

UNVERHOFFT KOMMT OFT

SPL „Transient Designer“ und „EQ Rangers Vol.1“ als native Plug-ins

Von Nicolay Ketterer

Auf leisen Sohlen hat sich der „Transient Designer“ zu einem Standard für kreative Dynamikbearbeitung entwickelt, und auch mit seinen Equalizern genießt SPL einen guten Ruf. Grund genug, neben der Hardware-Landschaft auch „in the box“-Nutzer zu beglücken. SPL goes Plug-in.

Wenn die Drums nicht so klingen, wie sie sollten und ein Kompressor auch nicht weiterhilft, greifen Toningenieure tiefer in die Trickkiste. In vielen Fällen findet sich dort der „Transient Designer“ von SPL, mit dem sich die Hüllkurve des Sounds bearbeiten lässt. Natürlich kann man damit auch allerlei andere Signale verbiegen, aber gerade perkussive Sounds wie Drums sind dafür geradezu prädestiniert. Für manche die letzte Bastion kreativer Klanggestaltung, ist der „Transient Designer“ zum unverzichtbaren Tool geworden. Da lag der Wunsch nach einer Plug-in-Version nahe - die gab es allerdings bislang nur für die UAD-1-Karte von Universal Audio sowie die DSP-Plattformen „Scope“ und „Pulsar“ von Creamware.

Um in Sachen nativer Plug-ins Abhilfe zu schaffen, hat sich SPL mit Dirk Ulrich, dem Chef des deutschen Plug-in-Herstellers Brainworx, zusammengetan und sich dabei optisch wie klanglich an der aktuellen „RackPack“-Hardware orientiert. Damit der Start der hauseigenen „Analog Code“-Plug-ins auch mit einer wirklichen Premiere aufwarten konnte, hat SPL gleich noch die drei passiv aufgebauten Rack-Pack-Equalizer „Full Ranger“, „Vox Ranger“ und „Bass Ranger“ auf Plug-in-Ebene emuliert. Derzeit sind die nativen Formate VST, AU und RTAS erhältlich, eine TDM-Version hat SPL ebenfalls angekündigt.

Aufbau

Der „Transient Designer“ ist mit nur zwei Reglern („Attack“ und

Der hauseigene Klassiker:
SPL „Transient Designer“

„Sustain“) zur Bearbeitung von Einschwingphase und Intensität des Ausklangs sowie einem Output-Regler sehr intuitiv gehalten. Mittels einer „Link“-Funktion können „Attack“ und „Sustain“ in Relation zueinander eingestellt werden.

Die drei „EQ Ranger“ Plug-ins bieten jeweils einen grafischen Equalizer mit acht Frequenzbändern. Die Einsatzfrequenzen sind für jedes der Plug-ins unterschiedlich, bedingt durch das jeweilig vorrangige Einsatzgebiet.

„Full Ranger“:

16 kHz, 10 kHz, 4,7 kHz, 1,8 kHz, 500 Hz, 150 Hz, 90 Hz, 40 Hz

„Vox Ranger“:

4 kHz, 2,8 kHz, 1,6 kHz, 800 Hz, 560 Hz, 420 Hz, 330 Hz, 220 Hz

„Bass Ranger“:

2 kHz, 800 Hz, 500 Hz, 230 Hz, 170 Hz, 95 Hz, 65 Hz, 30 Hz.

Allen „Analog Code“ Plug-ins gemein ist neben dem Look, einem On-Schalter, einer Signal- und Overload-Anzeige auch die Möglichkeit, vier Presets abrufbereit zu hinterlegen. Als Kopierschutz verwendet SPL das für viele Plug-ins mittlerweile gängige iLok-System, für das man einen iLok-USB-Key benötigt, der zusätzlich 44 Euro kostet.

Praxis

Genug der Theorie: Wie klingen die Plug-ins? Beim „Transient Designer“ versuchte ich mich naturgemäß zuerst an Schlagzeugtracks. Sachte eingesetzt ließen sich Grundklang der Trommeln, Wucht und Direktheit von Bass Drum und Snare sowie der wahrgenommene Raumklang beeinflussen. Letzterer nicht wie bei einem Kompressor, wo der Raum durch Kompression mehr in den Vordergrund tritt, sondern eher so, als würden unkomprimierte Raummikrofone im Pegel angehoben. Interessant ist auch der gegenteilige Effekt: Der Klang der Trommeln lässt sich „verkürzen“, der Raumanteil wirkt durch die verringerte Ausklangphase reduziert und der Sound wirkt mitunter fokussierter.

Bei den Soundbeispielen auf der tools-Webseite (www.tools4music.de) wurde eine Schlagzeugaufnahme nach dem Mixdown mit dem „Transient Designer“ Plug-in und verschiedenen Einstellungen bearbeitet. Auf die Summe angewendet, wird der Effekt der jeweiligen Einstellung deutlich (vielen Dank an Justus Minx für seine Einspielung).

Das klingt ganz nach einer Wunderwaffe. Aber, ob der „Transient Designer“ die gewünschte Wirkung entfaltet, hängt von dem verwendeten Material ab. Fein und eher niedrig dosiert entfaltet der Effekt sein Potenzial. Zuviel des Guten kann einhergehen mit Nebeneffekten, die einem unbedacht eingesetzten Limiter gleichen: Der Sound wirkt flach und glattgebügelt.

Auch die Qualität einer Aufnahme spielt eine entscheidende Rolle: Gute Aufnahmen „ertragen“ in der Regel mehr Effektbearbeitungen als schlechte, und so offenbaren sich bei weniger optimalem Ausgangsmaterial eher die beschriebenen Nebeneffekte. Bei dezentem Einsatz verhilft der „Designer“ dafür manch unvollkommener Schlagzeugaufnahme zu einem besseren Gesamteindruck, indem er den Nachklang eines ungünstigen Aufnahmerraums kontrollierbar macht oder einer leicht undefiniert aufgenommenen Bass Drum auf die Sprünge hilft. Bestimmte Aspekte des Originalsignals lassen sich hervorheben (beispielsweise der knackige Anschlag einer Piccolo-Snare), andere ein wenig „verstecken“.

Neben Drums bietet sich der Effekt beispielsweise auch für Bassgitarren an, um den Klang im Zusammenspiel mit den Drums „maßzuschneidern“: Wird der Attack reduziert und der Sustain erhöht, sticht der Bass-Sound weniger als einzelnes Instrument heraus und schafft mehr Klangfülle - zusammen mit der Bass Drum (eine vernünftige Trennung beider Signale am EQ vorausgesetzt) verschmilzt der Klang zu einer Einheit. Diese Kontrollmöglichkeit ist vor allem für Bässe inter-

essant, die per DI-Box direkt aufgenommen wurden und deren Attack sich zu schnell entfaltet, weil ihnen die vergleichsweise trägere Impulswiedergabe eines Lautsprechers fehlt.

Zur Bearbeitung von Gitarrenspuren ist für meinen Geschmack der „Transient Designer“ eher unpassend. Das liegt in der Natur der Sache - hier steht eben nicht der perkussive Charakter im Vordergrund, den es zu formen gilt. Wenn wir beispielsweise den Attack einer E-Gitarre weichzeichnen, klingt das eher nach minderwertiger Aufnahme als nach kreativem Soundshaping - das Instrument verliert an Präsenz und Definition. Umgekehrt wirkt ein Betonen der Einschwingphase ebenso gewöhnungsbedürftig. Das hängt auch damit zusammen, dass sich höhere Töne physikalisch schneller entfalten als beispielsweise die tiefen Töne einer Basslinie - eine Gitarre braucht weniger Zeit, bis der Klang „steht“. Dementsprechend „radikaler“ nehmen wir Veränderungen der Einschwingphase wahr. In solchen Fällen empfiehlt sich ein herkömmlicher Kompressor zur Klangbearbeitung, denn der geht meist deutlich gutmütiger und auch durch die einzelnen Parameter differenzierter zur Sache, wenn es um die Betonung bestimmter Phasen der Hüllkurve geht (hier: Attack und Release) geht.

Anzeige

Fakten

Hersteller: SPL

Modell:

Transient Designer Modell 2880, EQ Rangers Vol. 1 Modell 2890

Typ: Dynamik Plug-in, Equalizer Plug-in Bundle mit „Full Ranger“, „Bass Ranger“ und „Vox Ranger“-Equalizern

System: Windows, Mac OS X

Format: nativ (VST/AU/RTAS)

Regler: Transient Designer:

Attack, Sustain, Output EQ Rangers Vol.1: pro Plug-in je 8 Frequenzbänder, Output

Kopierschutz: iLok-Lizenz, Pace iLok-Dongle (nicht enthalten, ca. 44 Euro)

Verkaufspreis:

Transient Designer: 238 Euro
EQ Rangers Vol.1: 285 Euro

www.soundperformancelab.de

Verkaufspreise direkt von SPL (www.soundperformancelab.de), iLok-Verkaufspreis vom Musikhaus Thomann (www.thomann.de).



Wenn's ein Bisschen mehr sein darf - der Ranger kommt gleich dreifach

Pro & Contra

- + Klangqualität
- + intuitive Ergebnisse
- + Performance
- + eher neutral, nicht färbend
- Frequenzwahl „Vox Ranger“
- feststehende Frequenzen (EQ Ranger)
- Klang bei extremen Einstellungen („Transient Designer“)

NACHGEFRAGT

Von SPL erreichte uns kein Kommentar zu diesem Test bis Redaktionsschluss.

Der Ansatz von SPL, die Transienten im Signal zu verformen, hat eine ganze Welle weiterer Tools dieses Genres hervorgerufen, darunter beispielsweise den Voxengo „Transmodder“, den „TransMod“ von Sonnox oder mit dem Flux „Bittersweet II“ sogar eine Freeware. Besitzer von „Cubase 4“ kommen mit dem dort mitgelieferten Envelope Shaper Plug-in ebenfalls in den Genuss von Transientenbearbeitung. SPL hat allerdings mit dem „Designer“ einen Studiostandard mit eigenem Sound geschaffen, den – Geschmack hin, Geschmack her – nur der „Transient Designer“ in dieser Form bietet.

Dabei handelt es sich um ein sehr verführerisches Tool. Trotz aller Vorsicht und Erfahrung im Hinterkopf tendiere ich immer wieder dazu, den „Transient Designer“ ähnlich wie einen Exiter auf jeglichen Drum- und Bass-Spuren an-

zuwenden. Aber gerade akustische Sounds werden bei übermäßigem Einsatz ihrer Essenz (Dynamik, Lebhaftigkeit) beraubt. Schaltet man am Ende alle „Transient Designer“ aus, wird die Problematik im A/B-Vergleich deutlich. Grundsätzlich sollte eben nie die Wirkung im kompletten Mix vergessen werden.

EQ Rangers Vol.1

Die Plug-in Equalizer von SPL bieten angenehm seidigen Equalizer-Klang, wie er qualitativ an teure Hardware erinnert. Als passive grafische Equalizer ausgelegt, klingen die „EQ Ranger“ dabei sehr unaufdringlich, lassen aber für Freunde deutlich färbender EQs den charismatischen Eigenklang (wie ihn beispielsweise andere passive Kandidaten wie das „Abbey Road Brilliance Pack“ – siehe Test in tools 6/08 - bieten) vermissen.

Durch die Unterteilung in „Full Ranger“, „Vox Ranger“ und „Bass Ranger“, deren acht Frequenzbänder nach dem jeweiligen Schwerpunkt ausgewählt wurden, findet sich für die meisten Anwendungen das passende Plug-in. Die geringe Flankensteilheit bei den einzelnen Frequenzbändern ermöglicht die bereits erwähnten unaufdringlichen Klangbearbeitungen, die sich besonders bei der Summenbearbeitung anbieten. Seidige Becken oder samtig-offene Stimmen gehören zur Königsdisziplin der Plug-ins. Auch die Mitten lassen sich wunderbar unaufdringlich entzerren. Für E-Gitarrentracks scheinen die „EQ Ranger“ weniger geeignet: Hier fehlt beim Boosten das Durchsetzungsvermögen in den oberen Mitten, das ich von anderen Equalizern (beispielsweise dem Sonnox Oxford) her kenne. Die weichzeichnenden Höhen finden ihre Entsprechung im Bassbereich, wo für

meinen Geschmack etwas der „Punch“ fehlt, gerade, wenn eine gesamte Mischung bearbeitet wird.

Insgesamt eignen sich die „EQ Ranger“ eher zum Veredeln des Signals als für wirklich zupackende Klangkorrekturen. Dafür entstand bei mir der Eindruck, als gewinne der Sound ein wenig an Tiefe beim Arbeiten mit den virtuellen SPL-Equalizern. So, als ob der Sound die Ein- und Ausgangsstraßen von Hardware durchläuft und dadurch in seiner Tiefenstaffelung aufgefächert wird.

Was mir persönlich nicht gefallen hat? Durch den grafischen Aufbau mit fixierten Einsatzfrequenzen und ebenso fest eingestellter Flankensteilheit scheint der Einsatzbereich limitiert. Trotz dem engmaschigen Netz an benachbarten Frequenzen, das einem die drei Plug-ins in ihrer Gesamtheit bieten, hätte ich mir durchaus mehr Kontrolle in Form von frei einstellbaren Frequenzen und der zu bearbeitenden Bandbreite gewünscht. Beim Bearbeiten eines Sounds kam manchmal das Gefühl auf, die Einsatzfrequenz ein wenig verschieben zu wollen. Folglich begab ich mich bei einem der beiden anderen Plug-ins auf die Suche nach einer passenderen Frequenz. Ist schon klar, da hier die Hardware emuliert wurde, sind die Einsatzfrequenzen natürlich fest vorgegeben, aber gerade in der virtuellen Welt macht es durchaus Sinn, die Klangqualität der EQs in einer zusätzlichen Variante mit variablen Frequenzen anzubieten. Dann könnte einfach der Anwender entscheiden, welches Konzept ihm besser passt.

In dem Zusammenhang wunderte mich auch die Frequenzwahl beim „Vox Ranger“: Für die Bearbeitung der Höhen sind, gerade in modernen Mischungen, Einsatzfrequenzen von 8, 10 und 12 kHz typisch, um der Stimme Brillanz zu verleihen. Die höchste Einsatzfrequenz beim „Vox Ranger“ liegt allerdings bei 4 kHz. Dabei können Gesangsspuren gerade von den geschmeidigen Höhen der SPL-Equalizer profitieren, was die höheren

Frequenzbänder des „Full Ranger“ deutlich machen.

In Sachen Performance sind die „Analog Code“-Plug-ins wie die meisten aktuellen Effekte sehr genügsam: Auf unserem Testsystem (Steinberg „Nuendo“, AMD „Athlon“ 64 X2 Dual Core 3600+, 2 GB RAM) verbrauchte jedes der „EQ Ranger“ Plug-ins nur etwa 3 Prozent CPU-Leistung. Ähnliches gilt für den virtuellen „Transient Designer“, was nebenbei zeigt, dass für eine ordentliche Umsetzung des „Designers“ keine proprietäre DSP-Hardware notwendig ist.

Gibt es Alternativen? Deutlich mehr „färbend“ und im Klangcharakter eingreifend sind Plug-in Equalizer wie beispielsweise das Abbey Road „Brilliance“ Pack oder das TG Mastering Pack, welche mit 249 Dollar (ca. 196 Euro) bzw. 335 Dollar (ca. 263 Euro) im gleichen Preissegment liegen. Erwähnenswert ist zudem der etwas teurere, sehr neutral klingende Sonnox Oxford EQ (295 Euro).

Finale

SPL hat mit den „Analog Code“ Plug-ins hervorragende Tools in die digitale Effektlandschaft gehoben, die qualitativ über jeden Zweifel erhaben sind. Gerade deswegen erfordern sowohl der „Transient Designer“ als auch die „EQ Ranger“ dem User einiges an Selbstdisziplin ab, was ja grundsätzlich eine Tugend sein kann. Anders ausgedrückt: Wer sich auf die Stärken der Plug-ins besinnt, kann mit kleinen aber feinen Eingriffen seinen Tracks den qualitativ hochwertigen Feinschliff verleihen.

Wie immer gilt, dass derartige „Helfer“ in der eigenen Studioumgebung gebührend getestet werden sollten. Nicht jeder Effekt passt zu jeder Stilistik oder zu einer speziellen Instrumentierung, mal ganz abgesehen von geschmacklichen Vorlieben. Eine 14-Tage-Testversion bietet SPL zum Download – allerdings wird auch hier ein iLok-Kopierschutz benötigt, eine Testversion ohne Dongle gibt es nicht. ■

Anzeige