Drum Sampler

3 BATTERY 3

von



<u>Inhalt</u>

Einführung

Sampling, Sampler, MIDI, Drum Sampler, Anwendungsgebiete, Produkte

Battery 3

Oberfläche, Funktionen, (Beispiele)

Fazit

Einführung

Sampling

- Verwendung eines Teils einer Aufnahme
- wird häufig in neuem Kontext wiedergegeben

Vorteile

• Klang wird nahezu identisch wiedergegeben und wirkt lebendiger

Nachteile (relativieren sich immer mehr)

- großer Produktionsaufwand (Datenmengen)
- •verbraucht mehr Systemressourcen als andere Methoden

Was ist ein Sampler

- elektronisches über Midi ansteuerbares Musikinstrument
- aufnehmen, verarbeiten und wiedergeben von Tönen
- heute meist in Softwareform

Was ist MIDI?

- 1982 entwickelt
- Protokoll zur Übertragung von (Musik)Steuerdaten
- Note-On, Note-Off, Note-Velocitybefehle
 - → Übertragung von Tonhöhe und Tondauer
- -16 Midi Kanäle
 - → unabhängige Ansteuerung mehrerer Klangerzeuger
- Control Change Parameter
 - ⇒ Übertragung von 127 Werten im 7bit Wertebereich (0...127)

Drum Sampler

- Plugln oder "Stand-Alone" Programm zur Wiedergabe und Bearbeitung von meist perkussiven Samples
- jedoch auch jegliche andere Art von Samples möglich (Geräusche,...)
- ansteuerbar über Midi Befehle

Anwendungsgebiete

- popular Musik
- Filmmusik
- Demomaterial

meist kommt ein Sampler dann zum Einsatz, wenn...

- kein gut klingender Aufnahmeraum/Drumkit vorhanden ist
- aus (Zeit- und) Kostengründen auf echte Musiker verzichtet werden muss
- man sich für den richtigen Sound noch nicht festlegen kann/will
- man bei Live Gigs mit "Triggern" arbeitet

gängige Drum Sampler

- BFD (FXPansion)
- Addictive Drums (XLN Audio)
- EZ Drummer / Superior Drummer (toontrack)
- Battery (Native Instruments)

über Battery

- "professioneller Standard für Drum- und Percussion-Sounds"
- riesige Library
- unkomplizierte Bedienung -> guter Workflow
- gliedert sich perfekt in die anderen NI Produkte ein
- "von akustisch bis elektronisch Battery 3 beweist von Anfang an seine konkurrenzlose Schlagkraft"

Hinweis:

Die Einführung und Vorstellung von Battery wurde im Rahmen der Präsentation an der HdM "live" und mit diversen Beispielen durchgeführt.

Im Folgenden befindet sich nun eine kleine Zusammenfassung. Ich bitte um Nachsicht, dass diese nicht so ausführlich und anschaulich wie die Vorführung sein kann.

Battery 3

Oberfläche



- Die **Master-Sektion** im oberen Fensterbereich bietet diverse Einstellungen für globale Parameter und zur Dateiverwaltung.
- Die **Drum/Sample-Matrix** ist das Herz von BATTERY 3. Sie besteht aus einer Reihe von Zellen (Cells), die in Spalten und Reihen angeordnet sind. Hier arbeitet man schwerpunktmäßig und organisiert seine Samples.
- Das **Edit-Fenster** im unteren Teil der Benutzeroberfläche bietet mehrere Bereiche zur detaillierten Signalbearbeitung, Filterung und weiteren Funktionen. Die einzelnen Bereiche sind über die entsprechenden Tabs erreichbar.

Master Sektion



- Mit dem Master-Regler auf der rechten Seite wird die Gesamtlautstärke eingestellt.
- Über die Ausklappmenüs laden und sichert man (Drum-)Kits. Weiterhin ruft man hier allgemeine Editierfunktionen auf und wählt, welches Parameter-Set im Edit-Bereich und in der Drum/Sample-Matrix angezeigt wird. Über das Library-Fast-Find-Menü (die helle Drop-Down-Leiste) erhält man schnellen Zugriff auf alle Kits der BATTERY 3 Werksbibliothek.

Sample Matrix



Die Drum/Sample-Matrix besteht aus Zellen (Cells), in welche Schlagzeug-Klänge und Samples geladen werden. Die Zellen sind in Spalten und Reihen angeordnet.

Um eine Spalte hinzuzufügen oder zu löschen, nutzt man die Plus- und Minustaster im unteren rechten Bereich dieser Sektion.

Die Drum/Sample-Matrix bietet pro Zelle Solo- (gelb) und Mute- (rot) Taster sowie ergänzende Taster pro Spalte und Reihe. Um sämtliche Zellen einer Spalte oder Reihe auf Solo oder stummzuschalten, klickt man dort auf die entsprechenden Solo- und Mute-Taster.

Edit Sektion



Hier legt man alle relevanten Optionen für die einzelnen Zellen fest, unter anderem das Mapping sowie die Filter- und Loopeinstellungen.

Im Folgenden werden die einzelnen Tabs vorgestellt:

Cell



Der erste Tab, mit dem man vertraut sein sollte, ist der Cell-Tab. Hier kann man wichtige Basiseingriffe vornehmen, MIDI-Tasten zuweisen und jeden Sound in den Mix einpassen.

Im zentralen Bereich des Cell-Tabs ist die Wellenform-Darstellung des Samples zu sehen, das sich in der aktuell angewählten Zelle befindet.

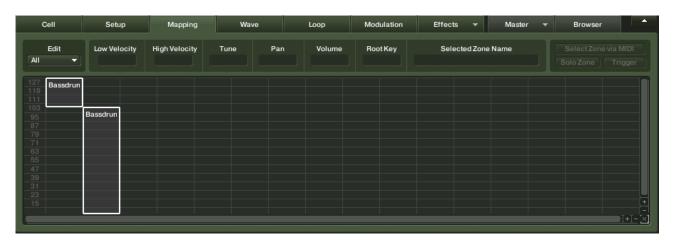
Setup



Im Setup-Tab nimmt man stimmbezogene Einstellungen und eine rhythmische Automation vor. Diese Werkzeuge wenden sich an den Live-Schlagzeuger beziehungsweise an den Schlagzeug- Programmierer.

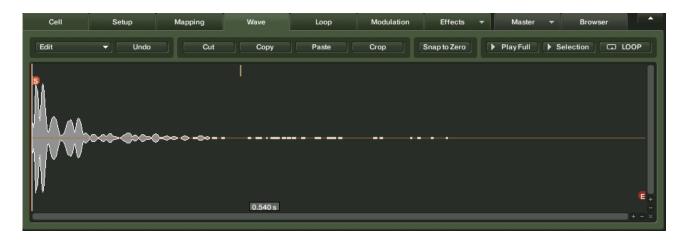
Nutze die Voice-Groups um Interaktionen zwischen verschiedenen Zellen herzustellen. So könnte Zelle A beispielsweise aufhören zu klingen, sobald Zelle B getriggert wird. Über einstellbare Artikulationen, wie etwa Flams, Humanize oder Rolls verleiht man seinen Rhythmen eine überzeugende Natürlichkeit.

Mapping



Im Mapping Tab kann man mehrere Samples in einer Zelle kombinieren und einzelne Sounds detailliert einzelnen Dynamikbereichen einer Zelle zuordnen.

Wave



Im Wave-Tab findet man einen leistungsfähigen Wellenformeditor mit allen gängigen Funktionen: Von Copy/Paste-Funktionen über Lautstärke-Fades bis hin zur Normalisierung.

Man kann also seine Audiodateien direkt in BATTERY 3 bearbeiten, ohne einen externen Editor in Anspruch nehmen zu müssen.

Loop



Im Bereich Loop-Tab sind diverse Möglichkeiten und Einstellungen zum Loopen von Klängen zu finden. Hier kann man interessante Sustaineffekte entwickeln und seinen Drumsounds und Samples zusätzliche Lebendigkeit verleihen.

Modulation



Im Modulation-Tab können Sie verschiedene Controller festlegen, welche die Werte bestimmter Parameter einer Zelle verändern. Mithilfe dieser Sektion lassen sich erstaunliche Effekte erzielen. Probieren Sie die verschiedenen Regler aus, um Ihre jeweilige Funktion kennenzulernen.

Effects



Im Effects-Tab findet man eine umfangreiche Effektauswahl, mit der sich den Klang einer Zelle manipulieren lässt. Man kann hier aus aus Equalizern, Kompressoren und weiteren Effekten wählen.

BATTERY 3 ist mit etlichen Presets ausgestattet, die über die einzelnen Preset-Menüs erreichbar sind. Diese finden sich im oberen, rechten Eckbereich der jeweiligen Effekte.

Master



Während man im Effects-Tab Effekte für die einzelnen Zellen auswählt, liefert das Master-Tab eine weitere Auswahl erstklassiger Effekte, die am Hauptausgang von BATTERY 3 wirken.

Browser



Über den Browser-Tab kann man schnell auf das Dateisystem seines Rechners zugreifen. Hier werden die Rechner-Festplatten und Dateien in einer konventionellen Baumstruktur dargestellt.

Navigiere durch die Dateistruktur des Rechners und greife beim Laden von Samples und Kits auf bequeme Drag-and-Drop-Operationen zurück.

Technisch Daten

Systemvoraussetzungen

Mac OSX: 10.4.x oder höher, G4 1.4 GHz oder Intel® Core™ Duo 1.66 GHz, I GB RAM

Windows® XP (SP2, 32bit) / Vista® (32/64 Bit), Windows 7® (32/64 Bit), Pentium® oder Athlon XP I.4 GHz, I GB RAM

DVD-Laufwerk und mindestens 200 MB freier Festplattenspeicher zur Installation erforderlich, 14 GB für Vollinstallation

Schnittstellen

Stand-alone, Audio Units™, VST®, RTAS® unter Pro Tools 7/8™, Unterstützte Treiber: ASIO®, Core Audio™, Core MIDI™, DirectSound™

unterstütze Formate

Kontakt Instruments (*.nki)

Cells (*.cel)

BATTERY I Kits (*.kit)

BATTERY 2 Kits (*.kt2)

BATTERY 3 Kits (*.kt3)

Wave Audio (*.wav)

AIF Audio (*.aif, *.aiff)

MPC Samples (*.snd)

MPC Program (*.pgm)

HALion (*.fxp).

Samplecell (*.bnk)

LM (*.txt)

SF2 (Sound Font)

Container (*.sf2)

Gigasampler Container (*.gig)

REX files (*.rex)

REX2 files (*.rx2)

Sound Designer II (SD2)

Files (*.sd2)

ACID (*.wav)

Apple Loops

AKAI \$1000/\$3000/\$5000/\$6000

Beatcreator (*.zgr)

Reaktor (*.map)

Fazit

- Sampling bietet enorme Möglichkeiten und eine gute Klangqualität
- beliebt im Einsteiger- bis Profibereich
- durch "Klangumformung" entstehen neue Sounds
 - → keine Grenzen der Kreativität
- Drums sind beim Sampling leichter handzuhaben als andere Instrumente

! Achtung!

Musikalität, Spielgefühl, persönlicher Sound und spontane Interaktion gehen beim Programming allerdings verloren!

Ein guter Drummer (Musiker) ist bisher durch keine Library zu ersetzen!

→ "HUMAN FACTOR"