



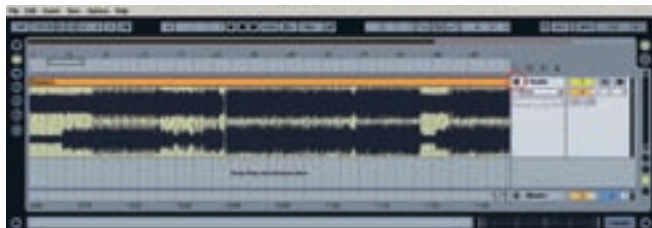
Live zum Zweiten

Nachdem ihr beim letzten Workshop das Funktionsprinzip der Ableton-Live-Session kennengelernt habt, widmen wir uns in diesem Teil dem Arranger und der Interaktion von Arranger und Session.

Während ihr in der Session-Darstellung Audiodaten grundsätzlich manuell einstartet, verfolgt der Arranger das klassische lineare Konzept. What you see is what you get. Ohne Vorlauf geht es heute direkt in die Praxis.

Playback öffnen

Über den Menüpunkt File/New Live Set erzeugt ihr ein leeres Projekt. Falls sich dieses in der Session-Darstellung öffnet, wechselt ihr per Tabulatortaste in den Arranger. Nun schnappt ihr euch ein beliebiges Playback im WAV-, AIF- oder mp3-Format und zieht es per drag-and-drop in



Playback

das Arrangement. Um die Wellenformdarstellung der Spur zu sehen, klappt ihr diese per Mausklick auf (rot markiertes Dreieck auf der rechten Seite). Nun könnt ihr auch die Spurhöhe durch einfaches Ziehen am unteren Spurrand im rechten Spurbereich verändern.

Tempo zurücksetzen

Wenn ihr das Playback oben im Transportfeld oder über die Leertaste startet, könnte es sich möglicherweise etwas „grob“ anhören. Dies liegt daran, dass Live automatisch das Time-Stretching aktiviert hat, obwohl es das wahre Tempo eures Playbacks gar nicht kennt. Per Doppelklick auf den Playback-Dateinamen öffnet ihr den Editorbereich. Ist hier der Taster „Warp“ aktiviert, ist das Time-Stretching aktiv. Schaltet diesen Schalter testweise aus. Die Klangqualität wird sich schlagartig verbessern.

Tempo ermitteln

Statt die Tempovariabilität zu verlieren, indem man die Warp-Funktion deaktiviert, ist es sinnvoller, das Tempo des Playbacks zu ermitteln. Hierfür nutzt ihr den Tap-Taster (rot im Screen) neben der Live-Songtempoanzeige. Während der Song läuft, klickt ihr rhythmisch im Takt auf diesen Taster und passt damit das Songtempo



Warp

an das Playback an. Wenn ihr nun den Warp-Taster wieder einschaltet, könnt ihr das getappte Songtempo direkt übernehmen.

Zusätzlich ist es empfehlenswert, den Warp-Algorithmus auf Complex zu stellen (rot markiertes Pop-up-Menü unten).

Für erste Aufnahmen sollte diese Methode ausreichen. Allerdings kann man mithilfe der sogenannten Warp-Marker in Live auch eine sehr präzise Tempoanpassungen vornehmen, mit

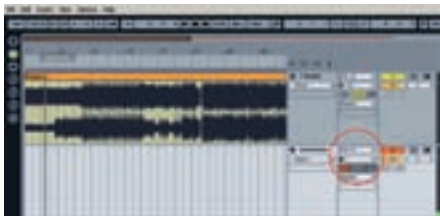


Tap Tempo

der sich sogar schwankende Tempi geradebiegen lassen. Das bedeutet: Nie wieder Probleme mit einer untighten Rhythmusgruppe.

Vorbereitung der ersten Aufnahme

Nun bereitet ihr die erste Aufnahme vor. Hierfür legt ihr über das Insert-Menü eine neue Audiospur an, die ihr direkt aufklappt. Zusätzlich setzt ihr im View-Menü bei In/Out einen Haken. Nun müsst ihr noch den richtigen Eingang eures Audio-Interface wählen und das Monitoring dauerhaft einschalten, damit ihr euch auch während der Proberunden hört (rot im Screen markiert).



Aufnahmespur

Sound aus dem Plug-in

Sofern ihr keinen Pod oder ein ähnliches Gerät habt, bringt ihr ein Modeling-Plug-in zum Einsatz. Hierfür bietet sich natürlich Amplitude 2 duo LE von IK Multimedia an, das ihr für diese Ausgabe kostenlos herunterladen könnt, ebenso wie das Bass-Modeling-Plug-in Ampeg SVX uno LE. Solltet ihr diese Plug-ins noch nicht installiert haben, werft bitte einen Blick auf den unten stehenden Kasten.

Um das Plug-in aufzurufen, klickt ihr zunächst auf den Live-Plug-in-Browser (rot markiertes Steckersymbol) und zieht Amplitude 2 duo LE per drag-and-drop in die Aufnahmespur. Anschließend wählt ihr ein Preset aus.

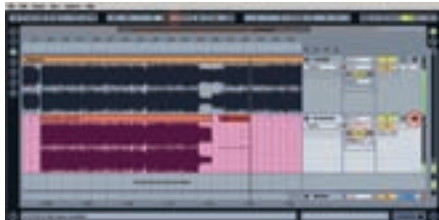


Amplitude

Aufnahme

Ihr seid nun aufnahmebereit. Verschafft euch etwas Platz auf dem Bildschirm, indem ihr die Verstärkerdarstellung schließt. Das Plug-in bleibt dabei natürlich aktiviert. Für die Aufnahme schaltet ihr die Spur in Aufnahmebereitschaft. Dann platziert ihr das Playback an der richtigen Stelle, indem ihr einmal in die Wellenform klickt. Schließlich startet ihr das Playback und den globalen Aufnahmetaster und legt los. Mit der Leertaste beendet ihr die erste Aufnahme. Über die Undo-Funktion könnt ihr etwaige Fehlversuche zurücksetzen. Weitere Aufnahmen erledigt ihr durch einfaches Neuplatzieren im Playback und

erneutes Einstarten und Betätigen des globalen Aufnahmetasters. Für die Wiedergabe schaltet ihr bitte den Monitorschalter auf Auto.



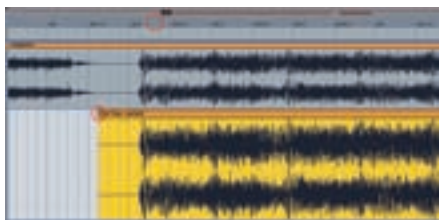
First Takes

Solltet ihr Amplitude 2 duo LE oder ein anderes Modeling-Plug-in benutzt haben, so habt ihr mit diesem Verfahren eine cleane Aufnahme gemacht, die lediglich bei der Wiedergabe mit dem Plug-in-Sound versehen wird. Ihr könnt den Sound also jederzeit nachträglich verändern, indem ihr einfach im Plug-in ein neues Preset wählt.

Nachbearbeiten

Sicherlich bedarf euer Take keiner Nachbearbeitung, weil ihr fehlerfrei und völlig korrekt im Timing eingespielt habt! Dennoch ist es sinnvoll, zu wissen, wie ihr hier nachbessern könntet. Vergrößert die Aufnahmespur im Live-Arranger weiter, belastet aber auch die Playback-Referenz weiterhin auf dem Bildschirm – sie gibt euch eine Timing-Referenz. Indem ihr die Maus im Taktlineal platziert, wird diese zur Lupe mit Doppelfunktion (rot im Screen). Bei gedrückter linker Maustaste könnt ihr mit einer Auf- und Abwärtsbewegung den Zoomfaktor der Taktleiste ändern. Gleichzeitig könnt ihr aber auch mit Links- und Rechtsbewegungen den Bildschirm-ausschnitt verschieben. Mit etwas Übung könnt ihr so mit einer einzigen Mausbewegung schnell und exakt einen Ausschnitt anfahren.

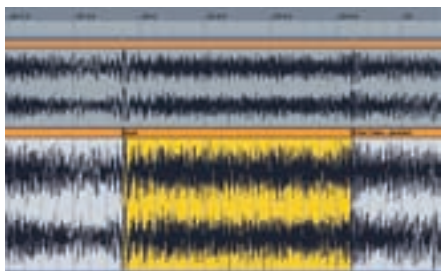
Eure fertige Aufnahme (und jede andere Passage im Arrangement) könnt ihr frei platzieren, indem ihr diese bei gedrückter Maustaste in der Titelleiste anfasst und bewegt. Je nach Zoomfaktor rastet der Teil in der neuen Position im Taktraster ein. Diese Funktion könnt ihr im Menüpunkt Option/Snap to Grid deaktivieren. Der bessere Weg ist allerdings das Arbeiten bei höherem Zoomfaktor, bei dem sich auch automatisch das Taktraster verfeinert. Ein hoher Zoomfaktor ist für eine exakte Platzierung ohnehin unabdingbar. Ihr braucht das Taktraster also nur im Notfall auszuschalten. Unerwünschte Bereiche am Anfang und Ende der Aufnahme entfernt ihr, indem ihr einfach in der Titelleiste die Wellenform auf- und zuzieht (rot im Screen). Auch hier ändert der Mauszeiger seine Form.



Editing

Schneiden und Verschieben

Schnitte lassen sich in Live sehr schnell erledigen. Ihr braucht euch lediglich den Shortcut CTRL/STRG E zu merken, der die Menüfunktion Edit/Split auslöst. Hiermit zerteilt ihr die Wellenform. Für einen einfachen Schnitt braucht ihr lediglich an die richtige Stelle zu klicken. Ebenso ist es aber möglich, einen Bereich auszuwählen, den ihr dann mit derselben Funktion vom Rest der Wellenform abtrennt und fortan individuell bewegen könnt. Mit etwas Übung könnt ihr euch so ein perfektes Riff herausschneiden, das sich per Copy/Paste an jeder andere Stelle im Arrangement duplizieren lässt. Mogeln einfach gemacht!



Split

Ein paar Tricks

Nachdem ihr euch mit den Aufnahme- und Bearbeitungsfunktionen im Arranger ein wenig vertraut gemacht habt, kommen wir nun zu einigen interessanten Tricks, die euch das Leben leichter und manche Arbeiten erst möglich machen werden.

Plug-in direkt aufnehmen

So praktisch das nachträgliche Verändern von Sounds im Plug-in auch ist, es gibt zwei relevante Nachteile: Plug-ins kosten Rechenleistung, und je mehr Plug-ins ihr einsetzt, desto mehr fordert ihr euren Rechner. Der zweite Nachteil entsteht beim Austausch von Songs zwischen zwei Computern. Um einen Song mit identischem Sound aufrufen zu können, müssen auf beiden Rechnern auch die gleichen Plug-ins installiert sein.

Ihr seht: Die traditionelle Methode, den Gitarrensound einmal einzustellen und unveränderlich auf das digitale Band zu bannen, kann also auch sinnvoll sein. So wird es gemacht: Ihr legt eine neue Audiospur an (im Screen Plug-in benannt). In dieser Spur muss fortan das Modeling-Plug-in sitzen. Das Plug-in könnt ihr übrigens einfach per drag-and-drop aus der alten Aufnahmespur herübersetzen. In der Plug-in-Spur setzt ihr das Monitoring auf „In“ und gewährleistet damit, dass der hier eingestellte Plug-in-Sound stets zu hören ist. Hier stellt ihr auch den Eingang eurer Hardware ein.

In der Aufnahmespur hingegen, die ihr am besten durch Löschen der vorhandenen Aufnahmen bereinigt, ist das Routing nunmehr zu verändern. Hier soll nicht länger ein Eingang aufgenommen werden, sondern vielmehr der Ausgang eures virtuellen Gitarrenverstärkers. Hierfür ist das obere In/Out-Pop-up-Menü zu nutzen. Auf Mausclick tauchen dort als mögliche Quellen auch

die anderen Spuren des Arrangers auf. Ihr braucht also lediglich die Plug-in-Spur als Signaleingang zu wählen und anschließend in dieser Spur die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren. Ab sofort landen alle Aufnahmen auf dieser Spur mit Amp-Sound auf der Festplatte. Natürlich könnt ihr dabei vor jeder Aufnahme am Sound und den Presets drehen. Euer Vorteil: Nachdem ihr mit



Plug-in Aufnahme

den Aufnahmen fertig seid, könnt ihr das Plug-in bequem aus dem Arrangement entfernen, um Rechenleistung zu sparen.

Arranger und Session - hin und her

Session und Arranger in Live sind keinesfalls so unabhängig, wie es scheint. Es handelt sich tatsächlich um die gleichen Spuren beziehungsweise Mischpultkanäle. Das grundsätzliche Prinzip in Live gilt weiterhin: Nur ein einziges Signal kann in einem Mischpultkanal gleichzeitig zu hören sein. Folglich kann entweder nur die Arrangerspur oder ein Session-Clip erklingen. Allerdings steht es euch jederzeit offen, von der einen in die andere Darstellung zu wechseln. Die einfache Umschaltung über die Tabulator-Taste habt ihr bereits kennen gelernt. Ihr könnt allerdings auch „Parts“ von einem Bereich in den anderen verlagern. Hierfür gibt es gleich mehrere Möglichkeiten:

1. Ihr fasst einen Clip, Part oder eure Arranger-Auswahl in der Titelleiste an, haltet die Maustaste



Umschaltung



Riff in Session

gedrückt und wechselt per Tabulatortaste in die andere Darstellung. Hier könnt ihr die Teile nun ablegen.

2. Ihr nutzt für den Übergang zu Session oder Arranger die entsprechenden Icons von Live (rot im Screen markiert) und zieht eure Auswahl hierher.

3. Ihr nutzt die Standard-Copy/Paste/Cut-Befehle. Mit Ausnahme des Cut-Befehls werden die Daten übrigens immer kopiert und sind dann sowohl im Arranger als auch in der Session vorhanden.

Mit dem Weg vom Arranger in die Session könnt ihr euch eine Riff-Bibliothek erstellen. Ihr müsst lediglich etwas Routine dabei entwickeln, eure gelungenen Riffs im Arranger jeweils sauber mit der Splitfunktion (Schritt 8) und taktgenau zu schneiden. Sofern ihr den Warpmodus aktiviert habt,

könnt ihr diese Riffs über die Session jederzeit auf Knopfdruck im richtigen Tempo einfliegen.

Es ist übrigens sinnvoll, die Riffs als separate Dateien auf die Festplatte zu schreiben. Ihr könnt diese dann später auch in anderen Projekten nutzen. Legt euch einfach einen Riffordner auf der Festplatte an.

Die schnellste Möglichkeit, eine Auswahl zu speichern, ist die Consolidate-Funktion, die ihr per Rechtsklick auf die Auswahl einfach auswählen könnt. Gesichert wird die Datei dabei im aktuellen Live-Projektordner.

Sofern ihr eure Auswahl direkt in euren Riff-Ordner speichern wollt, müsst ihr im Arranger zunächst den Loopbereich (Cycle) um die Auswahl platzieren. Hierfür nutzt ihr den Befehl Select Loop im Edit-Menü. Nun wählt den Eintrag Export Audio/Video-Funktion im File-Menü, um den Bereich in einem wählbaren Format direkt auf die Festplatte zu sichern.

Arrangieren in Echtzeit

Schließlich kommen wir zu einer wirklich einzigartigen Funktion, die Live von allen anderen Sequenzern abgrenzt und die man mit Fug und Recht als digitale Jam-Session bezeichnen kann: das Erstellen eines Arrangements aus einer Session. Angenommen, ihr möchtet aus eurer Riffauswahl eine neue Songidee entwickeln. Hierfür zieht ihr die unterschiedlichen Riffs einfach in eine Session-Spur und ergänzt auf einer weiteren Spur mögliche Drum-Playbacks. Die Möglichkeit, Clips zu kombinieren und hieraus Szenen zu entwickeln, habt ihr bereits in der letzten Workshop-Folge kennengelernt.

Der echte Clou ist allerdings, dass ihr lediglich den globalen Aufnahmetaster drücken müsst, um eure Aktivitäten im Arrangement zu protokollieren. Jeder Clipstart, jede Kombination, jede Aufnahme und sogar jede Parameteränderung wird im Zeitverlauf im Arranger aufgenommen. Wie im Proberaum entsteht so aus eurer Jam-Session ein Echtzeit-Arrangement, um dessen genauen Verlauf ihr euch bequem im Nachhinein kümmern könnt.



Consolidate



Das Anklicken von Clips in der Session ...



... ergibt dieses Resultat im Arranger

Die Möglichkeiten der Interaktion von Session und Arranger sind extrem vielfältig, denn immerhin führt der Weg auch aus dem Arrangement wieder zurück. Ihr könnt also beispielsweise zu einem Arranger-Playback eine Reihe von Riff-Clips probieren, dazu einige Bassaufnahmen in Clipform ergänzen. Schließlich könntet ihr zurück ins Arrangement wechseln, dort die entsprechenden Teile nach Wunsch platzieren und eine lineare Gesangsaufnahme auf einer neuen Spur hinzufügen.

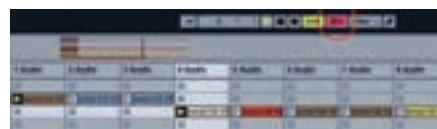
Nun könntet ihr fertige Bereiche mehrerer Arrangementspuren in die Session transferieren, um diese dort als Szenen spontan und mit variabler Länge zu nutzen. Auf diese Weise erhalten die Songelemente Intro, Strophe, Refrain, Solo eine neue Variabilität, die mit rein linear arbeitenden Sequenzern nicht gegeben ist. Einmal in die Session übertragen und den Arranger-Inhalt gelöscht, und schon erstellt ihr auf Knopfdruck eine neue Songvariante mit anderen Längen, die ihr natürlich separat speichern könnt (leider nicht mit der Demoversion). Wer übrigens ganz mutig ist, der nimmt Live mit einem Laptop mit auf die Bühne, wo die Software wie ein Looper benutzt werden kann. Hier könnt ihr Layer auf Layer schichten und zudem taktgenau einstarten. Zusammen mit dem Amplitude-Plug-in könnt ihr sogar euren Amp zu Hause lassen.



Export Audio

Ein wichtiger Tipp, um den Überblick zu behalten:

Startet man das Playback in Live über die Transportleiste, ist immer der Inhalt des Arrangements zu hören. Clips sind nur dann zu hören, wenn ihr individueller Starttaster gedrückt wird/wurde (oder ihr eine Szene startet). Um den Arrangementzustand wieder herzustellen, reicht ein einziger Knopfdruck auf den Back-to-Arranger-Taster in der Transportleiste. Dieser Taster leuchtet stets rot, wenn das aktuelle Playback nicht mehr dem Arrangement entspricht.



Screen 16 Back to Arranger

Ableton Live bietet Arbeitsmöglichkeiten, die ihr in keinem anderen Sequenzer findet. Wir hoffen, euch mit den letzten beiden Workshopfolgen etwas Appetit gemacht zu haben. Mit der Live-Demoversion (www.ableton.com/downloads) könnt ihr alle Arbeitsschritte bequem nachvollziehen, auf das Sichern müsst ihr allerdings verzichten. Wir wünschen viel Spaß bis zur nächsten Folge!

Ulf Kaiser

Amplitude für lau

IK Multimedia (www.ikmultimedia.com) stellen euch mit Amplitude 2 duo LE und Ampeg SVX duo LE zwei voll funktionsfähige kleinere Versionen ihrer Modeling-Software Amplitude 2 und Ampeg SVX kostenlos zur Verfügung. Die Plug-ins laufen sowohl unter Mac OS X als auch unter Windows XP/Vista 32 und sind dabei wahlweise als Plug-in oder stand-alone zu nutzen. Die Versionen ladet ihr euch direkt von der guitar-Website herunter (www.recordingworkshop.guitar.de). Hier findet ihr auch die Installationsanleitung in PDF-Form.