



Toontrack Zone

► Arbeiten mit dem Superior Drummer

Der Superior Drummer 2.0 von TOONTRACK Music ist das professionelle Flaggschiff der schwedischen Software-Schmiede für die digitale samplebasierte Drumproduktion. Ermöglicht das Konzept des EZdrummers vor allem eine einfache und intuitive Bedienung bei gleichzeitig hoher Klangqualität, so wird dem Anwender mit dem SD 2.0 sprichwörtlich alles geboten, was mit gesampleten Drumsounds im Rahmen einer Musikproduktion heute machbar ist. Über den großen Funktionsumfang kann in einer Art und Weise in den individuellen Klang der über die verfügbaren Libraries (SDXs – Superior Drummer Expansions) zur Verfügung gestellten gesampleten Drumsets eingegriffen werden, die einen fast vergessen lässt, dass man eigentlich mit einer Software und virtuellem Sound arbeitet. Die Engine des SD2.0 und auch die in bekannten Studios gesampleten Drums (Hit Factory-NY, Allaire-NY, Avatar-NY, Atlantis-SE, Sound Kitchen-Nashville)

Der integrierte Mixer des Superior Drummer 2.0 steht einem ausgewachsenen virtuellen Mischer, wie man ihn in den etablierten DAWs findet, funktional kaum nach.

ermöglichen dabei ein Maß an Kontrolle und Bearbeitung des Sounds, wie es selbst in sehr gut ausgestatteten Tonstudios nur schwer zu realisieren wäre.

Zwar können wir an dieser Stelle nicht in allen Einzelheiten auf den vollen Funktionsumfang des SD2.0 eingehen, zumindest möchten wir uns aber in dieser und der kommenden Toontrack Zone auf einige wichtige Aspekte der Soundgestaltung und des Funktionsumfangs konzentrieren. Anhand dieser ausgewählten Funktionen möchten wir die wichtigsten Eingriffsmöglichkeiten für eine effektive Bedienung erläutern und Tipps und Anregungen für einen kreativen Umgang mit dem SD2.0 geben.

DAS CONSTRUCT-WINDOW

Der SD 2.0 öffnet sich im sogenannten Standard-View des Construct-Windows, einer grafisch übersichtlich und detailliert gestalteten Darstellung des jeweils geladenen Drumsets in einem virtuellen Stu-

dioraum. Wie bereits im EZdrummer blickt man auf die Drums und Cymbals aus der Perspektive des Schlagzeugers, über kleine Pfeile lassen sich die jeweils geladenen unterschiedlichen Instrumenten-Samples anwählen und auf Wunsch natürlich auch austauschen. Über die Menüführung können alle auf dem Rechner befindlichen installierten EZX- und SDX-Sonderweiterungen geladen werden. Durch Klicken auf die Instrumente wird der jeweilige Sound angetriggert und wiedergegeben. Für User, die lieber mit einer schlichten Padmatrix der Instrumente als mit dieser grafischen Darstellung arbeiten möchten, lässt sich das geladene Set auch wahlweise in der sogenannten Classic-View auf quadratische Drumpads verteilen.

DIREKTER ZUGRIFF AUF ZUSATZFUNKTIONEN

Das Construct-Window beherbergt acht weitere kleine Menükästchen, die eine individuelle Bearbeitung des gerade markierten Instruments oder des gesamten Drumsets ermöglichen. Hier erhält man sehr detaillierten Zugriff auf die unterschiedlichsten Parameter der geladenen Samples – es lassen sich individuell Hüllkurven (ADSHR) und Pitchshiftings definieren, das Humanize-Verhalten kann den eigenen Bedürfnissen angepasst werden und natürlich erhält man Kontrolle über jede der zahlreichen einzeln gesampleten unterschiedlichen Artikulationen jedes Instruments. Beispielsweise verfügt allein die Snare einer SDX über bis zu 22 unterschiedliche Artikulationen/Spielweisen, die alle in individuell definierten Velocity-Bereichen frei auf den verwendeten MIDI-Controller, die Keyboard-Tastatur oder das E-Drumset gemappt werden können. Eine einzelne Artikulation besteht dabei aus weit über 80 unterschiedlichen Samples der jeweiligen Lautstärke-Abstufungen und wird über die SD-Engine je nach den Velocity-Einstellungen intelligent verteilt.

Das Modul EZ-Mixer beherbergt einen Kanalzug eines Mikrofonkanalzugs/Instruments des geladenen Drumkits und ermöglicht ein schnelles Anpassen aller wichtigen Mixerparameter, ohne dafür das Construct-Window verlassen zu müssen. Der Bereich Memory & Status gibt Aufschluss über die CPU/RAM-Auslastung des Rechners durch die aktuell geladene SDX-Library und bietet die Möglichkeit, auf die Verwendung von 16 Bit-Samples anstatt der regulären 24 Bit umzuschalten. Die spezielle Funktion der sogenannten X-Drums, die ebenfalls über das Construct-Window zugänglich ist, werden wir in der

kommenden Toontrack Zone ausführlich behandeln. Ein wichtiges und oft unterschätztes Feature ist die Möglichkeit, die Einstellungen aller Module einzeln oder aber für alle gemeinsam als Preset abzuspeichern, was die Arbeit an verschiedenen Projekten ungemein erleichtert. Toontrack liefert im SD2.0 selbst eine große Anzahl an Presets mit, die schnell zu sehr unterschiedlichen Sounds desselben Drumsets führen.

DER MIXER DES SD2.0

Der integrierte Mixer des SD2.0 steht einem ausgewachsenen virtuellen Mischer, wie man ihn in den etablierten DAWs findet, funktional kaum nach. Jeder Instrumenten-Channel verfügt über die Standard-Mixer-Architektur (Volume, Solo, Mute, Pan,

sich Toontrack Hilfe bei einem renommierten Plug-in-Hersteller geholt. Sonalakis stellt fünf FX-Varianten bereit, die frei in den Inserts des SD-Mixers geladen werden können.

PRESETS & COMBINED PRESETS

Auch im Mixer-Window lassen sich alle wichtigen Einstellungen individuell als eigene User-Presets abspeichern. Und auch hier findet man die Toontrack-Artist-Presets, die eine Fülle von Soundkreationen bereitstellen.

■ Channel-Presets liefern dabei vordefinierte, für das jeweilige Instrument charakteristische Signalketten für einen speziellen Kanalzug unter Einbeziehung der Effekte.

■ Mixer-Presets beinhalten gespeicherte Einstellungen des Routings, wobei sowohl

mer Anwender bekannte Browser-Verwaltung aller auf der Festplatte befindlicher Toontrack MIDI-Files. Hier organisieren sich automatisch die mitgelieferten MIDI-Grooves des EZdrummers, aller EZXs und SDXs sowie der separat erworbenen MIDI-Packs. Durch einfaches Anklicken können hier Grooves und Fills bequem vorgehört und wiedergegeben werden, darüber hinaus lassen sich wahlweise auch nur die individuellen Instrumentengruppen (Kicks, Snares, HiHats, Toms, etc.) derselben im Solobetrieb abspielen. Jeder Groove oder Fill lässt sich über einfaches Drag & Drop auf eine Midi-Spur des Host-Sequenzers ziehen. So hat man bereits mit wenigen Mausklicks einen kompletten MIDI-Drumtrack mit Strophen-/Refrain-Grooves und entsprechenden Fill-Ins arrangiert. Zu-



Das Mixerfenster des Superior Drummer 2.0 stellt ein komplexes Mischpult für die Drumsets bereit mit dem die Sounds sowohl in einer Stereosumme als auch einzeln an eine DAW geroutet werden können.

Phase-Flip), darüber hinaus stehen jeweils fünf Insert- und fünf Sendslots zur Verfügung. Das interne Routing erlaubt eine freie Konfiguration von bis zu 32 Mono-Bussen/Sends (16 Stereo) für Submixing von Instrumentengruppen. Darüber können natürlich drumspezifische Mixingaufgaben wie z. B. Parallelkompression, Parallel-Sidechaining oder Stem-Submixing realisiert werden. Ebenso stellt der SD-Mixer als Alternative zur normalen Stereo-Wiedergabe insgesamt 32 Mono-Outputs (16 Stereo) in die verwendete Host-Software (DAW) zur Verfügung. Die jeweiligen Inputs tauchen automatisch im Mixer der DAW auf und können die Signale schnell und unkompliziert auf den Host-Mischer verteilen. Als intern verfügbare Insert-Effekte hat

die interne Verteilung auf die zur Verfügung stehenden Busse/Sends als auch das externe Herausrouten in die verwendete DAW bereitgestellt wird.

■ Die sogenannten Combined Presets laden eine Kombination der oben genannten Preset-Einstellungen, ein vorgeschalteter Dialog ermöglicht die individuelle Auswahl beinahe jedes abgespeicherten Parameters. Die Funktion der Combined Presets ist somit eine sehr mächtige, mit welcher der Sound der Drums blitzschnell verändert werden kann.

MIDI-GROOVES WINDOW

Bleibt schließlich noch das nächste Menü-Window zu erwähnen. Im Grooves-Window findet sich eine für alle EZdrum-



Die Combined Presets sind ein sehr mächtiges Werkzeug für die individuelle Konfiguration.

sätzlich zu den Toontrack-MIDI-Grooves lassen sich auch eigene MIDI-Kreationen in die Browser-Verwaltung des Grooves-Window ziehen. Unter My MIDIFILES werden sie zusammen mit den erworbenen MIDI-Dateien übersichtlich dargestellt und stehen für die Wiedergabe oder das Arrangieren zur freien Verfügung (nur evtl. PIC Grooves-Window).

In der folgenden Toontrack Zone widmen wir uns ausführlich den herausragenden Funktionen des X-Drums Imports sowie den fantastischen Möglichkeiten der Bleed-Control, dem realistischen Übersprechen der einzelnen Mikrofonsignale. Bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß bei der Arbeit mit dem Superior Drummer 2.0.

■ **NORMAN GARSCHKE**