Benutzerhandbuch
(nicht in Cubase LE)

GROOVE AGENT SE4

steinberg

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

Übersetzung: Ronald Bias

Diese PDF wurde für die Verwendung von Screenreader-Software optimiert. Beachten Sie, dass es aufgrund der Komplexität und großen Anzahl von Bildern in diesem Dokument nicht möglich ist, alternative Bildbeschreibungen einzufügen.

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die hier beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf ausschließlich nach Maßgabe der Bedingungen der Vereinbarung (Sicherheitskopie) kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch die Steinberg Media Technologies GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden. Registrierte Lizenznehmer des Produkts dürfen eine Kopie dieses Dokuments zur persönlichen Nutzung ausdrucken.

Alle Produkt- und Firmennamen sind ™ oder ® Marken der entsprechenden Firmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der Steinberg-Website unter www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2017.

Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

4 Einleitung
4 Fenster-Übersicht
4 Agents, Kits, Presets und Groove Agent ONE Content

7 Erste Schritte
7 Presets
7 Kit-Preset laden
8 Pattern- und Instrument-Pads, MIDI-Pattern und Styles
9 Wiedergeben von Pattern-Pads mit dem Style-Player
10 Verschiedene Parts einer Schlagzeugspur erzeugen
11 Aufnehmen von Trigger-Noten für Ihre Pattern
11 Pattern in ein Projekt ziehen
12 Pattern in der DAW bearbeiten

13 Sounds verwalten
13 Kits laden
13 Kit Slot
14 Kit-Rack
15 Kit-Kontextmenü

17 Allgemeine Bearbeitungsoptionen
17 Dreh- und Schieberegler
17 Bearbeitungsoptionen bei Mehrfachauswahl
18 Schalter
18 Wertefelder
19 Tastaturbefehle verwenden
20 Presets

22 Arbeiten mit den Pads
22 Pad-Einstellungen
23 Pad-Funktionen
24 Instrument-Pads
31 Pattern-Pads

40 Beat Agent SE
40 Sound-Bearbeitung
75 Pattern-Bearbeitung
75 Mischen
77 Dateien importieren und exportieren

80 Acoustic Agent SE
80 Sound-Bearbeitung
86 Pattern-Bearbeitung
92 Mischen

96 Tonmischung und Effekte
96 AUX-Mixer
97 Kit-Mixer
98 Master-Mixer
98 Effekte verwenden

101 Effektreferenz
101 Reverb- und Delay-Effekte
105 EQ-Effekte
108 Filter-Effekte
112 Verzerrungseffekte
114 Modulationseffekte
124 Dynamikeffekte
134 Panner-Effekte

136 Automation und MIDI-Controller
136 Automation
137 MIDI-Controller

140 Globale Funktionen und Einstellungen
140 PlugIn-Funktionen
141 PlugIn-Name und Steinberg-Logo
141 Werkzeugzeile
143 Options-Seite

148 Routing-Diagramme für den Mixer

150 Stichwortverzeichnis

Einleitung

Fenster-Übersicht

Die Bedienoberfläche hat eine feste Größe und besteht aus einem Anwendungsfenster.

Das Fenster ist in mehrere Bereiche aufgeteilt:

- Der obere Bereich mit den PlugIn-Funktionen.
- Der Pad-Bereich links.
- Der Edit-Bereich rechts. Er beinhaltet die Seiten **Edit**, **Mixer** und **Options**.

Agents, Kits, Presets und Groove Agent ONE Content

Agents

Groove Agent SE kombiniert die kreative Leistung verschiedener Rhythmusmodule: Acoustic Agent SE und Beat Agent SE.

Jedes dieser Tools bietet eine eigene Herangehensweise an Schlaginstrumente und Rhythmen, mit speziellen Methoden der Erzeugung eigener, inspirierender Beats in einem weiten Umfang verschiedener Stilrichtungen.

Kits

Kits enthalten alle Informationen über das Kit oder die Loop-Slices und die im Mixer-Kanal verwendeten Insert-Effekte. Kits können darüber hinaus noch MIDI-Pattern enthalten.

Kits können über das Kit-Rack oder den Kit-Slot-Bereich gespeichert und geladen werden.

Kit-Rack

Kit-Slot-Bereich

Kits mit Loop-Slices

Statt MIDI-Pattern enthalten Kits mit Loop-Slices die MIDI-Phrase, die zur Wiedergabe der Loop benötigt wird. Davon abgesehen entsprechen Sliced-Loop-Kits den regulären Kits, d.h. sie können auch Insert-Effekte verwenden usw.

PlugIn-Presets (VST-Preset)

Ein PlugIn-Preset enthält alle Informationen, die benötigt werden, um den Zustand des PlugIns wiederherzustellen. Es beinhaltet das Kit, die MIDI-Pattern sowie jegliche Insert- und AUX-Effekte. Alle Einstellungen werden auch im Projekt in Ihrer Host-Anwendung gespeichert.

Content aus Groove Agent ONE

Groove Agent SE kann Presets aus Groove Agent ONE laden. Diese Presets können als Kits im Kit-Rack oder dem Kit-Slot-Bereich geladen werden oder als PlugIn-Preset über das Einblendmenü »Preset-Verwaltung« in der Titelzeile des PlugIns.

Wenn Sie ein Preset aus Groove Agent ONE als PlugIn-Preset laden, werden die globalen PlugIn-Parameter auf die Standardwerte eingestellt.

Wenn Sie ein Preset als Kit laden, werden die globalen PlugIn-Parameter nicht verändert.

HINWEIS

Für Presets aus Groove Agent ONE wird in der MediaBay dasselbe Symbol wie für PlugIn-Presets angezeigt.

Content-Dateien und Ordnerstruktur

Groove Agent SE wird mit einer großen Menge Sound-Inhalten (»Content«) ausgeliefert. Dieser Content ist schreibgeschützt. Sie können Dateien bearbeiten, so lange sie geladen sind, Sie können jedoch die werksseitig gelieferten Content-Dateien nicht überschreiben.

Wenn Sie Dateien aus dem mitgelieferten Content bearbeiten und speichern möchten, speichern Sie sie unter einem neuen Namen. Diese Dateien erhalten die Dateinamenerweiterung `.vstpreset` und werden als Benutzer-Content bezeichnet. Vom Benutzer erstellter Content kann genau wie mitgelieferter Content durchsucht und mit Attributen gekennzeichnet werden.

Der Benutzer-Content wird in einer vordefinierten Verzeichnisstruktur auf Ihrer Festplatte gespeichert. Innerhalb dieser Struktur können Sie Unterordner erzeugen, um das Verschieben oder Austauschen dieses Content zu erleichtern.

Erste Schritte

Presets

Um einen Klang in Groove Agent SE wiederzugeben, müssen Sie ein Preset laden. Dabei kann es sich um ein VST-Preset oder ein Kit-Preset handeln.

VST-Presets

VST-Presets enthalten alle Groove Agent SE-Einstellungen, d.h., alle geladenen Kits und deren Einstellungen und alle Einstellungen, die für die PlugIn-Instanz vorgenommen wurden. Sie können VST-Presets über die Einblendmenüs in der PlugIn-Titelleiste sowie im Bereich mit den PlugIn-Funktionen laden. Im **Load**-Dialog und in der **MediaBay** sind diese Presets anhand des VST-Preset-Symbols zu erkennen.

Kit-Presets

Kit-Presets enthalten folgende Bestandteile:

- Das Kit und dessen Samples. Diese werden auf der **Instrument**-Seite verwendet.
- Die MIDI-Pattern oder Styles mit den zugehörigen MIDI-Dateien. Diese werden auf der **Pattern**-Seite verwendet.
- Die Mixer-Presets. Diese werden im **Mixer** verwendet.

Zusätzlich enthalten die Kit-Presets Informationen über den Agent, der das Kit verwendet. Im **Load**-Dialog und in der **MediaBay** sind die Kit-Presets anhand des Kit-Preset-Symbols zu erkennen.

Kit-Preset laden

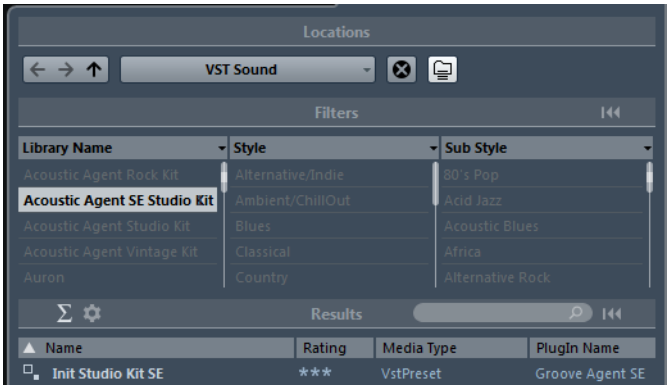
VORAUSSETZUNGEN

Groove Agent SE ist einer MIDI-Spur in Ihrer DAW zugewiesen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Kit-Rack den Kit-Slot aus.
2. Öffnen Sie in der DAW die **MediaBay**.

3. Stellen Sie die **MediaBay** so ein, dass die Attribute **Library Name**, **Style** und **Substyle** angezeigt werden.



4. Wählen Sie in der Spalte **Library Name** ein Content-Set für einen Agent, z.B. **Acoustic Agent SE Studio Kit**.
5. Geben Sie in den Spalten **Style** und **Substyle** den Musikstil an, den Sie verwenden möchten.
6. Suchen Sie in der Trefferliste ein Preset für Acoustic Agent SE und doppelklicken Sie darauf.

Pattern- und Instrument-Pads, MIDI-Pattern und Styles

In Groove Agent SE können Sie sowohl die Klänge als auch die Pattern bearbeiten, die durch Ihre Schlagzeugspuren weitergegeben wurden.

Die Instrumentenklänge lassen sich über die Instrument-Pads erreichen. Die wiedergegebenen Pattern lassen sich über die Pattern-Pads bearbeiten.

- Zum Umschalten zwischen den Instrument-Pads und den Pattern-Pads klicken Sie auf den entsprechenden Schalter über den Pads.

Instrument-Pads

Wenn die Instrument-Pads angezeigt werden, triggern die Pads die Instrument-Samples und Sie können den Klang der Instrumente bearbeiten. Diese Instrumente werden dann von den Pattern-Pads verwendet, um das ausgewählte MIDI-Pattern oder den Style wiederzugeben.

Pattern-Pads

Wenn die Pattern-Pads angezeigt werden, triggern die Pads das ausgewählte MIDI-Pattern oder den Style.

- **MIDI-Pattern** enthalten Informationen über Noten und Schlagzeugklänge sowie den Rhythmus, in dem sie wiedergegeben werden.

- **Styles** sind komplexe Strukturen aus mehreren Pattern, die sich zur Erstellung verschiedener Parts für Schlagzeugspuren eignen, z.B. Haupt-Pattern, Fill, Ending und Intro.

Pattern-Pads mit dem Style-Player wiedergeben

Sie können Pattern-Pads mit dem MIDI-Pattern-Player oder dem Style-Player wiedergeben. Der MIDI-Pattern-Player ermöglicht die Wiedergabe und Bearbeitung eines Patterns. Der Style-Player bietet eine Vielzahl an Pattern, die für die Erstellung verschiedenartiger Parts für Ihre Schlagzeugspuren geeignet sind.

Voraussetzungen

Sie haben ein Acoustic Agent SE-Preset geladen.

Vorgehensweise

1. Öffnen Sie in Groove Agent SE die **Pattern**-Seite und klicken Sie auf ein leeres Pattern-Pad.

   Wenn ein Pattern-Pad leer ist, gibt es auch den Instrumentenklang wieder, d.h., wenn Sie auf das leere Pattern-Pad für C3 klicken, hören Sie denselben Klang, als ob Sie das Instrumenten-Pad für C3 angeklickt hätten.

2. Um das Pattern-Pad zu aktivieren und das Pattern wiederzugeben, öffnen Sie die **Edit**-Seite im rechten Bereich des PlugIn-Bedienfelds und klicken Sie im **Pad**-Bereich auf den **Active**-Schalter, so dass er leuchtet.

3. Klicken Sie im **Pattern**-Bereich auf den **Active**-Schalter, um den Player zu aktivieren, aktivieren Sie den Schalter **Use Style**, um den Style-Player zu verwenden, und wählen Sie einen Style aus dem Einblendmenü **Style Library** aus.

4. Stellen Sie das Tempo in der DAW so ein, dass es mit dem Tempo des Style übereinstimmt.

   Das ursprüngliche Tempo des Style wird durch die zweite Zahl im Dateinamen des Style angezeigt sowie im Wertefeld **Original Tempo** im **Pattern**-Bereich neben dem Einblendmenü **Style Library**.

5. Klicken Sie auf den **Play**-Schalter im Transportbereich, um den Style wiederzugeben.

6. Probieren Sie im **Performance**-Bereich verschiedene Einstellungen aus. Verstellen Sie den **Complexity**-Schieberegler, wählen Sie das Haupt-Pattern aus, einen Fill, ein Ending usw., und hören Sie sich die Ergebnisse an.

7. Lassen Sie die Einstellungen so wie sie sind, und wählen Sie verschiedene Styles im Einblendmenü **Pattern Library** im **Pattern**-Bereich aus, um den Klang zu vergleichen und den Style zu finden, den Sie verwenden möchten.

Verschiedene Parts einer Schlagzeugspur erzeugen

Um verschiedene Parts für Ihre Schlagzeugspur zu erzeugen, z.B. Intro, Fill, Main (Hauptteil) und Ending (Schlussteil), kann es zu Beginn hilfreich sein, den aktuellen Style auf andere Pads zu kopieren. Sie können dann den Style für diese Pads verändern.

Voraussetzungen

Sie haben ein Pattern-Pad für die Style-Wiedergabe eingerichtet.

Vorgehensweise

1. Um die Einstellungen des aktuellen Pattern-Pad auf ein anderes Pad zu kopieren, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt und ziehen das Pad auf ein anderes Pad.
2. Wiederholen Sie dies, bis Sie 4 Pads mit identischen Einstellungen haben.
3. Wählen Sie das zweite Pad aus. Stellen Sie im **Performance**-Bereich den Regler links auf einen Fill ein.

   Sie können zwischen 8 Fills auswählen.
4. Stellen Sie das Fill mit den Reglern im **Performance**-Bereich ein. Ändern Sie z.B. die Komplexität, aktivieren Sie Half-time, probieren Sie verschiedene Intensity-Einstellungen aus usw.
5. Wenn das Fill wie gewünscht klingt, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pattern-Pad, wählen Sie **Rename Pad** im Kontextmenü und geben Sie einen Namen für das Pad ein, z.B. `Fill`.
6. Stellen Sie die Pads für Intro und Ending gleichermaßen ein.

Nach dieser Aufgabe

Sie können jetzt Trigger-Noten für die Pads in der DAW aufnehmen, oder die Pattern in die DAW übertragen, indem Sie sie in ein Projekt ziehen.

Weiterführende Links

Intros, Main-Pattern, Fills oder Endings in MIDI-Pattern konvertieren auf Seite 88
Pattern in ein Projekt ziehen auf Seite 11
Aufnehmen von Trigger-Noten für Ihre Pattern auf Seite 11

Trigger-Noten für Ihre Pattern aufnehmen

Wenn Sie Groove Agent SE in einem DAW-Projekt verwenden, können Sie Trigger-Noten an den Positionen aufnehmen, an denen das Pattern starten soll. So können Sie die Drums Ihres Projekts spontan im Projektkontext aufzeichnen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben in Ihrer DAW ein Projekt erzeugt, dem Sie eine Schlagzeugspur hinzufügen möchten.

Sie haben eine MIDI-Spur hinzugefügt, die Groove Agent SE zugewiesen ist.

VORGEHENSWEISE

1. Stellen Sie in Groove Agent SE die MIDI-Pattern oder Styles für Ihre Schlagzeugspur ein.
2. Schalten Sie die Aufnahmebereitschaft der MIDI-Spur in Ihrer DAW ein, und starten Sie die Wiedergabe Ihres Projekts.
3. Nehmen Sie die Trigger-Noten an den Positionen im Projekt auf, an denen die Drums erklingen sollen.

ERGEBNIS

Wenn Sie jetzt das Projekt wiedergeben, triggern die Trigger-Noten die Pattern-Wiedergabe. Sie können Parameter wie Komplexität und Intensity von der DAW aus automatisieren. Jegliche Änderungen, die Sie an einem Pattern in Groove Agent SE vornehmen, werden automatisch an allen Stellen im Projekt übernommen, an denen das entsprechende Pattern vorkommt.

Pattern in ein Projekt ziehen

Sie können Pattern von Groove Agent SE in Ihr DAW-Projekt ziehen und dort bearbeiten.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben in Ihrer DAW ein Projekt erzeugt, dem Sie eine Schlagzeugspur hinzufügen möchten.

Sie haben eine MIDI-Spur hinzugefügt, die Groove Agent SE zugewiesen ist.

Bevor Sie Ihre Pattern in ein Projekt ziehen, stellen Sie sicher, dass die Pattern-Pads nicht denselben Tasten wie die Instrument-Pads zugewiesen sind.

Wenn Pattern- und Instrument-Pads dieselben Tasten verwenden, aktivieren Sie den Schalter **Use MIDI Port B for Pattern Pads** unten links im Pattern-Pads-Bereich.

Wenn Sie unterschiedliche MIDI-Anschlüsse für Pattern- und Instrument-Pads verwenden, kommen die Trigger-Noten der Pattern-Pads den Noten, die zu Ihren Pattern gehören, nicht in die Quere – auch dann nicht, wenn Pattern- und Instrument-Pads denselben Tasten zugewiesen sind.

VORGEHENSWEISE

1. Richten Sie in Groove Agent SE die MIDI-Pattern oder Styles für Ihre Schlagzeugspur ein.
2. Wählen Sie das Pad aus, das das zu verwendende Pattern abspielt, und ziehen Sie es an die gewünschte Einfügeposition auf der MIDI-Spur.
3. Ziehen Sie auf dieselbe Weise andere Pads in das Projekt, bis Sie Ihre Schlagzeugspur fertig zusammengestellt haben.

ERGEBNIS

Die Pattern werden als MIDI-Parts auf der Spur eingefügt. Wenn Sie das Projekt wiedergeben, werden die Schlagzeug-Parts ebenfalls wiedergegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Pattern in der DAW bearbeiten auf Seite 12

Pattern in der DAW bearbeiten

Wenn Sie MIDI-Parts für Ihre Groove Agent SE-Pattern in Ihrem Projekt erzeugt haben, können Sie die Parts in der DAW weiter bearbeiten.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine MIDI-Spur in Ihrer DAW Groove Agent SE zugewiesen.

Sie haben Ihre Pattern auf diese Spur gezogen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im **Inspector** Ihrer Steinberg DAW das Einblendmenü **Drum Map** für die Spur und wählen Sie **Create Drum Map from Instrument**.

   Dadurch wird anhand der Informationen über die in Groove Agent SE verwendeten Schlagzeugklänge eine Drum-Map erzeugt.
2. Öffnen Sie den Part im **Schlagzeug-Editor**.

   Der Editor zeigt in der Namensliste auf der linken Seite die richtigen Schlaginstrumentnamen an. In der Event-Anzeige rechts werden die MIDI-Noten angezeigt.
3. Bearbeiten Sie das Pattern, indem Sie Noten löschen oder eingeben, kopieren, verschieben usw.

   Informationen zur Bearbeitung von Noten und Controllern im **Schlagzeug-Editor** erhalten Sie im Benutzerhandbuch Ihrer Steinberg DAW.

Sounds verwalten

Kits laden

Sie haben folgende Möglichkeiten, Kits zu laden:

- Durch Ziehen & Ablegen aus der MediaBay oder dem Windows Explorer/Mac OS Finder.
- Über das Kontextmenü im Kit-Rack.
- Durch Klicken auf den Schalter **Load Kit** rechts neben dem Kit-Namen im Kit-Slot-Bereich.

Kit Slot

In diesem Bereich wird der Name des geladenen Kits angezeigt. Darüber hinaus sind folgende globale Schalter verfügbar:

Load

Klicken Sie auf diesen Schalter, um die Liste der verfügbaren Kits anzuzeigen.

Sie können auch auf den Kit-Namen klicken, um die Liste zu öffnen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Kit-Namen, um das Kit-Kontextmenü zu öffnen.

Load Previous/Next Kit

Klicken Sie auf diese Schalter, um das vorherige/nächste Kit aus der Liste der verfügbaren Kits zu laden.

Load Kit With Patterns

Aktivieren Sie diesen Schalter, um sicherzustellen, dass Kits immer zusammen mit deren Pattern geladen werden.

Polyphony

Passt die Polyphonieeinstellungen des Kits an.

MIDI Input

Das MIDI-Symbol leuchtet auf, wenn MIDI-Signale empfangen werden.

Velocity Curve

Legt die Kurve der Anschlagdynamik für das Kit fest. So können Sie das Kit an Ihre Hardware-MIDI-Controller oder Ihre Spielart anpassen.

Songpositionsanzeige

Die Songpositionsanzeige zeigt die aktuelle Songposition in Takten, Zählzeiten und 16tel-Noten an. Wenn Sie den **Play**-Schalter in Groove Agent SE aktivieren, startet die Songpositionsanzeige immer bei 1.0.0.0 und läuft weiter, bis Sie Stop klicken.

Tempoanzeige

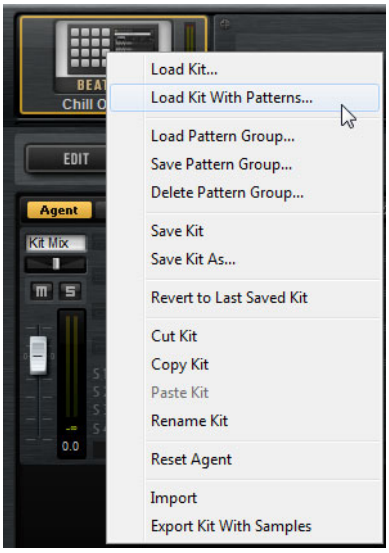
Die Tempoanzeige neben der Songpositionsanzeige zeigt das Tempo der Host-Anwendung an.

Kit-Rack

Das Kit-Rack befindet sich rechts neben dem Kit-Slot-Bereich.

Es bietet einen Überblick über das geladene Kit und dessen entsprechenden Agent. Außerdem können Sie das ausgewählte Kit über das Kontextmenü geringfügig bearbeiten.

Kit-Kontextmenü



Load Kit

Öffnet ein Einblendmenü, das die verfügbaren Kits enthält. Doppelklicken Sie auf ein Kit, um es zu laden.

Load Kit With Patterns

Hiermit können Sie ein Kit einschließlich der dazugehörigen MIDI-Pattern laden, falls verfügbar.

Load Pattern Group

Hiermit können Sie für die 16 Pads der Gruppe ein vordefiniertes Set von MIDI-Dateizuweisungen sowie Wiedergabeparametern laden.

Save Pattern Group

Hiermit können Sie die 16 Pads der Gruppe zusammen mit deren Einstellungen als Pattern Group speichern.

Delete Pattern Group

Hiermit können Sie eine Pattern Group löschen.

Save Kit

Speichert das Kit. Wenn Sie schreibgeschützten mitgelieferten Content überschreiben, wird ein Dialog geöffnet, mit dem Sie das bearbeitete Kit unter einem neuen Namen speichern können.

Save Kit As

Ermöglicht es Ihnen, das Kit unter einem neuen Namen zu speichern.

Revert to Last Saved Kit

Es erfolgt eine Rückkehr zum zuletzt in dem Slot geladenen Kit. Falls das Kit ohne Pattern geladen wurde, wird nur das Kit und keine Pattern geladen.

Cut Kit

Kopiert das Kit und dessen Pattern und entfernt es aus dem Slot.

Copy Kit

Kopiert das Kit und dessen Pattern.

Paste Kit

Fügt das kopierte Kit im Kit-Slot ein. Wenn der Slot bereits ein Kit enthält, wird es ersetzt.

Rename Kit

Ermöglicht es Ihnen, das Kit umzubenennen.

Reset Agent

Lädt das `Init`-Preset für den Agent.

Import

Hiermit können Sie MPC- und GAK-Dateien in Beat Agent SE-Kits importieren.

Export Kit With Samples

Exportiert das Beat Agent SE-Kit zusammen mit den dazugehörigen Samples.

HINWEIS

Samples, die zum geschützten Content gehören, z.B. der VST-Sound-Content, können nicht exportiert werden.

Allgemeine Bearbeitungsoptionen

Dreh- und Schieberegler

Dreh- und Schieberegler können unidirektional oder bidirektional einstellbar sein. Unidirektionale Werte, wie zum Beispiel Lautstärke, beginnen bei einem Minimalwert und können bis zu einem Maximalwert erhöht werden. Bidirektionale Regler haben ihren Anfangswert in der Mittelstellung und können nach links auf negative Werte und nach rechts auf positive Werte eingestellt werden.

Die meisten Einstellmethoden sind für Dreh- und Schieberegler gleich.

- Um einen Wert einzustellen, klicken Sie auf einen Dreh- oder Schieberegler und ziehen Sie nach oben oder nach unten, oder verwenden Sie das Mausrad.

  Wenn Sie beim Klicken auf einen Drehregler die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt halten, wird ein kleiner Schieberegler angezeigt, mit dem Sie den Parameter einstellen können.

- Zur Feineinstellung drücken Sie die [Umschalttaste] und bewegen Sie den Drehregler oder verwenden Sie das Mausrad.

- Um den Vorgabewert eines Parameters wiederherzustellen, drücken Sie die [Strg]-Taste/[Befehlstaste] und klicken Sie auf den Regler.

Bearbeitungsoptionen bei Mehrfachauswahl

Wenn Sie mehrere Pad-Parameter gleichzeitig bearbeiten möchten, wählen Sie diese Pads aus.

Wenn mehrere Pads ausgewählt sind, die jedoch nicht auf genau die gleichen Werte eingestellt sind, zeigen die meisten Bedienelemente dies durch ihre rote Farbe an. Dies gilt für Drehregler, Ein/Aus-Schalter, Auswahlfelder und Wertefelder.

Wenn Sie z. B. 3 Pads mit den Cutoff-Frequenz-Werten 1200, 1400 und 2500 Hz ausgewählt haben, zeigt der Leuchtkranz der Frequency-Drehregler den Bereich von 1200 bis 2500 an. Das entsprechende Feld zeigt den Wert des aktiven Pads rot an.

HINWEIS

Komplexere Bedienelemente wie die Hüllkurven-Editoren zeigen nur die Werte des aktiven Pads an.

Wertebereiche anpassen

Sie können den Wertebereich eines Parameters direkt am Leuchtkranz des Drehreglers einstellen. Die Werte für die Pads werden innerhalb des neuen Bereichs verteilt, wobei die relativen Abstände beibehalten werden.

- Um den Wertebereich zu verschmälern oder zu erweitern, ziehen Sie am Leuchtkranz.
- Um den Maximalwert des Wertebereichs zu verändern, halten Sie beim Ziehen des Leuchtkranzes die [Strg]-Taste/[Befehlstaste] gedrückt.
- Um den Maximalwert des Wertebereichs zu verändern, halten Sie beim Ziehen des Leuchtkranzes die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt.

Schalter

Ein/Aus-Schalter

Diese Bedienelemente besitzen zumeist zwei Zustände: aktiviert und deaktiviert. Wenn Sie mit der Maus einen **Ein/Aus**-Schalter anfahren, ändert sich die Form des Mauszeigers, um anzuzeigen, dass Sie darauf klicken können.

Taster

Taster lösen eine Aktion aus und fallen dann auf den inaktiven Zustand zurück. Diese Taster dienen zum Öffnen von Menüs oder Dateidialogen.

Wertefelder

Zur Werteinstellung haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie doppelt in ein Wertefeld, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie die [Enter]-Taste.

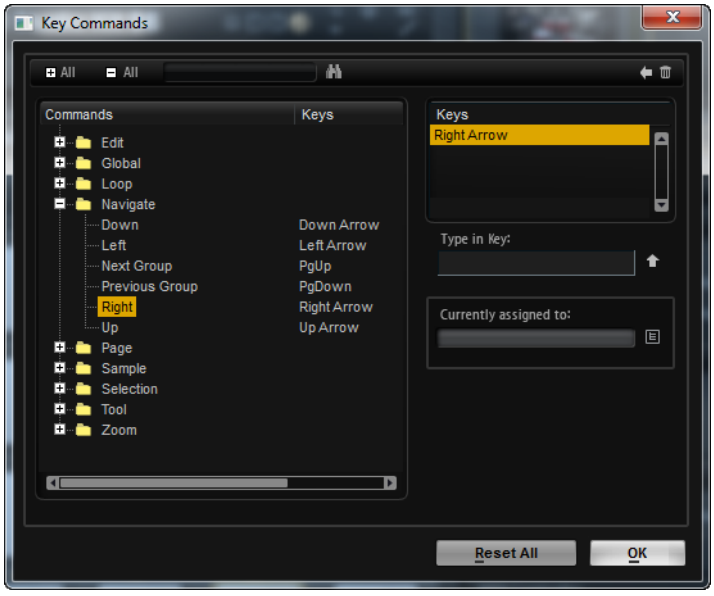
  Wenn der eingegebene Wert den Bereich des Parameters unter- oder überschreitet, wird er entsprechend automatisch auf den maximalen oder minimalen Wert gesetzt.
- Klicken Sie in das Wertefeld und ziehen Sie die Maus nach oben oder unten, um den Wert zu ändern.

- Positionieren Sie die Maus über einem Wertefeld und verwenden Sie das Mausrad, um den Wert einzustellen.
- Um den Parameter auf dessen Standardwert zu bringen, klicken Sie bei gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] in das Wertefeld.
- Wenn Sie zum Einstellen eine Regler verwenden möchten, klicken Sie bei gedrückter [Alt]-Taste/[Wahltaste] in ein Wertefeld.
- Klicken Sie auf die nach oben oder unten weisenden Dreiecke neben dem Feld.
- Musikalische Werte (zum Beispiel Tastenbereich oder Grundton) können Sie über Ihr MIDI-Keyboard einstellen.

  Um einen Wert über Ihr MIDI-Keyboard einzugeben, doppelklicken Sie in das Wertefeld, drücken Sie eine Taste auf Ihrem MIDI-Keyboard und drücken Sie dann die [Eingabetaste].
- Um den nächsten Parameter auszuwählen, drücken Sie die [Tab]-Taste. Um zurück zum vorhergehenden Parameter zu springen, drücken Sie [Umschalttaste]-[Tab].

  Wenn kein Parameter innerhalb des aktuellen Fensterbereichs ausgewählt ist, können Sie mit [Tab] immer zum ersten Parameter springen.

Tastaturbefehle verwenden



- Um den Dialog **Key Commands** zu öffnen, klicken Sie auf den Schalter **Key Commands**.

Die Befehle sind links in einer hierarchischen Ordnerstruktur aufgelistet. Wenn Sie einen Kategorie-Ordner öffnen, werden die Parameter und Funktionen mit den aktuell zugewiesenen Tastaturbefehlen angezeigt.

- Um einen Tastaturbefehl einzurichten, wählen Sie die Funktion in der Liste aus, geben Sie den Tastaturbefehl im Feld **Type in Key** ein und klicken Sie auf **Assign** rechts neben dem Feld. Wenn der Tastaturbefehl bereits einer anderen Funktion zugewiesen ist, wird dies im Feld darunter angezeigt.
- Um einen Tastaturbefehl zu löschen, wählen Sie den dazugehörigen Befehl in der Liste im **Keys**-Bereich aus und klicken Sie auf **Delete** (das Papierkorb-Symbol).
- Um nach einer bestimmten Funktion zu suchen, geben Sie deren Namen im Suchfeld oben im Dialogfenster ein und klicken Sie auf den Suchen-Schalter (das Lupensymbol).

HINWEIS

Sie können mehrere Tastaturbefehle für dieselbe Funktion einrichten.

Presets

Groove Agent SE bietet Ihnen zwei Arten von Presets: Section/Module-Presets und VST-Presets. VST-Presets enthalten alle Informationen, die benötigt werden, um den Gesamtzustand des PlugIns wiederherzustellen. Mit Section- und Module-Presets speichern und laden Sie die Einstellungen für eine bestimmte Komponente der Bedienoberfläche von Groove Agent SE.

Während der Installation werden die werkseitigen Presets in einem eigenen Ordner installiert, außerdem wird ein Ordner erzeugt, in dem Ihre selbst erstellten Presets gespeichert werden. Die Handhabung ist überall gleich.

HINWEIS

Werkseitige Presets sind schreibgeschützt, können aber bei einem Software-Update überschrieben werden. Presets in Ihrem Benutzerordner werden durch Software-Updates niemals verändert.

Weitere Informationen über VST-Presets entnehmen Sie dem Benutzerhandbuch von Cubase/Nuendo.

Presets für Bereiche und Module verwenden

Preset-Schalter finden Sie auf der gesamten Programmoberfläche. Die Handhabung ist immer dieselbe.

- Um ein Preset zu speichern, klicken Sie auf den **Save**-Schalter (das Diskettensymbol).

  HINWEIS

  Mitgelieferte Presets können nicht überschrieben werden. Wenn Sie die Änderungen, die Sie an einem mitgelieferten Preset vorgenommen haben, speichern möchten, wählen Sie einen neuen Speicherort oder einen neuen Namen.

- Um ein Preset zu laden, klicken Sie auf den Pfeil und wählen Sie es aus der Liste aus.
- Um ein Preset zu löschen, klicken Sie auf den **Delete**-Schalter (das Papierkorbsymbol). Beachten Sie, dass Sie mitgelieferte Presets nicht löschen können.

VST-Presets verwenden

VST-Presets laden

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Titelleiste des PlugIn-Bedienfelds auf den Schalter **Preset-Verwaltung** neben dem Preset-Namen und wählen Sie **Preset laden**.
2. Wählen Sie das Preset aus, das Sie laden möchten. Doppelklicken Sie auf das Preset, um es zu laden und den Dialog zu schließen.

VST-Presets speichern

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie in der Titelleiste des PlugIn-Bedienfelds auf den Schalter **Preset-Verwaltung** neben dem Preset-Namen und wählen Sie **Preset speichern**.

Arbeiten mit den Pads

Instrument- und Pattern-Pads haben mehrere Funktionen und können verschiedene Informationen über die Pads anzeigen. Einige Pad-Funktionen sind nur bei bestimmten Agents verfügbar. Dies wird in jedem Fall deutlich angegeben.

Im **Pad**-Bereich links können die Instrument-Pads oder die Pattern-Pads angezeigt werden.

Instrument-Pads können verwendet werden, um Samples zu triggern. Pattern-Pads können MIDI-Drum-Pattern oder Styles triggern.

- Zum Umschalten zwischen den Instrument-Pads und den Pattern-Pads klicken Sie auf den entsprechenden Schalter über den Pads.

Transportschalter

- Um die Wiedergabe des ausgewählten Pads zu starten oder zu stoppen, verwenden Sie die entsprechenden Schalter.

Pad-Einstellungen

- Oben rechts in den Pads wird die zugewiesene MIDI-Note angezeigt.

  Für Pattern-Pads können Sie die MIDI-Noten-Zuweisung anpassen. Für Instrument-Pads können Sie die Zuweisung nur ändern, wenn **Use Hardware Controller Mapping** aktiviert ist.
- Unten im Pad wird der Pad-Name angezeigt.
- Wenn einem Instrument-Pad Samples zugewiesen sind, leuchtet die LED-Anzeige über dem Pad auf.
- Wenn einem Pattern-Pad eine MIDI-Datei zugewiesen ist, leuchtet die LED-Anzeige über dem Pad auf.
- Ein Pad leuchtet auf, wenn die dazugehörige MIDI-Note gespielt wird.
- Ein gelber Rahmen um ein Pad zeigt an, dass es für die Bearbeitung ausgewählt ist.

Pad-Farben

Sie können die Instrument-Pads und die Pattern-Pads mit bis zu 16 verschiedenen Farben einfärben.

Farben können z.B. hilfreich sein, um einen besseren Überblick über die Instrumente in Ihrem Kit zu behalten. Sie können eine Farbe für die Bass Drum wählen, eine für die Snare, eine weitere für Toms und Cymbals usw.

- Um eine Farbe auf ein oder mehrere Pads anzuwenden, öffnen Sie das Pad-Kontextmenü und wählen Sie die Farbe aus dem Untermenü **Set Color** aus.

Pads auswählen

Zusätzlich zu den gebräuchlichen Methoden zu Auswählen stehen Ihnen im Kontextmenü noch weitere Optionen zur Verfügung.

- **Select All Pads** – Alle 128 Pads werden ausgewählt.
- **Select All Pads in Group** – Alle 16 Pads der Pad-Gruppe werden ausgewählt.
- **Invert Selection** – Die Auswahl wird umgekehrt, d.h. für die zuvor ausgewählten Pads wird die Auswahl aufgehoben und die Pads, die nicht ausgewählt waren, werden ausgewählt.
- **Invert Selection in Group** – Wie oben, jedoch nur für die Pads der Pad-Gruppe.

Pad-Funktionen

- Um den Namen eines Pads zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Rename Pad**, geben Sie den neuen Namen ein und drücken Sie die [Eingabetaste].

  Dies ist sinnvoll, wenn die Namen der Samples sehr lang sind oder nicht aussagekräftig. Das Umbenennen von Pads erlaubt es Ihnen außerdem, anzuzeigen, dass einem Pad mehr als ein Sample zugewiesen ist.
- Sie können mehrere ausgewählte Pads bearbeiten. Das erste ausgewählte Pad ist durch einen gelben Rahmen gekennzeichnet, die anderen ausgewählten Pads durch einen Rahmen in einem helleren gelb.
- Um ein Pad auszuwählen, ohne dabei das zugewiesene Sample oder Pattern auszulösen, klicken Sie mit gedrückter [Alt]-Taste/[Wahltaste] auf ein Pad.
- Im Instrument-Modus können Sie mit den Pads Sounds triggern. Sie können die Sounds über unterschiedliche Anschlagstärkewerte triggern. Je weiter unten Sie auf ein Pad klicken, desto niedriger die Anschlagstärke. Weiter oben auf dem Pad erhalten Sie eine höhere Anschlagstärke.

- Um ein Instrument-Pad stumm- oder solozuschalten, aktivieren Sie den dazugehörigen Schalter oben links auf dem Pad. Klicken Sie erneut, um die Stummschaltung bzw. Soloschaltung aufzuheben.
- Um die Solo-Funktion oder die Stummschaltung für alle Instrument-Pads aufzuheben, klicken Sie auf die übergeordneten Stumm- und Solo-Schalter (**Reset All Mute** und **Reset All Solo**) unter den Pads.
- Um Samples von einem Instrument-Pad zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pad und wählen Sie im Kontextmenü **Remove All Samples**.
- Um ein Pad zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pad und wählen Sie im Kontextmenü **Reset Pad**. Um alle 128 Pads zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Pad und wählen Sie **Reset All Pads**.

  Für Instrument-Pads werden dadurch alle Sample-Zuweisungen gelöscht und Name, Farbe und Trigger-Note für das Pad werden auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

  Für Pattern-Pads werden dabei die MIDI-Datei und der Name gelöscht und Farbe und Trigger-Note für das Pad werden auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Instrument-Pads

Der Pad-Bereich enthält 128 Pads, die auf 8 Gruppen zu 16 Pads aufgeteilt sind. Instrument-Pads können verwendet werden, um Sounds zu triggern. Jedem Pad ist eine MIDI-Note zugewiesen, die ein Sample triggert. Wenn einem Pad Samples zugewiesen sind, leuchtet die LED-Anzeige über dem Pad auf.

Mit den Gruppen-Schaltern unter den Pads können Sie zwischen den 8 Gruppen wechseln. Der Schalter der aktiven Gruppe leuchtet auf. Wenn einem oder mehreren Pads einer Gruppe Samples zugewiesen sind, leuchtet eine orangefarbene LED-Anzeige über den Gruppen-Schaltern auf. Wenn ein Pad einer Gruppe eine MIDI-Note empfängt, leuchtet eine grüne LED-Anzeige auf.

Standardmäßig ist Gruppe 3 aktiviert, wenn Sie Groove Agent SE öffnen.

Unter dem Pad-Bereich befinden sich mehrere Schalter. Diese unterscheiden sich je nach den verschiedenen Agents.

Informationen über die Instrument-Pads anzeigen (nur Beat Agent SE)

- Aktivieren Sie den **i**-Schalter unter dem Pad-Bereich, um die folgenden Informationen für die Pads anzuzeigen: die Pad-Nummer, die Anzahl der Samples und den Ausgang.
- Aktivieren Sie den **e**-Schalter, um die Einstellungen für die exklusiven Gruppen anzuzeigen. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Pad einer exklusiven Gruppe bewegen, werden alle Pads, die zur selben Gruppe gehören, hervorgehoben. Wenn eine Pad-Gruppe, die nicht angezeigt wird, Pads derselben exklusiven Gruppe beinhaltet, leuchtet eine rote LED-Anzeige über dem Schalter auf.

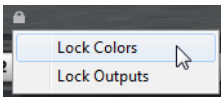
Ausgänge der Pads einstellen (nur Beat Agent SE)

Sie können die Ausgänge der Samples im Pad-Kontextmenü einstellen.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pad, öffnen Sie das Untermenü **Assign Output** und wählen Sie den Ausgang, den Sie verwenden möchten.

  Dadurch werden alle Samples des Pads zu diesem Ausgang geführt.

Farb- und Ausgangseinstellungen sperren (nur Beat Agent SE)



- Sie können die Farb- und Ausgangseinstellungen für die Pads sperren. Wenn Sie z.B. die Ausgangskonfiguration für die Pads sperren, können Sie zwischen den Kits umschalten und dabei immer dieselben Ausgänge verwenden. Wenn Sie das Kontextmenü für den Sperren-Schalter unter den Pads öffnen, können Sie einstellen, welche Parameter Sie sperren möchten. Wenn dieser Schalter aufleuchtet, ist mindestens eine Einstellung für die Pads gesperrt.

Pad-Einstellungen sperren (nur Acoustic Agent SE)

Sie können die Farbeinstellungen für die Pads sperren, indem Sie den Schalter **Lock Pad Colors** aktivieren. Der Schalter leuchtet auf, wenn er aktiv ist.

Alternative MIDI-Noten-Zuweisungen verwenden

Wenn Sie einen externen Hardware-Drum-Controller verwenden, der bestimmte MIDI-Noten an bestimmte Instrumente sendet, können Sie eine alternative Zuweisung zu MIDI-Trigger-Noten bestimmen.

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie den **Use Hardware Controller Mapping**-Schalter unten rechts im Pad-Bereich.

   Dadurch können Sie verschiedene Konfigurationen für Trigger-Noten laden, speichern und löschen.

2. Bestimmen Sie eine neue Trigger-Note für das Pad.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Pad, wählen Sie **Edit/Learn Trigger Note** und bestimmen Sie die neue Trigger-Note, indem Sie sie in das Wertefeld eingeben oder die entsprechende Note auf Ihrem Hardware-Controller spielen.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Pad, wählen Sie **Trigger Notes > Assign Trigger Note** und wählen Sie die Note aus den Untermenüs aus.

3. Groove Agent SE springt auf den nächsten Pad. Weisen Sie eine MIDI-Note allen Pads zu, die Sie verwenden möchten, und drücken Sie die [Enter]-Taste, um die Zuweisung von MIDI-Noten zu beenden.

   Zugewiesene Trigger-Noten werden im Untermenü **Trigger Notes** des Kontextmenüs angezeigt.

Mehrere Trigger-Noten einem Instrument-Pad zuweisen

Einige Instrumente von Hardware-Drum-Controllern wie z. B. Crash-Becken bieten mehrere Zonen. Diese Zonen senden verschiedene MIDI-Noten, um verschiedene Artikulierungen zu spielen.

Wenn ein Drum-Kit eine Sample-Zuordnung besitzt, die alle Artikulierungen für bestimmte Instrument-Pads enthält, erfordert jedes Instrument-Pad nur eine bestimmte Trigger-Note.

Wenn das Kit jedoch nicht für jede Artikulierung ein Pad bietet, müssen Sie evtl. mehrere Trigger-Noten einem Instrument-Pad zuweisen, so dass jede Zone auf dem Hardware-Controller dasselbe Sample triggert.

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie den **Use Hardware Controller Mapping**-Schalter unten rechts im Pad-Bereich.

   Dadurch können Sie verschiedene Konfigurationen für Trigger-Noten laden, speichern und löschen.

2. Bestimmen Sie eine zusätzliche Trigger-Note für das Pad.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Instrument-Pad, wählen Sie **Trigger Notes > Add/remove Trigger Note**, und wählen Sie die hinzuzufügende Note in den Untermenüs aus.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Instrument-Pad, wählen Sie **Trigger Notes > Learn Additional Trigger Notes**, und spielen Sie die zusätzliche Note auf Ihrem Keyboard.

   Sie können bis zu 3 zusätzliche Noten für jedes Pad angeben.

   Zugewiesene Trigger-Noten werden im Untermenü **Trigger Notes** des Kontextmenüs angezeigt.

Zusätzliche Trigger-Noten entfernen

Sie können zusätzliche Trigger-Noten auf folgende Weise entfernen:

- Wählen Sie im Kontextmenü eines Instrument-Pad **Trigger Notes > Add/Remove Trigger Note** und deselektieren Sie die Note, die Sie entfernen möchten.
- Wählen Sie im Kontextmenü eines Instrument-Pad **Trigger Notes > Remove Trigger Notes** und selektieren Sie die Note, die Sie entfernen möchten.
- Um alle zusätzlichen Trigger-Noten zu entfernen und sie durch eine neue einzelne Trigger-Note zu ersetzen, verwenden Sie die Option **Edit/Learn** im Kontextmenü.

MIDI-Effekte anwenden

Für jedes Instrument-Pad können Sie MIDI-Effekte einstellen.

Um die MIDI-Effektseite zu öffnen, aktivieren Sie den **Instrument**-Schalter im Pad-Bereich, öffnen Sie die **Edit**-Seite rechts auf dem Bedienfeld, und klicken Sie auf das Feld **MIDI Fx**.

Pad Mode

Der **Pad**-Modus bestimmt, auf welches Pad die Einstellungen auf der Seite **MIDI FX** angewendet werden.

Internal

Im **Internal**-Modus werden die MIDI-Effekte auf die Samples des ausgewählten Pads angewendet.

Remote

Im **Remote**-Modus können Sie wählen, auf welches Ziel-Pad Sie die MIDI-Effekte anwenden möchten.

Dadurch können Sie ein Instrument mit oder ohne MIDI-Effekte triggern. Alle Sound-Bearbeitungen können so von nur einem Pad aus erfolgen.

HINWEIS

- Wenn das Ziel-Pad auch MIDI-Effekte enthält, werden diese nicht berücksichtigt.
- Wenn Sie Remote-MIDI-Effekte auf ein Pad anwenden, dem Samples zugewiesen wurden, werden die Remote-MIDI-Effekte nur auf die Samples des Ziel-Pads angewendet.

Wenn Sie den **Remote**-Modus für ein Pad aktivieren, wird auf dem Pad im Pad-Bereich ein Remote-Symbol angezeigt.

- Um die Remote-Effekte zu umgehen, klicken Sie auf den Schalter **Disable MIDI to Remote Pad** links des Remote-Symbols.

Rudiments-Bereich

Active

Klicken Sie hierauf, um die Artikulierung zu aktivieren.

Type

Legt den Rudiment-Typ fest.

- **Flam** spielt 2 Schläge sehr dicht nacheinander.
- **Drag** spielt 3 Schläge sehr dicht nacheinander.
- **Ruff** spielt 4 Schläge sehr dicht nacheinander.
- **Roll** spielt kontinuierliche Trommelschläge, um einen dauerhaften Schlagzeugklang (Trommelwirbel) zu erzeugen.

- **Buzz** emuliert den Effekt, der entsteht, wenn ein Schlagzeuger den Stick beim Anschlagen leicht in Richtung Trommel drückt. Der Stick springt mit kleiner werdenden Sprüngen auf dem Fell, so dass es wie ein kurzer, ausklingender Trommelwirbel klingt.

Flam, Drag und Ruff

Bei **Flam**, **Drag** und **Ruff** sind die folgenden Parameter verfügbar:

Sync

Synchronisiert die Schläge zum Projekttempo. Die Zeitspanne zwischen den Schlägen wird in Teilen von Zählzeiten eingestellt.

Time

Stellt die Zeitspanne zwischen den Schlägen ein.

Note Value

Wenn der **Sync**-Parameter aktiviert ist, können Sie die Zeitspanne in Zählzeiten anpassen.

Dynamics

Stellt die Dynamik der Schläge ein.

- Bei negativen Werten ist der erste Schlag leiser als der oder die nachfolgenden Schläge.
- Bei positiven Werten ist der erste Schlag lauter als der oder die nachfolgenden Schläge.

Humanize

Verwenden Sie diesen Parameter, um das Timing, die Dynamik und die Tonhöhe der Schläge zufällig zu variieren.

Roll

Bei **Roll** sind die folgenden Parameter verfügbar:

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Schläge zum Projekttempo zu synchronisieren. Die Zeitspanne zwischen den Schlägen wird in Teilen von Zählzeiten eingestellt.

Time

Stellt die Zeitspanne zwischen den Schlägen ein.

Note Value

Wenn der **Sync**-Parameter aktiviert ist, können Sie die Zeitspanne in Zählzeiten anpassen.

Dynamics

Stellt die Dynamik der Schläge ein. Höhere Werte stellen die geradzahligen Schläge ein.

Humanize

Verwenden Sie diesen Parameter, um das Timing, die Dynamik und die Tonhöhe der Schläge zufällig zu variieren.

Buzz

Bei **Buzz** sind die folgenden Parameter verfügbar:

Grip

Legt fest, wie der Drumstick gehalten wird. Höhere Einstellungen erzeugen weniger Buzz.

Pressure

Stellt den Druck auf dem Stick ein. Höhere Einstellungen erzielen Sie für den Buzz längere Abklingzeiten .

Humanize

Verwenden Sie diesen Parameter, um das Timing, die Dynamik und die Tonhöhe der Schläge zufällig zu variieren.

MIDI Delay

MIDI Delay erzeugt Echoeffekte durch Wiederholen der gespielten Noten.

Die nachfolgenden Noten-Events lassen sich verändern. Sie können z.B. die Zeitspanne zwischen den Echos mithilfe des **Distribution**-Parameters beeinflussen.

Active

Aktiviert/Deaktiviert den MIDI-Delay-Effekt.

Sync

Synchronisiert die Echos zum Projekttempo. Die Zeitspanne zwischen den Echos wird in Teilen von Zählzeiten eingestellt.

Time

Stellt die Zeitspanne zwischen den Echos ein.

Note Value

Wenn der **Sync**-Parameter aktiviert ist, können Sie die Zeitspanne in Zählzeiten anpassen.

Repeats

Bestimmt die maximale Anzahl von Echos.

Damping

Bestimmt, ob die Echos mittels MIDI-Anschlagstärke eingeblendet oder ausgeblendet werden. Wenn Sie bei diesem Parameter negative Werte einstellen, erhöht sich die MIDI-Anschlagstärke allmählich. Wenn Sie bei diesem Parameter positive Werte einstellen, verringert sich die MIDI-Anschlagstärke allmählich.

HINWEIS

Es tritt nur dann ein hörbarer Effekt auf, wenn in den Sound-Einstellungen der Samples die Anschlagstärke verwendet wird.

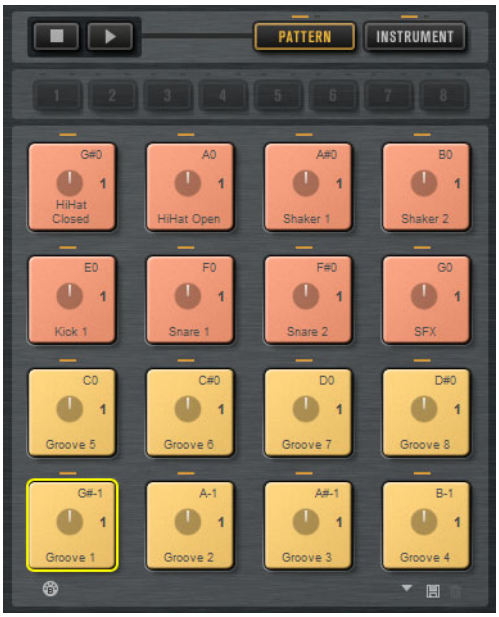
Pitch

Bestimmt, wie sich die Tonhöhe von Echo zu Echo verändert.

Distribution

Bestimmt die zeitliche Verteilung der Echos. Wenn Sie bei diesem Parameter negative Werte einstellen, wird die Zeitspanne zwischen den Echos kürzer, d.h. die Echos werden schneller. Bei positiven Werte werden die Echos verlangsamt.

Pattern-Pads



Der Pad-Bereich enthält 16 Pattern-Pads. Jedes Pad ist einer MIDI-Note zugewiesen. Sie können jedem Pattern-Pad MIDI-Pattern zuweisen, und so, je nach MIDI-Datei, vollständige Drum-Pattern oder bestimmte Instrumenten-Pattern triggern. Mit den Pads können Sie zwischen den Pattern umschalten.

Wenn einem Pad eine MIDI-Datei zugewiesen ist, werden auf dem Pad eine Fortschrittsanzeige und ein Beat-Zähler angezeigt. Wenn ein Pattern getriggert wird, zeigt die Fortschrittsanzeige die Wiedergabeposition an. Zusätzlich zeigt der Beat-Zähler, an welcher Zählzeit sich die Wiedergabe befindet. Dadurch können Sie sehen, welche Pattern gerade wiedergegeben werden und an welcher Wiedergabeposition sie sich befinden, gemessen an der Länge des Patterns. Dies kann sehr hilfreich sein, wenn der **Toggle**-Modus aktiviert ist, da Sie dadurch einen schnellen Überblick darüber erhalten, welche Pattern enden und welche getriggert werden.

Mit den Transportfunktionen über den Pads können Sie das für die Bearbeitung ausgewählte Pattern triggern, ohne eine MIDI-Note zu spielen. Klicken Sie auf den **Stop**-Schalter, um die Wiedergabe zu beenden. Wenn Sie während der Wiedergabe zwischen Pattern-Pads umschalten, hängt der Pattern-Wechsel vom ausgewählten **Restart Mode** ab.

MIDI-Dateien den Pads zuweisen

- Ziehen Sie eine MIDI-Datei vom Explorer/Finder oder aus der MediaBay auf ein Pad.
- Ziehen Sie einen MIDI-Part aus der Host-Anwendung auf ein Pad.
- Ziehen Sie eine Datei vom Explorer/Finder auf das Import-Feld. Die Datei wird in Ihre Pattern-Library importiert und dem ausgewählten Pad zugewiesen.
- Wählen Sie ein Pad und klicken Sie auf die **Agent**-Registerkarte auf der **Edit**-Seite. Dadurch wird die **Agent**-Seite geöffnet. Öffnen Sie im **Pattern**-Bereich eines der Einblendmenüs **Pattern Library** oder **Style Library** und wählen Sie eines der Werks- oder User-MIDI-Pattern oder einen der Styles aus.

Mehrere MIDI-Dateien den Pads zuweisen

Sie können mehrere MIDI-Dateien gleichzeitig auf Pads ziehen und ablegen.

VORGEHENSWEISE

1. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den unteren Bereich des Pads, dem Sie die erste MIDI-Datei zuweisen möchten.

   Ein gelber Rahmen kennzeichnet Pads, denen eine MIDI-Datei zugewiesen werden kann.

2. Legen Sie die Dateien ab.

ERGEBNIS

Die MIDI-Dateien werden in Ihre Pattern-Library importiert und automatisch den Pads zugewiesen.

MIDI-Dateien von Pads löschen

- Um ein MIDI-Pattern zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Pad und wählen Sie im Kontextmenü **Remove Pattern**.
- Um die MIDI-Pattern aller ausgewählten Pads zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Pads und wählen Sie im Kontextmenü **Remove Pattern**.

MIDI-Port B für Pattern-Pads verwenden

Standardmäßig sind Instrument-Pads und Pattern-Pads demselben MIDI-Port zugewiesen. Wenn Instrument- und Pattern-Pads beide zugewiesen sind und dieselbe Trigger-Note besitzen, haben die Pattern-Pads immer Vorrang. Daher können Instrument-Pads, welche dieselbe Trigger-Note verwenden wie ein Pattern-Pad, nicht über denselben MIDI-Anschluss gespielt werden.

Um alle Instrument-Pads und Pattern-Pads über MIDI spielen zu können, richten Sie für den Bereich mit den Pattern-Pads MIDI-Port B ein. Auf diese Weise können Sie Instrumente über einen MIDI-Port und Pattern über den anderen MIDI-Port triggern.

VORGEHENSWEISE

1. Um MIDI-Port B zu verwenden, aktivieren Sie den Schalter **Use MIDI Port B for Pattern Pads** unten links im Pattern-Pads-Bereich.

   Wenn Port B verwendet wird, werden MIDI-Daten auf allen Kanälen empfangen.

2. Richten Sie in Ihrer DAW zwei MIDI-Spuren ein und stellen Sie den MIDI-Ausgang der ersten Spur auf **Groove Agent SE Main** ein und den MIDI-Ausgang der zweiten Spur auf **Groove Agent SE Pattern** ein.

ERGEBNIS

Sie können auf der einen MIDI-Spur die Instrument-Pads spielen und auf der anderen MIDI-Spur die Pattern-Pads.

Pad-Einstellungen sperren

Die Einstellungen im **Pad**-Bereich (**Exclusive**, **Play Mode** usw.) gelten für alle Slots, d.h. Sie stellen Sie nur einmal ein. Diese Einstellungen gehören jedoch zu den Kit-Presets und werden ersetzt, wenn Sie ein Preset in einem Kit-Slot laden.

- Um das Überschreiben Ihrer bestehenden Pad-Einstellungen durch die Preset-Einstellungen beim Laden eines Preset in einem Kit-Slot zu vermeiden, aktivieren Sie den Schalter **Lock Pad Settings** unter dem Pad-Bereich.

  Wenn dieser Schalter aktiviert ist, werden die Pad-Einstellungen vom Preset nicht angewendet und die bestehenden Einstellungen bleiben aktiv.

- Wenn der Schalter **Lock Pad Settings** deaktiviert ist und Sie Kit-Presets in verschiedenen Slots laden, überschreiben die in den Presets gespeicherten Pad-Einstellungen die bestehenden Pad-Einstellungen.

  Alle aktiven Pattern-Pads des neuen Presets überschreiben die aktuellen Pad-Einstellungen der zugehörigen Pads. Inaktive Pads werden nicht durch die Presets überschrieben; d.h., die bestehenden Einstellungen solcher Pads bleiben erhalten.

Pattern-Pads verschieben und kopieren

Sie können Pattern-Pads mit all deren Einstellungen auf andere Pattern-Pads der selben oder einer anderen Pattern-Gruppe verschieben oder kopieren.

- Um das aktive Pattern-Pad mit allen zugehörigen Einstellungen auf ein anderes Pad zu verschieben, ziehen Sie das Pad und lassen es über dem Ziel-Pad los.
- Um ein Pattern-Pad auf ein anderes Pad zu kopieren, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt und ziehen das Pad auf das Ziel-Pad.

- Um eines oder mehrere Pads auf andere Pads zu verschieben oder zu kopieren, verwenden Sie die Befehle **Cut Pad**, **Copy Pad** und **Paste Pad** im Kontextmenü.

  Auf diese Weise können Sie mehrere Pads gleichzeitig verschieben oder kopieren.

HINWEIS

Sie können Pads auch zwischen Pad-Gruppen verschieben oder kopieren. Ziehen Sie dazu das Pad auf den Schalter der Gruppe, auf die Sie das Pad verschieben oder kopieren möchten, und ziehen Sie es dann auf das Ziel-Pad.

Pattern-Gruppen verwalten

Sie können die 16 Pads mit deren Pattern und Einstellungen als Pattern-Gruppe speichern. Hier können Sie bestimmte Pattern und Einstellungen unkompliziert wiederherstellen und erneut verwenden. Pattern-Groups enthalten alle Pad-Einstellungen, d.h., die Einstellungen für **Exclusive Mode**, **Play Mode**, usw.

- Um die aktuelle Pattern-Gruppe für ein Kit zu speichern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Kit im Kit-Rack und wählen Sie **Save Pattern Group**….
- Um eine Pattern-Gruppe zu laden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Kit im Kit-Rack und wählen Sie **Load Pattern Group**….

  HINWEIS

  Wenn Sie eine Pattern-Gruppe laden, werden die Pad-Einstellungen nur für leere Pads wiederhergestellt. Wenn Sie ein Pattern einem Pad zugewiesen haben, werden Ihre Pad-Einstellungen nicht durch die Pattern-Gruppe überschrieben.

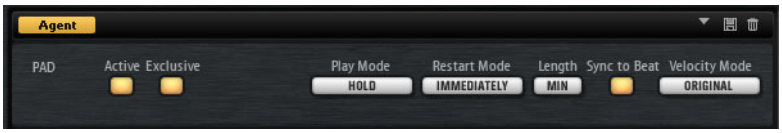
Agent-Seite

Bei Pattern-Pads ist die **Agent**-Seite auf der **Edit**-Seite verfügbar.

Die **Agent**-Seite enthält die Bereiche **Pad**, **Pattern** und **Performance**. Je nachdem, welchen Agent Sie verwenden, sind verschiedene Funktionen und Einstellungen verfügbar.

Pad-Bereich

Der **Pad**-Bereich auf der **Agent**-Seite enthält mehrere Funktionen und Einstellungen für die Wiedergabe.



Active

Aktiviert/Deaktiviert die Wiedergabe für das Pad.

Exclusive

Aktiviert/Deaktiviert die exklusive Wiedergabe für das Pad. Beim Triggern eines exklusiven Pads wird die Wiedergabe des aktiven Patterns entsprechend dem eingestellten Restart Mode beendet.Pads, für die dieser Schalter nicht aktiviert ist, können gleichzeitig mit anderen Pattern abgespielt werden.

Wenn für ein Pad der **Exclusive**-Modus aktiviert ist, wird dies durch ein Symbol in der oberen linken Ecke des Pads angezeigt.

Play Mode

- Um ein Pattern abzuspielen, solange Sie eine Taste gedrückt halten, wählen Sie **Hold**.
- Um die Wiedergabe mit einer Trigger-Note für ein Pad zu starten und zu stoppen, wählen Sie **Toggle**.
  Der **Toggle**-Modus eignet sich für Live Performances. Beachten Sie, dass es zu unvorhergesehenen Ergebnissen kommen kann, wenn Sie z.B. in der Host-Anwendung die Wiedergabe anhalten und erneut starten, oder wenn Sie während der Wiedergabe zu einer anderen Position wechseln.
- Um ein Pattern bis zu dessen Ende wiedergeben zu lassen, wählen Sie **One Shot**. In diesem Modus werden Note-Off-Events ignoriert. Die Wiedergabe stoppt automatisch am Ende des Patterns. Um sicherzustellen, dass das Pattern von Anfang bis Ende durchläuft, deaktivieren Sie **Sync to Beat**.

Restart Mode

Bestimmt, ob ein Pattern sofort bei der nächsten Zählzeit abgespielt wird oder ab dem nächsten vollständigen Takt.

Sync to Beat

Wenn **Sync to Beat** aktiviert ist, startet ein Pattern beim Triggern synchron zu den anderen Pattern, die gerade gespielt werden. Wenn Sie z.B. ein Pattern triggern und das nächste Pattern nach drei Zählzeiten triggern, startet dieses Pattern bei Zählzeit 3. Wenn **Sync to Beat** deaktiviert ist, startet das zweite Pattern am Anfang.

Velocity Mode

Hiermit bestimmen Sie den Einfluss der Anschlagstärke der gespielten Noten auf das Pattern.

- Wenn **Original** ausgewählt ist, werden die Noten des Patterns mit der Anschlagstärke gespielt, die im Pattern gespeichert ist.
- Wenn **As Played** ausgewählt ist, werden die Noten des Patterns mit der Anschlagstärke gespielt, die Sie auf dem Keyboard spielen.
- Wenn **Original + As Played** ausgewählt ist, richtet sich die Anschlagstärke des Patterns nach der Kombination der im Pattern gespeicherten Anschlagstärke und der Anschlagstärke Ihre Spiels.

Pattern-Bereich

Bei Beat Agent SE-Pattern-Pads enthält der **Pattern**-Bereich auf der **Agent**-Seite Funktionen für MIDI-Pattern und für den Pattern Player. Bei Acoustic Agent SE-Instrument-Pads können Sie zwischen MIDI-Pattern-Player und Style-Player wählen.

Der MIDI-Pattern-Player bietet die folgenden Funktionen und Einstellungen:

Pattern Library

Ermöglicht die Auswahl eines MIDI-Pattern. Klicken Sie auf die Liste, um eine Datei auszuwählen.

Um auf den Ordner zuzugreifen, in dem die benutzerdefinierten MIDI-Pattern gespeichert sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Feld **Pattern Library** und wählen Sie **Show in Explorer/Finder**. An dieser Stelle können Sie Dateien hinzufügen, löschen und umbenennen sowie Unterordner anlegen, um Ihre MIDI-Pattern zu organisieren.

HINWEIS

Pattern-Pads enthalten immer die MIDI-Daten und referenzieren nicht die ursprünglichen MIDI-Dateien.

Original Tempo

Zeigt das ursprüngliche Tempo an, wie es in der MIDI-Datei gespeichert wurde.

Start

Bestimmt die Zählzeit, bei der die Wiedergabe des Patterns beginnt.

End

Bestimmt das Ende des Patterns. Zu Beginn ist dieser Parameter auf die ursprüngliche Länge des MIDI-Patterns eingestellt.

Import-Feld

Um MIDI-Dateien von Ihrem Dateisystem oder MIDI-Parts aus Ihrer Host-Anwendung in die User-Pattern-Library zu importieren, ziehen Sie sie auf das MIDI-Import-Feld.

Sie können auch mehrere MIDI-Dateien gleichzeitig auf das Import-Feld ziehen und importieren. Die erste Datei wird dem ausgewählten Pad zugewiesen.

MIDI-Export-Feld

Um ein Pattern zu exportieren, klicken Sie auf das Feld **MIDI Export** und ziehen Sie es auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung. Sie können das Feld auch an einen anderen Ort oder in eine andere Anwendung ziehen, die MIDI-Dateien unterstützt.

Import/Export und alternative Trigger-Noten-Mappings

Wenn Sie alternative Trigger-Noten-Mappings verwenden, wird dies berücksichtigt und das MIDI-Pattern wird automatisch beim Import bzw. Export angepasst. Das ist wichtig, wenn Sie MIDI-Daten mit einem Hardware-Drum-Controller aufnehmen und dabei MIDI-Parts aus der Host-Anwendung importieren oder aus Groove Agent SE in die Host-Anwendung exportieren möchten.

Wenn Sie die Datei mit dem Standard-Trigger-Noten-Mapping aufgenommen haben, deaktivieren Sie das alternative Trigger-Noten-Mapping im Pad-Bereich.

WEITERFÜHRENDE LINKS
Style-Player bedienen auf Seite 87

Performance-Bereich

Wenn der MIDI-Pattern-Player für ein Pattern-Pad aktiv ist, enthält der **Performance**-Bereich auf der **Agent**-Seite Einstellungen für den MIDI-Pattern-Player.

Swing Grid

Legt das Raster für die Anwendung des **Swing**-Effekts fest. Um z.B. das Timing aller 16tel-Notenpositionen eines Patterns zu verschieben, stellen Sie hier **1/16** ein.

Swing

Hiermit können Sie das Timing der Noten auf geradzahligen Zählzeiten verschieben, so dass das Pattern einen Swing-Rhythmus erhält. Negative Werte verschieben das Timing nach hinten, d.h. die Noten werden früher gespielt. Positive Werte verschieben das Timing nach vorn, d.h. die Noten werden später gespielt.

Gate Scale

Hiermit können Sie die Notenlängen des Patterns verkürzen oder verlängern. Bei 100% werden die Noten in Originallänge gespielt.

HINWEIS

Gate Scale hat keine Auswirkung, wenn für Samples der Modus **One Shot** eingestellt ist. In diesem Fall werden sie immer bis zum Ende wiedergegeben.

Velocity Scale

Erhöht oder verringert die Note-On-Anschlagstärken des Patterns. Bei 100% werden die Noten mit der ursprünglichen Anschlagstärke gespielt.

Quantize Amount

Mit diesem Parameter definieren Sie, wie strikt das Quantisierungsraster angewendet wird. Ein Wert von 100% bedeutet, dass die MIDI-Noten genau auf dem ausgewählten Quantisierungsnotenwert gespielt werden. Niedrigere Werte bewegen die Noten nur annähernd in Richtung des nächsten Notenwerts. Bei 0% erfolgt keine Quantisierung.

Quantize Grid

Mit diesem Parameter können Sie ein Quantisierungsraster in Notenwerten einrichten. Sie können auch punktierte Notenwerte oder Triolen verwenden.

Tempo Scale

Dieser Parameter bestimmt die Wiedergabegeschwindigkeit des Patterns. Sie können wählen zwischen halber (half), normaler (normal) und doppelter Geschwindigkeit (double).

Beat Agent SE

Beat Agent SE ist ein vollständiges Rhythmusinstrument mit allen Tools und Sounds zur Erstellung erstaunlicher Beats für jegliches Musikgenre im Electronic oder Urban Style.

Im Lieferumfang sind viele Drum-Kits mit außergewöhnlichem Sound enthalten, zusätzlich können Sie aber auch die hochentwickelten Bearbeitungsfunktionen verwenden, um bestehende Kits zu bearbeiten oder neue Kits zu erzeugen.

Zudem bietet Beat Agent SE hochwertige Funktionen, mit denen Sie Samples und Loops weiter bearbeiten können, wie z.B. das automatische Loop-Slicing, das Onboard-Effektrack und vieles mehr.

Sound-Bearbeitung

Auf der **Edit**-Seite für Instrument-Pads stellen Sie den Sound der Kits ein.

- Um die **Edit**-Seite zu öffnen, klicken Sie auf den **Edit**-Schalter im oberen Bereich des PlugIn-Bedienfelds.

Die **Edit**-Seite enthält die folgenden Registerkarten: **Main**, **Pitch**, **Filter**, **Amp**, **Sample**, **Slice** und **MIDI FX**.

Absolute und relative Bearbeitung

Bei der Bearbeitung mehrerer Samples können Sie Werte entweder absolut für alle Samples ändern (**ABS**) oder relative Änderungen vornehmen (**REL**), je nach Einstellung des entsprechenden Schalters in der Werkzeugleiste.

- Wenn Sie die absolute Bearbeitung verwenden und einen Parameter bei einem Sample von 50% auf 60% ändern, werden alle anderen Samples auch auf 60% eingestellt.
- Wenn Sie die relative Bearbeitung verwenden und einen Parameter in einer Zone von 50% auf 60% ändern, wird eine weitere ausgewählte Zone, die z. B. auf 70% eingestellt war, auf 80% geändert.

HINWEIS

Relative Änderungen können nur für Parameter gemacht werden, deren Werte kontinuierlich verändert werden. Für Parameter, die einen Modus auswählen oder zwischen zwei Zuständen umschalten, werden immer absolute Änderungen vorgenommen.

Alles bearbeiten oder Auswahl bearbeiten

Sie können die Bearbeitung entweder auf die Auswahl (**SEL**) oder auf alle Samples eines Pads (**PAD**) anwenden, indem Sie den entsprechenden Schalter in der Werkzeugzeile verwenden.

Samples den Pads zuweisen

Sie können Pads Samples zuweisen, indem Sie sie auf die Pads ziehen und dort ablegen oder indem Sie bestehende Samples über das Kontextmenü des Mapping-Fensterbereichs austauschen.

Samples durch Ziehen und Ablegen zuweisen

Sie können ein oder mehrere Samples aus dem Explorer/Finder und von Ihrer Host-Anwendung in Groove Agent SE importieren. Samples können einem einzelnen Pad oder mehreren Pads zugewiesen werden.

- Um ein Sample einem Pad zuzuweisen, ziehen Sie es auf das Pad.

Sie können Dateien von folgenden Orten ziehen:

- MediaBay
- Projekt-Fenster
- Pool
- Sample-Editor (Regionen)

- Audio-Part-Editor
- LoopMash Slices

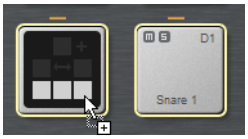
Wenn Sie ein oder mehrere Samples auf ein Pad ziehen, werden die Ablegen-Symbole gezeigt. Diese bestimmen, ob die Samples dem Pad hinzugefügt werden, ob das aktuelle Sample durch das gerade gezogene ersetzt wird oder ob die Samples, die Sie ziehen, mehreren aufeinanderfolgenden Pads zugewiesen werden.

- Ziehen Sie Samples auf das oberste Ablegen-Symbol, um sie dem Pad hinzuzufügen.

  Sie können einem Pad bis zu 8 Samples zuweisen.

- Ziehen Sie ein oder mehrere Samples auf das mittlere Ablegen-Symbol, um die aktuell zugewiesenen Samples durch die neuen zu ersetzen.

- Ziehen Sie mehrere Samples auf das unterste Ablegen-Symbol, um sie einer oder mehreren aufeinander folgenden Pad-Gruppen zuzuweisen.

  Die Pads, denen die Samples zugewiesen werden, werden gelb umrahmt.

  HINWEIS

  Wie viele Samples auf die Pads gezogen werden können, hängt von der Anzahl der verfügbaren Pads ab.

  Wenn Groove Agent SE keine ausreichende Anzahl an freien Pads für die Anzahl an zuzuweisenden Samples bereitstellt, wird ein Dialog angezeigt, über den Sie den Vorgang fortsetzen oder abbrechen können. Wenn Pads bereits Samples enthielten, werden diese ersetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Mapping-Anzeige auf Seite 44

Samples zwischen Pads verschieben und kopieren

Sie können Samples zwischen Pads verschieben und kopieren.

- Um die Samples von einem Pad zu einem anderen zu verschieben, ziehen Sie das Pad auf das obere, das mittlere oder das untere Ablegen-Symbol auf einem anderen Pad.

  HINWEIS

  Um die Samples zu kopieren statt sie zu verschieben, halten Sie dabei die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt.

  HINWEIS

  Wenn Sie Parts kopieren, die Slices einer Sliced Loop enthalten, werden diese als normale Instrument-Pads kopiert, d.h. die Verbindung zu der Loop geht verloren.

Samples zwischen Pads zwischen Gruppen verschieben und kopieren

Um Samples auf Pads einer anderen Gruppe zu verschieben oder kopieren, ziehen Sie sie zunächst auf den Schalter für diese Gruppe, bis die Pads dieser Gruppe angezeigt werden. Ziehen Sie die Samples dann auf das neue Pad.

Die Optionen sind dieselben wie beim Verschieben von Samples zwischen Pads derselben Gruppe.

Sliced Loops verschieben

Sie können Sliced Loops auch durch Ziehen und Ablegen verschieben.

- Ziehen Sie das erste Slice der Loop auf den Pad-Bereich.

  Wenn Sie beginnen, das Slice zu ziehen, zeigt Groove Agent SE an, auf welchen Pads die Loop-Slices abgelegt werden können, d.h. auf welche Pads genug leere Pads folgen, so dass alle Slices auf aufeinanderfolgende Pads verteilt werden können. Pads, auf denen die Loop nicht abgelegt werden kann, werden grau dargestellt.

- Legen Sie das Slice auf dem Pad ab, an dem Sie mit dem Einfügen beginnen möchten.

Reihenfolge der Pads ändern

Standardmäßig sind Instrument-Pads chromatisch sortiert, basierend auf der Standardzuweisung. In manchen Situationen ist es jedoch sinnvoll, Pads aus anderen Gruppen innerhalb einer bestimmten Gruppe darzustellen. Aus diesem Grund haben Sie die Möglichkeit, die Position der Pads zu verändern.

Häufig ist z.B. eine zweite Bass-Drum der Note B0 zugewiesen, die sich in Pad-Gruppe 2 befindet. Die meisten anderen üblichen Schlaginstrumente befinden sich jedoch in Gruppe 3. Wenn Sie die zweite Bass-Drum gemeinsam mit den anderen Instrumenten aus Gruppe 3 sehen möchten, tauschen Sie das B0-Pad gegen ein unbenutztes Pad in Gruppe 3 aus.

- Um 2 Pads zu vertauschen, halten Sie die [Umschalttaste] gedrückt und ziehen Sie eins der Pads auf das andere.

  Dadurch wird der gesamte Inhalt beider Pads einschließlich aller Einstellungen vertauscht.
- Um zu prüfen, ob sich die Reihenfolge der Pads von der Standardsortierung unterscheidet, können Sie entweder anhand der Trigger-Noten der Pads erkennen, ob diese chromatisch zugewiesen sind oder nicht, oder Sie können auf den **Info**-Schalter klicken, um den Index aller Pads aufzurufen.
- Um die chromatische Sortierung aller Pads wieder herzustellen, öffnen Sie das Kontextmenü eines Pads und wählen Sie **Reset Pad Order**.

Mapping-Anzeige

In der Mapping-Anzeige wird angezeigt, welche Samples dem ausgewählten Pad zugewiesen sind.

In der Mapping-Anzeige können Sie Samples löschen und den Dynamikbereich von Samples anpassen. Das für die Bearbeitung aktivierte Sample ist durch einen helleren Farbton gekennzeichnet.

HINWEIS

Der Dynamikbereich wird immer in der Mapping-Anzeige dargestellt, auch wenn damit keine Samples getriggert werden. Die Werte haben jedoch nur im Velocity-Modus eine Auswirkung.

Dynamikbereiche von Samples verändern

- Wählen Sie ein Sample in der Mapping-Anzeige aus und geben Sie in den Feldern **Hi** und **Lo** neue Werte ein.

- Positionieren Sie die Maus zwischen zwei Samples, so dass ein Doppelpfeil angezeigt wird, und ziehen Sie nach links oder rechts.

HINWEIS

Wenn Sie den Dynamikbereich eines Samples verändern, werden automatisch die Bereiche der daneben liegenden Samples angepasst, d.h. Samples können einander nicht überlappen.

Das Mapping eines Pads bearbeiten

Sie können einem Pad bis zu 8 Samples zuweisen.

- Sie können Samples hinzufügen, indem Sie sie auf die Mapping-Anzeige ziehen. Die Samples können zwischen den Samples oder am Anfang oder Ende eingefügt werden. Die Einfügeposition ist durch eine rote Linie gekennzeichnet.
- Um ein Sample zu ersetzen, ziehen Sie das neue Sample auf das bestehende Sample. Das Sample, das ersetzt wird, ist durch einen roten Rahmen gekennzeichnet.
- Um die Reihenfolge der Samples zu ändern, ziehen Sie sie an eine neue Position.
- Um ein Sample einem anderen Pad zuzuweisen, ziehen Sie es auf dieses Pad.

  Das Sample ist dann nicht mehr dem vorherigen Pad zugewiesen. Um ein Sample einem anderen Pad zuzuweisen, ohne die aktuelle Zuweisung zu verlieren, halten Sie beim Ziehen die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt.

Samples ersetzen

Sie können einzelne Samples im Mapping-Fensterbereich durch andere Samples auf Ihrer Festplatte ersetzen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sample und wählen Sie im Kontextmenü **Replace Sample**.
2. Navigieren Sie im Dateidialog zu der Datei, die Sie statt der aktuellen verwenden möchten, wählen Sie sie aus, und klicken Sie auf **Open**.

ERGEBNIS

Das Sample wird ersetzt.

Samples von Pads löschen

- Um ein Sample von einem Pad zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie im Einblendmenü **Remove Sample**.
- Um alle Samples eines Pads zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Samples und wählen Sie **Remove Selected Samples**.

HINWEIS

Wenn der **PAD/SEL**-Schalter auf **PAD** eingestellt ist, können Sie keine einzelnen Samples auswählen, und mit **Remove Selected Samples** werden alle Samples des Pads entfernt.

Main-Registerkarte

Auf der **Main**-Registerkarte können Sie Einstellungen für das Sample-Mapping des Pads sowie für die wichtigsten Parameter wie **Volume**, **Pan**, **Cutoff** usw. vornehmen.

Die **Main**-Registerkarte verfügt außerdem über einen vereinfachten Sample-Editor. Sie können die Marker für Sample-Start und -Ende und für die Fades sowie die Fade-Kurve in der Anzeige anpassen.

Mode

Bestimmt den Trigger-Modus für die Samples eines Pads:

- Im **Velocity**-Modus wird durch die eingehende Anschlagstärke festgelegt, welches Sample wiedergegeben wird.
- Im **Layer**-Modus werden alle Samples gleichzeitig wiedergegeben, unabhängig von ihrer Anschlagstärke.
- Im Modus **Round Robin** werden die Samples wiederholt hintereinander wiedergegeben, von links nach rechts.
- Im **Random**-Modus werden die Samples in zufälliger Reihenfolge wiedergegeben. Dabei können auch Wiederholungen auftreten.
- Im Modus **Random Exclusive** werden die Samples in zufälliger Reihenfolge wiedergegeben. Dabei werden jedoch Wiederholungen vermieden.

Poly

Legt die maximale Polyphonie für ein Pad fest. Wenn Sie hier z.B. 4 wählen, können Sie ein Pad viermal triggern, bevor Noten gestohlen werden.

HINWEIS

Der Polyphony-Wert gibt an, wie viele Noten gleichzeitig gespielt werden können. Wenn Sie jedoch Pads triggern, auf denen mehrere Samples liegen, kann die Anzahl der tatsächlichen Sample-Stimmen weitaus höher sein als dieser Wert.

Fade

Legt fest, wie lange Stimmen ausklingen können, wenn sie gestohlen werden.

HINWEIS

Sie können unterschiedliche Fade-Einstellungen für die unterschiedlichen Samples eines Pads vornehmen.

Exclusive Group

Sie können ein Pad einer der 32 exklusiven Gruppen zuweisen. Pads derselben exklusiven Gruppe können nicht zusammen wiedergegeben werden. Wenn eine neue Note gespielt wird, endet die vorige Note.

Volume

Bestimmt die Lautstärke des Samples.

Pan

Bestimmt die Position des Samples im Stereobild.

Coarse

Passt die Stimmung in Halbtönen an.

Fine

Passt die Feinstimmung in Cents an.

Cutoff

Steuert die Cutoff-Frequenz des Filters.

HINWEIS

Cutoff, **Resonance** und **Distortion** sind nur verfügbar, wenn ein Filter verwendet wird.

Resonance

Bestimmt die Filterresonanz.

Distortion

Regelt den Grad der Verzerrung. Der Effekt hängt vom ausgewählten Filtermodus ab.

Output

Der Ausgang, an den die Samples geleitet werden. Sie können die folgenden Ausgänge im Einblendmenü wählen:

- **Kit**-Mix.
- Einen der 16 **Agent**-Mixerkanäle.
- Einen der 16-Stereoausgangsbusse des PlugIns. Der erste Ausgang ist immer der Master-Ausgang. Dieser Ausgang ist immer aktiv.

HINWEIS

Für diese Ausgänge können Sie Insert-Effekte einrichten.

HINWEIS

Samples, die in Ihrer Host-Anwendung an einen deaktivierten Ausgang geleitet werden, werden automatisch an den Master-Ausgang des PlugIns geleitet.

- Sie können ein Pad auch direkt an einen der 4 AUX-Kanäle leiten, z.B. um Untergruppen zu erstellen.

Playback Quality

Bestimmt die Wiedergabequalität.

- **Standard**: Wählen Sie diesen Modus, um die Samples mit der ursprünglichen Bittiefe und Samplerate wiederzugeben.
- **Vintage**: Wählen Sie diesen Modus, um die Sound-Qualität früher 12-Bit-Drum-Computer zu emulieren. Das Verstimmen der Samples erzeugt den typischen Aliasing-Effekt. Die Samplerate ist auf 26040 Hz begrenzt.
- **Turntable** ähnelt dem **Vintage**-Modus. Die Samples werden mit 12 Bit/26040 Hz wiedergegeben. Mit diesem Modus können Sie den typischen Workflow von Hip-Hop-Producern emulieren. Weil die ersten digitalen Drum-Computer nur sehr wenig RAM zur Verfügung gestellt haben, wurden Turntables mit einer Geschwindigkeit von 45 RPM statt 33 1/3 RPM gesampled. Auf diese Weise konnten mehr Samples in den verfügbaren RAM gespeichert werden. Zum Wiederherstellen des Originaltempos wurden die Samples bei der Wiedergabe nach unten gestimmt. Durch das Verstimmen wurde das für die ersten Drum-Computer typische Aliasing hinzugefügt.

HINWEIS

Wenn **Vintage** oder **Turntable** ausgewählt sind, können Sie das Sample nicht mit den AudioWarp-Funktionen auf der **Sample**-Registerkarte bearbeiten. Wenn Sie für ein Sample, das AudioWarp verwendet, einen dieser Modi auswählen, wird eine Warnmeldung angezeigt.

Filter Type

Bestimmt den Filtertyp. Sie haben die Wahl zwischen **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** und **Rate Reduction**.

Um das Filter zu deaktivieren, wählen Sie **Off**.

Filter Shape (Filterform)

- LP 24, 18, 12 und 6 sind Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP 12 und BP 24 sind Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen unter- und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+LP18 und HP6+LP12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 bzw. 12 dB/Okt. (asymmetrisches Bandpassfilter). Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt. Die Abschwächung ist für die Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz stärker.
- HP12+LP6 und HP18+LP6 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 bzw. 18 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. (asymmetrisches Bandpassfilter). Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt. Die Abschwächung ist für die Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz stärker.
- HP 24, 18, 12 und 6 sind Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR 12 und BR 24 sind Bandsperren mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR12+LP6 und BR12+LP12 sind Kombinationen aus einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12 dB/Okt. Frequenzen um und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP12+BR12 ist eine Kombination aus einem Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. Frequenzen unter, über und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+BR12 und HP12+BR12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12 dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. Frequenzen unterhalb und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP ist ein Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.

- AP+LP6 ist eine Kombination aus einem Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6dB/Okt. Frequenzen um und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+AP ist eine Kombination aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6dB/Okt. und einem Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz und darunter werden abgeschwächt.

Hüllkurven bearbeiten

Hüllkurven-Einstellungen stehen Ihnen auf den Registerkarten **Pitch**, **Filter** und **Amp** zur Verfügung. Jede Multisegment-Hüllkurve verfügt über bis zu 128 Knotenpunkte sowie Einstellungen für Zeit (**Time**), Pegel (**Level**) und Kurve (**Curve**). Die Knotenpunkte und ihre Parameter bestimmen die Form der Hüllkurve. Sie können die Knoten direkt in der grafischen Anzeige bearbeiten oder Werte in die entsprechenden Felder eingeben.

Fixed

- Wenn die **Fixed**-Funktion aktiviert ist und Sie ausgewählte Knoten auf der Zeitachse verschieben, werden nur die ausgewählten Knoten verschoben.
- Wenn **Fixed** deaktiviert ist, werden alle Knotenpunkte die auf die bearbeiteten Knoten folgen, ebenfalls verschoben.

Snap

Sie können eine zweite Hüllkurve im Hintergrund der bearbeiteten Hüllkurve anzeigen. Wenn die **Snap**-Funktion aktiviert ist und Sie Knotenpunkte platzieren, werden diese genau auf die Knotenpunkte der im Hintergrund angezeigten Hüllkurve gesetzt.

- Um auszuwählen, welche Hüllkurve im Hintergrund angezeigt wird. Öffnen Sie das Einblendmenü rechts neben dem **Snap**-Schalter und wählen Sie die Hüllkurve aus der Liste aus.

Knoten auswählen

- Um einen Knoten auszuwählen, klicken Sie im grafischen Editor darauf.

  Ausgewählte Knoten werden blau dargestellt. Der für die Bearbeitung aktivierte Knoten ist durch einen orangefarbenen Rahmen gekennzeichnet. Die Wertefelder links neben dem grafischen Hüllkurven-Editor zeigen die Parameter des für die Bearbeitung aktivierten Knotens an.
- Wenn mehrere Knotenpunkte ausgewählt sind, können Sie im **Node**-Einblendmenü einen anderen Knotenpunkt für die Bearbeitung auswählen, ohne die aktuelle Mehrfachauswahl zu verlieren.

- Um einen Kurvenpunkt zur Auswahl hinzuzufügen, klicken Sie mit gedrückter [Umschalttaste] darauf. Ausgewählte Knoten werden gemeinsam bearbeitet.
- Sie können mehrere Knoten auswählen, indem Sie mit der Maus ein Rechteck darum aufziehen.
- Wenn der grafische Editor den Fokus hat, können Sie mit der Pfeil-nach-links-Taste und der Pfeil-nach-rechts-Taste den vorherigen bzw. den nächsten Knoten auswählen.

Time-Parameter

Der **Time**-Parameter bestimmt die Länge zwischen zwei Knoten. Je nachdem, welcher **Sync**-Modus ausgewählt ist, wird der **Time**-Parameter in Millisekunden und Sekunden oder in Notenwerten angezeigt.

- Um den **Time**-Parameter anzupassen, wählen Sie die Knoten aus, die Sie bearbeiten möchten und geben Sie einen Wert im **Time**-Feld ein.
- Sie können den **Time**-Parameter auch einstellen, indem Sie die Knoten im grafischen Editor nach links oder rechts ziehen.

  Halten Sie für eine höhere Auflösung beim Ziehen die [Umschalttaste] gedrückt.

  Um die Bewegung auf die Zeitachse zu begrenzen (nur horizontale Bewegungen sind möglich), halten Sie beim Ziehen die [Strg]-Taste/[Befehlstaste] gedrückt.

Level-Parameter

Der **Level**-Parameter bestimmt die Amplitude der Hüllkurve an der Position, die Sie mit dem **Time**-Parameter eingestellt haben.

- Um den **Level**-Parameter anzupassen, wählen Sie die Knoten aus, die Sie bearbeiten möchten und geben Sie einen Wert im **Level**-Feld ein.
- Sie können den **Level**-Parameter auch einstellen, indem Sie die ausgewählten Knoten im grafischen Editor nach oben oder unten ziehen.

  Halten Sie für eine höhere Auflösung beim Ziehen die [Umschalttaste] gedrückt.

  Um die Bewegung auf die Pegelachse zu begrenzen (nur vertikale Bewegungen sind möglich), halten Sie beim Ziehen die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt.

Curve-Parameter

Mit dem **Curve**-Parameter können Sie die Kurvencharakteristik zwischen zwei Knoten bestimmen, von linear bis logarithmisch oder exponentiell.

- Um den **Curve**-Parameter anzupassen, wählen Sie die Knoten aus, die Sie bearbeiten möchten und geben Sie einen Wert im **Curve**-Feld ein. Positive Curve-Werte resultieren in einem logarithmischen, negative Werte in einem exponentiellen Kurvenverlauf.
- Sie können den **Curve**-Parameter auch einstellen, indem Sie im grafischen Editor auf die Kurve zwischen zwei Knotenpunkten klicken und ziehen.

  Um die Kurve auf einen linearen Verlauf zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] darauf.

Knoten hinzufügen und entfernen

Alle Knoten, die hinter dem Sustain-Knoten eingefügt werden, wirken sich auf die Release-Phase der Hüllkurve aus.

- Um einen Knotenpunkt hinzuzufügen, doppelklicken Sie an der gewünschten Position im Hüllkurven-Editor.
- Um einen Knoten zu löschen, doppelklicken Sie darauf.
- Sie können mehrere ausgewählte Knoten löschen, indem Sie die [Entf]-Taste oder die [Rücktaste] drücken.

HINWEIS

Der erste und der letzte Knoten sowie der Sustain-Knoten können nicht entfernt werden.

Knoten mit der Fill-Funktion hinzufügen

Mit der **Fill**-Funktion können Sie mehrere Hüllkurven-Knoten hinter den ausgewählten Knoten hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einblendmenü rechts neben dem **Fill**-Schalter die gewünschte Anzahl der hinzuzufügenden Knoten.
2. Wählen Sie im grafischen Hüllkurven-Editor den Knotenpunkt aus, hinter dem Sie die Knotenpunkte einfügen möchten.

   Wenn mehrere Knoten ausgewählt sind, werden die neuen Knoten hinter dem letzten ausgewählten Knoten eingefügt.

   Wenn die **Fixed**-Funktion deaktiviert ist, werden die neuen Knoten in dem Abstand eingefügt, der dem Time-Parameter des ausgewählten Knotens entspricht. Wenn

mehrere Knotenpunkte ausgewählt sind, wird das Zeitintervall vom aktiven Knotenpunkt bestimmt.

Wenn die **Sync**-Option aktiviert ist, können Sie den Zeitwert als **Sync**-Notenwert eingeben. Wenn z.B. 1/4 ausgewählt ist, werden die neuen Knoten an Viertelnotenpositionen eingefügt.

Wenn die **Fixed**-Funktion aktiviert ist, wird der Bereich zwischen dem letzten ausgewählten und dem darauffolgenden Knotenpunkt mit neuen Knotenpunkten aufgefüllt.

3. Klicken Sie auf den **Fill**-Schalter.

ERGEBNIS

Die Knotenpunkte werden hinzugefügt.

Die Sync-Option

Hüllkurven können zum Tempo der Host-Anwendung synchronisiert werden. Auf diese Weise können Sie Hüllkurvenzeiten – ungeachtet späterer Tempoänderungen – im musikalischen Raster einstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie auf den **Sync**-Schalter, um die Sync-Funktion zu aktivieren.

   Der Sync-Modus ist aktiv, wenn der Schalter aufleuchtet. Ein Raster aus Notenwerten wird im Hüllkurven-Editor angezeigt.

2. Wählen Sie im Einblendmenü rechts neben dem **Sync**-Schalter einen Notenwert aus.

   So legen Sie die Auflösung für das Raster fest.

   HINWEIS

   Im **Time**-Feld der Knoten werden Taktart-Werte angezeigt. Die Zählzeit wird immer auf den kleinsten Wert reduziert. 2/16 wird z.B. als 1/8 dargestellt.

3. Aktivieren Sie den **T**-Schalter, um triolische Notenwerte zu verwenden.
   - Hüllkurven-Knoten, die nicht genau einem Notenwert entsprechen, zeigen den Notenwert an, dem sie am nächsten liegen.
   - Knotenpunkte, die genau einem Notenwert entsprechen, werden mit einem roten Punkt im Griff des Knotenpunkts markiert. Dies ist hilfreich, wenn Sie das Raster z.B. zwischen Triolen und normalen Notenwerten umschalten. Triolen-Knotenpunkte zeigen immer noch an, dass sie einem Notenwert entsprechen, auch wenn das Raster normale Notenwerte anzeigt.
4. Sie können auch direkt Notenwerte und triolische Werte im Wertefeld eingeben.

Hüllkurvenmodi

Im **Mode**-Einblendmenü können Sie mit einem von 4 Hüllkurven-Modi bestimmen, wie die Hüllkurve bei jedem Tastenanschlag wiedergegeben wird.

Sustain

Die Hüllkurve wird vom ersten Knoten bis zum Sustain-Knoten abgespielt. Der Sustain-Pegel wird so lange gehalten wie die Taste gedrückt ist. Nach dem Loslassen der Taste wird die Hüllkurve mit den nachfolgenden Phasen der Hüllkurve fortgeführt. Dieser Modus ist ideal für geloopte Samples.

Loop

Die Hüllkurve wird vom ersten Knoten bis zu den Loop-Knoten abgespielt. Die Loop wird so lange wiederholt, wie die Taste gedrückt ist. Nach dem Loslassen der Taste wird die Hüllkurve ab der Sustain-Phase der Hüllkurve fortgeführt. Dieser Modus eignet sich, um die Sustain-Phase lebhafter zu gestalten.

One Shot

Die Hüllkurve wird vom ersten bis zum letzten Knoten wiedergegeben, auch wenn Sie die Taste loslassen. Die Hüllkurve hat keine Sustain-Phase. Dieser Modus ist ideal für Drum-Samples.

Sample Loop

Hierdurch bleibt die natürliche Attack-Phase eines Samples erhalten. Die Decay-Phase der Hüllkurve startet nicht, bevor das Sample den Loop-Anfang erreicht hat.

Wenn Sie für den zweiten Knoten den Maximalwert einstellen und mit den darauf folgenden Knoten die Ausklingzeit der Loop-Phase eines Samples formen, wirkt sich die Hüllkurve nur auf die Loop-Phase aus. Die Attack-Phase der Hüllkurve wird nach wie vor ausgeführt.

Loops einrichten

Sie können die Hüllkurve so einrichten, dass die Wiedergabe zwischen den ausgewählten Knotenpunkten wiederholt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Stellen Sie den Hüllkurven-Modus auf **Loop**.
2. Passen Sie die Loop im grafischen Hüllkurven-Editor an:.
3. Die Loop wird durch den grünen Bereich im grafischen Hüllkurven-Editor markiert. Definieren Sie den Start- und Endpunkt der Loop, indem Sie die Ränder des Bereichs verschieben.

   Der Loop-Bereich kann nur in der Decay-Phase der Hüllkurve eingerichtet werden.

Pitch-Registerkarte

Key Range

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Tastenbereich des Samples anzugeben, d.h. den Notenbereich, der den Pads chromatisch zugewiesen werden soll.

- **Low Key** gibt die erste/tiefste Taste/Note der Zuweisung an.
- **High Key** gibt die letzte/höchste Taste/Note der Zuweisung an.

Wenn Sie den Schalter **Key Range** deaktivieren, werden die Felder **Low Key** und **High Key** zurückgesetzt.

Fixed Pitch

- Wenn **Fixed Pitch** deaktiviert ist, lässt sich das Sample chromatisch im Tastenbereich spielen.
- Wenn **Fixed Pitch** aktiviert ist, lässt sich das Sample auf allen Tasten im Tastenbereich in dessen ursprünglicher Tonhöhe spielen. Dies ist z.B nützlich, wenn Sie ein Pad an die benachbarten Pads anpassen möchten.

Coarse

Passt die Stimmung in Halbtönen an.

Fine

Passt die Feinstimmung in Cents an.

Random

Legt fest, wie stark die Tonhöhe eines Samples zufällig mit jeder neuen Note verändert wird.

Env Amnt

Legt fest, wie stark die Tonhöhe durch die Tonhöhen-Hüllkurve beeinflusst wird.

Level Velocity (Vel>Lev)

Legt fest, wie stark die Anschlagstärke durch den Hüllkurvenpegel beeinflusst wird. Der Pegel der Hüllkurve hängt von der Einstellung dieses Parameters und von der Anschlagstärke beim Spielen der Note ab. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto höher ist der Pegel bei positiven Werten. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto niedriger ist der Pegel bei niedrigen Werten.

Time Velocity (Vel>Time)

Bestimmt den Einfluss der Anschlagstärke auf die Phasen der Hüllkurve. Positive Werte sorgen für ein schnelleres Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten. Negative Werte führen zu einem langsameren Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten.

Segments

Hier können Sie auswählen, welche Phasen der Hüllkurve vom Parameter **Time Velocity** beeinflusst werden.

- **Attack** – Die Anschlagstärke beeinflusst nur die Attack-Phase.
- **Attack + Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase.
- **Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase, jedoch ohne die Attack-Phase.
- **Attack + Release** – Die Anschlagstärke beeinflusst die Attack- und die Release-Phase.
- **All** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen.

Level Velocity Curve

Mit den Velocity-Kurven können Sie bestimmen, wie die eingehende Anschlagstärke in den Hüllkurvenpegel umgesetzt wird. Die Kurvencharakteristik wird durch ein kleines Symbol angezeigt.

Chromatische Zuordnung von Samples über mehrere Pads

Die Einstellungen bei **Key Range** auf der **Pitch**-Registerkarte ermöglichen Ihnen, Samples über mehrere Pads hinweg chromatisch zuzuweisen.

HINWEIS

Wenn **Edit Selected Sample or Pad** (**SEL**) aktiviert ist, stellen Sie den Tastenbereich jedes einzelnen Samples ein.

VORGEHENSWEISE

1. Stellen Sie den Bereich mit den Wertefeldern **Low Key** und **High Key** ein.

   Wenn Sie den Tastenbereich für chromatisch zugewiesene Samples einstellen, wird der Name der Pads dieses Bereichs vom ursprünglich zugewiesenen Sample abgeleitet. Der Name wird nur verändert, wenn das Pad nicht bereits einen Namen besitzt. Der Halbtonversatz des ursprünglichen Pads wird an den Namen angehängt. Dadurch können Sie das ursprüngliche Pad einfacher finden.

2. Optional: Stellen Sie den Parameter **Fixed Pitch** ein.
   - Wenn **Fixed Pitch** aktiviert ist, wird das Sample auf allen Pads im Tastenbereich mit der ursprünglichen Tonhöhe wiedergegeben.
   - Wenn **Fixed Pitch** deaktiviert ist, lässt sich das Sample chromatisch im Tastenbereich spielen.

ERGEBNIS

Die Samples werden den verfügbaren Pads zugewiesen. Ein Symbol mit zwei Noten zeigt an, welche Pads ein chromatisch zugewiesenes Sample spielen.

NACH DIESER AUFGABE

Das Kontextmenü von Pads mit chromatisch zugewiesenen Samples enthält die Funktion **Chromatically Mapped from**, mit der Sie das ursprüngliche Pad der zugewiesenen Samples finden können. Das ursprüngliche Pad selbst bietet diese Funktion nicht.

Filter-Registerkarte

Auf der **Filter**-Registerkarte können Sie die Klangfarbe des Sounds einstellen. Die Filter-Hüllkurve steuert die Cutoff-Frequenz, um die harmonischen Anteile über den zeitlichen Verlauf zu formen.

Filter Type

Bestimmt den Filtertyp. Sie haben die Wahl zwischen **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** und **Rate Reduction**.

Um das Filter zu deaktivieren, wählen Sie **Off**.

Filter Shape (Filterform)

- LP 24, 18, 12 und 6 sind Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP 12 und BP 24 sind Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen unter- und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+LP18 und HP6+LP12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 bzw. 12 dB/Okt. (asymmetrisches Bandpassfilter). Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt. Die Abschwächung ist für die Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz stärker.
- HP12+LP6 und HP18+LP6 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 bzw. 18 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. (asymmetrisches Bandpassfilter). Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt. Die Abschwächung ist für die Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz stärker.

- HP 24, 18, 12 und 6 sind Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR 12 und BR 24 sind Bandsperren mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR12+LP6 und BR12+LP12 sind Kombinationen aus einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12 dB/Okt. Frequenzen um und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP12+BR12 ist eine Kombination aus einem Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. Frequenzen unter, über und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+BR12 und HP12+BR12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12 dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. Frequenzen unterhalb und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP ist ein Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP+LP6 ist eine Kombination aus einem Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. Frequenzen um und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+AP ist eine Kombination aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. und einem Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz und darunter werden abgeschwächt.

Cutoff

Steuert die Cutoff-Frequenz des Filters.

Resonance

Bestimmt die Filterresonanz.

Distortion

Regelt den Grad der Verzerrung. Der Effekt hängt vom ausgewählten Filtermodus ab.

Velocity

Dieser Parameter bestimmt, welchen Einfluss die Anschlagstärke auf die Cutoff-Frequenz hat. Wenn **Velocity** auf 0% eingestellt ist, hat dieser Parameter keine Auswirkung. Bei jeder anderen Einstellung ändert sich die Cutoff-Frequenz mit der Anschlagstärke.

Env Amnt

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie stark das Filter durch die Filter-Hüllkurve beeinflusst wird.

Level Velocity (Vel>Lev)

Legt fest, wie stark die Anschlagstärke durch den Hüllkurvenpegel beeinflusst wird. Der Pegel der Hüllkurve hängt von der Einstellung dieses Parameters und von der Anschlagstärke beim Spielen der Note ab. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto höher ist der Pegel bei positiven Werten. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto niedriger ist der Pegel bei niedrigen Werten.

Time Velocity (Vel>Time)

Bestimmt den Einfluss der Anschlagstärke auf die Phasen der Hüllkurve. Positive Werte sorgen für ein schnelleres Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten. Negative Werte führen zu einem langsameren Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten.

Segments

Hier können Sie auswählen, welche Phasen der Hüllkurve vom Parameter **Time Velocity** beeinflusst werden.

- **Attack** – Die Anschlagstärke beeinflusst nur die Attack-Phase.
- **Attack + Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase.
- **Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase, jedoch ohne die Attack-Phase.
- **Attack + Release** – Die Anschlagstärke beeinflusst die Attack- und die Release-Phase.
- **All** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen.

Level Velocity Curve

Mit den Velocity-Kurven können Sie bestimmen, wie die eingehende Anschlagstärke in den Hüllkurvenpegel umgesetzt wird. Die Kurvencharakteristik wird durch ein kleines Symbol angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS
Hüllkurven bearbeiten auf Seite 50

Amp-Registerkarte

Volume

Bestimmt die Lautstärke des Samples.

Pan

Bestimmt die Position des Samples im Stereobild.

AUX 1-4

Hier können Sie einstellen, welcher Signalanteil an die 4 integrierten AUX-Effekte gesendet wird.

Level Velocity (Vel>Lev)

Legt fest, wie stark die Anschlagstärke durch den Hüllkurvenpegel beeinflusst wird. Der Pegel der Hüllkurve hängt von der Einstellung dieses Parameters und von der Anschlagstärke beim Spielen der Note ab. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto höher ist der Pegel bei positiven Werten. Je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto niedriger ist der Pegel bei niedrigen Werten.

Time Velocity (Vel>Time)

Bestimmt den Einfluss der Anschlagstärke auf die Phasen der Hüllkurve. Positive Werte sorgen für ein schnelleres Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten. Negative Werte führen zu einem langsameren Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Anschlagstärkewerten.

Segments

Hier können Sie auswählen, welche Phasen der Hüllkurve vom Parameter **Time Velocity** beeinflusst werden.

- **Attack** – Die Anschlagstärke beeinflusst nur die Attack-Phase.
- **Attack + Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase.
- **Decay** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen bis zur Sustain-Phase, jedoch ohne die Attack-Phase.
- **Attack + Release** – Die Anschlagstärke beeinflusst die Attack- und die Release-Phase.
- **All** – Die Anschlagstärke beeinflusst alle Phasen.

Level Velocity Curve

Mit den Velocity-Kurven können Sie bestimmen, wie die eingehende Anschlagstärke in den Hüllkurvenpegel umgesetzt wird. Die Kurvencharakteristik wird durch ein kleines Symbol angezeigt.

Output

Der Ausgang, an den die Samples geleitet werden. Sie können die folgenden Ausgänge im Einblendmenü wählen:

- **Kit**-Mix.
- Einen der 16 **Agent**-Mixerkanäle.

- Einen der 16-Stereoausgangsbusse des PlugIns. Der erste Ausgang ist immer der Master-Ausgang. Dieser Ausgang ist immer aktiv.

HINWEIS

Für diese Ausgänge können Sie Insert-Effekte einrichten.

HINWEIS

Samples, die in Ihrer Host-Anwendung an einen deaktivierten Ausgang geleitet werden, werden automatisch an den Master-Ausgang des PlugIns geleitet.

- Sie können ein Pad auch direkt an einen der 4 AUX-Kanäle leiten, z.B. um Untergruppen zu erstellen.

Norm (Use Normalized Velocity)

- Wenn Sie mit normalisierten Samples arbeiten, sollten Sie diesen Schalter deaktiviert lassen.
- Wenn Sie Samples mit Anschlagstärke-Layern verwenden, die nicht normalisiert sind, aktivieren Sie diesen Schalter. Anderenfalls können dadurch unrealistische Pegelsprünge zwischen den verschiedenen Velocity-Layern auftreten, wenn Sie den **Vel<Lev**-Parameter einstellen.

Sample-Registerkarte

Die **Sample**-Registerkarte enthält den **Sample**-Editor. Im oberen Bereich der Registerkarte befindet sich die Wellenformanzeige und im unteren Bereich können Sie die wichtigsten Sample-Parameter anpassen.

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile enthält Werkzeuge, mit denen Sie Sample- und Loop-Marker und Slices bearbeiten können.

Play Sample

Aktivieren Sie diesen Schalter, um das reine Sample wiederzugeben.

Play Selection Looped

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Auswahlbereich wiederholt wiederzugeben.

Auto Scroll

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, läuft das Bild der Wellenformanzeige während der Wiedergabe mit und der Positionszeiger ist stets sichtbar.

Follow Sample Playback

Aktivieren Sie diesen Schalter, um einen Positionszeiger für die Wiedergabeposition anzuzeigen, wenn Sie ein Sample über MIDI triggern.

Range Selection Tool

Klicken und ziehen Sie mit diesem Werkzeug, um einen Auswahlbereich einzustellen.

Zoom Tool

Wenn dieses Werkzeug ausgewählt ist, können Sie einen Bereich in der Wellenform vergrößern, indem Sie darauf klicken.

Play Tool

Wenn dieses Werkzeug ausgewählt ist, können Sie ein Sample wiedergeben, indem Sie in die Wellenform-Anzeige klicken. Die Wiedergabe beginnt an dem Punkt, an dem Sie klicken und wird fortgesetzt, bis Sie die Maustaste loslassen.

Scrub Tool

Wenn dieses Werkzeug ausgewählt ist, können Sie das Audiomaterial wiedergeben, indem Sie in die Wellenform-Anzeige klicken und nach links oder rechts ziehen. Wiedergaberichtung und -geschwindigkeit hängen davon ab, wie weit Sie die Maus von der Klickposition nach links oder nach rechts ziehen.

Snap

Wenn der Snap-Schalter aktiviert ist, rasten Anfang und Ende der Auswahl sowie Marker beim Verschieben an Markerpositionen ein.

Snap to Zero Crossing

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, werden Marker und die Start- und Endpunkte der Auswahl nur an Nulldurchgängen (Positionen im Audiomaterial, deren Amplitude null ist) platziert. Dadurch werden Störgeräusche vermieden, die durch plötzlich auftretende Änderungen der Amplitude hervorgerufen werden.

Edit Loop

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird im Editor anstelle des ursprünglichen Samples der Loop-Bereich mehrmals hintereinander angezeigt. Dies bietet eine bessere Übersicht am Übergang zwischen Ende und Anfang der Loop und ermöglicht Ihnen, die Loop-Marker an den besten Stellen zu positionieren.

Wenn der Loop-Modus deaktiviert ist, wenn Sie den Schalter **Edit Loop** aktivieren, wird der Loop-Modus automatisch auf **Continuous** gesetzt, und die Loop-Marker werden am Start und am Ende des Samples eingefügt.

Show Resulting Loop Crossfade

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Effekt der Crossfade-Einstellungen in der Wellenform-Anzeige zu sehen. Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird die resultierende Wellenform rot angezeigt.

HINWEIS

Dieser Schalter hat nur einen Effekt, wenn der Schalter **Edit Loop** aktiviert ist.

Trim Sample

Beschneidet das Sample, entweder an den Auswahlgrenzen, oder an den Grenzen des Bereichs, der mit den Sample-Start-/End-Markern definiert wurde.

Normalize Sample

Normalisiert das Sample durch Erkennung des höchsten Spitzenpegels des Samples und Einstellung der Verstärkung auf einen vordefinierten Pegel.

Normalize Level

Stellt den Pegel der **Normalize**-Funktion ein.

Revert to Full Sample

Macht das Beschneiden rückgängig und stellt das gesamte Sample wieder her.

HINWEIS

Denken Sie nach dem Rückgängigmachen der Trim-Funktionen daran, die Start-/End-Marker auf deren ursprüngliche Positionen einzustellen, sonst werden die Teile jeweils davor bzw. danach nicht wiedergegeben.

Show Fades in Waveform

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Fade-Einstellungen direkt in der Wellenform anzuzeigen.

Show Channel Sum

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Summe aus linkem und rechtem Kanal in der Wellenform-Anzeige anzuzeigen.

Show Left Channel

Aktivieren Sie diesen Schalter, um nur den linken Kanal in der Wellenform-Anzeige anzuzeigen.

Show Right Channel

Aktivieren Sie diesen Schalter, um nur den rechten Kanal in der Wellenform-Anzeige anzuzeigen.

Preview Volume

Klicken Sie auf dieses Symbol, um einen Pegelregler anzuzeigen. Mit diesem Regler können Sie die Vorhör-Lautstärke für die Samples einstellen.

Output

In diesem Einblendmenü können Sie festlegen, an welchen PlugIn-Ausgang der Sample-Editor die Signale leitet.

Dies ist besonders nützlich, wenn der **Master**-Ausgang Insert-Effekte verwendet, die Sie beim Bearbeiten der Samples nicht hören möchten.

Lineal

Das Lineal zeigt den zeitlichen Verlauf im festgelegten Anzeigeformat.

- Um das Format auszuwählen, klicken Sie auf die Pfeiltaste rechts vom Lineal und wählen Sie im Einblendmenü eine Option aus.

  Sie können Takte und Zählzeiten, Sekunden oder Samples anzeigen.

Wenn die **Slice**-Registerkarte ausgewählt ist, werden im Lineal Takte und Zählzeiten angezeigt.

Wellenformanzeige und Pegelskala

In der Wellenformanzeige wird die Wellenform des Samples angezeigt. Links davon befindet sich eine Pegelskala, welche die Amplitude des Audiomaterials anzeigt.

- Sie können festlegen, ob der Pegel als Prozentwert oder in Dezibel angezeigt wird. Klicken Sie dazu die Beschriftung der Pegelskala (dB oder %) und wählen Sie eine Option aus dem Einblendmenü.
- Um die 50%-Pegelachsen anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Wellenformanzeige und wählen Sie im Kontextmenü die entsprechende Option aus.

Parameter-Bereich

Velocity Start Range

Bestimmt den Einfluss der Anschlagstärke auf den Sample-Start. Um den Sample-Start mit niedrigen Anschlagstärkewerten zu verzögern, verschieben Sie den Marker nach rechts. Bei maximaler Anschlagstärke beginnt das Sample am ursprünglichen Sample-Start.

Key On Delay

Mit diesem Parameter können Sie die Wiedergabe der Zone verzögern. Der Wert kann als Zeit- oder als Notenwert eingegeben werden.

- Aktivieren Sie den **Sync**-Schalter, um die Delay-Zeit an das Tempo der Host-Anwendung anzugleichen, und wählen Sie im Einblendmenü den gewünschten Notenwert aus.
- Um triolische Werte zu verwenden, aktivieren Sie den **T**-Schalter.

Wenn **Sync** deaktiviert ist, wird die Verzögerung in Millisekunden angegeben. Wenn **Sync** aktiviert ist, wird die Verzögerung in Notenwerten angegeben.

Loop Mode

- **One Shot** – Das Sample wird vom Beginn bis zum Ende wiedergegeben.
- **No Loop** – Die Loop wird so lange wiederholt, wie die Taste gedrückt ist.
- **Continuous** – Die Loop wird wiedergegeben, auch wenn Sie die Taste loslassen.
- **Until Release** – Die Loop wird so lange wiederholt, wie die Taste gedrückt ist und führt die Wiedergabe noch bis zum Sample-Ende fort.

Reverse

Kehrt das Sample um, so dass Sie es rückwärts hören.

Sample Start

Der Start-Marker des Samples.

Sample End

Der End-Marker des Samples.

Link Sample Start and End

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, können Sample-Start und -Ende nur gemeinsam verschoben werden.

Loop Start

Bestimmt, an welcher Stelle die Loop beginnt. Sie können diesen Wert einstellen, indem Sie einen Wert im Wertefeld eingeben oder indem Sie den Start-Marker in der Wellenformanzeige verschieben.

Loop End

Bestimmt, an welcher Stelle die Loop endet. Sie können diesen Wert einstellen, indem Sie einen Wert im Wertefeld eingeben oder indem Sie den End-Marker in der Wellenformanzeige verschieben.

Link Loop Start and End

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, können Loop-Start und -Ende nur gemeinsam verschoben werden.

Loop Crossfade

Bestimmt die Dauer des Crossfades.

Mit dem **Curve**-Parameter legen Sie die Kurvenform des Crossfades fest, von einer linearen bis zu einer konstanten Leistungskurve.

Loop Tuning

Mit diesem Parameter stellen Sie die Loop-Frequenz in Cent-Schritten ein.

Detune

Mit diesem Parameter können Sie das Sample um +/- 1200 Cents verstimmen.

Gain

Bestimmt die Lautstärke des Samples.

HINWEIS

Bei Verwendung der **Normalize**-Funktion wird dieser Parameter automatisch eingestellt.

Pan

Stellt die Panorama-Position des Samples ein.

AudioWarp-Parameter

Im **AudioWarp**-Editorbereich können Sie Time-Stretching und Formant-Shifting auf Ihre Samples anwenden.

HINWEIS

Die AudioWarp-Funktionen sind nicht verfügbar, wenn die Wiedergabe-Qualität auf der **Main**-Registerkarte auf **Turntable** oder **Vintage** eingestellt ist.

Mode

In diesem Einblendmenü können Sie den Modus wählen, der für die AudioWarp-Funktionen verwendet wird.

- Der **Solo**-Modus enthält Parameter für Time-Stretching und Formant-Shifting. Dieser Modus eignet sich besonders für Loops und Samples mit Solo-Instrumenten oder Stimmaufnahmen.
- Der **Music**-Modus enthält Parameter für Time-Stretching. Dieser Modus eignet sich für komplexes Material, wie Drum-Loops und Samples mit Musik-Mixes. Er benötigt deutlich mehr Prozessorzeit als der Solo-Modus. Je mehr Time-Stretching auf das Sample angewendet wird, desto mehr Prozessorzeit wird benötigt.
- Um die AudioWarp-Funktionen zu deaktivieren, wählen Sie **Off**.

Sync Mode

Mit den **Sync**-Modi können Sie die Wiedergabegeschwindigkeit eines Samples an das Tempo der Host-Anwendung anpassen.

- Wenn hier **Off** eingestellt ist, können Sie die Wiedergabegeschwindigkeit manuell als Prozentwert eingeben.
- Wenn **Tempo** eingestellt ist, berechnet sich die Wiedergabegeschwindigkeit aus dem Verhältnis zwischen dem ursprünglichen Tempo und dem Tempo der Host-Anwendung.
- Wenn **Beats** eingestellt ist, berechnet sich die Wiedergabegeschwindigkeit aus der Notenlänge der Zählzeiten, der Anzahl der Zählzeiten und dem Tempo der Host-Anwendung.

HINWEIS

Damit die **Sync**-Modi wie gewünscht funktionieren können, müssen die richtigen Loop-Einstellungen für das Sample vorgenommen werden. Im Tempo-Modus muss das Originaltempo so exakt wie möglich eingestellt werden.

Speed

Dieser Regler passt die Wiedergabegeschwindigkeit des Samples in Prozent an. Sie können die Geschwindigkeit um bis zu 800% des ursprünglichen Tempos erhöhen. Im Music-Modus ist die untere Grenze für die Wiedergabegeschwindigkeit 12.5%. Werte unterhalb dieser Grenze wirken sich nicht aus.

Original BPM

Wenn der **Sync**-Modus auf **Tempo** eingestellt ist, können Sie das Originaltempo des Samples in BPM eingeben. Groove Agent SE passt die Wiedergabegeschwindigkeit des Samples an das Tempo der Host-Anwendung an.

HINWEIS

Wenn Sie ein Sample laden, das Tempoinformationen im Datei-Header enthält, werden diese Informationen verwendet, um den Parameter **Original Tempo** einzustellen. Wenn ein Sample keine Tempoinformationen enthält, werden diese geschätzt. Sie können die Parameterwerte manuell anpassen.

Note Length und Number of Beats

Wenn der **Sync**-Modus auf **Beats** eingestellt ist, berechnet Groove Agent SE das Tempo des Samples auf der Basis der Werte, die Sie für »Note Length« und »Number of Beats« eingegeben haben. Wenn das Sample zum Beispiel eine Drum-Loop mit vier Viertelnoten ist, stellen Sie für **Note** einen Wert von »1/4« ein und für **Beats** »4«. Groove Agent SE passt die Wiedergabegeschwindigkeit des Samples an das Tempo der Host-Anwendung an.

HINWEIS

Wenn Sie ein Sample laden, das Tempoinformationen im Datei-Header enthält, werden diese Informationen verwendet, um die Parameter **Note Length** und **Number of Beats** einzustellen. Wenn ein Sample keine Tempoinformationen enthält, werden diese geschätzt. Sie können die Parameterwerte manuell anpassen.

Formant-Shifting (nur Solo-Modus)

Bestimmt den Grad an Formant-Shifting.

Marker

Mittels verschiedener Marker können Sie wichtige Positionen in einem Sample festlegen.

Sample Start

Bestimmt, an welcher Stelle die Sample-Wiedergabe beginnt. Audiomaterial vor diesem Marker wird übergangen.

Sample End

Bestimmt, an welcher Stelle die Sample-Wiedergabe endet. Audiomaterial hinter diesem Marker wird übergangen.

Loop Start

Bestimmt, an welcher Stelle die Loop beginnt.

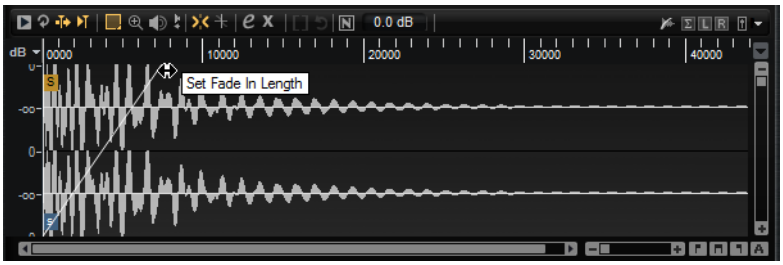
Loop End

Bestimmt, an welcher Stelle die Loop endet.

Velocity Start Range

Bestimmt die Attack-Phase eines Samples, was für die Modulation eines Sample-Starts verwendet werden kann.

Fades erzeugen



- Um Fades zu erzeugen, ziehen Sie an den Fade-Griffen in der Wellenformanzeige auf der **Sample**-Registerkarte, oder geben Sie die Länge für Fade-In und Fade-Out auf der **Slice**-Registerkarte ein (wenn Sie Slices aus dem Audiomaterial erzeugt haben).
- Sie können den Kurvenverlauf ändern, indem Sie die Fade-Linie in der Anzeige nach oben oder unten ziehen. Um die lineare Kurve wiederherzustellen, klicken Sie mit gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] auf die Fade-Linie.

HINWEIS

Die Fades wirken sich direkt auf die Wiedergabe der Samples aus. Sie sind nicht Teil der Verstärkerhüllkurve.

Darstellung vergrößern/verkleinern (Zoom)

- Um die Darstellung zu vergrößern/verkleinern, verwenden Sie die horizontalen und vertikalen Zoom-Schieberegler.

Vertikale Zoom-Schieberegler

- Mit den drei Schaltern rechts neben dem horizontalen Zoom-Schieberegler können Sie bestimmte Marker oder Bereiche vergrößern: »Zoom to Start«, »Zoom to End« und »Zoom to Full Range«.

  Je nach Arbeitssituation beziehen sich diese Optionen auf das Sample, die Auswahl oder die Loop. Klicken Sie mehrmals, um die Darstellung weiter zu vergrößern/verkleinern.

- Um zwischen der größten Zoom-Einstellung und der letzten Zoom-Einstellung zu wechseln, klicken Sie rechts neben dem horizontalen Zoom-Regler auf den **A**-Schalter.

- Um den Bereich um den Positionszeiger zu vergrößern/verkleinern, drücken Sie [G] oder [H].

- Klicken und ziehen Sie im Lineal, um den Bereich um die Position, an der Sie geklickt haben, zu vergrößern/verkleinern.

- Verwenden Sie die Optionen aus dem **Zoom**-Untermenü des Kontextmenüs.

View Range

Beim Wechsel von einem Sample zum anderen, können Sie den Bereich einstellen, der vom neuen Sample in der Wellenform-Anzeige angezeigt werden soll.

Die verfügbaren Optionen finden Sie im Kontextmenü der Wellenform-Anzeige, im Untermenü **View Range**.

Auto

Folgt dem sichtbaren Bereich des vorangegangenen Samples.

Last

Jedes Sample speichert den sichtbaren Bereich individuell. Wenn Sie ein Sample erneut auswählen, wird der sichtbare Bereich wieder hergestellt.

Full

Zeigt das gesamte Sample.

Sample

Zeigt den Bereich zwischen den Start- und Ende-Markern des Samples.

Sample Start

Zeigt den Sample-Start-Marker mit dem aktuellen Vergrößerungsfaktor.

Sample Start Range

Zeigt den Sample-Start-Range-Marker mit dem aktuellen Vergrößerungsfaktor.

Sample End

Zeigt den Sample-End-Marker mit dem aktuellen Vergrößerungsfaktor.

Loop

Zeigt die gesamte Loop.

Loop Start

Zeigt den Loop-Start-Marker mit dem aktuellen Vergrößerungsfaktor.

Loop End

Zeigt den Loop-Ende-Marker mit dem aktuellen Vergrößerungsfaktor.

Samples vorhören

Sie können ein Sample abspielen, indem Sie auf das Wiedergabesymbol (**Play Sample**) auf der Werkzeugzeile klicken.

Dabei gilt Folgendes:

- Wenn keine Auswahl getroffen wurde, wird das gesamte Sample wiedergegeben.
- Wenn eine Auswahl getroffen wurde, wird diese Auswahl wiedergegeben.
- Wenn der Schalter **Edit Loop** aktiviert ist, wird die Wiedergabe so lange wiederholt, bis Sie die Vorhör-Funktion deaktivieren.

Auswahlbereiche festlegen

VORGEHENSWEISE

1. Um einen Auswahlbereich festzulegen, klicken und ziehen Sie mit dem **Auswahlbereich**-Werkzeug.
   - Wenn **Snap to Zero Crossing** auf der Werkzeugzeile aktiviert ist, befinden sich Anfang und Ende des Auswahlbereichs immer an Nulldurchgängen.
2. Um die Länge der Auswahl anzupassen, ziehen Sie am linken oder rechten Rand oder klicken Sie mit gedrückter [Umschalttaste] an die Position, an der die Auswahl beginnen bzw. enden soll.
3. Um einen Auswahlbereich zu verschieben, positionieren Sie den Mauszeiger innerhalb des Bereichs und ziehen Sie ihn.

Sample-Start und -Ende aus einer Auswahl definieren

- Wählen Sie einen Bereich aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Sample-Editor, öffnen Sie im Kontextmenü das **Selection**-Untermenü und wählen Sie **Set Sample Start/End to Selection**.

Loop-Start und -Ende aus einer Auswahl definieren

- Wählen Sie einen Bereich aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den **Sample**-Editor, öffnen Sie das **Selection**-Untermenü und wählen Sie **Set Loop to Selection**.

Teile von Samples anderen Pads zuweisen

- Positionieren Sie den Mauszeiger innerhalb des Auswahlbereichs und ziehen Sie ihn auf ein neues Pad.

  Dadurch wird nur der ausgewählte Teil des Samples dem Pad zugewiesen.

  HINWEIS

  Der dem neuen Pad zugewiesene Teil des Samples verbleibt weiterhin im ursprünglichen Sample, es wird also kein neues Sample auf der Festplatte angelegt.

Samples normalisieren

Die **Normalize**-Funktion erkennt den höchsten Pegel des Samples und stellt die Verstärkung auf einen vordefinierten Wert ein.

VORGEHENSWEISE

1. Geben Sie im Feld **Normalize Level** in der Werkzeugzeile den Pegel an, auf den Sie das Sample normalisieren möchten.
2. Klicken Sie auf den Schalter **Normalize Sample** in der Werkzeugzeile, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sample und wählen Sie **Normalize Sample** im **Sample**-Untermenü des Kontextmenüs.

ERGEBNIS

Der **Gain**-Parameter des Samples wird so eingestellt, dass er mit dem vordefinierten **Normalize**-Pegel korreliert. Die Amplitude der Wellenform im **Sample**-Editor ändert sich entsprechend.

HINWEIS

Wenn Sie die Verstärkung des Samples verändern, ändert sich auch die Amplitude der Wellenform im **Sample**-Editor. Dies könnte mit einer Anpassung des vertikalen Zoom-Faktors der Wellenform verwechselt werden. Für eine bessere visuelle Kontrolle, stellen Sie die vertikale Vergrößerung auf das Minimum ein, bevor Sie die Verstärkungseinstellung verändern.

Um das Sample mit dessen ursprünglichen Pegel wiederzugeben, stellen Sie den **Gain**-Parameter auf 0.0 dB.

Samples beschneiden

Im **Sample**-Editor können Sie Samples anhand der Start- und End-Marker oder anhand des Auswahlbereichs beschneiden.

- Zum Beschneiden des Samples jeweils am Start- und End-Marker stellen Sie die Marker ein und klicken Sie auf den **Trim**-Schalter in der Werkzeugzeile.
- Zum Beschneiden des Samples jeweils am Anfang und Ende einer Auswahl wählen Sie den Bereich aus und klicken Sie auf den **Trim**-Schalter in der Werkzeugzeile.

HINWEIS

Die Trim-Funktionen stehen auch im Kontextmenü des **Sample**-Editors zur Verfügung.

Alle Trim-Funktionen lassen sich rückgängig machen.

- Um eine Trim-Funktion rückgängig zu machen, klicken Sie auf den Schalter **Revert to Full Sample** in der Werkzeugzeile, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sample und wählen Sie im Kontextmenü **Revert to Full Sample**.

  HINWEIS

  Denken Sie nach dem Rückgängigmachen der Trim-Funktionen daran, die Start-/End-Marker auf deren ursprüngliche Positionen einzustellen, sonst werden die Teile jeweils davor bzw. danach nicht wiedergegeben.

Slice-Registerkarte

Auf der **Slice**-Registerkarte können Sie Slices aus Audio-Loops erzeugen und diese Slices automatisch den Instrument-Pads zuweisen. Während dieses Vorgangs wird eine MIDI-Spur erzeugt und mit dem ersten leeren Pattern-Pad verknüpft.

Nachdem Sie Slices für eine Loop erstellt haben, können Sie die gesamte Loop über das Pattern-Pad wiedergeben oder die einzelnen Slices über die Instrument-Pads triggern.

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile enthält die Werkzeuge, die auch auf der **Sample**-Registerkarte verfügbar sind. Darüber hinaus sind folgende Werkzeuge verfügbar:

Play Slice

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Slices wiederzugeben, wenn Sie darauf klicken.

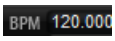
Lock Slices

Aktivieren Sie diesen Schalter, um Slices zu sperren und so sicherzustellen, dass Slice-Marker nicht verschoben werden. Gesperrte Slices werden mit roten Markern gekennzeichnet.

Jump to Previous/Next Slice

Klicken Sie auf diese Schalter, um zum nächsten oder zum vorherigen Slice zu springen.

BPM



Zeigt das Tempo der Loop an, wie es in der Sample-Datei gespeichert ist oder aus der Samplelänge berechnet wurde.

Sie können diesen Wert manuell ändern.

Bars/Beats

Zeigt die Länge des Samples an, so wie es aus der automatischen Tempoermittlung berechnet wurde, in Takten und Zählzeiten. Sie können diesen Wert manuell anpassen. Dies hat keine Auswirkungen auf das Raster und das Tempo.

Parameter-Bereich

Create/Remove Slices

Klicken Sie auf diesen Schalter, um Slices für die ausgewählte Loop zu erstellen. Wenn bereits Slices erstellt wurden, klicken Sie auf den Schalter, um die Slices zu entfernen.

Slice Detection Mode

Beim Ermitteln der Slices werden automatisch Slice-Marker in der Sample-Wellenform eingefügt. Die folgenden Modi sind verfügbar:

- Im **Transient**-Modus können Sie den niedrigsten Spitzenpegel einstellen, den ein Transient aufweisen muss, damit ein Slice-Marker gesetzt wird.
- Im **Grid**-Modus werden die Slice-Marker anhand des Zählzeiten-Rasters eingefügt.
  Sie können die Modi **Transient** und **Grid** auch kombinieren, um Slices zu ermitteln, die beide Bedingungen erfüllen.
- Im **Manual**-Modus wird keine automatische Slice-Ermittlung durchgeführt. Stattdessen können Sie Slices auch hinzufügen oder entfernen, indem Sie mit gedrückter [Alt]-Taste/[Wahltaste] in die Wellenform klicken.

Threshold

Legt den niedrigsten Pegel fest, den ein Transient aufweisen muss, um als Start eines neuen Slices erkannt zu werden.

Min Length

Legt die Mindestlänge für ein Slice fest. So vermeiden Sie unerwünschte kurze Slices.

Grid Catch

Im Modus **Transient+Grid** können Sie diesen Regler verwenden, um festzulegen, wie nah an einer Rasterposition sich ein Transient befinden muss, damit ein Marker erzeugt wird.

Fade In/Out

Legt die Länge für Fade-In und Fade-Out für alle Slices der Loop fest.

MIDI-Export-Feld

Sie können die MIDI-Phrase exportieren, indem Sie das MIDI-Export-Feld auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung ziehen.

Slices aus einer Loop erstellen

VORAUSSETZUNGEN

Um Slices für eine Loop zu erstellen, ist es am besten, mit einem leeren Kit zu beginnen.

HINWEIS

Die maximale Anzahl an Slices ist 128. Daher sollten Sie mit einem Pad beginnen, das einer tiefen Note zugewiesen ist, so dass genug leere Pads zur Verfügung stehen.

VORGEHENSWEISE

1. Legen Sie die Audio-Loop auf dem Instrument-Pad ab, mit dem Sie beginnen möchten.
2. Öffnen Sie die **Slice**-Registerkarte und klicken Sie auf den Schalter **Create Slices**.

   Wenn die Anzahl der Slices die der verfügbaren Pads überschreitet, können nicht alle Slices den Instrument-Pads zugewiesen werden. Diese Slices werden in der Wellenformanzeige rot dargestellt. In diesem Fall hören Sie bei der Loop-Wiedergabe nur die zugewiesenen Slices.
3. Passen Sie die Parameter auf der **Slice**-Registerkarte an, um das bestmögliche Set an Slices zu erhalten.

   Wenn Sie Slices hinzufügen oder löschen, werden diese auch auf den Pads hinzugefügt bzw. gelöscht.

Slices hinzufügen und entfernen

- Um einen Slice-Marker hinzuzufügen, klicken Sie mit gedrückter [Alt]-Taste/[Wahltaste] im Editor.
- Um einen Slice-Marker zu löschen, klicken Sie mit gedrückter [Alt]-Taste/[Wahltaste] darauf.

HINWEIS

Die maximale Anzahl an Slices, die erzeugt werden können, hängt von der Anzahl der verfügbaren leeren Instrument-Pads ab.

Pattern-Bearbeitung

Auf der **Edit**-Seite für die Pattern-Pads können Sie Einstellungen für die MIDI-Pattern vornehmen.

- Um die **Edit**-Seite zu öffnen, klicken Sie auf den **Edit**-Schalter im oberen Bereich des PlugIn-Bedienfelds.

Die Funktionen zur Pattern-Bearbeitung in Beat Agent SE werden im Abschnitt »Arbeiten mit den Pads« beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Arbeiten mit den Pads auf Seite 22

Mischen

Jeder Agent besitzt einen eigenen **Agent**-Mixer, der agent-spezifische Optionen und Einstellungen enthält.

AUX-Mixer, **Kit**-Mixer und **Master**-Mixer sind für alle Agents verfügbar. Diese werden in einem gesonderten Kapitel beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Tonmischung und Effekte auf Seite 96

Agent Mixer

Oben rechts im **Agent**-Mixer befinden sich die globalen Schalter **Mute** und **Solo**.

- Um alle **Mute**-Schalter des **Agent**-Mixers zurückzusetzen, klicken Sie auf den globalen **Mute**-Schalter.
- Um alle **Solo**-Schalter des **Agent**-Mixers zurückzusetzen, klicken Sie auf den globalen **Solo**-Schalter.

Sie können die Busse über die oben befindlichen nummerierten Schalter erreichen.

- Klicken Sie auf die Schalter **1**, **2**, **3** oder **4**, um jeweils die Busse 1 bis 4, 5 bis 8, 9 bis 12 und 13 bis 16 anzeigen zu lassen.
- Um ein Sample einem Bus des **Agent**-Mixers zuzuweisen, öffnen Sie die **Edit**-Seite der **Instrument**-Seite. Öffnen Sie dann die **Main**-Registerkarte, wählen das zu bearbeitende Pad aus, und wählen Sie dann den Bus im **Output**-Einblendmenü.

Parameter

Level

Mit dem Pegelregler stellen Sie die Lautstärke des Busses ein.

Pan

Bestimmt die Position des Busses im Stereobild.

Mute

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Bus stummzuschalten.

Pegelanzeige

Die Anzeigen des Mixer-Kanals zeigen den Ausgabepegel des Busses an.

Spitzenpegelanzeige

Diese Anzeige zeigt den höchsten gemessenen Pegel für den Bus in dB an. Um die Anzeige zurückzusetzen, klicken Sie in das Wertefeld.

Insert-Effekt-Slots

Sie können die 4 Slots rechts neben dem Kanalzug verwenden, um dem Bus Insert-Effekte hinzuzufügen.

Bus Name

Unten im Kanalzug wird der Name des Busses angezeigt.

- Um einen Bus umzubenennen, doppelklicken Sie auf den Namen und geben den neuen Namen ein.

Dateien importieren und exportieren

MPC- und GAK-Dateien importieren

Sie können AKAI-MPC-500-Dateien und -MPC-1000-Dateien, sowie GAK-Dateien, die in Groove Agent ONE erzeugt wurden, in Groove Agent SE importieren.

Sie können die Dateien mit folgenden Methoden importieren:

- Ziehen Sie eine Datei Windows Explorer/Mac OS Finder im Kit-Slot-Bereich auf den Slot oder auf den Kit-Namen im Kit-Rack.
- Wählen Sie im Kontextmenü des Kits den **Import**-Befehl, wählen Sie im Dialog die Datei aus, und klicken Sie auf **OK**.

HINWEIS

Wenn Sie GAK-Dateien importieren, müssen Sie einen Ordner angeben, in dem die darin enthaltenen Dateien gespeichert werden sollen.

REX-Dateien und Sliced Loops importieren

Sie können REX-Dateien und Sliced Loops, die Sie aus Audio-Parts in Cubase/Nuendo erzeugt haben, in Groove Agent SE importieren.

- Um eine REX-Datei oder die Slices eines Audio-Parts in Groove Agent SE zu importieren, legen Sie sie auf einem leeren Pad ab.

  Die Slices werden automatisch auf die Pads verteilt, und eine MIDI-Phrase wird erzeugt und dem ersten freien Pattern-Pad zugewiesen.

Wenn die Datei importiert ist, können Sie die Slices über die Instrument-Pads triggern oder die gesamte Loop über das dazugehörige Pattern-Pad wiedergeben.

Importierte REX-Dateien und Audio-Part-Slices werden wie Audio-Loops behandelt, für die mit Groove Agent SE Slices erstellt wurden.

Auf Pads, die zu einer Sliced Loop gehören, wird ein Loop-Symbol angezeigt. Auf dem Pad, dem das erste Slice zugewiesen ist, wird ein größeres Loop-Symbol angezeigt als auf den anderen Pads.

HINWEIS

Wenn die Anzahl der verfügbaren Pads nicht ausreicht, um alle Slices auf Pads zu verteilen, werden die Slices, die nicht zugewiesen werden konnten, in rot auf der Slice-Seite angezeigt. Sie können Pads durch Ziehen und Ablegen verschieben, um die notwendige Anzahl an aufeinander folgenden freien Pads zu erhalten. Sobald ausreichend Pads zur Verfügung stehen, werden die Slices, die nicht zugewiesen werden konnten, auf die frei gewordenen Slices verteilt.

HINWEIS

Wenn Sie eine REX-Datei importieren, wird der **Slice**-Modus im Slice-Editor automatisch auf **Manual** gesetzt, damit die Slice-Marker der REX-Datei erhalten bleiben. Beachten Sie jedoch, dass die Slices einer REX-Datei nicht immer eine sinnvolle Audio-Loop ergeben.

Kits mit Samples exportieren

Kits können aus Groove Agent SE zusammen mit den dazugehörigen Samples exportiert werden.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Kit in der Kit-Zeile und wählen Sie im Kontextmenü **Export Kit with Samples**.
2. Legen Sie im angezeigten Dialog einen Namen und einen Speicherort für die Datei fest.

ERGEBNIS

Die Kit-Datei wird erzeugt sowie ein Ordner, der die Samples enthält.

HINWEIS

Samples, die zu den mitgelieferten Content-Dateien gehören, können nicht exportiert werden.

Fehlende Samples suchen

Es kann vorkommen, dass geladene Programme die verwendeten Samples nicht finden können. Dies kann geschehen, wenn die referenzierten Samples sich auf einer anderen Festplatte befinden und der Name der Festplatte geändert wurde oder wenn das Programm auf einem anderen Computersystem erstellt wurde.

Wenn dies passiert, wird der Dialog **Find Missing Sample** geöffnet. Er enthält eine Liste aller fehlenden Samples mit zusätzlichen Informationen über das Format, die Größe und das Erstellungsdatum. In der Liste sind alle Samples gruppiert, die sich im selben Unterordner befinden.

Suchpfad eingeben

Im Dialog **Find Missing Sample** können Sie unter der Liste einen Suchpfad angeben, in dem die fehlenden Samples gesucht werden sollen.

HINWEIS

Alle Unterverzeichnisse werden durchsucht, bevor die Ergebnisse angezeigt werden, daher dauert die Suche länger an, wenn Sie komplette Festplatten angeben.

Suche starten

Wenn Sie den Suchpfad festgelegt haben, klicken Sie auf den Schalter **Start Search**, um den Suchvorgang zu starten.

Wenn die Suche nur ein einziges Ergebnis für jedes fehlende Sample findet, wird der Sample-Pfad automatisch im Programm korrigiert und das Sample wird nicht mehr in der Liste **Missing Files** angezeigt. Wenn alle Samples gefunden wurden, wird der Dialog geschlossen.

Mehrere Treffer

Wenn Sample-Dateien mit demselben Namen an mehr als einem Speicherort gefunden werden, wird eine zusätzliche Liste namens **Found File** unter der Liste **Missing File** angezeigt. Sie zeigt die verfügbaren Samples und ihre Speicherorte.

- Wenn Sie ein Sample oder einen kompletten Ordner auswählen möchten, der zum Auflösen der fehlenden Samples verwendet werden soll, doppelklicken Sie in der Liste **Found Files** darauf.

  Jedes fehlende Sample oder jeder Ordner, der auf diesem Weg gefunden wird, wird aus der Liste **Missing File** entfernt.

Wenn alle Samples gefunden wurden, wird der Dialog geschlossen.

Bevorzugte Pfade

Wenn ein Suchpfad für eine zukünftige Suche hilfreich ist, können Sie ihn zur Liste hinzufügen. Das nächste Mal, wenn Sie den Dialog öffnen, können Sie in der Liste einen oder mehrere der vordefinierten Pfade auswählen, um festzulegen, welche Orte bei der Suche berücksichtigt werden.

- Um einen Pfad hinzuzufügen, klicken Sie auf den **+**-Schalter.

Suchoptionen

Standardmäßig sucht Groove Agent SE nach Samples, die nicht nur denselben Dateinamen tragen, sondern auch dieselben Werte in Bezug auf Zeit, Größe und Format haben. Ein Sample wird nur dann als »gefunden« angesehen, wenn alle Informationen übereinstimmen. Sie können diese Informationen jedoch ausschließen, indem Sie die Optionen **Ignore File Time and Size** und **Ignore Audio Format** aktivieren.

Acoustic Agent SE

Acoustic Agent SE ist eine virtuelle Rhythmusmaschine der nächsten Generation für akustische Sounds, die nicht nur erstklassige Schlagzeugklänge bietet, sondern auch einen integrierten Player, der die perfekte Begleitung für Ihre Songs erzeugt.

Der Style-Player bringt verschiedene Grooves in einer Vielzahl musikalischer Genres hervor. Ob Blues, Punk, Hip Hop oder Indie Rock – er ist perfekt geeignet für jeden modernen Musikstil. Dabei behalten Sie dank des integrierten **Agent**-Mixers die volle Kontrolle über die Intensität und die Komplexität des Spiels des Style Players und über den Sound.

Der MIDI-Pattern-Player entspricht dem von Beat Agent SE.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Pattern-Bereich auf Seite 37

Sound-Bearbeitung

Auf der **Edit**-Seite für Instrument-Pads stellen Sie den Sound der Kits ein.

- Um die **Edit**-Seite zu öffnen, klicken Sie auf den **Edit**-Schalter im oberen Bereich des PlugIn-Bedienfelds.

- Um die Parameter für ein bestimmtes Schlaginstrument anzuzeigen, klicken Sie darauf. Je nach Einstellung des Schalters **Mute Instrument Trigger on Editor** oben rechts auf der **Edit**-Seite wird der Instrument-Sound dabei wiedergegeben.
- Wenn ein Schlaginstrument getriggert wird, ist dies daran zu erkennen, dass das Instrument dunkel wird.

Instrumente vorhören

Auf der **Edit**-Seite können Sie einstellen, ob Sie ein Instrument durch Anklicken vorhören und auswählen möchten, oder ob Sie es nur auswählen und dessen Sound-Parameter ansehen möchten.

- Um ein Instrument vorzuhören, indem Sie darauf klicken, deaktivieren Sie den Schalter **Mute Instrument Trigger on Editor** oben rechts auf der **Edit**-Seite.

  Instrumente mit mehreren Artikulierungen werden in der Standardartikulierung gespielt. Eine Snare kann z.B. offen, als Rimshot oder als Sidestick gespielt werden. Beim Vorhören ist die offene Artikulierung zu hören. Um die anderen Artikulierungen zu hören, verwenden Sie die Instrument-Pads.
- Um ein Instrument durch Klicken nur auszuwählen und dessen Einstellungen anzuzeigen, aktivieren Sie **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Sound-Parameter

Sobald Sie ein Instrument auf dem rechts dargestellten Bild auswählen, werden dessen Sound-Parameter unten im Bedienfeld verfügbar.

Jedes Instrument hat einen eigenen Satz von Parametern.

Kick Drums

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Bleed

Stellt ein, wie stark das Signal der Kick-Drum in das untere Snare-Mikrofon überspricht.

Tune

Stellt die Tonhöhe ein.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Snare Drums

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Master Bleed

Stellt ein, wie stark das Signal der Kick-Drum und die Toms in das untere Snare-Mikrofon übersprechen. Dieser Regler dient als Masterregler. Mit ihm können Sie die Signale der mit dem Snare-Bottom-Mikrofon aufgenommen Kick- und Toms-Samples dämpfen.

Tune

Stellt die Tonhöhe ein.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Toms

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Bleed

Stellt ein, wie stark das Tom-Signal in das untere Snare-Mikrofon überspricht.

Tune

Stellt die Tonhöhe ein.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Cowbell

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Tune

Stellt die Tonhöhe ein.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Tambourine

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Claps

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Attack

Stellt die Attack-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Hold

Stellt die Hold-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um das gesamte Sample abzuspielen.

Decay

Stellt die Decay-Zeit der Verstärker-Hüllkurve ein.

Single, Small Group, Large Group

Legt fest, ob die Taste D#1 einen einzelnen Clap oder Claps von einer kleinen oder einer großen Gruppe auslöst.

Cymbals

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Choke On/Off

Der Choke-Effekt bei Becken wird durch Anschlagen eines Beckens und sofortiges Abdämpfen des Klangs mit der Hand erzeugt. Wenn **Choke** aktiviert ist, können Sie mit Poly-Pressure-, Aftertouch- oder Note-Off-Events den Choke-Sound erzeugen.

Choke Controller

Gibt an, welches MIDI-Event den Choke für das Becken auslöst.

- **Note-off**: Um das Becken zu spielen, schlagen Sie die Taste an und halten sie gedrückt. Für den Choke-Effekt lassen Sie die Taste los.
- **Aftertouch**: Um das Becken zu spielen, triggern Sie die dazugehörige Note. Für den Choke-Effekt senden Sie ein Aftertouch-Event mit einem Wert höher als 64.
- **Poly Pressure**: Um das Becken zu spielen, triggern Sie die dazugehörige Note. Für den Choke-Effekt senden Sie ein Poly-Pressure-Event mit einem Wert höher als 64.

Ride Cymbal

Sie können das Ride-Becken mit dem Schaft des Sticks auf der Glocke des Beckens (Bell) spielen, mit der Spitze des Sticks auf der Bogenfläche (Bow) des Beckens, oder Sie können das Becken für einen Crash-Sound am Rand (Edge) anschlagen.

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Bow

Stellt den Pegel der **Bow**-Artikulation ein, die mit D#2 getriggert wird.

Bell

Stellt den Pegel der **Bell**-Artikulation ein, die mit F2 getriggert wird.

Edge

Stellt den Pegel der **Edge**-Artikulation ein, die mit B2 getriggert wird.

Hihat

Room Level

Bestimmt den Pegel des Raummikrofons.

Overhead Level

Bestimmt den Pegel des Overhead-Mikrofons.

Shank, Tip, Foot

Sie können die Hihat mit dem Schaft des Sticks am Rand oder mit der Spitze des Sticks auf der Bogenfläche der Hihat anschlagen. Wenn Sie die Hihat schließen, erzeugt sie einen Foot Chick. Sie können die Lautstärke dieser verschiedenen Artikulationen einstellen.

- **Shank** stellt den Pegel der Shank-Hihat-Artikulierung ein, die mit F#0 und A#0 getriggert wird.
- **Tip** stellt den Pegel der Tip-Hihat-Artikulierung ein, die mit F#1 und A#1 getriggert wird.
- **Foot** stellt den Pegel der Foot- und Pedal-Hihat-Artikulationen ein, die mit G#0/G#1 (Foot) und A0/A-1 (Pedal) getriggert werden.

Hihat Open Min/Max

Diese Regler stellen die minimale und die maximale Öffnungsstellung der Hihat ein, d.h. sie geben an, wie weit die Hihat mit dem zugehörigen Hihat-Pedal geöffnet und geschlossen werden kann.

Controller-Filter

Die Öffnungsstellung der geschlossenen Hihat auf A#1 und der Shank-Hihat auf A#0 lassen sich mit MIDI-Controller Nr. 1 (Modulationsrad) oder mit MIDI-Controller Nr. 4 (Foot Controller) regeln. Verwenden Sie diese Schalter, um den Empfang jeglicher MIDI-Daten für die Controller Nr. 1 oder Nr. 4 auszufiltern.

Aktivieren Sie z.B. **MW**, um zu verhindern, dass Daten von MIDI-Controller Nr. 1 von Ihrem MIDI-Keyboard empfangen werden.

Pattern-Bearbeitung

Auf der **Edit**-Seite für die Pattern-Pads können Sie Einstellungen für die MIDI-Pattern und Styles vornehmen.

Agent-Seite

Die **Agent**-Seite enthält die Bereiche **Pad**, **Pattern** und **Performance**.

Die gemeinsamen Funktionen für Pads und Pattern werden im Kapitel »Arbeiten mit den Pads« beschrieben. Agent-spezifische Funktionen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS
Arbeiten mit den Pads auf Seite 22

Pattern-Bereich

Bei den Pattern-Pads von Acoustic Agent SE enthält der **Pattern**-Bereich die Funktionen für den Style-Player.

Use Style

Aktiviert den Style-Player.

Style Library

Ermöglicht die Auswahl eines Styles. Klicken Sie auf die Liste, um eine Datei auszuwählen.

Original Tempo

Zeigt das ursprüngliche Tempo an, wie es im Style gespeichert wurde.

MIDI-Export-Feld

- Um ein Pattern zu exportieren, stellen Sie **Performance**-Bereich das MIDI-Pattern ein, das Sie exportieren möchten, nehmen Sie die Einstellungen für die Wiedergabeparameter vor, klicken Sie auf das Feld **MIDI export** und ziehen es auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung. Sie können das Feld auch an einen anderen Ort oder in eine andere Anwendung ziehen, die MIDI-Dateien unterstützt.

  Wenn Sie ein Main-Pattern exportieren, ist dieses 4 Takte lang. Die Längen von Intro, Ending und Fill variieren.

  Ihre Einstellungen bei **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode** und **Ride Mode** werden berücksichtigt. Nicht berücksichtigt werden die Parameter, welche die Wiedergabe automatisch beeinflussen, z.B. **Auto Complexity** und **Auto Fill**.

Style-Player bedienen

Wenn der Schalter **Use Style** aktiviert ist und im Einblendmenü ein Style ausgewählt ist, ist der Style-Player aktiv, und Sie können den großen Regler im Performance-Bereich verwenden, um den Pattern-Pads Intros, Fills und Endings zuzuweisen.

- Aktivieren Sie dazu das Pattern-Pad und stellen Sie den Regler auf das Intro, Fill oder Ending ein, welches Sie verwenden möchten.

  Das Pattern-Pad spielt das ausgewählte Element bei jedem Triggern ab.

Sie können aus 4 Intros, 8 Fills und 4 Endings auswählen.

HINWEIS

- Intros und Endings sind von den Parametern **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity**, **Auto Fill** und **Crash Mode** nicht betroffen.

- Fills sind von den Parametern **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity** und **Auto Fill** nicht betroffen.

Styles entfernen

- Um den ausgewählten Style zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Einblendmenü **Style Library** und wählen Sie **Clear**.

Intros, Main-Pattern, Fills oder Endings in MIDI-Pattern konvertieren

Sie können den ausgewählten Teil eines Styles in ein MIDI-Pattern konvertieren. Dadurch können Sie diesen Teil beispielsweise im **Pattern**-Editor bearbeiten.

Die Konvertierung berücksichtigt die Wiedergabeparameter eines Styles, z.B. **Intensity**, **Quantize**, **Swing** und **Crash Filter**, und konvertiert sie zu MIDI-Events im MIDI-Pattern. Das so erzeugte MIDI-Pattern des Main-Patterns eines Styles gibt auch die eingestellte **Complexity** wieder.

HINWEIS

Auto Complexity und **Auto Fill** werden nicht berücksichtigt.

Sie können Styles auf der **Agent**-Seite oder auf der **Overview**-Seite konvertieren.

- Auf der **Agent**-Seite wählen Sie dazu einen Style aus, und wählen Sie dann das Main-Pattern, das Intro, Fill oder Ending aus, das Sie konvertieren möchten. Stellen Sie die Wiedergabeparameter ein und klicken Sie auf den Schalter **Convert Style to MIDI Pattern** (zwischen den Schaltern **Use Style** und **Use MIDI File**).

- Klicken Sie auf der **Overview**-Seite mit der rechten Maustaste auf die Zelle, die den Style enthält, und wählen Sie im Kontextmenü **Convert Style to MIDI Pattern**.

HINWEIS

Sobald Sie einen Teil eines Styles in ein MIDI-Pattern konvertiert haben, kann dieser nicht mehr im Style-Player verwendet werden.

Performance-Bereich (Style-Player)

Pattern-Regler

Hiermit können Sie angeben, ob der Style-Player ein Main-Pattern, einen Fill, ein Ending oder ein Intro abspielen soll. Je nachdem, welchen Teil des Styles Sie auswählen, können Sie zwischen verschiedenen Variationen wählen. Es sind z.B. 8 verschiedene Fills verfügbar.

Complexity

Sie können die Komplexität von Schlagzeug-Pattern einstellen. Durch Erhöhen der Komplexität können mehr Noten hinzugefügt werden, es kann aber beispielsweise auch von Hihat auf Ride-Becken oder von Snare zu Toms gewechselt werden. Dadurch können Sie ein Gefühl einer Free-Style-Wiedergabe eines Patterns erzeugen. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Komplexität einzustellen:

- Schieben Sie den **Complexity**-Griff unter dem Display nach rechts oder nach links. Ziehen Sie nach rechts, um die Komplexität zu erhöhen, und nach links, um sie zu verringern.
- Klicken Sie in das Display und verschieben Sie den kombinierten **Complexity/Intensity**-Regler nach links oder nach rechts.
  Sie können Complexity und Intensity gleichzeitig einstellen, indem Sie den Regler gleichzeitig auf der x- und auf der y-Achse verschieben.
- Doppelklicken Sie auf das Complexity-Wertefeld oberhalb des Displays und geben Sie einen neuen Wert ein.

HINWEIS

Der **Complexity**-Parameter ist nur verfügbar für Main- und Halftime-Pattern, nicht jedoch für Intros, Fills und Endings.

Intensity

Die Intensität wird auf der y-Achse des x/y-Reglers des Style Players eingestellt. Alle Pattern unterstützen den **Intensity**-Parameter. Die Pattern werden in der Stellung ganz oben auf der y-Achse mit ihrer ursprünglichen Anschlagstärke gespielt. Durch Verringern der Intensität wird die Anschlagstärke verringert. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Intensität einzustellen:

- Schieben Sie den **Intensity**-Griff rechts von Display nach oben oder nach unten.

- Klicken Sie in das Display und verschieben Sie den kombinierten **Complexity/Intensity**-Regler nach oben oder nach unten.
  Sie können Complexity und Intensity gleichzeitig einstellen, indem Sie den Regler gleichzeitig auf der x- und auf der y-Achse verschieben.
- Doppelklicken Sie auf das Intensity-Wertefeld unter dem Display und geben Sie einen neuen Wert ein.

Half Time On/Off

Aktiviert das rhythmische Halftime-Feeling für die Wiedergabe des Main-Patterns. Dies wird erreicht, indem der normale Rhythmus über zwei Takte verteilt (und nicht das Tempo halbiert) wird. Wenn ein Style keine Halftime-Pattern enthält, ist dieser Parameter nicht verfügbar.

HINWEIS

Dieser Parameter beeinflusst nur die Main-Pattern. Intros, Endings und Fills unterstützen kein Halftime-Spiel.

Auto Complexity

Dieser Parameter variiert die eingestellte **Complexity** nach dem Zufallsprinzip, wodurch die Wiedergabe der Styles weniger statisch wirkt.

Um den Parameter **Auto Complexity** einzustellen, klicken Sie auf den Schalter **Auto Complexity** und wählen Sie eine Option im Menü aus:

- **1/1 bar** – Die Komplexität variiert zufällig nach einem ganzen Takt.
- **1/2 bar** – Die Komplexität variiert zufällig nach einem halben Takt.
- **1** – Die Komplexität wird auf der ersten Zählzeit eines Takts erhöht. Alle anderen Zählzeiten haben dieselbe oder eine niedrigere Komplexität.
- **1+3** – Die Komplexität wird auf der ersten und der dritten Zählzeit erhöht. Die anderen Zählzeiten haben dieselbe oder eine niedrigere Komplexität.
- **2+4** – Die Komplexität wird auf der zweiten und der vierten Zählzeit erhöht. Alle anderen Zählzeiten haben dieselbe oder eine niedrigere Komplexität.
- **1+4** – Die Komplexität wird auf der vierten Zählzeit erhöht. Alle anderen Zählzeiten haben dieselbe oder eine niedrigere Komplexität.
- Um **Auto Complexity** zu deaktivieren, wählen Sie **Off**.

Wenn **Auto Complexity** aktiviert ist, zeigt der Punkt im Hintergrund des Complexity/Intensity-Displays die aktuelle Komplexität.

Break

Die Fills im Style-Player müssen keinen ganzen Takt ausfüllen. Es kann z.B. vorkommen, dass ein Fill nur über die letzten beiden Zählzeiten gespielt wird.

- Wenn das vorherige Pattern bis zum Beginn des Fills laufen soll, deaktivieren Sie den **Break**-Schalter. Auf diese Weise entstehen keine Spielpausen.

  Wenn beim Triggern eines Fills kein Pattern spielt, wird das vom Pad verwendete Main-Pattern des Styles gespielt, bis der Fill beginnt. Die **Complexity**-Einstellung des Pads wird berücksichtigt.

- Um eine Pause vor dem Beginn des Fills zu erzeugen, aktivieren Sie den **Break**-Schalter.

Auto Fill

Mit der Funktion **Auto Fill** kann das Main-Pattern nach einem angegebenen Taktintervall einen Fill abspielen. Dies ist hilfreich beim Jammen mit Groove Agent SE. Mit einer Einstellung von **4** erhalten Sie beispielsweise alle 4 Takte einen Fill. Das jeweilige Fill wird aus den acht verfügbaren Fills zufällig ausgewählt.

Wenn **Auto Fill** aktiviert ist, leuchtet die Nummer des ausgewählten Fills gelb auf.

HINWEIS

Diese Einstellung betrifft nur das Main-Pattern. Intros, Endings und Fills sind nicht betroffen. Sie laufen wie gewohnt ab, d.h. sie wechseln nach dem eingestellten Intervall nicht zu einem Fill.

Quantize Amount

Stellt das Timing des Patterns ein, von Livespiel bis zu streng quantisiertem Timing.

- Bei einer Einstellung von 0% wird das Pattern im ursprünglichen Timing abgespielt.
- Bei einer Einstellung von 100% wird das Timing genau quantisiert.

HINWEIS

Flams und Wirbel werden durch diesen Parameter nicht beeinflusst.

Swing

Hiermit können Sie das Timing der Noten auf geradzahligen Zählzeiten verschieben, so dass das Pattern einen Swing-Rhythmus erhält. Negative Werte verschieben das Timing nach hinten, d.h. die Noten werden früher gespielt. Positive Werte verschieben das Timing nach vorn, d.h. die Noten werden später gespielt.

Crash Mode

Legt fest, ob Main-Pattern, Intro, Fill und Ending mit Crash-Becken gespielt werden.

- Wenn **Always** ausgewählt ist, spielt der Style-Player die Crash-Becken des Main-Patterns und ein Crash-Becken auf dem ersten Schlag nach einem Fill.

- Wenn **Fill/Ending** ausgewählt wird, spielt der Style-Player nur Crash-Becken, die zum Fill oder zum Ending gehören. Zum Beispiel werden Crash-Becken aus einem Main Pattern, die bei Ending-Pattern gespielt werden, welche nicht auf dem ersten Schlag beginnen, nicht wiedergegeben.
- Wenn **Main** ausgewählt ist, spielt der Style-Player nur die Crash-Becken des Main-Patterns.
- Wenn **Off** ausgewählt ist, lässt der Style-Player alle Crash-Becken aus.

Hihat Mode

Gibt an, ob ein Pattern die Hihat mit allen Artikulierungen spielt, oder nur mit der Tip-Artikulierung (Spitze) oder der Shank-Artikulierung (Schaft).

HINWEIS

- Diese Einstellung wird berücksichtigt, wenn Sie ein Pattern durch Ziehen des MIDI-Export-Felds auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung exportieren.
- Der externe MIDI-Eingang ist von dieser Einstellung nicht betroffen, Sie können also alle Artikulierungen spielen.

Ride Mode

Gibt an, ob ein Pattern das Ride-Becken mit oder ohne Glocken-Artikulierung spielt.

HINWEIS

- Diese Einstellung wird berücksichtigt, wenn Sie ein Pattern durch Ziehen des MIDI-Export-Felds auf eine MIDI-Spur in Ihrer Host-Anwendung exportieren.
- Der externe MIDI-Eingang ist von dieser Einstellung nicht betroffen, Sie können also alle Artikulierungen spielen.

Mischen

Jeder Agent besitzt einen eigenen **Agent**-Mixer, der agent-spezifische Optionen und Einstellungen enthält.

AUX-Mixer, **Kit**-Mixer und **Master**-Mixer sind für alle Agents verfügbar. Diese werden in einem gesonderten Kapitel beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Tonmischung und Effekte auf Seite 96

Agent Mixer

Oben rechts im **Agent**-Mixer befinden sich die globalen Schalter **Mute** und **Solo**.

- Um alle **Mute**-Schalter des **Agent**-Mixers zurückzusetzen, klicken Sie auf den globalen **Mute**-Schalter.
- Um alle **Solo**-Schalter des **Agent**-Mixers zurückzusetzen, klicken Sie auf den globalen **Solo**-Schalter.

Groups

Im linken Bereich des Mixers finden Sie die Gruppenkanäle für Kick, Snare, Hihat, Toms, Becken und Percussion.

Raum- und Overhead-Mikrofone

Unter der Registerkarte **Room/OH** befinden sich Kanäle für Raum- und Overhead-Mikrofone.

Kit-Mix-Kanal

Die Registerkarte **Kit Mix** enthält den Kanalzug für den Ausgang **Kit Mix**.

Im Ausgangskanal **Kit Mix** können Sie den Effekt **Tube Saturator** hinzufügen.

- Um den Effekt **Tube Saturator** zu aktivieren, klicken Sie auf den zugehörigen **Ein/Aus**-Schalter.
- Um den Effekt-Sound zu verändern, passen Sie den **Drive**-Parameter an.

Kanalparameter

Die Kanäle haben die folgenden Parameter:

Level

Stellt die Lautstärke des Kanals ein.

Pan

Bestimmt die Position des Kanals im Stereobild.

Mute

Schaltet den Kanal stumm.

Solo

Schaltet den Kanal solo und alle anderen Kanäle stumm. Sie können mehrere Kanäle gleichzeitig soloschalten.

Pegelspitzen

Diese Anzeige zeigt den höchsten gemessenen Pegel für den Bus an.

- Sie können die Spitzenpegelanzeige zurücksetzen, indem Sie in das Wertefeld klicken.

Output

Jeder Kanal kann zum Hauptausgang von Groove Agent SE geroutet werden oder zu einem der Einzelausgänge.

- Klicken Sie auf das **Output**-Feld, um das Einblendmenü mit den verfügbaren Ausgängen zu öffnen.

AUX Sends 1-4

Verwenden Sie diese Schieberegler, um das Signal an die entsprechenden AUX-Busse des Agents zu senden.

Width (nur Kanalzüge der Kanäle Room und Overhead)

Stellt die Stereobreite des Signals zwischen mono und stereo ein.

Klangregelung und Effekte des Agent-Mixers

Im unteren Bereich des **Agent**-Mixers können Sie für Gruppen den Equalizer und die Effekte einstellen.

Wenn ein Kanalzug ausgewählt ist, zeigt der Bereich unter den Mixerkanälen die Insert-Effekte dieses Kanals. Die Reihenfolge der Effekte lässt sich durch Ziehen der Registerkarten festlegen. Um die Parameter eines Insert-Effekts anzuzeigen, wählen Sie die entsprechende Registerkarte aus.

- Um einen Insert-Effekt zu aktivieren, klicken Sie auf den entsprechenden **Ein/Aus**-Schalter.

Jeder Kanal bietet einen Equalizer, einen Kompressor (Vintage Compressor), eine Bandsättigungseinheit (Tape Saturator) und einen Envelope Shaper für die Insert-Effekte. Diese Effekte entsprechen den mitgelieferten Effekt-PlugIns gleichen Namens.

WEITERFÜHRENDE LINKS
Studio EQ auf Seite 105
VintageCompressor auf Seite 126
Tape Saturator auf Seite 113
Envelope Shaper auf Seite 134

Mixer-Presets

Sie können Mixer-Presets für den Acoustic Agent SE anlegen. Diese Presets enthalten alle Einstellungen des **Agent**-Mixers, des **AUX**-Mixers und des **Kit**-Mixers für das geladene Kit.

Mixer-Presets lassen sich nur auf das Kit anwenden, für das sie gespeichert wurden, da die Anzahl der verwendeten Instrumente und Mixer-Kanäle von Kit zu Kit verschieden ist. Jedes Kit wird mit einem eigenen Satz von Presets geliefert.

Die Schalter zum Laden, Speichern und Löschen von Mixer-Presets befinden sich links neben der Registerkarte **ROOM/OH**.

Tonmischung und Effekte

Die Tonmischung führen Sie auf der **Mixer**-Seite durch.

Für jeden Agent ist ein spezifischer **Agent**-Mixer verfügbar. Die Funktionen der **Agent**-Mixer werden in den Abschnitten der einzelnen Agents behandelt.

Auf der **Mixer**-Seite gibt es Registerkarten für den **Agent**-Mixer, den **AUX**-Mixer, den **Kit**-Mixer und den **Master**-Mixer. Die Reihenfolge der Registerkarten repräsentiert den Signalfluss.

AUX-Mixer

Der **AUX**-Mixer bietet 4 AUX-Busse, die für die Einrichtung klassischer Effektwege verwendet werden können.

Jeder Bus kann bis zu 4 Insert-Effekte haben, mit denen Sie komplexe Effekte erzeugen können. Die Busse können an den Master-Ausgang des PlugIns oder an einzelne Ausgänge geleitet werden. Jeder Agent hat seinen eigenen **AUX**-Mixer. Das bedeutet, Sie können z.B. unterschiedliche Reverb-Send-Effekte für die verschiedenen Agents verwenden. Alle Einstellungen des **AUX**-Mixers werden in Kit-Presets gespeichert.

Parameter

Output

In diesem Einblendmenü können Sie einen der 16 verfügbaren Ausgänge für den AUX-Bus auswählen oder aber das Signal dem **Kit**-Mixer zuführen.

Level

Hiermit können Sie den Pegel des AUX-Busses einstellen.

Pan

Bestimmt die Position des AUX-Busses im Stereobild.

Mute

Schaltet den AUX-Bus stumm.

Effekt-Slots

Sie können die 4 Slots rechts neben dem Kanalzug verwenden, um dem Slot Insert-Effekte hinzuzufügen.

Kit-Mixer

Der **Kit**-Mixer enthält den Kanalzug oder den Bus, der dem Kit-Slot zugewiesen ist.

Parameter

Output

In diesem Einblendmenü können Sie einen der 16 verfügbaren Ausgänge auswählen.

Level

Mit dem Pegelregler stellen Sie die Lautstärke des Slots ein.

Pan

Bestimmt die Position des Slots im Stereobild.

Mute

Schaltet den Slot stumm.

Solo

Schaltet den Slot solo.

Pegelanzeige

Die Anzeigen des Mixer-Kanals zeigen den Ausgabepegel des Kits an.

Spitzenpegelanzeige

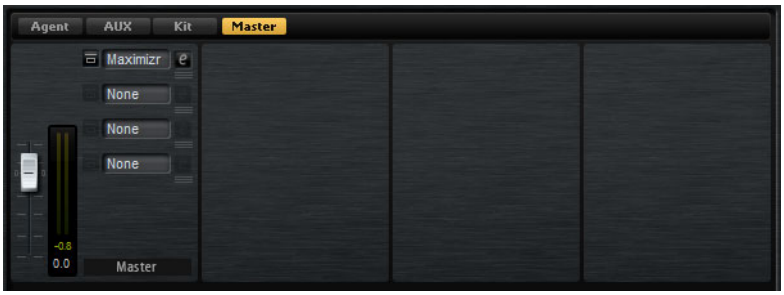
Diese Anzeige zeigt den höchsten gemessenen Pegel für den Bus in dB an. Um die Anzeige zurückzusetzen, klicken Sie in das Wertefeld.

Effekt-Slots

Sie können die 4 Slots rechts neben dem Kanalzug verwenden, um dem Slot Insert-Effekte hinzuzufügen.

Master-Mixer

Der **Master**-Mixer zeigt den Kanal für den Master-Stereoausgangsbus. Dieser kann bis zu 4 Insert-Effekte aufnehmen, z.B. um global anzuwendende EQs oder Kompressoren in die Signalkette einzufügen.



Level

Hiermit können Sie den Pegel des Master-Busses einstellen.

Effekt-Slots

Sie können die 4 Slots rechts neben dem Kanalzug verwenden, um dem Slot Insert-Effekte hinzuzufügen.

Effekte verwenden

Jeder Agent in Groove Agent SE bietet einen **AUX**-Mixer mit 4 AUX-Bussen, die für die Einrichtung klassischer Effektwege verwendet werden können. Jeder Bus kann bis zu 4 Insert-Effekte haben, mit denen Sie komplexe Effekte erzeugen können. Die Busse können an den **Master**-Ausgang des PlugIns oder an einzelne Ausgänge geleitet werden.

Der **Kit**-Mixer bietet Zugriff auf den Mixerkanal des Kits, der wiederum 4 Inserts besitzt.

Über den Mixer können Sie auf den Master-Ausgangsbus zugreifen. So haben Sie die Möglichkeit, z.B. globale EQ- oder Kompressor-Bearbeitungen hinzuzufügen.

Standard-Effekteinstellungen

Jeder Effekt hat Standard-Effekteinstellungen. Sie können jedoch Ihre eigenen Effekteinstellungen für die einzelnen Effekte als Standard-Presets speichern.

- Nehmen Sie die Effekteinstellungen vor.

- Klicken Sie auf den Schalter **Save Preset** in der Titelzeile des Effekt-Bereichs und speichern Sie das Preset unter dem Namen »--Default--«.

Das Preset wird im Presets-Ordner des Effekts gespeichert und jedes Mal geladen, wenn Sie den Effekt laden.

- Um zu den Werkseinstellungen zurückzukehren, löschen Sie Ihr Standard-Preset.

Insert-Effekt-Slots verwenden

Auf der **Mixer**-Seite können Sie Insert-Effekte für den Kit-Kanal und die AUX-Busse vornehmen.

Jeder Bus bietet 4 Slots für Insert-Effekte.

- Um einen Insert-Effekt zuzuweisen, klicken Sie auf den Slot und wählen Sie im Menü den gewünschten Effekt aus.
- Um einen Insert-Effekt zusammen mit den dazugehörigen Einstellungen zu entfernen, klicken Sie auf den Slot und wählen Sie im Menü **None**.
- Um einen Effekt zu umgehen, aktivieren Sie den **Bypass**-Schalter des Slots. Der Bypass-Schalter ist aktiv, wenn er gelb aufleuchtet.
- Um einen Insert-Effekt zu bearbeiten, klicken Sie auf den **e**-Schalter für den Slot. Sie können immer nur einen Effekt bearbeiten. Die Parameter des Insert-Effekts werden im unteren Bereich angezeigt.
- Um einen Effekt auf einen anderen Slot zu verschieben, klicken Sie auf das Verschieben/Kopieren-Symbol unterhalb des Edit-Schalters und ziehen Sie es auf einen anderen Slot. Der zuvor geladene Effekt wird dadurch ersetzt.
- Um die Reihenfolge der Effekte zu ändern, klicken Sie auf das Verschieben/Kopieren-Symbol unterhalb des Edit-Schalters und ziehen Sie es an eine neue Position zwischen zwei Slots.
- Um einen Effekt in einen anderen Slot zu kopieren, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt und ziehen Sie das Verschieben/Kopieren-Symbol auf einen anderen Slot. Der zuvor geladene Effekt wird dadurch ersetzt.

HINWEIS

Sie können auch Effekte zwischen den verschiedenen Mixern kopieren. Ziehen Sie einen Effekt zunächst auf die entsprechende Mixer-Registerkarte. Ziehen Sie ihn dann an die Stelle, an der Sie ihn einfügen möchten.

- Um einen Effekt zu kopieren und zwischen zwei Effekt-Slots einzufügen, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt, klicken Sie auf das Verschieben/Kopieren-Symbol unterhalb des Edit-Schalters und ziehen Sie es zwischen die Slots.

HINWEIS

Sie können auch Effekte zwischen den verschiedenen Mixern kopieren. Ziehen Sie einen Effekt zunächst auf die entsprechende Mixer-Registerkarte. Ziehen Sie ihn dann an die Stelle, an der Sie ihn einfügen möchten.

Effektreferenz

Reverb- und Delay-Effekte

Reverb

Dieser Effekt verwendet einen hochwertigen Reverb-Algorithmus mit Erstreflexionen und einer Hallfahne.

Die Erstreflexionen bestimmen den räumlichen Eindruck innerhalb der ersten Millisekunden des Halleffekts. Um verschiedene Räume nachzubilden, können Sie verschiedene Erstreflexionsmuster wählen, deren Größe Sie zudem ändern können. Mit den Parametern der Hallfahne, oder Spätreflexionen, können Sie die Raumgröße und die Nachhallzeit steuern. Die Hallzeit lässt sich in 3 individuellen Frequenzbändern einstellen.

Pre-Delay

Legt fest, wie viel Zeit verstreicht, bevor der Reverb-Effekt einsetzt. Je länger es dauert, bis die ersten Reflexionen den Hörer erreichen, desto größer erscheint der simulierte Hallraum.

Early Reflections

Hier können Sie ein Erstreflexionsmuster auswählen. Die Raummuster beinhalten die wichtigsten Einzelreflexionen, die am meisten Aufschluss über den räumlichen Eindruck des Raums liefern.

ER/Tail Mix

Bestimmt das Pegelverhältnis zwischen den Erstreflexionen (ER) und der Hallfahne. Bei einem Wert von 50% erklingen die Erstreflexionen und die Hallfahne gleich laut. Einstellungen unter 50% heben die Erstreflexionen an und schwächen die Ausklingzeit ab, wodurch die Klangquelle weiter in den Vordergrund des Raums verschoben wird. Einstellungen über 50% heben die Ausklingzeit an und schwächen die Erstreflexionen ab, wodurch die Klangquelle weiter in den Hintergrund des Raums verschoben wird.

Size

Hier wählen Sie die Länge des Erstreflexionsmusters. Bei einem Wert von 100% wird das Raummuster in Originallänge wiedergegeben, wodurch ein natürlicher Raumeindruck entsteht. Bei Werten unter 100% wird das Reflexionsmuster komprimiert und der Raum wirkt kleiner.

Low Cut

Senkt die tiefen Frequenzen der Erstreflexionen ab. Je höher der Wert, desto weniger tiefe Frequenzen enthalten die Erstreflexionen.

High Cut

Senkt die hohen Frequenzen der Erstreflexionen ab. Je geringer der Wert, desto weniger hohe Frequenzen enthalten die Erstreflexionen.

Delay

Verzögert den Einsatzpunkt der Hallfahne.

Room Size

Dieser Parameter bestimmt die Größe des simulierten Raums. Ein Wert von 100% entspricht der Größe einer Kathedrale oder einer großen Konzerthalle. Ein Wert von 50% entspricht der Größe eines mittelgroßen Raumes oder Studios. Werte unter 50% entsprechen kleinen Räumen oder Kabinen.

Main Time

Dieser Parameter regelt die Gesamthallzeit der Hallfahne. Je höher der Wert, desto länger ist die Ausklingzeit der Hallfahne. Bei einem Wert von 100% ist die Nachhallzeit unendlich lang. Der Parameter **Main Time** stellt auch das Mittenband der Hallfahne dar.

High Time

Regelt die Nachhallzeit der hohen Frequenzanteile in der Hallfahne. Wenn Sie positive Werte einstellen, dauert die Decay-Zeit der hohen Frequenzanteile länger an. Wenn Sie negative Werte einstellen, dauert sie kürzer an. Welche Frequenzen von diesem Parameter beeinflusst werden, ist abhängig vom Parameter **High Freq**.

Low Time

Regelt die Nachhallzeit der tiefen Frequenzanteile in der Hallfahne. Bei positiven Werten klingen tiefe Frequenzen länger aus und umgekehrt. Welche Frequenzen von diesem Parameter beeinflusst werden, ist abhängig vom Parameter **Low Freq**.

High Freq

Regelt die Cross-Over-Frequenz zwischen den Mitten und den Höhen der Hallfahne. Die Nachhallzeit für Frequenzen oberhalb des eingestellten Werts kann abhängig von der »Main Reverb Time« mit dem Parameter **High Time** geregelt werden.

Low Freq

Regelt die Cross-Over-Frequenz zwischen den Tiefen und den Mitten der Hallfahne. Die Nachhallzeit für Frequenzen unterhalb des eingestellten Werts kann abhängig von der »Main Reverb Time« mit dem Parameter **Low Time** geregelt werden.

Shape

Regelt die Anstiegszeit der Hallfahne. Bei einem Wert von 0% setzt die Hallfahne sprunghaft ein, was ideal für Schlagzeug geeignet ist. Je höher der Wert, desto weniger abrupt ist die Anstiegszeit.

Density

Bestimmt die Dichte der Hallfahne. Bei 100% sind einzelne Reflexionen von den Wänden nicht hörbar. Je geringer dieser Wert, desto mehr einzelne Reflexionen sind zu hören.

High Cut

Senkt die hohen Frequenzen der Hallfahne ab. Je niedriger der Wert, desto weniger hohe Frequenzen enthalten die Erstreflexionen.

Width

Regelt den Ausgang des Hallsignals zwischen mono und stereo. Bei einem Wert von 0% ist der Ausgang des Reverbs mono, bei 100% stereo.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein. Wenn Sie den Effekt als Send-Effekt verwenden, sollten Sie diesen Parameter auf den Maximalwert einstellen, da Sie das Dry/Wet-Verhältnis auch mit dem Drehregler im Sends-Bereich festlegen können.

Multi Delay

Dieser Effekt erzeugt Delays, für die Sie Zeit, Feedback und Filter einstellen können.

Mit dem **Mode**-Parameter können Sie diesen Effekt als Stereo-, Cross-, oder Ping-Pong-Delay einstellen. Je nach gewähltem Delay-Modus wird das Echo in verschiedenen Positionen im Stereopanorama wiederholt.

Mode

Multi Delay bietet drei verschiedene Modi:

- **Stereo** verfügt über zwei unabhängige Delays, jeweils einen für den linken und rechten Audiokanal. Jedes Delay verfügt über einen eigenen Feedback-Weg.
- **Cross** verfügt über zwei Delays mit einem Cross-Feedback. Cross-Feedback bedeutet, dass das Delay des linken Kanals in den rechten Kanal zurückgeführt wird und umgekehrt.
- **Ping-Pong** mischt den linken und rechten Eingang und sendet die Verzögerungen rechts und links im Stereopanorama verteilt an die Ausgänge. Auf diese Weise springen die Echos im Stereopanorama hin und her.

Time

Bestimmt die Gesamtzeit für die Verzögerung des linken und rechten Kanals. Mit **Delay L/R** stellen Sie unterschiedliche Zeiten für rechts und links ein. Wenn **Sync** aktiv ist, stellen Sie die Delay-Zeit als Notenwert ein.

Sync

Aktivieren Sie **Sync** um die Delay-Zeit zum Tempo der Host-Anwendung zu synchronisieren. Wenn die **Sync**-Funktion aktiv ist, stellen Sie die Delay-Zeit als Notenwert ein.

HINWEIS

Die maximale Delay-Zeit beträgt 5000 ms. Notenlängen, die diesen Wert übersteigen, werden automatisch gekürzt.

Delay L/R

Stellt einen Zeitversatz zwischen dem linken und dem rechten Delay ein, der vom Gesamt-Delay abweicht. Bei einem Faktor von 1 stimmt der Delay-Versatz mit dem Gesamt-Delay-Wert überein. Bei einem Faktor von 0,5 beträgt die Abweichung die Hälfte des Gesamt-Delays. Drehen Sie den Regler nach links, um die Delay-Zeit im linken Kanal zu verschieben. Drehen Sie den Regler nach rechts, um die Delay-Zeit im rechten Kanal zu verschieben.

Feedback

Regelt das Gesamt-Feedback der linken und rechten Verzögerung. Beim Feedback wird das Ausgangssignal des Delays in den Eingang zurückgeführt. Bei einem Wert von 0% ist nur ein Echo zu hören. Ein Wert von 100% entspricht einem Endlos-Echo.

Feedback L/R

Stellt einen Feedback-Versatz zwischen dem linken und dem rechten Delay ein, der vom Gesamt-Feedback abweicht. Bei einem Faktor von 1 stimmt der Feedback-Versatz mit dem Gesamt-Feedback-Wert überein. Bei einem Faktor von 0,5 beträgt die Abweichung die Hälfte des Gesamt-Feedbacks. Um das Feedback im linken Kanal zu verschieben, drehen Sie den Regler nach links. Um das Feedback im rechten Kanal zu verschieben, drehen Sie den Regler nach rechts.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nur im **Stereo**-Modus verfügbar.

Filter Low

Dämpft die tiefen Frequenzen der Delays.

Filter High

Dämpft die hohen Frequenzen der Delays.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

EQ-Effekte

Studio EQ

Studio EQ ist ein hochwertiger parametrischer Vierband-Equalizer.

Mit den 4 Frequenzbändern können Sie die Klangfarbe bearbeiten und so z.B. hellere oder dunklere Sounds erzeugen. Die beiden mittleren Frequenzbänder sind Peak- oder Glocken-Filter, »Low« und »High« sind Shelving-Filter. Alle Bänder sind vollparametrisch und verfügen über einstellbare Gain-, Frequency- und Q-Parameter.

Für jedes Frequenzband stehen Ihnen die folgenden Parameter zur Verfügung:

Gain

Mit diesem Parameter können Sie den Grad der Verstärkung/Dämpfung für das Frequenzband einstellen.

Freq

Legt den Frequenzbereich fest, der mit dem **Gain**-Parameter verstärkt/gedämpft wird.

Q (Quality)

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Bandbreite mittleren Peak-Filter breiter oder schmaler einzustellen. Durch Erhöhen des **Q**-Faktors für den hohen und den tiefen Shelving-Filter erzeugen Sie eine Vertiefung in der EQ-Kurve.

- Sie können die Parameter **Gain** und **Freq** gleichzeitig einstellen, indem Sie die Punkte in der EQ-Kurvendarstellung verschieben.

Graphic EQ

Der grafische Equalizer besitzt zehn Frequenzbänder, die um bis zu 12 dB angehoben/abgesenkt werden können. Zusätzlich können Sie den Gesamtbereich und den Ausgang des Equalizers bestimmen.

Output

Bestimmt den Gesamt-Ausgabepegel des Equalizers.

Mode

Ermöglicht Ihnen, dem Ausgang des Equalizers Farbe oder Charakter hinzuzufügen. Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- **True Response** verwendet serielle Filter mit genauer Frequenzabhängigkeit.
- **Classic** verwendet parallele Filter mit verstärkungsabhängiger Resonanz.
- **Constant Q** verwendet parallele Filter, bei denen die Resonanz mit der Verstärkung ansteigt.

Range

Passt die maximale Verstärkung/Dämpfung aller Frequenzbänder zusammen an.

Invert

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die EQ-Kurve zu invertieren.

Flatten

Setzt alle Frequenzbänder auf 0dB zurück.

DJ-Eq

DJ-Eq ist ein einfach zu verwendender parametrischer Dreiband-Equalizer, der den EQs auf typischen DJ-Mixern ähnelt. Dieses PlugIn dient dazu, Klänge schnell zu korrigieren.

- Um die Nieder-, Mittel- und Hochfrequenzbänder (**Low**, **Mid** und **Hi**) einzustellen, klicken Sie auf die EQ-Kurvenpunkte und ziehen Sie sie an eine neue Position.
- Um Feineinstellungen für die Nieder-, Mittel- und Hochfrequenzbänder (**Low**, **Mid** und **Hi**) vorzunehmen, halten Sie die [Umschalttaste] gedrückt und ziehen Sie die EQ-Kurvenpunkte an eine neue Position.
- Um einen Parameter auf Null zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] auf den Parameter.
- Um die **Gain**-Werte zu verändern, klicken Sie darauf und ziehen Sie die Maus nach oben oder unten.

Low Gain

Stellt den Grad der Dämpfung oder Verstärkung für das Niederfrequenzband ein.

Low Kill (Activates Low Cut)

Dämpft das Niederfrequenzband.

Mid Gain

Stellt den Grad der Verstärkung/Dämpfung für das Mittenfrequenzband ein.

Mid Kill (Activates Mid Cut)

Dämpft das Mittenfrequenzband.

Meter für die Ausgangsaktivität

Zeigt den Ausgangspegel an.

Filter-Effekte

Auto Filter

Auto Filter bietet 2 Morphing-Filterformen mit Verzerrung.

Das Morphing zwischen den beiden Formen sowie der Cutoff kann mit einem Fußpedal, einem LFO oder einem Envelope Shaper gesteuert werden.

Filter-Parameter

Filterformen

- LP 24, 18, 12 und 6 sind Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP 12 und BP 24 sind Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen unter- und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP 24, 18, 12 und 6 sind Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR 12 und BR 24 sind Bandsperren mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP ist ein Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.

Input

Passt den Pegel vor dem Filter und der Verzerrung an. Dieser Parameter beeinflusst nur das Effektsignal.

Cutoff

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters.

Resonance

Betont die Frequenzen um den Bereich der Cutoff-Frequenz. Bei höheren Resonanzwerten gerät der Filter in Eigenschwingung, wodurch klingelnde Geräusche erzeugt werden.

Distortion

Fügt dem Signal Verzerrung hinzu. Der Effekt hängt vom ausgewählten Verzerrertyp ab. Bei höheren Einstellungen entsteht eine sehr starke Verzerrung.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nur für die Typen **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Red** und **Rate Red** verfügbar.

Type

Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- Wenn dieser Parameter auf **Off** eingestellt ist, bietet der Filter keine Verzerrung.
- **Tube Drive** bietet eine Menge Charakter und fügt eine warme, röhrenartige Verzerrung hinzu.
- **Hard Clip** fügt eine helle Verzerrung hinzu, die typisch für Transistorverstärker ist.
- **Bit Red** fügt eine digitale Verzerrung durch Quantisierungsrauschen hinzu.
- **Rate Red** fügt eine digitale Verzerrung durch Aliasing hinzu.

Output

Passt den Pegel nach dem Filter und der Verzerrung an. Dieser Parameter beeinflusst nur das Effektsignal.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

LFO

LFO Waveform und Shape

Waveform legt den grundsätzlichen Typ der Wellenform fest. **Shape** verändert die Charakteristik der Wellenform.

- **Sine** erzeugt eine gleichmäßige Modulation. **Shape** fügt harmonische Obertöne hinzu.
- **Triangle** ähnelt **Sine**. Die Wellenform weist regelmäßige gerade Linien auf, die dreieckig zulaufen. **Shape** verändert das Dreieck stufenlos in eine trapezförmige Welle.
- **Saw** erzeugt eine sägezahnartige Wellenform, die in einer geraden Linie nach oben ansteigt und dann schnell abfällt. **Shape** verändert die Wellenform von absteigend zu Dreieck zu ansteigend.
- **Pulse** erzeugt eine gestufte Modulation, die abrupt zwischen zwei Werten umschaltet. **Shape** verändert stufenlos das Verhältnis zwischen hohem und tiefem Wert. Bei 50% wird eine Rechteckwelle erzeugt.

- **Ramp** ähnelt der **Saw**-Wellenform. **Shape** fügt eine immer länger werdende Stille vor der aufsteigenden Linie des Sägezahns ein.
- **Log** ist eine logarithmische Kurve. **Shape** verändert den logarithmischen Kurvenverlauf stufenlos von negativ nach positiv.
- **S&H 1** erzeugt eine Step-Modulation mit zufällig erzeugten, unterschiedlich langen Schritten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.
- **S&H 2** ähnelt **S & H 1**. Die Stufen variieren zwischen zufällig erzeugten hohen und tiefen Werten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.

Freq

Bestimmt die Frequenz der Cutoff-Modulation.

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den **Freq**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt den Ausgangspegel des LFO-Modulationssignals.

Cutoff

Bestimmt die Modulationstiefe des LFOs auf den Filter-Cutoff.

Morph

Bestimmt die Modulationstiefe des LFOs auf den Filter-Morph.

Envelope Follower

Der Envelope Follower erfasst das Eingangssignal mit einer einstellbaren Attack- und Release-Zeit und gibt ein Modulationssignal aus, das die Pegelhüllkurve des Signals darstellt.

Sensitivity

Alle Eingangssignale werden zu einem Monosignal zusammengemischt bevor sie an den Envelope Follower ausgegeben werden. Dieser Parameter stellt den optimalen Eingangspegel für den Envelope Follower ein.

Attack

Passt die Attack-Zeit an, d.h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich steigenden Eingangspegeln anzunähern.

Release

Passt die Release-Zeit an, d.h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich fallenden Eingangspegeln anzunähern.

Depth

Bestimmt den Ausgangspegel für das Modulationssignal des Envelope Followers.

Cutoff

Bestimmt die Modulationstiefe des Envelope Followers auf den Filter-Cutoff.

Morph

Bestimmt die Modulationstiefe des Envelope Followers auf den Filter-Morph.

Pedal-Bereich

Pedal

Bestimmt die Position des Pedals.

Depth

Bestimmt den Ausgangspegel des Pedal-Modulationssignals.

Cutoff

Bestimmt die Modulationstiefe des Pedals auf den Filter-Cutoff.

Morph

Bestimmt die Modulationstiefe des Pedals auf den Filter-Morph.

MorphFilter

Mit dem MorphFilter können Sie Tiefpass- und Hochpass-Filtereffekte mischen und so kreative Morphings zwischen diesen beiden Filtern erzeugen. Sie können unterschiedliche Filterformen für die Filter A und B auswählen.

Filter Shape B

Hier können Sie zwischen mehreren Hochpassfilter- und Bandsperrfilterformen wählen.

Filter Shape A

Hier können Sie eine Filterform für Tiefpass oder Bandpassfilter auswählen.

Morph

Hiermit können Sie die Ausgabe zwischen zwei ausgewählten Filtern mischen.

Cutoff

Bestimmt die Frequenz der Cutoff-Modulation.

HINWEIS

Sie können die Parameter **Cutoff** und **Morph** gleichzeitig einstellen, indem Sie in die Anzeige klicken und ziehen.

Resonance

Betont die Frequenzen um die Cutoff-Frequenz. Wenn Sie einen elektronischen Sound erzielen möchten, erhöhen Sie die Resonanz. Bei höheren Resonanzwerten gerät der Filter in Eigenschwingung, wodurch klingelnde Geräusche erzeugt werden.

Verzerrungseffekte

Distortion

Dieser Effekt bietet Ihnen alles von digital verzerrten LoFi-Sounds bis hin zu HiFi-Sounds mit analoger Verzerrung. Die verschiedenen Arten von Verzerrung (**Rate Red**, **Tube Drive**, **Hard Clip** und **Bit Red**) können frei kombiniert werden.

In Gain

Passt den Eingangspegel des Klangs an.

Rate Red

Mit diesem Parameter können Sie den Sound durch Aliasing verzerren. Schalten Sie die Option **Rate Red** ein, um den Drehregler zu aktivieren, mit dem Sie den Aliasing-Wert anpassen können. Je geringer der Wert, desto mehr Aliasing wird hinzugefügt.

Tube Drive

Fügt warme, röhrenartige Verzerrungen zum Sound hinzu. Schalten Sie die Option **Tube Drive** ein, um den Drehregler zu aktivieren, mit dem Sie den Wert der Verzerrung anpassen können. Je höher der Wert, desto mehr Verzerrung wird hinzugefügt.

Hard Clip

Fügt eine helle Verzerrung, ähnlich wie bei einem Transistorverstärker, zum Sound hinzu. Schalten Sie die Option **Hard Clip** ein, um den Drehregler zu aktivieren, mit dem Sie den Wert der Verzerrung anpassen können. Je höher der Wert, desto mehr Verzerrung wird hinzugefügt.

Bit Red (Bit Reduction)

Mit diesem Parameter können Sie den Sound verzerren, indem Sie Quantisierungsrauschen hinzufügen. Schalten Sie die Option **Bit Red** ein, um den Drehregler zu aktivieren, mit dem Sie den Wert für das Quantisierungsrauschen anpassen können. Je geringer der Wert, desto mehr Quantisierungsrauschen wird hinzugefügt.

Out Gain

Passt den Ausgangspegel des Klangs an.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Tape Saturator

Tape Saturator simuliert das Verhalten einer klassischen Bandmaschine. Diese Maschinen erzeugten bei der Aufnahme höherer Eingangspegel eine bestimmte Sättigung, was zu einem komprimierten Signal mit einer leichten Verzerrung führte.

Mode

Hier können Sie zwischen dem Effekt einer einzelnen (**One Stage**) oder zwei kaskadierten Bandmaschinen (**Two Stage**) wählen. Der Modus **Two Stage** erzeugt eine höhere Sättigung und Kompression.

Oversampling

Aktivieren Sie diesen Parameter, um die Genauigkeit des Effekts beim Oversampling zu erhöhen.

HINWEIS

Wenn dieser Parameter aktiviert ist, benötigt der Effekt mehr Prozessorleistung.

Drive

Bestimmt den Eingangspegel des Klangs und so den Sättigungswert.

Auto Gain

Aktivieren Sie diese Option für eine automatische Pegelkompensation.

Filter Low

Hier können Sie den niedrigen Frequenzbereich unter 1000 Hz um +/- 3 dB anpassen.

Filter High

Hier können Sie den hohen Frequenzbereich anpassen. Dieser Tiefpassfilter arbeitet mit einer Flankensteilheit von 24 dB/Oktave.

Output

Bestimmt den Pegel des Ausgangssignals.

Tube Saturator

Dieser Effekt bewirkt einen volleren Sound, indem die typischen Obertöne einer gesättigten Verstärkerröhre dem Audiosignal hinzugefügt werden.

Oversampling

Erhöht die Genauigkeit des Effekts durch Oversampling.

HINWEIS

Wenn dieser Parameter aktiviert ist, benötigt der Effekt mehr Prozessorleistung.

Drive

Bestimmt den Eingangspegel des Klangs und so den Sättigungswert.

Low Filter Gain

Hiermit können Sie vor der Sättigung den unteren Frequenzbereich um bis zu 6 dB absenken.

High Filter Gain

Hiermit können Sie vor der Sättigung den oberen Frequenzbereich um bis zu -/+ 6 dB absenken.

Output

Bestimmt den Pegel des Ausgangssignals.

Modulationseffekte

Chorus

Der Chorus verdichtet und verbreitert den Klang mit Hilfe einer Tonhöhenmodulation.

Rate

Bestimmt die Frequenz der Tonhöhenmodulation in Hertz.

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den **Rate**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Tonhöhenmodulation.

Phase

Erweitert das Klangbild von Mono zu Stereo.

Shape

Bestimmt die Charakteristik der Modulation. Bei einem Wert von 0% verändert sich die Tonhöhe kontinuierlich und erzeugt dadurch eine gleichmäßige Modulation. Bei einem Wert von 100% verändert sich die Tonhöhe nicht kontinuierlich und Sie erhalten eine unregelmäßigere Modulation.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Flanger

Dieser Effekt verdichtet und verbreitert den Klang mit Hilfe einer Tonhöhenmodulation.

Rate

Mit diesem Parameter stellen Sie die Modulationsfrequenz in Hertz ein.

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Rate-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Tonhöhenmodulation.

Phase

Erweitert das Klangbild von Mono zu Stereo. Dieser Parameter verändert auch die Charakteristik des Parameters **Cross FB**.

Shape

Bestimmt die Charakteristik der Modulation. Dies ist am deutlichsten, wenn **Feedback** aktiviert ist. Bei 0% wird eine lineare Auf- und Abwärtsschwingung erzeugt. Bei 100% wird eine exponentielle Auf- und Abwärtsschwingung erzeugt.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Feedback

Fügt dem Effekt Resonanzen hinzu. Erzeugt hörbare Eigenschwingungen des Sounds.

Cross FB

Mischt das Feedback des linken Kanals mit dem des rechten Kanals und umgekehrt. Der Effekt dieses Parameters wird durch den Parameter **Phase** bestimmt.

HINWEIS

Damit dieser Parameter sich auswirkt, muss der **Feedback**-Parameter auf einen Wert über 0% eingestellt sein.

Tone

Bestimmt die Klangfarbe des Feedbacks. Geringere Werte erzeugen ein weniger helles Feedback.

Step Flanger

Der Step Flanger erweitert den Flanger um den Bereich »Sample and Hold«, mit dem das Modulationssignal in eine bestimmte Anzahl an Schritten eingeteilt werden kann.

Rate

Mit diesem Parameter stellen Sie die Modulationsfrequenz in Hertz ein.

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den **Rate**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Tonhöhenmodulation.

Phase

Erweitert das Klangbild von Mono zu Stereo. Dieser Parameter verändert auch die Charakteristik des Parameters **Cross FB**.

Shape

Bestimmt die Charakteristik der Modulation. Dies ist am deutlichsten, wenn **Feedback** aktiviert ist. Bei 0% wird eine lineare Auf- und Abwärtsschwingung erzeugt. Bei 100% wird eine exponentielle Auf- und Abwärtsschwingung erzeugt.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Feedback

Fügt dem Effekt Resonanzen hinzu. Erzeugt hörbare Eigenschwingungen des Sounds.

Cross FB

Mischt das Feedback des linken Kanals mit dem des rechten Kanals und umgekehrt. Der Effekt dieses Parameters wird durch den Parameter **Phase** bestimmt.

HINWEIS

Damit dieser Parameter sich auswirkt, muss der **Feedback**-Parameter auf einen Wert über 0% eingestellt sein.

Tone

Bestimmt die Klangfarbe des Feedbacks. Geringere Werte erzeugen ein weniger helles Feedback.

Type

Bestimmt die Länge der modulierten Delays. **Short** erzeugt einen deutlichen und **Long** einen weniger definierten, verwascheneren Flanger-Sound.

S&H Mix

Verwenden Sie diesen Parameter, um das normale Modulationssignal und die Step-Modulation zu überblenden. Bei 100% wird nur die Step-Modulation verwendet.

Smooth

Verwenden Sie diesen Parameter, um Stufen zwischen den Schritten zu erzeugen. So klingt das Step-Modulationssignal weicher.

Steps

Bestimmt, in wie viele Schritte das Modulationssignal eingeteilt wird. Sie können bis zu 32 Schritte verwenden.

Phaser

Ein Phaser verdichtet und verbreitert den Klang mit Hilfe von Phasenmodulation.

Rate

Hiermit stellen Sie die Modulationsfrequenz ein.

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den **Rate**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Phasenmodulation.

Shift

Verschiebt die Phasenmodulation hin zu höheren Frequenzen im Klangspektrum.

Phase

Erweitert das Klangbild von Mono zu Stereo.

Low Cut

Senkt die tiefen Frequenzen ab.

High Cut

Senkt die hohen Frequenzen ab.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Ring Modulator

Der Ring Modulator besitzt einen Sinus-Oszillator der mit dem Eingangssignal multipliziert wird. Dies erzeugt metallische oder glockenartige Frequenzen.

Der integrierte LFO moduliert die Frequenz des Sinus-Oszillators und variiert die erzeugten Frequenzen über die Zeit. Zusätzlich ist ein Envelope Follower verfügbar, mit dem Sie die Frequenz des Sinus-Oszillators abhängig Eingangssignalpegel modulieren können.

LFO Waveform und Shape

Waveform legt den grundsätzlichen Typ der Wellenform fest. **Shape** verändert die Charakteristik der Wellenform.

- **Sine** erzeugt eine gleichmäßige Modulation. **Shape** fügt harmonische Obertöne hinzu.
- **Triangle** ähnelt **Sine**. Die Wellenform weist regelmäßige gerade Linien auf, die dreieckig zulaufen. **Shape** verändert das Dreieck stufenlos in eine trapezförmige Welle.
- **Saw** erzeugt eine sägezahnartige Wellenform, die in einer geraden Linie nach oben ansteigt und dann schnell abfällt. **Shape** verändert die Wellenform von absteigend zu Dreieck zu ansteigend.
- **Pulse** erzeugt eine gestufte Modulation, die abrupt zwischen zwei Werten umschaltet. **Shape** verändert stufenlos das Verhältnis zwischen hohem und tiefem Wert. Bei 50% wird eine Rechteckwelle erzeugt.
- **Ramp** ähnelt der **Saw**-Wellenform. **Shape** fügt eine immer länger werdende Stille vor der aufsteigenden Linie des Sägezahns ein.
- **Log** ist eine logarithmische Kurve. **Shape** verändert den logarithmischen Kurvenverlauf stufenlos von negativ nach positiv.
- **S&H 1** erzeugt eine Step-Modulation mit zufällig erzeugten, unterschiedlich langen Schritten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.
- **S&H 2** ähnelt **S & H 1**. Die Stufen variieren zwischen zufällig erzeugten hohen und tiefen Werten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.

LFO Freq

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Frequenz des LFOs festzulegen, welche die Frequenz des Sinus-Oszillators moduliert.

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Rate-Parameter in Notenwerten einzustellen.

LFO Depth

Bestimmt die Intensität der LFO-Modulation der Sinus-Oszillatorfrequenz.

Frequency

Bestimmt die Frequenz der Sinus-Modulation.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Envelope Follower

Der Envelope Follower erfasst das Eingangssignal mit einer einstellbaren Attack- und Release-Zeit und gibt ein Modulationssignal aus, das die Pegelhüllkurve des Signals darstellt.

Sensitivity

Alle Eingangssignale werden zu einem Monosignal zusammengemischt bevor sie an den Envelope Follower ausgegeben werden. Der **Sensitivity**-Parameter stellt den optimalen Eingangspegel für den Envelope Follower ein.

Attack

Passt die Attack-Zeit an, d.h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich steigenden Eingangspegeln anzunähern.

Release

Passt die Release-Zeit an, d.h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich fallenden Eingangspegeln anzunähern.

Depth

Bestimmt den Ausgangspegel für das Modulationssignal des Envelope Followers.

Frequency Shifter

Ein Frequency Shifter verschiebt die einzelnen Frequenzen des Eingangssignals um einen festen Wert.

Anders als Pitch-Shift-Effekte, bei denen die Frequenzen um einen bestimmten Faktor verschoben werden und wo die harmonischen Bezüge erhalten bleiben, werden bei Frequency Shiftern die harmonischen Bezüge aufgehoben. Dadurch führen höhere Einstellungen beim Frequency Shifter normalerweise zu einem disharmonischen Sound.

Ein Frequency Shifter ändert die Frequenzen durch Hinzufügen eines Versatzes, Pitch-Shift-Effekte multiplizieren die Frequenzen mit einem Faktor. Der Frequency Shifter verändert die tiefen Frequenzen mehr als die hohen Frequenzen.

Wenn das Eingangssignal zum Beispiel die Frequenzen 100 Hz, 1000 Hz und 10000 Hz enthält und Sie die den Frequency Shifter auf +100 Hz einstellen, erhalten Sie die Frequenzen 200 Hz, 1100 Hz und 10100 Hz.

Frequency Coarse

Hier stellen Sie den Grad der Frequenzverschiebung ein.

Frequency Fine

Hier können Sie den Grad der Frequenzverschiebung fein einstellen.

L/R Offset Coarse

Bestimmt einen Versatzwert für den rechten und den linken Kanal. Positive Werte verschieben den rechten Kanal nach oben und den linken Kanal nach unten, und umgekehrt.

L/R Offset Fine

Hier können Sie den Versatz zwischen dem linken und dem rechten Kanal fein einstellen. Positive Werte verschieben den rechten Kanal nach oben und den linken Kanal nach unten, und umgekehrt.

Modulation Range Coarse

Bestimmt den maximalen Grad an Frequenzverschiebung, die durch Modulation via LFO und Envelope Follower angewendet werden kann.

Modulation Range Fine

Hiermit können Sie den Grad an Frequenzverschiebung, die durch Modulation via LFO und Envelope Follower angewendet wird, fein einstellen.

Feedback

Bestimmt den Grad der Rückkopplung, d.h. wie viel des Signals vom Ausgang zurück an den Eingang geleitet wird. Der Sound ähnelt dem eines Phasers. Sie können die Richtung und die Geschwindigkeit für diesen Effekt mit dem Parameter **Frequency Fine** einstellen.

Notches

Hier können Sie einstellen, wie viel Kerben der Phaser-Effekt erzeugt, wenn die Feedback-Einstellung hoch ist.

LFO

LFO Waveform und Shape

Waveform legt den grundsätzlichen Typ der Wellenform fest. **Shape** verändert die Charakteristik der Wellenform.

- **Sine** erzeugt eine gleichmäßige Modulation. **Shape** fügt harmonische Obertöne hinzu.
- **Triangle** ähnelt **Sine**. Die Wellenform weist regelmäßige gerade Linien auf, die dreieckig zulaufen. **Shape** verändert das Dreieck stufenlos in eine trapezförmige Welle.
- **Saw** erzeugt eine sägezahnartige Wellenform, die in einer geraden Linie nach oben ansteigt und dann schnell abfällt. **Shape** verändert die Wellenform von absteigend zu Dreieck zu ansteigend.
- **Pulse** erzeugt eine gestufte Modulation, die abrupt zwischen zwei Werten umschaltet. **Shape** verändert stufenlos das Verhältnis zwischen hohem und tiefem Wert. Bei 50% wird eine Rechteckwelle erzeugt.
- **Ramp** ähnelt der **Saw**-Wellenform. **Shape** fügt eine immer länger werdende Stille vor der aufsteigenden Linie des Sägezahns ein.
- **Log** ist eine logarithmische Kurve. **Shape** verändert den logarithmischen Kurvenverlauf stufenlos von negativ nach positiv.
- **S&H 1** erzeugt eine Step-Modulation mit zufällig erzeugten, unterschiedlich langen Schritten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.
- **S&H 2** ähnelt **S & H 1**. Die Stufen variieren zwischen zufällig erzeugten hohen und tiefen Werten. **Shape** erzeugt Stufen zwischen den Schritten und bei maximaler Einstellung ein weiches Zufallssignal.

LFO Rate

Bestimmt die Frequenz des LFOs, in Hertz.

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den **Rate**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Richtung und den Grad für die Frequenzverschiebung durch das LFO-Modulationssignal.

Envelope Follower

Der Envelope Follower erfasst das Eingangssignal mit einer einstellbaren Attack- und Release-Zeit und gibt ein Modulationssignal aus, das die Pegelhüllkurve des Signals darstellt.

Sensitivity

Alle Eingangssignale werden zu einem Monosignal zusammengemischt bevor sie an den Envelope Follower ausgegeben werden. Dieser Parameter stellt den optimalen Eingangspegel für den Envelope Follower ein.

Attack

Passt die Attack-Zeit an, d.h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich steigenden Eingangspegeln anzunähern.

Release

Passt die Release-Zeit an, d.h. die Zeit, die der Envelope Follower benötigt, um sich fallenden Eingangspegeln anzunähern.

Depth

Bestimmt die Richtung und den Grad für die Frequenzverschiebung durch das Modulationssignal des Envelope Followers.

HINWEIS

Die maximale Frequenzverschiebung, die durch Modulation via LFO oder Envelope Follower durchgeführt werden kann, wird durch die Parameter **Modulation Range Coarse** und **Modulation Range Fine** eingestellt.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Vintage Ensemble

Dieser Effekt simuliert den Sound von klassischen Ensemble-Effekten. Er basiert auf einem Delay mit LFO-modulierten Verzögerungszeiten. Ein zweiter LFO mit höheren Frequenzen erzeugt einen sogenannten Shimmer.

Rate

Bestimmt die Frequenz des LFOs.

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Rate-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Modulation durch den LFO.

Shimmer

Bestimmt die Intensität einer zweiten, schnelleren Modulation.

Shimmer Rate

Bestimmt das Verhältnis der Geschwindigkeit der ersten und der zweiten Modulation. Bei einem Wert von 10 ist die zweite Modulation 10 Mal so schnell.

Low Cut

Wendet einen Hochpassfilter auf das Signal an. Nur Frequenzen oberhalb der eingestellten Frequenz werden an den Effekt weitergeleitet.

High Cut

Wendet einen Tiefpassfilter auf das Signal an. Nur Frequenzen unterhalb der eingestellten Frequenz werden an den Effekt weitergeleitet.

Level

Passt den Effektsignalpegel an und gleicht so Pegelabsenkungen aus, die durch den Hochpass- und den Tiefpassfilter erzeugt werden.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Dynamikeffekte

Compressor

Kompressoren reduzieren den Dynamikbereich eines Klangs. Dadurch gewinnt der Klang an Headroom (Aussteuerungsreserven). Mit diesem zusätzlichen Headroom können Sie das Gesamtsignal wieder anheben.

In der grafischen Darstellung links wird die Kompressorkurve angezeigt. Sie können die Parameter **Threshold** und **Ratio** mit Hilfe der Griffe in der Grafik selbst einstellen. Die Pegelanzeigen für Eingang (IN) und Ausgang (OUT) zeigen den Pegel vor und nach der Kompression an. Die GR-Anzeige (Gain Reduction) zeigt den aktuellen Dämpfungswert des Pegels an.

Threshold

Bestimmt den Schwellenwert. Signalanteile oberhalb dieses Werts werden reduziert. Signalanteile unterhalb dieses Werts bleiben unbearbeitet.

Ratio

Regelt den Grad der Pegelabsenkung für Signale oberhalb des Schwellenwerts. Je höher der Wert, umso stärker wird das Ausgabesignal heruntergeregelt. Bei einem Verhältnis von z. B. 2:1 und einer Amplitude von 4 dB oberhalb des Schwellenwerts wird der Ausgabepegel um 2 dB gesenkt. Bei einer Amplitude von 8 dB über dem Threshold wird der Ausgabepegel um 4 dB gesenkt.

Soft Knee

Wenn dieser Schalter ausgeschaltet ist, werden Signale oberhalb des Schwellenwerts sofort entsprechend dem Ratio-Wert gedämpft. Wenn **Soft Knee** eingeschaltet ist, erfolgt die Dämpfung allmählich, was zu einem sanfteren, unauffälligeren Übergang führt.

Make-Up

Erhöht den Gesamt-Sound. Dies ist nötig, wenn die Pegelreduktion durch die Parameter **Threshold** und **Ratio** zu hoch ist. Der Wert Pegelreduktion wird in der GR-Anzeige angezeigt.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto** aktiviert ist.

Auto

Bestimmt den **Make-Up**-Wert automatisch, je nach den aktuellen Parametereinstellungen für **Threshold** und **Ratio**.

Attack

Legt fest, wie schnell der Kompressor auf ein Überschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Attack-Zeit, desto länger dauert die Pegelreduktion. Bei längeren Attack-Zeiten bleiben die Anfangsphasen der Signale über dem Threshold unbearbeitet.

Hold

Bestimmt die Zeit, die der Kompressor weiterarbeitet, nachdem das Signal über den eingestellten Schwellenwert gestiegen ist.

Release

Legt fest, wie schnell der Kompressor nach Unterschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Release-Zeit, desto länger dauert es, bis der ursprüngliche Pegel erreicht wird.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto Release** aktiviert ist.

Auto Release

Bei aktivierter Auto-Funktion wird die Release-Zeit automatisch eingestellt. Der Kompressor analysiert kontinuierlich das Eingangssignal, um die optimale Einstellung zu finden.

Peak – RMS

Dieser Parameter bestimmt, ob das Eingangssignal im Peak- oder RMS-Modus analysiert wird – oder einer Mischung aus beiden. Bei einem Wert von 0% arbeitet der Kompressor als Peak-Kompressor, bei 100% als reiner RMS-Kompressor. Peak bedeutet, dass der Kompressor direkt auf kurze Pegelspitzen reagiert. RMS bedeutet, dass der Kompressor auf die durchschnittliche Energie des Signals reagiert. Bei Peak reagiert das Gate schneller als bei RMS. Peak wird üblicherweise bei kurzen, impulsiven Signalen, RMS eher bei langanhaltenden Klängen verwendet.

VintageCompressor

VintageCompressor orientiert sich an klassischen Kompressoren älterer Bauart.

Er bietet unabhängige Regler für **Input Gain**, **Output Gain**, **Attack** und **Release**. Zusätzlich gibt es einen **Punch**-Modus, der die Attack-Phase des Signals beibehält, und eine programmabhängige **Auto**-Funktion für den **Release**-Parameter.

Input

Legt die Stärke der Kompression fest. Je höher die Eingangsverstärkung, desto mehr Kompression wird angewendet.

Output (-48 bis 24dB)

Stellt den Ausgangspegel ein.

Attack (0,1 bis 100ms)

Legt fest, wie schnell der Effekt reagiert. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto länger ist der Bereich am Anfang des Signals, der unbearbeitet bleibt.

Punch

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird die frühe Attack-Phase des Signals beibehalten, wodurch der ursprüngliche Effekt im Audiomaterial selbst bei kurzen **Attack**-Einstellungen beibehalten wird.

Release (10 bis 1000 ms oder »Auto«)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Verstärkung wieder ihren Originalpegel erreicht. Wenn der Auto-Schalter aktiviert ist, stellt das PlugIn automatisch den besten Release-Wert für das Audiomaterial ein.

VU-Meter

Zeigt die Pegelreduktion an.

In/Out-Meter

Zeigen die höchsten Spitzen aller verfügbaren Ein- und Ausgangskanäle.

Tube Compressor

Mit diesem vielseitigen Kompressor mit integrierter Röhrensimulation können Sie glatte und warme Kompressionseffekte erzielen. Das VU-Meter zeigt die Höhe der Pegelreduktion an. Der Tube Compressor verfügt über einen internen Side-Chain-Bereich, mit dem Sie das Trigger-Signal filtern können.

Drive (1.0 bis 6.0)

Steuert den Grad der Röhrensättigung.

Input

Legt die Stärke der Kompression fest. Je höher die Eingangsverstärkung, desto mehr Kompression wird angewendet.

Limit

Erhöht das Kompressorverhältnis, um einen Begrenzungseffekt zu erzeugen.

Output (?12 bis 12 dB)

Stellt den Ausgangspegel ein.

Attack (0,1 bis 100 ms)

Legt fest, wie schnell der Effekt reagiert. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto länger ist der Bereich am Anfang des Signals, der unbearbeitet bleibt.

Release (10 bis 1000 ms oder »Auto«)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Verstärkung wieder ihren Originalpegel erreicht. Wenn der Auto-Schalter aktiviert ist, stellt das PlugIn automatisch den besten Release-Wert für das Audiomaterial ein.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen Originalsignal (Dry) und Effektsignal (Wet) ein. Dabei werden die Transienten des Eingangssignals beibehalten.

In/Out-Meter

Zeigen die höchsten Spitzen aller verfügbaren Ein- und Ausgangskanäle.

VU-Meter

Zeigt die Pegelreduktion an.

Side-Chain

Aktiviert den internen Sidechain-Filter. Das Eingangssignal wird dann entsprechend den Filter-Parametern verändert. Mit der internen Side-Chain-Funktion können Sie genau bestimmen, wie das Gate arbeitet.

Filter (LP, BP und HP)

Wenn der Side-Chain-Schalter aktiviert ist, können Sie diese Schalter verwenden, um den Filtertyp auf Tiefpass (LP), Bandpass (BP) oder Hochpass (HP) zu setzen.

Side-Chain-Bereich

Center (50 bis 20000 Hz)

Wenn der Side-Chain-Schalter aktiviert ist, wird hiermit die Mittenfrequenz des Filters festgelegt.

Q-Factor

Wenn der Side-Chain-Schalter aktiviert ist, wird hiermit die Resonanz oder Güte des Filters festgelegt.

Monitor

Dieser Parameter ermöglicht es Ihnen, das gefilterte Signal mitzuhören.

Limiter

Der Limiter-Effekt verhindert, dass der Sound den eingestellten Ausgangspegel übersteigt. So können Sie Clipping in nachgeschalteten Effekten vermeiden.

Die Pegelanzeigen »IN« und »OUT« zeigen den Pegel vor und nach dem Limiting an. Die GR-Anzeige (Gain Reduction) in der Mitte zeigt die aktuelle Pegelabsenkung an.

Input

Passt den Eingangspegel des Klangs an. Durch Anheben des Eingangspegels können Sie das Signal zunehmend in die Pegelbegrenzung fahren.

Output

Bestimmt den maximalen Ausgabepegel des Sounds.

Release

Bestimmt, wie schnell der Limiter auf das Unterschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Release-Zeit, desto länger dauert es, bis der ursprüngliche Pegel erreicht wird.

HINWEIS

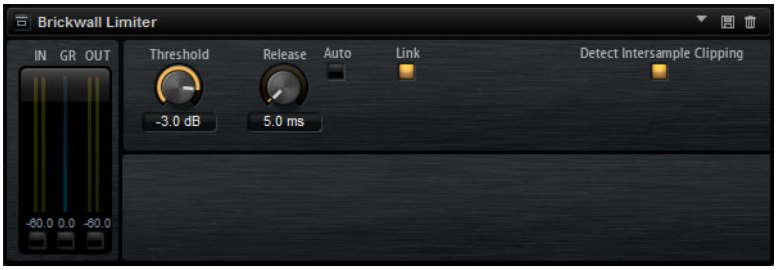
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto** aktiviert ist.

Auto

Bei aktivierter Auto-Funktion wird die Release-Zeit automatisch eingestellt. Der Limiter analysiert kontinuierlich das Eingangssignal, um die optimale Einstellung zu finden.

Brickwall Limiter

Der Brickwall Limiter stellt sicher, dass das Ausgangssignal den festgelegten Pegel nicht überschreitet.



Durch seine schnelle Attack-Zeit kann Brickwall Limiter sogar kurze Audiopegelspitzen reduzieren, ohne hörbare Artefakte zu erzeugen. Dieses PlugIn erzeugt jedoch eine Latenz von 1 ms. Brickwall Limiter bietet separate Anzeigen für den Eingangs- und Ausgangspegel sowie für den Grad der Begrenzung. Fügen Sie dieses PlugIn am Ende der Signalkette ein, vor dem Dithering.

Threshold (-20 bis 0dB)

Bestimmt den Pegel, bei dem der Kompressor aktiviert wird. Nur Signalpegel oberhalb des festgelegten Schwellenwerts werden bearbeitet.

Release (ms oder Auto-Modus)

Legt fest, wie lang es dauert, bis die Verstärkung wieder ihren Originalpegel erreicht, nachdem das Signal unter den Schwellenwert gefallen ist. Wenn der **Auto**-Schalter aktiviert ist, stellt das PlugIn automatisch den besten Release-Wert für das Audiomaterial ein.

Link

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, verwendet der Brickwall Limiter den Kanal mit dem höchsten Pegel, um das Eingangssignal zu analysieren. Wenn der Schalter deaktiviert ist, wird jeder Kanal einzeln analysiert.

Detect Intersample Clipping

Wenn diese Option aktiviert ist, erkennt und begrenzt Brickwall Limiter den Signalpegel zwischen zwei Samples, um Verzerrungen bei der Konvertierung von digitalen zu analogen Signalen zu vermeiden.

HINWEIS

Brickwall Limiter dient dazu, gelegentliche Signalspitzen zu reduzieren. Wenn die Anzeige für Pegelreduktion eine konstante Begrenzung anzeigt, erhöhen Sie den Schwellenwert oder verringern Sie den Gesamtpegel des Eingangssignals.

Maximizer

Dieses PlugIn erhöht die Lautheit von Audiomaterial ohne die Gefahr von Clipping.

Output (-24 bis 6dB)

Bestimmt den maximalen Ausgangspegel.

Optimize

Bestimmt die Signallautstärke.

Soft Clip

Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, beginnt der Maximizer, das Signal sanft zu begrenzen. Gleichzeitig erzeugt er Obertöne für einen warmen röhrenartigen Klangcharakter des Audiomaterials.

Expander

Ein Expander verringert den Ausgabepegel abhängig vom Eingabepegel für Signale unterhalb des angegebenen Schwellenwerts. Dies ist sinnvoll, wenn Sie den Dynamikbereich erweitern oder das Rauschen in leisen Passagen reduzieren möchten.

In der grafischen Darstellung links wird die Expansionskurve angezeigt. Sie können die Parameter **Threshold** und **Ratio** mit Hilfe der Griffe in der Grafik selbst einstellen. Die Pegelanzeigen »IN« und »OUT« zeigen den Pegel vor und nach der Expansion an. Die GR-Anzeige (Gain Reduction) zeigt den aktuellen Dämpfungswert des Pegels an.

Threshold

Bestimmt den Schwellenwert. Signalanteile unterhalb dieses Werts werden reduziert. Signalanteile oberhalb dieses Werts bleiben unbearbeitet.

Ratio

Regelt den Grad der Pegelreduktion für Signale unterhalb des Schwellenwerts. Je höher der Wert, umso stärker wird das Ausgabesignal heruntergeregelt. Bei einem Verhältnis von z. B. 2:1 und einer Amplitude von 4 dB unterhalb des Schwellenwerts wird der Ausgabepegel um 2 dB gesenkt. Bei einer Amplitude von 8 dB unter dem Schwellenwert wird der Ausgabepegel um 4 dB gesenkt.

Soft Knee

Wenn dieser Schalter ausgeschaltet ist, werden Signale oberhalb des Schwellenwerts sofort entsprechend dem Ratio-Wert gedämpft. Wenn **Soft Knee** eingeschaltet ist, erfolgt die Verstärkung allmählich, was zu einem sanfteren, unauffälligeren Übergang führt.

Attack

Bestimmt, wie schnell der Expander nach Unterschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Attack-Zeit, desto länger dauert die Pegelreduktion.

Hold

Legt die Zeit fest, in welcher der Expander weiterarbeitet, nachdem das Signal unter den eingestellten Schwellenwert gefallen ist.

Release

Bestimmt, wie schnell der Expander nach Überschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Release-Zeit, desto länger dauert die Pegelreduktion.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto Release** aktiviert ist.

Auto Release

Bei aktivierter Auto-Funktion wird die Release-Zeit automatisch eingestellt. Der Expander analysiert kontinuierlich das Eingangssignal, um die optimale Einstellung zu finden.

Peak – RMS

Dieser Parameter bestimmt, ob das Eingangssignal im Peak- oder RMS-Modus analysiert wird – oder einer Mischung aus beiden. Bei einem Wert von 0% arbeitet der Expander als Peak-Expander, bei 100% als reiner RMS-Expander. Peak bedeutet, dass der Expander direkt auf kurze Pegelspitzen reagiert. RMS bedeutet, dass der Expander auf die durchschnittliche Energie des Signals reagiert. Bei Peak reagiert das Gate schneller als bei RMS. Peak wird üblicherweise bei kurzen, impulsiven Signalen, RMS eher bei langanhaltenden Klängen verwendet.

Gate

Der Gate-Effekt lässt nur Signalanteile an den Ausgang durch, die einen bestimmten Schwellenwert übersteigen. Signalanteile unterhalb des Schwellenwerts werden abgeschnitten.

Mit einem internen Sidechain-Filter ist es möglich, das Eingangssignal zur Steuerung des Gates zu filtern. Auf diese Weise spricht das Gate nur auf einen eingeschränkten Frequenzbereich des Eingangssignals an.

Threshold

Bestimmt, bei welchem Pegel das Gate aktiviert wird. Bei einem Signalpegel unterhalb des festgelegten Schwellenwerts bleibt das Gate geschlossen.

Filter

Aktiviert den internen Sidechain-Filter. Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird das Eingangssignal vor der Analyse gefiltert. Das Gate öffnet nur, wenn der gefilterte Klang den Schwellenwert übersteigt. Wenn der **Filter**-Schalter ausgeschaltet ist, sind die Bedienelemente des Filters deaktiviert.

Filter Type

Bestimmt den Filtertyp für das Side-Chain-Filter. Wählen Sie Hochpass (**HP**), um hohe Frequenzen, Bandpass (**BP**), um mittlere Frequenzen und Tiefpass (**LP**), um tiefe Frequenzen durchzulassen.

Monitor

Aktivieren Sie diesen Schalter, um das Signal des Side-Chain-Filters abzuhören. Das Gate ist nicht aktiv, solange **Monitor** aktiviert ist.

Center

Bestimmt die Mittenfrequenz des Side-Chain-Filters.

Q-Factor

Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Bandbreite des Bandpassfilters breiter oder schmaler einzustellen.

Attack

Bestimmt, wie schnell das Gate nach Überschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Attack-Zeit, desto mehr Zeit vergeht, bis das Signal eingeblendet wird.

Hold

Legt die Zeit fest, in der das Gate weiterarbeitet, nachdem das Signal unter den eingestellten Schwellenwert gefallen ist.

Release

Bestimmt, wie schnell das Gate nach Unterschreiten des Schwellenwerts anspricht. Je länger die Release-Zeit, desto mehr Zeit vergeht, bis das Signal ausgeblendet wird.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto** aktiviert ist.

Auto

Bei aktivierter Auto-Funktion wird die Release-Zeit automatisch eingestellt. Das Gate analysiert kontinuierlich das Eingangssignal, um die optimale Einstellung zu finden.

Peak – RMS

Dieser Parameter bestimmt, ob das Eingangssignal im Peak- oder RMS-Modus analysiert wird – oder einer Mischung aus beiden. Bei einem Wert von 0% arbeitet das Gate im Peak-Modus, bei 100% im RMS-Modus. Peak bedeutet, dass das Gate direkt auf kurze Pegelspitzen reagiert. RMS bedeutet, dass das Gate auf die durchschnittliche Energie des Signals

reagiert. Bei Peak reagiert das Gate schneller als bei RMS. Peak wird üblicherweise bei kurzen, impulsiven Signalen, RMS eher bei langanhaltenden Klängen verwendet.

Envelope Shaper

Verwenden Sie diesen Effekt, um den Gain-Wert der Attack- und Release-Phase Ihres Audiomaterials zu dämpfen oder zu verstärken.

Achten Sie beim Erhöhen des Gain-Werts auf die Pegel und reduzieren Sie gegebenenfalls den Ausgangspegel, um Clipping zu vermeiden.

Attack – Gain

Verändert die Verstärkung der Attack-Phase des Signals.

Attack - Length

Bestimmt die Länge der Attack-Phase des Signals.

Release - Gain

Verändert die Verstärkung der Release-Phase des Signals.

Output

Bestimmt den Ausgangspegel.

Panner-Effekte

Stereo Pan

Mit diesem Effekt können Sie die Stereoposition und die Stereobreite des Signals einstellen.

Input Swap

Vertauscht die Stereokanäle.

Pan

Bestimmt die Pan-Position des Pedals. Der Pan-Parameter funktioniert sowohl für Mono- als auch für Stereosignale.

Width

Passt die Stereobreite des Signals an.

StereoEnhancer

Dieses PlugIn verbreitert das Stereobild von Stereomaterial. Es kann nicht mit einem Mono-Signal verwendet werden.

Width

Stellt die Stereobildbreite ein. Drehen Sie den Regler im Uhrzeigersinn, um einen ausgeprägteren Effekt zu erzeugen.

Delay

Verstärkt den Unterschied zwischen dem rechten und dem linken Kanal, um den Stereoeindruck deutlicher zu machen.

Farbe

Erzeugt zusätzliche Unterschiede zwischen den Kanälen, um den Stereoeindruck zu verstärken.

Mono

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird ein Mono-Signal ausgegeben. Verwenden Sie diesen Parameter, um zu prüfen, ob ungewollte Veränderungen in der Klangfarbe vorliegen, die beim Verbreitern eines Stereobilds auftreten können.

Automation und MIDI-Controller

Automation

Sie können die meisten Groove Agent SE-Parameter aus Ihrer Host-Anwendung heraus automatisieren, sowohl Kit-Parameter als auch globale Parameter wie z.B. AUX-Effekte.

Groove Agent SE bietet Ihnen 512 Automationsparameter, die Sie über die Host-Anwendung steuern können. Sie können die Groove Agent SE-Parameter einem dieser Automationsparameter zuweisen oder sogar mehrere Parameter einem Automationsparameter zuweisen, um sie zusammen zu steuern.

Wenn Sie mit Beat Agent SE-Kits arbeiten, steuern automatisierte Parameter immer die Parameter ganzer Pads, nicht einzelner Samples. Deshalb werden die individuellen Einstellungen der Samples überschrieben. Wenn z.B. die Samples eines Pads unterschiedliche Cutoff-Werte haben und Sie den Cutoff-Parameter automatisieren, erhalten alle Samples denselben Cutoff-Wert.

Automation einrichten

Standardmäßig sind für die wichtigsten Parameter der 16 Pads von Gruppe 3 bereits Automationsparameter zugewiesen.

- Um einen Parameter einem Automationsparameter zuzuweisen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler und wählen Sie **Assign to New Automation**.

  Der Automationsparameter wird dem ersten freien Automationsparameter zugewiesen.

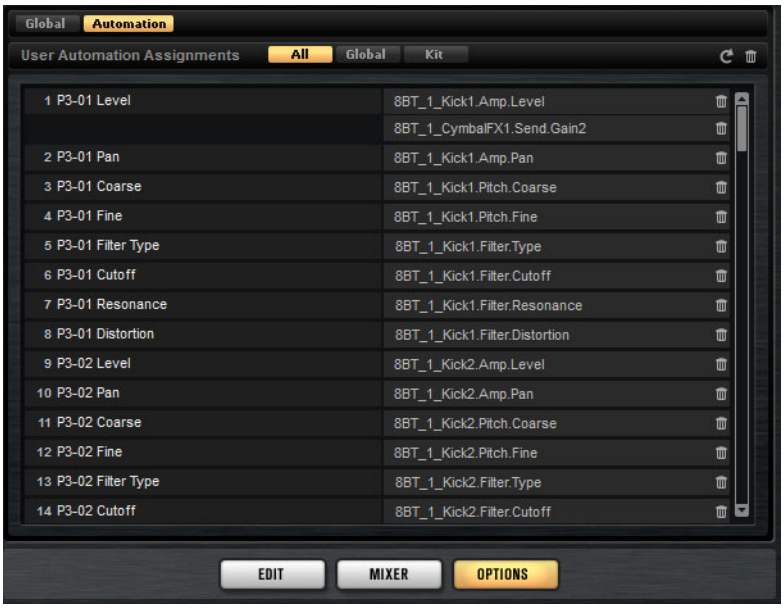
- Um einen weiteren Parameter zu einem Automationsparameter hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler und wählen Sie **Add to Automation**.

- Um einen Parameter von einem Automationsparameter zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen automatisierten Regler und wählen Sie **Forget Automation**.

Automation-Seite

Alle zugewiesenen Automationsparameter werden auf der **Automation**-Seite angezeigt.

Um diese Seite aufzurufen, wählen Sie die **Options**-Seite und aktivieren Sie die **Automation**-Registerkarte oben.



Mit den Registerkarten auf der **Automation**-Seite können Sie einstellen, ob Sie die Automationsparameter für das Kit, die globalen Parameter, oder alle Automationsparameter anzeigen möchten.

Links wird der Name des Automationsparameters angezeigt, rechts der Name des zugewiesenen Parameters in Groove Agent SE. Wenn mehrere Parameter aus Groove Agent SE einem Automationsparameter zugewiesen sind, werden diese rechts untereinander aufgelistet.

- Um einen Automationsparameter zu löschen, klicken Sie auf das Papierkorbsymbol rechts neben dem Parameternamen.
- Um alle Automationsparameter zu löschen, klicken Sie auf das Papierkorbsymbol oben auf der Seite.
- Um einen Automationsparameter umzubenennen, doppelklicken Sie auf den Parameternamen und geben Sie einen neuen Namen ein. Dieser Name wird dann in Ihrer Host-Anwendung verwendet.
- Um die Namen aller Automationsparameter durch die Pad-Namen zu ersetzen, klicken Sie auf den Schalter **Refresh All Parameter Names** in der Werkzeugzeile.

MIDI-Controller

Sie können den Parametern von Groove Agent SE MIDI-Controller zuweisen.

Einige Parameter sind standardmäßig bereits bestimmten MIDI-Controllern zugewiesen. Sie können das werkseitige MIDI-Controller-Mapping jedoch anpassen. Auf diese Weise können Sie die Einstellungen an Ihr MIDI-Keyboard oder Ihr externes MIDI-Gerät anpassen.

Für jede Zuweisung können Sie den genauen Bereich eingrenzen, um eine bessere Kontrolle über die Parameter zu erhalten.

HINWEIS

Die Controller-Zuweisungen für die Parameter Volume (Lautstärke: CC 007) und Pan (Panorama; CC 010) sind fest und lassen sich nicht ändern oder entfernen. Um die Lautstärke oder die Pan-Position eines Kit-Slots zu ändern, senden Sie Meldungen mit CC#7 oder CC#10 auf dem entsprechenden MIDI-Kanal des Slots.

MIDI-Controller zuweisen

Um einem Parameter einen MIDI-Controller zuzuweisen, gehen Sie folgendermaßen vor:

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement, das Sie fernsteuern möchten.
2. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Learn CC**.
3. Bewegen Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard oder MIDI-Gerät den entsprechenden Drehregler, Schieberegler oder Schalter.

ERGEBNIS

Wenn Sie das nächste Mal mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement klicken, zeigt das Kontextmenü den zugewiesenen MIDI-Controller an.

HINWEIS

Sie können unterschiedlichen Parametern denselben MIDI-Controller zuweisen. Sie können jedoch nicht unterschiedliche MIDI-Controller für denselben Parameter einrichten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

MIDI Controller auf Seite 146

MIDI-Controller-Zuweisungen aufheben

VORGEHENSWEISE

- Um die MIDI-Controller-Zuweisung zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement und wählen Sie **Forget CC**.

Parameterbereich einstellen

Sie können den höchsten und den niedrigsten Parameterwert für jede neue Zuweisung separat einstellen. So haben Sie z.B. bei Live-Auftritten mehr Kontrolle über die Parameter.

VORGEHENSWEISE

1. Stellen Sie den Parameter auf den niedrigsten Wert ein.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler und wählen Sie im Kontextmenü **Set Minimum**.
3. Stellen Sie den Parameter auf den höchsten Wert ein.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler und wählen Sie **Set Maximum**.

Globale Funktionen und Einstellungen

PlugIn-Funktionen

Der Bereich mit den PlugIn-Funktionen enthält den Kit-Slot-Bereich, den Master-Bereich und die Systemauslastungsanzeigen.

Master-Bereich

Im Master-Bereich können Sie die Lautstärke und die Stimmung des PlugIns einstellen.

Master Volume

Passt die Gesamtlautstärke des PlugIns an.

Master Tune

Sie können den Schieberegler **Master Tune** von 415.3 Hz bis 466.2 Hz einstellen, was einem Bereich von -100 Cents bis +100 Cents entspricht.

Systemauslastungsanzeigen

Die Anzeigen geben die Systemauslastung des PlugIns an.

CPU

Diese Anzeige informiert Sie über die Prozessorlast während der Wiedergabe. Je mehr Stimmen Sie wiedergeben, desto höher ist die Prozessorlast. Wenn die rote Überlastungsanzeige aufleuchtet, stellen Sie auf der **Options**-Seite einen niedrigeren Wert für **Max Voices** ein.

Disk

Diese Anzeige informiert Sie über die Auslastung bei der Datenübertragung von der Festplatte beim Streaming von Samples oder beim Laden von Presets. Wenn die rote Überlastungsanzeige aufleuchtet, können die Daten nicht schnell genug von der Festplatte gelesen werden. Bewegen Sie in diesem Fall den Schieberegler **Disk vs. RAM** auf der **Options**-Seite in Richtung **RAM** oder verringern Sie die Einstellung **Max Voices** auf der **Options**-Seite.

Polyphony

Hier wird angezeigt, wie viele Samples gerade wiedergegeben werden. Dies dient als Indikator für Performance-Probleme. Wenn Sie z.B. die Einstellung **Max Voices** auf der **Options**-Seite verringern möchten, können Sie Ihre Einstellungen überprüfen, indem Sie die Anzahl der aktuell wiedergegebenen Samples beobachten.

MEM (Memory)

In dieser Anzeige können Sie ablesen, wie viel RAM derzeit beansprucht wird. Der angezeigte Wert ergibt sich aus dem Streaming-Puffer und den vorgeladenen Samples. Über die **MEM**-Anzeige können Sie leicht Performance-Probleme lösen. Wenn Sie z.B. freien Speicher für andere Anwendungen benötigen, verschieben Sie den Regler **Disk vs. RAM** auf der **Options**-Seite in Richtung **Disk**. Überprüfen Sie die Einstellungen, indem Sie die **MEM**-Anzeige im Auge behalten.

PlugIn-Name und Steinberg-Logo

Um Informationen über die Versions- und Build-Nummer des PlugIns zu erhalten, klicken Sie auf das PlugIn-Logo. Dadurch wird die About-Box geöffnet. Um das Fenster wieder zu schließen, drücken Sie die [Esc]-Taste auf der Computertastatur.

Wenn Sie oben rechts im PlugIn-Bedienfeld auf das Steinberg-Logo klicken, wird ein Einblendmenü geöffnet.

- Wählen Sie eine der Optionen, um die Steinberg-Webseite mit Informationen zu Software-Aktualisierungen, Fehlerbehebung usw. zu öffnen.

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile enthält nützliche globale Funktionen.

MIDI Follow

Falls dieser Schalter eingeschaltet ist und Sie ein Sample triggern oder ein Instrument über das Keyboard spielen, werden diese automatisch im entsprechenden Editor angezeigt, d.h. das Sample wird automatisch im **Sample**-Editor angezeigt, und das Instrument wird automatisch im **Pattern**-Editor angezeigt.

Controller-Auswahl

Standardmäßig bestimmen eingehende Anschlagstärkewerte welches Sample gespielt wird. Sie können stattdessen einen anderen Controller verwenden. So können Sie das Sample z.B. über das Modulationsrad auswählen.

- Um einen anderen Controller zu verwenden, aktivieren Sie diesen Schalter, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie in der Liste den Controller aus, den Sie verwenden möchten.

HINWEIS

Sie können den Controller für die Sample-Wiedergabe nicht verändern, wenn **Fix Velocity** aktiviert ist.

Fix Velocity

Wenn Sie alle Pads über dieselbe Anschlagstärke triggern möchten, aktivieren Sie diesen Schalter. Verwenden Sie den Schalter rechts daneben, um den Anschlagstärkewert festzulegen. Diese Anschlagstärke wird für eingehende MIDI-Noten verwendet, sowie für Noten, die durch Klicken auf ein Pad getriggert werden.

Globale Schalter für Insert-Effekte, AUX-Effekte und den Pattern Player

Verwenden Sie diese Schalter, um alle Insert-Effekte, AUX-Effekte und Pattern-Wiedergaben für das gesamte PlugIn zu deaktivieren. Sie können diese Funktion z.B. dazu nutzen, um einen Klang mit und ohne Effekte schnell zu vergleichen oder um ein Preset ohne Pattern Player abzuspielen.

Rückgängig/Wiederherstellen

Um einen einzelnen Bearbeitungsvorgang rückgängig zu machen oder wiederherzustellen, klicken Sie auf die Schalter **Undo** oder **Redo**. Um mehrere Bearbeitungsvorgänge rückgängig zu machen oder wiederherzustellen, klicken Sie auf den Pfeil neben dem Schalter, um den Verlauf zu öffnen und wählen Sie den Schritt, zu dem Sie zurückkehren möchten.

HINWEIS

Wieviele Rückgängig/Wiederherstellen-Vorgänge verfügbar sind, hängt von der Einstellung bei **Number of Undo Steps** auf der **Options**-Seite ab.

MIDI-Reset

Klicken Sie auf diesen Schalter, um die Wiedergabe zu stoppen und alle MIDI-Controller auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

RAM Save

Die Funktion RAM Save scannt die Wiedergabe Ihres Projekts und entlädt die nicht verwendeten Samples.

- Klicken Sie auf den Schalter **RAM Save**.
  Klicken Sie im Dialog auf **Yes**, um die nötigen Samples zu sammeln. Der Schalter **RAM Save** beginnt zu blinken.
- Geben Sie das Projekt in Ihrer Host-Applikation von Anfang bis Ende wieder bzw. bis zu dem Punkt, an dem keine neuen Noten gespielt werden.
- Klicken Sie erneut auf den Schalter **RAM Save**. Klicken Sie im Dialog auf **Yes**, um nicht verwendete Samples zu entladen.

Wenn Sie **RAM Save** deaktivieren und nicht verwendete Samples wieder laden möchten, klicken Sie erneut auf den Schalter RAM Save.

Mit dieser Funktion werden Samples im Speicher behalten, die zwischen der höchsten und tiefsten Note der gespielten Programme liegen.

Options-Seite

Die **Options**-Seite enthält Einstellungen zur Lösung von Performance-Problemen, globale Funktionen und Funktionen für MIDI-Controller.

Disk Streaming

Einige der Programme werden mit einer großen Anzahl von Daten ausgeliefert. Im Idealfall lädt der Computer alle Programmdaten in den RAM-Speicher, um schnell darauf zuzugreifen. Dadurch steht jedoch weniger RAM für andere Anwendungen zur Verfügung. Möglicherweise kann Ihr Computer eine derart hohe Last auch nicht verarbeiten. Daher lädt Groove Agent SE nur die ersten Millisekunden jedes Samples in den RAM. Sie können festlegen, wie viel RAM verwendet werden soll und wie viel Groove Agent SE der Festplatte überlassen soll.

Balance-Regler

Verwenden Sie den **Balance**-Regler, um das Verhältnis zwischen Festplatten- und RAM-Auslastung einzustellen.

- Wenn Sie mehr RAM für andere Anwendungen benötigen, ziehen Sie den Regler mehr in Richtung **Disk**.
- Wenn Ihre Festplatte die Daten nicht schnell genug zur Verfügung stellt, ziehen Sie den Regler mehr nach rechts in Richtung **RAM**.

HINWEIS

Diese Einstellung gilt immer für alle PlugIn-Instanzen. Sie wird nicht mit dem Projekt gespeichert. Diese Einstellung muss nur einmal für das Computersystem vorgenommen werden.

Used Memory und Available Memory

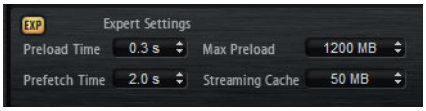
Diese Anzeigen informieren Sie über die Speicherlast in MB entsprechend der aktuellen Einstellung des Balance-Reglers.

Max Preload

Legt die maximale RAM-Größe fest, die Groove Agent SE für das Vorausladen von Samples verwendet. In den meisten Fällen ist die Standardeinstellung ausreichend. Es kann jedoch notwendig sein, diesen Wert zu verringern, z.B., wenn Sie mit anderen arbeitsspeicherintensiven Anwendungen oder PlugIns arbeiten.

Expert Mode

Aktivieren Sie diesen Schalter, wenn Sie genauere Einstellungen für das **Disk Streaming** vornehmen möchten.



- **Preload Time** legt fest, wie groß der Startbereich der Samples sein soll, der in den RAM-Speicher geladen wird. Höhere Werte erlauben das Starten von jeweils mehr Samples in kurzen Zeitabständen.

- **Prefetch Time** bestimmt, wie viel Sample-Daten beim Streaming von Samples einer Stimme vorgeladen werden. Höhere Werte erlauben höhere Übertragungsraten von der Festplatte, und üblicherweise auch mehr Polyphonie. Dies erfordert jedoch einen größeren Streaming-Cache im RAM. Wenn Sie den Wert für **Prefetch Time** erhöhen, sollten Sie ebenfalls den Wert für **Streaming Cache** erhöhen.
- **Streaming Cache** legt fest, wie viel RAM-Speicher für das Vorladen verfügbar ist. Die tatsächlich erforderliche Größe hängt von dem Wert, den Sie für Prefetch Time eingestellt haben, der Anzahl gleichzeitig gestreamter Stimmen und dem Audioformat der Samples ab. Höhere Sampling- und Bit-Raten erfordern z.B. mehr RAM.

Performance

Der Performance-Bereich enthält Einstellungen, mit denen Sie die CPU-Leistung des PlugIns optimieren können.

Max Voices

Bestimmt die Anzahl der Stimmen, die eine PlugIn-Instanz wiedergeben kann. Sobald die Obergrenze erreicht ist, beginnt Groove Agent SE damit, anderen Instanzen Stimmen zu stehlen.

Max CPU

Um hörbare Klicks zu vermeiden, die durch CPU-Überlastungen verursacht werden, können Sie eine Obergrenze für die CPU-Auslastung der PlugIn-Instanz einstellen. Groove Agent SE stiehlt automatisch Stimmen, wenn die Obergrenze überschritten wird. Bei einer Einstellung von 100% ist dieser Parameter deaktiviert.

HINWEIS

Aufgrund der Ansprechzeit des PlugIns ist es möglich, dass CPU-Spitzen entstehen, welche die eingestellte Grenze überschreiten. Dies kann zu Artefakten wie Audio-Aussetzern führen. Daher sollten Sie für **Max CPU** einen geringeren Wert einstellen als benötigt.

Voice Fade Out

Bestimmt die Zeit, die benötigt wird, um Stimmen auszublenden, die gestohlenen werden, weil die Einstellung **Max Voices** oder **Max CPU** erreicht wurde.

Global

HINWEIS

Die Einstellungen in diesem Bereich werden nicht mit einem bestimmten Projekt gespeichert, sondern wirken sich auf das allgemeine Verhalten von aus.

Show Tooltips

Wenn dies aktiviert ist, wird ein Tooltip angezeigt, sobald Sie die Maus über einen Regler bewegen.

Show Value Tooltips

Wenn dies eingeschaltet ist, wird für Parameter ohne Wertefeld beim Verwenden des entsprechenden Reglers ein Tooltip mit dem Wert angezeigt.

Number of Undo Steps

Gibt die Anzahl der verfügbaren Undo-Schritte an.

Solo-Modi

- Im **Standard**-Modus können Sie mehrere Instrument-Pads soloschalten, um sie zusammen zu hören.
- Im **Exclusive**-Modus kann nur ein Instrument-Pad sologeschaltet werden.

Key Commands

Öffnet den Dialog **Key Commands**, in dem Sie Tastaturbefehle betrachten und zuweisen können.

Reset Messages

Klicken Sie auf diesen Schalter, um alle Warnmeldungen, die Sie mit der Option **Don't Show again** unterdrückt haben, wieder anzuzeigen.

MIDI Controller

Controller Assignment

Mit den beiden Schaltern in diesem Bereich können Sie die angepassten MIDI-Controller-Zuordnungen als Standardeinstellung speichern oder die Werkszuordnungen der MIDI-Controller wiederherstellen.

HINWEIS

Save as Default beinhaltet keine MIDI-Controller-Zuweisungen für die Parameter der AUX-Effekte.

Die aktuelle MIDI-Controller-Zuweisung wird mit jedem Projekt gespeichert. So können Sie Einstellungen in andere Systeme übertragen. Das Projekt beinhaltet auch die MIDI-Controller-Zuordnungen der AUX-Effekte.

HINWEIS

Die Controller-Zuweisungen für die Parameter Volume (Lautstärke: CC 007) und Pan (Panorama; CC 010) sind fest und lassen sich nicht ändern oder entfernen. Um die Lautstärke oder die Pan-Position eines Kit-Slots zu ändern, senden Sie Meldungen mit CC#7 oder CC#10 auf dem entsprechenden MIDI-Kanal des Kit-Slots.

Pattern-Wiedergabe

Der Schalter **Hold Reset** sendet einen globalen Hold Reset-Befehl an alle Pattern, die verwendet werden.

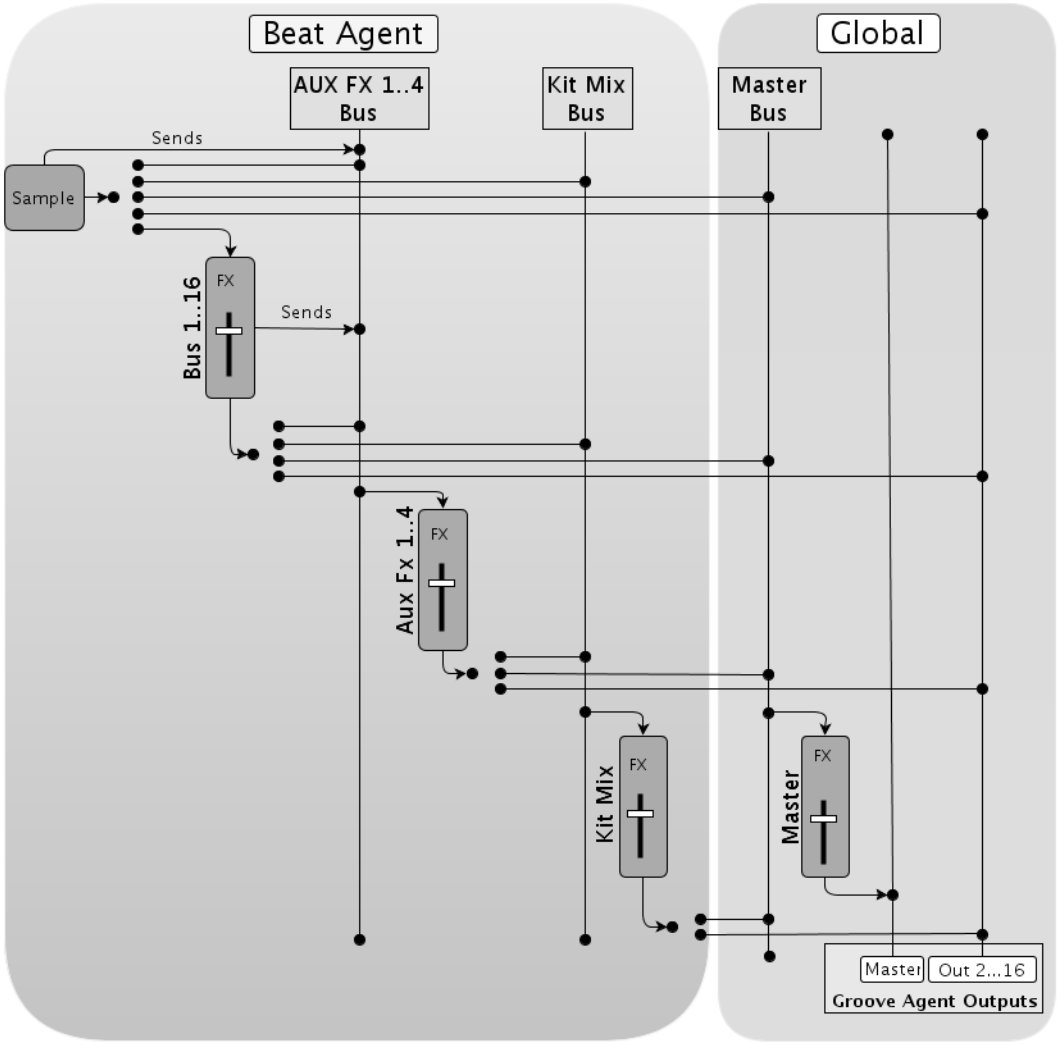
Im Einblendmenü **Reset Controller** können Sie dem Schalter **Hold Reset** einen bestimmten MIDI-Controller für die Fernbedienung zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

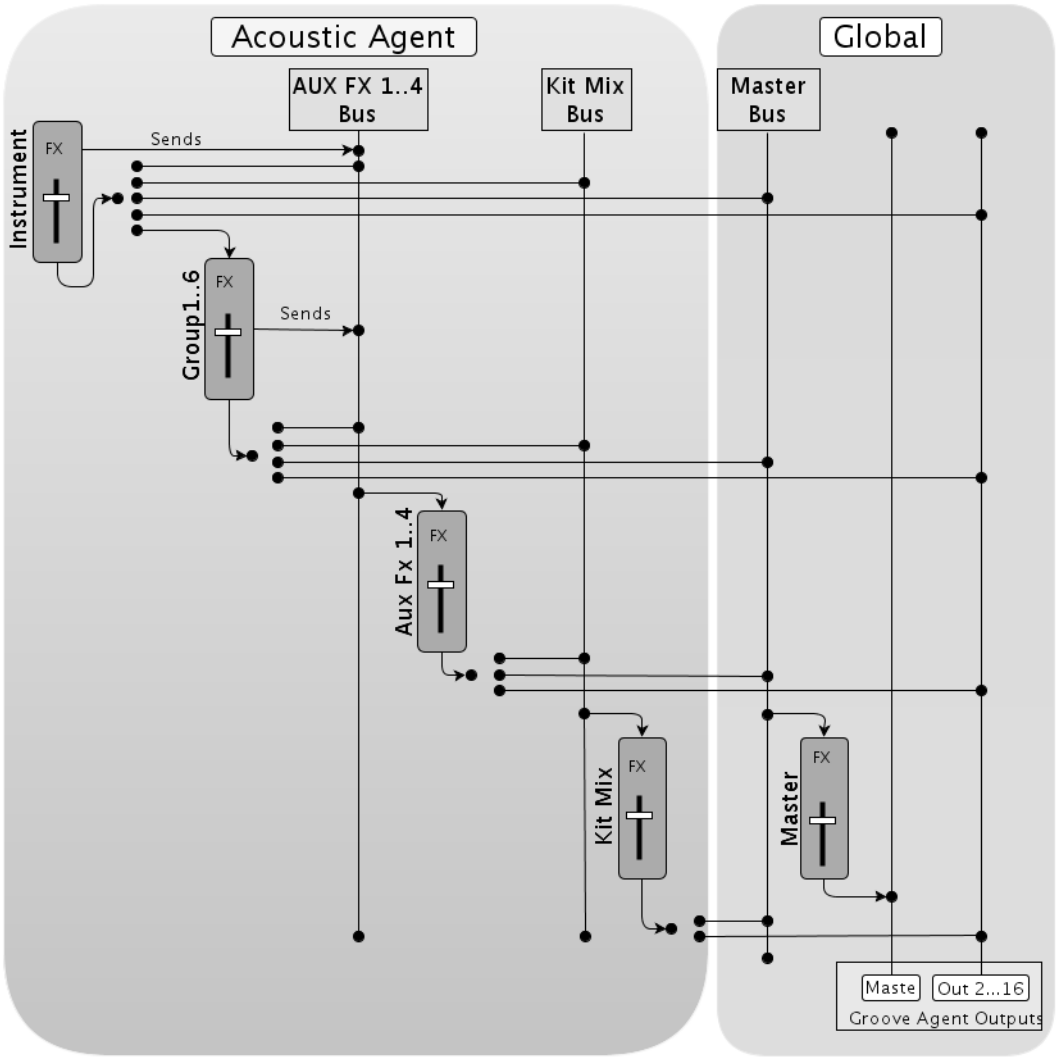
Automation und MIDI-Controller auf Seite 136

Routing-Diagramme für den Mixer

Routing im Beat Agent SE



Routing im Acoustic Agent SE



Stichwortverzeichnis

A
Absolute Bearbeitung 41
ABS-Schalter 41
Acoustic Agent SE 80
  Pattern-Bearbeitung 86
  Sound-Bearbeitung 80
Automation
  Beschreibung 136

B
Beat Agent SE 40
  Dateien exportieren 77
  Dateien importieren 77
  Mischen 76
  Pattern-Bearbeitung 75
  Sound-Bearbeitung 40

C
Compressor 126
Content aus Groove Agent ONE 4

D
Delay-Effekte 101
Dynamikeffekte 124

E
Edit-Seite
  Amp-Registerkarte 59
  Filter-Registerkarte 57
  Main-Registerkarte 46
  Mapping-Anzeige 44
  Pitch-Registerkarte 55
  Sample-Registerkarte 61
  Slice-Registerkarte 72
Effects-Seite 99
Effekte 96
  Auto Filter 108
  Beschreibung 98
  Chorus 114
  Compressor 124
  Distortion 112
  Envelope Shaper 134
  Envelope Stereo Pan 134
  Expander 131
  Flanger 115
  Gate 132
  Graphic EQ 106
  Limiter 128
  MorphFilter 111
  Multi Delay 103
  Phaser 118
  Ring Modulator 119
  Step Flanger 116
  Studio EQ 105
  Tape Saturator 113
  Verwendung 99
  Vintage Ensemble 123
Effekt-Slots 99
EQ-Effekte 105
Exportieren
  Kit mit Samples 78

F
Fehlende Samples suchen 78
Filter-Effekte 108

G
GAK-Dateien
  Importieren 77

H
Hüllkurven
  Bearbeitung 50

I
Instrument-Pads 24
  MIDI-Effekte 27

K
Kit Slot 13
Kit-Kontextmenü 15
Kit-Rack 14
Kits
  Beschreibung 4
  Laden 13

M
Master-Bereich 140
Mehrfachauswahl 17
MIDI-Controller
  Beschreibung 137
  Parameter Range 139
  Zuweisen 138
Mischen 96
Modulationseffekte 114
MPC-Dateien
  Importieren 77

N
Nicht gefundene Samples
  Fehlende Samples suchen 78

O
Options-Seite 143

P
Pad-Bereich 22
  Instrument-Pads 24
  Pattern-Pads 31
Panner-Effekte 134
Pattern-Pads 31
Presets
  Beschreibung 4
  Module Presets 20
  VST-Presets 20

R
Relative Bearbeitung 41
REL-Schalter 41
Reverb-Effekte 101
REX-Dateien
  Importieren 77
Routing-Effekte 134

S
Slices
  Importieren 77

V
Verzerrungseffekte 112

W
Wertebereiche
  Einstellen 17