Glossar

A

AAC Ein digitaler Kodierungsstandard, um Audiodateien zu komprimieren und über das Internet zu verbreiten.

Abmischen Der Vorgang, bei dem Sie den Gesamtklang eines Projekts formen, indem Sie die Lautstärke und Panoramapositionen einstellen, EQ- und andere Effekte zur Bearbeitung der Spuren einbinden und einzelne Aspekte des Projekts mithilfe einer Automatisierung dynamisch ändern.

Abspielposition folgen Ein Modus, der den Inhalt eines Fensters permanent aktualisiert, um die Abspielposition zu zeigen. Die entsprechende Schaltfläche zeigt das Symbol, das auch für die Abspielposition verwendet wird.

Abspielposition Eine senkrechte weiße Linie mit einem Dreieck an der Spitze. Sie wird im Spurbereich und in anderen Editoren mit Zeitachse verwendet, um anzugeben, an welcher Stelle im Projekt Sie sich befinden. Im Wiedergabemodus wird das Projekt gewöhnlich von der Abspielposition an wiedergegeben. Sie können die Abspielposition mit der Maus platzieren, indem Sie auf die untere Hälfte des Lineals klicken.

Aftertouch Ein MIDI-Datentyp, der durch den zusätzlichen Druck auf die Taste nach dem Anschlagen hervorgerufen wird. Aftertouch wird auch als »Key Pressure« bezeichnet.

AIFF (Audio Interchange File Format) Ein plattformübergreifendes Dateiformat, das von einer großen Anzahl digitaler Audio- und Videobearbeitungsprogramme verstanden wird. AIFF-Audio kann verschiedene Bit-Tiefen nutzen, am häufigsten werden aber 16 und 24 Bit verwendet.

Alias Eine Region im Arbeitsbereich, die eine MIDI-Region an einem anderen Ort widerspiegelt. Sie können einen Alias nicht bearbeiten, sondern nur eine echte Region. Alle Änderungen an einer echten Region werden jedoch auf alle ihre Aliasse übertragen. Um einen Alias zu erstellen, ziehen Sie die ursprüngliche MIDI-Region bei gedrückter ⇧- und ⌥-Taste an eine neue Position.

Anker Ein zeitlicher Bezugspunkt. Dies ist der Punkt, an dem Logic Pro eine Audioregion im Zeitraster des Arbeitsbereichs einrasten lässt. Im Projekt-Audiobrowser und im Audiodatei-Editor werden Anker als kleines Dreieck unter dem Anfangspunkt einer Region dargestellt.

Anschlagsdynamik Die Geschwindigkeit, mit der eine MIDI-Note angeschlagen wird. Bei den meisten Instrumenten dienen Informationen über die Anschlagsdynamik dazu, die Lautstärke eines Tons zu bestimmen.

Apple Loops Ein Audiodateiformat, das wiederholte rhythmische Elemente oder für eine Wiederholung geeignete Elemente enthält. Apple Loops verfügen über eingebettete Metadaten, sodass Logic sie automatisch an das Tempo und die Tonart des Projekts anpassen kann. Außerdem sind sie mit beschreibenden Kennzeichnungen versehen, die es ermöglichen, den Loop-Browser nach Instrumenten, Genres oder Stimmungen zu durchsuchen.

Arbeitsbereich Der Hauptarbeitsbereich von Logic, in dem Sie Audio- und MIDI-Regionen bearbeiten und verschieben, um das Projekt zu gestalten. Der Arbeitsbereich befindet sich im Spurbereich unter dem Lineal und rechts von den Spurköpfen.

Arrangierspur Eine globale Spur, in der Sie mithilfe von Arrangiermarkern ganze Abschnitte der Regionsanordnung im Arbeitsbereich verschieben oder kopieren können.

Audiodatei Eine digitale Audioaufnahme, die auf der Festplatte gespeichert ist. Das standardmäßige Speicherformat für Audiodateien in Logic Pro ist AIFF, doch Sie können Audiodateien auch im CAF- und WAVE-Format (BWF) sichern.

Audiodatei-Editor Ein Editor in Logic Pro, in dem Stereo- und Mono-Audiodateien auf viele verschiedene Weisen destruktiv bearbeitet werden können (u. a. durch Schneiden, Kürzen, Umkehren, Anpassen des Pegels) Der Audiodatei-Editor erlaubt die samplegenaue Bearbeitung einer Audiodatei.

Audioregion Ein Bereich einer Audiodatei, die im Projekt-Audiobrowser für die Verwendung im Projekt registriert ist. So wie MIDI-Regionen auf Software-Instrumenten- und externen MIDI-Spuren platziert werden können, lassen sich Audioregionen im Arbeitsbereich auf Audiospuren unterbringen. Audioregionen sind Verweise auf einzelne Bereiche einer Audiodatei.

Audioschnittstelle Ein Gerät, das Audioeingänge und -ausgänge für Ihren Computer bereitstellt.

Audiospur Eine Spur im Spurbereich, die zur Wiedergabe, Aufnahme und Bearbeitung von Audioregionen dient.

Ausgabe-Channel-Strip Ein Channel-Strip-Typ im Mixer, über den Sie den Ausgabepegel und die Balance des physischen Stereoausgangs Ihrer Audioschnittstelle steuern können.

Aussteuerungsreserve (Headroom) Der Dynamikbereich, der zur Verfügung steht, bevor eine Übersteuerung oder Verzerrung auftritt.

Automation Quick Access Eine Logic-Pro-Funktion, die einen Schiebe- oder Drehregler auf einem physischen MIDI-Controller-Keyboard zur Eingabe von Spurautomationsdaten zuweist.

Automation Die Möglichkeit, die Bewegungen aller Drehknöpfe, Regler und Schalter aufzuzeichnen, zu bearbeiten und zu reproduzieren. Beispielsweise ist dies für den Lautstärke- und den Panorama-Regler und die EQ- und Aux-Send-Steuerelemente möglich.

Aux Ein Hilfs-Channel-Strip im Mixer, entweder Mono oder Stereo.

B

Bibliothek Ein Bedienfeld im Hauptfenster, das links vom Inspektor geöffnet werden kann. Hierin können Sie eigene Patches und Einstellungen öffnen und sichern.

Bit-Tiefe Die Auflösung (Anzahl der Nullen und Einsen) eines digitalen Audio-Samples, die den möglichen Dynamikumfang einer digitalen Audioaufnahme bestimmt.

Bouncen Mehrere Audiospuren zu einer Datei kombinieren.

Bus Ein virtuelles Audiokabel, um Signale für die Verarbeitung oder Teilmischung von einem Channel-Strip zu einem anderen zu leiten.

C

CD-Audio Kurz für »Compact Disc Audio«. Der Standard für Stereo-Musik-CDs weist eine Sample-Rate von 44,1 kHz und eine Auflösung von 16 Bit auf.

Channel-Strip Die virtuelle Darstellung des Kanalzugs auf einem Mischpult. Jeder Channel-Strip hat eine Reihe von Steuerelementen, z. B. Schaltflächen für Solowiedergabe und Stummschaltung, einen Lautstärkeregler, Drehknöpfe für Panoramaposition bzw. Balance und Slots für Eingänge, Ausgänge, Instrumente, Send-Wege, MIDI- und Audioeffekte.

Channel-Strip-Einstellung Eine Kombination der in einen Channel-Strip eingefügten Plug-Ins und deren Einstellungen, die zusammen einen Klang definieren.

Continuous-Controller-Nummer Die Nummer, die in der MIDI-Spezifikation den MIDI-Ereignissen zugewiesen ist, die Parameter wie Lautstärke oder Panoramaposition steuern.

Core Audio Der standardisierte Audiotreiber für Computer mit Mac OS X 10.2 oder höher. Er erlaubt den Anschluss aller Audioschnittstellen, die mit ihm kompatibel sind.

Core MIDI Der standardisierte MIDI-Treiber für Computer mit Mac OS X 10.2 oder höher. Er erlaubt den Anschluss aller MIDI-Geräte, die mit ihm kompatibel sind.

Crossfade (Überblenden) Die Lautstärke einer Audiodatei verringern und gleichzeitig die einer anderen erhöhen, um einen weichen Übergang zwischen beiden zu schaffen.

Cycle-Modus Ein Modus in Logic Pro, in dem Sie einen Bereich eines Projekts in einer Endlosschleife wiedergeben können. Um diesen Modus ein- und auszuschalten, klicken Sie in der Steuerungsleiste auf die dafür vorgesehene Schaltfläche oder in der oberen Hälfte des Lineals auf den Cycle-Bereich. Die Locator-Punkte links und rechts legen Anfang und Ende des Cycle-Bereichs fest.

D

db FS Kurz für *Dezibel Full Scale*, ein Maß für die Lautstärke eines Audiosignals.

dB Kurz für *Dezibel*, eine Maßeinheit für die relative Größe einer Änderung in der Lautstärke eines Audiosignals.

Digitale Audioworkstation (DAW) Ein elektronisches System, das zur Aufnahme, Abmischung und Produktion von Audiodateien genutzt wird, z. B. ein Mac mit Logic Pro X.

E

Editor Eine Softwareoberfläche, in der Sie Audio- oder MIDI-Daten in den Regionen des Arbeitsbereichs bearbeiten können. Die wichtigsten MIDI-Editoren sind der Pianorollen-, der Step-Input- und der Notations-Editor sowie die Event-Liste. Audioregionen können Sie im Arbeitsbereich, im Projekt-Audiobrowser, im Audiospur- und im Audiodatei-Editor bearbeiten.

Ereignis (Event) Eine MIDI-Nachricht. Die wichtigsten sind Noten-, CC-, Pitch-Bend- und Aftertouch-Ereignisse. MIDI-Ereignisse können auf verschiedene Weisen bearbeitet werden.

Event-Liste Eine Liste von Ereignissen und Regionen, die Ihnen Zugriff auf alle aufgezeichneten Ereignisdaten bietet. Dadurch können Sie Ereignisse und Regionen direkt bearbeiten und genaue Änderungen vornehmen.

F

Fader Allgemein ein Lautstärkeregler auf einem Channel-Strip.

Fade-Werkzeug Eines der Werkzeuge, die im Werkzeugmenü des Spurbereichs zur Verfügung stehen. Es erstellt einen Crossfade, wenn Sie es über einen Abschnitt ziehen, in dem zwei Audioregionen aneinander grenzen. Sie können das Werkzeug auch über den Anfang oder das Ende einer Region ziehen, um einen Fade-in bzw. Fade-out anzulegen.

Fensteranordnung Ein Layout der Fenster auf dem Bildschirm, das automatisch beim Speichern des Projekt gesichert wird. Jede Fensteranordnung behält ihre Position, ihre Größe und ihre Zoom-Einstellungen bei.

Flex-Bearbeitung Eine Bearbeitungstechnik in Logic Pro X, mit der Sie die einzelnen Töne in einer Audioregion automatisch erkennen lassen und ihre Höhe, Position und Länge exakt einstellen können.

G

General MIDI (GM) Eine Spezifikation, die entworfen wurde, um die Kompatibilität zwischen MIDI-Geräten zu erhöhen. Eine mit einem GM-Instrument erstellte musikalische Sequenz sollte auf einem anderen GM-Synthesizer oder -Soundmodul sehr ähnliche Klänge hervorrufen.

Groove-Spur Eine Spur, die Sie im Spurbereich auswählen, um ihr Timing auf das anderer Spuren zu übertragen.

H

Hand-Werkzeug Ein Werkzeug, das eingeblendet wird, wenn Sie mit dem Zeiger-Werkzeug auf ein Ereignis, eine Region oder einen Bereich klicken und die Maustaste gedrückt halten. Es wird verwendet, um in Editoren Regionen und Ereignisse zu verschieben.

Hauptfenster Der Hauptarbeitsbereich von Logic. Er enthält den Spurbereich, kann aber noch weitere Bedienfelder umfassen.

I

I/O-Puffergröße Die Menge der Daten, die ein Computer bei der Arbeit mit Audiodateien puffert. Größere Puffer belasten den Prozessor weniger und setzen mehr Verarbeitungsleistung für Plug-Ins frei, erhöhen aber auch die Latenz beim Monitoring von aufnahmebereiten Spuren. Die Puffergröße wird unter dem Titel *Geräte* der Audioeinstellungen festgelegt.

Info-Text Ein winziges Textfenster, das eingeblendet wird, wenn Sie auf ein Element wie Region oder MIDI-Note klicken und den Mauszeiger darüber halten. Es zeigt die Position des Elements, seine Länge und andere Informationen an.

Insert-Slot Ein Slot eines Channel-Strips, in den Sie Plug-Ins einfügen können.

Inspektor Das Bedienfeld auf der linken Seite des Spurbereichs. Es enthält den Regions- und den Spurinspektor, den Channel-Strip der ausgewählten Spur und einen der Channel-Strips im Signalverlauf (gewöhnlich den Ausgang oder einen Aux-Channel-Strip).

K

Kanal Ein einzelner Weg für die Weiterleitung eines Signals.

L

Latenz Die Verzögerung zwischen z. B. dem Spielen auf einem Keyboard und der Wiedergabe des Tons. Die Latenz wird unter anderem durch die verwendete I/O-Puffergröße bestimmt.

Lineal Die Zeitachse des Projekts, die in Takte, Schläge und noch feinere Unterteilungen gegliedert ist. Das Lineal enthält auch die Abspielposition sowie Cycle- und Autopunch-Bereiche. Es wird oben im Spurbereich, im Pianorollen-, im Step-Into- und im Notations-Editor angezeigt.

Locator-Punkte Die beiden Positionen, die die Enden des Cycle-Bereichs definieren. Die Locator-Punkte werden im benutzerdefinierten LCD-Display der Steuerungsleiste rechts neben der Abspielposition angezeigt.

Logic Remote Eine kostenlose iPad-App, die als Steueroberfläche für Logic Pro dient.

Loop Ein Regionsparameter, mit dem eine Region wiederholt werden kann.

M

Marker Marker dienen zur Kennzeichnung der Abschnitte eines Projekts.

Marquee-Werkzeug Ein Werkzeug des Spurbereichs in Form eines Fadenkreuzes, mit dem Sie Regionen und Teile von Regionen auswählen und bearbeiten können.

Menüleiste Die Leiste am oberen Rand des Computerbildschirms, des Fensters oder des Bedienfelds, die Menüs und Modusschaltflächen enthält.

Metronom In Logic eine Komponente, die auf jeden Schlag einen Ton ausgibt. Es kann mit der entsprechenden Schaltfläche in der Steuerungsleiste aktiviert werden.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) Ein Standardprotokoll, dass die Kommunikation zwischen Computern und Geräten wie Synthesizern ermöglicht. Es definiert neben anderen Merkmalen die Tonhöhe und Anschlagstärke.

MIDI-Kanal Eine einzelner Weiterleitungsweg für MIDI-Daten. MIDI-Daten fließen durch die MIDI-Ports in Kanäle. Über einen einzelnen Port können bis zu 16 MIDI-Kanäle gleichzeitig übertragen werden.

MIDI-Plug-Ins Plug-Ins, die aus MIDI-Regionen oder von einem MIDI-Keyboard eingehende MIDI-Daten bearbeiten, bevor die MIDI-Ereignisse ein Software-Instrumenten-Plug-In erreichen.

MIDI-Region Ein Datenbehälter für MIDI-Ereignisse, der im Arbeitsbereich auf Software-Instrumenten- oder externen MIDI-Spuren dargestellt wird. Er enthält keine Klänge, sondern MIDI-Ereignisse, die einen Synthesizer genau anweisen, wie er Klänge wiedergeben soll.

MIDI-Zeichenbereich Eine Funktion, mit der Sie eine MIDI-CC-Automatisierung in einer Region erstellen und bearbeiten können, indem Sie grafisch Steuerpunkte einfügen, die automatisch miteinander verbunden werden.

Mixer Ein virtuelles Mischpult zur Anzeige aller Channel-Strips in einem Projekt. Es spiegelt die Anzahl und Reihenfolge der Spuren im Spurbereich wider. Im Mixer können Sie die Lautstärke und die Panoramaposition jedes Channel-Strips ändern, Effekte zur digitalen Signalbearbeitung einbinden und die Channel-Strips stumm- oder auf Solowiedergabe schalten.

MP3 Ein digitaler Kodierungsstandard zur Komprimierung von Audiodateien, um die Dateigröße zu verringern.

Multitimbral Instrumente, die mehrere MIDI-Kanäle gleichzeitig verwenden können, um die Klänge mehrerer Instrumente/Programme wiederzugeben, werden als multitimbral bezeichnet.

Musiktastatur Eine Schnittstelle, die es Ihnen ermöglicht, die Tastatur Ihres Computers als MIDI-Controller-Keyboard zu verwenden.

Mute-Werkzeug Ein Werkzeug, mit dem Sie die Wiedergabe einer Region oder eines Ereignisses per Mausklick unterbinden können.

N

Nicht destruktiv Eine Audiobearbeitung, bei der die Quellaudiodateien auf der Festplatte nicht verändert werden.

Notations-Editor Ein MIDI-Editor, in dem Noten in der standardmäßigen Notenschrift angezeigt werden und bearbeitet werden können.

O

Ordner Ein Behälter im Arbeitsbereich von Logic Pro, der MIDI-Regionen, Audioregionen und andere Ordner aufnehmen kann.

P

Patch Eine oder mehrere Channel-Strip-Einstellungen, die aufgerufen und in der Bibliothek gesichert werden können.

PCM (Pulse-Code Modulated Audio) Unkomprimierte digitale Audiodateien, die in Dateien des Formats AIFF, WAV und CAF eingeschlossen werden können.

Pianorollen-Editor Ein Editor, der Noten-Ereignisse als horizontale Balken anzeigt. Die Ereignisse lassen sich ähnlich wie Regionen im Arbeitsbereich ausschneiden, kopieren, verschieben und in der Länge ändern.

Plug-In Ein kleines Softwareprogramm, das ein Hauptprogramm um Funktionen ergänzt. Zu den Logic-Pro-Plug-Ins gehören Audio-Effekte, MIDI-Effekte und Software-Instrumente.

Programme Synthesizer-Klangprogramme.

Projekt-Audiodatei-Browser Ein Titel im Browserbereich, auf dem Sie die im Projekt verwendeten Audiodateien verwalten.

Punching Eine Technik, mit der Sie die Wiedergabe unterbrechen und Töne aufnehmen können, während das Projekt abgespielt wird. Diese Funktion kann in Logic Pro automatisiert werden.<0}

Q

Quantisieren Die zeitliche Position von Noten korrigieren, sodass sie an einem vorgegebenen Zeitraster angeordnet werden.

R

Raster Vertikale Linien, die in verschiedenen Editoren die Position von Takten, Schlägen und Unterteilungen (wie Sechzehntelnoten) anzeigen.

Region Ein rechteckiger Balken, der einen Behälter mit Audio- oder MIDI-Daten darstellt und auf den Spuren im Arbeitsbereich angezeigt wird. Es gibt verschiedene Arten von Regionen: Audioregionen, MIDI-Regionen, Ordner und Take-Ordner.

Regionsinspektor Ein Bedienfeld oben im Inspektor, in dem die Wiedergabeparameter der einzelnen Regionen auf nicht destruktive Weise eingestellt werden, z. B. Quantisierung, Wiederholung und Fades. Bei einer Anpassung dieser Parameter wird die Audiodatei nicht geändert, sondern nur die Wiedergabe der Audioregionen, die auf diese Datei verweisen.

Replace-Modus Ein Betriebsmodus, den Sie in der Steuerungsleiste aktivieren können. In diesem Modus nehmen neu aufgenommene Inhalte den Platz der alten Inhalte ein.

S

Samplegenau Dieser Begriff bezeichnet Editoren (z. B. den Audiodatei-Editor oder den Spurbereich), die Samples anzeigen oder Ihnen erlauben, einzelne Samples in einer Audioregion zu bearbeiten.

Sample-Rate Gibt an, wie oft ein analoges Audiosignal bei der Umwandlung in ein digitales Signal pro Sekunde abgetastet wird. Wenn das Audiosignal von einer Audioschnittstelle kommt, wird es durch Analog-Digital-Konverter umgewandelt, die es mit seinem eigenen Spannungspegel abtasten. Typische Sample-Raten in der Musikproduktion betragen 44,1 kHz (44.100 Abtastungen pro Sekunde) und 48 kHz.

Scharfschalten Eine Spur aufnahmebereit schalten.

Schnelldurchlauf Das Hin- und Herbewegen des Mauszeigers während der Wiedergabe einer Audioregion, um einen bestimmten Abschnitt zu finden.

Send Ein Ausgang eines Audio-Channel-Strips, der einen Anteil des Audiosignals durch einen Bus zu einem anderen Audio-Channel-Strip leitet.

SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) Diese Abkürzung bezeichnet sowohl die Branchenorganisation als auch das von ihr entwickelte Synchronisierungssystem, das die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden, Frames und Subframes einteilt.

Software-Instrument Das Software-Gegenstück zu einem physischen Sampler- oder Synthesizermodul oder einer akustischen Tonquelle wie einem Schlagzeug oder einer Gitarre. Die Klänge, die das Software-Instrument ausgibt, werden vom Prozessor des Computers berechnet und über den Ausgang der Audioschnittstelle wiedergegeben. Oft auch *Soft-Synthesizer* oder *Soft-Sampler* genannt.

Solo-Werkzeug Ein Werkzeug, mit dem Sie sich ausgewählte Regionen separat anhören können. (Klicken Sie dazu auf die Region und halten Sie die Maustaste gedrückt.)

Solowiedergabe Eine Möglichkeit, um sich zeitweilig nur eine oder mehrere ausgewählte Spuren, Ereignisse oder Regionen separat anzuhören, also ohne diejenigen, die nicht auf Solowiedergabe geschaltet sind.

Spur Eine Zeile im Spurbereich, auf der wiedergabefähige MIDI- oder Audioregionen angeordnet sind. Jede Spur weist ein bestimmtes Ziel auf, zu dem die Daten weitergeleitet werden.

Spurautomation Dient zur Programmierung von Parameteränderungen, die nicht an eine bestimmte Region gebunden sein müssen, z. B. Veränderungen des Lautstärkereglers oder eines Filters. Mit dem Spurautomationssystem können Sie jeglichen Plug-In-Parameter schnell finden und automatisieren. Das System verfügt über eigene Aufnahmemodi, die unabhängig von den anderen Aufnahmefunktionen von Logic Pro sind.

Spurbereich Der Hauptbereich des Hauptfensters. Er besteht aus einer Menüleiste, dem Lineal, den Spurköpfen und dem Arbeitsbereich.

Spurinspektor Ein Bedienfeld im Inspektor, das unter dem Regionsinspektor angeordnet ist. Hier legen Sie Spurparameter wie den Flex-Modus und Grenztasten fest.

Spurkopf Der Kopfbereich links neben einer Spurzeile. Er zeigt die Namen der Spur, farbige Balken, die Spurnummern und Schaltflächen an, z. B. zum Stumm- oder Soloschalten.

Spurstapel Eine Gruppe von Spuren, die im Ganzen in der Darstellung reduziert werden können. Bei einem Ordnerstapel kann die Hauptspur grundlegende Funktionen wie Lautstärke, Stumm- und Soloschaltung einer ganzen Gruppe von Spuren steuern. Ein Summenstapel dagegen hat auf seiner Hauptspur eine Teilabmischung der Unterspuren, die sie dann mit Effekt-Plug-Ins weiterverarbeiten können.

Standard-MIDI-Datei Ein gängiger Dateityp, den fast jeder MIDI-Sequenzer lesen kann. In Logic Pro können Sie ausgewählte MIDI-Regionen als Standard-MIDI-Dateien exportieren.

Step-Input Eine Möglichkeit, um Töne in einer MIDI-Region Schritt für Schritt aufzunehmen.

Steuerpunkt Eine Stelle im MIDI-Zeichenbereich und auf Automationsspuren, an der eine Datenbearbeitung beginnt oder endet. Angezeigt wird sie durch einen Punkt.

Steuerungsleiste Ein Bereich am oberen Rand des Hauptfensters, der die Schaltflächen zur Steuerung der Wiedergabe- und Aufnahmefunktionen von Logic Pro enthält. Die verschiedenen Schaltflächen (*Aufnahme*, *Pause*, *Wiedergabe*, *Stopp*, *Vorspulen*, *Zurückspulen*) funktionieren wie die Steuertasten eines physischen Wiedergabegeräts.

Stift-Werkzeug Ein Werkzeug, mit dem Sie in einem Editor verschiedene Arten von Informationen einzeichnen können.

Stummschalten Die Wiedergabe einer Region oder des Ausgangs eines Channel-Strips unterbinden.

Symbolleiste Die Symbolleiste wird unterhalb der Steuerungsleiste geöffnet. Sie enthält eine Reihe von Schaltflächen für Kernfunktionen. Sie können die Symbolleiste nach Belieben Ihren Bedürfnissen anpassen.

Synthesizer Ein Hardwaregerät oder Software-Instrument zum Erzeugen von Klängen.

T

Takt Ein Zeitmaß in der Musik, das aus einer bestimmten Anzahl von Schlägen besteht und die rhythmische Struktur einer Komposition festlegt.

Taktbezeichnung Zwei Zahlen, die durch einen Schrägstrich getrennt sind und am Anfang des Projekts erscheinen. Die gebräuchlichste Taktbezeichnung ist 4/4, wobei die erste Zahl die Anzahl der Schläge in einem Takt angibt. Die zweite kennzeichnet die Länge der einzelnen Schläge. Beim 4/4-Takt fallen auf jeden Takt also vier Schläge, die jeweils eine Viertelnote lang sind.

Tastaturkurzbefehl Eine Anweisung an Logic Pro, die dadurch vermittelt wird, dass der Benutzer eine Taste oder eine Tastenkombination drückt. Die meisten Hauptfunktionen von Logic Pro lassen sich durch Tastaturkurzbefehle einschalten.

Tempo Die Geschwindigkeit, mit der ein Projekt wiedergegeben wird, gemessen in Schlägen (Beats) pro Minute (bpm). Tempoänderungen können Sie auf der globalen Tempospur erstellen und bearbeiten.

Tempospur Eine Spur, in der Sie alle Tempoänderungen eines Projekts einsehen und bearbeiten können. Die Spur zeigt Tempoänderungen als Steuerpunkte an. Zwischen zwei solcher Punkte können Sie eine Tempokurve gestalten.

Text-Werkzeug Ein Werkzeug zum Benennen von Regionen im Arbeitsbereich.

Treiber Ein Softwareprogramm, das einem Computer ermöglicht, mit anderer Hardware zu kommunizieren.

U

Übersteuerung Ein zu hoher Signalpegel in einem Kanal, der hörbare Verzerrungen hervorruft. Channel-Strips haben eine Übersteuerungsanzeige.

Umgehen (Bypass) Ein Plug-In vorübergehend ausschalten.

V

Virtuelles Instrument Siehe Software-Instrument.

Voreinstellungen Parameter, die das Verhalten von Logic bestimmen und unabhängig vom gerade geöffneten Projekt angewendet werden.

W

WAV, WAVE Das von Windows-kompatiblen Computern am meisten verwendete Audiodateiformat. In Logic Pro werden alle aufgenommenen und gebounceten WAV-Dateien im Broadcast-Wave-Format (BWF) abgelegt.

Wellenform Die grafische Darstellung eines Klangs.

Werkzeugmenü Das Werkzeugmenü steht jeweils in der Menüleiste eines Bedienfelds oder Fensters zur Verfügung und enthält Werkzeuge, um die Elemente in diesem Fenster zu bearbeiten, zu zoomen, zu beschneiden oder in anderer Form zu verändern.

Z

Zeiger-Werkzeug Das standardmäßige Auswahlwerkzeug, das wie ein Pfeil geformt ist. Es befindet sich im Werkzeugkasten aller Bedienfelder und Fenster.

Zeitlich dehnen/stauchen Die Länge einer Audioregion (und damit die der enthaltenen Audiodaten) ändern, ohne die Tonhöhe zu beeinflussen. Für diesen Vorgang können Sie die Flex-Bearbeitung einsetzen.

Zoom Ein Vorgang, bei dem der sichtbare Bereich in einem Fenster vergrößert (Hineinzoomen) oder verkleinert (Herauszoomen) dargestellt wird.

Zoom-Werkzeug Ein Werkzeug, mit dem Sie in jeden Bereich der Anzeige hineinzoomen können. Wenn Sie Ctrl und ⌥ drücken, während Sie einen Teil des Fensters auswählen, vergrößern Sie den betreffenden Bereich.