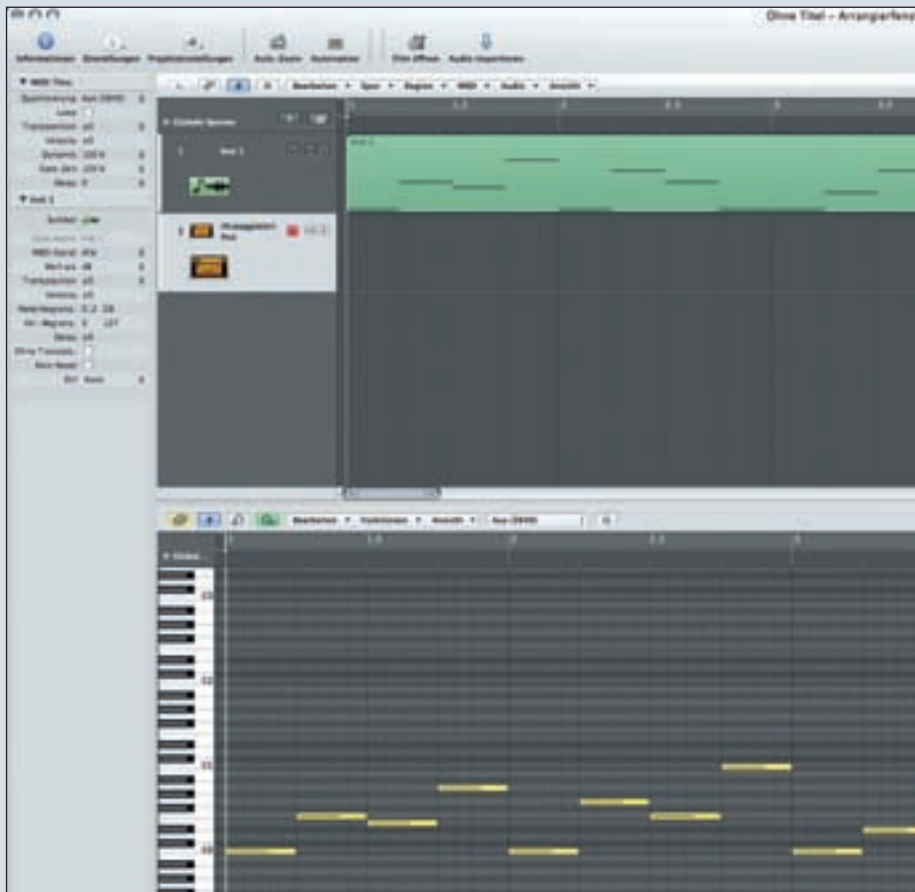


Logic Zone

- ▶ MIDI-Editing in Logic
- ▶ Quantisierung
- ▶ Arpeggiator

Nachdem wir in den letzten Folgen die verschiedenen MIDI-Editoren in Logic kennen gelernt haben, werden wir diesmal noch zwei weitere Methoden betrachten, mit denen man MIDI-Events kreativ zu Leibe rücken kann. Zum einen werden wir einen Blick auf den Arpeggiator werfen, der etwas umständlich zu integrieren ist, dafür aber viele interessante Möglichkeiten bietet. Zum anderen wird es darum gehen, aufgenommenen MIDI-Spuren mit der Quantisierung zu Leibe zu rücken. Sei es um spieltechnische Mängel im Nachhinein zu beseitigen oder um kreativ zu werden.



Quantisierung

Mithilfe der Quantisierung kann man aufgenommene MIDI-Noten auf ein selbst definierbares Muster verschieben. Entweder um Timing- Ungenauigkeiten beim Einspielen zu korrigieren oder um MIDI-Regionen einen bestimmten Groove zu verpassen. Benutzen Sie am besten gleich die erweiterte Darstellung der Quantisierungsparameter, da Sie so viel detaillierter ins Geschehen eingreifen können. Diese erweiterte Darstellung erreichen Sie, indem Sie mit gedrückter Control-Taste auf die Parameter-Box der gewünschten MIDI-Region links oben im Arrange-Fenster klicken und dann die Option „erweiterte Region Parameter“ auswählen.



Erweiterte Quantisierungs-Optionen in den Region-Parametern.

Die Parameter zur Quantisierung in der erweiterten Darstellung:

Quantisierung

Wählt das Raster, das der Quantisierung zugrunde gelegt wird.

Q-Swing

Mit diesem Regler wird jede zweite Note verschoben: Bei Werten über 50 % nach hinten, bei Werten unter 50 % nach vorne. Damit kann man gerade gespielten Noten ein Swing-Feeling verpassen. Er findet auch in den Swing-Quantisierungs-Vorlagen Verwendung.

Q-Strength

Hierüber kann man von 0 bis 100 % Prozent einstellen wie stark die Quantisierung ausfällt. Experimentieren Sie mit Werten zwischen 60 % und 80 %, denn dadurch behalten die MIDI-Aufnahmen einen Rest an Natürlichkeit.

Q-Range

Mit „Q-Range“ können Sie einen Bereich festlegen, innerhalb dessen die Noten gar nicht

quantisiert werden. Das ist zum Beispiel hilfreich, wenn Sie nur einige wenige Noten, die stark daneben liegen, bearbeiten wollen.

Q-Flam

Sorgt dafür, dass Noten, die gleichzeitig aufgenommen wurden, kurz nacheinander erklingen. Je nach Stärke von „Q-Flam“ kann hier aber sogar ein Arpeggio erzeugt werden.

Q-Velocity

Ist wichtig bei der Anwendung von Groove-Templates und regelt, wie stark die Aufnahme den Velocity-Werten der Vorlage angepasst wird.

Q-Length

Regelt, wie stark die behandelten Noten an die Länge der Vorgabe angepasst werden. Benutzen Sie die Quantisierung um Timing-Probleme bei eingespielten MIDI-Regionen zu optimieren. Wie man die Quantisierung auch kreativ nutzen kann, um lebendige und organische Grooves zu erzeugen, zeigen wir in einer weiteren Logic Zone zum Thema „Drums programmieren“.

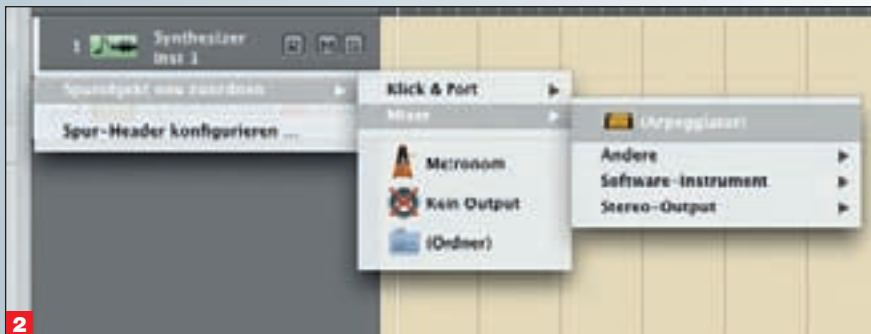
Arpeggiator einrichten

Logic bietet über das Environment auch einen Arpeggiator an. Diesen muss man etwas umständlich einbinden, dafür bietet er aber einen großen Inspirationsfaktor.



1 Der Arpeggiator wird im Environment dem gewünschten Instrument vorgeschaltet.

So binden Sie den Arpeggiator ein: Als erstes wechseln Sie in das Environment-Fenster und erzeugen über das Menü „Neu“ ein neues Objekt vom Typ „Arpeggiator“. Dieses verbinden Sie über ein virtuelles Kabel mit dem Audio-Instrument, das der Arpeggiator ansteuern soll. Nun wechseln Sie zurück ins Arrange-Fenster, wo Sie eine Spur anlegen und diese dem Arpeggiator zuweisen. Hier gespielte Noten durchlaufen nun das vorgeschaltete Objekt und werden abhängig von dessen Parametern modifiziert. Wenn Sie den Arpeggiator als Spur im Arrange-Fenster anwählen, sehen Sie ganz links im Bild ein Feld mit seinen Parametern, die Sie ganz nach Ihren Vorstellungen einstellen können.



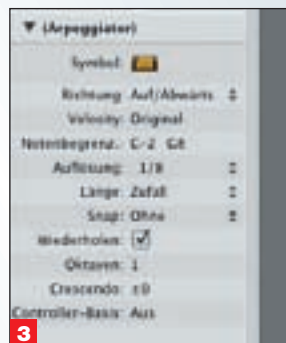
2 Weisen Sie anschließend das Arpeggiator-Objekt einer Spur zu.

Richtung

Stellt die Richtung ein, die das erzeugte Arpeggio nimmt. Es stehen verschiedene Auf- und Abwärtsvarianten und ein Zufallsgenerator zur Verfügung.

Velocity

„Original“ bedeutet, dass alle Noten mit der Velocity erklingen, mit der Sie sie einspielen. Sie können den Noten aber auch einen festen Wert zuweisen oder auf Zufall stellen. Mit „Original“ haben Sie die



3 In der zugewiesenen Spur im Arrange-Fenster finden Sie dann die Parameter des Arpeggiator-Objekts.

Möglichkeit, ein Arpeggio dynamisch zu spielen. Ein fester Wert hingegen sorgt für gleichmäßige, monotone Arpeggios, was ja durchaus auch gewünscht sein kann. „Zufall“ schließlich kann für spannende Zufallsergebnisse sorgen.

Notenbegrenzung

Grenzt den Tonumfang des Arpeggios ein. Noten außerhalb dieses Bereichs werden ganz normal, also ohne Arpeggiator wiedergegeben.

Auflösung

Hier können Sie über einen weiten Bereich von $\frac{1}{4}$ bis hin zu $\frac{1}{768}$ den Notenwert für das Arpeggio-Objekt einstellen.

Länge

Definiert die Länge der einzelnen Töne. Auch hier gibt es die Option „Zufall“, die ebenfalls für interessante Ergebnisse sorgen kann.

Snap

Stellen Sie hier einen Wert von zum Beispiel $\frac{1}{4}$ ein. Damit ist garantiert, dass neu hinzukommende Noten erst auf der nächsten Eins beginnen. Damit stellen Sie sicher, dass Ihr Arpeggio immer im Takt bleibt.

Wiederholen

Ist „Wiederholen“ aktiviert, wird das gewählte Arpeggio so lange gespielt, bis Sie es beenden. Wenn nicht, wird es lediglich einmal abgespielt.

Oktaven

Legen Sie hier fest, über wie viele Oktaven das Arpeggio gehen soll.

Crescendo

Der hier eingestellte Velocity-Wert wird bei jeder Wiederholung dem oben unter „Velocity“ eingestellten Wert hinzugefügt. Das Arpeggio wird also nach und nach lauter. Das können Sie wirkungsvoll einsetzen um Spannung zu erzeugen.

Controller-Basis

Über „Controller-Basis“ können Sie die Parameter des Arpeggiators mit einem externen MIDI-Controller fernsteuern.

Beginnen Sie zunächst mit nur zwei oder drei Noten. Alle zwei oder vier Takte nehmen Sie dann jeweils eine weitere Note hinzu. Damit baut sich nach und nach ein spannendes Arpeggio auf. Achten Sie dabei darauf, dass die neu hinzukommenden Noten mit den bereits vorhandenen harmonieren.

Vor allem der Logic-eigene ES-2-Synthesizer bietet unter seinen Presets mit der Kategorie „Sequenced Elements“ gutes Ausgangsmaterial für die Verwendung mit dem Arpeggiator.

Ausblick

Mit der Logic Zone haben wir die wichtigsten MIDI-Bearbeitungsmöglichkeiten und ihre Anwendungsgebiete kennen gelernt. In den nächsten Folgen gehen wir einen Schritt weiter und zeigen auf, wie man Loops in Logic einbinden und diese kreativ verfremden kann. Danach geht's weiter mit der Programmierung eigener Beats und Schlagzeugspuren. Und speziell dabei werden uns dann die Grundlagen aus dieser und der vorigen Folge zu Gute kommen. 