

Rake klappen

ProjectSam geeft een aantal van z'n Kontakt libraries een update om ze weer helemaal actueel te maken, te beginnen met de orchestral percussion-collectie True Strike 1. We bekijken de update en spreken met een van de mannen achter het Nederlandse bedrijf.

door **Peter van Leerdam**
peter-vl@interface.nl

Aan de Oudegracht in Utrecht bevindt zich het kleine, onopvallende kantoor van ProjectSam Cinematic Sampling. En zo bescheiden als hun hoofdkantoor oogt, zo onbescheiden zijn hun Kontakt libraries die nu al zo'n twintig jaar Hollywood op z'n grondvesten doen schudden. Want hierin onderscheidt ProjectSam zich van andere grote namen in de klassieke sample-libraries (zoals Spitfire, Vienna en Orchestral Tools); ProjectSam-libraries klinken altijd groter dan groots en zijn daarom uitermate geschikt voor filmmuziek, en dan met name voor de grote blockbusters. Eén van die libraries is True Strike 1.

Uitsmeren

Even om het geheugen op te frissen: True Strike 1 is een verzameling klassiek slagwerk – van pauken tot tubular bells; van Gran cassa tot wind chimes – die binnen de gratis Kontakt Player te bespelen zijn. Dit geldt ook voor de 2.0 update van True Strike 1 (niet te verwarren met True Strike 2 met World Percussion!). In tegenstelling tot de eerste versie bevat deze update slechts een instrument: De True Strike All-in-one.nki. Na openen verschijnt een ruim opgezette user-interface met de uitnodigende tekst 'Welcome to True Strike!' We mogen klikken waar we willen om een eerste instrument te laden.

De nieuwe presetbrowser is slim opgezet. Via filters (Drums, Cymbals, Big, Small, Wood, Metal, et cetera) vind je snel het instrument waar je naar op zoek bent. En met een subtiel preview-speakerje kun je de preset alvast beluisteren. De browser bevat meerdere samengestelde kits, losse instrumenten, maar ook individueel te laden articulaties van één instrument. Zo kun je bijvoorbeeld alleen de roffels van een snaredrum laden zonder dat je alle andere samples hoeft te laden. Dat scheelt een hoop geheugen. Ook handig is de Auto-Spread Over Keys-functie waarmee je in Multi mode gemakkelijk een uitgebreide set instrumenten over je keyboard kunt uitsmeren. Toch niet tevreden? Op de uitgebreide mapping pagina kun je alle instrumenten als nog plaatsen waar je ze wilt hebben.

We beluisteren de uitgebreide collectie instrumenten, en wat blijkt: de oorspronkelijke samples maken nog steeds indruk. Wat dreunt dat donderende laag van de Gran Cassa toch



info

- **prijs incl:** € 149,- (update gratis)
- **distributie:** online
- **internet:** projectsam.com

specificaties

- 24bit, 44,1kHz NI Kontakt library
- alles-in-één-browser
- laadt alleen de articulaties die je nodig hebt
- 30x World Percussion en 28 FX
- positioning stage
- uitgebreide controle over articulaties
- shift + trim individuele articulaties
- Adaptive Sync voor crescendo rolls
- nks

het oordeel

- + samplekwaliteit nog steeds van deze tijd
- + preset browser
- + adaptive sync
- + gebruik verschillende microfoonposities

- geen nieuwe extra samples

Binnen deze update heb je meer controle over alle articulaties

lekker, en ook die dynamische rototoms spetteren nog steeds je speakers uit. Jammer alleen dat er geen enkele nieuwe sample aan deze update toegevoegd is – je hoopt er toch een beetje op. Wel heb je binnen deze update meer controle over alle articulaties.

Je kunt deze op meerdere manieren selecteren, onder meer met keyswitches, aftertouch, pitchbender of midicontrollers.

Ook een grote vooruitgang is Positioning Stage. Voorheen moest je eerst kiezen uit een Close, Stage of Far microfoonpositie voor het instrument dat je wilde gebruiken. Met dit virtuele podium kun je het instrument gemakkelijk plaatsen waar je het wilt horen, naar voren voor een close of naar achteren voor een ambient geluid. Ook de spreiding van meerdere instrumenten in het stereobeeld kun je eenvoudig regelen op dit virtuele podium. Nog meer ruimte en stereospreiding is in te stellen op de FX-pagina. Deze bevat naast reverb en stereo image nog andere effecten als delay, eq, filters, saturation en een limiter.

Als laatste is Adaptive Sync toegevoegd. Deze functie – die we voor het eerst tegenkwamen in ProjectSam's Symphobia 4 Pandora – zorgt ervoor dat crescendo's (zoals aanzwellende pauken- of snareroffels) altijd op het juiste moment eindigen; in welk tempo je

project ook staat. Deze eigenlijk onmisbare functie scheelt je een hoop geschuif met midipartijen binnen je project.

Conclusie

We waren een beetje bang dat deze True Strike 1-update zou aanvoelen als oude wijn in nieuwe zakken. Maar daar is absoluut geen sprake van. Alle nieuwe functies maken dat deze 2.0 update voelt als een compleet nieuw instrument. Het gebruiksgemak is enorm toegenomen, dus voor alle bestaande True Strike 1-eigenaars zal deze gratis update een volstrekte *no-brainer* zijn. We zijn benieuwd hoe deze nieuwe userinterface zal gaan uitpakken in libraries als Symphobia. De Symphobia 2.0-update zou tegen de tijd dat je dit leest beschikbaar moeten zijn, en is eveneens gratis. Zo kunnen deze libraries er weer zo'n twintig jaar tegenaan. ■

INTERFACE XTRA

- korte en lange walkthroughs door ProjectSam
- diverse audiodemo's

Vincent Beijer van ProjectSam: Na True Strike volgen nog updates van Symphobia 1 en 2

ProjectSam is opgericht door Maarten Spruijt, Marco Deegenars en Vincent Beijer. Zij zaten bij elkaar in de klas van Muziektechnologie op de HKU in Hilversum. In het tweede jaar kregen zij de opdracht om een bedrijfje op te richten en zij besloten zich gezamenlijk te verdiepen in het opnemen van samples voor filmcomponisten.

'GigaSampler maakte het voor het eerst mogelijk grotere volumes dan 512MB in een sampler te laden. We zaten dus niet meer vast aan dure Akai of E-Mu hardware maar konden sample-instruments bouwen op de pc. In die tijd waren er nog geen opnamen van orkestinstrumenten met 'ambiance' eromheen. Alles werd close gemiked en gortdroog opgenomen. Gevolg was dat je ze als componist altijd flink moest bewerken om een realistisch



'we hebben aan de wieg gestaan van een aantal standaarden voor filmscoring'

geluid te krijgen. Maarten en ik kregen toen het idee om de instrumenten ook ambient op te nemen i.p.v. alleen close. Ook besloten we dat er meer articulaties moesten komen dan de standaard 'sustain' en 'staccato'. Als *Proof Of Concept* hebben we toen een trompetsectie opgenomen, met een close én een stage-mic. Die trompetopnamen hebben we toen in GigaSampler geprogrammeerd en gratis online gezet. Dit liep toen flink storm, waarmee onze stelling was bewezen. We besloten alle drie 700 gulden van onze ouders te lenen en hebben we Sam Horns opgenomen, onze eerste commerciële library. Die ging meteen als warme broodjes. We hebben toen direct onze ouders terugbetaald, en sindsdien zijn we

ProjectSam; een verbastering van de originele naam van onze HKU-opdracht, Project Sample.'

Wat is jullie werkwijze bij het produceren/samenstellen van een Kontakt library?

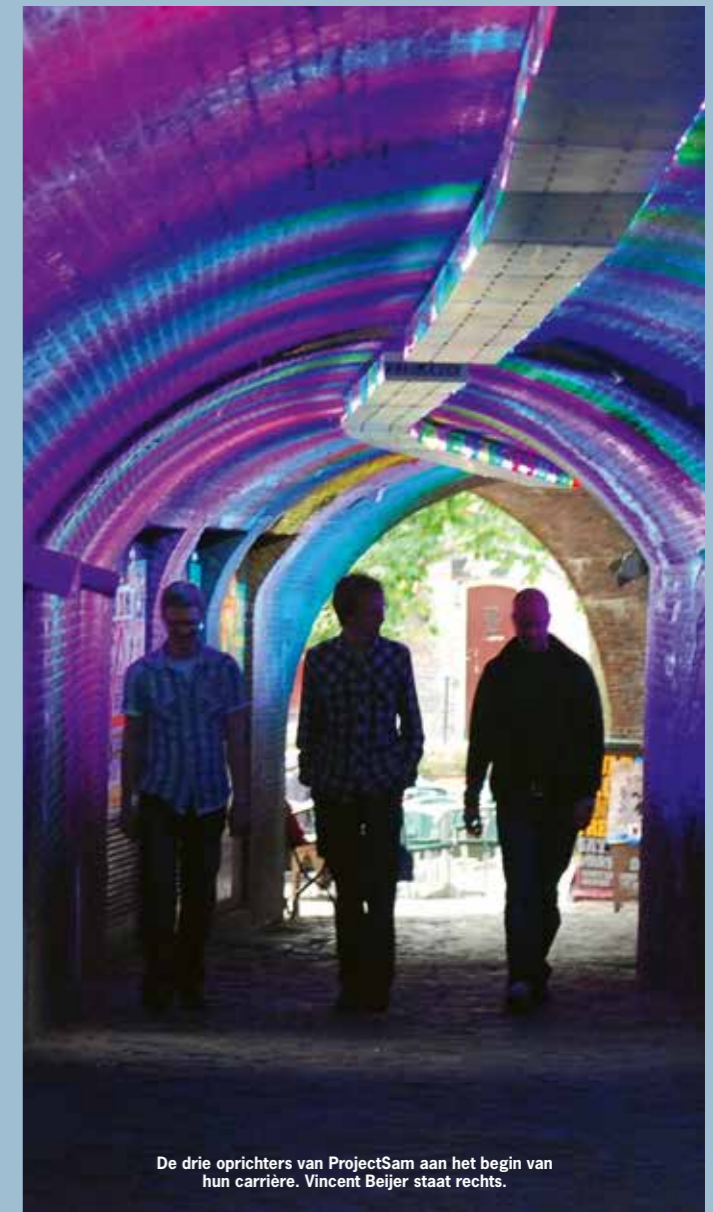
'We beginnen met een idee uiteraard. Wat is leuk om op te nemen? Wat is er in de markt en wat niet? Vervolgens is het veel regelen, scores schrijven, et cetera. Dan zijn de opnames, en na de opnames begint het werk pas echt. Honderden gigabytes aan data moeten dan worden gesneden, bewerkt, benoemd en vervolgens geprogrammeerd en gescript. Dan starten we ook de grafische ontwikkeling van het productlogo, de interface – packaging is niet meer relevant, omdat 99% download is – kortom de grafische feel. Daarna maken we de rest van de media, zoals walkthrough en short announcements. En dan gaan we live en hopen we dat er mensen zitten te wachten op waar we al die tijd mee bezig zijn geweest. Niet alleen zijn de instrumenten veel groter geworden - Sam Horns verstuurden we vroeger op één cd'tje – de afgelopen tien jaar is het lanceren van een product veel complexer geworden; YouTube walkthroughs, tutorials, artwork, complexe scripting; een uitgebreid proces.'

Waar zijn jullie het meest trots op?

'Dat we aan de wieg hebben gestaan van een aantal standaarden voor filmscoring. Er is geen orkestrale library meer zonder een ambient-mic. Ook het Symphobia-concept, ensemble-recordings, is niet meer weg te denken uit het pallet van de moderne filmcomponist. Het tegelijk opnemen van verschillende secties geeft zo veel realisme dat alle developers dit hebben overgenomen of hun bestaan eraan te danken hebben. Ik ben ook heel trots op het feit dat we na ruim twintig jaar nog steeds doen wat we leuk vinden. Inmiddels zijn we met z'n vijven, en we doen nog steeds volop mee!'

Verlopen al jullie opnamesessie volgens plan?

'Poeh! Voor de Symphobia-opnames hebben we altijd al op hoge bitrates en resoluties gewerkt en hadden we voor de orkestopnames veel inputs nodig. We kwamen toen uit op een systeem van daisy-chained harddisk-



De drie oprichters van ProjectSam aan het begin van hun carrière. Vincent Beijer staat rechts.

recorders. Je moet je voorstellen: die Symphobia-opnames kostten toen echt een fortuin. Het was voor ons erop of eronder; al ons geld zat erin.

De zaal, al die spelers, huur van apparatuur et cetera. Daar zaten we dan in de concertzaal, dirigent, compleet orkest, extra technici erbij, en prompt crashte het harddiskrecordersysteem. Alles lag stil en we konden niet verder... Rumoer in de zaal, gapende dirigent... Echt klamme handjes, toen. Crashes, kapotte preamps en mics; we hebben het ook later allemaal nog wel meegemaakt, maar deze is mij het meest bijgebleven. Gelukkig is het tegenwoordig allemaal zo eenvoudig geworden; twee laptopjes mee, redundant

systeem et cetera. Maar toen was het echt pionieren om met een mobiele set alleen al 24 sporen op te nemen in destijds 88,2kHz/24bit.'

Hoe ziet jullie roadmap voor de komende tijd eruit?

'Na de True Strike- en Symphobia-update volgt er nog een Symphobia 2-update. Hierna gaan we werken aan een nieuw product waar we in 2019 al mee waren begonnen met opnemen. Hopelijk hebben we die dan in de zomer uit en gaan we door met het verder up to date brengen van de Symphobia-lijn. We hebben nog wat producten op harde schijf staan... Genoeg te doen! ■