

Wie man mit Guitar Pro bis zu 64 unabhängige Spuren und virtuellen Instrumenten verwenden kann

Zusammenfassung

In dieser Anleitung wird gezeigt, wie es sich bewerkstelligen lässt, in dem Programm Guitar Pro (in den Versionen 4, 5 und 6) bis zu 64 voneinander unabhängige Instrumentenspuren und sogar VST-Instrumente zu nutzen.

Dafür werden MIDI-Informationen über ein Zusatzprogramm aus Guitar Pro heraus, in eine DAW gesendet. In dieser befinden sich verschiedene soundfontbasierte Klangerzeuger, die so über Guitar Pro angesteuert werden können.

Da es sich bei dem erwähnten Zusatzprogramm (loopMIDI) um ein Windows-exklusives Programm handelt, funktioniert die Methode in dieser Form leider nicht unter Mac OS.

Einleitung

Zu Beginn des Jahres 2017 kündigen Acrobats Music die Veröffentlichung von Version 7 ihrer erfolgreichen Notationssoftware Guitar Pro an. Eine Programmreihe, die heute nur noch schwierig aus dem Kompositionsalltag von Bands verschiedener Genres wegzudenken ist. Trotz dem ins Haus stehenden Release beschäftigen wir uns in dieser Anleitung mit den Versionen 4, 5 und 6. Ob folgendes auch in Guitar Pro 7 umsetzbar oder gar von vornherein implementiert sein wird, bleibt abzuwarten.

Dem alt eingesessenen User wird die Information sicher nicht neu sein, dass es in Guitar Pro zwar keine Beschränkung der Spurenanzahl gibt, sehr wohl aber eine Limitierung der Anzahl voneinander unabhängiger Spuren, die sich durch die Einschränkung von 16 Inputkanälen gemäß des MIDI-Standards pro virtuellem Klangerzeuger ergibt. Im Folgenden wird eine Methode vorgestellt, die diese Einschränkung ausweitet und es möglich macht, bis zu 64 unabhängige Spuren in Guitar Pro zu nutzen, ohne dabei die RSE (Realistic Sound Engine) zu verwenden.

Wer sich für die Theorie hinter dieser Methode nicht interessiert, kann getrost zur Schritt-für-Schritt-Anleitung ans Ende springen. :-)

Ein paar Worte zum Thema MIDI

Bei der Musiknotationssoftware Guitar Pro handelt es sich um einen Mehrspur-Editor, der mit dem Datenübermittlungsprotokoll **MIDI** arbeitet. Die für das Thema relevante Information ist, dass die meisten MIDI-Befehle neben ihrer Befehlskennung und den Befehlsdaten auch eine Kanalnummer von einer Größe von 4 Bit enthalten, wodurch sich in einem multitimbralen Klangerzeuger bis zu $2^4=16$ Kanäle ansteuern lassen. Diese 16 Kanäle sind letztendlich verantwortlich für die Limitierung unabhängiger Spuren in Guitar Pro, auf maximal 16. Der Grund, warum manchmal schon vorher Schluss ist, ist dass Guitar Pro einer neu erstellten Instrumentenspur zwei Kanäle zuweist – einen Hauptkanal und einen Nebkanal (in Guitar Pro 6 *Channel 1* und *Channel 2*; abgekürzt mit C1 und C2). Der Nebkanal wird verwendet, um Effekte unabhängig vom eigentlichen Klang des Instruments wiederzugeben. Wenn allerdings keine Effekte wie Hall oder Delay genutzt werden, lässt man so einen Kanal ungenutzt. Aus diesem Grund sollte man einer Spur stets den jeweils gleichen Kanal als Haupt- und Nebkanal zuweisen, insofern keine Effekte verwendet werden.

<	>	Name	S	X	Port	HK	NK	Instrument	Lautstärke	Balance	Cho	Hal	Pha	Tre
1		Spur 1			1	1	2	25 - Acoustic Guitar (steel)	13	0	0	0	0	0

Abbildung 1: Spurenkonfiguration in GP5

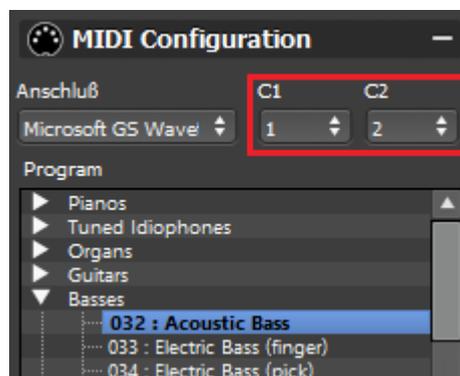


Abbildung 2: Spurenkonfiguration in GP6

Eine weitere Festlegung von Guitar Pro ist, dass Kanal 10 für Schlagzeuginstrumente reserviert ist. Da sich diese Einstellung nicht bearbeiten lässt, hat man mit den Werkeinstellungen nur die Möglichkeit, mit einer unabhängigen Schlagzeuginstrumentenspur und 15 unabhängigen nicht-Schlagzeuginstrumentenspuren zu arbeiten – sofern alle Spuren den gleichen Haupt- und Nebkanal haben. *Unabhängig* bedeutet, dass einzelne Spuren nicht den Kanal mit anderen teilen, was beispielsweise dazu führen würde, dass man sie nicht mehr getrennt voneinander in der

Lautstärke regulieren, oder das Instrument verändern könnte.

Außerdem wichtig für das Thema unabhängige Spuren, ist die Verwendung von MIDI-Ports. In die MIDI-Ports werden im Normalfall Klangerzeuger geladen, die, wie der Name schon sagt, aus den MIDI-Befehlen einer Spur in Guitar Pro einen Ton erzeugen. Sie sind unter *Extras* → *Audioeinstellungen (MIDI/RSE)* zu finden (in GP6 unter *Ton* → *Audioeinstellungen...*).

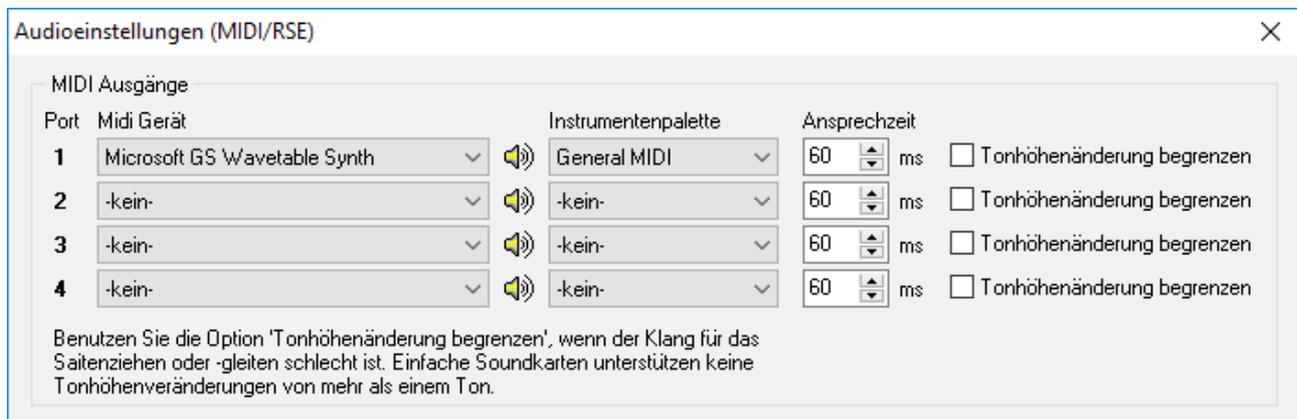


Abbildung 3: Audioeinstellungen in GP5

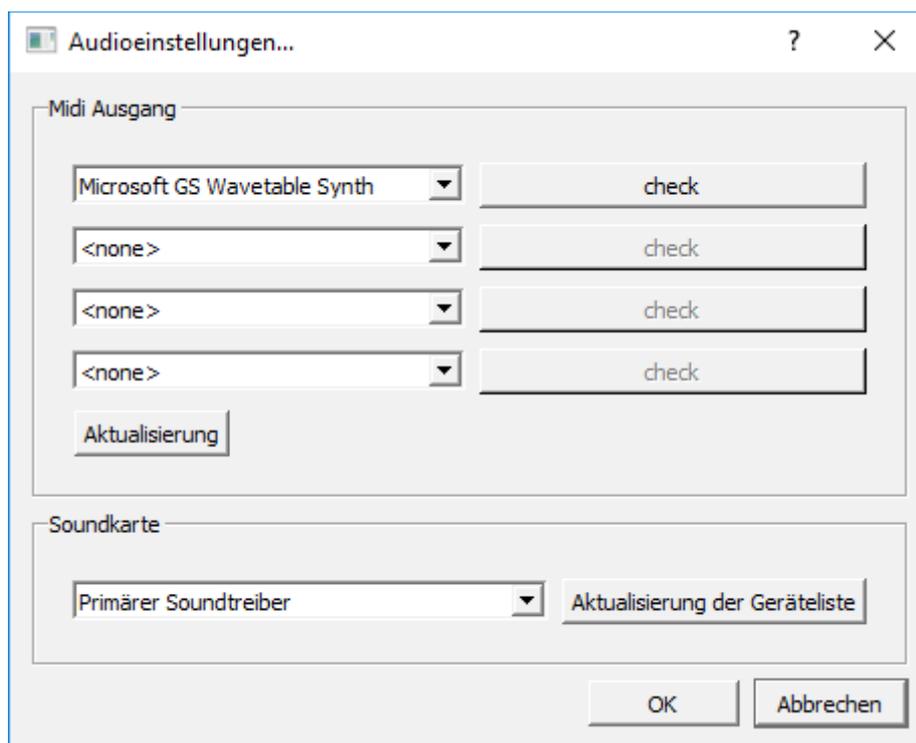


Abbildung 4: Audioeinstellungen GP6

Leider ist es nicht möglich, in die standardmäßig leeren Ports 2-4 weiteren Instanzen des **Microsoft GS Wavetable Synth** zu laden. Wie die drei verbliebenen Ports anderweitig verwendet werden können, wird im Folgenden erklärt.

Anleitung: Guitar Pro mit 64 unabhängigen Spuren

Was wird benötigt?

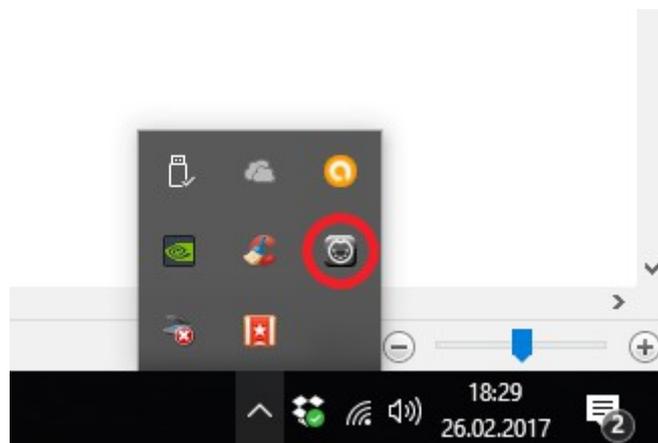
- Guitar Pro
- [Reaper](#) oder eine andere DAW
- Reaper-Projekt (im Archiv enthalten --> *GP5 Preset.RPP*)
- [loopMIDI](#)
- [sfz 1.97](#)
- 8 MB Soundfont (im Archiv enthalten --> *8MBGMSFX_Edit.SF2*)

Installation

1. [loopMIDI](#)

loopMIDI ist ein Programm, welches Virtuelle MIDI-Ports erstellt, die in Guitar Pro verwendet werden können. Auf diese Art und Weise ist es möglich, MIDI-Befehle aus Guitar Pro heraus und an ein anderes Ziel zu übermitteln. Dieses kann beispielsweise eine DAW oder ein externes Hardwaregerät sein, welches als Klangerzeuger fungieren kann.

Ist die Installation beendet, erscheint ein kleines Symbol in der Taskleiste unten rechts, mit dem per Doppelklick die Nutzeroberfläche des Programms aufgerufen werden kann.



Durch das wiederholte Betätigen der Plus-Taste unten links, werden insgesamt vier neue Ports erstellt. Der verbesserten Übersicht halber, empfiehlt es sich diese etwa mit *loopMIDI Port 1* bis *loopMIDI Port 4* zu benennen. Das Programm kann in den Autostart-Ordner von Windows integriert werden, um es nicht immer wieder neu starten zu müssen, wenn man damit arbeiten will.

2. sfz

Die mit loopMIDI herausgeschickten Daten müssen wie bereits erwähnt in einen Klangerzeuger gesendet werden, damit man überhaupt etwas hören kann. Hier können auch andere Klangerzeuger verwendet werden, jedoch empfiehlt sich die Verwendung dieses kostenlosen Programms in Kombination mit einer Klangerzeugung über eine Soundfont. Der Vorteil dabei ist, dass Informationen über das Instrument aus Guitar Pro, ausgelesen werden können und direkt das richtige wiedergegeben werden kann. Würde man etwa eine Spur in einen Sampler oder Synthesizer routen, der einen Instrumentenbefehl nicht zu verarbeiten weiß, müsste jedes Mal manuell ein Instrument ausgewählt und eventuell geladen werden. Obwohl das natürlich mit einem Mehraufwand verknüpft ist, könnte so Guitar Pro etwa mit den Sounds professioneller Sample-Libraries verwendet werden.

Szf wird als VST-Plugin unter dem Pfad C:\Program Files (x86)\VSTPlugins installiert. Auf dieses Programm wird später mit der DAW zugegriffen.

3. Reaper (oder eine andere DAW)

Der Klangerzeuger wird als VST-Plugin in eine DAW wie Cubase oder Pro Tools geladen. In dieser Anleitung wird von der Verwendung von Reaper ausgegangen, da es kostengünstig ist und in der 60-Tage-Testversion genutzt werden kann, die einem auch nach Ablauf dieser Frist den Dienst nicht versagt. Es kann aber letztendlich jede vergleichbare DAW genutzt werden, mit der die Bearbeitung von MIDI möglich ist.

Tipp:

Bei der Verwendung einer anderen DAW müssen die vier vorher erstellten loopMIDI-Ports als Input für Klangerzeuger ausgewählt werden, die vorher geladen wurden. Dabei ist letztendlich jede Art von Klangerzeuger denkbar. In Kombination zweier Presets – in Guitar Pro und der entsprechenden DAW (auch Reaper) können beispielsweise große Orchestertemplates realisiert werden, die auf hochwertige Libraries von Herstellern wie East/West oder Vienna abgestimmt

sind. Auch Plugins zur Simulation von Gitarren oder Schlagzeug sind möglich.

Nach der Installation muss Reaper gestartet und eingestellt werden. Dafür müssen zunächst die vier MIDI-Ports in den *Prefrences* (Strg+p) unter *Audio* → *MIDI-Devices* aktiviert werden (Linksklick → *Enable Input*). Anschließend müssen erneut über die *Prefrences* der Pfad für die VST-Instrumente hinzugefügt werden, indem sich *sfz* befindet. Dies lässt sich unter *Plug-ins* → *VST* → *Add...* einstellen.

Zuletzt muss in *sfz* die in der Archiv-Datei enthaltene Soundfont *8MBGMSFX_Edit.SF2* in alle vier Instanzen geladen werden. Dafür wird zuerst das ebenfalls in der Archiv-Datei enthaltende Reaper-Projekt *GP5 Preset.RPP* geöffnet und anschließend die Oberfläche über den *FX*-Button aufgerufen und über *FILE* geladen.



Die Soundfont sollte sich dafür an einem Speicherort befinden, der nicht mehr verändert wird, weil der Pfad ansonsten immer wieder neu gesetzt werden muss. Dafür bietet sich etwa der VSTPlugins-Ordner unter Programme (x86) an. Das Projekt sollte anschließend gespeichert werden.

Hinweis:

Soundfonts können mit Zusatzprogrammen editiert und in ihrer Soundpalette verändert werden. Die im Archiv enthaltene Soundfont wurde bearbeitet, um im Kontext mit Guitar Pro zu funktionieren. Das hat dazu geführt, dass der Sound unter *0 – Acoustic Grand Piano* nicht, und bei der Auswahl des Schlagzeugkits nur *Schlagzeug Set 0* verwendet werden kann. Alternativ für einen Klaviersound kann beispielsweise *1 – Bright Acoustic Piano* genutzt werden.

4. Guitar Pro

Bevor die letzten Einstellungen in Guitar Pro vorgenommen werden, sei an dieser Stelle betont, dass sowohl Reaper mit allen vorgenommenen Einstellungen und dem Preset und loopMIDI im Hintergrund laufen müssen, bevor Guitar Pro 4 oder 5 geöffnet wird, da das Programm intern beispielsweise die verfügbaren Ports nicht aktualisiert und in diesem Falle nicht erkannt werden. Laufen die beiden Programme, kann Guitar Pro geöffnet und über *Extras* die *Audioeinstellungen (MIDI/RSE)* aufgerufen werden (in GP6 unter *Ton* → *Audioeinstellungen...*). Guitar Pro 6 benötigt dafür keinen Neustart – die Liste verfügbarer Geräte kann über den *Aktualisieren*-Button aktualisiert werden. Die RSE muss dafür deaktiviert sein. Nun müssen die vier verfügbaren Ports mit den vorher erstellten loopMIDI-Ports und in jedem Falle *General MIDI* unter der *Instrumentenpalette* (nur in GP5) belegt werden.

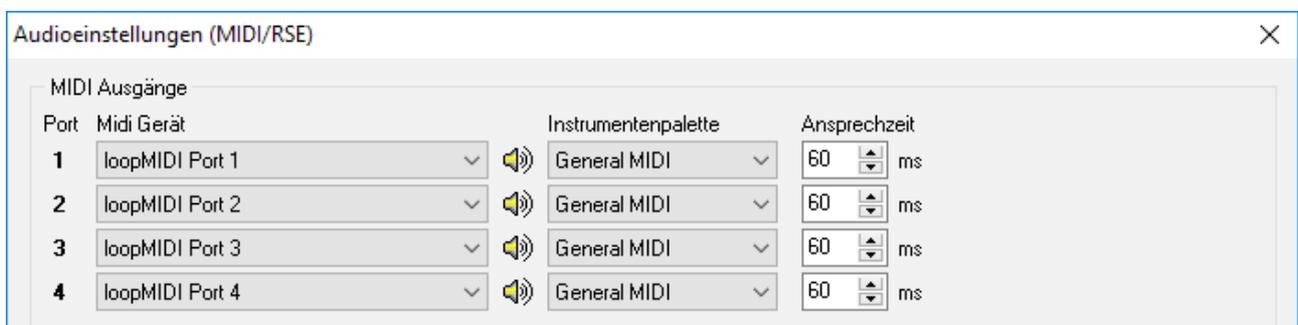


Abbildung 5: Audioeinstellungen in GP5

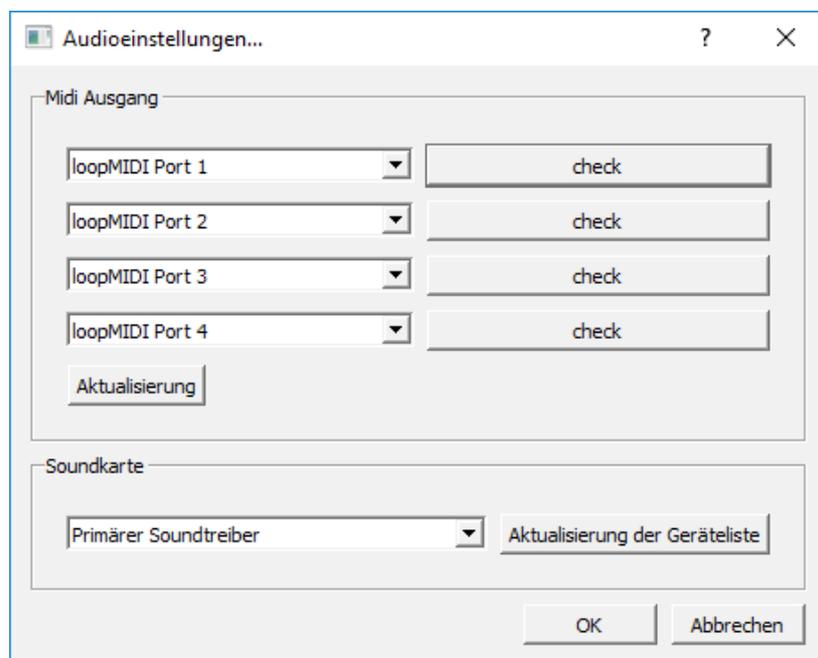


Abbildung 6: Audioeinstellungen in GP6

In der Archiv-Datei befindet sich außerdem eine Guitar Pro-Datei (*Preset 64 Spuren.gp4/5*), die beispielsweise als Vorlage für die Erstellung eines großen Presets für Guitar Pro 4 und 5 geeignet ist. Sie enthält 64 Spuren, die auf die vier MIDI-Ports verteilt sind. Da jeder Kanal 10 für die Verwendung von Schlagzeuginstrumenten vorgesehen ist, enthält die Datei vier Spuren für Schlagzeuginstrumente und 60 nicht-Schlagzeuginstrumente.

Weblinks

[Guitar Pro 6 Benutzerhandbuch \(DE\)](#)

[Guitar Pro 5 Benutzerhandbuch \(EN\)](#)

[Guitar Pro 4 Benutzerhandbuch \(DE\)](#)

[Wikipedia: Musical Instrument Digital Interface \(DE\)](#)

[Wikipedia: MIDI \(EN\)](#)

[Wikipedia: Guitar Pro \(DE\)](#)

[Wikipedia: Guitar Pro \(EN\)](#)