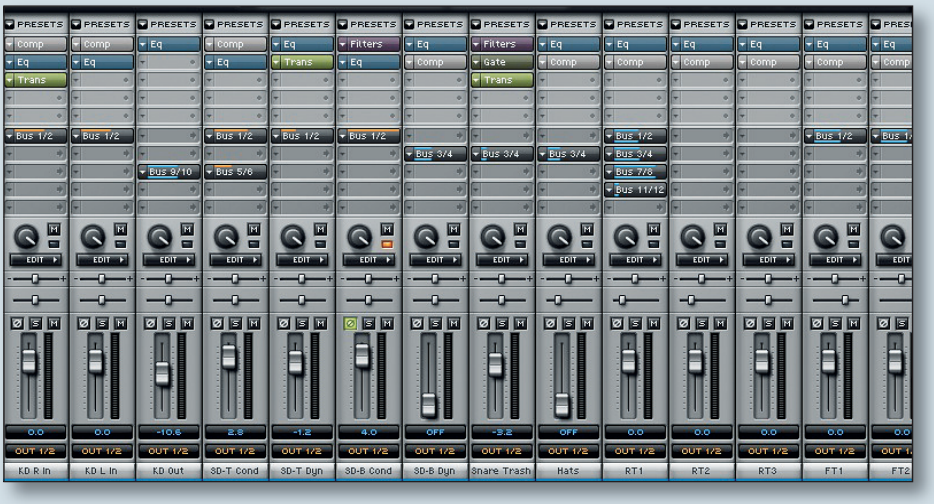
© PPVMEDIEN 2010



Toontrack Zone

▶ Der Mischer in Superior Drummer 2

Bereits in den vergangenen Folgen der Toontrack Zone haben wir immer wieder auf einzelne Aspekte der internen Mixerarchitektur des Superior Drummer 2.0 hingewiesen. In dieser und der kommenden Ausgabe wollen wir uns einmal die gesamte Funktionalität und die komplexen Routingmöglichkeiten genau anschauen – sie stehen denen einer ausgewachsenen DAW-Mischpult-Emulation in nichts nach. Darüber hinaus werden wir die neuen Combined Mixer Preset-Packs vorstellen, mit denen man großartige Soundeinstellungen für die eigene Produktion erhält und dabei gleichzeitig erfahrenen Mix-Engineers beim Erstellen ihrer Drumsounds über die Schulter blicken kann.

Der Mischer

Selbst wenn man den SD2.0 im Standalone-Betrieb über den von Toontrack mitgelieferten ressourcenschonenden Mini-Host „Solo“ nutzt, um beispielsweise MIDI-Grooves abzuspielen oder um die Drumsounds der verschiedenen Sets über E-Drums oder sonstige Controller antriggern und live spielen zu können, hat man über die sehr komfortable Mixer-Architektur jederzeit Zugriff auf alle Kanäle der einzeln mikrofonierten Signale und deren individuelle Parameter. Aber auch im Einsatz als Plug-in auf dem Instrumentenkanal innerhalb eines übergeordneten Sequencer-Hosts wie beispielsweise Cubase, Pro Tools, Logic oder Live steht der SD-Mixer mit all seinen Features und dem freien internen Bus-Routing bereit und ermöglicht dadurch eine übersichtliche Bearbeitung und Verwaltung aller verwendeten Mikrofonsignale des jeweils geladenen Drumsets. Die einzelnen Sets der sogenannten Superior Drummer Expansion Packs (SDXs) halten jeweils etwa 20–24 Einzelkanäle der aufgezeichneten Close-, Ambient- und FX-Mikrofone bereit, die Mixerstruktur erlaubt darüber hinaus ein freies Multitrack-Routing auf wahlweise 16 Stereo-/32 Mono-Busse oder auf dieselbe Anzahl an individuellen Einzel-Outputs, die über die Inputs des Hosts bequem abgegriffen werden können. Jeder Mic-Channel verfügt über die gängigen Parameterstandards Fader, Pan, Mute, Solo,

Ein kompletter Kanalzug des SD2.0 Mixers mit fünf belegten Insertslots, individuellen Sendanteilen für Direktsignal und Bleed und einem Sonalksis FX (Kompressor).

Phase-Flip und hält die umfassenden Möglichkeiten der Kontrolle und Bearbeitung der Signalübersprechungen der einzelnen Mikrofone untereinander bereit (Bleed Control), die wir bereits in einer früheren Folge der Toontrack Zone ausgiebig vorgestellt und behandelt haben.

Falls Sie also verschiedene Einzelkanäle zu sinnvollen Submixes zusammenfassen, vormischen und gemeinsam bearbeiten möchten, lässt sich das bereits innerhalb des SD2.0 Mixers problemlos und schnell bewerkstelligen.

In jedem Kanal – Soundveredelung über Effekt-Plug-ins

Für die individuelle Bearbeitung jedes Mikrofonsignals eines geladenen Drumsets stehen in jedem SD-Mixerkanal fünf frei belegbare Insert-Slots zur Verfügung. Hier können zwar keine beliebigen VST-Plug-ins geladen werden, dafür steht eine feste Auswahl von fünf Plug-ins bereit. Diese stammen von der britischen Software-Schmiede Sonalksis und sind speziell für die Anforderungen perkussiver Audiosignale ausgelegt. Die Effekte in der Einzelübersicht:

- Low-/High-Cut Filter-Kombination mit bis zu 48dB Flankensteilheit und vier unterschiedlichen Charakteristiken
- ein 5-Band EQ mit zwei äußeren Shelvingbändern und drei vollparametrischen Innenbändern
- ein Gate
- ein Kompressor
- ein einfach zu bedienender und sehr effektiver Transient-Shaper

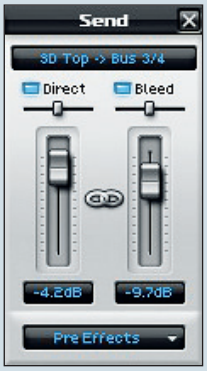
Die drei Dynamik-Plug-ins Gate, Kompressor und Transient sind vollständig Sidechain-fähig. Alle Insert-FX-Plugs können, wenn gewünscht, auch mehrmals in einem Kanal platziert werden. Es mag bei diesem Konzept zunächst als Schwäche erscheinen, dass der Mixer keine externen VST-Plugins anderer Hersteller laden kann, eventuell möchte man ja gerne den Lieblings-EQ, Kompressor oder Hall in die Klanggestaltung einbinden. Dies lässt aber sehr elegant und ebenso problemlos über das komfortable Einzelausgangsrouting des Superior Drummer verwirklichen, mit dem das jeweilige Kanalsignal ohne Probleme auf einen Kanal des Sequencer-Hosts geführt und dort natürlich mit allen zusätzlichen Plug-ins bearbeitet werden kann. Die Beschränkung auf fünf spezialisierte Insert-FX innerhalb des Mixers ist also durchaus sinnvoll und gewährleistet nicht nur ein hohes Maß an Übersichtlichkeit, sondern ermöglicht auch ein 100%iges Total-Recall. Darüber hinaus ist im Mixer das komfortable Abspeichern und Laden von einzelnen Channel-Presets oder kompletten

© PPVMEDIEN 2010

Mixer-Presets möglich, was die Arbeit mit mehreren Projekten und auf unterschiedlichen Rechnern enorm erleichtert.

Die fünf Kanal-Sends

Das interne Bus-System des SD-2.0-Mixers sorgt dafür, dass in jedem Kanalzug das anteilige Abzweigen des Signals auf insgesamt 16 Stereo-/32 Mono-Busse über fünf individuelle Send-Slots möglich wird. Die bereits vorkonfigurierten Bus-Channels verfügen wiederum über die oben beschriebenen fünf Insert-Slots und weitere fünf Send-Slots, somit sind also unkonventionelle Send-Routing-Ketten oder komplexe Cross-Routings problemlos zu realisieren. Jedes Sendsignal des Kanalzugs kann entweder vor oder nach die Insert-effekt-Sektion (Pre-/Post-Effect) oder aber vor oder nach die Fader-Sektion geschaltet werden (Pre-/Post-Fader). Zudem können die Sendanteile des direkten Mikrofonsignals (Direct) von denen der Übersprechungen von anderen Mikrofonen auf diesem Kanal (Bleed) entkoppelt und mit individuellen Pegeln weitergeroutet werden. Experimentieren Sie ruhig einmal mit diesen Möglichkeiten – es ist so beispielsweise möglich, nur das Übersprechen der anderen Mikrofone in einem Kanalzug über den Send zur Weiterbearbeitung auf einen Bus zu schicken, was in der realen Recordingwelt physikalisch eigentlich unmöglich ist und zu sehr interessanten und ungewöhnlichen Klangergebnissen und Effekten führen kann.



Voneinander entkoppelte und unterschiedliche Sendpegel für Direktsignal und Übersprechungen (Bleed).

Die fünf über die Inserts verfügbaren Effekte von Sonalksis – Filter, 5-Band EQ, Gate, Compressor und Transient Shaper.

Die Presets

Die Einstellungen und Konfigurationen aller Parameter und Insert-FXs jedes einzelnen Kanalzugs können Sie in ihrer jeweiligen Position jederzeit bequem als Channel-Preset abspeichern und für die Bearbeitung in späteren Projekten laden. Toontrack liefert mit jeder SDX-Erweiterung eine große Anzahl an Presets für jeden Instrumententyp mit, darunter viele nützliche Einstellungen, die helfen können, den angestrebten Drumsound schnell und zielsicher zu erstellen. Es gibt aber auch abgedrehte Soundkreationen, die Sie als Inspiration für die eigene Arbeit oder als Ausgangspunkt für kreatives Drumsounddesign nutzen können.

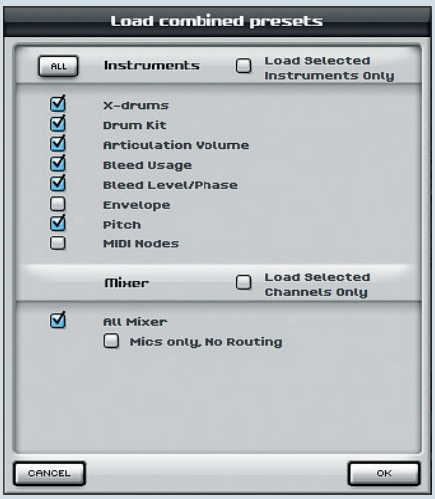
Noch um einiges weitreichender und mächtiger sind die Klanggestaltungsmöglichkeiten, die sich über die sogenannten Combined-Presets oder Mixer-Presets ergeben. Diese ermöglichen das Speichern und Laden eines kompletten Schnappschusses aller Konfigurationen, Einstellungen und Parameter des gesamten Mixers, aller verwendeter FXs, Sends, Busse Routings und Crossroutings und deren individueller Pegel. Lädt oder speichert man ein solches Combined-Preset, so lässt sich über den erscheinenden Dialog individuell auswählen, welche Parameter des Mixers davon betroffen sein sollen.

Somit können Sie beispielsweise eine alternative Mixer-Konfiguration laden, ohne die Sounds des jeweiligen Drumsets zu wechseln, oder aber bestimmte Einstellungen nur für das Verhalten der Bleed-Control oder der importierten X-Drums importieren.

Mixer Preset-Packs

Das Soundgestaltungspotenzial ist über die Möglichkeiten der Combined Mixer-Presets ausgesprochen umfassend und vielfältig. Toontrack Music ist seit ein paar Monaten dabei, von namhaften Produzenten und Engineers exklusive Mixer-Konfigurationen des SD-2.0-Mixers nach Ihren eigenen Vorstellungen kreieren zu lassen. Diese sogenannten Signature Mixer Preset-Packs enthalten viele Konfigurationen aller relevanter Mixer-Parameter und -Funktionen und geben einen tiefen Einblick in die individuelle Arbeitsweise sehr erfahrener Produzenten. Allein durch das Analysieren der unterschiedlichen Presets können so leicht Tipps und Tricks für die eigene Arbeit und für die Gestaltung und Produktion eigener Drumsounds gewonnen werden. Die Art und Weise wie Produzenten vom Schlage eines Allen Morgan oder Steven Slate die verschiedenen Insert-FX-Standards einsetzen, wie sie die Einzelsignale der Trommeln mit Kompressoren, Filtern und EQs bearbeiten, wie sie die Möglichkeiten der Bus-Struktur zum Routing und Cross-Routing nutzen oder wie sie bestimmte Sounds durch den gezielten Umgang mit Mikrofonübersprechungen erschaffen, führen zu so manchem „Aha-Effekt“ und können als Inspiration für eigene neue Wege dienen. Einige dieser Mixer-Konfigurationen werden wir in der kommenden Toontrack Zone einmal genau unter die Lupe nehmen.

Norman Garschke



Import-Dialog und Auswahl der Parameter der Combined Mixer-Presets.