

Entdeckt: VFX & Plugwire

Windows-Plugs in OS X nutzen

Im ewigen Studio-Duell zwischen OS X und Windows schwören Mac-User auf die Stabilität ihres Systems, Windows-Nutzer hingegen freuen sich über eine Fülle freier Klangerzeuger, inklusive diverser Exoten. Bis jetzt! Denn Windows VST-Plug-ins lassen sich durchaus auf einem Mac nutzen. Und das auch noch kostenlos. VFX und Plugwire sind hierbei die Werkzeuge der Wahl, die – hat man die Installation gemeistert – den Anwender zudem noch mit einem sehr performanten System belohnen. Auf geht's!

von Marco Scherer

Projektinfos



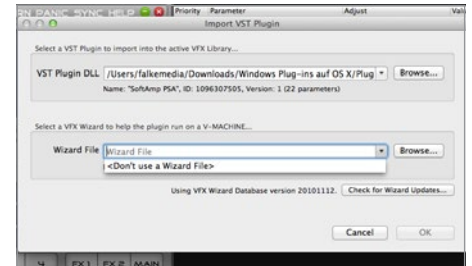
Material: DAW, V-Machine, Soundflower, Plugwire, AudioPort, Wormhole, div. Windows VST Plug-ins (alles auf DVD).

Zeitaufwand: etwa 2 Stunden

Inhalt: Windows VST-Plug-ins in den DAW-Betrieb unter OS X einbinden.

Schwierigkeit: (sehr) Fortgeschrittene

SETUP 1: V-MACHINE



1 Alles ist möglich

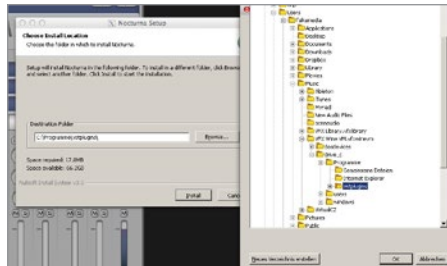
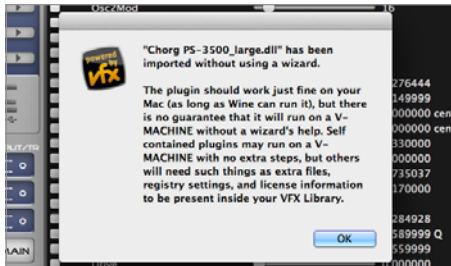
Zur Nutzung von Windows VST-Plug-ins unter OS X gibt es mehrere mögliche Setups. Zwei davon behandeln wir in diesem Workshop. Das erste basiert auf der Software **V-Machine** (VFX). Diese wurde entwickelt, um Plug-ins auf die gleichnamige Hardware zu übertragen. Da sie das Betriebssystem der Hardware für Tests und Vorbereitungen simuliert, erhalten wir den perfekten Windows-VST-Host auf dem Mac. ✨

2 Installation

Installieren Sie die VFX-Software von DVD. Hinweis: VFX benötigt das X11-Framework, das in neueren Versionen von OS X nicht mehr integriert ist. Den Installer dazu finden Sie daher auch auf DVD. Der erste Start von VFX kann einen Moment dauern, danach geht es floter. Im linken Teil der Software finden Sie ein **Display** und **Slots** für bis zu vier Kanäle, zwei Effekt-Wege und den Master-Kanal. ✨

3 Importieren

Jeder davon fasst bis zu drei Plug-ins, die sich verschiedenen **MIDI**-Kanälen zuweisen lassen. Die Plug-ins arbeiten seriell, d.h., falls Sie zwei Synths hintereinander laden, muss der zweite einen Audio-Eingang besitzen. Bevor Sie Plug-ins nutzen können, müssen sie einmalig importiert werden. Dazu klicken Sie auf das **Dreieck** des ersten Slots, wählen **Import VST Plugin** und dann ein beliebiges Plug-in (DLL-Datei). ✨



4 Kein Wizard

Sollte kein **Wizard**-File vorausgewählt werden, klicken Sie auf das **Dreieck** des **Dropdowns** und wählen **Don't use a wizard file**. Die folgende Meldung können Sie ignorieren, denn diese Wizard-Dateien beziehen sich ausschließlich auf die Installation zusammen mit der V-Machine-Hardware. Selbiges gilt für eventuelle Hinweise zur Lizenzierung von Plug-ins. Per Klick auf **OK** wird das Plug-in installiert. ✨

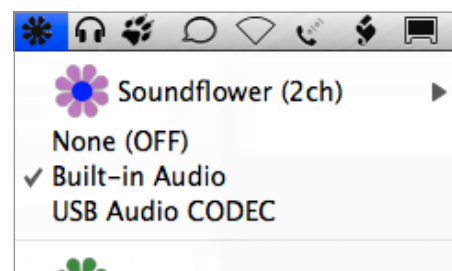
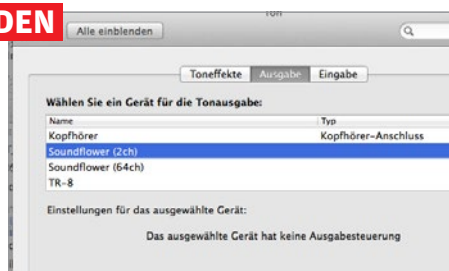
5 Windows-Installer

V-Machine kann sogar Windows-Installer ausführen. Wählen Sie statt **Import** die Option **Run VST Plugin Installer**, dann die EXE- oder MSI-Datei. Schlägt der Installer einen Windows-Pfad vor, lassen Sie diesen bestehen und schauen nach der Installation in Ihrem Musik-Ordner nach **VFX Wine VM.vfxwinevm**. Per Rechtsklick können Sie den **Paketinhalt zeigen** und dort in **drive_c** nach dem Plug-in suchen. ✨

6 Durchstarten

Dieses Prozedere ist nur einmal pro Plug nötig. Bei einem neuen Klick auf das **Dreieck** erscheint das installierte Plug-in als Option. Im Beispiel haben wir Firebird installiert und wählen ihn zum Test. VFX reagiert auf alle einkommenden **MIDI**-Signale, daher können Sie mit einem Keyboard sofort loslegen. Per **[APFEL+T]**-Taste können Sie die GUI einblenden. Doch wie kommt das Plug-in in die DAW? ✨

V-MACHINE IN DIE DAW EINBINDEN



1 Umleitung

Hierzu müssen wir für Audio und MIDI eine Umleitung innerhalb des Rechners einrichten. Für MIDI brauchen wir keine weitere Software. Öffnen Sie einfach das **Audio-MIDI-Setup** von OS X, doppelklicken auf **IAC-Treiber** und setzen ein Häkchen bei **Gerät ist bereit**. Für die Umleitung der Audiosignale nutzen wir **Soundflower** und zu dessen Steuerung **SoundflowerBed**. Installieren Sie beide Programme von DVD. ❖

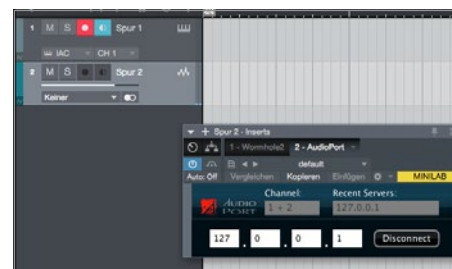
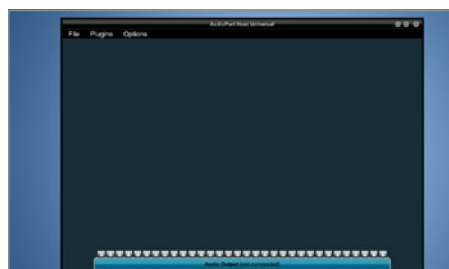
2 Soundflower

Das **SoundflowerBed** müssen Sie lediglich in den **Programme-Ordner** legen und von dort starten. Öffnen Sie danach die **Systemeinstellungen für Ton** und wählen bei **Ausgabe** und **Eingabe** jeweils **Soundflower (2ch)**. Starten Sie VFX neu und anschließend Ihre DAW. Dort müssen Sie den internen **MIDI-Port IAC** möglicherweise als neues Instrument einrichten, damit dieser per **MIDI-Spur** angespielt werden kann. ❖

3 Audio

Als **Audioeingang** dient Soundflower (2ch), als **Audioausgang** Ihr gewohntes Interface. Sollte das nicht möglich sein, wenden wir einen Trick an: Über ein **Blumen-Icon** in der Leiste ganz oben können Sie Soundflowers Audio-Routing ändern. Wählen Sie dort den **Built-in Output** (oder Ihr Audiointerface) als Ausgang für Soundflower (2ch). Um Feedback zu vermeiden, wählen Sie aber **None** während der Aufnahme. ❖

SETUP 2: PLUGWIRE



1 Installation

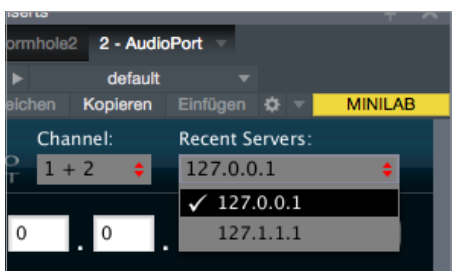
Plugwire ist etwas komplizierter zu installieren als die V-Machine, verfolgt aber einen anderen Ansatz, der die Nutzung von bis zu 16 Spuren gleichzeitig ermöglicht. Installieren Sie Plugwire sowie den **AudioPort-Host** von DVD und starten Plugwire. Beim ersten Mal braucht die Software eine Weile und fordert eine Lizenz für den AudioPort-Host. Geben Sie **TRIAL** als Benutzer und **CD9E-C1EF-9177-5002** als Key ein. ❖

2 Ports und Treiber

Plugwire ist eine Hülle für den Audio-Port-Host, welcher Windows Plug-ins laden kann. Das AudioPort-Plug-in wiederum empfängt die Audiosignale des Hosts. Zum Übertragen von **MIDI-Signalen** nutzen wir - wie schon zuvor - den internen **IAC-Treiber** von OS X (siehe **Schritt 1** im vorigen Abschnitt). Nun ist es an der Zeit, die DAW zu öffnen. Beachten Sie, dass AudioPort ein 32-Bit Plug-in ist. ❖

3 Plug-ins

Mit jBridgem [1] oder 32 Lives [2] lässt es auch in 64-Bit-Sequenzern nutzen. Erzeugen Sie eine **MIDI-** als auch eine **Audiospur**. Die MIDI-Spur routen wir zum **Bus 1** des IAC-Treibers und auf die Audiospur laden wir das Audio-Port-Plug-in. Geben Sie als Host die **127.0.0.1** ein und klicken **Connect**. Falls Ihre DAW die Eingabe blockiert, aktivieren Sie **Tastatur-Eingabe für Plug-ins** in den Einstellungen. ❖



4 Firewall

Sobald Sie den Host einmal eingestellt haben, können Sie ihn künftig über das **Recent Servers**-Dropdown aufrufen. Sollte die Verbindung von Ihrer Firewall blockiert werden, erlauben Sie **TCP-Verbindungen** für 127.0.0.1 und **UDP-Verbindungen** für Port 48100 für Wormhole. Ist die Verbindung aktiv, wechseln Sie zu Plugwire und ziehen ein beliebiges Windows-Plug-in (DLL-Datei) aus dem Finder in das AudioPort-Host-Fenster. ❖

5 MIDI

Die Software installiert das Plug-in, Sie können es dann künftig per Rechtsklick laden. Verbinden Sie die beiden **Dreiecke** des Plug-ins mit den **Audio Output Channels 1** und **2**, rechtsklicken Sie das Plug-in und wählen bei **MIDI devices** den Bus 1 des IAC-Treibers. Fertig! Sie können das Plug-in nun mit der **MIDI-Spur** Ihrer DAW anspielen und dessen Sound durch die Audiospur mit dem AudioPort aufnehmen. ❖

6 Mehr Spuren

Dieses Setup können Sie um 15 weitere Stereospuren ergänzen, indem Sie die entsprechenden Kanäle im AudioPort-Host verwenden. Das enthaltene EnergyXT-Plug-in können Sie übrigens entfernen, denn dieses dient einem Setup, mit dem sich Spuren der DAW in den AudioPort-Host schleifen lassen. Eine Anleitung dazu finden Sie beim Plugwire-Entwickler [3]. Danach können Sie Ihre eigenen Setups auch speichern. ❖

[1] jstuff.wordpress.com/jbridgem/ [2] soundradix.com [3] diaphone.blogspot.de/2010/12/11.html