



Pimp my Drum-Plug-in

Die zweite Version des beliebten Drumsamplers BFD von Expansion wartet mit einem wahren Feuerwerk an Neuheiten auf, die das Produzieren authentisch klingender Drumtracks auf eine neue Stufe hebt. Muss das Plus an Möglichkeiten mit einer komplizierten Bedienung teuer erkaufte werden? Nein, muss es nicht.

Von Georg Berger

Bereits auf der letztjährigen Musikmesse in Frankfurt stellte das britische Softwareunternehmen Expansion den Prototypen der zweiten Version seines virtuellen Drumsamplers BFD vor, und die machte auf Antrieb neugierig. Denn das neue BFD strotzte nur so vor Neuheiten. Doch die Briten machten es spannend und brachten BFD2 erst um die Jahreswende 2007/2008 auf den Markt. Aber das Warten hat sich gelohnt. Denn BFD2 hat in allen Bereichen eine derart tief greifende Umstrukturierung und Erweiterung erfahren, dass eine Gemeinsamkeit mit der Vorversion 1.5 nur noch in einigen wichtigen Eckpunkten besteht: Hier wie dort besteht die Möglichkeit, über ein Plug-in Einzelinstrumente und komplette Drumkits in Form von opulent aufbereiteten Multisamples zu laden. Ebenso kann Einfluss auf den Gesamtklang genommen werden, indem über ein virtuelles Mini-Mischpult Instrumenten-Samples mit Übersprechanteilen und Raumsignalen eingeblen-det werden. Last not least verfügen beide Versionen auch über einen integrierten Player, mit dem sich auf Plug-in-Ebene

MIDI-Files organisieren und Grooves und Fills abspielen lassen. Doch das war es fast auch schon mit den Gemeinsamkeiten. Alles andere ist in der Version zwei entweder erweitert oder neu hinzu gekommen. Die augenfälligsten Unterschiede finden sich in einer komplett neu gestalteten mehrseitigen Plug-in-Oberfläche, sowie eine im Lieferumfang enthaltene und neu produzierte Sample-Library, die mit 55 Gigabyte fast zehnmal größer ausfällt als beim Vorgänger. Insgesamt zehn Drumkits und einige zusätzliche Einzelinstrumente wurden im renommierten AIR-Studio im britischen Lyndhurst für BFD2 neu aufgenommen. Besonderheiten: Anders als zuvor liegen die Snaresamples jetzt in drei Varianten vor. Zwei unterschiedlich positionierte Mikrofone nehmen den Klang vom oberen und eines vom unteren Fell auf. Diese drei Signale können nun zusammengemischt werden und erlauben ein noch feineres Sound-Design. Ebenso wie bei den Sample-Libraries von Platinum Samples (Tests in Heft 3/2007 und 2/2008) enthalten die Hi-Hats jetzt auch Klänge in Viertel- und Dreiviertel-Stellung des oberen Beckens und erweitern das virtuoseste Instrument eines Drumsets um

zusätzliche klangliche Varianten. Anstelle des Raumkanals, der bislang die Signale von Grenzflächenmikrofonen führte, findet sich jetzt ein Raumsignal, das im Mitte-Seite-Verfahren aufgenommen wurde. Doch dazu später mehr.

Ein komplett neues Produkt

Allein schon dieser Aufwand müsste normalerweise zu einer kräftigen Preiserhöhung führen. Nicht so bei Expansion. Beim Neuerwerb sind wie bei der Vorversion circa 360 Euro zu berappen. Das Upgrade von Version 1 geht für knapp 180 Euro über die Ladentheke. Dafür erhält der Käufer außerdem jetzt ein virtuelles Mischpult mit Effektsektion, vier Inserts und Aux-Sends pro Kanal und flexiblen Routingmöglichkeiten. Der in der Vorversion integrierte Groove Librarian hat sich zu einer mächtigen Groove-Zentrale gemauert, in dem, wie in einem Sequenzer, mit Hilfe eines Drum-Editors MIDI-Spuren erstellt, verändert und organisiert werden können. Schließlich bietet BFD2 jetzt auch komfortable Möglichkeiten zum Keyboard-Mapping von Samples und zum Routing von MIDI- und Host-Control-



lern auf die Plug-in-Parameter. Weitere bemerkenswerte Neuheiten: Erstmals lassen sich eigene (Multi-)Samples im Wav-Format ins BFD-Plug-in importieren und dort abspielen. Eine Funktion zum Rendern von MIDI-Grooves in Audio-Dateien auf Plug-in-Ebene, und das sogar als separate Files für jedes Instrument, dürfte zu den Highlights von BFD2 zählen. Die Liste an Neuheiten könnte man noch endlos weiter führen, doch das würde den Rahmen des Artikels sprengen, weshalb wir uns nur auf die wichtigsten Features konzentrieren.

Bei der Installation der Werks-Library von BFD2 stehen lediglich drei Optionen mit unterschiedlichem Umfang und Anzahl an Velocitystufen zur Auswahl: 20, 32 und 55 Gigabyte. Schmerzlich vermisst haben wir da die Möglichkeit, die Detailstufen gezielt für jedes einzelne Instrument auswählen zu können, wie dies bei den Platinum Samples Produkten möglich ist. Wer mit Festplattenspeicher haushalten muss, wird um wichtige Eingriffsmöglichkeiten beraubt. Zwar kann man nach der Installation einzelne Instrumente wieder löschen. Doch das hilft bei zu wenig Festplattenspeicher nicht viel. Für den Test wählen wir natürlich die größte Variante, die, anders als beim Werkscontent von BFD 1.5, mit maximal 96 Velocity-Stufen aufwartet. Nach dem bemerkenswert flotten Transfer der Audio-Daten und dem jetzt erforderlichen Autorisierungs-Prozess der Software per Challenge-and-response-Verfahren, scannt BFD2 die Festplatte nach bereits existierenden BFD-Produkten. Dabei erkennt das Programm auf unserem Studio-Rechner die Andy Johns Classic Drums, die Joe Barresi Evil Drums, die wir in den Heften 3/2007 und 2/2008 getestet haben, und den Werkscontent von BFD 1.5. Diese Libraries müssen anschließend mit demselben Verfahren noch einmal autorisiert werden, was aber in Windeseile erledigt ist.

Bei der Installation haben wir allerdings nicht richtig aufgepasst, denn nach dem Start des Programms erhalten wir beim Versuch, Drumkits aus den „Altbeständen“ zu laden, eine Fehlermeldung, obwohl BFD2 den richtigen Pfad zum Library-Ordner zeigt. Das Problem ist aber schnell behoben, indem wir den „Trash Database and Rebuild“-Befehl ausführen, woraufhin BFD2 die Datenbank neu aufbaut. Hintergrund: Um die neuen Features überhaupt realisieren zu können, haben die Fxpansion-Entwickler auch die Plug-in-Engine einer kompletten Renovierung unterzogen. In Konsequenz besitzt BFD2 jetzt ein ganz neues Dateihandling, was einen nicht-destruktiven Konvertierungsprozess nötig macht, um den bereits vorhandenen Bestand an BFD-Libraries auch in BFD2 nutzen zu können. Bei der Installation haben wir versäumt, diesen Konvertierungsprozess zu starten. Vorteil: Besitzer von BFD 1.5 können nach wie vor mit der alten Version ohne Einschränkung weiter arbeiten, was bei eventuellen Kompatibilitätsproblemen beim Abspielen älterer Arrangements in BFD2 durchaus zu empfehlen, im Test aber nicht erforderlich ist.

Freie Wahl beim Laden von maximal 32 Instrumenten

Beim Start von BFD2 werden wir von einer deutlich größeren Plug-in-Oberfläche überrascht, die in dunkle Farben getaucht ist und mit ihren dreidimensional wirkenden Elementen deutlich mehr herkommt als sein Vorgänger-Pendant. Über die obere Menüleiste können per Buttons sechs verschiedene Dialogfenster im Plug-in aufgerufen werden. Zu Anfang erschlägt uns der Umfang an Einstellmöglichkeiten beim Aufrufen der einzelnen Dialoge. Doch schon nach kurzer Zeit und mit Hilfe des sehr gut aufbereiteten

180-seitigen Handbuchs – eine deutsche Version erscheint demnächst – kommen wir mit der Bedienung bestens zurecht. Besitzer der Vorversion sollten mit circa einem Tag Einarbeitungszeit rechnen, um die wesentlichen Neuheiten souverän bedienen zu können. Danach möchte man BFD2 aber auch nicht mehr missen. Die Fxpansion-Entwickler haben es sehr gut verstanden, trotz der immensen Änderungen und Erweiterungen, ein nach wie vor leicht bedienbares Programm herzustellen.

Endlich: Ein virtueller Mixer mit allen Schikanen

Der erste Dialog, die Kit-Page, dient zum Laden der Instrumente und besitzt noch die größte Verwandtschaft zum Vorgänger. Wichtig: Am linken Rand, wie übrigens bei allen anderen Dialogen auch, finden sich Schaltflächen und Werkzeuge zum Editieren. Neu ist die Möglichkeit,

Professional audio
MAGAZIN

Expansion BFD2

- Sehr guter Klang
- Deutlich mehr Funktionen bei gleichzeitig einfacher Bedienung
- Opulent ausgestatteter Groove Editor
- Mehrkanaliger Export von Audio-Daten
- Ungenügende Installationsoptionen für Werks-Library
- Keine Importmöglichkeit für Raumsamples
- Kein additives Laden von Groove-Paletten möglich

Summary

BFD2 hat sich zu einem mächtigen Produktionswerkzeug gemausert und ist ein Muss für alle, die Wert auf detaillierte Eingriffsmöglichkeiten in den Sound von Drumsets legen.



BFD2 gestattet jetzt das Laden von maximal 32 Instrumenten. Besonderheit: Die Instrumente können frei in jeden beliebigen Slot geladen werden. Eine Link-Funktion (blaue Pfeile) gestattet ein bequemes Layern von Sounds.

drei verschieden umfangreiche Drumkits mit zehn, 18 und sogar 32 Instrumenten zu nutzen. Überdies gestattet BFD2 jetzt auch, jedes Instrument in einen beliebigen Slot laden zu können. Der Austausch einzelner Instrumente geschieht problemlos via Doppelklick auf einen Slot, woraufhin sich ein Browser-Fenster zur Auswahl und zum Vorhören öffnet. Der Browser-Dialog gestattet auch den Import von Fremdmaterial im Wav-Format. Der daraufhin erscheinende Dialog ist selbsterklärend. Über den Add Layer-Button wird das gewünschte File geladen. Durch nochmaligen Klick auf den Button ist es möglich, weitere Files in den Slot zu laden und seine Eigenkreation mit Layern anzureichern. Allerdings werden die einzelnen Layer lediglich über die Velocity angesteuert, was nach unserem Empfinden deutlich zu wenig ist. Das Erstellen eines eigenen Instru-

ments mit mehreren Spielvariationen und ein Befüllen der virtuellen Raumkanäle mit Samples ist nicht vorgesehen. Diese Möglichkeit hat beispielsweise Steinbergs Groove Agent 3 (Test in Heft 10/2007) unserem Testkandidaten voraus. Da existiert also noch Spielraum für kommende Updates. Nichts desto Trotz sind die neuen Möglichkeiten der Kit-Page durchaus gelungen. Wer jetzt ein Drumset mit zehn Toms, drei Snaredrums und sieben Becken braucht, kann dies ab sofort in einer Instanz erledigen. Der Dialog auf der rechten Seite bietet eine Reihe von Eingriffsmöglichkeiten in den Klang des gerade per Klick aktivierten Instruments. Kenner der Vorversion werden noch das Mini-Mischpult zum Einstellen von Direkt-, Overhead- und den Raumsignalen für das ganze Drumkit kennen. Besonderheit: Overhead- und Raumanteile können jetzt für jedes In-

strument separat eingestellt werden. Darüber hinaus lässt sich unter anderem der Übersprechanteil des Instruments in die Snare- und Bassdrum-Mikrofone regeln, sowie für jede Spielvariation die Lautstärke, der Einfluss der MIDI-Velocity auf seine Tonhöhe, Lautstärke und Dämpfung einstellen. In der Vorversion waren diese Einstellmöglichkeiten auf verschiedene Orte des Plug-ins verteilt. Die Zusammenfassung in einen zentralen Dialog bedeutet jetzt einen ordentlichen Schub in Sachen Bedienkomfort. Eine besondere Neuheit findet sich in der Link-Funktion, mit der sich zwei oder mehr Instrumente layern lassen: Mit Hilfe des entsprechenden Werkzeugs können per Drag-and-drop die Instrumente miteinander verbunden werden, die beim Antriggern des Ausgangsinstruments gleichzeitig erklingen. Wem also eine Snaredrum immer noch nicht fett genug klingt, lädt einfach ein paar zusätzliche ins Kit, tariert die Lautstärken aus und hat fortan keine Ausreden mehr. Das Herumspielen auf der Kit-Seite macht im Test viel Spaß und bietet, dank der jetzt erweiterten und flexibleren Möglichkeiten, für sich gesehen schon eine breite Fläche für Klang-Experimente. Doch das ist ja erst der Anfang.

Premiere: Mehrkanaliger Export von Audio-Daten

Hat man sich sein Drumkit zusammengestellt, geht es als nächstes zur Mixer-Page, in der man dem Instrumentarium den klanglichen Feinschliff verpasst. Pro Instrument steht ein Kanal zur Verfügung plus separate Kanäle für die zwei Raumsignale und die Overheads. Ausnahme: Die Bassdrum besitzt zwei Kanäle für die Mikrofone vor und im Instrument und die Snaredrum ist – siehe oben – auf drei Kanäle verteilt. Eine theoretische



Das Laden von Drumkits und Einzelsounds geschieht über ein Browserfenster. Über das Lade-Menü einzelner Instrumente kann auch eine Importfunktion zum Einladen eigener Sounds aufgerufen werden.



In der Preferences-Page lassen sich globale Einstellungen für das BFD2-Plug-in vornehmen. So kann unter anderem das Handling von MIDI-Daten, das Verhalten beim Streaming von Samples und verschiedene Ansichts-Optionen definiert werden.



Der virtuelle Mixer feiert in BFD2 seine Premiere. Pro Instrument steht ein Kanal zur Verfügung plus Channelstrips für die Raum- und Overhead-Signale. Jeder Kanalzug verfügt über vier Inserts und Aux-Sends. Die integrierte Effektsektion wartet mit 15 gut klingenden Algorithmen auf.

tisch unendliche Zahl an Aux-Kanälen ist zusätzlich einfügbar. Sinn und Zweck: Wie bei einem normalen Mischer können sie Aufgaben zum Erstellen von Subgruppen übernehmen oder aber als Send-Effekt-Kanäle fungieren. Über die Textfelder am unteren Rand der Channelstrips kann jeder Kanal auf einen eigenen Ausgang geroutet werden. BFD2 stellt einen Vorrat an acht Stereo- und 16 Mono-Ausgängen zur Verfügung plus der Anzahl an erstellten Aux-Kanälen. Mit Ausnahme der Aux-Kanäle können sie auch im Mischer des Sequenzers erscheinen, um die Klangbearbeitung auf

Sequenzerebene durchzuführen. Anders als bisher verfügt BFD2 jedoch nicht über verschiedene Plug-in-Varianten mit fest vorgegebenen Ausgängen. In Steinberg Nuendo 4 steht nach dem Einbinden von BFD2 zunächst nur die Haupt-Stereosumme zur Verfügung. Wer mehr Kanäle im Arrangierfenster haben will, muss den Output-Button im Instrumenten-Dialog von Nuendo anklicken und die entsprechenden Kanäle dort aktivieren. In Apple Logic müssen dazu die korrespondierenden Aux-Kanäle aufgerufen werden. Besonderheit: Logic kann lediglich zehn Aux-Kanäle pro Instrument de-

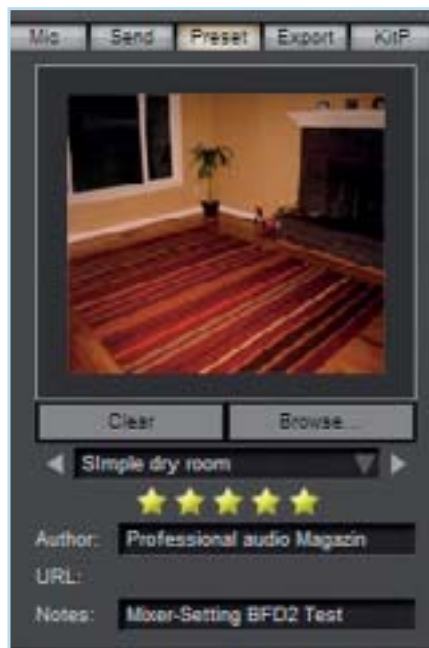
finieren. Eine Nutzung sämtlicher BFD-Ausgänge ist momentan also nicht möglich. Expansion steht deswegen aber schon in Kontakt mit Apple. Doch zurück zum BFD-Mixer.

Produktion von MIDI-Spuren wie im Sequenzer

Jeder Kanal verfügt über vier Inserts zum Laden der eingebauten Effekte sowie über vier Aux-Sends. BFD2 besitzt einen Vorrat an 15 Effekt-Algorithmen mit herkömmlichen Vertretern wie Equalizer, Kompressor, Delay, Hall, Chorus, Flanger, aber auch exotischen Vertretern, wie Filter und Ring Modulation, Frequency Shifter und Bit Crusher. Die Klangqualität der Effekte ist insgesamt gut bis sehr gut. Zwar ist der Equalizer eher von der zahmen Sorte und vermag nur behutsame Eingriffe in den Klang vorzunehmen. Entschädigt werden wir aber von den beiden Kompressoren, die sich als kraftvolle Sound-Design-Werkzeuge empfehlen. Sehr gut gefallen uns auch das Echo und der Flanger, die mit ihrem analogen Klangbild den Instrumenten zu mehr Charakter verhelfen. Ein Highlight ist die Filter Modulation, die es mit wenigen Handgriffen schafft, jeden akustischen Klang in einen elektronischen zu verwandeln. Zusammen mit dem Frequency Shifter, Ring Modulator und Bit Crusher bietet er für Klangbastler ein ausreichendes Arsenal, um Klänge bewusst zu dekonstruieren. Besonderheit:



Der Mic-Reiter im Binnendialog der Mixer-Page erlaubt Einfluss auf die virtuelle Positionierung der Raum- und Overhead-Mikrofone zu nehmen.



Der Preset-Dialog erlaubt das Abspeichern von Mixer-Settings. Sehr bedienfreundlich: Eine Bilddatei lässt sich zum besseren Auffinden zusammen mit dem Preset abspeichern.



Der Export-Dialog erlaubt erstmals das Rendern von MIDI-Rhythmen in Audio-Dateien. Wichtig: Pro Kanal, der im Mixer per Record-Button aktiviert ist, wird eine separate Wav-Datei erstellt.



Die Grooves-Page offeriert sämtliche wichtigen Editoren und Werkzeuge zum Laden, Erstellen und Editieren von MIDI-Dateien. Komplette Drumtracks sind auf Plug-in-Ebene realisierbar, die per Export-Funktion in Audio gewandelt werden können oder sich als MIDI-Datei in den Sequenzer importieren lassen.

Der Equalizer, Bus Kompressor, die Filter Modulation und das Noise Gate verfügen über Sidechains, die mit Signalen der Aux-Sends gespeist werden können. Die vier Aux-Sends sind für jeden Kanal über den Dialog auf der rechten Seite editierbar. Dort lässt sich der Instrumentenklang entweder als Sidechain- oder normales Signal auf einen wählbaren Kanal routen. Das Send-Signal selbst ist wahlweise Pre- oder Post-Effekt sowie Postfader abzweigbar. Sehr schön: Der Signalfluss der Kanäle wird beim Anfahren mit der Maus durch Pfeile übersichtlich dargestellt. Damit behält man selbst bei komplexen Routings immer noch den Überblick. Außer den Send-Einstellungen offeriert der Binnen-Dialog per Buttons noch weitere Einstellmöglichkeiten, wie das Feintuning des Instruments, das wir schon auf der Kit-Page vorgestellt haben, sowie die Möglichkeit, das Mixer-setting abzuspeichern. Der Mic-Reiter erlaubt die Einstellung der Position der virtuellen Overhead- und Raumkanäle in Distanz und Breite, wie von BFD 1.5 gewohnt. Besonderes Augenmerk gilt dem Export-Dialog, mit dem es erstmals möglich ist, die in BFD geladenen Grooves als Audio-Datei zu rendern. Der Vorrat an einstellbaren Parametern ist zwar überschaubar, aber damit lässt sich eine Menge anstellen. Wichtig: Nur die Kanäle, in denen zuvor der Record-Button aktiviert wurde, werden auch exportiert. An Datenformaten steht das Wav-Format in Bit-Tiefen von 16, 24 oder 32 Bit Fließkomma zur Auswahl. Das Prozedere selbst geht nach der Definition des Zielorders und eines Datei-Präfixes, das vor den Instrumentennamen erscheint, kin-

derleicht über die Bühne. Drumloops sind auf diese Weise zur weiteren Verarbeitung auf die Schnelle produziert. Mit dieser Funktion hat man beim Erstellen und Importieren von Einzelspuren in den Sequenzer fortan eine Menge Arbeit gespart. Im Test mit Nuendo 4 funktioniert die Export-Funktion, anders als oft im Expansion-Forum moniert, anstandslos. Im Vergleich zum Mixer von Addictive Drums von Xln Audio (Test in Heft 7/2007) stellt sich der BFD-Mischer deutlich mächtiger dar.

Jeder Groove kann zum Fill werden und umgekehrt

Um die Export-Funktion nutzen zu können, muss BFD2 zuvor mit Rhythmus-Futter versorgt werden, was über die Grooves-Page erledigt wird. Wer im Umgang mit Sequenzern geübt ist, wird mit diesem Dialog kaum Probleme haben. Zentrales Fenster ist der Drum-Editor, der für jedes Instrument und seine jeweilige Spielvariation eine eigene Spur bereithält. Mit den üblichen Dialogen und Werkzeugen zur Einstellung des Notenrasters, zur Quantisierung, dem Einstellen von Ungenauigkeiten per Shuffle- und Humanization-Modus und zum Einfügen und Löschen von Noten sowie der Einstellung der Anschlagsdynamik kommen wir schnell zum Ziel und können unser Pattern abspeichern. Die Nutzung der mehr als 6700 mitgelieferten Grooves ist ebenso leicht verinnerlicht. BFD2 hält dafür ein neues Konzept zur Organisation von Grooves und Fills bereit: Über

den Load-Button in der Menüleiste müssen wir eine sogenannte Palette laden, die eine Art Daten-Container darstellt und in den eine Reihe von einzelnen MIDI-Grooves eingebettet sind. Nach Abschluss des Ladeprozesses finden sie sich auf jeweils einer MIDI-Note zum Antriggern per Keyboard wieder. Die Lage der Grooves wird auf dem virtuellen Keyboard der Grooves-Seite dargestellt. Wichtig: Ein Unterschied zwischen Grooves und Fills existiert jetzt nicht mehr. Jeder Groove kann zu einem Fill umgewidmet werden und umgekehrt. Dazu braucht nur der entsprechende Groove auf dem virtuellen Keyboard ausgewählt und anschließend durch Klick auf den Fill-Button als solcher definiert zu werden. Zur besseren Unterscheidung sind normale Grooves auf dem Keyboard schwarz unterlegt und Fills in grün. Der gerade angewählte Groove/Fill, der zur Bearbeitung im Editor bereit steht, erscheint in blau. Mit diesem flexiblen Konzept erweitern sich die kreativen Möglichkeiten von BFD2 enorm. Zum Ansteuern von Grooves und Fills stellt BFD2 eine Reihe von Abspielvorschriften bereit, wie etwa das Starten der Rhythmen bei Erreichen des nächsten Takts, sofort oder zufällig. BFD2 wird dadurch, ähnlich wie Groove Agent 3, zu einem agilen virtuellen Drummer, wenngleich die Ansteuerung von Fills und Grooves nicht so bequem erfolgt wie im Steinberg-Produkt.

Bequeme Möglichkeiten zum Layern von Sounds

Selbstverständlich können auch einzelne Grooves gezielt geladen werden. Sehr schön: In allen Fällen gestattet das Browser-Fenster noch vor dem Laden ein Vorhören – sogar synchron zum Tempo des Sequenzers – und Kontrollieren der gewünschten Rhythmen. Das Einfügen in den Sequenzer erfolgt wie gehabt per Drag-and-drop vom virtuellen Keyboard heraus ins Arrangierfenster des Sequenzers. Neu hinzugekommen ist jetzt die Möglichkeit, sich seinen Drumtrack über eine integrierte MIDI-Spur in BFD2 selbst zusammenzustellen. Die Daten in dieser MIDI-Spur können anschließend über die Export-Funktion in Audio-Daten umgewandelt werden. Dazu muss man ebenfalls nur den gewünschten Groove per Drag-and-drop vom virtuellen Keyboard in die MIDI-Spur oberhalb des Drum-Editors ziehen. Bearbeitungen wie Kopieren, Schneiden, Löschen und Einfügen, lassen auch dort keine Wünsche offen. Im Vergleich zur Vorversion, die nur ein bloßes Abspielen von Grooves ermöglichte, haben sich die Eingriffsmöglich-



Neu in BFD2 ist auch ein Keymapping-Dialog der ein bequemes Routing der Instrumente auf die Tasten eines MIDI-Keyboards gestattet. Überdies ist es dort möglich, gezielt mehrere Spielvariationen auf eine Taste zu routen. Fette Layersounds sind damit in Windeseile erstellt.



Der Automations-Dialog erlaubt bequem per Drag-and-drop das Routing von Plug-in-Parametern auf MIDI- und Host-Controller. Zusätzlich können auch Parameter auf MIDI-Noten gelegt werden, die per Key Switch aktivierbar sind.

keiten in diesem Bereich exorbitant erweitert. Vorteil: Der Sequenzer wird nicht mit zusätzlichen MIDI-Spuren überfrachtet und alles lässt sich sozusagen „in House“ realisieren. Aufgrund der Organisation von MIDI-Daten über das Palettenformat ist es jedoch notwendig, seine Altbestände an MIDI-Files für BFD2 zu konvertieren, was allerdings problemlos geschieht. Das Exportieren von MIDI-Files aus dem Palettenformat heraus ist ebenfalls ein Klacks. Einen Kritikpunkt gibt es jedoch: Beim Laden einer Palette wird der zuvor geladene Inhalt nachhaltig gelöscht. Es existiert keine Möglichkeit, eine weitere Palette zu einer bereits in der Groove-Page existierenden hinzu zu laden, was die Organisationsmöglichkeiten und das Potenzial doch einschränkt. Zumal der Vorrat an belegba-

ren Tasten auf dem Keyboard die meiste Zeit ungenutzt bleibt. Zwar bleiben die zuvor in der MIDI-Spur eingefügten Grooves nach Laden einer neuen Palette bestehen. Doch wer sich eine eigene Palette mit Grooves unterschiedlicher Herkunft zusammenstellen will, muss momentan den doch umständlichen Weg über das Laden einzelner Grooves gehen. Da ist noch viel Spielraum für Verbesserungen vorhanden. Alles in allem ist den Fxpansion-Entwicklern für die Neuheiten in diesem Dialog ein großes Lob auszusprechen. Im Test reduzieren wir das Hin- und Herklicken zwischen Sequenzer und Plug-in auf ein Mindestmaß. Ein Exportieren von MIDI-Files in Nuendo 4 mit anschließendem Mixdown erübrigt sich, wir nutzen im Test schließlich die Audio-Export-Funktion.

Alleine das bisher Vorgestellte würde BFD2 zu einem rundherum gelungenen Update machen. Doch die Fxpansion-Entwickler haben noch weitergedacht und ihren virtuellen Klopfgeist mit weiteren Einstellmöglichkeiten ausgestattet, die sich auf der Keymapping- und Automationsseite finden. Der Keymapping-Dialog bietet dem Anwender die Möglichkeit, sich per Drag-and-drop die geladenen Instrumente bequem auf andere Tasten des MIDI-Keyboards zu map-pen. Eine Alternative bietet die MIDI-Learn-Funktion auf der Kit-Page, mit der, per Tastendruck auf das Hardware-Key-board, das entsprechende Instrument versetzt wird. Besonderheit: Ähnlich wie die Link-Funktion auf der Kit-Page, erlaubt der Dialog ein Mapping mehrerer Instrumente und ihrer Spielvariationen auf eine Taste und offeriert somit eine weitere Option zum Erstellen von Layer-Sounds. Die Ansteuerung der Hi-Hat-Vari-anten können überdies in einem eigen- en Binnendialog eingestellt werden, wo sich einzelne Velocity-Bereiche definie- ren lassen. Das zweite Teilfenster dieser Seite widmet sich schließlich den MIDI- und Host-Controllern. Aufgrund des deutlich erweiterten Arsenal an ein- stellbaren Parametern hat Fxpansion gut daran getan, einen einfach bedienbaren Dialog zum Routing von Controllern auf die BFD-Parameter zu integrieren. Außer den üblichen 128 MIDI-Controllern und einem Vorrat an 512 Host-Controllern, die allesamt frei belegbar sind, können auch 128 MIDI-Noten die Funktionen von Key-Switches übernehmen. Das Hand- ling geschieht denkbar simpel: Einfach aus dem Verzeichnisbaum auf der linken Seite den entsprechenden Parameter per Drag-and-drop auf den gewünschten Controller ziehen, das war es auch schon. Die letzte Hauptseite in BFD2, der Prefe- rences-Dialog, widmet sich schließlich den globalen Einstellmöglichkeiten des Plug-ins. Die Preferences-Seite ist wie- derum in sieben Unterseiten aufgeteilt, die sich unter anderem um das Stream- ing der Audio-Daten, dem Verhalten des Groove-Players, der Darstellung des Plug-ins und dem Verarbeiten von MIDI- Informationen widmen. Besitzer der Vor- version werden hier viele altbekannte Einstellmöglichkeiten entdecken wie das Streamen der Daten von Festplatte, die Einstellung der Velocitystufen und der Sample- und RAM-Buffer, sowie die Fein- einstellung der Zeiten beim abrupten Verklingen von Instrumenten – Choke genannt –, das beim erneuten Anschla- gen desselben Instruments, etwa bei den Becken, zu hören ist. Besonderheit: Die CPU-Last für die Verarbeitung der Mixer-Funktionen kann sozusagen vom

Rest des Plug-ins entkoppelt werden und in einem eigenen Rechenprozess erfolgen, was sich primär für Multicore-Prozessoren anbietet. Im Test macht sich diese Funktion bei exzessivem Nutzen der internen Effekte da schon bezahlt und verdient ebenfalls ein großes Lob.

Deutlich erweitert: 55 Gigabyte Sample-Content

Doch bei aller Wertschätzung für die pffiffigen Erweiterungen in der Abspielsoftware darf auch nicht das Sample-Material außer Acht gelassen werden, das eigens für BFD2 neu produziert wurde. In den Tests der Andy Johns Classic Drums und Joe Barresi Evil Drums Libraries haben wir immer wieder festgestellt, wie sehr der Werkscontent von BFD 1.5 im direkten klanglichen Vergleich den Kürzeren zog. Die knapp fünf Gigabyte der BFD 1.5 Library mussten sich einer Übermacht von circa 70 Gigabyte stellen. Die 55 Gi-

gabyte der zweiten Version haben jedoch jetzt deutlich aufgeholt. Im Vergleich zur vorherigen Werks-Library klingen die Sounds deutlich luftiger, wuchtiger und plastischer. Besonders aufgefallen sind das Fibes, Gretsch und Orange County Drumkit, die mit kellertiefen Bassdrums und viel Holz im resonierenden Nachklang jeder Aufnahme zu Authentizität und Druck verhelfen. Doch dem setzt die Bassdrum des Tamburo-Drumsets noch einen drauf. Zusammen mit dem Orange County Drumkit dürften Blueser, Country-Liebhaber, aber auch Jazzer ihre wahre Freude haben, selbst wenn keine Besensounds vorhanden sind. Die anderen Drumsets sind, nicht zuletzt dank der integrierten Mixer-Effekte, für sämtliche Spielarten von Rock- und Popmusik bestens geeignet. Im Vergleich zu den Platinum Samples Produkten hat die BFD2-Library jetzt deutlich aufgeholt und ist den Andy Johns und Joe Barresi Sounds durch das dritte Snaredrum-Mikrofon sogar noch einen Tick voraus in Sachen Klanggestaltung. Denn das dritte Snare-

Mikrofon lässt sich im Panorama verändern und sorgt bei Bedarf für einen deutlich fetteren Klang. In Sachen Druck sind die BFD2-Sounds vergleichbar mit der Joe Barresi Evil Drums Library. Die Andy Johns Sounds klingen hingegen immer noch deutlich feiner und subtiler als bei BFD2. Insgesamt findet sich die Werks-Library nun auf Augenhöhe mit ihnen.

FAZIT Das Update von BFD auf die zweite Version hat nicht nur einen Generationsprung nach vorne getan, sondern gleich mehrere und die Vorversion zu Staub pulverisiert. Expansion liefert mit BFD2 ein in allen Punkten wesentlich verbessertes Produkt ab, das die Produktion von Drumtracks noch professioneller gestaltet. Die Opulenz an neuen Funktionen richtet sich eindeutig an Experten. Besitzer der Vorversion haben sich jedoch schnell eingewöhnt. Einsteiger müssen jedoch mit einer entsprechend langen Einarbeitungszeit rechnen. Doch danach möchte man nie wieder etwas anderes haben.

Steckbrief					
Modell	BFD2	Effekte	15	Mixer-Seite	Abmischen von Drumkits über virtuelles Mischpult, pro Kanal 4 Inserts und Aux-Sends
Hersteller	Expansion	Effekt-Arten	Gain, Equalizer, 2x Kompressor, Delay, Filter, Flanger, Chorus, Filter Mod, Drive, Bit Crusher, Ring Modulation, Frequency Shifter, Reverb, Noise Gate	Grooves-Seite	Laden, Editieren, Aufnehmen und Exportieren von Grooves über Piano Roll Editor
Vertrieb	Tomeso Friedrich-Koenig-Str. 3-5 68167 Mannheim Tel.: 0621 3364635 Fax: 0621 3364637 info@tomeso.de www.tomeso.de	Anzahl Insert-Effekte pro Kanal	4	Keymapping/ Automations-Seite	Verwaltung und Routing von Grooves auf MIDI-Keyboard, Zuweisung von MIDI- und Host-Controllern auf Plug-in-Parameter
Typ	virtueller Drumsampler	Anzahl Aux-Sends pro Kanal	4	Preferences-Seite	Einstellung globaler Plug-in-Parameter
Preis [UVP, Euro]	359 (Vollversion), 175 (Upgrade)	max. Anzahl Aux-Kanäle	unendlich	Zubehör	
Technische Daten		Library-Inhalt		Booklet	
Plattform	PC/Mac	Aufnahmequalität	24 Bit, 44,1 kHz	Besonderheiten	Komplette Neuprogrammierung im Vergleich zur Vorversion, Organisation von MIDI-Daten über proprietäres Datenformat, Erstellen und Editieren von Grooves im Plug-in möglich, direkter Audio- und MIDI-Export aus Plug-in heraus, Export mehr-kanaliger Audio-Daten möglich, Erstellen kompletter Groove-Tracks in Plug-in möglich, Snaredrums mit 3 Mikrofonen gesampelt, verschiedene Dämpfungstechniken auf Instrumenten, opulente Eingriffsmöglichkeiten in virtuelle Mikrofonabnahme, zweiter Raumsignalkanal im Mitte-/Seite-Verfahren aufgenommen, flexible Routings zwischen Aux-Sends und Aux-Kanälen möglich, Nutzung von BFD 1.5 inklusive aller Daten weiterhin möglich.
Datenträger	5 DVD	Anzahl Drumsets	10	Bewertung	
Speicherplatz	3 Detailstufen: 20, 35, 55 GB	Anzahl Grooves/Fills	6715	Ausstattung	sehr gut
minimale Systemanforderungen (Herstellerangabe)	Windows XP SP2/Vista (32 Bit); Pentium IV/Athlon 3,4 GHz; 1 GB RAM iMac OSX 10.4; G5 2 GHz; 1 GB RAM	Anzahl Instrumente	13 Bass-, 17 Snare-Drums, 8 Hi-Hats, 28 Toms, 7 Ride-, 10 Crash-, 4 Splash-, 2 China- Becken, 7 Percussion	Bedienung	sehr gut bis überragend
Professional audio Magazin-Empfehlung	Windows XP, Pentium/Athlon Dualcore 2,4 GHz; 2 GB RAM; Mac OS X 10.4., G5 Dual 2 GHz; 2 GB RAM	Velocity-Stufen	4 Kategorien: 1, 24, 48, 96 Stufen	Klang	sehr gut
Ausstattung Plug-in		Schlegel	Drumsticks	Gesamtnote	Spitzenklasse sehr gut
Architektur	Sample-Player	Spieltechniken	Hi-Hats: geschlossen, 1/4-, 1/2-, 3/4-, ganz offen, Pedal; Snare: normal (Fellmitte), normal (außerhalb der Fellmitte), Rim, Drag, Sidestick; Becken: normal, Bell, Kante; alle übrigen: normal	Preis/Leistung	sehr gut
Plug-in-Schnittstellen	VST, AU, RTAS (ab Pro Tools 7)	Bedienung / Programmierung			
Polyphonie	max. 96	Ansteuerung	Plug-in und Stand-alone		
Velocity	max. 256	Bedienoberfläche	Ein Hauptfenster mit 5 wechselnden Seiten, aufrufbar per Button in permanent sichtbarer Menüleiste, jede Seite mit eigener Menü-/Werkzeugleiste		
MIDI-Kanäle	16	Kit-Seite	Laden von Drumkits und Einzelinstrumenten, Einstellung von Velocity und virtueller Mikrofonierung pro Instrument		
Audio-Ausgänge	8 stereo und 16 mono				
Audio-Kanalformate	Stereo				
Datei-Import	Wav, MIDI				
Datei-Export	Wav, MIDI				
max. ladbare Anzahl Instrumente	10, 18, 32				