

## DVD-Vollversion: Zampler

# Loop-Tricks mit Arpeggiator

Der Beat Zampler bietet nicht nur serienmäßig eine ausgezeichnete Sound-Bibliothek [1], sondern kann auch eigene Multisamples im SFZ-Format lesen. Und: Mit einem Trick wird der Zampler sogar zum Kreativ-Booster für abgefahrene Drum-Loops, denn zusammen mit dem Arpeggiator entpuppt sich das Plug-in als Alleskönner auf Drum-Spuren. Das Herzstück: die exzellente Effekt-Sektion mit EQ, Delay, Phaser und Reverb.

von Marco Scherer

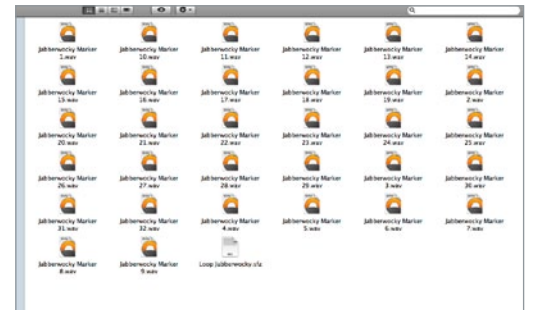
### Projektinfos:

**Material:** Beat Zampler

**Zeitaufwand:** etwa 30 Minuten

**Inhalt:** Loop slicen, temposynchron im Zampler abspielen und mit Arpeggiator neu arrangieren.

**Schwierigkeit:** Einsteiger



## 1 Slicing

Um einen Loop synchron zum Host wiederzugeben, bedienen wir uns einer vom REX-Format bekannten Technik: Das Sample wird in mehrere Stücke aufgeteilt und diese werden nacheinander abgespielt. Üblich ist die Aufteilung in 16 oder 32 kurze Samples. Je mehr Slices, desto weiter kann vom originalen Tempo abgewichen werden, ohne einen abgehackten Klang zu erhalten. Für unseren Workshop wählen wir daher 32 Slices.

## 2 À la Rex

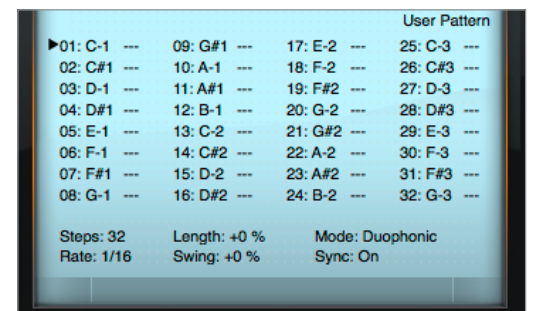
Suchen Sie sich zunächst einen beliebigen Loop und laden Sie diesen in Ihre DAW oder ein beliebiges Programm, mit dem Sie ihn sprichwörtlich in Einzelteile zerlegen können. Wichtig ist dabei, dass der Loop nicht nach seinen Transienten (Lautstärke, Peaks) geteilt wird, sondern in 32 exakt gleich lange Samples. Ableton Live bietet hierfür beispielsweise die Option *Auf neue MIDI-Spur slicen*.

## 3 Sample-Export

In Cubase lässt sich ein Sample mit der Schere bei gehaltener **[ALT]**-Taste gleichmäßig teilen und Mac-Anwender können auf den Sample-Manager von Audiofile Engineering [2] zurückgreifen. Etwas aufwendiger, dafür in jeder DAW möglich, ist das manuelle Schneiden. Exportieren Sie dann die 32 Samples in einen Ordner, erstellen Sie eine Text-Datei mit der Endung „.sfz“ und öffnen Sie diese in einem Editor.

```
4 // 48 C2 49 C#2 50 D2 51 D#2 52 E2 53 F2 54 F#2 55 G2 56 G#2 57 A2 58 A#2 59 B2
5 //
6 |
7 <region> pitch_keycenter=36 lokey=36 hkey=36 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 1.wav
8 <region> pitch_keycenter=37 lokey=37 hkey=37 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 2.wav
9 <region> pitch_keycenter=38 lokey=38 hkey=38 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 3.wav
10 <region> pitch_keycenter=39 lokey=39 hkey=39 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 4.wav
11 <region> pitch_keycenter=40 lokey=40 hkey=40 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 5.wav
12 <region> pitch_keycenter=41 lokey=41 hkey=41 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 6.wav
13 <region> pitch_keycenter=42 lokey=42 hkey=42 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 7.wav
14 <region> pitch_keycenter=43 lokey=43 hkey=43 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 8.wav
15 <region> pitch_keycenter=44 lokey=44 hkey=44 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 9.wav
16 <region> pitch_keycenter=45 lokey=45 hkey=45 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 10.wav
17 <region> pitch_keycenter=46 lokey=46 hkey=46 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 11.wav
18 <region> pitch_keycenter=47 lokey=47 hkey=47 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 12.wav
19 <region> pitch_keycenter=48 lokey=48 hkey=48 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 13.wav
20 <region> pitch_keycenter=49 lokey=49 hkey=49 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 14.wav
21 <region> pitch_keycenter=50 lokey=50 hkey=50 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 15.wav
22 <region> pitch_keycenter=51 lokey=51 hkey=51 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 16.wav
23 <region> pitch_keycenter=52 lokey=52 hkey=52 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 17.wav
24 <region> pitch_keycenter=53 lokey=53 hkey=53 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 18.wav
25 <region> pitch_keycenter=54 lokey=54 hkey=54 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 19.wav
26 <region> pitch_keycenter=55 lokey=55 hkey=55 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 20.wav
27 <region> pitch_keycenter=56 lokey=56 hkey=56 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 21.wav
28 <region> pitch_keycenter=57 lokey=57 hkey=57 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 22.wav
29 <region> pitch_keycenter=58 lokey=58 hkey=58 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 23.wav
30 <region> pitch_keycenter=59 lokey=59 hkey=59 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 24.wav
31 <region> pitch_keycenter=60 lokey=60 hkey=60 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 25.wav
32 <region> pitch_keycenter=61 lokey=61 hkey=61 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 26.wav
33 <region> pitch_keycenter=62 lokey=62 hkey=62 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 27.wav
34 <region> pitch_keycenter=63 lokey=63 hkey=63 level=1 hivel=127 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 28.wav
```

```
9 <region> pitch_keycenter=36
10 lokey=36
11 hkey=36
12 level=1
13 hivel=127
14 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 1.wav
15
16 <region> pitch_keycenter=37
17 lokey=37
18 hkey=37
19 level=1
20 hivel=127
21 sample=Loop Jaberwocky/Jaberwocky Marker 2.wav
22
23 <region> pitch_keycenter=38
24 lokey=38
```



## 4 SFZ-Datei

Hier kreieren wir für jeden Slice eine sogenannte *<region>*, welche das Sample einer Taste und Anschlagstärke zuweist. Das erste Sample soll von C1 getriggert werden, das zweite von C#1, Nummer drei von D1 und so weiter. Die Noten werden dabei mit ihrer jeweiligen MIDI-Nummer angegeben, beginnend mit 36 für C1. Eine vollständige Liste als PDF finden Sie übrigens auf unserer Zampler-Webseite [1].

## 5 Regions

Geben Sie für den ersten Slice also *pitch\_keycenter=36* ein, sowie *lokey=36* und *hkey=36*. Da immer nur ein Slice pro Taste gespielt wird, weisen wir jedem die komplette Bandbreite der Anschlagstärke zu, also *level=1* und *hivel=127*. Nun fehlt nur noch der Slice selbst, den Sie per *sample=ordner/wave-datei-1.wav* angeben. Kopieren Sie die Zeile nun 31 Mal und ändern Sie jeweils die Note und das Sample.

## 6 Sequenz

Laden Sie die SFZ-Datei in den Zampler und programmieren Sie den Arpeggiator eine Sequenz mit 32 Schritten bei *Rate* 1/16, wie oben zu sehen. Nun können Sie Ihren Loop temposynchron abspielen. Tipp: Experimentieren Sie unbedingt mit Filtereinstellungen und anderen Modulationen oder bewegen Sie das *Pitch*-Rad während der Wiedergabe. Dabei kommen sehr abgefahrene Grooves und Effekte zustande. ■