OMASCHINE



THE FUTURE OF SOUND

Sommario

| 1. Esclusione di responsabilità 1 |
|--|
| 2. Nuove funzionalità in MASCHINE 2.12 2 |
| 3. Lavorare con pattern e clip |
| 3.1. Panoramica di modelli e clip |
| 3.1.1. Creazione di una clip 4 |
| 3.1.2. Eliminazione di una clip5 |
| 3.1.3. Raddoppiare una clip5 |
| 3.1.4. Duplicazione di una clip5 |
| 3.1.5. Cancellazione di una clip6 |
| 3.1.6. Regolazione della lunghezza di una clip6 |
| 3.1.7. Regolazione dell'inizio di una clip7 |
| 3.1.8. Riposizionamento di una clip7 |
| 3.1.9. Rinominare una clip8 |
| 3.1.10. Colorare una clip |
| 3.2. Conversione di modelli in clip9 |
| 3.2.1. Conversione di un singolo pattern in una clip |
| 3.2.2. Conversione di una scena in clip9 |
| 3.2.3. Conversione della parentesi graffa in clip |
| 3.3. Commutazione della messa a fuoco tra pattern e clip |
| 3.4. Inserimento di scene in un arrangiamento come clip |
| 4. Nuove funzionalità in MASCHINE 2.10 |
| 4.1. Modelli di crescita automatica12 |
| 4.2. Scostamento modello 12 |
| 4.3. Indicatore di posizione Smart Strip14 |

1. DISCLAIMER

Le informazioni contenute in questo documento sono soggette a modifiche senza preavviso e non rappresentano un impegno da parte di Native Instruments GmbH. Il software descritto da questo documento è soggetto a un contratto di licenza e non può essere copiato su altri supporti. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o altrimenti trasmessa o registrata, per qualsiasi scopo, senza previa autorizzazione scritta da parte di Native Instruments GmbH, di seguito denominata Native Instruments.

"Native Instruments", "NI" e i loghi associati sono marchi (registrati) di Native Instruments GmbH.

Mac, macOS, GarageBand, Logic e iTunes sono marchi registrati di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e in altri paesi.

Windows e DirectSound sono marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

Ableton Live™ e LINK™ sono marchi di Ableton AG.

ASIO e VST sono un marchio e un software di Steinberg Media Technologies GmbH.

Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi proprietari e il loro utilizzo non implica alcuna affiliazione o approvazione da parte degli stessi.

Documento scritto da David Gover Versione

sistema MASCHINE+: 1.2.13 Versione software

MASCHINE: 2.12 (09/2020)

Un ringraziamento speciale al Beta Test Team, che è stato inestimabile non solo nel rintracciare i bug, ma anche nel rendere questo prodotto migliore.

2. NUOVE FUNZIONALITÀ IN MASCHINE 2.12

Questo Addendum descrive le nuove funzionalità che sono state aggiunte ai seguenti prodotti:

- Software MASCHINE
- MASCHERA+
- MACCHINA MK3
- MASCHINE STUDIO

Queste nuove funzionalità includono:

 clip: Ora puoi iniziare a lavorare su una canzone direttamente sulla timeline senza dover creare scene e pattern. Questo viene fatto allo stesso modo delle DAW basate sulla timeline, quindi puoi registrare o aggiungere note MIDI direttamente sulla timeline e riposizionare liberamente i tuoi contenuti. Crea transizioni tra le scene, apporta variazioni uniche ai pattern, registra il MIDI direttamente nell'arrangiamento completo e aggiungi liberamente l'audio ovunque ti serva. Non c'è bisogno di preoccuparsi, anche il flusso di lavoro MASCHINE basato su pattern esistente con cui hai familiarità è stato preservato per consentirti di lavorare nel modo che preferisci.

Convenzioni documentali

Si prega di notare che questo documento si riferisce al **IDEE (canzone)** come si trova su MASCHINE+, tuttavia, se possiedi MASCHINE MK3 questo pulsante è etichettato **arrangiatore**, e su MASCHINE STUDIO **ORGANIZZARE.** I nomi di questi pulsanti si riferiscono tutti alla stessa funzionalità.

Disponibilità

MASCHINE 2.12 è disponibile per il download da Native Access. Se possiedi MASCHINE+ assicurati di eseguire un aggiornamento del sistema tramite la pagina Impostazioni.

3. LAVORARE CON MODELLI E CLIP

MASCHINE è ottimo per sperimentare idee. Puoi iniziare con il più semplice dei battiti e costruire da lì. Aggiungere nuovi Pattern e creare variazioni è il primo passo per sviluppare la tua traccia. Sia che tu voglia utilizzare il tradizionale flusso di lavoro basato su Pattern come blocchi di costruzione o utilizzare direttamente le clip nella vista Song, MASCHINE offre il massimo in termini di flessibilità.

3.1. Panoramica di modelli e clip

Puoi costruire la tua Song in MASCHINE usando Pattern o Clip, o una combinazione di entrambi. I modelli e le clip hanno ciascuno i propri vantaggi a seconda del flusso di lavoro e degli obiettivi preferiti.

Le clip esistono solo nella vista Brano (timeline) e sono univoche, mentre i Pattern sono oggetti referenziati che esistono sia nella vista Idee che nella vista Brano. Ciò significa che i pattern sono ottimi quando si desidera creare sequenze da un'unica fonte e le clip offrono flessibilità quando sono necessari brani sonori unici e unici che possono essere posizionati liberamente sulla timeline. Pertanto, se si copia una clip in più posizioni e si modifica una delle clip, viene modificata solo quella modificata. Tuttavia, se si utilizza un Pattern in più posizioni e si modifica un Pattern, tutte le occorrenze di questo Pattern vengono modificate (a meno che non si utilizzi la funzione "rendi unico" o si converta in anticipo in una Clip). Per una maggiore flessibilità, le clip possono essere posizionate e spostate liberamente lungo la timeline. Possono essere parte di una sezione, ma possono anche esistere al di fuori di una sezione o estendersi su più sezioni.

Per riassumere, ecco una panoramica delle nozioni di base su Pattern e Clip:

- Entrambi contengono eventi (detti anche "note") che compongono un groove o una frase musicale utilizzando i Sound del Group selezionato.
- Entrambi contengono anche dati di modulazione (se presenti) che modificano il valore dei parametri in quel Gruppo o uno qualsiasi dei suoi Sound.
- Entrambi possono essere modificati nell'Editor, tuttavia, nell'Editor apparirà solo il Pattern o la Clip selezionati.

Modelli contro clip

Questa sezione fornisce una panoramica delle differenze tra modelli e clip.

modelli

Ecco le caratteristiche di Patterns:

- I modelli esistono nella vista Idee e nella vista Canzone. Fungono da elementi costitutivi per lo sviluppo di idee nella vista Idee e possono essere aggiunti alle Scene nella vista Canzone per creare un arrangiamento.
- Potete fare riferimento allo stesso Pattern in Scene differenti. Quando si modifica un Pattern nell'Editor di Pattern, tutti i riferimenti a questo Pattern vengono aggiornati nella vista Song (a meno che non si utilizzi la funzione "rendere unico" o si converta in anticipo in una Clip).
- Quando vengono aggiunti alla vista Song, i Pattern mantengono una posizione fissa sulla timeline dell'arrangiamento relativo alla Scena.
- Un Pattern può essere convertito in una Clip. Questo crea una versione unica del Pattern che può essere posizionata liberamente sulla timeline dell'arranger.

- È possibile aggiungere a una scena un solo pattern di ciascun gruppo.
- Un Pattern appartiene ad un Group e viene salvato insieme al Group. Ogni Gruppo può avere un numero illimitato di Pattern.

clip

Ecco le caratteristiche di Clips:

- Le clip esistono solo nella vista Song. Le clip possono essere utilizzate in aggiunta ai pattern. Sono ottimi per aggiungere, ad esempio, suoni one-shot, transizioni e voci, ecc.
- A differenza dei Pattern, sono entità uniche che possono essere posizionate e spostate liberamente lungo la timeline dell'arranger nella vista Song.

• Se si copia una clip in più posizioni e si modifica una clip, verrà modificata solo quella modificata.

• Possono essere parte di una sezione, ma possono anche esistere al di fuori di una sezione o estendersi su più sezioni.

• Ogni volta che una clip viene posizionata sopra un pattern, si sentirà solo la clip.

• Nella vista Song, le clip appaiono in un colore completamente saturo, mentre i pattern avranno uno stato di colore leggermente attenuato.

3.1.1. Creazione di una clip

È possibile creare una nuova clip in qualsiasi punto dell'arrangiatore nella vista Song.

Per creare una nuova clip nella vista Song:

- 1. Fare doppio clic in qualsiasi punto dell'arrangiatore per creare una nuova clip. Viene creata una nuova clip e gli eventi possono essere aggiunti nell'editor. In alternativa, puoi anche fare clic con il pulsante destro del mouse sull'arrangiatore e
- 2. selezionareCreare nel menu contestuale.



Le clip possono anche essere create direttamente sopra i Pattern. In questo caso, ascolterai la clip solo durante la riproduzione.

Per creare una clip nell'Arranger:

- 1. tenere premuto MAIUSC + IDEE (canzone).
- 2. Quindi premere il pulsante 2 (CANZONE) per selezionare la vista Song.
- 3. Premere il pulsante 2 (CLIP) per selezionare Clip. Premere il pulsante 5 (
- CREARE) per creare una nuova clip. Viene creata una nuova clip nell'Arranger.

In alternativa, puoi accedere alla vista Clip come segue:

- 1. Premere MAIUSC + MODELLO.
- 2. Rilascio CAMBIO.

3. Premere il pulsante 5 (CREARE).

Puoi bloccare la pagina Clip premendo il pulsante 1.

3.1.2. Eliminazione di una clip

Le clip possono essere eliminate dall'Arranger e dall'editor nella vista Song. Per

eliminare una clip nel software:

1. Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla clip che si desidera eliminare.

2. Nel menu contestuale, seleziona Elimina, oppure premere [Indietro] sulla tastiera del tuo computer.

Per eliminare una clip:

...

- 1. stampa MAIUSC + MODELLO.
- 2. pubblicazione **CAMBIO**.
- 3. Premere il pulsante 6 (ELIMINA).

3.1.3. Raddoppiare una clip

La dimensione di una clip può essere raddoppiata nella vista Song.

Per raddoppiare la lunghezza di una clip nel software:

1. Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla clip che si desidera raddoppiare.

2. Nel menu contestuale, seleziona Doppio.

Per raddoppiare la lunghezza di una clip:

- 1. stampa **MAIUSC + MODELLO**.
- 2. pubblicazione CAMBIO.
- 3. Premere il pulsante 3 (DOPPIO).

3.1.4. Duplicazione di una clip

L'utilizzo della funzione di duplicazione consente di eseguire una copia di una clip.

Per duplicare una clip nel software:

- 1. Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla clip che si desidera
- 2. duplicare. Nel menu contestuale, selezionaDuplicare.



Puoi anche duplicare una clip tenendo premuto [Alt] sulla tastiera del computer mentre fai clic e trascini la clip che desideri copiare.

Per duplicare una clip:

- 1. stampa MAIUSC + MODELLO.
- 2. pubblicazione CAMBIO.
- 3. Premere il pulsante 4 (DUPLICARE).

3.1.5. Cancellazione di una clip

La cancellazione di una clip consente di rimuovere tutti i suoi eventi, lasciando la clip vuota. Per

cancellare una clip:

- 1. Fare clic sulla clip che si desidera cancellare.
- 2. Fare clic con il tasto destro e selezionare Chiaro dal menu contestuale.

Per cancellare una clip nella vista Song:

- 1. Selezionare la clip che si desidera cancellare utilizzando i pulsanti Pagina sinistro e destro (pulsanti freccia).
- 2. Premere MAIUSC + pad 9.

3.1.6. Regolazione della lunghezza di una clip

Nella vista Song, puoi regolare la lunghezza di una clip. Quando si regola la lunghezza, si aggancia alla posizione più vicina sulla griglia, utilizzando il valore corrente di Arrange Grid. Puoi sovrascrivere la griglia tenendo premuto Maiusc mentre trascini la clip.

Per regolare la lunghezza di una clip nel software.

- 1. Fare clic e trascinare la parte finale della clip a sinistra oa destra.
- 2. Premere Maiusc per sovrascrivere la griglia e regolarla a intervalli più piccoli.

Per regolare l'inizio di una clip sull'arranger:

- 1. tenere premuto MAIUSC + IDEE (canzone).
- 2. Quindi premere il pulsante 2 (CANZONE) per selezionare la vista Song.
- 3. Premere il pulsante 2 (CLIP) per selezionare Clip.
- 4. Utilizzare il pulsante Pagina per selezionare la clip che si desidera regolare.
- 5. Ruotare la Manopola 4 per regolare la lunghezza della Clip selezionata. La lunghezza della clip viene regolata.

Per regolare l'inizio di una clip nella vista Clip:

- 1. stampa MAIUSC + MODELLO.
- 2. pubblicazione CAMBIO.
- 3. Ruota la manopola 4.

La lunghezza della clip viene regolata.

3.1.7. Regolazione dell'inizio di una clip

Nella vista Song, puoi regolare l'inizio di una clip. Quando si regola il punto iniziale, si aggancia alla posizione più vicina sulla griglia, utilizzando il valore corrente di Disponi griglia.

Per regolare l'inizio di una clip nel software:

• Fare clic e trascinare la parte iniziale della clip e trascinarla a sinistra oa destra.



Stampa [**Cambio**] sulla tastiera del computer per ignorare la griglia dell'arrangiatore e regolare la clip a intervalli più piccoli.

Per regolare l'inizio di una clip sull'arranger:

- 1. tenere premuto MAIUSC + IDEE (canzone).
- 2. Quindi premere il pulsante 2 (CANZONE) per selezionare la vista Song.
- 3. Premere il pulsante 2 (CLIP) per selezionare Clip.
- 4. Utilizzare il pulsante Pagina per selezionare la clip che si desidera
- 5. regolare. Ruotare la Manopola 3 per regolare l'inizio della Clip

selezionata. L'inizio della clip viene regolato.

Per regolare l'inizio di una clip nella vista Clip utilizzando l'hardware:

- 1. stampa MAIUSC + MODELLO.
- 2. pubblicazione CAMBIO.
- Ruota la manopola 3.
 L'inizio della clip viene regolato.



stampa CAMBIO per sovrascrivere la Griglia Arranger e regolare la Clip in intervalli più piccoli.

3.1.8. Riposizionamento di una clip

Nella vista Song, una Clip può essere spostata in una posizione diversa all'interno dello stesso Group. Ciò ti consente di posizionare una clip esattamente dove preferisci sulla timeline della tua canzone. Quando sposti una clip, si aggancia alla posizione più vicina utilizzando il valore corrente di Arrange Grid. Puoi sovrascrivere la Griglia di disposizione e regolare la Clip in intervalli più piccoli tenendo premuto [**Cambio**] sulla tastiera del computer durante il trascinamento.

Per riposizionare una clip nel software.

• Fare clic e trascinare la clip a sinistra oa destra nell'Arranger per riposizionarla all'interno della corsia di gruppo.

Per riposizionare una clip sull'arranger:

- 1. tenere premuto MAIUSC + IDEE (canzone).
- 2. Quindi premere il pulsante 2 (CANZONE) per selezionare la vista Song.
- 3. Premere il pulsante 2 (CLIP) per selezionare Clip.
- 4. Utilizzare il pulsante Pagina per selezionare la clip che si desidera regolare.
- 5. Ruotare la Manopola 1 per riposizionare la Clip selezionata.

La clip viene spostata nella posizione selezionata.

Per riposizionare una clip nella vista Clip:

- 1. stampa MAIUSC + MODELLO.
- 2. pubblicazione CAMBIO.
- 3. Se necessario, premere il pulsante Page sinistro per accedere alla pagina 1.
- 4. Ruotare la manopola 1.

La clip viene spostata nella posizione selezionata.

3.1.9. Rinominare una clip

Le clip possono essere rinominate nella vista Brano per sostituire il nome predefinito con un nome personalizzato di tua scelta.

Per rinominare una clip nel software:

- 1. Fare doppio clic sulla clip o fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare Rinomina dal menu di scelta rapida.
- 2. Digitare un nome e premere [**Accedere**] sulla tastiera del computer per confermare (o premere [**Esc**] per annullare le modifiche).



Puoi anche usare [cmd + R] su macOS o [Ctrl + R] su Windows per rinominare una clip selezionata.

Per rinominare una clip:

- 1. tenere premuto MAIUSC + MODELLO.
- 2. Premi il Pad della Clip a cui vuoi dare un nome. Quindi
- 3. premere il pulsante 5 (**RINOMINARE**).
- 4. Immettere un nuovo nome per la clip spostando e ruotando l'encoder 4-D. Premi il
- 5. pulsante 8 per rinominare la clip.

3.1.10. Colorare una clip

Per impostazione predefinita, le Clip assumono il colore del Gruppo a cui appartengono, ma puoi adattare il colore di ogni singola Clip alle tue esigenze.

Per colorare le clip nel software:

1. Fare clic sulla clip che si desidera colorare.

2. Fare clic con il tasto destro e selezionare **Colore** dal menu contestuale.

3. Seleziona un nuovo colore.

Per cambiare il colore di una clip usando il tuo hardware:

- 1. stampa **MAIUSC + MODELLO**.
- 2. pubblicazione CAMBIO.
- 3. Premere il pulsante della pagina di destra per accedere alla pagina 2.
- 4. Ruotare la manopola 1 (Colore).

Puoi bloccare la pagina Clip premendo il pulsante 1.

3.2. Conversione di modelli in clip

È possibile convertire i Pattern in Clip in vari modi:

- Convertire modelli singoli in clip. Per ulteriori informazioni, vedereConversione di un singolo pattern in una clip.
- · Convertire i modelli con una scena in clip. Per ulteriori informazioni, vedereConversione di una scena in clip
- Convertire i modelli all'interno della parentesi graffa in clip. Per ulteriori informazioni, vedereConversione della parentesi graffa in clip.

3.2.1. Conversione di un singolo pattern in una clip

Un singolo pattern può essere convertito in una clip utilizzando il menu contestuale.

Per convertire un pattern in una clip nel software:

1. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul modello che si desidera convertire e selezionare **Converti in clip** dal menu contestuale.



Puoi anche usare la scorciatoia da tastiera **Ctrl + . (**Windows) o **cmd + . (**macOS) per convertire il Pattern selezionato in una Clip.

3.2.2. Conversione di una scena in clip

Tutti i modelli all'interno di una scena possono essere convertiti in clip utilizzando il menu contestuale.

Per convertire una scena in una clip nel software:

1. Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scena che si desidera convertire e selezionare **Converti in clip** dal menu contestuale.



Puoi anche usare la scorciatoia da tastiera **Ctrl + . (**Windows) o **cmd + . (**macOS) per convertire la scena selezionata in clip.

Per convertire i pattern all'interno di una scena in clip utilizzando l'hardware:

- 1. stampa MAIUSC + SCENA (Sezione).
- 2. Ruota la manopola 2 per selezionare la scena che desideri convertire.
- 3. Premere il pulsante 3 (CONVERTIRE).La scena viene convertita in clip e aggiunta alla vista Song.

3.2.3. Conversione della parentesi graffa in clip

Tutti i pattern all'interno del ciclo loop possono essere convertiti in clip utilizzando il menu

contestuale. Per convertire i modelli all'interno del ciclo loop in clip nel software:

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla parentesi graffa e selezionare **Converti in clip** dal menu contestuale.

 \bigcirc

Puoi anche usare la scorciatoia da tastiera **Ctrl + . (**Windows) o **cmd + . (**macOS) per convertire i modelli all'interno del ciclo di parentesi una volta selezionato.

Per convertire i modelli all'interno della parentesi graffa in clip:

- 1. tieni premuto MAIUSC + RIAVVIA (Loop).
- 2. Premere il pulsante 3 (CONVERTIRE).

Tutti i pattern all'interno del ciclo loop vengono convertiti in clip.

3.3. Passaggio del focus tra pattern e clip

Quando organizzi la tua canzone nella vista Canzone potresti dover spostare il focus tra la modifica di Pattern o Clip. Quando cambi il focus, il contenuto del Pattern o Clip selezionato diventa automaticamente disponibile nell'Editor. Qui puoi modificare i tuoi contenuti come richiesto. Inoltre, noterai che le clip possono anche essere spostate liberamente qui (anche nell'Arranger) e posizionate ovunque sulla timeline.

Per passare dalla modifica dei pattern alle clip nella vista Song:

Stampa [C] sulla tastiera del tuo computer.
 Il software commuta il focus tra il Pattern (nell'ultima Sezione selezionata) e l'ultima Clip selezionata.

3.4. Inserimento di scene in un arrangiamento come clip

Una volta che sei soddisfatto di una scena, puoi inserirla direttamente come clip nel tuo arrangiamento nella vista Song. Per inserire una scena come clip nell'arrangiamento:

- 1. Nella vista Canzone, fai clic con il pulsante destro del mouse alla fine dell'intestazione della sezione e seleziona Inserisci come clip.
- 2. Quindi selezionare il nome della scena che si desidera inserire come clip.

La scena viene inserita nell'arrangiamento come clip.

Per inserire una scena nell'arrangiamento come clip:

- 1. tenere premuto MAIUSC + IDEE (canzone).
- 2. Quindi premere il pulsante 1 (IDEE) per accedere alla vista Idee. tieni
- 3. premuto**SCENA (Sezione)** per accedere alla modalità Scena. Premere il
- 4. pulsante 3 (AGGIUNGERE).
- 5. Premere il pad corrispondente alla scena che si desidera aggiungere. Puoi farlo più di una volta, toccando una serie di pad aggiungerai tutte quelle scene in sezioni alla fine dell'Arranger in un rapido passaggio.

4. NUOVE FUNZIONALITÀ IN MASCHINE 2.10

Le seguenti nuove funzionalità sono state aggiunte a MASCHINE:

- Modelli di crescita automatica
- Compensazione del motivo
- Indicatore di posizione del modello

4.1. Modelli di crescita automatica

Modelli di crescita automatica consente di registrare modelli di lunghezza indefinita. Ciò significa che quando l'ispirazione colpisce, puoi catturare rapidamente un'idea senza dover impostare in anticipo una lunghezza del modello. Inizia semplicemente a registrare e la lunghezza del pattern aumenterà fino a quando non smetterai di registrare, permettendoti di mantenere il tuo flusso creativo.

Al termine della registrazione, qualsiasi silenzio alla fine del pattern verrà automaticamente tagliato alla misura più vicina (la quantizzazione può essere regolata tramite le impostazioni della griglia). Puoi quindi definire l'inizio del tuo pattern e impostarne la lunghezza, per scegliere la registrazione o la parte che ti è piaciuta di più.

Impostazione del modello di crescita automatica nelle preferenze

I modelli di crescita automatica sono abilitati per impostazione predefinita a meno che la lunghezza del modello non venga modificata manualmente prima della registrazione. Tuttavia, i modelli di crescita automatica possono essere abilitati/disabilitati nella pagina Preferenze del software.

Per abilitare/disabilitare i modelli di crescita automatica dal software:

- 1. Selezionare File poi Preferenze.
- 2. Nella finestra di dialogo Preferenze, seleziona Predefinito.
- 3. Controlla il Sviluppa modelli durante la registrazione casella di controllo.

L'aumento automatico dei modelli è abilitato per impostazione predefinita, ma se si seleziona una lunghezza del modello definita, viene automaticamente disabilitato per il modello selezionato. Se desideri utilizzare di nuovo la crescita automatica, seleziona un altro motivo o premi**MAIUSC +** pad **1** sul controller per annullare la selezione della lunghezza del motivo fino a quando non torni a **Auto**.

4.2. Compensazione del motivo

Dopo aver registrato il pattern e definito un intervallo di riproduzione utilizzando i parametri Inizio e Lunghezza, è anche possibile definire un offset iniziale e spostare l'intervallo di riproduzione regolando il parametro Posizione.

Il parametro Position ti consente di spostare liberamente l'intervallo di riproduzione in tutto il pattern utilizzando il controller MASCHINE o trascinando l'intervallo di loop utilizzando il mouse nel software. Gli eventi al di fuori dell'intervallo di riproduzione non vengono eliminati e possono essere nuovamente inclusi nel pattern modificando la posizione di inizio o regolando la lunghezza dell'intervallo di riproduzione.

| | | | | 2 | | 3 | | | |
|-------|----------------------------------|-----------|---------|-------------|---|---------|--|--|--|
| 100 | 0Sonnen Kit 🔹 🔻 | Pattern 4 | | | | | | | |
| . 🖷 🗄 | | | 1.3 | 1.4 | 2 | 2.2 | | | |
| 1 | Kick 1000Sonnen 1 | | | | | | | | |
| 2 | Clap 1000Sonnen 1 <mark>"</mark> | | | | | | | | |
| 3 | OpenHHSonnen 1 _ | | | | | | | | |
| 4 | OpenHHSonnen 2 _ | | | | | | | | |
| 5 | Kick 1000Sonnen 2 📗 | | | | | | | | |
| 6 | Snare 10Sonnen 1 | | | | | | | | |
| 7 | Tom 1000Sonnen 1 | | | | | | | | |
| 8 | Tom 1000Sonnen 2 🔒 | | | | | | | | |
| 9 | Perc 1000Sonnen 1 | | | | | | | | |
| 10 | Perc 1000Sonnen 2 | | | | | | | | |
| 11 | Drums[1Sonnen 1 " | | | *··· | | | | | |
| 12 | Hihat[12Sonnen 1 " | | ++ | • | • | | | | |
| 13 | Noise 1000Sonnen | | | | | | | | |
| 14 | Chord[100Sonnen | | | | | | | | |
| 15 | Lead 1000Sonnen | | | | | | | | |
| 16 | Bass D 1000Sonnen | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Panoramica dei localizzatori e del campo di gioco (1) Localizzatore

sinistro (Parametro iniziale) (2) Ripetizione loop intervallo di

riproduzione (parametro Posizione) (**3)** Localizzatore destro

(parametro Lunghezza)

Regolazione dell'intervallo di riproduzione di un pattern utilizzando il software

- 1. Per regolare la posizione iniziale, trascina il localizzatore sinistro verso sinistra o verso destra. Per
- 2. regolare la lunghezza, trascina il localizzatore destro verso sinistra o verso destra.
- 3. Per regolare la posizione del motivo e creare un offset, trascina il ciclo continuo a sinistra oa destra.



stampa **CAMBIO** sulla tastiera del computer per regolare i valori con incrementi più piccoli.



È inoltre possibile regolare numericamente l'inizio e la lunghezza dell'intervallo di riproduzione utilizzando il tasto Inizio e Lunghezza campi in alto a destra dell'Editor dei modelli.

Regolare l'intervallo di riproduzione di un pattern usando MASCHINE

- 1. stampa **MODELLO**.
- 2. Selezionare il pattern che si desidera modificare premendo il relativo pad. Per regolare la
- 3. posizione iniziale dell'intervallo di riproduzione, ruotare la manopola 3 (INIZIO).
- 4. Per regolare la lunghezza dell'intervallo di riproduzione, ruotare la manopola 4 (LUNGHEZZA).
- 5. Per regolare la posizione dell'intervallo di riproduzione e creare un offset, ruotare la manopola 1 (POSIZIONE).

stampa **CAMBIO** per regolare i valori con incrementi più piccoli.

Regolare l'intervallo di riproduzione di un pattern usando MASCHINE MIKRO

- 1. stampa **MODELLO**.
- 2. Selezionare il pattern che si desidera modificare premendo il relativo pad.
- 3. Per regolare la posizione iniziale dell'intervallo di gioco, premere una volta il pulsante freccia destra per selezionare **Inizio**, quindi girare l'Encoder.
- 4. Per regolare la lunghezza dell'intervallo di riproduzione, premere ancora una volta il pulsante freccia destra per selezionare Lunghezza, quindi girare l'Encoder.
- 5. Per regolare la posizione dell'intervallo di riproduzione e creare un offset, premere due volte la freccia sinistra per selezionare **Posizione**, quindi girare l'Encoder.



stampa CAMBIO per regolare i valori con incrementi più piccoli.

4.3. Indicatore di posizione della striscia intelligente

I LED della Smart Strip su MASCHINE MK3 e MASCHINE MIKRO MK3 sono stati aggiornati per mostrare la posizione della testina all'interno di un pattern o di una canzone.

- Nella vista Idee, i LED Smart Strip indicano la posizione della testina di riproduzione all'interno del pattern selezionato durante la riproduzione e la registrazione.
- Nella vista Brano, i LED Smart Strip indicano la posizione della testina di riproduzione all'interno del brano.

Questa funzione fornisce un ottimo feedback visivo per aiutare il tuo tempismo durante la registrazione o la commutazione dei pattern durante un live set.



Questa funzione non è disponibile quando sono in uso le modalità Smart Strip (Pitch, Mod, Perform e Notes).