

Toontrack Zone

► Mikrofone und Räume im Superior Drummer



Bereits in der letzten Folge der Toontrack Zone sind wir auf einige sehr hilfreiche Möglichkeiten der sogenannten X-Drums Funktionalität des Superior Drummer 2.0 von Toontrack eingegangen. Die umfangreichen Klanggestaltungsmöglichkeiten, die der Superior Drummer über die Einbindung der X-Drums bereithält, sind damit aber bei weitem nicht voll ausgeschöpft. Wie wir bereits bei der ausführlichen Beschreibung der Bleed-Funktionalität des SD2.0 gesehen haben, resultiert der realistische Sound der Toontrack-Drumsets auch aus der Tatsache, dass neben dem eigentlichen Schlagzeugklang, detailreiche Aufnahmen der Rauminformationen des jeweiligen Studios und der Übersprechungen der einzelnen Instrumentenmikrofone erstellt wurden. Diese Klanginformationen sind so in die Struktur und Engine des SD-Mixers integriert, dass sie nahezu frei und unabhängig voneinander bearbeitet und verändert werden können. Dass dies eine ungeahnte und die reale Recording-Physik übersteigende Kontrolle über die einzelnen Übersprechungen der Trommel-Mikrofone untereinander ermöglicht, haben wir in einer früheren Toontrack Zone bereits ausführlich beschrieben (Stichwort Bleed-Control). Im Zusammenhang mit den Studioräumen der Libraries und deren jeweils individuellen Mikrofonübersprechungen werden über den X-Drums-Import aber noch weitere verblüffende Bearbeitungen möglich.

Räume großer Studios

Wer hätte für seine Musikproduktion nicht gerne die großartigen Raumklänge weltberühmter Studios für verschiedene Instrumente seines Drumsets zur freien Verfügung? Gut aufgenommene Drumsamples alleine machen eben noch keinen überzeugenden Schlagzeugsound. Der individuelle und charakteristische Raumklang des Studios, in dem das Drumset aufgezeichnet wurde, verleiht den Drums zusätzlichen Druck, die Größe, Kraft oder Wärme – oder welche Bezeichnungen man auch immer man für die gewünschten Klangeigenschaften verwenden mag. Über die oben beschriebene Aufnahmemethode wurden die Raumakustiken solch legendärer Studios wie beispielsweise die New Yorker Studios „Hit Factory“, der „Allaire Studios“ und der „Avatar Studios“ (früher Power Station) sowie die „Blackbird Studios“ und die „Sound Kitchen“ in Nashville eingefangen und stehen über die Engine des SD2.0 zur freien Verfügung.

Der Import von Ambiances anderer Studioräume

Über die Einbindung von zusätzlichen X-Drums in die geladene Drumset-Konfiguration lassen sich somit auch diese Rauminformationen problemlos integrieren und für einzelne Instrumente oder das gesamte Drumset nutzen. Die aufgenommenen Raumakustiken anderer Expansion-Libraries werden im Prinzip also behandelt wie weitere sehr komplexe Sample-Aspekte,

die untereinander nahezu beliebig kombiniert werden können.

Spielen wir dies einmal an einem praktischen Beispiel durch. Wir haben für unsere Produktion ein Drumset in den Superior Drummer geladen, mit dem wir arbeiten möchten. Beispielsweise ein Set der Custom & Vintage SDX, welches ein sehr trockenes Kit mit einer eher unauffälligen und kurzen Raum-Ambience darstellt. Für unsere Produktion möchten wir aber auf der Bassdrum und der Snare etwas längeren „echten“ Drumraum verwenden, wobei wir hierfür jedoch eben nicht ein externes Faltungshall-Plug-in bemühen, sondern mit einem real aufgenommenen Drumraum arbeiten wollen.

Wir legen als Erstes eine neue X-Drum im oberen rechten Fensterbereich des Construct-Windows an (siehe Abbildung links). In unserem Beispiel entscheiden wir uns in den Einstellungen für eine Kickdrum aus der SDX-Library New York Studios Vol. 2, aufgenommen in den Hit-Factory-Studios. Diese Erweiterung muss natürlich auf unserem Rechner installiert sein.

Über den Taster „Microphone Assignment“ können wir uns, wie in Abb.1 zu sehen, die verschiedenen verwendeten Mikrofone und deren Konfiguration ansehen und gegebenenfalls abändern. Hier entscheiden wir also, welche Kanalzüge im Mixer des SD2.0 erscheinen und welche Signale diese führen. Das Microphone-Assignment-Fenster stellt dar, welche Mixer-Mics bereits geladen sind, welche Mikrofon-Signale der zusätzlichen Library in der

Was sind X-Drums?

X-Drums ist Toontracks Abkürzung für Extra-Drums. Im Superior Drummer 2.0 ermöglichen sie das Importieren einzelner Sounds und/oder deren jeweiliger Klangaspekte aus den vielen Expansion Packs in das aktuell geladene Drumset. Sie bilden also sozusagen die Schnittstelle, mit deren Hilfe beliebige Sounds der EZX/SDX-Erweiterungen 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 vorhandene Konfiguration einer Expansion festgelegt zu sein.

aktuellen Konfiguration „verkabelt“ sind und welche noch ungenutzt zur Verfügung stehen. Da wir ja lediglich die Raumsignale und nicht das der direkten Close-Mics der Bassdrum nutzen wollen, löschen wir über den Button „Reset“ alle vorinstal-

gestellt wird. Im rechten Instrument-Fenster werden nun die verfügbaren Artikulationen der X-Drum dargestellt, in diesem Fall liegt nur eine einzige vor („Right“). Diese müssen wir nun noch auf die Triggertastenposition der entsprechend gemappten ori-

des Custom & Vintage Drumsets aus den Londoner 2KHZ-Studios gestülpt. Dieser Raumsound kann nach Belieben individuell über die beiden neuen Mixer-Fader gepegelt, mit Inserts bearbeitet oder über Sends und Busse weitergeroutet werden. Für die zu importierende Ambience unserer trockenen Custom & Vintage Snare gehen wir identisch vor – wir legen eine weitere X-Drum an, importieren diesmal allerdings den Raumklang (Mid und Far Ambience) der Snare aus den Allaire Studios, NY, sowie die Rummikrofonierungen Bullet-Mic (eine knallige Trash-Ambience eines Shure SM57) und SansAmp (ein stark verzerrtes und komprimiertes Raumsignal). Die oben beschriebenen Schritte der Konfiguration sind exakt dieselben, lediglich die verfügbaren Artikulationen des Mappings sind bei der Snare zahlreicher. Hier entscheiden wir uns für die Snare-Center-Artikulation (Abb. 4) und verschmelzen sie mit dem Mapping der Haupt-Snare auf der MIDI-Note D1.

Unser Beispiel macht deutlich, wie flexibel die Möglichkeiten der individuellen Klanggestaltung mit dem SD2.0 sind. Über die Verwendung der X-Drums lassen sich spielend leicht Konfigurationen von Drumsets und ihren unterschiedlichen klanglichen Aspekten erzeugen – Einbeziehung der Raumakustik verschiedenster Tonstudios, andere Mikrofonkonstellationen während des Recordings, getrennt kontrollierbare Übersprechungen der Trommeln und Becken und vieles mehr. Jedes Instrument des Drumsets auf Wunsch derart schnell in diesen ausgeklügelten Parametern verändern zu können, ist in der Recording-Realität unmöglich. **✶ NORMAN GARSCHKE**



Abb. 1: Einbinden der Ambience Mid und Far Mikrofone als zusätzliche Kanalzüge in die Mixer-Konfiguration.

lierten Konfigurationen und wählen aus der rechten Liste der ungenutzten Mikros die Ambience-Mikrofone „Amb Mid“ und „Amb Far“, die wir nacheinander auf die Schaltfläche „New“ im linken Fensterbereich ziehen.

Im Mixer des SD2.0 tauchen diese beiden Mikrofone nun jeweils mit der vorangestellten Bezeichnung „X1-“ auf, allerdings müssen wir sie noch über die Bleed-Funktion aktivieren (Abb.2). Wir verlassen das Mic-Assignment über OK und wechseln in den Mappingbereich von SD2.0. Dort wählen wir die X-Drum Bassdrum mit der rechten Maustaste, so dass sie blau umrandet dar-

ginalen Bassdrum ziehen. Hierdurch wird die Raum-Artikulation der X-Drum mit dem Original-Sound und Mapping verknüpft. In unserem Fall befindet sich die Haupt-Kick auf der Note C1. Wir ziehen die Artikulation „Right“ auf die Taste C1 in der Tastatur. Im darauf folgend erscheinenden Dialogfenster „Join“ wählen, um die Rauminformation dem Sound der ursprünglichen Bassdrum hinzuzufügen (Abb.3).

Weitere Bearbeitungen

Nun haben wir den Raumsound einer Bassdrum, die in den Hit-Factory-Studios aufgenommen wurde, auf die Bassdrum



Abb. 2: Die Mikrofone werden über die Bleed-Funktion der X-Drum Kanalzüge aktiviert.



Abb. 3: Die Artikulation „Right“ wird auf die entsprechende MIDI-Note gezogen und daraufhin im Dialogfenster mit dem bereits bestehenden Mapping kombiniert („Join“).



Abb.4: Bei der Snare stehen mehrere Artikulationen zur Verfügung, wir wählen „Center“.