



# Cubase Zone

► Tipps und Tricks zu den MIDI-PlugIns    ► Extra-Tipp: MIDI-PlugIns – Daten in den MIDI-Part einrechnen

**M**it PlugIns arbeitet heutzutage jeder, der mit dem Rechner Musikproduktionen macht. Aber wussten Sie eigentlich, dass Cubase nicht nur Audio-PlugIns, sondern auch PlugIns zur MIDI-Bearbeitung bietet? Die folgende Cubase-Zone gibt Ihnen zahlreiche Anwendungstipps zu den interessantesten MIDI-PlugIns.

## Wie lädt man MIDI-PlugIns

Cubase bietet eine Vielzahl von MIDI-PlugIns, die wie Audio-PlugIns in den Signalweg gelegt werden und dort MIDI-Daten in Echtzeit verändern können. Zum Nachvollziehen der Praxistipps nutzen Sie am besten ein virtuelles Instrument in einer Instrumentenspur oder erzeugen eine MIDI-Spur, die ein externes Instrument ansteuert. Zur Anwen-

dung laden Sie dann einfach das entsprechende PlugIn über den Inspector in der MIDI- oder Instrumentenspur in einen MIDI-Insert-Slot. Ihnen stehen pro Spur maximal vier Slots zur Verfügung, welche seriell hintereinander durchlaufen werden. Sie können MIDI-PlugIns auch als Send-Effekte nutzen, wir beschränken uns in dieser Cubase-Zone jedoch auf die Anwendung im MIDI-Insertweg.

## Der Arpeggiator Arpache SX

Der Arpache SX ist ein Arpeggiator, der gespielte MIDI-Akkorde rhythmisch auflöst und wiedergibt. Aber er kann noch mehr:

- Nutzen Sie den Arpache SX als Standard-Arpeggiator zum Erzeugen von aufgelösten Akkordfolgen. Je nach gehaltenen Akkorden können Sie sehr interessante Verläufe erzielen. Legen Sie einen

Delay-Effekt auf Ihr Ausgangssignal oder modulieren Sie beispielsweise die Filterfrequenz, wenn Sie mit einem Synthesizer arbeiten, um gegenläufige Sequenzen zu erzeugen.

## MIDI-Parts als Sequenz

Die interessanteste Funktion des Arpache SX ist aber sicherlich das Abspielen von MIDI-Parts als Sequenz. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

- Nehmen Sie einen aufgenommenen/importierten MIDI-Part beliebiger Länge und ziehen diesen per Drag&Drop auf den MIDI-Part-Bereich des Arpache SX. Sollte das Arpache-Fenster hierbei verschwinden, aktivieren Sie einfach die Option „Immer im Vordergrund“ durch Rechtsklick auf das Arpache-Fenster.
- Aktivieren Sie die SEQ-Funktion im Arpache. Wenn Sie jetzt MIDI-

Noten über Ihr Masterkeyboard spielen, werden die Noten des importierten MIDI-Parts als Sequenz wiedergegeben.

- Um die Sequenz zu verändern können Sie die Quantize und Length-Parameter des Arpache editieren oder mit verschiedenen Trigger Modi arbeiten. Probieren Sie auch unbedingt die „Sort Phrase by Pitch“-Funktion aus, dabei wird die Sequenz in der Reihenfolge der Tonhöhe der enthaltenen Noten abgespielt. Das erzeugt sehr interessante Ergebnisse auch bei „bekannteren“ Melodien.
- Das Ergebnis können Sie als Presets speichern, so dass es auch in anderen Projekten zur Verfügung steht.

## Der Chorder

Mit dem Chorder können Sie durch das Auslösen nur einer MIDI-Note beliebige Akkorde erzeugen. Dafür



Arpeggios sind in vielen Musikrichtungen beliebt – der Arpeggio macht's möglich!



Mit dem Chorder lassen sich blitzschnell Akkorde erzeugen.

stehen drei Modi zur Verfügung. Der *Normal*-Modus ermöglicht die manuelle Eingabe von Akkorden. *Octave* ist nahezu identisch mit dem Normal-Modus, außer, dass Sie nur maximal 12 Tasten einer Oktave für die Akkordwiedergabe nutzen können. Die restlichen Tasten anderer Oktaven wiederholen denselben Akkord entsprechend oktaviert. *Global* erlaubt die Eingabe nur eines Akkordes, jede angeschlagene Taste erzeugt dann eine entsprechend transponierte Variante dieses Akkords.

- Wählen Sie zunächst einige der Chorder-Presets an und spielen Sie einzelne Noten. Sie hören dabei sehr schnell den Einfluss des Chorders auf Ihre MIDI-Noten.

Wie erzeugen Sie selber Akkorde mit dem Chorder:

- Wählen Sie den Normal-Modus und geben Sie auf der Chord Setup-Tastatur einen gewünschten Akkord mit der Maus ein (z. B. C-E-G).

- Definieren Sie auf der Trigger Note-Tastatur eine gewünschte Taste, die diesen Akkord auslösen soll (z. B. C3).

- Wenn Sie nun die auf der Trigger Tastatur definierte MIDI-Note spie-

len, wird der eingestellte Akkord ausgelöst.

- Definieren Sie nach diesem Schema weitere Trigger Noten mit entsprechenden Akkorden.

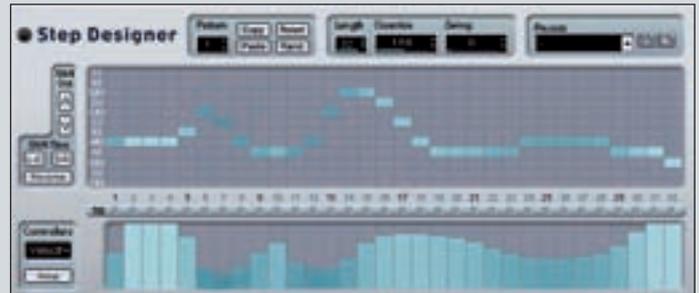
- Schalten Sie bei Bedarf in den Octave-Modus. Hier stehen Ihnen nur 12 Trigger Noten zur Verfügung, das heißt alle gleichen Noten (z.B. C1, C2, C3 etc.) erzeugen denselben, entsprechend oktavierten Akkord.

- Nutzen Sie den Global-Modus, um im Chord Setup einen Akkord zu definieren, den dann alle Tasten Ihres MIDI-Keyboards entsprechend transponiert wiedergeben.

#### Variationen

Probieren Sie auch die Variationen aus:

- Erzeugen Sie zuerst wie oben beschrieben einen Akkord. Aktivieren Sie dann den Velocity-Switch-Button (den mittleren der drei Buttons unten links). Wählen Sie danach unter Use Zone „2“ an und definieren einen neuen Akkord für dieselbe Trigger Note. Spielen auf Ihrem Master-Keyboard Noten mit verschiedener Anschlagstärke. Bei zwei Zonen ist der Split-Punkt der Akkordumschaltung bei 64, bei weiteren definierten Zonen wer-



Der Step Designer ist ein echter Step-Sequencer innerhalb von Cubase

den diese entsprechend über den Wertebereich von 128 aufgeteilt.

#### Der Step Designer

Der Step Designer ist ein waschechter Step-Sequencer, der vorprogrammierte Pattern abspielt. Er benötigt keine eingehenden MIDI-Noten, sondern läuft automatisch mit, wenn in Cubase die Wiedergabe gestartet wird.

- Wählen Sie Pattern 1 aus und legen eine Länge (etwa 16 Schritte bei *Length*) fest.

- Erzeugen Sie mit der Maus einzelne Noten im Step-Eingabebereich. Klicken und ziehen Sie den linken Bereich mit den Notenbezeichnungen nach oben oder unten, um die geeignete Tonhöhe auszuwählen.

- Starten Sie die Wiedergabe von Cubase (am sinnvollsten im Cycle-Modus) und hören Sie sich Ihre Sequenz an.

- Wählen Sie bei den Controllern „Velocity“, um im Controller-Eingabebereich die Anschlagdynamik mit der Maus einzustellen. Mit Gate können Sie die Notenlänge jedes einzelnen Steps beeinflussen.

- Wenn Sie einen Synthesizer ansteuern, dessen Parameter sich über MIDI-Controller ändern lassen, können Sie im Step Designer-Setup die entsprechenden MIDI-Controller zum Controller-Popdown-Menü hinzufügen, dort anwählen und dann im Controller-Eingabebereich ändern.

- Probieren Sie Shift Oct, Shift Time und Reverse aus.

- Drücken Sie Copy, wählen Sie das nächste Pattern und dann Paste, um eine Sequenz zu kopieren und diese Kopie dann entsprechend zu modifizieren.

- Sie können die unterschiedlichen Pattern auf zwei Arten umschalten:

- Per Automation oder

- durch eingehende MIDI-Noten: C1 entspricht hierbei Pattern 1, C#1 Pattern 2 und so weiter. Auf diese Weise lassen sich allerdings „nur“ die ersten 92 Pattern umschalten. **K**



## Extra-Tipp

### MIDI-PLUGINS-DATEN IN DEN MIDI-PART EINRECHNEN

Selbstverständlich werden alle Bearbeitungen der MIDI-Plugins beim Audio-Exportvorgang in das File mit eingerechnet. In vielen Fällen möchte man aber schon vorher die erzeugten MIDI-Daten sehen und eventuell noch bearbeiten. Gehen Sie wie folgt vor:

- Setzen Sie ein oder mehrere MIDI-Plugins wie gewünscht ein und spielen Sie Ihre Noten in einen MIDI-Part ein.

- Wählen Sie den gewünschten MIDI-Part an und klicken im Menü „MIDI“ auf den Eintrag „MIDI in Loop mischen“.

- Im Eingabefenster können Sie jetzt auswählen, welche MIDI-Effekte eingerechnet werden sollen.

- Nach Bestätigung werden alle vom MIDI-Plugin erzeugten Daten in den MIDI-Part übernommen. Vergessen Sie nicht, das MIDI-Plugin bei Bedarf zu deaktivieren.