



Beat Designer und Groove Agent im Einsatz

Cubase Zone

► Die Groove-Tools von Cubase 5 ► Literaturtipp: Cubase Composers Guide

Cubase 5 beinhaltet einige interessante neue Groove-Tools, unter anderem den Groove Agent One sowie den Beat Designer. Wie sich der neue Drum-Sampler und der MIDI-Step-Sequencer ergänzen, lesen Sie in dieser Cubase Zone.

Grundlagen zum Groove Agent One

Der Groove Agent One ist zwar namentlich verwandt mit dem VST-Instrument Groove Agent, hat aber im Grunde genommen wenig bis gar nichts damit zu tun. Groove Agent One ist in erster Linie ein Drum-Sample-Player im Akai MPC-Stil zur Wiedergabe der zahlreichen mitgelieferten Drumsamples oder auch von eigenen Sounds.

Die anschlagdynamischen Pads können sowohl via Maus als auch mit MIDI-Eingabegeräten wie einem Keyboard oder Drumpad-Controller gespielt werden.

Machen wir einen ersten Rundgang zum „warm werden“:

- Laden Sie den Groove Agent One in eine Instrumentenspur.
- Öffnen Sie die Bedienoberfläche und klicken Sie auf „Preset laden“.
- Laden Sie ein beliebiges Drumset.
- Durch Anklicken der Pads mit

der Maus können Sie den entsprechenden Drum-Sound anhören. Ein angeschlossenes MIDI-Keyboard spielt die Pads entsprechend Ihres Notenwertes. Alle Groove Agent One-Presets sind, zumindest für die ersten beiden Oktaven, nach der GM-Drum-Map belegt.

- Wenn Sie ein Pad anklicken, ist dieses aktiv, so dass die Sound-Parameter geändert werden können. Auf der Voice-Bedienebene lässt sich zum Beispiel der Sound „tunen“ (Coarse und Fine) und die Abspielrichtung festlegen (Mode). Auf der Filter-Ebene kann ein Sound mit einem typischen Synthesizer-Filter mit Cutoff und Resonanz bearbeitet werden. Die Amplifier-Ebene bietet eine Lautstärke-Hüllkurve.

- Möchten Sie eigene Samples importieren, ziehen Sie diese einfach aus der MediaBay, aus dem Sample-Editor oder als Audio-Event aus dem Projektfenster auf das gewünschte Pad.

Tipps & Tricks zum Groove Agent One

Wenn Sie die 16 Einzelausgänge nutzen möchten, laden Sie den Groove Agent One in das VST-Instrumentenrack und aktivieren

dort im Aufklappmenü direkt links neben dem Namen alle Ausgänge. Auf der Voice-Bedienebene des Groove Agent One können Sie jetzt unter Output für jedes Pad den gewünschten Ausgang ST1 bis ST16 wählen.

Klicken Sie bei gehaltener Strg-Taste (Windows) beziehungsweise Apfel-Taste (Mac OS) auf den Namen eines Pads um ihn zu ändern.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Pad, um ein Aufklappmenü zu öffnen, in dem Sie die MIDI-Notenzuweisung ändern können.

Ziehen Sie mehrere Samples, zum Beispiel unterschiedlich angeschlagene Snaresdrums, gleichzeitig auf ein Pad. Die Samples werden dabei automatisch auf verschiedene Layer mit entsprechenden MIDI-Velocities verteilt. Layer und Velocities können Sie natürlich nachträglich bearbeiten und anpassen.

Beat-Slicing mit dem Groove Agent One

Um einzelne Bestandteile aus Drum-loops – so genannte Slices – über



Der Groove Agent One ist ein Sample-Player im Akai MPC-Stil

die Pads spielbar machen zu können, gehen Sie wie folgt vor:

- Ziehen Sie einen Drumloop aus der MediaBay oder von Ihrem Schreibtisch direkt in eine Audiospur.
- Doppelklicken Sie auf dieses Drumloop-Event, um den Sample-Editor zu öffnen.
- Aktivieren Sie im linken Bereich die Hitpoint-Funktion und klicken Sie dort auf „Hitpoints bearbeiten“.
- Mit dem Empfindlichkeit-Schieberegler blenden Sie die Hitpoints im Sample ein. Das Ergebnis wird sofort angezeigt und kann durch Klicken auf ein Segment auch direkt vorgehört werden.
- Fügen Sie zusätzliche Hitpoints hinzu, verschieben Sie nicht optimal platzierte oder löschen Sie überflüssige Punkte.
- Wenn Sie mit Ihren Bearbeitungen zufrieden sind, wählen Sie die Funktion „Regions erzeugen“. Die einzelnen Regions werden im rechten Bereich des Sample-Editors angezeigt.
- Ziehen Sie per Drag&Drop eine Region aus dem rechten Bereich direkt auf ein Pad des Groove Agent One. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie alle gewünschten Regions importiert haben.
- Alternativ können Sie anstatt der Funktion „Regions erzeugen“ auch „Events erzeugen“ verwenden. Sie erhalten so einzelne Events im Projektfenster, welche Sie direkt auf das gewünschte Pad des Groove Agent One ziehen können, bei Bedarf auch mehrere auf einmal.
- Vergessen Sie nicht, Ihr neu erzeugtes Sample-Set im Groove Agent One als Preset abzuspeichern.

Beat Designer Grundlagen

Der Beat Designer ist ein MIDI-PlugIn, welches Sie in den MIDI-

Insert-Effektweg jeder MIDI- oder Instrumentenspur laden können. Es handelt sich hierbei um einen Pattern-Sequencer, der es ermöglicht schnell und effizient Drumpatterns zu erstellen.

- Erzeugen Sie zunächst eine Instrumentenspur mit dem Groove Agent One als Sample-Player. Laden Sie ein gewünschtes Drumset.
- Laden Sie dann den Beat Designer in den ersten MIDI-Insert-Effekt-Slot der Instrumentenspur.
- Erzeugen Sie im Beat Designer für die gewünschten Drum-Instrumente Noten durch Klicken auf die entsprechenden Stellen in der Patternmatrix (1). Ihnen stehen bei Bedarf bis zu 64 Steps zur Verfügung. Erneutes Anklicken löscht eine Note, Klicken auf einen Step und vertikales Ziehen erhöht oder erniedrigt dessen Lautstärke.
- Um weitere Step-Reihen zu erzeugen, klicken Sie auf das kleine Plus-Symbol (2) der letzten Reihe unten rechts.
- Möchten Sie Step-Reihen einem anderen Instrument zuweisen, klicken Sie einfach auf den Namen (3) und wählen Sie das Instrument oder die MIDI-Note aus dem Aufklappenmenü.

Beat Designer im Praxiseinsatz

Wenn Sie Flams (Doppel- oder Mehrfachschläge) erzeugen möchten, klicken Sie mehrfach in das untere Drittel eines Steps. Flams werden durch bis zu drei kleine Punkte im jeweiligen Step dargestellt.

Mit dem Schieberegler rechts neben einer Step-Reihe (4) können Sie das Timing eines Instruments verändern. Probieren Sie das vor allem mit HiHats und Snaredrums aus.

Literaturtipps: Cubase Composers Guide

Das neueste Werk von Cubase-Zone- und Buch-Autor Holger Steinbrink („Cubase Profi Guide“) ist der Cubase Composers Guide. Zusammen mit dem Musiker und Arrangeur Gunther Gerl bietet der Composers Guide einen umfangreichen Einblick in die Themen Songwriting und Arrangement – wie gewohnt knapp und präzise formuliert und sehr praxisnah. Mit den zahlreichen Cubase-Projektbeispielen auf der beiliegenden CD-ROM wird der Leser Schritt für Schritt von der Idee bis zum finalen Mix und Mastering geführt und lernt, alle relevanten Arbeitsweisen zu verstehen und auf seine eigenen Produktionen anzuwenden. Ob Pop, Rock oder elektronische Musik wie Minimal oder HipHop – für jeden Interessierten ist etwas dabei. Das Praxis-Buch für den ambitionierten Homerecorder!

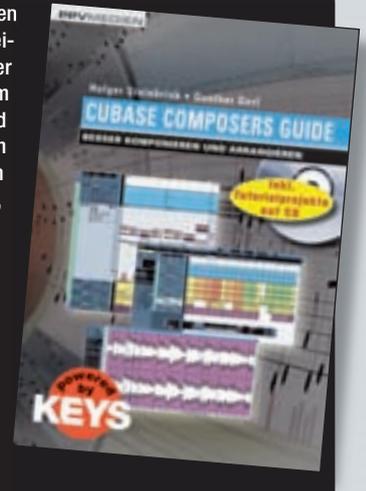
Erhältlich bei PPVMEDIEN:

www.ppvmiedien.de,

ISBN: 978-3-937841-73-1,

Umfang: ca. 270 Seiten, inkl.

CD-ROM mit Beispielproduktionen



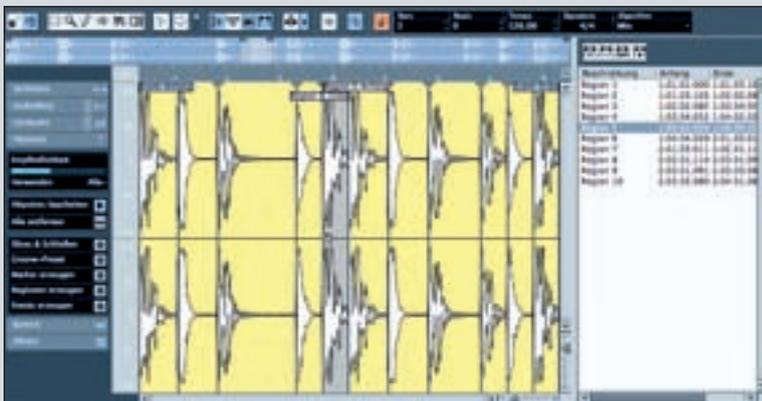
Mit der Copy&Paste-Funktion (Strg + C und Strg + V oder Apfel + C und Apfel + V) übertragen Sie einzelne Sequenzen auf bis zu 48 Patterns um sie hier schließlich zu modifizieren.

Sie können Step-Sequenzen als eigenen Datentyp (Pattern Bank) speichern und für andere Drum-sounds oder Projekte verwenden.

Im Aufklappenmenü oben links (5) modifizieren Sie Ihre Step-Sequenzen schnell und einfach, zum Beispiel durch Rückwärtsabspielen (Umkehren) oder Verschieben um einen Step nach links oder rechts.

Per Drag&Drop eines Patterns oder einer Patternbank in das Projektfenster erzeugen Sie auf direktem Wege normale MIDI-Parts basierend auf Ihren Step-Sequenzen. In diesem Fall sollten Sie den Beat-Designer deaktivieren, damit Sequenzen nicht doppelt erklingen.

Wenn Sie den Beat-Designer live einsetzen möchten, sollten Sie die Jump-Funktion (6) oben rechts aktivieren. Auf diese Weise können Sie über eine MIDI-Tastatur die einzelnen Sequenzen umschalten, entweder sofort (bei aktiviertem „Now“) oder ab dem nächsten Taktbeginn. **K**



Mit gesliceten Drumloops lassen sich schnell Drumsets für Groove Agent One erstellen



Der neue MIDI-Step-Sequencer mit Lauflichtprogrammierung