



THE FUTURE OF SOUND

Le informazioni Per Contenute in this documento Sono soggette a modifiche senza Preavviso e non rappresentano un impegno da parte di Native Instruments GmbH. Il software descritto in this documento E soggetto a un Accordo di Licenza e non PUÒ Essere copiato su supporti Altri. Nessuna parte di this Pubblicazione PUÒ Essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, a Qualsiasi Scopo, senza previa Autorizzazione scritta da Native Instruments GmbH, di Seguito denominato Native Instruments.

"Native Instruments", "ni" ei loghi associati Sono marchi (registrati) di Native Instruments GmbH.

ASIO, VST, HALion e Cubase Sono marchi registrati di Steinberg Media Technologies GmbH.

Tutti Gli Altri nomi di prodotti e società Sono marchi o marchi ™ registered® dei rispettivi proprietari. L'uso di Loro non implica Alcuna Affiliazione con o approvazione da parte Loro.

Documento Scritto da: David Gover e Nico Sidi. Versione Software: 2.7.6

(05/2018) hardware version: MASCHINE MK3

Un ringraziamento speciale al Test Team Beta, Che erano Preziosa Non Solo individuare Gli Errori, ma nel prezzo this un prodotto Migliore.

NATIVE INSTRUMENTS GmbH Schlesische Str. 29-30 D-10997

Berlino Germania

www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc. 6725 Sunset Boulevard 5th Floor Los Angeles, CA

90028 STATI UNITI D'dell'America

www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS KK

YO costruzione 3F Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku, Tokyo 150-0001 Giappone

www.native-instruments.co.jp

www.native-instruments.com

18 Phipp Via Londra EC2A 4NU UK

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

www.native-instruments.co.uk

| NATIVE INSTRUMENTS FRANCIA SARL | SHENZHEN NATIVE INSTRUMENTS Company Limited | | |
|---------------------------------|---|--|--|
| 113 Rue Saint-Maur 75011 Parigi | 203B e 201B, Nanshan E-Commerce di Base di Servizi Innovativi | | |
| Francia | | | |
| | Shi Yun Road, Shekou, Nanshan, Shenzhen in Cina | | |

www.native-instruments.com



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2018. Tutti i diritti riservati.

Sommario

| 1 Benvenuti in M | ASCHINE | | 24 |
|-------------------|---------------------|--|---------------------|
| 1.1 | MASCHINE Docu | mentazione | 25 |
| 1.2 | Convenzioni del d | ocumento | |
| 1.3 | Le Nuove Funzion | alità di MASCHINE 2.7.4 | |
| 1.4 | Le Nuove Funzion | alità di MASCHINE 2.7.3 | |
| 2 Concetti di Bas | se | | . 33 |
| 2.1 | Nomi Important | i e Concetti | |
| 2.2 | Regolare l'interfac | cia utente MASCHINE | 36 |
| | 2.2.1 | REGOLAZIONE della Dimensione del Interface | 36 |
| | 2.2.2 | Il passaggio di tra idee Visualizza E Arrangiatore View | |
| | 2.2.3 | Mostra / nascondi Browser | |
| | 2.2.4 | Minimizzando il Mixer | |
| | 2.2.5 | Mostra / nascondi Controllo corsia | 39 |
| 2.3 | Operazioni com | uni | 40 |
| | 2.3.1 | Utilizzando l'push encoder 4-direzionale | |
| | 2.3.2 | Una segnare Modalità sul controller di | 41 |
| | 2.3.3 | Annulla Ripristina | |
| | 2.3.4 | Lista Overlay per selettori | 44 |
| | 2.3.5 | Zoom e scorrimento Sovrapposizioni | |
| | 2.3.6 | Concentrandosi su un gruppo o un Suono | |
| | 2.3.7 | Passaggio dal Maestro, gruppo e Livello sonoro | 51 |
| | 2.3.8 | Navigare Proprietà del canale, plug-in, e le pagine dei Parametri Nella zo | na di Controllo. 52 |
| | | 2.3.8.1 Modalità Estesa Navigare Sul | Controller 57 |
| | 2.3.9 | Utilizzando causa o Più controller hardware | 60 |
| | 2.3.10 | Toccare Auto-Write Opzione | |

| 2.4 | Native serie Kor | ntrol | |
|-----|------------------|--|------|
| 2.5 | Stand-Alone e p | lug-in Modalità | 66 |
| | 2.5.1 | Differenze Tra Stand-Alone e plug-in Modalità | |
| | 2.5.2 | Descrizione circuito ISTANZE | |
| | 2.5.3 | Controllare varie ISTANZE con diversificazione controllore | |
| 2.6 | Host Integration | | 69 |
| | 2.6.1 | Impostazione di Host Integration | |
| | | 2.6.1.1 Impostazione Ableton Live (MacOS) | 69 |
| | | 2.6.1.2 Impostazione Ableton Live (Windows) | |
| | | 2.6.1.3 Impostazione Apple Logic Pro X | |
| | 2.6.2 | L'integrazione con Ableton Live | |
| | 2.6.3 | L'integrazione con Apple Logic Pro X | |
| 2.7 | Preferenze | | . 75 |
| | 2.7.1 | Preferenze - Generali Pagina | |
| | 2.7.2 | Preferenze - Audio Pagina | |
| | 2.7.3 | Preferenze - MIDI Pagina | 85 |
| | 2.7.4 | Preferenze - Pagina di default di | |
| | 2.7.5 | Preferenze - Libreria Pagina | |
| | 2.7.6 | Preferenze - Plug-in pagina | 100 |
| | 2.7.7 | Preferenze - Hardware Pagina | 105 |
| | 2.7.8 | Preferenze - Colori Pagina | 109 |
| 2.8 | L'integrazione N | IASCHINE in Configurazione MIDI un | 111 |
| | 2.8.1 | Collegamento di apparecchi MIDI esterno | 111 |
| | 2.8.2 | Sync per clock MIDI esterno Ti | 112 |
| | 2.8.3 | Invia MIDI Clock | 113 |
| 2.9 | Sincronizzazion | e MASCHINE utilizzando Ableton collegamento | 114 |

| | 2.9.1 | CONNESSIONE un Una rete | 114 |
|-----------|---------------------|---|--------------------|
| | 2.9.2 | Ingresso e Uscita da Una sessione di collegamento | 114 |
| 2.10 U | so di un pedale con | il controller di MASCHINE | 115 |
| 2.11 | Gestione dei | file di controllo sul MASCHINE | 116 |
| 3 Browser | | | |
| 3.1 | Nozioni di Base | del navigatore | 118 |
| | 3.1.1 | La Biblioteca MASCHINE | 118 |
| | 3.1.2 | Navigando Contro Biblioteca Navigando i dischi rigidi | 119 |
| 3.2 | Ricerca e car | icamento di file di Dalla libreria | 120 |
| | 3.2.1 | Panoramica del Riquadro Libreria | 120 |
| | 3.2.2 | Selezione o Caricamento di un prodotto e Selezione Di Una Banca dal Browser | 125 |
| | | 3.2.2.1 Navigazione per categoria dei prodotti con MASCHINE MK3 | 129 |
| | | 3.2.2.2 Navigazione dal fornitore del prodotto Utilizzando MASCHINE MK3 | 130 |
| | 3.2.3 | Selezione Di Una categoria di prodotto, prodotto un, Banca Una, e un sub-Bank | 130 |
| | | 3.2.3.1 Selezione Di Una categoria di prodotto, prodotto un, Banca Una, e un sub-Ba | ink sul regolatore |
| | | | 134 |
| | 3.2.4 | Selezione di un tipo di file di | 135 |
| | 3.2.5 | Scelta Tra fabbrica e Contenuti dell'Utente | 136 |
| | 3.2.6 | Selezione del tipo e della Modalità Tag | 137 |
| | 3.2.7 | Elenco E-tag Sovrapposizioni nel Browser | 143 |
| | 3.2.8 | Esecuzione Di Una ricerca di testo | 145 |
| | 3.2.9 | Caricamento di file di un dall'elenco dei RISULTATI | 145 |
| 3.3 | ULTERIORI E | Browsing Tools | 150 |
| | 3.3.1 | Caricamento dei file di selezionati Automaticamente | 150 |
| | 3.3.2 | Audizione preselezione degli Strumenti | 152 |
| | 3.3.3 | Campioni Audizione | 153 |

| | 3.3.4 | Caricamento Gruppi con i Modelli | 154 | |
|-----------------|---------------------|---|-------|-----|
| | 3.3.5 | Caricamento di Gruppi con Routing | 155 | |
| | 3.3.6 | file di Visualizzazione | 155 | |
| 3.4 | Utilizzando preferi | ti del browser nel 15 | 3 | |
| 3.5 | Modifica del file | di tag e Proprietà | 162 | |
| | 3.5.1 | Attributo Concetti di base di dell'Editor | | 162 |
| | 3.5.2 | II BANK Pagina | . 164 | |
| | 3.5.3 | I Tipi e le pagine MODI | 165 | |
| | 3.5.4 | Le Proprietà della pagina | 167 | |
| 3.6 | Caricamento e I | mportazione di file di dal file system | 168 | |
| | 3.6.1 | Panoramica del Riquadro File | 168 | |
| | 3.6.2 | Utilizzando preferiti | 170 | |
| | 3.6.3 | Utilizzando la barra degli Indirizzi | 17 | '1 |
| | 3.6.4 | Navigazione verso Recenti Località | 172 | |
| | 3.6.5 | Utilizzando l'elenco dei RISULTATI | | 173 |
| | 3.6.6 | file di Importazione alla libreria MASCHINE | 176 | |
| 3.7 | Individuazione Ca | mpioni mancanti | 178 | |
| 3.8 | Utilizzando Rapida | a occhiata | 180 | |
| 4 Gestione Suon | i, Gruppi, e il | Vostro progetto 184 | | |
| 4.1 | Panoramica de | i Suoni, Gruppi e Maestro | 184 | |
| | 4.1.1 | I audio Canali, per Gruppi, e Maestro | 1 | 85 |
| | 4.1.2 | Analogie e differenze di Trattamento Suoni e Gruppi | 186 | |
| | 4.1.3 | La Selezione di suoni Multipli o Gruppi | 187 | |
| 4.2 | Gestione Suoni | | 192 | |
| | 4.2.1 | Caricamento Suoni | 194 | |
| | 4.2.2 | Pre-ascolto di suoni | 19 | 5 |

| | 4.2.3 | Rinominare Suono Slot | 196 | |
|------------------|-------------------|--|-------|-----|
| | 4.2.4 | Modifica del colore del Suono | 196 | |
| | 4.2.5 | Salvataggio Suoni | 198 | |
| | 4.2.6 | COPIARE e incollare suoni | | 00 |
| | 4.2.7 | Moving Sounds | 203 | |
| | 4.2.8 | Il Ripristino del Suono Slot | 204 | |
| 4.3 | Gestione dei Grup | opi | 06 | |
| | 4.3.1 | Creazione di Gruppi | 207 | |
| | 4.3.2 | Caricamento Gruppi | 208 | |
| | 4.3.3 | Gruppi Rinominare | 210 | |
| | 4.3.4 | Modifica del colore del Gruppo | 210 | |
| | 4.3.5 | Gruppi Salvataggio | 212 | |
| | 4.3.6 | COPIARE e incollare Gruppi | 2 | 214 |
| | 4.3.7 | Gruppi riordinamento | 217 | |
| | 4.3.8 | Eliminazione di Gruppi | 218 | |
| 4.4 | Esportazione Mas | chine Oggetti e audio | | |
| | 4.4.1 | Salvataggio di un gruppo con i Suoi Campioni | | 220 |
| | 4.4.2 | Salvataggio di un progetto con i Suoi Campioni | | 221 |
| | 4.4.3 | Esportazione Audio | 223 | |
| 4.5 | Importazione di T | erze Parti Formati di file di | 229 | |
| | 4.5.1 | file di Caricamento REX nello slot audio | 229 | |
| | 4.5.2 | Importazione MPC Programmi per Gruppi | 230 | |
| 5 Giocando al co | ontrollore | | | |
| 5.1 | REGOLAZIONE of | lei Pads | . 234 | |
| | 5.1.1 | Il Pad View nel software | 234 | |
| | 5.1.2 | Scelta Di Una Modalità di ingresso Pad | 2 | 36 |

| | 5.1.3 | REGOLAZIONE della Base chiave | 239 |
|-----|---------------------|---|-------|
| | 5.1.4 | Utilizzando Soffocare Gruppi | 241 |
| | 5.1.5 | Utilizzando Collegamento Gruppi | |
| 5.2 | REGOLAZIONE | delle chiave, soffocare, e Parametri del Collegamento per suoni Più | |
| 5.3 | REGOLAZIONE | della Base chiave | |
| 5.4 | Giocare Strumen | ti | 248 |
| | 5.4.1 | E muta Solo | 249 |
| | 5.4.2 | Soffocare Tutte le note | 253 |
| | 5.4.3 | Groove | 254 |
| | 5.4.4 | Livello, Tempo, Tune, e Groove COLLEGAMENTI sul controller di | 256 |
| | 5.4.5 | Тар Тетро | 260 |
| 5.5 | Caratteristiche pr | estazionali | . 261 |
| | 5.5.1 | Panoramica del Perform Caratteristiche | |
| | 5.5.2 | Selezione Di Una scala e Creazione di Accordi | |
| | 5.5.3 | Scala E Chord Parametri | |
| | 5.5.4 | Creazione di arpeggi e note ripetute | |
| | 5.5.5 | Swing on Note Repeat / Output Arp | 279 |
| 5.6 | Utilizzare il Blocc | o Istantanee | |
| | 5.6.1 | La Creazione di un Blocco Snapshot | |
| | 5.6.2 | Utilizzando Blocco Esteso | 281 |
| | 5.6.3 | Aggiornamento di un Blocco Snapshot | |
| | 5.6.4 | Richiamo di un Blocco Snapshot | |
| | 5.6.5 | Morphing Tra Blocco Istantanee | |
| | 5.6.6 | L'eliminazione di un Blocco Snapshot | |
| | 5.6.7 | Istantanee Attivazione Blocco via MIDI | 284 |
| 5.7 | Utilizzando la Str | iscia di smart | 285 |

| | 5.7.1 | Modalità Pitch | 286 |
|------------------|------------------|---|-------|
| | 5.7.2 | Modo di Modulazione | . 286 |
| | 5.7.3 | Eseguire Modalità | 287 |
| | 5.7.4 | Modalità Nota | 287 |
| 6 Lavorare con i | plug-in | | |
| 6.1 | Plug-in Panorami | ca | |
| | 6.1.1 | Plug-in Basics | 289 |
| | 6.1.2 | plug-in Primo fessura dei Suoni: SCEGLIERE II Ruolo del Suono | 293 |
| | 6.1.3 | Caricamento, RIMOZIONE E SOSTITUZIONE di un plug-in | 294 |
| | | 6.1.3.1 Browser plug-in scanalatura Selezione | |
| | 6.1.4 | REGOLAZIONE del plug-in Parametri | 303 |
| | 6.1.5 | Bypassare il plug-in Slot | 303 |
| | 6.1.6 | Utilizzando Side-Chain | 305 |
| | 6.1.7 | Muoversi Plug-in | 305 |
| | 6.1.8 | Alternativa: plug-nel Striscia | 07 |
| | 6.1.9 | Salvare e richiamare plug-in preset | 307 |
| | | 6.1.9.1 Risparmio plug-in preset | 308 |
| | | 6.1.9.2 Ricordando plug-in preset | 309 |
| | | 6.1.9.3 RIMOZIONE di un predefinito plug-in preset | |
| 6.2 | Il Sampler Plug | -in | 311 |
| | 6.2.1 | Pagina 1: voce Impostazioni / Motore | 313 |
| | 6.2.2 | Pagina 2: Pitch / Busta | |
| | 6.2.3 | Page 3: FX / Filter | 318 |
| | 6.2.4 | Pagina 4: Modulazione | 320 |
| | 6.2.5 | Pagina 5: LFO | 322 |
| | 6.2.6 | Pagina 6: Velocity / modwheel | 324 |

| 6.3 | Utilizzano | do Native Instruments e plug-in esterni | 326 |
|--------------|------------|---|-----|
| | 6.3.1 | Apertura / Chiusura plug-in Windows | |
| | 6.3.2 | Utilizzando il VST / AU plug-in Parametri | |
| | 6.3.3 | Configurare il proprio parametro Pagine | |
| | 6.3.4 | Utilizzando VST / AU plug-in preset | |
| | 6.3.5 | Multiple-Output Plug-in e MULTITIMBRO Plug-in | |
| 7 Utilizzo d | el plug-in | Audio | 339 |
| 7.1 | II caricam | ento di un loop nel plug-in audio | |
| 7.2 | Uso della | modalità Loop | 344 |
| 7.3 | Uso della | modalità porta | 346 |
| 8 Utilizzand | o le Drum | isynths | 348 |
| 8.1 | Drumsynt | hs - Manipolazione generale | |
| | 8.1.1 | Motori: Molti Drums diverse a seconda della DrumSynth | |
| | 8.1.2 | Organizzazione dei parametri comuni | |
| | 8.1.3 | Parametri condivisi | |
| | 8.1.4 | Varie Risposte Velocity | |
| | 8.1.5 | Gamma di passo, di sintonia, e note MIDI | |
| 8.2 | l calci | | 353 |
| | 8.2.1 | Calcio - Sub | |
| | 8.2.2 | Calcio - Tronic | |
| | 8.2.3 | Calcio - Dusty | |
| | 8.2.4 | Calcio - Grit | |
| | 8.2.5 | Calcio - Rasper | |
| | 8.2.6 | Calcio - Snappy | |
| | 8.2.7 | Calcio - Bold | |
| | 8.2.8 | Calcio - Maple | |

| | 8.2.9 | Calcio - Spingere | 370 |
|-----|-------------|--|-----|
| 8.3 | I Snares | | 372 |
| | 8.3.1 | Snare - Volt | 374 |
| | 8.3.2 | Snare - Bit | 376 |
| | 8.3.3 | Snare - Pow | 378 |
| | 8.3.4 | Snare - Sharp | 379 |
| | 8.3.5 | Snare - Airy | 381 |
| | 8.3.6 | Snare - Vintage | 383 |
| | 8.3.7 | Snare - Chrome | 385 |
| | 8.3.8 | Snare - Ferro | 387 |
| | 8.3.9 | Snare - Clap | 389 |
| | 8.3.10 | Snare - Breaker | 391 |
| 8.4 | Gli Hi-hats | | 393 |
| | 8.4.1 | Hi-hat - Argento | 394 |
| | 8.4.2 | Hi-hat - Circuito | 396 |
| | 8.4.3 | Hi-hat - Memoria | 398 |
| | 8.4.4 | Hi-hat - ibrida | 400 |
| | 8.4.5 | Creazione di un modello con chiuso e aperto charleston | 402 |
| 8.5 | I Toms | | 403 |
| | 8.5.1 | Tom - Tronic | 405 |
| | 8.5.2 | Tom - Frattali | 407 |
| | 8.5.3 | Tom - Piano | 411 |
| | 8.5.4 | Tom - Alta | 413 |
| 8.6 | Le percuss | ioni | 414 |
| | 8.6.1 | Percussioni - Frattali | 416 |
| | 8.6.2 | Percussioni - Bollitore | 419 |

| | | 8.6.3 | Percussioni - Shaker | |
|------|-----------|------------------|--|-------|
| | 8.7 | I Piatti | | . 425 |
| | | 8.7.1 | Piatti - Crash | 427 |
| | | 8.7.2 | Piatti - Giro | 429 |
| 9 U: | so del Ba | asso Synth | ו 43 | 2 |
| | 9.1 | Basso Synth | n - Manipolazione generale | 433 |
| | | 9.1.1 | Parametro Organizzazione | 433 |
| | | 9.1.2 | Basso Synth Parametri | 435 |
| 10 c | operazior | ni con i mo | delli 43 | 7 |
| | 10.1 | Basics mod | ello | . 437 |
| | | 10.1.1 | Editor di motivi Panoramica | 438 |
| | | 10.1.2 | Navigare l'area eventi | 444 |
| | | 10.1.3 | A seguito della posizione di riproduzione nel modello | 446 |
| | | 10.1.4 | Passaggio a un'altra posizione di riproduzione nel modello | 448 |
| | | 10.1.5 | Visualizzazione gruppo e tastiera View | 449 |
| | | 10.1.6 | Regolazione del Disporre Grid e il modello Lunghezza | 452 |
| | | 10.1.7 | Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge | 455 |
| | 10.2 Mod | elli di registra | zione in tempo reale | 160 |
| | | 10.2.1 | Registrazione delle proprie Patterns in diretta | 460 |
| | | 10.2.2 | Il Record Preparare modalità | 463 |
| | | 10.2.3 | Uso del metronomo | 464 |
| | | 10.2.4 | Registrazione con il conte-in | 465 |
| | | 10.2.5 | Quantizzazione mentre registrazione | 467 |
| | 10.3 Patt | erns registra: | zione con la Step Sequencer | 67 |
| | | 10.3.1 | Passo Modalità Basics | 467 |
| | | 10.3.2 | Modifica di eventi in modalità Passo | 470 |

| | 10.3.3 | Registrazione di modulazione in modalità passo | 472 | |
|----------|--|--|---------------------------------|--|
| 10.4 | Modifica di | eventi | 472 | |
| | 10.4.1 | Modifica eventi con il mouse: una panoramica | 473 | |
| | 10.4.2 | Creazione di Eventi / Note | 476 | |
| | 10.4.3 | Selezione Eventi / Note | 477 | |
| | 10.4.4 | Modifica di Eventi selezionati / Note | 484 | |
| | 10.4.5 | Eliminazione Eventi / Note | 490 | |
| | 10.4.6 | Copia e incolla Eventi / Note | 493 | |
| | 10.4.7 | Quantizzazione Eventi / Note | 496 | |
| | 10.4.8 | La quantizzazione Durante la riproduzione | | |
| | 10.4.9 | Raddoppiando un pattern | 499 | |
| | 10.4.10 Ag | igiunta Variazione Patterns | 499 | |
| 10.5 Reg | jistrazione e r | nodifica di modulazione | 504 | |
| | 10.5.1 Qu | ali parametri sono modulabile? | 505 | |
| | 10.5.2 | Registrazione Modulazione | 506 | |
| | 10.5.3 | Creazione e modifica di modulazione nel controllo corsia | 508 | |
| 10.6 Cre | azione di tra | Icce MIDI da zero in MASCHINE | 513 | |
| 10.7 Ges | stione dei mo | delli | 515 | |
| | 10.7.1 | Manager Pattern e Modo Pattern | 516 | |
| | 10.7.2 | Selezione degli schemi e Banche modello | E10 | |
| | | | | |
| | 10.7.3 | Creazione di serie | 518 | |
| | 10.7.3 10.7.4 | Creazione di serie | 520 522 | |
| | 10.7.3 10.7.4 10.7.5 | Creazione di serie Eliminazione Patterns Creazione ed eliminazione di Banche modello | 518 | |
| | 10.7.3 10.7.4 10.7.5 10.7.6 | Creazione di serie Eliminazione Patterns Creazione ed eliminazione di Banche modello Naming Patterns | 520 522 524 525 | |
| | 10.7.3 10.7.4 10.7.5 10.7.6 10.7.7 | Creazione di serie Eliminazione Patterns Creazione ed eliminazione di Banche modello Naming Patterns La modifica del modello di colore | 518 520 522 524 525 | |

| | 10.7.9 Pa | atterns Moving | 531 |
|------------|-----------------|--|-----|
| | 10.7.10 R | egolazione del fascio di lunghezza in Belle Incrementi | 532 |
| 10.8 | Importazi | one / Esportazione audio e MIDI da / per Patterns | 533 |
| | 10.8.1 | Esportazione audio da Patterns | 533 |
| | 10.8.2 | Esportazione MIDI da Patterns | 535 |
| | 10.8.3 | Importazione di MIDI Patterns | |
| 11 Audio F | Routing, te | elecomando, e Macro Controlli | 546 |
| 11.1 | Audio Ro | uting in MASCHINE | |
| | 11.1.1 | L'invio di audio esterne ai suoni | 548 |
| | 11.1.2 | Configurazione l'uscita principale di suoni e gruppi | 553 |
| | 11.1.3 | Impostazione uscite ausiliarie per Suoni e gruppi | 558 |
| | 11.1.4 | Configurazione delle uscite master e Cue di MASCHINE | |
| | 11.1.5 m | ono Ingressi audio | 567 |
| | | 11.1.5.1 Configurazione ingressi esterni per Suoni in Mix View | 568 |
| 11.2 U | tilizzo di cont | rollo MIDI e Host Automation | 571 |
| | 11.2.1 | Attivazione Suoni via MIDI Note | 572 |
| | 11.2.2 | Attivazione Scene via MIDI | 579 |
| | 11.2.3 | Controllo dei parametri via MIDI e Host Automation | 580 |
| | 11.2.4 | Selezione VST / AU plug-in preset via MIDI Program Change | 588 |
| | 11.2.5 | L'invio di MIDI da Sounds | 589 |
| 11.3 (| Creazione d | ei set di parametri con i Controlli Macro | 593 |
| | 11.3.1 Ma | acro Panoramica Controllo | 594 |
| | 11.3.2 | Assegnazione Controlli Macro Utilizzo del software | 595 |
| | 11.3.3 | Assegnazione Controlli Macro utilizzando il controller | 601 |
| 12 Control | lare la tua | Mix | 603 |
| 12.1 M | ix Visualizza | Basics | 603 |

| | | 12.1.1 | II passaggio tra Arrange View e Mix View | 603 |
|------|------------|-----------------|---|-------|
| | | 12.1.2 Mix \ | /iew Elementi | 604 |
| | 12.2 | II Mixer | | 606 |
| | | 12.2.1 | Come visualizzare i gruppi contro Visualizzazione Suoni | 607 |
| | | 12.2.2 | Regolazione del layout Mixer | 609 |
| | | 12.2.3 | Selezione Channel Strip | 610 |
| | | 12.2.4 Ges | stione dei canali nel Mixer | . 611 |
| | | 12.2.5 | Regolazione delle impostazioni nelle Channel Strip | 613 |
| | | 12.2.6 | Utilizzando il bus Cue | 617 |
| | 12.3 | Il plug-in cat | tena | 619 |
| | 12.4 | ll plug-in stri | iscia | 620 |
| | | 12.4.1 | Il plug-in di intestazione | 622 |
| | | 12.4.2 | Pannelli per Drumsynths ed effetti interni | 624 |
| | | 12.4.3 | Pannello per il campionatore | 625 |
| | | 12.4.4 | Pannelli personalizzati per Native Instruments plug-in | 628 |
| | | 12.4.5 | Disinserimento di un plug-in del pannello (Native Instruments e plug-in esterni Solo) | 632 |
| | 12.5 Cor | ntrollo del M | lix dal controller | 534 |
| | | 12.5.1 | Navigando i canali in modalità Mix | 635 |
| | | 12.5.2 | Regolazione del livello e Pan in modalità Mix | 636 |
| | | 12.5.3 Mute | e Solo nella modalità Mix | 637 |
| | | 12.5.4 | Plug-in icone in modalità Mix | 637 |
| 13 E | ffetti Uti | lizzo | | 8 |
| | 13.1 | Applicazione | di effetti ad un suono, un gruppo o il Maestro | 638 |
| | | 13.1.1 | Aggiunta di un effetto | 638 |
| | | 13.1.2 | Altre operazioni sugli effetti | 647 |
| | | 13.1.3 | Utilizzando l'ingresso Side-Chain | 649 |

| | 13.2 | Applicazione | e degli effetti ad audio esterno | 652 | |
|------|------------|---------------|--|-----|-----|
| | | 13.2.1 | Fase 1: Configurazione ingressi audio Maschine | 652 | |
| | | 13.2.2 | Fase 2: Impostare un suono per ricevere l'ingresso esterno | 655 | |
| | | 13.2.3 | Fase 3: Caricare un effetto per trattare un ingresso | 65 | 7 |
| | 13.3 Crea | zione di un e | ffetto send | 58 | |
| | | 13.3.1 | Fase 1: Impostare un suono o di gruppo come effetto send | | 659 |
| | | 13.3.2 | Fase 2: Route audio all'effetto send | 663 | |
| | | 13.3.3 | Alcune note sugli effetti Invia | 665 | |
| | 13.4 Crea | azione di Mul | ti-Effetti 60 | 66 | |
| 14 E | ffetto di | riferimento | |) | |
| | 14.1 Dyn | amics | | 70 | |
| | | 14.1.1 | Compressore | 670 | |
| | | 14.1.2 | Cancello | 674 | |
| | | 14.1.3 | Transient Maestro | 678 | |
| | | 14.1.4 | Limiter | 680 | |
| | | 14.1.5 Max | imizer | 684 | |
| | 14.2 | Filtraggio Et | ffetti | 687 | |
| | | 14.2.1 | EQ | 687 | |
| | | 14.2.2 | Filtro | 690 | |
| | | 14.2.3 | Consiglio dei ministri | | 694 |
| | 14.3 effet | ti di modulaz | ione | 95 | |
| | | 14.3.1 | Coro | 695 | |
| | | 14.3.2 | Flanger | 697 | |
| | | 14.3.3 | FM | 699 | |
| | | 14.3.4 | Freq Shifter | 700 | |
| | | 14.3.5 | Phaser | 702 | |

| 14.4 | Spaziale e effetti di riverbero | | 704 |
|-----------|---------------------------------|----------------------------|-------|
| | 14.4.1 | Ghiaccio | |
| | 14.4.2 Me | taverb | |
| | 14.4.3 | Reflex | |
| | 14.4.4 | Reverb (Legacy) | |
| | 14.4.5 | Reverb | 711 |
| | | 14.4.5.1 Room Reverb | 711 |
| | | 14.4.5.2 Reverb Hall | 0,714 |
| | | 14.4.5.3 Piastra riverbero | 717 |
| 14.5 Rit | ardi | | 719 |
| | 14.5.1 | Battere Delay | 719 |
| | 14.5.2 | Grain Delay | |
| | 14.5.3 | Grain Stretch | 724 |
| | 14.5.4 | Resochord | |
| 14.6 effe | etti di distorsi | one | |
| | 14.6.1 | Distorsione | |
| | 14.6.2 | Lofi | |
| | 14.6.3 | Saturator | |
| | 14.6.4 | Analog Distorsione | 735 |
| 14,7 | Eseguire F | -X | |
| | 14.7.1 | Filtro | 738 |
| | 14.7.2 | Flanger | 740 |
| | 14.7.3 | Burst Echo | |
| | 14.7.4 | Reso Echo | |
| | 14.7.5 | Squillare | |
| | 14.7.6 | Stutter | |

| | 14.7.7 | Tremolo | | |
|-------------|--|---|---|--|
| | 14.7.8 | Scratcher | | |
| 15 di lavor | ro con l'Ar | ranger | 759 | |
| 15.1 | Arrangiato | Arrangiatore Basics | | |
| | 15.1.1 | Navigazione del Arranger | | |
| | 15.1.2 | A seguito della posizione di riproduzione nel progetto | | |
| | 15.1.3 | Passaggio a Altre sezioni | | |
| 15.2 us | sando le idee | Vedi | | |
| | 15.2.1 | Scene Panoramica | | |
| | 15.2.2 | La creazione di scene | | |
| | 15.2.3 | Assegnazione e rimozione Patterns | | |
| | 15.2.4 | Selezione delle scene | | |
| | 15.2.5 | Eliminazione di scene | | |
| | | | | |
| | 15.2.6 | Creazione e l'eliminazione di scena Banche | | |
| | 15.2.6 15.2.7 | Creazione e l'eliminazione di scena Banche | | |
| | 15.2.6 15.2.7 15.2.8 | Creazione e l'eliminazione di scena Banche Scene di compensazione Scene duplicazione | | |
| | 15.2.6 15.2.7 15.2.8 15.2.9 | Creazione e l'eliminazione di scena Banche Scene di compensazione Scene duplicazione Riordino Scene | | |
| | 15.2.6 15.2.7 15.2.8 15.2.9 15.2.10 S | Creazione e l'eliminazione di scena Banche Scene di compensazione Scene duplicazione Riordino Scene Scene rendendo unica | | |
| | 15.2.6 15.2.7 15.2.8 15.2.9 15.2.10 S 15.2.11 a | Creazione e l'eliminazione di scena Banche Scene di compensazione Scene duplicazione Riordino Scene Scene rendendo unica ggiungendo scene da Disposizione | | |
| | 15.2.6 15.2.7 15.2.8 15.2.9 15.2.10 S 15.2.11 a 15.2.12 So | Creazione e l'eliminazione di scena Banche Scene di compensazione Scene duplicazione Riordino Scene Scene rendendo unica ggiungendo scene da Disposizione cene di denominazione | | |
| | 15.2.6 15.2.7 15.2.8 15.2.9 15.2.10 S 15.2.11 a 15.2.12 So 15.2.13 M | Creazione e l'eliminazione di scena Banche Scene di compensazione Scene duplicazione Riordino Scene Scene rendendo unica ggiungendo scene da Disposizione cene di denominazione fodifica del colore di una scena | | |
| 15.3 Ut | 15.2.6 15.2.7 15.2.8 15.2.9 15.2.10 S 15.2.11 a 15.2.12 So 15.2.13 M ilizzando Song | Creazione e l'eliminazione di scena Banche Scene di compensazione Scene duplicazione Riordino Scene Scene rendendo unica ggiungendo scene da Disposizione cene di denominazione fodifica del colore di una scena | 776 776 777 777 778 780 780 781 781 782 782 783 783 | |
| 15.3 Ut | 15.2.6 15.2.7 15.2.8 15.2.10 S 15.2.10 S 15.2.11 a 15.2.12 So 15.2.13 M ilizzando Song 15.3.1 | Creazione e l'eliminazione di scena Banche Scene di compensazione Scene duplicazione Riordino Scene Scene rendendo unica ggiungendo scene da Disposizione cene di denominazione fodifica del colore di una scena g Visualizza Sezione Gestione Panoramica | | |
| 15.3 Ut | 15.2.6 15.2.7 15.2.8 15.2.10 S 15.2.10 S 15.2.11 a 15.2.12 So 15.2.13 M ilizzando Song 15.3.1 15.3.2 | Creazione e l'eliminazione di scena Banche Scene di compensazione Scene duplicazione Riordino Scene Scene rendendo unica ggiungendo scene da Disposizione cene di denominazione fodifica del colore di una scena g Visualizza Sezione Gestione Panoramica Creazione di sezioni | | |
| 15.3 Ut | 15.2.6 15.2.7 15.2.8 15.2.9 15.2.10 S 15.2.11 a 15.2.12 So 15.2.13 M illizzando Song 15.3.1 15.3.2 15.3.3 | Creazione e l'eliminazione di scena Banche Scene di compensazione Scene duplicazione Riordino Scene Scene rendendo unica ggiungendo scene da Disposizione ggiungendo scene da Disposizione fodifica del colore di una scena fodifica del colore di una scena Sezione Gestione Panoramica Creazione di sezioni Assegnazione di una scena ad una sezione | | |

| | 15.3.5 | Riorganizzare Sezioni | 795 |
|------|---------------|--|-------|
| | 15.3.6 | Regolazione della lunghezza di un tratto | |
| | | 15.3.6.1 Regolazione della durata di una sezione Utilizzo del software | 798 |
| | | 15.3.6.2 Regolazione della durata di una sezione utilizzando il controller | |
| | 15.3.7 | Cancellazione di un modello in Song Visualizza | 800 |
| | 15.3.8 | Sezioni duplicazione | 800 |
| | | 15.3.8.1 realizzare profilati unico | 801 |
| | 15.3.9 | Rimozione delle sezioni | 802 |
| | Scene 15.3 | 10 Rinominare | . 804 |
| | 15.3.11 Elim | inazione Sezioni | . 805 |
| | 15.3.12 crea | zione e l'eliminazione Sezione Banche | . 806 |
| | 15.3.13 oper | razioni con i modelli in vista canzone | . 807 |
| | | 15.3.13.1 Creazione di un modello in Song Visualizza | 807 |
| | | 15.3.13.2 Selezione di un modello in Song Visualizza | 807 |
| | | 15.3.13.3 Clearing un modello in Song Visualizza | 807 |
| | | 15.3.13.4 Rinominare un modello in Song Visualizza | 808 |
| | | 15.3.13.5 colorazione di un pattern nel Song Visualizza | 808 |
| | | 15.3.13.6 La rimozione di un modello in Song Visualizza | 808 |
| | | 15.3.13.7 duplicazione di un pattern in Song Visualizza | 809 |
| | 15.3.14 Attiv | azione Lunghezza Auto | 809 |
| | 15.3.15 Loo | pping | . 810 |
| | | 15.3.15.1 Impostazione della gamma Loop nel Software | 811 |
| 15.4 | Giocando co | on le sezioni | . 812 |
| | 15.4.1 | Passaggio a un'altra posizione di riproduzione nel progetto | 812 |
| 15.5 | Attivazione | Sezioni o scene via MIDI | . 813 |
| 15.6 | Arrange grig | glia | . 815 |

| | 15,7 grigli | a rapida | | 817 |
|-------|--------------------------|---|--|---|
| 16 Ca | ampionam | ento e map | patura del campione | 19 |
| | 16.1 Aper | tura del Sam | ple Editor | 819 |
| | 16.2 Registrazione audio | | | 820 |
| | | 16.2.1 | Apertura del record Pagina | 820 |
| | | 16.2.2 | Selezione della sorgente e della modalità di registrazione | |
| | | 16.2.3 | Inserimento, avvio e arresto della registrazione | 825 |
| | | 16.2.5 | Utilizzando il pedale per la registrazione audio | 827 |
| | | 16.2.6 | Controllo delle registrazioni | 828 |
| | | 16.2.7 | Posizione e il nome dei vostri campioni registrati | 832 |
| | 16.3 | Modifica di u | n campione | 833 |
| | | 16.3.1 | Usando la Modifica pagina | 833 |
| | | 16.3.2 | Audio Editing Funzioni | 839 |
| | | | | |
| | 16,4 | Affettare un o | campione | 847 |
| | 16,4 | Affettare un o 16.4.1 | campione | 847 848 |
| | 16,4 | Affettare un o 16.4.1 16.4.2 | campione Apertura della fetta Pagina Regolazione delle impostazioni Slicing | 847 848 849 |
| | 16,4 | Affettare un o 16.4.1 16.4.2 16.4.3 | campione Apertura della fetta Pagina Regolazione delle impostazioni Slicing Live affettare | 847 848 849 855 |
| | 16,4 | Affettare un o 16.4.1 16.4.2 16.4.3 | campione Apertura della fetta Pagina Regolazione delle impostazioni Slicing Live affettare 16.4.3.1 diretta Affettare Utilizzando il controller | 847 848 849 855 855 |
| | 16,4 | Affettare un 0 16.4.1 16.4.2 16.4.3 | campione Apertura della fetta Pagina Regolazione delle impostazioni Slicing Live affettare 16.4.3.1 diretta Affettare Utilizzando il controller 16.4.3.2 Eliminare tutte le sezioni | 847 848 849 855 855 856 |
| | 16,4 | Affettare un 6 16.4.1 16.4.2 16.4.3 Regolazione | Apertura della fetta Pagina Regolazione delle impostazioni Slicing Live affettare 16.4.3.1 diretta Affettare Utilizzando il controller 16.4.3.2 Eliminare tutte le sezioni e 16.4.4 manuale del Fette | 847 848 849 855 855 856 |
| | 16,4 | Affettare un o 16.4.1 16.4.2 16.4.3 Regolazione 16.4.5 | Apertura della fetta Pagina Regolazione delle impostazioni Slicing Live affettare 16.4.3.1 diretta Affettare Utilizzando il controller 16.4.3.2 Eliminare tutte le sezioni e 16.4.4 manuale del Fette Applicando l'affettamento | 847 848 849 855 855 856 856 863 |
| | 16,4 16.5 I carr | Affettare un o 16.4.1 16.4.2 16.4.3 Regolazione 16.4.5 spioni di mapp | Apertura della fetta Pagina Regolazione delle impostazioni Slicing Live affettare 16.4.3.1 diretta Affettare Utilizzando il controller 16.4.3.2 Eliminare tutte le sezioni e 16.4.4 manuale del Fette Applicando l'affettamento patura a zone | 847 848 849 855 855 856 856 863 869 |
| | 16,4 16.5 I carr | Affettare un o 16.4.1 16.4.2 16.4.3 Regolazione 16.4.5 npioni di mapp 16.5.1 | Apertura della fetta Pagina Regolazione delle impostazioni Slicing Live affettare 16.4.3.1 diretta Affettare Utilizzando il controller 16.4.3.2 Eliminare tutte le sezioni e 16.4.4 manuale del Fette Applicando l'affettamento patura a zone Apertura della zona Pagina | 847 848 849 855 855 856 856 863 869 869 |
| | 16,4 16.5 I carr | Affettare un o 16.4.1 16.4.2 16.4.3 Regolazione 16.4.5 npioni di mapp 16.5.1 16.5.2 | Apertura della fetta Pagina | 847 848 849 855 855 856 856 863 869 869 869 |
| | 16,4 16.5 I carr | Affettare un o 16.4.1 16.4.2 16.4.3 Regolazione 16.4.5 npioni di mapp 16.5.1 16.5.2 16.5.3 | Apertura della fetta Pagina | 847 |

| | 16.5.5 | Modifica Zone del Campione di vista | |
|---------------------------------|--|--|-----|
| | 16.5.6 | Regolazione delle Impostazioni zona | |
| | 16.5.7 | L'aggiunta di campioni alla Sample Map | |
| 17 Apper | ndice: Suggerime | nti per suonare dal vivo | 894 |
| 17. | 1 Preparati . | | |
| | 17.1.1 | Focus sul Hardware | 894 |
| | 17.1.2 | Personalizzare le Pads del Hardware | 894 |
| | 17.1.3 | Controllare la vostra potenza della CPU prima di giocare | |
| | 17.1.4 | Nome e colori i gruppi, Patterns, Suoni e Scene | 895 |
| | 17.1.5 | Considerare l'utilizzo di un limitatore sul tuo padrone | 895 |
| | 17.1.6 | Hook Up Your altri attrezzi e sincronizzarlo con il MIDI Clock | |
| | 17.1.7 | Improvvisare | 895 |
| 17. | .2 Tecniche di bas | ie | 895 |
| | 17.2.1 | Usa Mute e Solo | 895 |
| | | I Itilizzare la modalità Scena e Tweak Range Loon | 000 |
| | 17.2.2 | | 896 |
| | 17.2.2 | Crea varianti del pattern di batteria al Step Sequencer | |
| | 17.2.2 17.2.3 17.2.4 | Crea varianti del pattern di batteria al Step Sequencer | |
| | 17.2.2 17.2.3 17.2.4 17.2.5 | Crea varianti del pattern di batteria al Step Sequencer Utilizzare Note Repeat Impostare il proprio Gruppi multi-effetto e automatizzarli | |
| 17, | 17.2.2 17.2.3 17.2.4 17.2.5 3 Trucchi spe | Crea varianti del pattern di batteria al Step Sequencer Utilizzare Note Repeat Impostare il proprio Gruppi multi-effetto e automatizzarli | |
| 17, | 17.2.2 17.2.3 17.2.4 17.2.5 3 Trucchi spe 17.3.1 | Crea varianti del pattern di batteria al Step Sequencer Utilizzare Note Repeat Impostare il proprio Gruppi multi-effetto e automatizzarli eciali La modifica del modello di lunghezza per la variazione | |
| 17, | 17.2.2 17.2.3 17.2.4 17.2.5 3 Trucchi spo 17.3.1 17.3.2 | Crea varianti del pattern di batteria al Step Sequencer Utilizzare Note Repeat Impostare il proprio Gruppi multi-effetto e automatizzarli eciali La modifica del modello di lunghezza per la variazione Utilizzo dei cicli per scorrere campioni | |
| 17, | 17.2.2 17.2.3 17.2.4 17.2.5 3 Trucchi spe 17.3.1 17.3.2 17.3.3 | Crea varianti del pattern di batteria al Step Sequencer Utilizzare Note Repeat Impostare il proprio Gruppi multi-effetto e automatizzarli eciali La modifica del modello di lunghezza per la variazione Utilizzo dei cicli per scorrere campioni | |
| 17, | 17.2.2 17.2.3 17.2.4 17.2.5 3 Trucchi spe 17.3.1 17.3.2 17.3.3 17.3.4 | Crea varianti del pattern di batteria al Step Sequencer Utilizzare Note Repeat Impostare il proprio Gruppi multi-effetto e automatizzarli eciali La modifica del modello di lunghezza per la variazione Utilizzo dei cicli per scorrere campioni Utilizzo dei cicli per scorrere campioni Caricare lungo file audio e giocare con il punto iniziale | |
| 17, | 17.2.2 17.2.3 17.2.4 17.2.5 3 Trucchi spa 17.3.1 17.3.2 17.3.3 17.3.4 uzione dei prob | Crea varianti del pattern di batteria al Step Sequencer Utilizzare Note Repeat Impostare il proprio Gruppi multi-effetto e automatizzarli eciali La modifica del modello di lunghezza per la variazione Utilizzo dei cicli per scorrere campioni Utilizzo dei cicli per scorrere campioni Caricare lungo file audio e giocare con il punto iniziale | |
| 17, 18 Risol a 18. | 17.2.2 17.2.3 17.2.4 17.2.5 3 Trucchi spa 17.3.1 17.3.2 17.3.3 17.3.4 uzione dei prob 1 Base di cor | Crea varianti del pattern di batteria al Step Sequencer Utilizzare Note Repeat Impostare il proprio Gruppi multi-effetto e automatizzarli eciali La modifica del modello di lunghezza per la variazione Utilizzo dei cicli per scorrere campioni Utilizzo dei cicli per scorrere campioni Caricare lungo file audio e giocare con il punto iniziale | |

| | Indice | 908 |
|------|-------------------------------|-------|
| 19 G | Blossario | 900 |
| | Forum 18.4 utente | . 899 |
| | 18,3 Assistenza Registrazione | 899 |

1 Benvenuto in MASCHINE

Grazie per l'acquisto di MASCHINE!

MASCHINE è uno studio di produzione groove che implementa lo stile di lavoro familiare di groove box classici insieme con i vantaggi di un sistema basato su computer. MASCHINE è ideale per fare musica dal vivo, così come in studio. E 'l'hands-on aspetto di uno strumento dedicato, il controller hardware MASCHINE, unito alla editing avanzato caratteristiche del software MASCHINE.

La creazione di battiti spesso non è molto intuitiva con un computer, ma utilizzando il controller hardware MASCHINE per farlo rende facile e divertente. È possibile toccare in liberamente con il pad o uso Note Repeat inceppamento lungo. In alternativa, costruire i beat utilizzando lo step sequencer proprio come nel classiche drum machine.

I pattern possono essere intuitivamente combinati e riorganizzate al volo in modo da formare le idee più grandi. È possibile provare diverse versioni di una canzone senza mai dover interrompere la musica. Dal momento che è possibile integrare in qualsiasi sequencer che supporti VST, AU, o AAX plug-in, è possibile raccogliere i frutti in quasi tutte le impostazioni del software, o usarlo come applicazione stand-alone. Potrete gustare il vostro materiale proprio, loop fetta e riorganizzare facilmente.

Tuttavia, MASCHINE è molto di più di una groovebox ordinaria o campionatore: si tratta di una libreria 7-gigabyte che ispira, e un sofisticato, ma semplice da utilizzare browser basato su tag per dare accesso immediato ai suoni che stai cercando.

Cosa c'è di più, MASCHINE fornisce un sacco di opzioni per manipolare i suoni tramite effetti interni e altre possibilità di formazione del suono. È inoltre possibile controllare l'hardware MIDI esterno e software 3rd-party con il controller hardware MASCHINE, mentre la personalizzazione delle funzioni dei pad, manopole e pulsanti in base alle proprie esigenze utilizzando l'applicazione controller Editor incluso. Ci auguriamo che questo fantastico strumento come piace a noi. Ora cerchiamo di andare avanti!

- II team MASCHINE a Native Instruments.

1.1 MASCHINE Documentazione

Native Instruments forniscono molte fonti di informazione in materia di MASCHINE. I principali documenti devono essere lette nel seguente ordine:

 MASCHINE Per iniziare: Questo documento fornisce un approccio pratico per MASCHINE via una serie di tutorial che coprono compiti facili e più avanzati al fine di aiutare a familiarizzare con MASCHINE.

2. MASCHINE manuale (questo documento): Il manuale MASCHINE fornisce una comprensibile Descrizione hensive di tutte le funzioni software e hardware MASCHINE. Ulteriori fonti di

documentazione forniscono i dettagli su più argomenti specifici:

- Manuale a Editor: Oltre a utilizzare il controller hardware MASCHINE insieme con il suo software MASCHINE dedicato, è possibile anche usarlo come un potente e molto versatile controller MIDI per pilotare qualsiasi altra applicazione o dispositivo MIDI-capable. Ciò è reso possibile dal software di controllo Editor, un'applicazione che consente di definire con precisione tutte le assegnazioni MIDI per il controller MASCHINE. L'editor di controllo è stato installato durante la procedura di installazione MASCHINE. Per ulteriori informazioni su questo, si prega di fare riferimento al Manual disponibile controller Editor come file PDF tramite il Aiuto menù del controller Editor.
- Video Supporto online: È possibile trovare una serie di video di supporto sul sito ufficiale Native Instruments supporto del canale sotto il seguente URL: https://www.youtube.com/NIsupportEN. Si consiglia di seguire con queste istruzioni, mentre la rispettiva applicazione è in esecuzione sul computer.

Altre risorse online: Se si verificano problemi relativi ai prodotti Native Instruments che la documentazione fornita non copre, ci sono diversi modi di ottenere aiuto:

- base di conoscenza
- user Forum
- Supporto tecnico
- Supporto di registrazione

Troverete ulteriori informazioni su questi argomenti nel capitolo Risoluzione dei problemi.

Convenzioni del documento

documenti Maschine sono disponibili in formato PDF. È inoltre possibile accedere a questi documenti dal dell'applicazione Aiuto menu o il seguente percorso:

www.native-instruments.com .

Si prega di consultare il sito Native Instruments regolarmente up-to-date e le versioni localizzate di questi documenti.

1.2 Convenzioni del documento

Questa sezione presenta la segnaletica e il testo tipografiche utilizzate in questo manuale. Questo particolare formattazione impieghi manuali per sottolineare i fatti speciali e per avvertire di potenziali problemi. Le icone che introducono queste note permettono di vedere che tipo di informazioni è prevedibile: Questo documento utilizza la formattazione particolare a sottolineare i fatti speciali e per avvertire di potenziali problemi note consentono di vedere che tipo di informazioni ci si può aspettare:



. . .

L'icona fumetto indica un suggerimento utile che spesso può aiutare a risolvere un compito in modo più efficiente.

Il punto esclamativo icona è un'informazione importante che è essenziale per il contesto dato.

L'icona croce rossa avverte di gravi problemi e dei rischi potenziali che richiedono la massima attenzione.

Inoltre, il seguente formato viene utilizzato:

- Testo che appare nei menu (drop-down) (come ad esempio Apri ..., Salva con nome ... ecc) nel software e percorsi per posizioni sul disco rigido o altri dispositivi di memorizzazione sono stampati in corsivo.
- Testo che appare altrove (etichette di pulsanti, controlli, testo accanto a caselle di controllo, ecc) nel software viene stampata in blu
 . Ogni volta che vedete questa formattazione applicata, troverete lo stesso testo che appare da qualche parte sullo schermo.

- Testo visualizzato sul display del controller è stampata in grigio chiaro. Ogni volta che vedete questa formattazione
 applicata, troverete lo stesso testo su un display controller.
- Testo che compare sulle etichette del controller hardware è stampata in arancia. Ogni volta che vedete questa formattazione applicata, troverete lo stesso testo sul controller.
- · nomi e concetti importanti sono stampati in grassetto.
- I riferimenti ai tasti sulla tastiera del computer troverete messo tra parentesi quadre (ad esempio, "premere [Shift] +
 [Invio]").
- istruzioni singole sono introdotte da questo gioco tipo di pulsante freccia.
- → Risultati delle azioni sono introdotte da questa freccia più piccola.

Naming Convention

Per tutta la documentazione si farà riferimento a Controller MASCHINE (o semplicemente Controller) come controller hardware e software MASCHINE come il software installato sul computer. Il termine " effetto "A volte essere abbreviato in" FX "Quando si parla di elementi del software MASCHINE e hardware. Questi termini hanno lo stesso significato.

Button Combinazioni e Scorciatoie sul Controller

La maggior parte delle istruzioni che utilizzare il segno "+" per indicare i tasti (o pulsanti e pad) che devono essere premuti contemporaneamente, iniziando con il tasto indicato prima. Ad esempio, un'istruzione come ad esempio: "Press CAMBIO + GIOCARE " si intende:

1. Tenere premuto CAMBIO .

- 2. Tenendo CAMBIO, stampa GIOCARE e rilasciarlo.
- 3. Rilasciare CAMBIO .

I pulsanti senza etichetta sul controller

I pulsanti e le manopole sopra e sotto il display sul controller MASCHINE non hanno etichette.



I pulsanti senza etichetta e selettori sul controller MASCHINE.

Per un migliore riferimento, abbiamo applicato una speciale formattazione qui: tutto il documento, gli elementi sono capitalizzati e numerate, quindi i pulsanti sopra i display sono scritti Button 1 a pulsante 8, mentre le manopole sotto i display sono scritti manopola 1 alla manopola 8. ad esempio, ogni volta che vedi un'istruzione come ad esempio "Premere il pulsante 2 per aprire il MODIFICARE pagina"saprete che è il secondo pulsante da sinistra sopra il display.

1.3 Le nuove funzionalità di MASCHINE 2.7.4

Le seguenti nuove funzionalità sono state aggiunte alla macchina:

Audio Plug-in Miglioramenti

 Aggiunto un nuovo Bersaglio parametro per la modalità di registrazione loop della pagina di campionamento che determina cosa dovrebbe essere fatto con una nuova registrazione quando la registrazione è stata completata. Prendere aggiunge semplicemente la nuova registrazione audio al Pool del plug-in corrente, Suono mette la nuova registrazione in un plug-in audio nel prossimo slot suono non occupato (utile per la stratificazione la registrazione con qualsiasi altra cosa è il modello attuale, come un pedale chitarra crochet), e Modello mette la nuova registrazione in un audio plug-in nel prossimo slot suono non occupato e inoltre crea un nuovo modello in cui solo si sta giocando questo ciclo (utile per catturare diverse versioni di una parte e rapidamente rivedere commutando Patterns). Per ulteriori informazioni, fare riferimento a ↑ 16.2, registrazione audio.

 Aggiunto un nuovo flusso di lavoro per MASCHINE JAM che automatizza l'utilizzo del nuovo parametro di destinazione per il campionamento rapido e stratificazione. tenendo il IN 1 pulsante permette a questa nuova modalità di registrazione loop (è anche utile per pin questo modo il da un'azienda IN 1 e premendo il CANZONE

pulsante). Mentre questa nuova modalità di registrazione loop è attivo, premendo un modello esistente attiverà una registrazione di un nuovo ciclo che viene aggiunto come un nuovo suono nel modello esistente; fare questo più volte permette allo strato rapidamente registrazioni su uno sopra l'altro. In alternativa, premendo un pulsante di pattern vuoto attiverà una registrazione e sarà poi posto che la registrazione in un nuovo slot suono e verrà creato un nuovo modello in cui solo il nuovo ciclo è in riproduzione. Quando si preme il IN 1 Pulsante, Ingresso esterno 1 viene selezionato come sorgente per la registrazione. urgente GRP mentre nella modalità di registrazione loop selezionerà il gruppo focalizzato come la fonte. urgente MST selezionerà uscita Master di MASCHINE come la fonte (per il ricampionamento ciò che è attualmente in riproduzione). Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla JAM MASCHINE Manual disponibile da Aiuto menù.

- il controllo a pedale aggiunto di campionamento. Quando nella pagina campionamento, oppure quando la modalità di
 registrazione loop è abilitata MASCHINE JAM, un interruttore a pedale collegato può essere utilizzato per la registrazione di
 controllo. Premendo il pedale si inserirà una registrazione in base alle impostazioni correnti. Premendo di nuovo il pedale prima di
 registrazione è effettivamente iniziato annullerà la registrazione. Se la registrazione è in corso, premere il pedale una volta si
 arresta la registrazione, una doppia pressione si interrompe la registrazione (qualsiasi audio registrato a quel punto verrà
 scartato). Se la registrazione è completa, tenendo premuto il pedale verso il basso per qualche istante si innescherà Annulla in
 modo da poter provare un altro introito. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla JAM MASCHINE Manual disponibile da Aiuto menu
 o alla sezione seguente quando si utilizza MASCHINE MK3 o MASCHINE STUDIO: † 16.2.5, Usare il pedale per la registrazione
 audio.
- Migliorato il rilevamento automatico tempo del Audio plug-in in modo che ora sceglie un ritmo che è più vicino al tempo del progetto in corso. Ad esempio, se il tempo del progetto è di 170 BPM e si carica un ciclo che dovrebbe essere 174 BPM, MASCHINE ora impostare il tempo Source come 174 BPM invece di 87 BPM come ha fatto in precedenza.

 aggiunto un Re-Pitch modalità di sincronizzazione per l'audio plug-in che semplicemente retunes / repitches il ciclo (come accelerare o rallentare un record) per renderlo conforme al tempo del progetto. Questa modalità richiede molto meno potenza di CPU rispetto alla modalità di default, ma non sarà in grado di risintonizzare il ciclo a tutti (eventuali piazzole programmato in modalità Porta saranno ignorati solo il tempo delle note programmate sarà utilizzato per porta l'audio di gioco). Per ulteriori informazioni fare riferimento a ↑ 7, Usare il plug-in audio.

MASCHINE MK3 Miglioramenti

 Aggiunto Ableton Live DAW integrazione per MASCHINE MK3 - Mixer e di controllo di base DAW. L'accesso Ableton Live Mixer via hardware MASCHINE MK3: Volume, Pan, Mute / Solo / Braccio Uniti sono visibili sugli schermi. Anche l'accesso comandi essenziali: Play / Stop Recording / Record / Session, Clip Navigazione, Launch & Record, quantizzazione, Undo / Redo, Automazione Toggle, Tap Tempo, e Loop Toggle. Per ulteriori informazioni fare riferimento a ↑ 2.6, Host Integration.

Miglioramenti generali

- Migliorato il sistema di gestione Take (precedentemente chiamata "Registrazione Storia") per il campionatore e plug-in audio tali che prende ora sono salvati e richiamati come parte del progetto.
- Migliorato registrazione audio esterno implementando economico fondamentale latenza registrazione. Tale
 compensazione sarà in vigore durante la registrazione da sorgenti esterne e con il parametro di monitoraggio spento. Il
 sistema funziona attualmente basata sulla latenza complessiva riportato dall'interfaccia audio selezionato.
- Cambiato il comportamento del pulsante destro del mouse nel Arranger. Questo non rimuove più modelli da scene. Si apre ora un menu contestuale con molte opzioni utili per l'organizzazione. Per ulteriori informazioni sull'uso del menu di scelta rapida del modello in vista canzone riferimento a 1 15.3.13, Lavorare con i modelli in vista canzone.
- Migliore comportamento cursore e icone per ridimensionare eventi nell'Editor modello. L'area attiva per il ridimensionamento eventi è aumentata.

1.4 Le nuove funzionalità di MASCHINE 2.7.3

Le seguenti nuove funzionalità sono state aggiunte alla macchina:

Audio Plug-in Miglioramenti

- Aggiunta la possibilità di abilitare e riproduzione a reticolo in modalità loop disable Audio plug-in. Doppio clic la forma d'onda ginocchiera riproduzione per il Pattern selezionato. In alternativa, i cicli possono essere attivate o disattivate tramite il PASSO pagina sui controller hardware. Per maggiori dettagli si veda 1 7.2, utilizza la modalità Loop.
- Aggiunta una modalità di registrazione loop alla scheda di registrazione, e la scheda di registrazione è ora disponibile sia per Sampler e plug-in audio. Quando si sceglie la nuova modalità loop, l'inizio della registrazione verrà quantizzato per l'inizio del pattern. Inoltre, quando la registrazione è completata, il ciclo viene automaticamente caricato in un plug-in audio e inizierà immediatamente la riproduzione. Per maggiori dettagli si veda 1 16.2, registrazione audio.

MASCHINE controller Miglioramenti

- Aggiunto Editing degli eventi su MASCHINE MK3 con 4-direzionale Encoder. Selezionare, nudge, pitchshift e modificare la lunghezza delle note con il 4-direzionale Encoder nella finestra eventi (sugli schermi hardware). Per maggiori dettagli si veda ↑ 10.4, Editing Eventi.
- Aggiunto Apple Logic DAW integrazione per MASCHINE MK3, Mixer e controllo di base DAW.
 - Accesso Logic Mixer via hardware MASCHINE MK3 (Volume, Pan, Mute / Solo gli stati sono visibili sugli schermi).
 - Accedere ai controlli essenziali: Play / Stop / Record / Quantize, Undo / Redo, Automazione Toggle, Tap Tempo, e Loop Toggle.
- Aggiunto Apple Logic DAW integrazione per MASCHINE MK3, Mixer e controllo di base DAW. Per maggiori dettagli si veda --- --- Missing Link.
 - Accesso Logic Mixer via hardware MASCHINE MK3 (Volume, Pan, Mute / Solo gli stati sono visibili sugli schermi).

 Accedere ai controlli essenziali: Play / Stop / Record / Quantize, Undo / Redo, Automazione Toggle, Tap Tempo, e Loop Toggle.

Miglioramenti generali

- Aggiunti Scales aggiuntivi da KOMPLETE KONTROL in MASCHINE. Per maggiori dettagli si veda † 5.5.2, Selezione di una scala e creazione di accordi .
- Aggiunta di carico di eseguire FX al termine di un plug-in catena di Gruppo.
- · Fissato un problema Pattern rotto duplicato sulla MASCHINE MIKRO.
- Risolto un problema per cui il MASCHINE Trasporti Loop influenzerebbe Idee Vedi la riproduzione quando ospitato in una DAW.
- Risolto un crash che poteva verificarsi durante lo zoom in orizzontale nella Arranger con i caratteri speciali nei nomi di sezione.
- Corretti alcuni problemi intorno ridenominazione Scene e sezioni.
- versioni a 32 bit rimosse di applicazione stand-alone e plug-in.
- Aggiunti Curve Velocity controller Editor per MASCHINE MK3.
- Rimossa la finestra di dialogo modale in fase di avvio, che suggerisce di scaricare file di anteprima audio da accesso nativo. I file di anteprima sono ancora disponibili per l'installazione in accesso nativo.

Guarda anche

2 Host Integration [\rightarrow 69]

2 Concetti basilari

Questo capitolo di reintrodurre elementi principali di Maschine e la terminologia e spiegare come si relazionano tra di loro. Potrai anche imparare come impostare l'interfaccia audio e come collegare dispositivi MIDI.

Prima di leggere questo capitolo si consiglia vivamente di leggere il MASCHINE Per iniziare prima.

2.1 Nomi importanti e Concetti

Inizieremo con una lista che definisce i concetti ei nomi più importanti.

Arrangiatore View

...

L'Arranger è la grande area situata nella parte superiore della finestra MASCHINE, proprio sotto l'intestazione. Sulla sua sinistra è possibile selezionare Gruppi. L'Arranger consente di combinare sezioni (riferimenti a scene), e disporle in una canzone.

Browser

Il Browser è il front-end per l'accesso a tutti gli elementi del tuo Maschine Progetti: Progetti, Gruppi, Suoni, strumenti e preset di effetti e campioni. Ognuno di questi possono essere memorizzati e contrassegnati in un modo che consente un facile accesso a tutti loro. biblioteca fabbrica di MASCHINE è già completamente etichettato, così come le biblioteche di fabbrica di tutti i prodotti della Native Instruments installati sul computer. È inoltre possibile importare i propri file alla biblioteca e li etichetta come bene. Per saperne di più sul Browser, si prega di leggere il capitolo † 3, Browser .

idee View

La vista Ideas consente di sperimentare con le vostre idee musicali senza essere legato ad una timeline o accordo. È possibile creare modelli per ogni gruppo e combinarle in una scena. Le scene possono essere aggiunti alle sezioni nella vista Arranger per creare una struttura musicale più grande.

Progetto

Un progetto contiene tutti i dati necessari per una canzone: Gruppi con i loro modelli, tutte le scene e tutte le impostazioni, di modulazione, effetti, gli itinerari, Suoni e campioni. E 'come una fotografia istantanea di tutto lo stato del MASCHINE. Si prega di leggere il MASCHINE Guida introduttiva per una panoramica completa della struttura MASCHINE progetto.

Suono

I suoni sono gli elementi costitutivi di tutti i contenuti audio in MASCHINE. A Sound è composta da un qualsiasi numero di plug-in. Ogni suono del gruppo selezionato viene mappato a uno dei 16 pad sul controller hardware, in modo da poter riprodurre i suoni premendo i pad. Fare riferimento al capitolo † 4, Gestione dei Suoni, Gruppi, e il vostro progetto Per ulteriori informazioni sui suoni.

Gruppo

Un gruppo contiene 16 slot del suono. In aggiunta ai plug-in effetti applicati a ciascuna singola Sound, un gruppo può avere il suo effetto insert. Questi hanno effetto su tutti i suoni del Gruppo. Un Gruppo può contenere qualsiasi numero di modelli (raggruppati in banchi di 16 modelli ciascuno). Fare riferimento al capitolo † 4, Gestione dei Suoni, Gruppi, e il vostro progetto Per ulteriori informazioni sui gruppi.

Maestro

Questo è dove tutti i segnali audio da ciascuno dei gruppi e suoni si fondono e si mescolano. Il canale Master può anche ospitare qualsiasi numero di effetti insert propri, questi effetti vengono applicati a tutti i gruppi ed i suoni al loro interno. Maggiori informazioni sul Master può essere trovato in capitolo 1 4, Gestione dei Suoni, Gruppi, e il vostro progetto.

Modello

Un modello è una sequenza che riproduce i suoni da un gruppo. Essa appartiene a quel gruppo e verrà salvato insieme al Gruppo. In ogni scena si può scegliere per ogni gruppo che dei suoi modelli deve essere giocato. Maggiori informazioni sui modelli si possono trovare nel capitolo 10, Lavorare con i modelli .

Scena

Una scena è una combinazione di modelli per ogni gruppo. Essi possono essere utilizzati per combinare modelli al fine di creare idee musicali. Le scene sono creati nelle idee visualizzare e quindi aggiunti alle sezioni nella vista Arranger per creare un accordo. Fare riferimento al capitolo † 15.3, Usare Song Visualizza Per ulteriori informazioni sulle scene.

Sezione

Una sezione è un riferimento ad una specifica scena sulla linea temporale della vista Arranger. Essi sono utilizzati per organizzare le quinte in una struttura musicale più grande. Il vantaggio di utilizzare le sezioni è che le eventuali modifiche apportate a una scena vengono replicati in ogni sezione in cui la scena si fa riferimento quindi rendendo il processo di modifica parti di una canzone semplice e veloce.

Evento

Gli eventi sono le singole percussioni o le note che compongono un modello. In Editor di motivi, gli eventi sono rappresentati da rettangoli visivamente nell'area evento. A seconda della vista corrente nel Disegno Editor, puoi vedere per (vista Group) tutti i Sound slot o per lo slot suono selezionato (vista tastiera). Gli eventi sono descritti in dettaglio nel capitolo ↑ 10, Lavorare con i modelli .

Collegare

Ogni suono, ogni gruppo, e il Maestro può contenere qualsiasi numero di plug-in. I plug-in possono essere strumenti o effetti, e possono essere interni (incluso con MASCHINE), da altri prodotti Native Instruments (strumenti o effetti), o esterni (terze parti VST / AU plug-in). Strumenti e degli effetti plug-in possono essere caricati nel primo slot di Suoni plug-in. L'altro plug-in slot di suoni, così come il plug-in slot di gruppi e del Master può contenere solo Plugin Effect. Ad ogni livello (Sound, gruppo e Master), plug-in elaborano l'audio in serie, secondo l'ordine in cui sono impilati. Fare riferimento al capitolo † 6, Lavorare con i plug-in .

Effetto

MASCHINE è dotato di molti effetti diversi sotto forma di plug-in interni. Si può anche utilizzare Native Instruments o di terze parti effetti VST / AU plug-in. Ogni suono, ogni gruppo, e il Maestro può contenere qualsiasi numero di effetti che saranno applicate come effetti insert. Il sistema di routing flessibile consente anche di creare effetti send, multi-effetti e catene laterali. Per più

dettagli sull'utilizzo di effetti in MASCHINE, vedere il capitolo 13, Effetti Utilizzo . Troverete una descrizione esaustiva di tutti gli effetti interni inclusi nel MASCHINE nel capitolo 14, Effetto di riferimento .

Si prega di fare riferimento al capitolo † 19, Glossario alla fine di questo manuale per altre definizioni!

2.2 Regolare l'interfaccia utente MASCHINE

L'interfaccia utente del software MASCHINE è molto flessibile. Si può scegliere cosa visualizzare e cosa no, permettendo di concentrarsi sul flusso di lavoro. Questa sezione mostra come regolare la GUI MASCHINE base alle proprie esigenze.

2.2.1 Regolazione della dimensione del Interface

Dal Visualizza menu nella barra dei menu delle applicazioni e dalla Visualizza sottomenu nel menu MASCHINE è possibile selezionare una delle quattro diverse dimensioni per visualizzare GUI software MASCHINE:



Il menu Visualizza nella barra dei menu dell'applicazione (Windows raffigurato).
| 0 | MASCHINE | م 🕶 | | | |
|---|--------------------|------------|------------|--|--|
| Ш | New Project 🔹 | File File | 3 4 | | |
| | A1 Group A1 | View | Browser | | |
| | + | Controller | ✓ Arranger | | |
| | | Help 🕨 | Mixer | | |
| | | | Small | | |
| | # 1Bar | | Medium | | |
| 0 | MASTER GROUP SOUND | Audio Aux | Large | | |
| ¢ | Sound 1 | AUDIO | Fullscreen | | |

The View sottomenu nel menu MASCHINE.

...

visualizzazione a schermo intero è disponibile da tastiera del computer tramite [Ctrl] + [F] (MacOS: [Cmd] + [F]) anche.

2.2.2 II passaggio tra idee View e Arranger View

In qualsiasi momento è possibile passare rapidamente tra le idee vista e la vista Arranger, con il pulsante Arranger View.

| | M | | 120.00 BPM | 0.0 % | SWING | |
|---|-----|-------------|------------|-----------|-------|---|
| F | New | / Project | • | 1 | 2 | 3 |
| | | | | Scene 1 | | |
| | A1 | EK-TL A Kit | | Pattern 1 | | |
| | + | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Il pulsante Arranger View in alto a sinistra.

- Fare clic sul pulsante Arranger visualizzazione per passare tra le idee e Vista Arranger.
- → Sulla suddivisione passa dalla vista Idea (visualizzazione predefinita) alla visualizzazione Arranger. Fare di nuovo clic sul pulsante per tornare alla visualizzazione idee.

Per ulteriori informazioni sulle idee visualizzare e vista Arranger vedere † 15.3, Usare Song Visualizza .

Il passaggio tra idee View e Arranger Vista utilizzando il controller

Sul controller:

- stampa CAMBIO + SCENA per passare da visualizzare le idee e vista Arranger.
- → II software commuta tra idee e Vista Arranger.
- 2.2.3 Mostra / nascondi Browser
- Fare clic sul pulsante Browser (con il simbolo lente) nell'intestazione per mostrare e nascondere il browser. È inoltre possibile selezionare Browser dal Visualizza menu nella barra dei menu dell'applicazione o dalla Visualizza sottomenu nel menu MASCHINE.

| 0 | M | ASCHINE | | • | Q | |
|--------|----|-------------|---------|-------|------|---|
| New Pr | | v Project | • | 1 | | 2 |
| | | | Scene 1 | | | |
| | A1 | EK-TL A Kit | | Patte | rn 1 | |
| | + | | | | | |
| | | | | | | |

Il pulsante Browser nell'intestazione.



2.2.4 Minimizzazione Mixer

Quando MASCHINE è in vista Mix, è possibile ridurre / ottimizzare il Mixer nella parte superiore della finestra MASCHINE:

Fare clic sulla freccia in basso a sinistra del Mixer per mostrare e nascondere i dettagli del canale nel Mixer.



Minimizzare / massimizzando il Mixer.

2.2.5 Mostrare / nascondere la corsia di controllo

Quando MASCHINE è dentro organizzano vista, è possibile mostrare / nascondere il controllo corsia sotto l'Editor di motivi:

Fare clic sul pulsante con la freccia in basso a sinistra del Pattern Editor per mostrare e nascondere il controllo Lane.

Operazioni comuni

| | EK-TL A Kit 🗾 👻 | | Pattern 1 | | | | | | | | |
|-----|-----------------|-------------|-----------|--|--|--|--|--|--|--|---|
| | ◀ ⅲ | | 1 | | | | | | | | |
| | 1 | Kick Ektl A | 1 | | | | | | | | |
| m | 2 | Snare Ektl | A 1 | | | | | | | | |
| | 3 | ClosedHH | Ektl A | | | | | | | | |
| | 4 | Tamb Ektl / | A | | | | | | | | |
| | 5 | Kick Ektl A | 2 | | | | | | | | |
| | 6 | Snare Ektl | A 2 | | | | | | | | |
| | 7 | Shaker Ekt | I A | | | | | | | | |
| | 8 | Clap Ektl A | 1 | | | | | | | | |
| | 9 | Clave Ektl | A | | | | | | | | |
| ۲ | Velo | city | 127 | | | | | | | | |
| da. | + | | 63 | | | | | | | | _ |
| | | | 0 | | | | | | | | |
| | # 1 | /16 | 1.1 | | | | | | | | |

Fare clic sulla freccia in basso a sinistra del Editor di motivi per mostrare / nascondere il controllo Lane.

2.3 Operazioni comuni

Questa sezione introduce alcune operazioni molto comuni in MASCHINE si incontreranno in numerose situazioni.

2.3.1 Utilizzando Push Encoder 4-direzionale

L'Encoder Premere 4-direzionale (denominato encoder) combina le funzionalità di un joystick convenzionale, di un pulsante e di un encoder continuo. Questi aspetti rendono in un elemento di controllo multi-funzionale che può essere utilizzato per la navigazione, per regolare i valori dei parametri, e per gli strumenti di controllo. Quindi, può essere spostato in quattro direzioni: su, giù, sinistra, destra e, oltre ad essere spinto e ruotato.



L'encoder posto sul lato destro della VOLUME, SWING e TEMPO pulsanti.

A seconda del menu o contesto, le azioni disponibili sono diverse:

- I display vengono richiamate spostando il codificatore 4-D in una direzione indicata dai LED circostanti.
- · Voci in un elenco vengono sfogliati ruotando l'encoder 4-D.
- Il valore di un parametro evidenziato viene regolato ruotando l'encoder 4-D.
- Una lista viene confermata premendo l'encoder 4-D.

2.3.2 Segnare una modalità sul controller

Oltre alle modalità di controllo di default (CANALE o COLLEGARE), Dove si rimane accesa, il controller ha inoltre vari altri modi di funzionamento, che è possibile entrare premendo i tasti dedicati. A seconda del loro scopo e flusso di lavoro, questi modi controllori sono di due tipi:

- modalità temporanee solo rimanere attivi più a lungo si tiene premuto il pulsante sul controller. Quando si rilascia il tasto, il controller torna alla modalità di controllo. Questo è per esempio il caso del MUTE pulsante.
- modalità permanenti rimanere anche attivo se si rilascia il pulsante. Per disattivare loro, è necessario premere il pulsante una seconda volta. Questo è per esempio il caso del NAVIGARE pulsante.

Ma in alcune situazioni si potrebbe desiderare di rilasciare il pulsante di modalità di una modalità temporanea senza lasciare che la modalità, ad esempio, per liberare la mano e modificare altri controlli più facilmente. A tale scopo, MASCHINE consente di pin (o "blocco") le modalità temporanea, in modo che essi si comportano come i modi permanenti.

- Per aggiungere una modalità sul controller, premere il pulsante della modalità in questione (SCENA, MODELLO, Ecc) + Pulsante 1 sopra il display di sinistra.
- → Ora la modalità è sempre bloccato quando lo si seleziona.
- Per sbloccare una modalità (cioè lo rendono una modalità temporanea di nuovo), premere di nuovo il suo pulsante + modalità Pulsante 1.

→ Ora la modalità sarà attivo solo fino a quando si tiene premuto il pulsante di modalità. Ecco un elenco di tutti i pulsanti del controller che si può appuntare premendo il tasto 1 contemporaneamente:

- Tutti i pulsanti nella colonna a sinistra dei pad (SCENA , MODELLO , ..., ASSOLO , MUTE)
- CAMBIO + NOTA REPEAT (Arp pulsante)
- AUTO Pulsante: Invece di utilizzare il tasto 1, premere CAMBIO + AUTO per bloccare il AUTO modalità. Inoltre, quando si esce da questo modo è automaticamente sbloccato - sarà temporanea di nuovo la prossima volta che si preme AUTO.
- MACRO pulsante: Invece di usare il tasto 1, premere CAMBIO + MACRO (Impostato) Al pin Set modalità Macro.

2.3.3 Annulla Ripristina

Annullamento e ri-fare le vostre ultime azioni può essere utile per annullare le operazioni che hai fatto o per confrontare due versioni prima e dopo la modifica. È possibile annullare quasi tutto quello che hai fatto dopo il caricamento o la creazione del progetto.

Nota: Se si salva il progetto, non sarà più in grado di annullare o ripetere le azioni eseguite prima di salvare!

MASCHINE fornisce due differenti funzioni annulla / ripristino, ciascuno di essi essendo adatti per situazioni specifiche:

- passo Undo permette di annullare l'ultima azione singola.
- · prendere Undo ti permette di annullare l'ultima gruppo di azioni.

passo Undo

Passo Undo / Redo è l'annullamento classica / redo trovato nella maggior parte delle applicazioni. Si annulla o ri-esegue ogni singola azione è stata eseguita.

Nel software utilizzare i seguenti tasti di scelta rapida per il passo funzioni Undo e Redo Passo:

Per annullare l'ultima operazione (Fase Annulla), premere [Ctrl] + [Shift] + [Z] ([Cmd] + [Shift] + [Z] su MacOS). Per ri-eseguire l'ultima azione (Passo Redo), premere [Ctrl] + [Shift] + [Y] ([Cmd] + [Shift] + [Y] su MacOS). È inoltre possibile selezionare Annulla Passo e Ripeti Passo dal modificare menu nella barra dei menu dell'applicazione o dalla modificare sottomenu nel menu MASCHINE.

I comandi nel modificare menù in aggiunta spettacoli che l'azione sarà annullata / rifatta!

prendere Undo

...

...

Supponiamo di aver appena registrato un 16-nota charleston battito in quattro bar, ma poi decide di annullarlo. Normalmente si dovrebbe annullare le 64 note una alla volta, più volte chiamare la funzione di undo 64 volte di fila. Questo è ciò che Prendere Undo è stato fatto per! Prendere Undo / Redo è un annullamento esteso / redo disponibile durante la registrazione che consente di annullare o ri-eseguire un intero gruppo di azioni in una sola volta.

Prendere Undo / Redo è l'impostazione predefinita di undo / redo in MASCHINE. Nel software utilizzare i tasti di scelta rapida comuni per le funzioni Annulla e Ripeti:

Per annullare l'ultimo gruppo di azioni, premere [Ctrl] + [Z] ([Cmd] + [Z] su MacOS). Per ri-eseguire il vostro ultimo gruppo di azioni, premere [Ctrl] + [Y] ([Cmd] + [Y] su MacOS). È inoltre possibile selezionare Disfare e Rifare dal modificare menu nella barra dei menu dell'applicazione o dalla modificare sottomenu nel menu MASCHINE.

I comandi nel modificare menù in aggiunta spettacoli che l'azione sarà annullata / rifatta!

Undo / Redo sul controller

Sia Passo Undo e Take Annulla sono disponibili sul controller anche:

1. Sul controller hardware MASCHINE, eseguire l'operazione di annullamento Prendere premendo

CAMBIO + pad 1 (DISFARE). Per eseguire l'Prendere Redo operazione, premere CAMBIO + pad 2 (RIFARE).

 Sul controller hardware MASCHINE, eseguire il passaggio operazione di annullamento premendo CAMBIO + pad 3 (STEP UNDO). Per eseguire il passo Redo operazione, premere CAMBIO + pad 4 (STEP REDO).

Prendere Undo è disponibile nelle seguenti situazioni:

- · La registrazione in modalità di controllo
- Registrazione in modalità Step
- modulazione di registrazione

Al di fuori di queste tre situazioni, Take Undo ha lo stesso effetto di Passo Undo (vedi sopra).

2.3.4 Lista Overlay per selettori

Molti parametri maschine sono presentati sotto forma di un selettore fornendo un elenco di possibili valori per il parametro (ad esempio, la Modalità parametro del Saturator plug-in o il Dest. parametro nel Audio Pagina del Sound di / gruppo di Produzione Impostazioni canale).



Un selettore.

Dal controller, è possibile regolare parametri quali una ruotando la manopola corrispondente sotto al display del controller.

Quando si tocca il pomello di quel parametro, viene visualizzato un elenco di sopra del parametro sul display del controller. Questo elenco vengono visualizzate a colpo d'occhio tutti i possibili valori per il parametro che si stanno toccando con il valore attualmente selezionato, rendendo la selezione del valore molto più intuitivo.



Toccare la manopola sotto un selettore (qui il parametro MODE sotto il display di sinistra) per aprire una lista con i valori disponibili per la selezione.

L'elenco viene visualizzato fino a quando si tocca o si ruota la manopola corrispondente. Quando si rilascia la manopola, la lista scompare dopo un breve ritardo.

Solo un elenco può essere visualizzato in un momento. Se si aziona due o più manopole che si visualizzeranno i selettori di controllo, solo la lista per l'ultimo-toccata manopola.

2.3.5 Zoom e scorrimento Sovrapposizioni

Quando il regolatore è in particolari modalità, potete usare la manopola 5 e 6, rispettivamente per lo zoom e scorrere orizzontalmente attraverso il contenuto visualizzato sul display a destra. In alcuni casi, ad esempio, nella modalità della tastiera è possibile inoltre usare la manopola 7 (in modalità di gruppo) per modificare l'altezza della corsia di suono, o la manopola 8 (tranne in modalità di gruppo) per scorrere verticalmente attraverso questo contenuto.

Le funzioni di zoom e scorrimento sono indicati, quando disponibile, da piccole icone che appaiono come overlay sopra le relative manopole non appena si tocca nessuno di loro. In questo modo, in caso di dubbio, un semplice tocco su qualsiasi manopola sotto il display a destra indicherà se alcune funzioni zoom e scorrimento sono disponibili.



Quando si tocca una delle manopole 5-8, piccole icone appaiono sopra le manopole utilizzato per lo zoom / scorrimento sul display.

2.3.6 Concentrandosi su un gruppo o un suono

Per visualizzare il contenuto ei parametri di un particolare suono o di gruppo, è necessario prima di metterlo a fuoco.

La messa a fuoco su un suono o di gruppo è leggermente diversa da quella selezionandolo: I definisce messa a fuoco ciò che sarà visualizzato, considerando che la definisce di selezione che cosa sarà influenzate dalle modifiche. Si noti che un concentrato di suoni / gruppo è sempre selezionata. La distinzione è di importanza, perché è possibile selezionare più suoni o Gruppi per applicare le modifiche a tutti loro in una volta! Vedere la sezione

† 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi per maggiori informazioni su questo.



Mostriamo qui come mettere Suoni e gruppi a fuoco quando il software MASCHINE è dentro organizzano vista (visualizzazione predefinita). Per istruzioni su come mettere Suoni e gruppi a fuoco in vista Mix, si prega di fare riferimento al capitolo † 12.2.3, Selezione Channel Strip . La messa a fuoco su un gruppo

Per mettere un gruppo a fuoco, fare clic su questo gruppo nella Lista del Arranger Gruppo:



→ Il concentrato Gruppo è evidenziata. L'editor visualizza pattern i suoni e modelli di quel gruppo.

Operazioni comuni



Il concentrato Gruppo è evidenziata e Pattern Editor mostra il suo contenuto.

Se il gruppo desiderato non appare nella lista gruppo, utilizzare la barra di scorrimento nella parte destra della Arranger o ruotare la rotellina del mouse mentre si libra l'Arranger per visualizzare eventuali gruppi nascosti. È inoltre possibile estendere l'Arranger trascinandone l'angolo in basso a destra in verticale con il mouse.



È anche possibile selezionare più gruppi in una sola volta per applicare le modifiche a tutti loro. Vedere la sezione † 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi per maggiori informazioni.

La messa a fuoco su un suono

Per mettere un suono a fuoco:

1. Impostare la messa a fuoco per il Gruppo che contiene il suono desiderato cliccando nella lista gruppo a sinistra del Arranger (vedi sopra).



Il concentrato Gruppo è evidenziata. L'editor visualizza pattern i suoni e modelli di quel gruppo.

2. Fare clic sulla fessura suono desiderato nel suono List del Editor Pattern:



→ Lo slot suono concentrato viene evidenziato.



Lo slot suono concentrato viene evidenziato.

Se il suono desiderato non compare nell'elenco dei suoni, utilizzare la barra di scorrimento nella parte destra del Pattern Editor o ruotare la rotellina del mouse mentre si libra l'Editor di motivi per visualizzare tutti i suoni nascosti.

È anche possibile selezionare più suoni contemporaneamente per applicare le modifiche a tutti loro. Vedere la sezione † 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi per maggiori informazioni.

Concentrandosi su un gruppo utilizzando l'hardware

 Se necessario, premere CAMBIO + Il pulsante Gruppo desiderato UN - H Per passare alla banca del Gruppo contenente il gruppo desiderato.

2. Premere il pulsante Gruppo desiderato UN - H .

→ Il gruppo corrispondente è ora a fuoco.

Una volta che il gruppo è focalizzato è possibile utilizzare Button 1-3 sopra il display di sinistra per passare rapidamente tra il Maestro, il concentrato Gruppo e l'ultimo focalizzata suono in quel gruppo! Vedere la sezione † 2.3.7, il passaggio tra il Maestro, gruppo e livello sonoro per maggiori informazioni.

La messa a fuoco su un suono utilizzando l'hardware

1. Se si desidera impostare la messa a fuoco su un suono situato in un altro gruppo, prima impostare la messa a fuoco sul suo gruppo come descritto in precedenza.

2. Premere SELEZIONARE + Il pad del suono desiderato (o premere semplicemente il suo pad, se i rilievi sono in modalità di gruppo).

→ Il corrispondente del suono è ora a fuoco.

Una volta che il suono si concentra è possibile utilizzare Button 1-3 sopra il display di sinistra per passare rapidamente tra il Maestro, il contenente e il Gruppo si è concentrato suono! Vedere la sezione † 2.3.7, il passaggio tra il Maestro, gruppo e livello sonoro per maggiori informazioni.



È anche possibile selezionare più suoni contemporaneamente per applicare le modifiche a tutti loro. Vedere la sezione † 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi per maggiori informazioni.

2.3.7 Passaggio dal Maestro, gruppo e livello sonoro

In qualsiasi momento è possibile passare rapidamente l'area di controllo tra i parametri del Maestro, il concentrato Gruppo, e il concentrato Sound.



Fare clic sulla scheda desiderata per cambiare la visualizzazione della zona di controllo.

- Clicca il MAESTRO, GRUPPO o SUONO scheda in alto a sinistra angolo della zona di controllo per visualizzare i parametri o le proprietà dei canali del Maestro, il concentrato Gruppo Plug-in o, rispettivamente, il concentrato Sound.
- → La scheda selezionata si accende. Il nome del progetto, il gruppo si è concentrato o appaia ragionevole concentrata sotto la MAESTRO, GRUPPO, e SUONO linguette (la Muddy Matt Suono nella foto sopra), e il resto degli schermi zona controllare i parametri e le proprietà dei canali del Maestro, il concentrato Gruppo Plug-in o il suono focalizzati rispettivamente.

Passaggio dal Maestro, Gruppo, e del livello sonoro utilizzando il controller

Sul controller:

- 1. Premere il CANALE o COLLEGARE pulsante per accedere alla modalità di controllo.
- Premere il pulsante 1 (MAESTRO), Tasto 2 (GRUPPO) O il tasto 3 (SUONO) Sopra il display di sinistra per mostrare i parametri e le proprietà dei canali del Maestro, il concentrato Gruppo Plug-in o il suono concentrato, rispettivamente.
- → La scheda selezionata si accende. Il nome del progetto, il gruppo si è concentrato o il suono appare sul display di sinistra si è concentrato (sotto la MAESTRO, GRUPPO, e SUONO schede), e i display mostrano i parametri e le proprietà dei canali del Maestro, il concentrato Gruppo Plug-in o, rispettivamente, l'concentrati Sound.

2.3.8 Navigare proprietà del canale, plug-in, e le pagine dei parametri nella zona di controllo

Descriviamo qui come visualizzare / modificare alcun plug-in o parametri Proprietà dei canali situati in qualsiasi suono, di gruppo o il Maestro.

Per selezionare un particolare plug-in o di un particolare insieme di Proprietà dei canali, è necessario prima di visualizzare i parametri del Maestro, del Gruppo o suono desiderato.

- 1. Per visualizzare i parametri di un particolare gruppo o suono, metterla a fuoco cliccando su di essa nell'elenco Gruppo o Suono List, rispettivamente (vedere paragrafo 1 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono).
- In alto a sinistra dell'area di controllo, fare clic sul MAESTRO, GRUPPO o SUONO scheda per visualizzare i parametri del Maestro, il concentrato di gruppo o, rispettivamente, il concentrato Sound.
- → L'area di controllo visualizza ora il Gruppo plug-nei parametri e le proprietà dei canali del suono desiderato, desiderato o il Maestro.

Selezione delle proprietà del canale

1. All'estrema sinistra dell'area di controllo, fare clic sul icona del canale (mostrando un piccolo pomello) alla visualizzazione

proprietà di canale:



Il pulsante si illumina. Il Selettore di proprietà Canale appare nella parte sinistra dell'area di controllo, che mostra un quadrato di quattro pulsanti che rappresentano i vari gruppi di Proprietà dei canali disponibili per il selezionato suono, di gruppo o il Maestro:



- 2. Fare clic sul pulsante desiderato (Ingresso, Produzione, Scanalatura, o macro) Nel selettore proprietà del canale per selezionare il gruppo di proprietà del Canale.
- → Il pulsante selezionato viene evidenziato ei parametri delle proprietà canale selezionato viene visualizzata nella Area parametri (il diritto e la più grande parte della zona di controllo).

Selezione di un plug-in

1. All'estrema sinistra dell'area di controllo, fare clic sulla piccola Plug-in icona per visualizzare i plug-in:



L'icona si illumina. Il **Plug-in List** appare nella parte sinistra dell'area di controllo, che mostra una pila di tutti i plug-in caricati nel selezionato suono, di gruppo o il Maestro:



- 2. Fare clic sul plug-in desiderato fessura del plug-in List per selezionare tale plug-in.
- → I parametri del plug-in selezionato appaiono nella Area parametri (il diritto e la più grande parte della zona di controllo).

Se il plug-in List mostra solo una " + "Segno, vuol dire che non ci sono i plug-in caricati in questo suono, di gruppo o il Maestro. Facendo clic sul " + "Segnale permette di caricare un nuovo plug-in: vedere il paragrafo † 6.1.3, Caricare, Rimuovere, e sostituzione di un plug-in per maggiori informazioni su questo.

Navigazione Parametro Pagine

In alcune situazioni, le proprietà del canale Plug-in selezionato o fornire più parametri rispetto al display (s) del controller e la zona dei parametri del software possono mostrare in una sola volta. Esempi di questo sono i parametri per i Gruppi o suoni Proprietà di uscita e quelli per il Sampler Plug-in. In questi casi, i parametri sono divisi in vari **pagine dei parametri**

che si può facilmente navigare con l'hardware e il software.

Nel software i nomi delle pagine disponibili vengono visualizzati nella parte superiore dell'area di parametri. Il nome della pagina correntemente visualizzata viene evidenziato.

Fare clic sul nome della pagina desiderata nella parte superiore del campo parametri per visualizzare la pagina parametro corrispondente.



Le pagine dei parametri di proprietà di uscita del suono: Audio (attualmente visualizzata), Aux, e MIDI.

Se tutti i nomi delle pagine non è possibile visualizzare in una sola volta nella parte superiore dell'area di parametri, due piccole frecce vengono visualizzati

sulla sinistra per scegliere attraverso le pagine:



Fare clic sulla freccia a sinistra oa destra per accedere alle pagine aggiuntive.

Regolazione dei parametri

Nell'area parametri, ogni parametro comprende un elemento di comando e un'etichetta. I seguenti tipi di elementi di controllo sono disponibili:

| Elemento | Azione | | |
|--------------------------|--|--|--|
| Start | Pomello: Fare clic sulla manopola e trascinare il mouse verticalmente per modificare il valore del parametro. Tenere premuto [Shift] sulla tastiera del computer e trascinare il mouse per regolare il valore con incrementi più fini. | | |
| Reverse Reverse | Pulsante: Fare clic sul pulsante per passare il suo stato. Quando il pulsante è attivato, mostra un piccolo LED colorato. | | |
| Free Sync 2,3 C | Selettore: Fare clic sul valore visualizzato per aprire l'elenco a discesa e fare clic su un altro valore nella lista per selezionarla. | | |

Navigare proprietà del canale, plug-in, e le pagine dei parametri utilizzando il controller

Sul controller, effettuare le seguenti operazioni:

- 1. Impostare il fuoco sul desiderato suono, di gruppo o il master (vedere la sezione † 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono).
- Nella parte superiore sinistra del controller, premere il CANALE pulsante per visualizzare il canale PROPerties o la COLLEGARE tasto per visualizzare il plug-in slot del suono selezionato, di gruppo o il Maestro.
- 3. Premere il pulsante 1 (MAESTRO), Tasto 2 (GRUPPO) O il tasto 3 (SUONO) Per visualizzare le proprietà plugin e dei canali del Maestro, il concentrato di gruppo o, rispettivamente, il concentrato Sound.
- 4. Utilizzare l'encoder 4-D o premere il tasto 5/6 per navigare proprietà di canale o plug-in (il nome della proprietà di canale selezionati o plug-in appare tra le frecce sinistra e destra sotto il pulsante 5 e 6).

Avere scelto i parametri delle proprietà di canale selezionati o plug-in sono mostrati gli schermi del controller.

5. Usare il pulsanti di pagina sinistra dei display per navigare attraverso le pagine dei parametri dei

Proprietà dei canali selezionati o plug-in:

| CHANNEL MIDI | PLUG-IN Instance |
|---------------------|---------------------|
| ARRANGER | MIXER |
| BROWSER +Plug-In | SAMPLING |
| • | F |
| FILE Save | SETTINGS |
| AUTO | MACRO Set |

Inoltre, se c'è un'altra pagina disponibili sulla sinistra oa destra della pagina corrente, il pulsante Pagina corrispondente verrà metà illuminato sul controller.

6. Utilizzare manopole 1-8 sotto i display per regolare il valore dei parametri disponibili sulla pagina selezionata. Per parametri continui, hold CAMBIO mentre si gira le manopole per regolare i valori in incrementi più fini.



I display che mostrano la pagina di audio dalla proprietà di output del Gruppo.

Uso della modalità Naviga

In alternativa, è anche possibile navigare Proprietà dei canali e plug-in con le loro pagine ai parametri attraverso il **modalità Naviga** del controller:

1. Premere CAMBIO + VARIAZIONE (Navigare) Per entrare in modalità Navigazione (o pin premendo Navi-

CANCELLO + Pulsante 1).

- 2. Tenere CAMBIO + VARIAZIONE (Navigare), Poi il tasto 2 (PAGINA NAV) Per entrare in modalità pagina di navigazione.
- 3. Premere il CANALE pulsante per visualizzare le proprietà di canale o la COLLEGARE pulsante per visualizzare il plug-in slot del suono selezionato, di gruppo o il Maestro.
- 4. Premere il tasto 5/6 per navigare proprietà di canale o plug-in.

Il nome della proprietà di canale selezionati o appare tra le frecce destra e sinistra plug-in sotto il pulsante 5 e 6. Inoltre questo plug-in o insieme di proprietà di canale viene evidenziato sul display di sinistra.

- 5. Premere le pastiglie soffuse per selezionare le pagine parametro desiderato. I nomi delle pagine dei parametri disponibili vengono visualizzati sul display a destra lungo con i pad corrispondenti.
- 6. Dopo la selezione corrispondenti spire pad completamente acceso e il nome della pagina è evidenziato sul display destro.
- 7. Se ci sono più di 16 pagine di parametri, premere il tasto 7/8 per passare alla / precedente prossimo 16 pagine, rispettivamente.
- 8. Rilasciare il VARIAZIONE (Navigare) Per tornare alla modalità di controllo (o premere variazio-ZIONE (Navigare) Una seconda volta se si appuntato la modalità Navigazione).
- → La pagina di parametro selezionato appare ora sui display. Utilizzare manopole 1-8 sotto i display per regolare i parametri.

2.3.8.1 Estesa modo Naviga sul Controller

La modalità Navigazione sul controller può essere utilizzato per navigare tra le pagine dei parametri di proprietà del Canale e plug-in e regolare le impostazioni di visualizzazione di aree specifiche nell'interfaccia software.

tieni premuto CAMBIO + VARIAZIONE (Navigare) Per accedere alla modalità Navigazione.

La modalità Navigazione ha due modalità secondarie distinte:

- Il predefinito Modalità software di navigazione consente di regolare l'aspetto dell'interfaccia del software: È possibile mostrare elementi specifici / nascondere e cambiare lo zoom / scroll impostazioni.
- Il Modalità Navigazione pagina permette di navigare le proprietà del Canale, Plug-in con i loro Pagine di parametro.

È possibile passare da software di navigazione e la modalità pulsanti di navigazione in qualsiasi momento:

Quando il controllore è in modalità Navigazione, hold CAMBIO + VARIAZIONE (Navigare) + Pulsante 2 (PAGINA NAV) Per passare da software di navigazione e la modalità di pagina di navigazione.

quando PAGINA NAV è disattivato (impostazione di default) il controller è in modalità di software di navigazione. quando PAGINA NAV è sul controller è in modalità di pagina di navigazione.

La modalità di software di navigazione consente di personalizzare l'interfaccia utente del software MASCHINE mostrando o nascondendo parti specifiche dell'interfaccia e la modifica delle impostazioni di zoom e scorrimento nelle idee, Vista Arranger e l'Editor di motivi.

| Azione | scorciatoia |
|--|---|
| vista Idee di accesso | Premere il tasto 2 (IDEE) |
| view accesso Arrangiatore | Premere il pulsante 3 (ARRANGER) |
| Ingrandisci / minimizzare il Mixer | Premere il tasto 4 (MIXER) |
| Mostra / nascondi Browser | Premere il pulsante 5 (BROWSER) |
| Mostra / nasconde il controllo corsia | Premere il pulsante 7 (MOD) |
| Seguire canzone | Premere il pulsante 8 (SEGUIRE) |
| Timeline Zoom in / out (solo visualizzazione Arranger) | Ruotare la manopola o premere 1 pad 14 / 10 |
| Timeline Scorrere verso sinistra / destra (solo visualizzazione Arranger) | Ruotare la manopola o premere 2 pad 9 / 11 |
| Editor di motivi Zoom in / out | Ruotare la manopola o premere 5 pad 6 / 2 |
| Editor di motivi Scorrere verso sinistra / destra | Ruotare la manopola o premere 6 pad 1 / 3 |

| Azione | scorciatoia |
|--|---|
| Suono corsia Altezza (solo in modalità di gruppo) | Ruotare la manopola 7 |
| Editor di motivi Scorrere su / giù (tranne la modalità | Ruotare la manopola o premere 8 pad 8 / 4 |
| Group) | |



È possibile passare rapidamente il software tra visualizzare idee e Arrangiatore visualizzare premendo CAMBIO + SCENA sul controller.

La modalità di pagina di navigazione permette di navigare le pagine dei parametri disponibili nelle proprietà di canale e Plug-in dei vari canali (Suoni, Gruppi, e Master) nel progetto. Per accedere alla modalità pagina di navigazione:

- Tenere CAMBIO + VARIAZIONE (Navigare), Poi il tasto 2 (PAGINA NAV) Per entrare in modalità pagina di navigazione.
- → Quando la modalità pagina di navigazione viene attivato, il controller visualizza la modalità di pagina di navigazione:

Il display a sinistra fornisce una panoramica dei canali selezionati o plug-in per il suono selezionato.

- Per accedere a ogni canale, sia plug-in per il suono selezionato, premere i tasti 5 e 6.
- → Dopo aver selezionato un plug-in, le pagine disponibili vengono visualizzati nel software, e sul display destro del controller.

Il display a destra fornisce una panoramica delle pagine disponibili per la scelta del canale o plug-in.

- Per accedere a ogni pagina del canale o plug-in selezionato, pastiglie stampa 1 16.
- → Dopo aver premuto un pad della pagina selezionata viene visualizzata nel software, e sul controller quando si uscire dalla modalità di navigazione premendo il COLLEGARE pulsante.

Quando ci sono più di sedici pagine per un canale o di plug-in, è necessario utilizzare la pagina Bank.

Per accedere a un'altra pagina con la stampa pulsanti Pagina bancari 7 e 8.

Le pagine per la banca selezionata vengono visualizzati nel software e il controller.

- Per accedere alla modalità di navigazione pagina stampa NAVIGARE + CAMBIO + Pulsante 2.
- → Quando la modalità pagina di navigazione viene attivato, il controller visualizza la modalità di pagina di navigazione:

Il display a sinistra fornisce una panoramica dei canali selezionati o plug-in per il suono selezionato.

- Per accedere a ogni canale, sia plug-in per il suono selezionato, premere i tasti 5 e 6.
- → Dopo aver selezionato un plug-in, le pagine disponibili vengono visualizzati nel software, e sul display destro del controller.

Il display a destra fornisce una panoramica delle pagine disponibili per la scelta del canale o plug-in.

- Per accedere a ogni pagina del canale o plug-in selezionato, pastiglie stampa 1 16.
- Dopo aver premuto un pad della pagina selezionata viene visualizzata nel software, e sul controller quando si uscire dalla modalità di navigazione premendo il NAVIGARE pulsante.

Quando ci sono più di sedici pagine per un canale o di plug-in, è necessario utilizzare la pagina Bank.

Per accedere a un'altra pagina con la stampa pulsanti Pagina Banca 7 e 8. Le pagine per la banca

selezionata sono visualizzati nel software e il controller.

2.3.9 Utilizzo di due o più controller hardware

...

Se due o più controller Maschine di tipo diverso (MASCHINE STUDIO, MASCHINE MK3, MASCHINE MK2, MASCHINE MIKRO MK2, Maschine, MASCHINE MIKRO, e MASCHINE marmellata) sono collegati al computer, un solo controller può essere utilizzato per controllare il software MASCHINE a un tempo.

Se si dispone di più di un'istanza del software MASCHINE in esecuzione sul computer, è possibile controllare ogni istanza con un controller diverso. Vedere † 2.5.3, controllare varie istanze con diversi controller per maggiori informazioni.

Un controllore non collegato a qualsiasi istanza software MASCHINE può essere utilizzato in modalità MIDI (cioè come controller MIDI) Allo stesso tempo, come l'altro controllore (s). Vedere il manuale di controllo Editor per ulteriori informazioni sulla modalità MIDI.

È possibile scegliere quale controller da utilizzare con il software MASCHINE. Questo può essere fatto sia da controller e nel software. È possibile selezionare il controller desiderato dalla controllore menu nella barra dei menu dell'applicazione o dalla controllore sottomenu nel menu MASCHINE:



Fare clic sul menu MASCHINE e selezionare il controller che si desidera utilizzare.

Hardware

...

Sul controller che si desidera utilizzare con il software MASCHINE, effettuare le seguenti operazioni:

MASCHINE (MK3) Regolatore: Premere CAMBIO + COLLEGARE, Ruotare l'encoder 4-D per selezionare l'istanza desiderata, e
premere il codificatore 4-D o il pulsante 4 per caricarla.

- Controller MASCHINE STUDIO: Press CAMBIO + COLLEGARE, Ruotare la rotella per selezionare l'istanza desiderata, e premere la rotella o pulsante 8 per caricarla.
- MASCHINE (MK1 e MK2) Regolatore: Premere CAMBIO + PASSO, Ruotare la manopola 8 (o premere il Pulsante 5/6) per selezionare l'istanza desiderata, e premere il tasto 8 per caricarlo.
- MASCHINE MIKRO (MK1 e MK2) Regolatore: Premere CAMBIO + F2, Ruotare la manopola di controllo per selezionare l'istanza
 desiderata, e premere il codificatore di controllo per caricarla.
- Controller MASCHINE JAM: Press CAMBIO + H (ESEMPIO), Ruotare la manopola di controllo per selezionare l'istanza desiderata, e premere il codificatore di controllo per caricarla.
- KOMPLETE KONTROL tastiera MK1: Press ESEMPIO e ruotare il selettore di controllo per selezionare l'istanza desiderata, e premere il codificatore di controllo per caricarla.
- KOMPLETE KONTROL tastiera MK2: Press ESEMPIO e ruotare il selettore 4-D per selezionare l'istanza desiderata, e premere il codificatore 4-D per caricarla.

2.3.10 Touch Auto-Write Option

registrazione benefici anche modulazione dalla sensibilità al tocco delle manopole 1-8 tramite il Toccare l'opzione autowrite.

Promemoria: Per la modulazione record dal vostro controller MASCHINE, riproduzione attivare, accendere il controller in modalità Auto-scrittura premendo e tenendo premuto AUTO, E poi girare le manopole 1-8 per regolare i parametri. Per ulteriori informazioni, si prega di fare riferimento alla sezione † 10.5.2, registrazione di modulazione.

Attivata per impostazione predefinita, l'opzione Touch Auto-scrittura consente di registrare gli eventi di modulazione non appena si tocca manopole 1-8, anche se non vengono ruotate:

- Se Touch Auto-scrittura è disabilitata, gli eventi di modulazione vengono registrati solo quando si ruota le manopole 1-8 (come nelle versioni precedenti Maschine).
- Se Touch Auto-scrittura è abilitata, gli eventi di modulazione sono registrate non appena si tocca le manopole 1-8, se effettivamente ruotarle o no:
 - Se ruotate le manopole, i nuovi valori di modulazione sono registrati per i parametri corrispondenti.

 Se si tocca le manopole, ma non ruotarle, gli ultimi valori di modulazione per questi parametri mantenere in fase di registrazione come nuovi eventi come riproduzione viene spostata in avanti, sovrascrivendo in tal modo eventuali eventi di modulazione esistenti in corrispondenza della testina. Modulazione smette di essere registrato quando si rilascia la manopola (s).

Attivazione / disattivazione Touch Auto-Write

L'opzione Touch Auto-scrittura può essere attivata o disattivata nel Hardware Pagina del Preferenze pannello:

| Preferences | | | | | |
|-------------|-----------------------|--------------|--|--|--|
| General | Controller | MASCHINE MK3 | | | |
| Audio | Pads | | | | |
| Audio | Touch Sensitivity | | | | |
| MIDI | Velocity Scaling | Linear 🔻 | | | |
| Default | Display | | | | |
| | Brightness | | | | |
| Library | Touch-Sensitive Knobs | | | | |
| Plug-ins | Touch Auto-write | | | | |
| Hardware | | | | | |
| Colors | | | | | |

La casella di controllo Touch Auto-scrittura nella pagina hardware del pannello Preferenze.

Per attivare o disattivare l'opzione Touch Auto-scrittura, fare clic sul Touch Auto-scrittura casella di controllo nel Manopole sensibile al tocco sezione della Hardware pagina nel Preferenze pannello. Per accedere al Manopole sensibile al tocco nella sezione Hardware Pagina, il controller MASCHINE deve essere collegato al computer e controllare l'istanza MASCHINE. Inoltre, se una tastiera KOMPLETE KONTROL S-Series è anche focalizzata su tale istanza MASCHINE, fare in modo che il controller MASCHINE è selezionato nel controllore menu nella parte superiore della Hardware Pagina per vedere le impostazioni! Per ulteriori informazioni, vedere la sezione Menu controller in Hardware Pagina delle preferenze del pannello.

Esempio di utilizzo

Touch Auto-scrittura può essere molto utile se un parametro ha già una certa modulazione registrato nel modello, e si vuole ri-registrare la modulazione per questo parametro, questa volta ad un valore costante:

- Con Touch Auto-scrittura disabilitato (e nelle versioni precedenti Maschine), si deve costantemente ruotare la manopola per garantire che i vecchi eventi di modulazione sono in realtà sostituiti da quelli nuovi. Per simulare un nuovo valore costante di modulazione, non avevi altra scelta che un po 'girare la manopola incessantemente attorno al valore desiderato.
- Con abilitato Touch Auto-scrittura, è solo bisogno di tenere un dito sul pomello: il valore di modulazione corrente è registrato in nuovi eventi di modulazione fino a quando si tocca la manopola, sostituendo automaticamente tutti i vecchi eventi di modulazione a queste posizioni.

2.4 Native Kontrol standard

Native Kontrol standard (NKS) è un formato strumento software che consente agli sviluppatori di terze parti di integrare con MASCHINE e KOMPLETE KONTROL hardware e software allo stesso livello profondo come KOMPLETE Instruments. Il Native Kontrol standard comprende:

- Perfetta integrazione nel MASCHINE e KOMPLETE KONTROL Browser per un'esperienza di navigazione unificata.
- mappatura dei parametri completo per instant hands-on di controllo.

 Supporto di KOMPLETE KONTROL S Caratteristiche della serie, come il Light Guide. strumenti NKS possono essere trovati nel Browser MASCHINE accanto al tuo KOMPLETE Instruments. Tutti i loro preset sono completamente tagged, in modo da filtrare nel Browser dà più adatti risultati da entrambi gli strumenti KOMPLETE Instruments e NKS (vedere la sezione † 3.2.6, Selezione Tipo e dalla modalità Tag). E quando si carica un preset da uno strumento NKS, i suoi parametri sono mappati i controlli sul KOMPLETE KONTROL tastiera S-SERIES in modo significativo, proprio come qualsiasi preset dal KOMPLETE Instruments.

strumenti NKS vengono aggiunti automaticamente alla libreria quando si avvia MASCHINE o KOMPLETE KONTROL per la prima volta dopo l'installazione dello strumento (ad eccezione Instruments Kontakt con supporto NKS, vedi sotto). Le cartelle contenenti i file predefiniti per il supporto NKS possono essere gestiti nel riquadro di fabbrica sulla pagina Library delle Preferenze (vedere la sezione

1 2.7.5, Preferenze - Biblioteca Pagina).

Installazione KONTAKT Instruments con NKS Support

sviluppatori di terze parti di Instruments Kontakt forniscono una cartella che contiene tutti i file di strumenti, tra cui preset e campioni. Invece di eseguire un programma di installazione, questa cartella deve essere memorizzati sul disco rigido. Lo strumento può essere attivato con accesso nativo, che aggiunge anche al MASCHINE e KOMPLETE KONTROL biblioteche. Se si utilizza KONTAKT, lo strumento viene automaticamente aggiunto al tuo KONTAKT Browser. Per attivare lo strumento KONTAKT con supporto NKS e aggiungerlo alla libreria MASCHINE, procedere come segue:

1. Avviare la versione stand-alone del software MASCHINE.

- 2. Nel File menù cliccare su Gestisci i prodotti
- 3. Fare clic su Aggiungi un serial nell'angolo in alto a sinistra di accesso nativo.
- 4. Inserire il numero di serie dello strumento e fare clic su ADD SERIALE .
- 5. Fare clic su NAVIGARE e aprire la cartella contenente i file dello strumento nella finestra di dialogo file.
- 6. Fare clic su INSTALLARE per aggiungere lo strumento al MASCHINE Biblioteca.
- → Lo strumento è installato. MASCHINE esegue automaticamente la scansione per i nuovi contenuti e lo aggiunge al browser MASCHINE.

II MASCHINE e KOMPLETE KONTROL biblioteche, e il riferimento Browser KONTAKT i file strumento contenuti nella cartella. Si consiglia di non eliminare o spostare la cartella dopo, o in altro modo MASCHINE, KOMPLETE KONTROL, e KONTAKT non sarà in grado di trovare i file dello strumento. Se uno strumento non può essere trovato, utilizzare il Rescan funzione sulle Preferenze

Biblioteca pagina per aggiornare la biblioteca con la posizione della cartella corretta (vedi sezione † 2.7.5, Preferenze

- Biblioteca Pagina).

2.5 Stand-Alone e plug-in modalità

È possibile eseguire il software MASCHINE come applicazione stand-alone o integrarlo nel vostro ospite preferito caricando come un plug-in. Il software MASCHINE è disponibile in VST, Audio Unit, e AAX plug-in formati. Per ulteriori informazioni sul plug-in di compatibilità e per una descrizione dettagliata di come utilizzare i plug-in nel vostro ospite, si prega di fare riferimento alla documentazione fornita con il software host.

2.5.1 Differenze tra Stand-Alone e plug-in modalità

funzioni di trasporto

La differenza più evidente tra la modalità stand-alone e plug-in di MASCHINE si riferisce alla interazione con i sequencer di MASCHINE. In effetti, quando MASCHINE viene utilizzato come plug-in all'interno di un software sequencer host (ad esempio, Cubase o Pro Tools), sequencer di MASCHINE è controllata esclusivamente dall'applicazione host: non si può, ad esempio, avviare manualmente, arrestare o riavviare la riproduzione in MASCHINE né modificare il tempo o la divisione del tempo del progetto all'interno del MASCHINE plug-in sé - questi sono sincronizzata a proprie funzioni di trasporto del vostro ospite e di tempo impostazioni. Come diretta conseguenza, quando MASCHINE è usato come un plug-in del Riavvia e pulsanti di gioco, così come i campi Firma Tempo e l'ora sono in grigio e inattivo nel Header MASCHINE.

Tuttavia dal controller è possibile controllare direttamente le funzioni di trasporto della vostra applicazione host invece. Vedere la sezione Controllo funzioni di trasporto del vostro ospite in plug-in modalità per ulteriori informazioni.

Audio e MIDI Handling

...

Quando MASCHINE viene utilizzato in modalità stand-alone, che comunica direttamente con l'audio e interfaccia MIDI. È possibile selezionare quali audio fisico / porte MIDI devono essere utilizzati sulla vostra interfaccia, e configurare le impostazioni audio cruciali come la frequenza di campionamento. Tutto questo viene fatto tramite la Audio e impostazioni MIDI pannello (per maggiori informazioni su questo, si prega di fare riferimento a † 2.8, integrazione MASCHINE in un MIDI Setup).

Al contrario, quando MASCHINE viene utilizzato come plug-in all'interno di un'applicazione host, la comunicazione con le interfacce audio e MIDI è gestito dall'host - l'MASCHINE plug solo comunica con l'host. Native Instruments' Knowledge Base online fornisce how-to che vi aiuteranno a passare il MASCHINE plug-in a più tracce / uscite nelle principali padroni di casa:

- Come itinerario MASCHINE a uscite multiple in Ableton Live: http://www.native-instruments.com/knowledge/guestions/1705
- Come itinerario MASCHINE a più uscite in Cubase: http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1707
- Come itinerario MASCHINE a più uscite in Pro Tools: http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1709
- Come itinerario MASCHINE a più uscite in Logic Pro: http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1711

Per tutti i dettagli sulla configurazione audio e MIDI dell'applicazione host, si prega di consultare la relativa documentazione.

Più plug-in istanze

Quando si utilizza MASCHINE come plug-in all'interno di un'applicazione host, è possibile aprire più istanze Maschine. In realtà, è possibile caricare il maggior numero di casi di MASCHINE come il computer e l'applicazione host in grado di gestire CPU-saggio. In contrasto con l'applicazione stand-alone, sono sempre sincronizzati con l'host. In modalità plug-in è possibile anche inviare messaggi MIDI Program Change dal tuo host per passare tra le scene di MASCHINE o tra macchie di altri plug-in caricati in MASCHINE o automazione record per i parametri Maschine. Per ulteriori informazioni su questi, dare un'occhiata al capitolo † 15.5, Attivazione Sezioni o scene via MIDI

e ↑ 11.2, utilizzando il controllo MIDI e Host Automation .

2.5.2 commutazione istanze

Quando due o più istanze del software MASCHINE sono in esecuzione (ad esempio, come plug-in su diverse tracce della vostra DAW), è necessario scegliere l'istanza che si desidera controllare dal vostro controller hardware. È possibile farlo sia dal controller e nel software.

Per selezionare il controller da una particolare istanza MASCHINE, fare clic sul pulsante Connetti nella MASCHINE intestazione di tale istanza.



Fare clic sul pulsante Connetti per collegare il controller a tale istanza.

Le istanze di commutazione che utilizzano il controller

Per passare da un caso all'altro MASCHINE:

- 1. Premere CAMBIO + COLLEGARE .
- 2. Ruotare il codificatore a 4-D per selezionare un'istanza.
- 3. Premere l'encoder 4-D per caricare tale istanza.

2.5.3 Controllare varie istanze con diversi controller

È possibile utilizzare due o più controller Maschine di tipo diverso (MASCHINE STUDIO, MASCHINE MK3, MASCHINE MK2, MASCHINE MIKRO MK2, MASCHINE, e MASCHINE MIKRO) contemporaneamente con diverse istanze del software MASCHINE (possibilmente con un'istanza in modalità stand-alone). In tal modo, si applica quanto segue:

- Quando si avvia una nuova istanza del software MASCHINE, si connette a uno dei controller Maschine in base alle seguenti regole di precedenza:
 - Regola 1: II MASCHINE STUDIO regolatore del fuoco ha la priorità sul controller MK3, che ha la priorità su tutti i controller legacy (MASCHINE MK2, MASCHINE MIKRO MK2, Maschine e MASCHINE MIKRO).
 - Regola 2: I controllori Maschine (legacy e MK3) è l'elemento attivo priorità rispetto controller MASCHINE MIKRO.
 - Regola 1 ha la priorità sulla regola 2.

2.6 Host Integration

Quando si utilizza l'integrazione Advanced Host, MASCHINE MK3 diventa il fulcro del vostro setup studio. È possibile utilizzarlo per controllare non solo il software MASCHINE, o la carica plug-in, ma anche funzionalità di base di host supportati.

Integrazione avanzata di MASCHINE è disponibile nelle seguenti ospiti:

- Ableton live
- Apple Logic Pro X

2.6.1 Configurazione di Host Integration

integra Maschine con un numero di host per facilitare un flusso di lavoro fluido per l'esecuzione e la registrazione di musica con il vostro MASCHINE Biblioteca.

2.6.1.1 Configurazione di Ableton Live (MacOS)

Ableton Live deve essere configurato per l'integrazione avanzata con MASCHINE.

Installazione di script remoto MIDI

Il MIDI Remote Script consente Ableton Live di riconoscere MASCHINE come superficie di controllo. Deve essere copiato nella directory MIDI Remote Scripts del live:

- 1. Verificare che Ableton Live non è in esecuzione.
- 2. Passare alla seguente cartella: Macintosh HD / Library / Application Support / Native Strumentazione da menti / Host Integration / Ableton Live /
- 3. copiare i due cartelle denominate Native Instruments e Maschine_MK3 negli appunti.
- 4. Aprire il applicazioni la cartella e fare clic con il simbolo dell'applicazione Ableton Live. Nel menu di scelta rapida, fare clic su Mostra Contenuto della confezione.
- 5. Nel pacchetto Ableton Live, di navigare Contenuto> App-Risorse> MIDI Remote Scripts.
- 6. Incollare le cartelle copiati negli appunti in Script MIDI Remote cartella.

Configurazione di Ableton Live per MASCHINE

Una volta che il MIDI Remote Script e il file di rack strumento sono installati nella posizione corretta, è necessario aggiungere MASCHINE come superficie di controllo nelle preferenze di Ableton Live.

1. Avviare Ableton Live.

- 2. In Ableton Live, andare al Preferenze e aprire la MIDI / Sync scheda.
- Assegnare un libero Superficie di controllo SLOT MASCHINE da selezione MASCHINE Mk3 dal menu a discesa.
- 4. Lasciare sia la Ingresso e il Produzione per il MASCHINE Mk3 superficie di controllo impostata Nessuna.
- 2.6.1.2 Impostazione di Ableton Live (Windows)

Ableton Live deve essere configurato per l'integrazione avanzata con MASCHINE.

Installazione di script remoto MIDI

Il MIDI Remote Script consente Ableton Live di riconoscere MASCHINE come superficie di controllo. Deve essere copiato nella directory MIDI Remote Scripts del live:

- 1. Verificare che Ableton Live non è in esecuzione.
- 2. Passare alla seguente cartella: C: Files \ Programmi \ File comuni \ Native Instruments \ Host Integrazione \ Ableton Live \
- 3. Copiare il Maschine_MK3 cartella negli Appunti.
- 4. Accedere agli script remoti MIDI cartella nella directory di installazione di Ableton Live: C: \ ProgramData \ Ableton \ Live10 \ Resources \ MIDI Remote Scripts
- 5. Incollare la cartella che avete copiato negli appunti nel Script MIDI Remote cartella.

Configurazione di Ableton Live per MASCHINE

Una volta che il MIDI Remote Script e il file di rack strumento sono installati nella posizione corretta, è necessario aggiungere MASCHINE come superficie di controllo nelle preferenze di Ableton Live.

- 1. Avviare Ableton Live.
- 2. In Ableton Live, andare al Preferenze e aprire la MIDI / Sync scheda.

 Assegnare un libero Superficie di controllo fessura per MASCHINE Mk3 selezionandolo dal menu a tendina menù.

4. Lasciare sia la Ingresso e il Produzione per il MASCHINE Mk3 superficie di controllo impostata Nessuna.

2.6.1.3 Impostazione di Apple Logic Pro X

Apple Logic Pro X viene configurato automaticamente per l'integrazione avanzata con MASCHINE una volta che si avvia la rispettiva applicazione per la prima volta dopo l'installazione del software MASCHINE. Assicurarsi che il controller è collegato e acceso prima di avviare l'applicazione.

Una finestra di dialogo vi chiederà di confermare questo dopo aver lanciato l'applicazione:

Quando il messaggio OSC app "Maschine" vuole connettersi a Logic Pro X appare sullo schermo, fare clic ok.



L'applicazione stand-alone MASCHINE deve essere aperto una volta prima di utilizzare il plug-in all'interno della vostra DAW per la prima volta, e dopo l'installazione di nuovi strumenti.

2.6.2 Integrazione con Ableton Live

Se siete il proprietario Ableton Live, è possibile controllare molte delle sue funzioni direttamente dal MASCHINE. Le funzioni disponibili sono mappati sezioni del controllore, come indicato di seguito.



Le seguenti descrizioni funzionalità si applicano ai valori di Ableton Live Setup. Se, per esempio, diverse impostazioni di riproduzione sono stati selezionati, la funzionalità rispetterà tali impostazioni.

Le istanze di commutazione che utilizzano il controller

Per passare da un'istanza MASCHINE a controllare Ableton Live:

- 1. Premere CAMBIO + COLLEGARE .
- 2. Ruotare il codificatore a 4-D per selezionare un'istanza.
- 3. Premere l'encoder 4-D per caricare tale istanza.

controllo dei trasporti

| Azione in Ableton Live | Controllo tramite MASCHINE | |
|---|---|--|
| Avviare la riproduzione | GIOCARE (Ricomincia) | |
| Inizia a registrare | REC (Count-in) | |
| Arrestare la riproduzione | FERMARE | |
| Avviare la registrazione Arrangiatore | CAMBIO + REC (Count-in) | |
| Abilitare / disabilitare la modalità loop | CICLO CONTINUO | |
| Abilitare / disabilitare il metronomo | CAMBIO + RUBINETTO (la metropolitana) | |
| Tap tempo | RUBINETTO | |

controllo di modifica

| Azione in Ableton Live | Controllo tramite MASCHINE |
|--|----------------------------|
| azione Annulla | CAMBIO + Pad 1 (Disfare) |
| azione Redo | CAMBIO + Pad 2 (Rifare) |
| automazione ginocchiera per selezionato Track on / off | Αυτο |

controllo Arrangiatore

| Azione in Ableton Live | Controllo tramite MASCHINE | |
|--|--|--|
| Seleziona brano precedente / successivo | Spostare encoder 4-D a sinistra / destra | |
| Selezionare indietro avanti Slot / clip in pista | encoder 4-D down / up | |
| Start / stop selezionato clip | CAMBIO + Push encoder 4-D | |
controllo mixer

| Azione in Ableton Live | Controllo tramite MASCHINE |
|--|--|
| Selezionare una traccia | pulsante 1-8 |
| Coarse regolare il volume / panorama selezionato Traccia | pomello 1-8 |
| | |
| Alterna tra volume e Pan regolare | CAMBIO + Mossa 4-D encoder up / down |
| Interruttore Bank | Pagina sinistra / Pagina destra |
| Seleziona brano precedente / successivo | Spostare encoder 4-D a sinistra / destra |
| Mute / unmute Canale | MUTE + Pulsante 1-8 |
| Solo / unsolo Canale | ASSOLO + Pulsante 1-8 |

Varie. Controllo

| Azione in Ableton Live | Controllo tramite MASCHINE |
|--|--------------------------------|
| Selezionare indietro avanti Clip / | Spostare 4-D encoder up / down |
| Lancio attenzione Clip / Launch attenzione Scene | Push encoder 4-D |
| Arresto attenzione clip / Stop attenzione Scene | CAMBIO + Push encoder 4-D |

2.6.3 L'integrazione con Apple Logic Pro X

Se il proprietario di Apple Logic Pro X, è possibile controllare molte delle sue funzioni direttamente dal MASCHINE. Le funzioni disponibili sono mappati sezioni del controllore, come indicato di seguito.

Passaggio di un'istanza utilizzando il controller

Per passare da un'istanza MASCHINE ad Apple Logic Pro X:

1. Premere CAMBIO + COLLEGARE .

- 2. Ruotare il codificatore a 4-D per selezionare un'istanza.
- 3. Premere l'encoder 4-D per caricare tale istanza.

controllo dei trasporti

| Azione in Apple Logic Pro X | Controllo tramite MASCHINE |
|---|---|
| Avviare la riproduzione | GIOCARE (Ricomincia) |
| Inizia a registrare | REC (Count-in) |
| Arrestare la riproduzione | FERMARE |
| Avviare la registrazione Arrangiatore | CAMBIO + REC (Count-in) |
| Abilitare / disabilitare la modalità loop | CICLO CONTINUO |
| Abilitare / disabilitare il metronomo | CAMBIO + RUBINETTO (la metropolitana) |
| Tap tempo | RUBINETTO |

controllo di modifica

| Azione in Apple Logic Pro X | Controllo tramite MASCHINE |
|--|-----------------------------|
| azione Annulla | CAMBIO + Pad 1 (Disfare) |
| azione Redo | CAMBIO + Pad 2 (Rifare) |
| Quantizzare a valore della griglia | CAMBIO + Pad 5 (Quantize) |
| automazione ginocchiera per selezionato Track on / off | AUTO |

controllo Arrangiatore

| Azione in Apple Logic Pro X | Controllo tramite MASCHINE |
|---|--|
| Seleziona brano precedente / successivo | Spostare encoder 4-D a sinistra / destra |

controllo mixer

| Azione in Apple Logic Pro X | Controllo tramite MASCHINE |
|--|--|
| Selezionare una traccia | pulsante 1-8 |
| Coarse regolare il volume / panorama selezionato Traccia | pomello 1-8 |
| Alterna tra volume e Pan regolare | CAMBIO + Mossa 4-D encoder up / down |
| Interruttore Bank | Pagina sinistra / Pagina destra |
| Seleziona brano precedente / successivo | Spostare encoder 4-D a sinistra / destra |
| Mute / unmute Canale | MUTE + Pulsante 1-8 |
| Solo / unsolo Canale | ASSOLO + Pulsante 1-8 |

2.7 Preferenze

Il Preferenze Pannello consente di specificare varie impostazioni per MASCHINE.

Per aprire il Preferenze pannello, fate clic Preferenze ... nel Maschine menù (MacOS) o File menu (Windows) del menu Barra delle applicazioni, oppure nel File sottomenu del menu MASCHINE:

| File Edit View Controller H | elp | م 🗸 | |
|--|------------------------|----------------------------|---|
| New Open Open Recent | Ctrl+N Ctrl+O ▶ | File | New Open |
| Save Save As Save Project with Samples | Ctrl+S Ctrl+Shift+S | View Controller Help | Open Recent Save Save Save As Save Project with Samples |
| Import Maschine 1.x Format Export Audio | | lectro Urban | Import Maschine 1.x Format Export Audio |
| Preferences | | × | Preferences |

Preferenze ... nel menu File della barra dei menu dell'applicazione (Windows rappresentati), e nel sottomenu File del menu MASCHINE.

Le pagine che seguono sono disponibili nella Preferenze pannello:

- Generale: vedere † 2.7.1, Preferenze Generali Pagina .
- Audio: vedere 1 2.7.2, Preferenze Audio Pagina .
- MIDI: vedere
 † 2.7.3, Preferenze MIDI Pagina .
- Predefinito: vedere † 2.7.4, Preferenze Pagina di default .
- Biblioteca: vedere † 2.7.5, Preferenze Biblioteca Pagina .
- Plug-in: vedere 1 2.7.6, Preferenze Plug-in pagina .
- Hardware: vedere 1 2.7.7, Preferenze Hardware Pagina .
- Colori: vedere † 2.7.8, Preferenze Colori Pagina .
- 2.7.1 Preferenze Generali Pagina

Il Generale Pagina contiene tutte le impostazioni globali per MASCHINE.

Per visualizzare il Generale Page, cliccate sul Generale scheda a sinistra del Preferenze pannello.

| | Preference | es | |
|--|-----------------------|-------|-----|
| General | Startup | | |
| Audio | Reload Last Project | | |
| MIDI | Prefer Project Folder | | |
| Default | Metronome | | |
| Derault | | | |
| Library | | | |
| Plug_ine | | | |
| Fidg-III5 | | 1/4 | • |
| Hardware | | 1 Bar | • |
| Calava | Input | | |
| Colors | | None | • |
| | Usage Data Tracking | | |
| Maschine 2 can track and send information about how you use it to help improve our products. This data is 100% anonymous and will not affect performance. | | elp | |
| Allow usage data tracking | | | |
| | Read more | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Cl | ose |

Le preferenze - pagina Generale.

| Ambientazione | Descrizione |
|--------------------------|--|
| Avviare | |
| Ricarica ultimo progetto | Fare clic su questa casella di controllo per ricaricare automaticamente l'ultimo progetto all'avvio. |
| | |
| Registrazione audio | |

| Ambientazione | Descrizione |
|-------------------------------------|--|
| Preferisco Cartella del progetto | Se questa casella è segnata, i campioni registrate saranno messi in una sottodirectory della cartella in cui il progetto viene salvato. In caso contrario, le registrazioni verranno salvate nella cartella generica registrazioni nella directory utente standard (vedere la sezione † 2.7.4, Preferenze - Pagina di default). |
| Metronomo | |
| Abilitato | Seleziona questa casella per attivare il metronomo. È inoltre possibile attivare il metronomo facendo clic sul pulsante Metronome nella MASCHINE intestazione, per ulteriori informazioni vedi la sezione: † 10.2.3, Uso del metronomo . |
| Auto-Enable quando registrazione | Fare clic sulla casella di controllo per abilitare l'opzione Auto-Attiva. Questo si accende automaticamente il metronomo quando si inizia la registrazione di un pattern. |
| | Quando si avvia la registrazione di un modello (in genere premendo REC sul controller), il metronomo si attiva automaticamente. Quando si esce di registrazione (ad esempio, premendo il tasto illuminato REC Pulsante) le metronomo ritorna al suo stato prima che la registrazione (questo può essere acceso o spento). |
| | L'opzione Auto-Enable può essere attivata / disattivata sia nel software e dal controller. |
| | L'Auto-Enable opzione non influisce il conte-in: Anche se Auto-Enable è disabilitata, i giri del metronomo quando si preme CAMBIO + REC per avviare il count-in. Per ulteriori informazioni sulla configurazione Count-in, fare riferimento alla sezione: † 10.2.4, registrazione con il conte-in. |
| Volume | Fare clic sul cursore per regolare il volume del metronomo. |
| Firma | Selezionare l'intervallo di tempo tra ogni tick del metronomo. Per impostazione predefinita, il metronomo indica le battute (le note da un quarto, 1/4). Qui è possibile selezionare un altro valore di nota per le zecche. |

| Ambientazione | Descrizione |
|--------------------|---|
| Count-in Lunghezza | Selezionare la durata del conte-in, vale a dire per quanto tempo il metronomo suona prima che la registrazione inizia in realtà. |
| collegamento | |
| Abilitato | Fare clic sulla casella di controllo per abilitare il protocollo di collegamento per impostazione predefinita. Applicazioni che supportano Ableton Link può partecipare a una sessione di collegamento quando è collegato alla stessa rete. Per ulteriori informazioni sul collegamento fare riferimento alla sezione: † 2.9, sincronizzazione MASCHINE utilizzando Ableton link . |
| Ingresso | |
| Quantize | Input Quantize quantizza automaticamente l'introduzione di MASCHINE durante la registrazione. Selezionare una delle seguenti modalità di quantizzazione in ingresso: Nessuna : Ingresso quantizzazione è disattivato. Eventi che si riprodurre o registrare sulle pastiglie non sono quantizzati. Disco : Quantizzazione ingresso viene applicato solo quando si registra le pastiglie. Play / Rec : Quantizzazione ingresso viene applicato sia quando si gioca sulle pastiglie e quando li registra. In modalità Play / Rec la quantizzazione applicata durante la riproduzione è leggermente diversa dalla quantizzazione applicato durante la registrazione. Quando si gioca, d'altra parte, gli eventi che si verificano nella prima metà dei passaggi non vengono toccati (in quanto non è possibile portare avanti nella linea temporale!), Mentre gli eventi che si verificano nella seconda metà dei passi sono quantizzate al passaggio successivo. |

| Ambientazione | Descrizione |
|--|--|
| Uso dei dati di monitoraggio | |
| Consentire il monitoraggio dati di utilizzo Qui è po | ssibile scegliere di attivare o disattivare l'utilizzo dei dati di monitoraggio. |
| | Uso della tecnologia di monitoraggio dei dati consente MASCHINE di monitorare automaticamente i dati di utilizzo anonimi che si può scegliere di condividere con noi. |
| | Tutti gli utenti devono tenere registrazione dati abilitata in quanto fornisce uno strumento prezioso per comprendere le prestazioni delle applicazioni Native Instruments quando vengono utilizzati in situazioni di vita reale. I dati inviati al Native Instruments è al cento per cento anonima e non influire sulle prestazioni. Per informazioni più dettagliate su dati di utilizzo di monitoraggio, si prega di fare riferimento al seguente articolo della Knowledge Base sul sito Native Instruments: |
| | https://support.native-instruments.com/hc/en-us/articles/ 209545029 |

Regolazione Preferenze generali Uso del controller MK3

È possibile accedere alle preferenze generali direttamente dal controller. Le opzioni trovano qui sono una replica di quelle che si trovano nel software. Per accedere alle preferenze generali al vostro controller:

1. Premere IMPOSTAZIONI per visualizzare la pagina Impostazioni.

- 2. Premere il pulsante 1 (GENERALE) Per accedere alle impostazioni generali.
 - Ruotare la manopola 1 (LIVELLO) Per regolare il livello del volume del metronomo.
 - Ruotare la manopola 2 (TEMPO) Per regolare l'intervallo di tempo tra ogni battito del metronomo.
 - Ruotare la manopola 3 (AUTO-ON) Per attivare automaticamente il metronomo quando si avvia la registrazione di un pattern.
 - Ruotare la manopola 4 (LUNGHEZZA) Per regolare la durata del conteggio metronomo.
 - Ruotare la manopola 5 (MODALITÀ) Per regolare la modalità di quantizzazione.

- · Premere il pulsante 5 (METRONOMO) Per attivare il metronomo.
- · Premere il pulsante 6 (LINK) Per consentire Ableton Link.
- Per salvare le impostazioni e ritornare alla modalità MASCHINE, premere IMPOSTAZIONI.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di collegamento fare riferimento a: † 2.9, sincronizzazione MASCHINE utilizzando Ableton link .

2.7.2 Preferenze - Audio Pagina

Il Audio Pagina contiene le impostazioni relative alla vostra interfaccia audio.



Per informazioni sulla configurazione audio e gli scenari di configurazione di base, consultare la MASCHINE MK3 Guida introduttiva disponibile sul sito Native Instruments.

Il Interfaccia sezione permette di configurare l'interfaccia audio per MASCHINE. Il Cicli sezione permette di configurare le

connessioni tra i virtuali ingressi / uscite di MASCHINE e il fisico ingressi / uscite dell'interfaccia audio.

Per visualizzare il Audio Page, cliccate sul Audio scheda a sinistra del Preferenze pannello.

Preferenze

| | Preference | es |
|----------|-----------------|---|
| General | Interface | |
| Audio | | ASIO 🔻 |
| Audio | | Maschine MK3 🗸 |
| MIDI | | Running |
| | | 48000 🔻 |
| Default | ASIO Config | Open Panel |
| Library | - | ssing 4 0me Outputt 4 5ms Total: 15 1ms |
| | Poutinge | |
| Plug-ins | Houtings | |
| Hardware | Input Output | |
| | Maschine 2 | Port |
| Colors | Maschine In 1 L | 1: Input Left 🛛 🔻 |
| | Maschine In 1 R | 2: Input Right 🔹 |
| | Maschine In 2 L | - not connected - |
| | Maschine In 2 R | - not connected - |
| | Maschine In 3 L | - not connected - |
| | Maschine In 3 R | - not connected - |
| | Maschine In 4 L | - not connected - |
| | Maschine In 4 R | - not connected - 🗸 |
| | | |
| | | Close |

Preferenze - pagina Audio.

| Ambientazione | Descrizione |
|---------------|---|
| Interfaccia | |
| autista | Selezionare il driver audio dal menu a discesa. |
| Dispositivo | Selezionare i dispositivi disponibili se si dispone di più di un'interfaccia audio collegato. |

| Ambientazione | Descrizione | |
|---|---|--|
| Stato | Ciò conferma se la vostra interfaccia audio è al momento in esecuzione. | |
| Frequenza di campionamento | Visualizza la velocità campione selezionato di interfaccia audio. Si prega di riavvio MASCHINE dopo aver cambiato la frequenza di campionamento. | |
| ASIO Config (Solo Windows) Fare clic Apri | e il Pannello per accedere ai controlli specifici relativi alla vostra interfaccia audio. Si prega di consultare la documentazione fornita con l'interfaccia audio per ulteriori informazioni. | |
| Latenza | Mac OS: Questo dispositivo di scorrimento consente di regolare la latenza della vostra interfaccia audio in campioni. I valori più bassi si traducono in una risposta di gioco più immediata, ma sono più pesanti sia la CPU e il driver audio, e può comportare scatti udibili e pop. Valori più grandi sono più facili sulla CPU, ma introducono una latenza più grande (vale a dire, ci può essere un piccolo ritardo nella riproduzione del suono quando si gioca sui pad). Si dovrebbe quindi sperimentare con questa impostazione in modo che sia il più basso possibile senza sovraccaricare la CPU o introdurre artefatti audio. | |
| | Finestre: Quando si utilizza un driver ASIO, il Audio e impostazioni MIDI schermi an ASIO Config pulsante posto della Latenza slider. Fare clic su questo pulsante per aprire la finestra delle impostazioni del driver ASIO selezionato. | |
| Cicli | | |

| Ambientazione | Descrizione |
|---------------|---|
| Ingresso | Clic ingressi per visualizzare i ingressi di routing. Qui è possibile selezionare quale ingressi dell'interfaccia audio da utilizzare per i quattro ingressi stereo di MASCHINE. Selezionare gli ingressi della vostra interfaccia audio sul colonna di destra facendo clic sui campi: vi verrà presentato con un menu a tendina con tutti gli ingressi disponibili. Le scelte fatte qui determinerà quale ingressi può essere utilizzato quando il campionamento sorgenti esterne, per esempio. |
| Produzione | Clic Produzione per visualizzare i uscite di routing. Qui si sono presentati con una lista delle 16 uscite stereo da macchina: Nella colonna di destra, è possibile assegnare alle uscite della vostra interfaccia audio. Fare clic sui campi nella colonna di destra per selezionare le uscite desiderate tramite un menu a discesa. |

Regolazione delle opzioni audio utilizzando il controller

È possibile accedere alle preferenze audio direttamente dal controller. Le opzioni trovano qui sono una replica di quelle che si trovano nel software. Per accedere alle preferenze audio utilizzando il controller:

1. Premere IMPOSTAZIONI per visualizzare la pagina Impostazioni.

2. Premere il tasto 2 (AUDIO) Per accedere alle impostazioni audio.

- Premere i pulsanti pagina per accedere alle varie pagine: Interface (Pagina 1), gli itinerari di ingresso (pagina 2), indirizzamenti in uscita 1-4 (pagina 3), indirizzamenti in uscita 5-8 (pagina 4), indirizzamenti in uscita 9 -12 (pagina 5), indirizzamenti in uscita 13 -16 (pagina 6).
- → Viene visualizzata la pagina selezionata, e le manopole 1-8 dinamicamente cambia per rappresentare i parametri.

Pagina 1: Interfaccia

impostazioni di interfaccia per il dispositivo audio selezionato vengono configurati a pagina 1 delle preferenze Audio.

Per configurare le impostazioni di interfaccia per l'interfaccia audio selezionato:

Utilizzare i pulsanti di pagina per selezionare la pagina 1: Interfaccia.

- Ruotare la manopola 1 (DRIVER) Per selezionare un driver audio.
- · Ruotare la manopola 2 (DISPOSITIVO) Per selezionare un dispositivo audio alternativo.
- · Ruotare la manopola 3 (FREQUENZA DI CAMPIONAMENTO) Per selezionare una frequenza di campionamento.
- · Ruotare la manopola 4 (DIMENSIONE BUFFER) Per regolare la dimensione del buffer.

Pagina 2: Cicli di ingresso

il routing ingresso è configurato a pagina 2 delle preferenze Audio. Per configurare

l'ingresso di routing per l'interfaccia audio selezionata:

- · Utilizzare i pulsanti di pagina per selezionare la pagina 2: Routing di ingresso .
- Ruotare le manopole 1-8 per configurare l'ingresso audio instradamento come richiesto.

Pagina 3-8: indirizzamenti in uscita

le porte di routing in uscita sono distribuite su pagine 3-8 delle preferenze Audio. Per configurare

l'uscita di routing per ogni porta dell'interfaccia audio selezionato:

- · Utilizzare i pulsanti per selezionare ogni pagina Routing di uscita porta.
- Ruotare le manopole 1-8 per configurare ciascuna porta di uscita audio come richiesto.
- Per salvare le impostazioni e ritornare alla modalità MASCHINE, premere IMPOSTAZIONI.

2.7.3 Preferenze - MIDI Pagina

II MIDI pagina consente di impostare le porte di ingresso e uscita MIDI che si desidera utilizzare con MASCHINE.

Per visualizzare il MIDI Page, cliccate sul MIDI scheda a sinistra del Preferenze pannello.

Preferenze

| | Preferences | |
|----------|---|-------|
| General | Sync | |
| Audio | Mode Devices | Off 🗸 |
| MIDI | Input Output | |
| Default | Name | |
| Library | Maschine MK3 Virtual Input Maschine 2 Virtual Input | |
| Plug-ins | | |
| Hardware | | |
| Colors | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | Close |

Le preferenze - pagina MIDI.

| Ambientazione | Descrizione |
|--------------------------------------|--|
| Sync | |
| Modalità | Fai clic sul menu a discesa per impostare la preferenza modalità MIDI Sync per macchina: |
| | via : È selezionata la modalità No MIDI sync. |
| | Master (Send Clock) : Se MASCHINE è in esecuzione come applicazione stand-alone, ma può anche inviare un segnale MIDI Clock a qualsiasi dispositivo che sia in grado di ricevere MIDI Clock. Questo potrebbe essere hardware come una batteria, un altro groove box, o anche un altro sequencer software. |
| | Slave (Ricezione Clock) Se MASCHINE viene eseguito come applicazione autonoma, può essere controllato esternamente via MIDI Clock da qualsiasi dispositivo in grado di inviare MIDI Clock. Questo potrebbe essere hardware come una batteria, un'altra scatola scanalatura o sequencer, o anche un altro sequencer software. Si noti che i Slave (Ricezione Clock) opzione non è disponibile quando LINK è attivo. Per ulteriori informazioni sul collegamento vedere † 2.9, sincronizzazione MASCHINE utilizzando Ableton link . |
| Clock Offset (Appare quando Modalità | Fare clic e spostare il Clock Offset cursore per compensare il ritardo che si verificano durante la |
| è impostato per | trasmissione dei dati MIDI. Dati ritardati MIDI Clock farà sì che i dispositivi esterni di rispondere |
| Schiavo) | troppo tardi, rendendo così la vostra colonna sonora fuori sincronia. Regolando la Clock Offset va |
| | che è possibile impostare una quantità di latenza da compensare (in millisecondi). MASCHINE invierà gli eventi MIDI Clock prima del tempo, come definito. |
| dispositivi | |
| ingressi | Clic Ingresso per visualizzare un elenco di tutti gli ingressi MIDI disponibili del sistema. È possibile attivare / disattivare ogni ingresso cliccando i campi della Stato colonna, che mostra lo stato corrente della porta corrispondente. |

| Ambientazione | Descrizione |
|---------------|--|
| Uscite | Clic Produzione per visualizzare un elenco di tutte le uscite MIDI disponibili del sistema. È possibile attivare / disattivare ogni uscita cliccando i campi della Stato colonna, che mostra lo stato corrente della porta corrispondente. |

Regolazione delle opzioni MIDI utilizzando il controller

È possibile accedere alle preferenze MIDI direttamente dal controller. Le opzioni trovano qui sono una replica di quelle che si trovano nel software.

Per accedere alle preferenze MIDI dal controller:

- 1. Premere IMPOSTAZIONI per visualizzare la pagina Impostazioni.
- 2. Premere il pulsante 3 (MIDI) Per accedere alle impostazioni hardware.
 - · Ruotare la manopola 1 (MODALITÀ) Per regolare la preferenza modalità MIDI Sync.
 - Ruotare la manopola 2 (OROLOGIO OFFSET) Per regolare l'orologio offset.
 - · Ruotare la manopola 5 (SELEZIONARE) Per selezionare un dispositivo di ingresso MIDI.
 - · Ruotare la manopola 6 (STATO) Per abilitare o disabilitare un dispositivo di ingresso MIDI.
 - · Ruotare la manopola 7 (SELEZIONARE) Per selezionare un dispositivo di uscita MIDI.
 - · Ruotare la manopola 8 (STATO) Per abilitare o disabilitare un dispositivo di uscita MIDI.
- Per salvare le impostazioni e ritornare alla modalità MASCHINE, premere IMPOSTAZIONI.

Se si desidera MASCHINE di inviare altri messaggi MIDI di MIDI Clock, in particolare se si desidera controllare altri dispositivi MIDI in grado attraverso le note suonate in MASCHINE, si prega di fare riferimento alla sezione † 11.2.5, invio MIDI da Sounds.

2.7.4 Preferenze - Pagina di default

...

Il Predefinito pagina consente di definire le impostazioni predefinite che verranno utilizzate per ogni nuovo progetto.

Per visualizzare il Predefinito Page, cliccate sul Predefinito scheda a sinistra del Preferenze pannello.

Preferenze

| Preferences | | | |
|-------------|-------------------------|--------------------|--|
| General | Project | | |
| Audio | | | |
| | | • | |
| MIDI | Metronome | | |
| Default | Down Beat Sample | | |
| Library | Scene / Section | | |
| Plug_ine | | Scene and Patterns | |
| Flug-Ills | | • | |
| Hardware | Pattern | | |
| Colors | | 4 : 0 : 0 | |
| 001013 | | 1x • | |
| Features | Sound | | |
| | Default MIDI Input Mode | Focus 🔻 | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Close | |

Le preferenze - Pagina di default.

| Ambientazione | Descrizione |
|--|--|
| Progetto | |
| Indipendente, autonomo | Qui è possibile selezionare un progetto per caricare automaticamente quando si avvia un nuovo progetto in MASCHINE utilizzato come applicazione stand-alone. I display di campo la posizione del Progetto modello selezionato per l'uso. Fare clic sull'icona della cartella per selezionare un altro modello di progetto. Qualsiasi file di progetto può essere utilizzato come modello; questo può essere dalla Biblioteca MASCHINE, o si potrebbe creare un file, ad esempio con i vostri strumenti preferiti e gli effetti già caricati nella slot Plug-in. Se è già stato impostato un modello di progetto, fare clic sull'icona croce di disinserire e avviare nuovi progetti da zero, invece. |
| Collegare | Qui è possibile selezionare un progetto per caricare automaticamente quando MASCHINE è usato come un plug-in all'interno di una Digital Audio Workstation. I display di campo la posizione del Progetto modello selezionato per l'uso. Fare clic sull'icona della cartella per selezionare un altro modello di progetto. Qualsiasi file di progetto può essere utilizzato come modello; questo può essere dalla Biblioteca MASCHINE, oppure è possibile creare un file, ad esempio con i vostri strumenti preferiti e gli effetti caricati nel slot Plug-in. Se è già stato impostato un modello di progetto, fare clic sull'icona croce di disinserire e avviare nuovi progetti da zero, invece. |
| | |
| | |
| impostazioni del metronomo | |
| Down Beat Esempio e Fino battuto Campione | Qui è possibile selezionare i file audio da utilizzare come su e giù battito del metronomo, rispettivamente. I campi visualizzano le posizioni dei file audio selezionati per l'uso. Fare clic sui campi per selezionare altri file. Clicca le piccole croci a destra dei campi per rimuovere i file audio personalizzati e utilizzare i suoni di default del metronomo al posto. |
| Scene / Sezione | |

| Ambientazione | Descrizione | |
|----------------------------------|--|--|
| Duplicare | Selezionare dal menu a discesa come la funzione Duplicate in MASCHINE funzionerà quando la duplicazione Scene. | |
| | Solo Scene | |
| | Solo la scena è duplicato. Il risultato è una nuova scena non collegata con gli stessi schemi di riferimento. | |
| | Scene e Patterns | |
| | La scena in sé e inoltre tutti i modelli sono duplicati. La nuova scena e modelli sono ora completamente indipendenti dagli originali. | |
| Collegamento quando duplicazione | Fare clic sulla casella di controllo per abilitare una copia collegata di una sezione quando si utilizza la | |
| Sezioni | funzione Duplica. Per impostazione predefinita, questa funzione è disattivata. Quando è abilitato, il Duplica | |
| | la funzione creerà una copia collegata di una sezione. Una copia collegata viene automaticamente | |
| | aggiornato quando qualsiasi istanza di una sezione collegata viene modificato. In questo modo, non è | |
| | necessario tenere traccia di quali sezione è la "originale". | |
| Modello | | |
| Lunghezza | Inserire la lunghezza predefinita dei nuovi modelli. La lunghezza è misurata in bar, beat, e | |
| | sedicesimi. Per regolare il valore, fare clic sul numero desiderato (bar, battute o | |
| | sedicesimi) e trascinare il mouse in senso verticale. Per ulteriori informazioni sul modello | |
| | Lunghezza fare riferimento a: † 10.1.6, Regolazione della Disporre Grid e il modello | |
| | Lunghezza . | |
| Suono corsia Altezza | Selezionare l'altezza di default della corsia suono nel Editor di motivi, scegliendo tra | |
| | normale 1x o 2x zoom dal menu. 1x | |
| | visualizza tutte le sedici suoni, e 2x visualizza solo i primi otto suoni di un gruppo, | |
| | rendendo più facile per modificare gli eventi. | |

| Ambientazione | Descrizione | |
|--|---|--|
| Suono | | |
| Predefinito Modalità di ingresso MIDI MASC | HINE permette di giocare il vostro audio (s) tramite note MIDI, per | |
| | ad esempio, da una tastiera MIDI. Per impostazione predefinita e senza alcuna | |
| | configurazione, in arrivo note MIDI su qualsiasi porta MIDI e qualsiasi canale MIDI | |
| | attiveranno l'intonazione del concentrato Sound. Inoltre, è possibile selezionare un suono | |
| | che non riceve alcun ingresso MIDI, e anche definire l'impostazione di default per l'ingresso | |
| | MIDI selezionando la Predefinito Modalità di ingresso MIDI preferenza. Selezionare una delle | |
| | seguenti opzioni della modalità di ingresso MIDI dal menu a discesa: | |
| | | |
| | | |
| | Messa a fuoco : Ingresso MIDI da gualsiasi controller collegato può essere utilizzato per attivare slot | |
| | suono (selezionata) concentrati. | |
| | Nessuna : Il suono selezionato non riceverà i dati MIDI. | |

2.7.5 Preferenze - Libreria Pagina

Il Biblioteca pagina consente di modificare le posizioni di tutti i file di libreria MASCHINE (sia di fabbrica e di utente) che appaiono nel BIBLIOTECA riquadro del Browser.



> Per visualizzare il Biblioteca Pagina clicca il Biblioteca scheda a sinistra del Preferenze pannello. Nella parte superiore della

pagina, il Fabbrica e Utente pulsanti consentono di passare tra la Fabbrica riquadro e la Utente Pannello.

Pane di fabbrica

Per visualizzare il Fabbrica riquadro, fare clic sul Fabbrica pulsante nella parte superiore della Biblioteca pagina.

Concetti basilari

| | Preferences | |
|----------|---|----------------|
| General | Factory User | |
| Audio | Location | Product |
| Audio | D:\\Abbey Road 50s Drummer Library | Abbeummer |
| MIDI | D:\\Abbey Road 60s Drummer Library | Abbeummer |
| MIDI | D:\\Abbey Road 70s Drummer Library | Abbeummer |
| | D:\\Abbey Road 80s Drummer Library | Abbeummer |
| Default | 🖿 D:\\Abbey Road Modern Drummer Library | Abbeummer |
| | D:\\Abbey Road Vintage Drummer Library | Abbeummer |
| Library | C:\\Native Instruments\Absynth 5 | Absynontent |
| | D:\\Komplete 9\Action Strikes Library | Action Strikes |
| Plug-ins | D:\\Komplete 9\Action Strings Library | Action Strings |
| | D:\\Komplete 9\Alicias Keys Library | Alicias Keys |
| Hardware | 🖿 D:\\Komplete 9\Balinese Gamelan Library | Balinamelan |
| | D:\\Komplete 9\Battery 4 Factory Library | BatterLibrary |
| Colors | 🖿 D:\\Komplete 9\Berlin Concert Grand Library | BerlinGrand |
| 001013 | D:\Native Instruments\Komplete 9\Cuba Library | Cuba |
| | D:\\Komplete 9\Damage Library | Damage |
| | 🖿 C:\Program Files\\Native Instruments\Driver | Driverresets |
| | D:\\Komplete 9\Drum Lab Library | Drum Lab |
| | C:\\Native Instruments\Enhanced EQ | Enhanresets |
| | D:\\Komplete 9\Evolve Mutations Library | Evolveations |
| | D:\\Komplete 9\Evolve Mutations 2 Library | Evolveions 2 |
| | D:\\Komplete 9\Evolve R2 Library | Evolve R2 |
| | C:\\Native Instruments\FM8 | FM8 Fntent |
| | 🖿 D:\\George Duke Soul Treasures Library | Georgasures |
| | 🖿 C:\Program Files\\Guitar Rig 5\Rack Presets | GuitarLibrary |
| | | Rescan |
| | | Close |

Il pannello Preferenze - riquadro di fabbrica della pagina Library.

Il Fabbrica Appare il riquadro librerie disponibili tutti in fabbrica. Questi includono la Fabbrica Biblioteca MASCHINE, librerie importate da altri prodotti NI, così come ESPANSIONI maschine installati.

Queste librerie appariranno nella visualizzazione Fabbrica del browser Biblioteca Pannello.

| Elemento | Descrizione | |
|-------------------|---|--|
| Posizione colonna | Visualizza il percorso di ogni libreria. Se si è spostato qualsiasi libreria in un'altra posizione nel computer, fare clic sull'icona della cartella a sinistra di quella libreria e selezionare il suo nuovo percorso. | |
| Prodotto colonna | Consente di visualizzare il nome di ciascun prodotto. Questi nomi non possono essere modificati. | |
| Rescan pulsante | Se hai fatto alcuna modifica una libreria (per esempio, ha cambiato la sua posizione), selezionarlo dall'elenco e fare clic sul Rescan pulsante per riesamina quella libreria. | |

Pane utente

Per visualizzare il Utente riquadro, fare clic sul Utente pulsante nella parte superiore della Biblioteca pagina.

| Preferences | | |
|-------------|--|--|
| General | Manager | |
| Audio | Plug-in C:\Program Files\Native Instruments\VSTPlugins 32 bit\ | |
| MIDI | C:\Program Files\Native Instruments\VSTPlugins 64 bit\ C:\Program Files\VstPlugins\ C:\Program Files\VstPlugins\ C:\Program Files (vstPlugins) | |
| Default | C:\Program Files (x86)\VstPlugins\ C:\Program Files (x86)\VstPlugins\ | |
| Library | | |
| Plug-ins | | |
| Hardware | | |
| Colors | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Add Remove Rescan | |
| | Close | |

Il pannello delle preferenze - pannello utente della pagina Library.

Il Utente Appare il riquadro tutte le librerie utente attualmente in uso. Ciò include la directory utente MASCHINE standard così come qualsiasi altra directory utente potrebbe aver definito. Queste librerie appariranno nella visualizzazione utente di del browser Biblioteca Pannello.

| Elemento | Descrizione |
|--|---|
| Posizione colonna | Visualizza il percorso di ogni libreria. Se si è spostato qualsiasi libreria in un'altra posizione nel computer, fare clic sull'icona della cartella a sinistra di quella libreria e selezionare il suo nuovo percorso. |
| Alias colonna | Visualizza l'alias memorizzati per ogni libreria. Fare clic su un alias di modificarla. Definire alias per le cartelle utente non è obbligatorio, ma può essere di grande aiuto quando si lavora su computer diversi (vedi descrizione sotto). Dopo l'aggiunta di una posizione (vedi Inserisci sotto), fare clic sul campo nella nuova riga e nella Alias colonna per impostare l'alias per la nuova posizione. L'alias della cartella utente predefinito, Directory utente standard , Non può essere modificata - questo è il luogo in cui tutti i file dell'utente saranno memorizzate per impostazione predefinita. |
| Inserisci pulsante | Clic Inserisci per aggiungere manualmente le directory alla libreria utente. Vedi sotto per ulteriori dettagli. |
| Rimuovere pulsante | Clic Rimuovere per rimuovere la libreria utente selezionato. I file verrà rimosso solo dal Browser MASCHINE, non dal disco rigido. |
| Rescan pulsante | Se hai fatto alcuna modifica una libreria (per esempio, aggiunto / i file rimossi), selezionarlo dall'elenco e fare clic sul Rescan pulsante per riesamina quella libreria. |
| contenuti creati dagli utenti Rileva modifiche a start-up casella di controllo | Fare clic su questa casella di controllo per consentire MASCHINE per la ricerca di modifiche alla directory contenuti utente durante l'avvio. |



È possibile ridimensionare la Preferenze Pannello a vostro piacimento con il solito metodo del sistema operativo. È inoltre possibile ridimensionare ogni colonna facendo clic e trascinando il confine tra i due intestazioni di colonna.

Cartella Contenuti dell'utente Incluso nella percorsi utente di Maschine

Prodotti provenienti da Native Instruments saranno memorizzare i contenuti generati dagli utenti in una cartella Contenuto Utente centralizzato. In MASCHINE questa cartella Contenuti dell'utente viene automaticamente aggiunto alla lista di directory dell'utente nel Utente riquadro della Biblioteca pagina nel Preferenze pannello, e di conseguenza sono disponibili nel browser MASCHINE suoi file.

La cartella Contenuti dell'utente non può essere né rinominato né rimosso dall'elenco. È possibile modificare il percorso nel Posizione colonna.

Standard User Directory non può essere rimossa

La directory utente standard non può essere né rinominato né rimosso dall'elenco nella Utente riquadro della Biblioteca pagina nel Preferenze pannello. È possibile modificare il percorso nel Posizione colonna.

Annullamento Biblioteca Rescan

Nel Biblioteca Pagina del Preferenze pannello, la Rescan pulsante permette di ricaricare la libreria selezionata (o tutte le librerie se è stato selezionato nessuno) in modo che gli specchi del browser Maschine tutte le modifiche apportate al file. Facendo clic su questo Rescan trigger pulsante la scansione e un aggiornamento di database finestra di dialogo è mostra l'avanzamento della scansione. La finestra di dialogo aggiornamento del database include una ANNULLA tasto che consente di interrompere il processo di scansione senza danneggiare il database in modo permanente:

| | Updating Database | |
|--|-------------------|--------|
| 18556 items found Currently scanning FM | 8 (7 of 40) | |
| | | CANCEL |
| | | CANCEL |

La finestra di aggiornamento del database ora include un pulsante Annulla.

Clic ANNULLA nel aggiornamento del database dialogo per interrompere la scansione. UN Annulla Rescan finestra si apre che chiede

di confermare che si desidera annullare la scansione:

| Cancel Rescan | | |
|---|--|--|
| Canceling a rescan process may lead to inconsistencies or missing items in the Library. | | |
| CONTINUE CANCEL RESCAN | | |

La finestra di dialogo si avverte che l'annullamento della scansione può portare a incoerenze o elementi mancanti nel vostro MASCHINE libreria.

- · Se si vuole ancora di annullare la scansione, fare clic su ANNULLA RESCAN in basso a destra, e la scansione viene annullata.
- Se si preferisce invece non per annullare la scansione, fare clic su CONTINUA o premere [Esc] sulla tastiera del computer, e la scansione andrà avanti.

Se si annulla la scansione, eventuali incongruenze o elementi mancanti nel vostro MASCHINE Biblioteca una risoluzione entro la ripetizione della scansione lo stesso percorso (s) di nuovo (attraverso il Rescan pulsante di cui sopra).

In opposizione al processo di nuova analisi qui descritto, non è possibile annullare l'importazione di file nella libreria MASCHINE (attraverso il FILE riquadro del browser o tramite il Biblioteca Pagina del Preferenze pannello), né il processo di applicazione delle modifiche ai tag e le proprietà dei file (tramite l'Editor attributi nel browser).

utilizzando Alias

Gli alias disponibili nel Alias colonna agiscono come riferimenti ai percorsi indicati in Posizione

colonna. Quando si salva un progetto, i dati salvati include sia il percorso e l'alias per ogni file utilizzato nel progetto. Questo vi permetterà di utilizzate un progetto su computer diversi, anche se i file utilizzati nel progetto (ad esempio, campioni) sono memorizzati in posizioni diverse su ciascun computer: è sufficiente definire lo stesso alias per queste posizioni in ogni computer, e MASCHINE sostituirà il percorso salvato sul primo computer con il set percorso agli stessi alias nel secondo computer per recuperare i file su questo secondo computer, evitando quindi la possibilità di campioni mancanti.

Aggiunta di cartelle al User Library

Nel Utente riquadro della Biblioteca pagina, è possibile aggiungere altre cartelle al contenuto utente del MASCHINE Biblioteca. Per farlo:

1. Fare clic su Inserisci nella parte inferiore del pannello.

Una finestra di dialogo di selezione della cartella si apre.

- 2. Nella finestra di dialogo, passare alla cartella desiderata sul computer e fare clic su ok (Scegliere su MacOS).
- → Tutti i file Maschine-compatibili trovano nella cartella selezionata vengono aggiunti ai contenuti del tuo utente in MASCHINE.

Inoltre, i file importati avranno i loro attributi (prodotto / banca / sub-banca, tipo / sottotipo / tag Mode, così come proprietà) impostati come segue:

- Per tutti i tipi di file, eventuali attributi già nei file vengono mantenute.
- Per campioni, se gli attributi del prodotto / banca / sub-banca sono vuote, verranno impostate le cartelle in cui si trovano gli esempi:
 - Il prodotto sarà impostato sul nome della cartella che avete selezionato.
 - · Se i campioni risiedono in una sottocartella di questa cartella, il nome della sottocartella sarà utilizzato come banca.
 - · Se i campioni risiedono in una sottocartella di questa sottocartella, il nome della sottocartella inferiore verrà utilizzato come sub-banca.

Con l'aggiunta di una cartella per il contenuto utente del MASCHINE Biblioteca, si fanno le loro schede disponibili in del browser BIBLIOTECA riquadro per la ricerca rapida e carico! Per ulteriori informazioni su come utilizzare il BIBLIOTECA riquadro del Browser, consultare la sezione \uparrow 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria.

Percorsi per le cartelle aggiunte tramite il IMPORTARE pulsante del browser FILE riquadro mostrerà anche qui. L'unica differenza tra l'aggiunta di cartelle tramite il Inserisci pulsante Preferenze pannello, qui descritta, e tramite il IMPORTARE pulsante nella FILE riquadro del Browser è che quest'ultimo permette di codificare direttamente i file quando questi vengono importati. Vedere la sezione † 3.6.5, Usare l'elenco dei risultati per ulteriori informazioni su come importare cartelle tramite il FILE Pannello. Si prega di notare che la cartella selezionata non può contenere, o essere contenuto all'interno di una cartella già elencata nel Utente o Fabbrica Pannello. Se MASCHINE rileva tale cartella come si preme ok

(Scegliere su MacOS) nella finestra di selezione della cartella, un Duplicate Location Viene visualizzato il messaggio: clicca

ok per tornare alla finestra di selezione della cartella e selezionare un'altra cartella del computer.

Rimozione cartelle dal User Library

È inoltre possibile rimuovere qualsiasi cartella utente dalla libreria - tranne l'utente predefinito.

2.7.6 Preferenze - Plug-in pagina

Il Plug-in pagina consente di gestire il Native Instruments e plug-in esterni che si desidera utilizzare in MASCHINE.

Per visualizzare il Plug-in Page, cliccate sul Plug-in scheda a sinistra del Preferenze pannello. Nella parte superiore

della pagina, il Manager e sedi pulsanti consentono di passare tra la Manager riquadro e la sedi Pannello.

Responsabile Pane

Per visualizzare il Manager riquadro, fare clic sul Manager pulsante nella parte superiore della Plug-in pagina. Nel Manager riquadro della Plug-in pagina, è possibile attivare / disattivare VST / AU plug-in, ripetere la scansione loro directory, e impostare i preset di default per il vostro Native Instruments e plug-in esterni. Quando un Native Instruments o plug-in esterno è disabilitata, non saranno disponibili per il caricamento (dai vari plug-in menu del software e del plug-in del browser sul controller). Se, per esempio, non si utilizzano alcuni plug-in VST in MASCHINE, potrebbe essere utile disabilitare in modo che essi non sovraccaricare l'elenco dei disponibili plug-in.

| ···· | |
|------|--|
| ~ | |

Per ulteriori informazioni su Native Instruments Plug-in, plug-in esterni, e altri plug-in in MASCHINE, fare riferimento al capitolo \uparrow 6, Lavorare con i plug-in .

Concetti basilari

Preferenze

| Preferences | | |
|-------------|--|---------|
| General | Manager Locations | |
| Audio | Plug-in | Defa |
| | Abounth E EV | |
| MIDI | Abouth 5 EX Surround | - 211 |
| | Absynth 5 FA Surround | - 211 |
| Default | Absynth 5 Stereo | - 211 |
| | Dattery 4 | - 211 |
| Library | | - 211 |
| Library | | - 211 |
| Dlug inc | | -211 |
| Flug-Ills | Cuitar Dia 5 | - 211 |
| | Kontakt 5 | - 211 |
| Hardware | Kontakt 5 | - 211 |
| | Kontakt 5 Rout | |
| Colors | | - 211 |
| | | |
| | | - 211 |
| | | |
| | Reaktor 6 | - 2 M I |
| | Reaktor 6 EX | - E III |
| | Reaktor5 | - E III |
| | Reaktor5 16out | |
| | Reaktor5 FX | |
| | Beaktor5 FX16x16 | |
| | Reaktor5 FX2x8 | |
| | | |
| | Always Use Latest Version of NI Plug-ins | |
| | | |
| | R | escan |
| | | |
| | | Close |

Il pannello Preferenze - riquadro dei manager nella pagina del Plug-in.

| Elemento | Descrizione |
|---|--|
| Collegare colonna | Elenca tutti i VST / AU plug-in disponibili dalle directory specificate nel sedi riquadro (vedi sotto). Questo include tutti attivate o disattivate a 32-bit VST / AU plug-in, quando MASCHINE è in esecuzione in modalità a 32 bit o altrimenti tutto attivate o disattivate VST / AU plug-in a 64 bit, quando MASCHINE è in esecuzione in modalità a 64 bit . |
| | A sinistra di ogni plug-in nella lista, una casella di controllo consente di abilitare / disabilitare questo plug-in in MASCHINE. Quando un plug-in è disabilitato, non sarà disponibile per il caricamento in MASCHINE. |
| Predefinito Config colonna Per og | ni plug-in è possibile impostare un preset predefinita che verrà caricata con questo plug-in quando lo si carica. Fare clic sull'icona della cartella sulla sinistra per scegliere un plug-in preset di default. È inoltre possibile salvare un preset di default per il plug-in tramite il Salva come predefinito voce nel menu Plug-in. Se nessun difetto è impostato qui, i parametri di questo plug-in saranno automapped durante il caricamento in un plug-in slot. |
| | Per rimuovere un plug-in preset di default, fare clic sulla piccola croce sulla destra. |
| Rescan pulsante | Se si è modificato il contenuto di qualsiasi directory specificata nella sedi riquadro (vedi sotto), si dovrebbe ripetere la scansione il plug-in directory al fine di mantenere l'elenco dei disponibili plug-in esterni fino ad oggi. Facendo clic Rescan controllerà l'integrità dei plug-in e consentono di rilevare automaticamente i plug-in che sono stati aggiunti o rimossi, o deselezionare eventuali plug-in che non funzionano correttamente per qualsiasi motivo. Si noti che la scansione ignorerà i plug-in che sono disattivati nella lista di cui sopra. |
| Usa sempre l'ultima versione di NI plug-in casella di controllo | L'opzione per Usa sempre l'ultima versione di NI plug-in seleziona se il vostro contenuto Biblioteca è sempre caricato con l'ultima versione del plug-in associato. Se questa opzione è disattivata, il contenuto Biblioteca è caricato con il più basso versione richiesta degli associati plug-in trovato sul computer. |

Responsabile Pane: utilizzare NI Audio Units Casella (MacOS solo)

Su MacOS, il Manager riquadro contiene un ulteriore Usa Audio Units NI casella di controllo. Seleziona questa casella per includere l'Audio Units (AU) versioni dei Native Instruments plug-in del software plug-in menu e nei plug-in del browser del controller:

- Se questa casella è disabilitata (impostazione di default), le versioni AU delle vostre Native Instruments plug-in sono ancora elencati nella lista di cui sopra, ma sono disabilitate (casella di controllo non selezionata): Questi plug-in non appariranno nella Native Instruments sottomenu del menu Plug-in (software) o nel browser plug-in (controllore). Inoltre, le voci rimanenti per Native Instruments plug-in (tutti di loro VST) non verranno visualizzate la (VST) menzionare accanto al loro nome.
- Se si attiva la Usa Audio Units NI casella di controllo, tutti i Native Instruments' AU plug-in sono abilitati nella lista di cui sopra e sono disponibili per il caricamento in MASCHINE. Per distinguerli dalle versioni VST plug-in voci nel Native Instruments sottomenu del o plug-in menu e nel plug-in del browser visualizzerà (VST) o (AU) dopo il loro nome. È inoltre possibile abilitare o disabilitare Native Instruments' AU plug-in individualmente nella lista tramite le caselle di controllo sopra descritte non appena si attiva uno di loro, il Usa Audio Units NI

casella di controllo viene attivata automaticamente.



Quando il Usa Audio Units NI casella di controllo è disattivata o la versione di un plugin AU Native Instruments è disattivata, è ancora possibile caricare progetti che utilizzano AU plug-in.

Location Pane

Per visualizzare il Posizione riquadro, fare clic sul Posizione pulsante nella parte superiore della Plug-in pagina. Nel sedi sezione della Plug-in pagina, è possibile gestire i vari plug-in directory che si desidera utilizzare in MASCHINE.

| Preferences | | |
|-------------|--|--|
| General | Manager Locations | |
| Audio | Plug-in C:\Program Files\Native Instruments\VSTPlugins 32 bit\ | |
| MIDI | C:\Program Files\Native Instruments\VSTPlugins 64 bit\ C:\Program Files\VstPlugins\ | |
| Default | C:\Program Files (x86)\Native Instruments\VSTPlugins\ C:\Program Files (x86)\VstPlugins\ | |
| Library | | |
| Plug-ins | | |
| Hardware | | |
| Colors | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Add Remove Rescan | |
| | Close | |

Il pannello Preferenze - riquadro Luoghi della pagina Plug-in.

Il sedi riquadro contiene anche i seguenti controlli:

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Collegare colonna | Elenca tutti i plug-in directory utilizzate in MASCHINE. Fare clic sull'icona della cartella a sinistra di una voce per modificare il percorso di quel plug-in directory. |
| Inserisci pulsante | Clic Inserisci di aggiungere plug-in directory. |

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Rimuovere pulsante | Clic Rimuovere per rimuovere la directory selezionata. |
| Rescan pulsante | Se si è modificato il contenuto di una directory (come ad esempio i plug-in installati o rimossi), si dovrebbe ripetere la scansione il plug-in directory al fine di mantenere l'elenco dei plug-in disponibili fino ad oggi. Clic Rescan per verificare l'integrità dei plug-in, questo vi permetterà di rilevare automaticamente i plug-in che vengono aggiunti o rimossi, o disattivare tutti i plug-in che non funzionano correttamente per qualsiasi motivo. |

2.7.7 Preferenze - Hardware Pagina

Il Hardware pagina consente di personalizzare la modalità le pastiglie reagiscono al vostro gioco e di regolare la luminosità dei display.

- ► Per visualizzare il Hardware Page, cliccate sul Hardware scheda a sinistra del Preferenze pannello.
- → Le impostazioni del controller Native Instruments collegati possono essere selezionati e regolati.

Preferenze

| Preferences | | | |
|-------------|-----------------------|----------------|--|
| General | Controller | MASCHINE MK3 🔻 | |
| Audio | Pads | | |
| мірі | Touch Sensitivity | | |
| | LEDs | Linear | |
| Default | Brightness | | |
| Library | Display | | |
| Plug-ins | Brightness | | |
| Hardware | Touch-Sensitive Knobs | | |
| Hardware | Touch Auto-write | - | |
| Colors | | | |
| Features | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Close | |

Il pannello Preferenze - Pagina Hardware.

| Ambientazione | Descrizione |
|-----------------------------|--|
| controllore | Il menu controller consente di selezionare un dispositivo collegato e modificare le impostazioni. È possibile avere due dispositivi contemporaneamente focalizzati su un'istanza di macchina: un controllore della famiglia MASCHINE e una tastiera KOMPLETE KONTROL SSERIES. Dopo un nuovo dispositivo è stato scelto dal menu Controller, il Hardware pagina verrà aggiornata per visualizzare le opzioni disponibili. |
| Pads | |
| sensibilità | Usa il sensibilità cursore per regolare la sensibilità dei pad risponde al tocco. Questo imposta la soglia minima alla quale il controllore MASCHINE registrerà un "colpo". |
| Velocity Scaling | Velocity Scaling determina le modalità di gioco è tradotto in valori di velocità: a partire da Soft 3 (un tocco morbido è sufficiente per ottenere un valore di grande velocità) attraverso Lineare per Di 3 (si hanno veramente a colpire il pad difficile da ottenere un valore di grande velocità). |
| LED | |
| Luminosità | Il Luminosità cursore consente di regolare la luminosità dei pad e pulsanti del controller. |
| Schermo | |
| Luminosità | Il Luminosità cursore consente di regolare la luminosità del display sia sinistro e destro del controller. |
| Manopole sensibile al tocco | |

| Ambientazione | Descrizione |
|--|--|
| Touch Auto-scrittura | Usa il Touch Auto-scrittura casella di controllo per abilitare o disabilitare l'opzione Touch Auto-scrittura. Touch Auto-scrittura può essere molto utile se si desidera registrare nuovamente la modulazione per un parametro, ad un valore costante. Con Touch Auto-scrittura abilitata, avete solo bisogno di tenere un dito su una manopola di parametro (1-8): il valore di modulazione corrente viene registrato fino a quando si tocca la manopola, sostituendo automaticamente tutti i vecchi eventi di modulazione nella posizione nel modello. Per maggiori informazioni leggere: † 2.3.10, Touch Auto-Write Option . |
| Uscite audio | |
| Strada principale per cuffie Utilizzare questa | casella di controllo per instradare il Line Out L / R per i cellulari produzione. Questo consente di ascoltare sullo stesso canale di uscita audio tramite l'uscita di linea e uscita cuffie contemporaneamente, ad esempio, utilizzare questo se si desidera ascoltare la principale del software MASCHINE tramite gli altoparlanti e ascoltare il fuori principale tramite le cuffie. |

Regolazione delle opzioni hardware utilizzando il controller

È possibile accedere alle preferenze hardware direttamente dal controller. Le opzioni trovano qui sono una replica di quelle che si trovano nel software. Per accedere alle preferenze di hardware:

1. Premere IMPOSTAZIONI per visualizzare la pagina Impostazioni.

- 2. Premere il tasto 4 (HARDWARE) Per accedere alle impostazioni hardware.
 - Ruotare la manopola 1 (SENSIBILITA ') Per regolare la sensibilità del pad.
 - · Ruotare la manopola 2 (SCALING) Per regolare il Velocity Scaling.
 - · Ruotare la manopola 3 (LUMINOSITÀ) Per regolare la luminosità dei LED.
 - Ruotare la manopola 4 (LUMINOSITÀ) Per regolare la luminosità del display.
 - Ruotare la manopola 5 (PRINCIPALE) Per instradare il Line Out L / R per l'uscita Phones.
- Ruotare la manopola 6 (AUTO-WRITE) Per abilitare o disabilitare l'opzione Touch Auto-scrittura.
- Per salvare le impostazioni e ritornare alla modalità MASCHINE, premere IMPOSTAZIONI.
- 2.7.8 Preferenze Colori Pagina

Il Colori pagina consente di scegliere i colori predefiniti per le scene, gruppi e Suoni.

► Per visualizzare il Colori Pagina clicca il Colori scheda a sinistra del Preferenze pannello.

| | | Preferences | |
|----------|----------------------------|-----------------------------|--------|
| General | Scene Color | White | • |
| Audio | Group Color Sound Color | 📕 Auto 🖬 Use Group Color | • • |
| MIDI | Load with Colors | | |
| Default | | | |
| Library | | | |
| Plug-ins | | | |
| Hardware | | | |
| Colors | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Close | |

Il pannello Preferenze - Pagina colori.

| Ambientazione | Descrizione |
|--------------------|---|
| Scene di default | Selezionare il colore predefinito per le scene. Nel menu, è possibile selezionare il colore desiderato dalla tavolozza di 16 colori o bianca (impostazione predefinita). Il colore selezionato come predefinito viene evidenziato nel menu. Se si seleziona Auto Ogni scena avrà un diverso colore di default. |
| Gruppo predefinito | Selezionare il colore predefinito per i gruppi. Nel menu, è possibile scegliere il colore desiderato dalla tavolozza a 16 colori. Il colore selezionato come predefinito viene evidenziato nel menu. Se si seleziona Auto (impostazione di default) Ogni gruppo avrà un diverso colore di default. |
| audio di default | Selezionare il colore predefinito per i vostri suoni. Nel menu, è possibile scegliere il colore desiderato dalla tavolozza a 16 colori. Il colore selezionato come predefinito viene evidenziato nel menu. Se si seleziona Auto Ogni suono avrà un diverso colore di default. Se si seleziona Usa colore Group (impostazione di default) Sounds sarà dallo specchio di default il colore del gruppo a cui appartengono. |
| Carico con colori | Fare clic sulla casella di controllo per salvare le impostazioni di colore con i file Maschine (Progetti, Gruppi, Suoni, etc.). Se deselezionate Carico con colori (Selezionata per impostazione predefinita), i colori salvati non verranno utilizzate la prossima volta che si carica il file. I colori predefiniti impostati in questo Colori pagina verrà usato al posto. |

Si prega di notare che le impostazioni di questa Colori pagina definire predefinito colori: Questi colori saranno utilizzati solo quando si crea un nuovo progetto, il reset di un gruppo / audio, o quando Carico con colori è selezionata (vedi sopra). Per cambiare il colore degli oggetti particolari (Suoni, Gruppi, pattern e Scene) nel progetto, utilizzare il Colore sottomenu menu contestuale dell'oggetto nel software. Vedere † 4.2.4, Cambiare colore del suono , † 4.3.4, Cambiare colore del Gruppo , † 10.7.7, Modifica del modello di colore , e

15.2.13, Cambiare il colore della scena Per ulteriori informazioni, rispettivamente.

...

Fintanto che un oggetto (scena, suono, di gruppo o Pattern) ha il colore di default, questo colore non è collegato all'oggetto, ma invece alla sua "posizione" nella rispettiva lista: In particolare, se si sposta l'oggetto in un'altra posizione il colore predefinito non seguirà l'oggetto - l'oggetto sarà invece prendere il colore di default della sua nuova posizione.

2.8 L'integrazione MASCHINE in un MIDI Setup

È possibile integrare rapidamente MASCHINE in una configurazione MIDI. È possibile

utilizzare il MIDI in MASCHINE in vari modi. In particolare:

- È possibile sincronizzare un segnale MIDI Clock tra MASCHINE e altri dispositivi MIDI:
 12.8.2, Sync per clock MIDI esterno e 1 2.8.3, Send MIDI Clock .
- Se si collega una tastiera MIDI al MIDI IN, È possibile riprodurre direttamente il suono concentrato con esso senza dover impostare nulla fino.
- È possibile lasciare che i suoni particolari e gruppi reagiscono ai dati MIDI in arrivo e inviare i dati MIDI per la porta desiderata.
 Altro su queste nella sezione 11.2, utilizzando il controllo MIDI e Host Automation.
- È anche possibile passare scene remoto inviando messaggi MIDI Program Change nota MIDI o per MASCHINE. Maggiori informazioni su questo nella sezione † 15.5, Attivazione Sezioni o scene via MIDI.

2.8.1 Collegamento di apparecchi MIDI esterno



MIDI Prese sul pannello posteriore del controller MASCHINE.

Per collegare il dispositivo MIDI esterno:

1. Agganciare fino alle hardware del controller MASCHINE MIDI IN o MIDI OUT presa sulla

pannello posteriore.

- Se MASCHINE viene eseguito come applicazione stand-alone, attivare il corrispondente ingresso MIDI e / o uscita (s) del controller MASCHINE nel MIDI Pagina del Preferenze pannello (vedi † 2.7.3, Preferenze - MIDI Pagina).
- Se MASCHINE è in esecuzione come un plug-in in un'applicazione host, la configurazione MIDI è gestito dall'host (vedere la sezione † 2.5, Stand-Alone e la modalità Plug-in). Si prega di consultare la documentazione host per sapere come configurare il MIDI nel vostro ospite.

2.8.2 Sync per clock MIDI esterno

Se MASCHINE viene eseguito come applicazione stand-alone, può essere controllato esternamente via MIDI Clock da qualsiasi dispositivo in grado di inviare MIDI Clock. Questo potrebbe essere hardware come una batteria, un altro groovebox o sequencer, o anche un altro sequencer software.

Se si utilizza MASCHINE come plug-in, viene sincronizzata automaticamente all'applicazione host in modo che non è necessario attivare la sincronizzazione MIDI esterno! Vedere la sezione † 2.5, Stand-Alone e la modalità Plug-in Per ulteriori informazioni su come usare MASCHINE come plug-in.

Per configurare MASCHINE di ricevere MIDI Clock da un dispositivo esterno:

- 1. Selezionare Preferenze voce dalla File menù.
- 2. Selezionare la MIDI pagina.
- 3. Nel Sync sezione selezionare Slave (Ricezione Clock) dal menu.
- 4. Selezionare il Ingresso pulsante per visualizzare un elenco di dispositivi collegati.
- 5. Controllare il nome del dispositivo di invio MIDI clock (il dispositivo che si desidera sincronizzare con MASCHINE).
- → MASCHINE è disponibile a ricevere MIDI Clock da un dispositivo esterno

È necessario definire almeno un dispositivo di ingresso MIDI nel dispositivi sezione della MIDI pagina per attivare MASCHINE alla sincronizzazione.

quando Slave (Ricezione Clock) è selezionata, il pulsante Play nella MASCHINE Intestazione e il GIOCARE pulsante sul controller sono disattivati. Se si desidera configurare MASCHINE di reagire ad altri messaggi MIDI di MIDI Clock, in particolare se si desidera controllare le note Maschine e dei parametri via MIDI, si prega di fare riferimento alla sezione † 11.2, utilizzando il controllo MIDI e Host Automation, Dove questo è descritto in dettaglio.

2.8.3 Invia MIDI Clock

...

Se MASCHINE è in esecuzione come applicazione stand-alone, ma può anche inviare un segnale MIDI Clock a qualsiasi dispositivo che sia in grado di ricevere MIDI Clock. Questo potrebbe essere hardware come una batteria, un altro groovebox, o anche un altro sequencer software.

Se si utilizza MASCHINE come plug-in, non può inviare alcun segnale MIDI Clock. Vedere la sezione † 2.5, stand-alone e plug-in modalità Per ulteriori informazioni su come usare MASCHINE come plug-in.

Per configurare MASCHINE di ricevere MIDI Clock da un dispositivo esterno:

- 1. Selezionare Preferenze voce dalla File menù.
- 2. Selezionare la MIDI pagina.
- 3. Nel Sync sezione selezionare Master (Send Clock) dal menu.
- → MASCHINE invierà un segnale MIDI Clock su qualsiasi dispositivo collegato che è in grado di ricevere MIDI Clock.



È possibile regolare l'orologio MIDI compensato nel MIDI Pagina del Preferenze pannello. Vedere † 2.7.3, Preferenze - MIDI Pagina per maggiori informazioni.

 \bigcirc

Se si desidera MASCHINE di inviare altri messaggi MIDI di MIDI Clock, in particolare se si desidera controllare altri dispositivi MIDI in grado attraverso le note suonate in MASCHINE, si prega di fare riferimento alla sezione † 11.2.5, invio MIDI da Sounds .

2.9 Sincronizzazione MASCHINE utilizzando Ableton link

Ableton Link è un protocollo che sincronizza battere, di fase e il tempo di applicazioni Link-abilitati sullo stesso computer o su una rete condivisa. Questo significa che potete comodamente mantenere le applicazioni sincronizzate su dispositivi diversi o partecipare a un gruppo di marmellata con gli altri con configurazione minima. Collegamento applicazioni tramite link vi offre la possibilità di sincronizzarli a una timeline condivisa e cambiare il tempo a livello globale da ciascuna delle applicazioni collegate.

2.9.1 Connessione a una rete

Applicazioni che supportano Ableton Link può partecipare a una sessione di collegamento quando è collegato alla stessa rete. Per abilitare link all'interno MASCHINE, semplicemente assicurarsi che il MASCHINE esecuzione computer è connesso alla stessa rete locale, come le altre applicazioni che si desidera link di collegamento. Questo può essere sia una rete locale o una connessione ad-hoc (da computer a computer). Per garantire la massima sicurezza e affidabilità durante l'utilizzo di link, ci sono diverse cose che si può prendere in considerazione:

- Per l'affidabilità, la connessione alla rete locale utilizzando un router tramite un cavo Ethernet.
- · Se si utilizza una rete Wi-Fi, assicurarsi di utilizzare una password per impedire agli utenti esclusi dalla parte della vostra sessione.
- Per la maggior collegamento sicuro e affidabile, creare una sessione di collegamento tramite un collegamento diretto da un computer a un altro utilizzando un cavo Thunderbolt o Ethernet.

Per ulteriori informazioni generali sulla configurazione e l'utilizzo di collegamento, si prega di consultare l'articolo link FAQs trova sul sito Ableton:

https://help.ableton.com/hc/en-us/articles/209776125-Link-FAQs .

2.9.2 Ingresso e uscita da una sessione di collegamento

E 'possibile partecipare a una sessione di collegamento in qualsiasi momento facendo clic sul LINK pulsante. Quando è collegata un'altra applicazione Link-abilitato, una barra mobile all'interno LINK pulsante viene visualizzato anche se i mezzi di MASCHINE non è in esecuzione. Questa barra rappresenta la fase globale di Link che tutte le applicazioni che partecipano bloccano in.

Dopo aver cliccato sul pulsante Play, la riproduzione riprenderà sul battere una volta che la barra si spostano all'interno della LINK pulsante

viene riempito. Il primo partecipante di partecipare alla sessione imposta il tempo iniziale, da allora in poi qualsiasi partecipante alla sessione può cambiare il tempo nella loro rispettiva applicazione. Se più partecipanti cambiare il tempo, allo stesso tempo, l'ultimo cambiamento di tempo avrà effetto.

Per avviare o partecipare a una sessione di collegamento, procedere come segue:

1. Fare clic sul LINK pulsante situato nell'intestazione.

| K | | | <u>N</u> 126.00 B | PM 0.0 % | SWIN |
|----|---------|-----------|-------------------|----------|------|
| - | 1 | 3 | 5 | 7 | 9 |
| | Intro 1 | Intro 2 | Verse | | |
| OO | | | Verse 1 | | Ver |
| 00 | to the | terture O | Manage 1 Days | | |

la riproduzione di 2. Avviare MASCHINE facendo clic sul pulsante di riproduzione.

3. Per interrompere utilizzando Link, e lasciare la sessione, fare clic su LINK ancora. Mentre collegato, LINK pulsante viene

visualizzato come molte altre applicazioni Link-enabled sono collegati tramite link. L'esempio che segue indica che ci sono altre due applicazioni collegate.



sessione di collegamento attivo con altre due istanze collegate.

Quando il collegamento è attivo, non è possibile sincronizzare MASCHINE ad ingresso Clock MIDI come uno schiavo. Link avrà la priorità. L'invio di MIDI Clock da MASCHINE come un maestro è ancora possibile.

2.10 Uso di un pedale con il controller MASCHINE

Tuo MASCHINE MK3 controllore fornisce un ingresso pedale in forma di 1/4" presa sul pannello posteriore.



L'ingresso pedale sul pannello posteriore del controller.

Il PEDALE presa consente di utilizzare un pedale pedale per controllare il trasporto in MASCHINE. Un unico pedale con due pedali può essere utilizzato per controllare il trasporto nel seguente modo:

- Pedale 1: Inizia / fermare la riproduzione in MASCHINE. Questo è equivalente al GIOCARE pulsante sul controller e il pulsante Play nell'intestazione del software.
- Pedale 2: inserire / disinserire la registrazione in MASCHINE. Questo è equivalente al REC pulsante sul controller e il pulsante Record nell'intestazione del software.

Il PEDALE presa può anche essere configurato per inviare continui messaggi MIDI CC nelle Preferenze del software di controllo Editor. Per maggiori informazioni leggere il capitolo MASCHINE MK3 del manuale controller Editor.

2.11 Gestione dei file sul controller MASCHINE

Il controller MASCHINE fornisce una modalità dedicata che consente di gestire i file di progetto. Ciò include la creazione di nuovi file di progetto, il salvataggio dei file di progetto e anche salvare copie dei file, come si lavora attraverso iterazioni del progetto. Inoltre, è anche possibile visualizzare i progetti più recenti che sono stati lavorato, e del carico di corso progetti esistenti. Per modalità di accesso File:

premi il FILE pulsante.

...

→ Viene visualizzato il menu File. Tutte le opzioni del menu File sono spiegate nella tabella seguente.

| File Option Gestione | Descrizione |
|----------------------|--|
| NUOVO | Crea un nuovo file di progetto. Se si dispone già di un progetto open, verrà richiesto di salvare o disfarsene, dopo di che verrà creato un nuovo progetto. |
| SALVA COME | Consente di salvare l'attuale progetto con un nome alternativo. |
| SAVE COPY | Rapidamente consente di salvare una copia del corrente progetto con un'iterazione numerica aggiunto automaticamente al nome del file. |
| RECENTE | Questa opzione è permanentemente selezionata e visualizza i progetti più recenti che sono stati salvati. |
| CARICARE | Permette di caricare il file selezionato. Ruotare il codificatore a 4-D o la manopola 8 per selezionare un file di progetto e premere il codificatore 4-D o il pulsante 8 per caricarlo. |

3 Browser

Il Browser è il luogo in cui è possibile organizzare e catalogare tutti i vostri progetti, Gruppi, Suoni, plug-in preset, e Campioni. Questo viene fatto da loro codifica, il che significa che li categorizzare utilizzando le parole chiave. Dato che il software MASCHINE ha alcuni vantaggi rispetto l'hardware in questo caso, come ad esempio uno schermo molto grande e una tastiera QWERTY, si inizierà con il software prima.

3.1 Nozioni di base del browser

Questa sezione descrive alcuni concetti generali sul browser.

3.1.1 La Biblioteca MASCHINE

Per organizzare, trovare, tenere traccia di, e offrire migliaia di file in qualsiasi momento pronto per il caricamento, **MASCHINE si avvale di un Biblioteca.** La Biblioteca MASCHINE non solo contiene il contenuto fabbrica incluso con MASCHINE, ma anche qualsiasi altro contenuto di fabbrica (per esempio, da MASCHINE espansioni o altri prodotti Native Instruments), così come i propri contenuti utente. Per aiutarti a trovare il file giusto modo rapido ed efficiente, gli attrezzi Biblioteca varie tecniche che vanno ben oltre la classica struttura delle cartelle del vostro sistema operativo. Ad esempio, ogni file incluso nella libreria può essere descritto in base alle seguenti aspetti:

- Il tipo di file: Progetto, Gruppo, audio, etc.
- Il tipo di contenuto del file, vale a dire se si proviene dalla biblioteca di fabbrica di un prodotto o se è stato creato da un utente.
- Il **Prodotto** cui i file proviene da questo può includere, ad esempio, una struttura gerarchica con una categoria di prodotto, di un particolare prodotto, e possibilmente una banca e sub-banca di questo prodotto.
- Una quantità variabile di tag usato per descrivere varie caratteristiche del file, ad esempio, il tipo di effetto, il carattere sonoro, il contesto in cui viene utilizzato in una parola, tutto ciò che può aiutare a trovare il file.

Si noti che la Biblioteca è l'unico altro modo per visualizzare e accedere ai file: si potrebbe anche navigare verso gli stessi file nel file system. Le bugie (sostanziale) differenza nel fatto che la Biblioteca organizza i file in un musicalmente rilevanti modo.

Quali file sono inclusi nella libreria MASCHINE?

I file inclusi nella Libreria MASCHINE sono tutti i file Maschine rilevanti trovati nelle cartelle i cui percorsi sono elencati nel Biblioteca Pagina del Preferenze pannello. Per ulteriori informazioni su come gestire queste cartelle di libreria, fare riferimento alla † 2.7.4, Preferenze - Pagina di default.

3.1.2 Navigando contro Biblioteca Navigando i dischi rigidi

Il Browser è l'interfaccia alla Biblioteca MASCHINE. Esso fornisce tutti gli strumenti necessari per cercare i file richiesti - e suggerire altri file si potrebbe non avere pensato. Oltre a questo, il Browser permette anche di navigare il file system in modo classico. Entrambi sono descritti nella sezione successiva.

Il Browser fornisce due modalità di funzionamento, ciascuno dei quali fornisce i propri strumenti:

- Il BIBLIOTECA riquadro permette di sfogliare la libreria MASCHINE. Questo è il modo migliore per cercare i file che soddisfano particolari esigenze musicali. In questo riquadro consente anche di taggare i propri file a proprio piacimento.
- Il FILE riquadro consente di sfogliare i dischi rigidi utilizzando la struttura delle cartelle gerarchica del sistema operativo.
 Ad esempio si può utilizzare per i file navigate che non sono stati importati nella Biblioteca MASCHINE e li è possibile importare da lì!

In contrasto con il software, il browser del vostro controller può caricare solo i file che sono già stati aggiunti alla libreria. Non è possibile accedere direttamente directory specifiche sui dischi rigidi con il browser utilizzando il controller. Questo è il motivo per cui si dovrebbe sempre importare tutti i file alla biblioteca e tag utilizzando il software in anticipo.

Commutazione tra la libreria e FILES riquadro

Per visualizzare il BIBLIOTECA riquadro o la FILE riquadro del Browser, fare clic sulla scheda corrispondente nella parte superiore del browser.

| LIBRARY | | FILE | S | | | |
|---------|------|------|----|-------------|--|---|
| 0 | | ш | FX | η ν~ | | L |
| All Pro | ojec | ts | | | | • |

Fare clic sulla scheda desiderata per visualizzare il riquadro corrispondente del Browser.

Il BIBLIOTECA riquadro è descritto al paragrafo † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria, e il FILE scheda è descritta nella sezione † 3.6, Caricando e importazione di file dal file system.

3.2 Ricerca e caricamento di file dalla libreria

Il browser è BIBLIOTECA riquadro permette di cercare qualsiasi file nella libreria MASCHINE.

- Per visualizzare il BIBLIOTECA riquadro, fare clic sul BIBLIOTECA scheda in alto a sinistra del browser.
- 3.2.1 Panoramica del riquadro Libreria

Il BIBLIOTECA riquadro contiene i seguenti elementi:

| 1 2 3 | |
|--|-----|
| LIBRARY FILES | |
| ◎ | |
| All Instruments | -4 |
| TYPES | |
| Bass Bowed Strings Brass Drums Flute Guitar Instruments Lo-Fi Mallet Instruments Multitrack Organ Percussion Plano/Keys Plucked Strings Reed Instruments Sound Effects Soundscapes Synth Lead Synth Misc Synth Pad Vocal Vocal Vocal | - 5 |
| - MODES | |
| Additive Arpeggiated Chord Dry FM Glide/Pitch Mod Granular Long Release Long/Evolving Monophonic Percussive Physical Model Processed Sample-based Sequence/Loop Slow Attack Surround Synthetic Tempo-synced | -6 |
| × + | |
| [PRIS]1 [PRIS]2 | |
| 01 LP Ep Org (El 02) C0 Boom | |
| 01 LP Epic Organic (El 03) C1 Boom | 8 |
| 01 LP Epic Organic B1 Tribull | |
| 01 LP Epic Tech (El 01) A0 LoTom | |
| 01 LP Epic Tech (El 02) A0 Kick | |
| 01 LD Epic Tech (El 03) CT Boom | |
| 3 0 000 | 9 |

Gli elementi del riquadro libreria.

(1) scheda Libreria: Clicca il BIBLIOTECA scheda all'aperto BIBLIOTECA riquadro qui descritto. (2) Selettore tipo di file: Questo contiene sei icone, ognuno dei quali rappresenta i diversi tipi di file di MASCHINE. Da sinistra a destra il file tipi sono di progetto, gruppo, suono, preset strumento, preimpostato Effect, e Sample. Cliccando uno di loro che provoca solo i file del tipo selezionato da visualizzare nell'elenco dei risultati (8). Vedere la sezione \uparrow 3.2.4, Selezione di un tipo di file .

(3) Contenuti selettore: Clicca il NI icona (a sinistra) per selezionare i contenuti in fabbrica o l'icona dell'utente (a destra) per selezionare i contenuti degli utenti, invece. Solo i file del contenuto selezionato qui verranno visualizzati nell'elenco dei risultati (8). Vedere la sezione † 3.2.5, scegliendo tra fabbrica e Contenuti dell'utente . (4) Selettore del prodotto: Clicca per aprire un menu a tendina dove è possibile selezionare un particolare prodotto, categoria di prodotto, e, talvolta, la banca e sub-bank del prodotto selezionato. Anche in questo caso, solo i file che corrispondono ai criteri di selezione verranno visualizzati nell'elenco dei risultati (8). Vedere la sezione

1 3.2.3, Selezione di una categoria di prodotto, un prodotto, una banca, e un sub-Bank. (5) Tipi di filtri: Consente di cercare i file in base al tipo e tag sotto-tipo che sono state applicate a loro. Vedere la sezione 1 3.2.6, Selezione del tipo e la modalità Tag. (6) Filtro MODI (Strumento / preset di effetti solo): consente di cercare i file in base ai tag Modo che sono state applicate a loro. Vedere la sezione 1 3.2.6, Selezione del tipo e la modalità Tag. (7) Cerca campo: Inserire qualsiasi stringa di caratteri nel campo di ricerca per limitare i risultati di ricerca per i file che contengono questa stringa. Vedere la sezione 1 3.2.8, Esecuzione di una ricerca di testo. (8) Risultati: L'elenco dei risultati visualizza tutti i file che corrispondono alla tua ricerca, come indicato tramite i vari strumenti di cui sopra. Vedere la sezione 1 3.2.9, Caricamento di un file dall'elenco dei risultati . (9) Barra di controllo: Nella parte inferiore del browser, la barra di controllo fornisce alcuni strumenti utili durante la navigazione in Biblioteca MASCHINE, alcuni di loro a seconda della selezione nel selettore del tipo di file (2):

- Per i gruppi, attivare la casella di controllo Carica pattern per caricare i modelli del Gruppo insieme al Gruppo. Vedere la sezione † 3.3.4, Caricando Gruppi con i modelli.
- Per tutti i file, fare clic sul pulsante di informazioni (mostrando un po ' " io ") vicino al MODIFICARE pulsante per visualizzare ulteriori informazioni sul file selezionato (s). Vedere la sezione † 3.3.6, Visualizzazione delle informazioni file.

 Per tutti i file, fare clic sul MODIFICARE pulsante all'estrema destra della barra per aprire il Attribute Editor e modificare i tag e le proprietà assegnate al file selezionato (s). Vedere la sezione
 † 3.5, Modifica del Tag e le proprietà dei file.

Panoramica del flusso di lavoro di ricerca nel riquadro BIBLIOTECA

Durante la ricerca di file tramite la BIBLIOTECA riquadro, si può progressivamente delimitare la ricerca seguendo questo flusso di lavoro tipico top-to-bottom. I primi due passi sono obbligatori:

- 1. Scegliere un tipo di file nel selettore del tipo di file (2).
- 2. Selezionare tra contenuto fabbrica e contenuti degli utenti nel selettore Contenuto (3).

I passi successivi sono opzionali. Possono essere utili per affinare ulteriormente la ricerca e limitare il numero di risultati di ricerca per un importo ragionevole:

1. Scegliere una categoria di prodotto o di un prodotto nel selettore del prodotto (4). Se è stato selezionato un

prodotto è possibile scegliere inoltre una banca particolare e sub-banca di questo prodotto, se presente.

2. Selezionare tag nella TIPI filtro (5) - e il MODALITA ' filtro (6) per strumenti e degli effetti

preset - descrivendo quello che stai cercando.

In qualsiasi momento della procedura sopra descritta, è possibile utilizzare il campo di ricerca (7) rapidamente eseguire una ricerca tra le voci della lista dei risultati (8).

I passaggi sopra sono descritti in dettaglio nelle sezioni successive.

- 3.2.1.1 Navigando in biblioteca sul MASCHINE MK3 controller
- stampa BROWSER per entrare o uscire dal browser.



Il Browser sul controller.

Sui display dei controller, il browser è organizzato come segue:

- Il display di sinistra permette di restringere la ricerca selezionando il tipo di file, il tipo di contenuto (file di fabbrica o utente), così come una categoria di prodotto, un prodotto, una banca, e un sub-banca.
- Il display di destra permette di affinare ulteriormente la ricerca selezionando il tipo desiderato (e possibilmente Mode) tags. Essa mostra anche l'elenco dei risultati corrispondenti. Ruotare il codificatore a 4-D o la manopola 8 per selezionare una voce dalla lista e premere il codificatore 4-D o il pulsante 8 (CARICARE) Per caricarla.

I passaggi sopra sono descritti in dettaglio nelle sezioni successive. Inoltre, sul controller si trova la maggior parte della navigazione ausili disponibili nel software, come descritto nella sezione \uparrow 3.3, addizionali Browsing Tools.

Assicurati di contrassegnare tutti i file ampiamente che si desidera utilizzare spesso, come questo li rende molto più facile l'accesso utilizzando il controller.

Navigando libreria tramite il 4-D Encoder

Come di consueto sul controller, ciascun parametro visibile nella parte inferiore di entrambi i display può essere regolato dalla manopola direttamente sotto. Questo vale anche nel modo Usa, come si vedrà nelle prossime sezioni.

Tuttavia il modo Usa fornisce ulteriormente un metodo alternativo unificato per regolare qualsiasi campo che appare nella parte inferiore del display: tramite l'encoder 4-D.

1. Spostare l'encoder 4-D sinistra / destra per selezionare il campo che si desidera selezionare. Il campo

| | | | Orbanikos |
|------|--------------|-----------|-----------|
| Bass | Digital Bass | All Modes | 7 Results |

2. Ruotare il codificatore a 4-D per modificare il valore nel campo selezionato.

3. Spostare l'encoder 4-D su / giù per scorrere l'elenco dei risultati.

selezionato è indicato tra parentesi sottili:

4. Premere l'encoder 4-D per effettuare una selezione dall'elenco dei risultati.

3.2.2 Selezione o Caricamento di un prodotto e selezione di una banca dal Browser

Il selettore del prodotto consente di limitare la ricerca a una determinata categoria di prodotti, un particolare prodotto, o una banca specifica del prodotto. È anche possibile caricare un prodotto con il proprio file preset di default direttamente dal selettore del prodotto (vedi sotto).

Per impostazione predefinita, non v'è alcuna particolare selezione nel selettore del prodotto; si legge Tutti gli strumenti:



L'intestazione selettore prodotto chiuso.

Selezione di una categoria di prodotto

- Fare clic sull'intestazione di selezione del prodotto per aprirlo.
- → Il selettore del prodotto si apre, mostrando tutti i prodotti disponibili nel vostro MASCHINE Biblioteca.



Il selettore del prodotto aperto.

 (1) intestazione Selettore del prodotto: Nell'intestazione prodotto-se selezionato non c'è una selezione mostra una generica etichetta (Tutti Instruments). Fare clic sull'intestazione per chiudere il selettore del prodotto. (2) Categoria / Venditore Selettore: consente di ordinare l'elenco
 Prodotto da Categoria oppure venditore. (3) Lista del prodotto: Spettacoli tutti i prodotti che sono disponibili nella vostra libreria MASCHINE. Se Categoria è selezionata nella Categoria / Selettore fornitore, la lista del prodotto è ordinato in base alle seguenti categorie:

- Batterie & Percussioni
- campionati Instruments
- Sintetizzatori
- Altro

Se venditore è selezionata nella Categoria / venditore selettore, la lista del prodotto è ordinato per i nomi dei produttori.

- Per selezionare un prodotto e mostrare solo i file predefiniti ad esso associati, fare clic sul prodotto nell'elenco.
- → Al momento la selezione, il selettore del prodotto si chiude automaticamente, il nome del prodotto e l'icona appaiono nell'intestazione, e l'elenco di filtri tag ed i risultati di seguito verranno filtrati conseguenza.



I prodotti vengono visualizzate nel selettore del prodotto solo se la libreria contiene file per loro. Se un particolare prodotto non si presenta, assicurarsi di aver installato gli aggiornamenti più recenti utilizzando Service Center.

Ripristino della selezione dei prodotti

Per ripristinare la selezione effettuata nel selettore del prodotto, fare clic sulla piccola croce in alto a destra del nome del prodotto:



→ La selezione del prodotto viene annullata. Il selettore prodotto visualizza l'etichetta generico Tutti gli strumenti. Il filtro tag e l'elenco dei risultati sotto il selettore del prodotto ora includono i file per tutti i prodotti.

Selezione di una banca

Quando si seleziona prodotti specifici nell'elenco dei prodotti (vedi descrizione sopra), un ulteriore **menù Bank** appare sotto il selettore del prodotto chiuso:

| LIBR | ARY | | FILE | S | | |
|--------|------|-----|------|----|-----|-----|
| 0 | | | | FX | Ym- | ● ੈ |
| PO | LYF | νLE | X | | | |
| All Ba | anks | | | | | • |

Il menu della Banca che mostra tutte le banche per POLYPLEX

Il menu Bank consente di selezionare una determinata banca di file per il prodotto selezionato (POLYPLEX nella foto sopra).

Le banche possono essere librerie aggiuntive (ad esempio Espansioni MASSIVE), diverse versioni della libreria di fabbrica originale (ad esempio FM7 Legacy e FM8 Biblioteca di fabbrica), o qualsiasi altro contenuto categorizzazione specifici per un particolare prodotto (ad esempio diversi set di suoni di batteria per POLYPLEX, come indicato sopra).

Per selezionare una banca particolare per il prodotto selezionato, fare clic sul menu Bank sotto l'icona del prodotto e scegliere una banca dalle voci disponibili.



→ Al momento la selezione del menu Bank chiude e visualizza la banca selezionata. L'elenco di filtri tag e dei risultati sotto restringere ulteriormente il contenuto di conseguenza.

Come per la selezione del prodotto, è possibile rimuovere la banca selezionata facendo clic sulla piccola croce vicino al nome della banca nel menu chiuso.

Caricamento di un prodotto dal Product Selector

Se si desidera non solo per filtrare l'elenco dei risultati selezionando un prodotto, ma anche caricare il prodotto insieme al suo file di preset di default, è possibile farlo direttamente dal selettore del prodotto.

Per caricare un prodotto con il suo file preset di default, posizionare il mouse sopra l'entrata del prodotto nel selettore del prodotto e fare clic sul simbolo della freccia che appare in alto a destra della voce del prodotto.



- → Il prodotto e il primo preset dall'elenco dei risultati di questo prodotto vengono caricati, e l'elenco dei risultati visualizza solo preimpostati file solo associati a questo prodotto.
- 3.2.2.1 Navigando per categoria dei prodotti con MASCHINE MK3

Il Browser MASCHINE può filtrare la ricerca per categoria di prodotto. Per filtrare i

prodotti per categoria nel Browser utilizzando il controller:

- 1. Premere BROWSER per mostrare il Browser.
- 2. Premere il pulsante 2 per selezionare un prodotto.
- 3. Premere e tenere premuto CAMBIO per accedere ai filtri per CATEGORIE / VENDITORI .
- 4. Premere il pulsante 1 per selezionare CATEGORIE se si vuole navigare per categoria di prodotto.
- 5. girare la manopola 1 per selezionare una categoria dal tutte le categorie elenco.
- 6. Ruotare la manopola 2 per filtrare la selezione ulteriormente la scelta di un particolare prodotto.
- 7. Ruotare l'encoder 4-D o la manopola 8 per selezionare un preset.
- 8. Premere l'encoder 4-D o il pulsante 8 per caricare il preset selezionato.

3.2.2.2 Navigando da fornitore dei prodotti con MASCHINE MK3

Il Browser MASCHINE può filtrare la ricerca per categoria di prodotto. Per filtrare i

prodotti per categoria nel Browser utilizzando il controller:

1. Premere BROWSER per mostrare il Browser.

2. Premere il pulsante 2 per selezionare un prodotto.

3. Premere e tenere premuto CAMBIO per accedere ai filtri per CATEGORIE / VENDITORI .

4. Premere il pulsante 1 per selezionare VENDOR se si vuole navigare per categoria di prodotto.

5. girare la manopola 1 per selezionare una categoria dal tutte le categorie elenco.

6. Ruotare la manopola 2 per filtrare la selezione ulteriormente la scelta di un particolare prodotto.

- 7. Ruotare l'encoder 4-D o la manopola 8 per selezionare un preset.
- 8. Premere l'encoder 4-D o il pulsante 8 per caricare il preset selezionato.

3.2.3 Selezione di una categoria di prodotto, un prodotto, una banca, e un sub-Bank

Il selettore del prodotto consente di limitare la ricerca a una determinata categoria di prodotti, un particolare prodotto, una banca specifica del prodotto, o anche un sub-banca in questa banca. Per impostazione predefinita, non v'è alcuna particolare selezione nel selettore del prodotto: Si legge tutti i progetti , Tutti i gruppi , tutti i suoni , Tutti Instruments , tutti gli effetti o tutti i campioni a seconda del tipo di file selezionato nel selettore Tipo file sopra (vedi sezione † 3.2.4, Selezione di un tipo di file):

All Instruments

Il selettore prodotto chiuso, senza alcun strumento selezionato.

La selezione di un prodotto o di una categoria di prodotto

- Fare clic sul selettore del prodotto per aprirlo.
- → Il selettore del prodotto si apre e viene visualizzato il seguente:



Il selettore del prodotto aperto (per i preset strumento).

(1) intestazione Selettore del prodotto: I intestazione mostra il prodotto o categoria prodotto selezionato - se non c'è una selezione mostra una generica etichetta (Tutti Instruments nella figura sopra) corrispondente al tipo di file selezionato nel selettore Tipo file sopra. Fare clic sull'intestazione per chiudere il selettore del prodotto. (2) Filtro Categoria prodotto: Mostra le categorie dei prodotti che hanno i file disponibile nella libreria MASCHINE. Fare clic su una categoria di un prodotto per selezionare / deselezionare esso. Selezione di una categoria limita il numero di prodotti indicati nella lista dei prodotti di seguito (3). Solo una categoria può essere

selezionato alla volta. È anche possibile selezionare una categoria e chiudere il selettore del prodotto facendo clic sulla sua intestazione (1) ancora: L'intestazione (1) visualizzerà la categoria che avete appena selezionato, e la

TIPI filtro (e MODALITA ' filtro, se presente) insieme alla elenco dei risultati sarà filtrato da quella categoria. (3) Lista del prodotto: Mostra i prodotti per i quali sono disponibili presso la Biblioteca MASCHINE file. Clicca il prodotto desiderato nell'elenco. Al vostro selezione del selettore del prodotto si chiude automaticamente, il nome del prodotto e l'icona appaiono nell'intestazione, e il filtro tag e la lista dei risultati di seguito verrà filtrata conseguenza.

MONARK

- TYDES

Il selettore prodotto chiuso con uno strumento selezionato.

categorie e prodotti di prodotto vengono visualizzate nel selettore del prodotto solo se la Biblioteca MASCHINE contiene file per loro. Ad esempio, se un effetto di Native Instruments dalla famiglia KOMPLETE è installato sul computer, ma non è stato ancora salvato alcun preset per essa in MASCHINE, la sua icona del prodotto non sarà disponibile nel selettore del prodotto quando si seleziona il contenuto utente in il selettore contenuto. Allo stesso modo, se non avete aggiornato un particolare Native Instruments effetto / strumento, l'icona per tale prodotto potrebbe non essere disponibile nel selettore del prodotto quando si seleziona il contenuto fabbrica nel selettore Contenuto - per evitare questo, assicurarsi che tutti i vostri Native strumenti prodotti siano aggiornati.

Ripristino della selezione dei prodotti

Per ripristinare la selezione effettuata nel selettore del prodotto, fare clic sulla piccola croce in alto a destra del nome del prodotto:



→ La selezione del prodotto viene annullata. I display selettore prodotto l'etichetta generico corrispondente al tipo selezionato di file (Project, gruppo, suono, preset Strumento, Effect preset o campione). Il filtro tag e l'elenco dei risultati sotto il selettore del prodotto ora includono i file per tutti i prodotti.

Selezione di una banca e un sub-Bank

Quando si seleziona prodotti specifici nell'elenco dei prodotti (vedi descrizione sopra), un ulteriore

menù Bank appare sotto il selettore del prodotto chiuso:

| .o. REAKTOR | × |
|-------------|---|
| All Banks | • |

Il menu della Banca che mostra tutte le banche per gli effetti REAKTOR.

Questo menu Bank consente di selezionare una determinata banca di file per il prodotto selezionato (MASCHINE nella foto sopra).

Per selezionare una banca particolare per il prodotto selezionato, fare clic sul menu Bank sotto l'icona del prodotto e scegliere una banca dalle voci disponibili.



→ Al momento la selezione del menu Bank chiude e visualizza la banca selezionata. Il filtro tag e Lista dei risultati sotto restringere ulteriormente il contenuto di conseguenza.

Le banche possono essere, ad esempio, librerie aggiuntive (ad esempio, le espansioni MASSIVE), diverse versioni della Biblioteca di fabbrica originale (ad esempio, FM7 Legacy e FM8 Biblioteca di fabbrica), o qualsiasi altro contenuto categorizzazione specifiche per un particolare prodotto.

Allo stesso modo, alcune banche sono divisi in diverse sotto-banche. In tal caso un sottomenu-Bank appare sotto il menu Bank e consente di selezionare un particolare sub-banca. Ad esempio, nella foto qui sotto il Grain Delay sub-banca del Maschine 2.0 Library banca è selezionato per i preset MASCHINE Effect:

| | × |
|----------------------|---|
| Maschine 2.0 Library | × |
| Grain Delay | × |

Il sub-banca Grain Delay in banca Maschine 2.0 Library.

Come con il prodotto di cui sopra, è possibile rimuovere la banca selezionata e sub-bancario facendo clic sul piccola croce in alto a destra della banca o il nome del sub-banca nel menu chiuso.

Prodotti e Banche per i contenuti dell'utente

Quando si salvano i propri file Maschine, vengono assegnati automaticamente ai prodotti, le banche, e sub-banche come segue:

- Quando si salva Progetti, Gruppi o suoni, questi vengono automaticamente impostati sulla Maschine
 Prodotto.
- · Quando si salva preset strumento o di effetto:
 - Preset per interni Plug-in: Il prodotto è impostato su Maschine, Mentre la banca è impostato alla particolare plug-in interno per cui il preset è stato salvato (ad esempio, Sampler, Calcio, Flanger, eccetera.).
 - Presets per Native Instruments Plug-in: il prodotto è impostato al particolare effetto Native Instruments o uno strumento. La banca e sub-banca varieranno con ciascun prodotto Native Instruments.
 - Preset per plug-in esterni: il prodotto è impostato per il produttore del plug-in VST / AU, e la banca è impostato al
 particolare VST / AU plug-in per il quale il preset è stato salvato. Il sub-banca viene lasciata vuota. Inoltre, il
 preset è assegnato al External Plug-in categoria di prodotto.
- 3.2.3.1 Selezione di una categoria di prodotto, un prodotto, una banca, e un sub-Bank sul controller

Sul controller nel modo Usa:

- 1. ruotare la manopola 1-4 sotto il display di sinistra per selezionare una categoria di prodotto (se presente), un prodotto particolare, una banca di tale prodotto (se presente), e un sub-banca a quella banca (se presente), rispettivamente. Girare una manopola a pieno sinistra per rimuovere qualsiasi selezione particolare a questo livello (cioè per selezionare tutti gli elementi di questo livello).
- 2. In alternativa, spostare l'encoder 4-D a sinistra oa destra per selezionare un campo e quindi ruotarlo per regolare il valore.



La selezione di una categoria di prodotto, un prodotto, una banca e un sub-banca sul controller.

Inoltre i display visualizza sinistra il nome e l'icona di tutti i prodotti corrispondenti alla categoria selezionata (manopola 1). Il prodotto selezionato (manopola 2) viene evidenziato. Se ci sono più di sei prodotti disponibili, appare una barra di scorrimento a destra del display sinistro. Il display scorre automaticamente per mostrare il prodotto selezionato. È inoltre possibile utilizzare i tasti pagina per visualizzare solo gli altri prodotti disponibili:

- 1. Premere i pulsanti della pagina per scorrere i prodotti della display di sinistra senza modificare la selezione.
- 2. In alternativa, spostare l'encoder 4-D su o giù per scorrere attraverso i prodotti sul display sinistra senza modificare la selezione.
- 3.2.4 Selezione di un tipo di file

Il tipo di file di selezione mostra sei icone che rappresentano i diversi tipi di file di macchina:



Il selettore Tipo di file.

(1) Progetto: (. mxprj) (2) Gruppi: (. mxgrp) (3) Suoni:

(. mxsnd) (4) Strumento plug-in preset: (. mxinst) (5)

Effetto Plug-in preset: (. mxfx) (6) I campioni: (. wav,

.aiff)

Fare clic sull'icona desiderata nel selettore Tipo di file per visualizzare solo i file di quel tipo nella lista dei risultati.

→ L'icona selezionata viene evidenziata ei file vengono filtrati conseguenza.

Selezione di un tipo di file sul Hardware

Sul controller in modalità browser:

Nella parte superiore sinistra del display di sinistra, premere il tasto 1 o 2 per selezionare il tipo di file desiderato: **PROGETTI, GRUPPI, SUONI, STRUMENTI, EFFETTI, o CAMPIONI**.

3.2.5 Scelta tra fabbrica e Contenuti dell'utente

Gli spettacoli del selettore Contenuto due icone che rappresentano il contenuto fabbrica a sinistra, e il contenuto utente a destra:

€ گ

Il selettore Contenuto.

Fare clic sull'icona NI per cercare il contenuto in fabbrica, oppure fare clic sull'icona User per cercare il contenuto all'utente.

La scelta della fabbrica o User Content tramite il Controller

Sul controller nel modo Usa:

In alto a destra del display di sinistra, premere il tasto 4 (UTENTE) Per sfogliare il contenuto all'utente tasto (illuminato e UTENTE etichetta evidenziata) o il contenuto di fabbrica (pulsante spento e UTENTE etichetta non evidenziato).

La scelta della fabbrica o User Content tramite il Controller

Sul controller nel modo Usa:

In alto a destra del display di sinistra, premere il tasto 4 (UTENTE) Per sfogliare il contenuto all'utente tasto (illuminato e UTENTE etichetta evidenziata) o il contenuto di fabbrica (pulsante spento e UTENTE etichetta non evidenziato).

3.2.6 Selezione del tipo e la modalità Tag

Il filtro tag che appare sotto il selettore di prodotto consente di cercare i file in base alle caratteristiche particolari, tipo di effetto, carattere sonoro, etc.

| Massive Threat TYPES Bass Bowed Strings Drums Mallet Instruments Multitrack Organ Piano/Keys Sound Effects Soundscapes Synth Lead Synth Misc Synth Pad | × |
|--|---|
| TYPES Bass Bowed Strings Drums Mallet Instruments Multitrack Organ Piano/Keys Sound Effects Soundscapes Synth Lead Synth Misc Synth Pad | |
| Bass Bowed Strings Drums Mallet Instruments Multitrack Organ Piano/Keys Sound Effects Soundscapes Synth Lead Synth Misc Synth Pad | |
| Mallet Instruments Multitrack Organ Piano/Keys Sound Effects Soundscapes Synth Lead Synth Misc Synth Pad | |
| Piano/Keys Sound Effects Soundscapes Synth Lead Synth Misc Synth Pad | |
| Synth Lead Synth Misc Synth Pad | |
| | |
| MODES | |
| Chord Dry Glide/Pitch Mod Long Release | |
| Long/Evolving Monophonic Percussive | |
| Processed Sequence/Loop Slow Attack | |
| Synthetic Tempo-synced | |

Tipi e modi filtri per la banca minaccia massiccio del massiccio plug-in.

Fare clic sui tag desiderati nel filtro tag per selezionarli e limitare la ricerca ai file contrassegnati con loro. Fare clic di nuovo le etichette selezionate per deselezionarle e ampliare la ricerca.

Tag per Progetti, Gruppi, suoni e campioni: 3 Tipo Livelli

Per Progetti, Gruppi, i suoni e campioni, i tag sono strutturati in tre livelli gerarchici chiamati globalmente Tipi. È possibile selezionare tramite il TIPI filtro:

- In un primo momento la TIPI filtro visualizza solo i tag di livello superiore disponibili.
- Non appena si seleziona un tag al livello più alto, il secondo livello appare sotto con sottotag del tag selezionato.
- I mezzi a struttura gerarchica che le serie di sotto-tag sono specifici per ogni variabile del livello superiore.

Esempio: Immaginate di essere alla ricerca di un campione shaker dalla libreria MASCHINE fabbrica:

· Hai già scelto il Maschine prodotto nel selettore del prodotto, e la Maschine

2.0 Library banca di questo prodotto (per maggiori informazioni su questo, vedere la sezione † 3.2.3, Selezione di una categoria di prodotto, un prodotto, una banca, e un sub-Bank). Per ora il TIPI filtro mostra solo i tag di primo livello:



Al fine di trovare uno shaker, per prima cosa selezionare la batteria Digitare dalla TIPI filtro. Al momento la

TYPES Drums Loops One Shots Clap Cymbal Hihat Closed Hihat Open Kick Layered Percussion Shaker Snare Tom

selezione, il secondo livello di tag compare sotto:

In questo secondo livello, si seleziona il Shaker Sotto-Type. Ora il terzo livello appare con

sottotipi come Acustico, Analogico, eccetera.

| Drums | Loops | One Shots | | |
|-------|-----------|--------------|----------|-------|
| 01 | O | | | |
| Clap | Cymbal | Hinat Closed | Hinat Op | ben |
| Kick | Layered | Percussion | Shaker | Snare |
| Tom | | | | |
| | | | | |
| Acous | tic Analo | og Digital \ | /inyl | |

Selezionando una di queste etichette, ad esempio, Acustico, Si restringere la ricerca a questo particolare sotto-tipo di agitatori:



Ora immaginate di aver caricato un campione shaker acustico e vuole trovare un campione per un altro strumento a
tamburo, ad esempio, un tom: Si lascia il batteria tag selezionato al livello superiore della TIPI filtro e direttamente passare
al secondo livello, in cui si seleziona Tom invece di

Shaker . Come si seleziona Tom , L'intera serie di sotto-tipi di sotto (terzo livello) sarà sostituito con i sottotipi del Tom etichetta. Tuttavia, per quanto possibile la selezione precedente verrà mantenuta: Nel nostro esempio, sia la Shaker e Tom tag hanno un Acustico

tag sotto di loro; dal momento che è stato selezionato il Acustico tag sotto il Shaker tag, il Acustico tag sotto il Tom tag verrà selezionata automaticamente.



Questo ti permette di trovare rapidamente diversi campioni (anche per strumenti diversi) con caratteristiche simili - qui, un suono acustico.

Tag per strumento e preset di effetti: 2 livelli di tipo e 1 livello di modo

Per preset strumenti e degli effetti, i tag possono essere di due tipi: tipo o la modalità. È possibile selezionare tramite il TIPI e MODALITA 'filtrata, rispettivamente:

- Il TIPI Filtro opere come descritto sopra per tutti gli altri tipi di file, eccetto che solo due livelli gerarchici sono disponibili.
 Vedi sopra per una descrizione dettagliata.
- II MODALITA ' filtro fornisce un ulteriore livello che è indipendente dai livelli Type:
 - In generale, i tag MODE piuttosto fare riferimento a termini tecnici (ad esempio, arpeggiate, Percussivo, Sintetico, eccetera.).
 - II MODALITA ' filtro è sempre visualizzato. Si può iniziare la ricerca con le MODALITA ' filtro prima (o anche senza) utilizzando il TIPI filtro.
 - Tuttavia, l'elenco dei tag disponibili nel MODALITA ' filtro variare a seconda delle variabili selezionate nella TIPI filtro.
 Se nessun file contiene sia il tipo e la modalità tag di aver selezionato, i tag tipo prevarranno ei tag modalità viene deselezionato.

Se non si seleziona qualsiasi tag nella TIPI o il MODALITA ' filtro, l'elenco dei risultati sarà includere tutti i file che soddisfano una qualsiasi delle loro etichette.

Selezione di più Tags dallo stesso livello

In entrambe TIPI e MODALITA ' filtrare è possibile selezionare più tag dallo stesso livello:

- 1. Tenere [Shift] sulla tastiera del computer e fare clic su due tag ad un livello particolare di selezionare questi tag e tutti i tag in-tra.
- Tenere premuto [Ctrl] ([Cmd] su MacOS) sulla tastiera del computer e fare clic su qualsiasi numero di tag a un determinato livello di selezionare questi tag particolari.
- → L'elenco dei risultati conterrà tutti i file che soddisfano almeno uno dei tag selezionati.

Apertura e compressione gli attributi Sezioni

Le sezioni attributi (TIPI e MODALITA ') Nel Browser libreria può essere crollato per fare più spazio per l'elenco dei risultati su risoluzioni dello schermo più piccoli. Per comprimere le sezioni attributi:

- Fare clic sul piccolo triangolo situato alla sinistra degli Attributi (TIPI o MODALITA').
- → Le sezioni Abilità crollerà risultati vengono visualizzati in base alla quantità di spazio disponibile. Fare di nuovo clic sul triangolo per riaprire le sezioni.

| LIBRARY FILES |
|--|
| |
| All Instruments |
| TYPES |
| BassBowed StringsBrassDrumsFluteGuitarMallet InstrumentsMultitrackOrganPercussionPiano/KeysPlucked StringsReed InstrumentsSound EffectsSoundscapesSynth LeadSynth MiscSynth PadVocalClavinetDigital PianoElectric PianoGrand PianoHarpsichordOther Piano/KeysUpright Piano |
| MODES |
| AdditiveArpeggiatedChordDryFMGlide/PitchModGranularLong ReleaseLong/EvolvingMonophonicPercussivePhysical ModelProcessedSample-basedSequence/LoopSyntheticTempo-synced |
| × |
| 5th Please |
| 5th Time Lucky |
| A Piano |
| Actionurlaub |
| Adam the Psycho |

Evidenziato triangolo accanto agli attributi (tipi e modi).

3.2.6.1 Selezione del tipo e la modalità Tag sul MASCHINE MK3 controller

Sul controller nel modo Usa:

Additive Diano

Ruotare la manopola 5-7 sotto il display a destra per selezionare i tag ai tre livelli di filtro tag. Girare una manopola a pieno sinistra per rimuovere qualsiasi selezione particolare a questo livello (cioè per selezionare tutti gli elementi di questo livello).

| | JMENTS | Q | USER | | NEXT | * | LOAD |
|---------------|--------|--------------|-----------|------|-------------|-----------|---------------|
| Massive | Monark | NY | Grand | | | | Almost Moog |
| | | and a sum of | | | | | Dub Bass |
| | 12 | | | | | | Hardcore Bass |
| Polyplex | Prism | Dr. | aphot V/2 | PR | SM | | Hungry Wobble |
| | Prisin | | opnet vs | | | | Lately Bass |
| | | | | | 5 | | Liquid Dnb |
| | | | 2 0 1 | | | | Lowslung |
| Il Categories | Prism | | | Bass | Analog Bass | All Modes | 7 Results |

Selezione tipo e la modalità tag sul controller (qui per i preset degli strumenti).

- Durante la navigazione Progetti, Gruppi, suoni o campioni, manopola 5-7 permetterà di selezionare i tag tipo nei tre livelli gerarchici.
- Durante la navigazione preset degli strumenti o degli effetti (come nella foto sopra), manopola 5 e 6 consentono di selezionare un tipo e un sub-Type, rispettivamente; Knob 7 consente di selezionare una modalità.

3.2.7 Elenco e tag Sovrapposizioni nel Browser

Durante la navigazione la libreria dal controller, le manopole sensibili al tatto 1-8 vi fornirà aiuti di navigazione a portata di mano.

Per informazioni di carattere generale su come utilizzare la modalità Browse del controller per navigare in Biblioteca MASCHINE, si prega di fare riferimento alla sezione 3.2 "Ricerca e caricamento di file dalla libreria" nel Manuale MASCHINE.

Elenco overlay per Categoria di prodotto, la Banca, e sub-Bank

Come si seleziona una categoria di prodotto, banca o sub-banca tramite manopole 1, 3 e 4 sotto il display a sinistra, rispettivamente), l'elenco corrispondente sovrapposizione appare sopra. Queste sovrapposizioni sono simili a quelli per i selettori descritto nella sezione † 2.3.4, Lista Overlay per selettori . In ciascuna lista, l'elemento selezionato viene evidenziato.

| EFFECTS | | D USER | ■ EFFE | CTS | D USER | EFFECT | S 🕨 | ٩ | USER |
|------------------|--------------|-----------------------|------------------|---------------|----------------------|------------------|----------|-------------------|------|
| Absynth | Driver | FM8 | Absynth | Driver | FMB | Absynth | Driver | All Beat Delay | |
| C. M | | | | | | 200 | | Chorus | |
| All | Maschine | Prism | Guitar Rig | Maschine | Prism | Guitar Rig | Maschine | Distortion | |
| Creative Effects | | | 24 | All | | 24 | | EQ | |
| Studio Effects | | | | Masch | nine 2.0 Library | TRADE BUILDING | | FM | |
| Creative Effects | Maschine 2.0 | Library All Sub-Banks | Creative Effects | Maschine 2.01 | ibrary All Sub-Banks | Creative Effects | Maschine | 2.0 Library | |

Il display di sinistra, qui durante la navigazione Effetti: Selezionando la categoria di creativi Effetti tramite manopola 1 (a sinistra), la banca 2.0 Library tramite la manopola 3 (al centro), e tutte le sotto-banche tramite la manopola 4 (a destra).

Come nel software, ciascuna di tali liste include un Tutti... ingresso alla parte superiore che consente di deselezionare qualsiasi elemento selezionato. Girare la manopola corrispondente al massimo a sinistra per selezionare questa voce.

Sovrapposizioni Tag per tipo, Sub-Type, e la modalità

Quando si seleziona un tipo, sottotipo (s), e / o la modalità tramite manopole 5-7 sotto il display a destra, una tag cloud appare sopra. Questo tag nube specchi che del browser nel software. Essa mostra tutti i tag per i quali sono stati trovati nella Biblioteca voci. In questa nube, il tag selezionato viene evidenziato.

Come nel software, il tipo e sottotipo tag condividono lo stesso tag cloud, mentre il tag modalità ha una sua nuvola.

Una piccola freccia rivolta verso il basso sotto la nuvola indica quale tag cloud attualmente visualizzata.



Il display di destra, qui durante la navigazione Instruments: Selezione del tipo Bass tramite manopola 5 (foto a sinistra) e il basso digitale Sottotipo tramite manopola 6 (a destra).
3.2.8 Esecuzione di una ricerca di testo

Nel campo di ricerca è possibile inserire la query di ricerca.



Il campo di ricerca.

Fare clic nel campo di ricerca e digitare il testo desiderato per limitare i risultati ai file che contengono questo testo.

La ricerca verrà effettuata sui percorsi dei file, i nomi dei file, i prodotti / banche / sub-banche, i tag e le proprietà direttamente durante la digitazione. Se si desidera cercare una combinazione di due parole ("bassi" e "analogico") basta inserire entrambe le parole nel campo di ricerca con uno spazio in mezzo. Come si inizia a digitare, l'elenco delle partite inizierà restringimento nella lista dei risultati di seguito. Sulla destra del campo di ricerca, fare clic sul **Pulsante di reset (**mostrando una piccola croce) per ripristinare sia ricerca di testo e di ricerca di tag. La selezione del prodotto non è influenzata.

3.2.9 Caricamento di un file dall'elenco dei risultati

L'elenco dei risultati mostra tutti i file che corrispondono alla tua query:

| Kick NeverSame | |
|------------------|--|
| Kick Ninja 1 | |
| Kick Ninja 2 | |
| Kick NoiseBits | |
| Kick NoisedSub | |
| Kick Nomad 1 | |
| Kick Nomad 2 | |
| Kick NotStop | |
| Kick NuPop 1 | |
| Kick NuPop 2 | |
| Kick NuPop 3 | |
| Kick NuPop 4 | |
| Kick NuVintage 1 | |
| Kick NuVintage 2 | |
| Kick NuVintage 3 | |
| Kick NYHouse 1 | |
| Kick NYHouse 2 | |
| Kick OffHook 1 | |
| Kick OffHook 2 | |

La lista dei risultati che mostra calci dalla Libreria MASCHINE.

Se la lista è troppo lunga per entrare nel display, utilizzare la rotella del mouse o trascinare la barra di scorrimento a destra per visualizzare le voci rimanenti. La lista dei risultati consente di:

- Selezionare il file desiderato (s).
- · Caricare il file selezionato (s) nel progetto (o caricare un altro progetto).
- Eliminare il file selezionato (s) dal disco rigido e dalla Biblioteca.
- Individuare il file selezionato (s) nel sistema operativo.

Selezione dei file nella lista dei risultati

Per selezionare un singolo file nella lista dei risultati, fare clic sul suo ingresso.

È anche possibile selezionare più file nella lista dei risultati al fine di elaborare tutti in una volta.

Per selezionare i file adiacenti nella lista, effettuare le seguenti operazioni:

- Tenere premuto [Shift] sulla tastiera del computer e fare clic su due file nella lista dei risultati per selezionare i file e tutti i file in-tra. Per selezionare i file distanti nella lista, effettuare le seguenti operazioni:
- Tenere premuto [Ctrl] ([Cmd] su MacOS) e fare clic su tutti i file che si desidera selezionare.

I file vengono caricati doppio clic

una delle partite Facendo doppio clic caricherà il rispettivo file. A seconda del tipo di file selezionato, il file verrà caricato in posizioni diverse all'interno di macchina:

- Se si tratta di un progetto che caricherà tutti i file associati sostituzione di tutti i file attualmente presenti nella memoria. Se il vostro attuale
 progetto contiene modifiche non salvate apparirà una finestra di dialogo che chiede se si desidera salvare loro. Questo è per evitare di
 perdere le modifiche caricando accidentalmente un nuovo progetto senza salvare quello vecchio.
- Se si tratta di un gruppo, verrà caricato nel gruppo attualmente a fuoco.
- · Se è un suono, verrà caricato nella fessura sonoro attualmente a fuoco.
- · Se si tratta di un predefinito Instrument, verrà caricato nel primo plug-in scanalatura della scanalatura sonoro attualmente a fuoco.
- Se è un effetto predefinito, verrà caricato nel plug-in slot selezionato.
- Se è un campione, verrà caricato nella fessura sonoro attualmente a fuoco. Il plugin Sampler verrà caricato automaticamente nel primo slot plugin per riprodurre il campione. Il campione si estenderà su tutta la gamma di velocità e la nota.

Il file caricato sostituirà l'oggetto precedentemente in quella posizione o in questo slot, se presenti! Se necessario, è possibile annullare / ripetere l'azione tramite i tasti di scelta rapida [Ctrl] + [Z] / [Y] (Windows) o [Cmd] + [Z] / [Y] (MacOS).

Caricamento dei file tramite Drag and Drop

Fatta eccezione per i progetti, è anche possibile caricare i file dall'elenco dei risultati nella posizione desiderata tramite drag and drop. Questo ha in particolare i seguenti vantaggi:

 È possibile caricare il file in un gruppo o di uno slot suono che non è attualmente focalizzata, o in un plug-in slot che non è selezionata. 

Drag and drop dei Gruppi e suoni è possibile solo in Disporre vista.

Caricamento più file in una volta tramite Drag and Drop

Dopo aver selezionato più file dalla lista dei risultati (vedi descrizione di cui sopra), è possibile trascinarle nelle posizioni rilevanti in MASCHINE. In questo modo, si prega di tenere a mente quanto segue:

- · durante il trascinamento diversi gruppi sul List Group, avete le seguenti opzioni:
 - Se si lascia cadere i gruppi tra i due gruppi esistenti (dove la linea appare inserimento), la sceso verranno inseriti Gruppi tra questi due gruppi.
 - Se si lascia cadere i gruppi su un gruppo esistente, la lasciò cadere Gruppi andrà a sostituire quella del Gruppo e quelli successivi.
 - Se si lascia cadere i gruppi sul " + "Alla fine della lista dei gruppi, i gruppi verranno aggiunti a gruppi esistenti nell'elenco dei gruppi.
- · durante il trascinamento più suoni, avete seguenti opzioni:
 - Se si lascia cadere i suoni su un gruppo esistente, i suoni saranno caricati negli slot vuoto suono di quel gruppo
 se non ci sono abbastanza slot suono vuoti, i suoni saranno caricati nei primi slot sound del gruppo, sostituendo i suoni precedentemente caricato in questi slot.
 - Se si lascia cadere i suoni sul " + "Alla fine della lista dei gruppi, i suoni sarà caricato ad un nuovo gruppo allegato ai gruppi esistenti.
 - Se si lascia cadere i suoni sulla Lista del suono, i suoni saranno caricati in slot adiacenti del suono, a partire dallo slot su cui li caduto.
- durante il trascinamento diversi preset degli strumenti, si hanno le stesse opzioni quando si trascinano più suoni
 (vedi sopra). Ciascun preset strumento verrà caricato in nel suo suono, e il suono prenderà il nome del preset.
- · durante il trascinamento parecchi preset di effetti, avete seguenti opzioni:

- Se si lascia cadere i preset degli effetti su un gruppo nell'elenco di gruppo o su un suono nell'elenco Suono, saranno aggiunti agli attuali plug-in Plug-in Lista di quel gruppo o Suono.
- Se si lascia cadere i preset effetto tra due esistenti plug-in Plug-in Lista di qualsiasi canale, saranno inseriti tra questi due plug-in.
- Se si lascia cadere i preset degli effetti su una preesistente Plug-in nel plug-in Lista di qualsiasi canale, che andrà a sostituire quella del plug-in e di quelli successivi.
- · durante il trascinamento diversi campioni, avete seguenti opzioni:
 - Se si lascia cadere i campioni su un gruppo esistente, sul " + "Alla fine della lista dei gruppi, o su dei suoni, si hanno le stesse opzioni quando si trascinano più suoni (vedi sopra). Ogni campione sarà caricato nel proprio suono con un campionatore Plug-in nel primo slot Plug-in al fine di riprodurre il campione. Il campione si estenderà su tutta la gamma di velocità e la nota.



Drag and drop dei Gruppi e suoni è possibile solo in Disporre vista.

Eliminazione dei file nell'elenco dei risultati

È possibile eliminare i file utente direttamente dalla lista dei risultati:

1. Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) il file utente desiderato e selezionare Elimina dal contesto

menù. Se si desidera eliminare più file contemporaneamente, selezionare prima di loro come descritto sopra, e fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) ([Ctrl] -clic su MacOS) nessuno di essi. Una finestra di avviso si apre per informarvi che il file non sarà solo rimosso dalla libreria MASCHINE ma anche cancellato dal disco rigido.

2. Fare clic su ok per confermare la cancellazione (o Annulla per mantenere il file).

→ Il file viene eliminato dalla libreria MASCHINE e dal disco rigido.

Durante la navigazione dei contenuti di fabbrica, il Elimina voce non è disponibile nel menu di scelta rapida.

Navigazione verso il file nel sistema operativo

Se si vuole trovare la posizione di un particolare file visualizzato nella lista dei risultati, effettuare le seguenti operazioni:

Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) qualsiasi file visualizzato nell'elenco dei risultati e selezionare Trova in Explorer (Trova nel Finder su MacOS) dal menu contestuale per aprire una finestra di puntamento Explorer / Finder alla cartella che contiene il file del sistema operativo.

3.3 Ulteriori Browsing Tools

Nella parte inferiore del browser, la barra di controllo fornisce diversi strumenti utili che vi aiuteranno a trovare rapidamente e controllare i file necessari.

La barra di controllo nella parte inferiore del browser.

Alcuni degli strumenti sono disponibili solo per tipi di file specifici. Le sezioni successive descrivono ciascuno di questi strumenti.

Il MODIFICARE pulsante (BIBLIOTECA riquadro) o IMPORTARE pulsante (FILE riquadro) all'estrema destra della barra di controllo consente di modificare gli attributi dei file selezionati nella lista dei risultati di cui sopra (nel FILE riquadro, questi sono i file che vengono importati per la Biblioteca, mentre nel BIBLIOTECA riquadro questi sono i file già in libreria). Si prega di fare riferimento alla sezione † 3.5, Modifica del Tag e le proprietà dei file per maggiori informazioni!

3.3.1 Caricamento dei file selezionati automaticamente

Fare clic sul pulsante Caricamento automatico per attivare / disattivare Caricamento automatico.

3

Il pulsante di caricamento automatico.

Quando caricamento automatico è abilitato, qualsiasi elemento che si seleziona nella lista dei risultati della BIBLIOTECA riquadro o

FILE riquadro viene caricato automaticamente nel focalizzata fessura gruppo o acustica o nel plug-in selezionato scanalatura, sostituendo

qualsiasi contenuto attualmente in quella posizione. Questo ti permette di ascoltare questa voce nel contesto con il resto del vostro progetto durante la riproduzione.

Autoload non è disponibile durante la navigazione Progetti.



...

Autoload non è disponibile durante la navigazione campioni con Prehear abilitato - vedi sezione † 3.3.3, campioni audizione .

Autoload non è solo utile per cercare un suono appropriato, Gruppo, preimpostato o campione plug-in, ma può anche essere molto stimolante: con un gioco modello, sfogliare la libreria con Autoload attivato e ascoltare i suoni e campioni che normalmente non farebbe utilizzare in quel contesto.

AutoLoad utilizzando il controller

Sul controller nel modo Usa:

Premere i pulsanti 5 (PREV) E 6 (IL PROSSIMO) Sopra il display destro per caricare direttamente il successivo o il file precedente dalla lista dei risultati.



Autoload non è disponibile durante la navigazione Progetti.



Autoload non è disponibile durante la navigazione campioni con Prehear abilitato - vedi sezione + 3.3.3, campioni audizione . Quando Prehear è abilitato, il tasto 5 e 6 selezionare il precedente campione successivo / nella lista dei risultati senza caricare automaticamente.

3.3.2 Ascolto Strumento Presets

Durante la navigazione preset degli strumenti, un pulsante Prehear e cursore Volume Prehear appaiono accanto al pulsante di caricamento automatico.



I controlli Prehear.

Fare clic sul pulsante Prehear (che mostra una piccola icona dell'altoparlante) per abilitare / disabilitare Prehear. Quando Prehear è attivata, è

possibile ascoltare direttamente preset degli strumenti in fase di selezione nella lista dei risultati della BIBLIOTECA riquadro o FILE Pannello.

 Trascina il cursore del volume Prehear accanto al pulsante Prehear per regolare il volume dei preset strumento che si sono pre-ascolto.

Il segnale Prehear viene inviato al bus Cue di MASCHINE. Ciò consente di pre-ascoltare i preset degli strumenti su una coppia di uscite distinte (ad esempio, le cuffie) senza influenzare l'uscita principale di MASCHINE. Per ulteriori informazioni sul bus Cue, vedere la sezione ↑ 12.2.6, utilizzando il bus Cue.

Prehear è particolarmente utile sul controller! Vedi sotto per ulteriori dettagli.

Ascolto Strumento preset utilizzando il controller

Durante la navigazione preset degli strumenti sul controller:

stampa CAMBIO + Pulsante 8 (PREHEAR) Per abilitare / disabilitare la funzione Prehear.

Quando Prehear è attivata:

- · Il preset strumento selezionato nella lista dei risultati può essere ascoltato.
- Ruotare il codificatore a 4-D o la manopola 8 per selezionare il precedente o successiva preimpostata strumento nella lista dei risultati. In
 seguito alla nomina questo preset strumento viene riprodotto e il precedente preset strumento smette di suonare.
- Pulsante 5 (PREV) E 6 (IL PROSSIMO) Permettono di ascoltare il preset precedente o successiva nell'elenco dei risultati.

- In modalità Pad, premendo il pad evidenziato consente di ascoltare anche strumento preimpostato nuovamente.
- · Per caricare il preset strumento, premere il codificatore 4-D o pulsante 8 (CARICARE).

Quando si disattiva Prehear, la riproduzione di qualsiasi strumento preselezione ancora pre-ascolto è fermo.



Guarda anche

- 2 Caricamento dei file selezionati automaticamente [→ 150]
- 2 Caricamento dei file selezionati automaticamente [→ 150]

3.3.3 campioni audizione

Quando si naviga campioni, un pulsante Prehear e cursore Volume Prehear appaiono accanto al pulsante di caricamento automatico.



I controlli Prehear.

Fare clic sul pulsante Prehear (che mostra una piccola icona dell'altoparlante) per abilitare / disabilitare Prehear. Quando Prehear è attivata, è

possibile ascoltare direttamente i campioni in fase di selezione nella lista dei risultati della BIBLIOTECA riguadro o FILE Pannello.

 Trascina il cursore del volume Prehear accanto al pulsante Prehear per regolare il volume dei campioni si sono pre-ascolto.

Il segnale Prehear viene inviato al bus Cue di MASCHINE. Ciò consente di pre-ascoltare i campioni su una coppia di uscite distinte (ad esempio, le cuffie) senza influenzare l'uscita principale di MASCHINE! Per ulteriori informazioni sul bus Cue, vedere la sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue.

Prehear e carico automatico sono mutuamente esclusivi: solo uno di essi può essere attivo alla volta. Per ulteriori informazioni sulla funzione di caricamento automatico, vedere la sezione † 3.3.1, il caricamento del file selezionati automaticamente. Ascolto campioni utilizzando il controller

Durante la navigazione campioni sul controller:

stampa CAMBIO + Pulsante 8 (PREHEAR) Per abilitare / disabilitare la funzione Prehear.

Quando Prehear è attivata:

- Il campione selezionato nella lista dei risultati può essere attivato dal pad della focalizzata suono o da qualsiasi pad senza essere caricato in quel suono.
- Premendo qualsiasi altro pad innesca il suo suono senza cambiare la messa a fuoco. Per impostare la messa a fuoco su un altro suono si deve premere il tasto SELEZIONARE + Suo pad o disattivare Prehear.
- Ruotare il codificatore a 4-D o la manopola 8 per selezionare il campione precedente o successivo nella lista dei risultati. In seguito alla nomina
 Questo campione viene riprodotto e il campione precedente smette di suonare.
- Pulsante 5 (PREV) E 6 (IL PROSSIMO) Non caricare automaticamente il campione selezionano come fanno di solito (vedi sezione † 3.3.1, il caricamento del file selezionati automaticamente), Ma invece giocano indietro pure.
- · Per caricare il campione, premere il codificatore 4-D o pulsante 8 (CARICARE).

Quando si disattiva Prehear, la riproduzione di qualsiasi campione è ancora pre-ascoltato viene arrestato.

Il segnale Prehear viene inviato al bus Cue di MASCHINE. Per ulteriori informazioni sul bus Cue, vedere la sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue .

3.3.4 Caricamento di gruppi con Patterns

Ogni gruppo dalla libreria fabbrica comprende una serie di modelli che illustrano possibili usi di quel gruppo. Allo stesso modo, quando si salva un gruppo di proprio alla Biblioteca per un uso successivo, tutti i modelli creati per questo gruppo verranno salvate con il Gruppo.

Durante la navigazione Gruppi, è possibile scegliere di caricare ogni gruppo, con o senza i suoi modelli. Questo viene fatto facendo clic sul + MODELLI pulsante nella parte inferiore del browser:

 + MODELLI Pulsante abilitato: Gruppi saranno caricate a fianco con i loro modelli. Questo consente di utilizzare i modelli che sono stati salvati con i Gruppi. Dopo il caricamento, tutti i modelli del Gruppo focalizzata saranno sostituiti, e un clip riferimento al primo modello verranno creati nella scena selezionata. + MODELLI Pulsante disabilitato: Gruppi saranno caricati senza i loro modelli. Questo permette di caricare un altro set di suoni mantenendo le attuali modelli. In particolare, questo può essere molto utile per provare un altro drum kit con i tuoi attuali modelli.

+ MODELLI è disponibile solo durante la navigazione Gruppi.

Caricamento di gruppi con modelli utilizzando il controller

Durante la navigazione Gruppi sul controller:

- stampa CAMBIO + Pulsante 4 (+ MODELLI) Per includere o escludere Patterns quando i gruppi vengono caricati.
- → Quando l'opzione è abilitata (tasto 4 accesa e + MODELLI etichetta evidenziata), gruppi vengono caricati insieme con i loro modelli.
- 3.3.5 Caricamento di gruppi con Routing

Quando si seleziona il tipo di file Gruppi, la + PERCORSO pulsante è disponibile nella barra di controllo del browser. Quando il + PERCORSO pulsante è abilitato il routing audio e MIDI memorizzati nel gruppo vengono caricati anche (potenzialmente sovrascrivendo cicli precedenti del gruppo selezionato). Quando il + PERCORSO pulsante è spento, qualsiasi audio e routing MIDI salvato nel gruppo non verranno caricati, preservando in tal modo eventuali rotte esistenti nel gruppo attivo.

Caricamento di gruppi con routing utilizzando il controller

- stampa CAMBIO + Pulsante 3 (+ PERCORSO) Di includere o escludere l'audio e il routing MIDI quando i gruppi vengono caricati.
- → Quando l'opzione è abilitata (tasto 3 acceso e + PERCORSO Etichetta evidenziato), Gruppi sono caricati insieme alla loro audio e il routing MIDI.
- 3.3.6 Visualizzazione di file



Il pulsante Informazioni.

- Fare clic sul pulsante Informazioni (che mostra un po 'di "i") accanto al MODIFICARE pulsante nella parte destra della barra di controllo per visualizzare le informazioni sul file (s) selezionati nella lista dei risultati.
- → Una scatola appare sopra con varie informazioni sul file selezionato (s): Formato del file , Data modificata , Dimensione del file , genere , così come il Autore e venditore proprietà, se presenti (vedere il paragrafo
 - 1 3.5, Modifica del Tag e le proprietà dei file).

| File Format: | WAV File |
|----------------|--------------------|
| Date modified: | 11/30/12 12:44:36 |
| File Size: | 121.1 KB |
| Type: | wav |
| Author: | Native Instruments |
| Vendor: | Native Instruments |
| | |
| . ❷ ◀ ──_▲ | - i edit |

La casella di informazioni fornisce varie informazioni sul file selezionato (s).

Se i file selezionati hanno caratteristiche diverse, i campi corrispondenti nella casella di informazioni leggeranno Multi .

3.4 Utilizzando preferiti nel browser

Preferiti nel browser MASCHINE consentono di visualizzare in modo rapido ed individuare gli oggetti di uso più frequente. Questo include Progetti, Gruppi, Suoni, preset degli strumenti, i preset di effetti e campioni. Ognuno di questi elementi può essere assegnato come preferito. I preferiti servono come un ulteriore filtro nel Browser. Una volta attivato, l'elenco dei risultati mostrerà solo gli elementi che sono stati assegnati come preferito, e anche abbinare tutti gli altri filtri selezionati, tra cui la query di ricerca è entrato nel campo di ricerca. Preferiti sono disponibili sia per il contenuto fabbrica e il contenuto all'utente.

Qui ci sono alcune note importanti riguardanti l'uso dei desideri:

- Preferiti sono condivise automaticamente tra i database del browser Maschine e KOMPLETE KONTROL su un computer.
- · Preferiti sono indipendenti dal percorso del file: se un file viene spostato, mantiene il suo tag preferito.

Preferiti sono persistenti: se un percorso di file viene scansionato o eliminato e poi aggiunto di nuovo alla base di dati, tutti i file
mantengono le loro etichette preferite.

| ▼ TYPES | | | |
|---|--------|------|----------------------|
| Bass Bowed Strings Brass Drums Flut | e e | MAS | TER GROUP SOU |
| Guitar Mallet Instruments Multitrack Org | an | Sou | und 1 |
| Percussion Piano/Keys Plucked Strings | | | |
| Reed Instruments Sound Effects Soundsc | apes | | |
| Synth Lead Synth Misc Synth Pad Vocal | | | |
| Analog Bass Bass Line Digital Bass | | | |
| Distorted Bass Fingered Bass Fretless Bas | s | | |
| Picked Bass Slapped Bass Sub Bass | | Gro | oup A1 |
| Upright Bass | | | |
| ▶ MODES | E | 1 | Sound 1 |
| | · · · | 2 | Sound 2 |
| | × * | 3 | Sound 3 |
| Angry Digital Bass | * | 4 | Sound 4 |
| Bangkok | * | 5 | Sound 5 |
| Callisto | * | 6 | Sound 6 |
| Classic 3VCO Kit | * | 7 | Sound 7 |
| Ego Bass | * | 8 | Sound 8 |
| Electrostatic Pulse | * | 9 | Sound 9 |
| FINK Gratz Bass | * • | 10 | Sound 10 |
| locaste | ÷ | 11 | Sound 11 |
| Mads L | * | 12 | Sound 12 |
| Park Tools | * | 13 | Sound 13 |
| Passive Aggressive | * | 14 | Sound 14 |
| Rise Bass | * | 15 | Sound 15 |
| Simple | * | 16 | Sound 16 |
| Skatter | * | | |
| Sleezer | * 🗳 | Velo | ocity |
| | | | |
| | | | |
| 0 | EDIT 🔶 | # | 1/16 🦹 🖌 |

Il Browser MASCHINE che mostra tutti gli strumenti preferiti con i tag del tipo di bassi.

Per attivare il filtro Preferiti:

1. Fare clic sul filtro preferiti controllo accanto al campo di ricerca per filtrare i risultati per Preferiti:

| • MODES | | |
|-----------------|------|---|
| | | * |
| 2Pranged | | 1 |
| 3 Octave Sub | | 1 |
| 3.5 Floppy Bass | | |
| 3step 908 | | |
| 5th Bass | | |
| 5th Stab | | |
| 6ties Mute Bass | | |
| 80's touch | | |
| 90's Buzz | | |
| 220v | | |
| 700 Dirt Bass | | |
| 8 | 0 ED | D |

2. Il controllo del filtro preferiti è ora illuminata ed elencare i risultati mostra tutti i preferiti che corrispondono ai criteri di ricerca

selezionati:

| | × * |
|---------------------|-------|
| Bangkok | * |
| Callisto | * |
| Classic 3VCO Kit | * |
| Ego Bass | * |
| Electrostatic Pulse | * |
| Fink | * |
| Gratz Bass | * |
| locaste | * |
| Mads L | * |
| Park Tools | * |
| Passive Aggressive | * |
| 8 | i edi |

Aggiunta di un elemento all'elenco Preferiti

Per aggiungere un elemento ai preferiti, seguire le istruzioni riportate di seguito:

1. Posizionare il cursore del mouse su una voce nell'elenco dei risultati per visualizzare l'icona set preferito.

| Akid | |
|--------------------|------|
| Akoustique | |
| All About | |
| All Jungle Massive | |
| All Time | |
| Alligator Bass | * |
| All-time Low | ▶ |
| Almost Moog | |
| Alpha Buzz | |
| Alt Bump | |
| Am I Sexy | |
| 0 | i di |

2. Fare clic sull'icona Set Preferito per aggiungere l'elemento corrispondente alle Preferiti.

→ L'elemento viene aggiunto ai preferiti, indicato dal set preferito illuminato icona accanto al suo nome:





È possibile aggiungere qualsiasi elemento nell'elenco dei risultati ai preferiti, non importa se si è selezionato o meno. Il set preferiti icona apparirà non appena si posiziona il cursore del mouse sopra la voce.

La rimozione di un predefinito dall'elenco Preferiti

Per rimuovere un preset dai Preferiti, seguire le istruzioni riportate di seguito:

1. Fare clic sull'icona Set Favorite acceso per rimuovere la voce corrispondente dal Preferiti.



2. L'elemento viene rimosso dalla lista delle favorite, indicate dall'icona set preferito nascosto. La prossima volta che si seleziona il filtro Preferiti, la voce non verrà mostrato nella lista dei risultati.

| | × * |
|------------------|------|
| Electro Pressure | * |
| Fat 3Osc Bass | * |
| Filthy Sweep | |
| Ms Piggy | * |
| Organ Lo | * |
| Slime Classic | * |
| Solid | * |
| Carden Basil | |
| 0 | EDIT |

Utilizzando Preferiti con il controller

È possibile visualizzare e aggiungere preferiti direttamente utilizzando il controller. Ciò consente di accedere ai propri oggetti usati più di frequente senza toccare mouse e la tastiera del computer.

Attivazione del filtro Preferiti

Per attivare il filtro preferiti dal controller:

1. Premere il BROWSER pulsante.

2. Premere il tasto 7 per attivare il filtro preferiti.

| INSTRUM | ENTS 🕨 | Q | USER | | NEXT | * | LOAD |
|-----------------------------|--------------|---------|-------------|------|-------------|-----------|----------------------|
| AR 50s Drummer | AR 60s Drur | nmer AR | 70s Drummer | | | * | Agressive |
| | 1.00 | | | | | * | All Jungle Massive |
| | | | - where | | | * | Bad Boy |
| | | | | | | * | Bumper |
| AR 80s Drummer | AR Mod. Dr | um. AR | Vint. Drum. | | | * | Cabinet Bass 2 |
| The other | | | | | 4 | * | Deep Dnb |
| | | | | | | ★ Fi | lter Selbstoszillati |
| All Categories | All Products | | | Bass | Analog Bass | All Modes | 9* |

- 3. Per filtrare la lista dei desideri, usare le manopole 5-8.
- → Il filtro preferiti è attivato ed elencare i risultati mostra tutti i preferiti che corrispondono ai criteri di ricerca:

L'aggiunta di una voce ai Preferiti

Per aggiungere un elemento ai preferiti utilizzando seguire le istruzioni riportate di seguito:

1. Premere il BROWSER pulsante.

- 2. Premere il pulsante 1 o 2 per selezionare il tipo di elemento che si desidera impostare come preferito.
- 3. Ruotare il codificatore a 4-D per selezionare l'elemento che si desidera impostare come preferito.
- 4. Premere CAMBIO + Pulsante 7 per impostare l'elemento selezionato come Preferito.

| CATEGORIES | INDORS | | | EMPTY | | SET FAV | PREHEAP |
|---------------------|----------------|----------------|----|----------|--------|-----------|--------------------|
| AR 50s Drummer | AR 60s Drummer | AR 70s Drummer | | | | | Cabinet Bas |
| | | | | | | | Calli |
| AR 80s Drummer | AR Mod. Drum. | AR Vint. Drum. | | | | | Candleki Capsic |
| | | | | | ۲ | | Carbon I (10 Ca |
| Il Categories All I | Products | | Ba | ss Analo | g Bass | All Modes | 639 Resu |



→ L'elemento viene aggiunto ai preferiti, indicati dall'icona preferita accanto al suo nome:

Rimozione di un elemento dalla Preferiti

Per rimuovere un elemento da Preferiti utilizzano le seguenti istruzioni:

1. Premere il BROWSER pulsante.

- 2. Ruotare l'encoder di controllo per selezionare la voce che si desidera rimuovere dalla lista dei preferiti.
- 3. Premere CAMBIO + Tasto 7 per rimuovere la voce selezionata dalla lista dei preferiti.
- → L'elemento viene rimosso dall'elenco preferiti.

3.5 Modifica del file Tag e proprietà

L'Editor attributi consente di assegnare o modificare i tag e le proprietà ai file Maschine per rendere più facile trovare in un secondo momento durante la navigazione in Biblioteca nel MASCHINE BIBLIOTECA lastra (vedere il paragrafo † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria).

3.5.1 Attribute Editor Basics

L'Editor attributo viene utilizzato nelle seguenti situazioni:

 In qualsiasi momento è possibile modificare i tag e le proprietà dei file utente già nella Libreria selezionandoli nella lista dei risultati della BIBLIOTECA riquadro e facendo clic sul MODIFICARE pulsante in basso a destra del browser. Dopo aver terminato di modificare click APPLICARE per applicare la modifiche ai file selezionati, oppure fare clic sul illuminato MODIFICARE nuovamente il tasto per annullare te modifiche e chiudere l'Editor attributi. Vedere la sezione † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria Per ulteriori informazioni sul BIBLIOTECA Pannello.

 Durante l'importazione di cartelle alla Biblioteca MASCHINE da del browser FILE pane, facendo clic
 IMPORTARE in basso a destra del browser apre automaticamente l'Editor attributi in modo da poter contrassegnare i file da importare. Dopo aver finito di codifica click ok per importare i file in biblioteca e applicare i tag selezionati, oppure fare clic su ANNULLA per annullare l'importazione. Vedere la sezione † 3.6, Caricando e importazione di file dal file system Per ulteriori informazioni sul FILE Pannello.

| 1 item selected | | TYPES PROPERTIES |
|-----------------|--------------|------------------|
| Loops | Metal | Computer 🗌 |
| Mallents 🗌 | Noise | Creature 🗌 |
| Massive 🗌 | Percussion | Female |
| Metal | Scratch | Male 🗌 |
| Multi FX | SFX | Phoneme |
| Multitrack 🗌 📗 | Sin Note 🗌 👔 | Vocoder 🗌 |
| Nico | Strike | |
| Noise | Swewell | |
| One Shots 🗌 | Vocal | |
| Ornan 🗆 🗆 | Zan 🗆 + | |

L'Editor attributi (qui che mostra la pagina di tipi).

L'Editor attributi colpisce i file selezionati nella lista dei risultati della BIBLIOTECA lastra (vedere il paragrafo † 3.2.9, Caricamento di un file dall'elenco dei risultati) Oppure i file all'interno delle cartelle selezionate per l'importazione nella FILE lastra (vedere il paragrafo † 3.6, Caricando e importazione di file dal file system). L'Editor di attributi è organizzato in varie pagine:

- Nel BIBLIOTECA riquadro del Browser, tutte le pagine sono disponibili: BANCA, TIPI, MODALITA ' (Strumento / preset di effetti solo), e PROPRIETÀ.
- Nel FILE riquadro del Browser solo, TIPI e MODALITA ' pagine sono disponibili.
- Scegliere la scheda desiderata nella parte superiore destra del Editor attributi per visualizzare la pagina corrispondente.

È possibile regolare l'altezza complessiva del Editor attributi trascinandone il bordo superiore.

Il numero di elementi appare selezionato in giallo nell'angolo in alto a sinistra della Attribute Editor.

Visualizzazione attributi dei file di fabbrica

Durante la navigazione nel BIBLIOTECA riquadro, se i file selezionati nella lista dei risultati sono file di fabbrica (cioè file da qualsiasi contenuto fabbrica) sarà indicata da un colore giallo lettura unico elemento etichetta accanto al MODIFICARE pulsante nella parte inferiore del browser:



file di fabbrica sono caricati nel Editor attributi.

L'Editor di attributi mostrerà i vari attributi per questi file, ma non sarà in grado di modificarli.

3.5.2 II BANK Pagina

Il BANCA pagina è disponibile solo quando si apre l'Editor attributi dal BIBLIOTECA Pannello.

| 1 item selected | BANK | |
|----------------------|------|--|
| Maschine | | |
| Maschine 2.0 Library | | |
| empty | | |
| | | |

La pagina della banca del Editor attributi.

Il BANCA pagina trovi (dall'alto verso il basso) il prodotto, banca, e sub-banca (s) del file selezionato (s). Se uno qualsiasi di questi attributi non sono impostati i campi corrispondenti leggere vuoto... . Non è possibile modificare gli attributi indicati in BANCA Pagina - essi vengono assegnati automaticamente dal MASCHINE.

3.5.3 I tipi e le pagine MODI

Il TIPI e MODALITA ' pagine visualizzano e consentono di modificare i tag assegnati ai file (s) selezionati nella lista dei risultati di cui sopra.

II TIPI pagina è disponibile per tutti i tipi di file quando si apre l'Editor attributi sia dal BIBLIOTECA riquadro e la FILE Pannello.
 Essa mostra tre colonne (per Progetti, Gruppi, suoni e campioni) o due colonne (per preset strumenti e degli effetti)
 secondo i livelli gerarchici delle variabili Tipo (vedere paragrafo 1 3.2.6, Selezione del tipo e la modalità Tag):

| 1 item selecte | ed | | | TYPES PRO | |
|----------------|--------------|-----------|--------|-----------|--|
| Loops | \checkmark | Guitar | | Cowbell | |
| Mallents | | Hihase | d 🗌 | Darabuka | |
| Massive | | Influop | s 🗌 | Djembe | |
| Metal | | Percussio | in 🗹 💧 | Guiro | |
| Multi FX | | Snare | | Tabla | |
| Multitrack | | Synth | | Triangle | |
| Nico | | Vocal | | Various | |
| | | | | | |

• Il MODALITA ' pagina è disponibile quando si apre l'Editor attributi dal BIBLIOTECA riquadro per modificare i tag di preset strumenti e degli effetti. Quando si apre l'attributo Editor dal

FILE riquadro di importare i nuovi file, i MODALITA ' pagina è sempre disponibile, tuttavia sarà presa in considerazione solo se preset strumento o di effetto vengono importati. Il MODALITA ' pagina mostra una sola colonna:

| 1 item selected | | MODES | |
|-----------------|--|-------|--|
| Additive | | | |
| Arpiated | | | |
| Chord | | | |
| Dry 🗌 | | | |
| FM 🗌 | | | |
| Glid Mod 🗌 | | | |
| Granular | | | |
| + | | | |

Visualizzazione Tag

 In entrambe TIPI e MODALITA ' pagine, i tag assegnati ai file selezionati sono contrassegnati con un segno di spunta a destra del loro nome:



Nel TIPI Page, cliccate sul nome di un tag per selezionarlo e visualizzarne le sottotipi nella prossima colonna a destra. In
ogni colonna può essere selezionato solo un tag. Il tag selezionato viene evidenziato:

| Noise | Ambience 🗌 |
|-------------|---------------|
| One Shots 🗌 | Analog FX 🗌 👘 |
| Organ | Blip & Blop 🗌 |

assegnazione Tag

- Fare clic sulla casella di controllo vuota a destra del nome del tag desiderato per assegnare questo tag per i file selezionati.
- → Un segno di spunta nella casella di controllo. Inoltre, quando si

controlla un tag sul TIPI pagina:

- Se un'altra colonna è disponibile a destra del tag di controllare viene selezionato automaticamente e dei suoi sottotipi appaiono nella colonna successiva (se presente), che consente di perfezionare direttamente descrizione controllando i sottotipi desiderati in questa colonna successiva.
- Se si seleziona un tag Sottotipo cui tag padre non è stato controllato nella colonna precedente a sinistra, questo tag genitore sarà controllata automaticamente.

Essere il più preciso possibile quando codifica i file in modo da essere in grado di trovare quello che stai cercando per più tardi.

Annullamento dell'assegnazione Tag

- Fare clic sul segno di spunta a destra del tag desiderato per annullare l'assegnazione di questo tag dai file selezionati.
- → Il segno di spunta scompare.



Nel TIPI pagina, se si deseleziona un tag per il quale sono stati selezionati alcuni tag sottotipo nelle colonne a destra, questi saranno automaticamente assegnato, come si annullare l'assegnazione loro tag padre.

Creazione di nuovi tag

È inoltre possibile creare i propri tag sia nel TIPI e MODALITA ' pagine:

Per creare un nuovo tag in una colonna, fare clic sul " + "Simbolo nella parte inferiore della colonna, immettere il nome del tag desiderato con la tastiera del computer e premere il tasto [ENTER] per confermare.

| Lo-Fi | Snare | |
|----------|-------|--|
| Loops | Synth | |
| Mallents | Vocal | |
| Massive | | |
| | + | |
| - | ~ | |

Aggiunta di un nuovo sub-Type per il tipo di loop.

Eliminazione Tag

Tag nel TIPI e MODALITA ' le pagine non possono essere eliminati manualmente. Tuttavia, se un tag non viene assegnato a qualsiasi file più, verrà automaticamente rimosso dalla sua colonna.

3.5.4 Le proprietà della pagina

Il PROPRIETÀ pagina è disponibile solo quando si apre l'Editor attributi dal BIBLIOTECA

Pannello.

| 1 item selected | | PROPERTIES |
|-----------------|--|------------|
| | | • |
| | | - |
| Comment | | |

La pagina delle proprietà del Editor attributi.

II PROPRIETÀ pagina visualizza tre attributi aggiuntivi dei file selezionati:

- venditore : Utilizzare questo campo per indicare il produttore dei file selezionati. Fare clic sulla freccia downpointing a destra per selezionare rapidamente qualsiasi attributo Venditore già in uso in altri file della Biblioteca.
- Autore : Utilizzare questo campo per indicare l'autore dei file selezionati. Fare clic sulla freccia rivolta verso il basso a destra per selezionare rapidamente qualsiasi attributo Autore già in uso in altri file della Biblioteca.
- Commento : Utilizzare questo campo per aggiungere tutte le altre informazioni dei file selezionati.

Come per le altre pagine del Editor attributi, i campi della PROPRIETÀ pagina può essere modificato solo se è stato selezionato i file utente nella lista dei risultati. Gli attributi di file di fabbrica non possono essere modificati.

3.6 Caricamento e importazione di file dal file system

Il browser è FILE riquadro consente di sfogliare il file system e importare le cartelle desiderate per il vostro MASCHINE Biblioteca.

- Per visualizzare il FILE riquadro, fare clic sul FILE scheda in alto a sinistra del browser.
- 3.6.1 Panoramica del riquadro File
- Il FILE riquadro contiene i seguenti elementi:

| 1 2 3 | 1 |
|--------------------------------|---|
| LIBRARY FILES | |
| C: D: Desktop christian.schulz | |
| | |
| | |
| | |
| A Kiele Ball 4 www | 4 |
| W~ KICK 6-Ball 1.Wav | |
| ₩~ Kick 70sDnB 1 way | - |
| W- Kick 70sDnB 2.way | |
| W~ Kick 70sDnB 3.way | |
| ₩~ Kick 70sDnB 4.wav | |
| ∿~ Kick 80sElectro.wav | |
| ∿~ Kick 808 1.wav | |
| ∿~ Kick 808 2.wav | |
| ∿~ Kick 808 3.wav | |
| ∿~ Kick 808 4.wav | |
| ∿~ Kick 808 5.wav | |
| ∿~ Kick 808 6.wav | |
| ∿~ Kick 808 7.wav | |
| ∿~ Kick 808 8.wav | |
| ₩~ Kick 808 9.wav | |
| ₩~ Kick 808X 1.wav | |
| ₩~ Kick 808X 2.wav | |
| W~ KICK 808X 3.wav | |
| | - |
| M~ Kick 909 2 way | - |
| W~ Kick 909 3.way | - |
| ₩~ Kick 909 4.wav | |
| ∿~ Kick 909 5.wav | |
| | 6 |

Gli elementi del riquadro dei file.

(1) scheda File: Clicca il FILE scheda all'aperto FILE riquadro qui descritto. (2) bar preferito: Consente di visualizzare tutti i tuoi preferiti. Fare clic su qualsiasi preferita per passare direttamente a quel particolare percorso e visualizzarne il contenuto nell'elenco dei risultati (5). Vedere la sezione † 3.6.2, Usare Preferiti . (3) Barra degli indirizzi: Visualizza il percorso selezionato. La barra degli indirizzi fornisce vari strumenti per navigare velocemente il file system. Vedere la sezione † 3.6.3, Usare la barra degli indirizzi .

(4) Pulsante Località recenti: Fare clic su questo pulsante per visualizzare un elenco degli ultimi siti visitati, e rapidamente saltare nessuno di essi. Vedere la sezione † 3.6.4, spostarsi in diverse posizioni recenti . (5) Risultati: L'elenco dei risultati visualizza i contenuti (file e cartelle) della cartella caricata nella barra degli indirizzi (3). Vengono visualizzati solo i file Maschine-compatibili. Vedere la sezione 🕇 3.6.5, Usare l'elenco dei risultati . (6) Barra di controllo: Nella parte inferiore del browser, la barra di controllo fornisce alcuni strumenti utili durante la navigazione del file system, alcuni di loro a seconda del tipo di file selezionati nell'elenco dei risultati:

- · Per tutti i tipi di file, ad eccezione del progetto, fare clic sul pulsante Caricamento automatico all'estrema sinistra della barra di controllo per caricare automaticamente il file selezionato in modo da sentirlo nel contesto con il resto del vostro progetto durante la riproduzione. Vedere la sezione 1 3.3.1, il caricamento del file selezionati automaticamente .
- · Per i campioni, abilitare la pulsante Prehear e regolare il volume fader accanto ad essa al fine di pre-ascoltare i campioni selezionati direttamente dal Browser al fine di effettuare una selezione rapida. Vedere la sezione 1 3.3.3, campioni audizione .
- Per i gruppi, attivare la casella di controllo Carica pattern per caricare i modelli del Gruppo insieme al Gruppo. Vedere la sezione † 3.3.4, Caricando Gruppi con i modelli .
- · Per tutti i file, fare clic sul pulsante di informazioni (mostrando un po ' " io ") vicino al MODIFICARE pulsante per visualizzare ulteriori informazioni sul file selezionato (s). Vedere la sezione † 3.3.6, Visualizzazione delle informazioni file .
- Quando si seleziona una cartella, fare clic IMPORTARE pulsante all'estrema destra della barra di importare la cartella selezionata alla Biblioteca MASCHINE. Facendo clic sul IMPORTARE pulsante apre la Attribute Editor in modo da poter assegnare tag ai file selezionati circa da importare. Vedere la sezione 1 3.5, Modifica del Tag e le proprietà dei file.
- 3.6.2

Situato nella parte superiore della FILE riguadro, la barra visualizza Preferito tutti i tuoi preferiti.

utilizzando Preferiti

La barra dei preferiti, nella parte superiore del riquadro File.

Preferiti sono scorciatoie per posizioni specifiche nel file system.

- Fare clic su qualsiasi preferito al bar preferito per passare a quella posizione.
- → La posizione selezionata viene caricata nella barra degli indirizzi e il suo contenuto viene visualizzato nell'elenco dei risultati.

I preferiti possono essere utili se spesso ritorni allo stesso luogo durante la navigazione del file system nella FILE riquadro: Risparmi questa posizione come preferita, e in qualsiasi momento, vi sarà un solo click di distanza da quella posizione!

Il valore di default preferiti sono le radici di ciascuno dei vostri dischi rigidi, la cartella desktop e la cartella utente.

Aggiunta e rimozione Preferiti

È possibile aggiungere i propri preferiti alla barra dei preferiti. Questo viene fatto nella lista dei risultati:

- 1. Accedere al genitore cartella contenente la cartella che si desidera utilizzare come favorito, in modo che questa cartella compare nella lista dei risultati.
- 2. Nell'elenco dei risultati, fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) la cartella desiderata e selezionare Aggiungi ai preferiti dal menu contestuale.



È inoltre possibile rimuovere qualsiasi preferita dalla barra preferita:

 Per rimuovere un preferito, fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) nella barra dei Preferiti e selezionare Rimuovi da Preferiti.

3.6.3 Utilizzando la barra degli indirizzi

Barra degli spettacoli e consente di modificare il percorso selezionato. In qualsiasi momento l'elenco dei risultati sarà visualizzato il contenuto del percorso mostrato qui.



La barra degli indirizzi.

La barra degli indirizzi fornisce strumenti seguenti:

- Freccia su: Fare clic sulla freccia a sinistra per andare un livello superiore nel file system.
- tracciato selezionato: All'interno del percorso visualizzato, è possibile:
 - · Fare clic su qualsiasi nome della cartella per passare a quella cartella:



· Fare clic su qualsiasi freccia verso destra dopo un nome di cartella per aprire un elenco delle sue sottocartelle, e selezionare una voce

nell'elenco per passare a quella cartella: ast
Music
Mixes
03.5s - 105.4s)
[Loop].wav
sessions - 2013-07
Sessions - 2013-08
Sessions - 2013-09
wav

 Se tutti i livelli non possono essere visualizzate nel percorso, fare clic sulla freccia doppia verso sinistra sinistra del percorso per visualizzare i livelli superiori rimanenti (fino all'area di lavoro, che rappresenta il livello più alto nel file system), e selezionare una voce nel lista per saltare a quella posizione:



3.6.4 Navigazione verso Località recenti

Il pulsante recente Sedi mostra l'icona di un orologio in alto a destra della barra degli indirizzi:



Il pulsante recente Posizione.

Gli ultimi 10 luoghi che hai visitato vengono memorizzati dal MASCHINE e disponibile qui:

- Fare clic sul pulsante recente posizione e selezionare qualsiasi località visitata di recente dalla lista.
- → Questa posizione viene caricato nella barra degli indirizzi e il suo contenuto visualizzato nell'elenco dei risultati.

3.6.5 Utilizzando l'elenco dei risultati

L'elenco dei risultati della FILE spettacoli riquadro i file e le cartelle presenti nel percorso caricati nella barra degli indirizzi di cui sopra (vedi sezione † 3.6.3, Usare la barra degli indirizzi).

Solo i file Maschine-compatibili sono mostrati nella lista dei risultati.

| ъ | 44 | C: | • | Users | • | Gast | • | Music | • | U |
|----|-----|---------|------|-----------|-------|---------|---|-------|---|---|
| | Ne | w San | nple | | | | | | | |
| | Sa | mples | | | | | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (0.0 |)s - 5.8s |).wa | w | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (5.3 | 3s-11.1 | s).v | vav | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (5.9 | 9s - 11.7 | 's).v | vav | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (17 | .6s - 20 | .5s). | wav | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (17 | .6s - 23. | 4s). | wav | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (23 | .4s - 29. | 2s). | wav | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (29 | .2s - 35. | 1s). | wav | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (52 | .5s - 58. | 4s). | wav | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (64 | .2s - 70 | .0s). | wav | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (70 | .0s - 75. | .9s). | wav | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (75 | .9s - 81 | .7s). | wav | | | | |
| ₩~ | Apt | t A 12 | (10 | 5.0s - 1 | 10.8 | s).wav | | | | |
| ₩~ | Sm | hithzoi | nian | (90.0s | 93 | .0s).wa | v | | | |
| ₩~ | Sw | an Ca | ke (| 21.9s - 3 | 32.0 | s).wav | | | | |
| ₩~ | То | You (| 2.0 | s - 12.8s |).wa | ١V | | | | |
| ₩~ | Tro | uble | (10. | 6s - 20. | 8s). | wav | | | | |
| | | | | | | | | | | |

La lista dei risultati del riquadro File.

Se la lista è troppo lunga per entrare nel display, utilizzare la rotella del mouse o trascinare la barra di scorrimento a destra per visualizzare le voci rimanenti.

Di fronte a ogni file, l'icona indica il tipo di file:

| | This is a Group.mxgrp |
|-----|-------------------------------------|
| 0 | This is a Project.mxprj |
| M~- | This is a Sample.wav |
| | This is a Sound.mxsnd |
| FX | This is an FX preset.mxfx |
| ш. | This is an Instrument preset.mxinst |
| | |

Icone per vari tipi di file.

Navigazione nel File System nell'elenco dei risultati

È possibile sfogliare ulteriormente il sistema di file nella lista dei risultati aprendo qualsiasi cartella visualizzata:

Fare doppio clic su una cartella per visualizzarne il contenuto.

Per tornare alla cartella precedente o per selezionare qualsiasi cartella di fuori della cartella attualmente visualizzata, utilizzare i vari strumenti situati sopra l'elenco dei risultati:

- Barra degli indirizzi: ↑ 3.6.3, Usare la barra degli indirizzi .

Selezione di file e cartelle nella lista dei risultati

Per selezionare un singolo file o una cartella nella lista dei risultati, fare clic sul suo ingresso.

È anche possibile selezionare più file e cartelle nella lista dei risultati al fine di elaborare tutti in una volta.

Per selezionare i file adiacenti nella lista, effettuare le seguenti operazioni:

- Tenere premuto [Shift] sulla tastiera del computer e fare clic su due file nella lista dei risultati per selezionare i file e tutti i file in-tra. Per selezionare i file distanti nella lista, effettuare le seguenti operazioni:
- Tenere premuto [Ctrl] ([Cmd] su MacOS) e fare clic su tutti i file che si desidera selezionare.

Caricamento di file dall'elenco dei risultati

È possibile caricare i file dalla lista dei risultati usando gli stessi metodi, come nella lista dei risultati della BIBLIOTECA riquadro: tramite doppio clic o tramite drag-and-drop. Per tutti i dettagli, consultare la sezione t 3.2.9, Caricamento di un file dall'elenco dei risultati .

Caratteristiche aggiuntive nella lista dei risultati

Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) una voce nella lista dei risultati per aprire un menu contestuale con comandi aggiuntivi.



Il menu contestuale nella lista dei risultati del riquadro File (Windows raffigurato).

I seguenti comandi sono disponibili:

| Comando | Descrizione | | |
|--|---|--|--|
| Aggiungi ai preferiti (solo le cartelle) | Aggiunge la cartella selezionata ai tuoi Preferiti. Vedere la sezione † 3.6.2, Usare Preferiti per maggiori informazioni. | | |
| Importa nella libreria (solo le cartelle) | Le importazioni della cartella selezionata (s) in biblioteca. Vedere la sezione † 3.6.5, Usare l'elenco dei risultati per maggiori informazioni. | | |
| ricaricare | Aggiorna la visualizzazione della lista, in caso gli elementi sono stati modificati in quella cartella. | | |
| Trova in Exporer / Trova nel Finder Apre una finestra di puntamento Explorer / Finder al selezionata | | | |
| | cartella. | | |

| Comando | Descrizione |
|-------------------|---|
| Ordina per nome | Ordina la lista dei risultati in base ai nomi degli elementi. |
| Ordinare per data | Ordina la lista dei risultati secondo le date voce. |

3.6.6 Importazione file alla libreria MASCHINE

Oltre alla vasta libreria MASCHINE fabbrica, si potrebbe desiderare di utilizzare i propri campioni o qualsiasi file Maschine ricevuti da altri utenti. Come descritto in precedenza, è possibile caricare direttamente dal FILE Pannello. Se questo può essere utile, ad esempio, per verificare rapidamente i file ricevuti in un contesto MASCHINE, può diventare noioso quando si utilizzano i file in maniera regolare. Inoltre, non sarà in grado di trovare e caricarli dal controller né dalla BIBLIOTECA lastra (vedere il paragrafo † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria).

Per questo si dovrà importare i file nella libreria prima. Importazione di file non significa che saranno spostati dalla directory che attualmente risiedono in, si farà riferimento solo dal browser. È per questo che ogni volta che si spostano dei file, assicuratevi di aggiornare i percorsi per le loro rispettive directory nella Biblioteca Pagina del Preferenze pannello, come descritto nella sezione

1 2.7.4, Preferenze - Pagina di default .

Questa sezione descrive come importare i file nella libreria MASCHINE. Quando si lavora su un progetto, è anche possibile salvare singoli oggetti (Progetto, Gruppi, Suoni, plug-in preset, o campioni) del progetto per la biblioteca per un uso successivo. Ciò verrà descritto in ciascuna sezione specifica oggetto, più avanti in questo manuale.

MASCHINE supporta WAVE (.wav) e AIFF (.aiff) formati di campionamento ad una frequenza di campionamento di 44,1 kHz o maggiore e una profondità di 16 bit, 24 bit o 32 bit flottante.

Il FILE riquadro consente di importare intere cartelle. verranno importati tutti i file Maschine-compatibili presenti nella cartella selezionata (s). Per importare una cartella, effettuare le seguenti operazioni:

1. Fare clic sul FILE nella parte superiore del Browser all'aperto FILE Pannello.

 Nel FILE pannello, accedere alla cartella contenente la cartella che si desidera importare. Per fare questo, utilizzare i vari strumenti descritti nei paragrafi precedenti.

- 3. Selezionare la cartella desiderata come descritto in precedenza.
- 4. Fare clic sul IMPORTARE pulsante in basso a destra del browser.

Verrà presentato con l'Editor attributi.

- 6. Quando hai finito, fai clic ok in basso a destra del browser per importare i file al

Biblioteca.

- → Tutti i file Maschine-compatibili presenti nella cartella selezionata (s) vengono importati alla libreria. Essi vengono aggiunti come contenuti creati dagli utenti (icona utente selezionato nel selettore Contenuto del BIBLIOTECA riquadro, vedere la sezione ↑ 3.2.5, scegliendo tra fabbrica e Contenuti dell'utente). Inoltre, i percorsi delle cartelle importate vengono aggiunti alla lista delle librerie utente in Utente riquadro della Biblioteca pagina nel Preferenze Pannello vedi sezione ↑ 2.7.4, Preferenze
 - Pagina di default Per ulteriori informazioni su questo.

Se la cartella (s) che si sta importando contiene diversi tipi di file (ad esempio, campioni, Suoni, e gruppi), i vari file importati saranno disponibili selezionando il tipo corrispondente nel selettore Tipo di file (vedere la sezione † 3.2.4, Selezione di un tipo di file).

È inoltre possibile applicare / rimuovere i tag in qualsiasi momento dopo l'importazione. Tuttavia, può essere meglio per file di tag durante l'importazione, in quanto sarà più facile trovare in un secondo momento.

Altri attributi impostati durante l'importazione

Oltre al tipo (e possibilmente) i tag Modo che è possibile assegnare manualmente i file che vengono importati (vedi sopra), altri attributi vengono impostati automaticamente come segue:

- Per tutti i tipi di file, gli attributi già assegnati ai file verranno mantenuti.
- Per campioni, se gli attributi del prodotto / banca / sub-banca sono vuote, verranno impostate le cartelle in cui si
 trovano gli esempi:
 - Il prodotto sarà impostato sul nome della cartella che avete selezionato.
 - · Se i campioni risiedono in una sottocartella di questa cartella, il nome della sottocartella sarà utilizzato come banca.

· Se i campioni risiedono in una sottocartella di questa sottocartella, il nome della sottocartella inferiore verrà utilizzato come sub-banca.

3.7 Individuazione campioni mancanti

Se si sta caricando un progetto MASCHINE e uno o più campioni di riferimento (s) non può essere trovata, per qualsiasi motivo, apparirà una finestra in cui è possibile individuare i campioni mancanti.

| Missing Sample | |
|---|--------|
| A sample could not be found. C:/Users/Gast/Music/Apt A 12 (0.0s - 5.8s).wa | IV |
| IGNORE ALL IGNORE | LOCATE |

I suoni che fanno riferimento campioni mancanti sono contrassegnati con un punto esclamativo. Inoltre, i loro gruppi sono anche contrassegnati con un punto esclamativo quando selezionato. Il Esempio mancante spettacoli finestra di dialogo che del campione non può essere trovato. Tre pulsanti nella parte inferiore della finestra di dialogo consentono di scegliere tra le seguenti azioni:

- IGNORARE : Fare clic su questo pulsante per continuare il caricamento del progetto senza la localizzazione del campione mancante. Sarete in grado di individuare in un secondo momento (vedi sotto).
- IGNORA TUTTO : Fare clic su questo pulsante per ignorare il campione mancante, così come tutti gli altri campioni mancanti, se del caso.
 Sarete in grado di localizzarli in un secondo momento (vedi sotto).
- INDIVIDUARE : Facendo clic su questo pulsante si apre una finestra di dialogo Locate di selezione in cui è possibile individuare manualmente il campione mancante. Accedere al campione desiderato nel file di sistema e fare clic su
 Aperto . Di conseguenza, il progetto utilizza l'esempio appena selezionato al posto di quella mancante. Se altri campioni sono mancanti, MASCHINE cerca di tracciare il loro percorso a partire dal percorso che avete appena indicato.

La finestra di dialogo di esempio mancante consente di individuare i campioni mancanti.

Individuazione o Eliminazione campioni mancanti in un secondo momento

Quando riferimenti campione non può essere risolto, due ulteriori Purge campioni mancante e Trovare i campioni mancanti appaiono nel menu contestuale del suono colpite (s) nella lista Sound.



I campioni di spurgo mancanti e la Ricerca mancante campioni voci nel menu contestuale di un suono il cui campione è mancante.

1. Selezionare Purge campioni mancante dal menu contestuale del suono fessura per rimuovere i dispersi

Esempio (s) da quella del suono.

2. Selezionare Trovare i campioni mancanti dal menu contestuale del suono fessura per aprire il Mancante

Campione dialogo nuovo e individuare i campioni mancanti per quel suono.

Gli stessi comandi appaiono anche nel menu contestuale del gruppo padre nell'elenco Gruppo, così come nel nel File sottomenu del menu MASCHINE (nell'intestazione MASCHINE):

- Nel menu contestuale della Capogruppo, questi comandi avranno effetto su tutti i suoni con i campioni mancanti in quel gruppo.
- Nel File sottomenu del menu MASCHINE, questi comandi avrà effetto su tutti i suoni con i campioni mancanti nel vostro progetto.

3.8 Utilizzando rapida occhiata

Rapida occhiata è una funzione che permette di richiamare rapidamente una query di ricerca è stata eseguita per arrivare a un dato file. Diciamo che è stato caricato un campione calcio dopo la navigazione in biblioteca, poi caricato un campione trappola per un altro slot suono e ora ti rendi conto che non sono soddisfatti con quel calcio del campione, ma avete sentito un bel calcio campione poco prima si è scelto quella attuale. Normalmente si dovrebbe ora devono cercare di ricordare il nome o i tag che hai utilizzato per trovare, o sfogliare tutti i campioni calcio (dato che la Biblioteca MASCHINE ha già diverse centinaia di campioni calcio, questo può richiedere una notevole quantità di tempo). Con Quick Browse è possibile ripristinare la query con un solo click.

Rapida occhiata è disponibile per i campioni, Plug-in preset (strumenti ed effetti), Suoni, Gruppi. A seconda del tipo di file che si sta cercando, la funzione rapida occhiata si attiva facendo clic sulla lente di ingrandimento in una delle seguenti posizioni:

- Rapida occhiata per Progetti, Gruppi e suoni: Fare clic sulla lente di ingrandimento a destra del nome del file colorata che compare nella parte superiore sinistra della zona di controllo per richiamare la query di ricerca che è stato usato per quel file. Questo file sarà:
 - Il concentrato Gruppo se il GRUPPO scheda viene selezionato sopra:



Il concentrato suono se il SUONO scheda viene selezionato sopra:


- Rapida occhiata per lo strumento / preset di effetti e campioni: Fare clic sulla lente di ingrandimento nell'angolo superiore destro
 dell'area di controllo per richiamare la query di ricerca che è stato utilizzato per il plugin nello slot selezionato:
 - Se un plug-in campionatore è selezionato, richiamerà la query di ricerca utilizzata per il campione caricato in quel Sampler. Se più campioni vengono caricati nel Sampler, che richiamerà la query di ricerca per il campione nella zona selezionata nella Lista delle Zone.



 Se qualsiasi altro strumento o Effect Plug-in è selezionato, vengono ripristinate la query di ricerca utilizzata per il plug-in preset caricata nel plug-in (il nome predefinito visualizzato accanto alla lente d'ingrandimento):



Al vostro clic sulla lente di ingrandimento, la query di ricerca per il file corrispondente verrà ripristinato nel BIBLIOTECA o FILE riquadro del Browser (a seconda di quale delle due lastre è stato utilizzato per trovare il file). Il file verrà visualizzato nella lista dei risultati - se necessario, l'elenco verrà spostata per visualizzare il file. È quindi possibile scegliere altri risultati per quella query dall'elenco dei risultati.

La funzione Quick Browse è disponibile anche dal controller! Vedi sotto per ulteriori informazioni.

Se No Ricercare è stato utilizzato per un file ...

. . .

Se un file del progetto non è stato caricato tramite una ricerca nel browser, ovviamente, non v'è alcuna richiesta di ricerca per essere recuperati! Tuttavia, rapida occhiata cercherà varie tecniche per scoprire dove il file "viene da". Ad esempio, se è stato caricato un file tramite drag and drop dal desktop o da qualsiasi altra posizione sul computer, rapida occhiata visualizzerà il FILE riquadro di puntamento a quella posizione.

Rapida occhiata dalla modalità di controllo sul controller

Dal vostro controller è possibile accedere facilmente rapida occhiata per Campioni e Plug-in preset direttamente dalla modalità di controllo:

- 1. Premere COLLEGARE per entrare in modalità di controllo e di accedere ai plug-in.
- 2. Accedere al canale (Master, di gruppo o Sound) che ospita il Plug-in per il quale si desidera richiamare la query di ricerca
 - vedi sezione † 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono e
 - 1 2.3.7, il passaggio tra il Maestro, gruppo e livello sonoro .

| MASTER | GROUP | SOUND | | | | SAMPLER | Þ | Q |
|-------------------|-------|-------|-------------------|-----|---------------|---------|---|--------------------|
| 1 Bass C1 Innerwo | | BPM | 122.00 1:1 | 1:1 | | | | Bass C1 Innerworks |
| | | - | ÷ | | | SAMPLER | | |
| Voice Settings | | | | | Engine | | | 1/6 |
| POLYPHONY | | | PITCHBEND 3.00 | | MODE Stand | lard | | |

4. Premere il tasto 8.

Tasto 8 è illuminato, e l'elenco dei risultati che è stato utilizzato per trovare questo file viene visualizzato direttamente nella parte destra del display di destra:



- 5. Ruotare l'encoder 4-D per selezionare il desiderato plug-in preset o campione dall'elenco e premere l'encoder 4-D per caricarlo.
- → Il file selezionato sostituisce il file precedente nel progetto.

Rapida occhiata dal modo Usa sul controller

È anche possibile accedere rapida occhiata dal browser sul controller. Questo permette in particolare di eseguire rapida occhiata su suoni e gruppi così:

1. Premere COLLEGARE per entrare in modalità di controllo.

- Se si desidera attivare rapida occhiata per un gruppo o un suono, impostare la messa a fuoco su questo gruppo o audio vedi sezione † 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono.
- Se si desidera attivare rapida occhiata per un campione o di un plug-in preset, inoltre selezionare il desiderato Plug-in (per un campione, selezionare il plug-in Sampler in cui viene caricato) - vedi sezione † 2.3.7, il passaggio tra il Maestro, gruppo e livello sonoro e † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo.

Una volta messo a fuoco / selezionato il file desiderato, cambiare il controller a modo Usa per continuare:

1. Premere BROWSER per entrare nel browser.

- 2. Premere il tasto 1 e 2 per selezionare il tipo di file corrispondente al file che avete messo a fuoco / selezionato in precedenza.
- 3. Premere il pulsante 3 (che mostra una lente d'ingrandimento) per attivare la funzione Quick Sfoglia. Il Browser richiama automaticamente la query di ricerca utilizzata quando è stato caricato il file.
- Ruotare l'encoder 4-D o la manopola 8 per selezionare il plug-in desiderato preimpostato o campione dall'elenco e premere l'encoder
 4-D o pulsante 8 (CARICARE) Per caricarla.
- Il file selezionato sostituisce il file precedente nel progetto.

4 Gestione dei Suoni, Gruppi, e il vostro progetto

Questo capitolo spiega come gestire i vari oggetti che strutturano qualsiasi MASCHINE progetto: Suoni, gruppi e il Maestro.

4.1 Panoramica dei suoni, Gruppi, e Maestro

In un progetto MASCHINE, gli oggetti sono organizzati in tre livelli gerarchici, dal più basso al più alto:

Suoni vengono riprodotti dai pad. Essi vengono caricati in slot del suono. Nel software, in vista Disporre slot sonori sono visualizzati nella colonna a sinistra del Editor di motivi: il
 Lista Suono (1). Ogni suono del gruppo selezionato di default è mappato a uno dei 16 pad sul controller hardware MASCHINE, in modo da poter riprodurre tutti i suoni di un gruppo premendo il pad. Suoni sono costituiti da un qualsiasi numero di plug-in che elaborano l'audio in serie. I suoni sono gli unici oggetti in MASCHINE che possono accettare

strumento plug-in

- questi vanno in primo slot plug-in Suoni. Il tipo di plug-in (Strumento o Effect) caricato in questo primo plug-in scanalatura definirà il ruolo del suono (sorgente audio o per punto bussing, rispettivamente). Per ulteriori informazioni sul plug-in e il modo in cui definiscono il ruolo del suono, si prega di fare riferimento alla sezione † 6.1, plug-in Panoramica.

- gruppi contengono 16 slot suono ciascuna con tutti i loro parametri. I 16 pad sul controller possono giocare un intero gruppo alla volta. Nel software, in vista Disporre gruppo vengono visualizzati nella colonna a sinistra della Arranger: la List Group (2). Un progetto MASCHINE può avere qualsiasi numero di gruppi, che sono organizzati in banchi di otto gruppi ciascuna. Ogni gruppo può avere qualsiasi numero di effetti insert, che si applica globalmente a tutti suoni contenuti nel gruppo, così come qualsiasi numero di modelli organizzati in banche di 16 modelli ciascuno. Altro su Patterns in capitolo 10, Lavorare con i modelli.
- Il Maestro è il luogo in cui tutti i segnali provenienti dai gruppi vengono mescolati insieme. Proprio come i Gruppi e suoni, il Maestro può ospitare qualsiasi numero di effetti insert.

| 0 | | | 135.00 BPM 0.0 % SW | | BARS . 1/16 SYNC | | L | 1 | | |
|-------|--------------------|-------------------------|---------------------|-------|------------------|-----------|-----------|----|--|--|
| | Fantasy Island 🛛 👻 | 1 5 | 9 13 | 17 21 | 25 29 | 33 37 | 41 45 | 49 | | |
| | , i | Scene 1 | | | | | | | | |
| | A1 Beat | Pattern 2 | Pattern 2 | | Pattern 4 | | Pattern 6 | 1 | | |
| | B1 Bass | | | | | | | | | |
| | C1 String- Stab | Pattern 1 | | | | | Pattern 6 | | | |
| | D1 Leads | Pattern 1 | | | Pattern 4 | Pattern 5 | Pattern 6 | | | |
| | E1 sfx | Pattern 1 | | | | | | | | |
| | # 1 Bar | 4 | | | | | | | | |
| | | Voice Settings / Engine | Pitch / Envelope F) | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | | |
| | Sampler 👻 | | | | | | | | | |
| | FX EQ 👻 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | Automation | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | Beat 🚽 | Pattern 5 | | | | | | | | |
| | < ■ | 1 | | | | | | | | |
| | 1 Kick Ordinance 1 | | | | | | | | | |
| | 2 Sound 2 | | | | | | | | | |
| | 3 Kick Smooth 3 | | | | | | | | | |
| | 4 OpenHH 909X | | | | | | | | | |
| | 5 ClosedHH 909X 1 | | | | | | | | | |
| | 6 ClosedHH 909X 2 | | | | | | | | | |
| | 7 ClosedHH BagBap | | | | | | | | | |
| | 8 Clap DubTao | | | | | | | | | |
| | Velocity 127 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| Lots. | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

L'elenco di gruppo (1) e la Lista suono (2) nella visualizzazione Disporre del software.

4.1.1 Il suono, Gruppo, e Canali master

Da un punto di vista di routing, ogni suono, ogni gruppo, e il Master rappresenta un distinto

canale in MASCHINE. I canali dei 16 suoni in un gruppo sono insieme misti e inviato al canale Group, dove la loro somma verrà elaborato dal plug-in del Gruppo, se presente. Allo stesso modo, i canali di tutti i gruppi nel progetto sono insieme misti e inviato al canale Master, in cui la loro somma saranno trattati da Plug-in del Maestro, se presente. Il segnale risultante viene inviato alle uscite di maschine.

Ciascun canale fornisce varie serie di proprietà di canale che regolano l'ingresso, uscita, scanalatura, e le impostazioni di controllo macro per quel particolare suono, gruppo, o per il Master, indipendentemente dalle plug-in che contiene. Si prega di fare **riferimento al capitolo** † **11, Audio Routing, telecomando e Controlli Macro e la sezione** † **5.4.3, Saldatura per maggiori dettagli su** questi.

Quando il software è in vista Mix, suoni, gruppi e Master sono rappresentati da strisce di canale nel Mixer. Questo punto di vista vi offre un controllo intuitivo sia l'audio e il routing MIDI di qualsiasi suono, Gruppo, e il Maestro. Si prega di fare riferimento alla sezione \uparrow 12.2, il mixer per maggiori informazioni.

| - | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-------------------|-----------|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------------------------|------------|-------------------------|-----------------|------------|-------------|------------|-------------|----------|
| | Beat | Bass | String- Stab | Leads | sfx | Cong[100] | Tabla[100] | Djem[100] | | | | | | | Master 🔒 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | A1 |
| ᆕ | Kicknce 1 | Sound 2 | | Open909X | Clos09X 1 | Clos09X 2 | ClosagBap | ClapubTao | Clapdzin 1 | Clapkzion | Crash 909X | Tabla 11 V3 | Sabar 2 V3 | Tabla 12 V3 | Beat |
| 10 | | | | | AUDIO IN | | AUDIO IN | | 🔿 AUDIO IN | | | | AUDIO IN | | |
| | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | AII NONE |
| | Sampler | + | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | + |
| AUX | | | | | | | | | | | | | Beatelay | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | -inf | | -inf |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ···· | • | | •••• | | • | • | | • · · · · · · · · · · · | • · · · · · · · | U | ···· | | | ···· |
| | | | | | | | | 10 • | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Mute 🎧 | Mute 🎧 | Mute 🎧 | Mute 🔒 | Mute 🎧 | Mute 🔒 | Mute 🎧 | Mute 🎧 | Mute 🔒 | Mute 🔒 | Mute 🔒 | Mute 🎧 | Mute 🎧 | Mute 🎧 | Mute 🎧 |
| | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | E1:S16 | MASTER |
| | | | | | MIDIOUT 5 | | MIDIOUT 7 | | | | | | MIDIOUT 13 | | |
| | | | | | | | | | | | | | _ | | |
| | Sampler | | | | | | | | | | | | | | |
| | (nonono) | | | | | | | | | | | | | | |
| | <noname></noname> | | | | | | | | | | | بر | | | |
| | SAM | PLER | | | | MAIN | ZONE | | | | | | | | |
| | PERSON | | | | | | | | | | | | | | |
| | 0.00s | 0.01s 0. | 02s 0.03s | 0.04s | 0.05s 0.0 | 6s 0.07s | 0.085 | 0.09s 0.10 | s 0.11s | 0.125 0 | 0.13s 0.14 | s 0.15s | P | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | and the second | Line | | | | | | | | | | | | | |
| | | | Man and the second | **** | | | | | | | | | | | |
| | . del da a | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | e - | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |

Il Mixer visualizzazione del canale di strisce per tutti i suoni in un gruppo.

4.1.2 Analogie e differenze di trattamento Suoni e gruppi

Suoni e gruppi vengono gestiti in modi molto simili - vedi sezione † 4.2, Suoni Gestione

e † 4.3, Gestione dei gruppi di seguito per tutti i dettagli. Elenchiamo qui le principali differenze tra i due:

- In ogni gruppo si ha sempre un numero fisso di slot del suono vale a dire 16. Alcuni di questi slot suono potrebbe essere vuoto, e si può avere lacune nella slot (vale a dire alcuni slot suono vuoti tra gli altri slot contenenti suoni), a seconda di come si preferisce giocare i suoni dal vostro pad. Non è possibile creare fessure del suono, ma invece è possibile caricare / scaricare suoni da / per i 16 slot del suono esistenti in ciascun gruppo.
- Nel progetto si possono avere qualsiasi numero di gruppi. È possibile creare, riempire, ed eliminare i gruppi come meglio credi. Se si elimina un gruppo, tutti i seguenti gruppi vengono spostati nella List Group per colmare la lacuna. Se si utilizza più di otto gruppi, viene creata automaticamente un'altra banca del Gruppo.

4.1.3 La selezione di suoni multipli o Gruppi

in MASCHINE è possibile selezionare più suoni o più gruppi in una sola volta. Questo permette in particolare di modificare un valore di parametro per tutti i suoni selezionati / gruppi alla volta! Per raggiungere questo obiettivo, MASCHINE distingue il "focus" della "selezione":

 Il messa a fuoco determina ciò che viene visualizzato nella zona di controllo e sul controller. Ad esempio, facendo clic su un suono nell'elenco Suono si sta mettendo l'accento su quel suono, e l'area di controllo e il controller visualizzerà i suoi parametri (Proprietà dei canali, plugin, ecc). Per la messa a fuoco, la seguente regola si applica:

Ad ogni livello (Sound and Group) c'è sempre un oggetto, e solo uno, a fuoco.

L'oggetto messo a fuoco è evidenziato nella lista Audio / gruppo, e lo sfondo della sua lettera e / o leader ha il colore dell'oggetto stesso.



Il suono della voce Ahha è focalizzata (e selezionato).

Il selezione, d'altra parte, determina ciò che sarà influenzato dalle vostre azioni (ad esempio, la regolazione di un parametro). Ad esempio, il suono concentrata (cioè quella che si è fatto clic nella lista Sound) è implicitamente selezionato - niente di speciale qui: questo significa solo che il suono i cui parametri sono attualmente visualizzata saranno infatti interessati dalle modifiche che si fanno su questi parametri. Ma è possibile selezionare altri oggetti sopra l'oggetto mirato, estendendo così la selezione. Gli oggetti selezionati vengono evidenziati nella lista di gruppo / suono ma i loro leader lettere e / o numeri soggiorni grigio.



Altri suoni sono stati aggiunti alla selezione (ma non sono concentrati).

Più precisamente, se un gruppo o un suono è al momento focalizzata, è possibile inoltre selezionare altri gruppi o suoni, rispettivamente. Questi saranno anche colpiti dalla le modifiche sul concentrato di gruppo o Sound.

Non è possibile selezionare Suoni e gruppi contemporaneamente.

Ogni gruppo si ricorda la propria selezione del suono e messa a fuoco. Quando si imposta la messa a fuoco un

nuovo suono o di gruppo, si applicano le seguenti regole:

 Se si imposta la messa a fuoco per un suono o di gruppo, che non è selezionata, sia la messa a fuoco e la selezione vengono spostati in questo nuovo suono o gruppo. Se si imposta la messa a fuoco per un suono o di gruppo che è già incluso nella selezione corrente, l'attenzione si sposta a
questo nuovo suono o di gruppo ma la selezione è conservato. Questo permette in particolare di controllare i parametri di
qualsiasi selezionato suono o di gruppo, mantenendo la possibilità di modificare i parametri per l'intera selezione.

Ciò che è influenzata dalla selezione multipla, e come?

Quando più Suoni o più gruppi sono selezionati, qualsiasi modifica delle seguenti impostazioni del focalizzata suono / Gruppo sarà rispecchiato nelle altre selezionate Suoni / gruppi, rispettivamente:

- Vista Pad: chiave base, Gruppo Soffocare, e di gruppo di collegamento impostazioni si applicano a tutti i suoni selezionati. Vedere la sezione † 5.1, Regolazione dei Pads Per ulteriori informazioni su queste impostazioni.

Le rettifiche effettuate nella zona di assegnazione non sono mai rispecchiate in qualsiasi altro suono / di gruppo selezionato.

Inoltre, l'influenza esatto sul parametro equivalente nei suoni affetti / gruppi dipende dal tipo di parametri:

- parametri continui (manopola): i valori di tutti i Sound selezionati / gruppi vengono incrementati / decrementato dello stesso importo come il valore nella concentrati Sound / gruppo. I valori vengono tagliati guando raggiungono il loro limite del campo.
- parametro discreto (o il tasto di selezione): i valori in tutti i suoni selezionati / gruppi sono impostati al valore del focalizzata suono / Gruppo.

La selezione di suoni multipli / Gruppi nel Software

Per selezionare più suoni o più gruppi nel software MASCHINE, è sufficiente utilizzare i tasti di scelta rapida comuni del sistema operativo: nell'elenco dei suoni o la vista Pad per Suoni e nel List Group per gruppi. Seguenti azioni sono disponibili:

| Azione | Funzione |
|--|--|
| Selezione di oggetti (suoni o gruppi) | |
| Clicca oggetto non selezionato | Seleziona l'oggetto e imposta la messa a fuoco ad esso. |
| Clicca l'oggetto selezionato | Imposta lo stato attivo questo oggetto pur mantenendo la selezione. |
| [Ctrl] -click ([Cmd] -clic su MacOS) oggetto selezionato | Aggiunge l'oggetto alla selezione. |
| [Ctrl] -click ([Cmd] -clic su MacOS) oggetto selezionato | Deselezionare l'oggetto - tranne che per l'oggetto mirato, che non può essere deselezionata. |
| [Shift] -click oggetto | Seleziona tutti gli oggetti tra il focalizzati uno e il [Shift] -clicked uno. |
| [Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] su MacOS) Se alcuni oggetti non sono selezionati | Seleziona tutti gli oggetti nella lista. |
| [Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] su MacOS) se tutti gli oggetti sono selezionati nella lista | Deselezionare tutti gli oggetti tranne l'uno focalizzato, che non può essere deselezionata. |

I collegamenti indicati nella tabella di cui sopra sono validi nelle seguenti aree della finestra MASCHINE:

- Per selezionare più gruppi, utilizzare questi tasti di scelta rapida nell'elenco dei gruppi.
- Per selezionare più suoni, utilizzare questi tasti di scelta rapida nell'elenco dei suoni o nella vista Pad (vedere la sezione † 5.1.1, Il Pad View nel Software).

La selezione di suoni multipli / Gruppi sul controller

Sul controller, è possibile selezionare più suoni o gruppi tramite il modo di selezione:

- tieni premuto SELEZIONARE per entrare Selezionare la modalità. È anche possibile premere SELEZIONARE + Pulsante 1 al pin questa modalità e renderlo permanente.
- → Siete pronti a selezionare più di un suono o di gruppo.

| | SELECT | | d BAN | NK1 🕨 | |
|--------------------|--------|----------|----------------|--------------------|--|
| 1 Kick Ordinance 1 | | | BPM 135.00 1:1 | | |
| A1 | 1 | B1 | C1 | D1 | |
| Bea | at | | | | |
| | | | | | |
| F1 | 1 | F1 | G1 | H1 | |
| SEX | | Conga 01 | Tabla 02 [100] | Djembe 01 [100] | |
| | | [100] | | | |
| | | | | | |

Selezione dei suoni e gruppi tramite la modalità Select.

Hai seguito strumenti di selezione a vostra disposizione:

| Strumento di selezione | Descrizione |
|--|--|
| Pads | Premere un pad per impostare la messa a fuoco a quel particolare slot di suono. Il pad si accende per indicare che la fessura suono si concentra (e selezionato). Pastiglie spente indicano deselezionata, slot vuoti sonori, e pastiglie penombra indicano suoni non selezionati. Il comportamento di selezione dipende dallo stato della MULTI opzione (pulsante 8, vedi sotto). |
| pulsanti di gruppo UN - H Premere un | pulsante qualsiasi gruppo per impostare la messa a fuoco a quel particolare gruppo nel banca del Gruppo corrente. Il pulsante si illumina per indicare che il gruppo è focalizzato (e selezionato). pulsanti Spento gruppo non possono essere premuti (che non corrispondono ad alcun gruppo già esistente), e in penombra pulsanti Group indicano gruppi non selezionati. Il comportamento di selezione dipende dallo stato della MULTI opzione (pulsante 8, vedi sotto). |
| Pulsante 3/4 (PREV / IL PROSSIMO) | Seleziona la / prossima banca del Gruppo precedente, rispettivamente. |
| Pulsante 5 (TUTTI) | Seleziona tutti i suoni del gruppo corrente senza cambiare la messa a fuoco. |

| Strumento di selezione | Descrizione |
|------------------------|---|
| Pulsante 6 (NESSUNA) | Deseleziona tutti i suoni del gruppo corrente, tranne il concentrato Sound. |
| Pulsante 8 (MULTI) | Attiva disattiva / modalità di selezione multipla. Alternare questa opzione non fa nulla per il focus corrente né selezione, ma modifica il comportamento del processo di selezione - vedi sotto. |

II MULTI opzione (tasto 8) commuta tra selezione singola e multipla:

- quando MULTI è disabilitato (pulsante 8 off):
 - Premendo il pulsante di gruppo / pad di un non selezionato Gruppo / suono imposta la messa a fuoco che il gruppo / audio e cancella la selezione corrente Gruppo / audio (solo il concentrato di gruppo / suono viene quindi selezionato). Il pulsante / pad gruppo si accende.
 - Premendo il pulsante di gruppo / pad di un selezionato Gruppo / suono imposta solo la messa a fuoco che il gruppo / audio senza modificare la selezione corrente Gruppo / Sound. I soggiorni tasto / Pad Group completamente lit.
- quando MULTI è attivata (pulsante 8 su):
 - Premendo il pulsante di gruppo / pad di un non selezionato Gruppo / Audio aggiunge alla corrente selezione di gruppo / audio senza cambiare il focus corrente. Il pulsante / pad gruppo si accende.
 - Premendo il pulsante di gruppo / pad di un selezionato Gruppo / audio deseleziona lo meno che non sia il concentrato di gruppo / Sound. Il Gruppo giri pulsante metà illuminata; le spire pad metà accesi (se contiene un suono) o disattivare (se è vuoto).

4.2 Suoni Gestione

Questa sezione descrive le funzioni di editing a livello mondiale disponibili per Suoni e gli slot del suono.

Suoni: elenco dei suoni o Pad View

Con l'eccezione di nominare slot sonori, tutte le procedure descritte nelle seguenti sezioni sono disponibili sia nell'elenco dei suoni e nella vista Pad. Il vista pad è una rappresentazione alternativa del vostro slot suono che pone l'accento sul loro rapporto con i pad sul controller.

Gestione Suoni



La vista Pad.

La vista Pad può essere visualizzato attivando il pulsante Pad Vedi sopra dei suoni:



Il pulsante Pad View.

Fare clic sul pulsante Pad View per mostrare o nascondere la vista Pad.

→ La vista Pad sostituisce l'elenco Suono a sinistra del Editor di motivi. Nella vista Pad, ogni cella rappresenta un pad sul controller e corrisponde a uno slot di suono nel gruppo corrente. È possibile selezionare gli slot audio in formato dei suoni o la vista Pad come meglio credi, entrambe le selezioni sono rigorosamente equivalenti.

Oltre alla gestione del suono funzioni descritte nelle sezioni seguenti, la vista Pad fornisce impostazioni aggiuntive che influenzano il comportamento del vostro pad. Vedere la sezione † 5.1, Regolazione dei Pads per maggiori informazioni.

4.2.1 Caricamento Suoni

È possibile caricare un suono readymade dal browser o dal sistema operativo. Il suono può essere incluso nella Biblioteca MASCHINE o qualsiasi EXPANSION PACK, ma può anche essere un suono che avete creato voi stessi e salvati per un uso successivo. Lei ha molti metodi a vostra disposizione per caricare un suono:

- Trascinare e rilasciare: Selezionare il suono desiderato nel browser o nel sistema operativo e trascinarlo slot suono desiderato nell'elenco dei suoni (o cella corrispondente della griglia pad in vista Pad, vedi sopra) per caricare in quello slot suono. Qualsiasi suono precedentemente caricato in quello slot sarà sostituito.
- Doppio click: Fare doppio clic sul suono nel file audio nel sistema operativo per sostituire il Browser o focalizzata suono nell'elenco Suono.
- Menù contestuale: Destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) slot desiderato audio nell'elenco suono o la cella
 corrispondente della griglia pad in vista Pad, selezionare Aperto... nel menu contestuale. Nella finestra di dialogo Suono
 di carico che si apre, individuare il desiderato di file audio sul computer e fare clic su Aperto per caricarla. Il suono caricata
 sostituirà il suono corrente caricata in quello slot.

È anche possibile richiamare la query di ricerca che è stato utilizzato per trovare il suono attualmente caricata nel focalizzata fessura Sound. Vedere la sezione † 3.8, Usare rapida Sfoglia per maggiori informazioni.

Nel vostro sistema operativo, i file audio hanno l'estensione ".mxsnd" (MASCHINE 2) o ".msnd" (1.x MASCHINE).



Caricamento suoni sul Controller

...

Sul controller, usare il browser per Suoni di carico:

 In alternativa è possibile richiamare la query di ricerca che è stato utilizzato per trovare il suono attualmente caricata nel focalizzata fessura Sound. Vedere la sezione
 ¹ 3.8, Usare rapida Sfoglia per maggiori informazioni.

4.2.2 Pre-ascolto di suoni

È possibile pre-ascoltare i suoni del focalizzata Gruppo di impostare la messa a fuoco su di loro nel software. Per farlo:

Fare clic sul pulsante dell'altoparlante sopra dei suoni (o la vista Pad) per abilitare / disabilitare il suono preascolto nella focalizzata Gruppo:



→ Quando il pulsante dell'altoparlante è attivato, ogni volta che si imposta la messa a fuoco su un Sound di clic su di esso nell'elenco dei suoni o in vista Pad, questo suono viene riprodotto. Questo è utile come rapido promemoria dei vari suoni caricati nel Gruppo.

I suoni non possono essere spostati all'interno della Lista suono quando pre-ascoltare (tasto altoparlante) è acceso.

Pre-ascoltare i suoni del Controller

Sul controller, pre-ascolto di suoni in realtà è il comportamento di default: In modalità di controllo, quando si preme un pad si sia grilletto il suo suono e portarlo a fuoco in una sola volta. Quindi, non è necessario attivare nulla, pre-ascolto di suoni nella focalizzata Gruppo sta lavorando fuori dalla scatola.

La messa a fuoco sui suoni senza attivare Them

È inoltre possibile impostare la messa a fuoco su qualsiasi suono nel gruppo corrente senza attivare esso. Questo è utile se si è in una situazione dal vivo e non si desidera attivare ogni singolo suono selezionato. Per fare questo, utilizzare la modalità Select:

Gestione Suoni

- stampa SELEZIONARE + II pad contenente il suono desiderato.
- → Il suono è focalizzata senza essere innescato.

4.2.3 Rinominare suono Slot

Per impostazione predefinita, slot audio sono denominati suono 1 - 16. Se si carica un suono, un plug-in preset o di un campione (ad esempio, dal Browser) nello slot suono, lo slot suono prende il nome di preset o del campione del Sound.

È anche possibile rinominare slot audio manualmente. Naming è disponibile solo all'interno del software, ma le eventuali modifiche mostrerà anche sul controller. Per rinominare uno slot suono:

1. Fare doppio clic sul nome dello slot desiderato suono o destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) slot suono e selezionare Rinominare dal menu contestuale. Il nome della fessura suono è ora evidenziato e modificabile.



2. Modificare il nome dello slot audio tramite la tastiera del computer. Premere il tasto [Invio] sulla tastiera del computer per confermare.

Se si utilizza MASCHINE come plug-in, alcuni host utilizzeranno il tasto [Invio], in quanto è mappata a qualche funzione del software host. In questo caso, fare clic su qualsiasi altra parte del MASCHINE finestra plug-in per confermare il nome inserito.

4.2.4 Cambiare colore del suono

È possibile cambiare il colore di ogni singolo suono nel software. Per farlo:

1. Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) slot suono desiderato nell'elenco dei suoni o nella vista Pad e selezionare Colore dal menu contestuale.

Import MIDI... Export MIDI... Automation Color Cut Beat Copy < Ⅲ Paste Kick Ordin 1 Rename Reset Kick Smoo OpenHH 909X D Default ClosedHH 909X 1 6 ClosedHH 909X 2

Viene visualizzata una tavolozza dei colori. Nella tavolozza, il colore corrente del suono è evidenziato.

- Selezionare il colore desiderato nella tavolozza. Si può anche scegliere di impostare la parte posteriore del suono al colore predefinito corrispondente alla sua posizione nella lista di selezione Predefinito nella tavolozza dei colori.
- → Le pastiglie del MASCHINE STUDIO, MASCHINE MK3, MASCHINE MK2, e controller MASCHINE MIKRO MK2 rispecchiano i colori del suono che avete selezionato.

Modifica di suoni multipli

È possibile applicare i seguenti comandi a più selezioni di Suoni:

- Suoni:
 - · Cambiare il colore dei suoni selezionati.
 - Tagliare, copiare e incollare i suoni selezionati.
 - Azzeramento dei suoni selezionati.

Questi comandi sono disponibili nel menu di scelta rapida dei Suoni.

Note sulla modifica del colore dei suoni più

Quando si apre la tavolozza dei colori (per impostare un nuovo colore per i suoni selezionati):

- Se i suoni selezionati avranno la stessa impostazione di colore (un particolare colore o il colore predefinito), questo colore viene evidenziato nella tavolozza.
- · Se i suoni selezionati hanno diverse impostazioni di colore, nessuna impostazione viene evidenziato nella tavolozza dei colori.

Quando si seleziona una nuova impostazione del colore dalla tavolozza dei colori è applicato a tutti i suoni selezionati.



. . .

Per impostazione predefinita Suoni ereditano il colore del loro gruppo. Ma si può scegliere un altro colore di default per Suoni in Preferenze-Colori> audio predefinito. Vedere la sezione † 2.7.8, Preferenze - Colori Pagina per maggiori informazioni.

Dopo aver impostato un colore personalizzato per un suono come descritto in precedenza, il suono manterrà il suo colore quando si sposta nella Lista suono e il colore sarà memorizzato con il suono quando si salva il suono per un uso successivo. Si noti che è possibile selezionare lo stesso colore di quello utilizzato di default: In questo caso il colore (anche invariato) sarà considerato come un colore personalizzato e seguirà il suono mentre si sposta.

4.2.5 Salvataggio Suoni

È possibile salvare i suoni come singoli file (estensione ".mxsnd"). Questo può essere fatto solo nel software.

Salvataggio delle modifiche nel file Original Sound

Se sono state apportate modifiche a un suono caricata nel progetto, è possibile salvare le modifiche come segue:

Pulsante destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) lo slot suono nell'elenco Suono o nella vista Pad e selezionare Salva dal menu contestuale:



→ Le modifiche vengono salvate nel file audio.

...

Anche se non lo fai salvare un suono personalizzato, le impostazioni correnti saranno ancora salvati con il progetto. Ma una volta che un suono viene salvato e contrassegnata, è disponibile nel browser per l'uso in altri gruppi e progetti.

Non è possibile salvare le modifiche ai file di fabbrica - questi file sono di sola lettura. Se si esegue il Salva comando su un file della famiglia, si trasforma automaticamente nella Salva come... comando: una finestra di dialogo Salva suono si apre e consente di salvare il vostro suono modificato alla libreria degli utenti. Vedi paragrafo successivo per maggiori dettagli. Lo stesso accade con i suoni che avete costruito da zero.

Salvataggio suono modificato come nuovo suono

Se si desidera salvare le modifiche apportate su un suono proveniente da una libreria di fabbrica, o se non si desidera sovrascrivere il suono originale con la versione modificata, o se non esiste una versione originale del suono (cioè voi l'avete costruita da zero), è possibile salvarlo come un nuovo file audio:

Gestione Suoni

Pulsante destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) lo slot suono nell'elenco Suono o nella vista Pad e selezionare Salva come... dal menu contestuale:



Viene visualizzata la finestra Salva Un suono. Per impostazione predefinita, il file audio eredita il nome dal suo alloggiamento suono e sarà salvato nella directory utente standard (come definito nel Preferenze> Libreria> User, vedere la sezione † 2.7.4, Preferenze - Pagina di default per maggiori informazioni).

1. Se lo si desidera, selezionare un altro percorso e / o digitare un altro nome con la tastiera del computer.

2. Premere [Invio] per confermare e chiudere la finestra di dialogo Salva suono.

→ II vostro suono è stata salvata.

Il suono verrà aggiunto alla libreria utente ed è pronto per essere etichettato nel Browser - vedi sezione † 3.5, Modifica del Tag e le proprietà dei file Per ulteriori informazioni su questo.



4.2.6 Copiare e incollare suoni

È possibile copiare e incollare suoni attraverso fessure del suono (e quindi attraverso piastrine) e gruppi nel progetto.



Nel software, suoni vengono copiati senza il loro tenore di nota nel modello. Per includere il contenuto nota l'operazione di copia, l'uso DUPLICARE sul controller (vedi sotto)!

Per copiare e incollare suoni nel software:

- 1. destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) lo slot suono (nella lista Suono o nella vista Pad) che contiene il suono che si desidera copiare.
- 2. Nel menu contestuale, selezionare copia per copiare il suono.



- 3. Per incollare il suono, tasto destro del mouse (MacOS: [Ctrl] -clic) un altro slot suono (questo può anche essere in un altro gruppo, in questo caso prima fare clic sul gruppo desiderato nella lista del Gruppo Arranger) e selezionare Incolla dal menu contestuale.
- → Tutti i parametri del suono saranno copiati, salvo tenori modello della sorgente. Il suono precedentemente caricato in quello slot suono sarà sostituito.

Tagliare, copiare e incollare porzioni di logica per i suoni più

Il procedimento di taglio per più Suoni e gruppi è la seguente:

Quando si taglia una selezione di suoni, essi sono posti negli appunti e rimossi dalla lista Sound. I loro slot audio vengono ripristinate al loro stato di default.

Il procedura di copia per molteplici suoni è la seguente:

Quando si copia una selezione di suoni, sono entrambi collocati nella clipboard e conservati nella lista Sound. Il **procedura di incollare** per molteplici suoni è la seguente:

 Quando si incolla una selezione di suoni su uno slot suono, i suoni incollati sostituiscono il suono corrente in quello slot e nei seguenti slot - se si raggiunge l'ultimo slot suono, i restanti suoni copiati non verranno incollate a tutti. Si noti che questo non è influenzato da alcuna selezione multipla si potrebbe avere fatto quando si incolla. Esempio: Se si incolla Suoni 1,

2, 4, e 7 sopra il vano suono 14, i duplicati dei suoni 1, 2, e 4 sostituirà qualsiasi Suoni esistenti nelle scanalature del suono 14, 15, e 16, rispettivamente, mentre il suono 7 non verrà incollato affatto.

Se si desidera copiare un suono più di una volta, solo continuare a scegliere Incolla dal menu contestuale su altri slot del suono: i soggiorni di sorgente sonora nella clipboard, pronto per l'uso prossima!

Quando si copia / incolla Suoni nel software, l'intero contenuto del suono copiato (s) viene incollato, compresi i loro eventi. In particolare, incollando un suono in uno slot suono di un diverso gruppo creerà le Patterns necessaria se non esistono, e sostituire gli eventi per lo slot del suono in un pattern esistenti.

Nella frase sopra, "Gli schemi esistenti" si intendono i modelli con gli stessi ID (cioè la stessa posizione nella elenco criteri) come nell'origine gruppo. Esempio: Se la sorgente sonora contiene eventi nel modello 1, 2, e 3 del suo gruppo e si incolla che suono in un altro gruppo che ha solo modello 1 e 4, del modello 2 e 3 verrà creata automaticamente per ospitare gli eventi del suono incollato.

Per copiare / incollare Suoni e gruppi dal controller è possibile premere e tenere premuto il DUPLICARE pulsante per accedere alla modalità Duplica. In modalità duplicati, il tasto 2 (+ EVNT) Consente di decidere se gli eventi (per i suoni) e clip (per gruppi) devono essere copiati.

Suoni Duplicazione sul Controller

Sul controller in modalità di controllo, procedere come segue per copiare un suono da un pad ad un altro:

1. Tenere premuto DUPLICARE .

Se si desidera duplicare un suono compreso il suo contenuto del modello, attivare la EVENTI Opzione (Tasto 5).

- 3. Premere il pad del suono che si desidera copiare. Il pad del suono inizia a lampeggiare.
- 4. Premere il pad dell'asola bersaglio suono (questo può anche essere in un altro gruppo, in questo caso premere prima il pulsante gruppo desiderato).
- Tutti i parametri del suono vengono copiati (incluso il contenuto del modello per quel suono, se è stata attivata la EVENTI opzione). Il suono copiato sostituirà qualsiasi suono precedentemente caricato nello slot di destinazione.

Si noterà che una volta che avete incollato il suono, inizia pad obiettivo in sé lampeggiante, a indicare che è pronto per essere incollato nuovamente per slot audio aggiuntive: Pertanto, per duplicare un suono più di una volta, una volta che avete premuto la fonte pad si resta che premere tutti i pad bersaglio desiderate in una riga.



Invece di tenere DUPLICARE, Si può anche appuntare la modalità di duplicati premendo DUPLICARE + Pulsante 1. Si può quindi rilasciare DUPLICARE : Il controller rimane in modalità duplicati finché non si preme DUPLICARE ancora. Vedere la sezione Segnare una modalità sul controller per ulteriori informazioni.

4.2.7 Suoni Moving

È possibile riordinare i suoni tramite drag-and-drop nel software. Può essere utile per organizzare i suoni più conveniente. In particolare, questo consente di spostare i suoni ad altri pad, e creare un gruppo che è più facile da giocare dai pad.



Per spostare uno o più suoni:

1. Fare clic e tenere premuto lo slot suono desiderato (s) nella lista Suono o nella vista Pad.

2. Tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinare il mouse verso la posizione desiderata nella lista Suono o nella vista Pad.

Quando il mouse cursore si sposta una linea appare inserimento ai potenziali luoghi in cui è possibile rilasciare l'alloggiamento audio (s).



- Quando la linea di inserimento viene visualizzato nella posizione desiderata nell'Elenco suono o nella vista Pad, rilasciare il pulsante del mouse.
- → Ogni suono prende il suo nuovo posto nel Gruppo. Sul controller, i suoni saranno attivati dalle pastiglie cui numeri appaiono sinistra degli slot audio nell'elenco dei suoni o sulle cellule nella vista Pad.

È anche possibile trascinare i suoni ad un altro gruppo nella lista del Arranger Gruppo: verrà inserito I Suoni nelle prime slot vuoto suono di quel gruppo, e che il gruppo otterrà automaticamente la messa a fuoco. Tuttavia, in questo caso non verrà spostato il contenuto pattern dei suoni.

I suoni non possono essere spostati all'interno della Lista suono quando pre-ascoltare (tasto altoparlante) è acceso.

Se si trascina il suono (s) al " + "Alla fine del List Group, un nuovo gruppo viene creato automaticamente e il vostro suono (s) sarà spostata al primo slot audio (s) di tale gruppo.

4.2.8 Il ripristino del suono Slot

Ripristino uno slot suono rimuoverà il suono che contiene e mettere tutte le sue impostazioni (proprietà di canale, nome, colore ...) torna ai valori di default.



È possibile selezionare più slot del suono per ripristinare tutti in una volta! Vedere † 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi per maggiori informazioni.

- Per ripristinare uno slot suono, selezionarlo nella lista Suono o nella vista Pad e premere [Del] sulla tastiera del computer, oppure fare clic destro (su MacOS: [Ctrl] -clic) lo slot suono e scegli Ripristina dal menu contestuale.
- → Il contenuto dello slot suono viene rimosso e lo slot suono è ripristinata ai valori e il nome di default.



Ripristino di uno slot Sound.

Ripristino di uno slot audio sul Controller

- Per ripristinare uno slot suono, attesa CAMBIO + CANCELLARE quindi toccare il pad corrispondente allo slot audio da resettare.
- → Il suono viene rimosso dal pad e il pad si spegne.

Gestione dei gruppi

4.3 Gestione dei gruppi

Questa sezione descrive le funzioni di editing globali disponibili per gruppi.

Menu Group

Molte delle funzioni descritte nelle seguenti sezioni sono nelle seguenti due

menu contestuali:

Il menu contestuale dei gruppi nell'elenco dei gruppi, ha aperto mediante un clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) sul gruppo desiderato:



Il menu contestuale del focalizzata Gruppo nel Editor di motivi, ha aperto mediante un clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) sul nome del gruppo in alto a sinistra del Pattern Editor:



Entrambi i menu contestuali sono equivalenti: utilizzare entrambi i menu, come si vede in forma.

4.3.1 Creazione di gruppi

Creazione di un gruppo aggiungerà un nuovo gruppo vuota alla fine del List Group. È quindi possibile riempire questo gruppo con i suoni della vostra scelta.

Per creare un gruppo, fare clic sul "+ "Alla fine della lista dei gruppi.



→ Un nuovo gruppo vuoto viene creato alla fine della lista di gruppo con il nome e il colore di default.

Gestione dei gruppi

Creazione di gruppi sul Controller

Sul controller, gruppi esistenti sono indicati con i pulsanti lit Gruppo UN - H :

- Il concentrato Gruppo è indicato dal tasto completamente illuminato Gruppo.
- Gli altri gruppi del progetto sono indicati con i pulsanti del Gruppo penombra, ogni pulsante Gruppo che mostra il colore
 del corrispondente gruppo.
- Nell'ultimo banca del Gruppo nell'ultimo mezzo illuminato pulsante Gruppo è bianca: Non corrisponde a qualsiasi gruppo

esistente, ma invece permette di creare un altro gruppo nel progetto. Per creare un nuovo gruppo:

1. Tenere CAMBIO e premere l'ultimo illuminato pulsante Gruppo per selezionare l'ultima banca del Gruppo.

2. Rilasciare CAMBIO .

...

- 3. Premere il pulsante Gruppo bianco grigio dopo tutti gli altri pulsanti acceso Gruppo.
- → Un nuovo gruppo vuoto viene creato dopo i gruppi esistenti con il nome e il colore di default.

Se l'ultima banca del Gruppo contiene già otto gruppi, premendo CAMBIO + L'ultimo pulsante acceso Gruppo al primo passo sarà creare direttamente un nuovo gruppo vuoto in una nuova banca del Gruppo!

Gestione automatica Bank Group

In MASCHINE Gruppo banche sono gestite automaticamente, in modo che non c'è bisogno di creare o cancellarli manualmente. Gruppo sono sempre adiacenti nella lista Gruppo: non si può avere alcuna lacuna nel List Group - né in qualsiasi banca del Gruppo. Quando si crea un nuovo gruppo, si verifica quanto segue:

- · Fino a quando l'ultima banca del Gruppo contiene meno di otto gruppi, il nuovo gruppo viene creato in quella banca.
- Se l'ultima banca contiene già otto gruppi, una nuova banca del Gruppo viene creato automaticamente dopo che la banca esistenti
 (s) e il nuovo gruppo viene creato in quella nuova banca.

4.3.2 Caricamento Gruppi

È possibile caricare un gruppo di readymade dal browser o dal sistema operativo. Il gruppo può essere incluso nella Biblioteca MASCHINE o qualsiasi EXPANSION PACK, ma può anche essere un gruppo che avete creato voi stessi e salvati per un uso successivo.

Lei ha molti metodi a disposizione per caricare un gruppo se si è nella vista Idee o vista Arranger:

- Trascinare e rilasciare: Selezionare il gruppo desiderato nel browser o file di gruppo nel sistema operativo e trascinarlo nella Lista Gruppo:
 - Trascinarlo un gruppo esistente per sostituire questo Gruppo nell'Elenco Gruppo.
 - Trascinarlo tra due gruppi per inserirlo tra i due.
 - Trascinare sul "+ "Alla fine della lista dei gruppi per aggiungerlo ai gruppi esistenti.
- Doppio click: Fare doppio clic sul gruppo nel file di gruppo nel sistema operativo per sostituire il Browser o concentrato Gruppo nell'Elenco Gruppo.
- Menù contestuale: Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) il Gruppo desiderato nella lista di gruppo o il nome del gruppo in alto a sinistra del Pattern Editor e selezionare Aperto... nel menu contestuale. Nella finestra di dialogo gruppo di carico che si apre, individuare il desiderato file di gruppo sul computer e fare clic su Aperto per caricarla. Il Gruppo caricata sostituirà l'attuale gruppo nell'elenco Gruppo.



È anche possibile richiamare la query di ricerca che è stato utilizzato per trovare il gruppo attualmente caricata nel focalizzata fessura Gruppo. Vedere la sezione t 3.8, Usare rapida Sfoglia per maggiori informazioni.

Nel vostro sistema operativo, i file di gruppo hanno l'estensione ".mxgrp" (MASCHINE 2) o ".mgrp" (1.x MASCHINE).

Si prega di fare riferimento al capitolo † 3, Browser Per ulteriori informazioni sul browser.

Caricamento Gruppi sul Controller

Sul controller, usare il browser per gruppi di carico:

- È possibile sfogliare la libreria MASCHINE per il Gruppo desiderato. Per ulteriori informazioni su come effettuare questa operazione, fare riferimento alla sezione
 † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria.
- In alternativa è possibile richiamare la query di ricerca che è stato utilizzato per trovare il gruppo attualmente caricata nel focalizzata fessura Sound. Vedere la sezione
 † 3.8, Usare rapida Sfoglia per maggiori informazioni.

4.3.3 Gruppi Rinominare

Per impostazione predefinita, nuovi gruppi sono chiamati Gruppo Axe - hx, "X "Indica il numero di banco (Gruppo A1 -

H1, Gruppo A2 - H2, eccetera.).

È possibile rinominare gruppi come meglio credi. Naming è disponibile solo all'interno del software, ma le eventuali modifiche mostrerà anche sul controller. ridenominazione di gruppo viene eseguita come ridenominazione del suono:

1. Fare doppio clic sul nome del gruppo desiderato nella lista di gruppo o destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) del Gruppo e selezionare Rinominare dal menu contestuale. Il nome del gruppo viene ora evidenziato e modificabile.

| A1 | drums | |
|-----|--------|----|
| B1 | theme1 | ΘO |
| C1 | perc | ΘO |
| D1 | theme2 | |
| E1 | bass 🔨 | 00 |
| # 1 | Bar | |

2. Modificare il nome del gruppo. Premere il tasto [Invio] sulla tastiera del computer per confermare.



4.3.4 Cambiare colore del Gruppo

È possibile cambiare il colore di ogni gruppo nel software. Per farlo:

 Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) il Gruppo desiderato nella lista di gruppo o il nome del gruppo in alto a sinistra del Pattern Editor e selezionare Colore dal menu contestuale. Viene visualizzata una tavolozza dei colori. Nella tavolozza, il colore corrente del Gruppo è evidenziata.



- 2. Selezionare il colore desiderato nella tavolozza. Si può anche scegliere di impostare la schiena Gruppo al colore predefinito corrispondente alla sua posizione nella lista di selezione Predefinito nella tavolozza dei colori.
- → I pulsanti del Gruppo del MASCHINE STUDIO, MASCHINE MK3, controller MASCHINE MK2, e le pastiglie del controller MASCHINE MIKRO MK2 (quando si tiene la GRUPPO Pulsante) rispecchiano i colori del Gruppo che avete selezionato.

...

Per impostazione predefinita, ogni gruppo ha un colore diverso. Ma si può scegliere un colore predefinito comune per gruppi in Preferenze> Colori> Gruppo predefinito. Vedere la sezione † 2.7.8, Preferenze - Colori Pagina per maggiori informazioni.

Dopo aver impostato un colore personalizzato per un gruppo come descritto in precedenza, il Gruppo manterrà il suo colore quando si sposta nella List Group, e il colore sarà memorizzato con il gruppo quando si salva il gruppo per un uso successivo. Si noti che è possibile selezionare lo stesso colore di quello utilizzato di default: In questo caso il colore (anche invariato) sarà considerato come un colore personalizzato e seguirà il gruppo mentre lo spostate.

4.3.5 Gruppi di risparmio

È possibile salvare i gruppi come singoli file (".mxgrp" estensione). Questo può essere fatto solo nel software.

Salvataggio delle modifiche nel file originale Gruppo

Se sono state apportate modifiche a un gruppo caricata nel progetto, è possibile salvare le modifiche come segue:

Pulsante destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) il gruppo nella lista di gruppo o il nome del gruppo in alto a sinistra angolo del pattern Editor e selezionare Salva dal menu contestuale:



→ Le modifiche vengono salvate nel file audio.



Anche se non lo fai salvare un gruppo singolarmente, le impostazioni correnti saranno ancora salvati con il progetto. Ma una volta che un gruppo è stato salvato e contrassegnata, è disponibile nel browser per l'utilizzo in altri progetti.

Non è possibile salvare le modifiche ai file di fabbrica - questi file sono di sola lettura. Se si esegue il Salva comando su un file della famiglia, si trasforma automaticamente nella Salva come... comando: una finestra di dialogo Salva gruppo si apre e consente di salvare il gruppo modificato alla libreria degli utenti. Vedi paragrafo successivo per maggiori dettagli. Lo stesso accade con i gruppi che hai costruito da zero.

Salvataggio Gruppo modificata come un nuovo gruppo

Se si desidera salvare le modifiche apportate su un gruppo proveniente da una libreria di fabbrica, o se non si desidera sovrascrivere il Gruppo originale con la versione modificata, o se non esiste una versione originale del gruppo (vale a dire che esso costruiti da zero), è possibile salvarlo come un nuovo file Gruppo:

1. destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) il gruppo nella lista di gruppo o il nome del gruppo in alto a sinistra del Pattern Editor e selezionare Salva come... dal menu contestuale:



Viene visualizzata la finestra A Salva gruppo. Per impostazione predefinita, il file gruppo verrà salvato nella directory utente standard (come definito nel Preferenze - Libreria> User, vedere la sezione † 2.7.4, Preferenze - Pagina di default per maggiori informazioni).

2. Se lo si desidera, selezionare un altro percorso e / o digitare un altro nome con la tastiera del computer.

3. Premere [Invio] per confermare e chiudere la finestra di dialogo Salva gruppo.

→ II vostro gruppo è stata salvata.

Il gruppo verrà aggiunto alla libreria ed è pronto per essere etichettato nel Browser - vedi sezione † 3.5, Modifica del Tag e le proprietà dei file Per ulteriori informazioni su questo.



È inoltre possibile salvare un gruppo insieme a tutti i campioni utilizzati in questo Gruppo. Questo può essere utile usare un drum kit su un altro computer o condividerla con altri utenti. Vedere la sezione † 4.4.1, Salvataggio di un gruppo con i suoi campioni per maggiori informazioni.

4.3.6 Copiare e incollare gruppi

È possibile copiare e incollare gruppi nel progetto. Per copiare

e incollare gruppi nel software:

- 1. destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) il gruppo che si desidera copiare nella lista di gruppo o il nome del gruppo nell'angolo in alto a sinistra del modello Editor.
- 2. Nel menu contestuale, selezionare copia per copiare il gruppo.



3. Fare clic (MacOS: [Ctrl] -clic) ogni gruppo nella lista gruppo e selezionare Incolla dal

menu di scelta rapida per sostituire quel gruppo con quello copiato. Se si desidera incollare il gruppo senza influenzare i gruppi esistenti, in primo luogo fare clic sul " + "Sotto l'ultimo gruppo per creare un nuovo gruppo vuoto e incollare il gruppo



→ Tutti i parametri del Gruppo verranno copiati. Il Gruppo in precedenza in quella posizione nella lista gruppo sarà sostituito.

Tagliare, copiare e incollare porzioni di logica per i gruppi più

Il procedimento di taglio per più Suoni e gruppi è la seguente:

• Quando si taglia una selezione di gruppi, sono collocati negli appunti e rimossi dalla lista Gruppo. Tutti i seguenti gruppi nell'elenco sono spostati fino a colmare il divario. Il procedura di copia per più gruppi è la seguente:

Quando si copia una selezione di gruppi, sono entrambi collocati nella clipboard e conservati nella Group List. Il **procedura di incollare** per più gruppi è la seguente: Quando si incolla una selezione di gruppi su un gruppo esistente, i Gruppi incollate sostituire quel gruppo e le seguenti Gruppi. Esempio: Se si incolla il Gruppi A1 e B1 sul E2 Gruppo, i duplicati di A1 e B1 andrà a sostituire i gruppi E2 e F2, rispettivamente (se, per esempio, F2 non esiste viene creato automaticamente).



...

Se si desidera duplicare un gruppo di più di una volta, solo continuare a scegliere Incolla dal menu contestuale su altri gruppi: i soggiorni di origine Gruppo in appunti, pronto per l'uso prossima!

Quando si copia / incolla Suoni o Gruppi nel software, l'intero contenuto del suono copiato (s) o di gruppo (s) viene incollato, compresi i loro eventi e modelli. In particolare, incollando un suono in uno slot suono di un diverso gruppo creerà le Patterns necessaria se non esistono, e sostituire gli eventi per lo slot del suono in un pattern esistenti.

Nella frase sopra, "Gli schemi esistenti" si intendono i modelli con gli stessi ID (cioè la stessa posizione nella elenco criteri) come nell'origine gruppo. Esempio: Se la sorgente sonora contiene eventi nel modello 1, 2, e 3 del suo gruppo e si incolla che suono in un altro gruppo che ha solo modello 1 e 4, del modello 2 e 3 verrà creata automaticamente per ospitare gli eventi del suono incollato.

È inoltre possibile duplicare un gruppo in Idee visualizzare e vista Arranger cliccando slot gruppo tenendo premuto il tasto [Alt] (o il tasto [Ctrl] su PC), e trascinando il mouse. Dopo che il mouse viene rilasciato viene creato un duplicato del gruppo.

La duplicazione gruppi sul Controller

Sul controller in modalità di controllo, procedere come segue per copiare un gruppo da un pulsante Gruppo ad un altro:

1. Tenere premuto DUPLICARE .

- 2. Se si desidera duplicare un gruppo inclusi i suoi modelli, abilitare la + EVENTO Opzione (Tasto 5).
- Premere il pulsante di gruppo del gruppo che si desidera copiare. Il pulsante Gruppo inizia a lampeggiare.
- 4. Premere il pulsante Gruppo del vostro target di Gruppo (questo può anche essere in un'altra banca del Gruppo, in questo caso, prima premere il tasto 3/4 per selezionare la banca del Gruppo). Se si desidera incollare il gruppo senza influenzare i gruppi esistenti, premere il pulsante Gruppo bianco dim dopo l'ultimo pulsante colorato gruppo per creare il nuovo gruppo e incollare il Gruppo non copiato automaticamente.
- → Tutti i parametri del Gruppo (tutti inclusi suoni, effetti di gruppo, Proprietà dei canali del Gruppo) verranno copiati (compresi i suoi modelli nel Arranger se è stata attivata la
 + EVENTO opzione). Il gruppo copiato sostituirà il Gruppo precedentemente in quella posizione nella lista del Gruppo.

Si noterà che una volta che avete incollato il gruppo, l'obiettivo pulsante inizia gruppo stesso a lampeggiare, indicando che è pronto per essere incollato di nuovo: Pertanto, per duplicare un gruppo di più di una volta, una volta che avete premuto il pulsante della sorgente Gruppo basta a premere tutti i pulsanti Target desiderati in una riga.



Invece di tenere DUPLICARE, Si può anche appuntare la modalità di duplicati premendo DUPLICARE + Pulsante 1. Si può quindi rilasciare DUPLICARE : Il controller rimane in modalità duplicati finché non si preme DUPLICARE ancora. Vedere la sezione Segnare una modalità sul controller per ulteriori informazioni.

4.3.7 riordino Gruppi

È possibile riordinare gruppi tramite drag-and-drop nella vista delle idee o vista Arranger del software. Per comodità può essere utile per organizzare i gruppi.



È possibile selezionare più gruppi di riordinare tutti in una volta! Vedere † 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi per maggiori informazioni.

Riordino Gruppi viene eseguita come riordino Sounds:

- 1. Fare clic e tenere premuto il Gruppo.
- Tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinare il mouse in senso orizzontale in Idee visualizzare o verticalmente in vista Arranger verso la posizione desiderata nella lista Gruppo.
- ⇒ Mentre il cursore si sposta il mouse, una linea di inserimento appare ai potenziali luoghi dove si può cadere il Gruppo.

3. Quando la linea di inserimento viene visualizzato nella posizione desiderata, rilasciare il pulsante del mouse.

→ Il gruppo prende il suo nuovo posto nella lista del Gruppo. Questo nuovo posto si riflette anche sui rilievi del vostro controller.

4.3.8 Eliminazione di gruppi

Eliminazione di un gruppo rimuoverà dal Group List.



Non è possibile avere un progetto senza alcun Gruppi; il tentativo di eliminare l'ultimo gruppo rimasto in un progetto si limiterà a riportare il Gruppo a valori di default.

È possibile selezionare più gruppi da eliminare tutti in una volta! Vedere † 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi per maggiori informazioni.

- Per eliminare un gruppo, selezionarlo nella lista gruppo e premere [Del] sulla tastiera del computer. È inoltre possibile fare clic destro (su MacOS: [Ctrl] -clic) il gruppo nella lista di gruppo o il nome del gruppo in alto a sinistra del Pattern Editor e scegliere Elimina dal menu contestuale.
- → Il gruppo è stato rimosso. Tutto Gruppo a seguito vengono spostati nella List Group per colmare la lacuna. Se l'ultima banca del Gruppo è vuoto dopo che i gruppi sono stati spostati, la banca viene eliminato.



Eliminazione di un gruppo.

Eliminazione di un gruppo sul controller

Sul controller in modalità di controllo, effettuare le seguenti operazioni per eliminare un gruppo:

- Per eliminare un gruppo, attesa CAMBIO + CANCELLARE e premere il pulsante di gruppo del gruppo che si desidera eliminare.
- → Il gruppo è stato rimosso. Tutti i seguenti gruppi sono spostata a sinistra per colmare il divario.

4.4 Esportazione Maschine Oggetti e audio

Questa sezione descrive come salvare gruppi singoli o interi progetti per l'utilizzo in un altro impianto MASCHINE, e come l'audio di esportazione da varie fonti nel progetto.



È inoltre possibile esportare i modelli come file audio o MIDI tramite drag and drop. Questo è descritto nella sezione † 10.8.1, Esportazione audio da Patterns e † 10.8.2, Esportazione MIDI da Patterns .

4.4.1 Salvataggio di un gruppo con i suoi campioni

A volte è utile avere la possibilità di salvare un gruppo con i suoi campioni al di fuori della Biblioteca MASCHINE. Se si vuole prendere un gruppo ad un altro in studio o se si desidera effettuare il backup o condividere un drum kit personalizzato con tutti i file correlati, questo è molto utile. Per salvare un gruppo con i suoi campioni:

1. destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) il gruppo nella lista Gruppo sinistra del Arranger e selezionare Risparmia con i campioni ... dal menu contestuale:



Verrà presentata la Salva gruppo con i campioni pannello:

| Save Group with Samples | | | | |
|---|------|-------|--|--|
| Group | | | | |
| C:\Users\christian.schulz\Desktop\Project_1.mxgrp | | | | |
| Delete Unused Files | | | | |
| | Save | Close | | |

2. In questo pannello, regolare le impostazioni (vedi tabella sotto) e fare clic su Salva Per confermare o Vicino per annullare l'operazione.

| controlli | Descrizione |
|-------------------------------|---|
| Gruppo | Consente di visualizzare il nome e la posizione del file di gruppo da creare. I campioni saranno messi in una cartella con lo stesso nome nella stessa posizione. Per impostazione predefinita, i file di gruppo eredita il nome del gruppo nel progetto e sarà salvato nella sottocartella "Gruppi" del vostro Standard User Directory (come definito nel |
| | Preferenze> Libreria> User, vedere la sezione † 2.7.4, Preferenze - Pagina di default per maggiori informazioni). Fare clic sull'icona della cartella sul diritto di scegliere un altro nome e / o il percorso. |
| Eliminare i file inutilizzati | Attivare questa casella di controllo per eliminare i file inutilizzati, riducendo al minimo la quantità di dati audio da esportare. |

Questo comando è anche disponibile dal menu Gruppo aperto facendo clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS)) il nome del gruppo al di sopra dei suoni, in alto a sinistra del Editor di motivi.



È inoltre possibile salvare l'intero progetto con i suoi campioni. Vedere la sezione † 4.4.2, Salvataggio di un progetto con i suoi campioni .

4.4.2 Salvataggio di un progetto con i suoi campioni

A volte è utile avere la possibilità di salvare tutti i campioni utilizzati nel progetto al di fuori della Biblioteca MASCHINE. Se si vuole prendere un progetto ad un altro in studio o se si desidera effettuare il backup una produzione con tutti i file correlati, questo è molto utile.

1. Scegliere Salva progetto con i campioni ... dal File menu o la File sottomenu nel MA-

menù schine:



Verrà presentata la Salva progetto con i campioni pannello:

| Save Project with Samples | | | | | |
|---|------|-------|--|--|--|
| Project | | | | | |
| C:\Users\christian.schulz\Documents\Native Instrume | | | | | |
| Delete Unused Files | | | | | |
| | Save | Close | | | |

2. In questo pannello, regolare le impostazioni (vedi tabella sotto) e fare clic su Salva Per confermare o Vicino per annullare l'operazione.

| Elemento | Descrizione |
|-------------------------------|---|
| Progetto | Consente di visualizzare il nome e la posizione del file di progetto da creare. I campioni saranno messi in una cartella con lo stesso nome nella stessa posizione. Per impostazione predefinita, il file di progetto eredita il nome del progetto e sarà salvato nella sottocartella "Progetti" del vostro Standard User Directory (come definito nel Preferenze> Libreria> User, vedere la sezione 1 2.7.4, Preferenze - Pagina di default per maggiori informazioni). Fare clic sull'icona della cartella a destra per selezionare un altro nome e / o il percorso. |
| Eliminare i file inutilizzati | Attivare questa casella di controllo per eliminare i file inutilizzati, riducendo al minimo la quantità di dati audio da esportare. |



È inoltre possibile salvare singoli gruppi con i loro campioni. Vedere † 4.4.1, Salvataggio di un gruppo con i suoi campioni .

4.4.3 esportazione audio

Usa il Esporta Audio Pannello nel software per esportare come la vostra disposizione completo come l'audio dal punto di vista Arranger, o rendere singole scene o sezioni come file audio nei dalla vista delle Idee.

È inoltre possibile esportare l'audio di particolari modelli tramite drag and drop. L'audio verrà esportato in base alle impostazioni qui descritte, ad eccezione della regione di esportato, il particolare suono / Gruppo ha esportato, e il nome del file audio esportato. Vedere la sezione † 10.8.1, Esportazione audio da Patterns per maggiori informazioni.

Il Esporta Audio pannello è disponibile sia da vista delle idee e vista Arrangement. Nelle idee visualizzare il Esporta Audio pannello può essere utilizzato per esportare singole scene, o tutte le scene in una volta.

Nella vista Arranger, la Esporta Audio pannello può essere utilizzato per esportare il vostro accordo progetto completo o singole sezioni della disposizione a seconda del campo di Loop. La lunghezza esatta del file audio esportato dipende dalla loop Optimize impostazione nel Opzione sezione (vedi descrizione sotto). Il Esporta Audio pannello contiene anche le opzioni che consentono di selezionare la fonte che si desidera esportare, come il Maestro, Gruppi o suoni.

Per esportare l'audio da macchina:

- 1. Impostare l'intervallo di loop per la regione che si desidera esportare.
- 2. Scegliere Esporta Audio ... dal File menu o dalla File sottomenu nel MASCHINE



Verrà presentata la Scene di esportazione come Audio pannello (vedi foto sotto).

- 3. Selezionare la Gamma e fonte e poi la destinazione (vedi descrizione sotto).
- 4. Se lo si desidera, modificare le opzioni di esportazione del Opzioni sezione (vedi descrizione sotto).
- 5. Nella parte inferiore del pannello, fare clic su Esportare per avviare il processo di esportazione, o Vicino per annullare la

il funzionamento e chiudere il pannello senza esportare nulla.

Scene Export / Disposizione come Pannello Audio

Il Esporta Audio pannello consente di selezionare la sorgente e la destinazione, nonché effettuare varie impostazioni per l'audio che si desidera per l'esportazione dagli Idee visualizzare o vista Arrangement.

| Export Scenes as Audio | | | | | | |
|------------------------|---------------|---|-----------------|--------------|----------|---|
| Source | | | Options | | | |
| | All | • | | | | |
| | Sound Outputs | • | Loop Optimize | | | |
| | | | Туре | | WAV | • |
| | | | Sample Rate | | 44100 Hz | • |
| | | | Bit Depth | | 16 Bit | • |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| Destination | | | | | | |
| Folder | | | ■ C:\Users\\Mas | schine 2\Exp | orts | |
| Name | | | New Project | | | |
| | | | | | | |
| | | | | Export | Close | |

Il Scene di esportazione come Audio pannello.

I seguenti parametri sono disponibili Esporta Audio pannello, che è diviso in tre sezioni distinte: fonte, Opzioni, e Destinazione

Sezione fonte

Il fonte sezione permette di definire esattamente ciò che verrà esportato.

| Elemento | Descrizione | | | | | |
|----------|--|--|--|--|--|--|
| Gamma | Impostare l'intervallo per l'audio che si desidera esportare. Le opzioni saranno diverse a seconda che MASCHINE è in vista Idee o vista Arranger. | | | | | |
| | In idee vista sono disponibili le seguenti opzioni: Tutti: Selezionare questa opzione per esportare tutte le scene come audio. | | | | | |
| | | | | | | |
| | Selezionato: Selezionare questa opzione per esportare la scena selezionata come audio. In | | | | | |
| | Arrangiatore vista sono disponibili le seguenti opzioni: | | | | | |
| | Tutti: Selezionare questa opzione per esportare tutte le sezioni nella disposizione come audio. | | | | | |
| | Ciclo continuo: Selezionare questa opzione per esportare la sezione selezionata della disposizione come audio. | | | | | |
| fonte | Selezionare ciò che si desidera esportare. Il contenuto della lista di uscita sotto il menu dipende | | | | | |
| | dalla vostra selezione nel menu: | | | | | |
| | Maestro di uscita: Selezionare questa opzione per esportare il segnale di uscita Master (tra cui tutti i | | | | | |
| | gruppi e suoni ei loro effetti) per un file audio. Il Produzione lista sotto contiene una sola voce: Maestro di uscita. Questa voce è controllato e grigio | | | | | |
| | (non è possibile deselezionare esso). | | | | | |
| | Uscite Gruppo: Selezionare questa opzione per esportare i segnali di uscita di specifici gruppi di singoli file audio. Il Produzione lista sotto mostra tutti i gruppi disponibili per l'esportazione. Gruppi vuoto (cioè gruppi contenenti solo slot suono vuoto) non sono elencati. Fare clic sulle caselle di controllo delle voci desiderate nella lista per includere / escludere i gruppi corrispondenti. verranno esportati solo i gruppi con un segno di spunta. | | | | | |
| | Uscite audio: Selezionare questa opzione per esportare i segnali di uscita di specifici suoni per i singoli file audio. Quando si seleziona questa voce, il | | | | | |
| | Produzione lista sotto mostra tutti i suoni disponibili per l'esportazione. Slot vuoti del suono non sono elencati. Le | | | | | |
| | impostazione predefinita, tutti i gruppi sono crollati e tutti i gruppi e suoni vengono controllati. Fare clic sulla | | | | | |
| | piccola freccia a sinistra di un gruppo per mostrare / nascondere i suoi suoni. Fare clic sulle caselle di controllo | | | | | |
| | delle | | | | | |

| Elemento | Descrizione |
|----------|---|
| | voci desiderate nella lista per includere / escludere i corrispondenti suoni. verranno esportati solo i |
| | suoni con un segno di spunta. La casella di controllo di voci di gruppo permette di selezionare / |
| | deselezionare tutti i suoni del Gruppo in una sola volta. Se alcuni dei suoni solo vengono controllati in |
| | un gruppo, il gruppo è "oscurata controllato." |
| | |

Sezione opzioni

Il Opzioni sezione permette di configurare le impostazioni relative alla qualità delle esportazioni audio.

| Elemento | Descrizione |
|------------------|--|
| Opzioni | |
| Normalizzare | Selezionare questa opzione per normalizzare l'audio in quanto viene esportato, vale a dire l'audio esportato sarà portato al più alto livello possibile senza clipping (0 dBFS). |
| loop Optimize | Ottimizzare il file audio per l'uso come un ciclo: Controllo loop Optimize per mantenere la gamma esatto loop audio durante l'esportazione. Qualsiasi effetto coda sarà reso nella all'inizio del file audio. Inoltre, i metadati del file includerà il tempo (in BPM) e la lunghezza (nei bar). Deseleziona loop Optimize per prolungare il file audio durante l'esportazione audio, ad esempio, per mantenere la coda di un riverbero. La fine del audio esportato corrisponderà sempre una divisione bar. |
| Split By Sezione | Selezionare questa opzione per esportare l'audio all'interno delle parentesi graffe loop. Se le campate del ciclo più sezioni, verranno creati singoli file audio per ogni sezione all'interno dell'area selezionata. Si prega di nota, se si seleziona una sola sezione e l'esportazione, non sarà ottenere alcun vantaggio usando questa funzione. |
| genere | Selezionare il formato audio richiesta: non compresso WAV o AIFF. Il tipo di formato audio selezionato qui colpisce anche l'audio esportato utilizzando l'Dragger Audio icona disponibile nel Editor di motivi. |

| Elemento | Descrizione |
|----------------------------|---|
| Frequenza di campionamento | Scegliere tra cinque diverse frequenze di campionamento per il file audio esportato (s): 44100 Hz (questa è la frequenza di campionamento del formato CD audio), 48000 Hz, 88200 Hz, 9600 Hz, e 192000 Hz. |
| Profondità di bit | Scegliere tra tre diverse profondità di bit (o risoluzioni bit) per il file audio esportato (s): 16 Bit è la profondità di bit del formato CD audio. 24 Bit è adatto per il mastering. galleggiante 32 Bit è la profondità di bit utilizzato internamente dal motore di elaborazione audio del MASCHINE. Scegliere questa impostazione se si prevede di ulteriore processo l'audio esportato utilizzando altri high-end digitale dispositivi audio o applicazioni che supportano questa profondità di bit. Questa impostazione permetterà |
| | una maggiore altezza libera, tuttavia, notare che i file esportati saranno significativamente più grande. |

Sezione Destinazione

Il Destinazione sezione consente di definire dove salvare il vostro audio e come viene chiamato.

| Elemento | Descrizione |
|----------|---|
| Opzioni | |
| Cartella | Consente di visualizzare la cartella sul disco rigido in cui verrà salvato il file audio esportato (S). Per modificare la cartella di destinazione, fare clic sul campo e selezionare la cartella desiderata nella finestra di navigazione che si apre. |
| Nome | Visualizza il nome del file audio di destinazione che di default prenderà il nome del progetto. Fare clic sul campo se si desidera rinominare il file di destinazione. |

Nomi dei file audio esportato

I file audio esportati sono denominati in base alle seguenti regole:

- · Se Maestro di uscita è selezionato nel menu di output del file audio sarà nominato come segue:
 - [Nome del progetto] [BPM] .wav / AIFF

Se Uscite di gruppo è selezionato nel menu Output i file audio saranno nominati come segue:
 [Nome del progetto] - [Gruppo numero d'ordine] [indice del gruppo (lettera + numero)] [nome gruppo] [BPM] .wav / AIFF

Il numero d'ordine Gruppo è un numero a due cifre che indica il "ordine di apparizione" del gruppo nella lista Gruppo. In questo modo, un elenco alfabetico dei file esportati rifletteranno la struttura del progetto.

 Se Uscite audio è selezionato nel menu Output i file audio saranno nominati come segue: [Nome del progetto] - [nome suoni] - [BPM] .wav / AIFF

Inoltre, se il nome del file che sta per essere esportato è già utilizzato nella cartella di destinazione, un trattino seguito da un numero di indice viene aggiunto al nome (ad esempio, "- 1", "- 2", "- 3, ") per evitare qualsiasi tipo di file vengano sovrascritti.

4.5 Importazione di terze parti formati di file

4.5.1 Caricamento REX file in audio Slot

MASCHINE supporta REX (riciclaggio) i file da caricare. file REX sono cicli che sono già affettato e mappati alle note MIDI.



 I campioni vengono caricati nella fessura suono. Un nuovo modello viene creato in tale gruppo e direttamente caricati nel Disegno Editor (passa il Pattern Editor per view tastiera per meglio visualizzare il Pattern - vedi sezione † 10.1.5, gruppo Vista e tastiera View). Questo modello contiene i dati di sequenza del file REX. Per ogni file REX si importa un modello verrà creato e aggiunto.



Un file REX caricato nel primo slot Sound.

4.5.2 Importazione MPC Programmi per Gruppi

MASCHINE consente di importare file di programma tamburo (.pgm e .AKP) della serie Akai MPC ai gruppi. I modelli supportati includono l'MPC4000, MPC3000, MPC2000, MPC500, MPC1000 e MPC2500.

Parametri supportati da programmi MPC

Dal momento che MASCHINE ha un approccio diverso alla gestione e la denominazione dei parametri, si prega di fare riferimento a questo elenco per scoprire come le impostazioni del programma MPC vengono tradotti in impostazioni Maschine.

| MPC Parametro | MPC500, 1000, 2500 | MPC400 0 | MPC2000 (XL) | MPC300 0 | MASCHINE Parametro |
|----------------------------------|-----------------------|----------|-----------------|----------|---|
| Nome di esempio | x | x | x | x | Nome di esempio |
| Modalità di gioco | x | x | - | - | Tipo di riproduzione (ADSR, One-shot, AHD) |
| Esempio Livello | x | x | - | - | livello di zona |
| Esempio Pan | - | x | - | - | Zona Pan |
| Intervallo Inferiore / Superiore | x | x | - | - | Alta chiave / Basso |
| Messa a punto | x | x | x | x | Sintonizzare |
| attacco | x | x | x | x | attacco |
| Decadimento | x | x | x | x | Decadimento |

| MPC Parametro | MPC500, 1000, 2500 | MPC400 0 | MPC2000 (XL) | MPC300 0 | MASCHINE Parametro |
|------------------------------------|-----------------------|----------|-----------------|----------|--------------------|
| Voice Overlap | х | - | х | x | Polifonia |
| Filter1 Tipo | х | - | - | - | Tipo di filtro |
| Filter1 Frequenza | x | - | х | x | Filter Cutoff |
| Filter1 Resonance | х | - | х | x | Filter Resonance |
| Filter1 Velocity alla frequenza | x | - | - | - | Velocity Cutoff |
| Livello mixer | х | x | х | x | Livello traccia |
| mixer Pan | х | - | х | x | Pan traccia |
| Velocity a livello | х | - | - | - | Velocity a Volume |
| Gruppo Muto | x | - | - | - | Gruppo choke |

Importazione MPC Programmi

1. Per importare un file MPC programma, aprire il browser nel software MASCHINE e fare clic sul FILE scheda.

2. Individuare il file MPC programma che si desidera importare e fare doppio clic su di esso. Verrà

| | MPC Import | | |
|------------------|------------|--------|-----|
| Input | | | |
| Import All Banks | | | |
| Import One Bank | | Bank 1 | • |
| 01 - BDRUM1 | | | |
| 02 - BDRUM2 | | | |
| 03 - BDRUM3 | | | |
| 04 - BDRUM4 | | | |
| 05 - SNARE1 | | | |
| 06 - SNARE3 | | | |
| 07 - SNARE5 | | | |
| 08 - SNARE7 | | | |
| 09 - SNARE2 | | | |
| 10 - SNARE4 | | | |
| 11 - SNARE6 | | | |
| 12 - SNARE8 | | | |
| 13 - HHCLOSE1 | | | |
| 14 - HHOPEN2 | | | |
| 15 - HHPEDAL1 | | | |
| 16 - HHOPEN3 | | | |
| | | | |
| | ок | Can | cel |

richiesto con la MPC Import pannello:

- 3. Nel Ingresso sezione del pannello, selezionare una delle opzioni di importazione (vedi tabella sotto).
- 4. Fare clic su ok per avviare la procedura di importazione (o Annulla per chiudere il pannello senza importare nulla).

| Controllo | Descrizione |
|----------------------|--|
| Importa tutto Banche | Selezionare questa opzione per importare tutte le banche del file MPC programma. Ogni banca verrà caricato in un gruppo separato. |
| Import Bank One | Selezionare questa opzione se desideri solo importare una singola banca. Utilizzare il menu a discesa per il diritto di scegliere quale banca si desidera importare. L'elenco che segue vi mostra un'anteprima dei suoni del MPC Bank selezionato. |

5 Giocando sul controller

Questo capitolo descrive le numerose funzioni disponibili in MASCHINE per regolare e migliorare il gioco, sia durante le performance live e durante la registrazione Patterns.

5.1 Regolazione dei Pads

È possibile ottimizzare e affinare il modo in cui le pastiglie del vostro controller reagiscono al vostro gioco:

- Scegli un modalità pad che meglio si adattano alle vostre esigenze di gioco:
 † 5.1.1, Il Pad View nel Software.
- · Aggiusta il chiave di base per impostare l'intonazione delle note suonate dai vostri rilievi: ↑ 5.1.3, Regolazione della chiave Base .
- Impostato gruppi choke per annullare selettivamente suoni quando altri suoni vengono attivati: † 5.1.4, Usare Soffocare Gruppi.
- Creare gruppi di link per innescare più suoni premendo un solo pad:
 † 5.1.5, Usare il link Gruppi.

La maggior parte delle impostazioni per il vostro pad sono disponibili sia nel software tramite la vista Pad (vedi † 5.1.1, Il Pad View nel Software), E sul controller tramite la modalità di rilievo (vedere la sezione † 5.1.2, Scelta di una modalità di ingresso Pad).

5.1.1 II Pad View nel Software

Nel software sono disponibili nel le impostazioni per il vostro pad vista Pad, che viene attivato tramite il pulsante Pad vista sopra l'elenco audio nell'editor del modello:



Il pulsante Pad View.

Fare clic sul pulsante Pad View per mostrare o nascondere la vista Pad.

Quando il pulsante Pad View è abilitato, la vista Pad sostituisce l'elenco dei suoni di seguito:

| | Ba: | sses ⊞ | 3 & L | aye | rs | • |
|---|----------------|------------------|------------------|----------|--------------|----------|
| | | | | | | |
| m | | | 10 | 11 | 12 | |
| | | 5 | 6 | 7 | 8 | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| | Ki Ci Li | ey hoke nk | C1 Nor Nor | ne ne | Mast Mast | er er |

La vista Pad sostituisce l'elenco Sound.

Nella parte superiore della vista Pad, la griglia di pastiglie consente l'accesso a tutti gli slot suono del gruppo corrente. Il tampone concentrata è completamente acceso; altre pastiglie contenenti un suono sono fioca accesi; pastiglie senza alcun suono sono spenti. Le seguenti azioni sono disponibili nella griglia:

- Fare clic su qualsiasi pad per selezionare lo slot suono corrispondente. Su selezione dei parametri sotto così come l'area di
 controllo di cui sopra vengono aggiornati di conseguenza.
- Trascinare e rilasciare un pad per spostarlo in un'altra posizione nella griglia. Questo è strettamente equivalente a spostare gli slot audio nell'elenco dei suoni (vedere il paragrafo † 4.2.7, Suoni Moving).

 Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) qualsiasi pad per aprire lo stesso menu di scelta rapida come nel List Sound - comandi disponibili in questo menu sono descritti nella sezione gestione
 t 4.2, Suoni Gestione .

È possibile selezionare più pad nella griglia di pastiglie, come si può nell'elenco dei suoni, e regolare i parametri nella vista Pad e nella zona di controllo per tutte le porte contemporaneamente. Per ulteriori informazioni sulla selezione multipla, vedere la sezione † 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi.

Sotto la griglia di pastiglie, a trovare i seguenti parametri:

Regolazione dei Pads

| Parametro | Descrizione |
|--------------|--|
| Chiave | Regola la chiave di base per il pad selezionato. Vedere la sezione † 5.1.3, Regolazione della chiave Base sotto. |
| Soffocare | Configura il Gruppo Choke per il pad selezionato. Vedere la sezione † 5.1.4, Usare Soffocare Gruppi sotto. |
| collegamento | Configura Pad collegamento per il pad selezionato. Vedere la sezione † 5.1.5, Usare il link Gruppi sotto |

5.1.2 Scelta di una modalità di ingresso Pad

Per impostazione predefinita, il vostro pad giocare tutti i suoni del gruppo selezionato - chiamiamo questa modalità di gruppo. Inoltre, essi sono sensibili alla velocità, nel senso che giocheranno più forte se li si colpisce più duro. È possibile modificare questo comportamento e scegliere un altro modo pad per adattare il vostro pad a diverse situazioni.

Utilizzando il controllore in modalità Pad

Il PAD MODE pulsante che si trova sopra le pastiglie consente di passare il controllore alla modalità Pad. Questo mapperà i suoni contenuti nel Gruppo ai pad. Per entrare in modalità Pad:

stampa PAD MODE .

| PAD MODE | | | | | OCTAVE- | OCTAVE+ | SEMITONE- | SEMITONE+ |
|------------------------|----------------|-----------------------|----------------|-----|--------------------|-------------------|------------------------|------------------------|
| 1 Kick Rosebuc | | BASE KE | ΞY | C3 | Tom Rosebuds | | | |
| | | | | | | Synth Rosebuds | Tambourine Rosebuds | |
| | | | | | | Snare Rosebuds | | ClosedHH Rosebuds 2 |
| Choke GROUP None | MODE Master | Link GROUP None | MODE Master | 1/2 | Kick Rosebuds 1 | Rim Rosebuds | ClosedHH Rosebuds 1 | OpenHH Rosebuds |

La modalità Pad sul controller.

Se il controller è in modalità di gruppo (modalità predefinita), il display di destra contiene una matrice di mappatura che mostra il nome e il colore del suono svolto da ciascun pad. È possibile regolare la chiave di base per il pad selezionato premendo i tasti 5-8.

| Parametro | Descrizione |
|---------------------------|---|
| OTTAVA-, OCTAVE +, | Regolare la chiave di base per il pad selezionato. Vedere la sezione † 5.1.3, Regolazione della |
| SEMITONO-, e | chiave Base per dettagli. |
| SEMITONE + (Pulsante 5-8) | |

Nella parte inferiore del display di sinistra è possibile accedere a due pagine di parametri per la manopola 1-4. Per selezionare una pagina parametri, con i tasti pagina a sinistra del display.

| Parametro | Descrizione |
|--|---|
| Pagina 1 | |
| Soffocare sezione (manopola 1 e 2) | Consente di configurare il gruppo Choke per il pad selezionato. Vedere la sezione † 5.1.4, Usare Soffocare Gruppi per maggiori informazioni. |
| collegamento sezione (manopola 3 e 4) configur | a il gruppo di collegamento per il pad selezionato. Vedere la sezione † 5.1.5, Usare il link Gruppi per maggiori informazioni. |
| Pagina 2 | |
| Fixed Velocity (Manopola 1) | Qui è possibile regolare il valore di velocità utilizzato nella modalità Fixed Velocity. |

Utilizzando i 16 Le velocità e le opzioni di velocità fissi

Quando si utilizza il controller in modo Pad, è possibile applicare una delle due opzioni aggiuntive che supportano il vostro gioco in situazioni specifiche.

- Il Fixed Velocity opzione è disponibile quando i cuscinetti sono in modalità di gruppo (modalità predefinita) o in modalità tastiera. Con questa opzione abilitata, il vostro pad giocare allo stesso volume non importa quanto duramente colpendo i pad. Per abilitare l'opzione di velocità fisso, premere VEL FISSO. Premere di nuovo per disattivare.
- Nel 16 modalità Velocities il vostro pad tutti svolgono la stessa nota del concentrato suono, ma con 16 diversi valori di velocità. Questo può essere utile per giocare o programmare stacchi di batteria complesse. Il display destro indica i valori di velocità per ciascun pad (tutto sono mostrati nel colore della

focalizzata Sound). L'intonazione della nota suonata è definito dalla chiave di base (vedere la sezione † **5.1.3, Regolazione della chiave Base). Per attivare la modalità 16 Velocities, premere CAMBIO + VEL FISSO . Premere di nuovo per** disattivare. La modalità 16 Velocities non è disponibile in modalità tastiera.

Uso del modo tastiera

Il TASTIERA pulsante situato sopra le pastiglie attiva e disattiva modalità della tastiera. In questo modo il vostro pad giocare il concentrato sonora a 16 diverse altezze. Questo è ben adatto per strumenti melodici. Il display destro indica le piazzole interpretati da ciascun pad (tutto vengono visualizzate nel colore del concentrato suono). Per attivare la modalità tastiera:

1. Selezionare un suono premendo il pad a cui è assegnata.

2. Attivare la modalità tastiera premendo TASTIERA .

→ Se colpite i pad ora, tutti giocano lo stesso suono, ma ognuno con un passo diverso. Il passo mappato a ciascun pad è allineato alla scala definita dalla scala TIPO Parametro visibile nei display a sinistra. La scala è divisa in semitoni, partendo con il rilievo 1 come il passo più basso che va fino al pad 16 come il passo più alto. La scala corrente è indicato sul display di destra:

| KEYBOARD | | | OCTAVE- | OCTAVE+ | SEMITONE- | SEMITONE+ |
|---------------|-----------|-----|---------|---------|-----------|-----------|
| 1 Massive | ROOT NOTE | C3 | C4 | C#4 | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| Scale | | 1/2 | C3 | C#3 | | |
| TYPE Chrom | | | | | | |

modalità tastiera selezionata sul display controllore in modalità Pad.

Vedere † 5.5.2, Selezione di una scala e creazione di accordi Per ulteriori informazioni sulle scale.

Attivazione del modo tastiera sul controller commuta automaticamente l'editor di pattern di vista Tastiera nel software, ed inversamente.

Per spostare la scala in ottave Utilizzare il tasto 5 (un'ottava sotto) o il pulsante 6 (ottava in su). È inoltre possibile spostare la bilancia in semitoni: utilizzare il pulsante 7 (semitono verso il basso) e il pulsante 8 (semitono verso l'alto).



Prova a sperimentare con tutti i tipi di campioni in modalità tastiera; alcuni piuttosto noioso campioni suono può essere davvero interessante se si gioca di loro molto basso o molto alto!

Se si preferisce giocare le vostre melodie con una tastiera MIDI, è possibile collegare l'uno MIDI IN

presa sul retro del controller. È inoltre possibile utilizzare qualsiasi tastiera USB-MIDI selezionato nella

MIDI Pagina del Preferenze pannello (vedi † 2.7.3, Preferenze - MIDI Pagina). Per impostazione predefinita, il dispositivo di ingresso MIDI collegato suonerà sempre il suono selezionato, senza la necessità di accedere alla modalità tastiera.



Il lato posteriore del hardware MASCHINE MK3 con le prese MIDI IN e OUT.

Pad aggiuntivo di ingresso Modalità Accordi e Step

È possibile accedere a **Modalità di ingresso aggiuntivi** premendo il ACCORDI e PASSO pulsanti posizionati sopra le pastiglie. Per ulteriori informazioni sulla modalità Chords See † 5.5.2, Selezione di una scala e creazione di accordi . Per ulteriori informazioni sulla modalità operazione Vedere † 10.3, modelli di registrazione con la Step Sequencer .

5.1.3 Regolazione della chiave Base

In modalità gruppo, il chiave di base definisce la chiave (o pitch) in cui il suono selezionato verrà riprodotto quando si preme il suo rilievo. In modalità tastiera, definisce la chiave svolto dal pad 1 sul controller; pastiglie 2 - 16 sarà poi giocare le chiavi da [tasto di base + 1 semitono] fino a [tasto di base + 15 semitoni].

Regolazione dei Pads

La chiave di base riguarda anche l'intonazione di eventi creati tramite lo step sequencer. Vedere la sezione † 10.3.1, Step modalità Basics Per ulteriori informazioni su questo.

Regolare la chiave di base riguarda solo le note suonate dai cuscinetti della controller. Essa non pregiudica le note registrate nei tuoi modelli! Per regolare la chiave di note in modelli, fare riferimento alla sezione † 10.4, Editing Eventi .



È possibile selezionare più pad e rapidamente modificare la chiave di base per tutti loro in una volta! Vedere la sezione t 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi per sapere come fare questo.

Per default il tasto base di ogni scanalatura suono è C3 (cioè C centrale nella convenzione MASCHINE). Per modificare la chiave di base del pad selezionato (s) / Slot audio (s) nel software:

- 1. Fare clic sul pulsante Visualizza Pad sopra dei suoni nel Editor di motivi per mostrare la vista Pad per il concentrato Gruppo.
- Fare clic sul Chiave il valore e trascinare il mouse in verticale, oppure fare doppio clic su di esso, immettere un nuovo valore sulla tastiera del computer, e premere [Invio] per confermare.

Regolazione del parametro chiave per suoni multipli con diversi valori chiave

Fare clic e trascinare il MULTI etichetta accanto Chiave di trasporre la chiave di base di tutti i suoni selezionati. Durante il trascinamento, il campo viene visualizzato un + / -X valore che indica la trasposizione che si applica a tutti i suoni, come si rilascia il pulsante del mouse.



slot audio da 1 a 4 sono selezionati. Se hanno diversi valori chiave, un'appare MULTI etichetta (a sinistra). Quando si trascina (al centro), un valore di trasposizione appare (a destra) che verranno applicati a tutti i suoni selezionati quando si rilascerà il pulsante del mouse.

Questo vale anche quando si regola il parametro dal controller. Per modificare la chiave di base del pad

selezionato (s) / Slot audio (s) sul controller:

1. Tenere il PAD MODE pulsante per accedere alla modalità Pad.

Sul display di destra, il tasto indicato per il rilievo 1 (In basso a sinistra) è la chiave corrente di base.

 Premere il tasto 5 (da ottobre) / 6 (ottobre +) Per regolare la chiave di base per ottave, o il pulsante 7 (SEMI-) / 8 (SEMI +) Per regolare la chiave di base per semitoni. I nuovi valori sono indicati per tutti i pad sul display di destra.

3. Rilasciare PAD MODE (O premere di nuovo se si appuntato la modalità).

5.1.4 Utilizzando Choke Gruppi

Quando le pastiglie sono in modalità di gruppo, gruppi choke permettono di costruire set di pastiglie "si escludono a vicenda": gruppo A Choke consente di forzare ogni suono di recente attivato per annullare tutti gli altri suoni ancora che giocano - in altri termini, questi suoni non avrebbero mai giocare insieme, il più recente suono automaticamente "uccidere" il audio di quello vecchio. Questo è un comportamento che si può trovare in drum machine d'epoca (tipicamente utilizzati per "soffocare" il charleston aperto con quella chiusa), ma anche in sintetizzatori monofonici che sono solo in grado di suonare una sola nota alla volta. All'interno di un gruppo, ciascun pad può essere assegnato a uno degli otto gruppi di soffocare. Quando si assegna un pad per un gruppo di Choke, il pad può essere impostato come master o slave nel gruppo Soffocare:

- · Se il pad è impostato su Maestro (impostazione di default) ucciderà i suoni di altri pad dello stesso gruppo Choke.
- Se il pad è impostato su Schiavo non ucciderà qualsiasi altro pad del gruppo Choke ma essere uccisi dai tamponi fissati al Maestro
 all'interno dello stesso gruppo.

È possibile impostare più di un pad come Master o Slave all'interno dello stesso gruppo.



gruppi Choke riguardano non solo le note suonate sui pad e le note innescati dai modelli, ma anche le note MIDI che controllano i suoni.



È possibile selezionare più suoni e li assegnare rapidamente a un particolare gruppo Soffocare in una volta!

Assegnare lo slot Audio selezionato (s) per un gruppo dello starter e impostare la loro modalità / Bobine (master o slave), effettuare le seguenti operazioni:

- 1. Fare clic sul pulsante Visualizza Pad sopra dei suoni nel Editor di motivi per mostrare la vista Pad per il concentrato Gruppo.
- Nel Soffocare sezione cliccare sul Gruppo valore e selezionare il gruppo desiderato 1 8 dalla lista o scegliere Nessuno (impostazione predefinita) per rimuovere il suono dal relativo gruppo Soffocare corrente.
- Nello stesso Soffocare sezione cliccare sul Modalità value (Maestro o Schiavo) Per passare il suono tra Maestro (Impostazione di default) e Schiavo modalità.
- 4. Ripetere la procedura per assegnare altri pad allo stesso gruppo starter.

L'Hi-hat è un candidato ideale per fare uso di gruppi Choke! Vedere † 8.4.3, Hi-hat - Memoria per ulteriori dettagli!

Regolare lo starter suoni multipli con diversi valori di Choke

...

Clicca il MULTI etichetta accanto Soffocare e selezionare il valore desiderato dall'elenco di impostare tutti i Sound selezionati a quello stesso gruppo starter. Questo vale anche per l'impostazione Master / Slave accanto ad essa.



slot audio da 1 a 4 sono selezionati. Se hanno diversi valori di Choke, appare un'etichetta MULTI (a sinistra). Quando si fa clic e selezionare una nuova Choke dalla lista (al centro), questo nuovo gruppo viene applicato a tutti i suoni selezionati.

Questo vale anche quando si regola il parametro dal controller.

Per assegnare il pad selezionato (s) / Slot audio (s) per un gruppo di Choke e impostare il loro modo / Choke sul controller:

1. Tenere il PAD MODE pulsante per accedere alla modalità Pad.

2. Se necessario, premere il pulsante Pagina sinistra per passare alla prima pagina dei parametri della modalità Pad.

 Girate la manopola 1 (GRUPPO CHOKE) Per selezionare il gruppo desiderato Choke 1 - 8 per quel pad o scegliere NESSUNA (Impostazione di default) per rimuovere il tampone dal relativo gruppo Soffocare corrente.

- ruotare la manopola 2 (CHOKE MODE) Per selezionare la modalità Choke da MAESTRO (Impostazione di default) oppure SCHIAVO per quel pad.
- 5. Rilasciare PAD MODE (O premere di nuovo se si appuntato la modalità).

5.1.5 Utilizzando collegare i gruppi

Quando le pastiglie sono in modalità di gruppo, gruppi di link permettono di collegare i rilievi con l'altro: questo può essere utilizzato per attivare i suoni multipli premendo un solo pad. Ogni blocco di un gruppo può essere assegnato a uno degli otto gruppi di collegamento. Un blocco può essere impostato come master o slave nel gruppo Link:

- · Se il pad è impostato su Maestro (impostazione di default) si innescherà altri pad nello stesso gruppo di collegamento.
- · Se il pad è impostato su Schiavo si innesca solo il proprio suono, anche se è parte di un gruppo di collegamento
 - ma essere innescato da tamponi fissati al Maestro all'interno dello stesso gruppo. È possibile impostare

più di un pad come Master o Slave all'interno dello stesso gruppo.



gruppi di collegamento influenzano non solo le note suonate sui pad e le note innescati dai modelli, ma anche le note MIDI che controllano i suoni.

gruppi di collegamento sono una caratteristica "live": Interessano solo la nota trigger. In modalità di registrazione, i gruppi di collegamento non influenzano le note registrate nei tuoi Patterns - in altri termini note non saranno registrati per le pastiglie collegate! In particolare, questo permette di modificare le assegnazioni di gruppo di collegamento dopo la registrazione. Se si desidera copiare le note da un suono all'altro Sound di modelli, si prega di fare riferimento alla sezione † 10.4, Editing Eventi.

Regolazione dei Pads



È possibile selezionare più slot del suono e li assegnare rapidamente a un particolare gruppo di collegamento in una volta!

Per assegnare il suono selezionato (s) per un gruppo di collegamento e impostare il loro modo / Link (Master o Slave), effettuare le seguenti operazioni:

- 1. Fare clic sul pulsante Visualizza Pad sopra dei suoni nel Editor di motivi per mostrare la vista Pad per il concentrato Gruppo.
- 2. Nel collegamento sezione cliccare sul Gruppo valore e selezionare il gruppo desiderato 1 8 dalla lista o scegliere Nessuno (impostazione predefinita) per rimuovere il suono dal relativo gruppo di collegamento corrente.
- Nello stesso collegamento sezione cliccare sul Modalità value (Maestro o Schiavo) Per passare il suono tra Maestro (Impostazione di default) e Schiavo modalità.

Un link marche gruppo senso solo se più di un pad / audio vengono assegnati ad esso!

Regolazione del dei collegamenti dei parametri per i suoni multipli con diversi valori di collegamento

Clicca il MULTI etichetta accanto collegamento e selezionare il valore desiderato dall'elenco per impostare tutti i suoni selezionati per lo stesso gruppo di collegamento. Questo vale anche per l'impostazione Master / Slave accanto ad essa.

Regolazione dei Pads

| Gr | oup 111 | B1 | | | • | | Gr | oup ⊞ | B1 | | | • | | | Gr | oup ⊞ | B1 | | | • |
|----|------------|-----|-----|------|----|--|----|----------|----|----------------|---------|----|---|---|----|----------|----|----|-------|----|
| | 13 | 14 | 15 | 16 | | | | 13 | 14 | 15 | 16 | | | | | 13 | 14 | 15 | 16 | |
| | 9 | 10 | 11 | 12 | | | | 9 | 10 | 11 | 12 | | | | | 9 | 10 | 11 | 12 | |
| | 5 | 6 | 7 | 8 | | | | 5 | 6 | 7 | 8 | | | | | 5 | 6 | 7 | 8 | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | | - | → | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| | ey | C3 | | | | | к | ey | C3 | | | | | | к | (ey | C3 | | | |
| с | hoke | MU | LTI | Mast | er | | c | hoke | MU | LTI | Mast | er | | | c | hoke | 1 | | Maste | ər |
| Li | nk | Noi | ne | Mast | er | | | ink | N | No 1 / 2 | ne G | à. | | | L | ink | No | ne | Maste | ər |
| | | | | | | | | | | 3 | | | | | | | | | | |

slot audio da 1 a 4 sono selezionati. Se hanno diversi valori di Choke, appare un'etichetta MULTI (a sinistra). Quando si fa clic e selezionare un nuovo gruppo Soffocare o collegamento dalla lista (al centro), questo nuovo gruppo viene applicato a tutti i suoni selezionati.

Questo vale anche quando si regola il parametro dal controller.

Per assegnare il pad selezionato (s) / Slot audio (s) per un gruppo di collegamento e impostare il loro modo / link sul controller:

1. Tenere il PAD MODE pulsante per entrare in modalità Pad (o premere PAD MODE + Pulsante 1 al pin esso).

- 2. Se necessario, premere il pulsante Pagina sinistra per passare alla prima pagina dei parametri della modalità Pad.
- 3. Girate la manopola 3 (GRUPPO LINK) Per selezionare il gruppo di collegamento desiderato 1 8 per quel pad o scegliere NESSUNA (Impostazione di default) per rimuovere il tampone dal relativo gruppo di collegamento corrente.
- 4. Girare la manopola 4 (LINK MODE) Per selezionare la modalità di collegamento da MAESTRO (Impostazione di default) oppure SCHIAVO per quel pad.
- 5. Rilasciare PAD MODE (O premere di nuovo se si appuntato la modalità).

5.2 Regolazione della chiave, Choke, e Link parametri per suoni più

Nel software, se si selezionano più suoni con diversi Chiave , Soffocare e / o collegamento valori, i parametri corrispondenti Pad vista ora visualizzazione MULTI . Sul controller in modalità Pad, i parametri corrispondenti vengono ora visualizzati (MULTI).

Inoltre, è possibile regolare questi parametri per i suoni selezionati come descritto di seguito.

Per informazioni di carattere generale sulla vista Pad del software, la modalità Pad sul controller, e la Chiave, Soffocare, e collegamento parametri, si rimanda al paragrafo 5.1 "Regolazione vostro pad" nel MASCHINE 2.0 manuale.

Regolazione del parametro chiave per suoni multipli con diversi valori chiave

Fare clic e trascinare il MULTI etichetta accanto Chiave di trasporre la chiave di base di tutti i suoni selezionati. Durante il trascinamento, il campo viene visualizzato un + / -X valore che indica la trasposizione che si applica a tutti i suoni, come si rilascia il pulsante del mouse.



slot audio da 1 a 4 sono selezionati. Se hanno diversi valori chiave, un'appare MULTI etichetta (a sinistra). Quando si trascina (al centro), un valore di trasposizione appare (a destra) che verranno applicati a tutti i suoni selezionati quando si rilascerà il pulsante del mouse.

Questo vale anche quando si regola il parametro dal controller.

Regolare lo starter o di collegamento dei parametri per suoni multipli con diversi valori Soffocare o linkare

Clicca il MULTI etichetta accanto Soffocare o collegamento e selezionare il valore desiderato dall'elenco di impostare tutti i Sound selezionati a quello stesso gruppo starter o link, rispettivamente. Questo vale anche per l'impostazione Master / Slave accanto ad essa.



slot audio da 1 a 4 sono selezionati. Se hanno diversi valori di Choke, appare un'etichetta MULTI (a sinistra). Quando si fa clic e selezionare un nuovo gruppo Soffocare o collegamento dalla lista (al centro), questo nuovo gruppo viene applicato a tutti i suoni selezionati.

Questo vale anche quando si regola il parametro dal controller.

5.3 Regolazione della chiave Base

In modalità gruppo, il chiave di base definisce la chiave (o pitch) in cui il suono selezionato verrà riprodotto quando si preme il suo rilievo. In modalità tastiera, definisce la chiave svolto dal pad 1 sul controller; pastiglie 2 - 16 sarà poi giocare le chiavi da [tasto di base + 1 semitono] fino a [tasto di base + 15 semitoni].



La chiave di base riguarda anche l'intonazione di eventi creati tramite lo step sequencer. Vedere la sezione † 10.3.1, Step modalità Basics Per ulteriori informazioni su questo. (!)

Regolare la chiave di base riguarda solo le note suonate dai cuscinetti della controller. Essa non pregiudica le note registrate nei tuoi modelli! Per regolare la chiave di note in modelli, fare riferimento alla sezione † 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi .

È possibile selezionare più pad e rapidamente modificare la chiave di base per tutti loro in una volta! Vedere la sezione t 10.4, Editing Eventi per sapere come fare questo.

Regolare la chiave di base nel Software

Per default il tasto base di ogni scanalatura suono è C3 (cioè C centrale nella convenzione MASCHINE). Per modificare la chiave di base del pad selezionato (s) / Slot audio (s) nel software:

- 1. Fare clic sul pulsante Visualizza Pad sopra dei suoni nel Editor di motivi per mostrare la vista Pad per il concentrato Gruppo.
- Fare clic sul Chiave il valore e trascinare il mouse in verticale, oppure fare doppio clic su di esso, immettere un nuovo valore sulla tastiera del computer, e premere [Invio] per confermare.

Regolare la chiave di base sul controller

Per modificare la chiave di base del pad selezionato (s) / Slot audio (s) sul controller:

1. Tenere il PAD MODE pulsante per accedere alla modalità Pad.

Sul display di destra, il tasto indicato per il rilievo 1 (In basso a sinistra) è la chiave corrente di base.

- 2. Premere il tasto 5 (da ottobre) / 6 (ottobre +) Per regolare la chiave di base per ottave, o il pulsante 7 (SEMI-) / 8 (SEMI +) Per regolare la chiave di base per semitoni. I nuovi valori sono indicati per tutti i pad sul display di destra.
- 3. Rilasciare PAD MODE (O premere di nuovo se si appuntato la modalità).

5.4 Strumenti da gioco

In cima alle varie impostazioni pad descritte nella sezione precedente (vedere † 5.1, Regolazione dei Pads), MASCHINE offre anche una serie di strumenti di gioco intuitivi particolarmente utile quando si gioca dal vivo:

- Choke Tutte le note consentono di tagliare tutto l'audio di gioco:
 † 5.4.2, Choke Tutte le note .
- Scanalatura si permette di dare un tocco rimescolamento ai singoli Suoni / gruppi o per l'intero progetto: † 5.4.3, Saldatura .
- Scorciatoie hardware dare un rapido accesso ai più importanti parametri di ogni canale (Sound, gruppo, e Master):
 [†] 5.4.4, Livello, Tempo, Tune, e Groove collegamenti sul controller.

5.4.1 Mute e Solo

Il muting viene utilizzato per mettere a tacere un suono o di un gruppo, mentre Solo è praticamente l'opposto: Mettendo in solo un'audio o un silenzia gruppo tutti gli altri suoni a che, rispettivamente, di gruppo o di tutti gli altri gruppi, in modo che si può ascoltare il suono o di gruppo selezionato solo. La combinazione di entrambi è un utile mezzo per suonare dal vivo e per testare diverse sequenze insieme.

Quando viene utilizzato sui suoni, il Solo è valida solo per il gruppo corrente: I suoni di altri gruppi non saranno interessati.

Descriviamo qui come gruppi / solisti mute e si sente nella vista Disporre del software, ma si può anche fare questo dal punto di vista attraverso il Mix muto bottone posto in ogni striscia canale del Mixer! Vedere la sezione † 12.2.5, Regolazione delle impostazioni in Channel Strip per maggiori informazioni.

Audio Mute vs. Mute Event

...

A livello di Gruppo, la funzione Mute è un audio muto: L'uscita audio tutto il Gruppo sordina verrà bypassato. A livello sonoro, la funzione Mute è di default un innesco mute: il contenuto del modello (gli eventi) per l'audio silenziato, non verrà attivato - ma qualsiasi audio rimanente da eventi passati per questo suono sarà ancora udibile fino a che non svanisce. È possibile modificare questo comportamento abilitando la Audio Muto pulsante nella Audio Pagina delle proprietà di uscita del suono (vedere il paragrafo † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi), Così come in modalità Solo e Mute sul controller: Attivazione del silenziamento audio per suoni farà in modo che non solo gli eventi vengono disattivati, ma l'audio rimanente, come pure.



Per disattivare momentaneamente tutto l'audio da tutti i suoni e gruppi in una volta, si prega di fare riferimento alla sezione + 5.4.2, Choke Tutte le note .

Mute e Solo nel Software Soloing

un suono

Per isolare un suono, destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) il numero sul lato sinistro dello slot suono nel Editor di motivi.



Assoli il primo suono calcio.

Per unsolo un suono, destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) il numero di nuovo.

Assolo di una gruppo

Per isolare un gruppo, destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) l'indice di gruppo (lettera + numero) sul lato sinistro del Gruppo nel Arranger:



Assolo di una gruppo.

Per unsolo un gruppo, destro del mouse (su MacOS: [Ctrl] -clic) di nuovo l'indice Gruppo.

Disattivazione di un suono

> Per disattivare un suono, fare clic sul numero sul lato sinistro dello slot suono nel Editor di motivi.

Strumenti da gioco



Disattivazione di un suono.

Per riattivare il suono, fare clic di nuovo il numero.

Per impostazione predefinita, il Muto Sounds è un muto evento: eventi per rumori attutiti non si attivano, ma l'audio proveniente da eventi precedenti potrebbe essere ancora udibili (coda di riverbero, ecc). È inoltre possibile attivare mute audio per suoni per disattivare entrambi gli eventi e audio - vedere l'inizio di questa sezione per ulteriori informazioni.

Disattivazione di un gruppo

Per disattivare un gruppo, fare clic l'indice di gruppo (lettera + numero) sul lato sinistro del Gruppo nel Arranger:



Disattivazione di un gruppo.

Per riattivare il gruppo, fare clic ancora una volta l'indice di gruppo.

Mute e Solo sul Controller

Per entrare in modalità solo sul controller:

Strumenti da gioco

| | BAM | NK 1 | ALL ON | NONE | | AUDI |
|------------------------------|-------------------------------|---|---|---|---|--|
| 2 Sound 12 BPM 150.00 13:1:1 | | | | | | |
| B1 | C1 | D1 | | | | |
| Aeki Kit | Alkaloid Kit | Alka Kit Fat&Slow | Accordion | | | Sound 12 |
| F1 | G1 | H1 | Alien Ice | Scratchy | World Loves Us [Loop] | Noise Out Drums |
| Leads | Atmo Loops | Send FX | African Plucks | Bumper | Bouncer | Amped Clavinet |
| | B1 Aeki Kit F1 Leads | BAI Aeki Kit Leads BAI Alkaloid Kit Alkaloid Kit Alkaloid Kit Alkaloid Kit Alkaloid Kit | BANK 1 BPM 150.00 BPM 150.00 13:1:1 B1 Acki Kit Alkaloid Kit F1 Leads | BANK 1 ALL ON BPM 150.00 13:1:1 B1 C1 D1 Aki Kit Alkaloid Kit Alka Kit F1 G1 H1 Leads Atmo Loops Brd FX | BANK 1 ▶ BPM 150.00 BPM 150.00 131:1:1 Aftershave B1 C1 Aki Kit Alkaloid Kit Aki Kit Fat&Slow F1 G1 Leads Atmo Loops Bend FX African Plucks | BANK 1 ALLON NONE BPM 150.00 13:1:1 Aftershave Aftershave B1 C1 D1 Alka Kit Aftershave Image: Constraint of the state of the st |

Il funzionamento singolo sul controller.

- 1. Tenere premuto ASSOLO per entrare in modalità Solo. È anche possibile premere ASSOLO + Pulsante 1 al pin questa modalità e renderlo permanente.
- 2. Solo Suoni premendo i loro rilievi, e gruppi da solista del gruppo bancario corrente premendo i pulsanti del Gruppo. Premere il tasto 3 e 4 per passare al / indietro avanti Banca del Gruppo, rispettivamente.

Per attivare la modalità mute sul controller:

| MUTE | | ■ BAN | IK 1 🕨 | ALLON | NONE | | AUDIO |
|--------------------|----------|--------------|----------------------|----------------|----------|--------------------------|-----------------------|
| 12 Sound 12 | | BPM | 150.00 13:1:1 | Aftershave | | | |
| A1 | B1 | C1 | D1 | | | | |
| Basses & Layers | Aeki Kit | Alkaloid Kit | Alka Kit Fat&Slow | | | | Sound 12 |
| E1 | F1 | G1 | H1 | Alien Ice | Scratchy | World Loves Us [Loop] | Noise Out Of Drums |
| Group E1 | Leads | Atmo Loops | Send FX | African Plucks | Bumper | Bouncer | Amped Clavinet |

La modalità Muto sul controller.

- 1. Tenere premuto MUTE per entrare in modalità Mute. È anche possibile premere MUTE + Pulsante 1 al pin questa modalità e renderlo permanente.
- 2. Mute Suoni premendo i loro rilievi, e gruppi mute della banca del Gruppo corrente premendo i pulsanti del Gruppo. Premere il tasto 3 e 4 per passare al / indietro avanti Banca del Gruppo, rispettivamente.

In entrambe le modalità Solo e Mute si nota quanto segue:
- Sul controller, le pastiglie in mute ei pulsanti del Gruppo sono completamente accesi, mentre quelli tenui sono soffuse accesi (e quelli vuoti sono spenti).
- Sui display, i suoni e gruppi non silenziate sono evidenziati mentre quelli attenuati non sono (e quelli vuoti sono ... vuoto).

In entrambe le modalità display forniscono alcune funzioni più:

- ALL ON (Tasto 5) si accende tutti i suoni del gruppo selezionato.
- NESSUNA (Tasto 6) trasforma tutti i suoni fuori del gruppo selezionato.
- Quando si tiene pulsante 8 (AUDIO) Si possono vedere sui pad che suoni hanno silenziamento audio attivato (vedi sopra): Suoni con audio muto attivato avere pastiglie completamente illuminati, mentre i suoni con unico evento muti hanno dim pastiglie acceso.
 Questo è anche indicato sul display di destra (con suoni audio muto sono evidenziate). Mentre il pulsante di stazionamento 8 (AUDIO), Premere un pad per cambiare l'audio muto per questo suono on o off.

...

Attivazione / disattivazione audio muto per un suono non attivazione / disattivazione volume esso! Essa stabilisce solo che questa sonora per ottenere entrambi i suoi eventi e l'audio disattivato quando si disattivare tramite il solito modo (premendo MUTE + II suo pad).

Dal momento che l'assolo di un suono silenzia tutti i suoni tranne uno, il MUTE pulsante può quindi essere utilizzato per Suoni "rilascio" che sono stati disattivati. È possibile utilizzare questa tecnica per creare una rottura: Solo un dato suono, come una grancassa, quindi costruire la pista di nuovo portando i rumori attutiti di nuovo in uno alla volta mentre si tiene la MUTE pulsante.

5.4.2 Choke Tutte le note

La funzione di Choke All Notes permette di uccidere qualsiasi nota o evento attualmente in riproduzione nel progetto. Questo riguarda l'audio proveniente da tutti i plug-in (interni, Native Instruments, ed esterna).

Soffocare All Notes è disponibile solo sul controller:

stampa CAMBIO + MUTE a soffocare tutte le note di gioco. Choke Tutte

le note possono essere utili in varie situazioni:

come strumento creativo in una performance dal vivo, ad esempio per creare becchi balbuzie,

- come un aiuto di flusso di lavoro, per fermare lunghi campioni one-shot che ancora continuare a giocare dopo aver fermato il sequencer,
- come primo pulsante di panico, se non siete sicuri di dove nel progetto un suono particolare è venuta da, e si vuole sbarazzarsi di esso.

Contrariamente alla funzione Mute, Soffocare All Notes non gira alcun gruppo / audio in un altro stato. Invece, tutte le voci attualmente in riproduzione audio vengono istantaneamente ucciso. Le voci uccisi non possono essere riattivate e sono liberate per le note successive secondo l'impostazione di polifonia. Voci scatenate da note successive giocheranno normalmente.

5.4.3 Scanalatura

...

La scanalatura controlla la relazione ritmica tra gli eventi del canale selezionato (Sound, gruppo o Master). Spostando alcuni degli eventi, è possibile ad esempio, danno un rimescolamento, tocco ternario ai vostri modelli.

La scanalatura può essere regolata individualmente per ciascun canale tramite il suo Proprietà scanalatura.

Una scanalatura configurata per un canale influisce su tutti i suoi canali contenuti:

- A livello sonoro, le impostazioni delle proprietà Groove di un suono influenzano quel singolo suono.
- A livello di Gruppo, le impostazioni delle proprietà di un gruppo di Groove influenzano tutti i suoni del Gruppo. oscillazione del Gruppo è aggiunto all'insieme scanalatura per ogni singolo audio tramite le sue proprietà Saldatura.
- A livello di master, le proprietà Groove influiscono su tutti i suoni di tutti i gruppi. altalena Il Master viene aggiunto al set solco per ogni singolo gruppo e audio tramite le loro proprietà Groove.

Le proprietà Groove hanno una sola pagina di parametro: Swing.



Si prega di fare riferimento alla sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo per sapere come visualizzare e set Navigate proprietà del Canale.



Le proprietà Groove per un suono nel software.



Le proprietà Saldatura per un sano sul regolatore.

| controlli | Descrizione |
|---------------|---|
| Sezione SWING | |
| Quantità | Regola la quantità di oscillazione, vale a dire l'importo di cui alcuni eventi vengono spostati. A 0% gli eventi non vengono spostati. Aumentare il Quantità valore per aumentare la resistenza del battente. |
| Ciclo | Determina il quale risoluzione musicale viene applicata la scanalatura. Questo influenza direttamente gli eventi saranno spostate. Valori sono misurati in frazioni di una nota intera. |
| Invertire | Consente di invertire la scanalatura in modo che invece di essere in ritardo negli eventi modello sarà attivato prima del tempo. |

Come Groove agisce sul ritmo: un esempio

Prendete un semplice, regolare il ritmo di un bar con un colpo su ogni croma. Abbiamo impostato la Ciclo parametro 1/2, che è una mezza nota, vale a dire due battute.

La seguente immagine mostra come questo ritmo sarebbe suono con le seguenti impostazioni:

- · Superiore: Quantità a 0,0% (Senza scanalatura).
- Medio: Quantità a 100,0% e Invertire off.
- · Parte inferiore: Quantità a 100,0% e Invertire abilitato.



Questo è come lo stesso ritmo regolare sarebbe stata ascoltata con varie impostazioni Groove.

...

L'immagine qui sopra illustra solo come la funzione della scanalatura colpisce il suono - regolare le proprietà Groove non si muove in modo efficace gli eventi nei modelli visualizzati nella Editor di motivi!

5.4.4 Livello, Tempo, Tune, e Groove collegamenti sul controller

Il controller fornisce i collegamenti aggiuntivi per i vari parametri importanti. La maggior parte di questi parametri sono già disponibili nelle proprietà di canale dei suoni, Gruppi, e Maestro. Le scorciatoie descritte qui si danno un rapido accesso aggiuntivo a loro - particolarmente utile durante le performance dal vivo.

È possibile modificare rapidamente il livello di uscita, il tempo, e lo swing (solco) del Maestro, così come il livello di uscita, la melodia, e lo swing di qualsiasi gruppo o Suono attraverso il MAESTRO sezione sul controller.

In modalità Step è anche possibile utilizzare le scelte rapide per regolare la velocità, posizione o Tune di un passo selezionato.

Strumenti da gioco

Volume e la velocità Scorciatoie

| | VOLUME [Velocity] | NOTE REPEAT Arp |
|----------|----------------------|-------------------------|
| • (()) • | SWING [Position] | |
| | TEMPO [Tune] | LOCK Ext Look |
| • | | |

Il pulsante del volume.

In modalità Pad, modalità tastiera o la modalità Chords:

- 1. Premere il VOLUME [Velocity] pulsante.
- Per modificare il livello di uscita del master (cioè il livello di uscita complessiva di MASCHINE), basta ruotare l'encoder 4-D.
- 3. Per modificare il livello di uscita di un gruppo, tenere la pulsante Group (primo navigare alla sua banca Gruppo se necessario) e ruotare il selettore 4-D.
- 4. Per modificare il livello di uscita di un singolo suono, tenere il suo rilievo e ruotare l'encoder 4-D. In modalità Step:
- Per modificare la velocità di un passo selezionato in modalità Step, tenere la pad e ruotare il selettore 4-D.
- → Il valore regolato viene temporaneamente visualizzato sul display di sinistra.



Per regolare il valore più fine incrementi, premere e ruotare il selettore 4-D (o hold CAMBIO mentre si accende).



Queste scorciatoie controllano il LIVELLO parametro nel AUDIO Pagina del Master, Gruppo di, e le proprietà di output di audio, rispettivamente. Vedere la sezione † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi e † 11.1.4, Configurazione delle uscite master e Cue di MASCHINE Per una descrizione dettagliata di queste proprietà.

Nel software è anche possibile regolare il livello di uscita del Maestro tramite lo slider Master Volume nell'intestazione:



Lo slider Master Volume nell'intestazione del software.



Swing e posizione Scorciatoie

| • | | |
|--------------|----------------------|--------------------|
| | VOLUME [Velocity] | NOTE REPEAT Arp |
| | | |
| · ((((_)))) | SWING [Position] | |
| | TEMPO [Tune] | LOCK Ext Lock |
| • | | |

Il pulsante SWING.

In modalità Pad, modalità tastiera o la modalità Chords:

- 1. Premere SWING [Posizione] pulsante.
- 2. Per modificare la scanalatura del Master, è sufficiente ruotare il codificatore 4-D.
- 3. Per modificare la scanalatura di un gruppo, tenere la pulsante Group (primo navigare alla sua banca Gruppo se necessario) e ruotare il selettore 4-D.
- 4. Per cambiare la scanalatura di un suono individuale, tenere il suo rilievo (o hold SELEZIONARE + Relativo rilievo se pastiglie sono in modalità tastiera) e ruotare l'encoder 4-D. In modalità tastiera è anche possibile premere SELEZIONARE + Pad del suono desiderato, quindi tenere un pad (cioè qualsiasi passo di tale Sound) e ruotare l'encoder 4-D. In modalità Step:

- Per cambiare la posizione di un passo selezionato in modalità Step, tenere la pad e ruotare il selettore 4-D.
- → Il valore regolato viene temporaneamente visualizzato sul display di sinistra.



Per regolare il valore più fine incrementi, premere e ruotare il selettore 4-D (o hold CAMBIO mentre si accende).



Nel software è anche possibile regolare la quantità di rotazione del progetto tramite il SWING controllare nell'intestazione:



Il controllo SWING nell'intestazione del software.

Tempo e Tune Scorciatoie

| • | | |
|------------|----------------------------|-------------------------|
| | VOLUME [Velocity] | NOTE REPEAT Arp |
| • ((C))) · | SWING (Position) | |
| | TEMPO (Tune) | LOCK Ext Lock |
| • | | |

II tasto TEMPO.

In modalità Pad, modalità tastiera o la modalità Chords:

1. Premere TEMPO [Tune] pulsante.

- 2. Per cambiare il tempo del Master (cioè il tempo del progetto), è sufficiente ruotare l'encoder 4D.
- 3. Per modificare la somma di tutti i suoni in un gruppo, tenere premuto il pulsante gruppo desiderato (primo navigare alla sua banca Gruppo se necessario) e ruotare l'encoder 4-D.
- 4. Per modificare la somma di un suono individuale, tenere il suo rilievo e ruotare l'encoder 4-D. In modalità Step:
- Per cambiare la melodia di un passo selezionato in modalità Step, tenere la pad e ruotare il selettore 4-D.
- → Il valore regolato viene temporaneamente visualizzato sul display di sinistra.



Per regolare il valore più fine incrementi, premere e ruotare il selettore 4-D (o hold CAMBIO mentre si accende).

A livello di master, il collegamento controlla il parametro Tempo nell'intestazione:

Il parametro Tempo nell'intestazione del software.

A livello di Gruppo e suoni, il collegamento funziona solo con i suoni che contengono un campionatore o un DrumSynth Plug-in. Le scorciatoie controllano il SINTONIZZARE parametro del PITCH / GATE nella sezione PITCH / BUSTA Pagina del campionatore, e la SINTONIZZARE parametro del PRINCIPALE nella sezione PRINCIPALE Pagina di qualsiasi DrumSynth. Se si tiene premuto un pulsante Gruppo, il collegamento avrà effetto su tutti i suoni del Gruppo che contengono un campionatore o DrumSynth Plug-in. Per maggiori dettagli sulla SINTONIZZARE parametro, si prega di fare riferimento alla sezione † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes per la Campionatore e sezione † 6.2.1, pagina 1: Voce Impostazioni / Motore per i Drumsynths.

5.4.5 Tap Tempo

È possibile definire rapidamente il ritmo del tuo progetto tramite il RUBINETTO pulsante nella sezione Trasporti del controller:

Ripetutamente toccare il RUBINETTO per impostare il tempo desiderato. È inoltre

possibile utilizzare il TEMPO per regolare il tempo corrente:

premi il TEMPO tasto e ruotare l'encoder 4-D per regolare rapidamente il tempo del progetto.



Queste scorciatoie controllano il parametro Tempo di MASCHINE. Nel software di questo parametro è disponibile nella intestazione:



Il parametro Tempo nell'intestazione del software.

5.5 Caratteristiche prestazionali

Le caratteristiche di prestazione di MASCHINE si ispirano caratteristiche simili disponibili in KOMPLETE KONTROL e sulle KOMPLETE KONTROL tastiere S-Series. Questa stretta integrazione offre un flusso di lavoro familiare e senza soluzione di continuità.

5.5.1 Panoramica delle caratteristiche Perform

Le caratteristiche includono Eseguire i seguenti motori:

- Il Scala e il motore Chords permette di assegnare i pad per note all'interno scale specifiche, e a suonare gli accordi secondo la scala selezionata colpendo singoli pad.
- Il motore di Arp permette di creare arpeggi basati sulle pastiglie si preme o l'accordo attualmente attivato.

Progettato per arricchire il contenuto melodico dei vostri progetti, questi motori sono disponibili quando i cuscinetti sono in **modalità della tastiera.** Inoltre, essi sono progettati per essere utilizzati dal vivo e, come tali, sono disponibili solo dal vostro controller hardware (come Note Repeat).

Quando le pastiglie sono in modalità di gruppo, è possibile utilizzare il motore Note Repeat, gruppi di soffocare, e gruppi di collegamento come nelle versioni precedenti Maschine.

Il segnale di controllo di flusso-Pad in modalità tastiera

Il diagramma seguente illustra il flusso del segnale MASCHINE s tra le visite per le pastiglie in modalità tastiera e suoni derivanti:



Il flusso del segnale tra cui le nuove funzionalità Eseguire (scala, Chord, e ARP) quando i tamponi sono in modalità tastiera.

In questo quadro, le cellule blu rappresentano i moduli che inviano segnali di "controllo", vale a dire l'attivazione dei messaggi (ad esempio, i messaggi di nota inviati da pad come li si preme), mentre le cellule rosse rappresentano moduli invio di segnali audio (ad esempio, i suoni prodotti dallo strumento caricata nella feritoia suono quando riceve messaggi di nota citati). In questo diagramma si noterà quanto segue:

- I moduli Scale e Chord possono alimentare il modulo Arp, il modulo scala possono anche influenzare il modulo corda, come vedremo in seguito.
- Le note suonate sul vostro pad vengono prima inviati ai Eseguire caratteristiche (motori Scale, Chord, e ARP), che inviano le note risultanti al Pattern Editor. In altri termini, è possibile registrare i generati scale, accordi o note arpeggiate nei vostri modelli. Tuttavia, le caratteristiche Eseguire non elaborano il contenuto dei vostri modelli.

Il controllo segnale di flusso-Pad in modalità di gruppo

Il diagramma seguente illustra il flusso del segnale tra le visite per le pastiglie in modalità di gruppo ed i suoni risultanti:



Il flusso del segnale tra cui le caratteristiche Eseguire (Note Repeat, Gruppo Soffocare, e del Gruppo di collegamento) quando i tamponi sono in modalità di gruppo.

In questa immagine si nota quanto segue:

- Nota Ripetere prende il posto dei moduli Scale, Chord e ARP tra l'ingresso in tensione sui pad e il Pattern Editor. In altri termini, Note Repeat non elaborerà i tuoi modelli, ma è possibile registrare la sua uscita in un modello.
- I moduli del Gruppo Soffocare e gruppo di collegamenti riguardano sia le vostre visite per le pastiglie e il contenuto dei vostri modelli, ma il loro risultato non può essere registrato in schemi.

5.5.2 Selezione di una scala e creazione di accordi

MASCHINE è dotato di una grande quantità di scale e accordi che è possibile selezionare e utilizzare per riprodurre i suoni. Questo apre nuove possibilità di suonare uno strumento, come un pianoforte in base alla, per esempio, la scala pentatonica minore senza colpire un pad "false" (nota) sul controller, o per suonare gli accordi che si adattano sempre colpendo singoli pad.

Il motore Scala e Chord è disponibile solo quando le pastiglie sono in modalità tastiera.

Questa sezione fornisce un hands-on introduzione all'uso di scale e accordi dal controller. I parametri corrispondenti saranno descritti in dettaglio nella sezione † 5.5.3, Scala e Chord Parametri .

5.5.3 Scale e Chord Parametri

Questa sezione descrive la Scala e il motore Chord e dei suoi parametri, e fornisce un elenco di tutte le scale e accordi disponibili sul controller.

Note generali sulla scale e accordi

- I parametri di scala e Chord sono gli stessi per tutti gli slot del suono in un gruppo particolare, è possibile avere i
 parametri di accordo per ogni gruppo di scala diversa e. I parametri di scala e di accordo di ogni gruppo vengono
 salvati con il progetto. Tuttavia, quando si salva un gruppo i parametri di scala e Chord sono non salvato con il Gruppo.
- Il motore Scale e Chord elabora ingresso in diretta dai pad di solo il controller. Ingresso da controllori e dati registrati nel modello Editor MIDI di terze parti non vengono elaborati dal motore di Scala e Chord.

KOMPLETE KONTROL proprietari S-SERIES: ingresso dal vostro KOMPLETE KONTROL tastiera S-Series può anche essere elaborati dal motore Scale e Chord. Questo è descritto nella sezione Uso delle funzioni Perform.

- L'uscita del motore Scale e Chord viene registrata nel Disegno Editor.
- I parametri di scala e degli accordi non possono essere modulate né automatizzate in MASCHINE.

Naturalmente, se uno slot suono contiene uno strumento KOMPLETE fornire indicazioni di comando (ad esempio, interruttori chiave) sulle chiavi particolari, queste note non verranno attivati dal motore Scala e corda.

scale disponibili

Il motore Scale è controllato mediante due parametri:

• Root Note (C3 per default): definisce sia la nota fondamentale della scala e la chiave particolare innescata dal pad 1. Come diretta conseguenza, pad 1 comporta sempre la nota fondamentale della scala selezionata.

Il parametro Root Note sostituisce il parametro Key Base si trova nella modalità tastiera di versioni precedenti e Maschine ancora disponibile in modalità di gruppo. Anche se il Root Note viene modificato nello stesso modo come chiave di base sul controller, tenere a mente che entrambi sono indipendenti l'uno dall'altro. Rispetto alla chiave di base, il Root Note definisce inoltre la nota di partenza della scala selezionata. Inoltre, come tutti i parametri di scala e Chord, il Root Note è comune a tutti gli slot del suono del gruppo, considerando che lo schema di base è impostato per ogni slot suono in modo indipendente.

Tipo scala (Chromatic per impostazione predefinita): selezionare il modello di scala di cui note saranno mappati sui pad del vostro controller: il Root Note è il pad 1, la 2 ° nota del tipo di scala selezionato è il pad 2, ecc Una volta che tutte le note sono mappati, il pad successivo innesca la nota fondamentale nella prossima ottava. Il Root Note e le sue ottave sono indicate da pastiglie completamente illuminati, mentre altri pad non sono disponibili.

tipi di scala Sono disponibili i seguenti:

| Scala | Banca | genere | grado Formula |
|------------|------------|------------|-----------------------------------|
| cromatico | Principale | Chrom | 1 2 2 3 3 4 5 5 6 6 7 7 |
| Maggiore | Principale | Maggiore | 1234567 |
| Minore | Principale | Minore | 12 \> 3 4 5 \> 6 \> 7 |
| Harm Min | Principale | Harm Min | 12 \> 3 4 5 \> 6 7 |
| Maj Pent | Principale | Maj Pent | 12356 |
| min Pent | Principale | min Pent | 1 3 4 5 7 |
| Blues | Principale | Blues | 1 6 3 4 # 4 5 6 7 |
| giapponese | Principale | giapponese | 12 \\$ 3 5 \\$ 6 |
| Freygish | Principale | Freygish | 1 6 2 3 4 5 6 6 7 |
| zingaro | Principale | zingaro | 12 \> 3 # 4 5 \> 6 7 |
| Arabo | Principale | Arabo | 1 6 2 3 4 5 6 7 |
| Alterato | Principale | Alterato | 1 6 2 # 2 3 # 4 6 6 7 |
| Whole Tone | Principale | WH Tone | 123#4#5 67 |
| HW Dim | Principale | HW Dim | 1 6 2 # 2 3 # 4 5 6 6 7 |
| WH Dim | Principale | WH Dim | 12 \> 34 #4 #567 |
| Ionico | Modalità | Ionico | 1234567 |
| Dorian | Modalità | Dorian | 12 \> 3 4 5 6 \> 7 |
| frigio | Modalità | frigio | 1 6 2 6 3 4 5 6 6 7 |
| Lydian | Modalità | Lydian | 123#4567 |
| Mixolydian | Modalità | Mixolyd | 123456 6 7 |
| eolico | Modalità | eolico | 12 \> 3 4 5 \> 6 \> 7 |
| locrese | Modalità | locrese | 1 6 2 6 3 4 6 5 6 6 7 |
| b2 Ionio | Modalità | lon b2 | 1 6 2 3 4 5 6 7 |

| Scala | Banca | genere | grado Formula |
|------------------|----------|-----------|---------------------------|
| b5 Dorian | Modalità | dor b5 | 1263465667 |
| Harm Phryg | Modalità | Har Phry | 1 6 2 6 3 4 5 6 7 |
| Phryg Maggiore | Modalità | Phry Maj | 1 6 2 6 3 4 5 6 7 |
| b3 Lydian | Modalità | Lyd b3 | 12 \> 3 # 4 5 6 7 |
| Maggiore locrese | Modalità | Maj Loc | 1234 6 6 6 7 |
| Minor locrese | Modalità | min Loc | 1263465667 |
| Super locrese | Modalità | sup Loc | 1 6 2 6 3 6 4 6 5 6 6 6 7 |
| Lydian b 7 | Jazz | Lyd ♭ 7 | 123#456 6 7 |
| Alterato | Jazz | Alterato | 1 6 2 # 2 3 # 4 6 6 7 |
| diminuita | Jazz | Diminshd | 1 6 2 # 2 3 # 4 5 6 6 7 |
| MIXO b13 | Jazz | mix b13 | 12345 6 6 7 |
| MIXO b9 b13 | Jazz | Mixb9b13 | 1 6 2 3 4 5 6 6 7 |
| Lydian b 7 b2 | Jazz | Lyd ♭ 7B2 | 1 6 2 3 # 4 5 6 6 7 |
| Bebop | Jazz | Bebop | 123456 077 |
| Whole Tone | Jazz | tutta Tn | 123#4#5 67 |
| Blues Maj | Jazz | Blues Ma | 12 \> 3 3 5 6 |
| Blues Min | Jazz | Blues Mi | 1 3 4 # 4 5 7 |
| Blues combinato | Jazz | BluesCmb | 12 \> 3 3 4 # 4 5 6 \> 7 |
| Lydian # 5 | Jazz | Lyd # 5 | 123#4#567 |
| Jazz Minore | Jazz | Jazz Mi | 12 \> 3 4 5 6 7 |
| metà Dim | Jazz | metà Dim | 12 34 5 6 7 |
| Augmented | Jazz | Augmentd | 1 6 3 3 5 # 5 7 |
| ungherese Min | Mondo | Hung Min | 12 \> 3 # 4 5 \> 6 7 |

| Scala | Banca | genere | grado Formula |
|---------------|--------|-----------|-----------------------|
| ungherese Maj | Mondo | Hung Maj | 1 # 2 3 # 4 5 6 b 7 |
| napoletano | Mondo | Neapoltn | 1 6 2 6 3 4 5 6 7 |
| spagnolo | Mondo | spagnolo | 1 6 2 6 3 3 4 5 6 6 7 |
| greco | Mondo | greco | 1263645667 |
| Jewish 1 | Mondo | Jewish 1 | 1 6 2 3 4 5 6 6 7 |
| ebraica 2 | Mondo | ebraica 2 | 12 \> 3 # 4 5 6 \> 7 |
| indiana 1 | Mondo | indiana 1 | 1 6 2 6 3 # 4 5 6 7 |
| indiana 2 | Mondo | indiana 2 | 12 \> 3 # 4 5 6 7 |
| indiana 3 | Mondo | indiana 3 | 1 2 2 4 5 6 6 |
| indiana 4 | Mondo | indiana 4 | 1 # 2 3 4 5 # 6 7 |
| Mid Est 1 | Mondo | M East 1 | 1 6 2 3 4 5 6 7 |
| Mid East 2 | Mondo | M East 2 | 1 6 2 3 4 6 5 6 7 |
| Mid East 3 | Mondo | M East 3 | 1 6 2 6 3 4 6 5 6 6 7 |
| Mid East 4 | Mondo | M East 4 | 1 6 2 3 4 6 5 6 6 7 |
| Penta I | 5-Tone | Pent I | 12356 |
| Penta II | 5-Tone | Pent II | 1245 67 |
| Penta III | 5-Tone | Pent III | 1 3 4 6 7 |
| Penta IV | 5-Tone | Pent IV | 12456 |
| penta V | 5-Tone | pent V | 1 3 4 5 7 |
| Hirajoshi | 5-Tone | Hira | 1 2 ♭ 3 5 b6 |
| Insen | 5-Tone | Insen | 1 6 2 4 5 6 7 |
| Kokin Joshi | 5-Tone | Kokin | 1 2 4 5 b6 |
| Akebono | 5-Tone | Akebono | 12 \\$ 3 5 6 |

| Scala | Banca | genere | grado Formula |
|-----------------|----------|-----------|---------------------------|
| Ryukuan | 5-Tone | Ryukuan | 1 3 4 5 7 |
| Abhogi | 5-Tone | Abhogi | 12 \\$ 3 4 6 |
| Bhupkali | 5-Tone | Bhupkali | 1 2 3 5 b6 |
| Hindolam | 5-Tone | Hindolam | 1 6 3 4 6 6 7 |
| Bhupalam | 5-Tone | Bhupalam | 1 b 2 b 3 5 b6 |
| Amritavarshini | 5-Tone | Amrita | 13#457 |
| Octatonic | Moderno | Octatonc | 12 > 34 # 4 # 56 7 |
| Acustico | Moderno | Acustico | 123#456 6 7 |
| Augmented | Moderno | Augmentd | 1 3 3 5 # 5 7 |
| Tritone | Moderno | Tritone | 1 6 2 3 6 5 5 6 7 |
| Leading Tone Wh | Moderno | piombo Wh | 123#4#5#67 |
| Enigmatico | Moderno | Enigmatc | 1 6 2 3 # 4 # 5 # 6 7 |
| Scriabin | Moderno | Scriabin | 123#46 6 7 |
| Tcherepnin | Moderno | Tcherepn | 1 # 1 # 2 3 4 5 # 5 6 7 |
| Messiaen I | Moderno | Mes I | 123#4#5#6 |
| Messiaen II | Moderno | Mes II | 1 6 2 # 2 3 # 4 5 6 6 7 |
| Messiaen III | Moderno | Mes III | 12 3 3 # 4 5 6 7 7 |
| Messiaen IV | Moderno | Mes IV | 1 6 2 2 4 # 4 5 6 7 |
| Messiaen V | Moderno | mes V | 1 6 2 4 # 4 5 7 |
| Messiaen VI | Moderno | Mes VI | 1234#4#5#67 |
| Messiaen VII | Moderno | Mes VII | 1 6 2 2 6 3 4 # 4 5 6 6 7 |
| Naturale | Maggiore | Naturale | 1234567 |
| Lydian | Maggiore | Lydian | 123#4567 |

| Scala | Banca | genere | grado Formula |
|-------------------|----------|----------|----------------------|
| Mixolydian | Maggiore | Mixolyd | 123456 07 |
| Major Minor | Maggiore | Maj Min | 12345 6 6 7 |
| Harmonic Maggiore | Maggiore | Har Maj | 12345 6 7 |
| Dbl Har Maggiore | Maggiore | Dbl Maj | 1 6 2 3 4 5 6 7 |
| napoletana Maj | Maggiore | Nea Maj | 1 2 3 4 5 6 7 |
| Maggiore locrese | Maggiore | Maj Loc | 1234 6 6 6 7 |
| Blues Maggiore | Maggiore | Blues Ma | 12 \> 3 3 5 6 |
| Bebop Maggiore | Maggiore | Bebop Ma | 12345#567 |
| hexa 1 | Maggiore | hexa 1 | 123567 |
| hexa 2 | Maggiore | hexa 2 | 123456 |
| Penta 1 | Maggiore | Penta 1 | 12356 |
| Penta 2 | Maggiore | Penta 2 | 1 3 4 5 7 |
| Penta 3 | Maggiore | Penta 3 | 1 3 5 6 7 |
| Naturale | Minore | Naturale | 126345667 |
| Dorian | Minore | Dorian | 12 \\$ 3 4 5 6 \\$ 7 |
| frigio | Minore | frigio | 1 6 2 6 3 4 5 6 6 7 |
| Minore Maggiore | Minore | min Maj | 12 \> 3 4 5 6 7 |
| Harmonic Minor | Minore | Har Min | 12 \> 3 4 5 \> 6 7 |
| Dbl Har Minore | Minore | Dbl Min | 12 \> 3 # 4 5 \> 6 7 |
| napoletana Min | Minore | Nea Min | 1 6 2 6 3 4 5 6 7 |
| Minor locrese | Minore | min Loc | 12 34 5 6 7 |
| Blues Min | Minore | Blues Mi | 1 3 4 # 4 5 7 |
| Bebop Minore | Minore | Bebop Mi | 12 3 4 5 6 7 7 |

| Scala | Banca | genere | grado Formula |
|---------|--------|---------|-------------------|
| hexa 1 | Minore | hexa 1 | 12 35 6 7 |
| hexa 2 | Minore | hexa 2 | 1 2 b 3 4 5 b6 |
| Penta 1 | Minore | Penta 1 | 1 2 b 3 5 b6 |
| Penta 2 | Minore | Penta 2 | 1 \\$ 3 4 5 \\$ 7 |
| Penta 3 | Minore | Penta 3 | 1 3 5 6 7 |

Per impostazione predefinita, viene selezionata la scala cromatica - in altri termini, di default il vostro pad giocare ogni semitono, tuttavia, l'ultimo selezionato Scala viene assegnato automaticamente al momento della creazione di un nuovo Gruppo.

Il parametro Tipo scala non è disponibile se il parametro Mode Chord è impostato su Chord Set.

Accordi disponibili

Il motore Chord in grado di generare automaticamente gli accordi a seconda del pad si colpisce e, eventualmente, la scala selezionata. Il motore Chord viene controllato tramite due parametri:

- · Modalità Chord (Off per impostazione predefinita): seleziona da tre diverse modalità per la generazione di accordi:
 - off: Non ci sono accordi saranno generati. Solo le note corrispondenti ai pad che ti ha colpito verrà riprodotto.
 - Harmonizer: Genera accordi basati sulle pastiglie si colpisce e utilizzando le note dalla scala selezionata, come specificato dai parametri Scala Tipo (vedi sopra) Root Note e. Utilizzare il parametro Chord Type per scegliere le note particolari da utilizzare nella corda (vedi sotto). Come la corda viene attivato, i rilievi di tutte le note inclusi lampeggiano.
 - Chord Set: Questa modalità speciale mappa una serie di accordi sui primi 12 pastiglie del vostro controller. Questi
 accordi non sono legati a qualsiasi tipo di scala, sono colpiti solo dalla radice selezionato nota. Utilizzare il parametro
 Chord Type per scegliere un particolare insieme di accordi da mappare sulle pastiglie (vedi sotto). In questa modalità,
 solo il pad di azionare lampeggia.
- Chord Tipo: Seleziona quale accordi saranno mappati a vostro pad. I tipi di accordo disponibili dipendono dalla modalità Chord e Scala selezionato Tipo:

Se la modalità Chord è impostato su Harmonizer, le Chord tipo di parametro offre vari accordi a seconda che scala
 Type è impostato su cromatico o di qualsiasi altra scala. Tutti gli accordi disponibili sono elencati nelle tabelle seguenti.

Se la modalità Chord è impostato su Chord Set, il parametro Chord Type offre 16 diversi insiemi di 12 accordi ciascuna (8 grandi set e 8 serie minori): Grandi 1, Grandi 2, ..., Grandi 8, e Minori 1, minori 2, ..., minori 8. i 12 accordi vengono mappati sui primi 12 pastiglie. Pad 13-16 sono disabilitati. Quando la modalità Chord è impostato su Harmonizer e Scala Tipo è impostato su cromatico, poiché questa scala comprende tutti semitoni gli accordi possono utilizzare qualsiasi di loro. Chord Type offre i seguenti accordi:

| Chord Type | Semitoni Aggiunto sopra Giocato Nota |
|-------------|--------------------------------------|
| Ottava | 12 |
| perfetto 4 | 5 |
| perfetto 5 | 7 |
| Maggiore | 4 e 7 |
| Minore | 3 e 7 |
| sospeso 4 | 5 e 7 |
| Maggiore 7 | 4, 7, 11 e |
| Minor 7 | 3, 7, 10 e |
| dominante 7 | 4, 7, 10 e |
| dominante 9 | 4, 7, 10 e 14 |
| Minor 7 b 5 | 3, 6, e 10 |
| diminuita 7 | 3, 6, e 9, |
| Augmented | 4 e 8 |
| Quartal | 5, 10 e 15 |
| Trichord | 5 e 11 |

Quando la modalità Chord è impostato su Harmonizer e Scala Tipo è impostato su qualsiasi altra scala cromatica che,

gli accordi sono legati alle note particolari inclusi nella scala specificata. Chord Type offre i seguenti accordi:

| Chord Type | Note Aggiunto ai Giocato Nota |
|------------|-------------------------------|
| Ottava | Ottava |
| 1-3 | 3 ° |
| 1-5 | 5 ° |
| 1-3-5 | 3°e5° |
| 1-4-5 | 4°e5° |
| 1-3-5-7 | 3, 5, e 7 ° |
| 1-4-7 | 4°e7° |

Scale e accordi: feedback visivo sui Pad

Quando le scale e / o accordi sono abilitati, i LED delle pastiglie tenervi informati in qualsiasi momento della configurazione scala e di accordo attuale. L'impostazione predefinita illuminazione comportamento dei vostri gommini viene modificata dal motore Scale e Chord come segue: quando **Modalità**

Chord è impostato per via o harmonizer, i rilievi di note fondamentali sono completamente accesi:

| Tipo di rilievo (per scala selezionata) | LED in stato di default | LED quando Pad Attivato |
|---|----------------------------|-------------------------|
| note fondamentali | completamente illuminato | Veloce |
| altre coperte | Scarsamente illuminata | Veloce |

Si noti che se la modalità Chord è impostato su Harmonizer, pastiglie attivati come parte della corda anche lampeggiare. quando Modalità Chord è impostato

per Chord Set, pad 1 è completamente acceso:

| Tipo di spugnetta | LED in stato di default | LED quando Pad Attivato |
|-------------------|----------------------------|-------------------------|
| pad 1 | completamente illuminato | Veloce |
| Pads 2-12 | Scarsamente illuminata | Veloce |
| Pads 13-16 | Off (pad inattivo) | |

Ortografia enharmonic della Root Note

Sul controller, a seconda del tipo di scala, la modalità Chord, e Chord Type è stata selezionata, l'ortografia enarmonico del Root Note varierà in modo da ottimizzare l'ortografia l'intero set di scala / accordo:

| Condizione | Spellin | Spelling enharmonic | | | | | | | | | | | |
|--|--------------------|---------------------|-------|-----|-----|---|-----|-----|---------|-------|-----|-----|--|
| Scale Type è impostato su Chromatic | tutte le chiavi | с | C # D | | D#E | | F | F#G | | G # A | | UN# | |
| Tipo scala è non impostato su Chromatic | с | C # D | | E♭E | | F | F#G | | UN 🖟 UN | | B♭B | | |
| Chord Mode è impostato su Chord Set e Chord Type è impostato su Maggiore 1-8 | С | D♭D | | E♭E | | F | F#G | | UN 6 UN | | B♭B | | |
| Chord Mode è impostato su Chord Set e Chord Type è impostato su Minor 1-8 | с | C # D | | D#E | | F | F#G | | G # A | | B♭B | | |

Cancellazione Note

quando note di cancellazione dal controller, le note in modo efficace cancellati variare con la modalità Chord attualmente selezionato:

· Se la modalità Chord è impostata su Off, le note con il passo corrispondente al pad pressato vengono cancellati.

- Se la modalità Chord è impostato su Harmonizer, solo le note con l'intonazione del pad pressato vengono cancellati. Le altre
 note della corda innescata sono non cancellato.
- · Se la modalità Chord è impostato su Chord Set, nessuna nota vengono eliminate, in altre parole la cancellazione è disattivato.

5.5.4 Creazione di arpeggi e note ribattute

MASCHINE include un flessibile e versatile motore di Arp, un arpeggiatore che permette efficacemente di riprodurre i suoni in sequenze di note. Gli arpeggi sono creati in base ad entrambe le pastiglie si tiene e gli accordi configurati con la Scala e il motore Chord (vedere paragrafo † 5.5.2, Selezione di una scala e creazione di accordi).

Se si è attivato accordi, si può anche premere più di un pad per includere le note di tutti gli accordi corrispondenti nel vostro arpeggio!

Come il motore Scala e Chord, il motore è Arp dedicato alla modalità tastiera.

Il motore Arp può essere vista come un'estensione melodica del Note Repeat: In realtà, Arp sostituisce e completa Note Repeat in modalità tastiera. Invece di giocare note ripetute ad un passo costante è possibile riprodurre sequenze di note a diverse altezze.

Arp e Note Repeat hanno modi simili sul controller: a seconda che i rilievi sono in modalità di gruppo o la modalità tastiera, premendo NOTA REPEAT sul controller passerà alla Nota modalità di ripetizione o la modalità di Arp, rispettivamente. Modalità Arp aggiunge semplicemente alcuni parametri a quelli che si trovano in modalità di Note Repeat.

Note generali sulla Note Repeat e Arp Engine

- Il Note Repeat / parametri Arp sono gli stessi per tutti gli slot del suono in tutti i gruppi di progetto. Questi parametri vengono salvati con il progetto.
- Il motore Note Repeat / Arp processi di input in diretta dai pad di solo il controller. Ingresso da controllori e dati
 registrati nel modello Editor MIDI di terze parti non vengono elaborati dal motore di Scala e Chord.
- Le Note Repeat / rileva motore Arp e si avvale di eventuali modifiche nella pressione applicata su ogni singolo pad si tiene (Polyphonic Aftertouch). Questo permette di generare arpeggi e note ribattute con velocità diverse!
- · L'uscita del motore / Arp Note Repeat viene registrata nel Disegno Editor.

- Il Note Repeat / parametri Arp non può essere modulato né automatizzata in MASCHINE.
- È possibile utilizzare Note Repeat e Arp, anche se il trasporto non è in esecuzione: In questo caso il motore Note Repeat / Arp utilizzerà il proprio orologio centrale. Questo orologio verrà ripristinato non appena si avvia la riproduzione.

KOMPLETE KONTROL proprietari S-SERIES: L'orologio centrale è condivisa da tutti i dispositivi collegati, in modo che, ad esempio note ripetute innescati dal controller MASCHINE e arpeggi innescati dalla KOMPLETE KONTROL tastiera S-SERIES saranno sincronizzati anche se il trasporto non è in esecuzione.

Pad in modalità di gruppo: Note Repeat

Se i cuscinetti sono in modalità di gruppo, premendo NOTA REPEAT commuterà il controller alla nota modalità di ripetizione.



La modalità di ripetizione nota sul controller.

Anche se Note Repeat è bloccato, non sarà applicato al vostro pad quando il controller è la visualizzazione del FETTA Pagina di modalità Sampling.

Modalità ripetizione Nota passa senza soluzione di continuità alla modalità di Arp, non appena si passa il vostro pad dalla modalità di gruppo per la modalità tastiera (vedi sotto): Tutti i valori di corrente (compreso il SERRATURA state) vengono mantenuti.

Tamponi in modo Keyboard: Arp

...

Se i cuscinetti sono in modalità tastiera, premendo NOTA REPEAT passa il controller in modalità Arp:

| | / | ARP | | | LC | ск | | | FOI | LOV | | G | ATE | RES | ΞT |
|---------------------------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----|-----|----|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|
| 2 Amped White Guitar BPM 120.00 3:1:4 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2 | 2.2 | 2.3 | 2.4 | 3 | 3.2 | 3.3 | 3.4 | 4 | 4.2 | 4.3 | 4.4 |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Μ | ain | | | R | hyth | m | | | | | |
| | | | | TY | PE | | | R/ | ATE | | | U U | NIT | | |
| | | | | U | р | | | 1 | /16 | j | | Ν | lorr | mal | |

La modalità di Arp sul controller.

In modalità Arp è possibile personalizzare il modo in cui le note dell'accordo suonato verranno arpeggiate regolando le impostazioni seguenti:

| Elemento | Descrizione |
|-------------------------|--|
| SERRATURA (Tasto 2) | Mantiene la funzione Arp abilitata anche quando si lascia la modalità Arp. Ad esempio, ciò può essere utile per regolare le impostazioni di accordi, passa a un altro modello, regolare plug-in parametri ecc, mantenendo arpeggi esecuzione. Se Arp è bloccato, quando si passa a un'altra modalità controller NOTA REPEAT soggiorni pulsante scarsamente illuminate per ricordarvi che Arp è acceso. È inoltre possibile utilizzare la scorciatoia CAMBIO + NOTA REPEAT in qualsiasi momento per attivare / disattivare SERRATUI |
| ATTESA (Tasto 3) | Consente le note suonate dal arpeggiatore ad essere bloccati. Questo significa che il pad possono essere rilasciati e note arpeggiate continuerà a svolgere. stampa ATTESA (Tasto 3) per interrompere l'arpeggiatore. |
| GATE RESET (Tasto 4) | Premere questo pulsante in qualsiasi momento per ripristinare il CANCELLO parametro al suo valore di default 100% . |

| Elemento | Descrizione |
|----------------------|---|
| pulsante 5-8 | Seleziona tra quattro diversi preset, anche durante il gioco. Ogni preset può memorizzare valori particolari per la GENERE ; VOTA , UNITÀ , SEQUENZA , e ottave parametri nella parte inferiore dei display (vedi sotto). Il tasso attualmente assegnato a ciascun pulsante è indicata sotto sul display insieme al UNITÀ valor ("T "Per i valori terzine o" D "Per i valori tratteggiate). Preset selezionato viene evidenziato. |
| GENERE (Controllo 2) | Imposta l'ordine sequenziale delle note arpeggiate. È possibile scegliere tra le seguenti impostazioni: Su parte dalla nota fondamentale e riproduce le note attraverso l'accordo. |
| | Giù gioca le note il contrario. Sottosopra gioca le note in entrambe le direzioni in alternativa. Ordinare Giocato gioca le note nell'ordine in cui si tiene premuto il pad corrispondenti sul controller. Se avete configurato accordi, l'arpeggio prima riprodurre tutti note dell'accordo innescata dal primo pad è stato premuto, allora tutte le note dell'accordo innescato dal secondo tampone è stato premuto, ecc |
| VOTA (Manopola 3) | Regola la lunghezza nota, quindi la velocità dell'arpeggio. I valori disponibili sono 1 BAR e una serie di valori di nota che va da 1/2 (Mezza nota) fino 1/128 (Un centinaio ventottesimo nota). |
| UNITĂ (Controllo 4) | Seleziona da tre variazioni di lunghezza nota originale definite dal VOTA parametro: NORMALE gioca la lunghezza della nota originale (impostazione di default), TRIPLETTA gioca triplette di lunghezza nota originale (più veloce, tre note della durata di due note originali), e DOTTED gioca versioni tratteggiate della lunghezza nota originale (più lento, due note della durata di tre note originali). Sotto il pulsante 5-8, valori triplette sono indicati da un "T"E valori da una punteggiato" D"Vicino al valore di nota. |

| Elemento | Descrizione |
|-----------------------------|--|
| SEQUENZA (Manopola 5) Conse | ente di aggiungere ritmi interessanti per le vostre note arpeggiate. Selezionare una delle otto sequenze diverse e applicarlo alla arpeggio si sta giocando. Selezionare via per utilizzare la sequenza regolare di default. |
| ottave (Controllo 6) | Regola la diffusione della sequenza arpeggiata. È possibile scegliere di riprodurre la sequenza entro l'ottava delle pastiglie premuti sul controller solo, oppure è possibile selezionare fino a otto ottave e lasciare che le note del vostro accordo (o la singola nota del pad) da riprodurre come molte ottave. |
| DINAMICO (Manopola 7) | Amplifica o riduce la velocità derivata dalla pressione applicata su ogni singolo pad si tiene (Polyphonic Aftertouch). I valori disponibili vanno da 1% per 200%. Questa impostazione applica globalmente a tutti i preset tasso. |
| CANCELLO (Manopola 8) | Regola il rapporto tra la durata delle note e la durata dei silenzi tra loro, misurata come percentuale del valore impostato nota VOTA (vedi sopra). I valori disponibili vanno da 0% p 200% : A valori bassi le note sono molto brevi. A 50% note e silenzi sono uguali. A 100% (Midcourse ogni nota lo scorso esattamente fino alla nota successiva viene attivato. A valori più alti si sovrappongono note (a condizione che il suono selezionato è polifonico). Questa impostazione applica globalmente a tutti i preset tasso. |



Modalità Arp passa senza soluzione di continuità alla nota modalità di ripetizione, non appena si passa il vostro pad dalla modalità tastiera per modalità di gruppo (vedi sopra): Tutti i valori correnti (tra cui il SERRATURA state) vengono mantenuti.

5.5.5 Swing on Note Repeat / Output Arp

I motori Swing (al Master, Gruppo, e suoni di livello) note di processo provenienti **dal pattern Editor e dal motore Arp (** tamponi in modo Keyboard) **o il motore Note Repeat (** pad in modalità gruppo). In altri termini, lo swing si applica non solo ai vostri modelli, ma anche a qualsiasi sequenza in diretta generata dal Arp o il motore Note Repeat.

L'oscillazione applicata non è registrata nel Editor di motivi. Per una panoramica del flusso del segnale a partire dal vostro pad, dare un'occhiata ai diagrammi nella sezione † 5.5.1, Panoramica del Perform Caratteristiche .

Per esempio, quando si gioca dal vivo battute sulla cima di un modello di esecuzione, è possibile utilizzare Note Repeat senza distruggere solco del modello: le note ripetute verranno trattati con gli stessi parametri di swing come il modello di gioco.

Quando la riproduzione non è in funzione, l'oscillazione è ancora applicata all'uscita di Arp (modalità tastiera) o Note Repeat (modalità Group). Se si preme GIOCARE sul controller, la riproduzione inizia immediatamente e il ciclo di oscillazione viene resettato.

5.6 Utilizzare il blocco Istantanee

Blocco consente di creare fino a sessantaquattro istantanee sparsi in quattro banchi di sedici pastiglie per un totale di fino a sessantaquattro istantanee. Ogni istantanea contiene tutti i parametri modulabile nel progetto, tra cui le impostazioni Solo e Muto. Una volta creato, è possibile l'uso prolungato di blocco Per passare istantaneamente, o morph tra loro sincronizzato al tempo del progetto. istantanee di blocco sono un potente strumento per ampie modulazioni, ma anche molto utile per confrontare mix, o per passare fino istantanee durante una performance dal vivo. Il pulsante di blocco viene utilizzato per creare e richiamare una singola istantanea, e quando viene utilizzato in aggiunta con la serratura estesa, le istantanee possono essere gestiti; che consente di aggiornare loro, cancellare le istantanee indesiderati, e organizzare le loro esattamente nel modo desiderato.

5.6.1 Creazione di un blocco Snapshot

Utilizzare il pulsante di blocco alla cattura, aggiornare o richiamare una singola istantanea di blocco.

Quando si crea uno snapshot aggiorna anche l'istantanea a fuoco all'interno di blocco esteso. Per ulteriori informazioni sul blocco esteso leggere † 5.6.2, Usare il blocco esteso .

Per creare un'istantanea di blocco:

1. Premere il CANALE o COLLEGARE pulsante.

2. Premere SERRATURA per scattare un'istantanea.

 II SERRATURA pulsante viene evidenziato per indicare una singola istantanea è stata presa. Ora siete liberi di cambiare i parametri o le impostazioni Mute e Solo, cassaforte nella conoscenza è possibile richiamare l'istantanea.

3. Premere SERRATURA per richiamare l'istantanea.

→ L'istantanea di blocco viene richiamato e la SERRATURA pulsante cessa di essere evidenziata. Puoi accedere al tuo snapshot in modalità di blocco esteso. Per ulteriori informazioni sulla lettura di blocco esteso
 ± 5.6.2, Usare il blocco esteso. Se trovate le impostazioni migliori premere il SERRATURA nuovo pulsante per aggiornare l'istantanea.

stampa CAMBIO + FILE (Salva) Per salvare il progetto.

5.6.2 Utilizzando Blocco esteso

presenta Bloccare estese una panoramica di tutte le istantanee vostra serratura. Qui è possibile richiamare, aggiornare o cancellare le istantanee. È anche possibile impostare le opzioni per morphing tra le istantanee. Per entrare in vista della serratura:

stampa CAMBIO + SERRATURA (Blocco Ext).

→ Le pastiglie cambiano per fornire una panoramica di tutti gli snapshot il blocco. I clickpads scarsamente illuminati rappresentano le istantanee memorizzate. Il Pad illuminato rappresenta l'istantanea selezionata.

5.6.3 Aggiornamento di un blocco Snapshot

Se avete creato un'istantanea di blocco, ma trovare le impostazioni migliori è possibile aggiornare l'istantanea di blocco. Ci sono due modi per raggiungere questo, è possibile utilizzare l'opzione Blocca o l'opzione di aggiornamento direttamente all'interno di blocco esteso. Si prega di notare, entrambi i metodi sovrascriverà la selezionata in modalità di blocco esteso.

Per aggiornare uno snapshot di blocco memorizzato:

1. Premere il CANALE o COLLEGARE pulsante.

2. Premere CAMBIO + SERRATURA (Blocco Ext).

 Selezionare il pad che contiene l'istantanea che si desidera aggiornare. Se necessario, premere il pulsante 7 o 8 per accedere a uno snapshot di blocco da un'altra banca.

4. Premere il SERRATURA tasto per uscire visione complessiva Lock.

- 5. Regolare le impostazioni di vostro controller fino a quando non si è pronti ad aggiornare l'istantanea. È il tasto 5 e 6 può essere utilizzato per passare tra i parametri dei canali e parametri Plug-in.
- 6. Premere CAMBIO + SERRATURA (Blocco Ext) Per tornare alla vista di blocco esteso.
- 7. Premere il tasto 5 AGGIORNARE per aggiornare l'istantanea. Ripetere la

procedura per aggiornare altre istantanee di blocco.

5.6.4 Richiamo di un blocco Snapshot

All'interno estesa di blocco è possibile richiamare uno snapshot di blocco memorizzato. Per richiamare

un'istantanea di blocco:

1. Premere il CANALE o COLLEGARE pulsante.

2. Premere CAMBIO + SERRATURA (Blocco Ext)

3. Selezionare l'istantanea che si desidera richiamare dai pad. Se necessario, premere il pulsante 7 o 8 per accedere a uno snapshot di blocco da un'altra banca.

L'istantanea viene richiamato e parametri ritornano al loro valore memorizzato. Si può anche trasformarsi tra le impostazioni utilizzando le impostazioni nella sovrapposizione su schermo.

5.6.5 Morphing Tra Blocco Istantanee

Quando si passa da due istantanee memorizzate è possibile impostare MASCHINE di trasformarsi tra di loro, l'aggiunta di movimento e interesse per una canzone. All'interno di blocco esteso è possibile accendere morphing, e impostare i parametri morph di sincronizzazione e di temporizzazione. Per morph tra le istantanee di blocco:

1. Premere il CANALE o COLLEGARE pulsante.

2. Premere CAMBIO + SERRATURA (Blocco Ext).

3. ruotare la manopola 1 per accendere il MORPH impostazione.

- 4. Regolare la modalità Morph e il tempo per le vostre esigenze. Una descrizione di ogni modo è descritto nella tabella seguente.
- → Come si passa tra le istantanee una transizione guidata da uno all'altro alla velocità di tempo selezionato può essere ascoltato.

| Elemento | Descrizione | |
|-----------------|--|--------|
| MORPHING | | |
| MORPH | Selezionare per passare morphing SU o OFF modalità. | |
| MODALITÀ | VIAGGIO morph le istantanee selezionate senza sincronizzare alla rete. La metamorfosi inizierà immediatamente invece di aspettare fino all'inizio della successiva. La durata del Morph è impostato utilizzando il TEMPO parametro. BERSAGLIO si trasformeranno in sincronia per battere quando è impostato su Bar, o al valore Grid selezionato. | |
| TEMPO / GRIGLIA | Nel VIAGGIO modalità la durata del Morph durerà per la quantità di barre impostato qui. Nel BER modo la durata del morphing viene impostata in base al valore Grid qui impostato. | SAGLIO |

5.6.6 Eliminazione di un blocco Snapshot

All'interno estesa di blocco è possibile eliminare uno snapshot di blocco memorizzato. Per eliminare uno

snapshot di blocco:

1. Premere il CANALE o COLLEGARE pulsante.

- 2. Premere CAMBIO + SERRATURA (Blocco Ext).
- 3. Premere il pad che contiene l'istantanea che si desidera eliminare. Se necessario, premere il pulsante 7 o 8 per accedere a uno snapshot di blocco da un'altra banca.
- 4. Premere il tasto 6 ELIMINA per eliminare uno snapshot.
- 5. Premere il pad che contiene l'istantanea che si desidera cancellare.

Utilizzare il blocco Istantanee

L'istantanea viene cancellata.

5.6.7 Attivazione Blocco istantanee via MIDI

Se MASCHINE è in esecuzione come un plug-in in un ambiente host, è possibile attivare e istantanee cambiare blocco utilizzando messaggi MIDI Program Change nota MIDI o inviato dal tuo host al MASCHINE plug-in.

Quando questa funzione è abilitata, note MIDI messaggi o messaggi Program Change sono legati alle foto di blocco di Maschine, se contengono uno snapshot o no:

| MATRIX Clicca-Pad / Snapshot | Numero di nota MIDI | Numero di Program Change |
|------------------------------|---------------------|--------------------------|
| 1 | 0 (C-2) | 1 |
| 2 | 1 (C # -2) | 2 |
| 3 | 2 (D-2) | 3 |
| | | |
| 64 | 63 (D # 3) | 64 |

Il caso di utilizzo primario per innescare le istantanee di blocco via MIDI è quando si utilizza MASCHINE in modalità plug-in. Tuttavia, è anche possibile utilizzare un dispositivo MIDI esterno come una tastiera per innescare una fotografia.

MIDI i numeri Nota: Le applicazioni Host utilizzano diverse convenzioni per citarne note MIDI. Ad esempio, in MASCHINE, MIDI numero di nota 0 è indicato come C-2 e numero di nota MIDI 60 (centrale) come C3. Si prega di fare riferimento alla documentazione del proprio host per scoprire quale convenzione viene utilizzato.

Program Change numeri: Alcune applicazioni host inviano Program Change numeri nell'intervallo [0- 127] invece di [1-128]. In tal caso, il numero di PC 0 attiverà slot di un'istantanea 1, PC 1 volontà di slot grilletto snapshot 2, ecc Si prega di fare riferimento alla documentazione del vostro ospite sapere in che vanno invia Program Change numeri.

Attivazione del MIDI Cambia blocco

Per attivare o disattivare la funzione MIDI Cambia blocco, effettuare le seguenti operazioni:

1. Nella intestazione MASCHINE, fare clic sull'icona ruota dentata.

2. Fare clic su Change MIDI.

3.

| 4 / 4 SIG | 31:4:4 BARS | | 1/16 | SYNC 🕻 | \$ | | |
|-----------|-------------|----------|------|--------|--------|--------|-----|
| 35 | 37 | 7 | | 39 | Retrig | ger | - 1 |
| | s | | | | MIDI (| Change | |
| | P | attern 5 | | | | | |
| | | rn 1 | | | | | |

Nel sottomenu che si apre, selezionare la sorgente che si desidera utilizzare per cambiare i messaggi MIDI Program Change.
 Un elenco di nomi di controller collegati appaiono nel menu a discesa, oppure è possibile selezionare Nessuna per disabilitare la funzione.

5. Quindi selezionare MIDI Note per far scattare le istantanee di blocco tramite note MIDI, o Program Change

per far scattare le istantanee di blocco tramite messaggi MIDI Program Change.

6. Se necessario, riaprire lo stesso sottomenu e selezionare il canale MIDI i cambiamenti di blocco dovrebbe ricevere messaggi MIDI da (canale 1 per impostazione predefinita).

Cambio di scena MIDI ha la priorità sul cambiamento Lock. Se si seleziona la stessa sorgente MIDI e il canale per il blocco e la scena cambia, solo le scene saranno attivati da corrispondenti eventi provenienti dalla sorgente MIDI. Corrispondenti istantanee Lock non saranno richiamati.

Per ulteriori informazioni su innescando istantanee Bloccare utilizzando DAW (Digital Audio Workstation), si prega di controllare la Knowledge Base sul sito Native Instruments.

5.7 Utilizzando la Striscia di Smart

La Striscia intelligente sulle mette controllo del regolatore di diversi parametri, letteralmente a portata di mano: è possibile utilizzare la Striscia di Smart per applicare pitch bend o la modulazione al suono si sta giocando sulle pastiglie, oppure si può modificare Eseguire FX in tempo reale. È inoltre possibile riprodurre suoni strimpellando sulla Striscia intelligente.

Utilizzando la Striscia di Smart



Striscia Smart Controller con INTONAZIONE la modalità attivata.

5.7.1 Modalità Pitch

Nel modalità Pitch, scorrere il dito sulle "curve" Smart Strip l'intonazione delle note suonate sui pad, cioè, stona il suono di una certa quantità. Se avete usato la ruota pitch bend su un sintetizzatore o una tastiera MIDI standard prima, si sono probabilmente familiarità con l'effetto.

In modalità Pitch, la scala sulla striscia intelligente è centrata, come indicato da un LED bianco al centro della striscia intelligente. Scorrere il dito verso sinistra si appiattisce in campo. Scorrere il dito verso destra affinerà in campo. La quantità di pitch bend applicata al suono è indicato dai puntini LED sopra la Striscia di Smart. Una volta che si solleva il dito al largo della Striscia di Smart, l'altezza del suono tornerà a accordatura standard.

Per attivare la modalità Pitch, premere il INTONAZIONE pulsante.

5.7.2 Modo di modulazione

Nel la modalità di modulazione, scorrere il dito sulla Striscia di Smart modula il suono delle note suonate sui pad. La Striscia intelligente controlla sempre il parametro che viene assegnato allo standard MIDI CC # 1. Questo Continuous Controller MIDI è riservato per la ruota di modulazione. Se avete usato la ruota di modulazione su un sintetizzatore o una tastiera MIDI standard prima, si sono probabilmente familiarità con l'effetto. Nella modalità di modulazione, la scala inizia sul lato sinistro della Striscia intelligente, come indicato da un LED bianco. Scorrere il dito verso destra si applica una quantità crescente di modulazione, come indicato dai puntini LED sopra la Striscia di Smart. Quando si solleva il dito al largo della Striscia di Smart, il valore di modulazione rimarrà nella posizione in cui la striscia è stato toccato per ultimo; i puntini LED sopra restano accesi per indicare questa posizione.

Per attivare la modalità di modulazione, premere il MOD pulsante.

5.7.3 eseguire Modalità

Nel modalità Perform, Striscia intelligente controlla un parametro di uno degli effetti Eseguire (Eseguire FX) descritto in † 14.7, eseguire FX. Per ciascuna delle FX Perform, la striscia intelligente viene mappato al parametro che rende più senso per il controllo in tempo reale. Per controllare un Eseguire FX con la Striscia di Smart:

1. Premere il COLLEGARE pulsante.

- 2. Selezionare il gruppo (UN H) Che si desidera applicare l'effetto.
- 3. Aprire la pagina FX Eseguire sul controller premendo CAMBIO + ESEGUIRE .
- Selezionare una modalità Perform FX dal Modalità menù ruotando la manopola 1, e lasciando andare la manopola quando l'effetto che si desidera utilizzare è evidenziato nella lista.
- 5. Premere ESEGUIRE per attivare la modalità Perform.
- 6. Infilare un dito sulla striscia intelligente per controllare il parametro Striscia intelligente viene mappato.
- → L'effetto suonerà per il periodo di tempo il dito si svolge sulla Striscia intelligente.

5.7.4 Modalità Note

Nel modalità Notes, scorrere il dito sulla Striscia intelligente gioca le pastiglie si tiene uno dopo l'altro. Scorrere il dito lungo la Strip di Smart, mentre nessun rilievo è detenuto giocherà tutti i suoni mappato alla matrice pad in modalità Pad o in modalità tastiera. Se si fa scorrere il dito da sinistra a destra, le pastiglie vengono riprodotti in maniera crescente. Se si fa scorrere il dito da destra a sinistra, le pastiglie vengono riprodotti in modo discendente. Questo vale indipendentemente da quale pastiglie (se presenti) sono detenuti. Per riprodurre le note imitando la Striscia intelligente: 1. Caricare un gruppo (in modo Pad) o audio (in tastiera / modalità Chords) in modo che sono mappati sui pad.

2. Premere il tasto APPUNTI pulsante per attivare la modalità Note.

- 3. Tenere premuto il pad che si desidera riprodurre.
- 4. Far scorrere il dito sulla Striscia intelligente a "strimpellare" i suoni mappati ai pad.
6 Lavorare con i plug-in

I plug-in sono gli elementi costitutivi di tutti i suoni in MASCHINE. Essi possono essere utilizzati in tutti e tre i livelli del sistema di routing audio MASCHINE: nei suoni, nei gruppi, e nel Master. Questo capitolo comprende varie generale o specifica Plug-in temi:

- Una panoramica dei plug-in e come gestirli († 6.1, plug-in Panoramica).
- Una descrizione esaustiva di uno strumento interno essenziale plug-in incaricato di riproduzione di tutti i contenuti del campione in macchina: il Sampler († 6.2, il campionatore Plug-in).
- Informazioni specifiche sul Native Instruments e plug-in esterni (+ 6.3, Utilizzo di Native Instruments e plug-in esterni).

6.1 Plug-in Panoramica

Questa sezione descrive i plug-in in generale: dove si possono trovare, come è possibile regolarne le impostazioni, e come si può gestire.

6.1.1 Basics Plug-in

In Disporre vista, il contenuto e le impostazioni del focalizzati suono / di gruppo o del Master vengono visualizzati nella Area di controllo (al centro della finestra del software):

| 0 |) - | ע י | | 135.00 BPM 0.0 % SW | | bars 🕩 1/16 sync | • | U | | |
|------|------------|----------------------|-------------------------|---------------------|-----------|---------------------|-----------|-----------|--|--|
| 414 | Fant | asy Island 🚽 | 1 5 | 9 13 | 17 21 | 25 29 | 33 37 | 41 45 49 | | |
| | | | Scene 1 | | | | | | | |
| | A1 | | Pattern 2 | Pattern 2 | | Pattern 4 | Pattern 5 | Pattern 6 | | |
| | B1 | | | | | | | | | |
| | C1 | | Pattern 1 | | Pattern 1 | | | Pattern 6 | | |
| | D1 | | Pattern 1 | Pattern 2 | Pattern 3 | Pattern 4 | Pattern 5 | Pattern 6 | | |
| | # 1 | Bar | | | | | Þ | <i>h.</i> | | |
| 0 | | ER GROUP SOUND | Voice Settings / Engine | | | LFO Velocity / Modw | | | | |
| G | | | VOICE SETTINGS | | ENGINE | | | | | |
| | | Sampler - | | 6 | | | | | | |
| | FX | | 8 | | Standard | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| - | | | Polyphony | Pitchbe | nd Mode | | | | | |
| | Automation | | | Lear | Learn | | | | | |
| | Page | is | MIDI | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | 1 | Kick Ordinance 1 | | | | | | 1 | | |
| m | 2 | | | | | | | | | |
| | 3 | | | | | | | | | |
| | 4 | OpenHH 909X | | | | | | | | |
| | 5 | | | | | | | | | |
| | 6 | | | | | | | | | |
| | 7 | ClosedHH BagBap | | | | | | | | |
| | 8 | | | | _ | _ | _ | | | |
| | Velo | city 127 | | | | | _ | | | |
| | | | | | | | | | | |
| Lot. | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

L'area di controllo che visualizza il contenuto del Calcio dell'ordinanza suono dello slot suono selezionato 1.

Suoni, gruppi e il master può ogni contenere qualsiasi numero di plug-in. Questi sono accatastati in **Plug-in List**, sul lato sinistro dell'area di controllo.

Plug-in Panoramica



Per mostrare il plug-in, fare clic il piccolo Plug-in icona all'estrema sinistra dell'area di controllo:



Nel plug-in List, l'ordine di elaborazione è sempre dall'alto verso il basso.

Oltre a plug-in, ogni suono, ogni gruppo, e il Maestro forniscono anche una serie di impostazioni globali chiamati proprietà del Canale. Questi sono descritti nella sezione † 5.4.3, Saldatura e nel capitolo † 11, Audio Routing, telecomando e Controlli Macro.

Diversi tipi di plug-in

...

I plug-in possono essere di diversi tipi:

| | Strumento Plug-in | Effetto Plug-in |
|-------------------------------|---|---|
| Interno Plug-in | Audio, Campionatore, DrumSynth, Basso Synth | Maschine effetti interni |
| Native Instruments Plug-in | VST / AU strumento plug-in di gamma di prodotti Native Instruments | VST / AU effetto plug-in di gamma di prodotti Native Instruments |
| External Plug-in | Di terze parti VST / AU strumenti plug-in | Di terze parti VST / AU plug-in effetti |

• strumenti: Questi plug-in generano suono. Strumento plug-in possono essere caricate solo nel primo slot plug-in di suoni. Seguenti plug-in sono disponibili:

- Audio: Incluso con MASCHINE, il plug-in audio permette loop audio di giocare indietro nel tempo con il ritmo del tuo progetto. L'aggiunta di audio con il Loops tag dal browser allo slot suono caricherà automaticamente il plug-in Audio nel primo plug-in slot del suono. Vedere 17, Usare il plug-in audio per ulteriori dettagli.
- Sampler: Incluso con MASCHINE, il plug-in campionatore permette al suono selezionato per riprodurre campioni.
 Aggiunta di un campione allo slot suono carica automaticamente il campionatore nel primo slot plug-in del suono.
 Vedere 1 6.2, il campionatore Plug-in per ulteriori dettagli.
- Bass Synth: Incluso con MASCHINE, questo plug-in è un sintetizzatore monofonico specializzata nella generazione di suoni di basso. Vedere il capitolo 19, Usare il Bass Synth per ulteriori dettagli.
- Native Instruments: È possibile utilizzare tutti gli strumenti Native Instruments Komplete installati sul computer come VST / AU plug-in (ad esempio, MASSIVE, che è incluso con MASCHINE). Prodotti da Native Instruments sono strettamente integrate in MASCHINE.
- Esterno: È inoltre possibile utilizzare VST / AU strumenti plug-in da qualsiasi produttori di terze parti.
- effetti: Questi plug-in modificare l'audio proveniente dal precedente plug-in scanalatura (o dal audio in arrivo se l'effetto è caricato nel primo plug-in scanalatura di un suono). Effetti plug-in possono essere caricati in qualsiasi plug-in slot. Seguenti plug-in sono disponibili:

- Effetti interni: Questi sono gli effetti plug-in inclusi con MASCHINE. Per leggere tutti i dettagli su ciascuno dei MASCHINE effetti interni, e come usarli, si prega di fare riferimento al capitolo 11, Audio Routing, telecomando e Controlli Macro e 114, Effetto di riferimento.
- Native Instruments: È possibile utilizzare tutti gli effetti Native Instruments Komplete installati sul computer come VST / AU plug-in. Prodotti da Native Instruments sono strettamente integrate in MASCHINE.
- Esterno: È inoltre possibile utilizzare VST / AU plug-in effetti da qualsiasi produttori di terze parti.

Cosa caricare, e dove

Il tipo di plug-in che è possibile caricare dipende dal livello selezionato (Sound, gruppo o Master) e lo slot:

- · Effetto Plug-in (interni ed esterni) possono essere caricati in tutti i plug-in slot a tutti i livelli (Sound, Gruppo, Master).
- · Strumento plug-in (interni ed esterni) possono essere caricate solo nel primo slot plug-in di suoni.
- 6.1.2 Primo plug-in slot dei Suoni: Scegliere il ruolo del suono

Il plug-in caricato nel fessura di un suono primo plug-in determinerà il ruolo generale di questo suono:

- Se il primo plug-in slot contiene un Strumento plug-in (Sampler, DrumSynth, Native Instruments o strumento esterno, vedi sopra), il suono genera il proprio audio.



6.1.3 Caricamento, rimozione e sostituzione di un plug-in

La procedura per caricare un plug-in con le sue impostazioni di default è comune a tutti i livelli (sonori, Gruppo, e Master) e tutti i plug-in tipi (Interni, Native Instruments, ed esterna, nonché strumenti e degli effetti):

1. Impostare la messa a fuoco del suono, di gruppo o il Maestro in cui si desidera caricare il plug-in (vedi sezione † 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono). Nella foto qui sotto si clicca uno slot suono vuoto nel suono Elenco dei Pattern Editor e fare clic sulla scheda Audio nell'area di controllo di cui sopra.



L'area di controllo mostrerà il contenuto (Proprietà dei canali o plug-in) del suono che abbiamo appena selezionato.

2. All'estrema sinistra dell'area di controllo, fare clic sull'icona piccola spina per visualizzare i plug-in.



Viene visualizzata la plug-in nell'elenco a sinistra dell'area di controllo:



Il plug-in List è ancora vuoto, perché abbiamo selezionato uno slot suono vuoto. L'unico elemento visibile nella lista è un

"+ "Icona in alto a sinistra.

...

3. Fare clic sulla slot con il " + "Icona nella parte superiore del plug-in List.

Questo apre la Menu Plug-in dove è possibile selezionare il plug-in per il carico desiderato (vedi sotto per una descrizione dettagliata delle voci contenute nel menu Plug-in).



→ Al vostro selezione del plug-in selezionato si trova nella parte superiore del plug-in List, nel primo plug-in slot del suono (nel nostro esempio). Inoltre, alcuni Native Instruments e plug-in esterni si apriranno automaticamente in una finestra mobile (vedere la sezione ↑ 6.3.1, Apertura / Chiusura plug-in di Windows per maggiori dettagli). Si noterà che il " + "Segno si è spostato al prossimo slot. Clic su di esso permetterebbe di caricare un plug-in nel prossimo plug-in di slot di quel suono, e così via.

Invece di utilizzare il plug-in menu per caricare un plug-in con le impostazioni predefinite, è anche possibile utilizzare il browser per caricare una particolare predisposizione per un plug-in. In particolare, questo può rivelarsi utile per inserire un nuovo plug-in tra due esistenti Plug-in del plug-in List. Si prega di fare riferimento al capitolo † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria per maggiori informazioni. Rimozione e sostituzione di un plug-in

Una volta caricato un plug-in in un plug-in scanalatura, spettacoli scanalatura il nome del caricamento plug-in, preceduto da un'icona che descrive il tipo di plug-in (Strumento o Effect), e seguita da una down- freccia rivolta:



Alcuni plug-in caricati.

Questa freccia rivolta verso il basso consente di aprire il menu di plug-in per gli slot già ospitare un plug-in.

Nel plug-in, fare clic sulla freccia rivolta verso il basso a destra di un plug-in nome per aprire il menu Plug-in per quello slot. È inoltre possibile fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome nello slot Plug-in. Ciò in particolare consentono di rimuovere il plug-in caricati dallo slot: Per rimuovere il plug-in attualmente caricato in uno slot, aprire il menu di plug-in e selezionare Nessuna

nella parte superiore del menu.



→ Il plug-in viene scaricato dallo slot. Tutti i seguenti plug-in sono spostati verso l'alto una scanalatura per riempire il vuoto.

Inoltre, il plug-in del menu consente inoltre di sostituire il plug-in caricati con un altro:

- Per sostituire il plug-in attualmente inserito in una fessura, aprire il menu di plug-in e selezionare un altro plug-in nel menu.
- → II plug-in originale viene sostituito con quello appena selezionato. Il resto del plug-in List rimane intatta.



È anche possibile richiamare la query di ricerca che è stato utilizzato per trovare il plug-in preset caricato nel plug-in di slot (vedi sezione † 3.8, Usare rapida Sfoglia per maggiori informazioni).

Contenuto del menu Plug-in

Le voci nel menu Plug-in variano a seconda della fessura da cui si sta chiamando il menu Plug-in:

- Il primo plug-in slot di Suoni accetta sia strumenti e plug-in effetti. Le voci disponibili nella loro plug-in menù sono elencati nella seguente tabella.
- Tutti altri plug-in slot a livello di suono, di gruppo, e il Maestro accettano solo plug-in effetti. Pertanto, i plug-in menu e sottomenu forniscono le stesse voci tranne tutte le voci per strumento plug-in.

Il plug-in può avere i menu seguenti voci, dall'alto verso il basso:

| Plug-in Entry Menu | Descrizione |
|--|---|
| Plug-in | |
| Presets sottomenu (solo quando un Native Instruments o plug-in esterno è caricato) | Elenca tutti i preset VST / AU messi a disposizione MASCHINE dal plug-in VST / AU. Questo consente di utilizzare i tuoi preset preferiti del VST / AU plug-in MASCHINE direttamente all'interno. Vedere la sezione 1 6.3.4, Usare il VST / AU plug-in preset per maggiori informazioni. |
| Nessuna | Selezionare Nessuna per rimuovere il plug-in attualmente caricato (vedi paragrafo precedente). |
| Native Instruments sottomenu | Liste disponibile Native Instruments' Instruments (primo plug-in di slot dei Suoni solo) e gli effetti. Per i prodotti che lavorano sia come strumento ed effetto, il plug-in Effect nome è seguito dalla menzione FX. Se necessario ogni voce è seguito dal tipo di plug-in fra parentesi: (VST) o (AU). Vedere la sezione † 6.2.6, pagina 6: Velocity / modwheel per maggiori informazioni. |
| Esterno sottomenu | Elenca i plug-in disponibili esterne, vale a dire l'/ strumento AU disponibili VST (slot di soli suoni primo plug-in) e plug-in di da produttori di terze parti. Ogni voce è seguita dal plug-in di tipo tra parentesi: (VST) o (AU). Vedere la sezione 1 6.2.6, pagina 6: Velocity / modwheel per maggiori informazioni. |

| Plug-in Entry Menu | Descrizione |
|--|---|
| Sampler (primo plug-in scanalatura di Suoni solo) | Il campionatore è lo strumento interno plug-in utilizzato per riprodurre tutti i campioni in MASCHINE - questo essenziale Plug-in verrà descritto in dettaglio nella sezione † 6.2, il campionatore Plug-in . |
| drumsynth sottomenu (primo plug-in scanalatura di Suoni solo) | Elenca i Drumsynths disponibili: Cassa, rullante, charleston, Tom, e Percussione. Incluso con MASCHINE, questi strumenti i plugin sono sintetizzatori specializzati nella creazione di suoni di batteria - per tutti i dettagli si rimanda al capitolo ↑ 8, Usare i Drumsynths . |
| Tutti gli Effetti interni Maschine | Effetto plug-in inclusi con MASCHINE. Le loro voci sono suddivise in varie categorie (dinamica, il filtraggio, la modulazione, riverbero, ecc). Vedere il capitolo † 8.6.3, Percussioni - Shaker per maggiori dettagli sul loro utilizzo, e il capitolo † 14, Effetto di riferimento per una descrizione esaustiva di ciascun MASCHINE effetto interno plugin. |
| Modifica Comandi | |
| Tagliare | Rimuove il plug-in dallo slot corrente e memorizza il plug-in e tutte le sue impostazioni negli appunti per un uso successivo. |
| соріа | Copie del plug-in e tutte le sue impostazioni negli Appunti per un uso successivo. |
| Incolla | Carichi nella slot corrente del plug-in e di tutte le impostazioni che sono state tagliate o copiate da un altro slot. Questo permette in particolare di utilizzare un plug-in in luoghi diversi (suoni, Gruppi, Master) con le stesse impostazioni. |
| Gestione Preset | |
| Aperto | Consente di aprire un plug-in preset che è stato salvato in precedenza. |

Plug-in Panoramica

| Plug-in Entry Menu | Descrizione |
|--|--|
| Salva come | Consente di salvare l'attuale impostazioni di plug-in come preset per un uso successivo. Questo preset apparirà nel browser. |
| Salva come predefinito (solo quando un Native Instruments o plug-in esterno viene caricato) | Consente di salvare l'attuale impostazioni come preset di default Plug-in. Questo preset di default verrà richiamato ogni volta che si carica il plug-in dal menu Plug-in. |



Si noti che i primi due sottomenù Native Instruments e Estemo mostrare solo i plug-in che vengono attivate nel Plug-in Pagina del Preferenze pannello. Per ulteriori informazioni su questo, vedere la sezione † 2.7.6, Preferenze - Plug-in pagina .



I comandi di modifica (Taglia, Copia, e Incolla) e comandi di gestione preimpostati (Apri, Salva con nome ..., e Registra come default ...) disponibile nella parte inferiore del plug-in menù verrà coperta sezione t 6.1.7, Moving Plug-in e ↑ 6.1.9, Salvataggio e richiamo plug-in preset, Rispettivamente.

6.1.3.1 Browser Plug-in Selezione Slot

Selezionare uno slot plug-in direttamente dal Browser con il CAMBIO pulsante. Il CAMBIO Pulsante fornisce accesso temporaneo alla modalità plugin che consente di selezionare un plug-in fessura dalla Lista Plugin. Questo può essere ottenuto dal browser quando il contenuto di carico in tutti e tre i livelli del sistema di routing audio MASCHINE: nei suoni, nei gruppi, e nel Master. Per cambiare la messa a fuoco del plug-in di slot dal browser:

1. Premere il NAVIGARE pulsante.

2. Premere CAMBIO , Quindi premere il pulsante 5 o 6 per selezionare un plug-in slot.

- \rightarrow Lo slot messa a fuoco può essere selezionato dal browser.
- 6.1.3.2 Caricamento, rimozione e sostituzione di un plug-in sul Controller

Sul controller, effettuare le seguenti operazioni:

1. Nella parte superiore sinistra del controller, premere il COLLEGARE pulsante per accedere alla modalità di controllo e di Dis giocare il plug-in slot del suono selezionato, di gruppo o il Maestro.

- Selezionare il suono, di gruppo o il master in cui Plug-in si trova il (vedere la sezione † 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono).
- 3. Spostare l'encoder 4-D verso destra per navigare al desiderato plug-in.

Il nome del plug-in selezionato appare sul display di destra nel campo tra le frecce sotto il tasto 5 e 6. Se non ci sono i plug-in nel canale ciò leggere VUOTO.

→ Ora siete pronti a carico, di inserimento, rimuovere o sostituire un plug-in, come descritto nei paragrafi seguenti.

Il caricamento di un plug-in in Place

Per caricare un plug-in selezionato nel plug-in scanalatura, effettuare le seguenti operazioni:

- 1. Premere CAMBIO + BROWSER (Collegare) Per aprire il browser plug-in e sfogliare i plug-in disponibili.
- Sul display di sinistra, girare la manopola 1 per selezionare la GENERE a partire dal Strumento o Effetto. Il display di destra mostra la lista degli strumenti disponibili o plug-in effetti.
- Se è stato selezionato il primo plug-in fessura di un suono, girare la manopola 2 per selezionare la VENDOR

 a partire dal INTERNO, Oppure il nome del fornitore, ad esempio, Native Instruments. Se è stato selezionato un altro plug-in
 slot GENERE campo non è disponibile unico effetto plug-in saranno elencati nel display destro.
- Ruotare il codificatore a 4-D o la manopola 8 per sfogliare i plug-in corrispondente alla propria GENERE (e possibilmente VENDOR) Selezione.
- 5. Dopo aver trovato il plug-in che si desidera utilizzare, premere il codificatore 4-D o il pulsante 8 (CARICARE) Per caricarla. È inoltre possibile utilizzare i tasti 5 e 6 per scorrere la lista e caricare ogni effetto direttamente.



Se lo slot plugin selezionato non è vuoto, il precedente plugin verrà sostituito con il nuovo plugin.



Invece di utilizzare il plug-in del browser, è possibile utilizzare anche il comune browser per caricare una particolare predisposizione per un plug-in (vedi sezione † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria).

Inserimento di un plug-in

Per inserire un plug-in direttamente dopo il plug-in selezionato fessura, effettuare le seguenti operazioni:

1. Premere CAMBIO + Pulsante 3 (INSERIRE).

Si apre automaticamente il browser del vostro controller e blocca il tipo di file per EFFETTO (Pulsante 1 e 2, normalmente utilizzato nel browser per selezionare il tipo di file desiderato, sono qui disabilitato).

- Scegliere e caricare il plug-in desiderato preimpostato tramite il normale flusso di lavoro nel browser (vedere la sezione † 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono).
- → Quando finalmente preme l'encoder 4-D o il pulsante 8 (CARICARE), Il controller ritorna automaticamente al modo di controllo e il nuovo plug-in scanalatura caricata nel prossimo plug-in. Tutti i seguenti plug-in sono spostati verso il basso una scanalatura per fare spazio al nuovo plug-in.

La rimozione di un plug-in

Per rimuovere un plug-in dall'alloggiamento, effettuare le seguenti operazioni:

- stampa CAMBIO + Pulsante 8 (RIMUOVERE).
- → II plug-in viene scaricato dallo slot. Tutti i seguenti plug-in sono spostati verso l'alto una scanalatura per riempire il vuoto.

In alternativa, è possibile premere CAMBIO + NAVIGARE, Ruotare l'encoder 4-D (o la manopola 8) per selezionare (nessuna) in cima alla lista nel display destro, e premere l'encoder 4-D o pulsante 8 (CARICARE).

Sostituzione di un plug-in

...

Per sostituire un plug-in, seleziona slot e caricare un nuovo plug-in, come descritto sopra.



6.1.4 Regolazione del plug-in Parametri

La procedura di regolazione del plug-in parametri è comune a tutti i tipi di plug-in e di tutti i set di proprietà di canale. È descritto nella sezione \uparrow 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo.

Native Instruments e plug-in esterni solo: è anche possibile regolare il plug-in di parametri tramite l'interfaccia utente del proprio plug-in VST / AU. Maggiori informazioni su questo in t 6.2.6, pagina 6: Velocity / modwheel .

6.1.5 Esclusione Plug-in Slot

È possibile ignorare (o "mute") qualsiasi plug-in slot. Quando un plug-in slot è bypassato, il plug-in che contiene è temporaneamente rimossa dal flusso del segnale e non elabora il passaggio audio attraverso la fessura. Invece, l'audio in ingresso viene inviato direttamente al prossimo plug-in slot per ulteriore elaborazione (o all'uscita del canale se bypass suo ultimo plug-slot). Bypassando plug-in slot può essere molto utile in varie situazioni, ad esempio:

- Bypassare e riattivare un effetto durante una performance dal vivo.
- · Confrontando il suono con e senza effetto.
- Risoluzione dei problemi catene di effetti complessi e percorsi ("Da dove viene questa strana coda del riverbero viene?").

Per escludere un plug-in, effettuare le seguenti operazioni:

- 1. Se si desidera ignorare un plug-in del Maestro, fare clic sul MAESTRO scheda in alto a sinistra angolo della zona di controllo.
- Se si desidera ignorare un plug-in di un gruppo, fare clic sul gruppo desiderato sulla sinistra del Arranger, e fare clic sul GRUPPO scheda in alto a sinistra angolo della zona di controllo.
- Se si desidera ignorare un plug-in di un suono, fare clic sul gruppo del suo genitore Gruppo nel Arranger, fare clic sulla fessura suono desiderato sulla sinistra del modello Editor e fare clic sul SUONO scheda in alto a sinistra angolo della zona di controllo.

4. Nel plug-in, fare clic sull'icona a sinistra per il plug-in nome (chiavi di uno strumento plug-in,

FX per un effetto plug-in) per bypassare questo plug-in.



Il plug-in non influenza più il suono. L'icona è in grigio per indicare che questo slot è ora bypassato.



Utilizzare lo stesso metodo per attivare il plug-in:

Per attivare nuovamente la fessura bypassato, fai clic sulla sua icona in grigio.



Nella maggior parte dei casi il primo plug-in slot contiene uno strumento plug-in (ad esempio, un campionatore). Attenzione: bypassando lo slot silenzia l'intero suono!

Bypassare un plug-in slot sul controller

1. Premere il COLLEGARE pulsante per accedere alla modalità di controllo e visualizzazione Plug-in slot.

- 2. Se si desidera ignorare un plug-in del Maestro, premere il tasto 1 per selezionare la MAESTRO scheda.
- Se si desidera ignorare un plug-in di un gruppo, premere il tasto 2 per selezionare la GRUPPO scheda e premere il pulsante Gruppo UN - H corrispondente al gruppo desiderato. Se necessario, premere prima CAMBIO + Il pulsante Gruppo desiderato UN - H Per passare alla banca del Gruppo che contiene tale gruppo.
- 4. Se si desidera ignorare un plug-in di un suono, premere il tasto 3 per selezionare la SUONO scheda, selezionare il suo capogruppo come descritto nel passaggio precedente, e premere SELEZIONARE + Il pad di quel suono (o semplicemente ha colpito il suo pad, se i rilievi sono in modalità di gruppo).
- 5. Premere 5/6 per selezionare il plug-in desiderato slot.

Il nome del plug-in selezionato viene visualizzato nel campo tra le frecce sinistra e destra sotto il tasto 5 e 6. Se non ci sono i plug-in nel canale ciò leggere VUOTO.

6. Premere CAMBIO + Pulsante 7 (CIRCONVALLAZIONE) Sopra il display destro per bypassare il plug-in slot selezionato.

→ Il plug-in viene bypassato e non influisce più il suono. Nel display di sinistra del plug-in icona e il nome sono in grigio.
Quando si tiene CAMBIO, Pulsante 7 è completamente illuminato e la

CIRCONVALLAZIONE etichetta sul display destro viene evidenziato per indicare che il plug-in slot è ora bypassata:

| | | INSERT | | | ▲ N | IOVE | Þ | BYPA |
|----------------------|-------------------|----------------|-------------|-------|--------------|-------------------|---|------|
| <mark>E1</mark> bass | | BPM | 122.00 | 3:1:1 | | | | |
| E Compressor | | | | | | | | |
| | | + | | | DISTO | DRTION | | |
| Mode | Distortion | | | | | | | |
| MODE Analog | SATURATION 57.0 % | BASS 43.0 % | TONE 6.0 | % | FOCUS Off | DEFINITION 22.0 % | | |

Utilizzare lo stesso metodo per riattivare l'effetto:

Per riattivare l'effetto, premere CAMBIO + Il pulsante acceso 7 (CIRCONVALLAZIONE).

Nella maggior parte dei casi il primo plug-in slot contiene uno strumento plug-in (ad esempio, un campionatore). Attenzione: bypassando lo slot silenzia l'intero suono!

6.1.6 Utilizzando Side-Chain

Alcuni plug-in offrono side-chaining. Questo consente di controllare la loro influenza sulla audio attraverso un altro segnale audio inviato loro, ingresso secondario catena laterale. Questa funzione di routing in più è descritto in dettaglio nella sezione † 13.1.3, Uso dell'ingresso Side-Chain.

6.1.7 Spostamento di plug-in

MASCHINE consente di spostare i plug-in attraverso il plug-in List attraverso suoni e gruppi e.

Spostamento di Plug-in all'interno del plug-in List

Per spostare un plug-in nel plug-in, fare clic il suo nome e trascinare il mouse in senso verticale. Mentre si sta tenendo il pulsante del mouse, una linea di inserimento viene visualizzato al posto del plug-in lista in cui il plug-in sarebbe atterrato in caso di caduta. Trascinare il mouse fino a quando la linea di inserimento si trova nella posizione desiderata, quindi rilasciare il pulsante del mouse per inserire il plug-in su questa nuova posizione.

| | Sampler | • |
|----|---------------|---|
| FX | Saturator | |
| FX | Flanger | • |
| FX | Grain Stratch | • |

→ Il plug-in prende il suo nuovo posto tra le attuali plug-in, mantenendo le stesse impostazioni esatte. Tutti gli altri plug-in che si siedono tra la sua vecchia e la nuova posizione sono spostati uno slot verso l'alto / verso il basso per colmare il divario.

Trascinando Plug-in può essere molto utile se si desidera cambiare rapidamente ordine di elaborazione degli effetti nel canale.

Spostare i plug-in Suoni e gruppi

Spostamento di plug-in è possibile non solo all'interno dello stesso suono, ma anche attraverso i suoni, attraverso i gruppi, tra i livelli (ad esempio, da un suono a un gruppo) o attraverso i suoni in diversi gruppi! Per spostare un plug-in per un altro suono, di gruppo o il Maestro, effettuare le seguenti operazioni:

- 1. Fare clic sulla freccia rivolta verso il basso dello slot che contiene il plug-in che si desidera spostare.
- 2. Nel plug-in menu che si apre, selezionare Tagliare.
- 3. selezionare il suono, di gruppo o il Maestro in cui si desidera spostare il plug-in (vedi sezione

t 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono).

4. Fare clic sulla freccia rivolta verso il basso dello slot di destinazione (lo slot in cui si desidera spostare il plugin).

5. Nel plug-in menu che si apre, selezionare Incolla.

→ Il plug-in con tutti i suoi parametri è stato ora spostato dalla sua posizione originale alla sua posizione di destinazione.

Duplicazione i plug-in Suoni e gruppi

Invece di selezionare Tagliare nel plug-in menu slot originale (vedi sopra), seleziona copia per duplicare il plug-in in un altro slot!

Spostamento di un plug-in sul controller

Sul controller in modalità di controllo, è possibile spostare un plug-in in un altro slot dello stesso suono, di gruppo o il Maestro. Per farlo:

1. Selezionare il plug-in desiderato (vedere la sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo).

2. Premere CAMBIO + Pulsante 5/6 per spostare il plug-in al precedente slot successivo /, rispettivamente.

→ Il plug-in prende il suo nuovo posto tra le attuali plug-in, mantenendo le stesse impostazioni esatte. Tutti gli altri plug-in che si siedono tra la sua vecchia e la nuova posizione sono spostati uno slot verso l'alto / verso il basso per colmare il divario.

6.1.8 Alternativa: il plug-in striscia

È inoltre possibile manipolare i plug-in tramite la Striscia di plug-in nella vista Mix di MASCHINE. Troverete tutti i dettagli su questa funzione nella sezione † 12.4, il plug-in striscia.

6.1.9 Salvare e richiamare Plug-in preset

Tutte le impostazioni e le assegnazioni di un plug-in possono essere salvati come plug-in preset. Una volta salvato, il plug-in preset può accedere dal browser, sia nel software e dal controller (vedi sezione † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria). Questo è un modo molto veloce e conveniente per ricordare plug-in con i loro parametri già impostati valori specifici. Inoltre un plug-in preset può essere assegnato come preset predefinita in modo che il plug-in si apre con quel preset caricato automaticamente.

Il formato di file per Native Instruments MASCHINE plug-in consente di salvare un preset nel formato nativo per il plug-in e liberamente scambiare file tra il plug-in strumento in modalità standalone, MASCHINE e KOMPLETE KONTROL.



Per utilizzare questa funzione è necessario verificare tutti i plug-in installati Native Instruments sono up-to-date. Si prega di verificare Service Center o di log-in al tuo account di Native Instruments per trovare gli ultimi aggiornamenti.

6.1.9.1 Risparmio Plug-in preset

Plug-in preset di risparmio può essere fatto solo nel software tramite il plug-in menu. Per accedere al menu Plugin, fare clic sulla freccia a discesa sul lato destro dello slot Plugin Plugin nella lista:



Apertura del menu Plug-in.

I comandi per salvare plug-in preset sono presenti nella parte inferiore del plug-in menu.



I comandi per salvare e richiamare plug-in preset nel plug-in menù.

| Plug-in Entry Menu | Descrizione |
|--------------------------------|---|
| Salva | Consente di salvare le modifiche apportate al preset caricati. |
| Salva come | Salva l'attuale plug-in impostazioni come nuova impostazione predefinita sul disco rigido. |
| Salva come predefinito | Salva le impostazioni e assegnazioni correnti come predefinito predisposti per plug-in. Questo preset predefinita sarà caricato con il plug-in prossima volta che viene aperto. |
| Rimuovere default preimpostata | Rimuove il difetto preset per i plug-in. Questa voce di menu appare solo dopo un preset è stato salvato utilizzando il Salva come predefinito elemento del menu. |

Il Salva come... e Salva come predefinito ... comandi in particolare consentono di importare nella libreria MASCHINE tuoi preset per strumenti Native Instruments / effetti così come entrambe le impostazioni di fabbrica e degli utenti per terze parti strumenti / effetti! Vedere t 6.3.4, Usare il VST / AU plug-in preset per ulteriori su questo.

6.1.9.2 Ricordando Plug-in preset

...

Tutti i plug-in preset ti ha salvato usando il plug-in di menu sono disponibili nel browser, sia nel software e dal controller. È possibile trovare ogni plug-in preset automaticamente inserito nella categoria corrispondente "Instrument" o "Effect" nel selettore di tipo di file del browser BIBLIOTECA Pannello. Inoltre, i preset utente sono disponibili quando si seleziona il contenuto utente nel selettore Contenuto del browser BIBLIOTECA Pannello.

Per ulteriori informazioni su come caricare plug-in preset nel Browser, e come i tag assegnare al plug-in preset che si è salvato, si veda il capitolo † 3, Browser.

Inoltre, la biblioteca MASCHINE offre già una serie di plug-in preset per MASCHINE interno plug-in. Inoltre, tutti i prodotti Native Instruments installato sul computer avrà una propria libreria di fabbrica già importato nel browser MASCHINE in modo che è possibile sfogliare e caricare i propri preset direttamente dal MASCHINE, pronto per il caricamento.

 \bigcirc

È possibile assegnare tag al plug-in preset che è stato salvato. Questo viene fatto nel Browser nel software MASCHINE. Per ulteriori informazioni, si prega di fare riferimento alla sezione † 3.5, Modifica del Tag e le proprietà dei file.

KOMPLETE prodotti ed espansioni Maschine devono essere aggiornati per garantire la loro piena integrazione nella Biblioteca MASCHINE. Per aggiornare tutti i prodotti Native Instruments installato sul computer, avviare il Centro Servizi.

È anche possibile caricare un plug-in preset dal menu Plug-in selezionando la Aperto... comando, quindi navigare il file system e selezionando il file preset desiderato (estensione ".mxinst" per Instrument plug-in preset, ".mxfx" per effetto plug-in preset o ".mfxp" per preset MASCHINE 1.x Module).

6.1.9.3 La rimozione di un plug-in di default preimpostata

Per ogni plug-in è possibile impostare un preset di default che viene caricato automaticamente ogni volta che il plugin è aperto. Se non è più necessario il plug-in preset di default, utilizzare il plug-in di menu per rimuovere il preset di default salvati.

Per rimuovere il default preimpostata di un plug-in utilizzando il plug-in menù:

- 1. Fare clic sul suono che contiene il plug-in.
- 2. Fare clic sul plug-in menu a discesa.



3. Fare clic su Rimuovere default preimpostata nel menu per rimuovere il preset di default.

→ Il plug-in preset predefinito viene rimosso e il plug-in caricherà con i valori impostati prossima volta che viene aperto.

È inoltre possibile utilizzare il plug-in Manager nel pannello Preferenze di ottenere una panoramica del plug-in preset di default e anche rimuoverli, se necessario.



6.2 II Sampler Plug-in

Il Sampler plug-in permette di riprodurre qualsiasi campione in MASCHINE - tra cui tutti i gruppi, i suoni e campioni della biblioteca fabbrica. Il campionatore è dotato di un ampio insieme di parametri che offrono vari modi per un'ulteriore forma ciascuno dei vostri suoni individualmente. È possibile ottimizzare, modificare le dinamiche di base e applicare effetti così come diverse opzioni di modulazione.

Molti di questi parametri possono essere modulati e automatizzato! Per ulteriori informazioni, vedere la sezione 10.5, registrazione e modifica di modulazione e 1 11.2.3, controllo dei parametri via MIDI e Automazione Host, Rispettivamente.

Nel caso in cui MASCHINE non trova il campione (s) caricati in un campionatore Plug-in, un Esempio mancante dialogo apparirà e vi aiutano a individuare i Campioni mancanti (s) di nuovo. Si prega di fare riferimento alla sezione † 3,7, di posizionamento campioni mancanti per maggiori informazioni.

Questa sezione descrive i parametri specifici presenti nel Sampler. Per una descrizione generale delle funzioni e caratteristiche del plug-in (compreso il campionatore), consultare la sezione

1 6.1, plug-in Panoramica .

Mostriamo qui i parametri Sampler come appaiono nella zona di controllo della vista Arrange. Il Sampler fornisce anche un pannello personalizzato nel plug-in striscia della vista Mix. Questo pannello è descritto al paragrafo † 12.4.3, Pannello per il Sampler.

I parametri Sampler sono organizzati in 6 pagine:

- Pagina 1: Voce Impostazioni / Motore : 1 6.2.1, pagina 1: Voce Impostazioni / Motore .
- · Pagina 2: Pitch / Busta : ↑ 6.2.2, pagina 2: Pitch / Busta .
- · Pagina 4: Modulazione : 1 6.2.4, pagina 4: modulazione .
- Pagina 5: LFO : ↑ 6.2.5, pagina 5: LFO .
- Pagina 6: Velocity / modwheel : 1 6.2.6, pagina 6: Velocity / modwheel .

Queste pagine dei parametri possono essere selezionati per la visualizzazione / modifica tramite il solito modo come descritto nel paragrafo † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo . Per esempio:

Per visualizzare una particolare pagina di parametro nel software, fare clic sulla relativa etichetta nella parte superiore dell'area di controllo.

6.2.1 Pagina 1: voce Impostazioni / Motore



Parametri Sampler - pagina 1 di 6: VOICE Impostazioni e MOTORE sul controller.



Parametri Sampler - pagina 1 di 6: VOICE Impostazioni e MOTORE nel software.

| Parametro | Descrizione |
|-------------------|--|
| VOCE IMPOSTAZIONI | |
| Polifonia | Qui è possibile definire un limite di voce per il suono, che è il numero massimo di voci (note) Il campionatore può giocare contemporaneamente. Una volta che questo è stato raggiunto la polifonia, innescando qualsiasi nota aggiuntiva ucciderà la nota più "vecchio" ancora giocando (vale a dire la nota che è stata innescata prima). I valori disponibili sono 1, 2, 4, 8 (predefinito), 16, 32, e 6 |
| | È inoltre possibile impostare questa opzione per Legato - in tal caso la polifonia è impostato a 1 e il campionatore effettua una transizione passo continua tra note consecutive. |
| planata | Se Legato è selezionato per la Polifonia parametro, questo permette di regolare la durata della transizione tra note consecutive. |
| Pitchbend | Qui è possibile regolare la funzione del suono in entrata i messaggi MIDI PitchBend da un controller MIDI esterno o la vostra applicazione host. Per ulteriori informazioni su come impostare i suoni per ricevere MIDI, fare riferimento alla sezione † 11.2.1, innescando suoni via note MIDI. |
| MOTORE | |
| Modalità | Questo ti permette di scegliere tra diversi modelli per il motore di campionamento. Oltre il default Standard l'impostazione, le altre opzioni MP60 e S1200 emulare il suono di due campionatori leggendari che sono spesso utilizzati in Hip-Hop e generi simili di musica. Quest'ultimo è disponibile in vari gusti che offrono filtraggio diverso: S1200 (nessun filtraggio), S1200 L (Low, cioè filtraggio passa-basso), S1200 LM (Lo cioè filtraggio passa basso a metà), S1200 HM (High-media, cioè metà passa-alto filtraggio), e S1200 Alta (per High, ossia passa alto-filtrazione). |

6.2.2 Pagina 2: Pitch / Busta



Parametri Sampler - pagina 2 di 6: PITCH / cancello e Amplitude Envelope sul controller.



Parametri Sampler - pagina 2 di 6: PITCH / cancello e Amplitude Envelope nel software.

| Parametro | Descrizione |
|--------------|--|
| PITCH / GATE | |
| Sintonizzare | Definisce il passo di base del tuo campione: ruotare la manopola verso destra per un tono più alto e verso sinistra per un tono più basso. |
| Inizio | Determina il punto di inizio del campione. Questo parametro può essere modulato dal controllo di velocità, vedi ↑ 6.2.5, pagina 5: LFO . |
| Inverso | Se Inverso è attivata, il campione verrà riprodotto al contrario. |
| genere | Seleziona da tre diversi tipi di buste ampiezza. Vedi sotto per ulteriori informazioni. |

Amplitude Envelope

Il Amplitude Envelope sezione permette di personalizzare il vostro campione in termini di intensità nel corso del tempo.



Il selettore Type.

Il genere selettore consente di scegliere tra tre diversi tipi di buste di ampiezza. A seconda del tipo selezionato, i parametri disponibili nel Amplitude Envelope sezione sarà diverso (vedi tabella):

Un colpo: Questo è tipico comportamento drum machine annata: il campione viene riprodotto nella sua interezza
 dall'inizio alla fine senza busta. Se Un colpo è selezionata, la Amplitude Envelope sezione non mostra alcun parametro.



 AHD: Modalità AHD disabilita i controlli di Sustain e di uscita della busta ADSR (vedi sotto), e li sostituisce con il parametro Hold. Modalità AHD è l'ideale per il comportamento "spara e dimentica", per cui si vorrebbe avere il grilletto del suono per un certo periodo di tempo indipendentemente da quanto tempo si tiene premuto il pad verso il basso.



 ADSR: Tipicamente, l'inviluppo ADSR viene utilizzato per i campioni più lunghi, prolungati che richiedono il controllo dinamico complesso.



 A differenza di molti altri dispositivi hardware, le pastiglie di MASCHINE sono sensibili non solo per essere colpito, ma anche di detenuti - in modo da utilizzare la busta ADSR, è possibile effettuare le pastiglie si comportano come una tastiera MIDI e sostenere una nota solo per il tempo che viene tenuto premuto.

| Parametro | Descrizione |
|---------------------------|---|
| Amplitude Envelope | |
| attacco (AHD e ADSR) | attacco determina quanto velocemente il suono raggiunge tutto volume dopo essere stato attivato. |
| Tenere (Solo AHD) | Tenere determina quanto tempo l'inviluppo rimarrà al suo livello massimo. |
| Decadimento (AHD e | Decadimento determina la velocità con la busta scende al Sostenere livello in modalità ADSR; in |
| ADSR) | modalità AHD, è utilizzato per regolare la velocità del suono si placa. Questo parametro può |
| | essere modulato dal controllo di velocità, vedi † 6.2.5, pagina 5: LFO . |
| Sostenere (Solo ADSR) | Sostenere determina il livello costante essendo mantenuto dopo Decadimento fino al termine della |
| | nota. Questo può anche essere controllato da un controller MIDI esterno o tastiera utilizzando il |
| | comando Change MIDI 64. |
| pubblicazione (Solo ADSR) | pubblicazione determina il tempo impiegato dal suono per sfumare dopo che la nota è terminato. |

6.2.3 Page 3: FX / Filtro



Parametri Sampler - pagina 3 di 6: FX e FILTER sul controller.



Parametri Sampler - pagina 3 di 6: FX e filtro nel software.

FX

Questa è una piccola selezione di effetti di base, per non essere confuso con la raccolta di Effetto Plugin discussa in dettaglio nel capitolo † 14, Effetto di riferimento.

| Parametro | Descrizione |
|-----------|--|
| FX | |
| Comp | compressore di base che permette di dare un suono più densità. |
| Guidare | Definisce la quantità di saturazione applicato ad un suono. |

| Parametro | Descrizione |
|-----------|--|
| SR | SR sta per "frequenza di campionamento": lo si può utilizzare per abbassare la frequenza di campionamento originale per rendere il suono più lo-fi. |
| bits | Permette di ridurre la profondità di bit originale del suono, con un conseguente più grezzi, digitale dal suono effetto lo-fi. |

FILTRO

Il Filtro selettore nella FILTRO sezione offre l'accesso a una serie di filtri diversi. Utilizzando le frecce o cliccando il tipo attualmente visualizzato, è possibile scegliere tra diverse impostazioni del tipo di filtro: Off, LP2, BP2, HP2, e EQ. Ogni tipo risultati diversi parametri a destra di essa:

| modalità di filtro | Descrizione |
|--------------------|--|
| via | Senza Filtro. |
| LP2 | LP2 è un filtro passa-basso con Tagliato fuori e Risonanza parametri. Tagliato fuori può essere modulata da Velocity, la modulazione Envelope, LFO o la Modulation Wheel MIDI. |
| BP2 | BP2 è un filtro passa-banda con un Tagliato fuori parametro. Tagliato fuori può essere modulata da Velocity, la modulazione Envelope, LFO o la Modulation Wheel MIDI. |
| HP2 | HP2 è un filtro passa-alto con Tagliato fuori e Risonanza parametri. Tagliato fuori può essere modulata da Velocity, la modulazione Envelope, LFO o la Modulation Wheel MIDI. |
| EQ | L'EQ è un equalizzatore con Frequenza , Larghezza di banda e Guadagno parametri. |

6.2.4 Pagina 4: modulazione



Parametri Sampler - pagina 4 di 6: modulazione di inviluppo e la destinazione sul controller.



Parametri Sampler - pagina 4 di 6: modulazione di inviluppo e la destinazione nel software.

MODULAZIONE BUSTA

Il MODULAZIONE BUSTA sezione offre una dotazione aggiuntiva che consente ulteriori modifiche (o "modulazione") di specifici parametri Sampler secondo il modo di giocare sulle pastiglie. I suoi parametri sono abbinati a quelli del Amplitude Envelope a pagina 2 (vedi † 6.2.1, pagina 1: Voce Impostazioni / Motore), In modo da avere sia un ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release) (Attacco, Attesa, Decay) busta busta o un AHD per modulare i parametri. Se si sceglie la modalità One-shot, solo la busta AHD (nella foto) sarà disponibile per la modulazione.

| Controlli Envelope | Descrizione |
|--------------------|---|
| attacco | Il tempo necessario per l'inviluppo per raggiungere il suo livello massimo. |
| Tenere | Quanto tempo la busta rimarrà al suo livello massimo. |

| Controlli Envelope | Descrizione |
|--------------------|---|
| Decadimento | Con Decadimento di regolare la velocità con la busta scende al livello di sustain in modalità ADSR; in modalità AHD viene usato per regolare la velocità svanisce busta fuori. |
| Sostenere | Il livello di busta che verrà mantenuta fino a quando la nota viene suonata. |
| pubblicazione | Il tempo per il livello di sustain per tornare a zero dopo che la nota è terminato. |

DESTINAZIONE

Questo è dove si definiscono obiettivi di modulazione per la busta di modulazione, cioè i parametri che si desidera questa busta al controllo. Le manopole regolano la quantità di modulazione per i seguenti obiettivi:

| Parametro | modulazione Destinazione |
|----------------|---|
| Intonazione | Sintonizzare parametro del PITCH / GATE sezione sulla Pitch / Busta Pagina (pagina 2). |
| Tagliato fuori | Tagliato fuori parametro del FILTRO sezione (con tipi di filtro LP2, HP2, BP2 solo) sulla FX / filtro pagina (pagina 3). |
| Guidare | Guidare parametro del FX sezione sulla FX / filtro pagina (pagina 3). |
| Padella | Padella parametro sul Audio Pagina delle proprietà di uscita del suono (vedi † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi per maggiori informazioni). |

6.2.5 Pagina 5: LFO



Parametri Sampler - pagina 5 di 6: LFO e la destinazione sul controller.



Parametri Sampler - pagina 5 di 6: LFO e la destinazione nel software.

LFO

L'LFO (Low Frequency Oscillator) è un'altra fonte di modulazione sulla base di forme d'onda con forme diverse.

| Controlli LFO | Descrizione | |
|---------------|--|---------|
| genere | Qui si può scegliere la forma della forma d'onda LFO. forme disponibili sono Sine, Tri (Trian Rect (Rettangolo), Sega, e Casuale. | ıgolo), |
| Velocità | Controlla la velocità del LFO misurata in hertz (Hz). Se si sceglie di sincronizzare il Velocità attivando Sync , Mostrerà valori di nota invece di hertz. | |

| Controlli LFO | Descrizione |
|---------------|--|
| Fase | Definisce la fase iniziale della forma d'onda LFO, da - 0.50 per 0.50. |
| Sync | Il Sync selettore viene utilizzato per sincronizzare l'LFO con il tempo del progetto. Se Gratuito è selezionato, il tasso di LFO è indipendente dal tempo del progetto. Se Retrig o Serratura è obilitato, i valori della Valorità |
| | parametro cambierà in valori nota vanno da 16/1 (= un ciclo di modulazione a 16 bar) a 1/32 (un ciclo in 1/32 ° nota) ed essere sincronizzati con il tempo del progetto. Mentre Retrig |
| | fase LFO sincronizzato alla posizione canzone per tutte le note. |

DESTINAZIONE

Questo è dove si definiscono obiettivi di modulazione per l'LFO, cioè i parametri che si desidera questo LFO al controllo. Le manopole regolano la quantità di modulazione per i seguenti obiettivi:

| Parametro | modulazione Destinazione | | | | | |
|----------------|---|--|--|--|--|--|
| Intonazione | Sintonizzare parametro del PITCH / GATE sezione sulla Pitch / Busta Pagina (pagina 2). | | | | | |
| Tagliato fuori | Tagliato fuori parametro del FILTRO sezione (con tipi di filtro LP2, HP2, BP2 solo) sulla FX / filtro pagina (pagina 3). | | | | | |
| Guidare | Guidare parametro del FX sezione sulla FX / filtro pagina (pagina 3). | | | | | |
| Padella | Padella parametro sul Audio Pagina delle proprietà di uscita del suono (vedi † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi per maggiori informazioni). | | | | | |

6.2.6 Pagina 6: Velocity / modwheel

| MASTER | GROUP | SOUND | | | SAM | PLER 🕨 | | Q |
|----------------------|----------------|-----------------|-------------------|---|-------------------------|--------------|---------------------------|--------------|
| 13 Sampler | | BPM | 122.00 1:1 | :1 | | | | |
| Sampler | FX | Saturator 🗷 F | langer 🖬 | a Gra | | | | |
| | | | | ₩₩₩₩ ∰ ∰ ₩ ₩ ₩ ₩ ₩ ₩ ₩ ₩ ₩ ₩ ₩ ₩ ₩ | SAMI | PLER | | |
| Velocity Destination | on | | | | Modwheel Desti | nation | | 6/ |
| START 0.0 % | DECAY 0.0 % | CUTOFF 0.0 % | VOLUME 100.0 % | 6 | START 0.0 % | CUTOFF 0.0 % | LFO DEPTH 0.0 % | PAN 0.0 % |

Parametri Sampler - pagina 6 di 6: VELOCITA destinazione e modwheel destinazione sul controller.



Parametri Sampler - pagina 6 di 6: VELOCITA destinazione e modwheel destinazione nel software.

VELOCITA DESTINAZIONE

Questa sezione consente di utilizzare la velocità di ingresso al fine di modulare diversi parametri.
| Parametro | modulazione Destinazione |
|----------------|---|
| Inizio | Inizio parametro del PITCH / GATE sezione sulla Pitch / Busta Pagina (pagina 2). I valori positivi spostano la posizione di partenza del campione più avanti nel tempo, come si gioca di più, i valori negativi spostano più vicino al l'inizio del campione, come si gioca di più. Tip: un esempio tipico di questo parametro è l'impostazione in modo che l'attacco transitorio iniziale di un rullante si sente solo ad elevati valori di velocità. Questo rende il suono "stizzoso" quando si gioca duro, e "ovattato" o disattivato quando si gioca a bassa voce. |
| Decadimento | Decadimento parametro del Amplitude Envelope sezione sulla Pitch / Busta Pagina (pagina 2). |
| Tagliato fuori | Tagliato fuori parametro del FILTRO sezione (con tipi di filtro LP2, HP2, BP2 solo) sulla FX / filtro pagina (pagina 3). |
| Volume | Questo permette di modulare il volume, che è ciò che la velocità normalmente viene utilizzato per. |

modwheel DESTINAZIONE

Qui è possibile determinare la quantità di dati MIDI in ingresso inviati dal Modulation Wheel colpisce vari parametri.

| Parametro | modulazione Destinazione |
|----------------|--|
| Inizio | Inizio parametro del PITCH / GATE sezione sulla Pitch / Busta Pagina (pagina 2). |
| Tagliato fuori | Tagliato fuori parametro del FILTRO sezione (con tipi di filtro LP2, HP2, BP2 solo) sulla FX / filtro pagina (pagina 3). |
| LFO Depth | Utilizzare questa manopola per regolare quanto la rotella Modulation influenza la profondità della modulazione LFO (per tutti gli obiettivi) definito sulla LFO pagina (pagina 5). |
| Padella | Padella parametro sul Audio Pagina delle proprietà di uscita del suono (vedi † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi per maggiori informazioni). |

6.3 Utilizzando Native Instruments e plug-in esterni

MASCHINE permette di caricare VST / AU plug-in di Native Instruments (Native Instruments Plug-in) o di qualsiasi produttore di terze parti (plug-in esterni) e di usarli come i MASCHINE interne Plug-in.

Come con interni plug-in, le seguenti regole si applicano per il carico Native Instruments e plug-in esterni:

- Uno strumento plug-in può essere caricato soltanto nel primo plug-in scanalatura di un suono.
- Un effetto plug-in può essere caricato in qualsiasi plug-in di slot di qualsiasi suono, qualsiasi gruppo o del Maestro.

Le sezioni seguenti descrivono caratteristiche e compiti aggiuntivi specifici di Native Instruments e / o plug-in esterni rispetto ai interne plug-in. Per tutte le altre operazioni (ad esempio, carico, regolando plug-in parametri, ecc), si rimanda alla sezione \uparrow 6.1, plug-in Panoramica.

6.3.1 Apertura / Chiusura plug-in di Windows

Quando si carica un Native Instruments o plug-in esterno in un plug-in di slot, è possibile aprire una finestra mobile che contiene l'interfaccia utente di quella Native Instruments o di terze parti strumento / effetto.

I plug-in dei prodotti della piattaforma Native Instruments (REAKTOR, KONTAKT, GUITAR RIG) si aprono automaticamente in finestre fluttuanti quando vengono caricati dal menu Plug-in. Tutti gli altri plug-in Native Instruments così come tutti i plug-in esterni non saranno aperti in finestre mobili per difetto - però possono ricordare il loro ultimo stato: Se un tale plug-in è stato aperto in precedenza nella sua finestra mobile, quando si carica una nuova istanza dello stesso plug-in sarà anche aperto in una finestra mobile.



MASCHINE che mostra le interfacce utente di un paio di Native Instruments Plug-in (Monark, PASSIVO EQ, Guitar Rig, e FM8).

Quando un Native Instruments o plug-in esterno è stato caricato in un plug-in fessura, una piccola freccia diagonale appare a sinistra delle schede delle pagine parametro, nella parte superiore dell'area di controllo:



La piccola diagonale freccia accanto al linguette delle pagine dei parametri.

Per aprire o chiudere la finestra mobile di un Native Instruments o plug-in esterno, selezionare questo plug-in e fare clic sulla piccola freccia diagonale a sinistra delle schede delle pagine dei parametri (nella parte alta della zona di controllo). È anche possibile fare doppio clic sul plug-in nome nell'elenco.



È possibile anche vicino qualsiasi finestra mobile tramite il pulsante comune prevista dal sistema operativo in alto a sinistra oa destra della finestra.

MASCHINE mostrerà sempre le finestre mobili aperte del focalizzata suono, di gruppo o Maestro quando selezionato. Quando si imposta la messa a fuoco per un altro suono, di gruppo o il Maestro, tutte le finestre mobili aperte scompaiono, eventualmente sostituiti da quelli per Native Instruments e / o plugin esterni caricata nel recente focalizzata audio / gruppo / Maestro.



Plug-in di selezione è descritto nella sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo.

Native Instruments Plug-in: Default, aggiuntivo, e Modifica Visualizza

Native Instruments Plug-in forniscono le seguenti caratteristiche supplementari nella finestra mobile:

- Plug-in Intestazione: Questa è la stessa come nel pannello del plug-in in-Plug Strip (software in vista della miscela), con un ulteriore pulsante Modifica descritta di seguito. Per ulteriori informazioni, si prega di fare riferimento alla sezione † 12.4.4, pannelli personalizzati per Native Instruments plug-in.
- Visualizzazione predefinita e Vista aggiuntive: Ogni Native Instruments plug-in in grado di fornire uno o due punti di vista personalizzati tra cui set ridotto di controlli. La visualizzazione predefinita è disponibile per ogni Native Instruments Plug-in, mentre la vista supplementare è disponibile per specifici Native Instruments solo plug-in. Se un Native Instruments plug-in fornisce una visualizzazione aggiuntive, è possibile passare da default e vista aggiuntive facendo clic sulla " + "Pulsante nel plug-in Intestazione:



Questi punti di vista sono disponibili anche in pannello del plug-in nel plug-in striscia (vista Mix nel software). Per ulteriori informazioni, si prega di fare riferimento alla sezione † 12.4.4, pannelli personalizzati per Native Instruments plug-in .

Modifica vista: L'Edit View mostra l'interfaccia utente completa del prodotto originale Native Instruments. È possibile mostrare / nascondere la vista Edit facendo clic sul pulsante Modifica (che mostra l'icona di matita) nel plug-in Intestazione:



Apertura / Chiusura plug-in di Windows sul controller

Nel controller, per aprire / chiudere una finestra mobile per un Native Instruments o plug-in esterno effettuare le seguenti operazioni:

- 1. Selezionare il Native Instruments o esterno desiderato Plug-in (vedi sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo).
- 2. Premere CAMBIO + Pulsante 3 (MODIFICARE) Per aprire l'interfaccia utente del plug-in in una finestra mobile separata. stampa CAMBIO + Pulsante 3 di nuovo per chiudere la finestra mobile.

6.3.2 Utilizzando il VST / AU plug-in Parametri

I parametri di Native Instruments e plug-in esterni offrono vari modi per modellare ogni strumento / effetto singolarmente. Naturalmente, è possibile regolare questi parametri utilizzando il plug-in di interfaccia utente proprio (vedere la sezione † 6.3.1, Apertura / Chiusura plug-in di Windows sopra). Ma MASCHINE permette anche un accesso veloce e conveniente per i parametri di qualsiasi Instruments madrelingua o plug-in esterno: al momento del caricamento di questi parametri sono **auto-mapped** e organizzati in Pagine di parametro che appariranno sia nella zona di controllo del software e sul controller in modalità di controllo esattamente come interni Plug-in.

Avere il Plug-in parametri Pagine di parametro in MASCHINE offre i seguenti vantaggi:

 È possibile scorrere le pagine dei parametri e modificare ogni parametro sul controller tramite il normale flusso di lavoro direttamente dopo il caricamento della Native Instruments o plug-in esterno (vedi sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo).

 Il plug-in parametri possono essere automatizzato allo stesso modo di altri parametri (vedi paragrafo † 10.5, registrazione e modifica di modulazione). 

Una pagina di parametro auto-mapped del Massive Plug-in nel software.

| MASTER | GROUP | SOUND | | | < MAS | SIVE ► | | Q |
|------------|-------|-------|-----------|------|-------------|----------|----------------|-------------|
| 1 Massive | | BPM 1 | 35.00 1: | :1:1 | | | | |
| HI Massive | + | | | | ⊚ma | SSIVE | | |
| | | | | | | | | 3/16 |
| OSC2-AMP | 50/50 | 0.00 | 0SC3-POSI | | osc3-param2 | OSC3-AMP | osc3fltrouting | NOISE-COLOR |

Una pagina di parametro auto-mapped del massiccio plug-in sul controller.

Inoltre, per Native Instruments plug-in questi parametri gruppo pagine del plug-in parametri in modo intelligente che si adatta alle particolari flussi di lavoro di ogni plug-in. Ad esempio nel massiccio plug-in, gli otto Controlli Macro massiccio verranno raggruppati in un'unica pagina parametri, i parametri principali Oscillator 1 saranno raggruppati in un'altra pagina di parametro, etc.

6.3.3 Configurare il proprio parametro Pages

Come per ogni plug-in, i parametri di un'Instruments madrelingua o plug-in esterno sono organizzati in pagine. Ogni plug-in può avere qualsiasi numero di pagine, ciascuna contenente 8 manopole, che possono essere assegnati ai parametri dello strumento VST / AU o effetto.

Pagine di parametro possono essere assegnati automaticamente utilizzando auto-mappatura (vedere la sezione † 6.3.2, Usare il VST / AU plug-in Parametri sopra) o creati singolarmente tramite modalità di apprendimento. Con la modalità Learn, è possibile creare pagine personalizzate contenenti solo i parametri desiderati disposti in modo da adattare il vostro flusso di lavoro personale. Inoltre, è possibile creare sezioni di parametri all'interno di ogni pagina di parametro personalizzato, e definire etichette personalizzate per i parametri, sezioni e le pagine dei parametri interi.



Si noti che i parametri di Native Instruments e plug-in esterni vengono assegnati sistematicamente alle manopole (per non passa né selettori) in MASCHINE - questo è vero anche nel software MASCHINE.



Per iniziare la parametrizzazione, effettuare le seguenti operazioni:

- 1. Selezionare il plug-in per il quale si desidera personalizzare le assegnazioni dei parametri.
- 2. Fare clic sulla freccia rivolta verso il basso nell'angolo in basso a sinistra dell'area di controllo per rivelare la

| 0 | MASTER GROUP | SOUND | Page 1 | Page 2 | Page 3 Pag | e 4 Page 5 | |
|---|---------------------|-------|---------------|----------|------------|------------|--|
| ¢ | Sound 10 | م | | | | | |
| | + | | \bigcirc | | \bigcirc | | |
| ► | | | High Mid | HM1 Gain | HM1 G.Mod | HM1 BW.Mo | |
| | Automation Pages | | Learn MIDI | Learn | Learn | Learn | |

zona Assegnazione sotto:

3. Fare clic sul pagine scheda nella parte sinistra dell'area di assegnazione:



→ Il pagine scheda si accende e il pagine appare riquadro alla sua destra. Ora siete pronti per assegnare i parametri alle pagine dei parametri.

Il pagine linguetta può essere cliccato solo per Native Instruments o plug-in esterni e per le proprietà Macro. Per tutti gli altri plug-in e le proprietà del canale, i parametri e le pagine dei parametri non sono modificabili, e la pagine scheda è grigia e inattiva. Per ulteriori informazioni sulle proprietà che definiscono macro e Controlli Macro, si prega di fare riferimento a † 11.3, Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro.

Quando il pagine riquadro dell'area di assegnazione è aperta, si notano anche alcuni cambiamenti nella zona di controllo di cui sopra:



L'area di controllo con le pagine riquadro attivo nella sottostante zona assegnazione.

(1) Elimina pulsante Pagina ("x" simbolo): Fai clic sul piccolo " X "Dopo un nome pagina per eliminare questa pagina parametri. (2) campi Sezione Etichetta: Questi campi consentono di definire le sezioni dei parametri all'interno della pagina visualizzata. Fare doppio clic sul campo al di sopra del primo parametro che si desidera includere nella sezione, digitare il nome desiderato per la sezione, e premere il tasto [ENTER] per confermare. La nuova sezione comprenderà tutti i seguenti parametri fino alla prossima sezione inizia (questo può essere visto solo dopo aver chiuso la zona di assegnazione). Inoltre, la pagina Parameter rispecchierà l'etichetta (s) della sua sezione (s) - se v'è più di una sezione, l'etichetta pagina rispecchierà tutti loro, separate da barre.

(3) Aggiungere pulsante Pagina ("+" simbolo): Fai clic sul piccolo " + "Dopo l'ultima etichetta pagina per aggiungere una nuova pagina. Per impostazione predefinita, le pagine vengono etichettati come "Page 1", "Pagina 2", ecc È possibile modificare le etichette di pagina definendo sezioni all'interno delle pagine tramite i campi Sezione Label (2) - vedi sopra. (4) Riquadro messa a fuoco: Indica la manopola viene assegnato. Fare clic su qualsiasi manopola per modificare la sua assegnazione. (5) campi etichetta del parametro: Fare doppio clic su questi campi per inserire etichette personalizzate per i parametri (premere [Invio] per conferma). Queste etichette saranno rispecchiate ovunque in MASCHINE per i parametri corrispondenti. (6) Pulsante di reset: Clic Ripristina rimuovere l'assegnazione per la manopola selezionata. (7) pulsante Learn: Clic Imparare per entrare in modalità Learn. Imparare la modalità è un intuitivo processo che permette di assegnare rapidamente imparare il desiderato plug-in parametri per tutte le otto manopole della pagina parametro corrente in una sola volta. Quando viene lanciata la modalità Learn, ogni manopola della pagina viene successivo si tocca nel plug-in di interfaccia utente (vedere la sezione † 6.3.1, Apertura / Chiusura plug-in di Windows) Saranno assegnati alla manopola concentrata. Una volta che una manopola è assegnato, il prossimo manopola verso destra diventerà il punto focale, e così via fino a quando viene assegnato l'ultimo pomello. Una volta completata, Learn modalità si disattiva automaticamente. In alternativa, in qualsiasi momento è possibile fare clic Imparare

ancora una volta se si vuole smettere di parametrizzazione. Quando Imparare modalità è attiva, è possibile modificare manualmente la messa a fuoco delle manopole cliccando la manopola desiderato nell'area dei parametri.

Una volta che avete organizzato plug-in parametri in Pagine di parametro, è possibile utilizzare anche MASCHINE Controlli Macro di scegliere i parametri più comunemente utilizzati, ad esempio, per esibizioni dal vivo. Per ulteriori informazioni su Controlli Macro, si prega di fare riferimento alla sezione † 11.3, Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro.

Parametro Slots - Context Menu

Quando l'area di assegnazione è aperto e si seleziona la scheda Pagine, un clic destro sull'etichetta di uno slot parametro assegnato o non assegnato fa apparire un menu contestuale.

| 0 | MASTER | GROUP | SOUND | Pa ₽ | age 1 × | Page 2 | × Page | e3× | + | |
|---|----------|-------|-------|----------|---------|--------|--------|--------|----------|-------|
| G | Driver | | Q | | | | | | | |
| - | FX Drive | ər | | | | | | | | |
| | | | | |) | | | | |) (|
| ▼ | | | | L In | Renar | ne | Res | onance | Frequenc | y Dis |
| | Automati | on | | Increase | Learn | | | | | |
| | Pages | | | Input | Reset | | | | | |
| | Group A | \1 | - | (none | Cut | | | | | |
| | ◀ ▦ | | | 1 | Paste | | 1.2 | | | 1.3 |

menu di contesto Gli slot di parametri.

Il menu contestuale contiene seguenti voci:

| Elemento del menu | Descrizione | Tasti rapidi |
|-------------------|--|--------------------|
| Rinominare | Rinominare il parametro. | Ctrl + R / Cmd + R |
| Imparare | Attiva la modalità Learn. | |
| Ripristina | Reimpostare il parametro. | |
| Tagliare | Tagliare il parametro per incollarlo in un'altra posizione. | Ctrl + X / Cmd + X |
| copia | Copiare il parametro. | Ctrl + C / Cmd + C |
| Incolla | Incollare un taglio o macro copiato in una nuova posizione. Paste è disponibile solo se un parametro applicabile è negli appunti: Paste è disponibile solo sullo stesso plug-in, questo plug-in può essere posizionato da qualche altra parte. | Ctrl + V / Cmd + V |

Pagine Nome - Context Menu

Quando l'assegnazione Area si apre e si seleziona la scheda Pagine, tasto destro del mouse sul nome di pagina nella parte superiore dell'area dei parametri si apre un menu contestuale.

| © € | MASTER GROUP Driver FX Driver + | SOUND | Page For | Delete Clear All | Page 3 × | + Frequency | Dist |
|--------|--|-------|----------|---------------------|----------|----------------|------|
| | Automation Pages | _ | Input | | | | |

menu di scelta rapida Le pagine dei parametri.

Il menu contestuale contiene i seguenti elementi:

| Elemento del menu | Descrizione | Tasti rapidi |
|-------------------|--|--------------|
| Elimina | Elimina pagina corrente con tutte le assegnazioni. | |
| Cancella tutto | Cancella tutte le assegnazioni, e cancella tutte le pagine. | |

6.3.4 Utilizzando VST / AU plug-in preset

Per alcuni di vostra Native Instruments o di terze parti in VST / AU plug-in, si potrebbe già avere una serie di fabbrica o di utenti preset (o patch, programmi, ecc) che si desidera utilizzare. MASCHINE consente di caricare direttamente questi preset e salvarli come plug-in preset all'interno MASCHINE. Salvare i preset VST / AU come plug-in preset all'interno MASCHINE valuterà in particolare permetterà di accedervi dal browser MASCHINE, nel software, così come dal controller!



Accesso ai preset di fabbrica di Native Instruments' Strumenti / Effetti

Accesso ai preset di fabbrica dei vostri strumenti Native Instruments ed effetti è molto semplice: preset di fabbrica di tutti gli strumenti di Native Instruments / effetti installati sul computer sono già integrati nella libreria MASCHINE! Li troverete direttamente nel browser selezionando il tipo di file corrispondente (strumenti o effetti) nel selettore del tipo di file, quindi SE- zionare il contenuto fabbrica cliccando sul logo NI a destra, quindi scegliendo il prodotto NI desiderato nell'elenco sottostante discesa - e, naturalmente, troverete tutti questi preset nelle stesse posizioni nel browser del vostro controller.

È inoltre possibile aggiungere alla libreria MASCHINE i preset utente si potrebbe avere creati per qualsiasi prodotto Native Instruments installati sul computer. Per fare questo, è sufficiente aggiungere il percorso corrispondente (s) all'elenco trovato sul Utente riquadro della Biblioteca pagina nel Preferenze pannello. Vedere la sezione † 2.7.4, Preferenze - Pagina di default per ulteriori dettagli.

Accesso ad altri VST / AU Presets

Per preset utente l'accesso dei vostri strumenti Native Instruments / effetti così come sia in fabbrica e utente preset del vostro VST di terze parti / AU plug-in, è necessario prima di caricare il corrispondente Native Instruments o plug-in esterno in un plug-in fessura.

- 1. Caricare la sezione Native Instruments o plug-in esterna in una plug-slot (vedi desiderato
 - ↑ 6.1.3, Caricare, Rimuovere, e sostituzione di un plug-in).
- 2. Aprire il menu Plug-in facendo clic sulla piccola freccia a destra del plug-in slot. Il plug-in del menu ora contiene un ulteriore Presets sottomenu si trova sotto il Native Instruments e Esterno sottomenu:



Questo sottomenu fornisce l'elenco di tutti i preset che il plug-in VST / AU ha messo a disposizione per l'host - MASCHINE in questo caso.

- 3. Selezionare il preset desiderato in questo sottomenu.
- → Il preset viene caricato nel plug-in.

Ogni VST / AU strumento o un effetto potrebbe gestire i propri preset (o patch, programmi ...) in modo diverso. Si prega di fare riferimento al plug-in di documentazione per scoprire come rivelare i propri preset (o una particolare serie di preset) per l'host.

Per esempio, in MASSIVE, Absynth 5, e FM8, è necessario abilitare il Elenco programmi e riempire con le patch desiderate per esporre questi e aspetta che vengano visualizzati nel Presets sottomenu del menu in MASCHINE Plug-in.

Alcuni plug-in VST / AU possono funzionare sia come strumento e plug-in effetti. Quando si carica un preset per tale plug-in, controllare che il preset può essere caricato efficacemente nella corrente plug-in scanalatura - in particolare, fare attenzione a caricare preset strumenti nel primo slot di soli suoni plug-in! Per evitare qualsiasi errore, una soluzione è quella di assegnare un nome alle preselezioni in VST / AU in modo esplicito (ad esempio, con l'aggiunta di un suffisso "[FX]" per i preset di effetti).

MASCHINE permette anche di cambiare il preset in Native Instruments o di terze parti VST / AU plug-in tramite messaggi MIDI Program Change. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione † 11.2.3, controllo dei parametri via MIDI e Automazione Host .

Salvataggio VST AU preset / come MASCHINE plug-in preset

Una volta caricato un preset VST / AU (preset utente di un Native Instruments strumento / effetto o qualsiasi preimpostato di un / strumento o effetto AU di terze parti VST) utilizzando il metodo sopra descritto, è possibile salvarlo come un plug-in preset nel MASCHINE via Salva come... o Salva come predefinito ... comandi del-Plug menu (vedere il paragrafo † 6.1.9, Salvataggio e richiamo plug-in preset). Una volta fatto questo, il preset sarà disponibile come un preset utente nella categoria strumento o l'effetto di Browser MASCHINE.

6.3.5 Multiple-Output Plug-in e MULTITIMBRO Plug-in

MASCHINE consentire un ampio uso di plugin uscite multiple nonché plugin multitimbrici.

Multiple-Output Plug-in

Multiple-output plug-in sono Plug-in con più di un'uscita audio stereo. Quando un'uscita multipla plug-in viene caricato in un suono, MASCHINE utilizza le sue uscite disponibili come segue:

- Il plug-in di prima coppia di uscita è inserito nel solito plug-in catena del segnale: Questa coppia di uscita viene alimentato all'ingresso del successivo plug-in scanalatura (o inviato all'uscita canale se il plug-in è in ultima Plug fessura -in).

Multitimbral Plug-in

Multitimbral plug-in sono i plug-in in grado di ricevere il MIDI in cima al controllo host. Quando un multitimbrica plug-in viene caricato in un suono, gli altri suoni dello stesso gruppo possono inviare dati MIDI a questo plug-in: Il plug-in apparirà come porta aggiuntiva nella Dest. menu a MIDI Pagina delle proprietà di uscita per questi suoni. Per ulteriori informazioni sulla configurazione di uscita MIDI per suoni, si prega di fare riferimento alla sezione \uparrow 11.2.5, invio MIDI da Sounds.

7 Utilizzando il plug-in Audio

Il plug-in Audio in grado di riprodurre i campioni (batteria, percussioni, linee di basso, riff di chitarra, ecc) in sincronia con il ritmo del tuo progetto. Dispone di due modalità: Ciclo continuo modalità e cancello modalità.

- Ciclo continuo modalità è l'impostazione predefinita in cui il ciclo loaded riprodurrà continuamente ogni volta che c'è un pattern attivo nel gruppo. Si può vedere la forma d'onda del campione in Editor modello per capire come si allinea con il Pattern.
- cancello modalità è simile alla modalità loop in cui l'anello caricato giocherà continuamente. Tuttavia, il ciclo sarà udibile in luoghi in cui di inserire delle note nel modello unico. Inoltre, quando si utilizza Allungare modalità il passo del ciclo verrà trasposta in base alla altezza della nota (ad esempio C3 nota suonerà il campione a sua intonazione originale, mentre C4 interpreta l'un'ottava campione superiore al normale).

Il plug-in Audio specializzata nel mantenere loop audio che giocano in sincronia con il vostro progetto, e ha la capacità opzionale di farlo senza influenzare la chiave del ciclo. Inoltre, è possibile trasporre il loop durante la riproduzione in modo che si adatti la chiave della vostra canzone.

È possibile ascoltare rapidamente i campioni dall'interno del browser e trascinare poi e farli cadere direttamente su una Sound. Se si trascina un campione contenente il Loops tag su un suono vuoto il modulo audio verrà caricato automaticamente.

Una volta che un ciclo è stato caricato, apparirà come una forma d'onda del campione nel Pattern Editor, che consente di modificare l'esempio regolando la lunghezza Patten, l'intonazione generale, regolare il tempo sorgente e lunghezza del campione, o aggiungere MIDI eventi a regioni del ciclo di riproduzione selettiva e beccheggio. Per ulteriori regolazioni di precisione è possibile modificare gli eventi in una vista del primo piano commutando la vista ravvicinata nell'editor Pattern.

Per ulteriori informazioni sulla registrazione di vostri loop, consultare il capitolo: † 16, di campionamento e mapping di esempio .

Caricamento del plug-in Audio

...

Il plug-in audio può essere caricato su qualsiasi suono all'interno di un gruppo. Come un MASCHINE plug-in, supporta tutti i flussi di lavoro usuali plug-in. Quindi, per sapere come caricare, rimuovere, sostituire, inserire, spostare, copiare / incollare il plug-in audio, così come come regolare il plug-in audio parametri e Carica / Salva impostazioni predefinite, fare riferimento alla sezione † 6, Lavorare con i plug-in .

Una volta che un plug-in audio viene caricato diventa visibile sia nel software MASCHINE e nel controller.

| Playback / Source | | | |
|-------------------|------|------------|---------|
| PLAYBACK | | | ENGINE |
| Loop | | \bigcirc | Stretch |
| Mode | Tune | Pitchbend | Mode |

MASCHINE Audio Plug-in

Ecco una panoramica dei plug-in audio parametri:

| Elemento | Descrizione | |
|---------------------------------------|---|-----------|
| Sezione RIPRODUZIONE | | |
| Modalità | Selezionare la modalità di riproduzione: Ciclo continuo o cancello . | |
| | Ciclo continuo : La modalità predefinita per la riproduzione, in questo modo il campione si sente con il | |
| | modello (come con qualsiasi normale evento MIDI) senza la necessità di innescare. In questa modalità, i | |
| | parametri di riproduzione e di origine possono essere manipolati come Sintonizzare , Pitchbend , Tempo , e | Lunghezza |
| | | |
| | cancello : Quando è selezionata la modalità porta il campione viene sentito solo quando innescato da un | |
| | evento di nota MIDI. Il campione è sentito per tutta la durata della manifestazione nota MIDI, e la nota può | |
| | essere utilizzato anche per lanciare il campione per effetto melodico. | |
| | | |
| dissolvenza (cancello modalità solo) | Impostare una semplice fade-in / fade-out pari a pops evitare o click che possono | |
| | verificarsi quando si utilizza la cancello modalità. Per aumentare la dissolvenza delle modalità Gate, ruotare il dis | solvenza |
| | manopola in senso orario facendo clic e trascinando verso l'alto. Per diminuire la dissolvenza, ruotare il dissolven | nza |
| | manopola in senso antiorario facendo clic e trascinando verso il basso. Premere il tasto [SHIFT] sulla tastiera | |
| | del computer mentre si ruota la manopola per aumentare o diminuire la dissolvenza in incrementi più fini. | |
| | | |
| | | |

| Elemento | Descrizione |
|----------------|---|
| Sintonizzare | Trasposizione la melodia (range: -36 - +36 semitoni) del plug-in audio. È possibile utilizzare questa manopola per impostare l'intonazione del ciclo di 'C', e poi passo del loop sarà corrispondere l'intonazione delle note programmate nel modello. |
| | Per aumentare la messa a punto del campione in semitoni, girare la Sintonizzare manopola in senso orario facendo clic e trascinando verso l'alto. Per diminuire la messa a punto del campione in semitoni, girare la Sintonizzare manopola in senso antiorario facendo clic e trascinando verso il basso. Premere il tasto [SHIFT] sulla tastiera del computer mentre si ruota la manopola per aumentare o diminuire il tuning in centesimi. |
| Pitchbend | Impostare l'intervallo Pitchbend (-12 - +12) per il plug-in Audio, che è relativo al Tune. Questo parametro controlla l'effetto del Pitch Wheel / Slider sul controller MIDI. Per aumentare la gamma del Pitchbend, ruotare il Pitchbend manopola in senso orario facendo clic e trascinando verso l'alto. Per diminuire la portata del Pitchbend, ruotare il Pitchbend manopola in senso antiorario facendo clic e trascinando verso il basso. Premere il tasto [SHIFT] sulla tastiera del computer mentre si ruota la manopola per aumentare o diminuire la gamma Pitchbend in centesimi. |
| Sezione MOTORE | |
| Allungare | Questo motore di riproduzione fornisce una completa indipendenza tra tempo e il tono. Con questo motore, è possibile cambiare il tempo di un ciclo senza cambiare il suo passo, è possibile cambiare la sua intonazione senza cambiare il suo tempo, oppure è possibile modificare sia il tempo che il picco contemporaneamente. Questa modalità permette anche di automatizzare i cambiamenti di passo inserendo eventi in Editor modello mentre si utilizza la modalità Gate. Dato che questa modalità fornisce una completa tempo e il tono di indipendenza, e funziona anche su materiale polifonico, richiede più potenza di CPU rispetto ad altri motori. |

| Elemento | Descrizione |
|----------------|--|
| Re-Pitch | Questo motore di riproduzione corrisponde semplicemente il tempo del ciclo di tempo del progetto, cambiando la velocità di riproduzione del loop, e le variazioni dei tassi di riproduzione comporterà modifiche passo per il ciclo. Come un disco in vinile, giocando più veloce causerà anche l'intonazione del ciclo di rialzo, mentre rallentandolo provoca l'intonazione generale a cadere. Questa modalità è quindi più adatto a materiale non acuto, come tamburi e percussioni, e ha il vantaggio che i transitori di suoni rimangono nitide e utilizza anche significativamente meno CPU di motore stirata. Dal momento che il tempo e il passo non sono regolabili in modo indipendente con questo motore, qualsiasi automazione passo potrebbe essere fatto tramite eventi inseriti nella modalità Porta verranno ignorate - solo il ritmo degli eventi sarà utilizzato per la porta della Loop on e off. |
| Sezione SOURCE | |
| Tempo | Impostare il tempo originale del campione in modo che il plug-in audio in grado di riprodurre con precisione in sincronia, non importa ciò che il tempo che hai scelto per il tuo progetto. Questo è utile se MASCHINE ha calcolato male il tempo durante l'importazione del campione. Tuttavia, essere consapevoli del fatto che la modifica Tempo durante la riproduzione potrebbero influenzare la sincronizzazione del vostro campione. Aumentare Tempo fare clic e trascinare verso l'alto. Per diminuire il Tempo , Fare clic e trascinare verso il basso. Premere il tasto [SHIFT] sulla tastiera del computer mentre si trascina per impostare incrementi più fini. |
| Lunghezza | Impostare la lunghezza originale del campione in modo che il plug-in audio in grado di riprodurre con precisione in sincronia, non importa ciò che il tempo che hai scelto per il tuo progetto. Questo è utile se MASCHINE ha calcolato male la lunghezza durante l'importazione del campione. Tuttavia, essere consapevoli del fatto che la modifica Lunghezza durante la riproduzione potrebbero influenzare la sincronizzazione del vostro campione. Aumentare Lunghezza fare clic e trascinare verso l'alto. Per diminuire il Lunghezza , Fare clic e trascinare verso il basso. Premere il tasto [SHIFT] sulla tastiera del computer mentre si trascina per impostare incrementi più fini. |

7.1 Il caricamento di un loop nel plug-in Audio

È possibile utilizzare il Sampler Plug-in per registrare il suono direttamente da un microfono o da uno strumento elettrico (come ad esempio una chitarra elettrica) collegato alla scheda audio, per creare i propri loop. In alternativa, è possibile ascoltare rapidamente i loop all'interno della Biblioteca MASCHINE utilizzando la

Loops tag nel Browser per trovare quello che si desidera. Per informazioni su come filtrare per loop utilizzando il Browser, consultare la sezione † 3.2.6, Selezione del tipo e la modalità Tag . È possibile caricare un campione etichettato come Loops direttamente dal Browser trascinandolo e rilasciandolo su un suono vuoto, che porrà il campione direttamente all'interno del modello. Quando il campione viene caricato nel disegno a forma d'onda del campione diventerà visibile e MASCHINE sarà perfettamente determinerà tempo informazioni dal campione e automaticamente tempo stirata per adattarla al tempo del progetto. È possibile iniziare la riproduzione immediatamente dopo che è stato caricato.



Editor di motivi con il plug-in audio in modalità loop caricato sul Sound 4.

Per default il plug-in audio verrà riprodotto in modalità Loop, cioè il campione verrà ripetuta per tutta la durata del Pattern indipendentemente dalla lunghezza del campione. Se si vuole tagliare l'anello e il passo è, passare alla modalità Gate. Per ulteriori informazioni sulla modalità Gate, consultare la seguente sezione † 7.2, utilizza la modalità Loop.

Se si utilizza un campione con il Sampler Plug-in e decidere che si desidera utilizzare con il plug-in audio, è possibile passare rapidamente da un plug-in ad un altro utilizzando il controller. Questa funzionalità può essere utile se si tenta di caricare un ciclo che non ha il Loops tag come questi file verrà caricato nel Sampler Plug-in se manca il Loops etichetta. Per ulteriori informazioni sul plug-selezione, consultare la sezione † 6.1.3.1, Browser Plug-in Selezione Slot.

7.2 Uso della modalità Loop

Modalità Loop è la modalità predefinita per il plug-in audio e viene utilizzato per la riproduzione di un file audio in tempo con il vostro progetto. Quando caricato in un suono, il compare audio come forma d'onda nel Disegno Editor e si ripete per la totalità del pattern. Una panoramica dettagliata della forma d'onda è mostrato nella visualizzazione della tastiera.

Se la lunghezza del pattern viene ridotta ad una lunghezza più corta l'audio, la riproduzione del modello finirà loop torna al punto di partenza prima che l'intero audio ha giocato, il modello di lunghezza deve essere di almeno finché l'audio per ascoltare l'intero audio giocare nel pattern. Se la Lunghezza motivo viene aumentata ad una lunghezza più lunga della audio, l'audio verrà ripetuto automaticamente come necessario per riempire l'intera lunghezza del modello, e queste iterazioni sarà visualizzato con versioni più scure della forma d'onda. Per ulteriori informazioni sulla modifica della lunghezza del pattern, consultare la sezione † 10.1.6, Regolazione della Disporre Grid e il modello Lunghezza .

Il processo di utilizzo Modalità loop è il seguente; caricare un file audio su un suono, selezionare la modalità loop dai parametri del plug-in audio.

Uso della modalità Loop

| 0 | MAST | TER GROUP SOUND | Playback / S | ource | | | | | |
|-----------|------|--------------------|--------------|-------|-------|--|--------|--------|-----|
| G | Bas | s[125] Bipolar 🛛 🔎 | PLAYBACK | | | | SOURCE | | - |
| | ₩- | Audio 👻 | _ | | | 6 | | | |
| | FX | Grain Delay 👻 | Loop | | | | 128.00 | 8.00 | |
| | FX | Reverb - | Mode | | Tupe | Pitchbend | Tempo | Length | |
| | IX | • | Niode | | Tulle | Fitchbena | rempo | Lengui | |
| \square | Dru | ms 1 🛛 🔍 🔻 | Pattern 4 | | | | | | |
| | ◀ ⅲ | | 1 | 1.2 | 1.3 | | | 2.2 | 2.3 |
| | 1 | Clap Athenian 1 | | | | | | | |
| m | 2 | Volt Faint | | | | | | | |
| | 3 | ClosedHH Athenian | | | | | | | |
| | 4 | OpenHH Athenian | | | | | | | |
| | 5 | Perc Athenian 1 | | | | | | | |
| | 6 | Clap[128womorrow | | | | | | | |
| | 7 | Clap Athenian 2 | | | | | | | |
| | 8 | Bass[125] Bipolar | | · | | ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~ | | ······ | |
| | 9 | Ride Athenian | | | | | | | |
| | 10 | SFX Athenian | | | | | | | |

Il plug-in audio con una registrazione di basso in modalità loop.

Attivazione e disattivazione audio per ogni modello

Quando si utilizza la modalità Loop con il plug-in Audio, è possibile abilitare e disabilitare l'audio nel pattern corrente nel Disegno Editor. Per impostazione predefinita, quando l'audio è registrato utilizzando il plug-in audio, o se viene etichettato come un 'loop' e caricato direttamente dal Browser, verrà abilitato il modello e riprodurre quando si preme Play.

Per disattivare l'audio temporaneamente rimuoverlo dal modello è sufficiente fare doppio clic sulla sua forma d'onda. Cliccando la stessa zona di nuovo l'audio può essere riattivato per il modello.

7.3 Uso della modalità Porta

Modalità Porta viene utilizzato per tagliare e passo le parti del campione selezionato mediante l'applicazione di eventi di nota MIDI nella visualizzazione della tastiera del Pattern Editor o registrando utilizzando il controller. Ogni evento è un cancello per il campione; la lunghezza determina la durata di riproduzione, e il posizionamento sulla bilancia determina il campo. Tagliando e pitching il ciclo è possibile creare melodie o anche utilizzarlo per effetto alla batteria.

In vista della tastiera, eventi di nota MIDI vengono strato visivamente in cima forma d'onda Samples' e possono essere modificati o cancellati in qualsiasi momento, e, soprattutto, il campione può essere modificati in qualsiasi momento mantenendo gli eventi di nota MIDI del pattern, cioè è possibile mantenere il fraseggio e la melodia, ma utilizzare un campione diverso per la riproduzione.



Modalità Porta nell'editor Pattern con un campione e eventi MIDI.

Il processo di utilizzo modalità Gate è la seguente; caricare un loop su un suono, selezionare la modalità Porta dai parametri del plug-in audio e quindi aggiungere eventi MIDI nel modello nelle regioni in cui si desidera tagliare e passo il vostro campione, oppure premere play sul vostro controller e utilizzare le pastiglie a passo del campione. Per ulteriori informazioni sulla registrazione e l'editing di eventi, fare riferimento al capitolo 1 10, Lavorare con i modelli.



Per eseguire lo zoom in un modello, fare doppio clic sulla barra di scorrimento verticale a destra del Editor di motivi.

8 Utilizzando le Drumsynths

Drumsynths sono un potente set di monofoniche strumento interno Plug-in (relative allo strumento Plug-in inclusi con MASCHINE) che permettono di generare singoli, fine-tuned suoni di batteria per le vostre produzioni musicali. Come gualsiasi altro strumento plug-in, è possibile caricare solo nel primo slot Plug-in dei Suoni.

Drumsynths sono stati progettati per la massima giocabilità, sia dai pad di alta qualità del vostro controller MASCHINE e da qualsiasi tastiera MIDI sensibili alla velocità. Essi consentono di creare rapidamente personalizzati suoni di batteria e vi darà il controllo completo sulle caratteristiche dei vari tamburi - non esitate a modificarli durante l'esecuzione dal vivo o automatizzare come qualsiasi altro plug-in!



In questo capitolo troverete:

- Una panoramica dei Drumsynths e una presentazione della loro caratteristiche comuni:
 8.1, Drumsynths Manipolazione generale.
- · Una descrizione dettagliata di ciascun particolare DrumSynth:
 - Il calcio plug-in: ↑ 8.2, i calci .
 - Lo Snare plug-in: ↑ 8.3, le insidie .
 - The Hi-hat plug-in: ↑ 8.4, The Hi-hat.
 - II Tom Plug-in: ↑ 8.5, II Toms.

Descriviamo qui la movimentazione e parametri dei Drumsynths specifica. Per una descrizione delle funzioni e caratteristiche di plug-in in generale (compresi i Drumsynths), consultare la sezione † 6.1, plug-in Panoramica .

8.1 Drumsynths - Manipolazione generale

Questa sezione descrive l'uso generale e le caratteristiche dei Drumsynths.

Gestione Drumsynths

Drumsynths sono Maschine plug-in e, come tali, supportano tutte solito plug-in azioni e procedure. Quindi, per sapere come caricare, rimuovere, sostituire, inserire, spostare, copiare / incollare Drumsynths, così come il modo di regolare i parametri DrumSynth e caricare / salvare i preset, si prega di fare riferimento alla sezione † 6.1, plug-in Panoramica, Dove questi sono descritti in dettaglio.

8.1.1 Motori: Molti Drums diverse a seconda della DrumSynth

Ognuno dei Drumsynths disponibili (cassa, rullante, charleston, Tom, e percussioni) fornisce in realtà molti tamburi diversi: infatti, ogni DrumSynth consente di selezionare una particolare motore per generare il suono di batteria. Nella stessa DrumSynth ogni motore avrà un proprio algoritmo, i parametri e le caratteristiche sonore - è infatti un tamburo completamente distinte. Ad esempio, il calcio offre otto motori diversi! Alcuni motori creerà una batteria acustica, mentre altri saranno invece produrre suoni elettronici. In ogni DrumSynth il primo parametro (Motore) Consente di selezionare il motore che si desidera utilizzare. La maggior parte degli altri parametri dipenderà dal motore selezionato.

8.1.2 Organizzazione dei parametri comuni

Tutti Drumsynths hanno un'organizzazione parametro simile, sia nella zona di controllo della vista Disporre e nel plug-in striscia della vista Mix.

Pagine dei parametri comuni nella zona di controllo (Arrange View)

In Disporre vista, i parametri di tutti Drumsynths sono raggruppati in modi simili nella zona di controllo:

| Main Ad | vanced Mo | odulation | | | | Bold Dry 🔎 |
|---------|------------|-------------------------|------------|------------|--|------------|
| MAIN | | | | | | |
| Bold | \bigcirc | $\overline{\mathbf{O}}$ | \bigcirc | \bigcirc | | |
| Engine | Tune | Decay | Punch | Impact | | |

Tutti Drumsynths condividono la stessa organizzazione dei parametri nella zona di controllo.

- I loro parametri sono raggruppate nelle stesse tre pagine di parametri:
 - Il Pagina principale gruppi i più importanti parametri per ciascun tipo a tamburo. Qui è possibile selezionare il motore da utilizzare, la messa a punto, il decadimento, etc.
 - Il pagina Avanzate fornisce l'accesso alle regolazioni più complesse e più bello per i suoni di batteria.
 - · Il pagina Modulation consente di regolare la giocabilità del tamburo impostando la sua risposta in velocità.
- Il Principale pagina inizia sempre con un sezione principale. Le altre sezioni della pagina differiscono tra DrumSynth e motore.

Layout comune nel plug-in striscia (Mix View)

In vista della miscela, il plug-in pannelli di tutti Drumsynths hanno un layout simile nel plug-in striscia:

Drumsynths - Manipolazione generale



Tutti Drumsynths condividono lo stesso layout globale nella Striscia di plug-in.

- Nella parte superiore del pannello è possibile regolare la Sintonizzare parametro, selezionare il motore desiderata, regolare la velocità di risposta, e regolare la Decadimento parametro (o il Filtro parametri per il motore Shaker della percussione).
- · Nella parte inferiore del pannello a trovare gli altri parametri di regolazione del suono del motore selezionato.



8.1.3 parametri condivisi

All'interno di ogni DrumSynth, alcuni parametri sono condivisa fra diversi motori (ad esempio, la Sintonizzare parametro). parametri condivisi hanno il vantaggio di mantenendo la loro posizione quando si passa a un altro motore nel DrumSynth. Questo permette di confrontare più facilmente il suono dei vari motori.

Gli intervalli di alcuni parametri condivisi sono diversi nei vari motori. Per esempio, questo è il caso della Sintonizzare parametro: Quando si passa ad un altro motore, la sintonizzazione potrebbe non rimanere lo stesso anche se la posizione della manopola viene mantenuta.

Determinare quali parametri sono condivisi tra i motori è semplice: Se si trova un parametro in più di un motore, si è condivisa tra questi motori.



Se si passa a un'altra DrumSynth (ad esempio, se si sostituisce il calcio seduto in un plug-in di slot con un Hihat) posizioni dei parametri non saranno conservati!

8.1.4 Varie Risposte Velocity

Ogni motore di ogni DrumSynth ha una risposta diversa alla velocità delle note si sta giocando. A livello globale, i motori possono essere raggruppati in due categorie generali:

- suono acustico i motori sono fortemente dipendente dalla velocità: la velocità colpisce molte caratteristiche del suono generato, che ti permette di giocare questi tamburi molto espressivo.
- suono elettronico motori sono generalmente meno dipendente dalla velocità. La maggior parte di loro usano solo la velocità per modulare il volume di uscita del suono.

La sensibilità velocità complessiva per entrambi i tipi acustici ed elettronici di motori può essere modificata in Modulazione pagina tramite il Velocità controllo.

8.1.5 Gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes

Tutti Drumsynths può essere giocato cromaticamente: sarà influenzato l'intonazione del suono dalle note che si gioca sulla tastiera MIDI (o sul vostro pad in modalità tastiera).

Per tutti i motori, il **Sintonizzare** parametro permette di definire quale campo si giocherà quando colpisce il pad di quel suono (con cuscinetti in modalità di gruppo) o suonare il Do centrale (nota MIDI 60) nota di base.



Nella convenzione MASCHINE la nota MIDI 60 si nota C3.

I motori hanno differenti gamme passo:

- La maggior parte dei motori hanno pitch range limitato: Ad esempio, nel laccio, il motore Chrome può giocare piazzole da MIDI NOTA 60 a 84, mentre il motore ferro può giocare piazzole da MIDI nota 46 a 70. Se il passo di una nota MIDI entrante rientra nell'intervallo passo del motore, il passo sarà delimitata a gamma dell'altezza ammissibile che di motore.
- Alcuni motori hanno un illimitata gamma di tonalità: Per esempio il motore del calcio Sub, motori Fractal e Tronic del Tom, e il motore Fractal della percussione.

In alcuni motori di batteria non è possibile impostare una messa a punto esatto in note MIDI. Per loro la Sintonizzare parametro è impostato in percentuale (da 0% a 100%).

8.2 i calci

Il DrumSynth calcio in grado di generare una miriade di suoni calcio.



Il calcio nella zona di controllo (pagina principale raffigurato).

i calci



Il pannello di calcio in Plug-in striscia.

Come in ogni DrumSynth, il motore può essere selezionato tramite il Motore selettore sulla Principale pagina. Ogni motore ha un carattere diverso e set di parametri, come descritto nelle seguenti sezioni.

Il calcio offre seguenti motori:

- sub (predefinito): 1 8.2.1, Calcio Sub .
- Tronic: † 8.2.2, Calcio Tronic .
- Polveroso: 1 8.2.3, Calcio Dusty .
- Rasper: 1 8.2.5, Calcio Rasper .
- Elegante: 1 8.2.6, Calcio Snappy .

- Grassetto: ↑ 8.2.7, Calcio Bold .
- Acero: ↑ 8.2.8, Calcio Maple .
- Spingere: † 8.2.9, Calcio Spingere .

Per ulteriori informazioni sui motori, vedere † 8.1.1, Motori: Molti Drums diverse a seconda della DrumSynth . Per informazioni di carattere generale sul calcio e gli altri Drumsynths, vedere † 8.1, Drumsynths - Manipolazione generale .

8.2.1 Calcio - Sub

Il motore Sub è il motore di default del calcio.

Sulla base di calcio da una drum machine analogica classica, il calcio Sub è un ambiente pulito, Subby, grancassa sinebased che può essere abusato in modo molto efficace come un sub basso, tom o anche un vantaggio bleepy se messo a punto e ha giocato cromaticamente sulla tastiera.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

Pagina principale

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel calcio plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a ↑ 8.2, i calci . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 31.00 a 55.00. Il valore di default è 43.00. Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |

| Elemento | Descrizione |
|-----------------|---|
| piegare | Regola l'ampiezza dell'inviluppo campo applicato per tutta la durata del suono (punzone), misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 6,8%). A zero, i soggiorni suono a sua altezza originale durante la sua intera fase di decomposizione. Come il piegare valore viene aumentato, viene applicata una quantità crescente di inviluppo campo. Ciò significa che il passo del tamburo inizia ad un valore più alto e cade al valore originale come decadimenti sonori. Quanto maggiore è la piegare valore, maggiore è l'altezza di partenza. |
| Tempo | Regola il tempo di decadimento della busta campo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 30%). Si noti che se la Tempo valore è troppo lungo rispetto al Decadimento valore, non si sente l'intero calo campo ma solo il suo inizio - vale a dire che si sente un passo superiore a quello fissato dal Sintonizzare. |
| Sezione ATTACCO | |
| Modalità | Seleziona lo stile dell'attacco: Magro seleziona un sottile suono clic, Di spessore seleziona uno scatto un po 'più rotondo con aggiunta di rumore, e Rumore usi solo un rumore di scoppio per un attacco meno Clicky. |
| Colore | Disponibile solo se Di spessore o Rumore è selezionata nella Modalità selettore. Regola il colore dell'attacco, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). A valori più bassi l'attacco è più opaco. Aumentare il Colore il valore per ottenere un attacco più incisivo. |
| Quantità | Regola il livello dell'attacco. I valori disponibili vanno da 0,0% (attacco morbido) al 100,0% (massimo attacco). Il valore di default è 50,0%. |

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.2.2 Calcio - Tronic

Grasso, incisivi e caldo, il calcio Tronic si basa su un altro grancassa analogico classico che ha fornito la spina dorsale a innumerevoli danza e registrazioni elettroniche per gli ultimi 30 anni. Il calcio Tronic prende questo passo un classico ulteriormente con gamma di parametri estesi e giocabilità cromatica, ma aggiunge anche una sezione distorsione appositamente progettato capace di una vasta gamma di tessuti, da sottilmente arrotondato a tutto campo aggressione gabber.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

Pagina principale

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel calcio plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a ↑ 8.2, i calci . |

| Elemento | Descrizione |
|--------------|--|
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 31.00 a 55.00. Il valore di default è 43.00. Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| piegare | Regola la quantità di pitch envelope applicato per tutta la durata del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 6,8%). Valori bassi danno un suono più dolce. Come si aumenta Bend, il calcio diventa più incisivo; a valori alti, la busta passo è più chiaramente udibile come pitch bend effettivo. |
| urto | Regola la quantità di attacco. I valori disponibili vanno da 0,0% (attacco morbido) al 100% (massimo attacco). Il valore di default è 75,0%. |

avanzata Pagina

Il Avanzate pagina contiene controlli per la distorsione.

| Elemento | Descrizione |
|---------------------|--|
| Sezione DISTORSIONE | |
| Guadagno | Regola il guadagno di distorsione, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 70,0%). Aumentare Guadagno per ottenere un suono di batteria più distorta. |
| Tono | Regola il colore della distorsione, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 25,0%). |

| Elemento | Descrizione |
|-------------|---|
| pregiudizio | Regola il timbro della distorsione, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). A zero, la distorsione è armoniche simmetriche e presenta prevalentemente dispari. Come il pregiudizio valore aumenta, la distorsione diventa più asimmetrico e più vengono introdotti armoniche pari, risultando in una tonalità differente, in particolare a più sottile Guadagno impostazioni. |
| Mescolare | Regola il mix tra il segnale pulito e distorto, misurata in percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). A zero, nessuno del tamburo distorta sarà ascoltato. A 100,0%, solo il tamburo distorta sarà ascoltato. |

Modifiche ai parametri di distorsione sono udibili solo quando la Mescolare parametro è superiore a 0%.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.2.3 Calcio - Dusty

Il calcio è un calcio di Dusty elettronico con un tatto organico. E 'in grado di rotte, suoni polverosi, ma può anche aprirsi a un boom magazzino tonante.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

Pagina principale

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel calcio plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.2, i calci . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| urto | Regola la quantità di attacco e clic, misurata in percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (attacco morbido) al 100,0% (massimo attacco). Il valore predefinito è 75,0%. |
| Sezione CARATTERE | |
| Filtro | Regola il timbro del tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 40,0%). Aumentare il valore per la produzione di alte frequenze più ricchi. |
| Rumore | Regola la quantità di rumore, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 10,0%). |
i calci

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.2.4 Calcio - Grit

Il calcio di Grit è un moderno batteria elettronica calcio per soddisfare una vasta gamma di stili. E 'molto versatile: con un lungo decadimento ha una profonda, rimbombante e arioso tonalità, ma rafforzato, può tonfo con il meglio di loro. Alle alte accordature, specialmente con estrema "Aero Grind" e valori "Aero importo", diventa molto granulosa e bitcrushed, ottimo per IDM ed elettro.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in del pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix) - per ulteriori informazioni si rimanda al paragrafo 9.4 "Il plug-in striscia" nel MASCHINE 2.0 manuale.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel calcio plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento alla sezione 10.2 "calci" nel MASCHINE 2.0 manuale. |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 31.00 a 55.00. Il valore di default è 43.00. |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| piegare | Regola la quantità di pitch envelope applicato al calcio, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 6,8%). |
| urto | Regola la quantità di click o di attacco iniziale, misurata in percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 75,0%). |
| cancello | Quando abilitato, il decadimento del tamburo è soffocata dalla fine della nota. Quando è disabilitata, i giochi tamburo come un suono one-shot, ossia fino alla fine della sua coda, non importa quando la nota viene rilasciata, anche se la durata del suono dipenderanno ancora sulla Decadimento parametro (vedi sopra). commutazione cancello ed impostazione della Decadimento parametro su un valore elevato durante la riproduzione di brevi note può risultare in un incisivo, di carattere più aggressivo rispetto semplicemente utilizzando breve Decadimento valori con cancello off. |
| Sezione AERO | |

i calci

| Elemento | Descrizione |
|----------|---|
| Macinare | Regola la granulosità della componente "aero" del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 45,0%). Valori bassi producono un riverbero rimbombante. Valori elevati comportano una, "aria" digitale schiacciato schiacciato nel suono tamburo. Si noti che questo parametro avrà effetto solo se Quantità è impostato su un valore diverso da zero (vedi sotto). |
| Quantità | Controlla la quantità di aria o graniglia nel suono calcio, misurata in percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 20,0%). |

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|---|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo più sensibile alla velocità con cui si colpisce i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.2.5 Calcio - Rasper

Il calcio è un Rasper emulazione cassa acustica fornire un suono unico ed organico che può essere facilmente adattato in produzioni Drum'n'Bass o Dubstep. Le sue due modalità di friabilità consentono una vasta gamma di tamburi bassi.



I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere t 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel calcio plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.2, i calci . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 38.00 a 62.00. Il valore di default è 50.00. Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Punch | regola simultaneamente la quantità della busta passo e la quantità di rumore dell'attacco. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default). |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100,0% (più difficile). Il valore predefinito è 75,0%. |
| Sezione crispness | |
| Modalità | Sceglie tra due diverse modalità di friabilità: Select A (di default) per un suono tamburello-like, e selezionare B per un suono rullante-like. |

| Elemento | Descrizione |
|-------------|--|
| Decadimento | Regola la durata dell'effetto croccantezza, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 34,0%). |
| Quantità | Regola la quantità di freschezza, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.2.6 Calcio - Snappy

Il calcio è uno Snappy emulazione cassa acustica che consente di controllare l'oscillazione microfono prima il colpo tramite schiocco controllo. È capace di un suono della cassa intermedio che può essere ottimizzato mediante i parametri punzone estesi.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel calcio plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.2, i calci . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 36.00 a 60.00. Il valore di default è 48.00. Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| schiocco | Emula il movimento dell'aria causato dal battitore prima che il tamburo è colpito. Pertanto, si produce uno scatto nella forma d'onda la cui lunghezza può essere controllato tramite questo parametro. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100,0% (più difficile). Il valore predefinito è 75,0%. |
| Sezione PUNCH | |
| Modalità | Sceglie tra due diverse modalità punzone: A (default) e B. |
| Decadimento | Regola la durata del punzone, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Quantità | Regola la quantità di punzone, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default). |

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.2.7 Calcio - Bold

Il calcio è un Bold emulazione cassa acustica che fornisce un carattere aggressivo e un suono incisivo e sporco. E 'capace di una gamma di suoni, dai calci alle più scattanti e stretti sotto-calci rock-like.



I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel calcio plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a ↑ 8.2, i calci . |

i calci

| Elemento | Descrizione |
|--------------|--|
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Punch | Contemporaneamente regola il tempo di ampiezza e il decadimento del rumore nell'attacco. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default). |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100,0% (più difficile). Il valore predefinito è 75,0%. |

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.2.8 Calcio - Maple

Il calcio acero è un'emulazione cassa acustica che fornisce un suono realistico e organico. E 'adatto per qualsiasi produzione in cui è necessario un calcio sostenitore. Si adatta perfettamente con strumenti acustici ed i suoi parametri di camera rendono adatta perfettamente in qualsiasi mix.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere t 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel calcio plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.2, i calci . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 42,00 a 54.00. Il valore di default è 48.00. Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Tune pelle | Regola la messa a punto della pelle del tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100,0% (più difficile). Il valore predefinito è 75,0%. |
| Sezione CAMERA | |
| Modalità | Seleziona da due tipi di rumore diversi che simulano la camera in cui è riprodotto il tamburo. Le modalità disponibili sono A (default) e B. |

| Elemento | Descrizione |
|----------|--|
| Taglia | Regola la dimensione della camera, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Quantità | Regola la quantità di effetto camera applicato al suono tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 75,0%). |

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.2.9 Calcio - Spingere

Il calcio è un push emulazione cassa acustica che fornisce un suono aggressivo e bronzo. E 'essenziale per le miscele in cui una sporca, è richiesta calcio stretto e potente. La sua versatilità permette anche calci rumorosi e clicky.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere t 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

Pagina principale

| Elemento | Descrizione | | |
|--------------------|--|--|--|
| Sezione principale | | | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel calcio plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.2, i calci . | | |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . | | |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). | | |
| Punch | regola simultaneamente la quantità della busta passo e la quantità di rumore dell'attacco. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default). | | |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100,0% (più difficile). Il valore predefinito è 75,0%. | | |

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.3 i Snares

Lo Snare DrumSynth in grado di generare una moltitudine di suoni di rullante.

| Main Adv | anced M | odulation | | | | | | Q |
|----------|------------|------------|------|----------|------------|------------|------------|---|
| MAIN | | | | | | NOISE | | |
| Volt | \bigcirc | \bigcirc | 0 | Tonal | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc | |
| Engine | Tune | Decay | Gate | Osc Mode | Osc Mix | Color | Amount | |

La trappola nella zona di controllo (pagina principale raffigurato).

i Snares



Il pannello Snare nel plug-in striscia.

Come per ogni DrumSynth, il motore può essere selezionato tramite il Motore selettore sulla Principale pagina. Ogni motore ha un carattere diverso e set di parametri, come descritto nelle seguenti sezioni.

Lo Snare prevede seguenti motori:

- Volt (predefinito): 1 8.3.1, Snare Volt
- Po: 1 8.3.2, Snare Bit
- Pow: 1 8.3.3, Snare Pow
- Acuto: 1 8.3.4, Snare Sharp
- Airy: ↑ 8.3.5, Snare Airy

- Vintage •: 1 8.3.6, Snare Vintage
- Cromo: 1 8.3.7, Snare Chrome
- Ferro: ↑ 8.3.8, Snare Ferro
- clap: ↑ 8.3.9, Snare Clap

Per ulteriori informazioni sui motori, vedere † 8.1.1, Motori: Molti Drums diverse a seconda della DrumSynth . Per informazioni di carattere generale sul rullante e gli altri Drumsynths, vedere † 8.1, Drumsynths - Manipolazione generale .

8.3.1 Snare - Volt

Il motore Volt è il motore di default del rullante.

Il laccio Volt è un laccio elettronico basato su una famiglia di classici analogici.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Snare plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.3, le insidie . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 53.00 a 77.00. Il valore di default è 65.00. Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |

| Elemento | Descrizione |
|----------------|--|
| cancello | Quando abilitato, il decadimento del tamburo è soffocata dalla fine della nota MIDI. Quando disabilitato (default), i giochi di batteria come un suono one-shot, vale a dire fino alla fine della sua coda, non importa quando la nota viene rilasciata. |
| Modalità Osc | Seleziona la modalità oscillatore: se si seleziona tonal (default), il motore utilizza due oscillatori esecuzione in parallelo, il più alto dei quali è estremamente sensibile alla velocità per una maggiore espressività. Se si seleziona punchy, il motore utilizza un oscillatore con una busta passo. |
| Osc Mix | Disponibile solo se Tonale è selezionata nella Modalità Osc selettore (vedi sopra). Regola il mix tra entrambi gli oscillatori, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Punch | Disponibile solo se incisivo è selezionata nella Modalità selettore (vedi sopra). Regola l'ampiezza dell'inviluppo passo (punzone), misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 25,0%). |
| Sezione RUMORE | |
| Colore | Regola il tono della porzione "laccio" del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Quantità | Regola il livello della porzione "laccio" del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 25,0%). |

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.3.2 Snare - Bit

Il laccio Bit è un sottile dura, rullante, digitale.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere t 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Snare plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.3, le insidie . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5 gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale (default: 50,0%). |

| Elemento | Descrizione |
|----------------|--|
| cancello | Quando abilitato, il decadimento del tamburo è soffocata dalla fine della nota MIDI. Quando disabilitato (default), i giochi di batteria come un suono one-shot, vale a dire fino alla fine della sua coda, non importa quando la nota viene rilasciata. |
| Grinta | Regola l'intensità della bitcrushing, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 30%). |
| Sezione RUMORE | |
| Colore | Regola il tono del rumore digitale, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Quantità | Regola il livello del rumore digitale, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 25,0%). |

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.3.3 Snare - Pow

Il laccio Poa è un colpo di filtrato rumore, utile come un elettro laccio, un effetto o uno strato in un suono rullante combinato.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere t 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

Pagina principale

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Snare plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.3, le insidie . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5 gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale (default: 50,0%). |
| piegare | Regola lo sweep altezza del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (default: 0,0%). |
| Messa a fuoco | Regola l'attacco del suono, nonché la velocità e la forma della busta passo, per produrre una qualità differente di attacco e nitidezza. I valori disponibili vanno 0,0-100% (default: 50,0%). |

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.3.4 Snare - Sharp

Il laccio Sharp è l'emulazione rullante acustico ispirato dal suono di 1970 insidie disco.



I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Snare plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a ↑ 8.3, le insidie . |

| Elemento | Descrizione |
|--------------|---|
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5 gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 50,0%). |
| Tune pelle | Regola la messa a punto della pelle del tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100,0% (più difficile). Il valore predefinito è 75,0%. |
| Corpo | Regola il livello del corpo rullante indipendentemente dai fili livello regolato sulla Avanzate pagina (vedi sotto). I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 75,0%). |
| Rumore | Regola il livello e la durata dei fili sonora applicati al tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 40,0%). |

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.3.5 Snare - Airy

Il laccio Airy è un modello rullante acustico che fornisce un suono rullante metallico realistico. Le due modalità disponibili sul suo Avanzate pagina riferiscono a differenti livelli di tensione dei fili rullante, che consente una vasta gamma di trappole che tagliano molto bene in un mix.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Snare plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a ↑ 8.3, le insidie . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 52.00 a 76.00. Il valore di default è 64.00. Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |

| Elemento | Descrizione |
|-------------|--|
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Tune pelle | Regola la messa a punto della pelle del tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100% (più difficile). Il valore predefinito è 75,0%. |

Il Avanzate pagina contiene parametri che controllano i fili suono del tamburo.

| Elemento | Descrizione | |
|-----------------|--|-------|
| Sezione SPETTRI | | |
| Modalità | Seleziona da due tipi di rumore diversi che simulano i fili del tamburo. Le modalità disponibili sono A (default) e B. | |
| Sintonizzare | Fornisce una messa a punto indipendente dal rumore rullante. Si riferisce alla tensione dei fili rullante su un vero rullante. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). | |
| Decadimento | Regola la lunghezza del suono dei fili rullante, indipendentemente dalla principale Decadin parametro sul Principale pagina. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 40,0%). | nento |
| Quantità | Regola la quantità di suono cordiera applicato al tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 75,0%). | |

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.3.6 Snare - Vintage

Il laccio Vintage è un'emulazione rullante acustico che fornisce il suono di vecchi, lacci legnose. Il carattere del suono deriva dal suo ampio spettro che consente un'ampia gamma di insidie tramite un uso sottile della Sintonizzare parametri.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Snare plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a ↑ 8.3, le insidie . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 61.00 a 79.00. Il valore di default è 70.00. Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |

| Elemento | Descrizione |
|-------------|--|
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Tune pelle | Regola la messa a punto della pelle del tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100,0% (più difficile). Il valore predefinito è 75,0%. |

Il Avanzate pagina contiene parametri che controllano i fili suono del tamburo.

| Elemento | Descrizione |
|-----------------|---|
| Sezione SPETTRI | |
| Modalità | Seleziona da due tipi di rumore diversi che simulano i fili del tamburo. Le modalità disponibili sono A (default) e B. |
| Sintonizzare | Fornisce una messa a punto indipendente dal rumore rullante. Si riferisce alla tensione fili di un vero rullante. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Decadimento | Controlla la lunghezza del suono cordiera indipendentemente dal principale Decadimento parametro sul Principale pagina. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 40,0%). |
| Quantità | Regola la quantità di suono cordiera applicato al tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 75,0%). |

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.3.7 Snare - Chrome

Il laccio Chrome è un emulazione rullante acustico con un suono brillante. Le due modalità disponibili sul suo Avanzate pagina riferiscono a differenti caratteristiche cordiera: rumoroso e croccante.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere t 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Snare plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.3, le insidie . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 60.00 a 84.00. Il valore di default è 72.00. Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |

i Snares

| Elemento | Descrizione |
|------------|--|
| Tune pelle | Regola la messa a punto della pelle del tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100,0% (più difficile). Il valore predefinito è 75,0%. |

avanzata Pagina

Il Avanzate pagina contiene parametri che controllano i fili suono del tamburo.

| Elemento | Descrizione |
|-----------------|---|
| Sezione SPETTRI | |
| Modalità | Seleziona da due tipi di rumore diversi che simulano i fili laccio del tamburo. Le modalità disponibili sono A (default) e B . |
| Sintonizzare | Fornisce una messa a punto indipendente dal rumore rullante. Si riferisce alla tensione del filo laccio di un vero rullante. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 50,0%). |
| Decadimento | Controlla la lunghezza del suono cordiera indipendentemente dal principale Decadimento parametro sul Principale pagina. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 40,0%). |
| Quantità | Regola la quantità di suono cordiera applicato al tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 75,0%). |

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.3.8 Snare - Ferro

Il laccio ferro è un modello acustico rullante che è capace di un metallico, suono brillante. Le due modalità disponibili sul suo Avanzate pagina selezionare tra due diverse caratteristiche cordiera.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Snare plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.3, le insidie . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 46.00 a 70.00. Il valore di default è 58.00. Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |

| Elemento | Descrizione |
|-------------|--|
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Tune pelle | Regola la messa a punto della pelle del tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100,0% (più difficile). Il valore predefinito è 75,0%. |
| Corpo | Regola il livello del corpo rullante indipendentemente dal livello dei fili rullante, che viene regolata sulla Avanzate pagina (vedi sotto). I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 75,0%). |

Il Avanzate pagina contiene parametri che controllano i fili suono del tamburo.

| Elemento | Descrizione |
|-----------------|--|
| Sezione SPETTRI | |
| Modalità | Seleziona da due tipi di rumore diversi che simulano i fili laccio del tamburo. Le modalità disponibili sono A (default) e B . |
| Decadimento | Controlla la lunghezza del suono fili rullante indipendentemente dalla principale Decadiment parametro sul Principale pagina. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 40,0%). |
| Quantità | Regola la quantità di suono cordiera applicato al tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 75,0%). |

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.3.9 Snare - Clap

Un sostenitore della musica elettronica, il classico applauso analogico mai veramente suonava come un gruppo di persone che applaudono ma che lo rende ancora più iconico!

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Snare plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.3, le insidie . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5 gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |

i Snares

| Elemento | Descrizione |
|---------------|---|
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, ma anche il "spread" tra i singoli battiti, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Camera | Regola il bilanciamento tra il suono secco - gli applausi stessi - e il suono camera sintetizzato, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). A valori elevati, si aggiunge "Air" in più. |
| Messa a fuoco | Regola la nitidezza di ogni scolo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). A 0,0% il suono è molto liscia; al 100,0% i battiti sono molto taglienti e staccato. |

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.3.10 Snare - Breaker

Il laccio Breaker è un acuto rullante acustico che attraversa perfettamente in miscele contenenti basso pesante. La regolazione dello spettro fili fornisce una vasta gamma di trappole. Funziona anche molto bene con il calcio Rasper.



I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere t 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

Pagina principale

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel plug-in Snare. Per ulteriori informazioni sui motori disponibili, si prega di consultare la sezione † 8.3, le insidie . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 61.00 (NOTA C # 3) A 85,00 (NOTA C # 5). Il valore di default è 73.00 (NOTA C # 4). |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Tune pelle | Regola la messa a punto della pelle del tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| urto | Regola la quantità di click o di attacco iniziale, misurata in percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 75,0%). |

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

| Elemento | Descrizione |
|-----------------|--|
| Sezione SPETTRI | |
| Modalità | Seleziona da due tipi di rumore diversi che simulano i fili del tamburo. Le modalità disponibili sono A (default) e B. |
| Sintonizzare | Fornisce una messa a punto indipendente dal rumore rullante. Si riferisce alla tensione dei fili rullante su un vero rullante. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Decadimento | Regola la lunghezza del suono dei fili rullante, indipendentemente dalla principale Decadimento parametro sulla pagina principale. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 40,0%). |
| Quantità | Regola la quantità di suono cordiera applicato al tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 75,0%). |

modulazione Pagina

| Elemento | Descrizione |
|---------------|---|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo più sensibile alla velocità con cui si colpisce i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.4 I charleston

The Hi-hat DrumSynth in grado di generare una varietà di suoni di charleston.

| Main Ad | dvanced Mo | odulation | | | | | م |
|---------|------------|------------|------|------------|----------|--------------|---|
| MAIN | | | | TONE | | | |
| Silver | \bigcirc | \bigcirc | | \bigcirc | \odot | \mathbf{O} | |
| Engine | Tune | Decay | Gate | Color | Saturate | Noise | |

The Hi-hat nella zona di controllo (pagina principale raffigurato).



Il pannello di Hi-hat nel plug-in striscia.

Come in ogni DrumSynth, il motore può essere selezionato tramite il Motore selettore sulla Principale pagina. Ogni motore ha un carattere diverso e set di parametri, come descritto nelle seguenti sezioni.

The Hi-Hat fornisce seguenti motori:

- Argento (predefinito):
 1 8.4.1, Hi-hat Argento .
- Memoria: 1 8.4.3, Hi-hat Memoria .

Inoltre, ricordiamo come utilizzare i gruppi Soffocare con Hi-hat Plug-in per emulare un vs chiuso aperto hi-hat set up: † 8.4.5, Creazione di un Pattern con chiuso e aperto hi-hat.

Per ulteriori informazioni sui motori, vedere † 8.1.1, Motori: Molti Drums diverse a seconda della DrumSynth . Per informazioni di carattere generale sul rullante e gli altri Drumsynths, vedere † 8.1, Drumsynths - Manipolazione generale .

8.4.1 Hi-hat - Argento

Il motore d'argento è il motore di default del charleston.

Un classico analogico hi-hat che può essere utilizzato anche come percussione o effetto sonoro.



I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Hi-hat plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a ↑ 8.4, The Hi-hat . |

| Elemento | Descrizione |
|--------------|---|
| Sintonizzare | Regola l'intonazione del piatto svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata del suono, misurata come percentuale. Una breve decadimento produce un cappello chiuso; un decadimento lungo dà un charleston aperto o piatti. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 65,0%). |
| cancello | Quando abilitato, il decadimento del piatto è soffocata dalla fine della nota. Quando disabilitato (default), i giochi dei piatti come un suono one-shot, ossia fino alla fine della sua coda, non importa quando la nota viene rilasciata, anche se la durata del suono dipenderanno ancora sulla Dec parametro (vedi sopra). |
| Sezione TONE | |
| Colore | Regola la frequenza centrale del filtro applicato al suono, misurata in hertz. I valori disponibili vanno da 932.3 Hz a 16,7 kHz (default: 7.4 kHz). La posizione di default dà un hi-hat analogico metallico standard. Colorata verso il basso, il suono è molto più melodica e nella gamma media, buono per percussioni o gli effetti. In un certo senso questo parametro è un comando di sintonizzazione più efficace del Sintonizzare parametro stesso. Si noti che la Colore parametro segue anche il monitoraggio della tastiera (ad esempio il tasto / pad si gioca) insieme alla Sintonizzare parametro, limitato al campo del parametro. |
| Saturare | Regola la quantità di saturazione stile analogico applicato al suono di spessore maggiorato, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 19,0%). |
| Rumore | Adusts il mix tra una banca oscillatore e rumore bianco come sorgente del segnale, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (oscillatore bancario soltanto) al 100,0% (rumore bianco solo). Il valore di default è del 10,0%. |

I charleston

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.4.2 Hi-hat - Circuito

Simile al Silver hi-hat, il Circuito charleston utilizza un oscillatore più complessa per un suono robotico più digitale.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.
| Elemento | Descrizione | | | |
|--------------------|--|-------|--|--|
| Sezione principale | | | | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Hi-hat plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.4, The Hi-hat . | | | |
| Sintonizzare | Regola l'intonazione del piatto svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . | | | |
| Decadimento | Regola la durata del suono, misurata come percentuale. Una breve decadimento produce un cappello chiuso; un decadimento lungo dà un charleston aperto o piatti. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 65,0%). | | | |
| cancello | Quando abilitato, il decadimento del piatto è soffocata dalla fine della nota. Quando disabilitato (default), i giochi dei piatti come un suono one-shot, ossia fino alla fine della sua coda, non importa quando la nota viene rilasciata, anche se la durata del suono dipenderanno ancora sulla De | cadir | | |
| | parametro (vedi sopra). | | | |
| Sezione TONE | | | | |
| Colore | Regola la frequenza centrale del filtro applicato al suono, misurata in hertz. I valori disponibili vanno da 932.3 Hz a 16,7 kHz (default: 7.4 kHz). La posizione di default dà un hi-hat analogico metallico standard. Colorata verso il basso, il suono è molto più melodica e nella gamma media, buono per | | | |
| | percussioni o gli effetti. In un certo senso questo parametro è un comando di sintonizzazione più efficace del Sintonizzare | | | |
| | parametro stesso. Si noti che la Colore parametro segue anche il monitoraggio della tastiera (ad | | | |
| | esempio il tasto / pad si gioca) insieme alla Sintonizzare parametro, limitato al campo del parametro. | | | |
| Saturare | Regola la quantità di saturazione stile analogico applicato al suono di spessore maggiorato, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 19,0%). | | | |

| Elemento | Descrizione |
|------------|---|
| seme | Seleziona una sequenza casuale per controllare la forma d'onda prodotta dall'oscillatore. Ciascuno dei valori di inizializzazione 31 disposizione produce un diverso insieme di piazzole e armoniche casuali. |
| Dissonanza | Colpisce la randomizzazione dell'oscillatore, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 25,0%). Valori più alti introducono più randomizzazione, risultando in un suono più rumoroso. Valori più bassi producono un più melodico, oscillatore come suono. |

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.4.3 Hi-hat - Memoria

La Memory hi-hat è simile a un tipico timbri basata su campioni piatti, ma con un tocco moderno, utilizzando analizzati e ricostruiti piuttosto che solo un campione registrato.



I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione | |
|--------------------|--|--------------|
| Sezione principale | | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Hi-hat plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.4, The Hi-hat . | |
| Sintonizzare | Regola l'intonazione del piatto svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . | |
| Decadimento | Regola la durata del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 65,0%). Una breve decadimento produce un cappello chiuso; un decadimento lungo dà un charleston aperto o piatti. | |
| cancello | Quando abilitato, il decadimento del piatto è soffocata dalla fine della nota. Quando disabilitato (default), i giochi dei piatti come un suono one-shot, ossia fino alla fine della sua coda, non importa quando la nota viene rilasciata, anche se la durata del suono dipenderanno ancora sulla parametro (vedi sopra). | ecadimento |
| fonte | Seleziona il timbro campionato per essere utilizzato come fonte. Sei modalità sono disponibili - A (pr B, C, D, E, e F - ciascuno corrispondente ad un piatto diverso. | redefinito), |
| Sezione TONE | | |
| Colore | Regola la curva di frequenza del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 71,5%). Valori più alti producono un suono più brillante; valori più bassi producono un suono più squadrata. | |

| Elemento | Descrizione |
|----------|---|
| Sciopero | Regola l'attacco del piatto, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 75,0%). |
| angoscia | Presenta ancora più lo-fi grana, frantumazione e la distorsione. I valori disponibili vanno da 0,0% (default) a 100,0%. |

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.4.4 Hi-hat - ibrida

Hi-hat Hybrid è un'emulazione acustica con un suono caratteristico, attraversando da acustico timbri elettronici. Esso fornisce autentici caratteristiche acustici come frizzante disponibile tramite il parametro Rattle e caratteristiche elettroniche speciali forniti dal parametro metallico. Automatizzando questi parametri è possibile creare grande suono figure hi-hat.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in del pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix) - per ulteriori informazioni si prega di consultare la sezione 1 12.4, il plug-in striscia.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel ibrida plug-in. Per ulteriori informazioni sui motori disponibili, si prega di consultare la sezione ↑ 8.4, The Hi-hat . |
| Sintonizzare | Regola l'intonazione del piatto svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% a 100,0% (default: 50,0%). |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 65,0%). |
| Sezione TONE | |
| Colore | Regola la frequenza di taglio di diversi filtri passa-basso per ottenere il timbro desiderato. I valori disponibili vanno 0,0-100% (default: 71,5%). |
| Metallico | Regola un carattere metallico enarmonico, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 0,0%). |
| Sciopero | Regola la quantità di click o di attacco iniziale, misurata in percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 80,0%). |
| Personaggio | Regola una più ampia gamma di legnami da rumoroso metallico, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 25,0%). |

| Elemento | Descrizione | |
|----------------|--|--|
| Sezione HYBRID | | |
| piegare | Regola la quantità di una busta passo per la progettazione del suono. Si tratta di un controllo bipolare che va da -100.0 a 100.0% (default: 0,0%) | |
| Sonaglio | Regola la quantità di frizzante dal charleston. E 'più evidente con lunghi decadimenti. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). | |

modulazione Pagina

Come con tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|---|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo più sensibile alla velocità con cui si colpisce i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.4.5 Creazione di un modello con chiuso e aperto hi-hat

Non esitate a utilizzare un paio di Hi-hat plug-in all'interno di un **Gruppo choke!** Infatti, caricando due Hi-hat plug-in con impostazioni diverse in due suoni diversi (uno per il charleston chiuso, uno per l'hi-hat aperto), assegnando entrambi Suoni allo stesso gruppo starter, e lasciando sia come Maestro nel gruppo, è possibile ricreare mutuamente esclusivi suoni di charleston che si annullano a vicenda quando ha giocato, come su un vero e proprio set di batteria. Tra l'altro non si è limitato a due suoni di charleston ad esempio, si potrebbe aggiungere allo stesso gruppo Soffocare un terzo suono contenente un hi-hat semiaperta. Per sapere come fare questo, si prega di fare riferimento alla sezione † 5.1.4, Usare Soffocare Gruppi dove gruppi Choke sono spiegate in dettaglio.

Con un unico Hi-hat plug-in, si potrebbe anche ricreare un comportamento hi-hat aperto-chiuso disabilitando cancello e modulando la Decadimento nel vostro modello. Questo compito piuttosto avanzata potrebbe dare il controllo ancora più fine per tutta la durata dei vostri vari suoni di charleston, e in tal modo contribuire a dare il vostro charleston traccia un tocco "umano". Inoltre, dal momento che questo metodo si avvale di un unico suono è possibile modificare rapidamente gli altri parametri del vostro Hi-hat plug-in - le modifiche senza

8.5 i Toms

. . .

Il Tom DrumSynth in grado di generare una varietà di suoni tom.

soluzione di continuità valide per tutte le varianti di charleston!

| Main Adv | anced M | lodulation | | | | Q |
|----------|---------------|------------|------------|------------|--|---|
| MAIN | | | | | | |
| Tronic | $\overline{}$ | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc | | |
| Engine | Tune | Decay | Bend | Impact | | |

Il Tom nella zona di controllo (pagina principale raffigurato).

i Toms



Il pannello di Tom nel plug-in striscia.

Come in ogni DrumSynth, il motore può essere selezionato tramite il Motore selettore sulla Principale pagina. Ogni motore ha un carattere diverso e set di parametri, come descritto nelle seguenti sezioni.

Il Tom prevede seguenti motori:

- Tronic (predefinito): ↑ 8.5.1, Tom Tronic .
- frattale: ↑ 8.5.2, Tom Fractal .
- · Pavimento: 1 8.5.3, Tom Piano .

Per ulteriori informazioni sui motori, vedere † 8.1.1, Motori: Molti Drums diverse a seconda della DrumSynth . Per informazioni di carattere generale sul rullante e gli altri Drumsynths, vedere † 8.1, Drumsynths - Manipolazione generale .

8.5.1 Tom - Tronic

Il motore Tronic è il motore di default del Tom.

A tom grasso, in stile analogico con due oscillatori sintonizzabili più un oscillatore FM sintonizzabile.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere t 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Tom Plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.5, Il Toms . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 36.00 a 60.00. Il valore di default è 36.00. Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |

| Elemento | Descrizione |
|----------|---|
| piegare | Regola lo sweep altezza del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (default: 0,0%). A zero soggiorni mixer a sua altezza originale durante l'intera fase di decadimento. A valori più alti, il campo si piega verso l'alto. A valori bassi, il campo si piega verso il basso. |
| urto | Regola la quantità di attacco, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (attacco morbido) al 100,0% (massimo attacco). Il valore predefinito è 80,0%. |

Il Avanzate pagina contiene parametri che controllano i singoli oscillatori.

| Elemento | Descrizione |
|-------------------|--|
| Sezione HARMONICS | |
| Intervallo | Regola l'intervallo tra i due oscillatori, misurati in semitoni e centesimi. I valori disponibili vanno da -0.50 a 13.50 (default: 6.50). A valori bassi gli oscillatori sono sintonizzati ravvicinati, dando un suono detune che può essere utilizzato per linee di basso. |
| FM Freq | Regola la frequenza dell'oscillatore FM, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| FM Decay | Regola il decadimento dell'oscillatore FM, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 35,0%). decadimenti brevi sono utili per integrare l'attacco o l'impatto del tom. decadimenti lunghi possono essere usati per abbellire il tono o il timbro del tom, soprattutto se applicata in modo sottile (vedi FM Importo sotto). |
| FM Importo | Regola la quantità di modulazione di frequenza applicata dall'oscillatore FM, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 10,0%). Al 0,0% non v'è alcuna modulazione di frequenza in modo dagli altri controlli FM (FM Freq e FM Decay) Non hanno alcun effetto . |

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.5.2 Tom - Frattali

Il tom frattale è un tom elettronico moderno con una vasta gamma di frequenze da pura e analogsounding attraverso organica e percussivo attraverso campana a tutto estraneo. Esso utilizza un oscillatore di tono e una banca risposte oscillatore (come quello utilizzato nel motore Frattali della percussione, vedi 1 8.6.1, Percussioni - Fractal), L'equilibrio tra i quali viene controllata dal Mescolare parametro sul Avanzate pagina. L'oscillatore tono da solo produce un semplice bleepy tom stile analogico. L'aggiunta della banca retroazione dell'oscillatore facilita una più ampia gamma di suoni.



I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Tom Plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.5, Il Toms . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 48.00 a 72.00. Il valore di default è 48.00. Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . Si noti che il passo di questo strumento è fortemente dipendente dalle impostazioni sulla Avanzate pagina (vedi sotto). |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| piegare | Regola lo sweep altezza del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (default: 0,0%). A zero soggiorni mixer a sua altezza originale durante l'intera fase di decadimento. A valori più alti, il campo si piega verso l'alto. A valori bassi, il campo si piega verso il basso. |
| urto | Regola la quantità di attacco, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (attacco morbido) al 100,0% (massimo attacco). Il valore predefinito è 80,0%. |

| Elemento | Descrizione |
|----------|--|
| Colore | Regola un semplice filtro che influisce sulla brillantezza del suono. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| planata | La messa a punto del tom Fractal è bloccato per ogni nota; in altre parole, il cambiamento di sintonizzazione viene applicata solo quando si riceve una nuova nota. Quando il planata parametro è impostato superiore a zero, la finalina passo senza problemi alla nuova messa a punto. Il planata parametro definisce quindi la durata questo glide prende, misurato in millisecondi: come si aumenta la planata il valore, la planata diventa più lento e più udibile. Ciò vale anche quando il tom è giocato sulla tastiera. I valori disponibili vanno da Nessuna (Senza glide) a 350,0 ms (più lento glide). Il valore di default è di 5,5 ms. |

Il Avanzate pagina contiene parametri che controllano i singoli oscillatori.

| Elemento | Descrizione |
|---|--|
| Sezione HARMONICS | |
| KTR. Modalità (Modalità di controllo sulle principali) | Sceglie tra due modalità di tracciamento chiave: Harmonic (default) e Dissonante. Nel Armonico Modalità tutti gli oscillatori seguono il Sintonizzare parametro (sulla Principale pagina, vedi sopra) e la tastiera in modo uniforme. Pertanto, i soggiorni tamburo in sintonia con se stesso come il Sintonizzare parametro viene regolato, e può essere giocato cromaticamente lungo la tastiera. Nel Dissonante Modalità gli oscillatori seguono il Sintonizzare parametro della tastiera / pad in modo non uniforme. Pertanto, il tamburo produce dissonanti, armoniche detuned quando la Sintonizzare parametro viene regolato o quando si suonano le note diverse. |
| Mescolare | Regola il mix tra l'oscillatore di tono e la banca oscillatore feedback, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (tono oscillatore solo) al 100,0% (feedback banca oscillatore solo). Il valore di default è 5.0%. |

| Elemento | Descrizione |
|-----------|--|
| Trasporre | Regola la trasposizione di tono della banca di retroazione dell'oscillatore solo, misurata in semitoni e centesimi. Questo è utile per accordare al oscillatore di tono. I valori disponibili vanno da -12,00 a 12,00 semitoni (default: 0.00). |
| Freq A | Regola il pitch dell'oscillatore UN all'interno della banca risposte oscillatore, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default). |
| Freq B | Regola il pitch dell'oscillatore B all'interno della banca risposte oscillatore, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 75,0%). Si noti che questo controllo non ha alcun effetto quando FM e AM sono impostati a zero (vedi sotto). |
| FM | Regola la quantità di modulazione di frequenza all'interno della banca risposte oscillatore, misurata come percentuale. La modulazione di frequenza tende ad aggiungere a campana, ronzio armonici. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| AM | Regola la quantità di modulazione di ampiezza all'interno della banca risposte oscillatore, misurata come percentuale. modulazione di ampiezza tende ad aggiungere sfacciato, toni brillanti. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 50,0%). |

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.5.3 Tom - Piano

The Floor Tom è un tom acustico che fornisce l'emulazione di un set completo di tom. Anche se è più adatto per il pavimento e basse tom, è anche in grado di produrre metà interessanti e alte tom. Inoltre, il controllo del pitch bend ei parametri mute consentono una vasta gamma di suoni.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Tom Plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a ↑ 8.5, Il Toms . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 48.00 a 62.00. Il valore di default è 48.00. Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |

| Elemento | Descrizione |
|--------------|--|
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Tensione | Regola la tensione della pelle del tamburo, misurata come percentuale, consentendo un pitch bend più lungo e più grande. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default). |
| urto | Regola quanto sia difficile è colpito il tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (più morbida) a 100,0% (più difficile). Il valore predefinito è 80,0%. |
| Flettere | Regola l'elasticità della pelle, misurata come percentuale, consentendo una maggiore pitch bend quando il tamburo è colpito. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 30,0%). |
| Sezione MUTE | |
| Pelle | Regola la quantità di smorzamento applicato alla pelle del tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (impostazione predefinita) per 100,0%. |
| Aria | Regola la quantità di smorzamento applicata all'aria, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Dalla posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.5.4 Tom - Alta

L'Alto Tom è un tom acustico che integra il Piano Tom. Con pochi parametri fornisce una vasta gamma di rotoli tom e riempimenti.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere t 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Tom plug-in. Per ulteriori informazioni sui motori disponibili, si prega di consultare la sezione ↑ 8.5, Il Toms . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 57.00 (NOTA A2) A 71.00 (NOTA B3). Il valore di default è 57.00. |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |

le Percussioni

| Elemento | Descrizione |
|----------|--|
| Tensione | Regola la tensione della pelle del tamburo, misurata come percentuale, consentendo un pitch bend più lungo e più grande. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default). |
| urto | Regola la quantità di click o di attacco iniziale, misurata in percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 80,0%). |

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come con tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (metà corso), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo più sensibile alla velocità con cui si colpisce i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.6 le Percussioni

La percussione DrumSynth in grado di generare una varietà di suoni di percussioni.

le Percussioni



La percussione nella zona di controllo (pagina principale raffigurato).



Il pannello a percussione nel plug-in striscia.

Come in ogni DrumSynth, il motore può essere selezionato tramite il Motore selettore sulla Principale pagina. Ogni motore ha un carattere diverso e set di parametri, come descritto nelle seguenti sezioni.

La percussione prevede seguenti motori:

- fractal (predefinito): 1 8.6.1, Percussioni Fractal .
- Bollitore: ↑ 8.6.2, Percussioni Bollitore .
- Shaker: 1 8.6.3, Percussioni Shaker .

Per ulteriori informazioni sui motori, vedere † 8.1.1, Motori: Molti Drums diverse a seconda della DrumSynth . Per informazioni di carattere generale sul rullante e gli altri Drumsynths, vedere † 8.1, Drumsynths - Manipolazione generale .

8.6.1 Percussion - Frattali

Il motore Fractal è il motore di default della percussione.

La modalità di percussione frattale si basa sulla banca di retroazione dell'oscillatore dal tom frattale (vedi † 8.5.2, Tom -Fractal). E 'capace di una vasta gamma di suoni, da campana a metallico, cymbal-like, Subby, melodica, strano e contorto, ed è destinato ad essere giocato attraverso la tastiera.

l parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Percussion plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.6, le percussioni . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 60.00 a 108.00. Il valore di default è 84.00. Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . Si noti che il passo di questo strumento è fortemente dipendente dalle impostazioni sulla Avanzate pagina (vedi sotto). |

| Elemento | Descrizione |
|-------------|---|
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Tune attesa | quando Tune attesa è abilitata, il comportamento accordatura è quella del tom Frattale: la messa a punto è fissata fino al ricevimento della nota successiva (vedi t 8.5.1, Tom - Tronic). Questo consente di creare modelli arpeggiate regolando la Sintonizzare parametr mentre una sequenza di note è in riproduzione. quando Tune attesa è disabilitato (default), il comportamento tuning è quello degli altri moduli: le risponde di sintonizzazione immediatamente quando si regola il Sintonizzare parametro. |
| planata | Regola la planata tra il passo di nuove note, misurati in millisecondi. Quando il planata parametro è impostato superiore a zero, la finalina passo senza problemi alla nuova messa a punto. Il planata parametro definisce quindi la durata questo glide batte. I valori disponibili vanno da Nessuna (Senza glide, impostazione predefinita) per 762,8 ms. |
| urto | Regola la quantità di attacco, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (attacco morbido) al 100,0% (massimo attacco). Il valore predefinito è 60,0%. |

Il Avanzate pagina contiene parametri che controllano i singoli oscillatori.

| Elemento | Descrizione |
|---|---|
| Sezione HARMONICS | |
| KTR. Modalità (Modalità di controllo sulle principali) | Sceglie tra due modalità di tracciamento chiave: Harmonic (default) e Dissonante. Nel Armonico Modalità tutti gli oscillatori seguono il Sintonizzare parametro (sulla Principale pagina, vedi sopra) e la tastiera in modo uniforme. Pertanto, i soggiorni tamburo in sintonia con se stesso come il Sintonizzare parametro viene regolato, e può essere giocato cromaticamente attraverso una tastiera o le pastiglie. Nel Dissonante Modalità gli oscillatori seguono il Sintonizzare si parametro sei il tuo tastiera) in modo non uniforme. Pertanto, il tamburo produce dissonanti, armoniche detuned quando la Sintonizzare parametro viene regolato o quando si gioca note diverse su una tastiera o le pastiglie. |
| Freq A | Regola il pitch dell'oscillatore A all'interno della banca risposte oscillatore, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 50,0%). |
| Freq B | Regola il pitch dell'oscillatore B all'interno della banca risposte oscillatore, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 50,0%). Si noti che questo parametro non ha effetto quando FM e AM sono impostati a zero (vedi sotto). |
| Freq C | Regola il pitch dell'oscillatore C all'interno della banca risposte oscillatore, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 29,1%). Si noti che questo parametro non ha effetto quando FM e AM sono impostati a zero (vedi sotto). |
| FM | Regola la quantità di modulazione di frequenza all'interno della banca risposte oscillatore, misurata come percentuale. La modulazione di frequenza tende ad aggiungere a campana, ronzio armonici. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 34,4%). |
| AM | Regola la quantità di modulazione di ampiezza all'interno della banca risposte oscillatore, misurata come percentuale. modulazione di ampiezza tende ad aggiungere sfacciato, toni brillanti. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 18,6%). |

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.6.2 Percussion - Bollitore

Le percussioni Kettle è un'emulazione timpani acustico che fornisce un suono orchestrale e ricco.



I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Percussion plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.6, le percussioni . |

| Elemento | Descrizione |
|--------------|---|
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 33.00 a 57.00. Il valore di default è 45.00. Per maggiori dettagli si veda † 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| soffio | Regola la quantità di feedback rumore applicata al tamburo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 25,0%). |
| Umido | Regola la quantità di smorzamento, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (default) a 100,0%. |
| urto | Regola la quantità di attacco. I valori disponibili vanno da 0,0% (attacco morbido) al 100,0% (massimo attacco). Il valore di default è 60,0%. |

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.6.3 Percussion - Shaker

Shaker è un motore agitatore / maraca versatile elettronico.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel Percussion plug-in. Se si modifica questa impostazione, si prega di fare riferimento a † 8.6, le percussioni . |
| Sintonizzare | Regola la frequenza centrale del filtro applicato alla sorgente di rumore, che definirà il passo del tamburo svolto dalla centrale C, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% al 100,0% (default: 50,0%). Per maggiori dettagli si veda ↑ 8.1.5, gamma di passo, di sintonia, e MIDI Notes . |

| Elemento | Descrizione |
|-----------------------------------|---|
| Filtro | Regola la larghezza di banda del filtro applicata alla sorgente di rumore, misurata come percentuale. impostazioni più alti si ottiene un filtro più ampia. Valori bassi restituiscono un filtro più stretto, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 70,0%). |
| Grano | Regola il timbro della sorgente di rumore, misurata come percentuale. Valori più alti emulare il suono granulosa di un vero shaker. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). Inoltre, il Grano parametro è assegnato a velocità: scuote velocità inferiori contengono più grano. |
| Sezione BUSTA | |
| Modalità | Sceglie tra due modalità di inviluppo: realistico (default) e Macchina. Nel Realistico Modalità usi busta curvi fasi di attacco e rilascio di un suono più naturale. Nel Macchi Modalità busta utilizza attacco lineare, attesa, e le fasi di rilascio per una statica, macchina come il suono. Nel Esecutore modalità, invece di produrre un suono one-shot come la maggior parte tamburi, lo shaker gioca un modello ritmico come un vero shaker. In questa modalità, è sufficiente tenere la nota per tutto il tempo come si desidera che il modello di giocare. |
| attacco | Regola la durata della fase di attacco dell'inviluppo, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 40,0%). |
| Tenere (Solo in modalità Machine) | Regola la durata della fase stiva della busta, cioè il tempo durante il quale l'involucro è tenuto al suo punto più alto, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno da 0,0% (impostazione predefinita) per 100,0%. |

| Elemento | Descrizione |
|---------------------------------------|---|
| Accento (Solo modalità Interprete) | Controlla la quantità di enfasi su alcune note all'interno del modello di shaker, misurata in percentuale. A valori bassi, il solco è statico e le note piuttosto tranquilla, come se lo shaker venisse scosso molto delicatamente e in modo uniforme. Mentre il parametro è aumentata, le note chiave del modello sono enfatizzati, creando un solco shaker classico. Valori alti simulano uno shaker che viene scosso da qualcuno che sta avendo un sacco di divertimento! I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 70,0%). |
| Riempire (Solo modalità Interprete) | Il Riempire parametro è progettato per essere impostato Nessuna per impostazione predefinita e svolto manualmente durante la prestazione o automatizzati nel sequencer. Per impostazione predefinita, lo shaker gioca un modello secondo il Vota parametro sul Avanzate pagina (vedi sotto). Quando il Riempire parametro è impostato su Doppio, l velocità del modello è raddoppiato. Quando è impostato su Triplicare, shaker gioca triplette rapidi. Usare questo per inserire riempimenti improvvisati nelle vostre parti shaker per aggiungere varietà e interesse. |
| pubblicazione | Regola la durata della fase di rilascio della busta, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 35,0%). |

Il Avanzate pagina contiene parametri solo quando il motore è in modalità Shaker Interprete (vedi Modalità parametro sopra). Questi parametri regolano ulteriormente la busta.

| Sezione BUSTA | |
|---------------|--|
|---------------|--|

| Elemento | Descrizione |
|------------|---|
| Sync | Il Sync parametro ha due opzioni: Serratura e Retrig. |
| | Nel Serratura modalità, il modello di shaker è sincronizzato alla posizione di canzone; cioè, è |
| | sempre in tempo indipendentemente da quando si preme una nota. Nel Retrig modalità, il modello |
| | shaker (compresi gli accenti) viene riattivata su ogni nota via, senza quantizzazione al ritmo più |
| | vicina. In entrambi i casi, il tempo del pattern rimane corretto per la canzone. |
| | |
| Vota | Imposta la divisione nota del pattern shaker. Ad esempio, 1/16 (valore di default) si tradurrà in un modello di shaker che suona le note 16, e così via. |
| Lunghezza | Regola la lunghezza del modello che viene accentuato dalla Accento parametro sul Principale pagina (vedi sopra). Per impostazione predefinita, Lunghezza è impostato a 4, in modo che il modello apparirà ripetere ogni 4 "scuote" (la lunghezza della nota di cui può essere impostato con il Vota parametro sopra). modelli sincopati possono essere creati selezionando un valore diverso da 4 o 8 (o 3 o 6 se la Vota parametro è impostato su una divisione nota tripletta). |
| Compensare | Regola l'offset del modello shaker temporizzazione. regolazione fine sposterà il modello leggermente, da meno di una divisione nota, che colpisce la sensazione del modello shaker in relazione al ritmo. Regolazione approssimativa si sposterà il modello da intere divisioni di nota, che consente di introdurre rapidamente le variazioni sincopati al modello agitatore durante la prestazione o utilizzando l'automazione. I valori disponibili vanno da -4,00 a 4,00 (default: 0.00). |
| | Sul controller regolazione grossolana (cambiando il valore a passi di 1.0) avviene automaticamente quando la manopola viene spostata. Messa a punto può essere ottenuto tenendo la CAMBIO pulsante mentre ruotando la manopola. |

| Elemento | Descrizione |
|----------|--|
| Swing | Regola la quantità di swing o shuffle modello shaker. Valori più alti si tradurrà in un modello con più swing. Nota che Swing solo si tradurrà in una sensazione del tutto meccanico - per una sensazione più umana si consiglia di aggiungere un po ' twist nonché (vedi sotto). I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 0,0%). |
| twist | Il twist parametro "skew" scanalatura del modello shaker. Di per sé, con il Swing set di parametri a zero, può sembrare molto strano e sbilenco. Tuttavia, usato con parsimonia in combinazione con Swing , il twist parametro fornisce il modello di un fluire, groove naturale, proprio come una persona reale la riproduzione di un agitatore. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 0,0%). |

modulazione Pagina

Come per tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo sempre più sensibili alle velocità in cui si premere i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.7 i Piatti

Il piatto DrumSynth in grado di generare una varietà di suoni piatti.



Il motore Crash selezionato per il piatto nella zona di controllo (pagina principale raffigurato).



Il motore Crash selezionato sul pannello Cembalo nel plug-in striscia.

Come in ogni DrumSynth, il motore può essere selezionato tramite il Motore selettore sulla Principale pagina. Ogni motore ha un carattere diverso e set di parametri, come descritto nelle seguenti sezioni.

Il piatto prevede seguenti motori:

- Crash (predefinito): 1 8.7.1, Cembalo Crash .
- Cavalcata: † 8.7.2, Cembalo Giro .

Per ulteriori informazioni sui motori, vedere † 8.1.1, Motori: Molti Drums diverse a seconda della DrumSynth . Per informazioni di carattere generale sul Cymbals e gli attri Drumsynths, vedere † 8.1, Drumsynths - Manipolazione generale .

8.7.1 Piatti - Crash

Il motore Crash crea una vasta gamma di piatti: da un tipico incidente 909-come timbri suono più acustico. Suoi parametri forniscono una vasta gamma di espressione e di variazione spettrale.



I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in del pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix) - per ulteriori informazioni si prega di consultare la sezione 1 12.4, il plug-in striscia.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|---|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel plug-in Piatti. motori disponibili includono schianto e Cavalcata |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 0.00 a 100,0% (valore di default è 30,0%). |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 70,0%). |
| urto | Regola la quantità di click o di attacco iniziale, misurata in percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 70,0%). |

Utilizzando le Drumsynths

i Piatti

| Elemento | Descrizione |
|------------------|---|
| Larghezza | Regola l'immagine stereo percepita, misurata in percentuale. A zero il suono è mono, al 100,0% suono è un'immagine un'ampia stereo, replicando l'effetto della registrazione con microfoni stereo ambientali. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Sezione A COLORI | |
| Densità | Regola la maggiore complessità al suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 100,0%) |
| Tono | Regola il bilanciamento del contenuto spettrale, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Modalità | Sceglie tra tre diverse modalità di metallo, Normale, o morbide (default: Metallic). |

avanzata Pagina

Per questo il motore Avanzate pagina non contiene alcun parametro.

modulazione Pagina

Come con tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|---|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo più sensibile alla velocità con cui si colpisce i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

8.7.2 Piatti - Giro

Il motore è un giro emulazione acustico che permette il piatto di essere colpito in molti modi diversi attraverso l'uso del bordo e parametri di Bell. La tavolozza sonora spazia dalle corse morbide Jazzlike ai piatti più rumorosi.

I parametri descritti di seguito sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in del pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix) - per ulteriori informazioni si prega di consultare la sezione 1 12.4, il plug-in striscia.

| Elemento | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Motore | Seleziona il motore utilizzato nel plug-in Piatti. motori disponibili includono schianto e Cavalcat . |
| Sintonizzare | Regola il passo del tamburo svolto dal Do centrale, misurata in numeri di nota MIDI e centesimi. I valori disponibili vanno da 0.00 a 1.00. Il valore di default è 0.30. |
| Decadimento | Regola la durata della coda del suono, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 70,0%). |

| Elemento | Descrizione |
|----------------|---|
| urto | Regola la quantità di click o di attacco iniziale, misurata in percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 70,0%). |
| Larghezza | Regola l'immagine stereo percepita, misurata in percentuale. A zero il suono è mono, al 100,0% suono è un'immagine un'ampia stereo, replicando l'effetto della registrazione con microfoni stereo ambientali. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Sezione STRIKE | |
| Bordo | Regola il punto in cui viene colpito il piatto, misurata come percentuale. Colpire il bordo del piatto (100%) crea un suono più caotico, colpendolo vicino al centro (0,0%) crea un suono più acuto. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%) |
| campana | Regola i-alte frequenze in una banda stretta, misurata come percentuale. (Default: 0,0%) |

| Elemento | Descrizione |
|----------------|--|
| Sezione HYBRID | |
| Personaggio | Regola una più ampia gamma di legni tra più rumorose a quelli più metallici, misurata come percentuale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 20,0%). |
| Coda | Regola la lunghezza della coda suono attraverso una busta. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (impostazione predefinita: 100,0%). |

modulazione Pagina

Come con tutti gli altri motori e Drumsynths, il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità .

| Elemento | Descrizione |
|---------------|---|
| Sezione SCALA | |
| Velocità | Regola la risposta di velocità del tamburo. I valori disponibili vanno da -100,0% a 100,0% (valore di default). A zero (ovviamente a metà), il tamburo è giocato a piena velocità, non importa quanto duramente si colpisce i tasti (o pastiglie). Da quella posizione a metà, ruotando la manopola verso destra si aumenta la risposta velocità positiva e rendere il tamburo più sensibile alla velocità con cui si colpisce i tasti / pad. Dalla posizione a metà, ruotando la manopola come l'effetto inverso a sinistra: il più duro si preme il tasto / pad, il più morbido il suono di batteria risultante sarà. |

9 Utilizzando il Bass Synth

Basso Synth è un divertente interna e facile da usare modulo sintetizzatore monofonico che permette di creare rapidamente linee di basso espressive. Come qualsiasi altro strumento plug-in, caricarlo nel primo plug-in fessura di un suono per ottenere il pieno controllo delle sue parametri nel Pannello di controllo o direttamente dal vostro controller hardware. Creare ricchi toni bassi e le linee di acido programma con facilità. È possibile migliorare il suono del basso Synth ulteriormente con l'aggiunta di effetti interni, modificando i parametri nel corso di una performance dal vivo, o da loro automatizzando come qualsiasi altro plug-in. Basso Synth caratteristiche fondamentali:

- Un oscillatore (monofonico)
- · Senza soluzione di continuità tra i morph sine a sega per onda quadra e tutti i punti in mezzo
- interruttore Octave

...

- Filtro, busta Mod, Decay, Drive (bipolare saturazione / distorsione), e Glide Tempo
- Integrato con MASCHINE JAM: basso programma e le linee di acido attraverso le note e le scivola sulle MASCHINE JAM diretti dalla matrice 8x8 click-pad. Per ulteriori informazioni sul sequenziamento Bass Synth con MASCHINE JAM, si prega di leggere il manuale JAM MASCHINE disponibili dal Aiuto menu e sito Native Instruments.

Vedere la sezione † 10.5, registrazione e modifica di modulazione Per ulteriori informazioni su automazione.

In questo capitolo troverete:

- Una panoramica del Bass Synth: † 9.1, Basso Synth Manipolazione generale .

La movimentazione e parametri dei Drumsynths specifici sono descritti in questo capitolo. Per una descrizione generale delle funzioni e caratteristiche del plug-in (compreso il Bass Synth), consultare la sezione † 6.1, plug-in Panoramica.
9.1 Basso Synth - Manipolazione generale

Questa sezione descrive l'uso generale e le caratteristiche del Bass Synth.

Gestione del Basso Synth

Bass Synth è un plug-in MASCHINE e, come tale, supporta tutti solito plug-in azioni e procedure. Quindi, per sapere come caricare, rimuovere, sostituire, inserire, spostare, copiare / incollare uno Synth Bass, così come il modo di regolare i parametri Bass Synth, e il carico / salvare i preset, si prega di fare riferimento alla sezione

t 6.1, plug-in Panoramica , Dove questi sono descritti in dettaglio.

preset Bass Synth possono essere caricati dalla Browser selezionando: SUONI, MASCHINE, BASSO SYNTH.

9.1.1 Organizzazione dei parametri

Bass Synth ha gli stessi parametri sia nell'area di controllo della visualizzazione Disporre e del plug-in striscia della vista Mix.

Parametro Pagine nella zona di controllo (Arrange View)

In Disporre vista (Idea vedere e vista Arranger), i parametri del Bass Synth sono raggruppati nella zona di controllo:



organizzazione parametro Bass Synth nella zona di controllo.

· I parametri sono raggruppati in due pagine di parametri:

- Il Pagina principale gruppi i parametri più importanti. Qui è possibile regolare la Forma della forma d'onda oscillatore, il filtro Tagliato fuori e Risonanza, La modulazione di inviluppo (Mod. Amt.) E busta Decadimento guantità, la Guidare ammontare e la Glide Tempo.
- Il pagina Avanzate fornisce l'accesso alla planata on / off del parametro.

Layout comune nel plug-in striscia (Mix View)

In vista della miscela, il plug-in pannello di Bass Synth nel plug-in striscia fornisce un facile accesso ai parametri e visualizzazione della forma d'onda dell'oscillatore:

| 4 | (noname> | | | | م |) |
|---|-----------|-------|---|--------|-------|---|
| | BASS S | YNTH | | | | |
| | Mod. Amt. | Decay | Image: Constraint of the second se | Octave | Drive | |

Il layout Bass Synth nel plug-in striscia.

- Nella riga superiore del pannello sono busta Mod. Amt. (Quantità di modulazione) e Decadimento parametri, seguito dal principale Forma (Oscillatore forma d'onda), il Ottava gamma, e la Guidare parametri.
- Nella riga inferiore del pannello si trova il filtro Tagliato fuori , Risonanza e Glide Tempo parametri.



9.1.2 Basso Synth Parametri

Disponibile dal sia l'area di controllo della vista Disporre e nel plug-in striscia della vista Mix, i parametri sono i seguenti:

I parametri descritti sono presentati come appaiono nella zona di controllo (Disporre vista). Gli stessi parametri sono disponibili nel plug-in pannello all'interno del plug-in striscia (vista Mix). Vedere † 12.4, il plug-in striscia Per ulteriori informazioni su questo.

Pagina principale

| Elemento | Descrizione |
|------------------|--|
| Sezione OSC | |
| Forma | Regola la forma d'onda sinusoidale a continuamente dal quadrato. Per regolare la forma d'onda, ruotare la Forma manopola cliccando e trascinando verso l'alto o verso il basso. La forma d'onda può essere visualizzato nel plug-in striscia della vista Mix. |
| Ottava | Traspone la chiave base del Bass Synth (range: -3 - 3). Per trasporre la chiave di base, ruotare il Ottava manopola cliccando e trascinando verso l'alto o verso il basso. |
| Sezione Filtro | |
| Tagliato fuori | Regola la frequenza del filtro passa-basso (intervallo: 14.6 Hz - 23,7 KHz). Per regolare la frequenza di taglio, ruotare il Tagliato fuori manopola cliccando e trascinando verso l'alto o verso il basso. |
| Risonanza | Regola la quantità di boost intorno alla frequenza di taglio (range: 0,0% - 120%), la risonanza può iniziare ad auto-oscillare quando si aumenta la quantità oltre 100,0%. Per regolare la quantità di risonanza, girare la Risonanza manopola cliccando e trascinando verso l'alto o verso il basso. |
| Sezione Envelope | |

Basso Synth - Manipolazione generale

| Elemento | Descrizione |
|--------------|--|
| Mod. Amt. | Regola la quantità di busta applicata al taglio del filtro (range: 0,0% - 100%). Per aumentare la quantità di modulazione applicata alla Tagliato fuori , gira il Mod. Amt. manopola in senso orario facendo clic e trascinando verso l'alto. |
| Decadimento | Regola la velocità con cui le dissolvenze sonore per silenziare (range: 0,0% - 100%). Per aumentare la quantità di decadimento, ruotare la Decadimento manopola in senso orario facendo clic e trascinando verso l'alto. |
| Sezione Tone | |
| Guidare | Regola la quantità di unità (range: -100% - 100%); -100% aumenta il livello di ingresso per il filtro, guidando il segnale internamente in saturazione, e il 100% controlla il livello di azionamento della distorsione alla fine della catena del segnale. Per regolare la quantità di trasmissione, girare il Guidare manopola cliccando e trascinando verso l'alto o verso il basso. |
| Nota Sezione | |
| Glide Tempo | Regola il tempo necessario a scivolare da un passo a quello successivo (range: 10 ms - 1000 ms). Per regolare la quantità di tempo glide, ruotare la Glide Tempo manopola cliccando e trascinando verso l'alto o verso il basso. |

avanzata Pagina

Per questo modulo il Avanzate pagina contiene un solo parametro.

| Elemento | Descrizione |
|--------------|--|
| Nota Sezione | |
| planata | A livello globale permette il parametro di planata. Una volta impostato su, la nota riprodurre continuamente in modo monofonico. |

10 operazioni con i modelli

La creazione di un modello è dove inizia il divertimento, perché il sequencer è in realtà il nucleo di MASCHINE. Sia il controller e il software vi offrono molti strumenti potenti per creare e modificare i propri battimenti.

Questo capitolo è organizzato come segue:

- Generalità sui modelli e l'Editor del modello:
 10.1, Elementi base dei Pattern .
- Come registrare Patterns in tempo reale dal vostro controller: 1 10.2, modelli di registrazione in tempo reale.
- Come creare e modificare eventi / note nei tuoi modelli:
 10.4, Editing Eventi .
- Come creare e modificare la modulazione nei tuoi modelli: 1 10.5, registrazione e modifica di modulazione .
- Come creare tracce MIDI nei tuoi modelli: 10.6, Creazione di tracce MIDI da zero in MASCHINE.
- Come organizzare i modelli nel progetto:
 10.7, Patterns Gestione .

10.1 Elementi base dei Pattern

Un modello contiene gli eventi (chiamati anche "Obbligazioni") che costituiscono una scanalatura o una frase musicale con i suoni del gruppo selezionato. Esso contiene anche la modulazione dati (se presente) modificando il valore dei parametri in tale gruppo oi suoi suoni. Il modello appartiene a tale gruppo e viene salvato insieme al gruppo. In ogni gruppo si può avere un numero illimitato di modelli. Modelli sono raggruppati in banchi di pattern contenente fino a 16 modelli ciascuno.

10.1.1 Editor di motivi Panoramica

Pattern Editor è il Modello editing strumento tutto in uno dei software MASCHINE. Questa panoramica dell'Editor del modello si sue parti principali e gli elementi di controllo introduce.



Pattern Editor (vista Gruppo raffigurato).

(1) Gruppo pulsante Vista: Fare clic su questo pulsante per passare alla visualizzazione del Gruppo. Vedere la sezione † 10.1.5, gruppo Vista e tastiera View . (2) Tastiera pulsante Vista: Fare clic su questo pulsante per passare alla visualizzazione della tastiera. Vedere la sezione † 10.1.5, gruppo Vista e tastiera View . (3) Esemplo pulsante Editor: Fare clic su questo pulsante per passare dalla Editor di motivi e l'Editor dei Campioni. Il Sample Editor è previsto nel capitolo † 16, di campionamento e mapping di esemplo . (4) Lista Suono: slot del suono 1 - 16 del gruppo selezionato sono elencate qui. In considerazione della tastiera (2),

fare clic su una slot di suono per visualizzare i suoi eventi nella zona Event (7).

(5) Pad pulsante Vista: Fare clic su questo pulsante per passare dalla lista suono (4) e la vista Pad. La vista Pad è una rappresentazione alternativa degli slot del suono che si concentra sulle pastiglie del vostro controller. In Vista dei Pad è possibile regolare come i suoni devono essere innescato da vostro pad. Vedere la sezione † 5.1.1, Il Pad View nel Software . (6) Modello pulsante Gestione: Apre / chiude il Modello di gestione. Il Modello di gestione consente l'accesso a vari comandi di gestione per i vostri modelli. In particolare, consente di selezionare il modello che si desidera modificare nel Editor di motivi e l'uso nella scena corrente del Arranger. Esso fornisce inoltre vari comandi di gestione Pattern (vedere il paragrafo † 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern). (7) area eventi: Consente di visualizzare il contenuto del modello selezionato. Qui si possono vedere i tuoi eventi registrati come blocchi rettangolari. In considerazione di gruppo (1) questi rappresentano i suoni del tuo gruppo. In considerazione della tastiera (2) essi rappresentano le note musicali del suono selezionato. La lunghezza di ogni blocco rettangolare rappresenta la durata dell'evento, e la sua trasparenza indica la velocità evento (il più morbido il colpo, il più trasparente l'evento). È possibile modificare gli eventi utilizzando il mouse; è possibile trascinare in una nuova posizione, allungato / accorciare loro, creare ed eliminare utilizzando diverse modalità Edit (13). L'area eventi visualizza anche le divisioni Passo griglia, un insieme di linee verticali regolarmente distanziate che definiscono la risoluzione delle tue modifiche. È possibile effettuare tutte le modifiche a scatto al passo desiderato griglia tramite le impostazioni passo della griglia (14).

(8) Reticolo temporale: La timeline nella parte superiore dell'area di eventi (7) visualizza le unità di tempo musicali, tra cui bar e beat. Fare clic in qualsiasi punto della timeline per spostare la barra verso quella posizione (vedere la sezione † 10.1.4, Saltare a un altro della posizione di riproduzione nel modello). Trascinare l'indicatore del modello bianco di lunghezza orizzontalmente per regolare la lunghezza del pattern (questo può anche essere fatto tramite i controlli del modello Lunghezza (9), vedere la sezione † 10.1.6, Regolazione della Disporre Grid e il modello Lunghezza). (9) Controlli Modello Lunghezza: I controlli del modello di lunghezza consentono di scegliere l'incremento con il quale la lunghezza del pattern può essere regolata, e di regolare la lunghezza del pattern visualizzata in base a tale incremento. Vedere la sezione † 10.1.6, Regolazione della Disporre Grid e il modello e il Dragger Audio consentono di trascinare e rilasciare comodamente MIDI o audio dai tuoi modelli per il software desktop o host, rispettivamente. Vedere la sezione † 10.8.1, Esportazione audio da Patterns e † 10.8.2, Esportazione MIDI da Patterns per maggiori informazioni. (11) Controllo corsia: Il controllo corsia fornisce una panoramica visiva e strumenti di editing per la modulazione e l'automazione MIDI / host di ciascun parametro. Vedere la sezione † 10.5, registrazione e modifica di modulazione e † 11.2, utilizzando il controllo MIDI e Host Automation per maggiori informazioni. (12) Orizzontale barra di zoom di scorrimento: Fare clic sulla parte principale della barra di scorrimento e trascinare il mouse in senso orizzontale per scorrere l'area eventi sull'asse orizzontale (tempo), o trascinare verticalmente per ingrandire / OUT asse temporale. È inoltre possibile fare clic sulla maniglia a sinistra oa destra della barra di scorrimento e trascinare orizzontalmente per ingrandire in / out, mantenendo il bordo opposto della mostra in una posizione fissa nel modello. Fare doppio clic sulla parte principale della barra per ripristinare lo zoom e visualizzare l'intera Pattern. In considerazione della tastiera (2) si trova un barra di scorrimento verticale zoom con funzionalità simili a destra del Pattern Editor. Vedere la sezione † 10.1.2, Navigazione Spazio Event per maggiori informazioni. (13) Selettore Edit Mode: Il selettore Edit Mode consente di scegliere tra tre diverse modalità di quando si modifica il contenuto del modello: Select, vernice, e la modalità di cancellazione. Vedere † 10.4.1, modificare gli eventi con il mouse: una panoramica per maggiori informazioni. (14) Passo impostazioni della griglia: Utilizzare il pulsante passo della griglia per abilitare / disabilitare il passo della griglia, e il menu Step Size per cambiare il passo risoluzione della griglia. Vedere la sezione † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge per maggiori informazioni. (15) Pulsante di controllo corsia: Fare clic sul pulsante di controllo Lane (11).

10.1.1.1 Modelli su Controller

Il controller offre numerose modalità di lavorare sui tuoi modelli:

- Il modello modalità Arrange consente di visualizzare rapidamente il contenuto dei vostri modelli e consente l'accesso a vari comandi di modifica (vedi sotto).
- La modalità Pattern consente di selezionare e gestire i modelli:
 10.7, Patterns Gestione .
- La modalità di controllo (modalità predefinita del controller) consente di registrare Patterns in tempo reale utilizzando diverse modalità di registrazione:
 10.2, modelli di registrazione in tempo reale. Permette anche di registrare modulazione per il vostro modello:
 10.5, registrazione e modifica di modulazione.
- La modalità Step consente di registrare modelli (tra cui modulazione) nel step sequencer:
 - 10.3, modelli di registrazione con la Step Sequencer .
- La modalità Evento Select permette di selezionare gli eventi desiderati: 10.4.3, la selezione di eventi / Note .

- La modalità Event Edit permette di modificare gli eventi selezionati: 10.4.4, l'editing Eventi selezionati / Note .
- · La modalità Grid consente di regolare la griglia Passo: ↑ 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge .

Il modello Disporre modalità

Il Reticolo modalità Arrange è un potente strumento che permette di controllare visivamente il contenuto dei vostri modelli,

fornendo importanti funzioni di gestione del modello. Per entrare in modalità modello sul controller Disporre:

1. Premere ARRANGER per entrare in modalità Arrange.

II ARRANGER tasto si accende per indicare che la modalità Arrange abilitato.

- 2. Premere il tasto 2 (MODELLO) Per entrare in modalità Pattern Disporre.
- → Tasto 2 si illumina e la MODELLO sull'etichetta sottostante viene evidenziato per indicare che il controllore è in modo Pattern Arrange.



guarda la tastiera (superiore) e vista Group (inferiore): modalità nelle controllore visualizza il Pattern Arrange.

In modo Pattern Disporre, gli schermi del controllore mostrano la seguente:

• Il display di sinistra fornisce un panoramica dell'intero modello:

- Il display segue la vista del Editor modello nel software e la modalità di utilizzo dei vostri gommini Gruppo o la tastiera: se il vostro pad sono in modalità di gruppo il display visualizza tutti gli eventi per tutti i suoni del Gruppo; se il vostro pad sono in modalità tastiera il display mostra tutte le note a tutti i tiri per l'focalizzata Sound. Vedere la sezione 1 10.1.5, gruppo Vista e tastiera View per maggiori informazioni.
- La velocità di ogni evento / nota è indicato con la sua trasparenza. eventi selezionati / note sono evidenziati. È inoltre possibile selezionare singoli eventi con i tasti pagina (a sinistra del display).
- La panoramica comprende una timeline (1). Una linea verticale bianca indica la posizione di riproduzione corrente (2).
 Inoltre, un telaio (3) mostra quali parte del vostro accordo è attualmente visualizzato sul display di destra (vedi sotto).

 Sopra la panoramica disposizione, si vede il nome del progetto, il gruppo messo a fuoco o il suono concentrata (a seconda di quale delle MAESTRO, GRUPPO o SUONO scheda viene selezionata nella zona di controllo del software) insieme con il tempo attuale e la posizione di riproduzione.

· Il display di destra fornisce un vista dettagliata di una parte del vostro modello:

- Il nome del modello selezionato è indicato nella parte superiore del display (6).
- La velocità di ogni evento / nota è indicato con la sua trasparenza. Se visibile, eventi selezionati / note sono evidenziati.
- Con le pastiglie in modalità di gruppo, gli eventi di visualizzazione spettacoli per tutti i suoni del Gruppo. I 16 slot suono del gruppo sono rappresentati nella colonna più a sinistra per il loro numero di indice (5). Il concentrato suono viene evidenziato.
- Con le pastiglie in modalità tastiera, il display visualizza le note su due ottave nella focalizzata Sound. Sulla sinistra un piano roll (4) indica il passo dei vari eventi. Sul piano roll, ogni C è indicato dal numero di ottava e la C centrale (C3 nella convenzione MASCHINE) è colorato. Inoltre l'intonazione di ogni nota suonata viene evidenziato. Ruotare la manopola 7 per scorrere sull'asse passo (asse verticale) da eventi al passo più basso fino a quando gli eventi presso il passo più alto. Se tutti gli eventi sono entro due ottave, questi vengono inseriti sul display e la manopola 7 è inattivo.
- Orizzontalmente, l'intervallo di tempo visualizzato è variabile: ruotare la manopola 5 e 6 per lo zoom e scorrere orizzontalmente nel display di destra a proprio piacimento, rispettivamente.
- Come nel display di sinistra, si può vedere una timeline (7) nella parte superiore e un indicatore di riproduzione verticale (8) tutto il display.

Nel modo pattern le pastiglie si comportano come nella modalità di controllo Arrange. In particolare, questo ti permette di registrare mentre Patterns vederli in via di sviluppo nei display! Vedere la sezione † 10.2, modelli di registrazione in tempo reale Per ulteriori informazioni su questo.

Infine, il modello di secondo modalità fornisce comandi utili per il modello selezionato:

. . .

- Ruotare la manopola 4 (LUNGHEZZA) Per regolare la lunghezza del pattern (vedere la sezione † 10.1.6, Regolazione della Disporre Grid e il modello Lunghezza).
- Premere il pulsante 3 (DOPPIO) Per raddoppiare il modello (vedi sezione
 10.4.9, raddoppio un Pattern).

- Premere il tasto 4 (DUPLICARE) Per duplicare il modello (vedi sezione † 10.7.8, la duplicazione, copiare e incollare porzioni Patterns).
- Premere il pulsante 5 (EVENTI) Per l'accesso in modalità Event Edit, che permette di regolare con precisione gli eventi selezionati (vedi sezione † 10.4.4, l'editing Eventi selezionati / Note).

Guarda anche

- 2 Gestione dei modelli [→ 515]
- 2 Registrazione Patterns in tempo reale [→ 460]
- 2 Registrazione ed editing di modulazione [→ 504]
- 2 Registrazione Patterns con Step Sequencer [→ 467]
- 2 Selezione Eventi / Note [→ 477]
- 2 Modifica di Eventi selezionati / Note [→ 484]
- 2 Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge [→ 455]
- 2 Visualizzazione gruppo e tastiera View [→ 449]
- 2 A seguito della posizione di riproduzione del Pattern [→ 446]
- 2 Regolazione del Disporre Grid e il modello Lunghezza [→ 452]
- 2 Duplicazione, copiare e incollare porzioni Patterns [→ 529]
- 2 Raddoppiando un Pattern [→ 499]

10.1.2 Navigazione del area eventi

L'area eventi nel Editor di motivi è possibile scorrere e ingrandita o ridotta per soddisfare le vostre esigenze attuali.

Navigazione del Editor di motivi orizzontalmente (Time)

UN barra di scorrimento zoom è disponibile nella parte inferiore del Pattern Editor. Questo strumento consente di entrambi scorrimento e lo zoom in / out orizzontale nell'area eventi e il controllo corsia sull'asse del tempo:

Elementi base dei pattern



La barra di scorrimento zoom nella parte inferiore del Pattern Editor.

Utilizzare la barra di scorrimento orizzontale zoom come segue:

- · Clicca il parte principale (1) della barra di scorrimento e tenere premuto il pulsante del mouse, quindi:
 - Trascina il mouse in orizzontale per scorrere l'area eventi sull'asse del tempo (comune di scorrimento comportamento bar).
 - Trascinare il mouse verticalmente per ingrandire o rimpicciolire l'area eventi sull'asse del tempo. Il centro del funzionamento dello zoom sarà esattamente dove è stato posizionato il cursore del mouse quando si è fatto clic.
- Clicca il impugnatura sinistra (2) della barra di scorrimento, tenere premuto il pulsante del mouse e trascinare il mouse in senso orizzontale
 per ingrandire o rimpicciolire l'area eventi, mantenendo il bordo destro del display ad una correzione posizionata nel modello.
- Allo stesso modo, fare clic sul impugnatura a destra (3) della barra di scorrimento, tenere premuto il pulsante del mouse e trascinare il mouse in senso orizzontale per ingrandire o rimpicciolire l'area eventi, mantenendo il bordo sinistro del display in una posizione fissa nel modello.
- Fare doppio clic sul parte principale (1) per ripristinare lo zoom e visualizzare l'intera Pattern.

L'area eventi e il controllo Lane (se visibile) rimangono sempre in sincronia sull'asse del tempo. Vedere la sezione † 10.5.3, creazione e editing di modulazione nel controllo corsia Per ulteriori informazioni sul controllo Lane.

Navigazione Pattern Editor verticalmente (Suoni o piazzole)

Quando l'Editor del modello è in vista Group, una barra di scorrimento classico è disponibile a destra del Editor di motivi. Esso consente di scorrere agli slot del suono nascosti nel caso in cui tutti loro non si adattano nel Editor di motivi.

Quando il modello Editor è in vista della tastiera, una barra di scorrimento verticale zoom è disponibile sulla destra del Pattern Editor che consente sia di scorrimento e zoom in / out verticalmente sull'asse campo. Funziona nello stesso modo come la barra orizzontale sopra descritto.

Per ulteriori informazioni sulla vista del gruppo e della tastiera, vedere la sezione † 10.1.5, gruppo Vista e tastiera View .

È inoltre possibile regolare l'altezza del Editor di motivi, al fine di visualizzare più / meno slot del suono in una sola volta ridimensionando l'Arranger sopra - vedi sezione

† 15.1.1, Navigazione del Arranger.

Navigare l'area eventi dal controller

È inoltre possibile controllare la posizione e lo zoom fattore nell'area eventi dal controller:

- 1. Premere CAMBIO + VARIAZIONE (Navigazione) Per accedere alla modalità Navigazione.
- 2. Premere il pulsante 2 IDEE per entrare Idee visualizzare (se necessario).
- 3. Girate la manopola 5 (motivo Zoom) Per ingrandire o fuori della zona Edit.
- 4. ruotare la manopola 6 (progetto ricciolo) Per scorrere attraverso l'area Modifica.

10.1.3 A seguito della posizione di riproduzione del modello

Se l'area dell'evento non viene visualizzata l'intera gamma Loop selezionato, ad un certo punto l'indicatore di riproduzione andrà oltre la porzione del modello attualmente visualizzata e si potrebbe perdere di vista la posizione di riproduzione. Per evitare questo, è possibile forzare l'area eventi per seguire l'indicatore di riproduzione:



Attivare il pulsante Segui per continuare a seguire l'indicatore di riproduzione nella zona di evento.

- Per seguire la posizione della testina nella zona Evento durante la riproduzione, fare clic sul pulsante Segue nell'intestazione MASCHINE.
- → Il pulsante si illumina Segui nell'intestazione MASCHINE. L'area eventi ora passa alla porzione pattern successivo (con lo stesso fattore di zoom) non appena la testina raggiunge la fine della porzione attualmente visualizzata. In questo modo, si vede sempre la parte del modello che viene riprodotto.

La funzione Follow sarà disattivata automaticamente non appena si scorre manualmente nel Arranger o l'area del modello (nel software o dal controller).

La funzione Follow influenza sia il modello Editor e all'Arranger simultaneamente (vedere paragrafo † 15.1.2, seguito alla posizione di riproduzione nel progetto Per ulteriori informazioni sulla funzione seguire le Arranger).

A seguito della posizione di riproduzione sul controller

Per seguire la posizione della testina nella zona di evento durante la riproduzione:

- premi il SEGUIRE pulsante nella parte inferiore del controller.
- → II SEGUIRE tasto si accende. Nel software zona Evento ora passa alla porzione pattern successivo (con lo stesso fattore di zoom) non appena la testina raggiunge la fine della porzione attualmente visualizzata. In questo modo, si vede sempre la parte del modello che è attualmente riprodotto.

L'area Evento smettere di seguire l'indicatore di riproduzione non appena si scorre manualmente ad un'altra porzione del pattern.

La funzione Segui colpisce contemporaneamente vari display nel software e sul controller:

- · Nel software la funzione Follow influenza sia il modello Editor e l'Arranger.
- Sul controller la funzione Follow colpisce i display in modalità Arrange (per SEZIONE, SCENA e MODELLO pagine), la modalità Eventi, modalità Step, e la modalità Note Repeat. Inoltre, in modalità Step della funzione Seguire colpisce le pastiglie: con follow abilitato, quando l'indicatore di riproduzione è passato attraverso tutti i 16 passaggi indicati dai pad sul controller, le pastiglie passare alle prossime 16 passi del modello, se presente. Vedere la sezione 1 0.3, modelli di registrazione con la Step Seguencer Per ulteriori informazioni sulle modalità Step.

Se la posizione di riproduzione è di fuori di qualsiasi modello visualizzato attualmente, l'area eventi non seguirà la barra di posizione, anche se la funzione è attiva Seguire. Non appena la testina entra in un motivo selezionato, l'area Event seguirà testina. 10.1.4 salto a un altro della posizione di riproduzione nel modello

È possibile utilizzare la linea temporale sopra l'area Event per impostare la riproduzione nella posizione desiderata. Ad esempio, questo può essere utile per controllare un particolare di transizione tra gli eventi nel vostro modello senza attendere l'intera gamma Loop da loop.

Nella timeline sopra l'area eventi, una riproduzione (la piccola linea verticale bianca) indica la posizione di riproduzione corrente nel pattern.



L'indicatore di riproduzione nella timeline mostra la posizione di riproduzione corrente.

In qualsiasi momento è possibile passare a un'altra posizione nel modello:

Fare clic in qualsiasi punto della linea temporale della zona di eventi per spostare la barra a quella posizione nella Pattern.

Spostamento dell'indicatore di riproduzione in un'altra posizione nella timeline dell'editor modello sposta automaticamente alla posizione corrispondente nella Arranger. Tuttavia, utilizzando la timeline del Editor di motivi non si può saltare fuori del modello attualmente visualizzata. Per fare questo, utilizzare la linea temporale della Arranger (vedi † 15.4.1, Saltare ad un'altra posizione di riproduzione nel progetto) O utilizzare il controller (vedi sotto).

A seconda dello stato di riproduzione, accadrà quanto segue:

 Se la riproduzione è spento, l'indicatore di riproduzione salta al passo più vicino prima che il cursore del mouse, in base alle impostazioni correnti passo della griglia. Se il passo della griglia è disattivata, l'indicatore di riproduzione si sposta la posizione esatta si è fatto clic. Per ulteriori informazioni sulla griglia Step, vedere la sezione † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge .

 Se la riproduzione è attiva, l'indicatore di riproduzione salta alla posizione più vicina vicino il cursore del mouse che mantiene la posizione corrente dell'indicatore di riproduzione rispetto alla configurazione di divisione griglia. Questo permette salti senza soluzione di continuità che non si rompono il ritmo della vostra musica. Se il modello di griglia è impostato su via (Cioè disattivato) o Presto, La posizione della testina viene mantenuto rispetto alla barra corrente.

Per ulteriori informazioni sul modello di griglia, vedere la sezione † 10.1.6, Regolazione della Disporre Grid e il modello Lunghezza .

Esempio con la riproduzione su: Supponendo che il vostro modello è lungo quattro bar e il modello di risoluzione della griglia è impostato su una barra, se si fa clic in tutto il 1.4 contrassegno (4 ° battito del primo bar) nella timeline quando l'indicatore di riproduzione raggiunge il 3.3 contrassegno (3 ° battito del 3 ° bar), l'indicatore di riproduzione salterà dal 3.3 al 1.3 contrassegno (3 ° battito del primo bar) e continuare da lì.

10.1.5 Gruppo View e tastiera View

L'Editor di motivi consente di modificare gli eventi per tutti i 16 slot sound del gruppo selezionato: questo è chiamato il vista di gruppo.

Fare clic sul pulsante Vista gruppo (mostrando piccoli file) sulla sinistra del Editor di motivi per passare alla visualizzazione Gruppo:



Nel Gruppo visualizzare ogni riga della zona Event rappresenta uno slot suono differente.

| | Bea | t 👻 | Pattern 5 | Pattern L | ength: 8:0:0 | ° 4,⊷÷ |
|---|-----|------------------|-----------|-----------|--------------|--------|
| | ۵ ا | | | | | |
| | 1 | Kick Ordinance 1 | | | | |
| m | 2 | Sound 2 | | | | |
| | 3 | Kick Smooth 3 | | | | |
| | 4 | OpenHH 909X | | | | |
| | 5 | ClosedHH 909X 1 | | | | |
| | 6 | ClosedHH 909X 2 | | | | |
| | 7 | ClosedHH BagBap | | | | |
| | 8 | Clap DubTao | | | | |
| | 9 | Clap Bodzin 1 | | | | |
| | 10 | Clap Junkzion | | | | |
| | 11 | Crash 909X | | | | |

In vista Group, il Pattern Editor mostra gli eventi per tutti i suoni del Gruppo.

Questo punto di vista è adatto per gli strumenti ritmici (ad esempio, un drum kit), dal momento che è possibile visualizzare e modificare gli eventi per tutti i suoni in una sola volta, senza preoccuparsi del passo degli eventi si crea o modifica.

La tastiera View

In alternativa, è possibile passare l'Editor Pattern Vista tastiera:

Fare clic sul pulsante Tastiera View (che mostra un po 'della tastiera) sulla sinistra del Editor di motivi per passare a visualizzazione della tastiera:



→ L'area eventi ora mostra solo le note per il suono selezionato. Con l'aggiunta o la modifica note, è possibile scegliere il loro passo in semitoni a seconda di dove metterli sull'asse verticale, la nota più bassa è la fila più in basso.

| | Bea | t | • | Pattern 5 | | | | Pattern Lengt | :h: 8:0:0 | * | ₩~ ≎ |
|---|-----|---------------|---|-----------|-----|-----|---|---------------|------------------|---|------|
| | 1 | | | | 1.3 | 1.4 | 2 | 2.3 | 2.4 | | |
| | 6 | Closed909X 2 | 4 | | | | | | | | |
| m | 7 | ClosedBagBap | | | | | | | | | |
| | 8 | Clap DubTao | | | | | | | | | |
| | 9 | Clap Bodzin 1 | | | | | | | | | |
| | 10 | Clap Junkzion | 3 | | | | | | | | |
| | 11 | Crash 909X | | | | | | | | | |
| | 12 | Tabla 11 V3 | E | | | | | | | | ац. |
| | 13 | Sabar 2 V3 | | | | | | | | | |
| | 14 | Tabla 12 V3 | 2 | | | | | | | | |
| | 15 | Ride 909 | É | | | | | | | | |
| | 16 | Sound 16 | | | | | | | | | |

In vista della tastiera, il Pattern Editor mostra tutte le note per un particolare suono.

Se si seleziona un altro slot suono nell'elenco Suono a sinistra, l'intera area eventi passa alle note per quel suono.

Sulla sinistra dell'area evento, un piano roll verticale indica la nota corrispondente a ciascuna riga nell'area evento. Ottave sono indicati da un numero su ogni tasto C: per esempio, il centro C, che è notato C3 nella convenzione MASCHINE, leggerà " 3 ."Fare clic su qualsiasi nota sul piano roll per attivare il suono selezionato in quel particolare campo.

Questo punto di vista è ben adatto per strumenti melodici (ad esempio, un pianoforte), dal momento che è possibile concentrarsi su un particolare suono, e modificare note ad ogni passo.

Passaggio da Gruppo e tastiera Vista dal controller

La vista di gruppo / tastiera nel software è sempre in sincronia con il / tastiera / modalità dei pad sul controller Chords Gruppo: commutazione tra il Gruppo e la vista della tastiera nel software verrà automaticamente passare dalla modalità di gruppo e la modalità della tastiera sul controller (e inversamente).

Di conseguenza, per passare l'Editor del modello tra il Gruppo e la vista della tastiera, è sufficiente cambiare il vostro pad tra il Gruppo e la modalità della tastiera:

- stampa PAD MODE sul controller per cambiare l'Editor modello di vista del gruppo.
- → L'editor modello nel software passa alla visualizzazione Group.
- stampa TASTIERA / ACCORDI sul controller per commutare l'Editor Pattern vista tastiera.

→ L'editor modello nel software passa alla visualizzazione della tastiera.

Vedere II Pad View nel Software per maggiori dettagli sui vari modi di pad disponibili sul controller.

10.1.6 Regolazione del Disporre Grid e il modello Lunghezza

Il Disporre griglia definisce temporizzazioni distanziati regolarmente utilizzati soprattutto nelle seguenti situazioni:

- Regolando la lunghezza del modello (vedi sotto).
- Regolazione delle lunghezze Sezione.

Regolazione Arrange griglia

Per regolare Arrange griglia:

Per regolare Arrange risoluzione della griglia, fare clic sul valore sotto i gruppi nella vista Disporre e selezionare l'impostazione desiderata dal menu (vedi sopra per le impostazioni disponibili).



→ Le divisioni della Griglia Disporre ora hanno la dimensione che avete appena selezionato. I seguenti

risoluzioni Disporre griglia sono disponibili:

- 1 Bar, 1/2 nota, ..., 1/16 ° nota: Ognuna di queste impostazioni consente di regolare la lunghezza del pattern in base all'incremento specificato.
- off: Arrange Grid è disabilitato. In particolare, è possibile impostare liberamente la lunghezza del pattern a qualsiasi valore o impostare la posizione di riproduzione in qualsiasi posizione.

• **Presto (**predefinito): Con questa impostazione, le lunghezze disponibili per il modello sono i seguenti: 1 bar, 2 bar, 4 bar, 8 bar, 12 bar, 16 bar, ecc (+ 4 barre per volta a partire da 4 bar). Questo modo pratico permette di selezionare rapidamente dal modello più comune lunghezze. Per altri usi della Rete Disporre (regolazione della posizione di riproduzione e l'intervallo di loop), le divisioni di un bar sono utilizzati al posto.

Regolazione della lunghezza del pattern

È possibile regolare la lunghezza dei vostri modelli per soddisfare le vostre esigenze. La lunghezza del modello è misurata in bar e battiti, e pattern possono essere fino a 256 bar lungo. Quando si crea un nuovo modello vuoto (vedi † 10.7.3, Creazione di pattern), Il modello ha la lunghezza di default come definito nel Predefinito Pagina del Preferenze pannello (vedi † 2.7.1, Preferenze - Generali Pagina). È possibile regolare la lunghezza del pattern in due modi:

Per regolare la lunghezza del pattern, fare clic sul Modello Lunghezza: campo e trascinare fino a rendere il modello più o trascinarla verso il basso per renderlo più breve. È anche possibile fare doppio clic sul valore visualizzato, immettere un nuovo valore con la tastiera del computer, e premere [Invio] per confermare.

| Patte | rn Length | 8:0:0 | - | - ° | ₩~ \$ |
|-------|-----------|-------|---|-----|-------|
| | | | | | |
| | | | | | |

0

Per regolare la lunghezza del pattern, trascinare l'indicatore fine del pattern (freccia bianca) nella timeline:



Con entrambi i metodi, le lunghezze disponibili dipenderanno dalla corrente pattern risoluzione griglia (vedi sopra).

Ridurre la lunghezza di un modello potrebbe escludere gli ultimi eventi dal modello. Tuttavia questi eventi non vengono eliminati: Essi appaiono semplicemente più scure nell'area eventi e saranno inclusi indietro nel modello prossima volta che si estende esso. Eventi oltre la fine del pattern possono essere modificati nel software. Tuttavia, non è possibile modificarli dal controller. Vedere la sezione † 10.4, Editing Eventi Per ulteriori informazioni sulla modifica di eventi.

Regolazione della lunghezza del pattern e Disporre griglia sul controller

Sul controller, la lunghezza del disegno selezionato, insieme con il Pattern risoluzione griglia utilizzato per modificare questa lunghezza, può sia essere regolata utilizzando vari metodi: tramite modalità Pattern, il modello, la modalità Griglia o Record Disporre modalità Preparare. Scegliere il metodo che meglio si adatta il flusso di lavoro corrente.

Metodo 1: Utilizzando la modalità Pattern

In modalità Pattern è possibile regolare la lunghezza del pattern del modello corrente:

- 1. Tenere premuto MODELLO per accedere alla modalità Pattern. È anche possibile premere MODELLO + Pulsante 1 al modo pattern pin in modo da poter liberare MODELLO (Vedi Segnare una modalità sul controller).
- 2. Ruotare la manopola 4 (LUNGHEZZA) Per regolare la lunghezza del pattern in base alla risoluzione corrente della griglia.

Metodo 2: Utilizzando la modalità Pattern Disporre

In modalità Pattern è possibile regolare la lunghezza del pattern del modello corrente:

- 1. Premere ARRANGER Pulsante quindi 2 (MODELLO) Per entrare in modalità Pattern Disporre.
- 2. Ruotare la manopola 4 (LUNGHEZZA) Per regolare la lunghezza del pattern in base alla risoluzione corrente della griglia.

Regolazione della griglia

In modalità Grid è possibile regolare le varie griglie utilizzate in MASCHINE, compresa la risoluzione Disporre griglia. Il Disporre Griglia modifica la dimensione fasi cui sezione lunghezze e Pattern lunghezze possono essere regolati.

1. Premere CAMBIO + SEGUIRE (Griglia) Per entrare in modalità Grid.

- 2. Premere il pulsante 3 (ORGANIZZARE) Per accedere alle impostazioni della griglia organizzare. Il display destro mostrerà quali pad rappresenta cui risoluzione.
- Selezionare una risoluzione premendo il pad corrispondente. In alternativa si può premere il pulsante 5, 6 o 8 per selezionare in successione ciascuna delle risoluzioni nella colonna corrispondente.

→ Il valore selezionato viene evidenziato sul display destra e le corrispondenti curve pad completamente acceso

Per disabilitare Arrange griglia, è sufficiente selezionare il OFF il valore nell'angolo in alto a destra:

Per disattivare Mod griglia, hold CAMBIO + SEGUIRE (Griglia), Premere il tasto 3 (ORGANIZZARE), Pad premere poi 16 (OFF).



Non è necessario attivare in modo esplicito il modello di griglia sul controller: Si è attivato non appena si seleziona una risoluzione diversa da OFF (pad 16).

Regolazione della griglia utilizzando Record Preparare modalità

Questo metodo supplementare è molto utile se si sta per avviare una nuova registrazione. In effetti, la modalità di registrazione (si accede premendo lo spento Preparare REC pulsante e tenendolo) è strettamente integrato nel flusso di lavoro di registrazione nella modalità di controllo. Per tutti i dettagli si prega di consultare la sezione 10.2.2, il record Preparare modalità .

10.1.7 Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge

Il passo Griglia definisce timing (i "passi") in cui / possono essere creati gli eventi appunti, spostato, ecc il passo della griglia corrisponde risoluzione alla dimensione del passo, che colpisce direttamente la precisione di tutti i pattern modificare le azioni, tra cui la quantizzazione (regolarmente distanziati-out vedere † 10.4.7, quantizzazione Eventi / Note per ulteriori sulla quantizzazione).



Il passo della griglia colpisce anche lo step sequencer sul controller: L'aumento della Fase risoluzione della griglia (cioè diminuire la dimensione del passo) renderà più passaggi disponibili nel vostro modello per l'immissione di eventi. Vedere † 10.4.2, Creazione di Eventi / Note Per ulteriori informazioni sul step sequencer.

Nell'Editor modello, il passo della griglia è indicata dalle linee verticali grigie nell'area Evento:

Elementi base dei pattern

| Pattern 1 | I | | | | | |
|-----------|---|-----|-----|---|--|-----|
| 1 | | 1.3 | 1.4 | 2 | | 2.4 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Le linee verticali rappresentano la griglia Passaggio nella zona di evento.

Per impostazione predefinita, il passo della griglia è attivo e la dimensione del passo è di 1/16°. Tuttavia è possibile utilizzare un altro formato passo o disabilitare il passo della griglia completamente, come descritto di seguito.

 \bigcirc

A seconda del fattore di zoom e passo corrente risoluzione della griglia, se le linee verticali del passo della griglia sono troppo vicini l'uno all'altro essi vengono nascosti per evitare convoluzione display. Per esempio, questo potrebbe essere il caso se si visualizza 6 o 8 bar e scegliere un passo di risoluzione griglia di 1/64 °.

Indipendentemente dalla risoluzione passo della griglia corrente, le linee grigie sui battiti (quarti di nota) e le linee nere sulle barre (note) sono sempre visibili nella zona di evento.

Attivazione o disattivazione della griglia Passo

Per attivare o disattivare il passo della griglia, fare clic sul pulsante passo della griglia (che mostra l'icona di griglia poco) nell'angolo in basso a sinistra del modello Editor.



Il passo della griglia è attivata.

Regolazione della griglia Passo

La risoluzione passo della griglia può essere regolata tramite il menu Step Size, mostrando un valore accanto all'icona della griglia in basso a sinistra del Editor di motivi:



Il menu Step Size permette di regolare la risoluzione passo della griglia.

Per selezionare la dimensione del passo che si applicherà a tutte le vostre azioni di modifica, fare clic sul valore accanto all'icona della griglia in basso a sinistra del modello Editor e scegliere la dimensione del passo desiderato dal menu a discesa. I valori variano da 1 Bar per 1/128 e comprendono anche i valori triplette. Il valore predefinito è 1/16 ° nota.

La griglia Nudge

Oltre al passo della griglia sopra descritto, una griglia secondaria controlla specificamente i tempi in cui gli eventi esistenti / note possono essere spostata leggermente nel Disegno: la Nudge griglia.



Spostamento minimo eventi mezzi di spostamento loro una piccola quantità avanti o dietro la loro posizione attuale. Vedere † 10.4.4, l'editing Eventi selezionati / Note per maggiori informazioni.

Il Nudge griglia si basa sulla griglia Passo:

- Il Nudge Grid è attiva quando la griglia passo è attivo. Se il passo della griglia è disattivato, eventi Spostamento minimo li spostano alla massima risoluzione del sequencer.
- · Per impostazione predefinita, la risoluzione Nudge Grid è un mezzo passo, il che significa che gli eventi saranno davano di gomito di mezzo passo alla volta.
- Se si imposta la risoluzione Nudge griglia ad un passo pieno, la griglia Nudge rispecchierà il passo della griglia e si può spingere gli
 eventi con la stessa risoluzione durante la creazione o la quantizzazione eventi.
- È inoltre possibile impostare la risoluzione Nudge griglia per una frazione più piccola del Passo risoluzione della griglia. In questo modo

è per spingere gli eventi con incrementi ancora più fini. La risoluzione Nudge griglia può essere regolato nel menu contestuale dell'area

Event:

Per regolare il Nudge griglia, fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) sullo sfondo dell'area di eventi, selezionare Nudge griglia nel menu e scegliere una risoluzione dai valori disponibili nel sottomenu: Step, Step / 2, Step / 4, Step / 8, e Step / 16:



Il Nudge griglia non è indicato nell'area eventi del Editor di motivi.

Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge sul Controller

È possibile abilitare / disabilitare il passo della griglia e regolare il passo della griglia e Nudge griglia risoluzione dal controller.

Attivazione / disattivazione e regolazione del passo della griglia

Per cambiare il passo di risoluzione della griglia:

1. Tenere CAMBIO + SEGUIRE (Griglia) Per entrare in modalità Grid.

2. Premere il tasto 4 (PASSO) Per accedere alle impostazioni Nudge griglia Step e. Il display

destro mostrerà che pad rappresenta risoluzione:

| GRID | PERFORM | PATTERN | STEP | | | | |
|-----------|---------|---------|-----------------|-------|-------|---------|-------|
| 3 Bouncer | | BPM | 150.00 13:1:1 | 1/8 | 1/128 | 1/8T | OFF |
| | | | | 1/4 | 1/64 | 1/4T | 1/64T |
| | | | | 1/2 | 1/32 | 1/2T | 1/32T |
| | | | NUDGE Step/2 | 1 Bar | 1/16 | 1 Bar T | 1/16T |

- Selezionare un formato fase premendo il pad corrispondente. In alternativa è possibile premere ripetutamente pulsante 5-8 per selezionare in successione ciascuna delle risoluzioni nella colonna corrispondente.
- → Il valore selezionato viene evidenziato sul display destra e le corrispondenti curve pad completamente acceso

Per disabilitare il passo della griglia, è sufficiente selezionare il OFF il valore nell'angolo in alto a destra:

Per disabilitare il passo della griglia, attesa CAMBIO + SEGUIRE (Griglia), Premere il tasto 4 (PASSO), Pad premere poi 16 (OFF).

Non è necessario attivare in modo esplicito il passo della griglia sul controller: Si è attivato non appena si seleziona una dimensione di passo diverso OFF (pad 16).

Regolazione della griglia Nudge

. . .

Per modificare la risoluzione Nudge griglia:

- 1. Tenere CAMBIO + SEGUIRE (Griglia) Per entrare in modalità Grid.
- 2. Premere il tasto 4 (PASSO) Per accedere alle impostazioni Nudge griglia Step e.
- 3. Girate la manopola 4 (NUDGE) Per selezionare la risoluzione desiderata Nudge griglia.
- → La nuova risoluzione Nudge Grid è direttamente in uso, a condizione che il passo della griglia è abilitata (vedi sopra).

10.2 Modelli di registrazione in tempo reale

Questa sezione descrive i vari modi, le caratteristiche e l'AIDS disponibili sul controller per Patterns record come li si gioca in tempo reale:

- Il metodo più comune è chiamato la sovraincisione. In alternativa è possibile utilizzare sostituire la registrazione. Entrambi sono descritti nel paragrafo † 10.2.1, Registrazione delle proprie Patterns in diretta.
- Proprio prima di registrare un nuovo modello, è possibile inserire rapidamente la modalità di registrazione Preparare per regolare alcune impostazioni importanti per il vostro modello: † 10.2.2, il record Preparare modalità.
- In qualsiasi momento è possibile attivare e personalizzare il metronomo:
 10.2.3, Uso del metronomo.
- È anche possibile avviare la registrazione con un count-in:
 10.2.4, registrazione con il conte-in.
- Durante la registrazione è possibile lasciare MASCHINE quantizzare automaticamente quello che si gioca sui pad:
 - 10.2.5, quantizzazione durante la registrazione .

10.2.1 Registrazione vostri modelli dal vivo

In modalità di controllo il controller fornisce molti strumenti per Patterns disco live per il Gruppo si è concentrato.

Prendete il vostro tempo per impostare la sensibilità del pad e il ridimensionamento della velocità al vostro gusto personale - si avrà ancora più divertente giocare e di registrazione con il controller! Queste impostazioni possono essere trovati in Preferenze> Hardware> Pads. Vedere † 2.7.6, Preferenze - Plug-in pagina per maggiori informazioni.

Modalità Overdub

Modalità Overdub è la modalità di registrazione più usuale. In questo modo tutti i colpi pad vengono aggiunti come eventi / note, non importa se il modello contiene già gli eventi.



Registrazione di un Pattern: premere PLAY quindi REC e ha colpito alcune pastiglie!

1. Premere GIOCARE per avviare il sequencer.

II GIOCARE tasto si accende.

2. Premere REC per avviare la registrazione.

Il REC tasto si accende.

3. Ora ha colpito le pastiglie che si desidera registrare e ascoltare ciò che accade.

Ogni colpo creerà un evento nel Editor di motivi, la lunghezza evento dipende da quanto tempo si tiene premuto il pad. I suoi colpi pad continuano ad essere aggiunto agli eventi esistenti nel modello, anche se i cicli del modello.

4. Una volta terminato, premere REC di nuovo per interrompere la registrazione delle pastiglie.

II REC tasto si spegne. Il sequencer continua a giocare fino a quando si preme GIOCARE ancora.

Sostituire Modalità

Durante la registrazione in modalità Sostituire gli eventi dei selezionati audio (s) è sostituito da quello che si gioca.

1. selezionare il suono (s) di cui si desidera sostituire gli eventi: la modalità In gruppo è possibile selezionare più Suoni

(vedere la sezione ↑ 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi); in modalità tastiera solo il concentrato suono (quello interpretato da vostro pad) avrà i suoi eventi sostituito.

2. Premere GIOCARE per avviare il sequencer.

Il GIOCARE tasto si accende.

3. Premere CANCELLARE + REC per iniziare la registrazione in modalità di sostituzione.

II CANCELLARE e REC pulsanti si accendono.

4. Colpite i pad che si desidera registrare.

Ogni colpo creerà un evento nel Editor di motivi, la lunghezza evento dipende da quanto tempo si tiene premuto il pad. eventi esistenti per il suono selezionato (s) vengono cancellati in quanto sono raggiungibili con l'indicatore di riproduzione.

5. Quando hai finito, premere REC di nuovo per interrompere la registrazione delle pastiglie.

Il CANCELLARE e REC pulsanti si spengono. Il sequencer continua a giocare fino a quando si preme GIOCARE ancora.

Al fine di impedire di cancellare gli eventi accidentali, in seguito situazioni Sostituire modalità è disinserito automaticamente (CANCELLARE si spegne) e la registrazione continua in modalità Overdub:

- Quando i cicli di riproduzione (sia al termine dell'intervallo di loop o alla fine del progetto).
- · Quando si interrompe il sequencer (premendo il Lit GIOCARE pulsante).
- Quando si passa a un'altra posizione nel progetto (vedere la sezione
 † 10.1.4, Saltare a un altro della posizione di riproduzione nel modello).
- Quando si passa il controller ad un altro modo (premendo, ad esempio, SCENA, MODELLO, eccetera.).
- Quando si imposta la messa a fuoco a un altro gruppo. Puoi anche manualmente disimpegnano modalità e passare

Sostituisci per modalità Overdub:

. . .

- Durante la registrazione in modalità di sostituzione, premere il illuminato CANCELLARE pulsante per disattivare la modalità Sostiturie.
- → La registrazione continua in modalità Overdub (vedi descrizione sopra).

È inoltre possibile cancellare eventi senza registrare coinvolgente: Se si tiene CANCELLARE insieme con un pad durante il gioco (o la registrazione), tutti gli eventi di quel pad nella posizione di riproduzione corrente vengono cancellati (vedere la sezione t 10.4.5, l'eliminazione di eventi / Note).

Dove si registrano gli eventi?

Quando si inizia a registrare le pastiglie, gli eventi sono registrati come segue:

Se un modello è già selezionato (cioè caricati nel Disegno Editor), gli eventi sono registrate in detto reticolo. Questo è vero
anche se l'indicatore di riproduzione dell'Arranger attualmente è all'interno di una ripetizione automatica del pattern.

 Se nessun modello è stato selezionato, registrare coinvolgente (in Overdub o in modalità Replace) crea automaticamente un pattern vuoto con il modello predefinito lunghezza. Il nuovo modello è usato all'inizio della scena attuale e ripetuto lungo tutta la scena.

È possibile regolare la lunghezza del pattern di default nel Defaults Pagina del Preferenze pannello. Vedere la sezione † 2.7.1, Preferenze -Generali Pagina per maggiori informazioni.

Quando si è pronti per registrare, è anche possibile utilizzare la modalità Record Preparare sul controller in modo rapido creare un nuovo modello con la lunghezza desiderata e avviare direttamente la registrazione! Vedere la sezione † 10.2.2, il record Preparare modalità per maggiori informazioni su questo.

10.2.2 The Record Preparare modalità

La modalità di registrazione Preparare è molto utile quando si è in procinto di iniziare una nuova registrazione. Infatti, consente di regolare la lunghezza del pattern e la risoluzione del modello di griglia a destra prima di iniziare la registrazione. In questo modo è possibile creare rapidamente un nuovo modello con la lunghezza modello desiderato e direttamente iniziare a registrare gli eventi in esso!

È inoltre possibile utilizzare la modalità Record Preparare per regolare la lunghezza di un modello esistente.

Il Record Preparare modalità sul Controller

1. Con REC disattivato, tenere premuto REC per entrare in modalità di registrazione Preparazione.

Dopo un secondo, le seguenti visualizzazioni:

| | METRO | | | 2 | |
|------------|-------|------------|-------|---|--|
| 13 Sampler | E | 3PM 122.00 | 2:3:2 | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | Patter | 'n | | |
| | | LENGTH | | | |

Tenendo REC , Per regolare la lunghezza del pattern per il modello in cui si sta per registrare, è possibile attivare la manopola 4 (LUNGHEZZA)
 Oppure premere il tasto 5-8 per selezionare direttamente dai quattro preset Lunghezza disponibile: 2, 4, 8, o 16 barre.

3. Rilasciare REC .

→ La modalità di registrazione è impegnato (REC è acceso) e il modello è la lunghezza definita. stampa GIOCARE per avviare il sequencer (se non è già fatto) e riprodurre i pad per avviare la registrazione! Vedere la sezione ↑ 10.2, modelli di registrazione in tempo reale Per ulteriori informazioni sui modelli di registrazione.

In Record Preparare modalità può anche attivare o disattivare il metronomo tramite pulsante 2. Vedere la sezione 10.2.3, Uso del metronomo Per ulteriori informazioni sul metronomo.

È anche possibile inserire la modalità di registrazione Preparare durante l'avvio di una registrazione in modalità di sostituzione (vedi † 10.2.1, Registrazione delle proprie Patterns in diretta): Semplicemente stampa CANCELLARE + REC e attesa REC fino a quando il selettore di controllo per registrare la modalità Preparare. Questo vale anche quando si utilizza il conte-in (vedi † 10.2.4, registrazione con il conte-in).

10.2.3 Uso del metronomo

Il metronomo vi aiuterà a tenere il tempo durante la registrazione in tempo reale.

Fare clic sull'icona del metronomo nell'intestazione MASCHINE per attivare / disattivare il metronomo:



Il metronomo può essere ascoltato solo quando il sequencer è in riproduzione!

Il segnale del metronomo viene inviato al bus Cue. Per sapere come utilizzare il bus Cue, vedere la sezione

12.2.6, utilizzando il bus Cue .

È possibile personalizzare il metronomo in vari modi nella Preferenze pannello:

 È possibile regolare il volume e il tempo la firma del metronomo nelle Preferenze Generale pagina (vedi sezione † 2.7.1, Preferenze - Generali Pagina per ulteriori dettagli). È possibile selezionare i suoni personalizzati per battere ed il levare del metronomo nelle Preferenze Predefinito pagina (vedi sezione † 2.7.4, Preferenze - Pagina di default per ulteriori dettagli).

L'indicazione del tempo del metronomo può essere impostato per differire dalla divisione del tempo del vostro progetto! Questo può essere utile registrare ritmi insoliti in un modello. Promemoria: la divisione del tempo del progetto è definita nel MASCHINE Header (MASCHINE in modalità stand-alone) o mediante l'applicazione host (MASCHINE in esecuzione come un plug-in).

Sul controller:

...

...

stampa CAMBIO + RUBINETTO (la metropolitana) Nella sezione di trasporto per attivare o disattivare il metronomo.

Regolazione del Volume del metronomo e Time Signature

Sul controller è possibile regolare il volume e la data della firma del metronomo nelle impostazioni di registrazione:

- 1. Premere IMPOSTAZIONI per mostrare le impostazioni di registrazione.
- 2. Premere il pulsante 1 (GENERALE).
- 3. Girate la manopola 1 (Metronomo LIVELLO) Per regolare il volume del metronomo.
- 4. ruotare la manopola 2 (Metronome TEMPO) Per selezionare un'indicazione del tempo.

Durante la regolazione delle impostazioni del metronomo è possibile attivare / disattivare il metronomo tramite il pulsante 5 (METRONOMO). Questo è strettamente equivale a premere CAMBIO + RUBINETTO (la metropolitana) come menzionato sopra.

Registrazione 10.2.4 con il conte-in

Count-in consente di avviare il metronomo prima del sequencer e la registrazione inizia. Questo è molto utile se si desidera avviare la registrazione di un modello esattamente sul battere. Quando la registrazione inizia con un conte-in, avviene quanto segue:

- L'indicatore di riproduzione passa all'inizio dell'intervallo di loop.
- Si sente il metronomo solo durante il count-in fase di (1, 2 o 4 bar).

Dopo il conteggio-in fase, la registrazione si avvia in modalità Overdub (vedi † 10.2.1, Registrazione delle proprie Patterns in diretta).
 Il metronomo si spegne se si è spento prima che il conte-in, altrimenti si rimane acceso.

È possibile regolare il volume suoni, indicazione del tempo, e downbeat / ottimista del metronomo. Vedere la sezione t 10.2.3, Uso del metronomo per maggiori informazioni.

Se l'intervallo di loop corrente non si avvia all'inizio di una barra (vale a dire sulla battere), il conteggio in fase inizierà con un battere, contare la durata selezionata (1, 2 o 4 bar), e quindi aggiungere l'offset tra l'inizio della barra in cui si trova l'inizio della catena loop e l'inizio effettivo della Range loop:



Count-in, quando l'intervallo di loop comincia all'inizio di un bar ...



... e quando l'intervallo di loop non comincia all'inizio di un bar.

È inoltre possibile utilizzare il Conte-in per avviare una registrazione in modalità di sostituzione.

Regolazione del conte-in Durata

È possibile scegliere per quanto tempo il metronomo dovrebbe essere ascoltato prima che la registrazione inizia in realtà. Nel software di questo viene fatto tramite il Count-in Lunghezza impostazione nel Generale Pagina del Preferenze pannello. I valori disponibili sono 1 bar, 2 bar e 4 bar. Vedere la sezione † 2.7.1, Preferenze - Generali Pagina per maggiori dettagli sul conte-in e le impostazioni metronomo disponibili nel Preferenze pannello.

10.2.5 quantizzazione mentre registrazione

Si può scegliere di avere le note quantizzate automaticamente durante la registrazione. Questo è chiamato Quantizzazione Input.



10.3 Patterns registrazione con la Step Sequencer

Se si ha familiarità con classiche drum machine si consiglia di programmare il vostro modello utilizzando lo step sequencer.

10.3.1 Fase Modalità Basics

Sul controller step sequencer è disponibile tramite il modalità Step. La modalità Step consente di programmare i passi da riprodurre dal concentrata suono nel gruppo corrente.

1. Premere PASSO per passare il controller in modalità Step.

2. Spostare l'encoder 4-D in alto o in basso per selezionare un suono. modalità Step è un sotto-modalità di modalità Event Edit disponibili sul MODELLO Pagina di modalità Arrange (vedere la sezione † 10.4.4, l'editing Eventi selezionati / Note Per ulteriori informazioni sulla modalità Event Edit). Quindi, è molto simile alla modalità Event Edit.

La differenza principale con la modalità Event Edit è che in modalità Step ogni pad del controller rappresenta un passo di una sequenza di 16-step per il concentrato Sound. La dimensione dei passaggi dipende dalle impostazioni correnti passo della griglia. Pastiglie lit indicano eventi sui gradini corrispondenti.

Per ulteriori informazioni sulla griglia Step, vedere la sezione † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge .

I display del vostro controller mostrano la seguente:

| S | STEP MO | DE | | DOUBL | E KEY | BOARD |
|-------|---------------|-------|------------|----------|-------------------|-------------|
| 1 | | | | BF | PM 134.00 | 7:4:2 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 6 | 7 | 8 |
| U | | | | | | |
| ti li | a ta ta ta ta | | d de la de | | ha ka ka ka ka ka | in trin tri |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| PO | | PITCH | | VELOCITY | LENGT | |
| 1: | 2:1 | C3 | | 100 | 240 | |

La modalità Step sui display regolatore: la prima barra di un pattern di otto bar.

Il display di sinistra mostra l'intero modello, e il display di destra concentra sulla porzione del modello corrispondente ai passaggi controllata dal pad. I dettagli riportati nei display dipendono dalla modalità corrente delle pastiglie:

- Se i cuscinetti sono in modalità Gruppo:
 - Il display visualizza sinistra eventi per tutti i suoni del Gruppo.
 - Il display mostra giusti eventi per il suono concentrati in una riga in alto insieme ai loro velocità sotto.
- Se i cuscinetti sono in modalità Keyboard entrambi i display mostrano le note per l'concentrati suono attraverso la scala di campo. A
 seconda delle altezze delle note esistenti, girare la manopola 7 per scorrere piazzole nel display di destra (sul display sinistro il
 fattore di zoom verticale viene regolata automaticamente in modo che tutte le note appaiono sul display).

Registrazione di una sequenza

- 1. Impostare l'attenzione per il suono che si desidera registrare premendo l'encoder 4-D su o giù oppure tenendo SELEZIONARE e premendo il pad del suono desiderato (vedere la sezione † 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono).
- 2. Premere GIOCARE .

Si vedrà la posizione di riproduzione in forma di un inseguire luce attraverso le pastiglie, a partire dal pad 1, Salendo tutti i quattro file da sinistra a destra e termina al pad 16. In qualsiasi momento è possibile attivare / disattivare GIOCARE come si vede in forma (ad esempio, per controllare come le vostre azioni influenzano il Pattern).
3. Premere un pad spento per creare un evento su questo passo.

Il pad si accende per indicare che c'è un evento in questo passo. Il nuovo evento è un passo lungo. La prossima volta che la posizione di riproduzione raggiunge tale fase si giocherà il nuovo evento.

4. Premere un pad illuminato per rimuovere questo passo.

- ⇒ Il pad si spegne e l'evento su questo passo viene cancellato.
- 5. Quando si è fatto con la sequenza di quel suono, ripetere i passaggi precedenti per creare sequenze per tutti i suoni desiderati.

In questo modo è facile mettere rapidamente alcuni fusti insieme. Nel Passo eventi

modalità vengono creati con le seguenti impostazioni:

- L'evento intonazione è impostato a chiave la base del suono. Per capire come modificare la chiave di base dei vostri suoni, vedere la sezione
 † 5.1.3, Regolazione della chiave Base.
- L'evento velocità è definito da quanto duramente si colpisce le pastiglie, a meno che non si è abilitato l'opzione Fixed Velocity (vedi sotto).
- L'evento lunghezza è impostato a un passo (quindi, dipende dalle impostazioni Fase griglia corrente).
- Ovviamente, l'evento posizione è definito dalla pad si colpisce.

Verifica il tuo sequenza (visualizzazione a destra)

Il display destro del controller fornisce ulteriori informazioni sulla sequenza:

- eventi individuali / note sono rappresentate da blocchi rettangolari. Questi rispecchiano sempre i passi attualmente rappresentate da vostro pad. In entrambe le modalità di gruppo e tastiera, velocità sono indicati dalla trasparenza evento: il più trasparente l'evento, più morbida la velocità (velocità in modalità gruppo sono inoltre indicate sotto ogni evento nel display).
- La posizione di riproduzione del pattern è indicata da un viaggio testina da sinistra a destra.
- La griglia passo viene visualizzato sullo sfondo.

Per cambiare il display di destra e il vostro pad per un'altra parte della sequenza, avete due possibilità:

premi il SEGUIRE o il tasto 5 (SEGUIRE) Sopra il display per abilitare / disabilitare la funzione Follow.

Quando Seguire è abilitato, il display a destra e il vostro pad passano automaticamente alle prossime 16 passi al più presto la posizione di riproduzione raggiunge la fine della parte attualmente visualizzata.

10.3.2 Modifica di eventi in modalità Passo

In modalità Step è possibile regolare rapidamente i parametri di eventi su particolari passaggi.

Modifica di eventi in modalità Passo sul controller

È possibile regolare le varie impostazioni dei vostri eventi tramite il display di sinistra:

- Premere e tenere premuto per un secondo il pad (s) del passo (s) che si desidera modificare. Se si desidera regolare l'ultimo passo è stato creato, è possibile saltare questo passaggio: l'ultimo evento creato viene automaticamente selezionato. È inoltre possibile utilizzare l'encoder 4-D o con i tasti Pagina sinistra del display per selezionare rapidamente singole fasi.
- 2. Usare manopole 1-4 come descritto nella tabella seguente per modificare la posizione, lunghezza, passo e la velocità degli eventi selezionati:

| editing Tool | Descrizione |
|-------------------------------|--|
| Manopola 1 (POSIZIONE) Tril | i selezionato gli eventi, vale a dire turni eventi selezionati sulla timeline secondo il Nudge griglia (offset gli eventi relative alla Nudge griglia sono conservati). Tenere CAMBIC mentre si ruota la manopola temporaneamente ignorare la quantizzazione Nudge Grid e regolare le posizioni di estremamente piccoli incrementi. Vedere la sezione † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge Per ulteriori informazioni sul Nudge griglia. Se viene selezionato un solo evento, la sua posizione viene mostrata sotto POSIZIONE . Se sono selezionati più eventi, gli spettacoli di campo (MULTI). |
| Manopola 2 (INTONAZIONE) | Traspone gli eventi selezionati per semitoni. Quando è selezionato un solo evento, l'altezza è mostrata sotto INTONAZIONE . Se sono selezionati più eventi, gli spettacoli di campo (MULTI). |

| editing Tool | Descrizione |
|---------------------------|---|
| Manopola 3 (VELOCITÀ) R | egola la velocità degli eventi selezionati. Se gli eventi hanno diversi velocità, le velocità differenze sono mantenuti finchè i limiti (0 e 127) non vengono raggiunte. Quando è selezionato un solo evento, la sua velocità è mostrato sotto VELOCITÀ. Se sono selezionati più eventi, gli spettacoli di campo (MULTI). |
| Manopola 4 (LUNGHEZZA) | Sposta la fine degli eventi selezionati in base al passo della griglia (l'offset di ogni eventi fine rispetto al passo della griglia è conservata). Tenere CAMBIO mentre si ruota la manopola temporaneamente ignorare il passo della griglia di quantizzazione e regolare le lunghezze estremamente piccoli incrementi. Se gli eventi hanno lunghezze diverse, le differenze di lunghezza vengono mantenute fino a quando nessun evento diventa più breve di un passo. Quando è selezionato un solo evento, la sua lunghezza è mostrato sotto LUNGHEZZA . Se sono selezionati più eventi, gli spettacoli di campo (MULTI). |

Quick Edit Tasti di scelta rapida per le operazioni selezionate

È inoltre possibile regolare rapidamente la velocità, passo, e la posizione di tutti gli eventi attraverso i tasti di scelta rapida Modifica:

1. Premere e tenere premuto il pad (s) del passo (s) che si desidera modificare.

2. Per regolare la velocità degli eventi, premere il VOLUME (Velocità pulsante) e ruotare il selettore 4-D.

Il valore regolato viene visualizzato sul display di sinistra.

- 3. Per regolare finemente la posizione degli eventi, SWING (Posizione pulsante) e ruotare il selettore 4-D. Il valore regolato viene visualizzato sul display di sinistra.
- 4. Per regolare il tono degli eventi, premere TEMPO (Sintonizzare pulsante) e ruotare il selettore 4-D. Il valore regolato viene visualizzato sul display di sinistra.
- 5. Al termine, rilasciare il pad (s).



La posizione evento sarà regolata indipendentemente dalla rete Fase corrente: È progettato come una regolazione fine all'interno del passo corrente.

10.3.3 Registrazione di modulazione in modalità passo

È anche possibile registrare la modulazione in modalità Step. Questo è utile quando si desidera alle variazioni del valore impostato in un momento specifico in un Pattern.



- Premere e tenere premuto il pad (s) che rappresenta il passo (s) che si desidera modulare (potrebbe essere necessario usare la manopola 6 per navigare in anticipo per la parte desiderata del Pattern). I display passa al modo simile alla modalità di controllo visualizzazione dei valori di parametro.
- 2. Come in modalità di controllo, utilizzare il pulsante 2 o 3 per selezionare il livello di Gruppo o Suono, rispettivamente; stampa COLLEGARE o CANALE per visualizzare i plug-in o Proprietà dei canali a questo livello; utilizzare l'encoder 4-D per selezionare il plug-in desiderato scanalatura o serie di proprietà di canale; e utilizzare il pulsante Pagina (a sinistra del display) per selezionare la pagina dei parametri che contiene il parametro che si desidera registrare modulazione per.

Unici parametri che possono essere modulati appariranno nella parte inferiore dei display.

- 3. Mantenendo il pad (s), girare qualsiasi manopole 1-8 sotto display per modificare il valore del parametro di modulazione corrispondente per questo passo.
- → I valori di modulazione sono registrati per questo passaggio.

Un valore di modulazione che è impostato per un passo è valida solo per questo passaggio. Se si vuole che influenzano diverse fasi del modello, tenere tutti i pad corrispondenti durante l'impostazione del valore di modulazione.

10.4 Editing Eventi

...

Molti creazione e la modifica dei comandi su eventi / note sono disponibili direttamente tramite le azioni del mouse nell'area eventi del Editor di motivi. Essi saranno applicati in base al valore impostato risoluzione della griglia (vedi † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge). In considerazione del Gruppo, il suono a fuoco cambierà in base alla fila si fa clic. Note selezionate sono evidenziate.

Eventi vs. Note

Fondamentalmente gli eventi e le note sono la stessa cosa: un trigger per un suono con una particolare velocità, passo, lunghezza, ecc Se la parola "nota" è usato quando si tratta di strumenti melodici ed "evento" quando si tratta di kit di batteria, tenere importa che entrambe le parole hanno lo stesso significato nel contesto MASCHINE.

10.4.1 Editing eventi con il mouse: una panoramica

Nel software è possibile scegliere tra tre Modalità mouse Edit. Ognuno di essi forniscono diverse azioni del mouse nella zona di evento.



Il selettore di modalità Edit.

Per scegliere una modalità mouse Modifica, fare clic sull'icona desiderata nel selettore Edit Mode, in basso a sinistra del Editor di motivi. È inoltre possibile fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) sullo sfondo dell'area di eventi e selezionare la modalità desiderata dal menu contestuale.



(1) Selezionare la modalità: Prevede un insieme esaustivo di azioni per la creazione, la selezione, la modifica e l'eliminazione di eventi / note. (2) Modalità

Vernice: Fornisce azioni rapide per la creazione, il ridimensionamento e l'eliminazione di eventi / note. (3) modalità di cancellazione: Fornisce un modo semplice

per eliminare gli eventi di massa / note.

Elencati qui ci sono tutte le azioni disponibili mouse dalla modalità mouse Edit. Per ulteriori dettagli su azioni specifiche, si prega di fare riferimento alle sezioni successive

Mouse in Select Mode

La tabella che segue è una panoramica delle azioni disponibili mouse in modalità Select (funziona sia in vista del gruppo e vista tastiera, vedere † 10.1.5, gruppo Vista e tastiera View). Tutte queste azioni sono descritti in maggior dettaglio nelle sezioni seguenti.

| Azione | Funzione |
|---|---|
| La creazione di Note | |
| (vedere † 10.4.2, Creazione di Eventi / Note per dettagli) | |
| | |
| Fare doppio clic sullo sfondo della zona Event | Crea una nota. |
| Eliminazione Note | |
| (vedere † 10.4.5, l'eliminazione di eventi / Note per dettagli) | |
| | |
| Fare doppio clic su note | Eliminare le note selezionate. |
| Pulsante destro del mouse (MacOS: [Ctrl] -clic) e selezionare | Eliminare le note selezionate. |
| Elimina dal menu. | |
| Selezione Note | |
| (vedere † 10.4.3, la selezione di eventi / Note per dettagli) | |
| | |
| Clicca nota selezionata | Selezionare una nota. |
| [Shift] + clic nota non selezionato | Aggiungi nota alla selezione corrente. |
| [Shift] + clic nota selezionata | Rimuovere nota dalla selezione. |
| Trascinate sfondo di area eventi | selezione multipla (riquadro di selezione). |
| Fare clic sullo sfondo della zona Event | Deselezionare tutte le note. |

| Azione | Funzione |
|---|---|
| Modifica delle note selezionati * | |
| (vedere ↑ 10.4.4, l'editing Eventi selezionati / Note per dettagli) | |
| Trascinare nota orizzontale | Moves selezionati note nel tempo a seconda del passo della griglia. |
| [Ctrl] + trascina nota orizzontalmente (MacOS: [Cmd] + trascinamento nota) | Liberamente si muove note selezionate nel tempo (sostituisce il passo della griglia di quantizzazione). |
| [Alt] + nota trascinamento | Duplica note selezionate. Quando si trascina in orizzontale, le copie vengono spostati nel tempo a seconda del passo della griglia. |
| Trascinare a sinistra / destra confine nota | Sposta l'inizio / fine note selezionate in base al passo della griglia, il ridimensionamento in tal modo le note. |
| [Ctrl] + trascinamento a sinistra / destra bordo nota (MacOS: [Cmd] + trascinamento sinistra / bordo destro) | Liberamente sposta l'inizio / fine note selezionate (sostituisce il passo della griglia di quantizzazione), il ridimensionamento in tal modo le note. |
| Trascinare nota in verticale | vista di gruppo: Sposta selezionati note ad un altro suono del gruppo. vista della tastiera: note traspone selezionati. |

* Quando si modifica, le azioni del mouse possono essere eseguite su qualsiasi delle note selezionate - che si applicheranno a tutte le note selezionate.

Mouse in modalità di vernice

Con la modalità della vernice abilitata, il mouse funziona come uno strumento pennello:

Fare clic sullo sfondo dell'area eventi e trascinare il mouse con il tasto premuto per note set ovunque si sposta il cursore. Le note sono create solo per il suono nel quale è stato avviato. Viceversa:

- Fare clic su una nota e spostare il cursore del mouse con il tasto premuto per cancellare tutte le note sotto il cursore del mouse. Solo Note per il suono selezionato vengono cancellati. Inoltre, è possibile ridimensionare le note come in Selezionare la modalità:
- Trascinare il bordo a sinistra oa destra di una nota orizzontalmente per spostare il suo inizio / fine a seconda del passo della griglia. Tenere premuto [Ctrl] ([Cmd] su MacOS) mentre si trascina per ignorare la quantizzazione.

Mouse in modalità Erase

Con la modalità Erase abilitata, il mouse funziona come una gomma:

Fare clic e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse per cancellare le note ovunque ci si sposta il cursore.

Contrariamente alla modalità di vernice, nelle note modalità di cancellazione sono sempre eliminati, non importa se si fa clic prima una nota o sullo sfondo della zona Event. Inoltre, in Erase note modalità possono essere cancellati in diversi suoni in una sola volta, indipendentemente da dove si è fatto clic prima.

10.4.2 Creazione di Eventi / Note

Nel software è possibile creare nuovi eventi in qualsiasi punto dell'area di evento utilizzando il mouse. La procedura dipende dalla modalità attiva mouse Edit (Select, Paint o cancellazione). Ogni evento è creato all'inizio della fase in cui si trova il cursore del mouse, a seconda delle impostazioni della griglia Passo. Se il passo della griglia è disattivata, l'evento viene creato l'esatta posizione del cursore del mouse.

Nel gruppo Vista è possibile creare eventi presso la chiave di base per tutti i suoni del gruppo, non importa quale suono è focalizzata. In considerazione della tastiera è possibile creare eventi a tutti i tasti (piazzole) per il concentrato Sound - è necessario impostare la messa a fuoco su un altro suono, al fine di creare eventi per quel suono.

Mouse in Select Mode

 Per creare un nuovo evento in modalità Seleziona, fare doppio clic nella posizione desiderata sullo sfondo della zona Event. Mouse in modalità di vernice

Per creare un nuovo evento in modalità Paint, è sufficiente fare clic nel punto desiderato. Fare clic e tenere premuto il mouse e spostare il cursore orizzontalmente per creare rapidamente una serie di eventi.



Non è possibile creare eventi con il mouse in modalità Cancella.

Creazione di eventi oltre la fine del modello

Se si crea un evento al di là della fine del pattern nella zona Evento, il modello viene esteso automaticamente a quella successiva configurazione di divisione griglia dopo il nuovo evento in modo che il modello include questo nuovo evento.

Per ulteriori informazioni sulla lunghezza del pattern e il modello di griglia, vedere la sezione † 10.1.6, Regolazione della Disporre Grid e il modello Lunghezza .

Il controller offre numerosi modi per creare eventi - sul controller questo è indicato come Per i dettagli su questo si prega di consultare la sezione "Modelli di registrazione." 10.2, modelli di registrazione in tempo reale e 10.3, modelli di registrazione con la Step Sequencer.

10.4.3 Selezione Eventi / Note

MASCHINE si offre molti modi per selezionare gli eventi / le note nel vostro modello. Questo permette in particolare di definire con precisione quali eventi verranno applicate le seguenti modifiche al. Nel software è possibile selezionare gli eventi con il mouse solo se Selezionare la modalità è selezionato nel selettore Edit Mode:



Fare clic sull'icona del cursore a sinistra per selezionare gli eventi con il mouse.

| Azione | Funzione |
|-------------------------------|------------------|
| Selezione Eventi | |
| Clicca evento non selezionata | Seleziona evento |

| Azione | Funzione |
|---|--|
| [Shift] + clic evento non selezionato | Aggiungi l'evento al selezione corrente |
| [Shift] + clic evento selezionato | Rimuovere evento dalla selezione |
| Trascinate sfondo di area eventi | selezione multipla (riquadro di selezione) |
| Fare clic sullo sfondo della zona Event | Deselezionare tutti gli eventi |

Selezionando Tutti gli eventi

È possibile selezionare tutti gli eventi visualizzati nell'area eventi tramite la solita scorciatoia da tastiera del sistema operativo:

- Fare clic in qualsiasi punto dell'area di evento e premere [Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] su MacOS) sulla tastiera del computer per selezionare tutti gli eventi visualizzati.
- → Se il modello Editor è in gruppo Questo selezionerà tutti gli eventi per tutti i suoni nel modello. Se il Pattern Editor è tenuto tastiera questo selezionerà tutti gli eventi alla tutte piazzole per il suono focalizzata.

Selezione Eventi / Note sul controller

Usando il controller, è possibile selezionare rapidamente eventi particolari dal modello attuale e, al fine di modificarli senza influire sugli altri eventi. Per selezionare gli eventi nel vostro modello:

1. Tenere EVENTI per entrare in modalità Event Edit, oppure premere EVENTI + Pulsante 1 al pin modalità Event Edit.

2. Premere il tasto 2 (SELEZIONARE) Per entrare evento Selezionare la modalità.

→ II EVENTI tasto si accende. Ora è possibile selezionare le note e gli eventi utilizzando vari strumenti: l'encoder 4-D, i pad, pulsanti 5-8, 1-4, manopole e pulsanti Pagina (a sinistra del display).



La modalità Evento Select integra la modalità Event Edit. È possibile passare rapidamente da una modalità all'altra premendo il tasto 2 (SELEZIONARE).

A seconda della modalità pad corrente (modalità di gruppo o la modalità della tastiera, vedere † 5.1.1, Il Pad View nel Software),

Questi strumenti selezionare eventi in modo diverso, come descritto nei paragrafi seguenti.

Evento Select Mode: Selezione Eventi (Pad in modalità di gruppo)

Nella modalità di gruppo (la modalità predefinita delle pastiglie) ogni pad rappresenta una specifica suono del concentrato Gruppo.

Quando le pastiglie sono in modalità gruppo modalità Evento Select si presenta come segue:



Selezione eventi sul controller con le pastiglie in modalità di gruppo.

- · Il display mostra a sinistra una panoramica degli eventi nel vostro modello per tutti i suoni del Gruppo.
- Il display di destra mostra una vista dettagliata di una porzione del vostro modello con gli eventi e le loro velocità per l'focalizzata

Sound. È possibile regolare il display di destra come segue:

1. ruotare la manopola 5 per ingrandire in / out di eventi sul display destro.

2. ruotare la manopola 6 per scorrere gli eventi sul display di destra.

3. ruotare la manopola 7 per aumentare / diminuire la dimensione della corsia Sound. Hai seguito

strumenti di selezione a vostra disposizione:

| Strumento di selezione | Descrizione | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|
| Pads | pastiglie unlit indicare Suoni per cui il modello non dispone di eventi. Non succede nulla quando vengono premuti. | | | | | |
| | pastiglie soffuse indicare Suoni per la quale gli eventi possono essere selezionate: Premere un pad soffusa per aggiungere tutti gli eventi per quel suono alla selezione. I turni pad completamente illuminato per indicare che tutti i suoi eventi sono selezionati. È possibile premere qualsiasi pad soffusa aggiuntivo per aggiungere i suoi eventi alla selezione. Premendo un pad disattivato commuta inoltre l'attenzione al corrispondente suono. | | | | | |
| | pastiglie completamente illuminato indicano suoni per il quale vengono selezionati tutti gli eventi: Premere un pad illuminato per rimuovere tutti gli eventi dalla selezione (spire pad Dim accesi). | | | | | |
| encoder 4-D | Selezionare un suono: Spostare l'encoder 4-D su / giù per selezionare un suono. | | | | | |
| | Seleziona un evento: Ruotare il codificatore a 4-D per selezionare un evento. | | | | | |
| | nudge: Spostare l'encoder 4-D sinistra / destra per spostare l'evento selezionato. Premere il tasto 4 (GRIGLIA | | | | | |
| |) Per spostare gli eventi in relazione al Passo valore Grid selezionato. | | | | | |
| | Cambio durata dell'evento: Premere e ruotare l'encoder 4-D per modificare la lunghezza dell'evento selezionato. Premere il tasto 4 (GRIGLIA) Per ridimensionare gli eventi in relazione al Passo valore Grid selezionato. | | | | | |
| Pulsante 2 (SELEZIONARE) | Passare da Event Selezionare la modalità e la modalità Event Edit. | | | | | |
| Pulsante 4 (GRIGLIA) | Seleziona / deseleziona la griglia Step. Quando il GRIGLIA è selezionato, eventi possono essere nudged o ridimensionati con il 4-D encoder relativo al valore del passo della griglia. stampa CAMBIO + SEGUIRE (Griglia) Per accedere al passo della griglia. | | | | | |
| Pulsante 5/6 (TUTTI / NESSUNA) | Seleziona / deseleziona tutti gli eventi per tutti i suoni, cioè tutti gli eventi nel modello. | | | | | |
| Pulsante 7/8 (SU / GIÙ) | Accendere il fuoco alla / precedente successivo suono al fine di aggiungere o rimuovere alcuni dei suoi eventi da / per la selezione (con i tasti pagina manopola 1, 2 e 4, e, vedi sotto). Il nome del suono selezionato è indicato sotto la EVENTI etichetta in alto a sinistra del display sinistro. | | | | | |

Modifica di eventi

| Strumento di selezione | Descrizione | | | | | |
|-----------------------------------|--|--|--|--|--|--|
| pulsanti di pagina | Eliminare la selezione corrente e selezionare il precedente prossimo evento / individuale per il concentrato Sound. | | | | | |
| Manopola 1/2 (INIZIO / FINE) | Definire i punti di inizio e fine nella timeline per l'evento selezionato del concentrato Sound. Tutti gli eventi all'interno di questo intervallo di tempo sono incluse nella selezione. | | | | | |
| Manopola 4 (EVENTO) | Seleziona eventi individuali per l'concentrate suono utilizzando il numero di indice degli eventi (il loro 'ordine di apparizione' nel modello). Se la selezione contiene più di un evento, il EVENTO campo indica (MULTI). | | | | | |
| Manopola 5 | Ruotare la manopola 5 di zoom in / out di eventi sul display destro. | | | | | |
| manopola 6 | Ruotare la manopola 6 per scorrere gli eventi sul display di destra. | | | | | |
| Pomello 7 | Ruotare la manopola 7 per aumentare / diminuire la dimensione della corsia Suono sul display di destra. | | | | | |
| pulsanti di pagina | Eliminare la selezione corrente e selezionare il precedente prossimo evento / individuale per il concentrato Sound. | | | | | |

Grazie alla combinazione di questi strumenti è possibile definire con precisione la selezione di eventi che si desidera modificare.

Evento Select Mode: La selezione di Notes (Pad in modalità tastiera)

In modalità tastiera ciascun pad rappresenta un passo specifico del suono mirato. Quando le pastiglie sono in

modalità tastiera modalità Evento Select si presenta come segue:

| | EVENTS | SELECT | Г | | G | RID |
|-----|--------|---------|----|-----|--------|-------|
| 1 | | | | BPM | 114.00 | 1:1:1 |
| 1 | 1.2 | 1.3 1.4 | 2 | 2.2 | 2.3 | 2.4 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| Se | lect | | | | | |
| STA | ART | END | L(| ow | HIGH | |
| 1: | 1:1 | 2:4:4 | C | C-2 | G8 | |

Selezione eventi sul controller con le pastiglie in modalità tastiera.

- · Il display visualizza a sinistra una panoramica degli eventi nel vostro modello per tutti i campi del focalizzati Sound.
- Il display destro mostra una vista dettagliata di una porzione del vostro modello contenente eventi su due ottave.

È possibile regolare il display di destra come segue: È possibile

regolare il display di destra come segue:

- 1. ruotare la manopola 5 per ingrandire in / out di eventi sul display destro.
- 2. ruotare la manopola 6 per scorrere gli eventi sul display di destra.
- 3. ruotare la manopola 7 per aumentare / diminuire la dimensione della corsia Sound. Hai seguito

strumenti di selezione a vostra disposizione:

| Strumento di selezione | Descrizione | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| Pads | pastiglie unlit indicare piazzole in cui il modello è alcuna nota. Non succede nulla quando vengono premuti. | | | | | |
| | pastiglie soffuse indicare piazzole in cui è possibile selezionare le note: Premere qualsiasi oscurata pad per aggiungere tutte le note in quel campo per la selezione. I turni pad completamente illuminato per indicare che tutte le sue note sono selezionati. È possibile premere qualsiasi pad soffusa aggiuntivo per aggiungere le sue note alla selezione. pastiglie completamente illuminato indicano piazzole con cui vengono selezionati tutti note: Premere un lit pad per rimuovere tutte le note dalla selezione (spire pad Dim accesi). | | | | | |
| encoder 4-D | Seleziona un evento: Ruotare il codificatore a 4-D per selezionare un evento. nudge: Spostare l'encoder 4-D sinistra / destra per spostare l'evento selezionato. Premere il tasto 4 (GRIGL | | | | | |
| |) Per spostare gli eventi relativi al valore del passo della griglia. Cambia tono: Spostare l'encoder 4-D su / giù per cambiare il tono dell'evento selezionato. Cambio durata dell'evento: Premere e ruotare l'encoder 4-D per modificare la lunghezza dell'evento selezionato. | | | | | |
| | griglia. | | | | | |
| Pulsante 2 (SELEZIONARE) | Passare da Event Selezionare la modalità e la modalità Event Edit. | | | | | |
| Pulsante 4 (GRIGLIA) | Seleziona / deseleziona la griglia Step. Quando il GRIGLIA è selezionato, eventi possono essere nudged o ridimensionati con il 4-D encoder relativo al valore del passo della griglia. stampa CAMBIO + SEGUIRE (Grigl) Per accedere al passo della griglia. | | | | | |
| Pulsante 5/6 (TUTTI / | Seleziona / deseleziona tutte le note per tutti i campi della corrente suono, insomma tutti gli eventi di quel suono. | | | | | |
| Pulsante 7/8 (SU / Accendere il fuoco alla / precedente successivo suono al fine di aggiungere o alcune delle sue note da / per la selezione. Il nome del suono selezionato è ir etichetta in alto a sinistra del display sinistro. | | | | | | |

| Strumento di selezione | Descrizione | |
|-----------------------------------|--|------|
| Manopola 1/2 (INIZIO / FINE) | Definire punti iniziale e finale della selezione nella timeline per il concentrato Sound. Tutte le note all'interno di questo intervallo di tempo e all'interno dell'intervallo definito dal campo BASSO e ALTA sotto) sono inclusi nella selezione. | (Ved |
| Manopola 3/4 (BASSO / ALTA) | Definire tono più basso e più alto della selezione per il suono concentrato. Tutte le note all'interno di questo intervallo di campo e entro l'intervallo di tempo definiti da INIZIO e FINE (Vedi sopra) sono inclusi nella selezione. | |
| pulsanti di pagina | Eliminare la selezione corrente e selezionare il precedente prossimo evento / individuale per il concentrato Sound. | |

Grazie alla combinazione di questi strumenti è possibile definire con precisione la selezione di note che si desidera modificare.

10.4.4 Editing eventi selezionati / Note

Dopo aver selezionato gli eventi particolari, è possibile modificare in vari modi. Nel software è possibile modificare gli eventi con il

mouse solo se Selezionare la modalità è selezionato nel selettore Edit Mode:



Fare clic sull'icona del cursore a sinistra per selezionare gli eventi con il mouse.

| Azione | Funzione |
|---|---|
| Modifica di note selezionate | |
| Trascinare nota orizzontale | Moves selezionati note nel tempo secondo il passo della griglia (vedi quantizzazione regole di seguito). |
| [Ctrl] + trascina nota orizzontalmente (MacOS: [Cmd] + trascinamento nota) | Liberamente si muove note selezionate nel tempo (sostituisce il passo della griglia di quantizzazione). |
| [Alt] + nota trascinamento | Duplica note selezionate. Quando si trascina in orizzontale, le copie vengono spostati nel tempo a seconda del passo della griglia (vedi quantizzazione regole di seguito). |

| Azione | Funzione |
|--|--|
| Trascinare a sinistra / destra confine nota | Sposta l'inizio / fine delle note selezionate in base al passo della griglia, il ridimensionamento in tal modo le note (vedi quantizzazione regole di seguito). |
| [Ctrl] + trascinare a sinistra / destra confine nota (MacOS: [Cmd] + trascinare a sinistra / bordo destro) | Liberamente sposta l'inizio / fine note selezionate (sostituisce il passo della griglia di quantizzazione), il ridimensionamento in tal modo le note. |
| Trascinare nota in verticale | vista di gruppo: Sposta selezionati note ad un altro suono del gruppo. vista della tastiera: note traspone selezionati. |
| Fare doppio clic su note | Elimina note selezionate. |
| Destro del mouse (MacOS: [Ctrl] -clic) cancella | selezionati note. |

Se più note sono selezionati, le azioni del mouse possono essere eseguite su qualsiasi delle note selezionate - che si applicheranno a tutte le note selezionate.

Se si esegue una delle azioni di cui sopra con una nota non incluso nella selezione corrente, la selezione viene eliminato e la nota che si sta modificando sarà l'unica nota colpiti dalla tua modifica.

La quantizzazione Quando si modifica un singolo evento / Nota

...

Per impostazione predefinita, tutte le azioni di trascinamento sull'asse del tempo vengono quantizzate in base alla griglia Passo:

- Quando si trascina una nota (o il suo duplicato) in senso orizzontale, compensata con il passo della griglia suo originale è conservato, a meno che non si trascina la nota in prossimità di una linea di griglia in tal caso si aggancerà alla griglia.
- · Quando si ridimensiona una nota trascinandone il bordo di inizio / fine, il nuovo confine di inizio / fine si aggancerà alla Fase griglia.

Per ignorare la quantizzazione e regolare liberamente la posizione nota o dimensione, hold [Ctrl] ([Cmd] su MacOS) durante il trascinamento!

La quantizzazione Quando si modificano più Eventi / note contemporaneamente

Quando si trascina più note (o dei loro duplicati) sull'asse del tempo o ridimensionate a seconda del passo della griglia, le varie note nella selezione sono colpite nel modo seguente:

- · La nota si fa clic viene spostato o ridimensionato in base alla regola di quantizzazione sopra descritto.
- Tutte le altre note nella selezione vengono spostati o ridimensionati per lo stesso importo (indipendentemente dalle loro proprie regole di quantizzazione). Durante il ridimensionamento, se le note hanno lunghezze diverse le differenze di lunghezza vengono mantenute fino a quando nessun evento diventa più breve di un passo.

Ad esempio, se si dispone di un rullo di tamburo, un flam o qualsiasi sequenza personalizzata accadendo proprio prima di una battuta, questo consente di spostare l'intera sequenza ad un altro ritmo con un tempismo perfetto, mantenendo intatta la sua atmosfera.

Trascinando vs Spostamento minimo

Trascinando con il mouse è diverso dal comando Nudge sul controller:

- Mentre trascinando si basa sul passo della griglia, il comando Nudge si basa sulla griglia Nudge (vedere la sezione † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge).
- Mentre è possibile trascinare le note al di là della fine del modello, le note diede una gomitata che raggiungono la fine del modello vengono inviati automaticamente all'inizio del pattern.
- Se una nota non è un punto di divisione griglia, trascinandolo con passo di griglia abilitato alternerà tra snap al punto divisioni griglia e snap alle posizioni che preservano suo offset con il passo della griglia (vedi regola quantizzazione sopra) originale.

Nel software il comando Nudge non è disponibile con il mouse, ma tramite una scorciatoia da tastiera:

Premere [Alt] + il tasto cursore sinistra / destra sulla tastiera del computer per spostare le note selezionate da una divisione Nudge griglia. Se non è selezionato alcun evento, tutti gli eventi nel modello saranno interessati.

Vedere la sezione hardware sotto per ulteriori informazioni sul comando Nudge.

Modifica di Eventi selezionati / Note sul controller

Il controller offre varie funzioni, al fine di modificare gli eventi che avete selezionato.

Modifica di eventi e note tramite la modalità Modifica evento

La modalità Event Edit fornisce alcune funzioni di editing essenziali. Queste funzioni verranno applicati alla selezione corrente di eventi.

stampa EVENTI per entrare in modalità Event Edit.

→ II EVENTI Viene visualizzata la schermata. Se i cuscinetti sono in modalità di gruppo la modalità Event

Edit appare come segue:



La modalità Event Edit sul controller con i rilievi in modalità di gruppo.

- Il display mostra a sinistra una panoramica degli eventi nel vostro modello per tutti i suoni del Gruppo.
- · Il display di destra mostra una vista dettagliata di una porzione del vostro modello con gli eventi e le loro velocità per l'focalizzata

Sound. Se i cuscinetti sono in modalità tastiera la modalità Event Edit appare come segue:

| | EVENTS | SE | LECT | | | G | RID |
|----|--------|-----|------|-------|-----|--------|-------|
| 1 | | | | | BPM | 114.00 | 1:1:1 |
| 1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2 | 2.2 | 2.3 | 2.4 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| Eq | lit | | | | | | |
| PO | | | | VELOC | ITY | LENGT | |
| 1 | :1:1 | B2 | | 62 | | 110 | 7 |

La modalità Event Edit sul controller con i rilievi in modalità tastiera.

- Il display visualizza a sinistra una panoramica degli eventi nel vostro modello per tutti i campi del focalizzati Sound.
- Il display destro mostra una vista dettagliata di una porzione del vostro modello contenente eventi su due ottave.

È possibile regolare il display di destra come segue:

1. ruotare la manopola 5 e 6 per lo zoom in / out e di scorrimento sull'asse del tempo (asse orizzontale), rispettivamente.

2. Se i cuscinetti sono in modalità tastiera, girare la manopola 7 per scorrere sull'asse passo (asse verticale) da eventi al passo più basso fino a quando gli eventi presso il passo più alto. Sotto la manopola display sinistro 1-4 fornire le seguenti funzioni di editing:

| editing Tool | Descrizione | | | |
|-------------------------------|---|--|--|--|
| Manopola 1 (POSIZIONE) Tril | i selezionato gli eventi, vale a dire turni eventi selezionati sulla timeline | | | |
| | secondo il Nudge griglia (offset gli eventi relative alla Nudge griglia sono conservati). Tenere CAMBIO | | | |
| | mentre si ruota la manopola temporaneamente ignorare la quantizzazione Nudge Grid e regolare le | | | |
| | posizioni di estremamente piccoli incrementi. Vedere la sezione † 10.1.7, Regolazione del passo di | | | |
| | griglia e la griglia Nudge Per ulteriori informazioni sul Nudge griglia. Se viene selezionato un solo | | | |
| | evento, la sua posizione viene mostrata sotto POSIZIONE . Se sono selezionati più eventi, gli | | | |
| | spettacoli di campo (MULTI) . Vedere anche il metodo alternativo descritto di seguito. | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Manopola 2 (INTONAZIONE) | Traspone gli eventi selezionati per semitoni. Se viene selezionato un solo evento, il suo passo è | | | |
| | mostrato sotto INTONAZIONE . Se sono selezionati più eventi, gli spettacoli di campo (MULTI) . Vedere | | | |
| | anche il metodo alternativo descritto di seguito. | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Manopola 3 (VELOCITÁ) R | egola la velocità degli eventi selezionati. Se gli eventi hanno diversi | | | |
| | velocità, le velocità differenze sono mantenuti finchè i limiti (0 e 127) non vengono raggiunte. | | | |
| | Se viene selezionato un solo evento, la sua velocità è mostrato sotto VELOCITÀ . Se sono | | | |
| | selezionati più eventi, gli spettacoli di campo (MULTI) . | | | |
| | | | | |
| Manopola 4 (LUNGHEZZA) | Sposta la fine degli eventi selezionati in base al passo della griglia (l'offset di ogni evento | | | |
| | estremità rispetto al passo della griglia è conservata). Tenere | | | |
| | CAMBIO mentre si ruota la manopola temporaneamente ignorare il passo della griglia di quantizzazione e | | | |
| | regolare le lunghezze estremamente piccoli incrementi. Se gli eventi hanno lunghezze diverse, le | | | |
| | differenze di lunghezza vengono mantenute fino a quando nessun evento diventa più breve di un passo. | | | |
| | Se viene selezionato un solo evento, la sua lunghezza è mostrato sotto LUNGHEZZA . Se sono | | | |
| | selezionati più eventi, gli spettacoli di campo (MULTI) . | | | |
| | | | | |



È inoltre possibile utilizzare queste funzioni di editing per creare velocemente varianti dei vostri modelli nel corso di una performance dal vivo.

I paragrafi che seguono vi mostreranno le funzioni di editing alternative disponibili nel MODIFICARE sezione del controller. Queste funzioni lavorano anche Selezionare la modalità di fuori.

Nudge Eventi e Note

Spostamento minimo consente di spostare gli eventi selezionati per la risoluzione Nudge griglia (offset gli eventi relativi alla Nudge griglia sono conservati).

Il Nudge griglia si basa sul passo della griglia e consente di definire salti ancora più piccole rispetto alle divisioni passo della griglia per spostare i vostri eventi più preciso. Vedere la sezione † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge per ulteriori dettagli.

stampa CAMBIO + pad 7 (NUDGE <) Per spostare gli eventi selezionati a sinistra, o CAMBIO + pad 8 (NUDGE>) Per spostare gli eventi selezionati a destra. Se non è selezionata, tutti gli eventi / le note nel pattern saranno interessati.

Impostazione del passo di griglia su "Off" e quindi utilizzando Nudge si sposterà eventi in estremamente piccoli incrementi. Questo può essere usato per scanalatura add modo creativo per modelli, ad esempio, spostando il rullante in modo che sia sempre leggermente in ritardo, o "in tasca" (qualcosa di un batterista funk fa naturalmente!).

Eventi e Note Transpose

È possibile trasporre selezionato gli eventi per semitoni o ottave per abbinare il loro passo al vostro gusto.

Per trasporre gli eventi selezionati verso il basso in semitoni stampa CAMBIO + pad 13 (SEMITONE -); per recepire gli eventi selezionati in su stampa CAMBIO + pad 14 (SEMITONE +). Se non è selezionata, tutti gli eventi / le note nel pattern saranno interessati. Per trasporre gli eventi selezionati verso il basso in ottave stampa CAMBIO + pad 15 (OCTAVE -); per recepire gli eventi selezionati in su stampa CAMBIO + pad 16 (OCTAVE +). Se non è selezionata, tutti gli eventi nel modello saranno interessati.

10.4.5 Eliminazione Eventi / Note

Nel software è possibile eliminare gli eventi nell'area di eventi utilizzando il mouse. La procedura dipende dalla modalità attiva mouse Edit (Select, Paint o cancellazione).

Mouse in Select Mode

Per gli eventi di eliminazione in un Pattern, fare doppio clic su di loro, in alternativa, fare clic destro (MacOS: [Ctrl] click) e selezionare Elimina dal menu. Questo funziona anche quando si selezionano più eventi.

Se alcuni eventi sono selezionati, è anche possibile premere [Del] o [Backspace] sulla tastiera del computer per eliminarli. Vedere la sezione † 10.4.3, la selezione di eventi / Note per sapere come selezionare gli eventi.

Mouse in modalità di vernice

Per eliminare un evento, è sufficiente fare clic esso. Fare clic e tenere un evento e spostare il cursore serie rapidamente cancellazione di eventi.

Mouse in modalità Erase

...

Per eliminare un evento, è sufficiente fare clic esso. Fare clic e tenere premuto l'ovunque mouse nell'area eventi e spostare il cursore serie rapidamente cancellazione di eventi.

Eliminazione Eventi / Note sul controller

Il controller fornisce diversi strumenti per gli eventi di eliminazione dal modello corrente.

Rapida eliminazione degli eventi o Note

Il modo più veloce e semplice per gli eventi di eliminazione è il seguente:

stampa EVENTI + CANCELLARE + II pad desiderato per eliminare dal modello tutti gli eventi per quel suono (se i rilievi sono in modalità di gruppo) o tutte le note in quel campo per la focalizzati suono (se i rilievi sono in modalità tastiera).

Per ulteriori informazioni sulle modalità Pad, si prega di fare riferimento alla sezione † 5.1.1, Il Pad View nel Software .

Non appena si tiene EVENTI + CANCELLARE , Alcune pastiglie si illuminano per indicare dove c'è qualcosa da eliminare:

Se i cuscinetti sono in modalità di gruppo, le pastiglie accesi mostrano i suoni per i quali il modello contiene eventi.

Se i cuscinetti sono in modalità tastiera, le pastiglie accesi mostrano le piazzole (del concentrato Sound) per il quale il modello contiene eventi.

In altri termini non è necessario premere alcun pad spento, poiché non ci sono eventi da eliminare lì. mentre si tiene EVENTI + CANCELLARE è possibile premere diversi pad per eliminare i loro eventi.



Cancellare gli eventi o le note selezionate

Una volta selezionati eventi particolari (vedi † 10.4.3, la selezione di eventi / Note per maggiori informazioni su questo), è possibile eliminarli dal modello:

stampa CAMBIO + pad 9 (CHIARO) Per cancellare gli eventi selezionati. Se non è selezionata, tutti gli eventi / le note nel pattem saranno interessati.

Eliminazione di eventi o note durante il gioco

Se il sequencer è attualmente in riproduzione, è possibile selettivamente eventi presso la posizione di riproduzione cancellare:

- Mentre il Pattern è in esecuzione, attesa CANCELLARE + Il pad desiderato per eliminare progressivamente gli eventi per quel suono (se i rilievi sono in modalità di gruppo) o le note in quel campo per la focalizzata suono (se i rilievi sono in modalità tastiera) in quanto sono raggiungibili con l'indicatore di riproduzione.
- → Finché si tiene premuto il pad, gli eventi corrispondenti vengono cancellati come si muove indicatore di riproduzione.

È possibile utilizzare questo per le note di cancellazione selettivamente in un posto particolare nel modello.



L'eliminazione di eventi per tutto il Gruppo in posizione di riproduzione

Utilizzando il controller è possibile cancellare gli eventi per tutti i suoni del Gruppo presso la posizione di riproduzione.

Mentre il Pattern è in esecuzione, attesa CANCELLARE + Il pulsante Gruppo desiderato UN - H a eventi progressivamente di eliminazione per tutti i suoni di quel gruppo in quanto sono raggiungibili con l'indicatore di riproduzione. Eliminazione di eventi o note tramite le funzioni di trasporto

Se il sequencer non è attualmente in riproduzione, è possibile cancellare gli eventi su entrambi i lati della testina di riproduzione spostando manualmente l'indicatore di riproduzione:

Mentre la riproduzione è spento, tenere CANCELLARE e ruotare l'encoder 4-D per passare alla fase successiva / precedente e cancellare tutti

gli eventi trovati sulla strada per il suono selezionato (s). Si prega di notare quanto segue:

- I salti sono basate sulla dimensione del passo che si trova sul Passo impostazione della griglia. Vedere la sezione † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge per maggiori informazioni.

Il comando ha lo stesso effetto se i rilievi sono in modalità di gruppo o in modalità tastiera.

10.4.6 copia e incolla Eventi / Note

È anche possibile tagliare, copiare e incollare selezionato gli eventi in un'altra posizione nello stesso modello o per un modello diverso e per lo stesso suono o di un altro (possibilmente in un altro gruppo). Per tagliare, copiare e incollare i selezionati eventi / note nel software, effettuare le seguenti operazioni:

1. Per tagliare o copiare gli eventi selezionati, premere [Ctrl] + [X] o [Ctrl] + [C] ([Cmd] + [X] o [Cmd]

+ [C] su MacOS), rispettivamente. Si può anche fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) sullo sfondo dell'area di eventi e selezionare Tagliare o copia dal menu contestuale. Gli eventi selezionati sono collocati negli appunti, pronto per essere incollato. Se è stato selezionato il

Tagliare comando, sono inoltre rimosso dalla loro posizione originale.

- Se si desidera incollare gli eventi in un altro modello, aprire il Modello di gestione, fare doppio clic sul modello in cui si desidera incollare gli eventi (vedi sezione

 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern Per ulteriori informazioni sul Modello di gestione).
- 3. Fare clic in qualsiasi punto dell'area di evento del modello appena selezionato.
- 4. Per incollare gli eventi, premere [Ctrl] + [V] ([Cmd] + [V] su MacOS). È inoltre possibile fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) nella posizione desiderata sullo sfondo dell'area di eventi e selezionare Incolla dal menu contestuale.

→ Gli eventi vengono incollati secondo le regole descritte qui di seguito. Se non è selezionato alcun evento, saranno interessati tutti gli eventi visualizzati: in vista della tastiera questi sono tutti gli eventi del focalizzate suono; nel gruppo Vista questi sono tutti gli eventi di tutti i suoni all'interno del Gruppo (vedi sezione ↑ 10.1.5, gruppo Vista e tastiera View per ulteriori informazioni sulla vista del gruppo e la vista della tastiera).

()

Se avete copiato eventi da più suoni come Editor di motivi era in vista del gruppo, e quindi passare alla visualizzazione della tastiera prima di incollare gli eventi, solo gli eventi copiati dal suono precedentemente concentrati verrà incollato nel nuovo focalizzata Sound.

Regole Incollare

La posizione in cui verrà incollato il taglio o eventi copiati dipende da quanto segue:

- In ogni caso il primo evento incollato verrà quantizzato al corrente passo della griglia, e gli eventi seguenti incollate manterrà offset per questo primo evento il loro tempo.
- Se si incolla gli eventi tramite il Incolla comando dal menu di scelta rapida del fondo della zona Event:
 - Il primo evento copiato viene incollato nella fase più vicina vicino al cursore del mouse sull'asse del tempo.
 - Nel Gruppo visualizzare gli eventi copiati dal suono più in alto nella lista suono vengono incollati sulla focalizzata Sound. Nella tastiera visualizzare gli eventi copiati dal campo più alto vengono incollati al passo della riga in cui si trova il cursore del mouse.
 - Tutti gli eventi copiati mantengono la loro posizione rispetto all'altro, sia sull'asse del tempo e sull'asse verticale (Sound List di vista Group, piazzole in vista della tastiera).
 - Se alcuni degli eventi incollate vanno oltre la fine del modello, il modello è esteso alla successiva configurazione di divisione griglia dopo l'ultimo evento incollato.
- · Se si incolla gli eventi tramite la scorciatoia sulla tastiera del computer mentre la riproduzione è in:
 - Se non è stata modificata la messa a fuoco del suono, gli eventi vengono incollati ad un passo dopo gli eventi originali.
 - Se si è modificato la messa a fuoco del suono, gli eventi vengono incollati agli stessi tempi come gli eventi originali. Nel gruppo Vedi eventi copiati dal suono superiore nella Lista suono vengono incollate sul concentrato suono, e gli altri eventi manterranno la loro posizione verticale relativa a questi eventi più in alto.

- · Se si incolla gli eventi tramite la scorciatoia sulla tastiera del computer mentre la riproduzione è fuori:
 - Se non è stata modificata la messa a fuoco del suono o la posizione di riproduzione, gli eventi vengono incollati ad un passo dopo gli
 eventi originali.
 - Se non è stato modificato il focus suono ma ha cambiato la posizione della testina, gli eventi vengono inseriti con il primo evento a partire dalla posizione di riproduzione. Tutti i seguenti eventi manterranno la loro posizione relativa al primo evento.
 - Se si è modificato il focus suono senza cambiare la posizione di riproduzione, gli eventi vengono inseriti gli stessi tempi come gli eventi originali. Nel gruppo Vedi eventi copiati dal suono superiore nella Lista suono vengono incollate sul concentrato suono, e gli altri eventi manterranno la loro posizione verticale relativa a questi eventi più in alto.
 - Se è stato modificato sia la messa a fuoco del suono e della posizione di riproduzione (ad esempio, facendo clic nella timeline sopra l'area eventi, vedere la sezione † 10.1.4, Saltare a un altro della posizione di riproduzione nel modello), Gli eventi vengono inseriti con il primo evento iniziando in corrispondenza della testina. Nel Gruppo visualizzare gli eventi copiati dal suono superiore nella Lista suono vengono incollati nello concentrato suono, e tutti gli eventi copiati mantengono la loro posizione rispetto all'altro, sia sull'asse del tempo e sull'asse verticale (Sound List di vista Group, piazzole in vista tastiera).

Copia e incolla Eventi / note sul controller

Per copiare e incollare gli eventi selezionati dal controller:

1. Per copiare gli eventi selezionati, premere CAMBIO + pad 11 (COPIA).

2. Se si vuole tagliare gli eventi selezionati prima di incollare, premere CAMBIO + pad 9 (CHIARO) Per eliminare gli eventi originali.

3. Per incollare loro, premere CAMBIO + pad 12 (INCOLLA).

→ Gli eventi saranno incollati secondo le stesse regole quando si utilizzano i tasti di scelta rapida nel software (vedi sopra). Se non è selezionato alcun evento, saranno interessati tutti gli eventi visualizzati: in vista della tastiera questi sono tutti gli eventi del focalizzate suono; nel gruppo Vista questi sono tutti gli eventi di tutti i suoni all'interno del Gruppo (vedi sezione † 10.1.5, gruppo Vista e tastiera View per ulteriori informazioni sulla vista del gruppo e la vista della tastiera).



È inoltre possibile copiare gli eventi da un modello ad un altro: per fare questo, copiare gli eventi selezionati, selezionare il modello che si desidera copiarli e poi incollarli.

Modifica di eventi

10.4.7 Quantizzazione Eventi / Note

La quantizzazione è il processo di eventi ai passaggi più stretti in movimento. È possibile quantizzare le note in qualsiasi momento, non importa come li avete registrato. Essi sono quantizzati secondo la dimensione del passo (cioè fase risoluzione griglia) selezionata. Se si attiva il passo della griglia off, non verrà applicata nessuna quantizzazione. Vedere la sezione † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge sopra per maggiori informazioni sul passo della griglia e la dimensione del passo. Ci sono due punti di forza di quantizzazione:

- quantizzazione completa: Sposta ogni evento direttamente sul gradino più vicina del passo corrente griglia. Questo permette un ritmo perfettamente regolare.
- La metà di quantizzazione (50%): Sposta ogni evento a metà strada verso la fase più vicina del passo corrente griglia. Questo permette un ritmo più stretta, pur mantenendo un aspetto umano.

Inoltre, se si registra note da una tastiera MIDI o utilizzando le pastiglie, e creare indesiderate note doppie in cui non si fanno li desiderate; MASCHINE rileva e rimuove automaticamente queste doppie note mentre quantizzazione.

Quantizzare eventi tramite l'Editor di motivi Context Menu

Quantize e Quantizzare il 50% sono disponibili dal menu contestuale Editor Pattern. Questo menu fornisce la stessa funzionalità premendo QUANTIZE e QUANTIZE 50% l'hardware MASCHINE.

Modifica di eventi



Quantize e Quantizzare il 50% nel menu contestuale Editor Pattern. Per applicare

quantizzazione pieno o mezzo tramite il software MASCHINE:

- 1. Selezionare gli eventi nel Editor di motivi che si desidera quantizzare. Se non è selezionata, l'intero modello verrà quantizzato.
- Per applicare piena quantizzazione agli eventi selezionati, fare clic destro del mouse e selezionare quantificabile Tize dal menu contestuale.
- 3. Per applicare solo una piccola quantità di quantizzazione per mantenere il solco è stato creato dopo aver registrato il vostro modello, fare clic con il mouse e selezionare Quantizzare il 50% dal menu contestuale.
- 4. Per annullare / ripristinare quantizzazione uso tasti: Ctrl + Z / Ctrl + Y (Cmd + Z / Cmd + Y su MacOS).

Utilizzando quantizzazione sul controller

È possibile quantizzare le note in qualsiasi momento, non importa come li avete registrato. Essi sono quantizzati secondo la dimensione del passo (cioè fase risoluzione griglia) selezionata. Se si attiva il passo della griglia off, non verrà applicata nessuna quantizzazione. Vedere la sezione † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge Per ulteriori informazioni sul passo della griglia e la dimensione del passo.



Si può anche scegliere di avere note quantizzate automaticamente mentre registrarle sui pad! Vedere la sezione † 10.2.5, quantizzazione durante la registrazione per maggiori informazioni. Per applicare completa o mezza quantizzazione:

1. Selezionare gli eventi che si desidera quantizzare. Se non è selezionata, l'intero contenuto del modello verrà quantizzato. Vedere † 10.4.3, la selezione di eventi / Note per sapere come selezionare gli eventi.

2. Per applicare piena quantizzazione agli eventi selezionati, premere CAMBIO + pad 5 (QUANTIZE).

 Per applicare solo un po 'di quantizzazione per mantenere il solco è stato creato da suonare le note dal vivo, premere CAMBIO + pad 6 (QUANTIZE 50%).

È possibile applicare più volte QUANTIZE 50% fino a quando si è soddisfatti; si potrebbe ad esempio applica fino a quando le note sono abbastanza vicino al passo della griglia al suono stretto, ma abbastanza lenta per mantenere la loro base "sentire". Se è troppo quantizzato per voi, basta premere il tasto CAMBIO + pad 1 per annullare l'ultima modifica.

10.4.8 quantizzazione durante il gioco

Modalità quantizzazione Input permette di quantizzare eventi anche come li si gioca sulle pastiglie. Le impostazioni di quantizzazione di ingresso disponibili in precedenza sono state rinominate per includere la nuova modalità di quantizzazione di ingresso - ora quantizzazione in ingresso può essere impostato per seguenti modalità nelle preferenze:

- Nessuna: Quantizzazione ingresso è disabilitato. Eventi che si riprodurre o registrare sulle pastiglie non sono quantizzati.
- Disco: Quantizzazione in ingresso viene applicato solo quando si registra le pastiglie.
- Play / Rec: Ingresso quantizzazione si applica sia quando si gioca sulle pastiglie e quando li registra.

In modalità Play / Rec la quantizzazione applicata durante la riproduzione è leggermente diversa dalla quantizzazione applicato durante la registrazione: Quando la registrazione, tutti gli eventi sono quantizzati al passo più vicino - forse in vista della manifestazione. Quando si gioca, d'altra parte, gli eventi che si verificano nella prima metà dei passaggi non vengono toccati (in quanto non è possibile portare avanti nella linea temporale!), Mentre gli eventi che si verificano nella seconda metà dei passi sono quantizzate al passaggio successivo.

La scelta di un ingresso modalità quantizzazione

Nel software della quantizzazione di ingresso può essere configurato tramite il Quantize impostazione disponibile in Ingresso sezione nella parte inferiore della Generale pagina nel Preferenze pannello:

 Clicca il Quantize menù e seleziona la modalità di quantizzazione ingresso desiderato dai tre modalità disponibili (vedere la loro descrizione sopra).

La scelta di un quantizzazione ingresso sul Controller

Sul controller della quantizzazione in ingresso può essere configurato tramite le impostazioni di registrazione :

stampa IMPOSTAZIONI per mostrare le impostazioni di registrazione. Ruotare la manopola 5 (Quantize MODE) Per selezionare la modalità

Quantization ingresso desiderato dai tre modalità disponibili (vedere la loro descrizione sopra).

10.4.9 raddoppio un pattern

Il controller fornisce un collegamento utile per raddoppiare la lunghezza e il contenuto del pattern corrente. Nel software, è possibile farlo ad esempio copiando tutti gli eventi, mettendo l'indicatore Playhead alla fine del pattern, e incollare gli eventi (il modello di lunghezza è raddoppiato automaticamente).

Per raddoppiare la lunghezza e il contenuto di un modello:

- 1. Tenere MODELLO per accedere alla modalità Pattern.
- 2. Selezionare il modello desiderato premendo il pad.
- 3. Premere il pulsante 3 (DOPPIO).
- → Il modello è raddoppiato.

Tenete a mente che il raddoppio di un pattern risultati due volte in un modello che è quattro volte più a lungo.

10.4.10 Aggiunta Variazione Patterns

Variazione offre una grande varietà di ispirazione e anche "incidenti felici" quando applicato al flusso di lavoro. Il motore variazione contiene due modalità:

Umanizzare: Questo modo aggiunge naturali fluttuazioni ritmiche a sequenze programmate.

Casuale: Questa modalità fornisce modelli o varianti delle beat e melodie in base ai valori personalizzabili generati casualmente.

Variante è disponibile in modalità modalità e tastiera Pad e può essere applicato a un suono. In modalità tastiera modalità variazione casuale contiene i parametri aggiuntivi che consentono di aggiungere varietà al contenuto melodico.

Quando si aggiungono Variation ai vostri modelli, si prega di essere consapevoli conforme modalità casuale alla bilancia selezionata.

Per accedere alla modalità Variante:

1. Selezionare il gruppo (UN - H) Che contiene il suono a cui si desidera applicare la variazione.

2. Premere SELEZIONARE + Sound (1 - 16).

3. Premere VARIAZIONE per accedere ai controlli Variation. Premere il tasto 1

al pin della Variante di pagina.

| Elemento | Descrizione |
|------------|---|
| UMANIZZARE | Questa modalità fornisce naturali fluttuazioni ritmiche alle tue sequenze programmate in base ai valori dei parametri di questa modalità. |
| CASUALE | Questa modalità crea generato in modo casuale versioni dei propri ritmi e melodie in base ai valori dei parametri di questa modalità. |
| APPLICARE | Applica le impostazioni correnti al suono selezionato. |

Humanize Modalità Parametri

| Elemento | Descrizione | |
|----------------|--|--|
| Applicare | Applica le impostazioni correnti al suono selezionato. | |
| Campo velocità | | |
| Velocity Lo | Regolare note con una velocità non inferiore al valore impostato. | |
| Velocity Hi | Regolare note con una velocità non superiore al valore impostato. | |
| TIME SHIFT | | |
| Passo | Impostare la quantità di spostamento di tempo per step. Il valore viene applicato a tutte le note e si muoverà in modo casuale sia più e meno valori in base alla percentuale stabilita generale qui. Passo può essere modificata da +/- 0-50% in incrementi del 5%. stampa CAMBIO di cambiare in incrementi più sottili di 1%. | |

Casuale Modalità Parametri

| Elemento | Descrizione | | |
|---------------------|---|--|--|
| PROBABILITÀ | | | |
| (Modalità tastiera) | | | |
| Probabilità | Impostare la probabilità di quanto spesso si crea una nota. Al 50% di una nota può o non | | |
| | può essere creato ad ogni passo. Al 100% di una nota viene creato in ogni fase del | | |
| | modello. Probabilità può essere modificata da 10-100% con incrementi del 10%. stampa CAMBIO | | |
| | di cambiare in incrementi più sottili di 1%. | | |
| NOTA GAMMA | | | |
| (Modalità tastiera) | | | |
| Nota Lo | Crea note non inferiore al valore impostato. | | |
| Nota Hi | Creare note non superiore al valore impostato. | | |
| Campo velocità | | | |
| Velocity Lo | Creare note con una velocità non inferiore al valore impostato. | | |
| Velocity Hi | Creare note con una velocità non superiore al valore impostato. | | |
| ACCORDI | | | |
| (Modalità tastiera) | | | |
| Nota Conte | Impostare la quantità di note che sono disponibili per comporre un accordo per passo. | | |
| | Questo è anche calcolato in relazione al set Nota Conte nel | | |
| | DISTRIBUZIONE sezione. La gamma nota Count è da 1 per 6 . | | |
| NOTA LUNGHEZZA | | | |
| passi | Impostare la lunghezza di una nota nei passaggi. I campi di valori da 1 per 6 passi per nota. stampa CA | | |
| | di cambiare in incrementi più fini. | | |
| TIME SHIFT | | | |

| Elemento | Descrizione |
|-----------------------------------|--|
| Passo | Impostare la quantità di spostamento di tempo per step. Il valore viene applicato a tutte le note e si muoverà in modo casuale sia più e meno valori in base alla percentuale stabilita generale qui. Time shift può essere modificata da +/- 0-50% in incrementi del 5%. stampa CAMBIO di cambiare in incrementi più sottili di 1%. |
| DISTRIBUZIONE | |
| Nota Conte (Modalità tastiera) | Fisso : Il conteggio nota è fisso. Il valore impostato nel Nota Conte del ACCORDI sezione prenderà precedenti qui. Pari : Il conteggio nota sarà distribuito in modo uniforme in tutto il NOTA GAMMA . |
| | Gauss : Il conteggio nota è probabile che sia distribuito alla sezione centrale del NOTA GAMMA . ¹ / ₂ Gauss : Il conteggio nota più è probabile che sia distribuito alla sezione centrale e inferiore del NOTA GAMMA . |
| Appunti (Modalità tastiera) | Pari : Notes saranno uniformemente distribuiti in tutto il modello in base al passo della griglia. Gauss : Note sono più rischia di essere distribuito alla parte centrale del range nota. |
| | ¹ / ₂ Gauss : Notes sono più probabilità di essere distribuito alla parte centrale e inferiore del modello in accordo con il passo della griglia. |
| Nota Lunghezza | Fisso : Notes avranno la stessa lunghezza attraverso il modello. Pari: lunghezze nota sarà equamente distribuiti in tutto il modello. Gauss : Lunghezze nota nella parte centrale del modello sono più probabilità di essere più breve. |
| | 1/2 Gauss : Durata delle note in mezzo alla parte inferiore del modello sono più probabilità di essere più breve. |

10.5 Registrazione e modifica di modulazione

Una delle caratteristiche davvero cool di MASCHINE è la capacità di modulare quasi tutti i parametri Maschine sia sul controller e del software in un modo molto semplice. In MASCHINE, modulazione intende il cambio automatico dei parametri da un maschine fonte interna (ad esempio, le modifiche manuali registrati tramite Auto-scrittura ...). Il valore cambia sono le seguenti:

- **Temporaneo:** Il valore modificato è valido solo fino alla fine della clip: quando la scena è avvolto o quando la riproduzione viene riavviato, il valore del parametro è resettato al suo valore non modulata.
- Parente (manopole soltanto): Per i parametri continui (questi parametri sono controllati da una manopola nel software), il nuovo valore del parametro è definita come deviazione dal valore effettivo. Si noti che per selettori e pulsanti, modulazione definisce valori anziché assoluti.

Modulazione vs. Automation

Sebbene sia accordo con cambio automatico dei parametri maschine, modulazione e automazione devono essere distinti. La tabella seguente riassume le principali differenze:

| | Modulazione | Automazione |
|---|--|--|
| Fonte di controllo | Interno (ad esempio, i cambiamenti registrati tramite Auto-scrittura) | Esterno (ad esempio, un sequencer MIDI esterno o una traccia di automazione nel vostro ospite) |
| Durata del cambiamento | Temporanea (fino alla fine del clip) | Permanente |
| parametri di destinazione | A soli i livelli sonori e di gruppo (vedi sotto) | A tutti i livelli (suono, Gruppo, e Master) |
| Natura del cambiamento (parametri continui solo) | Relativa (definisce una deviazione del valore non modulato) | Assoluta (definisce un nuovo valore indipendentemente dal valore non automatizzati) |



Questa sezione descrive come utilizzare la modulazione in MASCHINE - per ulteriori informazioni sull'utilizzo di automazione, si prega di fare riferimento alla sezione † 11.2.3, controllo dei parametri via MIDI e Automazione Host.
Si prega di notare che la modulazione e l'automazione non si escludono a vicenda: è possibile modulare un parametro in MASCHINE e automatizzare (ad esempio, dal vostro ospite) contemporaneamente! Di conseguenza, il valore del parametro devierà (secondo la modulazione registrata) dal suo valore movimento definito dal automazione.

Esempio: Supponiamo che avete registrato qualche modulazione per il Tagliato fuori parametro di un filtro plug-in per creare una sweep del filtro. Poiché la modulazione è definito rispetto al valore non modulata, agendo manualmente sulla Tagliato fuori parametro è possibile spostare l'intera spazzata attraverso le frequenze. Assegnando questo Tagliato fuori parametro a un controllo MIDI o un ID di automazione (vedere la sezione

↑ 11.2.3, controllo dei parametri via MIDI e Automazione Host per sapere come fare questo) è possibile creare uno sweep filtro che si muove automaticamente attraverso le frequenze!

10.5.1 Quali parametri sono modulabile?

Tutti i parametri modulabili si trovano in plug-in o Proprietà dei canali (ad esempio, non è possibile modulare la lunghezza del pattern o Step risoluzione della griglia). Ciò significa che tutti i parametri modulabili si trovano in una pagina dei parametri della zona di controllo (quando il software è in Disporre vista).

Al fine di essere modulabile, i parametri di plug-in e le proprietà dei canali devono soddisfare i requisiti seguenti:

- Il parametro deve essere comandato da una manopola o un pulsante nel software. La maggior parte dei parametri controllati da
 selettori (ad esempio, per selezionare un modo di funzionamento o un tipo di filtro) non possono essere modulati tuttavia ci sono alcune
 eccezioni.
- Il parametro deve essere al livello di Gruppo o Suono. Parametri a livello Maestro non possono essere modulati.

Questa seconda regola vale anche per i plug-in: se un plug-in viene caricato a livello di master, i suoi parametri non sarà modulabile - ma lo stesso plug-in caricati a livello di gruppo o Suono avrà i suoi parametri modulabile.

Quasi tutti i parametri che soddisfano questi requisiti possono essere modulate, le uniche eccezioni sono:

Plug-in:

- Saturatore: in modalità tubo, la Bass Overload pulsante (PRINCIPALE sezione) e Circonvallazione pulsante (EQ sezione).
- Percussioni (DrumSynth): in modalità Frattale, il Tune attesa pulsante nella Principale pagina.
- proprietà del canale:
 - · le proprietà di uscita del Gruppo di suono e di: la spunto pulsante nella Audio pagina.
 - le proprietà di ingresso del Gruppo: la Root Note manopola nella MIDI pagina.

A livello di suono e di gruppo gli stessi parametri sono sia automatizzabile e modulabile. Per ulteriori informazioni su automazione si prega di consultare la sezione 11.2.3, controllo dei parametri via MIDI e Automazione Host.

Si noti inoltre che i controlli Macro saranno modulabile se, e solo se, i loro parametri di destinazione stessi sono modulabile. Per ulteriori informazioni su Controlli Macro Fare riferimento alla sezione † 11.3, Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro .

10.5.2 Registrazione Modulazione

Nel software di Disporre vista, se si dà un'occhiata più da vicino le manopole nelle pagine dei parametri della zona di controllo si noterà hanno un anello esterno che cambia il suo colore al grigio chiaro, non appena si passa sopra con il cursore.



Trascinare l'anello esterno delle manopole per la modulazione record.

- Per la modulazione record per una manopola in tempo reale, fare clic sul suo anello esterno e quindi trascinare su e giù durante la riproduzione.
- → Il vostro movimento sono registrati nel Disegno e verrà ricordato come la riproduzione è in loop.

Non appena si crea la modulazione per un parametro, si verifica quanto segue:

- Sull'anello esterno della manopola, la sezione colorata (generalmente indicante il parametro attuale) è sostituito da un piccolo segmento indica il valore modulato. Durante la riproduzione di questo piccolo segmento segue il movimento che avete appena registrato. Il valore non modulata del parametro è ancora indicata dal piccolo segmento bianca sulla manopola stessa. Poiché la modulazione è definito rispetto a questo valore non modulata, è possibile ruotare la manopola per definire il valore di riferimento da cui la modulazione registrata devierà.
- Una traccia di modulazione è stato creato per questo parametro nel riquadro modulazione della zona di controllo (in fondo l'Editor Pattern) contenente i punti di modulazione che avete appena registrato. È possibile inoltre modificare la traccia di modulazione da lì - vedi sezione † 10.5.3, creazione e editing di modulazione nel controllo corsia.

Rimozione di modulazione

È inoltre possibile utilizzare l'anello esterno per rimuovere l'intero modulazione per la manopola:

Per rimuovere l'intero modulazione per una manopola, è sufficiente fare clic destro (su MacOS: [Ctrl] + click) il suo anello esterno.

È inoltre possibile creare e modificare la modulazione tracce direttamente nel controllo Lane. Vedere la sezione † 10.2.2, il record Preparare modalità per maggiori informazioni.

Per modulare un parametro con il controller:

- Prima di tutto che il brano è in riproduzione (GIOCARE deve essere acceso) ed il controller è in controllo
 modalità (CANALE o COLLEGARE deve essere acceso, se non è stampa si prega di una di esse).
- 2. Accedere al parametro che si vuole per modulare. Per fare questo, mettere il fuoco sul gruppo desiderato o audio (si veda † 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono), Passare alla desiderata plug-in o insieme di proprietà del canale, e infine alla pagina di parametro contenente tale parametro (see † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo).

3. Tenere AUTO per entrare in modalità Auto-scrittura.

Nella parte inferiore del display, parametri non modulabili scompaiono. Tra gli altri parametri (tutti modulabili), il valore di ciascun parametro continuo viene sostituita da una percentuale.

4. Mantenendo AUTO, Ruotare la manopola desiderata 1-8 sotto i display per regolare la deviazione al valore reale, come si vede in forma.

- → Il tuo modulazione viene registrato ora. Ogni movimento della manopola è memorizzato nel vostro modello come un evento di modulazione. Sarà giocato automaticamente con il modello sul suo prossimo ciclo. Se si desidera eliminare la modulazione registrato e riprovare:
- Tenere CANCELLARE e di nuovo girare la manopola che hai usato per la modulazione record da eliminare tutti gli eventi di modulazione per questo parametro.

È anche possibile eliminare tutti gli eventi di modulazione per tutti i parametri del canale:

stampa CAMBIO + Pad 10 (Cancella Auto) Per eliminare tutte modulazione per tutti i parametri del suono concentrato o gruppo.



10.5.3 Creazione e modifica di modulazione nel controllo corsia

È inoltre possibile creare, selezionare e modificare i singoli punti di modulazione del riquadro di modulazione del Corsia di controllo.

Visualizzazione del riquadro di modulazione nel controllo corsia

- 1. Per vedere e modificare la modulazione per i parametri di un suono, fare clic sul suono desiderato nell'elenco dei suoni (a sinistra del Editor di motivi) e fare clic sul SUONO linguetta nella zona di controllo.
- Per visualizzare e modificare la modulazione per i parametri di un gruppo, fare clic sul gruppo desiderato nella lista gruppo (a sinistra della Arranger) e fare clic sul GRUPPO linguetta nella zona di controllo.
- 3. Se il controllo di corsia non è visibile nella parte inferiore del Pattern Editor, fare clic sulla freccia rivolta in basso a sinistra del modello Editor di mostrarlo.





4. Fare clic sull'icona piccola barra di sinistra del controllo corsia per visualizzare il riguadro di modulazione.

→ Viene visualizzata la sezione di modulazione.



Il riquadro di modulazione che mostra la pista di modulazione per il parametro Decay (vedi a sinistra).

Il riquadro di modulazione contiene i seguenti elementi:

- Gli spettacoli parte a sinistra le Lista modulatore che mostra tutti i parametri attualmente modulati nel focalizzata suono o gruppo. Fare
 clic su qualsiasi voce per visualizzare la pista di modulazione per quel parametro sulla destra. Clicca il " + "Simbolo alla fine della lista per
 aggiungere una traccia di modulazione per un altro parametro (vedi sotto). Se la lista è troppo piccola per visualizzare tutte le voci in una
 sola volta, a destra una verticale appare barra di scorrimento per navigare nella lista.
- Il diritto e il più grande parte mostra le pista di modulazione per il particolare parametro selezionato nella lista modulatore a sinistra:
 - Ogni traccia modulazione contiene un numero variabile di punti di modulazione, ciascuno di essi definisce un nuovo valore per il parametro.
 - Il fattore di zoom e scorrimento posizione della traccia di modulazione è sempre sincronizzati con quelli dell'area eventi sopra.
 - Sinistra della pista modulazione, una scala verticale indica l'intervallo di valori per quel parametro. Nella modulazione traccia è possibile creare, modificare e punti di modulazione cancellazione (vedi sotto).

Registrazione ed editing di modulazione

L'intervallo della scala di valore verticale sinistra della traccia modulazione dipende dalla corrente, valore non modulata del parametro selezionato: Poiché i punti di modulazione impostati nuovi valori parente al valore nonmodulated del parametro, questa scala permette di vedere in ogni momento i valori reali che verranno impostate dai vari punti di modulazione della traccia.



È possibile regolare l'altezza del controllo corsia trascinandone il bordo superiore con il mouse.

Non appena alcuni modulazione viene registrata per un parametro in un particolare modello del gruppo, il corrispondente modulatore e traccia modulazione **appaiono per tutti i modelli** del gruppo. La pista sarà vuota per i modelli in cui non si è ancora registrato alcun modulazione per questo parametro. Allo stesso modo, se si elimina questo modulatore nella lista modulatore e la sua pista di modulazione (vedi sotto per sapere come) in un modello, che sarà **cancellato in tutti gli altri modelli** del gruppo pure.

Punti editing di modulazione

È possibile creare, modificare ed eliminare i punti di modulazione nella traccia di modulazione visualizzati con il mouse. Per quanto riguarda l'area eventi sopra, il funzionamento del mouse nel controllo corsia dipenderà dal modo Mouse Edit selezionato nel selettore Edit, in basso a sinistra del Pattern Editor:



Il selettore di modalità Edit.

Tutte le azioni del controllo corsia vengono quantizzate in base al passo della griglia. Per ulteriori informazioni sul passo della griglia, si prega di fare riferimento alla sezione † 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge.

Registrazione ed editing di modulazione

| Edit Mode mouse | Azioni del mouse disponibili |
|--------------------------------|---|
| (1) Selezionare la modalità | Per creare punti di modulazione, fare doppio clic nel controllo Lane - altri punti in questa fase verranno sostituiti. |
| | Per eliminare un punto di modulazione, fare clic su di esso ([Ctrl] -clic su MacOS). Per modificare un punto di modulazione esistente, trascinarla in verticale (è anche possibile trascinare il segmento orizzontale che segue il punto invece). Quando passare il mouse su un punto di modulazione o il seguente segmento, appare il valore del parametro a questo punto. Il valore visualizzato viene aggiornato mentre si trascina il mouse in senso verticale. |
| | È possibile selezionare diversi punti di modulazione nel controllo corsia insieme cliccando e trascinando un rettangolo intorno a loro; ora si possono modificare insieme trascinandole verso l'alto o verso il basso - non mancherà di tenere le relative compensazioni fino a qualsiasi di loro raggiunge il valore minimo o massimo. |
| (2) modalità di vernice | Fare clic e trascinare per i punti di modulazione set ovunque ci si sposta il cursore. |
| (3) modalità di cancellazione | Fare clic e trascinare per i punti di modulazione di cancellazione ovunque ci si sposta il cursore. |

L'aggiunta di una traccia di modulazione

Non appena si registra modulazione per un nuovo parametro nel software o dal controller, una nuova traccia di modulazione viene creato automaticamente e contiene i movimenti registrati in forma di punti di modulazione. Ma è anche possibile creare una nuova traccia di modulazione da zero nel controllo Lane. Ecco come.

Alla fine della lista modulatore (nella parte sinistra del controllo Lane) è possibile utilizzare la "+" Simbolo per creare una nuova traccia di modulazione.

| | Tune | |
|-----|---------|----|
| | Decay | 10 |
| Do. | Reverse | 5 |
| | + | |
| | | |

Fare clic sul simbolo "+" per aggiungere una nuova traccia di modulazione.

Per creare una nuova traccia di modulazione:

- 1. Per creare una nuova traccia di modulazione per un parametro di un suono, fare clic sul suono desiderato nell'elenco dei suoni (a sinistra del Editor di motivi) e fare clic sul SUONO linguetta nella zona di controllo.
- Per creare una nuova traccia di modulazione per un parametro di un gruppo, fare clic sul gruppo desiderato nella lista gruppo (a sinistra della Arranger) e fare clic sul GRUPPO linguetta nella zona di controllo.
- 3. Nel riquadro Modulation fare clic sul " + "Simbolo alla fine della lista modulatore di creare una nuova traccia di modulazione vuota. Un nuovo modulatore X ingresso appare alla fine della lista (X è un numero d'ordine) e viene automaticamente selezionato. La corrispondente pista modulazione è ancora vuoto. Inoltre non è possibile creare qualsiasi punto di modulazione nella traccia ancora, è necessario prima di assegnarlo a un parametro di vostra scelta.
- destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) il modulatore X etichetta per aprire un menù strutturato concontenenti tutti i parametri modulabili in guel canale.
- 5. Navigare la struttura del menù verso il basso per il parametro desiderato: Per un parametro si trova nella proprietà Channel Select Audio> [insieme di proprietà canale]> [pagina parametri]> [parametri]. Per un parametro si trova in un plug-in di selezione [Plug-in nome]> [pagina parametri]> [parametri].

| | 10 | KIC | | | | | | | |
|---------------|-----|------|----------------|----|--------|---|---------|--------|--|
| | 11 | Rir | Reset Modulate | or | | | | | |
| | 12 | Dis | Sound | • | Input | • | | | |
| | 13 | Cra | Distortion | • | Output | • | | | |
| ۲ | Tun | е | Sampler | • | Groove | • | Swing ▶ | Swing | |
| $d_{\rm eff}$ | Dec | ay | Resochord | • | Macro | • | | Amount | |
| | Rev | erse | | | | | | Cycle | |
| | Mod | duto | or 4 | | | | | Cycle | |
| | + | | | | | | | Invert | |
| | # | 1/16 | × / Ø | - | | | | | |

Una volta selezionato un parametro nel menu il nome del parametro appare al posto di modulatore X nella lista modulatore e la pista di modulazione a destra è modificabile.

→ Nella modulazione traccia ora è possibile aggiungere e modificare i punti di modulazione per il parametro selezionato come descritto sopra. La pista di modulazione viene aggiunto a tutte le forma di Gruppo ed è possibile creare direttamente diversi punti di modulazione in altri modelli per guella traccia.



Quando si carica un plug-in in un canale (suono o Gruppo) i suoi parametri modulabili appariranno automaticamente nel menu dei parametri disponibili quando questo canale è a fuoco.

Il ripristino di una traccia di modulazione

- Per ripristinare la pista di modulazione di un parametro, destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) la voce desiderata nella lista modulatore e selezionare Ripristina modulatore nella parte superiore del menu.
- → Tutti i punti di modulazione vengono cancellati in tutti i modelli del Gruppo e si può iniziare a progettare una nuova modulazione per quel parametro da zero.

Ri-assegnazione di una traccia di modulazione

- Per modificare l'assegnazione dei parametri di una traccia di modulazione, fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) la voce desiderata nella lista modulatore e selezionare un altro parametro dal menu gerarchico come descritto sopra.
- → Al vostro selezione tutti i punti di modulazione vengono cancellati e la pista viene assegnato il nuovo parametro. Il parametro precedente non viene modulata più.

Rimozione di una traccia di modulazione

Per rimuovere una traccia di modulazione, hover il suo ingresso nella lista modulatore con il mouse e fare clic sulla piccola croce che appare sulla sua destra.



→ La pista di modulazione e la sua entrata nella lista modulatore vengono rimossi dal riquadro di modulazione per tutti i modelli. Il parametro non è modulato più.

10.6 Creazione di tracce MIDI da zero in MASCHINE

All'interno MASCHINE è possibile creare tracce MIDI da zero per qualsiasi suono del vostro progetto. tracce di automazione MIDI di Maschine può avere due scopi:

- Quando si esporta il vostro modello come file MIDI per l'utilizzo in un altro ambiente, tracce di automazione MIDI saranno
 inclusi nel file MIDI esportato. Vedere la sezione † 10.8.2, Esportazione MIDI da Patterns per maggiori informazioni.



Creazione e modifica di tracce MIDI viene fatto in riquadro MIDI Controllo del vicolo:

| ۲ | Velocity | 8192 | |
|------------|------------|-------|--|
| | 23 | 4096 | |
| the second | 24 | | |
| | Pitchwheel | -4096 | |
| | | -8191 | |
| | # 1/16 | 10 | |

Creazione di tracce MIDI nel riquadro MIDI del controllo Lane.

1. Fare clic sul suono desiderato nell'elenco dei suoni sulla sinistra del Editor di motivi.

2. Se il controllo di corsia non è visibile nella parte inferiore del Pattern Editor, fare clic sulla freccia rivolta in basso a sinistra del modello Editor di mostrarlo.



3. Fare clic sull'icona presa MIDI sinistra del controllo corsia per visualizzare il riquadro MIDI.



4. Al termine della lista dei controlli MIDI vicine, fare clic sul " + "Per aggiungere una nuova traccia MIDI.



Una nuova voce appare alla fine della lettura lista Non assegnato .

5. Fare clic su ([Ctrl] -clic su MacOS) questo Non assegnato voce e selezionare il MIDI desiderato

controllare dal menu contestuale.

- Aggiungere e modificare eventi nella nuova traccia MIDI via stesso strumenti di editing come per le tracce di modulazione (vedi

 10.5.3, creazione e editing di modulazione nel controllo corsia).
- → Avete appena creato una nuova traccia MIDI!



Rimozione di una traccia MIDI

Per rimuovere una traccia MIDI, hover il suo ingresso nella lista dei controlli MIDI a sinistra con il mouse e fare clic sulla piccola croce che appare sulla sua destra.



→ La traccia MIDI e la sua entrata nella lista dei controlli MIDI vengono rimossi dal riquadro MIDI.

10.7 Patterns Gestione

Questa sezione descrive come organizzare i tuoi modelli, slot modello, e le banche del modello.

10.7.1 Il Modello di gestione e Modo Pattern

Nel software, tutte le operazioni di gestione del modello sono fatte nel Modello di gestione:

Per aprire il Modello di gestione, fare clic sul pulsante Modello di gestione (una freccia rivolta verso il basso) alla sinistra del nome del modello selezionato.

| \square | Bas | asses & Layers | | Basi | cs - Return | |
|-----------|-----|----------------|----|------|-------------|--|
| | | | | 1 | 1.2 | |
| | 4 | Amped Clavinet | | | | |
| m | 5 | Alien Ice | AМ | | | |

→ II Modello di gestione compare sotto.

| • | Basics - Return |
|----------|-----------------|
| | |
| 90 | Basics |
| 30 | Basics - Return |
| 30 | Support |
| 30 | Support 2 |
| 30 | |
| 30 | |
| 30 | Break |
| 30 | |
| 90 90 | |
| 30 | |
| 30 | |
| 30 | |
| 30 | |
| 127 | |
| 95 | |
| 63 | |
| 31 | |

Utilizzare il Modello di gestione per gestire i modelli.

- Sulla sinistra si può vedere la lista dei 16 slot pattern nella banca Pattern selezionato. Slot contenenti un modello mostrano una barra colorata sulla sinistra insieme al nome del modello. Gli altri slot non contengono Pattern. Il modello selezionato viene evidenziato (la Nozioni di base - Return Modello nella foto sopra).
- Sulla destra è possibile vedere le varie banche modello in forma di griglie pad una griglia pad è un quadrato di 4x4 celle che rappresentano le pastiglie del vostro controller. In ogni banco Pattern le celle colorate indicano slot pattern contenenti un modello, mentre le cellule non illuminati indicano slot pattern vuoto. La banca Pattern selezionato è circondato da un bordo bianco (la prima banca nella foto sopra). Se ci sono troppe banche pattern per adattarsi in altezza del modello del Gestore, utilizzare la rotellina del mouse per visualizzare le altre banche.
- Le fessure modello sulla sinistra e le celle della griglia pad selezionato sulla destra sono strettamente equivalenti: è
 possibile usare sia le asole o le celle corrispondenti ad eseguire tutti i comandi di gestione descritti nelle sezioni
 successive.

Chiusura del Modello di gestione

Per chiudere il Modello di gestione, fare clic su un punto qualsiasi all'esterno di esso.

Il modello di modalità sul Controller

Il modo pattern è possibile selezionare e gestire i modelli.

- Per entrare in modalità Pattern sul controller, tenere premuto MODELLO (Si può pin premendo il tasto 1 allo stesso tempo).
- → Il controller passa alla modalità Pattern. Questo è indicato dal illuminata MODELLO pulsante.



Gli schermi hardware in modo Pattern.

Sul display di destra, si vedrà tutti gli slot pattern disponibili nella banca Pattern selezionato rappresentato come un quadrato di 4x4 celle:

- · La cella evidenziata indica lo slot Pattern selezionato.
- · Cellule che mostrano un nome rappresentano slot pattern contenenti un modello.
- celle vuote rappresentano slot pattern vuoto. Questa griglia di celle

corrisponde ai pad sul controller:

- · Il pad completamente illuminato indica lo slot Pattern selezionato.
- · Dim illuminato pastiglie indicano slot pattern contenenti un modello.
- · Pastiglie Unlit rappresentano slot pattern vuoto.

10.7.2 SELEZIONE DEI DISEGNI e Banche modello

Nella riga superiore dell'editor del modello, è possibile vedere sul nome del modello selezionato sinistra:



Il motivo selezionato si chiama Basics.

Selezione di un modello:

1. Aprire il Modello di gestione (vedi 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern).

2. Se non è già selezionata, selezionare il banco di pattern contenente il pattern desiderato premendo sua griglia pad sulla destra.



La banca Pattern selezionato è circondato da un bordo bianco, e la parte sinistra del Manager mostra il Modello le slot pattern in tale banca.

3. Selezionare il modello desiderato facendo clic sul suo nome nella lista a sinistra o facendo clic sulla sua cella nella griglia pad



→ Il modello selezionato viene caricato nel Disegno Editor e gli eventi visualizzati nell'area evento. Inoltre, questo modello viene fatto riferimento da una clip per il gruppo selezionato nella scena corrente nel Arranger. Questa clip sostituisce ogni clip precedente per il Gruppo in quella scena (vedi capitolo ↑ 15.3, Usare Song Visualizza per maggiori dettagli).

Se si desidera selezionare un Pattern già a cui fa riferimento una o più clip nel Arranger, è possibile fare clic su qualsiasi di queste clip per selezionare e caricare il modello di riferimento nel Editor Pattern. In questo modo il vostro accordo non verrà modificato.

Selezione degli schemi e Banche modello sul controller

Per selezionare un modello situato in un altro banco di pattern di quella selezionata, è necessario il pugno di selezionare l'altra sponda del modello:

stampa MODELLO + Pulsante 7 o 8 per selezionare il banco modello precedente o successiva.



. . .

Se viene selezionato l'ultimo banco di pattern e non svuotare, agendo sul tasto 8 creerà un nuovo, banca pattern vuoto - vedi sezione † 10.7.5, Creazione e Banche modello Eliminazione per maggiori informazioni. Selezione di un modello

- Per selezionare un modello in banca pattern corrente, premere MODELLO + Pad illuminato dim corrispondente alla cella del pattern desiderato sul display destro.
- → Selezione di un modello ha le seguenti conseguenze:
- Questo modello viene visualizzato nella fantasia del software Editor. È quindi possibile modificarlo sia dal controller e nel software.
- Questo modello fa riferimento a un clip per il gruppo selezionato nella scena corrente. Questa clip sostituisce ogni clip precedente per il Gruppo in quella scena (vedi capitolo † 15.3, Usare Song Visualizza per maggiori dettagli).

Se si desidera solo per selezionare rapidamente un altro pattern senza utilizzare alcun dalla modifica comandi disponibili, si consiglia di sbloccare la modalità Pattern in modo da poter utilizzare rapidamente la scorciatoia MODELLO + Pad per selezionare il modello desiderato.

10.7.3 Creazione di pattern

. . .

Prima di tutto, non è necessario creare esplicitamente un nuovo modello vuoto prima di riempirlo con gli eventi:

- Se non è selezionato alcun modello, non appena si crea un evento (nella zona Evento vuota del software o per i rilievi di registrazione sul controller) un nuovo modello verrà creato per questo! Vedere la sezione † 10.4.2, Creazione di Eventi / Note Per ulteriori informazioni sulla creazione di eventi.
- Se si fa doppio clic in una cella della Arranger, viene creata una clip fa riferimento a un nuovo modello vuoto per il corrispondente gruppo in quella posizione nella vostra disposizione (vedi sezione † 15.2.3, l'assegnazione e la rimozione dei motivi).

È comunque possibile creare manualmente un nuovo modello vuoto nel software:

1. Aprire il Modello di gestione (vedi ↑ 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern).

2. Se non è già selezionata, fare clic sulla griglia pad desiderato a destra per selezionare il banco modello in cui si desidera creare un Pattern.



La banca Pattern selezionato è circondato da un bordo bianco, e la parte sinistra del Manager mostra il Modello le slot pattern in tale banca.

3. Istruzioni gualsiasi slot pattern vuoto nell'elenco a sinistra o clic su gualsiasi cella scura nella griglia pad selezionato a destra



Un nuovo modello vuoto viene creato nella fessura Pattern selezionato. Il nuovo modello viene caricato nell'Editor modello con un'area vuota evento. Inoltre, questo modello viene fatto riferimento da una clip per il gruppo selezionato nella scena corrente nel Arranger. Questa clip sostituisce ogni clip precedente per il Gruppo in quella scena (vedi capitolo 15.3, Usare Song Visualizza per maggiori dettagli).

10.7.3.1 Creazione di un nuovo modello sul controller

- Per creare un nuovo modello vuoto nella banca pattern corrente, premere MODELLO + Qualsiasi pad spento.
- Un nuovo modello vuoto viene creato in guesta posizione nella banca pattern corrente. Inoltre: \rightarrow

- Il nuovo modello viene selezionato e visualizzato nella fantasia del software Editor. È quindi possibile modificarlo sia dal controller e nel software.
- Il nuovo modello fa riferimento a un clip per il gruppo selezionato nella scena corrente. Questa clip sostituisce ogni clip precedente per il Gruppo in quella scena (vedi capitolo † 15.3, Usare Song Visualizza per maggiori dettagli).

Non è necessario creare esplicitamente un nuovo modello vuoto prima di riempirlo con gli eventi: se non è selezionato alcun modello, non appena si registrano eventi verrà creato un nuovo modello per loro! Vedere la sezione † 10.4.2, Creazione di Eventi / Note Per ulteriori informazioni sulla creazione di eventi.

10.7.3.2 Inserimento di un nuovo modello, dopo il modello attuale sul Controller

È anche possibile inserire un nuovo diritto del modello, dopo un particolare modello:

- 1. Tenere premuto MODELLO per accedere alla modalità Pattern.
- 2. Premere il tasto 7 e 8 per selezionare il banco di pattern desiderato.
- 3. Premere il pad corrispondente al modello dopo il quale si vuole inserire un nuovo modello.

4. Premere il tasto 5 (CREARE).

→ Un nuovo modello vuoto viene inserito subito dopo il Pattern selezionato. Tutti i seguenti modelli sono spostati al prossimo slot.

10.7.4 Eliminazione Patterns

Per eliminare un modello:

- 1. Aprire il Modello di gestione (vedi 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern).
- 2. Se necessario, selezionare il banco di pattern contenente il pattern desiderato premendo sua griglia pad sulla destra.

La banca del modello selezionato è circondato da un bordo bianco ed i suoi modelli appare nell'elenco a sinistra.

3. Sulla destra dello slot del modello, fare clic sull'icona piccola croce:



È anche possibile fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) fessura Pattern o la cella corrispondente nella griglia pad e

selezionare Elimina dal menu contestuale:



→ II modello viene eliminato.



Eliminazione Patterns sul controller

Per eliminare un modello sul controller:

- 1. Tenere premuto MODELLO per accedere alla modalità Pattern.
- 2. Premere il tasto 7 e 8 per selezionare il banco di pattern desiderato.
- 3. Premere il pad corrispondente al modello che si desidera eliminare.

4. Premere il tasto 6 (ELIMINA).

→ Il modello viene eliminato.

Metodo alternativo

1. Tenere premuto MODELLO per accedere alla modalità Pattern.

2. Premere il tasto 7 e 8 per selezionare il banco di pattern desiderato.

3. Premere CANCELLARE + II pad corrispondente al modello che si desidera eliminare.

→ Il modello viene eliminato.

. . .

Se la banca pattern desiderato è già selezionata (o se v'è solo una banca Pattern), questo metodo alternativo può essere semplificata come segue: Press CANCELLARE + MODELLO + Pad eliminare il disegno corrispondente.

Se un modello di riferimento nella Arranger viene eliminato, allora è rimosso anche dalla disposizione.

10.7.5 creazione e l'eliminazione del modello Banche

È possibile creare ed eliminare le banche del modello al fine di organizzare i modelli a proprio piacimento.

Creazione di un modello di banca

Se l'ultimo banco di pattern contiene almeno un modello (anche vuota), è possibile creare un banco di pattern supplementare dopo che lo scorso banca. Per farlo:

1. Aprire il Modello di gestione (vedi ↑ 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern).

2. Fare clic sul " + "Simbolo sotto l'ultima griglia pad a destra per creare un altro banco di pattern.



→ Una nuova banca vuoto modello viene creata e relativa griglia pad appare al posto della "+ "Simbolo.



Se l'ultimo banco di pattern è vuoto, non c'è " + "Simbolo sotto la sua griglia pad e non è possibile creare qualsiasi nuova banca del modello.

Gestione Patterns

Eliminazione di un modello di banca

Per eliminare un banco di pattern:

1. Aprire il Modello di gestione (vedi 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern).

2. Posizionare il pad della griglia della banca modello desiderato con il mouse. Un po appare trasversali

nella parte superiore destra della griglia pad.



3. Fare clic sulla piccola croce per cancellare quella banca Pattern.

→ La banca del modello viene cancellato con tutti i suoi modelli, se presente. Le seguenti banche sono spostati fino a colmare il divario.

Se i Pattern del banco di pattern eliminati sono stati riferiti dalla clip del Arranger, queste clip saranno rimossi, come pure!

10.7.6 Schemi di denominazione

È possibile sostituire i nomi di default i modelli con nomi personalizzati di tua scelta. Questo può essere fatto nel Disegno Editor, nel Modello di gestione o nel Arranger.

Rinomina Patterns nell'Editor modello

Per rinominare il modello selezionato nell'Editor modello:

1. Fare doppio clic sul nome del modello in alto a sinistra dell'Editor del modello:

| | Bas | ses & Layers | • | Pattern 7 | | |
|---|-----|----------------|----|-----------|-----|-----|
| | ۵ | | | 1 | 1.2 | 1.3 |
| | 1 | African Plucks | | | | |
| m | 2 | Bumper | | | | |
| | 3 | Bouncer | 00 | | | |

- 2. Digitare un nome e premere [Invio] sulla tastiera del computer per confermare (o premere [Esc] per annullare voi il cambiamento).
- → II modello viene rinominato. Nel Arrangiatore, tutte le clip fanno riferimento a questo modello nel Arranger rispecchieranno il nuovo nome del modello.

Rinomina Patterns nel Modello di gestione

Per rinominare qualsiasi modello, anche se non è selezionato:

1. Aprire il Modello di gestione (vedi ↑ 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern).

2. Se necessario, selezionare il banco di pattern contenente il pattern desiderato premendo sua griglia pad sulla destra.

La banca del modello selezionato è circondato da un bordo bianco ed i suoi modelli appare nell'elenco a sinistra.

3. Sulla destra dello slot del modello, fare clic sull'icona piccola penna:



È anche possibile fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) fessura Pattern o cella corrispondente

Gestione Patterns

nella griglia pad e selezionare Rinominare dal menu contestuale:



Il nome del modello viene evidenziato e modificabile.

4. Digitare un nome e premere [Invio] sulla tastiera del computer per confermare (o premere [Esc] per annullare voi il cambiamento).

→ Il modello viene rinominato. Nel Arrangiatore, tutte le clip fanno riferimento a questo modello rispecchieranno il nuovo nome del modello.

Se si utilizza MASCHINE come plug-in, alcuni host utilizzeranno il tasto [Invio], in quanto è mappata a qualche funzione del software host. In questo caso, fare clic su qualsiasi altra parte del MASCHINE finestra plug-in per confermare il nome inserito.

Rinominare Patterns nel Arranger

È anche possibile rinominare un Pattern nel Arranger tramite qualsiasi clip riferimento a questo modello:

1. Fare doppio clic su qualsiasi clip fa riferimento al modello che si desidera assegnare un nome. La clip si trasforma

in un campo di testo e attende per il vostro input.



2. Digitare un nome e premere [Invio] sulla tastiera del computer per confermare.

→ Il modello viene rinominato. Tutte le clip fanno riferimento a questo modello rispecchieranno il nuovo nome del modello.

Se si utilizza MASCHINE come plug-in, alcuni host utilizzeranno il tasto [Invio], in quanto è mappata a qualche funzione del software host. In questo caso, fare clic su qualsiasi altra parte del MASCHINE finestra plug-in per confermare il nome inserito.

10.7.7 Modifica del modello di colore

Per impostazione predefinita, i modelli prendono il colore del gruppo di appartenenza. Ma è possibile adattare il colore di ogni singolo modello alle proprie esigenze. Per farlo:

1. Aprire il Modello di gestione (vedi 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern).

2. Se necessario, selezionare il banco di pattern contenente il pattern desiderato premendo sua griglia pad sulla destra.

La banca del modello selezionato è circondato da un bordo bianco ed i suoi modelli appare nell'elenco a sinistra.

3. Fare click ([Ctrl] -clic su MacOS) slot pattern desiderato o la cella corrispondente nella griglia pad e selezionare Colore dal menu contestuale.

Viene visualizzata una tavolozza dei colori. Nella tavolozza, il colore corrente del pattern viene evidenziato.



4. Selezionare il colore desiderato nella tavolozza. Si può anche scegliere di impostare la parte posteriore del modello per il suo colore predefinito

selezionando Predefinito nella parte inferiore della tavolozza.

→ Lo slot del modello prende il nuovo colore selezionato. Nella Arranger tutte le clip riferimento a questo modello anche riflettere il colore selezionato.



Per impostazione predefinita, i modelli ereditano il colore del loro gruppo.

10.7.8 duplicazione, copiare e incollare porzioni Patterns

MASCHINE prevede diverse modalità di copia / incolla Patterns.

Duplicazione di un pattern

Per duplicare un modello:

- 1. Aprire il Modello di gestione (vedi 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern).
- 2. Se necessario, selezionare il banco di pattern contenente il pattern desiderato premendo sua griglia pad sulla destra.

La banca del modello selezionato è circondato da un bordo bianco ed i suoi modelli appare nell'elenco a sinistra.

3. Fare click ([Ctrl] -clic su MacOS) fessura Pattern o la cella corrispondente nella griglia pad e selezionare Duplicare dal menu contestuale:



→ Una copia del modello viene inserito subito dopo il pattern originale in banca Pattern - tutti i seguenti modelli sono spostati al prossimo slot.

Copiare e incollare un pattern

Per tagliare o copiare il contenuto di un modello e incollarlo in un altro modello, effettuare le seguenti operazioni:

1. Fare clic su sfondo della zona Event per deselezionare tutti gli eventi selezionati (il mouse deve essere in modalità Seleziona).

2. Fare clic (su MacOS: [Ctrl] + click) di fondo della zona di evento e scegliere copia a partire dal

menu contestuale dello slot:



- 3. Selezionare il gruppo in cui si desidera incollare il contenuto del modello.
- 4. Aprire il Modello di gestione, selezionare (o creare) un pattern vuoto, e richiudere il Modello di gestione.

Selezionato (o creata) Motivo appare nell'Editor modello.

5. Fare clic (su MacOS: [Ctrl] -clic) sfondo della zona Event e scegli Incolla a partire dal

il menu di scelta rapida per incollare il Pattern.



Duplicazione, Copia e Incolla Patterns sul Controller

Mentre il metodo di duplicazione sopra descritto è quello più veloce, è anche possibile copiare un modello allo slot del modello di vostra scelta tramite il DUPLICARE tasto del controller:

- 1. Tenere premuto MODELLO per entrare in modalità Pattern (si può pin premendo il tasto 1).
- 2. Premere e tenere premuto DUPLICARE (Si può anche pin premendo il tasto 1).
- 3. Premere il pad del modello che si desidera copiare. Il pad inizia a lampeggiare.
- 4. Premere il pad di destinazione per la copia del modello.
- → Il modello viene copiato il pad di destinazione. Il pad di destinazione inizia a lampeggiare e l'ulteriore è possibile copiare / incollare ad altri slot! Questa procedura ha seguenti vantaggi:
- È possibile incollare la copia nello slot del modello di vostra scelta vuoto o no. Se lo slot del modello di destinazione contiene già un modello, verrà sostituito dal modello copiato.
- È possibile selezionare lo slot di destinazione in un altro banco di pattern: Dopo aver selezionato il modello di origine, passare al banco di pattern desiderato usando i tasti 7 e 8 prima di selezionare lo slot del modello di destinazione.
- Ultimo ma non meno importante, questo comando è disponibile anche al di fuori della modalità Pattern: è sufficiente tenere premuto DUPLICARE
 + MODELLO (invece di DUPLICARE solo in modalità Pattern) prima di selezionare gli slot origine e di destinazione!

Si prega di notare che il copia-incolla qui descritto colpisce il modello nel suo complesso. È inoltre possibile CopyPaste particolari eventi all'interno del Pattern o tra i modelli. Vedere † 10.4.4, l'editing Eventi selezionati / Note per maggiori informazioni su questo.

10.7.9 Patterns Moving

...

È possibile riordinare Patterns tramite drag and drop nel software. Può essere utile per organizzare i modelli più comodamente (ad esempio, per riunire variazioni dello stesso ritmo). Per spostare i modelli:

1. Aprire il Modello di gestione (vedi 10.7.1, Il Modello di gestione e Modo Pattern).

2. Se necessario, selezionare il banco di pattern contenente il pattern desiderato premendo sua griglia pad sulla destra.

La banca del modello selezionato è circondato da un bordo bianco ed i suoi modelli appare nell'elenco a sinistra.

- 3. cliccare e tenere la fessura Pattern o la cella corrispondente nella griglia pad.
- 4. Tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinare il mouse verso la posizione desiderata. Come si sposta il cursore del mouse, i potenziali slot di destinazione sono evidenziati o una linea di inserimento viene visualizzato potenziali posti tra gli slot in cui è possibile eliminare la fessura pattern.



- 5. Quando la fessura desiderata viene evidenziata o quando la linea di inserimento viene visualizzato nella posizione desiderata, rilasciare il pulsante del mouse.
- → Il modello prende il suo posto nuovo. Se si rilascia il pattern su uno slot, il pattern corrente in quello slot viene sostituito (se presente). Le clip che sono stati referenziare questo modello farà riferimento invece il Pattern spostato.

Naturalmente, tutte le clip fanno riferimento i modelli spostati ancora riferimento a esso dopo lo spostamento.



10.7.10 Regolazione del fascio di lunghezza in Belle Incrementi

Patten La lunghezza può essere regolata in incrementi fini di creare le lunghezze di pattern irregolari premendo temporaneamente il tasto [Shift] sulla tastiera del computer o CAMBIO sul controller MASCHINE mentre si regola la lunghezza del pattern. La dimensione degli incrementi sottili sono definite utilizzando la griglia Step.

1. Premere CAMBIO + SEGUIRE (GRIGLIA) E poi il tasto 4 per l'accesso PASSO.

2. Usare i pulsanti da 5 a 8 o premere il tasto corrispondente per selezionare le dimensioni passo della griglia richiesto.

3. Premere MODELLO per accedere alla pagina modello, e pin se agendo sul tasto 1.

4. Premere il pad corrispondente per selezionare il modello che si desidera modificare.

5. Premere CAMBIO e ruotare la manopola 4 LUNGHEZZA per regolare Pattern Length con incrementi fini.

→ La lunghezza del pattern può ora essere regolato con incrementi più fini in base al valore del passo della griglia.

10.8 Importazione / Esportazione audio e MIDI da / per Patterns

In Editor di motivi è possibile esportare rapidamente MIDI e audio da schemi e importare MIDI per Patterns tramite drag and drop.

10.8.1 Esportazione audio da Patterns

La funzione di drag-and-drop Audio consente di esportare l'audio dal Pattern selezionato sul desktop o nel vostro software host semplicemente trascinandolo sul percorso di destinazione o l'applicazione. Questa funzione è disponibile solo nel software.

L'audio verrà esportato come un file WAV audio e secondo le impostazioni correnti della

Esporta Audio pannello (vedere il paragrafo † 4.4.3, Esportazione audio Per ulteriori informazioni su queste impostazioni) con i seguenti eccezioni:

- La gamma esportato sarà basata sul disegno selezionato, indipendentemente dell'intervallo di loop corrente. Si noti che la loop
 Optimize impostazione sarà rispettata.
- L'audio esportato includerà solo il concentrato Gruppo (in vista Group) o il suono si è concentrato (in vista della tastiera) in altre parole, che comprenderà quello che si vede nella zona di evento.
- · Il file audio sarà nominato come segue:
 - Export in vista Gruppo: [Nome gruppo] [nome del modello] [BPM] .wav
 - Export in vista della tastiera: [Nome gruppo] [nome del modello] [nome suoni] [BPM] .wav Per rendere Patterns

ai file audio:

- 1. Selezionare il modello che si desidera l'audio da esportare (vedere la sezione † 10.7.2, SELEZIONE DEI DISEGNI e Banche modello).
- Se si desidera esportare più suoni del Gruppo, passa l'Editor modello di vista del gruppo, disattivare i suoni che si desidera escludere dal file audio esportato (vedere la sezione
 15.4.1, Mute e Solo), E verificare che il gruppo stesso non sia stato disattivato altrimenti il file audio esportato sarà in silenzio!
- Se si desidera esportare un singolo suono del gruppo, è possibile commutare l'Editor di motivi alla visualizzazione della tastiera, mettere l'attenzione sul suono desiderato, e verificare che questo suono non sia disattivato (vedi sezione † 5.4.1, Mute e Solo) altrimenti il file audio esportato sarà in silenzio! In alternativa si può lasciare l'Editor Pattern in vista del gruppo e da solista questo suono.
- 4. Nell'angolo in alto a destra del Pattern Editor, cliccare e tenere premuto il Audio Dragger icona:



5. Tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinare l'icona per avviare l'esportazione. Un

messaggio pop-up vi informerà sullo stato di rendering:



Non appena il rendering è finito, i display cursore del mouse il nome del modello che si sta trascinando.

→ A questo punto è possibile trascinare il file audio esportato sul desktop, in un canale audio della vostra applicazione host, o anche per un altro suono o di un gruppo in MASCHINE!



10.8.2 Esportazione MIDI da Patterns

È possibile esportare i file MIDI da motivi selezionati. Questo è utile se si desidera utilizzare o modificare in un'altra

applicazione. Questa funzione è disponibile solo nel software. Il file MIDI verrà esportato in base alla Canale e Trasporre parametri nel MIDI

Pagina delle proprietà di uscita di ciascun suono esportato - vedi sezione † 11.2.5, invio MIDI da Sounds per maggiori informazioni su questi parametri.

È possibile esportare i file MIDI utilizzando due metodi: tramite drag-and-drop o tramite il menu di contesto di gruppo / Sound.

Esportazione MIDI tramite Drag-and-Drop

È possibile rendere il modello selezionato in un file MIDI, semplicemente trascinandolo sul percorso di destinazione del sistema operativo o direttamente in un canale MIDI del software host:

1. Selezionare il modello che si desidera esportare MIDI da (vedi sezione † 10.7.2, SELEZIONE DEI DISEGNI e Banche modello).

- Se si desidera esportare MIDI da tutto il Gruppo, passa l'Editor modello di vista del gruppo. Se si desidera invece esportare MIDI dal concentrata solo suono, passare l'Editor del modello alla visualizzazione della tastiera. Vedere la sezione † 10.1.5, gruppo Vista e tastiera View per sapere come fare questo.
- 3. Nell'angolo in alto a destra del Pattern Editor, cliccare e tenere premuto il MIDI Dragger icona:

| Pattern Length: | 8:0:0 | ÷ | ₩~ \$ |
|-----------------|-------|---|-------|
| | | | |
| | | | |

Come si inizia a trascinare l'icona viene visualizzata cursore del mouse il nome del modello che si sta per l'esportazione:



- 4. Trascinare l'icona sul desktop o su un canale MIDI dell'applicazione host.
- → II file MIDI viene esportato nella posizione selezionata.



È anche possibile trascinare l'icona MIDI Dragger su un altro suono o di un gruppo in MASCHINE! In questo caso il file MIDI viene importato direttamente in un modello del gruppo selezionato secondo le regole descritte nella sezione † 10.8.3, importazione MIDI per Patterns.

Esportazione MIDI tramite il menu contestuale

È inoltre possibile rendere il modello selezionato in un file MIDI sul disco rigido utilizzando l'Export MIDI ... voce nel menu contestuale del suono o del Gruppo:

1. Selezionare il modello che si desidera esportare MIDI da (vedi sezione † 10.7.2, SELEZIONE DEI DISEGNI e Banche modello).

 Per esportare MIDI da tutto il Gruppo, commutare l'Editor di motivi alla visualizzazione Gruppo e rightclick ([Ctrl] -clic su MacOS) il gruppo desiderato nella lista gruppo (a sinistra della Arranger) per aprire il menu contestuale. È inoltre possibile fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome del gruppo al di sopra dei suoni.

Per esportare MIDI da un particolare suono solo, fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) slot suono desiderato nell'elenco dei suoni (a sinistra del Editor di motivi) per aprire il menu contestuale.

3. Selezionare Export MIDI ... nel menu contestuale (l'immagine qui sotto mostra il menu contestuale per



4. Nella finestra di dialogo Esporta MIDI che si apre, passare alla posizione desiderata sul computer, digitare un nome per il file MIDI e click Salva per confermare.

→ II file MIDI viene esportato nella posizione selezionata.

I suoni che non contengono eventi di nota in un modello di Gruppo vengono esportati come tracce MIDI vuote. In questo modo, se si esportano più modelli e alcuni suoni del Gruppo hanno solo note in alcuni di questi modelli, si otterrà un incarico coerente di note di tracce MIDI in tutti i modelli esportati. Inoltre, quando si esporta un modello e poi reimportare in MASCHINE, le note saranno sempre mappati i suoni corretti.

10.8.3 Importazione di MIDI Patterns

È possibile importare i file MIDI (estensione ".MID") per i modelli. Questo consente di utilizzare in file MIDI MASCHINE preparati con un'altra applicazione. Questa funzione è disponibile solo nel software.

Importazione di dati MIDI in un modello che già contiene dati (nota, percorsi di modulazione, e tracce MIDI) sostituirà i dati. Come sempre, questo può essere annullata sia nel software o dal vostro controller (vedi sezione † 2.3.3, Undo / Redo).

È possibile importare i file MIDI in gruppi o in singoli suoni. È possibile farlo attraverso tre modalità: tramite il menu contestuale del gruppo / audio, tramite drag-and-drop, oppure tramite il FILE riquadro del Browser. È anche possibile importare più file MIDI in una sola volta. I paragrafi seguenti descrivono ciascuna di queste situazioni.

Importazione di un file MIDI ad un Gruppo

È possibile importare un file MIDI ad un intero gruppo. In particolare, questo permette di importare un ritmo di batteria per un intero kit di batteria. È possibile farlo tramite il menu contestuale del gruppo o tramite drag-and-drop.

Metodo 1: tramite il menu contestuale del Gruppo

1. Nel Elenco gruppi (a sinistra del Arranger), fare clic sul gruppo in cui si desidera importare il file MIDI.

Questo imposta l'attivo a tale gruppo e visualizza le sue Pattern nella Editor di motivi sottostante.

2. Selezionare il modello in cui si desidera importare il file MIDI.

3. Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) del Gruppo nel List Group e selezionare Import MIDI ...

dal menu contestuale.

| Basses & Layers 🚽 Basies | | | | | | |
|--------------------------|------------|-------------------|--|--|--|--|
| ۵ 🍋 | | Open | | | | |
| 1 | African Pl | Save | | | | |
| 2 | Bumper | Save As | | | | |
| 3 | Bouncer | Save with Samples | | | | |
| 4 | Amped Cl | Import MIDI | | | | |
| 5 | Alien Ice | Export MIDI | | | | |
| 6 | Scratchy | Color + | | | | |
| | | Conv | | | | |

In alternativa è possibile fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome del gruppo nell'intestazione sopra dei suoni e selezionare la stessa voce.

- Nella finestra di dialogo Importa MIDI che si apre, individuare il file MIDI desiderato sul computer e fare clic su Aperto per confermare.
- → II file MIDI verrà importato al Pattern selezionato del gruppo secondo l'importazione regole descritte di seguito.

Metodo 2: attraverso trascinare e rilasciare

1. Nel Elenco gruppi (a sinistra del Arranger), fare clic sul gruppo in cui si desidera importare il file MIDI.

Questo imposta l'attivo a tale gruppo e visualizza le sue Pattern nella Editor di motivi sottostante.

- 2. Selezionare il modello in cui si desidera importare il file MIDI.
- 3. Individuare il file MIDI desiderato nella Explorer / Finder del vostro sistema operativo o nel FILE riquadro del Browser MASCHINE.



4. Trascinare il file MIDI sul gruppo desiderato nella lista gruppo a sinistra del Arranger.

→ Il file MIDI verrà importato al Pattern selezionato del gruppo secondo l'importazione regole descritte di seguito.

Se il modello Editor è in vista del gruppo, è anche possibile trascinare il file MIDI direttamente sulla zona eventi per importarlo al gruppo!

MIDI al Gruppo - regole di importazione: Quando si importa un file MIDI in un gruppo, MASCHINE presuppone che il file MIDI contiene i dati per i diversi strumenti (ad esempio, un kit di batteria), e l'importazione sarà eseguita di conseguenza. Il file MIDI verrà importato come segue:

- I dati MIDI importati sostituirà tutti i dati esistenti (appunti, tracce MIDI e tracce modulazione) nel modello selezionato.
- Se il file MIDI contiene i dati su un singolo canale MIDI: note MIDI verranno importati ai diversi suoni del vostro gruppo secondo il loro passo:
 - I dati di nota MIDI saranno assegnati ai vari suoni nel vostro gruppo in base alla Root Note parametro nel MIDI Pagina delle proprietà di ingresso del Gruppo vedi sezione 1 11.2.1, innescando suoni via note MIDI. Questo parametro definisce la nota più bassa nel gruppo, che è legato alla scanalatura del suono 1. Esempio: se Root Note è impostato C1 (che corrisponde al numero di nota MIDI 36 nella convenzione MASCHINE), tutte le note con numero di nota MIDI 36 nel file MIDI saranno importati al primo suono (suono a fessura 1); tutte le note con numero di nota MIDI 37 verranno importati per il secondo suono (nello slot del suono 2); eccetera.

- Per ogni suono, le note MIDI verranno importati la nota C3 radice di default Questo assicura che i dati MIDI importati saranno correttamente scatenare tutti i kit MASCHINE fabbrica.
- I dati MIDI CC verranno copiati tutti i suoni per i quali sono stati importati note MIDI.
- · Se il file MIDI contiene i dati relativi più canali MIDI, i dati dei singoli canali verrà importato ai singoli suoni:
 - Se un canale dalle corrisponde file MIDI al canale di ingresso MIDI di un particolare suono nel vostro gruppo, i dati su quel canale verrà importato a quel suono. Il canale di ingresso MIDI di ogni suono è definito dalla Canale parametro nel MIDI

Pagina delle proprietà di ingresso del suono - vedi sezione 11.2.1, innescando suoni via note MIDI .

 Per tutti gli altri canali del file MIDI (cioè i canali che non corrisponde a qualsiasi canale di ingresso MIDI di un suono nel vostro gruppo), i dati dei singoli canali verranno importati ai singoli suoni che non hanno ricevuto alcun dato durante l'importazione di corrente ancora: il canale con il numero più basso sarà importato per il suono con il più basso numero di slot, e così via.

Esempio: se il file MIDI contiene i dati sui canali 2, 3, e 5, e il canale di ingresso MIDI non è definito in alcun suono della tua slot di gruppo, suono 1 riceverà i dati dal canale 2, scanalatura suono 2 dal canale 3 e scanalatura suono 3 dal canale 5.

Importazione di un file MIDI ad un suono

È possibile importare un file MIDI ad un singolo suono. Ad esempio, questo può essere utile importare una parte melodica per un unico strumento. È possibile farlo dal menu contestuale del suono, tramite dragand-drop, oppure tramite il FILE riquadro del Browser.

Metodo 1: tramite il menu contestuale del suono

1. Nel Elenco gruppi (a sinistra del Arranger), fare clic sul gruppo contenente il suono per il quale si desidera importare il file MIDI.

Questo imposta l'attivo a tale gruppo e visualizza suoi suoni e modelli nel Disegno Editor sottostante.

2. Selezionare il modello in cui si desidera importare il file MIDI.
3. Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) il suono desiderato nell'elenco dei suoni e selezionare Importare

MIDI ... dal menu contestuale.



- Nella finestra di dialogo Importa MIDI che si apre, individuare il file MIDI desiderato sul computer e fare clic su Aperto per confermare.
- → II file MIDI verrà importato il modello selezionato per quel suono in base alle importazioni regole descritte di seguito.

Metodo 2: attraverso trascinare e rilasciare

1. Nel Elenco gruppi (a sinistra del Arranger), fare clic sul gruppo contenente il suono per il quale si desidera importare il file MIDI.

Questo imposta l'attivo a tale gruppo e visualizza suoi suoni e modelli nel Disegno Editor sottostante.

- 2. Selezionare il modello in cui si desidera importare il file MIDI.
- 3. Individuare il file MIDI desiderato nella Explorer / Finder del vostro sistema operativo o nel
 - FILE riquadro del Browser MASCHINE.



4. Trascinare il file MIDI sul suono desiderato nell'elenco dei suoni (a sinistra del Editor di motivi).

→ Il file MIDI verrà importato il modello selezionato per quel suono in base alle importazioni regole descritte di seguito.

Se l'Editor di motivi è in vista della tastiera, è anche possibile trascinare il file MIDI direttamente sulla zona eventi per importarlo nel concentrata suono!

Metodo 3: usando il riquadro File del Browser

. . .

1. Nel Elenco gruppi (a sinistra del Arranger), fare clic sul gruppo contenente il suono per il quale si desidera importare il file MIDI.

Questo imposta l'attivo a tale gruppo e visualizza suoi suoni e modelli nel Disegno Editor sottostante.

- 2. Selezionare il modello in cui si desidera importare il file MIDI.
- 3. Impostare la messa a fuoco per il suono desiderato cliccando su di essa nell'elenco dei suoni (a sinistra del Editor di motivi).

4. l'Open FILE riquadro del browser e il file MIDI desiderato (vedere la sezione

↑ 3.6, Caricando e importazione di file dal file system di sapere come utilizzare il FILE Pannello).

5. Fare doppio clic sul file MIDI o fare clic su di esso e premere [Invio] sulla tastiera del computer.

→ Il file MIDI verrà importato al pattern selezionato per il concentrato suono secondo le regole di importazione di seguito descritte.

MIDI per Sound - regole di importazione: Quando si importa un file MIDI in un suono tramite il menu contestuale, MASCHINE presuppone che il file MIDI contiene i dati per un unico strumento (ad esempio, un basso o un sintetizzatore di piombo), e l'importazione verranno eseguite conseguenza. Il file MIDI verrà importato come segue:

- I dati MIDI importati sostituirà tutti i dati esistenti (appunti, tracce MIDI e tracce di modulazione) per quel suono nel modello selezionato. Per gli altri suoni non sarà influenzato il contenuto del modello.
- Tutte le informazioni del canale nel file MIDI verrà ignorato. Tutte le note appariranno lo stesso schema per quel particolare suono. Se si utilizzano lo stesso numero di nota MIDI e il numero MIDI CC nei diversi canali del file MIDI, verranno uniti i dati di nota e di automazione. I conflitti saranno risolti nel modo seguente:
 - Nota: i duplicati solo la nota più lunga è mantenuta.
 - Modificatori (Mod Wheel, Pitch Bend, ecc), velocità e MIDI CC: i valori più alti sono conservati.

Importazione di file MIDI multiple ad un suono o di un gruppo

È anche possibile selezionare più file MIDI e li importare un suono o di gruppo in una volta! Contrariamente a single-file di importazione sopra descritto, l'importazione di più file non sostituisce il contenuto del disegno selezionato -, invece, per ogni file MIDI nella selezione verrà creato un nuovo modello.

Di conseguenza, quando l'importazione di più file MIDI non è necessario selezionare un particolare modello in anticipo.

Importare Più file MIDI ad un gruppo:

...

- 1. Selezionare più file MIDI nel sistema operativo o nel FILE riquadro del Browser.
- 2. Trascinare e rilasciare la selezione multipla sul gruppo desiderato nell'elenco Gruppo.



- → I nuovi modelli verranno creati per questo gruppo. Oltre a questo, ogni nuovo modello che riceve i dati da uno dei file MIDI. Oltre a questo, ogni file MIDI verrà importato come un singolo file MIDI a quel gruppo - vedi sopra per una descrizione dettagliata. Importare Più file MIDI ad un suono:
- 1. Selezionare più file MIDI nel sistema operativo o nel FILE riquadro del Browser.



2. Trascinare e rilasciare la selezione multipla sul suono desiderato nella lista Sound.

→ I nuovi modelli verranno creati per quel suono nel Gruppo, ogni nuovo modello che riceve i dati da uno dei file MIDI. Solo questo sonora conterrà le note in questi nuovi modelli. Oltre a questo, ogni file MIDI verrà importato come un singolo file MIDI a quel suono - vedi sopra per una descrizione dettagliata.

 \bigcirc

In alternativa, se è stato selezionato i file MIDI in FILE riquadro del browser, è sufficiente premere il tasto [Invio] sulla tastiera del computer per importare la selezione multipla al concentrati suono!

11 Audio Routing, telecomando e Controlli Macro

Questo capitolo descrive alcuni argomenti importanti e le caratteristiche del sistema di routing e di assegnazione di MASCHINE. La comprensione di questi sarà di grande aiuto in numerosi flussi di lavoro Maschine:

- Vi spiegheremo come funziona il routing audio di MASCHINE e come approfittare della sua flessibilità:
 11.1, Audio Routing in MASCHINE.
- Descriveremo come segnali MIDI percorso da e verso i suoni e gruppi, e come parametri di Maschine di controllo via MIDI e automazione host:
 11.2, utilizzando il controllo MIDI e Host Automation.
- Vi mostreremo come utilizzare le potenti Controlli Macro per migliorare notevolmente la vostra esperienza dal vivo mettendo i parametri desiderati a portata di mano:
 11.3, Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro.

Le proprietà del canale

La maggior parte delle funzioni descritte qui si può accedere tramite il proprietà del canale. proprietà del canale sono impostazioni globali che si applicano a un particolare suono, gruppo, o al Master indipendentemente da quale plug-in vengono caricati nel suo slot Plug-in.

Proprietà dei canali sono organizzati in quattro set. insiemi simili di proprietà sono disponibili per tutti i canali (Suoni, gruppi e Master): proprietà di input (non disponibili per il Master), proprietà di output, proprietà groove, e proprietà macro.

È possibile accedere alle proprietà del Canale e loro parametri tramite la stessa procedura per i plugin, sia nel software e dal controller. Si prega di fare riferimento alla sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo Per una descrizione dettagliata.

Le proprietà di ingresso, di uscita, le proprietà e le proprietà macro sono coperti nelle sezioni seguenti. Per ulteriori informazioni sulle proprietà di Groove, si prega di fare riferimento alla sezione † 5.4.3, Saldatura .

11.1 Audio Routing in MASCHINE

MASCHINE offre un sistema di routing audio potente che si può personalizzare con precisione in base alle proprie esigenze specifiche.

Per farla breve, per impostazione predefinita i vari canali di MASCHINE sono strutturati in modo semplice e gerarchico:

- · Al livello più basso, ogni suono ha il suo canale. L'uscita del canale del suono viene inviato alla sua capogruppo.
- A metà del livello, ogni gruppo ha un proprio canale, che riassume tutti i canali dei suoni inclusi. L'uscita del canale del Gruppo viene inviato al Maestro.
- Al livello superiore, il Master ha un proprio canale, che somma i canali di tutti i gruppi e finisce all'uscita principale della MASCHINE. L'uscita del canale del master viene inviata al sistema di amplificazione (in modalità stand-alone) oppure per l'applicazione host (in plug-in modalità).

Questa configurazione di base di default può essere personalizzato in vari modi. Utilizzando le impostazioni audio disponibili nelle proprietà di ingresso e uscita al suono, Gruppo, e il livello di master, è possibile costruire percorsi difficili che coprono una vasta gamma di situazioni, come vedrete nelle prossime sezioni:

- Segnale audio esterno all'ingresso dei vostri suoni:
 11.1.1, Invio audio esterne ai suoni .
- Regolare l'uscita principale del vostro Suoni e gruppi, e via a varie destinazioni:
 t 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi.
- Scegliere la destinazione e le impostazioni per l'uscita Master (uscita principale di MASCHINE), così come per il bus
 Cue utilizzato per il pre-ascolto: 11.1.4, Configurazione delle uscite master e Cue di MASCHINE.

Mescolare Vista o organizzare View?

Quando si tratta di regolare i routing audio e MIDI, la vista Mix a volte può essere il modo più efficace per farlo: Il layout di miscelazione scrivania familiare consente di trovare rapidamente i parametri che stai cercando e di regolare il instradamento al volo. Quindi, nelle seguenti sezioni si descrivono le procedure sia in vista disporre e visualizzare Mix. Per maggiori dettagli sulla vista Mix, si prega di fare riferimento al capitolo 12, Controlling Your Mix.

Potrai anche trovare utili esempi dei vari percorsi descritti nel capitolo 13, Effetti Utilizzo .

Configurazione del routing audio dal controller

Tutte le procedure descritte nelle sezioni seguenti fanno uso delle Proprietà dei canali. Di conseguenza, essi possono anche essere fatto dal controller! Per fare questo, commutare il controllore in modalità di controllo e accedere alla proprietà canale desiderato come descritto nella sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo.

11.1.1 Invio di audio esterne ai suoni

Ogni suono può essere configurato per ricevere segnali audio esterni. Questi segnali audio possono essere provenienti dalle seguenti fonti:

- MASCHINE esterna (da l'interfaccia audio se MASCHINE è utilizzato in modalità stand-alone, o dal vostro host se MASCHINE è usato in modalità plug-in).
- · uscite supplementari di multiple-output plug-in che potrebbero essere caricati da qualche altra parte nel progetto.

Ogni suono può utilizzare un ingresso stereo esterno. Lo stesso segnale esterno può essere alimentato in un numero qualsiasi di suoni.

Ad esempio, questo permette di avere qualsiasi segnale audio esterno essere processato dal plug-in caricati in quel suono, e più in generale, integrare i segnali audio esterna nel MASCHINE di routing e del sistema di elaborazione. Vedere anche la sezione † 13.2, Applicazione di effetti di audio esterno Per un esempio di utilizzo e le istruzioni passo-passo.

La configurazione di ingressi audio esterni per un suono è fatto sul Audio Pagina delle proprietà di ingresso del suono.

Il Audio Pagina delle proprietà di input è disponibile solo per i suoni.

Maschine proprietari 1.x: Le Audio pagina del suono proprietà di input sostituisce ed estende le caratteristiche del modulo di ingresso disponibile nelle versioni precedenti Maschine.

| 0 | | OUP SOUND | Audio N | MIDI |
|---|------------|-----------|---------|------------|
| c | Sample | Q | AUDIO | |
| |) Input | Output | None | \bigcirc |
| | G | ۲ | • | |
| | Groove | Macro | Source | Gain |

La pagina di audio delle proprietà di ingresso per un suono nel software.



La pagina AUDIO delle proprietà di ingresso per un suono sul controller.

Si prega di fare riferimento alla sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo per sapere come accedere al Audio Pagina delle proprietà di ingresso nel software e per il controller.

| controlli | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione AUDIO | |
| fonte | Consente di selezionare un ingresso audio esterno per essere indirizzati al suono. le voci |
| | disponibili sono Nessuno (nessun ingresso esterno) e quattro ingressi stereo esterni Ext. 1 - 4, n |
| | qualsiasi ulteriore uscita (s) di multipleoutput plug-in caricati in altri suoni della stessa Group. |
| | Controlla il Routing Pagina del Audio e impostazioni MIDI Pannello per instradare gli ingressi |
| | fisici del dell'interfaccia audio agli ingressi audio virtuali di MASCHINE. |
| | |
| | |
| Guadagno | Regola il guadagno del segnale in ingresso. |

Se MASCHINE viene eseguito come un plug-in, gli ingressi stereo esterni Ext. 1 - 4 disponibile in fonte selettrice PRINCIPALE sezione sarà conforme a ingressi virtuali nel ospitante. Ciò consente di inviare canali del mixer da DAW ai singoli suoni all'interno MASCHINE, per esempio. Si prega di consultare la documentazione host per sapere come instradare i segnali agli ingressi audio virtuali del vostro MASCHINE plug-in.

Come qualsiasi pagina di parametro di tutte le proprietà del canale o plug-in, questa pagina è disponibile anche sul controller. Per accedere e cambiare i parametri, è sufficiente utilizzare il flusso di lavoro comune descritti in

↑2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo. Inoltre, troverete un caso d'uso passo-passo ↑ 13.2, Applicazione di effetti di audio esterno.

Configurazione ingressi esterni per Suoni in Mix View

...

È inoltre possibile inviare facilmente audio esterna Suoni a Mixer di macchina:

1. Fare clic sul pulsante Mix Vista sulla sinistra del Arranger per passare dalla visualizzazione alla visualizzazione Disporre Mix:



2. Aprire la vista estesa del Mixer facendo clic sulla freccia rivolta verso il basso a sinistra del Mixer:



3. Controllare che il IO pulsante è attivo a sinistra del Mixer - in caso contrario, fare clic per attivarlo

e visualizzare le impostazioni di ingresso / uscita di ogni striscia di canale.



4. Se il mixer attualmente mostra i canali del Gruppo, nella riga superiore del Mixer doppio clic l'intestazione del gruppo che contiene il suono che si desidera configurare. Se il mixer attualmente mostra i canali del suono, un solo clic l'intestazione del gruppo desiderato.



Mixer mostra le strisce di canale di tutti i suoni del gruppo selezionato.

5. Nella parte superiore della striscia canale del suono che si desidera configurare, fare clic sul primo campo sotto il nome di suono e selezionare l'ingresso esterno desiderato nel menu.



Ciò equivale a impostare la fonte parametro descritto sopra.

6. Ruotare la manopola di poco alla sua sinistra per regolare il guadagno di ingresso.



Ciò equivale a impostare la Guadagno parametro descritto sopra.

11.1.2 Configurazione l'uscita principale di suoni e gruppi

Per default le uscite di tutti i suoni in un gruppo vengono inviati a questo gruppo, dove vengono mescolati insieme ed elaborati dal plug-in caricati nel gruppo, se presente. Analogamente, per default le uscite di tutti i gruppi sono inviati al Master, dove sono insieme misti ed elaborati dal plug-in caricati nel master, se presente.

Questo comportamento predefinito può essere personalizzato a proprio piacimento: È possibile regolare il livello e la posizione panoramica dell'uscita del canale, o inviarlo al bus Cue per il pre-ascolto. Inoltre, è possibile inviare singoli suoni o interi gruppi di altre coppie di uscite dell'interfaccia audio al fine di elaborare separatamente in una fase successiva. La configurazione di routing di uscita avviene sulla Audio Pagina delle proprietà di uscita per i suoni e gruppi.

Descriviamo qui la Audio Pagina delle proprietà di uscita per Suoni e solo i gruppi. La pagina di equivalente per il Master sarà descritto nella sezione † 11.1.4, Configurazione delle uscite master e Cue di MASCHINE .



La pagina di audio delle proprietà di uscita (qui per un suono) nel software.



La pagina AUDIO delle proprietà di uscita (qui per un suono) sul controller.

Audio Routing in MASCHINE

Si prega di fare riferimento alla sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo per sapere come accedere al Audio Pagina delle proprietà di uscita del software e dal controller.

| controlli | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione AUDIO | |
| Dest. | Consente di selezionare dove si desidera inviare l'uscita audio principale del tuo canale. |
| | Per i suoni, le opzioni disponibili sono Nessuno (nessuna uscita), Maestro, Gruppo (Capogruppo, impostazione di default), qualsiasi altro gruppo o qualsiasi altro suono agisce come punto bussing (cioè contenente un plug-in nelle prime in Plug-scanalatura Effect), nonché le uscite 16 esterni stereo Ext. 1 - 16. Per i gruppi, le opzioni disponibili sono Nessuno (nessuna uscita), Maestro (impostazione di |
| | default), ogni altro gruppo in qualità di punto bussing (cioè contenente un plug-in nel suo primo plug-slot), qualsiasi suono in qualità di punto bussing in qualsiasi altro gruppo, nonché le uscite stereo esterni 16 Ext. 1 - 16. |
| spunto | I punti bussing disponibili sono etichettati come descritto di seguito. quando spunto è abilitata, l'uscita principale del canale viene inviato al bus Cue invece del suo bersaglio normale (definita Dest. , vedi sopra). Ad esempio, questo è molto utile per pre-ascoltare un canale prima di mescolare nelle vostre prestazioni. Vedere anche la sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue per maggiori informazioni. Si noti che quando spunto abilitata, Aux 1 e Aux 2 uscite del canale sono disattivati così - ma non sono inviati al bus Cue (vedi † 11.1.3, Impostazione uscite ausiliarie Up per i suoni e gruppi). |
| Livello | Regola il livello del volume complessivo del canale. |

| controlli | Descrizione |
|-------------------------|--|
| Padella | Definisce la posizione pan del canale nel campo stereo. |
| Audio Muto (Solo suoni) | Se si abilita Audio Muto , Muting questo suono non solo by-pass i suoi eventi, ma anche disattivare l'output audio, muting in tal modo eventuali code audio dai suoni emessi. Vedere la sezione ↑ 5.4.1, Mute e Solo per maggiori informazioni. |

Se MASCHINE viene eseguito come un plug-in, le uscite stereo esterni Ext. 1 - 16 disponibile in Dest. selettrice PRINCIPALE sezione sarà conforme a uscite virtuali nel ospitante. Ciò consente di inviare singoli suoni o Gruppi da MASCHINE ai propri canali del mixer all'interno della vostra DAW, per esempio.

Etichette per bussing Punti in Dest. Selettore

...

punti disponibili in vari bussing Dest. selettore (descritta nella tabella precedente) sono etichettati diversamente nel menu a discesa e nel display del selettore:

- · Nel menu a discesa sono etichettati come segue:
 - Per i gruppi: [Nome del gruppo] (per esempio, Batteria).
 - Per i suoni: [Nome gruppo]: [nome suoni] [numero di input] (per esempio, Drums: Kick-1).
- · Nel selettore visualizzazione sono etichettati come segue:
 - Per i gruppi: [Gruppo lettera numero +] (per esempio, A2).
 - Per i suoni: [lettera del gruppo + numero]: S [numero suoni] il numero di input [] (per esempio, A2: S4-1 per il primo ingresso del suono 4 del gruppo A2).

Sul controller punti disponibili nel l'bussing DEST, parametro sono etichettati come nel display del selettore sopra descritto.

Livello e Pan Scorciatoie per Suoni e Gruppo

È possibile accedere rapidamente al Livello e Padella parametri descritti sopra con il piccolo manopole disponibile

nell'Elenco suono e nell'elenco Gruppo, a sinistra del Pattern Editor e l'Arranger, rispettivamente: Per ogni canale (suono o Gruppo) la manopola sinistra regola il livello e si regola manopola di destra la posizione panoramica.

Audio Routing in MASCHINE



La coppia di manopole per ciascun / Sound Group permette di regolare rapidamente il livello del canale e la posizione panoramica.

Per gli slot sonori, le manopole sono visibili solo quando l'Editor Modello è in modalità di gruppo. In modalità tastiera, le manopole non sono visibili.

Configurazione delle uscite principali di suoni e gruppi in Mix View

È anche possibile configurare facilmente le uscite dei vostri Suoni e gruppi in Mixer di macchina:

1. Fare clic sul pulsante Mix Vista sulla sinistra del Arranger per passare dalla visualizzazione alla visualizzazione Disporre Mix:



2. Aprire la vista estesa del Mixer facendo clic sulla freccia rivolta verso il basso a sinistra del Mixer:



Passare al canale di cui si desidera configurare l'uscita: per un clic l'intestazione del suo genitore gruppo (o fare doppio clic su di esso se il Mixer attualmente visualizza le strisce di canale del Gruppo), e per un gruppo semplicemente garantire che la sua striscia di canale è visibile (doppio dell'intestazione Gruppo se il Mixer attualmente mostra le strisce di canale del suono).

3. Per regolare il livello, posizione panoramica o stato cue di un canale, utilizzare fader del canale, controllo di bilanciamento (sopra il fader) o il tasto cuffia (sotto il fader), rispettivamente.



Ciò equivale a impostare la Livello, Padella, e spunto parametri sopra descritti, rispettivamente.

4. Per selezionare un'altra destinazione per l'uscita del canale, fare clic sulla prima area sotto il misuratore di livello, e selezionare la destinazione desiderata nel menu.



Ciò equivale a impostare la Dest. parametro descritto sopra.

11.1.3 Impostazione delle uscite ausiliarie Up per i suoni e gruppi

Ogni suono o il gruppo del progetto prevede due uscite ausiliarie che è possibile rotta verso ulteriori obiettivi. Ad esempio, è possibile inviare una quantità definibile di uscita audio del canale per gli altri canali per ulteriori elaborazioni. Questo è in particolare utilizzato in effetti send - vedi sezione

t 13.3, Creazione di un effetto send per imparare come impostare un effetto send classico. Le uscite ausiliarie di / Sound Group sono configurate sulla aux Pagina delle proprietà di output.





La pagina di Aux delle proprietà di uscita (qui per un gruppo) nel software.

| MASTER GROUP | SOUND | OUTPUT | |
|--------------|------------------|----------------------------|----|
| A1 Drums 1 | BPM 130.00 1:1:1 | | |
| Input | Groove | | |
| Aux 1 | | Aux 2 2 | /2 |
| None 0.0 dB | order Post | None 0.0 dB Post | |

La pagina di AUX delle proprietà di uscita (qui per un gruppo) sul controller.

Si prega di fare riferimento alla sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo per sapere come accedere al aux Pagina delle proprietà di uscita del software e dal controller.

| controlli | Descrizione |
|-----------------------|--|
| AUX 1 / AUX 2 Sezione | |
| Dest. | Consente di selezionare dove si desidera inviare l'Aux 1 o Aux 2 Uscita del tuo canale. Le opzioni disponibili sono le stesse che per la Dest. selettrice Audio pagina (vedi † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi), Salvo che per Aux 1 e Aux 2 è la destinazione predefinita Nessuna - in altri termini non esistono ausiliarie viene definito per difetto. |

| controlli | Descrizione |
|-----------|--|
| Livello | Regola il livello del segnale inviato all'uscita Aux 1 o Aux 2. |
| Ordine | Se Ordine è impostato per Pre, il canale sarà immessa nella Aux 1 o Aux 2 prima il Livello e Padella impostazioni del PRINCIPALE sezione sulla Audio pagina vengono applicati. Se Ordine è impostato per post (impostazione di default), il Livello e Padella impostazioni di uscita principale influiscono anche i segnali inviati alle uscite ausiliarie. |

Se MASCHINE viene eseguito come un plug-in, le uscite stereo esterni Ext. 1 - 16 disponibile in Dest. selettori del AUX 1 e AUX 2 sezione sarà conforme a uscite virtuali nel ospitante. Ciò consente di inviare uscite ausiliarie dei singoli suoni o Gruppi da MASCHINE ai propri canali del mixer all'interno della vostra DAW, per esempio.

Impostazione delle uscite ausiliarie di suoni e gruppi in Mix View

È anche possibile impostare facilmente uscite ausiliarie per i suoni e gruppi in Mixer di macchina:

1. Fare clic sul pulsante Mix Vista sulla sinistra del Arranger per passare dalla visualizzazione alla visualizzazione Disporre Mix:



2. Aprire la vista estesa del Mixer facendo clic sulla freccia rivolta verso il basso a sinistra del Mixer:



...

3. Controllare che il AUX pulsante è attivo a sinistra del Mixer - in caso contrario, fare clic per attivarlo

e visualizzare le impostazioni per le uscite ausiliarie di ogni striscia di canale.



- 4. Accedere al canale di cui si desidera configurare un'uscita ausiliaria: per un clic l'intestazione del suo genitore gruppo (o fare doppio clic su di esso se il Mixer attualmente visualizza le strisce di canale del Gruppo), e per un gruppo semplicemente garantire che relativa fila di canali è visibile (doppio clic sull'intestazione gruppo se il Mixer attualmente mostra le strisce di canale).
- 5. Nella striscia di canale del suono o di gruppo desiderato, fare clic sul AUX 1 o AUX 2 etichetta (etichette predefinite) nella parte inferiore della striscia e seleziona la destinazione desiderata nel menu.



Ciò equivale a impostare la Dest. parametro descritto sopra.

6. Regolare il livello di uscita ausiliaria che tramite la manopolina a destra del menu.



Ciò equivale a impostare la Livello parametro descritto sopra.

7. Impostare la pre / stato post dell'uscita ausiliaria facendo clic sul Inviare (o Pre) Proprio etichetta sotto il menu.



Ciò equivale a impostare la Ordine parametro descritto sopra.

11.1.4 Progettazione del master e Cue uscite di MASCHINE

Tutti i canali assegnati al Master sono insieme misti ed elaborati dal plug-in caricati nel master, se presenti. Il risultato viene poi inviato all'uscita Master (che è, l'uscita principale di MASCHINE).

Inoltre, tutti i canali attualmente indirizzati al bus Cue pre-ascolto sono insieme misti e inviato all'uscita Cue.



Per ulteriori informazioni su come utilizzare il bus Cue, vedere la sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue .

Si può scegliere di quali uscite (dell'interfaccia audio o nel vostro host) master e uscite Cue devono essere inviati, e regolare i rispettivi livelli e posizioni panoramiche. Questo viene fatto sulla Audio Pagina delle proprietà di uscita per il Master.



La pagina di audio delle proprietà di output per il Master in software.

| | MASTER | GROUP | SOUND | |
|-----------|---------------|--------|----------|------------------|
| м | Bar Upstairs | | BPM 1 | 25.00 19:1:1 |
| | Input | Output | Groove | Macro |
| Au | udio | | | Cue |
| ou: Ex | трит xt. 1 | LEVEL | PAN C | OUTPUT Ext. 1 |

La pagina AUDIO delle proprietà di emissione per il master sul controller.

Si prega di fare riferimento alla sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo per sapere come accedere al Audio Pagina delle proprietà di uscita del software e dal controller.

| controlli | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione AUDIO | |
| Produzione | Consente di selezionare dove si desidera inviare l'uscita principale del progetto MASCHINE. Le opzioni disponibili sono le uscite stereo esterni 16 Ext. 1 - 16. |
| Livello | Regola il volume generale dell'uscita master. Questo controllo è lo stesso che lo slider Master Volume nell'intestazione, nell'angolo in alto a destra della finestra di MASCHINE. |
| Padella | Definisce la posizione panoramica dell'uscita master nel campo stereo. |

| controlli | Descrizione |
|-------------|---|
| Sezione CUE | |
| Produzione | Consente di selezionare dove si desidera inviare il bus Cue del progetto MASCHINE. Le opzioni disponibili sono le uscite stereo esterni 16 Ext. 1 - 16. Selezionando un output diverso da quello utilizzato per l'uscita stereo principale, si può efficacemente pre-ascolto su questa uscita aggiuntiva (ad esempio, tramite le tue cuffie) qualsiasi canale (s) attualmente inviato al bus Cue. Per inviare un canale al bus Cue, abilitare la spunto commutare nel Audio Pagina delle sue proprietà di uscita (vedere il paragrafo † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi). |
| Livello | Regola il livello dell'uscita Cue. |
| Padella | Definisce la posizione panoramica dell'uscita Cue nel campo stereo. |



Se MASCHINE viene eseguito come un plug-in, le uscite stereo esterni Ext. 1 - 16 disponibile in Produzione selettrice PRINCIPALE e CUE sezioni corrisponderanno alle uscite virtuali nel ospitante.

Progettazione del master e uscite Cue in Mix View

Si può anche facilmente configurare le uscite Master e Cue di MASCHINE nel Mixer. Entrambi condividono la stessa striscia di canale

all'estrema destra del Mixer. Per visualizzare la striscia di canale Master / Cue, effettuare le seguenti operazioni:

1. Fare clic sul pulsante Mix Vista sulla sinistra del Arranger per passare dalla visualizzazione alla visualizzazione Disporre Mix:



2. Aprire la vista estesa del Mixer facendo clic sulla freccia rivolta verso il basso a sinistra del Mixer:



3. Fare clic sullo sfondo dell'ultimo colpo di testa nell'angolo in alto a destra del Mixer.



La striscia di canale Master / Cue compare sotto.

In questa striscia canale Master / Cue, effettuare le seguenti operazioni per configurare l'uscita del Maestro del canale:

1. Fare clic su Maestro nell'intestazione della striscia per mostrare i controlli per il canale master.



2. Per regolare il livello e la posizione panoramica dell'uscita principale, utilizzare il controllo fader e bilanciamento del canale (sopra il fader), rispettivamente.



Ciò equivale a impostare la Livello o Padella parametri nel PRINCIPALE sezione, rispettivamente (vedi sopra).

3. Per selezionare un'altra destinazione per l'uscita Master, fare clic sulla prima area sotto il misuratore di livello e selezionare la

| 20- 30- 54- |
|-------------------|
| EXT. 1 |
| ✓ Ext. 1 |
| Ext. 2 |
| Ext. 3 |
| Ext. 4 |
| Ext. 5 |
| Ext. 6 |
| Ext. 7 |
| Ext. 8 |
| Ext 9 |

destinazione desiderata nel menu.

Ciò equivale a impostare la Produzione parametro nel PRINCIPALE sezione (vedi sopra). In questa striscia canale Master / Cue,

effettuare le seguenti operazioni per configurare l'uscita del Cue del canale:

1. Fare clic sull'icona della cuffia nell'intestazione della striscia per visualizzare i controlli per il canale Cue.



2. Per regolare il livello e la posizione panoramica dell'uscita Cue, utilizzare fader e bilanciamento del canale (sopra il fader), rispettivamente

| 14401), 11 | opolli |
|--------------|--------|
| Master | ត |
| | |
| | |
| -inr 10 - | |
| 0 | • |
| 10 - | |
| 20- | |
| 30- | |
| 00- | |
| | |
| EXT.2 | |
| | |

Ciò equivale a impostare la Livello o Padella parametri nel CUE sezione, rispettivamente (vedi sopra).

3. Per selezionare un'altra destinazione per l'uscita Cue, fare clic sulla prima area sotto il misuratore di livello e selezionare la destinazione desiderata nel menu.

| | EXT.2 | |
|-----|--------|---|
| N | Master | w |
| E | Ext. 1 | |
| ✓ E | Ext. 2 | |
| E | Ext. 3 | |
| E | Ext. 4 | |
| E | Ext. 5 | |
| | tyt 6 | |

Ciò equivale a impostare la Produzione parametro nel PRINCIPALE sezione (vedi sopra).

Ingressi audio mono 11.1.5

Ogni suono può essere configurato per ricevere stereo esterno o mono i segnali audio. È possibile utilizzare i segnali audio da MASCHINE esterno (dall'interfaccia audio se MASCHINE è utilizzato in modalità stand-alone, o dal vostro host se MASCHINE è usato in modalità plug-in).

offerte maschine sia 4 ingressi stereo o 8 ingressi mono, per cui ogni suono possono utilizzare uno mono esterno o ingresso stereo. Lo stesso segnale esterno può essere alimentato in un numero qualsiasi di suoni. Ad esempio, questo consente di processare qualsiasi segnale audio esterno utilizzando i plug-in caricati in un suono, e più in generale, integrare i segnali audio esterni nel MASCHINE di routing e del sistema di elaborazione.

Gli ingressi audio esterni per un suono può essere configurate sul Audio Pagina delle proprietà di ingresso del suono.



Configurazione ingressi audio esterni nelle proprietà di input.

Per maggiori informazioni su di routing audio e l'invio di audio esterna ai suoni, si prega di leggere il capitolo 8 del Manuale MASCHINE.

11.1.5.1 ingressi esterni Configurazione per Suoni in Mix View

È anche possibile inviare facilmente stereo o mono audio esterno Suoni a Mixer di macchina:

1. Fare clic sul pulsante Mix Vista sulla sinistra del Arranger per passare dalla visualizzazione alla visualizzazione Disporre Mix:

| © MASCHINE | | | Q | tłt | |
|-------------------|-------|--|---|-----|--|
| LIBRARY | FILES | | | | |

2. Aprire la vista estesa del Mixer facendo clic sulla freccia rivolta verso il basso a sinistra del Mixer:

| | A1 | B1 | C1 | D1 | E1 |
|---|-----------------------------|----------|-------------|---------|------|
| | Sub Kick | Stompers | Snare Claps | HiHats | Brea |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ▼ | KickutEvil | Sound 2 | Sound 3 | Sound 4 | Sou |
| | l | | | | |
| | Sampler | + | | | |
| | | | | | |
| | <noname></noname> | | | | |
| | SAM | PLER | | | |
| | | | | | |

3. Controllare che il IO pulsante è attivo a sinistra del Mixer - in caso contrario, fare clic per attivarlo

| | A1 | B1 | C1 | D1 |
|---------------|-----------------------------|-----------|-------------|------------|
| | Sub Kick | Stompers | Snare Claps | HiHats |
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| $\overline{}$ | KickutEvil | Sound 2 | Sound 3 | Sound 4 |
| 10 | 🕑 AUDIO IN | | 🕑 AUDIO IN | 🕑 AUDIO IN |
| ¢ | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS | All FOCUS |
| AUX | Sampler | | | + |
| non | | | | |
| | -inf | | | -inf |
| | | | | 10 - |
| | | 0 | 0 | 0 |
| | 10 - | | | 10 - |
| | | | | 20- |
| | | | | 30- |
| | | | | |

e visualizzare le impostazioni di ingresso / uscita di ogni striscia di canale.

- 4. Se il mixer attualmente mostra i canali del Gruppo, nella riga superiore del Mixer doppio clic l'intestazione del gruppo che contiene il suono che si desidera configurare. Se il mixer attualmente mostra i canali del suono, un solo clic l'intestazione del gruppo desiderato.
- 5. Nella parte superiore della striscia canale del suono che si desidera configurare, fare clic sul primo campo sotto il nome di suono e selezionare l'ingresso esterno desiderato nel menu.



6. Ruotare la manopola di poco alla sua sinistra per regolare il guadagno di ingresso.

| | A1 | |
|---------------|------------|--|
| Sub Kick | | |
| | 1 | |
| $\overline{}$ | KickutEvil | |
| 10 | G IN 1L | |
| ¢ | AIL FOCUS | |
| AIIV | Sampler | |
| AUA. | | |

11.2 Utilizzo di controllo MIDI e Host Automation

MASCHINE vi offre controllo e automazione di accoglienza flessibili strutture remoto MIDI che possono essere utilizzati in molte situazioni.

Incoming MIDI e Host Automation

Master MASCHINE, Gruppi e suoni può essere controllato via MIDI e l'host (quando MASCHINE è in esecuzione come un plug-in), sia globalmente che individualmente:

- Attivazione dell'audio tramite note MIDI: Per impostazione predefinita, le note MIDI in ingresso attiveranno il concentrato Sound.
 È possibile modificare questo comportamento predefinito e mappare le note MIDI in ingresso in modo diverso al fine di adattarsi
 MASCHINE alle vostre esigenze. Le impostazioni MIDI appropriate possono essere configurate in MIDI Pagina delle proprietà di input, sia per i singoli suoni e per interi gruppi. Questi sono descritti nella sezione
 [↑] 11.2.1, innescando suoni via note MIDI.
- Commutazione plug-in patch tramite messaggi MIDI Program Change: È possibile utilizzare messaggi MIDI
 Program Change per richiamare particolari patch (o programmi, preset, etc.) per Native Instruments e plug-in esterni
 caricati a livello sonoro. Questo è descritto nella sezione

11.2.4, Selezione VST / AU plug-in preset via MIDI Program Change .

Quando MASCHINE è in esecuzione come un plug-in in un host, è possibile anche attivare le scene utilizzando note MIDI o messaggi MIDI Program Change. Si prega di fare riferimento alla sezione † 15.5, Attivazione Sezioni o scene via MIDI Per ulteriori informazioni su questo.

In uscita MIDI

Puoi anche l'invio di dati MIDI da Sounds. Ad esempio, quando MASCHINE è in esecuzione come un plug-in in un ambiente host, questo ti permette di registrare le proprie performance sui pad come un modello MIDI nell'applicazione host. Questo è descritto nella sezione † 11.2.5, invio MIDI da Sounds.

11.2.1 Attivazione dell'audio via MIDI Note

MASCHINE permette di giocare Sound (s) via MIDI (ad esempio, da una tastiera MIDI). Per impostazione predefinita e senza alcuna configurazione, in arrivo note MIDI su qualsiasi porta MIDI e qualsiasi canale MIDI attiveranno diverse piazzole di slot sonoro attualmente concentrata.

Per riprodurre uno o più suoni via note MIDI indipendentemente dal suono attualmente concentrata, è necessario configurare le impostazioni di ingresso MIDI del vostro suono (s) o del loro gruppo, vale a dire definire la modalità audio (s) o il Gruppo dovrebbero reagire in entrata note MIDI. Questo viene fatto nel MIDI Pagina del Gruppo o delle proprietà di input Suoni.

Non c'è MIDI pagina nelle proprietà di ingresso del master.

Quando si configurano le impostazioni di ingresso MIDI, tenere presente quanto segue:

- impostazioni di ingresso MIDI per un gruppo influenzano tutti i suoni del gruppo: ogni suono sarà attivato da una diversa nota MIDI. In genere, questo permette di impostare rapidamente un telecomando MIDI per un intero kit di batteria.
- impostazioni di ingresso MIDI per un suono influiscono solo che Sound: le note MIDI in ingresso attiveranno diverse note di questo suono. In genere, questo permette di controllare uno strumento melodico via MIDI. Più precisamente, le note MIDI in ingresso verranno instradati al primo slot Plug-in del suono.



Se il suono non ha nessun plug-in, note MIDI in ingresso verranno inoltrate al uscita MIDI del suono, se abilitato (vedere la sezione † 11.2.5, invio MIDI da Sounds).

- impostazioni di ingresso MIDI di un suono e la sua controllante del Gruppo sono fusi: Ad esempio, se si configura un gruppo di reagire alle note in arrivo sul canale MIDI 1, ma un suono è impostato per reagire alle note in arrivo sul canale MIDI 2, allora questo suono reagire ad una nota in arrivo sul canale MIDI 1 e tutte le note in ingresso sul canale 2.
- · Le impostazioni di ingresso MIDI descritte qui interessano anche altre funzioni macchina:

 - Il modo in cui i file MIDI vengono importati per Suoni e gruppi. Vedere la sezione
 10.8.3, importazione MIDI per Patterns per maggiori informazioni.
 - Il modo in cui il dragger MIDI nell'editor modello pone suoni quando vengono trascinati al software host.
- automazione MIDI (cioè il controllo dei parametri Maschine via MIDI) non è influenzata dalle impostazioni descritte qui. Per ulteriori informazioni su automazione MIDI, si prega di fare riferimento alla sezione
 - 11.2.3, controllo dei parametri via MIDI e Automazione Host .

| 0 | MASTER GR | OUP SOUND | MIDI | | | | | |
|---|------------|-------------|----------|--------|---------|------------|------|--|
| ¢ | Centaury K | lit 🔎 | ROUTINGS | | | | | |
| |) Input | C Output | Manual | None | All | \bigcirc | 0 | |
| | G | ۲ | | • | - | | | |
| ▼ | Groove | Macro | Key Mode | Source | Channel | Start Note | Thru | |

La pagina MIDI delle proprietà di input (qui per un gruppo) nel software.

Utilizzo del controllo MIDI e Host Automation

La pagina MIDI delle proprietà di input (qui per un gruppo) sul controller.

Si prega di fare riferimento alla sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo per sapere come accedere al MIDI Pagina delle proprietà di ingresso nel software e per il controller.

Le impostazioni di ingresso MIDI per suoni e gruppi forniscono i seguenti parametri:

Utilizzo del controllo MIDI e Host Automation

| controlli | Descrizione |
|---|---|
| MIDI Sezione ROUTING | |
| Modalità Key (Solo in modalità di gruppo) | Consente l'ingresso nota MIDI per il gruppo selezionato (disabilitato per impostazione predefinita). Si prega di consultare la documentazione host per scoprire come segnali percorso MIDI al MASCHINE plug-in. |
| | Modalità Key offre le seguenti opzioni: |
| | off: Selezionare questa opzione per disabilitare l'ingresso di nota MIDI per il gruppo selezionato. |
| | Batteria: Selezionare questa opzione per configurare comodamente all'ingresso nota MIDI |
| | per il gruppo selezionato e posizionare ogni suono su una chiave specifica cromaticamente |
| | attraverso la tastiera a partire da C2 verso l'alto. Se non viene caricato su un altro suono |
| | può essere attivato, e se si utilizza un Native Instruments Komplete KONTROL tastiera |
| | serie S della guida luminosa rimarrà bianco per indicare che nulla caricato. Inoltre, tastiere |
| | KOMPLETE KONTROL serie S hanno un apposito TASTO MODE pulsante per la fretta |
| | attiva Batteria opzione per il gruppo selezionato in MASCHINE. selezionando Batteria si |
| | influenzano anche il modo MIDI viene esportato dal MASCHINE ad un altro sequencer |
| | quando si utilizza il dragger MIDI nell'editor del modello, per ulteriori informazioni sulla |
| | modalità di drag and drop MIDI dai vostri modelli sul desktop o software host si prega di |
| | leggere: † 10.8, Importazione / Esportazione audio e MIDI da / per Patterns . |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | Manuale: Questa opzione consente di configurare l'ingresso nota MIDI in base alle proprie preferenze, tra cui il Fonte, Canale, Inizio Nota e Thru impostazioni. |

Utilizzo del controllo MIDI e Host Automation

| controlli | Descrizione |
|--|--|
| fonte (Stand-alone e in modalità manuale) | Selezionare la porta MIDI sul quale riceveranno il suono o Gruppo note MIDI. le voci disponibili sono Nessuno (note MIDI in ingresso disattivato, impostazione di default), Tutti (note MIDI vengono ricevuti su tutte le porte di ingresso abilitati), e ciascuna porta di ingresso MIDI abilitati. È possibile abilitare le porte di ingresso MIDI desiderati di interfacce MIDI nel MIDI Pagina del Audic e impostazioni MIDI pannello (vedere il paragrafo † 2.7.3, Preferenze - MIDI Pagina). Si noti che quando Nessuna è stato selezionato sia per un suono e il suo capogruppo, se il suono è focalizzata riceverà note MIDI da tutte le porte MIDI e su tutti i canali MIDI. |
| Canale (Solo modalità manuale) | Selezionare il canale MIDI sul quale riceveranno il suono o Gruppo note MIDI. Se si seleziona Tutti (impostazione di default), il suono o il gruppo riceverà note MIDI da tutti i canali. Il Canale parametro di un suono viene utilizzato anche durante l'importazione di un file MIDI multi-canale per il suo Gruppo - vedi sezione † 10.8.3, importazione MIDI per Patterns per maggiori informazioni su questo. |
| Inizio Nota (Solo modalità manuale) | Definire la nota fondamentale MIDI per quel gruppo (C1 per impostazione predefinita). La radice nota MIDI e la parte superiore 15 note MIDI (da [Root Note] fino [Root Note + 15]) attiveranno la nota fondamentale di slot di suono 1 - 16 , Rispettivamente. In arrivo le note MIDI fuori di questo intervallo verranno ignorati dal Gruppo. Il Inizio Nota parametro viene utilizzato anche durante l'importazione di un file MIDI canale singolo al gruppo - vedi sezione † 10.8.3, importazione MIDI per Patterns per maggiori informazioni su questo. |
| Thru (Solo modalità manuale) | Attivare questo parametro per inviare gli eventi in arrivo alle uscite MIDI. Questo può essere utile se si desidera registrare note suonate dal MASCHINE nel vostro sequencer host, e poi riprodurli da lì, utilizzando MASCHINE come sorgente audio. Passare questo parametro off per fermare gli eventi in entrata venga instradato alle uscite. |
Utilizzo del controllo MIDI e Host Automation

Alcuni di questi parametri influenzano anche file di importazione MIDI: La Canale parametro di un suono verrà utilizzato durante l'importazione di un file MIDI multi-canale al suo gruppo, mentre il Root Note parametro verrà utilizzato durante l'importazione di un file MIDI singolo canale del Gruppo. Per ulteriori informazioni sul file di importazione MIDI si prega di fare riferimento alla sezione † 10.8.3, importazione MIDI per Patterns.

Se MASCHINE è in esecuzione come un plug-in in un ospite e si è configurato lo scene da attivare tramite note MIDI, il grilletto scena ha la priorità su qualsiasi innesco Set di suoni sullo stesso canale MIDI. Per configurare il controllo MIDI per scene, si prega di fare riferimento alla sezione † 15.5, Attivazione Sezioni o scene via MIDI.

Configurazione MIDI Note Ingresso per Suoni e gruppi in Mix View

È anche possibile configurare facilmente l'ingresso nota MIDI dei vostri Suoni e gruppi in Mixer di macchina:

1. Fare clic sul pulsante Mix Vista sulla sinistra del Arranger per passare dalla visualizzazione alla visualizzazione Disporre Mix:



2. Aprire la vista estesa del Mixer facendo clic sulla freccia rivolta verso il basso a sinistra del Mixer:



...

3. Controllare che il IO pulsante è attivo a sinistra del Mixer - in caso contrario, fare clic per attivarlo

e visualizzare le impostazioni di ingresso / uscita di ogni striscia di canale.



4. Sopra l'area fader nella fila di canale del suono o di gruppo che si desidera configurare, fare clic sul campo più grande a destra (con l'etichetta MIDI IN per impostazione predefinita) e selezionare la porta MIDI desiderata nel menu.



Ciò equivale a impostare la fonte parametro descritto sopra. Se MASCHINE è in esecuzione come un plug-in si vede un MIDI IN Pulsante invece. Fare clic per abilitare l'ingresso MIDI dall'host.



Ciò equivale a consentire al Attivo pulsante sopra descritto.

Utilizzo del controllo MIDI e Host Automation



5. Fare clic sul piccolo campo alla sua sinistra per selezionare un canale MIDI.

Questo è equivalente al Canale parametro descritto sopra.

11.2.2 Attivazione Scene via MIDI

La modalità di scena hardware MASCHINE può essere configurato per inviare MIDI (Note / Program Change), che può essere utilizzato per le scene di trigger. Quando MASCHINE viene eseguito come un plug-in di questi dati MIDI vengono inviati all'applicazione host. Quando viene eseguito Maschine come applicazione stand-alone questi dati MIDI viene inviato a tutti i dispositivi di uscita MIDI attivati.

MIDI Cambio scena messaggi di cambio programma può essere utilizzato per registrare una performance vostre scene un'applicazione host, e tutte le prestazioni di scena registrate possono essere quindi essere salvati all'interno del vostro ospite e rispediti MASCHINE per la riproduzione e di trigger scene nell'ordine di registrazione.

L'invio di MIDI Cambio scena Messaggi

Per attivare o disattivare la funzione MIDI Cambio scena, effettuare le seguenti operazioni:

- 1. Nella intestazione MASCHINE, fare clic sull'icona ruota dentata.
- 2. Fare clic su Change MIDI.

| 4 / 4 sig 31:4 | 4 bars ⊡ ≯ 1 | /16 SYNC 🗘 |
|----------------|---------------------|--------------|
| 35 | 37 | 39 Retrigger |
| | Scene 7 | MIDI Change |
| | Pattern 5 | |
| | en 1 | |

3.

Nel sottomenu che si apre, selezionare la sorgente che si desidera utilizzare per cambiare i messaggi MIDI Program Change.
 Un elenco di nomi di controller collegati appaiono nel menu a discesa, oppure è possibile selezionare Nessuna per disabilitare la funzione.

5. Quindi, dal menu a discesa selezionare MIDI Note per attivare le scene tramite note MIDI, o Program Change per attivare le scene tramite messaggi MIDI Program Change.

 Se necessario, riaprire lo stesso sottomenu e selezionare il canale MIDI i cambiamenti di scena dovrebbe ricevere messaggi MIDI da (canale 1 per impostazione predefinita).



11.2.3 controllo dei parametri via MIDI e Automazione Host

È possibile assegnare diversi parametri delle proprietà del Canale e plug-in che si trova nella diversi canali (suoni, gruppi e Master) del progetto per messaggi MIDI per il controllo e automatizzare via MIDI.

Inoltre, quando MASCHINE è in esecuzione come un plug-in, è possibile assegnare questi parametri agli ID di automazione per il controllo e automatizzare tramite ospitanti automazione tracce nel vostro ospite.



Configurazione MIDI e automazione ospite è possibile solo nel software.

In MASCHINE, automazione i mezzi di controllo di parametri da un maschine fonte esterna

(O applicazione host MIDI). Il valore cambia sono le seguenti:

- Permanente: Il nuovo valore del parametro rimane valido finché non viene definito un nuovo valore (via MIDI / host o manualmente), anche quando la riproduzione è in loop o riavviato.
- · Assoluto: Il nuovo valore del parametro è definito indipendentemente dal suo valore attuale.

Automazione vs. Modulazione

Sebbene sia accordo con cambio automatico dei parametri maschine, automazione e modulazione devono essere distinti. La tabella seguente riassume le principali differenze:

| | Modulazione | Automazione |
|---|--|--|
| Fonte di controllo | Interno (ad esempio, i cambiamenti registrati tramite Auto-scrittura) | Esterno (ad esempio, un sequencer MIDI esterno o una traccia di automazione nel vostro ospite) |
| Durata del cambiamento | Temporanea (fino alla fine del clip) | Permanente |
| parametri di destinazione | Ai livelli sonori e di gruppo solo | A tutti i livelli (suono, Gruppo, e Master) |
| Natura del cambiamento (parametri continui solo) | Relativa (definisce una deviazione del valore non modulato) | Assoluta (definisce un nuovo valore indipendentemente dal valore non automatizzati) |

Questa sezione descrive come utilizzare l'automazione in MASCHINE - per ulteriori informazioni sull'utilizzo di modulazione, fare

riferimento alla sezione † 10.5, registrazione e modifica di modulazione . Si prega di notare che la modulazione e l'automazione non si escludono a vicenda: è possibile modulare un parametro in MASCHINE e automatizzare (ad esempio, dal vostro ospite) contemporaneamente! Di conseguenza, il valore del parametro devierà (secondo la modulazione registrata) dal suo valore movimento definito dal automazione.

Utilizzando il riquadro di automazione nella zona di assegnazione

MIDI e controllo host possono essere configurati in riquadro Automation del zona assegnazione:

| Automation | | Learn | Learn | Learn |
|------------|------|-------|-------|-------|
| Pages | MIDI | | | |

L'automazione riquadro dell'area di assegnazione.

1. Fare clic sulla freccia rivolta verso il basso nell'angolo in basso a sinistra dell'area di controllo per rivelare la

zona Assegnazione sotto:



2. Nella parte sinistra dell'area di assegnazione, fare clic sul Automazione tab:



 Il Automazione scheda si accende e il Automazione appare riquadro alla sua destra. Ora siete pronti per configurare il MIDI e automazione host per i parametri nella pagina di parametro corrente.

 \bigcirc

Una volta che la zona di assegnazione è aperta, quando si passa ad altre pagine dei parametri della zona di assegnazione segue la selezione: si mostra sempre le assegnazioni per la pagina attualmente visualizzata sopra.

Maschine proprietari 1.x: Nelle versioni precedenti Maschine automazione MIDI / host è stato possibile solo attraverso i controlli macro. Ora MIDI / automazione host e Controlli Macro sono estranei: l'automazione MIDI / host può essere configurato direttamente sui parametri, indipendentemente dalle tue assegnazioni di controllo Macro. Controlli Macro ora servono specificamente come scorciatoie (o "alias") per i parametri - vedi sezione † 11.3, Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro per maggiori informazioni.

Il Automazione riquadro contiene due schede:

- scheda MIDI: Clicca il MIDI scheda per assegnare i messaggi MIDI ai parametri automatizzabili. È quindi possibile controllare a distanza e parametri Maschine Automatizzare da qualsiasi dispositivo MIDI compatibile o software. I possibili messaggi MIDI sono rotella Pitch, Program Change e MIDI CC 0-127.
- scheda Host: Clicca il Ospite tab agli ID di automazione assegnare ai parametri automatizzabili se MASCHINE viene eseguito come un plug-in. È quindi possibile controllare a distanza e parametri Maschine Automatizzare dall'applicazione host.

Sotto ogni parametro automatizzabile della pagina parametro corrente, gli spettacoli del riquadro di automazione un campo Assegnazione che mostra l'assegnazione corrente di questo parametro, se presente. Se il parametro non ha ancora alcuna assegnazione, il campo Assegnazione legge Imparare (MIDI tab) o Abilitare (Ospite scheda). Se il parametro non può essere automatizzato, il suo campo Assegnazione è grigia e inattiva (vedi sotto per sapere quali parametri possono essere automatizzati).



Assegnazione CC MIDI per la pagina di parametro corrente.

| 0 | MASTER GROU | UP SOUND | Audio | Aux MIDI | | | |
|---|-------------|-------------|-------|----------|------------|-------------------------|------------|
| ¢ | Sound 1 | P | AUDIO | | | | |
| | € Input | C Output | Group | | \bigcirc | $\overline{\mathbf{O}}$ | o |
| | G | ۲ | - | | \sim | | |
| ₽ | Groove | Macro | Dest. | Cue | Level | Pan | Audio Mute |
| | Automation | | | | Enable | Auto 1 | Auto 2 |
| | | | MIDI | Host | | | |

Alcuni incarichi di automazione di accoglienza per la pagina di parametro corrente.

I paragrafi che seguono descrivono in maggior dettaglio Come assegnare controlli MIDI e ID di automazione host parametri maschine.

Quali MASCHINE parametri sono automatizzabili?

Tutti i parametri automatizzabili si trovano in plug-in o Proprietà dei canali (ad esempio, non è possibile automatizzare la lunghezza del pattern o il colore di una scena). Nel software di visualizzazione Mix, questo significa che tutti i parametri automatizzabili si trovano in qualche pagina dei parametri della zona di controllo. Per essere automatizzabili, parametri di plug-in e proprietà di canale devono soddisfare un unico requisito:

Per essere automatizzabile, un parametro deve essere comandato da una manopola o un pulsante nel software - maggior parte dei parametri
controllati da selettori (ad esempio, per selezionare un modo di funzionamento o un tipo di filtro) non possono essere automatizzate.

Quasi tutti i parametri che soddisfano questo requisito sono automatizzabili, le uniche eccezioni sono:

- Plug-in:
 - Saturatore: in modalità tubo, la Bass Overload pulsante (PRINCIPALE sezione) e Circonvallazione pulsante (EQ sezione).
 - Percussioni (DrumSynth): in modalità Frattale, il Tune attesa pulsante nella Principale pagina.
- · proprietà del canale:
 - · le proprietà di uscita del Gruppo di suono e di: la spunto pulsante nella Audio pagina.
 - le proprietà di ingresso del Gruppo: la Root Note manopola nella MIDI pagina.
 - proprietà Groove Master: il Quantità manopola e Invertire bistabile su Swing pagina.

Si noterà che le regole per i parametri automatizzabili sono gli stessi per i parametri modulabili, tranne che i parametri modulabili può essere trovata solo in Suoni e gruppi (non al Master). In altre parole, a livello di suono e di gruppo gli stessi parametri sono sia automatizzabile e modulabile. Per ulteriori informazioni sulla modulazione si prega di consultare la sezione 1 10.5, registrazione e modifica di modulazione .

Si noti inoltre che i controlli Macro saranno automatizzabili se, e solo se, i parametri che stanno controllando stessi sono automatizzabili. Per ulteriori informazioni su Controlli Macro Fare riferimento alla sezione † 11.3, Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro .

Assegnazione Host Automazione ID di parametri preimpostati (MASCHINE come plug-in)

1. Fare clic sulla freccia rivolta verso il basso nell'angolo in basso a sinistra dell'area di controllo per aprire il sotto area di

assegnazione.



2. A sinistra della zona di assegnazione, fare clic sul Automazione linguetta per visualizza Automazione

SOUND Audio 0 Sound 1 AUDIO C Э Output G ۲ Macro Dest. Cue Level Pan Audio Mute $\overline{}$ Automation Enable Auto 1 Auto 2 Host k Group A1 (none) -

riquadro, quindi in questo riquadro fare clic sul Ospite scheda.

3. Fare clic sul Abilitare etichetta nel campo Assegnazione sotto qualsiasi parametro assegnato a automatica-

camente assegnare tale parametro al successivo ID di automazione gratuito.



Il campo Assegnazione visualizza l'ID automazione per quel parametro. Il parametro è pronto per essere controllato \rightarrow dal tuo host.



Rimozione di un ID di automazione è anche semplice:

Fare clic sul campo Assegnazione non vuoto sotto gualsiasi parametro assegnato per rimuovere l'ID di automazione attualmente assegnato a tale parametro.

→ Il precedente ID automazione viene rimosso dal campo Assegnazione e il parametro non è più disponibile per l'automazione host.

Per ulteriori informazioni su come automatizzare VST / AU plug-in parametri dal vostro ospite, si prega di fare riferimento alla documentazione host.

Assegnazione di controlli MIDI ai parametri

Assegnazione di un controllo MIDI a un parametro in MASCHINE è fatto tramite un intuitivo modalità di apprendimento:

1. Fare clic sulla freccia rivolta verso il basso nell'angolo in basso a sinistra dell'area di controllo per aprire il sotto area di



questo pannello clicca il MIDI scheda.

2. A sinistra della zona, fare clic sul Automazione linguetta per visualizza Automazione riquadro, poi nel

| Ø | MASTER GRO | UP SOUND | Audio | Aux MIDI | | | |
|---|------------|-------------|----------|----------|------------|-------------------------|----------------|
| ¢ | Sound 1 | ۹ | AUDIO | | | | |
| | | C Output | Group | | \bigcirc | $\overline{\mathbf{O}}$ | œ |
| | G | Ø | • | | | Der | Accelle Marche |
| ▼ | Groove | Macro | Dest. | Cue | Level | Pan | Audio Mute |
| | Automation | | | | Learning | Learn | Learn |
| | | | MIDI | | | | |

In questa scheda, i campi di assegnazione per i parametri automatizzabili leggere Imparare .

Utilizzo del controllo MIDI e Host Automation

3. Fare clic su Imparare nel campo Assegnazione di un parametro per entrare in modalità Learn per questo la parametrizzazione

ter.

Gli spettacoli campo Assegnazione un lampeggianti Apprendimento .



4. Spostare l'elemento di controllo desiderato (manopola, pulsante, ecc) sul controller MIDI.

Il campo Assegnazione visualizza automaticamente il tipo di messaggio MIDI ricevuto (numero CC,
 PC per il cambiamento del programma, o PW per Pitchbend). Il parametro è pronto per essere controllato via MIDI.

Si noti che le assegnazioni create ricevono messaggi MIDI su tutti i canali di tutti i abilitato porte MIDI.

Per la modalità apprendimento ed il conseguente controllo MIDI al lavoro, MIDI deve essere configurato correttamente nel MASCHINE. Se MASCHINE è in esecuzione come applicazione stand-alone questo viene fatto in MIDI Pagina del Preferenze Pannello - per maggiori dettagli si rinvia alla Sezione † 2.7.3, Preferenze - MIDI Pagina . Se MASCHINE è in esecuzione come un plug-in in un'applicazione host la configurazione MIDI è fatto nell'ospite - vedi sezione † 2.5, Stand-Alone e la modalità Plug-in .

Se c'è già un'assegnazione MIDI per il parametro, la nuova assegnazione MIDI sostituirà quello precedente. Se si cambia idea e non si desidera assegnare qualsiasi nuovo controllo MIDI, mentre Imparare lampeggia fare nuovamente clic o premere [Esc] il campo Assegnazione sulla tastiera del computer.

Non è possibile assegnare lo stesso controllo MIDI per più di un parametro in macchina: Se un controllo MIDI è già assegnato a un parametro, quando si assegna a un altro parametro suo primo incarico è automaticamente cancellato.

Se si desidera rimuovere semplicemente un'assegnazione MIDI senza registrare uno nuovo, effettuare le seguenti operazioni:

 Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) il campo Assegnazione non vuoto sotto un parametro e selezionare dimenticare nel menu per rimuovere l'assegnazione MIDI per quel parametro.



→ L'assegnazione MIDI viene rimosso dal campo Assegnazione e il parametro non è controllabile via MIDI più.

Naturalmente, questa procedura funziona anche per Native Instruments e plug-in esterni caricati in MASCHINE.

11.2.4 Selezione VST / AU plug-in preset via MIDI Program Change

Se si dispone di un Native Instruments o di terze parti VST / AU plug-in caricati in un suono, è possibile passare da remoto preset (o patch, programmi, ecc) nel vostro plug-in tramite messaggi MIDI Program Change.

Per questo al lavoro, il plug-in deve esporre le sue impostazioni predefinite (o una particolare serie di preset) per l'host. Ogni VST / AU strumento o un effetto potrebbe gestire i propri preset (o patch, programmi ...) in modo diverso. Si prega di fare riferimento al plug-in di documentazione per sapere come fare i propri preset disponibili per l'host.

Per esempio, in MASSIVE, Absynth 5, e FM8, è necessario abilitare il Elenco programmi e riempire con le patch desiderate al fine di esporre questi per MASCHINE e passare da uno all'altro tramite messaggi MIDI Program Change.

Il Native Instruments o di terze parti VST / AU plug-in sarà ascoltare i messaggi Program Change secondo il fonte e Canale impostazioni è stato definito sulla MIDI pagina delle proprietà di ingresso per il rispettivo suono - questa pagina è descritto in dettaglio nella sezione ↑ 11.2.1, innescando suoni via note MIDI sopra.

11.2.5 Invio MIDI da Sounds

I suoni in grado di emettere note MIDI e dati di automazione con il mondo esterno, che consente di controllare qualsiasi applicazione MIDI-compatibili e / o dispositivo MIDI esterno dal sequencer di MASCHINE. Con la sua uscita MIDI abilitato, un suono invierà:

- · note MIDI corrispondenti alle note suonate da quel suono nel modello corrente.
- · note MIDI corrispondenti ai colpi sui pad.
- Tutti gli eventi delle tracce MIDI si potrebbe avere creato nel riquadro MIDI L'automazione del controllo Lane, nella parte inferiore del Pattern Editor. Vedere la sezione
 10.6, Creazione di tracce MIDI da zero in MASCHINE per maggiori informazioni su questo.

A Sound senza alcun plug-in caricati possono ancora inviare i dati MIDI di cui sopra! Inoltre, se il suono non ha alcun plug-in sarà inoltrare eventuali note MIDI in ingresso alla sua uscita MIDI. Per sapere come configurare l'ingresso nota MIDI di suoni, si prega di fare riferimento alla sezione † 11.2.1, innescando suoni via note MIDI.

L'uscita MIDI dei Suoni è configurato sul MIDI Pagina delle proprietà di uscita per i suoni.



...

Il MIDI Pagina delle proprietà di uscita è disponibile solo per i suoni.



Maschine proprietari 1.x: Le MIDI Pagina del suono proprietà di output sostituisce ed estende le funzionalità del modulo Out MIDI disponibili nelle versioni precedenti Maschine.



La pagina MIDI delle proprietà di uscita per un suono nel software.

Utilizzo del controllo MIDI e Host Automation

| MASTER | GROUP | SOUND | SOLO | • | OUTPUT 🕨 | |
|---------------|---------|-----------|---------------|---|----------|-----|
| 1 Alto Sax | | BPM | 150.00 17:2:2 | | | |
| Input | Output | Groove | Macro | | | |
| MIDI DEST. | CHANNEL | TRANSPOSE | | | | 3/3 |
| None | 1 | 0 | | | | |

La pagina MIDI delle proprietà di uscita per un suono sul controller.

Si prega di fare riferimento alla sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo per sapere come accedere al MIDI Pagina delle proprietà di uscita del software e dal controller.

| Controllo | Descrizione |
|--------------|---|
| Sezione MIDI | |
| Dest. | Seleziona la porta MIDI su cui il suono invierà i dati MIDI. Se è in esecuzione in |
| | MASCHINE stand-alone, le voci disponibili sono |
| | Nessuno (uscita MIDI disattivata, impostazione di default), ogni permesso porta di uscita MIDI, |
| | così come qualsiasi suono nello stesso gruppo che contiene un plug-in che può ricevere il MIDI |
| | (multitimbrica plug-in). Controlla il |
| | MIDI Pagina del Preferenze Pannello per abilitare le porte di uscita MIDI desiderata |
| | sul interfacce MIDI (vedere † 2.7.3, Preferenze - MIDI Pagina). |
| | |
| | Se MASCHINE è in esecuzione come plug-in in un'applicazione host, le voci per la abilitati |
| | porte di uscita MIDI sono Nessuno (MIDI uscita disabilitata, l'impostazione di default) e Ospite |
| | Se Ospite è selezionata, MASCHINE trasmette i dati MIDI dal suono all'applicazione host. |
| | Questo permette in particolare di registrare ciò che si suona il pad come file MIDI in vostro |
| | ospite - ad esempio, per ulteriori modifiche, il controllo di altri strumenti, etc. |
| | |
| | |

Utilizzo del controllo MIDI e Host Automation

| Controllo | Descrizione |
|-----------|---|
| Canale | Seleziona il canale MIDI su cui il suono invierà i dati MIDI. Con slot di suono predefinito 1 invierà i dati MIDI sul canale 1, slot per Sound 2 sul canale 2, etc. |
| Trasporre | Applica un offset per i numeri di nota MIDI prima che le note vengono inviate. Valori vanno da -48 (trasposizione verso il basso di 48 semitoni, cioè quattro ottave) a +48 (trasposizione superiormente da 48 semitoni, cioè quattro ottave). Il valore di default è 0. |

Configurazione dell'uscita MIDI per suoni in Mix View

È anche possibile configurare facilmente l'uscita MIDI dei vostri suoni a Mixer di macchina:

1. Fare clic sul pulsante Mix Vista sulla sinistra del Arranger per passare dalla visualizzazione alla visualizzazione Disporre Mix:

| O MASC | HINE | • | Q | tłł | |
|---------|-------|---|---|-----|--|
| LIBRARY | FILES | | | | |

2. Aprire la vista estesa del Mixer facendo clic sulla freccia rivolta verso il basso a sinistra del Mixer:

| | A1 | | |
|---|-----------|--|--|
| | Beat | | |
| | 1 | | |
| - | Kicknce 1 | | |

3. Controllare che il IO pulsante è attivo a sinistra del Mixer - in caso contrario, fare clic per attivarlo

e visualizzare le impostazioni di ingresso / uscita di ogni striscia di canale.

| | A1 | | |
|-----|-----------|--|--|
| | Beat | | |
| | 1 | | |
| ₹ | Kicknce 1 | | |
| 10 | AUDIO IN | | |
| ¢ | AII FOCUS | | |
| AUX | -inf | | |

4. Se il mixer attualmente mostra i canali del Gruppo, nella riga superiore del Mixer doppio clic l'intestazione del gruppo che contiene il suono che si desidera configurare. Se il mixer attualmente mostra i canali del suono, un solo clic l'intestazione del gruppo desiderato.

| | A1 | B1 |
|----|-----------|------------|
| | Beat 😽 | Bass |
| | 1 | 2 |
| ₽ | Kicknce 1 | Sound 2 |
| 10 | AUDIO IN | 🕑 AUDIO IN |
| ¢ | All FOCUS | All FOCUS |

Mixer mostra le strisce di canale di tutti i suoni del gruppo selezionato.

5. Nella parte inferiore della striscia canale del suono che si desidera configurare, fare clic sul campo più grande a sinistra e selezionare



la porta MIDI desiderata nel menu.

Ciò equivale a impostare la Dest. parametro descritto sopra.

Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro

6. Fare clic sul piccolo campo alla sua destra per selezionare un canale MIDI.



Questo è equivalente al Canale parametro descritto sopra.

11.3 Creazione dei set di parametri con i controlli Macro

Controlli Macro consentono di controllare in uno stesso luogo una selezione di parametri provenienti da fonti diverse. Disponibile in tutti i canali (Suoni, gruppi e Master), Controlli Macro sono molto utili per suonare dal vivo in quanto è possibile scegliere un set di parametri da varie fonti per manipolare su uno schermo, senza dover schermi interruttore.

MASCHINE 1.x proprietari: In MASCHINE 1.x Controlli Macro sono stati inoltre utilizzati per i parametri Maschine Automatizzare via MIDI o di automazione host. Questo non è il caso in MASCHINE 2.0 più: automazione e Controlli Macro ora sono totalmente indipendenti. Ora parametri maschine possono essere assegnati direttamente ai controlli MIDI o gli ID di automazione host (come descritto nella sezione † 11.1.4, Configurazione delle uscite master e Cue di MASCHINE), Mentre Controlli Macro sono collegamenti semplici dei parametri desiderati, a tutti i livelli di MASCHINE, e senza alcuna limitazione di numero.

I Controlli Macro sono disponibili nel proprietà macro.



Le proprietà Macro (qui per un suono) nel software.

Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro

| MASTER GROUP | SOUND SOLO | MACRO |
|--|---|---|
| 4 Amped Clavinet | BPM 150.00 18:4:4 | |
| Input | Groove | |
| Metaverb | Grain Delay | Groove |
| REVERB SIZE REVERB MIX 36.0 % 30.0 % | GRAIN PITCH GRAIN SIZE 48.0 0.0 % | DENSITY AMOUNT MACRO 7 MACRO 8 87.0 % 0.0 % |

Le proprietà Macro (qui per un Sound) sul controller.

Si prega di fare riferimento alla sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo per sapere come accedere alle proprietà Macro nel software e dal controller.

11.3.1 Macro Panoramica di controllo

Ogni controllo Macro può essere assegnato a una destinazione con l'intera gamma del parametro selezionato. D'altra parte, lo stesso parametro può essere la destinazione di più di un controllo Macro.

Per conoscere quali parametri è possibile assegnare ad una macro di controllo, in considerazione questa sola regola:

Un Controllo Macro di un canale può controllare qualsiasi parametro situata nelle proprietà o plug-in di quel canale o di qualsiasi canale sottostante. In altre parole:

- Per i suoni: è possibile assegnare i Controlli Macro di un suono a qualsiasi parametro nelle sue proprietà o plug-in. E 'anche possibile assegnare messaggi MIDI Control Change, Pitchbend e cambi di programma a Controlli Macro al fine di controllare i dispositivi MIDI esterni.
- Per i gruppi: è possibile assegnare i Controlli Macro di un gruppo per tutti i parametri nelle sue proprietà o plug-in così come i parametri in ogni suono all'interno del Gruppo.
- Per il Maestro: È possibile assegnare i Controlli Macro per tutti i parametri trovati nelle proprietà o plug-in di qualsiasi canale nel progetto.

Ovviamente, le proprietà Macro (anche di un canale differente) non sono disponibili come bersagli per qualsiasi controllo Macro.

Il collegamento lo stesso parametro per più di una Macro di controllo può essere utile nel seguente esempio: Se un parametro di un suono è particolarmente importante, è possibile collegarlo alla stessa manopola nelle Controlli Macro di quel suono, della sua capogruppo, e del Maestro. In questo modo, si assicura che il parametro è sempre disponibile anche sulla manopola stessa quando si passa tra il Maestro, Gruppo, e il livello sonoro (ma non se si passa a un altro suono o di gruppo, ovviamente).

Macro di scelta rapida di controllo sul controller

...

Sul controller, un pulsante dedicato consente di accedere rapidamente alle Controlli Macro in qualsiasi momento: Premere MACRO a direttamente passare ai Controlli Macro del canale focalizzato (Sound, gruppo o Master).

11.3.2 Assegnazione Controlli Macro Utilizzo del software

Controlli Macro possono essere assegnati in due modi diversi. Il modo più semplice e veloce è quello di creare un controllo macro direttamente da un parametro. L'altro metodo più elaborato è quello di utilizzare il pagine Pane nella zona di assegnazione.

Assegnazione Controlli Macro da Parametri

Assegnazione di un parametro come una macro da un canale o in plug-in è semplice e veloce. Si può semplicemente fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) un nome del parametro e selezionare il livello di macro che si desidera assegnare.

Per assegnare una macro controllo direttamente da un parametro:

1. Selezionare Canale o Plug-in icona a seconda di dove il parametro che si desidera assegnare si trova.

2. Selezionare il livello in cui il parametro è, questo può essere il MAESTRO, GRUPPO o SUONO

livello.

3. Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome del parametro (il testo sotto la manopola, switch o menu) che si desidera assegnare e selezionare Crea master Macro, Creare Macro Group, o Creare macro suono a seconda delle opzioni disponibili, ea quale livello si desidera assegnare il parametro come un controllo Macro.

- Il parametro viene assegnato come una macro e si può vedere le assegnazioni per la selezione macro nelle proprietà di canale e selezionando il livello macro (MAESTRO, GRUPPO o SUONO) In cui è stato assegnato il Macro di controllo.
- 4. Per rimuovere una macro, fare clic destro di nuovo il parametro e selezionare Rimuovere Macro.
- → La macro selezionato viene rimosso.

Assegnazione Controlli Macro Uso del riquadro Pagine

Assegnazione Controlli Macro è fatto nel pagine riquadro dell'area di assegnazione quando le proprietà Macro sono selezionate. La procedura è simile alla procedura utilizzata quando si assegnano i parametri del VST / AU plug-in per Pagine di parametro in MASCHINE (vedere la sezione † 6.3.3, creare il proprio parametro Pages).

Apertura del riquadro Pagine nella zona di assegnazione

Prima di tutto, è necessario aprire il pagine riquadro dell'area di assegnazione per le proprietà Macro. Per farlo:

- 1. Selezionare le proprietà Macro del canale desiderato (Sound, gruppo, o Master) come descritto nel paragrafo ↑ 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo.
- 2. Fare clic sulla freccia rivolta verso il basso nell'angolo in basso a sinistra dell'area di controllo per rivelare la





3. Fare clic sul pagine scheda nella parte sinistra dell'area di assegnazione:



→ Il pagine scheda si accende e il pagine appare riquadro alla sua destra. Ora siete pronti per assegnare Controlli Macro ai parametri.

Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro

 \bigcirc

Una volta che la zona di assegnazione è aperta, quando si passa ad altre pagine dei parametri della zona di assegnazione segue la selezione: si mostra sempre le assegnazioni per la pagina attualmente visualizzata sopra.

Il pagine linguetta può essere cliccato solo per i plug-in, dispositivo MIDI esterno Control Change assegnazioni, e per le proprietà Macro. Per tutti gli altri plug-in e le proprietà del canale, i parametri e le pagine dei parametri non sono modificabili, e la pagine scheda è grigia e inattiva. Per ulteriori informazioni su come assegnare i parametri di Native Instruments o plug-in esterni a Pagine di parametro, fare riferimento alla

16.3.3, creare il proprio parametro Pages .

Quando il pagine riquadro dell'area di assegnazione è aperta, si nota anche un paio di variazioni del perimetro di controllo di cui sopra.



L'area di controllo con proprietà Macro visualizzata e le pagine riquadro attivo nella sottostante zona assegnazione.

(1) Elimina pulsante Pagina ("x" simbolo): Fai clic sul piccolo " X "Dopo un nome pagina per eliminare questa pagina parametri. (2) Aggiungere pulsante Pagina ("+" simbolo): Fai clic sul piccolo " + "Dopo l'ultima etichetta pagina per aggiungere una nuova pagina. Per impostazione predefinita, le pagine vengono etichettati come "Page 1", "Pagina 2", ecc È possibile modificare le etichette di pagina definendo sezioni all'interno delle pagine tramite i campi Sezione Label (3).

(3) campi Sezione Etichetta: Questi campi consentono di definire le sezioni dei parametri all'interno della pagina visualizzata. Fare doppio clic sul campo al di sopra del primo parametro che si desidera includere nella sezione, digitare il nome desiderato per la sezione, e premere il tasto [ENTER] per confermare. La nuova sezione di volontà

includere tutti i seguenti parametri fino alla prossima sezione inizia (questo può essere visto solo dopo aver chiuso la zona di assegnazione). Inoltre, la pagina Parameter rispecchierà l'etichetta (s) della sua sezione (s) - se vi sono più di una sezione, l'etichetta pagina rispecchierà tutti loro, separate da barre. (4) Pulsante di reset: Clic Ripristina rimuovere l'assegnazione di controllo macro per la manopola selezionata. (5) campi etichetta del parametro: Fare doppio clic su questi campi per inserire etichette personalizzate per i parametri (premere [Invio] per conferma). Queste etichette saranno rispecchiate ovunque in MASCHINE per i parametri corrispondenti. (6) Riquadro messa a fuoco: Indica la Macro Controllo essere stato assegnato. Fare clic su qualsiasi Macro di controllo per visualizzare e modificare il suo incarico nel selettore di destinazione di seguito (4).

(7) Selettore porta: Visualizza e seleziona il parametro obiettivo di controllo Macro selezionato indicati dal telaio Focus (5). Questo multi-livello a discesa widget permette di navigare rapidamente attraverso la struttura del canale sul parametro desiderato. La procedura dettagliata è spiegata nel paragrafo successivo.

La selezione di un parametro nel selettore di destinazione

Il selettore di destinazione (vedi foto sopra) permette di scegliere tra tutti i parametri disponibili per ogni controllo Macro.



Il selettore di destinazione consente di selezionare rapidamente il parametro desiderato.

Questo strumento è simile ad un menù contenente diversi livelli di sottomenu-con la notevole differenza che ogni intermediario Dettaglio selezione visibili per una più rapida commutazione. Quando si assegna un nuovo, non assegnato Macro di controllo, effettuare le seguenti operazioni:

1. Fare clic sul Selezionare menu (per ora l'unica menù del selettore di destinazione).

Il menù è organizzato in categorie: Impostazioni (l'elenco delle proprietà del canale corrente), slot (elenco dei plug-in caricati nel canale corrente), ed eventualmente una terza categoria che elenca i canali inclusi al livello successivo: se si sta modificando la proprieta 'di Macro

legami del Maestro si vedrà il gruppi sottocategoria messa in vendita di tutti i gruppi di progetto e se si sta modificando il Macro di un gruppo si vedrà il Suoni sottocategoria messa in vendita di tutti i suoni di quel gruppo, e se si sta modificando le proprietà Macro di un suono si vedrà il MIDI voce di menu che su liste di selezione tutti i messaggi di cambio di controllo disponibili che possono essere assegnati a un controllo macro.



La voce di menu Macro Controllo Selezionare > MIDI elenca la gamma completa di MIDI Control Change messaggi da 0-127 che possono essere assegnati singolarmente a una macro di controllo al fine di parametri di controllo su un dispositivo MIDI esterno. Se non siete sicuri che il messaggio MIDI Control Change può essere utilizzato per controllare un particolare parametro, si prega di consultare la documentazione fornita con il dispositivo MIDI per i dettagli.

2. Al vostro selezione nel menu precedente, il menu prende il nome della selezione, e un altro menu possono apparire a destra che permette di affinare la ricerca (ad esempio, elencando tutte le pagine dei parametri dei plug-in selezionato o canale proprietà). Questo continua fino al raggiungimento di un parametro e selezionarlo.

→ Sulla selezione di un parametro, la macro controllo viene assegnato al parametro. Si noti che l'intero percorso di questo parametro rimane visibile nel selettore di destinazione: questo consente di modificare una singola selezione senza avviare dal canale più in alto e passare attraverso l'intero processo di selezione di nuovo:

- Per modificare un particolare elemento della selezione indicata dal selettore di destinazione, mouse e selezionare un altro elemento per quel livello.
- → Elementi sulla sinistra della voce selezionata (cioè a un livello più alto) rimangono intatte, mentre le voci sulla sua destra (cioè a un livello inferiore) vengono azzerati.

Assegnazione macro - Context Menu

Quando l'area di assegnazione è aperto e si seleziona la scheda Pagine, fare clic destro su uno slot Macro assegnato o non assegnato per accedere al menu contestuale.

Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro



Il menu Macro proprietà di contesto.

Il menu contestuale contiene seguenti voci:

| Elemento del menu | Descrizione | Tasti rapidi |
|-------------------|---|--------------------|
| Rinominare | Rinominare il Macro. | Ctrl + R / Cmd + R |
| Ripristina | Ripristinare il Macro. | |
| Tagliare | Tagliare il Macro per incollarlo in un'altra posizione. | Ctrl + X / Cmd + X |
| copia | Copiare il Macro. | Ctrl + C / Cmd + C |
| Incolla | Incollare un taglio o macro copiato in una nuova posizione. | Ctrl + V / Cmd + V |

Assegnazione Area pagine - Context Menu

Quando la zona di assegnazione è aperto e si seleziona la scheda Pagine, pulsante destro del mouse su una pagina si apre un menu contestuale.

Creazione dei set di parametri con i Controlli Macro

| © • | MASTER GROUP Driver FX Driver + | SOUND ,0 | Page | Delete Clear All | Page 3 × | + Frequency | Dist |
|--------|--|-----------------|-------|---------------------|----------|----------------|------|
| | Automation Pages | | Input | | | | |

Il menu contestuale di Controllo d'Area di assegnazione pagine.

Il menu contestuale contiene i seguenti elementi:

| Elemento del menu | Descrizione | Tasti rapidi |
|-------------------|--|--------------|
| Elimina | Elimina pagina corrente con tutte le assegnazioni. | |
| Cancella tutto | Cancella tutte le assegnazioni, e cancella tutte le pagine. | |

11.3.3 Assegnazione Controlli Macro utilizzando il controller

Assegnazione e rimozione dell'assegnazione parametri come macro dal canale o plug-in proprietà mediante il controller è semplice e veloce.

Assegnazione di una macro di utilizzo del controller

Per assegnare una macro controllo direttamente da un parametro usando il regolatore:

- 1. Selezionare CANALE o COLLEGARE a seconda di dove il parametro che si desidera assegnare è situato.
- 2. Selezionare il livello in cui il parametro è, questo può essere il MAESTRO, GRUPPO o SUONO

livello.

3. Premere CAMBIO + MACRO (Impostato) E toccare la manopola sotto il parametro che si desidera assegnare.

→ Il parametro viene assegnato come una macro e apparirà una piccola icona accanto al nome del parametro.

È possibile vedere le assegnazioni delle macro per ogni livello premendo il MACRO pulsante sul controller e selezionando il livello macro (MAESTRO, GRUPPO o SUONO).



Controlli Macro vengono salvati con un progetto MASCHINE, quindi non dimenticate stampa CAMBIO + FILE (Salva) Una volta che avete assegnato tutte le macro.

Rimozione dell'assegnazione di una macro Utilizzando il controller

Per annullare l'assegnazione di un parametro dei Controlli Macro:

1. Selezionare Canale o l'icona plug-in a seconda di dove il parametro che si desidera annullare l'assegnazione è situato.

2. Selezionare il livello in cui il parametro è, questo può essere il MAESTRO, GRUPPO o SUONO

livello.

- 3. Attivare la modalità Macro Set premendo CAMBIO + MACRO (Impostato).
- 4. Basta toccare la manopola del parametro assegnato per rimuoverlo dai Controlli Macro.
- → L'icona accanto al nome del parametro viene rimosso e il parametro non è assegnato.

12 Controllare la tua Mix

La visualizzazione predefinita del software MASCHINE è la vista Disporre, che contiene l'Arranger in alto, l'area di controllo nel mezzo, e il Pattern Editor / Sampler Editor in basso. La vista Disporre è più adatto per organizzare le vostre melodie e ritmi nella timeline: Con esso è possibile per esempio finemente su misura i tuoi modelli per ogni gruppo nel Editor di motivi, e metterli insieme come clip nella Arranger per costruire una canzone completa . Il vista mix è l'altra vista principale MASCHINE. Invece di concentrarsi sugli aspetti dipendenti dal tempo del progetto, che consente di accedere rapidamente al livello e le impostazioni di routing di tutti i suoni, Gruppi, e il Maestro. Inoltre, esso fornisce un'interfaccia intuitiva per la regolazione dei parametri di tutti i plug-in.

La vista Mix può tornare utile in diverse fasi del vostro lavoro, ad esempio, per la costruzione di drum kit personalizzato, la creazione di effetti send, la creazione di percorsi avanzati ... e, ultimo ma non meno importante, durante le esibizioni dal vivo.

12.1 Mix Visualizza Basics

Questa sezione descrive il funzionamento di base della vista Mix.

Mix View vs Arrange View

E 'importante notare che la vista Mix non fornisce ulteriori impostazioni che non sono disponibili in Arrange vista. In altre parole, ogni azione fatta in vista Mix può essere fatto anche in vista Arrange. Lo scopo della vista Mix è piuttosto organizzare le informazioni e le impostazioni in un modo diverso che è più adatto per particolari flussi di lavoro, in particolare quelli che coinvolgono livelli e cicli.

Nel resto del capitolo, per ogni procedura in mix Visualizza citeremo rapidamente la procedura equivalente in Disporre visualizzazione o scegliere la descrizione corrispondente in questo manuale.

12.1.1 Passaggio da Arrange View e Mix View

È possibile passare il software MASCHINE in qualsiasi momento tra Arrange e vista Mix:

Mix Visualizza Basics

| | M | ▶ ● 🖸 | 8 | 120.00 BPM | 0.0 % | SWING |
|----|-----|-------------|---|------------|-------|-------|
| FI | New | / Project | • | 1 | 2 | 3 |
| | | | | Scene 1 | | |
| | A1 | EK-TL A Kit | | Pattern 1 | | |
| | + | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Il pulsante Mix View.

- Fare clic sul pulsante Mix Visualizza nella parte superiore sinistra della Arranger per passare tra la vista e la vista Disporre Mix.
- premi il MIXER pulsante per visualizzare la vista Mix sul controller. premi il MIXER nuovamente il pulsante per tornare alla vista precedente.

12.1.2 Mix View Elementi

Quando si passa il software MASCHINE alla visualizzazione Mix, l'Arranger, l'area di controllo e l'Editor di motivi scompaiono e vengono sostituiti con i seguenti tre elementi:



La vista Mix, con il Mixer (1) in alto, il plug-in catena (2) nel mezzo, e il plug-in nastro (3) in basso.

(1) mixer: Nella parte superiore, le vi mostra Mixer a colpo d'occhio il livello e le impostazioni di routing per tutti i suoni del gruppo concentrati, o tutti i gruppi nel progetto. È possibile modificare queste impostazioni al volo, selezionare o mettere il fuoco su qualsiasi canale, ecc All'estrema destra è possibile controllare le impostazioni per il canale genitore - il canale Gruppo se i canali display Mixer, o canale Master / Cue se i canali display Gruppo Mixer. Vedere la sezione 1 12.2, il mixer Per una descrizione dettagliata. (2) Plug-in catena: In mezzo, il plug-in liste a catena tutti i plug-in caricati nel canale focalizzato (Sound, gruppo o Master). Vedere la sezione 1 12.3, la catena Plug-in Per una descrizione dettagliata. (3) Plug-in striscia: Nella parte inferiore, i plug-in striscia visualizza la serie di plug-in caricati nel canale focalizzato (Sound, gruppo o master). È possibile regolare direttamente i parametri di ogni plug-in nella propria interfaccia. Vedere la sezione 1 12.4, il plug-in striscia Per una descrizione dettagliata.

12.2 II Mixer

Seduto nella parte superiore della vista Mix, il mixer è ideale per vedere e regolare il livello e le impostazioni di routing di canali diversi in una sola volta rapidamente.

| | A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 | | | | | |
|---------------|-------------------------------|------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------------|-----------|-----------------------------|-----------|------|---------------------------------------|----------|
| | Beat | Bass | String- Stab | Leads | sfx | Cong[100] | Tabla[100] | Djem[100] | | | | Master | ត |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | A1 | |
| $\overline{}$ | Saturator | Sound 2 | Kickoth 3 | Open909X | Clos09X 1 | Clos09X 2 | ClosagBap | ClapubTao | Clapdzin 1 | Clapkzion | Cras | Beat | |
| 10 | Saturator | + | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | Sampler | San | + | |
| | Reflex | | | | | | | | | | Bea | | |
| | ■ Cossor + | | | | | | | | | | + | | |
| AUX | | | | | | | | | | | - | | -1 |
| | | | | | | | | | | | | 0.3 10 - | |
| | 0 | o 4 | | 0 | | 0 | 0 | | | | | | . I |
| | - | · • | ° ∙ | · • | | | · - | | × ■ | ▲ | | | <u> </u> |
| | | | | | | | | 10. 4 | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | Mute 🎧 | Mute 🎧 | Mute 🔒 | Mute 🔒 🔒 | Mute 🔒 | Mute 🔒 | Mute 🎧 | Mute 🔒 | Mute 🔒 | Mute 🎧 | Mute | Mute | ា |
| | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GROUP | GRO | MASTER | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | Saturator | r Reflex | Comp | ressor + | | | | | | | | | |
| | | | | | | ~ | | | | | ^ | | |
| | <noname></noname> | | | | | 2 | <noname></noname> | | | | 2 | <nona< th=""><th>ame></th></nona<> | ame> |
| | SATU | RATOR | | | 4 Tube | | REFLE | X | | | | C | OM |
| | | | | | 1 1000 | <u> </u> | | | | | | | |
| | | | | | 1 | | 6 | 1 6 | | 6 | | | • |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | , | | , | | | | | | | | |
| | | Drive | | Gain | | | Colo | or Sn | nooth | Mix | | | |
| | 6 | ~ | 6 | | 0 | | | / | - | | | | |
| | |)) | | -) |)(-) | | | (| •) | | | | |
| | 0 | 0 | | | Trachta | | | ` | | | | | -60 |
| | Char | ge Overioa | io Ba | ss Bypas | s ireble | | | | 5120 | | | | inres |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | _ | | 1919 |

Il Mixer nel software MASCHINE.

Il Mixer fornisce un classico layout di miscelazione scrivania che contiene un certo numero di canale strisce.

Le strisce di canale particolari visualizzati insieme con la loro disposizione precisa dipenderà dal seguente:

- Quale il livello del suono o di gruppo è selezionato per la visualizzazione: + 12.2.1, Visualizzazione Gruppi vs. Visualizzazione Suoni .
- Sia il Mixer è minimizzato o meno, e che le sezioni sono abilitati per la visualizzazione:
 - 12.2.2, Regolazione del layout Mixer .

12.2.1 Visualizzazione Gruppi vs. Visualizzazione Suoni

Il Mixer fornisce due modalità di visualizzazione, permettendo di concentrarsi sul contesto attuale:

· livello di Gruppo: Il canale mostra Mixer spoglia per tutti i gruppi di progetto.

GROUP

· Livello del suono: Il canale mostra Mixer spoglia per tutti gli slot del suono nel focalizzata Gruppo. Entrambe le modalità di

visualizzazione sono descritte nei paragrafi seguenti.

Se la finestra MASCHINE è troppo piccola per visualizzare tutte le strisce canale, un'immagine orizzontale della barra di scorrimento nella parte inferiore del mixer per navigare ai canali nascosti.

GROUP

GROUP

GROUN

GROUP

2:51-

GROUP

Se necessario, utilizzare la barra di scorrimento per mostrare canali nascosti.

GROUP

Se appare il simbolo della barra di scorrimento o no, la striscia di uscita all'estrema destra del Mixer è sempre visibile.

GROUP

Mixer Visualizzazione del livello di Gruppo

GROUP

iKOUF

Il mixer può visualizzare tutti i gruppi in una sola volta:



In questo modo le strisce di ingresso del banco (1) rappresentare tutti i gruppi del progetto, mentre la striscia di uscita all'estrema destra (2) rappresenta il canale Master / Cue. Nella parte superiore del Mixer che si vede le intestazioni di tutti i gruppi e del canale Master / Cue (3). Il canale focalizzato viene evidenziato.

Mixer Visualizzazione del livello sonoro

Il miscelatore può alternativamente visualizzare la Suoni slot di un particolare gruppo:



In questo modo le strisce di ingresso del banco (1) rappresentare tutti i suoni del Gruppo concentrata, mentre la striscia di uscita all'estrema destra (2) rappresenta quella focalizzata Group. Nella parte superiore del mixer si vedono due righe:

- La prima riga (3) contiene le intestazioni di tutti i gruppi e del canale Master / Cue. L'intestazione del gruppo si è concentrato (o del Master / Cue all'estrema destra) viene evidenziato.
- La seconda riga (4) contiene le intestazioni degli slot del suono nel focalizzata Gruppo. L'intestazione del concentrato
 scanalatura suono (o del gruppo principale all'estrema destra) viene evidenziato.

Commutazione del mixer tra gruppo e livello sonoro

In qualsiasi momento è possibile passare tra le due modalità di visualizzazione:

Per cambiare la visualizzazione mixer tra tutti i gruppi di progetto e tutti gli slot del suono in un gruppo particolare, fare doppio clic sullo sfondo di qualsiasi intestazione di gruppo nella parte superiore del Mixer. → Se il mixer mostrava suono spoglia in anticipo, visualizzerà tutte Gruppo strisce, invece, e il gruppo si dispone di doppio clic sarà focalizzata. Se il mixer mostrava Gruppo strisce in anticipo, sarà invece visualizzare tutte le strisce sound del gruppo che avete fatto doppio clic. L'ultima si è concentrato fessura Sound di tale gruppo sarà focalizzata di nuovo.

Assicurarsi che si fa doppio clic sullo sfondo di testa e non sul numero o la lettera + numero in alto a sinistra della testata - invece di passare il mixer tra entrambe le viste questa attivazione / disattivazione volume del canale sarebbe Gruppo in questione!

12.2.2 Regolazione del layout Mixer

Non importa quale il livello di gruppo o del suono è attualmente visualizzato nel Mixer, è possibile regolare il suo layout come descritto di seguito, al fine di concentrarsi sulla vostra attività corrente.

Massimizzando / Minimizzando il Mixer

È possibile ridurre / ottimizzare il mixer in modo che mostri solo le intestazioni di gruppo e del suono o l'intero file di canali:

Fare clic sulla freccia in basso a sinistra del Mixer per mostrare e nascondere i dettagli del canale nel Mixer.



...

Minimizzare / massimizzando il Mixer.

Quando il Mixer è minimizzato, le strisce di canale sono shrinked di intestazioni:

| | A1 | B1 | | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 | A2 | + | | |
|----------------|------------|------------|--------------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------|-----------|
| | Bassayers | Aeki Kit | Alkaloid Kit | Alka&Slow | Group E1 | Leads | Atmo Loops | Send FX | Glob(Bus) | | | Master 🎧 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | D1 |
| \blacksquare | Kickloid 1 | Snareoid 1 | Closealoid | Openaloid | Kickloid 2 | Snarealoid | RimSaloid | Snareoid 2 | Kickloid 3 | Kickloid 4 | Rim. | Alka&Slow |
| | | | | | | | | | | | | |

Una striscia di canale nel Mixer minimizzato.

Mostrare / nascondere sezioni particolari delle strisce

Sia durante la visualizzazione di tutti i canali del gruppo o tutti i canali del suono di un gruppo particolare, il mixer consente di selezionare le sezioni che si desidera visualizzare o nascondere nelle strisce attualmente visualizzati. Questo viene fatto attraverso i tre pulsanti sul lato sinistro del Mixer, sotto la freccia espandere il Mixer:



Scegliere cosa visualizzare nei canali.

Da cima a fondo:

- Pulsante IO: Fare clic per mostrare / nascondere le impostazioni di ingresso e uscita (sia MIDI e audio) nelle strisce di canale.
- · Plug-in icona: Fare clic per mostrare / nascondere il plug-in elenchi nelle strisce di canale.
- tasto AUX: Istruzioni per mostrare / nascondere le impostazioni di uscita ausiliarie nei strisce di canale.

Le impostazioni per l'uscita audio principale sono sempre visibili, anche se il IO pulsante è disattivato.

Per una descrizione dettagliata delle impostazioni disponibili nelle file di canale, vedere la sezione † 12.2.5, Regolazione delle impostazioni in Channel Strip sotto.

12.2.3 Strisce Selezione Canale

Dal momento che la vista Mix è solo un altro modo di visualizzare e accedere canali Maschine, la selezione e il lavoro di messa a fuoco in modo simile nel Mixer, come nella vista Arrange:

- Per impostare la messa a fuoco per un particolare canale (suono o Gruppo), fare clic sullo sfondo del suo colpo di testa nella parte superiore due file di Mixer (riga superiore per i gruppi e il Maestro / Cue, inferiore riga per Suoni, se visibile) o utilizzare il soliti comandi sul controller (vedere paragrafo † 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono). L'intestazione del canale focalizzato viene evidenziato.
- La messa a fuoco per un particolare striscia di canale nel Mixer imposterà automaticamente il fuoco al corrispondente suono, gruppo, o il Master in Disporre vista, ed inversamente.

- Quando viene visualizzato il Mixer del suono strisce di un gruppo, quando si fa clic su un altro colpo di testa di gruppo nella riga superiore del mixer rimarrà al livello sonoro e visualizzare direttamente al suono spoglia di questo gruppo.
- È possibile selezionare più di una striscia di canale tra le strisce visualizzata. La striscia focalizzato è sempre selezionata. La selezione multipla segue le stesse regole Disporre vista (vedere paragrafo 1 4.1.3, Selezione di suoni multipli o Gruppi).

Qualunque striscia di canale viene concentrata, il plug-in striscia nella parte inferiore della vista Mix propone i plugin caricati in quel particolare canale (vedere paragrafo † 12.4, il plug-in striscia).

12.2.4 Gestione dei canali nel Mixer

Mixer fornisce gli stessi comandi di gestione del suono e di gruppo come la vista Disporre, con procedure simili. La maggior parte di loro sono disponibili tramite il menu contestuale del canale:

Per aprire il menu contestuale, tasto destro del mouse del canale ([Ctrl] -clic su MacOS) sfondo dell'intestazione del canale:



Apertura del menu contestuale di un canale imposta automaticamente la messa a fuoco su quel canale.

Il menu contestuale del canale fornisce la stessa identica voci come in Arrange vista. A seguito di

comandi di gestione sono disponibili nel mixer:

| comando Gestione | Azione |
|--|---|
| Rinominare i canali | Fare doppio clic sul nome del canale nell'intestazione, digitare il nome desiderato sulla tastiera del computer, e premere il tasto [ENTER] per confermare (o [Esc] per annullare). È anche possibile aprire il menu contestuale del canale e selezionare Rinominare. |
| | Vedere la sezione † 4.2.3, ridenominazione suono Slot e † 4.3.3, rinominare gruppi . |
| Cambiare il colore del canale | Aprire il menu contestuale del canale e selezionare Colore. |
| | Vedere la sezione † 4.2.4, Cambiare colore del suono e † 4.3.4, Cambiare colore del Gruppo . |
| Copiare / incollare canali Aprire il me | nu contestuale del canale e selezionare copia o Incolla. |
| | Vedere la sezione † 4.2.6, Copia e Incolla Suoni e † 4.3.6, copiare e incollare gruppi . |
| Ripristino dei canali audio Aprire il me | nu contestuale del canale audio e selezionare Ripristina. |
| | Vedere la sezione ↑ 4.2.8, Reset Suono Slots . |
| Eliminazione canali del Gruppo | Aprire il menu contestuale del canale di gruppo e selezionare Elimina. |
| | Vedere la sezione † 4.3.8, eliminazione di gruppi . |
| Salvataggio dei canali | Aprire il menu contestuale del canale e selezionare Salva come |
| | Vedere la sezione † 4.2.5, Salvataggio Suoni e † 4.3.5, Gruppi di risparmio . |



Non è possibile spostare Suoni e gruppi tramite drag and drop nel mixer. Questo è possibile solo in Disporre vista - vedere la sezione † 4.2.7, Suoni Moving e † 4.3.7, Riordino Gruppi per ulteriori dettagli.
12.2.5 Regolazione delle impostazioni nelle Channel Strip

Il layout di strisce del suono e del Gruppo è vicino a quello di un banco di missaggio classica. Il segnale viaggia dall'alto verso il basso: dall'ingresso instradamento impostazioni in alto, passa attraverso i vari plug-in caricati nel canale, poi passa attraverso i controlli pan e livello, ed infine raggiunge l'uscita instradamento impostazioni in basso.

Le impostazioni disponibili in ogni specchio striscia di canale maggior parte dei parametri trovato nelle proprietà di canale visualizzate nell'area di controllo della vista Arrange, che consente di regolare in un modo più intuitivo e visivo (vedere l'elenco dei parametri disponibili alla fine del questa sezione).

Regolazione delle impostazioni sul Fly

Il mixer offre una caratteristica interessante non è disponibile in Disporre vista: è possibile modificare rapidamente le impostazioni in qualsiasi channel strip attualmente visualizzati senza dover mettere il canale sotto attenzione in anticipo: è sufficiente cliccare l'impostazione desiderata in una delle strisce di canale visualizzati per modificarlo - la selezione corrente / messa a fuoco rimarrà intatta.

Suggerimento: Utilizzare la Capogruppo Channel Strip all'estrema destra

In entrambe le modalità di visualizzazione del Mixer, la striscia di canale più a destra (il "uscita" strip del mixer) rappresenta il canale principale:

- Se il Mixer mostra attualmente tutti i gruppi, la striscia più a destra rappresenta il principale (o avanzamento) del canale.
- Se il Mixer mostra attualmente i suoni del concentrato Gruppo, la striscia più a destra rappresenta quel gruppo.

In particolare, a livello sonoro questo permette di controllare rapidamente il livello e regolare le impostazioni della Capogruppo, senza dover passare il display Mixer per il livello di Gruppo.



Ad esempio, se una grancassa è troppo forte in un drum kit, riducendo nel contempo il suo livello è possibile controllare all'estrema destra come la modifica influisce sul livello complessivo di gruppo - e si può regolare rapidamente questo livello di Gruppo, se necessario. Impostazioni disponibili in / Channel Strip Sound Group

Elenchiamo qui tutti gli elementi disponibili in una striscia di canale completo. Per ciascun elemento indichiamo il funzionamento di base e il parametro corrispondente Disporre vista.

Se alcune delle impostazioni non sono visibili, verificare che il mixer non è ridotto al minimo e che il tasto corrispondente è abilitato a sinistra del Mixer - vedere la sezione † 12.2.2, Regolazione del layout Mixer per maggiori informazioni.



Una striscia di canale completo nel Mixer (Sound a sinistra, gruppo e il Maestro a destra).

(1) Intestazione: Consente di visualizzare il nome e l'indice (lettera + numero) del Gruppo o il numero del suono. Intestazioni nella riga

superiore del mixer sono per gruppi, intestazioni nella seconda fila (solo Livello sonoro) sono per Sounds. Se il resto di una striscia di canale non è attualmente visibile, l'intestazione mostra inoltre un indicatore di livello mini nell'angolo superiore destro. Seguenti azioni sono disponibili:

- Accendere il display Mixer tra suoni e gruppi (vedere la sezione
 12.2.1, Visualizzazione Gruppi vs. Visualizzazione
 Suoni).
- Rinomina il canale: Fare doppio clic sul suo nome corrente, digitare un nuovo nome sulla tastiera del computer, e premere il tasto [ENTER] per confermare (o [Esc] per annullare). È inoltre possibile utilizzare il Rinominare voce nel menu contestuale del canale.
- Altri comandi di gestione: destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) sfondo intestazione per aprire il menu contestuale del canale (vedere la sezione

 12.2.4, Gestione canali nel Mixer).

(2) Impostazioni di Ingresso audio (Suono strisce soltanto): Consente di regolare il percorso di ingresso audio. Visibile solo se IO pulsante è abilitato a sinistra del Mixer. Clicca il AUDIO IN etichetta per selezionare un ingresso audio e regolare il livello tramite la manopolina a sinistra. Questi controlli sono equivalenti al fonte e Guadagno parametri nel Audio Pagina delle proprietà di ingresso del suono. Vedere la sezione † 11.1.1, Invio audio esterne ai suoni per maggiori informazioni. (3) impostazioni di ingresso MIDI: Consente di regolare il percorso di ingresso MIDI. Visibile solo se IO pulsante è abilitato a sinistra del Mixer. Clicca il MIDI IN etichetta per selezionare una porta di ingresso MIDI, quindi selezionare un canale attraverso il piccolo menu alla sua destra. Questi controlli sono equivalenti al fonte

e Canale selettori nel MIDI Pagina del suono e di proprietà di ingresso del Gruppo, rispettivamente. Vedere la sezione † 11.2.1, innescando suoni via note MIDI per maggiori informazioni. (4) Plug-in di listino: Mostra il plug-in caricati nel canale. Visibile solo se il plug-in icona viene attivata sulla sinistra del Mixer. Seguenti azioni sono disponibili:

- Fai clic sul piccolo " + "Simbolo per aprire il menu Plug-in e caricare un nuovo plug-in alla fine della lista.
- Pulsante destro del mouse (MacOS: [Ctrl] -clic) di un plug-in esistente per sostituirlo con un altro plug-in o per rimuoverlo (per fare questo, selezionare Nessuna nel menu).
- Fare clic su un plug-in nome per selezionarla. Se questo plug-in è attualmente nascosto nel plug-in striscia sotto il Mixer, scorre automaticamente per visualizzare l'interfaccia di questo plug-in (vedere la sezione
 12.4, il plug-in striscia).
- Cliccare il quadratino sinistro di un plug-in per bypass (la bypassato plug-in è inattivo) o reinserirlo nella catena del segnale.
- Drag and drop dei plug-in per spostarli in tutta la lista.

Questo plug-in List è l'esatto equivalente della lista plug-in nella zona di controllo della vista Arrange. Per tutti i dettagli, vedere la sezione † 6.1, plug-in Panoramica . (5) sezione Fader: Consente di regolare il livello del canale, posizione panoramica, Mute e Stato Cue. Seguenti azioni sono disponibili:

- trascinare il fader verticalmente per regolare il livello del canale. Questo è equivalente al Livello
 parametro nel Audio Pagina delle proprietà di uscita del canale (vedi † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di
 Suoni e gruppi). Inoltre, il misuratore di livello vi mostra in qualsiasi momento il livello del canale. Il livello di picco valore
 appare in grigio sopra il misuratore di livello e fader. Se questo valore picco supera zero, diventa bianco per indicare
 ritaglio; fare clic sul valore per azzerarlo.
- Trascinare il piccolo dispositivo di scorrimento orizzontale nella parte superiore per regolare la posizione panoramica del canale nella campo stereo. Questo è equivalente al Padella parametro nel Audio Pagina delle proprietà di uscita del canale (vedi † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi).
- Clicca il **Tasto muto** per disattivare il canale, oppure fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) che per silenziare tutti gli altri canali
 (funzione Solo). Vedere la sezione † 5.4.1, Mute e Solo per maggiori informazioni.

• Fare clic sul piccolo pulsante cuffie per inviare il canale a / rimuoverlo dal bus Cue. Questo è equivalente al spunto parametro nel Audio Pagina delle proprietà di uscita del canale. Vedere la sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue per maggiori informazioni.
(6) Menu principale di uscita audio: Di selezionare la destinazione di uscita audio principale del canale. Con i canali audio di default sono uscita alla loro capogruppo, i canali del gruppo vengono trasmessi al Maestro, e il Maestro è uscita per la prima coppia stereo di uscite. Fare clic sull'etichetta per selezionare un'altra destinazione. Questo controllo è equivalente al Dest. selettore nella Audio Pagina delle proprietà di uscita per Suoni e gruppi (vedi † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi) E per il Master (vedi † 11.1.4, Configurazione delle uscite master e Cue di MASCHINE). (7) Aux instradamento impostazioni: Consente di regolare il routing per entrambe le uscite ausiliarie. Visibile solo se AUX pulsante è abilitato a sinistra del Mixer. Clicca il AUX 1 o AUX 2 Etichetta per selezionare una destinazione per questa uscita aux, regolare il livello tramite la piccola manopola sulla destra, e scegliere la sua pre / post punto toccando facendo clic sul Inviare o Pre etichetta. Questi controlli sono equivalenti al

Dest., Livello, e Ordine parametri nel aux Pagina delle proprietà di uscita del suono e del gruppo, rispettivamente (vedi † 11.1.3, Impostazione uscite ausiliarie Up per i suoni e gruppi).

(8) impostazioni di uscita MIDI (solo strisce audio): Consente di selezionare un'uscita MIDI. Visibile solo se IO pulsante è abilitato a sinistra del Mixer. Clicca il MIDI OUT etichetta per selezionare una porta di uscita MIDI, quindi selezionare un canale tramite il menu aggiuntivo a destra. Questi controlli sono equivalenti al Dest. e Canale selettori nel MIDI Pagina delle proprietà di uscita del suono (vedi ↑ 11.2.5, invio MIDI da Sounds).

la modulazione dei parametri non è indicato nel mixer. Di conseguenza, il valore dei parametri modulati potrebbe cambiare anche se i loro elementi di controllo a restare in una posizione fissa nel Mixer. Ad esempio, se il fader di una striscia di canale è completamente abbassato, ma il livello del canale viene modulato, livello effettivo del canale può temporaneamente superare la posizione del fader, portando ad un segnale acustico (e attività contatore visibile!) Anche se il fader è completamente abbassato . In Disporre vista, d'altra parte, la zona di controllo indica la modulazione dei parametri continui tramite l'anello attorno al loro pomello. Vedere la sezione

↑ 10.5, registrazione e modifica di modulazione per maggiori informazioni su parametri di modulazione.

Impostazioni disponibili nelle strisce Maestro e Cue Canale

Il Maestro e le strisce di canale Cue sono simili alle strisce canale audio / Gruppo sopra descritti, ad eccezione dei seguenti elementi (numeri si riferiscono all'immagine nel paragrafo precedente):

- · Il muto pulsante nella sezione fader (5) Non è disponibile.
- · Le impostazioni di ingresso audio (2) e le impostazioni di ingresso MIDI (3) non sono disponibili.
- · Le impostazioni di routing (aux 7) e impostazioni di uscita MIDI (8) non sono disponibili.
- Non v'è alcun plug-in List (4) nella striscia di canale Cue.

12.2.6 utilizzando il bus Cue

MASCHINE fornisce un bus Cue dedicato. Questo autobus Cue è possibile indirizzare qualsiasi canale (suono o Gruppo) su un'uscita separata, lasciando l'uscita MASCHINE principale intatta. Ad esempio, è possibile utilizzarlo per preparare qualsiasi suono o di gruppo in cuffia durante una sessione live: prima di inviare il canale vuoto al bus Cue, quindi caricare il suono desiderato o Gruppo dal browser (o crearne uno da zero), add eventuali plug-in, regolare i parametri in quel canale, Patterns record per quel gruppo, come si vede in forma, e quando si è pronti, inserirla nella vostra performance!

Il bus Cue viene utilizzato anche per le seguenti caratteristiche:

- Metronomo (vedere la sezione † 10.2.3, Uso del metronomo).
- funzioni nel Sample Editor Ascoltare durante la registrazione (vedere la sezione

 16.2.2, Selezione della sorgente e della modalità di registrazione) O campioni slicing (vedere il paragrafo

 16.4, affettare un Campione).

L'invio del suono e del Gruppo canali al bus Cue

- In ogni channel strip, fare clic sul pulsante piccole cuffie per inviare questo canale al bus Cue.
- → Il pulsante cuffie si accende. Il canale non viene inviato alla sua destinazione definita più, ma invece al bus Cue.

Per rimuovere il canale dal bus Cue e rinviarlo alla sua normale destinazione definita nelle sue impostazioni di output, è sufficiente cliccare nuovamente sul pulsante di cuffie.

È possibile inviare un numero illimitato di canali audio e di Gruppo al bus Cue contemporaneamente.



In Disporre vista, l'equivalente del tasto cuffie è il spunto che si trova sul Audio Pagina del suono e di proprietà di uscita del Gruppo (vedi sezione † 11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi).



Il mute e solo di canali non si applicano quando questi canali vengono inviati al bus Cue: ciò che viene inviato al bus Cue è sempre riprodotto attraverso il canale Cue, a prescindere dal canale originale silenziato o meno.

Regolazione del canale Cue nel Mixer

Tutti i segnali sul bus Cue arrivano sulla striscia di canale Cue. È possibile visualizzare la striscia di canale Cue nel Mixer come segue:

1. Fare clic sull'intestazione della striscia master / Cue nell'angolo superiore destro del Mixer.



Se il mixer stava mostrando i canali del suono, si passa al livello di Gruppo. Viene visualizzata la striscia di canale Master / Cue e viene messo sotto fuoco.

2. Fare clic sull'icona della cuffia nell'intestazione Maestro.



→ Striscia di canale Master passa alla striscia di canale Cue. Qui è possibile regolare la posizione di livello e panoramica del canale Cue, insieme con la destinazione che si desidera inviare il canale Cue. Come destinazione, scegliere ad esempio un altro paio di uscita in cui avrete inserito le cuffie. Queste impostazioni sono descritte nella sezione ↑ 11.1.4, Configurazione delle uscite master e Cue di MASCHINE.

12.3 Il plug-in catena

Nel mezzo della vista Mix, proprio sotto il Mixer, si vede una barra orizzontale che elenca tutti i plugin caricati nel canale focalizzato: il **Plug-in catena**. Nel plug-in catena, plug-in sono disposti in una serie orizzontale, il viaggio audio da sinistra a destra attraverso ogni plug-in di quel canale.



Un plug-in catena con il compressore selezionato e l'EQ bypassato.

Fatta eccezione per la sua disposizione orizzontale, il plug-in catena ha la stessa funzionalità del plug-in di listino trovate nelle strisce di canale del Mixer sopra - cioè organizzare i plug-in di canale:

- Fare clic su un plug-in nome per selezionarla. Se questo plug-in è attualmente nascosto nel plug-in striscia sotto, scorre automaticamente per visualizzare l'interfaccia di questo plug-in.
- Fai clic sul piccolo " + "Icona alla fine della catena e selezionare un plug-in nel menu Plug-in per caricare alla fine della catena, oppure fare clic destro (MacOS: [Ctrl] -clic) un plug-in nome per sostituire questo plug-in con un altro. Vedere la sezione 1 6.1.3, Caricare, Rimuovere, e sostituzione di un plug-in per maggiori informazioni.

- Fare clic sul quadratino a sinistra di un nome di plug-in per bypass questo plug-in fessura (slot bypassati sono in grigio).
 Scegliere nuovamente il quadratino per riattivare il plug-in ingresso e inserire plug-in nuovamente nella catena di lavorazione.
 Vedere la sezione ↑ 6.1.5, slot Esclusione plug-in per maggiori informazioni.
- Pulsante destro del mouse (MacOS: [Ctrl] -clic) un nome di plug-in e utilizzare il Apri ..., Salva con nome ..., e Salva come predefinito ... (Native Instruments e solo plug-in esterni) i comandi per gestire il tuo plug-in preset. Vedere la sezione † 6.1.9, Salvataggio e richiamo plug-in preset e † 6.3.4, Usare il VST / AU plug-in preset per maggiori informazioni.

Non è possibile spostare i plug-in all'interno del plug-in catena. A tale scopo, ad esempio l'uso del plug-in List di canali del mixer sopra (vedere il plug-in List descrizione nella sezione † 12.2.5, Regolazione delle impostazioni in Channel Strip).

12.4 Il plug-in striscia

Nella parte inferiore della finestra MASCHINE, la vista miscela fornisce una rappresentazione intuitiva di tutti i plug-in caricati nel canale (Sound, gruppo o Master) in corso di messa a fuoco: la **Striscia di plugin.** Il plug-in striscia propone i plug-in caricati da una serie di **Plug-in pannelli**, Ogni plug-in avente suo pannello.

Come nel piccolo plug-in catena sopra, i plug-in sono disposti in una serie orizzontale, il viaggio audio da sinistra a destra attraverso ogni plug-in di quel canale.



Il plug-in striscia di un canale, con un'interfaccia distinta per ogni plug-in.

Nel Plug-in striscia del plug-in pannelli variano a seconda del tipo di plug-in (Interno, Native Instruments o esterno):

- Per tutti i tipi di plug-in, il pannello presenta una Plug-in Header in cima: 12.4.1, il plug-in Intestazione .
- Effetti interni e Drumsynths hanno i loro pannelli personalizzati: 12.4.2, Pannelli per Drumsynths ed effetti interni .
- Native Instruments Plug-in fornire pannelli dedicati ispirate dall'interfaccia utente di ogni particolare prodotto Native Instruments:
 12.4.4, pannelli personalizzati per Native Instruments plug-in.
- Native Instruments e plug-in esterni possono anche essere disancorato e aperto in una finestra mobile:
 12.4.5, sganciare un plug-in del pannello (Native Instruments e plug-in esterni solo).

Navigazione del plug-in striscia

Se la finestra MASCHINE non è sufficientemente larga per tutti i vostri plug-in pannelli da visualizzare nel plug-in striscia da visualizzare del tutto, fare clic sul nome della desiderato Plug-in nel plug-in catena sopra per effettuare il Plug nella striscia di scorrere fino al suo pannello:



Fare clic su un plug-in nel plug-in catena per visualizzarne il pannello nella plug-in Striscia di seguito.

Se la finestra MASCHINE non è sufficientemente larga per tutti i plug-in pannelli da visualizzare in una sola volta, un immagine orizzontale della barra di scorrimento nella parte inferiore del plug-in striscia per visualizzare la parte nascosta.

Il plug-in striscia

| K7 1K2 |
|--------|
| |

Utilizzare la barra di scorrimento orizzontale per visualizzare altri pannelli plug-in.

Se la finestra MASCHINE non è abbastanza alto per qualsiasi plug-in del pannello da visualizzare interamente, sulla destra del pannello una verticale appare la barra di scorrimento per visualizzare la parte nascosta:

| ∧ <noname></noname> | | م |
|---------------------|-------------------------|-------------|
| RC 48 | ● Hall ● Random Hall | Wet T Mix |
| Spectrum | Pre Echoes Options | 20k 1.2k |
| sec | 2 | 80 |
| | | |
| | | |

Utilizzare la barra di scorrimento verticale per visualizzare il resto del plug-in.

12.4.1 Il plug-in di intestazione

Per tutti i tipi di plug-in (interni, Native Instruments, e esterne) del plug-in schermi a Plug-in Header in cima:

Il plug-in striscia



Il plug-in di intestazione nella parte superiore del plug-in del pannello.

Il plug-in di intestazione può contenere i seguenti elementi, da sinistra a destra: (1) Aprire Plug-in Pulsante finestra (Native Instruments e plug-in esterni solo): Fare clic sull'icona freccia poco per aprire / chiudere l'interfaccia plug-in in una finestra esterna. Vedere la sezione † 12.4.4, pannelli personalizzati per Native Instruments plug-in per maggiori informazioni su questo. (2) Ulteriore visualizzazione del tasto (specifiche Native Instruments Plug-in solo): Alcuni Native Instruments plug-in offrono due punti di vista diversi nel loro pannello. Fai clic sul piccolo " + "Per passare da Vista predefinita e la vista supplementare. Vedere la sezione † 12.4.4, pannelli personalizzati per Native Instruments plug-in per maggiori informazioni su questo. (3) Nome Preset: Mostra il nome del preset attualmente caricato, se presente. (4) Breve pulsante Sfoglia: Fare clic sulla lente di ingrandimento per eseguire la funzione Quick Sfoglia e richiamo nel Browser di ricerca di query è stata eseguita per raggiungere il preset caricato.

12.4.2 Pannelli per Effetti Drumsynths e interni

Per Drumsynths e Effetti interni, i pannelli del plug-in striscia fornire rappresentazioni visive intuitive dei plug-in ei loro parametri.

| <noname></noname> | | م | | | Q | <noname></noname> |
|-------------------|-------|------------------|-----|---|---|-------------------|
| DRUMSYNTH KIC | K | | | LIMITER | | CHORUS |
| TUNE | SUB ► | DECAY | II. | 12. | | |
| 43.00 | | | | 10 - 20 - 30 - 54 - Threshold | | Rate Arr |
| | | PERCENT 50.00 | | | | |
| | | ATTACK Thin | | | | |
| Bend | Time | Amount | | | | |

Come per tutti gli altri plug-in, i pannelli per Drumsynths ed effetti interni mostrano il plug-in di intestazione in alto. Questa intestazione contiene il nome del programma corrente e l'icona rapida Percorrere - vedi sezione ↑ 12.4.1, il plug-in Intestazione sopra per maggiori dettagli.

Anche se i parametri sono organizzati in modo diverso rispetto nelle pagine dei parametri della vista Disporre, i pannelli per Drumsynths ed effetti interni contengono gli esatti stessi parametri come le Pagine di parametro dentro organizzano vista.

Le uniche eccezioni sono il compressore, la Porta, e il limitatore: loro pannelli contengono un indicatore di livello che non sono disponibili nella zona di controllo (riduzione del guadagno per il compressore, e il livello di ingresso per la Porta e il limitatore).

Il plug-in pannello di un DrumSynth e due Effetti interni.

Per una descrizione esaustiva dei parametri disponibili in ogni pannello, si prega di fare riferimento al capitolo † 8, Usare i Drumsynths per Drumsynths e il capitolo † 14, Effetto di riferimento per gli effetti interni.

> la modulazione dei parametri non è indicato nel pannello per interni Plug-in. Di conseguenza, il valore dei parametri modulati potrebbe cambiare anche se il loro elemento di controllo non si sposta nel pannello. Vedere la sezione † 10.5, registrazione e modifica di modulazione per maggiori informazioni su parametri di modulazione.

Panel 12.4.3 per il Sampler

Per il campionatore, il plug-in striscia fornisce un pannello personalizzato contenente un sapiente mix di parametri disponibili nelle tre prime pagine della zona di controllo con parametri disponibili nel Zona Pagina del Sample Editor.

Come con tutti gli altri plug-in, il pannello per il Sampler mostra il plug-in di intestazione in alto. Questa intestazione contiene il nome del programma corrente e l'icona rapida Percorrere - vedi sezione

↑ 12.4.1, il plug-in Intestazione sopra per maggiori dettagli. Il pannello Sampler contiene due pannelli distinti: PRINCIPALE e ZONA . Questi possono essere visualizzati cliccando sul PRINCIPALE e ZONA pulsante nel selettore riquadro nella parte superiore dell'interfaccia Sampler, rispettivamente.



la modulazione dei parametri non è indicato nel pannello per interni Plug-in. Di conseguenza, il valore dei parametri modulati potrebbe cambiare anche se il loro elemento di controllo non si sposta nel pannello. Vedere la sezione † 10.5, registrazione e modifica di modulazione per maggiori informazioni su parametri di modulazione.

Il plug-in striscia

Sampler - PRINCIPALI Pane SAMPLER MAIN 2 S E 3 VOICE & ENGINE AMP ENVELOPE ▲ ADSR ▶ (,) $\left(\right)$ SR Comp (,) (\cdot) $\overline{}$ Drive Bits Cutoff Attack Sustain Releas 5 6

Il Sampler nel plug-in striscia.

(1) Selettore riquadro: Clic PRINCIPALE o ZONA per visualizzare il riquadro corrispondente nel plug-in. (2) forma d'onda del campione: Spettacoli la forma d'onda o il campione utilizzato nella zona selezionata. Esso fornisce le stesse caratteristiche della forma d'onda trovato nella visualizzazione campione della Zona pagina nel Sample Editor: inizio e fine marcatori, zoom, ecc Per maggiori dettagli, vedere la sezione
 † 16, di campionamento e mapping di esempio . (3) VOCE & MOTORE sezione: Consente di regolare la Polifonia , planata , e Modalità parametro dal Voce Impostazioni / Motore pagina nell'area di controllo, e la Inverso pulsante dalla

Pitch / Busta Pagina nella zona di controllo. Per maggiori dettagli, vedere la sezione † 6.2.1, pagina 1: Voce Impostazioni / Motore e † 6.2.2, pagina 2: Pitch / Busta , Rispettivamente.

(4) sezione AMP BUSTA: Consente di regolare la genere parametri e la busta parametri dal Pitch / Busta Pagina nella zona di controllo. Per maggiori dettagli, vedere la sezione † 6.2.2, pagina 2: Pitch / Busta . (5) Saturazione, LO FI, e FILTRO sezioni: Consente di regolare i parametri del FX / filtro Pagina nella zona di controllo. Per maggiori dettagli, vedere la sezione † 6.2.3, pagina 3: FX /
Filtro . (6) Sezione TUNE: Consente di regolare la Sintonizzare parametro dal Pitch / Busta Pagina nella zona di controllo. Per maggiori dettagli, vedere la sezione † 6.2.2, pagina 2: Pitch / Busta . (7) PLAY e LOOP sezioni: Permettono di regolare le impostazioni di intervallo di riproduzione e di loop della zona selezionata, rispettivamente. Questi forniscono gli stessi parametri del RIPRODUZIONE GAMMA e CICLO CONTINUO sezioni trovano nella Zona Pagina del Sample Editor. Per maggiori dettagli, vedere la sezione † 16, di campionamento e mapping di esempio .

Sampler - ZONA Pane



Il Sampler nel plug-in striscia.

(1) Selettore riquadro: Clic PRINCIPALE o ZONA per visualizzare il riquadro corrispondente nel plug-in. (2) Sample Map: Consente di regolare la chiave e velocità gamme delle vostre zone. Questo lo stesso del Map View disponibile in Zona Pagina del Sample Editor.

Per maggiori dettagli, vedere la sezione

† 16, di campionamento e mapping di esempio . (3) TUNE / MIX e MAP sezioni: Permette di regolare la messa a punto e parametri di guadagno così come la chiave e velocità gamme delle vostre zone. Questi sono lo stesso del SINTONIZZARE e CARTA GEOGRAFICA sezioni dal Zona Pagina del Sample Editor. Per maggiori dettagli, vedere la sezione † 16.5.6, Regolazione delle impostazioni di zona . (4) Lista Zona: Consente di gestire le vostre zone. Questa è la stessa della lista di zone disponibili nel Zona Pagina del Sample Editor. Per maggiori dettagli, vedere la sezione † 16, di campionamento e mapping di esempio .

Come con tutti interno plug-in, il parametro di modulazione non viene indicata nel pannello per il campionatore. Di conseguenza, il valore dei parametri modulati potrebbe cambiare anche se il loro elemento di controllo non si sposta nel pannello. Vedere la sezione † 10.5, registrazione e modifica di modulazione per maggiori informazioni su parametri di modulazione.

Pannelli 12.4.4 personalizzate per Native Instruments plug-in

I pannelli per Native Instruments plug-in offrono una caratteristica in più: uno o due visualizzazioni personalizzate quel gruppo i parametri più importanti del plug-in in un'interfaccia chiara e concisa, pur mantenendo la sensazione generale e l'aspetto di ogni prodotto Native Instruments:

- · Il Visualizzazione predefinita è disponibile per ogni Native Instruments plug-in.
- Un vista aggiuntivo, disponibile solo per particolari Native Instruments plug-in, fornisce un insieme alternativo di controlli

per il plug-in. Per esempio:



ABSYNTH 5 di visualizzazione predefinita mostra gli elementi principali della finestra Eseguire di ABSYNTH 5:

- E Glitch Morph Wooden FX Mix FX Depth Release Timbre 1 Timbre2 Delete 🗸 Trg Zero Reset 🔲 Linear 💻 Gate 🔲 One Shot 💻 Hold 🔲 Release 5 1 Loop 1 К К 8
- Massive visualizzazione predefinita spettacoli parti specifiche della vista Synth (gli otto Controlli Macro in alto e le pagine Modulazione di sotto):



· di GUITAR RIG visualizzazione predefinita mostra un mini rack con una versione ridotta del Header globale in alto:

Come con tutti gli altri plug-in, il pannello per Native Instruments plug-in mostra il plug-in di intestazione nella parte superiore contenente un pulsante per l'apertura del plug-in in una finestra mobile così come il nome del programma corrente e la rapida icona Sfoglia - vedi sezione † 12.4.1, il plug-in Intestazione

sopra per maggiori dettagli.

Per Native Instruments Plug-in offre una vista supplementare, l'intestazione contiene anche un Ulteriore visualizzazione del tasto (un po " + "Simbolo) che permette di passare da default e vista aggiuntive:



Fai clic sul piccolo "+" nell'intestazione per passare da default e vista supplementare.

utenti MacOS: Il plug-in VST di un prodotto Native Instruments deve essere installato per la vista di default di questo prodotto (e vista supplementare, se presente) per apparire nel plug-in striscia. Se normalmente si usa la versione AU di questo prodotto Native Instruments, si prega di verificare che la sua versione VST è installato sul vostro computer per garantire la perfetta integrazione di questo plug-in in MASCHINE. È possibile visualizzare / nascondere la versione AU di Native Instruments plug-in Plug-in menu (software) e plug-in del browser (controllore) attraverso il Usa Audio Units NI casella di controllo nella Plug-in Pagina del Preferenze Pannello - vedi sezione † 2.7.6, Preferenze - Plug-in pagina per maggiori informazioni.

È inoltre possibile sganciare qualsiasi Native Instruments Plug-in e aprirlo in una finestra mobile separata. Nella finestra mobile si può in particolare passare dalla visualizzazione di default e l'interfaccia utente completa del prodotto originale Native Instruments - vedi sezione † 12.4.5, sganciare un plug-in del pannello (Native Instruments e plug-in esterni solo) per maggiori informazioni.

12.4.5 sgancio di un plug-in del pannello (Native Instruments e plug-in esterni solo)

È possibile sganciare il pannello di un Native Instruments o plug-in esterno e aprirlo in una finestra fluttuante facendo clic sulla piccola freccia diagonale nel plug-in Intestazione:



Fare clic sulla piccola freccia diagonale per aprire il plug-in in una finestra mobile.

- Per sganciare un Native Instruments o plug-in esterni e aprirlo nella sua finestra mobile dedicata, fare clic sulla piccola freccia diagonale a sinistra del plug-in di intestazione.
- → Il plug-in si presenta nella propria finestra mobile.

...

Quando sganciare Native Instruments plug-in, la loro pannello nella plug-in striscia è sostituito da un sottile Plug-in segnaposto (vedi sotto).

I plug-in dei prodotti della piattaforma Native Instruments (REAKTOR, KONTAKT, GUITAR RIG) si aprono automaticamente in finestre fluttuanti quando vengono caricati dal menu Plug-in.

MASCHINE mostrerà sempre le finestre mobili aperte del canale focalizzato (Sound, gruppo o Master). In questo canale si può avere il maggior numero di finestre mobili aperte, come si vede in forma. Quando si imposta la messa a fuoco su un altro canale, tutte le finestre mobili aperte scompaiono, eventualmente sostituiti da quelli per Native Instruments e / o plug-in esterni caricati nel canale di recente concentrato (Sound, gruppo o Master).



Il plug-in finestra mobile è lo stesso in vista Disporre - vedi sezione † 6.3.1, Apertura / Chiusura plug-in di Windows per maggiori informazioni su questo.

Disinserimento di un plug-in Native Instruments

Quando si apre un Native Instruments plug-in una finestra fluttuante, seguenti cose accadono in aggiunta:

 Nel plug-in striscia il plug-in pannello viene sostituito con un sottile verticale Plug-in segnaposto contenente solo la piccola freccia diagonale - questo ti permette di ancorare il plug-in di nuovo nel plug-in striscia (vedi sotto).



 La finestra mobile visualizza anche il plug-in di intestazione in alto. Oltre agli elementi del Header descritto nella sezione
 ¹ 12.4.4, pannelli personalizzati per Native Instruments plug-in, Questa intestazione contiene un ulteriore pulsante Modifica (mostra l'icona di matita) che consente di passare alla visualizzazione Modifica, che mostra la completa interfaccia del prodotto originale Native Instruments:



Chiusura della finestra del plug-in di Floating

Per agganciare un'Instruments madrelingua o indietro nel Plug-in passeggiata e non lontano la sua finestra mobile dedicata esterno plug-in, fare clic sulla piccola freccia diagonale nel plug-in segnaposto (Native Instruments plug-in) o nell'intestazione del generico Plug pannello -in (plug-in esterni) nel plug-in striscia.

È possibile anche vicino qualsiasi finestra mobile tramite il pulsante comune prevista dal sistema operativo in alto a sinistra oa destra della finestra. Il plug-in verrà inserito nuovamente dentro il plug-in striscia.

12.5 Controllo del Mix dal controller

Il controller offre una modalità Mix dedicato. La modalità Mix fornisce una panoramica dei canali tramite un layout miscelazione scrivania, in modo simile al mixer in vista Mix del software (vedi sezione

12.2, il mixer).

...

La modalità Mix sul controller e la vista Mix nel software sono indipendenti gli uni dagli altri: Accensione viste nel software non commuta la modalità del controller, e inversamente - per esempio, è possibile utilizzare il controller in modalità Mix durante la visualizzazione della Disporre vista nel software.

stampa MIXER per entrare o uscire dalla modalità Mix sul controller. Quando la modalità

Mix è attivo, la MIXER pulsante è acceso

In modalità Mix i display mostrano strisce di canale per i vostri suoni e gruppi:

12.5.1 Navigare i canali in modalità Mix

Come il Mixer nel software, la modalità Mix consente di scegliere di visualizzare file di canali al livello di Gruppo (vale a dire tutti i gruppi) o al Livello del suono (vale a dire tutti gli slot sound del gruppo attualmente focalizzata).

Ad entrambi i livelli canali sono organizzati in gruppi di otto canali (quattro su ogni display).

Utilizzare i pulsanti pagina a sinistra del display per mostrare i successivi / precedenti otto canali (Sounds: 1 - 8 e 9 - 16; gruppi: A1 - H1, A2 - H2, eccetera.).

La messa a fuoco su un canale (suono o Gruppo)

- Per mettere il fuoco su uno dei canali visualizzati (suoni o gruppi), premere il pulsante 1-8 sopra la striscia desiderato nei display.
- → Il canale focalizzato viene evidenziato.

In alternativa è possibile concentrarsi Gruppi e suoni premendo i pulsanti del Gruppo e le pastiglie come nella modalità di controllo. Se si imposta la messa a fuoco per un suono o di gruppo non è visibile sul display, questi passano automaticamente al relativo set di otto canali: ad esempio, se si sta visualizzando i canali del suono 1 - 8 e pad premere 11, I display passa automaticamente ai canali del suono 9 - 16 al fine di mostrare la scanalatura suono 11 appena selezionata.

L'attenzione è strettamente equivalente in modalità Mix e in modalità di controllo: il suono o il Gruppo focalizzate nella modalità Mix sarà rivolta anche in modalità di controllo, e inversamente.

Modalità Mix - Visualizzazione del livello di Gruppo

Per visualizzare i canali Group, spingere l'encoder 4-D verso l'alto.

Le strisce di canale sul display rappresentano i gruppi del progetto. Nella parte superiore del display si vedono le intestazioni di tutti i gruppi. Il canale focalizzato viene evidenziato.

Modalità Mix - Visualizzazione del livello sonoro

Per visualizzare i canali del suono del gruppo focalizzata, spingere verso il basso i encoder 4-D.

Le strisce di canale sul display rappresentano le scanalature del suono del gruppo concentrati. Nella parte superiore del display si vedono due righe:

- La prima riga contiene le intestazioni dei gruppi. L'intestazione del gruppo mirato è evidenziata.
- La seconda riga contiene le intestazioni degli slot del suono nel focalizzata Gruppo. L'intestazione della scanalatura suono focalizzato viene evidenziato.

Se si seleziona un altro gruppo (premendo il tasto Group), i display passare direttamente agli slot suono della nuova focalizzata Gruppo.

12.5.2 Regolazione del livello e Pan in modalità Mix

La modalità Mix consente di regolare rapidamente la posizione di livello e panoramica di ciascuno dei vostri canali tramite manopole 1-8. Per farlo:

- Se si desidera regolare la posizione di livello e la panoramica dei gruppi, passare alla vista Gruppo spingendo l'encoder 4-D verso l'alto.
- 2. Se si desidera regolare il livello di un Sounds, passare alla visualizzazione del suono spingendo verso il basso i encoder 4-D.
- 3. Se si desidera regolare la posizione panoramica di un suono, premere l'encoder 4-D e ruotare in senso antiorario per scorrere la Sound a sinistra o in senso orario per scorrere la suono a destra.
- 4. Utilizzare i pulsanti della pagina per mostrare i canali desiderati sul display. È inoltre possibile utilizzare i tasti del Gruppo e pastiglie di controller per passare direttamente al canale desiderato.
- 5. Nella parte inferiore del display, il parametro selezionato viene visualizzato sotto ogni striscia di canale.
- 6. Ruotare la manopola desiderata (s) 1-8 per regolare il parametro visualizzato nella corrispondente canale (s). È inoltre possibile utilizzare l'encoder 4-D per regolare tale parametro per il canale focalizzato.



Tenere CAMBIO durante la regolazione di un valore per effettuare le regolazioni più fini.

In ogni striscia di canale il valore di picco è indicata sopra il misuratore di livello. Questo valore di picco viene azzerato ogni volta che si avvia la riproduzione tramite GIOCARE o RICOMINCIA sul controller, o quando si fa clic sul valore di picco corrispondente nel mixer del software (vedi sezione † 12.2.5, Regolazione delle impostazioni in Channel Strip).

Guarda anche

...

2 Regolazione delle impostazioni nelle Channel Strip [→ 613]

12.5.3 Mute e Solo nella modalità Mix

Quando il controllore è in modalità Mix, premendo MUTE o ASSOLO non passare il display al solito modalità Mute o Solo: In aggiunta alla solita procedura ai gruppi mute o solisti e suoni, è possibile disattivare o solisti i canali direttamente in modalità Mix. Per farlo:

1. Per silenziare un canale in modalità Mix, premere MUTE + Il pulsante 1-8 sopra il canale desiderato (s).

2. Per isolare un canale in modalità Mix, premere ASSOLO + Il pulsante 1-8 sopra il canale desiderato (s).

Le strisce di canali attenuati sono disattivate nei display.

Anche se il display non passare alla modalità Solo Mute o, le consuete procedure per Muto e Solo di gruppi e suoni rimangono valide in modalità Mix. Per ulteriori informazioni sulle funzioni Mute e Solo, si prega di fare riferimento alla sezione † 5.4.1, Mute e Solo.

12.5.4 Plug-in icone in modalità Mix

In modalità Mix ciascun canale indica la presenza di plug-in per la visualizzazione di piccole icone disposte verticalmente sulla destra del misuratore di livello:

Strumenti e degli effetti plug-in sono rappresentati da diverse icone (queste icone sono simili a quelli del plug-in Lista visualizzazione Arrange).

Sul display è possibile visualizzare fino a sette icone in ogni canale plug-in. non verrà mostrato alcun plug-in aggiuntivo.

13 Effetti Utilizzo

Ad ogni livello di progetto (Sound, gruppo e Master), è possibile aggiungere effetti in forma di plugin. Ogni suono, ogni gruppo e il Maestro può avere un numero illimitato di effetti insert caricati nel loro slot Plug-in. In ogni plug-in di slot è possibile caricare un interno, Native Instruments o effetto esterno Plug-in.

L'ordine di elaborazione è sempre dall'alto verso il basso, sia nel plug-in Lista zona di controllo (nella vista Disporre) e nella striscia di canale del Mixer (in vista Mix). Nel plug-in striscia della miscela visualizzare l'ordine di elaborazione è da sinistra a destra.

Per i suoni, il primo plug-in slot è spesso ospita uno strumento plug-in (Sampler, DrumSynth, Native Instruments o plug-in esterno) - questo permette al suono di generare il proprio audio. Se invece si collega un effetto al primo plug-in fessura di un suono, questo suono fungerà da punto di bussing per altri suoni e gruppi, e troverete questo suono nei vari Dest. selettori delle proprietà di output di altri suoni e gruppi. Vedere la sezione † 13.1, Applicazione di effetti ad un suono, un gruppo o del Maestro qui di seguito per ulteriori informazioni.

La maggior parte delle funzionalità utilizzate nelle procedure menzionate in questo capitolo sono state già descritte nel capitolo † 6, Lavorare con i plug-in - in MASCHINE, gli effetti sono solo un certo tipo di plug-in. Tuttavia, li illustreremo qui con i vari esempi effetto-oriented. Inoltre, di tanto in tanto useremo la vista Mix invece del default Disporre vista - anzi, i servizi di routing intuitive del Mixer lo rendono particolarmente adatto per impostare rapidamente i routing di effetti avanzati.

13.1 Applicazione di effetti ad un suono, un gruppo o del Maestro

Le procedure per l'applicazione di un effetto al suono, gruppo o livello master sono molto simili.

13.1.1 Aggiunta di un effetto

Aggiungiamo un plug-in da qualche parte nel progetto Effect. Noi descriviamo la prima procedura dettagliata Disporre vista, allora avremo visualizza procedura equivalente in vista Mix.

Scegliere il canale in cui l'effetto deve essere inserito

1. Se si desidera applicare l'effetto al Master (per elaborare l'audio di tutto il progetto), fare clic sul MAESTRO scheda in alto a sinistra angolo della zona di controllo.



2. Se si desidera applicare l'effetto a un gruppo (per elaborare l'audio di tutto il Gruppo), fare clic sul gruppo desiderato sulla sinistra del Arranger, e fare clic sul GRUPPO scheda in alto a sinistra angolo della zona di controllo.



 Se si desidera applicare l'effetto ad un suono, fare clic sul gruppo principale nella Group List (a sinistra del Arranger), fare clic sulla fessura suono desiderato nell'elenco dei suoni (a sinistra del Editor di motivi), e fare clic sul SUONO scheda in alto a sinistra angolo della zona di controllo.



Caricare l'effetto in un nuovo slot

1. All'estrema sinistra dell'area di controllo, fare clic sul piccolo plug-in icona per visualizzare i plug-in del canale selezionato:



L'icona si illumina. Il plug-in List appare vicina, che mostra una pila di tutti i plug-in già caricati nel canale:



Nel plug-in List ciascun plug-in ha un proprio alloggiamento.

2. Fare clic sul " + "Icona sotto l'ultimo plug-in nella lista (o nella parte superiore, se la lista è vuota).



Il plug-in del menu si apre e mostra un elenco di tutti gli effetti plug-in disponibili.



Se è stato selezionato un suono e il suo plug-in elenco è vuoto, il plug-in menu mostra anche tutti i strumento plug-in disponibili.

- 3. Fare clic sulla voce desiderata nell'elenco. Se si dispone di VST / AU plug-in effetti installati si può anche caricarli dal menu selezionando la Native Instruments (per Native Instruments prodotti) o esterno (per i prodotti di terze parti) sottomenu in cima alla lista.
- → Avere scelto l'effetto viene caricato in un nuovo plug-in fessura all'estremità della lista e inizia direttamente per elaborare l'audio del canale. I parametri degli effetti vengono visualizzati nell'area dei parametri a destra (nell'esempio sottostante abbiamo selezionato il Phaser Effetto nel menu Plug-in).

| Ø | MAS | | SOUND | Main | | | | | | | | Q |
|---|-----|------------|-------|-----------|----------|-------|--------|-----------|-------|--------|--------|---|
| Ğ | | | | MAIN | | | MOD | | | | OUTPUT | |
| - | FX | Chorus | | - | 6 | | \sim | | - | - | - | |
| | FX | Beat Delay | | | | | | | | | | |
| | FX | Phaser | | | | 9 | | - TO Sync | | | | |
| - | | | | Frequency | Feedback | 8Pole | Amount | Source | Speed | Stereo | Mix | |

Note e suggerimenti sul caricamento Effetti sul Software

- Invece di fare clic sul " + "Icona per caricare l'effetto in un nuovo slot, si può anche fare clic sulla freccia rivolta verso il basso a destra di uno slot esistente per aprire il menu Plug-in: L'effetto selezionato nel menu sarà sostituire il plug-in attualmente caricato in guello slot.
- Per tutti i dettagli sui parametri per ogni effetto MASCHINE, si prega di fare riferimento al capitolo 14, Effetto di riferimento.
- Per ulteriori informazioni specifiche su VST / AU plug-in, si prega di leggere † 6.2.6, pagina 6: Velocity / modwheel .

Aggiunta di un effetto a Mix View

È anche possibile caricare effetti in vista Mix. La procedura è molto simile a quello descritto sopra per la vista Arrange.

 \bigcirc

Promemoria: Per passare il display mixer tra tutti i gruppi di progetto e tutti gli slot del suono in un gruppo particolare, fare doppio clic sullo sfondo di qualsiasi intestazione di gruppo nella parte superiore del Mixer. Vedere la sezione † 12.2.1, Visualizzazione Gruppi vs. Visualizzazione Suoni per maggiori informazioni.

In primo luogo, visualizzare il plug-in List in vista Mix:

1. Fare clic sul pulsante Visualizza Mix (che mostra tre piccole fader) alla sinistra del Arranger per passare dalla visualizzazione alla visualizzazione

Disporre Mix:



 Se non è già aperto, aprire la vista estesa del Mixer facendo clic sulla freccia rivolta verso il basso a sinistra del Mixer:



3. Controllare che il plug-in icona è attiva sulla sinistra del Mixer - in caso contrario, fare clic per visualizzare il plug-in List in ogni



striscia di canale.

- Poi, mettere l'attenzione sul canale (Master, di gruppo o Sound) in cui si desidera caricare l'effetto:
- 1. Per impostare la messa a fuoco per la Maestro del canale: Nell'angolo in alto a destra del Mixer, fare clic nella spazio vuoto sopra la Maestro etichetta e cuffie icona per impostare la messa a fuoco alla striscia di canale Master / Cue.



Se necessario fare clic su Maestro nell'intestazione di passare dal canale Cue al canale master.

2. Per impostare la messa a fuoco per un Gruppo di canali: Se il mixer è visualizzato il canale Group

strisce, scegliere l'intestazione del gruppo desiderato nella parte superiore del Mixer. Se il mixer è visualizzato strisce canale audio, fare doppio clic sulla intestazione del gruppo desiderato nella parte superiore del Mixer.

3. Per impostare la messa a fuoco per un Suono del canale: Se il mixer è visualizzato il canale Group

nastri, nella riga superiore del Mixer doppio clic lo spazio vuoto nell'intestazione del gruppo contenente il suono desiderato, quindi scegliere l'intestazione del suono desiderato nella fila sottostante. Se il Mixer è visualizzato strisce di canale audio, nella riga superiore clic sull'intestazione del gruppo contenente il suono desiderato, quindi scegliere l'intestazione del gruppo contenente il suono desiderato, quindi scegliere l'intestazione del gruppo contenente il suono desiderato, quindi scegliere l'intestazione del gruppo contenente il suono desiderato, quindi scegliere l'intestazione del gruppo contenente il suono desiderato, quindi scegliere l'intestazione del suono nella riga sotto.

Infine, caricare l'effetto nella striscia di canale focalizzato:

Nel Plug-in Elenco di canale focalizzato, fare clic sulla piccola " + "Per aggiungere l'effetto alla lista, oppure fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) uno esistente plug-in di slot per sostituire l'attuale plug-in e selezionare l'effetto desiderato nel plug-in menu che si apre.

| 4 | Sampler | | h |
|------|------------------|---|----|
| Soun | Drumsynth | • | u |
| + | Compressor | | u |
| | Gate | | u |
| | Transient Master | | U. |
| _ | Limiter | | I |
| 10 - | Maximizer | | u |
| 0 | FO | | |

→ L'effetto viene caricato e direttamente inizia a elaborare l'audio del canale. L'effetto appare anche nella Striscia di Plug-in sotto il Mixer, che consente di regolare i suoi parametri.

9

In realtà non c'è bisogno di mettere in modo esplicito l'attenzione per il canale in cui si desidera caricare l'effetto: Devi solo fare quel canale visibile nel mixer! È quindi possibile direttamente clic sul " + "Simbolo o destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) uno esistente plug-in di slot per caricare l'effetto in quel canale. Tuttavia, la messa a fuoco sul canale ha il vantaggio di visualizzare il nuovo effetto nel plug-in striscia sotto il Mixer per regolare i suoi parametri - si può fare questo in seguito.

Per ulteriori informazioni sul Mixer e la vista Mescolare in MASCHINE, si prega di fare riferimento alla sezione 12.2, il mixer .

L'aggiunta di un effetto sul controller

1. Premere il COLLEGARE pulsante per accedere alla modalità di controllo e visualizzare lo slot Plug-in.

- Se si desidera applicare l'effetto al Master (per elaborare l'audio di tutto il progetto), premere il tasto 1 per selezionare la MAESTRO scheda.
- Se si desidera applicare l'effetto a un gruppo (per elaborare l'audio di tutto il Gruppo), premere il tasto 2 per selezionare la GRUPPO scheda e premere il pulsante Gruppo UN - H corrispondente al gruppo desiderato. Se il Gruppo desiderato è in un'altra banca, prima di selezionare il gruppo è necessario prima di stampa CAMBIO + Il pulsante di gruppo corrispondente UN - H per selezionare la banca del Gruppo.
- 4. Se si desidera applicare l'effetto ad un suono, premere il tasto 3 per selezionare la SUONO scheda, selezionare il gruppo che contiene che Sound (vedi punto precedente), e premere SELEZIONARE + Il pad di quel suono (o semplicemente ha colpito il suo pad, se i rilievi sono in modalità di gruppo).
- 5. Spostare il codificatore right 4-D per spostarsi al plug-in scanalatura in cui si desidera caricare l'effetto (il nome del plug-in attualmente caricata nei appare di slot selezionati tra le frecce sotto pulsante 5 e 6, nonché sul display di sinistra). Se si vuole aggiungere l'effetto in aggiunta alle attuali plug-in, premere il tasto 6 per selezionare VUOTO.

| | MASTER | GROUP | SOUND | | |
|---|------------------|-------|-------|------------------|-------|
| 1 | Kick Ordinance 1 | | BPM | 135.00 | 1:1:1 |
| | Sampler | FX E | Q | | |
| 1 | | | | $\left[+\right]$ | |
| - | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

- 6. Premere l'encoder 4-D o CAMBIO + BROWSER (Collegare) Per aprire il browser plug-in e sfogliare i plug-in disponibili.
- 7. Sul display di sinistra, girare la manopola 1 per selezionare la GENERE a partire dal Strumento o Effetto . Il stru-

ment opzione appare solo quando si applica effetti ai suoni. Il display di destra mostra la lista degli strumenti disponibili o plug-in effetti.

8. Ruotare la manopola 2 per selezionare la VENDOR a partire dal INTERNO , Oppure il nome del fornitore ad esempio N / A-

tive Instruments .

Se è stato selezionato un altro plug-in slot GENERE campo non è disponibile - unico effetto plug-in saranno elencati nel display destro.

9. Ruotare il codificatore a 4-D o la manopola 8 per sfogliare i plug-in disponibili.

10. Quando avete trovato il plug-in che si desidera utilizzare, premere il codificatore 4-D o il pulsante 8 (CARICARE) Per caricarla. È inoltre possibile utilizzare i tasti 5 e 6 per scorrere la lista e caricare ogni effetto direttamente.

11. Lasciare il plug-in browser e ritornare alla modalità di controllo premendo l'encoder 4-D o COLLEGARE .

- → L'effetto è caricato nel plug-in slot selezionato e viene automaticamente visualizzato sul controller. Ora è possibile modificare i parametri degli effetti utilizzando le manopole 1-8 ei tasti pagina
 - vedere la sezione † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria per maggiori informazioni.

Note e suggerimenti sul caricamento Effetti dal controller

- Se è stato selezionato un plug-in di slot già contenente un plug-in, questo plug-in sarà sostituito con il nuovo effetto plug-in. Se è stato invece selezionato il VUOTO ingresso, il nuovo Effetto Plug-in verrà aggiunto alla lista dei plug-in caricati.
- Invece di caricare l'effetto nel plug-in selezionato scanalatura (eventualmente sostituendo il plug-in attualmente caricato), è anche possibile inserire l'effetto direttamente dopo la slot selezionato (un nuovo slot plugin verrà creato automaticamente):
 Dopo aver selezionato la fessura plugin desiderato in modalità di controllo, premere CAMBIO + Pulsante 3 (INSERIRE) E scegliere un effetto preset nel Browser che ha aperto automaticamente. Dopo il caricamento, il controller lascia automaticamente il browser e ritorna alla modalità di controllo. Si prega di fare riferimento alla sezione 1 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria Per ulteriori informazioni su come utilizzare il browser per caricare un preset effetto.
- Per tutti i dettagli sui parametri per ogni effetto MASCHINE, si prega di fare riferimento al capitolo 14, Effetto di riferimento.
- Per ulteriori informazioni specifiche su VST / AU plug-in, si prega di leggere † 6.2.6, pagina 6: Velocity / modwheel .
- Se è stato creato un ambiente piacevole effetto, si può mettere a ulteriore uso salvandolo come un plug-in registrati nel software.
 Si prega di leggere 1 6.1.9, Salvataggio e richiamo plug-in preset per ulteriori dettagli.

13.1.2 Altre operazioni sugli effetti

È possibile manipolare gli effetti come qualsiasi altro slot Plug-in caricato in un plug-in. Ciò comprende, in particolare regolando i parametri effetto, eliminando gli effetti, effetti alle altre Plug-in slot, salvare e richiamare preset degli effetti, ecc movimento

Qui forniamo un promemoria di ogni operazione disponibili sugli effetti sia in Disporre vista e vista Mix.

Per quanto riguarda le procedure elencate di seguito, l'unica differenza tra Disporre vista e vista Mix è il modo per aprire il menu Plug-in: dentro organizzano vista si apre facendo clic sul plug-in freccia downpointing dello slot, mentre nel Mix vederlo lo si apre per clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome dell'effetto nel plug-in List.

| Azione | Procedura |
|---|--|
| tutti gli effetti | |
| Inserire un effetto dopo un plug-in esistenti | Dal browser o dal sistema operativo, trascina il preset effetto desiderato tra due esistenti slot plug-in. |
| Sostituire un effetto | Aprire il plug-in menu e selezionare un altro effetto dal menu. |
| Rimuovere un effetto | Aprire il plug-in menu e selezionare Nessuna dal menu. |
| Spostare un effetto all'interno del plug-in List | Fare clic e tenere premuto l'effetto nel plug-in lista, trascinare il mouse nella posizione desiderata (una linea di inserimento viene visualizzato in cui verrà abbandonato l'effetto), e rilasciare il pulsante del mouse. |
| Spostare un effetto ad un altro canale (Sound, gruppo, o Master) | In primo luogo, aprire dello slot fonte menu Plug-in e selezionare Tagliare. Quindi aprire il menu Plug-in dello slot desiderato nel canale di destinazione (Sound, gruppo, o Master) e selezionare Incolla. |
| Duplicare un effetto | In primo luogo, aprire dello slot fonte menu Plug-in e selezionare Copia. Quindi aprire il menu Plug-in dello slot desiderato nel canale di destinazione (Sound, gruppo, o Master) e selezionare Incolla. |

| Azione | Procedura |
|---|--|
| Bypass un effetto | Clicca il FX icona (in Disporre vista) o nella piazzetta (in vista Mix) a sinistra del nome dell'effetto nel plug-in List. Fare clic di nuovo per riattivare l'effetto. |
| Salva le impostazioni degli effetti correnti come preset | Aprire il plug-in menu e selezionare Salva come in fondo al menu. |
| Ricordare un effetto predefinito | Usare il Browser (vedi capitolo ↑ 3, Browser), O aprire il menu e selezionare Plugin Aperto… in fondo al menu. |
| Native Instruments ed effetti esterni | |
| Apri / chiudi la finestra Arrange effetto vist | a: Fare clic sull'icona piccola finestra in alto a sinistra |
| | angolo dell'area dei parametri (a sinistra della scheda prima pagina). Mix vista: |
| | nel plug-in striscia sotto il Mixer, fare clic sulla piccola freccia in alto a sinistra del |
| | pannello effetto. |
| Salva le impostazioni correnti come preset di | Aprire il plug-in menu e selezionare Salva come predefinito in fondo al |
| default per questo effetto | menu. |

Per informazioni dettagliate su questi argomenti, si prega di fare riferimento a † 6.1, plug-in Panoramica . Troverete ulteriori dettagli sulle operazioni specifiche disponibili per Native Instruments ed esterni effetti nella sezione † 6.2.6, pagina 6: Velocity / modwheel .

Altre operazioni Effetto sul controller

Dopo aver selezionato un effetto plug-in in un suono, in un gruppo o nel master, seguenti azioni sono disponibili:
| Azione | Procedura |
|--|--|
| Inserire un altro effetto dopo che l'effetto selezionato | stampa CAMBIO + Pulsante 3. Il browser si apre automaticamente e consente di selezionare l'effetto preset desiderato da inserire dopo il plug-in attualmente selezionato. |
| Sostituire l'effetto | Utilizzare il plug-in del browser (premere CAMBIO + NAVIGARE) Oppure il Browser (NAVIGARE) Come descritto nella sezione † 13.1.1, Aggiunta di un effetto sopra. |
| Rimuovere l'effetto | stampa CAMBIO + Pulsante 8. L'effetto viene rimosso dalla fessura plug-in e successivi effetti vengono spostate uno slot per riempire il vuoto. |
| Spostare l'effetto | stampa CAMBIO + Pulsante 5/6 per spostare l'effetto alla precedente slot successivo /, rispettivamente. |
| Bypassare l'effetto | stampa CAMBIO + Pulsante 7. |
| Ricordare un effetto predefinito | Usare il Browser (stampa NAVIGARE) Per accedere e caricare qualsiasi preset. Vedere la sezione † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria per maggiori informazioni su questo. |
| Native Instruments ed effetti esterni | |
| Apri / chiudi la finestra effetto Press CAM | BIO + Pulsante 2 (MODIFICARE). Troverete maggiori dettagli su plug-in funzione |
| nella sezione ↑ 6.1, plug-in Panoramica . | Troverete ulteriori dettagli sulle operazioni specifiche disponibili per Native Instrument |

ed esterni effetti nella sezione 1 6.2.6, pagina 6: Velocity / modwheel .

13.1.3 Uso dell'ingresso Side-Chain

Per alcuni plug-in, MASCHINE consente di utilizzare un ingresso laterale a catena per controllare come gli effetti elaborano l'audio.

Che cosa è un ingresso Side-Chain?

Se consideriamo un'unità effetto che elabora il segnale ricevuto al suo ingresso principale, side-chaining

mezzi che utilizzano un segnale secondario (il "segnale side-chain") alimentato ad un ingresso secondario dell'unità (il "lato ingresso-chain") per controllare il comportamento del trattamento. Solitamente l'ampiezza del segnale side-chain determinerà quanto il segnale principale verrà elaborato dall'unità. Nella produzione musicale del segnale side-chain è la maggior parte del tempo un'altra traccia audio del progetto. Un esempio comune è l'uso della traccia drum calcio come catena laterale per la compressione della traccia basso: su ogni calcio il compressore comprime il basso più, risultando in un tipico effetto di pompaggio tra calcio e basso che può essere sentito in vari stili di musica da ballo.

Il Side-Chain parametri Page

Il seguente interno, Native Instruments, e plug-in esterni supporto side-chaining:

- · Interni Plug-in: Compressore, Maximizer, Limiter, Gate, filtro.
- AU plug-in (Native Instruments ed esterni): Qualsiasi AU plug-in con l'input catena laterale.
- · Plug-in VST (Native Instruments ed esterni): Qualsiasi VST plug-in con più ingressi. Quando si carica uno di questi

plug-in in un suono o di un gruppo, di un Ingresso Side-Chain Pagina di parametro appare alla fine della lista pagina.

📏 Side-chaining non è possibile a livello Master (cioè se il plug-in viene caricato in un plug-in slot del Master).



La pagina di ingresso Side-Chain del compressore plug-in nella zona di controllo.

| MASTER | GROUP | SOUND | | |
|-----------------------|-------|--------|----------|-------|
| 1 Compressor | | BPM | 135.00 | 1:1:1 |
| Compressor | | | | |
| | + | | | |
| tion a test test test | | | | |
| | | | | |
| Input | | Filter | | |
| SOURCE | GAIN | FILTER | CENTER F | REQ |
| None | 1.00 | Off | 632.5 | Hz |

La pagina di ingresso sidechain del compressore plug-in sul controller.

Si prega di fare riferimento alla sezione † 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo per sapere come accedere alle pagine dei parametri.

I parametri di input catena laterale non sono disponibili nel plug-in pannello del plug-in striscia.

| Parametro | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione INPUT | |
| fonte | Seleziona il segnale audio che si desidera utilizzare come segnale di side-chain per controllare il plug-in. Le opzioni disponibili sono Nessuno (catena laterale disabili, impostazione di default), le uscite di tutte (altri) suoni e le uscite di tutti gli altri) Gruppi (. Nel menu queste uscite sono etichettati come segue: per i gruppi: [Nome del gruppo] (per esempio, Drums) |
| | Per i suoni: [Nome gruppo]: [nome del suono] (per esempio, Drums: Kick) Nel display selettore queste uscite sono etichettati come segue: Per gruppi: [Nome del gruppo] (per esempio, batteria) Per i suoni: [Gruppo lettera numero +]: S [numero audio] (per esempio, A1: S4 pe il 4 Sound of Group A1) |

| Parametro | Descrizione |
|----------------|---|
| Guadagno | Regola il livello di ingresso del segnale side-chain immessa nella plug-in. |
| Sezione FILTRI | |
| Filtro | Attiva un filtro sull'ingresso catena laterale. Questo filtro può essere utile per selezionare solo una gamma di frequenza del segnale side-chain per controllare il plug-in. |
| Centro Freq | Regola la frequenza centrale del filtro. |
| Larghezza | Regola la larghezza di banda del filtro. |



Sul controller Le uscite disponibili nel FONTE parametro sono etichettati come nel display della fonte selettore sopra descritto.



Si noti che le impostazioni del Ingresso Side-Chain Pagina permanenza in atto quando si passa a un altro plugin sostenere catena laterale. Questo permette in particolare di provare compressori diversi o diversi preset di compressione senza perdere la configurazione catena laterale.

13.2 Applicazione degli effetti ai audio esterno

servizi di routing flessibili di Maschine consentono di applicare effetti alle audio esterno pure. Questo audio esterno può provenire dagli ingressi della vostra interfaccia audio, se MASCHINE è utilizzato in modalità stand-alone, o dal vostro host se MASCHINE è usato come un plug-in. Per fare questo, si sceglierà un uso Suono e marca del pagina audio nel suo proprietà di input.

13.2.1 Fase 1: Configurazione ingressi audio Maschine

la configurazione di ingresso audio del MASCHINE può essere fatto in solo il software. Inoltre, questa configurazione è necessaria solo se si utilizza MASCHINE come applicazione stand-alone.

Se si utilizza MASCHINE come plug-in in un'applicazione host, MASCHINE in grado di ricevere audio dal vostro ospite su uno qualsiasi dei suoi otto ingressi mono virtuali. Per sapere come instradare l'audio nel vostro ospite agli ingressi virtuali del MASCHINE plug-in, si prega di consultare la documentazione host. Quando questo è fatto, andare direttamente alla sezione † 13.2.2, Fase 2: Impostare un suono per ricevere l'ingresso esterno.

MASCHINE in modalità stand-alone

Si prega di assicurarsi di aver collegato una sorgente di segnale audio esterna per l'interfaccia audio e che si attivano gli ingressi dell'interfaccia audio. Per farlo:

1. Selezionare il Preferenze ... voce dalla File menù all'aperto Preferenze pannello.

- Nel Audio Pagina clicca il Ingresso pulsante, attivare gli ingressi desiderati facendo clic sul campo nel Porta colonna e la selezione di un ingresso fisico dal menu a discesa, quindi fare clic su Vicino.
- → i segnali audio provenienti da sorgenti esterne collegate contemporaneamente gli ingressi selezionati qui saranno ora indirizzati agli ingressi Maschine indicati nella prima colonna.

| | Preferen | ces |
|----------|-----------------|--|
| General | Interface | |
| Audio | | ASIO 🔻 |
| Audio | | Maschine MK3 🗸 |
| MIDI | | Running |
| | | 48000 🔻 |
| Default | ASIO Config | Open Panel |
| Library | - | assing:4 0ms Output:4 5ms Total:15 1ms |
| | Routings | |
| Plug-ins | | |
| Hardware | Input Output | |
| | Maschine 2 | Port |
| Colors | Maschine In 1 L | 1: Input Left 🔹 🔻 |
| | Maschine In 1 R | 2: Input Right 🔹 |
| | Maschine In 2 L | - not connected - |
| | Maschine In 2 R | - not connected - 🛛 🔻 |
| | Maschine In 3 L | - not connected - |
| | Maschine In 3 R | - not connected - |
| | Maschine In 4 L | - not connected - |
| | Maschine In 4 R | - not connected - 🛛 🔻 |
| | | |
| | | Close |

Qualsiasi sorgente audio collegato al primo ingresso della vostra interfaccia audio sarà disponibile sul in 1 l di ingresso di MASCHINE, e così via.



MASCHINE in modalità Plug-in

Se MASCHINE è in esecuzione come un plug-in in un ambiente host, il MASCHINE plug-in in grado di ricevere l'audio da solo l'host. Si prega di consultare la documentazione host per scoprire come i canali percorso audio agli ingressi audio virtuali del MASCHINE plug-in. In questo esempio, si suppone che si indirizzati alcuni canali audio del vostro ospite alla prima coppia di ingresso virtuale di MASCHINE.

13.2.2 Fase 2: Impostare un suono per ricevere l'ingresso esterno

Descriviamo qui la procedura in vista Arrange. È anche possibile fare questo in vista Mix - vedi sezione † 11.1.1, Invio audio esterne ai suoni .

· Ora l'audio esterno viene inviato al tuo suono! È possibile regolare il livello del segnale in ingresso attraverso il Guadagno pomello.

Troverete un riferimento dettagliato della Audio Pagina delle proprietà di ingresso le sonorita nella sezione †11.1.1, Invio audio esterne ai suoni .

Ci sono due modi per accedere ai controlli segnale di ingresso utilizzando il controller:

Metodo 1: Utilizzo della pagina canale

Sul controller, prima selezionare il suono che si desidera configurare:

- 1. Premere il CANALE pulsante per accedere alla modalità di controllo e di visualizzare le proprietà del Canale.
- 2. Premere il tasto 3 per selezionare la SUONO scheda.
- 3. Premere il tasto Group UN H del gruppo che contiene il vuoto suono che si desidera utilizzare. Se

il Gruppo in questione è in un'altra banca, prima di selezionare il gruppo è necessario prima di stampa CAMBIO + Il pulsante di gruppo corrispondente UN - H per selezionare la sua banca del Gruppo.

4. Premere SELEZIONARE + Il pad spento del suono vuoto che si desidera utilizzare (o semplicemente ha colpito il suo pad spento se i rilievi sono in modalità di gruppo). È quindi possibile selezionare l'ingresso desiderato. È possibile farlo attraverso due metodi: utilizzando la sezione Master del controller, o utilizzando le proprietà di ingresso sul display.

5. Ruotare la manopola 1 per impostare il FONTE per Ext. 1 .

| | MASTER | GROUP | SOUND | |
|---------|------------|-----------------------|--------|--------------|
| 1 | Compressor | | BPM | 135.00 1:1:1 |
| | Input | Output | Groove | Macro |
| A S(| ource | GAIN 0.0 dB | | |

→ Ora l'audio esterno viene inviato al tuo suono! È possibile regolare il livello del segnale in ingresso ruotando la manopola 2 (GUADAGNO).

Metodo 2: Utilizzare il Navigate Pagina

1. Premere il pulsante 5 volte fino a quando le proprietà di ingresso sono selezionati (si dovrebbe vedere INGRESSO

in alto a sinistra del display destro, sotto il pulsante 5/6).

2. Premere CAMBIO + NAVIGARE + Pad 1 per selezionare la Audio Pagina di parametro. È anche possibile premere

il pulsante Pagina sinistra fino a quando non si spegne, dal momento che la Audio pagina è la prima pagina delle proprietà di input.

Vedrete ora due parametri nella parte inferiore del display sinistro: FONTE (Che seleziona la sorgente) e GUADAGNO (Che regola il livello di ingresso).

3. Girate la manopola 1 per impostare il FONTE per Ext. 1 .

→ Ora l'audio esterno viene inviato al tuo suono! È possibile regolare il livello del segnale in ingresso ruotando la manopola 2 (GUADAGNO).

13.2.3 Fase 3: Caricare un effetto per trattare un ingresso



A questo punto è possibile inserire un effetto plug-in in questo suono in modo che elabora l'audio in ingresso.

1. All'estrema sinistra dell'area di controllo, fare clic sul plug-in icona per visualizzare i plug-in del suono:



L'icona si illumina. Il plug-in List appare vicina. Dal momento che abbiamo scelto un vuoto suono nella sezione † 13.2.2, Fase 2: Impostare un suono per ricevere l'ingresso esterno sopra, il plug-in List dovrebbe essere vuoto:



2. Fare clic sul " + "Icona nella parte superiore del plug-in List.

Il plug-in del menu si apre e mostra un elenco di tutti i plug-in di effetti e strumenti disponibili.



- 3. Fare clic l'effetto desiderato nella lista. Se si dispone di VST / AU plug-in effetti installati si può anche caricarli dal menu selezionando la Native Instruments (Native Instruments prodotti) o esterno (prodotti di terze parti) sottomenu in cima alla lista.
- → Al vostro selezione l'effetto è caricato in un nuovo plug-in di slot e comincia direttamente per elaborare la vostra audio esterno!

Caricamento di un effetto per trattare un ingresso sul controller

Sul controller:

1. Premere il COLLEGARE tasto per mostrare il plug-in slot del suono selezionato.

Dal momento che abbiamo selezionato un suono vuoto, si vede VUOTO sulla sinistra del display di sinistra così come sotto il pulsante 5/6 sul display di destra (cioè non ci sono i plug-in per navigare ancora).

2. Premere CAMBIO + BROWSER (Collegare) Per aprire il browser plug-in e sfogliare i plug-in disponibili.

3. Sul display di sinistra, girare la manopola 1 per selezionare la GENERE per Effetto .

- Se è stato selezionato il primo plug-in fessura di un suono, girare la manopola 2 per selezionare la VENDOR a partire dal INTERNO, Oppure il nome di un fornitore, ad esempio, Native Instruments.
- 5. Ruotare il codificatore a 4-D o la manopola 8 per sfogliare gli effetti plug-in corrispondenti alla vostra selezione.
- Quando avete trovato il plug-in che si desidera utilizzare, premere il codificatore 4-D o il pulsante 8 (CARICARE) Per caricarla. È inoltre possibile utilizzare i tasti 5 e 6 per scorrere la lista e caricare ogni effetto direttamente.
- → L'effetto selezionato viene caricato in un nuovo plug-in fessura e inizia direttamente per elaborare l'audio esterna. premendo COLLEGARE o CAMBIO + NAVIGARE ancora una volta si può tornare alla modalità di controllo e regolare l'effetto.

13.3 Creazione di un effetto send

A volte può essere utile avere un effetto send classico, ad esempio un riverbero che può essere condiviso da più sorgenti sonore. Per fare uso di effetto Send, è necessario:

- Fase 1: Impostare un suono o di gruppo come mandata effetti. Questo viene fatto caricando un effetto nel suo primo plug-in scanalatura: † 13.3.1,
 Fase 1: Impostare un suono o di gruppo come effetto send.
- Fase 2: Route una parte dei segnali audio desiderati dai loro Suoni e Gruppi di origine in tal senso invio. Questo viene fatto tramite le proprietà di uscita dei corrispondenti Suoni e Gruppi:
 [†] 13.3.2, Fase 2: Route audio all'effetto send.

13.3.1 Fase 1: Impostare un suono o di gruppo come effetto send

La procedura per impostare un suono o di gruppo come effetto Send è semplice: Hai solo bisogno di caricare un effetto nel suo primo plug-in di slot - MASCHINE si prenderà cura di tutto il resto e renderlo disponibile come destinazione per gli altri canali del vostro progetto !

La procedura di Arrange vista è descritta qui. È anche possibile fare questo in vista Mix - vedi sezione † 13.1.1, Aggiunta di un effetto .

In questo esempio useremo un suono vuoto:

- 1. Scegliere il suono vuoto che si desidera utilizzare come mandata effetto: A sinistra del Arranger fare clic sul gruppo contenente quel suono, sulla sinistra del modello Editor clicca sul fessura suono desiderato e fare clic sul SUONO scheda in alto a sinistra angolo della zona di controllo.
- 2. All'estrema sinistra dell'area di controllo, fare clic sul plug-in icona per visualizzare i plug-in del suono:



L'icona si illumina. Appare il plug-in List. Dal momento che abbiamo scelto un suono vuoto, il plug-in lista dovrebbe essere vuoto:



3. Fare clic sul " + "Icona nella parte superiore del plug-in List.



Il plug-in del menu si apre e mostra un elenco di tutti i plug-in di effetti e strumenti disponibili.



...

- 4. Fare clic l'effetto desiderato nella lista. Se si dispone di VST / AU plug-in effetti installati si può anche caricarli dal menu selezionando la Native Instruments (Native Instruments prodotti) o esterno (prodotti di terze parti) sottomenu in cima alla lista.
- → Previa selezione l'effetto è caricato e suoi parametri vengono visualizzati nell'area parametri. Quando si carica un effetto nel primo plug-in fessura di un suono, MASCHINE configura automaticamente l'ingresso del suono per ricevere qualsiasi segnale (s) provenienti da altri suoni e gruppi nel progetto e li invia tramite il proprio plug-in slot in altre parole, ora hanno un effetto di invio.

Si potrebbe anche caricare un preset effetto dal Browser invece di utilizzare il menu Plug-in. Per ulteriori informazioni su come caricare preset di effetti, vedere † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria.

Ora che l'effetto è stato caricato, ti suggeriamo di rinominare lo slot audio al plug-in nome: questo sarà di grande aiuto quando il routing altri segnali in tal senso send (vedere la sezione † 13.3.2, Fase 2: Route audio all'effetto send sotto). Per rinominare lo slot audio:

- 1. Fare doppio clic sul nome dello slot suono nell'elenco Suono. Il nome viene evidenziato, pronto per essere modificato.
- 2. Digitare il nome del plug-in, e premere [Invio] sulla tastiera del computer per confermare.

→ La scanalatura suono ora specchi del plug-in nome.



Configurazione di un suono come effetto send sul controller

- 1. Premere il COLLEGARE pulsante per accedere alla modalità di controllo e mostrare lo slot Plug-in.
- 2. Premere il tasto 3 per selezionare la SUONO linguetta
- 3. Premere il tasto Group UN H del gruppo che contiene il vuoto suono che si desidera utilizzare. Se

il Gruppo in questione è in un'altra banca, prima di selezionare il gruppo è necessario prima di stampa CAMBIO + Il pulsante di gruppo corrispondente UN - H per selezionare la sua banca del Gruppo.

4. Premere SELEZIONARE + II pad spento del suono vuoto che si desidera utilizzare (o semplicemente ha colpito il suo pad spento se i rilievi sono in modalità di gruppo).

Dal momento che abbiamo selezionato un suono vuoto, si vede (NESSUNA) sotto Button 7/8 e questi pulsanti sono inattivi (cioè ci sono ancora plug-in per navigare).

| | SELECT | BA | NK 1 | |
|----|--------|-----|--------|-------|
| 1 | | BPM | 135.00 | 1:1:1 |
| A | 1 | | | |
| Be | eat | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

5. Premere CAMBIO + NAVIGARE per aprire il Browser Plug-in e sfogliare la disposizione Instrument ed Effect Plug-in.

6. Sul display di sinistra, girare la manopola 1 per selezionare la GENERE per Effetto .

- Se è stato selezionato il primo plug-in fessura di un suono, girare la manopola 2 per selezionare la VENDOR a partire dal INTERNO, Oppure il nome di un fornitore, ad esempio, Native Instruments.
- 8. Ruotare il codificatore a 4-D o la manopola 8 per sfogliare gli effetti plug-in corrispondenti alla vostra selezione.

- Quando avete trovato l'effetto che si desidera utilizzare (ad esempio, la MASCHINE Compressor), premere l'encoder 4-D o il pulsante
 8 per caricarlo. È inoltre possibile utilizzare il pulsante 5/6 per scorrere la lista e caricare ogni effetto direttamente.
- Passare indietro alla modalità di controllo premendo COLLEGARE (O premendo CAMBIO + NAVIGARE ancora).
- → Ora è possibile modificare i parametri degli effetti utilizzando le manopole 1-8 ei tasti pagina come al solito (vedi ↑ 2.3.8, la navigazione Proprietà Canale, plug-in, e parametrizzazione pagine nella zona di controllo). Quando si carica un effetto nel primo plug-in fessura di un suono, MASCHINE configura automaticamente l'ingresso del suono per ricevere qualsiasi segnale (s) provenienti da altri suoni e gruppi nel progetto e li invia tramite il proprio plug-in slot in altri termini, si hanno ora un effetto di invio.

Si potrebbe anche caricare un preset effetto dal Browser invece di utilizzare il menu Plug-in. Per ulteriori informazioni su come caricare preset di effetti, vedere † 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria.

Ora che l'effetto è stato caricato, ti suggeriamo di rinominare lo slot audio al plug-in nome: questo sarà di grande aiuto quando il routing altri segnali in tal senso send (vedere la sezione † 13.3.2, Fase 2: Route audio all'effetto send sotto). È possibile rinominare la fessura suono nel software come segue:

- 1. Fare doppio clic sul nome dello slot suono nell'elenco Suono. Il nome viene evidenziato, pronto per essere modificato.
- 2. Digitare il nome del plug-in, e premere [Invio] sulla tastiera del computer per confermare.
- → La scanalatura suono ora specchi del plug-in nome.



Per ulteriori informazioni sulla ridenominazione slot suono, vedere la sezione † 4.2.3, ridenominazione suono Slot .

13.3.2 Fase 2: Route audio all'effetto send

Una volta configurato un suono o di gruppo come mandata effetto (vedi ↑ 13.3.1, Fase 1: Impostare un suono o di gruppo come effetto send), È possibile inviare l'output di qualsiasi altro suono e Gruppi a quel suono o gruppo. A tale scopo, ogni suono e ogni gruppo è dotato di due ulteriori uscite ausiliarie disponibili nelle sue proprietà di output.



Qui si descrive la procedura in vista Arrange. È anche possibile fare questo in vista Mix - vedi sezione †11.1.2, Configurazione dell'uscita principale di Suoni e gruppi .

È possibile ripetere il processo per instradare più suoni / Gruppi per lo stesso effetto send, o percorso lo stesso suono / Gruppo ad un ulteriore effetto di inviare inviare utilizzando AUX 2.

Routing Audio all'effetto send sul controller

- 1. Premere il CANALE pulsante per accedere alla modalità di controllo e di visualizzare le proprietà del Canale.
- Se si desidera instradare l'output di un gruppo per la mandata effetti, premere il tasto 2 per selezionare la GRUPPO scheda, premere se necessario CAMBIO + Il tasto Group UN - H corrispondente al banco contenente il gruppo, e premere il pulsante Gruppo UN - H corrispondente al gruppo desiderato.
- Se si desidera instradare l'uscita di un suono per la mandata effetti, premere il tasto 3 per selezionare la SUONO scheda, selezionare il gruppo contenente tale suono come descritto nel passaggio precedente, e premere SELEZIONARE + Il pad di quel suono (o premere semplicemente il suo pad, se i rilievi sono in modalità di gruppo).

4. Premere il pulsante per selezionare 5/6 PRODUZIONE .

Le proprietà di output sono mostrati nelle manifestazioni di vostro controller (nell'esempio sotto mostriamo le proprietà di uscita di un suono).



5. Premere il tasto destro per selezionare il pagina aux Pagina di parametri.

| MASTER | GROUP | SOUND | | | OUTPUT | |
|--------------|--------|-------|--------------|-------|--------|-------|
| 1 Compressor | | BPM | 135.00 1:1:1 | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | G | | | | |
| | Output | | | | | |
| | | | | | | |
| Aux 1 | | | | Aux 2 | | |
| | LEVEL | ORDER | | | LEVEL | ORDER |
| None | -inf | Post | | None | -inf | Post |

6. ruotare la manopola 1 (Aux 1 DEST.) Per assegnare il primo uscita ausiliaria alla mandata effetto desiderato. Oltre ai soliti voci disponibili in entrambi i campi, troverete tutti i suoni e gruppi con un effetto plug-in caricati nel loro primo plug-in Slot - See † 13.3.1, Fase 1: Impostare un suono o di gruppo come effetto send . Per ogni suono, la voce mostra la lettera Gruppo

e il numero seguito dal numero di suono (nell'esempio sottostante abbiamo selezionato la voce A1: S1-1 per il aux 1 produzione).



7. Usare la manopola 2 (Aux 1 LIVELLO) Per regolare il livello del segnale trasmesso a tale uscita ausiliaria.

Il segnale di ciascuna uscita ausiliaria è presa per impostazione predefinita dopo il controllo principale livello di uscita è stata applicata. Questo può essere modificato tramite la manopola 3 (Aux 1 ORDINE). Per ulteriori informazioni, si prega di consultare la sezione 11.1.3, Impostazione uscite ausiliarie Up per i suoni e gruppi .

È possibile ripetere il processo per instradare più suoni / Gruppi per lo stesso effetto send, o percorso lo stesso suono / Gruppo ad un altro effetto send invio utilizzando aux 2.

13.3.3 Alcune note sugli effetti Inviare

Quando si lavora con effetti send, si prega di tenere presente quanto segue:

- · Non è possibile inviare l'output master per inviare gli effetti.
- Non è possibile inviare l'output di un effetto di invio per sé, né l'uscita di un gruppo ad uno dei suoi propri suoni.

Tuttavia, è possibile:

- Catena diversi suoni configurati come effetti Invia per inviare l'output di un effetto send in un'altra mandata effetto
 utilizzando il metodo descritto in precedenza (vedi ↑ 13.3.2, Fase 2: Route audio all'effetto send).
- Usate l'effetto plug-in caricati in un gruppo per elaborare simultaneamente i propri suoni e altri suoni / Gruppi inviato ad esso.

Questo apre nuove possibilità di routing praticamente infinite!

Durante l'impostazione di percorsi difficili, si prega di fare attenzione ad evitare anelli di retroazione!

Inoltre, i seguenti punti sono degni di nota:

- carico della CPU: mandata effetti possono essere di grande aiuto per risparmiare energia della CPU. Utilizzando uno riverbero per molti Suoni e gruppi invece di caricare un altro riverbero in ogni / Sound Group fa una grande differenza sul carico della CPU. È possibile regolare in che misura il riverbero deve essere applicato su ogni / Sound Group attraverso il rispettivo Livello controlli nelle loro proprietà di output.
- controllo MIDI: Come con qualsiasi altro suono, suoni utilizzati come effetti send possono essere controllati via MIDI! Questo è vero non solo per tutti i parametri degli effetti (vedi † 11.2.3, controllo dei parametri via MIDI e Automazione Host), Ma anche per gli effetti che richiedono le note in arrivo (ad esempio, un vocoder). Vedere † 11.2.1, innescando suoni via note MIDI per maggiori informazioni.
- Utilizzare i modelli: È possibile creare modelli per gli effetti di invio per renderli più vivace. Basta registrare qualche automatismo in controllo o modalità Step per i parametri dell'effetto desiderato - o note anche registrare per effetti che richiedano note in ingresso (ad esempio, il vocoder citato sopra).

13.4 Creazione di Multi-Effetti

La creazione di un'unità multi-effetto è fondamentalmente la stessa cosa come la creazione di una serie di suoni come effetti inviare entro un gruppo e di organizzare loro come si vede in forma. Seguendo la procedura descritta nella sezione precedente † 13.3, Creazione di un effetto send , In ogni suono del gruppo è possibile impostare un effetto send contenente un qualsiasi numero di effetti, l'unico limite è la potenza di elaborazione del computer! È possibile indirizzare i suoni all'interno del Gruppo a proprio piacimento: È possibile concatenare tutti loro, li tengono come effetti separati da utilizzare in parallelo, costruire qualsiasi combinazione di entrambi, etc.

Organizzazione dei Effetti in più suoni

Se si prevede di costruire un multi-effetti che contengono più di un paio di plug-in effetti in serie, si hanno molti modi a vostra disposizione. Dal momento che si può avere qualsiasi numero di plug-in effetti in ogni suono, è possibile impostare l'intera sequenza di effetti in serie in un unico suono. Tuttavia potrebbe essere giudizioso di dividere la sequenza di effetti tra diverse Suoni cui uscite vengono inviati agli ingressi del prossimo suono (quindi ri-costruire una sequenza equivalente di effetti). In questo modo si può avere diversi vantaggi, come ad esempio:

- La Lista Sound consente di mantenere una migliore visione della sequenza effetto che il piccolo elenco plugin in un unico suono.
- È possibile rinominare e colorare ogni suono singolarmente secondo l'effetto (s) che contiene.
- · Si dispone di un migliore controllo su tutto il sequenza di effetti dal controller.
- · Si può facilmente ri-organizzare la vostra sequenza di effetti cambiando il routing tra i suoni.

Per utilizzare diversi suoni collegati in serie, utilizzare la procedura descritta nella sezione precedente † 13.3, Creazione di un effetto send per inviare l'uscita di ciascun suono all'ingresso del successivo nella sequenza.

Quale delle principale, Aux 1 e Aux 2 Uscita da usare?

Ogni suono fornisce tre uscite distinte: Principale, Aux 1 e Aux 2. Se si vuole costruire una serie di effetti suddiviso tra diverse Suoni, per ogni suono nella serie si deve inviare una di queste uscite all'ingresso del prossimo Suono. Per questo si consiglia di utilizzare il uscita principale del suono piuttosto che una delle sue uscite ausiliarie perché fornisce alcune utili funzioni aggiuntive non disponibili nelle uscite ausiliarie:

- spunto Interruttore: È possibile inviare l'output principale di qualsiasi suono al bus Cue e pre-ascoltare il canale su una distinta uscita MASCHINE (tipicamente le cuffie). Si noti che l'attivazione della spunto tasto disattiva automaticamente entrambe le uscite Aux 1 e Aux 2 come bene, ma non li invia al bus Cue!
- Controllo Hardware: Il controller offre varie scorciatoie che permettono un più facile e veloce il controllo della vostra uscita Suoni principale.

Questi possono essere di grande aiuto per la costruzione di complessi multi-effetti!

Salvataggio multieffetti

È quindi possibile salvare l'intero gruppo multi-effetto per un uso successivo. Questo può essere utile se ti piace una certa combinazione di effetti per la configurazione dal vivo o in studio. Anche se questo è eccessivo, si può poi ancora aggiungere più effetti sul multi-effetto si Gruppo - immaginate ad esempio i diversi effetti send a suoni diversi, ma tutti loro di essere ulteriormente elaborati dalla stessa serie di effetti a livello di Gruppo.

Tuttavia, prendere tempo per nome ogni suono in questo multi-effetto di gruppo dopo che l'effetto (s) inserito e per dargli un nome che consente di riconoscere come un effetto; ricordate che vi sarà la scelta in tal senso da una lista potenzialmente elevato nella libreria dell'utente. Nella Biblioteca MASCHINE ci sono già un certo numero di multi-effetto Gruppi tag Multi FX :

| LIBRARY | FILES | | |
|--------------------|-----------|----|-----|
| ◎ 📰 🖩 | | 4~ | ● ⊥ |
| All Group | os | | |
| - TYPES | | | |
| Kits Loops | Multi FX | | |
| | | | |
| Alien Reverb | | | |
| Annihal | | | |
| Blissblaster | | | |
| Claustron | | | |
| Dirty Env Filter | | | |
| Dotted Aye | | | |
| Drive Me Nuts | | | |
| Dual LFO Filtere | d Delays | | |
| Dual Stepped Al | t Panners | | |
| Dual Tri LFO Alt I | Panners | | |
| Dub Maker | | | |

Gruppi di tipo Multi FX nel riquadro biblioteca.

14 effetto di riferimento

MASCHINE offre una buona scelta di più di 20 diversi effetti plug-in che possono essere applicate rapidamente ai suoni, Gruppi e il Maestro, tutto come inserto effetti. Utilizzando il sistema di routing potente di MASCHINE, è anche facile da installare mandata effetti, costruire catene di effetti complessi o di applicare un effetto a una sorgente esterna che è collegato al l'interfaccia audio, come ad esempio uno strumento, la voce o di un giradischi. Si consiglia di caricare un progetto dalla libreria fabbrica per conoscere come gli effetti possono essere utilizzati.

Questo capitolo descrive gli effetti ei relativi parametri. Fore ulteriori informazioni su come usare gli effetti all'interno del progetto, si prega di leggere il capitolo † 13, Effetti Utilizzo.

Effetti disponibili

Molti tipi di effetti sono disponibili e quasi tutte le applicazioni sono rappresentati. Naturalmente voi trovare effetti tradizionali come ritardi, riverberi e distorsioni, così come strumenti di ingegneria quali EQ, dinamiche e filtri. Ma abbiamo anche fornito con una serie di effetti unici e insoliti come Reflex, ghiaccio, e Resochord. Gli effetti sono organizzati in categorie seguenti:

- Dinamica: Compressor, Cancello, Transient Maestro, Limiter, e Maximizer. Vedere la sezione † 14.1, Dynamics.
- Filtraggio effetti: EQ e filtro. Vedere la sezione † 14.2, effetti di filtraggio .
- effetti di modulazione: Chorus, Flanger, FM, Freq Shifter, e Phaser. Vedere la sezione + 14.3, effetti di modulazione .
- Spaziali e riverbero: Ghiaccio, Metaverb, Reflex, Reverb, e Piastra riverbero. Vedere la sezione
 14.4, spaziale e effetti di riverbero.
- ritardi: Battere Delay, grano di ritardo, grano Stretch, e Resochord. Vedere la sezione † 14.5, ritardi .
- Effetti di distorsione: Distorsione, Lofi, e saturazione. Vedere la sezione † 14.6, Effetti di distorsione .
- Prestazioni FX: Progettata per spontanea, controllo tattile nella registrazione o performance dal vivo, questi complessi multi-effetti di movimento alter, spazio, dinamiche e più di espressione aggiunto. Vedere la sezione

 14.7, eseguire FX.

14.1 Dynamics

14.1.1 Compressore

Questo è un effetto di compressione classico per controllare le informazioni dinamiche di un segnale audio. È possibile utilizzare il compressore per ingrassare i tuoi tamburi o di segnali di controllo che hanno una gamma dinamica molto ampia.

Oltre alla modalità classica eredità, il compressore fornisce un supplente modalità di feedback. Se questo effetto viene utilizzato in un suono o di un gruppo, ma fornisce anche una pagina Input Side-Chain (nella zona di controllo e sul controller).



Il pannello del compressore nel plug-in striscia.

Pagina principale



Il compressore nella zona di controllo: la pagina principale.

| Parametro | Descrizione |
|----------------------|---|
| Sezione MODE | |
| Modalità | Seleziona tra due modalità di funzionamento: Classico (impostazione di default) e Risposta. Mentre la modalità Classic genera un più pulito e più precisa di compressione, modalità di feedback introduce un sottile cambiamento di forma transitoria e la reattività di frequenza. Il rilevamento busta basato sulla memoria insieme con il rapporto kneedependent e guadagno dare questo modo una tipica sensazione d'epoca. |
| Sezione PROFONDITA ' | |
| Soglia | Questo valore determina la soglia alla quale il compressore inizia a lavorare. |
| Ginocchio | Questo parametro definisce il compressore inizia a lavorare: con un livello basso, il passaggio in compressione è morbido, mentre con un valore elevato, il compressore inizia bruscamente lavoro una volta raggiunta la soglia. |
| Quantità | La quantità di effetto di compressione, spesso chiamato rapporto in applicazioni tipiche. |
| Sezione TEMPO | |
| attacco | Uso attacco per regolare la velocità del compressore reagisce sul segnale in ingresso: quanto più si compone verso destra, il più lento reagirà. Più lunghi tempi di attacco lasciare più transitori attraverso. |
| pubblicazione | Il momento in cui il compressore vorrà per fermare compressione dopo che il segnale di ingresso scende al di sotto della soglia. Con tempi di rilascio più lunghi ci vuole più tempo per tornare alla normalità. |
| Sezione USCITA | |
| Guadagno | Uso Guadagno per regolare il volume del segnale risultante; talvolta chiamato "make-up gain" in quanto può essere utilizzato per compensare un eventuale abbassamento del segnale indotto dalle impostazioni sopra. |

| MASTER | GROUP | SOUND | | СОМР | RESSOR | Þ | ٩ |
|-----------------|-----------|-------------|------------------|--------------------------|---------|--------------------------|-----|
| A1 Group A1 | | BPM 1 | 120.00 Scene 1 | | | | |
| Compressor | + | | | COMP | RESSOR | | |
| Mode | Depth | | | Time | | Output | 1/2 |
| MODE Classic | THRESHOLD | KNEE 50.0 % | AMOUNT 75.0 % | аттаск 0.25 ms | RELEASE | GAIN s -3.0 dB | |

Il compressore sul controller: pagina MAIN.

Side-Chain Input Pagina



Il compressore nella zona di controllo: la pagina di ingresso Side-Chain.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|--|
| Sezione INPUT | |
| fonte | Seleziona il segnale audio che si desidera utilizzare come segnale di side-chain per controllare il plug-in. Le opzioni disponibili sono Nessuno (catena laterale disabili, impostazione di default), le uscite di tutte (altri) suoni e le uscite di tutti gli altri) Gruppi (. Nel menu queste uscite sono etichettati come segue: per i gruppi: [Nome del gruppo] (per esempio, Drums) |
| | Per i suoni: [Nome gruppo]: [nome del suono] (per esempio, Drums: Kick) |
| | Nel display selettore queste uscite sono etichettati come segue: Per gruppi: [Nome del gruppo] (per |
| | esempio, batteria) Per i suoni: [Gruppo lettera numero +]: S [numero audio] (per esempio, A1: S4 pe |
| | il 4 Sound of Group A1) |
| Guadagno | Regola il livello di ingresso del segnale side-chain immessa nella plug-in. |
| Sezione FILTRI | |
| Filtro | Attiva un filtro sull'ingresso catena laterale. Questo filtro può essere utile per selezionare solo una gamma di frequenza del segnale side-chain per controllare il plug-in. |
| Centro Freq | Regola la frequenza centrale del filtro. |
| Larghezza | Regola la larghezza di banda del filtro. |



Sul controller Le uscite disponibili nel FONTE parametro sono etichettati come nel display della fonte selettore sopra descritto.



Per ulteriori informazioni su come utilizzare l'ingresso laterale a catena, si prega di fare riferimento alla sezione + 13.1.3, Uso dell'ingresso Side-Chain .

Misuratori di livello nel Pannello compressore (Plug-in striscia)

Nel Plug-in striscia, il Compressore offerte pannello qualche extra funzioni non disponibili nella zona di controllo:

- Il Soglia e Guadagno fader (corrispondente alla Soglia e Guadagno parametri del Principale pagina nell'area di controllo) fornire misuratori di livello per il monitoraggio visivo dei livelli di ingresso e di uscita. In particolare, confrontando il livello di ingresso con la posizione del Soglia fader, si può facilmente vedere che si verranno compressi parti del segnale, e regolare il Soglia fader di conseguenza.
- un ulteriore GR misuratore di livello indica la riduzione del guadagno attualmente applicata dal compressore al segnale di ingresso.

14.1.2 Porta

La Porta taglia qualsiasi parte del segnale di ingresso che scende sotto la soglia di ingresso. Questo può essere usato per tagliare ritmicamente il segnale e lo rendono balbuzie o staccato il suono. Se questo effetto viene utilizzato in un suono o di un gruppo, ma fornisce anche una pagina Input Side-Chain (nella zona di controllo e sul controller).



Il pannello porta nel plug-in striscia.

Pagina principale



La Porta nella zona di controllo: la pagina principale.

| Parametro | Descrizione |
|----------------------|--|
| Sezione PROFONDITA ' | |
| Soglia | Questo valore determina la soglia alla quale il cancello comincia a lavorare. Valori più alti lasciare solo le parti più forti del segnale attraverso la Porta. |
| Sezione TEMPO | |
| attacco | Uso attacco per regolare la velocità con la Porta reagisce al segnale in ingresso: quanto più si compone verso destra, il più lento reagirà, con conseguente una transizione morbida tra il cancello e le parti non gated del segnale. |
| Tenere | Il Tenere parametro viene utilizzato per determinare il tempo si svolge il segnale gated; valori più bassi si tradurrà in un effetto più "mosso". |
| pubblicazione | Il tempo Porta prenderà per rilasciare il segnale di ingresso dopo che supera la soglia. |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |

| MASTER | GROUP | SOUND | | |
|-------------|--------|--------|---------|---------|
| A1 Group A1 | | BPM | 120.00 | Scene 1 |
| 🖬 Gate | | | | |
| | + | | | |
| bant | | | | |
| | | | | |
| Depth | Time | | | |
| THRESHOLD | ATTACK | | RELEASE | |
| -10.0 dB | 0.0 % | 50.0 % | 25.0 | |

La Porta sul controller: pagina MAIN.

Side-Chain Input Pagina



La Porta nella zona di controllo: la pagina di ingresso Side-Chain.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|--|
| Sezione INPUT | |
| fonte | Seleziona il segnale audio che si desidera utilizzare come segnale di side-chain per controllare il plug-in. Le opzioni disponibili sono Nessuno (catena laterale disabili, impostazione di default), le uscite di tutte (altri) suoni e le uscite di tutti gli altri) Gruppi (. Nel menu queste uscite sono etichettati come segue: per i gruppi: [Nome del gruppo] (per esempio, Drums) |
| | Per i suoni: [Nome gruppo]: [nome del suono] (per esempio, Drums: Kick) |
| | Nel display selettore queste uscite sono etichettati come segue: Per gruppi: [Nome del gruppo] (per |
| | esempio, batteria) Per i suoni: [Gruppo lettera numero +]: S [numero audio] (per esempio, A1: S4 pe |
| | il 4 Sound of Group A1) |
| Guadagno | Regola il livello di ingresso del segnale side-chain immessa nella plug-in. |
| Sezione FILTRI | |
| Filtro | Attiva un filtro sull'ingresso catena laterale. Questo filtro può essere utile per selezionare solo una gamma di frequenza del segnale side-chain per controllare il plug-in. |
| Centro Freq | Regola la frequenza centrale del filtro. |
| Larghezza | Regola la larghezza di banda del filtro. |



Sul controller Le uscite disponibili nel FONTE parametro sono etichettati come nel display della fonte selettore sopra descritto.



Per ulteriori informazioni su come utilizzare l'ingresso laterale a catena, si prega di fare riferimento alla sezione + 13.1.3, Uso dell'ingresso Side-Chain .

Meter livello di ingresso nel pannello porta (Plug-in striscia)

Nel Plug-in striscia, il pannello Gate offre una caratteristica in più non è disponibile nella zona di controllo: Il Soglia fader (corrispondente alla Soglia parametro del Principale pagina nell'area di controllo) fornisce un misuratore di livello per il controllo visivo del livello di ingresso. Confrontando questo livello di ingresso con la posizione del Soglia fader, si può facilmente vedere quali parti del segnale passa attraverso la Porta.

14.1.3 Transient Maestro

Il Transient Master permette di intensificare o attenuare i transienti del vostro materiale audio modificando le buste di ogni attacco e sostenere fase. Ad esempio, aumentando gli attacchi di un laccio o un calcio, è possibile costruire potenti suoni percussivi senza correre il rischio di danneggiare il loro suono naturale. A differenza di altri effetti dinamici (compressori, limitatori, etc.), il Transient Maestro non usa il livello del segnale di ingresso per decidere quando entrare in vigore (senza soglia), ma riguarda piuttosto tutte le parti del segnale. Questo mantiene il carattere musicale del vostro suono, mantenendo il funzionamento semplice ed intuitivo: regola la quantità desiderata di accentuazione per l'attacco e / o sostenere le fasi e siete tutti insieme!



Il pannello Transient Master in Plug-in striscia.



Il Transient Master in zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|----------------------|--|
| Sezione PROFONDITA ' | |
| Input Gain | Regola il livello del segnale di ingresso. Ciò consente di compensare il livello generale una volta impostato l'effetto desiderato, al fine di controbilanciare il guadagno o la perdita di livello che potrebbero verificarsi. |
| attacco | Acuisce / ammorbidisce le fasi di attacco nel segnale. Con la manopola in posizione centrale, le fasi di attacco non sono alterati. Da questa posizione, ruotando la attacco manopola verso sinistra ammorbidisce le fasi di attacco, ruotandolo verso le giuste acuisce loro. |
| Sostenere | Prolunga / accorcia le fasi sostenere nel segnale. Con la manopola in posizione centrale, le fasi sostenere non siano alterati. Da questa posizione, ruotando la Sostenere manopola verso sinistra si accorcia la fasi sostenere, ruotandolo verso le giuste prolunga li. |
| Limite | Attiva un limitatore disco in uscita, impedendo il segnale di uscita dal clipping. Questo può essere utile quando il attacco manopola è impostata su un valore elevato, onde evitare eventuali fasi di attacco amplificati che diventano troppo forte. |



Il Master Transient sul controller.

14.1.4 Limiter

Il limitatore fa due cose: in primo luogo si assicura che i livelli di segnale soggiorni inferiori a 0 dB, impedendo così clipping digitale. Ma può anche aumentare il volume complessivo percepito riducendo la soglia. Si raccomanda di inserire il limitatore in un Master Plug-in slot. Tuttavia, si ricorda che il limitatore introduce una piccola latenza.

Se questo effetto viene utilizzato in un suono o di un gruppo, ma fornisce anche una pagina Input Side-Chain (nella zona di controllo e sul controller).



Il pannello Limiter nel plug-in striscia.

Pagina principale



Il limitatore nella zona di controllo: la pagina principale.

| Elemento | Descrizione |
|--|---|
| Modalità Sezione | |
| MODE | Seleziona da due diversi tipi limiter. Le modalità disponibili sono eredità e Trasparente. |
| Sezione PROFONDITA ' (Solo in modalità trasparente) | |
| Soglia | Questo valore determina la soglia in cui i calci limitatore Se lo si utilizza per evitare che il segnale distorca, lasciano a 0 dB.; se si desidera rendere il vostro più forte segnale, comporre la manopola verso sinistra. I valori disponibili variano in decibel da -40.0 dB a 0,0 dB (default: 0,0 dB). |
| pubblicazione | Il momento in cui il limitatore vorrà per fermare limitare dopo che il segnale di ingresso scende al di sotto della soglia. Con tempi di rilascio più lunghi ci vuole più tempo per tornare alla normalità. I valori disponibili possono essere regolati in millisecondi da 1,0 ms a 500.0ms (default: 1,0 ms). |
| USCITA Sezione | |
| soffitto | Regola il livello di uscita massimo, o al soffitto. Il segnale non passerà sopra questo. I valori disponibili variano in decibel da -40.0 dB a -0,3 dB (default: -0.3 dB). |

Dinamica



Il limitatore sul controller: pagina MAIN.

Side-Chain Input Pagina



Il limitatore nella zona di controllo: la pagina di ingresso Side-Chain.

Il Modulazione pagina contiene un parametro: Velocità.

| Elemento | Descrizione |
|----------------|--|
| INPUT Sezione | |
| Fonte | Seleziona il segnale audio che si desidera utilizzare come segnale di side-chain per controllare il plug-in. Le opzioni disponibili sono Nessuno (catena laterale disabili, impostazione di default), le uscite di tutte (altri) suoni e le uscite di tutti gli altri) Gruppi (. |
| | Nel menu queste uscite vengono etichettati come segue: Per i gruppi: [Nome del gruppo] (ad esempio, Batteria) |
| | Per i suoni: [Nome gruppo]: [nome del suono] (ad esempio, Batteria: Calcio) |
| | Nel display selettore queste uscite vengono etichettati come segue: Per i gruppi: [Nome del gruppo] (per esempio Drums) |
| | Per i suoni: [Gruppo lettera numero +]: S [numero audio] (per esempio, A1: S4 per il 4 Sound of Group A1) |
| Guadagno | Regola il livello di ingresso del segnale side-chain immessa nella plug-in. I valori disponibili vanno da 0.00 a 1.00 dB (default: 1.00). |
| FILTRO Sezione | |
| Filtro | Attiva un filtro sull'ingresso catena laterale. Questo filtro può essere utile per selezionare solo una gamma di frequenza del segnale side-chain per controllare il plug-in. I valori disponibili sono off e on (default: off). |
| Centro Freq | Regola la frequenza centrale del filtro. I valori disponibili variano in kilohertz da 20,0 Hz a 20,0 kHz (default: 632.5 kHz). |



Sul controller Le uscite disponibili nel FONTE parametro sono etichettati come nel display della fonte selettore sopra descritto.



Per ulteriori informazioni su come utilizzare l'ingresso laterale a catena, si prega di fare riferimento alla sezione † 13.1.3, Uso dell'ingresso Side-Chain .

Meter livello di ingresso nel pannello Limiter (Plug-in striscia)

Nel Plug-in striscia, il limitatore di offerte del pannello una caratteristica in più non disponibili nella zona di controllo: Il Soglia fader (corrispondente alla Soglia parametro del Principale pagina nell'area di controllo) fornisce un misuratore di livello per il controllo visivo del livello di ingresso. Confrontando questo livello di ingresso con la posizione del Soglia fader, si può facilmente vedere quali parti del segnale saranno limitati, e regolare il Soglia fader di conseguenza.

14.1.5 Maximizer

Il Maximizer riduce la dinamica all'interno del suono, rendendo più forte suono complessivo. Esso è simile al limitatore, ma è specificamente progettato per aumentare il volume percepito. Se questo effetto viene utilizzato in un suono o di un gruppo, ma fornisce anche una **pagina Input Side-Chain (** nella zona di controllo e sul controller).



Il pannello Maximizer nel plug-in striscia.

Pagina principale



Il Maximizer nella zona di controllo: la pagina principale.
| Parametro | Descrizione |
|----------------------|---|
| Sezione PROFONDITA ' | |
| Quantità | Questo parametro viene utilizzato per regolare la quantità dell'effetto Maximizer. Ruotare la manopola in senso orario per aumentare il volume del segnale. |
| Curva | Controlla il ginocchio di compressione; valori più alti tendono a frutto nel controllo del guadagno più veloce e più aggressiva. |
| Turbo | Turbo intensifica l'effetto Maximizer ha sul segnale provocando l'algoritmo massimizzando essere applicato due volte. |



Il Maximizer sul controller: pagina MAIN.

Side-Chain Input Pagina

| Main | Side-Chain Input | | | |
|--------|------------------|--------|-------------|------------|
| INPUT | | FILTER | | |
| None | | o | \bigcirc | \bigcirc |
| Source | e Gain | Filter | Center Freq | Width |

Il Maximizer nella zona di controllo: la pagina di ingresso Side-Chain.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|--|
| Sezione INPUT | |
| fonte | Seleziona il segnale audio che si desidera utilizzare come segnale di side-chain per controllare il plug-in. Le opzioni disponibili sono Nessuno (catena laterale disabili, impostazione di default), le uscite di tutte (altri) suoni e le uscite di tutti gli altri) Gruppi (. Nel menu queste uscite sono etichettati come segue: per i gruppi: [Nome del gruppo] (per esempio, Drums) |
| | Per i suoni: [Nome gruppo]: [nome del suono] (per esempio, Drums: Kick) |
| | Nel display selettore queste uscite sono etichettati come segue: Per gruppi: [Nome del gruppo] (per |
| | esempio, batteria) Per i suoni: [Gruppo lettera numero +]: S [numero audio] (per esempio, A1: S4 pe |
| | il 4 Sound of Group A1) |
| Guadagno | Regola il livello di ingresso del segnale side-chain immessa nella plug-in. |
| Sezione FILTRI | |
| Filtro | Attiva un filtro sull'ingresso catena laterale. Questo filtro può essere utile per selezionare solo una gamma di frequenza del segnale side-chain per controllare il plug-in. |
| Centro Freq | Regola la frequenza centrale del filtro. |
| Larghezza | Regola la larghezza di banda del filtro. |



Sul controller Le uscite disponibili nel FONTE parametro sono etichettati come nel display della fonte selettore sopra descritto.



Per ulteriori informazioni su come utilizzare l'ingresso laterale a catena, si prega di fare riferimento alla sezione + 13.1.3, Uso dell'ingresso Side-Chain .

14.2 Effetti di filtraggio

14.2.1 EQ

Utilizzare l'EQ per aumentare o tagliare selettivi frequenze del segnale audio. L'EQ è principalmente uno strumento su misura per il segnale audio per il gusto tagliando fuori le frequenze selezionate o incrementare gli altri, ma può essere utilizzato anche come un effetto cut-and-boost in stile DJ. Si prega di notare che nella zona di controllo e sul controller i parametri EQ sono distribuite su due pagine.



Il pannello EQ nel plug-in striscia.

Freq / Gain Pagina



L'EQ nella zona di controllo: pagina Freq / guadagno.

| Parametro | Descrizione |
|-------------------|---|
| Sezione inferiore | |
| Freq | selettore di frequenza per la banda a bassa frequenza. Varia da 20 Hz a 8 kHz. |
| Guadagno | Questo determina quanto la frequenza selezionata viene aumentata / attenuati. |
| LOW-MID Sezione | |
| Freq | selettore di frequenza per la prima banda delle frequenze medie. Va da 40 Hz a 16 kHz. |
| Guadagno | Questo determina quanto la frequenza selezionata viene aumentata / attenuati. |
| HIGH-MID Sezione | |
| Freq | selettore di frequenza per la seconda banda delle frequenze medie. Va da 40 Hz a 16 kHz. |
| Guadagno | Questo determina quanto la frequenza selezionata viene aumentata / attenuati. |
| Sezione superiore | |
| Freq | selettore di frequenza per la banda ad alta frequenza. Va da 50 Hz a 20 kHz. |
| Guadagno | Questo determina quanto la frequenza selezionata viene aumentata / attenuati. |

| MASTER | GROUP | SOUND | | | E | ۲ ک | | م |
|---------------|-----------------------|------------------|-----------------------|---------|-----------------|-----------------------|--------------------------|-----------------------|
| A1 Group A1 | | BPM 1 | 20.00 Scene 1 | | | | | EQ t |
| FX EQ | | | | | | | | |
| | + | | | | E | 1 | | |
| Low | | Low-Mid | | н | ligh-Mid | | High | |
| FREQ 113.8 Hz | GAIN 4.4 dB | FREQ 630.0 Hz | GAIN 0.0 dB | FF 1 | REQ 970.0 Hz | GAIN 0.0 dB | FREQ 2610.0 Hz | gain 0.0 dB |

L'EQ sul controller: FREQ page / GAIN.

Larghezza / Pagina Output



L'EQ nella zona di controllo: Larghezza / pagina di output.

| Parametro | Descrizione |
|------------------|---|
| LOW-MID Sezione | |
| Larghezza | il controllo della larghezza di banda per la prima banda delle frequenze medie. |
| HIGH-MID Sezione | |
| Larghezza | controllo della larghezza di banda per la seconda banda delle frequenze medie. |
| Sezione USCITA | |
| Guadagno | controllo di guadagno per l'equalizzazione del tutto. |

14.2.2 Filtro

Filtro con caratteristiche selezionabili modulabili tramite LFO o busta. Ci sono molte applicazioni per un filtro: può essere usato per emulare un sintetizzatore o più realisticamente per filtrare le frequenze selezionate e crea un filtro-sweep. Se questo effetto viene utilizzato in un suono o di un gruppo, fornisce una pagina Input Side-Chain (nella zona di controllo e sul controller).



Il pannello Filtro nel plug-in striscia.

Pagina principale

| Main Si | de-Chain Input | : | | | | |
|---------|----------------|------------|------------|--------|------------|------------|
| TYPE | FREQ | | MOD | | | |
| LP V | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc | LFO | \bigcirc | \bigcirc |
| Mode | Cutoff | Resonance | Amount | Source | Speed | LFO Shape |

Il filtro nella zona di controllo: la pagina principale.

| Parametro | Descrizione | |
|--------------|--|-------|
| TIPO Sezione | | |
| Modalità | Qui è possibile scegliere tra quattro diverse modalità di filtro: LP (passa-basso), BP (fascia- HP (passa-alto), e Tacca. A seconda della modalità selezionata, i seguenti parametri variano come indicato. | oass) |

| Parametro | Descrizione |
|-----------------|---|
| Sezione FREQ | |
| Tagliato fuori | Controlla la frequenza di taglio del filtro. |
| Risonanza | Controlla la quantità di risonanza, cioè la quantità di amplificazione vicino alla frequenza di taglio. Non è disponibile con la modalità di filtro Tacca. |
| Sezione MOD | |
| Quantità | Definisce quanto il filtro viene modulata dalla sorgente di modulazione. |
| fonte | Qui è possibile scegliere tra tre diverse sorgenti di modulazione: LFO, LFO Sync, e Busta. A seconda della scelta per la sorgente di modulazione, i seguenti parametri vengono visualizzate a destra: |
| Fonte: LFO | |
| Velocità | Definisce la velocità della modulazione in hertz vanno da 0,03 Hz a 16 Hz. |
| Shape LFO | Definisce come l'LFO evolve nel tempo. |
| Fonte: LFO Sync | |
| Velocità | Definisce la velocità della modulazione in valori nota da 16/1 (un ciclo ogni 16 bar) fino a 1/32 nota. |
| Shape LFO | Definisce come l'LFO evolve nel tempo. |
| Fase | Regola la fase di avvio del LFO. |
| Fonte: Busta | |
| Decadimento | Con Decadimento di regolare la velocità con la busta svanisce. |
| Liscio | Leviga la forma dell'inviluppo. |
| Forma | Modificare la forma della busta qui. |

Effetti di filtraggio

| MASTER | GROUP | SOUND | | | ۲ F | ILTER | | Q |
|-------------|----------------|------------------|--------|---------|--------|----------------|---------------|-----|
| A1 Group A1 | | BPM ⁻ | 120.00 | Scene 1 | | | | |
| 🖾 Filter | | | | | | | | |
| | + | | | | FI | ITED | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| Туре | Freq | | Mod | | | | | 1/2 |
| MODE | CUTOFF | RESONANCE | AMOUN | | SOURCE | SPEED | LFO SHAPE | |
| LP | 1.0 kHz | 50.0 % | 0.0 | | LFO | 1.14 Hz | 50.0 % | |

Il filtro sul controller: pagina MAIN.

Side-Chain Input Pagina



Il filtro nella zona di controllo: Side-Chain pagina Input.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|--|
| Sezione INPUT | |
| fonte | Seleziona il segnale audio che si desidera utilizzare come segnale di side-chain per controllare il plug-in. Le opzioni disponibili sono Nessuno (catena laterale disabili, impostazione di default), le uscite di tutte (altri) suoni e le uscite di tutti gli altri) Gruppi (. Nel menu queste uscite sono etichettati come segue: per i gruppi: [Nome del gruppo] (per esempio, Drums) |
| | Per i suoni: [Nome gruppo]: [nome del suono] (per esempio, Drums: Kick) Nel display selettore queste uscite sono etichettati come segue: Per gruppi: [Nome del gruppo] (per esempio, batteria) Per i suoni: [Gruppo lettera numero +]: S [numero audio] (per esempio, A1: S4 pe il 4 Sound of Group A1) |
| Guadagno | Regola il livello di ingresso del segnale side-chain immessa nella plug-in. |
| Sezione FILTRI | |
| Filtro | Attiva un filtro sull'ingresso catena laterale. Questo filtro può essere utile per selezionare solo una gamma di frequenza del segnale side-chain per controllare il plug-in. |
| Centro Freq | Regola la frequenza centrale del filtro. |
| Larghezza | Regola la larghezza di banda del filtro. |



Sul controller Le uscite disponibili nel FONTE parametro sono etichettati come nel display della fonte selettore sopra descritto.



Per ulteriori informazioni su come utilizzare l'ingresso laterale a catena, si prega di fare riferimento alla sezione + 13.1.3, Uso dell'ingresso Side-Chain .

14.2.3 Cabinet

L'emulazione del Governo è un componente cabinet e microfono che dimostra il pieno controllo su tutta la (post-amp) fasi di registrazione di un suono di chitarra. Emulation armadietto comprende i quattro tipi di armadio, e il posizionamento variabile sei diversi microfoni.



L'effetto di emulazione Gabinetto nel plug-in striscia.



L'emulazione Gabinetto nella zona di controllo (pagina principale raffigurato).

Pagina principale

| Elemento | Descrizione | | | |
|------------------------|---|--|--|--|
| Sezione GABINETTO | | | | |
| Consiglio dei ministri | Sceglie tra quattro diversi tipi di armadio, che comprende: | | | |
| | americano Gabinetto | | | |
| | britannico Cabinet | | | |

| Elemento | Descrizione |
|-------------------|--|
| | Vintage Cabinet |
| | Cabinet moderna |
| Sezione MICROFONO | |
| Microfono | Sceglie tra sei diversi tipi di microfono, che comprende: |
| | dinamico 57 |
| | dinamica 421 |
| | dinamica 441 |
| | nastro 121 |
| | condensatore 47 |
| | condensatore 67 |
| Distanza | Regola la distanza del microfono dal cabinet. I valori disponibili vanno da 0,0 a 100,0% (default: 0,0%). |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Regola il rapporto tra il segnale di effetto (wet) e segnali originali (secco). I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 100,0%). |

14.3.1 Coro

Il coro è utile per "addensare" segnali e migliorare o aggiungere contenuti stereo. E 'più efficace sui suoni melodici, ma può essere utilizzato anche su hi-hat per renderli più vivaci o su un campione di voce per creare un effetto di raddoppio (rendendo così il suono come se ci fossero più voci). Funziona spaccare il segnale audio in due versioni e leggermente detuning uno di loro.



Il pannello di Coro nel plug-in striscia.



Il coro nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|---|
| Sezione MOD | |
| Vota | Il Vota manopola definisce la velocità viene modulato la fase (e quindi l'altezza percepita) del segnale detuned. |
| Quantità | La quantità di Chorus. |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |



Il coro sul controller.

14.3.2 Flanger

effetto flanger classico con LFO e modulazione busta. Flanger suona un po 'come il coro, ma la differenza tra loro è che il Flanger modula il segnale più veloce, è dotato di un meccanismo di feedback, e può essere sincronizzato al tempo del progetto.



Il pannello Flanger nel plug-in striscia.

| Main | | | | | | | |
|------------|------------|--------|------------|--------|------------|------------|------------|
| MAIN | | | MOD | | | | OUTPUT |
| \bigcirc | \bigcirc | 0 | \bigcirc | LFO | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc |
| Frequency | Feedback | Invert | Amount | Source | Speed | Stereo | Mix |

Il Flanger nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione | | | | | |
|---------------------|--|--|--|--|--|--|
| Sezione principale | | | | | | |
| Frequenza | Questo definisce la frequenza centrale del Flanger. | | | | | |
| Risposta | Regola la quantità di segnale in uscita alimentate nuovamente all'ingresso. | | | | | |
| Invertire | Inverte il Flanger. | | | | | |
| Sezione MOD | | | | | | |
| Quantità | Definisce quanto il Flanger viene modulata dalla sorgente di modulazione. | | | | | |
| fonte | Qui è possibile selezionare la sorgente di modulazione del Flanger: le opzioni disponibili sono LFO, LFO Sync, e Busta. A seconda della selezione, il parametro a destra cambierà. | | | | | |
| Velocità (LFO) | Definisce la velocità del LFO in un intervallo da 0,03 Hz fino a 8 Hz. | | | | | |
| Velocità (LFO Sync) | Definisce la velocità del LFO in valori nota da 16/1 (un ciclo ogni 16 bar) fino a 1/16 nota. | | | | | |
| Forma (Busta) | Modificare la forma della busta qui. | | | | | |
| Stereo | Questo parametro amplia il campo stereo dell'effetto. | | | | | |
| Sezione USCITA | | | | | | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. | | | | | |

| MASTER | GROUP | SOUND | | | - FLA | NGER | Þ | Q |
|-------------|----------|--------|-------|---------|--------|---------|--------|--------|
| A1 Group A1 | | BPM 1 | 20.00 | Scene 1 | | | | |
| 🖸 Flanger | | | | | | | | |
| | + | | | | FLAM | IGER | | |
| Main | | | Mod | | | | | Output |
| FREQUENCY | FEEDBACK | INVERT | AMOUN | п | SOURCE | SPEED | STEREO | |
| 50.0 % | 50.0 % | Off | 75.0 | % | LFO | 1.00 Hz | 50.0 % | 50.0 % |

Flanger sul controller.

14.3.3 FM

FM modula la frequenza del segnale audio in base sintesi FM. impostazioni ad alta frequenza sono utili per aggiungere una sottile struttura "granulosa" al segnale di ingresso.



Il pannello FM nel plug-in striscia.



FM nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|----------------------|---|
| Sezione FREQ | |
| Vota | Questo è per la regolazione della velocità della modulazione FM. |
| Diviso | Il Diviso controllo determina la misura in cui l'effetto FM viene applicato alle alte frequenze tramite un crossover. Girare a destra per influenzare le frequenze più alte. Può essere utile per eliminare elementi di disturbo provocati da FM di segnali molto elevati. con alta Diviso impostazioni, l'effetto diventa più "grintoso" e scoppiettante. |
| Sezione PROFONDITA ' | |
| Contorno | Contorno determina la misura in cui il volume di ingresso influenza l'intensità dell'effetto. |
| Quantità | Determina la quantità dell'effetto FM. |



La FM sul controller.

14.3.4 Freq Shifter

Gli spostamenti Freq Shifter selezionati frequenze del segnale audio di un valore specificato dall'utente. Con le alte frequenze suona come un pitch shifter; con basse frequenze che suona come un coro speciale.



Il pannello Freq Shifter nel plug-in striscia.



Il Freq Shifter nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|--|
| Sezione FREQ | |
| grossolano | Questo è utilizzato per definire la frequenza di base della Freq Shifter. |
| bene | Ottimizzare la frequenza qui. |
| Sezione USCITA | |
| Risposta | Regola la quantità di segnale in uscita alimentate nuovamente all'ingresso. L'aumento di questo parametro aumenterà l'intensità dell'effetto. |
| Stereo | Questo parametro amplia il campo stereo dell'effetto. |
| Invertire | Inverte le impostazioni del Freq Shifter. |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |

| MASTER | GROUP | SOUND | | FREQ : | SHIFTER | م |
|----------------------|--------|--------------------|------------------|--------------|---------------|---|
| A1 Group A1 | | BPM 1 | 120.00 Scene 1 | | | |
| E Freq Shifter | + | | | FREQ S | HIFTER | |
| Freq | | Output | | | | |
| coarse 50.0 % | FINE % | FEEDBACK 75.0 % | STEREO 75.0 % | INVERT On | MIX 75.0 % | |

Freq Shifter sul controller.

14.3.5 Phaser

phaser classico con LFO e modulazione busta.



Il pannello Phaser nel plug-in striscia.



La Phaser nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione | | | | | |
|---------------------|---|--|--|--|--|--|
| Sezione principale | | | | | | |
| Frequenza | Questo definisce la frequenza centrale del Phaser. | | | | | |
| Risposta | Regola la quantità di segnale in uscita alimentate nuovamente all'ingresso. | | | | | |
| 8 POLI | L'attivazione di questo fa sì che la Phaser utilizzare la modalità 8 POLI, con un conseguente effetto di phasing più intenso. | | | | | |
| Sezione MOD | | | | | | |
| Quantità | Definisce quanto la Phaser ottiene modulati dalla sorgente di modulazione. | | | | | |
| fonte | Qui è possibile selezionare la sorgente di modulazione del Phaser: le opzioni disponibili sono LFO, LFO Sync, e Busta. A seconda della selezione, il parametro a destra cambierà. | | | | | |
| Velocità (LFO) | Definisce la velocità del LFO in un intervallo da 0,03 Hz fino a 8 Hz. | | | | | |
| Velocità (LFO Sync) | Definisce la velocità del LFO in valori nota da 16/1 (un ciclo ogni 16 bar) fino a 1/16 nota. | | | | | |
| Forma (Busta) | Modificare la forma della busta qui. | | | | | |
| Stereo | Questo parametro amplia il campo stereo dell'effetto. | | | | | |
| Sezione USCITA | | | | | | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. | | | | | |

| MASTER | GROUP | SOUND | | < PH4 | ASER | | م |
|------------------|--------------------|--------------|------------------|--------------------|-------|------------------|--------|
| A1 Group A1 | | BPM 1 | 20.00 Scene 1 | | | | |
| 🛙 Phaser | | | | | | | |
| | + | | | PHA | ISER | | |
| Main | | | Mod | | | | Output |
| FREQUENCY 50.0 % | FEEDBACK 50.0 % | 8POLE Off | amount 50.0 % | SOURCE LFO Sync | SPEED | STEREO 50.0 % | 50.0 % |

La Phaser sul controller.

14.4 effetti spaziali e Reverb

14.4.1 Ice

Questo è un riverbero speciale per ottenere freddo e suono metallico. Ice include un banco di filtri auto-oscillanti per effetti interessanti e colorate. Nel progetto "Come Into My Disco" dalla libreria MASCHINE fabbrica, si può sentire come si crea paesaggi sonori profondi durante la pausa in scena 6.



Il pannello di ghiaccio nel plug-in striscia.



Il ghiaccio nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|---|
| Sezione CAMERA | |
| Colore | Con le impostazioni più basse, il suono generale è un po 'più attutita. Il più alto Colora valore, più luminosa sembra. |
| Ghiaccio | Il fattore "ICE": più alto dei valori suono più metallico. |
| Taglia | Regolare la dimensione della stanza virtuale qui. |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |



Il ghiaccio sul controller.

14.4.2 Metaverb

Come il riverbero, il Metaverb aggiunge informazioni sulla camera spaziale. Tuttavia, contrariamente al riverbero ha un suono "sintetico" molto più, che è particolarmente adatta per il contenuto melodico.



Il pannello Metaverb nel plug-in striscia.



Il Metaverb nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|-------------------|---|
| Sezione CAMERA | |
| Taglia | Regolare la dimensione della stanza virtuale qui. |
| Sezione EQ | |
| Basso | band EQ dal minimo al frequenze di taglio o bass boost. |
| alto | band EQ alto per alte frequenze di taglio o boost. |
| Sezione POSIZIONE | |

Spaziale e effetti di riverbero

| Parametro | Descrizione |
|----------------|---|
| Padella | Questo padelle il segnale dry. Questo è utile perché il segnale dry non può essere posizionata dopo l'effetto senza panning riverbero stessa, che è innaturale. |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |

| MASTER | GROUP | SOUND | | METAVERB | | ٩ |
|----------------|---------------|----------------|---------------|---------------|--|---|
| A1 Group A1 | | BPM 1 | 20.00 Scene 1 | | | |
| 🗷 Metaverb | | | | | | |
| E E E | + | | | METAVERB | | |
| Room | Eq | | Position | Output | | |
| size 50.0 % | LOW 50.0 % | нідн 50.0 % | PAN C | MIX 50.0 % | | |

La Metaverb sul controller.

14.4.3 Reflex

Si tratta di una speciale risonanza riverbero. Con impostazioni moderate Reflex può essere utile per emulare camere piccole, "stretto". Al più impostazioni estreme, può produrre artificiale interessante, trame metalliche.



Automatizzare il Colore parametro di solito produce risultati molto soddisfacenti.

Spaziale e effetti di riverbero



Il pannello Reflex nel plug-in striscia.



The Reflex nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|--|
| Sezione CAMERA | |
| Colore | Con impostazioni basse, il suono generale è un po 'più attutita; il più alto le impostazioni, il più luminoso sembra. |
| Liscio | Con questo parametro, è possibile ammorbidire il carattere metallico di Reflex. |
| Taglia | Regolare la dimensione della stanza virtuale qui. |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |



La Reflex riverbero sul controller.

14.4.4 Reverb (Legacy)

Questo riverbero è migliore per la maggior parte delle applicazioni più comuni. Il riverbero aggiunge informazioni sulla camera al segnale, rendendo il suono più spazioso e naturale. È particolarmente adatto ai suoni di batteria, ma anche utile aggiungere un suono più "naturale" per tutti i tipi di altri segnali.



Il pannello Reverb nel plug-in striscia.



Il riverbero nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|-------------------|---|
| Sezione CAMERA | |
| Camera | Questo ti permette di scegliere una delle quattro caratteristiche di base del riverbero: Generale Brillante, chitarra, e Shatter. |
| Taglia | Regolare la dimensione della stanza virtuale qui. |
| Sezione EQ | |
| Basso | band EQ dal minimo al frequenze di taglio o bass boost. |
| alto | band EQ alto per alte frequenze di taglio o boost. |
| Sezione POSIZIONE | |
| Padella | Questo padelle il segnale dry. Questo è utile perché il segnale dry non può essere posizionata dopo l'effetto senza panning riverbero stessa, che è innaturale. |
| Stereo | Questo parametro amplia il campo stereo dell'effetto. |
| Sezione USCITA | |
| Congelare | Abilitare Congelare sia silenzi il segnale diretto e trappole lo stato corrente dell'uscita riverbero in un buffer temporaneo per farlo durare più a lungo. Si tratta di un potente strumento per suonare dal vivo: Modificando contemporaneamente la Mescolare manopola nelle vicinanze, è possibile creare interruzioni sorprendenti! L'impostazione del EQ Basso e alto controlli ai valori generosi aumenteranno ulteriormente l'effetto. |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |

| MASTER | GROUP | SOUND | | REVERB | (LEGACY) | | Q |
|-----------------|----------------|------------|----------------|----------|-----------------|---------------|--------|
| A1 Group A1 | | BPM 12 | 20.00 Scene 1 | | | | |
| Reverb (Legac | y) + | | | REVERB | (LEGACY) | | |
| Room | | Eq | | Position | | Output | |
| ROOM General | size 50.0 % | LOW 50.0 % | нідн 50.0 % | PAN C | STEREO 0.0 % | FREEZE Off | 50.0 % |

Riverbero sul controller.

14.4.5 Reverb

L'effetto riverbero fornisce tre diverse modalità descritte in questa sezione.



Il pannello Room Reverb nel plug-in striscia.

14.4.5.1 Reverb Room

La modalità camera è adatta a tamburo e suoni percussivi e suoni particolarmente quando usato su lacci. modulare la Dimensione della stanza, e pre Delay parametri per creare effetti speciali.



L'effetto riverbero nel plug-in striscia.



Il riverbero nella zona di controllo (pagina principale raffigurato).

Pagina principale

| Elemento | Descrizione |
|------------------|---|
| Sezione CAMERA | |
| Modalità | Consente di scegliere una delle tre modalità fondamentali di riverbero: Camera , sala , e Piatto (predefinito: Camera). |
| Reverb Time | Regola il tempo di decadimento del riverbero. Girare in senso orario per aumentare il decadimento. I valori disponibili vanno possono essere regolati in pochi secondi da 0,5s a 20.2s (default: 1.0s). |
| Reverb Size | Regolare la dimensione della stanza simulata. Girare in senso orario per aumentare la dimensione percepita della stanza e riflessioni di riverbero. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 20,0%). |
| Sezione A COLORI | |

| Elemento | Descrizione |
|----------------|---|
| damping | Regola smorzamento delle alte frequenze nel segnale di riverbero. Smorzamento si riferisce alla velocità con cui le alte frequenze decadono. Questo effetto fa sì che il suono diventi gradualmente attutita e più caldo. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Modulazione | Imposta la quantità di modulazione. Un valore di 0 disattiva la modulazione spegnimento ritardato. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Diffusione | Controlla la densità delle riflessioni della stanza virtuale. Un'impostazione bassa diffusione rende le riflessioni suono più distinto, come echi ravvicinate. Un'impostazione elevata diffusione crea riflessi così vicino suonano più come rumore, in cui echi sono indistinguibili. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 80,0%). |
| ritardi pre | Regola il ritardo iniziale tra il segnale originale e la prima riverbero. A valori più alti questo può essere utilizzato anche in molti modi creativi. I valori disponibili possono essere regolati in millisecondi da 0,0 ms a 250.0ms (default: 0,0 ms). |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Regola il rapporto tra il segnale di effetto (wet) e segnali originali (secco). I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |

| MASTER | GROUP | SOUND | | REV | /ERB | ► | م |
|--------------|-------------|-------------------------|----------------|-------------------|------------------|-------------------------|--------|
| A1 Group A1 | | BPM 1 | 20.00 Scene 1 | | | | |
| 🖾 Reverb | | | | | | | |
| | + | | | REV | ERB | | |
| Room | | | Color | | | | Output |
| MODE Room | REVERB TIME | ROOM SIZE 20.0 % | DAMPING 50.0 % | MODULATION 20.0 % | DIFFUSION 80.0 % | PRE DELAY 0.0 ms | 50.0 % |

La Camera Reverb sul controller.

pagina EQ

Il EQ pagina contiene i parametri per regolare l'equalizzazione del riverbero.

| Elemento | Descrizione |
|-------------|---|
| Sezione EQ | |
| Taglio alto | Regola le alte frequenze nel segnale riverberato. I valori disponibili variano in kilohertz da 20,0 kHz a 2,0 kHz (default: 20,0 kHz). |
| Low Shelf | Regola il contenuto a bassa frequenza nel segnale riverberato. I valori disponibili variano in decibel da -0,0 dB a -12,0 dB (default: -0,0 dB). |

14.4.5.2 Reverb Hall

La modalità Reverb Hall è un riverbero ampio e naturale che è particolarmente adatto per i suoni tonali. Quando viene utilizzato con un ambiente ad alta Reverb Time fornisce un riverbero molto rigogliosa che lo rende adatto anche per la musica ambient o sperimentale. modulare la Dimensione della stanza, e pre Delay parametri per creare effetti speciali.



L'effetto riverbero nel plug-in striscia.



Il riverbero nella zona di controllo (pagina principale raffigurato).

Pagina principale

| Elemento | Descrizione |
|-------------------------|---|
| Sezione CAMERA | |
| Modalità | Consente di scegliere una delle tre modalità fondamentali di riverbero: Camera , sala , e Piatto (predefinito: Camera). |
| Reverb Time | Regola il tempo di decadimento del riverbero. Girare in senso orario per aumentare il decadimento. I valori disponibili vanno possono essere regolati in pochi secondi da 0,5s a 20.2s (default: 2.2s). |
| Dimensione della stanza | Regolare la dimensione della stanza simulata. Girare in senso orario per aumentare la dimensione percepita della stanza e riflessioni di riverbero. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 10,0%). |
| Sezione A COLORI | |

| Elemento | Descrizione |
|----------------|--|
| damping | Regola smorzamento delle alte frequenze nel segnale di riverbero. Smorzamento si riferisce alla velocità con cui le alte frequenze decadono. Questo effetto fa sì che il suono diventi gradualmente attutita e più caldo. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Modulazione | Imposta la quantità di modulazione. Un valore di 0 disattiva la modulazione spegnimento ritardato. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 40,0%). |
| Morbidezza | Altera l'equilibrio tra le prime riflessioni e la coda del riverbero in ritardo. Cambia anche la quantità di diffusione presente. Esso consente di attenuare l'attacco del riverbero e spingerlo più in secondo piano, in modo da non confondere le suono secco così tanto. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 90,0%). |
| pre Delay | Regola il ritardo iniziale tra il segnale originale e la prima riverbero. A valori più alti questo può essere utilizzato anche in molti modi creativi. I valori disponibili possono essere regolati in millisecondi da 0,0 ms a 250.0ms (default: 0,0 ms). |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Regola il rapporto tra il segnale di effetto (wet) e segnali originali (secco). I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |

| MASTER | GROUP | SOUND | | REV | 'ERB | | م |
|--------------|-------------|-------------------------|----------------|-------------------|-----------------|-------------------------|---------------|
| A1 Group A1 | | BPM 1 | 20.00 Scene 1 | | | | |
| Reverb | | | | | | | |
| | + | | | REV | ERB | | |
| Room | | | Color | | | | Output |
| MODE Hall | REVERB TIME | ROOM SIZE 10.0 % | DAMPING 50.0 % | MODULATION 40.0 % | SOFTNESS 90.0 % | PRE DELAY 0.0 ms | міх 50.0 % |

Hall Reverb sul controller.

pagina EQ

Il EQ pagina contiene i parametri per regolare l'equalizzazione del riverbero.

| Elemento | Descrizione |
|-------------|---|
| Sezione EQ | |
| Taglio alto | Regola le alte frequenze nel segnale riverberato. I valori disponibili variano in kilohertz da 20,0 kHz a 2,0 kHz (default: 20,0 kHz). |
| Low Shelf | Regola il contenuto a bassa frequenza nel segnale riverberato. I valori disponibili variano in decibel da -0,0 dB a -12,0 dB (default: -0,0 dB). |

14.4.5.3 Piastra riverbero

Questo effetto emula un reverberator piastra. Parte ispirato un leggendario sistema piastra riverbero, questo effetto riverbero efficiente può essere utilizzato in numerose situazioni. I controlli rendono il riverbero piastra facile da usare mentre suono ancora flessibile e unico nel suo genere. La piastra riverbero è la scelta migliore se un suono metallico epoca è desiderato. E 'particolarmente buono per le voci, ma popolare per altri materiali, nonché, come ad esempio rullanti.



L'effetto Piastra riverbero nella Striscia di plug-in.

| Main EQ | | | | | | |
|---------|------------|----|------------|---------|-----------|------------|
| ROOM | | co | LOR | | c | UTPUT |
| Plate | \bigcirc | | | | | \bigcirc |
| Mode | Decay | L | ow Shelf I | Hi Damp | Pre Delay | Mix |

Il riverbero Plate nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|--------------------|--|
| Sezione principale | |
| Modalità | Consente di scegliere una delle tre modalità fondamentali di riverbero: Camera , sala , e Piatto (predefinito: Camera). |
| Decadimento | Regola lo smorzamento della piastra, che colpisce direttamente il tempo di decadimento del riverbero. |
| Sezione EQ | |
| Low Shelf | Controlla il contenuto a bassa frequenza nel segnale riverberato. |
| alta Damp | Regola lo smorzamento delle alte frequenze nel segnale riverberato. |

| Parametro | Descrizione |
|----------------|--|
| pre Delay | Regola il tempo che intercorre tra il segnale originale e le prime riflessioni. |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |

| MASTER | GROUP | SOUND | | | RE\ | /ERB ► | | Q |
|--------------------------------|--------|-------|-----------|-------|-----------|---------|-----------|--------|
| A1 Group A1 | | BPM 1 | 20.00 Sco | ene 1 | | | | |
| 🖪 Reverb | | | | | | | | |
| | + | | | | חבע | | | |
| Burry Based Blace (shind by le | | | | | KEV | EKD | | |
| | | | | | | | | |
| Room | | | | | Color | | | Output |
| MODE | DECAY | | | | LOW SHELF | HI DAMP | PRE DELAY | MIX |
| Plate | 30.0 % | | | | 0.0 % | 0.0 % | 0.00 ms | 50.0 % |

La piastra riverbero sul controller.

14.5 ritardi

14.5.1 Battere Ritardo

The Beat Delay è specializzato per la creazione di ritardi che sono sincronizzati al tempo. Se vi domandate come questo suoni, caricare il progetto "Big Stream" dalla libreria MASCHINE fabbrica: Beat di ritardo viene utilizzato in vari gruppi qui e offre un sacco di possibilità sonore ritmiche. Si prega di notare che nella zona di controllo e sul controller Beat parametri Delay sono distribuite su due pagine.



Il pannello di ritardo Beat in Plug-in striscia.

Pagina principale

| Main Un | it | | | | | | |
|---------|--------|------------|-----------|------------|------------|------------|------------|
| DELAY | | | | | | OUTPUT | |
| 3/16 | | \bigcirc | \odot | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc |
| Time | Offset | Feedback | Crossover | Color | Split | Stereo | Mix |

The Beat Ritardo nella zona di controllo: la pagina principale.

| Parametro | Descrizione |
|-----------------|---|
| Sezione RITARDO | |
| Tempo | Il Tempo parametro definisce la lunghezza del ritardo in valori di nota. I valori disponibili dipendono dall'unità definita dal Unità parametro sul Unità pagina (vedi sotto). Si va da mezza unità a 16 unità. |
| Compensare | Questo parametro viene utilizzato per spostare l'inizio del ritardo rispetto al tempo. |
| Risposta | Regola la quantità di segnale in uscita alimentate nuovamente all'ingresso. Valori più alti producono più copie del segnale e decadimenti più lunghi. |
| Parametro | Descrizione |
|----------------|---|
| Crossover | Consente di panning il segnale di retroazione ritmicamente nel campo stereo. |
| Colore | Definisce la frequenza di base del circuito di reazione: valori inferiori producono un suono più profondo, mentre valori superiori illuminano il suono. |
| Diviso | Controlla la differenza di frequenza tra canale destro e sinistro. A pieno a sinistra, questo controllo è disabilitato. |
| Sezione USCITA | |
| Stereo | Questo parametro amplia il campo stereo dell'effetto. I valori vanno da -100.0% al 100% - i valori negativi inversa campo stereo dell'effetto. |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |



The Beat Delay sul controller: pagina MAIN.

Unità Pagina



The Beat Ritardo nella zona di controllo: pagina del modulo.

| Parametro | Descrizione |
|--------------|---|
| Sezione UNIT | |
| Unità | Definisce l'unità utilizzata dal Tempo e Compensare parametri sulla |
| | Principale pagina. |

14.5.2 Grain Delay

Tagliando l'ingresso in "granuli" piccole e ridisporre come una nube, Grain Delay è utile per creare trame ambientali. Aumentare le dimensioni, lo spazio e la densità di trasformare rapidamente qualsiasi suono in una texture ambiente in continua evoluzione. Come effetto sperimentale unico, funziona al meglio in prima persona. Si prega di notare che nella zona di controllo e sul controller parametri Grain Delay sono distribuite su due pagine.



Il pannello Grain Ritardo nel plug-in striscia.

Pagina principale

| Main Ou | ıtput | | | | | | |
|---------|-------|--------|---------|-------|---------|-----|------------|
| GRAIN | | | | CLOUD | | | |
| Pitch | Size | Jitter | Reverse | Space | Density | Mod | (C) Mix |

The Grain Ritardo nella zona di controllo: la pagina principale.

| Parametro | Descrizione |
|---------------|--|
| Sezione GRAIN | |
| Intonazione | Determina il passo dei grani: bassi valori si traducono in una profonda, ripetendo lentamente grano, elevati valori di accelerare il grano, rendendo il suono più veloce e più alto. |
| Taglia | Definisce la lunghezza dei grani. |
| jitter | Introduce artefatti in grani. |
| Inverso | Produce un riproduzione inversa del grano. |
| Sezione CLOUD | |
| Spazio | Determina la spaziatura tra le nuvole di grano: più alto è il valore, più grande lo spazio tra le nuvole. |
| Densità | Crea un altro nuvola "densa": valori più alti creano effetti feedbacklike. |
| mod | La quantità di modulazione introdotta per la nube di grano. |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |

| MASTER | GROUP | SOUND | |
|---------------|--------|------------------|--------------|
| A1 Group A1 | | BPM ⁻ | 120.00 Scene |
| 🖾 Grain Delay | | | |
| | + | | |
| | | | |
| | | | |
| Grain | | | |
| PITCH | SIZE | JITTER | REVERSE |
| 0.0 | 25.0 % | 0.0 % | Off |

Il ritardo del grano sul controller: pagina MAIN.

uscita Pagina



The Grain Ritardo nella zona di controllo: la pagina di uscita.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|---|
| Sezione USCITA | |
| Stereo | Questo parametro amplia il campo stereo dell'effetto. I valori vanno da 0% (non stereo) al 100% (stereo). |

14.5.3 Grain Stretch

L'effetto Grain Stretch utilizza la sintesi granulare per manipolare la velocità e il passo del segnale in ingresso.



Il pannello Grain Stretch nel plug-in striscia.



The Grain Stretch nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|--|
| Sezione MASTER | |
| Su | Consente l'effetto. Ogni volta che questo controllo è attivata, il granulo stirata effetto buffer audio in arrivo per 32 x 1 / 16th passo. |
| Sezione TEMPO | |
| Allungare | Definisce la quantità di dilatazione del tempo. Impostato 50,0% per mezza velocità. |
| Ciclo continuo | Imposta una lunghezza del loop, in 1/16 passaggi. |
| Sezione PITCH | |
| Intonazione | Regola il passo dei grani. |
| collegamento | Quando è attivo, granulometria viene corretto dal campo. |
| Taglia | Regola la dimensione dei grani. |

| Parametro | Descrizione |
|----------------|--|
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |



Il granulo Stretch sul controller.

14.5.4 Resochord

Il Resochord è un banco di filtri a pettine 6, ciascuno dei quali è sintonizzato individualmente secondo l'accordo selezionato. I risultati sono più efficaci con contenuto non melodico (come tamburi) come Resochord stamperà suo contenuto armonico a qualsiasi materiale in entrata.



Il pannello Resochord nel plug-in striscia.

| Main | | | | | | | |
|-------|-------|-------|------------|------------|------------|------------|------------|
| PITCH | | | | COLOR | | | OUTPUT |
| Chord | maj | 5 | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc |
| Mode | Style | Chord | Tune | Brightness | Feedback | Decay | Mix |

Il Resochord nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|------------------------------|--|
| Sezione PITCH | |
| Modalità | Qui è possibile scegliere tra le due modalità del Resochord: Accordo e Corda. In modalità Chord, 6 pettini sono sintonizzati secondo varie corde. In modalità MPPT i 6 pettini sono centrate attorno una frequenza e può essere diffuso per un intenso coro simile effetto. In base alla selezione degli altri parametri della zona Pitch cambieranno. |
| Diffusione (Modalità String) | Consente di definire quanto è grande la differenza di messa a punto è tra i pettini. |
| Stile (Modalità Chord) | È possibile scegliere tra diversi accordi-stili come il minore o maggiore. |
| Accordo (Modalità Chord) | Qui si può scegliere tra diversi accordi da applicare al vostro segnale audio. |
| Sintonizzare | Esso consente di trasporre il Resochord in semitoni. |
| Sezione A COLORI | |
| Luminosità | Questo è per determinare le caratteristiche di base del suono Resochord: valori alti illuminare il suono aggiungendo alte frequenze. |
| Risposta | Regola la quantità di segnale in uscita alimentate nuovamente all'ingresso. |
| Decadimento | Con Decadimento di regolare la velocità con la Resochord svanisce. |

| Parametro | Descrizione |
|----------------|--|
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |



La Resochord sul controller.

14.6 Effetti di distorsione

14.6.1 Distorsione

Combinando overdrive, feedback e modulazione, la distorsione produce un effetto pesante distorsione / lanugine, paragonabile a distorsione a pedale cassette per chitarre. Questo effetto è speciale perché del feedback che crea.



Il pannello di distorsione nel plug-in striscia.



La distorsione nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione | |
|--------------------|---|--|
| Sezione principale | | |
| Guidare | Determina la quantità di base di distorsione. | |
| Colore | Con impostazioni basse, il suono generale è un po 'più attutita; il più alto le mpostazioni, il più luminoso sembra. | |
| Risposta | - Regolare la quantità di segnale in uscita alimentato nuovamente all'ingresso. | |
| Tono | Generale caratteristiche tonali del segnale di retroazione. | |
| Tone Mod | La modulazione introdotta nel segnale di retroazione. | |
| Sezione USCITA | | |
| cancello | Il cancello pulsante viene usato per cancellare i cicli di reazione introdotto da alta Risposta impostazioni. | |

| Parametro | Descrizione |
|---------------|--|
| pubblicazione | Questo parametro determina la velocità del suono distorto placa quando la cancello è abilitato. |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |



La distorsione del controller.

14.6.2 Lofi

L'effetto Lofi riduce la profondità di bit (o risoluzione di bit) e frequenza di campionamento del segnale audio per un interessante effetto "vecchio" con impostazioni sottili, e la distorsione digitale pesante con impostazioni estreme.



Il pannello Lofi nel plug-in striscia.



Il Lofi nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|------------------|---|
| Sezione RESAMPLE | |
| SR | SR sta per frequenza di campionamento e varia da qualità CD (44,1 kHz) a 99,5 Hz, che si traduce in un crepitio sibilante. |
| Sezione Bitcrush | |
| bits | Introduce una distorsione basata sulla riduzione bit. |
| Liscio | Riduce l'aliasing introdotto dall'effetto Lofi. |
| Stereo | Amplia il campo stereo dell'effetto. |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Mescolare consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. |

| MASTER | GROUP | SOUND | | | LOFI | Q |
|----------------|--------------|-------------------|-------------------|----------------|------|---|
| A1 Group A1 | | BPM 120 | .00 Scene 1 | | | |
| 🕅 Lofi | | | | | | |
| | + | | | I | lofi | |
| Resample | Bitcrush | | | Output | | |
| sr 20.0 kHz | вітs 10.0 | sмоотн 100.0 % | STEREO 100.0 % | MIX 100.0 % | | |

La Lofi sul controller.

14.6.3 Saturator

Il Saturator è uno strumento flessibile che consente di applicare vari tipi di saturazioni al segnale. Il Saturatore offre tre modalità: Classic (Legacy Mode), Tape e Tube. È possibile selezionare la modalità desiderata tramite il Modalità selettore. Poiché i tre modalità offrono diversi set di parametri, ciascuno dei quali è descritto separatamente di seguito.



Il pannello Saturator (qui in modalità Tube) nel plug-in striscia.

Classic Mode

La modalità Classic è la modalità legacy. Esso combina compressione e saturazione per aumentare il volume generale e aggiungere armoniche aggiuntive.



Il Saturatore in Classic modalità nella zona di controllo.

| Classic Mode - Parametro | Descrizione |
|--------------------------|--|
| Sezione principale | |
| Modalità | seleziona tra Classic, Nastro, e Tubo modalità di saturazione. Tutti gli altri parametri variano a seconda del modo selezionato qui. |

| Classic Mode - Parametro | Descrizione |
|--------------------------|---|
| Ingresso | Controlla il guadagno di ingresso dell'effetto. Crescente Ingresso aumenterà anche la quantità di compressione eseguita sul segnale audio. |
| Contorno | Determina la precisione con cui Saturator risponde al volume di ingresso. Valori più elevati creano un suono più distorto. |
| Guidare | Regola la quantità di distorsione introdotta dal Saturator. |

| MASTER | GROUP | SOUND | | | | SATURATOR | • | Q |
|-----------------|-----------------|----------------|-------|---------|---|-----------|---|---|
| A1 Group A1 | | BPM 1 | 20.00 | Scene 1 | | | | |
| 🛙 Saturator | | | | | | | | |
| | + | | | | S | SATURATOR | | |
| Main | | | | | | | | |
| MODE Classic | INPUT 25.0 % | CONTOUR 75.0 % | DRIVE | % | | | | |

La modalità Saturator in Classic sul controller.

Modalità Tape

Il modo Tape emula la compressione morbida e piacevole saturazione indotta dalla registrazione analogici nastri magnetici. Può essere usata con leggerezza per aggiungere il calore e la colorazione al suono, o fortemente di aggiungere la distorsione aggressiva.



Il Saturatore in modalità nastro nella zona di controllo.

| Modalità Tape - Parametro | Descrizione |
|---------------------------|--|
| Sezione principale | |
| Modalità | seleziona tra Classic, Nastro, e Tubo modalità di saturazione. Tutti gli altri parametri variano a seconda del modo selezionato qui. |
| Ingresso | Controlla il guadagno di ingresso dell'effetto. Questo influenza la quantità di distorsione nastro e compressione. |
| Contorno | Controlli l'alta frequenza frequenza roll-off di partenza. Frequenze al di sopra questo punto saranno attenuate. |
| Guidare | Controlli l'enfasi / taglio a bassa frequenza dell'effetto. |

Modalità del tubo

La modalità tubo emula il regolare saturazione di amplificatori valvolari overdrive. Esso è dotato di una compressione dinamica feedback-driven e una sezione EQ aggiuntivo che consente di regolazione fine il contenuto di frequenza da elaborare.

| Main | | | | | | | |
|------|------------|----------|---------|--------|------------|------------|------------|
| MAIN | | | | EQ | | | OUTPUT |
| Tube | \bigcirc | D | \odot | | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc |
| Mode | Charge | Overload | Drive | Bypass | Bass | Treble | Gain |

Saturatore in modalità tubo nella zona di controllo.

| Modalità Tube - Parametro | Descrizione |
|---------------------------|--|
| Sezione principale | |
| Modalità | seleziona tra Classic, Nastro, e Tubo modalità di saturazione. Tutti gli altri parametri variano a seconda del modo selezionato qui. |

| Modalità Tube - Parametro | Descrizione |
|---------------------------|--|
| Caricare | Nella modalità tubo del Saturator fornisce un ciclo di feedback negativo che attenua il livello in ingresso del Saturator secondo la quantità di basse frequenze alla sua uscita. Questo impedisce in particolare il contenuto di bassi "inquinanti" la saturazione. Il Caricare parametro consente di regolare la quantità di feedback. A 0 (Completamente a sinistra) l'anello di retroazione è disabilitato. Aumentare il Caricare il valore per rafforzare l'effetto. Valori più alti generano inoltre un interessante compressione come effetto. |
| Sovraccarico | Aumenta le basse frequenze del segnale di ingresso. Utilizzato insieme al Caricare parametri (vedi sopra) che fornisce un potente strumento per la produzione di una più ricca, suono più corposo. |
| Guidare | Regola il livello del segnale di ingresso. Questo influenza direttamente la quantità di distorsione valvolare. |
| Sezione EQ | |
| Circonvallazione | Abilita questo tasto per il bypass EQ sezione. |
| Basso | Regola il livello della banda di bassa frequenza. |
| triplo | Regola il livello della banda ad alta frequenza. |
| Sezione USCITA | |
| Guadagno | Regola il livello di uscita dell'effetto. Utilizzare questo per compensare le variazioni di volume causate dal guadagno di ingresso e compressione del segnale. |

14.6.4 analogica Distorsione

L'analogico Distortion essere utilizzato per aggiungere grinta per batteria e percussioni, synth e chitarre di piombo.



Il pannello analogico distorsione nel plug-in striscia.

| Main Ga | ate | | | | | |
|---------|------------|------------|------------|-------|------------|------------|
| MODE | DISTORTION | | | | | OUTPUT |
| Analog | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc | | \bigcirc | \bigcirc |
| Mode | Saturation | Bass | Tone | Focus | Definition | Mix |

La distorsione analogico nella zona di controllo (pagina principale raffigurato).

| Elemento | Descrizione |
|---------------------|--|
| Sezione MODE | |
| Modalità | Selezionare tra due modalità di distorsione: Analogico e Mulholland (predefinito: Mulholland). |
| Sezione DISTORSIONE | |
| Saturazione | Imposta la quantità di saturazione applicata al segnale. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 25,0%). |
| Basso | Attenua le basse frequenze dell'effetto distorsione. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (impostazione predefinita: 100,0%). |

| Elemento | Descrizione |
|----------------|---|
| Tono | Imposta la frequenza per il filtro taglio alto. Filtrare il armonicamente ricca segnale distorto produce un tono più morbido. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (impostazione predefinita: 100,0%). |
| Messa a fuoco | Commuta la gamma di frequenza del segnale elaborato, tirandolo leggermente più avanti nel mix. L'effetto è più pronunciato quando Definizione è impostato a valori inferiori. |
| Definizione | Determina come pronunciato l'effetto di distorsione è. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (default: 50,0%). |
| Sezione USCITA | |
| Mescolare | Mix consente di regolare la quantità di effetto in relazione al segnale audio originale a secco. I valori disponibili vanno 0,0-100,0% (impostazione predefinita: 100,0%). |

14.7 Eseguire FX

Progettata per spontanea, controllo tattile nella registrazione o performance dal vivo, questi otto complessi multi-effetti di movimento alter, spazio, dinamiche e più di espressione aggiunto.

- Flanger: Il Flanger è un effetto filtro a pettine. Si può comportarsi come un flanger standard o phaser, ma può anche andare abbastanza selvaggio e il suono più simile a un ritardo creativo se si preme il tempo di decadimento e ritardo. Vari controlli di tono-shaping sono disponibili. Per maggiori informazioni vedere il paragrafo
 - 14.7.2, Flanger .

- Balbettare: Balbuzie è un effetto beat pressare, grande per l'aggiunta glitch e riempimenti ai pattern di batteria e altro. Per maggiori informazioni vedere il paragrafo † 14.7.6, Stutter.
- Tremolo: Tremolo è una tremolo / vibrato effetto, utile per aggiungere espressione e di movimento al volo. Per maggiori informazioni vedere il paragrafo
 14.7.7, Tremolo.
- scratcher: Nella sua forma più semplice, Scratcher consente di applicare un "freno" giradischi per il segnale in entrata e poi graffiare, come se su vinile. Ma un ritardo Pitchshifter aggiuntiva, legata alla posizione di smart Striscia, aggiunge una vasta gamma di possibilità sonore, dal semplice ispessimento a spazza alieni dal suono. Per maggiori informazioni vedere il paragrafo † 14.7.8, Scratcher.

14.7.1 Filtro

Un filtro analogico-modellato alto, basso, e passa banda in grado di produrre, risultati suono naturale grezzi usando saturazione e risonanza. Roll off gli alti per uno spesso velo torbida, o utilizzare la risonanza per creare suoni che galleggiano in auto-oscillazione infinito.

eseguire FX



Filtro Eseguire FX nel plug-in striscia.



Filtro Eseguire FX nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|--------------------|-------------------------|
| Sezione MODE | |
| Modalità | Selezionare un effetto. |
| Sezione Touchstrip | |

| Parametro | Descrizione |
|------------|--|
| impegnarsi | Attiva il filtro. |
| Frequenza | Imposta la frequenza di taglio secondo i parametri / Max range min. |
| FILTRO | |
| genere | Seleziona da Low Pass, passa banda e modalità passa alto. |
| Risonanza | Imposta la risonanza del filtro. Valori superiori a 100% porterà ad auto-oscillazione-attenzione! Abbassate il guadagno in uscita (e alzare la saturazione per compensare) al fine di evitare troppo alto squillare. Si noti che la risonanza suonerà più pronunciato impostazioni di saturazione inferiori e viceversa. |

Imposta pagina

| Parametro | Descrizione |
|---------------------|---|
| Sezione GAMMA | |
| Min. Freq | Imposta il limite inferiore per la frequenza di taglio. |
| Max. Freq | Imposta il limite superiore per la frequenza di taglio. |
| Sezione SATURAZIONE | |
| Saturazione | Imposta il guadagno di ingresso del filtro. |
| livellare | Imposta il guadagno di uscita del filtro. |

14.7.2 Flanger

Un effetto filtro a pettine con più di qualche asso nella manica. Ottenere flanger o Phaser effetti di performance-ready, o esporre il suo lato selvaggio - la messa in decadimento e di frequenza più alti valori scatena ping-pong delay-come gli effetti di flutter.

eseguire FX



Flanger Eseguire FX nel plug-in striscia.

| Main Se | tup | | | | | |
|---------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| MODE | TOUCHSTRIP | | FLANGER | | | |
| Flanger | • | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc | () |
| Mode | Engage | Frequency | Decay | Saturation | Stereo | Wet Level |

Flanger Eseguire FX nella zona di controllo.

Pagina principale

| Parametro | Descrizione |
|-------------|--|
| MODALITÀ | |
| Modalità | Selezionare un effetto. |
| Touchstrip | |
| impegnarsi | Attiva l'effetto. |
| Frequenza | Controlla il volume del filtro a pettine. |
| FLANGER | |
| Decadimento | Controlla il tempo di decadimento. |
| SATURAZIONE | Controlla la saturazione nel percorso di retroazione, producendo un suono più sporco, compresso. |
| STEREO | Controlla la diffusione stereo dell'effetto. |

Imposta pagina

| Parametro | Descrizione |
|-----------|---|
| COLORE | |
| Polarità | Inverte la fase del segnale in retroazione. polarità negativa abbassa l'intonazione di un'ottava e produce un suono leggermente più vuoto. |
| Tono | Offre la scelta tra la modalità Flanger, essenzialmente un filtro semplice pettine o ritardo brevi e modalità Phaser, che sposta la fase del segnale in retroazione per produrre un più arrotondata, tono cava. |

14.7.3 Burst Echo

Un caldo, versatile eco con molto carattere, progettato per schizzi spontanei di eco. Forti, attacchi reattivi che cono fuori in percorsi sfumati sono perfetti per dub e possono anche essere modificati per il sound design più estremo.



Burst Echo Eseguire FX nella Striscia di plug-in.

| Main Se | tup | | | | | | |
|-----------|------------|------------|-----------|------------|------------------|------------|------------|
| MODE | TOUCHSTRIP | | | ECHO | | | |
| Brst Echo | o | \bigcirc | Feedback | \bigcirc | ▲ Dotted ▼ | \bigcirc | \bigcirc |
| Mode | Engage | Feedback | TS Assign | Time | Time Mode | Filter | Wet Level |

Burst Echo Eseguire FX nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|-------------|---|
| MODALITÀ | |
| Modalità | Selezionare un effetto. |
| Touchstrip | |
| impegnarsi | Attiva l'effetto. Quando attivato, alimenta un burst di segnale in effetto secondo il set lunghezza dal parametro Feed. |
| TS Assegna | Assegna il controllo a feedback o Time. Risposta : Imposta il feedback ritardo quando viene attivato l'effetto. Il feedback viene ridotta quando l'effetto è disimpegnato. |
| ECO | |
| Tempo | Controlli il tempo di ritardo, in modo continuo o nelle divisioni quantizzata in funzione del modo di ora. |
| Time Mode | Imposta il modo di ritmo del ritardo, sia in divisioni quantizzati note (diritta / tratteggiate / Free) o non quantizzate (millisecondi). |
| Filtro | Regola la LP e filtro HP nell'anello di retroazione. A 0%, il filtro è completamente aperta. A valori più alti, aumenta la frequenza HPF e LPF frequenza diminuisce per il filtraggio più aggressivo. |
| Livello Wet | Regola il volume del segnale ritardato. |

Imposta pagina

| Parametro | Descrizione |
|---------------|---|
| PERCORSO | |
| mix Mode | modalità mix imposta il routing del segnale: |
| | Nel Mescolare modalità, il segnale dry viene passato greggio e viene aggiunto il segnale bagnato sulla parte superiore in funzione del parametro Wet Level. |
| | Nel Sostituire modalità, il segnale dry viene disattivato dopo la prima ripetizione, lasciando solo la coda sonora ritardo finché l'effetto viene rilasciato. |
| | Nel Solo Wet modalità, il segnale dry viene completamente soppresso, che è utile per l'immissione l'effetto su un invio. |
| Alimentazione | Imposta la lunghezza del burst di audio di alimentazione nell'ingresso ritardo quando l'effetto è inizialmente attivato. lunghezze di burst più breve (ad esempio 100-150ms) sono utili per la raccolta di note o percussioni. lunghezze superiori a raffica (fino ad un secondo) può essere utilizzato per ripetere frasi musicali. Impostato al massimo (> 99%), l'alimentazione è continua, disattivando modalità burst interamente e semplicemente alimentando il ritardo quando l'effetto è attivo. |

14.7.4 Reso Echo

Un eco risonante complesso con feedback avanzato e saturazione che sfiorano tendenze psichedeliche. Echi variano da uno stretto, incisivo ronzio risonante ai suoni ululanti ambigue da un'altra dimensione.

eseguire FX



Reso Echo Eseguire FX nel plug-in striscia.

| Main Se | tup | | | | | | |
|-----------|------------|------------|---------|------------|------------|------------|----------|
| MODE | TOUCHSTRIP | | ECHO | | | | ROUTING |
| Reso Echo | o | \bigcirc | \odot | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc | Mix |
| Mode | Engage | Frequency | Time | Feedback | Pump | Wet Level | Mix Mode |

Reso Echo Eseguire FX nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|-------------|---|
| MODALITÀ | |
| Modalità | Selezionare un effetto. |
| Touchstrip | |
| impegnarsi | Attiva l'effetto. |
| Frequenza | Controlla la frequenza dei filtri del banco di filtri, alterando la tonalità del segnale. |
| ECO | |
| Tempo | Imposta il tempo di ritardo. |
| Risposta | Imposta il feedback del delay. |
| Pompa | Controlli la quantità di compressione applicata al circuito di retroazione. |
| Livello Wet | Controlla il volume del segnale ritardato. |
| mix Mode | Imposta il percorso del segnale: - Nel Mescolare modalità, il segnale dry viene passato greggio e viene aggiunto il segnale bagnato sulla parte superiore in funzione del parametro Wet Level. |
| | Nel Inserire modalità, il segnale dry viene elaborato con un filtro e viene aggiunto il segnale bagnato sulla parte superiore. Il parametro Wet Level è un controllo del livello di uscita per l'intero effetto mentre è impegnato. Nel Solo Wet modalità, il segnale dry viene completamente soppresso, che è utile per l'immissione l'effetto su un invio. |

Imposta pagina

| COLORE | |
|-------------|---|
| Saturazione | Controlli la quantità di saturazione applicate al percorso di retroazione. |
| Risonanza | Controlla la risonanza dei filtri del banco di filtri. Più di risonanza enfatizza l'effetto di "cantare". |

14.7.5 Anello

Costruito su una banca selezionato di modulatori ad anello, anello aggiunge una qualità campana a sorgenti sonore melodici. Utilizzando il riverbero targhetta supplementare, modificare una manopola o striscia intelligente per selezionare manualmente le singole note e tenerli a squillare nella stratosfera.



Anello Eseguire FX nel plug-in striscia.

| Main Se | tup | | | | | | |
|---------|------------|------------|------------|-------|------------|------------|------------|
| MODE | TOUCHSTRIP | | osc | | REVERB | | MIX |
| Ring | o | \bigcirc | \bigcirc | | \bigcirc | \bigcirc | \bigcirc |
| Mode | Engage | Frequency | Spread | Glide | Rev Time | Rev Mix | Dry/Wet |

Anello Eseguire FX nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione | | |
|---------------|--|--|--|
| MODALITÀ | | | |
| Modalità | Selezionare un effetto. | | |
| Touchstrip | | | |
| impegnarsi | Attiva l'effetto. | | |
| Frequenza | Controlla la frequenza dei modulatori ad anello. | | |
| osc | | | |
| Diffusione | Controlla la diffusione frequenza dei modulatori ad anello. A valori bassi spiegata, i modulatori ad anello convergono ad una singola frequenza di modulazione. A valori spread superiori, le frequenze dell'oscillatore diventano più distanti. | | |
| planata | Imposta il tasso di attenuazione della posizione di controllo, consentendo di diapositive passo come si attiva valori diversi. | | |
| REVERB | | | |
| Rev Tempo | Controlla il tempo di decadimento del riverbero piastra. | | |
| Rev Mix | Controlla il dry / wet mix del riverbero piastra. | | |
| MESCOLARE | | | |
| Secco / umido | Controlla il dry / wet mix di l'effetto complessivo. | | |

Imposta pagina

| Parametro | Descrizione |
|-----------|--|
| PERCORSO | |
| mix Mode | insiemi modalità Mix l'instradamento del segnale: |
| | Nel Mescolare modalità, il segnale dry viene passato greggio e viene aggiunto il segnale bagnato sulla parte superiore in funzione del parametro Wet Level. |
| | Nel Solo Wet modalità, il segnale dry viene completamente soppresso, lasciando il silenzio tranne quando viene attivato l'effetto. Ciò è utile per l'utilizzo dell'anello come uno strumento con un suono sostenuto (ad esempio un pad) come materiale sorgente. |

14.7.6 Stutter

Girare l'intensità, e giù di nuovo con balbuzie. Questo effetto beat-pressare aggiunge dinamiche creative come glitch, riempimenti, e crescendo passo-bending espressivo ai pattern di batteria e altro.

eseguire FX



Balbuzie Eseguire FX nel plug-in striscia.

| Main Se | tup | | | | | | |
|---------|------------|------------|-----------|------------|------------|-----------|----------|
| MODE | TOUCHSTRIP | | | STUTTER | | LOOP | |
| Stutter | | \bigcirc | Length | \bigcirc | \bigcirc | Both | |
| Mode | Engage | Length | TS Assign | Gate | Pitch | Direction | Quantize |

Balbuzie Eseguire FX nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|----------------|---|
| MODALITÀ | |
| Modalità | Selezionare un effetto. |
| Touchstrip | |
| impegnarsi | Controlla un bypass difficile. Attivando i; Inizio controllo loop, rilasciando il comando bypassa l'effetto. |
| Lunghezza | Può essere assegnato a Lunghezza (Lunghezza del loop, per default) o Intonazione (Passo relativa) usando TS Assegna . |
| TS Assegna | Assegna il controllo a Lunghezza o Intonazione . |
| BALBETTARE | |
| cancello | Applica un inviluppo di volume al loop, esagerare l'effetto "balbuzie", specialmente a lunghezze di loop brevi. Impostando il parametro su 100% disabilita la busta mentre il gate è più estrema a 0%. |
| Intonazione | parametro controlla la riproduzione passo (rispetto al passo quando l'effetto è impegnato) quando i controlli vengono assegnati ai Lunghezza , e il Lunghezza controlli dei parametri lunghezza del loop quando il controllo viene assegnato Intonazione . In caso contrario, ciascuno di questi parametri non ha effetto ed è rispettivamente nascosti. |
| CICLO CONTINUO | |
| Direzione | Controlli della direzione- looping Inoltrare (sempre avanti), Inverso (Invertire sempre) o Tutti e due . Nel Tutti e due modalità, la direzione è in avant di default su impegnare e ogni volta che il movimento di controllo più recente è stato alto, o indietro quando il movimento di controllo più recente è stato basso. Il parametro Direzione è disponibile solo quando il TS Assegna è impostato per Lunghezza. |

| Parametro | Descrizione |
|-----------|---|
| Quantize | Quantizza la lunghezza del loop e iniziare a puntare alla posizione della song e tempo. Quando quantizzazione è spento, la lunghezza del loop è continuamente variabile e misurato in |
| | millisecondi, e nessuna quantizzazione avviene. La quantizzazione è particolarmente |
| | significativo se la direzione è impostata su Inverso o Tutti e due , Dal momento che è durante la riproduzione inversa in cui un loop mal cronometrato suonerà completamente fuori tempo. |
| | |

14.7.7 Tremolo

A no-frills tremolo e vibrato effetto che è perfetto per la creazione di movimento e oscillazione al volo. Aggiunta immediata espressione con molteplici modalità, frequenza e intervalli di profondità, e utilizzare la manopola Stereo per creare effetti di movimento auto-pan.



Tremolo Eseguire FX nel plug-in striscia.

eseguire FX

| Main Se | tup | | | | | |
|---------|------------|------------|------------|----------------|------------|------------|
| MODE | TOUCHSTRIP | | TREMOLO | | | |
| Tremolo | D | \bigcirc | \bigcirc | ▲ Varispeed | \bigcirc | \bigcirc |
| Mode | Engage | Position | Trem/Vibr | Vibr Mode | Attk/Rel | Stereo |

Tremolo Eseguire FX nella zona di controllo.

| Parametro | Descrizione |
|---------------|--|
| MODALITÀ | |
| Modalità | Selezionare un effetto. |
| Touchstrip | |
| impegnarsi | Attiva e disattiva l'effetto. |
| Posizione | Controlli il tasso tremolo e vibrato e profondità, entro i limiti definiti dai parametri Min e Max nella seconda pagina. |
| TREMOLO | |
| Trem / Vibr | Controlli l'equilibrio tra tremolo (modulazione di ampiezza) e vibrato (modulazione di frequenza / passo). |
| Modalità Vibr | Imposta la modalità di vibrato. Due sono disponibili: Varispeed, che modula la velocità di riproduzione dell'audio, proprio come lo spostamento del controllo di passo su un giocatore giradischi o nastro, e Freq Shift, che utilizza un cambio di frequenza modulata. Freq spostamento produce un suono alquanto detune a causa della natura della frequenza frequenze spostamento-basso sono più udibile spostati di alte frequenze. Varispeed scale piazzole uniformemente su tutta la gamma udibile, ma introduce piccole fluttuazioni nei tempi. |
| Attk / Rel | Controlla la velocità alla quale l'effetto si accende dopo l'accensione l'effetto sulle code fuori e dopo aver rilasciato l'effetto. |
| Stereo | Controlla l'ampiezza stereo della modulazione. |

Imposta pagina

| Parametro | Descrizione |
|----------------|---|
| Depth Range | |
| profondità Min | Controlla l'ampiezza della modulazione quando la posizione parametro è impostato a 0%. |
| profondità Max | Controlla l'ampiezza della modulazione quando la posizione parametro è impostato al 100%. |
| Depth Range | |
| Vota min | Controlla la velocità della modulazione quando la posizione parametro è impostato su 0%. |
| tasso di Max | Controlla la velocità della modulazione quando la posizione parametro è impostato su 100%. |

14.7.8 Scratcher

Scratcher orditi i vostri suoni con effetti di movimento piattaforma girevole che si può ottenere un altro mondo. Applicare un 'freno' a un suono, poi graffiare con esso - proprio come su vinile. Oppure utilizzare il ritardo pitch shifter per addensare il suono e creare sweep aliene dal suono.
eseguire FX

| <noname></noname> | | م |
|-------------------|--|-------------------------|
| PERFORM F | X | |
| | SCRATCHER | |
| | | Freq Shift Wet Level |
| Engage | DELAY TIME C FEEDBACK 55.0 % 79.2 % | |

Scratcher Eseguire FX nel plug-in striscia.



Scratcher Eseguire FX nella zona di controllo.

Pagina principale

| Parametro | Descrizione |
|-------------|--|
| MODALITÀ | |
| Modalità | Selezionare un effetto. |
| Touchstrip | |
| impegnarsi | Impegna il freno giradischi, permettendo un controllo zero. Quando viene rilasciato, l'effetto viene bypassato completamente. |
| Posizione | Controlla la velocità del freno (superiore = freno lento), la posizione di zero (superiore = avanti) e il tempo di ritardo (superiore = tempo di ritardo più lungo). |
| SWIRL | |
| Ritardo | Controlla l'intervallo di tempo di ritardo. valori superiori producono un effetto di ritardo. valori inferiori producono un effetto di filtraggio a pettine. Il parametro di posizione agisce come un ulteriore fattore di scala in questo tempo di ritardo. |
| Risposta | Controlla il feedback ritardo. |
| Freq Maiusc | Controlli uno shifter frequenza nel ciclo di feedback ritardo. Alle 12, il cambio di frequenza è disabilitato. Vorticoso, estraneo e suoni metallici possono essere effettuate permettendo al cambio di frequenza e aumentando il feedback. |
| Livello Wet | Controlla il livello dell'effetto di ritardo. |

15 di lavoro con l'Arranger

L'Arranger è la grande area situata nella parte superiore della finestra MASCHINE, proprio sotto l'intestazione.

Il MASCHINE Arrangiatore ha due diversi punti di vista: lo sguardo Idee e vista Arrangiatore che si riflettono anche sul controller. Ogni vista ha uno scopo specifico nel flusso di lavoro di creare una canzone, ma essenzialmente rappresentano lo stesso contenuto. La vista Ideas consente di sperimentare con le vostre idee musicali senza essere legato ad una timeline o qualsiasi tipo di accordo. Qui è possibile creare modelli per ciascun gruppo e combinarle in una scena.

In alternativa, la vista Arranger permette di strutturare la tua canzone, consentendo di assegnare le scene create con i Idee visualizzare alle sezioni della linea temporale, e spostarli per creare rapidamente una struttura musicale più grande.

15.1 Arrangiatore Basics

L'Arranger ha due diversi punti di vista: vista idee e vista Arranger. Ogni vista ha uno scopo specifico nel flusso di lavoro di creare una canzone, ma essenzialmente rappresentano lo stesso contenuto.

Il passaggio tra idee View e Arranger View

| Prime Groove | Primo Groove |
|--------------|------------------------------|
| Prime Beat | Basic Bass |
| Hold | Deep Bass |
| | Prime Groove Prime Beat Hold |

Il pulsante vista Arranger.

- Fare clic sul pulsante Visualizza Arranger per passare da visualizzare le idee e la vista Arranger.
- → Quando il pulsante è vista Idee spente è attivo, quando il pulsante è illuminato vista Arranger è attivo.

L'Idee View

La vista Ideas consente di sperimentare con le vostre idee musicali senza essere legato ad una timeline o qualsiasi tipo di accordo. Qui è possibile creare modelli per ciascun gruppo e combinarle in una scena.



Le idee vista per la creazione e la sperimentazione di idee musicali liberi dalla Timeline.

(1) scene: Quest'area visualizza tutte le scene attuali nel progetto. Dopo aver creato una scena facendo clic sul + simbolo, si può costruire la scena selezionando un modello da ciascun gruppo. Cliccando ogni nome Scene (slot scena) è possibile passare tra le scene per vedere come le idee musicali di lavorare insieme.

Utilizzando il mouse è possibile fare clic destro ([Ctrl] + click su MacOS) sullo slot scena e selezionare per

Aggiungi per Arrangement dal menu e quindi organizzare la tua canzone nella vista Arranger. È inoltre possibile utilizzare il menu di scelta rapida per Chiaro, duplicati, o Elimina Scene, così come organizzare le scene selezionando la Rinominare o Colore opzioni. (2) Nell'area Modello: Tutti i modelli nel vostro canzone sono qui rappresentate. È possibile fare doppio clic su uno slot vuoto per creare e nuovo modello o fare clic su un modello esistente per assegnarlo alla scena selezionata. Una volta assegnato, un modello diventerà evidenziata, fare clic di nuovo per rimuoverlo dalla scena selezionata. Utilizzando il mouse è possibile fare clic destro ([Ctrl] + click su MacOS) sul nome di un modello e selezionare per Chiaro, Duplicare, o Elimina uno schema. È inoltre possibile organizzare i modelli selezionare lo slot desiderato per caricare un gruppo in esso e visualizzare il contenuto del gruppo (suoni, modelli ...) nel Disegno Editor (vedi Editor di motivi) e proprietà di canale del Gruppo e parametri nella zona di controllo plug-in (vedi

Control Area). Per disattivare un gruppo di scegliere la lettera di Gruppo, per esempio A1 E destro del mouse ([Ctrl] + clic su MacOS) sulla lettera al solista del gruppo. Utilizzando il mouse è possibile anche fare clic destro ([Ctrl] + clic su MacOS) sul nome di un gruppo per accedere alle molte opzioni disponibili per la loro gestione.

L'Arranger View

La vista Arranger permette di strutturare la tua canzone, consentendo di assegnare le scene create con i Idee visualizzare alle Sezioni, e spostarli per creare rapidamente una struttura musicale più grande.





(1) gruppi: Gli slot di gruppo possono contenere un gruppo di ciascuno. Selezionare lo slot desiderato per caricare un gruppo in esso e visualizzare il contenuto del Gruppo (suoni, modelli ...) nel Editor di motivi (vedi Editor di motivi) e le proprietà dei canali del Gruppo e Plug-in parametri nella zona di controllo (vedi Control Area). (2) Arrangiatore linea temporale: Quest'area visualizza la posizione attuale all'interno della traccia e permette di impostare l'intervallo di loop. (3) slot Sezione: Quest'area visualizza slot Sezione. Una sezione è un contenitore di scena collocato sulla linea temporale. Una sezione può essere spostata liberamente facendo clic sul nome della sezione e trascinare e rilasciare in posizione. È possibile modificare la lunghezza di una sezione trascinando il marcatore di fine sezione a sinistra per accorciarlo, oppure verso destra per allungarla. Utilizzando il mouse è possibile fare clic destro ([Ctrl] + clic su MacOS) una sezione e l'uso Selezionare nel menu per assegnare una scena ad una sezione. E 'anche possibile utilizzare il menu per Inserisci, duplicare, eliminare, Clear o Rimuovere Sezioni nonché le organizzano selezionando la Rinominare o Colore opzioni.

(4) Nell'area Modello: In ogni sezione della convenzione, si può vedere il nome della scena assegnato alla sezione insieme con i modelli della scena impilati verticalmente per ciascun Gruppo nel Progetto. I modelli visti qui sono gli stessi di quelli osservati

durante la visualizzazione la stessa scena nella visualizzazione idee.

15.1.1 Navigazione del Arranger

L'Arranger è possibile scorrere e ingrandita o ridotta per soddisfare le vostre esigenze attuali.

Navigazione del Arranger orizzontalmente (Time)

UN barra di scorrimento zoom è disponibile in fondo dell'Arranger. Questo strumento consente di entrambi scorrimento e lo zoom in / out orizzontale nell'area eventi e il controllo corsia sull'asse del tempo:



La barra di scorrimento zoom nella parte inferiore del Arranger.

Utilizzare la barra di scorrimento orizzontale zoom come segue:

- Clicca il parte principale (1) della barra di scorrimento e tenere premuto il pulsante del mouse, quindi:
 - Trascina il mouse in orizzontale per scorrere l'Arranger sull'asse del tempo (comune di scorrimento comportamento bar).
 - · Trascinare il mouse verticalmente per ingrandire o rimpicciolire l'Arranger sull'asse del tempo.
- Clicca il impugnatura sinistra (2) della barra di scorrimento, tenere premuto il pulsante del mouse e trascinare il mouse in senso orizzontale
 per ingrandire o rimpicciolire l'Arranger, mantenendo il bordo destro del display in una posizione fissa nella canzone.
- Allo stesso modo, fare clic sul impugnatura a destra (3) della barra di scorrimento, tenere premuto il pulsante del mouse e trascinare il mouse in senso orizzontale per ingrandire o rimpicciolire l'Arranger, mantenendo il bordo sinistro del display in una posizione fissa nella canzone.
- · Fare doppio clic sul parte principale (1) per ripristinare lo zoom e visualizzare tutte le scene.

Navigazione del Arranger verticalmente (Gruppi)

Una barra di scorrimento classico è disponibile a destra del Arranger. Esso consente di scorrere ai gruppi nascosti nel caso in cui tutti loro non si adattano nel Arranger.

| 13 14 | 15 |
|-------------|-----|
| Hook B | |
| Sub Short | I. |
| Short Stomp | L |
| Short Snare | L |
| Short Hats | L |
| Short Break | |
| Short FX | ., |
| Piano Main | |
| Short Choir | |
| | 11. |

Il classico barra di scorrimento a destra del Arranger.

È inoltre possibile regolare l'altezza del Arranger, al fine di visualizzare più / meno gruppi contemporaneamente trascinando l'angolo in basso a destra in verticale con il mouse:

| | 14 | | 15 |
|------------|-----|---|------------|
| Hook B | | | |
| Sub Short | | | 1 |
| Short Sto | mp | | L |
| Short Sna | ire | | ۰. |
| Short Hat | s | | |
| Short Brea | ak | | |
| Short EV | | | |
| | | | -Ť |
| | | ۶ | 5 4 |
| | | | |

Trascinare la maniglia per regolare l'altezza del Arranger.

15.1.2 A seguito della posizione di riproduzione nel progetto

Se l'Arranger non visualizza l'intero ciclo gamma attualmente selezionata, ad un certo punto l'indicatore di riproduzione andrà oltre la parte del progetto attualmente visualizzato nella Arranger e si potrebbe perdere traccia della posizione di riproduzione. Per evitare questo, è possibile forzare l'Arranger a seguire l'indicatore di riproduzione:

| 4 / 4 sig 6: | 1:1 BARS | 1/16 SYNC 🛱 |
|--------------|----------|-------------|
| 5 | 6 7 | 8 |
| Verse A | | |
| Sub Short | | |
| Short Stom | p | |
| Short Snare | | |

Attivare il pulsante Segui per continuare a seguire l'indicatore di riproduzione nella Arranger.

- Per seguire la posizione della testina nella Arranger durante la riproduzione, fare clic sul pulsante Segue nell'intestazione MASCHINE.
- → Il pulsante si illumina Segui nell'intestazione MASCHINE. L'Arranger ora passare alla parte successiva del progetto (con lo stesso fattore di zoom) non appena l'indicatore di riproduzione raggiunge la fine della parte attualmente visualizzata. In questo modo, si vede sempre la parte del progetto che è attualmente riprodotto.

La funzione Follow sarà disattivata automaticamente non appena si scorre manualmente nel Arranger o l'Editor di motivi (nel software o dal controller).

La funzione Follow influenza sia il modello Editor e all'Arranger simultaneamente (vedere paragrafo 10.1.3, seguito alla posizione di riproduzione del modello Per ulteriori informazioni sulla funzione Seguire nel Editor di motivi).

Per seguire la posizione di riproduzione durante la riproduzione:

premi il SEGUIRE pulsante nella sezione Trasporti (nella parte inferiore del controller).

→ II SEGUIRE tasto si accende. Nel software l'Arranger ora passare alla parte successiva del progetto (con lo stesso fattore di zoom) non appena l'indicatore di riproduzione raggiunge la fine della parte attualmente visualizzata. In questo modo, si vede sempre la parte che è attualmente riprodotto.

La funzione Follow sarà disattivata automaticamente non appena si scorre manualmente ad un'altra porzione del Arranger o del Editor di motivi.

La funzione Segui colpisce contemporaneamente vari display nel software e sul controller:

- · Nel software la funzione Follow influenza sia il modello Editor e l'Arranger.
- Sul controller la funzione Follow colpisce i display in modalità Arrange (sia per SEZIONE e MODELLO pagine), la modalità Eventi, modalità Step, e la modalità Note Repeat. Inoltre, in modalità Step della funzione Seguire colpisce le pastiglie: con follow abilitato, quando l'indicatore di riproduzione è passato attraverso tutti i 16 passaggi indicati dai pad sul controller, le pastiglie passano automaticamente alle prossime 16 passi del modello, se presente. Vedere la sezione † 10.4.2, Creazione di Eventi / Note Per ulteriori informazioni sulle modalità Step.

15.1.3 Jumping in altre sezioni

MASCHINE fornisce due impostazioni aggiuntive per mettere a punto i salti tra la scena in fase di riproduzione e la prossima scena che viene selezionato:

Il eseguire griglia consente di quantizzare le transizioni sezione: È possibile scegliere il punto in cui la riproduzione lascerà la sezione corrente. Ad esempio, non si potrebbe desiderare un ciclo appena selezionato al fuoco immediatamente - si potrebbe desiderare è di aspettare fino alla prossima linea di bar. I valori di quantizzazione disponibili sono: Bar One, una metà nota, una nota da un quarto, un ottavo nota, un sedicesimo di nota, l'intera sezione e Off. Se si seleziona No, il cambiamento sezione verrà eseguita immediatamente dopo aver selezionato il ciclo successivo.

- Il Retrigger impostazione permette di decidere dove il ciclo successivo avrà inizio:

 Se Retrigger è attivato, la sezione successiva che viene selezionato sarà costretto a giocare dall'inizio. Questo è utile se si desidera sempre le vostre sezioni di giocare dall'inizio indipendentemente da ciò che sta accadendo in altre parti della musica. Se Retrigger è disattivato (impostazione di default), la sezione successiva che viene selezionata verrà riprodotta dallo stesso offset per l'inizio della sezione: per esempio, lasciando la sezione corrente sulla battuta 3 causerà la nuova sezione per iniziare a giocare sul suo battito 3. Questo assicura che la scanalatura globale della traccia non è interrotta!

15.1.3.1 Jumping per altre sezioni del software MASCHINE

Nel software, la Eseguire Grid e l'impostazione Retrigger può essere regolato in Intestazione MASCHINE:



Regolazione del Eseguire Grid e Retrigger impostazione.

Per regolare la Perform griglia, fare clic sul valore di sinistra della SYNC etichetta nell'intestazione MASCHINE e seleziona la divisione desiderata dal menu:



- → La prossima volta che si seleziona una nuova sezione o un gruppo di sezioni per looping, l'interruttore avverrà sulla prossima divisione selezionato qui.
- Per abilitare / disabilitare l'impostazione Retrigger, fare clic sulla piccola ruota dentata nell'intestazione MASCHINE e selezionare Retrigger dal menu.

- → La prossima volta che si seleziona una nuova sezione o di un gruppo di sezioni per looping, il nuovo ciclo inizierà dall'inizio della prima sezione (Retrigger abilitato) o dalla stessa posizione in cui ha lasciato la sezione corrente (Retrigger disabilitato).
- 15.1.3.2 Jumping in altre sezioni utilizzando il controller

15.2 usando le idee View

La vista Ideas consente di sperimentare con le vostre idee musicali senza essere legato ad una timeline o qualsiasi tipo di accordo. Qui è possibile creare modelli per ciascun gruppo e combinarle in una scena.

Nella visualizzazione idee, MASCHINE offre una perfetta panoramica di tutte le scene, modelli e gruppi. Qui è possibile creare una scena per la selezione di un modello per ciascun Gruppo, duplicare le scene, cancellare una scena e soprattutto innescare le scene per così si può sentire come suonano quando vengono riprodotti in un ordine particolare.

Premendo un pad in modalità Scena attiverà una scena e di grilletto loro volta tutti i modelli assegnati. Oltre alla creazione di idee, la modalità Scena è fantastico per l'improvvisazione durante una performance.

15.2.1 Scene Panoramica

Nel software, tutte le scene possono essere gestiti dalla vista Ideas:

Per visualizzare idee aperte, fare clic sul pulsante di visualizzazione Arranger a sinistra sulla Arranger.



→ Quando il pulsante è vista Idee spente è attivo, quando il pulsante è illuminato vista Arranger è attivo.

| Prime Groove | Primo Groove | Deep Groove | Intro A | Intro B | Break | Build A | Build B | Pa |
|--------------|--------------------------------|----------------|-----------------|-------------------|-----------------|---------|---------|----|
| Prime Beat | Basic Bass | Arp | Hi Pad | Blips 1 | Main Melody | | | 1 |
| Hold | Deep Bass | Arp 2 | Cluster Pad | Blips 2 | Intro Melody | | | |
| Hard Version | Intro Bass | | 3-Chord Pad | | Intro Harmony | | | |
| Little Fill | | | Intro Pads | | | | | |
| All In | | | | | | | | |
| Build | | | | | | | | |
| A1 Drums | <mark>B1</mark> Square Bass | C1 Acid Arp | D1 Alpha Pad | E1 8-Bit Blips | F1 Poly Buzz | | | 4 |

Le idee vista.

- Nella parte superiore è possibile vedere gli slot di scena. La scena selezionata viene evidenziato.
- La scena selezionata mostra le disegni selezionati per la scena corrente.

Scene Mode sul controller

La modalità di scena si concentra sulla selezione della scena e la manipolazione. Per attivare la

modalità scena sul controller:

- stampa SCENA (Sezione) Per entrare in modalità scena (si può pin premendo il tasto 1 allo stesso tempo).
- Il software passa alla modalità scena. Questo è indicato dal sistema di illuminazione SCENA (Sezione pulsante).

In modalità Scenario si vede tutti gli slot scena della banca Scena selezionata rappresentato come un quadrato di 4x4 celle:

- · La cella evidenziata indica lo slot scena selezionata.
- · Le cellule che mostrano un nome rappresentano slot scena che contiene una scena.
- · Le celle vuote rappresentano slot scena vuota.

Questa griglia di celle mostrato nelle corrisponde display destro ai pad del controller, che hanno la stessa funzionalità in scena modalità Disporre:

- · Il pad completamente illuminato indica lo slot scena selezionata.
- · Dim illuminato i rilievi indicano slot scena che contiene una scena.

pastiglie Unlit rappresentano slot scena vuota.

Inoltre, la modalità scena fornisce comandi utili di gestione Scene simili a quelle della scena modalità Arrange. Questi sono descritti nelle seguenti sezioni.

15.2.2 creazione di scene

È possibile creare una nuova scena direttamente nella visualizzazione idee.

Creazione di una scena in Idee View

Per creare una nuova scena, fare clic sul " + pulsante che si trova dopo tutti i nomi scena esistente nella riga superiore delle Idee"vista.



Fai clic sul pulsante "+" per creare una nuova scena.

Una nuova scena vuota viene creato dopo tutte le scene esistenti.

Creazione di una nuova scena sul controller

Utilizzando il controller è possibile creare una nuova scena in vista Idea.

- stampa CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista Ideas.
- → Il software passa alla modalità scena.
- stampa SCENA (Sezione) + Qualsiasi pad spento per creare una nuova scena vuota in banca scena corrente.
- → Viene creata una nuova scena vuota. È quindi possibile assegnare modelli che utilizzano il controller e il software vedi sezione ↑ 15.2.3, l'assegnazione e la rimozione dei motivi.

15.2.3 Assegnazione e Rimozione dei motivi

Ogni modello posto in all'Arranger (Idea visualizzare o Arrangiatore vista) riferimenti uno dei modelli disponibili nel Editor di motivi per il corrispondente gruppo.

Nella vista Idea, ciascuna colonna rappresenta un gruppo. Dopo aver selezionato una scena è possibile assegnare e rimuovere i motivi cliccando slot pattern. Tutte le modifiche apportate in Arrangiatore vista o idee vista è la stessa cosa.

Assegnazione e rimozione di un modello in Idee View

1. Selezionare uno slot scena.

| ≣ | Prime Groove | Primo Groove | Deep Groove | Intro A | Intro B | Break | Build A |
|---|--------------|-------------------|----------------|-----------------|-------------------|-----------------|---------|
| | Prime Beat | Basic Bass | Arp | Hi Pad | Blips 1 | Main Melody | |
| | Hold | Deep Bass | Arp 2 | Cluster Pad | Blips 2 | Intro Melody | |
| | Hard Version | Intro Bass | | 3-Chord Pad | | Intro Harmony | |
| | Little Fill | | | Intro Pads | | | |
| | All In | | | | | | |
| | Build | | | | | | |
| | A1 Drums | B1 Square Bass | C1 Acid Arp | D1 Alpha Pad | E1 8-Bit Blips | F1 Poly Buzz | |

2. Quindi fare clic sulla fessura del modello che si desidera assegnare o rimuovere per quella scena.

| Prime Groove | Primo Groove | Deep Groove | Intro A | Intro B | Break | Build A |
|--------------|-------------------|----------------|-----------------|-------------------|-----------------|---------|
| Prime Beat | Basic Bass | Arp | Hi Pad | Blips 1 | Main Melody | |
| Hold | Deep Bass | Arp 2 | Cluster Pad | Blips 2 | Intro Melody | |
| Hard Version | Intro Bass | | 3-Chord Pad | | Intro Harmony | |
| Little Fill | ~ | | Intro Pads | | | |
| All In | | | | | | |
| Build | | | | | | |
| A1 Drums | B1 Square Bass | C1 Acid Arp | D1 Alpha Pad | E1 8-Bit Blips | F1 Poly Buzz | |

- → Al momento la selezione, il modello viene inserito nella scena selezionato:
- Il modello sostituisce qualsiasi modello precedente per il gruppo nella scena.

- · Il modello mostra il suo nome e colore.
- Il modello corrispondente viene riprodotto da tale scena.
- Inoltre questo modello è caricato nel Disegno Editor, pronto per essere modificato.



Creazione di un nuovo vuoto Pattern in Idee View

È inoltre possibile creare un nuovo modello vuoto in Idee di visualizzare:

- Nella vista Idea, doppio clic sullo slot pattern vuoto nella colonna del gruppo desiderato.
- → Viene creato un nuovo modello vuoto.

La rimozione di un modello in Idee View

È inoltre possibile rimuovere un modello da una scena in Idee di visualizzare:

- Fare clic sul modello messo in evidenza per qualsiasi gruppo per rimuoverlo dalla scena.
- → II modello viene rimosso dalla scena:
- Il modello corrispondente non sarà interpretato da quella scena più.
- Lo schema si è lasciata intatta.

Assegnazione di un pattern a una scena sul controller

L'assegnazione di un modello è fatto in modo Pattern.

In primo luogo selezionare la scena a cui si desidera assegnare un Pattern:

- 1. Premere CAMBIO + (Sezione) Per entrare in vista Ideas.
- ⇒ Il software passa alla modalità scena.
- 2. Premere e tenere premuto SCENA (Sezione) Quindi premere il pulsante 7 e 8 per selezionare il banco scena desiderata.

3. Premere il pad corrispondente alla scena in cui si desidera assegnare un Pattern.

Utilizzando idee View

Quindi creare il modello per il gruppo desiderato:

- Premere il pulsante Gruppo desiderato UN H per selezionare il gruppo da cui si desidera selezionare un Modello.
- 2. Premere e tenere premuto MODELLO .

Entrambe le pastiglie e il display di destra vi darà una panoramica dei modelli disponibili. Dim accese rilievi indicano i modelli disponibili. Se un modello è già presente nella scena selezionato per quel gruppo, il modello di riferimento viene evidenziato e il suo pad è completamente acceso

- Mentre si sta svolgendo MODELLO, Premere il pulsante 7 o 8 per selezionare il banco del modello desiderato, quindi premere il pad desiderato (o premere i tasti PAGE) per selezionare il pattern che si desidera utilizzare in quella scena.
- → Se è stato premuto un pad fioco illuminata, un modello è inserito nella scena selezionata. Se è stato premuto un pad spento, un nuovo modello vuoto viene creato automaticamente nella scena selezionata. In entrambi i casi, qualsiasi modello esistente in precedenza per quel gruppo nella scena sarà sostituito.

Inoltre, si verifica quanto segue:

- Nella Arranger (Idea vedere e Arranger vista) Pattern visualizza il nome e il colore del modello.
- Il modello corrispondente viene riprodotto da tale scena.
- Inoltre questo modello è caricato nel Disegno Editor, pronto per essere modificato.



Per ulteriori informazioni riguardanti la modalità Pattern, si prega di fare riferimento alla sezione 🕇 10.7, Patterns Gestione .

La rimozione di un modello da una scena sul controller

La rimozione di un modello è anche fatto in modo Pattern:

- Per rimuovere il modello per il gruppo selezionato dalla scena selezionato, premere MODELLO + Pulsante 2 (RIMUOVERE).
- → II modello viene rimosso dalla scena:
- Il modello corrispondente non sarà interpretato da quella scena più.

- · Lo schema si è lasciata intatta.
- Se il modello è stato il più lungo nella scena, la scena si riduce automaticamente a quella successiva pattern più lungo.

15.2.4 Selezione Scene

È possibile selezionare la scena desiderata nella vista Ideas.

Selezione di una scena nelle idee View

Per selezionare una scena nelle idee vista, effettuare le seguenti operazioni:

Selezionare la scena desiderata facendo clic sul suo nome nella parte superiore della Ideas Vista:

| Ш | Prime Groove | Primo Groove | Deep Grouve | Intro A | Intro B | Break |
|---|--------------|--------------------------|----------------|------------------------|-------------------|-----------------|
| | Prime Beat | Basic Bass | Arp | Hi Pad | Blips 1 | Main Melody |
| | Hold | Deep Bass | Arp 2 | Cluster Pad | Blips 2 | Intro Melody |
| | Hard Version | Intro Bass | | 3-Chord Pad | | Intro Harmony |
| | Little Fill | | | Intro Pads | | |
| | All In | | | | | |
| | Build | | | | | |
| | A1 Drums | B1 Square Bass | C1 Acid Arp | D1 Alpha Pad | E1 8-Bit Blips | F1 Poly Buzz |

→ Il nome della scena è ora evidenziato per indicare che è stata selezionata questa scena.

Una volta che una scena è stata selezionata ...

Dopo aver selezionato una scena, avviene quanto segue:

- I modelli slot selezionati per la scena focalizzato sono evidenziati. La fessura Pattern con un riquadro bianco viene visualizzato nella Editor di motivi. slot pattern non selezionati sono inattive. Se non vi sono modelli slot selezionare alla scena a fuoco, o se non vi sono modelli affatto, il Pattern Editor è vuoto.
- Se la riproduzione è spento l'indicatore di riproduzione salta immediatamente all'inizio della scena selezionata. Se la riproduzione è l'indicatore di riproduzione salta in base alle impostazioni Eseguire griglia.

Utilizzando idee View

Selezione Scene e Scene Banche sul controller Selezione di una

banca scena

Per selezionare una scena situata in un altro banco scena di quella attualmente selezionata, è necessario il pugno di selezionare l'altra banca scena:

1. Premere CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista Ideas.

2. Premere SCENA (Sezione) + Pulsante di 7 o 8 per selezionare il banco scena precedente o successivo, rispettivamente.

Se si seleziona l'ultima banca scena e non vuota, agendo sul tasto 8 creerà un nuovo, banca pattern vuoto - vedi sezione † 15.2.6, creazione e l'eliminazione di scena Banche per maggiori informazioni.

Selezione di una scena

Per selezionare una scena in banca Scena corrente:

- 1. Premere CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista Ideas.
- Premere SCENA (Sezione) + Dim illuminato pad corrispondente alla cella della scena desiderata sul display destro. In alternativa è
 possibile premere SCENA + pulsanti pagina per selezionare il precedente successivo scena /.

Al vostro selezione, accade quanto segue:

- I display Editor di motivi il modello per il Gruppo concentrati in questa scena. Se non v'è alcun motivo per il concentrato Gruppo nella scena che avete appena selezionato, l'Editor di motivi è vuoto.
- Se la riproduzione è spento l'indicatore di riproduzione salta immediatamente all'inizio della scena selezionata. Se la riproduzione è l'indicatore di riproduzione salta in base alle impostazioni Eseguire griglia vedi sezione Jumping ad altre scene.

Scene 15.2.5 Eliminazione

Per eliminare una scena nella vista Ideas:

Nella riga superiore delle Idee visualizzare, fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome della scena che si desidera cancellare e selezionare Elimina dal menu contestuale:



→ La scena viene cancellato con tutti i suoi modelli. Scene alla spostamento a destra per riempire il gap.

Invece di eliminare la scena, di rimozione del tutto, si può anche cancellare la scena: Questo eliminerà solo il suo contenuto - la scena rimarrà nella vostra disposizione, ma vuoto. Per ulteriori informazioni sulle scene di compensazione, vedere la sezione † 15.2.7, Scene di compensazione .

Eliminazione di scene sul controller

Per eliminare una scena sul controller:

- 1. Premere CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista Ideas.
- 2. Premere e tenere premuto SCENA (Sezione) Per entrare in modalità di ripresa.
- 3. Premere il pulsante 7 e 8 per selezionare il banco scena desiderata.
- 4. Premere il pad corrispondente alla scena che si desidera eliminare. In alternativa è possibile selezionare la scena con i tasti pagina.

5. Premere il tasto 6 (ELIMINA).

→ La scena viene cancellato con tutti i suoi modelli. Scene alla spostamento a destra per riempire il gap.

Metodo alternativo

- 1. Premere CAMBIO + SCENA per entrare in vista Ideas.
- 2. Premere e tenere premuto SCENA (Sezione) Per entrare in modalità di ripresa.

- 3. Premere il pulsante 7 e 8 per selezionare il banco scena desiderata.
- 4. Premere CANCELLARE + II pad corrispondente alla scena che si desidera eliminare.
- → La scena viene cancellato con tutti i suoi modelli. Scene alla spostamento a destra per riempire il gap.





È anche possibile eliminare le scene in scena modalità Arrange: stampa ORGANIZZARE Pulsante poi 1 (SCENA) Per attivare la modalità scena Disporre, quindi seguire una delle procedure sopra descritte.

15.2.6 creazione e l'eliminazione di scena Banche

Una nuova banca scena viene creata automaticamente una volta che si riempie una banca intera con scene.

Eliminazione Scena banche che utilizzano il controller

Per eliminare una banca scena:

1. Premere CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista Ideas.

2. Premere e tenere premuto SCENA (Sezione) Per entrare in modalità di ripresa.

3. Premere il pulsante 7 e 8 per selezionare il banco scena desiderata.

4. Premere CAMBIO + Pulsante 6 (ELIMINA) Per eliminare la banca Scena selezionata. La banca scena viene cancellato con tutti i suoi

Scene, se presente. Le seguenti banche sono spostati fino a colmare il divario.

Scene 15.2.7 Rimozione

Cancellazione di una scena consente di rimuovere tutti i suoi modelli, lasciando la scena vuota. Cancellazione di scene è disponibile solo all'interno del software.



Durante l'eliminazione di una scena rimuove completamente dalla vostra disposizione, compensazione rimuove solo il suo contenuto - i soggiorni scena nella vostra disposizione, ma vuota. Per informazioni sulla Eliminazione di scene, vedere la sezione † 15.2.5 Eliminazione di scene, .

Per cancellare una scena:

Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome della scena che si desidera cancellare e selezionare Chiaro dal menu contestuale.



→ La scena viene cancellata di tutte le forma.

Scene 15.2.8 Duplicazione

La vista Ideas consente di duplicare una scena. Questa funzione è in relazione con le impostazioni effettuate nel Predefinito Pagina delle preferenze. Insieme offrono opzioni a:

- Scene duplicati
- Scene duplicati e Patterns
- creare un collegamento quando la duplicazione Sezioni Per ulteriori informazioni sul Predefinito Pagina delle preferenze, leggere: † 2.7.4,

Preferenze - Pagina di default .

Duplicazione una scena nel Software

Per duplicare una scena nel software:

Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS), e selezionare Duplicare dal menu contestuale.

Utilizzando idee View



· La scena selezionata viene duplicato in accordo con l'impostazione nel Predefinito Pagina delle preferenze.

È inoltre possibile duplicare una scena facendo clic sull'intestazione di slot scena tenendo premuto il tasto [Alt] (o [Ctrl] su PC), e trascinando il mouse. Dopo che il mouse viene rilasciato viene creato un duplicato della scena.

Duplicare una scena sul controller

...

Per duplicare una scena sul controller:

- 1. Premere CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista Ideas.
- 2. Premere SCENA (Sezione) Allora il pad corrispondente alla scena che si desidera duplicare.
- 3. Premere un pad spento per duplicare la scena.
- → La scena selezionata viene duplicato in accordo con l'impostazione nel Predefinito Pagina delle preferenze. Per maggiori informazioni, leggi: † 2.7.4, Preferenze Pagina di default.

Scene 15.2.9 Riordinamento

Riordinamento Scene in Idee visualizzazione permette di organizzare visivamente le vostre idee e anche di posizionare ogni idea su uno specifico pad del controller. Il riordino delle scene non influenzerà il vostro accordo.

Nel software è possibile riordinare scene nella vista Ideas.

A scene di riordino:

| Prime Groove | Deep Groove | Primo Groove | Intro A | Intro B | Break | Build A |
|--------------|-------------------|----------------|------------------------|-------------------|-----------------|---------|
| Prime Beat | Basic Bass | Arp | Hi Pad | Blips 1 | Main Melody | |
| Hold | Deep Bass | Arp 2 | Cluster Pad | Blips 2 | Intro Melody | |
| Hard Version | Intro Bass | | 3-Chord Pad | | Intro Harmony | |
| A1 Drums | B1 Square Bass | C1 Acid Arp | D1 Alpha Pad | E1 8-Bit Blips | F1 Poly Buzz | |

1. Fare clic e tenere premuto il nome della scena vista delle idee.

- 2. Tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinare il mouse in senso orizzontale nella posizione desiderata. Mentre il cursore si sposta il mouse, una linea di inserimento appare ai potenziali luoghi dove si può cadere la scena.
- 3. Quando la linea di inserimento viene visualizzato nella posizione desiderata, rilasciare il pulsante del mouse.

| Prime Groove | Deep Groove | Primo Groove | Intro A | Intro B | Break | Build A |
|--------------|-------------------|----------------|------------------------|-------------------|-----------------|---------|
| Prime Beat | Basic Bass | Arp | Hi Pad | ŧlips 1 | Main Melody | |
| Hold | Deep Bass | Arp 2 | Cluster Pad | Blips 2 | Intro Melody | |
| Hard Version | Intro Bass | | 3-Chord Pad | | Intro Harmony | |
| A1 Drums | B1 Square Bass | C1 Acid Arp | D1 Alpha Pad | E1 8-Bit Blips | F1 Poly Buzz | |

→ La scena prende il suo nuovo posto. Sul controller in modalità scena, è ora possibile selezionare questa scena tramite il pad corrispondente alla sua nuova posizione.

| Deep Groove | Primo Groove | Intro A | Prime Groove | Intro B | Break | Build A |
|--------------|-------------------|----------------|------------------------|-------------------|-----------------|---------|
| Prime Beat | Basic Bass | Arp | Hi Pad | Blips 1 | Main Melody | |
| Hold | Deep Bass | Arp 2 | Cluster Pad | Blips 2 | Intro Melody | |
| Hard Version | Intro Bass | | 3-Chord Pad | | Intro Harmony | |
| A1 Drums | B1 Square Bass | C1 Acid Arp | D1 Alpha Pad | E1 8-Bit Blips | F1 Poly Buzz | |

15.2.10 Scene rendendo unica

Se una scena fa riferimento lo stesso modello si può fare un separato (unico) copia della scena e dei suoi modelli per la selezione Unico. Questo consente di lavorare su una nuova copia separata della scena e il suo modello in isolamento. Uso Unico in combinazione con il Duplicare opzione. Per ulteriori informazioni sul Duplicare opzione, leggi: † 15.2.8, Scene duplicazione . Per fare un unico scena nelle idee visualizzare:

Nella riga superiore delle Idee visualizzare, fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome della scena che si desidera rendere unico e selezionare Unico dal menu contestuale:



→ sono creata una copia unica della scena e dei suoi modelli.

Questa opzione è disponibile solo se la scena selezionata fa riferimento gli stessi schemi come un'altra scena.

Scene rendendo unica Utilizzando il controller

Per fare un'unica scena utilizzando il controller:

- 1. Premere CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista Ideas.
- 2. Premere e tenere premuto SCENA (Sezione) Per entrare in modalità di ripresa.
- 3. Premere il pulsante 7 e 8 per selezionare il banco scena desiderata.
- 4. Premere il pad corrispondente alla scena che si desidera rendere unico.

Utilizzando idee View

5. Premere il tasto 2 (UNICO).

- → sono creata una copia unica della scena e dei suoi modelli.
- 15.2.11 aggiungendo scene da Arrangement

Quando si è soddisfatti con una scena è possibile aggiungere direttamente alla tua disposizione nella vista Arranger.

Aggiunta di una scena per l'accordo nel Software

Nella riga superiore delle Idee visualizzare, fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome della scena che si desidera aggiungere alla disposizione e selezionare Aggiungere a Disposizione dal menu contestuale:

| INTRO | | CHORUS 1 | VERSE |
|-----------|----------------|----------|-------|
| | Create | | |
| 1 | Append To Song | | 1 |
| 2 | Clear | | 2 |
| 3 | Rename | | |
| 4 | Unique | | |
| Pattern 5 | Color + | | |
| Pattern 6 | Duplicate | tern 6 | |
| Pattern 7 | Delete | tern 7 | |
| Pattern 8 | Pa | ttern 8 | |

• Una sezione contenente la scena aggiunto viene creato e aggiunto alla fine della vostra disposizione. È quindi possibile fare clic e trascinare lo slot sezione (che contiene la scena) in un luogo appropriato sulla linea temporale del Arranger.

Aggiunta di una scena all'accordo Impiego del telecomando

Utilizzando il controller è possibile aggiungere una scena alla disposizione.

- 1. Premere CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista Ideas.
- 2. Premere e tenere premuto SCENA (Sezione) Per entrare in modalità di ripresa.
- 3. Premere il pulsante 7 e 8 per selezionare il banco scena desiderata.
- 4. Premere il pulsante 3 (AGGIUNGERE).

5. Premere il pad corrispondente alla scena si desidera aggiungere. È possibile farlo più di una volta, toccando una serie di tamponi si aggiungeranno tutte quelle scene in sezioni alla fine del Arranger in un passo veloce. Rilasciare il SCENA (Sezione tasto) o disattivare AGGIUNGERE quando fatto.

15.2.12 Scene di denominazione

Per impostazione predefinita, scene sono chiamati Scena 1, Scene 2, Scene 3, Ecc È possibile rinominare Scene e nomi utilizzo personalizzati della vostra. Naming è disponibile solo all'interno del software, ma le eventuali modifiche mostrerà anche sul controller.

Rinominare scene nel Arranger

Per rinominare una scena nel Arranger:

1. Fare doppio clic sul nome della scena nella parte superiore della Arranger:

| Prime Groove | Primo Groove |
|--------------|--------------|
| Prime Beat | Basic Bass |
| Hold | Deep Bass |

È inoltre possibile fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) slot scena o la cella corrispondente nella griglia pad e selezionare Rinominare dal menu contestuale:



Il nome della scena viene evidenziato e modificabile.

2. Digitare un nome e premere [Invio] sulla tastiera del computer per confermare (o premere [Esc] per annullare voi il cambiamento).

→ La scena viene rinominato.

Se si utilizza MASCHINE come plug-in, alcuni host utilizzeranno il tasto [Invio], in quanto è mappata a qualche funzione del software host. In questo caso, fare clic su qualsiasi altra parte del MASCHINE finestra plug-in per confermare il nome inserito.

15.2.13 Modifica del colore di una scena

È possibile cambiare il colore di ogni scena nel software. Per farlo:

1. Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome della scena desiderata nel Arranger o nelle Scene Manager, e

selezionare Colore dal menu contestuale.

Viene visualizzata una tavolozza dei colori. Nella tavolozza, il colore corrente della scena è evidenziato.



 Selezionare il colore desiderato nella tavolozza. Si può anche scegliere di impostare la parte posteriore scena al suo colore predefinito selezionando Predefinito nella parte inferiore della tavolozza.

→ Lo slot scena prende il nuovo colore selezionato.

Per impostazione predefinita, scene sono di colore bianco. Ma si può scegliere un altro colore di default per Scenes in Preferenze> Colori> Scene di default. Vedere la sezione † 2.7.8, Preferenze - Colori Pagina per maggiori informazioni.

Dopo aver impostato un colore personalizzato per una scena come descritto in precedenza, la scena manterrà il suo colore quando si sposta nella vista Arranger, e il colore sarà memorizzato con la scena in cui si salva il progetto. Si noti che è possibile selezionare lo stesso colore di quello utilizzato di default: in questo caso il colore (anche invariato) sarà considerato come un colore personalizzato e seguirà la scena come lo si sposta.

15.3 Utilizzando Song Visualizza

...

In MASCHINE, una canzone è costituito da un numero variabile di scene che rappresentano le diverse parti della canzone, per esempio, intro, strofa, ritornello, pausa, un altro verso. Assegnando le scene alle sezioni alla linea temporale nella Song Visualizza si può iniziare ad organizzare la vostra traccia. La vista Song è dove è possibile sequenziare scene per creare la definitiva sistemazione. Questo processo comporta la creazione di una sezione sulla linea temporale e l'assegnazione di una scena ad esso. Ogni scena che esiste nella visualizzazione idee possono essere assegnati ad una sezione nella vista canzone. È possibile modificare la lunghezza della sezione (determinare la lunghezza di riproduzione della scena) o ri-ordinare il Sezioni come meglio credi. È inoltre possibile riutilizzare la stessa scena in più sezioni nella timeline, oppure si può scegliere di assegnare nessuna scena alla sezione a tutti.

Un aspetto potente della relazione tra la vista Idee e vista canzone è che il contenuto in questi due settori sono in realtà uno-in-the-same. Questo significa che se si apporta una modifica ad una scena che interesserà tutte le altre istanze di quella scena automaticamente. Se si inserisce una scena in tre diverse sezioni della linea temporale e quindi procedere a cambiare i modelli assegnati a quella scena, le altre due istanze di quella scena anche riprodurre i modelli neo-assegnati. E 'quindi molto facile fare modifiche ai singoli modelli e scene dopo l'accordo è stato fatto e subito sentire i risultati nel contesto del sistema, e questi cambiamenti può essere fatta sia in vista idee o di una canzone.

15.3.1 Sezione Panoramica sulla gestione

Nel software, tutte le sezioni possono essere gestiti dalla vista Song:

Per aprire la visualizzazione Song, fare clic sul pulsante di visualizzazione Arranger a sinistra sulla Arranger.



→ La vista canzone sulla destra appare.

| Ш | Frid | lay Jam 🔍 👻 | | 9 13 |
|---|------|-------------|--------------|-------------|
| | | | Intro A | |
| | A1 | Drums | Intro B | |
| | B1 | Square Bass | Deep Groove | |
| | C1 | Acid Arp | Prime Groove | |
| | D1 | Alpha Pad | Primo Groove | 3-Chord Pad |
| | E1 | 8-Bit Blips | Break | Blips 2 Bl |
| | F1 | Poly Buzz | | |
| | | | | |
| | # 1 | Bar | | |

Utilizzare la sezione Manager per gestire le sezioni.

- Sulla sinistra si può vedere la lista dei 16 slot sezione nel banca sezione selezionata. Slot che contengono una sezione
 mostrano una barra colorata o bianca a sinistra con il nome della sezione. Gli altri slot non contengono Sezione. La
 Sezione selezionato viene evidenziato (Intro A nell'immagine sopra).
- Sulla destra si possono vedere le varie banche Sezione in forma di griglie pad, una griglia pad è un quadrato di 4x4 celle che rappresentano le pastiglie del vostro controller. In ogni banco sezione, le cellule colorate indicano slot sezione contenente un sezione, mentre le cellule non illuminati indicano slot sezione vuota. La banca sezione selezionata è circondata da un bordo bianco (2 banca nella foto sopra). Se ci sono troppe banche Sezione per adattarsi in altezza della sezione Manager, utilizzare la rotellina del mouse per visualizzare le altre banche.
- Le fessure sezione a sinistra e le celle della griglia pad selezionato sulla destra sono strettamente equivalenti: è
 possibile usare sia le asole o le celle corrispondenti ad eseguire tutti i comandi di gestione descritti nelle sezioni
 successive.

Chiusura della Gestione Sezioni

Per chiudere la sezione Manager, fare clic ovunque al di fuori di esso.

Gestione Sezioni vs Arrangiatore Top Row

Se tutte le operazioni di sezione possono essere effettuate nella sezione Manager, la maggior parte di loro può anche essere fatto in riga superiore della Arranger:

| 1 | 5 | 9 | 13 | | 21 | 25 | 29 | | |
|---------|---|---------|------|--------|-------------|----|-------------|---|---|
| Intro A | L | Intro B | Deep | Groove | Prime Groov | e | Primo Groov | е | В |
| | | | | | | | | | |

La riga superiore dell'Arranger.

L'unica differenza tra la sezione Manager e riga superiore del Arranger è che la sezione Manager consente di gestire le banche sezione, che è impossibile nella riga superiore del Arranger. Oltre a questo, le azioni nella riga superiore del Arranger e nella sezione Manager sono strettamente equivalenti.

La modalità sezione e della sezione Arrange Mode sul controller

Sul controller si dispone di due modalità a disposizione per controllare le sezioni: la **Sezione modalità Arrange** e il **modalità** di Sezione.

La sezione Arrange Mode

Il Sezione modalità Arrange permette di controllare visivamente le sezioni del progetto, fornendo importanti funzioni di gestione Sezione. Questa modalità permette di creare e modificare la disposizione facilmente.

Per attivare la modalità sul controller Sezione Disporre:

- stampa ARRANGER per entrare in modalità Arrange.
- ⇒ II ARRANGER si accende per indicare che la modalità Arrange abilitato.

Utilizzando Song Visualizza



Modalità nei display regolatore sezione Arrange.

Nella sezione modalità Arrange, le manifestazioni di vostro controller mostrano la seguente:

- · Il display di sinistra fornisce un panoramica della disposizione per l'intero progetto:
 - Analogamente al Arranger nel software, troverete sezioni organizzate in colonne e gruppi organizzati in righe.
 - La panoramica comprende una timeline (1) e mostra la gamma corrente Loop (4). Una linea verticale bianca indica la posizione di riproduzione corrente (2). Inoltre, un telaio (3) mostra quali parte del vostro accordo è attualmente visualizzato sul display di destra (vedi sotto).
 - Sopra la panoramica disposizione, si vede il nome del progetto, il gruppo messo a fuoco o il suono concentrata (a seconda di quale delle MAESTRO, GRUPPO o SUONO scheda viene selezionata nella zona di controllo del software) insieme con il tempo attuale e la posizione di riproduzione.
- Il display di destra fornisce un vista dettagliata dei vostri modelli per una parte del vostro accordo:
 - Analogamente al display sinistro e l'Arranger nel software, troverete sezioni organizzate in colonne e gruppi organizzati in righe.
 - In verticale, una sola banca del Gruppo è illustrato: In qualsiasi momento si vedrà la banca del Gruppo che contiene il concentrato Gruppo. Gli otto gruppi sono rappresentati nella colonna più a sinistra dalla lettera banca e numero di indice (5). Il concentrato Gruppo è evidenziata.

- Orizzontalmente, l'intervallo di tempo visualizzato è variabile: ruotare la manopola 5 e 6 per lo zoom e scorrere sul display a destra a proprio piacimento, rispettivamente. È inoltre possibile attivare SEGUIRE
 e lasciare che il display di destra seguire l'indicatore di riproduzione mentre viaggia attraverso il vostro accordo, vedere la sezione † 15.1.2, seguito alla posizione di riproduzione nel progetto per maggiori informazioni.
- Nella parte superiore del display di destra si vedono i nomi di sezione (7) con la linea temporale (8) sotto. Il nome della sezione selezionata è sottolineata. Come nel display di sinistra, è possibile vedere l'indicatore di riproduzione verticale (6) e l'intervallo di loop (10) tutto il display.
- Come nel Arranger del software, ogni modello (9) mostra il nome e il colore del pattern si fa riferimento. Il modello selezionato (cioè il pattern nella sezione prescelta per il concentrato Gruppo) è evidenziata. Premendo il tasto 2 (MODELLO) È possibile passare alla modalità modello Organizzare e controllare il contenuto del modello di riferimento, vedere la sezione
 - 10.1.1, Editor di motivi Panoramica .

Per sapere come modificare il nome e il colore dei vostri modelli, si prega di fare riferimento alla sezione † 10.7.6, Patterns Naming e † 10.7.7, Modifica del modello di colore, Rispettivamente.

Inoltre, le pastiglie sul controller rappresentano le Sezioni della banca sezione corrente:

- · Il pad completamente illuminato indica lo slot sezione selezionata.
- · Dim illuminato i rilievi indicano slot sezione contenente una scena di riferimento.
- pastiglie Unlit rappresentano slot sezione vuota.

Inoltre, la sezione Arrange Mode fornisce comandi utili di gestione Sezione. Questi sono descritti nelle seguenti sezioni.

Modalità Sezione

Anche se la modalità di condivisione molte caratteristiche con la Sezione Disporre sopra descritto, la modalità di sezione si concentra sulla selezione e la manipolazione Sezione piuttosto che sulla loro disposizione.

 Per attivare la modalità Sezione sul controller, tenere premuto SCENA (Si può pin premendo il tasto 1 allo stesso tempo). → Il controller passa alla modalità Sezione. Questo è indicato dal evidenziata SEZIONE nell'angolo in alto a sinistra del display sinistro.

A parte alcuni comandi, la differenza principale tra la modalità di sezione e la sezione modalità Arrange si trova nella parte destra del display del regolatore: dati nella sezione di vedere tutti gli slot sezione della Banca sezione selezionata rappresentato come un quadrato di 4x4 celle:

- · La cella evidenziata indica lo slot sezione selezionata.
- · Le cellule che mostrano un nome rappresentano slot Sezione fanno riferimento a una scena.
- · Le celle vuote rappresentano slot sezione vuota.

Questa griglia di celle mostrate sul display destro corrisponde ai pad del controller, che hanno la stessa funzionalità in sezione modalità Disporre:

- Il pad completamente illuminato indica lo slot sezione selezionata.
- Dim illuminato i rilievi indicano slot Sezione fanno riferimento a una scena.
- · pastiglie Unlit rappresentano slot sezione vuota.

Inoltre, la modalità sezione fornisce i comandi di gestione Sezione utile simili a quelle della sezione modalità Arrange. Questi sono descritti nelle seguenti sezioni.

15.3.2 Creazione di Sezioni

È possibile creare una nuova sezione direttamente nella vista Arranger.

Creazione di una sezione utilizzando il Software

Per creare una nuova sezione, fare clic sul "+ Pulsante" che si trova dopo che tutti i nomi di sezione esistenti nella riga superiore della vista Arranger.

| 1/16 SYNC 🗘 | | | | | | | | | | L EPU | | Ċ | | | |
|--------------|----|---|--|--|----|----|-----|----|-----|-------|----|---|---|--|--|
| | | | | | 33 | | | 37 | | | 41 | | 4 | | |
| Primo Groove | | | | | | Br | eak | + | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | ~ | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Ar | р | | | | | | Ar | p 2 | | | | | | |
| 1 | | - | | | | | | | | | | | | | |

Fai clic sul pulsante "+" per creare una nuova sezione.

Creazione di una nuova sezione sul controller

Per creare una nuova sezione sul controller:

- 1. Premere ARRANGER per accedere alla visualizzazione Arranger.
- 2. Premere CAMBIO + Pulsante 2 per entrare vista Arranger.
- 3. Premere SCENA (Sezione) + Qualsiasi pad spento per creare una nuova sezione vuota in banca sezione corrente.
- → Viene creata una nuova sezione vuota. È quindi possibile assegnare una scena utilizzando il controller e software, vedere la sezione: ↑ 15.3.3, Assegnazione di una scena ad una sezione.

15.3.3 Assegnazione di una scena ad una sezione

Ora avete creato una sezione vuota sulla timeline del Arranger, ora è possibile aggiungere una scena dalle idee vista alla vista canzone.

Per aggiungere una scena ad una sezione sulla timeline del Arranger:

Pulsante destro del mouse ([Cmd] + clic su MacOS) uno slot sezione e selezionare Aggiungere nel menu contestuale, quindi ad esempio, selezionare Scene 2 dal sottomenu.



→ La scena selezionata viene aggiunto alla sezione.

Ripetendo questa operazione per ogni nuova sezione, è possibile aggiungere rapidamente scene al Arranger. Per aggiungere una

scena ad una sezione nella vista brano utilizzando il controller:

1. Premere ARRANGER per accedere alla visualizzazione Arranger.

2. Premere CAMBIO + Pulsante 2 per entrare vista canzone.

3. Premere SCENA (Sezione) Poi girare la manopola 2 per selezionare la scena che si desidera aggiungere alla sezione.

→ La scena selezionata viene aggiunto alla sezione.

Ripetendo questa operazione per ogni nuova sezione, è possibile aggiungere rapidamente scene al Arranger.

15.3.4 Sezioni Selezione e Sezione Banche

È possibile selezionare la sezione desiderata attraverso la sezione Manager o direttamente nella vista canzone.

Selezione di una sezione nella vista canzone

Per selezionare una sezione nella vista Song, effettuare le seguenti operazioni:

Selezionare la sezione desiderata facendo clic sul suo nome nella parte superiore della vista Song:

| Ħ | Friday Jam | | | | | | | 5 | | | 9 | | | | 13 | | | | | | | |
|---|----------------|-------------|--|---------|-----|-----|---|---|-------|---------|-------------------------|--|--|-----|----|-------------|--|--|--|--|--|--|
| | | | | Intro A | | | | | | Intro B | | | | | | Deep Groove | | | | | | |
| | A1 | Drums | | | | | | | | | | | | ~~~ | | | | | | | | |
| | B1 | Square Bass | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | C1 | Acid Arp | | | | | | | Arp 2 | | | | | | | | | | | | | |
| | D1 | Alpha Pad | | Int | tro | Pad | s | | | | 3-Chord Pad Cluster Pad | | | | | | | | | | | |
| | E1 8-Bit Blips | | | | | | | | | | Blips 2 Blips 2 | | | | | 2 | | | | | | |
| | F1 | Poly Buzz | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

→ Il nome della sezione è ora evidenziato e sottolineato per indicare che è stata selezionata questa sezione.

La selezione di una sezione e ad una banca sezione nella sezione manager

Per selezionare una sezione nella sezione Manager, effettuare le seguenti operazioni:

1. Aprire la sezione Manager (vedere † 15.3.1, Sezione Gestione Panoramica).

2. Se non è già selezionata, selezionare la banca sezione che contiene la sezione desiderata facendo clic sulla sua griglia pad a destra.

| Ħ | Frid | ay Jam 🔍 👻 | 1 5 | 9 13 |
|---|------|-------------|--------------|-------------|
| | | | Intro A | i fio i |
| | A1 | Drums | Intro B | |
| | B1 | Square Bass | Deep Groove | |
| | C1 | Acid Arp | Prime Groove | |
| | D1 | Alpha Pad | Primo Groove | 3-Ghord Pad |
| | E1 | 8-Bit Blips | Break | Blips 2 B |
| | F1 | Poly Buzz | | |
| | | | | |
| | # 1 | Bar | | |

La banca sezione selezionata è circondata da un bordo bianco, e la parte sinistra della sezione Manager visualizza gli slot sezione in tale banca.

 Selezionare la sezione desiderata cliccando lo slot con il suo nome nella lista a sinistra o facendo clic sulla sua cella nella griglia pad selezionato sulla destra.

| Ш | Frid | lay Jam 🔍 👻 | | |
|---|------|-------------|--------------|-------------|
| | | | Intro A | n n k 🛛 🗡 🗈 |
| | A1 | Drums | Intro B | |
| | B1 | Square Bass | Deep Groove | |
| | C1 | Acid Arp | Prime Groove | |
| | D1 | Alpha Pad | Primo Groove | |
| | E1 | 8-Bit Blips | Break | |
| | F1 | Poly Buzz | | |
| | | | | |
| | # 1 | Bar | | |

→ Lo slot sezione e la cella corrispondente sulla destra sono ora evidenziate per indicare che è selezionata questa sezione.

Una volta che una sezione è stata selezionata ...

Dopo aver selezionato una sezione utilizzando uno dei metodi descritti sopra, accade quanto segue:
- I display pattern Editor il pattern corrispondente al gruppo concentrati in questa sezione. Se non v'è alcun motivo per il concentrato Gruppo nella sezione che avete appena selezionato, l'Editor di motivi è vuoto.
- Inoltre, se la sezione selezionata è fuori dal range Loop di corrente:
 - · La gamma Loop è impostata la sezione selezionata.
 - Se la riproduzione è spento l'indicatore di riproduzione salta immediatamente all'inizio della sezione selezionata. Se la riproduzione è l'indicatore di riproduzione salta in base alle impostazioni Eseguire griglia.

Per maggiori informazioni sulla sezione vedere Loop Gamma † 15.3.1, Sezione Gestione Panoramica . Per maggiori informazioni sul eseguire le impostazioni della griglia, vedere la sezione † 15.3.1, Sezione Gestione Panoramica .

Selezione Sezioni e Sezione Banche sul controller Selezione di una

banca Sezione

Per selezionare una sezione situata in un altro banco Sezione di quella attualmente selezionata, è necessario prima di selezionare l'altra banca Sezione:

stampa ORGANIZZARE, Il premere il pulsante 7 o 8 per selezionare il banco sezione precedente o successivo, rispettivamente.

→ viene selezionato il banco desiderato.

Se si seleziona l'ultima banca sezione e non vuoto, agendo sul tasto 8 creerà un nuovo, banca sezione vuota, vedere la sezione † 15.3.12, creazione e l'eliminazione Sezione Banche per maggiori informazioni.



Selezione di una sezione

Per selezionare una sezione in banca sezione corrente:

- 1. Premere ARRANGER per accedere alla visualizzazione Arranger.
- 2. Premere CAMBIO + Pulsante 2 per entrare vista canzone.

3. Premere il dim illuminato pad corrispondente alla cella della sezione desiderata sul display destro.

→ Viene selezionata la sezione desiderata. Al vostro

selezione, accade quanto segue:

- I display pattern Editor il pattern corrispondente al gruppo concentrati in questa sezione. Se non v'è alcun motivo per il concentrato Gruppo nella sezione che avete appena selezionato, l'Editor di motivi è vuoto.
- Se è stata selezionata la sezione premendo un pad, o se è stata selezionata una sezione fuori del Cerchio di loop corrente:
 - · La gamma Loop è impostato alla sezione selezionata, vedere la sezione Selezione di un intervallo di loop.
 - Se la riproduzione è spento l'indicatore di riproduzione salta immediatamente all'inizio della sezione selezionata. Se la riproduzione è l'indicatore di riproduzione salta in base alle impostazioni Eseguire griglia, vedere la sezione di salto ad altre scene.
- Se è stata selezionata una sezione all'interno di loop corrente tramite i pulsanti pagina, l'intervallo di loop e il soggiorno
 posizione di riproduzione intatta.

Selezione Sezioni e Sezione Banche sul controller Selezione di una

banca Sezione

Per selezionare una sezione situata in un altro banco Sezione di quella attualmente selezionata, è necessario il pugno di selezionare l'altra banca Sezione:

1. Premere CAMBIO + SCENA per entrare in vista canzone.

2. Premere e tenere premuto SCENA per attivare la modalità scene (o pin premendo SCENA + CONTROLLO).

3. Premere CAMBIO + Tasto freccia destra / sinistra per selezionare la prossima sezione banca / precedente, rispettivamente.



Utilizzando Song Visualizza

Selezione di una sezione

Per selezionare una sezione nella corrente bancario Sezione, premere SCENA + Dim illuminata pad corrispondente a questa sezione.

Al vostro selezione, accade quanto segue:

- I display Editor di motivi il modello per il Gruppo concentrati in questa sezione. Se non v'è alcun motivo per il concentrato Gruppo nella sezione che avete appena selezionato, l'Editor di motivi è vuoto.
- La gamma Loop è impostato alla sezione selezionata, vedere la sezione Selezione di un intervallo di loop.
- Se la riproduzione è spento l'indicatore di riproduzione salta immediatamente all'inizio della sezione selezionata. Se la riproduzione è l'indicatore di riproduzione salta in base alle impostazioni Eseguire griglia, vedere la sezione di salto ad altre scene.

15.3.5 Riorganizzare Sezioni

Riordino Sezioni è essenziale per organizzare le sezioni e organizzare la vostra canzone. Nel software è possibile

riorganizzare le sezioni sia nel Arranger e nella sezione Manager. Per spostare una sezione:

1. Fare clic e tenere premuto il nome della sezione nella Arranger.

| 1 | 3 | | | | 9 | | | | | |
|-----------|--------|--|-----------|--|-----------|---------|--|---------|--|--|
| Scene 1 | | | Scene 2 | | | | | Scene 4 | | |
| Pattern 1 | -1-1-1 | | m 2 | | Pattern 1 | Pattern | | | | |
| | | | Pattern 2 | | rn 1 | | | m 1 | | |
| | | | m 2 | | m 1 | | | m 1 | | |
| rn 1 | | | rn 2 | | rn 1 | | | m 1 | | |

2. Tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinare il mouse orizzontalmente nel Arranger nella posizione desiderata.

Mentre il cursore si sposta il mouse, una linea di inserimento appare ai potenziali luoghi dove si può cadere la Sezione.

| 1 | 3 | 5 | | | | |
|-----------|---|-----------|----|-----------|---------|---------|
| Scene 1 | | Scene 2 | • | Scene 3 | | Scene 4 |
| Pattern 1 | | rn 2 | Č) | Pattern 1 | Pattern | |
| | | Pattern 2 | | m 1 | | m 1 |
| | | m 2 | | m 1 | | m 1 |
| m 1 | | rn 2 | | m 1 | | m 1 |

3. Quando la linea di inserimento viene visualizzato nella posizione desiderata, rilasciare il pulsante del mouse.

→ La sezione prende il suo nuovo posto. Sul controller in modalità Sezione, è ora possibile selezionare questa sezione tramite il pad corrispondente alla sua nuova posizione.

| 1 | 5 | | 7 | 9 | 11 | 13 | | |
|-----------|-----------|---|---|---------|---------|-----|------|--|
| Scene 2 | Scene 1 | | | Scene 3 | | | | |
| rn 2 | Pattern 1 | I | | Pattern | Pattern | | | |
| Pattern 2 | | | | m 1 | | m 1 | U | |
| rn 2 | | | | m 1 | | | m 1 | |
| m 2 | m 1 | | | m 1 | | | rn 1 | |

Spostamento di un capitolo utilizzando il controller

Per spostare una sezione utilizzando il controller:

- 1. Premere ARRANGER per accedere alla visualizzazione Arranger.
- 2. Premere CAMBIO + Pulsante 2 per entrare vista canzone.
- 3. Premere e tenere premuto SCENA (Sezione) Per entrare in modalità Sezione (si può pin premendo il tasto 1).
- 4. Premere il tasto 7 e 8 per selezionare il banco sezione contenente la sezione che si desidera spostare.
- 5. Premere il pad della sezione che si desidera spostare.
- 6. ruotare la manopola 1 (POSIZIONE) Per spostare la sezione selezionata in un'altra posizione nella vostra disposizione.
- → La sezione prende il suo nuovo posto. In modalità sezione è ora possibile selezionare questa sezione tramite il pad corrispondente alla sua nuova posizione.

15.3.6 Regolazione della lunghezza di un tratto

Qui ci sono alcune regole su come Sezioni, Scene e modelli vengono visualizzati all'interno del Arranger: per impostazione predefinita la lunghezza di una sezione viene impostato automaticamente il modello più lungo utilizzato all'interno della scena di riferimento (Auto Lunghezza), a meno che la lunghezza della sezione è impostato manualmente un intervallo specifico bar (Lunghezza manuale).

- Lunghezza Auto: Per impostazione predefinita, la lunghezza di una sezione corrisponde al modello più lungo utilizzato nella scena di riferimento. Inserimento di un nuovo modello che è più lungo della sezione estende automaticamente la sezione. Rimozione del modello più lungo della sezione si restringe automaticamente la sezione. L'estensione / contrazione del modello più lunga estende automaticamente / restringe la sezione di conseguenza.
- Lunghezza manuale: Una sezione può essere regolata manualmente a una lunghezza prestabilita. Questo può essere più
 breve o più lungo del modello contenuto all'interno della scena riferimento. Inserimento o la rimozione Patterns dalla scena non
 altera la lunghezza della sezione, ma la lunghezza di una sezione può essere modificata trascinando il mouse direttamente
 nella timeline o utilizzando il controller MASCHINE.
- Se un modello è più corta della sezione è posto in, viene ripetuto automaticamente fino alla fine della sezione (l'ultima ripetizione viene ridotta). Queste ripetizioni sono generati automaticamente e non possono essere modificati. Essi fanno riferimento allo stesso modello posizionato all'inizio della sezione. Ripetizioni di un modello sono indicati da blocchi più scuri nel Arranger, e apparirà un indicatore modello troncato sul lato destro della sezione per indicare che una sezione del modello è nascosto:

| Frid | lay Jam 🔍 👻 | 1 5 9 | | 9 | 9 13 | | | 21 | 25 | 29 | 33 |
|------|-------------|------------|---|-------------|------|-------------|---------|-------------|----|-------------|----|
| | | Intro A | • | Intro B | L | Deep Groov | | Prime Groov | /e | Primo Groov | |
| A1 | Drums | | | | | | | | | | |
| В1 | Square Bass | | | | | | | | | - | |
| C1 | Acid Arp | | | Arp 2 | | | | Arp | | Arp | |
| D1 | Alpha Pad | Intro Pads | | 3-Chord Pad | 4 | Cluster Pad | | Hi Pad | | Hi Pad | |
| E1 | 8-Bit Blips | | | Blips 2 | | Blips 2 | | | | | |
| F1 | Poly Buzz | | | | | | Mailody | | | | |
| + | | | | | | | | | | | |

- Se una sezione è stata accorciata manualmente, solo la parte visibile del pattern all'interno della lunghezza impostata sarà udibile.
- · Scene iniziano sempre all'inizio della sezione.

15.3.6.1 Regolazione della durata di una sezione Utilizzo del software

Variabile lunghezza sezione permette di allungare o accorciare una scena sulla Timeline della Arranger senza alterare i modelli di riferimento. Ciò è particolarmente utile in quanto evita la necessità di creare una nuova versione di una scena in cui si desidera solo estendere o troncare una scena per renderla adatta un accordo.

Quando l'indicatore di fine destro di una sezione si estende oltre la lunghezza di una scena, i modelli di riferimento sono ripetute. Quando l'indicatore di fine destro di una sezione è trascinato così è più corta della scena di riferimento, solo la parte parte visibile del Patterns sono udibili. Per allungare una sezione:

Fare clic e trascinare l'indicatore di fine della sezione a destra.

| Fas | Fast Cash | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----|-----------|--|-----------|---|---|---|-----------|---|
| | | | Scene 1 | | | + | →Scene 2 | |
| A1 | Beat | | | | | | _ | |
| B1 | Melo | | | | | | Pattern 1 | |
| C1 | Bass | | | | | | | |
| D1 | Vocals | | Pattern 2 | | | | | |

- → La scena sarà ripetuto se la regolazione è più lungo del modello di riferimento. Per accorciare una sezione:
 - Fast Cash
 1
 2
 3

 Scene 1
 6 cene 2

 A1
 Beat

 B1
 Melo

 C1
 Bass

 D1
 Vocals
- Fare clic e trascinare l'indicatore di fine della sezione a sinistra.

→ La scena sarà ridotta, e se la rettifica è più corto del modello di riferimento apparirà un piccolo marcatore di clip troncato sul lato destro della sezione per indicare che una parte della scena è nascosta. Solo la parte visibile della scena sarà udibile durante la riproduzione.

| 1 | 2 | 3 |
|-----------|-----------|---|
| Scene 1 | Scene 2 | |
| | | |
| | Pattern 1 | |
| | | |
| Pattern 2 | | |
| - | | • |

Quando si regola la dimensione di una sezione si applicano le seguenti regole:

- Il valore impostato nella griglia Disporre viene utilizzata per incrementi di lunghezza. Per ulteriori informazioni su Disporre griglia,
 leggi:
 † 15,6, Arrange griglia.
- Quando si preme [Shift] mentre si cambia la lunghezza, viene utilizzato il valore impostato nel passo della griglia. Per ulteriori informazioni sul passo della griglia, leggi:
 10.1.7, Regolazione del passo della griglia e la griglia Nudge.
- · La lunghezza minima di un indicatore di sezione può essere trascinato senza modificatore è uno Disporre Griglia incremento.
- · Quando si preme [Shift], la lunghezza minima di un indicatore di sezione può essere trascinato è a un passo di griglia incremento.
- La lunghezza minima di una sezione è uguale alla lunghezza minima scena. Ciò può essere ottenuto solo se Disporre griglia o passo
 della griglia è impostato su via.
- 15.3.6.2 Regolazione della durata di una sezione utilizzando il controller

Per regolare la lunghezza di una sezione Come utilizzare il controller hardware:

- 1. Premere CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista canzone.
- 2. Premere SCENA (Sezione) Per accedere alla modalità Sezione.
- 3. Selezionare il pad relativo alla scena che si desidera regolare.
- 4. Ruotare la manopola 4 per regolare la lunghezza della sezione, come richiesto. Girando la manopola verso sinistra si riduce la sezione, girando a destra si allunga la sezione.

5. Premere CAMBIO e girare la manopola 4 per modificare la lunghezza sezione in incrementi più piccoli.

→ La lunghezza sezione viene regolata di conseguenza.

15.3.7 Clearing un modello in Song Visualizza

Cancellazione di un modello permette di rimuovere tutti i suoi contenuti, lasciando il pattern vuoto. Per cancellare un pattern

in vista Song:

1. Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome del modello che si desidera cancellare.

2. Selezionare Chiaro dal menu contestuale.

→ II modello viene cancellato di tutti i suoi contenuti.

Guarda anche

2 Cancellazione delle scene [→ 774]

15.3.8 Duplicazione Sezioni

La vista canzone consente di duplicare una sezione. Questa funzione è in relazione con le impostazioni effettuate nel Predefinito Pagina delle preferenze. Insieme offrono opzioni a:

- · Scene duplicati,
- · Scene duplicati e modelli,
- creare un collegamento quando la duplicazione Sezioni Per ulteriori informazioni sul Predefinito Pagina delle preferenze vedere
 t 2.7.4,

Preferenze - Pagina di default .

Duplicazione di un Sezione

Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS), e selezionare Duplicare dal menu contestuale.

Utilizzando Song Visualizza



La sezione selezionata viene duplicato in accordo con l'impostazione nel Predefinito Pagina delle preferenze.

La duplicazione di una sezione sul controller

Per duplicare una sezione sul controller:

- 1. Premere ARRANGER per accedere alla visualizzazione Arranger.
- 2. Premere CAMBIO + Pulsante 2 per entrare vista canzone.
- 3. Premere SCENA (Sezione) Allora il pad corrispondente alla sezione che si desidera duplicare.
- 4. Premere un pad spento per duplicare la sezione.
- → La sezione selezionata viene duplicato in accordo con l'impostazione nel Predefinito Pagina delle preferenze.

15.3.8.1 realizzare profilati Unique

In qualsiasi momento, è possibile effettuare una sezione collegata assolutamente unico. Questo creerà una nuova sezione nella stessa posizione, e creerà anche nuovi modelli. Siete quindi liberi di modificare i modelli della sezione, oi dati nei modelli, senza compromettere nessuna delle sezioni originali. Questo è grande per quando si vuole introdurre variazioni in una struttura brano che è stato fatto con le sezioni collegate.

Per fare un unico Sezione nel software MASCHINE:

- 1. destro del mouse (o ([Ctrl] -click su OS X) la sezione che si desidera rendere unico nella linea temporale. Si aprirà il menu contestuale.
- 2. Fare clic su Unico.



→ La sezione sarà indipendente da qualsiasi sezioni è stato aggiunto al ei modelli possono essere modificati senza influenzare qualsiasi delle sezioni originali.

Fare una sezione Unico sul Hardware

Per effettuare un'unica sezione su hardware:

- 1. Premere CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista canzone.
- 2. Selezionare la sezione che si desidera rendere unico premendo il pad.
- 3. Premere il pulsante 2 UNICO .
- → La sezione sarà indipendente da qualsiasi sezioni è stato aggiunto al ei modelli possono essere modificati senza influenzare qualsiasi delle sezioni originali.
- 15.3.9 rimozione delle sezioni

Per rimuovere una sezione dalla disposizione:

Nella riga superiore della vista Song, fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome della sezione che si desidera rimuovere e selezionare Rimuovere dal menu contestuale:



→ La sezione viene rimosso dalla disposizione. Le sezioni successive si spostano avanti per colmare il divario.

Invece di rimuovere la sezione, che rimuove del tutto, si può anche cancellare il Sezione: Questo eliminerà solo il suo contenuto, la Sezione rimarrà nella vostra disposizione, ma vuoto. Per ulteriori informazioni su come eliminare le sezioni, vedere la sezione † 15.3.11, Radura Sezioni .

Rimozione delle sezioni sul controller

Per rimuovere una sezione utilizzando il controller:

- 1. Premere ARRANGER per accedere alla visualizzazione Arranger.
- 2. Premere CAMBIO + Pulsante 2 per entrare vista canzone.
- 3. Premere e tenere premuto SCENA (Sezione) Per accedere alla modalità Sezione.
- 4. Premere il tasto 7 e 8 per selezionare il banco sezione desiderata.
- 5. Premere il pad corrispondente alla sezione che si desidera rimuovere. In alternativa è possibile selezionare la sezione con i tasti pagina.
- 6. Premere il pulsante 6 (RIMUOVERE).
- → La sezione viene rimosso dalla disposizione. Le sezioni successive si spostano avanti per colmare il divario.

Utilizzando Song Visualizza

Metodo alternativo

- 1. Premere ARRANGER per accedere alla visualizzazione Arranger.
- 2. Premere CAMBIO + Pulsante 2 per entrare vista canzone.
- 3. Premere e tenere premuto SCENA (Sezione) Per accedere alla modalità Sezione.
- 4. Premere il tasto 7 e 8 per selezionare il banco sezione desiderata.
- 5. Premere CANCELLARE + II pad corrispondente alla sezione che si desidera rimuovere.
- → La sezione viene rimosso dalla disposizione. Le sezioni successive si spostano avanti per colmare il divario.

Se la banca sezione desiderata è già selezionata (o se v'è solo una banca sezione), questo metodo alternativo può essere semplificata come segue: Press CANCELLARE + SCENA + Pad per rimuovere la sezione corrispondente!



...

È inoltre possibile rimuovere le sezioni di cui alla sezione modalità Arrange: stampa ORGANIZZARE Pulsante poi 1 (SCENA) Per entrare in modalità Sezione Disporre, quindi seguire una delle procedure sopra descritte.

Scene 15.3.10 Rinominare

Per impostazione predefinita, le sezioni sono chiamati dopo la scena a cui fanno riferimento, Scena 1, Scene 2, Scene 3, Ecc per organizzare il vostro brano è possibile utilizzare nomi personalizzati della vostra. Naming è disponibile solo all'interno del software, ma le eventuali modifiche mostrerà anche in entrambe le viste del Arranger (Idee visualizzare e vista Song) e sul controller.

Rinominare scene nella vista canzone

Per rinominare una scena nella vista Song:

1. Fare doppio clic sul nome della scena nella parte superiore della vista canzone.

| Ш | Cub | e | \mathbf{T} | 1 | 3 | 5 |
|---|-----|--------|--------------|-----------|---|-------|
| | | | | Scene 1 | | Scer |
| | A1 | drums | | Pattern 1 | | m 2 |
| | B1 | theme1 | | | | Patte |

È inoltre possibile fare clic destro ([Ctrl] -clic su MacOS) slot scena o la cella corrispondente a

Utilizzando Song Visualizza

la griglia pad e selezionare Rinominare dal menu contestuale.



Il nome della scena viene evidenziato e modificabile.

2. Digitare un nome e premere [Invio] sulla tastiera del computer per confermare (o premere [Esc] per annullare voi il cambiamento).

→ La scena viene rinominato.

Se si utilizza MASCHINE come plug-in, alcuni host utilizzeranno il tasto [Invio], in quanto è mappata a qualche funzione del software host. In questo caso, fare clic su qualsiasi altra parte del MASCHINE finestra plug-in per confermare il nome inserito.

15.3.11 Eliminazione Sezioni

Cancellazione di una sezione permette di rimuovere la scena si fa riferimento, lasciando la sezione vuota. Cancellazione di sezioni è disponibile solo all'interno del software.

Durante l'eliminazione di una sezione rimuove completamente dal vostro accordo, la compensazione si rimuove solo il suo contenuto, i soggiorni Sezione nel tuo arrangiamento, ma vuota. Per informazioni su come cancellare le sezioni, vedere la sezione † 15.3.9, rimozione delle sezioni .

Per cancellare una sezione:

Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome della sezione desiderata nella vista Song, e selezionare Chiaro dal menu contestuale.

| 1 | 5 9 |
|------------|--------------------|
| Intro A | Create |
| | Select + |
| | Clear |
| | Rename |
| Intro Pads | Unique |
| | Color + |
| | Auto Length |
| | Duplicate |
| | Remove |
| Voi | o oottingo, Engino |

| Intro A | | × |
|------------|-------------|------------|
| Intro B | Create | |
| Deep Groov | Select | |
| Prime Groo | Clear | |
| Primo Groo | Rename | |
| Break | Unique | |
| | Color | |
| | Auto Length | |
| | Duplicate | |
| Voice | Remove | tch / Enve |
| | | |

→ La sezione viene cancellata.

15.3.12 creazione e l'eliminazione Sezione Banche

Una nuova banca sezione viene creata automaticamente una volta che si riempie una banca intera con sezioni.

Eliminazione Sezione banche che utilizzano il controller

Per eliminare una banca Sezione:

- 1. Premere ARRANGER per accedere alla visualizzazione Arranger.
- 2. Premere CAMBIO + Pulsante 2 per entrare vista canzone.
- 3. Premere e tenere premuto SCENA (Sezione) Per entrare SEZIONE modalità.
- 4. Premere il tasto 7 e 8 per selezionare il banco sezione desiderata.
- 5. Premere CAMBIO + Pulsante 6 (ELIMINA) Per eliminare la banca sezione selezionata.
- → La banca sezione viene eliminata tra cui tutte le sezioni, se presente. Le seguenti banche sono spostati fino a colmare il divario.

Utilizzando Song Visualizza

15.3.13 operazioni con i modelli in vista canzone

Cliccando col tasto destro su un modello nel Arranger Song Visualizza è possibile accedere al menu contestuale con molte opzioni utili per l'organizzazione e l'interazione con i modelli.

15.3.13.1 Creazione di un modello in Song Visualizza

In considerazione canzone utilizzare il menu contestuale del tasto destro per creare un nuovo modello all'interno di una sezione. Per creare un nuovo

modello nella visualizzazione Song:

- Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) una cella vuota la sezione in cui si desidera creare un nuovo modello, e fare clic su Creare nel menu.
- → Un nuovo modello vuoto viene creato all'interno della sezione selezionata.

15.3.13.2 Selezione di un modello in Song Visualizza

In considerazione canzone utilizzare il menu contestuale del tasto destro per selezionare un modello alternativo per una sezione. Per selezionare un pattern

in vista Song:

- Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) il modello che si desidera modificare e fare clic su Selezionare nel menu.
- → Un nuovo modello è stato selezionato per questa scena e apparirà in ogni sezione in cui viene utilizzato lo scena.

15.3.13.3 Clearing un modello in Song Visualizza

In considerazione canzone utilizzare il menu contestuale del tasto destro per cancellare il contenuto di un modello. Cancellazione dei contenuti rimuoverà tutti gli eventi e loop audio dal modello. Per cancellare il contenuto di un modello in vista Song:

- Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) il modello che si desidera cancellare e fare clic su Chiaro nel menu.
- → I contenuti del disegno selezionato vengono cancellati.

15.3.13.4 Rinominare un modello in Song Visualizza

In considerazione canzone utilizzare il menu contestuale del tasto destro per rinominare un pattern all'interno di una sezione. Rinomina un

modello in vista Song:

- Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome del modello che si desidera rinominare, e fare clic su Rinominare nel menu.
- → II modello viene rinominato.

15.3.13.5 Coloring un modello in Song Visualizza

In considerazione canzone utilizzare il menu contestuale del tasto destro per cambiare il colore di un pattern all'interno di una sezione.

Ricolorare un pattern in vista Song:

- Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) il modello che si desidera ricolorare, e selezionare Colore nel menù.
- 2. Selezionare un nuovo colore.
- → II modello selezionato viene ricolorata.

15.3.13.6 Rimozione di un modello in Song Visualizza

In considerazione canzone utilizzare il menu contestuale del tasto destro per rimuovere un modello da una sezione. Per rimuovere un

modello da una sezione in vista Song:

- Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) il nome del modello che si desidera rimuovere e fare clic su Rimuovere nel menu.
- → Il modello viene rimosso dalla sezione, ma non eliminato. È possibile aggiungere la parte posteriore del modello per la scena utilizzando Selezionare nel menu di scelta rapida. Per maggiori informazioni su Selezionare vedere ↑ 15.3.13.2, Selezione di un modello in Song Visualizza.

15.3.13.7 duplicazione di un pattern a Song Visualizza

In considerazione canzone utilizzare il menu contestuale del tasto destro per duplicare un pattern all'interno della scena selezionata.

Per duplicare un modello in vista Song:

- Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) il modello da duplicare, e fare clic su Duplicare nel menu.
- → Il modello selezionato viene duplicato. Il modello duplicato prenderà il posto del modello esistente nella scena e appaiono in ogni sezione in cui la scena viene utilizzato nella disposizione.

15.3.14 Attivazione Lunghezza Auto

Per impostazione predefinita, una sezione è impostata su Auto Lunghezza permettendogli di ridimensionare automaticamente il contenuto all'interno della sezione. Se la lunghezza di una sezione viene regolato manualmente troncando o allungando il marcatore di fine sezione, lunghezza Auto viene scartato e la Sezione automaticamente impostata su Lunghezza manuale.

Utilizzando il software o il controller è possibile ripristinare rapidamente una sezione per tornare a Lunghezza Auto per tornare alla sezione allo stato predefinito e rivelare qualsiasi contenuto troncato (nascosto). Quando la lunghezza automatica è attivata, le impostazioni della lunghezza manuali vengono scartati e la sezione viene ridimensionata in base ai modelli della scena assegnato, e continueranno a ridimensionare con il contenuto a meno che la lunghezza è di nuovo regolato manualmente. Per attivare la lunghezza Auto per una sezione nel software:

1. Fare clic con il pulsante ([Ctrl] + clic su MacOS) sulla sezione.

Utilizzando Song Visualizza

2. Fare clic su Lunghezza Auto nel menu.



→ Auto lunghezza è abilitato e la sezione selezionata viene ridimensionato automaticamente per adattarsi al contenuto dei modelli all'interno della scena assegnato. Le eventuali regolazioni manuali apportate in precedenza vengono scartati.

Per attivare la lunghezza Auto per una sezione utilizzando il controller:

- 1. Premere CAMBIO + SCENA (Sezione) Per entrare in vista canzone.
- 2. Premere SCENA (Sezione) Per accedere alla pagina Sezione.
- 3. Premere il pad corrispondente per selezionare una sezione.
- 4. Premere il pulsante 3 (AUTO LUNGHEZZA) per consentire Lunghezza Auto.
- → La sezione selezionata viene automaticamente ridimensionata per adattarsi al contenuto dei modelli all'interno della scena assegnato. Le eventuali regolazioni manuali apportate in precedenza vengono scartati.

15.3.15 Looping

Attivare un Loop per riprodurre ripetutamente una sezione dell'accordo. Una volta che un loop è attivo Sezioni all'interno della gamma del gioco Loop finché l'anello è disattivato. È possibile utilizzare la gamma per riprodurre ripetutamente una parte specifica di una canzone. Questo può essere buono per comporre, praticando una parte prima della registrazione, la registrazione più riprese, ecc L'intervallo di loop è permanentemente visibile, (anche quando è disattiva) e l'intervallo del ciclo può essere modificata in qualsiasi momento utilizzando sinistra e destra punti finali.

15.3.15.1 Impostazione della gamma Loop nel Software

Impostare l'inizio, la fine e la posizione del ciclo utilizzando la gamma Loop dedicato nella linea temporale. Il valore impostato nella griglia Disporre viene utilizzato per incrementi di gittata Loop e movimento di loop stessa.

Per regolare l'intervallo di loop utilizzando il software:

Trascinare l'estremità sinistra o destra del marcatore Loop per renderlo più a lungo.

| 1 5 | 9 | 9 13 | | | 17 | | | 21 | | | | | | 29 33 | | | | | | | | |
|------------|-----|----------|--|-------|-------|-----|-----|----|-----|-----|------|--|--|--------------|-----|--|--|--|--|---|---|------|
| Intro A | | ro B | | Deep | Gro | ove | · • | Pr | ime | Gro | oove | | | Primo Groove | | | | | | В | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Arp | 2 | | | | | | Ar | р | | | | | Arp | | | | | | | A | rp 2 |
| Intro Pads | 3-0 | hord Pad | | Clust | er Pa | d | | Hi | Pad | d | | | | Hi F | Pad | | | | | | | |
| | Bli | os 2 | | Blips | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | Ma | aiI | ody | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

→ La gamma Loop è allungata. Per spostare il

loop utilizzando il software:

Fare clic e trascinare il loop gamma a sinistra oa destra.

| 1 | | | | 5 | | | 9 | | | 13 | 7 | | | 17 | | | 21 | | | | 25 | | |
|---|-------|---|--|---|--|-----|-----|---|---|----|---|----|-----|-----|-----|----|----|-----|----|-----|----|--|--|
| | Intro | A | | | | • | Int | o | в | | L | De | eep | Gro | oov | | Pr | ime | Gr | oov | е | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | Arp | 2 | | | | | | | | | Ar | р | | | | | | |

→ La gamma Loop tutto è spostato.

Attivazione o disattivazione di un loop nel Software

Per attivare un loop utilizzando il software:

► Fare clic sul pulsante Loop nell'intestazione per attivare o disattivare il ciclo.



Quando il ciclo è attivato Sezioni all'interno della gamma Loop vengono ripetuti.

15,4 Giocando con le sezioni

MASCHINE fornisce vari strumenti per controllare con precisione che la sezione deve essere giocato, e quando.

Track Studio o Live Performance?

Se si sta scrivendo un brano in studio che si intende esportare come è, è possibile organizzare le sezioni in modo che tutta la vostra traccia può essere giocato in un colpo solo dal primo capitolo fino all'ultimo uno.

Si prega di fare riferimento alla sezione † 4.4.3, Esportazione audio Per informazioni sull'esportazione audio.

In alternativa, se vi state preparando una traccia per l'esecuzione dal vivo, probabilmente si vuole per passare avanti e indietro tra le diverse scene in Idee visualizzare durante l'esecuzione. Questo può anche essere necessario se si sta componendo un brano in studio nel sequencer host e si desidera controllare quali scene o le sezioni del MASCHINE plug-in deve giocare. È qui che gli strumenti Maschine descritti nelle sezioni seguenti tornare utile.

15.4.1 Jumping in un'altra posizione di riproduzione nel progetto

È possibile utilizzare la linea temporale sopra le intestazioni scena nel Arranger per impostare la riproduzione nella posizione desiderata.

Nella timeline e attraverso l'intera altezza del Arranger, l'indicatore di riproduzione (una linea verticale bianca) indica la posizione di riproduzione corrente nel progetto.

| Cub | e 📼 | 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 13 | | | |
|-----|---------|-----------|---|-----------|---|-----------|----|---------|--|--|
| | | | | Scene 2 | | | | | | |
| A1 | drums 🛛 | Pattern 1 | | rn 2 | | Pattern 1 | | Pattern | | |
| B1 | theme1 | | | Pattern 2 | | m 1 | | m 1 | | |
| C1 | perc | | | m 2 | | m 1 | | m 1 | | |
| D1 | theme2 | m 1 | | rn 2 | | m 1 | | m 1 | | |
| # 1 | l Bar | | | | | | | | | |

L'indicatore di riproduzione mostra la posizione di riproduzione corrente.

In qualsiasi momento è possibile passare a un'altra posizione nel progetto:

Attivazione Sezioni o scene via MIDI

Fare clic in qualsiasi punto della linea temporale per spostare l'indicatore di riproduzione a quella posizione nel progetto. A seconda

dello stato di riproduzione, accadrà quanto segue:

- Se la riproduzione è spento, l'indicatore di riproduzione passa al più vicino divisione modello griglia prima il cursore del mouse. Se il modello di griglia è impostato su via (Cioè disabilitato), l'indicatore di riproduzione si sposta la posizione esatta si è fatto clic. Se il modello di griglia è impostato su Presto, L'indicatore di riproduzione passa all'inizio della barra si è fatto clic in.
- Se la riproduzione è attiva, l'indicatore di riproduzione salta alla posizione più vicina vicino il cursore del mouse che mantiene la posizione corrente dell'indicatore di riproduzione rispetto alla divisione Arranger griglia. Questo permette salti senza soluzione di continuità che non si rompono il ritmo della vostra musica. Se il modello di griglia è impostato su via

(Cioè disattivato) o Presto, La posizione della testina viene mantenuto rispetto alla barra corrente.

Per ulteriori informazioni sul modello di griglia, vedere la sezione 10.1.6, Regolazione della Disporre Grid e il modello Lunghezza.

Esempio con la riproduzione su: Supponendo che la risoluzione del modello griglia è impostato su una barra, se si fa clic in tutto il 8.3 contrassegno (3 ° battito della barra 8 °) nella timeline quando l'indicatore di riproduzione raggiunge il 3.2 contrassegno (2 ° battito del 3 ° bar), l'indicatore di riproduzione salterà dal 3.2 al 8.2 contrassegno (2 ° tempo della battuta 8 °) e continuare da lì.

È inoltre possibile modificare la posizione di riproduzione passando ad un'altra scena. Il momento in cui si verifica il salto dipende dall'impostazione Esegui griglia. Vedere la sezione

10.1.6, Regolazione della Disporre Grid e il modello Lunghezza per maggiori informazioni.

15.5 Attivazione Sezioni o scene via MIDI

È possibile attivare e modificare Sezioni e scene utilizzando messaggi MIDI Program Change nota MIDI o inviato dal tuo host al MASCHINE plug-in o controller MIDI. Quando questa funzione è attivata, le note MIDI o messaggi Program Change sono legati ai primi 128 slot di sezione o scene (a seconda delle impostazioni) siano essi vuoti o no:

| Sezione / Scene Slot | Numero di nota MIDI | Numero di Program Change | |
|----------------------|---------------------|--------------------------|--|
| 1 | 0 | 1 | |
| 2 | 1 | 2 | |
| 3 | 2 | 3 | |
| | | | |
| 128 | 127 | 128 | |

numeri di nota MIDI: applicazioni host utilizzano diverse convenzioni per citarne note MIDI. Ad esempio, in MASCHINE, MIDI numero di nota 0 è indicato come C-2 e numero di nota MIDI 60 (centrale) come C3. Si prega di fare riferimento alla documentazione del proprio host per sapere quale convenzione viene utilizzato.

Program Change numeri: Alcune applicazioni host inviano Program Change numeri nell'intervallo [0- 127] invece di [1-128]. In tal caso, il numero di PC 0 attiverà Sezione / Slot Scene 1, PC 1 innescherà Sezione / slot di scena 2, ecc Si prega di fare riferimento alla documentazione del vostro ospite sapere in che vanno invia Program Change numeri.

Per attivare o disattivare la Sezione / Scene Change MIDI funzione, effettuare le seguenti operazioni:

1. Nella intestazione MASCHINE, fare clic sull'icona ruota dentata.

2. Fare clic su Change MIDI dal menu.



La griglia Disporre

→ Verrà visualizzata la finestra di dialogo Change MIDI.

| MIDI Change | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| To change Scenes, Sections, or Lock Snapshots via MIDI Notes or MIDI Program Changes, enable one or more of the following options: | | | | | |
| Scene | | | | | |
| Enabled | | | | | |
| Section | | | | | |
| Enabled | | | | | |
| Lock | | | | | |
| Enabled | | | | | |
| Close | | | | | |

Nella finestra di dialogo Change MIDI:

- 1. Nel Scena opzione fare clic sulla Abilitato casella di controllo per consentire scene nelle idee vista per essere attivato. Nel Sezione opzione, fare clic sul Abilitato casella di controllo per consentire sezioni nel Arranger vista da attivare.
- 2. Nel fonte sottomenu, selezionare il nome del controller.
- Nel grilletto sottomenu per Scena e la sezione, selezionare MIDI Note al grilletto via note MIDI, Program Change al grilletto tramite messaggi MIDI Program Change, o Nessuna (Impostazione predefinita) per disattivare Change MIDI completamente.
- 4. Nel Canale sottomenu, selezionare il canale MIDI di ripresa o di sezioni devono ricevere i messaggi MIDI da.

15,6 Arrange griglia

Arrange griglia viene utilizzato per quantizzare tutte le modifiche relative alla timeline. Il valore qui impostato viene utilizzato per le seguenti caratteristiche:

La griglia Disporre

- loop start / lunghezza
- posizione di loop
- lunghezza del pattern
- lunghezza Scene
- Song Start Clip / lunghezza
- Playhead delocalizzazione

L'impostazione Disporre griglia si trova nell'angolo in basso a sinistra dell'area di Arranger e può essere attivato / disattivato commutando il simbolo Grid.

1. Fare clic sul simbolo griglia accanto al valore per abilitare Arrange griglia.



2. Fare clic sul corrente Disporre valore Grid per aprire il menu a discesa.



3. Selezionare un nuovo valore per la griglia Arrange.

Griglia rapida

→ Il valore Grid selezionato Disporre viene applicata. Sul

controller:

1. Premere il CAMBIO + SEGUIRE (Griglia tasto) per accedere alla pagina Griglia.

- 2. Premere il tasto 3 per selezionare ORGANIZZARE .
- 3. Premere il pulsante 5, o il pad corrispondente per selezionare una Disporre valore Grid.
- \rightarrow II valore Grid selezionato Disporre viene applicata.

Per disabilitare Arrange griglia

Premere il pad 16 per selezionare OFF.

Arrange Grid è disabilitato.

15,7 griglia rapida

L'impostazione di rete rapida consente rapidamente e comodamente di impostare il maggior numero di lunghezze comuni pattern usando il controller.

Griglia rapida è accessibile solo dal controller.

Quando la griglia rapida viene utilizzato, si applicano le seguenti regole:

- Le lunghezze pattern disponibili sono le seguenti: 1 bar, 2 bar, 4 bar, 8 bar, 12 bar, 16 bar, ecc (+ 4 barre per volta a partire da 4 bar).
- La griglia rapida si applica esclusivamente al modello Lunghezza. Per tutte le altre funzioni relative alla rete (ad esempio, la regolazione della posizione di riproduzione o di loop), Arrange griglia viene utilizzato.
- · L'impostazione di rete rapida è globale e si applica a tutti i pattern.
- Quando la griglia rapido sia impostato su OFF , Arrange griglia viene utilizzato.

Per attivare la griglia rapida sul controller:

Griglia rapida

1. Premere CAMBIO + SEGUIRE (Griglia) Per accedere alla pagina Griglia.

2. Premere il tasto 3 per selezionare ORGANIZZARE .

3. Girate la manopola 4 per consentire il PRESTO Griglia. Griglia rapida è attivata e

applicata a livello globale a tutti i modelli.

16 Campionamento e mappatura del campione

MASCHINE consente di registrare segnali audio interni o esterni utilizzando l'interfaccia audio senza dover interrompere il sequencer. Questa è una funzione utile se si desidera registrare i propri campioni, o riorganizzare loop che avete creato da soli, usando MASCHINE. È possibile applicare vari tipi di lavorazione distruttivo per l'audio registrato o per qualsiasi campione che si desidera utilizzare in un suono.

La funzione di slicing permette di loop fetta in modo da renderli giocabili in qualsiasi tempo senza cambiare il loro passo o tempi. E 'anche utile per estrarre singoli campioni da loop (ad esempio, un suono rullante da un loop di batteria) rapidamente o loop Riordino modificando o muting loro fette, cambiando l'ordine delle fette, applicando una quantizzazione diversa o aggiungendo Swing. Ultimo ma non meno importante è possibile mappare i vostri campioni a particolari zone, creando suoni multi-campione con velocità individuale e gamme di nota, il volume e panning. Questo è utile per emulare il comportamento di strumenti classici e sintetizzatori, ma permette anche di una grande quantità di campioni in un solo suono.

Tutto questo può essere fatto nel Sample Editor.

Assicurati di controllare i video tutorial per quanto riguarda il campionamento sul sito Native Instruments (http://www.native-instruments.com).

Prima di registrare una sorgente esterna consultare la documentazione fornita con l'interfaccia audio per informazioni sulla connessione di dispositivi e strumenti audio.

16.1 Apertura l'Editor dei Campioni

Per accedere al Sample Editor nel software, effettuare le seguenti operazioni:

 Nell'elenco dei suoni di sinistra del modello Editor, fare clic sul suono desiderato per metterla sotto fuoco. Per ulteriori dettagli su come impostare la messa a fuoco per un suono, si prega di consultare la sezione † 2.3.6, messa a fuoco su un gruppo o un suono. 2. Fare clic sul pulsante Sample Editor sulla sinistra del Editor di motivi per passare alla Sample Editor.



Appare il Sample Editor e visualizza il contenuto del campione del concentrato Sound.

- 3. Nel Sample Editor, scegliere la scheda desiderata in alto per accedere alla pagina corrispondente:
 - Il Disco pagina che permette di registrare l'audio:
 16.2, registrazione audio.
 - Il modificare pagina consente di applicare le modifiche distruttive di campioni esistenti: 16.3, Modifica di un campione .
 - Il Fetta pagina permette di creare sezioni dalle vostre campioni esistenti: 16.4, affettare un Campione .
 - Il Zona Pagina consente di assegnare i vostri campioni di particolare rilievo e velocità gamme (chiamati zone) nel vostro suono e di modificare le impostazioni di riproduzione di ogni singola zona:
 16.5, la mappatura campioni alle zone.

16.2 Registrazione audio

MASCHINE fornisce tutto il necessario per registrare l'audio.

16.2.1 Apertura il Record Pagina

Nel software, audio di registrazione è fatto in Sample Editor. Di default il Sample Editor è sul vuoto Disco pagina e nessun ulteriore schede sono visibili. Il Disco scheda della pagina, oltre a schede aggiuntive, saranno visibili una volta che l'audio è stato registrato. Il Disco pagina si presenta come segue:

| Droco Stort to record your input course | | | | | | | | |
|---|---------------------------|----------------|---------------------|--|--|--|--|--|
| | | | a your input source | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | Start | | | | | | | |
| ∞ 50 40 30 20 10 0 | Cancel | | | | | | | |
| INPUT | RECORDING | MONITOR | | | | | | |
| SOURCE INPUT Ext. Ster. In 1 L+R | MODE LENGTH Sync 1 Bar | MONITOR Off | | | | | | |

La pagina di registrazione nel software.

16.2.2 Selezione della sorgente e della modalità di registrazione

Alla parte inferiore della Disco pagina, i parametri nel INGRESSO sezione e la REGISTRAZIONE

sezione consentono di selezionare quale sorgente deve essere registrato e come la registrazione deve essere fatta.

| INPUT | | RECORDING | | MONITOR |
|------------|-------|-----------|--------|---------|
| SOURCE | INPUT | MODE | LENGTH | MONITOR |
| Ext. Ster. | | Sync | 1 Bar | Off |

Regolare la sorgente e la modalità della registrazione nel software.

Selezione della sorgente di registrazione

Clicca il FONTE selettore a sinistra per selezionare il tipo di sorgente che si desidera registrare:

- Per registrare segnali audio esterni collegati all'interfaccia audio, selezionare Ext. Ster. (per i segnali stereo) o Ext.
 Mono (per mono segnali).
- · Per registrare i segnali audio provenienti da MASCHINE sé, selezionare Interno.
- Clicca il INGRESSO selettore per scegliere tra gli ingressi disponibili:
- Se FONTE è impostato per Ext. Ster., È possibile selezionare uno dei quattro ingressi stereo esterni di Maschine In 1 4.
- Se FONTE è impostato per Ext. Mono, È possibile selezionare una delle otto ingressi mono esterni della macchina: la sinistra (" L
 ") o destra (" R ") Di ogni coppia di ingresso In 1 4.
- Se FONTE è impostato per Interno, È possibile selezionare l'output di qualsiasi gruppo disponibile o Maestro.

 \bigcirc

Si può facilmente registrare l'uscita di un particolare suono impostando FONTE per Interno, Assoli questo suono e selezionando il suo Capogruppo nella INGRESSO selettore!



È anche possibile impostare FONTE per Interno Scegliere come INGRESSO un Gruppo con un drum kit caricato e registrare le improvvisazioni dal vivo sui pad durante la riproduzione di questo kit di batteria. Sarà quindi avere le proprie improvvisazioni registrate come campioni, pronti per essere utilizzati, a cura, affettati, ecc, come tutti gli altri campioni in MASCHINE.

La scelta di un modo di registrazione

Clicca il MODALITÀ selettore per selezionare una delle tre modalità di registrazione disponibili:

 Rileva: Selezionare individuare modalità per l'audio record dopo la soglia impostata è stata superata. Questo è utile quando si desidera registrare l'audio senza il silenzio prima che il suono in entrata viene riprodotto. Se il suono focalizzato slot non contiene né un audio né Sampler plug-in, quindi l'audio registrato verrà caricato automaticamente in un plug-in per il primo ciak Sampler. È necessario attivare il campionatore con MIDI Eventi, come quelli di un modello, per riprodurre l'audio.

Se individuare è selezionato, è possibile impostare una certa soglia utilizzando il livello SOGLIA controllare sulla destra.
 Dopo aver fatto clic Inizio, Qualsiasi segnale di ingresso supera questa soglia inizia la registrazione. È quindi possibile interrompere manualmente la registrazione facendo clic

Fermare . È inoltre possibile regolare la soglia trascinando il cursore che appare sul metri orizzontali livello di ingresso al di sopra della REGISTRAZIONE sezione:

Registrazione audio



Qualsiasi livello di ingresso del raggiungimento della posizione di scorrimento per avviare la registrazione. Fare doppio clic sul dispositivo di scorrimento per reimpostare la soglia al valore predefinito (-12 dB).

- Sync: Selezionare Sync per avviare la registrazione audio a tempo con la griglia. Se il suono focalizzato slot non contiene né un audio né Sampler plug-in, quindi il campione registrato verrà caricato automaticamente in un campionatore plug-in, come il primo ciak. È necessario attivare il campionatore con MIDI Eventi, come quelli di un modello, per riprodurre l'audio.
 - quando Sync è selezionato inizia la registrazione in sincronia con il sequencer dopo aver fatto clic
 Inizio . La registrazione inizierà all'inizio della misura successiva. Il LUNGHEZZA di controllo sulla destra consente di scegliere una lunghezza per la registrazione: o 1, 2, 4, 8, o 16 bar, o si sceglie Gratuito se non si desidera impostare un limite di durata alla registrazione. In qualsiasi momento è possibile fare clic Fermare per terminare la registrazione e la registrazione si fermerà alla successiva.
- Ciclo continuo: Selezionare Ciclo continuo per registrare l'audio che avete intenzione di riprodurre in sincrono con il vostro progetto utilizzando il plug-in audio. Si registra l'audio nello stesso modo come Sync tuttavia, quando Ciclo continuo si seleziona la modalità, un parametro aggiuntivo chiamato appare Bersaglio. Nella Modalità loop la registrazione viene caricato in un audio plug-in in modo che si può sentire immediatamente i risultati. Il Bersaglio dettami dei parametri come Maschine carichi nuove registrazioni nel Audio plug-in:
 - Prendere : Selezionare questa opzione per registrare ogni nuova Prendere nella fessura focalizzata Sound. Dopo un prendere è
 registrato diventerà visibile nella Audio Pool ed è automaticamente selezionata per la riproduzione. È possibile rivedere tutte le
 prende hai catturato nel Audio Pool, ed è anche possibile selezionare uno qualsiasi di questi serve per rendere quello che gioca
 attivamente torna in audio plug-in.
 - Suono : Selezionare questa destinazione per consentire un flusso di lavoro più livelli simile a quello ottenuto con i pedali loop di chitarra. Quando si utilizza questa modalità, ogni registrazione che si effettua verrà caricato in uno slot suono vuoto nella corrente Gruppo e Pattern e inizierà la riproduzione. Pertanto, ogni registrazione che si fanno vengono riprodotti a strati in cima a tutte le registrazioni precedenti fatte in quel particolare gruppo e Pattern. Attraverso la sovrapposizione di ogni nuovo introito su un nuovo suono è possibile costruire rapidamente un intero modello. È possibile continuare questo processo fino a quando tutti gli slot del suono vuoti del Gruppo sono esauriti, poi, dopo che, ogni ulteriore registrazione verrà semplicemente registrato come un nuovo Prendere in ultimo suono del gruppo che contiene un audio plug-in (e il precedente prende saranno ancora conservata se si vuole tornare a loro).

Modello : Selezionare questa destinazione per registrare in modo simile alla Suono Obiettivo descritto sopra, eccetto che ogni nuova registrazione sarà assegnato anche ad un nuovo modello di propria. Questa modalità può essere utile quando si desidera registrare diverse varianti di una parte e quindi esaminare le variazioni facilmente giocando ogni modello. Ad esempio, la prima registrazione effettuata verrà inserito in un audio plug-in nel primo slot Audio disponibile in gruppo, e quindi un nuovo modello verrà creato dove solo questa nuova registrazione è in riproduzione. Fare un'altra registrazione comporterà la registrazione venga caricato in un altro slot audio inutilizzata, e un altro nuovo modello sarà reso dove solo questa registrazione più recente è in riproduzione. Se quindi si passa indietro al modello precedente, si sente solo il registrazione precedente (il più recente verrà automaticamente disattivata nel modello precedente).

Il monitoraggio del segnale di ingresso



Visivamente controllare il segnale di ingresso.

I misuratori di livello al di sopra del REGISTRAZIONE sezione è mostrare in ogni momento il livello della sorgente audio selezionata. Ad esempio, questo può venire utile per regolare la soglia appropriata in modalità Detect. A tale scopo, nella modalità Detect i misuratori di livello inoltre fornire un fader regolazione del livello di soglia, questo fader è una rigorosa equivalente al SOGLIA controllo sopra descritto. In questo modo, si può facilmente visualizzare quando il segnale supera la soglia di corrente (e quindi, quando sarebbe iniziare la registrazione) e regolare la soglia di conseguenza.



Monitoraggio del segnale di ingresso.

Inoltre, se è stato selezionato un segnale esterno (Ext. Ster. o Ext. Mono selezionato in

FONTE), Un ulteriore TENERE SOTTO CONTROLLO sezione viene visualizzata sulla destra. In questa sezione, attivare la TENERE SOTTO CONTROLLO pulsante per inviare il segnale di ingresso al bus Cue di MASCHINE, consentendo di ascoltare su un

canale separato (ad esempio, le cuffie) la fonte audio che sta per essere registrato.



Per ulteriori informazioni su come utilizzare il bus Cue, si prega di fare riferimento alla sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue .

Registrazione audio

16.2.3 Inserimento, avvio e arresto della registrazione



La partenza e Annulla.

Clic Inizio per armare la registrazione.

Dopo che la registrazione è stata armata, il suo comportamento dipenderà dalla modalità di registrazione che avete selezionato (tramite il MODALITÀ selettore, vedere la sezione † 16.2.2, Selezione della sorgente e della modalità di registrazione sopra):

- · Quando si registra in individuare modalità:
 - La registrazione inizia non appena il segnale di ingresso supera il SOGLIA valore. Fino ad allora la Inizio pulsante diventa un In attesa pulsante e il In attesa di input ... il messaggio viene visualizzato nella barra delle informazioni sopra il display della forma d'onda. Durante questa fase di attesa è anche possibile avviare manualmente la registrazione cliccando sul In attesa tasto o annullare la registrazione facendo clic Annulla.
 - Una volta che la registrazione è iniziata, clicca Fermare per arrestare la registrazione (si ferma immediatamente) o Annulla per annullare la registrazione (l'audio registrato non viene salvato).
- Quando si registra in Sync modalità:
 - La registrazione avrà inizio presso il bar accanto. Fino ad allora la Inizio Pulsante legge un lampeggiante In attesa etichettare e la In attesa della prossima rovesciata ... il messaggio viene visualizzato nella barra delle informazioni sopra il display della forma d'onda.
 - Una volta che la registrazione è iniziata, l'audio viene registrato per la durata impostata dal LUNGHEZZA controllo (vedere il paragrafo † 16.2.2, Selezione della sorgente e della modalità di registrazione sopra). È inoltre possibile fare clic su Fermare in anticipo per interrompere la registrazione presso il bar accanto, o Annulla Per annullare la registrazione (in questo caso l'audio registrato non viene salvato).
- · Quando si registra in Ciclo continuo modalità:
 - La registrazione inizierà all'inizio del pattern. Fino ad allora la Inizio Pulsante legge un lampeggiante in attesa etichettare e la In attesa di fine del modello ... il messaggio viene visualizzato nella barra delle informazioni sopra il display della forma d'onda.

 Una volta che la registrazione è iniziata, l'audio viene registrato per la durata impostata dal LUNGHEZZA controllo (vedere il paragrafo † 16.2.2, Selezione della sorgente e della modalità di registrazione sopra). È inoltre possibile fare clic su Fermare in anticipo per interrompere la registrazione presso il bar accanto, o Annulla Per annullare la registrazione (in questo caso l'audio registrato non viene salvato).



Se si desidera avviare e interrompere la registrazione manualmente, è possibile impostare il MODALITÀ per individuare , Compore il SOGLIA giù verso OFF, e avviare la registrazione facendo clic Inizio . Per interrompere la registrazione, fare clic su Fermare .

In ogni caso l'audio registrato verrà memorizzato nel suono che era sotto messa a fuoco come hai iniziato la registrazione.

Al termine della registrazione

Quando la registrazione è fatto, le seguenti cose:

- Ogni ripresa è chiamato e memorizzato sotto forma di file sul disco rigido (vedere la sezione † 16.2.7, posizione e il nome dei vostri campioni registrati).
- · La sua forma d'onda appare sul display della forma d'onda e il suo nome compare nella barra informazioni di cui sopra.
- La registrazione viene automaticamente aggiunto alla Audio Pool del suono e selezionato (vedere il paragrafo † 16.2.6, Controllo delle registrazioni sotto).
- Un Sampler Plug-in viene caricato automaticamente nel primo slot Plug-in del suono, pronto a giocare la nuova
 registrazione. Tutti i plug-in precedentemente caricate in quel suono vengono rimossi. Tuttavia, quando si registra in
 modalità loop, verrà caricato un plug-in Audio. Se ci fosse già un campione Plug-in nello slot quando impegnati registrazione
 in loop, esso non cambia il campionatore ad un plug-in Audio, rimarrà come un campionatore e sarà necessario modificare
 manualmente il plug-in per audio se desideri. In questo caso tutti registrati prende saranno conservati.
- · Lo slot suono prende il nome di registrazione.
- Se il plug-in è stato utilizzato in Sampler individuare modalità o Sync modalità, la registrazione viene mappato in uno zona che copre le principali e di velocità intere gamme nel Zona pagina, che rende il nuovo campione direttamente giocabile dal tampone di slot suono (o da tutti i vostri rilievi, se i rilievi sono in modalità tastiera). Tutte le aree esistenti verranno sostituiti. Il campione deve quindi essere attivato utilizzando MIDI eventi nel Editor di motivi. Per ulteriori informazioni sulle zone, vedere la sezione
 - 16.5, la mappatura campioni alle zone .

Se il plug-in Audio è stato utilizzato in Ciclo continuo modalità, l'ultimo Take registrato verrà riprodotto automaticamente con il modello.

Si noti che tutti gli eventi MIDI per quel suono nel modello corrente rimarranno. Di conseguenza, la registrazione potrebbe direttamente iniziare a giocare al campo definito dalle attuali MIDI eventi.

16.2.4 Inserimento, avvio e arresto della registrazione sul controller

Premere il pulsante 5 (INIZIO) Per armare la registrazione.



In ogni caso l'audio registrato verrà memorizzato nel suono che era sotto di messa a fuoco quando si è iniziato la registrazione.

Guarda anche

- 2 Selezione della sorgente e della modalità di registrazione [→ 821]
- 2 Posizione e il nome dei vostri campioni registrati [→ 832]
- 2 Controllo delle registrazioni [→ 828]
- 2 Mappatura campioni alle zone [→ 869]

16.2.5 Utilizzando il pedale per la registrazione audio

Il controller ha un ingresso per un pedale che è possibile utilizzare questo per controllare la cattura di cicli, mantenendo le mani libere per riprodurre i vostri strumenti.

Per poter utilizzare l'interruttore a pedale per la registrazione loop audio, è necessario andare al PRELIEVO Pagina sul controller per appuntare la modalità di registrazione. È quindi possibile impostare i parametri di registrazione come descritto nella sezione: † 16.2.2, Selezione della sorgente e della modalità di registrazione.

Una volta impostati tutti i parametri di registrazione, premere semplicemente il pedale. Una volta che il punto di sincronizzazione viene raggiunto, la registrazione avrà inizio. Sarà poi fermarsi dopo la lunghezza del pre-determinato o, in particolare nei casi in cui è stato selezionato Gratuito per il LUNGHEZZA, Premere il pedale di nuovo per interrompere la registrazione sulla barra successiva. Quando la registrazione è fatto, la registrazione sarà caricata secondo l'impostazione del parametro di destinazione.

Può accadere che si attiva una nuova registrazione per errore. Il pedale può aiutare in questi casi:

- Cancellare: Se una registrazione è in attesa di iniziare (in attesa del punto di sincronizzazione), è possibile premere semplicemente il pedale ancora una volta per annullare la registrazione. Non ci sono nuove registrazioni saranno effettuate, né nuovi modelli.
- Abort: Se una registrazione è iniziata, "doppio clic" l'interruttore a pedale per interrompere la registrazione in corso. Qualsiasi audio registrato sarà scartato, nessun cicli verranno caricati, e nessun nuovo modello creato.
- Annulla: Se una registrazione terminata prima che si possa annullare, quindi è sufficiente tenere premuto il pedale al grilletto
 Annulla.

16.2.6 Controllo delle registrazioni

È possibile visualizzare le ultime registrazioni effettuate nel suono corrente:
Registrazione audio



La visualizzazione della forma d'onda e la barra delle informazioni che visualizza una registrazione.

(1) forma d'onda

Spettacoli la forma d'onda della registrazione attualmente selezionato nella Audio Pool (5) - dalla vostra ultima registrazione di default:

- · Utilizzare la rotellina del mouse per zoom in / out. È inoltre possibile utilizzare la barra di scorrimento zoom (2).
- Quando il campione viene riprodotto (ad esempio, premendo il pad o facendo clic sull'icona poco gioco nella barra delle informazioni (4)), un'
 Indicatore di riproduzione (linea bianca verticale) mostra la posizione di riproduzione corrente all'interno della forma d'onda.
- Pulsante destro del mouse (MacOS: [Ctrl] -click) in qualsiasi punto della forma d'onda per aprire un menù contestuale con i seguenti comandi:

Registrazione audio

| Comando | Descrizione |
|----------------------------------|--|
| Apri la cartella contenente Apri | e la cartella sul disco rigido che contiene il campione, fornendo un rapido accesso al file originale. |
| Salva con nome Campione | Apre una finestra di dialogo Salva Esempio Per quanto permette di salvare il campione registrato con un altro nome e / o in un'altra posizione sul computer. |

(2) Zoom Barra di scorrimento

Fare clic sulla parte principale della barra di scorrimento e trascinare il mouse in senso orizzontale per scorrere la forma d'onda sull'asse orizzontale (tempo), o trascinare verticalmente per ingrandire / sullo stesso asse temporale. È inoltre possibile fare clic sulla maniglia a sinistra oa destra della barra di scorrimento e trascinare orizzontalmente per ingrandire in / out, mantenendo il bordo opposto dello schermo in una posizione fissa nella forma d'onda. Fare doppio clic sulla parte principale della barra per ripristinare lo zoom e visualizzare l'intera forma d'onda. In alternativa è possibile utilizzare la rotellina del mouse quando si libra la visualizzazione della forma d'onda (1) di zoom in / out. (3) Sequenza temporale

Mostra la scala tempo nei bar (modalità Sync) o secondi (modalità di rilevamento). (4) barra delle informazioni

Consente di visualizzare il nome del file e la lunghezza del campione registrato. Fare clic e tenere premuta l'icona po 'di gioco a sinistra per ascoltare il campione sul bus Cue (vedere la sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue per maggiori informazioni). Cliccare il piccolo cerchio (o una coppia di cerchio) all'estrema destra per commutare il display della forma d'onda (1) tra monocanale e display a due canali. (5) Audio Pool

Tutta la prende hai fatto da quando hai aperto l'attuale progetto sono memorizzati nella Audio Pool e visualizzato come mini forme d'onda sotto il display della forma d'onda. Le seguenti azioni sono disponibili:

- Fare clic su qualsiasi introito per visualizzare la registrazione, è possibile poi ulteriormente modificare questa registrazione attraverso le altre
 pagine del Sample Editor. Quando selezionata, la registrazione viene anche automaticamente mappato in uno zona che copre le principali e
 di velocità intere gamme nel Zona pagina. Tutte le aree esistenti verranno sostituiti.
- Fare clic e tenere premuta l'icona poco gioco nell'angolo in basso a destra per ascoltare il campione sul bus Cue senza caricarlo nella forma d'onda né nel Zona pagina.

- · Fare clic sulla piccola croce in alto a destra di un mini forma d'onda per eliminare questa particolare registrazione.
- Trascinare qualsiasi mini forma d'onda ad un altro slot audio per caricarlo in tale suono. Destro del mouse (MacOS: [Ctrl] -clic) qualsiasi mini

forma d'onda nella Audio Pool per aprire un menù contestuale

con i seguenti comandi:

| Comando | Descrizione |
|---|--|
| Elimina | Elimina il take visualizzata dalla Audio Pool. Questo ha lo stesso effetto di quando si clicca piccola croce nell'angolo in alto a destra della mini forma d'onda selezionata in Audio Pool. |
| Rimuovere registrazioni inutilizzate | Elimina dal Pool Audio tutti i take che non sono attualmente mappata a qualsiasi orario dello Zona pagina. |
| Mappa registrazioni alle zone | mappa automaticamente tutte le registrazioni audio della piscina a Zone nella Zona pagina. Le zone creati vengono messi sui tasti adiacenti e coprono l'intera gamma di velocità. Tutte le aree esistenti verranno sostituiti. |

Tutte le registrazioni (prende) in Audio Pool vengono salvati con il progetto. Quando si chiude l'attuale progetto, tutto il vostro take vengono salvati come file audio e disponibile per l'uso nel corso della Audio Pool, a meno che non si elimina esplicitamente (tramite il software MASCHINE o nel vostro sistema operativo).

Verifica il tuo prende sul controller

È possibile visualizzare le ultime registrazioni effettuate nel suono corrente sul lato destro del display del controller:

Il nome e la lunghezza del campione visualizzata sono indicate sopra la forma d'onda. Quando il campione viene riprodutto (ad esempio, premendo il pad completamente illuminato), un indicatore di riproduzione (linea verticale) mostra la posizione corrente di riproduzione della forma d'onda.

Ruotare la manopola 5 per ingrandire la forma d'onda del Campione e Controllo 6 per scorrere attraverso di essa.

Utilizzando il Pool Audio

Tutte le registrazioni (prende) che hai fatto da quando hai aperto l'attuale progetto sono memorizzati nella Audio Pool e visualizzati come mini forme d'onda sul display di sinistra. Le seguenti azioni sono disponibili:

- Per spostarsi tra gli varie registrazioni, premere il tasto 7 (PREV) E il pulsante 8 (IL PROSSIMO).
- · Se si utilizza il Sampler plug-in:
 - La registrazione selezionato viene caricato automaticamente nella plug-in e pronto per essere giocato.
 - È possibile ulteriormente modificare la registrazione selezionato tramite le altre pagine della modalità Sampling. Quando selezionata, la registrazione viene anche automaticamente mappato in uno zona che copre le principali e di velocità intere gamme nel ZONA pagina. Tutte le aree esistenti verranno sostituiti.
 - È possibile premere il pad completamente illuminato (il concentrato di slot Sound) per ascoltare la registrazione visualizzata sul bus Cue (vedere la sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue per maggiori informazioni).
- · Se si utilizza l'audio plug-in:
 - L'ultimo take verrà riprodotto automaticamente.
 - È possibile impostare la modalità di riproduzione, la modalità del motore e Fonte Tempo e lunghezza.
- · Premere il pulsante 6 (ELIMINA) Per eliminare il take selezionato.

Tutte le registrazioni (prende) in Audio Pool vengono salvati con il progetto. Quando si chiude l'attuale progetto, tutto il vostro take vengono salvati come file audio e disponibile per l'uso in seguito a meno che non si elimina esplicitamente (tramite il software MASCHINE o nel vostro sistema operativo).

16.2.7 posizione e il nome dei vostri campioni registrati

Per impostazione predefinita, campioni registrati (prende) vengono salvate nella sottocartella registrazioni del vostro standard User Directory, come definito nella Utente riquadro della Biblioteca pagina nel Preferenze pannello (vedi † 2.7.4, Preferenze - Pagina di default). Se si attiva la Preferisco Cartella del progetto opzione sul Generale Pagina del Preferenze pannello (vedi † 2.7.1, Preferenze - Generali Pagina), Campioni registrati saranno salvati invece in una sottocartella Registrazioni della cartella in cui il vostro attuale progetto viene salvato.

I campioni registrati vengono denominati automaticamente utilizzando il seguente schema:

[YYMMDD] T [HHMMSS] .wav

In nome di cui sopra, [AAMMGG] indica la data corrente (anno, mese, giorno, tutti i numeri di 2 cifre) e per il tempo corrente (ore, minuti, secondi, tutti i numeri di 2 cifre) [HHMMSS].

16.3 Modifica di un campione

Il modificare Pagina del Sample Editor nel software e il suo equivalente MODIFICARE Pagina della modalità di campionamento del controller consentono di regolare i punti di inizio e di fine di un campione o di Slice e di applicare varie funzioni di elaborazione audio distruttivi a qualsiasi parte del campione.

Esempio editing può essere fatto solo nel Sampler plug-in, non utilizzare il plug-in audio. Se si vuole modificare un campione nella Audio plug-in, è necessario commutare prima ad un campionatore plug-in, fare la modifica, quindi tornare alla Audio Plug-in di nuovo.

Quale esempio è mostrato nella Modifica pagina?

Il modificare pagina (MODIFICARE Pagina sul controller) visualizza sempre il Campione della zona attualmente selezionata (vedere la sezione † 16.5.3, Selezione e Gestione delle zone nella Lista delle Zone Per ulteriori informazioni sulle zone selezione), e tutte le vostre azioni in quella pagina interesserà questo particolare campione. Per esempio:

- Se il campione in quel suono è già divisa in fette, ogni fetta ha la propria zona e la fetta del focalizzate Zona verrà visualizzata qui. Vedere la sezione
 16.4, affettare un Campione per ulteriori informazioni su campioni di affettamento.

16.3.1 Utilizzo della Modifica pagina

Nel Sample Editor, fare clic sul modificare scheda in alto per aprire la modificare pagina. Il modificare pagina si presenta

come segue:



La pagina Modifica nel software.

(1) forma d'onda

Spettacoli la forma d'onda del campione per l'concentrati Zone. La forma d'onda fornisce strumenti seguenti:

- Trascinare qualsiasi campione sulla forma d'onda per sostituire il campione corrente per il concentrato Zone. Se non v'è nessun campione caricata ancora, questa carica un Sampler Plug-in nel suono e crea una zona sopra la chiave e velocità intere gamme per la trascinò Sample automaticamente.
- Utilizzare la rotellina del mouse per zoom in / out. È inoltre possibile utilizzare la barra di scorrimento zoom (4).
- Giocare gamma: Il S e E marcatori indicano i punti di inizio e di fine dell'intervallo di riproduzione, rispettivamente. trascinarli con il mouse per modificare la parte del campione che verrà riprodotto. Questo può essere fatto anche utilizzando i controlli nel RIPRODUZIONE GAMMA sezione (5).

- Indicatore Indicatore di riproduzione: Quando il campione viene riprodotto (ad esempio, premendo il pad o facendo clic sull'icona poco gioco nella barra delle informazioni (2)), un indicatore di riproduzione (linea verticale bianca) mostra la posizione di riproduzione corrente all'interno della forma d'onda.
- Gamma di selezione: Fare clic e trascinare il mouse per creare un intervallo di selezione. L'intervallo di selezione definisce la
 porzione a cui le funzioni audio di lavorazione della barra (Audio 7) sarà applicato. Regolare di selezione corrente trascinando i
 bordi o spostarlo trascinando la sua parte superiore. Fare doppio clic in qualsiasi punto della forma d'onda per impostare
 l'intervallo di selezione per l'intervallo di riproduzione (ad esempio per selezionare tutto tra la S e E marcatori). È inoltre possibile
 selezionare intervalli particolari mediante il menu contestuale (vedi sotto) e attraverso i controlli nel SELEZIONE GAMMA

sezione (6).

Menù contestuale: Pulsante destro del mouse (MacOS: [Ctrl] -click) in qualsiasi punto della forma d'onda per aprire un menu contestuale con i seguenti comandi:

| Comando | Descrizione | | |
|---------------------------------|--|--|--|
| Deseleziona | Annulla la selezione corrente. | | |
| Seleziona tutto | Seleziona l'intero campione. | | |
| Selezionare Riproduci Gamma | Seleziona l'intervallo di riproduzione, vale a dire la regione tra il S e E marcatori. Ciò equivale a un doppio clic in qualsiasi punto della forma d'onda. | | |
| Selezionare loop | Seleziona l'intervallo di loop. | | |
| Apri la cartella contenente Apr | e la cartella sul disco rigido che contiene il campione, fornendo un rapido accesso al file originale. | | |
| Salva con nome Campione | Apre una finestra di dialogo Salva Esempio Per quanto permette di salvare il campione con un altro nome e / o in un'altra posizione sul computer. | | |

(2) Barra informazioni

Consente di visualizzare il nome del file e la lunghezza del campione registrato. Fare clic e tenere premuta l'icona poco gioco sulla sezione sinistra per riprodurre tutto il campione sul bus Cue (vedi † 12.2.6, utilizzando il bus Cue per maggiori informazioni). Cliccare il piccolo cerchio (o una coppia di cerchio) all'estrema destra per commutare il display della forma d'onda (1) tra monocanale e display a due canali. (3) Timeline

Mostra la scala tempo in secondi. (4) Zoom Barra

di scorrimento

Fare clic sulla parte principale della barra di scorrimento e trascinare il mouse in senso orizzontale per scorrere la forma d'onda sull'asse orizzontale (tempo), o trascinare verticalmente per ingrandire / sullo stesso asse temporale. È inoltre possibile fare clic sulla maniglia a sinistra oa destra della barra di scorrimento e trascinare orizzontalmente per ingrandire in / out, mantenendo il bordo opposto dello schermo in una posizione fissa nella forma d'onda. Fare doppio clic sulla parte principale della barra per ripristinare lo zoom e visualizzare l'intera forma d'onda. In alternativa è possibile utilizzare la rotellina del mouse quando si libra la visualizzazione della forma d'onda (1) di zoom in / out. (5) sezione GIOCA GAMMA

Regola la gamma che verrà riprodotto quando si attiva una nota. Regolare l'inizio riproduzione e terminare punti nel campione attraverso la Inizio e Fine parametri. È anche possibile farlo trascinando i marcatori bianchi etichettati S e E sul display della forma d'onda (1) utilizzando il mouse, come descritto sopra. (6) sezione SELEZIONE CAMPO

Regola l'intervallo in cui verranno applicate funzioni di elaborazione audio. È inoltre possibile selezionare l'intervallo trascinando il mouse sulla forma d'onda (1) come descritto sopra. (7) Audio Toolbar

Fornisce una serie di funzioni di elaborazione audio distruttivi per modificare il vostro campione. Le funzioni saranno applicati alla selezione corrente. Le funzioni disponibili sono descritti nella sezione t 16.3.2, funzioni di editing audio sotto.



È inoltre possibile modificare gli intervalli di gioco e la deviazione sul Zona pagina. Vedere la sezione † 16.5.6, Regolazione delle impostazioni di zona per maggiori informazioni.

Usando il comando Modifica pagina sul Controller

In modalità Sampling, premere il tasto 2 per accedere al MODIFICARE pagina.



La pagina EDIT sul controller.

Il display mostra i giusti waveform del campione selezionato:

- Ruotare la manopola 5 per ingrandire la forma d'onda del Campione e Controllo 6 per scorrere attraverso di essa.
- Sopra la forma d'onda, la barra delle informazioni indica il nome e la lunghezza del campione.
- Il campione può essere riprodotto in qualsiasi momento premendo il pad corrispondente sul controller. Quando il
 campione viene riprodotto, l'indicatore di riproduzione (linea verticale) mostra la posizione corrente di riproduzione della
 forma d'onda sul display di destra. I parametri disponibili nella parte inferiore del display sinistro sono distribuite su due
 pagine.
- Utilizzare i pulsanti pagina a sinistra del display per selezionare la pagina desiderata.

Pagina 1 - RIPRODUZIONE RANGE Parametri

I parametri nel RIPRODUZIONE GAMMA sezione permette di regolare la gamma che verrà riprodotto quando si attiva una nota.

| RECORD | EDIT | SLICE | ZONE | | APPLY |
|-----------------|-----------|--------|-----------------|--|---------------|
| 4 OpenHH 808X | | BPM 13 | 35.00 1:1:1 | 20171009T162404 | LENGTH: 1.78s |
| | | | | | MM |
| Selection Range | END 78399 | ······ | 3 2/2 | ₩₩₩₩₩ <mark>₩</mark> ₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩ | wiith |

La pagina EDIT sul controller, pagina 1 di 2: regolare la gamma di riproduzione del campione.

| Parametro | Descrizione | | |
|---------------------|--|--|--|
| INIZIO (Manopola 1) | Regola il punto di partenza del campo di gioco nel campione. | | |
| FINE (Controllo 2) | Regola il punto finale del campo di gioco nel campione. | | |

Tenere CAMBIO quando si gira le manopole per regolare i parametri in incrementi più fini.

Nella forma d'onda sul display di destra, le regioni al di fuori della gamma di riproduzione sono visualizzati in grigio.

(!)

Se un loop è stato definito nel campione, è indicato anche sulla forma d'onda. I loop possono essere creati e modificati nel ZONA page - vedi sezione
† 16.5.4, Selezione e modifica delle Zone della mappa . Si noti che il ciclo rimarrà sempre all'interno del campo di
gioco. Pertanto, quando si spostano i punti di inizio e fine del campione più vicini gli uni agli altri, tenere a mente che potrebbe
anche ridurre il ciclo!

Pagina 2 - selezione del campo Parametri

I parametri nel SELEZIONE GAMMA sezione permettono di regolare la gamma a cui verranno applicate le funzioni di elaborazione audio.

| Parametro | Descrizione | | |
|---------------------|--|--|--|
| INIZIO (Manopola 1) | Regola il punto di partenza del campo di selezione nel campione. | | |
| FINE (Controllo 2) | Regola il punto finale del campo di selezione nel campione. | | |

Tenere CAMBIO quando si gira le manopole per regolare i parametri in incrementi più fini.

Sul display destro, l'intervallo di selezione è evidenziata.

Modifica del campo di gioco ripristina automaticamente l'intervallo di selezione per la nuova gamma di riproduzione.

Audio Editing

Il MODIFICARE pagina fornisce diverse funzioni di editing audio per elaborare il vostro campione. Disponibile con pulsante 5-8 sopra il display destro, queste funzioni sono descritte in dettaglio nella sezione successiva t 16.3.2, funzioni di editing audio .

Funzioni 16.3.2 Audio Editing

Nel modificare pagina, la barra degli strumenti audio offre diverse funzioni audio. Questi saranno eseguite sulla regione selezionata del campione, come definito dalla Inizio e Fine parametri del SELEZIONE GAMMA sezione (see † 16.3.1, usando il comando Modifica Pagina sopra).

Per applicare qualsiasi funzione audio per la regione selezionata nel campione, fare clic sull'icona desiderata nella barra degli strumenti Audio.

Queste funzioni di editing audio sono distruttivi, cioè essi modificano il materiale audio nel campione. Tuttavia, il campione originale non verrà modificato: Per ogni funzione audio che si esegue, una nuova copia distinta del campione sarà salvato!

Le impostazioni di riproduzione del campione (ad esempio, accordare, inviluppo di ampiezza, etc.) possono essere regolate sulla Zona pagina. Vedere la sezione † 16.5.4, Selezione e modifica delle Zone della mappa per maggiori informazioni.



La barra degli strumenti Audio.

...

La barra degli strumenti audio fornisce le seguenti funzioni di elaborazione audio:

| Comando | Descrizione |
|-----------------------|---|
| TRONCARE | Questo elimina la parte del campione che si trova all'esterno della regione selezionata. |
| NORMA. (Normalizzare) | Regola il livello della regione selezionata al massimo valore possibile senza clipping. |
| INVERSO | Questo inverte la regione selezionata del campione. |
| FADE IN | Ciò si applica una dissolvenza alla regione selezionata del campione. |
| DISSOLVENZA | Ciò si applica uno sfumare alla regione selezionata del campione. |
| DC CORREGGERE | Questo rimuove l'offset DC. Offset DC ("Offset Direct Current") è uno spostamento costante indesiderabile nel livello di segnale che può essere introdotto da alcune unità di elaborazione audio. Questo offset può sprecare in particolare alcuni dei headroom disponibile. |
| SILENZIO | Questo silenzia la regione selezionata del campione. |
| TAGLIARE | Questo elimina la regione selezionata dal campione e lo mette negli appunti per un uso successivo. |
| COPIA | Questa operazione copia la regione selezionata del campione negli appunti per un uso successivo. |
| INCOLLA | Ciò incolla il / regione taglio copiato del campione, sostituendo la regione del campione attualmente selezionata. |
| DUPL. (Duplicare) | Questo duplica la regione selezionata del campione. La copia è posta subito dopo la regione originale. |
| ALLUNGARE | Ciò consente di applicare time stretching e / o Pitch Shifting alla regione selezionata del campione. Vedi sotto per una descrizione dettagliata. |

Time Stretching / Pitch Shifting

Quando si seleziona ALLUNGARE nella barra degli strumenti audio, la parte inferiore del modificare pagina passa al seguente serie di comandi:

| STRETCH | | | | | | |
|---------|-----------|------|-----------|-----------|---------|--------|
| TUNE | FORMANT C | MODE | AUTO DTCT | SRC BPM | NEW BPM | LENGTH |
| 0.00 | Off | Beat | On | 1(120.00) | 120.00 | 1 Bar |

I controlli tratto nella parte inferiore della pagina Modifica.

Questi controlli consentono di regolare i parametri del tempo di stretching campo / shifting prima di applicarlo alla regione selezionata. Pitch shifting e time stretching può essere applicato in modo indipendente.

I seguenti parametri sono disponibili:

| Parametro | Descrizione |
|--|---|
| sezione STRETCH | |
| SINTONIZZARE | Regola la detuning (pitch shifting) da applicare (in semitoni e centesimi). Lasciare questo valore 0.00 lasciare il campo originale intatto. |
| FORMANT C (Correzione Formant) | Abilita disabilita / la correzione delle formanti. la correzione delle formanti permette l'audio pitch-shifted di mantenere il timbro (o "colore") dell'audio originale, per quanto possibile. Ciò è particolarmente utile per gli strumenti melodici. |
| MODALITÀ | seleziona tra Battere e Gratuito Modalità: In Battere modalità, il nuovo tempo viene definita rispetto al l'indicazione del tempo (le battute e bar) del l'audio originale. Questo può essere utile se si è campionato un ciclo con un ritmo ben definito (ad esempio, un loop di batteria). Nel Gratuito modalità, il nuovo tempo viene definito indipendentemente dalla divisione del tempo della sorgente. Questo è più adatto per campioni non ritmici. In questo modo un solo parametro è disponibile: VELOCITÀ (vedi sotto). |
| AUTO DTCT (Rilevamento automatico, la modalità solo battere) | Se abilitata, MASCHINE rileva automaticamente il tempo dell'audio originale. |

| Parametro | Descrizione |
|----------------------------------|--|
| SRC BPM (Fonte BPM, | Consente di definire il tempo del audio originale (in BPM). Questo tempo è definito in |
| beat modalità solo) | modo diverso a seconda del AUTO DTCT Valore: se AUTO DTCT è abilitato, è possibile |
| | impostare la lunghezza (nei bar) dell'audio originale. Si può scegliere tra 1/2, 1, e 2 bar. Il |
| | numero tra parentesi indica il tempo risultante (in BPM) derivato dal numero di barre |
| | impostati e il valore del tempo calcolato. Se AUTO DTCT è disabilitata, è possibile definire |
| | direttamente il tempo del audio originale (in BPM). |
| | |
| | |
| | |
| NUOVO BPM | Che definisce il tempo di destinazione dell'audio in differita (in BPM). |
| (Solo modalità beat) | |
| LUNGHEZZA (Stretch Lunghezza, | Se AUTO DTCT è abilitato, è possibile definire la lunghezza del audio di destinazione (nei bar). Si |
| modalità di battimento con | prega di notare che qualsiasi modifica al SRC BPM valore (vedere sopra) si rifletterà |
| rilevamento automatico abilitato | automaticamente da questo LUNGHEZZA valore. Dopo aver impostato il numero di barre nella |
| solo) | sorgente audio, è possibile impostare qui un altro numero di barre, dividendo in tal modo o |
| | moltiplicando il tempo dell'audio di destinazione. I valori disponibili sono 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, e |
| | 8 bar, nonché i corrispondenti valori di tripletto. |
| | |
| VELOCITÀ | Regola il nuovo tempo rispetto al tempo originale (in percentuale). Il valore minimo è |
| (Solo in modalità Free) | 10%. |

In modalità Beat, se si imposta un tempo di destinazione che è più piccolo di un decimo del tempo originale, il Applicare pulsante verrà disabilitato. Impostare un tempo obiettivo più elevato per consentire la Applicare Pulsante di nuovo!

Dopo aver impostato i parametri ai valori desiderati, fare clic su Applicare applicare il pitch shifting e / o il tempo estende alla regione selezionata nel campione, o Annulla lasciare che il campione intatto.

Funzioni di editing audio sul Controller

II MODIFICARE pagina offre inoltre diverse funzioni di editing audio per elaborare il vostro campione.

| RECORD | EDIT | SLICE | ZONE | | APPLY |
|-----------------|-------------------------|-------|---------------|--|--|
| 4 OpenHH 808X | | BPM 1 | 35.00 1:1:1 | 20171009T162404 | LENGTH: 1.78 |
| | | | | | ////////////////////////////////////// |
| Selection Bange | WWWWWWW | | [] 2/2 | MANAAAAA | 444 444 444 444 444 444 444 444 444 44 |
| START 0 | ^{END} 78399 | | 2/2 | 9 11111111 <mark>11</mark> 11111111111111111111111111 | MILLING |

Funzioni di editing audio a destra del display del controller.

- 1. Usare il tasto 5 e 6 per selezionare la funzione audio desiderato.
- 2. Premere il tasto 8 per eseguire la funzione audio selezionata
- → La funzione audio verrà eseguita sulla regione selezionata nel campione, come definito dalla INIZIO e FINE parametri del SELEZIONE GAMMA a pagina 2 (vedi

↑ 16.3.1, usando il comando Modifica Pagina).

Queste funzioni di elaborazione audio sono distruttivi, cioè essi modificano il materiale audio nel campione. Tuttavia, il campione originale non verrà modificato: Per ogni funzione audio che si esegue, una nuova copia distinta del campione sarà salvato!



...

Le impostazioni di riproduzione del campione (ad esempio, accordare, inviluppo di ampiezza, etc.) possono essere regolate sulla

ZONA pagina. Vedere la sezione 16.5.4, Selezione e modifica delle Zone della mappa per maggiori informazioni.

Le funzioni disponibili sono:

| Parametro | Descrizione |
|--------------|--|
| TRONCARE | Questo elimina la parte del campione che si trova all'esterno della regione selezionata. |
| NORMALIZZARE | Regola il livello della regione selezionata al massimo valore possibile senza clipping. |
| INVERSO | Questo inverte la regione selezionata del campione. |

| Parametro | Descrizione |
|-------------|---|
| FADE IN | Ciò si applica una dissolvenza alla regione selezionata del campione. |
| DISSOLVENZA | Ciò si applica uno sfumare alla regione selezionata del campione. |
| FIX DC | Questo rimuove l'offset DC. Offset DC ("Offset Direct Current") è uno spostamento costante indesiderabile nel livello di segnale che può essere introdotto da alcune unità di elaborazione audio. Questo offset può sprecare in particolare alcuni dei headroom disponibile. |
| SILENZIO | Questo silenzia la regione selezionata del campione. |
| TAGLIARE | Questo elimina la regione selezionata dal campione e lo mette negli appunti per un uso successivo. |
| COPIA | Questa operazione copia la regione selezionata del campione negli appunti per un uso successivo. |
| INCOLLA | Ciò incolla il / regione taglio copiato del campione, sostituendo la regione del campione attualmente selezionata. |
| DUPLICARE | Questo duplica la regione selezionata del campione. La copia è posta subito dopo la regione originale. |
| ALLUNGARE | Ciò consente di applicare time stretching e / o Pitch Shifting alla regione selezionata del campione. Vedi sotto per una descrizione dettagliata. |

Time Stretching / Pitch Shifting

quando ALLUNGARE è selezionata, premendo il pulsante 7 (IMPOSTAZIONI) Consente di regolare i parametri del tempo di stretching campo / shifting prima di applicarlo alla regione selezionata. Usate la manopola 1-8 per regolare i parametri. Pitch shifting e time stretching può essere applicato in modo indipendente.

| RECORD | EDIT | SLICE | ZONE | | STRETCH | | SETTINGS | APPL |
|---------------|---|--------------|-----------------|-------|---------------|----------------|----------|-----------|
| 4 OpenHH 808) | | BPM | 135.00 1:1:1 | 20171 | 009T162404 | | | LENGTH: 1 |
| | h | | w | - www | w illi | WWW | h | |
| | *************************************** | | ····· | - WWW | w illi | ₩₩₩₩₩₩₩ | h | |
| Stretch | | | | | | | | |
| TUNE 0.00 | FORMANT C Off | MODE Beat | AUTO DTCT On | SRC 8 | .0 New BP | м 00 | 1 Bar | |

Parametri per la funzione Stretch.

Seguenti parametri sono disponibili tramite manopola 1-8:

| Parametro | Descrizione |
|-----------------------------------|---|
| sezione STRETCH | |
| SINTONIZZARE | Regola la detuning (pitch shifting) da applicare (in semitoni e centesimi). Lasciare questo valore 0.00 lasciare il campo originale intatto. |
| FORMANT C (Correzione Formant) | Abilita disabilita / la correzione delle formanti. la correzione delle formanti permette l'audio pitch-shifted di mantenere il timbro (o "colore") dell'audio originale, per quanto possibile. Ciò è particolarmente utile per gli strumenti melodici. |
| MODALITÀ | Seleziona dalle due fasce orarie spostando disponibili. BATTERE: In modalità Beat, il nuovo tempo viene definita rispetto al l'indicazione del tempo (le battute e bar) del l'audio originale. Questo può essere utile se si è campionato un ciclo con un ritmo ben definito (ad esempio, un loop di batteria). GRATUITO: In modalità Free, il nuovo tempo viene definito indipendentemente dalla divisione del tempo della fonte. Questo è più adatto per campioni non ritmici. In questo modo un solo parametro è disponibile: VELOCITÀ (vedi sotto). |

| Parametro | Descrizione |
|--|---|
| AUTO DTCT (Rilevamento automatico, la modalità solo battere) | Se AUTO DTCT (Rilevamento automatico) è abilitato, MASCHINE rileva automaticamente il tempo dell'audio originale. |
| SRC BPM (Fonte BPM, beat modalità solo) | SRC BPM (Fonte BPM) permette di definire il tempo del audio originale (in BPM). Questo tempo è definito in modo diverso a seconda del AUTO DTCT Valore: se AUTO DTCT è abilitato, è possibile impostare la lunghezza (nei bar) dell'audio originale. Si può scegliere tra 1/2, 1, e 2 bar. Il numero tra parentesi indica il tempo risultante (in BPM) derivato dal numero di barre impostati e il valore del tempo calcolato. Se AUTO DTCT è disabilitata, è possibile definire direttamente il tempo del audio originale (in BPM). |
| NUOVO BPM (Solo modalità beat) | Che definisce il tempo di destinazione dell'audio in differita (in BPM). |
| LUNGHEZZA (Stretch Lunghezza, modalità di battimento con rilevamento automatico abilitato solo) | Se AUTO DTCT è abilitato, è possibile definire la lunghezza del audio di destinazione (nei bar). Si prega di notare che qualsiasi modifica al SRC BPM valore (vedere sopra) si rifletterà automaticamente da questo LUNGHEZZA valore. Dopo aver impostato il numero di barre nella sorgente audio, è possibile impostare qui un altro numero di barre, dividendo in tal modo o moltiplicando il tempo dell'audio di destinazione. I valori disponibili sono 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, e 8 bar, nonché i corrispondenti valori di tripletto. |
| VELOCITÀ (Solo in modalità Free) | Regola il nuovo tempo rispetto al tempo originale (in percentuale). Il valore minimo è 10%. |



In modalità Beat, se si imposta un tempo di destinazione (NUOVO BPM) Che è minore di un decimo del tempo originale (SRC BPM), Pulsante 8 (APPLICARE) Sarà in grigio e disabili. Impostare un tempo obiettivo più elevato per consentire di nuovo il tasto! Dopo aver impostato i parametri ai valori desiderati, premere il tasto 8 (APPLICARE) Per applicare il pitch shifting e / o il tempo estende alla regione selezionata nel campione. Se non si desidera utilizzare la funzione di Stretch, premere il tasto 7 (IMPOSTAZIONI) Per tornare alla selezione delle funzioni audio.

16,4 affettare un campione

Affettare permette di tritare loop per estrarre singoli suoni (i suoni di batteria di un loop di batteria, ad esempio), ma è anche un bene per la preparazione di un ciclo per essere riprodotti in un altro tempo senza cambiare l'intonazione o la tempistica. Il risultato fette possono poi essere esportati in diverse note dello stesso suono o ai diversi suoni dello stesso Gruppo. Il Fetta Pagina del Sample Editor nel software e il suo equivalente FETTA Pagina della modalità di campionamento del controller consentono di suddividere i vostri campioni in vari modi. Il flusso di lavoro tipico affettare i vostri campioni per è la seguente:

1. Aprire il Fetta pagina (FETTA Pagina sul controller): ↑ 16.4.1, Apertura della fetta Pagina .

- 2. Scegliere un metodo per affettare con alcune impostazioni a seconda del metodo scelto per: t 16.4.2, Regolazione delle impostazioni Slicing .
- 3. Se lo si desidera, regolare manualmente la proposta di Slices: † 16.4.4, regolare manualmente l'Fette .
- Applicare l'affettamento al vostro campione ed esportare le fette sia in atto o ad un altro / Sound Group: ↑ 16.4.5, Applicazione del Slicing.

Quale esempio è mostrato nella pagina Slice?

Il Fetta pagina (FETTA Pagina sul controller) visualizza sempre il Campione della zona attualmente selezionata (vedere la sezione † 16.5.3, Selezione e Gestione delle zone nella Lista delle Zone Per ulteriori informazioni sulle zone selezione), e tutte le vostre azioni in quella pagina interesserà questo particolare campione. Per esempio:

• È anche possibile trascinare un campione sul focalizzata slot di suono o direttamente al Fetta Pagina dal browser o dal sistema operativo. Sarà quindi visualizzato nella pagina e sostituire qualsiasi campione già caricato in quel suono.

16.4.1 Apertura della fetta Pagina

Nel software, affettare un campione viene fatto nella Fetta Pagina del Sample Editor.

Nel Sample Editor, fare clic sul Fetta scheda in alto per aprire la Fetta pagina. Il Fetta pagina si presenta

come segue:



La pagina di Slice nel software.

Apertura della FETTA pagina sul Controller

In modalità Sampling, premere il tasto 3 per accedere alla FETTA pagina. Il FETTA pagina si

presenta come segue:



La fetta Pagina 1 sul controller.

16.4.2 Regolazione delle impostazioni Slicing

Nella parte inferiore della pagina Slice, è possibile regolare le impostazioni utilizzate per definire dove verrà creato il varie fette nel campione.

| SLICER | | APPLY | | | |
|--------|--------|-------|---------|------|--------|
| MODE | SLICES | MONO | PATTERN | BPM | ADJUST |
| Split | | On | Create | Auto | 120.0 |

Regolare le impostazioni per affettare in fondo alla pagina Slice.

Qualsiasi modifica a queste impostazioni interesserà direttamente il numero e la posizione dei marcatori fetta visualizzati sulla forma d'onda sopra.

In qualsiasi momento è possibile prelisten alla proposta di Fette sul bus Cue (vedere la sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue per maggiori informazioni) premendo i pad illuminati o facendo clic sul Fette sul display della forma d'onda.

Seguenti parametri sono disponibili:

| Parametro | Descrizione |
|--------------------------------|---|
| Sezione SLICER | |
| MODALITÀ | Qui è possibile selezionare Spalato, griglia, Detect o Manuale: |
| | Modalità Rileva: Il campione sarà affettato secondo le sue transitori. |
| | Modalità Split: Il campione sarà tagliato a fette altrettanto diffuso. |
| | modalità Grid: Il campione sarà affettato secondo i valori di nota. |
| | Modalità manuale: Immettere manualmente punti fetta utilizzando le pastiglie sul controller, o regolare i punti di inizio e fine di una fetta. |
| FETTE (Solo in modalità | quando MODALITÀ è impostato per Diviso (vedi sopra), FETTE permette di scegliere la quantità di |
| Split e Grid) | fette: 4, 8, 16 o 32. Quando MODALITÀ è impostato per Griglia (vedi sopra), FETTE permette di |
| | scegliere la lunghezza delle fette in valori di nota: 4 °, 8 °, 16 ° o 32 ^ note. |
| AUTO-SNAP (Solo modalità | La caratteristica Filtro modalità manuale Auto-Snap Esempio automaticamente allinea fetta punti |
| manuale) | al transiente più vicino come si attivare manualmente l'affettamento dai pad. Esso può essere |
| | poter utilizzare AutoSnap, è necessario attendere per l'analisi da effettuare sul campione voi sono |
| | affettare-analisi è molto veloce, ma ci vorrà più tempo per le lunghe file audio. |
| | |
| SENSIBILITA ' (Modalità Detect | quando MODALITÀ è impostato per individuare (vedi sopra), SENSIBILITA ' consente di regolare |
| only) | la sensibilità del rilevamento transitoria. Valori più elevati provocano più fette da rilevare perché |
| | dovrebbe essere regolata fino a che tutte le fette musicale significativi sono stati rilevati nella |
| | forma d'onda. |
| | |
| applica la sezione | |

| Parametro | Descrizione |
|--|---|
| ΜΟΝΟ | Il campione opzione affettatrice Mono quando attivato imposta automaticamente il Gruppo Voce e Choke di tutte le sezioni del campione a 1 quando affettare un Gruppo. Questa caratteristica risparmio di tempo è utile quando non si vuole avere un sacco di campioni |
| | innescati o ripetono allo stesso tempo, ad esempio, quando si fetta un loop di batteria e innescare i singoli colpi per formare un nuovo modello. Quando si seleziona Mono e le fette vengono applicati a un gruppo, la polifonia campionatore viene automaticamente impostato su 1 in modo che solo una sola voce giocherà alla volta. Il gruppo starter è anche impostato automaticamente 1 così ogni nuovo pad che viene colpito avrà sempre la priorità rispetto alla precedente annullando fuori. Questo comportamento può essere trovato drum machine epoca (tipicamente utilizzati per "starter" hi-hat aperto con quella chiusa), ma anche in sintetizzatori monofonici che sono solo in grado di suonare una nota alla volta. |
| BPM (Modalità BPM) | Seleziona come è definito il tempo: se si seleziona Auto, MASCHINE calcolerà automaticamente il tempo. Se si seleziona Manuale, è possibile inserire il tempo in BPM manualmente. |
| REGOLARE | Se BPM è impostato per Auto , Si può scegliere tra il tempo che MASCHINE rilevato, o mezza o doppia di quella del tempo. Se BPM è impostato per Manuale , È possibile regolare manualmente il tempo. |
| Sezione MOTORE | (Modalità Detect only) |
| ZERO-X (Zero Attraversando, modalità Rileva solo) | quando MODALITÀ è impostato per individuare , attivare ZERO-X per forzare il Fette rilevato da creare delle sedi più vicine in cui il segnale audio attraversa il valore zero. Ciò può essere utile per evitare clic durante la riproduzione di fette in un'altra sequenza. |

Regolazione delle impostazioni affettare sul controller

Nella parte inferiore del display di sinistra, è possibile regolare le impostazioni utilizzate per definire dove verrà creato il varie fette nel campione.



Regolare le impostazioni di affettamento tramite manopola 1-4.

Qualsiasi modifica a queste impostazioni interesserà direttamente il numero e la posizione dei marcatori fetta mostrate nella forma d'onda sul display.

Selezione e pre-ascolto le fette con le pastiglie

In qualsiasi momento, le fette proposte sono disponibili sul vostro pad anche: Il pad completamente illuminato indica la fetta selezionato, mentre le pastiglie dim illuminato indicano le altre fette.

Premere un tutto o dim pad illuminato per riprodurre la corrispondente fetta sul bus Cue (vedere la sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue per maggiori informazioni).

Per ulteriori informazioni sul canale Cue, si prega di fare riferimento alla sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue.

Se ci sono più di 16 fette, è possibile selezionare quale set di 16 Fette dovrebbe essere innescata da vostro pad:

Se ci sono più di 16 fette, premere CAMBIO + Pulsante 7 o 8 per passare il vostro pad alla / precedente prossimo 16 fette, rispettivamente.

Nota che non abbiamo applicato finora alcun affettare: Per ora il vostro pad permettono solo di preascolto come il proposto suonerebbe Dopo aver applicato l'affettamento. Applicando l'affettamento sarà descritto nella sezione 1 16.4.5, Applicazione del Slicing.

Affettare Parametri

Seguenti parametri sono disponibili:

| Parametro | Descrizione |
|--------------------------------|--|
| Sezione TEMPO | |
| MODALITÀ | Qui è possibile selezionare DETECT, DIVISO, GRIGLIA, o MANUALE : |
| | Modalità Rileva: Il campione sarà affettato secondo le sue transitori. |
| | Modalità Split: Il campione sarà tagliato a fette altrettanto diffuso. |
| | modalità Grid: Il campione sarà affettato secondo i valori di nota. |
| | Modalità manuale: Immettere manualmente punti fetta utilizzando le pastiglie sul controller, e modificare i punti di inizio e fine di una fetta. |
| FETTE (Solo in modalità | quando MODALITÀ è impostato per DIVISO (vedi sopra), FETTE permette di scegliere la quantità di |
| Split e Grid) | fette: 4, 8, 16 o 32. Quando MODALITÀ è impostato per GRIGLIA (vedi sopra), FETTE permette di |
| | scegliere la lunghezza delle fette in valori di nota: 4 °, 8 °, 16 ° o 32 ^ note. |
| AUTO-SNAP (Solo modalità | La caratteristica Filtro modalità manuale Auto-Snap Esempio automaticamente allinea fetta punti |
| manuale) | al transiente più vicino come si attivare manualmente l'affettamento dai pad. Esso può essere |
| | disattivata in modo che i punti porzione vengono invece posizionati esattamente dove si attiva. Per |
| | affettare-analisi è molto veloce, ma ci vorrà più tempo per le lunghe file audio. |
| | |
| SENSIBILITA ' (Modalità Detect | quando MODALITÀ è impostato per DETECT (vedi sopra), SENSIBILITA ' consente di regolare |
| only) | la sensibilità del rilevamento transitoria. Valori più elevati provocano più fette da rilevare perché |
| | saranno riconosciuti più transitori, valori più bassi si tradurra in meno fette. Questo parametro dovrebbe essere regolata fino a che tutte le fette musicale significativi sono stati rilevati nella |
| | forma d'onda. |

| Parametro | Descrizione |
|--------------------|--|
| BPM (Modalità BPM) | Seleziona come è definito il tempo: se si seleziona AUTO , MASCHINE calcolerà automaticamente il tempo. Se si seleziona MANUALE , È possibile inserire il tempo in BPM manualmente. |
| REGOLARE | Se BPM è impostato per AUTO, Si può scegliere tra il tempo che MASCHINE rilevato, o mezza o doppia di quella del tempo. Se BPM è impostato per MANUALE, È possibile regolare manualmente il tempo. |

quando MODALITÀ è impostato per DETECT, Un secondo tratto di parametri è disponibile nella parte inferiore del display sinistro: la MOTORE sezione.

quando MODALITÀ è impostato per DETECT, Premere il tasto destro Page per mostrare la MOTORE sezione.



La sezione del motore.

Questo MOTORE sezione contiene un solo parametro: ZERO-X .

| Parametro | Descrizione |
|---|---|
| Sezione MOTORE | (Modalità Detect only) |
| ZERO-X (Zero Attraversando, modalità Rileva solo) | quando MODALITÀ è impostato per DETECT, attivare ZERO-X per forzare il Fette rilevato da creare delle sedi più vicine in cui il segnale audio attraversa il valore zero. Ciò può essere utile per evitare clic durante la riproduzione di fette in un'altra sequenza. |

16.4.3 diretta affettare

Affettare dal vivo è un modo rapido e intuitivo per aggiungere le fette di un campione utilizzando i pad sul controller. Il primo tampone è utilizzato per attivare il campione e le pastiglie successive vengono utilizzati per aggiungere punti fetta come richiesto. Se necessario, i punti di inizio e di fine delle fette possono essere finetuned utilizzando la modalità Modifica.



16.4.3.1 diretta Affettare Utilizzando il controller

Per aggiungere manualmente Fette di un campione utilizzando i pad sul controller:

- 1. Premere il PRELIEVO il pulsante per accedere alla pagina di campionamento.
- 2. Premere il tasto 3 per selezionare FETTA per aprire la scheda FETTA.
- 3. Girate la manopola 1 per selezionare Manuale modalità.
- 4. Premere Pad 1 per aggiungere la prima fetta al campione.
- 5. Premere il rilievo 2 per aggiungere il secondo punto fetta.
- 6. Continuare a premere i rilievi successivi come Flash per aggiungere più fette.
- → Quando la riproduzione del campione si ferma si può mettere a punto i punti di inizio e fine dei tuoi fette immettendo MODIFICARE modalità.



stampa CAMBIO + MUTE se si desidera interrompere la riproduzione di un lungo campione.



stampa CAMBIO + Pulsante 7 e 8 per accedere a ogni banca di fette.

16.4.3.2 Eliminare tutte le sezioni

...

Il CANCELLA TUTTO opzione PRELIEVO MODIFICARE modalità è un modo veloce e conveniente per eliminare tutte le fette in una sola volta da un campione utilizzando il controller.

Regolazione 16.4.4 manuale del Fette

Oltre alle individuare, Split, griglia e manuale le modalità che creano automaticamente fette (vedi sezione † 16.4.2, Regolazione delle impostazioni Slicing sopra), è anche possibile regolare manualmente Fette utilizzando il mouse, la visualizzazione della forma d'onda, ei vari strumenti di modifica a vostra disposizione.

È possibile regolare direttamente i vostri Fette manualmente selezionando Manuale nel MODALITÀ selettore o iniziare da di MASCHINE proposto fette come descritto nel capitolo † 16.4.2, Regolazione delle impostazioni Slicing e di regolazione accurata queste fette manualmente - in quel caso la MODALITÀ selettori automaticamente Manuale .



la regolazione manuale del Fette.

(1) forma d'onda

Spettacoli il campione selezionato con un paio di diffusione linee verticali nella forma d'onda: è qui Fette stanno per essere applicato (cioè taglio).

- Muovere una fetta con il mouse per selezionarlo (evidenziarlo). Poco " S " e " E "Marcatori appaiono in fondo della fetta confini per indicare il punto di inizio e la fine di quella fetta, rispettivamente.
- Utilizzare la rotellina del mouse per zoom in / out. È inoltre possibile utilizzare la barra di scorrimento zoom (2).
- Quando l'intero campione o di una particolare fetta viene riprodotto, un Indicatore di riproduzione (linea bianca verticale) mostra la posizione di riproduzione corrente all'interno della forma d'onda.
- Menù contestuale: Pulsante destro del mouse (MacOS: [Ctrl] -click) in qualsiasi punto in una fetta per aprire un menu contestuale con i seguenti comandi:

| Comando | Descrizione |
|----------------------------------|---|
| Apri la cartella contenente Apri | e la cartella sul disco rigido che contiene il campione, fornendo un rapido accesso al file originale. |
| Salva con nome Campione | Apre una finestra di dialogo Salva Esempio Per quanto permette di salvare la fetta sotto forma di file distinta sul computer. |

Per impostazione predefinita, è possibile regolare fette con il mouse nel modo seguente:

- Fare clic all'interno di una fetta (cioè in qualsiasi punto tra i suoi confini) per riprodurlo sul bus Cue (vedere la sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue per maggiori informazioni).
- Trascinare i confini di una fetta di adeguarle. Avete due possibilità:
 - Se il punto finale della precedente sezione e il punto di partenza della prossima Slice sono uniti, trascinare la del confine linea verticale spostare sia il punto finale della precedente sezione e il punto di inizio della successiva fetta insieme, in modo che entrambe permanenza Fette unito.
 - Trascinare il piccolo " S " (o " E ") marcatore nella parte inferiore della linea verticale per spostare il punto di una fetta indipendentemente dell'estremità iniziale (o finale) (o iniziare) punto precedente (o successivo) sezione. Se si desidera che questo confine per attaccare di nuovo con quella del precedente (o successiva) sezione, trascinare il linea verticale (al posto del " S "/" E "Marcatore) verso quello della precedente (o successiva) Slice.



Spostando i punti di inizio e fine delle fette in modo indipendente, è possibile creare sovrapposizioni o vuoti che separano Fette Fette.

Queste azioni del mouse di default sono valide solo se il FETTA e RIMUOVERE pulsanti sono disabilitati negli strumenti di modifica (5). Consentendo uno di essi fornisce controlli alternativi del mouse descritti di seguito. (2) Zoom Barra di scorrimento

Fare clic sulla parte principale della barra di scorrimento e trascinare il mouse in senso orizzontale per scorrere la forma d'onda sull'asse orizzontale (tempo), o trascinare verticalmente per ingrandire / OUT asse temporale. È inoltre possibile fare clic sulla maniglia a sinistra oa destra della barra di scorrimento e trascinare orizzontalmente per ingrandire in / out, mantenendo il bordo opposto dello schermo in una posizione fissa nella forma d'onda. DoubleClick la parte principale della barra per ripristinare lo zoom e visualizzare l'intera forma d'onda. In alternativa è possibile utilizzare la rotellina del mouse quando si libra la visualizzazione della forma d'onda (1) di zoom in / out. (3) Sequenza temporale

Mostra la scala tempo in secondi. (4) barra delle

informazioni

Consente di visualizzare il nome del file e la lunghezza del campione selezionato. Fare clic e tenere premuta l'icona poco gioco sulla sezione sinistra per riprodurre tutto il campione sul bus Cue (vedi † 12.2.6, utilizzando il bus Cue per maggiori informazioni). Cliccare il piccolo cerchio (o una coppia di cerchio) all'estrema destra per commutare il display della forma d'onda (1) tra monocanale e display a due canali. (5) Modifica strumenti

I tre pulsanti negli strumenti di modifica consentono di aggiungere o rimuovere fette:

- FETTA : Quando il FETTA pulsante è attivato, il funzionamento del mouse normale nel display della forma d'onda è sostituito dal seguente:
 - · Fare clic all'interno di una fetta di dividerlo in due fette in quella posizione.
 - Regolare i bordi Fette esistenti come descritto sopra nella forma d'onda (1).
- RIMUOVERE : Quando il RIMUOVERE pulsante è attivato, sopra la forma d'onda visualizzare le spire puntatore in un'icona di gomma e le azioni del mouse predefiniti sono sostituite dalle seguenti:

- Fare clic sul bordo inizio di una fetta di cancellare quel confine e fondere la fetta con il precedente.
- Fare clic all'interno di una fetta (cioè in qualsiasi punto tra i suoi confini) per rimuovere l'intera fetta. La parte corrispondente del campione viene disattivata e non verrà esportato come fetta.
- CANCELLA TUTTO : Clicca il CANCELLA TUTTO pulsante per cancellare tutte le proposte Fette e iniziare affettare da zero.



Con FETTA o RIMUOVERE abilitato, si può ancora prelisten alle vostre singole fette premendo i pad corrispondenti sul controller!

Regolazione manuale Fette utilizzando il controller

Il controller offre una modalità dedicata fetta Modifica che consente di selezionare e perfezionare ogni singola fetta.

Dopo aver creato le fette in modalità Live Slice (fare riferimento a 1 16.4.3, dal vivo affettare) Utilizzare le seguenti operazioni per modificarle:

1. Nel FETTA modalità:

. . .

2. Premere il tasto pagina di un diritto di accesso Page 2 modificare .

- 3. Girate la manopola 1 per selezionare una fetta di modifica.
- 4. Ruotare la manopola 3 per tagliare l'inizio della sezione selezionata.
- 5. Ruotare la manopola 4 per tagliare la fine della sezione selezionata.
- 6. Premere il tasto 8 per applicare la fetta.



La modalità di modifica nella pagina Slice.

Utilizzare il pulsante pagina per accedere alle seguenti parametri e comandi:

| Pagina / Parametro | Descrizione |
|---------------------|---|
| affettatrice Pagina | |
| Modalità | Selezionare la modalità di modifica affettatrice. |
| AUTO-SNAP | La caratteristica Filtro modalità manuale Auto-Snap Esempio automaticamente allinea fetta punti al transiente più vicino come si attivare manualmente l'affettamento dai pad. Esso può essere disattivata in modo che i punti porzione vengono invece posizionati esattamente dove si attiva. Per poter utilizzare AutoSnap, è necessario attendere per l'analisi da effettuare sul campione voi sono affettare-analisi è molto veloce, ma ci vorrà più tempo per le lunghe file audio. |
| Modifica Pagina | |
| FETTA (Manopola 1) | Seleziona la fetta da modificare. Il display mostrerà quali Slice è attualmente selezionato. È inoltre possibile utilizzare i pad per selezionare Fette a partire dal 1 pad. |
| INIZIO (Manopola 3) | Regola il punto di inizio della sezione selezionata. Tenere CAMBIO quando si gira la manopola per regolare il parametro con incrementi più fini. Se il punto di inizio della sezione e il punto finale del precedente fetta sono ancora unito, spostando il punto di inizio della fetta si sposta contemporaneamente il punto finale del precedente fetta, in modo che entrambi permanenza Fette unito. |
| FINE (Controllo 4) | Regola il punto finale della fetta selezionata. Tenere CAMBIO quando si gira la manopola per regolare il parametro con incrementi più fini. Si noti che spostando il punto finale di una fetta fa non contemporane spostare il punto di partenza della prossima Slice - in opposizione alla regolazione del INIZIO parametro (vedi sopra). |
| applicare Pagina | |
| ΜΟΝΟ | Il campione opzione affettatrice Mono quando attivato imposta automaticamente il Gruppo Voce e Choke di tutte le sezioni del campione a 1 quando affettare un Gruppo. |
| | Questa caratteristica risparmio di tempo è utile quando non si vuole avere un sacco di campioni innescati o ripetono allo stesso tempo, ad esempio, quando si fetta un loop di batteria e innescare i singoli colpi per formare un nuovo |

| Pagina / Parametro | Descrizione |
|------------------------|---|
| | modello. Quando si seleziona Mono e le fette vengono applicati a un gruppo, la polifonia |
| | campionatore viene automaticamente impostato su 1 in modo che solo una sola voce giocherà alla |
| | volta. Il gruppo starter è anche impostato automaticamente 1 così ogni nuovo pad che viene colpito |
| | avrà sempre la priorità rispetto alla precedente annullando fuori. Questo comportamento può essere |
| | trovato drum machine epoca (tipicamente utilizzati per "starter" hi-hat aperto con quella chiusa), ma |
| | anche in sintetizzatori monofonici che sono solo in grado di suonare una nota alla volta. |
| | |
| MODELLO | Questo creerà un nuovo modello o sostituire l'esistente, una volta sono state applicate le |
| | fette. |
| BPM | Disponibile quando Creare o Sostituire è selezionata nella MODELLO |
| | parametro. Seleziona come è definito il tempo: se si seleziona Auto, MASCHINE |
| | calcolerà automaticamente il tempo. Se si seleziona |
| | Manuale , È possibile inserire il tempo in BPM manualmente. |
| REGOLARE | Disponibile quando Creare o Sostituire è selezionata nella MODELLO |
| | parametro. Se BPM è impostato per Auto , Si può scegliere tra il tempo che MASCHINE rilevato, o |
| | mezza o doppia di quella del tempo. Se BPM è impostato per Manuale , È possibile regolare |
| | manualmente il tempo. |
| Pulsante 5, 6, 7 e 8 | |
| DIVISO (Tasto 5) | Divide il campione a metà, o aggiunge una fetta durante la riproduzione del campione. |
| RIMUOVERE (Tasto 6) | Rimuove il bordo di inizio della sezione selezionata, unendo in tal modo questa fetta con il |
| | precedente fetta. |
| CANCELLA TUTTO | Rimuove tutte le sezioni. |
| (Tasto 7) | |
| APPLICARE (Pulsante 8) | Applica le fette. |

16.4.5 Applicazione della Slicing

Una volta che si è soddisfatti con la proposta e / o manualmente regolato Slices (vedere la sezione † 16.4.2, Regolazione delle impostazioni Slicing), È possibile applicare l'affettamento al fine di tagliare in realtà il campione originale e creare queste fette. Questo viene fatto attraverso i tre elementi in basso a destra della Fetta pagina:



È possibile applicare le operazioni di affettamento in vari modi.

(1) pulsante Applica

Esporta le porzioni allo stesso suono. Se si fa clic Applicare , Le fette sarà mappato singole note di questo suono, il Sample Editor verrà sostituito dal modello Editor nella visualizzazione della tastiera, e le pastiglie del vostro controller passa alla modalità tastiera in modo che si può giocare direttamente il tuo Fette sui pad. Inoltre, a seconda dell'impostazione del selettore Creazione Pattern (3), alcune note possono essere creati automaticamente per ogni sezione (vedi sotto). (2) Fetta Dragger

Trascinare la fetta Dragger per esportare le fette di qualsiasi altro suono o Gruppo:

- Se si trascina un suono (nella lista sonora a sinistra del Sample Editor):
 - Le fette verrà mappato singole note di questo suono, iniziando con il C inferiore (C-2 in convenzione MASCHINE). La chiave di base del suono sarà impostato al fondo C così (vedi paragrafo † 5.1.3, Regolazione della chiave Base Per ulteriori informazioni sulla chiave di base). Qualsiasi contenuto precedente del suono sarà sostituito.
 - Il Sample Editor sarà sostituito dal Editor Pattern in vista della tastiera.
 - Le pastiglie di vostro controller potranno passare alla modalità tastiera in modo che si può giocare direttamente il tuo Fette sui pad.
 - A seconda dell'impostazione del selettore Creazione Pattern (3), note verranno creati automaticamente per ogni sezione (vedi sotto).

In altre parole, il Applicare pulsante (1) è solo una scorciatoia per il trascinamento della fetta Dragger al concentrato suono stesso!

Se si trascina un Gruppo (nella lista Gruppo alla sinistra del Arranger):

. . .

- Le fettine saranno mappati a singoli slot sonori, sostituendo il contenuto corrente (se presente). verranno esportati solo i primi 16 fette.
- Il Sample Editor sarà sostituito dal Editor Pattern in vista Group.
- Le pastiglie di vostro controller si passa alla modalità di gruppo in modo che si può giocare direttamente il tuo Fette sui pad.
- A seconda dell'impostazione del selettore Creazione Pattern (3), note verranno creati automaticamente per ogni sezione (vedi sotto). (3) Reticolo selettore Creazione

Sceglie tra tre modalità che controllano la creazione automatica di nota sulla fetta di esportazione. La modalità selezionata qui sarà utilizzato sia quando si fa clic il Applicare pulsante (1) e quando si utilizza la fetta Dragger (2). Sono disponibili le seguenti opzioni:

 Creare Pattern (impostazione di default): Su Slice esportazione sarà creato un nuovo modello con una nota per ogni passo (se Fette vengono esportati in un suono) o di una nota per ogni suono (se Fette vengono esportati in un gruppo) in modo che il modello riproduce l'originale, campione unsliced.
- Sostituire Pattern: Su Fetta esportare una sequenza di note viene creato nel modello corrente in modo che il modello riproduce l'originale, Campione unsliced. Se la sequenza è più corto del pattern corrente sarà ripetuto per riempire il modello; se la sequenza è più lungo del modello del modello sarà esteso secondo la griglia del modello e il contenuto di altri suoni verranno ripetute.
 - Se Fette vengono esportati in un suono, la sequenza di note conterrà una nota per ogni campo. Eventuali note esistenti per quel suono verranno sostituiti. Note per altri suoni nel modello rimarrà intatta.
 - Se Fette vengono esportati in un gruppo la sequenza di note conterrà una nota per ogni suono che contiene una fetta. Tutte le note esistenti per questi suoni saranno sostituite. Note per altri suoni nel modello rimarrà intatta.
- No Modello: Nessun modello è stato creato, e l'attuale modello è lasciata intatta.

Giocare con la funzione di affettare rimuovendo alcune di queste note, la quantizzazione o completamente li riorganizzare!

Le note nella foto sopra rappresentano le fette e li attivano al fine di riprodurre il campione con la corretta tempistica e campo. Se si cambia il ritmo del tuo progetto, si sente che il ciclo si adatta automaticamente al nuovo tempo.

Esportazione singola Fette

...

È inoltre possibile esportare un individuo ad un altro fetta Sound di drag-and-drop:

Affettare un campione



Trascinando un individuo fetta ad un altro suono.

L'applicazione di un campione a fette a un suono

Se si trascina un sezione a un gruppo nell'elenco di gruppo (a sinistra del Arranger), verrà esportato nel primo slot suono di quel gruppo. Qualsiasi suono caricato nello slot suono verrà sostituito. Quando si applica un campione fette di un suono in un gruppo altrimenti vuoto, la nota fondamentale dei suoni in tale gruppo è impostato su C-2, corrispondenti zone chiave delle fette.

Il parametro nota fondamentale è condivisa tra tutti i suoni in un gruppo. Tuttavia, quando si applica fette ad un suono, queste fette sempre iniziare al più basso nota possibile, per fare spazio per il massimo numero di fette. Se si dispone già di suoni in un gruppo, la nota fondamentale non è cambiato dopo fette applicando, al fine di non modificare il comportamento dei suoni esistenti. Ciò, tuttavia, portare a una mancata corrispondenza nel modo in cui si accede attraverso le fette Pad nella scheda Campionamento / Slice e il modo in cui sono disposti in Sound li applicato al. In genere si gioca una nota radice di C3 con Pad 1, mentre la fetta più basso avrà inizio alle C-2. Per evitare questa mancata corrispondenza, e di fette di accesso su un suono esattamente come li si è creato nella schermata di campionamento / Slice, applicare fette ad un suono in un gruppo dove non hai caricato nulla agli altri suoni.

Affettare un campione

Esportare le fette su Controller

Una volta che si è soddisfatti con la proposta e / o manualmente regolato Slices (vedere la sezione † 16.4.2, Regolazione delle impostazioni Slicing), È possibile applicare l'affettamento al fine di tagliare in realtà il campione originale e creare queste fette. Questo viene fatto attraverso i due comandi nella parte superiore del display di destra: APPLICARE... (Pulsante 8).

La scelta di una destinazione per le Fette

- Premere il pulsante 8 (APPLICARE...) Per esportare le fette di qualsiasi suono o di gruppo nel progetto.
- → I display passare a una modalità di selezione che consente di scegliere una destinazione per il Fette esportato.

| | | | BA | NK 1 | |
|--------|-------------|----|-------|-------|-------|
| 4 | OpenHH 808X | | BPM 1 | 35.00 | 1:1:1 |
| / | 41 | B1 | | | |
| 8 H | 08 Southern | + | | | |
| | ur. | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Selezione di un obiettivo per le fette esportati.

In questa modalità di selezione, è possibile scegliere di esportare le fette a un suono oa un gruppo.

Per esportare le fette ad un suono:

Selezionare il gruppo che contiene il suono bersaglio premendo il tasto Group UN - H. Se il progetto ha più di otto gruppi, è
possibile utilizzare il pulsante 3 e 4 per selezionare prima la banca del Gruppo desiderato.

Il pulsante di gruppo selezionato inizia a lampeggiare e il gruppo corrispondente viene evidenziato sul display sinistro. Inoltre le pastiglie ora rappresentano gli slot del suono di quel gruppo.

2. Selezionare il suono bersaglio premendo il pad.

Il pulsante Gruppo smette di lampeggiare, il pad selezionato inizia a lampeggiare per indicare che è ora il bersaglio.

Affettare un campione

3. Premere il pulsante 8 (ok) Per esportare le fette.

→ Le fette verrà mappato singole note del suono selezionato, iniziando con il C inferiore (C-2 in convenzione MASCHINE). La chiave di base del suono sarà impostato al fondo C così (vedi paragrafo ↑ 5.1.3, Regolazione della chiave Base Per ulteriori informazioni sulla chiave di base). Qualsiasi contenuto precedente del suono sarà sostituito. Il controller lascerà modalità Sample e tornare alla modalità di controllo. I pad saranno passare alla modalità tastiera in modo che si può giocare direttamente il tuo Fette sui pad. Inoltre, a seconda dell'impostazione del selettore Creazione Modello in Fetta Pagina del software, le note sarà creata automaticamente per ogni sezione (vedi sopra per maggiori informazioni).

Per esportare le fette in un gruppo:

 Selezionare il gruppo desiderato premendo il pulsante Group UN - H. Se il progetto ha più di otto gruppi, è possibile utilizzare il pulsante 3 e 4 per selezionare prima la banca del Gruppo desiderato. Il pulsante di gruppo selezionato inizia a lampeggiare e il gruppo corrispondente viene evidenziato sul display sinistro.

2. Premere il pulsante 8 (ok) Per esportare le fette.

→ Le fettine saranno mappati a singoli slot sonori, sostituendo il contenuto corrente (se presente). verranno esportati solo i primi 16 fette. Il controller lascerà modalità Sample e tornare alla modalità di controllo. I pad saranno passare alla modalità di gruppo in modo che si può giocare direttamente il tuo Fette sui pad. Inoltre, a seconda dell'impostazione del selettore Creazione Modello in Fetta Pagina del software, le note sarà creata automaticamente per ogni sezione (vedi sotto).

In qualsiasi momento è possibile premere il tasto 7 (ANNULLA) Per annullare l'esportazione e tornare alla FETTA pagina.

Esportazione di una fetta singola

Invece di esportare tutte le sezioni, è possibile anche esportare la fetta selezionato:

1. Premere il pulsante 7 (APPLICA A).

Il regolatore passa al modo di selezione sopra descritta.

2. Premere il tasto 5 (SINGLE) Per esportare solo la sezione selezionata.

3. Scegliere l'obiettivo del suono o del Gruppo come descritto sopra.

4. Premere il pulsante 8 (APPLICARE) Per esportare la sezione selezionata.

APPLICA: Esportazione del Slices per lo stesso suono

- Sul FETTA pagina, premere il tasto 8 (APPLICARE) Per esportare tutte le sezioni al concentrati suono stesso.
- → Il campione attualmente caricata nel suono sarà sostituito da propri fette, ciascuna delle quali è mappata su una nota particolare. Ciò equivale alla pressione del pulsante 7 (APPLICA A) E selezionando il suono in cui si sta preparando già le fette.

16.5 I campioni di mappatura a zone

Mappatura Campioni è un modo per creare suoni con più di un campione attraverso la tastiera MIDI e con diverse velocità. È possibile creare e modificare zone che definiscono una chiave (o passo) gamma e una gamma di velocità per ogni campione incluso nel suono. In altri termini, il campione sarà attivato solo se la nota eseguita è nel raggio d'azione e la velocità gamma chiave del suo Zone. Le zone possono sovrapporsi, che consente di attivare diversi campioni in una sola volta o innescando diversi campioni a seconda di quanto duramente colpendo i pad. È possibile regolare diverse impostazioni di riproduzione per il campione di ogni singola zona. L'insieme di tutte le zone indicare la Sample Map (o " Carta geografica "In breve) del suono.

16.5.1 apertura della pagina Zone

Mapping è fatto nel Zona Pagina del Sample Editor.

Selezionare uno slot suono, quindi aprire l'Editor dei Campioni (facendo clic sul pulsante con l'icona di forma d'onda sulla sinistra del Editor di motivi), e fare clic sul Zona linguetta per visualizza Zona pagina.



La pagina di Zone (qui per un suono vuoto).

Apertura della zona cercapersone sul Controller

In modalità Sampling, premere il tasto 4 per accedere al ZONA pagina.



La pagina di ZONE sul controller.

16.5.2 Zone Pagina Panoramica

La pagina di Zone offre seguenti elementi:



Il Zona Pagina: una visione d'insieme.

(1) pulsante Elenco Zona: Mostra / nasconde la lista zone (4).

(2) Esempio pulsante Vista: Attiva la pagina di Zona tra la vista Mappa e Campione di vista (5).

(3) Barra informazioni: Consente di visualizzare il nome del file e la lunghezza del campione nella concentrati Zone. Fare clic e tenere premuta l'icona poco gioco sulla sezione sinistra per riprodurre tutto il campione sul bus Cue (vedi † 12.2.6, utilizzando il bus Cue per maggiori informazioni). Cliccare il piccolo cerchio (o una coppia di cerchio) all'estrema destra per commutare il display della forma d'onda (1) tra monocanale e due canali di visualizzazione. (4) Lista Zona: Spettacoli tutte le zone in un elenco. L'elenco Zone può essere mostrata / nascosta facendo clic sul pulsante List Zone (1). Fare clic su una voce nell'elenco per impostare la messa a fuoco a quella zona. È anche possibile selezionare più zone, spostarii tramite drag and drop, e aggiungere / Zone eliminare nell'elenco. Vedere la sezione

16.5.3, Selezione e Gestione delle zone nella Lista delle Zone Per una descrizione completa della Lista Zone. (5) Mappa view / Esempio: La vista Mappa è la visualizzazione predefinita (nella foto sopra). Esso mostra e consente di modificare tutte le zone contenuti nel vostro suono. La vista di esempio mostra la forma d'onda del campione per l'concentrati zona e consente di modificare alcune delle sue impostazioni. Fare clic sul Campione di vista ma-

tonnellata (2) Per passare da una vista Mappa e la vista del campione (il Campione di vista è visibile quando il pulsante Sample View è abilitato). Le viste Mappa e del campione sono spiegate in dettaglio nella sezione † 16.5.4, Selezione e modifica delle Zone della mappa e † 16.5.5, Modifica delle zone nel Campione di vista , Rispettivamente. (6) impostazioni di zona: Consente di visualizzare i parametri per la focalizzata Zone. Vedere la sezione † 16.5.6, Regolazione delle impostazioni di zona Per una descrizione dettagliata dei parametri disponibili.

16.5.3 Selezione e Gestione delle zone nella Lista delle Zone

Gli spettacoli lista di zone tutte le zone del focalizzati Sound.

| Record Edit | Slice Zone 🚍 🕪 |
|----------------------|--|
| 20160826T113448 | 3 2.00s @ |
| 20160826T113448 + | 20160826T113448 <u>C-2 C-1 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8</u> |

La Lista Zone nella pagina Zone.

Fare clic sul pulsante Elenco zona vicino alla Fetta scheda per visualizzare / nascondere l'elenco Zone. La Lista Zone consente di

aggiungere, rimuovere, sostituire, selezionare e riordinare le zone nella lista.



Aggiunta di una nuova zona a elenco Zone

È possibile aggiungere una nuova zona a elenco Zone in due modi:

 Trascinare un campione da del browser BIBLIOTECA o FILE riquadro o dal sistema operativo sulla zona vuota nella lista Zone.

| | + | | | | |
|-----------------|---|------|-----|-----------------|---------------------------------|
| | | | Gro | up A1 🚽 👻 | Record Edit Slice Zone 💻 🎶 |
| Kick 8-Ball 1 | | | € 8 | | 20160826T113448 |
| Kick 8-Ball 2 | | E | 1 | 20160826T112803 | 20160826T113448 20160826T113448 |
| Kick 70sDnB 1 | | le. | 2 | Sound 2 | + Kick 8 _x Ball 1 |
| Kick 70sDnB 2 | | ·Vv~ | - | Cound 2 | |
| Kick 70sDnB 4 | | | 3 | Sound 3 | ** <u>+</u> |
| Kick AboutTime | | | 4 | Sound 4 | |
| Kick AfroShop 1 | | | 5 | Sound 5 | |

0

1. Fare clic sul " + "Alla fine della lista di zone.



Una finestra di dialogo Carica del campione si apre.

- 2. Individuare il file audio desiderato del sistema operativo e premere [Invio] per confermare.
- → Una nuova zona viene creato alla fine della lista contenente il campione trascinato o selezionato.



È possibile trascinare e rilasciare i diversi campioni in una sola volta: sarà crea il maggior numero di nuove zone!



È inoltre possibile aggiungere zone a Sound trascinando campioni direttamente sul campione Mappa di mappa. Vedere la sezione † 16.5.7, con i campioni alla Sample Map per maggiori informazioni su questo.

Sostituzione del campione di una zona esistente

Si può anche mettere un nuovo campione in una zona esistente, sostituendo in tal modo il campione attualmente contenuta in quella zona. Anche in questo caso, ci sono due metodi a vostra disposizione:

 Trascinare un campione da del browser BIBLIOTECA o FILE riquadro o dal sistema operativo sul voce desiderata nella lista di zone.

| | | Gro | up A1 | - | | Edit | | Zone | | m |
|---------------|---|-----|-------------|----|------------|-----------|--------|-----------|---|---|
| Kick 8-Ball 1 | | _ ∎ | | | 0 20131 | 015T16545 | 6 | | | |
| Kick 8-Ball 2 | | 1 | 20131165456 | ЭФ | 2013 IOL 5 | Tas5456 | 201310 | 015T16545 | 6 | |
| Kick 70sDnB 1 | m | 2 | Sound 2 | ЭФ | + | X., | | | | |

1. Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) la voce desiderata nella lista di zone e selezionare Caricare

Campione... nel menu che si apre.

| Record | | | Zone | | ₩~ |
|---------|----------|----------|------------|-----|----|
| 0 2016 | 0826T113 | 448 | | | |
| 201608: | | 2010 | 0000 T1134 | 148 | |
| + | Delete | | | | |
| | Delete | Selected | | | |
| | Load Sa | ample | | | |
| | | | | | |

Una finestra di dialogo Carica del campione si apre.

- 2. Individuare il file audio desiderato del sistema operativo e premere [Invio] per confermare.
- → Il campione trascinato o selezionato sostituito dell'esempio precedente nel bersaglio Zone.

Selezione di una zona nella lista

- Fare clic su qualsiasi voce di Zona nella lista di zone per metterla sotto fuoco.
- → Il concentrato di zona viene evidenziato a colori sia nella lista e nella vista mappa (se visibile). Inoltre:
- Il concentrato di zona viene visualizzata nella vista di esempio e le sue impostazioni appaiono nelle impostazioni di zona in fondo alla pagina. Vedere la sezione
 † 16.5.6, Regolazione delle impostazioni di zona Per ulteriori informazioni su queste impostazioni.
- La Zona concentrata appare anche sulla modificare e Fetta pagine, che consente ad un ulteriore processo del suo campione contenuto.
 Per ulteriori informazioni sul modificare e Fetta pagine, si prega di fare riferimento alla sezione † 16.3, Modifica di un campione e † 16.4,
 affettare un Campione, Rispettivamente.

Selezione di più zone nella lista

È possibile selezionare diverse zone della lista in una sola volta utilizzando i metodi più comuni del sistema operativo. Le regole di base per la selezione multipla sono i seguenti:

La Zona focalizzata viene selezionata automaticamente. Si è evidenziato nel colore del suono e la sua forma d'onda e
parametri vengono visualizzati nella Fetta di pagina Campione vista e Zona impostazioni così come sul modificare e Fetta pagine.

| Mouse / tastiera Azione | Comando |
|---|--|
| Selezione multipla | |
| Tenere premuto [Ctrl] ([Cmd] su MacOS) e fare clic su diverse voci nella lista | Seleziona tutte le zone cliccato. Fare clic su una zona selezionata per deselezionarla (cioè togliere dalla selezione). |
| Tenere premuto [Shift] e fare clic su due voci | Seleziona entrambe le zone e tutte le zone nel mezzo. |
| Premere [Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] su MacOS) | Seleziona / deseleziona tutte le zone della lista. Quando deselezionando, solo il concentrato resti zona selezionata. |

L'eliminazione di zone dalla lista

Per rimuovere uno o più Zone (s) dalla lista Zona:

- 1. Selezionare la zona (s) che si desidera rimuovere.
- 2. Premere il tasto [Del] o [Backspace] sulla tastiera del computer.
- → Le Zone selezionati vengono rimossi dalla lista di zone e dal Sample Map, ed i corrispondenti campioni non vengono utilizzati nel suono più.

Dopo aver selezionato la zona (s) che si desidera rimuovere, è anche possibile utilizzare il menu contestuale:

- 1. Selezionare la zona (s) che si desidera rimuovere.
- 2. Fare clic con il pulsante ([Ctrl] -clic su MacOS) nessuna delle zone selezionate. Un menu si



3. In che seleziona di menu Elimina per rimuovere il concentrato di zona solo, o Elimina selezionato per rimuovere tutte le zone selezionate.

Spostare le zone della lista

È possibile spostare le zone in tutto il lista di zone tramite drag and drop:

- 1. Selezionare la zona (s) che si desidera spostare.
- 2. Fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse e trascinare il mouse in senso verticale.

Come il puntatore del mouse, una linea di inserimento viene visualizzato in vari punti tra le voci esistenti.



 Quando la linea di inserimento indica la posizione desiderata, rilasciare il pulsante del mouse per la zona selezionata (s) a questo nuovo posto.

Le zone in movimento consentono di riordinare l'elenco Zone. Questo può tornare utile prima di eseguire la Mappa come Drum Kit comando dal menu di scelta rapida il Campione del Map, in modo che i campioni sono ben ordinati nella nuova mappatura. Vedere la sezione Selezione e modifica delle Zone della mappa Per ulteriori informazioni sul campione mappa.

Selezione e Gestione delle zone sul Controller

È possibile selezionare e rimuovere le zone sul controller.

Selezione di una zona

. . .

- Sul ZONA Pagina di modalità Sampling, premere il tasto 7 (PRECEDENTE) O 8 (IL PROSSIMO) Per impostare la messa a fuoco alla zona precedente o successivo nella lista di zone, rispettivamente.
- → La forma d'onda del campione in questo concentrato appare Zone sul display di destra, e le impostazioni di zona vengono visualizzate nella parte inferiore del display sinistro.



La selezione multipla non è possibile dal controller. Quindi, la messa a fuoco al / precedente seguente Zone deseleziona automaticamente qualsiasi altra zona, la zona concentrata ora essere l'unica zona selezionata.

Il campione può essere riprodotto sul canale Cue in qualsiasi momento premendo il pad corrispondente sul controller. Quando il campione viene riprodotto, l'indicatore Playhead (linea verticale) mostra la posizione corrente di riproduzione della forma d'onda sul display di destra.

Per ulteriori informazioni sul canale Cue, si prega di fare riferimento alla sezione † 12.2.6, utilizzando il bus Cue.

Rimozione di una Zona

Sul ZONA Pagina di modalità Sampling, premere il tasto 5 (RIMUOVERE) Per rimuovere il concentrato di zona dal suono.

16.5.4 Selezione e modifica delle Zone della mappa

La vista Map è visibile quando il pulsante Sample View (che mostra una piccola icona forma d'onda a destra della Zona scheda) è disabilitata.



Disabilitare il pulsante Visualizza esempio per vedere la vista mappa.

La vista Map contiene i seguenti elementi:



visualizzare la mappa della pagina Zone.

(1) Sample Map

Il campione mappa mostra tutte le zone contenuti nel vostro suono.

- · L'asse orizzontale rappresenta tasti (o passi) da C-2 a G8, mentre l'asse verticale rappresenta velocità da 0 a 127.
- Ogni zona è raffigurato come un rettangolo definente una gamma specifica chiave (larghezza del rettangolo) e un intervallo di velocità (altezza del rettangolo). Qualsiasi nota suonata all'interno di questi chiave e velocità gamme attiverà il campione di quella zona.
- È possibile ingrandire in / out sia in orizzontale che in verticale tramite le barre di scorrimento zoom (3) e (4), rispettivamente.
- · Ciascuna intestazione Zone visualizza il nome del campione corrispondente.
- Fare clic su un orario dello Mappa per metterla sotto fuoco. Il concentrato Zone è evidenziato; le sue informazioni e parametri vengono visualizzati nelle impostazioni di zona sul fondo del Zona pagina.
- È possibile selezionare più zone contemporaneamente: Tutte le vostre azioni del mouse all'interno della Vista mappa (in movimento, ridimensionamento, ecc) interesserà tutte le zone selezionate - vedere il paragrafo successivo per maggiori dettagli sui comandi di selezione e modifica disponibili nella mappa.



È inoltre possibile aggiungere un campione trascinandola direttamente sul campione Map. Vedere la sezione † 16.5.7, con i campioni alla Sample Map per maggiori informazioni.

(2) Tastiera virtuale

Sotto la vista mappatura, la tastiera virtuale rappresenta l'intera scala chiave. La nota fondamentale della zona selezionata è indicato dal tasto colorato. È possibile trascinare questo tasto con il mouse per modificare la chiave principale. (3) barra di scorrimento orizzontale zoom

Fare clic sulla parte principale della barra di scorrimento e trascinare il mouse in senso orizzontale per scorrere l'Sample Map sull'asse orizzontale (pitch), o trascinare verticalmente per ingrandire in / out su questo asse campo. È inoltre possibile fare clic sul quadratino a sinistra oa destra della barra di scorrimento e trascinare orizzontalmente per ingrandire in / out, mantenendo il bordo opposto dello schermo in una posizione fissa nel Sample Map. Fare doppio clic sulla parte principale della barra per ripristinare lo zoom e visualizzare l'intera gamma di tonalità. (4) barra di scorrimento verticale zoom

Fare clic sulla parte principale della barra di scorrimento e trascinare il mouse verticalmente per scorrere attraverso il campione mappa sull'asse verticale (velocità), o trascinare orizzontalmente per ingrandire in / out su questo asse la velocità. È inoltre possibile fare clic sulla parte superiore o inferiore della maniglia della barra di scorrimento e trascinarla verticalmente per zoom avanti / indietro, mantenendo il bordo opposto dello schermo in una posizione fissa nel Sample Map. Fare doppio clic sulla parte principale della barra per ripristinare lo zoom e visualizzare l'intera gamma di velocità.

Azioni disponibili nella mappa

È possibile selezionare e modificare le zone con il mouse e la tastiera nella mappa. Seguenti azioni sono disponibili:

| Mouse / tastiera Azione | Comando |
|-------------------------|---|
| selezione Comandi | |
| Fare clic su una zona | Pone questa zona sotto fuoco. La Zona concentrato viene evidenziato. È possibile modificare il concentrato le impostazioni di riproduzione del suo campione Zone e tramite le impostazioni di zona sul fondo del Zona pagina, così come elaborare materiale audio del campione sulla modificare pagina e / o tagliare il campione sul Fetta pagina. |

| Mouse / tastiera Azione | Comando |
|---|--|
| Tenere premuto [Ctrl] ([Cmd] su MacOS) e fare clic su diverse zone | Seleziona tutte le zone cliccato. Fare clic su una zona selezionata per deselezionarla (cioè togliere dalla selezione). |
| Tenere premuto [Shift] e cliccare su due zone | Seleziona entrambe le zone e tutte le zone nel mezzo. |
| Fare clic e trascinare una cornice di selezione del campione Mappa | Seleziona tutte le zone all'interno o sovrapposti telaio. |
| Premere [Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] su MacOS) | Seleziona / deseleziona tutte le zone. Quando deselezionando, solo il concentrato resti zona selezionata. |
| Modifica Comandi | |
| Trascinare il bordo destro a sinistra / di una Zona | Regola la gamma chiave per le zone selezionate. |
| Trascinare il / bordo superiore inferiore di una zona | Regola la gamma dinamica per le zone selezionate. |
| Trascinare un angolo di una Zona | regola simultaneamente il più basso / nota più alta e la più bassa / alta velocità dei selezionati Zone (s) - a seconda del angolo. |
| Fare clic all'interno di una Zona e trascinate | Sposta la zona selezionata (s) in tutto il Sample Map. Si noti che il Root Key di ogni zona viene spostata di conseguenza. |
| Fare doppio clic su una Zona | Estende la chiave e velocità gamme della zona in modo che si adatti ai limiti fondamentali e di velocità delle Zone vicini. Ciò può essere molto utile per riempire rapidamente qualsiasi gap chiave o velocità tra le zone. |
| Pulsante destro del mouse ([Cmd] -clic su MacOS) una Zona | Apre il menu Esempio di mappa (vedi sotto). |
| Premere il tasto [Del] o [Backspace] | Rimuove dal campione mappa della zona selezionata (s). |



È inoltre possibile regolare gli intervalli di chiave e di velocità nelle impostazioni di zona sul fondo del Zona pagina. Vedere † 16.5.6, Regolazione delle impostazioni di zona Per una descrizione dettagliata.

Per ulteriori informazioni sul modificare e Fetta pagine, si prega di fare riferimento alla sezione † 16.3, Modifica di un campione e † 16.4, affettare un Campione, Rispettivamente.

Esempio Menu Mappa

...

Il menu Esempio di mappa contiene strutture di modifica aggiuntive.

Pulsante destro del mouse ([Ctrl] -clic su MacOS) una Zona per aprire il menu Map Sample. I comandi del menu Esempio di

mappa interesserà tutte le zone selezionate. Il menu prevede i seguenti comandi:

| Comando | Descrizione |
|---------------------|---|
| Elimina | Rimuove dal campione mappa della zona selezionata (s). |
| Mappa come Drum Kit | Riduce le zone selezionate per una nota sopra il campo di velocità piena e mette le Zone accanto all'altra verso l'alto dal Do centrale (C3). La nota effettivo assegnato a ciascuna zona dipende dalla posizione della zona nella lista di zone: la zona più alta sarà mappato centrale (C3), la sottostante zona di C # 3, ecc |

16.5.5 Modifica delle zone del Campione di vista

Il Campione di vista è visibile quando il pulsante Sample View (che mostra una piccola icona forma d'onda a destra della Zona tab) è attivato.



Attivare il pulsante Visualizza esempio per vedere il panorama di esempio.

La vista Campioni contiene i seguenti elementi:



La vista del campione Zona pagina.

(1) forma d'onda

Spettacoli la forma d'onda del campione per l'concentrati Zone. La forma d'onda fornisce strumenti seguenti:

- Utilizzare la rotellina del mouse per zoom in / out. È inoltre possibile utilizzare la barra di scorrimento zoom (3).
- marcatori intervallo di riproduzione (4) e marcatori di loop (5): Vedi sotto.
- Indicatore Indicatore di riproduzione: Quando il campione viene riprodotto (ad esempio, premendo il pad o facendo clic sull'icona poco gioco nella barra informazioni di cui sopra la forma d'onda), un indicatore di riproduzione (linea verticale bianca) mostra la posizione di riproduzione corrente all'interno della forma d'onda.
- Menù contestuale: Pulsante destro del mouse (MacOS: [Ctrl] -click) in qualsiasi punto della forma d'onda per aprire un menu contestuale con i seguenti comandi:

| Comando | Descrizione |
|----------------------------------|---|
| Apri la cartella contenente Apri | e la cartella sul disco rigido che contiene il campione, fornendo |
| | un rapido accesso al file originale. |
| Salva con nome Campione | Apre una finestra di dialogo Salva Esempio Per quanto permette di salvare il campione del |
| | focalizzata zona con un altro nome e / o in un'altra posizione sul computer. |
| | |

(2) Timeline

Mostra la scala tempo in secondi. (3) Zoom Barra

di scorrimento

Fare clic sulla parte principale della barra di scorrimento e trascinare il mouse in senso orizzontale per scorrere la forma d'onda sull'asse orizzontale (tempo), o trascinare verticalmente per ingrandire / OUT asse temporale. È inoltre possibile fare clic sulla maniglia a sinistra oa destra della barra di scorrimento e trascinare orizzontalmente per ingrandire in / out, mantenendo il bordo opposto dello schermo in una posizione fissa nella forma d'onda. DoubleClick la parte principale della barra per ripristinare lo zoom e visualizzare l'intera forma d'onda. In alternativa è possibile utilizzare la rotellina del mouse quando si libra la visualizzazione della forma d'onda (1) di zoom in / out. (4) marcatori intervallo di riproduzione

Il S e E marcatori indicano i punti di inizio e di fine dell'intervallo di riproduzione, rispettivamente. trascinarli con il mouse per modificare la parte del campione che verrà riprodotto. Questo può anche essere fatto nel RIPRODUZIONE GAMMA sezione delle impostazioni di zona, sotto la forma d'onda (vedere paragrafo † 16.5.6, Regolazione delle impostazioni di zona). (5) marker Loop

Se un loop è stato definito nel campione, è indicato anche sulla forma d'onda. È quindi possibile regolare il ciclo trascinando i suoi confini, e spostare l'intero ciclo trascinando la barra del titolo. I loop possono essere creati e modificati nel CICLO CONTINUO sezione delle impostazioni di zona, sotto la forma d'onda (vedere paragrafo † 16.5.6, Regolazione delle impostazioni di zona). Si noti che il ciclo rimarrà sempre all'interno del campo di gioco. Pertanto, quando si spostano i punti di inizio e fine del campione più vicini gli uni agli altri (vedi sopra), tenere a mente che si potrebbe anche ridurre il ciclo!

16.5.6 Regolazione delle impostazioni di zona

Alla parte inferiore della Zona pagina, le impostazioni di zona permette di regolare come ogni zona deve essere riprodotto.

| PLAY RANGE LOOP T | | | TUNE / MIX | | | | ENVELOPE | | MAP | | | | | |
|-------------------|--------|-------|------------|-------|------|--------|----------|----------|--------|-------|--------|--------|--------|--------|
| START END | ACTIVE | START | END | XFADE | TUNE | GAIN | PAN | ROOT KEY | ATTACK | DECAY | KEY LO | KEY HI | VEL LO | VEL HI |
| 0 44100 | On | 9534 | 34932 | 0 | 4.00 | 1.2 dB | 4.0% R | C3 | 832 | 227 | C-2 | G8 | 0 | 127 |

La Zona impostazioni del software.

Le varie sezioni visualizzano sempre i valori per la zona mirata.



Seguenti parametri sono disponibili: (1) Sezione

GIOCO GAMMA

I parametri nel RIPRODUZIONE GAMMA sezione permette di regolare la parte del campione che verrà riprodotto quando la Zona viene attivato.

| Parametro | Descrizione |
|-----------|--|
| INIZIO | Regola punto iniziale della riproduzione nel campione del concentrato Zone. |
| FINE | Regola il punto finale della riproduzione nel campione del concentrato Zone. |

(2) sezione LOOP

I parametri nel CICLO CONTINUO sezione consentono di definire e regolare una parte che suonerà in loop mentre la nota viene tenuta.

| Parametro | Descrizione |
|-------------------|--|
| ATTIVO | Attivare questa per definire un loop nel campione del concentrato Zone. Quando la posizione di riproduzione raggiunge il loop, la riproduzione è in loop fino a quando la nota viene tenuta. Questo può essere utile ad anello o un intero campione o parte di esso, ad esempio, per simulare un tono più lungo. Nota: questa tecnica richiede l'impostazione del campionatore genere selettore AHD o ADSR sul Pitch / Busta pagina (vedi t 6.2.2, pagina 2: Pitch / Busta). |
| INIZIO | Regola punto di inizio del loop. |
| FINE | Regola il punto finale del loop. |
| XFADE (Crossfade) | Permette di fondere un po 'di materiale in prossimità dei punti di inizio e fine loop al fine di ottenere un più agevole, ciclo meno brusco. Ciò è particolarmente utile se il ciclo è indurre alcun click. |

In alternativa è anche possibile regolare il ciclo' iniziare e terminare i punti trascinando i bordi del loop nella vista di esempio, e spostare l'intero ciclo trascinando la barra del titolo.



Spostando i punti di inizio e fine del ciclo più vicini gli uni agli altri è possibile ridurre il ciclo per valori molto piccoli on-the-fly, creando così effetti spuri molto interessanti in una situazione live.



Il ciclo resterà sempre all'interno della gamma di riproduzione del campione. Pertanto, quando si spostano di inizio e di fine della riproduzione punti del campione più vicini gli uni agli altri, tenere a mente che potrebbe anche ridurre il ciclo!

(3) sezione TUNE / MIX

II TUNE / MIX sezione contiene parametri che controllano aspetti pece e relativi al livello di riproduzione del campione.

| Parametro | Descrizione |
|--------------|--|
| SINTONIZZARE | Imposta la messa a punto del focalizzata Zone. |
| GUADAGNO | Imposta il guadagno del focalizzata Zone. |

| Parametro | Descrizione |
|-------------|---|
| PADELLA | Imposta la posizione panorama della focalizzata Zone. |
| ROOT CHIAVE | Regola la chiave principale del focalizzata Zone, che è la chiave alla quale il campione sarà riprodotto nella sua intonazione originale. La chiave principale è anche indicato dal tasto colorato sulla tastiera virtuale; di cambiarlo, è possibile trascinarlo in un'altra nota sulla tastiera. |

(4) Sezione BUSTA

Questa busta ampiezza può essere usato per liberarsi di clic dopo il taglio; è possibile applicarlo alla zona dell'intero campione o per singole zone per le fette selezionate.

| Parametro | Descrizione |
|-------------|--|
| ATTACCO | Regola la velocità del campione / fetta raggiunge tutto volume dopo essere stato attivato. |
| DECADIMENTO | Regola quanto velocemente il campione / fetta placa. |

(5) sezione MAP

Il CARTA GEOGRAFICA sezione contiene i parametri che definiscono la chiave e di velocità gamme della zona.

| Parametro | Descrizione |
|-----------------------------|--|
| CHIAVE LO (Tasto più basso) | Imposta la nota più bassa (chiave) del concentrato Zone. In alternativa, è possibile trascinare il bordo sinistro della zona indicata dalla mappa. |
| KEY HI (Tasto più alto) | Impostare la nota più alta (chiave) del concentrato Zone. In alternativa, è possibile trascinare il bordo destro della zona indicata dalla mappa. |
| VEL LO (Velocity più basso) | Definisce la velocità più bassa del focalizzata Zone. In alternativa, è possibile trascinare il bordo inferiore della zona della mappa. |
| VEL HI (Più alto Velocity) | Definisce la più alta velocità del focalizzata Zone. In alternativa, è possibile trascinare il bordo superiore della zona nella mappa. |

Modifica delle zone di sul Controller

Nella parte inferiore del display di sinistra, le impostazioni di zona consentono di regolare come ogni zona deve essere riprodotto.

| RECORD | EDIT | SLICE | ZONE |
|------------------|-------|-------|-----------------|
| 4 OpenHH 8 | | BPM 1 | 35.00 1:1:1 |
| 20171009T16240 | 4 | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| <u>C-2 C-1 (</u> | | C4 C5 | <u>C6 C7 C8</u> |
| Loop | | | 2/5 |
| ACTIVE | START | END | XFADE |
| On | 19212 | 59696 | 0 |

La Zona Impostazioni sul controller.

I vari parametri visualizzano sempre i valori per il concentrato Zone.

I parametri disponibili nelle impostazioni di zona sono distribuite su cinque pagine.

• Utilizzare i pulsanti pagina a sinistra del display per selezionare la pagina desiderata.

Pagina 1 - RIPRODUZIONE RANGE Parametri

I parametri nel RIPRODUZIONE GAMMA pagina permette di regolare la parte del campione che verrà riprodotto quando la Zona viene attivato.

| RECORD | EDIT | SLICE | ZONE | REMOVE ADD | |
|---------------------|----------|--------------|---|-----------------|--------------|
| 4 OpenHH 808X | | BPM 1 | 35.00 1:1:1 | 20171009T162404 | LENGTH: 1.78 |
| 20171009T162404 | | | | | www.###***** |
| Play Range START | c1 c2 c3 | <u>C4 C5</u> | <u>св с7 с8</u> 111111111111111111111111111111111111 | s | www. |

La pagina di ZONE sul controller - pagina 1 di 5: parametri GIOCO Range.

| Parametro | Descrizione |
|---------------------|--|
| INIZIO (Manopola 1) | Regola punto iniziale della riproduzione nel campione del concentrato Zone. |
| FINE (Controllo 2) | Regola il punto finale della riproduzione nel campione del concentrato Zone. |

Tenere CAMBIO quando si gira le manopole per regolare i parametri in incrementi più fini. Nella forma d'onda sul display di

destra, le regioni al di fuori della gamma di riproduzione sono visualizzati in grigio.

Pagina 2 - LOOP Parametri

I parametri nel CICLO CONTINUO pagina consentono di definire e regolare una parte che suonerà in loop mentre la nota viene tenuta.



La pagina di ZONE sul controller, pagina 2 di 5: parametri LOOP.

| Parametro | Descrizione | |
|----------------------|--|--|
| ATTIVO (Manopola 1) | Attivare questa per definire un loop nel campione del concentrato Zone. Quando la posizione di riproduzione raggiunge il loop, la riproduzione è in loop fino a quando la nota viene tenuta. Questo può essere utile ad anello o un intero campione o parte di esso, ad esempio, per simulare un tono più lungo. Nota: questa tecnica richiede l'impostazione del campionatore GENERE selettore AHD | |
| | o ADSR nel PITCH / GATE sezione (parametro pagina 2, vedere 1 6.2.2, pagina 2: Pitch / Busta). | |
| INIZIO (Controllo 2) | Regola il punto di inizio del ciclo. | |

| Parametro | Descrizione |
|---------------------|---|
| FINE (Manopola 3) | Regola il punto finale del loop. |
| XFADE (Controllo 4) | Permette di fondere un po 'di materiale in prossimità dei punti di inizio e fine loop al fine di ottenere un più agevole, ciclo meno brusco. Ciò è particolarmente utile se il ciclo è indurre alcun click. |

Tenere CAMBIO quando si gira le manopole per regolare i parametri in incrementi più fini.



Page 3 - TUNE / MIX Parametri

...

II TUNE / MIX pagina contiene parametri che controllano gli aspetti pece e di livello legati della riproduzione del campione.



La pagina ZONE sul controller, pagina 3 di 5: TUNE / parametri MIX.

| Parametro | Descrizione | |
|---------------------------|--|--|
| SINTONIZZARE (Manopola 1) | Imposta la messa a punto del focalizzata Zone. | |
| GUADAGNO (Controllo 2) | Imposta il guadagno del focalizzata Zone. | |

| Parametro | Descrizione |
|---------------------------|---|
| PADELLA (Manopola 3) | Imposta la posizione panorama della focalizzata Zone. |
| ROOT CHIAVE (Controllo 4) | Regola la chiave principale del focalizzata Zone, che è la chiave alla quale il campione sarà riprodotto nella sua intonazione originale. |

Pagina 4 - Busta Parametri

Questa busta ampiezza può essere usato per liberarsi di clic dopo il taglio; è possibile applicarlo alla zona dell'intero campione o per singole zone per le fette selezionate.



La pagina di ZONE sul controller, pagina 4 di 5: parametri busta.

| Parametro | Descrizione | |
|---------------------------|--|--|
| ATTACCO (Manopola 1) | Regola la velocità del campione / fetta raggiunge tutto volume dopo essere stato attivato. | |
| DECADIMENTO (Controllo 2) | Regola quanto velocemente il campione / fetta placa. | |
| | | |

Tenere CAMBIO quando si gira le manopole per regolare i parametri in incrementi più fini.

Pagina 5 - Mappa Parametri

...

Il CARTA GEOGRAFICA pagina contiene i parametri che definiscono la chiave e di velocità gamme della zona.

| RE | CORD | EDIT | SLICE | ZONE | REMOVE ADD PREVIOUS | |
|-------------|-----------|---------|----------|-----------------|--|---------|
| 4 Op | enHH 808X | | BPM 1 | 35.00 1:1:1 | 20171009T162404 | LENGTH: |
| 20171009 | 9T162404 | | | | G | |
| | | | | | monore days the second s | |
| | | | | | | M |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| <u>) -2</u> | | C1 C2 C | :3 C4 C5 | <u>C6 C7 C8</u> | | |
| Man | | | | 5/5 | | AA |
| KEVIO | | KEY HI | VELLO | | The second statistic the second statistic second statisti | |
| C-2 | | G8 | 0 | 127 | | |

La pagina di ZONE sul controller, pagina 5 di 5: parametri MAP.

| Parametro | Descrizione |
|--|--|
| CHIAVE LO (Tasto più basso, la manopola 1) | Imposta la nota più bassa (chiave) del concentrato Zone. |
| KEY HI (Tasto più alto, la manopola 2) | Imposta la nota più alta (chiave) del concentrato Zone. |
| VEL LO (Velocity più basso, la manopola 3) | Definisce la velocità più bassa del focalizzata Zone. |
| VEL HI (Massima Velocity, manopola 4) | Definisce la più alta velocità del focalizzata Zone. |

16.5.7 Aggiunta di campioni alla Sample Map

...

È possibile aggiungere campioni direttamente alla vista Mappa del Zona pagina.

Per vedere la vista Mappa, accertarsi che il pulsante Visualizza campione è disabilitata accanto al Zona nella parte superiore del Sample Editor. Se questo non è il caso, fare clic per disattivarlo.

- Per aggiungere un nuovo campione, selezionare uno dal browser o dal sistema operativo e trascinarlo sul campione Mappa di vista Map (la parte più grande al centro del Zona pagina). Una volta che il mouse è in bilico il Sample Map, e prima si rilascia il pulsante del mouse:
- Trascina il mouse in orizzontale per scegliere la chiave principale della nuova zona.

- Trascinare il mouse verticalmente per regolare la gamma chiave: con il mouse nella metà inferiore del Campione Visualizza la mappa della zona coprirà solo la chiave principale; trascinando il mouse verso l'alto nella parte superiore del campione mappa si estenderà key range della zona fino a un'ottava sopra il tasto radice; con il mouse nella parte superiore del Campione Map, la Zona coprirà l'intera tastiera.
- · Come si rilascia il pulsante del mouse, viene creata la zona. È possibile aggiungere altri campioni per

l'audio attraverso questo metodo. La gamma centrale di numerose zone può sovrapporsi, così come la

gamma di velocità.

L'aggiunta di più campioni in una volta

È anche possibile trascinare diversi campioni alla Sample Map in una sola volta:

- 1. Tenere premuto [Ctrl] ([Cmd] su MacOS) o [Shift] sulla tastiera del computer e fare clic sui campioni desiderati nel browser o nel sistema operativo.
- 2. Trascinare i campioni selezionati al campione Map.
- → Questo creerà più zone adiacenti. La larghezza (cioè gamma chiave) di queste zone sarà di nuovo dipenderà da dove sono caduto nel campione Mappa: Più alto si lascia cadere, il più ampio ciascuna zona sarà. Trascinando all'inizio strati parte tutte le zone su tutta la tastiera.

Il posizionamento delle Zone dipende dalla posizione dei campioni originali nella lista di selezione: il primo campione selezionato otterrà la zona con il più basso range di tastiera, il secondo campione selezionato otterrà lo Zone poco più di quella precedente, etc.

L'aggiunta di un campione al Sample Map sul controller

Per aggiungere un nuovo esempio per il Campione Mappa del suono corrente:

- 1. Premere PRELIEVO per entrare in modalità di campionamento e premere il pulsante 4 (ZONA) Per aprire la ZONA pagina.
- 2. Premere il tasto 6 (INSERISCI).

Il controller passa automaticamente al browser con la CAMPIONE tipo preselezionato. Pulsante 1 e 2 sono inattivi in modo che sia possibile selezionare solo ed esempi di carico.

 Nel Browser, selezionare il campione che si desidera aggiungere alla mappa della corrente sonora (vedi ¹ 3.2, Ricerca e caricamento di file dalla libreria Per ulteriori informazioni sull'uso del browser sul controller).

4. Premere il pulsante 8 (CARICARE) Per caricare il campione.

→ Una nuova zona viene creato che contiene il campione aggiunto. Il controller ritorna automaticamente alla modalità di campionamento e si seleziona la nuova zona e appare sul display destro, pronto per essere ottimizzato.



Mentre nel Browser è possibile premere il tasto 6 (ANNULLA) Per tornare alla modalità di campionamento senza caricare alcun nuovo campione.

17 Appendice: Consigli per suonare dal vivo

MASCHINE è uno strumento di hands-on per la produzione di musica così come per l'esecuzione dal vivo. Qui abbiamo specificamente raccolto alcuni consigli per aiutarvi a quando si gioca dal vivo. Se siete abituati a suonare dal vivo, potrebbe non essere necessario, ma forse troverete alcune nuove idee da integrare nel vostro set.

17.1 preparativi

17.1.1 Focus sul Hardware

In una situazione dal vivo non è molto comodo o intuitivo di guardare avanti e indietro dal vostro schermo del computer portatile che esegue il software MASCHINE al controller hardware MASCHINE.

17.1.2 Personalizzare i rilievi del Hardware

Prendetevi il tempo per impostare la sensibilità del pad e il ridimensionamento della velocità al vostro gusto personale (vedere la sezione † 2.7.6, Preferenze - Plug-in pagina per imparare a farlo) - si avrà ancora più divertente giocare MASCHINE.

17.1.3 Controllare la vostra potenza della CPU prima di giocare

Alcune cose possono essere imbarazzante, se per esempio, sei sul palco e il computer inizia ad avere problemi, perché non in grado di gestire la quantità di effetti che si sta utilizzando. Anche se il software MASCHINE è programmato in modo molto efficiente, questo potrebbe accadere se il computer è abbastanza vecchio. Quindi, prima di salire sul palco, date il vostro live set una verifica approfondita delle prestazioni da primo gioco a casa. Dai un'occhiata al contatore CPU nell'intestazione del software MASCHINE per assicurarsi che non diventa rosso. Se necessario, aumentare il Latenza valore (vedi † 2.7.1, Preferenze - Generali Pagina).

17.1.4 Nome e colori i gruppi, modelli, Suoni e Scene

17.1.5 considerare l'utilizzo di un limitatore sul tuo padrone

Questo suona piuttosto conservatore, ma se si vuole evitare la distorsione digitale causato da un sovraccarico della vostra interfaccia audio, si tratta di una misura di sicurezza utile. Tuttavia, si potrebbe verificare un suono un po 'schiacciato e noioso se si eccede il limitatore alimentando un sacco di segnali forti ad esso. Provare e vedere cosa funziona meglio per voi! Vedere † 14.1.4, Limiter per maggiori informazioni.

17.1.6 collegare il vostro altri attrezzi e sincronizzarlo con il MIDI Clock

17.1.7 Improvise

E 'bello se un live set sta lavorando esattamente come pianificato, ma a volte, questo può diventare noioso per voi così come per il pubblico. Qualcosa di inaspettato o addirittura errori semplici possono essere la chiave per ispirare le tracce e le prestazioni così come solo incepparsi in giro con i suoni e campioni!

17.2 Tecniche di base

17.2.1 Uso Mute e Solo

Mute e Solo sono un buon modo per costruire un live set in particolare sul controller MASCHINE come è possibile disattivare e gruppi personali e suoni allo stesso tempo.

Da appuntare la modalità Mute e Solo (premere il tasto 1 contemporaneamente per questo), si hanno entrambe le mani libere per disattivare o solista Suoni e gruppi. Dal momento che l'assolo di un suono silenzia tutti i suoni tranne uno, il MUTE pulsante può quindi essere utilizzato per Suoni "rilascio" che sono stati disattivati. È possibile utilizzare questa tecnica per creare una rottura: Solo un dato suono, come una grancassa, quindi costruire la pista di nuovo portando i rumori attutiti di nuovo in uno alla volta con la MUTE pulsante. Vedere † 17.2.4, Usa Note Repeat per maggiori informazioni su questo.

Tecniche di base

17.2.2 Utilizzare la modalità Scena e Tweak Range Loop

Modalità scena è utile per innescare diverse parti di un arrangiamento di scene di commutazione, mentre cambia l'intervallo di loop aggiunge un altro strato di improvvisazione. Utilizzando un valore corto per la Perform griglia, è possibile combinare rapidamente scene e creare nuove varianti. Si prega di fare riferimento alla sezione --- --- Missing Link per ulteriori informazioni.

17.2.3 Creazione di varianti del pattern di batteria al Step Sequencer

È possibile creare facilmente pattern di batteria interessanti semplicemente aggiungendo o rimuovendo passi nel step sequencer. Interruzioni e build-up come rotoli rullante o un letto-tempo hi-hat possono essere creati al volo. Vedere † 10.3, modelli di registrazione con la Step Sequencer Per ulteriori informazioni sul step sequencer.

17.2.4 Usa Note Repeat

Note Repeat è uno strumento molto utile per suonare dal vivo: usarlo per aggiungere alcuni tamburi supplementari, calo di alcuni suoni effetti, giocare una linea di basso o di una melodia. Note Repeat è interessante anche per l'uso con i suoni tonali ed è possibile accedervi dalla modalità tastiera per creare arpeggi sintetizzatore-like. Vedere Note Repeat per ulteriori informazioni.

17.2.5 impostare il proprio Multi-effetto Gruppi e automatizzarli

È possibile Gruppi configurazione multi-effetto che contengono tutti gli effetti che si desidera utilizzare in un live set. È possibile trovare diversi gruppi multi-effetto nel BIBLIOTECA riquadro del Browser per dare un'idea di ciò che funziona per voi. Per essere in grado di cambiare e modulare le impostazioni degli effetti in modo rapido, è possibile impostare la modulazione per il multi-effetto come i modelli all'interno del software MASCHINE. Utilizzando modelli per il multi-effetto di gruppo si potrebbe ad esempio trigger di uno sweep filtro o un selvaggio beat modulata Delay. Vedere la sezione † 13.4, Creazione di Multi-Effetti per ulteriori dettagli!

Trucchi speciali

17.3 Trucchi speciali

17.3.1 Modifica del modello per la variazione di lunghezza

Provare con un breve pattern risoluzione della griglia come un quarto o croma e cambiare la lunghezza del pattern (vedere la sezione † 10.1.6, Regolazione della Disporre Grid e il modello Lunghezza) Per creare variazioni di un modello. Se si seleziona un valore ancora più piccolo come 1/64 ° è possibile creare la balbuzie pause e panini.

17.3.2 Utilizzo dei cicli per passare da Campioni

È possibile utilizzare i loop per scorrere i campioni, la creazione di glitch e balbuzie pause o sonori interessanti. Basta inserire il ZONA pagina in modalità di campionamento sul controller, accendere la ATTIVO parametro sul Ciclo continuo Pagina e gioco con i parametri per l'inizio e punto finale del ciclo. Usa il CAMBIO per cambiare i valori in incrementi più piccoli. Vedere

↑ 6.2.1, pagina 1: Voce Impostazioni / Motore per maggiori informazioni su questo. Nota: questa tecnica richiede che si sceglie o AHD o ADSR come Amplitude Envelope nelle pagine dei parametri del campionatore (vedi ↑ 16.5.4, Selezione e modifica delle Zone della mappa).

17.3.3 Utilizzo dei cicli per passare da Campioni

È possibile utilizzare i loop per scorrere i campioni, la creazione di glitch e balbuzie pause o sonori interessanti. Basta inserire il ZONA pagina in modalità di campionamento sul controller, accendere la ATTIVO parametro sul CICLO CONTINUO Pagina e gioco con i parametri per l'inizio e punto finale del ciclo. Usa il CAMBIO per cambiare i valori in incrementi più piccoli. Vedere

↑ 6.2.1, pagina 1: Voce Impostazioni / Motore per maggiori informazioni su questo. Nota: questa tecnica richiede che si sceglie o AHD o ADSR come Amplitude Envelope nelle pagine dei parametri del campionatore (vedi ↑ 16.5.4, Selezione e modifica delle Zone della mappa).

17.3.4 carico lungo file audio e giocare con il punto iniziale

È possibile regolare il punto di inizio di un campione nelle pagine dei parametri del campionatore (vedi † 6.2.1, pagina 1: Voce Impostazioni / Motore). Se si carica un file audio lungo, è possibile creare variazioni interessanti tweaking (... o modulante) il punto di inizio.

18 Risoluzione dei problemi

Se si verificano problemi relativi ai prodotti Native Instruments che la documentazione fornita non copre, ci sono diversi modi di ottenere aiuto.

Prima di ottenere aiuto per favore assicurarsi di aver scaricato l'ultima versione del software MASCHINE da accesso nativo.

18.1 Knowledge Base

La Knowledge Base online raccoglie informazioni utili sul prodotto Native Instruments e può essere di grande aiuto per risolvere eventuali problemi che potrebbero verificarsi. È possibile raggiungere la Knowledge Base tramite: www.native-instruments.com/knowledge

18.2 Supporto tecnico

Se nessuna voce Knowledge Base corrisponde al tuo problema, o se la voce corrispondente non risolve il problema, è possibile utilizzare il modulo di supporto online per contattare il team di assistenza tecnica di Native Instruments. Il modulo di assistenza online vi chiederà di inserire le informazioni relative all'hardware e configurazione del software. Queste informazioni sono essenziali per il nostro team di supporto per essere in grado di fornire assistenza di qualità. È possibile raggiungere il supporto in linea tramite: www.native-instruments.com/suppfo

Quando si comunica con il team di Native Instruments sostegno, di tenere presente che i maggiori dettagli è possibile fornire circa l'hardware, il sistema operativo, la versione del software è in esecuzione, e il problema si verifica, meglio saranno in grado di Aiutarti. Nella tua descrizione, si dovrebbe citare:

- · Come riprodurre il problema
- · Quello che avete già provato a risolvere il problema
- Una descrizione della configurazione, compreso tutto l'hardware e la versione del software

· Il marchio e le caratteristiche tecniche del computer

Quando l'installazione di nuovi aggiornamenti del software o software, un file Readme si trova che contiene ultime notizie e le nuove informazioni che non è stato ancora incluso nella documentazione in ritardo. Si prega di aprire e leggere il file Readme prima di contattare il supporto tecnico.

Supporto 18,3 Registrazione

In caso di problemi durante la procedura di attivazione del prodotto, si prega di contattare il nostro team di supporto di registrazione: www.native-instruments.com/regs

18.4 User Forum

Nel Native Instruments User Forum, si può discutere le caratteristiche del prodotto direttamente con altri utenti e con esperti moderare il forum. Si prega di essere consapevoli del fatto che il team di supporto tecnico non partecipa nel forum. Se stai incontrando un problema che non può essere risolto da altri utenti, team di supporto tecnico contatto Native Instruments' attraverso il supporto on-line come descritto sopra. È possibile raggiungere il forum degli utenti tramite: http://www.native-instruments.com/forum

19 Glossario

In questo glossario troverete brevi definizioni per numerosi termini usati nel contesto MASCHINE. Se avete dei dubbi sul significato di una parola, questo è il posto per controllare!

Arrangiatore

L'Arranger è la grande area situata nella parte superiore della finestra MASCHINE, proprio sotto l'intestazione.

Arrangiatore View

La vista Arranger consente di combinare sezioni (riferimenti a scene), e disporle in una canzone sulla linea temporale.

Caricamento automatico

Quando caricamento automatico è abilitato, qualsiasi gruppo, suono, modello, Plug-in preset (strumento o effetto), o campione di selezionare nel Browser vengono caricati istantaneamente nello slot selezionato gruppo, slot di suono, slot per modello o nello slot Plug-in. In questo modo, è possibile ascoltare a questo oggetto nel contesto attuale della tua canzone.

Browser

Il Browser è il front-end per l'accesso a tutti gli oggetti Maschine: Progetti, Gruppi, Suoni, Patterns, preset per strumenti e degli effetti plug-in, e Campioni. Ognuno di questi può essere immagazzinate, "tag", e classificati in un modo che consente un facile accesso a tutti loro. biblioteca fabbrica di MASCHINE è già completamente tag, ed è anche possibile importare i propri file alla biblioteca e li etichetta come bene.

Bussing Point

Un punto bussing è un punto nel flusso di segnale che può accettare segnali provenienti da varie posizioni nel sistema di routing audio. In MASCHINE per esempio, il primo plug-in fessura di un suono di solito contiene una sorgente sonora (che si sente premendo il pad corrispondente sul controller). Se si carica un effetto plug-in in questo primo plug-in fessura, però, il suono non genererà l'audio se stessa, ma invece diventa disponibile per altri suoni e gruppi di processo
il loro audio. È quindi sufficiente impostare il suono desiderato (s) e del Gruppo (s) del progetto di inviare alcuni dei loro audio a questo punto bussing. Questo è fondamentalmente il modo per impostare gli effetti send in MASCHINE!

Proprietà canale

proprietà del canale sono insiemi di parametri disponibili ad ogni livello di progetto (ad esempio per ogni suono, ogni gruppo, e per il Master) che sono indipendenti dai plug-in caricati in quel suono / gruppo / Maestro. Come il plug-in parametri, nel software proprietà di canale vengono visualizzati nella zona di controllo. Ad esempio, i controlli del volume, pan o swing sono di proprietà dei rispettivi channel Sound / gruppo / Maestro.

Control Area

La zona di controllo è situato nel centro della finestra MASCHINE, tra l'Arranger (sopra) e Pattern Editor (sotto). Questa area consente di regolare tutte le proprietà Plug-in dei parametri e dei canali per il suono / gruppo selezionato o il livello di Master: il routing, effetti, Controlli Macro, etc.

corsia di controllo

Situato nella parte inferiore del Editor pattern nella finestra MASCHINE, gli spettacoli di controllo Lane e consente di modificare l'automazione registrata sotto forma di punti di automazione per ogni parametro automatizzato. È possibile aggiungere, rimuovere o manipolare i punti di automazione esistenti, nonché aggiungere nuovi parametri per automatizzare.

Modalità di controllo

Modalità di controllo è la modalità predefinita del controller. In questa modalità, è possibile riprodurre o registrare le vostre azioni in tempo reale. Modalità di controllo permette anche di regolare facilmente ogni parametro dei vostri gruppi e suoni tramite la sezione di controllo del controller.

Effect (FX)

Un effetto modifica il materiale audio che riceve. MASCHINE già include molti effetti diversi. Si può anche utilizzare VST / AU plug-in di effetti. Gli effetti possono essere caricati come plug-in in ogni plug-in di slot dei livelli sonori, Gruppo, e Master. routing flessibile di MASCHINE permette non solo di applicare effetti di inserimento, ma anche di creare effetti di inviare e multi-effetti.

Evento

Gli eventi sono le singole percussioni o le note che compongono un modello. In Editor di motivi, gli eventi sono rappresentati visivamente rettangoli nella Fase griglia. A seconda della vista corrente nel Editor di motivi, è possibile visualizzare gli eventi per (vista Gruppo) tutti i Sound slot o per gli slot di selezione del suono solo (vista della tastiera).

Proprietà Groove

Le proprietà Groove Control il rapporto ritmico tra gli eventi per il gruppo selezionato / il livello di Master Sound o. Spostando alcuni degli eventi, è possibile ad esempio, danno un rimescolamento, tocco ternario ai vostri modelli. Il parametro principale delle proprietà Saldatura è il controllo dell'oscillazione.

Gruppo

Un gruppo contiene 16 slot del suono, ognuno dei quali può contenere un suono. Oltre agli effetti applicate ai singoli suoni, un gruppo può avere effetti inserto caricati nel suo slot plug-in. Questi hanno effetto su tutti i suoni del Gruppo. Un gruppo può anche contenere una quantità illimitata di modelli organizzati in banche del modello.

Vista gruppo

vista di gruppo è la vista del Pattern Editor in cui gli eventi per tutti i 16 slot del suono del gruppo selezionato sono visibili e modificabili. In vista Group, ciascuna riga della Fase griglia rappresenta uno slot suono differente. Questa modalità è ben adatta per strumenti ritmici (ad esempio, una batteria).

idee View

La vista Ideas consente di sperimentare con le vostre idee musicali senza essere legato ad una timeline o accordo. È possibile creare modelli per ogni gruppo e combinarle in una scena. Queste scene possono essere aggiunti alle sezioni nella vista Arranger per creare una struttura musicale più grande.

effetto Insert

Un effetto inserto è un effetto direttamente inserito nel percorso del segnale audio da elaborare.

Intestazione

L'intestazione è la fila più in alto dei controlli nella finestra del software MASCHINE. Esso contiene le impostazioni globali, come ad esempio il dispositivo di scorrimento Master Volume, i controlli di trasporto, controlli per altalena globale, tempo, time signature, ecc

tastiera View

guarda la tastiera è la vista del Pattern Editor in cui solo gli eventi del suono selezionato sono visibili e modificabili. La visualizzazione della tastiera fornisce una tastiera su schermo verticale che indica il passo di ogni evento (una riga per semitono). Questa modalità è ben adatta per strumenti melodici (ad esempio, sintetizzatore). La vista della tastiera del Pattern Editor e la modalità della tastiera del controller sono legati insieme: Se si abilita la visualizzazione della tastiera nell'editor del modello, il controller passa automaticamente alla modalità tastiera, e inversamente.

controllo macro

Ogni canale audio / gruppo / master fornisce una pagina di otto Controlli Macro a cui è possibile assegnare quasi tutti i parametri da quel livello o quello sottostante. In questo modo è possibile definire per, ad esempio, ogni gruppo o suono di una serie di otto parametri che sono rapidamente accessibili. Inoltre, i controlli macro possono essere assegnate a CC MIDI da controllare da un controller MIDI esterno o applicazione. Ultimo ma non meno importante, se si utilizza MASCHINE come plug-in in un ospite, Controlli Macro sono disponibili per la modulazione nel vostro ospite troppo.

Maestro

Il Master è dove tutti i segnali audio da ciascuno dei gruppi e suoni si fondono e si mescolano. Il bus Master può anche avere effetti insert caricati nel suo slot Plug-in. Questi effetti si applicano a tutti i gruppi ed i suoni al loro interno.

Modulazione

Modulazione consente di registrare i cambiamenti di valori dei parametri in modo che non è necessario per attivare questi parametri in tempo reale. Qualsiasi parametro modulato viene visualizzato sia nel controllo Lane (nella parte inferiore dell'editor Pattern) e come movimento degli scelti parametro stesso nella zona di controllo.

Mute e Solo

Muting consente di by-pass di un suono o di un gruppo, mentre Soloing è praticamente l'opposto: silenzia tutti gli altri suoni o gruppi in modo che si gioca solo il suono in Solo o gruppo. La combinazione di muting e soloing rappresenta un utile mezzo sia per giocare dal vivo e per testare diverse sequenze insieme.

Modalità pad

Il controller offerte varie modalità Pad che permettono di riprodurre i suoni dai pad in diversi modi: A seconda del modo Pad selezionato, è possibile assegnare un suono a tutti i 16 pad (modalità tastiera e modalità 16 Le velocità) o innescare ogni suono con un tampone distinto (modalità predefinita e modalità Fixed Velocity). La modalità di tastiera sul controller e la vista della tastiera nella fantasia del software Editor sono insieme legati: se si accede alla modalità tastiera sul controller, vista la tastiera viene attivato automaticamente nel software, e inversamente.

pagine dei parametri

Le pagine dei parametri costituiscono la più grande parte della zona di controllo nella finestra MASCHINE. Essi contengono la regolazione plug-nei parametri e le proprietà dei canali del suono / di gruppo selezionato o quelli del Maestro.

Modello

Un modello è una sequenza che riproduce i suoni da un gruppo. I modelli sono i mattoni per Scene. Un modello da ciascun gruppo può essere aggiunto a una scena. È possibile fare riferimento lo stesso modello in diverse scene. Quando si modifica un modello in Editor modello, tutti i riferimenti a questo modello vengono aggiornati nel Arranger.

Editor di motivi

Situato nella parte inferiore della finestra MASCHINE, l'Editor di motivi consente di selezionare gli slot del suono (a sinistra), visualizzazione e modificare i modelli, di modificare le impostazioni della griglia Passo e di creare / modificare l'automazione.

Collegare

Un plug-in è un'unità di strumento o un effetto, sia interno che esterno (da Native Instruments o di un produttore di terze parti), che può essere caricato in un plug-in di slot di produrre o suono alter. Quando un plug-in viene caricato in un plug-in scanalatura, il plug-in appare nell'elenco plug-in nella parte sinistra della zona di controllo.

Prehear

La funzione Prehear consente di ascoltare i campioni direttamente dal browser senza caricarli negli slot del suono prima. In questo modo, si può tranquillamente scegliere un campione prima di modificare qualsiasi cosa nel progetto.

Progetto

Un progetto contiene tutti i dati necessari per una canzone: tutti i gruppi, modelli, suoni, campioni, scene e tutte le impostazioni, automazione, effetti, gli itinerari, ecc E 'come un'istantanea di tutto lo stato del MASCHINE.

Quantizzazione

Per quantizzare un modello è quello di rendere gli eventi si agganciano a una serie di sedi equamente distribuite conosciuti come passi. Questo assicura che questi eventi sono battimento. È anche possibile lasciare MASCHINE quantizzare automaticamente gli eventi che si gioca e / o registrare dal vivo. La quantizzazione rende più facile per ottenere un ritmo andando, ma troppo uso può rendere il modello sembra rigida o senza vita.

Campione

Un campione è un pezzo di audio che può essere utilizzato ad esempio per costruire un drum kit o uno strumento melodico, o come un loop distinta nella vostra canzone. È possibile caricare uno o più campioni in ogni slot Sound.

Editor dei campioni

Il Sample Editor può essere visualizzato al posto del Editor di motivi. Il campione Editor è l'editor all-in-one per i campioni. Esso consente in particolare di registrare campioni, modificarli, dividerle a fette e mappare attraverso le note e le velocità sulla tastiera.

Scena

Una scena è una combinazione di modelli per ogni gruppo. Essi possono essere utilizzati per combinare modelli al fine di creare idee musicali. Le scene sono creati nelle idee visualizzare e quindi aggiunti alle sezioni nella vista Arranger per creare un accordo.

Sezione

Le sezioni sono riferimenti a una specifica Scene di linea temporale della vista Arranger e vengono utilizzati per organizzare le quinte in una struttura musicale più grande. Il vantaggio di utilizzare le sezioni è che le eventuali modifiche apportate a una scena vengono replicati in ogni sezione in cui la scena si fa riferimento quindi rendendo il processo di modifica parti di una canzone semplice e veloce.

Invia Effect

Un effetto send è un effetto disponibile per i segnali audio situati su altri suoni e / o gruppi. Questi segnali audio possono essere indirizzati in misura variabile per l'effetto send per l'effetto di elaborarli. mandata effetti in particolare consentono di riutilizzare lo stesso effetto su diversi suoni e / o gruppi, limitando in tal modo il carico complessivo della CPU.

sequencer

In generale, un sequencer è un'unità hardware o software che organizza le sequenze musicali, ad esempio pattern di batteria o progressioni di accordi. sequencer hardware in genere funzionano come una serie di passaggi, in cui ogni passo può essere riempito di contenuti musicali. I gradini sono poi riprodotte come una sequenza musicale. MASCHINE ha le proprie capacità di sequenziamento: è possibile registrare e riprodurre singoli modelli, così come organizzare Patterns in scene e Scene in canzoni complete.

Assolo

Vedere Mute e Solo.

Suono

I suoni sono gli elementi costitutivi di tutti i contenuti audio in MASCHINE. Sono organizzati in gruppi che possono contenere fino a 16 suoni ciascuno. I suoni possono essere riprodotti direttamente dai pad sul controller. Un suono può essere caricato con i plug-in di vario tipo (fonte audio o di effetti, interno o esterno, etc.).

Passo

I passaggi sono i periodi temporali elementari. Sono in particolare utilizzati per applicare la quantizzazione o per comporre Patterns dal controller in modalità Step. Tutti i passi insieme compongono il passo della griglia. Nella fantasia del software Editor, passaggi vengono visualizzati mediante linee verticali. È possibile regolare la dimensione del passo,

ad esempio, per applicare la quantizzazione diverso per diversi eventi o per dividere il passo della griglia in blocchi più fini per modificare il modello più preciso.

passo Griglia

Il passo della griglia è un insieme di linee parallele che dividono il modello in fasi. Cambiando la risoluzione del passo della griglia (cioè la dimensione del passo), è possibile regolare i valori di nota in cui è possibile quantizzare il vostro modello e il numero di passi disponibili in modalità Step sul controller.

Modalità passo

In modalità Step, il controller può essere usato come uno step sequencer tradizionale, dove ciascuna delle 16 pad rappresentano un passo nella passo della griglia. Proprio come su macchine a tamburo classici, una luce che rappresenta le piste sequenza dal **pad 1 fino a pad 16 , Evidenziando ogni passaggio durante la riproduzione. Selezionare un suono e mettere gli eventi in passi scelti** nella sequenza premendo i pad corrispondenti. Ripetendo il processo audio da Sound si costruisce l'intero modello.

Swing

Il parametro Swing consente di spostare alcuni degli eventi nel vostro modello per creare un effetto di rimescolamento.

Indice

numerici

16 Le velocità

in modo Pad [237]

UN

Ableton link

```
la connessione a una rete [114]
```

aderire ad una sessione di collegamento [114]

Amplitude Envelope (Sampler) [316]

```
pulsante ORGANIZZARE [ 441] [786]
```

Disporre griglia [452]

Arrangiatore

definizione [900]

```
visualizzazioni commutazione [759]
```

vista Arrangiatore [784]

definizione [33] [900]

```
gruppi [ 761]
```

zona del modello [762]

sezioni [761]

```
Sequenza temporale [761]
```

Arrangiatore tasto vista [759]

```
driver ASIO [83]
```

Assegnazione Controlli Macro

dai parametri [595]

MIDI CC Messaggi [596]

pagine Pane [596]

utilizzando il controller [601] [602]

| Assegnazione Patterns [770] | В |
|--|-------------------------------|
| Attribute Editor [162] | chiave di Base [239] [247] |
| AU plug-in [326] | battere Ritardo [719] |
| Audio | profondità di bit |
| il rendering da Patterns [533] | audio esportazione [228] |
| Audio driver (selezione) [82] | ridurre (effetto) [730] |
| Ingresso audio [548] [652] | BP2 (Modalità filtro) [319] |
| interfaccia Audio [895] | Browser |
| instradamento ingresso e uscita [81] | + pulsante Motivi [154] |
| selezione degli ingressi e uscite [81] | definizione [33] [900] |
| impostazioni [81] | Selettore tipo di file [135] |
| Audio Plug-in [339] | profondo [118] |
| modalità Porta [339] [346] | carico con i modelli [154] |
| Caricamento in corso [339] | mostrare e nascondere [38] |
| modalità loop [339] [344] | punto bussing [900] |
| parametri [340] | Esclusione |
| Tipo Audio | Plug-in slot [303] |
| audio esportazione [227] | |
| pulsante AUTO [507] | |
| Caricamento automatico [150] | |

definizione [900]

| C | Scena [783] |
|---|--|
| Canale | Suono [196] |
| proprietà scanalatura [254] | Colorare un pattern |
| proprietà di ingresso (pagina Audio) [548] [652] | vista canzone [808] |
| proprietà macro [593] | Compressore [670] |
| proprietà di output (pagina Audio) [553] | Area di controllo |
| proprietà di output (pagina Aux) [558] | definizione [901] |
| proprietà del canale [546] | corsia di controllo [508] |
| definizione [901] | definizione [901] |
| Scanalatura [254] | modalità di controllo |
| Ingresso [548] [652] | definizione [901] |
| macro [593] | controllore |
| Produzione [553] [558] [562] | modo Pad selezione [236] |
| Choke Tutte le note [253] | modi del |
| gruppi choke [241] | vs temporanea appuntato [41] |
| Coro [695] | impostazioni del controller [105] |
| saturazione Classic [732] | Il controllo di dispositivi MIDI esterni con Macro |
| Chiaro | |
| Scene (software) [776] [800] | Gruppo [214] |
| Sezione (software) [805] | Reticolo (controllore) [531] |
| Cancellare un Pattern | il contenuto del modello (coffuero) [520] |
| vista canzone [807] | Suono [200] |
| Colore | Countrin [465] |
| Gruppo [210] | lunnhezza [79] [80] |
| Modello [528] | -ongroupe [rol [ov] |

la potenza della CPU [894]

Creazione di un modello

vista canzone [807]

spunto

regolando l'uscita [562]

Taglia / Copia / incolla

eventi / appunti (controllore) [495]

eventi / appunti (software) [493]

D

delay [719]

Elimina

eventi / appunti (controllore) [491]

eventi / appunti (software) [490]

Gruppo [218]

distorsione digitale [730]

luminosità del display [105]

Distorsione [728]

evitando [895]

autista

selezionando un driver audio [82]

file di programma a tamburo

importazione [230]

Duplicare

Gruppo [214]

Reticolo (software) [529]

Suono [200]

Duplicare un pattern

vista canzone [809]

duplicazione

Fare Sezioni Unico [801]

effetti Dynamics [670]

| E | Freq Shifter [700] |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| modificare | cancello [674] |
| eventi / appunti (controllore) [486] | Grain Delay [722] |
| pagina EDIT (controllore) [837] | Grain Stretch [724] |
| Modifica pagina (software) [833] | Ghiaccio [704] |
| categorie Effect | effetto insert [902] |
| ritardi [719] | Limiter [680] |
| distorsioni [728] | Caricamento in corso [638] |
| dinamica [670] | lofi [730] |
| filtraggio [687] | manipolazione [647] |
| modulazione [695] | Maximizer [684] |
| spaziale e riverberi [704] | Metaverb [706] |
| effetti [638] [669] | multi-effetto [666] |
| l'applicazione [638] | Phaser [702] |
| applicando audio esterno [652] | Reverb piastra [717] |
| battere Ritardo [719] | Riflesso [707] |
| Coro [695] | Resochord [726] |
| Compressore [670] | Reverb [709] |
| creando un effetto send [658] | Saturator [732] |
| definizione [35] [901] | mandata effetto [658] |
| Distorsione [728] | Definizione mandata effetto [906] |
| EQ [687] | Transient Maestro [678] |
| Filtro [690] | EQ [687] |
| Flanger [697] | EQ (Modalità filtro) [319] |
| FM [699] | Equalizzatore [687] |

| Evento | Eventi vs. note [473] |
|---|----------------------------|
| definizione [902] | Esportare |
| modalità Event Edit (controllore) [487] | MIDI da modello [535] |
| Evento Selezionare la modalità (controllore) [478] | Esportazione audio |
| eventi | da Patterns [533] |
| taglia / copia / incolla (controllore) [495] | audio esterno [548] [652] |
| taglia / copia / incolla (software) [493] | External Plug-in [326] |
| definizione [35] | |
| cancellazione (controllore) [491] | |
| cancellazione (software) [490] | |
| modifica (controllore) [486] | |
| la modifica con il mouse [473] | |
| movimento (controllore) [470] [489] [490] | |
| in movimento (software) [484] | |
| nudging (controllore) [470] [489] [490] | |
| nudging (software) [486] | |
| incollare (controllore) [495] | |
| incollare (software) [493] | |
| quantizzazione [496] | |
| ridimensionamento (controllore) [471] [489] | |
| ridimensionamento (software) [484] | |
| selezione (controllore) [478] [479] | |
| selezione (software) [477] | |
| trasposizione (controllore) [490] | |
| trasposizione (software) [485] | |

| F | sol |
|----------------------------------|--|
| Preferiti [156] | cancello [674] |
| Inserisci [156] | modalità Porta [346] |
| Rimuovere [156] | Grain Delay [722] |
| Mostrare [156] | Grain Stretch [724] |
| pulsante FILE [116] | Scanalatura [254] |
| Gestione dei file | proprietà scanalatura [254] |
| utilizzando il controller [116] | definizione [902] |
| Tipo di file | Gruppo |
| selezionando nel browser [135] | applicare effetti alle [638] |
| Selettore tipo di file [121] | colore [210] |
| riquadro File [168] | copiare e incollare [214] |
| Filtro [690] | la creazione di [207] |
| Filtro (Sampler) [319] | definizione [34] [902] |
| effetti di filtraggio [687] | eliminazione [218] |
| Fixed Velocity [237] | duplicazione [214] |
| Flanger [697] | proprietà scanalatura [254] |
| FM [699] | List Group [184] |
| pulsante FOLLOW [470] | proprietà di ingresso (pagina MIDI) [572] |
| pedale [115] | introduzione [184] |
| registrazione audio [827] | carico con i modelli [154] |
| Shifter Frequency [700] | proprietà macro [593] |
| | in movimento [217] |
| | multi-effetto [666] [896] |
| | Muto e Solo [249] |

| denominazione [210] | н |
|---|---|
| proprietà di output (pagina Audio) [553] | Intestazione |
| proprietà di output (pagina Aux) [558] | definizione [903] |
| incollare [214] | Aiuto [898] |
| Salvataggio [212] | automazione Host [580] |
| risparmio con i campioni [220] | Host Integration [69] |
| impostato come effetto send [659] | Integrazione con Ableton Live [71] |
| assoli [249] | L'integrazione con Apple Logic Pro X [73] |
| innescando suoni via note MIDI [572] | Impostazione di Ableton Live (masos) [69] |
| indice di gruppo [250] | Impostazione di Ableton Live (Windows) [70] |
| List Group [184] | Host Integration: Impostazione di Apple Logic X [71] |
| modalità di gruppo (di controllo) [236] | HP2 (Modalità filtro) [319] |
| eventi cancellazione rapida [491] | umanizzante |
| eventi di selezione [479] | Variazione dei pattern [500] |
| vista Group | |
| definizione [902] | |

gruppi [761]

| io | К |
|---|--|
| Ghiaccio [704] | Chiave [239] [247] |
| vista idee | tasto della tastiera [238] |
| definizione [33] [902] | modalità tastiera |
| gruppi [760] | Attivazione [238] |
| zona del modello [760] | Scala [238] |
| scene [760] | utilizzando [238] |
| Importare | modalità della tastiera (controllore) [238] |
| | |
| MIDI a modello [537] | eventi cancellazione rapida [491] |
| MIDI a modello [537] pulsante IMPORT [177] | eventi cancellazione rapida [491] note di selezione [481] |
| MIDI a modello [537] pulsante IMPORT [177] L'importazione dei file nella libreria [176] | eventi cancellazione rapida [491] note di selezione [481] guarda la tastiera |
| MIDI a modello [537] pulsante IMPORT [177] L'importazione dei file nella libreria [176] proprietà di input | eventi cancellazione rapida [491] note di selezione [481] guarda la tastiera definizione [903] |
| MIDI a modello [537] pulsante IMPORT [177] L'importazione dei file nella libreria [176] proprietà di input pagina audio [548] [652] | eventi cancellazione rapida [491] note di selezione [481] guarda la tastiera definizione [903] |

effetto insert [902]

| L | vista di blocco |
|---|--|
| Latenza [83] [894] | entrata [281] |
| LFO [690] [697] [702] | ricordando un'istantanea in vista di blocco [282] |
| Biblioteca [118] | aggiornamento snapshot [281] |
| importando i propri file [176] | Bloccaggio di una modalità (controllore) [41] |
| riquadro Libreria [120] | lofi [730] |
| Limiter [680] | modalità loop [344] |
| utilizzando [895] | loop Optimize |
| gruppi di link [243] | audio esportazione [227] |
| Caricare | LP2 (Modalità filtro) [319] |
| Gruppo con i modelli [154] | |
| Collegare [294] | |
| Caricamento di file | |
| utilizzando il controller [116] | |
| funzione di blocco | |
| utilizzando [280] | |
| Blocco snapshot | |
| nozioni di base [280] | |
| cambiando via MIDI [284] | |
| la creazione di [280] | |
| eliminazione [283] | |
| morphing tra istantanee [282] | |
| ricordando in vista di blocco [282] | |
| innescando via MIDI [284] | |
| l'aggiornamento in vista di blocco [281] | |

| Μ | automazione [580] |
|---|--|
| controllo macro | collega un apparecchio esterno [111] |
| definizione [903] | parametri di controllo tramite [580] |
| Controlli macro [593] | disattivazione MIDI Cambia blocco [284] |
| Assegnazione utilizzando il controller [601] | disattivazione MIDI Cambio scena [579] |
| Annullamento usando il regolatore [602] | consentendo MIDI Cambia blocco [284] |
| Controlli Macro (controllore) [595] | consentendo MIDI Cambio scena [579] |
| Fare Sezioni Unico [801] | esportazione da modello [535] |
| MASCHINE Biblioteca [118] | importazione da ripetere [537] |
| software MASCHINE | tastiera [239] |
| stand-alone o plug-in [66] | l'invio MIDI da Sounds [589] |
| Maestro | sincronizzazione [87] [112] [113] |
| applicare effetti alle [638] | innescando suoni via note MIDI [572] |
| definizione [34] [903] | usando per cambiare le istantanee di blocco [284] |
| proprietà scanalatura [254] | utilizzando per innescare le istantanee di blocco [284] |
| introduzione [184] | MIDI Clock [87] [112] [113] |
| proprietà macro [593] | campioni mancante [178] |
| proprietà di output [562] | pulsante MIXER [604] [634] |
| Maximizer [684] | pulsante MOD [286] |
| Metaverb [706] | modalità di filtro [122] |
| pulsante Metro [465] | Modulazione [504] |
| Metronomo [464] | l'applicazione utilizzando la Striscia di Smart [286] |
| firma [78] [80] | definizione [903] |
| volume [78] | disegno con il mouse [510] |
| MIDI [24] | parametri modulabili [505] |

di registrazione (software) [506]

MUTE (controllore) [252]

registrazione in modalità di controllo (controllore) [507]

la registrazione in modalità Step (controllore) [472]

effetti di modulazione [695]

Modulation Envelope (Sampler) [320]

modo di modulazione

della Striscia di Smart [286]

Morphing

tra le istantanee di blocco [282]

parametri [283]

Mossa

eventi / appunti (software) [484]

Gruppo [217]

Modello [531]

Collegare [305]

Scene (software) [778]

Sezione (controllore) [796]

Sezioni (software) [795]

Suono [203]

eventi MOVE / note (controllore) [470] [489] [490]

Multi-effetto [666] [896]

muto [895]

definizione [904]

Plug-in scanalatura [303]

Suono o di gruppo [249]

| Ν | incollare (software) [493] |
|--|---|
| Nome | quantizzazione [496] |
| Gruppo [210] | ridimensionamento (controllore) [471] [489] |
| Modello [525] | ridimensionamento (software) [484] |
| Scena [782] | selezione (controllore) [478] [481] |
| Slot suono [196] | selezione (software) [477] |
| Native Instruments Plug-in [326] | trasposizione (controllore) [490] |
| Native Kontrol standard [64] | trasposizione (software) [485] |
| NKS [64] | pulsante NOTE [287] |
| Normalizzare | modalità Note |
| audio esportazione [227] | della Striscia di Smart [287] |
| Note Repeat [896] | eventi Nudge / note (controllore) [470] [489] [490] |
| | |
| Appunti | eventi Nudge / note (software) [486] |
| Appunti controllo utilizzando la striscia di Smart [287] | eventi Nudge / note (software) [486] O |
| Appunti controllo utilizzando la striscia di Smart [287] taglia / copia / incolla (controllore) [495] | eventi Nudge / note (software) [486] O ottave |
| Appunti controllo utilizzando la striscia di Smart [287] taglia / copia / incolla (controllore) [495] taglia / copia / incolla (software) [493] | eventi Nudge / note (software) [486] O ottave che recepisce eventi / note da [490] |
| Appunti controllo utilizzando la striscia di Smart [287] taglia / copia / incolla (controllore) [495] taglia / copia / incolla (software) [493] cancellazione (controllore) [491] | eventi Nudge / note (software) [486] O ottave che recepisce eventi / note da [490] proprietà di output |
| Appunti controllo utilizzando la striscia di Smart [287] taglia / copia / incolla (controllore) [495] taglia / copia / incolla (software) [493] cancellazione (controllore) [490] | eventi Nudge / note (software) [486] O ottave che recepisce eventi / note da [490] proprietà di output pagina audio [553] [562] |
| Appunti controllo utilizzando la striscia di Smart [287] taglia / copia / incolla (controllore) [495] taglia / copia / incolla (software) [493] cancellazione (controllore) [491] cancellazione (software) [490] modifica (controllore) [486] | eventi Nudge / note (software) [486] O ottave che recepisce eventi / note da [490] proprietà di output pagina audio [553] [562] pagina aux [558] |
| Appunti controllo utilizzando la striscia di Smart [287] taglia / copia / incolla (controllore) [495] taglia / copia / incolla (software) [493] cancellazione (controllore) [491] cancellazione (software) [490] modifica (controllore) [486] la modifica con il mouse [473] | eventi Nudge / note (software) [486] O ottave che recepisce eventi / note da [490] proprietà di output pagina audio [553] [562] pagina aux [558] |
| Appunti controllo utilizzando la striscia di Smart [287] taglia / copia / incolla (controllore) [495] taglia / copia / incolla (software) [493] cancellazione (controllore) [491] cancellazione (software) [490] modifica (controllore) [486] la modifica con il mouse [473] movimento (controllore) [470] [489] [490] | eventi Nudge / note (software) [486] O ottave che recepisce eventi / note da [490] proprietà di output pagina audio [553] [562] pagina aux [558] modalità Overdub (controllore) [460] |
| Appunti controllo utilizzando la striscia di Smart [287] taglia / copia / incolla (controllore) [495] taglia / copia / incolla (software) [493] cancellazione (controllore) [491] cancellazione (software) [490] modifica (controllore) [486] la modifica con il mouse [473] movimento (controllore) [470] [489] [490] in movimento (software) [484] | eventi Nudge / note (software) [486] O ottave che recepisce eventi / note da [490] proprietà di output pagina audio [553] [562] pagina aux [558] modalità Overdub (controllore) [460] |
| Appunti controllo utilizzando la striscia di Smart [287] taglia / copia / incolla (controllore) [495] taglia / copia / incolla (software) [493] cancellazione (controllore) [491] cancellazione (software) [490] modifica (controllore) [486] la modifica con il mouse [473] movimento (controllore) [470] [489] [490] in movimento (software) [484] nudging (controllore) [470] [489] [490] | eventi Nudge / note (software) [486] O ottave che recepisce eventi / note da [490] proprietà di output pagina audio [553] [562] pagina aux [558] modalità Overdub (controllore) [460] |

incollare (controllore) [495]

| P | regolare la lunghezza (software) [453] |
|--|---|
| opzioni della modalità Pad | colore [528] |
| 16 Le velocità [237] | copiare e incollare (controllore) [531] |
| Fixed Velocity [237] | creazione (controllore) [521] |
| modalità Pad | la creazione (software) [520] |
| definizione [904] | taglia / copia / incolla dei contenuti (software) [530] |
| Modi pad (controller) [236] | taglia / copia / incolla eventi / note (controllore) [495] |
| sensibilità del pad [105] | taglia / copia / incolla eventi / note (software) [493] |
| Pads | definizione [34] [904] |
| gruppi choke [241] | cancellazione (controllore) [523] |
| gruppi di link [243] | cancellazione (software) [522] |
| registrazione [460] | eventi eliminazione / note (controllore) [491] |
| Parametro | l'eliminazione di eventi / note (software) [490] |
| istantanee creando utilizzare il blocco [280] | raddoppio (controllore) [499] |
| scala TIPO [238] | duplicazione (software) [529] |
| pagina parametro | editing (software) [438] |
| definizione [904] | editing eventi / appunti (controllore) [486] |
| navigazione [53] | esportazione MIDI [535] |
| pagine dei parametri | importazione MIDI [537] |
| parametri di controllo tramite host automation [580] | inserimento (controllore) [522] |
| parametri di controllo via MIDI [580] | caricare con Group [154] |
| Modello [437] | in movimento [531] |
| l'aggiunta di variazione [499] | eventi in movimento / note (controllore) [489] [490] |
| regolare la lunghezza (controllore) [454] | eventi in movimento / note (software) [484] |

eventi / note in movimento in modalità Step (controlloler) [470] Spostamento minimo eventi / appunti (controllore) [470] [489] [490] Spostamento minimo eventi / appunti (software) [486] incollare contenuti (software) [530] incollare eventi / note (controllore) [495] incollare eventi / note (software) [493] incollare (controllore) [531] quantizzazione eventi / note [496] registrazione in modalità di controllo (controllore) [460] la registrazione in modalità Step (controllore) [467] rimozione [770] ridenominazione [525] il rendering audio da [533] eventi di ridimensionamento / note (controllore) [489] Ridimensionare gli eventi / note (software) [484] il ridimensionamento eventi / note in modalità Step (con-Troller) [471] selezione (controllore) [520] selezione (software) [518] eventi selezione / note (controllore) [478] selezionando gli eventi / note (software) [477] step sequencer (controllore) [467] eventi di trasposizione / note (controllore) [490] che recepisce eventi / note (software) [485]

```
modalità (controllore) modello Disporre [ 441]
banco di pattern
    la creazione (software) [ 524]
    cancellazione (software) [ 525]
    selezione (controllore) [ 519]
Editor di motivi [ 438]
    definizione [904]
modello Lunghezza [ 453]
modello di gestione [ 516]
modo pattern [ 517]
Variazione dei pattern
    modalità di accesso [ 500]
    attivare le impostazioni di suono selezionato [ 500]
         [501]
    modalità Humanize [499] [500]
    modalità Random [ 500]
    parametri della modalità a caso [ 502]
    Impostazione quantità modalità Humanize di tempo
          cambio [ 501]
    impostazione gamma di velocità modalità Humanize [ 501]
    Impostazione quantità modalità Random di Time Shift
    impostazione di distribuzione modalità Random nota
          attraverso pattern [ 503]
    impostazione della lunghezza modalità Random nota [ 502]
    impostazione della modalità a caso il numero di nota per
          accordo [ 502]
```

| impostazione della gamma modalità Random nota [502] | definizione [35] [905] |
|--|--|
| impostazione gamma di velocità modalità Random [502] | Caricamento in corso [294] |
| Pedale [115] | in movimento [305] |
| pulsante Esegui [287] | silenziare [303] |
| eseguire FX | risparmio di preset [307] |
| controllo utilizzando la striscia di Smart [287] | commutazione casi [68] |
| eseguire griglia [765] | Plug-in scanalatura |
| modalità Perform | scavalcando [303] |
| della Striscia di Smart [287] | silenziare [303] |
| Esecuzione dal vivo | Plug-in |
| utilizzando la Striscia di Smart [285] | Esterno [326] |
| Phaser [702] | Native Instruments [326] |
| Segnare una modalità (controllore) [41] | Preferenze [75] |
| Pitch Bend | : Cicli [81] |
| l'applicazione utilizzando la Striscia di Smart [286] | pagina audio [81] |
| tasto PITCH [286] | pagina colori [109] |
| modalità Pitch | pagina di default [88] |
| della Striscia di Smart [286] | pagina Generale [76] |
| scala Pitch [238] | pagina Hardware [105] |
| Reverb piastra [717] | pagina della libreria [92] |
| attrezzi da gioco | pagina MIDI [85] |
| Striscia intelligente [285] | pagina Plug-in [100] |
| Collegare [66] | Prehear [152] [153] |
| regolazione dei parametri [303] | definizione [905] |
| scavalcando [303] | I campioni di pre-ascolto [152] [153] |

Preset

External Plug-in [335] Native Instruments Plug-in [335] risparmio Plug-in preset [307] utilizzando VST / AU preset [335] Progetto

> definizione [34] [905] risparmio con i campioni [221]

Q

Quantizzazione

definizione [905]

quantizzazione, dopo la registrazione [496]

quantizzazione durante la registrazione (controllore) [467]

rapida occhiata [180]

R

```
randomizzazione
    Variazione dei pattern [ 500]
Disco
    Count-in [465]
    quantizzazione Input [ 467]
    modalità Overdub [ 460]
    Modalità (controllore) Record Preparare [ 463]
    modalità Sostituisci [ 461]
Pagina Record (software) [ 820]
Modalità (controllore) Record Preparare [ 463]
Rifare [ 42] [44]
Riflesso [707]
Rimuovere un pattern
    vista canzone [ 808]
Rinomina un pattern
    vista canzone [ 808]
Modalità (controllore) Sostituire [461]
Ripristina
    Slot suono [204]
Ridimensiona
    eventi / appunti (controllore) [ 471] [489]
    eventi / appunti (software) [ 484]
    Reticolo (controllore) [454]
    Reticolo (software) [453]
```

| Resochord [726] | S | |
|------------------------------------|-------------------------------------|--|
| lista dei risultati | Campione | |
| nel riquadro File [170] [173] | definizione [905] | |
| nel riquadro Libreria [122] [145] | esportazione con Group [220] | |
| Scene Retrigger [765] | esportazione con Project [221] | |
| Reverb [709] | l'importazione in Biblioteca [176] | |
| effetti di riverbero [704] | mancante [178] | |
| file REX | pre-ascolto [152] [153] | |
| importazione di Suoni [229] | Editor dei campioni [819] | |
| Root Key | definizione [905] | |
| ambientazione [886] [890] | Frequenza di campionamento | |
| Routing [638] | audio esportazione [228] | |
| | ridurre (effetto) [730] | |
| | Selezione [83] | |
| | Sampler Plug-in [311] | |
| | Amplitude Envelope [316] | |
| | campionatura | |
| | modifica (controllore) [837] | |
| | editing (software) [833] | |
| | mappatura (controllore) [870] | |
| | mappatura (software) [869] | |
| | di registrazione (software) [820] | |
| | affettare (software) [847] | |
| | Saturator [732] | |
| | | |

Salva

| Gruppo [212] | | : | selezione (controllore) [774] |
|--------------------------|----------------------|--|--|
| Gruppo con i campi | oni [220] | : | selezione (software) [773] |
| preset plug-in [30 |)7] | | transizioni [765] |
| Progetto con i camp | bioni [221] | | unico (controllore) [780] |
| Suono [198] | | | unico (software) [780] |
| pulsante Salva [116] | | banca Scene | |
| Salvataggio dei file | | | la creazione (hardware) [776] |
| utilizzando il control | ler [116] | I | la creazione (software) [776] |
| Scala | | | cancellazione (controllore) [776] |
| in modalità tastiera | a [238] | : | selezione (controllore) [774] |
| Scena | | : | selezione (software) [773] |
| apposizione (contro | llore) [781] | pulsa | ante SCENE [788] |
| apposizione (softwa | are) [781] | Modalità scena (controllore) [768] | |
| compensazione (softwa | are) [776] [800] | camp | o di ricerca [122] |
| colore [783] | | Risultati di ricerca [145] | |
| creazione (controllo | re) [769] | Sezione [784] | |
| la creazione (software | e) [769] | I | regolando la lunghezza (hardware) [799] |
| definizione [35] [90 | 6] | regolando la lunghezza (software) [797] [798] | |
| cancellazione (controlle | ore) [775] | assegnare (controllore) [790] | |
| cancellazione (softwar | e) [774] | assegnazione (software) [790] | |
| duplicazione (contro | bllore) [777] [778] | | compensazione (software) [805] |
| saltare ad un altro | o [765] | | creazione (controllore) [790] |
| denominazione [782] | | | la creazione (software) [789] |
| riordino (software |) [778] | | definizione [35] [906] |
| Retrigger [765] | | | duplicazione (controllore) [801] |

| duplicazione (software) [800] | mandata effetto [658] |
|---|--------------------------------------|
| movimento (controllore) [796] | definizione [906] |
| rimozione (controllore) [803] | Invia MIDI Clock [87] [113] |
| rimozione (software) [802] | sequencer |
| selezione (controllore) [793] [795] | definizione [906] |
| selezione (software) [791] | pulsante Impostazioni [465] |
| Modalità (controllore) Sezione Organizzare [786] | Fetta [847] |
| Sezione banca | esportazione (controllore) [867] |
| la creazione (hardware) [806] | esportazione (software) [863] |
| la creazione (software) [806] | Pagina FETTA (controllore) [848] |
| cancellazione (controllore) [806] | Pagina Slice (software) [847] [848] |
| selezione (controllore) [793] [794] | Striscia intelligente |
| selezione (software) [791] | modo di modulazione [286] |
| Modalità Sezione (controllore) [788] | modalità Note [287] |
| sezioni | modalità Perform [287] |
| in movimento (software) [795] | modalità Pitch [286] |
| Selezionare | utilizzando [285] |
| eventi / appunti (controllore) [478] | istantanee [280] |
| eventi / appunti (software) [477] | Assolo [895] |
| Selezionate un Pattern | definizione [904] |
| vista canzone [807] | Suono o di gruppo [249] |
| Selezione | SOLO (controllore) [252] |
| Modalità pad (controllore) [236] | Canzone [784] |
| semitoni | vista canzone |
| che recepisce eventi / note da [490] | Cancellare un Pattern [807] |

| Colorare un pattern [808] | fessura reset [204] |
|---|---|
| Creazione di un modello [807] | Salvataggio [198] |
| Duplicare un pattern [809] | l'invio MIDI [589] |
| Rimuovere un pattern [808] | impostato come effetto send [659] |
| Rinomina un pattern [808] | assoli [249] |
| Selezionate un Pattern [807] | Lista suono [184] |
| Lavorare con i modelli [807] | innescando via note MIDI [572] |
| Suono | Lista suono [184] |
| applicare effetti alle [638] | Slot suono |
| Colore [196] | denominazione [196] |
| copiare e incollare [200] | numero [250] |
| definizione [34] [906] | ripristino [204] |
| duplicazione [200] | Scheda audio [895] |
| proprietà scanalatura [254] | instradamento ingresso e uscita [81] |
| proprietà di ingresso (pagina Audio) [548] [652] | selezione degli ingressi e uscite [81] |
| proprietà di ingresso (pagina MIDI) [572] | impostazioni [81] |
| introduzione [184] | applicazione stand-alone [66] |
| proprietà macro [593] | Passo |
| in movimento [203] | definizione [907] |
| Muto e Solo [249] | tasto STEP [467] |
| denominazione [196] | passo Griglia [455] |
| proprietà di output (pagina Audio) [553] | definizione [907] |
| proprietà di output (pagina Aux) [558] | modalità step |
| proprietà di output (pagina MIDI) [589] | definizione [907] |
| incollare [200] | modalità Step (controllore) [467] |

Step Sequencer (controllore) [467]

Passo Undo / Redo [43] [44]

Swing

definizione [907]

Sync per clock MIDI esterno [87] [112]

Т

tag Filtro

utilizzando [137]

tag

l'assegnazione di tipi e sottotipi [166]

la creazione di [167]

Prendere Undo / Redo [43] [44]

pulsante TAP (Metro) [465]

pulsante TAP [260]

saturazione del nastro [733]

modello di progetto

collegare [90]

indipendente, autonomo [90]

Tempo

Rubinetto [260]

Ricerca di testo

utilizzando nel browser [145]

Soglia [674] [680]

Transient Maestro [678]

Trasporre

eventi / appunti (controllore) [490]

eventi / appunti (software) [485]

Attivazione Scene via MIDI [579]

Risoluzione dei problemi [898]

saturazione valvolare [734]

| Tipi di filtri [122] | W |
|---|------------------------|
| U | Lavorare con i modelli |
| Disfare [42] [44] | vista canzone [807] |
| V | Z |
| Variazione | pagina Zone |
| modalità di accesso [500] | controllore [870] |
| aggiungendo al pattern [499] | Software [869] |
| attivare le impostazioni di suono selezionato [500] [501] | |
| parametri della modalità Humanize [501] | |
| parametri della modalità a caso [502] | |
| scalatura Velocity [105] | |
| Visualizza | |
| commutazione [36] | |
| Plug-in VST [326] | |
| VST / AU | |
| definizione [905] | |