einen unharmonischen, metallischen Charakter hinzu. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 0.0 %).
Strike	Stellt die Intensität des Clicks, d.h. der ersten Attack-Phase, in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 80.0 %).
Character	Ermöglicht einen weiten Bereich an Klängen, von rauschend bis metallisch, als Prozent dargestellt. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 25.0 %).



Advanced-Page

Element	Beschreibung
HYBRID-Bereich	
Bend (Biegung)	Stellt für Sound-Design-Zwecke die Intensität der Tonhöhen-Hüllkurve ein. Es ist ein bipolarer Parameter, der von -100.0 bis 100.0% reicht (Grundeinstellung 0.0%).
Rattle	Stellt die Intensität des Zischens der Hi-hat ein. Dies wird mit zunehmender Abklingdauer auffälliger. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).

Modulation-Tab

Wie bei allen anderen Engines und Drumsynths enthält die **Modulation**-Page einen Parameter: **Velocity**.

Element	Beschreibung
SCALE-Bereich	
Velocity	Stellt das Velocity-Ansprechverhalten der Trommel ein. Die verfügbaren Werte reichen von -100.0 % bis 100.0 % (Grundeinstellung). Bei Null (Mittelstellung) wird die Trommel unabhängig von der Anschlags-Härte Ihres Spiels auf den Tasten (oder Pads), immer mit voller Velocity gespielt. Wenn Sie den Drehregler ausgehend von der Mittelposition nach rechts drehen, erhöhen Sie die Velocity-Empfindlichkeit und die Trommel reagiert stärker auf die verschiedenen Anschlags-Stärken Ihres Spiels auf den Tasten/Pads. Wenn Sie den Drehregler von der Mittelposition nach links drehen, hat dies den gegenteiligen Effekt und je härter Sie die Taste / das Pad anschlagen, desto weicher wird der Klang der Trommel.

5.1.4 Crash-Engine für den Cymbal-Drumsynth


Die Crash-Engine erzeugt eine breite Palette an Zimbel-Klängen, die von typischen 909-ähnlichen Crash-Sounds bis hin zu eher akustischen Klängen reichen. Ihre Parameter bieten einen großen Bereich an Ausdruckskraft und spektraler Variation.



Die im Cymbal-Panel des Plug-in-Strips angewählte Crash-Engine.



Die für die Cymbal im Control-Bereich angewählte Crash-Engine (Main-Page dargestellt).



Wir zeigen hier die Parameter, wie sie im Control-Bereich des Arrange-Views erscheinen. Die gleichen Parameter sind im Plug-in-Panel auf dem Plug-in-Strip verfügbar (Mix-View) — mehr dazu finden Sie in Abschnitt 9.4 “Der Plug-in-Strip” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

Main-Tab

Element	Beschreibung
MAIN-Bereich	
Engine	Wählt die Engine aus, die im Cymbal-Plug-in genutzt wird. Die verfügbaren Engines sind <a href="#">Crash</a> und <a href="#">Ride</a> .
Tune	Stellt die auf dem mittleren C gespielte Tonhöhe der Trommel in MIDI-Noten und Cents ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 30%).
Decay	Stellt die Abkling-Dauer des Klangs in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 70.0 %).
Impact (Anschlag)	Stellt die Intensität des Clicks, d.h. der ersten Attack-Phase, in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 70.0 %).
Width	Stellt das wahrgenommene Stereo-Bild in Prozent ein. Bei Null ist der Klang mono, bei 100,0% hat der Klang ein breites Stereo-Bild, das den Effekt einer Aufnahme mit einem über Kopf montierten Stereo-Mikrofon hat. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
COLOR-Bereich	
Density	Stellt die Komplexität des Klangspektrums in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 100.0 %).
Tone (Attributes aus der Kategorie Tone)	Stellt die Balance des Klangspektrums in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
Mode (Modus)	Bietet die Wahl zwischen den Modi Metallic, Normal oder Soft (Grundeinstellung Metallic).

Advanced-Page

Bei dieser Engine enthält die [Advanced](#)-Page keine Parameter.

Modulation-Tab

Wie bei allen anderen Engines und Drumsynths enthält die **Modulation**-Page einen Parameter: **Velocity**.

Element	Beschreibung
SCALE-Bereich	
Velocity	Stellt das Velocity-Ansprechverhalten der Trommel ein. Die verfügbaren Werte reichen von -100.0 % bis 100.0 % (Grundeinstellung). Bei Null (Mittelstellung) wird die Trommel unabhängig von der Anschlags-Härte Ihres Spiels auf den Tasten (oder Pads), immer mit voller Velocity gespielt. Wenn Sie den Drehregler ausgehend von der Mittelposition nach rechts drehen, erhöhen Sie die Velocity-Empfindlichkeit und die Trommel reagiert stärker auf die verschiedenen Anschlags-Stärken Ihres Spiels auf den Tasten/Pads. Wenn Sie den Drehregler von der Mittelposition nach links drehen, hat dies den gegenteiligen Effekt und je härter Sie die Taste / das Pad anschlagen, desto weicher wird der Klang der Trommel.

5.1.5 Ride-Engine für den Cymbal-Drumsynth


Die Ride-Engine ist eine akustische Emulation, mit der die Zimbel über die Parameter Edge und Ball auf viele verschiedene Weisen angeschlagen werden kann. Die Klangpalette reicht von weichen Jazz-Rides bis zu eher krachigen Cymbals.



Die im Cymbal-Panel des Plug-in-Strips angewählte Ride-Engine.



Die für die Cymbal im Control-Bereich angewählte Ride-Engine (Main-Page dargestellt).



Wir zeigen hier die Parameter, wie sie im Control-Bereich des Arrange-Views erscheinen. Die gleichen Parameter sind im Plug-in-Panel auf dem Plug-in-Strip verfügbar (Mix-View) — mehr dazu finden Sie in Abschnitt 9.4 “Der Plug-in-Strip” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

Main-Tab

Element	Beschreibung
MAIN-Bereich	
Engine	Wählt die Engine aus, die im Cymbal-Plug-in genutzt wird. Die verfügbaren Engines sind <a href="#">Crash</a> und <a href="#">Ride</a> .
Tune	Stellt die auf dem mittleren C gespielte Tonhöhe der Trommel in MIDI-Noten und Cents ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.00 bis 1.00. Die Grundeinstellung ist 0.30.
Decay	Stellt die Abkling-Dauer des Klangs in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 70.0 %).
Impact (Anschlag)	Stellt die Intensität des Clicks, d.h. der ersten Attack-Phase, in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 70.0 %).
Width	Stellt das wahrgenommene Stereo-Bild in Prozent ein. Bei Null ist der Klang mono, bei 100,0% hat der Klang ein breites Stereo-Bild, das den Effekt einer Aufnahme mit einem über Kopf montierten Stereo-Mikrofon hat. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
STRIKE-Bereich	
Edge	Stellt den Anschlagspunkt am Becken in Prozent ein. Ein Anschlag am Rand des Beckens (100%) erzeugt einen eher chaotischen Klang, Anschläge in Richtung Mitte (0,0%) führen zu hoch gestimmten Klängen. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
Bell	Stellt die hohen Frequenzanteile in einem schmalen Band in Prozent ein. Grundeinstellung 0.0%.

Advanced-Page

Element	Beschreibung
HYBRID-Bereich	
Character	Ermöglicht einen weiten Bereich an Klängen, von rauschend bis metallisch, als Prozent dargestellt. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 20.0 %).
Tail (Abklingen)	Stellt die Abklingdauer des Klangs ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 100.0 %).

Modulation-Tab

Wie bei allen anderen Engines und Drumsynths enthält die [Modulation](#)-Page einen Parameter: [Velocity](#).

Element	Beschreibung
SCALE-Bereich	
<a href="#">Velocity</a>	Stellt das Velocity-Ansprechverhalten der Trommel ein. Die verfügbaren Werte reichen von -100.0 % bis 100.0 % (Grundeinstellung). Bei Null (Mittelstellung) wird die Trommel unabhängig von der Anschlags-Härte Ihres Spiels auf den Tasten (oder Pads), immer mit voller Velocity gespielt. Wenn Sie den Drehregler ausgehend von der Mittelposition nach rechts drehen, erhöhen Sie die Velocity-Empfindlichkeit und die Trommel reagiert stärker auf die verschiedenen Anschlags-Stärken Ihres Spiels auf den Tasten/Pads. Wenn Sie den Drehregler von der Mittelposition nach links drehen, hat dies den gegenteiligen Effekt und je härter Sie die Taste / das Pad anschlagen, desto weicher wird der Klang der Trommel.

5.2 Neue Effekte

5.2.1 Cabinet Emulation

Die Cabinet Emulation ist eine Boxen- und Mikروفon-Komponente, mit der Sie volle Kontrolle über alle Aufnahme-Stufen eines Gitarren-Klangs haben (hinter dem Verstärker). Cabinet Emulation beinhaltet die vier Boxen-Typen und die variable Position von sechs verschiedenen Mikrofonen.



Der Cabinet-Emulation-Effekt im Plug-in-Strip.



Die Cabinet Emulation im Control-Bereich (Main-Page dargestellt).

Main-Tab

Element	Beschreibung
<b>CABINET-Bereich</b>	
Cabinet	Sie haben die Wahl zwischen vier verschiedenen Boxen-Typen, nämlich: <ul style="list-style-type: none"><li>American Cabinet</li><li>British Cabinet</li><li>Vintage Cabinet</li><li>Modern Cabinet</li></ul>
<b>MICROPHONE-Bereich</b>	



Element	Beschreibung
Mikrofon	Sie haben die Wahl zwischen sechs verschiedenen Mikrofon-Typen, nämlich: <ul style="list-style-type: none"><li>• Dynamic 57</li><li>• Dynamic 421</li><li>• Dynamic 441</li><li>• Ribbon 121</li><li>• Condenser 47</li><li>• Condenser 67</li></ul>
Distance	Stellt den Abstand des Mikrofons von der Box ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 0.0 %).
OUTPUT-Bereich	
Mix	Stellt das Verhältnis zwischen Effekt (wet) und Original (dry) ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 100.0 %).

5.2.2    **Reverb Room**

Der Room-Modus passt gut zu Drums und perkussiven Klängen und klingt besonders gut bei Snares. Modulieren Sie die Parameter **Room Size** und **Pre Delay**, um besondere Effekte zu erzielen.



Der Reverb-Effekt im Plug-in-Strip.



Der Reverb-Effekt im Control-Bereich (Main-Page abgebildet).

Main-Tab

Element	Beschreibung
<b>ROOM-Bereich</b>	
Mode (Modus)	Hier wählen Sie zwischen drei Grund-Modi des Halls: <a href="#">Room</a> , <a href="#">Hall</a> und <a href="#">Plate</a> (Grundeinstellung: <a href="#">Room</a> ).
Reverb Time (Hallzeit)	Stellt die Ausklingzeit des Halls ein. Drehen Sie diesen Regler im Uhrzeiger-sinn, um die Ausklingzeit zu verlängern. Die verfügbaren Werte reichen von 0.5 s bis 20.2 s (Grundeinstellung 1 s).
Reverb Size (Raumgröße)	Hier stellen Sie die Größe des virtuellen Raums ein. Drehen Sie den Regler im Uhrzeigersinn, um die wahrgenommene Größe des Raums und der Hall-Refle-xionen zu erhöhen. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 20.0 %).
<b>COLOR-Bereich</b>	
Damping (Dämpfung)	Regelt die Dämpfung der hohen Frequenzen im Hall-Signal. Die Dämpfung be-zieht sich auf die Ausklingzeit der hohen Frequenzanteile. Bei zunehmender Dämpfung wird der Klang immer dumpfer und wärmer. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
Modulation	Hier wird der Grad der Modulation festgelegt. Ein Wert von 0 schaltet die Mo-dulation aus. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundein-stellung 50.0 %).
Diffusion	Steuert die Dichte der Reflexionen im virtuellen Raum. Ein niedriger Diffusion-Wert lässt die Reflexionen, wie bei einem Nahbereichs-Echo, klarer hervortre-ten. Ein hoher Diffusion-Wert führt zu sehr dichten Reflexionen, die mehr nach Rauschen klingen und keine unterscheidbaren Echos mehr beinhalten. Die ver-fügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 80.0 %).

Element	Beschreibung
Pre Delays	Stellt die Zeit zwischen Original-Signal und dem ersten Hall-Signal ein. Höhere Werte können vielfältig kreativ genutzt werden. Die verfügbaren Werte reichen in Millisekunden von 0.0 ms bis 250.0 ms (Grundeinstellung 0.0 ms).
OUTPUT-Bereich	
Mix	Stellt das Verhältnis zwischen Effekt (wet) und Original (dry) ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).

EQ-Page

Die EQ-Page enthält Parameter zur Einstellung des Hall-Equalizers.

Element	Beschreibung
EQ-Bereich	
High Cut	Regelt die hohen Frequenzen im Hall-Signal. Die verfügbaren Werte reichen von 20.0 kHz bis 2.0 kHz (Grundeinstellung 20.0 kHz).
Low Shelf	Steuert die tiefen Frequenzinhalte des verhallten Signals. Die verfügbaren Werte reichen von -0.0 dB bis -12.0 dB (Grundeinstellung -0.0 dB).

5.2.3 Reverb Hall

Der Reverb-Hall-Modus ist ein geräumiger und natürlich klingender Hall, der sich bedonders gut für tonale Klänge eignet. Bei der Nutzung mit hohen Hallzeiten bietet dieser Modus sehr üppige Hallklänge, was ihn auch sehr tauglich für experimentelle Musik und Ambient macht. Modulieren Sie die Parameter Room Size und Pre Delay, um besondere Effekte zu erzielen.



Der Reverb-Effekt im Plug-in-Strip.



Der Reverb-Effekt im Control-Bereich (Main-Page abgebildet).

Main-Tab

Element	Beschreibung
<b>ROOM-Bereich</b>	
Mode (Modus)	Hier wählen Sie zwischen drei Grund-Modi des Halls: <a href="#">Room</a> , <a href="#">Hall</a> und <a href="#">Plate</a> (Grundeinstellung: <a href="#">Room</a> ).
Reverb Time (Hallzeit)	Stellt die Ausklingzeit des Halls ein. Drehen Sie diesen Regler im Uhrzeigersinn, um die Ausklingzeit zu verlängern. Die verfügbaren Werte reichen von 0.5 s bis 20.2 s (Grundeinstellung 2.2 s).
Reverb Size (Raumgröße)	Hier stellen Sie die Größe des virtuellen Raums ein. Drehen Sie den Regler im Uhrzeigersinn, um die wahrgenommene Größe des Raums und der Hall-Reflexionen zu erhöhen. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 10.0 %).
<b>COLOR-Bereich</b>	

Element	Beschreibung
Damping (Dämpfung)	Regelt die Dämpfung der hohen Frequenzen im Hall-Signal. Die Dämpfung bezieht sich auf die Ausklingzeit der hohen Frequenzanteile. Bei zunehmender Dämpfung wird der Klang immer dumpfer und wärmer. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
Modulation	Hier wird der Grad der Modulation festgelegt. Ein Wert von 0 schaltet die Modulation aus. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 40.0 %).
Softness (Weichheit)	Regelt das Verhältnis zwischen frühen Reflexionen und der späten Hall-Antwort. Die Diffusions-Intensität ändert sich dabei auch. So können Sie die Einschwingzeit des Halls weicher gestalten und es mehr in den Hintergrund rücken, um das Original-Signal nicht zu verschleiern. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 90.0 %).
Pre Delays	Stellt die Zeit zwischen Original-Signal und dem ersten Hall-Signal ein. Höhere Werte können vielfältig kreativ genutzt werden. Die verfügbaren Werte reichen in Millisekunden von 0.0 ms bis 250.0 ms (Grundeinstellung 0.0 ms).
OUTPUT-Bereich	
Mix	Stellt das Verhältnis zwischen Effekt (wet) und Original (dry) ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).

EQ-Page

Die EQ-Page enthält Parameter zur Einstellung des Hall-Equalizers.

Element	Beschreibung
EQ-Bereich	
High Cut	Regelt die hohen Frequenzen im Hall-Signal. Die verfügbaren Werte reichen von 20.0 kHz bis 2.0 kHz (Grundeinstellung 20.0 kHz).
Low Shelf	Steuert die tiefen Frequenzinhalte des verhallten Signals. Die verfügbaren Werte reichen von -0.0 dB bis -12.0 dB (Grundeinstellung -0.0 dB).

5.2.4 Analog Distortion

Die Analoge Distortion ist hervorragend dazu geeignet, um Drums, Perkussion, Lead-Synths und Gitarren ein Portion Dreck hinzuzufügen.



Das Analog-Distortion-Panel im Plug-in-Strip.



Die Analog Distortion im Control-Bereich (Main-Page abgebildet).

Main-Tab

Element	Beschreibung
<b>MODE-Bereich</b>	
Mode (Modus)	Wählen Sie zwischen zwei Distortion-Modi: <a href="#">Analog</a> und <a href="#">Mulholland</a> (Grundeinstellung: <a href="#">Mulholland</a> ).
<b>DISTORTION-Bereich</b>	
Saturation	Hiermit stellt man den Grad der Sättigung ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 25.0 %).
Bass	Schwächt die tiefen Frequenzen des Distortion-Effekts ab. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 100.0 %).
Tone (Attributes aus der Kategorie Tone)	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 100.0 %). Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 100.0 %).

Element	Beschreibung
Focus	Schaltet den Frequenzbereich des bearbeiteten Signals um und zieht es so im Mix etwas weiter in den Vordergrund. Der Effekt ist ausgeprägter, wenn Definition auf niedrigeren Werten steht.
Definition	Bestimmt, wie ausgeprägt der Distortion-Effekt ist. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
OUTPUT-Bereich	
Mix	Mix bestimmt das Verhältnis zwischen dem Originalsignal und dem Effektanteil. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 100.0 %).

5.2.5 Limiter – Transparent-Modus

Der Limiter sorgt dafür, dass das Signal unter 0 dB bleibt, und hilft so, digitale Übersteuerungen zu vermeiden. Der Limiter kann außerdem die wahrgenommene Lautstärke erhöhen, wenn der Threshold reduziert wird. Sie sollten den Limiter deshalb in einem Master-Plug-in-Slot einsetzen.

Wenn dieser Effekt in einem Sound oder einer Group genutzt wird, bietet er auch eine Side-Chain-Input-Page (im Control-Bereich und auf Ihrem Controller).



Das Limiter-Panel im Plug-in-Strip.



Der für den Limiter im Control-Bereich angewählte Transparent-Modus (Main-Page dargestellt).

Main-Tab

Element	Beschreibung
<b>MODE-Bereich</b>	
Mode (Modus)	Wählen Sie zwischen zwei verschiedenen Kompressor-Typen. Die verfügbaren Modi sind <a href="#">Legacy</a> und <a href="#">Transparent</a> .
<b>DEPTH-Bereich</b>	
Threshold	Dieser Wert ist der Schwellenwert, ab dem der Limiter zu arbeiten beginnt. Wenn Sie ihn benutzen, um eine Übersteuerung zu verhindern, belassen Sie ihn auf 0 dB; wenn Sie ihr Signal lauter machen wollen, drehen Sie den Knob nach links. Die verfügbaren Werte reichen von -40.0 dB bis 0.0 dB (Grundeinstellung -0.0 dB).
Release	Die Zeit die der Limiter dafür benötigt, nicht mehr zu begrenzen, nachdem das Eingangssignal den Schwellenwert unterschritten hat. Wenn Sie Release erhöhen, dauert es länger, bis das Signal wieder normal ist. Die verfügbaren Werte reichen in Millisekunden von 1.0 ms bis 500.0 ms (Grundeinstellung 1.0 ms).
<b>OUTPUT-Bereich</b>	
Ceiling	Bestimmt den maximalen Ausgangspegel, auch Ceiling (Obergrenze) genannt. Das Signal wird diesen Pegel nicht überschreiten. Die verfügbaren Werte reichen von -40.0 dB bis -0.3 dB (Grundeinstellung -0.3 dB).

Side-Chain-Eingang

Wie bei allen anderen Engines und Drumsynths enthält die [Modulation](#)-Page einen Parameter: [Velocity](#).

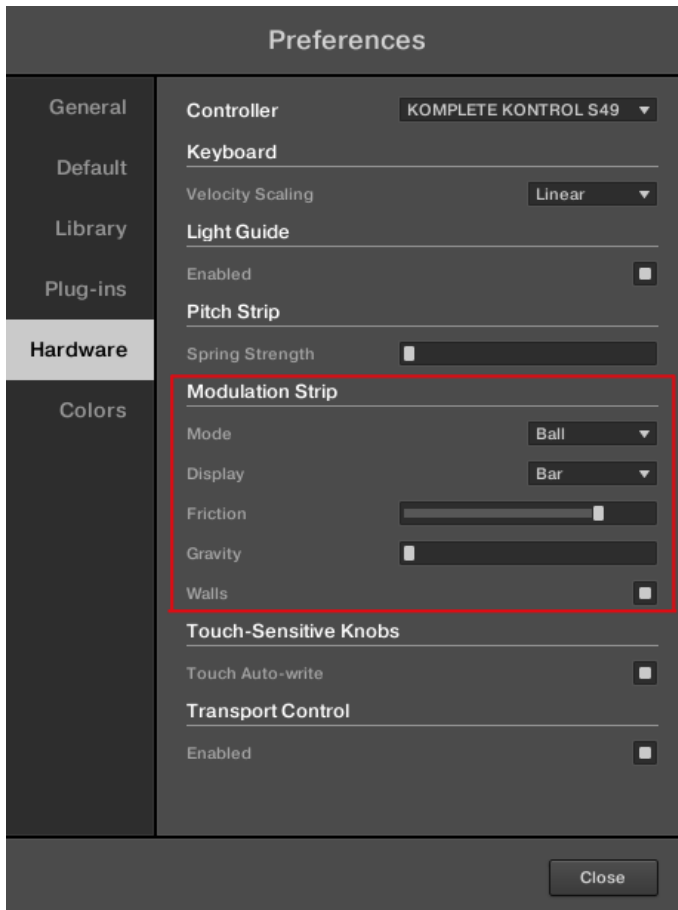


Element	Beschreibung
<b>SCALE-Bereich</b>	
Source	<p>Wählt das Audio-Signal, das Sie als Side-Chain-Signal zur Steuerung des Plug-ins nutzen möchten. Die verfügbaren Optionen sind None (Side-Chain deaktiviert, Grundeinstellung), die Ausgänge aller (anderen) Sounds und die Ausgänge aller (anderen) Groups.</p> <p>Im Menü werden diese Ausgänge wie folgt bezeichnet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei Groups: <b>[Group-Name]</b> (z.B. Drums).</li> <li>• Bei Sounds: <b>[Group-Name]: [Sound-Name]</b> (z.B. Drums: Kick).</li> <li>• In der Anzeige des Wählers heißen diese Ausgänge:</li> <li>• Bei Groups: <b>[Group-Name]</b> (z.B. Drums).</li> <li>• Bei Sounds: <b>[Group-Buchstabe+Nummer]:S[Sound-Nummer]</b> (z.B. A1:S4 für den Sound 4 der Group A1).</li> </ul>
Gain	<p>Stellt den Pegel des Side-Chain-Signals ein, das in das Plug-in geleitet wird. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 dB (Grundeinstellung 1.0 dB).</p>
<b>FILTER-Bereich</b>	
Filter	<p>Aktiviert im Side-Chain-Eingang einen Filter. Dieser Filter kann zur Auswahl eines bestimmten Frequenz-Bereichs im Side-Chain-Signal zur Steuerung des Plugins nützlich sein. Die verfügbaren Werte reichen von off (aus) bis on (an) (Grundeinstellung off).</p>
Center Freq	<p>Regelt die Mittelfrequenz des Filters. Die verfügbaren Werte reichen von 20.0 Hz bis 20.0 kHz (Grundeinstellung 632.5 kHz).</p>
Width	<p>Steuert die Bandbreite des Filters. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).</p>

## 5.3 Integration von KOMPLETE KONTROL

Die KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards von Native Instruments bieten eine enge Integration in die MASCHINE-Arbeitsabläufe und machen sie zu idealen Controller-Erweiterungen für die melodischen Teile Ihrer MASCHINE-Projekte. In MASCHINE 2.3 finden Sie folgende Verbesserungen der Integration:

### 5.3.1 Modulation-Strip



Die Preferences zeigen die Einstellungen für den Modulation-Strip an.

Der rechte Touch Strips Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards ist ein äußerst vielseitiges Bedienelement zur Parameter-Modulation. Er hat fünf unterschiedliche Modi, die Sie in der MASCHINE-Software mit dem Mode-Menü auf der Hardware-Page der Preferences einstellen.

- **Standard:** Dies ist die Grundeinstellung für den Modulation-Strip Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards und sie entspricht dem üblichen Verhalten eines Bedienelements für Modulationen. In diesem Modus liest der Touch-Strip die Position Ihres Fingers und wendet den Wert auf den zugewiesenen Parameter an. Wenn Sie Ihren Finger irgendwo auf den Strip setzen, springt der Wert direkt auf die entsprechende Position und bleibt dort. Im Standard-Modus sind für den Modulation-Strip folgende, zusätzliche Parameter verfügbar:
  - **Display-Menü:** Wählen Sie zwischen zwei Anzeige-Arten für den Zustand des Modulation-Strips: Bar oder Dot. Bar (Balken) zeigt einen Balken mit leuchtenden LEDs an, der von der Grundeinstellung des Strips bis zum aktuellen Wert reicht, während Dot (Punkt) nur aktuellen Wert per leuchtender LED anzeigt.
- **Spring** (Feder): Dieser Modus simuliert eine einfache Feder, die ausgehend von ihrer Ausgangsposition in der Mitte des Pitch-Strips, nach oben und unten ausgelenkt werden kann. Die aktuelle Position der Feder (der aktuelle Parameter-Wert) wird durch eine blaue LED angezeigt. Wenn Sie Ihren Finger irgendwo auf den Strip setzen, springt der Wert direkt auf die entsprechende Position und bleibt dort, solange Sie den Finger auf dem Strip lassen. Wenn Sie den Finger vom Strip nehmen, bewegt sich der Wert auf die Grundeinstellung zurück. Im Spring-Modus sind für den Modulation-Strip folgende, zusätzliche Parameter verfügbar:
  - **Display-Menü:** Wählen Sie zwischen zwei Anzeige-Arten für den Zustand des Modulation-Strips: Bar oder Dot. Bar (Balken) zeigt einen Balken mit leuchtenden LEDs an, der von der Grundeinstellung des Strips bis zum aktuellen Wert reicht, während Dot (Punkt) nur aktuellen Wert per leuchtender LED anzeigt.
  - **Strength-Schiebereglern:** Die Geschwindigkeit, mit der die Feder auf ihre Ausgangsposition zurückkehrt. Höhere Strength-Werte führen zu einer schnelleren Rückkehr des Parameter-Werts zu seiner Grundeinstellung.
- **Ball:** Dieser Modus simuliert einen Ball, der von der Schwerkraft Ihres Fingers auf der Oberfläche des Touch-Strips angezogen wird. Die aktuelle Position des Balls (der aktuelle Parameter-Wert) wird durch eine blaue LED angezeigt. Wenn Sie Ihren Finger auf eine beliebige Position auf dem Strip setzen, wird der Ball sich auf Ihren Finger zubewegen und anhalten, wenn sie erreicht ist. Wenn Sie Ihren Finger vorher wegnehmen, behält der Ball seinen Schwung und bewegt sich weiter über den Modulation-Strip, bis die Reibung der Oberfläche ihn bremst und schließlich zum Halt bringt. Alternativ können Sie den Ball "werfen", indem Sie Ihren Finger auf die aktuelle Position des Balls setzen (blaue LED),

ihn in eine beliebige Richtung ziehen und den Finger dann wegnehmen. Je schneller Sie Ihren Finger dabei bewegen, desto schneller wird der Ball. Im Tempo-Modus sind für den Modulation-Strip folgende, zusätzliche Parameter verfügbar:

- **Display:** Wählen Sie zwischen zwei Anzeige-Arten für den Zustand des Modulation-Strips: Bar oder Dot. Bar (Balken) zeigt einen Balken mit leuchtenden LEDs an, der von der Grundeinstellung des Strips bis zum aktuellen Wert reicht, während Dot (Punkt) nur aktuellen Wert per leuchtender LED anzeigt.
- **Friction**-Schieberegler: Stellt die Luftreibung ein, die den Ball nach dem loslassen bremst. Je höher der Friction-Wert, desto schneller wird der Ball abgebremst und angehalten. Ganz nach links geschoben und der Ball hält niemals an. Ganz nach rechts geschoben und der Ball stoppt sofort.
- **Gravity**-Schieberegler (Schwerkraft): Bestimmt die Anziehungskraft, die Ihr Finger auf den Ball ausübt: Je höher der Gravity-Wert, desto schneller bewegt sich der Ball. Dieser Parameter hat keinen Einfluss auf die Bewegungen des Balls, wenn Sie den Ball mit Ihrem Finger werfen (siehe oben).
- **Walls**-Button (Mauern): Bestimmt das Verhalten des Balls beim Erreichen der Bereichsgrenzen. Wenn Walls auf On (an) gesetzt ist, prallt der Ball von der Bereichsgrenze ab und setzt seinen Weg in die entgegengesetzte Richtung fort. Wenn Walls auf Off gesetzt ist, springt der Ball zur gegenüberliegenden Bereichsgrenze und setzt seinen Weg von dort aus in die gleiche Richtung fort.
- **Tempo:** Wie der Ball-Modus, simuliert der Tempo-Modus einen Ball, der von der Schwerkraft Ihres Fingers angezogen wird. Die aktuelle Position des Balls (der aktuelle Parameter-Wert) wird durch eine blaue LED angezeigt. Sie können ihn genauso spielen, wie den Ball-Modus (siehe oben), nur dass in diesem Fall der Ball seine Bewegungen einem durchgehenden Beat anpasst, anstatt zu beschleunigen und abzubremsen. So können Sie auf dem Modulation-Strip Tempo-synchrone Modulationen erzeugen. Wenn Sie KOMPLETE KONTROL mit MASCHINE nutzen, wird das Tempo durch die MASCHINE-Software bestimmt. Wenn Sie KOMPLETE KONTROL als Stand-alone-Anwendung nutzen, können Sie das Tempo in der Software-Steuerleiste einstellen. Im Tempo-Modus sind für den Modulation-Strip folgende, zusätzliche Parameter verfügbar:
  - **Display:** Wählen Sie zwischen zwei Anzeige-Arten für den Zustand des Modulation-Strips: Bar oder Dot. Bar (Balken) zeigt einen Balken mit leuchtenden LEDs an, der von der Grundeinstellung des Strips bis zum aktuellen Wert reicht, während Dot (Punkt) nur aktuellen Wert per leuchtender LED anzeigt.

- **Rate**-Menü: Hier wählen Sie zwischen 13 Taktbezeichnungen – 1/8 bis 4/1, inklusive Triolen und punktierten Taktbezeichnungen – um den Beat der Ball-Bewegung relativ zum Tempo einzustellen.
- **Friction**-Schieberegler (Reibung): Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Ball-Bewegung mit dem Tempo mithält. Je höher der Friction-Wert, desto schneller wird der Ball auf den im Rate-Menü eingestellten Beat passen. Ganz nach rechts geschoben und der Ball passt sofort auf den Beat.
- **Gravity**-Schieberegler (Schwerkraft): Bestimmt die Anziehungskraft, die Ihr Finger auf den Ball ausübt: Je höher der Gravity-Wert, desto schneller bewegt sich der Ball. Dieser Parameter hat keinen Einfluss auf die Bewegungen des Balls, wenn Sie den Ball mit Ihrem Finger werfen (siehe oben).
- **Walls**-Button (Mauern): Bestimmt das Verhalten des Balls beim Erreichen der Bereichsgrenzen. Wenn Walls auf On (an) gesetzt ist, prallt der Ball von der Bereichsgrenze ab und setzt seinen Weg in die entgegengesetzte Richtung fort. Wenn Walls auf Off gesetzt ist, springt der Ball zur gegenüberliegenden Bereichsgrenze und setzt seinen Weg von dort aus in die gleiche Richtung fort.
- **Stepped**: Dieser Modus teilt den Modulation-Strip in zwei bis fünf Abschnitte ein, die durch weiße LEDs angezeigt werden. Bei Berührung mit dem Finger, löst jeder Abschnitt einen von zwei bis fünf gleichmäßig über den gesamten Modulations-Wertebereich verteilten Parameter-Wert aus. Der aktuell aktive Abschnitt (Parameter-Wert) wird durch drei blaue LEDs angezeigt. Im Stepped-Modus sind für den Modulation-Strip folgende, zusätzliche Parameter verfügbar:
  - **Divisions**-Menü: Wählen Sie hier, in wie viele Abschnitte der Modulations-Strip eingeteilt werden soll.

### 5.3.2 Arp-Hold-Modus.

Die Hold-Funktion des Arpeggiators dient zum Einrasten der vom Arpeggiator gespielten Noten.

Um die Hold-Funktion über Ihre Hardware zu nutzen:

#### 5.3.2.1 MASCHINE STUDIO

1. Drücken Sie **SHIFT** und **PAD MODE**, um in den Keyboard-Modus zu gelangen.
2. Drücken und halten Sie **NOTE REPEAT** für den Arpeggiator.

3. Drücken Sie Button 3 **HOLD**, um die Latch-Funktion des Arpeggiators einzuschalten.
  4. Drücken Sie Button 2 **LOCK**, wenn Sie möchten, dass der Arpeggiator weiterläuft, während Sie auf andere Modi zugreifen.
- Die Arpeggio-Noten werden gehalten. Drücken Sie erneut Button 3, um **HOLD** wieder auszuswitchen.



Drücken und halten Sie Button 3, um **FOLLOW** einzuschalten.

### 5.3.2.2 MASCHINE MK1 / MK2

1. Drücken Sie **SHIFT** und **PAD MODE**, um in den Keyboard-Modus zu gelangen.
  2. Drücken und halten Sie **NOTE REPEAT** für den Arpeggiator.
  3. Drücken Sie Button 3 **HOLD**, um die Latch-Funktion des Arpeggiators einzuschalten.
  4. Drücken Sie Button 2 **LOCK**, wenn Sie möchten, dass der Arpeggiator weiterläuft, während Sie auf andere Modi zugreifen.
- Die Arpeggio-Noten werden gehalten. Drücken Sie erneut Button 3, um **HOLD** wieder auszuswitchen.

### 5.3.2.3 MASCHINE MIKRO

1. Drücken Sie **SHIFT** und **PAD MODE**, um in den Keyboard-Modus zu gelangen.
  2. Drücken und halten Sie **NOTE REPEAT** für den Arpeggiator.
  3. Drücken Sie den rechten Pfeil-Button unter dem Display, um **HOLD** zu wählen.
  4. Drehen Sie den Control-Encoder, um die Latch-Funktion des Arpeggiators einzuschalten.
  5. Drücken Sie F3 **LOCK**, wenn Sie möchten, dass der Arpeggiator weiterläuft, während Sie auf andere Modi zugreifen.
- Die Arpeggio-Noten werden gehalten. Drehen Sie erneut den Control-Drehregler, um **HOLD** wieder auszuschalten.

## 5.4 Verschiedene, weitere Änderungen

### 5.4.1 Dateiformat für Native-Instruments-Plug-ins

MASCHINE 2.3 bringt ein verbessertes Dateiformat für User-Presets von Native-Instruments-Plug-ins mit. Mit diesem Dateiformat können Sie Presets im, für das jeweilige Plug-in, nativen Format speichern und die Dateien dann frei zwischen dem Plug-in-Instrument im Stand-alone-Modus, MASCHINE und KOMPLETE KONTROL austauschen.



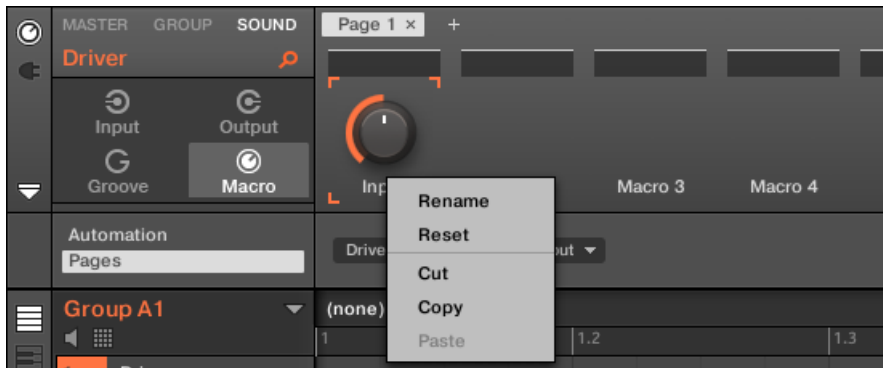
Um diese Funktion zu nutzen, müssen Sie sicherstellen, dass alle Native-Instruments-Plug-ins in der aktuellen Version installiert sind. Die aktuellen Versionen finden Sie im Service Center oder nach einem Log-in in Ihr Native-Instruments-Benutzerkonto.

### 5.4.2 Zuweisungs-Bereich

Das verbesserte Kontext-Menü (Rechtsklick) im Zuweisungs-Bereich bietet nun die Befehle [Cut](#) (Ausschneiden) und [Paste](#) (Einfügen) zur Einstellung externer Plug-in-Parameter und zusätzlich den Befehl [Copy](#) (Kopieren) für die Einrichtung von MASCHINE-Macros. Die Pages des Zuweisungs-Bereichs enthalten im Kontext-Menü außerdem die Einträge [Delete](#) (Löschen) und [Delete All](#) (Alle löschen).

### Macros

Mit den Macro-Reglern steuern Sie eine Auswahl an Parametern, die aus verschiedenen Quellen stammen können. In jedem Kanal (Sounds, Groups und Master) verfügbar, sind Macro-Regler nützlich beim Live-Spiel, weil Sie einen Satz an Parametern von verschiedenen Quellen selbst zusammenstellen können, um diese ohne Umschalten auf einer Seite zu bedienen.



Das Kontext-Menü der Macro-Eigenschaften.

Wenn der Zuweisungs-Bereich geöffnet und der Pages-Tab angewählt ist, rechtsklicken Sie zum Öffnen des Kontext-Menüs auf einen zugewiesenen oder nicht zugewiesenen Macro-Slot.

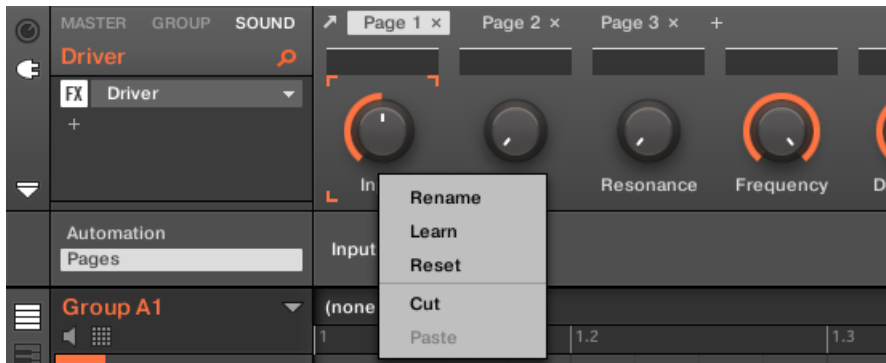
Im Kontext-Menü finden Sie folgende Einträge:

Menü-Eintrag	Beschreibung	Tastaturbefehle
Rename (Umbenennen)	Das Macro umbenennen.	Ctrl + R / Cmd + R
Reset (Zurücksetzen)	Das Macro zurücksetzen.	
Cut	Das Macro ausschneiden, um es an anderer Stelle einzufügen.	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	Das Macro kopieren.	Ctrl + C / Cmd + C
Einfügen	Das ausgeschnittene oder kopierte Macro an neuer Position einfügen.	Ctrl + V / Cmd + V

## Zuweisungs-Bereich – Plug-in-Pages

Wenn der Zuweisungs-Bereich geöffnet und der Pages-Tab angewählt ist, rechtsklicken Sie zum Öffnen des Kontext-Menüs auf einen zugewiesenen oder nicht zugewiesenen Parameter-Slot.





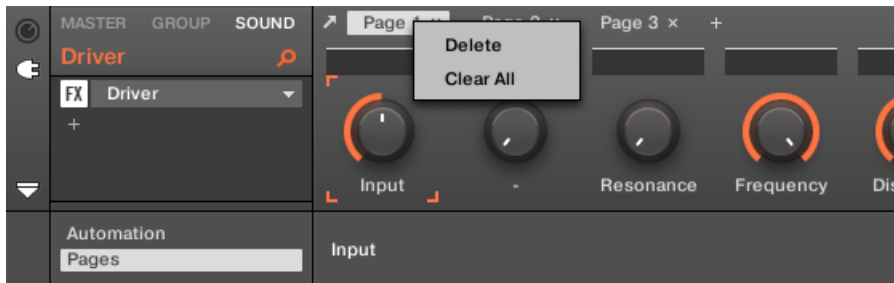
Das Kontext-Menü der Plug-in-Parameter.

Im Kontext-Menü finden Sie folgende Einträge:

Menü-Eintrag	Beschreibung	Tastaturbefehle
Rename (Umbenennen)	Das Macro umbenennen.	Ctrl + R / Cmd + R
Learn (Lernen)	Aktiviert den Lern-Modus.	
Reset (Zurücksetzen)	Das Macro zurücksetzen.	
Cut	Das Macro ausschneiden, um es an anderer Stelle einzufügen.	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	Das Macro kopieren.	Ctrl + C / Cmd + C
Einfügen	Das ausgeschnittene oder kopierte Macro an neuer Position einfügen. Paste ist nur verfügbar, wenn sich ein verwendbarer Parameter in der Zwischenablage befindet. Paste steht nur für das gleiche Plug-in zur Verfügung, das sich aber an anderer Stelle befinden kann.	Ctrl + V / Cmd + V

### Zuweisungs-Bereichs-Pages (Parameter und Macros)

Wenn der Zuweisungs-Bereich geöffnet und der Pages-Tab angewählt ist, rechtsklicken Sie zum Öffnen des Kontext-Menüs auf ein Page.



Das Kontext-Menü der Zuweisungs-Bereichs-Pages.

Im Kontext-Menü finden Sie folgende Einträge:

Menü-Eintrag	Beschreibung	Tastaturbefehle
Delete (Löschen)	Löscht die aktuelle Page mit allen Zuweisungen.	
Clear All (Alle löschen)	Löscht alle Zuweisungen und alle Pages.	

### 5.4.3 Browser-Plug-in-Slot-Auswahl

Wählen Sie mit dem **SHIFT**-Button direkt im Browser einen Plug-in-Slot. Der **SHIFT**-Button bietet temporären Zugriff auf den Plug-in-Modus, damit Sie einen Plug-in-Slot von der Plug-in-Liste wählen können. Das kann im Browser beim Laden von Inhalten auf allen drei Ebenen des MASCHINE-Audio-Routing-Systems eingesetzt werden: in Sounds, in Groups und im Master.

#### 5.4.3.1 Den fokussierten Plug-in-Slot im Browser von MASCHINE STUDIO ändern

Um den fokussierten Plug-in-Slot im Browser zu ändern:

1. Drücken Sie den **BROWSE**-Button.
  2. Drücken Sie **SHIFT** und dann Button 5 oder 6 zur Auswahl eines Plug-in-Slots.
- Der Slot im Fokus kann vom Browser aus geändert werden.

#### 5.4.3.2 Den fokussierten Plug-in-Slot im Browser von MASCHINE MK2 ändern

Um den fokussierten Plug-in-Slot im Browser zu ändern:

1. Drücken Sie den **BROWSE**-Button.

2. Drücken Sie **SHIFT** und dann Button 7 oder 8 zur Auswahl eines Plug-in-Slots.
- Der Slot im Fokus kann vom Browser aus geändert werden.

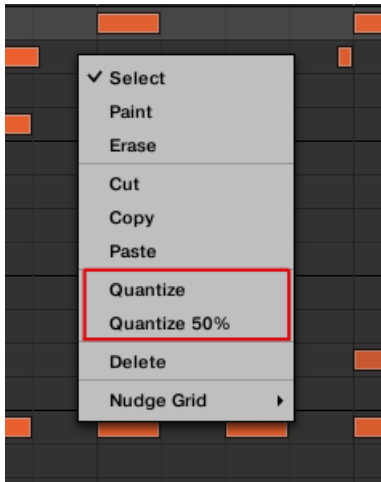
#### **5.4.3.3 Den fokussierten Plug-in-Slot im Browser von MASCHINE ändern**

Um den fokussierten Plug-in-Slot im Browser zu ändern:

1. Drücken Sie den **BROWSE**-Button.
  2. Drücken Sie **SHIFT** und dann Button 7 oder 8 zur Auswahl eines Plug-in-Slots.
- Der Slot im Fokus kann vom Browser aus geändert werden.

#### **5.4.4 Events über das Kontext-Menü des Pattern-Editors quantisieren**

Quantize und Quantize 50% stehen im Kontext-Menü des Pattern-Editors zur Verfügung. Dieses Menü bietet die gleichen Funktionen, wie die Betätigung von Quantize und Quantize 50% auf der MASCHINE-Hardware.



Quantize und Quantize 50% im Kontext-Menü des Pattern-Editors.

Um in der MASCHINE-Software voll oder halb zu quantisieren:

1. Wählen Sie im Pattern-Editor die Events, die Sie quantisieren möchten. Wenn nichts ausgewählt ist, wird er Inhalt des kompletten Patterns quantisiert.

2. Um die volle Quantisierung auf die gewählten Events anzuwenden, rechtsklicken Sie und wählen Sie **Quantize** vom Kontext-Menü.
3. Um nach der Aufnahme Ihres Patterns den Groove zu erhalten, können Sie mit einem Rechtsklick und der Wahl von **Quantize 50%** vom Kontext-Menü eine leichte Quantisierung vornehmen.
4. Um die Quantisierung rückgängig zu machen bzw. zu wiederholen, nutzen Sie die Tastenbefehle Ctrl+Z bzw. CTRL+Y (Cmd+Z/Cmd+Y beim Mac).



Mehr Informationen über Quantisierung und die Auswahl von Events finden Sie im MASCHINE-Benutzerhandbuch, das im Help-Menü der MASCHINE-Software zur Verfügung steht.

### 5.4.5 MIDI-Export

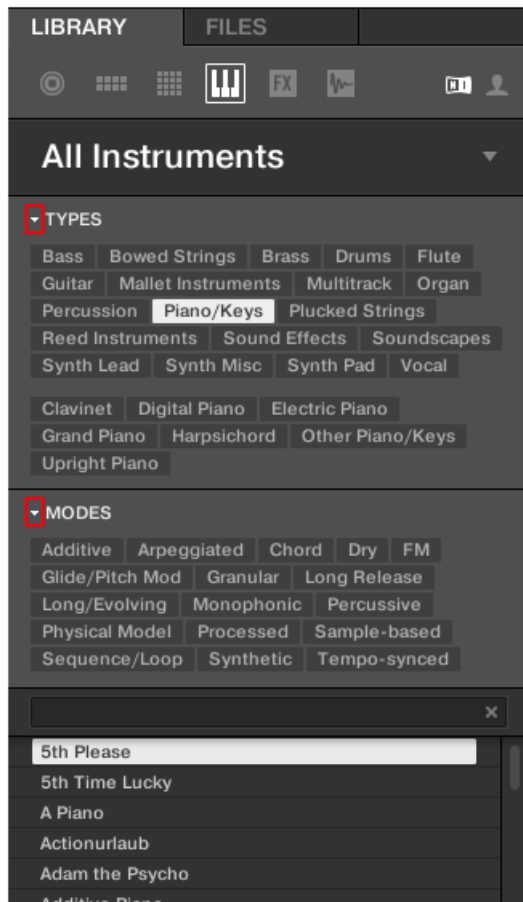
Sounds, die in keinem Group-Pattern Events enthalten, werden als leere MIDI-Tracks exportiert. Wenn Sie also mehrere Patterns exportieren und manche Sounds der Group nur Noten in manchen dieser Pattern haben, bekommen Sie trotzdem eine über alle exportierten Patterns konsistente Zuweisung der Noten zu den MIDI-Spuren. Wenn Sie außerdem ein Pattern exportieren und dann wieder in MASCHINE re-importieren, werden die Noten immer den korrekten Sounds zugewiesen.

### 5.4.6 Library-Browser

Die Attributes-Abschnitte (**TYPES** und **MODES**) können im Library-Browser jetzt minimiert werden, um mehr Platz für die Ergebnis-Liste zu schaffen, was insbesondere bei kleineren Bildschirmen nützlich ist.

Um die Attributes-Bereiche einzuklappen:

- Klicken Sie auf das kleine Dreieck links der Attributes (**TYPES** oder **MODES**).
- Die Attributes-Bereiche werden eingeklappt und Resultate werden je nach verfügbarem Platz angezeigt. Klicken Sie erneut auf das Dreieck, um die Abschnitte wieder zu öffnen.



Hervorgehobenes Dreieck neben den Attributes (TYPES und MODES).

### 5.4.7 Slicen (Zerschneiden) eines Samples

Bei der Anwendung der Slices eines Samples auf einen Sound einer ansonsten leeren Group wird der Grundton des Sounds, entsprechend der Tastaturzonen der Slices, auf C-2 gesetzt.

Der Parameter Root Note (Grundton) wird von allen Sounds einer Group geteilt. Wenn dem Sound aber Slices zugewiesen werden, beginnen diese Slices immer auf der niedrigst möglichen Note, um Raum für die maximale Anzahl an Slices zu schaffen. Wenn Sie in einer Group

bereits Sounds haben, wird der Grundton nach dem Anwenden der Slices nicht geändert, um das Verhalten der bestehenden Sounds nicht zu ändern. Dann entspricht die Anordnung der Slices im Sound, auf den sie angewendet wurden, allerdings nicht mehr dem ursprünglichen Zugriff auf die Slices mit den Pads im Sampling-/Slice-Tab. Normalerweise spielen Sie mit Pad 3 einen Grundton auf C3, während das tiefste Slice auf C-2 beginnt. Um diese Diskrepanz zu vermeiden und die Slices im Sound im gleichen Layout zu bekommen, wie bei ihrer Erzeugung auf dem Sampling-/Slice-Screen, wenden Sie Slices auf einen Sound in einer Group an, in der Sie nichts in andere Sounds geladen haben. Das funktioniert auch, wenn Sie mit dem Laden eines Samples in einen Sound einer Group anfangen, in die Sie bisher nichts anderes geladen haben.

### 5.4.8 MIDI-Eingangs-Modi

Mit MASCHINE können Sie Ihre Sounds über MIDI-Noten spielen (z.B. über eine MIDI-Tastatur).

In der Grundeinstellung spielen auf einem beliebigen MIDI-Eingang und beliebigen MIDI-Kanälen eingehende MIDI-Noten die entsprechenden Noten des Sounds im Fokus.

Zusätzlich können Sie wählen, ob ein Sound keinen MIDI-Eingang haben soll und außerdem in den Preferences von MASCHINE die Grundeinstellung für MIDI-Eingänge bestimmen.



Menü für die MIDI-Eingänge.

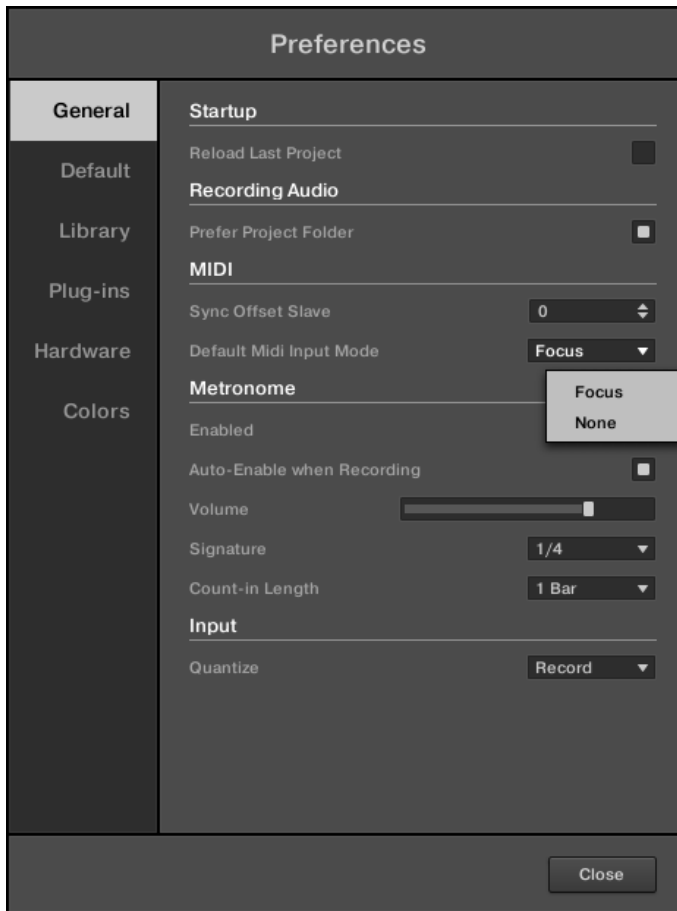
Der MIDI-Input kann folgendermaßen konfiguriert werden:

- **Default** (Grundeinstellung): Übernimmt die Grundeinstellung, wie sie in den Preferences von MASCHINE definiert ist. Die Grundeinstellung wird im **MIDI**-Abschnitt der **General**-Page definiert. Sie kann die Werte **Focus** oder **None** annehmen.
- **Focus**: MIDI-Daten von jedem angeschlossenen Controller werden zum Spiel des fokussierten (angewählten) Sound-Slots genutzt.
- **None** (Keine): Der Sound empfängt keine MIDI-Daten.
- **All**: Der Sound empfängt MIDI-Daten von allen angeschlossenen MIDI-Geräten.
- **Device Name** (Geräte-Name): Der Sound empfängt nur MIDI-Daten von dem Gerät, das im MIDI-Input-Menü ausgewählt ist, was zum Beispiel ein MIDI-Gerät sein kann, das Tonhöhen-Befehle erzeugt, wie ein Native-Instruments-KOMPLETE-KONTROL S-Series-Key-board.

### Einrichten der Grundeinstellung für den MIDI-Eingangs-Modus

Zur Wahl des MIDI-Eingangs-Modus:

1. Öffnen Sie die **Preferences**: Klicken Sie *Preferences...* im **Maschine**-Menü (Mac OS X) oder **File** -Menü (Windows) der Software-Steuerleiste oder im *File*-Untermenü des MASCHINE-Menüs.
  2. Klicken Sie links in den Preferences auf den **General**-Tab, um die General-Page anzuzeigen.
  3. Wählen Sie im **MIDI**-Bereich Ihren bevorzugten MIDI-Eingangs-Modus:  
**Focus**: MIDI-Daten von jedem angeschlossenen Controller werden zum Spiel des fokussierten (angewählten) Sound-Slots genutzt.  
**None** (Keine): Der gewählte Sound empfängt keine MIDI-Daten.
- Wenn als MIDI-Eingang **Default** (Grundeinstellung) gewählt ist, wird der in den Preferences gewählte MIDI-Eingangs-Modus verwendet.



MIDI-Grundeinstellungen im General-Abschnitt der MASCHINE-Preferences.

### 5.4.9 Scenes über MIDI triggern

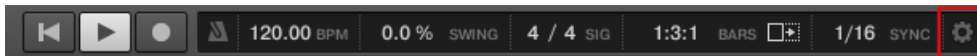
Der Hardware-Scene-Modus von MASCHINE kann so konfiguriert werden, dass er MIDI (Noten/ Programmwechsel-Befehle) erzeugt, mit denen Sie Scenes spielen können. Wenn MASCHINE als Plug-in läuft, werden diese MIDI-Daten zur Host-Anwendung geschickt. Wenn MASCHINE als Stand-alone-Anwendung läuft, werden diese MIDI-Daten an alle aktivierten MIDI-Ausgangs-Geräte geschickt.



Programmwechsel-Befehle für den MIDI-Szene-Wechsel können dazu genutzt werden, eine Scene-Performance in einer Host-Anwendung aufzunehmen und alle aufgenommenen Scene-Performances können dann in der DAW abgespeichert und zur Wiedergabe der Scenes in der aufgenommenen Reihenfolge wieder an MASCHINE zurück geschickt werden.

Um MIDI-Szene-Wechsel-Befehle zu senden:

1. Klicken Sie auf das Zahnrad-Symbol in der Software-Steuerleiste der MASCHINE-Software.



2. Wählen Sie **MIDI Scene Change**.
3. Klicken Sie **Program Change** (Programmwechsel-Befehle).



- MASCHINE wird dann Programmwechsel-Befehle erzeugen, wenn Scenes über die **SCENE**-Page der MASCHINE-Hardware ausgelöst werden.

## 6 Was ist neu in MASCHINE 2.2

Dieses Kapitel beschreibt die neuen Funktionen und die Änderungen an bestehenden Funktionen von MASCHINE 2.2.

Es folgt ein Überblick über die wichtigsten Neuerungen und Änderungen:

- **Perform-Funktionen:** MASCHINE 2.2 bietet erweiterte Akkord-, Skalen- und Arpeggio-Fähigkeiten, wenn Ihre Pads sich im Keyboard-Modus befinden. Diese neuen Funktionen erweitern die melodischen Möglichkeiten beim Spiel und der Aufnahme der Pads gewaltig! Siehe Abschnitt [↑6.1, Neue Perform-Funktionen](#).
- **Integration der KOMPLETE KONTROL S-SERIES:** Die neuen KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards von Native Instruments bieten eine enge Integration in die MASCHINE-Arbeitsabläufe und machen sie zu idealen Controller-Erweiterungen für die melodischen Teile Ihrer MASCHINE-Projekte. Siehe Abschnitt [4.2](#).
- **Berührungsempfindliche Drehregler auf dem MASCHINE-STUDIO-Controller:** Die Drehregler 1-8 unter den Displays Ihres MASCHINE-STUDIO-Controllers sind berührungsempfindlich: Sie reagieren nicht nur darauf, gedreht zu werden, sondern auch auf eine einfache Berührung mit dem Finger. Das ermöglicht in vielen Arbeitsabläufen von MASCHINE eine ganze Reihe praktischer und intuitiver Steuer-Funktionen! Siehe Abschnitt [↑6.2.8, Die Einstellungen für Ihr Keyboard in den MASCHINE-Preferences Vornehmen](#).
- Kleinere Änderungen in MASCHINE 2.2:
  - MIDI-THRU kann für jeden Sound oder jede Group aktiviert werden, was eine bessere Integration von MASCHINE in Host-Umgebungen ermöglicht. Siehe Abschnitt [↑6.4.1, MIDI-Thru für Groups und Sounds](#).
  - Ein [Controller-Menü](#) wurde der [Hardware-Page](#) der [Preferences](#) hinzugefügt, um schnelle Einstellungen der gewünschten Geräte zu ermöglichen. Siehe Abschnitt [↑6.4.2, Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences](#).
  - Enge Integration von KOMPLETE-10-Instrumenten und -Effekten: Der Control-Bereich in der Software und die Displays Ihres Controllers zeigen die verfügbaren Parameter-Pages der gesamten KOMPLETE-KONTROL-10-Library. Siehe Abschnitt [↑6.4.3, KOMPLETE-10-Integration: Bereichs-Namen auf Parameter-Pages](#).

- Verbesserungen der MASCHINE-Library: KONTAKT-Snapshots sind in der MASCHINE-Library enthalten und erscheinen im Library-Browser als Instrumente. Der Ordner 'User Content' von Native-Instruments ist in den Benutzer-Pfaden enthalten. Der Standard-Benutzer-Ordner kann nicht aus den Benutzer-Pfaden entfernt werden. Der Rescan (erneutes Einlesen) der Library kann abgebrochen werden. Siehe Abschnitt [↑6.4.4, Verbesserungen der Maschine-Library](#).

Alle diese Erweiterungen und Verbesserungen werden in den folgenden Abschnitten detailliert beschrieben.

Sehen Sie dazu auch

📖 Integration von KOMPLETE KONTROL [→ 160]

## 6.1 Neue Perform-Funktionen

Die neuen Perform-Funktionen gehören zu den großen Erweiterungen von MASCHINE 2.2. Inspiriert durch ähnliche Funktionen in KOMPLETE KONTROL und auf den KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards, erweitern diese Perform-Funktionen die bereits in bisherigen MASCHINE-Versionen verfügbaren Spiel-Werkzeuge gewaltig.



Die hier beschriebenen Funktionen ergänzen die bereits in bisherigen MASCHINE-Versionen verfügbaren Spiel-Werkzeuge, insbesondere Note-Repeat (Notenwiederholung), die verschiedenen Pad-Modi, den Grund-Ton, den Groove, usw.. Wenn Sie sich über eines dieser Themen im Unklaren sind, empfehlen wir die Lektüre von Kapitel 5 'Auf Ihrem Controller Spielen' im MASCHINE-2.0-Benutzerhandbuch.

### 6.1.1 Die Perform-Funktionen im Überblick

Die neuen Perform-Funktionen beinhalten die folgenden Komponenten:

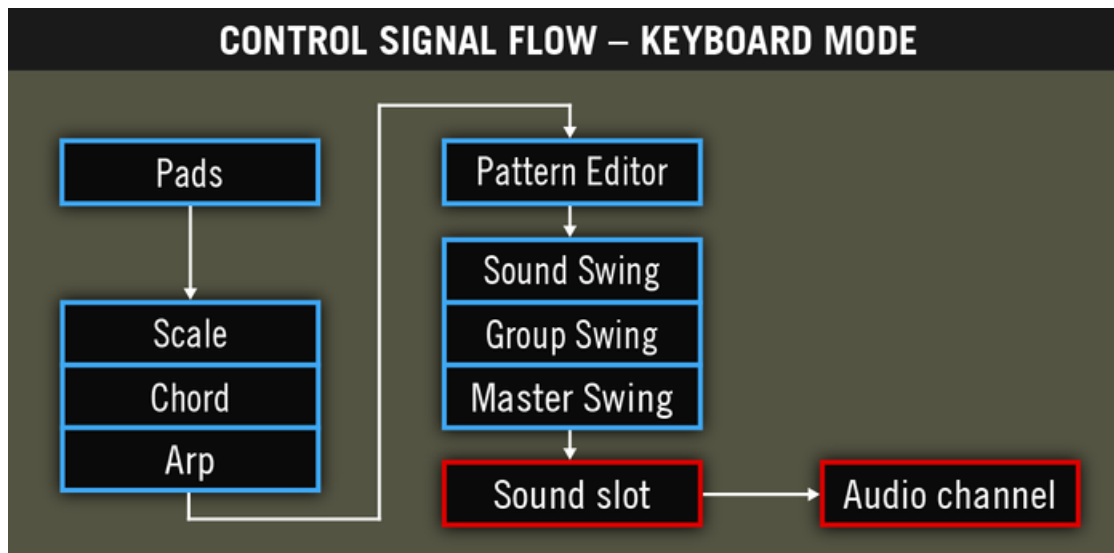
- Mit der **Scale- und Chords-Funktion** (Skalen und Akkorde) weisen Sie die Pads Noten in bestimmten Skalen zu und spielen gemäß der gewählten Skala durch den Anschlag einzelner Pads Akkorde.
- Die **Arp-Funktion** dient der Erzeugung von Arpeggios, die auf den gespielten Pads oder dem aktuell ausgelösten Akkord basieren.

Entwickelt zur Bereicherung der melodischen Inhalte Ihrer Projekte, stehen diese Funktionen zur Verfügung, wenn sich die Pads im **Keyboard-Modus** befinden. Außerdem sind Sie für die Live-Nutzung gestaltet und als solche nur über Ihren Hardware-Controller verfügbar (wie Note-Repeat).

Wenn sich Ihre Pads im Group-Modus befinden, können Sie, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen, die Note-Repeat-Funktion, Choke-Groups und Link-Groups nutzen.

### Der Steuer-Signalfluss — Pads im Keyboard-Modus

Das folgende Diagramm illustriert den Signalfluss in MASCHINE 2.2 zwischen dem Anschlag der Pads im Keyboard-Modus und den resultierenden Klängen:



Der Signalfluss inklusive der neuen Perform-Funktionen (Scale, Chord und Arp) mit den Pads im Keyboard-Modus.

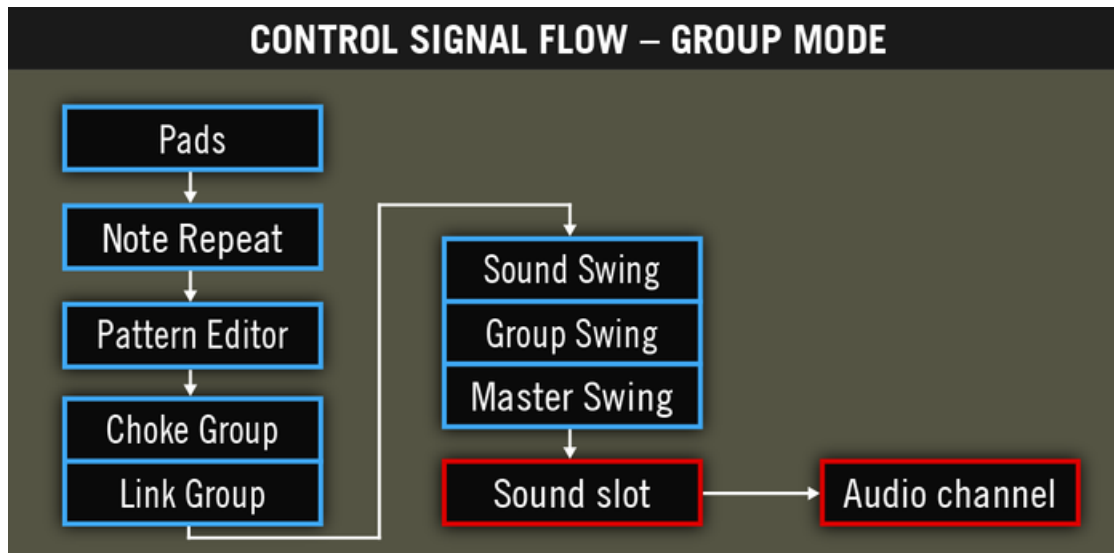
In diesem Bild repräsentieren blaue Zellen Module, die 'Steuer'-Signale erzeugen, d.h. sie lösen Befehle aus (z.B. Noten-Befehle beim Spiel der Pads), während rote Zellen Module repräsentieren, die Audio-Signale erzeugen (z.B. Sounds nach dem Empfang der oben erwähnten Noten-Befehle durch das Instrument, das im Sound-Slot geladen wurde).

Im Diagramm wird Ihnen Folgendes auffallen:

- Die Scale- und Chord-Module können das Arp-Modul beschicken, das Scale-Modul kann, wie wir später sehen werden, ebenfalls auf das Chord-Modul wirken.
- Die auf den Pads gespielten Noten werden zuerst durch die Perform-Funktionen geleitet (Scale, Chord- und Arp-Funktion), welche die resultierenden Noten zum Pattern-Editor schicken. Anders ausgedrückt, können Sie die erzeugten Skalen, Akkorde oder Arpeggio-Noten in Ihren Patterns aufnehmen. Die Perform-Funktionen bearbeiten allerdings nicht den Inhalt Ihrer Patterns.

### Der Steuer-Signalfluss — Pads im Group-Modus

Das folgende Diagramm illustriert den Signalfluss in MASCHINE 2.2 zwischen dem Anschlag der Pads im Group-Modus und den resultierenden Klängen:



Der Signalfluss inklusive der Perform-Funktionen (Note-Repeat, Choke-Group und Link-Group) mit den Pads im Group-Modus.

In dieser Abbildung wird Ihnen Folgendes auffallen:

- Note-Repeat nimmt zwischen dem Live-Spiel auf den Pads und dem Pattern-Editor den Platz der Scale-, Chord- und Arp-Module ein. Anders ausgedrückt, bearbeitet Note-Repeat nicht Ihre Patterns, aber Sie können seinen Ausgang in einem Pattern aufnehmen.

- Die Choke-Group- und Link-Group-Module wirken auf ihre Pad-Anschläge *und* auf den Inhalt Ihrer Patterns, aber Ihr Ergebnis kann nicht in Patterns aufgenommen werden.

### 6.1.2 Skalen Auswählen und Akkorde erzeugen

MASCHINE 2.2 beinhaltet eine gewaltige Anzahl an Skalen und Akkorden, die Sie auswählen und beim Spiel Ihrer Sounds nutzen können. Dies eröffnet Möglichkeiten zum Spiel von Instrumenten, wie einem Klavier, innerhalb z.B. der pentatonischen Moll-Skala, ohne dabei auf Ihrem Controller eine 'falsche' Note treffen zu können oder zum Spiel von immer passenden Akkorden durch den Anschlag einzelner Pads.



Die Scale- und Chord-Funktion steht nur zu Verfügung, wenn sich die Pads im Keyboard-Modus befinden.

Auf Ihrem Controller **wurde der Pad-Modus umgestaltet**, um die Parameter der im Keyboard-Modus verfügbaren, neuen Scale- und Chord-Funktionen hinzuzufügen.

- Choke-Group- und Link-Group-Parameter wurden durch die Scale- und Chord-Parameter ersetzt.
- Der Parameter Base Key verwandelt sich in den Parameter Root Note (Grundton).

Alle im Pad-Modus eingeführten Änderungen drehen sich um den Keyboard-Modus, während alle anderen Modi und Einstellungen (Group-Modus, 16-Velocities-Modus, Fixed-Velocity-Option und Fix-Velocity-Parameter sowie Choke-Groups, Link-Groups und Base-Key im Group-Modus) identisch mit denen in bisherigen MASCHINE-Versionen sind. Mehr Informationen dazu finden Sie im MASCHINE-2.0-Benutzerhandbuch.



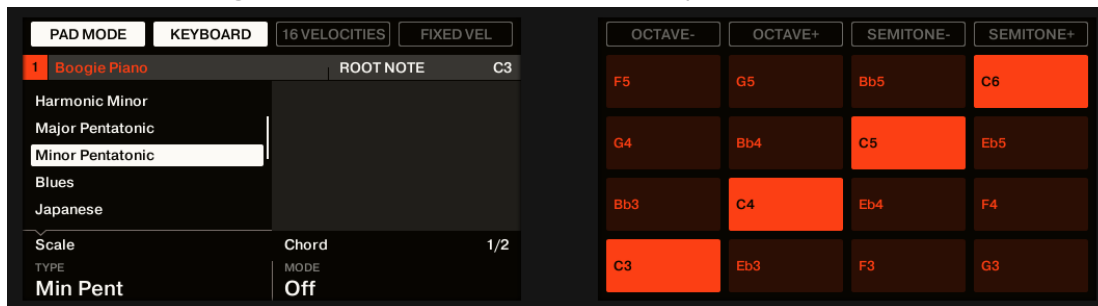
Diese Änderungen betreffen den Pad-Modus Ihres Controllers. Im Pad-View der Software sind die Parameter **Key**, **Choke** und **Link** immer noch sichtbar und wirken auf Sound-Slots, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen, mit einer Ausnahme: **Key** (das den Parameter Base Key steuert) wirkt nur auf das Pad des Sound-Slots, wenn Ihre Pads sich im Group-Modus befinden und sein Effekt ist nicht hörbar, solange sich die Pads im Keyboard-Modus befinden (und der Pattern-Editor im Keyboard-View).

Dieser Abschnitt bietet eine praxisnahe Einführung in die Nutzung von Skalen und Akkorden auf Ihrem Controller. Die entsprechenden Parameter werden detailliert in Abschnitt [↑6.1.3, SCALE- und Chord-Parameter](#) beschrieben.

### 6.1.2.1 Skalen Auswählen und Akkorde Spielen auf MASCHINE STUDIO

Wählen wir einmal eine bestimmte Skala, sagen wir Pentatonisch-Moll. Tun Sie Folgendes auf Ihrem Controller:

1. Schalten Sie den Fokus auf einen Sound-Slot, der ein polyphones Instrument enthält oder laden Sie eines in den gewünschten Sound-Slot.
2. Drücken und halten Sie den **PAD-MODE**-Button, um in den Pad-Modus zu gelangen (oder drücken Sie **PAD MODE** + Button 1, um ihn festzusetzen).
3. Mit Button 2 (**KEYBOARD**) gelangen Sie in den Keyboard-Modus.
4. Prüfen Sie, dass die erste Parameter-Page angewählt ist (1/2 wird unten links im linken Display angezeigt), wenn nicht, drücken Sie den halb leuchtenden, linken Page-Button, um sie auszuwählen.
5. Drehen Sie Drehregler 1 (**Scale TYPE**), um **Minor Pentatonic** (pentatonisch Moll) auszuwählen.



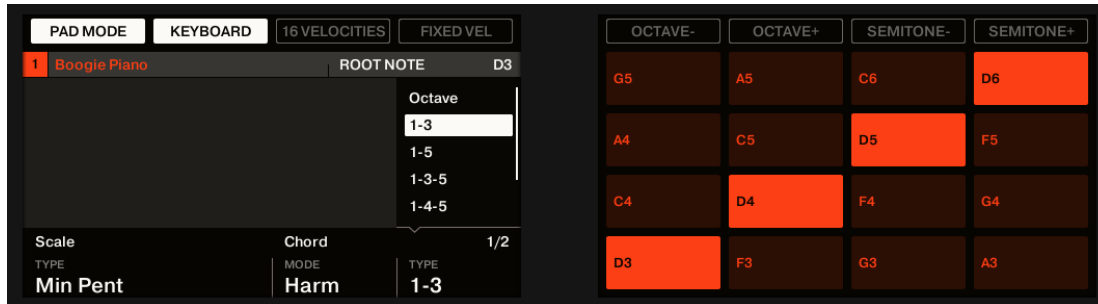
→ Spielen Sie ein paar Pads: Sie lösen nur Noten aus der gewählten Skala aus. Das rechte Display zeigt die durch das jeweilige Pad gespielte Note an. Außerdem werden der Grundton (in der Grundeinstellung C3) und seine Oktaven hervorgehoben und die entsprechenden Pad auf Ihrem Controller leuchten hell.

Fangen wir jetzt die Skala mit D3 anstatt mit C3 an:

- ▶ Drücken Sie zweimal Button 8 (**SEMITONE+**).
- Spielen Sie ein paar Pads: Sie lösen nur Noten aus der pentatonischen Moll-Skala Skala mit dem Grundton D aus. Außerdem wurden alle Ihre Pads um zwei Halbtöne nach oben verschoben, so dass Pad 1 immer noch den Grundton der gewählten Skala spielt.

Jetzt möchten wir, dass die Pads anstatt Einzelnoten Akkorde spielen. Zunächst hätten wir gerne Akkorde, die auf der aktuell gewählten, pentatonischen Moll-Skala basieren:

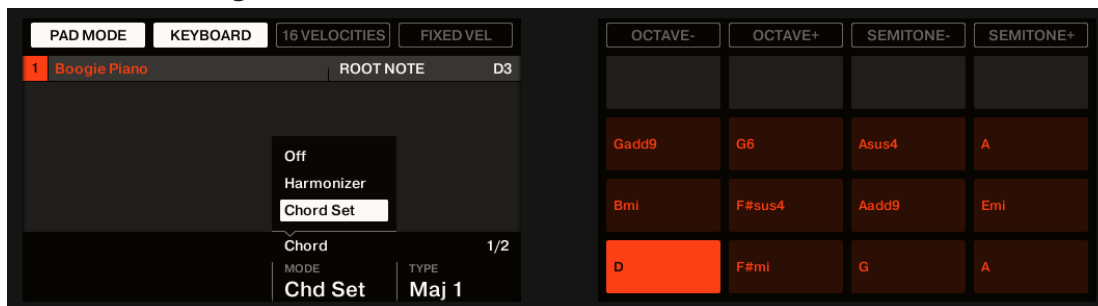
1. Drehen Sie Drehregler 3 (Chord MODE), um Harmonizer auszuwählen.
2. Drehen Sie Drehregler 4 (Chord TYPE) und wählen Sie 1-3.



→ Spielen Sie ein paar Pads: Jedes Pad löst einen Akkord aus, der die Original-Note des Pads (die "1" in 1-3) und die Note zwei Pads darüber (die "3" in 1-3) enthält. Egal welche Pads Sie spielen, alle Akkorde nutzen nur Noten aus der Skala, die wir bestimmt haben (die pentatonische Moll-Skala in D).

Probieren wir jetzt die verfügbaren anderen Akkord-Modi aus:

1. Drehen Sie Drehregler 3 (Chord MODE) und wählen Sie Chord Set.





- Der Parameter **Scale TYPE** (Drehregler 1) verschwindet aus dem linken Display und der Parameter **Chord TYPE** (Drehregler 4) bietet andere Einträge. Das Licht der Pads in der obersten Reihe Ihres Controllers geht aus und diese Pads sind deaktiviert. Die anderen 12 Pads spielen verschiedene Akkorde, die im rechten Display angezeigt werden. Sie können auf einen anderen Satz mit 12 Akkorden umschalten, indem Sie Drehregler 4 drehen (**Chord TYPE**). Diese Akkorde sind nicht mehr an die pentatonische Moll-Skala gebunden, sie basieren allerdings immer noch auf dem gewählten Grundton (der oben rechts im linken Display angezeigt wird).

### 6.1.2.2 Skalen Auswählen und Akkorde Spielen auf MASCHINE MK2

Wählen wir einmal eine bestimmte Skala, sagen wir Pentatonisch-Moll. Tun Sie Folgendes auf Ihrem Controller:

1. Schalten Sie den Fokus auf einen Sound-Slot, der ein polyphones Instrument enthält oder laden Sie eines in den gewünschten Sound-Slot.
2. Drücken und halten Sie den **PAD-MODE**-Button, um in den Pad-Modus zu gelangen (oder drücken Sie **PAD MODE** + Button 1, um ihn festzusetzen).
3. Mit Button 2 (**KEYBOARD**) gelangen Sie in den Keyboard-Modus.
4. Prüfen Sie, dass die erste Parameter-Page ausgewählt ist (1/2 wird unten rechts im linken Display angezeigt), wenn nicht, drücken Sie den halb leuchtenden, linken Page-Button, um sie auszuwählen.
5. Drehen Sie Drehregler 1 (**SCALE TYPE**), um **MIN PENT** (pentatonisch Moll) auszuwählen.



- Spielen Sie ein paar Pads: Sie lösen nur Noten aus der gewählten Skala aus. Das rechte Display zeigt die durch das jeweilige Pad gespielte Note an. Außerdem werden der Grundton (in der Grundeinstellung C3) und seine Oktaven hervorgehoben und die entsprechenden Pad auf Ihrem Controller leuchten hell.

Fangen wir jetzt die Skala mit D3 anstatt mit C3 an:

- ▶ Drücken Sie zweimal Button 8 (**SEMI+**).

→ Spielen Sie ein paar Pads: Sie lösen nur Noten aus der pentatonischen Moll-Skala Skala mit dem Grundton D aus. Außerdem wurden alle Ihre Pads um zwei Halbtöne nach oben verschoben, so dass Pad 1 immer noch den Grundton der gewählten Skala spielt.

Jetzt möchten wir, dass die Pads anstatt Einzelnoten Akkorde spielen. Zunächst hätten wir gerne Akkorde, die auf der aktuell gewählten, pentatonischen Moll-Skala basieren:

1. Drehen Sie Drehregler 3 (Chord MODE), um HARM auszuwählen.
2. Drehen Sie Drehregler 4 (CHORD TYPE) und wählen Sie 1-3.



→ Spielen Sie ein paar Pads: Jedes Pad löst einen Akkord aus, der die Original-Note des Pads (die "1" in 1-3) und die Note zwei Pads darüber (die "3" in 1-3) enthält. Egal welche Pads Sie spielen, alle Akkorde nutzen nur Noten aus der Skala, die wir bestimmt haben (die pentatonische Moll-Skala in D).

Probieren wir jetzt die verfügbaren anderen Akkord-Modi aus:

1. Drehen Sie Drehregler 3 (CHORD MODE) und wählen Sie CHD SET.



→ Der Parameter SCALE TYPE (Drehregler 1) verschwindet aus dem linken Display und der Parameter CHORD TYPE (Drehregler 4) bietet andere Einträge. Das Licht der Pads in der obersten Reihe Ihres Controllers geht aus und diese Pads sind deaktiviert. Die anderen 12 Pads spielen verschiedene Akkorde, die im rechten Display angezeigt werden. Sie können auf einen anderen Satz mit 12 Akkorden umschalten, indem Sie Drehregler 4 drehen (CHORD TYPE). Diese Akkorde sind nicht mehr an die pentatonische Moll-Skala gebunden, sie basieren allerdings immer noch auf dem gewählten Grundton (der oben rechts im linken Display angezeigt wird).

### 6.1.2.3 Skalen Auswählen und Akkorde Spielen auf MASCHINE MIKRO MK2

Wählen wir einmal eine bestimmte Skala, sagen wir Pentatonisch-Moll. Tun Sie Folgendes auf Ihrem Controller:

1. Schalten Sie den Fokus auf einen Sound-Slot, der ein polyphones Instrument enthält oder laden Sie eines in den gewünschten Sound-Slot.
2. Drücken und halten Sie den **PAD-MODE**-Button, um in den Pad-Modus zu gelangen (oder setzen Sie ihn mit der üblichen Methode fest).
3. Mit **F1 (KEYBD)** gelangen Sie in den Keyboard-Modus.
4. Wenn nötig, drücken Sie die Pfeil-Buttons, um den Parameter **2/4: SCALE TYPE** zu sehen.
5. Drehen Sie den Control-Drehregler, um **MIN PENT** auszuwählen.



→ Spielen Sie ein paar Pads: Sie lösen nur Noten aus der gewählten Skala aus. Die dem Grundton (in der Grundeinstellung C3) und seinen Oktaven entsprechenden Pads leuchten hell.

Fangen wir jetzt die Skala mit D3 anstatt mit C3 an:

1. Drücken Sie die linke Pfeiltaste, um den Parameter **1/4: Root Note** auszuwählen.
  2. Drehen Sie den Master-Drehregler, um den Grundton auf **D3** zu setzen.
- Spielen Sie ein paar Pads: Sie lösen nur Noten aus der pentatonischen Moll-Skala Skala mit dem Grundton D aus. Außerdem wurden alle Ihre Pads um zwei Halbtöne nach oben verschoben, so dass Pad 1 immer noch den Grundton der gewählten Skala spielt.

Jetzt möchten wir, dass die Pads anstatt Einzelnoten Akkorde spielen. Zunächst hätten wir gerne Akkorde, die auf der aktuell gewählten, pentatonischen Moll-Skala basieren:

1. Drücken Sie die rechte Pfeiltaste, um den Parameter **3/4: CHORD MODE** auszuwählen.

2. Drehen Sie den Master-Drehregler und wählen Sie **HARM**.



3. Drücken Sie die rechte Pfeiltaste, um den Parameter **4/5: CHORD TYPE** auszuwählen.
4. Drehen Sie den Master-Drehregler und wählen Sie **1-3**.



→ Spielen Sie ein paar Pads: Jedes Pad löst einen Akkord aus, der die Original-Note des Pads (die "1" in 1-3) und die Note zwei Pads darüber (die "3" in 1-3) enthält. Egal welche Pads Sie spielen, alle Akkorde nutzen nur Noten aus der Skala, die wir bestimmt haben (die pentatonische Moll-Skala in D).

Probieren wir jetzt die verfügbaren anderen Akkord-Modi aus:

1. Drücken Sie die linke Pfeiltaste, um den Parameter **3/5: CHORD MODE** auszuwählen.
2. Drehen Sie den Control-Drehregler, um **CHD SET** auszuwählen.



- Das Licht der Pads in der obersten Reihe Ihres Controllers geht aus und diese Pads sind deaktiviert. Die anderen 12 Pads spielen verschiedene Akkorde, die im rechten Display angezeigt werden. Sie können auf einen anderen Satz mit 12 Akkorden umschalten, indem Sie den Parameter 3/4: CHORD TYPE wählen und des Endlos-Drehregler drehen. Diese Akkorde sind nicht mehr an die pentatonische Moll-Skala gebunden, sie basieren allerdings immer noch auf dem gewählten Grundton (der rechts in der Mitte des Displays angezeigt wird).

### 6.1.3 SCALE- und Chord-Parameter

Dieser Abschnitt beschreibt die Skalen- und Akkord-Funktionen und ihre Parameter und bietet eine Liste mit allen, auf Ihrem Controller verfügbaren, Skalen und Akkorden.

#### Allgemeine Anmerkungen zu Skalen und Akkorden

- Die Scale- und Chord-Parameter sind für alle Sound-Slots einer bestimmten Group gleich, Sie können aber für jede Group verschiedene Scale- und Chord-Parameter haben. Die Scale- und Chord-Parameter jeder Group werden mit dem Project gespeichert. Wenn Sie allerdings eine Group abspeichern, werden die Scale- und Chord-Parameter *nicht* mit der Group abgespeichert.
- Die Scale- und Chord-Funktionen bearbeiten nur das Live-Spiel auf den Pads Ihres Controllers. Eingaben über MIDI-Controller von Drittanbietern und im Pattern-Editor aufgenommene Daten werden von den Note-Repeat- und Arp-Funktionen nicht bearbeitet.



Nutzer der KOMPLETE KONTROL S-SERIES: Eingaben über Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard können ebenfalls über die Scale- und Chord-Funktionen bearbeitet werden. Dies wird in Abschnitt [↑6.2.5, Nutzung der Perform-Funktionen](#) beschrieben.

- Die Ergebnisse der Scale- und Chord-Funktionen werden im Pattern-Editor aufgenommen.
- Die Scale- und Chord-Funktionen können in MASCHINE nicht moduliert oder automatisiert werden.
- Wenn ein Sound aber ein KOMPLETE-Instrument beherbergt, das auf bestimmten Tasten Steuer-Noten (z.B. Tasten-Schalter) bietet, werden diese Noten von den Scale- und Chord-Funktionen nicht gespielt.

## Verfügbare Skalen

Die Skalen-Funktion wird über zwei Parameter gesteuert:

- **Root Note** (Grundton; C3 in der Grundeinstellung): Bestimmt sowohl den Grundton der Skala als auch die jeweilige von Pad 1 ausgelöste Note. Als direkte Konsequenz daraus spielt Pad 1 immer den Grundton der gewählten Skala.



Der Parameter Root Note (Grundton) ersetzt den Base-Key-Parameter, der im Keyboard-Modus bisheriger MASCHINE-Versionen zu finden war und jetzt nur noch im Group-Modus verfügbar ist. Obwohl die Root Note auf Ihrem Controller genau so bearbeitet wird, wie der Base Key, sollten Sie daran denken, dass sie unabhängig voneinander sind. Verglichen mit dem Base Key, bestimmt die Root Note zusätzlich noch die Anfangs-Note der gewählten Skala. Außerdem gilt die Root Note, wie alle Scale- und Chord-Parameter, für alle Sound-Slots in der Group, während der Base Key für jeden Sound-Slot unabhängig eingestellt werden kann.

- **Scale Type** (Skalentyp; in der Grundeinstellung Chromatic): Wählt das Skalen-Muster, dessen Noten den Pads Ihres Controllers zugewiesen wird: Der Grundton ist auf Pad 1, die zweite Note des gewählten Skalentyps ist auf Pad 2, usw. Wenn alle Noten zugewiesen sind, spielt das nächste Pad den Grundton in der nächsten Oktave. Der Grundton und seine Oktaven werden durch hell leuchtende Pads dargestellt, während die anderen Pads abgedunkelt leuchten.

Die folgenden Skalentypen stehen zur Verfügung:

Skalentyp	Grade (1 = Grundton)
Chromatic (Grundeinstellung)	<div><div>1</div><div>#1</div><div>2</div><div>#2</div><div>3</div><div>4</div><div>#4</div><div>5</div><div>#5</div><div>6</div><div>#6</div><div>7</div></div>
Major (Dur)	<div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div></div>

Skalentyp	Grade (1 = Grundton)
Minor (Moll)	1 2 b3 4 5 b6 b7
Harmonic Minor (Harm- nisch Moll)	1 2 b3 4 5 b6 7
Major Pentatonic (Dur pentatonisch)	1 2 3 5 6




Skalentyp	Grade (1 = Grundton)
Minor Pentatonic (Moll pentatonisch)	1 b3 4 5 b7
Blues	1 b3 4 #4 5 b7
Japanese (Japanisch)	1 2 b3 5 b6

Skalentyp	Grade (1 = Grundton)
Freygish (Phrygisch)	1 b2 3 4 5 b6 b7
Gypsy (Zigeuner)	1 2 b3 #4 5 b6 7
Flamenco	1 b2 3 4 5 b6 7

Skalentyp	Grade (1 = Grundton)
Altered (Alteriert)	1 b2 b3 b4 b5 b6 b7
Whole Tone (Ganzton)	1 2 3 #4 #5 #6

Skalentyp	Grade (1 = Grundton)
Half-Whole Diminished (Halbton vermindert)	1 b2 #2 3 #4 5 6 b7
Whole-Half Diminished (Halb-Ganz vermindert)	1 2 b3 #3 #4 #5 6 7

In der Grundeinstellung ist die chromatische Skala ausgewählt - anders ausgedrückt spielen Ihre Pads in der Grundeinstellung jeden Halbton, wie in vorherigen Versionen von MASCHINE.



Der Scale-Type-Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn der Chord-Mode-Parameter auf Chord Set gesetzt ist - siehe unten für mehr dazu.

## Verfügbare Akkorde

Die Chord-Funktion kann abhängig vom gespielten Pad und der möglicherweise gewählten Skala automatisch Akkorde erzeugen. Die Chord-Funktion wird mit zwei Parametern gesteuert:

- **Chord Mode** (Akkord-Modus; in der Grundeinstellung aus): Wählt zwischen drei verschiedenen Modi der Akkord-Erzeugung:
  - **Off** (Aus): Es werden keine Akkorde erzeugt. Nur die den angeschlagenen Pads entsprechenden Noten werden gespielt.
  - **Harmonizer**: Erzeugt Akkorde, die auf den angeschlagenen Pads und den Noten der, mit den Parametern Root Note und Scale Type (siehe oben) gewählten, Skala basieren. Nutzen Sie den Chord-Type-Parameter, um die Noten zu bestimmen, die im Akkord genutzt werden (siehe unten). Wenn der Akkord gespielt wird, leuchten die Pads aller beteiligter Noten auf.
  - **Chord Set**: Dieser spezielle Modus weist den ersten 12 Pads Ihres Controllers einen Satz Akkorde zu. Diese Akkorde sind nicht an einen Skalentyp gebunden, sie werden nur durch die gewählte Root Note beeinflusst. Nutzen Sie den Chord-Type-Parameter, um einen bestimmten Satz an Akkorden zu wählen, die den Pads zugewiesen werden (siehe unten). In diesem Modus leuchtet nur das gespielte Pad auf.
- **Chord Type**: Bestimmt die Akkorde, die Ihren Pads zugewiesen werden. Die verfügbaren Akkord-Typen hängen vom gewählten Chord-Modus und dem Scale Type (Skalentyp) ab.
  - Wenn der Chord-Mode auf Harmonizer steht, bietet der Chord-Type-Parameter verschiedene Akkorde, abhängig davon, ob Scale Type auf Chromatic oder eine der anderen Skalen gesetzt ist. Alle verfügbaren Akkorde sind in der Tabelle unten aufgelistet.
  - Wenn Chord Mode auf Chord Set gesetzt ist, bietet der Chord-Type-Parameter 16 verschiedene Sätze mit jeweils 12 Akkorden (8 Major-Sätze (Dur) und 8 Minor-Sätze (Moll)): Major 1, Major 2, ..., Major 8, und Minor 1, Minor 2, ..., Minor 8. Die 12 Akkorde werden den ersten 12 Pads zugewiesen. Pads 13-16 sind deaktiviert.

Wenn Chord Mode auf **Harmonizer** und Scale Type auf **Chromatic** gesetzt ist, kann der Akkord alle Halbtöne nutzen, weil diese Skala sie dann alle enthält. Chord Type bietet dann folgende Akkorde:

Akkord-Typ	Über der Gespielten Note Hinzugefügte Halbtöne
Oktave	12
Perfect 4 (Reine Quar- te)	5
Perfect 5 (Reine Quin- te)	7
Major (Dur)	4 and 7
Minor (Moll)	3 und 7
Suspended 4 (vorge- haltene Quarte)	5 und 7
Major 7 (Dur-Septak- kord)	4, 7, und 11
Minor 7 (Moll-Septak- kord)	3, 7 und 10
Dominant 7 (Domi- nant-Septakkord)	4, 7 und 10
Dominant 9 (Domi- nant-Septakkord)	4, 7, 10 und 14
Minor 7♭5 (Moll 7♭5)	3, 6 und 10
Diminished 7 (Vermin- derter Septakkord)	3, 6 und 9
Augmented (übermä- ßig)	4 und 8
Quartal	5, 10 und 15
Trichord	5 und 11

Wenn Chord Mode auf **Harmonizer** und Scale Type auf **eine andere Skala als Chromatic** gesetzt ist, ist der Akkord an die jeweiligen Noten gebunden, die in der gewählten Skala vorkommen. Chord Type bietet dann folgende Akkorde:

Akkord-Typ	Der Gespielten Note Hinzugefügte Noten
Oktave	Oktave
1-3	Dritte
1-5	Fünfte
1-3-5	Dritte und Fünfte
1-4-5	Vierte und Fünfte
1-3-5-7	Dritte, Vierte und Fünfte
1-4-7	Vierte und Siebte

Skalen und Akkorde: Visuelle Rückmeldung auf den Pads

Wenn Skalen und/oder Akkorde aktiviert sind, informieren Sie die LEDs der Pads jederzeit über die aktuelle Skalen- und Akkord-Konfiguration. Das Standard-Leucht-Verhalten Ihrer Pads wird durch die Scale- und Chord-Funktionen wie folgt beeinflusst:

Wenn **Chord Mode** auf **Off** (Aus) oder **Harmonizer** gesetzt ist, leuchten die Pads mit dem Grundton hell.

Typ des Pads (für die gewählte Skala)	LED im Grundzustand	LED, wenn das Pad angeschlagen wird
Grundtöne	Hell leuchtend	Leuchtet auf
Andere Pads	Halb beleuchtet	Leuchtet auf

Beachten Sie bitte, dass bei gewählten Harmonizer-Chord-Modus Pads, die als Teil des Akkord gespielt werden, ebenfalls aufleuchten.

Wenn **Chord Mode** auf **Chord Set** gesetzt ist, leuchtet Pad 1 hell:

Typ des Pads	LED im Grundzustand	LED, wenn das Pad angeschlagen wird
Pad 1	Hell leuchtend	Leuchtet auf
Pads 2-12	Halb beleuchtet	Leuchtet auf
Pads 13-16	Aus (Pad deaktiviert)	

## **Enharmonische Schreibweise des Grundtons**

Auf Ihrem Controller wird die enharmonische Schreibweise des Grundtons abhängig vom gewählten Scale Type, Chord Mode und Chord Type variieren, um die Schreibweise der gesamten Skala / des Akkord-Satzes zu optimieren.



Bedingung	Enharmonische Schreibweise
Scale Type steht auf Chromatic	C C# D D# E F F# G G# A A# B
Scale Type steht <i>nicht</i> auf Chromatic	C C# D E <sub>b</sub> E F F# G A <sub>b</sub> A B <sub>b</sub> B

Bedingung	Enharmonische Schreibweise
Chord Mode ist auf Chord Set gesetzt und Chord Type auf Major 1-8	C D $\flat$ D E $\flat$ E F F $\sharp$ G A $\flat$ A B $\flat$ B
Chord Mode ist auf Chord Set gesetzt und Chord Type auf Minor 1-8	C C $\sharp$ D D $\sharp$ E F F $\sharp$ G G $\sharp$ A B $\flat$ B

## Noten Löschen

Beim **Löschen von Noten** über Ihren Controller, variieren die effektiv gelöschten Noten mit dem aktuell gewählten Chord-Modus:

- Wenn der Chord-Modus auf Off (Aus) gesetzt ist, werden die Noten mit der Tonhöhe gelöscht, die der des gedrückten Pads entsprechen.
- Wenn der Chord-Modus auf Harmonizer gesetzt ist, werden ebenfalls nur die Noten mit der Tonhöhe des gedrückten Pads gelöscht. Die anderen Noten des gespielten Akkords werden *nicht* gelöscht.
- Wenn Chord Mode auf Chord Set gesetzt ist, werden keine Noten gelöscht, d.h. das Löschen ist deaktiviert.

### 6.1.4 Erzeugung von Arpeggios und Notenwiederholungen

MASCHINE 2.2 bringt eine flexible und vielseitige **Arp-Funktion** mit, ein Arpeggiator, mit dem Sie Ihre Sounds effizient in Noten-Sequenzen spielen können. Die Arpeggien werden sowohl gemäß der gehaltenen Pads als auch der über die Scale- und Chord-Funktionen konfigurierten Akkorde erzeugt (siehe Abschnitt [↑6.1.2, Skalen Auswählen und Akkorde erzeugen](#)).



Wenn Sie Akkorde aktiviert haben, können Sie sogar mehr als ein Pad drücken, um die Noten aller jeweiligen Akkorde in Ihr Arpeggio einzuschließen!

Wie die Scale- und Chord-Funktion, ist die Arp-Funktion **ganz dem Keyboard-Modus gewidmet**.

Die Arp-Funktion kann als melodische Erweiterung der Note-Repeat-Funktion (Notenwiederholung) betrachtet werden, die bereits in vorherigen MASCHINE-Versionen verfügbar war: Tatsächlich ersetzt und erweitert Arp das Note Repeat im Keyboard-Modus. Anstatt Noten wiederholt mit der gleichen Tonhöhe zu spielen, können Sie jetzt Noten-Sequenzen mit verschiedenen Tonhöhen spielen.



Eine detaillierte Beschreibung von Note Repeat finden Sie in Abschnitt 5.2.1 'Note Repeat' im MASCHINE-2.0-Benutzerhandbuch.

Arp und Note Repeat haben auf Ihrem Controller ähnliche Modi: Abhängig davon, ob Ihre Pads im Group- oder im Keyboard-Modus sind, schaltet die Betätigung von **NOTE REPEAT** auf dem Controller in den Note-Repeat-Modus bzw. in den Arp-Modus. Der Arp-Modus fügt den Parametern des Note-Repeat-Modus ein paar hinzu.

## Allgemeine Anmerkungen über die Note-Repeat- und Arp-Funktionen

- Die Note-Repeat- / Arp-Parameter sind für alle Sound-Slots in allen Groups Ihres Projects identisch. Diese Parameter werden mit dem Project abgespeichert.
- Die Note-Repeat- / Arp-Funktionen bearbeiten nur das Live-Spiel auf den Pads Ihres Controllers. Eingaben über MIDI-Controller von Drittanbietern und im Pattern-Editor aufgenommene Daten werden von den Note-Repeat- und Arp-Funktionen nicht bearbeitet.



Nutzer der KOMPLETE KONTROL S-SERIES: Eingaben über Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards können ebenfalls über die Arp-Funktionen bearbeitet werden. Dies wird in Abschnitt [16.2.5, Nutzung der Perform-Funktionen](#) beschrieben.

- Die Note-Repeat- / Arp-Funktionen erkennen und nutzen jegliche Druck-Änderungen, die Sie auf den einzelnen, gespielten Pads ausüben (Polyphoner Aftertouch). So können Sie Arpeggien und Noten-Sequenzen mit variabler Velocity spielen!
- Die Ergebnisse der Note-Repeat- / Arp-Funktionen werden im Pattern-Editor aufgenommen.
- Die Note-Repeat- / Arp-Funktionen können in MASCHINE nicht moduliert oder automatisiert werden.
- Sie können Note-Repeat und Arp sogar nutzen, wenn der Transport nicht läuft: In diesem Fall erzeugt die Note-Repeat- / Arp-Funktion ihre eigene, zentrale Clock. Diese Clock wird beim Start der Wiedergabe zurückgesetzt.

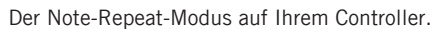


Nutzer der KOMPLETE KONTROL S-SERIES: Die zentrale Clock wird von allen angeschlossenen Geräten geteilt, so dass z.B. wiederholte Noten, die über Ihren MASCHINE-Controller gespielt werden und Arpeggien, die über Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards gespielt werden auch dann synchron laufen, wenn der Transport nicht läuft.

### 6.1.4.1 Nutzung von Note-Repeat und Arp mit dem MASCHINE-STUDIO-Controller

#### Pads im Group-Modus: Note-Repeat

Wenn sich Ihre Pads im Group-Modus befinden, schaltet die Betätigung von **NOTE REPEAT** Ihren Controller in den Note-Repeat-Modus.



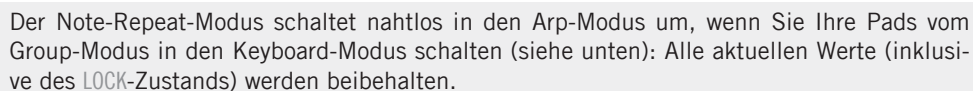
- Mit Button 2 (LOCK) können Sie die Note-Repeat-Funktion aktiviert halten, sogar, wenn Sie den Note-Repeat-Modus verlassen. Wenn Note-Repeat festgesetzt ist und Sie in einen anderen Controller-Modus umschalten, bleibt der Button **NOTE REPEAT** halb beleuchtet, um Sie an das aktive Note-Repeat zu erinnern. Sie können auch jederzeit den Kurzbefehl **SHIFT + NOTE REPEAT** um **LOCK** ein-/auszuschalten.

Auch wenn Note-Repeat festgesetzt ist, wird es nicht auf Ihre Pads angewendet, wenn Ihr Controller im Sampling-Modus die SLICE-Page anzeigt.

- RATE wurde auf Drehregler 3 verschoben.
- TYPE heißt jetzt UNIT und wurde auf Drehregler 4 verschoben.
- GATE wurde auf Drehregler 8 verschoben.

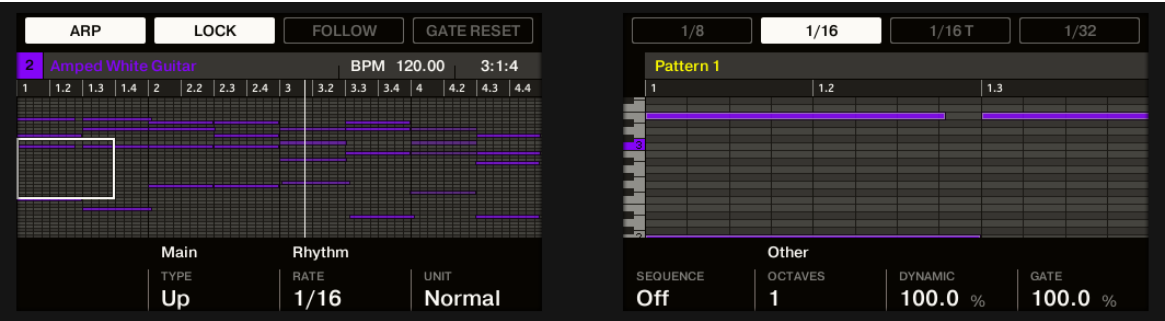
Zusätzlich werden die Drehregler 5 und 6 aufgrund der Neuordnung der Parameter nicht mehr zum rollen/zoomen der Displays genutzt.

Alle anderen Note-Repeat-Parameter bleiben unverändert.



Pads im Keyboard-Modus: Arp

Wenn sich Ihre Pads im Keyboard-Modus befinden, schaltet die Betätigung von **NOTE REPEAT** Ihren Controller in den Arp-Modus.




Der Arp-Modus auf Ihrem Controller.


Im Arp-Modus können Sie durch die Einstellung der folgenden Parameter bestimmen, wie die Noten des gespielten Akkords arpeggiert werden:

Element	Beschreibung
LOCK (Button 2)	<p>Setzt die Arp-Funktion fest, auch wenn Sie den Arp-Modus verlassen. Das ist z.B. nützlich, um die Chord-Einstellungen anzupassen, auf ein anderes Pattern umzuschalten, Plug-in-Parameter einzustellen, usw., während die Arpeggien weiterhin laufen. Wenn Arp festgesetzt ist, bleibt der <b>NOTE REPEAT</b>-Button halb beleuchtet, um Sie an den aktiven Arp zu erinnern.</p> <p>Sie können auch jederzeit den Kurzbefehl <b>SHIFT + NOTE REPEAT</b> um <b>LOCK</b> ein-/ auszuschalten.</p>
FOLLOW (Folgen; Button 3)	<p>(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)</p> <p>Lässt das rechte Display der Wiedergabeposition bei der Reise durch Ihr Arrangement folgen. Dies entspricht der <b>FOLLOW</b>-Option des Arrange-Modus und der Follow-Funktion in der MASCHINE-Software. Mehr Informationen dazu finden Sie im MASCHINE-2.0-Benutzerhandbuch.</p>

Element	Beschreibung
Button 5–8	<p>(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)</p> <p>Wählt zwischen vier verschiedenen Presets, sogar während der Wiedergabe. Jedes Preset kann jeweilige Werte für die Parameter <b>TYPE</b>, <b>RATE</b>, <b>UNIT</b>, <b>SEQUENCE</b> und <b>OCTAVES</b> unten im Display speichern (siehe unten). Die jedem Button zugeordnete Rate wird zusammen mit dem Wert für <b>UNIT</b> (Einheit; "T" für Triolen bzw. "D" für punktierte Werte) darunter im Display angezeigt. Das gewählte Preset wird hervorgehoben dargestellt.</p>
TYPE (Drehregler 2)	<p>Wählt die Reihenfolge der Noten im Arpeggio. Sie können zwischen folgenden Einstellungen wählen:</p> <p><b>UP</b> (aufsteigend) beginnt auf dem Grundton und spielt die Noten aufwärts durch den Akkord.</p> <p><b>Down</b> (abwärts) spielt die Noten anders herum.</p> <p><b>Up &amp; Down</b> (auf- und abwärts) spielt die Noten abwechselnd in beide Richtungen.</p> <p><b>Order Played</b> (gespielte Reihenfolge) gibt die Noten in der von Ihnen gespielten Reihenfolge wieder. Wenn Sie Akkorde konfiguriert haben, spielt das Arpeggio zunächst alle Noten des vom ersten gespielten Pad ausgelösten Akkords, dann alle Noten des vom zweiten gespielten Pad ausgelösten Akkords, usw..</p> <p><b>Chord</b> (Akkord) spielt wiederholt alle Noten des Akkord gemeinsam.</p>
RATE (Tempo; Drehregler 3)	<p>(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)</p> <p>Bestimmt die Notenlänge, also das Tempo des Arpeggios. Die verfügbaren Werte sind <b>1 BAR</b> (1 Takt) und eine Reihe von Werten zwischen <b>1/2</b> (halbe Note) und <b>1/128</b> (Einhundertachtundzwanzigstel-Note).</p>
UNIT (Einheit; Drehregler 4)	<p>(gleiche Funktion, wie der Parameter <b>TYPE</b> in bisherigen MASCHINE-Versionen)</p> <p>Wählt zwischen drei Variationen der mit dem Parameter <b>RATE</b> definierten Notenlänge: <b>NORMAL</b> spielt die ursprüngliche Notenlänge (Grundeinstellung), <b>TRIPLET</b> spielt Triolen der ursprünglichen Notenlänge (schneller, drei Noten während der Dauer zweier Ursprungs-Noten) und <b>DOTTED</b> spielt punktierte Versionen der ursprünglichen Notenlänge (langsamer, zwei Noten während der Dauer dreier Ursprungs-Noten). Unter den Buttons 5-8 werden triolische Noten mit einem 'T' und punktierte mit einem 'D' neben dem Notenwert angezeigt.</p>
SEQUENCE (Drehregler 5)	<p>Fügt Ihren Arpeggio-Noten interessante Rhythmen hinzu. Wählen Sie eine von acht verschiedenen Sequenzen und wenden Sie sie auf das Arpeggio an, dass Sie gerade spielen. Wählen Sie <b>Off</b> (Aus), um die reguläre Standard-Sequenz zu spielen.</p>

Element	Beschreibung
OCTAVES (Oktaven; Drehregler 6)	Stellt die Spreizung der Arpeggio-Sequenz ein. Wählen Sie, ob die Sequenz innerhalb der Oktave bleiben soll, die Sie auf den Pads Ihres Controllers gespielt haben oder wählen Sie einen Umfang von bis zu acht Oktaven, in dem die Ihrem Akkord (bzw. der Einzelnote des Pads) entsprechenden Noten gespielt werden.
DYNAMIC (Drehregler 7)	Verstärkt die Anschlagsdynamik, die vom ausgeübten Druck beim Halten der einzelnen Pads abgeleitet wird (Polyphoner Aftertouch). Die verfügbaren Werte reichen von 1 % bis 200 %. Diese Einstellung gilt global für alle Rate-Presets.
GATE (Drehregler 8)	(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)  Stellt das Verhältnis zwischen der Notenlänge und den Pausen zwischen den Noten ein, wobei der Wert als Prozentsatz des Notenwertes angegeben ist, der über den RATE-Parameter (siehe oben) definiert wurde. Die verfügbaren Werte reichen von 0 % bis 200 %: Bei niedrigen Werten sind die Noten sehr kurz. Bei 50 % sind Noten und Pausen gleich lang. Bei 100 % (Mittelstellung) dauert jede Note exakt bis zum Anfang der nächsten. Bei höheren Werten überlappen die Noten (vorausgesetzt, der gespielte Sound ist polyphon). Diese Einstellung gilt global für alle Rate-Presets.
GATE RESET (Button 4)	(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)  Sie können diesen Button jederzeit drücken, um den GATE-Parameter auf seine Grundeinstellung von 100 % zurückzusetzen.

- 

Der Arp-Modus schaltet nahtlos in den Note-Repeat-Modus um, wenn Sie Ihre Pads vom Keyboard-Modus in den Group-Modus schalten (siehe oben): Alle aktuellen Werte (inklusive des LOCK-Zustands) werden beibehalten.
- 

Um mit der Arp-Funktion die Note-Repeat-Funktion zu reproduzieren, setzen Sie TYPE auf CHORD, SEQUENCE auf OFF und OCTAVES auf 1. Um Einzelnoten zu wiederholen, stellen Sie sicher, dass Chords (Akkorde) ausgeschaltet ist (im Pad-Modus prüfen Sie, dass Chord MODE auf Off steht).

6.1.4.2 Nutzung von Note-Repeat und Arp mit dem MASCHINE-MK2-Controller

Pads im Group-Modus: Note-Repeat

Wenn sich Ihre Pads im Group-Modus befinden, schaltet die Betätigung von NOTE REPEAT Ihren Controller in den Note-Repeat-Modus.





Der Note-Repeat-Modus auf Ihrem Controller.

Dieser Modus ist identisch mit dem in bisherigen MASCHINE-Versionen, abgesehen von Folgendem:

- Mit Button 2 (LOCK) können Sie die Note-Repeat-Funktion aktiviert halten, sogar, wenn Sie den Note-Repeat-Modus verlassen. Wenn Note-Repeat festgesetzt ist und Sie in einen anderen Controller-Modus umschalten, bleibt der Button **NOTE REPEAT** halb beleuchtet, um Sie an das aktive Note-Repeat zu erinnern.

Auch wenn Note-Repeat festgesetzt ist, wird es nicht auf Ihre Pads angewendet, wenn Ihr Controller im Sampling-Modus die SLICE-Page anzeigt.

- RATE wurde auf Drehregler 3 verschoben.
- TYPE heißt jetzt UNIT und wurde auf Drehregler 4 verschoben.
- GATE wurde auf Drehregler 8 verschoben.

Alle anderen Note-Repeat-Parameter bleiben unverändert.

Der Note-Repeat-Modus schaltet nahtlos in den Arp-Modus um, wenn Sie Ihre Pads vom Group-Modus in den Keyboard-Modus schalten (siehe unten): Alle aktuellen Werte (inklusive des LOCK-Zustands) werden beibehalten.

### Pads im Keyboard-Modus: Arp

Wenn sich Ihre Pads im Keyboard-Modus befinden, schaltet die Betätigung von **NOTE REPEAT** Ihren Controller in den Arp-Modus.



Der Arp-Modus auf Ihrem Controller.

Im Arp-Modus können Sie durch die Einstellung der folgenden Parameter bestimmen, wie die Noten des gespielten Akkords arpeggiert werden:

Element	Beschreibung
LOCK (Button 2)	Setzt die Arp-Funktion fest, auch wenn Sie den Arp-Modus verlassen. Das ist z.B. nützlich, um die Chord-Einstellungen anzupassen, auf ein anderes Pattern umzuschalten, Plug-in-Parameter einzustellen, usw., während die Arpeggien weiterhin laufen. Wenn Arp festgesetzt ist, bleibt der <b>NOTE REPEAT</b> -Button halb beleuchtet, um Sie an den aktiven Arp zu erinnern.
Button 5–8	(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)  Wählen zwischen 4 verschiedenen Presets — auch während des Spiels. Jedes Preset kann jeweilige Werte für die Parameter <b>TYPE</b> , <b>RATE</b> , <b>UNIT</b> , <b>SEQUENCE</b> und <b>OCTAVES</b> unten im Display speichern (siehe unten). Die jedem Button zugeordnete Rate wird zusammen mit dem Wert für <b>UNIT</b> (Einheit; “T” für Triolen bzw. “D” für punktierte Werte) darunter im Display angezeigt. Das gewählte Preset wird hervorgehoben dargestellt.
TYPE (Drehregler 2)	Wählt die Reihenfolge der Noten im Arpeggio. Sie können zwischen folgenden Einstellungen wählen:  UP (aufsteigend) beginnt auf dem Grundton und spielt die Noten aufwärts durch den Akkord.  Down (abwärts) spielt die Noten anders herum.  UP-DOWN (auf- und abwärts) spielt die Noten abwechselnd in beide Richtungen.  PLAYED (gespielte Reihenfolge) gibt die Noten in der von Ihnen auf den Pads des Controllers gespielten Reihenfolge wieder. Wenn Sie Akkorde konfiguriert haben, spielt das Arpeggio zunächst alle Noten des vom ersten gespielten Pad ausgelösten Akkords, dann alle Noten des vom zweiten gespielten Pad ausgelösten Akkords, usw..  CHORD (Akkord) spielt wiederholt alle Noten des Akkord gemeinsam.
RATE (Tempo; Drehregler 3)	(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)  Bestimmt die Notenlänge, also das Tempo des Arpeggios. Die verfügbaren Werte sind 1 BAR (1 Takt) und eine Reihe von Werten zwischen 1/2 (halbe Note) und 1/128 (Einhundertachtundzwanzigstel-Note).

Element	Beschreibung
UNIT (Einheit; Drehregler 4)	(gleiche Funktion, wie der Parameter <b>TYPE</b> in bisherigen MASCHINE-Versionen)  Wählt zwischen drei Variationen der mit dem Parameter <b>RATE</b> definierten Notenlänge: <b>NORMAL</b> spielt die ursprüngliche Notenlänge (Grundeinstellung), <b>TRIPLET</b> spielt Triolen der ursprünglichen Notenlänge (schneller, drei Noten während der Dauer zweier Ursprungs-Noten) und <b>DOTTED</b> spielt punktierte Versionen der ursprünglichen Notenlänge (langsamer, zwei Noten während der Dauer dreier Ursprungs-Noten). Unter den Buttons 5-8 werden triolische Noten mit einem 'T' und punktierte mit einem 'D' neben dem Notenwert angezeigt.
SEQUENCE (Drehregler 5)	Fügt Ihren Arpeggio-Noten interessante Rhythmen hinzu. Wählen Sie eine von acht verschiedenen Sequenzen und wenden Sie sie auf das Arpeggio an, dass Sie gerade spielen. Wählen Sie <b>OFF</b> (Aus), um die reguläre Standard-Sequenz zu spielen.
OCTAVES (Oktaven; Drehregler 6)	Stellt die Spreizung der Arpeggio-Sequenz ein. Wählen Sie, ob die Sequenz innerhalb der Oktave bleiben soll, die Sie auf den Pads Ihres Controllers gespielt haben oder wählen Sie einen Umfang von bis zu acht Oktaven, in dem die Ihrem Akkord (bzw. der Einzelnote des Pads) entsprechenden Noten gespielt werden.
DYNAMIC (Drehregler 7)	Verstärkt die Anschlagsdynamik, die vom ausgeübten Druck beim Halten der einzelnen Pads abgeleitet wird (Polyphoner Aftertouch). Die verfügbaren Werte reichen von 1 % bis 200 %. Diese Einstellung gilt global für alle Rate-Presets.
GATE (Drehregler 8)	(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)  Stellt das Verhältnis zwischen der Notenlänge und den Pausen zwischen den Noten ein, wobei der Wert als Prozentsatz des Notenwertes angegeben ist, der über den <b>RATE</b> -Parameter (siehe oben) definiert wurde. Die verfügbaren Werte reichen von 0 % bis 200 %: Bei niedrigen Werten sind die Noten sehr kurz. Bei 50 % sind Noten und Pausen gleich lang. Bei 100 % (Mittelstellung) dauert jede Note exakt bis zum Anfang der nächsten. Bei höheren Werten überlappen die Noten (vorausgesetzt, der gespielte Sound ist polyphon). Diese Einstellung gilt global für alle Rate-Presets.
GATE RESET (Button 4)	(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)  Sie können diesen Button jederzeit drücken, um den <b>GATE</b> -Parameter auf seine Grundeinstellung von 100 % zurückzusetzen.



Der Arp-Modus schaltet nahtlos in den Note-Repeat-Modus um, wenn Sie Ihre Pads vom Keyboard-Modus in den Group-Modus schalten (siehe oben): Alle aktuellen Werte (inklusive des **LOCK**-Zustands) werden beibehalten.



Um mit der Arp-Funktion die Note-Repeat-Funktion zu reproduzieren, setzen Sie TYPE auf CHORD, SEQUENCE auf OFF und OCTAVES auf 1. Um Einzelnoten zu wiederholen, stellen Sie sicher, dass Chords (Akkorde) ausgeschaltet ist (im Pad-Modus prüfen Sie, dass Chord MODE auf Off steht). Um mit der Arp-Funktion die Note-Repeat-Funktion zu reproduzieren, setzen Sie TYPE auf CHORD, SEQUENCE auf OFF und OCTAVES auf 1. Um Einzelnoten zu wiederholen, stellen Sie sicher, dass Chords (Akkorde) ausgeschaltet ist (im Pad-Modus prüfen Sie, dass Chord MODE auf Off steht).

### 6.1.4.3 Nutzung von Note-Repeat und Arp mit dem MASCHINE-MIKRO-MK2-Controller

#### Pads im Group-Modus: Note-Repeat

Wenn sich Ihre Pads im Group-Modus befinden, schaltet die Betätigung von **NOTE REPEAT** Ihren Controller in den Note-Repeat-Modus.



Der Note-Repeat-Modus auf Ihrem Controller.

Dieser Modus ist identisch mit dem in bisherigen MASCHINE-Versionen, abgesehen von Folgendem:


- Der **F3**-Button über dem Display ist keinem Preset mehr zugeordnet. Mit **F3** (**LOCK**) setzen Sie die Note-Repeat-Funktion fest, wenn Sie den Note-Repeat-Modus verlassen. Wenn Note-Repeat festgesetzt ist und Sie in einen anderen Controller-Modus umschalten, bleibt der Button **NOTE REPEAT** halb beleuchtet, um Sie an das aktive Note-Repeat zu erinnern.



Auch wenn Note-Repeat festgesetzt ist, wird es nicht auf Ihre Pads angewendet, wenn Ihr Controller im Sampling-Modus die **SLICE**-Page anzeigt.

- TYPE heißt jetzt **UNIT**.

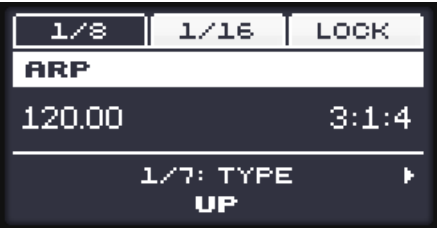
Alle anderen Note-Repeat-Parameter bleiben unverändert.



Der Note-Repeat-Modus schaltet nahtlos in den Arp-Modus um, wenn Sie Ihre Pads vom Group-Modus in den Keyboard-Modus schalten (siehe unten): Alle aktuellen Werte (inklusive des LOCK-Zustands) werden beibehalten.

Pads im Keyboard-Modus: Arp

Wenn sich Ihre Pads im Keyboard-Modus befinden, schaltet die Betätigung von NOTE REPEAT Ihren Controller in den Arp-Modus.




Der Arp-Modus auf Ihrem Controller.


Im Arp-Modus können Sie durch die Einstellung der folgenden Parameter bestimmen, wie die Noten des gespielten Akkords arpeggiert werden:

Element	Beschreibung
LOCK (F3)	Setzt die Arp-Funktion fest, auch wenn Sie den Arp-Modus verlassen. Das ist z.B. nützlich, um die Chord-Einstellungen anzupassen, auf ein anderes Pattern umzuschalten, Plug-in-Parameter einzustellen, usw., während die Arpeggien weiterhin laufen. Wenn Arp festgesetzt ist, bleibt der NOTE REPEAT-Button halb beleuchtet, um Sie an den aktiven Arp zu erinnern.
F1-F2	<p>(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)</p> <p>Wählen zwischen 4 verschiedenen Presets — auch während des Spiels. In der Grundeinstellung wählen F1 und F2 das erste bzw. zweite Preset. Drücken Sie SHIFT + F3 (&gt;&gt;), um auf das dritte und vierte Preset umzuschalten. Drücken Sie erneut SHIFT + F3 (&lt;&lt;), um auf die ersten beiden Presets zurück zu schalten.</p> <p>Jedes Preset kann jeweilige Werte für die Parameter TYPE; RATE, UNIT, SEQUENCE und OCTAVES speichern (siehe unten). Die jedem Button zugeordnete Rate wird zusammen mit dem Wert für UNIT (Einheit; “T” für Triolen bzw. “D” für punktierte Werte) darunter im Display angezeigt. Das gewählte Preset wird hervorgehoben dargestellt.</p>

Element	Beschreibung
TYPE	<p>Wählt die Reihenfolge der Noten im Arpeggio. Sie können zwischen folgenden Einstellungen wählen:</p> <p>UP (aufsteigend) beginnt auf dem Grundton und spielt die Noten aufwärts durch den Akkord.</p> <p>Down (abwärts) spielt die Noten anders herum.</p> <p>UP-DOWN (auf- und abwärts) spielt die Noten abwechselnd in beide Richtungen.</p> <p>PLAYED (gespielte Reihenfolge) gibt die Noten in der von Ihnen auf den Pads des Controllers gespielten Reihenfolge wieder. Wenn Sie Akkorde konfiguriert haben, spielt das Arpeggio zunächst alle Noten des vom ersten gespielten Pad ausgelösten Akkords, dann alle Noten des vom zweiten gespielten Pad ausgelösten Akkords, usw..</p> <p>CHORD (Akkord) spielt wiederholt alle Noten des Akkord gemeinsam.</p>
RATE	<p>(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)</p> <p>Bestimmt die Notenlänge, also das Tempo des Arpeggios. Die verfügbaren Werte sind 1 BAR (1 Takt) und eine Reihe von Werten zwischen 1/2 (halbe Note) und 1/128 (Einhundertachtundzwanzigstel-Note).</p>
UNIT	<p>(gleiche Funktion, wie der Parameter TYPE in bisherigen MASCHINE-Versionen)</p> <p>Wählt zwischen drei Variationen der mit dem Parameter RATE definierten Notenlänge: NORMAL spielt die ursprüngliche Notenlänge (Grundeinstellung), TRIPLET spielt Triolen der ursprünglichen Notenlänge (schneller, drei Noten während der Dauer zweier Ursprungs-Noten) und DOTTED spielt punktierte Versionen der ursprünglichen Notenlänge (langsamer, zwei Noten während der Dauer dreier Ursprungs-Noten). Unter den Buttons 5-8 werden triolische Noten mit einem 'T' und punktierte mit einem 'D' neben dem Notenwert angezeigt.</p>
SEQUENCE	<p>Fügt Ihren Arpeggio-Noten interessante Rhythmen hinzu. Wählen Sie eine von acht verschiedenen Sequenzen und wenden Sie sie auf das Arpeggio an, dass Sie gerade spielen. Wählen Sie OFF (Aus), um die reguläre Standard-Sequenz zu spielen.</p>
OCTAVES	<p>Stellt die Spreizung der Arpeggio-Sequenz ein. Wählen Sie, ob die Sequenz innerhalb der Oktave bleiben soll, die Sie auf den Pads Ihres Controllers gespielt haben oder wählen Sie einen Umfang von bis zu acht Oktaven, in dem die Ihrem Akkord (bzw. der Einzelnote des Pads) entsprechenden Noten gespielt werden.</p>


Element	Beschreibung
DYNAMIC	Verstärkt die Anschlagsdynamik, die vom ausgeübten Druck beim Halten der einzelnen Pads abgeleitet wird (Polyphoner Aftertouch). Die verfügbaren Werte reichen von 1 % bis 200 %. Diese Einstellung gilt global für alle Rate-Presets.
GATE	(gleiche Funktion, wie in bisherigen MASCHINE-Versionen)  Stellt das Verhältnis zwischen der Notenlänge und den Pausen zwischen den Noten ein, wobei der Wert als Prozentsatz des Notenwertes angegeben ist, der über den RATE-Parameter (siehe oben) definiert wurde. Die verfügbaren Werte reichen von 0 % bis 200 %: Bei niedrigen Werten sind die Noten sehr kurz. Bei 50 % sind Noten und Pausen gleich lang. Bei 100 % (Mittelstellung) dauert jede Note exakt bis zum Anfang der nächsten. Bei höheren Werten überlappen die Noten (vorausgesetzt, der gespielte Sound ist polyphon). Diese Einstellung gilt global für alle Rate-Presets.

 Der Arp-Modus schaltet nahtlos in den Note-Repeat-Modus um, wenn Sie Ihre Pads vom Keyboard-Modus in den Group-Modus schalten (siehe oben): Alle aktuellen Werte (inklusive des LOCK-Zustands) werden beibehalten.

 Um mit der Arp-Funktion die Note-Repeat-Funktion zu reproduzieren, setzen Sie TYPE auf CHORD, SEQUENCE auf OFF und OCTAVES auf 1. Um Einzelnoten zu wiederholen, stellen Sie sicher, dass Chords (Akkorde) ausgeschaltet ist (im Pad-Modus prüfen Sie, dass Chord MODE auf Off steht). Um mit der Arp-Funktion die Note-Repeat-Funktion zu reproduzieren, setzen Sie TYPE auf CHORD, SEQUENCE auf OFF und OCTAVES auf 1. Um Einzelnoten zu wiederholen, stellen Sie sicher, dass Chords (Akkorde) ausgeschaltet ist (im Pad-Modus prüfen Sie, dass Chord MODE auf Off steht).

### 6.1.5 Swing Wirkt Auch auf den Output von Note-Repeat / Arp

In bisherigen MASCHINE-Versionen wirkten die Swing-Module auf der Sound-, Group- und Master-Ebene nur auf die Noten, die aus dem Pattern-Editor stammten. In MASCHINE 2.2 bearbeitet die Swing-Funktion (auf der Master-, Group- und Sound-Ebene) Noten **aus dem Pattern-Editor und aus der Arp-Funktion** (Pads im Keyboard-Modus) **bzw. der Note-Repeat-Funktion** (Pads im Group-Modus). Anders gesagt, wirkt Swing nicht nur auf Ihre Patterns, sondern auch auf alle Live-Sequenzen, die von den Arp- und Note-Repeat-Funktionen erzeugt werden.

 Der angewandte Swing wird nicht im Pattern-Editor aufgezeichnet. Den Signalfuss, angefangen bei Ihren Pads, finden Sie im Überblick in Abschnitt [↑6.1.1, Die Perform-Funktionen im Überblick](#).

Wenn Sie beispielsweise Live-Beats über ein laufendes Pattern spielen, können Sie Note-Repeat ohne Zerstörung des Pattern-Grooves nutzen: Die wiederholten Noten werden mit den gleichen Swing-Parametern bearbeitet, wie das laufende Pattern.



Wenn die Wiedergabe nicht läuft, wirkt der Swing trotzdem auf den Output der Arp- (Keyboard-Modus) bzw. Note-Repeat-Funktionen (Group-Modus). Wenn Sie auf Ihrem Controller **PLAY** drücken, beginnt sofort die Wiedergabe und der Swing-Zyklus wird zurückgesetzt.

## 6.2 Integration von KOMPLETE KONTROL

MASCHINE 2.2 unterstützt die neuen KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards von Native Instruments. Die KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards sind eng in die MASCHINE-Arbeitsabläufe integriert. In MASCHINE können Sie über die KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards folgendes tun:

- Den Fokus Ihres Keyboards auf/von jeder MASCHINE-Instanz umschalten: [↑6.2.1, Den Keyboard-Fokus Auf/Von einer MASCHINE-Instanz Umschalten](#).
- Den Transport steuern: [↑6.2.2, Steuerung des Transports in MASCHINE](#).
- In einer beliebigen Groups durch Ihre Sounds navigieren und sie steuern: [↑6.2.3, In Einer Group Durch Sounds Navigieren und sie Steuern](#).
- Durchblättern und Laden von Dateien aus Ihrer MASCHINE-Library: [↑6.2.4, In Ihrer MASCHINE-Library blättern](#).
- Die Perform-Funktionen steuern: [↑6.2.5, Nutzung der Perform-Funktionen](#).
- Beide Touch-Strips nutzen: [↑6.2.6, Nutzung der Touch-Strips](#).
- Modulationen aufnehmen: [↑6.2.6, Nutzung der Touch-Strips](#).

Zusätzlich können Sie die Einstellungen Ihres Keyboards über die [Preferences](#) von MASCHINE einstellen, wie in Abschnitt [↑6.2.8, Die Einstellungen für Ihr Keyboard in den MASCHINE-Preferences Vornehmen](#) beschrieben.



Einige dieser Funktionen ähneln denen, die in der KOMPLETE-KONTROL-Software verfügbar sind. Beachten Sie aber bitte, dass diese Funktionen sich unterscheiden. Mehr Informationen über die Nutzung Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards mit KOMPLETE KONTROL finden Sie im KOMPLETE-KONTROL-Benutzerhandbuch.



Sehen Sie dazu auch

 Modulationen Über Ihr Keyboard Aufnehmen [→ 193]

## 6.2.1 Den Keyboard-Fokus Auf/Von einer MASCHINE-Instanz Umschalten

Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Gerät kann, je nachdem, auf was es im Rechner fokussiert ist, in verschiedenen Modi laufen:

- **KOMPLETE-KONTROL-Modus:** Ihr Keyboard fokussiert eine laufende KOMPLETE-KONTROL-Instanz (Standalone oder Plug-in). Mehr Details über diesem Modus finden Sie im KOMPLETE-KONTROL-Benutzerhandbuch.
- **MIDI-Modus:** Ihr Keyboard agiert als MIDI-Controller. Sie können die MIDI-Zuweisungen Ihres Keyboards über den ControllerEditor einstellen. Bitte lesen Sie die Dokumentation des Controller Editors, um Näheres zu erfahren.
- **MASCHINE-Modus:** Ihr Keyboard fokussiert eine laufende MASCHINE-Instanz (Standalone oder Plug-in).

Sie können den Fokus Ihres Keyboards jederzeit über verschiedene Methoden umschalten:

- Wenn Sie eine neue Instanz von MASCHINE oder KOMPLETE KONTROL laden, kann Ihr Keyboard unter gewissen Umständen automatisch auf diese neue Instanz umschalten.
- Sie können von Ihrem Keyboard aus wählen, welche Instanz im Fokus ist.
- Sie können aus jeder Instanz heraus Ihr Keyboard "rufen", so dass es seinen Fokus auf die jeweilige Instanz/Software setzt.

Dies verschiedenen Situationen werden in den folgenden Paragraphen beschrieben.

### Standard-Fokus für Neue Instanzen

Wenn Sie eine neue Instanz von MASCHINE oder KOMPLETE KONTROL laden (Standalone oder Plug-in), kann Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard situationsabhängig automatisch auf diese neue Instanz umschalten:

- Wenn Ihr Keyboard gerade seinen Fokus auf einer MASCHINE-Instanz hat oder sich im MIDI-Modus befindet, wird es automatisch auf die neue MASCHINE- oder KOMPLETE-KONTROL-Instanz umschalten.

- Wenn Ihr Keyboard gerade seinen Fokus auf einer KOMPLETE-KONTROL-Instanz hat, wird es automatisch auf eine neue KOMPLETE-KONTROL-Instanz umschalten. Wenn Sie eine neue MASCHINE-Instanz laden, behält das Keyboard seinen Fokus auf der aktuellen KOMPLETE-KONTROL-Instanz.

## Den Fokus von der MASCHINE-Instanz Umschalten: Controller-Menü

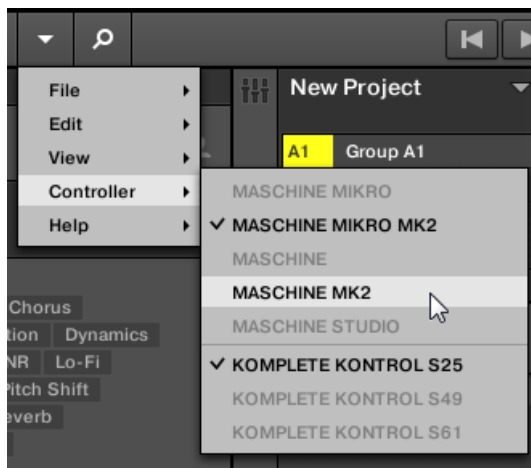
Sie können das angeschlossene KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard von jeder laufenden MASCHINE-Instanz aus aufrufen, egal, ob sie als Standalone-Software oder als Plug-in in Ihrer DAW läuft.



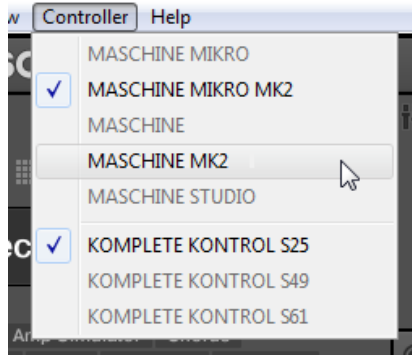
Sie können Ihr Keyboard auch von jeder KOMPLETE-KONTROL-Instanz (Standalone oder Plug-in) und von Controller Editor aus aufrufen. Um zu erfahren, wie das geht, schauen Sie bitte in das Benutzerhandbuch von KOMPLETE KONTROL bzw. vom Controller Editor.

Um Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard mit einer bestimmten Instanz von MASCHINE zu verbinden:

1. Bringen Sie die gewünschte MASCHINE-Instanz in Ihrem Betriebssystem in den Vordergrund (bzw. öffnen Sie ihr Benutzerinterface in Ihrer DAW).
2. Öffnen Sie im MASCHINE-Menü das *Controller*-Untermenü und wählen Sie Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Gerät vom Menü:



Wenn MASCHINE als Standalone-Programm läuft, können Sie auch das **Controller**-Menü der Software-Menüzeile nutzen.



→ Die MASCHINE-Instanz nimmt den Fokus Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards.

In MASCHINE 2.2 wurde das **Controller**-Menü (bzw. *Controller*-Untermenü) im Vergleich zu bisherigen Versionen von MASCHINE 2 erweitert:

- Der erste Abschnitt (über der Trennlinie) ist identisch mit den bisherigen MASCHINE-2-Versionen:
  - Der Abschnitt listet alle Geräte der MASCHINE-Controller-Familie auf.
  - Graue Einträge zeigen Controller, die nicht an Ihren Rechner angeschlossen sind. Sie können nicht ausgewählt werden.
  - Schwarze Einträge stellen angeschlossene Controller dar. Wählen Sie einen davon, um seinen Fokus auf diese MASCHINE-Instanz zu setzen.
  - Es kann zu jeder Zeit nur ein Eintrag ausgewählt sein. Er wird durch ein schwarzes Häkchen markiert. Die Auswahl eines anderen Controllers wählt automatisch den vorher in diesem Abschnitt gewählten ab — anders ausgedrückt kann zu jeder Zeit nur ein Controller der MASCHINE-Familie seinen Fokus auf einer bestimmten MASCHINE-Instanz haben.
- Der zweite Abschnitt (unter der Trennlinie) listet alle KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Geräte auf. Er funktioniert genau so, wie der oben beschriebene erste Abschnitt und hat die gleichen Funktionen und Einschränkungen.

Beachten Sie bitte, dass Sie **sowohl ein MASCHINE-Gerät als auch ein KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Gerät gleichzeitig auf eine MASCHINE-Instanz fokussieren können**. Um das zu tun, wählen Sie einfach den gewünschten Eintrag aus dem oberen Abschnitt und den gewünschten Eintrag aus dem unteren Abschnitt vom Menü/Untermenü. Sie werden in beiden Abschnitten ein Häkchen sehen (wie in obiger Abbildung).



Der Connect-Button (das kleine Controller-Symbol in der MASCHINE-Kopfzeile) unterstützt nur Controller der MASCHINE-Familie. Daher bleibt seine Funktion unverändert.

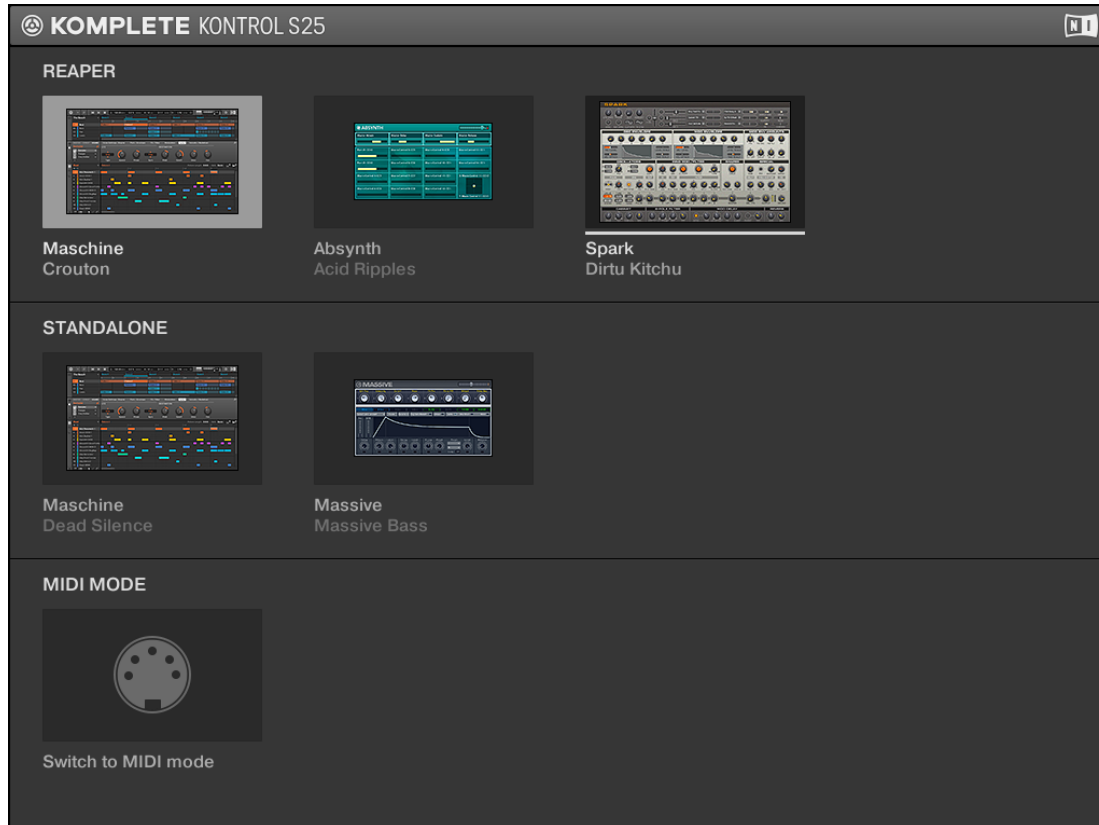
## Den Fokus Über Ihr Keyboard Umschalten

Sie können auch eine bestimmte MASCHINE-Instanz über Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keybord für den Fokus auswählen. Dieser Vorgang nutzt ein Bildschirm-Overlay auf Ihrem Computer-Bildschirm. Dieses Bildschirm-Overlay ist den MASCHINE- und KOMPLETE-KONTROL-Anwendungen gemein: Alle Instanzen **beider Anwendungen** werden dort aufgelistet.

Bei einer oder mehr laufenden MASCHINE- und/oder KOMPLETE-KONTROL-Instanz(en), tun Sie Folgendes auf Ihrem KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keybord:

1. Drücken Sie **INSTANCE**.

Das Bildschirm-Overlay erscheint auf Ihrem Computer-Bildschirm und zeigt alle verfügbaren MASCHINE- und KOMPLETE-KONTROL-Instanzen an:



2. Drehen Sie den Endlos-Drehregler, um die gewünschte Instanz auszuwählen und drücken Sie den Encoder, um den Fokus auf diese Instanz zu setzen.

→ Jetzt ist Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards auf die gewählte Instanz fokussiert. Wenn ein anderes KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards bereits seinen Fokus auf dieser Instanz hatte, wird sein Fokus automatisch von der Instanz entfernt.

Im Bildschirm-Overlay wird die fokussierte Instanz hervorgehoben. Wenn Sie den Endlos-Drehregler drehen, wird die Auswahl durch einen weißen Balken darunter angezeigt. Instanzen sind nach Ihren Host-Umgebungen in eindeutige Abschnitte eingeteilt:

- Jeder Host (das schließt geladene MASCHINE- und/oder KOMPLETE-KONTROL-Plug-ins mit ein) hat seinen eigenen Abschnitt. Innerhalb dieses Abschnitts ist jede Instanz durch ein Bild und zwei Felder repräsentiert:
  - Die Übersichts-Darstellung illustriert die Instanz über ein allgemeingültiges Bild des entsprechenden NI-Produkts (ein Bild von MASCHINE bei MASCHINE-Instanzen oder vom jeweiligen, geladenen NI-Produkt bei jeder KOMPLETE-KONTROL-Instanz).
  - Der Instrumenten-Name: Bei MASCHINE-Instanzen heißt er **Maschine**. Bei KOMPLETE-KONTROL-Instanzen wird hier das jeweilige, in der KOMPLETE-KONTROL-Instanz geladene, NI-Produkt angezeigt.
  - Der Project-/Preset-Name: Bei MASCHINE-Instanzen steht hier der Name des in der Instanz geladenen Projects. Bei KOMPLETE-KONTROL-Instanzen wird hier der Name des aktuellen Presets angezeigt, das im NI-Produkt innerhalb der KOMPLETE-KONTROL-Instanz geladen ist.
- Der Abschnitt **STANDALONE** zeigt etwaige Instanzen von MASCHINE und KOMPLETE KONTROL an, die im Standalone-Modus laufen.
- Unten können Sie im Abschnitt **MIDI MODE** Ihr Keyboard in den MIDI-Modus umschalten. Beachten Sie bitte, dass Sie dies unter gewissen Umständen auch durch Betätigung von **SHIFT + INSTANCE** auf Ihrem Keyboard tun können: Das schaltet dann Ihr Keyboard direkt in den MIDI-Modus, ohne das Bildschirm-Overlay zu öffnen. Im nächsten Paragraphen erfahren Sie mehr darüber.

## Keyboard-Autofokus in Unterstützten Hosts

In bestimmten Hosts schaltet Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard je nach im Host ausgewähltem Track automatisch seinen Fokus um.



Mehr Informationen über die Autofokus-Funktion in unterstützten Hosts finden Sie im Benutzerhandbuch von KOMPLETE KONTROL.

In diesen Hosts ist der **INSTANCE**-Button auf Ihrem Keyboard deaktiviert. Wenn das Keyboard gerade seinen Fokus auf einer MASCHINE-Instanz hat, führt die Betätigung von **SHIFT + INSTANCE** zur Trennung Ihres Keyboards von der MASCHINE-Instanz und reaktiviert des Autofokus:

- Wenn der aktuell gewählte Track eine Instanz von KOMPLETE-KONTROL enthält, setzt Ihr Keyboard seinen Fokus auf diese Instanz.

- Wenn der aktuell gewählte Track *keine* Instanz von KOMPLETE-KONTROL enthält, schaltet Ihr Keyboard in den MIDI-Modus.

Sie können dies auch tun, indem Sie den gewünschten Track im Fenster Ihres Hosts anklicken:

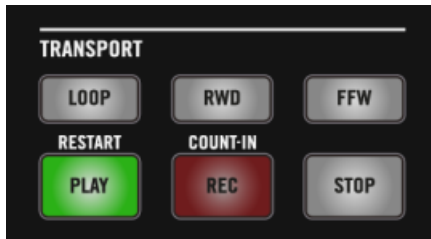
- Anklicken eines Hosts-Tracks, der eine KOMPLETE-KONTROL-Instanz enthält, trennt Ihr Keyboard von seiner MASCHINE-Instanz und setzt seinen Fokus auf diese KOMPLETE-KONTROL-Instanz.
- Anklicken eines Hosts-Tracks, der keine KOMPLETE-KONTROL-Instanz enthält, trennt Ihr Keyboard von seiner MASCHINE-Instanz und schaltet es in den MIDI-Modus, wobei der Autofokus aktiviert wird.



In allen folgenden Abschnitten gehen wir davon aus, dass Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard seinen Fokus auf der MASCHINE-Instanz hat!

## 6.2.2 Steuerung des Transports in MASCHINE

Wenn der Fokus Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards auf der MASCHINE-Software liegt, können die Buttons im **TRANSPORT**-Bereich Ihres Keyboards in MASCHINE verschiedene Transport-Funktionen steuern.



Der TRANSPORT-Bereich Ihres Keyboards.

### Transport in MASCHINE als Standalone-Anwendung Läuft

Wenn Ihr Keyboard seinen Fokus auf einer MASCHINE-Instanz hat, die als Standalone-Software läuft und keine KOMPLETE-KONTROL-Instanz in einer Host-Anwendung geladen ist, steuern alle sechs Buttons im **TRANSPORT**-Bereich Ihres Keyboards den Transport von MASCHINE.



Wenn auf Ihrem Rechner eine Host-Anwendung mit mindestens einer KOMPLETE-KONTROL-Instanz läuft, steuert derTRANSPORT-Bereich Ihres Keyboard statt des MASCHINE-Transports den Transport des Hosts. Wenn die laufende Host-Anwendung keine KOMPLETE-KONTROL-Instanz enthält, steuert der TRANSPORT-Bereich auf Ihrem Keyboard sowohl den Transport von MASCHINE als auch den des Hosts. Um dies zu vermeiden, können Sie die Steuerung des MASCHINE-Transports in den [Preferences](#) deaktivieren, wie am Ende dieses Abschnitts beschrieben

In manchen Fällen werden sie in Kombination mit dem Control-Encoder und den Navigate-Buttons im **NAVIGATE**-Bereich genutzt (siehe Tabelle unten). Die Zustände der Buttons werden zu jeder Zeit mit der MASCHINE-Software (und mit jedem MASCHINE-Controller, dessen Fokus auch auf dieser MASCHINE-Instanz liegt) synchron gehalten.

Genauer gesagt lösen die Buttons des **TRANSPORT**-Bereichs in der MASCHINE-Instanz folgende Befehle aus:

Bedienelement (oder Kombination)	Befehl in MASCHINE
<b>Basis-Transport</b>	
PLAY	Wiedergabe/Stopp
SHIFT + PLAY (RESTART)	Starte Wiedergabe erneut am Beginn des Loop-Bereichs
REC	Record (Aufnahme)
SHIFT + REC (COUNT-IN)	Aufnahme mit Vorzähler
STOP	Stopp
SHIFT + STOP	Metronom aus
<b>Loop-Bereich</b>	
LOOP + Control-Encoder	Verschiebe gesamten Loop-Bereich
LOOP + Navigate Links + Control-Encoder	Verschiebe den Startpunkt des Loop-Bereichs
LOOP + Navigate Rechts + Control-Encoder	Verschiebe den Endpunkt des Loop-Bereichs
SHIFT + LOOP	Umschließe alle Scenes mit dem Loop-Bereich
<b>Sprünge der Wiedergabeposition</b>	
Control-Encoder (drehen)	Verschiebt die Wiedergabeposition in Pattern-Grid-Schritten
SHIFT + Control-Encoder (drehen)	Verschiebt die Wiedergabeposition in Step-Grid-Schritten



Bedienelement (oder Kombination)	Befehl in MASCHINE
RWD	Verschiebt die Wiedergabeposition rückwärts in Pattern-Grid-Schritten
FFW	Verschiebt die Wiedergabeposition vorwärts in Pattern-Grid-Schritten
SHIFT + RWD	Verschiebt die Wiedergabeposition rückwärts in Step-Grid-Schritten
SHIFT + FFW	Verschiebt die Wiedergabeposition vorwärts in Step-Grid-Schritten


Transport in MASCHINE das als Plug-in Läuft

Wenn der Fokus des Keyboards auf einem MASCHINE-Plug-in liegt, steuern die Transport-Bedienelemente des KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards den Host und nicht MASCHINE - keines von ihnen steuert das MASCHINE-Plug-in.

Transport in MASCHINE bei Angezeigtem Bildschirm-Overlay

Wenn gerade das Bildschirm-Overlay angezeigt wird, funktionieren die oben aufgeführten Befehle immer noch, sowohl im Standalone, als auch im Plug-in-Fall, mit Ausnahme jener, die den Control-Encoder nutzen (der zur Navigation und Auswahl von Einträgen im Bildschirm-Overlay genutzt wird):

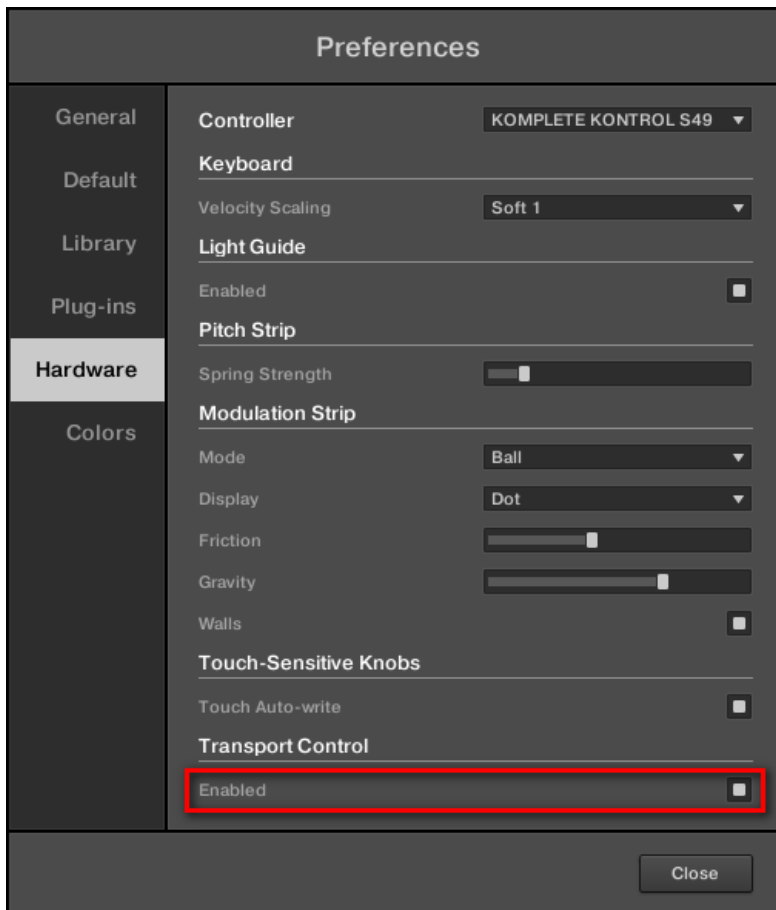
- Control-Encoder.
- SHIFT + Control-Encoder.
- LOOP (+ Navigate Links/Rechts) + Control-Encoder.



Mehr Informationen über das Bildschirm-Overlay finden Sie in den Abschnitten [16.2.1, Den Keyboard-Fokus Auf/Von einer MASCHINE-Instanz Umschalten](#) und [16.2.4, In Ihrer MASCHINE-Library blättern](#).

Die MASCHINE-Transport-Funktionen auf Ihrem Keyboard Deaktivieren

Wenn gewünscht, können Sie die Transport-Funktionen Ihres Keyboards in MASCHINE deaktivieren (in der Grundeinstellung sind sie aktiv). Das passiert im [Transport-Control](#)-Bereich auf der [Hardware](#)-Page in den [Preferences](#):



Die Transport-Funktionen Ihres Keyboards in MASCHINE aktivieren/deaktivieren.

- Um die Transport-Funktionen Ihres Keyboards in MASCHINE zu aktivieren bzw. zu deaktivieren, klicken Sie die [Enabled](#)-Auswahlkästchen im Bereich [Transport Control](#) auf der [Hardware](#)-Page der [Preferences](#).



Um auf der [Hardware](#)-Page der [Preferences](#) Zugriff auf die Einstellungen für Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard zu bekommen, muss Ihr Keyboard an den Rechner angeschlossen sein und eine MASCHINE-Instanz steuern. Wenn ein Controller der MASCHINE-Familie ebenfalls seinen Fokus auf der MASCHINE-Instanz hat, stellen Sie sicher, dass Ihr Keyboard im [Controller](#)-Menü oben auf der [Hardware](#)-Page ausgewählt ist, damit Sie seine Einstellungen sehen! Mehr Informationen finden Sie in Abschnitt [↑6.4.2, Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences](#).

### 6.2.3 In Einer Group Durch Sounds Navigieren und sie Steuern

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard sich in Ihr MASCHINE-Project und seine verschiedenen Sounds und Groups einfügt.

#### Ihr Keyboard Steuert den Fokussierten Sound in der Fokussierten Group

Wenn Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard an eine MASCHINE-Instanz angeschlossen ist, **steuert es immer den Sound-Slot im Fokus in der fokussierten Group** Ihres Projects:

- Die Tasten spielen Noten im fokussierten Sound. Die Pitch- und Modulations-Strips wirken ebenfalls auf diesen Sound.
- Wenn sich Ihr Keyboard im Instrumenten-Modus befindet (Grundeinstellung), steuern die Drehregler 1-8 die Parameter auf den Parameter-Pages des ausgewählten **Plug-ins** im fokussierten Sound.



Neben dem Instrumenten-Modus kann sich Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard im Scale-Edit- oder Arp-Edit-Modus befinden, der im Display durch das [PAGE](#)-Feld mit der Anzeige [SCALE](#) bzw. [ARP](#) erkennbar ist. Um mit den Drehreglern 1-8 die Plug-in-Parameter des fokussierten Sounds zu steuern, schalten Sie durch Betätigung von [BACK](#) zurück in den Standard-Instrumenten-Modus. Mehr Informationen über die Scale-Edit- und Arp-Edit-Modi finden Sie in Abschnitt [↑6.2.5, Nutzung der Perform-Funktionen](#).

Der Fokus von Drehregler 1-8 auf Ihrem KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard ist wie folgt mit dem Fokus auf der Sound-Ebene in der MASCHINE-Software (und auf jedem angeschlossenen Controller aus der MASCHINE-Familie) synchronisiert:

- Wenn der Control-Bereich der MASCHINE-Software gerade die Plug-ins des fokussierten Sounds anzeigt, spiegeln die Drehregler 1-8 auf Ihrem Keyboard die Parameter der gewählten Parameter-Page wider.

- Wenn der Control-Bereich in der MASCHINE-Software gerade die Kanal-Eigenschaften des fokussierten Sounds oder eine andere Ebene ([MASTER](#)- oder [GROUP](#)-Tab aktiv) anzeigt, steuern die Drehregler 1-8 immer noch die ausgewählte Parameter-Page im gewählten Plug-in des (möglicherweise zugrundeliegenden) Sounds im Fokus.



Weil Ihr Keyboard seinen Fokus auf der Sound-Ebene behält, können Sie z.B. Ihr MASCHINE-Gerät auf die Eltern-Group (oder den Master) fokussieren und Parameter auf beiden Ebenen mit beiden Geräten gleichzeitig bearbeiten! Sie können also Ihr MASCHINE-Gerät in einen anderen Modus schalten (Pattern-Modus, Scene-Modus, usw.) und weiterhin den fokussierten Sound über Ihr Keyboard steuern.

Die Displays unter den Drehreglern 1-8 zeigen die Parameter an, die durch die Regler gesteuert werden: Die erste Reihe enthält die Parameter-Namen und die zweite Reihe, wenn vorhanden, die Bereichs-Namen — Bereichs-Namen werden jeweils unter dem ersten Parameter des Bereichs angezeigt.

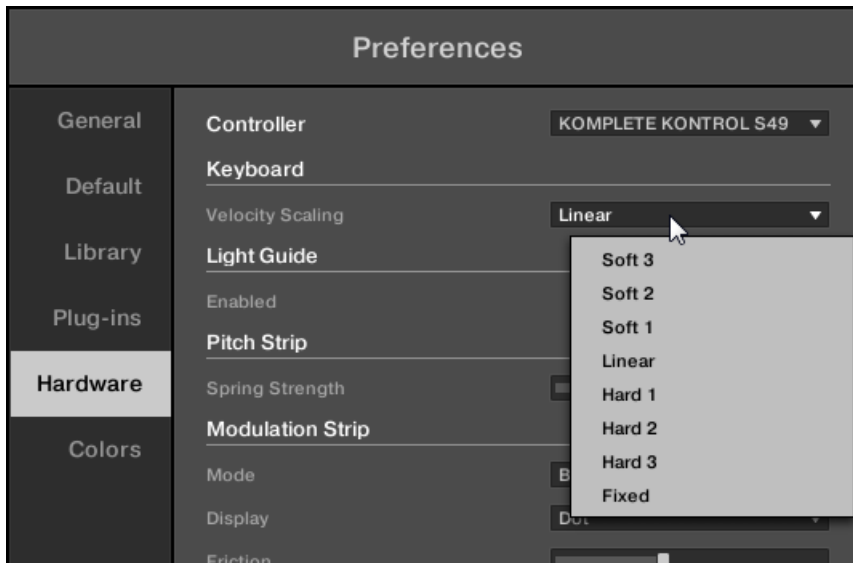
Jede Parameter-Änderung über Ihr Keyboard wird in der MASCHINE-Software sofort angezeigt genau, wie auf jedem angeschlossenen Controller und umgekehrt auch.



Sie können, während Sie einen der Drehregler 1-8 bewegen, [SHIFT](#) drücken, um den Parameter-Wert in feinerer Auflösung einzustellen.

## Die Velocity-Skalierung des Keyboards Einstellen

Sie können einstellen, wie die Tasten Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards auf das Spiel Ihrer Finger reagieren. Je nach Sound, den Sie über das Keyboard spielen, kann das recht wichtig sein. Dies passiert bei angeschlossenem Keyboard mit seinem Fokus auf der MASCHINE-Instanz über das [Velocity-Scaling](#)-Menü auf der [Hardware](#)-Page der [Preferences](#).



Nutzen Sie das Velocity-Scaling-Menü, um das Verhalten Ihrer Tasten einzustellen.

Das [Velocity-Scaling](#)-Menü bestimmt, wie Ihr Spiel in Velocity-Werte umgesetzt wird: es fängt an bei *Soft 3* (ein leichter Anschlag reicht aus, um einen hohen Velocity-Wert zu erreichen) und geht über *Linear* (Grundeinstellung) bis *Hard 3* (für einen hohen Velocity-Wert müssen Sie die Taste auch entsprechend hart anschlagen). Wenn Sie *Fixed* wählen, werden alle Noten auf der maximalen Velocity gespielt, unabhängig davon, wie hart Sie die Tasten anschlagen.



Um auf der [Hardware](#)-Seite der [Preferences](#) Zugriff auf die Einstellungen für Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard zu bekommen, muss Ihr Keyboard an den Rechner angeschlossen sein und eine MASCHINE-Instanz steuern. Wenn ein Controller der MASCHINE-Familie ebenfalls seinen Fokus auf der MASCHINE-Instanz hat, stellen Sie sicher, dass Ihr Keyboard im [Controller](#)-Menü oben auf der [Hardware](#)-Seite ausgewählt ist, damit Sie seine Einstellungen sehen! Mehr Informationen finden Sie in Abschnitt [↑6.4.2, Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences](#).

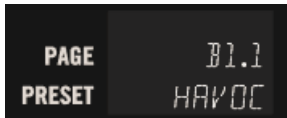
## Visuelle Rückmeldungen auf dem Linken Display

Wenn sich Ihr Keyboard im Instrumenten-Modus befindet, zeigt Ihnen das ganz linke Display immer die gerade ausgewählte Parameter-Page / Plug-in / Sound-Slot / Group an:

- In der Grundeinstellung zeigt das ganz linke Display an, welche Parameter-Page von welchem Plug-in gerade von den Drehreglern 1-8 gesteuert wird.



- Das **PRESET**-Feld zeigt den Namen des gerade ausgewählten Plug-ins an. Wenn der Plug-in-Slot leer ist, bleibt auch das Feld leer.
  - Das **PAGE**-Feld zeigt die Nummer der aktuellen Parameter-Page im Format [Page-Nummer]/[Anzahl an Pages] an. Wenn der Plug-in-Slot leer ist, steht im Feld EMPTY (leer) und **PRESS BROWSE** (BROWSE drücken) erscheint im anderen Display. Drücken Sie **BROWSE** und wählen Sie das gewünschte Plug-in-Preset aus der MASCHINE-Library, um es in diesen Plug-in-Slot zu laden.
- Wenn Sie **SHIFT** drücken, zeigt das ganz linke Display den Sound und die Group im Fokus an.



- Das **PRESET**-Feld zeigt den Namen des Sounds im Fokus an.
- Das **PAGE**-Feld zeigt den Index des gewählten Sound-Slots im Format [Group-Buchstabe und -Nummer].[Sound-Slot-Nummer] an. Wenn z.B. der erste Sound-Slot der Group B1 im Fokus ist, zeigt das **PAGE**-Feld B1.1 an.

## Durch Parameter-Pages, Plug-ins, Sounds und Groups Navigieren

Sie können direkt über Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards schnell auf eine andere Parameter-Page, Plug-in, Sound oder Group umschalten:

Umschalten auf den vorherigen/nächsten...	Kurzbefehl	Noten
Parameter-Page	Page-Buttons (über dem ganz linken Display)	Das <b>PAGE</b> -Feld im ganz linken Display zeigt die gewählte Parameter-Page an (siehe oben).
Plug-in	Navigate-Links-/Rechts-Buttons	<p>Das <b>PRESET</b>-Feld im ganz linken Display zeigt das gewählte Plug-in an (siehe oben).</p> <p>Wenn bereits das letzte Plug-in ausgewählt ist und Sie den Navigate-Rechts-Button drücken, zeigt das <b>PAGE</b>-Feld <b>EMPTY</b> (leer) an und in den anderen Displays erscheint <b>PRESS BROWSE</b> (BROWSE drücken). Drücken Sie <b>BROWSE</b> und wählen Sie das gewünschte Plug-in-Preset aus der MASCHINE-Library, um es am Ende der Plug-in-Liste zu laden.</p>

Umschalten auf den vorherigen/nächsten...	Kurzbefehl	Noten
Sound-Slot	Navigate-Oben-/Unten-Buttons	<p>Im ganz linken Display zeigt das <b>PAGE</b>-Feld kurz den Index des gewählten Sound-Slots im Format [Group-Buchstabe und -Nummer].[Sound-Slot-Nummer]) an und das <b>PRESET</b>-Feld zeigt kurz den Namen des gewählten Sounds. Danach zeigt das Display wie üblich den Namen des gewählten Plug-ins und die Nummer der Parameter-Page an (siehe oben)</p> <p>Wenn der gewählte Sound-Slot leer ist, zeigt das <b>PAGE</b>-Feld <b>EMPTY</b> (leer) an und in den anderen Displays erscheint <b>PRESS BROWSE</b>. Drücken Sie <b>BROWSE</b> und wählen Sie das gewünschte Plug-in-Preset bzw. den Sound aus der MASCHINE-Library, um es in diesen Sound-Slot zu laden.</p>
Group	<b>SHIFT</b> + Navigate-Oben-/Unten-Buttons	<p>Wenn bereits die letzte Group ausgewählt ist und Sie <b>SHIFT</b> + Navigate-Unten-Button drücken, zeigt das <b>PAGE</b>-Feld <b>EMPTY</b> (leer) an und in den anderen Displays erscheint <b>PRESS BROWSE</b> (<b>BROWSE</b> drücken). Außerdem schaltet die MASCHINE-Software (und jegliches, angeschlossenes MASCHINE-Gerät) automatisch auf den <b>MASTER</b>-Tab um. Drücken Sie <b>BROWSE</b> und wählen Sie die gewünschte Datei aus der MASCHINE-Library, um sie wie folgt zu laden:</p> <p>Wenn Sie ein Project laden, wird dadurch (wie immer) das aktuelle Project ersetzt.</p> <p>Wenn Sie eine Group laden, wird diese an die Group-Liste angehängt.</p> <p>Wenn Sie einen Sound, ein Instrumenten-Preset oder Sample laden, landet es im Sound-Slot 1 einer neuen Group, die an die Group-Liste angehängt wird.</p> <p>Wenn Sie ein Effekt-Preset laden, wird es in den gewählten Plug-in-Slot des Masters geladen.</p>



Mehr Informationen über das Browsen Ihrer MASCHINE-Library über Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard finden Sie in Abschnitt [↑6.2.4, In Ihrer MASCHINE-Library blättern.](#)



## Visuelle Rückmeldungen auf dem Light Guide

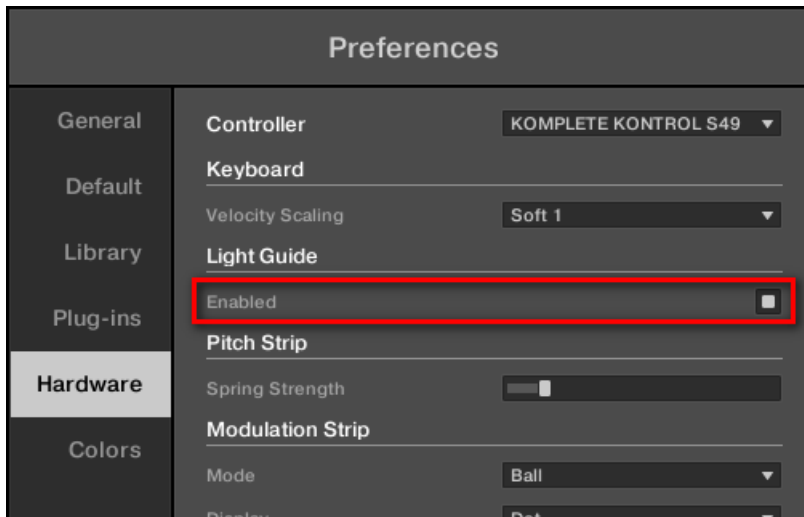
Die LEDs des Light Guides über den Tasten bieten wertvolle Rückmeldungen über den Zustand jeder Taste darunter. Das Verhalten der LEDs hängt vom Inhalt des Sound-Slots im Fokus ab:

- Wenn der Sound-Slot im Fokus leer ist:
  - Die LEDs des Light Guides spiegeln die Farbe des Sound-Slots wider und leuchten halb.
  - Wenn eine Taste gespielt wird (entweder, weil Sie die Taste drücken oder weil Ihr Keyboard den der Taste entsprechenden MIDI-Notenbefehl empfängt), leuchtet seine LED hell auf.
- Wenn der Sound-Slot im Fokus ein Nicht-KOMPLETE-Instrument oder ein KOMPLETE-Instrument, das keine Farben bietet, enthält:
  - Die LEDs des Light Guides spiegeln die Farbe des Sound-Slots wider und leuchten halb.
  - Wenn eine Taste gespielt wird (entweder, weil Sie die Taste drücken oder weil Ihr Keyboard den der Taste entsprechenden MIDI-Notenbefehl empfängt), leuchtet seine LED hell auf.
- Wenn der Sound-Slot im Fokus ein KOMPLETE-Instrument enthält, das Tasten-Farben unterstützt:
  - Die LEDs des Light Guides spiegeln die Farben wider, die das KOMPLETE-Instrument übermittelt.
  - Wenn Sie eine Taste drücken, leuchtet ihre LED hell.
  - Wenn Ihr Keyboard einen MIDI-Notenbefehl erhält, leuchtet die LED der entsprechenden Taste hell, es sei denn, diese Taste ist im geladenen KOMPLETE-Instrument eine Steuer-Taste (z.B. ein Tasten-Schalter).



Wenn **SCALE** aktiv ist, zeigt der Light Guide zusätzlich die Modifikationen an, die durch die Scale- und Chord-Funktionen herbeigeführt werden. Dies wird in Abschnitt [↑6.2.5, Nutzung der Perform-Funktionen](#) beschrieben.

Sie können **den Light Guide auch komplett deaktivieren** — alle LEDs über den Tasten sind dann aus. Der Light Guide kann über das [Enabled](#)-Ankreuzfeld im [Light-Guide](#)-Bereich auf der [Hardware](#)-Page der [Preferences](#) aktiviert/deaktiviert werden:



Mit dem Ankreuzfeld im Light-Guide-Bereich können Sie die LEDS über den Tasten komplett abschalten.



Um auf die Einstellungen Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards zuzugreifen, muss es an Ihren Rechner angeschlossen sein und die MASCHINE-Software steuern, sowie oben auf der [Hardware-Page](#) im [Controller-Menü](#) ausgewählt sein. Mehr dazu in Abschnitt [↑6.4.2, Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences](#).

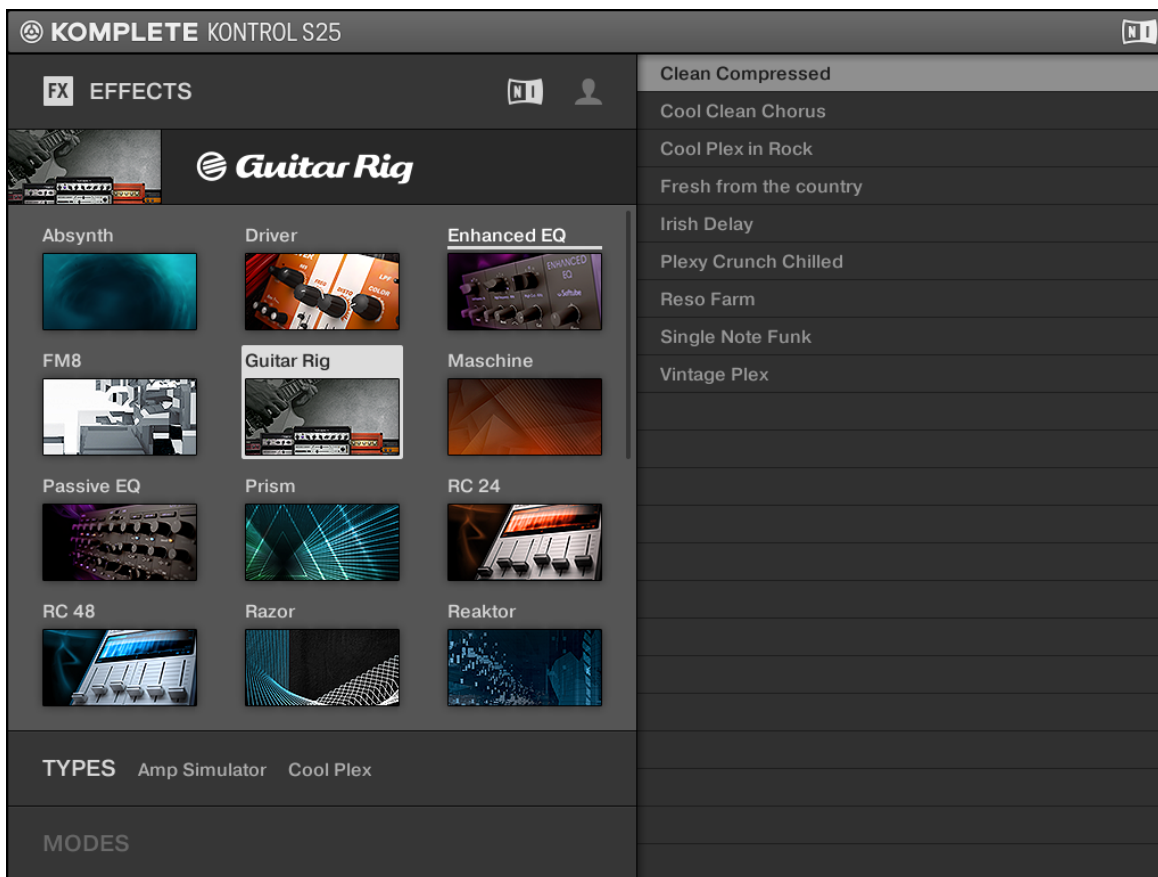
## 6.2.4 In Ihrer MASCHINE-Library blättern

Sie können direkt von Ihrem KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard in Ihrer MASCHINE-Library blättern und die gewünschten Dateien in die MASCHINE-Instanz im Fokus laden. Dazu nutzt Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard ein Bildschirm-Overlay, das den Browser über Ihren Anwendungen anzeigt und das Sie mit dem **NAVIGATE**-Bereich Ihres Keyboards steuern.

Wenn Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard den Fokus auf einer MASCHINE-Instanz hat:

- Drücken Sie im **NAVIGATE**-Bereich Ihres Keyboards **BROWSE**, um das Bildschirm-Overlay zu öffnen und blättern Sie damit in Ihrer MASCHINE-Library.

Wenn das Bildschirm-Overlay offen ist, wird es durch erneute Betätigung von **BROWSE** geschlossen, ohne etwas zu laden.



Blättern Sie direkt über Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards durch die Effekt-Presets Ihrer MASCHINE-Library (hier mit einem S25, wie in der Kopfzeile ersichtlich).

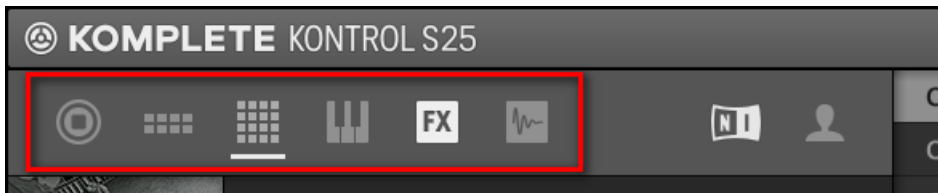
Das Bildschirm-Overlay in MASCHINE ähnelt in Erscheinung und Bedienung stark dem in der KOMPLETE-KONTROL-Software. Wie führen hier die Haupt-Unterschiede zwischen den beiden auf. Sämtliche Details über die Nutzung des Bildschirm-Overlay-Browsers über Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards finden Sie im KOMPLETE-KONTROL-Benutzerhandbuch.

## Synchronisation Zwischen Bildschirm-Overlay und MASCHINE-Browser

Der MASCHINE-Browser und der Bildschirm-Overlay-Browser sind immer **synchronisiert**: Jede Auswahl, die Sie im Bildschirm-Overlay-Browser machen, spiegelt sich auf dem **LIBRARY**-Tab des Browsers der MASCHINE-Software wider (genau wie auf jedem angeschlossenen Controller aus der MASCHINE-Familie im Browse-Modus) und umgekehrt spiegeln sich Auswahlen, die Sie auf dem **LIBRARY**-Tab der Software oder im BROWSE-Modus Ihres Controllers tätigen genau so im Bildschirm-Overlay wider, wenn Sie es das nächste Mal aufrufen.

## Einen Dateityp wählen

Der Hauptunterschied zwischen der MASCHINE-Library und der KOMPLETE-KONTROL-Library besteht darin, dass letztere nur aus Instrumenten-Presets besteht, während die erste deutlich mehr Dateitypen enthält: Projects, Groups, Sounds, Instrumenten-Presets, Effekt-Presets und Samples. Als Konsequenz daraus bietet der Bildschirm-Overlay-Browser in MASCHINE einen **Dateityp-Wähler**, der dem auf dem **LIBRARY**-Tab des MASCHINE-Browsers entspricht.



Der offene Dateityp-Wähler im Bildschirm-Overlay-Browser.

Wenn im MASCHINE-Browser keine Anfrage gemacht wurde, ist der Dateityp-Wähler im Bildschirm-Overlay im Fokus.

Sie können den Dateityp-Wähler auch mit der üblichen Navigations-Methode des Bildschirm-Overlays öffnen, d.h. unten im **NAVIGATE**-Bereich den passenden Navigate-Pfeil-Button drücken (im KOMPLETE-KONTROL-Benutzerhandbuch finden Sie die Details dazu).



Erinnerung: Ein halb beleuchteter Pfeil-Button auf dem Keyboard bedeutet immer, dass Bewegungen auf dem Bildschirm-Overlay möglich sind!

Es ist immer ein Dateityp ausgewählt. Wenn der Dateityp-Wähler geöffnet ist, wird der gewählte Dateityp hervorgehoben. Sie können den Control-Encoder drehen, um den Fokus (angezeigt durch den weißen Unterstrich) auf einen anderen Dateityp zu verschieben und wenn der Fokus

auf dem gewünschten Dateityp ist, wählen Sie ihn durch einen Druck auf den Control-Encoder aus. Der Dateityp-Wähler wird dann geschlossen, seine Kopfzeile zeigt das Symbol und den Namen des gewählten Dateityps an und der Produkt-Wähler öffnet sich darunter.



Beachten Sie bitte, dass, wie im MASCHINE-Browser, der Dateityp-Wähler und der Inhalte-Wähler auf seiner rechten Seite voneinander unabhängig sind: Wenn der Dateityp-Wähler z.B. auf Sounds steht und der Inhalte-Wähler auf User-Inhalte und Sie dann einen anderen Dateityp, sagen wir Groups, einstellen bleibt der Inhalte-Wähler davon unberührt und der Browser zeigt Ihnen jetzt Groups aus den User-Inhalten an. Außerdem wird der Fokus bei Ihrer Auswahl im Inhalte-Wähler nicht automatisch auf den nächsten Abschnitt verschoben.

## Ein Produkt Wählen

Wenn nur in einem Produkt Dateien des gewählten Dateityps verfügbar sind, wird dieses Produkt im Produkt-Wähler automatisch ausgewählt und der Fokus des Control-Encoders springt direkt auf den nächsten verfügbaren Abschnitt (z.B. die Bank-Auswahl oder den **TYPES**-Filter).



Diese praktische Funktion ermöglicht es Ihnen, die Suche schnell einzugrenzen: Wenn Sie z.B. keine MASCHINE EXPANSIONS installiert haben, wird das einzige Produkt-Angebot in Groups MASCHINE sein. Wenn Sie den Dateityp-Wähler einfach nur auf Groups setzen, wird der Produkt-Wähler automatisch auf MASCHINE gesetzt und Sie können direkt eine Bank oder einen Typen-Satz wählen, um Ihre Suche weiter einzugrenzen.

## Einen Type auf der Dritten Ebene Wählen

In der MASCHINE-Library können Projects, Groups, Sounds und Samples mit bis zu drei hierarchischen Ebenen an Typen verschlagwortet werden. Entsprechend können Sie im Bildschirm-Overlay Ihre Suche schrittweise eingrenzen, indem Sie auf diesen drei Ebenen Schlagworte auswählen. Der Vorgang bleibt der gleiche, wie in KOMPLETE KONTROL: Wenn Sie einen auf einer oberen Ebene einen Typ auswählen, erscheint darunter eine Schlagwort-Wolke mit allen auf der nächsten Ebene verfügbaren Unter-Typen und diese neue Schlagwort-Wolke befindet sich automatisch im Fokus, um Ihre Suche zu beschleunigen.



Erinnerung: Sie können auf jeder einzelnen Ebene durch das Halten von **SHIFT** beim Druck auf den Control-Encoder mehrere Schlagwörter gleichzeitig aktivieren, um Ihre Suche auf Dateien zu erweitern, die mit den gewählten Schlagwörter markiert sind. Bitte beachten Sie, dass in diesem Fall der Fokus nicht automatisch auf den nächsten Abschnitt springt.



Erinnerung: Sie können Schlagwörter abwählen, indem Sie den Fokus auf sie verschieben und den Control-Encoder drücken.

Wenn das Bildschirm-Overlay nicht groß genug ist, um alle Schlagwörter abzubilden, wird die Schlagwort-Wolke im Fokus komplett angezeigt. Wenn der Fokus auf eine andere Typ-Ebene verschoben wird, rollt der Abschnitt, so dass die Wolke auf dieser neuen Ebene komplett angezeigt werden kann.

### Die Suchanfrage Zurücksetzen

Jedes Mal, wenn Sie den Bildschirm-Overlay-Browser öffnen, spiegelt er den aktuellen Zustand des MASCHINE-Browsers wider. Außerdem befindet sich der Fokus auf dem Abschnitt, auf dem er beim letzten Schließen verlassen wurde (z.B. auf der Ergebnisliste). Ihr Keyboard bietet Tastenkürzel um **von Anfang an zu beginnen** und optional im Bildschirm-Overlay **die Suchanfrage zurückzusetzen**.

- ▶ Drücken Sie **BACK**, um den Fokus direkt auf den Dateityp-Wähler zu verschieben, ohne dabei eine Auswahl im Bildschirm-Overlay zu verändern.

oder

- ▶ Drücken Sie **SHIFT + BACK**, um den Fokus direkt auf den Dateityp-Wähler zu verschieben, die aktuelle Auswahl im Dateityp-Wähler und im Inhalte-Wähler beizubehalten und alle anderen Auswahlen zu entfernen.

### Eine Datei aus der Ergebnisliste Laden

Im Bildschirm-Overlay-Browser erscheint auf der rechten Seite die Ergebnisliste. Wenn Sie nicht im Fokus ist, drücken Sie auf den Navigate-Rechts-Button, um sie in den Fokus zu bringen. Um eine Datei aus der Ergebnisliste zu laden:

- ▶ Drehen Sie den Control-Encoder, um die gewünschte Datei in der Ergebnisliste auszuwählen und drücken Sie den Control-Encoder (oder den **ENTER**-Button), um sie in MASCHINE zu laden.

Abhängig vom ausgewählten Dateityp, wird die Datei in verschiedene Orte innerhalb von MASCHINE geladen:

- Wenn es ein Project ist, werden alle dazugehörigen Dateien geladen und ersetzen den aktuellen Speicherinhalt. Wenn Ihr aktuelles Project ungespeicherte Daten enthält, erscheint ein Dialogfenster, mit dem Sie sie speichern können. Das kann Sie vor Datenverlust schützen, falls Sie versehentlich ein neues Project laden, ohne das alte gespeichert zu haben.
- Wenn es eine Group ist, dann wird sie in die Group im Fokus geladen.
- Wenn es ein Sound ist, wird er in den Sound-Slot im Fokus geladen.
- Wenn es ein Instrumenten-Preset ist, wird es in den ersten Plug-in-Slot des Sound-Slots geladen, der aktuell im Fokus ist.
- Wenn es ein Effekt-Preset ist, wird es in den angewählten Plug-in-Slot geladen.
- Wenn es ein Sample ist, wird er in den Sound-Slot im Fokus geladen. Das Sampler-Plug-in wird automatisch in den ersten Plug-in-Slot geladen, damit das Sample gespielt werden kann. Das Sample wird dabei über den kompletten Noten- und Velocity-Bereich verteilt.



Sie können den Browser auch zur Erzeugung einer neuen Group nutzen. In diesem Fall unterscheiden sich die Orte, wohin die gewählte Datei geladen wird ein wenig von den oben beschrieben, allgemeinen Regeln. Mehr Informationen finden Sie in Abschnitt [16.2.3, In Einer Group Durch Sounds Navigieren und sie Steuern](#).

## Die Vorherige/Nächste Datei aus der Ergebnisliste Laden

- ▶ Drücken Sie die **PRESET**-Buttons (rechts vom Control-Encoder), um den vorherigen/nächsten Eintrag von der Ergebnisliste zu laden.



Die Ergebnisliste wird nicht umgebrochen. Wenn der erste Eintrag in der Ergebnisliste ausgewählt wird, ist der obere **PRESET**-Button unbeleuchtet und deaktiviert; genau so ist der untere **PRESET**-Button unbeleuchtet und deaktiviert, wenn der letzte Eintrag in der Ergebnisliste ausgewählt ist.

## Quick-Browse (Schnelles Browsen)

Sie können direkt über Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard auf die Quick-Browse-Funktion zugreifen:

- ▶ Drücken Sie **SHIFT + BROWSE**, um die Suchangfrage wieder aufzurufen, über die der fokussierte Dateityp gefunden und geladen wurde.

## 6.2.5 Nutzung der Perform-Funktionen

Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard bietet einen fest zugeordneten **PERFORM**-Bereich und integriert sich natürlich perfekt in die Perform-Funktionen, die in MASCHINE 2.2 eingeführt wurden!

### Allgemeine Anmerkungen über die Perform-Funktionen Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards

- Die Perform-Funktionen (Scale, Chord und Arp) auf Ihrem KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard und auf den Controllern der MASCHINE-Familie ähneln sich sehr und teilen die meisten ihrer Parameter: Wenn Sie einen gemeinsamen Parameter auf einem Gerät ändern, spiegelt sich die Änderung sofort auf den anderen Geräten wider.
- Obwohl die Perform-Funktionen auf Ihrem Keyboard und auf MASCHINE-Controllern sich stark ähneln und sich die meisten ihrer Parameter teilen, **können Sie unabhängig voneinander genutzt werden**: Sie können z.B. auf Ihrem Keyboard Skalen, Akkorde und/oder Arpeggien einrichten und aktivieren, ohne das aktuelle Pad-Verhalten, den Modus oder die Displays auf Ihrem MASCHINE-Controller zu beeinflussen und umgekehrt gilt das Gleiche.
- Die Scale-, Chord-, und Arp-Funktionen stehen auf Ihrem Keyboard nicht zur Verfügung, wenn sein Fokus sich auf einer MASCHINE-Instanz befindet, die als Plug-in in einer Host-Umgebung läuft. In dem Fall sind die **SCALE**- und **ARP**-Buttons aus und deaktiviert und die Betätigung von **SHIFT + SCALE** / **SHIFT + ARP** funktioniert ebenfalls nicht.



Beachten Sie bitte, dass dies nicht die Perform-Funktionen auf den Controllern der MASCHINE-Familie betrifft. Diese sind immer verfügbar, egal, ob MASCHINE als Standalone-Software oder als Plug-in in einem Host läuft.

- Die Scale-, Chord- und Arp-Parameter können in MASCHINE nicht moduliert oder automatisiert werden.

Allgemeine Informationen über die Perform-Funktionen und ihre Nutzung auf Controllern der MASCHINE-Familie finden Sie in Abschnitt [↑6.1, Neue Perform-Funktionen](#).

### Skalen und Akkorde auf Ihrem Keyboard Einrichten

Auf Ihrem KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard:



- Drücken Sie **SCALE**, um die Scale- und Chord-Funktionen zu aktivieren.

Wenn die Scale- und Chord-Funktion aktiviert ist, leuchtet der **SCALE**-Button hell, sonst ist er nur halb beleuchtet.

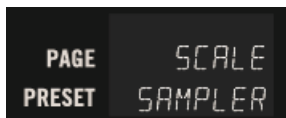
Der Zustand des **SCALE**-Buttons und der Scale- und Chord-Funktion wird im Project für jede Group separat gespeichert. Sie ist unabhängig vom Zustand der Scale- und Chord-Funktion auf einem etwaigen Controller der MASCHINE-Familie (aber die Scale- und Chord-Parameter werden zwischen allen Geräten synchron gehalten). Wenn Sie Ihr Keyboard von der Software trennen und dann wieder anschließen, wird der Zustand der Scale- und Chord-Funktion und des **SCALE**-Buttons für jede Group wieder hergestellt.



Weil Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard immer die Noten eines bestimmten Sounds steuert, kann die Scale- und Chord-Funktion unabhängig davon genutzt werden, ob sich die fokussierte Group im Group- oder Keyboard-Modus befindet.

Um die Parameter der Scale- und Chord-Funktion einzustellen und die gewünschten Skalen und Akkorde einzurichten, schalten Sie Ihr Keyboard in den **Scale-Edit-Modus**:

- Drücken Sie **SHIFT** + **SCALE**, um die Drehregler 1-8 in den Scale-Edit-Modus zu schalten und Zugriff auf die Scale- und Chord-Parameter zu bekommen.
- Die Displays unter den Drehreglern 1-8 schalten auf die Scale- und Chord-Parameter. Wenn Sie **SHIFT** loslassen, zeigt das **PAGE**-Feld im ganz linken Display **SCALE**. Beachten Sie bitte, dass das **PRESET**-Feld darunter mit der Anzeige des etwaigen, gewählten Plugins im fokussierten Sound-Slot fortfährt (in der Abbildung unten ist dies der Sampler).



Solange Sie **SHIFT** gedrückt halten, zeigt das ganz linke Display stattdessen den Index-Buchstaben und die Nummer des fokussierten Sound-Slots (**PAGE**-Feld) sowie seinen Namen (**PRESET**-Feld) an. Mehr Informationen finden Sie in Abschnitt [↑6.2.3, In Einer Group Durch Sounds Navigieren und sie Steuern](#).

Wenn Ihr Keyboard an eine MASCHINE-Instanz angeschlossen ist, hat der Scale-Edit-Modus die gleiche Anordnung der Drehregler und die gleichen Parameter, wie wenn er an eine KOMPLETE-KONTROL-Instanz angeschlossen ist.

- Drehregler 1 steuert den Parameter **Root Note** (Grundton). Beachten Sie bitte, dass dieser Grundton wie in KOMPLETE KONTROL definiert ist, d.h. er bestimmt nur die Note, mit der die Skala beginnt: Sie können aus den 12 verfügbaren Noten wählen (C bis B). Andererseits bestimmt der Grundton auf MASCHINE-Controllern im Keyboard-Modus zusätzlich die Tonhöhe, die von Pad 1 gespielt wird: Sie wählen zusätzlich eine bestimmte Oktave (C1, C2, C3, usw.), um die Zuweisung von Pad 1 zu definieren (alle anderen Pads ergeben sich dann daraus). Die Änderung des Grundtons auf einem der Geräte führt nichtsdestotrotz entsprechend zur Aktualisierung des anderen Geräts (die Oktav-Nummer wird ignoriert). Mehr Informationen über den Grundton auf MASCHINE-Controllern finden Sie in Abschnitt [↑6.1.3, SCALE- und Chord-Parameter](#).
- Drehregler 2 steuert den **Scale Type** (Skalentyp). Dieser Parameter wird mit MASCHINE-Controllern geteilt.
- Drehregler 3 steuert den **Key Mode** (Tastaturmodus). Dieser Parameter ist spezifisch für Ihr Keyboard. Als Erinnerung, Mit **KEY MODE** wählen Sie zwischen zwei Arbeitsweisen: Im **STANDARD**-Modus sind Tasten außerhalb der aktuellen Skala aus und deaktiviert. Im **EASY**-Modus werden die Noten der aktuellen Skala über die weißen Tasten verteilt und schwarze Tasten lösen die innerhalb der Skala nächstliegende Note aus. Mehr Details dazu finden Sie im Benutzerhandbuch von KOMPLETE KONTROL.
- Drehregler 5 steuert den **Chord Mode** (Akkord-Modus). Dieser Parameter wird mit MASCHINE-Controllern geteilt.
- Drehregler 6 steuert den **Chord Type** (Akkord-Typ). Dieser Parameter wird mit MASCHINE-Controllern geteilt.

Zusammengefasst werden **alle Scale- und Chord-Parameter zwischen Ihrem KOMPLETE-KONTROLS-SERIES-Keyboard und dem angeschlossenen Controller aus der MASCHINE-Familie (mit Ausnahme des Parameters KEY MODE, der spezifisch für Ihr Keyboard ist) immer synchron gehalten** — nur die An-/Aus-Zustände sind für jedes Gerät unabhängig. All diese Parameter werden wiederum in Abschnitt [↑6.1.3, SCALE- und Chord-Parameter](#) beschrieben.



Um konsistent zu bleiben, spiegelt die enharmonische Schreibweise des Grundtons im Display Ihres Keyboards die Schreibweise wider, die auf MASCHINE-Controllern genutzt wird — in Abschnitt [↑6.1.3, SCALE- und Chord-Parameter](#) finden Sie alle Details dazu.

Skalen und Akkorde: Visuelle Rückmeldung auf dem Light Guide

Wenn **Scale** aktiviert ist, informieren Sie die LEDs der Pads jederzeit über die aktuelle Skalen- und Akkord-Konfiguration. Das Verhalten der LEDs ist identisch mit dem, wenn Ihr Keyboard den Fokus auf der KOMPLETE-KONTROL-Software hat.

Wenn **Chord Mode** auf **Off** oder **Harmonizer** steht:

Tastentyp für die gewählte Skala	LED im Grundzustand	LED, wenn die Taste ausgelöst wird
Grundtöne	Hell leuchtend	Weiß
Tasten in der Skala mit Ausnahme der Grundtöne	Halb beleuchtet	Hell leuchtend
Tasten außerhalb der Skala	Aus *	Aus **


\* Dies hat Vorrang vor etwaigen Informationen, die vom geladenen KOMPLETE-10-Instrument kommen, mit Ausnahme von Steuer-Noten, die von der Scale-Funktion nie versteckt werden.

\*\* Wenn der Key-Modus auf Standard steht, leuchtet beim Spiel einer "Aus"-Taste ihre Ziel-Taste auf (abhängig von der Taste hell beleuchtet oder weiß), weil die "Aus"-Tasten ja auf Tasten innerhalb der gewählten Skala umgeleitet werden und zeigt Ihnen so, welche Note letztlich gespielt wird.

Beachten Sie bitte, dass im Chord-Modus Harmonizer die als Teil eines Akkords gespielten Noten auch aufleuchten.

Wenn **Chord Mode** auf **Chord Set** steht:

Tastentyp	LED im Grundzustand	LED, wenn die Taste ausgelöst wird
C-Tasten	Hell leuchtend	Weiß
Andere Tasten	Halb beleuchtet	Hell leuchtend



Dieses Leuchtverhalten kommt zum Standard-LED-Verhalten noch dazu (wenn **SCALE** aus ist). Sie können den Light Guide auch komplett abschalten. Mehr Informationen zu diesen Themen finden Sie in Abschnitt [↑6.2.3, In Einer Group Durch Sounds Navigieren und sie Steuern](#).

Arpeggien auf Ihrem Keyboard Einrichten

Auf Ihrem KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard:

- Drücken Sie **ARP**, um die Arp-Funktion zu aktivieren

Wenn die Arp-Funktion aktiv ist, leuchtet der **ARP**-Button hell, ansonsten ist er halb beleuchtet.

Der Zustand des **ARP**-Buttons und der Scale- und Chord-Funktion wird für die Session global gespeichert. Er ist unabhängig vom Zustand der Arpegg-Funktion auf etwaigen Controllern der MASCHINE-Familie. Wenn Sie ein Project schließen und dann wieder öffnen, Ihr Keyboard abtrennen und wieder anschließen oder den Fokus auf ein anderes Gerät verschieben, wird der Zustand der Arp-Funktion und des **ARP**-Buttons auf die Grundeinstellung zurückgesetzt (deaktiviert).



Weil Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard immer die Noten eines bestimmten Sounds steuert, kann die Arp-Funktion unabhängig davon genutzt werden, ob sich die fokussierte Group im Group- oder Keyboard-Modus befindet (und die Note-Repeat-Funktion als solche ist nicht verfügbar).

Um die Arp-Parameter einzustellen und das Arpeggio zu konfigurieren, tun Sie Folgendes:

- Drücken Sie **SHIFT + ARP**, um die Drehregler 1-8 in den Arp-Edit-Modus zu schalten und Zugriff auf die Arp-Parameter zu bekommen.
- Die Displays unter den Drehreglern 1-8 schalten auf die Arp-Parameter. Wenn Sie **SHIFT** loslassen, zeigt das **PAGE**-Feld im ganz linken Display **ARP** an. Beachten Sie bitte, dass das **PRESET**-Feld darunter mit der Anzeige des gewählten Plug-ins im fokussierten Sound-Slot fortfährt (in der Abbildung unten ist dies der Sampler).



Solange Sie **SHIFT** gedrückt halten, zeigt das ganz linke Display stattdessen den Index-Buchstaben und die Nummer des fokussierten Sound-Slots (**PAGE**-Feld) sowie seinen Namen (**PRESET**-Feld) an. Mehr Informationen finden Sie in Abschnitt [16.2.3, In Einer Group Durch Sounds Navigieren und sie Steuern](#).

Wenn Ihr Keyboard mit einer MASCHINE-Instanz verbunden ist, bietet der Arp-Edit-Modus die gleiche Drehregler-Anordnung mit den gleichen Abschnitts-Namen, wie auf dem MASCHINE-STUDIO- oder MASCHINE(-MK2)-Controller, mit Ausnahme der Preset-Wahl (Drehregler 1), die im **MAIN**-Bereich sitzt.

Element	Beschreibung
<b>MAIN-Bereich</b>	
Drehregler 1	Wählt zwischen vier verschiedenen <b>Presets</b> , bezeichnet mit PRESET 1–4. Die Presets sind die gleichen, wie auf MASCHINE-Controllern.
Drehregler 2	Wählt den <b>Typ</b> des Arpeggios. Dieser Parameter wird mit MASCHINE-Controllern geteilt.
<b>RHYTHM-Bereich</b>	
Drehregler 3	Bestimmt die <b>Rate</b> (Tempo) des Arpeggios. Dieser Parameter wird mit MASCHINE-Controllern geteilt.
Drehregler 4	Wählt die <b>Unit</b> (Einheit) des Arpeggios. Dieser Parameter wird mit MASCHINE-Controllern geteilt.
Drehregler 5 (SEQUENCE)	Wählt die <b>Sequence</b> des Arpeggios. Dieser Parameter wird mit MASCHINE-Controllern geteilt.
<b>OTHER-Bereich</b>	
Drehregler 6 (OCTAVES)	Regelt den <b>Octaves</b> -Parameter. Dieser Parameter wird mit MASCHINE-Controllern geteilt.
Drehregler 7 (DYNAMIC)	Stellt den <b>Dynamic</b> -Parameter ein. Dieser Parameter wird mit MASCHINE-Controllern geteilt.
Drehregler 8 (GATE)	Stellt den <b>Gate</b> -Parameter ein. Dieser Parameter wird mit MASCHINE-Controllern geteilt.



Wie, wenn Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard an die KOMPLETE-KONTROL-Software angeschlossen ist, zeigen die Displays unter den ersten vier Reglern immer die Parameter-Werte an — im Gegensatz zu anderen Drehreglern, deren Displays in der Grundeinstellung den Parameter-Namen zeigen und den Wert erst bei Berührung. So können Sie diese wichtigen Parameter in Live-Situationen besser im Auge behalten, denn ihre Werte sind recht selbsterklärend..

Zusammenfassen lässt sich sagen, dass **alle Arp-Parameter-Werte immer zwischen Ihrem KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard und dem angeschlossenen Controller aus der MASCHINE-Familie synchronisiert** werden. All diese Parameter werden wiederum in Abschnitt [↑6.1.3, SCALE- und Chord-Parameter](#) beschrieben.

### 6.2.6 Nutzung der Touch-Strips

Wenn Ihr Keyboard seinen Fokus auf einer MASCHINE-Instanz hat, schicken seine rechten und linken Touch-Strips immer Pitch- bzw. Modulations-Daten an den Sound im Fokus.

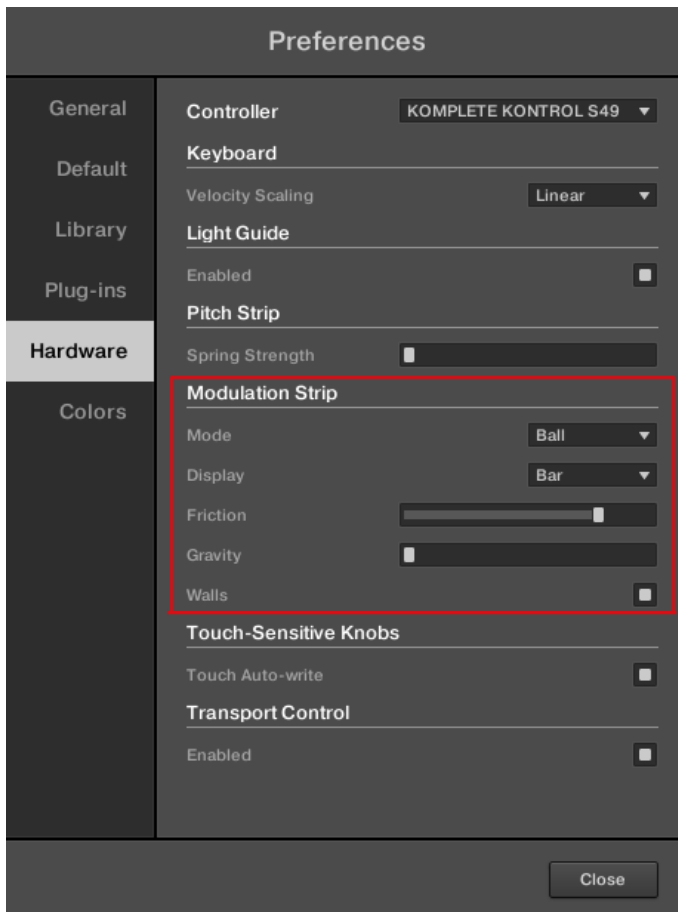


Die Art und Weise, wie die Pitch- und Modulations-Daten interpretiert werden, kann mit den jeweils im fokussierten Sound geladenen Plug-ins variieren. So können Sie z.B. im Sampler-Plug-in von MASCHINE verschiedene Ziele für die Modulations-Daten einstellen (im [MODWHEEL-DESTINATION](#)-Bereich auf der [Velocity / Modwheel](#)-Page im Control-Bereich).

Wenn Sie in Ihrem MASCHINE-Project ein Pattern aufnehmen, werden Ihre Aktionen auf dem rechten und linken Touch-Strip als Pitch- bzw. Modulations-Daten (CC1) für den Sound im Fokus aufgenommen. Sie können diese Tracks auf dem MIDI-Tab der Control-Spur unter dem Pattern-Editor sehen und bearbeiten — lesen Sie bitte das Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0, um mehr darüber zu erfahren.

#### Touch-Strip-Verhalten

Sie können das Verhalten der Touch-Strips, d.h. die Reaktionen auf Ihre Finger, einstellen. Die Verhaltensweise wird in den Bereichen [Pitch Strip](#) und [Modulation Strip](#) der [Hardware](#)-Page in den [Preferences](#) eingestellt:



Die Touch-Strip-Einstellungen auf der Hardware-Page der Preferences.



Um auf der [Hardware](#)-Page der [Preferences](#) Zugriff auf die Einstellungen für Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards zu bekommen, muss Ihr Keyboard an den Rechner angeschlossen sein und eine MASCHINE-Instanz steuern. Wenn ein Controller der MASCHINE-Familie ebenfalls seinen Fokus auf der MASCHINE-Instanz hat, stellen Sie sicher, dass Ihr Keyboard im [Controller](#)-Menü oben auf der [Hardware](#)-Page ausgewählt ist, damit Sie seine Einstellungen sehen! Mehr Informationen finden Sie in Abschnitt [↑6.4.2, Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences](#).

Der **Pitch-Strip** (linker Strip) verhält sich wie ein typisches Pitchbend-Rad: Er simuliert eine einfache Feder, die den Pitch-Wert immer wieder auf seine Grundeinstellung zurückführt, die in der Mitte des Strips liegt. Wenn Sie Ihren Finger irgendwo auf den Strip setzen, springt der Wert direkt auf die entsprechende Position und bleibt dort, solange Sie den Finger auf dem Strip lassen. Wenn Sie den Finger vom Strip nehmen, bewegt sich der Wert auf die Grundeinstellung zurück. Die LED-Kette des Strips illustriert dieses Verhalten (die blaue LED zeigt den Pitch-Wert an). Ein Parameter steht zur Verfügung:

Pitch-Strip-Bereich	Parameter-Beschreibung
<a href="#">Spring Strength</a> (Federstärke)	Stellt die Geschwindigkeit ein, mit der die Tonhöhe wieder auf ihre Grundeinstellung zurückkehrt, wenn Sie Ihren Finger vom Strip heben: Je höher der Wert für <a href="#">Spring Strength</a> , desto schneller kehrt der Pitch-Wert auf seine Grundeinstellung zurück.

Der **Modulation Strip** (rechter Strip) kann zwei verschiedene Verhaltensweisen aufweisen, die mit dem [Mode](#)-Parameter oben im [Modulation-Strip](#)-Bereich gewählt werden:

- **Standard** (Grundeinstellung): Typisches Verhalten für ein Modualtions-Bedienelement. In diesem Modus übersetzt der Touch Strip die Position Ihres Fingers direkt in den Modualtions-Wert. Wenn Sie Ihren Finger irgendwo auf den Strip setzen, springt der Wert direkt auf die entsprechende Position und bleibt dort, solange Sie den Finger auf dem Strip lassen.
- **Ball**: Dieser Modus simuliert einen Ball (den aktuellen Wert), der von der Schwerkraft Ihres Fingers angezogen wird. Wenn Sie Ihren Finger auf eine beliebige Position auf dem Strip setzen, wird der Ball sich von seiner aktuellen Position auf Ihren Finger zubewegen. Wenn Sie Ihren Finger auf der Position belassen, bis der Ball sie erreicht, hält dieser dort an. Wenn Sie Ihren Finger vorher wegnehmen, behält der Ball seinen Schwung und bewegt sich weiter auf seinem Weg fort, über die Fingerposition hinaus. Beachten Sie bitte, dass der Ball umso schneller wird, je länger Sie Ihren Finger auf dem Strip belassen. Alternativ können Sie den Ball "werfen", indem Sie Ihren Finger auf die aktuelle Position des Balls setzen (blaue LED), ihn in eine beliebige Richtung ziehen und den Finger dann wegnehmen. Je schneller Sie Ihren Finger dabei bewegen, desto schneller wird der Ball. Die Bewegung des Balls wird auch durch die Parameter [Friction](#), [Gravity](#) und [Walls](#) beeinflusst (siehe Tabelle unten).


Die im Bereich verfügbaren Parameter sind abhängig vom gewählten Verhalten.



Modulation-Strip-Bereich	Parameter-Beschreibung
Mode (Modus)	Wählt zwischen den zwei verfügbaren Verhaltensweisen: <i>Standard</i> und <i>Ball</i> (siehe Beschreibung oben).
Display	Bestimmt die Art der Werteanzeige durch die LED-Ketten des Strips:  <i>Dot</i> (Punkt): Die blaue LED zeigt den aktuellen Wert an. Weiße LEDs sind deaktiviert.  <i>Bar</i> (Balken): Die blaue LED zeigt den aktuellen Wert an. Zusätzlich füllen weiße LEDs den Bereich zwischen aktuellem Wert (in blau) und der Null auf.
Ball-Modus	
Friction (Reibung)	Stellt die Luftreibung ein, die den Ball nach dem loslassen bremst. Je höher der <i>Friction</i> -Wert, desto schneller wird der Ball abgebremst und angehalten. Ganz nach links geschoben und der Ball hält niemals an. Ganz nach rechts geschoben und der Ball stoppt sofort.
Gravity (Schwerkraft)	Bestimmt die Anziehungskraft, die Ihr Finger auf den Ball ausübt: Je höher der <i>Gravity</i> -Wert, desto schneller bewegt sich der Ball. Dieser Parameter hat keinen Einfluss auf die Bewegungen des Balls, wenn Sie den Ball mit Ihrem Finger werfen (siehe Beschreibung des Ball-Modus oben).
Walls (Wände)	Bestimmt das Verhalten des Balls beim Erreichen der Bereichsgrenzen. Wenn <i>Walls</i> auf <i>On</i> gesetzt ist, prallt der Ball von der Bereichsgrenze ab und setzt seinen Weg in die entgegengesetzte Richtung fort. Wenn <i>Walls</i> auf <i>Off</i> gesetzt ist, springt der Ball zur gegenüberliegenden Bereichsgrenze und setzt seinen Weg von dort aus in die gleiche Richtung fort.

6.2.7    **Modulationen Über Ihr Keyboard Aufnehmen**

In MASCHINE können Sie über die KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards Modulationen Aufnehmen. Um dies zu tun, muss sich Ihr Keyboard im Instrumenten-Modus befinden.



Sie können keine Modulationen aufnehmen, wenn sich Ihr Keyboard im Scale- oder Arp-Edit-Modus befindet. Mehr Informationen zu diesen Themen finden Sie in Abschnitt [↑6.2.5, Nutzung der Perform-Funktionen](#).

Um Modulationen aufzunehmen bietet Ihr Keyboard einen **Auto-Write-Modus**, der dem der verschiedenen MASCHINE-Controller ähnelt, nur dass bei Ihrem Keyboard Auto-Write immer festgesetzt ist (es ist nie ein temporärer Modus).

Tun Sie Folgendes, um Modulationen über Ihr Keyboard aufzunehmen:

1. Prüfen Sie, dass die Wiedergabe von MASCHINE läuft.
2. Drücken Sie auf Ihrem Keyboard gleichzeitig **SHIFT** + Page-Links + Page-Rechts, um in den Auto-Write-Modus zu gelangen.

Das ganz linke Display zeigt **AUTO ON** an. Während Sie **SHIFT** gedrückt halten, leuchten beide Page-Buttons hell, um den aktiven Auto-Write-Modus anzuzeigen.

In den Displays unter den Reglern 1-8 verschwinden die Parameter, die nicht modulierbar sind und die entsprechenden Drehregler darüber sind deaktiviert. Bei modulierbaren Parametern schalten die Balken auf den bipolaren Modus und die Werte (die nur bei Berührung des Reglers erscheinen) zeigen die Abweichungen vom aktuellen Wert, gemessen in Prozent, an.



3. Drehen Sie die gewünschten Drehregler 1-8 über den Displays, um die Abweichungen von den aktuellen Werten aufzunehmen.

Ihre Modulation wird jetzt aufgezeichnet. Jede Reglerbewegung wird in Ihrem Pattern als Modulations-Event gespeichert. Im nächsten Durchlauf des Patterns wird alles wiedergegeben.

4. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie erneut gleichzeitig **SHIFT** + Page-Links + Page-Rechts, um den Auto-Write-Modus zu verlassen.

Das ganz linke Display zeigt **AUTO OFF** an. Während Sie **SHIFT** gedrückt halten, leuchten beide Page-Buttons halb, um den deaktivierten Auto-Write-Modus anzuzeigen.

Sie können jederzeit prüfen, ob der Auto-Write-Modus aktiv ist, indem Sie auf Ihrem Keyboard **SHIFT** gedrückt halten: Bei aktivem Auto-Write leuchten beide Page-Buttons hell und sonst sind sie nur halb beleuchtet.



Der Auto-Write-Modus Ihres Keyboards und der in den MASCHINE-Controllern sind, wenn sie gleichzeitig angeschlossen sind, unabhängig voneinander: Sie können den Auto-Write-Modus auf beiden Geräten nutzen, ohne die Funktionen des anderen Geräts zu beeinflussen.

## Die Berührungs-Empfindlichkeit der Drehregler 1-8 Nutzen

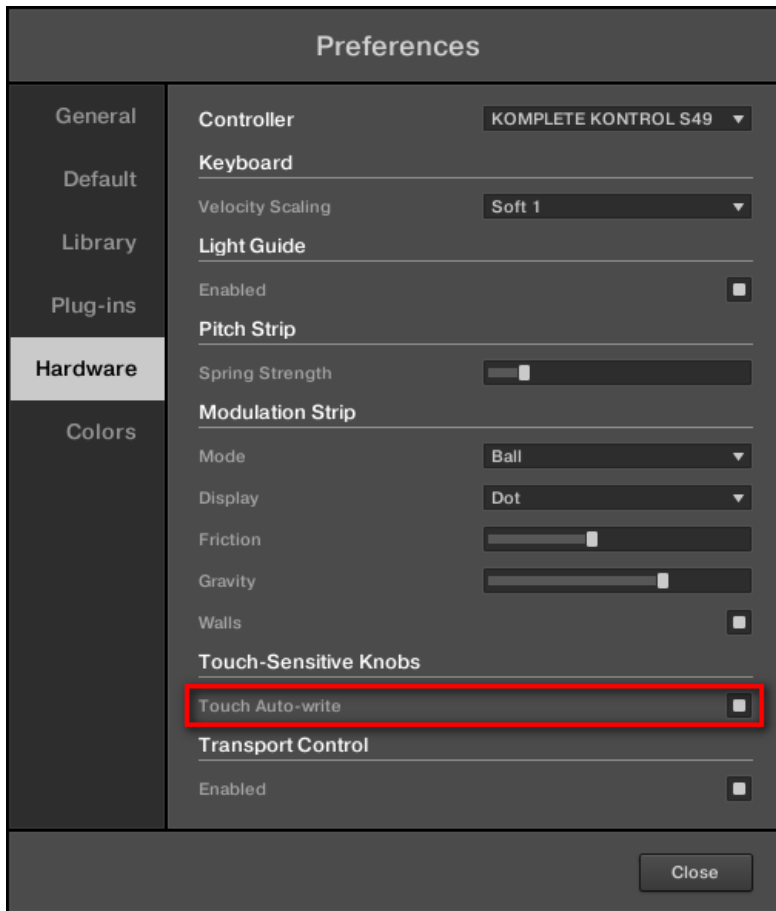
Modulations-Aufnahmen ziehen über die **Option Touch Auto-write** auch ihren Nutzen aus der Berührungs-Empfindlichkeit der Drehregler 1-8.

In der Grundeinstellung aktiviert, ermöglicht die Touch-Auto-Write-Option Ihnen die Aufnahme von Modulations-Ereignissen nur durch Berührung der Drehregler 1-8, sogar wenn Sie diese nicht drehen. Insbesondere können Sie so bestehende Modulations-Ereignisse überschreiben, während Sie den letzten, aufgenommenen Modulations-Wert beibehalten.



Diese Option ist identisch mit der auf MASCHINE STUDIO. Alle Details dazu finden Sie in Abschnitt [↑6.3.3, Touch-Auto-Write-Option](#).

Bei angeschlossenem Keyboard mit seinem Fokus auf der MASCHINE-Instanz kann die Touch-Auto-Write-Option auf der [Hardware](#)-Page der [Preferences](#) aktiviert/deaktiviert werden.



Das Ankreuzfeld für die Touch-Auto-Write-Option auf der Hardware-Page der Preferences.

- Um die Touch-Auto-Write-Option zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie das Ankreuzfeld [Touch Auto-write](#) im Bereich [Touch-Sensitive Knobs](#) der [Hardware-Page](#) in den [Preferences](#).



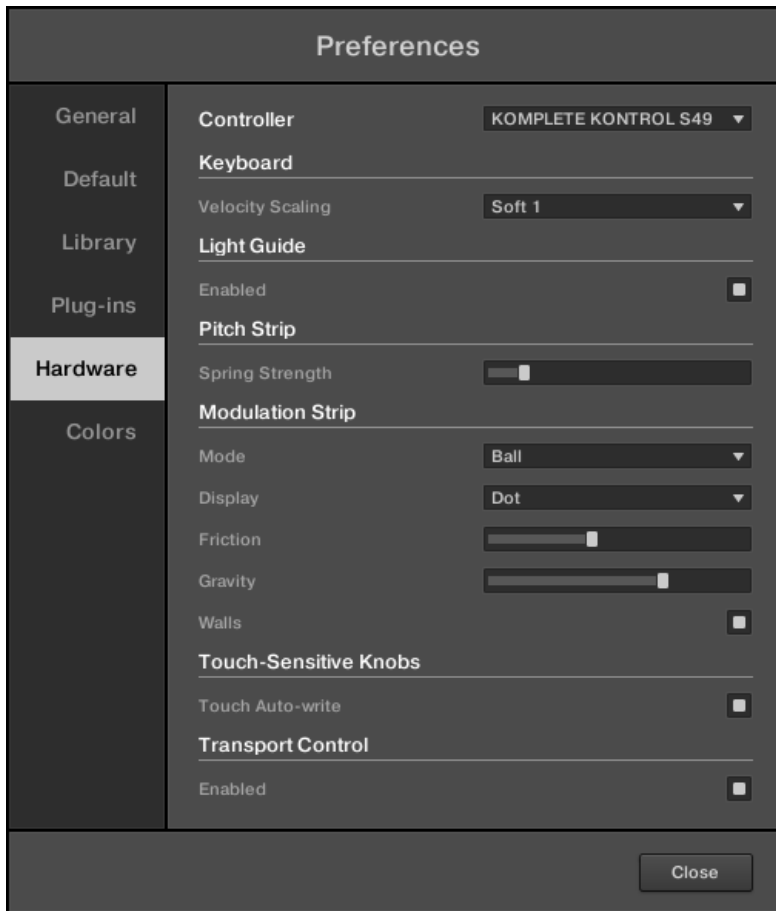
Um auf der [Hardware](#)-Page der [Preferences](#) Zugriff auf die Einstellungen für Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard zu bekommen, muss Ihr Keyboard an den Rechner angeschlossen sein und eine MASCHINE-Instanz steuern. Wenn ein Controller der MASCHINE-Familie ebenfalls seinen Fokus auf der MASCHINE-Instanz hat, stellen Sie sicher, dass Ihr Keyboard im [Controller](#)-Menü oben auf der [Hardware](#)-Page ausgewählt ist, damit Sie seine Einstellungen sehen! Mehr Informationen finden Sie in Abschnitt [↑6.4.2, Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences](#).

### 6.2.8 Die Einstellungen für Ihr Keyboard in den MASCHINE-Preferences Vornehmen

Wenn Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard seinen Fokus auf einer MASCHINE-Instanz hat, können Sie auf der [Hardware](#)-Page von MASCHINEs [Preferences](#) einige Einstellungen für das Keyboard vornehmen.



Wenn ein Controller der MASCHINE-Familie ebenfalls seinen Fokus auf der MASCHINE-Instanz hat, stellen Sie sicher, dass Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard im [Controller](#)-Menü oben auf der [Hardware](#)-Page ausgewählt ist, damit Sie seine Einstellungen sehen! Mehr Informationen finden Sie in Abschnitt [↑6.4.2, Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences](#).



Die Hardware-Page der Preferences für das KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard.

Die verfügbaren Parameter sind in der folgenden Tabelle aufgeführt. Jeder davon wird im entsprechenden Abschnitt detailliert beschrieben.

Bereich/Parameter	Beschreibung
<b>Keyboard</b>	
Velocity-Scaling-Menü	Bestimmt, wie Ihr Spiel in Velocity-Werte umgesetzt wird. Siehe Abschnitt <a href="#">↑6.2.3, In Einer Group Durch Sounds Navigieren und sie Steuern.</a>
<b>Light Guide</b>	
Enabled-Ankreuzfeld (aktiviert)	Schaltet die farbigen LEDs des Light Guides über dem Keyboard an bzw. aus. Siehe Abschnitt <a href="#">↑6.2.3, In Einer Group Durch Sounds Navigieren und sie Steuern.</a>
<b>Transport Control</b> (Transport-Steuerung)	
Enabled-Ankreuzfeld (aktiviert)	Schaltet die Transport-Funktionen auf Ihrem Keyboard in MASCHINE an/aus. Siehe Abschnitt <a href="#">↑6.2.2, Steuerung des Transports in MASCHINE.</a>
<b>Pitch Strip und Modulation Strip</b>	
Alle Parameter	Bestimmt das Verhalten der Touch Strips. Siehe Abschnitt <a href="#">↑6.2.6, Nutzung der Touch-Strips.</a>
<b>Touch-Sensitive Knobs</b> (Berührungsempfindliche Drehregler)	
Ankreuzfeld <a href="#">Touch Auto-write</a>	Aktiviert/deaktiviert die Touch-Auto-Write-Option. Siehe Abschnitt <a href="#">↑6.2.6, Nutzung der Touch-Strips.</a>

Sehen Sie dazu auch

 [Modulationen Über Ihr Keyboard Aufnehmen \[→ 193\]](#)

### 6.3 Berührungsempfindliche Drehregler auf MASCHINE STUDIO

MASCHINE 2.2 aktiviert eine mächtige Funktion auf Ihrem MASCHINE-STUDIO-Controller: Unter den Displays Ihres Controllers **sind die Drehregler 1-8 jetzt berührungsempfindlich**: Sie können auf leichte Berührungen Ihrer Finger reagieren. Diese Berührung wird registriert, bevor Sie die Drehregler bewegen und sogar komplett ohne Drehung der Regler!

Die folgenden Abschnitte beschreiben die verschiedenen MASCHINE-Kontexte, in denen Berührungsempfindlichkeit eine Rolle spielt.

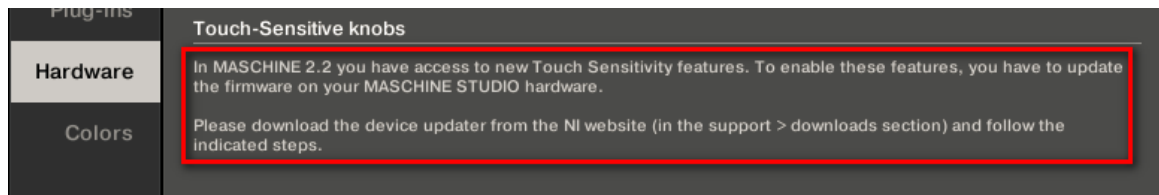
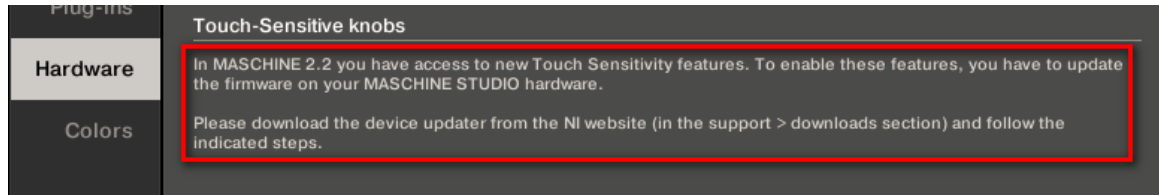


Sie können die Berührungsempfindlichkeit der Drehregler 1-8 einstellen - siehe Abschnitt [↑6.3.5, Die Berührungsempfindlichkeit der Drehregler Einstellen](#). für mehr dazu.

### Wichtig: Bringen Sie Ihre Controller-Firmware mit einem Update auf die neueste Version!

Die Touch-Funktionen sind auf Ihrem MASCHINE-STUDIO-Controller nur verfügbar, wenn seine Firmware die Version 22 oder höher hat.

Wenn die MASCHINE-Software läuft und der angeschlossene MASCHINE-STUDIO-Controller eine Firmware-Version niedriger als 22 hat, sind die berührungsempfindlichen Funktionen nicht verfügbar. Außerdem bietet dann die [Hardware](#)-Page der [Preferences](#) im neuen Bereich [Touch-Sensitive Knobs](#) keinerlei Parameter, sondern zeigt stattdessen eine Nachricht für die Aktualisierung der Firmware Ihres Controllers an.



Die Nachricht auf der Hardware-Page der Preferences hilft Ihnen beim Update Ihrer Controller-Firmware.

Machen Sie Folgendes auf dem MASCHINE-STUDIO-Controller, um seine Firmware zu aktualisieren:

1. Schließen Sie den MASCHINE-Controller an Ihren Computer an und schalten Sie ihn an.
2. Öffnen Sie den Webbrowser Ihrer Wahl und öffnen Sie folgende Seite der Native-Instruments-Website:  
<http://www.native-instruments.com/de/support/downloads/>
3. Klicken Sie den Link 'Treiber und andere Dateien' und im Abschnitt 'Maschine Controller' klicken Sie dann auf den, Ihrem Betriebssystem entsprechenden, Device-Update, um ihn herunterzuladen.

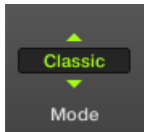


4. Wenn das Archiv heruntergeladen wurde, entpacken Sie es im gewünschten Ordner.
5. Navigieren Sie im Explorer (Windows) bzw. Finder (Mac OS X) zum entpackten Ordner und öffnen Sie ihn.
6. Doppelklicken Sie im Ordner auf die Datei “DeviceUpdater.exe” (Windows) bzw. die Datei “DeviceUpdater” (Mac OS X).  
Der Device-Updater startet.
7. Folgen Sie den Anleitungen des Device-Updaters, um die Firmware-Aktualisierung abzuschließen.

Im weiteren Verlauf dieses Abschnitts gehen wir davon aus, dass Ihr MASCHINE-STUDIO-Controller die Firmware-Version 22 oder höher hat.

### 6.3.1 Listen-Overlay für Wähler

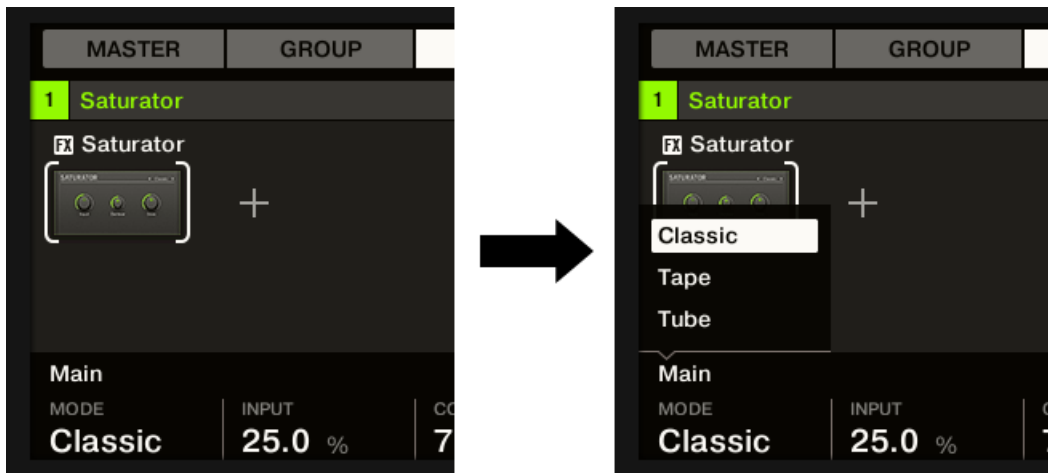
Viele MASCHINE-Parameter werden in Form eines Wählers angeboten, der eine Liste mit möglichen Werten für den Parameter bietet (z.B. der Parameter **Mode** des Saturator-Plug-ins oder der **Dest.**-Parameter auf der **Audio**-Page der **Output**-Kanal-Einstellungen der Sounds/Groups).



Ein Wähler.

Auf Ihrem Controller können Sie einen solchen Parameter durch Drehen des entsprechenden Drehreglers unter den Displays Ihres Controllers einstellen.

Wenn Sie den Drehregler des Parameters berühren, erscheint über dem Parameter auf dem Display Ihres Controllers eine Liste. Diese Liste zeigt Ihnen auf einen Blick alle verfügbaren Werte für den Parameter, den Sie berührt haben, in Kombination mit dem aktuell gewählten Wert, was die Werte-Auswahl deutlich intuitiver macht.



Berühren Sie den Drehregler unter einem Wähler (hier der Mode-Parameter unter dem linken Display), um eine Liste mit den zur Auswahl verfügbaren Werten zu sehen.

Die Liste wird so lange angezeigt, wie Sie den entsprechenden Drehregler berühren oder drehen. Wenn sie den Regler loslassen, verschwindet die Liste nach kurzer Zeit.



Zu jeder Zeit kann nur eine Liste angezeigt werden. Wenn Sie zwei oder mehr Regler gleichzeitig bedienen, die Wähler steuern, wird nur die Liste des zuletzt berührten Drehreglers angezeigt.

### 6.3.2 Listen- und Schlagwort-Overlays im Browser

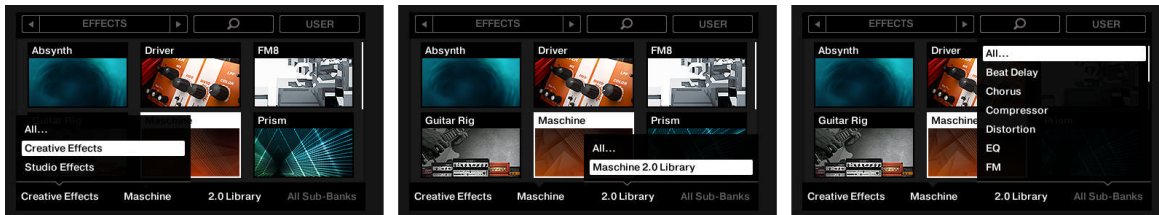
Wenn Sie mit dem MASCHINE-STUDIO-Controller im Browse-Modus durch Ihre Library blättern, bieten Ihnen die berührungsempfindlichen Drehregler 1-8 praktische Hilfen.



Mehr Informationen über die Nutzung der MASCHINE-Library im Browse-Modus Ihres Controllers finden Sie in Abschnitt 3.2 "Dateien in der Library Suchen und Laden" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

## Listen-Overlays für Produkt-Kategorie, Bank und Sub-Bank

Wenn Sie mit den Drehreglern 1, 3, bzw. 4 unter dem linken Display eine Produkt-Kategorie, Bank oder Sub-Bank wählen, erscheint darüber die entsprechende Liste. Diese Overlays ähneln denen für die Wähler in Abschnitt [↑6.3.1, Listen-Overlay für Wähler](#) beschriebenen. Der gewählte Eintrag wird in der Liste immer hervorgehoben.



Das linke Display, hier beim Blättern durch Effekte: Auswahl der Kategorie Creative Effects mit Drehregler 1 (links), der 2.0-Library-Bank mit Drehregler 3 (in der Mitte) und aller Sub-Bänke mit Drehregler 4 (rechts).



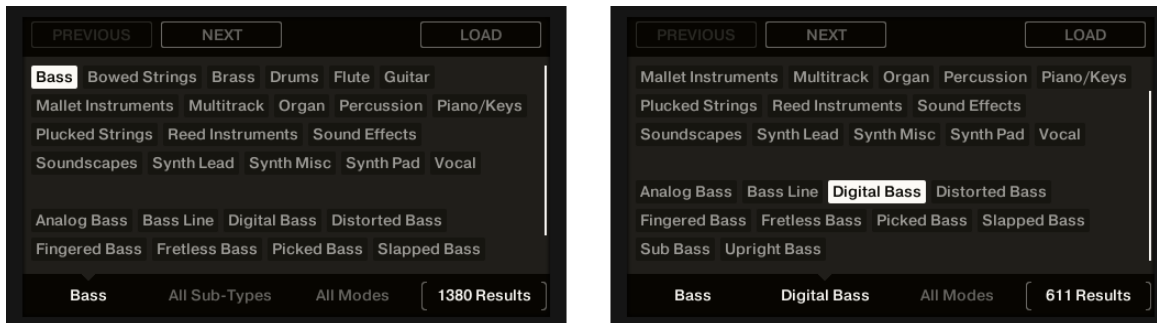
Wie in der Software beinhaltet jeder dieser Listen ganz oben den Eintrag *All...*, mit dem Sie einen gewählten Eintrag wieder abwählen können. Drehen Sie den entsprechenden Drehregler ganz nach links, um diesen Eintrag auszuwählen.

## Schlagwort-Overlays für Type, Sub-Type und Mode

Wenn Sie einen Type, Sub-Type(n) und/oder Mode über die Drehregler 5-7 unter dem rechten Display wählen, erscheint darüber eine Schlagwort-Wolke. Diese Wolke spiegelt jene in der Software wider. Sie zeigt alle Tags an, für die Einträge in der Library gefunden wurden. In der Wolke wird der aktuell gewählte Eintrag hervorgehoben.

Wie in der Software teilen sich die Type- und Sub-Type-Schlagworte die gleiche Wolke, während Mode seine eigene hat.

Ein kleiner, nach unten weisender Pfeil unter der Wolke zeigt an, welche Schlagwort-Wolke gerade angezeigt wird.



Das rechte Display, hier beim Blättern durch Instrumente: Auswahl des Bass-Typs über Drehregler 5 (links) und dem Sub-Type Digital Bass über Drehregler 6 (rechts).

## Das Jog-Wheel mit den Listen- und Schlagwort-Overlays Nutzen

Wenn Ihr MASCHINE-STUDIO-Controller sich im Browse-Modus befindet, können Sie auch das Jog-Wheel und die **FUNCTION**-Buttons nutzen, um durch die Library zu navigieren (alle Details dazu finden Sie im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0).

- Drücken Sie die **FUNCTION**-Buttons, um den Fokus des Jog-Wheels unten in den Displays auf das gewünschte Feld zu setzen (das Feld im Fokus wird durch Klammern angezeigt).
- Drehen Sie das Jog-Wheel, um den Wert im fokussierten Feld einzustellen. Wenn das Ergebnis-Feld (letztes Feld ganz rechts) im Fokus ist, drehen Sie das Jog-Wheel, um durch die Ergebnisliste zu navigieren und den gewählten Eintrag durch einen Druck auf den Encoder zu laden.

Diese Funktionen bleiben in MASCHINE 2.2 gültig, aber das Jog-Wheel interagiert jetzt auch mit den oben beschriebenen Listen- und Schlagwort-Overlays.

- Wenn das Jog-Wheel den Fokus auf einem Feld hat, das ein Listen-Overlay bietet (Produkt-Kategorie, Bank und Sub-Bank), öffnet das Drücken und Haken des Jog-Wheels dieses Overlay. Das Overlay verschwindet, wenn Sie das Jog-Wheel loslassen. Wenn Sie das Jog-Wheel drehen, ohne es zu drücken, erscheint kein Overlay und der Wert des Felds im Fokus wird wie in bisherigen MASCHINE-Versionen geändert.
- Wenn der Fokus des Jog-Wheels auf dem Product-Feld (Drehregler 2) liegt, passiert nichts, wenn Sie es drücken.

- Wenn der Fokus des Jog-Wheels auf dem Ergebnis-Feld liegt (Grundeinstellung, Drehregler 8), schließt die Drehung des Jog-Wheels das etwaig offene Overlay.

### 6.3.3 Touch-Auto-Write-Option

Modulations-Aufnahmen ziehen über die **Option Touch Auto-write** auch ihren Nutzen aus der Berührungs-Empfindlichkeit der Drehregler 1-8.



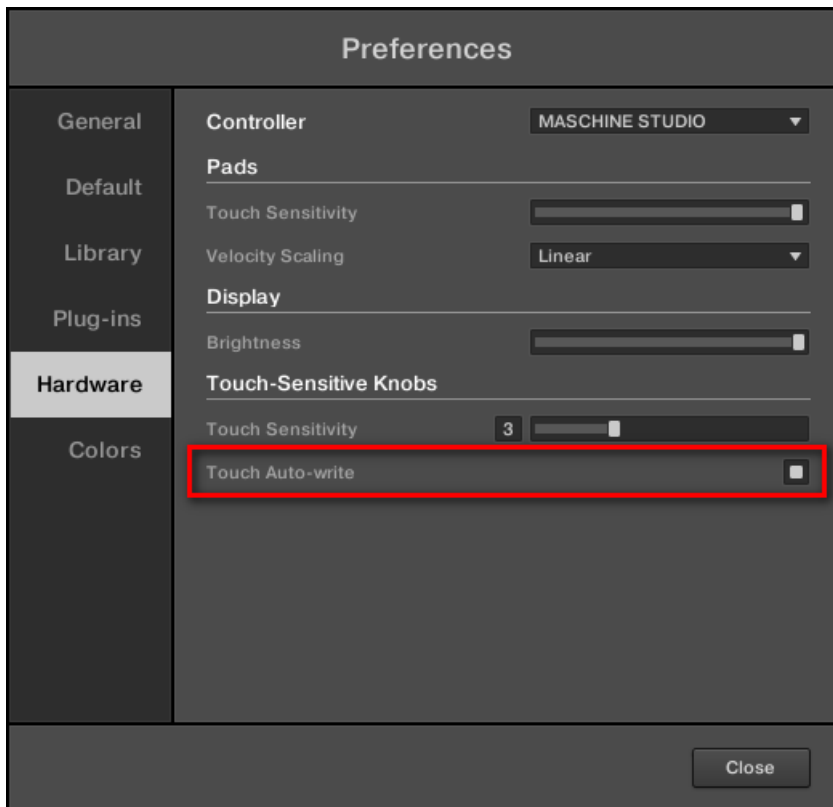
Erinnerung: Um mit Ihrem MASCHINE-STUDIO-Controller Modulationen aufzunehmen, aktivieren Sie die Wiedergabe, schalten Ihren Controller in den Auto-Write-Modus, indem Sie **AUTO** gedrückt halten (oder durch drücken von **SHIFT + AUTO**, was den Auto-Write-Modus festsetzt) und nutzen dann die Drehregler 1-8 nach Ihrem Belieben. Mehr Informationen dazu finden Sie in Kapitel 7.5.2 'Modulation Aufnehmen' im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0

In der Grundeinstellung aktiviert, ermöglicht die Touch-Auto-Write-Option Ihnen die Aufnahme von Modulations-Ereignissen nur durch Berührung der Drehregler 1-8, sogar wenn Sie diese nicht drehen.

- Wenn Touch-Auto-Write deaktiviert ist, werden Modulations-Ereignisse nur aufgenommen, wenn Sie die Drehregler 1-8 drehen (wie in bisherigen MASCHINE-Versionen).
- Bei aktivem Touch-Auto-Write werden Modulations-Ereignisse schon durch Berührung der Drehregler 1-8 aufgenommen, sogar wenn Sie diese nicht drehen.
  - Wenn Sie die Drehregler drehen, werden für die entsprechenden Parameter Modulations-Werte aufgezeichnet.
  - Wenn Sie die Drehregler ohne Drehung berühren, werden für diese Parameter die zuletzt erzeugten Modulations-Werte beim Fortschreiten der Wiedergabe **weiterhin als neue Ereignisse aufgezeichnet** und überschreiben dabei an der Wiedergabeposition etwaig bereits bestehende Modulationsdaten. Wenn Sie die Regler loslassen, hört die Aufnahme von Modulationsdaten auf.

### Touch-Auto-Write Aktivieren/Deaktivieren

Die Touch-Auto-Write-Option kann auf der [Hardware](#)-Page der [Preferences](#) aktiviert/deaktiviert werden:



Das Ankreuzfeld für die Touch-Auto-Write-Option auf der Hardware-Page der Preferences.

- Um die Touch-Auto-Write-Option zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie das Ankreuzfeld **Touch Auto-write** im Bereich **Touch-Sensitive Knobs** der **Hardware**-Page in den **Preferences**.



Um Zugriff auf den Bereich **Touch-Sensitive Knobs** auf der **Hardware**-Page zu erhalten, muss Ihr MASCHINE-STUDIO-Controller an den Rechner angeschlossen sein und die MASCHINE-Instanz steuern. Wenn außerdem ein KOMPLETTE-KONTROL-S-SERIES-Keyboard seinen Fokus auf der MASCHINE-Instanz hat, müssen Sie sicherstellen, dass Ihr MASCHINE-STUDIO-Controller im **Controller**-Menü oben auf der **Hardware**-Page ausgewählt ist, um seine Einstellungen zu sehen! Mehr Informationen finden Sie in Abschnitt [↑6.4.2, Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences](#).



Die Touch-Auto-Write-Option steht auch auf den KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards zur Verfügung. Mehr dazu in Abschnitt [↑6.2.6, Nutzung der Touch-Strips](#).

## Anwendungsbeispiel

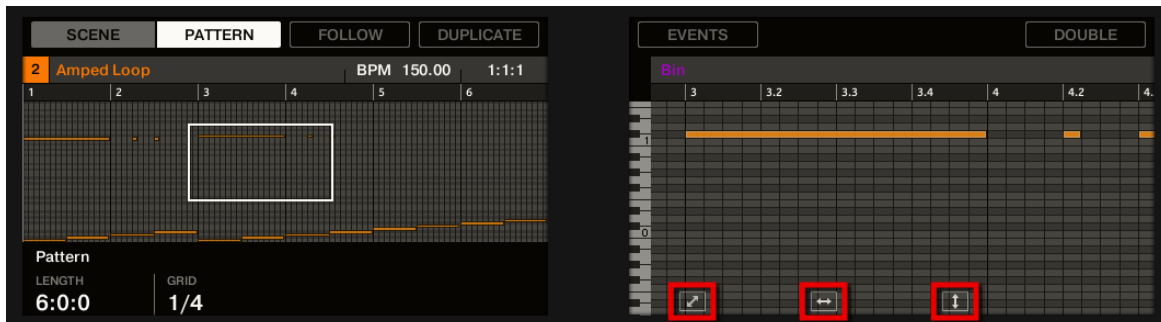
Touch-Auto-Write kann sehr praktisch sein, wenn ein Parameter im Pattern bereits aufgenommene Modulationsdaten hat und Sie erneute Aufnahmen von Modulationen vornehmen möchten, aber diesmal mit einem konstanten Wert.

- Wenn Touch-Auto-Write deaktiviert ist (und in bisherigen MASCHINE-Versionen), müssen Sie die Drehregler 1-8 konstant drehen, um sicher zu gehen, dass die alten Werte überschrieben werden. Um einen neuen, konstanten Modulationswert zu simulieren, muss der Regler pausenlos ganz leicht um den gewünschten Wert herum bewegt werden.
- Bei aktivem Auto-Touch-Write brauchen Sie nur einen Finger auf dem Drehregler zu lassen: Der aktuelle Modulationswert wird in neue Modulations-Ereignisse aufgenommen, solange Sie den Regler berühren und überschreibt dabei automatisch etwaige, alte Events an diesen Positionen.

### 6.3.4 Zoom- und Roll-Overlays

Seit MASCHINE 2.0, können Sie, wenn sich Ihr MASCHINE-STUDIO-Controller in bestimmten Modi befindet, die Drehregler 5 bzw. 6 dazu nutzen, um horizontal durch die Inhalte des rechten Displays zu zoomen bzw. zu rollen. In manchen Fällen (z.B. im Keyboard-Modus) können Sie zusätzlich Drehregler 7 zum vertikalen rollen durch die Inhalte nutzen.

In MASCHINE 2.2 werden die Zoom- und Roll-Funktionen, wenn verfügbar, durch kleine Symbole angezeigt, die als Overlays über den relevanten Drehreglern erscheinen, sowie Sie einen davon berühren. So zeigt im Zweifel eine einfache Berührung eines Drehreglers unter dem rechten Display an, ob Zoom- und Roll-Funktionen zur Verfügung stehen.



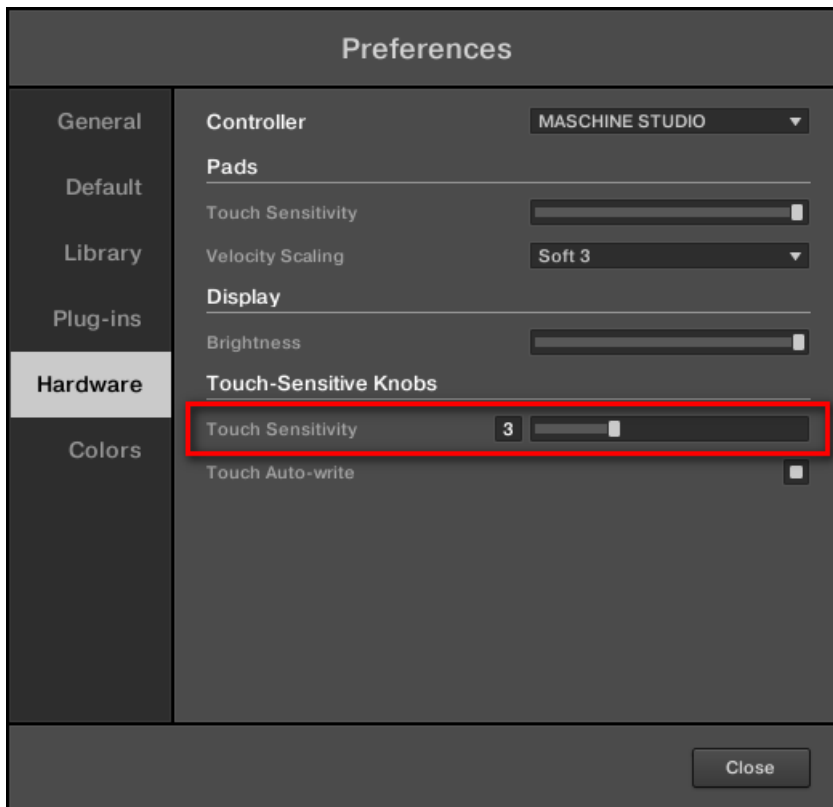
Wenn Sie einen der Drehregler 5-8 berühren, tauchen kleine Symbole über den Drehreglern auf, die zum Zoomen und Rollen genutzt werden.

### 6.3.5 Die Berührungsempfindlichkeit der Drehregler Einstellen.

Sie können die Berührungsempfindlichkeit der Drehregler 1-8 nach Belieben einstellen. Ihre Einstellungen wirken auf sämtliche Funktionen der berührungsempfindlichen Regler (siehe vorheriger Abschnitt).

Die Berührungsempfindlichkeit kann über den Schieberegler [Touch Sensitivity](#) im Bereich [Touch-Sensitive Knobs](#) auf der [Hardware](#)-Page der [Preferences](#) angepasst werden:





Der Schieberegler Touch Sensitivity bestimmt den Grad der Berührungsempfindlichkeit für die Drehregler 1-8.

- Ziehen Sie im Bereich **Touch-Sensitive Knobs** unten auf der **Hardware**-Page der **Preferences** den Schieberegler **Touch Sensitivity** nach links, um die Berührungsempfindlichkeit der Drehregler 1-8 zu verringern oder ziehen Sie ihn nach rechts, um sie zu erhöhen.



Um auf die Einstellungen Ihres MASCHINE-STUDIO-Controllers für ihre Bearbeitung zuzugreifen, muss er an Ihren Rechner angeschlossen sein und die MASCHINE-Software steuern, sowie oben auf der **Hardware**-Page im **Controller**-Menü ausgewählt sein. Mehr dazu in Abschnitt [↑6.4.2, Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences](#).

Die Werte der **Touch Sensitivity** reichen von 1 bis 8 (3 ist die Grundeinstellung).

Bei niedrigen Empfindlichkeits-Werten (Slider links) müssen Sie mehr Druck auf die Drehregler 1-8 ausüben, damit MASCHINE die Berührung erkennt. Bei hohen Empfindlichkeits-Werten (Slider rechts) reicht bereits ein leichter Druck auf die Drehregler 1-8 für die Erkennung durch MASCHINE.

Der aktuelle Empfindlichkeits-Wert wird durch die Zahl links des Sliders angezeigt. Das Werte-Display bietet eine zusätzliche, visuelle Rückmeldung, die Ihnen beim Finden der maßgeschneiderten Empfindlichkeit hilft.



Auf der linken Seite wird die Berührung nicht erkannt, auf der rechten wird sie erkannt!

1. Berühren Sie einen der Drehregler 1-8 unter den Controller-Displays, während Sie auf diesen Empfindlichkeits-Wert schauen.  
Sowie Ihr Druck auf den Drehregler von MASCHINE registriert wird, wird auch die Zahl hervorgehoben dargestellt.
2. Üben Sie verschiedene Druckstärken auf den Drehregler aus und stellen Sie den Schieberegler ein, bis Sie mit der Empfindlichkeit zufrieden sind.



Zum Beispiel könnten Sie die Empfindlichkeit hoch genug setzen, so das leichte, versehentliche Berührungen der Drehregler Ihren Arbeitsfluss nicht stören, aber immer noch niedrig genug, um der Touch-Funktion ein "natürliches" Gefühl zu geben — die beste Einstellung hängt von Ihren Fingern und Anforderungen ab!



Der andere Parameter im Bereich [Touch-Sensitive Knobs](#) auf der [Hardware-Page](#) der [Preferences](#) wird in Abschnitt [↑6.3.3, Touch-Auto-Write-Option](#) beschrieben.



Der andere Parameter im Bereich [Touch-Sensitive Knobs](#) auf der [Hardware-Page](#) der [Preferences](#) wird in Abschnitt [↑6.3.3, Touch-Auto-Write-Option](#) beschrieben.

## 6.4 Kleinere Änderungen in MASCHINE 2.2

Dieser Abschnitt beschreibt kleinere Arbeitserleichterungen, die mit MASCHINE 2.2 eingeführt werden.

### 6.4.1 MIDI-Thru für Groups und Sounds

MIDI-Thru bestimmt, ob eingehende MIDI-Daten vom MIDI-Eingang zum MIDI-Ausgang von MASCHINE 2 kopiert werden. In bisherigen Versionen von MASCHINE 2, wurden MIDI-Daten, die in MASCHINE ankamen, immer an den MIDI-Ausgang weitergeleitet (d.h. der MIDI-Ausgang war immer an). In manchen Situationen kann das zu unerwünschten Rückkopplungen führen, z.B. wenn MASCHINE als Plug-in in einem Host läuft und die Pads als MIDI-Noten im Host aufgezeichnet werden.

In MASCHINE 2.2 können Sie MIDI-Thru für jeden Kanal (Sound oder Group) einzeln aktivieren oder deaktivieren:

- Wenn MIDI-Thru in einem Kanal aktiviert ist, werden eingehende MIDI-Daten an den MIDI-Ausgang des Kanals weitergeleitet.
- Wenn MIDI-Thru in einem Kanal deaktiviert ist, werden eingehende MIDI-Daten nicht an den MIDI-Ausgang des Kanals weitergeleitet.

In der Grundeinstellung ist die MIDI-Thru-Option **für Groups deaktiviert** und **für Sounds aktiviert**.

Die MIDI-Thru-Option ist über den **Thru**-Button auf der **MIDI**-Page der **Input**-Eigenschaften des Sounds/der Group verfügbar:



Der Thru-Button auf der MIDI-Page der Input-Eigenschaften eines Sounds.



Der Thru-Button auf der MIDI-Page (der einzigen Page) der Input-Eigenschaften einer Group.

- Um MIDI-Thru für eine Group oder einen Sound zu aktivieren oder zu deaktivieren, klicken Sie auf der [MIDI](#)-Page der [Input](#)-Eigenschaften auf den [Thru](#)-Button.

Wie üblich können Sie die MIDI-Thru-Option auch über Ihren Controller erreichen, indem Sie zu den Input-Eigenschaften des gewünschten Sounds bzw. der Group navigieren. Mehr Informationen dazu finden Sie in Abschnitt 2.3.3 “Navigation durch Kanal-Eigenschaften, Plug-ins und Parameter-Pages im Control-Bereich” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

### Anmerkungen zu MIDI-Thru

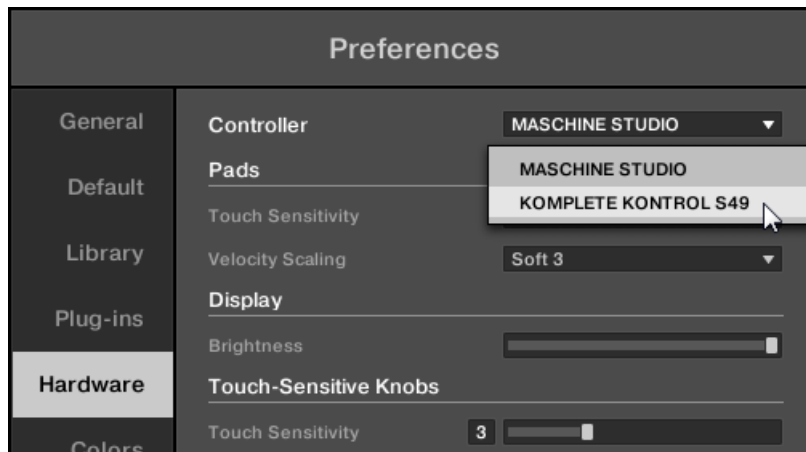
- In MASCHINE 2 können Sounds und Groups unabhängig voneinander MIDI-Daten empfangen (gemäß den Einstellungen auf der [MIDI](#)-Page ihrer jeweiligen [Input](#)-Eigenschaften):
  - Wenn eine Group einen MIDI-Befehl empfängt, schickt sie den MIDI-Befehl an alle ihre Sounds, unabhängig von den MIDI-Einstellungen der Sounds.
  - Wenn ein Sound einen MIDI-Befehl empfängt, spielt er den MIDI-Befehl unabhängig von den MIDI-Einstellungen seiner Group.
- Obwohl eine Group keine eigenen MIDI-Befehle erzeugen kann (keine [MIDI](#)-Page in den [Output](#)-Eigenschaften), kann Sie bei aktivem MIDI-Thru die MIDI-Befehle "wiederholen", die sie empfängt.
- MIDI-Thru-Optionen für Sounds und Groups sind voneinander unabhängig: Die MIDI-Thru-Option eines bestimmten Kanals bestimmt nur, ob die MIDI-Daten, die der Kanal empfängt, an seinen Ausgang weitergeleitet werden.
- Wenn Sie MASCHINE als Instrumenten-Plug-in in Ihren Host geladen haben und Ihre Pads als MIDI-Spur im Host aufnehmen möchten, der im Gegenzug wieder Ihr MASCHINE-Instrument spielen wird, deaktivieren Sie MIDI-Thru für alle Sounds und Groups, die Sie aufnehmen möchten, um Rückkopplungs-Schleifen zu vermeiden.

### 6.4.2 Controller-Menü auf der Hardware-Page der Preferences

In bisherigen MASCHINE-Versionen konnte nur ein Gerät seinen Fokus auf einer bestimmten MASCHINE-Instanz haben und die [Hardware](#)-Page der [Preferences](#) zeigte die Parameter für diesen, einen Controller an. Mit der Integration der KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES\_Keybo-

ards in MASCHINE 2.2 können Sie zwei Geräte mit gleichzeitigem Fokus auf einer MASCHINE-Instanz haben: Einen Controller aus der MASCHINE-Familie und ein KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards.

Daher bietet die [Hardware](#)-Page der [Preferences](#) oben ein **neues Controller-Menü**, mit dem Sie das Gerät wählen können, dessen Parameter sie sehen und bearbeiten möchten.



Mit dem Controller-Menü lassen Sie sich die Einstellungen des gewünschten Geräts anzeigen.

Dieses Menü kann, abhängig von den auf die MASCHINE-Instanz fokussierten Geräten bis zu zwei Einträge enthalten.

- Kein Gerät mit Fokus auf der Instanz: Das [Controller](#)-Menü ist leer und die Parameter auf der [Hardware](#)-Page sind grau und deaktiviert. Um die Einstellungen eines Geräts von dieser MASCHINE-Instanz aus zu bearbeiten, muss das Gerät an den Rechner angeschlossen sein und seinen Fokus auf der Instanz haben.
- Ein Gerät (MASCHINE oder KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES)) mit dem Fokus auf der Instanz: Das [Controller](#)-Menü enthält nur den Eintrag für dieses Gerät. Dieser Eintrag ist immer ausgewählt und Sie können die Einstellungen für dieses Gerät bearbeiten.
- Zwei Geräte (ein Controller aus der MASCHINE-Familie und ein KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards) mit Fokus auf der Instanz: Das [Controller](#)-Menü enthält Einträge für beide fokussierte Geräte und Sie können wählen, welche Einstellungen Sie bearbeiten möchten.

- ▶ Wenn zwei Geräte Ihren Fokus auf der MASCHINE-Instanz haben, klicken Sie auf das **Controller**-Menü oben auf der **Hardware**-Page der **Preferences** und wählen Sie das Gerät, dessen Einstellungen Sie bearbeiten möchten.

→ Nach Ihrer Auswahl werden alle Parameter darunter entsprechend aktualisiert.

### 6.4.3 KOMPLETE-10-Integration: Bereichs-Namen auf Parameter-Pages



ROUNDS in einem Sound-Slot geladen: Die aktuelle Parameter-Page zeigt die Bereiche VOICING, PROGRESS und OUTPUT.

Wenn KOMPLETE-10-Instrumente und -Effekte in MASCHINE 2.2 geladen sind, können ihre Parameter-Pages klar getrennte Bereiche mit Parametern enthalten (wie es interne MASCHINE-Plug-ins in bisherigen MASCHINE-2-Versionen taten). Diese Bereiche gruppieren die Parameter nach ihrer Funktion und machen die KOMPLETE-10-Factory-Library über Ihren MASCHINE-Controller oder Ihr KOMPLETE-KONTROL-S-SERIES-Keyboards noch zugänglicher.

### 6.4.4 Verbesserungen der Maschine-Library

MASCHINE 2.2 führt einige Verbesserungen der MASCHINE-Library und des Browsers ein.

#### Unterstützung von KONTAKT-Snapshots

KONTAKT 5.4 bringt eine neue Funktion mit: KONTAKT-Snapshots. Diese Snapshots dienen zur Speicherung der aktuellen Einstellungen jedes KONTAKT-Instruments zur späteren Verwendung. Wenn Sie einen Snapshot laden, wird das zugehörige KONTAKT-Instrument mit seinen im Snapshot gespeicherten Parameter-Werten geladen.

In MASCHINE 2.2 sind KONTAKT-Snapshots in der MASCHINE-Library enthalten: Bei Ihrer Suche im MASCHINE-Browser, erscheinen KONTAKT-Snapshots neben KONTAKT-Instrumenten, so dass Sie KONTAKT-Instrumente direkt mit bestimmten Einstellungen laden können.



Mehr Informationen über KONTAKT-Snapshots finden Sie im Handbuch-Addendum von KONTAKT 5.

## User-Content-Ordner in MASCHINES Benutzer-Pfaden Enthalten

Neue NI-Produkte speichern Benutzer-generierte Inhalte in einem zentralen Ordner für Benutzer-Inhalte. In MASCHINE 2.2 wird dieser Ordner automatisch der Liste mit Benutzer-Ordnern auf dem [User-Tab](#) der [Library](#)-Page der [Preferences](#) hinzugefügt und seine Dateien sind daher im MASCHINE-Browser verfügbar.

Der User-Content-Ordner kann nicht umbenannt werden und nicht von der Liste entfernt werden. Sie können seinen Pfad in der [Location](#)-Spalte ändern.



Mehr Informationen über die Verwaltung Ihrer Benutzer-Inhalte finden Sie im Abschnitt 2.5.3 'Preferences - Library Page' im MASCHINE-2.0-Benutzerhandbuch.

## Standard-User-Ordner Kann Nicht Entfernt werden

Der Standard-User-Ordner kann weder umbenannt noch von der Liste auf dem [User-Tab](#) der [Library](#)-Page in den [Preferences](#) entfernt werden. Sie können seinen Pfad in der [Location](#)-Spalte ändern.

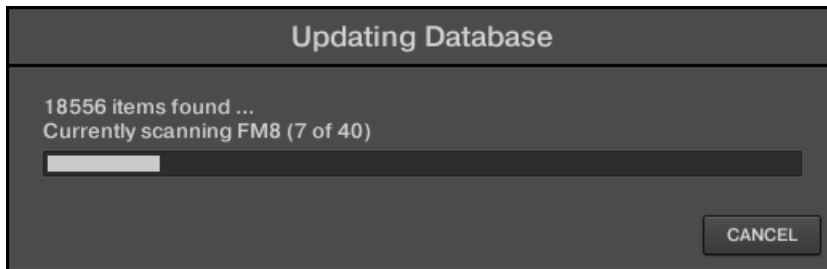


Mehr Informationen über die den Standard-User-Ordner finden Sie im Abschnitt 2.5.3 'Preferences - Library Page' im MASCHINE-2.0-Benutzerhandbuch.

## Abbruch der Library-Aktualisierung

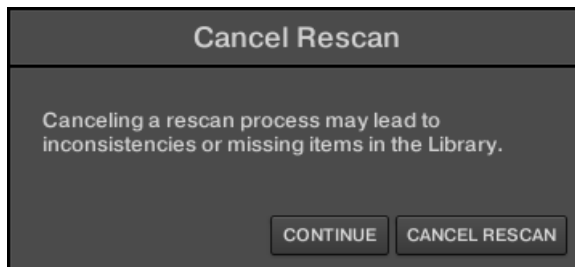
Auf der [Library](#)-Page der [Preferences](#) dient der [Rescan](#)-Button der Aktualisierung der gewählten Library (oder aller Libraries, wenn keine ausgewählt wurde), so dass der MASCHINE-Browser etwaige Datei-Änderungen widerspiegelt. Ein Klick auf den [Rescan](#)-Button löst die Aktualisierung aus und der Updating-Database-Dialog zeigt Ihnen den Fortschritt der Aktualisierung an.

Der Updating-Database-Dialog enthält einen [Cancel](#)-Button (Abbrechen), mit dem Sie den Suchvorgang abbrechen können, ohne die Datenbank dauerhaft zu beschädigen:



Der Updating-Database-Dialog enthält einen Cancel-Button.

1. Klicken Sie [CANCEL](#) im Dialog [Updating Database](#), um den Suchvorgang abzubrechen. Ein [Cancel-Rescan](#)-Dialog geht unten rechts auf und der Suchvorgang wird abgebrochen.



Der Dialog warnt Sie, dass der Abbruch des Suchvorgangs zu Inkonsistenzen oder fehlenden Dateien in Ihrer MASCHINE-Library führen kann.

2. Wenn Sie den Vorgang trotzdem abbrechen möchten, klicken Sie unten rechts auf [CANCEL RESCAN](#) (Suche abbrechen) und die Suche wird beendet.
3. Wenn Sie stattdessen den Suchvorgang *nicht* abbrechen möchten, klicken Sie auf [CONTINUE](#) (Fortfahren) oder drücken Sie auf Ihrer Rechnertastatur [Esc] und die Suche wird fortgesetzt.

Wenn Sie die Suche abgebrochen haben, können etwaige Inkonsistenzen oder fehlende Dinge in Ihrer MASCHINE-Library durch den erneuten Rescan des gleichen Pfads (bzw. der Pfade) gelöst werden (über den oben erwähnten [RESCAN](#)-Button).



Im Gegensatz zum hier beschriebenen Aktualisierungs-Vorgang, können Sie den Import von Dateien in die MASCHINE-Library (über den [FILES](#)-Tab des Browsers oder die [Library](#)-Page der [Preferences](#)) nicht abbrechen und den Vorgang der Anwendung von Änderungen auf die Datei-Schlagworte (über den Attribut-Editor im Browser) ebenfalls nicht.



## 7 Was ist neu in MASCHINE 2.1

Dieses Kapitel beschreibt die neuen Funktionen und die Änderungen an bestehenden Funktionen von MASCHINE 2.1.

Es folgt ein Überblick über die wichtigsten Neuerungen und Änderungen:

- Drumsynths: Neue Grit-Engine für die Kick und neuer Performer-Modus für die Shaker-Engine des Percussion-Drumsynths.
- MIDI: Im Standalone-Modus können Sie jetzt Scenes über MIDI spielen und die MIDI-Einstellungen für alle Sounds in einer Group gleichzeitig konfigurieren.
- Die Verwaltung von Sounds und Groups wurde an vielen Stellen verbessert, insbesondere bei den Kopier-Funktionen und der Anwendung von Befehlen auf mehrere Sounds/Groups gleichzeitig.
- Auf dem MASCHINE-STUDIO-Controller und den MASCHINE-MK1-/MK2-Controllern beinhaltet der Navigate-Modus jetzt einen Unter-Modus zur Software-Navigation, in dem Sie die Benutzeroberfläche der MASCHINE-Software bedienen können.
- Die MASCHINE-MK2-/MK1-Controller bieten jetzt einen Mix-Modus zur gleichzeitigen Einstellung des Pegels und der Panorama-Position mehrerer Sounds oder Groups.
- Quantisierung während des Spiels auf Ihrem Controller.
- Duplizierung von Sounds/Groups/Patterns/Scenes/Plug-ins über Drag-and-Drop in der Software.
- Auto-Aktivierung des Metronoms bei der Aufnahme von Patterns.
- Löschung von Events an der Wiedergabe-Position für komplette Groups von Ihrem Controller aus.
- Sampling: Wenn die **RECORD**-Page auf Ihrem Controller angezeigt wird, können Sie die Pads zwischen dem Aufnahme-Verlauf und den anderen Sounds in der Group umschalten.
- Schwebende Fenster von Native-Instruments-Plug-ins können festgesetzt werden, damit sie beim Umschalten des Fokus auf einen anderen Sound oder eine Group sichtbar bleiben.

- Pegel- und Panorama-Regler erscheinen nur, wenn Sie in der Software mit dem Mauszeiger über der Sound-Liste und der Group-Liste schweben.
- Das Laden eines Plug-ins in die erste Position der Plug-in-Liste eines Sounds ändert den Namen des Sounds entsprechend.
- Quick-Edit-Kurzbefehle sind in bestimmten Modi auf Ihrem Controller deaktiviert.
- Schnelles blättern auf Ihrem Controller im Browse-Modus.

Alle diese Erweiterungen und Verbesserungen werden in den folgenden Abschnitten detailliert beschrieben.

## 7.1 Neue Drumsynth-Funktionen

In MASCHINE 2.1 haben die Drumsynths zwei neue Funktionen:

- Eine neue **Grit**-Engine ist für die Kick verfügbar: [↑7.1.1, Neue Grit-Engine für den Kick-Drumsynth](#).
- Es gibt für die Hüllkurve der Shaker-Engine im Percussion-Synth einen neuen **Performer**-Modus: [↑7.1.1, Neue Grit-Engine für den Kick-Drumsynth](#).



Generelle Informationen über Drumsynths finden Sie in Kapitel 10 "Die Drumsynths Nutzen" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0. Für mehr Informationen über die verschiedenen Engines, sollten Sie sich insbesondere Abschnitt 10.1.1 "Engines: Viele Verschiedene Drums pro Drumsynth" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0 anschauen.

Sehen Sie dazu auch

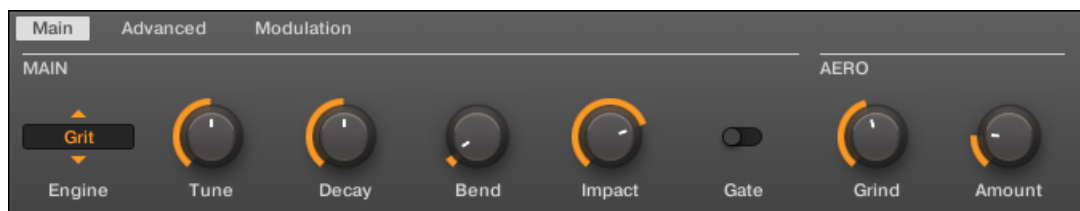
📖 Neuer Performer-Modus für die Shaker-Engine des Percussion-Drumsynths [[→ 221](#)]

### 7.1.1 Neue Grit-Engine für den Kick-Drumsynth


Die Grit-Kick ist eine moderne, elektronische Kick-Drum, die sich für eine breite Palette an Musik-Stilen anbietet. Sie ist vielseitig: Eine langes Decay, eine tiefe, bassige aber luftige Tonalität, wobei sie aber auch sehr knackig eingestellt werden kann, um richtig Punch zu liefern. Höher gestimmt, besonders bei extremen Einstellungen für "Aero Grind" und "Aero Amount" wird sie sehr dreckig und Bit-reduziert, was sich ideal für IDM und Electro eignet.



Die im Kick-Panel des Plug-in-Strips angewählte Grit-Engine.



Die für die Kick im Control-Bereich angewählte [Grit-Engine](#) (Main-Page dargestellt).



Wir zeigen hier die Parameter, wie sie im Control-Bereich des Arrange-Views erscheinen. Die gleichen Parameter sind im Plug-in-Panel auf dem Plug-in-Strip verfügbar (Mix-View) — mehr dazu finden Sie in Abschnitt 9.4 “Der Plug-in-Strip” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

Main-Tab

Element	Beschreibung
MAIN-Bereich	
Engine	Wählt die Engine aus, die im Kick-Plug-in genutzt wird. Wenn Sie diese Einstellung ändern, lesen Sie bitte Abschnitt 10.2 "Die Kicks" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.
Tune	Stellt die auf dem mittleren C gespielte Tonhöhe der Trommel in MIDI-Noten und Cents ein. Die verfügbaren Werte reichen von 31.00 bis 55.00. Die Grundeinstellung ist 43.00.
Decay	Stellt die Abkling-Dauer des Klangs in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 50.0 %).
Bend (Biegung)	Stellt die die Intensität, mit der die Pitch-Hüllkurve auf die Kick wirkt in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 6.8 %).
Impact (Anschlag)	Stellt die Intensität des Clicks, d.h. der ersten Attack-Phase, in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 75.0 %).
Gate	Wenn aktiviert, wird das Decay der Kick-Drum durch das Ende der MIDI-Note abgedämpft. Wenn deaktiviert, wird der Drum-Sound einmal komplett bis zum Ende seiner Auskling-Zeit abgespielt, auch wenn die Note früher aufhört. Dabei hängt die Klang-Dauer aber immer noch vom Decay-Parameter ab (siehe oben). Die Aktivierung von Gate und ein hoher Wert für den Parameter Decay beim Spiel von kurzen Noten kann zu einem Sound mit mehr Punch und Biss führen, als die Nutzung von kurzen Decay-Werten bei deaktiviertem Gate.
AERO-Bereich	

Element	Beschreibung
Grind	Stellt die Klangfarbe des "Aero"-Anteils des Klangs in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 45.0 %). Niedrige Werte führen zu einem bassbetonten Ausklingeffekt. Hohe Werte fügen dem Klang einen kaputten, digitalen "Air"-Anteil hinzu. Bitte beachten Sie, dass dieser Parameter nur einen Effekt hat, wenn <b>Amount</b> auf einen anderen Wert als Null eingestellt ist (siehe unten).
Amount	Stellt die Intensität von Air bzw. Dreck im Kick-Klang in Prozent ein. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 20.0 %).

### Advanced-Page

Bei dieser Engine enthält die **Advanced**-Page keine Parameter.

### Modulation-Tab

Wie bei allen anderen Engines und Drumsynths enthält die **Modulation**-Page einen Parameter: **Velocity**.

Element	Beschreibung
SCALE-Bereich	
Velocity	Stellt das Velocity-Ansprechverhalten der Trommel ein. Die verfügbaren Werte reichen von -100.0 % bis 100.0 % (Grundeinstellung). Bei Null (Mittelstellung) wird die Trommel unabhängig von der Anschlags-Härte Ihres Spiels auf den Tasten (oder Pads), immer mit voller Velocity gespielt. Wenn Sie den Drehregler ausgehend von der Mittelposition nach rechts drehen, erhöhen Sie die Velocity-Empfindlichkeit und die Trommel reagiert stärker auf die verschiedenen Anschlags-Stärken Ihres Spiels auf den Tasten/Pads. Wenn Sie den Drehregler von der Mittelposition nach links drehen, hat dies den gegenteiligen Effekt und je härter Sie die Taste / das Pad anschlagen, desto weicher wird der Klang der Trommel.

### 7.1.2 Neuer Performer-Modus für die Shaker-Engine des Percussion-Drumsynths

Wenn die Shaker-Engine im Percussion-Drumsynth ausgewählt ist, gibt es im **Mode**-Parameter des **ENVELOPE**-Bereichs einen neuen **Performer**-Modus. In diesem Modus erzeugt die Shaker-Engine bei gehaltenen Noten natürlich klingende Shaker-Rhythmen. So können Sie das Gefühl des Grooves in Echtzeit einstellen sowie Fills und synkopierte Riffs spielen.


! Mehr Informationen über die Shaker-Engine des Percussion-Drumsynths finden Sie in Abschnitt 10.6 des Benutzerhandbuchs von MASCHINE 2.0.



Der neue Performer-Modus für die Shaker-Engine im Percussion-Panel des Plug-in-Strips.



Der neue Performer-Modus für die Shaker-Engine des Percussion-Synths im Control-Bereich.




Wir zeigen hier die Parameter, wie sie im Control-Bereich des Arrange-Views erscheinen. Die gleichen Parameter sind im Plug-in-Panel auf dem Plug-in-Strip verfügbar (Mix-View) — mehr dazu finden Sie in Abschnitt 9.4 “Der Plug-in-Strip” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

Es folgen die Parameter des Performance-Modus der Shaker-Engine:

Main-Tab

Element	Beschreibung
MAIN-Bereich	Dieser Bereich ist identisch mit MASCHINE 2.0. Mehr Details dazu finden Sie in Abschnitt 10.6.3 "Percussion – Shaker" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.
ENVELOPE-Bereich	
Mode (Modus)	<p>Wählt zwischen drei Hüllkurven-Modi: <i>Realistic</i> (Grundeinstellung), <i>Machine</i> und <i>Performer</i>.</p> <p>Die Modi <i>Realistic</i> und <i>Machine</i> werden im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0 beschrieben.</p> <p>Im <i>Performer</i>-Modus produziert der Shaker anstatt Einzel-Sounds ein rhythmisches Muster, wie ein echter Shaker-Spieler. Halten Sie in diesem Modus einfach die Note so lange, wie der Rhythmus gespielt werden soll.</p>
Accent	Steuert die Intensität der Betonung bestimmter Noten im Shaker-Rhythmus in Prozent. Bei niedrigen Werten entsteht ein eher statischer Groove mit leisen Noten, als würde der Shaker ganz leicht und gleichmäßig gespielt. Wenn der Wert erhöht wird, werden wichtige Schläge im Rhythmus betont und klassische Shaker-Grooves entstehen. Hohe Werte simulieren einen Shaker-Spieler, der mit viel Enthusiasmus bei der Sache ist! Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 70.0 %).

Element	Beschreibung
Fill	<p>Der <b>Fill</b>-Parameter sollte zunächst auf <i>None</i> stehen und dann während einer Performance manuell gespielt oder im Sequencer automatisiert werden. In der Grundeinstellung spielt der Shaker seinen Rhythmus gemäß der Einstellung des <b>Rate</b>-Parameters auf der <b>Advanced</b>-Page (siehe unten).</p> <p>Wenn der <b>Fill</b>-Parameter auf <i>Double</i> steht, wird das Tempo des Rhythmus verdoppelt. Wenn er auf <i>Triple</i> steht, spielt der Shaker schnelle Triolen. Nutzen Sie dies, um improvisierte Fills in Ihre Shaker-Parts einzufügen und so für Abwechslung zu sorgen.</p>
Release	<p>Im <i>Performer</i>-Modus steuert der <b>Release</b>-Parameter die Länge der einzelnen "Shakes" im Rhythmus, wobei die Einheit Prozent ist. Niedrige Werte führen zu einem Stakkato-Rhythmus. Höhere Werte spielen lockere, weniger exakte Noten.</p> <p>Der <b>Release</b>-Parameter wird von den verschiedenen Hüllkurven-Modi gemeinsam genutzt. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 35.0 %).</p>



Wenn ein Parameter von zwei Engines oder zwei Modi **gemeinsam genutzt** wird, behält der Parameter-Regler seine Einstellung, wenn Sie auf die andere Engine bzw. den anderen Modus umschalten. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt 10.1.3 "Gemeinsame Parameter" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

### Advanced-Page

Die **Advanced**-Page enthält nur Parameter, wenn sich die Shaker-Engine im Performance-Modus befindet (siehe oben, **Mode**-Parameter). Diese Parameter dienen zur Einstellung der Hüllkurve,

#### ENVELOPE-Bereich

Sync

Der **Sync**-Parameter kennt zwei Einstellungen: *Lock* und *Retrig*.

Im *Lock*-Modus wird der Shaker-Rhythmus zur Song-Position synchronisiert, d.h. er ist immer im Takt, egal wann eine Note gespielt wird.

Im *Retrig*-Modus wird das Shaker-Muster (inklusive der Betonungen) bei jedem Notenbefehl erneut ausgelöst, ohne auf den nächsten Schlag quantisiert zu werden.

In beiden Fällen bleibt das Tempo des Rhythmus-Musters passend zum Song.



Rate	Stellt das Noten-Teilungsverhältnis des Shaker-Musters ein. Zum Beispiel führt der Wert 1/16 (Grundeinstellung) zu einem Shaker-Muster, das 16tel-Noten spielt, usw.
Length	Stellt die Länge des Musters ein dessen Betonungen durch den <a href="#">Accent</a> -Parameter auf der <a href="#">Main</a> -Page gesteuert werden (siehe oben). In der Grundeinstellung steht <a href="#">Length</a> auf 4, das Muster wiederholt sich also alle 4 "Shakes" (deren Notenlänge mit dem <a href="#">Rate</a> -Parameter darüber gesteuert wird). Synkopierte Muster können durch die Wahl eines anderen Wertes als 4 oder 8 (bzw. 3 oder 6, wenn der <a href="#">Rate</a> -Parameter auf einem triolischen Teilungsverhältnis steht) erreicht werden.
Offset	<p>Stellt das Takt-Verschiebung des Shaker-Musters ein. Feine Änderungen verschieben das Muster nur leicht für weniger als eine Noten-Unterteilung und beeinflussen das Feeling des Shaker-Patterns relativ zum Beat. Grobe Änderungen verschieben das Muster über ganze Noten-Unterteilungen und ermöglichen so das schnelle Einfügen synkopierter Variationen während der Performance oder durch Automation. Die verfügbaren Werte reichen von -4.00 bis 4.00 (Grundeinstellung 0.00).</p> <p>Mit Ihrem Controller führen Sie in der Grundeinstellung grobe Änderungen (die Einstellung des Wertes in Schritten von 1.0) dieses Parameters aus. Fein-Einstellungen werden durch halten des <a href="#">SHIFT</a>-Buttons bei der Reglerdrehung getätigt.</p>
Swing	Stellt die Intensität des Swing- oder Shuffle-Effekts für das Shaker-Muster ein. Höhere Werte führen zu Rhythmen mit mehr Swing. Beachten Sie bitte, dass <a href="#">Swing</a> alleine zu einem eher mechanischen Feeling führt — für eine menschlichere Anmutung empfehlen wir zusätzlich etwas <a href="#">Twist</a> (siehe unten). Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 0.0 %).
Twist	Der <a href="#">Twist</a> -Parameter "verdreh" den Groove des Shaker-Musters. Für sich alleine, mit dem <a href="#">Swing</a> -Parameter auf Null, kann es etwas seltsam und schief klingen. Allerdings kann der <a href="#">Twist</a> -Parameter — sparsam zusammen mit dem <a href="#">Swing</a> -Parameter eingesetzt — dem Muster einen flüssigen, natürlichen Groove geben, der klingt, als ob er von einer echten Person gespielt würde. Die verfügbaren Werte reichen von 0.0 bis 100.0 % (Grundeinstellung 0.0 %).

## Modulation-Tab

Die [Modulations](#)-Page ist identisch mit der in MASCHINE 2.0. Mehr Details dazu finden Sie in Abschnitt 10.6.3 "Percussion – Shaker" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

## 7.2 Neue MIDI-Funktionen

MASCHINE 2.1 bringt zwei neue MIDI-Funktionen mit:

- Sie können jetzt Scenes per MIDI spielen, wenn die Software als Stand-Alone-Anwendung läuft: [↑7.2.1, Im Stand-Alone-Modus Scenes per MIDI Spielen](#).
- Sie können jetzt die MIDI-Einstellungen aller Sounds in einer Group gemeinsam konfigurieren: [↑7.2.2, Group-MIDI-Batch-Setup](#).

### 7.2.1 Im Stand-Alone-Modus Scenes per MIDI Spielen

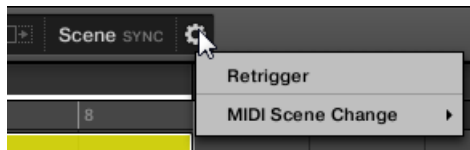
Sie können jetzt Ihre Scenes mit MIDI-Noten oder MIDI-Programmwechsel-Befehlen auslösen, auch wenn MASCHINE im Stand-Alone-Modus läuft.



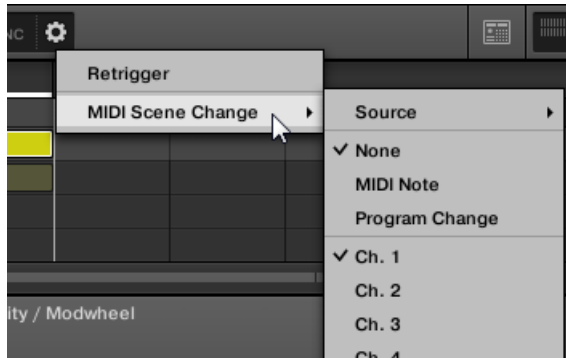
In MASCHINE 2.0 war das Auslösen von Scenes via MIDI nur möglich, wenn MASCHINE als Plug-in in einem Host-Environment läuft. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt 13.4 "Scenes Über MIDI Spielen (nur MASCHINE-Plug-in)" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

Tun Sie Folgendes, um den MIDI-Scene-Wechsel anzuschalten, abzuschalten und zu konfigurieren, wenn MASCHINE als Stand-Alone-Anwendung läuft:

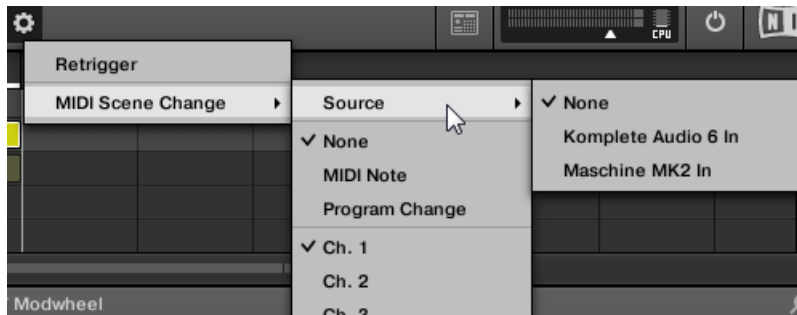
1. Klicken Sie auf das Zahnrad-Symbol in der Kopfzeile des MASCHINE-Plug-ins.  
Das folgende Menü geht auf:



2. Klicken Sie *MIDI Scene Change* im Menü.  
Ein Untermenü klappt auf und Sie können den Scene-Wechsel über MIDI konfigurieren.



3. In diesem *MIDI-Scene-Change*-Untermenü wählen Sie *Source*, um die gewünschte MIDI-Quelle zu wählen.  
Das *Source*-Untermenü (Quelle) zeigt den Eintrag *None* (Scene-Wechsel per MIDI abgeschaltet; Grundeinstellung) sowie alle aktivierten MIDI-Eingänge. Wählen Sie den MIDI-Eingang, den Sie zur Auslösung der Scenes nutzen möchten.



4. Wenn nötig, öffnen Sie erneut das *MIDI-Scene-Change*-Untermenü und wählen Sie *MIDI Note*, um Ihre Scenes über MIDI-Noten, *Program Change*, um Sie über Programmwechsel-Befehle zu wechseln oder *None* (Grundeinstellung), um den Scene-Wechsel per MIDI komplett abzuschalten.
5. Wenn nötig, öffnen Sie das *MIDI-Scene-Change*-Untermenü erneut und wählen den MIDI-Kanal, auf dem die Scenes die MIDI-Befehle erhalten sollen (Kanal 1 in der Grundeinstellung).



Die verfügbaren Einträge im *Source*-Untermenü des *MIDI-Scene-Change*-Untermenüs spiegeln die in den [Audio and MIDI Settings](#) aktivierten Eingänge wider. Um zu erfahren, wie Sie bestimmte MIDI-Eingänge in MASCHINE an- bzw. abschalten, lesen Sie bitte Abschnitt 2.6.3 "Audio and MIDI Settings – MIDI-Page" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.



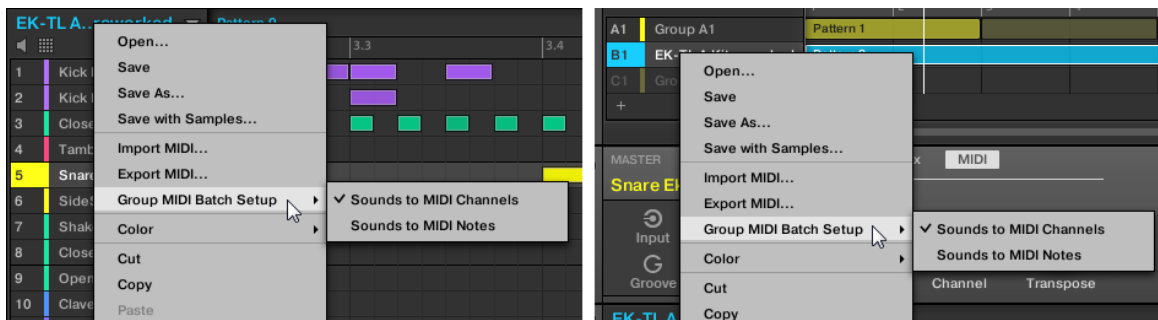
Der gewählte MIDI-Eingang wird mit dem Project gespeichert. Wenn dieser MIDI-Eingang beim nächsten Öffnen des Projects nicht verfügbar ist, bleibt der MIDI-Eingang im *Source*-Untermenü angewählt, wird aber grau dargestellt. Der graue Eintrag verschwindet sobald Sie im Untermenü einen anderen MIDI-Eingang wählen.



Der gewählte MIDI-Eingang wird mit dem Project gespeichert. Wenn dieser MIDI-Eingang beim nächsten Öffnen des Projects nicht verfügbar ist, bleibt der MIDI-Eingang im *Source*-Untermenü angewählt, wird aber grau dargestellt. Der graue Eintrag verschwindet sobald Sie im Untermenü einen anderen MIDI-Eingang wählen.

## 7.2.2 Group-MIDI-Batch-Setup

Sie können jetzt die MIDI-Einstellungen aller Sounds in einer Group gemeinsam konfigurieren. Das geschieht über den neuen Eintrag *Group-MIDI-Batch-Setup*, der im Kontext-Menü der Group zur Verfügung steht:



Der Eintrag *Group-MIDI-Batch-Setup* im Kontext-Menü der Group: Im Pattern-Editor (links) und im Arranger (rechts).

Die Nutzung des *Group-MIDI-Batch-Setup* erspart es Ihnen, die manuelle Einstellung der Parameter [Channel](#) und/oder [Transpose](#) auf der [MIDI-Page](#) der Output-Eigenschaften für jeden Sound einzeln vorzunehmen. Mehr Informationen über diese Parameter finden Sie in Abschnitt 8.2.4 "MIDI-Output von Sounds" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

Um die MIDI-Ausgangs-Eigenschaften aller Sounds einer Group zugleich zu bearbeiten, tun Sie Folgendes:

1. Rechtsklicken ([Ctrl]-Klick in Mac OS X) Sie den Group-Namen im Arranger oder über der Sound-Liste im Pattern-Editor, um das Group-Kontextmenü zu öffnen.
  2. Wählen Sie den Eintrag *Group-MIDI-Batch-Setup*.  
Ein Untermenü mit zwei Einträgen geht auf: *Sounds to MIDI Channels* und *Sounds to MIDI Notes*. Ein Häkchen zeigt die aktuelle Einstellung an.
  3. Wählen Sie den gewünschten Eintrag vom Untermenü (siehe Beschreibung unten).
- Das Häkchen springt auf den gewählten Eintrag und die MIDI-Ausgangs-Eigenschaften aller Sounds der Group werden entsprechend geändert.

## Sounds to MIDI Channels

Wenn Sie *Sounds to MIDI Channels* (Sounds nach MIDI-Kanälen; Grundeinstellung) wählen, passiert Folgendes:

- Für jeden Sound in der Group wird der **Channel**-Parameter (MIDI-Kanal) der MIDI-Ausgangs-Eigenschaften folgendermaßen eingestellt:
  - Sound 1: MIDI-Kanal 1.
  - Sound 2: MIDI-Kanal 2.
  - ...
  - Sound 16: MIDI-Kanal 16.
- Für alle Sounds in der Group wird der **Transpose**-Parameter in den MIDI-Ausgangs-Eigenschaften auf 0 gesetzt.
- Die MIDI-Export-Logik bleibt dabei die gleiche, wie in MASCHINE 2.0: Für jeden Sound behalten die exportierten MIDI-Noten die jeweilige Tonhöhe des Events bei.



Wenn Sie den MIDI-Ausgangskanal eines bestimmten Sounds manuell ändern, nachdem Sie *Sounds to MIDI Channels* gewählt hatten, wird der Sound möglicherweise auf dem gleichen MIDI-Kanal wie ein anderer Sound exportiert. In dem Fall werden die Events beider Sounds in den exportierten MIDI-Daten zusammengeführt.

## Sounds to MIDI Notes

Wenn Sie *Sounds to MIDI Notes* wählen, passiert Folgendes:

- Für alle Sounds der Group wird der **Channel**-Parameter in den MIDI-Ausgangs-Eigenschaften auf den gleichen Wert gesetzt, wie der **Channel**-Parameter in den MIDI-Eingangs-Eigenschaften der **Group**. Wenn der MIDI-Eingangskanal der Group auf **All** steht, werden die MIDI-Ausgangskanäle der Sounds auf **1** gesetzt.
- Für jeden Sound in der Group wird der **Transpose**-Parameter der MIDI-Ausgangs-Eigenschaften folgendermaßen eingestellt:
  - Sound 1: **Transpose** auf **0** gesetzt.
  - Sound 2: **Transpose** auf **1** gesetzt.
  - ...
  - Sound 16: **Transpose** auf **15** gesetzt.
- Die MIDI-Export-Logik sieht wie folgt aus:
  - Jeder Sound wird als eigener Notenwert exportiert.  
[**Root Note**-Wert der MIDI-Eingangs-Eigenschaften der Group] + [**Transpose**-Wert des jeweiligen Sounds].
  - Alle exportierten Events eines Sounds werden auf diesen Notenwert gesetzt.

## Zusätzliche Kommentare

Bei der Nutzung des Group-MIDI-Batch-Setups, beachten Sie bitte Folgendes:

- Wenn Sie nach der Nutzung des Group-MIDI-Batch-Setups die Parameter **Channel** und/oder **Transpose** in den MIDI-Ausgangs-Eigenschaften irgendeines einzelnen Sounds manuell ändern, wird das Häkchen vor der gewählten Einstellung im *Group-MIDI-Batch-Setup*-Untermenü grau dargestellt, um anzuzeigen, dass diese Einstellung nicht für alle Sounds gilt. Um die MIDI-Ausgangs-Eigenschaften aller Sounds zurückzusetzen, können Sie erneut den gleichen Eintrag im Untermenü wählen — die MIDI-Ausgangs-Eigenschaften aller Sounds werden entsprechend eingestellt und das Häkchen kehrt zurück.

- Das Group-MIDI-Batch-Setup eignet sich besonders gut zur Konfiguration des MIDI-Exports Ihres Patterns MIDI, es exportiert das Pattern aber nicht tatsächlich in MIDI-Daten! Sie können Ihr Pattern per Drag-and-Drop und über das Kontext-Menü der Group oder des Sounds in eine MIDI-Datei exportieren — mehr dazu finden Sie in Abschnitt 7.8.2 “MIDI aus Patterns Exportieren” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.



Beim Pattern-Export wird spielt die gewählte Einstellung im Group-MIDI-Batch-Setup-Untermenü nur eine Rolle, wenn der Pattern-Editor sich im Group-View befindet: Bei aktivem Keyboard-View wird nur der Pattern-Inhalt des **fokussierten Sounds** exportiert wobei alle exportierten Noten Ihre jeweiligen Tonhöhe beibehalten (selbst wenn das Group-MIDI-Batch-Setup auf *Sounds to MIDI Notes* eingestellt ist).

- Die im *Group-MIDI-Batch-Setup*-Untermenü gewählte Einstellung wird mit der Group gespeichert. Das bedeutet insbesondere, dass Sie für verschiedene Groups Ihres Projects unterschiedliche Einstellungen haben können.

## 7.3 Verbesserte Sound- und Group-Verwaltung

Die Verwaltung von Sounds und Groups wurde wie folgt verbessert:

- Wenn Sie einen Sound oder eine Group in der Software kopieren/einfügen, werden die Events (bei Sounds) bzw. die Clips (bei Groups) ebenfalls kopiert: [↑7.3.1, Neue Kopier-/Einfüge-Prozedur für Sounds und Groups in der Software](#).
- Sie können jetzt verschiedene Verwaltungs-Befehle auf mehrere Sounds oder Groups gleichzeitig anwenden: [↑7.3.2, Verwaltungs-Befehle für Mehrere Sounds und Groups](#).
- Bei der Einstellung der Pad-Parameter für mehrere Sounds zeigt MASCHINE 2.1 an, ob die gewählten Sounds unterschiedliche Parameter-Werte haben und Sie können diese Werte mit mehr Überblick einstellen: [↑7.3.3, Einstellung der Parameter Key, Choke, und Link für Mehrere Sounds Gleichzeitig](#).

### 7.3.1 Neue Kopier-/Einfüge-Prozedur für Sounds und Groups in der Software

In MASCHINE 2.0 wurden beim Kopieren und Einfügen von Sounds und Groups in der Software Events (bei Sounds) und Clips (bei Groups) *nicht* kopiert. Das hat sich in MASCHINE 2.1 geändert: **Wenn Sie jetzt Sounds oder Groups in der Software kopieren/einfügen, wird der gesamte Inhalt der kopierten Sound(s) bzw. Groups(s) inklusive ihrer Events und Clips eingefügt.** Beim Ein-

fügen eines Sounds in einen Sound-Slot einer anderen Group werden also die benötigten Patterns erzeugt — wenn nicht bereits vorhanden — und bei bereits existierenden Patterns die Events für den Sound-Slot ersetzt.



In obigem Satz bedeutet "existierende Patterns" Patterns mit den gleichen IDs (d.h. der gleichen Position in der Pattern-Liste) wie in der Quell-Group. **Beispiel:** Wenn der Quell-Sound Events in Pattern 1, 2 und 3 seiner Group enthält und Sie diesen Sound in eine andere Group einfügen, die nur Pattern 1 und 4 hat, werden Patterns 2 und 3 automatisch erzeugt, um die Events des eingefügten Sounds aufzunehmen.



Um Sounds und Groups über Ihren Controller zu kopieren/einzufügen, können Sie den **DUPLICATE**-Button drücken und halten, um in den Duplicate-Modus zu gelangen. Im Duplicate-Modus können Sie über Button 2 (+EVENT) entscheiden, ob Events (bei Sounds) bzw. Clips (bei Groups) mit kopiert werden sollen. Mehr Informationen dazu finden Sie in Abschnitt 4.2.6 "Sounds kopieren und einfügen" bzw. 4.3.6 "Groups kopieren und einfügen" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

### 7.3.2 Verwaltungsbefehle für Mehrere Sounds und Groups

Sie können jetzt die folgenden Befehle auf eine Mehrfachauswahl von Sounds und Groups anwenden:

- **Sounds:**
  - Ändern der Farbe der gewählten Sounds.
  - Die gewählten Sounds kopieren, ausschneiden oder einfügen.
  - Die gewählten Sounds zurücksetzen.
- **Groups:**
  - Ändern der Farbe der gewählten Groups.
  - Die gewählten Groups kopieren, ausschneiden oder einfügen.
  - Löschen der gewählten Groups.

Diese Befehle sind im Kontextmenü der Sounds bzw. Groups verfügbar.



Mehr Informationen über diese Befehle finden Sie in Abschnitt 4.2 "Sound-Verwaltung" bzw. 4.3 "Group-Verwaltung" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.



## Anmerkungen zur Gleichzeitigen Änderung der Farbe von Mehreren Sounds/Groups

Wenn Sie die Farb-Palette öffnen (um für die gewählten Sounds/Groups eine neue Farbe einzustellen):

- Wenn die gewählten Sounds/Groups die gleiche Farbeinstellung haben (eine bestimmte Farbe oder die Grundeinstellung), wird diese Farbe in der Palette hervorgehoben dargestellt.
- Wenn die gewählten Sounds/Groups unterschiedliche Farben haben, wird in der Palette nichts hervorgehoben dargestellt.

Wenn Sie von der Farb-Palette eine neue Farbe wählen, wird diese für alle gewählten Sounds/Groups übernommen.

## Ausschneide-/Kopier- und Einfüge-Logik für eine Mehrfachauswahl von Sounds/Groups

Die **Ausschneide-Prozedur** für eine Mehrfachauswahl von Sounds oder Groups funktioniert wie folgt:

- Wenn Sie eine Mehrfachauswahl von Groups ausschneiden, werden Sie in die Zwischenablage kopiert und aus der Group-Liste entfernt. Alle folgenden Groups in der Liste werden nach oben verschoben, um die Lücke zu füllen.
- Wenn Sie eine Mehrfachauswahl von Sounds ausschneiden, werden Sie in die Zwischenablage kopiert und aus der Sounds-Liste entfernt. Ihre Sounds-Slots werden auf die Grundeinstellung zurückgesetzt,

Die **Kopier-Prozedur** für eine Mehrfachauswahl von Sounds oder Groups funktioniert wie folgt:

Wenn Sie eine Mehrfachauswahl von Sounds oder Groups kopieren, werden Sie in die Zwischenablage kopiert und bleiben in der Sounds-/Group-Liste.

Die **Einfüge-Prozedur** für eine Mehrfachauswahl von Sounds oder Groups funktioniert wie folgt:

- Wenn Sie eine Mehrfachauswahl von Groups auf einer existierende Group einfügen, werden die eingefügten Groups diese Group und die ihr folgenden ersetzen. **Beispiel:** Wenn Sie die Groups A1 und B1 auf der Group E2 einfügen, werden die Duplikate von A1 und B1 die Groups E2 bzw. F2 ersetzen (sollte z.B. F2 nicht bereits existieren, wird sie automatisch erzeugt).

- Wenn Sie eine Mehrfachauswahl von Sounds auf einem Sound-Slot einfügen, ersetzen die eingefügten Sounds den aktuellen Sound im Slot und die nachfolgenden Sounds — wird der letzte Sound-Slot erreicht, werden die übrigen, einzufügenden Sounds nicht eingefügt.. Beachten Sie bitte, dass eine etwaige Mehrfachauswahl von nicht direkt benachbarten Sounds darauf keine Auswirkung hat. **Beispiel:** Wenn Sie die Sounds 1, 2, 4, und 7 in den Sound-Slot 14 einfügen, ersetzen die Duplikate der Sounds 1, 2, und 4 etwaige, in den Sound-Slots 14, 15, bzw. 16 existierenden Sounds, während Sound 7 gar nicht eingefügt wird.

### 7.3.3 Einstellung der Parameter Key, Choke, und Link für Mehrere Sounds Gleichzeitig

Wenn Sie in der Software mehrere Sound mit unterschiedlichen Einstellungen für **Key**, **Choke** und/oder **Link** ausgewählt haben, zeigen die entsprechenden Parameter im Pad-View **MULTI** an. Auf Ihrem Controller zeigen die entsprechenden Parameter im Pad-Modus jetzt (**MULTI**) an.

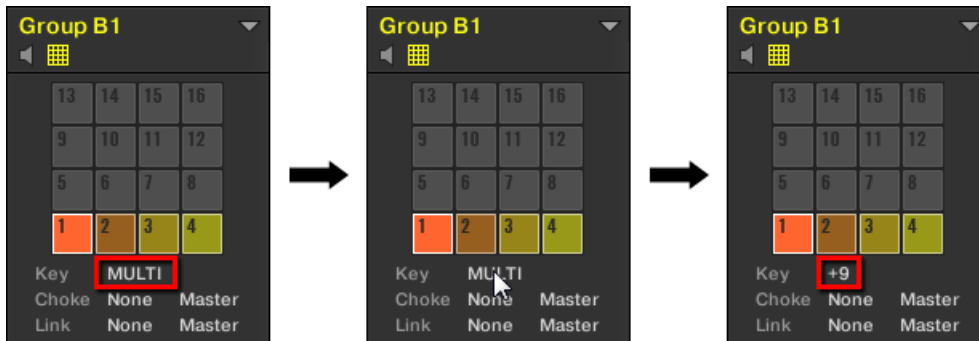
Außerdem können Sie diese Parameter für due ausgewählten Sounds wie unten beschrieben ändern.



Generelle Informationen über den Pad-View der Software, den Pad-Modus Ihres Controllers und die Parameter **Key**, **Choke**, und **Link** finden Sie in Abschnitt 5.1 “Ihre Pads Anpassen” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

#### Den Parameter Key für Mehrere Sounds mit Unterschiedlichen Key-Werten Gleichzeitig Einstellen.

- Klicken und ziehen Sie die Beschriftung **MULTI** neben dem Parameter **Key**, um den Grundton aller ausgewählter Sounds zu transponieren. Während Sie mit der Maus ziehen, zeigt das Feld einen Wert **+/-x** an, der die Transposition beziffert, die nach dem Loslassen der Maustaste auf alle ausgewählten Sounds angewendet wird.

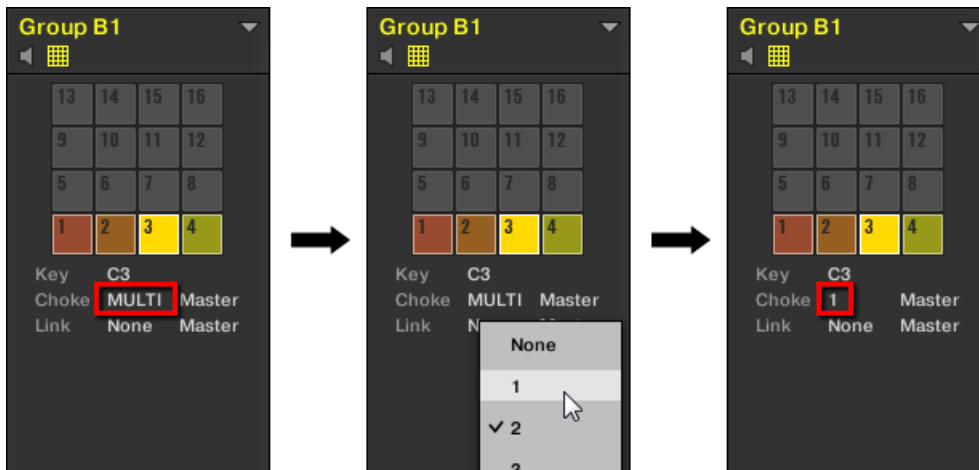


Sound-Slots 1 bis 4 sind ausgewählt. Wenn Sie unterschiedliche Werte für Key haben, erscheint das Label MULTI (links). Wenn Sie mit der Maus ziehen (Mitte), erscheint ein Transpositions-Wert (rechts), der beim Loslassen der Maustaste auf alle ausgewählten Sounds angewendet wird.

Dies gilt auch, wenn Sie den Parameter mit Ihrem Controller ändern.

### Die Parameter Choke oder Link für Mehrere Sounds mit Unterschiedlichen Choke- oder Link-Werten Gleichzeitig Einstellen.

- Klicken Sie auf das Label **MULTI** neben **Choke** oder **Link** und wählen Sie den gewünschten Wert von der Liste, um alle gewählten Sounds der entsprechenden Choke- oder Link-Group hinzuzufügen. Das funktioniert auch mit dem Master-/Slave-Parameter daneben.



Sound-Slots 1 bis 4 sind ausgewählt. Wenn Sie verschiedene Choke-Werte haben, erscheint daneben ein MULTI-Label (links). Wenn Sie es anklicken und eine neue Choke- bzw. Link-Group von der Liste wählen (Mitte), wird diese Group auf alle gewählten Sounds angewendet.

Dies gilt auch, wenn Sie den Parameter mit Ihrem Controller ändern.

## 7.4 Erweiterter Navigate-Modus auf MASCHINE MK2 und MASCHINE STUDIO

Der Navigate-Modus auf Ihrem Controller wurde erweitert: Sie können jetzt sowohl durch die Parameter-Pages von Kanal-Eigenschaften und Plug-ins (wie in MASCHINE 2.0) navigieren, als auch die View-Einstellungen bestimmter Bereiche der Software-Bedienoberfläche bearbeiten (wie in MASCHINE 1.8).

- Drücken und halten Sie **NAVIGATE**, um in den Navigate-Modus zu gelangen. Sie können den Navigate-Modus auch festsetzen, indem Sie über dem linken Display **NAVIGATE** + Button 1 drücken, so dass Ihr Controller im Navigate-Modus bleibt, wenn Sie **NAVIGATE** loslassen — siehe Abschnitt 2.3.5 “Einen Modus auf Ihrem Controller festsetzen” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

Der Navigate-Modus hat nun zwei voneinander abgegrenzte Unter-Modi.

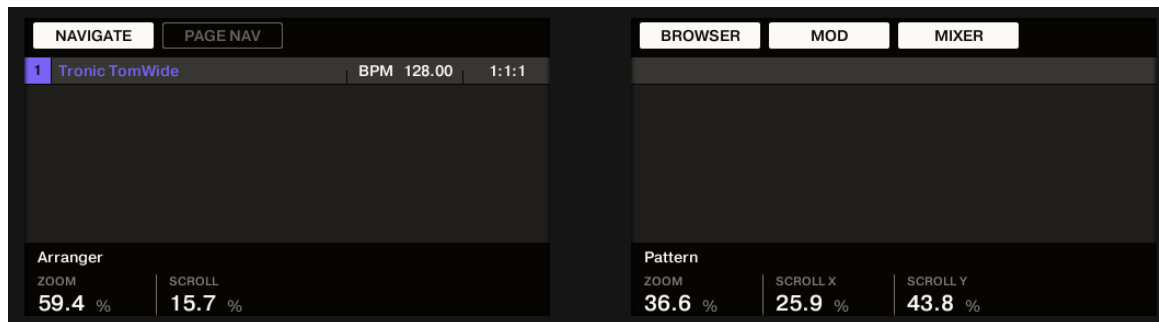
- Der normale **Software-Navigations-Modus** ermöglicht die Anpassung der Software-Benutzeroberfläche: Sie können bestimmte Elemente anzeigen/verstecken und die Einstellungen für Zoom und Rollen ändern.
- Der **Page-Navigations-Modus** dient zur Navigation durch die Kanal-Eigenschaften und die Plug-ins mit Ihren Parameter-Pages.

Sie können jederzeit zwischen Software-Navigations-Modus und Page-Navigations-Modus umschalten.

- ▶ Wenn sich Ihr Controller im Navigate-Modus befindet, drücken Sie Button 2 (PAGE NAV), um zwischen Software-Navigation und Page-Navigation umzuschalten.
- Wenn PAGE NAV aus ist (Grundeinstellung) befindet sich Ihr Controller im Software-Navigations-Modus. Wenn PAGE NAV an ist, befindet sich Ihr Controller im Page-Navigations-Modus.

### 7.4.1 Software-Navigations-Modus: Die Software-Bedienoberfläche Anpassen


In der Grundeinstellung ist beim Wechsel in den Navigate-Modus Button 2 (PAGE NAV) aus und Ihr Controller zeigt den Software-Navigations-Modus:



Der Software-Navigations-Modus auf dem Controller.

Im Software-Navigations-Modus können Sie die Benutzeroberfläche der MASCHINE-Software Ihren Wünschen anpassen, indem Sie bestimmte Teile der Oberfläche anzeigen oder verstecken (mit Button 5-7 über dem rechten Display) und die Zoom- und Roll-Einstellungen im Arranger und im Pattern-Editor ändern (mit Regler 1-2 und 5-7 oder über die Pads):

Ausführung	Kurzbefehl
Browser anzeigen/ verstecken	Button 5 (BROWSER) drücken
Control-Spur ein-/ausblenden	Button 6 (MOD) drücken
Den Mixer maximieren/minimieren	Button 7 (MIXER) drücken
Im Arranger hinein-/herauszoomen	Drehen Sie Regler 1 oder drücken Sie Pad 14/10
Im Arranger nach links/rechts blättern	Drehen Sie Regler 2 oder drücken Sie Pad 9/11
Im Pattern-Editor hinein-/herauszoomen	Drehen Sie Regler 5 oder drücken Sie Pad 6/2
Im Pattern-Editor nach links/rechts blättern	Drehen Sie Regler 6 oder drücken Sie Pad 1/3
Im Pattern-Editor nach oben/unten blättern (nur Keyboard-Modus)	Drehen Sie Regler 7 oder drücken Sie Pad 8/4



Diese Kurzbefehle beeinflussen das Layout der Software entweder im Arrange- oder im Mix-View (außer beim Browser, der in beiden Views angezeigt/versteckt werden kann). Je nach aktuellem View ist daher der Effekt eines Kurzbefehl nicht unbedingt direkt sichtbar. Erinnerung: Sie können die Software schnell zwischen Arrange- und Mix-View umschalten, indem Sie auf Ihrem Controller **SHIFT + NAVIGATE** drücken.

Nutzung der Pads

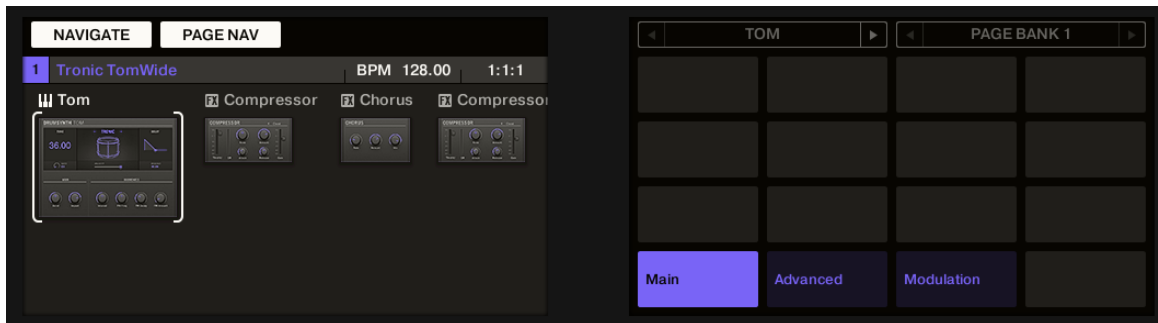
Im Software-Navigations-Modus bieten die Pads einen bequemen Weg, um im Arranger und im Pattern-Editor zu zoomen und zu blättern.



- Voll leuchtende Pads zeigen die verfügbaren Befehle an.
- Halb leuchtende Pads zeigen Befehle an, die gerade nicht verfügbar sind (z.B. im Pattern-Editor nach links scrollen, wenn er schon auf ganz links steht).
- Unbeleuchtete Pads haben keine Funktion.

## 7.4.2 Page-Navigations-Modus: Navigation durch Kanal-Eigenschaften, Plug-ins und ihre Parameter-Pages

Wenn sich Ihr Controller im Navigate-Modus befindet und Button 2 (PAGE NAV) aktiviert ist, zeigt Ihr Controller den Page-Navigations-Modus an:



Der Page-Navigations-Modus auf dem Controller.

Im Page-Navigations-Modus navigieren Sie durch die Parameter-Pages, die in den Kanal-Eigenschaften und Plug-ins der verschiedenen Kanäle (Sounds, Groups und Master ) Ihres Projects verfügbar sind.

Abgesehen von Button 2 (PAGE NAV) — mit dem Sie in den Software-Navigations-Modus umschalten können — ist der Page-Navigations-Modus absolut identisch mit dem Navigate-Modus in MASCHINE 2.0. Mehr Informationen dazu finden Sie in Abschnitt 2.3.3 “Navigation durch Kanal-Eigenschaften, Plug-ins und Parameter-Pages im Control-Bereich” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

## 7.5 Neuer Mix-Modus für MASCHINE und MASCHINE MK2

Ihr Controller bietet jetzt einen eigenständigen Mix-Modus. Im Mix-Modus sehen Sie die Level- und Pan-Parameter aller Ihrer Groups und Sounds und können Sie bearbeiten.

- Drücken Sie auf Ihrem Controller **SHIFT** + **SAMPLING**, um in den Mix-Modus zu gelangen bzw. ihn zu verlassen.

Wenn der Mix-Modus aktiv ist, leuchtet der **SAMPLING**-Button.





Um den Mix-Modus zu verlassen, können Sie auch einfach den **SAMPLING**-Button drücken.

Im Mix-Modus zeigen die Displays die Level- und Pan-Werte Ihrer Sounds und Groups an.

GROUP		SOUND	
1.	KICK	SOUNDERS 2	128.00 18:3:3
2	KICK_ERS	2 MEMO..CHOP	SHAK..ATOR SHAK..PHAT
4.6 DB	4.3 DB	1.7 DB	0.0 DB

LEVEL			
5	6	7	8
KETT..STAB	MEMO..ELAY	BLIP..LITCH	CLAP..BUZZ
5.4 DB	1.7 DB	7.0 DB	-4.0 DB

Der Mix-Modus auf dem Controller, hier mit den Level-Werten der Sound-Slots 1–8.



Der Mix-Modus auf Ihrem Controller und der Mix-View der Software sind voneinander unabhängig: Umschalten der Views in der Software schaltet nicht den Modus auf Ihrem Controller um und umgekehrt — so können Sie zum Beispiel Ihren Controller im Mix-Modus nutzen, während in der Software der Arrange-View angezeigt wird. Mehr zum Mix-Modus finden Sie in Kapitel 9 “Ihren Mix Steuern” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

## Die Displays Zwischen Group- und Sound-Parametern Umschalten.

Wie beim Mixer in der Software, können Sie im Mix-Modus zwischen der Anzeige von Kanal-Parametern der **Group-Ebene** (d.h. alle Ihre Groups) oder der **Sound-Ebene** (d.h. alle Sounds der fokussierten Group) wählen.

- ▶ Um Group-Parameter anzuzeigen, drücken Sie über dem linken Display Button 2 (**GROUP**).
- Sie können jetzt die Level- und Pan-Parameter aller Ihrer Groups steuern (siehe Beschreibung unten).
- ▶ Um Sound-Parameter anzuzeigen, drücken Sie über dem linken Display Button 3 (**SOUND**).
- Sie können jetzt die Level- und Pan-Parameter aller Ihrer Sounds in der fokussierten Group steuern (siehe Beschreibung unten).

Um die Displays auf die Sounds einer anderen Group zu schalten, setzen Sie den Fokus einfach auf diese Group, indem Sie genau wie im Control-Modus den entsprechenden Group-Button **A-H** drücken (und indem Sie **SHIFT** nutzen, um auf eine andere Group-Bank zu schalten). Wie im Control-Modus wird der Name des fokussierten Kanals (Sound oder Group) immer im linken Teil der Info-Zeile im linken Display angezeigt.

## Durch Groups und Sounds Navigieren

Auf beiden Ebenen sind die Kanäle in Achter-Gruppen organisiert (vier in jedem Display).

- Nutzen Sie die Page-Buttons links von den Displays, um die nächsten/vorherigen acht Kanäle anzuzeigen (Sounds: 1–8 und 9–16; Groups: A1–H1, A2–H2, usw.).

Wenn Sie den Fokus auf einen Sound oder eine Group setzen, die in den Displays nicht sichtbar sind, schalten diese automatisch auf den jeweiligen Satz an acht Kanälen: Wenn Sie z.B. die Sound-Kanäle 1–8 sehen und Pad 11 drücken, springen die Displays automatisch auf die Sound-Kanäle 9–16, um den Sound-Slot 11 anzuzeigen, den Sie gerade ausgewählt haben.



Der Fokus ist im Mix-Modus und im Control-Modus absolut äquivalent: Der im Mix-Modus fokussierte Sound oder die Group wird auch im Control-Modus fokussiert und umgekehrt.

## Einstellung der Level- und Pan-Parameter

Wenn Sie die gewünschten Kanäle zur Anzeige ausgewählt haben (siehe oben), tun Sie Folgendes, um die Level- oder Pan-Parameter der Kanäle einzustellen.

1. Drücken Sie Button 5 und 6, um die Displays zwischen den Level- und Pan-Parametern umzuschalten.  
Das Label (LEVEL oder PAN) unter Button 5 und 6 zeigt die aktuell dargestellten Parameter an.
2. Drehen Sie den gewünschten Regler 1-8, um die angezeigten Parameter für den jeweiligen Kanal einzustellen.



Wie üblich, können Sie beim Drehen der Drehregler 1-8 **SHIFT** gedrückt halten, um feinere Einstellungen vorzunehmen.



Die im Mix-Modus angezeigten Parameter entsprechen den **Level-** bzw. **Pan-**Parametern auf der **Audio-Page** der Ausgangs-Eigenschaften des Kanals. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt 8.1.2 "Konfiguration der Haupt-Ausgänge von Sounds und Groups" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.



Die im Mix-Modus angezeigten Parameter entsprechen den **Level-** bzw. **Pan-**Parametern auf der **Audio-Page** der Ausgangs-Eigenschaften des Kanals. Mehr dazu finden Sie in Abschnitt 8.1.2 "Konfiguration der Haupt-Ausgänge von Sounds und Groups" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

## 7.6 Kleinere Änderungen in MASCHINE 2.1

Dieser Abschnitt beschreibt kleinere Arbeitserleichterungen, die mit MASCHINE 2.1 eingeführt werden.

### 7.6.1 Quantisierung Beim Spiel

Es gibt einen neuen Quantisierungs-Modus mit dem Namen **Play/Rec**, mit dem Sie Events auch *während Sie sie auf den Pads spielen* quantisieren können.



Diese Funktion ähnelt jener, die in MASCHINE 1.8 zu finden ist.

Die bisher verfügbaren Werte für die Eingangs-Quantisierung wurden umbenannt, um den neuen Eingangs-Quantisierungs-Modus aufzunehmen — die Eingangs-Quantisierung kann jetzt in die folgenden Modi geschaltet werden:

- **None:** Eingangs-Quantisierung abgeschaltet. Auf den Pads gespielte oder aufgenommene Events werden nicht quantisiert.
- **Record:** Eingangs-Quantisierung nur bei der Aufnahme der Pads.
- **Play/Rec:** Eingangs-Quantisierung beim Spiel der Pads und bei der Aufnahme der Pads.



Im Play/Rec-Modus unterscheidet sich die Quantisierung während des Spiels leicht von der Quantisierung, die bei der Aufnahme stattfindet: Bei der Aufnahme werden alle Events auf den nächst gelegenen Step quantisiert — möglicherweise auch dem Event voraus. Beim Spiel hingegen bleiben Events, die in der ersten Hälfte der Steps passieren unberührt (weil sie in der Zeitleiste nicht nach vorne verschoben werden können!), während in der zweiten Hälfte des Steps sitzende Steps auf den nächsten Step quantisiert werden.

#### 7.6.1.1 Wahl eines Eingangs-Quantisierungs-Modus in der Software

In der Software kann die Eingangs-Quantisierung über den Parameter **Quantize** im **Input**-Bereich unten auf der **General**-Page der **Preferences** konfiguriert werden.

- Klicken Sie auf das **Quantize**-Menü und wählen Sie den gewünschten Eingangs-Quantisierungs-Modus aus den drei verfügbaren Modi (Beschreibung siehe oben).

### 7.6.1.2 Wahl eines Eingangs-Quantisierungs-Modus auf Ihrem Controller

#### Mit MASCHINE, MASCHINE MK2 und MASCHINE STUDIO

Auf Ihrem Controller wird die Eingangs-Quantisierung in den Recording-Einstellungen konfiguriert:

1. Drücken Sie **SHIFT + GRID**, um die Aufnahme-Einstellungen zu sehen.
2. Drehen Sie Regler 5 (**Quantize MODE**) und wählen Sie den gewünschten Eingangs-Quantisierungs-Modus aus den drei verfügbaren Modi (Beschreibung siehe oben).

#### Auf MASCHINE MIKRO und MASCHINE MIKRO MK2

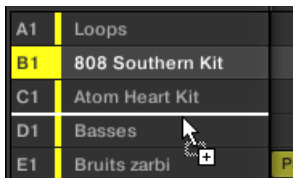
Auf Ihrem Controller wird die Eingangs-Quantisierung in den Recording-Einstellungen konfiguriert:

1. Drücken Sie **SHIFT + GRID**, um die Aufnahme-Einstellungen zu sehen.
2. Drücken Sie wiederholt den rechten Pfeil-Button, bis der Parameter **QUANTIZE MODE** erscheint (der letzte Parameter).
3. Drehen Sie den Master-Drehregler und wählen Sie den gewünschten Eingangs-Quantisierungs-Modus aus den drei verfügbaren Modi (Beschreibung siehe oben).

### 7.6.2 Duplizieren von Sounds, Groups, Patterns, Scenes und Plug-ins über Drag-and-Drop

Sie können Sounds, Groups, Patterns, Scenes und Plug-ins in der Software jetzt durch ziehen mit der Maus bei gehaltenem [Ctrl] ([Alt] in Mac OS X) auf Ihrer Rechnertastatur duplizieren.

Während [Ctrl] ([Alt] in Mac OS X) gehalten wird und Sie das Element ziehen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Duplizierungs-Cursor.



Eine Group duplizieren (hier in Windows).



Sie können [Ctrl] ([Alt] in Mac OS X) drücken, bevor oder nachdem Sie mit dem Ziehen des Elements begonnen haben.. Wenn Sie [Ctrl] ([Alt] in Mac OS X) wieder loslassen, während Sie das Element bewegen, verwandelt sich der Cursor zurück in den normalen Cursor beim Bewegen und das Element wird verschoben, nicht dupliziert. Dupliziert wird nur, wenn [Ctrl] ([Alt] in Mac OS X) gehalten wird, während Sie die Maustaste **loslassen** — so können Sie bis zum allerletzten Moment entscheiden, ob Sie das Element duplizieren oder verschieben möchten.

Bei Groups, Patterns, Scenes und Plug-ins können Sie das Duplikat zu den bestehenden Elementen hinzufügen oder ein bestehendes Element durch das Duplikat ersetzen. Während Sie das Element bewegen, zeigt Ihnen MASCHINE die möglichen Orte, an denen das Duplikat eingefügt werden kann:

- Wenn Sie es in der Liste zwischen zwei bestehende Elemente ziehen, erscheint eine weiße Einfüge-Markierung und beim Loslassen wird das Element zwischen den beiden bestehenden eingefügt.
- Wenn Sie ein Element über ein bestehendes Element ziehen, wird dieses leicht hervorgehoben und beim Loslassen ersetzt das Duplikat dieses Element.



Wenn Sie einen Sound duplizieren, können Sie das Duplikat nicht zwischen zwei bestehenden Sound-Slots einfügen — das Duplikat wird immer in einen bestehenden Sound-Slot (wenn vorhanden) eingefügt.

## Duplizieren von Sounds per Drag-and-Drop

- ▶ [Ctrl]-ziehen Sie einen Sound ([Alt]-ziehen in Mac OS X) auf die gewünschte Position in der Sound-Liste, um ihn dort zu duplizieren.

Während Sie den Sound bewegen, wird der mögliche Ziel-Sound-Slot hervorgehoben: Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Duplikat in diesen Sound-Slot eingefügt und ersetzt einen etwaigen bestehenden Sound in diesem Slot.



Sie können den Sound auch über eine andere Group in der Group-Liste ziehen: Der Fokus schaltet dann auf die andere Group und Sie könne den Sound in die Sound-Liste dieser Group duplizieren!



Bitte beachten Sie: Wenn Sie in MASCHINE 2.1 einen kopierten Sound in die Sound-Liste der Software einfügen, werden seine Events aus etwaigen bestehenden Patterns ebenfalls dupliziert (das war bei MASCHINE 2.0 nicht der Fall). Siehe Abschnitt [↑7.3.1, Neue Kopier-/Einfüge-Prozedur für Sounds und Groups in der Software](#) für mehr dazu.

Sie können auch **mehrere Sounds gleichzeitig duplizieren**:

- ▶ Um gleichzeitig mehrere Sounds zu duplizieren, wählen Sie sie aus und [Ctrl]-ziehen Sie sie ([Alt]-ziehen in Mac OS X) auf die gewünschte Position.



Mehr Informationen über die Verwaltung von Sounds finden Sie in Abschnitt 4.2 "Sound-Verwaltung" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

## Duplizieren von Groups per Drag-and-Drop

- ▶ [Ctrl]-ziehen Sie eine Group ([Alt]-ziehen in Mac OS X) auf die gewünschte Position in der Group-Liste, um sie dort zu duplizieren.
- Die Group wird mit ihren Clip-Inhalten um Arranger dupliziert.



Bitte beachten Sie: Wenn Sie in MASCHINE 2.1 eine kodierte Group in die Group-Liste der Software einfügen, werden ihre Clip-Inhalte ebenfalls dupliziert (das war bei MASCHINE 2.0 nicht der Fall). Siehe Abschnitt [↑7.3.1, Neue Kopier-/Einfüge-Prozedur für Sounds und Groups in der Software](#) für mehr dazu.

Sie können auch **mehrere Groups gleichzeitig duplizieren**:

- ▶ Um gleichzeitig mehrere Groups zu duplizieren, wählen Sie sie aus und [Ctrl]-ziehen Sie sie ([Alt]-ziehen in Mac OS X) auf die gewünschte Position.



Mehr Informationen über die Verwaltung von Groups finden Sie in Abschnitt 4.3 "Group-Verwaltung" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

## Duplizieren von Patterns per Drag-and-Drop

Sie können Patterns im Pattern-Manager per Drag-and-Drop duplizieren. Sie können die Pattern-Liste (auf der linken Seite) oder das Pad-Grid (auf der rechten Seite) nutzen — Sie können Patterns sogar zwischen beiden hin- und herziehen.



Mehr Informationen über den Pattern-Manager finden Sie in Abschnitt 7.7.1 "Der Pattern-Manager und Pattern-Modus" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

- ▶ [Ctrl]-ziehen Sie ein Pattern ([Alt]-ziehen in Mac OS X) auf die gewünschte Position im Pattern-Manager, um es dort zu duplizieren.

## Duplizieren von Scenes per Drag-and-Drop

Sie können Scenes im Scene-Manager oder durch Nutzung der Scene-Namen oben im Arranger per Drag-and-Drop duplizieren. Im Scene-Manager können Sie die Scene-Liste (auf der linken Seite) oder das Pad-Grid (auf der rechten Seite) nutzen — Sie können Scenes sogar zwischen beiden hin- und herziehen.



Mehr Informationen über den Scene-Manager finden Sie in Abschnitt 13.2.1 "Scene-Verwaltungs-Überblick" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

- [Ctrl]-ziehen Sie eine Scene ([Alt]-ziehen in Mac OS X) auf die gewünschte Position im Scene-Manager oder in der obersten Zeile des Arrangers, um sie dort zu duplizieren.

## Duplizieren von Plug-ins per Drag-and-Drop

Sie können Plug-ins per Drag-and-Drop in der Plug-in-Liste des Control-Bereichs (Software im Arrange-View) oder des Mixers (Software im Mix-View) duplizieren.



Mehr Informationen über Plug-ins finden Sie in Abschnitt 6.1 "Plug-ins-Überblick" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

- [Ctrl]-ziehen Sie ein Plug-in ([Alt]-ziehen in Mac OS X) auf die gewünschte Position in der Plug-in-Liste, um es dort zu duplizieren.

## 7.6.3 Automatische Aktivierung des Metronoms bei der Aufnahme von Patterns

Das Metronom verfügt über eine neue Option zur Auto-Aktivierung, so dass es beim Start der Aufnahme eines Patterns automatisch angeschaltet werden kann.

- **Wenn Auto-Enable aus ist** (Grundeinstellung): Das Metronom wird nicht automatisch aktiviert (MASCHINE-2.0-Verhalten).
- **Wenn Auto-Enable an ist**: Wenn Sie mit der Aufnahme eines Patterns beginnen (meist, indem Sie auf Ihrem Controller **REC** drücken), wird das Metronom automatisch aktiviert. Wenn Sie mit der Aufnahme aufhören (z.B., indem Sie den leuchtenden **REC**-Button drücken), kehrt das Metronom zum Zustand von vor der Aufnahme zurück (das kann an oder aus bedeuten).

Die Auto-Enable-Option kann sowohl in der Software, als auch über Ihren Controller aktiviert/deaktiviert werden.



Generelle Informationen über das Metronom finden Sie in Kapitel 7.2.3 "Das Metronom Nutzen" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0

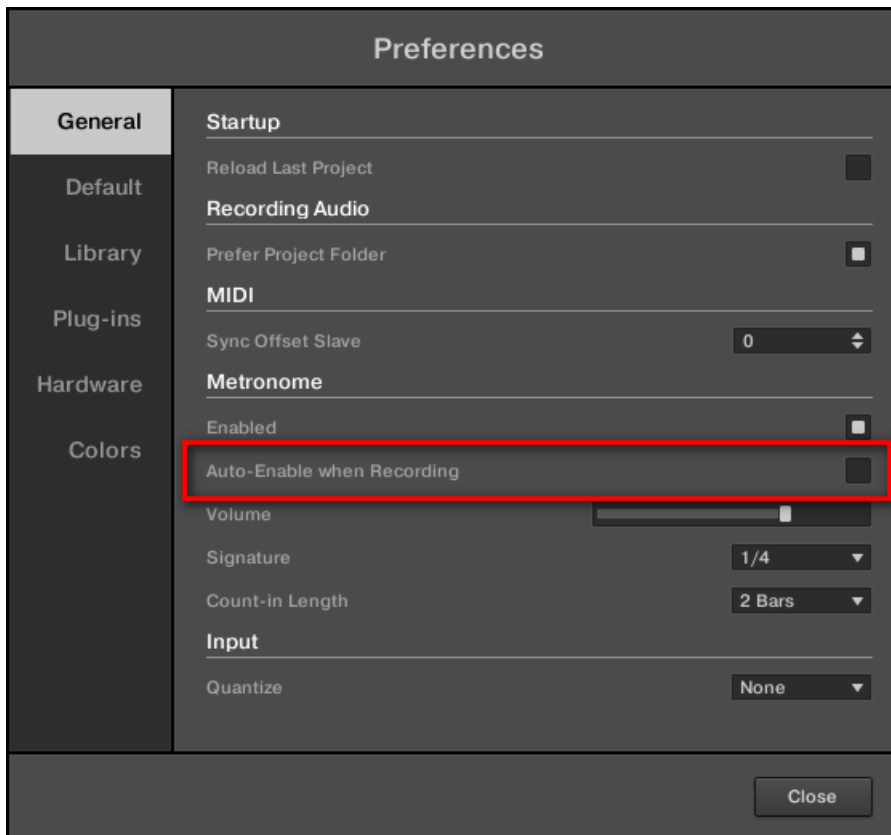


Die Auto-Enable-Option hat keinerlei Einfluss auf den Vorzähler (Count-in): Selbst wenn Auto-Enable aktiv ist, wird das Metronom angeschaltet, wenn Sie **SHIFT + REC** zur Aktivierung des Vorzählers drücken. Generelle Informationen über den Vorzähler finden Sie in Kapitel 7.2.4 "Aufnahme mit Vorzähler" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0

### 7.6.3.1 Aktivierung/Deaktivierung der Auto-Enable-Option in der Software

Die Auto-Enable-Option des Metronoms steht auf der [General](#)-Page der [Preferences](#) zur Verfügung:





Die neue Option Auto-Enable when Recording im Metronome-Bereich der General-Page in den Preferences.

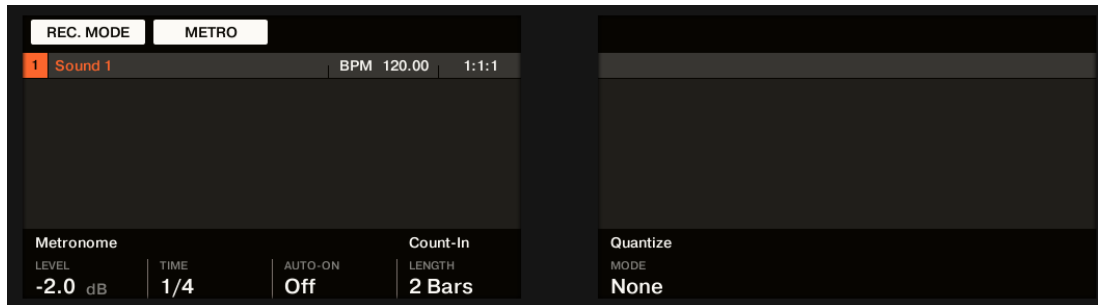
- Klicken Sie auf das Ankreuzfeld [Auto-Enable when Recording](#), um die Auto-Enable-Option für das Metronom an- bzw. abzuschalten.

### 7.6.3.2 Aktivierung/Deaktivierung der Auto-Enable-Option mit Ihrem Controller

#### Mit MASCHINE, MASCHINE MK2 und MASCHINE STUDIO

Auf Ihrem Controller können Sie die Auto-Enable-Option des Metronoms in den Aufnahme-Einstellungen ändern:

1. Drücken Sie **SHIFT + GRID**, um die Aufnahme-Einstellungen zu sehen.



2. Drehen Sie Regler 3 (**AUTO-ON**), um die Auto-Enable-Option des Metronoms an- bzw. abzuschalten: Wenn **AUTO-ON** auf **OFF** steht, ist die Auto-Enable-Option deaktiviert, wenn **AUTO-ON** auf **REC** steht, ist sie aktiv.



Die Count-in- (Vorzähler) und Quantize-Optionen wurden nach rechts verschoben, um Platz für die neue Auto-Enable-Option zu schaffen: Die Count-in- und Quantize-Optionen werden mit den Reglern 4 bzw. 5 gesteuert (in MASCHINE 2.0 waren es bisher die Regler 3 und 4).

## Auf MASCHINE MIKRO und MASCHINE MIKRO MK2

Auf Ihrem Controller können Sie die Auto-Enable-Option des Metronoms in den Aufnahme-Einstellungen ändern:

1. Drücken Sie **SHIFT + GRID**, um die Aufnahme-Einstellungen zu sehen.
2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Pfeil-Buttons, um den Parameter **AUTO-ON** auszuwählen.



3. Drehen Sie den Master-Drehregler, um die Auto-Enable-Option des Metronoms an- bzw. abzuschalten: Wenn **AUTO-ON** auf **OFF** steht, ist die Auto-Enable-Option abgeschaltet; wenn **AUTO-ON** auf **REC** steht, ist Auto-Enable aktiv.

### 7.6.4 Löschung von Events an der Wiedergabeposition für Komplette Groups

Sie können mit Ihrem Controller jetzt Events an der Wiedergabeposition für alle Sounds in der Group löschen.



In MASCHINE 2.0 konnten Sie Events an der Wiedergabeposition nur für einem einzelnen Sound löschen — siehe Abschnitt 7.4.5 “Events/Noten löschen” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0. Die neue Funktionalität von MASCHINE 2.1 erweitert dies bei aktiver Wiedergabe auf alle Sounds in der Group.

### Mit MASCHINE, MASCHINE MK2 und MASCHINE STUDIO

- ▶ Während das Pattern läuft, halten Sie **ERASE** + den gewünschten Group-Button **A-H** gedrückt, um fortschreitend Events aller Sounds in der Group zu löschen sowie sie von der Wiedergabeposition erreicht werden.

### Auf MASCHINE MIKRO und MASCHINE MIKRO MK2

- ▶ Während das Pattern läuft, halten Sie **ERASE** + **GROUP** + das gewünschte Pad **9-16** gedrückt, um fortschreitend Events aller Sounds in der Group zu löschen sowie sie von der Wiedergabeposition erreicht werden.

### 7.6.5 Samples mit Ihrem Controller Aufnehmen: Die Pads Zwischen den Sounds und dem Aufnahme-Verlauf Umschalten

Wenn Ihr Controller sich im Sampling-Modus befindet und die **RECORD**-Page angezeigt wird, können Sie jetzt zwischen zwei Verhaltensweisen der Pads wählen.

- In der Grundeinstellung **spielen die Pads die verschiedenen Sounds** der Group (Verhalten wie in MASCHINE 1.8). So können Sie Ihre neue(n) Aufnahme(n) direkt zusammen mit den anderen Sounds der Group testen.
- Alternativ dazu können die Pads **die verschiedenen Aufnahmen spielen**, die im Aufnahme-Verlauf des fokussierten Sounds gespeichert sind (Verhalten wie in MASCHINE 2.0). So können Sie schnell zwischen verschiedenen Takes umschalten, um sie zu vergleichen und die besten davon auszuwählen.



Mehr Informationen über die Aufnahme von Samples und die Nutzung des Aufnahme-Verlaufs finden Sie in den Abschnitten 14.2 “Ein Sample aufnehmen” bzw. 14.2.4 “Ihre Aufnahmen Überprüfen” im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0.

## Mit MASCHINE, MASCHINE MK2 und MASCHINE STUDIO

Um die Pads zwischen dem Spiel von Sounds und dem Spiel der verschiedenen Aufnahmen umzuschalten, tun Sie Folgendes:

- ▶ Wenn sich Ihr Controller im Sampling-Modus befindet und die **RECORD**-Page angezeigt wird, drücken Sie **SHIFT** + Button 5 (**REC HIST**), um die Pads zwischen den Sounds in der Group und dem Aufnahme-Verlauf umzuschalten.
- Wenn **REC HIST** hervorgehoben ist, spielen Ihre Pads den Aufnahme-Verlauf; sonst spielen Sie die verschiedenen Sounds der fokussierten Group.



Bei aktivem **REC HIST** haben Sie über die Pads Zugriff auf 16 Aufnahmen aus dem Aufnahme-Verlauf. Wenn Sie mehr als 16 Takes aufgenommen haben, drücken Sie **SHIFT** + Button 7/8, um die Pads auf die vorherigen/nächsten 16 Aufnahmen des Aufnahme-Verlaufs umzuschalten.

## Auf MASCHINE MIKRO und MASCHINE MIKRO MK2

Um die Pads zwischen dem Spiel von Sounds und dem Spiel der verschiedenen Aufnahmen umzuschalten, tun Sie Folgendes:

- ▶ Wenn sich Ihr Controller im Sampling-Modus befindet und die **RECORD**-Page angezeigt wird, drücken Sie **SHIFT** + **F3** (**REC HST**), um die Pads zwischen den Sounds in der Group und dem Aufnahme-Verlauf umzuschalten.
- Wenn **REC HST** hervorgehoben ist, spielen Ihre Pads den Aufnahme-Verlauf; sonst spielen Sie die verschiedenen Sounds der fokussierten Group.



## 8 Erratum

In diesem Kapitel finden Sie Korrekturen von Fehlern in der ursprünglichen Dokumentation von MASCHINE 2.0.

### 8.1 Events mit der Maus im Paint-Modus Bearbeiten

In Abschnitt 7.4.1 "Events mit der Maus Bearbeiten: Ein Überblick" im Benutzerhandbuch von MASCHINE 2.0 steht im Paragraph "Maus im Paint-Modus", dass Klicken in den Hintergrund des Event-Bereichs und anschließendes Ziehen der Maus bei gedrückter Taste Noten erzeugt, wohin auch immer sich der Cursor bewegt. Das **gilt nur für horizontale Bewegungen** der Maus.

### 8.2 Hardware Control Reference: Tastaturbefehle [1]-[8]

In Abschnitt 3.3 "Editing" der Hardware-Control-Reference (Anleitung zur Hardware-Steuerung) steht, dass die Tasten [1]-[8] auf Ihrer Rechnertastatur zur Einstellung des Pattern-Grids dienen können. Dies ist falsch: Diese Tasten stellen stattdessen die Auflösung des Step-Grids (d.h. die Step-Länge) ein.



Die Taste [0] schaltet das Step--Grid an/aus.