



Fast Forward

Play

Record

Listen

Service

Special Drumplayer – Spectrasonics Stylus RMX



Das zentrale Mittelfeld ist für die Soundbearbeitung des gewählten Parts zuständig. Das Filter stammt aus dem Gmedia impOSCar. Die jeweils drei Hüllkurven und LFOs sind fest zugewiesen. An den Flügeln links und recht stehen noch Level, Pan, Reverse und Samplestart bereit.

Das Display zeigt den aktiven Loop an. Mit einem Click auf das rechte Folder-Symbol gelangt man zum Pre-Set-Browser.

Die Start/Stop-Funktion dient zum Vorhören ohne den Sequencer oder MIDI bemühen zu müssen. Für die Gesamtlautstärke gibt es einen Extra-Fader samt Levelmeter.

Zwischen den acht Parts wird hier umgeschaltet, mit den Pfeil-Tasten kann man die Parts auch muten. Darunter wählt man die verschiedenen Menüs an.

Slice Menu und Groove Menu, die wichtigen Unterscheidungen, wie die Loops getriggert werden. Das Feld daneben bietet Optionen wie der Loop eingestartet werden soll: sofort, zum nächsten Beat oder 16tel.

Spectrasonics Stylus RMX

STYLUS MAXIMUS

KEYS-WERTUNG

Library	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Interaktion	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Sound-Edit	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Schon der Original-Stylus beeindruckte durch seinen tollen Sound und die üppige Library. Stylus RMX verbindet das Ganze nun mit Eingriffsmöglichkeiten in die Beats, die es so bisher in einem PlugIn noch nicht gegeben hat.

Spectrasonics wagte schon vor einiger Zeit den Sprung vom Sample-Anbieter zur eigenen PlugIn-Linie. Atmosphere und Trilogy gehören nach wie vor zu den beliebtesten VST-Instrumenten und auch der Drumloop-Spezialist Stylus zeichnete sich durch den hervorragenden Sound der Library aus. Allerdings waren die Eingriffsmöglichkeiten in die Grooves verhältnismäßig gering, weshalb das Spectrasonics-Team mit Unterstützung ein völlig neues Konzept ersann: S.A.G.E. – Spectrasonics Advanced Groove Engine.

Konzept

Außer einer ähnlichen Oberfläche und dem ursprünglichen Loops ist nicht viel vom Vorgänger übriggeblieben. Stylus RMX arbeitet als 8facher Loop-Player mit umfangreichen Edit-, Effekt- und Mix-Sektionen. Außerdem sind aufgrund der gut aufbereiteten Library und einiger spezieller Funktionen weit reichende Eingriffe in die Grooves möglich. Eine klare und praxisnahe Struktur, die dem User in einem mehrteiligen Video-Handbuch Step-by-Step erklärt wird, gestaltet das Handling trotz der Komplexität erstaunlich einfach. Alle Funktionen können dabei MIDI-Controllern frei zugewiesen werden.

Die Grooves sind in so genannte Suites eingeteilt, die mehrere Elements, sprich Loops, beinhalten. Es gibt zwei Play-Modes: *Groove Menu* und *Slice Menu*. Intern sind alle Loops in Slices aufgeteilt und damit unabhängig vom Play-Mode im Tempo variabel.

Groove Menu platziert alle Loops einer Suite auf der Tastatur, *Slice Menu* hingegen die einzelnen Slices eines Loops. Stylus RMX verfügt zwar über eine interne Play-Funk-

tion, die an das Host-Tempo gebunden ist, jedoch werden die Loops nicht automatisch mit dem Sequencerstart abgespielt, sondern man muss dazu MIDI-Noten senden. Allerdings bietet Stylus RMX eine äußerst elegante Funktion, die passenden MIDI-Parts zu laden. Aus einem Feld, lässt sich das MIDI-File des momentan angewählten Loops per Drag&Drop in den Sequencer ziehen. Und zwar sowohl für den Slice Mode also auch die einfach gehaltenen Noten im Groove Menu. Leider unterstützt nicht jeder Sequencer Drag&Drop. Bei Ableton Live und Pro Tools muss man den Umweg über den Desktop gehen.

Library

Die mit 7,4 GByte sehr üppig geratene Library ist sinnvollerweise in mehrere Rubriken unterteilt. Zunächst gibt es die Classic-Loops des Vorgängers. Die Suites enthalten jeweils einige Varianten eines Loops, die oft recht dicht arrangiert sind. Die neue RMX-Library geht einen Schritt weiter, denn zu vielen Grooves gibt es nicht nur Varianten, sondern auch Loops der einzelnen Instrumente. Wählt man also eine Suite mit einem solchen zerlegten Groove, kann man problemlos ein, zwei Elements weglassen und durch Loops aus anderen Suites in einem zweiten Part ergänzen. So können die Grooves völlig neu arrangiert werden. Leider wurde dieses Konzept nicht konsequent durchgezogen. Die Suites enthalten unterschiedlich viele Elements, das kann mal ein einzelner Loops sein oder auch 8 separate Elements.

Zur besseren Übersichtlichkeit bietet der Datei-Browser noch weitere Kategorien des Library-Materials an. Unter *Groove Elements* findet man die Einzelspuren aller Grooves nach Instrumenten sortiert und man kann sich nach Herzenslust neue Grooves aus separaten Kick-, Snare-, HiHat-, Percussion- und FX-Loops zusammen basteln. Wer gern selber trommelt findet in den *Sound Menus* einen riesigen Pool an Singledrums, die ebenfalls aus den Loops stammen. In großen Kits zusammengefasst sind die Drums nach Instrumenten sortiert. Herkömmliche Drumkits gibt es jedoch nicht, dafür ist die zweite Betriebsart von Stylus RMX gedacht. Der *Kit Mode* verwandelt das PlugIn in eine Drummaschine, die ausschließlich Drumsounds, aber keine Loops spielt. Die Drums sind nach Kick, Snare, HiHat usw. sortiert und liegen gemäß GM-Norm auf den Tasten. Aus diesen Sets kann man nun auswählen und auch ein selbst zusammengestelltes Kit spielen. →



Internet Data Expansion System

<http://music.casio.com>



SOUND TUNING!

Kostenlose Sounds zum Download

Tastentüfler hergehört! IDES ist ein multifunktionales PC-Programm, das alle High-Tech begeisterten Keyboarder in neue Dimensionen vorstoßen lässt. Das innovative Internet-Expanding macht den Weg für Funktionen und Features frei, die bisher nur in Arranger-Keyboards der absoluten Oberklasse bzw. Synthesizer-Workstations zu haben waren.

Hier die 5 Highlights von IDES:

- Wave-Dateien über den PC direkt ins Keyboard laden
- neu: 100 original Sounds der Synthesizer-Modelle CZ-101, CZ-1, CZ-1000 und CZ-3000
- über die MIDI-Verbindung direkt editieren
- dank der Tool-Box Orgelzugriegel- und Rotary-Effekte nutzen
- mit dem Rhythmus-Konverter MIDI-Files in Rhythmen konvertieren

Unter <http://music.casio.com> steht das kostenlose IDES-Programm für die High-Performance-Keyboards WK-3500, WK-3000 und CTK-691 zum Download bereit.





Special Drumplayer – Spectrasonics Stylus RMX

Der Sound liegt auf höchstem Niveau.

Man hört allerdings deutlich die Handschrift von Spectrasonics-Mastermind Eric Persing, der eine Vorliebe für HiFi-Sound und Effektspielereien hat. Das hat Vor- und Nachteile: Die Grooves klingen fantastisch, haben aber durch die expressiven Sounds und die Effekte einen hohen Wiedererkennungswert. Dieser wird jedoch durch die starken Eingriffsmöglichkeiten gemildert. Kombiniert man fünf Elements verschiedener Grooves, entsteht ein völlig neuer Loop, der dann weiter bearbeitet wiederum ein völlig neues Gesicht bekommt.

Den Loop-Namen ist zur Orientierung jeweils das Original-Tempo vorangestellt. Der Bogen ist von 50 bis 170 BPM sehr weit gespannt, wenngleich die Loops dank der Groove-Control-Technik in jeder Geschwindigkeit eingesetzt werden können. Ein großer Teil bewegt sich im Downbeat-Bereich und hier sind die Loops auch am überzeugendsten. Sehr ideen- und abwechslungsreich fliegen die Add-ons und Percussionloops um die Mainbeats, die mal schwer stampfend, dann wieder flockig leicht swingend daherkommen. Akustische, elektronische und FX-Drums geben sich die Klinke in die Hand und die Stilanleihen kommen von überall. Neben HipHop- und Abstract-Elementen hört man sogar typische Industrial-Sounds mit Funk-Feeling. Ebenso verantwortungslos kombinieren sich Soul-Grooves mit Maschinen-Beats. Im oberen Tempobereich geht die Innovation ein wenig verloren. Während leichtere House-Grooves und Breakbeats noch souverän grooven, wollen die härteren Beats nicht so recht losrum-peln. Das mag auch am omnipräsenten HiFi-Sound liegen. So flippig einzelne Loops und FX-Sound auch sein mögen, richtig böse oder in den Underground geht es einfach nicht. Auch die tiefsten LoFi-FX und grobe Verzerrung klingen immer noch irgendwie edel. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau, angesichts der Masse und der freien Gestaltungsmöglichkeiten lassen sich auch aus den weniger inspirierenden Beats coole Grooves basteln.

Die Library lässt sich noch erweitern.

Zu Stylus RMX gehört ein separates Converter-Programm, mit dem man verschiedene Files in das S.A.G.E.-Format wandeln kann. Das sind natürlich die hauseigenen Groove-Control-Sample-CDs im Akai- und Roland-Format. Die Umwandlung einer CD dauert zwar relativ lange, allerdings läuft alles automatisch ab und der Vorgang muss nur einmal getätigt werden. Interessant ist die Importmöglichkeit von REX-Files, da es eine



Der Browser zeigt übersichtlich die Libraries, Suites und alle Loops, die Ladezeiten der Samples sind sehr schnell

Die sechs Zufallsfunktionen des Chaos Designers sind mit wenigen Parametern schnell eingestellt. Über Capture und Export werden die Veränderungen eingefangen und in den Sequencer übertragen



Einfacher geht's nicht: Das MIDI-File zu einem Loop wird in den Sequencer gezogen und bearbeitet

wesentlich größere Auswahl an Dritt-Anbietern gibt und man natürlich auch mit Re-Cycle selbst erstellte Loops in Stylus RMX integrieren kann, was angesichts der Bearbeitungsmöglichkeiten ein lohnenswertes Unterfangen ist. Der S.A.G.E.-Converter erstellt dann neue Suites, die in der User-Library des Browsers zur Verfügung stehen.

Spectrasonics plant zudem, so genannte S.A.G.E.-Xpander anzubieten, die direkt in den Library-Folder installiert werden können. Leider waren diese bis zum Redaktionsschluss noch nicht lieferbar. Da es sich zunächst aber um bekannte Spectrasonics-Titel handelt, weiß man bereits, was einen erwartet. „Metamorphosis“ ist als eine in Stil und Sound direkte Fortführung der RMX-Library fast schon ein Pflichtkauf. „Liquid Grooves“ eignet sich ebenfalls hervorragend für das RMX-Konzept, denn viele der Drum- und Percussiongrooves liegen als Single-Loops vor und können so leicht integriert werden.

Den Ruf nach mehr live gespielten Grooves tragen die Titel „Back Beat“, „Retrofunk“ und „Burning Grooves“ sowie die neu angekündigte „Skippy Big Bad Beats“ Rechnung, auf denen man jeweils Top-Studio-Drummer ans Werk geschickt hat. Außer-

dem enthält jeder Xpander noch eine Bonus-Sektion mit zusätzlichen Sounds.

Klanggestaltung

In Sachen Klangformung kann Stylus RMX mit manchem Synthesizer mithalten. Und tatsächlich stammt das Filter aus einem der besten VST-Synths, nämlich dem impOScar von Gmedia. Dessen Multimodefilter kann mit 12 oder 24 dB arbeiten, besitzt zwei interne Filter, deren Cutoffs sich gegeneinander verschieben lassen, verfügt über Drive und klingt unverschämt gut. Moduliert wird das Filter über einen eigene Hüllkurve und einen synchronisierbaren LFO. Die AHDR-Hüllkurve ist beachtlich schnell und verfügt sinnvollerweise über einen Hold-Parameter vor dem Decay, wodurch bei kurzen Decay-Einstellungen der Punch eines Drumsounds erhalten bleibt.

Zwei weitere LFOs sind Amp und Panorama fest zugewiesen, während zwei weitere Hüllkurven, jeweils von den Slices getriggert, Amp und Pitch steuern. Hüllkurven und LFOs können positiv und negativ arbeiten. Ein Überbleibsel des Vorgängers ist das nicht modulierbare Master-Filter, das aus einem kombinierten Hoch/



Tiefpass besteht und sich ähnlich wie ein Shelf-EQ einsetzen lässt. Außerdem erlaubt Stylus das Rückwärtsabspielen der Slices und die Verschiebung des Startpunkts.

Mit einer ansehnlichen Effektabteilung kann man innerhalb von Stylus RMX die Grooves bearbeiten, ohne externe Plugins zu bemühen. Zunächst sind drei Insertereffekte pro Part aufrufbar, dazu kommen vier Effektsend-Wege, die von allen acht Parts angesprochen werden können sowie eine Mastersektion. Pro Send und Master lassen sich wiederum drei serielle Effekte aufrufen.

Die Auswahl an Effekten umfasst verschiedene Dynamics, EQs, Wahwah, das Filter aus der Edit-Sektion, Verzerrer, Modulations-effekte, Delays und ein Reverb. Die Qualität, selbst der Vintage-FX entspricht der Stylus-HiFi-Ästhetik und bis auf den Hall lassen sich die Effekte durchaus mit speziellen VST-Effekten vergleichen.

Alle Edit-Funktion beziehen sich auf den gesamten Loop. Zur Bearbeitung einzelner Slices hat Stylus RMX eine richtige Geheimwaffe: die Edit Groups. Hier lassen sich einzelne Slices nach bestimmten rhythmischen Kriterien auswählen. Anstatt Slices dafür mühsam auswählen zu müssen, steht eine große Auswahl an Groove-Mustern zur Verfügung: Angefangen von einfachen Down- (1 und 3) und Backbeats (2 und 4) bis hin zu ungeraden 16teln lassen sich 23 Muster auswählen. Ist eine Edit Group aktiviert, beziehen sich alle Edit-Funktionen nur auf diese Slices. Das ist besonders bei kompletten Drumloops Gold wert. Man wählt etwa Backbeat, um nur die Snare-Steps zu verhalten, mit den Offbeats werden nur die Zwischenschläge im Panorama moduliert oder gefiltert und via Downbeat verzerrt man lediglich die Main-Kicks. Bis zu acht Edit Groups lassen sich pro Loop gleichzeitig aktivieren: Der Spielplatz ist eröffnet.

Groove-Interaktion

Wie schon erwähnt, bestehen viele Grooves aus einzelnen Spuren, die miteinander kombiniert werden können. Dank des internen Mixers, der Effekte und Edit-Funktionen entsteht so schnell ein völlig neuer Loop. Und auch hier sind noch Anpassungen möglich. Hat man etwa eine schöne Percussion- oder HiHat-Line gefunden, deren Auflösung jedoch nicht passt, kann man das Tempo dieses einen Loops mehrfach verdoppeln oder halbieren. Aus einer 4tel-HiHat kann eine 16tel-Figur werden oder umgekehrt. Zusätzlich lässt

sich im Slice Menu Mode die Rhythmik der Loops modifizieren. Einfach die MIDI-Files in den Sequencer ziehen, Varianten erzeugen – fertig.

Hat man dafür aber nicht das rechte Händchen oder verweilt gerade im Kreativloch, bietet Stylus RMX auch hierfür ein Tool an: den Chaos Designer. Dieser erzeugt zufällige Varianten eines Loops, allerdings wird nicht einfach wild drauf los gewürfelt. Es stehen verschiedene Parameter bereit, um das Chaos in gewünschte Bahnen zu lenken. Zunächst gibt es *Pattern* (Variationen), *Repeat* (Wiederholungen von Slices) und *Reverse*. Die Fader dieser Funktionen steuern lediglich die Wahrscheinlichkeit, nicht die Art, mit der die Slices beeinflusst werden. *Timing*, *Pitch* und *Dynamic* sind etwas differenzierter dosierbar, denn neben Wahrscheinlichkeit und Range, kann noch vorgeben werden, ob das Timing angezogen oder verzögert oder Pitch auf- oder abwärts variiert wird. Natürlich sind zufallsgenerierte Grooves nicht immer groovig, übertreibt man es etwa bei Timing, wandelt sich der Top-Drummer zum Musikschüler im ersten Jahr. Auch Repeat und Reverse können übers Ziel hinauschießen.

Sie ahnen es schon, auch hier kommen die Edit Groups ins Spiel. Es gilt das selbe Prinzip, nur die Slices der aktiven Group werden mit Chaos bedacht, das sich so steuern lässt. Die Offbeats ein bisschen Laid-back, Die Downbeat dafür mit mehr Dynamic und schon kanalisieren sich die Zufälle gewinnbringend.

Wie nutzt man aber nun die Chaos-Daten? Stylus RMX kann mit Capture nach Art des Skip-Back-Samplings aus den erzeugten Varianten rückwirkend MIDI-Files generieren, die dann exportierbar sind. Wer etwas mutiger ist, kann jedoch auch sich in Echtzeit überraschen lassen und den Chaos Designer beim Song freien Lauf lassen. Für die Stepumsortierung mittels *Pattern* muss sich der Loop jedoch im Groove Mode befinden.

Dalentechnik

Die Release-Version von Stylus RMX wurde etwas mit heißer Nadel gestrickt. Mittlerweile ist das Update 1.1 erschienen und sollte auch gleich installiert werden, denn schon mit den Zwischenversionen wurden zahlreiche Bugfixes durchgeführt und das Plugin läuft nun weitestgehend beschwerdefrei. Möglicherweise stellen sich →



Stylus kann fast autark arbeiten. Alle nötigen Mixer-Funktionen wie Level, Pan, Mute/Solo, Single-Outs und FX-Sends stehen pro Kanal bereit



Die Effektauswahl des Stylus ist üppig und von guter Qualität, vor allem die Dynamics und Delays sind ideal auf Drums zugeschnitten

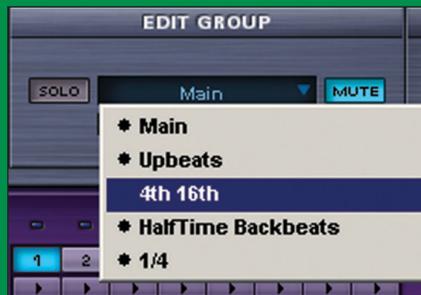
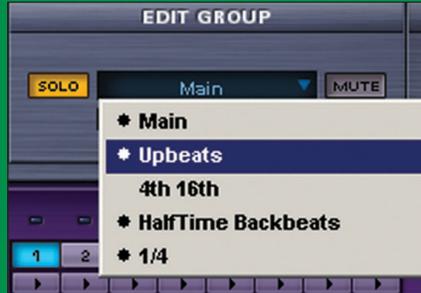
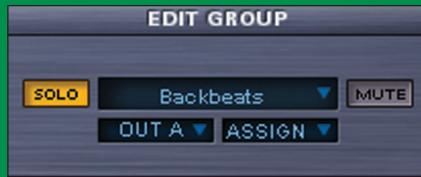


Special Drumplayer – Spectrasonics Stylus RMX

Hands on: Edit Groups erkunden

Auch wenn es im ersten Moment nicht so scheint, sind die Edit Groups sehr einfach zu handhaben. Zunächst muss man sich mit den verschiedenen Mustern vertraut machen. Dass mit „Backbeat“ die Taktschläge 2 und 4 gemeint sind, steht glücklicherweise im Menü. Die anderen Selektierungen kann man leicht mit Hilfe der Solo und Mute-Funktionen erkunden. Wählen Sie einen möglichst „vollen“ Loop aus und probieren Sie nacheinander die Muster aus. Nachdem Sie eine Group aktiviert haben, können Sie die betreffenden Steps solo abhören oder mit Mute stummschalten, wobei die nicht betroffenen Steps weiter spielen.

Beachten Sie, dass die Edit Groups nur Taktschemen, aber nicht den tatsächlichen Loop selektieren. Befinden sich auf 2 und 4 keine Drums, wird mit „Backbeat“ auch nichts erfasst. Mit Mute und Solo kann man leicht prüfen, ob das jeweilige Muster alle gewünschten Steps beinhaltet. Ist dies nicht der Fall kann man eine zweite Edit Group aktivieren. Jeder Step kann jedoch nur in einer Edit Group sein. Ist Downbeat in einer Group gewählt, werden die Steps 1 und 8 bei einer zweiten Group mit 8teln nicht mit erfasst.



Enable Add/Remove Slice
Create Edit Group (First Play a MIDI Note)
Rename Edit Group
Create an edit group for each groove in suite
Create an edit group for all slices in element
Clear all edit group assignments in element
Assign (1 and 3) Downbeats
Assign (2 and 4) Backbeats
Assign (3) HalfTime Backbeats
Assign (1) First 16th
Assign (e) Second 16th
Assign (l) Upbeats
Assign (a) Fourth 16th
Assign 1/1 - Whole notes
Assign 1/2 - Half notes
Assign 1/4 - Quarters
Assign 1/8 - Eighths
Assign 1/16 - Sixteenths
Assign 1/32
Assign 1/48
Assign 1/64
Assign 1/96
Assign 3/4 Dotted Halfs
Assign 3/8 Dotted Quarters
Assign 3/16 Dotted Eighths
Assign 1/3 Half Note Triplets
Assign 1/6 Quarter Note Triplets
Assign 1/12 Eighth Note Triplets
Assign 1/24 Sixteenth Note Triplets

noch kleine Unstimmigkeiten in besonderen Konstellationen heraus, aber hier wird Spectrasonics sicherlich einen genauso schnellen Support liefern wie bisher. Die Unterstützung der gängigen Schnittstellen läuft wunschgemäß (inkl. Logic Pro 7 AU) und auch für die ProTools-Version 6.7 mit

den Einzel-Outs für Instrumente ist man gerüstet.

Die Komplexität von Stylus RMX schlägt sich auch in einem höheren CPU-Bedarf nieder, jedoch hängt dieser stark von der Anzahl der verwendeten Loops und vor allem der Effekte ab. Geht man allzu großzügig damit um, platziert in jedem Kanal Inserteffekte und nutzt auch noch Send- und Master-FX meldet sich das CPU-Meter deutlich zu Wort. Ein, zugegebenermaßen übertriebener, Bestückungstest mit

jeweils 3 Effekten in fünf Parts sowie allen Sends plus Master (= 30 Effekte) brachte die CPU-Last am Testrechner (P4/3,2 Ghz) auf 50%. In der Praxis ist eine solche FX-Orgie wohl nicht sehr sinnvoll und mit einer normalen Bestückung gibt sich Stylus RMX wesentlich moderater.

Fazit

Stylus RMX setzt bei Sound und kreativem Loop-Einsatz Maßstäbe. Am Umfang von Library und Funktionalität sowie den Ideenreichtum wird man künftige Groove-Tools messen. Das Überraschende dabei ist neben dem einfachen Handling der äußerst moderate Preis. Kaum teurer als die Konkurrenz bekommt man ein mehrfaches an Leistung. Allein die Library ist dieses Geld wert. Freilich muss man auf den markanten Spectrasonics-Sound stehen, um seine Freude daran zu haben, aber das ist ja bei jedem PlugIn so. Und über die Import-Möglichkeiten kann man sich die Library via REX-Files völlig nach eigenem Gusto umgestalten. Stylus RMX darf man ruhig als PlugIn des Jahres bezeichnen.

der Jim/ig//

Spectrasonics Stylus RMX



Auf der KEYS-CD stellen wir Ihnen die fantastischen Möglichkeiten des Stylus RMX vor.

Vertrieb	Best Service
Internet	www.spectrasonics.net
Preis	ca. 249 € S.A.G.E.-Xpander: je ca. 89 €
Upgrade	direkt via Spectrasonics, ca. 99\$ (+ Versand), Käufer in 2004: gratis (nur Ver- sand)
Plattform/ Schnitt- stellen	VST (WinXP/2000, OSX), AU, RTAS, MAS (OSX)
+	komplexe Edit-Funktionen, Edit Groups, MIDI-Drag&Drop, umfangreiche Library