

Power Producer: Cubase

Layering mit Groovemaps

Die Cubase Media-Bay bietet einen sehr großen Umfang cooler Loops. Doch besonders beim Layern von Drumloops stößt man musikalisch schnell an Grenzen, weil alles nicht richtig „tight“ übereinander liegt. Nun muss man nicht gleich alles zerschneiden und manuell anpassen, denn mit den Hitpoints im Audioeditor geht das viel einfacher. Darüber hinaus lassen sich sogar Groovemaps von Ihren Loops erstellen, die Sie auf weitere Sounds anwenden können. Wie das geht, zeigt dieser Power Producer.

von Stefan Feuerhake

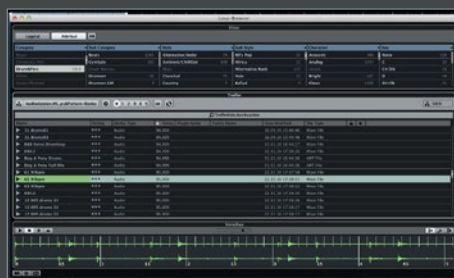
Projektinfos:

Material: Cubase ab Version 7

Zeitaufwand: etwa 30 Minuten

Inhalt: Drumlayering mit Groovemaps erstellen.

Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Was ist Groove?

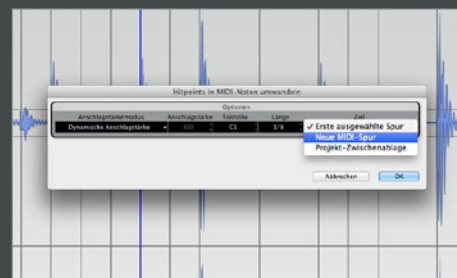
Wenn etwas richtig groovt, dann fühlt man das. Der Rhythmus reist einen sofort mit und der Fuß wippt automatisch auf und ab. Aber was genau lässt eigentlich etwas grooven? Ein Groove ist in der Musikproduktion meist die Kombination aus zwei Faktoren: **Position** und **Velocity** beziehungsweise Anschlagstärke der Note im Takt. Durch leichte Verschiebungen und „Ungenauigkeiten“ entsteht ein Groove. »

2 Loop-Browser

Wenn Sie mit Loops aus dem Loop-Browser arbeiten, sollten Sie vorher im Transportfeld einmal auf **Tempo** klicken, um damit von Track auf **Fixed** zu stellen. So passen sich alle Loops aus dem Browser automatisch an das eingestellte Tempo an. Öffnen Sie dann den Loop-Browser, zu finden unter **Medien**. Im Browser müssen Sie im unten rechts **Zählzeit am Projekt ausrichten** einstellen. »

3 Hitpoints

Wir öffnen für unser Beispiel einen akustischen Drumloop mit etwas Swing und einen zweiten aus elektronischen Drums. Beide Loops sollten nicht perfekt übereinander laufen. Lassen Sie beide Loops laufen und doppelklicken Sie den „tighteren“. Im Audioeditor wählen Sie **Hitpoints** und klicken auf **Hitpoints bearbeiten**. Nun können Sie einzelne Schläge verschieben. »



4 Groove-Preset

Aus den Hitpoints erzeugen wir nun ein **Groove-Preset**. Dazu sollten Sie vorher aber den **Schwellwert** der Hitpoints so einstellen, dass auch jeder Sound mit einem Hitpoint versehen ist. Klicken Sie dann auf **Groove-Preset**. Somit wird ein Quantisierungs-Preset aus den Hitpoints erstellt. Mit diesem Preset können Sie nun den zweiten Loop quantisieren, um ihm denselben Swing zu verpassen wie dem ersten. »

5 Quantisieren

Wählen Sie zur Quantisierung den Loop aus. In der Symbolleiste im Quantisierungsfeld ist unser Groove-Preset schon ausgewählt. Klicken Sie einfach auf **q** und der Groove wird auf den Loop geprägt. Das Preset ist allerdings noch nicht gespeichert. Dazu öffnen Sie das **Quantisierungsfeld**. Oben rechts können Sie nun Ihr Preset speichern, so dass Sie es immer wieder mithilfe der **Symbolleiste** aufrufen können. »

6 MIDI

Natürlich kann die Hitpoint-Bearbeitung auch zum Erzeugen von MIDI-Noten genutzt werden. Im **Hitpoint**-Menü können Sie dazu einfach **MIDI-Noten erzeugen** klicken. Achten Sie dabei darauf, dass Sie im Menü vor dem Erzeugen **dynamische Anschlagstärke** ausgewählt haben, damit die Velocity aus dem Groove auch mit übernommen wird. Den neu erzeugten MIDI-Clip können Sie nun zum Layern nutzen. ■