

OPERATION MANUAL

GB

HANDBUCH

D

MODE D'EMPLOI

FR

# Groove Agent

YOUR VIRTUAL DRUMMER



The information in this document is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of Steinberg Media Technologies GmbH. The software described by this document is subject to a License Agreement and may not be copied to other media. No part of this publication may be copied, reproduced or otherwise transmitted or recorded, for any purpose, without prior written permission by Steinberg Media Technologies GmbH.

All product and company names are ™ or ® trademarks of their respective owners. Windows 2000 and Windows XP are trademarks of Microsoft Corporation. The Mac logo is a trademark used under license. Macintosh is a registered trademark. Mac OS X is a registered trademark.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2003.  
All rights reserved.



# Table of Contents

4	Welcome!
6	How do I use Groove Agent?
6	What is Groove Agent?
7	Register Groove Agent!
8	System requirements (PC version)
8	Installing Groove Agent (PC version)
8	Removing Groove Agent (PC version)
9	System requirements (Mac version)
9	Installing Groove Agent (Mac version)
10	Removing Groove Agent (Mac version)
10	Setting up Groove Agent as a VST instrument in your host application
10	Latency and VST instruments
11	First test
12	Groove Agent terminology
14	About the sounds in this VST instrument
18	Using Groove Agent
19	The LCD window
19	Range
20	Sliders and buttons
28	Mute, grouping and instrument selection
29	Stop/Run
30	Under the hood
33	The setup lid
37	Creating a drum track in Groove Agent
39	Using Groove Agent's MIDI output in Cubase SX
40	Using the automation in Cubase SX
41	Composing with Groove Agent's Memory slots in Cubase SX
42	About the styles
54	Tempo Guide
55	80 or 160 BPM, what's the correct tempo?
55	Finding a suitable style for your song
55	Jamming with Groove Agent
56	Smooth handling
56	Controlling Groove Agent from a MIDI keyboard
58	Contact, Internet
58	Credits
59	Last but not least...

# Welcome!

In early 2002, a member of our Swedish VST forum suggested that someone should create a modern day drum machine VST instrument. Just like in the old days, when drum machines offered exotic musical styles like Rumba and Cha-Cha, this baby would be able to play a huge number of styles. And with today's 24 bit audio technology, velocity layers, real ambience recordings and an easy to use control panel, what could go wrong?

Okay then, a year later it's time for Groove Agent, a modern day drum machine. An active one that houses both sounds and a huge number of musical styles. A drum machine with a few extra surprises that adds more music to your songs.

Here's how the advertising department would phrase it:

- "I can't program drums".
- "I don't have the time to program drums".
- "Inspire me!".

The above words should be uttered by some depressed musician, and then, in a strike of lightning, Groove Agent would come flying from the skies, accompanied by a voice announcing this slogan:

"Create a professional drum track in the same 3 minutes it takes to play your song!".

End of commercial. I hate commercials.



So why not skip the boring parts of life and concentrate on the interesting bits! I personally consider songwriting to be the finest craft of all, and Groove Agent is designed to help anyone who needs drums in their music; instant drums to keep the creative flow.



Computer tools can't replace real humans, no more in music programs than in other software. We've done our best in maintaining the human touch in Groove Agent by asking real musicians to contribute with their very best grooves. And when they thought the job was done, then came the hard bits; adding half tempo feel and sidestick versions of all 25 levels of complexity for each style! The results often surprised the musicians too, and the collected effort of all that musical activity resides somewhere there in those thousands of bars of drumming.

Please use Groove Agent to create sweet music! Music is good for your soul, and hopefully this musical tool will assist and inspire you to reach higher levels.

**Sven Bornemark**

/Producer

# How do I use Groove Agent?

Groove Agent is a VST instrument. You use it together with a host application, a sequencer program. If your sequencer supports VST instruments, then you can use Groove Agent. Here's how to get started:

1. Prepare a track and load Groove Agent.
2. Select a style using the top slider in Groove Agent. Wait while it loads its sound data.
3. Click the Run button and Groove Agent starts playing. Move the Complexity slider to hear variations in the style.
4. Choose another style and hear what it sounds like when you change the individual drum sounds, click the fill button, mute or un-mute the percussion instruments, try the half tempo feel or add a syncope (accent). Have you found the ambience knob yet?

Now it's time to let Groove Agent act as a real drummer in your music!

# What is Groove Agent?

Technically speaking, Groove Agent uses thousands of custom designed MIDI patterns created by Swedish top musicians. These patterns trigger samples especially recorded for this instrument. That's basically it!



The Timeline slider allows you to choose a musical style and its associated drum kit. Some of the kits are acoustic, others are electronic. The Complexity slider provides you with increasing degrees of advanced play. For each level there's an associated fill, half tempo feel pattern and sidestick version. On top of that, there's an Edit section where you can tweak the sounds and even change your instruments.

We're especially proud of the fine musicianship behind every single level of the styles available. This piece of software was produced by musicians for musicians!

## **Register Groove Agent!**

Before getting carried away with Groove Agent, which we're sure you will be, please take a moment to complete and return the enclosed registration card. This will entitle you to technical support, and we'll also keep you up to date with the latest news and updates.

## System requirements (PC version)

To run Groove Agent you'll need at least:

- A PC with a 400 MHz Pentium II processor or compatible AMD processor.
- 256 MB of RAM (512 MB recommended).
- 300 MB of hard disk space.
- Windows® 2000 or Windows® XP.
- Cubase or Nuendo (version 1.5 or higher) or another VST 2.0 compatible host application. Please note that some features may not be supported in other host applications.

---

**Please also observe the system requirements of your host application.**

---

## Installing Groove Agent (PC version)

To install Groove Agent on your PC:

1. Switch on your computer and wait for Windows to load.
2. Insert the Groove Agent CD ROM into your CD ROM drive.
3. Open Windows Explorer, or the “My Computer” window, and double-click on the CD ROM drive icon.
4. Double-click on the Groove Agent Installer icon to run the installation program, and follow the on-screen instructions.

## Removing Groove Agent (PC version)

To remove Groove Agent from your computer:

1. Open the “Add or Remove Programs” control panel.
2. Select Groove Agent and click “Add/Remove”.
3. Follow the on-screen instructions.

## System requirements (Mac version)

To run Groove Agent you'll need at least:

- A G3 500 MHz computer or faster.
- 256 MB of RAM (512 MB recommended).
- 300 MB of hard disk space.
- Mac OS 9 or OS X version 10.2.
- Cubase or Nuendo (version 1.5 or higher) or another VST 2.0 compatible host application. Please note that some features may not be supported in other host applications.

Before running Groove Agent in Mac OS 9, you will have to make sure that you have enough RAM allocated to your host application. To do this, select your host application icon in the program folder and in the Memory section press [Command]-[I] to open the "Information" panel. Set the Preferred Size to a minimum of 30 MB below the total amount of RAM available in your system. It is crucial that this headroom of RAM is available for Mac OS, and if possible a headroom of more than 30 MB is preferred.

If you choose "About this Mac" in the Apple Menu, you can see how much memory your Mac OS uses and how much is available for your host application. Also, we recommend that you do not run Groove Agent with less than 128 MB allocated to your host application.

- 
- Please also observe the system requirements of your host application.**
- 

## Installing Groove Agent (Mac version)

To install Groove Agent on your Mac:

1. Switch on your computer and insert the Groove Agent CD ROM.
2. If the CD window doesn't open automatically, double-click on the Groove Agent icon.
3. Double-click on the Groove Agent Installer icon to run the installation program, and follow the on-screen instructions.

## Removing Groove Agent (Mac version)

To remove Groove Agent from your computer:

1. Run the Groove Agent Installer again (as described above) and select “Uninstall” (from the pop-up located at the top left) when prompted.
2. Select the program component you want to remove and click “Uninstall”.

## Setting up Groove Agent as a VST instrument in your host application

This section describes how to set up Groove Agent with Cubase SX as your host application. However, the same procedure applies to most host applications, and you should consult your host's documentation if you need further help.

Make sure the host program has been correctly installed and set up to work with your MIDI and audio hardware (e.g. MIDI keyboard and a sound card).

To set up Groove Agent:

1. Open the VST Instruments window.
2. Click the “No Instruments” label and select Groove Agent on the pop-up menu.
3. Wait for a few seconds while Groove Agent loads its default style samples. Open the Groove Agent window by clicking the Edit button in the slot for Groove Agent.
4. In the VST host application, select Groove Agent as the output for a MIDI track.

## Latency and VST instruments

Generally speaking, all VST instruments require a low latency sound-card. While Groove Agent can be played directly on screen with your mouse, some users may find it more useful to control this instrument from a MIDI keyboard. When controlling Groove Agent remotely like this, an audio card with an ASIO driver produces best results.

## First test

Let's make sure Groove Agent is properly set up and ready to play:

1. Load Groove Agent as a VST instrument. Make sure Groove Agent is selected as the output for a MIDI track and that the MIDI channel chosen is any other than channel 10. If required, make sure your MIDI controller is routed to this track.
2. Open the Groove Agent panel. Move the Style slider to a style of your choice. Be prepared to wait for a second or two while Groove Agent loads its samples for this style. The yellow window is helpful here with its Loading and Ready messages.
3. Adjust the tempo of your host application to suit each style's favorite tempo range as stated in the "range" field in the yellow LCD window.
4. Click Run in the Groove Agent window. By now you should see the red LCD meters on the Groove Agent interface flash and the beat light indicate 1-2-3-4. You should also hear cool rhythms streaming from your speakers!

# Groove Agent terminology

**LCD window** – The big, yellow window tells you, at all times, what's going on inside Groove Agent. This is your main source for information.

**LCD meters** – These are the cool, red level meters that start flashing when Groove Agent is playing. They indicate that sound is being output from Groove Agent, but for more detailed control you should use the level meters in your host sequencer.

**Style** – A certain musical style, normally linked to a unique drum and percussion kit.

**Kit** – A special set of drums and percussion associated with each style. Style and kit can be chosen separately.

**Complexity** – The level of advancement in a style. In Groove Agent the complexity levels go from left (simple) to right (advanced). Music in general benefits from variations in a song, and in Groove Agent they're easy to reach.

**Fill** – A live drummer usually plays a fill every eight bars or so, emphasizing the song's structure and movement. A fill may be regarded as “an improvised exclamation mark”. Going from the verse into the chorus? Time for a fill!

**Half tempo feel** – Typically, slowing down the kick and snare pattern to half speed, while keeping the rest of the pattern going in the other instruments, creates a dramatic effect. This is very typical live drummer behavior! Real drummers do this all the time, if you don't stop them.

**Accent** – Before drum machines became popular, an accent was a marked hit, typically played on the crash cymbal and kick drum. When played off beat, like e.g. on the 8th note preceding a bar line, it becomes a syncopé.

**Shuffle** – Sometimes referred to as “swing factor”. These terms indicate the relationship between the 8th notes (sometimes 16th notes), as these can either be perfect 8ths (“straight 8ths”) or swung (“triplet 8ths”).

**Limiters** – This is probably the first device a recording engineer reaches out for when recording drums. Limiting (or compression, the difference is not always easily defined) controls the overall output level and can also be used as an effect.

**Ambience** – Groove Agent comes with a complete set of ambience recordings for all drums and percussion instruments. The acoustic sounds have been recorded with distant microphones and the electronic sounds have been processed through various reverb and effects units.

**Dry/Wet** – These are terms that describe the two extremes of a sound. Either it's recorded very closely in a damped environment – dry – or we're dealing with the sound recorded from a distance or bathed in reverb – wet.

# About the sounds in this VST instrument

Before we started producing the musical content for this instrument, we scanned the market for existing drum libraries we could use. Using ready made samples would save us oceans of time (Per Larsson/Bigga Giggas is the first person to agree here), but unfortunately we could not find anything suitable. Either those libraries were incomplete in terms of drum sounds (have you ever seen a sample archive that includes “hihat gliss” or “spoons”?) or inconsistent in the way they were recorded.

We wanted (1) a complete selection of kits and sounds and (2) ambient recordings of everything. So we started recording...

The wonderful Studio Kuling in Örebro, Sweden has the most dramatic recording room we've ever seen! The room itself is large and mostly covered with wood panels, and engineer Jens Bogren certainly knows his way around the equipment. With Mats-Erik Björklund playing all instruments, sound designers Per Larsson/Bigga Giggas and Sven Bornemark started recording multiple velocity levels of each sound.

There was an initial agreement that this archive should cover most grounds – as many musical landscapes as possible. Therefore we decided upon recording all these instruments:



A 50s jazz kit. Not very damped, sounds a bit loose, sloppy.

A 60s pop kit. Very damped drums from the era when they put towels on the toms!



A 70s rock kit. Loud, deep and ringing. This kit is big!

An 80s studio kit. Fresh and modern, like on most of today's CDs.



On top of that, we added stuff that adds color and realism to the different eras and attitudes we

wanted to cover. 50s drums played with brushes and mallets, 80s kit with rods and additional snares like piccolo and deep models.

To make the archive complete, we had a long session with only percussion instruments, both those included in the GM protocol plus an array of other, interesting sounds: African fur drum, rainstick, tambourine, cascabelles, mouthplopp etc.



Recording bongos...



...congas...



...and timbales

Jens Bogren came up with the suggestion that we'd run everything through an analogue 24 track tape recorder for "that warm sound". Great idea! Coupled with our original intention to produce a very complete archive, this is what we actually recorded:

- Tracks 1-2: closely miked drum.
- Tracks 3-4: overhead microphones.
- Tracks 5-6: ambient mics 2 meters away.
- Tracks 7-8: distant mics 7 meters away.

After the recording sessions, Per Larsson spent several months editing the sounds. Editing in a multitrack environment like this is a task very different from working with only stereo samples. We carefully chose the takes that would go together best and went for a mixed setup, where the 50s and 70s kits use the dry and distant sounds and the remaining instruments use the dry and ambient recordings.

Mats-Erik Björklund was also the person responsible for bringing all the carefully chosen instruments to the studio. So even if the 70s hihat recordings went astray and we totally forgot to record the sound of a whistle, his help has been invaluable!

So much for acoustic timbres. For the more modern and experimental electronic sounds we turned to the sample library of Primesounds, Stockholm. There was the multitude of sounds we needed. On top of that, many of our musicians spent time on building their own unique sounds from the ground up.

- 
- ☐ **Sounds marked with a B, M or R were recorded with Brushes, Mallets and Rods respectively.**
-

# Using Groove Agent

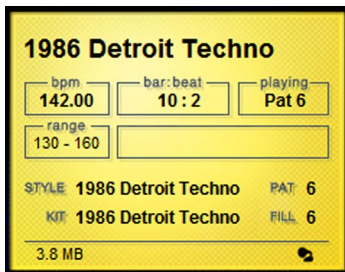


Here's the extremely compact version for the impatient amongst you:

Choose what style you want to use with the upper slider. Make sure the lower slider is somewhere in the middle third of its total range and that the tempo is inside the tempo range of the chosen style. Start your sequencer, and when you want the drums to start playing, hit Run in Groove Agent.

For really easy living, activate Auto Fill. Move the Complexity slider to the left for easier/gentler playing and to the right for a more advanced/noisy/wild drummer. Stop Groove Agent with its own Stop button or by stopping your sequencer. To record the output of Groove Agent as a MIDI part, click Edit, open the Setup section and put the MIDI Output switch to the ON position (this only works in Cubase and Nuendo).

## The LCD window



The information given in this window is mostly self explanatory, but let us give you the most useful tip of all:

When navigating the Style and Complexity sliders, the big LCD window always tells you where the sliders are.

We've crammed 54 styles into the top slider, and some users may find the style names difficult to read. Please, have a look in the LCD window. It makes it much easier for you to place the sliders exactly where you want them.

## Range

Each style has its own favorite tempo range. If you play a hectic House style at 40 BPM, it probably won't sound very impressive. We won't try to stop you from trying any style in any tempo, but we remind you of each style's home BPM range in the LCD window.

The recommended tempo range should be regarded as a helpful hint if realism is what you're after. If not, break this rule!

- 
- [Look elsewhere in this manual for a tempo map overview.](#)
-



## The Style Link button



Choosing a style also selects a drum and percussion kit especially assigned to it. As long as the two halves of the slider are linked, that is. Clicking the Link button once un-links the two halves of the slider button, making it possible for you to play the Bossa Nova style with a Techno drum kit! In this mode, the upper half selects the playing style and the lower half of the slider the kit.

Click the Link button again, if you want to re-establish the Link between the style and the corresponding kit.

- 
- ❑ **Please note that selecting a new kit usually calls for new samples to be loaded. This may take a few seconds.**
- 
- ❑ **There are two ways to help you place the lower half of the slider more accurately. Either (1) look at the LCD window or (2) grab the slider and move your mouse pointer to the last character of a style name.**
- 

## The Complexity slider

This tool is also very important, since it makes the drumming built into Groove Agent come alive. Getting acquainted with this slider shouldn't be too problematic, since its behavior is very predictable.

If you move this slider to the left, you'll reach the simpler levels of complexity. As a matter of fact, the first levels – named A, B, C, D, and E – are usually not even complete patterns. Something is missing here, be it a kick drum or a few beats. The reason we gave you these levels is because we think you might find them suitable for song intros or when producing very sparse music. Maybe only the first verse of your song needs this gentle touch?

By moving the slider to the right, you move into the more busy territory. Here you'll find variations 1-20 of the chosen style and the further you move to the right, the busier it gets. Some may even regard the rightmost levels to be totally unlistenable, but that's intentional. This drummer gets a bit wild sometimes!

For convenience's and predictability's sake, level changes occur only at bar lines. This means that if you want to change from level 8 to 11 and move the slider on the second beat of a bar, you'll have to wait until the next bar to hear the new level. This behavior gives you time to trigger fills (and click other buttons if you need to) a bit in advance.

If you really want to change levels instantly, you should get acquainted with the memory section. There you can jump between ANY combinations of panel settings in a split second.

- 
- **Complexity levels 1-15 are generally regarded as “normal” or “most useful”.**
- 

## The Complexity Link button



The 25 levels of complexity each have their own unique fill. By moving the slider to a certain level and then hitting the Fill button, you'll hear the fill associated with that level.

You can however separate the two halves of the slider. When you click the Link button, the two halves can be dragged individually. In this mode, it's perfectly possible to use a very simple rhythm and activate a rather complex fill. Or vice versa.

You may also find the Link button useful if you've decided that “fill number 13” (or whatever) is the only one you want to use at a particular position in your song. Or throughout the song, for that matter.

Clicking the Link button again re-establishes the link between complexity and fill.

## Snare/Sidestick



One common practice in traditional drumming is to make the sound “lighter” by playing with the stick lying down on the snare drum hitting the metal rim. This is called sidestick and here's the button for it. You may switch between regular snare and sidestick at any level of complexity.

While we've tried our very best to make the sidestick option sound as natural and musical as possible, there are instances where it felt really awkward to use the sidestick. Therefore, the sidestick option is available in most but not all the complexity levels in Groove Agent.

- 
- ❑ **The sidestick playing technique generally sounds more natural at lower complexity levels.**
- 

## Accent



This button triggers a kick + crash cymbal hit. You may use it as an accent in your song. When hit at an off-beat, the accent hit becomes a syncope. The current drum pattern stops for as long as you keep the button pressed. Holding down the Accent button for approximately one quarter note after you hit it on an off-beat creates a very realistic syncope.

## Fill



This is one of the most rewarding buttons of this instrument! A drum machine that played its patterns very regularly and automatically triggered a fill every 8th bar would sound right most of the time but certainly not always.

In Groove Agent you are the band leader, the conductor! Hit the button when you feel it's time for a fill, and Groove Agent will obey. If you hit the button early in a bar, you'll hear more of the fill bar than if you hit the button late in a bar. Armed with this knowledge, you can turn even the wilder fills into more discrete ones.

Please note that in most styles the fills end with a crash cymbal on the downbeat of the next bar, just like a live drummer. You can turn this effect off by muting the Crash group.

Speaking of arming, you can actually start a pattern with a fill. When Groove Agent is stopped, hitting the fill button will arm it, so that clicking the Run button makes Groove Agent start playing with a fill.

There are 25 levels of complexity in each style. This also applies to fills; the lower numbered fills are generally less busy than the higher numbered ones.

- 
- ❑ **Some musical styles have a definite 2 or 4-bar pattern feel to them. While an irregular (like 7 or 9) bar period in your music may cause such a pattern to sound wrong (a bit like “one bar late”), it’s reassuring to know that after a fill the music always restarts at “bar 1” in such a pattern.**
- 
- ❑ **Fills can also be used for endings. Hit the Fill button in the last bar of your song and then the Stop button on the last beat.**
- 

## Half Tempo Feel



One trick many live drummers use, is to change their playing to “half tempo feel”. It usually involves slowing down the kick and snare pattern to half tempo while keeping the hihat/ride pattern going. Figge, one of the musicians involved in this project, suggested that we include this feature in Groove Agent. After some serious thought, we decided it would definitely be a big bonus; no other drum machine (that we know of) has a “Half Tempo Feel” button. But all drummers do!

In Groove Agent, all the half tempo feel patterns have been especially programmed to imitate this trick. One very obvious example can be found in the Fox style. Play it at a moderately brisk tempo and then hit the Half Tempo Feel button. You will notice how the playing style turns into something very similar to funk.

In practice, the Half Tempo Feel function doubles the amount of available styles! You can think of the half tempo feel as the basic rhythm of your song. And then, near the end, perhaps disengage the button for an uptempo, gospel style ending!

- 
- ❑ **Try activating the Half Tempo Feel button at the bridge section of a song and then go back to normal play for the end choruses. Or at any other part where you feel the urge to increase the excitement or coolness with this function.**
-

## Random



If you want some automatic pattern variation, the Random button is very handy. This function automatically changes patterns for you. The general idea is to make the drumming sound less rigid, less predictable. The LCD window shows you what level is currently playing.

The random button only moves within a range of  $\pm 2$  levels from the slider's original position.

## Auto Fill



Here's a handy little button. It can automate the way fills are triggered. When you move from one complexity level to another with Auto Fill activated, Groove Agent automatically plays a fill before the next level.

- 
- If an auto save function is active in your sequencer, it may cause Groove Agent to trigger a fill. The medicine is to turn Auto Save off.
- 

## Random Fill



This is another little tool to make life easier. If you stay within one complexity level and trigger a fill every now and then, this button will make sure that every time there's a fill, it'll be a slightly different one.

As with the Random button, the randomly chosen fill always lies within  $\pm 2$  steps from the slider's current location.

## Shuffle



Some of the music in this world has a “straight”, or “even”, subdivision. Eights are even eights, so to speak. Other genres use some form of triplets, giving the rhythm a certain “swing”, a smoother, rolling character.

Musically, these two types are known as straight and swing based music. And to make matters more complicated, swung music can be based on either triplet 8ths (as in the song “New York, New York”) or triplet 16th notes (as in Stevie Wonder's “Sir Duke”).

The Shuffle knob affects the sub-timing of the 8ths or 16ths and acts a bit differently than the other Groove Agent controls. If you play a straight style and turn the knob to the right (+), you'll hear the music change into a more “swingy” style (the even 8ths or 16ths turning into triplet feel). On the other hand, a swing based style becomes more straight if you turn the dial to the left.

Unfortunately, while we've tried our best to provide a logical user interface, the Shuffle knob can be used to mess things up, too. If you turn in towards 7 o'clock when playing a straight style, or if you turn it towards 5 o'clock when playing something triplet based, the result will sound weird, to say the least. Use at your own risk!

The normal position for this knob is 12 o'clock. At this setting, all styles sound as they were originally composed.

- 
- ❑ **For that cajun, zydeco, or New Orleans kind of swing, try using a straight style and move the Shuffle knob halfway to its triplet position, to the 57-60% region.**
- 

## Humanize



Even though the musical tracks feeding Groove Agent have been created with great care and musicality, you may want to give your drumming a bit more natural variation. This knob gradually makes the instrument play more “inaccurately” in terms of timing and dynamics.

The normal position for this knob is to the far left.

## Limiter



The first thing any studio engineer reaches out for when recording drums is probably a dynamics processor, like a compressor or a limiter. We've thrown in a simple limiting device in Groove Agent to put that dynamic control within easy reach for you.

If you feel that the drums don't cut through your complete musical mix, then this Limiter may help you obtain a stronger and more consistent sound pressure level.

The knob you see actually controls four stereo limiters simultaneously. If you assign individual groups to different outputs, the loud kick on output 1 will still affect the crash cymbal on output 3. This linking makes the Limiter behave more predictably.

Use with care! There's nothing worse than an over-squished mix.

The normal position for this knob is its minimum (Off) position.

## Ambience



This knob is one of the highlights of Groove Agent! All the acoustic drums and percussion instruments were recorded using a mix of four techniques:

- Every instrument close miked, giving a very dry sound.
- Every instrument recorded through the overhead microphones, giving a rather dry sound but with a sweet stereo image.
- Every instrument recorded through the ambience microphones, positioned approximately 2 meters from the source. This gave us a warm, roomy sound with a controlled amount of "air".
- Every instrument recorded through a pair of distant mikes, placed over 7 metres away. Now we're talking room! These recordings give a definite hall atmosphere. Overly roomy? Yes, definitely!

Now, while editing the sound archive for Groove Agent, we carefully chose the ambience recording that should go with every dry source. For the 50s kit, we used the close-up microphones for drums and hihat and the overheads for the cymbals. We then added the distant recordings for ambience. This gave us a chance to create old sounding, overly acoustic kits for that vintage sound.

For other kits we used different combinations, and for the modern, electronic sounds we added normal studio effects units like reverbs and delays.

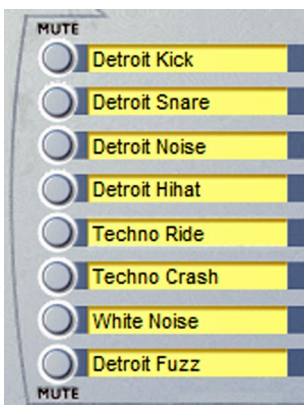
All in all, the very natural sounding ambience is there for you to use! We've preset a lot of different kits to go with the different musical styles, but if you want to change the preset version, use this dial to your heart's content!

This knob also acts as a master control for the 8 individual group Ambience controls.

The normal position for this knob is 12 o'clock. Turning it all the way to the left produces an all dry sound, while all the way to the right gives you the ambient (wet) sounds only.

## Mute, grouping and instrument selection

The sounds in Groove Agent are organized in 8 logical groups:

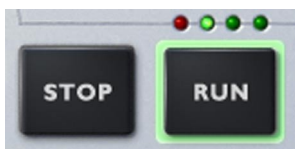


1. Kick (bass) drum
2. Snare drum
3. Toms or effects
4. Hihat
5. Ride and Chinese cymbals
6. Crash and splash cymbals
7. Percussion group 1 (usually "high and quick" instruments)
8. Percussion group 2 (usually "low and slow" instruments)

You can use the corresponding Mute button at any time to kill the sound output from any of these groups. Mute activated = no sound. Mute disabled (un-lit) = sound on.

While listening to the preset styles and their related kits, you may want to experiment with exchanging individual instruments or instrument groups. Click the sound name field to open a pop-up menu from which you can choose a different instrument. Change that tight 80s studio kick to a dull 50s jazz kick in one easy go and hear the results instantly!

## Stop/Run



These buttons start and stop Groove Agent. While this instrument can be used with your host sequencer stopped, it always plays at the BPM rate (tempo) of your host program. When your sequencer is running, Groove Agent follows the tempo and synchronizes to the beat position of the host.

You can make Groove Agent start simultaneously with your sequencer by using this method:

1. Start your sequencer.
2. Start Groove Agent.
3. Click the sequencer stop button.

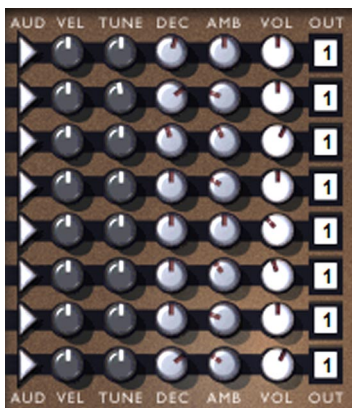
Now, the next time you start your sequencer, Groove Agent will start, too! The waiting status of the Run button is indicated by a green light.

This is good for those situations where you want the drums to play from the very start of a song or a section.

## Under the hood

So far we have only described the functions you can reach on the top surface of Groove Agent. The black area surrounding the large LCD window is not only holding the level meters, it's also the lid under which the Edit department resides. Let's open the lid by clicking "Edit" in the lower right corner of the instrument panel.

### The sound edit knobs



There are eight rows of controls in the area close to the middle of the screen. The functions for all the eight instrument groups are identical, so we're using the top row as an example.

All knobs have their default position at 12 o'clock.

**Aud** – This knob lets you audition the sound chosen in the group window to the left. This function is handy when auditioning the sounds themselves and the edits you make to them.

**Vel** – The Velocity Offset knob alters the response of the drum sounds. When turned anti-clockwise, the MIDI input velocities are scaled down to lower values, making more use of the softer samples. Turning the knob past 12 o'clock increases the input velocities, producing a harder, louder sound. To compensate for the decrease/increase in overall output, a volume compensating device is connected to each group output.

This knob may also be regarded as a quick method for making the acoustic drums sound more loose or tight.

**Tune** – You can tune each group up and down by as much as 12 seminotes with this knob. Please note that for ease of use, the knob has a much finer resolution around its 12 o'clock position than at its end positions.

**Dec** – Altering the decay of an instrument can create interesting changes to the sound, especially if they're recorded with ambience as our acoustic drum and percussion sounds. A normal snare can be turned into an extremely damped drum or to an almost gated reverb kind of noise.

**Amb** – Here you can fine tune the amount of ambience for each group from dry to wet. The main Ambience knob (in the bottom left corner of the window) always serves as a master control, so if you make sure it's in its 12 o'clock position, it'll be easier for you to do the fine tuning.

**Vol** – Finally you can adjust the total volume for each instrument group.

**Out** – Each group can be assigned to any of the 4 available outputs. This is useful when you want to tweak one or more groups with external EQ or effects.

## Memory



When you first open Groove Agent, the first Memory button is lit. This means that it's active, it's listening, it registers every change you make. You don't have to activate this memory slot – it's always live.

The Copy button copies whatever is on Groove Agent's panel into any of the 10 memory locations. Click Copy and then a memory location, and the procedure has been completed.

A dark button means that this location is empty, a red-ish colour indicates that something has been saved here and a bright light shows the currently active memory.

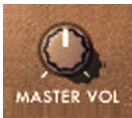
Each of the 10 memory slots can be regarded as a snapshot of all settings in the entire instrument. After some tweaking you may have found an overall setting that is absolutely right for, say, the verses of your song.

By clicking the Copy button and then memory slot number 2, all the current settings are stored in Memory 1 but also moved into the new memory slot. You are now free to go further and find the right sound for, say, the chorus. With slot 2 active, you may fiddle around the panel to your heart's desire. That perfect verse setting is safely stored at memory position 1, so you're free to experiment. (While this description does not represent the ultimate in flexibility when using Groove Agent, this is ONE way to use automation).

Here's another suggestion. Since the Memory slots store the entire front panel settings of this instrument, you can jump between complexity levels instantly and even completely different styles and kits in one go! This may not be the ultimately realistic scenario – how many drummers do you know that can change an entire kit in a snap – but it sure gives you more flexibility than anyone could ask for!

- 
- ❑ **If you save your Groove Agent settings as a Bank (.fxb), all the content of the Memory buttons will be retained.**
- 

## Master volume



It's not very hard to describe a knob marked as Master Volume, is it? You may think that it controls the overall output from this instrument, and if so, you're absolutely right!

When using several outputs, the Master Volume knob controls all outputs.

## The setup lid



By clicking the rugged button above the little Setup lid, you open an area resembling a battery compartment. This is where the really secret func-

tions are hidden. You close this lid by clicking the Close button in the lower right corner. Let's open it and have a look!

### MIDI Output

One fantastic feature of Groove Agent is its ability to write a MIDI part containing the notes you actually hear! By setting this switch to the ON position, a whole array of new possibilities appears!

If you arrange your drumming in real-time with your sequencer in record mode (you should try it – this was our ultimate goal when designing Groove Agent), a MIDI part will be created as you go. After this stage you are free to open that newly created part and perform various tasks:

- Delete, add, copy or move individual notes.
- Copy any desired length of this new part into another section of the song or into another song altogether.
- Use another kind of quantizing or dynamics.
- Copy the entire part, delete the kick drum in the original part and delete all other instruments in the copy part on another track. Now you can assign the kick part to another virtual or physical instrument, e.g. your favorite sampler. If you're using a Cubase drum map, this whole operation is even simpler.

- 
- ❑ **The MIDI Output feature really belongs to the outskirts of the VST 2.0 protocol. We're pushing the limits here. We have no idea what MIDI Output may do (or not do) in every available host program. We only guarantee that MIDI Output works correctly in Steinberg's Cubase and Nuendo.**
- 

If you're using a program that can't handle MIDI output from a VST instrument correctly, you'll have to use your host's automation facilities while creating your arrangements.

- It's usually a good idea to turn on the SysEx (System Exclusive) filter in your sequencer when using Groove Agent. If you don't filter out SysEx, the Run and Stop commands are written into the MIDI part, causing Groove Agent's engine to start playing along with the incoming MIDI data. If you filter out SysEx, the Run and Stop commands aren't written into the MIDI part and life becomes generally easier.
- 
- It is advisable to turn off your sequencer's auto quantize function when Groove Agent writes a MIDI track. You can always quantize the drumming later, if you want to.
- 

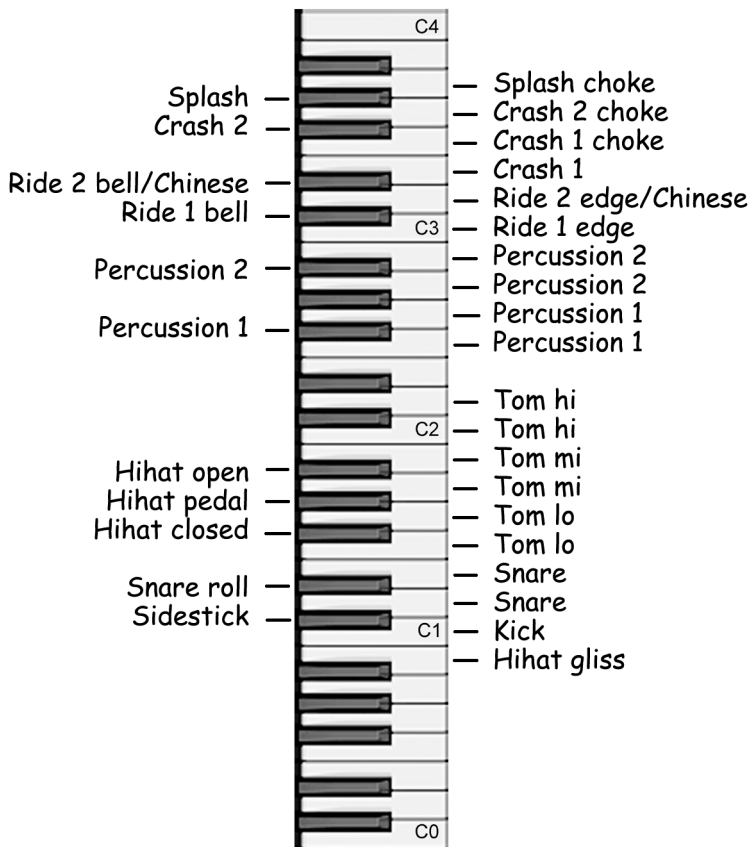


When MIDI Output is active, there is a MIDI plug symbol in the LCD window showing this status.

## GM Output

We'll tell you more about GM Output shortly, but first some background.

For Groove Agent we used the following keyboard mapping. You'll see it if you use the MIDI Output function and look at the MIDI part that Groove Agent creates. It starts off like an ordinary GM map with kick drum on C1, sidestick on C#1 etc. But after tom 1 you'll notice differences. There are two groups of percussion instruments and, finally, a series of ride and crash cymbals above C3.



This is the map we've used, but we honestly don't think you'll have to get too involved in it. When editing a Groove Agent generated MIDI part,

you'll probably want to have the speaker icon (or similar) activated, so that you can hear the drum sounds while you scroll through the notes.

When you set the GM Output to its ON position, Groove Agent will redirect output notes so that it follows the General MIDI protocol.



When GM Output is active, there is a GM symbol in the LCD window showing this status.

## Ambience to output 4

You can make Groove Agent output the ambient or reverberated sounds to output 4. This is handy if you want to process that part of the sound separately. With this button activated, outputs 1-3 will produce dry sounds only.

So what can you do with the ambience on a separate output? Well, EQ or dynamics processing can create interesting effects. Or if you export Groove Agent's drumming to an audio file, you can experiment with the isolated ambience file. What does it sound like with the ambient sound a bit late – or a bit early? Or with the dry sound from a techno snare combined with the ambience from a piccolo snare...? Experiment!



When Ambience to output 4 is active, there is a symbol showing a split sound chain in the LCD window showing this status.

## Vintage mode

We've exaggerated the effect of a timeline that houses authentic styles and sounds by adding some clever filtering and narrowing the stereo width. We believed that you would appreciate the old fashioned sound of an old style playing an old kit. But there may be times when you want to turn this effect off, so we've added a button here for you to do so. With Vintage Mode deactivated, all vintage emulation gets deactivated.

The Vintage Mode effect can only be heard on styles between 1950 and 1975 and it's most prominent on the earlier genres.



When Vintage Mode is active, there is a gramophone symbol in the LCD window showing this status.

## Reset All

The Reset All button is handy if you want to start building your own kit from scratch. This could be the case if you're using Groove Agent as a pure sound module. Clicking the Reset All button empties all the group slots and sets all the edit knobs to their default position.

If you've lost yourself completely when editing the kit of a certain style, you can always get the original kit back by first selecting another style and then going back to the one you used before.

## Creating a drum track in Groove Agent

When you want to add drums to your music, the scenario may be either one of these two:

1. Your sequencer program is an empty screen but you have very definite musical ideas in your head. You want to start with the drums.
2. A couple of instruments and/or vocals have already been recorded, and now you want to add a drum arrangement.

Groove Agent offers at least three different ways of creating a drum track:

- **Method 1:** Play along with your song in real-time, using your sequencer's automation to capture every move you make. Those moves can include “non-musical” events like real-time tweaking of sound parameters (edit knobs etc.).

**Advantage:** After recording you can edit your moves in great detail. Your own knob tweaking gets recorded as editable MIDI events. For sequencers that don't accept MIDI output from a VST instrument, this is one of a few workarounds.

**Disadvantage:** You cannot edit individual hits in Groove Agent's drumming this way, although you can always add individual hits by playing them live on your MIDI keyboard.

- **Method 2:** Play along with your song in real-time, using the Groove Agent panel controls to create a living and breathing drum track. Your sequencer records the MIDI notes output by Groove Agent in a MIDI part. The MIDI Output switch must be activated for this to work. We believe this is the most intuitive and creative way to create a drum track. Advantage: “What-you-hear-is-what-you-get”. The drum part will sound identical to your performance. Also, it's easy to delete, add, copy or move individual notes in the newly created drum part. You can re-direct certain notes to trigger drum sounds in another instrument, like e.g. a sampler.  
Disadvantage: If you want to use a lot of dynamic controls, like the Limiter knob fading in and out or switching snare drums during a song, these events are not captured, only the MIDI notes streaming out of Groove Agent.

- 
- **Of course, you can mix these two methods of working, by automating Groove Agent to map out the song and then recording its output to a MIDI track for fine tuning. You can think of this as rendering Groove Agent's output to a MIDI track, like you can render the audio output of plug-ins to an audio track. Of course, you can render Groove Agent's output to an audio track, too!**
- 

- **Method 3:** First create a series of settings using the Memory function. One setting may be perfect for the verse, the next one for the chorus and so on. Then, when you are happy with the individual memory set-ups, you can map out the song by switching between memories while it plays.  
Advantage: Since the Memories capture EVERYTHING currently on screen, this is the only way to switch instantly between different complexity levels or even between different styles and kits! This is the method to use if it's really drastic changes you're after.  
Disadvantage: Switching between pre-set scenarios may seem a bit static, since fills and real-time variations will need to be recorded or programmed in separately.

- 
- **The creative musician may combine any of these methods to obtain the ultimate drum track, one that includes an editable MIDI part with moving knobs and instant switching between levels, styles and kits!**
- 

Here's a slightly different angle: Set up a suitable controller – like a five octave MIDI keyboard the way you like it. Then record a MIDI performance of pattern start, stop, select, fill, parameter adjustments and individual drum hits. This method can be used with Groove Agent's MIDI output active or not.

## Using Groove Agent's MIDI output in Cubase SX

While we're not sure what every available host will do with MIDI notes being sent from a VST instrument (as far as we know, Groove Agent is the first virtual instrument with this feature), Cubase users can certainly use this method. Follow these steps.

1. Open Groove Agent in your VST instruments rack. Select Groove Agent as your input (and de-select it as an output to avoid double triggering) on the desired MIDI track. Open the Edit and Setup lids in Groove Agent and make sure that MIDI Output is set to ON. For most situations, the auto quantize function in your sequencer should be turned OFF. You're now ready to start recording your drum track.
2. Start recording in SX. Record your drums. In this mode, the settings for Limiter, Ambience and drum sounds won't be recorded, only the drum notes. When the song or section of the song is over, hit Groove Agent's Stop button and then the Stop button in Cubase.
3. In order to hear what you just recorded, make sure that the MIDI track you're using has its output set to Groove Agent. If not, it may output notes to another VSTi or external module, and you won't hear Groove Agent play back the rhythm.

# Using the automation in Cubase SX

This and the following section give step by step instructions describing how you create a drum track in Cubase SX. However, similar procedures apply to most host applications, and you should consult your host's documentation if you need further help.

Working with automation is perhaps the most straightforward method. If you're not used to this approach, here's a helpful guide to get the job done in Cubase SX.

1. Open Groove Agent in your VST instruments rack. From Groove Agent's panel, activate the Write button (W). Look in the Cubase project window, and you'll notice that a new track called VST Instrument Automation, plus another track below it, have been created. For most situations, the auto quantize function in your sequencer should be turned OFF. You're now ready to start recording your drum track.
2. Start SX. When it's time for the drums to start playing, hit the Run button (with or without a fill being armed, remember?). Drag the sliders, push the buttons and turn the knobs until your drum track sounds right. When the song or section of the song is over, hit Groove Agent's Stop button and then Cubase's Stop button.
3. After recording, right click on the VST Instrument Automation track and select "Show used automation for all tracks". All the automation classes (Run/Stop, Fill, Pattern Select etc.) will have a separate track.
4. Click the Read button (R) in Groove Agent or in one of the newly created automation sub-tracks. Now you'll see the actual data in all the tracks. This data can be freely edited.
5. To prevent unintentional over-writing of data, make sure the Write button is only lit when you deliberately want to over-write the automation data.

## Composing with Groove Agent's Memory slots in Cubase SX

For more drastic changes, i.e. if you want to change style, kit and sound in one go, the Memory buttons come into play. Proceed as follows.

1. Open Groove Agent in your VST instruments rack. Prepare settings for the various parts of your song in Groove Agent and save those "snapshots" in different memory locations. You may want to use one snapshot for the first verse and another snapshot for the chorus etc.
  2. From Groove Agent's panel, activate the Write button (W). Look in the Cubase project window, and you'll notice that a new track called VST Instrument Automation, plus another track below it, have been created. For most situations, the auto quantize function in your sequencer should be turned OFF. You're now ready to start recording your drum track.
  3. Start SX. Record your drum track by hitting Run and selecting different Memory slots when you reach various sections of your song. When the song or section of the song is over, hit Groove Agent's Stop button and then Cubase's Stop button.
  4. After recording, right click on the VST Instrument Automation track and select "Show used automation for all tracks". All the automation classes (Run/Stop, Fill, Pattern Select etc.) will be on a separate track.
  5. Click the Read button (R) in Groove Agent or in one of the newly created automation sub-tracks. Now you'll see the actual data in all the tracks. This data can be freely edited.
  6. To prevent unintentional over-writing of data, make sure the Write button is only lit when you deliberately want to over-write the automation data.
- 
- You may prefer sending Program Change commands from your MIDI keyboard to select memory locations. If so, use normal MIDI recording, since automation will not be involved. If you play live drums on your keyboard while recording, those notes will also be recorded.
- 
- In Cubase SX, the MIDI SysEx filter must be turned OFF for parameter automation to work.
-

## About the styles

Here's a short description of each style, as told by the musicians themselves.

### 1950 Swing

Here's a style used for jazz and big band playing. It's hard to cover all the possibilities in a field as complex as swing/big band drumming, so I chose a straight, forward view for this one. The style was programmed around 144 BPM. It's divided into two sections: the first half in "2", the second in "four on the floor" in order to match the different bass patterns often used in this type of drumming. *RB*

### 1951 Samba

This Samba style is a mixture between the authentic Samba (when played on the drum kit) and the Samba style that many jazz and fusion drummers use in their playing. *MEB*

### 1952 Jazz Trio

The lost art of brushes! Not many people these days know how to use brushes "the right way"! It's one thing to own a pair, another to be able to play them. A third issue is to make a VST instrument handle them convincingly.

We've implemented the "brush stroke" in Groove Agent and combined it with my own inspiration from brush greats such as Buddy Rich, Louie Bellson, Jo Jones and all the lessons taken from brush legend Ed Thigpen (known from the Oscar Peterson Trio among others). You should know that I don't agree 100% with Sven about what happens when we push the sidestick button! It's a "hire one drummer – get two" effect and that's not so bad, after all! *RB*

### 1953 Paint

Sometimes there's no need for regular, rhythmic drum playing. If you tell a drummer to "do something", he or she will probably get into some sort of creative mood and start producing wonderful noises. This is a style that emulates such a situation. *SB*

## 1954 Cha-Cha

Cha-Cha style is a sidestick based style that sounds best with the sidestick button enabled. *MEB*

## 1955 3/4

Here are a number of different styles that have the 3/4 signature in common. The complexity doesn't go from easy to wild in this one. It's more like a journey through different attitudes and emotions, all in "three quarter time". For best results, set your sequencer's time signature to 3/4. *SB*

## 1956 Rumba

This is the Afro-Cuban version of the Rumba, not to be confused with the Rhumba (with an "h") that can often be heard in older drum machines. *MEB*

## 1957 Shuffle

An uncomplicated style which can give you, as a drummer, a lot of possibilities if you are creative. Instead of just playing backbeats on the snare drum, you can play the whole pattern along with the hihat or ride cymbal, which will give you a "fat" sound in what you're producing. It's harder for your left hand (if you play an ordinary drum set) but a lot more fun! *RB*

## 1958 Fox

This is one style that has been around for longer than anyone cares to remember. Call it foxtrot, slowfox or whatever; some people would still refer to it as "music". A merry and light uptempo style. *SB*

## 1959 Tom-Toms

This style is used in many different situations. With it's origin in the 1920's, when Duke Ellington played “jungle music” in Harlem and then made totally unforgettable by Gene Krupa with the Benny Goodman Orchestra at Carnegie Hall playing “Sing, Sing, Sing” in 1938, this type of drumming is heard in almost every movie made reflecting the 30's and 40's. *RB*

## 1960 Bossa Nova

The traditional Bossa Nova style is played with the sidestick on the snare drum. Activate the sidestick button for that authentic feel. *MEB*

## 1961 Twist

The inspiration here was of course Chubby Checker's classic “Let's Twist Again”. On the record, the song is played really straight and simple, but as you crank up the complexity slider here in Groove Agent, you'll get more variations and additions of bass drum patterns and ride cymbals. *RB*

## 1962 12/8

This style is a hybrid. The original idea was to create a slow 12/8 feel, similar to what you can hear in many love songs from the fifties. While composing the patterns, I raised the tempo just for fun and noticed that with faster BPM rates there's a whole new feeling, a funky and pretty modern touch. Use it in a ballad or turn it up for that groovy beat. *PS*

## 1963 Train Beat

This is a style where the drummer has to work hard with the snare drum. It works well in country and rock'n'roll songs and will give your music a “busy” feeling. *PS*

## 1964 Tamla

For this style I was inspired by the rock classic “Pretty Woman”. This rhythm was also frequently used by artists on the legendary Tamla Motown label. There can't be a better way to start an up-tempo song, than with a snare drum pounding the beat! *PS*

## 1965 Soul

This style is influenced by some of the groovy drummers behind James Brown. *MEB*

## 1966 Pop

High energy pop drumming at your service! Fave tempo is 146 BPM. These rhythms were created to inspire all the other boys in the band. Pop drumming is the motor to a popcycle, with fill-ins from corny to rocket fuel. Can you find the two-bar fill going from A to Z and back again? Happy ride! *dB*

## 1967 Backbeat

This is the perfect up-tempo style. The drumming is pretty intense and it doesn't stop to catch its breath, and maybe that is why it's very easy to create a dance friendly song based on this groove. *PS*

## 1968 New Orleans Funk

In the winter of 1968-69, great drummer Joseph “Zigaboo” Modeliste recorded the classic New Orleans R'n'B style tune “Cissy Strut” with funk pioneers The Meters. Zigaboo invented the characteristic funk groove often referred to as “the second line” style, very typical for The Meters' groove. The Zigaboo grooves are (together with James Brown's “Funky Drummer”) among the most sampled and recycled grooves in the history of modern Afro-American music. This exact groove is found at complexity level 8. Enjoy! *MK*

## 1969 Songo

Songo was created in the late sixties by drummer Chanquito of the group Los Van Van. This style has inspired many of today's jazz and fusion drummers. Songo is one of the more modern Afro-Cuban styles and is sometimes a drummer's first step into the world of Latin music.

*MEB*

## 1970 Olympic

It's funny how a drumming style without accentuated backbeats can make a song really swing. I took the drumming from The Beatles' Get Back and scaled it down. The result can be heard at the lower levels. I also took the style a few steps further, the levels to the right. My graphics designer suggested that this one could be used for gymnastic exercises, hence the style name. *SB*

## 1971 Cajun

You no longer need to go "Deep down in Louisiana close to New Orleans" to get that spicy cajun feeling. Just tune in to Groove Agent's 1971 Cajun style, set your VSTi host to preferred 86 degrees, or... BPM, and get cooking! Add a pinch of accordion and a bouncing bass to the busy snare, and you're off. Bon appetite! *MK*

## 1972 Bonzo

This style is, as the name suggests, to some extent inspired by the late great John Bonham of Led Zeppelin, perhaps the most influential hard rock drummer. I suggest you turn the Ambience dial up to at least 2 o'clock to get that big heavy feel. The patterns A to E are intended to emulate Mr. Bonham's habit of playing the drumkit with his bare hands. To achieve this effect, Percussion 2 should be activated for these patterns. Percussion 1 is supposed to sound like a tambourine attached to the hihat. The complexity increases from pattern 1-10 with hihat and then it starts over for Pat 11-20 with ride. The 1/2 Tempo Feel patterns have small snare triplet things going on that are not found in the regular patterns.

Although perhaps not environmentally correct, some songs just call for being run on leaded fuel. *MD*

## 1973 Dark Side

This never ceases to amaze me, how you can sell so many records and play so few notes. There's a fair amount of inspiration from Pink Floyd's "Dark Side of the Moon" album in this style, well suited for slow songs. *SB*

## 1974 Reggae

This is a triplet based version of reggae usually played with sidestick. The sound of the drums is very dry. When we recorded these drum samples for Groove Agent, sound engineer Jens Bogren turned around, looked at us and asked: "Do you really want it to sound like that?". We nodded. *MEB*

## 1975 Funk

This is funk drumming inspired by funk guru George Duke (Party Down) at one end to the unexpected Frank Zappa (I Don't wanna Get Drafted) at the other... As a matter of fact, they did some great music together, too! Of course, many are the innovators of funk. Earth Wind & Fire's Fred White really did some seriously simple but stunningly groovy stuff.

In the 1970's, funk music was often played quite straight except for the drums that added a little more swing to it. Add the Slick Triangle and the Wood Block at any time. Style programmed in 126 BPM. *dB*

## 1976 Disco

In the early 1970's, the disco era began. In April 1976, the famous New York club Studio 54 took disco-ing to a higher level, but it was the movie Saturday Night Fever that spread the hustling world wide. The drums may sound muffled and some of the fills are kind of cheesy, but that is the charm of this style. When mixed with the rest of the band, this beat makes a nice and funky dance groove. So bring out your bell-bottom pants and your platform shoes, grow some hair on your chest, put on a satin shirt slashed to the waist and get down on it! *FvW*

## 1977 Hard Rock

I grew up listening to The Beatles in the early seventies. After that I was a young soul without a home, listening to whatever was on the radio, but I never found “my thing”. Then, when I was sixteen, someone gave me a black album from a band I'd never heard of, and I was just blown away by the intro of “Hells bells” starting up their album “Back in black”.

Yepp, I became a hardrocker!! So here you have some steady and heavy drums for anyone with Angus-ambitions!! *JS*

## 1978 TexMex

I once played a song to Sven with a strange, loose kind of drumming together with bass, piano and slide guitar. It sounded a bit like a not-so-very-well-rehearsed-gig in a small restaurant somewhere on the borderline between Texas and Mexico. “This is very weird and very cool”, Sven said. “We have to include this in Groove Agent“. “Ok!”. *JS*

## 1979 Basic Hip-Hop

This style was inspired by early Hip-Hop and the way it sounded in the early digital drum machine era. *LW*

## 1980 Boogie

Some bands built their careers on simple three-chord songs where the drummer had to work a bit harder. This is a classic boogie style where the feeling is focused on the hihat and ride. *PS*

## 1981 Elektro

My intention here was to create a style that sounds like an analog drum machine programmed for early synth-pop tunes. It's not an 808 or a 909 but a totally new “box” with retro and electronic sounds. *LW*

## 1982 Slick

This style is a 16th note based beat, inspired by the sessions recorded in L.A. around 1980, with master drummers like Jeff Porcaro and John Robinson. Actually, the beat itself isn't very innovative, but it's too representative for this great genre to leave it out. A slow tempo is a must for this style. Favorite tempo range is 73-88 bpm. *FvW*

## 1983 Breakbeat

Wirebird shouted "HEEEELP" from deep down in "the Pixelmine", when he created that fabulous front panel. I said "With what?". "With breakbeats!", he shouted from below. "You mean dirty, groovy, kind of playing-too-much à la Chemical Brothers?". "Yepp!". "Yo, I'll do it!!", I replied. And while you're at it, dear user, why don't you run the whole thing through some nice distortion. *JS*

## 1984 Arena

During the glory days of the 80s, the hardrock guys wore tight pants, sprayed their long hair and stole make-up from their girlfriends. There is no doubt that they really could play drums though – hard and distinctive. Since the music should be hard and loud, the dynamic has pretty much just one level – louder!

The fills are very typical for those drummers, intense, distinctive and almost composed sometimes. *PS*

## 1985 World Ethno

Take one big, wide pad, one fretless bass and one electric guitar playing 8ths through a delay unit, and you'll find yourself in a "world/ethno" kind of ambience, that'll make you say "Manu"?!?! *JS*

## 1986 Detroit Techno

As you may have already guessed, the techno roots are in Detroit. In this style I decided to give you a lot of noise. No energy has been saved here! They would call it "Hard to the bone" in the old days. *DS*

## 1987 LA Shuffle

Somewhere around complexity level 15 you will find a sibling to a girl called Rosanna. All over these grooves you will hear a whole bunch of her relatives from earlier decades, also known as ghost notes. Tiny triplets in between, especially from the snare drum, that add a fine masked web to a sturdy, laidback foundation. A slick style, yeah! Not to be used in a too high BPM environment! 78 is perfect! *dB*

## 1988 House

House music is a quite laidback electronic style that lives on its own groove. It's a bouncy style with percussion as one of its main elements. House was born when DJs added 808 and 909 analog drum machines to beef up the dance music. *DS*

## 1989 Westcoast

This is the beat many drummers would play if you told them to just cruise at 98 Bpm. A straight “perfect-day-for-going-to-the-beach” groove with influences from modern gospel music and contemporary pop/rock beats. *FvW*

## 1990 Mini Works

All the sounds in this style come from the legendary Mini, built by a very clever guy called Moog. Every sound is note-off dependant. This means that the important note-off events become tempo-independent. Mini Works is built up around this rule, which turns the note-offs into important rhythmical components as well as all the cool little note-ons! There are 5 different grooves with 5 complexity levels each. Like five time zones in a synth clock. Every sound has its own effect in ambience mode which makes the note-off function even more extreme. Fave tempo: 95 BPM. Fave ambience: none! *dB*

## 1991 Fusion

The inspiration for this busy style comes from some of the fusion records of the early nineties. *MEB*

## 1992 Trance

When creating this Trance style, I wanted to make room for catchy melodies, so the drumming is easy and not supposed to take too much room in a mix. Now, if you still think the drums occupy too much sonic space, tweak the knobs until your melodies become the main element again. *DS*

## 1993 Modern Soul

Straight and very well suited for slow pop and soul ballads. Modern Soul contains a hybrid of analog, processed sounds and electronic sounds. *LW*

## 1994 Trip-Hop

This is a trip to the darker side of Trip-Hop. Picture yourself in a spooky attic late at night, on your knees looking for an old photo album in a worn chest. Suddenly the room comes to life, the floor squeaks and wooden toys start playing in a slow, rhythmic groove. What next? Get into the groove or run for your life! *W*

## 1995 Busy Beat

A lot of 16th notes coming at you in this one, especially at the higher complexity levels. Busy Beat is a kind of modern funk style with plenty of ghost notes on the snare drum. I've been inspired by the groove from the Spin Doctors' hit "Two Princes" as well as Candy Dulfer's song "Funkyness". If you listen carefully, the sources of inspiration should be obvious. Programming was made at 104 Bpm. *FvW*

## 1996 Drum'n'Bass

This style combines the use of high speed beats with a natural half tempo feel, resulting in a playful rhythmic ballet. Thunderdome sub basses push the speaker limits, while frantic high pitched sounds keep the flow going. *NE*

## 1997 Ambient

Time to chill with some ambient grooves and spacious rhythms. It's 5 am at the club and the previously crowded dance floor is visited only by a couple of slow dancers, chillin' to the beat as the faint early morning light passes through the drapes. My favorite tempo for this style is somewhere around 90 BPM. Try experimenting with different combinations of dry and wet sounds and alternative pitches. The long reverb tail on some of the low pitched drums can create a really nice rhythmic tension to dry high pitched cymbals or percussion sounds. *W*

## 1998 Hip Hop

Groovy, fat and heavy Hip-Hop with a modern sound in contrast to the Basic Hip-Hop style. It's been programmed to sound a little "off" in the beat with a nice swing to it. Closely related to Modern RnB. New, fresh kick, snare and effects noises were designed especially for this style. *LW*

## 1999 2-Step

A very tiny and fast affair with high pitched sounds. There's a slight swing factor in this mixture of 2-Step, Garage and early synth-pop. *LW*

## 2000 Tribal Techno

This style was programmed to fit the sound of modern techno. It has a lot of my own personality in it. This is my tribute to the underground techno culture. You may recognize some of the grooves. The name of the style says a lot. Listen to those tribal grooves and you will understand the name. *DS*

## 2001 Nordic Pop

A straight and modern pop groove, inspired by the Nordic hit phenomenon during the past ten years or so. Steady, compressed and simple. New, fresh kick and snare were designed especially for this style. *LW*

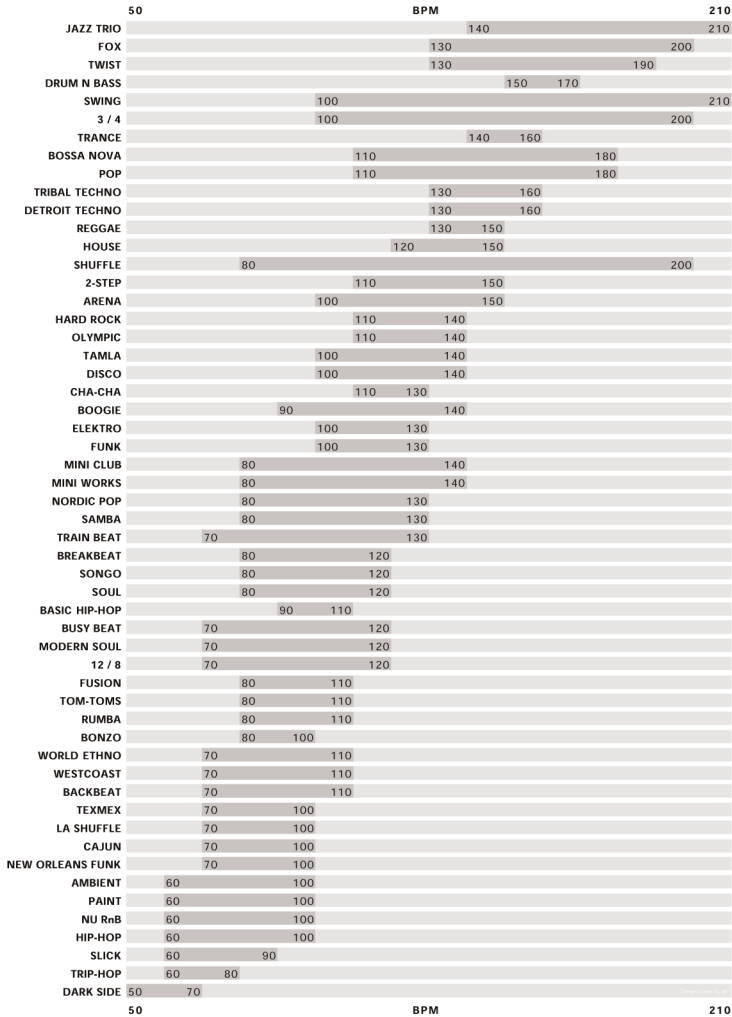
## 2002 Nu RnB

An effective groove with poly-rhythmic fills for that special feeling. Modern RnB/Hiphop style with a compressed sound, if you like. Kick and snare were designed especially for this style. *LW*

## 2003 Mini Club

Again, a Moog-only built up sound bank. And again 5 different grooves with 5 complexity levels each. This style will hopefully find its way to the floor of the future dance club. Try the note-off dependant sounds, too! Every sound slot has to be active to make these rhythms complete. There are no special percussion add-ons in this one. Original groove was made in 120 BPM with absolutely no ambience, but personally I like the full ambience version just as much, especially since every sound has its own special FX treatment! *dB*

# Tempo Guide



## 80 or 160 BPM, what's the correct tempo?

Normally, we decide a certain style's tempo by defining where the downbeats and backbeats are. A rhythm that goes boom-chick-boom-chick probably counts 1-2-3-4 at the same rate. In most popular western music the kick (bass drum) plays the downbeats (1 and 3) and the snare drum plays the backbeats (2 and 4).

As with all living things, this rule has its exceptions. Reggae has a half tempo feel built in to itself by nature. The reggae style we've included in Groove Agent actually plays the backbeat on the third beat of the bar. It simply seemed sensible to specify its favorite tempo range to 130-150 BPM rather than half those figures. This is also true for the cajun style.

On the other hand, styles like Tom-Toms, Backbeat and Train Beat are sort of double speed by nature. Here, the Train Beat style works best somewhere in the 100 BPM region. More practical than 200, don't you think?

## Finding a suitable style for your song

So, you are working on a song in 104 BPM and now you want to know what styles have a suitable tempo? Take a look at this tempo map. It provides a rough guide to suitable tempo ranges for the various styles.

## Jamming with Groove Agent

You may feel the urge to play a drum instrument yourself. Perhaps you have a much better idea for a kick drum pattern than what's been programmed into Groove Agent or you may want to add a very special tambourine rhythm. If so, please feel free to do just that!

If you mute, say, the kick drum, Groove Agent won't play the kick drum pattern. You can add your own kick drum playing from your MIDI keyboard, and if you're recording the MIDI output of Groove Agent, your playing will end up in that newly created MIDI part, too.

## Smooth handling

We are the first to agree that some of the knobs in this instrument are small, very small. When tweaking the sounds, a knob can suddenly jump from one position to another. Not very comfortable.

- 
- ❑ **If your sequencer lets you choose what sort of mouse movement controls knobs, you should try “linear” (up and down) mode. This generally gives a better and more predictable feel and handling.**
- 

## Controlling Groove Agent from a MIDI keyboard

There are situations where you want to control Groove Agent via a remote MIDI device such as a keyboard. We have prepared a scheme, so that almost everything you can do directly on screen can also be carried out remotely. Here's a complete description.

- MIDI notes B0-A3 (35-69) play the internal sounds according to a keyboard map shown on [page 35](#). These drum sounds are available at all times.
- If you control Groove Agent on MIDI channel 10, the keyboard becomes compatible with standard General MIDI (GM) mapping.
- MIDI note A#3 (70) doubles as the Accent button. It also kills drumming for as long as it's held; play a syncope and hold this key for one quarter note for very realistic behavior. Please note that this key has better timing than the Accent button on screen.
- MIDI note B3 (71) stops Groove Agent when it's running.
- Moving the modulation wheel or using CC 66 triggers a fill.
- When controlling Groove Agent on an odd number channel MIDI notes C4-C6 (72-96) serve dual purposes. Pressing any of these keys starts Groove Agent. C4 selects complexity level A, G5 selects level 15 etc. If you hit a key harder than velocity 90, you will trigger a fill.
- When controlling Groove Agent on an even number channel the white MIDI keys C4-B4 (72-83) are used to mute and un-mute the 8 individual instrument groups. The black keys above C4 (C#4-A#5 or 73-94) select memory locations 1-10 for you.

If you have an extra modulation wheel or dedicated controller/s on your keyboard, you can use these CC's to control Groove Agent:

### MIDI CC Destination

CC	Destination
2 and 65	Snare/Sidestick selection
3 and 64	Half Tempo Feel
7	Overall volume
76	Host BPM (60 + value) if your host does not support tempo sync
77	Humanize
78	Shuffle
83	Vintage on/off
91	Ambience
Prg chng	Memory select 1-10

Please note that the controllers mentioned here may also be handy when editing Groove Agent drum parts in your sequencer.

You can get one level deeper in detail when controlling Groove Agent via MIDI. These commands double as edit controls for each of the 8 output groups on MIDI channel 1-8:

### MIDI CC Destination

CC	Destination
69	Mute
70	Vel Offset
71	Tune
72	Ambience
73	Volume
74	Output
75	Decay

## Contact, Internet

For more info, latest news, and to get into contact with the Groove Agent staff, please visit our website: <http://ga.clubcubase.net>

## Credits

Concept and realization: Sven Bornemark

Programming: Paul Kellett / mda

Design and graphics: Wirebird

Acoustic sound design: Per Larsson/Bigga Giggas and Sven Bornemark

Recording engineer: Jens Bogren/Studio Kuling, Örebro

Session drummer: Mats-Erik Björklund

Electronic sounds from Primesounds

Additional samples from the studios of Daniel Sunebring, Lars Westin and Wirebird

Mini sounds were created by Dan Bornemark at Studio McBuddha

Musicians: Roger Berg, Mats-Erik Björklund, Dan Bornemark, Sven Bornemark, Mats Dagerlind, Nils Erikson, Marshall Karlsson, Per Samuelsson, Daniel Sunebring, Jens Ståhlstierna, Figge von Wachenfeldt, Lars Westin, Wirebird

Audio mastering: Uffe Börjesson

Manual: Sven Bornemark and Mats Dagerlind

Throughout the production period we have received lots of help from the Steinberg staff in Hamburg. You guys are too many to mention, so THANK YOU ALL!

We would like to thank the following companies for their friendly support: MusicMania/Feedback Music (Malmö) and Audiomaster (Örebro).

## Last but not least...

Thank you, HeavenlyHansson, for suggesting this instrument.

And thank you, Per Larsson of Bigga Giggas, for being such a patient audio editor.



# **Groove Agent**

**Handbuch**

**von Sven Bornemark**

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird im Rahmen einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht 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.

Alle Produkt- und Firmennamen sind <sup>TM</sup>- oder <sup>®</sup>-Warenzeichen oder Kennzeichnungen der entsprechenden Firmen. Windows 2000 und Windows XP sind Warenzeichen der Microsoft Corporation. Das Mac-Logo ist ein lizenziertes Warenzeichen. Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen. Mac OS X ist ein eingetragenes Warenzeichen.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2003.  
Alle Rechte vorbehalten.



# Inhaltsverzeichnis

- 64 Willkommen!
- 66 Wie verwende ich Groove Agent?
- 67 Wie funktioniert Groove Agent?
- 67 Lassen Sie Groove Agent registrieren!
- 68 Systemvoraussetzungen (PC-Version)
- 68 Installation von Groove Agent (PC-Version)
- 68 Deinstallieren von Groove Agent (PC-Version)
- 69 Systemvoraussetzungen (Mac-Version)
- 70 Installieren von Groove Agent (Mac-Version)
- 70 Deinstallieren von Groove Agent (Mac-Version)
- 71 Einrichten von Groove Agent als VST-Instrument in der Host-Applikation
- 71 VST-Instrumente und Latenz
- 72 Der erste Test
- 73 Groove Agent-Terminologie
- 75 Die Klänge dieses VST-Instruments
- 79 Arbeiten mit Groove Agent
- 80 Das LCD-Fenster
- 80 Range – Der Tempobereich
- 81 Regler und Schalter
- 91 Auswählen der Instrumente, Stummschalten und Gruppieren
- 92 Stop/Run-Schalter
- 93 Weitere Funktionen
- 97 Der Setup-Bereich
- 102 Erzeugen einer Drum-Spur in Groove Agent
- 104 Verwenden der MIDI-Ausgabe von Groove Agent in Cubase SX
- 105 Verwenden der Cubase SX-Automation
- 106 Komponieren in Cubase SX mit Hilfe der Groove Agent-Speicherplätze
- 108 Die einzelnen Stilrichtungen
- 121 Tempo-Übersicht
- 122 80 oder 160 BPM, wo liegt das richtige Tempo?
- 122 Die passende Stilrichtung für Ihren Song
- 123 Mit Groove Agent jammen
- 123 Bequeme Anwendung
- 124 Steuern von Groove Agent per MIDI-Keyboard
- 126 Kontakt, Internet
- 126 Credits
- 127 Last but not least...

# Willkommen!

Anfang des Jahres 2002 schlug ein Mitglied des schwedischen VST-Forums vor, einen modernen Drumcomputer als VST-Instrument zu entwickeln. Dieses Gerät sollte eine Vielzahl verschiedener Stilrichtungen wiedergeben – wie früher, als Rhythmusgeräte noch exotische musikalische Stilrichtungen wie Rumba und Cha-Cha enthielten. Bei der heutigen 24-Bit-Technologie, Velocity-Layers, Aufnahmen mit echter Räumlichkeit und einer leicht anzuwendenden Bedienoberfläche kann schließlich nichts schiefgehen!

Nun ja... ein Jahr später gab es dann Groove Agent, einen modernen Drumcomputer, der Sounds enthält und eine große Anzahl an musikalischen Stilrichtungen abdeckt. Ein Drumcomputer mit ein paar Zusatz-eigenschaften, der zur Musikalität Ihrer Songs beitragen soll.

Eine Werbeabteilung würde das Thema wohl wie folgt verkaufen:

- »Ich kann keine Drums programmieren.«
- »Ich habe zum Programmieren von Drums keine Zeit.«
- »Inspiriere mich!«.

Nachdem ein niedergeschlagener Musiker diese Worte geäußert hätte, würde sich der Himmel mit Blitz und Donner öffnen und Groove Agent ausspucken. Dann würde eine Stimme aus dem Off verkünden:

»Zum Erzeugen einer professionellen Drum-Spur benötigen Sie nur noch drei Minuten – die Zeit, die Ihr Song dauert!«.

Ende der Werbung. Ich mag keine Werbung.



Lassen wir also die langweiligen Dinge des Lebens hinter uns und konzentrieren uns auf das Wesentliche! Für mich persönlich ist das Songschreiben das schönste Handwerk. Groove Agent wurde für all jene entwickelt, die sofort verwendbare Drums zum Erzeugen ihrer Musik benötigen. Der Kreativität sind so keine Grenzen gesetzt.



Computerprogramme können Menschen nicht ersetzen. Dies gilt für Musikprogramme genauso wie für andere Software. Um Groove Agent so »menschlich« wie möglich zu gestalten, haben wir echte Musiker gebeten, ihre besten Grooves beizusteuern. Als die Musiker dachten, sie seien fertig, begann erst der eigentliche Teil der Arbeit: das Erstellen einer 1/2 Tempo- und einer Sidestick-Version für alle 25 Variationen jedes Stils! Die Ergebnisse waren oft für die Musiker selbst überraschend und die gemeinsamen musikalischen Bemühungen zeigen sich nun in Tausenden Schlagzeugtakten.

Bitte verwenden Sie Groove Agent dazu, gute Musik zu machen! Musik ist gut für die Seele und dieses musikalische Werkzeug wird Sie beim Komponieren hoffentlich unterstützen und inspirieren.

**Sven Bornemark**

/Urheber

# Wie verwende ich Groove Agent?

Groove Agent ist ein VST-Instrument. Sie können es in eine Host-Applikation (Sequencer) laden. Wenn Ihr Sequencer also VST-Instrumente unterstützt, können Sie Groove Agent verwenden. Und so geht's:

1. Wählen Sie eine Spur aus und laden Sie Groove Agent.
2. Wählen Sie mit dem obersten Schieberegler in Groove Agent eine Stilrichtung aus. Warten Sie einen Augenblick, bis die entsprechenden Klangdaten geladen werden.
3. Klicken Sie auf den Run-Schalter und Groove Agent beginnt mit der Wiedergabe. Verschieben Sie den Complexity-Schieberegler, um sich die Variationen der Stilrichtung anzuhören.
4. Wählen Sie eine andere Stilrichtung aus und hören Sie sich an, wie es klingt, wenn Sie einzelne Schlagzeug-Sounds verändern. Klicken Sie auf den Fill-Schalter, schalten Sie die einzelnen Instrumente stumm und heben Sie die Stummschaltung wieder auf. Klicken Sie auf den Schalter »1/2 Tempo Feel« oder fügen Sie durch Klicken auf den Accent-Schalter eine Synkope hinzu. Haben Sie schon den Ambience-Drehregler ausprobiert?

Nun können Sie Groove Agent in Ihrer Musik als echten Schlagzeuger einsetzen.

## Wie funktioniert Groove Agent?

Technisch gesehen verwendet Groove Agent tausende von MIDI-Sequenzen, die von schwedischen Topmusikern »maßgeschneidert« eingespielt wurden. Diese Sequenzen steuern eigens für die jeweiligen Instrumente aufgenommene Samples an. Das war es eigentlich schon!



Mit dem Zeitskala-Schiebereglern können Sie eine musikalische Stilrichtung und das entsprechende Schlagzeug (Drum-Kit) auswählen. Einige dieser Drum-Kits sind akustisch, die anderen elektronisch. Mit dem Complexity-Schiebereglern können Sie den Grad der Komplexität einstellen. Für jeden Komplexitätsgrad steht ein entsprechendes Drum-Fill, eine 1/2 Tempo- und eine Sidestick-Version zur Verfügung. Im Edit-Bereich können Sie Klänge bearbeiten und sogar Instrumente austauschen.

Wir sind besonders stolz auf die hohe Musikalität, die sich hinter jeder Variation der vorhandenen Stilrichtungen verbirgt. Dieses Programm wurde von Musikern für Musiker erstellt!

## Lassen Sie Groove Agent registrieren!

Bevor Sie Groove Agent verwenden, füllen Sie bitte die beigefügte Registrationskarte aus und senden Sie sie ein. Sie erhalten dadurch das Recht auf technische Unterstützung und wir halten Sie außerdem über Updates und andere Neuigkeiten auf dem Laufenden.

## Systemvoraussetzungen (PC-Version)

Um mit Groove Agent arbeiten zu können, benötigen Sie zumindest:

- Einen PC mit 400 MHz Pentium II-Prozessor oder kompatibelem AMD-Prozessor.
- 256 MB RAM (512 MB empfohlen).
- 300 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte.
- Windows® 2000 oder Windows® XP.
- Cubase oder Nuendo (Version 1.5 oder höher) oder eine andere VST 2.0-kompatible Host-Applikation. Letztere unterstützen möglicherweise nicht alle Programmeigenschaften des Groove Agent.

---

**Bitte beachten Sie die Systemvoraussetzungen Ihrer Host-Applikation!**

---

## Installation von Groove Agent (PC-Version)

Gehen Sie wie folgt vor, um Groove Agent auf Ihrem PC zu installieren:

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und starten Sie Windows.
2. Legen Sie die Groove Agent-CD in das entsprechende Laufwerk Ihres Computers.
3. Öffnen Sie den Windows Explorer oder das Arbeitsplatz-Fenster und doppelklicken Sie auf das Symbol des CD-Laufwerks.
4. Doppelklicken Sie zum Starten des Installationsprogramms auf das Installer-Symbol und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

## Deinstallieren von Groove Agent (PC-Version)

So entfernen Sie Groove Agent von Ihrer Festplatte:

1. Klicken Sie in der Systemsteuerung unter »Software« auf die Schaltfläche »Programme ändern oder entfernen«.
2. Wählen Sie Groove Agent aus und klicken Sie auf »Entfernen«.
3. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

## Systemvoraussetzungen (Mac-Version)

Um mit Groove Agent arbeiten zu können, benötigen Sie zumindest:

- Einen G3 500 MHz-Computer oder schneller.
- 256 MB RAM (512 MB empfohlen).
- 300 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte.
- Mac OS 9 oder OS X-Version 10.2.
- Cubase oder Nuendo (Version 1.5 oder höher) oder eine andere VST 2.0-kompatible Host-Applikation. Letztere unterstützen möglicherweise nicht alle Programmeigenschaften von Groove Agent.

Bevor Sie Groove Agent unter Mac OS 9 verwenden, vergewissern Sie sich, dass Ihrer Host-Applikation vom System ausreichend Speicherplatz zugeordnet wird.

- Wählen Sie hierzu im Programme-Ordner zunächst das Symbol Ihrer Host-Applikation aus und dann im Ablage-Menü den Eintrag "Information" (oder drücken Sie [Befehlstaste]-[I]).
- Stellen Sie im Anzeigen-Einblendmenü des Dialogs für den Wert »Bevorzugte Größe« höchstens die Gesamtgröße des vorhandenen Speichers Ihres Computers abzüglich mindestens 30 MB ein.  
Es ist entscheidend, dass für Mac OS zumindest 30 MB – möglichst mehr – zur Verfügung stehen.
- Wenn Sie im Apfel-Menü den Eintrag »Über diesen Computer« auswählen, können Sie feststellen, wie viel Speicherplatz von Mac OS belegt wird. Hier können Sie auch sehen, wie viel Platz noch für Ihre Host-Applikation zur Verfügung steht. Wir empfehlen, Ihrer Host-Applikation mindestens 128 MB zuzuweisen, wenn Sie Groove Agent verwenden möchten.

---

**Bitte beachten Sie die Systemvoraussetzungen Ihrer Host-Applikation!**

---

## Installieren von Groove Agent (Mac-Version)

So installieren Sie Groove Agent auf Ihrem Mac:

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die Groove Agent-CD in das Laufwerk.
2. Falls das CD-Fenster sich nicht automatisch öffnet, doppelklicken Sie auf das Groove Agent-Symbol.
3. Doppelklicken Sie zum Starten des Installationsprogramms auf das Installer-Symbol und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

## Deinstallieren von Groove Agent (Mac-Version)

So entfernen Sie Groove Agent von Ihrer Festplatte:

1. Starten Sie erneut das Groove Agent-Installationsprogramm wie oben beschrieben und wählen Sie im Einblendmenü oben links im Programm-dialog den Eintrag »Uninstall« aus.
2. Wählen Sie die zu entfernende(n) Programmkomponente(n) aus und klicken Sie auf »Uninstall«.

## Einrichten von Groove Agent als VST-Instrument in der Host-Applikation

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Groove Agent einrichten müssen, wenn Sie mit Cubase SX als Host-Applikation arbeiten. Bei den meisten Host-Applikationen verläuft die Einrichtung sehr ähnlich. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihrer Host-Applikation.

- 
- **Vergewissern Sie sich, dass die Host-Applikation korrekt installiert und für den Betrieb mit Ihrer MIDI- und Audio-Hardware (z.B. MIDI-Keyboard und Audiokarte) eingerichtet ist.**
- 

Gehen Sie zum Einrichten von Groove Agent wie folgt vor:

1. Öffnen Sie das Fenster »VST-Instrumente«.
2. Klicken Sie dort auf eines der Einblendmenüs »Kein Instrument« und wählen Sie Groove Agent aus.
3. Warten Sie ein paar Sekunden, bis Groove Agent alle Samples für die in der Grundeinstellung voreingestellte Stilrichtung geladen hat. Klicken Sie zum Öffnen des Groove Agent-Bedienfelds auf den Edit-Schalter im Fenster »VST-Instrumente«.
4. Wählen Sie in der VST Host-Applikation Groove Agent als Ausgang für eine MIDI-Spur aus.

## VST-Instrumente und Latenz

VST-Instrumente benötigen normalerweise eine Audiokarte mit geringem Latenzwert. Groove Agent lässt sich zwar direkt per Maus und Bildschirm bedienen, doch einige Anwender bevorzugen es, das Instrument von einem MIDI-Keyboard aus anzusteuern. Wenn Sie Groove Agent auf diese Weise »fernsteuern«, erzielen Sie die besten Ergebnisse mit einer Audiokarte, die über einen ASIO-Treiber verfügt.

# Der erste Test

Stellen Sie sicher, dass Groove Agent richtig eingerichtet und betriebsbereit ist:

1. Laden Sie Groove Agent als VST-Instrument und vergewissern Sie sich, dass Groove Agent auch als Ausgang für eine MIDI-Spur ausgewählt ist. Die Spur darf mit Ausnahme von Kanal 10 auf jeden MIDI-Kanal eingestellt sein. Stellen Sie gegebenenfalls sicher, dass Ihr MIDI-Controller (MIDI-Keyboard) Daten an diesen Kanal sendet.
2. Öffnen Sie das Groove Agent-Bedienfeld. Stellen Sie mit dem oberen Schieberegler die gewünschte Stilrichtung ein. Das Laden der entsprechenden Samples kann ein paar Sekunden dauern. Der aktuelle Status wird im gelben LCD-Fenster durch »Loading...« (laden) und »Ready!« (Ladevorgang abgeschlossen) angezeigt.
3. Passen Sie das Tempo Ihrer Host-Applikation dem bevorzugten Tempobereich der Stilrichtung an. Dies wird im BPM-Feld des LCD-Fensters angezeigt.
4. Klicken Sie im Groove Agent-Bedienfeld auf den Run-Schalter. Die roten LCD-Pegelanzeigen auf der Groove Agent-Bedienoberfläche und die Beat-Anzeigen leuchten nun auf. Außerdem sollten coole Rhythmen aus Ihren Lautsprechern tönen!

# Groove Agent-Terminologie

**Zeitskala-Regler** – Der obere Schieberegler im Bedienfeld von Groove Agent. Hiermit können Sie die Schlagzeug-Stilrichtungen auswählen. Die verschiedenen Stilrichtungen sind entlang einer Zeitskala aufgeführt und können durch Positionieren des Reglers aufgerufen werden.

**Complexity-Regler** – Schieberegler unter dem Zeitskala-Regler, der zum Einstellen komplexerer Variationen jeder der Stilrichtungen verwendet werden kann. Verschieben Sie den Regler nach links, um die einfachen Variationen aufzurufen, und nach rechts, um komplexere Variationen auszuwählen. Im Allgemeinen sind Variationen ein gutes Stilmittel. Groove Agent macht es Ihnen hier ganz leicht.

**LCD-Fenster** – Im gelben Bereich rechts unten im Groove Agent-Bedienfeld wird angezeigt, was sich gerade innerhalb von Groove Agent abspielt. Dieser Bereich ist also Ihre wichtigste Informationsquelle.

**Pegelanzeigen** – Damit sind die roten Pegelanzeigen gemeint, die aufleuchten, sobald Groove Agent Sounds wiedergibt. Wenn Sie jedoch genaue Informationen benötigen, sollten Sie die Pegelanzeigen Ihrer Host-Applikation verwenden.

**Stilrichtung** – Ein bestimmter musikalischer Stil mit einem hierzu passenden Drum- und Percussion-Kit.

**Drum-Kit** – Eine spezielle Zusammenstellung von Schlagzeug- und Percussion-Instrumenten, die einer Stilrichtung zugeordnet sind. Stilrichtung und Drum-Kit lassen sich separat auswählen.

**Fill** – Ein lebendiger Schlagzeuger spielt zur Betonung der Song-Struktur üblicherweise etwa alle acht Takte eine Variation (früher nannte man so etwas in Deutschland »Wirbel«, heute heißt es »Fill«). Ein Fill betont einen Wechsel in Ihrer Musik: Sie wechseln von der Strophe in den Refrain? Dann ist es Zeit für ein Fill!

**1/2 Tempo Feel** – Wenn die Bass-Drum (auch »Kick-Drum«) und Snare-Drum halbes Tempo spielen, während der Rest des Pattern unverändert bleibt, erzielen Sie eine Art dramatischen Effekt. Richtige Schlagzeuger machen das häufig – wenn Sie nicht gestoppt werden.

**Accent** – Bevor es Drumcomputer gab, verstand man unter einem Accent eine betonte Zählzeit, die normalerweise von Bass-Drum und Becken gespielt wurde. Auf einer unbetonten Zählzeit (einem sog. Offbeat), z.B. der letzten Achtelnote vor dem Taktende eines 4/4-Taktes, wird so eine Synkope erzeugt.

**Shuffle** – Hiermit wird das rhythmische Verhältnis von Achtelnoten (manchmal Sechzehntelnoten) zueinander bezeichnet. Bei Achtelnoten kann es sich um »gerade« Achtel oder »swingende« Achtel (triolesche Achtel) handeln.

**Limitier** – Der Limiter ist wahrscheinlich das wichtigste Gerät, das ein Toningenieur verwendet, wenn er Schlagzeug aufnimmt. Das Begrenzen (bzw. Komprimieren – der Unterschied ist marginal) hilft beim Steuern des Gesamtausgabepegels, kann aber auch als Effekt verwendet werden.

**Ambience** – Groove Agent wird mit einem vollständigen Satz von Schlagzeug- und Percussion-Instrumenten ausgeliefert, die mit eigener Räumlichkeit aufgenommen wurden. Die akustischen Klänge wurden hierzu mit Mikrofonen in geeigneten Räumen aufgenommen und die elektronischen Klänge wurden mit Hilfe verschiedener Hall- und Effektgeräte bearbeitet.

**Dry/Wet** – Gemeint sind hier die beiden Extremzustände eines Klangs. Dry: Der Klang wurde in gedämpfter Umgebung und aus äußerst geringer Entfernung aufgenommen. Wet: der Klang wurde aus der Entfernung aufgenommen bzw. mit Hall-Effekten bearbeitet.

## Die Klänge dieses VST-Instruments

Vor der Erstellung der Drum-Sounds für dieses Instrument, haben wir den Markt nach verwertbaren Drumsound-Bibliotheken abgesucht. Dies hätte uns viel Zeit und Mühe erspart – Per Larsson/Bigga Giggas kann ein Lied davon singen. Leider konnten wir nichts Passendes finden. Entweder enthielten diese Klangbibliotheken nicht alle notwendigen Klänge – haben Sie jemals eine Sample-Zusammenstellung gesehen, die »Hi-Hat Gliss« oder »Spoons« enthält? – oder sie waren nicht konsistent aufgenommen.

Wir wollten eine vollständige Auswahl an Drum-Kits und räumliche Sounds aller Instrumente. Also begannen wir, selbst aufzunehmen...

Das wunderbare Studio Kuling in Örebro in Schweden besitzt das eindrucksvollste Aufnahmestudio, das wir jemals gesehen haben! Der Raum selbst ist groß und mit Holz verkleidet. Der Toningenieur Jens Borgen kennt sich mit seinem Equipment wirklich gut aus. Während Mats-Erik Björklund alle Instrumente spielte, begannen die Sound-Designer Per Larsson/Bigga Giggas und Sven Bornemark damit, verschiedene Anschlagsdynamikpegel für jeden Klang aufzunehmen. Unser Ziel war es, mit unserer Klangbibliothek so viele Bereiche wie möglich abzudecken. Daher haben wir die folgenden Instrumente aufgenommen:



Ein 50er Jahre Jazz-Kit. Nicht sehr gedämpft, klingt relativ offen und lässig.

Ein 60er Jahre Pop-Kit.  
Sehr stark gedämpfte  
Drums aus einer Zeit, in  
der man sogar Handtü-  
cher auf die Toms legte!



Ein 70er Rock-Kit.  
Laut, tief und reso-  
nant. Dieses Kit ist  
riesig!

Ein 80er Jahre Studio-  
Kit. Frisch und modern,  
wie auf den meisten  
heutigen CDs.



Darüber hinaus haben wir Stilmittel verwendet, die den Klängen der jeweils dargestellten Ära eine spezielle Lebendigkeit und Authentizität verleihen. So wurden die Drums der 50er Jahre z.B. mit Besen und Schlegeln und die der 80er Jahre mit Rods und zusätzlichen Snare-Drums wie Piccolo gespielt.

Zur Vervollständigung der Klangbibliothek nahmen wir in einer langen Aufnahme-Session ausschließlich Percussion-Instrumente auf: die aus dem GM-Protokoll sowie eine Vielzahl anderer interessanter Instrumente wie afrikanische Felltrommeln, Regenrohr, Tambourine, Cascabelles usw.



Das Aufnehmen von Bongos...



...Congas...



...und Timbales

Jens Bogren machte den Vorschlag, alles durch eine analoge 24-Spur Bandmaschine laufen zu lassen, um einen »wärmeren« Klang zu erzeugen. Gute Idee! Am Ende kamen folgende Aufnahmen dabei heraus:

- Spur 1 und 2: Mikrofon-Nahabnahme
- Spur 3 und 4: Overhead-Mikrofon
- Spur 5 und 6: Raumabnahme-Mikrofon mit 2 Meter Abstand
- Spur 7 und 8: Raumabnahme-Mikrofon mit 7 Meter Abstand

Nach der Aufnahme verbrachte Per Larsson mehrere Monate mit dem Bearbeiten der Klänge. Das Editieren in einer Mehrspurumgebung unterscheidet sich erheblich von der einfachen Stereo-Samplebearbeitung. Wir haben die Aufnahmen zusammengestellt, die am besten zueinander passen. Für die Kits der 50er und 70er haben wir z.B. trockene und entfernte und für die übrigen Instrumente trockene und räumliche Aufnahmen verwendet.

Mats-Erik Björklund brachte die sorgfältig ausgewählten Instrumente für die Aufnahme ins Studio. Auch wenn wir die 70er Jahre HiHat-Aufnahmen verloren und völlig vergaßen, den Klang einer Pfeife aufzunehmen, war seine Mitarbeit für das Projekt immer unschätzbar!

So viel zu den akustischen Klängen. Die moderneren und experimentelleren Klänge entnehmen wir der Sample-Bibliothek von Primesounds, Stockholm. Sie enthält eine Vielzahl der Klänge, die wir benötigten. Zusätzlich opferten viele der beteiligten Musiker Zeit für die Erstellung eigener, einzigartiger Klänge.

- 
- ☐ **Klänge, die mit einem B, M oder R markiert sind, wurden mit Besen (B), Schlegeln (M, engl. für »Mallets«) und Rods (R) aufgenommen.**
-

# Arbeiten mit Groove Agent

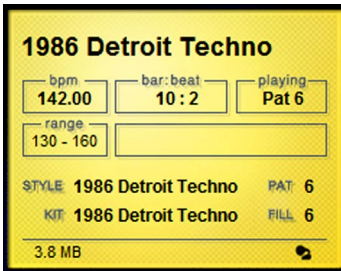


Hier eine Kurzanleitung für besonders Ungeduldige:

- Wählen Sie mit dem oberen Schieberegler (Zeitskala-Regler) die Stilrichtung aus, die Sie verwenden möchten.
- Verschieben Sie den unteren Schieberegler (Complexity-Regler) etwa in das mittlere Drittel der Reglerbahn.
- Vergewissern Sie sich, dass das in Ihrem Sequenzer eingestellte Tempo mit dem zulässigen Tempobereich für die ausgewählte Stilrichtung übereinstimmt.
- Starten Sie Ihren Sequenzer und klicken Sie auf den Run-Schalter in Groove Agent, wenn die Drums wiedergegeben werden sollen. Wenn Sie es sich leicht machen möchten, schalten Sie die Funktion »Auto Fill« ein.
- Durch Bewegen des Complexity-Reglers nach links werden die Drum-Sounds leichter/sanfter, durch Bewegen nach rechts komplexer/lauter/wilder. Sie können Groove Agent durch Klicken auf den Stop-Schalter oder durch Stoppen des Sequenzers anhalten.

- Um die Sounds von Groove Agent als MIDI-Part aufzunehmen, klicken Sie auf den Edit-Schalter rechts unten, öffnen Sie den Setup-Bereich durch Klicken auf den geriffelten Knopf und verschieben Sie den Schalter »MIDI Output« in die ON-Position (nur Cubase und Nuendo).

## Das LCD-Fenster



Die in diesem Bereich des Groove Agent-Bedienfelds angezeigten Informationen sind eigentlich selbsterklärend. Ein sinnvoller Hinweis hierzu:

Wenn Sie die Zeitskala- und Complexity-Schieberegler einstellen, wird in diesem Bereich angezeigt, wo sich die Regler gerade befinden.

Wir haben den oberen der beiden Schieberegler mit 54 Stilrichtungen prall gefüllt und manche Benutzer meinen vielleicht, dass die Namen schwierig zu lesen sind. Falls Sie auch dieser Meinung sind, orientieren Sie sich einfach am LCD-Fenster. Hier können Sie die Position der Regler leichter ablesen.

## Range – Der Tempobereich

Jede Stilrichtung besitzt einen bestimmten Tempobereich. Wenn Sie eine hektische House-Figur mit 40 BPM (Beats Per Minute: Zählzeiten pro Minute) wiedergeben, klingt sie wahrscheinlich nicht besonders eindrucksvoll. Wir möchten Sie natürlich nicht davon abhalten, mit unterschiedlichen Tempoeinstellungen zu experimentieren. Das Range-Feld gibt Ihnen jedoch einen Hinweis auf den ursprünglich für diese Stilrichtung vorgegebenen Tempobereich.

Halten Sie sich an das empfohlene Tempo, wenn es Ihnen um eine möglichst realistische Wiedergabe einer bestimmten Stilrichtung geht. Wenn dies nicht der Fall ist, ignorieren Sie diese Vorgabe einfach!

- 
- Auf **Seite 121** dieses Handbuchs finden Sie eine Tempo-Übersicht.
-

# Regler und Schalter



## Der Zeitskala-Schieberegler

Dieser Regler ist wahrscheinlich der wichtigste des gesamten Instruments. Es handelt sich dabei um eine Zeitachse mit darüber angeordneten, der jeweiligen Ära zugehörigen Stilrichtungen. Durch Verschieben des Reglers entlang der Zeitachse wählen Sie die gewünschte Stilrichtung aus.

Jeder Stilrichtung wurde ein eigenes, speziell für sie zugeschnittenes Drum-Kit zugeordnet. Viele der älteren Stilrichtungen klingen für heutige Standards unter musikalischen und klanglichen Gesichtspunkten etwas veraltet. Aber genau darum geht es hier!

Wenn Sie eine Stilrichtung zum ersten Mal auswählen, benötigt das PlugIn einige Sekunden zum Laden der Samples. Wenn Sie auf eine andere Stilrichtung umschalten, werden wieder einige Sekunden Ladezeit benötigt. Wenn Sie nun zur ersten Stilrichtung zurückschalten, beschleunigt sich die Ladezeit wesentlich, denn die Samples befinden sich noch im Cache-Speicher Ihres Computers. Dies gilt insbesondere unter Windows. Wenn Sie also mutig genug sind, mehrere Stilrichtungen innerhalb eines Songs zu verwenden, kommt es eventuell beim Stilrichtungswechsel zu Aussetzern, allerdings nur beim ersten Mal.

In Memory-Speicherplätzen abgelegte Stilrichtungen bleiben geladen, so dass Groove Agent beim Umschalten nicht »ins Stolpern« gerät.

## Der Link-Schalter des Zeitskala-Reglers



Durch Auswählen einer Stilrichtung wählen Sie auch ein speziell dafür angepasstes Drum- und Percussion-Kit aus, wenn die beiden Hälften des Reglergriffs miteinander verbunden sind. Durch Klicken auf den Link-Schalter heben Sie die Verbindung der beiden Hälften auf, so dass Sie die Stilrichtung Bossa Nova mit einem Techno-Drum-Kit spielen können! In diesem Modus wählen Sie mit der oberen Reglerhälfte die Stilrichtung und mit der unteren Reglerhälfte ein Drum-Kit aus.

Durch erneutes Klicken auf den Link-Schalter kombinieren Sie die beiden Reglerhälften wieder und stellen so die ursprüngliche Einstellung des Reglers wieder her.

- 
- Beachten Sie, dass durch das Auswählen eines neuen Drum-Kits häufig zuerst neue Samples geladen werden müssen. Dies kann einige Sekunden dauern.**
- 
- Es gibt zwei Methoden zum genauen Einstellen der unteren Reglerhälfte: Sie können sich am gelben LCD-Fenster orientieren oder den Regler mit der Maus auf Höhe des letzten Buchstabens einer Stilrichtung verschieben.**
- 

## Der Complexity-Schieberegler

Auch dieser Regler ist sehr wichtig, denn durch ihn wird Groove Agent lebendig. Die Bedienung dieses intuitiven Reglers ist nicht schwierig. Wenn Sie den Regler nach links verschieben, aktivieren Sie weniger komplexe Rhythmusvariationen. Genau genommen handelt es sich bei den ersten Einstellungen – A, B, C, D und E – gar nicht um vollständige rhythmische Figuren. Hier fehlt irgend etwas, sei es die Bass-Drum oder ein paar Schläge. Wir haben diese Rhythmusvariationen für Song-Intros oder zum Erzeugen von »ruhiger« Musik hinzugefügt. Vielleicht benötigen Sie für die erste Strophe Ihres Songs ja einen sanften Einstieg?

Durch Verschieben des Reglers nach rechts gelangen Sie in den belebteren Bereich. Hier befinden sich die Variationen 1 bis 20 der ausgewählten Stilrichtung. Je weiter Sie den Regler nach rechts bewegen, desto belebter wird es. Manche mögen die Variationen ganz rechts für sehr extrem halten, doch das ist gewollt. Dieser Schlagzeuger lässt halt manchmal »die Sau raus«!

Aus Gründen der Bequemlichkeit und Vorhersehbarkeit werden Variationswechsel nur an Taktgrenzen eingefügt. Wenn Sie also auf der zweiten Zählzeit eines Takts von Variation 8 auf Variation 11 umschalten, hören Sie die neue Variation erst ab dem darauf folgenden Takt. Auf diese Weise können Sie rechtzeitig Fills und gegebenenfalls andere Funktionen einschalten.

Wenn Sie schnell zwischen Variationen umschalten möchten, sollten Sie sich mit dem Memory-Bereich vertraut machen. Er enthält Funktionen, mit denen Sie in Sekundenbruchteilen zwischen beliebigen Einstellungen umschalten können.

- 
- **Die Complexity-Variationen 1 bis 15 können als »normal« oder »sinnvoll« bezeichnet werden.**
- 

## Der Link-Schalter des Complexity-Reglers

Die 25 Variationen einer Stilrichtung verfügen alle über ein eigenes, einzigartiges Fill. Durch das Verschieben des Complexity-Reglers auf eine bestimmte Variation und anschließendes Klicken auf den Fill-Schalter hören Sie das entsprechende Fill.

Sie können auch die beiden Hälften des Reglergriffs separat verwenden. Wenn Sie auf den Link-Schalter klicken, lassen sich die beiden Hälften separat verschieben. Auf diese Weise können Sie z.B. einen einfachen Rhythmus mit einem sehr komplexen Fill kombinieren.

Sie können den Link-Schalter auch verwenden, wenn Sie entschieden haben, dass Sie »nur das Fill Nummer 13« (oder irgendein bestimmtes anderes Fill) in einem bestimmten Teil Ihres Songs verwenden möchten – oder sogar im gesamten Song...

Durch erneutes Klicken auf den Link-Schalter werden die beiden Hälften des Reglergriffs wieder zusammengefügt.

## Snare/Sidestick-Schalter



Eine oft verwendete traditionelle Schlagtechnik für die Snare-Drum besteht darin, mit dem quer über dem Fell liegenden Schlagzeugstock auf den Metallrand zu schlagen. So erzielen Sie einen »leichteren« Klang mit anderer Charakteristik als üblich. Auf Englisch wird diese Technik »Sidestick« genannt und der entsprechende Schalter dient zum Umschalten zwischen »normalem Anschlag« und »Sidestick-Anschlag«. Sie können in jeder Variationsebene zwischen den beiden Modi umschalten.

Obwohl wir uns sehr darum bemüht haben, die Sidestick-Option immer möglichst natürlich und musikalisch richtig klingen zu lassen, gab es Fälle, in denen es unserer Meinung nach ungeschickt gewesen wäre, eine Sidestick-Version zu verwenden. Aus diesem Grund ist die Option zwar für die meisten, jedoch nicht für alle Variationsebenen des Complexity-Reglers verfügbar.

- 
- Die Sidestick-Funktion klingt im Allgemeinen bei den weniger komplexen, niedrigeren Variationsebenen natürlicher.
- 

## Accent-Schalter



Mit diesem Schalter lösen Sie einen gemeinsamen Schlag von Bass-Drum und Crash-Becken aus. Verwenden Sie dies innerhalb Ihres Songs als Akzent. Wenn Sie den Akzent auf einem Offbeat (einer nicht betonten Zählzeit) auslösen, wird er zur Synkope. Die aktuelle rhythmische Figur wird dabei so lange gehalten, wie Sie den Schalter drücken. Wenn Sie den Accent-Schalter nach dem Auslösen eines Akzents auf einem Offbeat noch etwa eine Viertelnote lang gedrückt halten, erzeugen Sie eine sehr realistisch klingende Synkope.

## Fill-Schalter



Dies ist einer der interessantesten Schalter dieses Instruments! Wenn ein normaler Drumcomputer seine rhythmischen Figuren wiedergibt und dabei sehr regelmäßig und automatisch jeden achten Takt ein Fill spielt, klingt dies häufig richtig, aber eben nicht immer.

In Groove Agent sind Sie der Bandleader! Klicken Sie auf den Fill-Schalter, wenn Sie ein Fill einfügen möchten, und Groove Agent führt es aus. Wenn Sie den Schalter frühzeitig innerhalb eines Takts drücken, hören Sie einen größeren Fill-Anteil, als wenn Sie den Schalter später im Takt drücken. So können Sie selbst wildere Fills in etwas diskretere verwandeln.

Bitte beachten Sie, dass Fills in den meisten Stilrichtungen mit einem Crash-Beckenschlag auf der nächsten Eins enden. Durch Stummschalten der Crash-Gruppe können Sie dies verhindern.

Sie können eine rhythmische Figur auch mit einem Fill beginnen. Wenn Sie im Stop-Modus auf den Fill-Schalter klicken, wird er »scharfgeschaltet«, so dass Groove Agent mit einem Fill beginnt, sobald Sie auf den Run-Schalter klicken.

Die niedriger nummerierten Fills sind im Allgemeinen weniger kompliziert als die höher nummerierten.

- 
- ❑ **Einige musikalische Stilrichtungen verfügen über eine deutliche zwei- oder viertaktige Struktur. Eine ungerade Taktanzahl (wie z.B. eine sieben- oder neuntaktige Strophe) kann dazu führen, dass solch ein Pattern irgendwie »falsch« klingt (gefühlsmäßig z.B. einen Takt zu früh oder zu spät). Hier können Sie mit einem Fill einiges begradigen, denn danach beginnt die Musik immer bei »Takt 1«.**
- 
- ❑ **Mit Fills können Sie auch gute Effekte für das Ende Ihres Songs erzeugen. Klicken Sie im letzten *Takt* des Songs auf den Fill- und bei der letzten *Zählzeit* auf den Stop-Schalter.**
-

## Der Schalter »1/2 Tempo Feel«



Schlagzeuger variieren Ihr Spiel oft durch den Einsatz eines 1/2 Tempo Feel. Hierbei wird meist das Bass- und Snare-Drum-Pattern auf das halbe Tempo verlangsamt, während die HiHat-/Ride-Beckenfigur normal weiter gespielt wird. Figge, einer der an diesem Projekt beteiligten Musiker, schlug vor, diese Spielweise in Groove Agent mit aufzunehmen. Dies ist ein echtes Plus, denn kein anderer uns bekannter Drumcomputer verfügt über diese Funktion – aber alle Schlagzeuger tun es!

Alle Pattern mit 1/2 Tempo Feel in Groove Agent wurden speziell programmiert, um diesen Trick zu imitieren. Ein sehr offensichtliches Beispiel findet sich in der Stilrichtung Fox. Geben Sie diese rhythmische Figur in moderatem Tempo wieder und klicken Sie dann auf den Schalter »1/2 Tempo Feel«. Sie werden feststellen, dass der Spielstil sich in etwas verwandelt, das dem Funk sehr nahe kommt.

Durch diese Funktion wird die Anzahl der vorhandenen Stilrichtungen praktisch verdoppelt! Sie können »1/2 Tempo Feel« beispielsweise auch als grundlegenden Rhythmus für Ihren Song auswählen und diesen dann durch erneutes Klicken auf den Schalter »1/2 Tempo Feel« mit einem im Tempo verdoppelten, gospelartigen Schluss versehen!

- 
- **Verwenden Sie den Schalter »1/2 Tempo Feel« z.B. bei den Übergängen Ihrer Songs und schalten Sie für die End-Refrains wieder auf das ursprüngliche Rhythmusmuster zurück. Sie können den Schalter auch in jedem anderen Songteil verwenden, den Sie hervorheben möchten.**
- 

## Random-Schalter



Mit diesem Schalter können Sie die rhythmische Figur bequem und automatisch von Groove Agent variieren lassen. Die Funktion wechselt die Pattern automatisch für Sie, so dass die Drum-Sounds weniger statisch und vorhersehbar klingen. Im gelben LCD-Fenster wird angezeigt, welche Variation gerade wiedergegeben wird. Mit der Random-Funktion werden nur Variationen aktiviert, die höchstens um  $\pm 2$  Variationen von der Originalposition des Complexity-Reglers entfernt sind.

## Der Schalter »Auto Fill«



Dies ist ein praktischer kleiner Knopf. Sie können damit Fills automatisieren. Wenn Sie diese Funktion einschalten und mit dem Complexity-Regler von einer Rhythmus-Variation zur nächsten umschalten, spielt Groove Agent automatisch ein Fill vor der nächsten Variation.

Wenn in Ihrem Sequenzer die Funktion zum automatischen Speichern eingeschaltet ist, kann diese ein Fill in Groove Agent auslösen. Schalten Sie diese Sequenzer-Funktion daher lieber aus.

## Der Schalter »Random Fill«



Auch dieses kleine Werkzeug soll Ihr Leben ein wenig erleichtern. Wenn Sie bei ein und derselben Rhythmus-Variante bleiben und nur hin und wieder ein Fill auslösen möchten, können Sie durch Einschalten dieser Funktion leichte Fill-Variationen erzielen.

Ähnlich wie beim Random-Schalter werden nach dem Zufallsprinzip Fills ausgewählt, die höchstens um  $\pm 2$  Schritte von der Originalposition des Complexity-Reglers (und dem dazugehörigen Fill) entfernt sind.

## Shuffle-Drehregler



Ein Teil der Musik auf dieser Welt ist in »gerade« oder auch »gleichmäßige« Einheiten unterteilt. Achtel sind hier sozusagen »gerade« Achtel. Andere Genres verwenden eine eher triolische Form, wodurch der Rhythmus den so genannten »Swing«, also einen schwingenden, weicheren, rollenden Charakter erhält.

In der Musik sind diese beiden Typen als »gerade« bzw. »swingende« Musik bekannt. Um die Dinge noch ein wenig komplizierter zu gestalten, kann swingende Musik entweder auf Achteltriolen basieren (wie in dem Song »New York, New York«) oder auf triolischen Sechzehntelnoten (wie in Stevie Wonders »Sir Duke«).

Der Shuffle-Drehregler beeinflusst, wie Achtel oder Sechzehntel aufgefasst werden und verhält sich dabei etwas anders als die anderen Groove Agent-Regler. Wenn Sie eine Stilrichtung mit geradem Rhythmus wiedergeben und den Regler nach rechts (+) drehen, hören Sie, dass die Musik einen »swingenderen« Charakter erhält (weil die geraden Achtel oder Sechzehntel eine eher triolische Form annehmen). Ein auf Swing basierender Rhythmus lässt sich dagegen durch Drehen des Reglers nach links »begradigen«.

Den Shuffle-Drehregler sollten Sie allerdings mit Vorsicht verwenden. Wenn Sie z.B. den Drehregler bei Wiedergabe eines geraden Rhythmus in die 7-Uhr-Position drehen oder bei Wiedergabe eines triolischen Rhythmus in die 5-Uhr-Position, klingt das Ergebnis gelinde gesagt merkwürdig. Verwendung auf eigene Gefahr!

Die normale Reglerposition ist die 12-Uhr-Stellung. In dieser Einstellung werden alle Rhythmen so wiedergegeben, wie sie ursprünglich komponiert wurden.

- 
- ❑ **Für einen Cajun-, Zydeco- oder New Orleans-Swing-Stil sollten Sie eine »gerade« Stilrichtung verwenden und den Shuffle-Drehregler nach rechts drehen (etwa bei 57 bis 60%). Der entsprechende Prozentwert wird im gelben LCD-Fenster angezeigt.**
- 

## Humanize-Drehregler



Die Groove Agent zugrunde liegende Musik wurde mit großer Sorgfalt und Musikalität aufgenommen. Wenn Sie trotzdem einige eher natürliche Variationen hinzufügen möchten, können Sie mit diesem Regler das Spiel des Instruments hinsichtlich Timing und Dynamik zusehends »ungenauer« gestalten.

Die normale Reglerposition ist die Off-Position.

## Limitier-Drehregler



Das wichtigste Instrument für einen Toningenieur bei der Aufnahme von Schlagzeug ist wahrscheinlich ein Dynamikprozessor – z.B. ein Kompressor oder Limiter.

Wir haben in Groove Agent einen einfachen Limiter integriert, damit Sie schnell eine Möglichkeit zur Dynamiksteuerung zur Hand haben.

Wenn Sie das Gefühl haben, dass die Drums sich im musikalischen Mix nicht ausreichend durchsetzen, kann Ihnen dieser Limiter dabei helfen, einen konsistenteren und damit höheren Schalldruckpegel zu erzeugen.

Der Regler steuert eigentlich vier Stereo-Limiter gleichzeitig. Auch wenn Sie einzelne Gruppen verschiedenen Ausgängen zuordnen, beeinflusst die über den Ausgang Out 1 ausgegebene laute Bass-Drum dennoch das über den Ausgang Out 3 ausgegebene Crash-Becken. Dadurch ist der Limiter intuitiver.

Bitte vorsichtig einsetzen!

Normalerweise ist dieser Regler auf den Minimalwert eingestellt (Off-Position).

## Ambience-Drehregler



Dieser Drehregler ist einer der großen Pluspunkte von Groove Agent! Alle akustischen Schlagzeug- und Percussion-Instrumente wurden mit folgenden vier Techniken aufgenommen:

- Jedes Instrument wurde mit einem sehr nah aufgestellten Mikrofon aufgenommen, was in einem sehr trockenen Klang resultiert.
- Jedes Instrument wurde mit Overhead-Mikrofonen aufgenommen, was einen sehr trockenen Klang, aber auch ein schönes Stereobild bewirkt.
- Jedes Instrument wurde mit Raummikrofonen aufgenommen, die in etwa zwei Meter Entfernung zur Klangquelle positioniert wurden. Dies ergab einen warmen, räumlichen Klang.

- Jedes Instrument wurde mit einem Paar Raummikrofonen aufgenommen, die in mehr als sieben Meter Entfernung zur Klangquelle positioniert wurden. Wir reden also über einen wirklichen Raumanteil im Klang! Diese Aufnahmen haben einen deutlichen Hall!

Bei der endgültigen Zusammenstellung der Groove Agent-Klangbibliothek haben wir uns sehr viel Mühe gemacht. Beim Kit der 50er Jahre haben wir die nahen Mikrofone für Drums und HiHat und die Overheads für die Becken verwendet. Dann haben wir die entfernteren Aufnahmen für die Räumlichkeit hinzugefügt. Mit diesem traditionellen Klang konnten wir altklingende, akustische Kits erzeugen.

Für andere Kits haben wir andere Kombinationen verwendet und bei den modernen elektronischen Sounds haben wir normale Studioeffektgeräte wie Hall oder Echo eingesetzt.

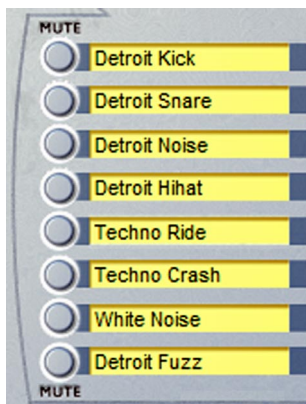
Alles in allem steht Ihnen eine sehr natürlich klingende Räumlichkeit zur Verfügung! Wir haben eine ganze Menge verschiedener Drum-Kits für die unterschiedlichen musikalischen Stilrichtungen voreingestellt. Wenn Sie die voreingestellte Version verändern möchten, verwenden Sie diesen Regler und lassen Sie sich von Ihren Gefühlen leiten!

Dieser Regler ist auch der Masterregler für die acht individuellen AMB-Drehregler (siehe [Seite 94](#)).

Die normale Einstellung dieses Reglers ist die 12-Uhr-Stellung. Wenn Sie den Regler ganz nach links drehen, erzielen Sie einen trockenen Klang, wenn Sie ihn nach rechts drehen, einen räumlichen Klang.

## Auswählen der Instrumente, Stummschalten und Gruppieren

Die Groove Agent-Klänge sind in acht logische Gruppen untergliedert:



1. Bass-Drum (Kick-Drum)
2. Snare-Drum
3. Toms oder Effekte
4. HiHat
5. Ride- und Chinesische Becken
6. Crash- und Splash-Becken
7. Percussion-Gruppe 1 (meist »hohe und schnelle« Instrumente)
8. Percussion-Gruppe 2 (meist »tiefe und langsame« Instrumente)

Sie können den entsprechenden Mute-Schalter zum Stummschalten der jeweiligen Gruppe verwenden. Wenn der Mute-Schalter eingeschaltet ist, wird kein Klang ausgegeben.

Wenn Sie sich die voreingestellten Stilrichtungen und die entsprechenden Drum-Kits anhören, verspüren Sie vielleicht den Wunsch, zu experimentieren und einzelne Instrumente bzw. ganze Gruppen auszutauschen. Wenn Sie auf eines der gelben Felder klicken, wird eine Liste angezeigt, in der Sie Instrumente auswählen können. Tauschen Sie einfach die knallharte Studio-Kick der 80er durch eine dumpfe Jazz-Kick der 50er Jahre aus und hören Sie sich das Ergebnis an!

# Stop/Run-Schalter



Mit diesen Schaltern starten und stoppen Sie Groove Agent. Das Instrument lässt sich auch verwenden, wenn der Host-Sequencer gestoppt ist. Es verwendet aber immer dessen Tempo (BPM-Einstellung).

Wenn Ihr Sequenzer läuft, folgt Groove Agent dem Tempo und läuft synchron zur Taktposition.

Mit der folgenden Methode können Sie Groove Agent simultan mit Ihrem Sequenzer starten:

1. Starten Sie Ihren Sequenzer.
2. Starten Sie Groove Agent.
3. Stoppen Sie den Sequenzer.

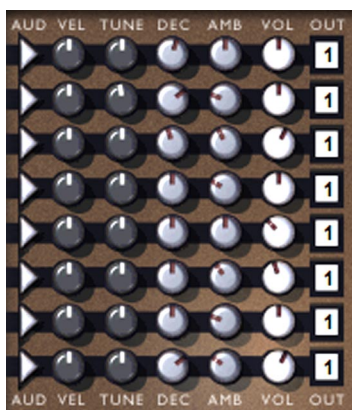
Wenn Sie nun den Sequenzer erneut starten, beginnt Groove Agent ebenfalls mit der Wiedergabe! Wenn der Run-Schalter eingeschaltet ist, leuchtet er grün auf.

So können Sie die Drums automatisch am Anfang eines Songs oder eines Songabschnitts einsetzen lassen.

## Weitere Funktionen

Bisher haben wir nur die Funktionen beschrieben, die sich auf der Oberfläche von Groove Agent befinden. Der dunkle Bereich hinter dem gelben LCD-Fenster enthält aber nicht nur die Pegelanzeigen, sondern hier verbirgt sich auch der Editierbereich von Groove Agent. Klicken Sie auf den Edit-Schalter in der rechten unteren Ecke des Groove Agent-Bedienfelds, um diesen Bereich zu öffnen.

### Die Klangbearbeitung



Im Bereich nahe der Mitte des Groove Agent-Bedienfelds finden Sie acht Reihen mit Steuerelementen. Die Funktionen sind für alle acht Instrumentengruppen identisch.

Die Standardeinstellung ist für alle Regler die Mittenposition (12 Uhr).

**Aud** – Mit diesem Taster können Sie den – im Bereich direkt links daneben ausgesuchten – Klang auslösen und hören. Dies ist praktisch, wenn Sie die ursprünglichen Klänge und das Ergebnis Ihrer Bearbeitung klanglich überprüfen möchten.

**Vel** – Mit diesem Velocity Offset-Regler können Sie die Ansprechempfindlichkeit des betreffenden Klangs verändern. Wenn Sie den Regler nach links drehen, werden die für das Instrument eingehenden MIDI-Anschlagdynamikwerte vermindert, wodurch gedämpfter klingende Samples verwendet werden. Wenn Sie den Regler über den 12-Uhr-Punkt hinaus nach rechts drehen, werden die für das Instrument eingehenden MIDI-Anschlagdynamikwerte erhöht, was einen härteren und lautereren Klang bewirkt. Zum Kompensieren der hierdurch erhöhten oder verminderten Lautstärke im Gesamtausgang existiert für jeden Gruppenausgang ein Pegelregler (VOL).

Mit dem VEL-Regler können Sie einen akustischen Schlagzeugklang sehr schnell weicher oder härter gestalten.

**Tune** – Mit diesem Regler lässt sich jede Gruppe um bis zu 12 Halbtöne nach oben bzw. unten verstimmen. Beachten Sie, dass der Regler aus praktischen Gründen im Bereich seiner 12-Uhr-Einstellung über eine wesentlich feinere Auflösung verfügt als im übrigen Bereich.

**Dec** – Durch das Verändern des Ausklangverhaltens (Decay) kann ein Klang auf interessante Weise verändert werden, besonders wenn er – wie unsere akustischen Drum- und Percussion-Klänge – mit eigener Räumlichkeit aufgenommen wurde. Eine normale Snare kann auf diese Weise wie eine extrem gedämpfte Trommel klingen oder sich wie durch ein Gate geschickter Hall anhören.

**Amb** – Mit diesem Regler lässt sich für jede Gruppe eine Feinreglung des Anteils an Räumlichkeit (Englisch: Ambience) herstellen. Der Ambience-Drehregler (im »metallinen« Teil der Oberfläche, links unten im Groove Agent-Bedienfeld) dient hierbei stets als Hauptregler. Wenn Sie diesen auf eine 12-Uhr-Position einstellen, können Sie die Feineinstellungen leichter vornehmen.

**Vol** – Mit diesem Pegelregler können Sie den Gesamtpegel der jeweiligen Instrumentengruppe einstellen.

**Out** – Jede Gruppe kann einem der vier vorhandenen Ausgänge (Outputs) zugeordnet werden. Das ist z.B. dann sinnvoll, wenn Sie eine oder mehrere Gruppen mit externen EQ-Einstellungen oder Effekten bearbeiten möchten.

## Memory – Die Speicherplätze



Wenn Sie Groove Agent zum ersten Mal starten, leuchtet der erste Memory-Schalter auf. Das bedeutet, dass er aktiv ist, »zuhört«, und jede Änderung registriert, die Sie vornehmen. Sie müssen diesen Speicherplatz nicht aktivieren, er ist stets aktiv.

Mit dem Copy-Taster kopieren Sie die aktuellen Einstellungen des Bedienfelds von Groove Agent in einen der zehn vorhandenen Speicherplätze. Klicken Sie auf »Copy« und danach auf einen der Speicherplätze, dann wird der Kopiervorgang ausgeführt.

Wenn der Speicherplatz-Schalter dunkel dargestellt wird, ist der Speicherplatz leer. Wenn der Schalter eine rötliche Färbung aufweist, sind auf diesem Speicherplatz Einstellungen gespeichert. Der Schalter des gerade aktiven Speicherplatzes leuchtet hell auf.

Jeder der 10 Speicherplätze kann zum Speichern aller Einstellungen des gesamten Instruments verwendet werden. Nehmen wir an, Sie haben bei aktivem Speicherplatz 1 beispielsweise eine Gesamteinstellung vorgenommen, die für die Strophen in Ihrem Song passend ist.

Wenn Sie auf den Copy-Taster und danach auf den Speicherplatz-Schalter Nummer 2 klicken, werden nun alle in Speicherplatz 1 vorliegenden Informationen auch im Speicherplatz 2 gespeichert. Dieser wird zum aktiven Speicherplatz und Sie können sich nun dem Einstellen des richtigen Klangs z.B. für den Refrain widmen. Sie können alles ausprobieren, was Sie möchten, denn die perfekte Stropheneinstellung bleibt ja weiterhin in Speicherplatz 1 gesichert. (Das beschriebene Vorgehen ermöglicht zwar nicht das Optimum an Flexibilität beim Verwenden von Groove Agent, kann aber als *eine* Methode zum Automatisieren angesehen werden).

Ein weiterer Vorschlag: Da in den Speicherplätzen jeweils alle Einstellungen der gesamten Benutzeroberfläche des Instruments gespeichert werden, können Sie schnell zwischen Stilrichtungsvariationen und sogar völlig verschiedenen Stilrichtungen und Drum-Kits hin- und her-

schalten! Das Szenario mag zwar nicht gerade realistisch anmuten (oder kennen Sie einen Schlagzeuger, der durch Fingerschnippen mal eben ein ganzes Schlagzeug austauschen kann?), aber Sie erhalten auf diese Weise sehr flexible Möglichkeiten!

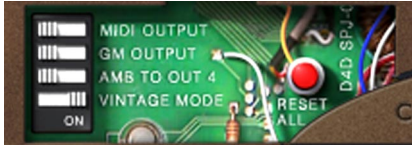
- 
- **Wenn Sie Ihre Groove Agent-Einstellungen als Bank (im .fxb-Format) speichern, bleiben alle in den Speicherplätzen gespeicherten Informationen erhalten.**
- 

## Master Volume-Regler



Wie der Name »Master Volume« schon sagt, dient dieser Regler zum Steuern des Gesamtausgangspegels dieses Instruments. Wenn Sie mehrere Ausgänge verwenden, steuert der Master Volume-Regler den Ausgangspegel aller dieser Ausgänge.

# Der Setup-Bereich



Wenn Sie auf den geriffelten Schalter unterhalb des gelben LCD-Fensters klicken, wird der Setup-Bereich geöffnet. Hier sind die wirklich geheimen

Funktionen versteckt. Wenn Sie auf den CLOSE-Schalter rechts unten im Groove Agent-Bedienfeld klicken, werden die Funktionen wieder ausgeblendet. Im Folgenden werden die einzelnen Funktionen des Setup-Bereichs genauer beschrieben.

## Die Funktion »MIDI Output«

Eine fantastische Eigenschaft von Groove Agent ist seine Fähigkeit, einen MIDI-Part zu schreiben, der die Noten enthält, die Sie gerade hören! Wenn Sie diesen Schalter auf seine ON-Position einstellen, eröffnet sich eine ganze Reihe neuer Möglichkeiten!

Wenn Sie das Schlagzeug in Echtzeit arrangieren, während sich Ihr Sequenzer im Aufnahmemodus befindet (Sie sollten es probieren – gerade für diese Arbeitsmethode wurde Groove Agent entwickelt), wird währenddessen ein MIDI-Part erzeugt. Diesen Part können Sie anschließend öffnen und folgende Bearbeitungsschritte vornehmen:

- Löschen, Hinzufügen, Kopieren oder Verschieben von Noten.
- Kopieren eines beliebigen Teils des neuen Parts in einen anderen Bereich des Songs oder aber in einen völlig anderen Song.
- Anwenden einer anderen Quantisierungsart oder Dynamikeinstellung.
- Kopieren Sie z.B. den gesamten Part, löschen Sie die Bass-Drum im Original-Part und löschen Sie die anderen Instrumente in der Kopie des Parts, die auf einer anderen Spur positioniert wurde. Nun können Sie die Bass-Drum-Noten einem anderen virtuellen oder physischen Instrument zuordnen, z.B. Ihrem Liebessampler. Wenn Sie eine Cubase-Drum-Map verwenden, wird der gesamte Vorgang noch leichter.

- 
- ❑ Die Funktion »MIDI Output« gehört zum Randbereich des VST 2.0-Protokolls. Wir bewegen uns damit an der Grenze der Möglichkeiten und können die Wirkung der Funktion »MIDI Output« in anderen Host-Programmen nicht vorhersehen. Wir garantieren nur, dass die Funktion in Steinbergs Cubase und Nuendo richtig funktioniert.
- 

Wenn Sie ein Programm verwenden, das die MIDI-Ausgabe durch ein VST-Instrument nicht korrekt verarbeiten kann, müssen Sie beim Erstellen Ihrer Arrangements die Automationsmöglichkeiten des Programms verwenden.

- Es ist normalerweise sinnvoll, den SysEx-Filter (Filter, der SysEx-Daten aus dem Datenstrom entfernt) Ihres Sequenzers zu aktivieren, wenn Sie Groove Agent verwenden. Wenn Sie SysEx-Daten nicht herausfiltern, werden die Run- und Stop-Befehle in den MIDI-Part aufgenommen, wodurch Groove Agent je nach eingehenden Daten plötzlich mitspielt oder eben nicht. Wenn Sie SysEx-Daten herausfiltern, werden Run- und Stop-Befehle nicht Bestandteil des MIDI-Parts, was das Leben erheblich erleichtert.

- 
- ❑ Es ist ratsam, die Auto-Quantize-Funktion des Sequenzers auszuschalten, wenn Groove Agent eine MIDI-Spur aufnimmt. Sie können das Schlagzeug später immer noch quantisieren.
- 



Wenn die Funktion »MIDI Output« eingeschaltet ist, wird dies durch ein kleines MIDI-Steckersymbol unten im gelben LCD-Fenster angezeigt.



Wir haben diese Notenzuordnung entwickelt, aber ehrlich gesagt müssen Sie sich nicht unbedingt damit befassen. Wenn Sie einen durch Groove Agent erzeugten MIDI-Part bearbeiten, werden Sie wahrscheinlich sowieso das Lautsprechersymbol im Editor aktiviert haben, so dass Sie beim Überprüfen der jeweiligen Noten die zugehörigen Klänge hören können.

Wenn Sie außerdem die GM Output-Funktion aktivieren, indem Sie diesen Schalter auf seine ON-Position einstellen, leitet Groove Agent die Ausgangsnoten automatisch so um, dass sie dem General MIDI-Protokoll entsprechen.



Wenn die GM Output-Funktion eingeschaltet ist, wird dies durch ein kleines GM-Symbol unten im gelben LCD-Fenster angezeigt.

## Die Ambience to Output 4-Funktion

Sie können festlegen, dass Groove Agent den räumlichen Anteil oder verhallte Klänge über den Ausgang 4 (OUT 4) ausgibt. Dies ist praktisch, wenn Sie diese Klangbestandteile separat bearbeiten möchten. Wenn diese Funktion aktiviert ist, geben die Ausgänge 1 bis 3 (OUT 1 bis 3) nur »trockene« Klänge aus.

Was also lässt sich mit dem separat ausgegebenen räumlichen Signal anfangen? Nun, mit EQ oder Dynamikbearbeitung lassen sich hier interessante Effekte erzielen. Sie können die mit Groove Agent erzeugten Schlagzeug-Sounds auch als Audiodatei exportieren und mit dem separaten räumlichen Signal experimentieren. Wie klingt es beispielsweise, wenn das räumliche Signal ein wenig später einsetzt – oder zu früh? Oder Sie kombinieren den trockenen Klang einer Techno-Snare mit dem räumlichen Signal einer Piccolo-Snare...?

Viel Spaß beim Experimentieren!



Wenn die Ambience to Output 4-Funktion eingeschaltet ist, wird dies durch ein kleines Symbol unten im gelben LCD-Fenster angezeigt, das eine in zwei Stränge aufgespaltene Klangkette darstellen soll.

## Die Vintage Mode-Funktion

Wir haben uns bemüht, die Wirkung der mit dem Zeitskala-Regler auswählbaren authentischen Stilrichtungen und Klänge überzubetonen, indem wir besondere Filtermethoden verwendet und die Stereobreite vermindert haben. Ziel war es, den Schlagzeug-Sound einer altmodischen Stilrichtung auch entsprechend »alt« klingen zu lassen. Doch es gibt sicher auch Fälle, in denen Sie diesen Effekt ausschalten möchten. Dazu dient der Schalter »Vintage Mode«. Wenn Sie ihn ausschalten, wird die gesamte Emulation der altmodischen Klänge deaktiviert.

Die Vintage Mode-Funktion ist nur Bestandteil von Stilrichtungen zwischen 1950 und 1975 und am deutlichsten in den früheren Genres zu hören.



Bei aktiver Vintage Mode-Funktion wird unten im gelben LCD-Fenster ein kleines Grammophonsymbol angezeigt.

## Reset All-Taster

Dieser Taster ist praktisch, wenn Sie Ihr eigenes Schlagzeug von Grund auf neu zusammenstellen möchten. Dies kann z.B. der Fall sein, wenn Sie Groove Agent als reines Soundmodul verwenden. Durch das Drücken des Reset All-Tasters werden alle Einträge in den Gruppenspalten entfernt und die Steuerelemente auf ihre Grundeinstellungen zurückgesetzt.

Wenn Sie sich beim Editieren eines Kits einer bestimmten Stilrichtung einmal völlig vergaloppieren, können Sie immer zum Original zurückkehren, indem Sie zunächst eine andere Stilrichtung auswählen und dann zu derjenigen zurückkehren, die Sie zuvor verwendet haben.

# Erzeugen einer Drum-Spur in Groove Agent

Die Ausgangsposition für das Hinzufügen von Schlagzeug-Sounds kann z.B. folgendermaßen aussehen:

1. Sie haben noch nichts in Ihren Sequenzer eingespielt, verfügen aber über klare musikalische Ideen und möchten mit den Drums beginnen.
2. Sie haben bereits ein paar Instrumente und/oder Stimmen aufgenommen und möchten nun ein Schlagzeug-Arrangement hinzufügen.

Groove Agent stellt mindestens drei unterschiedliche Methoden zum Erstellen einer Drum-Spur zur Verfügung:

- **Methode 1:** Spielen Sie mit Groove Agent in Echtzeit die Drums für Ihren Song ein und verwenden Sie die Sequenzer-Automation, um all Ihre Bewegungen aufzuzeichnen. Letztere können auch »nicht-musikalische« Vorgänge, wie das Verändern von Klangparametern beinhalten. Vorteil: Nach der Aufnahme können Sie Ihre Bewegungen mit großer Genauigkeit bearbeiten. Das Verändern von Steuerelementen wird in Form editierbarer MIDI-Daten aufgenommen. Dies ist eine der möglichen Lösungen, falls Sie einen Sequenzer verwenden, der keine MIDI-Ausgabe durch ein VST-Instrument akzeptiert. Nachteil: Auf diese Weise können Sie die einzelnen »Schläge« nicht bearbeiten. Sie können jedoch immer einzelne Schläge des Schlagzeugs live über Ihr MIDI-Keyboard hinzufügen.
- **Methode 2:** Spielen Sie mit Groove Agent in Echtzeit die Drums für Ihren Song ein und verwenden Sie die Groove Agent-Regler zum Erzeugen einer lebendigen Drum-Spur. Ihr Sequenzer nimmt die von Groove Agent ausgegebenen MIDI-Noten in einem MIDI-Part auf. Hierzu muss der Schalter »MIDI Output« aktiviert sein. Dies ist wahrscheinlich der intuitivste und kreativste Ansatz zum Erstellen einer Drum-Spur. Vorteil: »Was-Sie-hören-ist-das-was-Sie-erhalten". Der entstehende Drum-Part ist identisch mit dem von Ihnen gespielten Ablauf. Zudem ist das Löschen, Hinzufügen, Kopieren oder Bewegen von Noten innerhalb des erzeugten Drum-Parts – sowie darüber hinaus – sehr leicht möglich. Sie können Noten gegebenenfalls umleiten, um Drum-Sounds anderer Instrumente – z.B. eines Samplers – zu spielen. Nachteil: Wenn es Ihnen in starkem Maß um dynamische Kontrolle geht, wie z.B. um das Ein- und Ausblenden des Limiter-Drehreglers oder um das Umschalten zwischen Snare-Drums während eines Songs, werden diese Vorgänge leider nicht mit den MIDI-Daten zusammen ausgegeben. Die ausgegebenen Daten enthalten nur die MIDI-Noten, die Groove Agent spielt.

- 
- **Sie können diese beiden Arbeitsansätze natürlich kombinieren, indem Sie Groove Agent zunächst so automatisieren, dass der Song skizziert vorliegt und dann seine MIDI-Ausgabe für Feinarbeiten auf eine MIDI-Spur aufnehmen. Stellen Sie sich das Ganze so vor, als ob Groove Agent Daten auf eine MIDI-Spur exportierte, ähnlich dem Ausgeben von PlugIn-Audiodaten auf eine Audiospur. Sie können die Ausgabe des Groove Agent natürlich auch auf eine Audiospur exportieren.**
- 

- **Methode 3:** Erzeugen Sie zunächst mit Hilfe der Speicherplätze in Groove Agent eine Reihe von Einstellungen, z.B. eine für die Strophen, die nächste für den Refrain usw. Wenn Sie mit Ihren gespeicherten Einstellungen zufrieden sind, können Sie den Song skizzieren, indem Sie die einzelnen gespeicherten Einstellungen durch Umschalten während der Wiedergabe aufrufen.

Vorteil: Da in den Speichereinstellungen wirklich *alle* Groove Agent-Einstellungen enthalten sind, ist dies der einzige Weg, um direkt zwischen unterschiedlichen rhythmischen Variationen oder sogar Stilrichtungen und Drum-Kits umzuschalten! Verwenden Sie diese Methode, wenn es Ihnen um wirklich drastische Veränderungen geht.

Nachteil: Das Umschalten zwischen voreingestellten Szenarien kann ein wenig statisch wirken. Fills und Echtzeit-Variationen müssen separat aufgenommen oder programmiert werden.

- 
- **Kreative Musiker können alle diese Methoden kombinieren, um die bestmögliche Drum-Spur zusammenzustellen, die einen editierbaren MIDI-Teil enthält und sich bewegende Regler sowie sofortiges Umschalten zwischen Variationen, Stilrichtungen und Drum-Kits ermöglicht!**
- 

Hier noch ein etwas anderer Vorschlag: Stellen Sie einen passenden MIDI-Controller – z.B. ein fünftaktiges MIDI-Keyboard – so ein, wie Sie es möchten (siehe [Seite 124](#)). Nehmen Sie damit eine MIDI-Performance auf, die das Starten, Stoppen und Auswählen von Pattern enthält, sowie Fills, Parameteränderungen und individuelle Schläge beinhaltet. Diese Methode funktioniert unabhängig davon, ob Groove Agent MIDI-Daten ausgibt oder nicht.

# Verwenden der MIDI-Ausgabe von Groove Agent in Cubase SX

Wir sind nicht sicher, wie unterschiedliche Host-Applikationen mit den von Groove Agent ausgegebenen MIDI-Noten umgehen werden (so weit wir wissen, ist Groove Agent das erste Instrument, das diese Möglichkeit zur Verfügung stellt), aber Cubase SX-Benutzer können diese Eigenschaft mit Sicherheit anwenden. Gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Öffnen Sie Groove Agent über das Fenster »VST-Instrumente« von Cubase SX. Wählen Sie als Eingang der gewünschten MIDI-Spur Groove Agent aus (und deselektieren Sie das Instrument als MIDI-Ausgang, um das Auslösen doppelter Noten – sog. Doppeltrigger – zu vermeiden). Öffnen Sie die Edit- und Setup-Bereiche in Groove Agent und aktivieren Sie die Funktion »MIDI Output«. Die Auto-Quantisierung sollte in Ihrem Sequenzer in der Regel ausgeschaltet sein. Nun können Sie mit der Aufnahme Ihrer Drum-Spur beginnen.
2. Starten Sie die Aufnahme in Cubase SX. Nehmen Sie das Schlagzeug auf. In diesem Modus werden die Einstellungen für Limiter, Ambience und Drum-Sounds nicht mit aufgenommen, sondern nur die von Groove Agent gespielten Schlagzeugnoten. Wenn der Song oder Songabschnitt vorüber ist, klicken Sie auf den Stop-Schalter in Groove Agent und danach auf den Stop-Schalter in Cubase.
3. Um das gerade aufgenommene Material zu hören, wählen Sie Groove Agent als Ausgang für die betreffende MIDI-Spur. Sie können die auf der Spur aufgenommenen Noten aber auch an ein anderes VST-Instrument oder externes Modul ausgeben, das dann statt Groove Agent den Rhythmus wiedergibt.

## Verwenden der Cubase SX-Automation

In diesem und dem nächsten Abschnitt finden Sie eine schrittweise Anleitung zum Erzeugen einer Drum-Spur in Cubase SX. Für die meisten anderen Host-Applikationen gelten ganz ähnliche Regeln. Im Zweifelsfall lesen Sie bitte die entsprechenden Abschnitte im Handbuch des jeweiligen Programms.

Das Verwenden der Automation ist wahrscheinlich die einfachste Methode. Hier eine Beschreibung, falls Sie sich noch nie im Rahmen von Cubase SX damit befasst haben.

1. Öffnen Sie Groove Agent über das Fenster »VST-Instrumente« von Cubase SX. Aktivieren Sie den Write-Schalter (W) am oberen Rand des Groove Agent-Bedienfelds. Im Cubase Projekt-Fenster werden nun eine neue Spur namens VST-Instrument-Automation sowie eine weitere Spur direkt darunter eingerichtet. In den meisten Fällen sollte die Auto-Quantisierungsfunktion in Ihrem Sequenzer *ausgeschaltet* sein. Sie haben nun die Vorbereitungen für die Aufnahme Ihrer Drum-Spur abgeschlossen.
2. Starten Sie Cubase SX. Klicken Sie auf den Run-Schalter, wenn die Drums starten sollen (mit oder ohne Start-Fill – erinnern Sie sich noch? – siehe [Seite 85](#)). Verschieben Sie die Schieberegler, klicken Sie auf die Schalter und drehen Sie die Regler, bis Ihre Drum-Spur richtig klingt. Wenn der Song oder Songabschnitt vorüber ist, klicken Sie auf den Stop-Schalter in Groove Agent und danach auf den Stop-Schalter in Cubase.
3. Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste in die VST-Instrument-Automationsspur und wählen Sie »Verwendete Automation aller Spuren anzeigen«. Alle Automationsklassen (Run/Stop, Fill, Pattern-Auswahl usw.) verfügen hier über separate Spuren.
4. Klicken Sie in Groove Agent oder in einer der neu erzeugten Automationsunterspur auf den Read-Schalter (R). Sie können nun die erzeugten Automationsdaten in allen Spuren sehen. Diese Daten lassen sich frei bearbeiten.
5. Um ein unbeabsichtigtes Überschreiben von Daten zu verhindern, sollten Sie sich vergewissern, dass der Write-Schalter nur aktiviert ist, wenn Sie wirklich Automationsdaten überschreiben möchten!

# Das Komponieren in Cubase SX mit Hilfe der Groove Agent-Speicherplätze

Wenn Sie drastischere Veränderungen erreichen möchten, also beispielsweise direkt zwischen unterschiedlichen rhythmischen Variationen oder Stilrichtungen und Drum-Kits umschalten wollen, kommen die Groove Agent-Speicherplätze ins Spiel. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen Sie Groove Agent über das Fenster »VST-Instrumente« von Cubase SX. Bereiten Sie die Einstellungen für die verschiedenen Abschnitte Ihres Songs in Groove Agent vor und speichern Sie diese »Schnappschüsse« in den verschiedenen Groove Agent-Speicherplätzen. Sie werden wahrscheinlich einen Schnappschuss für die erste Strophe, den nächsten für den Refrain usw. verwenden.
2. Aktivieren Sie den Write-Schalter (W) am oberen Rand des Groove Agent-Bedienfelds. Im Cubase Projekt-Fenster werden jetzt eine neue Spur namens VST-Instrument-Automation sowie eine weitere Spur direkt darunter eingerichtet. In den meisten Situationen sollte die Auto-Quantisierungsfunktion in Ihrem Sequenzer *ausgeschaltet* sein. Sie haben nun die Vorbereitungen zur Aufnahme Ihrer Drum-Spur abgeschlossen.
3. Starten Sie Cubase SX. Klicken Sie auf den Run-Schalter, wenn die Drums starten sollen, und aktivieren Sie die in den Speicherplätzen gespeicherten Einstellungen, wenn Sie die entsprechenden Abschnitte Ihres Songs erreichen. Wenn der Song oder Songabschnitt vorüber ist, klicken Sie auf den Stop-Schalter in Groove Agent und danach auf den Stop-Schalter in Cubase.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die VST-Instrument-Automationsspur und wählen Sie »Verwendete Automation aller Spuren anzeigen«. Alle Automationsklassen (Run/Stop, Fill, Pattern-Auswahl usw.) verfügen hier über separate Spuren.
5. Klicken Sie in Groove Agent oder in einer der neu erzeugten Automationsunterspur auf den Read-Schalter (R). Sie können nun die erzeugten Automationsdaten in allen Spuren sehen. Diese Daten lassen sich frei bearbeiten.

6. Um ein unbeabsichtigtes Überschreiben von Daten zu verhindern, sollten Sie sich vergewissern, dass der Write-Schalter nur aktiviert ist, wenn Sie wirklich Automationsdaten überschreiben möchten!
- 
- Wenn Sie von Ihrem MIDI-Keyboard aus Program-Change-Befehle zum Auswählen von Speicherplätzen senden möchten (siehe [Seite 124 ff.](#)), verwenden Sie hierzu die normale MIDI-Aufnahme, denn die Automation spielt hierbei keine Rolle. Wenn Sie von der Keyboard-Tastatur aus während der Aufnahme live Schlagzeug spielen, werden diese Noten ebenfalls mit aufgezeichnet.
- 
- Der MIDI-SysEx-Filter in Cubase SX muss ausgeschaltet sein, damit die Parameterautomation funktioniert.
-

# Die einzelnen Stilrichtungen

In diesem Abschnitt finden Sie eine Kurzbeschreibung aller Stilrichtungen, wie die einzelnen Musiker selbst sie beschrieben haben.

## 1950 Swing

Ein im Jazz und im Rahmen von Big-Bands verwendeter Spielstil. In einem Feld, so komplex wie der Swing und die Big-Band, ist es sehr schwierig, alle Möglichkeiten abzudecken. Ich habe mich daher für den folgenden Ansatz entschieden: Der Rhythmus wurde mit einer Geschwindigkeit von ungefähr 144 Schlägen pro Minute (BPM) programmiert. Er ist in zwei Abschnitte unterteilt: die erste Hälfte in »2«, die zweite Hälfte in »four on the floor«, um damit die verschiedenen Bassfiguren abzudecken, die häufig bei diesem Rhythmustyp verwendet werden. *RB*

## 1951 Samba

Dieser Samba-Rhythmus ist eine Mischung aus authentischem Samba (wie er auf dem Schlagzeug gespielt wird) und einem Sambastil, den viele Jazz- und Fusion-Schlagzeuger verwenden. *MEB*

## 1952 Jazz Trio

Die verlorene Kunst des Spiels mit Besen! Heutzutage wissen nicht mehr besonders viele Leute, wie man Besen »richtig« anwendet! Ein paar Besen zu besitzen und sie spielen zu können sind zwei unterschiedliche Themen. Ein drittes Thema ist es, ein VST-Instrument dazu zu bringen, überzeugend Besen zu spielen...

Wir haben den »Besenschlag« in Groove Agent implementiert und ihn kombiniert mit meiner eigenen Inspiration durch großartige Besenspieler wie Buddy Rich, Louie Bellson, Jo Jones sowie mit all den Lektionen der Besenlegende Ed Thigpen (u.a. bekannt vom Oscar Peterson Trio). Sie sollten wissen, dass ich mit Sven nicht zu 100 Prozent darin übereinstimme, was passieren soll, wenn man den Sidestick-Schalter anklickt! Das Ergebnis ist daher ein »Mieten Sie einen Schlagzeuger – erhalten Sie zwei«-Effekt und das ist ja schließlich auch nicht so schlecht! *RB*

## 1953 Paint

Manchmal besteht keine Notwendigkeit für ein regelmäßiges, rhythmisches Schlagzeug. Wenn Sie einem Drummer sagen, er solle »etwas tun«, dann verfällt er wahrscheinlich in kreative Stimmung und beginnt damit, wunderbare Geräusche zu erzeugen. Diese Stilrichtung emuliert solch eine Situation. *SB*

## 1954 Cha-Cha

Der Cha-Cha ist ein auf dem Sidestick basierender Rhythmus, der am besten klingt, wenn der Sidestick-Schalter aktiviert ist. *MEB*

## 1955 3/4

Hier handelt es sich um eine Anzahl verschiedener Rhythmen im Dreivierteltakt. In dieser Stilrichtung werden die Variationen nicht immer komplexer und wilder. Es handelt sich dabei eher um eine Reise durch die verschiedenen Ansätze und Emotionen des Dreivierteltakts. Beste Resultate erzielen Sie, wenn Ihr Sequenzer auf die Taktart 3/4 eingestellt ist. *SB*

## 1956 Rumba

Hierbei handelt es sich um die afro-kubanische Version des Rumba, die nicht mit dem Rhumba (mit einem »h«) verwechselt werden sollte, der oft in älteren Drumcomputern anzutreffen ist. *MEB*

## 1957 Shuffle

Ein unkomplizierter Rhythmus, der Ihnen als Schlagzeuger eine Menge Möglichkeiten eröffnet, wenn Sie kreativ sind. Anstatt nur die Backbeats (also die 2 und die 4) auf der Snare-Drum zu spielen, können Sie beispielsweise das ganze – auf der HiHat oder dem Ride-Becken gespielte – Pattern auf der Snare doppeln, wodurch Sie einen »fetten« Sound erzeugen. Wenn Sie auf einem normalen Schlagzeug spielen, ist die Anstrengung für Ihre linke Hand größer, aber es macht auch mehr Spaß! *RB*

## 1958 Fox

Ein Rhythmus, den es länger gibt, als irgend jemand sich erinnern möchte. Sie können ihn Foxtrott, Slowfox oder anders benennen; manche Menschen nennen es dennoch einfach »Musik«. Ein fröhlicher und leichter schneller Rhythmus. *SB*

## 1959 Tom-Toms

Diese Stilrichtung wird in vielen verschiedenen Situationen verwendet. Sie hat ihren Ursprung in den 20er Jahren, als Duke Ellington in Harlem »Jungle Music« spielte, und wurde unvergesslich gemacht durch Gene Krupa und das Benny Goodman Orchestra, die 1938 in der Carnegie Hall »Sing, Sing, Sing« spielten. Diese Stilrichtung ist in fast jedem Film, der die 30er und 40er Jahre des 20. Jhdts. behandelt, zu hören. *RB*

## 1960 Bossa Nova

Der traditionelle Bossa Nova-Rhythmus wird mit Sidestick auf der Snare-Drum gespielt. Aktivieren Sie den Sidestick-Schalter für das authentische Gefühl. *MEB*

## 1961 Twist

Die Inspiration für diese Stilrichtung war natürlich Chubby Checkers Klassiker »Let's Twist Again«. Auf der Schallplatte wird der Song ziemlich gerade und einfach gespielt, doch wenn Sie in Groove Agent den Complexity-Schieberegler ein wenig aufziehen, hören Sie diverse weitere Variationen und Zusätze zu Bass-Drum und Ride-Becken. *RB*

## 1962 12/8

Bei dieser Stilrichtung handelt es sich um ein zweischneidiges Schwert. Es war die ursprüngliche Idee, einen langsamen 12/8-Rhythmus einzuspielen, wie man ihn aus vielen Schnulzen der 50er Jahre kennt. Während der Zusammenstellung der Pattern erhöhte ich einmal das Tempo aus Spaß und bemerkte dabei, dass sich durch das höhere Tempo plötzlich so etwas wie ein völlig neues Gefühl, eher funky und mit ziemlich modernem Ansatz einstellte. Verwenden Sie diesen Rhythmus also in einer Ballade oder beschleunigen Sie ihn für den groovy Beat. *PS*

## 1963 Train Beat

Bei diesen Rhythmus arbeitet der Schlagzeuger besonders viel auf der Snare-Drum. Der Rhythmus eignet sich gut für Country- und Rock'n'Roll-Songs. *PS*

## 1964 Tamla

Der Rock-Klassiker »Pretty Woman« inspirierte mich zu diesem Rhythmus. Er wurde häufig von den Künstlern des legendären Tamla Motown Labels verwendet. Es gibt wohl kaum eine bessere Art, einen Uptempo-Song zu beginnen, als mit einer Snare die den Beat vorgibt! *PS*

## 1965 Soul

Dieser Rhythmus ist beeinflusst durch die Klasse-Schlagzeuger, die James Brown begleitet haben. *MEB*

## 1966 Pop

Hochenergetisches Pop-Schlagzeug gefällig? Das Lieblingstempo ist 146 BPM. Diese Rhythmen sind dafür gedacht, alle anderen Bandmitglieder mitzureißen. Dieses Pop-Schlagzeug mit seinen Fills, die vom Banalen bis zum Haarsträubenden die ganze Bandbreite umfassen, ist ein wahrer »Motor« für Ihre Musik. Finden Sie das zweitaktige Fill, das von A bis Z und wieder zurückgeht? Viel Spaß beim Experimentieren! *dB*

## 1967 Backbeat

Der perfekte Uptempo-Rhythmus. Das Schlagzeug ist ziemlich intensiv und gönnt sich keine Pause zum Atemholen. Vielleicht ist es deswegen so leicht, auf der Grundlage dieses Grooves einen tanzbaren Song zu machen. *PS*

## 1968 New Orleans Funk

Im Winter 1968-69 nahm der großartige Schlagzeuger Joseph »Zigaboo« Modeliste die klassische New Orleans R'n'B-Style-Nummer »Cissy Strut« mit den Funk-Pionieren »The Meters« auf. Zigaboo erfand den charakteristischen Funk-Groove, der oft als »the second line style« bezeichnet wird, sehr typisch für den Groove der »The Meters«. Die Zigaboo-Grooves gehören (neben denen von James Browns »Funky Drummer«) zu den am meisten gesampelten und recycelten Grooves in der Geschichte der modernen afro-amerikanischen Musik. Der genaue Groove findet sich in der Complexity-Reglervariation 8. Viel Spaß! *MK*

## 1969 Songo

Songo wurde in den späten Sechzigern von dem Schlagzeuger Chiquito der Gruppe Los Van Van erfunden. Dieser Stil hat viele heutige Jazz- und Fusion-Drummer inspiriert. Songo ist eine der moderneren afro-kubanischen Stilrichtungen und verhilft so manchem Schlagzeuger zu seinen ersten Schritten in die Welt der Latin Music. *MEB*

## 1970 Olympic

Es ist faszinierend, wie ein Schlagzeugstil ohne betonte 2 und 4 es schafft, dass ein Song wirklich anfängt zu swingen. Ich habe das Schlagzeug der Beatles-Nummer »Get Back« kopiert und dann vermindert. Das Ergebnis ist in den niedrigeren Variationen zu hören. Außerdem habe ich den Stil weiterentwickelt, was in den höheren Variationen zu hören ist. Unser Grafiker meinte, dass man diesen Rhythmus für gymnastische Übungen benutzen könnte, daher der Name. *SB*

## 1971 Cajun

Man muss nicht mehr nach »Deep down in Louisiana close to New Orleans« gehen, um das besondere Cajun-Gefühl zu bekommen. Suchen Sie einfach in Groove Agent den 1971er Cajun-Stil heraus, stellen Sie die Host-Applikation Ihres VST-Instruments vorzugsweise auf 86 Grad – pardon BPM – und schon fängt es an zu brodeln! Fügen Sie der Snare eine Prise Akkordeon und ein Quentchen Bass hinzu – und fertig. Guten Appetit! *MK*

## 1972 Bonzo

Dieser Rhythmus wurde, wie der Name schon nahelegt, zu einem gewissen Teil durch den verstorbenen, großartigen John Bonham von Led Zeppelin inspiriert, der vielleicht der einflussreichste Hard-Rock-Drummer war. Ich schlage vor, Sie drehen den Ambiente-Drehregler zumindest auf die 2-Uhr-Position, um so dass fette, schwere Spiel zu hören. Die Pattern A bis E sollen Bonhams Angewohnheit simulieren, das Schlagzeug mit bloßen Händen zu spielen. Um diese Wirkung zu erzielen, sollte Percussion 2 für diese Pattern aktiviert werden. Percussion 1 soll wie ein an der HiHat angebrachtes Tambourine klingen. Die Komplexität steigert sich von Pattern 1 bis 10 mit Hihat und beginnt erneut ab Pattern 11 bis 20 mit dem Ride-Becken. Die 1/2 Tempo Feel-Pattern enthalten kleine triolische Snare-Figuren, die in den regulären Pattern nicht vorhanden sind.

Auch wenn es umweltschädlich ist, schreien doch manche Songs danach, mit verbleitem Benzin betrieben zu werden. *MD*

## 1973 Dark Side

Ich bin immer wieder erstaunt, wie man mit so wenigen Noten so viele Platten verkaufen kann. Dieser Stil wurde zu einem großen Teil durch Pink Floyds Album »Dark Side of the Moon« inspiriert und eignet sich sehr gut für langsame Songs. *SB*

## 1974 Reggae

Dies ist eine triolische Variante des Reggae, die meist mit Sidestick gespielt wird. Der Klang der Drums ist sehr trocken. Als wir diese Samples für Groove Agent aufnahmen, drehte sich der Toningenieur Jens Bogren um, sah uns an und fragte: »Wollt Ihr wirklich, dass es so klingt?«. Wir nickten. *MEB*

## 1975 Funk

Hier handelt es sich um Funky Drumming das einerseits durch den Funk-Guru George Duke (Party Down) und andererseits erstaunlicherweise durch Frank Zappa (I Don't wanna Get Drafted) inspiriert wurde... aber die beiden haben ja auch zusammen großartige Musik gemacht! Im Bereich des Funk gibt es natürlich viele Innovatoren. Fred White von Earth Wind & Fire spielte einiges, was wirklich einfach war, aber supergut grooved.

In den Siebzigern wurde – mit Ausnahme der Drums, die dem Ganzen ein wenig Swing gaben – die Funk-Musik oft ziemlich gerade gespielt. Fügen Sie nach Belieben eine »Slick Triangle« und den »Wood Block« hinzu. Stilrichtung programmiert für 126 BPM. *dB*

## 1976 Disco

In den frühen Siebzigern begann die Disco-Ära. Im April 1976 hob der berühmte New Yorker Club Studio 54 das Discofieber noch um ein paar Grad. Doch es war der Film »Saturday Night Fever«, der die Mode weltweit verbreitete. Die Drums mögen gedämpft und einige der Fills wirklich käsig klingen, doch das ist der Charme dieser Stilrichtung. Wenn man diesen Beat mit dem Rest der Band vermischt, wird daraus ein netter, funky Tanzgroove. Holen Sie also Ihre ausgestellten Hosen und Ihre Plateau-Schuhe heraus, lassen Sie das Haar auf Ihrer Brust wachsen, tragen Sie ein bis zum Nabel aufgeknöpftes Satinhemd und legen Sie mal richtig los! *FvW*

## 1977 Hard Rock

Ich wuchs in den frühen Siebzigern auf und hörte dabei die Beatles. Danach war ich eine junge Seele ohne Heimat, die sich alles anhörte, was aus dem Radio kam, doch ich fand niemals »mein Ding«. Dann, als ich sechzehn war, gab mir jemand das schwarze Album einer Band, von der ich noch nie zuvor gehört hatte, und das Intro zu »Hells bells«, mit dem das Album »Back in black« begann, hat mich geradezu umgehauen.

So wurde ich zum Hardrocker!! Und dies sind daher verlässliche Heavy Drums für alle mit Angus-Ambitionen!! *JS*

## 1978 TexMex

Ich spielte Sven einmal einen Song mit einer merkwürdig losen Art von Schlagzeug zusammen mit Bass, Piano und Slide-Guitar vor. Das Ganze klang ein wenig wie ein nicht besonders gut eingeübter Auftritt in einem kleinen Restaurant an der Grenze zwischen Texas und Mexiko. »Sehr merkwürdig und sehr cool«, meinte Sven. »Das müssen wir in Groove Agent mit aufnehmen.« »Ok!«. *JS*

## 1979 Basic Hip-Hop

Dieser Rhythmus wurde vom frühen Hip-Hop und der Art und Weise inspiriert, wie er am Anfang der digitalen Drumcomputer-Ära klang. *LW*

## 1980 Boogie

Manche Bands haben ihre Karrieren auf einfachen Drei-Akkorde-Songs aufgebaut, in denen der Schlagzeuger dann umso härter arbeiten musste. Hier handelt es sich um den klassischen Boogie-Stil, mit der Betonung auf HiHat und Ride-Becken. *PS*

## 1981 Elektro

Es war meine Absicht etwas zu erzeugen, das wie ein – für frühe Synth-Pop-Stücke programmierter – analoger Drumcomputer klingt. Es ist keine 808 oder 909, sondern eine total neue »Box« mit Retro- und Elektronik-Sound. *LW*

## 1982 Slick

Hier handelt es sich um einen auf Sechzehntelnoten gegründeten Rhythmus, der durch um 1980 in L.A. aufgenommene Sessions von Meisterschlagzeugern wie Jeff Porcaro und John Robinson inspiriert ist. Eigentlich ist der Rhythmus selbst nicht besonders innovativ, aber er ist zu repräsentativ für dieses großartige Genre, um hier nicht mit eingebunden zu werden. Hier ist ein langsames Tempo ein Muss! Der bevorzugte Tempobereich liegt bei 73 bis 88 BPM. *FvW*

## 1983 Breakbeat

Wirebird schrie »HIIILFE« aus der Tiefe der »Pixelmine«, als er an der großartigen Benutzeroberfläche von Groove Agent arbeitete. Ich fragte »Womit?«. »Mit Breakbeats!«, schrie er von unten zurück. »Du meinst dreckig, groovy, irgendwie 'too much', wie die Chemical Brothers?«. »Yepp!«. »Yo, mach' ich!!«, antwortete ich. Und wenn Sie gerade dabei sind, lieber Benutzer, warum schieben Sie das Ganze nicht auch noch durch einen netten kleinen Verzerrer? *JS*

## 1984 Arena

In den glorreichen Tagen der Achtziger trugen die Hardrock-Jungs enge Hosen, knallten sich Haarspray in die Mähne und stahlen das Make-up ihrer Freundinnen. Doch es gibt keinen Zweifel daran, dass sie am Schlagzeug wirklich was 'drauf hatten – sie spielten hart und eigen. Da diese Musik hart und laut sein sollte, gibt es nur einen Dynamikwert: LAUTER!

Die Fills sind sehr typisch, intensiv, eigen und manchmal fast wie speziell komponiert. *PS*

## 1985 World Ethno

Man nehme eine breiten, weiten Flächenklang, einen bundstablosen Bass und eine elektrische Gitarre, die Achtel durch ein Echogerät spielt – und schon findet man sich in einer »World Ethno«-Atmosphäre wieder und hört sich sagen »Manu«?!? *JS*

## 1986 Detroit Techno

Wie Sie sich wahrscheinlich schon gedacht haben, liegen die Techno-Wurzeln in Detroit. Ich entschied mich dafür, für diese Stilrichtung ordentlich Krach zu machen. Es wurde keine Energie gespart! In den alten Tagen hätte man so etwas »Hart bis auf die Knochen« genannt. *DS*

## 1987 LA Shuffle

Irgendwo in der Gegend der Complexity-Ebene 15 werden Sie die Schwester eines Mädchens namens Rosanna treffen. Quer durch die hier versammelten Grooves werden Sie eine ganze Reihe Ihrer Verwandten aus früheren Dekaden – auch als Geisternoten bekannt – erblicken. Winzige triolische Einwürfe, speziell auf der Snare, die eine kräftige ausgeruhte rhythmische Grundlage mit einem feinen Netz verwebt. Ein raffinierter Stil, oh ja! Das Ganze sollte nicht mit zu hohem Tempo verwendet werden! 78 BPM ist perfekt! *dB*

## 1988 House

House-Musik ist ein ziemlich ausgeruhter elektronischer Stil, der vom eigenen Groove lebt. Es handelt sich um einen hüpfenden Rhythmus mit Percussion als einem der Hauptelemente. House entstand, als DJs damit begannen, ihre Tanzmusik mit analogen 808- und 909-Drumcomputern aufzupeppen. *DS*

## 1989 Westcoast

Viele Schlagzeuger würden diesen Rhythmus spielen, wenn Sie ihnen sagen, sie sollten irgendetwas mit 98 BPM spielen. Ein gerader »perfekter-Tag-um-an-den-Strand-zu-gehen«-Groove mit Einflüssen aus der modernen Gospelmusik und modernen Pop/Rock-Beats. *FvW*

## 1990 Mini Works

Alle Klänge in dieser Stilrichtung wurden mit dem legendären Mini erzeugt, den ein sehr schlauer Mensch namens Moog erfand. Jeder Klang ist abhängig vom Note-Off-Befehl. Das heißt, die wichtigen Note-Off-Befehle werden tempounabhängig. Mini Works baut auf dieser Regel auf, durch die Note-Off-Befehle zu genau so wichtigen rhythmischen Komponenten werden wie all die kleinen coolen Note-Ons! Es gibt fünf verschiedene Grooves mit je fünf Variationen. Wie fünf Zeitzonen in einer Synth Clock. Jeder Sound hat einen eigenen räumlichen Effekt im Ambience-Modus, was die Note-Off-Funktion noch extremer wirken lässt. Lieblingstempo: 95 BPM. Lieblingräumlichkeit: keine! *dB*

## 1991 Fusion

Die Inspiration zu dieser geschäftigen Stilrichtung stammt von den Fusion-LPs der frühen Neunziger. *MEB*

## 1992 Trance

Beim Erzeugen dieses Trance-Stils wollte ich Platz für eingängige Melodien lassen. Daher ist das Schlagzeug leicht und soll nicht zu viel Platz im Mix wegnehmen. Wenn Sie dennoch denken, dass die Drums zu viel auditiven Platz einnehmen, drehen Sie an den Reglern, bis Ihre Melodien wieder zum Hauptelement geworden sind. *DS*

## 1993 Modern Soul

Geradeaus und sehr gut für langsame Pop- und Soul-Balladen geeignet. Modern Soul enthält eine Zusammenstellung von analogen, bearbeiteten Sounds und elektronischen Klängen. *LW*

## 1994 Trip-Hop

Eine Reise auf die dunkle Seite des Trip-Hop. Stellen Sie sich vor, Sie sind nachts auf einem gespensterhaften Dachboden und knien auf der Suche nach einem alten Fotoalbum vor einer alten abgenutzten Truhe. Plötzlich wird der Raum lebendig, der Boden quietscht und hölzernes Spielzeug beginnt, einen langsamen rhythmischen Groove zu erzeugen. Was nun? Grooven Sie sich ein oder rennen Sie um Ihr Leben! *W*

## 1995 Busy Beat

In dieser Stilrichtung begegnen Sie einer Menge Sechzehntelnoten, speziell in den höheren Variationsebenen. Busy Beat ist eine Art moderner Funk-Stil mit vielen Geisternoten auf der Snare-Drum. Ich habe mich vom Groove des Spin Doctors-Hits »Two Princes« sowie von Candy Dulfers Song »Funkyness« inspirieren lassen. Wenn Sie genau hinhören, werden die Inspirationsquellen offensichtlich. Die Programmierung wurde für ein Tempo von 104 BPM gemacht. *FvW*

## 1996 Drum'n'Bass

Diese Stilrichtung kombiniert schnelle Beats mit einem natürlichen »1/2 Tempo Feel«, was in einem spielerischen rhythmischen Tanz resultiert. Thunderdome-Sub-Bässe nagen an den Grenzen der Lautsprecherleistungsfähigkeit, während hektische Hochtonklänge den Fluss aufrechterhalten. *NE*

## 1997 Ambient

Zeit zum Chillout mit ein paar Ambient-Grooves und räumlichen Rhythmen. Es ist 5 Uhr morgens im Club und die zuvor stark bevölkerte Tanzfläche wird nur noch von ein paar langsamen Tänzern benutzt, die ihren Puls zu den Beats langsam herunterfahren, während das fahle Morgenlicht durch die Gardinen sickert. Mein Lieblingstempo für diesen Stil liegt irgendwo bei 90 BPM. Probieren Sie verschiedene Kombinationen aus trockenen und Effekt-Sounds sowie alternative Tonhöhen aus! Der lange Hallschwanz auf manchen der tief gestimmten Drums kann im Verhältnis zu den trockenen hochgestimmten Becken- oder Percussion-Sounds eine wirklich nette rhythmische Spannung erzeugen. *W*

## 1998 Hip Hop

Groovy, phat und heavy Hip-Hop mit modernem Sound im Gegensatz zum Basic Hip-Hop-Stil. Diese Stilrichtung wurde so programmiert, dass sie ganz leicht »neben« dem Beat liegt und so einen guten Swing erzeugt. Eng verwandt mit modernem RnB. Neue frische Bass-, Snare- und Effekt-Sounds wurden speziell hierfür entwickelt. *LW*

## 1999 2-Step

Eine sehr kleine und schnelle Affäre mit hochgestimmten Klängen. Diese Mischung aus 2-Step, Garage und frühem Synth-Pop verfügt über einen leichten Swing-Faktor. *LW*

## 2000 Tribal Techno

Dieser Stil wurde für moderne Techno-Musik programmiert. Es steckt viel von mir selbst darin. Es ist mein Tribut an die Underground Techno-Kultur. Vielleicht erkennen Sie manche Grooves. Der Name dieser Stilrichtung sagt es eigentlich. Hören Sie sich die Tribal Grooves an und Sie werden den Namen verstehen. *DS*

## 2001 Nordic Pop

Ein gerader und moderner Pop-Groove, inspiriert durch das »Nordische Hit-Phänomen« der letzten zehn Jahre. Stetig, komprimiert und einfach. Die Bass- und Snare-Sounds wurden speziell hierfür entwickelt. *LW*

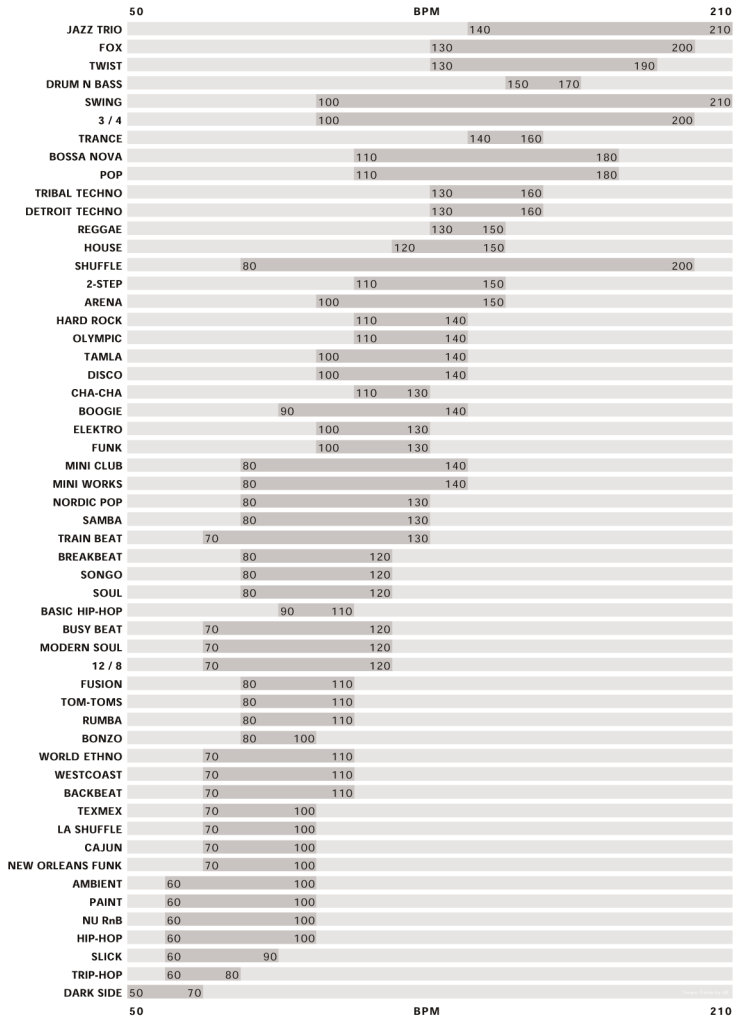
## 2002 Nu RnB

Ein effektiver Groove mit polyrhythmischen Fills für das ganz spezielle Feeling. Moderne RnB/Hip-Hop-Stilrichtung mit komprimiertem Sound, wenn Sie so wollen. Die Bass- und Snare-Sounds wurden speziell hierfür entworfen. *LW*

## 2003 Mini Club

Wiederum eine nur aus Moog-Sounds bestehende Bank. Und auch hier 5 verschiedene Grooves mit jeweils 5 Variationsebenen. Diese Stilrichtung findet hoffentlich ihren Weg zur Tanzfläche zukünftiger Tanzclubs. Probieren Sie auch hier die Note-Off-abhängigen Klänge aus! Keine Soundgruppe darf stummgeschaltet sein, damit diese Rhythmen vollständig sind. Hier gibt es keine speziellen Percussion-Zusätze. Der Original-Groove wurde mit 120 BPM und absolut null Räumlichkeit erstellt, doch ich mag die Version mit voller Räumlichkeit ebenso gern, denn jeder Klang erhält hier seine spezielle Effektbearbeitung! *dB*

# Tempo-Übersicht



## 80 oder 160 BPM, wo liegt das richtige Tempo?

Wir entscheiden normalerweise über das Tempo einer bestimmten Stilrichtung, indem wir uns vergegenwärtigen, wo sich die betonten Taktteile (Downbeat) und die unbetonten Taktteile (Upbeat) befinden. Ein Rhythmus, der sich wie Bum-Tschick-Bum-Tschick anhört, lässt sich höchstwahrscheinlich durch Zählen von 1-2-3-4 in derselben Geschwindigkeit durchzählen. In einem Großteil der westlichen populären Musik werden die Downbeats (1 und 3) von der Bass-Drum gespielt und die Backbeats (2 und 4) von der Snare-Drum.

Wie immer gibt es auch hier Ausnahmen. Reggae z.B. hat von Natur aus einen »1/2 Tempo Feel«. Der Reggae in dieser Groove Agent-Version spielt den Backbeat eigentlich auf dem dritten Schlag des Takts. Es schien uns einfach sinnvoller zu sein, seinen bevorzugten Tempobereich bei 130 bis 150 BPM anzusiedeln, als diese Zahlen zu halbieren. Gleiches gilt für die Stilrichtung Cajun.

Stilrichtungen wie Tom-Toms, Backbeat und Train Beat haben andererseits irgendwie den natürlichen Hang zum doppelten Tempo. Die Stilrichtung Train Beat funktioniert am besten irgendwo in der Region um 100 BPM. Sicher praktischer als 200, nicht wahr?

## Die passende Stilrichtung für Ihren Song

Angenommen Sie arbeiten an einem Song mit 104 BPM und möchten wissen, welche Stilrichtungen diesem Tempo entsprechen? Schauen Sie sich die Tempo-Übersicht an. Sie gibt Ihnen Anhaltspunkte, welche Stilrichtungen über ein passendes Tempo verfügen.

## Mit Groove Agent jammen

Vielleicht verspüren Sie den Drang, selbst ein Schlagzeug-Instrument zu spielen. Vielleicht haben Sie eine viel bessere Idee für das Bass-Drum-Pattern, als das, was Groove Agent Ihnen hierzu bietet, oder Sie möchten gerne einen sehr speziellen Tambourine-Rhythmus hinzufügen. Das ist alles machbar!

Wenn Sie beispielsweise die Bass-Drum stummschalten, gibt Groove Agent das Bass-Drum-Pattern nicht wieder. Sie können nun Ihre eigene Bass-Drum über das MIDI-Keyboard einspielen. Wenn Sie die MIDI-Ausgabe von Groove Agent aufnehmen, landet Ihr Spiel auch in einem neu erzeugten MIDI-Part.

## Bequeme Anwendung

Wir stimmen Ihnen sofort zu, wenn Sie sagen, einige der Regler dieses Instruments sind klein, sehr klein. Beim Sound-Einstellen kann ein Regler plötzlich von einer Extremposition in die andere springen. Das ist nicht sehr komfortabel.

- 
- Wenn Ihr Sequenzer Ihnen Auswahlmöglichkeiten bei der Anwendung von Reglern und anderen Steuerelementen ermöglicht, sollten Sie die Einstellung »linear« (auf- und abwärts) auswählen. Auf diese Weise können Sie in der Regel besser und übersichtlicher arbeiten.**
-

# Steuern von Groove Agent per MIDI-Keyboard

Sie können Groove Agent auch von einem angeschlossenen MIDI-Gerät, z.B. einem MIDI-Keyboard, aus fernsteuern. Wir haben ein entsprechendes Schema vorbereitet, so dass fast alles, was Sie auf dem Bildschirm direkt erledigen können, auch über eine solche Fernsteuerung erledigt werden kann. Hier folgt eine vollständige Beschreibung.

- Mit den MIDI-Noten B0 bis A3 (35-69) lassen sich die internen Sounds gemäß der auf [Seite 99](#) vorliegenden Abbildung wiedergeben. Auf diese Drum-Sounds kann stets zugegriffen werden.
- Wenn Sie Groove Agent über MIDI-Kanal 10 ansteuern, entspricht das Keyboard-Mapping dem General-MIDI-Standard (GM).
- Die MIDI-Note A#3 (70) fungiert als Accent-Schalter. Sie unterbindet auch die Patternwiedergabe, so lange Sie sie herunterdrücken; spielen Sie eine Synkope und halten Sie diese Taste etwa eine Viertelnote lang gedrückt, um einen realistischen synkopischen Effekt zu erzeugen. Bitte beachten Sie, dass das Timing dieser Taste besser ist, als das des Accent-Schalters auf dem Bildschirm.
- Die MIDI-Note B3 (71) stoppt Groove Agent wenn das Instrument läuft.
- Durch Bewegen des Modulationsrads oder durch Senden des Control-Change-Befehls 66 lösen Sie ein Fill aus.
- Beim Steuern von Groove Agent über einen ungeraden Kanal, dienen die MIDI-Noten C4 bis C6 (72-96) zwei Zwecken. Das Drücken einer dieser Tasten startet Groove Agent. C4 wählt die Complexity-Ebene (Variation) A, G5 die Ebene 15 aus usw. Wenn Sie eine der Tasten mit einem Anschlagdynamikwert von mehr als 90 anspielen, lösen Sie ein Fill aus.
- Beim Steuern von Groove Agent über einen geraden Kanal, können Sie mit den weißen MIDI-Tasten C4 bis B4 (72-83) die acht einzelnen Instrumentengruppen stummschalten oder die Stummschaltung aufheben.  
Mit den schwarzen Tasten oberhalb C4 (C#4 bis A#5 oder 73-94) lassen sich die Speicherplätze 1 bis 10 auswählen.

Wenn Sie zusätzlich über ein weiteres Modulationsrad oder andere spezielle Controller auf Ihrem Keyboard verfügen, können Sie folgende Control Change-Nummern (CCs) zum Steuern von Groove Agent verwenden:

<b>Diese MIDI-Control-Change-Nummer(n)...</b>	<b>steuern...</b>
2 und 65	Snare/Sidestick-Auswahl
3 und 64	1/2 Tempo Feel
7	Gesamtlautstärke
76	Das Host-Tempo (60 + Wert), falls Ihre Host-Applikation Temposynchronisation nicht unterstützt.
77	Humanize-Funktion
78	Shuffle-Funktion
83	Vintage Mode-Funktion An/Aus
91	Ambience-Funktion
Prg chng	Speicherauswahl 1 bis 10

Auch beim Bearbeiten von Groove Agent Drum-Parts in Ihrem Sequenzer können sich die hier genannten Controller-Nummern als praktisch erweisen.

Sie können Groove Agent vielseitiger steuern, wenn Sie die Steuerungsmöglichkeiten über MIDI verwenden. Die folgenden Befehle fungieren als Steuerung für jede der acht Ausgangsgruppen auf den MIDI-Kanälen 1 bis 8:

<b>MIDI-Control-Change-Nummer</b>	<b>Funktion</b>
69	Mute
70	Vel Offset
71	Tune
72	Ambience
73	Volume
74	Output
75	Decay

# Kontakt, Internet

Besuchen Sie unsere Website: <http://ga.clubcubase.net>, um weitere Informationen zu erhalten und um mit den an Groove Agent beteiligten Personen in Kontakt zu treten.

## Credits

Konzept und Realisation: Sven Bornemark

Programmierung: Paul Kellett / mda

Design und Graphik: Wirebird

Akustisches Sounddesign: Per Larsson/Bigga Giggas und Sven Bornemark

Toningenieur: Jens Bogren/Studio Kuling, Örebro

Session Drummer: Mats-Erik Björklund

Elektronische Klänge von Primesounds

Zusätzliche Samples aus den Studios von Daniel Sunebring, Lars Westin und Wirebird

Mini-Sounds erstellt von Dan Bornemark im Studio McBuddha.

Musiker: Roger Berg, Mats-Erik Björklund, Dan Bornemark, Sven Bornemark, Mats Dagerlind, Nils Erikson, Marshall Karlsson, Per Samuelsson, Daniel Sunebring, Jens Ståhlstierna, Figge von Wachenfeldt, Lars Westin, Wirebird

Audio Mastering: Uffe Börjesson

Handbuch: Sven Bornemark und Mats Dagerlind

Während der Produktion haben wir sehr viel Hilfe von Mitarbeitern von Steinberg in Hamburg erhalten. Ihr seid einfach zu viele, daher VIELEN DANK AN EUCH ALLE!

Wir möchten uns bei den folgenden Firmen für Ihre freundliche Unterstützung bedanken: MusicMania/Feedback Music (Malmö) und Audiomaster (Örebro).

## Last but not least...

Danke, HeavenlyHansson, für die Anregung zu diesem Instrument.  
Und Dank an Per Larsson von Bigga Giggas für geduldiges Audio-Editing.



# **Groove Agent**

**Mode d'Emploi**

**par Sven Bornemark**

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis, et ne sont pas contractuelles de la part de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document est sujet à un Agrément de Licence et ne peut être copié sur un autre média. Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite ou transmise ou enregistrée de toute manière que ce soit, pour quelque propos que ce soit, sans la permission écrite préalable de la part Steinberg Media Technologies GmbH.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques™ ou ® de leur propriétaire respectif. Windows 2000 et Windows XP sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Le logo Mac est une marque déposée utilisée sous licence. Macintosh et Power Macintosh sont des marques déposées.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2003.  
Tous droits réservés.



# Table de matières

- 132 Bienvenue !
- 134 Comment utiliser le Groove Agent ?
- 135 Le Groove Agent : Qu'est-ce que c'est ?
- 135 Enregistrez votre logiciel !
- 136 Configuration nécessaire – PC sous Windows
- 136 Installer Groove Agent (version PC)
- 136 Désinstaller Groove Agent (PC version)
- 137 Configuration nécessaire – Mac OS
- 137 Installer Groove Agent (version Mac)
- 138 Désinstaller Groove Agent (version Mac)
- 138 Configurer Groove Agent comme instrument VST dans votre application hôte
- 139 Latence et instruments VST
- 139 Premier test
- 140 La terminologie de Groove Agent
- 142 À propos des sons dans cet instrument VST
- 147 Utiliser le Groove Agent
- 148 L'affichage LCD
- 148 Range
- 149 Faders, potentiomètres et boutons
- 158 Mute, groupage et sélection d' instruments
- 159 Stop/Run
- 160 Sous le couvercle
- 163 Sous le petit couvercle
- 168 Créer une piste rythmique dans Groove Agent
- 170 Utiliser la sortie MIDI de Groove Agent dans Cubase SX
- 171 Utiliser l'automatisation dans Cubase SX
- 172 Composer avec les cases mémoire de Groove Agent dans Cubase SX
- 174 À propos des styles
- 185 Guide de tempo
- 186 80 ou 160 BPM, quel est le tempo correct ?
- 186 Trouver un style adapté à votre morceau
- 186 Jam Session avec Groove Agent
- 187 Manipulations plus confortables
- 187 Contrôler Groove Agent depuis un clavier MIDI
- 190 Contact, Internet
- 190 Crédits
- 191 Enfin...

# Bienvenue !

Au début de l'année 2002, un des membres de notre forum VST suédois a suggéré que quelqu'un pourrait créer une boîte à rythmes qui serait un instrument VST bénéficiant des technologies actuelles. Un instrument qui rappellerait les bonnes vieilles boîtes à rythmes, où l'on trouvait des styles de l'époque, comme la Rumba et le Cha-Cha ; ce nouveau-né serait aussi capable de jouer un grand nombre de styles différents. Ceci en utilisant la technologie audio 24 bits d'aujourd'hui, les couches de vélocité, les enregistrements en ambiance réelle et un tableau de bord convivial. Ce serait de nombreux atouts.

Ainsi, un an plus tard, nous vous présentons Groove Agent, la boîte à rythmes d'aujourd'hui. Très complète, cette boîte à rythmes contient à la fois des sons et un grand nombre de styles musicaux, mais aussi quelques surprises de plus qui ajouteront de la musicalité à vos compositions.

Voici ce que pourrait être un projet publicitaire, il commencerait par ces trois phrases :

- "Je ne sais pas programmer les rythmes".
- "Je n'ai pas le temps de programmer les rythmes".
- "Je cherche l'inspiration !".

Ces mots seraient prononcés par un musicien dépressif, puis dans un éclair, Groove Agent arriverait des étoiles en planant, accompagné d'une voix énonçant ce slogan :

"Créez une rythmique professionnelle en 3 minutes, le temps que dure votre morceau !".

Fin de la pub. Je hais la pub !!!



Pourquoi ne pas oublier les moments ennuyeux de la vie et se concentrer sur les moments les plus intéressants ! Personnellement, je considère que l'écriture des chansons est le plus bel art au monde, et Groove Agent est conçu pour aider tous ceux qui ont besoin de rythmique dans leur musique ; une rythmique instantanée pour ne pas interrompre votre créativité.



Les outils informatiques ne peuvent remplacer la réalité humaine, pas plus dans les programmes musicaux que dans les autres logiciels. Nous avons fait de notre mieux pour garder un aspect humain dans Groove Agent en demandant à de vrais musiciens de contribuer à sa programmation, en jouant leurs meilleurs grooves. Et quand ils ont pensé que c'était terminé, le plus dur restait à faire ; ajouter des versions ayant un feeling mi-tempo et du "Sidestick" aux 25 niveaux de complexité de chaque style ! Les résultats surprennent souvent les musiciens eux-mêmes, et l'ensemble de ces efforts est réuni dans des centaines de mesures rythmiques.

Merci d'utiliser Groove Agent pour créer de la bonne musique ! La musique est nécessaire à l'âme, et grâce à ce nouvel outil musical vous serez assisté et inspiré pour atteindre des sommets encore plus élevés.

**Sven Bornemark**  
/Créateur

## Comment utiliser le Groove Agent ?

Groove Agent est un instrument VST, c'est-à-dire vous l'utilisez avec une application hôte : un séquenceur logiciel. Si votre séquenceur supporte des instruments VST, vous pouvez utiliser le Groove Agent. Commencez comme suit :

1. Préparez une piste et chargez le Groove Agent.
2. Sélectionnez un style avec le fader supérieur du Groove Agent. Attendez un instant jusqu'à ce que les données des sons soient chargées complètement.
3. Si vous cliquez sur le bouton Run, le Groove Agent commence à jouer. Bougez le fader Complexity pour écouter des variations de style.
4. Sélectionnez un autre style et écoutez-le pendant que vous changez les sons individuels de batterie, cliquez sur le bouton Fill ou rendez muets les instruments de percussion, vérifiez comment ça sonne plus lent (en cliquant sur le bouton 1/2 Tempo Feel) ou ajoutez une syncope (en cliquant sur le bouton Accent). D'ailleurs, avez-vous déjà essayé le potentiomètre Ambience ?

Maintenant il est temps d'intégrer Groove Agent comme véritable batteur dans votre musique !

## Le Groove Agent : Qu'est-ce que c'est ?

En termes techniques le Groove Agent utilise des milliers de patterns MIDI par défaut qui ont été créés par des célèbres musiciens suédois. Ces patterns déclenchent des échantillons spécialement enregistrés pour cet instrument.



Le fader supérieur vous permet de sélectionner un style musical et le kit correspondant. Vous pouvez choisir des kits acoustiques ou des kits électroniques. Avec le fader Complexity vous pouvez régler la complexité, c'est-à-dire un style plus avancé. Pour chaque niveau existe un Fill correspondant, un pattern mi-tempo et une version Sidestick. En plus, il a une section Edit dans laquelle vous pouvez éditer les sons et même changer les instruments.

Nous sommes très fiers de l'expertise musicale qui est incluse dans chaque niveau des styles disponibles. Ce logiciel a été produit par des musiciens pour des musiciens !

## Enregistrez votre logiciel !

Veuillez remplir et renvoyer la carte d'enregistrement fournie dans la boîte de votre logiciel. De cette façon, vous aurez accès au support technique et serez tenu informé des mises à jour et d'autres nouvelles concernant Groove Agent.

## Configuration nécessaire – PC sous Windows

Pour utiliser Groove Agent, vous devez disposer au minimum de :

- Un PC équipé d'un processeur Pentium II ou processeur AMD équivalent.
- 256 Mo de RAM (512 Mo recommandé).
- 300 Mo d'espace disponible sur votre disque dur.
- Windows® 2000 ou Windows® XP.
- Cubase ou Nuendo (version 1.5 ou supérieure) ou une autre application hôte compatible VST 2.0. Notez que quelques fonctions ne sont supportées que par Cubase ou Nuendo.

- 
- Veillez aussi à respecter la configuration nécessaire à votre application hôte.**
- 

## Installer Groove Agent (version PC)

Pour installer Groove Agent sur votre PC, procédez comme suit :

1. Démarrez votre ordinateur et lancez Windows.
2. Insérez le CD de Groove Agent dans le lecteur CD de votre ordinateur.
3. Lancez l'Explorateur ou ouvrez la fenêtre "Poste de travail" et double-cliquez sur l'icône du lecteur CD.
4. Double-cliquez sur l'icône du programme de configuration pour démarrer l'installation du Groove Agent et suivez les instructions à l'écran.

## Désinstaller Groove Agent (PC version)

Pour désinstaller Groove Agent de votre PC, procédez comme suit :

1. Ouvrez la fenêtre du Panneau de Configuration de votre système Windows et la liste des logiciels installés ("Ajout/Suppression de programmes").
2. Dans cette liste, sélectionnez Groove Agent, puis cliquez sur le bouton "Ajouter/Supprimer".
3. Suivez les instructions à l'écran.

## Configuration nécessaire – Mac OS

Pour utiliser Groove Agent, vous devez disposer au minimum de :

- Un Apple Macintosh équipé d'un processeur G3 (500 MHz ou plus).
- 256 Mo de RAM (512 Mo recommandé).
- 300 Mo d'espace disponible sur votre disque dur.
- Mac OS 9 ou OS X version 10.2.
- Cubase ou Nuendo (version 1.5 ou supérieure) ou une autre application hôte compatible VST 2.0. Notez que quelques fonctions ne sont supportées que par Cubase ou Nuendo.

Avant de démarrer Groove Agent avec Mac OS 9, assurez-vous que vous avez assigné suffisamment de RAM à votre application hôte. Pour le vérifier, ouvrez le dossier des programmes, sélectionnez votre application hôte et puis pressez [Commande]–[I]. Réglez la taille préférée à une valeur de 30 Mo inférieure à la valeur totale de RAM disponible sur votre système. Il est très important que la hauteur limite de RAM est disponible pour Mac OS et pourtant, si possible, une hauteur limite de plus de 30 Mo est préférable.

Si vous sélectionnez “À propos de ce Mac” du menu Pomme, vous pouvez vérifier la mémoire utilisé par Mac OS et combien de mémoire est disponible pour votre application hôte. Nous recommandons de ne pas utiliser Groove Agent avec moins de 128 Mo assigné à votre application hôte.

- 
- Veillez aussi à respecter la configuration nécessaire à votre application hôte.**
- 

## Installer Groove Agent (version Mac)

Pour installer Groove Agent sur votre Mac, procédez comme suit :

1. Allumez votre ordinateur et insérez le CD du Groove Agent.
2. Si la fenêtre du CD n'est pas ouverte automatiquement, double-cliquez sur l'icône de Groove Agent pour l'ouvrir.
3. Double-cliquez sur l'icône de l'Installateur de Groove Agent pour charger le programme d'installation. Suivez les instructions à l'écran.

## Désinstaller Groove Agent (version Mac)

Pour désinstaller Groove Agent, procédez comme suit :

1. Démarrez l'installateur du Groove Agent encore une fois (voir ci-dessus) et sélectionnez l'option pour la désinstallation (du menu local situé en haut à gauche) lorsque vous l'êtes demandé.
2. Sélectionnez le programme que vous voulez désinstaller et confirmez-le.

## Configurer Groove Agent comme instrument VST dans votre application hôte

La section suivante décrit comment configurer le Groove Agent avec Cubase SX comme application hôte. Notez que la même procédure est aussi valable pour la plupart des applications hôte. Reportez-vous à la documentation correspondante pour avoir des informations plus détaillées.

Assurez-vous que l'application hôte a été installé et configuré correctement pour l'utilisation de votre matériel MIDI et audio (par exemple le clavier MIDI et la carte son).

Procédez comme ceci pour configurer Groove Agent :

1. Ouvrez la fenêtre "VST Instruments".
2. Cliquez dans une case d'instrument VST et sélectionnez Groove Agent dans le menu local qui apparaît.
3. Attendez un instant jusqu'à ce que Groove Agent charge les échantillons de style par défaut. Ouvrez la fenêtre Groove Agent en cliquant sur le bouton Éditer ("e") du Groove Agent dans la fenêtre "VST Instruments".
4. Dans l'application hôte VST, sélectionnez le Groove Agent comme sortie pour une piste MIDI.

## Latence et instruments VST

Généralement tous les instruments VST requièrent une carte son à latence (temps de réponse) réduite. Bien que le Groove Agent peut être joué directement sur l'écran avec la souris, quelques utilisateurs préfèrent de le contrôler à partir d'un clavier MIDI. Si vous désirez contrôler Groove Agent à distance via un clavier MIDI, une carte audio avec un pilote ASIO donne les meilleurs résultats.

### Premier test

Pour vous assurer que le Groove Agent est configuré correctement et prêt à jouer, procédez comme suit :

1. Chargez le Groove Agent comme instrument VST, assurez-vous qu'il est sélectionné comme sortie MIDI pour une piste et choisissez le canal MIDI désiré, sauf canal 10. Si besoin, assurez-vous que votre contrôleur MIDI est assigné à cette piste.
2. Ouvrez le tableau de bord du Groove Agent. Positionnez le fader Style sur un style de votre choix. Notez qu'il peut durer un instant jusqu'à ce que le Groove Agent charge les échantillons correspondant à ce style. L'affichage jaune vous indique que le style est en train d'être chargé ("Loading...") ou bien que le chargement est complet ("Ready!").
3. Réglez le tempo de votre application hôte au tempo du style, indiqué dans le champ "range" de l'affichage jaune.
4. Cliquez sur le bouton Run du Groove Agent. Maintenant, l'affichage rouge du tableau de bord du Groove Agent s'allume et l'affichage des battements indique 1-2-3-4. En plus, vous devez entendre sortir des rythmes de vos haut-parleurs !

# La terminologie de Groove Agent

**L'affichage LCD** – L'affichage jaune vous indique ce qui se passe dans le Groove Agent. C'est votre principale source d'informations.

**Les mètres LCD** – Ce sont les mètres de niveau rouges qui s'allument lorsque le Groove Agent joue. Ils vous indiquent que des sons sortent du Groove Agent. Pour des informations plus précises, veuillez utiliser les mètres de niveau de votre séquenceur hôte.

**Style** – Un style musical, normalement associé à un kit de batteries et de percussions spécial.

**Kit** – Un jeu de batteries et de percussions associé à un style. Style et kit peuvent aussi être sélectionnés séparément.

**Complexity** – Le degré de complexité d'un style. Vous pouvez régler le fader Complexity du Groove Agent à gauche (niveau simple) et à droite (niveau avancé). Groove Agent vous offre ainsi un moyen simple d'introduire des variations dans vos morceaux.

**Fill** – Un batteur normalement joue un Fill (transition) à peu près toutes les huit mesures pour accentuer la structure et le mouvement du morceau. Un Fill peut être considéré comme un "point d'exclamation improvisé". Si vous voulez aller du couplet au refrain, par exemple, il est temps pour un Fill !

**1/2 Tempo Feel** – Typiquement, si vous ralentissez les patterns de la grosse caisse et la caisse claire à mi-tempo en maintenant le tempo du reste des patterns des autres instruments, vous pouvez créer un effet spécial. C'est une astuce très typique des vrais batteurs – il le font sans arrêt si vous ne les empêchez pas !

**Accent** – Avant que les boîtes à rythmes sont devenues populaires, un accent était un battement accentué typiquement joué sur une cymbale crash et une grosse caisse. Joué à contretemps (off-beat – c'est-à-dire si les accents sont définis entre les temps) comme par exemple sur la croche qui précède une barre de mesure, vous aurez une syncope.

**Shuffle** – Parfois aussi nommé "facteur swing". Cela indique la relation entre les croches (parfois double-croches), qui peuvent être soit des notes entières soit des triolets.

**Limiter** – C’est probablement le périphérique de base d’un ingénieur de son quand il enregistre des batteries. La limitation (ou bien compression, la différence n’est pas toujours si claire) contrôle le niveau de sortie global et peut aussi être utilisé comme effet.

**Ambience** – Groove Agent vous offre un jeu d’enregistrements d’ambiance pour toutes les instruments de batterie et de percussion. Les sons acoustiques ont été enregistrés avec des microphones à distance et les sons électroniques ont été traités par divers effets et réverbérations.

**Dry/Wet** – Ces termes décrivent les deux extrêmes d’un son. Un son peut être enregistré de très proche et dans un environnement neutre (“Dry”) ou d’une certaine distance ou traité par un effet de réverbération (“Wet”).

## À propos des sons dans cet instrument VST

Avant de travailler sur le contenu musical de cet instrument nous avons étudié le marché pour trouver des librairies de batterie que nous pouvions utiliser. Par l'utilisation d'échantillons déjà faits nous aurions sauvé beaucoup de temps (Per Larsson/Bigga Giggas en peut raconter des histoires). Mais malheureusement nous n'avons trouvé rien d'adéquat. Soit que les librairies étaient incomplètes en matière de sons de batterie (avez-vous jamais trouvé un archive d'échantillons qui inclue un "hi-hat gliss" ou des "spoons" ?) soit qu'elles étaient inconsistantes dans l'enregistrement.

Ce que nous cherchions était un choix complet de kits et sons et des enregistrements d'ambiance. C'est comme ça que nous avons commencé à enregistrer...

Le merveilleux Studio Kuling à Örebro, en Suède, est muni du studio d'enregistrement le plus dramatique que nous avons jamais vu ! Le studio même est grand et couvert de bois et sans aucun doute l'ingénieur de sons, Jens Bogren, s'y connaît en l'équipement. Avec Mats-Erik Björklund jouant tous les instruments, les créateurs de sons Per Larsson/Bigga Giggas et Sven Bornemark ont commencé à enregistrer de niveaux multiples de vitesse de chaque son.

Il y avait l'agrément initial que cet archive devait couvrir presque tous les champs – c'est-à-dire autant de champs musicaux que possible. Donc, nous nous sommes décidés d'enregistrer tous ces instruments :



Un kit jazz, années 50.  
Pas très étouffé, sonnant un peu vague et léger.

Un kit pop, années 60.  
Des batteries très étouffés de l'époque ou on mettait des serviettes dans les toms !



Un kit rock, années 70. Bruyant, profond et résonnant. Ce kit est unique !

Un kit studio, années 80. Frais et moderne, comme sur la plupart des CDs d'aujourd'hui.



Faites aussi attention aux petits détails qui ajoutent de la couleur et de la vivacité aux différentes époques et attitudes que nous avons couvertes. Les batteries années 50 par exemple ont été jouées avec des balais (Brushes) et des baguettes de vibraphones (Mallets), le kit des années 80 avec des baguettes de roseaux (Rods) et il y a aussi des caisses claires additionnelles comme le "Piccolo" et le "Deep".

Pour compléter l'archive nous avons eu une longue session dédiée seulement aux instruments de percussion : ceux inclus dans le protocole GM et d'autres aussi très intéressants comme la batterie africaine (African fur drum), le bâton de pluie (Rainstick), le Tamborine, les Cas-cabelles, et le tambour de bouche (!) etc.



Enregistrement de bongos...



...congas...



...et timbales

Jens Bogren eut l'idée de passer tout par un magnétophone analogique de 24 pistes pour avoir un son plus "chaud". Bonne idée ! Avec notre intention originelle de produire un archive très complet, nous avons finalement enregistré le suivant :

- Pistes 1-2 : batterie enregistrée de très proche.
- Pistes 3-4 : microphones en overhead.
- Pistes 5-6 : microphones d'ambiance à 2 mètres de distance.
- Pistes 7-8 : microphones à 7 mètres de distance.

Après les sessions d'enregistrement, Per Larsson s'est dédié plusieurs mois à leur édition. Éditer dans un environnement multipistes n'est pas du tout comparable au travail avec des échantillons en stéréo. Nous avons soigneusement trié les prises qui harmonisent le mieux et nous nous sommes décidés pour une configuration mixte, ou les kits des années 50 et 70 sont enregistrés secs (dry) et distants et les autres instruments secs et avec des microphones d'ambiance.

C'était Mats-Erik Björklund qui a emporté au studio tous ces instruments soigneusement choisis. Ainsi, même si les enregistrements de la charleston des années 70 avaient disparu et que nous avons totalement oublié d'enregistrer un sifflement, son aide a été inappréciable !

Pour les sons électroniques, plus modernes et expérimentaux, nous avons utilisé la librairie d'échantillons de Primesounds, Stockholm. Nous y trouvons la multitude des sons dont nous avons besoin. En plus, beaucoup de nos musiciens se sont dédiés à créer leurs propres sons à partir de zéro.

- 
- ☐ **Les sons marqués avec B, M ou R ont été enregistrés avec des balais (Brushes), des baguettes de vibraphones (Mallets) et des baguettes de roseaux (Rods) respectivement.**
-

# Utiliser le Groove Agent

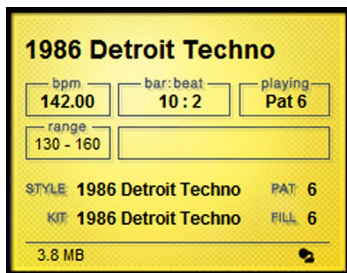


Voici une introduction extrêmement compacte pour les utilisateurs les plus impatientes d'entre vous :

Sélectionnez le style que vous voulez utiliser avec le fader supérieur. Assurez-vous que le fader inférieur est réglé sur une valeur moyenne et que le tempo choisi est dans la plage des tempos (range) du style choisi. Démarrez la lecture de votre séquenceur et cliquez sur Run dans le Groove Agent pour entendre les batteries.

Pour rendre les choses plus faciles, activez la fonction Auto Fill. Bougez le fader Complexity vers la gauche pour des sons plus douces ou bien vers la droite pour des batteries plus avancés/bruyants/sauvages. Arrêtez le Groove Agent en cliquant sur le bouton Stop ou en arrêtant votre séquenceur. Si vous voulez enregistrer la sortie du Groove Agent comme part MIDI, cliquez sur Edit et puis sur Setup et réglez le bouton MIDI Output sur ON (cela ne fonctionne qu'avec Cubase et Nuendo).

# L'affichage LCD



L'information dans cet affichage est très facile à comprendre, mais voici quand même quelques astuces :

Si vous bougez les faders Style et Complexity, l'affichage LCD vous indique toujours l'endroit où vous vous trouvez.

Nous avons fourré 54 styles dans le fader supérieur et quelques utilisateurs trouvent peut-être que les noms des styles ne sont pas très faciles à déchiffrer. L'affichage LCD vous aide alors de placer les faders sur l'endroit désiré.

## Range

Chaque style a une propre plage ("range") de tempo. Si vous jouez un style House agité à 40 BPM, cela ne sonnera pas très impressionnant. Nous ne voulons pas vous empêcher d'expérimenter avec les tempos – nous vous rappelons seulement le BPM de base de chaque style dans l'affichage LCD.

La plage de tempo recommandée doit être considérée comme une aide lorsque vous voulez atteindre un résultat réaliste. Si ce n'est pas ce que vous voulez – allez-y !

- 
- ☐ Vous trouverez l'assignation des tempos à la [page 185](#).
-



## Le bouton Link Style



Si vous sélectionnez un style et que les deux moitiés du fader sont liés, les kits de drum et de percussion assignés sont aussi sélectionnés. Cependant si vous cliquez sur le bouton Link, le lien entre les deux moitiés du fader est détruit et vous pouvez jouer un style Bossa Nova avec un kit Techno ! Dans ce mode, vous pouvez sélectionner le style avec la moitié supérieure du fader et le kit avec la moitié inférieure.

Si vous cliquez encore une fois sur le bouton Link, les deux moitiés du fader sont à nouveau liées.

- 
- ❑ **Notez que si vous sélectionnez un nouveau kit, vous chargez automatiquement des nouveaux échantillons. Cela peut durer quelques secondes.**
- 
- ❑ **Il y a deux méthodes qui vous aident à placer la moitié inférieure du fader plus précisément. Vous pouvez soit utiliser l'affichage LCD soit déplacer le fader en pointant avec la souris sur le dernier caractère du nom de style.**
- 

## Le fader Complexity

Ce fader est très important, car il rend le Groove Agent plus vivant et authentique. Le maniement de ce fader n'est pas très compliqué, vu que son comportement est très prévisible.

Si vous bougez ce fader vers la gauche, vous sélectionnez les niveaux de basse complexité. Pour être concret, les premiers patterns – nommés A, B, C, D et E – ne sont pas très complets. Quelque chose y manque, soit une grosse caisse, soit quelques battements. Nous les avons quand même ajoutés parce que vous pouvez bien vous en servir pour des intros d'un morceau ou si vous produisez de la musique très clairsemée. Peut-être que le premier couplet de votre morceau a besoin de ce détail ?

Si vous bougez le fader vers la droite, vous sélectionnez les niveaux de haute complexité qui sont plus énergiques. Ici, vous trouverez les variations 1 à 20 du style sélectionné : plus vous réglez le fader à droite, plus complexe sera le style. Probablement vous pensez que les niveaux les plus complexes ne sont pas supportables, mais c'était justement notre intention. De temps en temps ce batteur devient un peu sauvage !

Par convenance et pour garder la prévisibilité, il est indiqué de ne changer de niveau qu'aux barres de mesure. Cela signifie que si vous voulez changer du niveau 8 au niveau 11 et que vous bougez le fader pendant le deuxième temps d'une mesure, vous devez attendre jusqu'à la prochaine mesure pour écouter le nouveau niveau. Ce comportement vous donne le temps de déclencher des Fills (et de cliquer sur d'autres boutons, si vous le désirez) un peu à l'avance.

Si vous voulez absolument changer le niveau instantanément, vous devrez vous familiariser avec la section Memory. Ici, vous pouvez changer entre N'IMPORTE QUELLE des combinaisons dans des secondes.

- 
- **Les niveaux de complexité 1 à 15 sont généralement considérés comme "normaux" ou "habituels".**
- 

## Le bouton Link Complexity



Chacun des 25 niveaux de complexité a son propre Fill. Quand vous bougez le fader vers un certain niveau et que vous cliquez sur le bouton Fill, vous écouterez le Fill associé avec ce niveau.

Vous pouvez cependant délier les deux moitiés du fader. Si vous cliquez sur le bouton Link, les deux moitiés peuvent être réglées séparément. Dans ce mode, vous pouvez parfaitement utiliser un rythme très simple et activer un Fill plutôt complexe ou vice versa.

Le bouton Link est aussi très utile lorsque vous décidez que le "Fill numéro 13" (ou n'importe quel autre) est le seul que vous désirez utiliser dans une partie déterminée de votre morceau ou bien dans le morceau entier.

Cliquer une deuxième fois sur le bouton Link recombine les deux moitiés.

## Snare/Sidestick



Une technique très connue parmi les batteurs est de disposer la baguette sur la grosse caisse en battant sur le bord métallique afin d'atteindre un son plus "léger". Cela est nommé un Sidestick et voici le bouton correspondant. Vous pouvez changer entre les options Snare et Sidestick pendant n'importe quel niveau de complexité.

Bien que nous avons fait tout pour rendre le son Sidestick le plus naturel et musical, dans quelques occasions il est inconvenient de l'utiliser. Donc, l'option Sidestick n'est pas disponible pour tous les niveaux de complexité du Groove Agent.

- 
- L'option Sidestick a des effets les plus naturels en combinaison avec les niveaux de basse complexité.**
- 

## Accent



Ce bouton déclenche un battement de grosse caisse et de cymbale crash. Ceci peut être utilisé comme accent dans le morceau. Joué sur un contretemps, l'accent devient une syncope. Le drum pattern actuel est arrêté jusqu'à ce que vous relâchez le bouton. Si vous cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la souris pour à peu près une noire après que vous l'avez déclenché sur un contretemps, vous aurez une syncope.

## Fill



Voilà un des boutons très importants de cet instrument ! Une boîte à rythmes jouant ses patterns régulièrement, déclenchant un Fill toutes les 8 mesures sonnera correctement dans la plupart du temps, mais certainement pas toujours.

Dans Groove Agent, vous êtes le leader du groupe, le conducteur ! Cliquez sur ce bouton si vous pensez qu'il est temps pour un "Fill", et Groove Agent le jouera. Si vous cliquez sur ce bouton au début d'une mesure, vous entendrez plus de la mesure "Fill" que si vous cliquez dessus vers la fin d'une mesure. En sachant cela, vous pouvez rendre même les Fills assez sauvages plus discrètes.

Veillez noter que dans la plupart des styles, les Fills se terminent avec une cymbale crash au premier temps de la mesure suivante, tout comme les jouerait un batteur "réel". Vous pouvez désactiver cet effet en rendant muet ce groupe de cymbale crash.

Il est d'ailleurs aussi possible de commencer un pattern avec un Fill. Lorsque Groove Agent est arrêté et que vous activez le bouton Fill, vous le transférez en "état d'alerte". Cliquer sur "Run" démarrera alors Groove Agent commençant avec un Fill.

Il y a 25 niveaux de complexité pour chaque style. Ceci s'applique aussi aux Fills ; les Fills aux numéros plus basses sont généralement moins complexes et énergiques que ceux aux numéros plus élevées.

- 
- ❑ **Certains styles ont été enregistrés avec un feeling de 2 ou 4 mesures. Si vous jouez un tel pattern avec de la musique basée sur une période de mesures irrégulière (par ex. 7 ou 9), ce pattern sonnera faux (un peu comme "une mesure en retard"). Quand-même, après un Fill, la musique dans un tel pattern recommencera toujours à la "mesure 1".**
- 
- ❑ **Les Fills peuvent aussi être utilisés comme fin. Activez le bouton Fill dans la dernière mesure de votre morceau et cliquez sur Stop au dernier temps (beat).**
-

## 1/2 Tempo Feel



Souvent, les batteurs changent leur performance pour produire un feeling mi-tempo. Normalement, ceci consiste en le ralentissement des patterns de la grosse caisse et la caisse claire à mi-tempo tout en maintenant le pattern de la charleston et des cymbales Ride. Figge, un des musiciens participant à ce projet suggérerait d'inclure cette fonction dans Groove Agent.

Après avoir réfléchi, nous avons décidé que ce serait définitivement un grand bonus ; aucune autre boîte à rythmes (à notre connaissance) ne dispose d'une fonction "1/2 Tempo Feel". Cependant, tous les batteurs l'utilisent !

Dans Groove Agent, tous ces patterns avec un feeling mi-tempo ont été programmés spécialement pour imiter cette astuce. Un très bon exemple se trouve dans le style Fox. Jouez-le à un tempo assez vif puis cliquez sur le bouton "1/2 Tempo Feel". Le style changera en quelque chose très proche du Funk.

En pratique, la fonction "1/2 Tempo Feel" double la quantité des styles disponibles ! Vous pouvez vous imaginer cette fonction comme le rythme de base de votre morceau. Et puis, vers la fin, vous pouvez désactiver ce bouton pour une fin de tempo rapide, au style Gospel !

- 
- Activez ce bouton à la section "Chevalet" du morceau et revenez à la lecture normale pour les refrains finaux (ou à toute autre section pour laquelle vous désirez augmenter "excitation" ou "coolness" de cette fonction).**
- 

## Random



Pour une variation des patterns, le bouton Random est très utile. Cette fonction change automatiquement les patterns. L'idée générale est de produire des sons de batterie moins rigides, moins prévisibles. L'affichage LCD montre le niveau actuel.

La plage ("range") disponible pour le bouton Random est de  $\pm 2$  niveaux par rapport à la position originale du fader.

## Auto Fill



Voilà un autre bouton très utile. Il est utilisé pour automatiser la façon dont les “Fills” sont déclenchés. Lorsque vous passez d’un niveau de complexité à un autre et que Auto Fill est activé, Groove Agent introduira automatiquement un “Fill” avant le niveau suivant.

- 
- ❑ **Si une fonction de sauvegarde automatique est activé dans votre séquenceur, ceci pourrait causer Groove Agent à déclencher un “Fill”. Si tel est le cas, désactivez la fonction de sauvegarde automatique.**
- 

## Random Fill



Encore un moyen de vous faciliter la vie! Lorsque vous ne restez que dans un seul niveau de complexité et que vous déclenchez un “Fill” de temps à autres, ce bouton assurera que chacun de ces “Fills” différera légèrement de l’autre.

Comme pour le bouton Random, le Fill choisi de cette façon se trouve toujours dans la plage de  $\pm 2$  niveaux par rapport à la position actuelle du fader.

## Shuffle



Certains styles musicaux peuvent être subdivisés en “straight” ou “binaire”. Autres genres utilisent des formes de triolets, ajoutant un certain “swing” au rythme, un caractère plus doux et roulant.

Musicalement, ces deux types sont connus comme musique binaire et musique ternaire. Et pour compliquer les choses: la musique ternaire peut se baser soit sur des triolets de croches (comme dans “New York, New York”) ou des triolets de double-croches (comme dans “Sir Duke” de Stevie Wonder).

Le potentiomètre Shuffle affecte le sous-timing des croches ou double-croches et est réglé différemment des autres contrôles de Groove Agent. Si vous jouez un style binaire et réglez le potentiomètre vers la droite (+), vous entendrez changer le style de la musique pour devenir

plus “swingy” (les croches ou double-croches binaires se transforment pour donner une impression ternaire). Inversement, un style basé sur un swing devient plus binaire lorsque vous réglez le potentiomètre vers la gauche.

Malheureusement, bien que de grands efforts ont été faits pour fournir une interface utilisateur intuitive, ce potentiomètre peut aussi provoquer des effets indésirables. Le faisant tourner vers 7 heures lors de la lecture d’un style binaire, ou vers 5 heures avec du matériel basé sur des triolets produira des résultats au moins bizarres. Utilisez-le avec précaution et à vos risques et périls !

Le réglage normal pour ce potentiomètre est de 12 heures. Avec ce réglage, tous les styles sonneront tout comme ils ont été composés.

- 
- ❑ **Pour des swings Cajun, Zydeco ou New Orleans, essayez d’utiliser un style binaire et tournez le potentiomètre Shuffle à mi-chemin vers sa position de triolet, c’est-à-dire réglez-le sur 57-60%.**
- 

## Humanize



Bien que les pistes musicales utilisées dans Groove Agent ont été créées soigneusement et avec musicalité, il se peut que vous désirez ajouter quelques variations naturelles à votre batterie. Ce potentiomètre diminue la précision du timing et de la dynamique.

Le réglage normal est sur le minimum (tout à gauche).

## Limiter



La première chose tout ingénieur de studio utilise lors de l’enregistrement de la batterie et probablement un processeur de dynamique, par ex. un compresseur ou un limiteur. Dans Groove Agent est intégré un limiteur simple pour vous faciliter le contrôle de dynamique.

Si la batterie n’est pas assez forte dans votre mix entier, alors le limiteur pourrait vous aider à obtenir un niveau de pression acoustique plus fort et plus accentué.

Le potentiomètre contrôle en fait quatre limiteurs stéréo simultanément. Si vous assignez des groupes individuels à de différentes sorties, la grosse caisse forte sur la première sortie affectera toujours la cymbale crash sur la sortie 3. Ceci donnera des résultats beaucoup plus prévisibles pour le limiteur.

Utilisez cette fonction avec précaution !

Le réglage normal de ce potentiomètre est sur le minimum (off).

## Ambience



Voilà un des clous du Groove Agent ! Tous les batteries et instruments de percussion acoustiques ont été enregistrés en utilisant les quatre techniques suivantes :

- Chaque instrument est enregistré de très proche, pour un son très sec (dry).
- Chaque instrument est enregistré avec des micros overhead, pour un son assez sec mais avec un bon image stéréo.
- Chaque instrument est enregistré avec les microphones d'ambiance, positionnés à environ 2 mètres de la source. Ceci produit un son chaud, spacieux avec une quantité contrôlée "d'air".
- Chaque instrument est enregistré avec une paire de microphones éloignés, positionnés à plus de 7 mètres de la source. Voilà ce qu'on appelle "espace" ! Définitivement une atmosphère de salle. Espace excessif ? Définitivement !

Lors de l'édition des archives son de Groove Agent, nous avons choisi soigneusement les enregistrements d'ambiance pour chaque source sec. Pour le kit années 50, nous avons utilisé les micros très proches pour les "drums" et la charleston et les micros overhead pour les cymbales. Puis nous avons ajouté des enregistrements de distance pour l'ambiance. Le résultat en étaient des kits aux sons anciens, excessivement acoustiques pour un son d'époque.

Pour les autres kits, nous avons utilisé différentes combinaisons et pour les sons modernes, électroniques, nous avons ajouté des effets normaux de studio comme la réverbération et les délais (Delay).

Somme toute, vous avez accès à une ambiance très naturelle ! Il y a des kits divers pour les styles musicaux différents, mais vous pouvez aussi changer les pré-réglages à votre guise avec ce potentiomètre !

Ce potentiomètre fonctionne aussi comme contrôle master pour les 8 contrôles Ambiance de groupe.

Le réglage normal pour ce potentiomètre est de 12 heures. Si vous le réglez tout à gauche, le son obtenu sera tout sec (dry), et un réglage très élevé (tout à droite) ne vous donne que le son d'ambiance (wet).

## Mute, groupage et sélection d'instruments

Les sons du Groove Agent sont repartis dans 8 groupes :



1. Grosse Caisse (Kick (Bass) drum)
2. Caisse claire (Snare drum)
3. Toms ou effets
4. Charleston (Hihat)
5. Cymbales Ride et Chinoise
6. Cymbales Crash et Splash
7. Premier groupe de percussion (normalement les instruments "hauts et vites")
8. Second groupe de percussion (normalement les instruments "bas et lents")

Vous pouvez à tout moment utiliser les boutons Mute (Muet) respectifs pour rendre muet un de ces groupes. Si ce bouton est activé, vous n'entendez pas le son correspondant, s'il est désactivé (éteint), vous l'entendez.

En écoutant les préséglages des styles et les kits respectifs, vous pouvez expérimenter et par ex. changer des instruments individuels ou même des groupes d'instruments. Cliquez dans un des champs jaunes (avec les noms des batteries), pour ouvrir une liste d'instruments et en choisissez un. Échangez simplement le kit des années 80 par le kit des années 50 (ou n'importe quel autre) et écoutez les résultats !

## Stop/Run



Ces boutons servent à démarrer/arrêter Groove Agent. Bien que cet instrument peut être utilisé si votre séquenceur hôte est arrêté, il jouera toujours avec la fréquence BPM (tempo) de l'hôte. Lorsque

vos séquenceur est activé, Groove Agent suit le tempo et se synchronise aux temps (beats) de l'hôte.

Vous pouvez lancer Groove Agent et votre séquenceur simultanément, en procédant comme ceci :

1. Démarrez votre séquenceur.
2. Lancez Groove Agent.
3. Cliquez sur le bouton Stop du séquenceur.

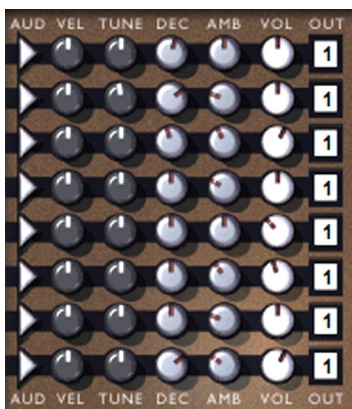
Maintenant, la prochaine fois que vous démarrez votre séquenceur, Groove Agent démarrera aussi ! Le bouton Run indique son état d'attente en s'allumant en vert.

Voilà ce qui est recommandé pour des situations où vous voulez relire les sons de batterie dès le tout début d'un morceau ou d'une section.

## Sous le couvercle

Jusqu'à maintenant, nous n'avons décrit que les fonctions visibles à la surface de Groove Agent. La zone noire entourant le grand affichage LCD ne contient pas seulement les VU-mètres, c'est aussi un couvercle sous lequel se trouve la section Edit. Ouvrez-le en appuyant sur "Edit" en bas à droite du tableau de bord de l'instrument.

### Les potentiomètres d'édition sonore



Huit rangées de contrôles se trouvent dans la zone située près du milieu de l'écran. Les fonctions sont identiques pour l'ensemble des huit groupes d'instruments, nous allons donc utiliser la rangée du haut comme exemple.

Par défaut, tous les potentiomètres sont réglés sur 12 heures.

**Aud** – Ce potentiomètre permet d'écouter le son choisi dans les groupes, à gauche. Cette fonction est pratique pour écouter le son d'origine et les éditions effectuées.

**Vel** – Ce potentiomètre modifie la réponse des sons de batterie. Lorsqu'il est tourné dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, les vélocités d'entrée MIDI sont réduites à des valeurs plus faibles, ce qui favorise l'usage des échantillons plus doux. Tourner ce potentiomètre au-delà de 12 heures augmente les vélocités, produisant un son plus dur et plus fort. Pour compenser son influence sur le volume de sortie général, un système de compensation de volume est connecté à chaque sortie de groupe.

Ce potentiomètre peut aussi être considéré comme une méthode rapide pour rendre les sons de batterie acoustique plus vagues ou plus concis.

**Tune** – Vous pouvez accorder chaque groupe sur  $\pm 12$  demi-tons grâce à ce potentiomètre. Veuillez noter, que pour faciliter son usage, ce potentiomètre a une résolution plus fine autour de 12 heures que dans les positions extrêmes.

**Dec** – Modifier le déclin (Decay) d'un instrument permet de créer des changements de sonorité intéressants, surtout s'ils ont été enregistrés avec une ambiance comme nos sons de batterie et de percussions acoustiques. Une caisse claire normale peut ainsi devenir une percussion extrêmement atténuée ou sonner comme traitée par une réverb avec effet de porte (gated).

**Amb** – Vous pouvez ici régler avec précision la quantité d'ambiance de chaque groupe, de Dry à Wet. Le potentiomètre Ambiance principal (situé en bas à gauche de la fenêtre), sert toujours de contrôle global, et s'il est bien réglé sur 12 heures, ce sera plus facile pour vous de procéder à un réglage fin.

**Vol** – Enfin vous pouvez régler le volume global de chaque groupe d'instruments.

**Out** – Chaque groupe peut être assigné à l'une des 4 sorties disponibles. C'est pratique lorsque vous désirez appliquer une égalisation ou des effets externes à un (ou plusieurs) groupe(s).

## Memory (Mémoire)



Lorsque vous ouvrez Groove Agent pour la première fois, le premier bouton Memory est allumé. Cela signifie que la mémoire est active, qu'elle écoute et enregistre chaque changement effectué. Vous n'avez pas besoin d'activer cette case mémoire, elle l'est déjà.

Le bouton Copy copiera tout l'ensemble du tableau de bord de Groove Agent dans un des 10 emplacements mémoire. Cliquez sur Copy et puis une de ces cases mémoire, et la procédure est terminée.

Un bouton sombre signifie que cet emplacement est vide, une couleur rougeâtre indique que quelque chose a été sauvegardé ici et un bouton clair lumineux indique la mémoire actuellement active.

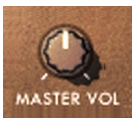
Chacun des 10 emplacements mémoire peut être considéré comme un “instantané” de tous les réglages de l'instrument. Après quelques essais, vous vous apercevrez qu'un des réglages globaux est parfait pour, disons, les couplets de votre chanson.

En appuyant sur le bouton Copy puis sur l'emplacement mémoire 2, tous les réglages actuels seront mémorisés dans la mémoire 1 mais aussi déplacés vers ce nouvel emplacement mémoire. Vous pouvez désormais continuer tranquillement à régler, disons, le refrain. Avec l'emplacement 2 actif, vous pouvez manipuler tous les réglages du tableau de bord selon vos désirs. Le réglage parfait du couplet est en sécurité dans l'emplacement 1, vous êtes libre de faire des essais. (Bien que cette description ne soit pas représentative de l'extrême souplesse de Groove Agent, c'est UNE manière d'utiliser l'automatisation.)

Voici une autre suggestion. Comme les emplacements mémoire conservent l'ensemble des réglages du tableau de bord de l'instrument, vous pouvez passer d'un niveau de complexité à un autre instantanément et même à des styles complètement différents et les assembler en un clic ! Ce n'est peut-être pas le scénario le plus réaliste – connaissez-vous beaucoup de batteurs capables de changer de batterie en un claquement de doigt – mais cela procure certainement plus de souplesse que personne n'en a jamais demandé !

- 
- ❑ **Si vous sauvegardez les réglages de Groove Agent sous forme de Banque (.fxb), tout le contenu des boutons Memory sera conservé.**
- 

## Master Vol



Ce n'est pas très compliqué de décrire un potentiomètre marqué Master Volume, n'est-ce pas ? Vous pensez qu'il contrôle la sortie générale de cet instrument, et vous avez absolument raison !

Si vous utilisez plusieurs sorties, le potentiomètre Master Volume les contrôle toutes.

## Sous le petit couvercle



En appuyant sur le bouton situé au-dessus du petit couvercle Setup, vous accédez à une zone ressemblant à un compartiment de piles. C'est

là que sont cachées les fonctions les plus secrètes. Vous refermez ce couvercle en appuyant sur le bouton de fermeture en bas à droite. Pour le moment, laissons-le ouvert et observons !

### MIDI Output

Une des caractéristiques les plus fantastiques de Groove Agent est sa possibilité de générer les codes MIDI correspondant à toutes les notes que vous entendez réellement ! En réglant ce commutateur sur ON, tout un ensemble de nouvelles possibilités apparaît !

Si vous arrangez votre rythmique en temps réel avec votre séquenceur en mode Enregistrement (vous devriez essayer – c'était notre challenge lors de la conception de Groove Agent), une Part MIDI sera créée au fur et à mesure. Après quoi vous pourrez l'ouvrir et effectuer diverses tâches :

- Effacer, ajouter, copier ou déplacer des notes individuelles.
  - Copier la longueur voulue de cette nouvelle part dans une autre section de la chanson ou dans un autre morceau.
  - Utiliser d'autres types de quantification ou de nuances.
  - Copier toute la part, effacer la grosse caisse de la part d'origine et effacer les autres instruments dans la part copiée sur une autre piste. Vous pouvez ensuite assigner la partie de grosse caisse à un autre instrument virtuel ou physique, par exemple, votre échantillonneur favori. Si vous utilisez une Drum Map Cubase, toutes ces opérations deviennent très simples.
- 
- Cette fonction de Sortie MIDI se situe aux limites du protocole VST 2.0, que nous avons poussé dans ses derniers retranchements. Nous n'avons aucune idée de ce que peut faire (ou ne pas faire) cette fonction dans chaque programme hôte disponible. Nous garantissons uniquement qu'elle fonctionne correctement dans les programmes Cubase et Nuendo de Steinberg.**
-

Si vous utilisez un programme ne pouvant gérer correctement la sortie MIDI depuis un instrument VST, il vous faudra utiliser les possibilités d'automatisation de l'application hôte lors de la création des arrangements.

- **Il vaut mieux activer le filtre SysEx de votre séquenceur lorsque vous utilisez Groove Agent. Si vous ne filtrez pas les messages SysEx, les commandes Run et Stop seront écrites dans la part MIDI, ce qui démarrera la lecture via le moteur de Groove Agent dès la réception de données MIDI. Si vous filtrez les SysEx, les commandes Run et Stop ne seront pas écrites dans la part MIDI et la vie en sera généralement simplifiée.**
- 
- **Il est conseillé de couper la fonction de quantification automatique (Auto Quantize) de votre séquenceur lorsque Groove Agent écrit une piste MIDI. Vous pourrez toujours quantifier la rythmique plus tard, si vous le désirez.**

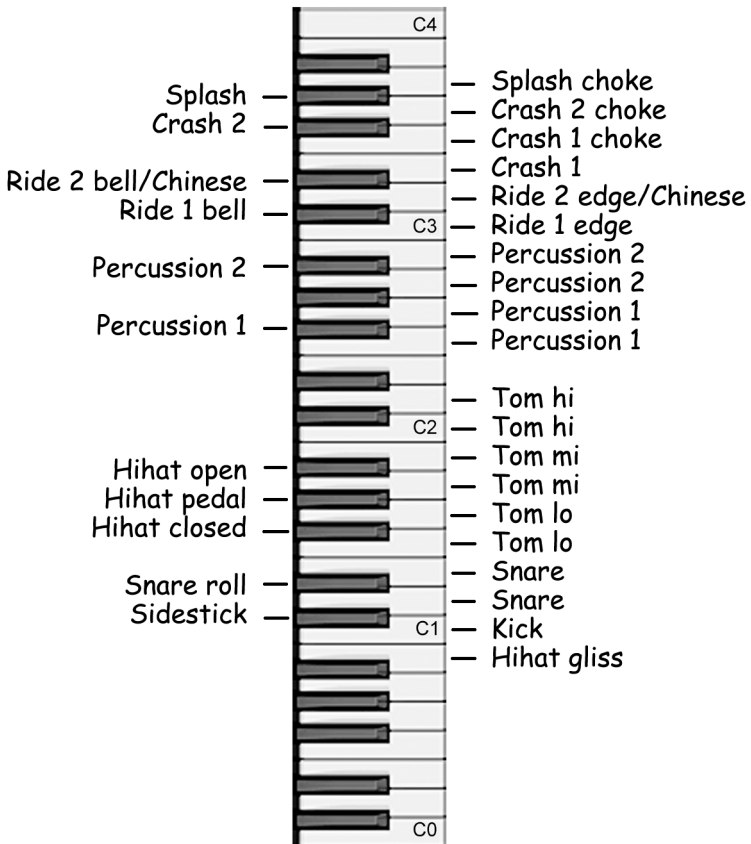


Lorsque la fonction MIDI Output est active, un symbole de prise MIDI apparaît dans l'affichage LCD.

## GM Output

Nous vous en dirons plus sur GM Output très bientôt, voyons d'abord son principe.

Dans Groove Agent, nous avons utilisé la configuration de clavier ou "keyboard map" ci-dessous. Vous la verrez si vous utilisez la fonction MIDI Output et que vous regardez la part MIDI créée par Groove Agent. C'est une table GM ordinaire commençant par la grosse caisse (Kick Drum) sur C1, Sidestick sur C#1 etc. Mais après le Tom 1, vous constaterez quelques différences. Il y a deux groupes d'instruments à percussion et enfin une série de cymbales Ride et Crash après C3.



Voici la table (Map) que nous avons utilisée, mais honnêtement nous ne pensons pas que vous devez vous en préoccuper. Lorsque vous éditez une part MIDI générée par Groove Agent, il est préférable que l'icône de haut-parleur (ou autre icône similaire) soit activée, afin de pouvoir entendre les sons de percussion lorsque vous faites défiler les notes.

Si vous réglez GM Output en position ON, Groove Agent redirigera les notes émises afin de suivre le protocole General MIDI.



Lorsque la fonction GM Output est active, un symbole GM apparaît dans l'affichage LCD.

## Ambience to output 4

Vous pouvez faire en sorte que Groove Agent restitue l'ambiance ou les sons réverbérés sur la sortie 4. C'est pratique si vous désirez traiter cette partie du son séparément. Lorsque ce bouton est activé, les sorties 1 à 3 ne produisent que des sons sans effets (Dry).

Que pouvez-vous faire avec une ambiance sur une sortie séparée ? Et bien, le traitement par de l'égalisation (EQ) ou le traitement de la dynamique peut créer des effets intéressants. Ou, si vous exportez la rythmique de Groove Agent dans un fichier audio, vous pourrez faire des essais sur le fichier de l'ambiance isolée. Comment cela sonnera-t-il si l'ambiance est un peu retardée – ou un peu avancée ? Ou si vous combinez le son d'une caisse claire techno avec l'ambiance d'une caisse claire piccolo... ? Faites des essais !



Lorsque la fonction "Ambience to output 4" est active, un symbole représentant une dérivation de la chaîne sonore apparaît dans l'affichage LCD.

## Vintage Mode

Nous avons exagéré l'effet temporel qui enveloppe les styles et sons authentiques en ajoutant un peu de filtrage intelligent et en diminuant l'ampleur stéréo. Nous pensions que vous apprécieriez le son vieillot du style rétro joué par du vieux matériel. Mais vous aurez peut-être envie parfois de désactiver cet effet, c'est pourquoi nous avons ajouté un bouton ici. Lorsque le Mode Vintage est désactivé, toutes les simulations Vintage le sont aussi.

L'effet Vintage Mode n'est audible que sur les styles compris entre 1950 et 1975 et il est plus marqué sur les genres les plus anciens.



Lorsque la fonction Vintage Mode est active, un symbole de phonographe apparaît dans l'affichage LCD.

## Reset All

Le bouton Reset All est pratique si vous désirez commencer à créer votre propre kit de batterie à partir de rien. Ce peut être le cas si vous utilisez Groove Agent comme un simple expandeur. Le fait d'appuyer sur le bouton Reset All vide toutes les cases de groupes ; et tous les potentiomètres d'édition retrouvent leur position par défaut.

Si vous êtes complètement perdu lors de l'édition d'un kit d'un certain style, vous pouvez toujours revenir au kit d'origine en sélectionnant d'abord un autre style pour revenir ensuite au style désiré.

# Créer une piste rythmique dans Groove Agent

Lorsque vous désirez ajouter une rythmique à votre musique, le scénario peut être un des suivants :

1. Votre programme séquenceur est un écran vide mais vous avez des idées musicales bien définies en tête. Vous désirez commencer par la rythmique.
2. Quelques instruments et/ou voix ont déjà été enregistrés, et vous désirez ajouter un arrangement de batterie.

Groove Agent dispose d'au moins trois moyens différents pour créer une piste rythmique :

- **Méthode 1** : Jouez tout en étant accompagné par votre morceau en temps réel, utilisez l'automatisation de votre séquenceur pour capturer chacun de vos gestes. Qui peuvent inclure des événements "non-musicaux" tels que la modification en temps réel des paramètres sonores (potentiomètres d'édition, etc.).

Avantage : Après l'enregistrement vous pouvez modifier vos gestes plus en détail. Même vos réglages de potentiomètres ont été enregistrés sous forme d'événements MIDI éditables. Pour les séquenceurs qui n'acceptent pas la sortie MIDI d'un instrument VST, c'est un moyen de contourner le problème.

Inconvénient : Vous ne pouvez pas modifier des frappes particulières de cette manière dans Groove Agent, bien que vous puissiez toujours ajouter des frappes individuelles en les jouant en direct sur votre clavier MIDI.

- **Méthode 2** : Jouez tout en étant accompagné par votre morceau en temps réel, utilisez les commandes de Groove Agent pour créer une piste rythmique vivante et qui respire. Votre séquenceur enregistre la sortie des notes MIDI de Groove Agent dans une part MIDI. Le commutateur MIDI Output doit être activé pour que cela fonctionne. Nous pensons que c'est le moyen le plus intuitif et le plus créatif de réaliser une piste rythmique.

Avantage : Vous obtenez ce que vous entendez. La part rythmique sonnera comme ce que vous avez joué. De plus, il est facile d'effacer, ajouter, copier ou déplacer des notes séparées dans cette nouvelle part rythmique. Vous pouvez rediriger certaines notes pour déclencher des sons de percussion d'un autre instrument, comme un échantillonneur par exemple.

Inconvénient : Si vous désirez utiliser beaucoup de contrôles de dynamique, en agissant sur le potentiomètre Limiter ou sur la caisse claire pendant un morceau, ces événements ne seront pas capturés, seul le flux des notes MIDI sortant de Groove Agent le sera.

- 
- ❑ **Bien entendu, vous pouvez mélanger ces deux méthodes de travail, en automatisant Groove Agent pour construire le morceau puis en enregistrant sa sortie sur une piste MIDI pour y retravailler plus finement. Vous pouvez considérer qu'il s'agit de récupérer la sortie de Groove Agent sur une piste MIDI, comme vous récupérez la sortie audio des plug-ins sur une piste audio. Bien sûr, vous pouvez également récupérer la sortie de Groove Agent sur une piste audio !**
- 

- **Méthode 3** : Créez d'abord une série de réglages en utilisant la fonction Memory. Un réglage qui conviendra au couplet, un autre pour le refrain, etc. Puis, lorsque vous êtes satisfait de vos différentes configurations de mémoires, il ne vous reste plus qu'à élaborer le morceau en passant d'une mémoire à une autre pendant qu'il joue.

Avantage : Comme les mémoires capturent TOUT ce qui apparaît à l'écran à un moment donné, c'est la seule manière de passer instantanément d'un niveau de complexité à un autre, d'un style à un autre ou d'un kit à un autre ! C'est la méthode à utiliser si vous recherchez des changements radicaux.

Inconvénient : Le fait de passer d'un scénario pré-réglé à un autre peut sembler un peu statique, car les reprises et les variations en temps réel devront être enregistrées ou programmées séparément.

- 
- ❑ **Le musicien créatif pourra combiner chacune de ces méthodes pour obtenir une piste rythmique parfaite, incluant une Part MIDI éditable avec des actions sur les potentiomètres et un passage instantané entre les différents niveaux, styles et kits !**
- 

Voici un point de vue légèrement différent : Installez un contrôleur adéquat – comme un clavier MIDI cinq octaves – comme vous voulez. Puis enregistrez en MIDI le jeu d'un pattern : Start, Stop, Select, Fill, réglages de paramètres et frappes de batterie séparées. Cette méthode pourrait être utilisée avec la fonction MIDI Output de Groove Agent activée ou pas.

# Utiliser la sortie MIDI de Groove Agent dans Cubase SX

Bien que nous ne soyons pas sûrs que toutes les applications hôtes disponibles puissent gérer des notes MIDI envoyées d'un instrument VST (pour le moment, Groove Agent est le premier instrument virtuel ayant cette possibilité), les utilisateurs de Cubase pourront certainement utiliser cette méthode. Suivez ces étapes.

1. Ouvrez Groove Agent dans la fenêtre Instruments VST. Sélectionnez Groove Agent comme entrée (et désélectionnez-le comme sortie pour éviter le double déclenchement) sur la piste MIDI désirée. Ouvrez les couvercles Edit et Setup dans Groove Agent et vérifiez que la fonction MIDI Output est activée. Dans la plupart des situations, la fonction de quantification automatique (Auto Quantize) de votre séquenceur devra être désactivée. Vous êtes alors prêt à commencer l'enregistrement de votre piste rythmique.
2. Commencez à enregistrer dans SX. Enregistrez votre batterie. Dans ce mode, des réglages Limiter, Ambience et des sons de batterie ne sont pas enregistrés, seules les notes le sont. Lorsque le morceau ou la section du morceau est terminé, appuyez sur le bouton Stop de Groove Agent puis sur le bouton Stop de Cubase.
3. Pour entendre ce que vous venez d'enregistrer, vérifiez que la piste MIDI que vous utilisez a sa sortie réglée sur Groove Agent. Sinon, il se peut qu'elle restitue les notes d'un autre instrument VST ou celles d'un module externe, et vous n'entendriez pas Groove Agent relire la rythmique.

# Utiliser l'automatisation dans Cubase SX

Cette section et la suivante donnent des instructions pas à pas sur la création d'une piste rythmique dans Cubase SX. Cependant, des procédures similaires s'appliquent à la plupart des applications hôtes. Reportez-vous à la documentation de votre application hôte si vous avez besoin d'aide.

La méthode qui consiste à utiliser l'automatisation est peut-être la plus directe. Si vous n'êtes pas familier de cette approche, voici un guide pour vous aider à réaliser ce travail dans Cubase SX.

1. Ouvrez Groove Agent dans la fenêtre Instruments VST. Depuis le tableau de bord de Groove Agent, activez le bouton Write (W). Regardez dans la fenêtre de projet de Cubase, vous remarquerez qu'une nouvelle piste appelée "Automatisation des Instruments VST", plus une autre piste en dessous, ont été créées. Dans la plupart des cas, la fonction de quantification automatique (Auto Quantize) de votre séquenceur devra être désactivée. Vous êtes alors prêt à commencer l'enregistrement de votre piste rythmique.
2. Démarrez SX. Lorsque le moment est venu de jouer la rythmique, appuyez sur le bouton Run (avec ou sans "Fills" prêt à démarrer, vous vous souvenez ?). Actionnez les faders, poussez les boutons et tournez les potentiomètres jusqu'à ce que votre piste rythmique sonne comme il faut. Lorsque le projet ou la section du projet est terminé, appuyez sur le bouton Stop de Groove Agent puis sur le bouton Stop de Cubase.
3. Après l'enregistrement, faites un clic droit sur la piste "Automatisation des Instruments VST" et sélectionnez "Montrer l'Automatisation Utilisée pour toutes les Pistes". Toutes les catégories d'automatisation (Run/Stop, Fill, Pattern Select, etc) auront une piste séparée.
4. Appuyez sur le bouton Read (R) dans Groove Agent ou dans une des nouvelles sous-pistes d'automatisation créées. Désormais vous voyez les données réelles dans toutes les pistes. Vous pouvez les éditer à votre convenance.
5. Pour éviter de supprimer des données par mégarde, vérifiez que le bouton Write n'est allumé que lorsque vous désirez réellement modifier des données d'automatisation.

# Composer avec les cases mémoire de Groove Agent dans Cubase SX

Lorsqu'il faut effectuer des changements plus importants, par ex. pour changer de style, de kit et de son en une seule fois, c'est là que les boutons Memory entrent en jeu. Procédez comme ceci.

1. Ouvrez Groove Agent dans votre rack d'instruments VST. Préparez les réglages des différentes parties de votre projet dans Groove Agent et sauvegardez ces "instantanés" dans les divers emplacements mémoire. Vous pouvez utiliser un instantané pour le premier couplet, un autre pour le refrain, etc.
2. Depuis le tableau de bord de Groove Agent, activez le bouton Write (W). Regardez dans la fenêtre de projet de Cubase, vous remarquerez qu'une nouvelle piste appelée "Automatisation des Instruments VST", plus une autre piste en dessous, ont été créées. Dans la plupart des cas, la fonction de quantification automatique (Auto Quantize) de votre séquenceur devra être désactivée. Vous êtes alors prêt à commencer l'enregistrement de votre piste rythmique.
3. Démarrez SX. Enregistrez votre piste rythmique en appuyant sur Run et en sélectionnant les différents emplacements mémoire lorsque vous arrivez aux différentes sections du projet. Lorsque le projet ou la section du projet est terminé, appuyez sur le bouton Stop de Groove Agent puis sur le bouton Stop de Cubase.
4. Après l'enregistrement, faites un clic droit sur la piste "Automatisation des Instruments VST" et sélectionnez "Montrer l'Automatisation Utilisée pour toutes les Pistes". Toutes les catégories d'automatisation (Run/Stop, Fill, Pattern Select, etc) auront une piste séparée.
5. Appuyez sur le bouton Read (R) dans Groove Agent ou dans une des nouvelles sous-pistes d'automatisation créées. Désormais vous voyez les données réelles dans toutes les pistes. Vous pouvez les éditer à votre convenance.
6. Pour éviter de supprimer des données par mégarde, vérifiez que le bouton Write n'est allumé que lorsque vous désirez réellement modifier des données d'automatisation.

- 
- ❑ Vous préférerez peut-être envoyer des commandes de changement de programmes (Program Change) depuis votre clavier MIDI pour sélectionner les emplacements mémoire. Dans ce cas, utilisez l'enregistrement MIDI normal, car l'automatisation ne sera pas prise en compte. Si vous jouez la rythmique en direct depuis votre clavier tout en enregistrant, ces notes seront également enregistrées.
- 
- ❑ Dans Cubase SX, le filtre de SysEx MIDI doit être sur OFF pour que l'automatisation des paramètres fonctionne.
-

# À propos des styles

Voici une brève description de chaque style, tels que les décrivent les musiciens eux-mêmes.

## 1950 Swing

C'est un style utilisé pour le jazz et les big bands. Il est difficile de couvrir toutes les possibilités dans un domaine aussi complexe que la rythmique swing/big band, aussi ai-je choisi une méthode simple et directe pour celui-ci. Le style a été programmé autour de 144 BPM. Il est divisé en deux sections : la première moitié en "2", la seconde en "4 on the floor" afin de correspondre aux différents patterns de basse souvent utilisés dans ce type de rythmique. *RB*

## 1951 Samba

Ce style de Samba est un mélange entre la Samba authentique (lorsqu'elle est jouée sur le drum kit) et le style de Samba que la plupart des batteurs jazz et fusion utilisent dans leur rythmique. *MEB*

## 1952 Jazz Trio

Tout l'art des balais ! Peu de gens aujourd'hui savent comment utiliser les balais "comme il faut" ! C'est une chose que d'en avoir une paire, et c'en est une autre de savoir s'en servir. Un autre problème est de concevoir un instrument VST pouvant les gérer de manière convaincante...

Nous avons implémenté le "brush stroke" dans Groove Agent et nous l'avons combiné avec ma propre inspiration issue des plus grands, tels que Buddy Rich, Louie Bellson, Jo Jones et de toutes les leçons prise avec le légendaire Ed Thigpen (qui a fait partie de l'Oscar Peterson Trio entre autres). Vous devez savoir que je ne suis pas d'accord à 100% avec Sven à propos de ce qu'il se passe lorsque l'on appuie sur le bouton Sidestick ! Ça donne un effet "deux batteurs pour le prix d'un"... qui n'est pas si mauvais que ça, après tout ! *RB*

## 1953 Paint

Il n'est parfois pas nécessaire d'avoir un jeu de rythmique régulier. Si vous dites à un batteur de "faire quelque chose", il ou elle entrera probablement dans une sorte de transe créatrice et commencera à jouer des sons magnifiques. Ce style simule ce type de situation. *SB*

## 1954 Cha-Cha

Le style du Cha-Cha est basé sur le jeu en "Sidestick" et sonne mieux si le bouton Sidestick est activé. *MEB*

## 1955 3/4

Il existe un certain nombre de styles différents en 3/4. La complexité ne va pas du plus simple au plus compliqué avec ce style. C'est plus un voyage passant par différentes attitudes et émotions, comme une "mesure à trois/quatre". Pour obtenir de meilleurs résultats, réglez aussi la mesure sur 3/4 sur votre séquenceur. *SB*

## 1956 Rumba

Il s'agit d'une Rumba Afro-Cubaine, à ne pas confondre avec le style Rhumba (avec un "h") souvent présent sur les anciennes boîtes à rythmes. *MEB*

## 1957 Shuffle

C'est un style peu compliqué qui vous donnera, en tant que batteur, beaucoup de possibilités si vous êtes créatif. Au lieu de simplement jouer les temps faibles à la caisse claire, vous pouvez jouer le pattern complet sur la charleston ou la cymbale Ride, ce qui donnera un son plus "épais" à votre musique. C'est un peu difficile pour la main gauche (si vous jouez sur une batterie ordinaire), mais quel plaisir ! *RB*

## 1958 Fox

C'est un style qui existe depuis pas mal de temps. Appelé aussi Fox-trot, Slowfox ou autre ; certains s'y réfèrent comme à un style très musical. Il s'agit d'un style aux temps forts joyeux et légers. *SB*

## 1959 Tom-Toms

Ce style est utilisé dans de nombreuses situations différentes. Son origine remonte aux années 20, lorsque Duke Ellington jouait de la “jungle music” à Harlem et il est devenu inoubliable grâce à Gene Krupa avec le Benny Goodman Orchestra au Carnegie Hall jouant “Sing, Sing, Sing” en 1938, ce type de jeu de batterie se retrouve dans presque tous les films traitant des années 30 et 40. *RB*

## 1960 Bossa Nova

Ce style de Bossa Nova traditionnel est joué en Sidestick à la caisse claire. Activez le bouton Sidestick pour donner plus d'authenticité. *MEB*

## 1961 Twist

Ici l'inspiration a été donnée par le classique “Let's Twist Again” de Chubby Checker. Sur le disque, le morceau est joué d'une manière très régulière et simple, mais plus vous poussez le fader de complexité de Groove Agent, plus vous obtenez des variations et des ajouts de patterns rythmiques à la grosse caisse et à la cymbale Ride. *RB*

## 1962 12/8

Il s'agit d'un style hybride. À l'origine, l'idée était de créer un rythme à 12/8 lent, similaire à celui que vous entendez dans les chansons d'amour des années cinquante. Mais en composant les patterns, j'ai augmenté le tempo pour m'amuser et j'ai constaté qu'avec un BPM plus rapide on avait une sensation tout à fait nouvelle, avec une sorte de touche Funky assez moderne. Utilisez-le dans les ballades ou transformez-le en “groovy beat”. *PS*

## 1963 Train Beat

C'est un style où le batteur doit travailler dur à la caisse claire. Il convient bien aux chansons Country et Rock'n'Roll et donnera à votre musique une sensation “d'énergie”. *PS*

## 1964 Tamla

Pour ce style je me suis inspiré du classique Rock “Pretty Woman”. Ce rythme était aussi fréquemment utilisé par les artistes du légendaire label Tamla Motown. C'est un bon moyen de démarrer un morceau sur un temps levé, plutôt qu'avec une caisse claire qui va marteler le tempo ! *PS*

## 1965 Soul

Ce style est influencé par certains batteurs "groovy" tel que ceux qui ont accompagné James Brown. *MEB*

## 1966 Pop

Jeu de batterie pop très énergique à votre service ! Tempo favori : 146 BPM. Ces rythmes ont été créés dans le but d'inspirer tous les autres musiciens du groupe. Ce jeu de batterie Pop est un vrai "moteur", avec ses reprises, des plus banales aux plus décoiffantes. Est-il possible de trouver une reprise de deux mesures allant de A à Z et inversement ? Happy ride ! *dB*

## 1967 Backbeat

C'est un style parfait pour mettre en valeur les temps faibles. C'est un jeu assez intense qui ne s'arrête jamais pour reprendre son souffle, et c'est peut-être pourquoi il est facile de créer un morceau agréable à danser sur ce rythme. *PS*

## 1968 New Orleans Funk

Durant l'hiver 1968-69, le grand batteur Joseph "Zigaboo" Modeliste enregistrait le célèbre "Cissy Strut" dans le plus pur style R'n'B New Orleans avec les pionniers du Funk, "The Meters". Zigaboo a inventé un groove funk caractéristique souvent nommé le style "second line", très typique du groove des "The Meters". Les grooves Zigaboo sont (avec ceux du "Funky Drummer" de James Brown) les plus fréquemment échantillonnés et recyclés des grooves de l'histoire de la musique Afro-Américaine moderne. Le groove exact se trouve au niveau de complexité 8. Amusez-vous bien ! *MK*

## 1969 Songo

Le Songo a été créé à la fin des années 60 par le batteur Chanquito du groupe "Los Van Van". Ce style a inspiré bon nombre des batteurs jazz et fusion d'aujourd'hui. Le Songo est un des styles Afro-Cubains les plus modernes et c'est parfois le premier pas du batteur dans le monde de la musique Latino. *MEB*

## 1970 Olympic

C'est amusant de voir comment un jeu de batterie dont les temps faibles ne sont pas accentués peut donner du swing à un morceau. J'ai pris la rythmique du "Get Back" des Beatles et je l'ai ralentie. Le résultat est audible dans les niveaux de complexité faibles. J'ai aussi poussé ce style un peu plus loin, quelques niveaux vers la droite. Mon concepteur graphique m'a suggéré que celui-ci pourrait servir pour les exercices de gymnastique, d'où son nom ! *SB*

## 1971 Cajun

Vous n'aurez plus besoin de "Deep down in Louisiana close to New Orleans" (*descendre en Louisiane tout près de New-Orleans*) pour entendre ce feeling cajun épique. Il vous suffit désormais de choisir le style 1971 Cajun de Groove Agent, réglez votre application hôte VSTi sur 86 degrés F°, ou... BPM de préférence, et laissez mijoter ! Ajoutez une pincée d'accordéon et une grosse caisse bien dotée à une caisse claire énergique, et c'est prêt. "Bon appétit" ! *MK*

## 1972 Bonzo

Ce style est, comme son nom le suggère, quelque peu inspiré par John Bonham de Led Zeppelin, peut-être le batteur Hard Rock le plus marquant. Je vous suggère de régler le potentiomètre Ambience sur au moins 2 heures pour retrouver ce feeling "heavy". Les patterns A à E sont supposés simuler les habitudes de jeu de Mr Bonham frappant sa batterie à mains nues. Pour obtenir cet effet, la Percussion 2 doit être activée pour ces patterns. La Percussion 1 est supposée sonner comme un tambourin fixé à la charleston. La complexité augmente du pattern 1 à 10 avec la charleston puis elle reprend pour les patterns 11 à 20 avec la cymbale Ride. Les patterns à mi-tempo ont des petits trios de caisse claire que l'on ne trouve pas dans les motifs normaux.

Bien que ce soit pas bon pour l'environnement, certains morceaux ont besoin de "carburant avec plomb". *MD*

## 1973 Dark Side

Cela m'amuse toujours ! Comment peut-on vendre autant de disques en jouant si peu de notes. Ce style est largement inspiré de l'album "Dark Side of the Moon" des Pink Floyd, parfait pour les morceaux lents. *SB*

## 1974 Reggae

Il s'agit d'une version Reggae basée sur les triolets, jouée habituellement en Sidestick. Le son de la batterie est très sec. Lorsque nous avons enregistré ces échantillons pour Groove Agent, l'ingénieur du son Jens Bogren après avoir tourné en rond, nous a regardé et a dit : "Vous voulez vraiment un son comme ça ?". Nous avons confirmé. *MEB*

## 1975 Funk

Cette rythmique funky est inspirée du gourou funk George Duke (Party Down) d'un côté et de Frank Zappa (I Don't wanna Get Drafted) de l'autre... En fait, ils faisaient de la bonne musique ensemble aussi ! Bien sûr, nombreux sont les innovateurs du Funk. Fred White de Earth Wind & Fire a fait des choses très simples mais étonnamment groovy. Dans les années 70, la musique Funk était jouée assez simplement, sauf la batterie qui lui ajoutait un peu plus de swing. Ajoutez du Slick Triangle et du Wood Block à tout moment. Style programmé en 126 BPM. *dB*

## 1976 Disco

Au début des années 70, la mode disco a commencé. En Avril 1976, le célèbre club New-Yorkais Studio 54 a propulsé le disco à un niveau plus élevé, mais c'est le film Saturday Night Fever qui l'a fait connaître au monde entier. La batterie peut sonner de manière assourdie et certains Fills un peu "moches", mais c'est ce qui fait le charme de ce style. Lorsqu'il est mélangé au reste du groupe, ce rythme donne un groove "funky dance" agréable. Ressortez vos pantalons "pattes d'éph" et vos chaussures à semelle compensée, laissez-vous pousser les cheveux, mettez une chemise en satin ouverte sur la poitrine et "get down on it !" *FvW*

## 1977 Hard Rock

J'ai grandi en écoutant les Beatles au début des années 70. Ensuite j'ai été une jeune âme errante, écoutant tout ce qui passait à la radio, mais je n'ai jamais trouvé "ma chose à moi". Puis, lorsque j'ai eu seize ans quelqu'un m'a donné un album noir d'un groupe que je n'avais jamais entendu, et j'ai été sidéré par l'intro des "Hells bells" au début de leur album "Back in black".

Yepp, je suis devenu un hard rocker !! Et vous avez donc ici une batterie solide et lourde pour tous ceux ayant les ambitions d'Angus !! *JS*

## 1978 TexMex

Un jour j'ai joué à Sven un morceau avec une sorte de rythmique étrange et molle avec basse, piano et guitare glissando. Il sonnait un peu comme un truc "pas très bien répété" joué dans un petit restaurant quelque part à la frontière entre le Texas et le Mexique. "C'est très étrange et très cool", a dit Sven. "Nous allons l'inclure dans Groove Agent". "Ok !". *JS*

## 1979 Basic Hip-Hop

Ce style a été inspiré par l'ancien Hip-Hop et la manière dont sonnaient les premières boîtes à rythmes numériques. *LW*

## 1980 Boogie

Certains groupes construisent leur carrière sur de simples morceaux à trois accords où le batteur doit travailler plus que les autres musiciens. C'est un style Boogie classique où le feeling est basé sur la charleston et la cymbale Ride. *PS*

## 1981 Elektro

Mon intention ici était de créer un style qui sonne comme une boîte à rythmes analogique programmée pour les premiers tubes pop synthé. Ce n'est pas une 808 ni une 909 mais une "boîte" complètement nouvelle avec des sons rétro et électroniques. *LW*

## 1982 Slick

Ce style est un rythme à la double-croche, inspiré par les sessions enregistrées à L.A. vers 1980, avec des maîtres de la batterie tels que Jeff Porcaro et John Robinson. En fait, le rythme lui-même n'est pas très innovant, mais il est trop représentatif de ce genre majeur pour être ignoré. Un tempo lent est un plus pour ce style. Mon tempo favori est entre 73 et 88 bpm. *FvW*

## 1983 Breakbeat

Wirebird criait "HEEEELP" des profondeurs de sa "mine à Pixels", lorsqu'il a créé cette fabuleuse face avant. J'ai dit "Avec quoi ?". "Avec des temps faibles !", criait-il d'en bas. "Tu veux dire une sorte de "j'en fais trop" sale et groovy à la Chemical Brothers ?". "Yepp !". "OK, je t'envoie ça ! !", répliquai-je. Et tant que vous y êtes, cher utilisateur, pourquoi ne pas ajouter une pointe de jolie distorsion. *JS*

## 1984 Arena

Aux jours les plus glorieux des années 80, les hard rockers portaient des pantalons moulants, laquaient leur cheveux longs et empruntaient le maquillage de leur petite amie. Il ne fait aucun doute qu'ils étaient capables de jouer de la batterie, quoique d'une manière un peu dure et particulière. Comme la musique devait être dure et forte, la dynamique est juste à un niveau plus fort !

Les reprises sont vraiment typiques de ces batteurs : intenses, particulières et presque composées parfois. *PS*

## 1985 World Ethno

Prenez un gros pad bien large, une basse fretless et une guitare électrique jouant à la croche à travers une unité de Delay, et vous vous retrouverez dans une ambiance "world-ethno", qui vous fera dire "Manu" ? ! ? *JS*

## 1986 Detroit Techno

Comme vous le savez déjà, les racines de la Techno sont à Detroit. J'ai décidé de mettre beaucoup de bruit dans ce style. Pas d'économies d'énergie ici ! Il aurait pu s'appeler "Hard to the bone" il y a quelques temps. *DS*

## 1987 LA Shuffle

Quelque part autour du niveau de complexité 15 vous trouverez la sœur d'une fille appelée Rosanna. Dans tous ces grooves vous entendrez tout le reste de la famille des décades précédentes, aussi appelées "notes fantôme". Des petits triolets par-ci par-là, surtout pour la caisse claire, ajoutent une fine dentelle à un fondement costaud et décontracté. Un style lisse, yeah ! Ne pas utiliser dans un environnement BPM trop rapide ! 78 sera parfait ! *dB*

## 1988 House

La House Music est un style électronique assez décontracté qui vit de son propre groove. C'est un style alerte dont la percussion est un des principaux éléments. La House est née lorsque les DJ ont ajouté des boîtes à rythmes analogiques 808 et 909 pour étoffer la Dance Music. *DS*

## 1989 Westcoast

C'est le rythme que de nombreux batteurs voudraient jouer si vous leur demandiez de rester à 98 BPM. Un groove simple "une journée parfaite pour aller à la plage" avec des influences issues du gospel moderne et des rythmes Pop-Rock contemporains. *FvW*

## 1990 Mini Works

Tous les sons de ce style proviennent du légendaire Mini, construit par un gars très intelligent appelé Moog. Chaque son est dépendant du relâchement de la note (note-off). Ce qui signifie que les événements note-off importants deviennent indépendants du tempo. Mini Works a été élaboré autour ce principe, qui transforme les notes-off en composants rythmiques importants autant que les sont les petites notes-on bien tranquilles ! Il y a 5 grooves différents avec 5 niveaux de complexité chacun. Comme cinq zones temporelles d'une horloge de synthé. Chaque son a son propre effet en mode Ambiance, ce qui rend la fonction note-off encore plus extrême. Tempo favori : 95 BPM. Ambiance favorite : aucune ! *dB*

## 1991 Fusion

L'inspiration de ce style énergique provient des disques Fusion du début des années 90. *MEB*

## 1992 Trance

Lors de la création de ce style Trance, je voulais faire de la place aux mélodies entraînantes, afin que la rythmique soit simple et pas trop envahissante dans un mixage. Maintenant, si vous pensez que la batterie occupe encore trop d'espace sonore, tournez les potentiomètres jusqu'à ce que vos mélodies deviennent à nouveau l'élément principal. *DS*

## 1993 Modern Soul

Simple et parfait pour les ballades pop lentes et sentimentales. Modern Soul contient des sons traités hybrides à la fois analogiques et électroniques. *LW*

## 1994 Trip-Hop

C'est un voyage vers la face cachée du Trip-Hop. Imaginez-vous dans une mansarde lugubre à la nuit noire, à quatre pattes en train de chercher un vieil album photo dans un vieux coffre. Soudain la pièce prend vie, le sol bouge et les jouets en bois commencent à jouer selon un rythme lent. Et alors ? Entrez dans le groove ou fuyez ! *W*

## 1995 Busy Beat

Beaucoup de doubles-croches dans celui-ci, surtout dans les niveaux de complexité élevés. Busy Beat est une sorte de style funk moderne avec beaucoup de notes fantômes à la caisse claire. J'ai été inspiré par le groove du tube "Two Princes" de Spin Doctor ainsi que par la chanson "Funkyness" de Candy Dulfer. Si vous écoutez attentivement, les sources d'inspiration seront évidentes. La programmation a été faite à 104 bpm. *FvW*

## 1996 Drum'n'Bass

Ce style combine l'usage de rythmes rapides avec un feeling mi-tempo naturel, ce qui donne une rythmique de danse assez vive. Ses infra-basses retentissantes repoussent les limites des haut-parleurs, alors que des sons aigus frénétiques laissent aller la musique. *NE*

## 1997 Ambient

Il est temps de se rafraîchir avec des grooves d'ambiance et des rythmes plus amples. Il est 5 heures du mat' dans la boîte et la piste bondée jusqu'à maintenant n'est plus fréquentée que par un seul couple de danseurs de Slow, essayant de se rafraîchir sur cette rythmique alors que la faible lueur du jour passe à travers les tentures. Mon tempo favori pour ce style est autour de 90 BPM. Essayez des combinaisons différentes de sons avec et sans effets et d'autres hauteurs. La longue fin de réverb dans les sons de batterie graves peut créer une tension rythmique vraiment agréable sur les sons de cymbales aigus ou les sons de percussion sans effet. *W*

## 1998 Hip Hop

Hip-Hop groovy, épais et lourd avec un son moderne contrastant avec le style Hip-Hop de base. Il a été programmé pour sonner un peu "en dehors" du rythme ce qui lui donne un swing agréable. Proche du RnB moderne. La grosse caisse rafraîchissante, la caisse claire et les effets ont été spécialement conçus pour ce style. *LW*

## 1999 2-Step

Une rythmique courte et rapide avec des sons aigus. Il y a un léger facteur swing dans cette mixture de 2-Step, Garage et ancien style pop synthé. *LW*

## 2000 Tribal Techno

Ce style a été programmé pour convenir au son de la techno moderne. Il a une très forte personnalité. C'est mon tribut à la culture techno underground. Vous y reconnaîtrez certains grooves. Le nom du style en dit beaucoup. Écoutez ces grooves tribaux et vous comprendrez son appellation. *DS*

## 2001 Nordic Pop

Un groove pop simple et moderne, inspiré du phénomène nordique des dix dernières années. Solide, compressé et simple. La grosse caisse rafraîchissante, la caisse claire et les effets ont été spécialement conçus pour ce style. *LW*

## 2002 Nu RnB

Un groove efficace avec reprises polyrythmiques pour donner un feeling spécial. Style RnB/Hip Hop moderne avec un son compressé, si vous voulez. Grosse caisse et caisse claire ont été spécialement conçues pour ce style. *LW*

## 2003 Mini Club

Là encore une banque de sons façon Moog. Et là aussi 5 grooves différents avec 5 niveaux de complexité chacun. Ce style trouvera avec bonheur son chemin vers la piste de danse des clubs du futur. Essayez les sons dépendants des événements note-off là aussi ! Chaque case de son doit être active pour que ces rythmes soient complets. Pas d'ajout de percussion spécial dans celui-ci. Le groove d'origine est à 120 BPM avec absolument aucune ambiance, mais personnellement j'aime assez la version "100% ambiance", surtout parce que chaque son dispose son propre traitement Special FX ! *dB*

# Guide de tempo

	50	BPM		210
JAZZ TRIO		140		210
FOX		130		200
TWIST		130	190	
DRUM N BASS			150 170	
SWING	100			210
3 / 4	100			200
TRANCE		140	160	
BOSSA NOVA	110			180
POP	110			180
TRIBAL TECHNO		130	160	
DETROIT TECHNO		130	160	
REGGAE		130	150	
HOUSE		120	150	
SHUFFLE	80			200
2-STEP		110	150	
ARENA	100		150	
HARD ROCK		110	140	
OLYMPIC		110	140	
TAMLA	100		140	
DISCO	100		140	
CHA-CHA		110	130	
BOOGIE	90		140	
ELEKTRO	100	130		
FUNK	100	130		
MINI CLUB	80		140	
MINI WORKS	80		140	
NORDIC POP	80		130	
SAMBA	80		130	
TRAIN BEAT	70		130	
BREAKBEAT	80	120		
SONGO	80	120		
SOUL	80	120		
BASIC HIP-HOP		90	110	
BUSY BEAT	70		120	
MODERN SOUL	70		120	
12 / 8	70		120	
FUSION	80	110		
TOM-TOMS	80	110		
RUMBA	80	110		
BONZO	80	100		
WORLD ETHNO	70		110	
WESTCOAST	70		110	
BACKBEAT	70		110	
TEXMEX	70	100		
LA SHUFFLE	70	100		
CAJUN	70	100		
NEW ORLEANS FUNK	70	100		
AMBIENT	60	100		
PAINT	60	100		
NU RnB	60	100		
HIP-HOP	60	100		
SLICK	60	90		
TRIP-HOP	60	80		
DARK SIDE	50	70		
	50	BPM		210

## 80 ou 160 BPM, quel est le tempo correct ?

Normalement, nous décidons du tempo d'un style en définissant où doivent être les temps faibles et forts. Un rythme qui fait boom-chick-boom-chick se comptera probablement 1-2-3-4 toujours à la même vitesse.

Dans la plupart des musiques populaires occidentales la grosse caisse joue les temps forts (1 et 3) et la caisse claire les temps faibles (2 et 4).

Comme toute chose vivante, cette règle a ses exceptions. Le Reggae a un feeling mi-tempo par nature. Le style Reggae que nous avons inclus dans Groove Agent joue en fait le temps faible sur le troisième temps de la mesure. Il semblait évident de spécifier un tempo favori autour de 130-150 BPM plutôt que des tempos deux fois moins rapides. C'est aussi vrai pour le style Cajun.

Par contre, des styles tels que Tom-Toms, Backbeat et Train Beat sont par nature des sortes de rythmes à vitesse double. Par exemple, le style Train Beat fonctionne mieux autour de 100 BPM. Beaucoup plus pratique que 200, n'est-ce pas ?

## Trouver un style adapté à votre morceau

Supposons que vous travailliez sur un morceau à 104 BPM et que vous désiriez savoir quels styles ont un tempo adéquat... Regardez le tableau des tempos. C'est un bon guide pour vous aider à trouver des plages de tempos pour les différents styles.

## Jam Session avec Groove Agent

Vous ressentez l'urgence de jouer de la batterie vous-même. Peut-être avez-vous une meilleure idée pour un pattern de grosse caisse que ce qui a été programmé dans Groove Agent ou vous désirez ajouter un rythme de tambourin très spécial. Dans ce cas, n'hésitez pas !

Par exemple, si vous rendez muette la grosse caisse, Groove Agent ne jouera plus ce pattern. Vous pouvez alors ajouter votre propre grosse caisse jouée sur votre clavier MIDI, et si vous enregistrez la sortie MIDI de Groove Agent, ce que vous jouez figurera aussi dans cette nouvelle Part MIDI.

## Manipulations plus confortables

Nous sommes les premiers à le reconnaître, certains des potentiomètres de cet instrument sont petits, très petits même. Lorsque vous réglez un son, un potentiomètre peut soudainement passer d'une position à une autre. Ce n'est pas très confortable.

- 
- ❑ **Si votre séquenceur vous permet de choisir quel type de mouvement de souris contrôlera les potentiomètres, essayez le mode "linéaire" (haut et bas). C'est ce qui donne généralement un meilleur toucher et des manipulations plus prévisibles.**
- 

## Contrôler Groove Agent depuis un clavier MIDI

Il y a des situations dans lesquelles il est préférable de contrôler Groove Agent via un instrument MIDI externe tel qu'un clavier. Nous avons préparé un synoptique, afin que tout ce que vous pouvez faire directement à l'écran puisse aussi être effectué à distance. En voici la description complète.

- Les notes MIDI B0-A3 (35-69) jouent les sons internes en fonction de leur répartition sur le clavier, voir [page 165](#). Ces sons de percussion sont tout le temps disponibles.
- Si vous contrôlez Groove Agent sur le canal MIDI 10, le clavier devient compatible avec la configuration standard General MIDI (GM).
- La note MIDI A#3 (70) est un double du bouton Accent. Le jeu de batterie s'arrête tant qu'elle est maintenue ; jouez un rythme syncopé et maintenez cette touche pendant la durée d'une noire et vous obtiendrez un comportement très réaliste. Veuillez noter que cette touche a un meilleur timing que le bouton Accent à l'écran.
- La note MIDI B3 (71) arrête Groove Agent lorsqu'il est en fonctionnement.
- Actionner la molette de modulation ou utiliser CC 66 déclenche un Fill.

- Lors du contrôle de Groove Agent sur un canal MIDI de numéro impair, les notes MIDI C4-C6 (72-96) ont deux fonctions. Presser une de ces touches démarre Groove Agent. C4 sélectionne le niveau de complexité A, G5 sélectionne le niveau 15 etc. Si vous frappez une touche avec une vélocité supérieure à 90, vous déclenchez un Fill.
- Lors du contrôle de Groove Agent sur un canal MIDI de numéro pair, les touches blanches MIDI C4-B4 (72-83) vous permettent de rendre muets ou non 8 groupes d'instruments séparément. Les touches noires au-dessus de C4 (C#4-A#5 ou 73-94) sélectionnent les emplacements mémoire 1 à 10.

Si vous disposez d'une autre molette de modulation ou d'autres contrôleurs spécifiques sur votre clavier, vous pouvez utiliser ces Control Changes (CC) afin de contrôler Groove Agent :

### Destination du CC MIDI

CC	Destination
2 et 65	Snare/Sidestick
3 et 64	1/2 Tempo Feel
7	Master Vol
76	BPM hôte (60 + valeur) si votre application hôte ne gère pas la synchro du tempo
77	Humanize
78	Shuffle
83	Vintage Mode
91	Ambience
Prg chng	Memory select 1-10

Veuillez noter que les contrôleurs mentionnés ici peuvent aussi être pratiques lors de l'édition des parts de batterie Groove Agent dans votre séquenceur.

Vous avez accès à un niveau plus détaillé lorsque vous contrôlez Groove Agent via MIDI. Ces commandes doublent les contrôles d'édition de chacun des 8 groupes de sortie sur les canaux MIDI 1 à 8 :

### Destination du CC MIDI

CC	Destination
69	Mute
70	Vel Offset
71	Tune (Accord)
72	Ambience
73	Volume
74	Output (Sortie)
75	Decay

## Contact, Internet

Pour avoir plus d'informations, nouvelles et pour contacter l'équipe Groove Agent, veuillez visiter notre site web : <http://ga.clubcubase.net>

## Crédits

Conception et réalisation : Sven Bornemark

Programmation : Paul Kellett / mda

Conception graphique : Wirebird

Création de sons acoustiques : Per Larsson/Bigga Giggas et Sven Bornemark

Ingénieur de son : Jens Bogren/Studio Kuling, Örebro

Batteur de session : Mats-Erik Björklund

Sons électroniques de Primesounds

Échantillons supplémentaires des studios de Daniel Sunebring, Lars Westin et Wirebird

Mini Sounds ont été créés par Dan Bornemark dans le Studio McBuddha

Musiciens : Roger Berg, Mats-Erik Björklund, Dan Bornemark, Sven Bornemark, Mats Dagerlind, Nils Erikson, Marshall Karlsson, Per Samuelsson, Daniel Sunebring, Jens Ståhlstierna, Figge von Wachenfeldt, Lars Westin, Wirebird

Mastering audio : Uffe Börjesson

Manuel : Sven Bornemark et Mats Dagerlind

Pendant le temps de production nous avons reçu beaucoup d'aide de l'équipe Steinberg Hambourg. Car vous êtes trop nombreux pour vous nommer : MERCI À TOUS !

Merci aux compagnies suivantes pour leur aimable support : MusicMania/Feedback Music (Malmö) et Audiomaster (Örebro).

## Enfin...

Merci à HeavenlyHansson pour avoir proposé cet instrument.

Et merci à Per Larsson de Bigga Giggas d'être un spécialiste audio si patient.

