

Ableton Live Zone

► Drum-Samples extrahieren ► Impulse Parameter ► Einzelausgänge abgreifen

Im Dateiteil der KEYS-CD finden Sie einen TR-707 Drumloop und ein begleitendes Live-Set zur Ableton Live Zone



Die selektierte Wellenform eines Hand Clap kann mit einem Klick auf die Kopfzeile des Clips extrahiert und als Drumsample auf einen Slot des Impulse gelegt werden



Herzlich Willkommen zur Ableton Live Zone! Anknüpfend an die letzte Folge zur Beat-Programmierung, in der das Einspielen und Zeichnen von Schlagzeug-Pattern sowie eine Einführung in Lives MIDI-Funktionen behandelt wurden, geht es dieses Mal darum, wie Sie aus einem Drumloop ein Impulse-Drum-Kit extrahieren. Mit Hilfe der vielseitigen Klangbearbeitungsmöglichkeiten des Drumsamplers Impulse lässt sich auf diese Art und Weise in wenigen Schritten ein individuelles Drum-Kit für die eigene Beat-Programmierung erstellen. Darüber hinaus werden Sie erfahren, wie Sie die Einzelausgänge der acht Drum-Slots auf Audio-Spuren routen, um Drumsounds einzeln mit zusätzlichen Effekten bearbeiten und separat mit Hallanteilen versehen zu können.

Drumsamples extrahieren

Mit Lives Arrangement-Ansicht extrahieren Sie Wellenformen aus jedem beliebigen Audio-File. Dieses Feature wollen wir uns zunutze machen, um den internen Drumsampler Impulse mit extrahiertem Mate-

rial zu füttern und ein Drum-Kit zu erstellen. Als Ausgangsmaterial soll dabei ein Drumloop aus dem Dateiteil der KEYS-CD dienen, der mit einem Drumcomputer von Roland, einer TR-707, erstellt wurde.

Importieren Sie den Drumloop über Lives Datei-Browser, indem Sie ihn mit der Maus in den Drop-Bereich der Arrangement-Ansicht oder auf eine leere Audio-Spur ziehen – erzeugen Sie anschließend eine Impulse-Spur. Falls der Drumloop nicht als Wellenform dargestellt wird, aktivieren Sie den Schalter für das Spur-Ausklappen neben der Spur-Titelzeile. Jetzt können Sie mit der Übersichts-darstellung oberhalb der Spur-Anzeige in die Wellenformen des Drumloops hineinzoomen. Sobald sich der Mauszeiger oberhalb der Übersichts-darstellung befindet, erscheint ein Lupensymbol für das Zoomen. Per Mausklick und vertikalem Ziehen nach unten zoomen Sie in die Wellenform hinein, ein vertikales Ziehen nach oben zoomt heraus. Durch Klicken und horizontales Ziehen nach links und rechts scrollen Sie durch den Clip.

Direkt auf der Eins des Drumloops liegt eine Bassdrum, deren Wellenform zuerst extrahiert werden soll. Klicken Sie dazu bei Position 1.1.1 in die Spur-Anzeige und ziehen Sie bis zum Ende der Wellenform, um den Zeitabschnitt zu selektieren – er wird dabei farblich gekennzeichnet. Im Anschluss können Sie die Wellenform der Bassdrum über einen Klick auf die Kopfzeile des Clips extrahieren und auf einen Drum-Slot des Impulse legen zu können, ist ein Wechsel zur Spur-Ansicht der Impulse-Spur notwendig. Damit dabei die Selektion der Wellenform nicht aufgehoben wird, ist es ratsam den Spursichtwechsel mit Hilfe der

Pfeiltasten zu vollziehen. Alternativ können Sie auch den Spursicht-wahlschalter rechts unterhalb der Spursicht nutzen.

Wenn Sie diese vermeintliche Hürde überwunden haben, steht dem Erstellen eines Drum-Kits nichts mehr im Wege. Überprüfen Sie den Klang der Bassdrum durch einen Klick auf den Play-Button des Drum-Slots, um sicher zu gehen, dass Sie die Wellenform vollständig extrahiert haben. Falls Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sein sollten, können Sie das Drumsample jederzeit wieder entfernen und den Vorgang wiederholen. Um dem Sample einen aussagekräftigen Namen zu verleihen, sollten Sie es über das Kontextmenü umbenennen, das sich durch einen Rechts-

klick auf den Drum-Slot öffnen lässt. Live benennt die extrahierten Drumsamples automatisch analog zum Clip, aus denen sie importiert wurden, so dass Sie ansonsten irgendwann den Überblick verlieren können, welcher Drumsound auf welchem Slot liegt.

Auf der Position 1.1.2 des Drumlös folgt ein Rimshot der TR-707. Zoomen Sie mit Hilfe der Lupe wieder in die Wellenform hinein um diesen zu selektieren und anschließend auf den nächstfolgenden Slot des Drumsamplers zu legen. Eine Snare finden Sie auf der Position 1.2, den Hand Clap bei 2.3.2, eine Closed HiHat auf der Position 1.1.3 und eine Open HiHat bei 1.4.2.

Klangbearbeitung im Drumsampler Impulse

Lives interner Drumsampler verfügt über eine große Auswahl an Parametern für die Klangbearbeitung mit komplexen Modulationen. Jedes einzelne Drumsample kann mit Filtern oder Timestretching-Algorithmen bearbeitet, individuell im Stereofeld platziert, in der Lautstärke reguliert und über die Sättigungs-Sektion mit Sättigung versehen werden. Eine zusätzliche Besonderheit stellt der Link-Schalter von Drum-Slot 8 dar: Um das Zusammenspiel von offener und geschlossener HiHat simulieren zu können, werden die Drum-Slots 7 und 8 über den Link-Schalter miteinander gekoppelt. Ist eine Kopplung vorhanden, stoppt das Triggern von Slot 7 die Wiedergabe von Slot 8 und umgekehrt ein Triggern von Slot 8 die Wiedergabe von Slot 7. Ein simples, aber dennoch effektives Feature, das sich nicht nur für die Nachahmung von realistischen HiHat-Sounds einsetzen lässt.

Einige Parameter – wie beispielsweise das Transponieren der Tonhöhe in Halbtönen – können durch die Velocity der MIDI-Noten



Über den Ein- und Ausgangsbereich von Audio-Spuren können alle acht Drum-Slots des Impulse einzeln abgegriffen werden

oder per Zufallswert über den Parameter Random moduliert werden, wodurch sich vielseitige Verläufe generieren lassen. Wer einem Drumsound zu einem analogen Klangcharakter verhelfen möchte, kann die Sättigung mit dem Saturation-Button aktivieren – der Drive-Regler emuliert typische Verzerrungen.

Mit Hilfe der Filtersektion soll im Folgenden exemplarisch der Rimshot unseres Drum-Kits bearbeitet werden. Durch einen Klick auf den Rimshot-Slot wird der zum Slot gehörende Parametersatz angezeigt, so dass Sie jetzt die Filter-Sektion aktivieren können. Im Auswahlmenu Mode entscheiden wir uns für ein Hochpass-Filter. Den Frequency-Parameter setzen wir dabei auf 450 Hz, so dass das Frequenzspektrum unterhalb von 450 Hz herausgefiltert wird. Über den Resonanz-Parameter bewirken wir gleichzeitig eine Verstärkung des unmittelbaren Frequenzbereichs bei 450 Hz, indem wir den Parameter auf zwölf Uhr ausrichten. Indem Sie die Filtersektion wahlweise deaktivieren und aktivieren, haben Sie einen direkten Hörvergleich. Per Velocity und Random kann darüber hinaus wie be-

reits beschrieben eine Modulation der Filterfrequenz vorgenommen werden. Als nächstes stellen wir die Hüllkurve über den Decay-Parameter ein. Hier bietet sich in unserem Fall ein Wert von 600 ms an. Sobald Sie mit den Ergebnissen der vorgenommenen Klanganpassungen zufrieden sind, sollten Sie nicht vergessen das Drum-Kit zu speichern.

Das Abgreifen der Einzelausgänge

In einem nächsten Schritt sollen die Einzelausgänge von Rimshot, Snare, Hand Clap und den beiden HiHats abgegriffen werden, um diese jeweils individuell mit etwas Hall zu versehen. Erzeugen Sie dazu fünf Audio-Spuren und wechseln Sie von der Arrangement- in die Session-Ansicht. Blenden Sie hier den Ein- und Ausgangsbereich der Spuren über dem entsprechenden Schalter rechts neben der Master-Spur ein, um für alle fünf Spuren die Impulse-Spur als Eingang auszuwählen. Im darunter liegenden Auswahlmenu des Eingangskanals liegen nun sämtliche Einzelausgänge des Drumsamplers vor, die Sie nacheinander Ihren Audio-Spuren zuweisen können. Anschließend brauchen Sie nur noch das Monitoring der Drum-Spuren zu aktivieren.

Einzelausgänge mit Effekten bearbeiten

Jetzt erzeugen wir eine Return-Spur und bestücken diese mit einem Reverb. Achten Sie bitte in jedem Fall darauf, dass der Dry/Wet-Parameter 100 Prozent aufweist, da Sie das Hall-Plugin als Send-Effekt verwenden. Über den Send-Regler der Drum-Spuren bestimmen Sie den Anteil des

Spur-Signals, der zum Eingang der Return-Spur geroutet wird.

Darüber hinaus bietet das Abgreifen der Impulse-Einzelausgänge noch die Möglichkeit, einzelne Drum-Spuren mit Effekten zu bearbeiten. Lassen Sie uns dazu die Snare-Spur mit einem Kompressor versehen, den wir im Peak-Modus arbeiten lassen. Als Kompressor-Typ soll das Feed-Forward-Modell 2 zum Einsatz kommen. Die folgenden Parameter-Werte können Ihnen dabei zur weiteren Orientierung dienen: Als Attack-Zeit stellen wir etwa 1,4 ms und für die Release-Zeit einen Wert von ungefähr 4,3 ms ein. Den Schwellenwert für den Eingangspegel legen wir mit einem Threshold von -15 dB fest. Komprimiert werden soll dabei mit einer Ratio von 2. Nehmen Sie sich ruhig die Zeit, um mit den Einstellungen zu experimentieren. Auch hier haben Sie wieder die Möglichkeit eines A/B-Hörvergleichs, indem Sie den Kompressor zwischenzeitlich über den Aktivierungsschalter deaktivieren. Viel Spaß dabei! **K**



Mit Filtersektion, analoger Sättigung und vielseitigen Modulationsmöglichkeiten hat der Impulse ein beachtliches Repertoire an Klangbearbeitungsoptionen zu bieten