



BFD 2 bietet sehr komplexe Routing- und Mischmöglichkeiten, die wir uns in diesem Beitrag näher anschauen. Die „Kit-piece-Presets“ sind eines der mächtigen Werkzeuge, um die Klangformungsmöglichkeiten in den Griff zu bekommen

# Synth-Zone: FXpansion BFD 2

## ► Strategien zur Klangformung

**M**it der Version 2 ist BFD kräftig erweitert worden. Neben dem neuen, sehr gut klingenden Content liegt ein Schwerpunkt in der Klangbearbeitung. Im Unterschied zur sehr puristischen Vorgängerversion gibt es jetzt zahlreiche hilfreiche Effekte und Routing-Möglichkeiten, mit denen man den Sound ordentlich verbiegen kann. Wir wollen uns die grundsätzliche Struktur einmal genauer ansehen. Nachdem Sie ein Kit oder ein BFD-2-Preset geladen haben,

sollten Sie auf jeden Fall zunächst den Master-Bereich unten rechts in der Kit-Page-Ansicht und den Regler „Gain“ (global) oben rechts im PlugIn-Fenster beobachten. Wenn man die Master-Fader für die Direct-Outs und die drei Raumsignale (Overheads, Room und Ambience 3) in Ihrem Pegel ändert, führt das schnell zu unerwünschten Klangveränderungen. Den Master-Gain-Regler oben rechts sollte man zunächst höchstens auf 0 dB einstellen, um Übersteuerungen zu vermeiden. Falls

Sie später das Gefühl haben, dass der BFD-Output-Pegel zu gering ist, haben Sie allein über diesen Regler noch erhebliche Reserven.

### Die Klangformungsmöglichkeiten am Beispiel Snare

Für die Snare stehen allein drei verschiedene Direkt-Mikrofonierungen (Bottom, Top 1 und Top 2) zur Verfügung. Das bietet erhebliche Gestaltungsmöglichkeiten für den Snare-Sound. Das Bottom-Signal ist nah am Teppich der Trommel abgenommen und hat

einen sehr hellen Klang, die Mikrofon-signale von oben (Top 1 und 2) sind dunkler und kräftiger. Top 1 und 2 klingen zwar verschieden, aber die Unterschiede sind längst nicht so drastisch wie zwischen Bottom und Top. Es bietet sich folgende Strategie an: Gestalten Sie den grundsätzlichen Snare-Sound aus dem Bottom- und einem der Top-Kanäle und verwenden Sie den zweiten Top-Kanal für spezielle Klangeigenschaften/Verfremdungen. Fassen Sie die verwendeten Snare-Kanäle anschließend

zu einer Gruppe zusammen. Viele Signalbearbeitungen wie EQing, Kompression, Reverb kann man prima auf die gesamte Gruppe anwenden.

**Um schnell verschiedene Klangeinstellungen für die Snare (oder eine andere Drum-Komponente) auszuprobieren, eignen sich die „Kit-piece-Presets“.** Zum Werksbestand gehören sechs verschiedene, die schon sehr gut verschiedene Kategorien an Snare-Sounds andeuten. Die Kit-piece-Presets gelten immer für den jeweiligen Kit-piece-Typ, sprich: die Snare-Presets werden auf alle Sounds angewendet, die sich im Snare-Slot befinden. Deshalb sollte man bei der Programmierung darauf achten, möglichst universelle Presets zu erstellen, die für alle BFD-Snares verwendet werden können. Verfeinerungen kann man ja später in der konkreten Anwendung immer noch vornehmen. Zu beachten ist jedoch, dass mit den Kit-piece Presets keine Routings oder Mischpultparameter gespeichert werden können. Welche Klangformungsparameter mit dem Mischpult und welche über die Kit-piece-Presets gespeichert werden, ergibt sich aus dem Signalfuss, den wir am Beispiel zeigen wollen:

Die drei Kanäle aus der Direktmikrofonierung sind als unabhängige Mischpultkanäle gestaltet: Man kann also die Inserts und Sends für jeden Kanal individuell konfigurieren. Pro Mischpultkanal stehen vier Insert-Slots und vier Send-Wege zur Verfügung. Außerdem

kann jeder Kanal individuell auf einen Ausgang geroutet werden. Dafür stehen der Master-Ausgang, acht weitere Stereo-Ausgänge, 16 Mono-Ausgänge und alle Aux-Kanäle zur Verfügung, die bereits erzeugt wurden. Das ist bereits eine ganze Menge, aber es wird noch ein wenig komplexer: Denn unabhängig von den Routing-Möglichkeiten im Mixer-Fenster kann für das gesamte Kit-piece, in unserem Beispiel also die Drum-Komponente „Snare“, eingestellt werden, wie viel Signalanteil an die Raummikrofone (Overheads, Room und Ambience 3) gesendet werden soll. Das wird konsequenterweise in der Ansicht „Kit-Page“ und nicht im Mixer eingestellt. Da BFD auf größtmögliche Authentizität ausgerichtet ist, kann Snare-Sound auch aus weiteren Mischpultkanälen ertönen: Das Zauberwort heißt „Bleed“ und meint das Übersprechen auf die benachbarten Mikrofone. Bei realen Schlagzeugaufnahmen ist das Übersprechen nicht zu vermeiden, bei BFD schon. Um Komplikationen beim Erstellen des bestmöglichen Drum-Sounds zu vermeiden, ist es am besten, „Bleed“ zunächst aus zu lassen und nur dann einzuschalten, wenn man es aus Gründen der Authentizität wirklich benötigt.

Ein weiterer wichtiger Klangformungsparameter eines Kit-piece ist das so genannte „Damping“. Damit kann das Ausklingverhalten einer Drum-Komponente beeinflusst werden. Hohe Damping-Amount-Werte sorgen für einen sehr kurzen Klang. Außerdem kann

die Damping-Frequenz eingestellt werden: Unterhalb der eingestellten Frequenz ist die Bedämpfung am stärksten, oberhalb nimmt sie langsam ab. Die Tonhöhe („Tuning“) und die Dynamics stehen ebenfalls als Kit-piece-Parameter zur Verfügung.

Damit wird die Struktur von BFD 2 klar: Kit-piece-Presets speichern mehr oder weniger alle Einstellungen, die Sie auf der Kit-Page vornehmen können: Das sind primär die Sends zu den Ambience-Kanälen sowie die Einstellungen für Damping, Tuning und Dynamics. Alle weiteren klangformenden Eingriffe finden im Mischpult statt.

Wenn Sie die drei Snare-Direktkanäle, wie oben vorgeschlagen, zu einer Gruppe zusammenfassen und erst im Gruppenkanal weitere Bearbeitungen vornehmen, minimieren Sie die Komplexität schon erheblich. Dazu erzeugen Sie im Mixer-Fenster mit dem Symbol „Aux +“ am linken Rand des PlugIn-Fensters einen neuen Aux-Weg. Der wird zunächst ganz rechts im Mischpult angeordnet. Wenn Sie in den oberen Bereich des Aux-Kanals klicken, können Sie ihn verschieben. Am übersichtlichsten ist es, ihn direkt neben den drei Snare-Mikrofonkanälen zu platzieren. Nach einem Doppelklick auf den Kanalnamen (am oberen Ende des Mixer-Kanals) können Sie ihn umbenennen, zum Beispiel auf „Snare Grp“ (für Snare-Group).

**Außerdem bietet es sich an, für einen modernen Drum-Sound einen weiteren Signalweg für die Parallelkompression einzurichten.** Dazu werden die einzelnen Drum-Komponenten – primär: Kick, Snare und Toms – per Send auf einen weiteren Aux-Weg geroutet, in dem ein Kompressor das Signal sehr stark in der Dynamik einschränkt. Dieser Aux-Weg wird schließlich dem Gesamt-Mix in moderater Lautstärke beige-mischt.

Um einen solchen Weg zu basteln, erzeugen wir wieder einen neuen Aux-Weg, indem wir auf „Aux +“ am linken Rand des Mixer-Fensters klicken. Diesen Kanal benennen wir anschließend, zum Beispiel „Parallel“. Per Klick auf einen der Insert-Slots des Aux-Kanals öffnen wir den „Comp-Bus“. Er bietet bereits ein Preset namens „Drum parallel“, das für unsere Zwecke gut geeignet ist. Anschließend



Die Parametrisierung für ein einzelnes Kit-piece sind schon umfangreich, werden aber durch den flexiblen Mixer noch einmal enorm erweitert

erzeugt man entsprechende Sends auf allen Mischpultkanälen, die von der Parallelkompression profitieren sollen. Für die Snare in unserem Beispiel reicht es, wenn wir den Snare-Gruppenkanal in den Kompressions-Bus schicken. Klicken Sie im Mixer-Fenster auf den Send-Slot, den Sie benutzen möchten. Es erscheint eine Markierung, die den Weg zum Utility-Bereich am rechten Rand des PlugIn-Fensters weist. Dort können Sie das Ziel des Send-Wegs auswählen. In unserem Beispiel ist es der Kanal „Parallel“. Den Send-Level stellt man mit dem „Türmchen“ rechts im Utility-Fenster ein. Für Parallel-Kompression empfiehlt es sich, alle beteiligten Kanäle mit 0 dB an den Kompressor zu schicken. Würde man die Kanäle mit unterschiedlichen Send-Einstellungen an den Parallel-Bus schicken, wäre die Mischung auf dem Kompressions-Bus anders. Und das will man in den meisten Fällen nicht.

**Übrigens: Die vier Send-Slots im BFD-Mixer sind unabhängig von den drei Send-Wege, die pro Kit-piece zur Verfügung stehen.** Man kann also aus dem Vollen schöpfen. Wenn man noch berücksichtigt, dass die Kit-piece-Sends nicht zwangsläufig auf die drei Ambience-Busse geführt werden müssen, hat man so pro Instrument letztenendes sieben frei konfigurierbare Send-Wege zur Verfügung.



Für die Parallelkompression schicken wir einen Send der Snare-Gruppe auf den Kompressions-Bus