

SPL DrumXchanger

Drum replacement απλά και αποτελεσματικά!



Η SPL (Sound Performance Lab) από τη Γερμανία, ένα από τα μεγάλα ονόματα σε hardware και software, θεωρείται από τις πιο "ψαγμένες" εταιρείες, με μοναδική προσωπικότητα στην προσέγγιση της επεξεργασίας ήχου. Πρόσφατα κυκλοφόρησε το DrumXchanger, ένα plugin για drum replacement. "Εκεί έξω" υπάρχουν εδώ και αρκετό καιρό λύσεις όπως Drumagog, Aprtrigga καθώς και το Drum Rehab για Protools. Μπορεί να ελπίζει η SPL ότι θα κερδίσει τις εντυπώσεις? Για να δούμε.

SPL DrumXchanger SPL (www.spl.info)

- ▲ Πολύ καλή ανίχνευση και αντικατάσταση
- ▲ Απλότητα

Εκτίμηση

Ένα plugin για αντικατάσταση ήχων drums, πακέτο με το αξιόλογο plugin Transient Designer. Αυτό που κάνει, το κάνει καλά χωρίς να σταματάει εκεί!

Ενδεικτική τιμή (χωρίς φόρο)
335 € (διεθνής τιμή)

Πληροφορίες:
www.elina.gr

Καταρχάς μιλάμε για ένα plugin το οποίο τρέχει σε όλα τα βασικά formats (VST, AU και RTAS) και στα δύο platforms (Windows, OSX). Για authentication απαιτεί οπωσδήποτε iLok, οπότε αν δεν διαθέτετε ήδη ένα, τότε αυξάνει το συνολικό κόστος κατά περίπου 40ευρο, έτσι ώστε να αποκτήσετε... Το concept του DrumXchanger είναι να αντικαθιστά σε πραγματικό χρόνο (realtime) κάποιο ήχο με ένα sample, ανιχνεύοντας τις κορυφές (transients) μέσα σε μία κυματομορφή (με άλλα λόγια ενός track). Ο χρόνος βέβαια εδώ δεν είναι και τόσο πραγματικός, εφόσον το plugin παρουσιάζει μεγάλο latency. Επομένως δε μπορεί να χρησιμοποιηθεί για performance, σε αντιδιαστολή με το Drumagog 4 που διαθέτει realtime mode (που και πάλι βέβαια δεν είναι τελείως realtime, απλά έχει πολύ μικρή καθυστέρηση). Οπότε η χρήση του περιορίζεται στην πιο συνηθισμένη "fix it in the mix" δηλαδή αντικατάσταση με διορθωτικό χαρακτήρα ήχων που δε βγήκαν και τόσο ικανοποιητικά κατά την ηχογράφηση ή απλά ως καλλιτεχνική επέμβαση. Δεν είναι τυχαίο που έχει γίνει της μόδας τα τελευταία χρόνια...

Transient Designer under the hood!

Σημαντικό κομμάτι του DrumXchanger είναι η ενσωμάτωση του παλαιότερου plugin και patented αλγόριθμου της SPL που λέγεται Transient Designer. Θυμίζουμε ότι υπάρχει και αντίστοιχο hardware το οποίο θεωρητικά εξομοιώνεται από το plugin. Με άλλα λόγια, αγοράζοντας το DrumXchanger είναι σαν να αγοράζουμε μαζί και το Transient Designer (το plugin αυτό περιλαμβάνεται έτσι κι αλλιώς) και να δεχτούμε το DrumXchanger ως ένα combo εργαλείο βελτίωσης τυμπάνων. Πάμε λοιπόν να το δούμε αναλυτικά.

Interface

Από το αρχικό σήμα μέχρι το replacement σήμα μεσολαβούν ουκ ολίγα στάδια επεξεργασίας σε modules από αριστερά προς τα δεξιά. Το πρώτο module ονομάζεται "Original" και περιλαμβάνει εργαλεία επεξεργασίας μόνο του original σήματος. Συγκεκριμένα, ένα low pass και ένα high pass φίλτρο, συν το Attack/Release του Transient Designer. Οι ρυθμίσεις αυτές δεν επηρεάζουν τον αλγόριθμο ανίχνευσης. Απλά είναι για να επεξεργαστούμε το dry σήμα και να το μιξάρουμε αν και όσο θέλουμε με το wet σήμα (δηλαδή το sample). Με μία εξαίρεση όμως! Το κουμπάκι Trigger, το οποίο αν ενεργοποιήσουμε, τότε η επεξεργασία του Transient Designer θα επηρεάσει το σήμα που πάει προς το module ανίχνευσης. Έτσι για παράδειγμα ένας ήχος (π.χ. από tom) που έχει μεγάλο sustain και ενδεχομένως να "μπέρδευε" την ανίχνευση, μπορούμε να τον κάνουμε πιο "κοντό" μειώνοντας το Sustain. Super! Στο ίδιο module τέλος υπάρχει η δυνατότητα του Ducking, που ουσιαστικά είναι ένας πολύ γρήγορος compressor ο οποίος ενεργεί πάνω στα transients, οπότε με αυτόν τον τρόπο μειώνει την παρουσία του αρχικού ήχου/τυμπάνου αλλά το spill στο μικρόφωνο από τους γειτονικούς ήχους/τύμπανα διατηρείται. Θα ήταν βέβαια πολύ πιο χρήσιμο αν υπήρχε δυνατότητα side chaining με ένα δεύτερο instance του plugin, έτσι ώστε για παράδειγμα να μειώνει την παρουσία του ταμπούρου στα overhead μικρόφωνα. Αυτό γίνεται όμως και με άλλους τρόπους (σε DAWs που υποστηρίζουν side chaining).

Στη συνέχεια είναι το "Trigger" module. Αρχικά υπάρχει ένα bandpass φίλτρο με ρυθμιζόμενο εύρος (Q) για να επικεντρώσουμε στην κύρια συχνотική περιοχή του ήχου/τυμπάνου και έτσι να διευκολύνουμε το έργο του αλγόριθμου ανίχνευσης, με αποτέλεσμα πιο ακριβή ανίχνευση σε δυσκολότερα στιγμιότυπα. Π.χ. εκεί που ο drummer δεν χτύπησε δυνατά/καλά/καθαρά το τύμπανο. Επίσης προς αποφυγή ανίχνευσης τυχόν άλλων ήχων που έχουν κάνει spill στο μικρόφωνο και είναι σημαντικής έντασης αλλά διαφορετικής φύσεως (και άρα συχνотικού

Περιοδικό για την ασφάλεια

security

manager

Το πρώτο εξειδικευμένο διμηνιαίο συνδρομητικό περιοδικό στην Ελλάδα, με θεματολογία στο χώρο της ασφάλειας.

Γραφτείτε συνδρομητές τώρα!



Κυκλοφόρησε το τεύχος
Ιουλίου - Αυγούστου

ΕΚΔΟΣΕΙΣ PRESS LINE
ΜΑΓΕΡ 11, 104 38 ΑΘΗΝΑ,
ΤΗΛ.: 210.52.25.479, FAX: 210.52.43.345

www.securitymanager.gr

SOUND Review

SPL DrumXchanger

περιεχομένου). Π.χ. διάκριση μπότας από ταμπούρο. Για DAWs που υποστηρίζουν side chaining υπάρχει η δυνατότητα το triggering να γίνεται από οποιαδήποτε εξωτερική πηγή. Πολλοί, παράλληλα με τα mics ηχογραφούν και την έξοδο ενός trigger μόνο και μόνο για αυτόν το σκοπό. Αυτοί οι πιεζοηλεκτρικοί αισθητήρες έχουν πιο άμεση α-

νταπόκριση από τα μικρόφωνα και επίσης δίνουν πολύ πιο απομονωμένο αποτέλεσμα (λιγότερο spill). Παρακάτω έχουμε την καρδιά του αλγόριθμου ανίχνευσης με τις ρυθμίσεις του, που χωρίζονται σε δύο τμήματα, το Trigger και το Level. Εδώ θέλει λίγη προσοχή να γίνει σωστή κατανόηση του ρόλου του καθενός (always read the manual!). Συνοπτικά, το πρώτο τμήμα έχει να κάνει με την ανίχνευση και δίνει πληροφορία για τη δυναμική (ένταση) στο δεύτερο τμήμα. Με το δεύτερο μπορούμε να καθορίσουμε το δυναμικό εύρος των samples. Με άλλα λόγια είναι σαν να αυξάνουμε ή μειώνουμε συνολικά τις αρχικές δυναμικές, το οποίο συνεπάγεται τριγγάρισμα διαφορετικών samples (εννοείται εφόσον έχουμε multisamples). Αυτός ο σχεδιασμός είναι πολύ έξυπνος και πρακτικός!

Το επόμενο module ονομάζεται "Sample" και διαθέτει ό,τι αφορά στην επιλογή και την επεξεργασία των samples. Το plugin έρχεται μαζί με μια βιβλιοθήκη του 1GB με 4 kits. Όταν λέμε kits εννοούμε μπότα, ταμπούρο και toms. Ο ήχος τους είναι μια χαρά για αρχή και διαθέτει editor (μέσα στο plugin) ο οποίος δέχεται ways για να φτιάξουμε τα δικά μας kits. Διαθέτει export για αυτόν το σκοπό. Προβλέπω να βγαίνουν διάφορες έτοιμες βιβλιοθήκες στο μέλλον με το format του DrumXchanger (ονομάζεται SPLX) και καλά θα κάνουν! Παρακάτω θα δούμε το κουμπάκι Rim. Αυτό ρυθμίζει το ποσοστό του ήχου rim (στεφανιού) για τα πιο δυνατά χτυπήματα και εφόσον το καθορίσαμε στο Trigger module (με το κόκκινο βελάκι). Το αποτέλεσμα με τα factory kits είναι πολύ καλό σε snare αλλά και toms. Επίσης δίνεται η δυνατότητα αλλαγής της φάσης του αρχικού ήχου με το sample, καθώς και χρονικής μετακίνησης (θετικής ή αρνητικής) του sample. Συνήθως δε χρειάζεται βέβαια τίποτα από τα δύο, τουλάχιστον όχι όταν τα πράγματα είναι υγιή, αλλά είναι εργαλεία που υπάρχουν αν ποτέ τα χρειαστούμε. Στη συνέχεια έχουμε την πολύ σημαντική ρύθμιση για την καμπύλη των δυναμικών. Στο τελικό στάδιο βρίσκουμε ξανά τα high pass και low pass



φίλτρα, καθώς και το Attack/Release του Transient Designer, αυτή τη φορά αποκλειστικά και μόνο για τα samples. Εδώ υπάρχει και ένα ρυθμιστικό Tune για το pitch του sample. Το τελευταίο module έχει να κάνει με το Output. Εδώ ο original ήχος με τα samples μπορεί να μιξαριστεί με το Wet/Dry. Επίσης για άλλη μια φορά έχουμε low/high pass φίλτρα, που όμως δρουν πάνω στο συνολικό output. Και έτσι ολοκληρώνεται η περιγραφή του interface.

To the test

Δοκιμές σε όλων των ειδών τα τύμπανα και γενικά ξεζούμισμα του plugin έδειξαν πολύ καλά αποτελέσματα. Αν το μάθεις και συνθίσεις τον τρόπο του, μπορείς να καταφέρεις triggering που αποπνέει την πολυπόθητη σιγουριά ότι δεν χάθηκε κάποιο hit αλλά και δεν "πέρασε" κάποιο ανεπιθύμητο. Ακόμα και γρήγορα ghost notes ανιχνεύονται και τριγγάζονται σωστά. Σε αυτά λοιπόν που είναι και η ουσία του drum replacement, τα πάει άψογα. Επίσης η απλότητά του είναι αξιοσημείωτη γιατί δε σου βάζει να επιλέξεις αλγόριθμους ή modes λειτουργίας, οπότε σε ηρεμεί από αποφάσεις για ρυθμίσεις και απλά κάνει τη δουλειά... Ως plugin είναι σχετικά βαρύ χωρίς όμως να δημιουργεί σε καμία περίπτωση πρόβλημα σε σύγχρονους υπολογιστές, ακόμα και αν φορτώσουμε μπόλικά instances ταυτόχρονα. Όπως είπαμε, παρουσιάζει μπόλικο latency, οπότε το latency compensation είναι εντελώς απαραίτητο αλλά είναι και λογικό με όλο αυτό το αλγοριθμικό δαιμόνιο από πίσω!

Ετυμνηγορία

Το DrumXchanger είναι λειτουργικό σαν μέθοδος. Το ήδη δυνατό και σταθερά εδραιωμένο Drumagog 5 αναμένεται να κυκλοφορήσει από μέρα σε μέρα με πολλές νέες δυνατότητες. Το προϊόν της SPL ξεχωρίζει για την απλότητά του και την αποτελεσματικότητά του και πιστεύω ότι αυτό θα εκτιμηθεί πολύ από το κοινό. 🗨️