

# MASCHINE MIKRO MK3

## РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



**NI** NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

# Краткий обзор

Это руководство познакомит вас с основными секциями и концепциями MASCHINE. Здесь вы найдете:

- Информацию, которая поможет вам в повседневной работе с контроллером (с помощью контроллера)
- Обзор проекта MASCHINE, описание его структуры и содержания.
- Базовую справочную информацию по вашему контроллеру с названиями и быстрым описанием каждого элемента управления.
- Базовый справочник по программному обеспечению MASCHINE.

## 1 Обзор проекта MASCHINE

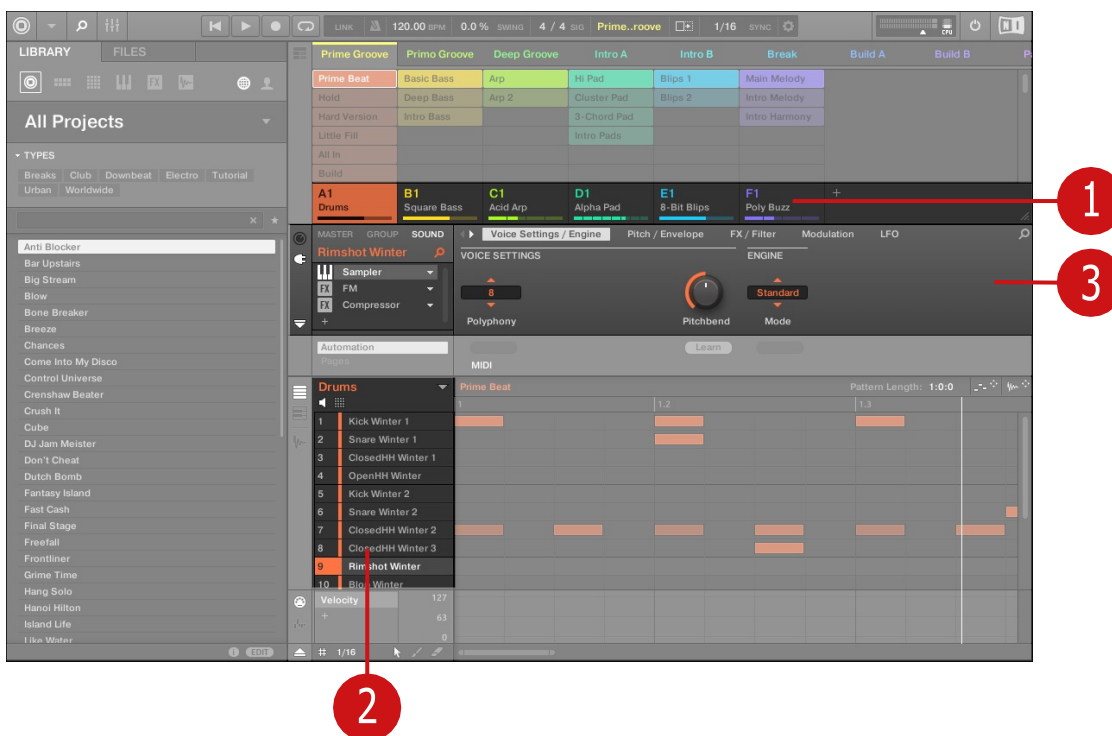
Проект MASCHINE содержит всю информацию, хранящуюся в музыкальном произведении, созданном MASCHINE.

- Проект ссылается на все звуковое содержимое: инструменты, звуки и сэмплы, а также все эффекты, которые вы к ним применяете.
- Проект также содержит аранжировку вашей песни: как Паттерны строятся из Событий, которые запускают Звуки, и как они упорядочиваются в структуру Песни с использованием Сцен и Секций.

В следующем разделе подробно рассматриваются эти два аспекта.

### 1.1 Звуковой контент

Звуковой контент проекта MASCHINE включает в себя все инструменты и эффекты, содержащиеся в вашем файле проекта, и то, как они структурированы.



Звуковой контент проекта MASCHINE с выбранным видом Идей.

- Группы **(1)** доступны в Банках. Каждый Банк содержит восемь групп (A-N), и каждая Группа содержит шестнадцать Звуковых слотов **(2)**. Каждый звуковой слот может быть заполнен сэмплами или плагинами.
- Вы можете влиять на звук на этих трех каналах: проектный канал (Master), групповой канал (Group) и звуковой канал (Sound). Соответствующие элементы управления расположены в области управления **(3)**, которую можно использовать для доступа к параметрам плагина или свойствам Канала.
- В области управления есть три раздела с вкладками, соответствующие каждому каналу: MASTER, GROUP и SOUND.

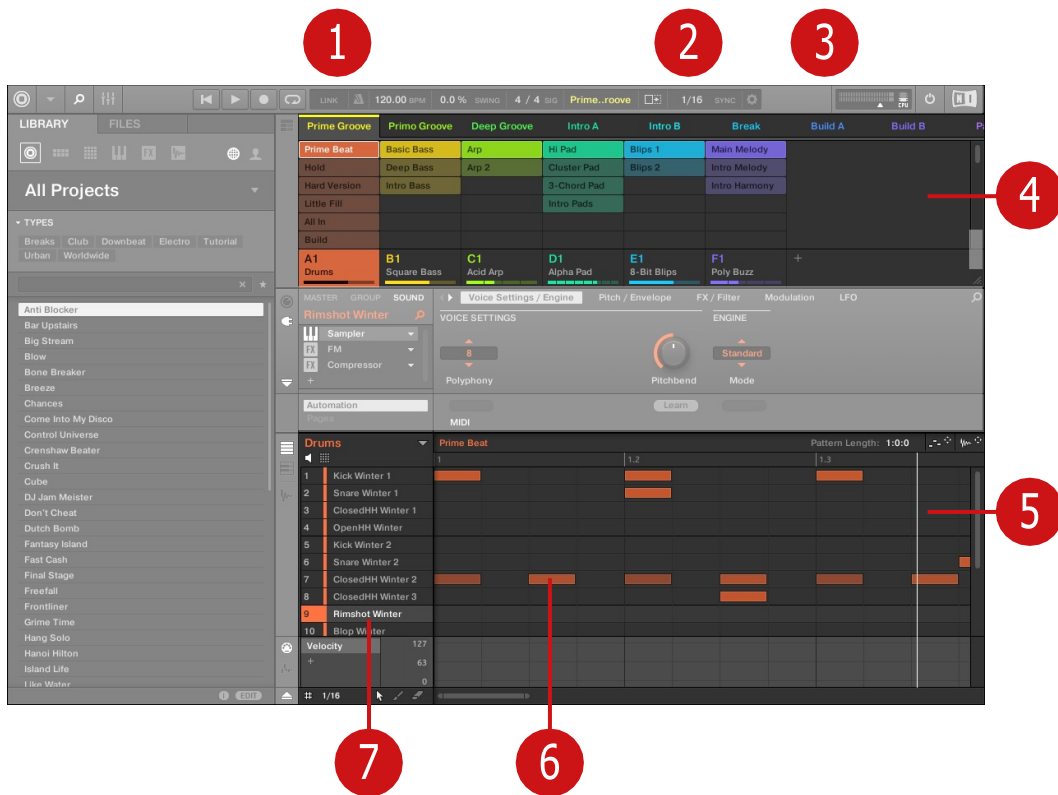
- Элементы управления в разделе SOUND влияют на звучание выбранного звука (1–16).
- Элементы управления в разделе GROUP влияют на звук выбранной группы (A – H), то есть на звук всех ее звуковых слотов.
- Элементы управления в секции MASTER влияют на звук на основных выходах MASCHINE, то есть на звук всех Групп и всех Звуков.

## 1.2 Аранжировка

Проект MASCHINE предназначен для построения паттернов и объединения этих паттернов в луп или структуру песни. В MASCHINE процесс создания идей отделен от процесса аранжировки, чтобы обеспечить более гибкий и творческий подход. Чтобы отразить это, область Аранжировки разделена на два вида: вид Идей и виде Песни, между которыми вы можете легко переключаться с помощью контроллера. Эти два вида отражают одно и то же содержимое, но по-разному.

### Вид Идей

Вид Идеи лучше всего подходит для создания Паттернов и Сцен. Здесь вы создаете и записываете свои Паттерны, а затем объединяете, назначая их Сценам. После того, как вы создали несколько Сцен, готовых к аранжировке, вы можете добавить их в вид Песни.



Вид Ideas проекта MASCHINE оптимизировано для создания Паттернов и построения Сцен.

Процесс создания идей в MASCHINE следующий:

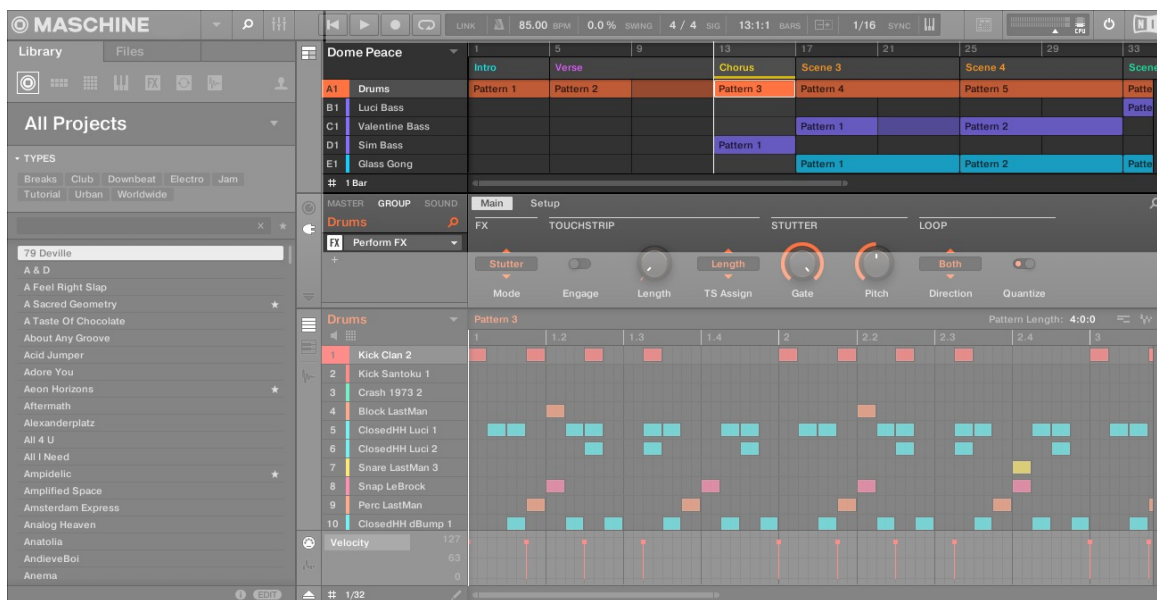
- Вы загружаете сэмплы или плагины в звуковые слоты Sound (7) выбранной группы (Group) (2).
- Вы записываете свои Звуков, играя на пэдах. Записанный экземпляр звука называется событием (6).
- Вместе события складываются в Паттерн (Pattern) (1) для выбранной Группы.
- Все это происходит в редакторе Паттернов (5), где вы можете создать несколько Паттернов для каждой из ваших Групп.
- В верхней части программы вид Идеи (Ideas) (4) позволяет комбинировать Паттерны

из каждой Группы.

- Здесь вы объединяете свои Паттерны (1) в Сцены (3).

## Вид Песни

В режиме Песни Сцены назначаются Секциям и помещаются на шкалу времени аранжировщика, где вы можете перемещать их для создания нужной аранжировки.



Вид Song проекта MASCHINE.

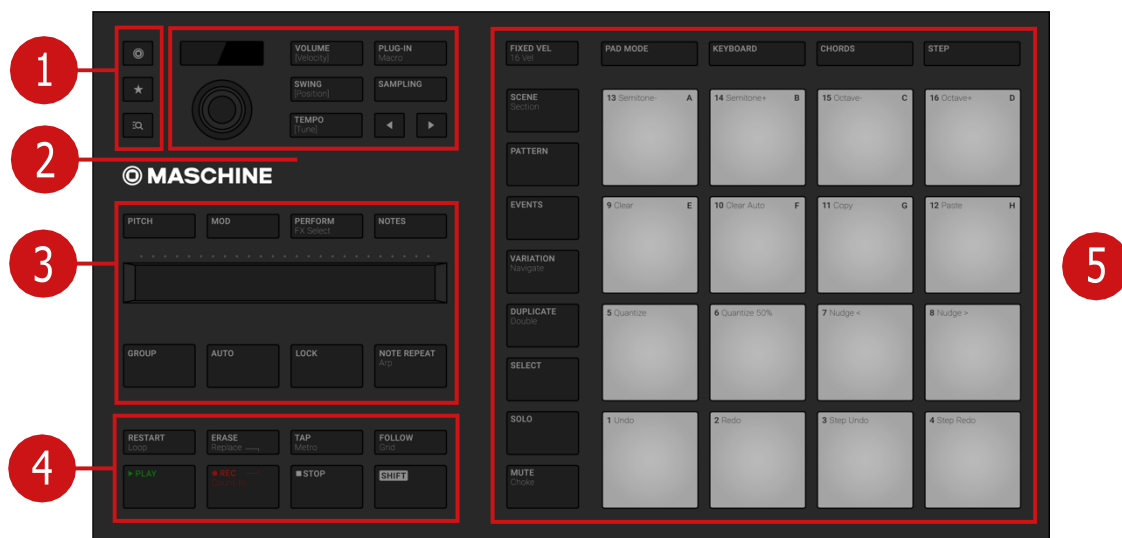
Процесс создания аранжировки в MASCHINE выглядит следующим образом:

- Создайте Секции на временной шкале Аранжировщика (1).
- Назначьте Секции (2) каждой Сцене.

- Измените положение Секции, перетащив ее слот.

## 2 Обзор контроллера MASCHINE MIKRO

В этом разделе кратко описаны области и элементы управления на вашем контроллере. Верхняя панель контроллера включает следующие разделы:



Обзор верхней панели контроллера MASCHINE и ее основных разделов.

- (1) Секция браузера: этот раздел содержит специальные кнопки, обеспечивающие доступ к недавним проектам, браузеру и избранному.
- (2) Секция редактирования: в этом разделе находится энкодер – многофункциональный элемент, используемый в различных контекстах с кнопками со стрелками. Три кнопки быстрого редактирования, расположенные рядом, позволяют вам регулировать громкость, темп и



свинг ваших Звуков, Групп и Проекта. В пошаговом режиме они позволяют быстро изменять скорость, положение и настройку выбранных событий.

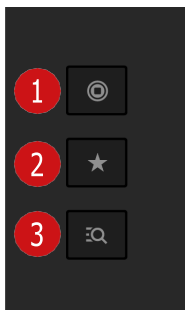
(3) Секция креативных элементов: Smart Strip и четыре функциональные кнопки над ней составляют универсальный и интуитивно понятный инструмент для улучшения звучания вашей композиции. Кнопка NOTE REPEAT обеспечивает доступ к функциям Note Repeat и Arp, а кнопка LOCK позволяет сохранять и вызывать пресеты настроек во время сета. Кнопка Group позволяет быстро получить доступ к каждой Группе при использовании в сочетании с восемью верхними пэдами 9–16.

(4) Транспортная секция: запуск, остановка и перезапуск воспроизведения, активация записи и определение темпа простым нажатием соответствующих кнопок. Используйте SHIFT для доступа к дополнительным функциям вашего контроллера.

(5) Секция пэдов: доступ к различным режимам контроллера с помощью столбца кнопок режимов в левой части секции. Используйте 16 пэдов для воспроизведения Звуков. Над пэдами кнопки Pad Input Mode позволяют вам выбирать, как пэды будут вести себя: например, они могут запускать все Звуки в вашей Группе, разные ноты одного Звука, определенные аккорды одного Звука или создавать и редактировать события в пошаговом секвенсоре. Помимо воспроизведения звуков, пэды предоставляют доступ ко многим командам редактирования и выбора в зависимости от выбранного режима контроллера.

## 2.1 Секция браузера

Используйте раздел «Браузер» для доступа к списку результатов поиска в браузере и открытия недавних проектов.



Раздел браузера на вашем контроллере.

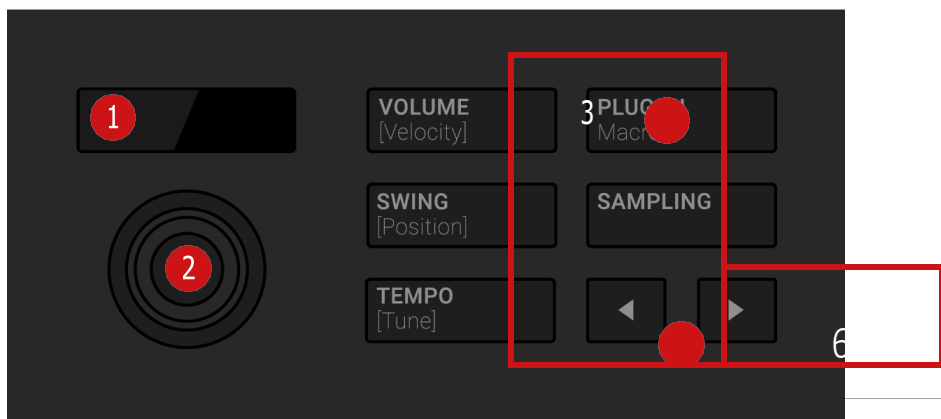
(1) Кнопка **Project**: просмотр недавно открытых проектов. Поверните энкодер, чтобы прокрутить список, и нажмите на него сверху, чтобы загрузить выбранный проект. Нажмите SHIFT + кнопку Project, чтобы перейти в режим MIDI.

(2) Кнопка **Favorites**: просмотр избранного напрямую с помощью контроллера. Поверните энкодер, чтобы прокрутить список, нажмите на него, чтобы загрузить выбранный элемент.

(3) Кнопка **Browser**: войдите в браузер и используйте энкодер для прокрутки списка результатов, нажмите на энкодер, чтобы загрузить выбранный элемент.

## 2.2 Секция редактирования

В секции редактирования находится **энкодер** - многофункциональный элемент, который можно использовать в различных контекстах с помощью **кнопок со стрелками**. Три кнопки быстрого редактирования позволяют легко регулировать громкость, темп и свинг Звуков, групп и Проекта. Этот раздел также обеспечивает быстрый доступ к редактору семплов.

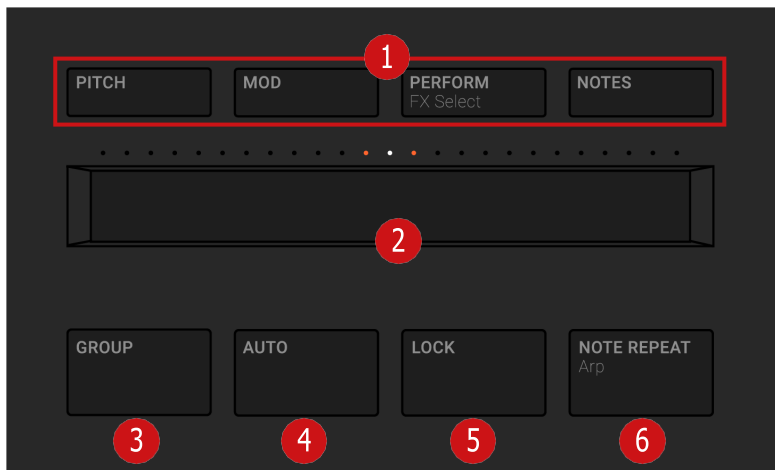


Раздел редактирования на контроллере.

- (1) **Дисплей:** ЖК-дисплей предоставит вам всю необходимую информацию, не нужно смотреть на экран компьютера.
- (2) **Энкодер:** Энкодер сочетает в себе функции кнопки и бесконечного поворотного энкодера. Следовательно, его можно нажимать и вращать. Эти аспекты делают его универсальным элементом управления, который можно использовать для настройки параметров и ввода значений.
- (3) Кнопки **быстрого редактирования:** активируйте VOLUME (Velocity), SWING (Position) или TEMPO (Tune), чтобы быстро регулировать громкость, свинг или темп вашего проекта с помощью энкодера (2). В пошаговом режиме кнопки быстрого редактирования позволяют настраивать скорость нажатия, положение и тональность выбранных событий.
- (4) Кнопка **PLUG-IN:** нажмите PLUG-IN (Macro), чтобы перейти в режим управления (режим по умолчанию на вашем контроллере) и напрямую отобразить плагины, загруженные в выбранный Звук / Группу или Мастер. Это обеспечивает мгновенный доступ ко всем параметрам плагинов с помощью кнопок со стрелками (6), которые можно настроить с помощью энкодера. Нажмите SHIFT + PLUG-IN (Macro), чтобы получить доступ к элементам управления макросов.
- (5) Кнопка **SAMPLING:** нажмите кнопку SAMPLING для доступа к редактору семплов.
- (6) Кнопки **со стрелками:** кнопки со стрелками подсвечиваются, чтобы указать, когда на дисплее доступны дополнительные страницы, содержащие дополнительные функции или параметры.

### 2.3 Секция креативных элементов

В разделе «Performance» представлены различные инструменты, предназначенные для живого исполнения.



Раздел Performance на контроллере.

(1) Кнопки **Смарт-полосы**: кнопки **PITCH**, **MOD**, **PERFORM** и **NOTES** позволяют выбрать функцию смарт-полосы (2). Нажмите кнопки режима полосы, чтобы включить или отключить соответствующую функцию:

- Включите **PITCH** или **MOD**, чтобы отправлять данные MIDI Pitch bend или Modulation в выбранный Звук с помощью Смарт-полосы. При этом нажмите **REC** в секции Transport, чтобы записать ваши действия как MIDI-автоматизацию в ваш Паттерн.
- Включите **PERFORM** и используйте Smart Strip для управления Perform FX (если есть) для выбранной Группы. Нажмите **SHIFT + PERFORM** (FX Select), чтобы быстро выбрать и загрузить Perform FX для текущей Группы. После загрузки эффекта вы можете управлять им с помощью Смарт-полосы.
- Включите **NOTES** и используйте Смарт-полосу для воспроизведения того, что загружено на пэды: звуков, нот или аккордов, в зависимости от текущего режима работы пэдов. Если вы удерживаете определенные пэды, полоса срабатывает только на них; в противном случае срабатывают все пэды. Например, с пэдами в режиме клавиатуры вы можете касаться полосы для отдельных нот, перемещать палец для прогрессивного воспроизведения нот, использовать два пальца для мгновенного перехода между нотами, но это еще не все: вы можете использовать Смарт-полосу в сочетании с Note Repeat, Arp и Chord для бесконечных творческих возможностей.

Если ни одна кнопка режима полосы не активна, Смарт-полоса отключена.

(2) **Смарт-полоса**: Смарт-полоса позволяет управлять несколькими параметрами буквально на кончиках ваших пальцев: в зависимости от кнопки режима полосы (1), выбранной над Смарт-полосой, используйте ее для изменения высоты тона или модуляции звуков, воспроизводимых

пэдами, применяйте и настраивайте Perform FX в реальном времени или воспроизводите звуки, играя на полосе, даже двумя пальцами. Светодиодная полоска над смарт-полосой показывает текущее значение, установленное на полосе.

(3) Кнопка **GROUP**: когда вы удерживаете кнопку GROUP, верхние восемь пэдов 9–16 позволяют вам выбрать Группу, в которой вы хотите работать. Затененные синие пэды показывают Группы, а полностью освещенный цветной пэд показывает выбранную Группу - на дисплее отобразится название этой Группы. Негорящие пэды указывают на отсутствие Группы. Нажмите SHIFT + GROUP, чтобы перейти в пошаговый режим.

Если вы хотите использовать более восьми Групп в своем проекте, удерживайте SHIFT и нажимайте кнопки Групп, чтобы получить доступ к другим банкам Групп.

Эти кнопки также используются для соло и отключения звука Групп на лету, когда удерживаются кнопки SOLO или MUTE; это отлично подходит для джема и выступления вживую.

Если кнопка VOLUME, SWING или TEMPO активна в разделе редактирования выше, удерживайте кнопку Group и поверните энкодер, чтобы изменить громкость, настройку или свинг для этой отдельной Группы. Кнопка **AUTO**: в MASCHINE модуляция практически любого параметра на уровне Звука и Группы достигается одним касанием. Нажмите и удерживайте кнопку AUTO, поворачивая энкодер, чтобы записать модуляцию для выбранного параметра.

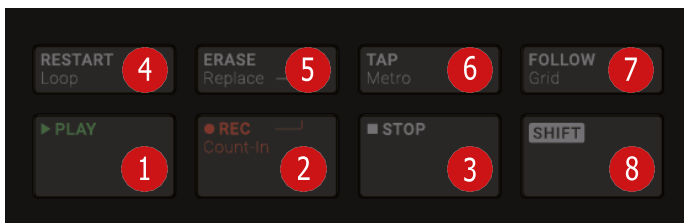
(4) Кнопка **LOCK**: нажмите LOCK в любое время, чтобы создать прет всех модулируемых параметров в вашем проекте. Затем измените любой из этих параметров во время выступления или студийной сессии, затем снова нажмите тусклую кнопку LOCK, чтобы вызвать пресет с исходными значениями параметров. Lock - мощный инструмент для обширных

модуляций, но он также очень полезен для сравнения миксов или для переключения пресетов во время живого выступления.

(5) Кнопка **NOTE REPEAT**: Повтор ноты - удобный способ воспроизведения, записи битов и мелодий. Когда пэды находятся в режиме Pad Mode, механизм Note Repeat автоматически повторяет выбранный звук с заданной скоростью. Когда пэды находятся в режиме клавиатуры или аккорда, NOTE REPEAT вместо этого предоставляет доступ к гибкому и универсальному арпеджиатору для воспроизведения нот Звука в последовательности. Арпеджио создаются в соответствии как с пэдами, которые вы держите, так и с настроенными вами гаммой и аккордами. Нажмите SHIFT + NOTE REPEAT (Arp), чтобы напрямую переключить пэды в режим клавиатуры и активировать механизм Arp. Чтобы использовать Note Repeat, вы должны нажать и удерживать его, но в режиме Arp он автоматически закрепляется.

## 2.4 Транспортная секция

В транспортной секции содержатся различные инструменты воспроизведения, а также кнопка SHIFT, используемая в различных контекстах.



Транспортная секция на вашем контроллере.

- (1) Кнопка **PLAY**: нажмите PLAY, чтобы активировать воспроизведение.
- (2) Кнопка **REC**: во время воспроизведения нажмите REC, чтобы начать



запись. Или, когда воспроизведение выключено, нажмите **SHIFT + REC**, чтобы начать запись с обратным отсчетом. Нажмите кнопку REC второй раз, чтобы остановить запись. Удерживайте кнопку REC для доступа к режиму Пресетов Паттернов, это позволяет вам выбрать желаемую длину Паттерна перед записью новых Паттернов.

(3) Кнопка **STOP**: нажмите STOP, чтобы остановить воспроизведение.

(4) Кнопка **RESTART**: нажмите кнопку RESTART в любое время для перезапуска с начала текущего диапазона лупа.

(5) Кнопка **ERASE**: во время воспроизведения удерживайте ERASE и любое количество пэдов или кнопок Групп, чтобы стереть события для соответствующих Звуков или Групп на лету. Используйте сочетание клавиш **ERASE + EVENTS + pad**, чтобы быстро стереть все события, инициированные этим пэдом в вашем Паттерне. Если вы автоматизировали параметр, удерживайте ERASE и поверните энкодер, чтобы стереть автоматизацию выбранного параметра. Нажмите **SHIFT + ERASE** + любую кнопку пэда или Группы, чтобы полностью удалить Звук или Группу в текущем слоте.

(6) Кнопка **TAP**: несколько раз нажмите кнопку TAP, чтобы установить желаемый темп. Нажмите SHIFT + TAP, чтобы быстро включить/выключить метроном.

(7) Кнопка **FOLLOW**: если вы активируете FOLLOW, связанные со временем окна (например, Редактор Паттернов) обновляются по мере того, как указатель воспроизведения выходит за пределы текущей части, так что вы всегда видите, где находится указатель воспроизведения. Нажмите **SHIFT + FOLLOW**, чтобы открыть режим GRID и настроить сетку для определения, как можно перемещать или изменять размер различных объектов MASCHINE: Perform grid (для переходов между Секциями), Arrange grid (для длины Паттерна и длины Секции), Step grid (для событий), и Nudge grid (также для событий).

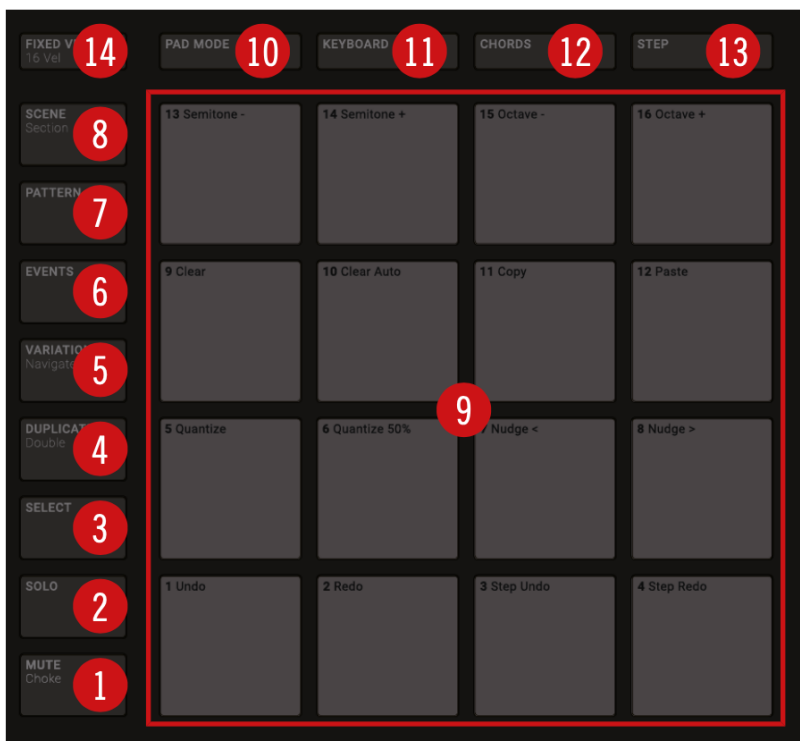
(8) Кнопка **SHIFT**: несмотря на то, что наиболее важные функции доступны через специальные кнопки, многие доступны при удерживании кнопки SHIFT и нажатии пэдов 1–16 или нескольких других кнопок. Вы также можете использовать кнопку SHIFT для более точного изменения параметров при вводе значений с помощью энкодера.

## 2.5 Секция пэдов

Раздел Pad включает в себя множество функций. Используйте 16 пэдов для воспроизведения своих Звуков. Над пэдами кнопки режима ввода позволяют вам выбирать, как пэды будут реагировать на ваши нажатия: например, вы можете запускать все Звуки в своей Группе, играть разные ноты одного Звука, определенные аккорды этого Звука или создавать и редактировать события в шаговом секвенсоре.

Помимо воспроизведения Звуков, пэды предоставляют доступ ко многим командам редактирования и выбора в зависимости от режима контроллера, выбранного в столбце кнопок режима слева от пэдов.

Кроме того, когда вы удерживаете SHIFT, пэды предоставляют вам полезные команды для повседневной работы с MASCHINE.



Раздел пэдов на контроллере: кнопки Mode (1) - (8), пэды (9) и кнопки режима ввода пэдов (10) - (14).

## Кнопки режимов

Кнопки режимов (1) - (8) расположены в столбце слева от пэдов. Они переключают пэды и контроллер в ряд режимов, предназначенных для определенных задач:

(1) Кнопка **MUTE**: переход в режим отключения звука. В этом режиме вы можете мгновенно отключить Звуки и Группы, нажав на соответствующие пэды и кнопки Групп. Это удобно, когда у вас играет много звуков, особенно это полезно для живых выступлений. Заглушенные Звуки / Группы представлены полуподсвеченными пэдами, в то время как слышимые Звуки / Группы представлены полностью светящимися пэдами.

(2) Кнопка **SOLO**: переход в режим Solo. В этом режиме вы можете мгновенно солировать любой Звук или Группу (равносильно отключению всех других Звуков / Групп), нажав его пэд или кнопку Группы. Это полезно для настройки Звука или для живого выступления. Пэд соло Звука или Группы полностью светится, в то время как все остальные пэды (представляющие заглушенные Звуки / Группы) затемнены.

(3) Кнопка **SELECT**: переход в режим выбора. Этот режим позволяет вам выбрать Звук, не запуская его, или выбрать определенные События определенного Звука, что полезно для ограничения квантования, перемещения нот и других операций, специфичных для выбранных событий. Нажмите ERASE + SELECT + пэд, чтобы быстро стереть все события, запускаемые этим пэдом в вашем Паттерне, или ноты с этой высотой тона в режиме клавиатуры.

(4) Кнопка **DUPLICATE**: переход в режим дублирования. Используйте режим дублирования, чтобы быстро создать еще одну копию любого Звука, Паттерна, Группы или Сцены. Это может быть полезно для создания вариаций или пробы чего-то нового при сохранении текущего состояния вашей работы. Нажмите SHIFT + DUPLICATE, чтобы быстро удвоить текущий Паттерн.

(5) Кнопка **VARIATION**: переход в режим вариации. Он позволяет вам добавлять «удачные случайности» в Паттерны. Режим Variation предоставляет две функции: Humanize добавляет естественные ритмические колебания к запрограммированным последовательностям, а Random обеспечивает генерируемые случайным образом вариации ваших ударных и мелодий. Нажмите SHIFT + VARIATION, чтобы войти в режим навигации. При работе над большими проектами иногда необходимо смотреть на экран компьютера. В режиме навигации нет необходимости использовать мышь и искать полосы прокрутки или лупу. Просто используйте пэды и дисплей для увеличения и уменьшения или прокрутки Паттернов и Сцен.

(6) Кнопка **EVENTS**: переход в режим событий. Этот режим позволяет вам выбирать определенные события в вашем Паттерне и изменять их положение, высоту тона (тональность), скорость нажатия и длину. Вы также можете нажать EVENTS + пэд, чтобы быстро выбрать все события, запускаемые этим пэдом в вашем Паттерне.

(7) Кнопка **PATTERN**: переход в режим Паттернов. Режим Паттернов позволяет вам управлять всеми Паттернами в выбранной группе: создавать новые пустые Паттерны или дубликаты существующих, переключаться между разными паттернами и т. Д. Затененные пэды представляют существующие Паттерны, полностью горящий пэд представляет выбранный Паттерн.

(8) Кнопка **SCENE**: переход в режим Сцены (в режиме вида Идей) или в режим Секции (в режиме вида Песни). Используйте режим Сцены для доступа к своим Сценам и режим Секций для аранжировки песни:

- Используйте режим Сцены для создания, выбора и управления Сценами, чтобы подготовить их для назначения разделам в Аранжировщике. Во время воспроизведения вы можете переключать Сцены для быстрой аранжировки на лету, нажимая пэды; полуосвещенные пэды показывают существующие сцены, а полностью освещенные пэды показывают выбранную Сцену. Когда вас устраивает Сцена, вы можете добавить ее в Аранжировщик.

- Используйте режим Секции для создания, выбора и управления Секциями с целью создания аранжировки. Здесь вы можете создавать Секции, назначать Сцену Секции, размещать Секцию на временной шкале и устанавливать длину Секции.

Нажмите SHIFT + SCENE для быстрого переключения между видами Идей и Песни.

## Пэды и кнопки режима ввода пэдов

Кнопки режима ввода пэдов (10) - (14) позволяют вам выбирать из различных вариантов поведения пэдов (9), для запуска ваших Звуков. Четыре кнопки непосредственно над пэдами (PAD MODE (10), KEYBOARD (11), CHORDS (12) и STEP (13)) управляют четырьмя основными режимами ввода пэдов, в то время как кнопка FIXED VEL (14) управляет дополнительными опциями этих режимов.

(9) **Пэды 1–16**: шестнадцать пэдов, чувствительных к скорости нажатия, можно использовать для воспроизведения и выбора ваших Звуков. Их поведение можно настроить с помощью кнопок режима игры пэдов (10) - (14), описанных ниже. Пэды также имеют множество функций в зависимости от выбранного в настоящий момент режима контроллера.

(10) Кнопка **PAD MODE**: нажмите PAD MODE, чтобы переключить пэды в **режим Pad** (режим по умолчанию). В режиме пэда каждый пэд представляет один Звук из Группы. Режим пэда обычно используется для ударных. Вы можете настроить различные параметры режима с помощью дисплея, кнопок со стрелками и энкодера.

(11) Кнопка **KEYBOARD**: нажмите KEYBOARD, чтобы переключить пэды в **режим клавиатуры**. В режиме клавиатуры пэды представляют 16 шагов хроматической гаммы для выбранного звука, восходящие от выбранной основной ноты; таким образом вы можете играть выбранным Звуком как на мелодическом инструменте.

(12) Кнопка **CHORDS**: нажмите CHORDS, чтобы переключить пэды в **режим аккордов**. Режим Chords аналогичен режиму Keyboard с той разницей, что каждый пэд запускает целый аккорд, а не одну ноту. Используйте кнопки со стрелками и энкодер, чтобы настроить аккорд, который вам нужно сыграть.

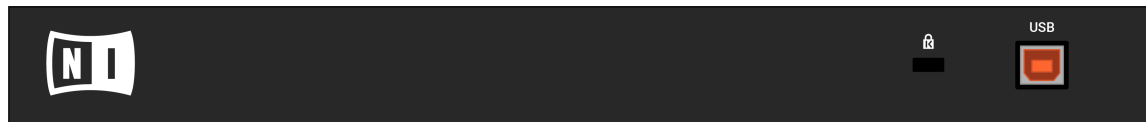
(13) Кнопка **STEP**: нажмите STEP, чтобы переключить пэды в **шаговый режим**. Шаговый режим превращает ваш контроллер MASCHINE в шаговый секвенсор. В этом режиме каждый пэд представляет один шаг выбранного разрешения шаговой сетки. Во время воспроизведения

бегущий свет на пэдах представляет текущую позицию шагового секвенсора. Нажатие на пэды создает ноты на соответствующих шагах (заставляя их загораться) или удаляет их из Паттерна.

(14) Кнопка **FIXED VEL**: нажмите FIXED VEL, чтобы включить/выключить **параметр фиксированной скорости нажатия**. По умолчанию пэды чувствительны к скорости нажатия: чем сильнее вы по ним ударяете, тем громче будет звук. При включенной фиксированной скорости ваши пэды играют с одинаковой громкостью независимо от того, насколько сильно вы по ним ударяете. Например, это может быть очень удобно, когда вы запускаете фрагменты лупа пэдами и хотите, чтобы все фрагменты имели одинаковую громкость. Фиксированная скорость нажатия доступна во всех четырех режимах ввода пэдов: Группа, Клавиатура, Аккорды и Шаговый режим. Нажмите SHIFT + FIXED VEL, чтобы включить / выключить опцию **16 Velocities**. В этом режиме ваши пэды воспроизводят ту же ноту (высоту тона) выбранного Звука, но с 16 различными значениями скорости нажатия. Это может быть полезно для игры или программирования сложных сбивок ударных. На дисплее отображаются значения скорости нажатия для каждого пэда. Высота воспроизводимой ноты определяется базовой клавишей. Опция 16 Velocities доступна только в режиме Pad, то есть, когда включен PAD MODE (10).

## 2.6 Задняя панель

На задней панели контроллера MASCHINE находятся разъемы USB и замок Kensington.



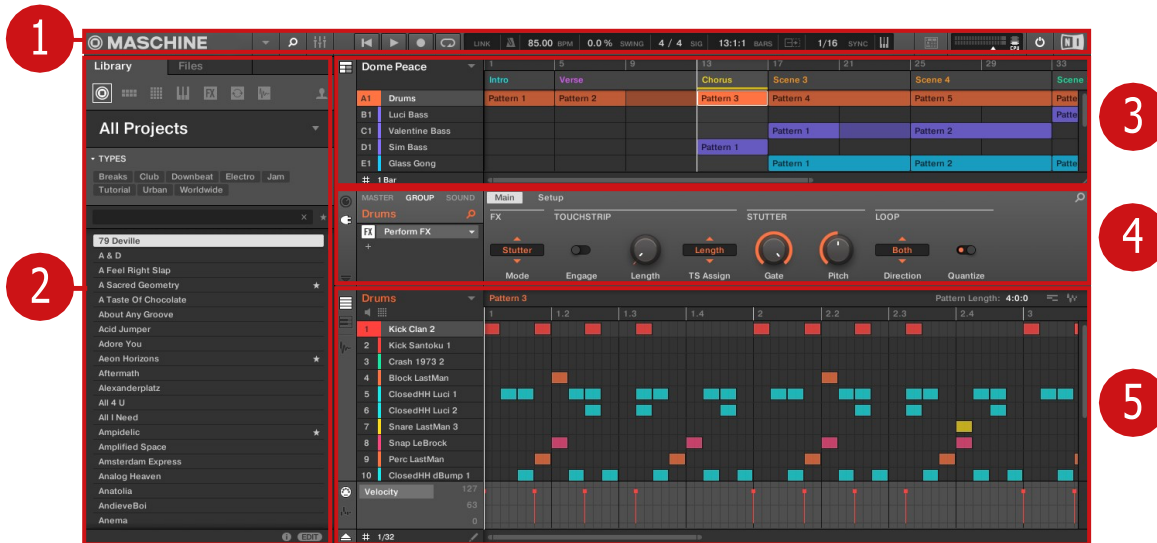
Задняя панель контроллера MASCHINE.

(1) USB-разъем: подключает контроллер MASCHINE к компьютеру через USB 2.0 / 3.0.

(2) Разъем для замка Kensington: установите замок Kensington, чтобы защитить устройство от кражи.



### 3 Обзор программного обеспечения MASCHINE



Программное обеспечение MASCHINE.

(1) **Заголовок:** Заголовок содержит основные элементы управления для программного обеспечения MASCHINE, включая область отображения, транспортные элементы управления и фейдер общей громкости MASTER VOLUME. Вы также можете использовать эту область для переключения браузера, переключения вида микшера, подключения к вашему контроллеру и отслеживания использования ЦП компьютера.

(2) **Браузер:** Браузер – это ваш инструмент для управления, поиска, маркировки и категоризации Проектов, Групп, Звуков, Инструментов, Эффектов и Сэмплов. Используя поиск, вы можете быстро найти звуки и сэмплы, а также прослушать их.

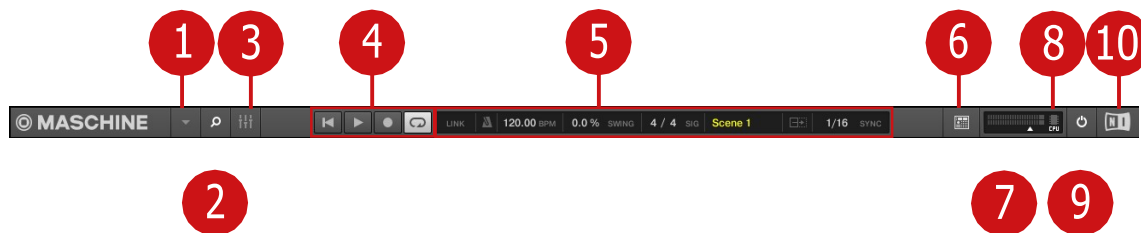
(3) **Аранжировщик:** эта область имеет два вида: вид Идей и вид Песни. Вид

Идей предназначен для создания и экспериментирования с музыкальными идеями, не привязанными к временной шкале. Вид Песни предназначен для организации ваших музыкальных идей в песню на временной шкале.

(4) **Область управления:** область управления позволяет вам управлять параметрами и настройками для каждого из слотов плагинов на каждом уровне проекта (Звук, Группа и Мастер). Эта область может содержать настройки для Групп, Звуков, Плагинов (внутренних или VST/AU плагинов), MIDI, маршрутизации.

(5) **Редактор Паттернов:** редактор паттернов поддерживает как пошаговое программирование, так и запись в реальном времени и является основой для каждого Паттерна. Здесь можно создать Паттерны для каждой Группы, а затем назначить их Сценам в Аранжировщике. Редактор Паттернов также позволяет редактировать модуляцию для параметров Звука, Группы и Плагина (внутреннего или внешнего).

## 3.1 Заголовок



Заголовок.

(1) **Меню MASCHINE:** Щелкните меню MASCHINE, чтобы получить доступ к меню программного обеспечения. Это меню особенно полезно в полноэкранный режим и когда MASCHINE используется в качестве подключаемого модуля в хост-приложении.

(2) **Кнопка браузера:** используйте кнопку браузера для переключения браузера. Браузер – это ваш инструмент для управления, поиска, маркировки и классификации Проектов, Групп, Звуков, Инструментов, Эффектов и Сэмплов. Из браузера вы можете напрямую искать на своем компьютере или внешнем диске, чтобы добавлять новые файлы. Вы также можете предварительно прослушать сэмплы прямо из Браузера и применить новые теги.

(3) **Кнопка отображения Микшера:** нажмите кнопку Микшера, чтобы получить доступ к виду Микшера. Вид Микшера предоставляет вам быстрый доступ к настройкам уровня громкости и маршрутизации всех ваших Звуков, Групп и Мастера. Кроме того, он предоставляет вам интуитивно понятный интерфейс для настройки параметров всех ваших плагинов.

(4) **Транспортные элементы управления.** Транспортные элементы управления содержат такие кнопки, как Воспроизведение, Перезапуск, Запись и Луп.

(5) **Область отображения:** область отображения обеспечивает управление, касающееся Ableton Link, размер такта, темпа, глобального свинга, режима FOLLOW и сетки Performance Grid (включая повторный запуск).

(6) **Значок контроллера:** в этой области отображается значок каждого контроллера MASCHINE, подключенного к вашему компьютеру.

(7) **Фейдер Master Volume:** показывает и регулирует уровень аудиовыхода MASCHINE.

(8) **ЦП-счетчик:** ЦП-счетчик показывает текущую нагрузку на процессор вашего компьютера и постоянно измеряется; оно не должно превышать 70%, чтобы избежать щелчков и прерываний. Вы можете сэкономить мощность процессора, сэмплируя аудиовыход MASCHINE, если необходимо, используя экспорт.

(9) **Кнопка Audio Engine:** нажмите кнопку Audio Engine, чтобы полностью отключить обработку звука MASCHINE.

(10) **Логотип NI:** логотип NI и логотип MASCHINE открывают окно «О

программе», на котором отображается номер версии и выпуск вашего программного обеспечения MASCHINE.

## 3.2 Браузер



Браузер.

- (1) Вкладка **Library**: используйте вкладку **Library** для доступа к жестким дискам вашего компьютера с помощью селекторов и фильтров MASCHINE.
- (2) Вкладка **Files**: используйте вкладку **Files** для доступа к жестким дискам вашего компьютера.
- (3) **Селектор типа файла**: содержит семь значков, представляющих различные типы файлов MASCHINE. Слева направо типы файлов:

Проекты, Группы, Звуки, Инструменты, Эффекты, Лупы и одиночные сэмплы. Клик по одному из них вызывает отображение файлов только выбранного типа.

- (4) **Селектор контента:** используйте селектор контента для переключения между заводским контентом (кнопка выключена) и пользовательским (кнопка включена).
- (5) **Селектор Продукта:** селектор Продукта позволяет вам просматривать и выбирать любой контент того же типа файла, который выбран в селекторе типа файла выше.
- (6) **Фильтр тегов:** фильтр тегов позволяет выполнять поиск по тегам. Вы можете быстро найти файлы по категориям Типы и Характер, щелкнув на теги.
- (7) **Поле поиска:** используйте поле поиска, чтобы быстро найти файлы по их имени или помеченным атрибутам. Выберите тип файла, который вы ищете, в селекторе типа файла и введите имя или категорию файла в поле поиска, чтобы выполнить поиск. Результаты отображаются в списке ниже.
- (8) **Список результатов.** В списке результатов отображаются все файлы, соответствующие вашему запросу.
- (9) **Автозагрузка:** эта кнопка автоматически загружает выбранный луп или сэмпл из списка результатов, чтобы вы могли слушать в контексте и в темпе с вашим проектом во время его воспроизведения.
- (10) **Кнопка Prehear** (значок динамика) позволяет быстро прослушать элемент, выбранный в списке результатов, если файлы предварительного прослушивания были загружены и установлены с использованием Native Access. Уровень громкости прослушиваемого файла устанавливается ползунком.



Ползунок регулировки громкости.

При просмотре Групп кнопки + PATTERNS и + ROUTING появляются на панели управления Браузера.



Кнопки +PATTERNS и +ROUTING на панели управления Браузера.

Используйте кнопку + ROUTING для загрузки аудио- и MIDI-соединений, хранящихся в Группе (потенциально перезаписывая предыдущие соединения в выбранной Группе). Когда кнопка + ROUTING выключена, любые аудио- и MIDI-соединения, сохраненные в группе, не загружаются, сохраняя любые существующие подключения в активной Группе.

Используйте кнопку + PATTERNS, чтобы загрузить Группу с сохраненным Паттерном. При выборе + PATTERNS загружаются Звуки и Паттерны выбранной Группы. Когда + PATTERNS не выбран, загружаются только Звуки выбранной Группы, так что вы можете попробовать их с вашим существующим Паттерном.

(11) **Информация:** щелкните значок информации, чтобы просмотреть сведения о выбранном файле.

(12) **Редактор тегов:** используйте редактор тегов для редактирования тегов, применяемых к файлам и для добавления тегов к новым файлам. Контент Native Instruments доступен только для чтения, однако свойства Типов и Характеров можно редактировать в пользовательском контенте.

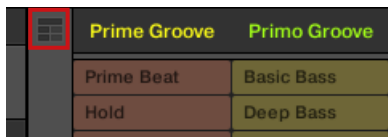


Вы можете отобразить/скрыть редактор тегов, нажав кнопку **EDIT** в правом нижнем углу.

### 3.3 Аранжировщик

У Аранжировщика есть два разных представления: вид Идей и вид Песни. Каждое представление имеет определенную цель в процессе создания песни, но, по сути, они представляют один и тот же контент. Вид Идеи позволяет экспериментировать с музыкальными идеями, не привязываясь к временной шкале или какой-либо аранжировке. Здесь вы можете создавать Паттерны для каждой Группы и объединять их в Сцену. Вид Песни позволяет структурировать песню, позволяя назначать Сцены, созданные в представлении Идеи, Секциям и перемещать их, чтобы быстро создать более крупную музыкальную структуру.

#### Переключение между видами Ideas и Song

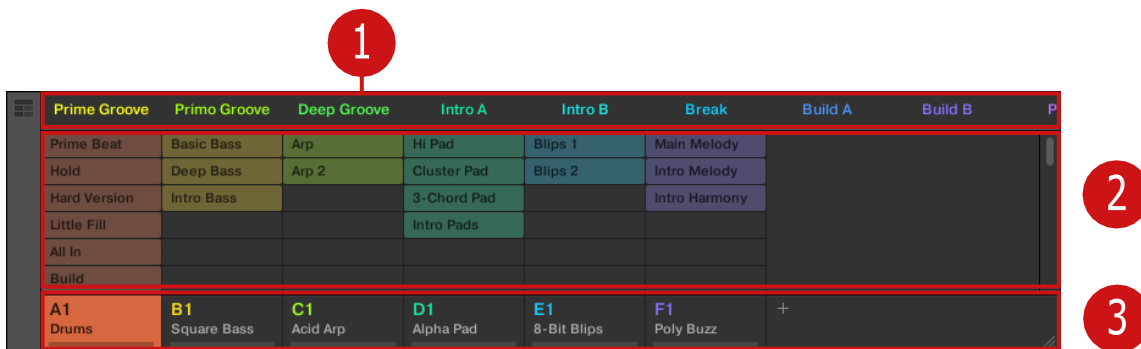


Кнопка вида Аранжировщика.

► Нажмите кнопку «Вид Аранжировщика», чтобы переключиться между видами Идей и Песни.

→ Когда кнопка не горит, активен вид Идей, когда горит кнопка – активен вид Песни.

## Вид Идей



Вид «Идеи» для создания и экспериментирования с музыкальными идеями без временной шкалы.

(1) **Сцены:** в этой области отображаются все текущие Сцены в вашем проекте. После создания Сцены, щелкнув символ +, вы можете создать Сцену, выбрав Паттерн из каждой Группы. Нажимая на имя каждой Сцены (слот Сцены), вы можете переключаться между Сценами, чтобы услышать, как ваши музыкальные идеи работают вместе.

Используя мышь, вы можете щелкнуть правой кнопкой слот Сцены и выбрать в меню «Добавить к аранжировке», а затем аранжировать песню в виде «Песня». Вы также можете использовать контекстное меню, чтобы очистить, дублировать или удалить Сцены, а также организовать свои Сцены, выбрав параметры «Переименовать» или «Цвет».

(2) **Область Паттернов:** здесь представлены все Паттерны вашей песни. Вы можете дважды щелкнуть пустой слот, чтобы создать новый Паттерн, или щелкнуть существующий Паттерн, чтобы назначить его выбранной Сцене. После назначения Паттерн будет выделен, щелкните его еще раз, чтобы удалить его из выбранной сцены. Используя мышь, вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши имя Паттерна и выбрать «Очистить», «Дублировать» или «Удалить паттерн». Вы также можете организовать свои Паттерны,

выбрав параметры «Переименовать» или «Цвет».

(3) **Группы:** Слоты для Групп могут содержать по одной группе. Выберите желаемый слот, чтобы загрузить в него Группу и отобразить содержимое Группы (Звуки, Паттерны...) в редакторе Паттернов, а также свойства канала Группы и параметры плагина в области управления. Чтобы заглушить Группу, щелкните букву Группы, например A1, и щелкните правой кнопкой мыши букву, чтобы солировать Группу. С помощью мыши вы также можете щелкнуть правой кнопкой мыши имя Группы, чтобы получить доступ ко многим параметрам, доступным для управления ими.

## Вид Песни



Вид «Песня» для объединения ваших музыкальных идей в песню на временной шкале.

- (1) **Группы:** Слоты для Групп могут содержать по одной Группе. Выберите желаемый слот, чтобы загрузить в него Группу и отобразить содержимое Группы (Звуки, Паттерны...) в редакторе Паттернов, а также свойства канала Группы и параметры Плагина в области управления.
- (2) **Временная шкала Аранжировщика:** в этой области отображается текущая позиция в треке, и вы можете установить диапазон лупа.
- (3) **Слоты Секций:** в этой области отображаются слоты Секций. Секция – это контейнер для Сцены, размещенной на временной шкале. Секцию можно свободно перемещать, щелкнув имя Секции и перетащив его на нужное место. Вы можете изменить длину Секции, перетащив маркер конца Секции влево, чтобы сократить его, или вправо, чтобы удлинить. Используя мышь, вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши по Секции и использовать «Выбрать» в меню, чтобы назначить Сцену Секции. Также можно использовать меню для вставки, дублирования, удаления, очистки или удаления Секций, а также упорядочить их, выбрав параметры «Переименовать» или «Цвет».

(4) **Область Паттернов:** в каждой Секции аранжировки вы можете увидеть название Сцены, назначенной Секции, а также Паттерны Сцены, расположенные вертикально для каждой Группы в проекте. Паттерны, отображаемые здесь, такие же, как при просмотре той же Сцены в виде «Идеи»

## 3.4 Зона управления

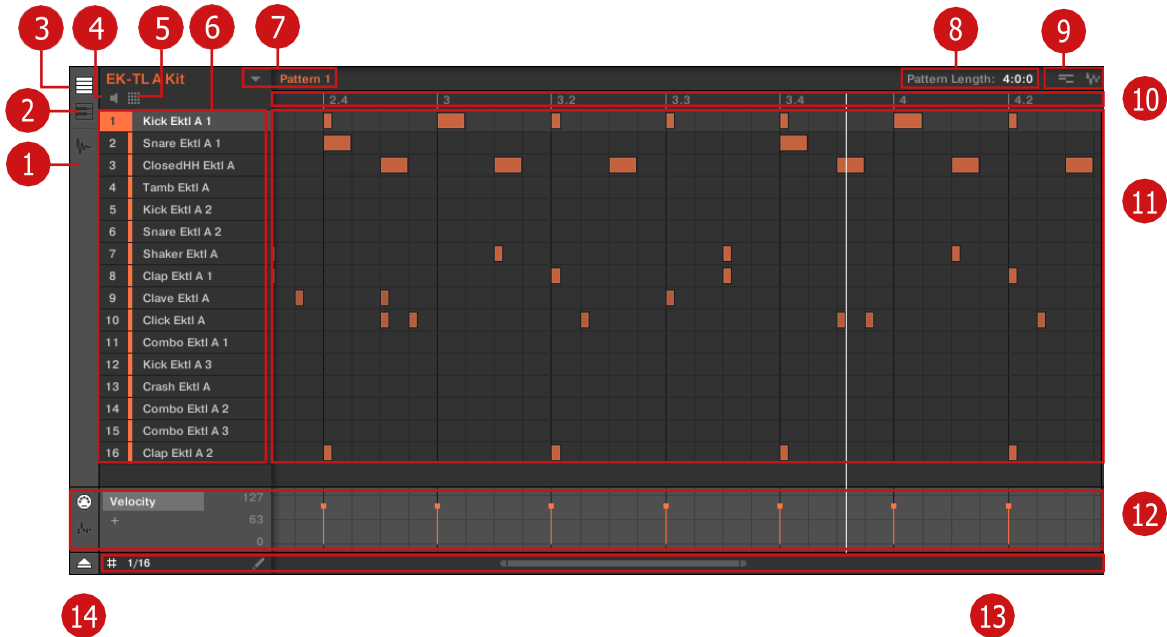


Зона управления.

- (1) **Значок плагина:** нажмите значок плагина, чтобы получить доступ к плагинам и их параметрам.
- (2) **Значок канала:** щелкните значок канала, чтобы получить доступ к свойствам канала, где вы можете просматривать и настраивать различные свойства для выбранного Звука/Группы или Мастер-канала в области параметров.
- (3) **Вкладка MASTER:** Щелкните вкладку MASTER для управления звуком на основных выходах MASCHINE (включая все Группы и Звуки).
- (4) **Вкладка GROUP:** щелкните вкладку GROUP, чтобы получить доступ к свойствам плагинов и каналов Группы, загруженной в выбранный слот Группы (A – H).
- (5) **Вкладка SOUND:** щелкните вкладку SOUND, чтобы получить доступ к свойствам плагинов и каналов Звука в выбранном звуковом слоте (1–16).
- (6) **Область параметров:** отображает параметры для выбранных свойств плагина или канала. В зависимости от количества отображаемых параметров их можно разделить на несколько страниц. В этом случае щелкните имя страницы параметров, чтобы отобразить ее.
- (7) **Значок быстрого просмотра:** используйте значок быстрого просмотра, чтобы вызвать поисковый запрос, который вы выполнили для поиска загруженного в данный момент файла/пресета.

(8) **Список плагинов:** слоты для плагинов есть на каждом уровне канала (Звук, Группа и Мастер). Каждый из них может содержать один эффект-плагин. Первый слот плагина уровня Звук также может содержать плагин инструмента. Выберите нужный плагин, чтобы отобразить его свойства в области параметров.

## 3.5 Редактор Паттернов



Редактор Паттернов.

- (1) Кнопка **редактора семплов**: нажмите эту кнопку, чтобы открыть / закрыть редактор семплов.
- (2) Кнопка вида **клавиатуры**: нажмите эту кнопку, чтобы отобразить представление клавиатуры.
- (3) Кнопка вида **группы**: нажмите эту кнопку, чтобы отобразить представление группы.
- (4) Кнопка **прослушивания**: нажмите эту кнопку, чтобы прослушать Звук, когда он выбран из Звуковых слотов (6).
- (5) Значок свойств **Звука**: щелкните этот значок, чтобы быстро получить доступ к настройкам клавиш, обрезки звучания и ссылок для выбранного Звука.
- (6) **Звуковые** слоты: здесь отображаются Звуковые слоты 1–16 выбранной Группы.



Щелкните Звуковой слот, чтобы выделить его и отобразить свойства плагинов и каналов в области управления. В виде «Клавиатура» (2) щелкните Звуковой слот, чтобы отобразить его события в окне шагов (11).

(7) Слоты **Паттернов**: каждая группа имеет неограниченное количество доступных Паттернов. Каждый слот Паттерна может содержать один Паттерн. Паттерн содержит события, составляющие грув или музыкальную фразу для выбранной Группы. Щелкните стрелку раскрывающегося списка, чтобы открыть Диспетчер Паттернов, и выберите слот Паттерна для отображения и редактирования его Паттерна. После выбора слота на этот Паттерн также ссылаются для этой Группы в выбранной Сцене в Аранжировщике.

Выберите различные Паттерны из каждой Группы, чтобы сформировать аранжировку.

(8) Элементы управления **длиной Паттерна**: элементы управления длиной Паттерна позволяют вам выбрать единицу измерения, с помощью которой можно регулировать длину Паттерна, и настроить длину отображаемого Паттерна в соответствии с этой единицей.

(9) Значки **перетаскивания**. Значки перетаскивания позволяют удобно перетаскивать аудио или MIDI из ваших паттернов на рабочий стол или в другое программное обеспечение.

(10) **Временная шкала Паттерна**: шкала времени в верхней части шаговой сетки (11) отображает музыкальные единицы времени, включая такты и доли. Щелкните временную шкалу, чтобы изменить размер текущего выбранного Паттерна.

(11) **Шаговая сетка**: отображает содержимое выбранного слота Паттерна (7). Здесь вы можете видеть записанные события в виде прямоугольных блоков. В виде Группы (3) они представляют звуки вашей Группы. В виде «Клавиатура» (2) они представляют собой музыкальные ноты выбранного Звука. События можно редактировать с помощью мыши; их можно перетащить на новое место, удлинить, укоротить или удалить.

(12) **Контрольная полоса**: Контрольная полоса предоставляет визуальный обзор и инструменты редактирования для автоматизации каждого параметра и модуляции каждого MIDI CC.

(13) Элементы **редактирования**: используйте меню STEP, чтобы изменить размер шага, в котором события можно перемещать/изменять размер, и щелкните значок «Карандаш», чтобы включить/выключить режим «Карандаш».

(14) Кнопка **контрольной полосы**: кнопка контрольной полосы позволяет отображать/скрывать контрольную полосу (12)

Для заметок: