

logic fun

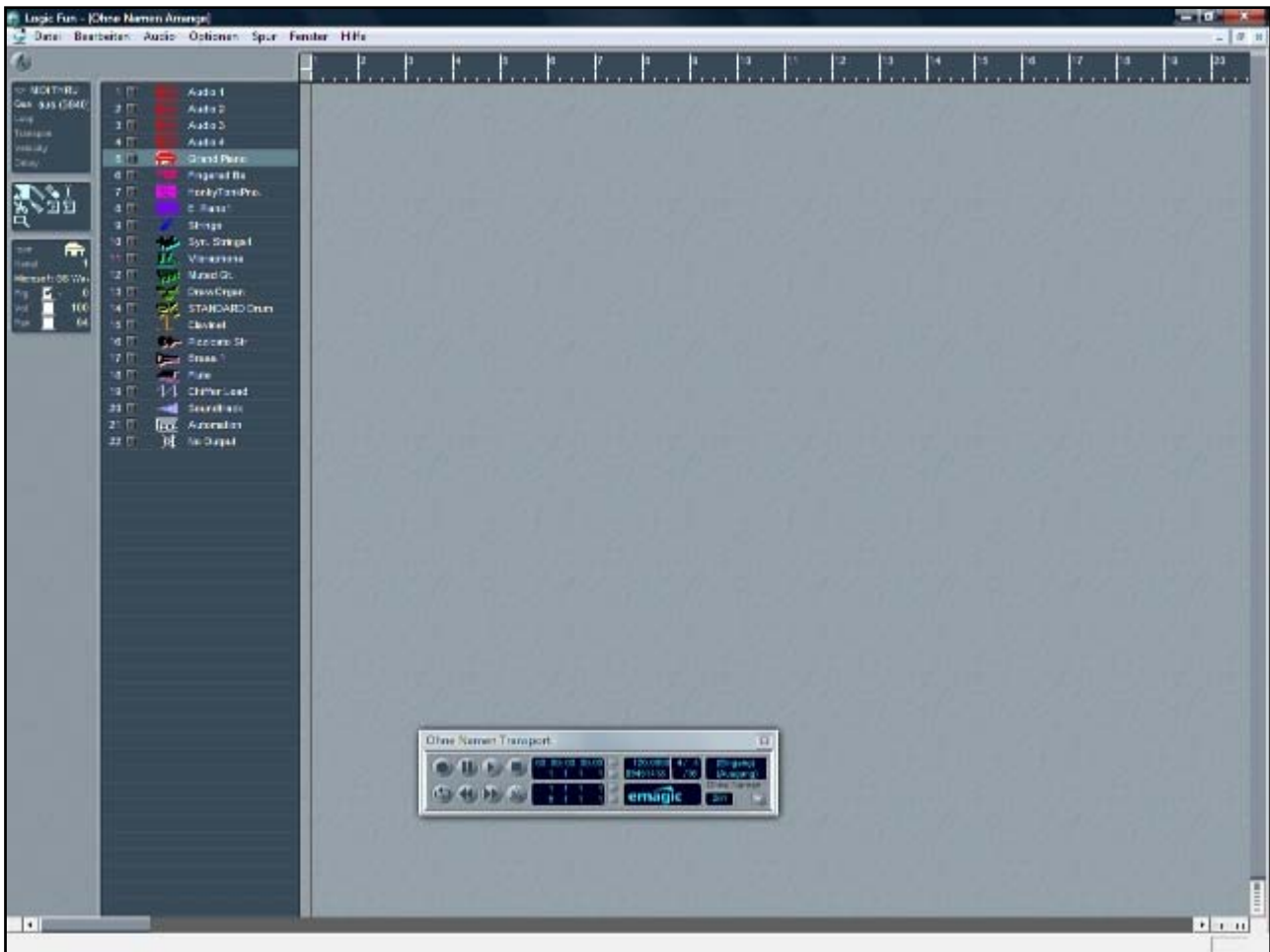
2: Tutorial – Logic Fun

2.1: Einführung in Logic Fun

Herzlich Willkommen zum Tutorial zu Logic Fun. Mit dieser Anleitung und ein wenig Übung sollte es kein Problem darstellen, schnell den Umgang mit dieser Software zu erlernen.

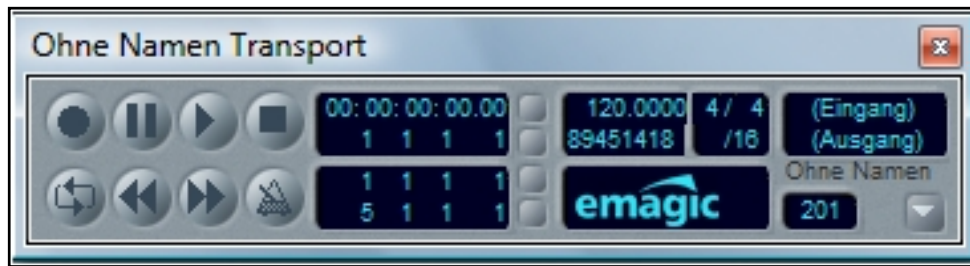
Das Programm, auf das sich dieses Tutorial bezieht heißt Logic Fun. Dieses Programm ist ein sogenannter „Sequencer“, also ein Programm, mit dem sich einzelne Tonsequenzen erstellen und arrangieren lassen. Das Programm selbst generiert Töne mit der MIDI-Technik (Musical Instrument Digital Interface). Dieser Standard ist heutzutage sehr weit verbreitet und dient zur Kommunikation zwischen dem Computer und Musikinstrumenten, vorrangig Keyboards. Daraus erschließt sich somit die Möglichkeit, über ein spezielles Kabel ein Keyboard an den PC an zu schließen um dann damit Logic zu steuern. Diese Methode lassen wir allerdings erst einmal außen vor und schauen uns zunächst das Programm selbst an.

Nach dem Öffnen von Logic Fun (übrigens heißt die deutsche Version „Logic Lugert Edition“, auf den PC's in der Schule müsst ihr also nach der Lugert Edition suchen), seht ihr folgendes Fenster:



Das ist unser Arbeitsfenster. Von hier aus werden wir alle weiteren Aktionen ausführen. Somit ist dies auch das wichtigste Fenster von allen. Kommen wir nun zum zweit wichtigsten Fenster:

logic fun



Das ist das so genannte Transport-Fenster. Dieses Fenster dient zum Starten und Anhalten der Wiedergabe unseres Stückes und zeigt uns außerdem Informationen über den Takt, die Zählzeit, die Länge und das Tempo an. Um das Tempo zu ändern, müssen wir einen Doppelklick auf die „120.0000“ machen, und dann unser Tempo eingeben. Um die Zählart zu ändern, machen wir einen Doppelklick auf die „4/4“ daneben.

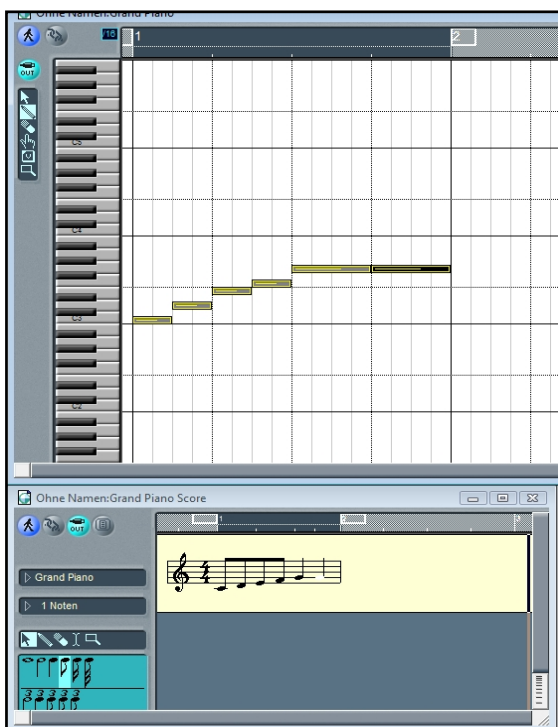
Da wir jetzt die wichtigsten Fenster kennen, befassen wir uns jetzt damit, diesen Fenster ein paar Töne zu entlocken.

2.2: Erste Noten

Um Noten einzugeben, müssen wir erst einmal eine neue Spur für ein Instrument erzeugen. Dazu müssen wir einen Rechtsklick mit der Maus im Arrangier-Fenster machen. Am besten tut ihr das auf



der Spur „Grand Piano“ in der Instrumentenleiste links im Arrangier-Fenster, ansonsten könnte es sein, dass sich die Melodie, die wir eingeben werden, sehr komisch klingen könnte. Nach dem Rechtsklick sehen wir also eine neue Notenspur.



Um diese nun noch mit Noten zu versehen, markieren wir diese Spur mit einem Linksklick. Daraufhin färbt sich die Spur dunkel, sie ist also markiert. Nun klickt ihr oben in der Leiste auf „Fenster“ und anschließend auf „Matrix-Editor“ und auf „Noten-Editor“. Jetzt müsstet ihr eigentlich 2 neue Fenster geöffnet haben. Ordnet sie euch nach Belieben an. Das obere Fenster im Bild ist der sogenannte Matrix-Editor. In diesem Fenster könnt ihr Noten in die Matrix (oder auch Rasterung) eingeben, sie in ihrer Länge verändern etc.

Das Fenster darunter ist der Notenschrift-Editor. Dort könnt ihr sehen, wie das, was ihr in den Matrix-Editor eingegeben habt, in echter Notenschrift aussieht. Auch hier könnt ihr Noten eingeben, was aber sehr aufwendig und unpräzise ist. Darum werden wir den Notenschrift-Editor nur als Kontrolle verwenden.

Um nun endlich ein paar Töne zu hören, geben wir einfach mal den Anfang von „Alle meine Entchen“ ein. Dazu klicken wir im Matrix-Editor erst mal ganz Links

logic fun

in der senkrechten Leiste auf das Bleistift-Symbol. Damit aktivieren wir unseren „Notenstift“. Wenn wir den Bleistift aktiviert haben, erstellen wir mit der linken Maustaste einen Ton auf der Höhe der Taste „C3“. C3 ist nichts anderes als das ganz normale tiefe C in der Notenschrift.

Wie ihr jetzt sehen könnt, ist die Note zu kurz, genauer gesagt ist es eine Sechzehntel-Note.

Wir brauchen für unsere erste Melodie jedoch eine Achtel-Note. Um das zu erreichen klicken wir mit der linken Maustaste an den Rand der Note und ziehen sie um eine Rasterung nach rechts.

Übrigens ist die Rasterung in Sechzehntel-Schritten aufgeteilt, was für den Normalgebrauch vollkommen ausreichend sein sollte. Nun haben wir also den ersten Ton fertig. Wie wir im Noten-Editor erkennen können, blinkt jetzt eine Achtel-Note auf dem C, wie man es aus Liedern her kennt. Nun geben wir

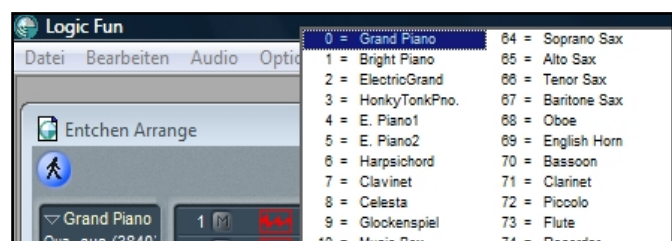


nacheinander die nächsten Töne ein und bearbeiten die Länge so, dass das Lied so klingt wie man es kennt. Zur Vereinfachung ist im Anhang noch eine große Version des Bildes von vorheriger Seite angefügt. Sobald ihr versucht, in den nächsten Takt hinein zu schreiben, wird Logic euch mit einer Meldung konfrontieren: „Der Inhalt geht über die aktuellen Sequenzgrenzen hinaus. Möchten sie die Sequenzgrenzen anpassen?“. Als Antwort klickt ihr bitte auf „Anpassen“. Diese Meldung erscheint, da die Spur, die wir vorhin erstellt haben, nur einen Takt lang ist. Das wird Logic nun jedes Mal fragen, wenn wir erneut über die Sequenzgrenzen hinausgehen. Um das zu vermeiden, sollten wir im Arrangier-Fenster eine kleine Änderung an unserer Spur vornehmen. Dazu schließen wir den Matrix-Editor und klicken nun mit einem Linksklick an den Rand unserer dunkel markierten Spur und ziehen sie in die Länge, am besten bis zum Takt 8. Im Grunde ist das genau dasselbe, was wir vorhin im Matrix-Editor mit dem Ton gemacht haben, der uns zu kurz war.

Nun öffnen wir wieder den Matrix-Editor (Fenster → Matrix-Editor) und vollenden unser Stück. Wenn wir fertig sind, klicken wir einfach mit einem Doppelklick auf das „Stop“-Symbol im Transportfenster (der Doppelklick befördert den Cursor zum Nullpunkt) und dann auf Play. Wenn wir alles richtig gemacht haben, ertönt nun das altbekannte „Alle meine Entchen“. Ist dies der Fall, dann haben wir den Anfang erfolgreich geschafft. Falls die Melodie anders klingt, oder überhaupt nichts passiert, dann überprüft nochmal alle Schritte und korrigiert gegebenenfalls falsche Notenhöhen oder -längen. Wenn es endgültig fertig ist, speichern wir unser erstes Stück, indem wir oben in der Leiste auf „Datei“ klicken und dann auf „Sichern“. Dann müsst ihr nur noch den richtigen Ort zum Speichern suchen, einen Dateinamen eingeben und auf „Speichern“ klicken.

2.3: Mehrere Töne erklingen

Bis hierhin haben wir das altbekannte „Alle meine Entchen“ eingegeben. Doch nachdem man sich dieses Lied mehrmals angehört hat, ist es schon sehr langweilig. Darum werden wir nun eine zweite Stimme eingeben, nämlich die Akkordbegleitung. Dazu benutzen wir unser fertiges Lied und fügen eine neue Spur hinzu, am besten „HonkyTonkPno“, das befindet sich direkt unter „Fingered Bass“, und ziehen sie genau so lang wie die Grand Piano-Spur. Wie man die Spur erstellt und verlängert wissen wir ja schon aus dem ersten Kapitel dieses Tutorials. Da das HonkyTonk Piano aber nicht gut mit dem Grand Piano harmoniert, werden wir jetzt ein zweites Grand Piano daraus machen. Dazu klicken und halten die linke Maustaste auf die Beschriftung „HonkyTonkPno“.

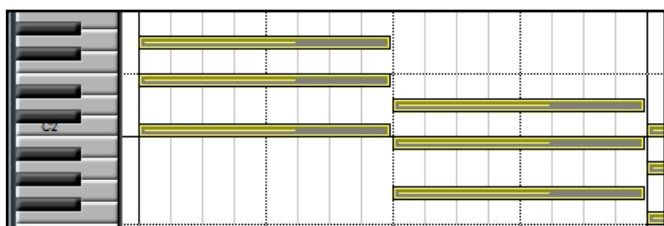


Dadurch öffnet sich ein Ausklappmenü, indem wir die verschiedensten Instrumente durch loslassen der Maustaste auswählen können. Also suchen wir jetzt nun Grand Piano und klicken einmal darauf. Nun haben wir ein zweites Piano, indem wir unsere Akkorde eingeben können.

Dieser Instrumentenwechsel geht natürlich auf jeder Spur genau so, bis auf die obersten 4 Spuren (Audio 1-4), diese sind für Aufnahmen echter Instrumente bzw. Gesang gedacht.

Um jetzt Akkorde einzugeben, öffnen wir wieder den Matrix-Editor und den Noten-Editor und geben nur die Töne ein. Akkorde eingeben ist genau so einfach wie Töne eingeben, solange man natürlich die Regeln zur Akkordsetzung kennt.

Um mehrere Töne gleichzeitig ertönen zu lassen müssen wir nicht für jeden einzelnen Ton eine neue Spur erzeugen. Man kann im Matrix-Editor beliebig viele Töne gleichzeitig eingeben,



indem man sie einfach übereinander eingibt.

Wie wir hier in dem Bild links sehen, sind hier die ersten 2 Akkorde zu sehen, die zu „Alle meine Entchen“ passen. Natürlich können wir auch andere ausprobieren, je nach Belieben.

Nun haben wir eine Akkordbegleitung, die wir aber noch weiter ausbauen können, indem wir

zum Beispiel eine Bassspur hinzufügen oder noch eine Klavierstimme, oder Trompete oder was auch immer, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wenn unser Werk unseren Vorstellungen entspricht, speichern wir es wie erklärt einfach ab. Generell ist es empfehlenswert seine Arbeit regelmäßig zu speichern, da es im Falle eines Absturzes des Programms sehr ärgerlich sein kann, alles von neu eingeben zu müssen.

2.4: Das Schlagzeug

Nun kommen wir zum schwersten Teil dieses Tutorials. Wenn wir bis jetzt schon zufrieden mit unserem selbst erarbeiteten Stück sind, dann setzen wir jetzt mit dem Schlagzeug das I-Tüpfelchen drauf. Zuerst erstellen wir eine neue Schlagzeugspur, wie gewohnt klicken wir dafür mit einem Rechtsklick in der Höhe der Schlagzeugspur und ziehen sie genau so lang wie den Rest unseres Stückes (jetzt kann man es schon Partitur nennen). Haben wir nun unsere Spur, öffnen wir wieder den Matrix-Editor und den Noten-Editor (wobei dieser jetzt nicht zwingend notwendig ist, da wir ja eine Schlagzeuglinie eingeben).

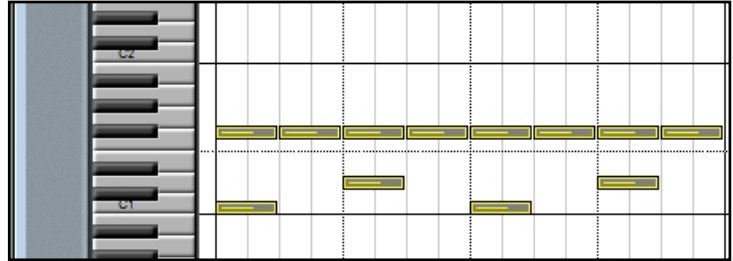
Nun treffen wir schon auf das erste Problem: Seit wann gibt es für Schlagzeug Noten? Dazu muss man sich jetzt folgendes klar machen. Der Computer benutzt die Tasten als Information welchen Ton er spielen soll. Die Tasten bleiben immer die selben, der Computer schließt sozusagen immer ein anderes Instrument an diese Tasten an. Bei allen Instrumenten ist jeder Ton eine bestimmte Tonhöhe. Beim Schlagzeug gibt es jedoch eine Besonderheit: Der Computer verknüpft jetzt jede Taste mit einer Trommel im Schlagzeug-Set. Also müssen wir jetzt lernen, auf welcher Taste welche Trommel zu hören ist. Um das zu vereinfachen haben wir hier eine Tabelle mit den wichtigsten Tasten:

C1	: Base-Drum
D1	: Snare
F#1	: Hi-Hat
C#2	: Crash-Becken

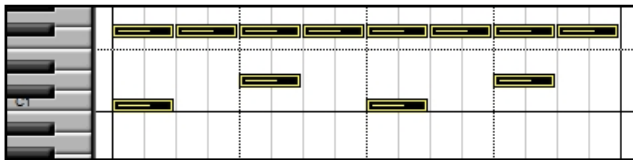
Natürlich gibt es auch noch auf den anderen Tasten andere interessante Teile des Drumsets, allerdings beschränken wir uns nur auf diese 4 Grundelemente, da es sonst zu kompliziert wird.

logic fun

Für den Anfang geben wir die Leine ein, die rechts im Bild zu sehen ist. Das ist ein ganz einfacher Standard-Beat, der eigentlich auf jedes Lied gespielt werden kann. Die Notenlänge spielt bei den Drums keine wirkliche Rolle, da die Trommeln ja nur angeschlagen werden und nicht gehalten. Allerdings muss man die Noten kürzen, wenn man zum Beispiel Sechzehntel-Noten eingeben will. Wir belassen es allerdings bei der Achtel-Notenlänge, was voll und ganz ausreicht.



Jetzt kommen wir zu einem neuen Trick, der uns ganz viel Arbeit ersparen kann. Haben wir bisher immer jeden Tonablauf und jeden Akkord immer wieder aufs neue eingeben müssen, schauen wir uns eine schöne Funktion des Programms an. Zuerst schalten wir von unserem Bleistift-Modus in den Pfeil-Modus um, wie links im Bild zu sehen. Nun können wir mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um die ganzen Noten ziehen, sie werden alle verdunkelt, sprich markiert. Kommen wir jetzt zum eigentlich Trick: Wenn alle gewünschten Noten markiert sind, drücken wir jetzt auf



der Tastatur „Strg + C“. Das heißt so viel wie „kopieren“. Danach drücken wir „Strg + V“, das bedeutet „einfügen“. Wie wir jetzt sehen können, sind die markierten Noten an anderer Stelle aufgetaucht. Diese können wir jetzt wie gewohnt

anfassen und an die gewünschte Stelle ziehen, Sinnvollerweise genau an den Anfang des nächsten Taktes, damit dieser Beat ununterbrochen weiter läuft. Einmal kopiert können wir diese Noten beliebig oft einfügen (Strg+V), so oft wie wir es brauchen, um bis zum Ende des Liedes zu kommen.

Im Grunde genommen haben wir jetzt das Lied komplett fertig. Je nach Belieben kann man die Schlagzeugspur noch weiter verfeinern, andere Spuren hinzufügen und vieles anderes, auf jeden Fall sollte man am Ende seine Arbeit noch einmal abspeichern, damit nichts verloren geht.

2.5: Der Export

Jetzt haben wir unser erstes Stück fertig geschrieben und gespeichert. Aber wie kann man das Stück jetzt anderen zeigen? Das ist ganz einfach. Dazu schließen wir erst einmal den Matrix- und den Noten-Editor, falls diese noch geöffnet sind. Dann sorgen wir mit einem einfachen Linksklick auf den grauen Hintergrund dafür, das keine Spur mehr markiert ist. Nun klicken wir oben in der Leiste auf „Datei → Auswahl als MIDI-File exportieren...“. Danach einfach Speicherort und Dateinamen eingeben und auf Speichern klicken. Nun haben wir unser Lied als eine *.mid Datei gespeichert, die auf jedem PC geöffnet und angehört werden kann.