

GROOVE AGENT

METODIKA

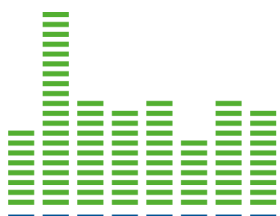
Jaroslav Musil

Groove Agent je bicí virtuální hudební nástroj

Základní popis pracovního prostředí



1. Samostatná (standalone) verze **Groove Agent**, další funkce
2. Použití **GA**, jako Plug-in v nějaké hostitelské aplikaci (Cubase), funkce lze vyhledat v horní části okna
3. Sekce bicích sad
4. Sekce modulu (Rack)
5. Záložky **Edit** (editace), **Mixer** (mixování), **Perform** (hraní) a **Options** (volby)
6. Tlačítka pro zobrazení klaviatury a panelu pro načítání zvuků
7. Sekce padů (tlačítka pro spouštění zvuků bicí sady)



GA přichází z různým obsahem, který lze načíst a upravovat:

Agent

K dispozici je **Acoustic Agent**, **Beat Agent** a **Percussion Agent**. Každý obsahuje bicí zvuky, rytmy, styly. Lze je vzájemně kombinovat.

Kit

Bicí sady jsou načítány do **GA** pro přiřazení zvuků smyčkám nebo MIDI frázím. Načít nebo uložit sadu je možné pomocí sekce Kit rack nebo Kit slot. Sady jsou určeny vlastní ikonou předvolby.

Multi

GA je multiinstrumentální Plug-in, dokáže načíst až čtyři sady bicích nástrojů a kombinovat je. Tato kombinace se nazývá **Multi**.

VST Presets

VST předvolby obsahují kompletní nastavení **GA**. Jsou to všechny čtyři bicí sady (Kit), MIDI motivy a styly, efekty. Toto nastavení se ukládá také do projektu hostitelské aplikace (Cubase). Předvolbu lze načíst v nabídce v horní části panelu **GA**.

Obsažené soubory a struktura

GA obsahuje mnoho zvukových souborů připravených k okamžitému použití (sady, motivy, styly a předvolby). Tovární sady nelze upravovat, pouze je možné je načíst, případně upravit a uložit jako vlastní předvolbu (*.vstpreset). Lze si vytvořit vlastní adresářovou strukturu.

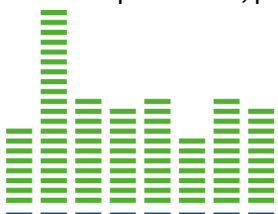
MIDI paterny (motivy)

Tyto motivy obsahují informaci o notách, zvucích a rytmu.

Styly

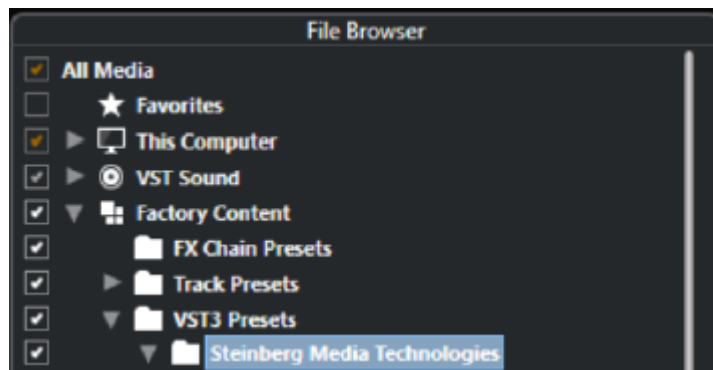
Jedná se o strukturu více motivů vhodných pro vytváření různých partů bicích stop, např. hlavní motiv, přechod, ukončení a úvod.

MIDI paterny a styly lze různě organizovat, třídít, vytvářet vlastní adresářové struktury, mazat, přesouvat, přejmenovávat atd.



Groove Agent One

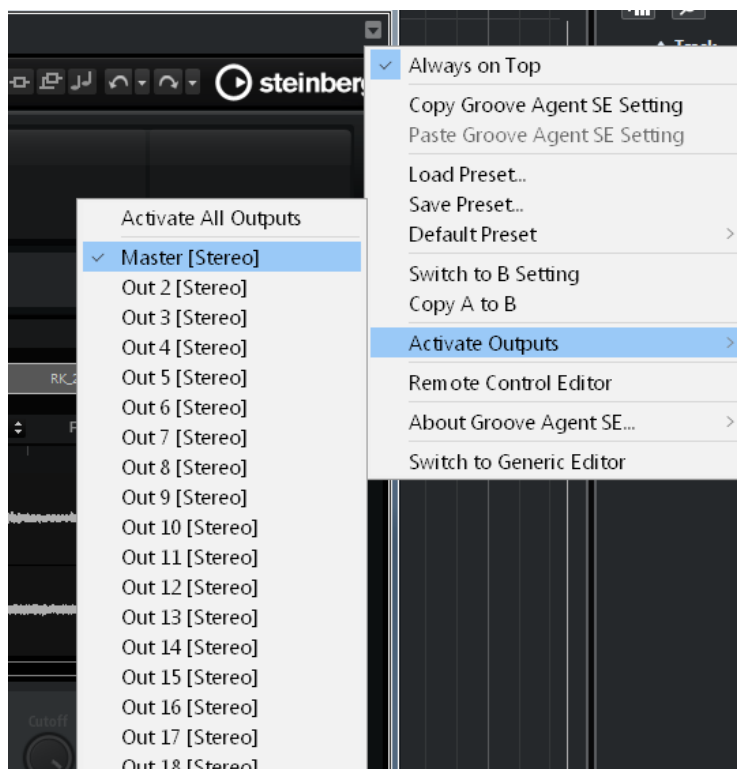
Groove Agent může načíst předvolby z **Groove Agent One**. Provede se to přetažením z **MediaBay** Cubase do slotu prohlížeče souborů.



Výstupy nástroje Groove Agent

Jako výchozí nastavení má GA přiřazen jeden stereo výstup. Nicméně je možné použít až 32 stereo výstupů v hostitelském DAW (Cubase).

Aktivace určitého výstupu se provede kliknutím na volbu **Activate Outputs** pro daný nástroj (šipka v pravém horním rohu panelu GA nebo v DAW VSTi Rack - šipka vpravo nahoře Input/Output Options). Steinberg DAW hostitelská aplikace automaticky přidá výstupní kanál do mixeru.

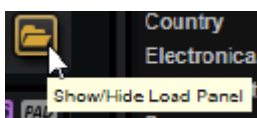


Načtení bicí sady (Kit)

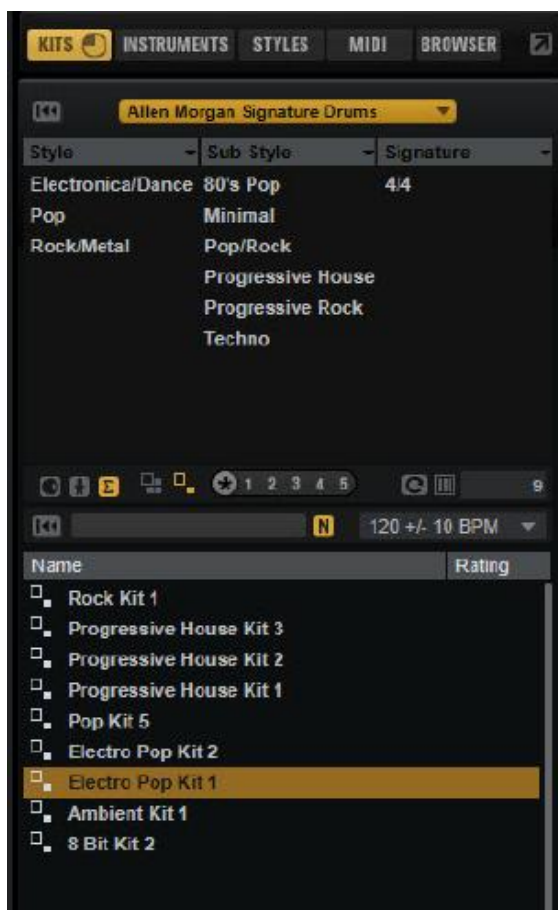
Aby byl slyšet nějaký zvuk, je třeba načíst sadu (Kit).

Postup:

- Označit nějakou pozici (slot) v Kit Rack
- Otevřít pravý boční panel **Load** a označit **Kits** záložku v horní části okna prohlížeče



- V nabídce **Select Content Set** v horní části okna zvolit obsah nebo nechat celý obsah: **All Instrument Sets**



- Ve sloupci atributů zvolit požadovaný zvuk výběrem hudebního stylu, podstylu atd.
- V seznamu výsledků vyhledávání zvolit sadu (Kit), poklepat myší nebo přetáhnout do volné pozice (slotu).

Patternové a nástrojové pady

V programu GA lze upravovat zvuky a paterny (motivy), které se používají v bicích stopách. Zvuky nástrojů jsou přístupné přes nástrojové pady. Paterny nebo styly lze upravovat přes paternové pady. Přepínání mezi těmito paterny se provádí kliknutím na příslušné tlačítko **PATTERN** a **INSTRUMENT** v levé horní části panelu GA.



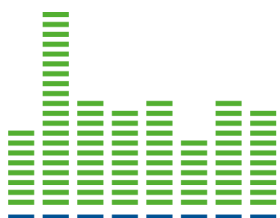
- **Instrument pady** - kliknutím na pad se přehraje vzorek (zvuk) nástroje, který je možné upravovat.
- **Pattern pady** - kliknutím na pad se přehraje MIDI motiv (obsahuje informaci o notách, zvucích a rytmu) nebo styl (obsahuje informaci o komplexní struktuře bicích stop, jako např. úvod, začátek, konec, přechody,...).

Vyhledávání MIDI motivů a stylů

Load panel (vyhledávací panel) umožňuje vyhledávat hudební motivy a styly a přiřazovat je padům.

Postup:

- Aktivovat tlačítko **PATTERN (Show Pattern Pads)** v levé horní části panelu GA
- V prohlížeči (Load panel vpravo) aktivovat záložku v horní části okna, **STYLES** pro hudební styly nebo **MIDI** pro MIDI motivy, v dolní části prohlížeče lze vybranou položku přehrát, při volbě stylu je pak možné pro přehrávání volit část stylu (Main, Intro, Fill, Ending) a složitost (1 až 16)
- V nabídce **Select Content Set** v horní části vyhledávače je možné volit sadu, dále podle různých kritérií v tabulce
- Lze i zadat název konkrétního hledaného obsahu do pole pro vyhledávání - **Filter Text** uprostřed okna vyhledávače
- Resetovat výběr lze kliknutím na tlačítka s dvojitou šipkou směřující vlevo
- Zvolenou položku přetáhnout myší do tlačítka padu v levé části okna GA, takto postupovat pro zaplnění všech potřebných tlačítek Pad

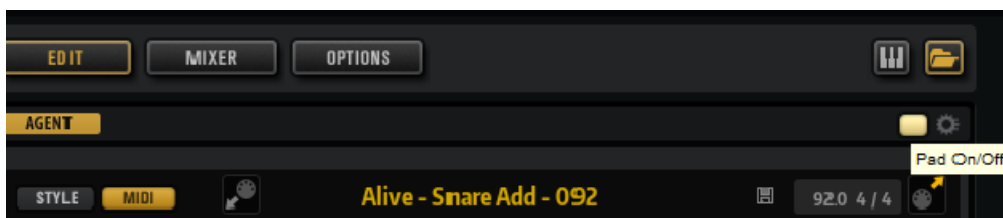


Přehrávání pattern padů

Patterny lze přehrávat použitím funkce **MIDI Player** (přehrávání a úpravy jednoho patternu) nebo **Style Player** (přehrávání a úpravy více patternů vhodných pro vytvoření celé stopy bicích).

Postup:

- Nahrát sadu **Acoustis Agent**
- Klik na tlačítko **PATTERN**
- Klik na prázdný pattern pad
- Pro aktivaci patternu padu klik na tlačítko **Pad On/Off** v pravém horním rohu střední sekce okna GA, rozsvítí se.



- Klik na tlačítko **STYLE** vlevo, otevře se **Style Player**



- Klik do pole **Select Style** v horní části playeru pro výběr stylu
- Nastavit tempo aplikace DAW podle výchozího tempa stylu, původní tempo daného stylu je uvedeno jako druhé číslo v jeho názvu a ve sloupci **Tempo** v prohlížeči



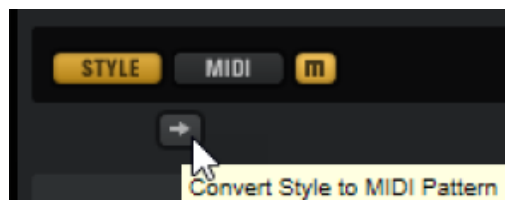
- Klik na tlačítko **Play** v levém horním rohu okna pro přehrání stylu
- Vyzkoušejte ovládací prvky **Quantize** a **Swing**, pohybujte ovladačem **Complexity**, vybírejte main, pattern, fill, ending atd.
- Nechte nastavení, jak je a zvolte jiný styl v **Pattern Library** v sekci **Pattern**

Převod stylů na MIDI patterny

Pokud je třeba zvolený styl použít pro pad, ale je požadavek na jeho úpravy v Pattern editoru, je nutné nejdříve tento styl převést na MIDI pattern.

Postup:

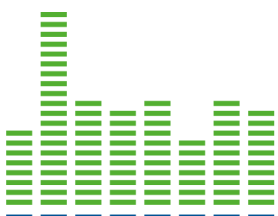
- Pad v levé části okna GA, který obsahuje daný styl, musí být aktivní
- Na stránce **Agent** je třeba mít nastavený požadovaný styl
- Klik na tlačítko šipky směřující vpravo: **Convert Style to MIDI Pattern**



Do převodu se zohlední nastavení v sekci **Performance** s výjimkou **Random Complexity** (náhodná složitost). Při převodu stylu se převede jen právě aktivní part daného stylu (Main, Fill, Intro a Ending).

Výsledkem pak je automatické přepnutí stránky **Agent** do režimu **MIDI Player**.

Po převodu již nebude možné otevřít daný materiál v přehrávači stylů (**STYLE**).



Úprava MIDI patternů v Pattern Editoru

Patterny (hudební motivy) je možné v Pattern editoru upravovat tak, že se přidávají nebo mažou noty nebo záměnou zvuku bicích.

Postup:

- Klik na záložku **Pattern** na editačním displeji, otevře se **Pattern Editor**
- Upravit pattern mazáním not, přidáním nových not, jejich přesunem nebo změnou zvuku

Vytváření různých sekcí v bicí stopě

Pro vytvoření různých sekcí v bicí stopě, např. Intro, Fill, Main a Ending, je dobré zkopírovat styl do dalších padů a pak tento styl upravit pro konkrétní pady.

Postup:

- Nastavit pad pro zvolený styl
- Pro zkopírování obsahu aktuálního padu do jiného - stisk a držení klávesy **Alt** a tažení myši jednoho padu do druhého.
- Opakovat kopírování např. pro 4 pady
- Označit druhý pad a nastavit kolečko na Fill (jedna z osmi možností)
- Nastavit Fill podle potřeby (Complexity, Intensity,...) pro tento pad
- Pro dokončení klik pravým tlačítkem myši na daný pad a přejmenovat - **Rename Pad**, např. Fill.
- Další pady stejným způsobem nastavit pro Intro a Ending.



- Do hostitelské aplikace - DAW (Cubase,...) zapsat do MIDI stopy noty pro spouštění zvolených padů nebo převést patterny do DAW přetažením myši do otevřeného projektu.

Záznam not pro spouštění patternů

Pokud se Groove Agent používá v hostitelské aplikaci - DAW (Cubase,...), je třeba zapsat do MIDI stopy, která je nasměrována do GA, spouštěcí noty, odpovídající požadovaným padům v časových pozicích, podle potřeby.

Postup:

- V GA nastavit MIDI patterny nebo styly pro bicí stopu
- V DAW zaznamenat spouštěcí noty pro jednotlivé pady do MIDI stopy
- Podle potřeby je možné použít automatizaci DAW pro parametry **Complexity** a **Intensity**

Přetažení patternů do projektu DAW

Patterny je možné přetáhnout myší z GA do projektu DAW a tam je upravit podle potřeby

Postup:

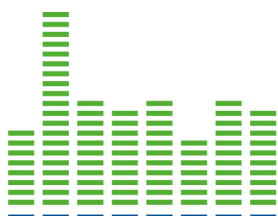
- Vytvořit projekt v DAW (Cubase,...)
- V projektu vytvořit MIDI stopu a nasměrovat ji do Groove Agenta
- Před přetažením je třeba ověřit, jestli nejsou pattern pady mapovány na stejné noty, jako instrument pady, pokud ano, je vhodné zvolit různé MIDI porty nebo různé MIDI kanály pro dané pady.
- V GA nastavit MIDI patterny nebo styly pro bicí stopu podle požadavku
- Označit zvolený pad a myší jej přetáhnout do MIDI stopy projektu DAW do požadované časové pozice
- Stejným postupem lze přetáhnout další pady z GA do DAW a vytvořit tak celou bicí stopu
- Patterny jsou v MIDI stopě v podobě MIDI partů a lze je dále upravovat

Úprava patternů v projektu DAW

Importované patterny z GA do MIDI stopy v DAW lze editovat.

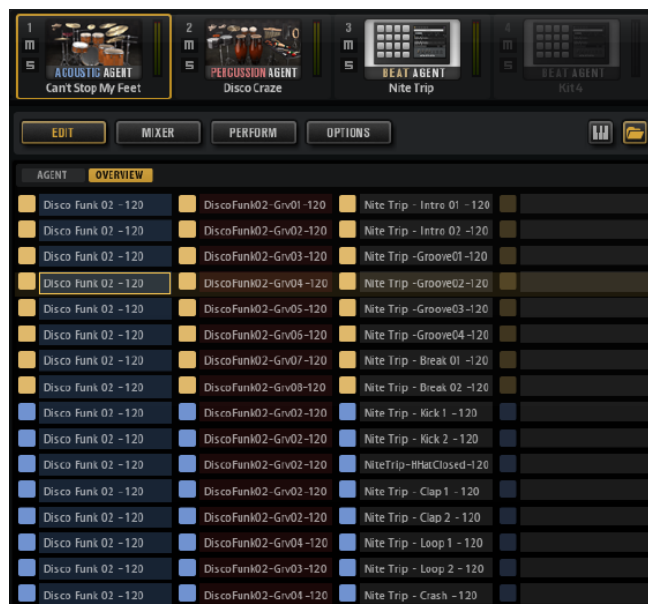
Postup:

- Výstup MIDI stopy v DAW je přiřazen k GA
- Patterny jsou přetaženy v MIDI stopě
- V sekci **Inspector** (levá část okna projektu DAW) otevřít nabídku **Drum Map** a zvolit **Create Drum Map from Instrument**
- Tato operace vytvoří bicí mapu podle nastavení, které odpovídá zvukům v GA
- Otevřít MIDI part dané MIDI stopy v editoru bicích - **Drum Editor**
- Editor zobrazí správné názvy bicích v levé části editoru a v pravé části jsou MIDI noty odpovídajícího partu
- Noty partu bicích lze podle potřeby editovat



Práce s více agenty

Použití více agentů současně umožňuje přidat další bicí různých stylů do bicí stopy, např. přidání perkusních nástrojů k akustickým bicím.



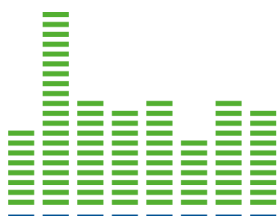
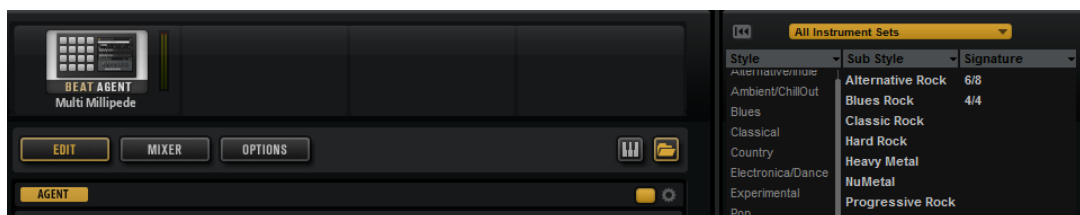
Při práci s více agenty současně stránka GA zobrazuje přesně která sada obsahuje jaké patterny a k jakým padům jsou přiřazeny a které patterny hrají současně. Čtyři sloupce odpovídají čtyřem sadám v racku. 16 pozic představuje patternové pady zvolené patternové skupiny.

Přidání druhého agenta k prvnímu agentovi

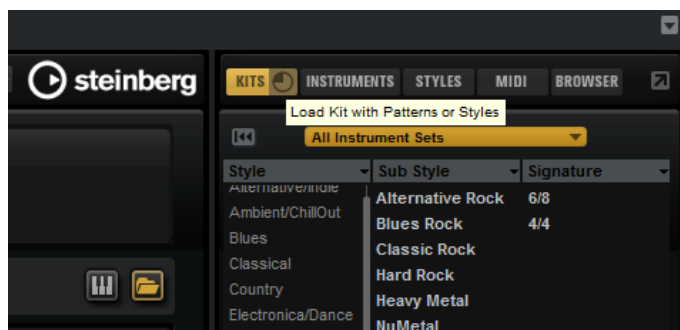
Lze nastavit sady pro dva různé agenty a hrát styly, které se vzájemně budou doplňovat. Některé styly agenta **Percussion Agent** jsou navrženy pro použití se styly agenta **Acoustic Agent**. Tyto styly jsou k dispozici ve složce **Complements** nabídky **Select Style** v agentu **Percussion Agent**.

Postup:

- Do první pozice bicích sad (Kit) otevřít záložku **Kits** v sekci **Load** (pomocné okno vpravo)



- Deaktivovat funkci **Load Kit with Patterns or Styles** a nahrát sadu **Acoustic Kit**



- Pro druhou pozici bicích sad (Kit) nahrát podobně sadu **Percussion Agent Kit**
- Zvolit Pattern Pad pro první sadu (Kit), otevřít stránku **Agent**, aktivovat pad a zvolit **STYLE** přehrávač



- Zvolit např. styl **Acid jazz 01** pro označený pattern pad
- Zvolit **Main** pattern a nastavit složitost - **Complexity**
- Označit druhou pozici sady (Kit), otevřít nabídku **Select Style - Complements** - zvolit složku **Acid Jazz 01**.



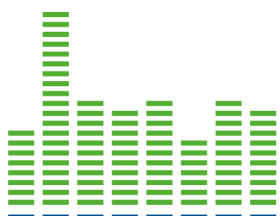
- Zvuky pro tuto sadu (Kit) budou pracovat na MIDI kanálu 2
- Nyní budou pady patternů obou sad (Acoustic Agent a Percussion Agent) pracovat ve stejném stylu
- Pro poslech patternů jen jedné sady (Kit) je třeba deaktivovat patterny sady druhé na základní stránce nebo umlčet zvuky druhé sady v příslušném Agent mixeru.

Přidání druhého agenta pro „ztučnění“ zvuku

Pro „zvětšení“ zvuk bicích je možné k jednomu agentovi přidat sadu z jiného agenta, který však neobsahuje vlastní patterny, ale přidá patterny prvního agenta.

Postup:

- Načtený a nastavený agent v prvním slotu (pozici)
- Označit druhou pozici (slot) v racku pro sadu (kit), otevřít sekci **Load** v pravé části okna a záložku **Kits**
- Deaktivovat volbu **Load Kit with Patterns or Styles**
- Načíst nějakou sadu do druhého slotu
- Na hlavní stránce zkopírovat patterny a styly z prvního agenta do druhého, čímž budou oba agenti mít stejný obsah
- Pro ovlivnění jen některých bicích zvuků, např. snare, kik,... je třeba, aby pouze tyto zvuky v druhém agentovi byly použity
- Deaktivaci určitých zvuků, padů lze provést resetováním zvolených padů nebo editací MIDI patternů těch zvuků, které nemají být použity tak, že budou obsahovat pouze požadované noty
- Použitím sady **Beat Agent** lze načíst vlastní bicí samplý

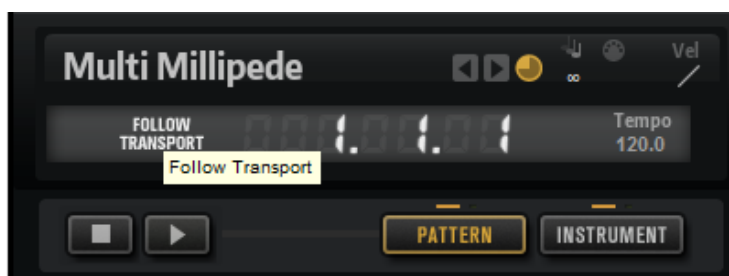


Záznam z MIDI výstupu

Pokud DAW aplikace podporuje MIDI výstup z plug-ins, lze tento výstup zaznamenat do stopy programu DAW. Sady ve slotech racku jsou směřovány do výstupních MIDI portů Kit1 až Kit4.

Postup:

- V GA načíst jednu nebo více sad (kits) s patterny
- V programu DAW vytvořit jednu nebo více MIDI stop
- Pro každou MIDI stopu nastavit, jako vstup (vlevo v sekci **Inspector**) příslušný výstup z GA
- Povolit záznam MIDI stopy v DAW
- Pokud nejsou v DAW programu zaznamenány noty pro spuštění GA, zvolit požadované patterny v sadách GA na stránce **PATTERN** a aktivovat funkci **Follow Transport** ve slotu sady



- Aktivovat záznam v DAW
- Do každé MIDI stopy bude zaznamenán zvolený MIDI výstup GA pro určitého agenta
- Zaznamenané stopy lze rozbalit (dissolve) podle MIDI kanálů (v Cubase - MIDI - Dissolve Part)

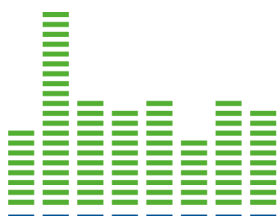
Opakování not

Funkce **Note Repeat** umožňuje opakovat noty určitého zvuku bicích. Přehrává se aktuální nota její silou úhozu (Velocity) a délkou, opakovaně. Navíc, funkce **Note Repeat** nabízí možnost určit její hudební délku nebo v milisekundách a také sílu úhozu (Velocity).

Pomocí frázového přehrávače (Phrase player) lze nastavit série opakovaných not, sílu úhozu, postupnou změnu výšky tónu a vytvořit vlastní rytmický motiv.

Každá sada (Kit) má svoje vlastní nastavení opakování not, což umožňuje současné přehrávání opakovaných not pro různé nástroje v sadách a přidělených MIDI kanálech.

Opakované noty jsou také vysílány na MIDI výstup Groove Agent, což umožňuje využití externích plug-ins nebo záznam not do hostitelské aplikace. Pokud je využíván **Beat Agent**, lze využít i křivku výšky not (pitch curve) pro ovládání výšky tónů zvukových samplů.



Stránka - opakování not

Stránka s funkcí **Note Repeat** má dvě sekce, horní umožňuje vytvoření jednoduchého opakování not, přiřazení spouštěcích kláves a obecné chování, spodní sekce nabízí přehrávač frází.



Pro otevření stránky **Note Repeat** je třeba otevřít stránku **Perform** v okně GA

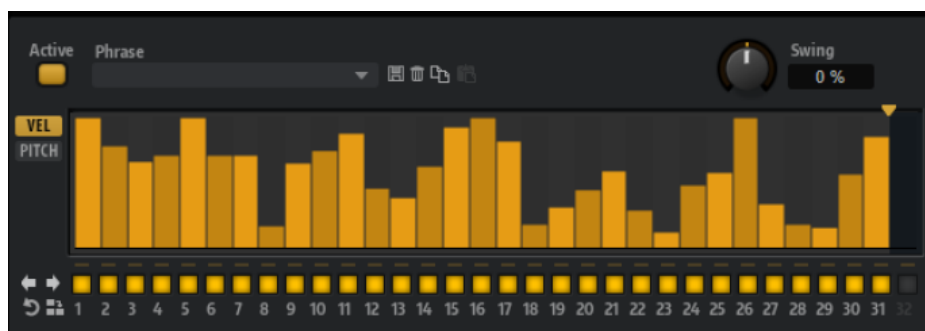
Nastavení a ovládání:

- **Active** - aktivace parametrů pro **Note Repeat**
- **Sync** - opakované noty se spouštějí vždy na následující platné pozici noty v závislosti na aktuální pozici skladby, pokud není parametr **Sync** aktivní, opakování not se spustí okamžitě, nezávisle na pozici.
- **Mono** - výchozí nastavení je takové, že funkce **Note Repeat** pracuje pro všechny nástroje, pokud je aktivováno tlačítko **Mono**, pouze poslední hraná nota bude opakována.
- **Trigger Source** - určuje, zda klávesa na MIDI klaviatuře nebo MIDI kontroleru je použita pro přepínání mezi variacemi. Volba **Keys** umožňuje určit spouštěcí klávesu buď kliknutím na tlačítko a tažením nahoru/dolů nebo zahráním noty na klaviaturu. Tyto noty mohou v daném okamžiku spouštět jen jednu variaci. Volba **Controllers** nabízí určení ovladače buď kliknutím na tlačítko dole a zvolením ovladače ze seznamu nebo použitím ovládacích prvků na připojeném MIDI kontroleru.
- **Low Key/High Key** - určení rozsahu kláves pro ovládání **Note Repeat**, nejnižší a nejvyšší klávesa. Klávesy mimo zadaný rozsah nebudou přehrávány opakovaně, budou fungovat normálně. Tímto lze zajistit opakování jen některých bicích, např. Hi-Hat, zatímco ostatní bicí nástroje (velká buben, malý buben,...) budou hrát normálně, bez opakování.
- **Velocity Controller** - určení, jak budou generovány síly úhozu (Velocity) generovaných opakovaných not, pokud se použije k opakování jedna nota:
 - **Constant (127)** - spouštěné noty budou mít konstantní sílu úhozu, 127
 - **Velocity** - síla úhozu bude dána reálnou aktuální hranou sílou úhozu MIDI klaviatury
 - **MIDI Controller** nabídka umožňuje zvolit MIDI kontroler, hodnota zvoleného kontroleru je použita pro sílu úhozu

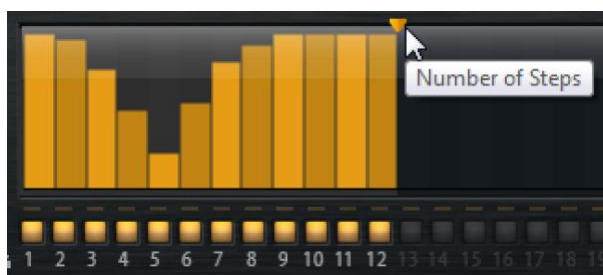
- **Aftertouch** - síla úhozu se bude brát z kontroleru Aftertouch (po stisku klávesy)
- **Poly Pressure** - podobné, jako předchozí, navíc lze řídit sílu úhozu každé klávesy odděleně, hodnota Poly Pressure musí být větší než 0 i když ani žádná MIDI nota není generována
- **Fetch** - je-li aktivní, první zahraná nota určuje počáteční sílu úhozu (Velocity), pokud kontroler překročí tuto hodnotu, změní se podle něj síla úhozu. Pokud je tato volba neaktivní, noty jsou určeny kontrolerem.
- **Tlačítka 1 až 8** - možnost nastavení osmi různých variací pro vytváření opakování not, tato tlačítka slouží k přehrávání těchto variací
- **MIDI Follow** - pokud je aktivní, při změně variace se editor přepne na aktuální nastavení, pokud je neaktivní, editor stále zobrazuje označenou variaci.

Phrase Player

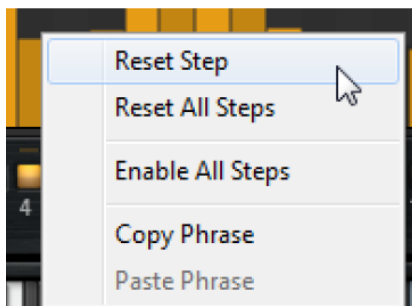
Spodní sekce stránky obsahuje přehrávač frází. Zde je možné upravovat sílu úhozu a ovladač výšky tónu (Pitch Controller) v jednotlivých krocích. Pro zobrazení síly úhozu kliknout na tlačítko **VEL** a pro výšku tónu na tlačítko **PITCH**.



- **Active** - aktivace/deaktivace přehrávače frází
- **Phrase** - možnost výběru jedné z frází
- **Preset** - předvolby frází, možnost vlastní knihovny
- **MIDI Controller** - při zobrazení výšky tónu (Pitch) lze zvolit MIDI kontroler pro její ovládání
- **Swing** - časový posun sudých dob, lze volit kladné/záporné hodnoty pro posun dál/zpět
- **Number of Steps** - počet kroků, lze určit vodorovným tažením vlevo/vpravo



- **Nabídka možností**



- **Reset Step** - nastavení síly úhozu daného kroku na 127 a v případě výšky tónu na 0 půltónů
- **Reset All Steps** - nastavení síly úhozu všech kroků na 127 a v případě výšky tónu na 0 půltónů
- **Enable All Steps** - aktivace všech kroků
- **Copy Phrase** - v případě zobrazení síly úhozu (VEL) se označený krok zkopíruje do schránky, v případě zobrazení výšky tónu (PITCH) se zkopíruje nastavení výšky tónu pro označený krok do schránky
- **Paste Phrase** - v případě zobrazení síly úhozu (VEL) se do označeného kroku vloží obsah schránky, v případě zobrazení výšky tónu (PITCH) se vloží nastavení výšky tónu do označeného kroku ze schránky, toto umožňuje kopírování i mezi různými sadami (Kits).

Přehrávání opakování jedné noty

Pomocí spodní sekce okna přehrávače frází lze vytvářet fráze opakování jedné noty, jednoho zvuku bicího nástroje. Aktivuje se tlačítkem v levém horním rohu okna - **Active**.



Aktivace kroků

Jakákoliv dráze obsahuje 32 kroků, pouze aktivované kroky budou přehrávány. Pro aktivaci je třeba kliknout příslušné tlačítko **On/Off** v dolní části okna, pro aktivaci všech kroků kliknout pravým tlačítkem myši na displej a zvolit funkci **Enable All Steps**.

Nastavení síly úhozu (Velocity) pro jednotlivé kroky

Výška zobrazení každého kroku představuje úroveň síly úhozu (Velocity), je možné ji upravovat následovně:

- Klik na určitý krok a tažení myši ve svislém směru
- Nastavení více kroků současně - klik a tažení křivky
- Nastavení všech kroků relativně - **Shift** + klik a tažení myši
- Vykreslení průběhu - **Alt** + vykreslení čáry
- Vykreslení symetrického průběhu na začátku a konci sekvence kroků - **Shift** + **Alt** + vykreslení čáry
- Reset síly úhozu pro určitý krok na 127 - **Ctrl** + klik na daný krok
- Reset síly úhozu pro všechny kroky na 127 - **Shift** + **Ctrl** + klik na libovolný krok

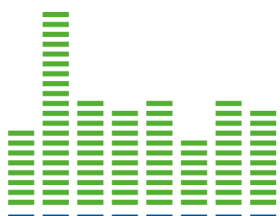
Nastavení fráze

Postup:

- Pro změnu rytmu dané fráze klik na tlačítka **Shift Phrase Right/Shift Phrase Left**. Pokud se provede posun vlevo (Left), první krok se posune na konec, pokud se provede posun vpravo (Right), poslední krok se posune na začátek.
- Pro otočení (reverzaci) fráze klik na tlačítko **Reverse Phrase**
- Pro duplikování krátkých frází klik na tlačítko **Duplicate Phrase**, maximální počet kroků je 32, proto fráze obsahující více, než 13 kroků nelze duplikovat celé

Předvolby frází

GA je dodáván s mnoha předvolbami frází, pro načtení předvolby klik na **Phrase** a výběr z nabídky, pro vytvoření vlastní předvolby použít ovládání předvolby v políčku vpravo od **Phrase**.



Přehrávání frází opakovaných not

Postup:

- Připojit MIDI klaviaturu k počítači a nastavit ji
- Do první pozice racku načíst nějakou sadu
- Otevřít stránku **Perform**
- Nastavit **Trigger Mode na Keys**
- Tímto lze ovládat opakování not pomocí MIDI klaviatury
- Aktivovat první tlačítko variace
- Určit spouštěcí notu v políčku pod tlačítkem, příslušný nástroj zobrazí ikonu pro opakování



- Aktivovat přehrávač frází tlačítkem **Phrase On/Off**
- Nastavit kroky pro frázi nebo zvolit nějakou frázi z nabídky **Phrase**
- Na MIDI klaviatuře stisknout spouštěcí klávesu pro instrument pad a pak stisknout spouštěcí klávesu pro opakování fráze, která byla této klávese přidělena
- Fráze se bude přehrávat, dokud bude daná klávesa stisknuta

Vytváření a použití variací opakovaných not

Nastavit lze až 8 různých variací opakování not použitím tlačítek pro variaci a přepínat mezi nimi pro získání více variací.



Variace mohou spouštět jak opakování not, tak fráze. Pokud pattern pad a variace pro opakování not sdílejí stejnou notu, pad má přednost. Nastavení variací lze kopírovat mezi jednotlivými tlačítky pomocí příkazů z kontextové nabídky pod tlačítkem variace.

Spouštění variací pomocí MIDI kontroleru

Pokud se spouštějí variace pomocí MIDI kontroleru, variace je aktivována, jakmile hodnota kontroleru dosáhne velikosti 64. Velikost posledního kontroleru, větší než 64, rozhoduje o tom, která variace se bude přehrávat.

Doporučuje se používat přepínače **On/Off** nebo tlačítka raději, než posuvné ovladače pro ovládání výběru variace.

Spouštění variací pomocí MIDI kontroleru

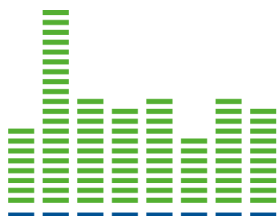
Pokud je tlačítko **Sync to Beat** aktivní, přehrávání opakovaných not začne na další platné časové pozici (době), pokud se hraje legato pro přepnutí mezi dvěma variacemi, fráze se nerestaruje, ale pokračuje z aktuální časové pozice (doby). Pokud je tlačítko **Sync to Beat** neaktivní, opakování not se spustí bezprostředně, i když nota není hraná v určité časové pozici (době). Fráze se vždy restartují od začátku.

Záznam not vytvořených opakováním not

Záznam výstupu opakovaných not (Note Repeat) je možné provést pomocí přehrávače patternů (Pattern Player). Tímto způsobem je možné zaznamenat komplexní rytmické motivy, které jsou obtížné pro živé hraní nebo pro spouštění dalších plug-ins.

Postup:

- V DAW aplikaci vytvořit dvě instrument stopy
- Pokud se zaznamenává pattern ve smyčce, je možné přidávat další nástroje s každým průchodem smyčky pomocí různých variací
- Nedoporučuje se kvůli zdvojení směřovat zaznamenávanou stopu zpět do bicí sady (Kit), která se právě využívá pro generování opakování not
- Nechat první pozici sady v racku prázdnou, bude použita pro generování not
- Otevřít stránku **Perform** pro první sadu (Kit) a aktivovat funkci pro opakování not pomocí tlačítka **Active**
- Zvolit druhý slot a načíst sadu, která obsahuje zvuk bicích pro opakování not
- V aplikaci DAW nasměrovat první stopu do prvního slotu GA, pak budou noty hrané na MIDI klaviaturu směřovány do prvního slotu sady pro opakování not
- Nastavit parametry pro sadu v prvním slotu
- Aktivovat tlačítko **Monitor** v první stopě aplikace DAW
- Otevřít nabídku vstupu pro druhou stopu v aplikaci DAW a zvolit **Groove Agent Kit 1**
- Povolit záznam do druhé stopy aplikace DAW
- Aktivovat tlačítko pro záznam v aplikaci DAW a hrát na MIDI klaviaturu spolu klávesou pro variaci k generování a záznam not



Záznam patternů na padech

Noty generované pomocí opakování not (Note Repeat) je možné použít pro záznam komplexních patternů přímo do padů patternů v GA.

Postup:

- Načíst sadu (Kit) do prvního slotu racku v GA
- Aktivovat a konfigurovat parametry opakování not pro tento slot (sadu)
- Označit prázdný pad patternu a kliknout na tlačítko **Record**
- Klik na tlačítko **Play**, záznam se spustí
- Hrát na nástroj a přidat opakování not, noty hrané na nástroj a opakované noty se zaznamenají do patternu
- Opakované noty lze měnit s každým opakováním patternu
- Klik na tlačítko **Stop** pro ukončení záznamu

Decompose - rozložení

Při práci se sadou **Beat Agent** je možné použít funkci **Decompose** pro rozdělení samplů na atonální a tonální. Toto umožňuje editovat odděleně atonální a tonální samplů a dále je třídit, případně vhodně kombinovat.



Decomposing samples - rozložení samplů

Tato funkce oddělí atonální a tonální složky samplů a umožňuje jejich uložení odděleně, jako nové samplý.

Postup:

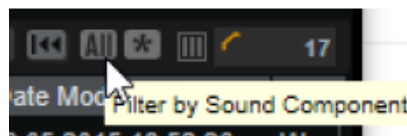
- Aktivovat instrumentální pady - **INSTRUMENTS**
- Načíst samplý, které se mají zpracovat a otevřít záložku **Decompose**
- V záložce **Main** klik na **Prelisten** - možnost přehrávání dvou komponent samostatně použitím tlačítek **Solo**
- Klik na **Apply** pro rozdělení samplu
- Budou vytvořeny dva samplý, uloženy s příponou „...noise“ a „... tonal“
- Pokud již existují samplý se stejným názvem, nebudou přepsány, ale bude do názvu přidána číslice
- Nyní lze pracovat se atonálními a tonálními samplý odděleně, kombinovat je atd.

Kombinování atonálních a tonálních částí různých samplů

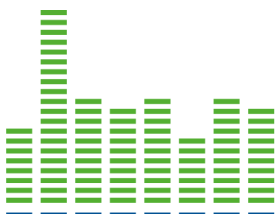
Když jsou atonální a tonální samplý rozděleny, je možné je používat samostatně. Toto je umožňuje kombinovat, editovat atd. Také lze vytvořit zcela nový sampl.

Postup:

- Je vhodné mít připraveno více atonálních a tonálních samplů
- V panelu vyhledávání - **Load** (vpravo) otevřít záložku **Browse**
- Přejít do složky, která obsahuje rozdělené samplý nebo použít filtr **Filter by Sound Component**, je možné pak filtrovat atonální a tonální samplý, které byly vytvořeny funkcí **Decompose**.



- Přetáhnout myší samplý do instrument padů, přetažením více samplů do jednoho padu je možné vytvářet kombinované zvuky
- Přehrát pad
- Experimentovat s různými kombinacemi, např. možnostmi v záložce **Sample**



Změny v rozdělení tonálních a atonálních samplů

Funkce **Decompose** umožňuje mixovat atonální a tonální samplů různými způsoby.

Postup:

- Načíst sampl určený k rozdělení a otevřít záložku **Decompose**
- Klik na **Prelisten**
- Upravit mix pomocí funkcí **Level**, pro **Noise** a **Tonal** komponenty
- Pokud je výsledek uspokojivý, aktivovat **Mix** a klik na **Apply**
- Obě části jsou smíchány a uloženy s rozšířením „...mix“.
- Pokud již existují samplů se stejným názvem, nebudou přepsány, ale bude do názvu přidána číslice

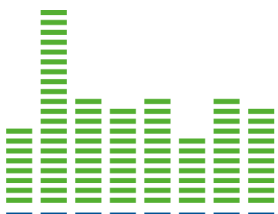
Detailní doladění samplů

Pokud není výsledek rozdělení samplů uspokojivý, lze provést detailní nastavení pomocí záložky **Main**.

Sensitivity - nastavení prahu rozlišení mezi atonálními a tonálními samplů, jedná se konkrétně o nastavení minimálního rozdílu mezi špičkami signálu nejnižšími úrovněmi spektra, které jsou detekovatelné. Pokud se tento práh sníží, vznikne více tonálních samplů.

Cutoff - definování nevyšší úrovně, do které ještě GA vyhodnotí samplů, jako tonální. Všechny signály nad tuto nastavenou úroveň budou označeny, jako atonální nezávisle na nastavení **Sensitivity** a **Duration**.

Duration - nastavení minimální délky pro tonální sampl, kratší signály budou vyhodnoceny, jako atonální.



Práce se zvuky programu Groove Agent

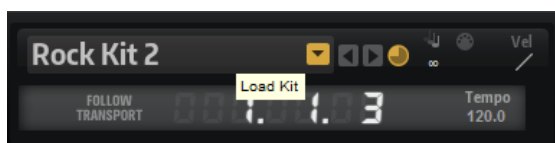
Nahrání bicích sad - Kits

Proto, aby GA hrál, je třeba mít načtenou alespoň jednu bicí sadu - Kit. Je několik způsobů, jak to provést:

- Tažením bicí sady myší ze stránky **Kits** nebo ze stránky **Browser** na panelu **Load** v pravé části okna GA do slotu bicí sady - Kit nebo do Kit racku
- Tažením bicí sady myší ze složky operačního systému nebo z **MediaBay** DAW Steinberg
- Z kontextové nabídky v Kit racku
- Kliknutím na **Load Kit** tlačítko vpravo od názvu bicí sady v sekci Kit slotu, vlevo nahoře
- Kliknutím na název bicí sady - Kit v sekci Kit racku, kde se otevře dialog pro výběr sady

Kit slot - sekce pro bicí sady

Tato sekce zobrazuje název právě načtené, aktuální bicí sady a umožňuje kliknutím načtení sady jiné s možností jejího dalšího nastavení pomocí tlačítek.



- **Load** - seznam dostupných bicích sad
- **Load Previous/Next Kit** - tlačítka pro načtení předchozí a následující bicí sady
- **Load Kit with Patterns** - bicí sady se automaticky načtou s jim odpovídajícími patterny
- **Polyphony** - polyfonie (počet hlasů) dané sady
- **MIDI Channel** - nastavení MIDI kanálu pro danou bicí sadu
- **MIDI Input Indicator** - detekce příchozích MIDI událostí
- **MIDI Out** - deaktivace MIDI výstupu pro danou bicí sadu
- **Velocity Curve** - nastavení křivky závislosti hlasitosti bicí sady na síle úhozu, lze tímto přizpůsobit reakci bicí sady na MIDI klaviaturu nebo styl hraní
- **Follow Transport** - synchronizace přehrávání (nahrávání) - Start/Stop s hostitelským DAW. Pokud je určitý Pad v režimu Exclusive, přehrávání přejde na poslední spuštěný Pad a vrátí se zpět, jakmile je spouštěcí klávesa uvolněna. Pady, které nejsou v režimu exclusive budou přehrávány souběžně.

- **Song Position Counter** - aktuální časová pozice přehrávání v taktech, dobách a šestnáctinách. Při aktivaci tlačítka pro přehrávání - **Play** se spustí přehrávání od 1.0.0.0 a běží až do zastavení kliknutím na tlačítko **Stop**
- **Tempo Display** - údaj tempa přehrávání hostitelské aplikace (DAW)

Kit Rack

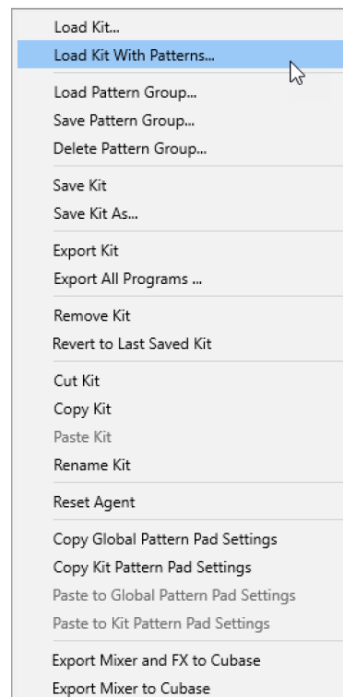
Kit Rack v horní části okna GA nabízí přehled o aktuálně používaných agentech a bicích sadách jim náležících. Tyto sady lze vybírat z kontextové nabídky v dolní části ikony každého agenta.



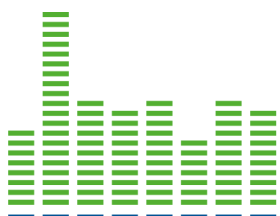
- Pro výběr sady kliknout na ni
- Lze využít tlačítka **Solo** a **Mute** v levé části ikon jednotlivých agentů, jsou stejná, jako v Kit mixeru
- Prázdný agent má šedou barvu

Kit Context Menu

Kontextová nabídka bicích sad - klik pravým tlačítkem myši na název bicí sady.



- **Load Kit** - načtení bicí sady
- **Load Kit With Pattern** - načtení sady včetně jejích MIDI paternů a stylů, pokud je obsahuje
- **Load Pattern Group** - načtení předdefinované sady přiřazení a parametrů pro přehrávání určitého MIDI souboru pro zvolenou skupinu 16-ti padů
- **Save Pattern Group** - uložení 16-ti padů aktuální skupiny včetně nastavení
- **Delete Pattern Group** - vymazání obsahu skupiny paternů
- **Save Kit** - uložení bicí sady, v případě továrního, chráněného obsahu se zobrazí dialog s možností uložení pod jiným jménem
- **Save Kit As** - uložení bicí sady pod jiným jménem
- **Remove Kit** - odstranění bicí sady a jejích paternů z aktuální pozice
- **Revert to Last Saved Kit** - načtení původní bicí sady zpět
- **Cut Kit** - uložení bicí sady a jejích paternů do schránky, odstranění sady z aktuální pozice
- **Copy Kit** - uložení bicí sady a jejích paternů do schránky
- **Paste Kit** - vložení bicí sady ze schránky do aktuální pozice
- **Rename Kit** - přejmenování bicí sady
- **Reset Agent** - načtení výchozího nastavení agenta
- **Import** - jen pro agenta Beat, možnost načtení souborů MPC a GAK do sad Beat agenta
- **Export Kit With Samples** - jen pro agenta Beat, export sady Beat agenta s příslušnými samplly, chráněný obsah nebude exportován
- **Copy Global Pattern Pad Settings** - kopírování globálního nastavení padu paternu do schránky
- **Copy Kit Pattern Pad Settings** - kopírování nastavení aktuální bicí sady do schránky
- **Paste Global Pattern Pad Settings** - vložení globálního nastavení padu paternu ze schránky
- **Paste Kit Pattern Pad Settings** - vložení nastavení aktuální bicí sady ze schránky
- **Export Mixer and FX to Cubase/Nuendo** - převod nastavení mixeru Acoustic Agent včetně EQ a efektů do DAW Steinberg, čímž je možné mixovat bicí sadu v mixeru DAW
- **Export Mixer Cubase/Nuendo** - převod nastavení mixeru Acoustic Agent bez EQ a efektů do DAW Steinberg, čímž je možné mixovat bicí sadu v mixeru DAW





Správa a načtení souborů

Ing. Jaroslav Musil
product manager

+420 608 666 340
jarek@disk.cz

DISK Multimedia, s.r.o.
Sokolská 13
680 01 Boskovice
www.disk.cz

