

EZ Drummer



EZ DRUMMER

Multi Layer Drum Sampler

di Alessandro Pescetelli

La Toontrack Music, software house svedese divenuta famosa per aver realizzato l'imponente ed "infernale" Drumkit from Hell Superior (DFHS), propone un nuovo prodotto che sembra essere nato proprio dall'esperienza fatta con il DFHS ed è il frutto di una importante considerazione: realizzare un prodotto che fosse prima di tutto estremamente semplice ed intuitivo da usare, pur mantenendo l'ottima qualità sonora che caratterizza DFHS; nasce così EZdrummer, ovvero "Easy Drummer". Andiamo a vedere insieme se, a conti fatti, il nome risulta appropriato.

Tutto facile facile!

EZdrummer viene venduto in una confezione dall'aspetto piuttosto gradevole, all'interno della quale trova posto il DVD del software e null'altro. Infatti il manuale è in .pdf, il noto formato di Adobe per il quale è disponibile il diffusissimo e gratuito "Reader". Il software è stato realizzato sia per Mac che per PC ed è disponibile sia come VSTi (PC/Mac) che come plugin Audio Unit (Mac); non è invece disponibile sotto forma di applicazione "standalone", quindi sarà necessario appoggiarsi ad una piattaforma host quale Cubase SX, Logic, Sonar, Fruity Loops etc. Il supporto RTAS è previsto per l'Autunno del 2006. L'installazione risulta fluida, anche se è

necessario porre attenzione nel momento in cui si sta per installare la libreria sul disco rigido: infatti, nel caso in cui si desideri che i campioni vengano collocati in un percorso diverso da quello impostato di default, è necessario intervenire prima del processo di installazione, in quanto non sarà più possibile apportare modifiche in un secondo momento. Il sistema di protezione software è di tipo "challenge/response", in tutto e per tutto simile a quello utilizzato per i prodotti della Spectrasonics: ogni nuova installazione del prodotto genera un codice univoco, il quale, insieme al numero seriale presente sulla confezione, va inserito nel pannello web di registrazione presente sul sito della Toontrack, o meglio sul sito specifico di

REQUISITI DI SISTEMA

PC

Sistema operativo: Windows XP
 CPU: PIII / Athlon 1,8 GHz
 DVD-ROM drive
 RAM: 512 Mb RAM
 Hard Disk: 1,5 GB di spazio libero su HD
 Interfacce supportate: VST™, RTAS™ (previsto per l'Autunno 2006)

Mac

Sistema operativo: Mac OS 10.2.8 o superiore
 CPU: G4 1 Ghz
 DVD-ROM drive
 RAM: 512 Mb RAM
 Hard Disk: 1,5 GB di spazio libero su HD
 Interfacce supportate: VST™, Audio Units™, RTAS™ (previsto per l'Autunno 2006).



Fig.1 - Interfaccia Utente

EZdrummer. Il codice di autorizzazione verrà quindi inviato all'indirizzo email comunicato e non è necessario che la workstation audio sulla quale è presente il software sia collegata in rete. Il setup completo del programma richiede circa dieci minuti.

E' bene sottolineare una funzionalità che si rivela molto utile in termini di risparmio di risorse: si tratta del "TPC" (Toontrack Percussive Compression), un sistema di compressione del materiale campionato brevettato dalla Toon-

track stessa, in base al quale i campioni della libreria vengono compressi in tempo reale sia sul disco rigido che in memoria, senza alcun tipo di perdita di qualità audio o rumori in fase di decompressione, anche se tale processo avviene mentre EZdrummer è in azione. La Digital Audio Workstation utilizzata per testare il nostro “batterista virtuale” è composta da CPU Intel Pentium IV 3,2 Ghz, 2 Giga Ram, Hard Disk esterno da 120 Gb 7200 RPM con 8 mega di cache e scheda audio MOTU 828MKII. Come applicazione host è stato utilizzato Cubase SX3 e le casse monitor KRK modello ST8 hanno fatto il loro buon lavoro, come di consueto.

La “easy” interfaccia

L'interfaccia utente di EZdrummer (Fig.1) è la sintesi della filosofia della Toontrack: prodotti sviluppati da musicisti per musicisti. All'avvio del plugin ci si trova di fronte ad un set di batteria completo, con tanto di microfoni posizionati su ciascun componente, e sembra quasi di essere presenti sul posto, pronti per suonare! Ciò che colpisce è la notevole razionalità ed ergonomia dell'interfaccia grafica, la qualcosa mette immediatamente a proprio agio l'utilizzatore. Le tre sezioni, delle quali stiamo per analizzare in profondità le caratteristiche, sono tutte comunque presenti nella schermata principale: al centro troviamo raffigurato il set di batteria in uso, sul quale si può intervenire a livello di scelta del campione relativo a ciascuno dei componenti del set, cliccando sui “construction bar” relativi (Fig.2). E' possibile ascoltare i vari campioni percuo-



Fig.2 – I Construction Bar



Fig.3 – Open Grooves

tendo virtualmente con il mouse il singolo pezzo del drumkit, con contemporanea riproduzione anche visiva del colpo sulla pelle o sul piatto.

Nella parte alta dell'interfaccia, il pulsante **EZX** permette di scegliere tra i vari drumkits opzionali, dei quali la Toontrack ne ha già prodotti tre: “Latin Percussion”, “DFH” e “Vintage Rock – Brushes & Sticks”. In realtà, al momento dell'acquisto di EZdrummer, viene fornito in “bundle” il kit EZX “Yamaha Club Jordan Cocktail drumkit”, orientato alle sonorità latine.

L'installazione degli EZX è uguale a quella di un normale software; una volta terminato il setup, basterà premere il pulsante EZX per accedere al kit scelto. Sempre in alto e più precisamente nella parte destra, il pulsante con il punto interrogativo permette di accedere alle funzionalità di aiuto, quali: accesso al manuale utente, al Tour virtuale in Flash visibile utilizzando lo “shockwave

player” di Macromedia, ma soprattutto alla completa descrizione delle mapature MIDI per ciascuno dei kits.

La terza ed ultima sezione, quella in basso, è quella più ricca di controlli; da qui, infatti, si accede alle funzionalità che rendono EZdrummer un prodotto unico nel suo genere: cliccando sul pulsante “Open Grooves” (Fig.3) viene aperto il “Groove Browser” (Fig.4), dal quale è possibile scegliere fra circa 8000 MIDI loops, organizzati in banchi (separati per EZZ, EZX ed User Libraries), bpm, stili musicali e variazioni. Questa imponente quantità di materiale, realizzata da professionisti famosi, rende intuitiva e divertente la costruzione di una song, così come il semplice ascolto dei vari grooves, tutto senza dover avere la benché minima conoscenza tecnica. Questo accade, e mi ripeto, quando i prodotti vengono realizzati da musicisti per musicisti, peculiarità che, a mio avviso, spesso viene a mancare.



Fig.4 – Il Groove Browser

EZ Drummer



1 – Il pulsante Play; 2 – I pulsanti di incremento e decremento; 3 – Il RAM counter, 4 – il pulsante Humanize, 5 – il pulsante Velocity, 6 – il pulsante Open Mixer.

Dopo aver scelto la nostra combinazione banco/tempo/stile/variazione, possiamo ascoltare il groove premendo il pulsante “Play” (Fig.5-1) posto al centro nella parte bassa. E’ possibile ascoltare i vari “grooves” mentre EZdrummer è in modalità “play” semplicemente cliccando sulle variazioni o sui pulsanti di incremento e decremento (Fig.5-2), tramite i quali si scorrono i presets adiacenti quello in uso. Costruire una song è un vero e proprio gioco da ragazzi: dopo aver scelto il groove adatto, basta trascinare l’oggetto nella traccia MIDI dell’applicazione host nella quale EZdrummer viene utilizzato e viene creata una parte MIDI, da concatenare agli altri eventuali MIDI loops che verranno via via aggiunti. Sempre nella barra dei controlli, sulla destra, è costantemente visibile un contatore (Fig.5-3), il quale indica in tempo reale l’utilizzo di memoria RAM. Infatti EZdrummer non fa uso di streaming da disco e carica l’intero drumkit in memoria: è proprio per questo motivo che la compressione TPC risulta fondamentale per mantenere a livelli ragionevoli la quantità di memoria utilizzata durante le performances.

A questo punto abbiamo un groove che suona in modo convincente, grazie soprattutto all’ottima qualità dei campioni della libreria, desunti direttamente dal DFHS, ma il programma ci mette a disposizione altri ulteriori strumenti per esaltare l’espressività ed il realismo dell’esecuzione; il pulsante “Humanize” (Fig.5-4), se premuto, introduce delle variazioni dinamiche che rendono l’esecuzione più imprevedibile, meno meccanica e quindi più umana. Il pulsante “Velocity” (Fig.5-5) incide sulla dinamica in modo tanto più consistente quanto più si ruota il potenziometro verso destra. Premendo il pulsante “Open Mixer” (Fig.5-6) si entra in un’altra sezione molto importante, quella appunto del Mixer (Fig.6): dal momento che ogni drumkit acustico reale che si rispetti è corredato da microfoni ed il segnale di questi ultimi deve necessariamente essere convogliato in un mixer per poi essere inviato alla sezione di amplificazione, in EZdrummer non ci sono distinzioni tra il reale ed il virtuale: dal mixer si interviene sia sul segnale dei microfoni posti sui singoli pezzi del kit che sui due microfoni d’ambiente

(“overhead”) che si trovano al di sopra dei due piatti centrali, tipicamente due “crash cymbals”. Ogni traccia permette di intervenire sul “panpot”, “Mute”, “Solo” e livello tramite il “fader”, sotto il quale è posizionato il consueto indicatore di livello in db. E’ possibile “linkare”, ovvero collegare, i canali tra di loro semplicemente cliccando sul nome delle tracce, in modo da agire su tutti i canali semplicemente intervenendo su uno di essi. Con il comando “Bleed Control” è possibile ascoltare soltanto la sezione piatti, oppure solo la sezione rullanti, permettendo, così, di aumentarne il livello senza intervenire sul resto del kit.

Come suona

Bene, abbiamo visto la logica di funzionamento del software, ma la cosa più importante da capire è: “come suona” Ezdrummer. Chi ha avuto modo di conoscere “Drumkit from Hell Superior” (Fig.7), ha già ben chiaro che si tratta di una delle migliori library mai realizzata relativa al mondo delle percussioni acustiche; Ezdrummer, che per certi versi si può definire come la versione “Light” del sopraccitato DFHS, mantiene la stessa alta qualità del materiale audio registrato in uno dei migliori studi del mondo: l’Avatar Studio. I drumkits sono stati campionati utilizzando strumenti dei più rinomati, suonati da ottimi professionisti ed è inoltre sempre presente la componente “Ambient” che mette a disposizione i campionamenti d’ambiente del sopraccitato studio relativi ai vari “dry samples”. Per ogni timbro sono presenti fino a quindici multicampionamenti a vari livelli di dinamica, garantendo in questo modo accurati livelli di espressività. Tuttavia, probabilmente anche per via del fatto che nel sistema è presente soltanto il kit Pop/Rock ed il “Cocktail” latino, trovo che abbia una certa rilevanza non poter scegliere tra molte tipologie di campioni e ciò è piuttosto evidente soprattutto sui rullanti. E’ vero che la qualità audio è quella del DFHS, ma qui pesa il fatto che occorre acquistare dei pacchetti aggiuntivi e, cosa ancor più vincolante, bisogna attendere del tem-



Fig.6 – il Mixer



Fig.7 - Il DFHS

po prima che gli EZX vengano messi in commercio.

La funzione "Humanize" risulta efficace, ma interviene soltanto sul parametro di dinamica dei timbri e non sulle microvariazioni nel tempo delle esecuzioni, tipiche di un batterista in carne ed ossa. Un sapiente utilizzo di "Groove Quantize" e di "Iterative Quantize" di Cubase SX porta a risultati di ben altro livello. Gli altri software sul mercato che possono contendere ad EZdrummer il primato sono: DFHS ed il Groove Agent 2 di Steinberg (Fig.8). Il primo dispone di una qualità audio ai massimi livelli, ma non risulta essere semplice ed intuitivo come EZdrummer o Groove Agent 2; inoltre la libreria è imponente (al momento dell'installazione vengono copiati circa 40 Gb di campioni sul disco rigido e ciò ha il suo peso in termini di risorse hardware richieste). Occorre segnalare che anche DFHS utilizza la tecnologia di compressione in "realtime" TPC, ma con la differenza, rispetto al fratello più piccolo, che non viene caricata l'intera libreria di campioni in memoria, ma soltanto i samples necessari al momento. Questa caratteristica, tra l'altro più che logica, sarebbe stato opportuno implementarla anche su EZdrummer; è vero che l'intera

libreria occupa circa 267 Mb di memoria, ma questo non vuol dire che non si possa ulteriormente ottimizzare le prestazioni della DAW. Groove Agent 2 è molto più vicino, a livello di immediatezza, al prodotto oggetto del test, anche se non riesce mai a competere con quest'ultimo nella semplicità di arrangiamento di una song, ad esempio. Inoltre questi due software, pur essendo ottimi qualitativamente, differiscono molto per filosofia realizzativa: Groove Agent 2, il quale costa sensibilmente di più rispetto ad EZdrummer, mette a disposizione da subito moltissimi stili e drumkits, mentre EZdrummer viene venduto con un paio di kit (Rock/POP ed il bonus



Fig.8 - Il Groove Agent

"Cocktail") ed occorre acquistare a parte gli eventuali kits aggiuntivi. Da ciò derivano un paio di considerazioni: la Toontrack punta inequivocabilmente sulla qualità del singolo drumkit, permettendo ai clienti di acquistare soltanto ciò che realmente verrà utilizzato, a differenza del prodotto Steinberg, il quale rende disponibile tutto e subito, ma a discapito della qualità nei dettagli; a conti fatti, considerando gli eventuali acquisti dei kits EZX, EZdrummer ha un costo superiore rispetto a Groove Agent 2.

Tiriamo le somme

Diciamo subito che EZdrummer è un prodotto brillante sotto molti punti di vista, la semplicità d'uso è proverbiale, la qualità dei campioni è molto alta e ritengo si possa parlare di "Toontrack sound", in quanto le timbriche dinamiche e cristalline prodotte da questa azienda sono divenute un vero e proprio marchio di riconoscimento. Il prodotto è stato sottoposto a test molto duri, tesi a metterne alla prova la stabilità: nonostante il programma sia stato chiuso e riavviato più volte consecutivamente ed in vari momenti del lavoro, il nostro "batterista" non è mai andato in crash e non ha mai creato il minimo problema a Cubase SX.

Oltre alla semplicità d'uso, ciò che colpisce particolarmente è il basso carico sulla CPU: a pieno regime il processore non è mai impegnato per più del 15% del suo potenziale e ciò lascia indubbiamente spazio all'utilizzo di EZdrummer insieme ad altri VSTi e plugin. Ciò che convince meno è la poca scelta di suoni, considerando solo il kit base e l'impossibilità di cambiare il "path" della libreria ad installazione conclusa, nonché il caricamento massiccio dell'intera libreria in memoria.

Per concludere, il prodotto è destinato sia ai non professionisti, grazie alla estrema semplicità d'uso, alla inesistente curva d'apprendimento ed alla oggettiva ottima fattura del materiale audio e sia ai professionisti alla ricerca di uno strumento virtuale stabile, di qualità e sul quale si è disposti a spendere nel tempo per espanderne le capacità timbriche.

