

Benutzerhandbuch



GROOVE AGENT SE₄

Matthias Klag, Michael Ruf

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

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 TM oder [®] Marken der entsprechenden Firmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der Steinberg-Website unter www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2013.

Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

4	Einleitung	97	Globale Funktionen und Einstellungen
4	Fenster-Übersicht	97	PlugIn-Funktionen
5	Kits, Presets und Content aus Groove Agent ONE	99	PlugIn-Name und Steinberg-Logo
6	Allgemeine Bearbeitungsoptionen	99	Werkzeugzeilen
6	Bearbeitungsoptionen bei Mehrfachauswahl	101	Options-Seite
7	Presets		
9	Sounds verwalten		
9	Kits laden		
9	Kit-Kontextmenü		
11	Pad-Bereich		
11	Instrument-Pads		
16	Pattern-Pads		
21	Pad-Einstellungen		
22	Pad-Funktionen		
23	Kits bearbeiten		
23	Alles bearbeiten oder Auswahl bearbeiten		
23	Absolute und relative Bearbeitung		
24	Edit-Seite		
50	Dateien importieren und exportieren		
50	MPC- und GAK-Dateien importieren		
50	REX-Dateien und Sliced Loops importieren		
51	Kits mit Samples exportieren		
52	Fehlende Samples suchen		
54	Mischen und Effekt-Bearbeitung		
54	Mixer		
56	Effekte verwenden		
58	Effektreferenz		
58	Reverb- und Delay-Effekte		
62	EQ-Effekte		
65	Filter-Effekte		
69	Verzerrungseffekte		
71	Modulationseffekte		
81	Dynamikeffekte		
91	Panner-Effekte		
93	Automation und MIDI-Controller		
93	Automation		
95	MIDI-Controller		

Einleitung

Fenster-Übersicht

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



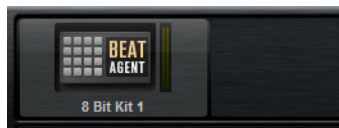
Das Fenster ist in mehrere Bereiche aufgeteilt:

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

Kits, Presets und Content aus Groove Agent ONE

Kits

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



Kit-Rack



Kit-Slot-Bereich

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 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. Dazu gehören das Kit, die MIDI-Pattern, sowie 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 globale PlugIn-Parameter wie AUX-Effekte und Master-Effekte entfernt und auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

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.

Allgemeine Bearbeitungsoptionen

Bearbeitungsoptionen bei Mehrfachauswahl

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

Wenn mehrere Pads ausgewählt sind und diese nicht dieselben Einstellungen haben, wird dies auf der Oberfläche dargestellt, indem die Bedienelemente rot gekennzeichnet werden. Dies gilt für Drehregler, Ein/Aus-Schalter, Auswahlfelder und Wertefelder.

Wenn Sie zum Beispiel Pads mit Cutoff-Frequenzen von 1200, 1400 und 2500Hz ausgewählt haben, zeigt der Leuchtkranz des Frequency-Drehreglers einen Bereich von 1200 bis 2500 an. Das entsprechende Feld zeigt den Wert des aktiven Pads in rot an.

HINWEIS

Komplexere Regler (zum Beispiel die Hüllkurven-Editoren) zeigen nur die Werte des aktiven Pads an.

Wertebereiche anpassen

Mit dem Leuchtkranz eines Drehreglers können Sie den Wertebereich eines Parameters einstellen. Die Werte der Pads werden so über den neuen Bereich verteilt, dass der relative Abstand zwischen den Werten erhalten bleibt.

- Ziehen Sie den Leuchtkranz, um den Wertebereich zu verringern oder zu erweitern.
- 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, um den Minimalwert des Wertebereichs zu verändern.

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, die in Ihrem Benutzerordner gespeichert sind, werden nie automatisch überschrieben.

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

- 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

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

HINWEIS

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

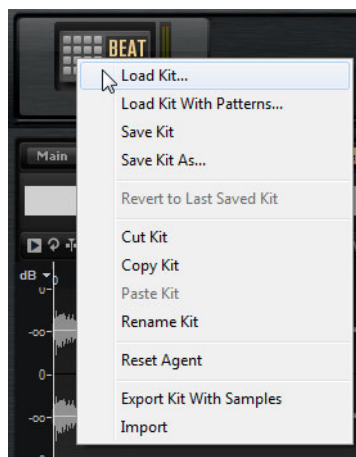
Sounds verwalten

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-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.

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

Verwirft alle Änderungen, die Sie seit dem Laden für ein Kit vorgenommen haben.

Cut Kit

Kopiert das Kit und entfernt es aus dem Slot.

Copy Kit

Kopiert das Kit.

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

Setzt den Slot auf die Standardwerte zurück.

Export Kit With Samples

Exportiert das Kit zusammen mit den dazugehörigen Samples.

Import

Ermöglicht es Ihnen, MPC- und GAK-Dateien zu importieren.

Pad-Bereich

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

Um zwischen beiden Anzeigen umzuschalten, klicken Sie auf den entsprechenden Schalter unterhalb der Pads.

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.

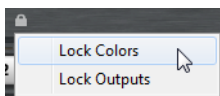
Mit den Gruppen-Schalter unter den Pads können Sie zwischen den 8 Gruppen wechseln. Der Schalter der aktiven Gruppe leuchtet auf. Wenn einem oder mehreren Pads einer Gruppe Samples zugewiesen sind, leuchtet eine orangefarbene LED-Anzeige über den Gruppen-Schaltern auf. Wenn ein Pad einer Gruppe eine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

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

Informationen über die Instrument-Pads anzeigen

- 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.

Farb- und Ausgangseinstellungen sperren



- 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.

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.
 - Öffnen Sie im Pad-Kontextmenü das Untermenü **Assign Trigger Note** und wählen Sie die Note 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.
-

Audiomaterial durch Ziehen und Ablegen importieren

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

Sie können Dateien von folgenden Orten ziehen:

- MediaBay
- Projekt-Fenster
- Pool
- Sample-Editor (Regionen)
- Audio-Part-Editor
- LoopMash Slices

Sample einem Pad zuweisen

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

- Ziehen Sie das Sample auf das oberste Ablegen-Symbol, um es dem Pad hinzuzufügen.
- Ziehen Sie das Sample auf das mittlere Ablegen-Symbol, um das aktuelle Sample durch das neue zu ersetzen.

Ablegen-Symbole

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.

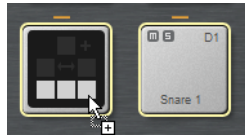
- Ziehen Sie Samples auf das oberste Ablegen-Symbol, um sie dem Pad hinzuzufügen.



- 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 mehreren aufeinander folgenden Pads zuzuweisen.



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

Mehrere Samples dem selben Pad zuweisen

Sie können einem Pad bis zu 8 Samples zuweisen.

Samples durch Ziehen und Ablegen auf mehrere Pads verteilen

Anstatt mehrere Samples demselben Pad zuzuweisen, können Sie Samples in einer oder in mehreren Gruppen auf die verfügbaren Pads verteilen.

- Wählen Sie die Samples aus und ziehen Sie sie auf das unterste Ablegen-Symbol eines Pads.

Die Samples werden den verfügbaren Pads zugewiesen.

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.

Einzelne Samples ersetzen

Sie können einzelne Samples ersetzen, indem Sie ein anderes Sample auf ein Pad oder auf ein Sample in der Mapping-Anzeige ziehen.

- Um ein Sample für ein Pad im Pad-Bereich zu ersetzen, ziehen Sie das neue Sample auf das Pad, bis die Ablegen-Symbole angezeigt werden und legen Sie das Sample in der Mitte dieser Symbole ab.
- Um ein Sample in der Mapping-Anzeige zu ersetzen, ziehen Sie das neue Sample auf ein Sample in der Mapping-Anzeige.

Das Sample, das ersetzt wird, ist durch ein rotes Rechteck gekennzeichnet.

Samples von Pads löschen

- Um ein Sample von einem Pad zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pad und wählen Sie im Einblendmenü **Remove Sample**.

- Um mehrere ausgewählte Samples zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Samples und wählen Sie **Remove Sample**.
- Um alle Samples von einer Pad-Gruppe zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Gruppenschalter und wählen Sie **Remove All Samples**.

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.

Verschieben von Sliced Loops

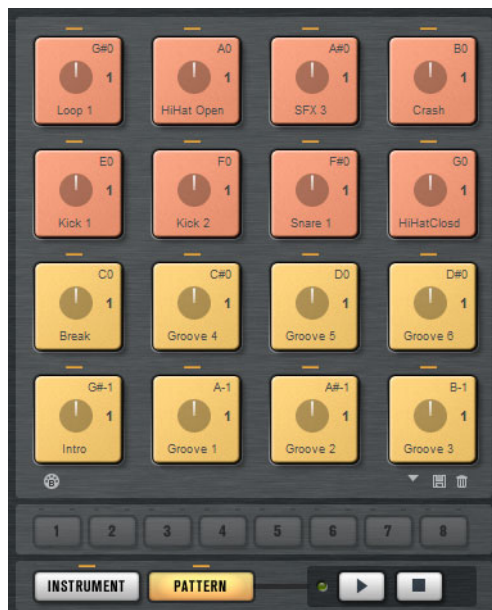
Sie können Sliced Loops auch durch Ziehen und Ablegen verschieben.

- 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.

Pattern-Pads



Der Pad-Bereich enthält 16 Pattern-Pads. Jedes Pad ist einer MIDI-Note zugewiesen. Sie können jedem Pattern-Pad MIDI-Phrasen zuweisen, und so, je nach MIDI-Datei, vollständige Drum-Pattern oder bestimmte Instrumenten-Phrasen auslösen. 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 unterhalb der Pads können Sie das für die Bearbeitung ausgewählte Pattern auslösen, 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**-Modus ab.

MIDI-Dateien zu 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.
- Wählen Sie ein Pad aus, um den Editor im Edit-Bereich zu öffnen. Klicken Sie auf das Phrasen-Auswahlfeld und wählen Sie eine der mitgelieferten oder der benutzerdefinierten MIDI-Phrasen.

- Ziehen Sie eine Datei vom Explorer/Finder auf das Import-Feld. Die Datei wird in Ihre Benutzer-Library importiert und dem ausgewählten Pad zugewiesen.

Mehrere MIDI-Dateien zu Pads zuweisen

Sie können auch mehrere MIDI-Dateien gleichzeitig ziehen und ablegen.

- Bewegen Sie den Mauszeiger auf den unteren Bereich des Pads, dem Sie die erste MIDI-Datei zuweisen möchten.
Pads, denen eine MIDI-Datei zugewiesen werden kann, sind durch einen gelben Rahmen gekennzeichnet.
- Legen Sie die Dateien ab.

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

MIDI-Dateien von Pads löschen

- Um eine MIDI-Phrase von einem Pad zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Pad und wählen Sie im Kontextmenü **Remove Phrase**.
- Um die MIDI-Phrasen von allen ausgewählten Pads zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Pads und wählen Sie im Kontextmenü **Remove Phrase**.

MIDI-Port B für Pattern-Pads verwenden

Standardmäßig sind Instrument-Pads und Pattern-Pads demselben MIDI-Port zugewiesen. Wenn zwei Pads parallel getriggert werden, haben die Pattern-Pads immer Vorrang, deswegen können Instrument-Pads, die dieselbe Trigger-Note verwenden wie ein Pattern-Pad nicht über MIDI 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 auslösen.

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

Pattern Player

Im Pattern Player können Sie eine MIDI-Phrase einem Pad zuweisen und bestimmen, wie es getriggert wird. Zusätzlich stellt er Performance-Parameter bereit, mit denen Sie die Wiedergabe der Phrase weiter anpassen können.

Der Pattern Player wird geöffnet, wenn Sie auf ein Pattern-Pad klicken. Er ist in die Bereiche **Pad**, **Pattern** und **Performance** eingeteilt.



Pad-Bereich

Active

Aktiviert/Deaktiviert die Wiedergabe für das Pad.

Exclusive

Um die exklusive Wiedergabe für ein Pad einzuschalten, aktivieren Sie diesen Schalter. Wenn Sie ein exklusives Pad triggern, wird die Wiedergabe des aktuellen Patterns entsprechend zum eingestellten Restart Mode beendet. Pads, für die dieser Schalter nicht aktiviert ist, können gleichzeitig mit anderen Pattern abgespielt werden.

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.

Restart Mode

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

Sync to Beat

Wenn **Sync to Beat** aktiviert ist, startet das Auslösen einer Phrase die Phrase synchron zu anderen Phrasen, die gerade gespielt werden. Wenn Sie z. B. eine Phrase auslösen und die nächste Phrase nach drei Zählzeiten auslösen, startet diese Phrase bei Zählzeit 3. Wenn **Sync to Beat** deaktiviert ist, startet die zweite Phrase am Anfang.

Pattern-Bereich

Pattern Library

Ermöglicht die Auswahl eines MIDI-Patterns. 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 **Pattern Library** Feld 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 der Phrase beginnt.

Length

Bestimmt die Länge der Phrase. Zu Beginn ist dieser Parameter auf die ursprüngliche Länge der MIDI-Phrase eingestellt.

Import-Feld

Um MIDI-Dateien von Ihrem Dateisystem oder MIDI-Parts aus Ihrer Host-Anwendung in die Benutzer-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.

Export-Feld

Um ein Pattern zu exportieren, klicken Sie auf das MIDI-Export-Feld 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 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.

Performance-Bereich

Swing

Hiermit können Sie das Timing auf geradzahlige Beats verschieben, so dass Sie einen Swing-Rhythmus erhalten. 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 der Phrase 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 der Phrase. 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 der Phrase. Sie können wählen zwischen halber (half), normaler (normal) und doppelter Geschwindigkeit (double).

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

Ihnen stehen 16 Farben zur Verfügung, die Sie für Ihre Pads einrichten können. Farben können hilfreich sein, um einen besseren Überblick über die Instrumente in Ihrem Kit zu behalten. Sie können z.B. 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 auslösen. Sie können die Sounds über unterschiedliche Anschlagstärkewerte auslösen. 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**) unterhalb der Pads.
- Um die Sample-Zuweisungen für ein Pad zu löschen, 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 **Reset Pad**. Um alle 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.

Kits bearbeiten

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.

Absolute und relative Bearbeitung

Wenn Sie mehrere Samples gleichzeitig bearbeiten, können Sie absolute oder relative Änderungen an den Samples vornehmen, je nachdem wie der ABS/REL-Schalter in der Werkzeugzeile eingestellt ist.

- Wenn Sie absolute Änderungen vornehmen und einen Parameter eines Samples von 50% auf 60% erhöhen, wird der Parameter auch für alle anderen Samples auf 60% eingestellt.
- Wenn Sie relative Änderungen vornehmen und einen Parameter eines Samples von 50% auf 60% erhöhen, erhält ein anderes Sample, das vorher auf 70% eingestellt war, einen Wert von 80%.

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.

Edit-Seite

Auf der **Edit**-Seite können Sie den Sound der Kits bearbeiten.



- Um die **Edit**-Seite zu öffnen, klicken Sie auf den **Edit**-Schalter rechts unten im Bedienfeld.

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

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.

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.

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.

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.

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.

- Standardmäßig werden Samples an den Kit Mixer geleitet, wo sie die Insert-Effekte durchlaufen.
- Sie können Samples auch an einen der 16 verfügbaren Stereo-Ausgänge leiten. Der erste Ausgang ist immer der Master-Ausgang. Dieser Ausgang ist immer aktiviert und kann ebenfalls Insert-Effekt beinhalten.
- Sie können ein Pad auch direkt an einen der 4 AUX-Kanäle leiten, z.B. um Untergruppen zu erstellen.

HINWEIS

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

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 26040Hz begrenzt.
- **Turntable** ähnelt dem **Vintage**-Modus. Die Samples werden mit 12Bit/26040Hz 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 6dB/Okt. Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP 12 und BP 24 sind Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 und 24dB/Okt. Frequenzen unter- und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+LP18 und HP6+LP12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 bzw. 12dB/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. 18dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6dB/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 6dB/Okt. Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR 12 und BR 24 sind Bandsperren mit einer Flankensteilheit von 12 und 24dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR12+LP6 und BR12+LP12 sind Kombinationen aus einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12dB/Okt. Frequenzen um und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP12+BR12 ist eine Kombination aus einem Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/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. 12dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/Okt. Frequenzen unterhalb und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP ist ein Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18dB/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 um die Cutoff-Frequenz 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.

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 nach der Einstellung des **Sync**-Modus 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.
- Um mehrere ausgewählte Knoten zu löschen, drücken Sie die [Entf] oder die [Backspace].

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.

- 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.

- 3) 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.

- 4) Wenn die **Fixed**-Funktion aktiviert ist, wird der Bereich zwischen dem letzten ausgewählten und dem darauffolgenden Knotenpunkt mit neuen Knotenpunkten aufgefüllt.
- 5) Klicken Sie auf den **Fill**-Schalter.

Die Knotenpunkte werden hinzugefügt.

Fixed

Wenn die **Fixed**-Funktion aktiviert ist, werden nur die ausgewählten Knoten auf der Zeitachse 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.

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.

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

Sync 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. Wenn Sie z.B. 1/4 eingeben, rasten die Knoten an Viertelnotenpositionen ein. Wenn der **T**-Schalter aktiviert ist, werden triolische Notenwerte verwendet.

Sie können auch direkt Notenwerte und triolische Werte im Wertefeld eingeben.

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.

HINWEIS

Hüllkurven-Knoten, die nicht genau einem Notenwert entsprechen, zeigen den Notenwert an, dem sie am nächsten liegen.

HINWEIS

Knotenpunkte, die genau einem Notenwert entsprechen, werden mit einem roten Punkt im Griff des Knotenpunkts markiert. Das ist z.B. hilfreich, wenn Sie das Raster zwischen Triolen und normalen Notenwerten umschalten. Triolen-Knotenpunkte zeigen immer noch an, dass sie einem Notenwert entsprechen, auch wenn das Raster normale Notenwerte anzeigt.

Hüllkurven-Modi auswählen

Sie können mit einem von 4 Hüllkurven-Modi bestimmen, wie die Hüllkurve bei jedem Tastenanschlag wiedergegeben wird. Diese werden im Mode-Einblendmenü ausgewählt. Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- **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 Knotenpunkt bis zu den Loop-Knotenpunkten 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 abgespielt, auch wenn die Taste losgelassen wird. Die Hüllkurve hat keine Sustain-Phase. Dieser Modus ist ideal für Drum-Samples.
- **Sample Loop:** Hiermit wird 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.

Pitch-Registerkarte

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 Velocity-Werten. Negative Werte führen zu einem langsameren Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Velocity-Werten.

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.

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 6dB/Okt. Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP 12 und BP 24 sind Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 und 24dB/Okt. Frequenzen unter- und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6+LP18 und HP6+LP12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 bzw. 12dB/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. 18dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6dB/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 6dB/Okt. Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR 12 und BR 24 sind Bandsperren mit einer Flankensteilheit von 12 und 24dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR12+LP6 und BR12+LP12 sind Kombinationen aus einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12dB/Okt. Frequenzen um und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP12+BR12 ist eine Kombination aus einem Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/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. 12dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12dB/Okt. Frequenzen unterhalb und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- AP ist ein Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18dB/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 um die Cutoff-Frequenz 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 Velocity-Werten. Negative Werte führen zu einem langsameren Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Velocity-Werten.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hüllkurven bearbeiten auf Seite 30](#)

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 Velocity-Werten. Negative Werte führen zu einem langsameren Durchlaufen der Hüllkurve bei höheren Velocity-Werten.

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.

Sample-Registerkarte

Die **Sample**-Registerkarte ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt. Im oberen Bereich befindet sich die Wellenformanzeige und im unteren Bereich können Sie die wichtigen 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 hält an, bis Sie den 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. Die Wiedergabegeschwindigkeit hängt davon ab, wie schnell Sie die Maus bewegen.

Snap



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

Nulldurchgänge finden



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. So ist es z.B. bei längeren Loops einfacher, gezielt Bereiche zu bearbeiten.

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.

Show Fades in Waveform (nur auf der Sample-Registerkarte verfügbar)



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.

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, die 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 Wellenform-Anzeige und wählen Sie die entsprechende Option im Kontextmenü 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 Marker in der Sample-Anzeige 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 Marker in der Sample-Anzeige 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.

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. Außerdem unterstützt er die polyphone Wiedergabe.
- 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

Dieses Bedienelement 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.

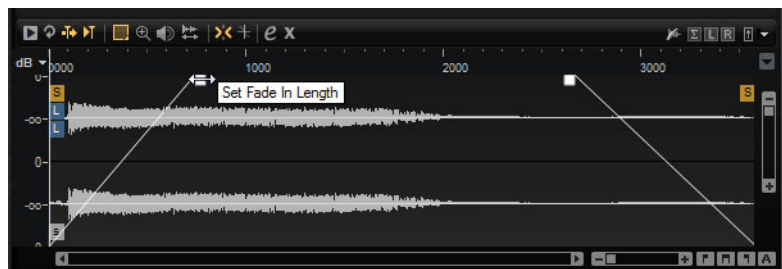
Loop End

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 Sample-Anzeige 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.

HINWEIS

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

Vergrößern/Verkleinern der Darstellung (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.
-

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 im Kontextmenü das **Selection**-Untermenü und wählen Sie **Set Loop to Selection**.

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  in die Wellenform klicken.

Threshold

Legt den niedrigsten Pegel ein, 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 dieses Bedienelement 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.
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.
 2. Öffnen Sie die **Slice**-Registerkarte und klicken Sie auf den Schalter **Create 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.

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.

Dateien per Drag und Drop importieren

- Um eine Datei zu importieren, ziehen Sie sie vom Explorer/Finder auf den Slot im Kit-Slot-Bereich oder auf den Namen des Kits im Kit Rack.

Dateien über das Kontextmenü importieren

Sie können Dateien auch über das Kit-Kontextmenü importieren.

- 1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Kit im Kit Rack oder im Kit-Slot-Bereich und wählen Sie **Import**.
- 2) Wählen Sie die gewünschte 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 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 unterhalb 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** unterhalb 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 Plusschalter.

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.

Mischen und Effekt-Bearbeitung

Mixer

Mixer-Seite

Die **Mixer**-Seite enthält Registerkarten für den **Kit-Mixer**, den **AUX-Mixer** und den **Master-Mixer**.

Kit-Mixer

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



Pegelregler

Mit dem Pegelregler stellen Sie die Lautstärke des Slots ein.

Pan

Bestimmt die Position des Slots im Stereobild.

Mute

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Slot stummzuschalten.

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.

AUX-Mixer

Groove Agent SE zeichnet sich durch 4 AUX-Busse aus, mit denen Sie klassische Send-Effekte realisieren 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.



Output

In diesem Einblendmenü können Sie einen der 16 verfügbaren Ausgänge für den AUX-Bus auswählen.

Mute

Schaltet den AUX-Bus stumm.

Pegelregler

Hiermit können Sie den Pegel des AUX-Busses einstellen.

Effekt-Slots

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

Master-Mixer

Der Master-Mixer enthält den Kanal für den Master-Stereo-Ausgangsbuss. Hier können Sie bis zu 4 Insert-Effekte einfügen, um z.B. globale EQ- oder Kompressor-Bearbeitungen in der Signalkette hinzuzufügen.



Pegelregler

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

Groove Agent SE zeichnet sich durch 4 AUX-Busse aus, mit denen Sie klassische Send-Effekte realisieren 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.

Im Kit-Mixer haben Sie Zugriff auf den Mixer-Kanal des Kits, für den ebenfalls 4 Insert-Effekte eingerichtet werden können.

Über den Mixer können Sie auf den Master-Ausgangsbuss 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 verfügt über 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 vorübergehend auszuschalten, aktivieren Sie den Bypass-Schalter über dem Slot. 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, bewegen Sie die Maus unter den Edit-Schalter, bis ein Symbol angezeigt wird, und ziehen Sie ihn auf einen anderen Slot. Der zuvor geladene Effekt wird dadurch ersetzt.

- Um die Reihenfolge der Effekte zu ändern, bewegen Sie die Maus unter den Edit-Schalter, bis ein Symbol angezeigt wird, und ziehen Sie ihn an eine neue Position zwischen zwei Slots.
- Um einen Effekt in einen anderen Slot zu kopieren, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt, bewegen Sie die Maus unter den Edit-Schalter, bis ein Symbol angezeigt wird, und ziehen Sie ihn auf einen anderen Slot. Der zuvor geladene Effekt wird dadurch ersetzt.
- Um einen Effekt zu kopieren und zwischen zwei Effekt-Slots einzufügen, halten Sie die [Alt]-Taste/[Wahltaste] gedrückt, bewegen Sie die Maus unter den Edit-Schalter, bis ein Symbol angezeigt wird, und ziehen Sie ihn zwischen die Slots.

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 Pattern mit Erstreflexionen 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.

Predelay

Bestimmt die Zeit zwischen dem Originalsignal und dem Einsatzpunkt des Reverbs. Mit höheren Predelay-Werten können Sie größere Räume simulieren.

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.

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 5000ms. 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, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Ziehen Sie die EQ-Kurvenpunkte an eine neue Position. Halten Sie die [Umschalttaste] gedrückt und ziehen Sie, um die Werte in kleineren Schritten anzupassen. Klicken Sie mit gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] auf einen Parameter, um ihn auf Null zurückzusetzen.
- Klicken Sie auf die **Gain**-Werte und ziehen Sie die Maus nach oben oder unten, um die Werte zu verändern.

Low Gain

Stellt den Grad der Dämpfung/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.

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 (Editorbereich)

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

Schalten Sie diese Option ein, um den **Freq**-Parameter in Notenwerten einzustellen.

Depth

Bestimmt den Ausgangspegel des LFO-Modulationssignals.

Cutoff

Bestimmt die Modulationstiefe des LFO auf den Filter-Cutoff.

Morph

Bestimmt die Modulationstiefe des LFO auf den Filter-Morph.

Envelope Follower (Editorbereich)

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 Follower auf den Filter-Cutoff.

Morph

Bestimmt die Modulationstiefe des Envelope Follower 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 verzerrten. 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 verzerrern, 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

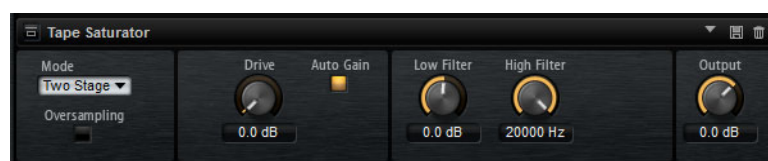
Passt den Ausgangspegel des Klangs an.

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 **Oversampling** aktiviert ist, beansprucht der Effekt eine höhere 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 tiefen Frequenzbereich unter 1000Hz um +/-3dB anpassen.

Filter High

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

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

Schalten Sie diese Option ein, 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

Schalten Sie diese Option ein, 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

Schalten Sie diese Option ein, 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

Schalten Sie diese Option ein, 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 in Abhängigkeit zum 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 LFO festzulegen, die die Frequenz des Sinus-Oszillators moduliert.

Sync

Schalten Sie diese Option ein, 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 100Hz, 1000Hz und 10000Hz enthält und Sie die den Frequency Shifter auf +100Hz einstellen, erhalten Sie die Frequenzen 200Hz, 1100Hz und 10100Hz.

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 (Editorbereich)

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

Schalten Sie diese Option ein, 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 LFO.

Sync

Schalten Sie diese Option ein, 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 Audiosignal 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

Der 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 (-24 bis 48dB)

Dieser Parameter bestimmt zusammen mit dem **Output**-Parameter die Stärke der Kompression. Je höher die Eingangsverstärkung und je niedriger die Ausgangsverstärkung, desto mehr Kompression wird angewendet.

Output (-48 bis 24dB)

Stellt den Ausgangspegel ein.

Attack (0,1 bis 100ms)

Legt fest, wie schnell der Effekt anspricht. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto länger ist der Bereich am Anfang des Signals (Attack), der unbearbeitet bleibt.

Punch (ein/aus)

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird die frühe Attack-Phase des Signals beibehalten, wodurch der ursprüngliche Effekt im Audiomaterial selbst bei niedrigen **Attack**-Werten beibehalten wird.

Release (10 bis 1000ms oder »Auto«)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Verstärkung wieder ihren Originalpegel erreicht. Wenn der **Auto**-Schalter aktiviert ist, stellt der Vintage Compressor automatisch den optimalen Release-Wert ein, wobei dieser vom Audiomaterial abhängig ist.

VU-Meter

Zeigt die Pegelreduktion an.

In/Out-Meter

Zeigen die höchsten Pegelspitzen 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 (-24,0 bis 48,0)

Legt die Stärke der Kompression fest. Je höher die Eingangsverstärkung eingestellt ist, desto mehr Kompression wird angewendet.

Limit

Erhöht das Kompressorverhältnis, um einen Begrenzungseffekt zu erzeugen.

Output (-12,0 bis 12,0)

Stellt den Ausgangspegel ein.

Attack (0,1 bis 100,0)

Legt fest, wie schnell der Effekt anspricht. Je höher Sie diesen Wert einstellen, desto länger ist der Bereich am Anfang des Signals, der unbearbeitet bleibt.

Release (10 bis 1000ms oder »Auto«)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die Verstärkung wieder ihren Originalpegel erreicht. Wenn der **Auto**-Schalter aktiviert ist, stellt Tube Compressor automatisch den optimalen Release-Wert ein, wobei dieser vom Audiomaterial abhängig ist.

Mix (0 bis 100)

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem 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-Schalter

Aktiviert/Deaktiviert das interne Side-Chain-Filter. Das Eingangssignal wird dann entsprechend den Filter-Parametern verändert. Mit der internen Side-Chain-Funktion können Sie genau bestimmen, wie der Kompressor 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

Bestimmt die Mittenfrequenz des Filters.

Q-Factor

Bestimmt die Filterresonanz.

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

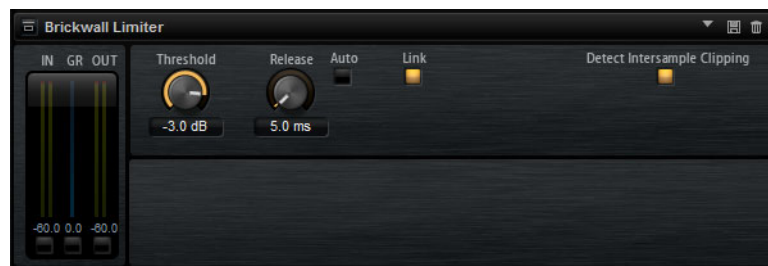
Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Schalter **Auto** aktiviert ist.

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 kurze 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)

Nur Signalpegel oberhalb des festgelegten Schwellenwerts werden bearbeitet.

Release (ms)

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 Brickwall Limiter automatisch den optimalen Release-Wert ein, wobei dieser vom Audiomaterial abhängig ist.

Link

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, verwendet der Brickwall Limiter den Kanal mit dem höchsten Pegel für die Analyse des Eingangssignals. Wenn der Schalter deaktiviert ist, wird jeder Kanal einzeln analysiert.

Detect Intersample Clipping

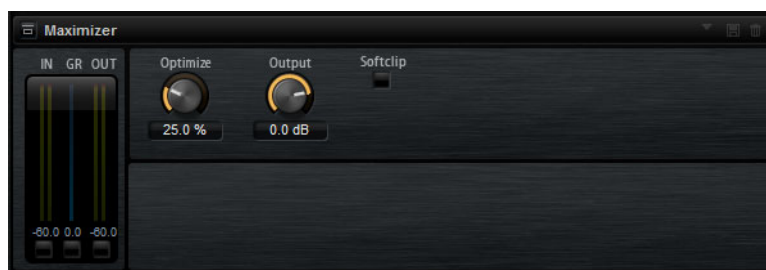
Wenn diese Option aktiviert ist, erkennt und begrenzt Brickwall Limiter den Signalpegel zwischen zwei Samples, um Verzerrungen bei der Konvertierung von digitalen zu analogen Signalen zu vermeiden.

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. Es enthält außerdem die Option »Soft Clip«, bei der kurze Pegelspitzen im Eingangssignal entfernt werden und dem Signal eine warme, röhrenartige Verzerrung hinzugefügt wird.



Output (-24 bis 6dB)

Legt den maximalen Ausgangspegel fest. Um Übersteuerung (Clipping) zu vermeiden, sollten Sie diesen Wert auf 0 setzen.

Optimize (0 bis 100)

Bestimmt die Signallautstärke.

Soft Clip

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird eine sanfte Begrenzung der Signalspitzen durchgeführt. Gleichzeitig werden Harmonische erzeugt, die dem Audiomaterial eine warme, röhrenverstärkerartige Charakteristik verleihen.

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 Audiosignal 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 der 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 Impulssignalen, 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.

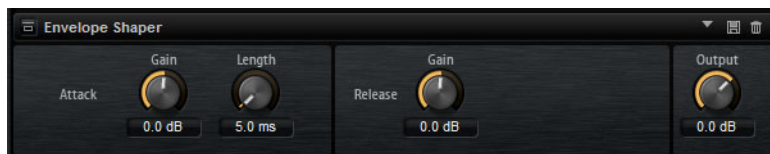
Peak – RMS

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 für Mono-Signale 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 noch zu verdeutlichen.

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 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.

Automatisierte Parameter steuern immer die Parameter des gesamten 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.

Einrichten der Automation

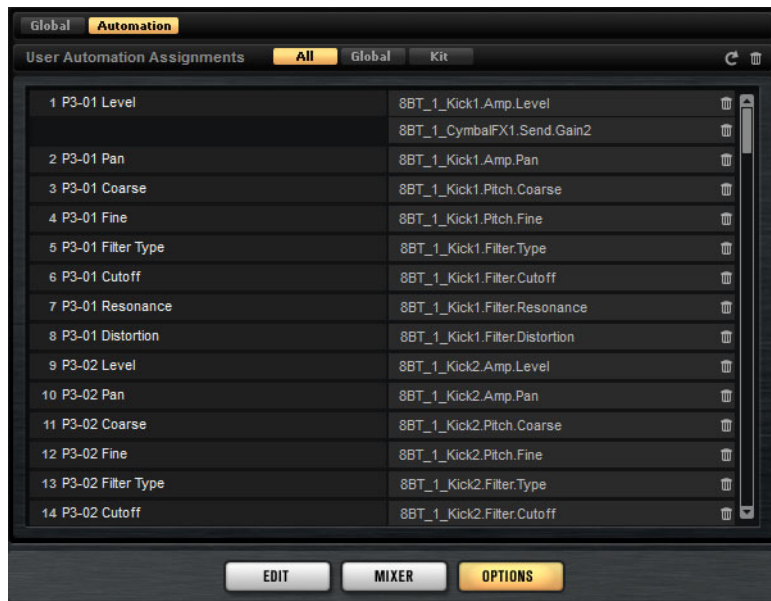
Standardmäßig sind für die wichtigsten Parameter der 16 Pads von Gruppe 3 bereits Automationsparameter zugewiesen.

- Um einen Parameter einem Automationsparameter zuzuweisen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement 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 das Bedienelement und wählen Sie **Add to Automation**.
- Um einen Parameter von einem Automationsparameter zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein automatisiertes Bedienelement und wählen Sie **Forget Automation**.

Automation-Seite

Alle zugewiesenen Automationsparameter werden auf der **Automation**-Seite angezeigt.

Um diese Seite zu öffnen, öffnen Sie die **Options**-Seite und aktivieren Sie die **Automation**-Registerkarte oben auf der Seite.



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 für die Parameter von Groove Agent SE MIDI-Controller zuweisen. Dazu gehören auch die Parameter der AUX-Effekte.

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 (CC 007) und Pan (CC 010) sind fest und können nicht bearbeitet oder gelöscht werden.

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

[Options-Seite auf Seite 101](#)

Aufheben von MIDI-Controller-Zuweisungen

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

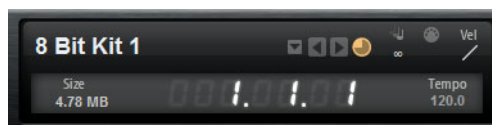
1. Stellen Sie den Parameter auf den niedrigsten Wert ein.
 2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler und wählen Sie im Einblendmenü **Set Minimum**.
 3. Stellen Sie den Parameter auf den höchsten Wert ein.
 4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler und wählen Sie **Set Maximum**.
-

Globale Funktionen und Einstellungen

PlugIn-Funktionen

Der Bereich mit den PlugIn-Funktionen enthält den Kit-Slot-Bereich, den Master-Bereich und die Systemauslastungsanzeigen.

Kit Slot



In diesem Bereich wird der Name des geladenen Kits angezeigt. Darüber hinaus sind folgende globalen Bedienelemente 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.

Size



Zeigt die Größe aller geladenen Samples.

Polyphony



Passt die Polyphonieeinstellungen des Kits an.

MIDI Input



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

Velocity Curve



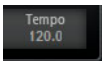
Legt die Kurve der Anschlagdynamik für das Kit fest. So können Sie das Kit an Ihre Hardware oder Ihre Spielart anpassen.

Sonpositionsanzeige



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

Tempoanzeige



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

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 415.3Hz bis 466.2Hz 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.

Polyphonie (Mono-Stimmen)

Hier wird angezeigt, wie viele Samples gerade wiedergegeben werden. Dies dient als Indikator für Performance-Probleme. Wenn Sie zum Beispiel die Einstellung **Max Voices** auf der **Options**-Seite heruntersetzen mussten, können Sie Ihre Einstellungen anhand dieser Anzeige überprüfen.

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.

Werkzeugzeilen

Die beiden Werkzeugzeilen oberhalb des Edit-Bereichs enthalten nützliche globale Funktionen.

MIDI Follow



Aktivieren Sie diesen Schalter, um das getriggerte Sample automatisch im Editor anzuzeigen.

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 Player für das gesamte PlugIn gemeinsam auszuschalten. 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



Sie können die letzten 20 Bearbeitungsschritte rückgängig machen bzw. 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.

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.

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, die 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 gestohlen 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.

Solo-Modi

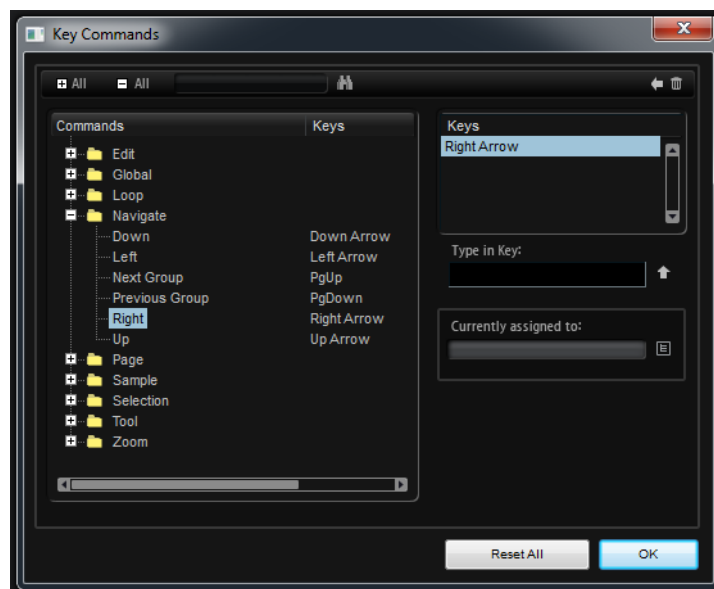
- Im **Standard**-Modus können Sie mehrere Instrument-Pads soloschalten, um sie zusammen zu hören.
- Im **Exclusive**-Modus kann nur ein Instrument-Pad sologeschaltet werden.

Reset Messages

Klicken Sie auf diesen Schalter, um alle Warnmeldungen, die Sie mit der Option **Don't Show again** unterdrückt haben, wieder anzuzeigen.

Key Commands

Klicken Sie auf den Schalter **Key Commands**, um den Dialog zum Einrichten von Tastaturbefehlen zu öffnen.



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).

HINWEIS

Sie können auch nach einer bestimmten Funktion suchen, indem Sie deren Namen im Feld für die Textsuche oben im Dialog eingeben und auf den Suchen-Schalter (das Lupe-Symbol) klicken.

HINWEIS

Sie können mehrere Tastaturbefehle für dieselbe Funktion einrichten.

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.

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 Hold Reset-Schalter einen bestimmten MIDI-Controller für die Fernbedienung zuweisen.