

Native Instruments Maschine 2.0/Maschine Studio

system do produkcji muzyki elektronicznej

Maciej Polański/musoneo.pl

Muzykę elektroniczną zaczynałem tworzyć w latach 90., kiedy komputery nie radziły sobie zbyt dobrze z generowaniem dźwięku czy wyzwalaniem sampli w czasie rzeczywistym. Królowały sprzętowe samplery, syntezatory i koszmarnie drogie miksery cyfrowe. Tak tworzyło się muzykę elektroniczną i tak się ją grało. Każdy występ wiązał się z przeniesieniem w zasadzie całego studia na scenę.

W kolejnych latach komputery szybko przejęły rolę wyżej wymienionych urządzeń, ale wyzwaniem stało się sterowanie. Z tęsknoty do klasycznych bitmaszyn i sekwencerów krokowych, ale jednocześnie w odpowiedzi na ich ograniczenia, w 2009 roku pojawił się Maschine. Początkowo był to relatywnie prosty, zamknięty system produkcji muzycznej w oparciu o sekwencje MIDI, jednak kolejne, darmowe aktualizacje nie tylko bardzo usprawniły obsługę Maschine, ale

także otworzyły ten system na świat zewnętrznych procesorów wtyczkowych. Maschine 2.0 to pierwsza pełna tak wielu nowych funkcji aktualizacja, dostępna odpłatnie, wraz z którą na rynku pojawił się zupełnie nowy, jeszcze bardziej rozbudowany kontroler – Maschine Studio.

Maszyna

Maschine to system produkcji muzyki na bazie sekwencji, który łączy komfort pracy, związany z dostępem do fizycznych regulatorów i przycisków, z niemal nieograniczonymi możliwościami przetwarzania dźwięku przez współczesne komputery. Całą pracę związaną z generowaniem dźwięku, wyzwalaniem sampli i działaniem wirtualnych efektów wykonuje komputer. System zaprojektowano tak, by 99% operacji można było wykonać za pomocą kontrolera, nie dotykając przy tym myszki. Obecnie kontrolery dostępne są w trzech odmianach, o czym więcej w dalszej części tekstu. Warto jednak zaznaczyć, że do obsługi oprogramowania nie jest wymagane podłączenie kontrolera, więc na miks w innym studiu nagrań możemy zabrać sam komputer.

Struktura aranżacji jest prosta. Każdy z 16 podświetlanych padów reprezentuje ścieżkę. Na ścieżkach możemy umieszczać pojedyncze próbki, zestawy próbek, instrumenty wirtualne lub traktować je jak szyny

wysyłkowe. Do nagrywania partii melodycznych pady można przełączyć w tryb chromatyczny. Można także podłączyć zewnętrzną klawiaturę MIDI. Po zapelnieniu pierwszych szesnastu ścieżek przechodzimy do następnej grupy, gdzie do dyspozycji mamy kolejne 16 ścieżek itd. Tworzone przez nas sekwencje MIDI mogą mieć w praktyce dowolną długość i obejmują dowolne kombinacje komunikatów MIDI dla wszystkich 16 ścieżek w danej grupie. Najprościej opisać to na przykładzie: jeżeli w pierwszej grupie mamy bębny, a w drugiej bas, to w tzw. scenach możemy połączyć dowolne pary sekwencji z obu tych grup. Finalna aranżacja składa się zatem ze scen. Oczywiście na ścieżkach możemy umieszczać efekty i zapisywać automatykę ich parametrów. Klasyczny układ padów 4x4 może być wykorzystany do wirtuozerskich popisów (ang. *fingerdrumming*). Partie bębnowe można także programować, do czego służy tryb krokowy. Poza tym Maschine wyposażono w całą masę funkcji ułatwiających to trudne zadanie, m.in. znane z klasycznych urządzeń Akai funkcje Note Repeat, Swing czy 16 Levels.

Mikser 2.0

Oprogramowanie jest wspólne i identyczne dla całej rodziny kontrolerów Maschine, niezależnie od tego czy wybierzemy poręczne Maschine

4.199 zł Maschine Studio

2.399 zł Maschine MK II

1.399 zł Maschine Mikro MK II

(cena za kontroler + oprogramowanie Maschine 2.0)

PRODUCENT

Native Instruments

www.native-instruments.com

DYSTRYBUCJA

Mega Music

Sopot

tel. 58-551-18-82

www.megamusic.pl

OPROGRAMOWANIE MASCHINE 2.0

Minimalne wymagania systemowe: Windows 7/8 32/64-bit, procesor Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2, 2 GB RAM (zalecane 4 GB RAM) lub Mac OS X 10.7/10.8, procesor Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM (zalecane 4 GB RAM).

Pozostałe wymagania: port USB 2.0 lub nowszy, 13 GB wolnej przestrzeni dyskowej.

Obsługiwane formaty plików dźwiękowych: WAV, AIFF.

Formaty: samodzielna aplikacja lub wtyczka (VST, Audio Units, AAX 32 i AAX 64).

Obsługiwane sterowniki: ASIO, Core-Audio, WASAPI.

KONTROLER MASCHINE STUDIO

Wyposażenie: czułe na siłę uderzenia i dościsłu pady (16 kolorów), 8 przycisków wyboru grupy (16 kolorów), kolo jog (30 kroków/obrót), 8 enkoderów, potencjometr głośności, miernikysterowania (8 trybów pracy), 58 przycisków, dwa dużych rozmiarów wyświetlacze (480x272).

Złącza: MIDI In, 3x MIDI Out, 2x foot-switch (PLAY/REC), USB 2.0/3.0.

Zasilanie: zewnętrzny zasilacz sieciowy (dołączony).

Wymiary: 432x350x58,5 mm.

Waga: 3,2 kg.

ZAKRES ZASTOSOWAŃ

- system produkcji muzyki elektronicznej, który sprawdzi się zarówno w studiu, jak i podczas gry na żywo



Mikro, klasyczne Mk II czy rozbudowane Studio. Co więcej, nowe oprogramowanie jest w pełni kompatybilne z pierwszą wersją Maschine.

Największą zmianą jest obsługa procesorów wielordzeniowych. Do tej pory system Maschine 1.x był wykorzystywany przez wielu producentów muzycznych pomocniczo, głównie jako narzędzie do samplowania fragmentów płyt winylowych oraz tworzenia bitów. Świetnie sprawdza się tu wtyczkowa inkarnacja Maschine (Maschine działa jako samodzielna aplikacja lub wtyczka). W praktyce taktowany średniej prędkości zegarem jeden rdzeń procesora radził sobie z paroma grupami perkusyjnymi i co najwyżej kilkoma syntezatorami wtyczkowymi. W takiej właśnie roli pokazują wykorzystanie Maschine w kursie pt. „Klubowy remiks” na musoneo.pl. Maschine 2.0 potrafi natomiast wykorzystać całą dostępną moc obliczeniową, podobnie jak każdy profesjonalny system DAW.

Ta zmiana pociągnęła za sobą kolejne. Druga wersja oprogramowania znosi ograniczenia dotyczące liczby efektów uruchamianych na ścieżkach, a także liczby grup ścieżek. W praktyce oznacza to możliwość uruchomienia dowolnej liczby instrumentów i efektów wirtualnych – jedynym ograniczeniem są zasoby pamięci i moc obliczeniowa naszego komputera.

Nieograniczona liczba ścieżek skłoniła producenta do wprowadzenia widoku miksera, który ułatwia kontrolę nad poziomem głośności zarówno grup, jak i poszczególnych ścieżek. Widok kanałów zorganizowany został na wzór torów typowego komputerowego sekwencera wielościeżkowego: wejścia, uruchomione wtyczki, tłumik, wyjścia, wysyłki (po dwie dla każdej ścieżki). Co istotne, sygnał z każdej ścieżki może być skierowany na dowolną inną ścieżkę lub grupę. Pod mikserem znajdziemy teraz widok interfejsów uruchomionych instrumentów i efektów. Nowością jest kanał Cue, który umożliwia m.in. odsłuchiwanie sampli przed ich załadowaniem. To duże ułatwienie dla wszystkich, którzy planują improwizować na scenie. Z poziomu kontrolera możemy też tworzyć nowe ścieżki, uruchamiać na nich efekty i dokonywać wszelkich połączeń pomiędzy grupami.

W nowoczesnej muzyce klubowej ogromnego znaczenia nabrały w ostatnich latach techniki kluczowania. Do tej pory użytkownicy



Maschine musieli uciekać się do stosowania automatyki lub kosztowych i niezbyt intuicyjnych w obsłudze wyspecjalizowanych kompresorów. Teraz obwód Side-Chain włącza się w pokładowych efektach jednym ruchem ręki. Co więcej, Maschine 2.0 obsługuje tę funkcję także w wielu zewnętrznych wtyczkach VST czy AU.

Pojawił się także nowy efekt: emulacja płyty pogłosowej. Zatem łącznie mamy do wyboru aż pięć odcieni pogłosu: metaliczny i zimny Ice, syntetyczny Metaverb, ambientowy Reflex, typowy Reverb i wspomniany już Plate Reverb. Odświeżony kompresor działa teraz w dwóch trybach: klasycznym i wintydżowym (Feedback).

W konsekwencji wyżej opisanych zmian troszkę inaczej wygląda interfejs programu. Dominują ciemne barwy i odcienie szarości. Taka kolorystyka niezbyt przypada mi do gustu, ale dzięki temu ekran komputera nie odciąża nas od pracy z kontrolerem, co można uznać za plus.

Wyszukiwarka

Całkowicie przebudowana została także wyszukiwarka. Na etapie tworzenia ścieżek szukamy osobno sampli, instrumentów wtyczkowych lub efektów. Wszystkie instrumenty i efekty ze stajni NI oznaczone są teraz efektownymi kolorowymi winietkami. Przede wszystkim jednak są objęte sprytnym systemem tagowania. Możemy zatem przeglądać barwy basowe czy smyczkowe o określonym charakterze, niezależnie od tego czy pochodzą z syntezatora Massive, Absynth, FM8 czy Prism. Taki sposób wyszukiwania jest niezwykle efektywny. Instrumenty ładowane są w ułamku sekundy, więc przeglądanie bazy nie stanowi problemu.

To samo dotyczy efektów. Bardzo wiele ciekawych efektów przestrzennych i modulacyjnych ukrytych jest pod maską Reaktora. Po paru dniach pracy z Maschine 2.0 złapałem się na tym, że coraz rzadziej uruchamiam

↑ Mikser Maschine Studio. Wskaźnikiysterowania mienią się tymi samymi kolorami co ścieżki i odpowiadające im pady (widok dla liczącej 16 ścieżek grupy ma dwie strony).

↘ Rozszerzony widok nowego miksera ujawnia ustawienia ścieżek z uwzględnieniem zastosowanych efektów.





↑ Syntezatory perkusyjne: nowość w Maschine 2.0.

efekty innych firm, bo wymaga to otwarcia ich interfejsu i dokonania wyboru presetu, nie mówiąc już o dostrojeniu ustawień do sytuacji. Zresztą w tym ostatnim względzie narzędzia NI mają przewagę, bo parametry są mapowane w logiczny, uporządkowany sposób, co ułatwia edycję ustawień instrumentów i efektów. Każda strona (8 parametrów) może być oznaczona unikalną nazwą. Istotne jest także to, że z poziomu kontrolera możemy wrócić do ostatnio filtrowanej listy wyników. To samo dotyczy próbek dźwiękowych, przez co w ułamku sekundy zyskujemy dostęp do dziesiątek czy setek podobnych sampli (np. stopek, werbli czy efektów specjalnych).

Jako użytkownik wersji 7 pakietu NI Komplete obawiałem się, że część

starszych instrumentów nie będzie obsługiwana przez wyszukiwarkę Maschine. Zgodnie z zaleceniami producenta przed konfiguracją Maschine 2.0 zainstalowałem wszystkie dostępne aktualizacje, a moje ulubione syntezatory i efekty pojawiły się automatycznie na liście. Niestety, część starszych programów, np. Guitar Rig 4 i działające na jego pokładzie dodatki, nie są rozpoznawane przez system bazodanowy. Możemy je uruchamiać, ale z tylko z ogólnej listy efektów.

Instrumenty i efekty innych marek wyświetlane się na odrębnych listach (bez grafiki), wystarczy wskazać odpowiednie ścieżki dostępu w ustawieniach programu. Jedynym problemem okazało się skanowanie duplikatów stworzonych przez system

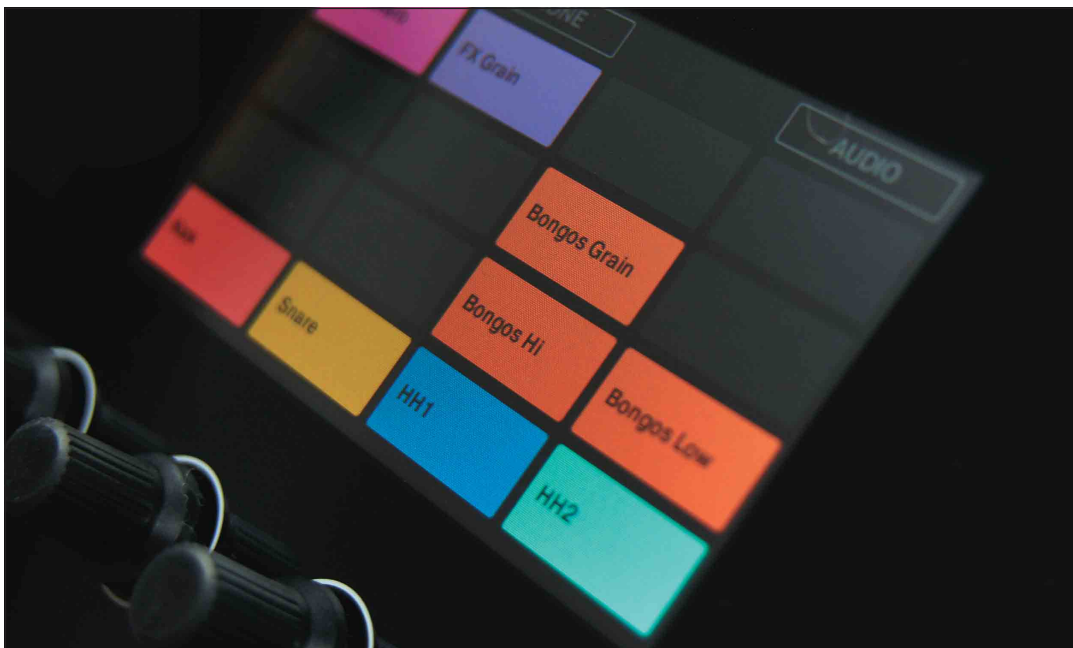
Novation Automap, ale na szczęście wystarczyło przenieść je do innego katalogu. Nie miałem natomiast żadnych problemów z obsługą kupowanych osobno pakietów rozszerzeń dla Maschine. Łącznie do swojej dyspozycji mam teraz blisko 700 zestawów perkusyjnych, ale dzięki tagowaniu odnalezienie właściwych brzmień nie jest trudne.

Ponadto wyszukiwanie może odbywać się według elementów struktury aranżacji: możemy ładować całe projekty, grupy lub ścieżki (**Projects, Groups i Sounds**). Na ścieżce można umieścić pojedynczą próbkę, instrument w postaci multisampli oraz instrument wirtualny i/lub dowolną liczbę efektów wtyczkowych (ścieżka może zawierać wyłącznie efekty). Grupa natomiast zawiera ustawienia 16 ścieżek i, dodatkowo, sekwencje MIDI (ang. *Pattern*) z uwzględnieniem automatyki. Pojemność tej kategorii sprawia, że grupy dzielą się na zestawy perkusyjne, pocięte i przetworzone pętle oraz tzw. multiefekty. Jeżeli stykacie się z Maschine po raz pierwszy, to może się to wydawać skomplikowane, ale osobiście te rozwiązania przyjąłem z wielką ulgą, bo wyszukiwanie jest obecnie znacznie prostsze i szybsze niż w Maschine 1.x.

Aranżacja i gra na żywo

Maschine pozostaje systemem opartym o sekwencje MIDI, jednak wersja 2.0 czyni tworzenie z nich aranżacji zadaniem znacznie łatwiejszym. Przede wszystkim dlatego, że długość scen znajduje odzwierciedlenie w widoku aranżacji. Co do zasady, długość sceny jest równa długości najdłuższej sekwencji (wszystkie krótsze są po prostu zapętlane). Jeżeli chcemy przekształcić 1-taktową scenę w 8-taktową, wystarczy wydłużyć wybraną sekwencję poprzez trzykrotne wciśnięcie przycisku podwajania (**DOUBLE**). Sceny możemy oczywiście duplikować i zamieniać kolejnością. Robi się to znacznie szybciej niż w typowych systemach DAW, bo nie musimy oznaczać obszarów do kopiowania ani martwić się o fragmenty zapisu audio, które nie mieszczą się w zadanym zakresie taktów. Nie ma też kłopotów z ciągłością zapisu automatyki parametrów. Dodatkowo istnieje możliwość zapętlania dowolnych fragmentów aranżacji. Obszar zapętlenia można ustalić bez sięgania po myszkę, za pomocą kontrolera. To pozwala skupić się na wąskim wycinku aranżacji, np. podczas tworzenia przejść

Widok próbek rozmieszczonych na padach w przykładowej grupie perkusyjnej. ↓



pomiędzy scenami. Warto dodać, że widok aranżacji na ekranie komputera jest przewijany automatycznie.

Trzeba jednak pamiętać, że Maschine wciąż nie pozwala umieszczać plików dźwiękowych na ścieżkach. Nie potrafi też automatycznie dopasować tempa ładowanych pętli do tempa projektu. Funkcja rozciągania dźwięku w czasie (choć oferuje bardzo dobrą jakość) dostępna jest tylko offline, a jej obsługa czasochłonna. Ustalenie tempa dla plików dźwiękowych pozbawionych wyraźnego pulsu bywa co najmniej kłopotliwe. Poza tym przyporządkowując pojedynczym komunikatom MIDI dłuższe próbki skazujemy się na konieczność odtwarzania scen od początku.

Nie ma natomiast kłopotów z rejestracją partii audio, np. akordów granych na pianinie czy gitarze: wystarczy uruchomić nagrywanie, zagrać i następnie pociąć nagranie na plasterki. Maschine automatycznie tworzy ścieżkę MIDI, która odtwarza partię dokładnie tak, jak została nagrana. Poza tym poszczególne uderzenia czy dźwięki mamy pod palcami (do ich wyzwalania przyporządkowywane są osobne pady).

Zmiany nie ominęły też systemu Makr. Parametrom wyodrębnionym dla dźwięków (**Sound**), grup (**Group**) i całego projektu (**Master**) można przyporządkować odrębne kontrolery MIDI. Funkcja **MIDI Learn** nie rozróżnia kanału MIDI, ale nie sądzę, by ktoś w pracy na żywo chciał mieć pod ręką więcej niż 127 parametrów.

Synteza perkusyjna

Najsilniej akcentowaną przez producenta nowością są pokładowe syntezatory perkusyjne. Celowo używam słowa syntezatory, bo własności bębnów podlegają tu wielowymiarowemu modelowaniu. W ten sposób możemy tworzyć zestawy perkusyjne złożone z własnych barw. Do wyboru mamy 5 wtyczek, z których każda ukierunkowana jest na generowanie określonego rodzaju brzmień perkusyjnych: stopy, werbla, tomów, talerzy i perkusjonaliów. Każdy z tych

Brzmienie syntezatorów jest bardzo precyzyjne i gładkie, bez typowej dla przetworzonych próbek chropowatości. [...] Ważne jest jednak to, że podstawowe wersje „rolandowskich” stopów czy talerzy brzmią dosadnie, grubo i soczyście bez udziału kompresorów czy saturatorów.

syntezatorów jest dostępny w kilku odmianach. W przypadku stopy mamy następujące silniki syntezy: **Sub, Tronic, Dusty, Rusty, Snappy, Bold, Mapple i Push**. Każdy oferuje inny charakter brzmienia i inny zestaw parametrów (maksymalnie 8, choć są jeszcze wolne strony do zapełnienia...). W przypadku najprostszego syntezatora Sub regulatory obejmują: strojenie, długość wybrzmiewania, parametr związany z obwiednią stroju, czas opadania tejże obwiedni, rodzaj składowej ataku, jej kolor i natężenie.

Brzmienie syntezatorów jest bardzo precyzyjne i gładkie, bez typowej dla przetworzonych próbek chropowatości. Jak każde surowe syntetyczne dźwięki, uzyskanie „wyprodukowanego” brzmienia wymaga zaangażowania efektów, ale to dla nas szansa na stworzenie naprawdę unikalnych zestawów perkusyjnych. Ważne jest jednak to, że podstawowe wersje „rolandowskich” stopów czy talerzy brzmią dosadnie, grubo i soczyście bez udziału kompresorów czy saturatorów.

W konsekwencji w wyszukiwarce pojawiła się nowa kategoria zestawu perkusyjnego, tzw. syntezatorowa (Drumsynth Kit). Lista jest krótka i liczy na razie tylko 17 zestawów, jednak pierwsze oględziny fabrycznych sekwencji potwierdzają ogromny potencjał syntezatorów perkusyjnych. Brzmienia przypominające

klasyczne maszyny perkusyjne mieszają się z modnymi barwami IDM oraz quasi-akustycznymi dźwiękami. Perkusja brzmi bardzo świeżo i nowocześnie. Pozostałe zestawy perkusyjne podzielone są na akustyczne, analogowe, cyfrowe, sygnowane nazwiskami artystów, melodyczne, zawierające perkusjonalia, specjalne (m.in. bitbokserskie), „wyprodukowane” (czyli brzmiące jak z ukończonej płyty), urbanistyczne (w większości hip-hopowe i funkowe) oraz winylowe (źródłem próbek są dźwięki z płyt winylowej). Jeżeli zastanawiacie się, po co tyle kategorii, to spieszę z odpowiedzią: podstawowa biblioteka Maschine liczy, bagatela, 445 zestawów perkusyjnych!

Cenny zestaw instrumentów

Wraz z Maschine otrzymujemy bogatą bibliotekę najróżniejszych próbek oraz pełne wersje syntezatorów

NOWE MIKRO, MK II CZY STUDIO?

Najtańszym sposobem na wejście w świat Maschine jest zakup kontrolera Mikro, oferowanego z tym samym pakietem oprogramowania co Studio. To dobrze zaprojektowany kontroler i z pewnością dostarczy każdemu miłośnikowi wybijania rytmów setek godzin niezapomnianych wrażeń. Trzeba częściej sięgać po komputerową myszkę, ale kolorowych padów jest tyle samo. Jeżeli ktoś chciałby nagrać automatykę większej liczby parametrów, może to zrobić posługując się dowolnym kontrolerem MIDI wyposażonym w potencjometry lub suwaki. Wystarczy odpowiednio skonfigurować zestawy makr. Zakup Maschine Mikro to zatem pierwszy stopień wtajemniczenia.

Każdemu, kto poważnie myśli o tworzeniu muzyki elektronicznej, zdecydowanie polecałbym wersję Maschine MK II, czyli klasyczny sterownik w nowej odsłonie. Dopiero ta wersja daje dostęp do wszystkich istotnych obszarów oprogramowania i pozwala doświadczyć pracy z systemem zgodnie z jego pierwotnymi założeniami. Na pokładzie MK II jest wszystko: pady,

Wskaźnik wysterowania pozwala sprawdzić i skorygować (pokrętko poniżej) zarówno ogólny poziom głośności, jak i poziomy dla poszczególnych ścieżek (padów), grup padów oraz fizycznych wejść naszego interfejsu (IN 1–4).

potencjometry i wyświetlacze (monochromatyczne). Prezentowana na tych ostatnich ilość informacji jest wystarczająca, by pracować bez spoglądania w monitor komputera.

Studio to niewątpliwie kontroler klasy premium w rodzinie Maschine. Jest największy i zapewnia ogromną wygodę pracy. Firma Native Instruments w ciągu zaledwie kilku lat zgromadziła wokół tej platformy grono wiernych użytkowników i Maschine Studio wydaje się być ofertą przede wszystkim dla tych, którzy opanowali obsługę systemu i są gotowi zapłacić trochę więcej, by podnieść swój komfort pracy. W porównaniu do MK II Maschine Studio dodatkowo daje dostęp do obszarów takich jak mikser, aranżacja czy edytor sekwencji. Po kilku dniach spędzonych z Maschine Studio wysłuchany MK I wydał mi się ubogim krewnym nowej stacji. Osobne przyciski edycyjne, wielofunkcyjne koło Jog, mierniki wysterowania i znacznie większa liczba informacji wyświetlana na kolorowych ekranach sprawiają, że praca przebiega szybciej i przyjemniej.

Przewijanie aranżacji to, moim zdaniem, najważniejsza funkcja koła Jog, ale bardzo przydaje się ono także podczas przeglądania biblioteki i ładowania presetów (wystarczy przekręcić i wcisnąć). Można je także wykorzystać do korygowania głośności i stroju poszczególnych próbek.

Massive i Prism. Massive'a zapewne nie trzeba nikomu przedstawiać. To jeden z najlepszych i jednocześnie najbardziej wszechstronnych syntezatorów wtyczkowych dostępnych na rynku. Jest szczególnie lubiany przez twórców muzyki basowej ze względu na potencjał w zakresie agresywnych barw solowych i bulgoczących basów, ale za jego pomocą można uzyskać właściwie każdy rodzaj brzmienia, np. świetne elektroniczne smyki, organy czy skwierzące basy à la TB-303.

Cennym dodatkiem jest także **Solid Bus Comp**, czyli emulacja słynnego układu kompresji VCA z wielkoformatowych konsol Solid State Logic. Miałem okazję niedawno testować Waves G-Master Buss Compressor i mogę powiedzieć, że wersja NI oferuje podobny charakter kompresji, wyraźnie pogrubiając bębny, zwłaszcza w trybie równoległym (dostępny z pokładem wtyczki).

Gratis otrzymujemy także Prism, dzieło założyciela firmy Native Instruments – Stephana Schmitta. Znakomicie nadaje się do tworzenia tajemniczych odgłosów, szklitych

padów oraz syntetycznych pochodnych perkusyjnych instrumentów strojonych, dzwonów itd. Instrument zawdzięcza nietypowe brzmienie bankowi ponad dwustu filtrów (technologia **Modal Bank**), które na drodze oscylacji generują składowe harmoniczne oraz nieharmoniczne.

Czwartym gratisem są znakomitej jakości multisample kultowego pianina elektrycznego Rhodes Mark I. Instrument był próbkowany przez zespół Scarbee dla dwunastu poziomów siły uderzenia w każdy klawisz, z uwzględnieniem charakterystycznego dźwięku występującego po odjęciu ręki od klawiatury. To prawdopodobnie najlepiej brzmiąca tego typu biblioteka. Elektryczne piano niezmiennie znajduje zastosowanie zarówno w muzyce drum'n'bassowej, house, jak i wielu odmianach hip-hopu, więc dobrze jest mieć je pod ręką.

Maschine Studio

Wraz z nową wersją oprogramowania firma Native Instruments wprowadziła na rynek nowy kontroler – Maschine Studio. Największym wyróżnikiem nowego modelu jest podwójny kolorowy wyświetlacz LCD (480×272). Ekrany działają zgodnie z zasadą od ogółu do szczegółu: na lewym prezentowany jest ogólny obraz sytuacji, a na prawym wybrany obiekt. W przypadku edycji próbek (tryb **Sampling**) na lewym ekranie widać całą próbkę/pętlę, a na prawym wyodrębniony fragment/uderzenie perkusyjne. Szybkie odświeżanie sprawia, że edycja próbek jest tak

samo precyzyjna, jak w komputerowym edytorze dźwięku. Na marginesie dodam, że moduł samplera – choć najczęściej wykorzystywany do odtwarzania pojedynczych próbek – może być także użyty do tworzenia wielowarstwowych brzmień. Tu również ujawnia się potencjał Maschine Studio i jej dużych wyświetlaczy. W trybie Sampling na lewym ekranie widoczna jest mapa całej klawiatury. Za pomocą potencjometrów bardzo szybko określimy zakres nutowy i dynamiczny dla każdej próbki. W ten sposób możemy zapisać dowolny instrument do postaci multisampli (kategoria Sound w bibliotece).

Niezwykle efektywnie na dużych wyświetlaczach Maschine Studio prezentuje się mikser. Wszystkie ścieżki i grupy są wyraźnie opisane a kolor wskaźników na ekranie odpowiada kolorom podświetlanych przycisków. Dźwięk z każdej ścieżki możemy skierować na dwie inne ścieżki, grupy lub fizyczne wyjścia, co umożliwia ich dalsze przetwarzanie. Jedynym mankamentem jest fakt, że konfiguracji musimy dokonać w osobnym menu (przycisk **CHANNEL**). W praktyce obsługa wysyłek jest niewygodna i czasochłonna. Bardzo szybko natomiast przebiega kontrola i korekta głośności. Wspomaga ją instalowany wyłącznie w wersji Studio wskaźnik wysterowania LED, sprzężony z podświetlanymi przyciskami. Procedura jest następująca: aby skorygować głośność wybranego brzmienia/ścieżki, wciskamy przycisk **SND**, następnie uderzamy w pad i poruszamy dużym pokrętelem umieszczonym pod wyświetlaczem.

Do tej pory większość zabiegów edycyjnych, tj. kopiowanie, wklejanie czy kwantyzacja, wykonywało się poprzez wciśnięcie odpowiednich kombinacji przycisków **SHIFT** i padów. W przypadku Maschine Studio do obsługi tych dość często używanych funkcji dodano osiem przycisków (nad kołem Jog). Dzięki temu przenoszenie zapisu MIDI pomiędzy sekwencjami oraz ich edycja przebiega znacznie szybciej.

Poniżej znajdziemy wielofunkcyjne koło Jog. Za jego pomocą możemy szybko przenieść się do dowolnego miejsca aranżacji. Jeden obrót to 30 cichych przełączeń, co przekłada się na ruch o 30 taktów do przodu lub do tyłu. Owo przewijanie aranżacji to moim zdaniem najważniejsza funkcja koła Jog, ale bardzo przydaje się ono także podczas przeglądania biblioteki i ładowania presetów

Duże koło Jog umożliwia przewijanie aranżacji, wspomaga wybrane funkcje edycyjne oraz wydalnie ułatwia przeszukiwanie biblioteki Maschine. ↓



(wystarczy przekręcić i wcisnąć). Można je także wykorzystać do korygowania głośności i stroju poszczególnych próbek. Szczepcie mówiąc, nie sądziłem, że tak często będę z niego korzystać.

W górnym lewym rogu w wersji Studio – i tylko w tej wersji – znajdziemy przyciski **ARRANGE** i **MIX**. W trybie edycji sekwencji na lewym ekranie widoczna jest cała sekwencja, na prawym jej wybrany fragment. Dzięki temu podczas nagrywania natychmiast widzimy, czy wbijane nutki znalazły się we właściwych miejscach, a zabiegi edycyjne, takie jak usuwanie czy przesuwanie nutek, są widoczne jak na dłoni. Dużej rozdzielczości wyświetlacze umożliwiły także prezentację scen.

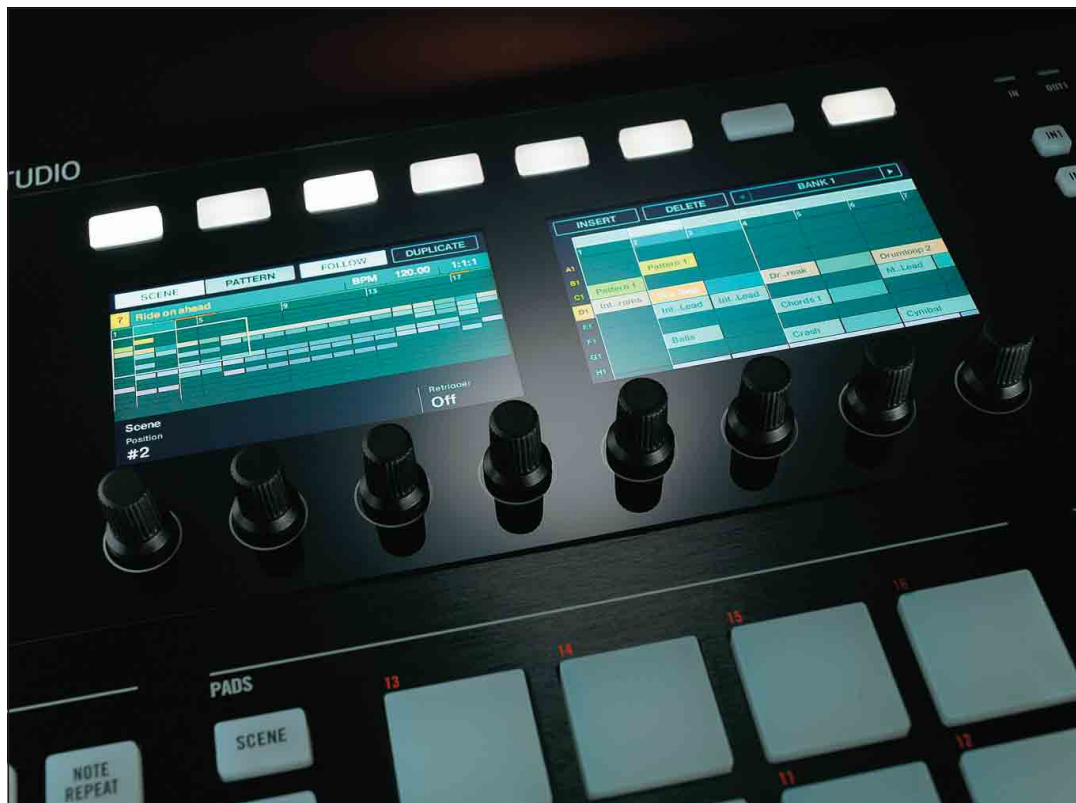
Sekcja transportu prezentuje się podobnie jak w poprzednich modelach, ale i tu widać zmiany. W miejscu przycisków tzw. funkcyjnych (inaczej przewijania) mamy włącznik metronomu (**METRO**) i przycisk ułatwiający oznaczenie fragmentów zapisu MIDI do edycji (**EVENTS**). Pady są identyczne jak w przypadku Maschine Mk II. Są czułe na siłę uderzenia i docisku, świecą paletą 16 kolorów. Kolory dla poszczególnych próbek/ścieżek ustalamy sami.

I jeszcze jeden, ale istotny detal: Maschine Studio wyposażono w bardzo solidne rozkładane nożki (od spodu), co pozwala umieścić pulpit pod odpowiednim kątem.

Aktualizować, czy nie?

Nowi użytkownicy mogą kupić Maschine wyłącznie z nową wersją oprogramowania. Dotychczasowi użytkownicy mają jednak trudny orzech do zgryzienia. Każdemu, kto kiedykolwiek próbował stworzyć coś więcej niż tylko szkielet za pomocą Maschine, musiały dać się we znaki ograniczenia związane z limitem grup i sposobem wykorzystania przez Maschine 1.x mocy obliczeniowej procesora. Wersja 2.0 takich ograniczeń nie ma. Jako użytkownik Maschine byłbym gotów zapłacić 99 euro wyłącznie za zrzucenie tych kajdanów!

Jeżeli ktoś myśli o tym, by porzucić przyzwyczajenia związane z korzystaniem z wtyczkowej postaci programu i skupić się na tworzeniu muzyki za pomocą Maschine, to nie sądzę, aby mógł oprzeć się pokusie aktualizacji. Nowe syntezatory perkusyjne i nowy kompresor (**Solid Buss Comp**) istotnie podnoszą wartość całego zestawu jako narzędzia autor-skich bitów.



Decydując się na aktualizację oprogramowania warto tylko pamiętać, że zostaje ona zapisana w ramach posiadanej licencji i nie może być przedmiotem odrębnej sprzedaży. Zamiast inwestować w stary kontroler, warto zatem rozważyć przesiadkę na nowy, w szczególności MK II lub Studio. Jako użytkownik wersji MK I, wyposażonej w pady świecące wyłącznie na pomarańczowo, muszę przyznać, że kolorowe pady wiele zmieniają. Nie chodzi tu tylko o funkcje czysto użytkowe, tj. możliwość oznaczenia brzmień danego rodzaju określonym kolorem, ale o ogólne wrażenia z gry. Intensywne kolory wzmocniają odczucie, że różne grupy dźwięków niosą ze sobą różną pokładę energii. Praca jest przyjemniejsza. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że kolory pobudzają kreatywność. Poza tym same pady są wykonane z lepszego materiału, są znacznie bardziej czułe i po prostu lepiej się na nich gra, a to wystarczający powód do rozważenia przesiadki na jeden z obecnie oferowanych kontrolerów.

Podsumowanie

Niewątpliwie Maschine to jeden z najszybciej rozwijających się systemów produkcji muzycznej. Liczba zmian wprowadzonych w serii poprzednich, darmowych aktualizacji oprogramowania jest imponująca. Przypomnę kilka z nich: możliwość przeniesienia zapisu MIDI i audio na ścieżki w wybranym DAW, obsługa formatu REX/RX2, opcje importu programów Akai, emulacja silników

konwersji analogowo-cyfrowej kultowych samplerów, funkcja 16 Levels znana z Akai MPC czy wreszcie obsługa instrumentów i efektów wtyczkowych innych firm. Prawie zapomniałbym, że w wersji 1.8 otrzymałem syntezator Massive oraz procesor Transient Master gratis! To dowodzi, że Native Instruments bardzo dba o rozwój tej platformy, co daje nadzieję na ekscytujące darmowe rozszerzenia dla użytkowników wersji 2.x. Chętnie widziałbym w nich efekty MIDI, rozbudowę funkcji Swing czy automatyczne przetwarzanie pętli. Nie zmienia to jednak faktu, że nowe oprogramowanie przynosi Maschine do zupełnie nowej dla tego systemu kategorii. Można śmiało nazwać ją samodzielnym systemem profesjonalnej produkcji muzyki elektronicznej.

Kiedy w 2009 roku na rynku pojawiła się pierwsza odsłona Maschine, określiłem ten system na łamach *EiS* mianem przełomowego, wróżąc mu wielką karierę. Kolejne jego wersje i szybko rosnąca baza użytkowników dowodzą, że nie pomyliłem się. Biorąc pod uwagę integrację sprzętu i oprogramowania, znakomitej jakości pady, możliwość pełnego wykorzystania mocy obliczeniowej komputera, niezwykle atrakcyjny pakiet instrumentów (w tym syntezatory perkusyjne) i doskonałą jakość zestawów perkusyjnych, a także ultraszybki system przeglądania presetów pochodzących ze wszystkich aktualnie oferowanych narzędzi NI, wnioskuję o przyznanie systemowi Maschine 2.0 znaku **Nasz Typ**. **EiS**

↑ Na lewym ekranie widoczna jest cała aranżacja, na prawym jej wybrany wycinek wraz z nazwami sekwencji.

- + doskonała integracja sprzętu i oprogramowania
- + czułe pady, płynnie działające enkodery
- + syntezatory perkusyjne
- + nieograniczona liczba grup, sekwencji i scen
- + wsparcie dla procesorów wielordzeniowych
- + bogaty pakiet instrumentów i efektów wtyczkowych
- + szybki system przeglądania presetów
- + intuicyjny sampling i precyzyjna obróbka próbek z poziomu kontrolera (Maschine Studio/Maschine Mk II)
- + precyzyjne koło Jog (Maschine Studio)
- + wysokiej rozdzielczości wyświetlacze (Maschine Studio)

- brak jakichkolwiek wtyczek MIDI
- mało intuicyjna obsługa torów wysyłkowych
- brak funkcji automatycznego dopasowania tempa pętli (tylko offline)