

Test: DrumSpillage 2

DrumSpillage 2 präsentiert sich mit zwölf Instrumentenmodellen und reichhaltiger Effekt-Auswahl als überaus vielseitige Quelle für Schlagwerk. Im Test konnte das Plug-in aber auch noch mit ganz anderen Sounds überraschen ...

von Henning Schonvogel

Schon die erste Version des Software-Klangerzeugers DrumSpillage wusste durch ihr großes Synthesepotenzial zu begeistern. Neben klassischen Sounds nach Vorbild elektronischer wie auch akustischer Schlaginstrumente kann man mit dem AU-Plug-in auch allherhand innovative Sounds erzeugen, die Bedienung geht trotz üppiger Parameterauswahl leicht vonstatten. DrumSpillage 2 soll diese Vorzüge nun weiter ausbauen. Neben überarbeiteten Instrumentenmodellen gibt es ein weiter vereinfachtes Nutzerinterface, eine vergrößerte Effekt-Palette und neue Modulations-Optionen zu entdecken. Hat der Hersteller AudioSpillage seinen Software-Klopfer damit perfektioniert?

Übersichtlich

Das grafische Nutzerinterface von DrumSpillage 2 teilt sich in zwei Bereiche auf, den Pad-Editor und den Model-Editor. Eine Instanz des Plug-ins fasst 16 Klangfarben, jede basiert auf einem von zwölf Synthese-Algorithmen. Eigenkreationen sind in Form einzelner Sounds oder kompletter Kits speicherbar.

Der Pad-Editor stellt die 16 Instrumente in Form virtueller Schlagflächen dar, integrierte Oszilloskop-Ansichten zeigen entstehende Schwingungen. Als Bearbeitungsmöglichkeiten gibt es auf dieser Seite Lautstärke- und Pan-Fader sowie Mute-, Solo- und Keyboard-Taster. Letztere erlauben das tonale Spiel individueller Sounds. Mehrere Klänge können Gruppen zugewiesen werden, um Choke-Effekte zu erzeugen. Per Drag-&-Drop lassen sich Einstellungen eines Pads auf Andere übertragen.

Gemeinsamkeiten

Im Model-Editor hat man Zugriff auf sämtliche Parameter einer Klangfarbe. Wie bereits erwähnt, bringt DrumSpillage 2 zwölf unterschiedliche Syntheseformen mit, jede verfügt über einen auf sie zugeschnittenen Parameter-Satz. Allen gemein ist die Pitch-Sektion, in der sich die Tonhöhe einstellen lässt. Ergänzend gibt es hier einen Presence-Regler, der Signalen zu größerer Durchsetzungskraft verhilft. Wie



DrumSpillage 2 begeistert einer leicht verständlichen Bedienoberfläche und gewaltigen Synthese-Features.



dies genau geschieht, hängt vom gewählten Instrumenten-Modell ab.

Als Modulatoren nennt jeder Sound vier LFOs sein eigen. Sie bieten acht Wellenformen sowie FM-, Synchronisations- und Fade-Möglichkeiten. Des Weiteren sind drei Hüllkurven pro Klang-Slot an Bord, aufgeteilt in eine speziell für Tonhöhenbeeinflussungen gedachte AD-Variante mit zusätzlichem Bend-Parameter und zwei ADSR-Ausführungen. Ferner ist ein Modulations-Sequenzler enthalten, er verfügt über maximal 16 Schritte. Genau wie bei den LFOs lassen sich auch die Zeitwerte von Hüllkurven und Step-Sequenzler synchronisieren. Für besonders dynamisches Spiel kann man zusätzlich die Anschlagstärke zur Veränderung von Werten heranziehen. Die Auswahl an Modulationszielen ist erfreulich groß.

Enormes Potenzial

Die zwölf Synthese-Modelle des DrumSpillage 2 sind auf verschiedene Instrumentengattungen zugeschnitten, neben Bekanntem gibt es auch ein paar experimentelle Varianten. Im Einzelnen finden sich Algorithmen mit den Namen Bassdrum 1+2, Snaredrum und Wood Drum sowie Clap, Clave, Cowbell, Hi-Hat und Cymbal. Darüber hinaus sind mit Noise Synth, Membrane und FM-Percussion betitelte Ausführungen enthalten. Alle Modelle zeigen sich umfangreich ausgestattet. So setzt die erste Bassdrum etwa zwei Oszillatoren nebst Click-Stufe, einen Ringmodulator und Frequenzmodulation zur Klangerzeugung ein. Bassdrum 2 kommt mit nur einem Schwingkreis daher, hat dafür aber noch einen Noise

Generator mit drei Rauscharten und Formungsstufen wie getrennte Dämpfungsbeziehungsweise Filter-Bereiche dabei. Der Noise Synth setzt sich hingegen aus vier unabhängig voneinander editierbaren Rausch-Signalen mit einzelnen Filtern und Mini-Hüllkurven zusammen, Membrane vereint gleich zwölf ausgiebig gegen einander verstimmbare Schwingkreise in einem Instrumentenmodell.

Zur Veredelung von Klängen wurden den Sounds von DrumSpillage 2 zusätzlich jeweils fünf Effekte spendiert. Sie umfassen einen Verzerrer mit fünf Arbeitsweisen, ein Multimode-Filter und einen Dreiband-Resonator sowie Pitch-Shifter und Bitcrusher.

Fazit

Mit DrumSpillage 2 ist AudioSpillage ein Geniestreich gelungen! Trotz seiner übersichtlichen und damit leicht verständlichen Oberfläche bietet das Plug-in ein riesiges Sortiment an Synthese- und Bearbeitungsfunktionen, die dank 64-Bit-DSP-Engine allesamt hervorragend klingen. Angefangen bei Sounds nach Art alter Vintage-Drumcomputer reicht das Repertoire der Software über pseudo-akustisches Material bis hin zu allerhand Effekten wie etwa Rises oder Stabs. Setzt man sich intensiv mit DrumSpillage 2 auseinander, kann man ihm auch noch ganz andere Klänge entlocken. Zerbrechendes Glas oder geisterhaftes Klopfen und Kratzen sind nur einige Beispiele, die im Test für Erstaunen sorgten. Durch die tonale Spielbarkeit einzelner Klangfarben lassen sich sogar Bässe, Leads, Pads und Atmosphären schaffen, ein echtes Multitalent also! ■

Eckdaten:

- Drum-Synthesizer
- 64-Bit-DSP-Engine
- 16 Klangslots
- zwölf Synthese-Algorithmen
- Bearbeitungsstufen pro Part
- drei Hüllkurven
- Step-Sequenzler
- vier LFOs
- Distortion
- Filter
- Resonator
- Pitch-Shifter
- Bitcrusher

DrumSpillage 2

Hersteller: AudioSpillage

Web: audiospillage.com

Bezug: Download

Preis: 90 Euro

Version: 2.0.7



- ▲ zwölf Instrumentenmodelle
- ▲ reichhaltige Synthese-Algorithmen
- ▲ große Modulator-Auswahl
- ▲ fünf Effektstufen pro Klangslot
- ▲ einfache Bedienung
- ▲ niedriger CPU-Verbrauch
- ▲ breitgefächertes Klangangebot

Klang: ■■■■■■
Bedienung: ■■■■■■
Preisleistung: ■■■■■■

Bewertung: ■■■■■■

Alternativen

FXPansion Tremor
119 Euro
www.fxpansion.com

Sonic Charge Microtonic
118 US-Dollar
www.soniccharge.com

Audiorealism ADM
95 Euro
www.audiorealism.se