

LOGIC ZONE

- Tipps zum Delay Designer
- Bounce mit Normalize
- Service-Update Logic Pro 8.01



Der neue Delay Designer bietet bis zu 26 voneinander unabhängige Taps in einer Delay-Kette, für die sich individuell, Verzögerung, Filter, Panorama, Pitch und Lautstärke einstellen lassen

In dieser Folge widmen wir uns primär dem neuen Delay Designer, einem recht komplexen Effekt-PlugIn aus der Logic-Studio-8-Kollektion. Schon die Namensähnlichkeit mit dem Space Designer deutet es an: Es handelt sich um das Flaggschiff der Delay-PlugIn-Familie, so wie es der Space Designer für die Fraktion Hall ist.

Zu den Kernmerkmalen des Delay-Designers gehört die Multi-Tap-Funktionalität (mehrere Delay-Kreisläufe gleichzeitig), die verhältnismäßig einfache Bedienung und die Programmierbarkeit der einzelnen Abgriffe.

Als „Tap“ bezeichnet man einzelne Wiederholungen, die beim Delay Designer auf ein Raster programmiert werden können. Dieses Raster kann sich dem Songtempo anpassen oder durch rhythmisches Tippen mit

der Maus auf dem speziellen Tap-Pad erzeugt werden. Jeder einzelne Tap kann hinsichtlich der Parameter Timing, Filter Cutoff, Filterresonanz, Tonhöhe, Panorama bearbeitet werden. Dank der Anzahl und den verschiedenen Typen von Parametern

deuten bereits an, dass Delay-Pattern mit dem Delay Designer weit über den klassischen Echo-Effekt hinausgehen können und Sounddesign-Effekte oder inspirierende musikalische Pattern entstehen. Das benutzerfreundliche grafische Interface erleichtert die Bedienung und ist einer rein numerischen Parametereingabe überlegen. Und dank der bis zu 26 unabhängigen Taps bietet das PlugIn eine Spielwiese auf der man sich sehr lange aufhalten kann.

Die Benutzeroberfläche gliedert sich in fünf verschiedene Bereiche: die Sync-Sektion links oben im PlugIn-Fenster, die Tap-Pads direkt darunter, das große Tap-Display in der Mitte, die Tap-Parameter-Leiste unten im PlugIn-Fenster und die Master-Sektion am rechten Rand.

Mittels der Sync-Sektion kann der Delay Designer sich zum Tempo des Projekts synchronisieren. Über ein Drop-Down-Menü kann die musikalische Auflösung eingestellt werden und über den Swing-Faktor, können zum Beispiel synkopische Delay-Muster erstellt werden.

Über die Tap Pads kann man mithilfe der Maus ein eigenes Tap-Muster einklopfen. Jeder Mausklick erzeugt dabei einen neuen Tap. Alternativ kann man Taps aber auch programmieren: Dazu klickt man in der unteren Leiste im Tap-Display an die entsprechende Position. Die Auf-

lösung dieser Leiste richtet sich nach der Grid-Einstellung in der Sync-Sektion. Klickt man unten in der Leiste auf einen bereits erstellten Tap zeigt dieser seine genaue Position an. In der Regel zeigt sie die Aufteilung „Takt: Viertelnote:Subdivision“. Selbstverständlich kann man die Taps jederzeit verschieben.

In der Tap-Parameter-Leiste unten im PlugIn-Fenster ist jeder Parameter numerisch dargestellt. Hier kann man mit den Filter-, Panorama- und Lautstärkeinstellungen für die einzelnen Taps spielen.

In der Master-Sektion stellt man das Mischungsverhältnis zwischen dem trockenen Eingangssignal (dry) und dem bearbeiteten Signal (wet) sowie das Feedback ein. Der Parameter Feedback reguliert, ob und wie laut das bearbeitete Signal wieder an den Eingang des PlugIns zurückgeführt wird. Von welchem Tap dieses Signal kommt, kann man unter dem Feedback-Parameter direkt einstellen – es kann jedoch immer nur ein Tap für die Rückführung zum Eingang genutzt werden. Diese Einschränkung ist jedoch zu vernachlässigen, da man mit den bis zu 26 Taps des Delay-Designers den Verlauf eines Delay-Patterns so genau bestimmen kann, dass man in vielen Fällen gar kein Feedback benötigt. Das Mischungsverhältnis und die Einstellungen im Bereich Feed-

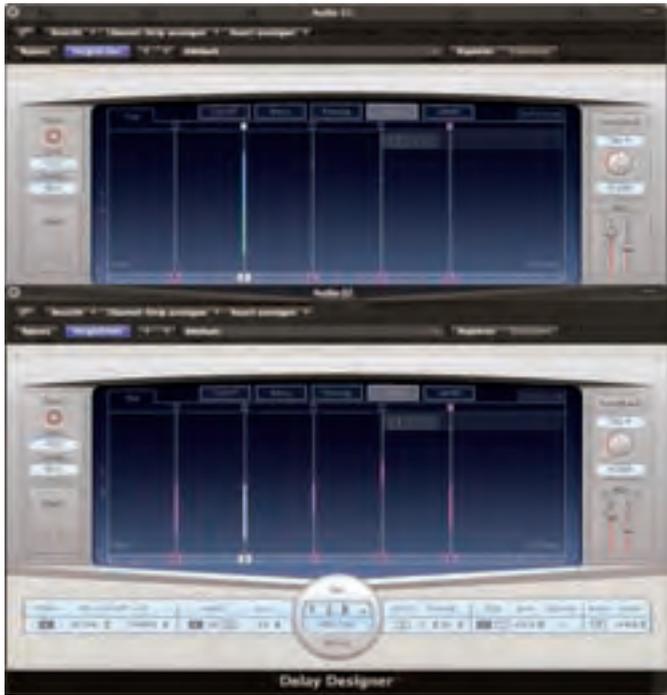
Extra-Tipp: Bounce mit Normalize – Nie mehr übersteuerte Mixes

Mit Version 8 bietet Logic eine neue Option im Bounce-Dialogfenster: eine kleine Checkbox namens „Normalize“. Wenn diese Funktion ausgewählt ist, berechnet Logic immer die maximal mögliche Lautstärke (maximal 0 dBFS) und schreibt das resultierende Audiofile mit dem optimierten Pegel im ausgewählten Format auf die Festplatte. Dabei gibt es drei Dinge zu beachten:

Normalize verringert nicht die Dynamik, sie bleibt unberührt. Es gibt also weder Kompression, Limiting oder Verzerrungen durch Normalize.

Die normalisierte Audiodatei wird zunächst mit 32 Bit Floating Point berechnet und erst danach in das Zielformat (etwa 24 Bit WAV oder AIF) umgewandelt. Dadurch bleibt die originale Klangqualität erhalten.

Besonders interessant: Wenn die Aussteuerung Ihres Mixes 0 dBFS erreicht, hat die Normalize-Funktion selbstverständlich keinen Effekt. Wenn die Aussteuerung 0 dBFS überschreiten würde, reduziert Normalize den Pegel des gesamten Mixes so weit, dass keine Übersteuerungen auftreten. So kann man sich vor übersteuerten Mixungen retten. Trotzdem sollte man darauf achten, die Pegel eines Mixes so auszusteuern, dass kein Clipping auftritt, denn sonst hört man beim Mischen ein übersteuertes Signal über die Lautsprecher.



Das Tap-Display für den Parameter Panorama sieht je nach Konfiguration (Mono to Stereo oder Stereo) verschieden aus: Oben im Bild die Variante bei Verwendung auf einem Stereotrack, unten die Mono-to-Stereo-Konfiguration

back sind die jedoch einzigen Parameter des Delay Designers, die sich global auswirken.

Wie die anderen Logic-Plug-

Ins auch kann man den Delay Designer entweder als Insert in einem einzelnen Kanal oder in einem Aux-Weg mithilfe einer

Extra-Tipp: Logic Pro 8.01 verfügbar

Kurze Zeit nach der Veröffentlichung ist schon das erste Service-Update für Logic Pro 8 am Start. Das Update soll vereinzelte Probleme mit der Zuverlässigkeit und der Stabilität sowie kleinere Korrekturen in den folgenden Bereichen des Programms bewirken:

- Spezielle Einstellungen zum Öffnen des Werkzeugmenüs mit der rechten Maustaste.
- Komplette Mixerkonfigurationen können jetzt von einem Projekt in ein anderes kopiert werden
- Um eine eindeutige Unterscheidung zwischen den Fenstern „Große Taktanzeige“ und „Große SMPTE-Anzeige“ zu gewährleisten, wurden beide Fenster mit verschiedenen Textfarben versehen werden (Taktanzeige in grün und SMPTE-Anzeige in blau).
- Die SMPTE-Anzeige im Transportfeld oder SMPTE-Anzeigefeld kann nun separat mit oder ohne SMPTE-Darstellungs-Offset angezeigt werden.
- Die Transienten-Anzeige in der Beat-Zuweisungs-Spur wurde verbessert.
- Die Projektverwaltung wurde in einigen Punkten verbessert.
- Die Pegelanzeige in den Channelstrip-Fadern wurde verbessert: Durch Weglassen des Minussymbols werden nun auch alle Werte unter Unity Gain (0 dB) mit einer Dezimalstelle nach dem Komma dargestellt.

Send-Return-Konstellation einsetzen. Sendeffekte sind Ressourcen-schonender, denn man kann den Effekt gleichzeitig für mehrere Spuren einsetzen.

Beim Arbeiten fällt auf, dass die grafische Oberfläche den Benutzer sehr gut unterstützt.

Man kann alle Parameter verändern, auch wenn man die Hauptseite des PlugIn-Fensters nie verlässt. Klickt man auf einen Tap – entweder im großen Tap-Display oder der direkt unten anschließenden Identifizierungsleiste – wird er heller dargestellt. Zieht man mit gedrückter Maustaste über mehrere Taps, werden die betreffenden selektiert. Mit gehaltener Shift-Taste und Klick auf mehrere Taps können auch nicht aufeinanderfolgende Taps gleichzeitig selektiert werden. Steht die Darstellung des Tap-Displays beispielsweise auf Resonanz verändert man durch vertikale Mausbewegungen den Wert. Sind mehrere Taps ausgewählt, wird der betreffende Parameter relativ verändert.

Bewegt man die Maus mit gedrückter Maustaste über mehrere Taps, werden die betreffenden selektiert. So kann man sehr schnell dynamische Parameterverläufe einzeichnen. Das Vorgehen entspricht in etwa dem altbekannten „Hyperdrawing“. Mit gedrückter Alt-Taste setzt man – wie auch sonst in Logic üblich – einen Parameter auf seinen Default-Wert zurück.

Der grafische Darstellung des Parameters Cutoff definiert sich über zwei Werte: die Hoch- und die Tiefpassfrequenz. Da beide Filter gleichzeitig aktiv sind, ist



Sofern man im Delay Designer überhaupt eine Rückkopplungsschleife (Feedback) benötigt, kann nur das Signal eines einzigen Taps wieder zum Eingang geleitet werden

es möglich, nur ein schmales Frequenzband zu definieren, das bei der Wiederholung wiedergegeben wird. Im Tap-Fenster symbolisiert der fett markierte Abschnitt den Frequenzbereich, der die Filterung überlebt. Um die Grenzfrequenz beider Filter gleichzeitig zu verändern, muss man in der Mitte anfassend, um Hoch- oder Tiefpass einzeln zu regeln, schiebt man mit der Maus von oben oder unten.

Wie sich der Parameter „Pan“ im Tap-Display darstellt, hängt von der Input-Konstellation ab: Mono-in-Stereo oder Stereo-in-Stereo. Bei einer Mono-Input-Konfiguration kann man den Panner nach oben oder unten (rechts oder links) verschieben, der fett dargestellte Bereich zeigt an, wie weit man sich zu einer Seite bewegt hat. Bei einem Stereo-Input markiert der fett dargestellte Bereich die Stereobreite. Bewegt man die Maus in diesem Fall von der Mitte aus, verschiebt man das gesamte Stereobild, während Verschiebungen am oberen oder unteren Ende die Stereobreite verändern.

Mark Ziebarth/fm//



Die Parameter des Delay Designers können auch numerisch in der Tap-Parameter-Leiste verändert werden