

# Don't mess with the Maschine

**De Maschine is niet alleen een drumcomputer, maar ook een controller en sampler. Klinkt ingewikkeld, maar echt: beats maken ging nog nooit zo snel en gemakkelijk.**

**SPECIFICATIES**

- controller met 16 aanslag- en drukgevoelige pads
- twee displays
- 11 draaiknoppen en 41 drukknoppen
- midi-in en -out
- voeding via usb2.0-aansluiting
- afmetingen: 32x30x60mm
- gewicht 1800 gram
- pattern based sequencer, 64 patronen per groep
- scene-functies voor complete songstructuur-programmering
- 21 ingebouwde effecten op sounds, groepen en master
- step sequencing, realtime recording, note repeat, slicing en automapping
- 5GB bibliotheek met meer dan 250 kits en 14.000 samples
- browser met tagging-opties
- sampling-optie, zowel van interne als externe bronnen
- automatisering opname en editing
- werkt standalone en als vst-, au- en rtas-plug-in
- volledig programmeerbare midicontrollerfunctie

door Stefan Robbers > stefan@interface.nl

**M**ens en machine, het is een merkwaardig stel. Machines zijn gemaakt door en voor mensen, maar boezemen ons vaak ook angst in. Denk maar aan al die sciencefictionfilms, waarin robots en computers de mens uiteindelijk noodlottig worden.

Nou, daar hoeven we ons bij de Maschine van Native Instruments gelukkig geen zorgen over te maken. Dit apparaat belooft ons juist extra gemak en plezier – of zoals NI het zelf noemt: 'total integration.' De Maschine is een hardwarecontroller die via een host-pc of -Mac draait op speciaal geschreven software – het is dus geen standalone-apparaat. De hardware bestaat uit een platte, vierkante kast (deels van plastic) met daarop zestien aanslag- en drukgevoelige drumpads, een flink aantal knoppen en twee lcd-schermen. Alles is netjes oranje en blauw verlicht. De controller is via usb verbonden met de pc of Mac en bevat ook nog een midi-in- en -uitgang.

**Principe**

De Maschine is in de eerste plaats een drumcomputer. Het idee is dat je de controller gebruikt om patronen te maken, geluiden te bewerken en complete songstructuren in elkaar te zetten. Het rekenwerk wordt daarbij door de computer gedaan. Het grote voordeel is dat je zo al spelende nieuwe ritmes bedenkt, deze meteen vastlegt en ze eenvoudig kunt koppelen aan nummers die je met je favoriete sequencer of externe apparaten maakt.

De software van Maschine draait standalone en kan de midiclock van externe midi-apparaten aansturen. Daarnaast is het ook mogelijk om de applicatie als vst-, rtas- of au-plug-in te gebruiken. Vrijwel de gehele bediening en visualisatie van de software vindt plaats op de controller zelf. Je hoeft de plug-in dus niet op het scherm open te houden om met Maschine te kunnen werken. Op je monitor is de informatie hooguit wat uitgebreider, wat soms handig is ter referentie. Als je dat prettig

vindt, is Maschine ook gewoon volledig vanaf het computerscherm te bedienen.

Langs de zestien pads bevindt zich een rij knoppen waarmee je naar verschillende onderdelen van het systeem springt. Op een aantal toetsen en op de pads zitten verder nog shift-functies voor aanvullende handelingen, zoals kopiëren en wissen. En zoals het een echte drumcomputer betaamt, is er ook nog een note repeat-knop.

**Opnamen**

Maschine is opgebouwd met acht banken van zestien pads, waarbij elke pad een 'sound' bevat. Deze bestaat uit een of meerdere samples, verdeeld over het toetsenbord of ingedeeld op aanslagsterkte. Per bank heb je de beschikking over 64 patronen. Ritmes kun je op verschillende manieren programmeren: door ze in record mode zelf op de pads in te drummen of met behulp van de step sequencer. Deze bereik je door op een pad te tikken en de step-toets op de controller in te drukken. De zestien pads geven vervolgens het patroon weer dat gespeeld wordt. Verlichte pads spelen de noot: door er opnieuw op te tikken, zet je de noot uit.

Tijdens het spelen is het mogelijk om met één druk op de knop te schakelen tussen record mode en step mode. Ook kun je snel een nieuw of ander patroon kiezen door de patternknop ingedrukt te houden en een van de pads aan te tikken. Zestien van de 64 patronen zijn tegelijk zichtbaar in het display; voor de andere moet je even scrollen.

Automatisering is zeer eenvoudig. Door aan een knop naar keuze te draaien en tegelijk de F2-toets vast te houden, wordt alles wat je doet opgenomen. Nadeel daarbij is dat je één hand kwijt bent aan het vasthouden van de knop. Alle opgenomen parameters verschijnen nadien in de patroonweergave op het scherm en zijn daar verder te editen.

**Sequencer**

Mensen die een compleet overzicht van alle sounds van een drumpatroon willen zien,

zullen hiervoor hun computerscherm moeten gebruiken. Voor het overige geven de schermen op de controller, in combinatie met de pads, voldoende informatie, en dat komt de bediening ten goede. Zo zijn zaken als de lengte van patronen, maatsort en kwantisering snel bereikbaar. Voor shuffling en volume heeft de controller aparte draaiknoppen. Acht andere draaiknoppen vervullen meerdere functies, waarbij de actuele functie altijd in het display wordt aangegeven – hetzelfde geldt voor de acht knoppen boven de displays.

Je kunt uiteraard ook een complete song maken met Maschine, met behulp van scenes. Per scene kun je bepalen welke patronen van welke groepen tegelijk spelen. Scenes zet je vervolgens achter elkaar en zo construeer je dan het complete muziekstuk. Scenes kunnen trouwens ook geloopt worden.

**Geluiden**

Maschine beschikt over een eigen browser, waarmee je projecten, patronen, sounds, effecten en samples kunt lezen en schrijven. De browser is onmisbaar bij het doorzoeken van de Maschine library, met daarin een even mooi als uitgebreid arsenaal aan sounds en patronen. Met behulp van de draaiknoppen op de controller kun je zoeken op stijlen en categorieën. Elk van de zestien pads binnen een groep beschikt over een sound, die bestaat uit een of meerdere samples. Het is ook mogelijk om een geluid aan een pad toe te wijzen, waarmee je vervolgens met de pads of met een extern toetsenbord een melodie kun spelen en opnemen. Dit is slim bedacht, omdat een lead, bassline of strings op deze manier deel kan uitmaken van een patroon zonder meer dan een pad in beslag te nemen.

Maschine beschikt ook nog eens over een zeer uitgebreide verzameling effecten, die je toe kunt wijzen aan sounds, groepen en aan de masteruitgang. De effecten zijn ook te automatiseren en te vormen, wat voor livemuzikanten natuurlijk een geweldige aanvulling is.

**Sampling**

Wil je meer dan de standaardbibliotheek, dan zijn er twee mogelijkheden: of je importeert een wav- of aiff-bestand, of je maakt zelf een sample. Voor het laatste is uiteraard een geluidskaart met audio-ingang nodig, die je selecteert vanuit Maschine. Je kunt de sampler



**INFO**  
 • Adviesprijs incl.: € 599,-  
 • Distributie: Amptec  
 • Internet: [www.nativeinstruments.com](http://www.nativeinstruments.com)



opdracht geven om boven een bepaald volume te beginnen met opnemen, of om een bepaald aantal maten vast te leggen. De opgenomen sample verschijnt in het rechter display, waar je hem verder kunt bewerken. Maschine beschikt over een zogenaamde slice-functie, waarbij de sample ontleed wordt in een aantal kleine stukjes – naar keuze volgens een instelbaar grid van bijvoorbeeld zestiende noten of naar transient. Alvorens hem in te delen zoekt Maschine naar pieken in de sample. Er staat dan meteen een midisequence in het patroon, dat de sample keurig op volgorde afspeelt.

Zelfgemaakte samples kun je toevoegen aan de bibliotheek. Om het zoeken te vergemakkelijken kun je daarbij tags opgeven. Qua import en export is Maschine helaas wat beperkt. Midi- of rex-bestanden worden bijvoorbeeld niet ondersteund. Verrassend genoeg kun je ook geen NI Battery- of Kontakt-geluiden inladen.

**Integratiebeleid**

Nu we het toch over uitwisseling hebben: als plug-in integreert Maschine uitstekend in een computersequencer. Het is echter niet mogelijk om patterns uit Maschine over te zetten naar je sequencer, of om patterns aan te sturen vanuit de host sequencer. Wat wel kan, is via program changes de scenes aanroepen, maar dat zal vaak te beperkt zijn. Maschine is nu eenmaal pattern based en als je deze patronen gebruikt in een grotere

muziekproductie, dan ontstaat al snel de wens ze op een gemakkelijke manier vanuit de computer aan te kunnen sturen, bijvoorbeeld door ze te triggeren met een midi-noot. Maar dat gaat dus niet. Wel weer erg nuttig qua integratie is dat je Maschine niet alleen als drumcomputer kunt gebruiken, maar ook als midicontroller. Daarmee verandert de unit in een compleet programmeerbare knoppenbak, waarmee je andere midi-apparatuur en computersoftware kunt bedienen.

**Conclusie**

Het concept achter Maschine is redelijk uniek. De hardware kan de software vrijwel volledig besturen en biedt zo de mogelijkheid om snel en met veel plezier drumpatronen te bedenken en vast te leggen. Ideaal voor tijdens liveoptredens, maar ook voor in de studio. Het is geen vervanger of kloon van een MPC of een andere drumcomputer. Het idee achter Maschine is om beatmakers een combinatie te geven van hun oude vertrouwde drumcomputer en een computerproductie-omgeving. Daar is Native Instruments groten-deels in geslaagd. Er blijven nog wat wensen

over, met name op het gebied van uitwisseling van informatie met sequencersoftware. Maar met Maschine kunnen we gelukkig ook heel veel wél, en dat op een snel te leren, uitnodigende manier, zonder te veel gestaar naar schermen en gepiel met stuken. Daarmee is Maschine een geweldig stuk gereedschap voor elke beats producerende muzikant met pc of Mac. ■

**HET OORDEEL**

- + aanslag- en drukgevoelige drumpads
- + uitgekende patrooneditor en sequencer
- + uitgebreide effectsectie
- + eenvoudige automatisering
- + bijna volledige hardwarecontrole softwarefeatures
- + bruikbaar als midicontroller
- geen dataoverkeer van/naar softwaresequencers
- mute en solo niet recordable
- import- en exportfuncties beperkt