

# **GURU Bedienungsanleitung: Inhaltsverzeichnis**

## **EINFÜHRUNG 6**

<b>Willkommen bei GURU!</b>	<b>6</b>
<b>Ein Gruß von Devine Machine</b>	<b>6</b>
<b>Ein Gruß von Tomorrow's Media Solutions</b>	<b>6</b>
<b>Vorspann</b>	<b>7</b>
<b>Installation</b>	<b>8</b>
Windows Installation	8
MacOSX Installation	9
<b>Autorisierung</b>	<b>10</b>
<b>Sofortige Belohnung...</b>	<b>10</b>

## **KAPITEL 1... GURU: Zugrundeliegende Philosophie 11**

<b>1:1 Engines, Pads, Pattern und Graphen</b>	<b>11</b>
<b>1:2 SmartSlice: Der neue Weg beim Drumloop-Slicing in GURU</b>	<b>13</b>
<b>1:3 Überblick über das GURU Interface</b>	<b>14</b>
<b>1:4 Steuerung und Tastaturbefehle</b>	<b>16</b>

## **KAPITEL 2... Einstieg in Guru: der Browser 17**

<b>2:1 Bedienen des Browsers</b>	<b>17</b>
Favoriten	18
Durchsuchen und Vorhörwerkzeuge	18
Auto Modus	18
Vorhörwerkzeuge	18
Verwenden des Auto Modus	19
<b>2:3 Loops Registerkarte</b>	<b>20</b>
Slicing/Mapping Werkzeuge	20
Score Taster	20
Slice Modus Kontextmenü	20
Verwenden des Auto Modus	21
Verwenden einzelner Slices	22
Arbeiten ohne Auto Modus	22
Mehr über den Score Modus	22
Verwenden von REX Dateien mit GURU	23
<b>2:4 Patterns Registerkarte</b>	<b>24</b>
Laden von Pattern und Pattern Sets	24
Speichern von Pattern und Pattern Sets	25
<b>2:5 Kits Registerkarte</b>	<b>25</b>

## **KAPITEL 3... Arbeiten mit Pads & der Pad Edit Ansicht 26**

### **3:1 Pad Edit Ansicht 27**

Pad Edit Tastatur-Modifikatoren	27
Wellenformanzeige	28
Utility Steuerung	29
Gain, Pan, Tune/Fine, Cut/Rez/Type	30
Pad Effekt Slot	31
Direct/Aux Regler	31
Amp Envelope	32
FX Envelope	32
Audition	32
Layer und Velocity Splits	32
Velocity Split	33

### **3:2 Automatisieren der Pad Edit Parameter in Ihrem Host Sequencer 35**

### **3:3 Weitere Pad Funktionen 36**

Die Funktion der Pads	36
Pad Kontextmenü	36
Bewegen/Tauschen/Kopieren von Pads	37

## **KAPITEL 4... Pattern und Graphen: 38**

Pattern	38
Graphen	39
Sequencer Master	39

## **KAPITEL 5.. Arbeiten mit Pattern 40**

### **5:1 Pattern Ansicht 40**

Pattern in der Pattern Ansicht bearbeiten	42
Draw Modus	42
Select Modus	43
Utility Steuerung	43

### **5:2 Weitere Pattern Funktionen 44**

Undo Taster	44
Pattern Taster	44
Pattern Kontextmenü	45
Bewegen/Kopieren/Tauschen von Pattern	45
Exportieren von Patterns als MIDI Files	46

## **KAPITEL 6... Mit Graphen arbeiten 47**

### **6:1 Graph Ansicht 47**

Graph Select Ansicht 47

Graph Edit Ansicht 48

Bearbeiten von Events in einem Sub-Graph 48

Instant Graph Recorder 49

### **6:2 Graph Referenz 50**

Level Graph Typ 50

Velocity 50

Pan 50

Pitch Graph Typ 50

Pitch 50

Fine 51

Filter Graph Typ 51

Filter Cutoff 51

Filter Resonance 51

Repeat Graph Typ 51

Repeat 51

Shift 52

Scrub 52

## **KAPITEL 7... Sequencer Master Abschnitt 53**

### **7:1 Sequencer Master Display 53**

Namen für Pattern 54

### **7:2 Tempo-Steuerung & Tempo-Multiplikator 54**

#### **7:3 Pattern aufnehmen 55**

Aufnahme scharfschalten (Arming) 55

Click on Record 55

Quantized Record 55

Aufnahmemodus (Recording) 55

Commit/Undo 56

Optionen im Aufnahmemodus 56

#### **7:4 Groove verwenden 57**

Groove Steuerung 57

Groove und Shift Graphen 58

## **KAPITEL 8... Arbeiten mit Engines 59**

### **8:1 Steuerung in der GURU Werkzeugleiste 59**

Engine Wahltester 59

Engine Aktivitätsanzeige 59

### **8:2 Aux Effekt Anzeige 59**

#### **8:3 Mix Ansicht 60**

Engine Kanäle 60

Engine Insert Effekte 61

Master Kanal 62

Master Insert Effekt 62

### **8:4 FX Gruppen Automation 63**

### **8:5 Scenes Ansicht 63**

## **KAPITEL 9... GURU anpassen: das Options Panel 65**

### **9:1 MIDI Optionen 65**

### **9:2 Audio Optionen 66**

### **9:3 Browsing Optionen 68**

### **9:4 Misc Optionen 69**

## **KAPITEL 10... Effekt Referenz 71**

### **10:1 Pad Effekte 72**

Compressoren 72

Waveshaper Distortion Effekte 72

Ring Modulatoren 73

Bit Crushing Effekttypen 73

Oszillatoren (Oscs) 74

OSC-NOISE 75

Equalizer 76

<b>10:2 Engine Effekte</b>	<b>77</b>
DELAY	77
FLANGER	78
CHORUS	78
COMPRESSOR	79
REVERB	79
DISTORTION	80
Filter LFO und ENV Effekte	80
Bitcrusher LFO und ENV Effekte	82
Ring Modulation LFO und ENV Effekte	84
Parametrische Equalizer	86
TRANCEGATE	87
FREEZER	88

## **KAPITEL 11.. Technische Referenz 89**

<b>11:1 Signalfussdiagramm</b>	<b>89</b>
--------------------------------	-----------

<b>11:2 Tastaturbefehle</b>	<b>90</b>
-----------------------------	-----------

<b>11:3 MIDI Keyboard Layout</b>	<b>92</b>
----------------------------------	-----------

<b>11:4 Host Automation Parameter</b>	<b>92</b>
---------------------------------------	-----------

<b>11:5 Laden und Speichern in GURU</b>	<b>94</b>
---	-----------

<b>11:6 Support und Fehlerhilfe</b>	<b>95</b>
Registrierung und Herunterladen der neuesten Version von GURU	96
Technischen Support anfordern	96

# EINFÜHRUNG

## ***Willkommen bei GURU!***

Vielen Dank für den Kauf von GURU – Sie werden begeistert sein!

Begeistert waren auch wir, als unsere Freunde von Devine Machine uns vor etwa einem Jahr den ersten Prototypen vorstellten... begeistert von den Möglichkeiten und noch wichtiger, wieviel Spaß es machte, daran zu arbeiten...!

Devine Machine und FXpansion bündelten ihre Kräfte, damit GURU weiter gedeihen konnte – es kamen qualitativ hochwertige Effekte hinzu, hunderte von Verbesserungen in der Bedienung, zahlreicher Audio-Content und vieles mehr – so können Sie heute endlich die zahllosen Möglichkeiten, die GURU zu bieten hat, spielend erforschen.

Wir hoffen, dass GURU auch bei Ihnen frischen Wind in die kreative Arbeit bringt, egal ob Live oder im Studio.

– **Das FXpansion Team**

## ***Ein Gruß von Devine Machine***

Ein Autor von Computer Music sagte einmal über Devine Machine “Wir essen unser eigenes Hundefutter”, da wir unsere Software selbst auf der Bühne benutzen. Das gilt auch für GURU. Wir wünschen uns aufrichtig, dass Sie die Software lieben und unsere Zusammenarbeit mit dem talentierten FXpansion Team wertschätzen. Wir bedanken uns bei FXpansion für die Zusammenarbeit und gleichzeitig bei Ihnen für den Kauf von Guru.

– **Link & Steve von Devine Machine**

## ***Ein Gruß von Tomorrow's Media Solutions***

Viele Funktionen in GURU erklären sich selbst und sind intuitiv zu bedienen. Sollten Sie dennoch einmal im Handbuch nachschlagen müssen, hoffen wir, Ihnen mit dieser Übersetzung eine leicht verständliche und übersichtliche Hilfe zu bieten.

– **Das Tomeso Team**

## Vorspann

<b>Konzept und Programmierung:</b>	Devine Machine
<b>Effektalgorithmen:</b>	Andrew Simper
<b>Zusätzliche Programmierung:</b>	Paul Chana, Angus F. Hewlett, SKoT McDonald, Andrew Simper
<b>Interface Design:</b>	Devine Machine
<b>Website:</b>	Andreas Schnetzler, Adam Ferns
<b>Zusätzliche Grafik:</b>	Alex Akers, Joel Zimmerman, FXpansion Team
<b>Bedienungsanleitung:</b>	Mayur Maha
<b>Verpackungsdesign:</b>	Adam Ferns, Rhiannon Bankston-Thomas
<b>Sound Content:</b>	Dave Spiers, Gareth Green, Gearshift, Groove Criminals, Groove Monkee, Angus F. Hewlett, Nu Skool Breakz, Paul Chana, Q Up Arts, Red Shift Audio, Mayur Maha, Steve Duda, Wizoo Sound Design, Yellow Tools, John Bradshaw
<b>Projektmanagement:</b>	Angus F. Hewlett, Rhiannon Bankston-Thomas

### Link von Devine Machine bedankt sich bei...

Veronique, Steve Duda, der gesamten FXpansion Crew, Numa, Arash Khalatbari, Paul Wannebroucq, Peter Freeman, Rory Dow, Jerome Noel, Tristan Delizy, allen Kunden von Devine Machine, allen Familien und schließlich meiner süßen Tochter Melodie einen dicken Kuss.

### FXpansion bedankt sich bei...

dem gesamten Beta-Testing Team, Steve Duda, Sascha Franck, Matt Hooper, Rory Dow, Frank Gough, Charlie Norton, Bob Oxley, Mephistoff Ellis, John Bradshaw, Joel Zimmerman, Pink Pigeon, Jacob Talkington, Dan Waldman, Joe Hoe, Samba, Matthew Broadstreet, The one true Bean und unseren Long Suffering Significant Others.

**Vertrieb Deutschland/Österreich:** Tomeso – Tomorrow's Media Solutions, [www.tomeso.de](http://www.tomeso.de),  
E-Mail: [support@fxpansion.de](mailto:support@fxpansion.de)

**Deutsche Übersetzung:** Sven Steglich, [www.svensteglich.de](http://www.svensteglich.de)

**[www.devine-machine.com](http://www.devine-machine.com)**

**[www.fxpansion.com](http://www.fxpansion.com)**

**[www.tomeso.de](http://www.tomeso.de)**

Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch FXpansion Audio UK Ltd. (deutsche Übersetzung: Tomorrow's Media Solutions) darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden.

© 2005 Fxpansion Audio UK Ltd. Mac ist ein Markenzeichen von Apple Computer Inc. Die "Built for Mac OS X" Grafik ist ein Markenzeichen von Apple Computer Inc. RTAS ist ein Markenzeichen von Digidesign. ReWire ist ein Markenzeichen von Propellerhead Software. VST ist ein Markenzeichen der Steinberg Media Technologies AG. Windows XP ist ein Markenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen erwähnten Markenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

# Installation

Die Installation von GURU ist sehr einfach und besteht aus zwei separaten Prozeduren:

## 1. Installation der Programmdateien (PlugIns & Standalone)

## 2. Installation des mitgelieferten Audio Content

Vor der Installation von GURU überprüfen Sie bitte auf unserer Website, ob bereits eine neuere Version erhältlich ist. Das erfordert die Registrierung Ihrer Version von GURU<sup>1</sup>. Auf der GURU Website finden Sie Details zu den Updates oder schauen Sie regelmäßig auf der GURU FAQ vorbei:

*<sup>1</sup> Siehe Abschnitt 11:6 für Details zur Registrierung von GURU.*

<http://www.fxpanation.com/product-guru-main.php>

Der mitgelieferte Audio Content für GURU benötigt etwa 4 GB Platz auf der Festplatte. Sie sollten sicherstellen, dass genug freier Platz auf der Festplatte zur Installation dieser Daten zur Verfügung steht.

Falls Ihre Festplatte nicht genug freien Platz bietet, müssen Sie den Audio Content nicht installieren. Sie können stattdessen Ihre eigenen Audiodateien verwenden.

Falls Sie irgendwelche Probleme mit der Installation oder Autorisierung haben sollten, schauen Sie im Abschnitt Support und Problemhilfe (Abschnitt 11:6) nach.

## Windows Installation

### Installieren der Programmdateien unter Windows

- Legen Sie die GURU DVD in Ihr DVD Laufwerk ein.
- Navigieren Sie zu Ihrem DVD Laufwerk unter Mein Computer (falls Sie Autoplay aktiviert haben, erscheint das DVD Laufwerk automatisch).
- Starten Sie das **Guru Setup.exe Programm auf der DVD.**
- Das Installationsprogramm führt Sie durch den Installationsprozess.

## ANMERKUNG:

Während der Installation stehen mehrere Optionen zur Wahl:

### 1. Wählen Sie, welche PlugIn Formate installiert werden.

GURU wird als VST, RTAS, ReWire, DXi und Standalone Versionen geliefert. Während der Installation können Sie die Formate deselektieren, welche Sie nicht installieren wollen (falls Sie sich nicht sicher sind, lassen Sie alle angewählt!).

Wenn Sie die Maus über eine der Optionen bewegen, werden Informationen zur Option rechts im Installer-Fenster angezeigt.<sup>1</sup>

2. Falls Sie das VST PlugIn zur Installation gewählt haben, werden Sie nach dem Ort Ihres VST PlugIns Verzeichnisses gefragt. Standardmäßig wird der VST PlugIns-Pfad gewählt, den der Installer findet, Sie können aber jeden anderen Ordner wählen<sup>2</sup>.

## Installieren des Audio Content unter Windows

- Nach Abschluss der Programminstallation klicken Sie den 'Finish' Taster. Nun sollte automatisch der Audiodaten-Installer gestartet werden. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Während der Installation der Audiodaten werden Sie nach dem Speicherort für den Audio Content gefragt. Dies kann jeder Ort inklusive Wechselspeichermedien sein. Sie benötigen jedoch in jedem Fall 4 GB freien Platz.
- Nachdem Sie den Speicherort gewählt haben, klicken Sie 'Install' zum Starten der Installation der Audiodaten. Da es sehr viele Daten sind, kann die Installation eine Weile dauern!

## MacOSX Installation

### Installieren der Programmdateien unter MacOSX

- Legen Sie die GURU DVD in Ihr DVD Laufwerk
- Starten Sie das **Guru Setup.pkg** Programm auf der DVD.
- Das Installationsprogramm führt Sie durch den Installationsprozess.
- Die GURU Programmdateien müssen auf dem System-Laufwerk installiert werden<sup>3</sup>.



### <sup>1</sup> Optionen während der Installation •



### <sup>2</sup> Auswahl des VST PlugIns Ordners •



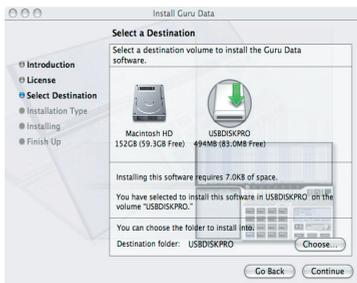
### <sup>3</sup> Installieren Sie das Program auf dem System-Laufwerk •

## Installieren der Audiodaten unter MacOSX

- Nachdem die Programmdateien installiert wurden, starten Sie das **Guru Data Setup.pkg** Programm und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

- Sie werden nach einem Speicherort (Laufwerk und Ordner) für den Audio Content<sup>1</sup> gefragt. Dies kann jeder Ort inklusive Wechselspeichermedien sein. Sie benötigen jedoch in jedem Fall 4 GB freien Platz.

- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm zum Starten der Audiodaten-Installation. Da es sehr viele Daten sind, kann die Installation eine Weile dauern!



**<sup>1</sup> Wählen Sie den Ort für den Audio Content •**

## **Autorisierung**

Wenn Sie GURU nach der Installation zum ersten Mal starten, müssen Sie zunächst die Serien-/Lizenznummer eingeben. Diese finden Sie auf der DVD Hülle.

Ihre Seriennummer berechtigt Sie zur Nutzung von GURU. Eine verlorene Seriennummer kann nicht ersetzt werden.

**Registrieren Sie deshalb GURU so schnell wie möglich.**

- Falls Sie irgendwelche Probleme mit der Installation oder Autorisierung haben, oder Sie herausfinden wollen, wie Sie GURU registrieren können, gehen Sie bitte zu Abschnitt 11:6.

## **Sofortige Belohnung...**

Okay, Sie haben GURU gerade installiert und wollen ein bisschen Spaß damit haben, bevor Sie diese Anleitung weiterlesen. Laden Sie doch einfach eines der mitgelieferten Beispiel-GURU-Bundles. Starten Sie GURU (entweder die Standalone-Version oder als PlugIn innerhalb Ihres Sequenzers). Klicken Sie den Load Taster in der GURU Werkzeugleiste und navigieren Sie in den 'Example Bundles' Ordner innerhalb des Guru Datenordners.

Klicken Sie den Play Taster in GURU oder in Ihrem Host-Sequencer nachdem Sie eines der Bundles geladen haben und spielen Sie ein wenig mit den Bedienelementen herum, um herauszufinden, wie alles funktioniert: wir haben versucht, GURU intuitiv erlernbar zu gestalten. Es enthält aber einige innovative Funktionen, deshalb empfehlen wir, **diese Anleitung so bald wie möglich vollständig zu lesen.**

# KAPITEL EINS

## ***GURU: Zugrundeliegende Philosophie***

### ***1:1 Engines, Pads, Pattern und Graphen***

Diese Konzepte sind äußerst wichtig für die Funktion von GURU, deshalb ist es sinnvoll, die folgenden Beschreibungen zu lesen.

#### **Engines**

GURU besteht aus 8 'Engines'. Jede dieser Engines enthält 16 Pads. Obwohl diese Pads durch MIDI Noten Ihres Host-Sequenzers gespielt werden können, können sie auch durch das Step Sequencer System jeder Engine gesteuert werden. Es gibt Sequenzer für Pads (in der Pattern Ansicht) und für die Modulation bestimmter Klangparameter (in der Graph Ansicht). Eine Engine stellt eine unabhängige Einheit dar, die ihren eigenen MIDI Kanal besitzt (sie empfangen auf den Kanälen 1-8), die Tempi der Engines sind jedoch immer um ein Vielfaches mit dem Tempo von Engine 1 verknüpft.

Jede Engine besitzt 3 Aux-Effekte und einen Insert-Effekt. Außerdem gibt es einen Master Insert-Effekt, welcher den gesamten Master Output betrifft.

#### **Pads**

Die 16 Pads innerhalb jeder GURU Engine sind in die 4 Kategorien Kicks, Snares, Hihats und Percussion aufgeteilt, wobei jeder Kategorie 4 Pads zugewiesen sind. Dies ist von zentraler Bedeutung für SmartSlicing, der intuitiven neuen Methode des Loop-Slicings in GURU.

Jedes Pad ist ein vollständiger Sampler mit einer großen Auswahl an Parametern, deren Werte in der Pad Edit Ansicht verändert werden können: ein Paradies für Klangbastler. Sie können auf einem Pad bis zu 8 Samples layern (entweder schichten oder velocityabhängig inklusive Crossfades umschalten), Start/Endpunkte, Gain, Pan, Pitch und Filterung einstellen, einen der eingebauten Effekte hinzufügen oder die Sendepiegel zu den 3 Engine Aux-Effekten einstellen. Es gibt außerdem 2 Hüllkurven: eine für die Lautstärke und eine für Filterfrequenz, Tonhöhe und bestimmte Effektparameter.

Den Pads sind die MIDI Noten C1 bis D#2 zugewiesen.

#### **Patterns**

Die Pattern Ansicht dient dem Step-Sequencing der Pads. Der Sequencer besitzt bis zu 4 Seiten, jede mit bis zu 32

Steps, was eine Summe von bis zu 128 Steps ergibt. Jede Sequenz nennen wir Pattern: jede Engine in GURU bietet 24 Pattern, welche den MIDI Tasten von C3 bis B4 zugewiesen sind. Klicken Sie auf die Pattern Taster oder drücken Sie die entsprechende MIDI Taste, um auf eine der 24 Pattern jeder Engine zuzugreifen.

Während alle Engines Tempo-synchronisiert sind, besitzen die Engines 2-8 die Möglichkeit der Tempomultiplizierung relativ zum Haupttempo (welches von Engine 1 benutzt wird). Durch Verwendung mehrerer Engines mit unterschiedlichen Tempo-Multiplikatoren, können Sie sehr einfach vielschichtige, polyrhythmische Strukturen erzeugen.

GURU bietet die Möglichkeit der intuitiven Pattern-Aufzeichnung, dadurch können Sie ihn als komplette Workstation-Umgebung verwenden. Das kann Ihnen erfrischend neue Möglichkeiten bieten, falls Sie sich durch herkömmliche, komplizierte Audio/MIDI Sequenzer in Ihrer Kreativität behindert fühlen. GURU bietet sogar eine Szenen-Ansicht, mit der Sie 'Schnappschüsse' des aktuellen Zustands aller 8 Engines erstellen, und dann per MIDI Noten umschalten können.

## **Graphen**

Graphen sind grafische Step-Automationsspuren, welche klangverändernde Parameter von Pads steuern, synchron zu den Patterns einer Engine. Es gibt 4 Graph Typen: Level, Pitch, Filter und Repeat. Jeder Typ enthält folgende Sub-Graphen:

### **Level**

- **Velocity (Anschlagstärke)**
- **Pan (Panorama)**

### **Pitch**

- **Coarse Pitch (Grobstimmung)**
- **Fine Pitch (Feinstimmung)**

### **Filter**

- **Filter Cutoff (Filter-Eckfrequenz)**
- **Filter Resonance (Filter-Resonanz)**

### **Repeat**

- **Repeat**

Wiederholt eine Note mit variabler Anzahl innerhalb eines Sequenzer Steps.

- **Shift**

Verschiebt die Abspielposition einer Note in Richtung benachbarter Steps nach vorne oder hinten.

- **Scrub**

Erhöht den Startpunktversatz aller Samples auf dem Pad.

Graphen sind sehr eng mit den Patterns verbunden – jedes der 24 Patterns in jeder Engine besitzt eigene Graph Layouts. Alle Pad-Spuren in jedem Pattern können eigene Velocity, Pan, Coarse Pitch, Fine Pitch, Filter Cutoff, Filter Resonance, Repeat, Shift und Scrub Graphen enthalten.

## 1:2 SmartSlice: Der neue Weg beim Drum-loop-Slicing in GURU

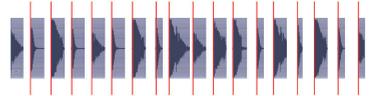
GURU bietet SmartSlice... eine neue, effiziente Art zum Zerschneiden von Drumloops. Zusätzlich zum transientenbasierten automatischen Zerschneiden von Loops analysiert GURU gleichzeitig das Frequenzspektrum der Schnipsel (Slices) und ordnet sie den Kategorien Kick, Snare, Hi-hat und Percussion zu. Die am besten passenden 4 Slices der Kategorien werden den entsprechenden Pads zugewiesen.

Dieses intelligente Slicing und Mapping bedeutet, dass Sie mit beliebigen Audioloops mühelos experimentieren können, anstatt sorgfältig jeden Slice von Hand einer Kategorie zuzuordnen zu müssen. Damit entfällt auch die zeitaufwändige Erstellung einer manuell kategorisierten Drumsound-Bibliothek mit einheitlichem Keymapping – jede Audiodatei ist in GURU innerhalb von Sekunden verwendbar!

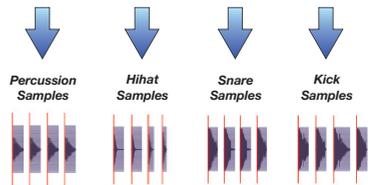
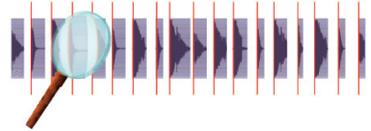
Der Ablauf ist im Diagramm rechts dargestellt. Die Audiodatei wird anhand der Transienten (starke Pegelsprünge) zerschnitten. Danach wird jeder Slice einer Frequenzanalyse unterzogen und die am ehesten zutreffenden 4 Kick, Snare, Hi-hat und Percussion Samples werden den entsprechenden Pads zugewiesen (Mapping), die überschüssigen Slices werden ausrangiert.

Es gibt noch andere Wege, um in GURU Loops zu zerschneiden. Sie können ein SmartSlice im Score Modus anwenden, was auch ein Pattern, basierend auf den SmartSlicing Resultaten erzeugt. Alternativ können Sie den Equal-16ths Slice Modus verwenden, der den SmartSlicing Prozess umgeht.

### 1 Transientenanalyse und Slicing

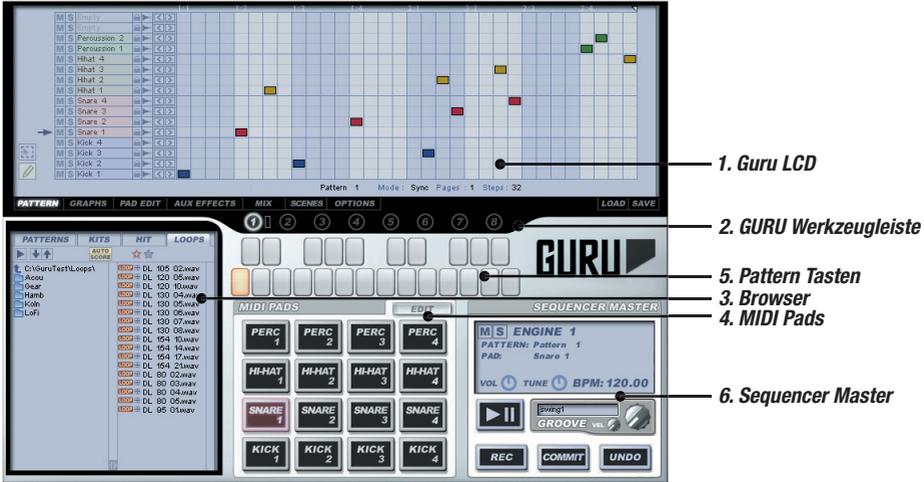


### 2 Analyse der Hit Typen



### 3 Zuweisung der Slices zu Pads

# 1:3 Überblick über das GURU Interface



## 1. GURU LCD

Das LCD ist die Hauptarbeitsfläche in GURU. Es befindet sich in einer der folgenden Ansichtsmodi:

- Pattern Ansicht
- Graphs Ansicht
- Pad Edit Ansicht
- Aux Effects Ansicht
- Mix Ansicht
- Scenes Ansicht
- Options Panel

Jeder dieser Ansichtsmodi besitzt einen entsprechenden Taster in der GURU Werkzeugeleiste.

## 2. GURU Werkzeugeleiste



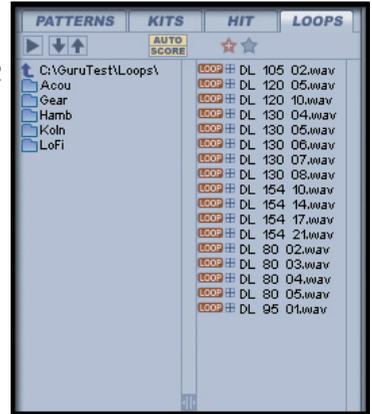
Die Werkzeugeleiste bietet nicht nur den Zugriff auf die verschiedenen LCD Ansichtsmodi, sondern auch die Engine Wähler und die Aktivitätsanzeige. In der Werkzeugeleiste finden Sie auch die Load/Save Bundle Taster. Siehe Kapitel 8 & 11 für Details zu diesen Funktionen.

Engine Wähler  
& Aktivitätsanzeige

Load/Save Bundle Taster

### 3. Browser

Dort laden Sie Sounds und Patterns in GURU. Siehe Kapitel 2 für die detaillierte Beschreibung des Browsers.



### 4. MIDI Pads

Es gibt 16 MIDI Pads, welche in Vierergruppen den Drum-Kategorien zugeordnet sind (Kicks, Snares, Hihats und Percussion). Sie können sie durch Klicken oder durch Senden entsprechender MIDI Noten (C1 bis D#2) spielen.

Die Pads leuchten blau (Kicks), rot (Snares), gelb (Hihats) und grün (Percussion Hits), sobald sie gespielt werden.

Pads wählen Sie durch Klicken zur Bearbeitung an. Sie finden einen Edit Taster oberhalb der Pads für den schnellen Zugriff auf die Pad Edit Ansicht, alternativ können Sie auch den Pad Edit Taster in der Werkzeugleiste verwenden.

Siehe Kapitel 3 für weitere Infos zu Pads und der Pad Edit Ansicht.



MIDI Pads  
C1 bis D#2

Pad Edit Taster

### 5. Pattern Tasten

Mit Klick auf die Pattern Tasten wählen Sie in der Pattern Ansicht Pattern zur Bearbeitung aber auch zum Spielen an. Sie sind den MIDI Noten C3 bis B4 zugewiesen.

Siehe Kapitel 4 & 5 für weitere Details zu Pattern.



Pattern Tasten  
MIDI Noten  
C3 bis B4

## 6. Sequencer Master

Der Sequencer Master Abschnitt enthält eine komfortable Anzeige für die aktuelle Engine, Pattern und Pad, und zusätzlich noch globale Lautstärke (Volume), Tuning, Mute, Solo, Tempo und Groove Steuerung für die aktuelle Engine.

Er enthält außerdem den Undo Taster sowie die Wiedergabe- und Aufnahme-Steuerung.

### 11:4 Steuerung und Tastaturbefehle

#### Der UNDO Taster

GURU bietet eine Undo-Ebene **beim Bearbeiten von Patterns**. Wenn etwas rückgängig gemacht werden kann, leuchtet der Undo Taster. Jeder Vorgang, der Noten in Pattern betrifft, kann rückgängig gemacht werden – auch das Laden von Pattern mithilfe des Browsers.

Der Undo Taster kann auch im Aufnahme Modus verwendet werden, und zwar zum Rückgängigmachen der letzten Aufnahme. Im Aufnahme Modus kann dieser Taster über eine MIDI Note gesteuert werden.

#### Tastaturbefehle

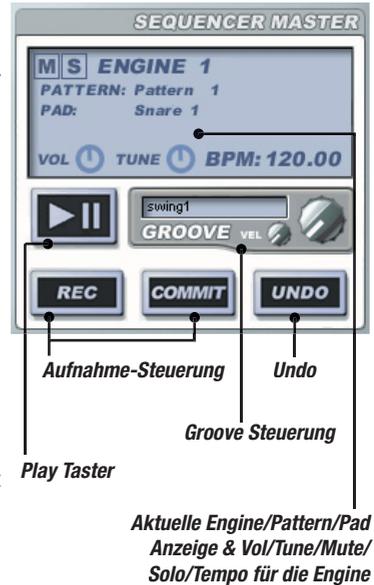
GURU kann über zahlreiche Tastaturbefehle gesteuert werden, was einen schnellen Arbeitsfluss ermöglicht.

Ein sehr wichtiger Befehl ist [CTRL]-Klick, welcher für zahlreiche, häufig benutzte Funktionen verwendet wird.

- Unter **Windows** hat [CTRL]-Klick in GURU die gleiche Funktion wie die **rechte Maustaste**.
- Beim **Mac** hat [CTRL]-Klick in GURU die gleiche Funktion wie **Apfel-Klick**.

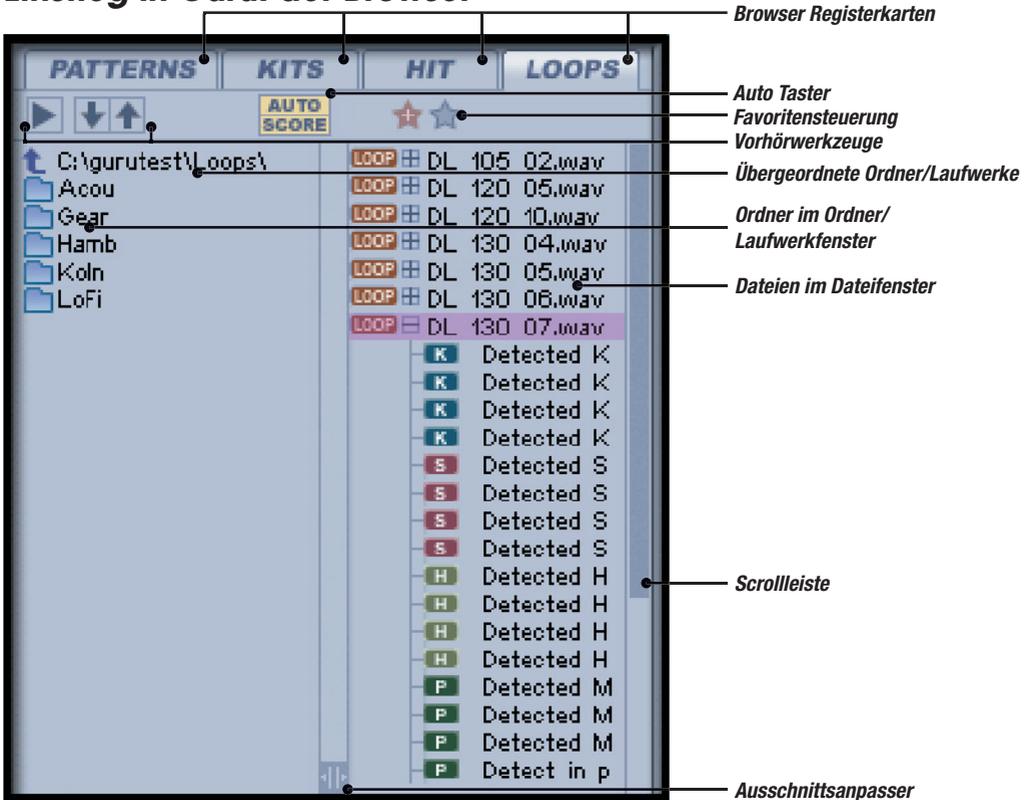
Sie können unabhängig vom verwendeten Betriebssystem mit der rechten Maustaste die [CTRL]-Klick Funktionen nutzen (vorausgesetzt, Sie benutzen eine 2-Tasten-Maus).

Die [ALT] Taste dient als Eingabemodifikator, bei deren Verwendung **alle** gleichen Parameter modifiziert werden. Die Wirkung hängt davon ab, was Sie gleichzeitig klicken. In Abschnitt 11:2 finden Sie eine Liste mit allen GURU Tastaturbefehlen.



# KAPITEL ZWEI

## Einstieg in Guru: der Browser

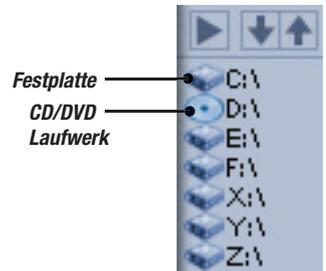


Der Browser ist ein sehr wichtiger Teil von Guru, da Sie hiermit die Sounds laden! Es gibt vier Registerkarten im Browser: Patterns, Kits, Hit und Loops. Bevor wir diese untersuchen, ist es wichtig zu verstehen, wie der Browser funktioniert und welche Vorhörmöglichkeiten es gibt.

### 2:1 Bedienen des Browsers

Der Guru Browser besteht aus zwei Fenstern: das linke Fenster ist für die Ordner und das rechte für die Dateien – Loops, Hits, Kits und Patterns. Sie können die Breite der Fensteranschnitte anpassen, indem Sie den Taster am unteren Ende des Fensterteilers greifen und verschieben.

Die Navigation durch Laufwerke und Ordner ist sehr einfach: klicken Sie einen Ordner- oder Laufwerksnamen zum Durchsuchen. Wenn Sie sich in einem Verzeichnis befinden, wird das übergeordnete Verzeichnis ganz oben in der Liste



mit einem  Symbol an der linken Seite angezeigt. Um eine Ebene nach oben zu springen, klicken Sie auf den Namen des übergeordneten Verzeichnisses.

Wenn Sie sich in einer Registerkarte innerhalb eines bestimmten Verzeichnisses befinden, springen Sie mit einer anderen Registerkarte in das selbe Verzeichnis, indem Sie beim Klicken eines anderen Registers die [SHIFT] Taste gedrückt halten.

## Favoriten

Der Guru Browser besitzt eine praktische Favoritenfunktion für Verzeichnisse. Wenn Sie sich innerhalb eines Ordners/ Laufwerks befinden, klicken Sie einfach den "Favoriten hinzufügen" Taster – nun werden Sie um die Eingabe eines Namens gebeten. Der "Favoriten zeigen" Taster schaltet beim linken Fenster zwischen der Anzeige der Favoritenliste und der normalen Verzeichnisliste hin und her. Um einen Favoriten aus der Liste zu entfernen, halten Sie die [SHIFT] Taste gedrückt, während Sie den Favoriten klicken.

Zu Favoriten hinzufügen 

Favoriten zeigen 

## Durchsuchen und Vorhörwerkzeuge:

### Auto Modus



Alle Registerkarten des Browsers besitzen den Auto Taster. Der Auto Modus erlaubt das 'Vorhören im Kontext': die Elemente, die im Browser gewählt sind, spielen anstelle der Elemente, die bereits in Guru an der Stelle geladen sind, die Sie gerade ersetzen, während die anderen Teile normal spielen. Dadurch können Sie die Datei, welche Sie in das Pad, Pattern oder eine Engine zu laden beabsichtigen, in Zusammenklang Ihres aktuellen Guru Songs hören.

Wenn der Auto Taster in einer der Registerkarten des Browsers aktiviert ist, können alle darin befindlichen Dateien im Kontext vorgehört werden, bevor Sie sie laden. Falls Guru gerade nicht spielt, während Sie eine Datei klicken, wird die Wiedergabe gestartet<sup>1</sup>, und Sie hören das neue Element im Zusammenhang. Zum Laden klicken Sie den  Taster.

*<sup>1</sup> Dieses Verhalten wird durch die 'Auto-play if Auto-pre-viewing in Browser' Option im GURU Options Panel gesteuert. Falls diese Option deaktiviert ist, müssen Sie Play an Guru klicken, bevor Sie den Auto Modus verwenden. Guru wird nicht automatisch mit der Wiedergabe starten. Die Beschreibung in dieser Anleitung unterstellt, dass diese Option aktiviert ist.*

### Vorhörwerkzeuge

#### • Play/Stop Taster



Während kein Element vorgehört wird, zeigt der Play/Stop Taster das 'Wiedergabe' Symbol.



Während eine Datei vorgehört wird, verwandelt sich der Taster in ein 'Stop' Symbol. Wird er geklickt, wird die Wiedergabe gestoppt und keine Datei geladen.

- **Weitere Taster**

 Dieser Taster erscheint während des Vorhörens. Klicken Sie ihn, um die gewählte Datei zu laden.

 Diese beiden Taster benutzen Sie zum Anwählen des Inhalts des aktuellen Ordners.

## 2:2 Hit Registerkarte

Die Hit Registerkarte des Browsers erlaubt das Laden von Single-Hit Sounds – mit anderen Worten Klänge, die in ein einzelnes Pad geladen werden können.



- Um einen Klang in ein Pad zu laden, greifen Sie den Sound im Dateifenster und bewegen ihn auf das Pad. Pads können bis zu 8 geschichtete ('gelayerte') Sounds enthalten: Siehe Kapitel 3 für Details zum Laden mehrerer Layer.

- **.WAV** und **.AIFF** Dateien beliebiger Samplerate und Bit-Tiefe können geladen werden.

### Verwenden des Auto Modus

Der Auto Modus dient der Arbeit mit Pattern: Sie werden nichts hören, so lange kein Pattern spielt. Wenn Sie GURU gerade erst gestartet haben, springen Sie zu Abschnitt 2:4 und laden Sie ein Pattern.

- Aktivieren Sie den Auto Taster.

- Klicken Sie das Pad, auf das Sie ein Sample laden wollen und navigieren Sie zum gewünschten Sample im Browser.

- Wenn Sie das Sample klicken, beginnt das Pad zu blinken. Guru beginnt mit der Wiedergabe, falls zuvor gestoppt wurde, wobei der gewählte Sound immer dann gespielt wird, sobald das entsprechende Pad vom Pattern getriggert wird.

- Wenn Sie den gewählten Sound in das Pad laden wollen, klicken Sie  .

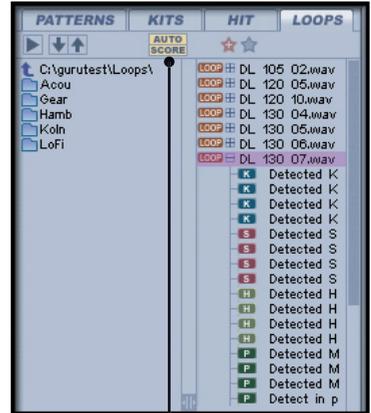
- Andernfalls klicken Sie ein anderes Sample oder verwenden Sie die  Taster.

- Falls Sie doch kein neues Sample in das Pad laden wollen, klicken Sie den  Taster – das Vorhören wird gestoppt und der Inhalt des Pads wird nicht geändert.

## 2:3 Loops Registerkarte

Die Loops Registerkarte ist wichtig für eine der aufregendsten Möglichkeiten von Guru: dem SmartSlicing Verfahren. Es erlaubt das automatische Zerschneiden von Audiodateien anhand seiner Transienten, wonach jedes resultierende Stück anhand seiner Frequenzbestandteile einer der Klanggruppen Kicks, Snares, Hihats und Percussion zugeordnet wird. Die am besten passenden 4 Slices jeder Kategorie werden automatisch den entsprechenden Pads der Engine zugewiesen.

Diese Funktion ist für die Verwendung mit Loops, insbesondere im Zusammenhang mit dem Score Modus gedacht. Sie kann aber mit jeder Audiodatei verwendet werden. Die Score Funktion eignet sich allerdings nicht für Audiodateien, die nicht sauber 'loopen', wenn sie fortlaufend wiederholt werden.



Auto/Score Taster

## Slicing/Mapping Werkzeuge

Die Loops Registerkarte bietet einige Werkzeuge mehr als die anderen Browser Registerkarten.

### Score Taster

Der Score Taster bietet 3 Zustände:

- **Audio** (nur Audio)

Nach dem Slicing-Vorgang werden nur die Sounds aus dem Loop den Pads zugewiesen.

AUDIO

- **Score** (nur Score)

Nur das Pattern wird nach dem Slicing Vorgang aus dem Loop extrahiert und in das aktuelle Pattern importiert. Dieser Modus ist vergleichbar mit der Verwendung des Pattern Browsers, mit dem Unterschied, dass das Pattern direkt aus dem Audioloop extrahiert wird.

SCORE

- **Both** (Audio & Score)

Die Sounds werden aus dem Loop werden in die Pads importiert und das extrahierte Pattern wird in das aktuelle Pattern importiert.

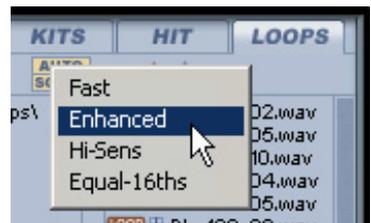
BOTH

### Slice Modus Kontextmenü

In der Loops Registerkarte können Sie zwischen 4 verschiedenen Loop-Slicing Algorithmen wählen. Mit [CTRL]-Klick auf den Auto oder Score Taster zeigen Sie das Slice Modus Kontextmenü an.

- **Fast** (Fast SmartSlice)

Dies ist der Standard-SmartSlice-Algorithmus.



- **Enhanced** (Enhanced SmartSlice)

Dieser SmartSlice Algorithmus bietet eine exaktere Transientenerkennung, ist aber langsamer.

- **Hi-Sens** (Hi-Sensitivity SmartSlice)

Der dritte SmartSlice Algorithmus ist auf die Erkennung von 'dichteren' Loops mit nah beieinander liegenden Transienten spezialisiert.

- **Equal-16<sup>th</sup>s** (Kein SmartSlice, Loop wird in 16 gleich lange Teile geschnitten)

Dieser Algorithmus nutzt nicht die SmartSlice Technik und zerschneidet den Loop stattdessen in 16 gleichgroße Teile.

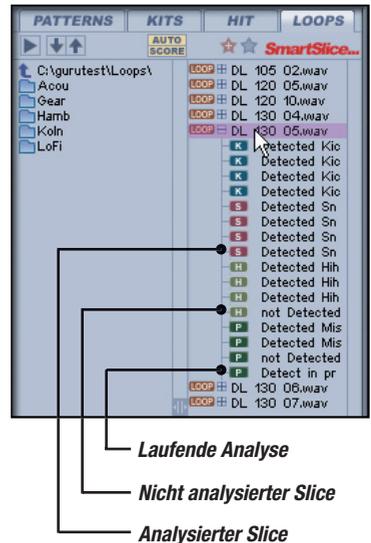
## Verwenden des Auto Modus

Bei aktiviertem Auto Modus spielt GURU den gewählten Loop im Kontext, abhängig vom Zustand des Score Tasters:

- Die SmartSlice... Meldung erscheint, solange der Loop analysiert und zerschnitten wird. Nachdem diese Meldung verschwunden ist, können Sie durch Klicken von  die Slices aus dem Loop anzeigen.
- Bei 'Audio' werden die Pads im Kontext vom aktuellen Pattern gespielt (Sie können so lange nichts hören, wie keine Pattern Events vorhanden sind!). Die Pads, der  Taster und die  Taster beginnen zu blinken.
- Bei 'Score' wird nur das Pattern extrahiert, welches die gerade in die Pads geladenen Sounds spielt. Das aktuellle Pattern, der  Taster und die  Taster beginnen zu blinken.
- Bei 'Both' hören Sie die Sounds des Loops, die von dessen extrahierten Pattern gespielt wird. Die Pads, das aktuelle Pattern, der  Taster und die  Taster beginnen zu blinken.

Sie können dann eine der folgenden Aktionen durchführen:

- Klicken Sie , um den Loop zu laden.
- Klicken Sie einen anderen Loop im Browser, um ihn vorzuhören oder verwenden Sie die   Taster zur Anwahl eines anderen Loops innerhalb des Ordners.
- Klicken Sie den  Taster – das Vorhören wird beendet und der Inhalt von Pads und/oder Pattern bleibt unverändert.



## **Verwenden einzelner Slices**

Der  Taster kann zum 'Auffächern' des Loops zur Visualisierung der enthaltenen Slices verwendet werden. Wenn die enthaltenen Slices auf diese Weise angezeigt werden, können einzelne Slices angewählt und wie ein Hit geladen werden. Im Auto Modus funktioniert dieser Vorgang exakt wie der Hit Browser Auto Modus.

Wenn Sie den Equal-16<sup>th</sup>s Slice Modus verwenden, sehen Sie 16 gleichgroße Slices, welche nicht kategorisiert sind.

## **Arbeiten ohne Auto Modus**

Bei ausgeschaltetem Auto Modus wird der Loop nicht im Kontext gespielt, wenn Sie ihn klicken.

- Um alle Sounds eines Loops zu laden, greifen und bewegen Sie den Loop vom Browser zu den Pads. Der Score Taster sollte auf 'Audio' stehen.
- Um das Pattern aus dem Loop zu laden, greifen und bewegen Sie den Loop vom Browser zu einer Pattern Taste. Der Score Taster sollte auf 'Score' stehen.
- Um das Pattern und die Sounds aus dem Loop zu laden, greifen und bewegen Sie den Loop vom Browser zu den Pads oder einer Pattern Taste (falls Sie ihn zu den Pads bewegen, wird das Pattern in das aktuelle Pattern importiert). Der Score Taster sollte auf 'Both' stehen.
- Um einen im Loop enthaltenen Slice zu laden, expandieren Sie den Loop mit dem  Taster und bewegen Sie den Slice auf das gewünschte Pad oder das Waveform Display.

## **Mehr über den Score Modus**

Die Score Funktion von Guru ist nützlich zur Erhaltung des ursprünglichen Timings eine Loops: obwohl das in Guru integrierte Sequencing-System stepbasiert ist, bleiben jegliche Abweichungen vom Timing durch Shift Graph<sup>1</sup> Werte erhalten.

Beachten Sie bitte, dass diese Methode nicht die Funktion anderer Drumloop-Slicer hat: obwohl der gesamte Loop in ein Pattern umgewandelt wird, verwirft Guru alles, außer den 4 am besten passenden Sounds für die Kategorien Kicks, Snares, Hihats und Percussion. Jeder Slice des analysierten Score wird dem nächstliegenden Pad zugewiesen.

<sup>1</sup> *Siehe Abschnitt 6:2 für Details über Shift Graphen.*

Der Score Modus funktioniert am besten mit 1-, 2- und 4-taktigen Loops und die besten Resultate erhalten Sie, wenn das Tempo des Loos zwischen 70% und 130% des aktuellen Tempos liegt. Material außerhalb dieser Grenzwerte wird als halbes bzw. doppeltes Tempo interpretiert. Sie können allerdings die Tempo Multiplikatoren in den Engines 2-8 zur Korrektur des Timings verwenden<sup>1</sup>.

*<sup>1</sup> Siehe Abschnitt 7:2 für Details zu Tempo Multiplikatoren.*

Guru analysiert die Länge des Loops und justiert die Step/Page Länge des Pattern entsprechend. Befinden sich mehrere Noten in einem Step, werden diese auf unterschiedliche Pad Lanes des jeweils richtigen Typs gelegt und mit Shift Graph Werten versehen, die sicherstellen, dass die Noten im richtigen Timing gespielt werden.

### **Verwenden von REX Dateien mit GURU**

Ebenso wie **.WAV** und **.AIFF** Dateien werden auch die ReCycle-Formate **.REX**, **.RCY** und **.RX2** im Loops Browser angezeigt. GURU verwendet dann die Slice Informationen, die in der ReCycle Datei gespeichert sind, anstatt den SmartSlice-basierten Modus zu verwenden. Die Drum-Erkennung wird trotzdem durchgeführt und GURU ordnet die am besten passenden Drum Slices den entsprechenden Pads zu. Der Score Taster funktioniert wie gewohnt.

Der Equal-16<sup>th</sup>s Slice Modus stellt eine Ausnahme dar: er überschreibt die Slice Informationen aus der ReCycle Datei. Wenn Sie diesen Modus mit einer ReCycle Datei verwenden, unterteilt sie GURU wie gewohnt in 16 Segmente und weist sie sequentiell den Pads zu.

Der Auto Mode funktioniert mit REX Dateien auf die gleiche Weise, wie mit anderen Audiodateien.

## 2:4 Patterns Registerkarte

Die Patterns Registerkarte des Browsers erlaubt Ihnen das Speichern und Laden von Pattern, entweder einzeln (das aktuelle Pattern) oder die ganze Bank mit 24 Pattern in der aktuellen Engine unter Verwendung von 'Pattern Sets'. Falls Sie ein Pattern Set speichern, können durch Klick auf den  Taster alle entladenen Pattern angezeigt werden.

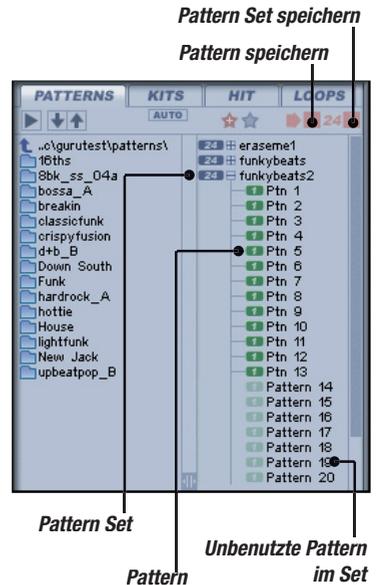
Zusätzlich zu den GURU Formaten **.G01** und **.G24** können auch Standard MIDI Files (**.MID**) im Pattern Browser geladen werden.

### Laden von Pattern und Pattern Sets

Um ein Pattern im Auto Modus zu laden:

- Klicken Sie die Pattern Taste (oder ihre entsprechende MIDI Taste), in die Sie ein neues Pattern laden wollen.
- Navigieren Sie im Browser zum gewünschten Pattern und klicken Sie es. Die Pattern Taste beginnt zu blinken. Guru startet die Wiedergabe, falls er nicht schon spielt. Und falls bereits Sounds in die Pads der aktuellen Engine geladen sind, triggert das vorgehörte Pattern die Sounds in den Pads im Kontext.
- Klicken Sie , um ein Pattern zu laden, das Sie vorgehört haben.
- Alternativ können Sie auch ein anderes Pattern klicken oder mithilfe der  Taster die Pattern im aktuellen Ordner sequenziell anwählen.
- Falls Sie Ihre Meinung ändern und entscheiden, kein neues Pattern zu laden, klicken Sie den  Taster – das Vorhören stoppt und es wird kein neues Pattern geladen.
- Falls Sie ein Pattern Set laden wollen, ist der Vorgang der Gleiche, mit dem Unterschied das mehrere Pattern Taster zu blinken beginnen.

Um ein Pattern zu laden, während Sie sich nicht im Auto Modus befinden, greifen und bewegen Sie einfach ein Pattern aus dem Browser auf eine Pattern Taste. Bei gedrückter [SHIFT] Taste können Sie mehrer Pattern in einem Pattern Set auf eine Pattern Taste bewegen.



## Speichern von Pattern und Pattern Sets

- Um das aktuelle Pattern zu speichern, navigieren Sie zu dem Ordner, in dem Sie das Pattern speichern wollen. Dann klicken Sie den Pattern speichern Taster auf der rechten Seite des Pattern Browsers und geben Sie den Dateinamen in der erscheinenden Dialogbox ein.

- Um alle Pattern der aktuellen Engine zu speichern, navigieren Sie zu dem Ordner, in dem Sie die Pattern als Set speichern wollen. Dann klicken Sie den Pattern Set speichern Taster und geben den Dateinamen ein.

## 2:5 Kits Registerkarte

In dieser Registerkarte des Browsers laden und speichern Sie Kits. Beim Speichern eines Kits durch Drücken des Kit speichern Tasters werden die folgenden Daten in der **.KIT** Datei gespeichert:

- die Pads
- die Pad Edit Einstellungen inklusive der Pad Insert FX und Aux Sends
- die Engine Aux FX
- die Engine Insert Effekte wie in der Mix Ansicht eingesetzt

Der Auto Modus gilt für die Kits auf die gleiche Weise wie für die Pattern: falls Guru spielt und der Auto Modus aktiviert ist, wird jedes Kit, das im Browser gewählt ist, im Kontext vorgehört. Wie gewohnt können Sie:

-  zum Laden des Kits klicken
- Ein anderes Kit klicken oder mit den   Tastern die Kits sequenziell anwählen.
- Das Vorhören mit dem  Taster stoppen – es wird kein Kit geladen und die Inhalte der Pads bleiben unverändert.

Bei deaktiviertem Auto Modus bewegen Sie ein Kit einfach auf den MIDI Pads Bereich, um es zu laden.

Ähnlich wie bei Loops in der Loop Registerkarte können Sie die enthaltenen Pads von Kits anzeigen, indem Sie den  Taster links des Dateinamens klicken. Die Pads können einzeln auf die Pads von Guru bewegt werden. Beachten Sie, dass die Engine Aux FX Einstellungen und der Engine Insert Effekt nicht aufgerufen wird, wenn Sie einzelne Pads auf diese Weise laden.

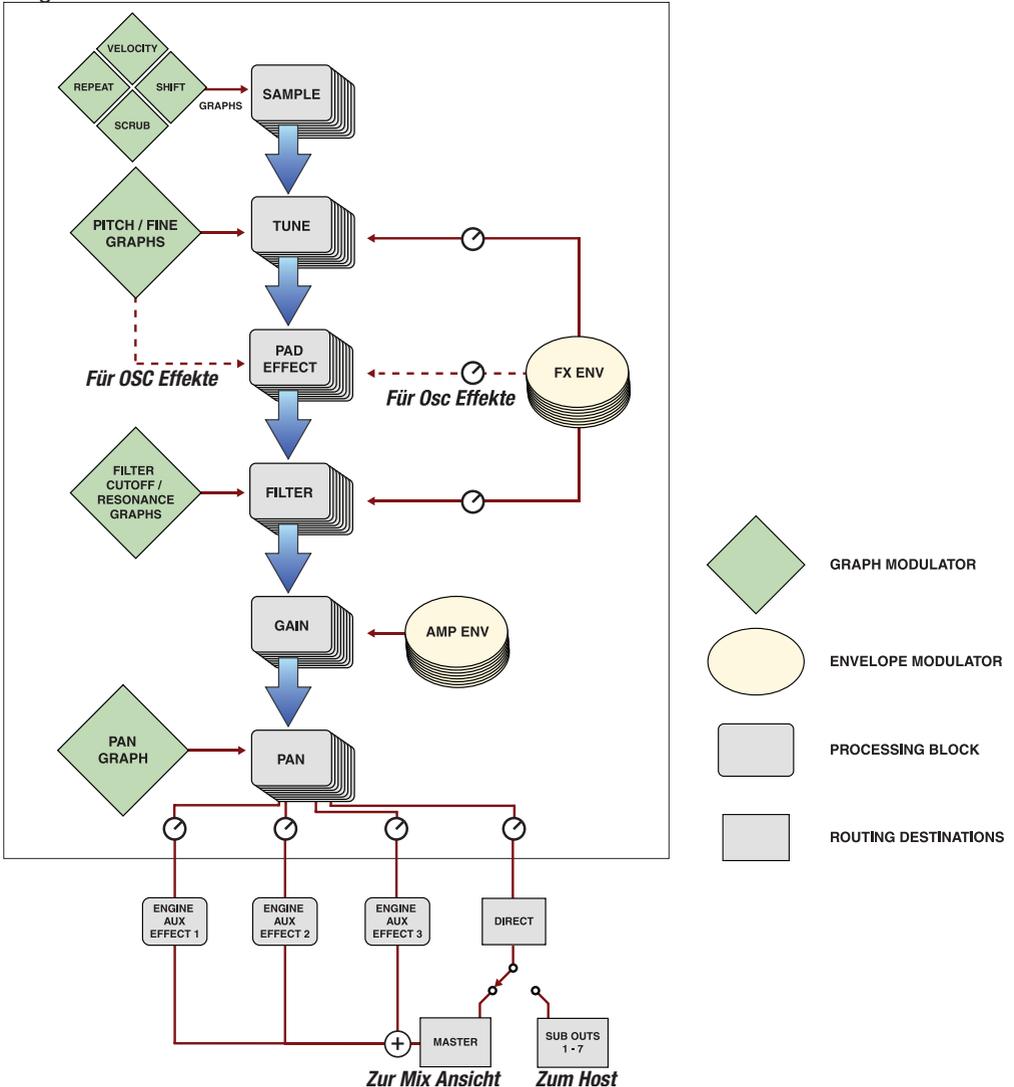


**Kit speichern**

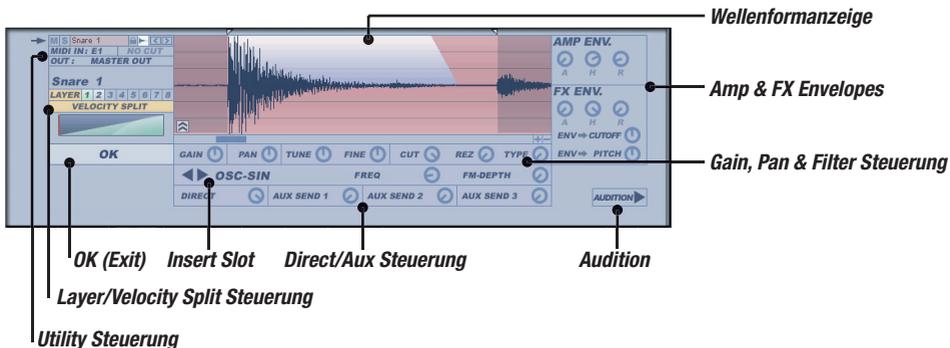
# KAPITEL DREI

## Arbeiten mit Pads & der Pad Edit Ansicht

Die Pads von GURU sind standardmäßig den MIDI Noten C1 bis D#2 zugewiesen. Sie können durch MIDI Spuren Ihres Sequenzers oder durch die internen Pattern und Graphen in GURU gespielt werden. Die Pads bieten viele Einstellmöglichkeiten und einen komplexen Signalweg, wie Sie an folgendem Diagramm sehen können.



### 3:1 Pad Edit Ansicht



Wenn Sie den Pad Edit Taster in der GURU Werkzeugleiste, den Edit Taster oberhalb der Pad Anzeige oder den Pad Edit Toggle Taster in der Pattern Ansicht klicken, wird die Pad Edit Anzeige im GURU LCD angezeigt. Diese Ansicht erlaubt Ihnen die Änderung verschiedener Einstellungen des letzten Pads, das über die Pad Tasten auf dem Bildschirm gewählt wurde.

Pad Edit Taster



Pad Edit Toggle



Sie können die Pad Edit Ansicht verlassen, indem Sie den großen OK Taster oder den Pad Edit Toggle Taster im Bereich der Utility Steuerungselemente klicken.

Sie können zu den Pad Edit Einstellungen jedes anderen Pads springen, indem Sie das entsprechende Pad klicken.

**Jedes Layer jedes Pads hat eigene Pad Edit Einstellungen.**

#### Pad Edit Tastatur-Modifikatoren

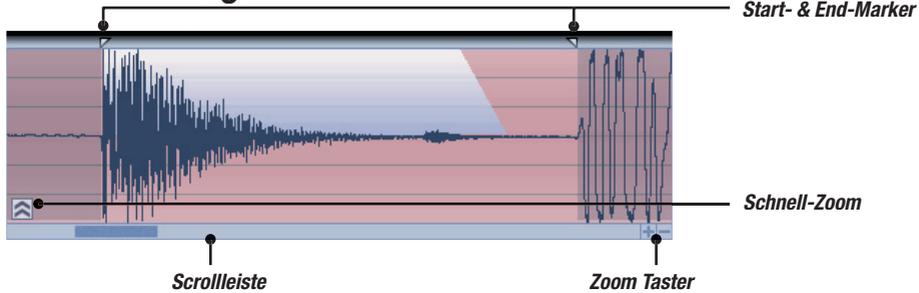
- Falls Sie die [ALT] Taste auf Ihrer Computertastatur drücken, während Sie den Wert eines Parameters in der Pad Edit Ansicht ändern (mit Ausnahme der Start- und End-Marker der Wellenformanzeige und der Velocity Split Anzeige), wird der entsprechende Parameter in allen Pads (und jedem darin enthaltenen Layer) innerhalb der aktuellen Engine auf den gleichen Wert geändert.
- Mit [CTRL]-Klick setzen Sie den Parameter auf seinen Standardwert zurück (gilt nicht für die Start/End-Marker oder die Velocity Split Anzeige).
- Logischerweise folgt daraus, dass bei gleichzeitigem Drücken von [CTRL] und [ALT] der entsprechende Wert in allen Layers auf den Standardwert gesetzt wird.

*Das Verhalten der [ALT] Taste in der Pad Edit Ansicht kann im Options Panel geändert werden, indem Sie die Option '[Alt] key in Pad Edit links only current Pad layers' wählen.*

*Ds führt dazu, dass Bearbeitungen bei gedrückter [ALT]-Taste sich auf alle Layer im aktuellen Pad anstatt den Layern in allen Pads der aktuellen Engine auswirken.*

In Abschnitt 11:2 finden Sie eine vollständige Liste der Tastaturmodifikatoren in der Pad Edit Ansicht.

## Wellenformanzeige



- Oben in der Wellenformanzeige finden Sie die Marker für die Start- und Endpunkte des Klangs – durch Klicken und verschieben dieser Marker können Sie Start und Ende einstellen. Dies ist nützlich zur Feineinstellung der Slice-Schnittpunkte. Damit können Sie auch manuell alternative Segmente eines Loops finden, die beim SmartSlice Prozess verworfen wurden.

- Den Start- und End-Marker können Sie gleichzeitig verschieben, indem Sie bei gedrückter [SHIFT] Taste den End-Marker verschieben.

- Die Wellenformanzeige von GURU erlaubt das horizontale ein- und auszoomen: klicken Sie einfach in die Wellenformanzeige und bewegen Sie die Maus nach oben/unten. Alternativ können Sie auch die Zoom Taster verwenden. Durch Klicken des Schnell-Zoom Tasters können Sie augenblicklich in den Bereich zwischen Start- und End-Marker einzoomen. Das erneute Klicken des Schnell-Zoom Tasters zoomt wieder zur vollständigen Sampleansicht aus.

- Wenn Sie weit genug hineingezoomt haben, werden die Nulldurchgänge mit weißen Linien markiert und beim Verschieben der Start-/End-Marker 'rasten' diese an diesen Linien ein.

- Sie können in der Wellenformdarstellung nach links und rechts scrollen, indem Sie in die Anzeige klicken und die Maus nach links und rechts bewegen. Alternativ können Sie die Scrollleiste verwenden.

**Die Nulldurchgangsfunktion können Sie deaktivieren, indem Sie die Option 'Show/snap to zero crossings in Pad Edit waveform display' im Guru Options Panel ausschalten.**

## Utility Steuerung

### Mute/Solo

Schaltet das Pad stumm/solo.

### Pad Name

[CTRL]-klicken Sie diese Box, um dem Layer einen Namen zu geben. Wenn ein Sample in das Layer geladen wird, wird der Pad Name mit dem Dateinamen des Samples aktualisiert.

### Lock

Sichert das Pad, so dass keine neuen Samples in das Pad bewegt werden, und zwar in allen Engines. Es ist die gleiche Sicherungsfunktion, wie in der Pattern Ansicht: sie verhindert gleichzeitig, dass neu geladene Pattern-Daten die Pattern-Events des Pads überschreiben. Sie können auch mit gedrückter [ALT] Taste den Lock Taster klicken, um alle anderen Pad Typen zu sichern – d.h. dass [ALT]-Klick auf ein Kick Pad Layer alle Snare, Hihat und Perc Pads in allen Engines sichert.

### Pad Edit Toggle

Mit diesem Taster schalten Sie zur Pattern Ansicht zurück (gleiche Funktion, wie der große OK Taster).

### Nach links/rechts bewegen

Diese Taster bewegen die Pad Spur um einen Step nach vorne oder hinten. Durch [ALT]-Klick dieser Taster bewegen Sie alle Spuren im Pattern gleichzeitig.

### Cut

Diese Funktion erlaubt Ihnen die Definition der 'Cut' Funktion des Pads – z.B. das Stoppen des Soundausgangs des Pads durch ein nachfolgendes Event. Das mehrfache Klicken der Cut Box aktiviert nacheinander die alternativen Einstellungen:

#### • No Cut

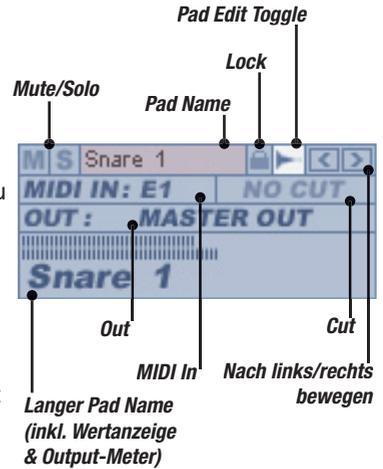
No Cut ist der Standardwert. In diesem Modus wird der Klang nicht abgeschnitten.

#### • Itself

In diesem Modus wird der Klang bei der nächsten Triggerung abgeschnitten.

#### • By Color

In diesem Modus wird der Klang des Pads durch das Triggern eines Pads in der gleichen Farbgruppe (inklusive es selbst) in der Engine abgeschnitten. Diese Funktion kann z.B. zum Abstoppen offener Hihats verwendet werden.



NO CUT

ITSELF

BY COLOR

### **MIDI In**

Durch Klicken und Ziehen nach oben oder unten verändern Sie den MIDI In Wert, d.h. die MIDI Noten, welche das Pad triggert. Mithilfe der MIDI Learn Funktion im Pad Kontextmenü können Sie ebenfalls die MIDI Note einstellen<sup>1</sup>.

### **Out**

Durch Klicken und Ziehen nach oben/unten wählen Sie einen der 7 Sub-Outputs für das Pad anstatt des Main Output.

### **Langer Pad Name/Wertanzeige**

Diese größere Box zeigt den Namen des Pads, außer wenn ein Pad Edit Regler bewegt wird, dann nämlich wird der entsprechende Parameterwert angezeigt. Es gibt außerdem ein VU Meter in diesem Bereich, welches die Amplitude des Audioausgangs des Layers anzeigt.

## **Gain, Pan, Tune/Fine, Cut/Rez/Type**



Diese Parameter erlauben die Steuerung von Gain, Pan, Tuning und Filterung für jeden Sound auf dem Pad.

### **Gain**

Steuert die Lautstärke des Sounds von -inf bis +6 dB, mit 0 dB in der Mittelposition.

### **Pan**

Steuert die Stereopanoramaposition des Sounds.

### **Tune/Fine**

Steuern die Grobstimmung (→ 24 Halbtöne) und Feinstimmung (→ 1 Halbton) des Sounds.

GURU enthält eine nützliche Funktion zum Einpassen eines Loops als Hit (wenn Sie ihn anstatt aus der Loop Registerkarte aus der Hit Registerkarte bewegen). Laden Sie den Loop aus dem Hit Browser in das Layer und klicken Sie bei gehaltenen [CTRL] und [SHIFT] Tasten auf den Tune Regler. Das Sample wird nach oben oder unten gestimmt, so dass es in das Pattern passt.

### **Cut/Rez/Type**

Die Cut und Rez Regler bestimmen die Eckfrequenz bzw. Resonanz des Filters, während Sie mit Type zwischen den Filtertypen Lowpass (ganz links), Bandpass (Mittelposition) und Highpass (ganz rechts) umschalten.

<sup>1</sup> Siehe Abschnitt 3:3 für Details zum Pad Kontextmenü.

*Beachten Sie bitte, dass einige Hosts, wie z.B. Logic, das Laden von Mehrkanal-Instrumenten wie Guru als Stereo-Instrumente erlauben. Falls Sie Guru als Stereoinstrument geladen haben, sind die Sub-Outputs ohne Funktion. Achten Sie deshalb darauf, Guru in diesen Hosts als Mehrkanal-PlugIn zu laden!*

*Die Pan und Tuning Parameter liefern die Basis für die Pan und Pitch Graphen im Step-Sequencing System von Guru (siehe Abschnitt 6:2).*

## Pad Effekt Slot



Jedes Layer besitzt einen Effekt Slot zur Bearbeitung des Signals. Mit den Effektwählern scrollen Sie durch die Effektliste. Ein Effekt Drop-Down Menü öffnet sich, wenn Sie den Effekt-namen [CTRL]-klicken. Wenn Sie mit gedrückter [ALT] Taste einen Effekt wählen, wird er in alle Layers aller Pads dieser Engine geladen. Die Effekt-Einstellungen werden im selben Slot während der aktuellen GURU Session gespeichert, deshalb können Sie problemlos andere Effekte ausprobieren oder die Bypass Einstellung benutzen. Es werden allerdings nur die Effekteinstellungen des aktiven Effekts innerhalb Ihres Host-Projekts oder im GURU Bundle gespeichert.

Es gibt einen besonderen Pad Effekttyp in GURU – den Oszillator (SIN OSC, TRI OSC etc.) Effekt. Dies sind Tongeneratoren, welche z.B. für Basslinien oder zum Andicken von Kicks verwendet werden können. Ihre Frequenz wird durch die Pitch Graphen und die Pitch FX Envelope Amount (siehe unten) moduliert. Sie nutzen außerdem die Pitch FX Env zur Frequenzmodulation – die Frequenz des Oszillators wird durch die Frequenz des Samples im Layer moduliert.

Wenn Sie diese Osc Effekte benutzen, ersetzen diese das Sample des Layers im Signalweg (obwohl das Sample, wie bereits erwähnt, tatsächlich für FM verwendet wird). Wenn trotzdem das Originalsample gespielt werden soll, müssen Sie es in ein anderes Layer laden. Siehe Abschnitt 10:1 für alle Details zu den Oszillatoren und Pad Effekten.

## Direct/Aux Regler



### Direct

Bestimmt die Lautstärke des Direktsignals des Pads. Das Direktsignal enthält alles, was in der Pad Edit Ansicht sichtbar ist, mit Ausnahme der Aux-Effekte.

### Aux Sends

Diese Sends bestimmen den Send-Pegel des Pad-Signals in die entsprechenden Aux-Effekte der Engine. Es gibt zwar keine globalen Aux-Sends für die Engine, Sie können jedoch bei gehaltener [ALT] Taste den entsprechenden Aux-Send für alle Layer in allen Pads der Engine gleichzeitig einstellen.

BYPASS  
COMP-FF  
COMP-FS  
COMP-SF  
COMP-SS  
TUBEDRIVE  
OD  
OD-ASYM  
DIST  
DIST-ASYM  
HALF-RECT  
FULL-RECT  
SHAPER-SIN  
SHAPER-TRI  
RING-SIN  
RING-TRI  
BIT-REDUX  
SR-REDUX  
BIT-CRUSH  
OSC-SIN  
OSC-TRI  
OSC-SAW  
OSC-SQR  
OSC-PULSE  
OSC-NOISE  
HIGH-PASS  
LOW-SHELF  
LOW-MID  
HIGH-MID  
HIGH-SHELF  
LOW-PASS

**Pad Effekt  
Drop-Down Menü**

## Amp Envelope

Diese AHR (Attack-Hold-Release) Hüllkurve formt den Lautstärkeverlauf des Samples auf dem Pad. Ändern Sie einen Parameterwert, zeigt eine Grafik in der Wellenformanzeige die Änderung an. Die Parameter:

- **A: Attack**

Bestimmt die Zeit vom Nullpegel bis zur vollen Lautstärke

- **H: Hold**

Bestimmt die Dauer, die das Sample auf voller Lautstärke gehalten wird

- **R: Release**

Bestimmt die Zeit von voller Lautstärke bis zum Nullpegel



*Die Gesamtlängen der Envelopes in Guru werden durch die Längen der Slices der entsprechenden Layer bestimmt, d.h. durch den Abstand der Start- und End-Marker in der Wellenformanzeige. Die Skalierung wird außerdem durch die Scrub Graphen beeinflusst, da diese ebenfalls eine Wirkung auf die Länge der Samples in den Pads haben.*

## FX Envelope

GURU enthält eine weitere AHR Hüllkurve, welche wir FX Envelope nennen. Sie funktioniert prinzipiell wie die Amp Envelope, nur dass sie auf mehrere unterschiedliche Ziele geführt wird. Ihr Hauptzweck ist die Steuerung von Filtereckfrequenz und Tonhöhe. (Unter Verwendung der Env→Cutoff und Env→Pitch Regler).

Die FX Envelope wird auch mit den Osc Pad-Effekten verwendet (siehe oben).



## Audition

Dieser Taster spielt den Sound des Pads kontinuierlich ohne einen MIDI oder Pattern Input. So können Sie den Sound bequem vorhören, während Sie in der Pad Edit Ansicht Parameterwerte ändern. Er ist vor allem dann nützlich, wenn Sie das aktuelle Pad nicht extra solo schalten wollen oder nicht die ganze Zeit eine Sequenz laufen lassen oder MIDI Noten spielen wollen, während Sie den Sound bearbeiten.



## Layer und Velocity Splits

Jedes Pad in GURU kann bis zu 8 Samples enthalten. Jedes Layer besitzt seine eigenen Pad Edit Einstellungen, mit Ausnahme der Utility Steuerungselemente, welche Global für alle Layers innerhalb eines Pads gelten. Deshalb hat jedes Layer seine eigenen Einstellungen für Gain, Pan, Tune/Fine, Cut/Rez/Type, Envelopes, Aux Sends und seinen eigenen Pad Insert-Effekt.

- Wenn Sie den Layer Taster in der Pad Edit Ansicht klicken, erscheint eine Reihe mit Zahlen (1-8).

- Klicken Sie einen dieser Taster, um das entsprechende Layer in der Pad Edit Ansicht zu bearbeiten. Falls kein Sample in dem Layer geladen sein sollte, steht in der Wellenformanzeige "No layer loaded".

- Sie können dann einen neuen Sound aus dem Browser auf das Pad oder die Wellenformanzeige bewegen (entweder ein Hit oder ein Slice aus einem Loop, den Sie mit dem **+** Taster 'aufgefächert' haben), (falls nicht im Auto Modus).

- Alternativ können Sie den Auto Modus verwenden, klicken Sie den Sound im Browser entweder ein Hit oder ein Slice aus einem Loop, den Sie mit dem **+** Taster 'aufgefächert' haben). Sie hören den Layer-Sound im Kontext.



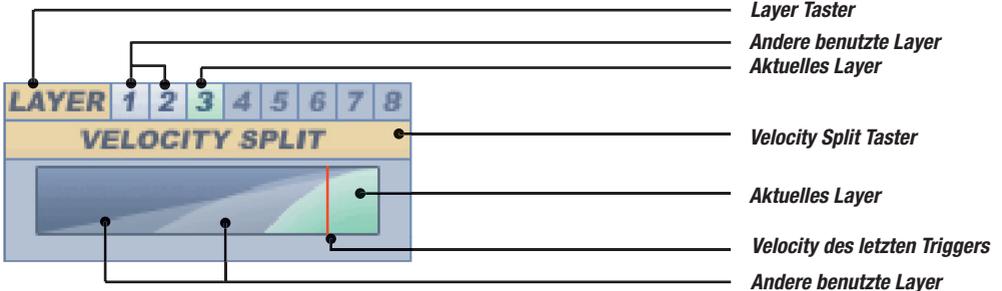
*Layer Anzeige aus (standard)*



*Layer Anzeige an, kein Velocity Split  
(alle Layer spielen gleichzeitig)*

### Velocity Split

Standardmäßig werden alle Layer gleichzeitig gespielt, wenn ein Pad getriggert wird. Sie können für die Layer aber auch Velocity Splits anlegen, so dass unterschiedliche Layer auf unterschiedliche Anschlagstärken reagieren. Wenn Sie auf den Velocity Split Taster drücken, wird die Velocity Split Ansicht angezeigt:



Die Grafik zeigt jeden Velocity Split, wobei die Splits 1 bis 8 von links nach rechts gestaffelt sind (die X-Achse repräsentiert Velocity-Werte von 0 ganz links bis 127 ganz rechts). Das aktuell bearbeitete Layer ist grün eingefärbt.

Die rote senkrechte Linie repräsentiert den Velocity-Wert des letzten Pad-Triggers. Diese Visualisierung hilft beim Setzen der Splitbereiche.

### Logarithmische/Lineare Velocity Splits

Sie können im GURU Options Panel zwischen logarithmischen und linearen Velocity Splitkurven wählen. Logarithmisch ist die Voreinstellung, für die Darstellung der Beispiele haben wir jedoch die lineare Einstellung verwendet, da sie etwas anschaulicher ist.

### Einstellen der Stärke der Überlappung

Wenn Sie die Velocity Split Anzeige klicken und nach links/rechts ziehen, können Sie die Stärke der Überlappung zwischen den verschiedenen Velocity Split Layern einstellen.

- Der Standardwert ist eine gleichverteilte Überlappung zwischen den Layern.
- Wenn Sie ganz nach links ziehen, erhalten Sie keine Überlappung.
- Wenn Sie ganz nach rechts ziehen, erhalten Sie eine maximale Überlappung. Bei dieser Einstellung bewirkt ein höherer Velocity-Wert, dass mehr Layer hörbar werden, wobei jedes Layer anhand der Velocity Split Verteilung leiser geregelt wird (siehe unten).

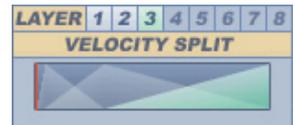
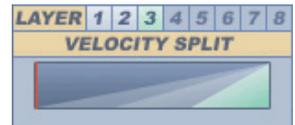
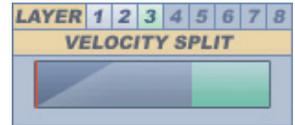
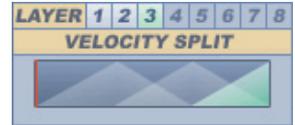
### Einstellen der Velocity Split Verteilung

Wenn Sie bei gedrückter [SHIFT] Taste die Velocity Split Anzeige klicken, können Sie die Verteilung des aktuell gewählten Layers verändern.

- Der Standardwert ist eine gleichmäßige Velocity Split Verteilung unter allen Layern. Der Wert befindet sich 'in der Mitte' des linken und rechten Maximalwertes.
- Wenn Sie bei gedrückter [SHIFT] Taste ganz nach links ziehen, wird die Verteilung wie rechts gezeigt verändert.
- Wenn Sie bei gedrückter [SHIFT] Taste ganz nach rechts ziehen, wird die Verteilung wie rechts gezeigt verändert.



*Logarithmischer Velocity Split.  
(die nachfolgenden Beispiele sind linear)*



### **3:2 Automatisieren der Pad Edit Parameter in Ihrem Host Sequenzer**

Da es in der Pad Edit Ansicht so viele individuelle Parameter gibt (über 150 für jedes Pad in jeder Engine, dabei sind die Parameter für die Pad Effekte nicht mitgezählt!), wäre es nicht sinnvoll, diese alle innerhalb eines Host Sequenzer automatisch zu machen. Stattdessen gibt es in GURU eine farbige kodierte Gruppen-Automationsfunktion.

- Wenn Sie einen Pad Edit Regler bei gehaltener [SHIFT] Taste klicken, ändert er seine Farbe in rot. Wenn Sie das Klicken bei gehaltener [SHIFT] Taste mehrfach wiederholen, ändert der Regler seine Farbe in orange, danach in gelb, grün, hellblau, blau, lila und grau. Durch die Änderung der Farbe eines Reglers weisen Sie ihn einer automatisierbaren Pad Gruppe zu. Sie können jeder dieser farbigen Pad Gruppen eine beliebige Anzahl von Pad Edit Reglern (Engine-übergreifend) zuweisen.
- Sie können den gleichen Parameter aller Layer in der Engine einer Pad Gruppe zuweisen, indem Sie den Parameter bei gehaltener [ALT] und [SHIFT] Taste klicken.
- Wenn Sie die Pad Gruppe in Ihrem Host Sequenzer automatisieren, werden alle dieser Gruppe zugeordneten Parameter automatisiert.

Beachten Sie bitte, dass alle Änderungen **absolut** erfolgen: die Parameterwerte ändern sich exakt entsprechend der eingehenden Werte und nicht relativ zu Ihren voreingestellten Werten.

Außerdem gibt es eine weitere Automationsgruppe: die FX Gruppe. Diese Gruppen-Automationsfunktion verwendet zwar die gleichen Farben, wird jedoch auf die Engine und Master Insert-Effekte und die Aux Effekte angewendet (mit anderen Worten: auf alle Instanzen der Engine Effekte).

Die Parameter der Pad Gruppe und der FX Gruppe sind völlig unabhängig voneinander.

Siehe Abschnitt 8:4 für weitere Informationen zur FX Gruppe.

#### **Pad Farbgruppen:**

- 1. Rot •**
- 2. Orange •**
- 3. Gelb •**
- 4. Grün •**
- 5. Hellblau •**
- 6. Blau •**
- 7. Lila •**
- 8. Grau •**

### 3:3 Weitere Pad Funktionen

#### Die Funktion der Pads

Die Pads dienen der Anwahl des aktuellen Pads (für die Bearbeitung in der Pad Edit Ansicht). Sie können auch zum Spielen von Noten auch während der Pattern Aufnahme in GURU verwendet werden. Sie können sie im Options Panel sogar so einstellen, dass sie in der Mitte den höchsten Velocity-Wert und zu den Rändern hin immer niedrigere Werte senden. Beachten Sie bitte, dass das Senden entsprechender MIDI Noten zur Anwahl zwecks Bearbeitung nicht genügt – dafür müssen Sie die Pads auf dem Bildschirm klicken.

Wenn Sie bei gedrückter [ALT] Taste den Mauszeiger über die Pads auf dem Bildschirm fahren und die Pads Sample Layers enthalten, leuchten die Pads in den Farben der entsprechenden Kategorien auf (Kicks in blau, Snares in rot, Hihats in gelb und Percussion in grün).

#### Pad Kontextmenü

Durch [CTRL]-Klicken eines Pads öffnet sich das Pad Kontextmenü. In diesem Menü finden Sie alle Funktionen, die dieses Pad betreffen.

#### MIDI Learn

Dies ist eine sehr einfache Methode, die MIDI Note für dieses Pad zu ändern. Wenn Sie diesen Menüpunkt wählen, weist GURU die nächste empfangene MIDI Note diesem Pad zu.

#### Edit Pad/Close Edit Pad

Falls Sie das Pad gerade nicht bearbeiten, heißt dieser Menüpunkt 'Edit Pad'. Durch Klicken dieses Punkts öffnen Sie die Pad Edit Ansicht für dieses Pad. Falls Sie das Pad gerade bearbeiten, heißt dieser Menüpunkt 'Close Edit Pad'. Ein Klicken bringt das GURU LCD in die Pattern Ansicht.

#### Cut Pad oder Copy Pad

Schneidet oder kopiert den Inhalt des Pads *und* seiner Pattern Spuren in allen Pattern der Engine ins Clipboard.

#### Paste Pad

Fügt die Pad Daten des Clipboards in das Pad ein.

#### Paste Pad+Seq

Fügt die Pad Daten des Clipboards in das Pad ein und die Pattern Spurdaten in alle Pattern der aktuellen Engine.



### **Save All Pads as Kit...**

Bietet den schnellen Zugriff auf die Kit Speicherfunktion: eine Dialogbox mit der Aufforderung zur Namenseingabe erscheint. Das Kit wird gespeichert, nachdem Sie einen Namen eingegeben und OK geklickt haben.

### **Get Path Infos...**

Zeigt die Speicherort der Samples in einer Dialogbox.

### **Delete Layer...**

Löscht das gerade angesehene (oder zuletzt angesehene, falls nicht in der Pad Edit Ansicht) Layer.

### **Delete Pad...**

Löscht den Inhalt des Pads (inklusive aller Layer).

### **Delete All Pads...**

Löscht den Inhalt aller Pads in der aktuellen Engine.

## **Bewegen/Tauschen/Kopieren von Pads**

GURU ermöglicht über Greifen und Verschieben das Bewegen, Tauschen und Kopieren von Pads. Greifen Sie einfach ein Pad und bewegen Sie es auf ein leeres Pad, um es zu bewegen. Falls Sie das Pad auf ein Pad legen, das ein Sample enthält, werden die Pads vertauscht.

Wenn Sie beim Bewegen die [ALT] und [SHIFT] Taste gedrückt halten, wird das Pad kopiert.

Damit diese Funktion nutzbar ist, muss im GURU Options Panel die Funktion 'Enable Pad/Pattern Drag & Drop move/swap/copy' aktiviert sein.

***Vor Ausführung einer Löschkfunktion erscheint eine Bestätigungsbox, die eine Bestätigung ('Yes') oder den Abbruch der Funktion erwartet.***

# KAPITEL VIER

## Pattern und Graphen:

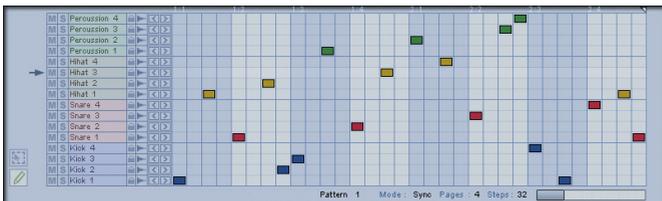
### Das Step-Sequencing System von GURU

Pattern und Graphen formen den Step-Sequencing Bereich in GURU. Obwohl GURU in der Lage ist, MIDI Daten von einem Host Sequenzer zu verarbeiten (um als Sampler Instrument mit Pads zu agieren, das von MIDI Daten getriggert wird), bietet das Pattern/Graph Step-Sequencing System aufregendere Möglichkeiten zur Manipulation von Sounds und zum Experimentieren mit Rhythmen.

Um das Step-Sequencing System von GURU zu verstehen, müssen Sie ein paar Dinge über die Arbeit mit **Pattern**, **Graphen** und dem **Sequencer Master** Abschnitt lernen. Dieses Kapitel verschafft Ihnen den Überblick dazu.

#### Pattern

Jede der 8 Engines in GURU ist mit 24 Pattern ausgestattet. Jedes Pattern enthält für jedes Pad eine Spur (Lane), welche in Steps unterteilt ist und worauf Noten eingegeben werden können. Ein Pattern besitzt standardmäßig 1 Seite (Page) mit 32 Steps, welche auf bis zu 1 Step reduziert werden kann, wenn Sie das wollen. Es ist möglich, bis zu 4 Pages mit bis zu 32 Steps zu haben – somit besitzt das GURU Sequenzersystem bis zu 128 Steps.



In Engine 1 und standardmäßig in den Engines 2–8 repräsentieren 16 Steps 1 Takt (Bar) – somit hat ein Step die Länge einer Sechzehntelnote.

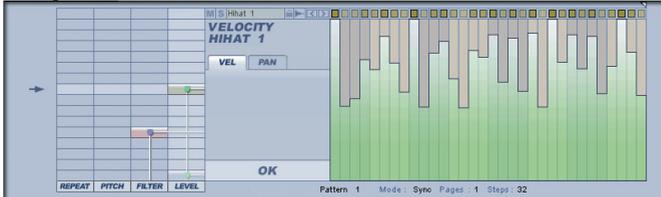
Die Engines 2-8 besitzen eine Tempo-Multiplikatorfunktion in der Sequencer Master Anzeige, welche die flexible Tempomanipulation der Patterns in jeder Engine erlauben.

Noten können Sie durch Klicken der Steps in jeder Pad Spur in der Pattern Ansicht eingeben oder indem Sie Echtzeit-Aufnamefunktion verwenden.

Die 24 Pattern werden durch die Patterntaster repräsentiert, die den MIDI Noten C3 bis B4 zugeordnet sind. Wenn Sie einen Patterntaster klicken oder seine entsprechende MIDI Note spielen, wird dieses Pattern zur Bearbeitung in der Pattern Ansicht gewählt.



## Graphen



Jede Spur jedes Pattern besitzt einige Graphen. Ein Graph ist eine Step-Automationsfunktion für klangverändernde Parameter: jeder Step in einem Graph entspricht einem Step in einem Pattern. Wenn ein Pattern gespielt wird, werden parallel auch die zugehörigen Graphen gespielt.

Es gibt Graphen für Velocity, Pan, Coarse und Fine Tuning, Filter Cutoff und Filter Resonance. Es gibt außerdem Graphen für Repeat (die Anzahl der Wiederholungen des Klangs innerhalb eines Steps), Shift (Verschiebung der Abspielposition eines Pads nach vorne oder hinten) und Scrub (bewegt den Sample-Startpunkt zwischen dem Start und dem Ende der Samples auf dem Pad).

Graphen werden später in Kapitel 6 näher untersucht. Trotzdem ist es jetzt schon gut zu wissen, dass Velocity und Shift Graphen eine wichtige Bedeutung für den Charakter Ihrer Sequenzen haben. Der Velocity Graph ist eine grafische Darstellung der Velocity der Noten in einem Pattern (d.h. die Lautstärke der Noten), während der Shift Graph kleine Zeit-Abweichungen von der harten Step-Unterteilung repräsentieren. Der gezielte Einsatz dieser Graphen kann Ihren Pattern einen natürlicheren Charakter verleihen. Velocity-basierte Abweichungen können die Illusion einer Timing-Abweichung liefern, auch wenn da keine ist.

## Sequencer Master

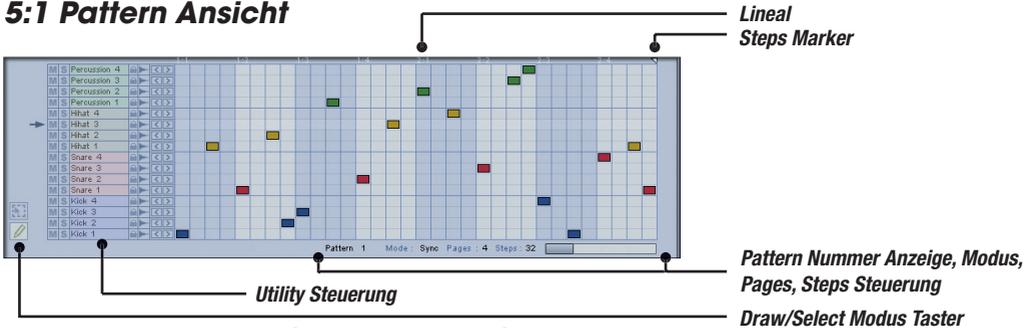
Der Sequencer Master Abschnitt bietet Steuerungsmöglichkeiten für die Aufnahme von Pattern in Echtzeit. Er erhält außerdem Regler für die Lautstärke (inklusive Solo/Mute Taster), Tuning, Tempo und Groove der aktuellen Engine. Außerdem wird die aktuelle Engine, Pattern und Pad Nummern angezeigt. Kapitel 7 enthält detaillierte Informationen zur Verwendung dieser Funktionen.



# KAPITEL FÜNF

## Arbeiten mit Pattern

### 5:1 Pattern Ansicht



Die Pattern Ansicht ist die Standardansicht in GURU: sie erscheint im LCD, wenn GURU das erste Mal gestartet wird. Hier werden Pattern angezeigt und bearbeitet.

#### Lineal und Steps Marker

Das Lineal hat eine Markierung für jeden Schlag im Format 'Takt:Schlag'. Es dient vor allem dann als Referenz, wenn Sie Sequenzen mit einer Länge von mehreren Seiten verwenden. Die Steps Marker können entlang des Lineals nach links und rechts bewegt werden und markieren die Anzahl der Steps auf jeder Seite des Pattern. Diese Marker bewegen Sie alternativ zur Einstellung des 'Steps' Parameters unten im LCD.

#### Pattern Nummer Anzeige

Dies ist die Anzeige der Nummer des aktuellen Pattern (zwischen 1 und 24), das gerade in der Pattern Ansicht angezeigt werden. Mit den Pattern Tastern wählen Sie das aktuelle Pattern zur Bearbeitung aus.

Pattern 1

#### Mode

Jedes der 24 Pattern in jeder Engine besitzt seine Mode Einstellung, welche definiert, wie GURU Pattern wiedergibt und wie er reagiert, wenn ein neuer Pattern Taster gedrückt wird. Klicken Sie wiederholt den Wert, um die verfügbaren Optionen anzurufen. [ALT]-klicken Sie den Parameter, um die Einstellung für alle Pattern in der aktuellen Engine vorzunehmen.

Mode: Sync

#### • Sync

In diesem Modus wird das aktuelle Pattern gespielt, sobald Sie Play in GURU oder in Ihrem Host Sequenzer klicken. Pattern können durch klicken der entsprechenden Pattern/MIDI Taster umgeschaltet werden. Die Umschaltung zwischen dem

vorherigen und nächsten Pattern erfolgt unmittelbar nach Tastendruck, die Abspielposition des nächsten Pattern entspricht allerdings der aktuellen Abspielposition: wenn Sie die Umschaltung auf den zweiten Schlag eines Takts auslösen, spielt der neue Pattern ab dem zweiten Schlag.

#### • Trig

Der Trig Modus funktioniert auf ähnliche Weise wie Sync, nur dass beim Gedrückthalten des Pattern Tasters das neue Pattern ab seinem Startpunkt spielt, unabhängig von der aktuellen Abspielposition.

#### • Gate

In diesem Modus spielt das Pattern nur bei Empfang einer MIDI Pattern Taste. Die Abspielposition entspricht dem Sync Modus.

Effectively, Gate mode is similar to Sync mode, except that it requires a MIDI note in order to trigger it.

#### • Shot

Dieser Modus funktioniert wie der Gate Modus nur mit MIDI Pattern Tasten. Die Abspielposition entspricht dem Gate Modus.

*Bei Verwendung der Gate oder Shot Modi können nur MIDI Pattern Tasten zum Triggern von Pattern verwendet werden: Sie können in diesen Modi nicht die Pattern Taster auf dem Bildschirm zum Spielen neuer Pattern verwenden, sondern nur zur Auswahl zwecks Bearbeitung.*

#### Pages

Der Pages Parameter kann auf eine Zahl zwischen 1 und 4 eingestellt werden. Klicken Sie einfach wiederholt den Wert, bis der gewünschte Wert eingestellt ist. Wird der Parameter auf einen höheren Wert als 1 gestellt, erscheint ein grafischer Wähler, der den leichten Zugriff auf jede Seite erlaubt: klicken und ziehen Sie diesen Wähler, um die aktuell angezeigte Seite des Pattern zu ändern.

Pages : 4



#### Steps

Dies ist eine Alternative zum Verschieben des Steps Marker im Lineal und dient der Einstellung der Anzahl an Steps im aktuellen Pattern. Mit Linksklick verringern Sie den Wert und mit [CTRL]-Klick erhöhen Sie ihn.

Steps : 32

#### Pad Auswahlanzeige

Der Pfeil links der Patternansicht zeigt auf das aktuelle ausgewählte Pad. Klicken Sie auf den Bereich links einer Pad-Spur um das entsprechende Pad anzuwählen. Wenn der Pfeil auf eine Pad-Spur zeigt, öffnen Sie durch sein erneutes Klicken die Graph-Ansicht für diese Pad-Spur.



## Pattern in der Pattern Ansicht bearbeiten

Innerhalb jedes der 24 Pattern gibt es individuelle Spuren für alle Pads der Engine. Die Pattern Ansicht bietet 2 Bearbeitungsmodi: Draw Modus und Select Modus. Sie schalten diese Modi mithilfe der beiden Taster links von der Pattern Ansicht um. Innerhalb des Draw Modus können Sie den Select Modus verwenden, indem Sie die [SHIFT] Taste gedrückt halten, während sich der Mauszeiger im LCD Bereich befindet. Um zum Draw Modus zurückzukehren, lassen Sie die [SHIFT] Taste wieder los.

### Draw Modus

Bei der Eingabe von Noten werden unten im LCD entsprechende Werte angezeigt.

Draw Modus

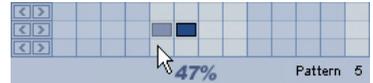


### Erzeugen/Löschen von Noten

- Zum Platzieren eines Pad Trigger klicken Sie einen Step
- Zum Löschen einer Note [CTRL]-klicken Sie diese.

### Velocity

- Klicken Sie eine Note und ziehen Sie den Mauszeiger nach unten. Dadurch ändern Sie den Velocity-Wert. Je niedriger der Wert, um so blasser ist die Farbe der Note.



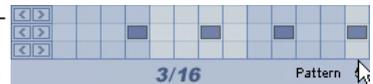
### Mehrere Noten erzeugen

- Durch Klicken und Ziehen nach rechts erzeugen Sie mehrere aufeinanderfolgende Noten. Den Abstand der Noten vergrößern Sie, indem Sie die Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger nach unten ziehen.

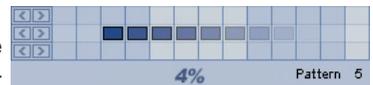


### Kombinierte Aktionen

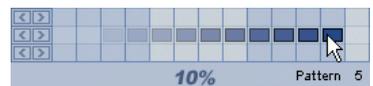
- Klicken Sie einen leeren Step und bewegen Sie bei gedrückter Maustaste den Mauszeiger nach unten. Dann ziehen Sie, ohne die Maustaste loszulassen, den Mauszeiger nach rechts und erzeugen damit eine Reihe von Noten, dann bewegen Sie die Maus nach oben/unten. So erzeugen Sie mehrere Noten mit einer bestimmten Velocity und einem Abstand Ihrer Wahl.



- Klicken Sie einen leeren Step und bewegen Sie die Maus nach rechts, dann drücken Sie zusätzlich noch die [ALT] Taste und bewegen die Maus nach unten. Das Resultat sind mehrere Noten, die sukzessive (von Note zu Note) leiser werden.



- Klicken Sie einen leeren Step und bewegen Sie die Maus nach unten, um einen niedrigen Velocity-Wert zu erzeugen, dann ziehen Sie die Maus nach rechts, um mehrere Noten zu erzeugen, bei gedrückter [ALT] Taste erreichen Sie eine sukzessiver Erhöhung der Velocity von Note zu Note.



## Select Modus

- In diesem Modus können Sie durch Klicken und Ziehen eine rechteckige Auswahlbox erzeugen, mit der Sie mehrere Noten gleichzeitig anwählen.

- Sie können auch eine mehrfache Spuranwahl durchführen, indem Sie eine Auswahlbox im Spuranwahlbereich (siehe Screenshot) erzeugen. Dabei werden alle Noten auf mehreren Spuren mehrerer Seiten gleichzeitig angewählt.

- Sobald Sie eine Auswahl erstellt haben, können Sie diese durch [ALT]-Klick und Bewegen zu anderen Spuren innerhalb der Patternseite kopieren.

- Mit [CTRL]-Klick der Auswahl können Sie sie löschen (alternativ können Sie den  Taster verwenden).

- **+FX Taster**

Bei gedrücktem  Taster sind gleichzeitig auch alle Graph Daten der gewählten Noten betroffen. Falls eine Note, welche Graph Werte enthält, bewegt wird, werden auch ihre Graph Daten mitbewegt, wobei die Graph Daten an der alten Stelle werden mit Standardwerten gefüllt werden. Falls eine Auswahl gelöscht wird, werden auch die dazu gehörenden Graph Daten gelöscht. Wenn eine Auswahl kopiert wird, werden auch die dazu gehörenden Graph Events kopiert.

- **Cut, Copy & Paste**

Diese Taste erlauben das Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Auswahlen. GURU fügt eine Auswahl immer an seiner Originalposition ein. Falls Sie in der selben Seite des Pattern einfügen, wo Sie kopiert haben, müssen Sie zunächst das Original dorthin verschieben, wo Sie die Kopie haben wollen und dann aus dem Clipboard die Kopie einfügen.

- Falls Sie eine Auswahl innerhalb der selben Pattern Seite kopieren wollen, ist es einfacher, die Auswahl bei gedrückter [ALT] Taste zu bewegen.

## Utility Steuerung

Die folgenden Bedienelemente sind für jede Pad Spur in der Pattern Ansicht verfügbar:

### Mute/Solo

Die Funktionen schalten die entsprechenden Events für das Pad stumm oder solo.

## Select Modus



Spuranwahlbereich

Beachten Sie bitte, dass **unabhängig vom Status des +FX Tasters, die Volume Graph Events immer durch Änderungen an einer Auswahl betroffen sind.**



### Pad Edit Toggle



Pad Name

Mute/Solo

Schloss

Nach links/rechts verschieben

### **Pad Name**

Mit [CTRL]-Klick auf den Pad Namen öffnen Sie einen Dialog, der die Änderung des Namens erlaubt.

### **Schloss**

Sichert die Pad Spur, so dass keine neuen Pattern Daten darauf geladen werden können, in allen Engines. Es ist die gleiche Sicherungsfunktion, wie in der Pad Edit Ansicht: sie verhindert gleichzeitig, dass Samples auf das Pad geladen werden. Mit [ALT]-Klick auf den Schloss Taster sichern Sie alle anderen Pad Typen – d.h. [ALT]-Klick auf ein Kick Pad Layer sichert alle Snare, HiHat und Perc Pads in allen Engines.

### **Pad Edit Toggle**

Dieser Taster bringt Sie direkt zur Pad Edit Ansicht für das entsprechende Pad.

### **Nach links/rechts verschieben**

Diese Taster verschieben die Pattern Events dieses Pads um einen Step nach links oder rechts. Wenn Sie beim Klicken [ALT] gedrückt halten, werden alle Events auf allen Pad Spuren des aktuellen Pattern verschoben.

## **5:2 Weitere Pattern Funktionen**

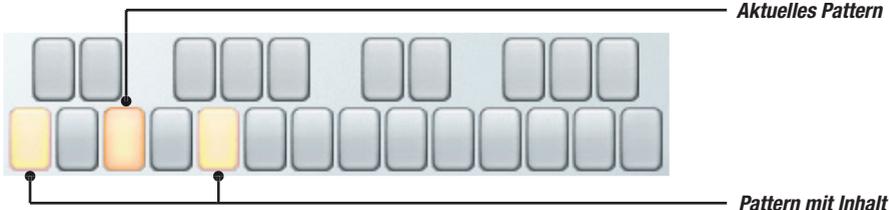
### **Undo Taster**

Der Undo Taster im Sequencer Master Abschnitt von GURU erlaubt ein einfaches Rückgängigmachen von Änderungen in Pattern: Sie können immer die letzte Änderung bei der Bearbeitung von Pattern Event Daten rückgängig machen.



Sie können nicht mehr, als einen Bearbeitungsschritt rückgängig machen. Der Undo Taster leuchtet, wenn etwas rückgängig gemacht werden kann. Es gibt kein 'Redo' Funktion.

### **Pattern Taster**



Die Pattern taster dienen der Anwahl des aktuellen Pattern für die Engine: d.h. das Pattern, das in der Pattern Ansicht im GURU LCD angezeigt wird. **Das aktuelle Pattern ist somit immer das aktuelle spielende Pattern.**

Die Pattern Taster klicken Sie entweder mit der Maus oder aktivieren sie über MIDI (Noten C3 bis B4).

Wenn Sie bei gedrückter [ALT] Taste ein Pattern anwählen, wird die Pattern- Nummer in allen Engines als aktuelles Pattern gewählt.

## **Pattern Kontextmenü**

[CTRL]-Klick eines Pattern Tastern öffnet das Pattern Kontextmenü, welches folgende Funktionen bereitstellt:

### **Cut Pattern & Copy Pattern**

Schneidet oder Kopiert den Inhalt des Pattern ins Clipboard.

### **Paste Pattern**

Fügt den Pattern Inhalt aus dem Clipboard in das gewählte Pattern ein.

### **Init Shifts...**

Löscht alle Shift Graph Events im gewählten Pattern. Von der Wirkung mit dem Quantize Parameter eines Sequenzers vergleichbar.

### **Create Groove From Shifts...**

Erzeugt einen neuen Groove auf Basis der Shift Werte im gewählten Pattern. Dabei werden Durchschnittswerte aus allen Pad Spuren ermittelt.<sup>1</sup>

### **Init Pattern...**

Der vollständige Inhalt eines Pattern (alle Pattern Events, inklusive Noten und Graphen) wird gelöscht.

### **Init All Patterns...**

Löscht alle Pattern der aktuellen Engine (alle Events, inklusive Noten und Graphen, werden in allen Pattern der Engine gelöscht).

## **Bewegen/Kopieren/Tauschen von Pattern**

GURU ermöglicht über Greifen und Verschieben das Tauschen von Pattern. Zum Kopieren eines Pattern auf einen anderen Pattern Taster halten Sie beim Greifen und Verschieben die [ALT] und [SHIFT] Taste gedrückt.

Damit diese Funktion nutzbar ist, muss im GURU Options Panel die Funktion 'Enable Pad/Pattern Drag & Drop move/swap/copy' aktiviert sein



*<sup>1</sup> Siehe Abschnitt 7:4 für weitere Details zu dieser Funktion.*

## **Exportieren von Patterns als MIDI Files**

GURU erlaubt den Export von Pattern als MIDI Files. MIDI Notendaten werden auf Basis der Velocity und Shift Graphen erzeugt. Alle anderen Graphen werden als MIDI Controllerdaten exportiert.

### **Exportieren eines Pattern auf Disk**

Klicken Sie einfach einen Pattern Taster und bewegen ihn auf eine beschreibbares Ziel in Ihrem System (z.B. Desktop oder Dateifenster).

### **Exportieren eines Pattern in Ihren Sequenzer**

Falls Ihr Sequenzer Drag and Drop von MIDI Files unterstützt, können Sie Pattern direkt in das Arrangefenster Ihres Sequenzers kopieren, indem Sie den entsprechenden Pattern Taster greifen und verschieben.

***Controller Nummer der Graphen in exportierten Pattern:***

- 11 Pan •***
- 12 Filter Cutoff •***
- 13 Filter Resonance •***
- 14 Coarse Pitch •***
- 15 Fine Pitch •***
- 16 Repeat •***
- 17 Scrub •***

# KAPITEL SECHS

## Mit Graphen arbeiten

Graphen bieten viele Möglichkeiten, Ihre Loops und Sequenzen durch die Automatisierung von Parametern lebendiger zu gestalten. Dazu gehört die Automatisierung von Lautstärke, Panorama und Timing-relevanter Parameter.

**Graphen sind Step-basiert:** ihre Werte werden auf Noten innerhalb des Pattern angewendet. Es handelt sich nicht um ein Echtzeit-Automationsystem, das Wertänderungen innerhalb eines einzelnen Steps ermöglicht. Falls sie eine feiner aufgelöste Echtzeit-Automation benötigen, müssen Sie die farb-basierten Pad- und FX-Groups durch Ihren Host Sequenzer steuern. Sie können Graph Werte mit dem **Instant Graph Recorder** Host Automationsparameter aufzeichnen.

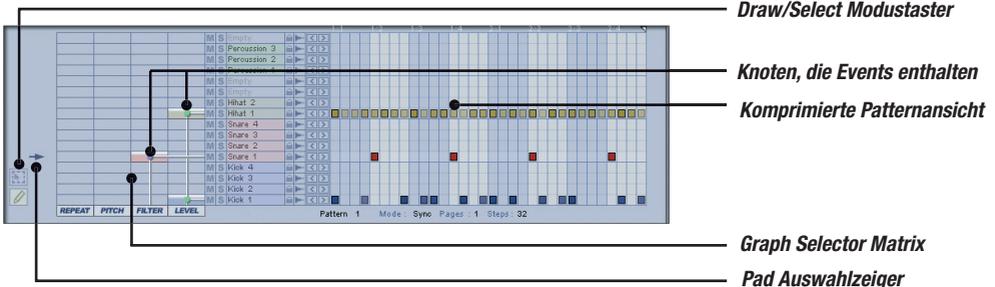
### 6:1 Graph Ansicht

Um auf die Graph Ansicht des aktuellen Pattern zu schalten, klicken Sie den Graph Taster in der GURU Werkzeugleiste. Sie können auch den Pad Auswahlzeiger klicken, um zwischen Graph und Pattern Ansicht umzuschalten.

Pad Auswahlzeiger 

Die Graph Ansicht enthält eigentlich 2 Ansichten im GURU LCD: die Graph Select Ansicht (die normale Graph Ansicht) und die Graph Edit Ansicht.

### Graph Select Ansicht



Draw/Select Modustaster

Knoten, die Events enthalten

Komprimierte Patternansicht

Graph Selector Matrix

Pad Auswahlzeiger

Die Graph Select Ansicht ist eigentlich eine erweiterte Pattern Ansicht. Sie können das Pattern wie gewohnt bearbeiten, jedoch ist der Bereich horizontal komprimiert, um Platz für die Graph Selector Matrix zu machen.

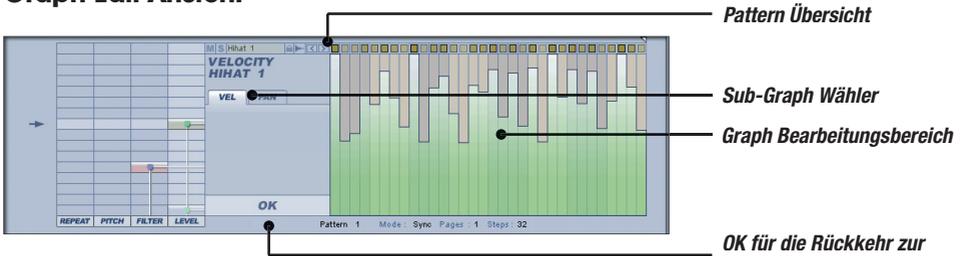
Jeder Knoten auf der Matrix repräsentiert einen von 4 Graph Typen – Level, Pitch, Filter oder Repeat – auf jeder Pad Spur des Pattern. Das Klicken eines Knoten schaltet zwischen Graph Select und Graph Edit Ansicht der entsprechenden

Graph Typen und Pad Spur um. Der Knoten wird farblich hervorgehoben, um anzuzeigen, dass er bearbeitet wird.

Die Matrix dient auch als bequeme Anzeige, welche Pad Spuren aktive Graphen enthalten, da jeder Matrix Knoten permanent hervorgehoben ist, sobald er Events mit Sub-Graphen des entsprechende Graph-Typus enthält.

Durch Klicken des Pad Auswahlzeigers kehren Sie zur Pattern Ansicht zurück.

## Graph Edit Ansicht



Die zur Verfügung stehenden Registerkarten im Sub-Graph Wähler variiert entsprechend der Graph Typen. Diese Register erlauben die Anwahl der Sub-Graphen zur Bearbeitung.

Die Pattern Übersicht erlaubt Ihnen das Bearbeiten von Noten wie in der Pattern und Graph Select Ansicht, jedoch nur im Draw Modus: der Select Modus ist nicht verfügbar. Die Modus, Seiten und Step Werte können bearbeitet werden.

Sie kehren zur Graph Select Ansicht zurück, indem Sie entweder den großen OK Taster oder den gleichen Matrix Knoten erneut klicken.

Das Klicken eines anderen Matrix Knotens bringt Sie zum entsprechenden Graph Typ/Pad.

Das Klicken des Pad Auswahlzeigers bringt Sie zur Select Pattern Ansicht zurück.

### **Bearbeiten von Events in einem Sub-Graph**

Der Graph Bearbeitungsbereich folgt dem Step-basierten Konzept der Pattern Ansicht. Anstatt Noten zeigen die Graphen jedoch Parameter in Form von Balkengrafiken. Der Hintergrund des Graphen ist in der Farbe des Pad Typs gehalten – blau (Kick), rot (Snare), gelb (Hihat) oder grün (Perc).

- Wenn Sie in den Graph Bearbeitungsbereich klicken, springt der entsprechende Step Wert in Richtung des Mauszeigers. Sie können dann den Mauszeiger nach oben und unten bewegen, um den Wert zu modifizieren. Durch Klicken und horizontales Ziehen werden in die Steps Werte 'gezeichnet'.
- [CTRL]-Klick setzt den Step im Graph auf einen Standardwert. Mit [CTRL]-Klick und Ziehen nach links/rechts wenden Sie die Funktion auf mehrere Steps an.
- [SHIFT]-Klick 'fixiert' die vertikale Position der Maus, dadurch können Sie die gleichen Werte in mehrere Steps zeichnen, wenn Sie bei gedrückter [SHIFT] Taste die Maus horizontal bewegen.
- Mit [ALT]-Klick und Ziehen nach links/rechts können Sie die Events im Graph vertikal und horizontal verschieben. Wenn Sie die Maustaste loslassen, nachdem Punkte im Graph die vertikalen Grenzen des Bearbeitungsbereichs überschritten haben, gehen diese Werte verloren (sie werden durch die vertikalen Grenzen des Bearbeitungsbereichs 'abgeschnitten').

Einige Sub-Graphen verhalten sich anders als im Velocity Beispiel im obigen Screenshot: einige haben positive und negative Werte, während andere gestufte Werte haben. Im nächsten Abschnitt erfahren Sie alle Details zu den Sub-Graphen.

Velocity ist ein spezieller Typ Sub-Graph: jede Veränderung der Velocity durch Klicken und vertikales Ziehen wird hier angezeigt und umgekehrt. Es ist außerdem wichtig zu wissen, dass beim Löschen einer Note im Draw Modus der Pattern Ansicht ihr Velocity Graph Wert nicht gelöscht wird: wenn Sie den selben Step eine neue Note hinzufügen, hat diese den selben Velocity Wert wie die vorherige Note.

Der Shift Graph ist auch in verschiedenen anderen Funktionen von GURU wichtig, wie z.B. dem Score Modus und unquantisierter Aufnahme.

Graphen wirken auf die internen Pattern von GURU. Trotzdem wirken sich alle Graphen auch auf die Noten Ihres MIDI Sequenzers aus, mit Ausnahme von Repeat und Shift.

### ***Instant Graph Recorder***

Einer der Host Automationsparameter<sup>1</sup> kann zur Liveaufnahme im aktuelle angezeigten Graph verwendet werden! Automatisieren Sie einfach den **Instant Graph Recorder** Parameter in der Graph Edit Ansicht durch Ihren Sequenzer.

<sup>1</sup> *Siehe Abschnitt 11:4 für Details zur Host Automation.*

## 6:2 Graph Referenz

### Level Graph Typ

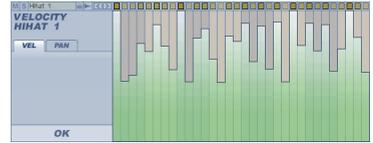
Dieser Graph Typ enthält 2 Sub-Graphen – Mit der Registerkarte wählen Sie sie aus:

- **Velocity**

Stellt den Velocity Wert von Noten dar.

Dieser Graph ist ein Spezialfall, da die Werte auch durch Klicken und vertikales Ziehen in der Pattern Ansicht verändert werden können. Velocity Änderungen, die in der Pattern Ansicht vorgenommen werden, sind auch hier sichtbar und umgekehrt.

Dieser Graph ist unidirektional: der Minimalwert (0) ist unten und der Maximalwert (127) ist oben.



- **Pan**

Dieser Graph wirkt sich relativ auf den Pan Wert aus, der in der Pad Edit Ansicht gemacht wurde. Wenn Sie ein Pad Layer ganz nach links ins Panorama gesetzt haben, bewirkt ein Graph Wert von ganz rechts, dass das Panorama des Layers in die Mitte gesetzt wird.



Dieser Graph ist bidirektional: der Minimalwert ist in der Mitte der vertikalen Achse, während ganz rechts oben und ganz links unten ist.

### Pitch Graph Typ

Zusätzlich zur Tonhöhe der Samples der Pad Layer, bestimmen die Pitch Graphen auch die Tonhöhe der Oscillator Pad Effekte. Unter Verwendung der Pitch Graphen und Osc Effekte können Sie auch Basslinien und melodische Sequenzen in GURU erzeugen.

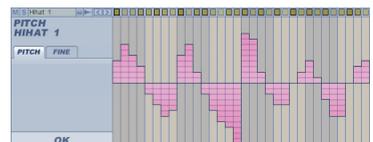
Pitch Graphen erzeugen Sie, indem Sie die Option 'Map Pad chromatically to 16 Pads' im Guru Options Panel verwenden. Damit können Sie melodische Sequenzen live spielen.

Der Pitch Graph enthält 2 Sub-Graphen:

- **Pitch**

Dieser Graph repräsentiert Coarse, gestuft in Halbtönen.

Die Pitch Graphen sind relativ zu den Tuning Einstellungen in der Pad Edit Ansicht.

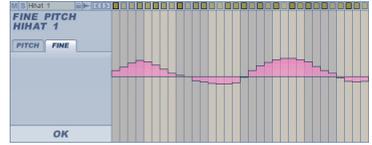


Dieser Graph ist bidirektional: die Grundtonhöhe befindet sich entlang der Mittellinie der vertikalen Achse, während ganz oben eine Oktave höher und ganz unten eine Oktave tiefer ist.

- **Fine**

Dieser Graph dient der Feineinstellung, kleiner als ein Halbton.

Die Pitch Graphen sind relativ zu den Tuning Einstellungen in der Pad Edit Ansicht.



Dieser Graph ist bidirektional: die Grundtonhöhe befindet sich entlang der Mittellinie der vertikalen Achse, während ganz oben ein Halbton höher und ganz unten ein Halbton tiefer ist.

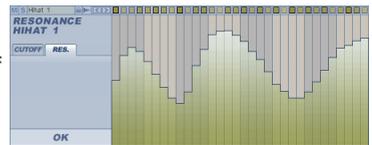
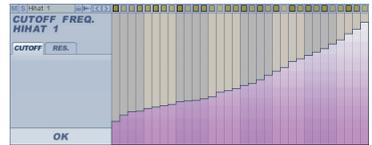
### Filter Graph Typ

Der Filter Graph Typ enthält ebenfalls 2 Sub-Graphen, welche den internen Filter jedes Pad Layers steuern.

- **Filter Cutoff**
- **Filter Resonance**

Diese Werte gelten absolut: sie überschreiben die Filter Cutoff und Resonance Einstellungen in der Pad Edit Ansicht.

Sie sind beide unidirektional: unten im Graph ist der Minimalwert, oben ist der Maximalwert.



### Repeat Graph Typ

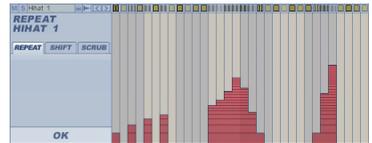
Der Repeat Graph Typ enthält 3 Sub-Graphen:

- **Repeat**

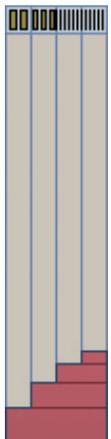
Diese Graph Funktion triggert wiederholt ein Pad mit einstellbarer Wiederholungszahl je Step. Diese Funktion kann z.B. für Trommelwirbel verwendet werden. Bei Verwendung werden die entsprechenden Noten in Segmente unterteilt dargestellt (siehe Screenshot). Der Graph ist gestuft.

Dieser Graph ist unidirektional: unten im Graph ist der Minimalwert, oben ist der Maximalwert.

Beachten Sie, dass dieser Graph **keine** Auswirkungen auf MIDI Noten hat, die Ihr Sequenzer an GURU schickt.

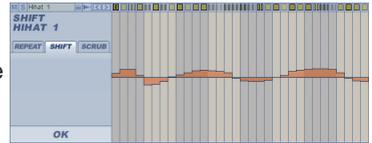


*Dieser Screenshot zeigt, wie die Notenanzeige sich infolge der Änderung des Graph Wertes verändert.*



### • **Shift**

Dieser Graph Type verschiebt die Abspielposition eines Pads leicht nach vorne oder hinten. D.h. dass ein Pad später (Werte höher als 0) oder früher (Werte kleiner als 0) getriggert wird. Mit diesem Graph programmieren Sie 'Swing' und Syncopierungen in Ihre Pattern. Shift Graphen werden auch bei der unquantisierten Aufnahme erzeugt oder wenn Sie den Score Modus im Loop Browser mit unquantisierten Loops verwenden. Wenn Sie Shift Werte auf diese Weise erzeugen, erscheinen die entsprechenden Werte auf den Pad Spuren an den Positionen, die den zugehörigen Noten entsprechen.



***Shift Graphen sind am effektivsten, wenn sie subtil eingesetzt werden. Manchmal liefern nur minimal wahrnehmbare Syncopierungen die besten Grooves.***

Dieser Graph Typ ist bidirektional: in der Mitte der senkrechten Achse findet keine Verschiebung statt, ein Wert ganz oben entspricht der Verschiebung auf den nächsten Step, ein Wert ganz unten entspricht einer Verschiebung auf den vorhergehenden Step.

Beachten Sie, dass dieser Graph **keine** Auswirkungen auf MIDI Noten hat, die Ihr Sequenzer an GURU schickt.

### • **Scrub**

Ändert den Startpunkt der Samples auf dem Pad. Eignet sich gut für interessante Klangeffekte.



Dieser Graph Typ ist bidirektional: in der Mitte der senkrechten Achse findet keine Verschiebung des Startpunktes statt, ein Wert oberhalb der Mittellinie verschiebt den Startpunkt im Sample nach hinten, ein Wert unterhalb der Mittellinie verschiebt den Startpunkt im Sample nach vorne.

Wenn Sie diesen Graph durch Klicken zeichnen, dann die [ALT] Taste halten und nach rechts ziehen, werden die Werte auf Sechzehntel quantisiert.

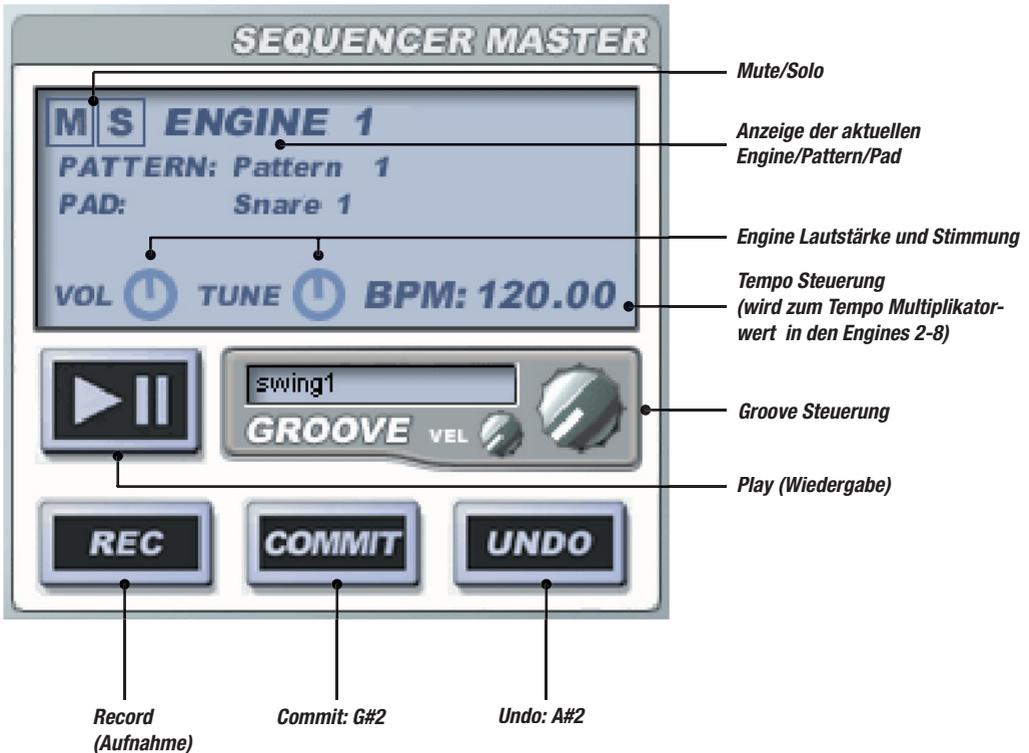
# KAPITEL SIEBEN

## Sequencer Master Abschnitt

Der Sequencer Master Abschnitt dient folgenden Funktionen in GURU:

1. Anzeige der aktuellen Engine, Pattern und Pad Nummern.
2. Steuerung folgender Funktionen der Engine:
  - Solo
  - Mute
  - Volume ([CTRL]-Klick zum Zurücksetzen auf Standardwert)
  - Tuning ([CTRL]-Klick zum Zurücksetzen auf Standardwert)
  - Tempo
  - Groove
3. Steuerung der Aufnahme von Pattern in GURU.

### 7:1 Sequencer Master Display



Das Sequencer Master Display zeigt die aktuelle Engine, das aktuelle Pattern und die Pad Namen. Das Display zeigt außerdem den Engine Pan Parameter, wenn er in der Mix Ansicht geändert wird.

## Namen für Pattern

Wenn Sie auf den Pattern Namen im Display klicken, können Sie den Namen in der erscheinenden Dialogbox ändern.

## 7:2 Tempo-Steuerung & Tempo-Multiplikator

Bei der Engine 1 zeigt die Temposteuerung das Host-Tempo in Beats Per Minute an. Wenn Sie GURU als PlugIn verwenden, wird er dem Host-Tempo folgen. Wenn Sie die Standalone-Version von GURU verwenden (oder falls Sie einen Host verwenden, der kein Tempo-Sync unterstützt), können Sie hier das Tempo manuell durch Klicken und Ziehen nach oben/unten einstellen.

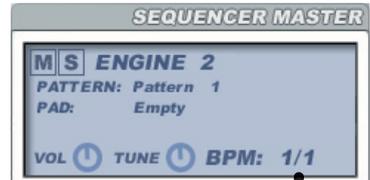
Bei den Engines 2 bis 8 zeigt das Sequencer Master Display einen Bruch anstatt eines absoluten Tempos. Dieser Bruch dient als Multiplikator des Basistempos: (das Tempo von Engine 1). Beide Zahlen in diesem Bruch können durch Klicken erhöht oder mit [CTRL]-Klick erniedrigt werden.

Stellt der Bruch den Wert 1/1 (oder auch 2/2 oder 3/3) an, spielen die Pattern der Engine im gleichen Tempo wie Engine 1. Bei einem Wert von 1/2 spielt das Pattern dieser Engine auf halbem Tempo von Engine 1. Beträgt der Wert 2/1 ist das Tempo doppelt so hoch wie bei Engine 1.

Bei der Wiedergabe eines Pattern wird es entsprechend des Multiplikationsverhältnisses geloopt. Falls Engine 1 und 2 die gleiche Anzahl an Steps im Pattern verfügen und das Tempo von Engine 2 1/2 beträgt, muss das Pattern in Engine 1 zweimal pro Durchlauf des Pattern in Engine 2 gespielt werden.

Der Multiplikator kann auf beliebige Werte zwischen 1/8 (ein Achtel des Tempos von Engine 1) bis 8/1 (achtfaches Tempo von Engine 1) gestellt werden.

Auf diese Weise können Sie interessante polyrhythmische Strukturen erzeugen. In Verbindung mit kargeren oder kürzeren Loops ist dies eine unerschöpfliche Quelle für neue Klangwelten.



*Tempo Multiplikationsverhältnis in Engines 2-8, oder Temposteuerung in Engine 1.*

*Sie können den Tempomultiplikator für Engine 1 mit dem 'Eng.1 Tempo Numerator' (linke Zahl) und dem 'Eng.1 Tempo Denominator' (rechte Zahl) Host Automation Parameter steuern. Die Tempomultiplikatoren aller Engines können auf diese Weise automatisiert werden.*

## 7:3 Pattern aufnehmen

GURU bietet ein sehr intuitives Mittel zur Aufnahme von Pattern über den Live Input. Mithilfe der folgenden Methoden können Sie in GURU aufnehmen:

- Klicken der Pads auf dem Bildschirm.
- Spielen eines externen MIDI Controllers (z.B. ein Keyboard oder Drum Pads).

### Aufnahme scharfschalten (Arming)

Nachdem Sie in Engines Sounds geladen haben, wählen Sie ein Pattern, auf das Sie aufnehmen wollen. Dann klicken Sie den Record Taster im Sequencer Master Abschnitt von GURU. Das Display zeigt Ihnen nun, dass GURU für die Aufnahme bereit ist ('armed').

Das Display zeigt außerdem zwei Optionen:

#### • Click on Record

Ist diese Option aktiviert, spielt GURU werden der Aufnahme ein Metronomklick.

#### • Quantized Record

Ist diese Option aktiviert, quantisiert GURU alle eingehenden Daten auf den nächstliegenden Step. Andernfalls erhält GURU das Timing und erzeugt Shift Graph<sup>1</sup> Werte.

### Aufnahmemodus (Recording)

Sie können nun eines der folgenden drei Dinge machen:

- Starten Sie die Wiedergabe in Ihrem Sequenzer, wenn Sie bei der Aufnahme des Pattern den Kontext Ihres Host Projektes hören wollen.
- Drücken Sie den Play Taster in GURU, wenn Sie während der Aufnahme nur GURU hören wollen.
- Durch erneutes Drücken des Record Tasters schalten Sie die Aufnahmebereitschaft aus.

Sobald Sie die Wiedergabe gestartet haben (entweder in Ihrem Sequenzer oder in GURU) nachdem Sie in Aufnahmebereitschaft geschaltet hatten, schaltet GURU in den Aufnahmemodus. Sie können nun live einspielen! Falls Sie sich zur Zeit in der Pattern Ansicht befinden, können Sie sehen, wie auf den Pad Spuren parallel zu Ihrem Spiel die Noten angezeigt



<sup>1</sup> Siehe Abschnitt 6:2 für Details zu Shift Graphen.



werden. GURU wird weiter im Loop spielen, dadurch können Sie immer weiter Noten eingeben.

Zum Stoppen der Aufnahme haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Drücken Sie den Play Taster zum Stoppen und Verbleib in Aufnahmebereitschaft.
- Drücken Sie den Record Taster zum Stoppen der Aufnahme und Fortsetzung der Wiedergabe. Sie schalten in den Aufnahmemodus zurück, indem Sie während der Wiedergabe erneut den Record Taster drücken.

## Commit/Undo

Mit den Commit/Undo Tastern können Sie Aufnahmen bestätigen oder rückgängig machen, ohne den Aufnahmemodus zu verlassen. Wenn die Option 'Use MIDI notes for Commit/Undo in Record mode' im GURU Options Panel aktiviert ist, sind diese Taster MIDI Noten zugeordnet, damit müssen Sie während der Aufnahme nicht mehr Ihr MIDI-Keyboard verlassen! Nach Eingabe von Noten in Aufnahmemodus:

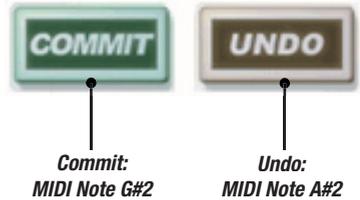
- Klicken Sie den Commit Taster (oder verwenden Sie MIDI Note G#2), um die Aufnahme permanent zu machen. GURU verlässt den Aufnahmemodus nicht und Sie können mit dem Spielen fortfahren.
- Klicken Sie den Undo Taster (oder verwenden Sie MIDI Note A#2), um die eingespielten Noten rückgängig zu machen und zum Stand beim letzten Drücken des Commit Tasters (oder falls Sie noch nicht Commit gedrückt hatten, zum Stand der Aktivierung des Aufnahmemodus) zurückzukehren.

Die MIDI Note für den Undo Taster ist **nur** während der Aufnahme aktiv (falls die entsprechende Option im GURU Options Panel aktiv ist) und nicht während des normalen Betriebs.

## Optionen im Aufnahmemodus

Das Options Panel in GURU bietet einige Optionen zu Anpassung des Aufnahmemodus<sup>1</sup>. Die Zuweisung der MIDI Noten zum Commit und Undo Taster wurde bereits oben erwähnt. Zusätzlich gibt es folgende Optionen:

- Die Möglichkeit der chromatischen Zuordnung der Pads auf die Pattern Taster.
- Die Möglichkeit der abgestuften Velocity Zuordnung der Pads auf die Pattern Taster.



<sup>1</sup> In den Abschnitten 9:1 und 9:4 finden Sie weitere Details zu den Optionen im Aufnahmemodus.

- Die Möglichkeit der Deaktivierung der Velocity.
- Falls Sie die Pads auf dem Bildschirm spielen wollen, können Sie sie quasi anschlagempfindlich machen, wobei der höchste Velocity-Wert in der Mitte der Pads erzeugt wird und der Wert zu den Rändern hin abnimmt.

## 7:4 Groove verwenden

Die Groove Funktionen von GURU bieten flexible Möglichkeiten, das 'Feeling' Ihrer Sequenzen zu manipulieren. Von der Wirkung ähnlich der 'Swing' oder 'Shuffle' Funktion in Drumcomputern, führt GURU das Konzept noch weiter. In GURU, besitzt ein Groove 2 Elemente: Timing-Information und Velocity-Information. Damit können Sie einerseits das Timing, andererseits die Dynamik grooven lassen.

Jede Engine besitzt ihre eigenen Groove Einstellungen, die Sie innerhalb der Groove Steuerung unterhalb des Sequencer Master vornehmen.

### **Groove Steuerung**

Wenn Sie die [ALT] Taste gedrückt halten, während Sie die Einstellungen in der Groove Steuerung verändern, wird der entsprechende Wert in allen 8 Engines geändert.

### **Groove Wähler**

Klicken Sie in dieses Fenster und ziehen Sie nach oben/unten, um aus den verfügbaren Groove-Typen zu wählen. Mit [CTRL]-Klick öffnen Sie das Groove Menü.

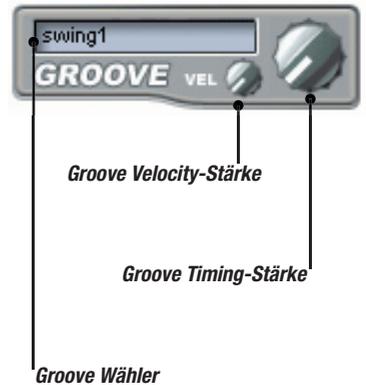
### **Groove Timing-Stärke**

Bestimmt die Stärke der Groove Abweichung, die auf das aktuelle Pattern angewendet wird. Wenn Sie die [ALT] Taste gedrückt halten, während Sie den Wert ändern, wird er in allen 8 Engines geändert.

### **Groove Velocity-Stärke**

Bestimmt die Stärke der Groove Velocity Abweichung, die auf das aktuelle Pattern angewendet wird. Wenn Sie die [ALT] Taste gedrückt halten, während Sie den Wert ändern, wird er in allen 8 Engines geändert.

Beachten Sie bitte, dass diese Steuerung keine Auswirkung hat, wenn der Groove unter Verwendung von Shift Graphen erstellt wurde (siehe unten).



## Groove und Shift Graphen

GURU bietet die Möglichkeit der Erzeugung von Timing Grooves aus Shift Graphen<sup>1</sup>. Auf diese Weise können Sie verschiedene Engines auf das selbe Feeling synchronisieren.

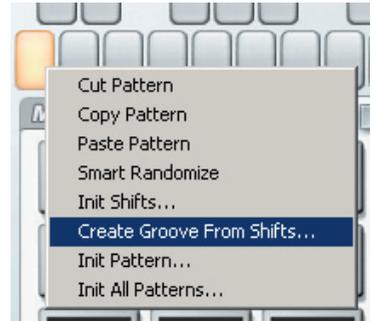
[CTRL]-Klick eines Pattern Tasters öffnet das Pattern Kontextmenü<sup>2</sup>, welches den Punkt 'Create Groove from Shifts...' enthält. Wenn Sie diesen Menüpunkt klicken, werden Sie zur Eingabe eines Namens für den Groove aufgefordert. Nachdem Sie einen Namen eingegeben und OK geklickt haben, ist der neue Groove im Groove Wähler verfügbar. Diese Grooves stehen für zukünftige Verwendung zur Verfügung.

Wenn Sie einen Groove aus einem Shift Graph erstellen, berechnet GURU einen intelligenten Durchschnittswert der Shift Graphen aller Pad Spuren des Pattern.

Die 'Create Groove from Shifts...' Funktion bietet viele Möglichkeiten, da Shift Graphen auch an anderen Stellen innerhalb von GURU für Timing-orientierte Funktionen verwendet werden. Zunächst werden sie im Aufnahmemodus erzeugt (wenn die Option 'Quantize Record' deaktiviert ist), um das Timing der Echtzeit-Aufnahme zu erhalten. Sie werden auch in der Score Funktion des Browsers verwendet, um das Timing eines Loops in importierten Pattern nachzubilden. Unter Verwendung dieser Shift-basierten Funktionen mit 'Create Groove from Shifts' haben Sie die Möglichkeit, eine unbegrenzte Bibliothek an Grooves zu erstellen, die Sie in Ihrer aktuellen GURU Session oder jederzeit in einem anderen Projekt verwenden können!

<sup>1</sup> Siehe Abschnitt 6:2 für weitere Details zu Shift Graphen.

<sup>2</sup> Siehe Abschnitt 5:2 für weitere Details zum Pattern Kontextmenü.



# KAPITEL ACHT

## Arbeiten mit Engines

### 8:1 Steuerung in der GURU Werkzeugeiste

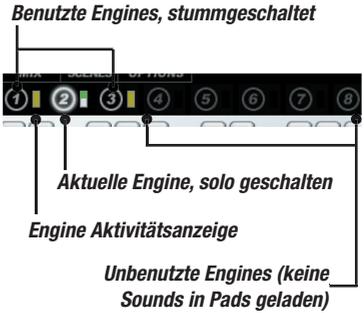
#### Engine Wahltaster

Die GURU Werkzeugeiste enthält Wahltaster für jede der 8 Engines, welche der Auswahl der aktuellen Engine zwecks Bearbeitung dienen. Engines, welche keine Sounds enthalten, werden 'ausgegraut'. Engines, die Sounds enthalten, sind heller dargestellt, während die aktuelle Engine farblich hervorgehoben ist.

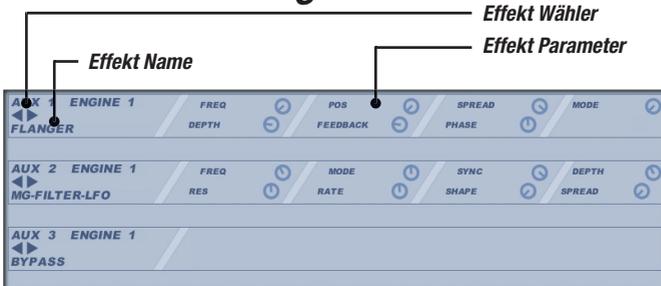
#### Engine Aktivitätsanzeige

Rechts neben jedem Engine Wahltaster gibt es eine Aktivitätsanzeige, welche die aktuell spielenden Pattern Events in der Engine anzeigen. Wenn Sie eine Engine stummschalten, wird diese Anzeige gelb (die Aktivität der Engine wird nicht angezeigt), beim Soloschalten der Engine, wird die Anzeige grün (Engine Aktivität wird gegebenenfalls angezeigt).

Bitte beachten Sie, dass das kein VU Meter ist: die Anzeige repräsentiert die gespielten Events. Die 'Amplitude' der 'Meters' stellen die Velocity der Noten dar. Es **müssen** Sounds in die Pads geladen sein, damit die Anzeige funktioniert.



### 8:2 Aux Effekt Anzeige



Durch Klicken des Aux Effects Tasters in der GURU Werkzeugeiste können Sie die Aux Effekte der aktuellen Engine bearbeiten. Jede Engine besitzt 3 Aux Effektslots, in denen Sie Effekte aus der Engine Effektgruppe verwenden können.

Indem Sie die Wahltaster klicken, rufen Sie die verfügbaren Effekte nacheinander auf. Mit [CTRL]-Klick auf den Effektnamen öffnen Sie das Auswahlmenü.

#### Engine Effekte

- DELAY •
- FLANGER •
- CHORUS •
- COMPRESSOR •
- REVERB •
- DISTORTION •
- MG-FILTER-LFO •
- MG-FILTER-ENV •
- SV-FILTER-LFO •
- SV-FILTER-ENV •
- PHASER-LFO •
- PHASER-ENV •
- COMB-LFO •
- COMB-ENV •
- BIT-CRUSH-LFO •
- BIT-CRUSH-ENV •
- RING-MOD-LFO •
- RING-MOD-ENV •
- PARA-EQ-CUT •
- PARA-EQ-SHELF •
- TRANCEGATE •
- FREEZER •

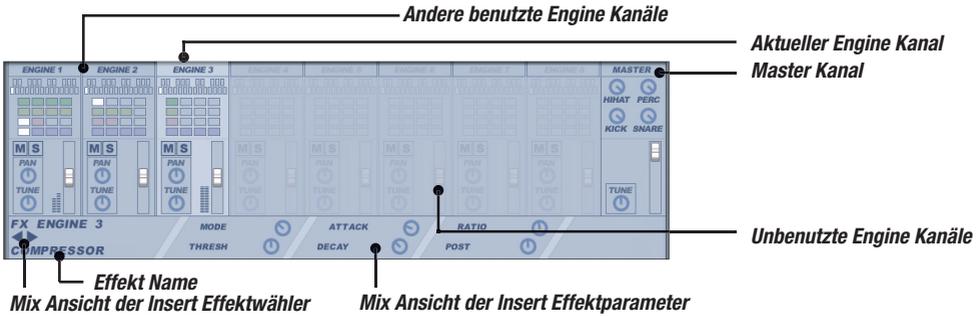
Siehe Abschnitt 9:2 für alle Details zu den Engine Effekten.

Die Einstellungen der Effekte werden im Slot der aktuellen GURU Session gespeichert. Nur die aktiven Einstellungen werden mit Ihrem Host Projekt oder in einem GURU Bundle gespeichert.

Immer wenn ein Aux Effektregler bewegt wird, wird der Parameterwert bei den Effektwählern angezeigt.

Dem Signalflussdiagramm in Abschnitt 11:1 entnehmen Sie Details über die Mischung der Effekte im GURU Signalweg.

### 8:3 Mix Ansicht



Die Mix Ansicht besteht aus 8 'Channel Strips' sowie dem darunterliegenden Insert Effektbereich. Die Mix Ansicht des Insertbereichs zeigt den Engine Insert Slot des aktuell gewählten Engine Kanals oder, falls der Master Kanal gewählt ist, den Master Insert Slot.

### Engine Kanäle

Zum Anwählen als aktuelle Engine klicken Sie einen der Engine Kanäle (Sie können auch den Engine Wahltaster in der GURU Werkzeugleiste verwenden). Wenn Sie eine Engine wählen, zeigt der Insertbereich der den Engine Insert Effekt dieser Engine an.

Unbenutzte Engine Kanäle werden in der Mix Ansicht 'ausgegraut', auch wenn Sie sie anwählen und deren Einstellungen ändern können. Falls angewählt, wird eine Engine farblich hervorgehoben.

### Pattern/Pad Anzeige

Jeder Engine Kanal in der GURU Mix Ansicht enthält einen Überblick über die aktuelle spielenden Pattern und Pads der Engine. Die Anzeige wird konstant aktualisiert und bietet Ihnen einen guten Überblick der Gesamtaktivität von GURU.

### **Mute/Solo**

Diese Taster dienen der Stumm- und Soloschaltung der gesamten Engine. Sie haben die gleiche Funktion wie die gleichnamigen Taster in den anderen LCD Ansichten.

### **Pan**

Bestimmt Panoramaposition der gesamten Engine. Bei der Änderung erfolgt die Anzeige des Pan Wertes in der Sequencer Master Anzeige.

### **Tune**

Bestimmt die Tonhöhe der gesamten Engine. Dies ist der gleiche Parameter wie in anderen LCD Ansichten in der Sequencer Master Anzeige.

### **Lautstärke Fader & Anzeige**

Der Lautstärke Fader bestimmt die Lautstärke der gesamten Engine. Es ist der gleiche Parameter wie in anderen LCD Ansichten in der Sequencer Master Anzeige.

Die Lautstärkeanzeige ist eine visuelle Darstellung des Audioausgangspegels der Engine.

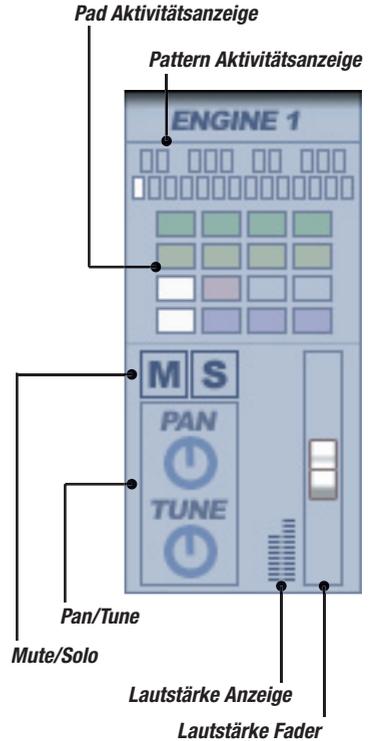
### **Engine Insert Effekte**

Zusätzlich zu den Insert Effekten, die pro Pad zur Verfügung stehen (siehe Abschnitt 3:1), bietet GURU einen Insert Effekt für jede Engine, welcher sich auf die Signalsumme der Engine auswirkt. Der Insert Bereich der Mix Ansicht zeigt den Insert Slot der aktuell gewählten Engine, in dem ein beliebiger Engine Effekt verwendet werden kann.

Indem Sie die Wahltaster klicken, rufen Sie die verfügbaren Effekte nacheinander auf. Mit [CTRL]-Klick auf den Effektnamen öffnen Sie das Auswahlm Menü.

Die Einstellungen der Effekte werden im Slot der aktuellen GURU Session gespeichert. Nur die aktiven Einstellungen werden mit Ihrem Host Projekt oder in einem GURU Bundle gespeichert.

Immer wenn ein Effekttregler bewegt wird, wird der Parameterwert bei den Effektwählern angezeigt.



## Master Kanal

Der Master Kanal ist die letzte Stufe im GURU Signalweg. Nach diesem Punkt werden individuelle Layer in die Sub-Out-puts geführt, entsprechend der Out Parameter jedes Layers in der Pad Edit Ansicht.

### Tune

Dies ist der Master Tune Parameter: er regelt die Stimmung aller 8 Engines gleichzeitig.

### Lautstärke Fader

Die Gesamtlautstärke aller 8 Engines.

### Pad Type Lautstärkesteuerung

Diese 4 Regler bestimmen die Lautstärken aller Kicks, Snares, HiHats und Percussion in allen 8 Engines.

### Master Insert Effekt

Wenn Sie den Master Kanal klicken, zeigt der Insertbereich der Mix Ansicht den Master Insert Slot – der Effekt, den Sie hier wählen, wird auf den gesamten Mix angewendet (d.h. auf alle 8 Engines). Jeder der Engine Effekte kann verwendet werden.

Indem Sie die Wahltaster klicken, rufen Sie die verfügbaren Effekte nacheinander auf. Mit [CTRL]-Klick auf den Effektnamen öffnen Sie das Auswahlmönü.

Die Einstellungen der Effekte werden im Slot der aktuellen GURU Session gespeichert. Nur die aktiven Einstellungen werden mit Ihrem Host Projekt oder in einem GURU Bundle gespeichert.

Immer wenn ein Effekttregler bewegt wird, wird der Parameterwert bei den Effektwählern angezeigt.

Pad Type Lautstärkesteuerungen



## **8:4 FX Gruppen Automation**

Die acht FX Gruppen Automationsparameter dienen der Steuerung der Engine Effektparameter (z.B. in den Engine Aux Effekten und in den Engine und Master Insert Slots). Die FX Gruppe funktioniert auf gleiche Weise wie die Automation der Pad Gruppen, wie in Kapitel 3 beschrieben. Aufgrund der großen Anzahl an Parametern (insgesamt über 250) in den Effekten ist es nicht sinnvoll, alle durch den Host Sequenzer automatisierbar zu machen. Deshalb gibt es das FX Gruppen Automationsystem.

Wenn Sie einen Engine Effekt Regler bei gehaltener [SHIFT] Taste klicken, ändert er seine Farbe in rot. Wenn Sie das Klicken bei gehaltener [SHIFT] Taste mehrfach wiederholen, ändert der Regler seine Farbe in orange, danach in gelb, grün, hellblau, blau, lila und grau. Durch die Änderung der Farbe eines Reglers weisen Sie ihn einer automatisierbaren FX Gruppe zu. Sie können jeder dieser farbigen FX Gruppen eine beliebige Anzahl von Engine Effekt Reglern (Engine-übergreifend) zuweisen.

Sie können den gleichen FX Parameter aller Engines einer FX Gruppe zuweisen, indem Sie den Parameter bei gehaltener [ALT] und [SHIFT] Taste klicken. Jeder Engine Effekt in GURU besitzt 8 Parameter.

Wenn Sie die FX Gruppe in Ihrem Host Sequenzer automatisieren, werden alle dieser Gruppe zugeordneten Parameter automatisiert.

Beachten Sie bitte, dass alle Änderungen **absolut** erfolgen: die Parameterwerte ändern sich exakt entsprechend der eingehenden Werte und nicht relativ zu Ihren voreingestellten Werten.

## **8:5 Scenes Ansicht**

Die Scenes Ansicht in GURU ist ein Performance-Werkzeug, mit dem sie den 'Zustand aller Engine Pattern' durch Triggern mit einer MIDI Note aufrufen können. Wenn Sie zum Beispiel Engines 1, 2 und 3 zusammenspielen lassen, und Ihnen das Ergebnis gefällt, können Sie einen 'Schnappschuss' der gerade spielenden Pattern als Scene abspeichern und diese einer MIDI Note zuweisen. Sie können bis zu 48 dieser Scenes erzeugen und diese mithilfe unterschiedlicher MIDI Noten aufrufen.

Zum Aufrufen der Scenes Ansicht klicken Sie einfach den Scenes Taster in der GURU Werkzeugleiste.

**MIDI Note für die gewählte Scene**

**Nummer der gewählten Scene**

**Erzeugte Scene ohne zugewiesene MIDI Note**

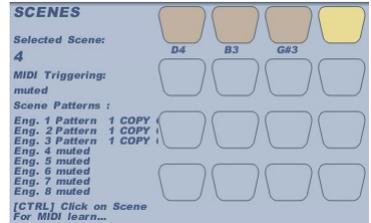
**Scenes mit MIDI-Zuweisung**

**Unbenutzte Scene Container**

**Zusammenfassung des Scene Inhalts**

- Mit [SHIFT]-Klick auf einen der Scene Container weisen Sie diesem einen Schnappschuss mit den aktuellen Pattern aller 8 Engines zu. In der Zusammenfassung links sehen Sie die Pattern in allen Engines.

- Solange einer Scene keine MIDI Note zugewiesen ist, zeigt die MIDI Triggering Anzeige **'muted'** und unten in der Anzeige steht der Text **'[CTRL-click] on Scene for MIDI Learn'**. Durch [CTRL]-Klick eines Scene Containers weist GURU ihm die nächste empfangene MIDI Note zu.



- Sobald einer Scene eine MIDI Note zugewiesen ist, können Sie mit [CTRL]-Klick diese Zuweisung wieder aufheben.

- Sie wählen die unterschiedlichen Scenes aus, indem Sie die entsprechenden Scene Container klicken oder die entsprechend zugewiesenen MIDI Noten spielen. Die Pattern in allen 8 Engines werden entsprechend dem Inhalt der neuen Scene geändert.

- Zum Löschen einer Scene klicken Sie diese bei gedrückter [CTRL] und [SHIFT] Taste.

# KAPITEL NEUN

## ***GURU anpassen: das Options Panel***

Klicken Sie den Options Taster in der GURU Werkzeugleiste, um auf das Options Panel zuzugreifen. Die GURU Optionen erlauben Ihnen die Anpassung vieler Funktionen an Ihre Wünsche. Damit haben Sie die Möglichkeit, das Programm an unterschiedliche Arbeitsstile anzupassen.

Optionen werden mit den Songs und auch in einer Preferences Datei gespeichert.

### ***9:1 MIDI Optionen***

#### **• Pads respond to MIDI velocity**

Falls ausgeschaltet, reagieren die Pads nicht auf MIDI Velocity – sie werden dann immer mit der höchsten Velocity (127) gespielt, wenn sie angetriggert werden.

***Standard: EIN***

#### **• Selected Pad assigned chromatically to Pattern keys during Record**

Ist dieser Option aktiviert, wird das aktuelle Pad im Aufnahmemodus chromatisch auf den Pattern Tastern (und deren entsprechenden MIDI Noten) verteilt. Der erste Pattern Taster ist eine Oktave unter dem originalen Pad, während die folgenden Taster mit jedem Taster um jeweils einen Halbton höher gestimmt sind (die Grundstimmung des Samples liegt auf dem dreizehnten Pattern Taster, C4).

***Standard: AUS***

Events werden auf der Spur des gewählten Pads aufgezeichnet, wobei gleichzeitig Pitch Graphen erzeugt werden, die die verschiedenen Tonhöhen repräsentieren. Diese Funktion dient der Erzeugung melodischer Sequenzen, insbesondere unter Verwendung der Osc Pad Effekte.

In Aufnahmebereitschaft und in den Aufnahmemodi leuchten die Pattern Taster und Sie hören die gestimmten Klänge, wenn Sie sie klicken/spielen.

#### **• Selected Pad assigned with scaled velocities to Pattern keys in Record mode**

Diese Option ordnet das aktuelle Pads im Aufnahmemodus den Pattern Tastern (und deren entsprechenden MIDI Noten) in unterschiedlichen Velocity Stufen zu. Der erste Pattern Taster besitzt die geringste Velocity, während die folgenden Taster mit jedem Taster einen höheren Velocity Wert besitzen.

***Standard: AUS***

Diese Option ist nicht anwendbar , wenn die beiden Optionen 'Pads respond to MIDI velocity' und 'Pads respond to MIDI velocity in Record mode' ausgeschaltet sind.

In Aufnahmebereitschaft und in den Aufnahmemodi leuchten die Pattern Taster und Sie hören die Klänge in den entsprechenden Velocity Stufen, wenn Sie sie klicken/spielen.

#### • **Pads respond to velocity in Record mode**

Diese Option aktiviert die Velocity Empfindlichkeit der Pads im Aufnahmemodus, selbst wenn die Option 'Pads respond to MIDI velocity' ausgeschaltet ist.

**Standard: EIN**

#### • **Alternative click sound in Record mode**

Falls Ihnen der Standard Klick-Sound von GURU (im Aufnahmemodus) nicht gefällt, aktivieren Sie hier einen anderen, weicheren Klick-Sound.

**Standard: AUS**

#### • **Send click audio signal to sub-output 7**

Wenn Sie diese Option aktivieren, wird das Klick-Signal im Aufnahmemodus (falls in der Sequencer Master Anzeige während der Aufnahmebereitschaft aktiviert) auf Sub-Output 7 geführt. In bestimmten Abhörsituationen kann das nützlich sein.

**Standard: AUS**

#### • **Use MIDI notes for Commit and Undo in Record mode**

Weist den Commit und Undo Tastern die MIDI Noten G#2 und A#2 während des Aufnahmemodus zu. Nützlich, wenn Sie während der Aufnahme Ihr Keyboard nicht verlassen wollen.

**Standard: AUS**

## **9:2 Audio Optionen**

#### • **Show averaged L/R sample in Pad Edit waveform display**

Standardmäßig zeigt GURU bei einem Stereosample den Mittelwert aus linkem und rechtem Kanal in der Wellenformanzeige. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird von einer Stereodatei nur der linke Kanal angezeigt.

**Standard: EIN**

#### • **Show/snap to zero crossings in Pad Edit waveform display**

Standardmäßig zeigt GURU die Nulldurchgänge als senkrechte, weiße Linien, wenn Sie in der Pad Edit Ansicht ganz hinein zoomen, und die Start-/End-Marker 'rasten' an diesen Linien ein. Das Deaktivieren dieser Option schaltet die Funktion aus.

**Standard: EIN**

#### • **Send Pad types to sub outputs 1-4**

Aktivieren Sie diese Funktion, dann werden alle Kick, Snare, Hi-hat und Perc Pad Signale zu den Sub-Outputs 1, 2, 3 und 4 geführt. Diese Funktion setzt den normalen GURU Signalweg und individuelle Pad Output Einstellungen außer Kraft. Signale mit Aux Effekten werden ganz normal zum Master Output geführt.

**Standard: AUS**

#### • **Send Aux Effect returns to sub outputs 5-7**

Falls aktiviert, bewirkt diese Option, dass die Rückführungen von den Aux Effekten 1, 2 und 3 (in allen 8 Engines) zu den Sub-Outs 5, 6 und 7 geführt werden. Alle Ausgangszuordnungen in der Pad Edit Ansicht bleiben unberührt: falls Pad Layer ebenfalls den Sub-outs 5-7 zugeordnet sind, werden sie mit den Aux Signalen gemischt.

**Standard: AUS**

#### • **Linear velocity split**

Standardmäßig verwenden die Velocity Splits in GURU logarithmische Kurven. Wenn Sie diese Option aktivieren, werden stattdessen lineare Kurven verwendet. Siehe Abschnitt 3:1 ('Layer und Velocity Splits') für visuelle Beispiele beider Modi.

**Standard: AUS**

#### • **Faster meter decay in Mix view**

Wenn Sie diese Option aktivieren, fallen die VU Meter in den Kanälen der Mix Ansicht schneller zurück.

**Standard: AUS**

#### • **Latency compensation (better sync on some hosts)**

Bestimmte Hosts (z.B. Ableton Live) benutzen andere Techniken, um Synchronisationsinformationen an Plugins zu übertragen. Falls Sie Ableton Live oder einen anderen Host verwenden, bei dem Probleme mit fehlenden oder gedoppelten Pattern-Noten auftauchen (insbesondere beim Wechseln von Pattern oder Scenes, dann aktivieren Sie diese Option.

**Standard: AUS**

#### • **No Polyphony Limit**

Standardmäßig ist bei GURU die Polyphonie auf 32 begrenzt, damit für Benutzer langsamer CPUs keine Probleme entstehen. Sie können diese Option aktivieren, falls Ihr Computer eine schnelle CPU besitzt.

**Standard: AUS**

## 9:3 Browsing Optionen

### • **Allow drag&drop of binary files as soundfiles on Pads**

Ist diese Option aktiviert, erlaubt Ihnen GURU, beliebige Binärdaten direkt aus einem Dateifenster Ihres Betriebssystems als Rohsample auf Pad Layer zu legen. Eine einfache Möglichkeit, mal mit ganz schrägen, digitalen Geräuschen zu arbeiten. Sie können für diesen Zweck den eigenen Browser in GURU nicht verwenden: Sie müssen den Browser Ihres Betriebssystems benutzen (Windows Explorer oder MacOSX Finder).

**Standard: AUS**

### • **Quantize imported MIDI files to 16<sup>th</sup> notes**

Die Aktivierung dieser Option bewirkt, dass das Timing von MIDI Files, welche über den Pattern Browser importiert werden, auf 16tel Noten quantisiert werden (d.h. dass die Erzeugung von Shift Graphen zur Erhaltung des ursprünglichen Timings unterdrückt wird). Wirkt sich nicht auf Pattern aus, die unter Verwendung des Score Modus erzeugt werden: falls Sie diese quantisieren wollen, müssen Sie die Init Graph Funktion im Pattern Kontextmenü verwenden.

**Standard: AUS**

### • **Preserve Pad Edit settings when loading new sounds**

Standardmäßig werden existierende Pad Insert Einstellungen zurückgesetzt, wenn ein neuer Sound (Hits, Loops oder Kits) auf ein Pad in eine Engine geladen wird. Falls Sie diese Option aktivieren, bleiben die Pad Insert Einstellungen unangetastet, wenn ein neuer Loop geladen wird.

**Standard: AUS**

### • **Preserve Engine insert effects when loading new loops**

Standardmäßig werden Engine Insert Effekt Slots zurückgesetzt, wenn neue Loops in die Pads einer Engine geladen werden. Falls Sie diese Option aktivieren, bleibt der Engine Insert unangetastet, wenn ein neuer Loop geladen wird.

**Standard: AUS**

### • **Auto-Play when Auto-previewing in Browser**

Standardmäßig wird, falls GURU gestoppt ist, beim Klicken eines Loops im Auto Modus GURU automatisch gestartet. Falls Sie dieses Verhalten verhindern wollen, müssen Sie diese Option deaktivieren.

**Standard: EIN**

## 9:4 Misc Optionen

### • **Velocity-sensitive on-screen Pads (centre = max. velocity)**

Nach Einschalten dieser Option senden die Pads auf dem Bildschirm den höchsten Velocity-Wert (127), wenn sie in der Mitte geklickt werden. Je näher der Klick zum Rand hin erfolgt, um so niedriger ist der gesendete Velocity-Wert. Diese Einstellung ist vor allem dann nützlich, wenn Sie Velocity Layer ohne einen anschlagesempfindlichen MIDI Controller bearbeiten wollen.

**Standard: AUS**

### • **Always show info in Sequencer Master display**

Standardmäßig ist das Sequencer Master Display ständig aktiv. Deaktivieren Sie diese Option, dann wird alles außer dem aktuellen Engine Display und den Mute/Solo Tastern verborgen, bis der Mauszeiger über das Display bewegt wird.

**Standard: EIN**

### • **Solo track also solos Engine**

Standardmäßig spielen beim Soloschalten eines Pads einer Engine alle anderen Engines normal weiter. Ist diese Option aktiviert, wird beim Soloschalten eines Pads oder einer Pad Spur auch die gesamte Engine solo geschaltet.

**Standard: AUS**

### • **Exclusive solo for Engines in Mix view**

Ist diese Option aktiviert, kann nur ein Kanal in der Mix Ansicht solo geschaltet werden: sollte bereits ein Kanal auf solo geschaltet sein, bewirkt das Soloschalten eines weiteren Kanals, dass der erste auf solo geschaltete Kanal aus dem Solo Modus entfernt wird.

**Standard: AUS**

### • **Lock mouse to fader position in Mix view (less precision)**

GURU bietet eigentlich die Möglichkeit einer viel höheren Auflösung der Fader-Bewegung. Dabei ist der Mauszeiger aber nicht fest mit der Faderkappe gekoppelt, was etwas verwirrend wirken kann und bei der Verwendung minderwertiger Eingabegeräte noch verschlimmert wird. Deshalb ist die Koppelung des Mauszeigers mit der Faderkappe standardmäßig aktiviert. Deaktivieren Sie diese Option, um eine höhere Faderauflösung auf dem Bildschirm zu erhalten.

**Standard: EIN**

### • **Click on GURU logo for Panic function (MIDI reset)**

Das Einschalten dieser Funktion verwandelt das GURU Logo auf der Bedienoberfläche in einen Paniktaster, welcher einen MIDI Reset sendet, sobald er geklickt wird.

**Standard: AUS**

- **Swap (ALT) and (SHIFT) keys**

Vertauscht die Funktion der [ALT] und [SHIFT] Tastern innerhalb von GURU.

**Standard: AUS**

- **(ALT) key in Pad Edit links only current Pad layers (not all layers in Engine)**

Standardmäßig wird bei Parameteränderungen in der Pad Edit Ansicht, bei denen die [ALT] Taste gedrückt ist der selbe Parameter in allen Layers in allen Pads der aktuellen Engine bearbeitet. Wenn Sie diese Option aktivieren, werden nur die Layer des aktuellen Pads bearbeitet.

**Standard: AUS**

- **Enable Pad/Pattern Drag & Drop move/swap/copy**

Wenn Sie diese Option einschalten, können Sie Pads bewegen und austauschen, indem Sie sie greifen, bewegen und auf einem anderen Pad ablegen. Außerdem können Sie sie kopieren, wenn Sie beim Bewegen die [ALT] und [SHIFT] Tasten gedrückt halten.

**Standard: AUS**

Standardmäßig ist diese Option deaktiviert, damit Pads beim Spielen auf dem Bildschirm nicht versehentlich verschoben werden, was insbesondere bei Verwendung minderwertiger Eingabemedien auftreten kann.

# KAPITEL ZEHN

## *Effekt Referenz*

Die hochqualitativen eingebauten Effekte in GURU sind in 2 Kategorien unterteilt:

### • Pad Effekte

Diese sind nur in den Pad Edit Effekt Slots verfügbar. Jedes Layer auf jedem Pad in GURU kann seinen eigenen Effekt haben. Sie können über das Pad Gruppenautomationssystem automatisiert werden<sup>1</sup>.

Pad Effekte sind simple, spezialisierte Effekte, die für den schnellen und einfachen Einsatz gestaltet wurden, aber trotzdem weitreichende Möglichkeiten bieten. Jeder Effekt ist auf 2 einstellbare Parameter beschränkt.

### • Engine Effekte

Die Haupteffekte sind für die Engine Insert Slots, Auf Effekt Slots und den Master Insert Slot verfügbar. Sie können über das FX Gruppenautomationssystem automatisiert werden<sup>2</sup>.

Diese Effekte sind komplexer als die Pad Effekte und bieten je Effekt bis zu 8 einstellbare Parameter.

Die meisten dieser Effekte haben Sie irgendwo anders sicher schon mal kennengelernt, deshalb ersparen wir uns in Einzelfällen all zu ausführliche Erklärungen.

<sup>1</sup> *Siehe Abschnitt 3:2 für Details zur Pad Gruppenautomation.*

<sup>2</sup> *Siehe Kapitel 8 für Details zum FX Gruppenautomationssystem und über Host Automation im Allgemeinen.*

## 10:1 Pad Effekte

Mit den Effekt Wahltastern in der Pad Edit Ansicht scrollen Sie durch die verfügbaren Pad Effekte, mit [CTRL]-Klick des Effekt Namens öffnen Sie alternativ das Effekt Menü. Falls Sie bei gedrückter [ALT] Taste einen Effekt wählen, so wählen Sie ihn für alle Pads der aktuellen Engine. Die Einstellungen der Effekte werden im Slot der aktuellen GURU Session gespeichert. Nur die aktiven Einstellungen werden mit Ihrem Host Projekt oder in einem GURU Bundle gespeichert. Siehe Kapitel 3 für weitere Details zur Verwendung der Pad Edit Ansicht.

Alle Pad Effekte verwenden Parameterwerte zwischen 0% und 100% in der Anzeige.

### Compressoren

- **COMP-FF: Fast Fast: 2ms Attack, 10 ms Release**
- **COMP-FS: Fast Slow: 2ms Attack, 30 ms Release**
- **COMP-SF: Slow Fast: 15ms Attack, 10 ms Release**
- **COMP-SS: Slow Slow: 15ms Attack, 30 ms Release**

Jeder der 4 Compressoren hat voreingestellte Werte für Attack/Release wie oben gezeigt. Ein Compressor reduziert die Lautstärke eines Signals, sobald sie einen bestimmten Schwellwert (Threshold) überschreitet. Jeder Typ besitzt die gleichen zwei Regler:

#### Thresh [Threshold] (-50 dB bis 0 dB)

Dies ist der Schwellwert (Pegel) oberhalb dessen die Komprimierung (Reduktion der Lautstärke) einsetzt.

#### Ratio (1:1 bis 10:1)

Setzt die Komprimierung ein, reduziert sie die Amplitude des Signals um diese Verhältnis.

### Waveshaper Distortion Effekte

- **TUBEDRIVE**
- **OD: tanh (x)**
- **OD-ASYM: asymmetric**
- **DIST:  $1/(x+1)$**
- **DIST-ASYM: asymmetric**
- **HALF RECT: half wave rectify max (0, x)**
- **FULL RECT: full wave rectify abs (x)**
- **SIN SHAPER: sin (wave)**
- **TRI SHAPER: tri (wave)**

Es gibt 9 Typen Waveshaper Verzerrungs- und Übersteuerungseffekte in GURU. Das Ergebnis sind entweder weiche Übersteuerungen, starke Verzerrungen oder extreme destruktive Effekte.

Jeder Waveshaper Typ hat seinen eigenen Klangcharakter. Trotzdem besitzen alle die gleichen 2 Regler:

### **Drive (0 dB bis 60 dB)**

Dies ist die Eingangsverstärkung des Effekts in dB.

### **Tone (dumpf bis klar)**

Die Tone Steuerung ist ein 6 dB pro Oktave Tiefpassfilter. Den klarsten Ton erhalten Sie mit dem Maximalwert. Je stärker Sie den Wert verringern, um so mehr werden die hohen Frequenzen bedämpft.

## **Ring Modulatoren**

- **SIN RING**
- **TRI RING**

Diese Ring Modulatoren multiplizieren das Audiosignal mit einer Sinuswelle (SIN RING) oder einer Dreieckswelle (TRI RING), was neue Obertöne erzeugt. Beide besitzen die folgenden Regler:

### **Freq (Halbtonschritte)**

Die Frequenz der Sinus- oder Dreieckswelle in Halbtonschritten.

### **Mix (trocken bis nass)**

Erlaubt die Überblendung zwischen trockenem Originalsignal (0) und Effektsignal (100).

## **Bit Crushing Effektypen**

- **BIT-REDUX**
- **SR-REDUX**
- **BIT-CRUSH**

Diese Effekte reduzieren die Qualität des Audiosignals und sind perfekt zur Nachahmung der Charakteristiken alter Sampler und Drumcomputer geeignet, erlauben aber auch die Zerstörung von Klang bis zur Unkenntlichkeit.

- **BIT-REDUX**

Reduziert die Bit-Tiefe des Audiosignals.

### **Bits (24 bis 2)**

Dieser Parameter setzt die Bit-Tiefe auf einen Wert zwischen 24 bits und 2 bits.

### **Mix (trocken bis nass)**

Erlaubt die Überblendung zwischen trockenem Originalsignal (0) und Effektsignal (100).

## • **SR-REDUX**

Reduziert die Samplerate des Signals.

### **Freq (niedrig bis hoch)**

Der Freq Regler bestimmt die Samplerate. Bei der niedrigsten Einstellung beträgt die Samplerate 27,5 Hz, bei der höchsten Einstellung beträgt sie 28160 Hz.

### **Mix (trocken bis nass)**

Erlaubt die Überblendung zwischen trockenem Originalsignal (0) und Effektsignal (100).

## • **BIT-CRUSH**

Bit-Crush kombiniert die Reduktion von Bit-Tiefe und Samplerate.

### **Bits (24 bis 2)**

Dieser Parameter setzt die Bit-Tiefe auf einen Wert zwischen 24 bits und 2 bits.

### **Freq (niedrig bis hoch)**

Der Freq Regler bestimmt die Samplerate. Bei der niedrigsten Einstellung beträgt die Samplerate 27,5 Hz, bei der höchsten Einstellung beträgt sie 28160 Hz.

## **Oszillatoren (Oscs)**

- **SIN-OSC**
- **TRI-OSC**
- **SAW-OSC**
- **SQR-OSC**
- **PULSE-OSC**

Die Oscillator Effekte sind keine Effekte im eigentlichen Sinn: tatsächlich handelt es sich um einfache Synthesewerkzeuge, mit denen Sie Basslinien erzeugen oder Kicks mit einem Sub-Bass unterstützen oder beliebige Synthesizersounds erzeugen können.

Wenn Sie in einem Pad Layer einen Osc Effekt wählen, ersetzt er das Sample (wobei das Sample immer noch für FM verwendet wird – siehe unten). Wenn Sie den originalen Sound des Layers weiterhin hören wollen, müssen Sie ein neues Layer erzeugen, in das Sie den Osc einsetzen. **Es muss trotzdem ein Sample in dem Layer geladen sein, damit der Osc funktioniert.**

Die Schwingungsformen Sinus, Triangle (Dreieck), Saw (Sägezahn), Square (Rechteck) und Puls stehen zur Verfügung.

Diese Oscs werden durch die Pitch Modulation aus dem FX Envelope (wenn Pitch Depth hochgedreht ist) und durch die Pitch Graphen moduliert. Deshalb ist es möglich, melodische Sequenzen zu erzeugen. Das kann um so interessanter sein, wenn Sie die Pitch Graphen mit dem Instant Graph Recorder Host Automationsparameter automatisieren.

Obwohl die Oszillatoren den Sound des Samples im Layer ersetzen, interagiert das Sample trotzdem mit den Oscs.

- Der Amplitudenverlauf des Samples liefert die Amplitudenhüllkurve für den Osc. Das wird durch einen Envelope Follower erreicht, der dem Lautstärkeverlauf des Samples folgt. Das Signal wird dann durch die Amp Envelope des Layers geführt.

- Die Oscs bieten außerdem eine FM (Frequenzmodulation) Funktion, welche die Frequenz des Osc mit der Schwingung des Samples im Layer moduliert, geformt durch die FX Envelope.

Wenn Sie sich den Signalverlauf eines Pad Layer in GURU betrachten, stellen Sie fest, dass der Pad Effekt Slot sich vor dem Filter befindet. Damit sollte klar sein, dass die Verwendung eines Osc ein Layer in einen simplen subtraktiven Synthesizer mit einem Oszillator und Sample-FM verwandelt. Wenn Sie in allen 8 Layers in einem Pad Oscs verwenden, die Sie mit Pitch Graphen steuern, führt das zu einer völlig neuen Dimension an Klangmöglichkeiten.

Jeder Osc bietet folgende zwei Regler:

### **Freq (Halbtöne)**

Die Grundfrequenz des Osc: jede Tonhöhenmodulation wirkt relativ zu dieser Frequenz.

### **FM-Depth (0 bis 100)**

Dies ist die Modulationsstärke der Schwingung des Samples im Layer auf die Frequenz des Osc, geformt durch die FX Envelope.

## **• OSC-NOISE**

Dies ist ein spezieller Oszillator-Typ, der Rauschen erzeugt. Er erzeugt Stereo-Rauschen, falls er in einem Layer mit Stereo-Sample verwendet wird und von zwischen weißem zu rosa Rauschen überblendet werden. Beachten Sie, dass es ein Charakteristik von weißem Rauschen ist, dass es mono klingt auch wenn es stereo ist. Diesen psychoakustischen Effekt werden Sie ebenfalls feststellen, wenn Sie die tiefen Frequenzen von rosa Rauschen beschneiden.

Rauschen kann gut zur Erzeugung von synthetischen Schlagzeugsounds verwendet werden: z.B. für Snares, Hihats, Becken, vor allem in Kombination mit resonierenden Filtern.

Die zwei Parameter sind:

### **Freq (Halbtöne)**

Die Sample-and-Hold Frequenz des Rauschgenerators.

### **Colour (rosa zu weiß)**

Bestimmt die Farbe des Rauschens von rosa bis weiß.

## Equalizer

Dies sind 1-Band parametrische EQs.

- **HIGH-PASS: 20 Hz bis 6.4 kHz**

Freq (20 Hz bis 6.4 kHz)

Q [Resonanz] (0 bis 100)

Alle Frequenzen unterhalb des Freq Wertes werden gedämpft. Die Resonanzstärke an der Eckfrequenz ist zwischen 0 und 100 einstellbar.

- **LOW-SHELF: 33 Hz bis 460 Hz, +-15dB**

Freq (33 Hz bis 460 kHz)

Gain (-15dB bis +15dB)

Alle Frequenzen unterhalb des Freq Wertes werden entsprechend des Gain Wertes verstärkt oder abgeschwächt.

- **LOW-MID: Q 1.0, 40 Hz to 6.4 kHz, +-12dB**

Freq (40 Hz bis 6.4 kHz)

Gain (-12dB bis +12dB)

Die Frequenzen um den Freq Wert herum werden entsprechend des Gain Wertes verstärkt oder abgeschwächt. Der resonanz (Q) Wert beträgt 1 dB pro Oktave.

- **HIGH-MID: Q 1.0, 120 Hz bis 18 kHz, +-12dB**

Freq (120 Hz bis 18 kHz)

Gain (-12dB bis +12dB)

Die Frequenzen um den Freq Wert herum werden entsprechend des Gain Wertes verstärkt oder abgeschwächt. Der resonanz (Q) Wert beträgt 1 dB pro Oktave.

- **HIGH-SHELF: 3.3 kHz bis 18 kHz, +-15dB**

Freq (20 Hz bis 6.4 kHz)

Gain (-15dB bis +15dB)

Alle Frequenzen oberhalb des Freq Wertes werden entsprechend des Gain Wertes verstärkt oder abgeschwächt.

- **LOW-PASS: 100 Hz bis 18kHz**

• Freq (100 Hz bis 18 kHz)

• Q [Resonanz] (0 bis 100)

Alle Frequenzen oberhalb des Freq Wertes werden gedämpft. Die Resonanzstärke an der Eckfrequenz ist zwischen 0 und 100 einstellbar.

## 10:2 Engine Effekte

Engine Effekte können in den Engine Insert Slots, Aux Effekt Slots und dem Master Insert Slot verwendet werden. Sie scrollen durch die verfügbaren Effekt, indem Sie die Effekt Wahltaster verwenden oder das Auswahlmenü durch [CTRL]-Klick auf den Effekt Namen öffnen. Mit Ausnahme des Master Insert Slots können Sie durch, Gedrückthalten der [ALT] Taste bei der Effektwahl, den gleichen Effekt in den gleichen Slot aller Engines laden. Die Einstellungen der Effekte werden im Slot der aktuellen GURU Session gespeichert. Nur die aktiven Einstellungen werden mit Ihrem Host Projekt oder in einem GURU Bundle gespeichert.

### • DELAY

Ein Stereo-Echo.

#### **Time (Einheiten hängen vom Sync Parameter ab)**

Die Verzögerungszeit. Abhängig von der Sync-Einstellung, bestimmt dieser Parameter entweder absolute Werte (Sekunden) oder BPM Sync Werte zwischen einer 256stel und einer ganzen Note (inklusive normaler, triolischer und punktierter Notenwerte).

#### **Sync (Sekunden oder BPM)**

Stellt die Zeitbasis entweder auf Sekunden/Millisekunden oder BPM Sync Werte (dem GURU Tempo folgend).

#### **Feedback (0 bis 150%)**

Die Stärke, mit der der Ausgang des verzögerten Signals in den Eingang zurückgeführt wird. Höhere Werte resultieren in eine größere Anzahl an Wiederholungen.

#### **Spread (-100 bis 100%)**

Die Stereospreizung des Echos. 0 resultiert in ein Mono-Echo, während 100 zu einem Stereo-Ping-Pong führt. -100 führt zu einem kanalmäßig invertierten Stereo-Ping-Pong.

#### **Lowcut (tief bis hoch)**

Bestimmt die Eckfrequenz des Lowcut (Hochpass) Filters im Feedback Weg.

#### **Highcut (tief bis hoch)**

Bestimmt die Eckfrequenz des Highcut (Tiefpass) Filters im Feedback Weg.

#### **Smooth (0 bis 100%)**

Die Stärke der Glättung, die bei Änderungen der Verzögerungszeiten angewendet wird.

#### **Mix (trocken bis nass)**

Blendet zwischen trockenem Originalsignal (0) und Effektsignal (100) über.

## • FLANGER

Ein Stereo-Flanger (ein verzögerungsbasierter Modulationseffekt).

### **Freq (0 bis 5Hz)**

Die Frequenz des LFO, der den Flanger moduliert.

### **Depth (0 bis 100%)**

Die Stärke der Modulation des Flangers durch den LFO.

### **Pos (0 bis 15ms)**

Die minimale Verzögerungszeit im Flanger.

### **Feedback (0 bis 100%)**

Die Stärke, mit der der Ausgang des verzögerten Signals in den Eingang zurückgeführt wird.

### **Spread (0 bis 100%)**

Die Stärke der Stereospreizung.

### **Phase (0 bis 100%)**

Der Versatz zwischen der LFO Modulation für den linken und rechten Kanal.

### **Mode (positiv oder negativ)**

Schaltet zwischen positivem und negativem Feedback um.

## • CHORUS

Ein Stereo-Chorus (ein verzögerungsbasierter Modulationseffekt).

### **Freq (0 Hz bis 5Hz)**

Die Geschwindigkeit des Choruseffekts.

### **Depth (0 bis 100%)**

Die Stärke des Choruseffekts.

### **Spread (0 bis 100%)**

Die Stereospreizung des Choruseffekts.

## • COMPRESSOR

Reduziert die Amplitude eines Signals, sobald es einen bestimmten Schwellwert überschreitet.

### Mode (RMS, Hilbert RMS, Peak, Hilbert Peak)

Der Algorithmus für die Feststellung der Signalspitzen.

### Threshold (dB)

Schwellwert, oberhalb dessen die Lautstärkereduktion wirkt.

### Attack (0.48 ms bis 2 sec)

Die Reaktionszeit, bis der Compressor nach Überschreiten des Schwellwertes zu arbeiten beginnt.

### Decay (0.48 ms bis 2 sec)

Die Zeit, die verstreicht, bis der Compressor aufhört zu arbeiten, nachdem das Signal den Schwellwert unterschritten hat.

### Ratio (1:1 to 20:1)

Die Stärke der Lautstärkereduktion.

### Makeup (-inf dB bis 18 dB)

Ein dem Compressor nachgeschalteter Verstärker, der den Signalpegel nach der Kompression anhebt.

## • REVERB

Ein Halleffekt, der den Klang von Raumreflektionen simuliert.

### Size (0 bis 100%)

Bestimmt die Größe des Raumes.

### Decay-Time (0 bis 100%)

Höhere Werte führen zu einem längeren Nachhall.

### Damp (0 bis 100%)

Bestimmt die Stärke der Bedämpfung der hohen Frequenzen.

### Pinch (0 bis 100%)

Höhere Werte erzeugen einen symmetrischeren Raum.

### Squeeze (0 bis 100%)

Höhere Werte führen zu einem metallischen Klang.

### Freeze (aus oder ein)

Friert den aktuellen Hall ein.

### Mix (trocken bis nass)

Blendet zwischen trockenem Originalsignal (0) und Effektsignal (100) über.

## • **DISTORTION**

Waveshaper Verzerrungs- und Übersteuerungseffekt. Das Ergebnis sind entweder weiche Übersteuerungen, starke Verzerrungen oder extreme destruktive Effekte.

### Mode

(Off, Tubedrive, OD, OD-Asym, Dist, Dist-Asym, Half-rect, Full-Rect, Sin-Shaper, Tri-Shaper)

Bestimmt den Typ der Waveshaper-Distortion.

### Drive (-10 bis 60dB)

Die Stärke der Vorverstärkung des Signals.

### Eq-Gain (-30 bis 30dB)

EQ Verstärkung/Abschwächung. Ein EQ vor der Verzerrung.

### Eq-Freq (Hz)

Die Frequenz des EQ.

### HP-Freq (25Hz bis 25.5kHz)

Ein zusätzliches Hochpassfilter nach der Verzerrung. Alle Frequenzen unterhalb dieses Wertes werden abgeschwächt.

### LP-Freq (25Hz bis 25.5kHz)

Ein zusätzliches Tiefpassfilter nach der Verzerrung. Alle Frequenzen oberhalb dieses Wertes werden abgeschwächt.

### Level (-30 to 10 dB)

Verstärkt das Signal nach der Verzerrung oder schwächt es ab.

## **Filter LFO und ENV Effekte**

Diese Filter werden durch einen eingebauten LFO oder Envelope Follower moduliert. Sie besitzen die gleichen Reglerbezeichnung, verwenden jedoch unterschiedliche Filtertypen.

### • **MG-FILTER-LFO**

### • **MG-FILTER-ENV**

Die Nachahmung eines Filters einer legendären Synthesizerfirma. Der **Mode** Parameter erlaubt die Umschaltung zwischen 1-, 2-, 3- und 4-Pol Tiefpass, 2-Pol Bandpass und Notch und 1-Pol Hochpass.

### • **SV-FILTER-LFO**

### • **SV-FILTER-ENV**

Die Nachahmung eines Filterdesigns einer anderen bekannten Synthesizerfirma. 2-Pol und 4-Pol Tiefpass, Hochpass, Bandpass, Notch, Peak und Allpass Filter sind über den **Mode** Parameter wählbar.

- **PHASER-LFO**
- **PHASER-ENV**

Ein Phasereffekt. 2-, 4-, 6- und 8-Pol Phaser sind verfügbar, jeder mit positivem oder negativem Feedback, wählbar über den **Mode** Parameter.

- **COMB-LFO**
- **COMB-ENV**

Ein Kammfilter. Es gibt über den **Mode** Parameter 2 Wahlmöglichkeiten: positiv und negativ.

### • **Filter LFO Regler**

Alle LFO Filter benutzen die gleichen Reglerbeschriftungen:

#### **Freq (-48 bis 72 Halbtöne)**

Die Eckfrequenz, gestimmt in Halbtönen relativ zu A4.

#### **Res (0 bis 100%)**

Die Resonanz des Filters an der Eckfrequenz.

#### **Mode**

MG-Filter: **L1, L2, L3, L4, B2, N2, H1**

SV-Filter: **L2, L4, H2, H4, B2, B4, N2, N4, P2, P4, A2, A4**

Phaser: **P2+, P2-, P4+, P4-, P6+, P6-, P8+, P8-**

Comb: **positive / negative**

#### **Rate (Einheiten hängen vom Sync Parameter ab)**

Die Geschwindigkeit der LFO Modulation der Eckfrequenz. Die Einheiten dieses Reglers hängen von der Einstellung des Sync Parameters ab. Falls Sync auf Sekunden steht, ist die Rate auf einen Wert zwischen 0.03Hz bis 128Hz einstellbar. Falls Sync auf BPM steht, ist die Rate auf einen Wert zwischen 16 Noten und einer 256stel Note einstellbar inklusive normaler, triolischer und punktierter Werte.

#### **Sync (Freq oder Beats)**

Stellt die Zeitbasis entweder auf Sekunden/Millisekunden oder BPM Sync Werte (dem GURU Tempo folgend).

#### **Shape**

Die LFO Schwingungsform, umschaltbar zwischen Sine, Cosine, Tri-Sine, Tri-Cosine, Arc-Sine, Arc-Cosine, Saw-Up, Saw-Down, Square, Sample & Hold Pink, Sample & Hold Brown, Ramp-White, Ramp-Pink und Ramp-Brown LFO.

#### **Depth (0 bis 100%)**

Die Modulationsstärke, die durch den LFO auf die Eckfrequenz wirkt.

#### **Spread (0 bis 100%)**

Die Stereospreizung des LFO.

## • **Filter ENV Regler**

Ein Envelope Follower verfolgt die Amplitude des Eingangssignals und erzeugt daraus ein Steuersignal, welches mit den Attack/Decay Reglern geformt werden kann. In den Filter ENV Effekten moduliert das Steuersignal die Eckfrequenz des Filters.

Jeder ENV Filter bietet die folgenden Regler:

### **Freq (-48 bis 72 Halbtöne)**

Die Eckfrequenz, gestimmt in Halbtönen relativ zu A4.

### **Res (0 bis 100%)**

Die Resonanz des Filters an der Eckfrequenz.

### **Mode (L6, L12, L18, L24, B12, N12, H6)**

MG-Filter: **L1, L2, L3, L4, B2, N2, H1**

SV-Filter: **L2, L4, H2, H4, B2, B4, N2, N4, P2, P4, A2, A4**

Phaser: **P2+, P2-, P4+, P4-, P6+, P6-, P8+, P8-**

Comb: **positive / negative**

### **Attack (1.95 ms bis 8 sec)**

Die Einschwingzeit des Steuersignals, das durch den Envelope Follower erzeugt wird.

### **Decay (1.95 ms bis 8 sec)**

Die Abklingzeit des Steuersignals, das durch den Envelope Follower erzeugt wird.

### **Type (RMS, Hilbert RMS, Peak, Hilbert Peak)**

Der Algorithmus für die Feststellung der Signalspitzen, der vom Envelope Follower verwendet wird.

### **Depth (0 bis 100%)**

Die Stärke, mit der das Steuersignal die Eckfrequenz moduliert.

### **Modtype**

**(stereo +, linked +, stereo -, linked -, stereo +- linked +-)**

Erlaubt Ihnen die Auswahl aus verschiedenen Typen der Stereomodulation.

## **Bitcrusher LFO und ENV Effekte**

- **BIT-CRUSH-LFO**
- **BIT-CRUSH-ENV**

Diese entsprechen den Bit-Crushing Effekten der Pad Effekte, zusätzlich besitzen sie eingebaute Modulationsfunktionen. Die Samplerate und Bit-Tiefe kann über einen LFO oder einen Envelope Follower gesteuert werden.

## • BIT-CRUSH-LFO

### **Freq (-48 bis 72 Halbtöne)**

Der Freq Regler bestimmt die Samplerate. Bei der niedrigsten Einstellung beträgt die Samplerate 27,5 Hz, bei der höchsten Einstellung beträgt sie 28160 Hz.

### **Bits (24 bis 2)**

Dieser Parameter setzt die Bit-Tiefe auf einen Wert zwischen 24 bits und 2 bits.

### **Rate (Einheiten hängen vom Sync Parameter ab)**

Die Geschwindigkeit der LFO Modulation auf Freq und Bits. Die Einheiten dieses Reglers hängen von der Einstellung des Sync Parameters ab. Falls Sync auf Sekunden steht, ist die Rate auf einen Wert zwischen 0.03Hz bis 128Hz einstellbar. Falls Sync auf BPM steht, ist die Rate auf einen Wert zwischen 16 Noten und einer 256stel Note einstellbar inklusive normaler, triolischer und punktierter Werte.

### **Sync (Freq oder Beats)**

Stellt die Zeitbasis entweder auf Sekunden/Millisekunden oder BPM Sync Werte (dem GURU Tempo folgend).

### **Shape**

Die LFO Schwingungsform, umschaltbar zwischen Sine, Cosine, Tri-Sine, Tri-Cosine, Arc-Sine, Arc-Cosine, Saw-Up, Saw-Down, Square, Sample & Hold Pink, Sample & Hold Brown, Ramp-White, Ramp-Pink und Ramp-Brown LFO.

### **Freq-Depth (0 bis 100%)**

Die Modulationsstärke des LFO auf den Freq Parameter.

### **Bits-Depth (0 bis 100%)**

Die Modulationsstärke des LFO auf den Bits Parameter.

### **Spread (0 bis 100%)**

Die Stereospreizung des LFO.

## • BIT-CRUSH-ENV

### **Freq (-60 bis 60 Halbtöne)**

Der Freq Regler bestimmt die Samplerate. Bei der niedrigsten Einstellung beträgt die Samplerate 27,5 Hz, bei der höchsten Einstellung beträgt sie 28160 Hz.

### **Bits (24 bis 2)**

Dieser Parameter setzt die Bit-Tiefe auf einen Wert zwischen 24 bits und 2 bits.

### **Attack (1.95 ms bis 8 sec)**

Die Einschwingzeit des Steuersignals, das durch den Envelope Follower erzeugt wird.

### **Decay (1.95 ms bis 8 sec)**

Die Abklingzeit des Steuersignals, das durch den Envelope Follower erzeugt wird.

### **Type (RMS, Hilbert RMS, Peak, Hilbert Peak)**

Der Algorithmus für die Feststellung der Signalspitzen, der vom Envelope Follower verwendet wird.

### **Freq-Depth (0 bis 100%)**

Die Stärke, mit der das Steuersignal den Freq Parameter moduliert.

### **Bits-Depth (0 bis 100%)**

Die Stärke, mit der das Steuersignal den Bits Parameter moduliert.

### **Modtype**

**(stereo +, linked +, stereo -, linked -, stereo +- linked +-)**

Erlaubt Ihnen die Auswahl aus verschiedenen Typen der Stereomodulation.

## **Ring Modulation LFO und ENV Effekte**

### **• RING-MOD-LFO**

### **• RING-MOD-ENV**

Diese Ringmodulatoren multiplizieren das Audiosignal mit einer anderen Schwingung, was neue Obertöne im Signal produziert. Es gibt zwei Versionen: bei der einen wird die Frequenz des Modulators mit einem LFO moduliert, bei der anderen mit einem Envelope Follower.

### **• RING-MOD-LFO**

#### **Freq (Halbtöne)**

Die Frequenz des Modulators, in Halbtönen.

### **Mix (trocken bis nass)**

Blendet zwischen trockenem Originalsignal (0) und Effektsignal (100) über.

### **Mode (Sin/Tri/Saw/Sqr/Prb/White/Pink)**

Die Schwingungsform des Modulators, mit dem das Audiosignal multipliziert wird. Sine, Triangle, Saw, Square, Parabolic, White Noise und Pink Noise sind verfügbar.

### **Rate (Einheiten hängen vom Sync Parameter ab)**

Die Geschwindigkeit der LFO Modulation auf die Frequenz des Modulators. Die Einheiten dieses Reglers hängen von der Einstellung des Sync Parameters ab. Falls Sync auf Sekunden steht, ist die Rate auf einen Wert zwischen 0.03Hz bis 128Hz einstellbar. Falls Sync auf BPM steht, ist die Rate auf einen Wert zwischen 16 Noten und einer 256stel Note einstellbar inklusive normaler, triolischer und punktierter Werte.

### **Sync (Freq oder Beats)**

Stellt die Zeitbasis entweder auf Sekunden/Millisekunden oder BPM Sync Werte (dem GURU Tempo folgend).

### **Shape**

Die LFO Schwingungsform, umschaltbar zwischen Sine, Cosine, Tri-Sine, Tri-Cosine, Arc-Sine, Arc-Cosine, Saw-Up, Saw-Down, Square, Sample & Hold Pink, Sample & Hold Brown, Ramp-White, Ramp-Pink und Ramp-Brown LFO.

**Bits-Depth (0 bis 100%)**

Die Modulationsstärke des LFO auf den Modulator.

**Spread (0 bis 100%)**

Die Stereospreizung des LFO.

**• RING-MOD-ENV**

**Freq (Halbtöne)**

Die Frequenz des Modulators, in Halbtönen.

**Mix (trocken bis nass)**

Blendet zwischen trockenem Originalsignal (0) und Effektsignal (100) über.

**Mode (Sin/Tri/Saw/Sqr/Prb/White/Pink)**

Die Schwingungsform des Modulators, mit dem das Audiosignal multipliziert wird. Sine, Triang-  
le, Saw, Square, Parabolic, White Noise und Pink Noise sind verfügbar.

**Attack (1.95 ms bis 8 sec)**

Die Einschwingzeit des Steuersignals, das durch den Envelope Follower erzeugt wird.

**Decay (1.95 ms bis 8 sec)**

Die Abklingzeit des Steuersignals, das durch den Envelope Follower erzeugt wird.

**Type (RMS, Hilbert RMS, Peak, Hilbert Peak)**

Der Algorithmus für die Feststellung der Signalspitzen, der vom Envelope Follower verwendet  
wird.

**Depth (0 bis 100%)**

Die Stärke, mit der das Steuersignal die Frequenz des Modulators moduliert.

**Modtype**

**(stereo +, linked +, stereo -, linked -, stereo +- linked +-)**

Erlaubt Ihnen die Auswahl aus verschiedenen Typen der Stereomodulation.

## **Parametrische Equalizer**

- **PARA-EQ-CUT**
- **PARA-EQ-SHELF**

### • **PARA-EQ-CUT**

Dieser EQ bietet 4 Bänder.

#### **Low Band:**

**HP-Freq (20 Hz bis 640 Hz)**

Die Eckfrequenz des Hochpassfilters – alles unterhalb dieser Frequenz wird bedämpft.

#### **Low-Mid Band:**

**LMid-Freq (40 Hz bis 6.4 kHz)**

**LMid-Q (0.5 bis 5.0)**

**LMid-Gain (-12 dB bis 12 dB)**

Frequenz, Resonanz (Q) und Gain (Verstärkung) für das Low-Mid Band.

#### **Hi-Mid Band:**

**HMid-Freq (120 Hz bis 18 kHz)**

**HMid-Q (0.5 bis 5.0)**

**HMid-Gain (-12 dB bis 12 dB)**

Frequenz, Resonanz (Q) und Gain (Verstärkung) für das Hi-Mid Band.

#### **High Band:**

**LP-Freq (100 Hz bis 18 kHz)**

Die Eckfrequenz des Tiefpassfilters – alles oberhalb dieser Frequenz wird bedämpft.

### • **PARA-EQ-SHELF**

Dies ist ein 3-Band EQ.

#### **Low Band:**

**Low-Freq (33 Hz bis 460 Hz)**

**Low-Gain (-15 dB bis 15 dB)**

Frequenz und Gain (Verstärkung) für das Low Band.

**Mid-Freq (40 Hz bis 18 kHz)**

**Mid-Q (0.5 bis 5.0)**

**Mid-Gain (-12 dB bis 12 dB)**

Frequenz, Resonanz (Q) und Gain (Verstärkung) für das Mid Band.

**High-Freq (3.3 kHz bis 18 kHz)**

**High-Gain (-15 dB bis 15 dB)**

Frequenz und Gain (Verstärkung) für das High Band.

## • TRANCEGATE

Das Trancegate ist ein rhythmischer Audio-Gate Effekt (Zerhacker). Das Gating Pattern wird durch die letzten 4 Regler im Effekt gesteuert, welche jeweils 16 4-Notenkombinationen erlauben. Damit kann eine 16-Step On/Off Sequenz erzeugt werden.

### Depth (0 dB bis -inf dB)

Die Tiefe des Gating Effekts (Stärke der Pegelabsenkung): standardmäßig werden 'Off' Steps auf -inf dB (Lautstärke = Null) reduziert.

### Attack (-1 ms bis 500 ms)

Die Einschwingzeit des Gating Effekts.

### Hold (0 bis 1)

Die Haltezeit des Gating Effekts.

### Release (2ms bis 1000 ms)

Die Ausklingzeit des Gating Effekts.

### 1-4 (1 bis 16 bit Pattern)

### 5-8 (1 bis 16 bit Pattern)

### 9-12 (1 bis 16 bit Pattern)

### 13-16 (1 bis 16 bit Pattern)

Die letzten 4 Parameter im Trancegate Effekt definieren das On/Off Pattern der Gating Sequence. Es gibt 16 mögliche Einstellungen (oder 'Bit-Pattern') für jeden Regler. Die Bit Pattern sehen folgendermaßen aus (0 = OFF, 1 = ON):

Parameterwert	Bit-Pattern
1	0000
2	0001
3	0010
4	0011
5	0100
6	0101
7	0110
8	0111
9	1000
10	1001
11	1010
12	1011
13	1100
14	1101
15	1110
16	1111

## • FREEZER

Der Freezer ist ein Loopingwerkzeug, der Ihnen erlaubt, einen Ausschnitt des Audiosignals am Eingang des Effekts zu sampeln und mit verschiedenen Optionen zu loopen.

### **Gate (Off / On)**

Sobald der Gate Regler in die On Position gebracht ist, wird der letzte Audiopuffer (bis zu 2 Sekunden) gehalten und geloopt, entsprechend der Einstellung des Length Parameters. Bewegen Sie den Regler auf die Off Position, wird der Puffer wieder freigegeben.

### **Length (Einheiten hängen vom Sync Parameter ab)**

Dies ist die Looplänge des wiederholten Puffers. Der Regelbereich reicht von einer 256stel Note bis zu einer ganzen Note (im BPM Sync Modus) oder von 1.95 ms bis 2 Sekunden (falls Sync auf Seconds gestellt ist). Die maximale Länge beträgt 2 Sekunden.

### **Sync (Seconds oder BPM)**

Stellt die Zeitbasis entweder auf Sekunden oder BPM Sync Werte (dem GURU Tempo folgend).

### **Smooth (0 % bis 100 %)**

Stellt die Überblendungszeit zwischen End- und Anfangspunkt des Loops ein, und dient der Erzeugung von weicheren Übergängen.

### **Scratch (-1 bis 1)**

Dieser Parameter bestimmt die Stimmung (Abspielgeschwindigkeit) des Loops und erlaubt auch die Umkehrung der Abspielrichtung.

### **Speed (0 % bis 100 %)**

Dieser Parameter verschiebt den Startpunkt des Loops vorwärts durch das Sample. Standardmäßig steht dieser Wert auf 0.

### **Jump (0 bis 16)**

Sie können den Startpunkt des Loops zufällig durch den ganzen 2-Sekunden Puffer springen lassen. Dieser Parameter hat keine Wirkung, solange der Length Parameter nicht auf 2 Sekunden gestellt ist.

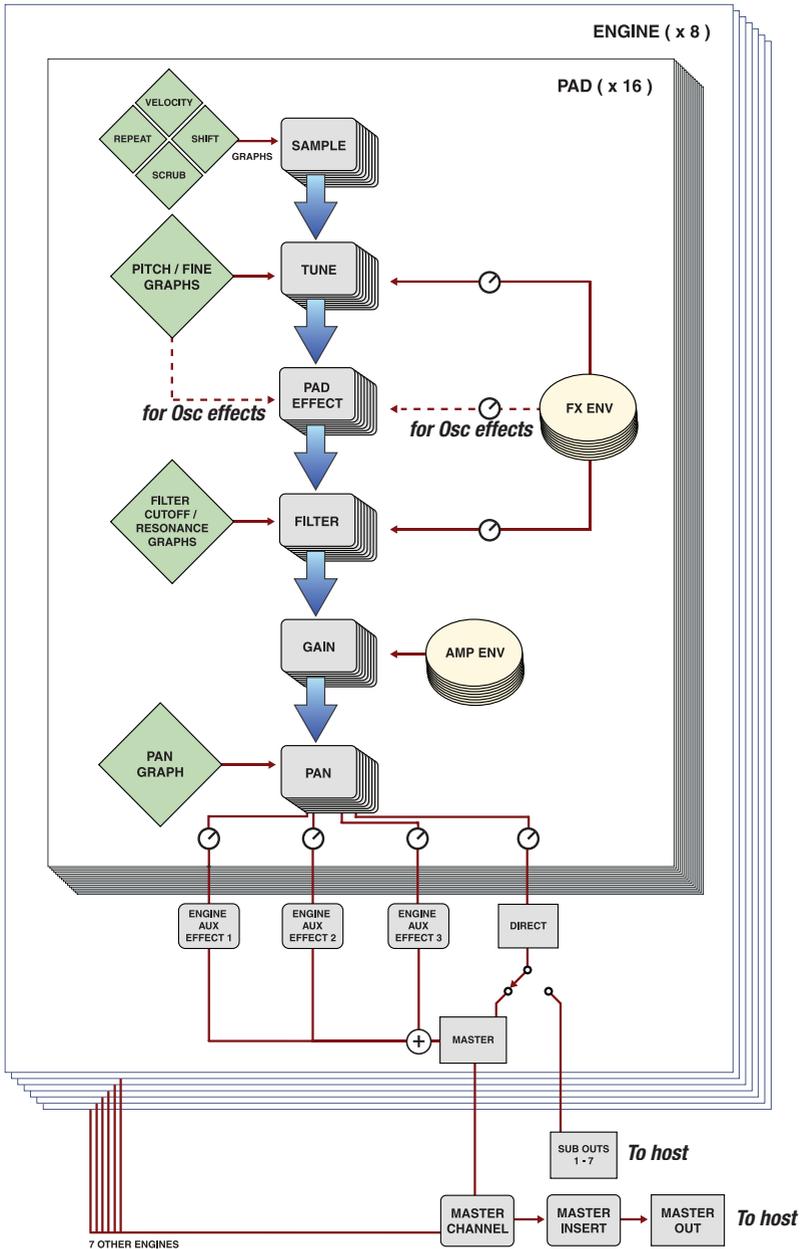
### **Mix (trocken bis nass)**

Blendet zwischen trockenem (Audiosignal vor dem Effekt) und Effektsignal (das 'eingefrorene' Audiosignal) über. Wenn der Gate auf Off steht, ist nur das trockene Signal hörbar.

# KAPITEL 11F

## Technische Referenz

### 11:1 Signalfussdiagramm



## 11:2 Tastaturbefehle

### • Pad Edit Ansicht

[ALT] bei **Parameterwertänderungen**: ändert den Parameterwert für alle Layer der Engine<sup>1</sup>

[CTRL]-Klick auf **Parameter**: setzt Parameter auf Standardwert zurück<sup>1</sup>

[ALT]-[CTRL]-Klick: setzt den gleichen Parameter in allen Layern der aktuellen Engine auf den Standardwert zurück<sup>1</sup>

[CTRL]-Klick auf **Pad Name**: Namensgebung für Pad

[SHIFT]-Klick auf **Parameter**: weist Parameter der Farbe einer Pad Automationsgruppe zu<sup>1</sup>

[ALT]-[SHIFT]-Klick auf **Parameter**: weist alle gleichen Parameter in allen Layern der aktuellen Engine der Farbe einer Pad Automationsgruppe zu<sup>1</sup>

[ALT]-Klick auf **Lock Taster**: sichert alle anderen Pad Typen

[ALT]-Klick auf **Move L/R Taster**: bewegt alle Pad Spuren im Pattern nach links/rechts

[CTRL]-[SHIFT]-Klick auf **Tune Regler**: stimmt Sample hoch/runter, um es dem Tempo anzupassen (für Loops)

[SHIFT]-End Marker **bewegen**: bewegt Start & End Marker gleichzeitig

[SHIFT]-Klicken & Ziehen auf **Velocity Split Display**: verändert die Velocity Splitverteilung [Klicken und Ziehen: verändert Crossfadestärke]

### • Pads auf dem Bildschirm

[ALT]-[SHIFT]-Klicken & Ziehen **1 Pad auf ein anderes**: kopiert Pad [Klicken & Ziehen: bewegt/tauscht Pad(s)]<sup>2</sup>

[CTRL]-Klick auf **Pad**: öffnet Pad Kontextmenü

[ALT] halten während **Maus über Pads**: Farbige Hervorhebung von Pads, die Sounds enthalten

### • Sequencer Master Abschnitt

[CTRL]-Klick auf **Groove Wähler**: Zugriff auf Groove Auswahlmenü

[ALT] beim **Ändern von Groove Parameterwerten**: ändert Groove Parameterwerte aller Engines

[CTRL]-Klick auf **Volume/Tune Regler**: Zurücksetzen auf Standardwerte

[CTRL]-Klick auf **Tempo Ratio Zähler/Teiler**: erhöht Wert [Klick: vermindert Wert]

### • Pattern Ansicht/Graph Select Ansicht

[SHIFT] im **Zeichnen Modus gedrückt halten**: Select Modus aufrufen<sup>3</sup>

[SHIFT] im **Select Modus**: zum Zeichnen Modus zurückkehren

[ALT]-Klick auf **Mode Parameter**: bestimmt den Modus aller Patterns der Engine

[CTRL]-Klick auf **Steps Parameter**: reduziert die Zahl der Steps jeder Seite [Klick = erhöht Steps Anzahl]

[ALT]-Klick auf **Lock Taster**: sichert alle anderen Pad Typen

[ALT]-Klick auf **Move L/R Taster**: bewegt alle Pad Spuren im Pattern nach links/rechts

[CTRL]-Klick auf **Noten der Pad Spur im Zeichnen Modus**: Löscht Noten [Klick auf leeren Step: zeichnet Note]

[ALT]-Klick & Ziehen einer **Auswahl im Select Modus**: Auswahl kopieren

[CTRL]-Klick einer **Auswahl im Select Modus**: Auswahl löschen

[ALT] wird auch für Kurzbefehle im Zeichnen Modus verwendet: siehe Abschnitt 3:1 für Details

## • Pattern Taster

**[ALT]-Klick auf Pattern Taster:** Wählt diese Pattern Nummer in allen Engines

**[ALT]-[SHIFT]-Klick & Ziehen 1 Pattern auf ein anderes:** kopiert Pattern [Klick & Ziehen: bewegt/tauscht Pattern] <sup>2</sup>

**[CTRL]-Klick auf Pattern:** Zugriff auf Pattern Kontextmenü

## • Graph Edit Ansicht

**[CTRL]-Klick auf Step eines Graphen:** Zurücksetzen auf Standardwert

**[SHIFT]-Klick & Ziehen eines Graphen:** fixiert vertikale Mausposition (Zeichnen des selben Wertes auf mehrere Steps)

**[ALT]-Klick & Ziehen eines Graphen:** Bewegt Graph Form horizontal und vertikal

**[SHIFT]-[ALT]-Klick eines Graphen:** Zurücksetzen des aktuellen Graphen

**Klicken (nicht loslassen) dann [ALT]-Ziehen auf Scrub Graph:** Zeichnet 16tel Step-quantisierte Werte in Scrub Graph

## • Scenes Ansicht

**[CTRL]-Klick auf erzeugte Scene:** MIDI Learn

**[CTRL]-[SHIFT]-Klick auf Scene:** Scene löschen

## • Effekt Slot (Pad Effekt/Aux Effekt/Engine & Master Insert Effekt)

**[CTRL]-Klick auf Pad Effekt Name:** öffnet Pad Effektwähler Drop-Down Menü

## • Browser

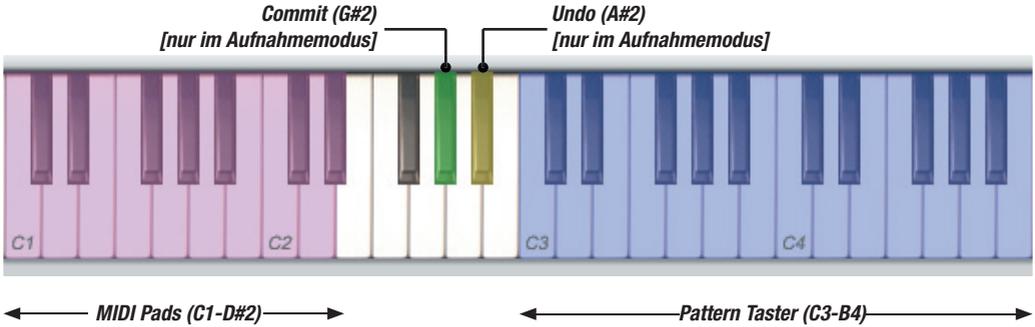
**[SHIFT]-Klick auf neue Browser Registerkarte:** Browser Zielort der aktuellen Registerkarte wird in die neue Registerkarte kopiert.

<sup>1</sup> mit Ausnahme der Sample Start/End marker und dem Velocity Split Display

<sup>2</sup> nur falls die Option 'Enable Pad/Pattern Drag & Drop move/swap/copy' aktiviert ist

<sup>3</sup> nur falls die Maus über das GURU LCD bewegt wird

## 11:3 MIDI Keyboard Layout



## 11:4 Host Automation Parameter

GURU stellt dem Automationssystem Ihre Host Sequenzer die meisten Parameter zur Verfügung. Bitte sehen Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Hosts/Sequenzer für Details zur Automation nach.

### Engine Parameter:

Diese Parameter existieren für alle Engines (es gibt für jede 8 Parameter, denen jeweils die Bezeichnung Eng.1, Eng.2 etc. vorangestellt ist):

- Engine BPM Denominator
- Engine BPM Numerator

Diese Parameter repräsentieren den Tempomultiplikator der Engine. Auch wenn das Tempo von Engine 1 nicht im GURU Interface angezeigt wird, kann es von Ihrem Sequenzer gesteuert werden.

- Engine Groove Time (Groove Timingstärke)
- Engine Groove Vel (Groove Velocitystärke)

Die Groove Parameter korrespondieren mit den Groove Reglern im Sequencer Master Display.

- Engine Master Level (Engine Lautstärke)
- Engine Master Pan
- Engine Master Tune

Der Rest der Engine Parameter spiegelt die Regler der Engine Kanäle in der GURU Mix Ansicht. Siehe Abschnitt 8:3 für weitere Details darüber.

## **Globale Parameter:**

Diese Parameter beziehen sich nicht auf eine einzelne Engine, sondern beziehen sich auf alle 8 Engines gleichzeitig.

- **Master Hihats**
- **Master Kicks**
- **Master Snares**
- **Master Percs**
- **Master Level**
- **Master Tune**

Siehe Abschnitt 8:3 für weitere Details zu diesen Parametern.

Die folgenden Parameter gelten den Pad Gruppe und FX Gruppe Automationssystemen, welche in den Abschnitten 3:2 und 8:4 beschrieben sind.

### **Pad Gruppe**

- **Rote Pad Gruppe**
- **Orange Pad Gruppe**
- **Gelbe Pad Gruppe**
- **Grüne Pad Gruppe**
- **Hellblaue Pad Gruppe**
- **Blaue Pad Gruppe**
- **Lila Pad Gruppe**
- **Graue Pad Gruppe**

### **FX Gruppe**

- **Rote FX Gruppe**
- **Orange FX Gruppe**
- **Gelbe FX Gruppe**
- **Grüne FX Gruppe**
- **Hellblaue FX Gruppe**
- **Blaue FX Gruppe**
- **Lila FX Gruppe**
- **Graue FX Gruppe**

## **Instant Graph Recorder**

- **Instant Graph Recorder**

Dies ist ein Parameter, der erlaubt, den aktuell angezeigten Graphen über das Host Automationssystem 'aufzunehmen'. Sie müssen sich in der Graph Edit Ansicht des entsprechenden Sub-Graphen befinden und GURU muss sich im Aufnahmemodus befinden. Sobald die entsprechenden Automationswerte in GURU geführt werden, werden die Graph Werte auf Steps geschrieben.

## **11:5 Laden und Speichern in GURU**

### **Laden/Speichern mit der Host Session**

Wenn Sie GURU als PlugIn verwenden, werden seine Einstellungen in der Host Projektdatei gespeichert. Das beinhaltet die Speicherung aller Engine, Pattern und Pad Einstellungen, mit Referenzen zu den benutzten Samples.

### **Laden/Speichern einer Bundle Datei**

GURU kann den gesamten Inhalt der Engine in einem GURU Bundle (**.GRU** Datei) speichern, indem Sie den Save Taster in der Werkzeugleiste verwenden. Diese Bundles werden mit dem Load Taster in der Werkzeugleiste wieder aufgerufen.

### **Laden/Speichern von Kits**

Der Browser erlaubt Ihnen das Speichern von Kits (**.KIT** Datei) – dem gesamten Inhalt einer Engine ohne die Pattern:

- die Pads (inklusive ihrer Pad Edit Einstellungen, Effekte und Aux Sends)
- die Engine Aux FX
- der Engine Insert Effekt wie in der Mix Ansicht eingesetzt

In Abschnitt 2:5 finden Sie weitere Details.

### **Laden/Speichern von Pattern/Pattern Set**

Der Browser erlaubt außerdem die Speicherung des aktuellen Pattern (eine **.G01** Datei), oder einer Gruppe aller Engine Patterns in einem Pattern Set (eine **.G24** Datei). Siehe Abschnitt 2:4 für weitere Details.

## 11:6 Support und Fehlerhilfe

### • Probleme bei der Autorisierung

Bei Problemen mit der Autorisierung von GURU beachten Sie folgendes:

- Stellen Sie sicher, dass Sie z.B. nicht O und 0 (Null), S und 5 (Fünf), I und 1 (Eins) verwechseln.
- Versuchen Sie GURU anstatt in der Standalone Version als PlugIn zu autorisieren oder umgekehrt.

### • Die **!SOUND STREAM STOPPED!** Meldung

Bestimmte Sequenzer wie Emagic/Apple *Logic Audio/Express/Pro* führen keine Audioinstrumente aus, solange die Spur im Arrange Fenster nicht gewählt ist, während der Sequenzer gestoppt ist. In diesem Fall erscheint die Meldung **!SOUND STREAM STOPPED!** in der GURU Werkzeugleiste, während der Browser, die Pads auf dem Bildschirm und der Play Taster im Sequencer Master Bereich gesperrt und nicht zugänglich sind. Sobald der Sequenzer läuft, können alle Funktionen wie gewohnt verwendet werden. Das liegt an der Kombination der Architektur von GURU und die Weise, wie die Audio Engine dieser Sequenzer funktioniert. Allerdings ist das keine erhebliche Einschränkung.

Die **!SOUND STREAM STOPPED!** Meldung kann auch erscheinen, wenn Sie einen Host verwenden, der die Wiedergabe stoppt, sobald er im Hintergrund ist, oder der einen Schalter besitzt, der die Audio Engine ein- und ausschaltet. In solchen Fällen wäre GURU sowieso nicht spielbar.

### • Fehlende oder doppelte Pattern-Noten, insbesondere beim Wechsel von Pattern/Scenes.

Bestimmte Hosts (z.B. Ableton Live) benutzen andere Techniken, um Synchronisationsinformationen an PlugIns zu übertragen. Falls Sie Ableton Live oder einen anderen Host verwenden, bei dem Probleme mit fehlenden oder gedoppelten Pattern-Noten auftauchen (insbesondere beim Wechseln von Pattern oder Scenes, dann aktivieren Sie die Option 'Latency compensation (better sync on some hosts)' im GURU Options Panel.

### • GURU FAQ (Frequently Asked Questions)

Die GURU FAQ wird regelmäßig mit den neuesten technischen Informationen zum Programm ergänzt. Falls Sie keine Antwort auf Ihre Frage in dieser Anleitung finden, dann rufen Sie die Seite [www.fxansion.com](http://www.fxansion.com) auf und navigieren Sie zur GURU FAQ oder benutzen Sie den folgenden direkten Link:

<http://www.fxansion.com/support-main.php?supopt=supfaq&n=guru>

## • **Registrierung und Herunterladen der neuesten Version von GURU**

Es ist wichtig, dass Sie immer die aktuellste Version von GURU installiert haben, da wir das Programm ständig weiterentwickeln und verbessern. Um die aktuellste Version laden zu können, müssen Sie Ihre Version von GURU zunächst registrieren.

Falls Sie nicht bereits ein Benutzerkonto auf unserer Website eingerichtet haben, müssen Sie das als Erstes tun. Unter der folgenden Adresse geben richten Sie ein Benutzerkonto ein:

**<http://www.fxansion.com/support-main2.php?suptopt=userreg>**

Sobald Sie das Benutzerkonto eingerichtet haben, können Sie sich einloggen und GURU registrieren. Klicken Sie einfach auf den Link **Register Product** in dem kleinen Menü oben rechts auf der Seite und folgen Sie dann den Eingabeanweisungen, um GURU mit Ihrer persönlichen Seriennummer zu registrieren.

Sobald Sie GURU erfolgreich registriert haben, können Sie die Download Updates Seite anwählen, wo Sie GURU in Ihrer Liste der FXansion Produkte finden. Klicken Sie den Produktnamen, um den GURU Downloadbereich zu betreten.

## • **Technischen Support anfordern**

Falls Sie Ihr Problem nicht mithilfe der Bedienungsanleitung oder der FAQ lösen können und auch die aktuellste Programmversion keine Lösung bringt, können Sie technischen Support bei uns anfordern.

E-Mail: **<http://www.fxansion.com/support-main2.php?suptopt=supportform>**

User Forum: **<http://www.kvraudio.com/forum/viewforum.php?f=13>**

Bitte beachten Sie, dass wir möglichst viele Detailinformationen zu Ihrem Problem benötigen, um Ihnen schnell helfen zu können. Je ungenauer Sie Ihr Problem beschreiben, um so länger brauchen wir zu Lösung.