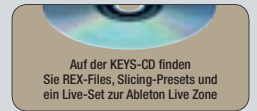


Ableton Live Zone

- ▶ Was sind REX-Files?
- ▶ Import & Synchronisation
- ▶ Slicing
- ▶ Remixen mit REX-Files
- ▶ Extra-Tipp: Wie erzeuge ich eigene Slicing-Presets?



Mit dem Update auf Version 7 unterstützt Live den Import von Audio-dateien im REX-Format. REX-Files enthalten neben dem Audiomaterial Tempo- und Timinginformationen, wodurch sie sich automatisch zum vorgegebenen Songtempo synchronisieren. Mit Hilfe von Slicing-Funktion und Drum-Rack lassen sich aus einem

REX-File unendlich viele Variationen hinsichtlich Soundcharakteristik und Rhythmus erzeugen, so dass theoretisch ein ganzer Song daraus entstehen kann. Wir möchten Ihnen im Folgenden zeigen, was es beim Importieren von REX-Dateien zu beachten gibt, wie Sie sich das kreative Potential separierter Beat- und Ton-Slices unter Ableton Live zu Nutze machen

und wie Sie eigene Slicing-Presets erstellen können.

Ein REX-File lässt sich wie jede andere Audiodatei per Drag&Drop importieren. Live erkennt automatisch, dass es sich um das REX-Dateiformat handelt und aktiviert den REX-Modus in der Clip-Ansicht. Im Unterschied zu den anderen Warp-Modi stehen Funktionen, die das Warpen von Audiomaterial betreffen, wie Marker, Clip-Hüllkurven und Parameter, nicht zur Verfügung. Live übernimmt die vorhandenen Tempo- und Timinginformationen mitsamt der Cue-Marker aus Recycle, welche in der Sample-Anzeige gelb gekennzeichnet sind. Selbstverständlich passt sich das REX-File automatisch an das Tempo Ihres Sets an.

Neben dem Hereinziehen mit der Maus lassen sich Rex-Files auch anhand der Slicing-Funktion importieren und direkt auf eine neue MIDI-Spur slicen. Hierzu machen Sie über dem REX-File im Dateibrowser einen Rechtsklick mit der Maus und wählen im sich öffnenden Menü den Befehl: „Auf neue MIDI-Spur slicen“. Im Anschluss erscheint die Dialogbox für das Slicen. Im Gegensatz zu anderen Audiodateien müssen hier keinerlei Angaben für das Zerschneiden gemacht werden. Live liest die internen Timinginformationen des REX-Files und zeigt

die Länge des Samples, sowie die Menge an Slices an.

Als Resultat des Slicing erhalten Sie eine MIDI-Spur mit geladenem Drum Rack und einen MIDI-Clip, der pro Slice eine Note enthält. Auf den Pads des Drum Racks liegen die erzeugten Slices verteilt. Hierbei verfügt jeder einzelne Slice über eine eigene Geräte-Kette. Diese wird durch eine Note des MIDI-Clips getriggert und enthält einen Simpler, der wiederum das entsprechende Slice-Sample geladen hat.

Das Drum-Rack verfügt über acht Makro-Regler, die Parametern des Simplers oder Parametern von MIDI- und Audio-Effekten zugewiesen werden können. Die Zuweisung der Parameter, sowie eine getroffene Vorauswahl an MIDI-

Was sind REX-Files?

1994 begann die schwedische Firma Propellerhead (www.propellerheads.se) mit der Entwicklung von Recycle, einer einfach strukturierten Benutzeroberfläche zur Echtzeitbearbeitung von Samples. Importierte Loops im WAV- oder AIF-Format können in rhythmisch relevante Phrasen, so genannte Slices zerschnitten und als REX-Datei gespeichert werden. Das REX-Dateiformat enthält Tempo- und Timing-Informationen, wodurch eine Unabhängigkeit gegenüber dem musikalischen Ausgangstempo besteht. Ein REX-File synchronisiert sich automatisch zum vorgegebenen Songtempo, und zwar ohne dass Klangcharakter oder Groove beeinflusst werden. Da die einzelnen Töne oder Beats beim Slicing per Transientenerkennung separiert werden, können diese im Anschluss nach belieben in einem Sequencer editiert, quantisiert, umarrangiert oder auf verschiedene Spuren verteilt werden.

Mit Recycle 2.0 im Jahre 2001 wurde das RX2-Dateiformat eingeführt, welches zusätzlich mit einer verlustfreien Audiokompression von bis zu 60 % arbeitet. Seit Version 2.1 (2004) läuft Recycle auch unter Mac OSX.



Per Dialogbox lassen sich Voreinstellungen für das Slicen auswählen

und Audio-Effekten lässt sich übrigens auch als Voreinstellung für das Slicen definieren und steht dann als Preset im Menü der Dialogbox zur Auswahl. In unserem Extra-Tipp erfahren Sie, wie Sie eigene Slicing-Presets erstellen können.

Eine Möglichkeit REX-Files zu remixen und neue Variationen zu erschaffen, besteht im Umarrangieren und Bearbeiten der Slice-MIDI-Daten. Im erzeugten MIDI-File liegen die MIDI-Noten als aufsteigendes Treppemuster vor. So werden die Slice-Ketten des Drum Racks in der ursprünglichen Reihenfolge getriggert. Eine neue Melodie oder eine veränderte Beatvariante lässt sich erstellen, indem MIDI-Noten verschoben, per Loop/Region-Marker geloopt, quantisiert, in der Notenlänge bearbeitet oder in der Anschlagsgeschwindigkeit

verändert werden.

Neben der klassischen MIDI-Bearbeitung führt jedoch auch ein Vertauschen der Notenzuweisungen im Drum Rack zu schnellen Ergebnissen: Wenn Sie beispielsweise das Pad von Slice-Kette 11 auf das Pad von Slice-Kette 7 ziehen, wird das im Simpler geladenene Slice-Sample von Kette 11 an der ursprünglichen Loop-Position von Kette 7 zu hören sein und umgekehrt. Darüber hinaus besteht die Option, Slice-Samples auszutauschen. Dabei lassen sich die Pads des Drum Racks nicht nur mit Audio-Samples, sondern auch mit Instrumenten bestücken. Das gewünschte Instrument oder Sample wird hierfür einfach aus dem Geräte-Browser beziehungsweise der Library gezogen und auf das Pad fallen gelassen.

Eine weitere Methode, das

Ausgangsmaterial zu verändern, bietet der Umgang mit den einzelnen Slice-Ketten, die sich individuell mit Effekten bearbeiten lassen. Hierzu ist es sinnvoll, sich die Ketten in der Session-Ansicht als Spuren darstellen zu lassen, was durch einen Klick auf den Schalter in der Titelzeile des Drum Racks erfolgt. Jetzt kann jede Slice-Kette vorgehört, stumm geschaltet, im Panorama platziert und anhand der skalierbaren Fader im Pegel kontrolliert werden.

Wie jede andere Spur auch lassen sich die Ketten mit MIDI- und Audio-Effekten versehen. Interessante Ergebnisse lassen sich häufig durch einen Arpeggiator oder Beat Repeat erzielen. Im begleitenden Live-Set zu dieser Live-Zone auf der KEYS-CD finden Sie hierzu ein Anwendungsbeispiel.

Wenn mehrere Slice-Ketten eines

Drum Racks, jedoch nicht alle, mit dem gleichen Effekt bestückt werden sollen, kann Rechenleistung gespart werden, indem ein eingebettetes Rack erzeugt wird. Selektieren Sie dazu die gewünschten Ketten in der Ketten-Liste mit Hilfe von Strg (PC) oder Ctrl (Mac). Im sich öffnenden Menü per rechtem Mausklick wählen Sie anschließend den Befehl: „Gruppieren“. Im Anschluss finden Sie in der Ketten-Liste das eingebettete Rack und können dieses mit dem Effekt versehen.

Neben dem Gruppieren können Slice-Ketten auch extrahiert werden. Wenn Sie beispielsweise ein Percussion-Instrument aus einem Drum-Loop extrahieren möchten, können Sie die entsprechende Slice-Kette in den freien Mixer-Bereich ziehen. Es entsteht eine neue Spur mitsamt Geräte-Kette und entsprechendem MIDI-Clip. **K**



Im REX-Modus werden die Cue-Marker aus Recycle gelb dargestellt



Durch ein Aufeinanderziehen, lassen sich die Notenzuweisungen der Pads im Drum Rack vertauschen



Jede Slice-Kette des Drum Racks kann mit Effekten versehen werden

Extra-Tipp: Wie erzeuge ich eigene Slicing-Presets?

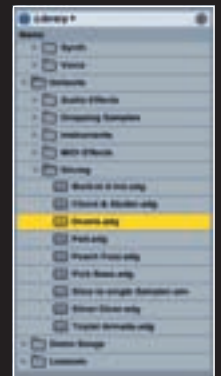
Wer gerne und häufig von der Slicing-Funktion gebrauch macht, optimiert den Workflow mit der Erstellung von eigenen Slicing-Presets. Diese können sowohl eine Vorauswahl an MIDI- und/oder Audio-Effekten als auch die Parameter-Zuweisungen der Makro-Regler beinhalten.

Um ein Slicing-Preset zu erstellen, ziehen wir als erstes ein leeres Drum Rack aus Lives Geräte-Browser in den Drop-Bereich. Das Drum Rack bestücken wir mit einem Simpler, in dem wir diesen auf einem der Pads fallen lassen. Hiermit haben wir eine Geräte-Kette erzeugt, die wir uns durch einen Klick auf den Schalter zum Ein- und Ausblenden der Ketten-Liste an der oberen linken Seite des Drum Racks anzeigen lassen können. Der darunter liegende Schalter blendet die Geräte der Kette ein, so dass der von uns hinzugefügte Simpler zum Vorschein kommt. Jetzt lassen sich der Geräte-Kette nach Bedarf MIDI- und Audioeffekte hinzufügen, wobei MIDI-Effekte aufgrund des Signalfusses vor dem Simpler (links) und Audio-Effekte nach diesem (rechts) platziert werden.

Ist die Auswahl an Effekten getroffen, erfolgt die Parameter-Zuweisung der Makro-Regler. Um diese einzublenden, betätigen wir den dritten und obersten Schalter. Grundsätzlich lassen sich sämtliche Parameter des Simplers, wie etwa die Attackzeit der Volume-Hüllkurve, sowie der MIDI- und Audio-Effekte einem Makro-Regler zuweisen. Per rechtem Mausklick über dem Parameter erfolgt die Zuweisung im sich öffnenden Menü mit dem Befehl: Map to Makro.

Um zu wissen, welcher Parameter welchem Makro-Regler zugewiesen wurde, ist es sinnvoll, die Makro-Regler wiederum per rechtem Mausklick um zu benennen.

Zum Speichern des Slicing-Presets begeben wir uns in Datei-Browser 1, Lives Library. Unter Defaults existiert ein Unterordner namens Slicing, wo sich sämtliche Slicing-Presets befinden. Hierhin ziehen wir das Drum Rack und geben ihm im Anschluss einen Namen.



Unter Defaults/Slicing der Library befinden sich Ihre Slicing-Presets