

MTPOWERDrumKit

Benutzerhandbuch - Tipps und Tricks

Dieses kurze Handbuch wird dir helfen das MT-PowerDrumKit-Plugin optimal für deine eigenen Aufnahmen zu verwenden.

Inhaltsverzeichnis

Installation	2
Standard MIDI-Mapping und Drum Map.....	3
Tipps: Solo, Mute und Panning	4
Grooves, Fills und der Composer	5
Realismus Hi-Hat und Ride	6
Systemvoraussetzungen	7

Installation



AU (AUDIO UNITS):

Starte einfach die Datei **INSTALL MT-PowerDrumKit.mpkg**

Die Dateien werden dabei automatisch in das Verzeichnis „Library/Audio/Plug-ins/Components/“ installiert.

VST:

Starte einfach die Datei **INSTALL MT-PowerDrumKit.mpkg**

Die Dateien werden dabei automatisch in das Verzeichnis „Library/Audio/Plug-ins/VST/“ installiert.



VST:

Kopiere folgende Dateien...

MT-PowerDrumKit.dll

UND (!)

MT-PowerDrumKit-Content.PDK

in den VST-Plugins Ordner deiner DAW.

Beispiel:

C:\Program Files\Steinberg\VSTPlugins\

MTPOWER DrumKit 2

Default MIDI Mapping

Drum-Map

C1	KICK
C#1	SIDE-STICK
D1	SNARE
D#1	(Snare)
E1	(Snare)
F1	TOM LOW
F#1	HI-HAT CLOSED
G1	(Tom Low)
G#1	HI-HAT HALF OPEN
A1	TOM MID
A#1	HI-HAT OPEN
B1	(Tom Mid)
C2	TOM HI
C#2	CRASH L
D2	(Tom Hi)
D#2	RIDE
E2	CHINA
F2	RIDE BELL
F#2	-
G2	SPLASH
G#2	-
A2	CRASH R (main Crash)
A#2	CRASH R STOPPED
B2	-
C3	HI-HAT OPEN
C#3	HI-HAT HALF OPEN
D3	HI-HAT CLOSED
D#3	(Hi-Hat Closed)
E3	-
F3	Hi-Hat Pedal

D#3 - Hi-Hat closed (63) —
 C#3 - Hi-Hat half open (61) —
 A#2 - Crash Right stopped (58) —
 D#2 - Ride (51) —
 C#2 - Crash Left (49) —
 A#1 - Hi-Hat open (46) —
 G#1 - Hi-Hat half open (44) —
 F#1 - Hi-Hat closed (42) —
 D#1 - Snare (39) —
 C#1 - Side-Stick (37) —



F3 - Hi-Hat Pedal (65)
 D3 - Hi-Hat closed (62)
 C3 - Hi-Hat open (60)
 A2 - Crash Right (57)
 G2 - Splash (55)
 F2 - Ride Bell (53)
 E2 - China (52)
 D2 - Tom Hi (50)
 C2 - Tom Hi (48)
 B1 - Tom Mid (47)
 A1 - Tom Mid (45)
 G1 - Tom Low (43)
 F1 - Tom Low (41)
 E1 - Snare (40)
 D1 - Snare (38)
 C1 - Kick (36)
 B0 - Kick (35)
 A0 - Kick (33)

Drum-Map

Um die Programmierung im Schlagzeug-Editor deiner DAW zu vereinfachen, haben wir ein Drum-Maps beigelegt.

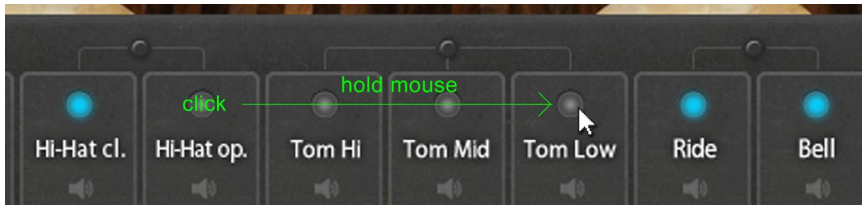
Wenn deine DAW die Einbindung einer Drum-Map unterstützt, solltest du diese speziell auf das MT-PowerDrumKit angepasste in jedem Fall verwenden.

Anleitungen für die Einbindung einer Drum-Map in verschiedene DAWs findest du unter folgendem Link:

<https://www.powerdrumkit.de/help-drum-map.php>

Tipps und Tricks

Solo/Mute



Statt Solo -und Mute-Buttons, wie man sie von üblichen Mixern kennt, gibt es beim MT-PowerDrumkit für jeden Kanal einen grünen Aktiv-Button, der den jeweiligen Kanal ein -oder ausschaltet. Mit gedrückter Maustaste kannst du sogar über die Buttons fahren und somit mehrere Kanäle auf einen Schlag ein -oder ausschalten.

Panning / Stereo-Verteilung



Laut der Standard-Position der Panning-Regler scheint es, als wären einige Kanäle, wie z.B. die Crash -und die Ride-Becken, nur sehr leicht auf eine Seite gepannt. Wenn man sie sich jedoch genau anhört, bemerkt man, dass die internen Samples in sich bereits eine gewisse Räumlichkeit und Stereoverteilung aufweisen. **Die Panning-Regler sollten deshalb nur bei dringendem Bedarf und nur sehr dezent verstellt werden.**

Tip!

Mit gedrückter „Shift“-Taste lassen sich die einzelnen Schieberegler viel feiner bedienen. Mit gedrückter „Strg“ bzw. „Cmd“-Taste lassen sich die Regler wieder in die Standard-Position stellen.

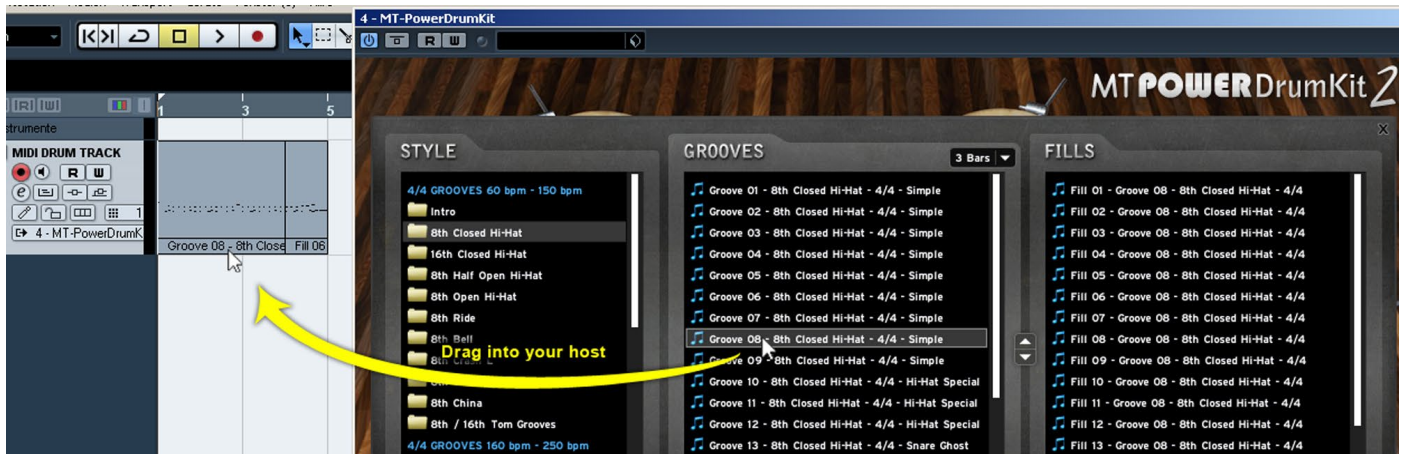
Perspektive: Ich -oder Zuschauer-Ansicht



Um die Panning-Perspektive aus der standardmäßigen „Ich-Ansicht“ in die „Zuschauer-Ansicht“ zu verstellen, solltest du in **keinem Fall** einfach manuell die Panning-Regler auf die gegenüberliegende Seite ziehen. Das führt zu einer dramatischen und schlecht klingenden Verfälschung des gesamten Raumeindrucks.

Benutze stattdessen den „Invert-Panning“ Button auf der oberen linken Seite. Dabei werden die Panning-Regler automatisch auf die gegenüberliegende Seite gesetzt. Jedoch werden zusätzlich auch intern die Kanäle der einzelnen Stereo-Samples vertauscht, was bei manuellem Umstellen ohne „Invert Panning“ Button nicht der Fall wäre.

Grooves und Fills

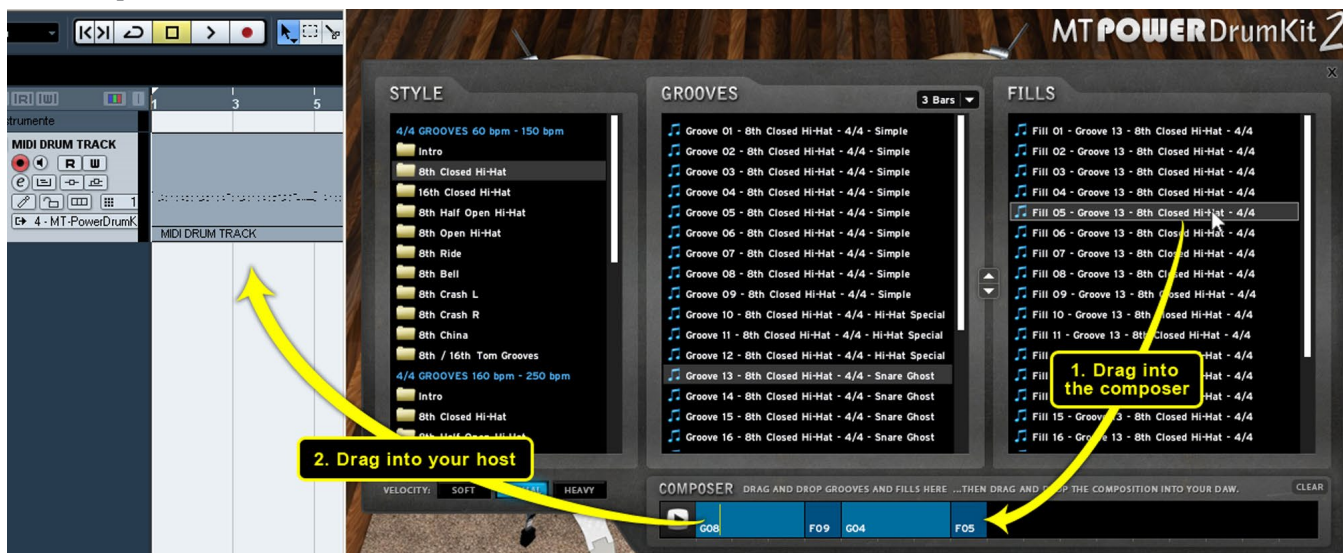


MT-PowerDrumKit hat tausende MIDI-Grooves und Fills integriert, die man einfach per „Drag and Drop“ in den Host ziehen und nach belieben verwenden und verändern kann.

Wichtig ist dabei folgende Besonderheit zu verstehen:

Jeder einzelne Groove öffnet auf der rechten Seite eine eigene Fills Liste. Diese Fills sind jeweils 1 Takt lang und genau passend auf den ausgewählten Groove zugeschnitten, denn sie beginnen zunächst mit dem Rythmus aus dem ausgewählten Groove und steigern sich erst allmählich in den Fill hinein. Reiht man nun zuerst den Groove und dann einen beliebigen Fill aus der Liste aneinander, so entsteht eine absolut flüssig klingende Taktabfolge, die mit einem runden und flüssigen Fill wieder in den nächsten Takt hineinfließen kann. Die Zeiten von abgehackten Songteilen, die unzusammenhängend aneinandergereiht werden, sind damit vorbei.

Composer



Eine weitere Besonderheit ist der eingebaute „Composer“. In diesen kannst du vorab deine Grooves und Fills hineinziehen, um zu sehen wie sie zusammenpassen und miteinander harmonieren. Du kannst die einzelnen Objekte im Composer in der Reihenfolge verschieben und auch löschen.

Wenn du eine Sequenz zusammengestellt hast, dann kannst du die komplette Komposition auf einen Schlag vom Composer in deinen Host ziehen und erhältst einen fertig montierten MIDI-Event.

Realismus in der Hi-Hat und im Ride-Becken

Um deine Rhythmen realistisch klingen zu lassen, solltest du Variationen in die Anschlagsstärken einbringen. Das MT-PowerDrumKit ist zwar ein Multi-Layer-Sampler und lässt niemals 2 identische Samples hintereinander abspielen, das reicht in den meisten Fällen jedoch noch nicht komplett für einen menschlichen Eindruck. Deshalb gibt es einige Grundregeln: Durchgehend gespielte Hi-Hats (egal ob geschlossen oder offen), als auch Ride-Becken sollten in den nicht-betonten Schlägen deutlich in der Anschlagsstärke abgesenkt werden (siehe grüne Pfeile). Gehe dabei mit der Anschlagsstärke soweit runter, bis du deutlich hörst, dass eine neue Sample-Gruppe abgespielt wird. Beim Beispiel der Hi-Hat ist es unter der Anschlagsstärke von 100 nur noch ein leichtes Antippen. Genau dieses Antippen sollte für die Zwischenschläge verwendet werden.

Wenn du das konsequent für alle treibenden Schlagzeugelemente wie Hi-Hat oder Ride anwendest, wirst du schnell merken, dass diese Kleinigkeiten eine unglaubliche Natürlichkeit erzeugen.

Hi-Hat langsam öffnen lassen

Ein oft verwendetes Mittel, um eine Steigerung in einem Song zu erzeugen (z.B. beim Übergang von der Strophe in den Chorus), ist das langsame Öffnen der Hi-Hat zum Ende des Taktes. Dazu bietet das MT-PowerDrumKit ein Übergangs-Instrument zwischen „Hi-Hat closed“ und „Hi-Hat open“, nämlich „Hi-Hat **half open**“. Dieses befindet sich auf der MIDI-Note G#1 (44). Das obere Bild zeigt ein Beispiel für solch einen Übergang, wie er auch oft in unseren Demo-Tracks auf der Webseite verwendet wird.

Systemvoraussetzungen

PC: Windows 10 / 8 / 7 / Vista / XP

Mac: OS X 10.5 oder höher, Intel Prozessor

MT-PowerDrumKit läuft auf den meisten DAW-Hosts, die den VST -oder AU-Standard unterstützen.

www.powerdrumkit.de