

© PPVMEDIEN 2011

Hier sehen Sie die Parameter-Box für eine Gruppe.



Logic Zone

- ▶ Drums mit Flex bearbeiten
- ▶ Freezen um CPU zu sparen
- ▶ Tipp: Bounce in Place

In den vergangenen Folgen haben wir gesehen, wie man mit Flex das Timing einzelner Spuren optimieren kann. Nun werden wir lernen, wie man auch eine komplette Drum-Aufnahme – bestehend aus Signalen mehrerer Einzel-Mikrofone – quantisieren kann. Das ist eine relativ komplexe Sache, denn wenn Sie beispielsweise einen einzelnen Snare-Schlag verschieben, wird dieser über andere Mikrofone immer noch auf der alten Position hörbar sein. Die Folge wären unschöne Phasenverschiebungen, Glitches und ein eventuell völlig unbrauchbarer Groove. Genau diese Problem bekommen wir mit Flex ebenfalls in den Griff.

Drums quantisieren

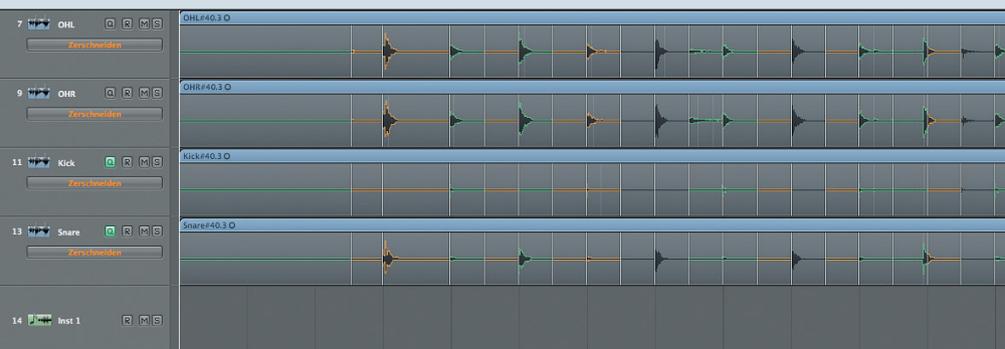
Flex bietet eine Möglichkeit, mehrere Audiospuren gleichzeitig zu quantisieren und dabei das Phasenverhältnis untereinander beizubehalten. Um ein komplettes Drumkit phasenstarr zu quantisieren, gehen Sie wie folgt vor: Erstellen Sie nach der Aufnahme verschiedener Takes mit Hilfe der Comp-Funktion zunächst einen Master-Take. Danach sollten Sie die Comps über die Funktion „Reduzieren und Zusammenführen“ auf

eine einzelne Audioregion reduzieren. Für das phasenstare Bearbeiten von mehreren Audiospuren ist es wichtig, dass alle Spuren den exakt gleichen Startpunkt und die exakt gleiche Länge haben. Das wird durch das Entpacken der Comps garantiert. Außerdem ist das Ganze so viel übersichtlicher. Jetzt sollten Sie alle Drum-Spuren in einer Gruppe zusammenfassen. Gehen Sie dazu in den Mixer, markieren Sie alle Drum-Kanäle und klicken Sie bei einer Spur auf den Gruppen-Slot oberhalb des Automationsmodus-Wahlschalters. Wählen Sie eine noch freie Gruppe und benennen Sie diese mit „Drums“. Es erscheint die Parameterbox für diese Gruppe. Hier ist es nun ganz wichtig, die Optionen „Bearbeiten“ und vor allem „Phase-verriegeltes Audio“ zu aktivieren. Das garantiert, dass alle Änderungen an einer Region sich auch auf alle anderen auswirken und dabei auch das Phasenverhältnis untereinander gewahrt wird. Gehen Sie nun zurück ins Arrangefenster und aktivieren Sie den Flex-Modus. Wählen Sie bei einer beliebigen Drum-Spur den Flex-Modus aus, alle anderen Spuren werden dann folgen, da Sie in einer Gruppe

sind. Für Drums eignet sich am besten der Slicing-Modus.

Als Nächstes müssen Sie eine oder mehrere Spuren als Q-Referenz bestimmen (Q steht für Quantisierung). Die Transienten dieser Spuren dienen dann zur Orientierung bei der Quantisierung für die anderen Spuren. Am besten eignen sich sicherlich Bassdrum- und Snare-Spuren für diese Vorhaben. Nun sind ihre Spuren für das Quantisieren vorbereitet. Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten wie sie weiter vorgehen können:

- 1.) Klicken Sie auf eine der Spuren und schieben Sie die „falschen“ Audio-Events, also z. B. einen zu früh gespielten Snare-Schlag, auf die richtige Position – die anderen Spuren folgen automatisch.
- 2.) Lassen Sie die ganze Spur automatisch von Logic quantisieren, ähnlich wie man das mit einer MIDI-Region tun würde. Für diese Operation stehen Ihnen die MIDI-Quantisierungsparameter im Regionen-Inspektor zur Verfügung. Wenn das Schlagzeug also beispielsweise einen 8tel-Groove hat, wählen Sie als Quantisierungsfaktor 1/8 aus dem Menü – alle Spuren werden dann auf Achtel quantisiert. Genau wie bei MIDI-Regionen können Sie auch nur annäherungsweise quantisieren und Logic die Spuren z. B. nur zu 75 % genau korrigieren lassen. Auf Wunsch können Sie den Drum-Spuren auch ein Swing-Feeling verpassen. Manchmal kann es natürlich vorkommen, dass ein Quantisierungsraster nicht für einen ganzen Song funktioniert. In diesem Falle können Sie die Spuren auch einfach mit der Schere in einzelne Abschnitte aufteilen, um diese dann getrennt voneinander zu quantisieren. Auch hier wirkt sich die Gruppen-Funktion aus, schneiden Sie nur eine Spur, werden trotzdem alle anderen in der Gruppe enthaltenen mitgeschnitten.



Eine Drum-Aufnahme, die bereits quantisiert wurde.

Freezen

Flex wird in Echtzeit berechnet und kann, je nach verwendetem Algorithmus, relativ viel CPU-Power benötigen. Es kann daher sinnvoll sein, einzelne Spuren zu „freezen“, um Rechenpower zu sparen. Freezen bedeutet wörtlich übersetzt soviel wie einfrieren. Nach Betätigen des Freeze-Tasters (das „Schneeflockensymbol“ im Spur-Header des Arrangefensters) werden beim nächsten Betätigen der Play-Taste die auf der Spur befindlichen Audio- oder MIDI-Regionen mitsamt Audio-Instrument und den verwendeten Insert-Effekten in eine neue Audiodatei eingerechnet. Dies geschieht im Hintergrund, ohne das der Benutzer irgendetwas machen muss.

Logic spielt nun diese berechnete Audiodatei anstelle der bisherigen Regionen ab, die dort ursprünglich eingesetzten Plug-ins belasten die CPU des Rechners nicht mehr. So können Sie selbst mit einem älteren System Plug-ins einsetzen, die der in Rechner in Echtzeit gar nicht mehr abspielen könnte. Allerdings sind diese Spuren dann natür-

lich nicht mehr direkt editierbar (Ausnahme sind Parameter wie Volume, Panorama und Sends).

Da das Einfrieren auch eine gewisse Zeit dauert, sollten Sie gut überlegen, welche Spuren Sie wann einfrieren, um nicht ständig beschäftigt zu sein. Eine Strategie könnte beispielsweise sein, Spuren immer erst dann einzufrieren, wenn sie fertig bearbeitet sind. Neben der Entlastung des Rechners können Sie die Freeze-Funktion aber auch noch zu weiteren hilfreichen Dingen heranziehen. Stellen Sie sich einen Part vor, in dem ein Synthesizer eine einzelne Note spielt, die über acht Takte geht. Beispielsweise ein Pad, das sich klanglich die ganze Zeit verändert. Wollen Sie nun gegen Ende dieser acht Takte an einer parallel vorhandenen Drumspur etwas editieren, so müssen Sie die Stelle stets von Beginn des achttaktigen Pads an abspielen, um auch beide Sounds (Pad und Drums) zu hören. Das kostet natürlich Zeit und nervt. Wenn Sie dagegen die Spur mit dem Padsound freezeen, wird diese wie

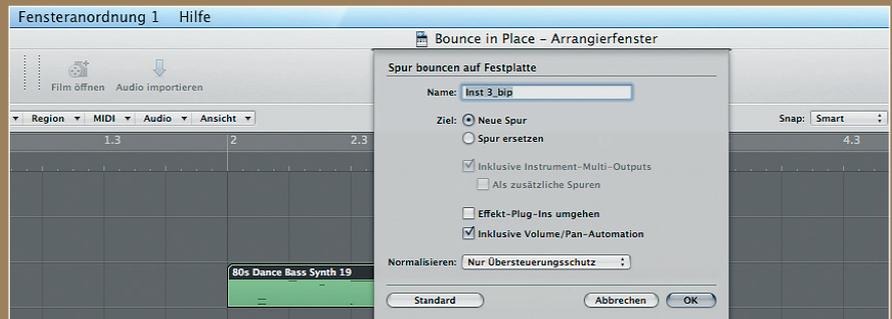
eine Audiospur behandelt und Sie können kurz vor der gewünschten Position (in unserem Beispiel also Takt acht) einsteigen und hören trotzdem das Material beider Spuren. Seit der Version 9 gibt es außerdem eine weitere Freeze-Option, man kann nun entweder „Nur Quelle“ oder aber „Pre Fader“ freezeen. Ersteres bedeutet, dass nur die Audiospur oder das verwendete Audioinstrument eingefroren wird. Sie können nach dem Freezeen also weiterhin Insert-Effekte hinzufügen oder bereits vorhandene Effekte editieren. Diese Variante bietet sich an, wenn Sie einen besonders leistungshungrigen Software-Synthesizer benutzen und CPU sparen möchten oder müssen. Bei reinen Audiospuren kann es sinnvoll sein diese zu freezeen, wenn viele Spuren mit Flex bearbeitet wurden. Nochmals zur Erinnerung: Flex arbeitet in Echtzeit und beansprucht ebenfalls viel CPU-Leistung. Mit „Pre Fader“ arbeitet Freeze dagegen wie vorhin beschrieben und friert auch alle gesetzten Insert-Effekte mit ein. **✎ Moritz Maier**

Tipp: Bounce in Place

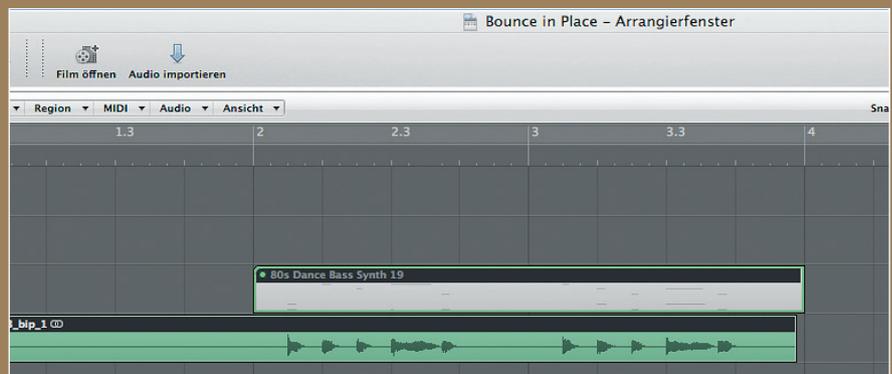
Logic Pro 9 bietet neben Freeze noch eine weitere, ähnliche Methode zum Einsparen von CPU-Leistung, das sogenannte Bounce-in-Place. Diese Funktion nennt sich in der deutschen Lokalisation „Spur auf Festplatte bouncen“ und findet sich im Arrangefenster unter Spur -> Spur bouncen auf Festplatte. Nach dem Ausführen des Befehls wird die aktuell ausgewählte Spur im Hintergrund gebouncet und, auf Wunsch gleich auf einer neuen Spur, ins Arrangement eingefügt. So hat man im Handumdrehen eine Audio-Spur vorliegen. Entweder man nutzt diese Feature um ähnlich wie bei Freeze CPU-Leistung zu sparen, oder um Bearbeitungen vorzunehmen, die nur mit Audio-Material möglich sind, etwa die neue Speed-Fade-Funktion. Es gibt allerdings einen entscheidenden Unterschied zwischen Freeze und Bounce-in-Place: Freeze-Dateien werden immer in 32-Bit-Auflösung berechnet und sind damit optimal gegen Übersteuerungen geschützt. Bei Bounce-in-Place geben dagegen die Einstellungen des aktuellen Projektes die Sample- und Bitrate vor. Um Bounce-in-Place anzuwenden, gehen Sie wie folgt vor: Wählen Sie die Spur, die Sie bouncen möchten, im Arrangement an. Führen Sie den Befehl Spur -> Spur bouncen auf Festplatte aus. Es erscheint ein Dialogfenster in dem Sie einen Namen für die neue Datei vergeben und festlegen, ob eine neue, zusätzliche Spur dafür angelegt werden soll. Außerdem können Sie entscheiden, ob die neue Audioda-

tei auch Effekt-Plug-ins und/oder Automation und Pan-Position enthalten soll. Außerdem können Sie über „Normalisieren“ einen Übersteuerungsschutz aktivieren, damit die ent-

stehende Datei frei von Verzerrungen ist. Nach dem Sie „OK“ gedrückt haben, berechnet Logic im Hintergrund die Datei und legt sie auf eine neue Spur.



Das Dialogfenster zu „Bounce-in-Place“.



Danach liegt die neue Spur im Arrangement.