

# Ableton Live Zone



Im Datenteil der KEYS-CD finden Sie begleitendes Audiomaterial zur Ableton Live Zone

► Lives Groove-Funktion II ► Individualisiertes Timing für Drum-Sounds ► Grooves extrahieren



Lives neue Groove-Funktion bietet in Verbindung mit den flexiblen Drum Racks jede Menge Potential, um lebendige Beats zu produzieren.

**A**uch dieses Mal dreht sich alles um die neue Groove-Funktion von Ableton Live 8. In den vorherigen Folgen haben wir einen Rundgang durch die Groove-Sektion unternommen, bestehend aus dem Groove-Pool, der Groove-Library und den Groove-Mustern selbst. In dieser Folge soll in einem exemplarischen Anwendungsbeispiel gezeigt werden, wie Sie durch die Verwendung von unterschiedlichen Groove-Mustern ein tichtes Beat-Gerüst für Ihre nächste Track-Produktion erzeugen können. Dazu gibt es abschließend zahlreiche Tipps für das Extrahieren von Grooves aus Audio- und MIDI-Clips.

## Timing für einzelne Drumsounds

Eine populäre Vorgehensweise bei der Beat-Produktion besteht darin, die verschiedenen Drumsounds des Beat-Gerüsts mit jeweils unterschiedlichem Timing spielen zu lassen. Auf diese Art und Weise werden komplexe Timing-Verschiebungen erzeugt, die Monotonie vermeiden und zu einem lebendigen Groove-Gerüst verhelfen, das als tight empfunden wird. Eine solche Herangehensweise lässt sich in Live mit Hilfe eines Drum

Racks und der Groove-Sektion realisieren: Als Ausgangspunkt für die Beat-Produktion dient uns dabei ein zweitaktiger MIDI-Beat, bestehend aus Kick, Sidestick und geschlossener Hi Hat, den Sie im Datenteil der KEYS-CD finden. Öffnen Sie nun in Lives Session Ansicht ein Drum Rack-Preset aus dem Geräte-Browser Ihrer Wahl und versehen Sie die Drum-Spur mit dem MIDI-Clip, um die Wiedergabe zu starten. Wenn Sie die Drum-Spur über den Schalter rechts in der Titelzeile der Spur aufklappen, werden Ihnen im Mixer die einzelnen Rack-Ketten mit den Drumsounds dargestellt. Um die Kick mit einem individuellen Timing zu versehen, ist es am Einfachsten, diese aus dem Drum Rack zu extrahieren. Sobald Sie die Kick-Kette mit der Maus selektiert haben, können Sie per rechtem Mausklick das Kontextmenü öffnen und den Befehl „Kette extrahieren“ auswählen. Alternativ steht Ihnen dieser Befehl auch über das Erzeugen-Menü zur Verfügung.

**Im Anschluss wandelt Live die Ketten des Drum Racks in eine autonome MIDI-Spur samt Klangerzeuger, Effekten und MIDI-Clip,** so dass die Kick jetzt

problemlos mit einem eigenständigen Groove-Muster bestückt werden kann. Wählen Sie hierzu beispielsweise das Template mit der Bezeichnung MPC 8 Swing-50.agr aus der Groove-Library und legen dieses auf den MIDI-Clip der Kick-Spur. Dieser Groove mit einem Zufalls-Wert von fünf Prozent kann dazu genutzt werden, um die Statik eines programmierten MIDI-Clips geringfügig aufzulockern. Bei einem erhöhten Humanisierungsbedarf kann der Zufalls-Parameter je nach Anwendungsfall auch auf bis zu 20 Prozent angehoben werden.

**Als nächstes extrahieren wir die Sidestick-Kette des Drum Racks, um auch diesem Drumsound einen eigenen Timing-Charakter zu geben.** In diesem Fall bietet sich das Template Heavy On the 2.agr an, welches die Sidestick-Schläge etwas verzögert und dadurch ebenfalls zu einer Auflockerung des Beats beiträgt. Mittels Timing-Parameter im Groove-Pool kann man steuern, wie stark das Groove-Muster den Clip beeinflussen soll. Bei 100 Prozent erfolgt eine Eins-zu-Eins-Umsetzung der Timing-Charakteristik, kleinere Werten übertragen in abgeschwächter Form.

Blieben noch die Hi-hats übrig, welche sich nach wie vor in unserer ursprünglichen Drum-Spur befinden. Und auch diese können jetzt, nachdem Kick und Sidestick extrahiert wurden, separat mit einem Groove-Muster bestückt werden. Allerdings sollen



Einzelne Drum Sounds eines Drum Racks können über das Kontextmenü extrahiert und im Anschluss mit einem separaten Groove versehen werden.



Groove-Muster lassen sich mit Hilfe des Quantize-Parameters jeder Zeit zur Clip-Quantisierung nutzen.

diese im Gegensatz zu Kick und Sidestick straight im Takt spielen. Wir werden sie trotzdem mit einem Template versehen, da ein Groove-Muster selbstverständlich auch dafür sorgen kann, dass ein Clip perfekt im vorgegebenen Timing spielt. Legen Sie dazu ein Template auf Sechzehntel-Noten-Basis wie zum Beispiel MPC 16 Funker-50.agr auf den MIDI-Clip. Alternativ zur Quantisierungs-Funktion kann auch dieses Groove-Muster zur Clip-Quantisierung genutzt werden, indem Sie den Quantize-Parameter im Groove-Pool auf 100 Prozent setzen und den Timing-Parameter auf Null. Da wir die Velocity-Werte des MIDI-Clips beibehalten wollen, setzen wir den Velocity-Wert ebenfalls auf Null. Mit diesen Einstellungen versehen, wird dieses Groove-Muster nichts anderes tun, als unseren MIDI-Clip auf der Basis von Sechzehnteln von jeglichen Timing-Schwankungen zu befreien. Gedacht ist der Quantize-Parameter als sogenannte

Clip-Säuberung, bevor anschließend die Timing-Charakteristik des Groove-Musters angewandt wird. Der Basis-Parameter bestimmt dabei den Notenwert für die Clip-Quantisierung. Ein wirklich nützliches Feature, bei dem es allerdings zu beachten gibt, dass die Clip-Quantisierung nur durch das Groove-Muster hervorgerufen wird. Um einen Clip dauerhaft zu quantisieren muss der Commit-Button in der Clip-Ansicht aktiviert werden, so dass die Quantisierung fest auf den Clip übertragen wird.

### Drum-Spuren als Gruppen-Spur

Durch das Extrahieren von Kick und Sidestick aus dem Drum Rack konnten wir die einzelnen Drumsounds unabhängig voneinander mit unterschiedlichen Timing-Charakteristiken versehen, was zunächst einmal das erklärte Ziel dieses Anwendungsbeispiels war. Um jedoch auch wieder die Vorteile einer zusammengefassten Drum-Spur nutzen zu können, die sich je nach Bedarf entweder platzsparend ein- oder detailliert aufklappen lässt, ist es für den weiteren Produktionsverlauf sinnvoll, die Spuren über den Gruppierungs-Befehl zusammenzufassen. Live erzeugt darauf hin eine Art Submix-Spur für die Drums, über die sich die Drum-Spuren wieder gemeinsam mit Effekten bearbeiten lassen. Zum Erzeugen einer Gruppen-Spur selektieren Sie die Spuren, die Sie zusammenfassen möchten, bei gehaltener Shift-Taste und wählen anschließend im Bearbeiten-Menü den Befehl „Spuren gruppieren“. Wie gewohnt finden Sie den Befehl auch über das Kontextmenü der Spuren.

### Arbeiten mit Groove-Mustern

Wer viel und gerne mit Lives Groove-Sektion arbeitet, kann den eigenen Workflow optimieren und häufig genutzte Zusatz-Features wie die implementierte Quantisierungs-Funktion in Form von Presets speichern. Aus dem MIDI-Clip der Drum Rack-Spur, der nach der Extrahierung von Kick und Sidestick nur noch die MIDI-Noten und Velocity-Informationen der Hi-hat beinhaltet, lässt sich beispielsweise sowohl ein Groove-Muster für die Quantisierung auf Sechzehntel als auch ein Template für den Percussion-Ordner der Groove-Library generieren. Hierzu brauchen Sie den MIDI-Clip lediglich in den Groove-Pool zu verschieben und Live extrahiert die Timing- und Lautstärke-Informationen aus dem MIDI-Clip, um automatisch ein neues Groove-Muster zu erzeugen. Wenn Sie anschließend den Quantize-Parameter auf 100 Prozent setzen, brauchen Sie das fertige Sechzehntel-Quantisierungs-Preset nur noch zu spei-

chern. Für ein Percussion-Groove-Muster sollten natürlich die Lautstärke-Informationen noch eingebunden werden, weshalb in diesem Fall der Velocity-Parameter je nach gewünschter Intensität auf bis zu 100 Prozent eingestellt werden kann. Ansonsten heißt es wiederum nur speichern und beschriften, denn das neue Groove-Muster für den Percussion-Ordner ist ebenfalls fertig.

**Analog zu den MIDI-Clips können Sie auf die gleiche Art auch mit Audioclips verfahren.** Sobald Sie einen Clip mit Audiomaterial in den Groove-Pool legen, startet das Extrahieren der Groove-Informationen, um ein neues Template zu generieren. Bei Audioclips sollte vor dem Groove-Extrahieren allerdings darauf geachtet werden, dass sowohl der Anfangs- als auch der Endpunkt des Clips stimmen, da im erzeugten Groove-Muster ansonsten Timing- und Lautstärke-Informationen fehlen. Überprüfen Sie deshalb durch ein Hineinzoomen in die Wellenformdarstellung der Clip-Ansicht, ob der Warp-Marker am Clip-Anfang wirklich auf der Eins sitzt. Wenn nicht, können Sie per Doppelklick einen Warp-Marker erzeugen und die Wellenform im Anschluss auf die Eins ziehen. Die gleiche Vorgehensweise bietet sich auch beim Clip-Ende an, um sicher zu stellen, dass die Groove-Informationen des Audioclips fehlerfrei extrahiert werden können. K



Gruppen-Spuren erzeugen einen Submix aus den zusammengefassten Spuren, dienen der Übersichtlichkeit und ermöglichen die Bearbeitung des Summen-Signals.