

DRUMS MIXEN IN DRIE STAPPEN

DEEL 2: CORRECTIE, EDITING EN BASISMIX

In de vorige Musicmaker gingen we in op hoe je je opnames en je software voorbereidt op een goede drummix. Nu je dat allemaal op orde hebt, is het tijd om verder te gaan met het corrigeren van onstrakheden in je opnames, het editen en het opzetten van je basismix. Deze basismix zal als uitgangspunt dienen voor de eindmix, die we in de volgende Musicmaker behandelen.

Veel moderne producties klinken clean en bijna onmenselijk strak. Als je ook een strakke drumsound nastreeft, loont het de moeite om de hele drumpartij na te lopen op fouten en onstrakheden. Grote fouten of onstrakheden zijn vrijwel alleen handmatig op te lossen, maar de meeste moderne DAW's bieden tevens 'audio quantization'. Daarmee kun je - tot op zekere hoogte - een track automatisch synchroon krijgen met een tweede track. Voorbeelden hiervan zijn: Pro Tools' Beat Detective of Audio Warp in Cubase. Met deze tools is het mogelijk om redelijk goed ingespeelde drumpartijen nog aanzienlijk strakker te krijgen. Omdat er bij audio quantization doorgaans een referentietrack of clicktrack moet worden gebruikt voor de precieze timing, werkt het het best als er ook met een clicktrack is opgenomen. Audio quantization lijkt een simpele oplossing om je drumpartij strak te trekken, maar er zitten ook een paar nadelen aan. Zo kunnen transiënten verloren gaan doordat de quantization de noten niet nauwkeurig genoeg detecteert, maar ook kunnen sommige passages onnatuurlijk gaan klinken als de quantization te extreem is. Dit valt vooral op als de lengte van een uitklinkend bekken te veel wordt gewijzigd. De feel van de drumpartij kan ook een vreemd karakter krijgen doordat door de quantization de nadruk van de beat verandert.

EDITING Als alle onstrakheden en fouten zijn gecorrigeerd, kun je je mix flink opschonen door de stiltes uit de close mics te verwijderen, zoals bij de kick-, snare- en tom-tracks. Hoewel het in eerste instantie vaak niet opvalt, hebben deze tracks allemaal last van een kleine hoe-

veelheid overspraak. En als je veel close mics gebruikt hebt, kan dit je mix aardig vertroebelen. In sommige gevallen kun je dit zonder problemen doen met een noise-gate plug-in, die standaard in vrijwel iedere DAW aanwezig is, of door de eventuele 'strip silence'-functie in je DAW, waarmee je stiltes automatisch kunt verwijderen. Beide methoden maken gebruik van een volume threshold, wat inhoudt dat ze reageren op de luidheid van de opname. Daarom werken ze soms niet goed bij drumpartijen met veel dynamiek, zoals een snare-spoor met gewone snare-slagen en zachtere ghost notes. In zo'n geval kun je de stiltes het best handmatig verwijderen. Je kunt er tevens voor kiezen om de harde snare-slagen en de ghost notes op twee aparte sporen te zetten, voor meer flexibiliteit in je mix. Neem hiervoor de tijd en maak gebruik van fades en cross-fades om gekke 'clicks' te voorkomen. Het is handig om de close mic-sporen regelmatig te beluisteren terwijl je ook de overhead-sporen aanzet, want door het opschonen kunnen de kick, snare en toms op zichzelf soms erg onnatuurlijk gaan klinken.

DE BASISMIX: OVERHEADS Nu wordt het tijd om een mooie balans tussen de individuele sporen te maken en ervoor te zorgen dat de totale mix niet te hard of te zacht staat. Een te luide mix kan na het toevoegen van effecten clippen op je masterbus. En een te zachte mix kan problemen opleveren met het gebruik van plug-ins met een volume threshold, zoals een compressor. Over het algemeen begin je de mix met de overhead-sporen, omdat die het meest bepalend zijn voor de globale sound van je drummix. De overheads geven namelijk een mooie en natuurlijke indruk van de ruimte waarin het drumstel is opgenomen. De close mic-sporen klinken vaak onnatuurlijk als je ze los afspeelt en die zul je vooral gebruiken voor het creëren van directheid en impact.

Zet de overhead-sporen op solo en bepaal of de kick en snare in beide overheads op hetzelfde volume zijn opgenomen. Je wilt over het algemeen namelijk dat de kick en snare zich in het midden van het stereobeeld bevinden. Een makkelijke manier om dit te beoordelen is door de overhead-sporen helemaal naar links en rechts te pannen en dan tijdens het afluisteren te switchen tussen mono en stereo. Als de plaatsing van de kick en snare verschuift als je switcht, zul je het volume van de overhead-sporen moeten aanpassen totdat de kick en snare in het midden staan.

EQUALIZING Voor een cleane drummix is het belangrijk dat de lage frequenties niet overdreven aanwezig zijn in de overheads. Een high pass-filter is de snelste manier om een gedeelte van het laag te verwijderen, maar soms kan een low shelf-filter of een combinatie van beide een subtieler resultaat opleveren. Door het laag in de overhead-sporen op

Ook al neem je de bassdrum meestal met één mic op, toch is het handig er een group channel voor aan te maken tijdens het mixen

te schonen, zorg je voor een helder basisgeluid en maak je ruimte voor de bassdrum, maar ook voor de andere instrumenten in de totale mix. Als er schelle of vervelende resonanties in de overhead-sporen zitten, is het verstandig om die met een EQ met smalle peak-filters te verminderen, om zo een warm en luistervriendelijk basisgeluid te scheppen. Los van de klankkleur is het ook belangrijk om goed naar de dynamiek te luisteren.

COMPRESSIE Soms klinken de kick, snare en toms te luid in verhouding tot de bekkens. Je kunt dit oplossen met een compressor met een korte attack- en release-tijd, zodat de attack van de trommels zachter wordt en je de bekkens daardoor beter hoort. Ook kun je een side-chain compressor gebruiken die reageert op het kick-spoor van de close mic en zo de kick wegdrukt in de overheads. Deze techniek wordt wel 'ducking' genoemd. Beide compressie-technieken geven je in een later stadium meer ruimte voor het toevoegen van de close mic-sporen. Ook kun je een compressor instellen op een relatief lange release-tijd en die gebruiken om de bekkens in de overheads meer sustain en een 'washy' sound te geven (voorbeeld: The Beatles, She Said She Said). Zorg er hierbij wel voor dat de transiënten niet verloren gaan. Dit kun je voorkomen door de attack-tijd zo in te stellen dat de compressor de allereerste transiënten van bijvoorbeeld de kick en de snare wel doorlaat. Voor het creëren van een gebalanceerde basismix is het gebruik van EQ en compressie vaak al voldoende voor de overheads.

DE BASISMIX: KICK EN SNARE Als de overheads in balans zijn, voeg je de kick en snare toe. Omdat de kick en snare op de overheads vaak al goed te horen zijn, en de close mic-sporen een wat onnatuurlijke klank kunnen hebben, hoef je de kick en snare vaak slechts subtiel toe te voegen. Je gebruikt ze om impact en directheid te krijgen en soms werkt het het best om extreme EQ en compressie te gebruiken. Je kijkt naar wat de kick en snare missen qua sound in de overheads, en hoe je

dit kunt aanvullen met de close mic-sporen. Geef de kick voldoende laag voor body en impact, maar ook genoeg attack (frequentiegebied: 2 tot 5 kHz) zodat de kick in een drukke mix hoorbaar blijft en ook tot zijn recht komt op apparatuur met kleine speakertjes, zoals telefoons en laptops. Let er bij de snare goed op dat die niet te 'boxy' (frequentiegebied: 300 tot 500 Hz) of te 'harsh' klinkt (frequentiegebied: 2 tot 5 kHz). Naast EQ en compressie kun je een transient designer plug-in gebruiken, zoals de SPL Transient Designer. Hiermee kun je de attack en sustain van bijvoorbeeld de kick en snare bewerken, zonder dat je wordt beperkt door een volume threshold, zoals bij compressors.

Als je met de bestaande kick- en snare-sporen niet het gewenste resultaat bereikt, of je bent op zoek naar een specifieke sound, kun je ervoor kiezen om de sporen aan te vullen met - of zelfs te vervangen door - voorgeproduceerde samples. Dat heet 'augmentation' of 'layering'. Door het toevoegen van mooie samples kun je zonder veel moeite een strakke en gestileerde mix creëren. Wel is het erg belangrijk dat

de toegevoegde samples precies gelijk lopen met de overheads. Dit kun je bereiken door je kick- en snare-audiospoor te converteren naar een MIDI-spoor, of door een layering plug-in te gebruiken (zoals de Wavemachine Drumagog). Mocht je aan de andere kant juist heel blij zijn met de directe kick- en snare-sporen, dan kun je deze ook juist meer op de voorgrond plaatsen.

Met dezelfde technieken kun je de toms en alle andere losse elementen die zijn opgenomen, toevoegen aan de mix. Deze elementen hoeven niet gecentreerd in het stereobeeld te staan, zoals de kick en snare. Let er bij het toevoegen van een nieuw element goed op dat je niet onnodige overspraak toevoegt, of vervelende kleuringen introduceert die veroorzaakt worden door comb filtering.

Volgende maand gaan we verder met de derde en laatste aflevering in deze serie: Stap 3: de eindmix.

Deel 1: De voorbereiding
 >> Deel 2: Correctie, editing, en basismix <<
 Deel 3: De eindmix



Eerder besprak Jochem de Jong in Musicmaker het opnemen van drums. Die artikelen staan nu op onze website!

Kijk op musicmaker.nl/tipsentricks