

DER GR-33 AM SEQUENZER

Für dieses Infoblatt sind Vorkenntnisse in Sachen MIDI von Vorteil. Als Gitarrist wirst Du wahrscheinlich selten mit MIDI konfrontiert. Aber dafür gibt es den **ROLAND MIDI GUIDE**, eine Infobroschüre in der diverse Roland-Produktspezialisten ihr ganzes MIDI-Wissen auf nur 80 Seiten übersichtlich dargestellt haben. Schon nach dem Lesen der ersten 30 Seiten bist Du fit in MIDI und weißt über "Control Changes", "Pitchbend-Daten" und "Sysex" bestens Bescheid.

Den **ROLAND-MIDI-GUIDE** gibts für 8,50,- Euro inklusive Versand unter Tel. 040-526009-52 oder "werbung@rolandmusik.de" (postalische Adresse nicht vergessen!).

VORBEREITUNG DER MIDI-AUFNAHME

LOCAL OFF

Zunächst muß Du die **interne Tonerkennung** (Auswertung der Signale vom GK-Tonabnehmer) von der **internen Klangerzeugung** trennen = **LOCAL OFF**. Dazu mußst Du den [PLAY] Taster gedrückt halten und das Gerät einschalten. Die "Local off" Einstellung wird nicht gespeichert, beim nächsten Einschalten ist der GR-33 wieder "Local on".

SOUNDMODUL

Der GR-33 eignet sich selbst nicht als **Soundmodul für komplette MIDI-Songs** - er ist zwar 48stimmig polyphon, empfängt aber auf nur maximal sechs MIDI-Kanälen und bietet nur die beiden Tones, die im aktuellen Patch gewählt sind. Soll der GR-33 aber in einem MIDI-Setup als Soundmodul für einen speziellen Klang benutzt werden, folgende Info: Das Gerät empfängt MIDI-Daten immer auf dem eingestellten Sendekanal/Kanälen - die Einstellung des Sendekanals ist weiter unten beschrieben. Für das weiter Testen brauchst Du also ein **Soundmodul** oder die **Klänge Deiner Soundkarte** im Computer.

VERKABELUNG

Verbinde den **MIDI-Out des GR-33** mit dem **MIDI-In des Computers** sowie den **MIDI-Out des Computers** mit dem **MIDI-In Deines Soundmoduls**. Dein Sequenzerprogramm sollte problemlos mit dem Soundmodul funktionieren, und auf MIDI-Kanal 10 sollte sich schon eine Drumspur befinden. Alle anderen Spuren spielst Du mit dem GR-33 ein.

SO FUNKTIONIERT DER GR-33

Der GR-33 kann seine **internen Sounds extrem schnell** ansteuern, da er diese nach der Erkennung des Tones direkt anspricht, nicht über MIDI.

An der **MIDI-Out Buchse** ist dieses fantastische Tracking nicht ganz realisierbar, da nach Erkennung des Tones diese Information in einen MIDI-Befehl umgerechnet werden muß. Der GR-33 ist dabei aber immer noch schnell, weil er folgenden Trick benutzt: Er erzeugt einen Note-On Befehl, der dann mit Hilfe von ca. acht **Pitchbend-Befehlen** auf die tatsächliche Tonhöhe gebracht wird. Dies geschieht natürlich so schnell, daß das Ohr nur den einen richtigen Ton wahrnimmt.

Das schnellste Tracking hat ein Gitarrensynthesizer also bei den internen Sounds, daher müssen diese sehr gut klingen - für Synthesizerfirma Roland kein Problem....

Die **Pitchbend-Daten** sind übrigens auch dafür verantwortlich, daß das Ziehen der Saite beim Fingervibrato oder Bending übermittelt wird, das wird gleich sehr wichtig:

ZWEI MODES ZUR AUSWAHL

Der GR-33 kann zum einen im **MONO-MODE** betrieben werden. Dabei bekommt **jede Saite ihren eigenen MIDI-Kanal**. Vorteil: Auf jeder Saite sind Pitchbend-Daten möglich. Nachteil: Sechs der 16 MIDI-Kanäle werden allein durch die Gitarre belegt.

Im **POLY-MODE** werden alle Daten aller sechs Saiten auf **einem Kanal** übertragen. Der Vorteil ist klar, nur ein MIDI-Kanal wird gebraucht! Nachteil: Wird mehr als eine Saite angeschlagen, sind keine Pitchbend-Daten mehr möglich. Wird also z.B. ein Akkord angeschlagen und der höchste Ton mit einem Fingervibrato versehen, passiert nichts, da das Gerät nicht wissen kann, um welche der sechs Saiten es sich handelt.

AUFNAHME EINES MIDIFILES

BASS-SPUR EINSPIELEN

Der POLY MODE ist hier sinnvoller, also stellen wir den GR-33 mal auf Kanal 2 ein: [SYSTEM] drücken, 7x [PARAMETER4], dann Basic Channel auf "**POLY 2**" einstellen.

Wenn nun das Sequenzerprogramm auch auf Kanal 2 eingestellt ist, und das Soundmodul auf diesem Kanal einen schönen Bass-Sound liefert, kann die Aufnahme beginnen.

TRICK: Da die höheren Töne aus physikalischen Gründen (schnellere Saitenschwingung) schneller erkannt werden, solltest Du die Basslinie auf der Gitarre **zwei Oktaven höher** spielen und im Sequenzer oder mit dem GR-33 diese Töne **zwei Oktaven heruntertransponieren**. Am GR-33 funktioniert das so: [COMMON] drücken, 13x [PARAMETER4], bei Transpose "**-12**" einstellen.

Es fühlt sich zwar merkwürdig an, in so hohen Lagen einen Bass zu spielen, aber das Einspielen geht dafür **sehr präzise und ohne quantisieren**. Sollte es doch nicht auf dem Punkt sein, kannst Du nach der Aufnahme ja immer noch eine Standard-Quantisierung durchführen.

Bei der aufgenommenen Spur kannst Du Dir im **Grid Editor/List Editor** mal die Note-On und Pitchbend Daten anschauen.

AKKORDE EINSPIELEN

Du kannst die Akkorde im **POLY MODE** einspielen, z.B. auf Kanal 3. Nachteil: Es werden keine Pitchbend-Daten übertragen (siehe oben). Damit fällt aber nicht nur das Fingervibrato weg, sondern auch der "GR-33 MIDI-OUT Beschleunigungs-Trick" (siehe ebenfalls oben). Durch mitschwingende Saiten und unsauberes Greifen entstehen jetzt schnell **falsche Töne** - ein Schrummeln von offenen Akkorden geht noch ganz gut, ein Bossa Nova Pattern ist echt schwer zu spielen. **TIP:** Zwei- oder viertaktige Parts einspielen, evt. falsche Töne wegeditieren und diese Takte dann kopieren. Klingt auf jeden Fall echter, als wenn ein Keyboarder es versucht zu programmieren...

Im **MONO MODE** sind Pitchbend-Daten auf jeder Saite möglich, falsche Töne gibt es fast nie. Aber schon ein leichtes Verziehen der Saiten beim Greifen der Akkorde führt sofort zu Pitchbend-Daten, die Akkorde klingen schnell schief. Ausprobieren...

MONO MODE einstellen: [SYSTEM] drücken, 7x [PARAMETER4], dann "MONO 3" einstellen:

Die hohe e-Saite hat jetzt Kanal 3, die h-Saite Kanal 4 usw. **Unbedingt die Spur 3 im Sequenzer auf Midikanal "All" (Alle) stellen**, sonst gibt es wieder keine Pitchbend-Daten.

MELODIEN UND SOLI EINSPIELEN

Der POLY MODE ist hierbei kanal-sparender; wähle z.B. "POLY 4". Und hier kann der GR-33 seine Vorteile klar ausspielen: **So nuanciert - mit feinen Vibratos, bendings, hammer-ons, pull-offs, slidings, ghost notes und Tremoloarm - kann kein Keyboarder spielen**. Hier ist der Gitarrensynthesizer den Tasten haushoch überlegen. Wie viele schrecklich programmierte, tot-quantisierte Standard-MIDI-Files könnten viel mehr Leben und Feeling haben, wenn die Melodieparts mit einem Gitarrensynthesizer gespielt wären!

WEITERE TIPS

1. Pro Patch läßt sich einstellen, ob Saiten gezogen werden können oder ob die Töne (wie beim Klavier) nur in Halbtönen wechseln = **CROMATIC MODE**. Bei Mode 2 und 3 werden keine Pitchbend-Daten übertragen, d.h. es gibt schneller mal falsche Noten (s.o.). Deshalb besser auf "off" oder Mode 1 (= Saitenziehen möglich):

[COMMON] drücken, 4x [PARAMETER4], Cromatic einstellen

2. Der GR-33 übermittelt bei jedem Patchwechsel seinen eingestellten "BEND RANGE" (je größer dieser Wert, umso weicher die Bendings). Fast alle neueren Soundmodule erkennen diese Daten und stellen sich danach ein. Kann Dein Modul dies nicht, stelle den GR-33 auf den maximalen Wert des Soundmoduls ein:

[SYSTEM] drücken, 6x [PARAMETER4], Bend Range einstellen

3. Sollte Dein Sequenzer mit den vielen Pitchbend-Daten nicht klarkommen, kannst Du die DATA THIN Funktion aktivieren, es werden dann weniger Daten übermittelt:

[SYSTEM] drücken, 6x [PARAMETER4], Bend Data thin "On" einstellen