

# Toontrack Zone

► Mixer-Presets namhafter Produzenten nutzen

Wer würde nicht einmal gerne erfahrenen Recording-Engineers und Produzenten über die Schulter sehen dürfen, wenn diese den Sound der Drums für ihre Produktionen gestalten? Toontrack Music bietet als kleine Mini-Erweiterungen für den Superior Drummer sogenannte SD2.0 Producer-Preset-Packs an, jedes für sich eine kleine aber durchaus feine Auswahl sehr individueller Mixer-Konfigurationen von namhaften Musikproduzenten. Lädt man diese in den SD2.0, so sieht und hört man, wie diese Profis arbeiten und wie unterschiedlich ein und dasselbe Drumset durch die jeweilige Mixer-Bearbeitung klingen kann. Derzeit stehen Preset-Packs für die „New York Studios“-Collection, sowie für die „Music City USA“-SDX von den Top-Produzenten Allen Morgan (arbeitet unter anderem mit Nine Inch Nails, Taylor Swift, NSYNC) und Steven Slate zur Verfügung, weitere sind in Planung. Wir wollen uns hier einmal einige ausgesuchte Beispiele näher anschauen und den Klangeinstellungen auf den Grund gehen.

## Steven Slate – Fat Metal

Als erstes Beispiel einer individuellen Mixer-Konfiguration wollen wir uns Steven Slates Preset „Fat Metal“ für die Avatar-Library zuwenden. Lädt man alle Preset-Parameter wie Mixer-Routing, Inserts, Bleed, Envelopes und zusätzliche X-Drums, so verändert sich der entsprechend Mixer automatisch. Es fällt



Im Preset „Fat Metal“ sorgt Steven Slate für transparenten Metal-Sound.

effektvollen Sounds der „Ambience Mono“ und „Ambience Bullet Mic“ (SM57 und Effektraum), lediglich die mittlere Entfernung der Raum-Mikrofone „Amb Mid“ wird in den Sound mit eingebunden. Mikrofonübersprechungen (Bleed genannt) beschränkt Steven auf ein Minimum, sie sind nur in den Overheads, dem „Amb Mid“ und dem Snare Bottom-Mikrofon vorhanden. Zur EQ-Bearbeitung der einzelnen Kanäle ist festzustellen, dass Steven über eine generelle Anhebung der Hochmitten-Präsenzen (2–5 kHz) und

im Vergleich zur originalen Snare etwas komprimiert hinzugemischt, den druckvoll peitschenden Metal-Sound perfektionieren. Selbst im Master-Output-Kanal sind die tiefen Mitten über einen EQ etwas abgesenkt, die 4 kHz Präsenzen dagegen geboostet – das Ergebnis ist transparenter Metal-Sound.

## Daniel Bergstrand Dug Out Studio Presets – Breather

Der schwedische Metal-/Hardcore-Producer Daniel Bergstrand, der vor allem durch seine Arbeit mit den Bands Meshuggah, In Flames und Soilwork bekannt ist, zeichnet für das Mixer-Preset „Breather“ der SDX-Erweiterung „Metal Foundry“ verantwortlich. Daniel nutzt die internen Routing-Möglichkeiten des Mixers, um die einzelnen Instrumentengruppen auf Stereo-Subgruppen zu routen und diese dort mit Insert-Plug-Ins zu bearbeiten. Konkret schickt er beispielsweise die Signale der drei Bassdrum-Kanäle (KD R IN, KD L IN, KD OUT) gemeinsam in ihrem individuellen Lautstärkeverhältnis auf die Subgruppe Kick, die fünf einzelnen Snare-Kanäle auf die Subgruppe Snare, mit den restlichen Kanälen und Subgruppen wird ebenso verfahren. Durch dieses Routing vermeidet er weitestgehend FX-Plug-Ins in den einzelnen Kanal-Inserts. Bis auf ein paar wenige Effekt-Kompressoren und technische Filter, welche die Signalanteile vorbereitend für die weitere

Die Producer-Preset-Packs zeigen, wie die Profis arbeiten und wie unterschiedlich ein und dasselbe Drumset durch die jeweilige Mixer-Bearbeitung klingen kann.

sofort auf, dass Steven beinahe alle Kanal-Inserts mit EQs, sowie sehr viele davon mit dem Sonalksis Transient-Design-Plug-in bestückt hat. Das interne Bus/Output-Routing wurde dagegen nicht verändert, alle Kanäle schicken ihre Signale auf das Stereo-Ausgangspaar Out 1/2. Steven nutzt für diesen Metal Sound also kein Bus-Routing oder parallele Bearbeitung wie beispielsweise Kompression. Die Ambience-Mics „Close“ und „Far“ sind gemutet, ebenso die eher

eine konsequente Absenkung der Mitten (400–800 Hz) den typischen Metal-Drum-sound erzielt. Dies und die teilweise starke Herausarbeitung der Transienten mit dem Transient-Designer haben einen knalligen, durchsetzungsstarken und für Metal-Mixe sehr wirkungsvollen Gesamtklang zur Folge. Interessant ist bei diesem Preset darüber hinaus die Einbindung einer zusätzlichen Snare-Drum über die sogenannten X-Drums, die durch den präsenten Klang,

© PPVMEDIEN 2010

Bearbeitung im Frequenzgang beschneiden, sind die Insert-Slots leer. Auch bei diesem Preset wird, wie bei Steven Slates, kein Bus/Send-Routing verwendet. Die Mikro-Übersprechungen beschränken sich ebenfalls auf die Ambience- und Overhead-Kanäle.

Daniel realisiert seinen sehr vollen, dunklen und mächtigen Sound ausschließlich über die Submix-Bearbeitung der Signalgruppen. Auffallend sind hierbei vor allem die zahlreichen, verhältnismäßig laut gemischten Ambience-Spuren, die teilweise sehr kompakt komprimiert werden. Die Frequenzen der Bassdrum-Subgruppe werden über zwei hintereinandergeschaltete Equalizer bei etwa 500 Hz–1 kHz extrem abgesenkt und bei 200 Hz und rund 2 kHz deutlich angehoben für mehr Body und Anschlagspräsenz. Ein Transienten-Designer sorgt für einen knackigen Attack und eine exponierte Sustain-Phase des Ausklangs. Der Snare-Submix erhält über den EQ einen hohen Anteil an tiefen Mitten und wird ebenso wie die Bassdrum-Gruppe stark komprimiert. Vor allem ist die extreme Kompression der Overhead-/Cymbals-Subgruppen hervorzuheben, diese werden über den Kompressor in 8.7 : 1 Ratio und niedrigem Threshold sehr stark „zusammengquetscht“. Insgesamt ein sehr interessanter und druckvoller Hardrocksound, der vor allem durch seinen dunklen und düsteren Klang viel Charakter erhält.

### Mattias Eklund – Wierd Filter Split

Dieses für die Avatar-Library von Toontracks Head of Sounddesign Mattias Eklund erstellte Mixer-Preset nutzt wie bereits Daniel Bergstrand im obigen Beispiel sowohl das interne Bus-Routing für Instrumenten-Submixes als auch das interne Abzweigen von Signalanteilen über die Send-Konfiguration. Hierdurch kann sehr komfortabel, schnell und einfach eine Parallel-Kompression oder jede andere gewünschte Variante der parallelen Signalbearbeitung realisiert werden. Bei der Parallel-Kompression werden die Signale der einzelnen Kanäle nicht nur auf den Stereo-Ausgang, sondern anteilig und wahlweise zusätzlich auf einen speziellen Submix-Kanal geroutet, über welchen sie stark komprimiert dem unbearbeiteten Ausgangssignal hinzugemischt werden können.

Durch diese im wahrsten Sinne des Wortes „parallele Kompression“ kann man dem Drumsound zu mehr Durchsetzungsfähigkeit, Stabilität und Druck verhelfen, ohne dass das Gesamtsignal unnatürlich überkomprimiert und verfremdet klingt. Hierzu

der parallelen, stark komprimierten Gruppe Comp statt. Eine Besonderheit dieses Presets besteht darüber hinaus darin, dass Mattias das Raum-Mikrofonsignal Amb Mid im Panorama ganz nach rechts legt und intensiv mit einem Hoch-/Tiefpass-Filter bearbeitet. Auf die linke Seite des Stereopanoramas werden alle anderen Signalanteile einschließlich der parallel-komprimierten Submixgruppe Comp geführt. Beide Signalseiten werden im Stereo-Out 1/2 nochmals über einen Kompressor verdichtet und klanglich verschmolzen. Das Ergebnis ist ein seltsam in die Frequenzbänder aufgesplitteter Effekt-Sound, der vor allem die umfassenden Sounddesign-Möglichkeiten des SD2.0-Mixers demonstriert.



Im Preset „Breather“ wird der EQ intensiv eingesetzt.



Parallele Kompression im Preset „Wierd Filter Split“, über die Sends (Abb. links) werden Signale zusätzlich in einen speziellen Submix-Kanal geführt und stark komprimiert in die Summe gemischt.



„Let it bleed“ zeigt die Möglichkeiten des unkonventionellen Sounddesigns.

werden von den einzelnen Stereo-Submixgruppen Kick, Snare und anderen Signalanteile über die Sends auf eine weitere Stereo-Submixgruppe mit dem Namen „Comp“ geschickt. Dort erfolgt über einen Insert-Kompressor eine starke Kompression. Alle Submixgruppen laufen auf den Master-Stereo-Output 1/2, hier findet also eine Mischung der unkomprimierten Gruppen mit

über den Send „Bleed“ auf die Stereosubgruppe mit ebendiesem Namen geführt, wo sie im Insert stark komprimiert werden. Dies stößt das Tor auf zu einer Welt vollkommen verblüffender und unerwarteter Soundkreationen und unterstreicht die weitreichenden Möglichkeiten zur Produktion wirklich individueller Drumsounds in Superior Drummer 2.0. **Norman Garschke**