



Beats met een bite

Tijdens de NAMM show, Musikmesse Frankfurt en Musiclab #7 was hij al te horen, nu kunnen we de Punch dan eindelijk in onze eigen studio testen. Doet de drumcomputer zijn naam eer aan?

door **Eppo Schaap** > epo@interface.nl

Punch, heet de drumcomputer van Rob Papen en Jon Ayres, de mannen die we kennen van synths als Blue, Predator, RG en Boombass. Papen en Ayres hebben met de Punch niet de zoveelste drumsamplerplug-in willen maken. Ze hebben namelijk enkele functies toegevoegd die je niet dagelijks tegenkomt. Het arsenaal aan bewerkingsparameters van deze drumsynth/sampler is bijzonder uitgebreid, maar via de Easy Page- en Quick Edit-secties ook toegankelijk als je een minder fanatieke 'knoppentweaker' bent. Het feit dat Punch niet alleen met samples werkt maar ook met synthesemodellen, maakt deze machine extra interessant.

Modellenwerk

De eerste tien klanken in een Punch kit bestaan uit synthesemodellen voor kick, snare, hihats, claps en toms, die naar je eigen smaak kunt finetunen. De parameters van elk model zijn geoptimaliseerd voor een specifiek type sound. Zo hebben de kicks uitgebreide pitch envelopes en de claps onder andere een stereooverbreidingsfunctie. Dit zijn slechts enkele voorbeelden, want het aantal modellen en parameters is enorm. Natuurlijk is er voor elk instrument een flinke voorraad meegeleverde kant en klare presets, dus zelf programmeren is niet direct

Interface Xtra

DOWNLOADS

- audio
- demoversie
- video

INFO

- **Prijs incl:** € 149,-
- **Distributie:** Time and Space, +44 183 755200
- **Internet:** www.timespace.com www.robpapen.com

Punch heeft een groot aantal modellen aan boord.



nodig. Punch heeft, naast de volledige set klankparameters voor elk instrument, ook nog een uitgebreide modulatiesectie, waarmee je met twee envelopes, twee lfo's en acht modulatieslots intern of extern via midi de klank dynamisch kunt beïnvloeden.

Ook voor beginners

Om de bediening van al die parameters in Punch ook voor beginners toegankelijk te maken, is er de Easy Page. Hiermee kun je direct alle klanken in een drumkit gelijktijdig aanpakken. Je kunt er met grote faders een negental parameters aanpassen en de mix van de vier effectbussen. Natuurlijk kun je deze faders ook aan een controller koppelen, net als alle andere parameters in Punch. Als je wilt dat een specifieke klank niet meedoet met de Easy Page (de kick bijvoorbeeld), kun je voor die klank Easy Bypass instellen. Quick Edit is een vergelijkbare functie die je op elke afzonderlijke klankpagina aantreft. Hiermee kun je met vier regelaars globaal de klank van het betreffende instrument snel aanpassen, zonder in de hele rits parameters op het scherm ernaast te hoeven duiken.

Acht keer grooven

Punch heeft naast veel klanken ook een sequencer voor het programmeren van

beats. Elke beat bestaat uit vier grooves en vier breaks. In elke groove of break kun je vier klanken gebruiken, verdeeld over vier tracks. Je programmeert voor elke stap niet alleen note-on, maar ook velocity, panorama, toonhoogte, flam, envelope-snelheid en een vrij toewijsbare modulatie-waarde voor bijvoorbeeld filter cutoff. Ook zijn er swing- en humanwaarden voor het hele pattern en kun je een pattern op een veelvoud of een deel van de snelheid van de host laten afspelen.

De vier grooves zijn elkaar aanvullende lagen, waarmee je dus een complete beat kunt opbouwen. De breaks zijn bedoeld als afwisseling. Dit is tenminste hoe ze in de presets worden gebruikt, maar omdat grooves en breaks allemaal even lang zijn (maximaal zestien stappen) zou je de breaks ook kunnen 'misbruiken' voor extra grooves. Elk van de acht grooves/breaks kan real-time worden getriggerd met toetsen op een midikeyboard of -controller, maar ook met de knoppen op het beeldscherm. Zo kun je intuïtief en al improviserend een livetrack opbouwen.

Een optie die we wel missen, is om patterns langer te maken dan de zestien stappen die nu mogelijk zijn. Voor de duidelijkheid: de drums in Punch kunnen natuurlijk ook gewoon rechtstreeks vanuit je sequencer-host worden getriggerd, zodat je beats kunt arrangeren in een pianoroll editor of in je favoriete step sequencer – bijvoorbeeld uit FL Studio, Sonar of Cubase, die wél meer dan zestien stappen aankunnen. Het beïnvloeden van toonhoogte en andere parameters per stap, zoals dat in Punch's eigen sequencer

kan, wordt in het laatste geval natuurlijk wel complexer.

Effectieve routing

De effectsectie van Punch is uitgebreid – en dat is niet vreemd als je de andere synths en de effectprocessors van Papen kent. Een kit heeft de beschikking over vier afzonderlijke effectblokken die in vijf routingcombinaties kunnen worden gebruikt. Alle effecten parallel of in serie is mogelijk. Daarnaast kun je nog twee paren van twee serieel gebruiken of een groep van drie effecten in serie en de vierde apart. Elke effectrouting kan een eigen uitgang toegewezen krijgen en voor elk effectblok kun je kiezen uit 24 verschillende effecten, van delays via comb filter en gator tot amp-simulator of multidistortion. Wel jammer dat je (nog?) geen effectpresets afzonderlijk kunt opslaan.

Hoger management

De preset/sequencer manager is een afzonderlijk scherm waarin je banken, presets en patterns (grooves) kunt beheeren. Ook als je niet direct

Vier effectprocessors in verschillende routings, met ook nog eens twee modulatieslots



eigen banken wilt opslaan en beheeren, bewijst de manager zijn nut. Je kunt er namelijk heel handig, terwijl de groove loopt, klanken voor je kit mee uitzoeken. Links kies je een instrument (kick, snare, enzovoort) en rechts zie je direct alle beschikbare presets. Daarna ga je direct verder met het volgende instrument uit de kit, zonder het scherm te hoeven verlaten.

Klank

De klank van de bij Punch geleverde presets is open, helder en direct. Hij heeft dus inderdaad 'punch'. Het klankenpalet is breed. De Punch is goed in elektronische klanken (zoals de Roland TR's en andere populaire old school machines), maar voegt hier heel veel aan toe; iets wat ik persoonlijk veel belangrijker vind. Voor old school analog is de presetklank soms te helder en open, maar als je met de vele parameters aan de slag gaat, kun je nog erg veel sturen. Met het notch filter bijvoorbeeld blij je een lekkere druk in het laag te kunnen toevoegen aan een in eerste instantie neutraal klinkende kick. Klanken kunnen heel kort en strak worden gemaakt, maar ook worden uitgerekt, waardoor indrukwekkende 'sustainende' en brede klanken mogelijk zijn, die niet zouden misstaan in een cinematic library.

Doordat je ook je eigen samples kunt laden, kun je het klankenpalet natuurlijk altijd verder uitbreiden volgens je eigen voorkeur. Ook op die samples is het mogelijk om flink wat sounddesign-parameters los te laten. Punch is echter geen drumsampler met minitueus gesampled akoestische drumkits in diverse velocity layers. Daar is het instrument niet voor ontworpen, hoewel er bij de standaard

SPECIFICATIES

- drummachine op basis van synthese en sampling
- 8 stereo uitgangen
- 24 pads
- 8 groovesequencers (16 stappen x4 tracks) per programma
- drums: 2 bassdrums, 2 snaredrums, 2 open en closed hihats, 3 toms, 3 userdrums
- 8 dual sampleslots met volledige set synthesizerparameters
- ingebouwde distortion per kanaal
- per klank Easy Controls
- Choke Groups
- 2 envelopes, 2 lfo's en 8 modulation slots
- mixer
- Easy Screen
- 4-voudige fx-sectie met 26 effecttypen; 5 effect-routings mogelijk
- bank-, program-, patch- en patternmanager op apart scherm

samples wel zeer functionele akoestische klanken zitten.

In de praktijk

Punch nodigt uit om drumklanken naar je eigen hand te zetten en dat is behoorlijk verslavend. Door het grote aantal basismodellen en de talloze parameters is het aantal klankvariëaties vrijwel oneindig. Ook het feit dat je per stap in de sequencer nog eens verschillende parameters kunt combineren, zorgt ervoor dat je sequences bijzonder levendig kunt programmeren.

De bedieningsinterface van Punch is over verschillende schermen verdeeld, maar wel behoorlijk overzichtelijk. Klein minpuntje is dat je bij overschakelen tussen de schermen heel gericht op een klein ledje moet klikken. Als je ook op de bijschriften ernaast zou kunnen klikken, was het makkelijker werken geweest.

Conclusie

Rob Papen heeft het voor elkaar gekregen om aan de overvolle markt van virtuele drummachines toch een zinvol nieuw instrument toe te voegen. Punch werkt met sampling en synthesemodellen, en elke klank is volledig aan je eigen wensen aan te passen. De interne sequencer is zeer geschikt voor livegebruik. De Easy Page, Quick Edit en de manager maken Punch ook interessant voor 'snelwerkers' die voor de presets gaan, of hiermee snel een eigen geluid willen maken. Bovendien heeft de klank persoonlijkheid. Wat ons betreft is Punch een aanrader, als je tenminste tegen een stootje kan. ■

HET OORDEEL

- +** • krachtige, heldere klank
- zowel synthese als samples
- veel inspirerende bewerkingsmogelijkheden
- flexibele effectconfiguratie
- • patterns maximaal 16 stappen
- geen effectpresets opslaan
- geen standalone-versie