

# Pro Tools Zone

- ▶ REX-Files in Pro Tools nutzen
- ▶ Drumloops splitten



1

Seitdem mit der Version 7 in Pro Tools die Region Groups und die vereinfachte Loop-Funktion eingeführt wurden, steht dem kreativen Experimentieren mit Loops verschiedener Herkunft nichts mehr im Wege. Für die detaillierte Bearbeitung ist es wichtig, dass der Loop in Slices, also in viele Einzelteile zerschnitten, vorliegt. Dass Slicing bietet dabei zwei wesentliche Vorteile: Erstens bleiben sliced Loops auch bei größeren Tempoveränderungen synchron zum Playback. Zweitens kann man die Schnipsel einzeln klanglich bearbeiten. Dabei ist es egal, ob Sie vorkonfektionierte REX-Files verwenden, die mit Recycle von Propellerhead erzeugt wurden oder die Loops selbst mithilfe des Beat Detectives zerschneiden. Beide Wege führen zu mehr oder weniger identischen Ergebnissen.

### REX-Files verwenden

Um ein REX-File in Pro Tools zu verwenden, öffnen Sie am besten zunächst das Fenster Workspace und lokalisieren Sie die entsprechende Audiodatei. Dank der Vorhörfunktion im Workspace können Sie auch gleich überprüfen, ob Sie wirklich die richtige Datei ausgewählt haben. Bewegen Sie die Datei anschließend direkt in das Tracks-Fenster, das sich links oben neben dem Edit-Fenster befindet. Pro Tools erzeugt nun automatisch einen neuen Track, der den Namen des REX-Files trägt, die Audio-Re-

gion startet am Session-Anfang. Wenn man sich die Region genau ansieht, erkennt man links unten das Region-Group-Symbol. Da REX-Files aus vielen Schnipseln bestehen, werden sie in Pro Tools direkt als Region Group verkapselt. So kann man den Loop einfacher verschieben und kopieren. Verwendet man den Befehl „Ungroup“ aus dem Region-Menü, werden die unter der Group liegenden einzelnen Slices sichtbar. Alle im folgenden vorgestellten Bearbeitungsfunktionen stehen – auch wenn wir sie am Beispiel von Loops erläutern, die mit Beat Detective hergestellt wurden – für REX-Files zur Verfügung.

### Drumloops splitten

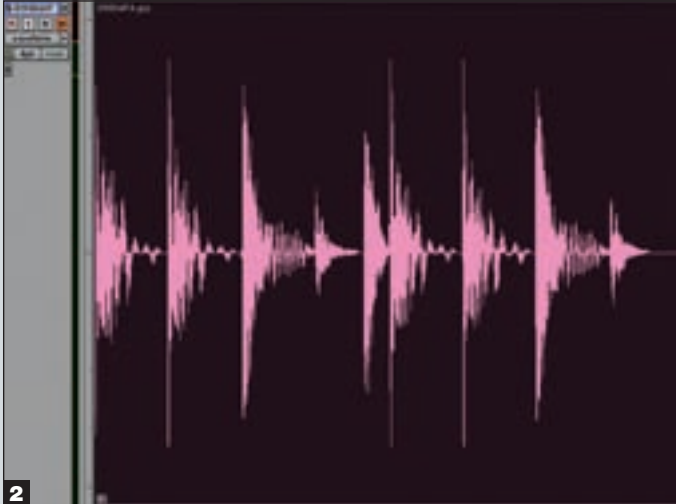
Falls der von Ihnen bevorzugte Drumloop nicht als REX-File vorliegt, können Sie ganz ähnliche Slices mit dem Beat Detective herstellen. Markieren Sie dazu die Region, wählen Sie den Beat Detective aus dem Event-Menü aus und wählen Sie die Option „Region Separation“ als Methode. Die Selection sollte am besten in 1/16-Noten aufgeteilt werden, klicken Sie anschließend auf „Capture Selection“. Bewegen Sie nun den Sensitivity-Regler so weit nach rechts, bis alle Schläge des Drumloops mit einem Marker versehen sind. Klicken Sie anschließend auf „Separate“, die Region wird nun in die einzelnen Schnipsel zerlegt. Um die einzelnen Drum-Komponenten auf verschiedene Spuren

zu verteilen, duplizieren Sie die Spur am besten mehrfach. Für eine Unterteilung in Kick, Snare, HiHat reichen zwei Duplikate. Die Duplicate-Optionen sollten so eingestellt werden, dass die Playlists nicht mitkopiert werden. Anschließend verschieben Sie die einzelnen Kick-Schläge auf die Kick-Spur. Damit die Positionen der Regions nicht durch das manuelle Verschieben verändert werden, empfiehlt es sich, die Kommandos „Move Edit Selection Up/Down“ zu verwenden. Im einzelnen: Verwenden Sie dazu den Commands-Keyboard-Focus-Mode (a-z-Zeichen oben im Edit-Fenster). Markieren Sie die erste Kick-Region per Klick, drücken Sie „C“, um die Region in den Zwischenspeicher zu kopieren und anschließend „P“ um die Selektion auf den Track davor zu übertragen oder „;“ (Semikolon), um die Auswahl auf den unteren Track zu setzen. Mit „V“ wird die Region auf dem anderen Track eingesetzt. Auf dem Original-Track muten Sie die Region mit „Command-M“. Übertragen Sie anschließend alle übrigen Drum-Komponenten nach dem gleichen Muster auf verschiedene Spuren. Jetzt können Sie die Lautstärken der Komponenten einzeln mit dem jeweiligen Track-Fader einstellen. Es bleibt lediglich ein Problem: Einige HiHat-Schläge liegen bei vielen Drumloops auf den gleichen Zählzeiten wie Kick- oder Snare-Schläge. Für maximale Separation verwenden Sie einen EQ auf der

Kick- und der Snare-Spur, um die HiHat so weit es geht zu eliminieren und füllen Sie die HiHat-Spur mit separat liegenden HiHat-Schlägen auf. Durch die Möglichkeit, die Spuren einzeln mit EQs, Kompressoren oder anderen Effekten zu versehen, können Sie den Klang des Drumloops drastisch verändern, ohne den Groove zu verändern.

### Sounds in Drumloops austauschen

Statt nur den Klang der Drumloop-Komponenten zu verändern, können Sie auch andere Sounds für Kick, Snare und HiHat verwenden. So bleibt lediglich der Groove erhalten. Wählen Sie über das Pro-Tools-Fenster Workspace neue Klänge für Kick, Snare und HiHat auf und platzieren Sie sie auf neuen Audiotracks. Am einfachsten geht das, indem Sie das betreffende Audiofile auf das Tracks-Fenster links oben im Edit-Fenster ziehen. Pro Tools erzeugt automatisch einen neuen Audiotrack und postiert die Region am Session-Anfang (siehe oben). Setzen Sie den Audiotrack direkt über oder unter die Drum-Komponenten-Spur, deren Sound ausgetauscht werden soll. Markieren Sie die Region und drücken Sie bei aktiviertem Commands-Keyboard-Focus-Mode die Taste „X“ (Ausschneiden). Anschließend markieren Sie die Region mit dem ersten Schlag der Drum-Komponente, die ausgetauscht werden soll. Drücken Sie anschließend

**ABBILDUNGEN:**

- 1 Verteilt man die Drum-Komponenten auf verschiedene Spuren, ergeben sich viele Möglichkeiten, einen Drumloop zu verfremden
- 2 REX-Files werden als Region Groups in Pro Tools importiert, zu erkennen am kleinen umrandeten Wellenform-Symbol unten links und dem Region-Namen mit der Endung „.grp“

„P“ oder „;“ (Semikolon), je nachdem ob die Spur mit dem neuen Sound ober- oder unterhalb der aktuellen sitzt (siehe oben). Drücken Sie anschließend „V“, um den neuen Sound an der richtigen Stelle zu platzieren. Wiederholen Sie diesen Schritt für alle weiteren Schläge und weitere Spuren, deren Sounds ausgetauscht werden sollen. So bleibt der Groove erhalten, aber der Drumloop klingt

komplett anders. Sofern man die Sounds für Kick und Snare austauscht, gehen in den meisten Fällen HiHat-Schläge verloren. Man sollte also die HiHat-Spur mit anderen Schlägen auffüllen. Statt nur die neuen Sounds zu verwenden, kann es häufig sinnvoll sein, den ursprünglichen Loop leise und/oder gefiltert mitlaufen zu lassen, um ein dichtes Drum-Arrangement zu erzielen. **K**

## Extra-Tipp

### SO FUNKTIONIERT D-VERB

D-Verb gehört zur Grundausstattung jedes Pro-Tools-Systems und ist ein häufig unterschätzter und Ressourcen-schonender Allround-Hall. Auch wenn die Oberfläche selbsterklärend aussieht, ist die Interaktion mancher Parameter etwas verwirrend.

Die Algorithmen (Hall, Church, Plate, Room 1 und 2, Ambient und NonLin) klingen verschieden, selbst wenn alle anderen Parameter gleich eingestellt sind. Die Auswahl des Algorithmus ist der Startpunkt zur Simulation einer Umgebung oder eines typischen Reverb-Effekts. Darunter findet man den Parameter „Size“ (Raumgrößenvorwahl), der zwei verschiedene Effekte hat: Erstens verändert sich je nach Einstellung die Charakteristik des Reverbs und zweitens interagiert „Size“ mit dem Parameter „Decay“, dessen Range durch die Größenvorwahl verändert wird.

Über „Diffusion“ legt man fest, wie schnell sich der Sound vom ersten kleinen Echo zur großen Hall-Wolke entwickelt. Wie bei vielen anderen PlugIns auch, erzielt man mit hohen Diffusion-Werten meist bessere Ergebnisse, es sei denn, man möchte einen Spezialeffekt erzeugen, der von der Grobkörnigkeit geringer Diffusion-Werte profitiert. Auch für kleine Räume ist es häufig besser, hohe Diffusion-Werte mit kurzen Decay-Zeiten zu kombinieren. Über den Pre-Delay-Regler wird eingestellt, wie lange es dauert, bis der Reverb-Effekt sich entwickelt. Vor allen Dingen zur realistischen Simulation großer Räume wird dieser Parameter benötigt.

Die Parameter „HF Cut“ und „LP Filter“, bedämpfen zwar beide den Höhenanteil, haben aber trotzdem leicht unterschiedliche Funktionen. „LP Filter“ ist ein einfaches Tiefpassfilter, das den Wet-Anteil am PlugIn-Ausgang in den Höhen bedämpft. „HP Cut“ hingegen kontrolliert den Höhenanteil im Hallsignal über die Zeit. Frequenzen oberhalb des eingestellten Werts verklingen schneller als die darunter liegenden. Damit wird die Absorption hoher Frequenzen durch die Luft imitiert.



Das mit jedem Pro-Tools-System mitgelieferte Hall-PlugIn D-Verb wird häufig unterschätzt