





Logic Pro X 10.1 – Die Neuerungen

Pünktlich zur »NAMM Show 15« veröffentlichte Apple den neuen Release von Logic Pro X 10.1. Heiner Kruse gibt Ihnen auf diesen 58 Seiten detailliert Auskunft zu allen Neuerungen. Dies ist eine Ergänzung zu seinem Buch »Logic Pro X – Das umfassende Handbuch«.

-  **Alle Neuerungen von Logic Pro X 10.1**
-  **Inhalt**
-  **Der Autor**
-  **Weiterempfehlen**

Heiner Kruse

Logic Pro X – Das umfassende Handbuch

1.255 Seiten, broschiert, schwarzweiß gedruckt, Januar 2015
49,90 Euro, ISBN 978-3-8362-2820-6

als E-Book (PDF, EPUB, MOBI, Onlinebuch)
1.255 Seiten, in Farbe
44,90 Euro, ISBN 978-3-8362-2821-3

 www.rheinwerk-verlag.de/3576

Bonusmaterial zum Buch »Logic Pro X« von Heiner Kruse

Dieses PDF zum Buch behandelt alle Neuerungen von
Logic Pro X 10.1

Benutzerhinweis zum Inhaltsverzeichnis: Per Linksklick auf eines der Hauptkapitel gelangen Sie
direkt auf die entsprechende PDF-Seite.

1	Einleitung	3
2	Schnellkurs: Mac und Logic Pro X einrichten	4
2.1	Auf- und Abwärtskompatibilität von Logic 10.1	4
3	Schnellkurs: Musikproduktion in Logic	4
4	Logic Pro X vs. Logic 9	5
4.1	Neuerungen in Logic 10.1 gegenüber Logic 10.0.7	5
5	Setup im Detail	6
5.1	Plug-In-Manager	6
5.2	Veränderte Fenster in den Bereichen »Einstellungen« und »Projekteinstellungen«	8
5.3	Sonstiges	9
6	Hauptfenster, Aufnahme, Editing und Arrangieren	10
6.1	Die Bibliothek	10
6.1.1	Patch Browsing für zweiten sichtbaren Kanalzug	10
6.1.2	Prelistening, wenn mit Pfeiltasten Sounds durchsucht werden	11
6.2	Solo Kill	11
6.3	Neuer Zoom-Button im Hauptfenster	12
6.4	Aufnahme (MIDI): Notenwiederholung und punktuelles Löschen	12
6.5	Parameter im Informationsfenster »Region«	14
6.5.1	Intelligente Quantisierung für MIDI-Events	15
6.5.2	Wiedergabegeschwindigkeit für Apple Loops	15
6.6	Fades werden eingerechnet	16
6.7	Regionen/Events mehrfach kopieren vs. Regionen/Events mehrfach wiederholen	16
6.8	Track Stacks/Spurstapel	17
6.9	Markerspur	17
7	Die MIDI-Editoren	17
7.1	Reduzierte Ansicht und Drum-Namen in der Pianorolle	17
7.2	Pinselfwerkzeug in der Pianorolle	18
7.3	Ansichtsänderungsoptionen bei mehreren selektierten Regionen	20
7.4	Verschieben von Regionen in der Pianorolle	20
7.5	Time Stretching von Noten in der Pianorolle	20
7.6	»Wiederholt Schneiden« in der Pianorolle	22
7.7	Notenwiederholung in MIDI-Editoren	22

7.8	Schritteditor und Sonstiges	22
8	Die Audio-Editoren	23
9	Timing, Tempo, Tuning, Groove	23
10	Audio- und MIDI-Export und -Import	24
11	Die Instrumente: Synths, Sampler, Drummer & Co.	24
11.1	Drum Machine Designer	24
11.1.1	Einführung	24
11.1.2	Drum Machine Designer – Details	29
11.2	Drummer/Drummer Editor	33
11.3	Retro Synth: Wavetables und 8-Stimmen-Layer	35
11.4	EXS24: »1Shot«-Option beim Konvertieren in eine neue Sampler-Spur	39
11.5	Ultrabeat	40
12	Harmonielehre, Skalen und Rhythmik: Eine Einführung	40
13	Die MIDI-FX-Plug-Ins und die MIDI-Umgebung	40
14	Der Mixer und Strategien beim Abmischen	40
14.1	VCA-Regler	40
14.2	Autom. Erzeugen von Aux-Spuren beim Einschalten des Automationsmodus	42
14.3	Steuerung von Eingangseinstellungen per Fernzugriff	42
14.4	Track Stacks im Mixer ausklappen und Sonstiges	42
15	Die Effekte in Logic Pro X	42
15.1	Compressor	42
16	Automation, Smart Controls, Controller, iOS Apps	46
16.1	Regionenbezogene Automation	46
16.2	Modi »Relativ« und »Trimmen«	48
16.3	Automationspunkte am selben Punkt	51
16.4	Smart Controls	51
16.5	Logic-Remote- und GarageBand-Updates	51
17	Musikalische Ziele und Stile in der Praxis	53
18	Filmvertonung	54
18.1	Support für höhere Frame Rates	54
18.2	Filmprojekteinstellungen und Filmregion	54
19	Rewire, Synchronisation und ergänzende Software	55
19.1	»Auto Sampler« in MainStage	55
20	Fehler, Workarounds, Problemlösungen	57
20.1.1	Noten schneiden	57
20.1.2	Drittanbieter-Plug-In-Grafik	57
20.1.3	Automation	57
20.1.4	Filmvertonung	57

1 Einleitung

Viele Neuerungen der Version 10.1 sind lediglich zusätzliche Funktionen – ohne, dass sich die bisherigen Funktionen ändern. Kleinere Änderungen hat es bei Automation, Filmvertonung und den Einstellungsfenstern gegeben. Alle Änderungen sind unter

<http://support.apple.com/en-us/HT203718>

aufgelistet (zum Zeitpunkt der Erstellung dieses PDFs lag nur eine englische Version vor; auch in der Logic-Hilfe waren die neuen Funktionen zum Großteil noch nicht berücksichtigt).

Bonusmaterial zum Buch/PDF

Sämtliche Beispielprojekte aus den »Materialien zum Buch« sind natürlich in Logic 10.1 genauso zu öffnen wie zuvor in Logic 10.0.7. Sie finden im Bonusbereich zudem im Ordner *Nachtraeg!Extras* einen Unterordner namens *Logic_10_1_0_Projekte*. Dort habe ich die zu diesem PDF gehörenden Projekte gespeichert. Das Bonusmaterial erreichen Sie unter folgendem Link:

www.rheinwerk-verlag.de/3576

Den Link zu den (frei zugänglichen!) »Materialien zum Buch« finden Sie ganz unten auf der Seite.

Ergänzendes Videos zu Logic 10.1 und weiteres freies Material finden Sie hier:

www.sound.report

Zur Kapitelstruktur dieses PDFs

Die Ergänzungen in diesem PDF entsprechen den Kapiteln des Buches. Neuerungen bei den Instrumenten werden in diesem PDF z. B. in Kapitel 11 vorgestellt, also dort, wo Sie auch im Buch alle Erläuterungen zu Instrumenten finden.

Die Unter-Abschnitte (z. B. 5.3, »Sonstiges«) in diesem PDF haben aber nichts mit der Reihenfolge der Abschnitte im Buch zu tun.

Ich konzentriere mich in diesem PDF auf die meiner Meinung nach wichtigsten Neuerungen. Einige speziellere Funktionen, wie z. B. die Nutzung des Projektsharings via Mail Drop in *Mac OS X 10.10 Yosemite* liste ich hier nur auf und habe sie noch nicht persönlich ausprobiert.

Logic 10.1 liefert auch Verbesserungen bekannter Bugs der Vorversion, durch welche Ungereimtheiten bei der Bedienung verschwinden sollen. Bugs werden im Buch wie auch im PDF in gravierenden Fällen im Rahmen der generellen Erläuterungen angesprochen – und ansonsten in Kapitel 20 thematisiert.

2 Schnellkurs: Mac und Logic Pro X einrichten

Logic 10.1 setzt Mac OS X 10.9 voraus. Die Vorversionen benötigten mindestens Mac OS X 10.8.

Falls Sie auf einer anderen Festplatte bereits eine neuere Version eines Programms installiert haben, kann es sein, dass der App Store nicht erkennt, dass Sie dieses Programm updaten möchten, weil es schon vorhanden zu sein scheint. In einem solchen Fall müssen Sie dafür sorgen, dass der App Store die neue Version nicht mehr finden kann (z. B. durch Entfernen dieser Festplatte).

Außerdem sind zusätzliche Inhalte herunterzuladen. Dies betrifft vor allem Sounds für den *Drum Machine Designer*, aber auch eine kleine Sammlung von Mellotron-Patches.

Es ist möglich, sich im Programmordner vor dem Installieren von Logic 10.1 eine Kopie des Programms Logic 10.0.7 anzulegen, so dass Sie bei Problemen mit Logic 10.1 weiterhin mit Logic 10.0.7 arbeiten können.

2.1 Auf- und Abwärtskompatibilität von Logic 10.1

Dokumente aus Logic 10.0.7 lassen sich problemlos in Logic 10.1 öffnen. Logic 10.0.7 konnte im Test auch Logic 10.1 Dokumente öffnen, allerdings erscheint eine Warnung, die auf evtl. Kompatibilitätsprobleme hinweist. Die neuen Melltron-Patches konnten in Logic 10.0.7 nicht aus der Bibliothek geladen werden wie ein einfaches in Logic 10.1 erstelltes E-Piano-Patch.

Informationen zur Kompatibilität mit Logic-9-Versionen lesen Sie in Abschnitt 2.7 im Buch.

3 Schnellkurs: Musikproduktion in Logic

Die elektronischen Drums im Schnellkurs können nun alternativ auch mit dem neuen *Drum Machine Designer* erstellt werden (Abbildung 3.1). Die Arbeit mit dem *Drum Machine Designer* funktioniert intuitiv und macht Spaß (mehr hierzu in Abschnitt 11.1 dieses PDFs). Sie finden in der Bibliothek unter dem Eintrag DRUM MACHINE nun ganz oben einen Eintrag DRUM MACHINE DESIGNER, der auf Patches verweist, welche diesen nutzen.

Beim Aufnehmen können Sie nun eine *Note Repeat*-Funktion zur Erstellung von Drumrolls nutzen (siehe Abschnitt 6.4. dieses PDFs).

Dabei bietet die Pianorolle auch eine reduzierte Ansicht, so dass nur die Noten der gespielten Sounds (inklusive deren Beschriftung) angezeigt werden (mehr hierzu in Kapitel 7 dieses PDFs).

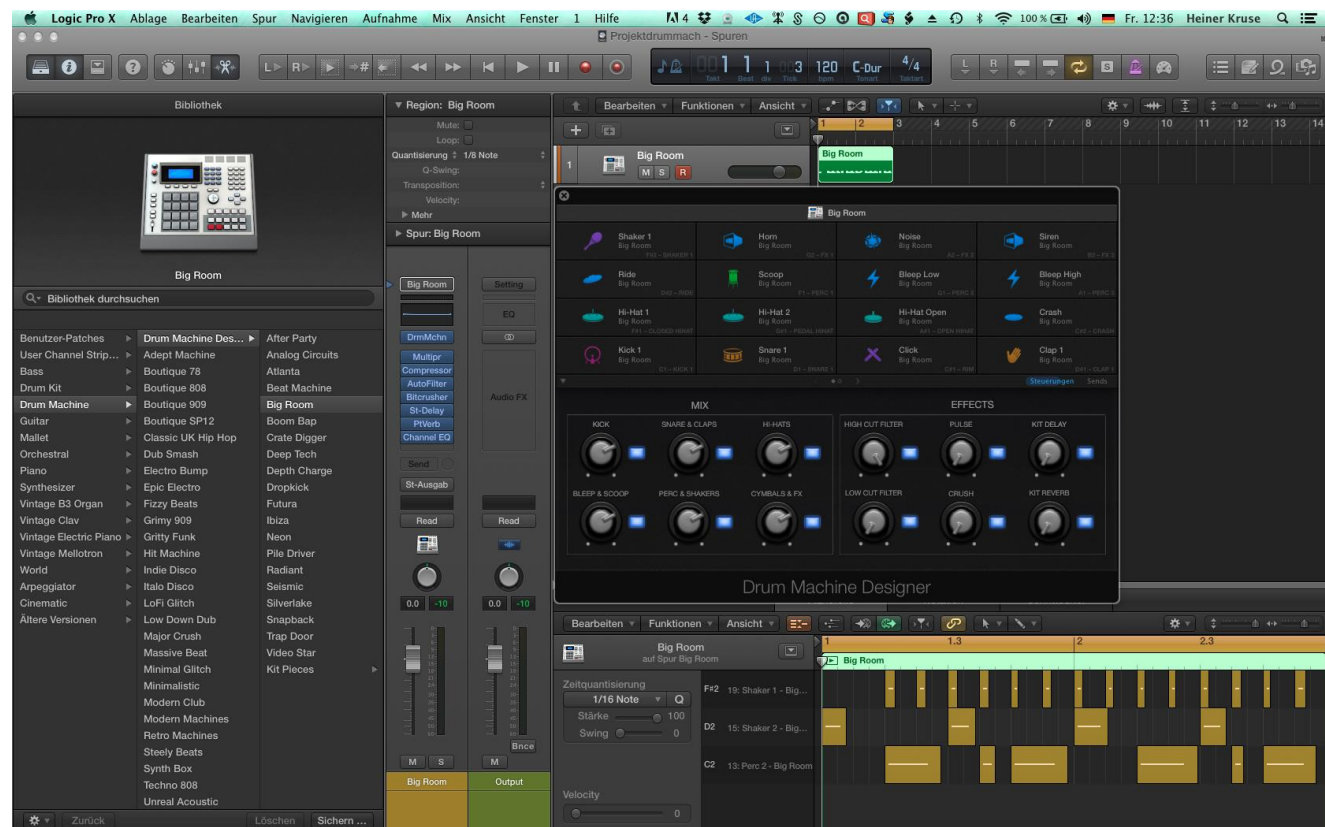


Abbildung 3.1: Einen Beat mit dem »Drum Machine Designer« erstellen

Das *Compressor*-Plug-In sieht nun anders aus; die Funktionalität blieb erhalten und wurde ein wenig erweitert (mehr hierzu in Kapitel 11 dieses PDFs).

4 Logic Pro X vs. Logic 9

Hier finden Sie eine Kurzübersicht zu Neuerungen sowie Kompatibilitätshinweise bezüglich »Logic Pro X 10.1 vs. 10.0.7«.

Die im Buch geäußerte Kritik an »zu wenigen verfügbaren Schlagzeug-Einzelsounds« kann nun relativiert werden.

4.1 Neuerungen in Logic 10.1 gegenüber Logic 10.0.7

Eine genaue Liste mit Informationen zu Änderungen in verschiedenen Updates seit Logic 10.0, die auch die Änderungen in Logic 10.1 beschreibt, finden Sie (auf Englisch) hier:

<http://support.apple.com/en-us/HT203718>

(zum Zeitpunkt der Erstellung dieses PDFs lag nur eine englische Version vor).

Es gibt u.a. folgende Neuerungen in Logic 10.1:

- *Drum Machine Designer*
- 10 neue Drummer und die Option, mehrere Drummer gleichzeitig nutzen zu können
- *Retro Synth*-Update (eigene Wavetables)

- *Compressor*-Update (neues Design, verbesserte Regler und ein neuer Emulationsmodus)
- regionsbezogene Automation statt MIDI-Draw
- Gravierende Verbesserungen gibt es auch im Hauptfenster (*Note Repeat* und *Spot Erase* bei der Aufnahme).
- Die Pianorolle wurde mit vielen neuen Workflowverbesserungen ausgestattet, die besonders im Hinblick auf das Drum-Editing nützlich sind. Man kann nun von einer Art *Drum Roll Editing* sprechen.
- Es gibt zusätzliche Optionen bei der Filmvertonung (andere fps-Raten, Nutzung einer Filmtonregion und bessere Platzierungsoptionen derselben zusammen mit dem Film).
- Verschiedene Patches (incl. 200 neuer Patches für EDM und Hip-Hop-Produktion, welche Track Stacks und MIDI-FX verwenden, *Vintage Mellotron*-Patches)
- Verschiedene Verbesserungen und Änderungen bei der Bedienung.

5 Setup im Detail

Im Bereich Setup gibt es verschiedene Neuerungen:

5.1 Plug-In-Manager

Im Menü *Logic Pro X* • *Einstellungen* • *Plug-In Manager* finden Sie den neuen *Plug-In-Manager*. Dieser ersetzt den *Audio-Units Manager*, sieht ähnlich wie dieser aus, übernimmt dessen Funktionen und bietet mehr. Sie können dort nach wie vor Plug-Ins validieren lassen oder deren Verwendung deaktivieren. Neu ist, dass Sie auf der linken Seite Ordner anlegen können, um Ihre Plug-Ins zu kategorisieren.

Diese wurden bislang nach Herstellern sortiert aufgelistet (was auch in den Kapiteln 11 und 15 erwähnt wird). Hat man nun aber z. B. eine endlos lange Liste von Plug-Ins der Firma *Waves* und möchte all deren Kompressoren im Vergleich ausprobieren, wäre es sinnvoller, wenn diese übersichtlich kategorisiert aufrufbar wären. Pro Tools bietet das automatisch an, in Logic kann man das nun selbst konfigurieren.

In Abbildung 5.1 sehen Sie den *Plug-In-Manager*. Links unter dem Eintrag KATEGORIE können Sie durch Klick auf die +-Taste selbst einen Kategorie-Ordner hinzufügen. Im Bild ist das der Ordner SPECIALFX. Es sind bereits Ordner vorkonfiguriert (z. B. AMPS & PEDALS, DELAY), in denen sich auch die Logic-Effekte kategorisiert wiederfinden. Sie können nun Drittanbieter-Plug-Ins dort hineinziehen oder nach eigenen Bedürfnissen Ordner erstellen und Einträge umsortieren. Ganz oben links können Sie die WERKSEINSTELLUNGEN WIEDERHERSTELLEN.

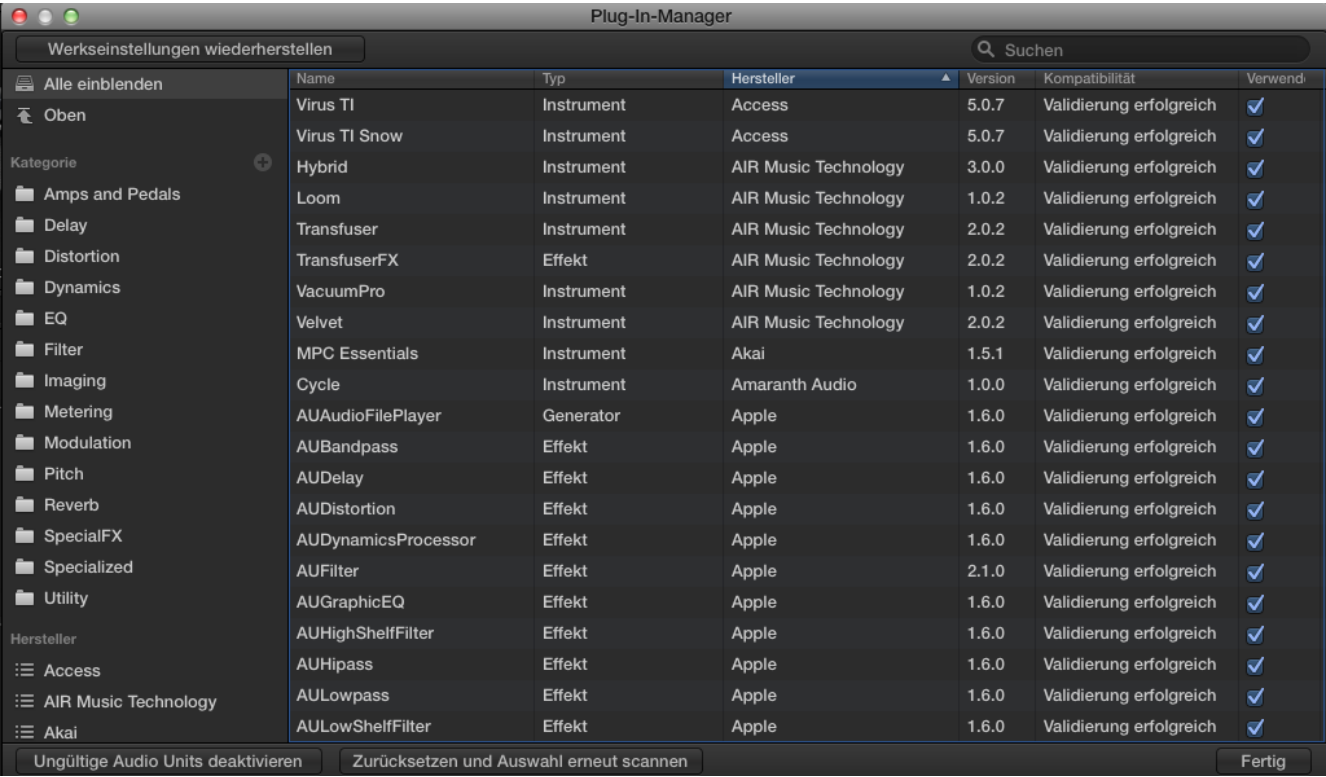


Abbildung 5.1: Der Plug-In-Manager.

In Abbildung 5.2 habe ich das mit der Effektvariante des Plug-Ins *TransfuserFX* der Firma *AIR* gemacht.

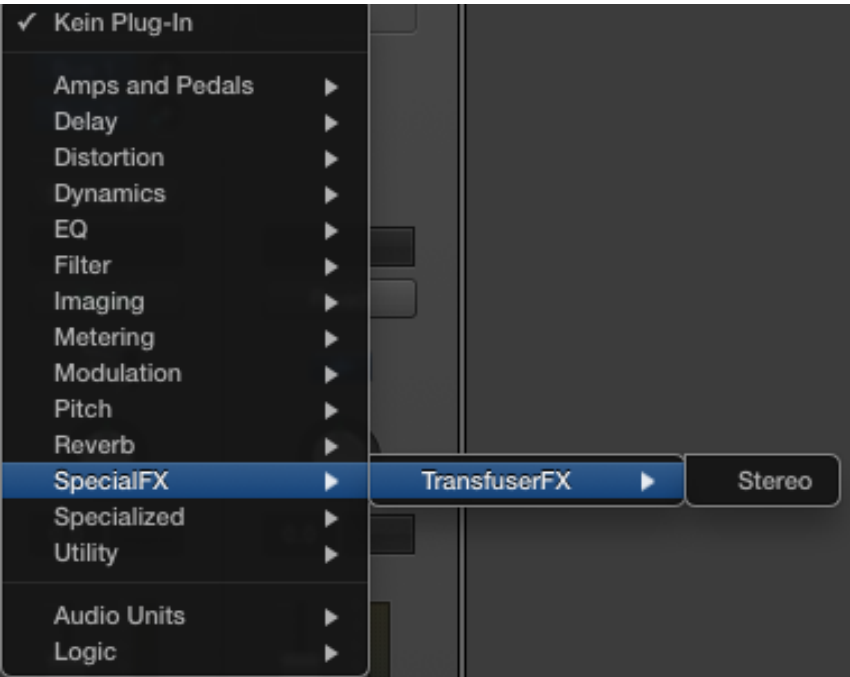


Abbildung 5.2: Neue Effektkategorie mit hereingezogenem Drittanbieter-Plug-In.

5.2 Veränderte Fenster in den Bereichen »Einstellungen« und »Projekteinstellungen«

Die Untermenüs der im Buch in Abschnitt 5.7 behandelten *Logic-Einstellungen* sind teilweise etwas anders angeordnet, in der Funktionalität jedoch weitgehend gleich geblieben.

Auch im Bereich der *Projekteinstellungen* gibt es kleine Änderungen, so sind z. B. die Filmprojekteinstellungen etwas verändert, was in Abschnitt 18.2 des PDFs erläutert wird.

Die im Buch in Abschnitt 5.7.2 erläuterten *Audio-Einstellungen* verteilen sich nun etwas anders auf den Tabs (siehe Abbildung 5.3 und Abbildung 5.4).

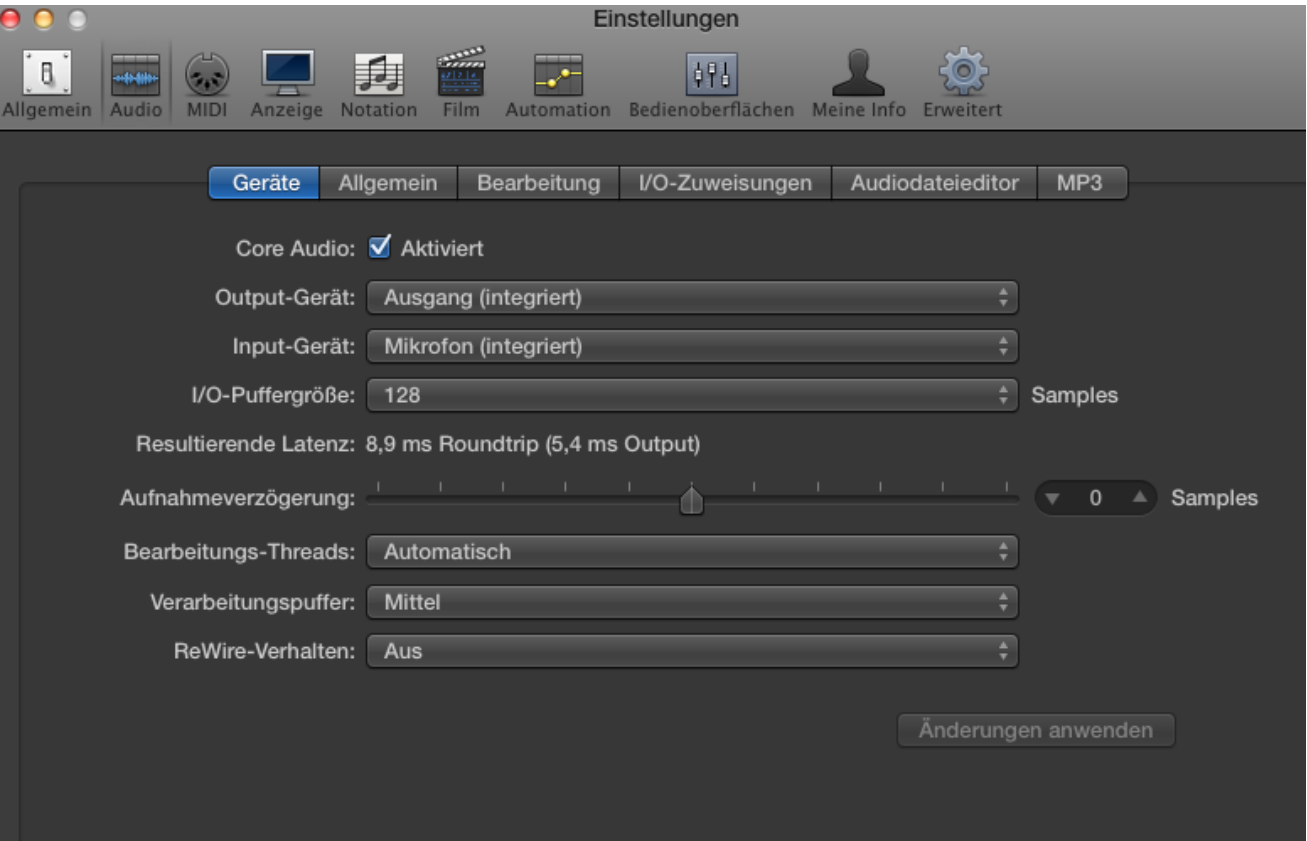


Abbildung 5.3: Allgemeine Audio-Einstellungen, Teil 1

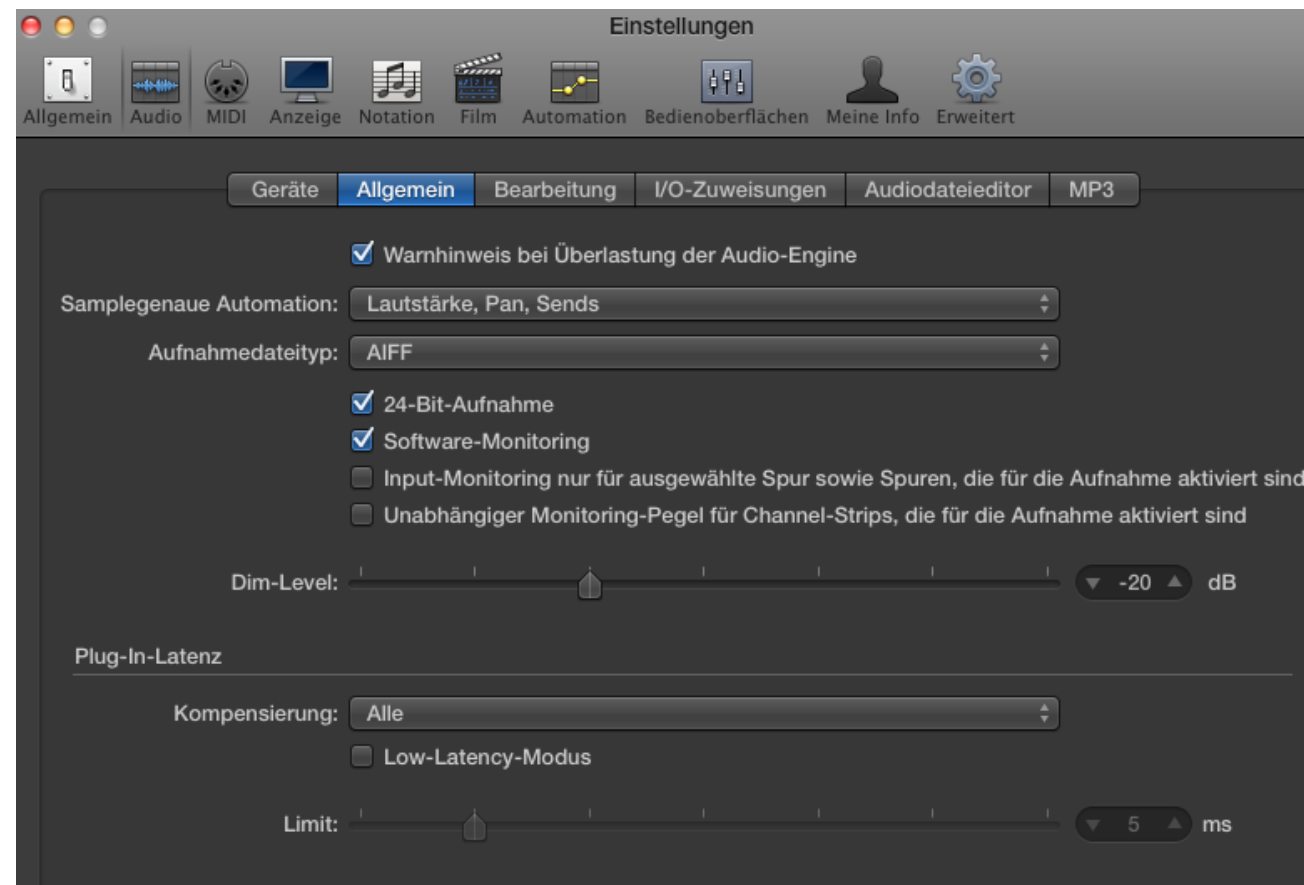


Abbildung 5.4: Allgemeine Audio-Einstellungen, Teil 2

Im in Abschnitt 5.7.4 (im Buch) besprochenen Einstellungsbereich *Darstellung* (der nun *Anzeige* heißt) findet sich ein neuer Tab namens *SPUREN*. Hier kann für Loops im Hauptfenster eine farbschattierte Darstellung ausgewählt werden (siehe Abbildung 5.5).

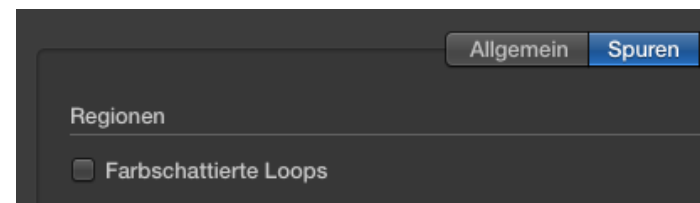


Abbildung 5.5: Option im Bereich »Einstellungen • Anzeige • Spur«

5.3 Sonstiges

Im Menü *ABLAGE • ALTERNATIVEN* können Sie Alternativen nun als Projekt exportieren.

Ergänzende Detailänderungen entnehmen Sie bitte der Logic-Hilfe oder den aktuellen Informationen unter:

<http://support.apple.com/en-us/HT203718>.

6 Hauptfenster, Aufnahme, Editing und Arrangieren

Hier einige Neuerungen, die die Arbeit mit dem Hauptfenster betreffen.

6.1 Die Bibliothek

Beim Arbeiten mit der Bibliothek im Hauptfenster gibt es einige Verbesserungen. Durch als Patches gespeicherte *Kit Pieces* können Sie nun schneller als zuvor auf einzelne Drumsounds in der Bibliothek zugreifen.

6.1.1 Patch Browsing für zweiten sichtbaren Kanalzug

Die Bibliothek kann nun auch Presets für den zweiten, im Informationsbereich angezeigten Kanalzug anzeigen, wenn Sie mit gehaltener **SHIFT**-Taste auf einen entsprechenden Slot klicken. Dies gilt z. B. sowohl für *Effekt*-Presets als auch z. B. für *Output*-Kanalzug-Patches (Abbildung 6.1).

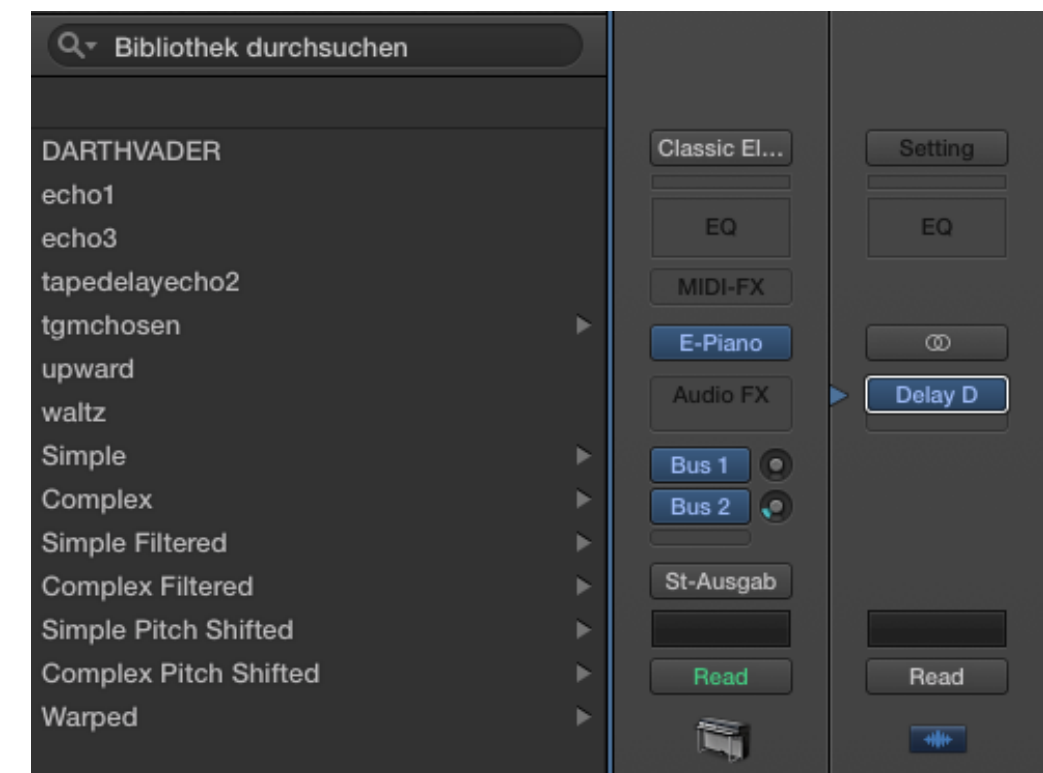


Abbildung 6.1: Die Bibliothek zeigt hier Presets für den »Delay Designer« im rechten Kanalzug an

Wie erwähnt finden Sie in der Bibliothek unter dem Eintrag *DRUM MACHINE* nun ganz oben einen Eintrag *DRUM MACHINE DESIGNER*, der auf Patches desselben verweist.

6.1.2 Prelisting, wenn mit Pfeiltasten Sounds durchsucht werden

Wenn Sie z. B. im *Drum Machine Designer* ein *Kit Piece* selektiert haben, können Sie einen laufenden Drumloop in Echtzeit mit verschiedenen Alternativ-Kitpieces vorhören, während Ihr Song abspielt, indem Sie in der Bibliothek den entsprechenden Eintrag selektieren und mit den »Pfeil rauf/runter«-Tasten zwischen den Kit Pieces wechseln. In Abbildung 6.2 ist der SHAKER selektiert und in der Bibliothek werden die entsprechenden *Kit Pieces* angezeigt. Lesen Sie ergänzend hierzu auch den Abschnitt 11.1 über den *Drum Machine Designer*.

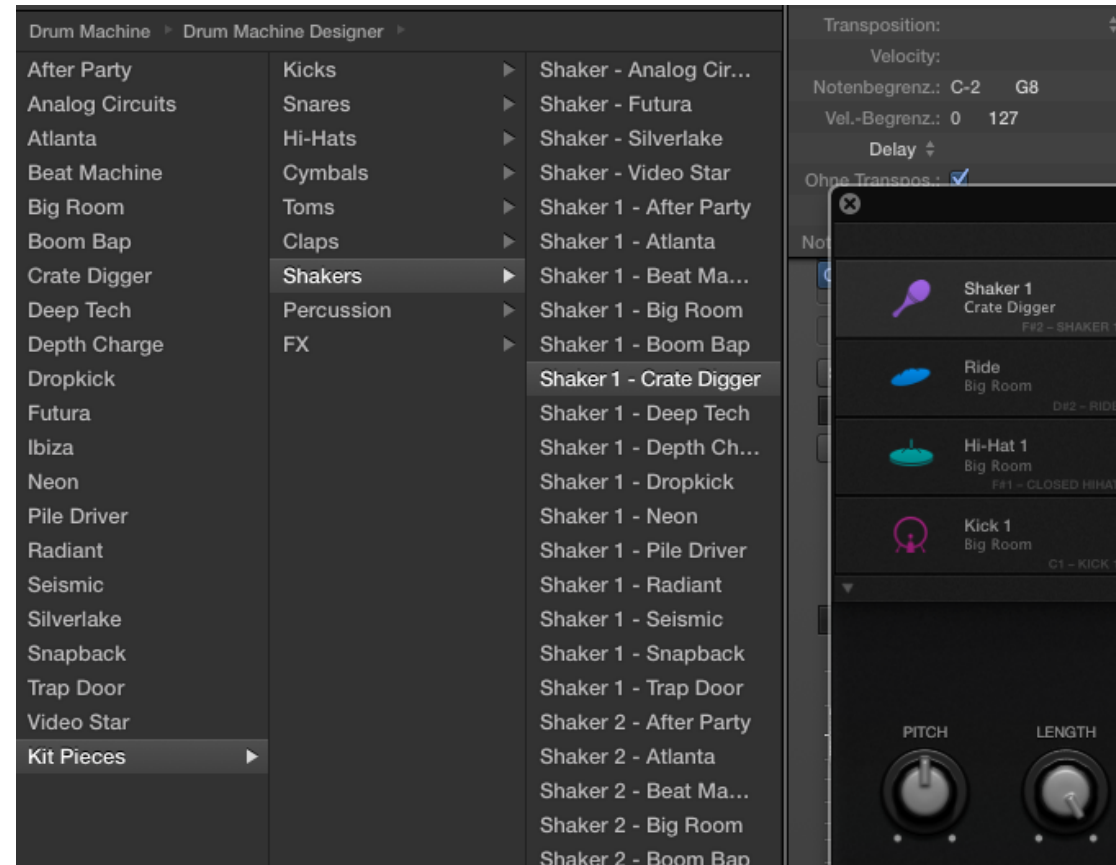


Abbildung 6.2: Kit Pieces

6.2 Solo Kill

Wenn Sie eine oder mehrere Spuren solo schalten, erscheint nun oberhalb der Spuren ein »Solo«-Button mit einem großen »S«. Dieser ist gelb unterlegt, wenn eine oder mehrere Spuren solo geschaltet sind. Durch Klick auf diesen Button heben Sie die solo-Schaltung für alle Spuren gleichzeitig auf. Dies war zuvor übrigens auch möglich – und klappt auch jetzt noch, wenn Sie einen »Solo«-Button einer Spur mit gehaltener **ALT**-Taste anklicken.

Analog zur Funktionalität des »Hide«-Buttons ist dieser große »S«-Button nicht sichtbar, falls Sie noch nie eine Spur solo geschaltet haben.



Abbildung 6.3: Solo Kill Button

6.3 Neuer Zoom-Button im Hauptfenster

Die *Zooming*-Optionen werden im Buch vor allem in Abschnitt 6.1.7 über den Bereich *Spuren*, im Unterabschnitt »Scrollen, Zooming und Spurgröße ändern«, behandelt. Neu in Logic 10.1 ist ein Button oben rechts im Bereich *Spuren*. Durch Klick auf diesen Button kann die vertikale Zoom-Darstellung der Inhalte des Bereichs *Spuren* schnell an den verfügbaren Platz angepasst werden (oder springt zurück zur vorherigen Einstellung, siehe Abbildung 6.4).

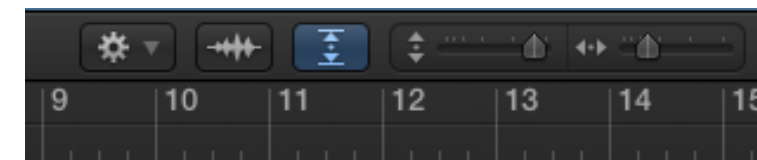


Abbildung 6.4: Der neue Button ist im Bild oberhalb von Takt 11 zu sehen

6.4 Aufnahme (MIDI): Notenwiederholung und punktueller Löschen

Die neuen Funktionen *Notenwiederholung* (engl.: *Note Repeat*) und *Punktuelles Löschen* (engl.: *Spot Erase*) sind durch Buttons in der Symbolleiste (Abbildung 6.5) oder als selbst definierbarer Tastaturkurzbefehl verfügbar.

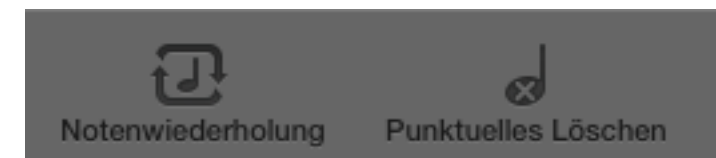


Abbildung 6.5: Buttons in der Symbolleiste für die Funktionen »Notenwiederholung« und »Punktuelles Löschen«.

Mit der Funktion *Notenwiederholung* können Sie live eine einzige eingespielte Note wiederholen lassen und diese Wiederholungen aufzeichnen. In welcher Geschwindigkeit die gewünschte Note wiederholt wird, ist im Schwebefenster NOTENWIEDERHOLUNG einstellbar, welches beim Aufrufen der Funktion eingeblendet wird (Abbildung 6.6).

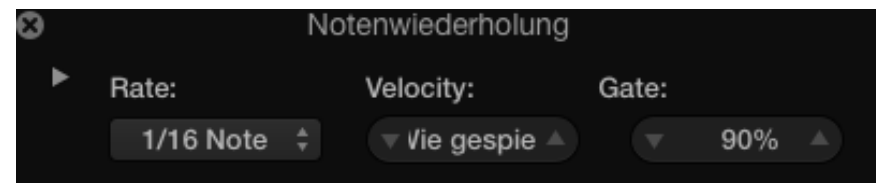


Abbildung 6.6: »Notenwiederholung«-Fenster

In Abbildung 6.7 ist dieses Fenster mit dem Dreieck oben links ausgeklappt worden und mittig links das Häkchen beim Eintrag TASTE gesetzt, wodurch zusätzlich ein Tastaturbereich eingeblendet wird.

In dieser Abbildung erkennen Sie vielleicht schon, dass Sie die Notenwiederholungsgeschwindigkeit auf verschiedene Weise variieren können, wodurch z. B. auch die für EDM-Music typischen, sich in der Geschwindigkeit steigernden *Drumrolls* entstehen können.

Zum einen können Sie die Wiederholrate mit einem Controller wie dem Modulationsrad verändern bzw. modulieren. Zum anderen können Sie im Tastaturbereich auch Tasten definieren, mit denen Sie zwischen verschiedenen Notenwiederholungsgeschwindigkeiten umschalten. Wie Sie in Abbildung 6.8 sehen können, lässt sich der Tastaturbereich für diese Funktionalität dabei verschieben. Fassen Sie hierzu die Handles des blauen Balkens oberhalb der Tastatur an und verschieben Sie sie. Das kann z. B. helfen, wenn Sie wie ich öfters mal unterwegs ohne angeschlossenes Keyboard mit der Musiktastatur arbeiten müssen. Eine ähnliche Anpassung und einen kleinen Drumroll habe ich im Projekt *06xNoteRepeat1* programmiert, ein weiteres Beispiel finden Sie unter *06xDrmroll1*.

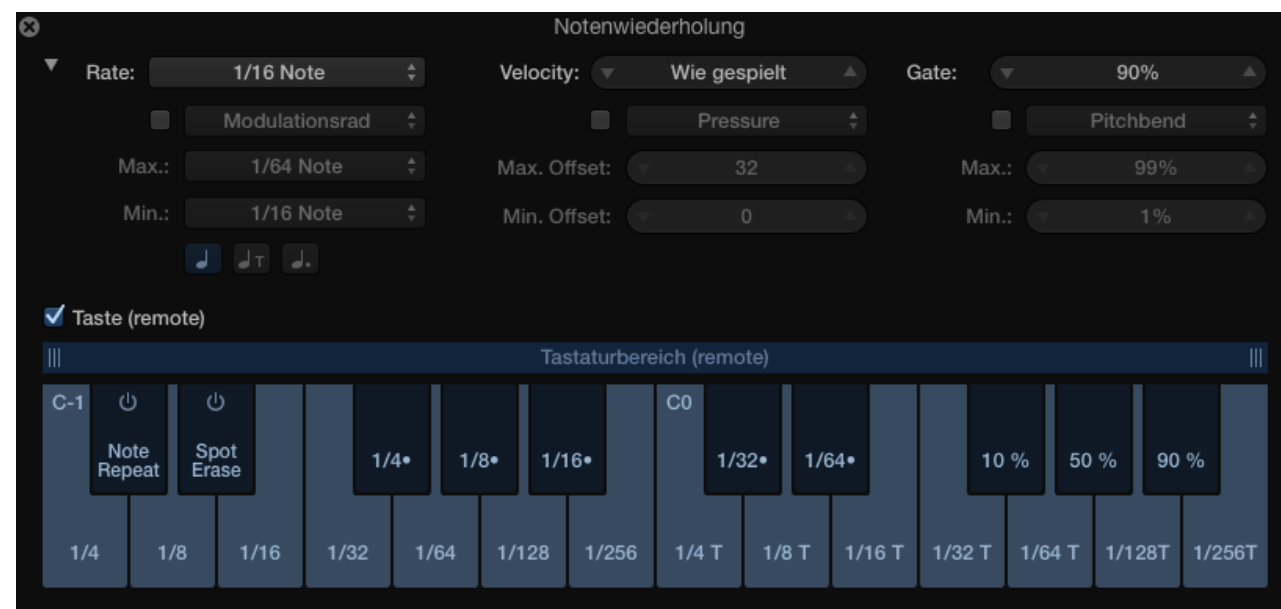


Abbildung 6.7: ausgeklapptes Notenwiederholungs-Fenster

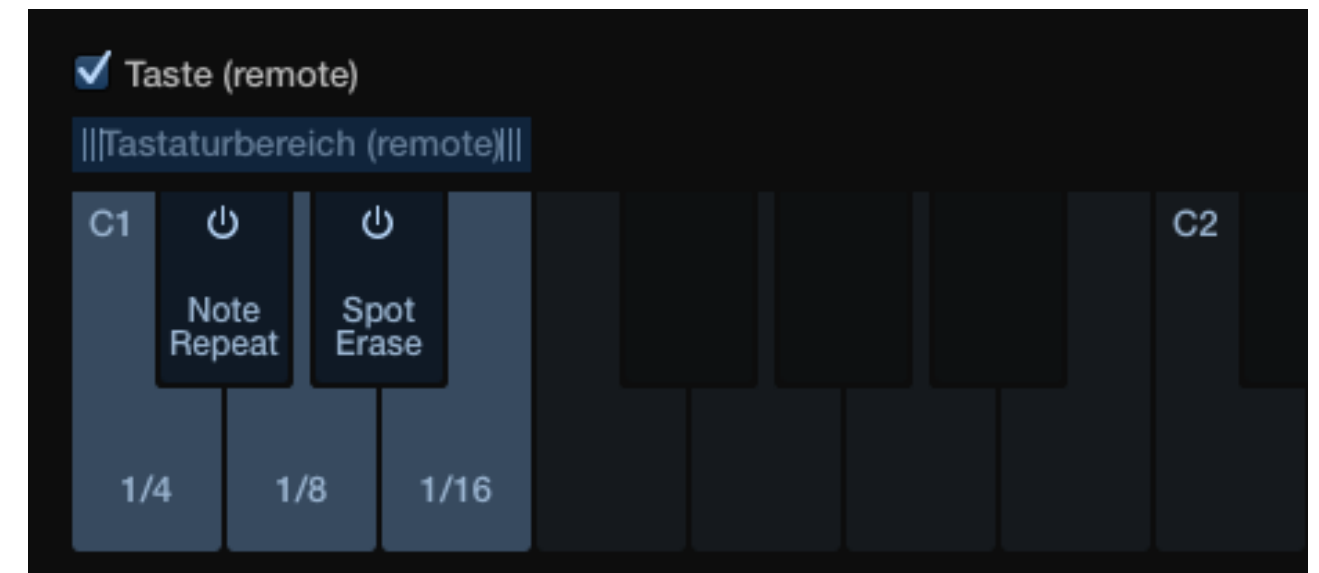


Abbildung 6.8: Verändert definierter Remote-Tastaturbereich

Auch die *Velocity* und die Länge der wiederholten Noten lassen sich einstellen – oder von MIDI-Informationen wie *Pressure* oder *Pitch Bend* in Echtzeit bei der Aufnahme modulieren. Die *Note Repeat*- und *Spot Erase*-Funktion lässt sich auch über definierte Taste ein- und ausschalten.

Die Funktion *Punktuelles Löschen* erlaubt Ihnen, bereits aufgenommene Noten durch Spielen der entsprechenden Note in Echtzeit zu löschen. Hierdurch können intuitiv interessante rhythmische Variationen programmiert werden. Ein Beispiel finden Sie im Projekt *06xDrmroll1loesch*. Diese Funktion ist oft bei Drum Computern für die Beatprogrammierung vorzufinden. Auch für die Funktion *Punktuelles Löschen* können Sie einen Tastaturkurzbefehl vergeben.

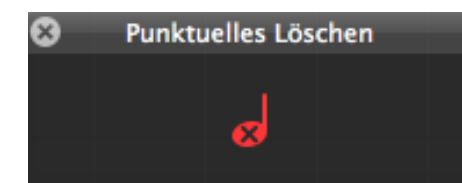


Abbildung 6.9: Punktuelles Löschen

Die weiteren Ausführungen zum Thema *MIDI-Aufnahme* finden Sie im Buch in Abschnitt 6.2.2.

6.5 Parameter im Informationsfenster »Region«

Im Informationsfenster *REGION* stehen neue Parameter zur Verfügung.

6.5.1 Intelligente Quantisierung für MIDI-Events

Im Informationsfenster REGION steht für die Quantisierung nun die zusätzliche Option *Intelligente Quantisierung* zur Verfügung. Diese Option betrifft MIDI-Events.

Diese versucht, Bereiche zu erkennen, die besser nicht wie der Rest der Noten entsprechend dem Raster quantisiert werden, z. B. *Triller* oder kurzzeitig schnell gespielte Noten. Auch beim Editieren von Schlagzeugpatterns kann die Funktion hilfreich sein.

Die entsprechende Option ist ein wenig versteckt, Sie finden sie durch Klick auf den Eintrag QUANTISIERUNG im Informationsfenster REGION, wo Sie nun zwischen KLASSISCHER und INTELLIGENTER QUANTISIERUNG wählen können (Abbildung 6.10).

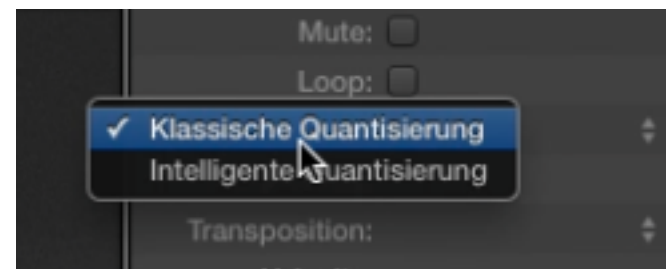


Abbildung 6.10: Flip Menü »klassische/intelligente Quantisierung«

Im Projekt *06xIntelliQ* finden Sie ein einfaches Beispiel mit drei Regionen, von denen die erste unquantisiert ist, die zweite klassisch im 1/16tel Raster und die dritte im intelligenten Modus im 1/16tel Raster, wodurch sich für die zwischendurch schnell gespielten Noten ein abweichendes Ergebnis ergibt.

6.5.2 Wiedergabegeschwindigkeit für Apple Loops

Für Apple Loops steht im Informationsfenster REGION nun der Parameter *Wiedergabegeschwindigkeit* zur Verfügung (Abbildung 6.11).

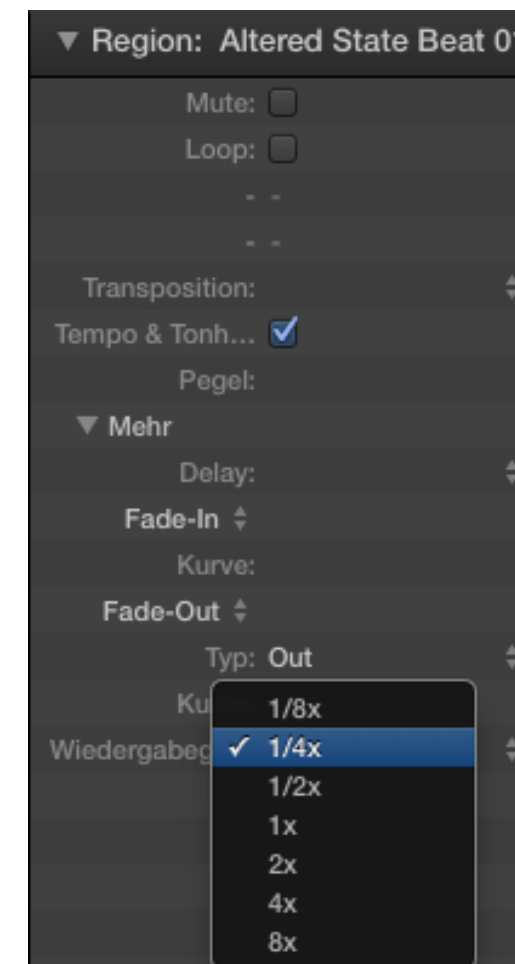


Abbildung 6.11: »Wiedergabegeschwindigkeit« als Regionsparameter für Apple Loops

6.6 Fades werden eingerechnet

Fades werden nun direkt in Audiodateien eingerechnet. Hierdurch entfällt zwar nicht unbedingt die Wartezeit, die sich manchmal ergibt, wenn Fades erstellt werden. Doch im Gegensatz zur Vorversion sind Fades nun auch bei gleichzeitigem *Flex-Editing* möglich.

6.7 Regionen/Events mehrfach kopieren vs. Regionen/Events mehrfach wiederholen

Die Funktion *Regionen/Events mehrfach kopieren* wurde in *Regionen/Events mehrfach wiederholen* umbenannt (der bisherige Shortcut **CMD + R** wurde dem umbenannten Befehl zugewiesen, siehe Abbildung 6.12). Dieser Befehl ruft nach wie vor einen Dialog auf, der danach fragt, wie oft der selektierte Bereich kopiert werden soll.

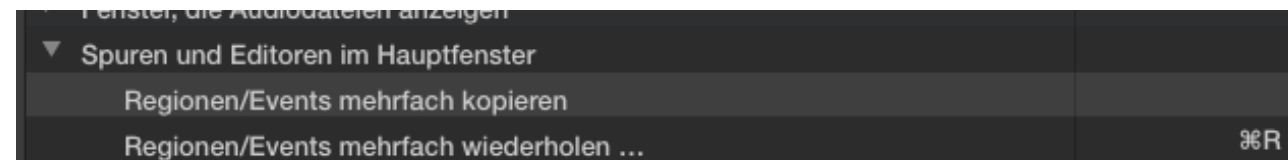


Abbildung 6.12: »Regionen/Events mehrfach kopieren« vs. »wiederholen«

Der neue Befehl *Regionen/Events mehrfach kopieren*, dem in den Standard-Einstellungen in Logic 10.1 noch kein Shortcut zugewiesen wurde, ermöglicht das schnelle, sofortige Kopieren/Duplizieren von Regionen/Events ohne einen störenden Zwischendialog, so wie es z. B. auch in *Ableton Live* oder *Pro Tools* mit dem dortigen Tastaturkurzbefehl **CMD + D** funktioniert, was eine Art »Standard« geworden ist (**CMD + D** ist in Logic zunächst dem Befehl *Spur duplizieren* zugewiesen, was natürlich manuell geändert und anders konfiguriert werden kann).

6.8 Track Stacks/Spurstapel

Kleinere Bugs und Workflowdetails beim Arbeiten mit Track Stacks sollen behoben bzw. verbessert worden sein. Im Menü SPUR heißen Track Stacks nun SPURSTAPEL.

6.9 Markerspur

Der Button zum Einblenden der Markerspur im Bereich SPUREN ist verschwunden, die Markerspur kann nach wie vor über die globalen Spuren oder einen Shortcut (**SHIFT + CMD + K**) eingeblendet werden.

7 Die MIDI-Editoren

Im Bereich *MIDI-Editing* wurde der Workflow in der Pianorolle stark verbessert. Dies bezieht sich vor allem auf die Arbeit mit Schlagzeuginstrumenten in Logic, betrifft teilweise aber auch die generelle Nutzung des Pianorollen-MIDI-Editors.

7.1 Reduzierte Ansicht und Drum-Namen in der Pianorolle

Die reduzierte Ansicht in der Pianorolle lässt sich mit dem Icon rechts neben dem ANSICHT-Menü aufrufen (siehe Abbildung 7.1). Ist ein Schlagzeug-Patch in Logic ausgewählt, werden die verwendeten Soundbezeichnungen links angezeigt. Ein Beispiel finden Sie im Projekt *07xPianoR1*.



Abbildung 7.1: Pianorolle mit reduzierter Ansicht

Die Namen der Drums können aber auch im nicht-reduzierten Modus angezeigt werden, wenn Sie im Menü ANSICHT der Pianorolle den Eintrag DRUM NAMEN auswählen (Abbildung 7.2).

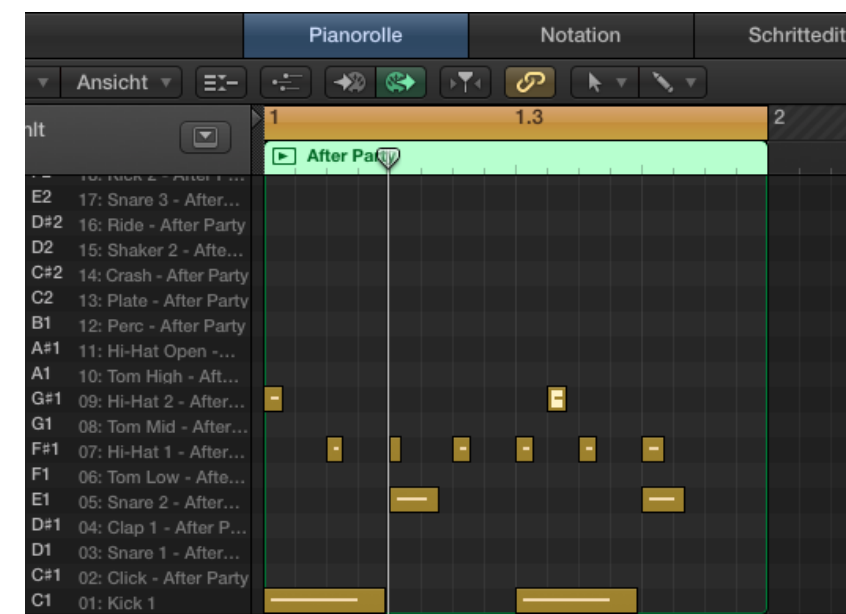


Abbildung 7.2: Drum-Namen in nicht reduzierter Ansicht in der Pianorolle

7.2 Pinselwerkzeug in der Pianorolle

Das neue Pinselwerkzeug in der Pianorolle dient dem schnellen Einzeichnen und Löschen von Events in der Pianorolle. Auch diese ist insbesondere beim Einzeichnen von Schlagzeugnoten (z. B. bei *Hi-Hats*) oder Drumrolls praktisch. Wenn Sie das Pinselwerkzeug über Events bewegen, wandelt es sich in ein Radiergummi-Werkzeug, wodurch ein schnelles Löschen von Events möglich ist.

Die Länge der durch das Pinselwerkzeug eingezeichneten Events entspricht dem unter ZEITQUANTISIERUNG in der Pianorolle eingestellten Wert (Abbildung 7.3).



Abbildung 7.3: Pinselwerkzeug in der Pianorolle

Sie können mit dem Pinselwerkzeug beispielsweise auch schnell Rolls mit 1/64tel Noten einzeichnen (natürlich konnten Sie so etwas auch schon in Logic 10.0.7 realisieren, z. B. mit Hilfe von Step Input Keyboard oder Stiftwerkzeug – nur eben nicht so komfortabel).

Wenn Sie Ihre Drumrolls nicht einzeichnen, sondern live einspielen möchten, lesen Sie den Abschnitt 6.4 über die Funktion *Notenwiederholung*, mit der Sie live schnelle Rolls einspielen können.

Das Pinselwerkzeug ist nicht nur für das Drum-Editing praktisch: Wenn Sie in der Pianorolle eine Skala einstellen und mit dem Pinselwerkzeug über die Tasten streichend Noten einzeichnen, werden automatisch die Noten der gewählten Skala eingezeichnet.

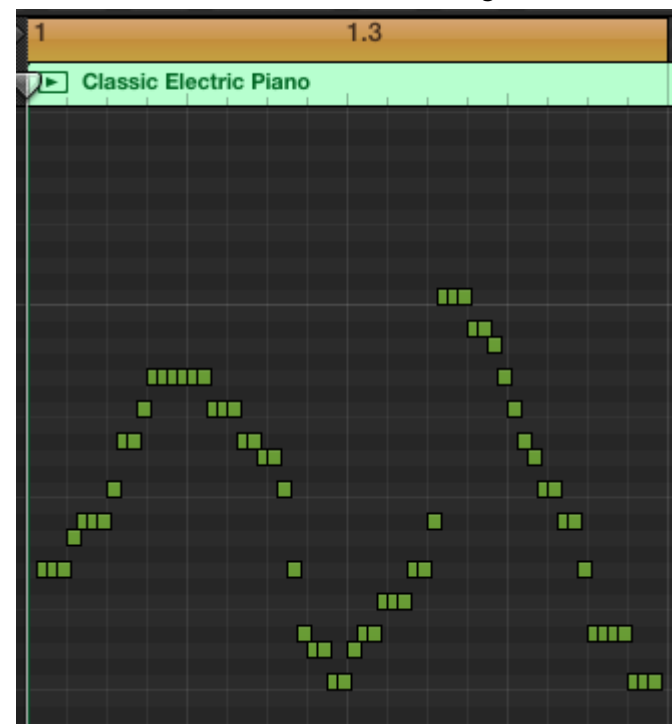


Abbildung 7.4: Mit dem Pinsel eingezeichnete 1/64tel Noten

Im Beispiel *07xPinselnoten* habe ich mit dem Pinselwerkzeug schnell viele 1/64tel-Noten einer *C Moll*-Skala und im Beispiel *07xPinsel2* in zwei Durchgängen Noten der Skala *F Moll* (pentatonisch) eingezeichnet.

7.3 Ansichtsänderungsoptionen bei mehreren selektierten Regionen

Sind mehrere Regionen selektiert, so können Sie durch Doppelklick auf eine einzelne Note in der Pianorolle nur den Inhalt jener Note anzeigen lassen, in welcher sich die doppelt angeklickte Note befindet. Ein Doppelklick auf den Hintergrund wechselt zu einer Ansicht der Events aller Regionen in der Pianorolle. Welche Regionen hiermit genau gemeint sind, hängt von einer Einstellung im Menü **ANSICHT** der Pianorolle ab: Dort kann man zwischen den Einträgen **EINE SPUR** und **AUSGEWÄHLTE REGIONEN** wählen (das ist nicht neu). Im ersten Fall wechselt die Ansicht der Pianorolle gegebenenfalls zu den Inhalten aller Regionen einer Spur (auch wenn diese nicht selektiert sind), im zweiten Fall (spurübergreifend) zu den Inhalten von allen selektierten Regionen.

7.4 Verschieben von Regionen in der Pianorolle

Wenn Sie eine Region in der Pianorolle an ihrer Abspielleiste unterhalb des Taktlineals anfassen, können Sie die Region nun auch in der Pianorolle verschieben!

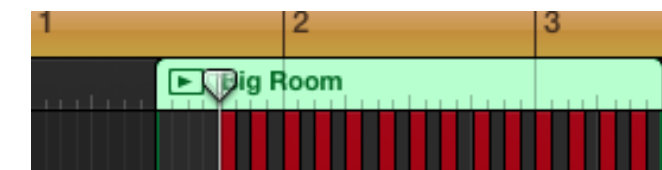


Abbildung 7.5: Die Region kann in der Pianorolle verschoben werden

7.5 Time Stretching von Noten in der Pianorolle

MIDI Time-Stretching wird im Buch in Abschnitt 9.7.3 besprochen. Neu ist, dass es diese Funktion nun auch in der Pianorolle gibt.

Wählen Sie das Menü **FUNKTIONEN • ZEIT HANDLES** (Abbildung 7.6).

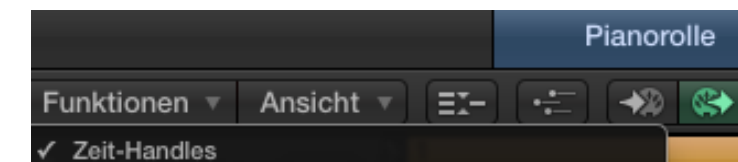


Abbildung 7.6: Die Option »Zeit-Handles«

Die *Zeit-Handles* sehen Sie jedoch erst in Form zweier blauer Marker am linken und rechten Ende Ihrer Selektion, wenn Sie mehrere Noten selektieren (siehe Abbildung 7.7, denn die Länge einer Note alleine können Sie ja auch ohne *Zeit-Handles* ändern).

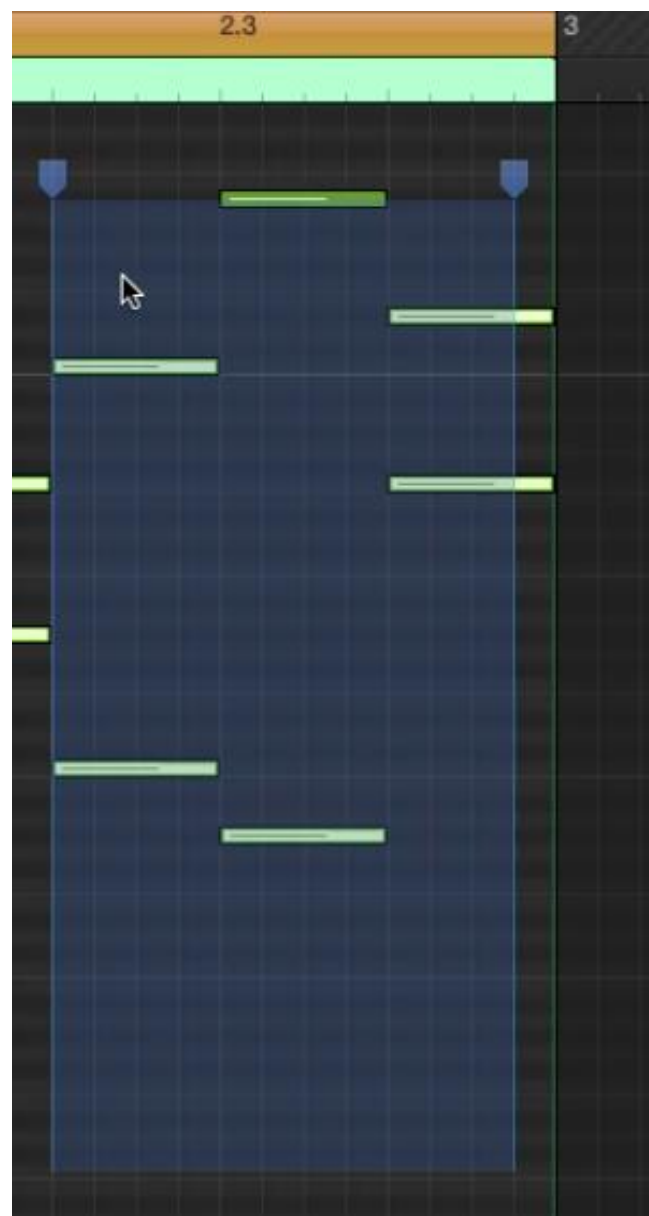


Abbildung 7.7: Zeit-Handles bezogen auf mehrere selektierte Noten

Nun können Sie den linken oder rechten Marker bzw. *Zeit-Handle* verschieben und bearbeiten damit die Länge des selektierten Bereichs, der in Abbildung 7.8 gestaucht wurde. Im Bild sehen Sie dabei oben am rechten *Zeit-Handle* das *Timestretching*-Tool, das allerdings nicht immer sichtbar ist, wenn Sie *Zeit-Handles* anfassen. Es erscheint übrigens auch, wenn Sie mit gehaltener **ALT**-Taste im Bereich SPUREN eine MIDI-Region in die Länge ziehen. Sie können hierzu auch das Beispielprojekt *07xPiRZeithandle* öffnen, auf welches sich Abbildung 7.8 bezieht und das auf dem vorherigen Projekt *07xPinseI2* basiert.



Abbildung 7.8: Mit den »Zeit-Handles« bearbeiteter Bereich

7.6 »Wiederholt Schneiden« in der Pianorolle

Mit der gehaltenen **ALT**-Taste kann die Funktion *Wiederholt Schneiden* mit der Schere nun auch in der Pianorolle (und nicht nur beim Zerschneiden von Regionen im Hauptfenster) genutzt werden. Hiermit können Sie schnell eine Note in mehrere gleich lange Teile zerschneiden; bei der Schneideoperation erscheint ein kleines + Symbol neben der Schere.

7.7 Notenwiederholung in MIDI-Editoren

Der schon in Abschnitt 6.7 dieses PDFs behandelte Befehl zum Duplizieren von Noten ist natürlich insbesondere auch bei Workflows mit der Pianorolle oder anderen MIDI-Editoren praktisch, um schnell selektierte Events zu wiederholen.

7.8 Schritteditor und Sonstiges

Das Fingerwerkzeug im Schritteditor kann nun zum Verschieben von Events genutzt werden.

Es gab weitere Detailverbesserungen, die ich Sie bitte, im Apple Dokument <http://support.apple.com/en-us/HT203718> oder in einer

evtl. zu einem späteren Zeitpunkt aktualisierten Logic-Hilfe nachzuschlagen.

8 Die Audio-Editoren

Beim Durchhören von Audiodateien bleibt der *Vorhörmodus* aktiv, wenn Sie per **Pfeil rauf/runter** zwischen Audiodateien hin- und herwechseln. Zunächst muss allerdings der Vorhörmodus aktiv werden. Beim Anklicken von Loops im LOOP-BROWSER geschieht das automatisch, beim Durchhören von Audiodateien in der ÜBERSICHT: ALLE DATEIEN oder der ÜBERSICHT: PROJEKT starten Sie das Vorhören nach wie vor durch den Tastaturkurbefehl **CTRL + Leertaste**.

9 Timing, Tempo, Tuning, Groove

Details zum Thema *Tempoanpassung* werden im Buch ausführlich in den Abschnitten 9.6 bis 9.8 behandelt.

Generell spricht Apple von Verbesserungen der Stabilität im Zusammenhang mit der Arbeit mit *Flex-Time* und *Flex-Pitch-Markern* (im Buch in den Abschnitten 9.3 und 9.4) oder *Transientenmarkern* (im Buch in Abschnitt 8.2.6).

Neu in Logic 10.1 sind verschiedene Optionen im Zusammenhang mit der *Beat-Mapping*-Funktion:

Im *Beat-Mapping*-Menü gibt es nun die Optionen

- FLEX-MARKER SCHÜTZEN und
- TEMPOÄNDERUNGEN BEEINFLUSSEN DIE FOLGENDEN BEAT-MARKER

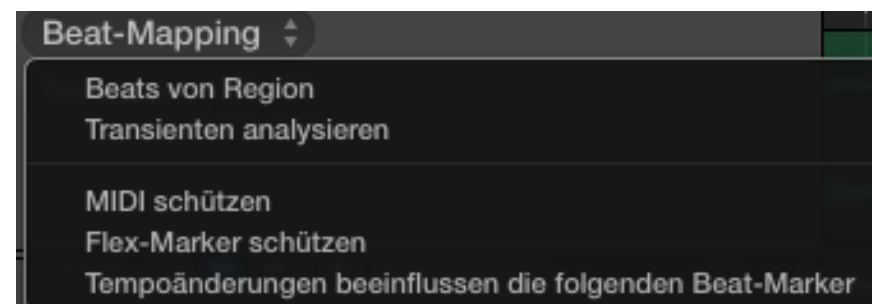


Abbildung 9.1: Neue Beat-Mapping-Optionen

Ferner soll ein Bug bei der Arbeit mit mehreren Tempo-Sets behoben worden sein.

Sie können die neuen Funktionen zusammen mit den Projektbeispielen aus Kapitel 09 in den Ordnern *09beatmappmehrsp141126* und *09Mehrspur* ausprobieren.

Die Option FLEX-MARKER SCHÜTZEN soll dafür sorgen, dass Flex-Marker auch bei Beat-Mapping-Edits (wie sie z. B. im Buch in Abschnitt 9.8.1, im Unterabschnitt »Beat-Mapping«: Beispiel 2, Audio und MIDI, MIDI schützen«, vorgenommen werden) auf Ihren Taktpositionen bleiben. Allerdings bleibt bei Flex-Markern zu beachten, zu welchem Zeitpunkt Flex erstmals aktiviert wurde (wie in

Abschnitt 9.3.5 erläutert) bzw. an welchen Taktpositionen diese nun genau liegen. Ergänzende Hinweise hierzu liefert auch Abschnitt 20.2.11 im Buch. Zusätzlich gibt es einen Eintrag:

- TEMPOÄNDERUNGEN BEEINFLUSSEN DIE FOLGENDEN BEAT-MARKER

Der Name dieser Funktion erläutert seine beabsichtigte Wirkung grundsätzlich bereits selbst. In ersten Versuchen konnte ich jedoch sowohl mit einem neueren als auch mit einem älteren Logic-Projekt keinen Unterschied bezüglich des Verhaltens der Beat-Marker bei Tempoänderungen in der Beat-Mapping-Spur bei unterschiedlichen Settings für diese Option feststellen.

10 Audio- und MIDI-Export und -Import

Sie können nun Projekte mit den neuen *Air Drop*- und *Mail Drop*-Funktionen aus Mac OS X 10.10 Yosemite teilen.

11 Die Instrumente: Synths, Sampler, Drummer & Co.

Neuerungen bezüglich der Instrumente finden sich vor allem in Form eines neuen *Drum Machine Designers*, 10 neuer Drummer mit neuen Optionen im Drummer-Editor-Bereich sowie zusätzlicher Möglichkeiten zur Nutzung von Wavetables im *Retro Synth*. Zudem sind die Instrumenten-Plug-Ins *External Instrument*, *Test Oscillator* und *Klopfgeist* voreingestellt im Ordner UTILITY untergebracht, was Sie mit dem neuen Plug-In-Manager ändern können.

11.1 Drum Machine Designer

Der neue *Drum Machine Designer* dient der schnellen Erstellung von Beats. Er besteht aus zwei Seiten mit je 16 Zellen, in welche Drumsounds geladen werden können. Im unteren Bereich werden, je nach selektiertem Bereich oben, Smart Controls zur Steuerung verschiedener Parameter angezeigt. Er erlaubt schnellen Zugriff auf einzelne Drumsounds. Im Folgenden erläutere ich detailliert, woraus sich der *Drum Machine Designer* eigentlich zusammensetzt.

11.1.1 Einführung

Die Soundbelegung des *Drum Machine Designers* ist mit dem GM-Standard kompatibel.

Zellen bzw. *Kit Pieces* des *Drum Machine Designers* können stummgeschaltet, solo geschaltet, per drag & drop neu angeordnet oder auch ersetzt werden.

Zum Kennenlernen des *Drum Machine Designers* laden Sie ein entsprechendes Instrument oder öffnen Projekt *17xDMD1*.

In diesem Projekt und in Abbildung 11.1 wurde das Kit *After Party* geladen. Der Eintrag AFTER PARTY oben in der Leiste ist selektiert. Darunter sind Smart Controls zu sehen, mit denen Sie Lautstärken von bestimmten Gruppen von Sounds (z. B. Kicks, Hi-Hats) sowie

Effekte für alle Sounds gleichzeitig einstellen können. Natürlich stehen auch individuelle Lautstärkeregler pro Zelle zur Verfügung, wie Sie unten sehen werden.

Mit den hellblau leuchtenden Buttons neben den Smart Controls schalten Sie die entsprechenden Soundgruppen bzw. Effekte ein oder aus. So ist z. B. im Projekt *17xDMD1b* der Hall aufgedreht. Im Projekt *17xDMD1c* sind die Kicks deaktiviert und die Hi-Hats leiser gedreht.



Abbildung 11.1: »Drum Machine Designer«

Mittig rechts können Sie die Anzeige wechseln: Statt STEUERUNGEN sehen Sie in Abbildung 11.2 unten SENDS für die sechs verschiedenen Gruppen. In Projekt *17xDMD1d* habe ich den Send nur für die Hi-Hat Gruppe aufgedreht. Der Smart-Control-Bereich unten kann mit dem kleinen Dreieck mittig links auch eingeklappt werden (Abbildung 11.3).



Abbildung 11.2: Gruppen Sends statt Steuerungen

Wenn Sie eine einzelne Zelle selektieren, sehen Sie dort (in der Zelle) unten rechts deren Tastaturbelegung, unten links »Mute«- und »Solo«-Schalter. Stummgeschaltete Zellen werden gedimmt dargestellt.

Die Anzeige rechts unten entspricht der General MIDI Belegung. Diese Beschriftung ändert sich auch dann nicht, wenn Sie etwas ganz anderes in die Zelle hereinladen. Das heißt: dort steht z. B. auch dann C1 – KICK, wenn Sie einen Shaker laden, zudem triggert ein Klick auf die Zelle die angezeigte Note. Das finde ich keinen Nachteil, denn auf diese Weise sehen Sie auch, welcher Sound bei einer korrekten GM-Belegung im Slot sein müsste.

Ist eine einzelne Zelle statt des *Drum Kit*-Namens oben selektiert, erscheinen unten im Smart-Control-Bereich andere Smart Controls für die Zelle (Abbildung 11.3 und Abbildung 11.4) – inklusive einer Lautstärkeregelung für die Zelle. Je nach selektiertem Kit Piece werden andere Parameter angezeigt (z. B. *Body*, *Distortion* für eine Snare).

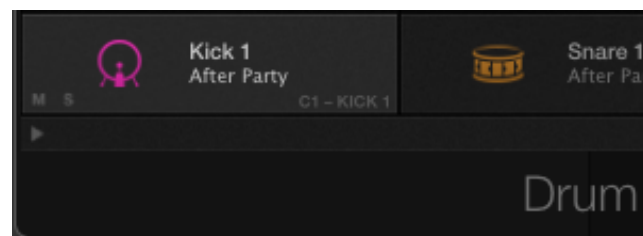


Abbildung 11.3: Zelle mit sichtbaren »Mute«- und »Solo«-Buchstaben und eingeklappten Smart-Control-Bereich



Abbildung 11.4: Zelle mit zugehörigen Smart Controls

Es gibt mehr als die 16 Zellen – nämlich noch eine zweite Seite mit weiteren 16 Zellen (Abbildung 11.5); mittig finden sich kleine Punkte zum Umschalten zwischen den beiden Anzeigeseiten.

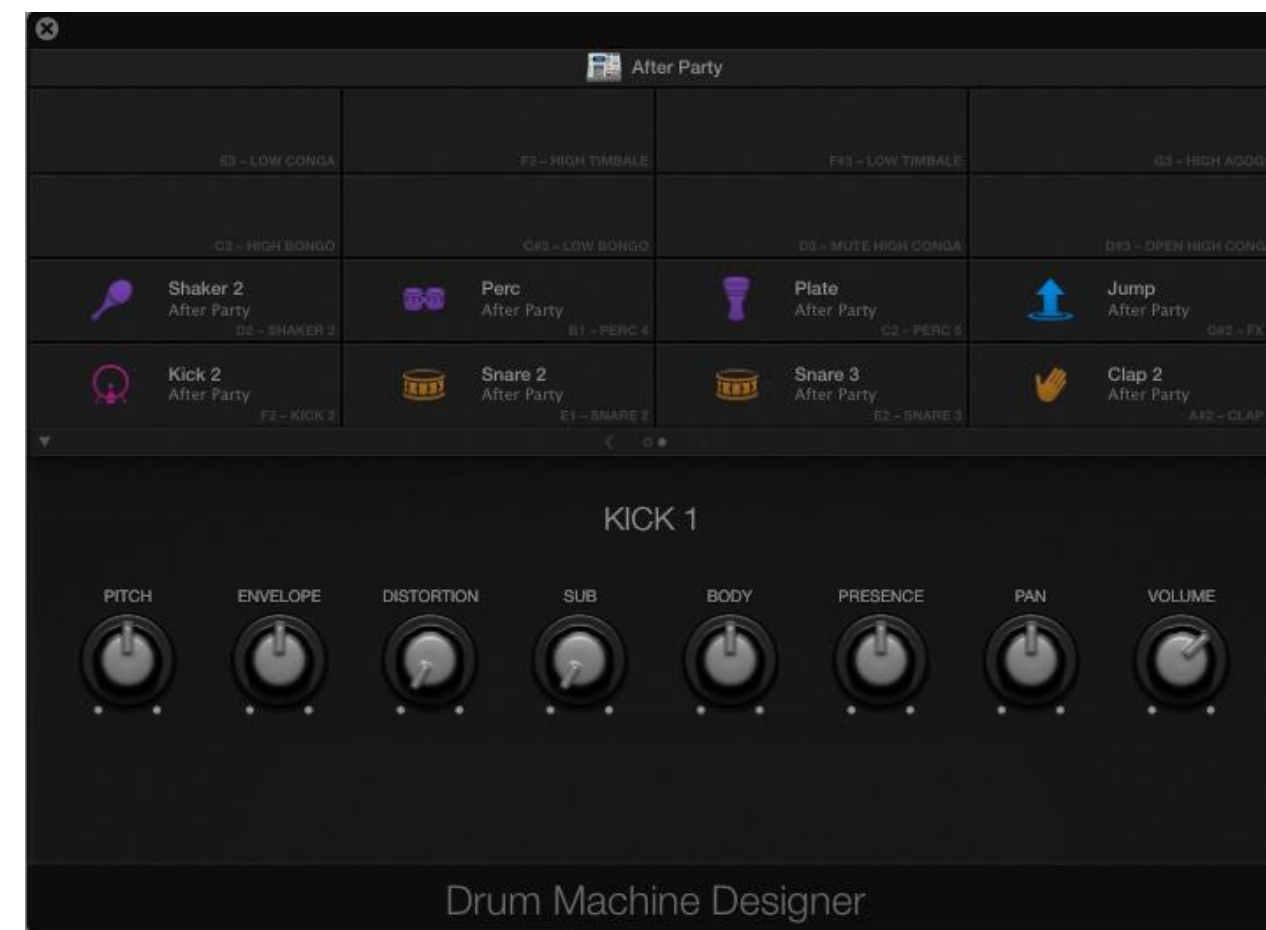


Abbildung 11.5: »Drum Machine Designer« – Page 2

Kit Pieces und Drum Kits können jeweils durch einen Klick auf einen anderen Eintrag in der Bibliothek neu geladen werden.

Ist eine Zelle selektiert, erscheinen in der Bibliothek Patches für Kit Pieces passend zur selektierten Zelle (Abbildung 11.6, Abbildung 11.7). Interessant hierbei ist, dass Sie in »Echtzeit« Kit Pieces vorhören können. Wie schon in Abschnitt 6.1.2 des PDFs erwähnt, können Sie mit den »Pfeil rauf/runter«-Tasten zwischen den Kit Pieces wechseln. Wenn dabei bereits ein Beat spielt, sind die ausgetauschten Sounds schnell in Echtzeit zu hören. Probieren Sie das beispielsweise im Projekt *11xDMDKickSn* mit Kick und Snare aus, die dort bereits ausgetauscht wurden.

Ist dagegen der Eintrag oben mit dem Namen des Drum Kits selektiert, zeigt die Bibliothek *Drum Machine Patches* an (Abbildung 11.8). Auch zwischen diesen können Sie, wie mit anderen *Patches* auch, mit den »Pfeil rauf/runter«-Tasten wechseln.



Abbildung 11.6: Shaker Kit Pieces

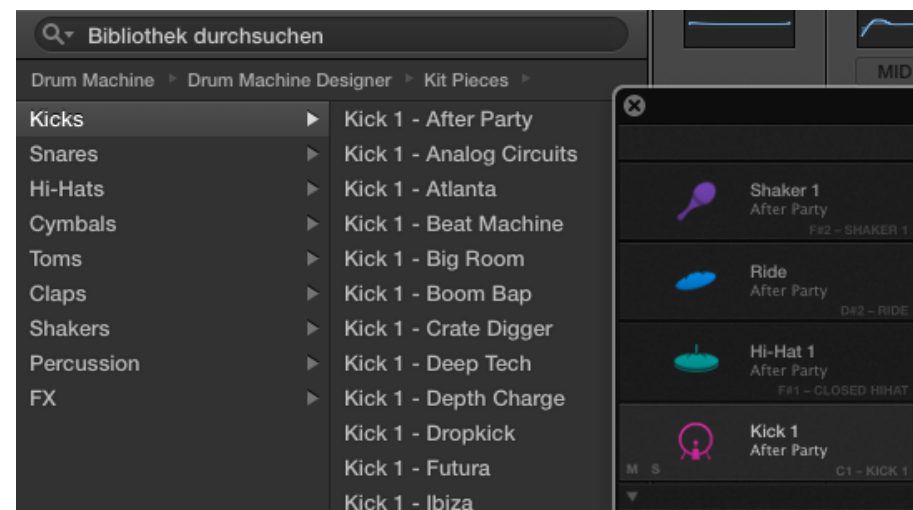


Abbildung 11.7: Kick Kit Pieces

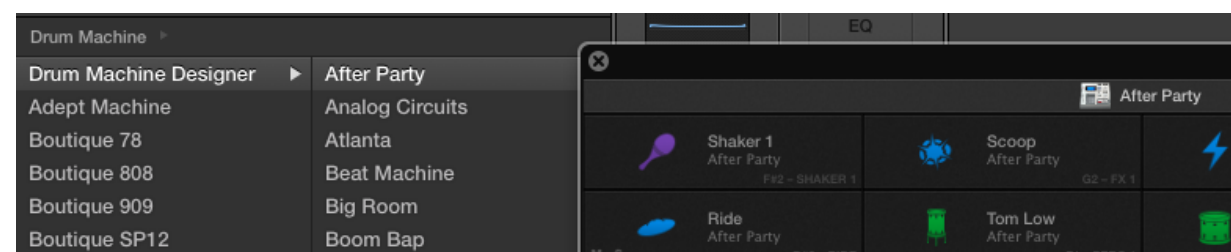


Abbildung 11.8: Drum Kits in der Bibliothek bei selektiertem Header im »Drum Machine Designer«

11.1.2 Drum Machine Designer – Details

Nun schauen wir dem *Drum Machine Designer* etwas unter die Haube (»Drum Machine Designer demystified«). Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Zelle klicken, erscheint ein Eintrag SPUR ERZEUGEN (Abbildung 11.9). Wenn Sie diese Option wahrnehmen, wird deutlich, dass es sich beim *Drum Kit Designer* um einen Track Stack

(der in Logic 10.1 nun im Menü SPUR auch SPURSTAPEL genannt wird) handelt.

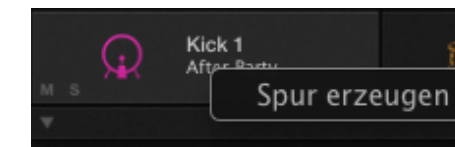


Abbildung 11.9: Kontextmenü einer Zelle im »Drum Machine Designer«

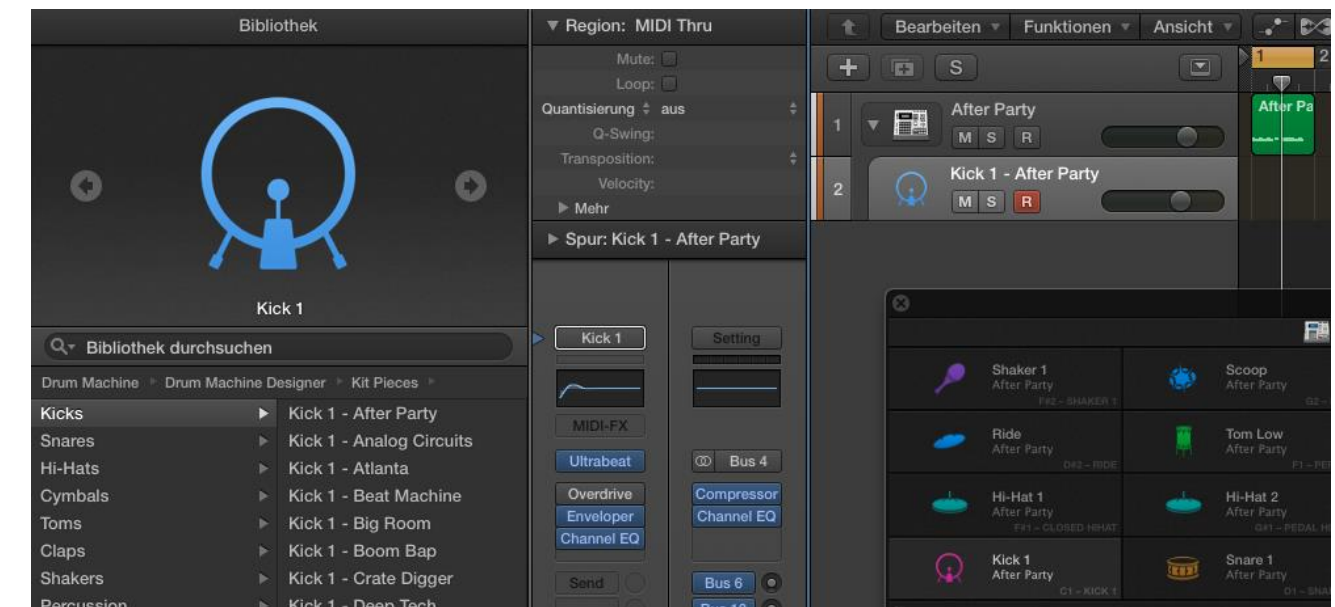


Abbildung 11.10: Die neu erzeugte Spur für die Kick-Zelle im »Drum Machine Designer«-Spurstapel

In der neu erzeugten Spur (Abbildung 11.10) wird sichtbar, dass es sich beim *Drum Machine Designer* um einen Spurstapel aus zunächst einem, optional aber auch mehreren *Ultrabeat*(s) mit speziellen Smart Controls handelt. *Ableton Live*-User wird das nicht zu Unrecht an ein Drum Rack in Live erinnern: Der *Drum Machine Designer* ist quasi eine geordnete Fernsteuerung für Ultrabeat – oder auch andere Klangerzeuger.

Dies erklärt auch, warum im Patch nur 24 Zellen belegt sind: Ultrabeat hat nur 24 + 1 Slots. Werden weitere Zellen mit Kit Pieces gefüllt, werden übrigens weitere Ultrabeat-Spuren in den Track Stack geladen. Wenn Sie Spuren für die anderen Kit Pieces erzeugen, werden Aux-Spuren mit Ultrabeat-Einzel-Outs im Bereich SPUREN erzeugt. Auf diese können Sie aber auch ohne das Erzeugen einer Spur zugreifen, wenn Sie den Mixer öffnen und die *Drum Machine Designer*-Spur mit dem kleinen Dreieck unten öffnen. Für jeden Einzelsound in Ultrabeat sind Sub-Outs voreingestellt, die von einem eigenen Aux-Kanal im Spurstapel abgegriffen werden.

In der Praxis ist das zum Beispiel bei der Automation von Smart Controls relevant: Möchten Sie z. B. den Regler DISTORTION der Kick automatisieren, dann geht das nicht in der *Drum Machine Designer*-

Spur. Sie müssen hierfür eine eigene Spur für die Kick anlegen (siehe Projekt 11xDMD1e). Diese Spur kann dann übrigens auch die anderen Sounds in Ultrabeat ansteuern, im Fall der Kick entsteht eine Spur mit Ultrabeat selbst, im Fall von anderen Kit-Pieces entstehen Aux-Kanäle, deren Input auf Einzelouts des Ultrabeats steht und diesen via MIDI ansteuern. Wenn Sie ein Kit Piece laden, wird in der Regel der passende *Voice Slot* des zugehörigen Ultrabeat-Instruments ausgetauscht, was Sie im Projekt 11xDMD1e2 anhand der Hi-Hat auf F#1 sehen bzw. ausprobieren können.

Der *Drum Machine Designer* unterscheidet sich von anderen Instrumenten auch insofern, als oben nicht die Plug-In-Leiste (z. B. mit dem Menü zum Speichern und Laden von Presets) vorhanden ist. Stattdessen werden sowohl Drum Kits als auch Teile davon (Kit Pieces) über die Bibliothek als Patches gesichert. Die Bibliothek zeigt normalerweise passende Ordner mit passenden Einträgen an, man kann hier aber auch durcheinanderkommen: So kann man ein Drum Kit auch (versehentlich) durch ein Kit Piece ersetzen. In Kit Pieces lassen sich theoretisch auch andere Patches (z. B. Instrumente wie ein *Piano*) laden. Zumindest gelang dies mit einem Synth (im Kick Slot) im Projekt 11xDMD2a (siehe Abbildung 11.1).

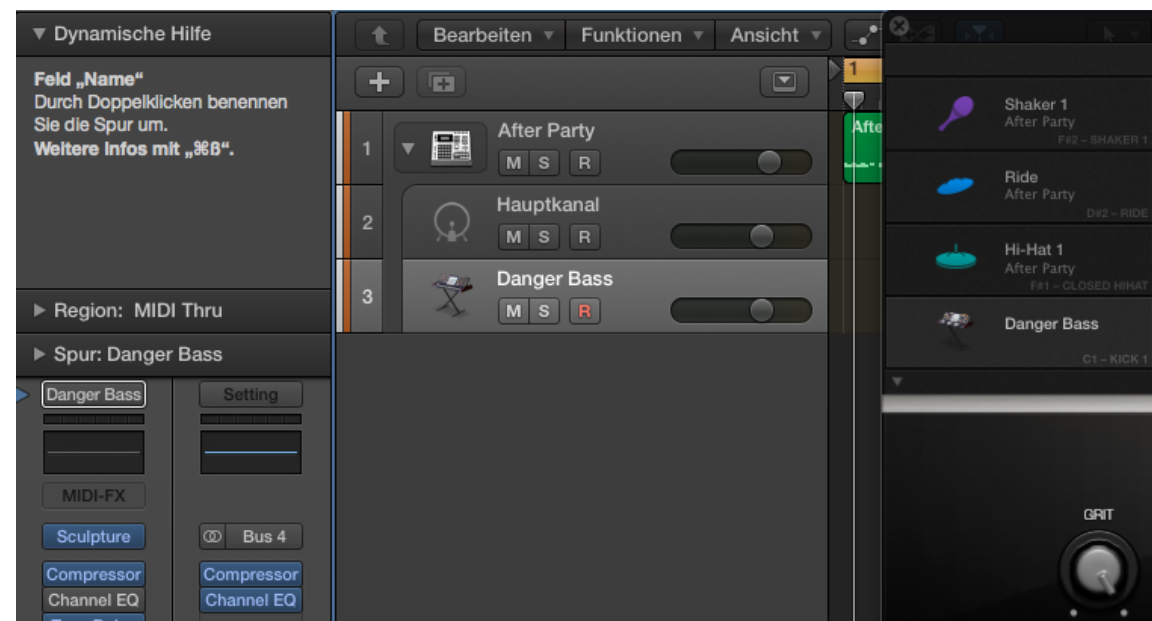


Abbildung 11.11: Bass Patch im Klick Slot

Weil es sich dabei logischerweise nicht um einen Ultrabeat-Sound handelt, wird automatisch eine Spur für das Patch (hier: mit *Sculpture*) im Spurstapel erzeugt.

Wenn Sie Samples auf eine *Drum Machine Designer*-Zelle ziehen, passiert in Logic 10.1 nichts. Sie müssen ein eigenes Sample stattdessen zuerst in Ultrabeat laden, wenn Sie es im *Drum Machine Designer* verwenden möchten. Ultrabeat-Voices lassen sich kopieren und einfügen (siehe Abschnitt 11.6.1 im Buch), was nun auch zwischen verschiedenen Ultrabeat-Instanzen möglich ist.

Das Soundmaterial zu den *Drum Machine Designer*-Kits ist einerseits im Ordner *LIBRARY • APPLICATION SUPPORT • LOGIC • ULTRABEAT SAMPLES • DRUM MACHINE DESIGNER* in Form von .aif-Dateien zu finden (Abbildung 11.12). Zum anderen liegen sowohl Drum Kits als auch Kit Pieces in Form von Patches vor (Abbildung 11.13).

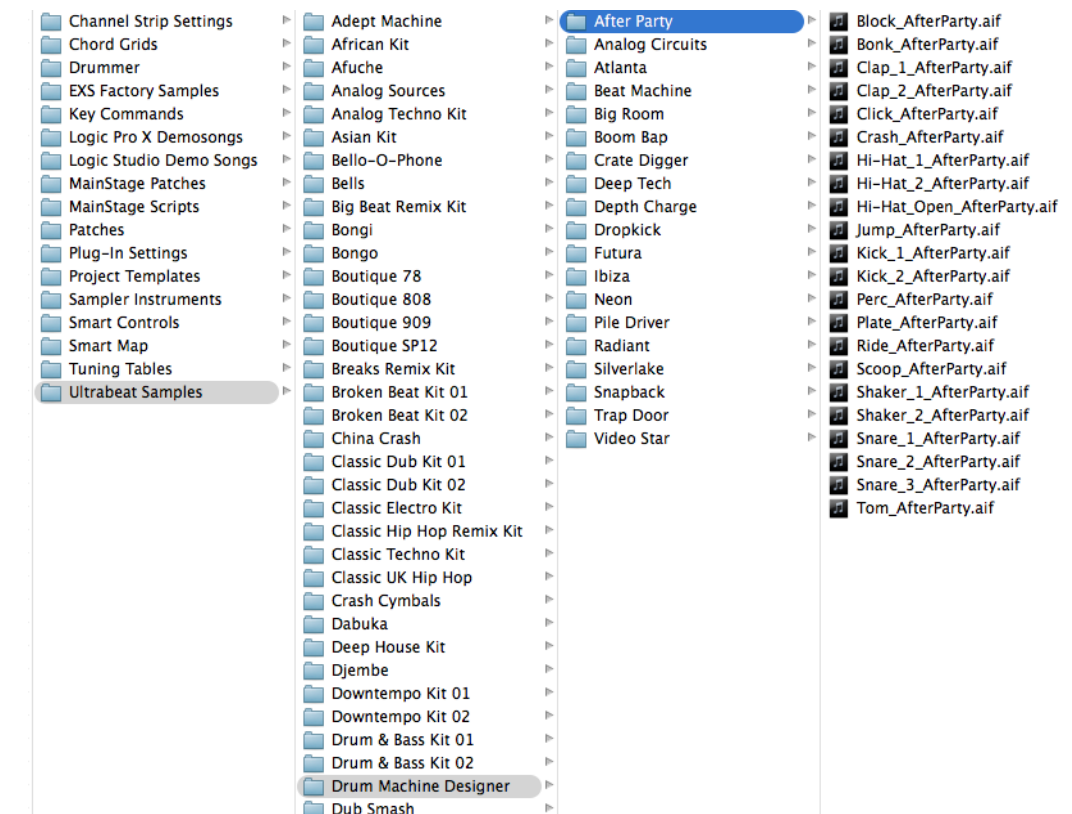


Abbildung 11.12: Soundmaterial für den »Drum Machine Designer«

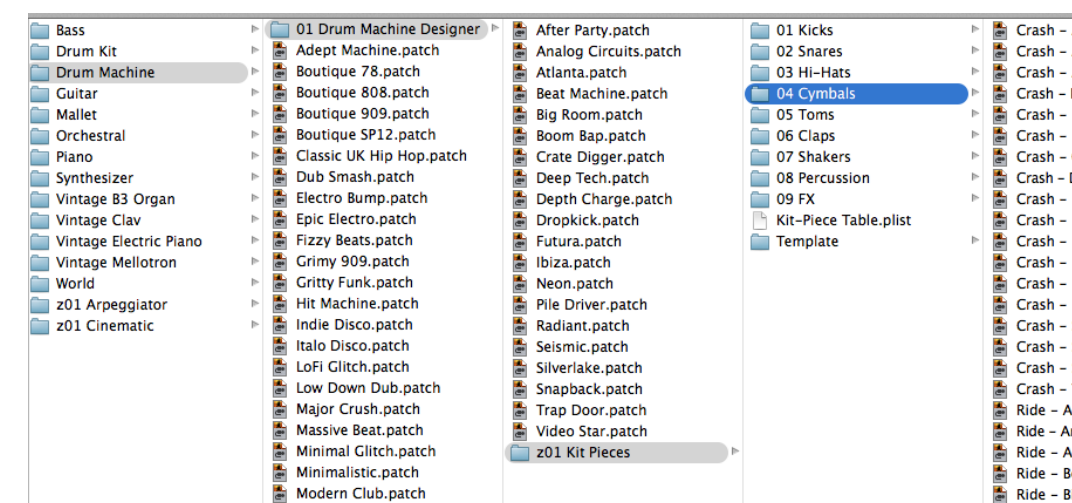


Abbildung 11.13: »Drum Machine Designer«-Patches

11.2 Drummer/Drummer Editor

Insgesamt 10 neue Drummer, vor allem Drummer der Genres ELEKTRONISCH und HIP HOP sind hinzugekommen (siehe Projekte *11xDrummerHouse* und *11xDrummerTrapDubst*). Die Drummer im Bereich ELEKTRONISCH entstammen den Bereichen Electro House (*Magnus*), Techno-House (*Leah*), Dubstep (*Jasper*), Trap (*Ronnie*) und Classic House (*Julian*). Im Bereich Hip Hop gibt es wiederum Trap (*Dez*), kommerzielleren Hip Hop (*Anton*) und Boom-Bap-Beats aus Funk und Soul-Breaks (*Maurice*).

Selektierte Kits lassen sich nun auch im Drummer-Editor unterhalb des eingestellten Drummers anwählen (Abbildung 11.14). Nach wie vor können Sie mit Hilfe der Bibliothek für Drummer beliebige andere Schlagzeug-Patches auswählen.

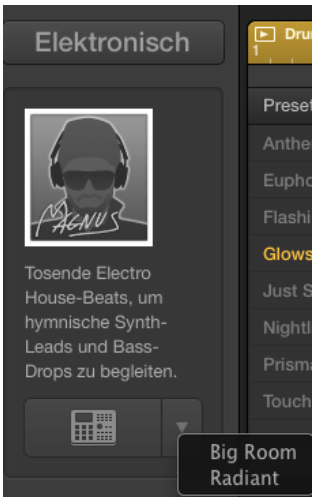


Abbildung 11.14: Drummer »Magnus« bevorzugt zwei bestimmte Kits

Mehr als ein Drummer pro Projekt ist möglich. Auf diese Weise können Sie auch zwei Drummer gleichzeitig spielen lassen und einen davon als Groove-Master-Spur definieren, welcher der andere folgt (siehe Projekt *11xDrummerHipH+2x* und Abbildung 11.15)



Abbildung 11.15: Hier spielen zwei Drummer gleichzeitig. Spur 1 orientiert sich an Spur 3.

Der Drummer kann gewechselt werden, ohne dass das Drumkit wechselt. Dies kann im Drummer-Editor eingestellt werden.



Abbildung 11.16: Kontextmenü für Presets im Drummer-Editor

Der Drummer-Editor bietet für die neuen Genres eine etwas andere Darstellung und Funktionalität. Mehr zum Drummer-Editor lesen Sie in Abschnitt 11.4.4 des Buches. Einzelne Instrumente der neuen, elektronischen Drummer können wie gehabt deaktiviert werden. Für verschiedene Drumsound-Gruppen lassen sich Spielvariationen über die Slider aufrufen (Abbildung 11.17).

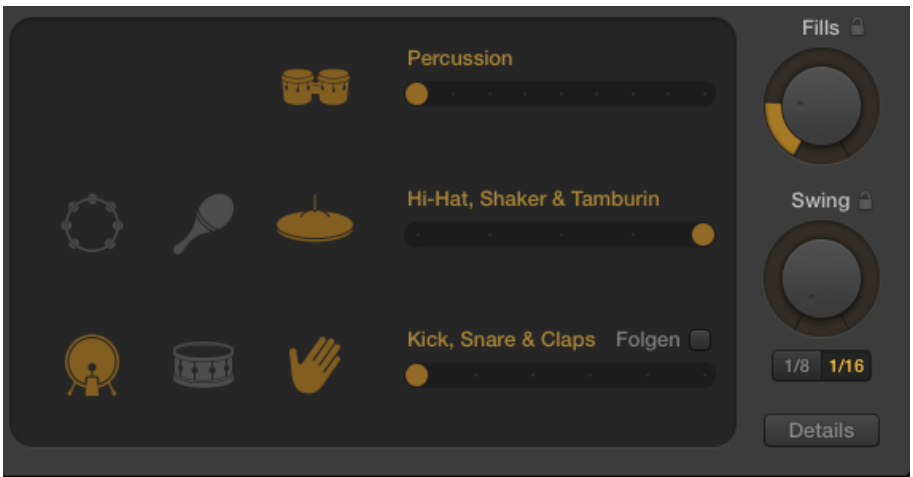


Abbildung 11.17: Einstellungen für Variationen

Die folgende Ansicht erscheint bei einem elektronischen Drummer durch Klick auf den DETAILS-Button (Abbildung 11.18). Die in der Abbildung sichtbaren, sehr kleinen Pünktchen in den Slidern repräsentieren die im X/Y-Pad im Drummer-Editor gewählte Komplexitätseinstellung. Die Komplexitätsoptionen sind im Drummer-Editor individuell für die einzelnen Drumkit-Instrumente einstellbar. Für jedes Drumkit-Instrument ist unterhalb des Eintrags KOMPLEXITÄTSBEREICH eine Art Wertebereich oder »Range« mit Slidern einstellbar, die für jedes durch ein Symbol dargestelltes Kit-Instrument am linken und rechten Ende verschoben werden können. Einstellungen für die Komplexität im X/Y-Pad des Drummer-Editors wirken dann für die einzelnen Instrumente nur innerhalb dieser

Range (siehe hierzu Projekt *11xDrmKomplex*, wo die Komplexität für die zweite Region höher ist als für die erste, wobei die Hi-Hat schon in der ersten Region nur Einstellungen im oberen Komplexitätsbereich zulässt).



Abbildung 11.18: Detailoptionen

Auch eine HUMANIZE- und eine PHRASENVARIAION-Funktion sind mit an Bord. Die Option AUTOM. HALFTIME sorgt beispielsweise beim Hip Hop Drummer *Maurice* dafür, dass er auch bei einem eingestelltem Drum & Bass-Tempo von 172 BPM immer Hip-Hop-mäßig langsam bleibt ...

11.3 Retro Synth: Wavetables und 8-Stimmen-Layer

Im Retro Synth können im Wavetable-Tab Wellenformen geladen werden, aus denen Wavetables erstellt werden. Wavetables sind eine Ansammlung mehrerer, kurzer Wellenformen, zwischen denen überblendet werden kann, indem die Shape-Regler bewegt werden. Ein Wavetable kann aus unterschiedlich vielen Wellenformen bestehen.

Das genaue Verhalten von Retro Synth diesbezüglich kann zum Zeitpunkt der Erstellung dieses PDFs nirgendwo nachgelesen werden. Im Praxisversuch ergab sich Folgendes:

Zwischen den beiden SHAPE-Reglern kann (neu in Logic 10.1) nun das Wavetable-Menü erreicht werden (Abbildung 11.19 und Abbildung 11.20). Dort steht verschiedene Wavetables zur Verfügung. Oberhalb des MODULATION REGLERS ist in Abbildung 11.19 ein Eintrag SHAPE zu sehen. Die Modulation durch LFO oder Envelope moduliert also die Position im Wavetable, wodurch zwischen Wellenformen »gemorpht« wird. Im Projekt *11xRetroWavet1* können Sie die klangliche Wirkung anhand einer Automation des SHAPE 1-Reglers hören. In Projekt *11xRetroWavet2* erfolgt die Modulation via LFO.

Statt SHAPE kann aber auch ein Eintrag FORMANT eingestellt werden, so dass die Formanten der aktuell geladenen Wellenform moduliert werden können.

Im Dokument *11xRetroWavet3* moduliert der LFO aus *11xRetroWavet2* die Formanten (statt des Shape-Reglers).

Sollen eigene Wavetables erstellt werden, funktioniert das via CREATE WAVETABLE FROM AUDIOFILE. Im anschließenden Dialog kann eine Audiodatei zur Analyse ausgewählt werden.



Abbildung 11.19: Retro Synth in Logic 10.1 im Table-Modus



Abbildung 11.20: Menü mit Wavetables und zum Erstellen eigener Wavetables

Das Ergebnis eines Versuchs, ein Wavetable aus einer Audiodatei zu generieren, fällt höchst unterschiedlich aus und wird von Logic mit sehr verschiedenen Meldungen quittiert (siehe Abbildung 11.22, Abbildung 11.23, Abbildung 11.24). Logic setzt für die Audiodatei »eine konstanten Tonhöhe, verschiedene, durch Stille getrennte Abschnitte oder einen bzw. mehrere einzelne Cycle-Abschnitte« voraus (Abbildung 11.23). In der Praxis kann man es trotzdem mit jedem x-beliebigen Audiofile versuchen und es ausprobieren. Das Ergebnis hängt auch stark von den Einstellungen unter AUDIO FILE ANALYSIS im erweiterten Bereich von Retro Synth ab (Abbildung 11.21).

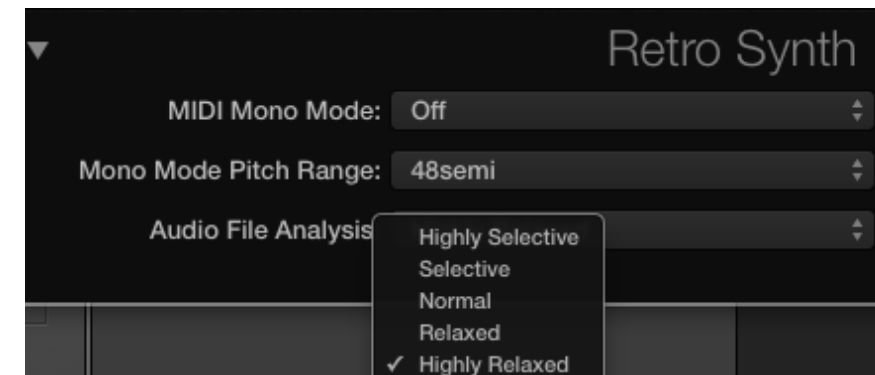


Abbildung 11.21: »Audio File Analysis«-Mode

Ist es gelungen, ein neues Wavetable zu erstellen, so erscheint beispielsweise folgende Meldung (Abbildung 11.22):



Abbildung 11.22: Wavetable wurde erstellt

Klappt es mit der Wellenform nicht, ein Wavetable zu erstellen, erscheint folgende Meldung (Abbildung 11.23):

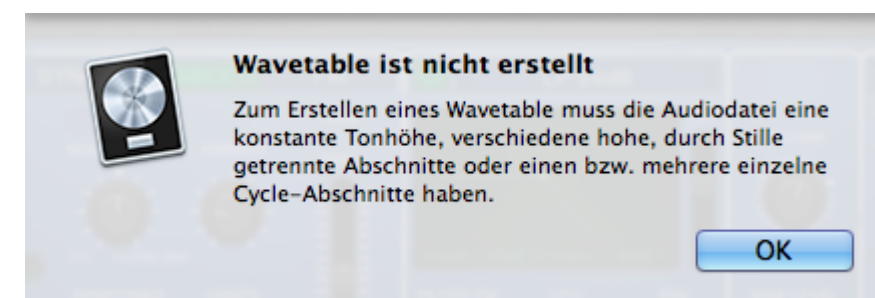


Abbildung 11.23: Ein Wavetable konnte nicht erstellt werden

In schwierigen Fällen kann es quasi so grade noch geklappt haben (Abbildung 11.24):

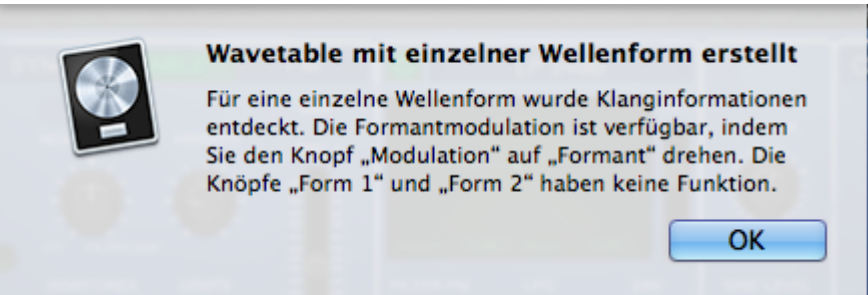


Abbildung 11.24: Irgendetwas ließ sich hier doch noch auslesen....

Wird nach erfolgter und erfolgreicher Analyse der Modus der Analyse aus Abbildung 11.21 verändert, so kann eine neue, veränderte Meldung erscheinen, weil automatisch ein neues, anderes Wavetable erstellt wurde.

Wird die Soundeinstellung als Preset gespeichert, landet das Wavetable anscheinend mit in der Preset-Datei. Zudem gibt es ein User-Verzeichnis von Wavetables, in welches im Menü aus Abbildung 11.20 das generierte Wavetable gespeichert werden kann (es erscheint dann ganz unten in der Liste). In beiden Fällen ist der Speicherbedarf für Wavetables nicht besonders groß bzw. im kB-Bereich (siehe Abbildung 11.25). Die via SAVE WAVETABLE AS... (siehe Abbildung 11.20) gespeicherten User-Wavetables werden anscheinend in der *RetroSynthWavetable.plist*-Datei verwaltet, die sich im Ordner BENUTZER • MUSIK • AUDIO MUSIC APPS • PLUG-IN SETTINGS • RETRO SYNTH befindet.

RetroSynthWavetable.plist	Heute 21:06	157 KB
wavet150123ffromatom.pst	Heute 21:01	4 KB
wavet150123efromvox.pst	Heute 20:07	51 KB
CSParameterOrder.plist	Heute 20:06	2 KB
wavet150123dfromvox.pst	Heute 20:06	4 KB
wavet150123c.pst	Heute 19:38	64 KB
wavet150123b.pst	Heute 19:37	64 KB
wavet150123a.pst	Heute 19:36	4 KB

Abbildung 11.25: Der Inhalt des Ordners »Benutzer • Musik • Audio Music Apps • Plug-In Settings • Retro Synth«

11.4 EXS24: »1Shot«-Option beim Konvertieren in eine neue Sampler-Spur

Die in Abschnitt 11.5.4 erläuterte *1Shot*-Option beim Importieren mehrerer Samples steht nun auch beim Umwandeln von Regionen in eine neue Sampler-Spur optional zur Verfügung.

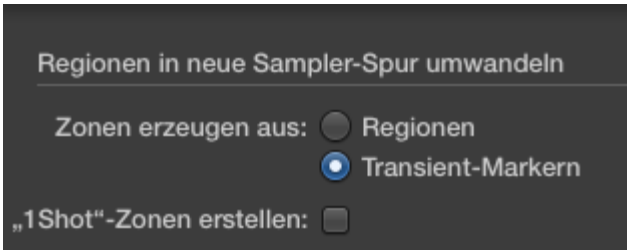


Abbildung 11.26: Die neue Option zum Erstellen von »1Shot«-Zonen

11.5 Ultrabeat

Wie bereits im Abschnitt über den *Drum Machine Designer* erwähnt: Ultrabeat Voices lassen sich kopieren und einfügen (siehe Abschnitt 11.6.1 im Buch), was nun auch zwischen verschiedenen Ultrabeat-Instanzen möglich ist.

12 Harmonielehre, Skalen und Rhythmik: Eine Einführung

Bezüglich dieses Kapitels habe ich zur Zeit keine Ergänzungen wegen des Logic-Updates zu machen.

13 Die MIDI-FX-Plug-Ins und die MIDI-Umgebung

Bezüglich dieses Kapitels habe ich zur Zeit keine Ergänzungen wegen des Logic-Updates zu machen.

14 Der Mixer und Strategien beim Abmischen

Im Mixer gibt es eine neue Option für VCA-Gruppen und weitere kleine Detailänderungen.

14.1 VCA-Regler

VCA-Regler können sich auf selektierbare Kanalzüge beziehen (z. B. Spuren einer Mehrspur-Schlagzeugaufnahme) und stellen eine Art Fernsteuerung dieser bereit.

Im Menü ANSICHT • CHANNEL-STRIP-KOMPONENTEN des Mixers müssen Sie ggf. zunächst den Eintrag VCA markieren, damit die Option (oberhalb der Anzeigen für die Faderstellung bzw. den maximalen Pegel) angezeigt wird. Weil die Option in Logic 10.0.7 nicht vorhanden war, öffnet sich übrigens ein in Logic 10.0.7 erstelltes Projekt zunächst ohne eingestellte VCA-Anzeige im Channel Strip. Klicken Sie auf das entsprechende Feld (siehe Abbildung 14.2) und wählen den Eintrag NEUER VCA-FADER.

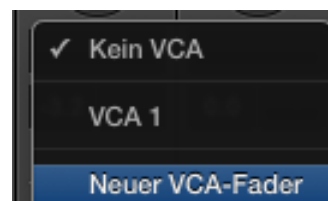


Abbildung 14.1: Hier erstellen Sie einen neuen VCA-Fader

Sie können auch das Projekt *14xMehrspurVCA* als Projektbeispiel hierzu öffnen. Hier habe ich eine VCA Gruppe für Schlagzeugspuren eingerichtet (Abbildung 14.2). Den eigentlichen VCA-Fader/Kanalzug, welcher nun die Lautstärke aller Kanäle der Gruppe relativ fernsteuert, sehen Sie rechts in Abbildung 14.2.



Abbildung 14.2: VCA-Fader Gruppe im Projekt »14MehrspurVCA«

Diese Funktionalität ist übrigens auch vergleichbar mit den Master-Fadern eines Ordnerstapels in Logic.

Ein Sinn der VCA-Fader ist beispielsweise die simultane Lautstärkeänderung aller Spuren als Alternative zur Summierung in einem Bus (ohne dass die Fader verändert werden müssen).

Hierdurch wird beispielsweise – im Gegensatz zu einem Bus – auch die Lautstärke von evtl. in Kanälen eingestellten Effekt-Sends zusammen mit den Lautstärken der Kanäle verändert.

14.2 Autom. Erzeugen von Aux-Spuren beim Einschalten des Automationsmodus

Wenn Sie in einem Mixer-Kanalzug wie z. B. *Bus* oder *Output* einen Automationsmodus aktivieren, wird nun automatisch im Bereich SPUREN eine Spur dieses Kanals erzeugt.

14.3 Steuerung von Eingangseinstellungen per Fernzugriff

Bei vielen Audiogeräten – und selbst beim internen Mikrofon – ist die Steuerung des Audiogerätes (siehe oben in Abbildung 14.3) nun über den Mixerkanalzug möglich, vorausgesetzt, dass im Menü ANZEIGE • CHANNEL STRIP KOMPONENTEN die Anzeige der Audiogerätesteuerung aktiv ist.



Abbildung 14.3: Oben im Bild die Audiogerätesteuerung

14.4 Track Stacks im Mixer ausklappen und Sonstiges

Sie können die Spuren eines Track Stacks im Mixer öffnen; hierzu wird ein kleiner Pfeil unterhalb des Mute-Tasters im Mixer zum Ausklappen angeklickt.

Weitere Detailänderungen finden Sie im Dokument:

<http://support.apple.com/en-us/HT203718>.

15 Die Effekte in Logic Pro X

Vor allem bringt Logic 10.1 ein Update des *Compressor*-Plug-Ins.

15.1 Compressor

Das Apple selbst spricht beim *Compressor* vor allem von einem grafischen Update. Die Funktionsweise des Logic Compressors hat sich allerdings kaum verändert, fast alle Regler waren vorher schon da. Vergleichen Sie hierzu die ausführlichen Erläuterungen in Abschnitt 15.3.1 des Buches. Kompatibilität ist gegeben – Compressoren aus alten Logic-Projekten laden nun mit der neuen Grafik. Auch in der alten Version des *Compressors* (Abbildung 15.1) war ein Umschalten zwischen verschiedenen *Compressortypen* bzw.

Circuit Types möglich, allerdings wesentlich versteckter und unspektakulärer; das gilt für viele Parameter des Plug-Ins.



Abbildung 15.1: Compressor aus Logic 10.0.7

Viele Parameter wie DISTORTION, SIDE CHAIN FILTER oder Mix-Regler waren unten im aufklappbaren, erweiterten Bereich versteckt (Abbildung 15.2).

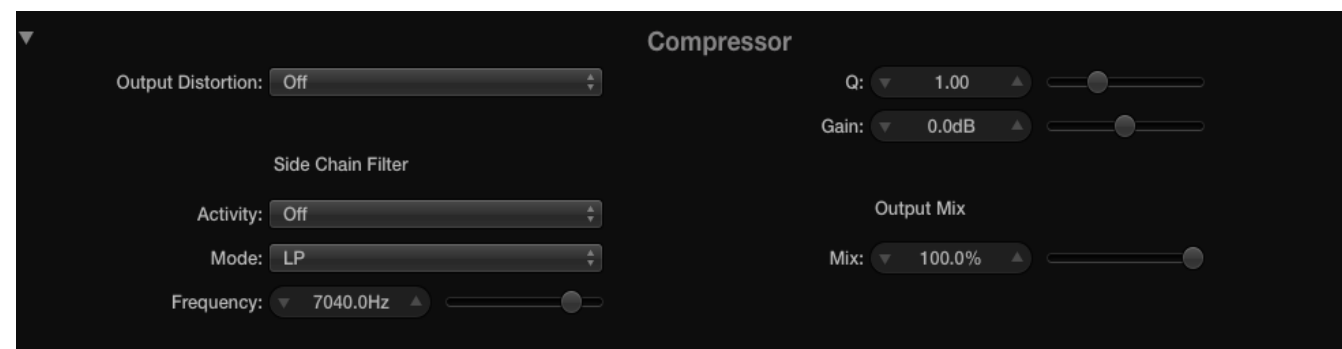


Abbildung 15.2: Erweiterter Bereich des Compressors aus Logic 10.0.7

Das Feature, zwischen verschiedenen Circuit Types wechseln zu können, ist im neuen Compressor durch eine sich hierbei einstellende optische Änderung des Gesamtlooks im Stil des Hardwarekompressor-Vorbilds beim Umschalten zwischen den Modi wesentlich prominenter (Abbildung 15.3). Die optische Orientierung an Vorbildern von Firmen wie *Focusrite*, *dbx* (Abbildung 15.4), *SSL* (Abbildung 15.5), *Urei* etc. lässt einige Rezensenten von Nachbildungen dieser konkreter Vorbilder sprechen, die Apple selbst nicht nennt. Wie im Buch schon angedeutet würde ich soweit nicht gehen; Apple simuliert verschiedene Ansprechverhalten von Hardware-Kompressoren. Klingt das im neuen Compressor besser? Eigentlich soll die Kompatibilität zu Vorversionen ja gewahrt bleiben. Urteilen Sie selbst. Manche Regler scheinen im neuen Compressor etwas präziser zu funktionieren – vielleicht handelt es sich dabei aber auch um eine Sinnestäuschung nach dem Motto »Das Auge hört

mit«. In jedem Fall neu ist der *Classic VCA Modus* – und er klingt auch gut (Sie finden ein Soundbeispiel im Projekt *15xCompNu1*).

Praktisch ist auf jeden Fall der neu hinzugekommene *Input-Gain*-Regler. Neu ist der *Circuit Type Classic VCA* sowie eine präzisere Meter/Graph Darstellung. Auch der *Mix-Regler* (erläutert in Abschnitt 9.3.3 des Buchs) und die *Distortion Option* sind nun gut sichtbar untergebracht (Abbildung 15.3).



Abbildung 15.3: Platinum Digital Mode



Abbildung 15.4: Classic VCA Mode



Abbildung 15.5: Vintage VCA Mode



Abbildung 15.6: Sidechain-Bereich

Die Optionen des zuvor ausklappbaren erweiterten Bereichs sind nun direkt im Compressor sichtbar. Hierzu gehören auch die *Side Chain*-Einstellungen (Abbildung 15.6). Die Bedeutung eines eigenen *Side Chain*-Filters oder dessen Nutzung an sich bei der Arbeit mit einem Kompressor kann nicht genug hervorgehoben werden, wird im Buch aber ebenfalls bereits in Abschnitt 9.3.3 über den Compressor ausführlich besprochen.

16 Automation, Smart Controls, Controller, iOS Apps

In Logic Pro X gibt es viele Neuerungen bezüglich Automation.

16.1 Regionenbezogene Automation

Diese als neu bezeichnete Funktion ist eine Verbesserung einer Funktion, die es eigentlich schon in Logic 10.0.7 gab: der Umwandlung von Spuraautomation in MIDI-Draw, die im Buch in Abschnitt 16.1.16 besprochen wird.

Diese Funktion heißt nun – zumindest im Mix-Menü – *Regionsautomation* und wird etwas anders gehandhabt als das Pendant in Logic-Vorversionen. Die Shortcuts zum Umwandeln von Spuraautomation in diese Regionsautomation bleiben die gleichen wie zuvor bei der Umwandlung in MIDI-Draw (siehe Abbildung 16.30 im Buch sowie Abbildung 16.1).

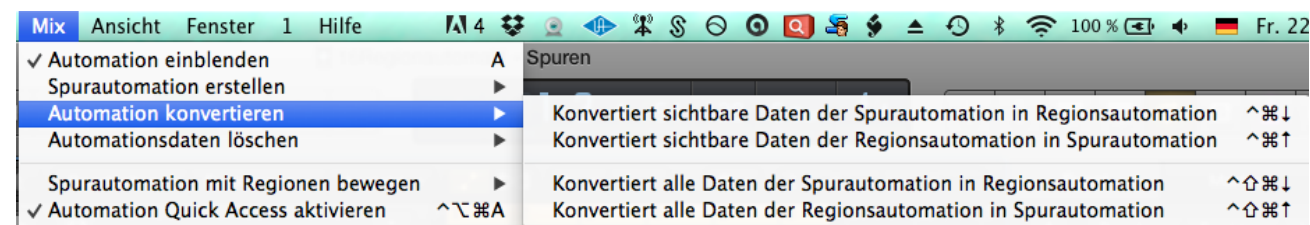


Abbildung 16.1: Automationskonvertierung im Mix-Menü

Dennoch lässt sich die Regionsautomationskurve auch in Logic 10.1 in der Pianorolle als MIDI-Draw einblenden und editieren – das sehen Sie unten in Abbildung 16.2. Letztgenannte Abbildung zeigt zudem den neuen Button im Spur-Header, mittels dessen zwischen Spur und Regionsautomation umgeschaltet werden kann. Die Abbildung stammt aus dem Beispielprojekt *16xRegionautomat1*.

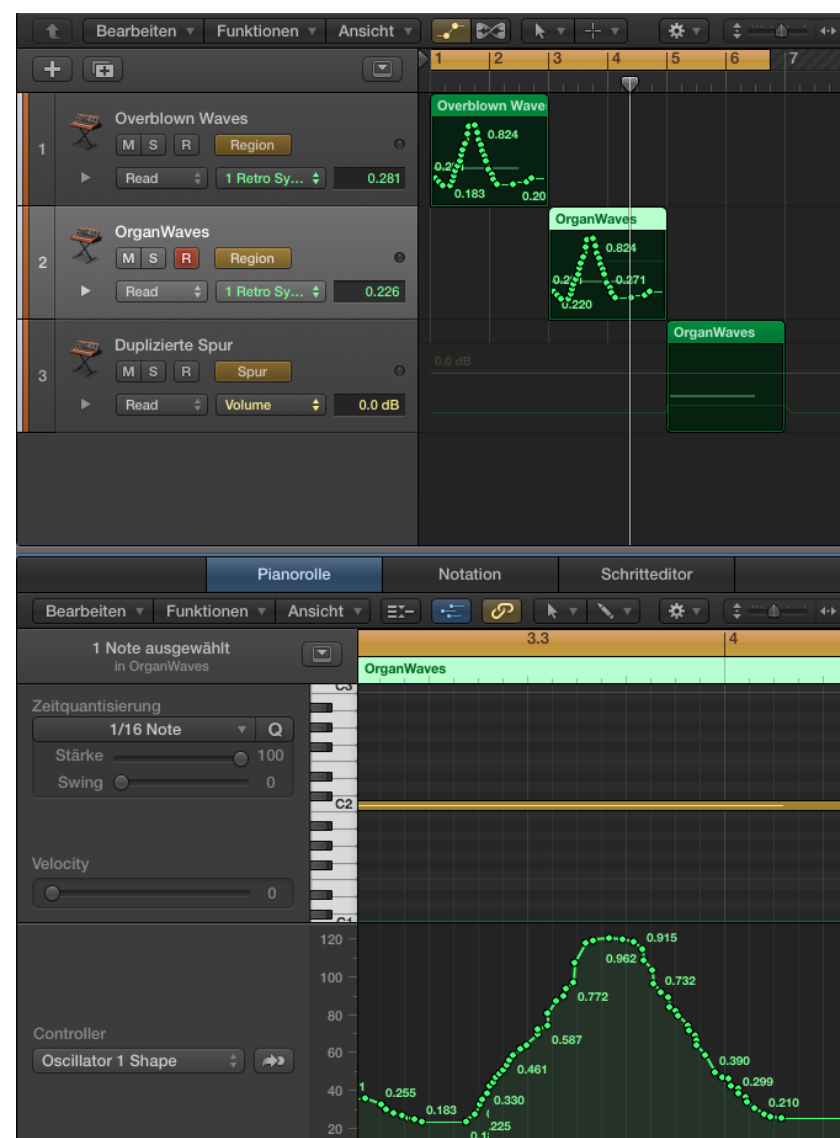


Abbildung 16.2: Regionsautomation in Spur 1 und 2; die Pianorolle zeigt diese als MIDI-Draw.

Sehr schön, neu und ein großer Fortschritt ist der Umstand, dass hierbei Automation in Echtzeit als Regionsautomation aufgezeichnet werden kann.

In Spur 1 und 2 des Beispielprojekts *16xRegionautomat1* ist Regionsautomation aktiv, in Spur 3 Spurautomation (beim Umschalten zwischen den Modi steht in Logic 10.1 dort TRACK statt SPUR).

In Spur 3 habe ich die Region aus Spur 2 auf eine aus Spur 2 duplizierte Spur herübergezogen. In der ORGAN WAVES-Region befindet sich also nur Regionsautomation. In der Spur ist aber nach dem Duplizieren zunächst die Track Automation aktiv.

In Projekt *16xRegionautomat1a* ist stattdessen eine Spurautomation zu sehen, die ich mit der Region aus Spur 2 herüberkopiert habe. Dies hätte ich nicht tun müssen, Logic hat mich beim Kopieren der Region gefragt, ob ich Automation kopieren möchte und ich habe das bejaht. Für das reine Kopieren der Regionsautomation ist dies aber nicht nötig, wie Projekt *16xRegionautomat1ab* zeigt, wo nur die Regionsautomation ohne die Spurautomation kopiert wurde und keine Spurautomation in Spur 3 mehr vorhanden ist.

In Abbildung 16.2 ist in Spur 3 ohnehin die Spurautomation sichtbar, d. h. auch bei einer Auswahl des automatisierten Parameters wird die Automation nicht angezeigt. Denn es handelt sich um eine Regionsautomation, die Spur ist aber so eingestellt, dass Spurautomation angezeigt wird. Wenn Sie in der Spur auf REGIONSAUTOMATIONSANZEIGE wechseln, kann diese durch Auswahl des richtigen Parameters angezeigt werden.

Dass dennoch insbesondere bei der gleichzeitigen Verwendung von Spur- und Regionsautomation Vorsicht geboten ist, diskutiere ich in Abschnitt 20.1.3. Die dortigen Ausführungen beziehen sich auf Logic 10.1, bei einem kleinen Folgeupdate kann das alles schon wieder ganz anders aussehen.

16.2 Modi »Relativ« und »Trimmen«

Im neuen Modus TRIMMEN sorgt eine Reglerbewegung und Aufzeichnung bei bereits existierender Automation für eine relative Veränderung, die dann dauerhaft in die Region geschrieben wird. Diese Möglichkeit besteht ergänzend zur TRIMMEN Option, die im Buch in Abbildung 16.17 dargestellt wird. Dabei ist der Modus TRIMMEN im Flip-Menü der Spur und des Kanals erreichbar, wo die Automationsmodi aufgerufen werden können. Dort kann übrigens auch der ebenfalls neue Modus RELATIVE alternativ zu TRIMMEN aufgerufen werden (Abbildung 16.3). Zumindest in mehreren Praxistests unter Logic 10.1 funktionierte dies zwar für Kanalzug-Parameter wie *Volume-Automation*, nicht aber für Plug-In-Parameter eines Retro Synths oder eines Channel EQs.

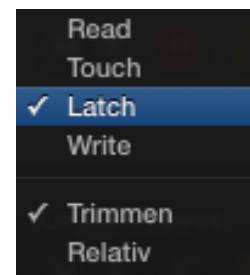


Abbildung 16.3: »Trimmen« und »Relativ« als zusätzliche Optionen

Beide Modi werden zusätzlich zum gewählten Automationsmodus (z. B. LATCH) aufgerufen. In der Spur ist dann auf dem Button z. B. T-LATCH (für LATCH mit aktivem TRIMMEN-Modus) zu sehen (Abbildung 16.4).



Abbildung 16.4: Latch-Modus mit Trimmen

Beim Aufzeichnen einer TRIMMEN-Automation verändert diese die bestehende Automation relativ (siehe Abbildung 16.5, Abbildung 16.6, Abbildung 16.7).



Abbildung 16.5: Vor dem Trimmen

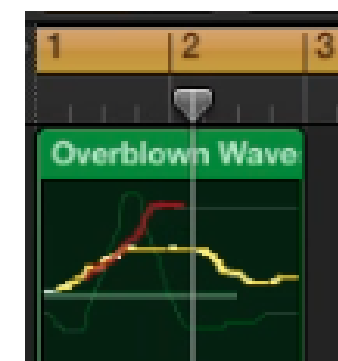


Abbildung 16.6: Während der Aufzeichnung des Trimmens



Abbildung 16.7: Nach der Aufzeichnung des Trimmens

Der RELATIVE-Mode funktioniert ähnlich, jedoch steht die aufgezeichnete relative Automation auch nach der Aufzeichnung noch als zusätzlicher Automationsparameter mit dem Zusatz +/- zum Editieren zur Verfügung (siehe Projekt 16RegionautomRel1 und Abbildung 16.8 sowie Abbildung 16.9).

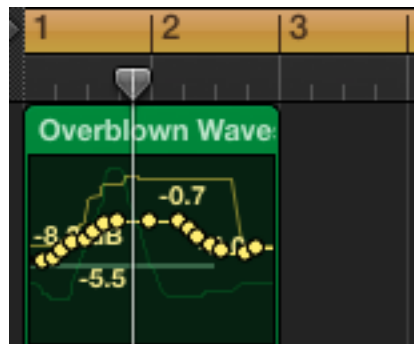


Abbildung 16.8: aufgezeichnete relative Automation

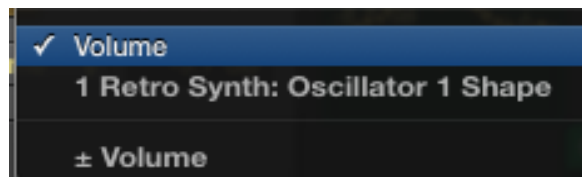


Abbildung 16.9: relative »Volume«-Automation als unten im Bild anwählbare, editierbare Kurve

Auch relative Automation funktionierte auf meinem System in Logic 10.1 für Kanalzug-Parameter wie Volume-Automation, nicht aber für Plug-In-Parameter.

16.3 Automationspunkte am selben Punkt

Es ist nun nicht mehr möglich, zwei Automationspunkte exakt an der gleichen Abspielposition zu erstellen, wie im Buch in Abschnitt 16.1.10 und Abbildung 16.23 sowie dem Projektbeispiel 16Stepautomat (aus dem Buch) gezeigt.

16.4 Smart Controls

Wenn Plug-Ins gebypass sind, erscheinen die Smart Controls, die Parametern dieses Plug-Ins zugewiesen sind, nun gedimmt.

16.5 Logic-Remote- und GarageBand-Updates

Der Zugriff auf Mixer Slots in Logic Remote wurde verbessert. Auch die neue Fernsteuerung von Audio-Interfaces ist über Logic Remote möglich. Die neue Logic-Remote-Version benötigt iOS 8. Auf meinem System hat eine Verbindung zwischen dem iPad und dem Mac nach dem Update übrigens nur via Bluetooth funktioniert (aber immerhin!).

Abbildung 16.10 zeigt die Mixer-Page. Auf der rechten Seite ist im Bild AUDIO FX 1-8 angewählt, aber Sie könnten auch I/O's, MIDI FX, Sends, Pans oder/und Lautstärke anzeigen lassen.

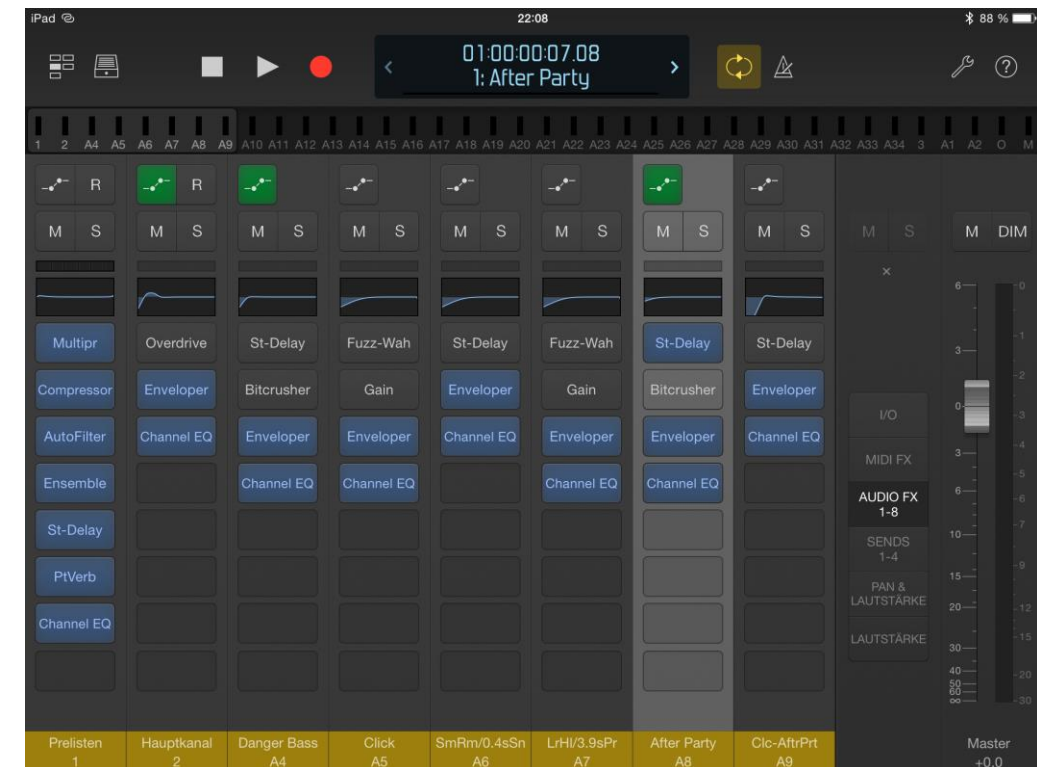


Abbildung 16.10: Logic Remote für Logic 10.1

In GarageBand für iOS gibt es zusätzliche Optionen zur Einstellung der Länge von Abschnitten, die übrigens bei einem Import in Logic als Arrangement-Marker erscheinen (Abbildung 16.11).

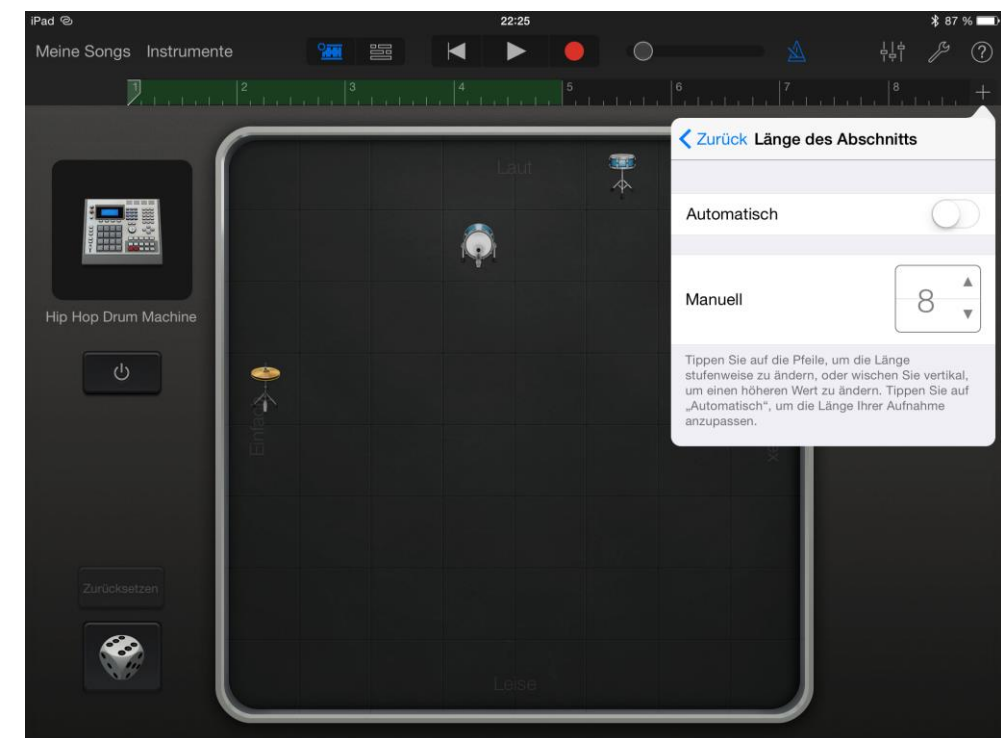


Abbildung 16.11: GarageBand für iOS

Detaillierte Informationen zur Arbeit mit Logic Remote finden Sie im Buch in Abschnitt 16.4, zur Arbeit mit GarageBand für iOS in Abschnitt 16.5.

17 Musikalische Ziele und Stile in der Praxis

Die neuen Drummer liefern inspirierende Beats für Musikstile wie House, Trap und Hip Hop mit (siehe Abschnitt 11.2 über Drummer in diesem PDF). Vermutlich ist dies eine Konsequenz des Elektronikmusik-Hypes in den USA, der unter dem Oberbegriff »Electronic Dance Music« (EDM) viele Subgenres zusammengefasst und der im Buch mit Beispielen in Abschnitt 17.2.1 angesprochen wird (textlich und in Form einiger Projektbeispiele). Viele der Neuerungen in Logic erleichtern die Produktion diverser unter diesem Begriff zusammengefasster Stile – egal ob eine »kommerzielle« oder eher »undergroundige« Stilistik angestrebt wird. Neue Synth-Patches finden sich unten in der Bibliothek in den Ordnern *Arpeggiator* und *Cinematic* sowie etwas darüber im Ordner *Vintage Mellotron*.

In den Projekten *17xArpsds* und *17xCinematic1* spiele ich einige davon für Sie an.

Viele Patches nutzen MIDI-FX und Track-Stack-Funktionalität (Abbildung 17.1).

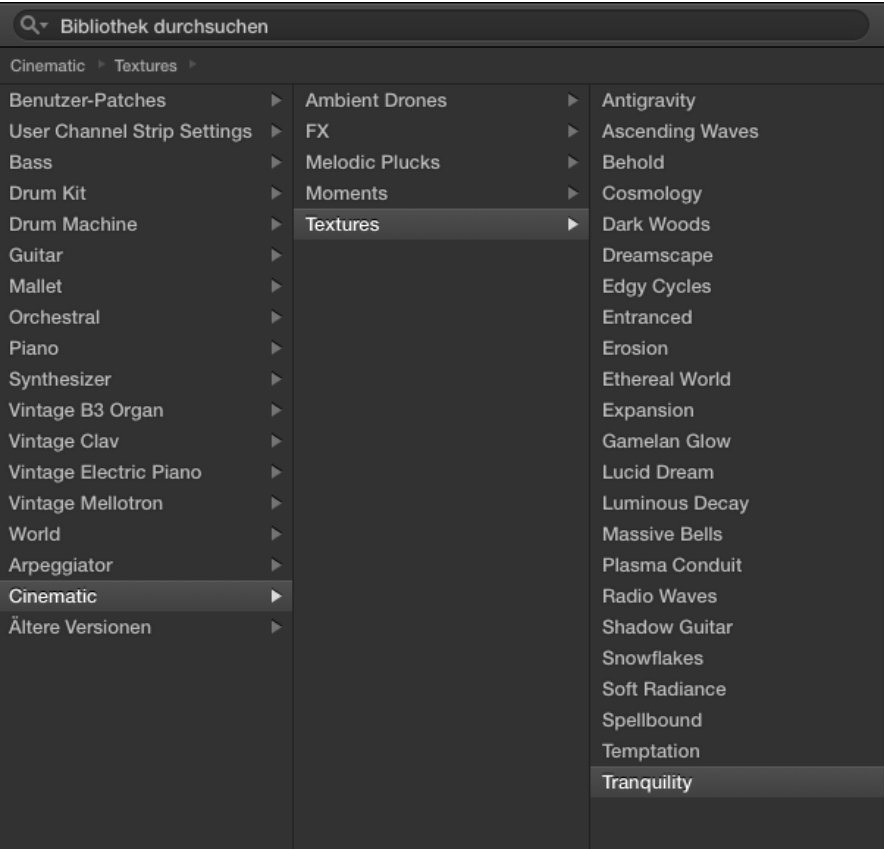


Abbildung 17.1: Patches in Logic 10.1

18 Filmvertonung

Logic 10.1 bietet einige neue Optionen bei der Filmvertonung.

18.1 Support für höhere Frame Rates

Mehr und höhere Frame-Rates werden unterstützt. Diese stellen Sie über PROJEKTEINSTELLUNGEN • SYNCHRONISATION ein (Abbildung 18.1).

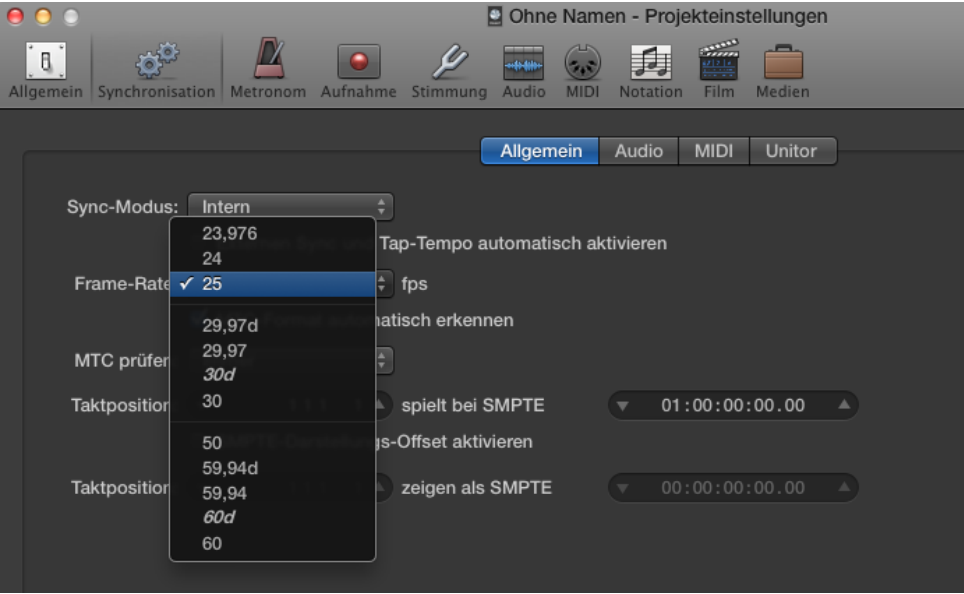


Abbildung 18.1: Einstellung der Frame-Rate

18.2 Filmprojekteinstellungen und Filmregion

Das Menü PROJEKTEINSTELLUNGEN • FILM hat sich verändert (Abbildung 18.2).

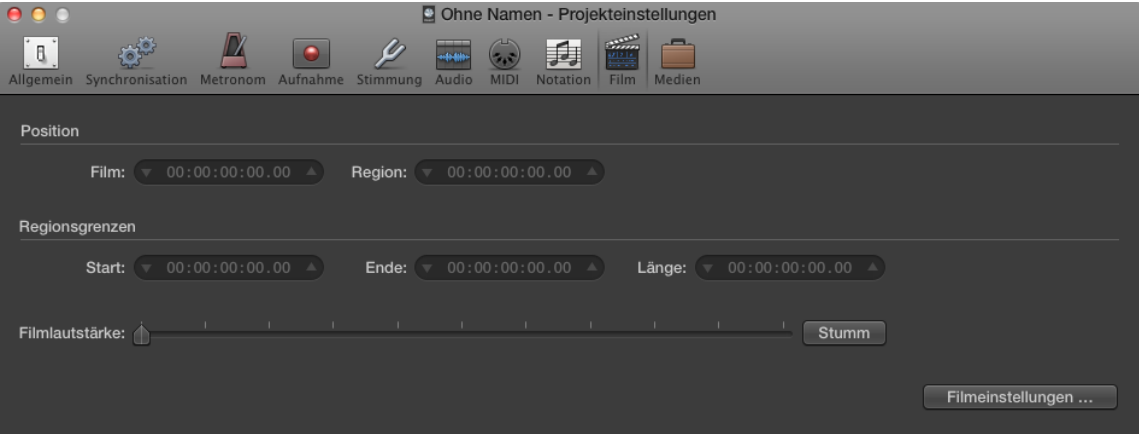


Abbildung 18.2: »Projekteinstellungen • Film«

Ein Verschieben des zu den Regionsgrenzen gehörenden Parameters *Start* nach hinten verschiebt nicht den Film, sondern sorgt dafür, dass dieser (incl. der Filmsoundregion) erst später im Film losläuft.

Die Filmregion lässt sich nun leicht gemeinsam mit dem Film im Arrangement verschieben, indem eine der Funktionen FILMREGIONSSTART ZUR ABSPIELPOSITION BEWEGEN oder FILMREGIONSENDE ZUR ABSPIELPOSITION BEWEGEN genutzt wird. Die entsprechenden Befehle finden Sie im Tastaturkurbefehl-Konfigurationsdialog oder im Kontextmenü des Filmfensters (Abbildung 18.3).



Abbildung 18.3: Filmfenster in Logic

19 Rewire, Synchronisation und ergänzende Software

Die ergänzende Apple-Software *MainStage* wartet nun mit dem *Auto-Sampler*-Plug-In auf, welches auch für Logic interessant ist.

19.1 »Auto Sampler« in MainStage

Apple kaufte vor einiger Zeit die Software-Schmiede *Redmatica* auf, die fantastische Programme zum Erstellen eigenes Sampler-Presets aus Aufnahmen (z. B. von externen MIDI-Geräten) entwickelte. Im Januar 2015 ist gemeinsam mit dem Logic-10.1-Update auch ein *MainStage*-3.1-Update mit einem neuen Plug-In namens »Auto Sampler« erschienen, welches diese Technologie offensichtlich nutzt

– wenn auch bislang in stark vereinfachter Form. Man kann verschiedene Töne eines Instruments sampeln und daraus ein Sampler-Instrument erstellen. Eine Besonderheit des Programms *Auto Sampler* ist vor allem die Fähigkeit, gesampelte Töne effektiv »loopen« zu können. Hierfür stehen neben dem Eintrag *Auto Loop* verschiedene Optionen zur Verfügung.

Auto-Sampler wird als Effekt-Plug-In in den Kanalzug geladen. Wenn Sie ein externes Instrument sampeln wollen, nutzen Sie das Instrumenten-Plug-In *EXTERNAL INSTRUMENT*. Im Menü *SAMPLE EVERY* stellen Sie ein, alle wieviel Halbtöne ein Sample erstellt wird. Zum Sampeln klicken Sie auf den Button *SAMPLE* unten rechts. Die gesampelten Ergebnisse werden in einem .exs-Instrument zusammengefasst. In einem Dialog kann man einstellen, wo dieses gespeichert werden soll (Abbildung 19.1).

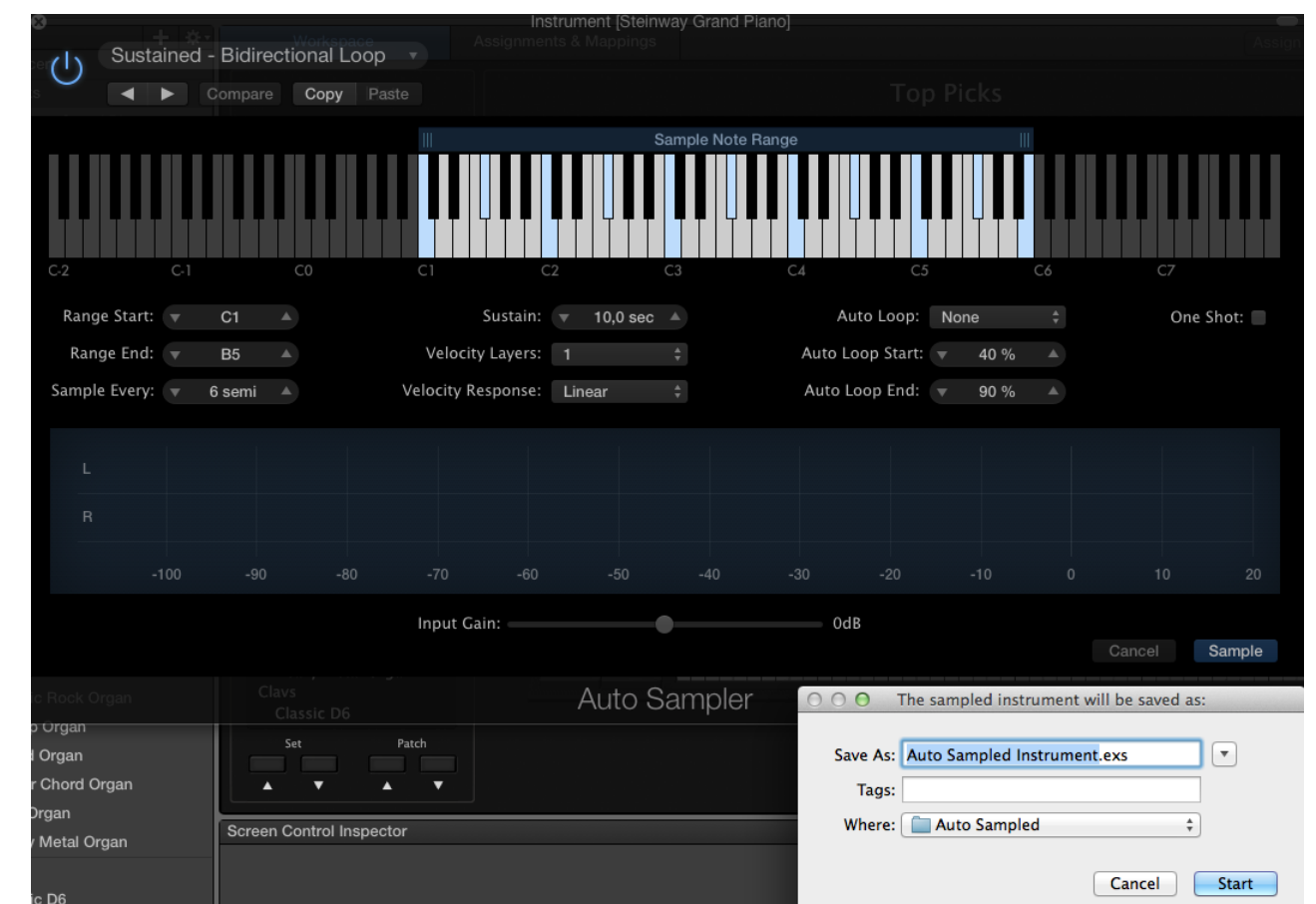


Abbildung 19.1: Auto-Sampler-Plug-In in MainStage.

Standardmäßig landen .exs-Instrumente und Samples wie bei anderen User-Sampler-Instrumenten auch im Ordner *Audio Music Apps*. Aus diesem Grund ist ein so mit *Auto Sampler* gespeichertes Instrument auch sofort in Logic's EXS-Menü verfügbar, ggf. muss dieses nur kurz aktualisiert werden. Auch wenn *Auto Sampler* zur Zeit nur in *MainStage* 3.1 verfügbar ist, ist das Plug-In daher aus meiner Sicht eine der wichtigsten Neuerungen für Logic.

20 Fehler, Workarounds, Problemlösungen

Hier finden Sie einige Auffälligkeiten, die bei Logic 10.1 zu beobachten sind, und Workaroundvorschläge.

20.1.1 Noten schneiden

Im Praxisversuch hat das Schneiden von Noten mit der Schere in der Pianorolle in Version 10.1 manchmal nicht funktioniert (in meinem Fall klappte es nach einem Logic-Neustart wieder).

20.1.2 Drittanbieter-Plug-In-Grafik

Die Grafikoberfläche mancher älterer Plug-Ins (z. B. von *u-he*) wird nach dem 10.1-Update manchmal nicht mehr richtig dargestellt, weil ein Support für ein älteres Entwicklerkit eingestellt wurde. Sie müssen in diesem Fall in der Regel nur die neueste Version der Plug-Ins laden.

20.1.3 Automation

Dass bei der gleichzeitigen oder abwechselnden Benutzung von Spur- und Regionsautomation weiterhin Vorsicht geboten ist, zeigt Projekt *20xRegionautomat2*. Ich rate dazu, entweder Spur- oder Regionsautomation zu benutzen (nicht beides gleichzeitig).

Trotz aktiver Spur-Automation für den gleichen Parameter (SHAPE-Regler Automation, wie im Kapitel 11 dieses PDFs über den »Retro Synth« erläutert) ist die Regionsautomation des Parameters zu hören – und nicht die Spurautomation. Das heißt nicht, dass keine Spurautomation gleichzeitig zur Regionsautomation aktiv sein kann. Wenn Sie, wie in Projekt *20xRegionautomat2a*, eine Volume-Automation einbauen, ist diese zusätzlich zur Regionsautomation zu hören. Jedoch scheint in diesem Beispiel die Regionsautomation Priorität vor der Spurautomation zu haben.

Wenn ich den On/Off-Schalter im Spur-Header deaktiviere, der Spur-Automation anzeigt, ist die Regionsautomation noch zu hören (siehe Projekt *20xRegionautomat2ab*). Klicke ich anschließend im Spur-Header auf den Button, der zwischen Region und Spurautomation umschaltet, so dass dieser auf Region steht, ist die Regionsautomation nicht mehr zu hören – die Spurautomation auch nicht.

Auch in Spur 3 des Projekts *20xRegionautomat3* scheint die Regionenautomation die Spurautomation zu überstimmen.

Im Hauptfenster verschwindet die Ansicht der Regionsautomation, wenn MIDI-Draw im Menü ANSICHT des Bereichs: SPUREN deaktiviert wird. Die Anzeige kann aber – und das ist neu – im Spur-Header wie bei einer Spurautomation im Flip-Menü wieder eingeblendet werden.

20.1.4 Filmvertonung

User berichten von Bugs im Zusammenhang mit im Projekt geladenen Filmen auf bestimmten Rechnern, die in Logic 10.0.7

noch nicht vorkamen. Manche Projekte ließen sich nicht mehr richtig öffnen. Als Workaround wurden Veränderungen von Displaysynchronisationseinstellungen in den Systemeinstellungen genannt.



Heiner Kruse

Logic Pro X – Das umfassende Handbuch

1.255 Seiten, broschiert, schwarzweiß gedruckt, Januar 2015
49,90 Euro, ISBN 978-3-8362-2820-6

als E-Book (PDF, EPUB, MOBI, Onlinebuch)

1.255 Seiten, in Farbe

44,90 Euro, ISBN 978-3-8362-2821-3

 www.rheinwerk-verlag.de/3576



Heiner Kruse ist seit 2011 zertifizierter »Apple Certified Logic Trainer«. Seit den frühen 90ern beschäftigt er sich mit analoger und digitaler Musikproduktion als Musikproduzent »The Green Man (TGM)«. Seine Erfahrung begann er 2003 weiterzugeben – als Autor von Büchern, Workshops, DVD-Lernkursen und als Dozent an der Akademie Deutsche Pop. Seine Schwerpunkte liegen dabei in einer praxisorientierten Vermittlung komplexer Inhalte, einer ganzheitlichen Betrachtung von technischen und kompositorischen Notwendigkeiten bei der Musikproduktion und bei der Arbeit mit Synthesizern und Effekten.

Wir hoffen sehr, dass Ihnen diese Ergänzung zum Buch »Logic Pro X« gefallen hat. Sie dürfen das PDF gerne empfehlen und weitergeben, allerdings nur vollständig mit allen Seiten. Bitte beachten Sie, dass der Funktionsumfang dieses PDFs sowie die Darstellung von der E-Book-Fassung des vorgestellten Buches abweichen können. Diese PDF ist in all ihren Teilen urheberrechtlich geschützt. Alle Nutzungs- und Verwertungsrechte liegen beim Autor und beim Verlag.

Teilen Sie Ihre Leseerfahrung mit uns!

