

Toontrack Zone

► Producer's Mixer-Preset-Packs

In dieser Folge wollen wir uns erneut einige der Producer's Mixer Presets für den Superior Drummer 2.0 genauer ansehen. Diese Presets sind deshalb so interessant, weil man schon allein durch die Analyse ihrer genauen Parameter-Einstellungen und der unterschiedlichen Routing-Lösungen viel über die jeweilige Arbeitsweise der Profis lernen kann. Nutzen sie viel oder eher wenig Kompression und EQing? Bilden sie Subgruppen für die parallele gemeinsame Bearbeitung der einzelnen Mikrofonsignale? Wie verwenden sie das Übersprechen der einzelnen Mikrofone? Alle Sounds werden dabei ausschließlich mit den internen Möglichkeiten des SD-Mixers realisiert und zeigen, was mit den Drumsignalen und dem Mixer-Routing alles möglich ist.

© PPV MEDIA EN 2010



Peter Henderson formt einen warmen, runden und vollen Drumsound.

Peter Henderson – Grande Luxe

Das erste Preset ist ein komplexes Routing-Geflecht des Supertramp-Produzenten Peter Henderson (Logical Song), der aus dem sehr trockenen und direkten Sound der Custom & Vintage SDX-Erweiterung einen warmen, runden und vollen Drumsound formt, der seine Qualität vor allem durch die unaufdringlich subtile Räumlichkeit einer großen Recording-Ambience erhält. Hierzu nutzt er nicht nur die realen Raumsamples des Londoner 2KHZ-Studios, sondern importiert die Raum-Mikrofonsignale „Ambience Mid“ und „Ambience Close“ von der Aufnahmesession aus der „New York Studios Vol. 2 SDX“ und bindet diese als sogenannte X-Drums in den Mixer ein. Er steuert die beiden so importierten Raummikrofone über ebenfalls

importierte X-Drums für Snare, Kick und alle Toms an und verbindet diese über entsprechendes MIDI-Mapping mit den bestehenden Instrumenten Snare, Kick, Toms aus der Custom & Vintage SDX. Wird nun eines dieser Instrumente über MIDI angetriggert, erklingt der reguläre Sound, kombiniert mit dem Hallanteil desselben Instruments aus den Avatar Studio Recordings. In diesem Fall handelt es sich um einen weit größeren Raum, welcher – dezent hinzugemischt – eine schöne und volle Räumlichkeit liefert. Zusätzlich setzt Peter in den Mixer-Inserts ein paar EQs und Kompressoren ein, allerdings nicht, um den Sound markant zu verdrehen, sondern eher subtil, um die ein oder andere Resonanz zu eliminieren oder den Klang einer Trommel in einem bestimm-



Ein mächtiges Preset für Metal-Liebhaber kommt von Andy Sneap.



Über die X-Drums werden jeweils verschiedene Bassdrums und Snares kombiniert.



Das Preset Electronica verwendet extreme Filtereinstellungen für ungewöhnliche Klangstrukturen.

ten Frequenzbereich etwas hervorzuheben. Über das SD-2.0-interne Busrouting führt er beinahe alle Einzelsignale und einen Teil der Mikrofonübersprechungen zudem auf eine parallele Bearbeitungsschiene (Bus 1/2), wo über die Inserts der dort parallel anliegende Mix der Signalanteile über EQs, Filter und doppelte Kompression stark übersteuert und „zerstört“ wird. Dies erinnert klanglich sehr an Verzerrungen, die durch extreme Sättigung entstehen können, und verleiht dem Mastersignal einen zusätzlichen analogen Charakter. Ein Transientendesigner als Insert auf dem komprimierten Raumsignal mit stark abgesenkter Attack- und betonter Sustainphase verstärkt schließlich den dunklen, räumlichen Sound dieses Presets.

Andy Sneap – Deutsche Ballade

Ein wahrlich mächtiges Preset für alle Liebhaber des Metal-Genres liefert Andy Sneap, der in den vergangenen Jahrzehnten für unzählige Produktionen von Bands wie Megadeth, Accept, Testament und Napalm Death verantwortlich zeichnete. Andys Presets nutzen zwei optionale Bassdrums als X-Drums der Metal Foundry und binden – ebenfalls über X-Drums – Snare-Samples und Snare-/Ambience-Mikrofonierungen aus den Avatar-Studios-Aufnahmen in das Metal-Foundry-Drumset ein. Aus den vorhandenen und den importierten Drumsamples baut er im Mapping-Window jeweils ein Bassdrum- und ein Snare-Stack bestehend aus Samples und Raumanteilen der beiden Libraries. Alle Einzelsignale werden im Mixer bereits über die Insert-FX EQ und Kompressor stark geformt und bearbeitet. Der harte

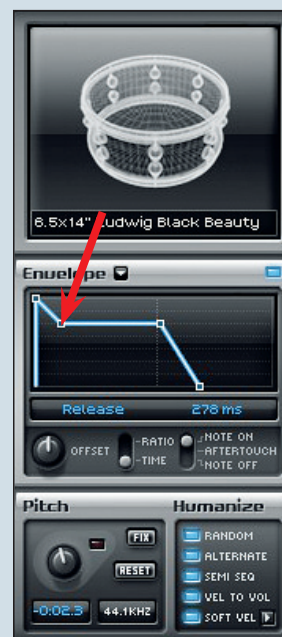
und durchsetzungsfähige Metal-Sound entsteht dabei vor allem durch eine breite Absenkung der Mitten zwischen 400–900 Hz und durch eine deutliche Herausarbeitung der Tiefmitten-/Bassfrequenzen (50–200 Hz) bzw. der Hochmitten und Höhen (ab 3 kHz). Zusätzlich werden die Einzelsignale bereits sehr knackig in den Channel-Inserts komprimiert. Die vorhandenen Bassdrum- und Snaresignale routet Andy über das interne Bussystem des SD 2.0 Mixers auf eigene Submixgruppen „Kick“ und „Snare“, erst dort kommen Filter und weitere EQs/Kompressoren zum Einsatz. Über zwei Sends auf diesen beiden Submixen routet er zusätzlich Signalanteile auf zwei parallele Subgruppen mit den Namen DrumP und SnareP, wobei das P für „Processed“ steht. Hier findet dann klassische und heftige Parallelkompression der Bassdrum- und Snaresignale statt, deren Klangergebnis den normalen Subgruppen hinzugemischt werden. Alle übrigen Signale werden ohne Zwischen-Subgruppe direkt auf den Main-Out 1/2 geführt, erfahren aber ebenfalls heftige EQ- und Kompressorbearbeitung in ihren Inserts. Andy macht regen Gebrauch von den vorhandenen und importierten Ambience-Channels in Verbindung mit den flexibel

einstellbaren Mikrofonübersprechungen. Besonders die Overheads, Ambience Close und Mid verwenden maximales Übersprechen und werden in den Inserts mit drastischem EQ-, Filter-, Transientdesigner- und Kompressoreinsatz klanglich verdichtet. Beim sehr charakteristischen Chamber-Channel-Signal werden die Mitten (200–2.000 Hz) stark ausgedünnt und komprimiert. Das Signal ist sehr laut gemischt und verleiht dem Preset seinen stark räumlichen und mächtigen Metalsound allererster Güte.

Toontrack – Electronica

Dieses Preset wurde von Mattias Eklund für die „New York Studios Vol. 2 SDX“ erstellt und macht deutlich, wie effektiv die Soundgestaltungsmöglichkeiten für die Realisation ungewöhnlicher Klangkreationen genutzt werden können. Das Routing führt einmal mehr alle Instrumentengruppen (Kick, Snare, HH, Toms, OVHs) auf einzelne Stereo-Submixes zur gemeinsamen Bearbeitung zusammen. Dort werden vor allem extreme EQ-Einstellungen und heftige Kompression eingesetzt, bevor die Signale an den Main Out 1/2 weitergereicht werden. Viele der angebotenen Ambience-Mikrofone sind ausgeschaltet, lediglich die Effekt-Raummikrofone „57-Out“ und „Sony-In“ werden im Signalweg geführt und, jeweils hart nach links/rechts verteilt, direkt auf den Output geroutet. Beide Signalanteile werden über die Fade-Regler bis auf ein sehr kurzes, beinahe unwirklich elektronisch wirkendes Klic

ken zurechtgestutzt. Zusätzlich wurden viele der vorhandenen Einzelsignale wie BD, SD und HH über die Envelope-Funktion im Construct-Window stark in ihrem natürlichen Ausklang beschnitten. All diese Maßnahmen führen zu einem nur entfernt an einen realistischen Drumsound erinnernden modernen Elektrosound. Das beinahe vollkommene Fehlen eines wahrnehmbaren Raumklangs steigert die trockene elektronische Charakteristik dieses Presets zusätzlich. Es ist ein gutes Beispiel dafür, dass mit den umfassenden Möglichkeiten des SD 2.0 Mixers, in Verbindung mit den SDXs, auch radikal bearbeitete und stark verfremdete Sounds für eher elektronischere Musikgenres problemlos zu realisieren sind. **Norman Garschke**



Mit dem Envelope im Construct-Window wird der natürliche Ausklang beschnitten.