

Toontrack Drumtracker – Drum Replacer

Bäumchen wechsle dich



Wer möchte auf Aufnahmen nicht klingen „wie die Großen“? Wohl den meisten von uns sind ideale Recording-Bedingungen verwehrt. Guter Drum-sound ist zuweilen kostspielig. Eine Trickkiste, mit deren Hilfe man dennoch ans Ziel kommt, ist ein sogenanntes Drum-Replacement-Tool.

Idealerweise erkennt es Beats in Audiospuren und ist in der Lage, diese in MIDI-Noten umzuwandeln und schließlich Samples zuzuordnen. Anhand von Toontracks Drumtracker wollen wir einmal schauen, was dieses Programm zu leisten vermag.

Handling

Ausgangsmaterial im vorliegenden Test sind neun Drums Spuren einer Proberaumsession. Das Drumkit ist klassisch mikrofoniert, mit Close-Mics, Hi-Hat, Overhead sowie Snare von oben und unten. Besondere Herausforderung: Da alle Musiker zusammen live im Raum gespielt haben, gibt es reichlich Einstreuungen aller Instrumente.

Zunächst werden alle neun WAV-Einzelspuren nacheinander in Drumtracker importiert. Je Audiospur werden der Instrumententyp und dessen Artikulation (Bassdrum, Snare, Rim, Hi-Hat open etc.) festgelegt sowie die gewünschte MIDI-Note, auf die das jeweilige Instrument geroutet werden soll. Für das MIDI-Routing kann man aus diversen Drummap-Schablonen wie Superior, EZDrummer, Addictive Drums, BFD2 oder General MIDI auswählen. Der Import aller Einzelspuren

per Drag&Drop in einem Schritt ist leider nicht möglich.

Nun können wir uns den Filtereinstellungen widmen. Wir wählen eine Spur aus – beispielsweise die Bassdrum – und markieren einen Zeitbereich. Per „Render“-Funktion analysiert Drumtracker die Wellenform dieses Abschnitts in dem „Wissen“, um welches Instrument es sich handelt, und erkennt fehlerfrei alle gespielten Bassdrum-Beats – offenbar wurden die Filter zur Isolierung der Bassdrum ohne eigene Eingriffe gesetzt.

Weitere Filteroptionen zur Feinjustierung sind ein Hoch- oder Tiefpassfilter, Empfindlichkeit (Sensitivity) und Hold (zeitliche Länge eines Ereignisses). Zur Effizienzkontrolle seiner Filtereinstellungen hält Drumtracker eine Preview-Funktion bereit. Ein gewählter Bereich kann mit seinen Einstellungen schnell in MIDI-Informationen gerendert und mit Arbeitssamples kontrolliert werden. Um möglichst alle Einstreuungen ohne viel Handarbeit zu unterdrücken, kann die Threshold-Kurve nahezu freihändig in die Wellenform gezeichnet werden.

Nachdem die Beat-Erkennung bei der Bassdrum schon so vorzüglich funktioniert hat,

geht es weiter. Auch Snare und Toms werden bereits out-of-the-box nahezu automatisch isoliert, ohne dass aufwendig nacheditiert werden muss – lediglich am einen oder anderen Dynamik-Extrem muss von Hand nachgebessert werden. Das ist völlig vertretbar, zumal ich erst eine Viertelstunde lang mit dem Projekt beschäftigt bin.

Hakelig wird es dann aber bei der Hi-Hat. Trotz Close-Miking schießt hier im Originalsignal die Snare quer, gerade bei dynamischem Hi-Hat-Spiel. Auch möchte man closed und open Hi-Hat-Ereignisse originalgetreu erkannt haben. Dies schafft Drumtracker nicht ohne Weiteres. Das ist allerdings aufgrund des schwierigen Ausgangsmaterials nicht sehr verwunderlich.

Gänzlich unmöglich zeigt sich abschließend das Erkennen von Crash- oder Ride-Cymbals aus dem Overhead-Signal, da das gesamte Set nahezu gleichberechtigt und gleichlaut in diesen Mikrofonen vorhanden ist und die Crashes naturgemäß auch keinen so deutlichen Impuls liefern wie zum Beispiel eine Snare. Wenn alles nichts nützt und man wirklich das komplette Set ersetzen möchte,

bleibt immer noch die Möglichkeit, von Drumtracker (fälschlicherweise) erkannte Events mit der Maus zu verschieben, hinzuzufügen, deren Velocity zu ändern oder auch zu löschen. Dies kann natürlich sehr zeitaufwendig werden, aber letztendlich lässt es einem alle Freiheiten des Eingriffs.

Für jede gerenderte Spur kann schließlich ein Velocity-Fenster festgelegt werden. Hier bestimmt man, welche MIDI-Lautstärke der jeweils leiseste und lauteste Schlag im Track haben soll. Auf diese Weise kann man die Dynamik einer Spur wahlweise erhöhen (Expander) oder verringern (Kompressor).

Sind alle Events zur Zufriedenheit des Benutzers erkannt bzw. editiert, kann das ganze

Projekt in Form einer oder mehrerer MIDI-Dateien exportiert werden. Diese kann man dann in das originale Aufnahmeprojekt reimportieren, um einzelne oder alle Drums Spuren durch Samples zu ersetzen.

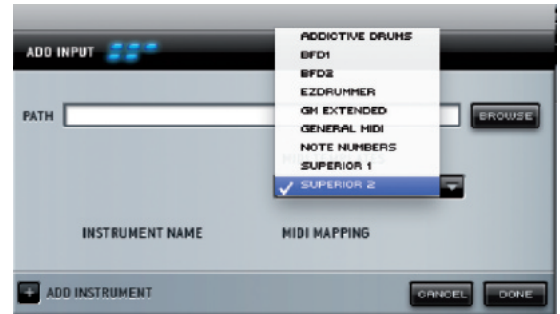
Fazit

Drum-Replacement-Tools wie Drumtracker nur anhand des Ergebnisses zu beurteilen wäre unfair. Das Thema steht und fällt mit der Güte des Ausgangsmaterials, welches im vorliegenden Fall eine Herausforderung darstellte. Insgesamt kann man festhalten, dass die automatische Event-Erkennung bei per Close-Miking abgenommenen Drums bestens funktioniert. Eine Nachbearbeitung war hier nur nötig, wenn sehr dynamisch gespielt wurde oder auch bei Ghost-Notes. Um seiner Aufnahme den nötigen „Kick“ in Form hochwertiger Drumsounds zu verpassen, gerade wenn die Aufnahmebedingungen nicht ideal sind oder auch in Folge technischer Probleme repariert werden muss, ist Drumtracker aber ein kinderleicht zu bedienender Freund. Alles in allem erhält man mit Drumtracker für günstige 99 Euro ein intuitiv zu bedienendes und ziel führendes Werkzeug auf dem Weg zum Traumsound. –

Autor: Wolfgang Stölzle

Profil

Systemvoraussetzungen: 1 GB RAM, 50 MB freier Festplattenplatz, DVD-Laufwerk
PC: Windows ab XP SP3, 2 GHz Pentium 4 oder Athlon
Mac: ab OS X 10.4.11, 2 GHz G5
Hersteller / Vertrieb: Toontrack
Internet: www.toontrack.com
UVP / Straßenpreis: € 99,- / ca. € 90,-



Beim Importieren der WAV-Signale lassen sich für das MIDI-Mapping nicht nur Toontracks Drummer (EZdrummer, Superior), sondern außer den GM-Standards auch einige Konkurrenzprodukte auswählen – sehr sportlich!



Im Velocity-Control-Fenster lässt sich der Dynamikbereich jeder einzelnen Spur festlegen. So kann man die Dynamik beispielsweise auch eingrenzen oder spreizen.



Neos

Der ultimative 120-Volt-Summiermischer mit Fadern und Monitoring-Sektion.
 24 Kanäle, 7HE, 19 Zoll • UPE 9.890 Euro • verfügbar im Juni

