

Toontrack Zone

► Die X-Drums im Superior Drummer



Mit den sogenannten X-Drums kann man ein Set des Superior Drummer 2.0 mit weiteren Drumsounds aus den Toontrack Erweiterungspaketen ergänzen.

Auch in dieser Folge der Toontrack Zone werden wir uns mit den Möglichkeiten des Superior Drummer 2.0 beschäftigen. Mit der Einbindung sogenannter X-Drums verfügt die Software über eine besondere Eigenschaft, überzeugende und realistische Drumsounds mit individuellen Anforderungen und Klangvorstellungen zu kombinieren.

WAS SIND X-DRUMS ÜBERHAUPT?

X-Drums steht für Extra-Drums. Im SD2.0 ermöglichen sie das Importieren einzelner Sounds und/oder deren jeweiliger Klangaspekte aus einem Drumkit der vielen

Expansion-Packs in das aktuell geladene Drumset des Superior Drummer. Sie bilden also sozusagen die Schnittstelle, mit deren Hilfe beliebige Sounds der Erweiterungen EZX und SDX mit dem bereits geladenen Soundset auf unterschiedlichste Art und Weise kombiniert und verschmolzen werden können. Dadurch ist es möglich, sich während der Produktion aus dem gesamten Sample-Pool aller Sounds der auf dem Rechner befindlichen Toontrack-Expansions frei zu bedienen, ohne auf die vorgegebene Konfiguration festgelegt zu sein. Das Besondere daran ist, dass über die X-Drums nicht nur lediglich Samples

und Instrumente einer anderen Expansion geladen werden können, sondern alle klanglichen Aspekte der verschiedenen EZX- und SDX-Erweiterungen importiert werden, also beispielsweise der besondere Raumklang des jeweiligen Recordingstudios oder eine speziell verwendete Mikrofonierung. So ist es durchaus möglich, den individuellen Raumklang der New Yorker Hit Factory Studios auf die gerade verwendete Snare zu legen, den Raumsound der Blackbird Studios auf Bassdrum und Overheads zu importieren oder den abgefahrenen Klang eines verzerrten Bullet-Mics als zusätzliche Ambience zu nutzen. Die Möglichkeiten der Kombination sind wie immer beinahe endlos und besonders am Beispiel der importierten Raumklänge wird das immense klanggestalterische Potenzial der X-Drums deutlich. Doch beginnen wir erst einmal mit einer grundlegenden Beschreibung der Einbindung von X-Drums.

SO FUNKTIONIERT ES

Die einfachste und nahe liegendste Anwendung der X-Drums dürfte der Import eines Instruments aus einer anderen EZX/SDX in das aktuell geladene SD2.0-Drumkit darstellen. Hierzu wählt man aus dem in der rechten oberen Ecke befindlichen Instrument-Menü im Construct-Fenster den Eintrag „X-Drum/New“. Daraufhin wird standardmäßig eine zusätzliche, blau umrandete Bassdrum dargestellt und das Instrument-Fenster erweitert sich um einige Anzeigen. Hier lassen sich nun die Library, die den gewünschten Sound/Instrument/Mikrofon/Raum enthält und das Instrument selbst anwählen. Über „Tools“ stehen die unterschiedlichen Artikulationen des jeweiligen Sounds bereit. „MIDI“ ermöglicht es, eine bereits bestehende Zuweisung zu einer bestimmten MIDI-Note zu übernehmen oder von einer standardisierten oder anderen Zuweisung zu kopieren (steal default, steal current). Über „Use Generic Picture“ kann die Darstellung der X-Drum bei Bedarf in das platzsparende Standardsymbol eines sechseckigen E-Drum Pads geändert werden.



In diesem Bereich des Fensters wird eine neue X-Drum angelegt.

Im Menüpunkt „Microphone Assignment“ wird das importierte Instrument nun mit der geladenen Mixer-Konfiguration verkabelt. Im sich öffnenden Dialog werden auf der linken Seite die Mikrofone des geladenen Drumsets in grauer Farbe dargestellt, auf der rechten Seite erscheinen die noch nicht eingebundenen Mikrofonquellen der Instrumente der für den Import gewählten EZX/SDX. In unserem Beispiel importieren wir nun einmal das Tambourin und das entsprechende Mikrofon der Latin Percussion EZX in das Drumset der Allaire Studios des SD2.0. Nun ist das Mikrofon des importierten Tambourins im SD-Mixer als neuer eigenständiger Kanalzug verfügbar, der auch alle Möglichkeiten der Bleed-Control mit einschließt. Jetzt müssen wir das neu importierte Tambourin noch auf eine bestimmte MIDI-Note mappen und wählen hierzu klassisch die Snaredrum. Im Mapping-Window sind bereits im Instrument Window in der rechten oberen Ecke die verschiedenen verfügbaren Artikulationen

klicken also Join und können nun über den neu geschaffenen MIDI-Node (=Knotenpunkt) eine detaillierte Aufteilung der beiden Sounds über die Anschlagstärke (Velocity) der Note D1 definieren. In unserem Beispiel wird der Tambourin-Sound nur bei sehr harten Snareschlägen (Velocity 126/127) mitgetriggert. Besonders die Möglichkeit, jede einzelne der verfügbaren unterschiedlichen Artikulationen und Spielweisen derart auf verschiedene MIDI-Noten verteilen und mit bereits vorhandenen Klängen kombinieren zu können birgt ein interessantes und abwechslungsreiches Klangpotenzial. In unserem Beispiel könnte man durchaus die fünf verschiedenen Spielweisen des importierten Tambourins (On Beat, Off Beat, Muted Hit, Open Hit, Crescendo) entweder auf verschiedene bestehende Sounds des Drumsets verteilen und/oder zusätzlich über sehr differenzierte Velocity Abstufungen kontrollieren und ansteuern. Bei dieser Arbeitsweise entstehen schnell

vorgehen und im Replace/Join-Dialog des Mapping-Windows „Replace“ wählen. Möchte man allerdings lediglich schnell eine Trommel durch die einer anderen Expansion-Library ersetzen, ist dies auch viel schneller und unkomplizierter möglich. In unserem Beispiel möchten wir ganz einfach die recht trockene Snare einer Konfiguration des Drumsets der Custom & Vintage SDX durch die Snare der Nashville-EZX vollständig ersetzen. Hierzu legen wir wiederum über „New“ eine neue X-Drum im Instrument-Bereich des Construct-Window an, wählen die Nashville-EZX als Soundquelle und deren Snare als zu importierendes Instrument. Doch diesmal öffnen wir den kleinen Reiter „MIDI“ und entscheiden uns für die Möglichkeit „Steal Default“. Superior Drummer nimmt nun automatisch alle Einstellungen entsprechend selbst vor und ersetzt den eigentlichen Snaresound der Custom & Vintage SDX mit dem der Nashville-EZX, wobei sowohl die verwendete MIDI-Note D1 im Mapping-Window als auch die ursprünglichen Fader der Snare im Mixer-Window hierfür übernommen und angepasst werden. Dieser einfache Austausch von ähnlichen Sounds ist also sehr schnell durch ein paar wenige Klicks realisierbar.



Das zu importierende Instrument wird auf die Schaltfläche „New“ im linken Bereich gezogen...



... daraufhin wird ein neues Mikrofon für die X-Drum mit dem Namen X1-Tamb angelegt.



Über Steal Default wird die importierte X-Drum gemappt und mit dem Mixer verbunden.



Nach dem Mapping bietet der SD2.0 die Möglichkeit die Instrumente zu ersetzen oder zu verschmelzen.

onen des markierten Tambourins dargestellt. Diese können wir nun individuell auf verschiedene MIDI-Noten mappen, in unserem Beispiel ziehen wir hierzu lediglich die „On Beat“-Artikulation auf die Note D1 (Snare). Daraufhin öffnet sich ein Dialog, der uns anbietet, die Snare-Belegung der Note D1 durch den Tambourin Sound zu auszutauschen und zu ersetzen (replace) oder die beiden Sounds auf dieser MIDI Note zu verschmelzen (join). Hier lässt sich also entweder ein schneller Austausch von Sounds vornehmen oder aber – wie in unserem Beispiel gewünscht – eine Kombination von Klängen realisieren. Wir

kreative, interessante und eventuell auch ungewöhnliche Klangergebnisse, die zur übergeordneten Soundkontrolle zudem über die umfassenden Möglichkeiten des SD-Mixers mit Bleed-Übersprechungen, Sends, freiem internen Bus-Routing und nicht zuletzt den fünf Insert-FX nach den eigenen Klangvorstellungen geformt werden können.

Eine weitere recht häufig erforderliche Anwendung während einer Musikproduktion dürfte das Ersetzen eines bestimmten Sounds wie einer Snare oder einer Bassdrum sein. Hierzu kann man natürlich nach der oben beschriebenen Art und Weise

EIN AUSBLICK

In der kommenden Folge der Toontrack Zone werden wir uns ausführlich mit den weiterführenden und komplexeren Möglichkeiten der X-Drums befassen. Besonders der Import von Raum-Aspekten und Mikrofon-Konfigurationen von unterschiedlichsten Recording-Sessions in verschiedenen Studios bietet ungeahnte und verblüffende Klanggestaltungsmöglichkeiten – wer hätte nicht gerne die großartigen Raumklänge weltberühmter Studios der ganzen Welt für verschiedene Instrumente seines Drumsets zur freien Verfügung?

✉ NORMAN GARSCHKE