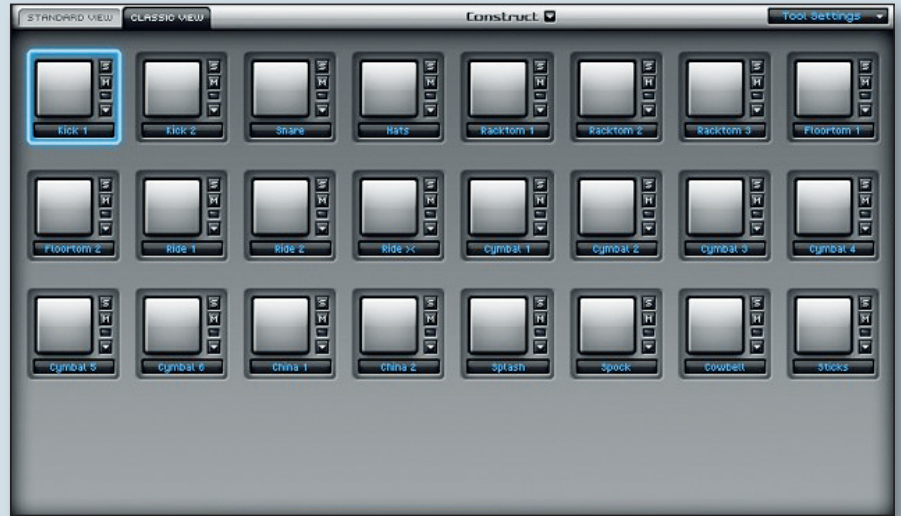


Toontrack Zone

► Hybride Sounds mit dem SD2.0



In dieser Folge möchten wir uns weniger mit einer realistischen Simulation von Drum-Performances beschäftigen, sondern interessante Sounddesign-Ideen verwirklichen. Wie lassen sich Hybrid-Sounds aus elektronischen und akustischen Drums erstellen?

Alternative Pad-Darstellung

Auch wenn die detailverliebte Darstellung des jeweils geladenen Drumsets im Construct-Fenster hübsch anzusehen ist, könnte eine neutralere Ansicht der verfügbaren Sounds für einige Soundtüftler einen etwas geordneteren und aufgeräumteren Überblick bieten. In der Classic-View-Darstellung (siehe Abbildung oben) lassen sich alle Sample-Sounds wahlweise in der von anderen Drum-Samplern und Drum-Machines gewohnten Pad-Darstellung anzeigen. Die quadratischen Pads liefern mit Solo, Mute und Soundwahlschalter sowie den dynamiksensitiven Anschlagsbereichen der Pads selbst alle wichtigen und notwendigen Informationen auf einen Blick.

Sounds und Artikulationen mischen

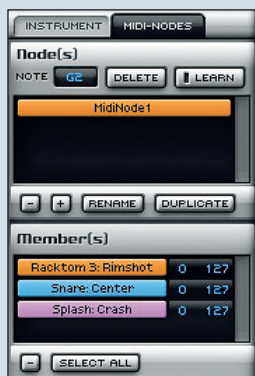
Eine der einfachsten und naheliegendsten Möglichkeiten, schnell neue und eher ungewöhnliche Sounds zu erstellen, ist zweifellos das freie Kombinieren der Samples und der verschiedenen Artikulationen verschiedener Instruments eines geladenen Drumsets miteinander. Unter dem Reiter „Mapping“ verbirgt sich die Darstellung aller Sounds, der individuellen Artikulationen und Spielweisen des Instruments und deren Verknüpfung mit den entsprechenden MIDI-Noten der Keyboard-Tastatur. Über einen Rechtsklick auf ein bestimmtes Instrument lassen sich im rechten Interfacebereich alle verfügbaren gesampelten Artikulationen/Spieltechniken einsehen. Bei einer Snare wären dies beispielsweise unterschiedliche Samples für Schläge in den Bereichen Center, Edge, Rimshot und andere.

Über einen Linksklick auf die Artikulationen lassen sich diese bequem und einfach vorhören. Über einen Rechtsklick werden gleichzeitig alle dem Instrument zugeordneten Zuweisungen zu jeweiligen MIDI-Noten

auf der Tastatur in blau, die entsprechende Artikulation selbst in Orange angezeigt. Möchte man nun Sounds oder Artikulationen verschiedener Instrumente miteinander mischen, so dass sie kombiniert über eine ihnen gemeinsame MIDI-Note getriggert werden können, zieht man diese lediglich aus der Liste auf der rechten Seite auf die gewünschte Note der MIDI-Tastatur. Im darauffolgenden Dialogfenster kann man sich wahlweise für das Ersetzen des eigentlich für diese MIDI-Note zugewiesenen Sounds („Replace“) oder für das Zusammenmischen mit diesem entscheiden („Join“).

Wählt man „Join“, so legt SD2.0 automatisch einen sogenannten MIDI-Node auf der ausgewählten Note an, die beiden Sounds werden ab sofort gleichzeitig abgespielt. Auf diese Weise lassen sich schnell und intuitiv sehr komplexe Stacks bestehend aus den unterschiedlichsten Sounds und Artikulationen bauen, die alle über eine einzige MIDI-Note getriggert werden können. Jeder Einzelsound des so erstellten Stacks kann dabei individuell einem bestimmten definierten

Velocity-Bereich von 0-127 zugewiesen werden. Besonders die Möglichkeit, die vielen zusätzlichen Artikulationen der einzelnen Instrumente frei miteinander kombinieren zu können, lädt zum kreativen Sounddesign ungewöhnlicher und interessanter Stacks ein.



Komplexe Stacks sind kein Problem.



In den zusätzlichen Libraries, beispielsweise dem Twisted Kit, gibt es eine ganze Reihe von exotischen Instrumenten, mit denen exzellente Soundkombinationen möglich sind.

Sounds anderer Libraries einbinden

Auf ähnliche Art und Weise lassen sich natürlich auch Sounds, Instrumentenartikulationen oder Ambience-Mikrofonierungen der jeweiligen Recordingräume anderer Toontrack-Soundlibraries einbinden und zu Stacks kombinieren. Hierzu muss zunächst über das Construct-Fenster im rechten Instrument-Bereich eine neue X-Drum (Extra-Drum) angelegt werden, für die man einen Sound aus den bereits auf dem Rechner installierten anderen Soundlibraries auswählt. Für die Erstellung von hybriden Soundkombinationen aus elektronischen und akustischen Klängen bieten sich als Sample-Quellen natürlich entsprechend die EZX-Erweiterungen Electronic, Twisted Kit und Claustrophobic aber auch Latin Percussion an, welche viele sehr ungewöhnli-

lem Grün dargestellt und kann einfach auf die orangene Schaltfläche „New“ gezogen werden.

Nun ist für diesen Sound ein eigener individueller Kanalzug im Mixer erstellt, auch wenn diese X-Drum Bestandteil eines kombinierten Stacks aus mehreren Sounds ist. So lassen sich sehr ungewöhnliche Sound-Kombinationen und komplexe Stacks (MIDI-Nodes) erstellen, die mit den weitreichenden Möglichkeiten des Mixers noch sehr individuell in ihrem Triggerverhalten und Klang bearbeitet werden können. Hybride Stacks aus Natur-Drumsounds und elektronischen Sounds beispielsweise der Electronic EZX und zweckentfremdeten Geräuschen aus Twisted Kit oder Claustrophobic können vor allem mit Hilfe der mächtigen Bleed-Funktionalität (Kontrolle über die einzelnen Mikro-

ren kann. Nutzt man die Hüllkurven-Features für die verschiedenen Sounds eines Stacks sehr bewusst und macht zudem Gebrauch von der Möglichkeit, den Startpunkt des Sample-Triggers über den ebenfalls verfügbaren Offset-Parameter früher oder später zu definieren, lassen sich komplett neue Klänge erschaffen, die trotz aller Fremdheit aus überwiegend realen Drumsounds entstanden sind. Ebenso wie für jeden Einzelsound oder Bestandteil eines MIDI-Node-Stacks ein eigenes Hüllkurvenverhalten definiert werden kann, so kann jedes Sample/Artikulation auch über den Pitch-Regler individuell in der Tonhöhe verändert werden. Somit wird aus einer sehr kurz abgeschnittenen und um viele Ganztöne höher gestimmten Snare schnell eine interessante Hi-hat, aus einem extrem tief gestimmten Beckenstack mit kombiniertem Tom-Anschlag eine ungewöhnliche, lang ausklingende Ambient-Bassdrum. Die so entstehenden Sounds können natürlich im Mixer nach Belieben noch feiner und zielgerichteter mit Effekten und ungewöhnlichen Räumen weiterbearbeitet werden.

Abschließend bliebe noch der sogenannte Fade-Regler zu erwähnen, der in jedem Mixer-Kanal eines Instruments zur Verfügung steht und die Anpassung der allgemeinen Hüllkurvenlänge des anliegenden Sounds über einen einfachen Schieberegler ermöglicht. Reduziert man die Werte dieses Reglers besonders bei Overhead-, Raum- oder Ambienzmikrofonkanälen entstehen sofort sehr interessante und frische Sounds, die vor allem in Beats elektronischer oder hybrider Klangarrangements gut und sinnvoll eingesetzt werden können. Natürlich können alle beschriebenen Parameter über die Auto-

mation des jeweiligen verwendeten Host-Sequenzers dynamisch verändert und automatisiert werden, in den meisten Fällen erfolgt eine entsprechende Zuweisung einfach und bequem über intuitives MIDI-Learn.

Auch wenn der SD 2.0 also gemeinhin als Experte für möglichst realistische Drumsounds gesehen wird, so lassen sich auf Grundlage der großen Vielfalt an verfügbaren Soundlibraries und der äußerst flexiblen Engine des Samplers mit ein wenig kreativer Bastelei durchaus überzeugende hybride Sounds und Texturen erstellen. **Norman Garschke**



Im Mixerkanal enthalten die Sounds den letzten Schriff.

Besonders die Möglichkeit, die vielen zusätzlichen Artikulationen der einzelnen Instrumente frei miteinander kombinieren zu können, lädt zum kreativen Sounddesign ein.

che Sounds zum Kombinieren bereithalten. Ist eine X-Drum erst einmal angelegt, kann auf jedes Instrument (Samples), jede Artikulation und auf jedes Ambience-Mikrofon der ausgewählten EZX/SDX zugegriffen werden, die Sounds werden automatisch in die bestehende geladene Drumset-Konfiguration integriert. Wahlweise werden die so importierten Sounds im Mapping-Fenster nun wie oben beschrieben einfach durch Ziehen auf die MIDI-Noten von bereits bestehenden Instrumenten gemappt („Join“). Dabei entsteht automatisch ein neues Stack, also ein neuer MIDI-Node, der sich wiederum in unterschiedliche Velocity-Zonen unterteilen lässt. Im SD-Mixer wird der so gestackte Kombi-Sound über den Kanal-Fader des ursprünglichen Instruments verwaltet. Möchte man für den neu hinzugekommenen Sound des Stacks allerdings einen eigenen Mixer-Fader erstellen, um beispielsweise dessen Lautstärke, Panorama oder das Routing individuell kontrollieren, oder aber um über die 5 verfügbaren Insert-FX den Klang noch stärker individualisiert verändern zu können, so wechselt man einfach wieder zum Construct-Fenster und klickt im rechten Instrument-Bereich die Schaltfläche „Microphone Assignment“ an. Neben den bereits vorhandenen Mikrofonkanälen auf der linken Seite (grau eingefärbt) und den möglichen verfügbaren neuen Mikrofonkanälen auf der rechten Seite (hellgrün eingefärbt) wird das Mikrofon des neuen Instruments/Artikulation/Sounds in dunk-

fonübersprechungen der Instrumente) aber auch über das Busrouting und vor allem über den Einsatz der Insert-FX auf Channels und Gruppenfadern charakteristisch verdreht und verfremdet werden.

Hüllkurven und Tonhöhe von Einzelsounds

Das Klangverhalten jedes einzelnen geladenen Instruments, ob als Einzelsound oder Bestandteil eines Stacks, kann über die im Construct-Fenster verfügbare ADSR-Hüllkurve mit Hold-Funktion individuell verändert und nach eigenen Wünschen geformt werden. Die Hüllkurven-Funktionen wirken sich dabei wahlweise auf MIDI-Trigger wie Note-On, Note-Off oder auch auf das Aftertouch-Verhalten aus.

Vor allem durch die Manipulation von Decay und Release kann den überwiegend akustischen Drum-Sounds so sehr schnell ihr natürliches Ausklingverhalten abgewöhnt werden, was sofort zu modernen und teilweise sehr ungewöhnlichen Klangergebnissen führt.



Mit der Veränderung der Hüllkurve lassen sich Sounds verbiegen.



Drastische Variationen in der Tonhöhe sorgen für Verfremdungen.