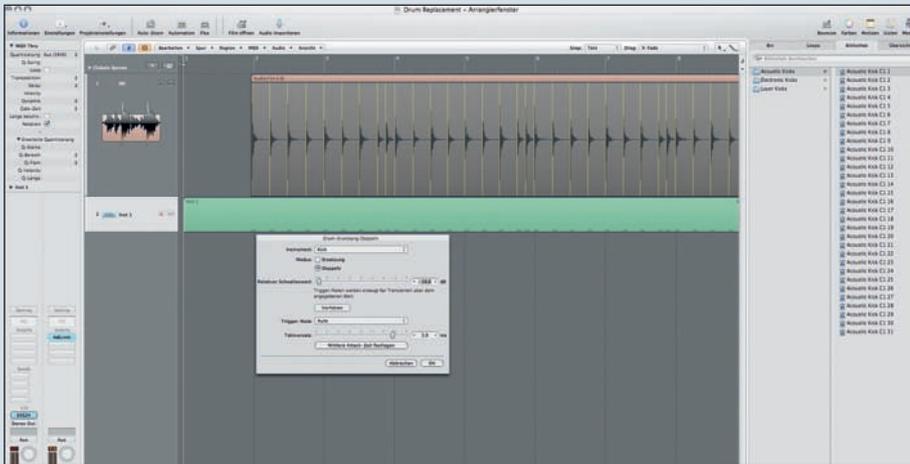




Eine Bassdrum-Spur soll durch eine MIDI-Spur ersetzt werden.



Das Arrange-Fenster nach dem Ausführen der Funktion: Drum-Ersetzung.

Logic Zone

- ▶ Schlagzeugklänge austauschen
- ▶ Region in Samplerspur umwandeln

In bisherigen Versionen von Logic Pro konnte man mit Hilfe der Funktion „Audio zu Noten“ aus Audiodateien eine MIDI-Region erzeugen. Beispielsweise um Drump Spuren mit neuen Samples zu triggern. Diese Methode war aber stets mühsam und etwas umständlich. In Logic 9 geschieht dies nun mit wenigen Mausklicks durch die Funktion „Drum-Ersetzung“, im eindeutschen Produzentenslang auch Drum-Replacement genannt.

Schlagzeugklänge ersetzen

Mit dieser Funktion analysiert Logic die ausgewählte Audiodatei auf Transienten und setzt an ihrer Stelle jeweils eine MIDI-Note in einer neu angelegten MIDI-Region. Diese MIDI-Region wird in eine neue Spur platziert, in der auch gleich der passende Drumsound mit einer EXS24-Instanz geladen wurde. Und funktioniert die Drum-Ersetzung:

Wählen Sie im Arrangierfenster zunächst die Spur aus, die sie ersetzen oder doppelten wollen. Im Beispiel haben wir eine Bassdrum gewählt.

Über Spur → Drum-Ersetzung/Doppeln starten Sie die Funktion. Logic legt nun eine neue Software-Instrument-Spur an, lädt darin einen EXS24 und öffnet rechts am Bildschirm die Bibliothek, damit sie sich den gewünschten Drumsound aussuchen können. Außerdem wird die Audiospur analysiert und entsprechend der gefundenen Transienten werden MIDI-Noten erzeugt. In der Bibliothek können Sie zusätzlich den gewünschten Sound zur Dopplung auswählen.

Wie im Bild oben zu sehen, wurde auch ein entsprechendes Dialogfenster geöffnet, mit dessen Hilfe man noch einige Einstellungen vornehmen kann:

■ zunächst sollten Sie das gewünschte Instrument wählen, hier ist schon Kick gewählt,

außerdem stehen noch Snare und Tom zur Auswahl.

■ der Parameter „Modus“ entscheidet lediglich, ob das neu gewonnene Signal das alte ersetzen oder doppeln soll. Wählt man die Ersetzung, wird die Spur nur stumm geschaltet und kann später jederzeit wieder aktiviert werden.

■ wichtig ist der nächste Parameter „Relativer Schwellenwert“. Er entscheidet über einen Threshold-Wert, der – ähnlich wie bei einem Kompressor – festlegt, ab welchem Signalpegel eine Trigger-Note generiert wird. Das hat einen ganz einfachen Hintergrund: Bei einer Bassdrum-Spur beispielsweise werden sie immer auch Übersprechungen anderer Instrumente wie etwa der Snare haben, diese sollen natürlich keine Noten erzeugen. Über den Regler können Sie nun einen Wert einstellen, bei dem nur die lauten Bassdrum-Schläge erfasst werden, nicht jedoch die leiseren Snare-Schläge. Um den idealen Wert zu finden, muss man ein wenig experimentieren und im schlimmsten Fall auch noch etwas nacharbeiten, sprich einige MIDI-Noten, die zu viel erzeugt wurden, von Hand löschen.

■ mit „Vorhören“ können sie sich das Ergebnis anhören und gegebenenfalls noch Korrekturen vornehmen.

■ die Trigger-Note wählt die Tonhöhe der resultierenden MIDI-Noten. Bei „Auto“ folgt Logic dabei dem GM-Standard. Also die Kick auf C1, Snare auf D1 usw. ... Sie können aber auch eine völlig andere Tonhöhe wählen, wenn ihr gewähltes Drum-Kit z. B. nicht nach der GM-Norm gemappt ist.

■ der Taktversatz sollte eigentlich immer auf 0 ms stehen, damit Original und MIDI-Spur synchron sind. Ändern sie hier nur etwas, wenn die Trigger-Spur zu früh oder zu spät erklingt.

■ mit der Taste „Mittlere Attack-Zeit festlegen“ stellt Logic je nach gewähltem Instrument eine geeignete Zeit für den Versatz ein. Erfahrungsgemäß kann man auch diesen auf dem Wert 0 belassen.

■ mit OK wird die Aktion ausgeführt. Sie können nun im Mixer die beiden Spuren nach Wunsch miteinander mischen und da gibt es unendlich viele Gestaltungsmöglichkeiten. So kann es beispielsweise sinnvoll sein, eine Kick, die viel „Bauch“ aber kaum Attack hat, durch eine getriggerte Bassdrum zu ergänzen, die eben dieses Attack liefert. In der Bibliothek von Logic finden Sie dazu bereits passende Kicks mit Namen wie „Body Kick“ und „Transient Kick“. Und natürlich sind Sie nicht auf den EXS24 beschränkt. Probieren Sie doch einmal, mit dem Ultrabeat Ihr Drumset durch elektronische Sounds anzureichern.

Wie immer gilt auch hier, Drum-Replace-ment kann keine Wunderdinge verrichten. Sprich, je besser das Ausgangsmaterial ist, desto besser werden auch die Ergebnisse sein. So kann es unter Umständen auch sinnvoll sein, die zu bearbeitenden Spur zunächst „vorbereiten“. Mit einem Kompressor könnte man dazu etwa die Dynamik eingrenzen um nicht allzu große Anschlagdynamik-Unterschiede in der entstehenden MIDI-Spur zu haben. Außerdem kann man natürlich versuchen, das Übersprechen der Spur im Vorfeld zu minimieren, entweder durch einen EQ oder natürlich mit Hilfe des Noise-Gates.

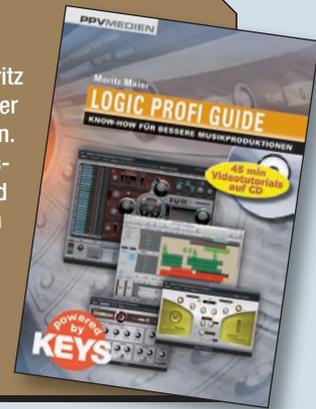
Region in Samplerspur umwandeln

Logic bietet mit der Funktion „Region in Samplerspur umwandeln“ eine unkomplizierte und schnelle Möglichkeit, um aus jeder Audioregion im Arrangement ein spielfertiges Sampler-Instrument für den EXS24 zu generieren. Dazu gibt es eine ganze Reihe möglicher Anwendungsbeispiele. Zum Beispiel wenn man einen Loop, ähnlich wie das mit Recycle-Loops möglich ist, in seine einzelnen Bestandteile zerlegen und kreativ verarbeiten möchte. Außerdem kann man sich auch mehrere Regionen in ein EXS24 zusammenfassen lassen. Hat man bei einer Recording-Session zum Beispiel ein paar einzelne Kick-, Snare- und Hi-Hat-Schläge aufgenommen, kann man auf diese Weise in Windeseile ein eigenes Drumkit erschaffen. Damit lassen sich dann die aufgenommenen Drums noch zusätzlich ergänzen oder die Sounds auch in einer anderen Produktion verwenden. Auch komplette Loops

Buchtip

Diese Logic Zone basiert auf Inhalten des „Logic Profi Guide“ von Moritz Maier. Der Autor nutzt als langjähriger Anwender Logic Pro bei seiner täglichen Arbeit für Filmmusiken, Sounddesign und Musikproduktionen. Logic bietet eine unendliche Vielfalt an Funktionen und Einstellmöglichkeiten. Das Medienpackage, bestehend aus Buch, Videos und CD-ROM zeigt, welche Features wirklich wichtig sind und wie man jederzeit das beste Ergebnis erzielt. Eine geballte Ladung an Profiwissen also, mit dem Ziel Ihre Produktionen besser klingen zu lassen, kreativer zu arbeiten und schneller ans Ziel zu kommen. Sie erhalten das Buch im Online-Shop von PPVMEDIEN oder im Buch- und Musikfachhandel.

www.ppvmedien.de



können in den EXS24 überführt werden, um diese dann beispielsweise wie bei einer Hi-Hat schneller oder langsamer ablaufen zu lassen.

Um eine Region in eine Samplerspur umzuwandeln gehen Sie wie folgt vor:

Selektieren Sie eine oder mehrere Audio-Regionen im Arrangierfenster und wählen Sie den Befehl: Audio → Region in neue Sampler-Spur umwandeln. Im daraufhin erscheinenden Dialogfenster bietet Logic nun zwei Möglichkeiten zur Erstellung von Sampler-Instrumenten an – Regionen-basiert und Transienten-basiert.

Regionen heißt, dass später im EXS24 eine ganze Region, egal, ob ein Loop oder auch nur eine einzelner Drumschlag auf einer Note liegt und von dieser getriggert wird.

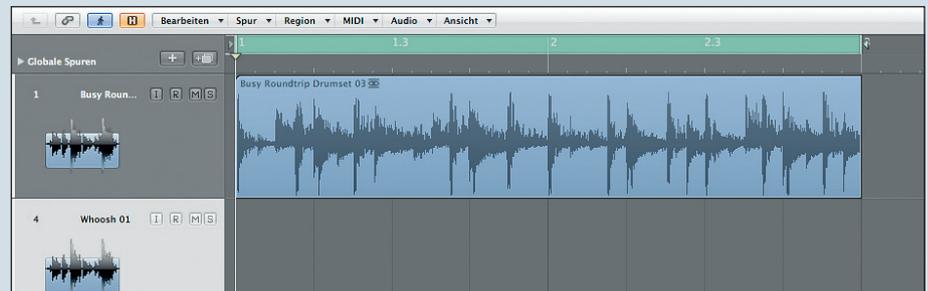
Bei der Option mit Transienten-Markern untersucht Logic die gewählte Audio-Region auf Transienten und „schneidet“ sie

dann anhand dieser Marker in Einzelteile (auch Slices genannt). Später können dann diese Slices einzeln gespielt werden, um den Loop neu zusammensetzen. Um sich den Unterschied zwischen beiden Modi klar zu machen, schauen sie sich einfach einmal die Abbildungen unten an.

Wie man in den beiden letzten Bildern sehen kann, erzeugt Logic gleich eine neue Spur mit dem neuen EXS24-Instrument nebst einer MIDI-Region, die für jede Region bzw. für jedes Slice eine MIDI-Note enthält. Spielt man diese MIDI-Region ab, klingt alles so wie bisher mit dem Original-Loop, nur dass man nun in den Loop eingreifen und diesen verändern kann. Auch das Tempo des Song kann man nun ändern, und der Loop wird sich automatisch diesem Tempo anpassen. Die erschaffenen Sampler-Instrumente findet man übrigens in einem neuen Ordner im EXS-Auswahlmenü. **■ Moritz Maier**



Das Dialogfenster zur Drum-Ersetzung.



Das ist zunächst der Ausgangsloop.



Das Dialogfenster zu Convert to Sample Track.



So sieht das Ergebnis aus, wenn man auf Transienten-Basis arbeitet ...



... und so wenn man Regionen-basiert arbeitet.