



»Das Skalpell für den Schlagzeugsound«

TEST Nehmen wir mal an, du bist Remixer und bekommst die Spuren einer Band zugeschickt, bei denen du feststellen musst, dass die Drums weder Druck noch einen gescheiterten Pegel haben. Zudem sind einige Spuren überkomprimiert und auch noch mit Phasendrehungen in den Stereospuren. Vielleicht willst du einfach auch nur der Snare einen verzerrten Industrial-Sound beimischen um dem Mix ein wenig mehr Eigenständigkeit zu geben. In so einer Situation - die gar nicht so selten ist - soll der SPL-DrumXchanger helfen.

Als ich zum ersten Mal »DrumXchanger« las wusste ich, ohne jemals in die Beschreibung geschaut zu haben, gleich um was es geht. Hier wird mit Hilfe eines PlugIns die Original-Drumspur vom PlugIn eingelesen und zeitgleich dazu

ein Sample zugemischt, das den jeweiligen Mixanforderungen besser entspricht. Der Produzent ist, froh flexibel sein zu können und der Drummer muss nicht im Schweiß seines Angesichts noch einmal die gesamte Spur wiederholen. Besonders praktisch, wenn sich der Produzent in Los Angeles, der Drummer aber bereits im Flugzeug nach London befindet.

Der DrumXchanger wird von der SPL-Website geladen und außer dem PlugIn, das im Moment noch 249 EUR (später dann 335EUR) kostet, erwirbt man noch eine Sound-Library, die 4 Kits umfasst und aus hochwertigen Sounds besteht. Das PlugIn ist in den Formaten AU, VST und RTAS zu haben. Die Freischaltung erfolgt über das iLok-Konto. Wer noch keinen iLok hat müsste ihn für diese Installation extra erwerben. Nach der

problemlosen Installation steht DrumXchanger sogleich bereit, ausprobiert zu werden. Die Soundlibrary muss sich übrigens nicht auf der Systemfestplatte befinden sondern an jedem passenden Ort des Computersystems.

Für meine Testzwecke habe ich eine original-Live-Drumspur benutzt. Ich wollte versuchen das bestehende aufgenommene Schlagzeug komplett durch ein neues zu ersetzen. In meinem Falle - ich arbeite mit Logic 9, wird das PlugIn im Effektbereich des Audio-Channelstrips aufgerufen. Das Design des PlugIns ist im typischen SPL-Stil gehalten und wirkt sehr aufgeräumt. Die relevanten Module sind gemäß der Vorstellung eines Klangflusses von Links nach Rechts angeordnet. Ganz links befindet sich der Input-Gain-Regler, mit dem man den Eingangspiegel so abstimmt,

dass die folgenden Module optimal arbeiten können. Danach folgt ein Transient-Designer! (Aha, den kennen wir bereits! Ich habe dieses Teil für Xound vor einiger Zeit schon getestet und beschrieben). Hier wird das Original-Instrument in seiner Dynamik bearbeitet. Zum Einen kann man über die Attack und Sustain-Parameter den Original-Sound in seiner Hüllkurven-Charakteristik komplett verändern und so aus einer weichen Snare ein knalliges Instrument zaubern, zum anderen den Sound für die Triggerauslösung im nächsten Modul brauchbar machen. Es gibt gegenüber dem original Plugin allerdings noch einen weiteren Parameter: »Ducking«. Hier kann man beispielsweise den Hauptanteil des Signals »wegdrücken« und den Raumklang erhalten. So wird Platz geschaffen für den neuen Sound ohne die Ambience des Aufnahme Raumes zu verlieren. Vor dem Eingang des Transient-Designers befindet sich für die Klangsteuerung noch jeweils ein Hoch- und Tiefpassfilter.

Das vorbereitete Signal kommt danach in den Triggerbereich. Hier wird bestimmt, wie stark und auf welche Weise das neue Signal vom Originalsound getriggert werden soll. Hier muss man schon ein bisschen Vorstellung von den Frequenzen einer Bassdrum oder einer Snare haben, denn über die beiden variablen Eingangsfilter wird bestimmt, ob der Trigger auf eine Snare oder eine Bassdrum oder Tomtom reagieren soll. Falls man sich da nicht so sicher ist, kann man einen Analyzer im Kanal vorschalten und schauen, wo genau die Spitzenpegel liegen. Nach Justierung des Eingangsfilters ist nun das Signal von den Restfrequenzen bereinigt und - in der Tat - das neue Signal wird perfekt vom Trigger gesteuert. Nun muss noch der Dynamikbereich feineinstellt werden. Das erfolgt über die beiden senkrechten Anzeigen mit den grünen und roten Pfeilen. Hier regelt man, wie sich der neue Snare-Klang gegenüber dem Original verhalten soll. Um die Lebendigkeit gegenüber dem Originalsound zu wahren sollte man hier schon genau regeln, denn hier entscheidet sich, ob der neue Sound sich nach Sample oder echt anhört.

Auch dieser durchläuft einen zweiten, nachgeschalteten Transient-Designer. Hier kann man den neuen Sound dem alten im Hüllkurvenverlauf anpassen oder ihn härter, weicher, länger oder kürzer machen. Die Sounds werden über den Samplebereich geladen, der graphisch, wie ein kleines Schlagzeug gestaltet ist. Klickt man auf das Tomsymbol, spielt ein Tomsound und entsprechend eine Snare oder auch ein Bassdrumsound bei entsprechender Anwahl. Über dieses Modul werden auch die Kits geladen. Erwähnt werden muss noch das Rimfeature. Schlagzeuger spielen unter bestimmten musikalischen Situationen den Rimshot als eine musi-



kalische Variante für Ausdruck, Klang und Groove. Damit diese wichtige Eigenschaft nicht verloren geht lässt sich die Rim-Funktion regeln, die dann Rimshot-Sounds triggert.

Im letzten Modul wird das Outputsignal geregelt. Auch hier befinden sich zwei fest eingestellte Hoch- und Tiefpassfilter wieder am Eingang und ein Regler, der Originalsound mit dem neuen Sound mischt. Steht dieser auf »Wet«, hört man komplett nur das neue Signal. Ein letzter Outputregler passt die Gesamtlautstärke an das Playback an.

Ich hoffe ihr habt nach dieser Beschreibung noch eine bessere Vorstellung davon bekommen was dieses Plugin kann oder vielleicht habt ihr auch schon Ideen, was man noch so mit diesem Ding anstellen kann. Denn nicht nur Schlagzeug-sounds lassen sich damit triggern sondern auch alles was musikalisch Sinn macht im Groove eines Songs. Es wäre durchaus denkbar einen Gitarrenakkord mit der Snare zu triggern oder einen eher artfremden Klang. Für diesen Fall hat SPL im DrumXchanger noch den Editor bereitgestellt mit dem man ein individuelles Drum- oder Klangset zusammenstellen kann. Die Soundlibrary im DrumXchanger-Format soll sich angeblich auch immer mehr vergrößern.

Handling und Sound

Ich muss sagen, dass mich die Präzision des Triggersignales wirklich beeindruckt hat. Ich konnte gegenüber dem Originalsignal wirklich keine hörbare Verzögerung des Samplesignals hören. Hat man erstmal mit Hilfe der Parameter das Triggersignal eingestellt spielt DrumXchanger wirklich absolut präzise mit und auch der Dynamikbereich der Samples wird entsprechend gut ausgelesen. Ich muss wirklich sagen, dass mich das schon verblüfft hat, normalerweise entstehen bei solchen Aufgaben von Plugins immer Verzögerungen. Möglicherweise liest DrumXchanger das Originalsignal ein (Lookahead) bevor es mit dem neuen Signal verarbeitet wird aber das ist nur meine Vermutung. Für uns zählt nur das es hervorragend funktioniert und wir können uns gleich den musikalischen Dingen zuwenden. Die Sounds der vier Drumkits sind übrigens durchweg brauchbar und unter Verwendung der hochwertigen SPL-Hardware erzeugt. So ist der erste Einstieg mit dem DrumXchanger auf jeden Fall leichter und inspirierend. Sicherlich kommen in Zukunft noch weitere, hochwertige Sound hinzu.