



# Logic Zone

## ► Der Hyper-Editor ► Hyper Sets zur Drum-Programmierung

Apples Logic versteht sich seit vielen Jahren darauf, MIDI-Daten auf verschiedene Arten aufzunehmen/zu programmieren und anschließend zu bearbeiten. Jeder der vorhandenen Editoren (Score, List, Matrix und Hyper) gibt einem die Möglichkeit, die Daten aus einem etwas anderen Blickwinkel zu betrachten. Mit Abstand der speziellste und auch am häufigsten übersehene MIDI-Editor ist der Hyper Editor. Grundsätzlich werden in diesem Fenster MIDI-Daten in verschiedenen Reihen – Event-Definitionen genannt – untereinander angeordnet. Wie viele Reihen es gibt und welche Daten sie anzeigen, kann man selbst definieren. Dieser Editor basiert wie das Arrangement und der Piano-Rollen-Editor auf der Timeline und zeigt die MIDI-Daten als vertikale Balken an. Je höher der Balken

desto größer der Wert des MIDI-Events. Ein ganz besonderer Vorteil gegenüber den anderen Editoren liegt darin, dass jede Reihe ihr eigenes Quantisierungsmuster haben kann. Außerdem kann die Darstellung pro Reihe jederzeit umgestellt werden, um zum Beispiel neue Daten in einem anderen Raster hinzuzufügen. Dabei bleiben die vorhandenen Daten selbstverständlich unberührt. Die Anordnungen von Reihen werden als sogenannte Hyper Sets organisiert, so kann man sich leicht eine Zusammenstellung von MIDI-Informationen bauen, die man häufig benötigt. Werksmäßig sind zwei Hyper Sets bereits vorkonfiguriert: „MIDI Controls“, zur Anzeige von MIDI-CC, Pitch Bend und Aftertouch und GM Drumkit, bei dem jede Reihe einer anderen MIDI-Note zugewiesen ist, dem GM-Standard entsprechend.

Um den Hyper Editor aufzurufen, können Sie ihn entweder im Menü „Fenster“ auswählen oder das vordefinierte Tastaturkommando „Befehlstaste (Apfel) 5“ verwenden.

**Eine der nützlichsten Anwendungen des Hyper Editors ist das Programmieren von Drums.** Man könnte einwenden, dass man dafür doch auch den Ultrabeat-Sequencer benutzen könnte. Allerdings hat dieser gegenüber dem Hyper Editor drei entscheidende Nachteile: Ultrabeats Raster ist eine globale Einstellung, die für alle Drum-Komponenten gleichzeitig gilt. Eine Mixtur aus Achtelnoten für die Kick, Viertel für die Snare und Achteltriole für die HiHat ist nicht möglich. Außerdem zeigt der Ultrabeat-Sequencer immer nur die Sequenz einer Drum-Komponente zur Zeit an, der Hyper Editor demgegenüber so viele, wie auf dem Bildschirm Platz finden. Und

zu guter letzt kann der Hyper Editor verschiedene Hard- und Software-Instrumente gleichzeitig ansteuern, so dass man sein Drumset ohne Probleme aus vielen verschiedenen Quellen zusammenstellen kann. Wenn man sich die Mühe macht und die Hyper Sets entsprechend vorbereitet, sind die wildesten Kombinationen möglich.

**Der schnellste Weg zum eigenen Drum Hyper Set führt über das von Apple vorgefertigte GM-Drum-Kit-Hyper-Set.** Sie finden es im im Hyper-Menü des Editors. Wählen Sie einfach per Klick aus, welche Event Definitionen Sie nicht benötigen (Shift-Klick zur Auswahl mehrerer) und benutzen Sie anschließend die Funktion „Event Definitionen löschen“, ebenfalls im Hyper Menü.

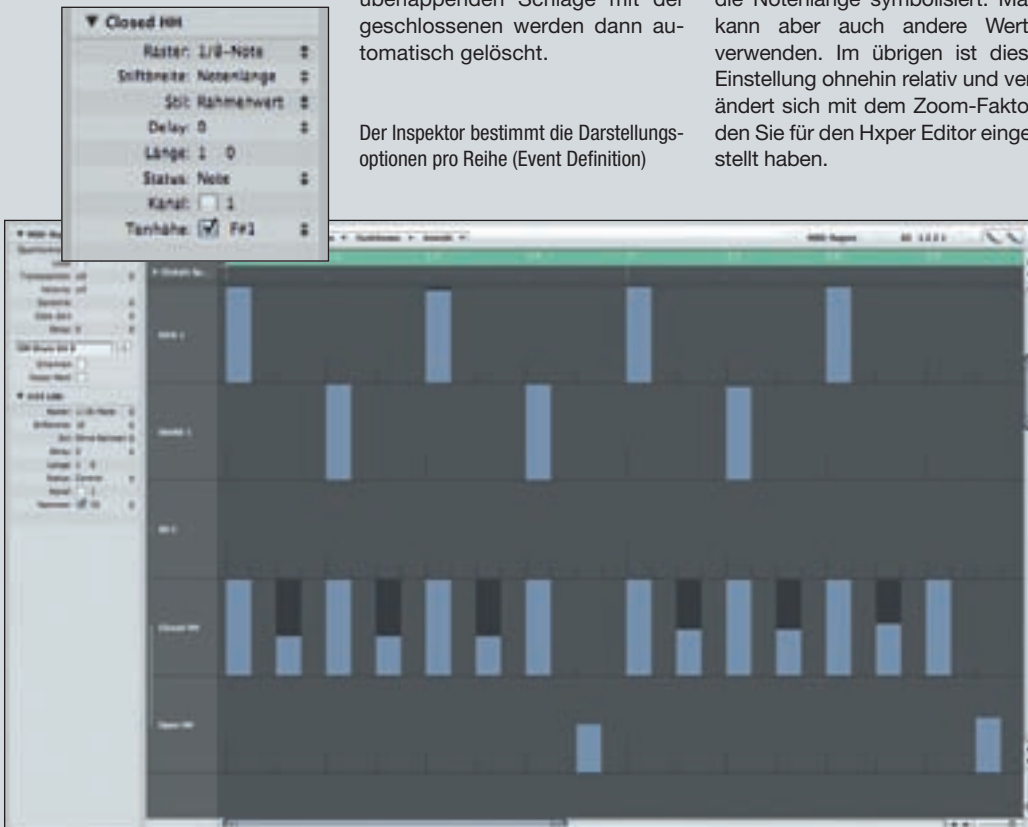
Sie können die Anordnung der Reihen nach Ihrem Geschmack ändern. Dazu müssen Sie die be-

treffende Event Definition einfach nur per Drag & Drop verschieben. Außerdem kann es sinnvoll sein, manche Reihen zu duplizieren, um die gleiche Drum-Komponente in zwei verschiedenen Rastern bearbeiten zu können, etwa für Flams oder andere spezielle Spieltechniken.

Um sich mit der Arbeit am und im Hyper Editor vertraut zu machen, ist es eine gute Übung ein Hyper Set von null aufzubauen. Nehmen Sie zunächst im Arrange-Fenster die Noten auf, die im Hyper Set verwendet werden soll. Am besten spielen Sie sie gleich in der Reihenfolge, die auch im Hyper Set benutzt werden soll (auch wenn ein nachträgliches Umsortieren im Hyper Editor jederzeit möglich ist). Öffnen Sie anschließend die Event Liste und wählen Sie alle Noten („Apfel A“) aus. Öffnen Sie anschließend den Hyper Editor und wählen Sie den Befehl „Hyper Set für aktuelle Events erzeugen“ im lokalen Menü „Hyper“ aus. Anschließend werden automatisch Event Definitionen für alle Noten erzeugt. Um Voreinstellungen für alle Reihen gemeinsam festzulegen, wählen Sie aus dem „Hyper“-

Menü den Eintrag „Alle Event-Definitionen auswählen“ und stellen Sie zum Beispiel die Notenlänge auf 50 Ticks ein, da die meisten Drumsamples ja als „One Shots“ abgespielt werden. Deshalb gibt es keinen Grund längere Noten zu programmieren. Als Default-Raster eignen sich Achtelnoten für alle Drum-Komponenten, bei Bedarf kann man diesen Wert für jede Reihe einzeln ändern. Benennen Sie die Event Definitionen, indem Sie auf die Namen auf der linken Seite klicken. Wenn Sie eine HiHat verwenden, können Sie den Hi-hat-Modus sicherlich gut gebrauchen. In diesem Modus spielt immer nur eine Note aus der Gruppe, also entweder die offene oder die geschlossene HiHat. Um einzelne Reihen in den Hi-hat-Modus zu schalten, verwenden Sie bitte die kleinen Punkte am linken Rand. Im Hyper Set GM Drums ist dieser Modus schon für die verschiedenen HiHat-Spielweisen definiert. Besonders praktisch: Selbst wenn man schon die geschlossene HiHat in Achtelnoten über das gesamte Pattern durchprogrammiert hat, ist es kein Problem die offenen HiHat-Schläge nachträglich zu ergänzen. Die überlappenden Schläge mit der geschlossenen werden dann automatisch gelöscht.

Der Inspektor bestimmt die Darstellungsoptionen pro Reihe (Event Definition)



Mit dem Hyper Set „GM Drums“ hat man einen sehr übersichtlichen Drum-Editor zur Verfügung

Etwas komplexer ist ein Hyper Set über die sogenannten Mapped Instruments aus dem Environment zu erstellen. In diesem Prozess werden die Reihen des Hyper Sets automatisch aus den Namen des Mapped Instruments übernommen (oder umgekehrt).

Jetzt können Sie mit dem Programmieren Ihres Beats beginnen. Sie werden schnell feststellen, dass man eine wesentlich bessere Übersicht gegenüber dem Piano-Rollen-Editor hat und so leicht überprüfen kann, ob im Programming alles seine Ordnung hat.

#### Die verschiedenen Event-Definition-Parameter stellen wir hier kurz im Detail vor.

Jede Reihe (Event-Definition) kann im Inspektor-Bereich mit eigenen Voreinstellungen versehen werden. Die Parameter haben folgende Bedeutung:

**Raster:** Hiermit legt man das Raster für diese Reihe fest. Der Hyper Editor kann nämlich wie bereits beschrieben für jede Reihe ein anderes Quantisierungsmuster verwenden.

**Stiftbreite:** Dieser Parameter bestimmt, wie breit die Balken der einzelnen Events sind. Logic ist so voreingestellt, dass die Breite die Notenlänge symbolisiert. Man kann aber auch andere Werte verwenden. Im übrigen ist diese Einstellung ohnehin relativ und verändert sich mit dem Zoom-Faktor, den Sie für den Hxper Editor eingestellt haben.



Das lokale Menü „Hyper“ im Hyper Editor enthält die Befehle, die es nur im Hyper Editor gibt

**Stil:** Die Balken können entweder mit oder ohne Rahmen angezeigt werden. Der Rahmen setzt eine Begrenzung und manche Nutzer können die Werte dadurch besser erkennen. Das ist aber reine Kosmetik ...

**Delay:** Entspricht dem Delay-Parameter im Arrangierfenster. Die Events einer Reihe können global verzögert oder nach vorne verschoben werden. Diese Funktion ist besonders gut geeignet, um das Mikro-Timing innerhalb einer Drum-Performance zu justieren oder CC Messages kurz vor den Noten zu senden.

**Length:** Der hier eingestellte Wert gibt vor, wie lang die in dieser Reihe erzeugten Noten werden. In der Logic-Voreinstellung sind es Sechzehntelnoten. Es kann jedoch sinnvoll sein, längere Notenwerte zu benutzen. Wenn die Snare ausschließlich auf der zweiten und vierten Viertelnote gespielt wird, reicht das Raster „1/4“. Mit diesem Kunstgriff verbessert man nicht zuletzt die Bedienbarkeit, da die Wahrscheinlichkeit, dass man sich mit dem Stift verlickt, deutlich geringer wird.

Die letzten drei Parameter sind die wichtigsten, denn sie definieren welchen Typ Daten die Reihe darstellt. Die Parameter sind abhängig voneinander (Kontext-sensitiv).

**Status:** Wählen Sie aus dem Menü, ob Sie Noten, Fader, CC Messages oder ähnliches bearbeiten wollen.

**Kanal:** Hier legen Sie fest, ob nur die Daten eines bestimmten MIDI-Kanals angezeigt werden sollen. In der Voreinstellung ist dieser Parameter nicht aktiv. Sie müssen erst ein Häkchen setzen, bevor Sie dort etwas einstellen können.

**Nummer/Tonhöhe:** Für Noten legt man hier fest, welche Tonhöhe angezeigt werden soll. Für andere Parameter, wie CC Messages, die genaue Controller-Nummer. **K**