

# SPL DrumXchanger: Drumsounds tauschen leicht gemacht

In unserem Test [1] konnte sich SPLs DrumXchanger als äußerst leistungsfähiges Werkzeug zum Ersetzen einzelner Instrumente in Schlagzeugaufnahmen beweisen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Drum-Replacern arbeitet das Plug-in nicht nur mit einer pegel-, sondern auch einer transientenbasierten Erkennung. In dem folgenden Workshop zeigen wir, wie Sie mit diesem Werkzeug Sounds in einem Loop isolieren und zuverlässig ersetzen. Unverzichtbar: Audiodemos und Samples von unserer DVD.

von Vera Schumacher

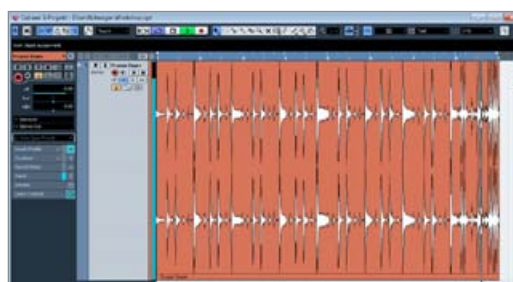
## Projektinfos

**Material:** VST-fähiger Sequenzer, SPL-DrumXchanger-Demo, Samples und Audiobeispiele von der Leser-DVD

**Zeitaufwand:** etwa 30 Minuten

**Inhalt:** Ersetzen von Snare-Schlägen in einem Drumloop

**Schwierigkeit:** Einsteiger



## 1 Vorbereitung

Um sich mit dem DrumXchanger vertraut zu machen, laden Sie bitte die Audiodatei **Frozen Snare** von der DVD in eine Spur Ihres Sequenzers. Aktivieren Sie im Anschluss das Plug-in auf der Audiospur als Inserteffekt. Im Beispielloop sind im Hintergrund auch Bassdrum, Hi-Hat und Becken zu hören. Unser Ziel ist es, die dünn klingende Snare zu isolieren und durch einen amtlichen Snare-Klang zu ersetzen. ►►

## 2 Sampleauswahl

Wählen Sie nun in der Sample-Sektion den Klang aus, mit dem Sie die ursprüngliche Snare ersetzen möchten. Klicken Sie dazu den ersten der vier Schalter und wählen Sie den großen Kreis des SPL-Kits. Jetzt gilt es, die beiden Schwellenwerte in der Triggersektion so einzustellen, dass alle Snare-Schläge zuverlässig erkannt werden. Die übrigen Trommeln der Audiospur sollen dagegen keine Samples auslösen. ►►

## 3 Einstellung

Klicken Sie auf den **Solo**-Schalter, damit nur das Triggersignal zu hören ist. Drehen Sie nun den linken **Gain**-Regler in der Triggersektion soweit auf, bis der höchste Transientenwert den oberen Anschlag der Anzeige erreicht. Der rechte **Level-Gain**-Regler ist hingegen so einzustellen, dass die lautesten Schläge den oberen Anschlag der rechten Pegelanzeige erreichen und die rote Marke leuchtet. ►►



## 4 Finetuning

Leuchtet jetzt die rote LED auf, wird der lauteste Sound des Snare-Multisamples ausgelöst. Die grünen Pfeile definieren die Ansprache des Triggers und müssen gleichzeitig blinken, damit ein Sample abgefeuert wird. Bewegen Sie den linken grünen Pfeil bitte knapp unterhalb des geringsten Transientenwerts und platzieren Sie anschließend den rechten unterhalb des geringsten Pegelwerts. ►►

## 5 Pegelverhältnis

Wenn Sie nun die **Solo**-Funktion wieder ausschalten und den **Dry-Wet**-Regler ganz nach rechts drehen, hören Sie, wie alle Snare-Schläge des Originalsignals durch Samples ersetzt wurden. DrumXchanger bietet die Möglichkeit, ab einem bestimmten Pegel zusätzlich ein Rimshot-Sample auszulösen. Die Klangbibliothek des Plug-ins enthält bereits entsprechende Klänge für Snare und Toms. ►►

## 6 Kantenschläge

Mithilfe des roten Pfeils in der Triggersektion definieren Sie die Schwelle für das Abfeuern des Rimshot-Samples. Bevor Sie den Pfeil justieren, drehen sie zunächst den **Rim**-Regler, der die Lautstärke des Rimshot-Samples bestimmt, auf. Damit dieses Sample nicht bei jedem Schlag unserer Snare-Spur ausgelöst wird, sollten Sie den roten Pfeil relativ weit oben platzieren. ■