



Acoustic Drum Production Workstation FXpansion BFD2

Mit BFD 1.5 war so ziemlich das Ende der Fahnenstange für FXpansion erreicht: Der Player bot zwar nun genügend Slots, um auch große Kits zu verwalten, aber was noch fehlte, um den Anschluss an die Konkurrenz nicht zu verlieren, war ein flexiblerer Mixer – vielleicht noch mit ein paar sinnvollen Effekten ausgestattet, wenn's geht.

Und es ging. BFD wurde im Prinzip komplett neu geschrieben, und wer sich mit Version 1 auskannte, muss jetzt leider wieder so ziemlich von vorne anfangen. BFD2 präsentiert sich in vollkommen neuem Gewand, mit mehr Funktionen, mehr Grooves, mehr Möglichkeiten und mit neuen, frischen Sounds. Dabei ist man sich der Maxime treu geblieben, dass alles so „echt“ wie möglich zu klingen hat. Die neuen Sounds wurden von Grund auf neu gesampelt – natürlich aufwendig mit feinstem aktuellem und Vintage-Equipment. Wurde der alten Library noch hier und da angekreidet, selbst in der trockensten Variante noch zu viel Raum zu haben, können die neuen Samples auf Wunsch auch furztrocken erklingen. Sogar die Cymbals wurden nicht nur mit Overheads eingefangen, sondern können auch über separate Mikros eingebunden werden.

Natürlich gibt es auch „Räume“, und zwar reichlich. Als Erstes die natürliche Ambience eines Drumkits, die Overheads, in die selbstverständlich auch die Trommeln übersprechen.

Als Nächstes Raum-Mikros, die den Sound des AufnahmeRaums wiedergeben. Und schließlich gibt es eine dritte Ambience, die den Raum im M/S-Verfahren abbildet und mit dessen Hilfe man jedes noch so kleine Kit gewaltig aufblasen kann. Man kann präzise einstellen, welches Kit-Instrument wie stark in die Ambiences eingespeist werden soll, und hinzu kommen noch Übersprecher von Kick, Snare sowie dem restlichen Set in die Mikrofone, die sich ebenfalls gezielt dosieren lassen. Dessen nicht genug, kann jeder der drei Sends auch ganz woanders hinführen, beispielsweise zu einem Aux-Kanal, in dem als Insert das interne Hall-Plug-in „TinCanVerb“ sitzt, das zwar kein dickes Lexicon oder TC ersetzt, aber immerhin witzige Sounds erzeugt. Oder Sie schicken den Aux zu einem der 8 Stereo- oder 16 Mono-Outs von BFD2, um ihn im Mixer Ihres Hosts zu empfangen, wo Sie ihm einen beliebigen Effekt spendieren.

Aber fangen wir doch besser erst einmal am Anfang an.

Installation

Hier ist Geduld gefordert, denn die neuen Sounds beanspruchen bei höchster Auflösung mit bis zu 96 Velocity-Layern pro Instrument satte 55 GB auf einer – möglichst separaten – Festplatte.

Wem das zu viel ist, der kann von vornherein abgespeckte Versionen mit 35 oder 20 GB installieren. Selbst wenn man die 55er-Variante installiert, kann aber später BFD2-intern der RAM-Bedarf heruntergeschraubt werden, indem man per Preferences nur einen Teil der Layer laden lässt.

Anschließend muss BFD2 registriert und per Challenge/Response freigeschaltet werden; außerdem tut man gut daran, direkt nach Bugfixes und der neusten Version auf der FXpansion-Website zu suchen, denn die Briten sind diesbezüglich sehr emsig.

GUI

In BFD2 findet zwar alles immer noch in einem Fenster statt, aber die vielen Neuigkeiten machten es nötig, dieses in verschiedene

Ansichten zu splitten, die je nach aktiviertem Reiter zu sehen sind.

Da wäre zunächst einmal die „Kit Page“. Den größten Teil dieser Seite nehmen die Kit-Ansicht und die Felder der enthaltenen Instrumente ein. Praktisch: Es gibt Kit-Ansichten mit 10, 18 oder gar 32 Instrumenten für unterschiedlich große Kits. Die Anzahl der Instrument-Felder passt sich der Auswahl an, wobei die Felder bei größeren Kits immer kleiner werden, ohne dabei an Funktionalität einzubüßen.

Sie können komplette Kits laden – aus den zehn neu gesampelten Drum-Kits wurden ungleich mehr neue Presets gebildet – oder Einzel-Instrumente, um aus diesen ein eigenes Kit zusammenzustellen. Pro Instrument können Sie hier typische Dinge erledigen wie stimmen, dämpfen, pannen, Aux/Raum-senden etc. Ebenfalls finden Sie hier einen Mini-Mixer, mit dem Sie die Direktsignale, Overheads und die beiden Räume getrennt abmischen können, um etwa einmal zu hören, wie die Räume ohne Direktsignal klingen.

Ein Klick in die Drum-Set-Grafik oben lässt das Instrument ertönen und verweist gleichzeitig in das Feld, wo es sich befindet. Das ist recht nützlich, denn nicht immer liegen die Instrumente dort, wo man sie in der Grafik erwartet – bei Sets mit mehreren Toms kann es dann schon mal sein, dass sie nicht der gezeigten Größe entsprechend zugeordnet sind.

So weit, so gut – alles noch im grünen Bereich. Ein Klick auf den zweiten Reiter führt dann zur „Mixer Page“, und hier ist alles anders als früher. Es erscheint ein ausgewachsenes Mischpult mit allem Schnick und Schnack: schicke Fader, je vier Inserts und Sends pro Kanal, 15 Insert-Effekte, multiple Ausgänge, jeder Kanal mit eigenem Bildchen vom Instrument oder den Mikros, die Raum-mikros können im Utility-Bereich unterschiedlich nah/entfernt und eng/breit platziert werden, und die Übersprecher (Bleed) der Instrumente können grundsätzlich geregelt werden (Master Bleed). Da kommen schon bei einem kleinen Kit locker 15 Kanäle plus Master zusammen. Weitere Kanäle lassen sich leicht generieren, indem man beispielsweise die drei Snare-Mikro-Kanäle einem Aux-Kanal zuweist, der die Gesamtlautstärke der Snare regelt, nachdem man das passende Mischungsverhältnis aus den beiden Top- und dem Bottom-Mikro gefunden



Auf der Mixer-Page werden oben die aktivierten Insert-Effekte des selektierten Kanals eingeblendet. Überfährt man mit der Maus den Kanalnamen, wird dessen Routing angezeigt. Rechts im Utility-Fenster kann u. a. die Aufstellung der Overheads und Raummikros von mono bis ultrabreit justiert werden.

hat. Genauso lassen sich die Toms, die Kick (Mikro innen plus Mikro außen) und Cymbals Aux-weise gruppieren, was dann insgesamt vier weitere Kanäle ergibt.

Natürlich können Sie die Kanäle auch einzeln in den Host leiten oder, um CPU-Power bei vielen benutzten BFD-Effekten zu sparen, das Ganze als Audio exportieren. Müssen Sie aber nicht, der Mixer macht seine Sache schon ziemlich gut und verbrät nicht übermäßig Power. Sehr schön ist hier auch, dass der Signalfluss der einzelnen Kanäle von links nach rechts als Strichgrafik eingeblendet werden kann: So weiß man immer, was wie verdrahtet ist.

Zu den Effekten gehört auch ein Equalizer, seines Zeichens 4-Band und sehr flexibel. Hinzu kommen andere nützliche Dinge wie Kompressoren oder Noise-Gate sowie schicke Spielereien wie BitCrusher, Ringmodulator, Flanger, Chorus, Drive, Frequenzshifter, hüllkurvenfolgendes Filter, Delay und besagter Dosen-Hall.

Auch Mute- und Solo-Schalter fehlen nicht, allerdings greifen hier Kit und Mixer nicht optimal ineinander: Ist beispielsweise die Kick im Kit stummgeschaltet, bleibt sie dies auch im Mixer, selbst wenn dort alles freigeschaltet ist.

Hat man dies alles verinnerlicht, kann es zum Reiter „Grooves Page“ weitergehen. Hier warten die über 5.000 mitgelieferten Grooves, die sich zum Teil auch aus BFD1-Material rekrutieren, darauf, aktiviert zu werden. Die Bedienung ist ungewohnt, aber nicht unlogisch: Jeder Groove – das kann auch ein Fill sein – wird einer Taste auf der virtuellen Tastatur rechts im Fenster zugeordnet. Klickt man diese Taste, wird der Groove abgespielt.

Dies geht auch auf einer echten MIDI-Tastatur, also könnte man im Host auch eine „Tonfolge“ aus Ganzen Noten programmieren, um die gewünschten Grooves abzurufen. Kann man aber auch lassen, denn wenn man weiß, was man will, kann man die Groove-Abfolge auch im „Drum Track“ oben im Fenster festlegen. Dazu nimmt man die „Taste“ und zieht sie in die Drum-Track-Zeile: Sie bildet dann einen Block. Hat man alle Blöcke angeordnet, kann BFD2 den Song autark oder zum Host gesynct abspielen.

Hier lassen sich nicht nur MIDI-Files importieren, man kann auch jeden Groove nach Belieben editieren oder neu programmieren. Dazu ist der große Bereich in der Mitte zuständig, der in etwa an den Drum-Editor aus Cubase/Nuendo erinnert: Die Instrumente sind zeilenweise angeordnet, da ein Instrument aber aus verschiedenen „Artikulationen“ (z. B. Hi-Hat: tip, shank, closed, half open open, Pedal etc.) besteht, lassen sich die Zeilen auch „aufklappen“, und es kommen die einzelnen Zeilen für die Artikulationen zum Vorschein.

Möchte man lieber im Host editieren, kann man die Groove-Tasten auch ins Arrangement-Fenster des Hosts ziehen. Dann wird eben dort ein Blöckchen mit den Events abgelegt, und man könnte BFD2 quasi extern ansteuern. Dann muss man allerdings auf die zahlreichen BFD2-Bordmittel verzichten, mit welchen man die Grooves weiter verbiegen kann. Das wären: Quantize, Simplify (dünn die Grooves aus), Weight (betont oder unterdrückt die schweren Taktzeiten), Humanize Time („vermenschelt“ den Groove) und Humanize Velocity (bringt zufällige Anschlagstärken ins Spiel). Wenn Sie diese Gimmicks ohnehin nicht

Profil

Hersteller / Vertrieb:

FXpansion / Tomeso

Internet: www.fxansion.com,
www.tomeso.de

Formate: standalone, AU, VST, RTAS

Systemanforderungen: 60 GB Platz
auf der Festplatte (mind. 7.200 RPM),
DVD-Laufwerk, 1 GB RAM, Internet-
anschluss zum Autorisieren

PC: Windows XP SP1 / Vista, Pentium 4

Mac: OS X 10.4, G5 oder Intel-Mac

UVP / Straßenpreise:

€ 359,- / ca. € 340,-

Upgrade von BFD 1.x: € 175,- / ca. 170,-

- + sehr gute Samples
- + äußerst flexibler Mixer
- + sehr viele gut sortierte Grooves und Fills
- keine Besen oder Rods
- hoher Einarbeitungsfaktor
- umständlicher Import von BFD1-Kits

brauchen, können Sie also auch direkt alles im Host erledigen und die Groove-Engine sogar ganz abschalten.

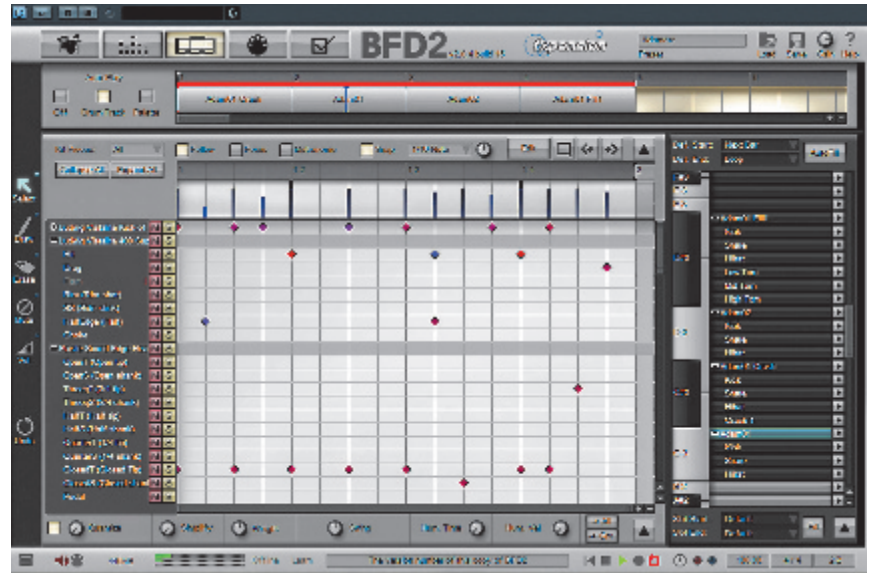
Die beiden weiteren Reiter „Keymapping/Automation“ und „Preferences“ beherbergen zahlreiche Voreinstellungen, auf die wir hier aus Platzgründen schlicht nicht eingehen können. Sie können hier aber grundsätzlich so ziemlich alles Ihren Wünschen anpassen, damit beispielsweise der richtige Sound mit der gewünschten Velocity aus BFD2 kommt, wenn Sie sich in den midifizierten Finger stechen – wobei Sie auch gerne elf Finger haben dürfen ...

Sounds, Praxis und Fazit

Diese drei Themen in einem Abschnitt zu vereinen scheint gewagt, ich möchte es dennoch versuchen.

Die Sounds sind erwartungsgemäß sehr hochwertig. Hier klingt alles sehr natürlich, frisch, clean und auf Wunsch sehr schön räumlich. Es wurden mehr Artikulationen gesampelt als beim Vorgänger, dennoch wird der eine oder andere bestimmte Spielarten vermissen. Noch gar nicht vertreten sind Besen oder Rods anstelle von Stöcken, und ich hätte bei einer Library dieser Größe auch einige Cymbal-Swells erwartet, also Sounds von einem mit Filzschlägeln oder Stöcken zum Aufrauschen gebrachten Cymbal.

Die Bearbeitungsmöglichkeiten sind auf der Instrumenten-Seite vielfältig und spiegeln das wider, was man auch mit realen Drums



Den größten Teil der Grooves-Page nimmt der Drum-Editor ein. Der rechts auf der virtuellen Tastatur angewählte Groove kann hier editiert werden. Zieht man eine der Tasten mit der Maus oben in das Drum-Track-Fenster, lassen sich damit komplette Songs arrangieren.

so alles anstellen kann. Trotzdem hätte ich statt des ausgeklügelten Dämpfungssystems zumindest eine AD-Hüllkurve gerne gesehen. Nur könnte man mit dieser die Sounds vielleicht zu sehr ihrer Natürlichkeit berauben, und das wiederum entspricht wohl nicht der selbstgesteckten Maxime. Andererseits hat man ziemlich abgedrehte Effekte eingebaut, mit denen man den Sound schreddern kann, warum also hier diese Zurückhaltung?

Der Mixer ist komplex und technisch aufwendig umgesetzt bis hin zur Sidechain-Funktionalität der internen Effekte. Die Qualität der Effekte ist okay, wenn sie auch kaum hochwertiges externes Equipment ersetzen können und dies teils auch gar nicht wollen.

Es gibt Presets für fast alle Bereiche, die einem etliche Klicks und Maus-Fahrten ersparen, aber gerade dies kann auch verwirren. Wenn man beispielsweise ein „altes“ BFD1-Set importiert (denn diese werden nicht einfach so erkannt, sondern müssen erst konvertiert werden), bleiben die Mixer-Einstellungen des zuvor geladenen Kits erhalten. BFD1-Mixer-Presets können zwar ebenfalls importiert werden, aber dazu müssten sie zuvor gespeichert worden sein ...

Die Grooves-Seite begeistert zwar durch die neuen Möglichkeiten, jedoch fällt die Bedienung besonders beim Editieren der Grooves etwas hakelig aus, und das gesamte Groove-Konzept ist doch gewöhnungsbedürftig. Die weit über 5.000 Grooves und Fills sind zwar in Stile und Temporaster unterteilt, was die Suche vereinfacht, wollen aber trotzdem alle gehört werden, denn vielleicht versteckt sich ja in einem anderen Tempobereich der gewünschte Rhythmus. Überdies ist sehr schade, dass die Groove-Verbiegungen (Humanize, Simplify etc.) nur bei internen Grooves wirken,

aber nicht beim Ansteuern vom Host aus. Zudem sind mir auf dieser Seite auch die einzigen Bugs begegnet, als vereinzelt gesetzte Beats gar nicht oder im Raster versetzt abgespielt wurden. Glücklicherweise kann man die BFD2-Engine auf der Preferences-Seite neu starten, und danach war alles wieder im Lot.

Bisher gar nicht erwähnt wurde der mögliche Import eigener Samples: Es können sogar multiple Layer mit verschiedenen Velocities für einen Instrumenten-Slot erzeugt werden. Der Nutzen ist aber fraglich, weil hier weder unterschiedliche Artikulationen gebildet werden können (was auch erklärt, warum man Hi-Hat-Samples nicht importieren kann), noch laufen diese Samples in die internen Räume oder lassen sich in die anderen Kanäle „bleeden“ – hier geht es also sehr trocken zu. Die Möglichkeit, sie in den Host-Mixer leiten zu können, entschädigt dabei nicht wirklich, denn dazu brauche ich keine „Drum Production Workstation“ dieses Ausmaßes – und in der Standalone-Version käme als Raum nur der Dosen-Hall infrage. Diese Umstände kann man BFD2 natürlich nicht wirklich ankleiden, denn die Software kann ja nicht riechen, welchen Sound man da selbst aufgenommen hat, um dann den dazu passenden Raum und Bleedings aus dem Hut zu zaubern.

BFD2 ist das umfangreichste Drumtool, welches mir bisher unter die Finger gekommen ist, aber das ist vielleicht auch die Krux an der Software. Insgesamt braucht man viel Zeit und Geduld, um alle Funktionen von BFD2 zu checken und zu verinnerlichen, und beides hat man heutzutage nicht immer. →

Autor: Thomas Adam