

UPDATE 2012

BRASS & WOODWINDS



*Chris Hein-Horns* pro  
COMPLETE VOL. 1-4



best service



## **Danksagungen:**

**Aufnahme, Bearbeitung, Programmierung, Design:**

Chris Hein

**Zusätzliche Bearbeitung:**

Ricarda Hein (Mrs. Melodyne)

**Skript- und Benutzeroberflächenprogrammierung:**

Klaus Baetz

**Haupt-Betatester:**

Przemyslaw Kopczyk, JoJo Weber

**Faltungshallimpulse von**

Sonic Lab, Wolfgang Lenden

**Deutsche Übersetzung**

Michael Reukauff

**Produziert für BestService, München**

## Inhalt

04	Einführung	17	Klangeffekte
05	Instrumente		Pitchbend
06	Benutzeroberfläche		Dynamic
	Play-Seite		Section Maker
	Allgemeine Regler	18	Vibrato
	EFX-Presets		Legato-Einstellungen
07	Benutzeroberfläche		Legato Modus
	Play-Seite		Legato Presets:
	Artikulations-Übersicht	20	Legato Details
	Edit-Reiter		Micro-Tuning
08	Artikulations-Presets		Tuning Presets
	Übersicht		Key
09	Artikulations-Presets	21	Amount
	KeySwitch Modi		Andere Tuning-Methoden
	Load – Save – Copy – Paste		DSP Effekte
	Volume, Pan, Transpose, Time	22	Faltungshall
	Speed Detection		DSP Effekte
10	Artikulations-Presets	23	Reverb
	Transient Designer		Delay
	Attack Controls		Chorus
	Air / Noise	24	DSP-Effekte
	Legato / Glide Mode		Solid G Equalizer
	Sustain Pedal	25	MIDI-CC
11	Artikulations-Presets	26	Die Familie der Chris Hein – Horns
	Lautstärkeregler	27	Chris Hein - Gitarren
	Anschlagstärken-Modi	28	Chris Hein - Bässe
12	Artikulations-Presets	29	Chris Hein
	Lautstärkeregler		
	Auto XFade		
	Auto Vibrato		
13	Artikulations-Presets		
	Hot-Keys		
15	Artikulations-Übersicht		
16	Klangeffekte		
	Sound-EFX		
	ADSR		
	Release-EFX		

# Chris Hein - Horns

Vielen Dank, dass Sie **Chris Hein – Horns Pro** gekauft haben.

CHH Pro ist das 2012er Update der kraftvollen Blech- und Holzbläser Instrumentenbibliothek mit 54 Solo-Instrumenten und 32 Sektionen.

Das wichtigste neue Feature in CHH Pro ist die Verbesserung der Anschlagstärken-Überblendungen. Nach 6 Monaten Forschung fanden wir die Lösung wie die Phasen der Samples synchronisiert werden können. Das erlaubt eine absolut perfekte Überblendung zwischen den Anschlagstärken-Layern.

Außerdem hat CHH Pro eine völlig neugestaltete Benutzeroberfläche mit vielen neuen Funktionen bekommen.

Ich hoffe euch gefällt Chris Hein – Horns 2. Habt Spaß!

Chris Hein

## Installation & Aktivierung – Zwei einfache Schritte um loszulegen:

### Installieren der Bibliothek



CHH Pro benötigt keinen Installer.

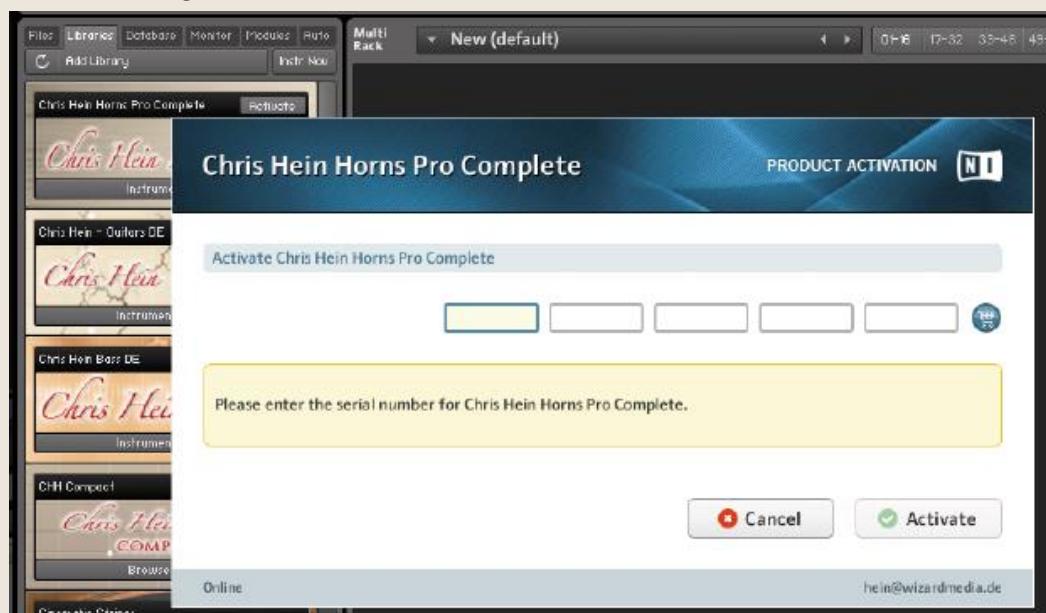
Kopieren Sie einfach das Chris Hein – Horn Pro Bibliotheksverzeichnis auf Ihre Festplatte.

Wenn Sie den Kontakt Player installiert haben, öffnen Sie ihn und machen folgendes:

1. Klicken Sie auf den „Add Library“-Knopf oben links im Browser-Fenster.
2. In dem sich dann öffnenden Fenster wählen Sie das CHH Pro Bibliotheksverzeichnis auf Ihrer Festplatte aus und klicken auf OK.

### Aktivierung von Chris Hein – Horn Pro

Klicken Sie auf den „Activate“-Knopf in dem Bibliothekskasten und geben dort Ihre Seriennummer in das Aktivierungsfenster ein.



## Instrumente

CHH Pro-Complete Vol. 1-4 enthalten 43 Solo-Instrumente und 32 Sektions-Instrumente.

### Saxophone:

- 01 V4 Sax Soprano A
- 02 V4 Sax Soprano B
- 03 V1 Sax Alto Solo
- 04 V2 Sax Alto A
- 05 V2 Sax Alto B
- 06 V2 Sax Alto C
- 07 V1 Sax Tenor Solo
- 08 V2 Sax Tenor A
- 09 V2 Sax Tenor B
- 10 V2 Sax Baritone A
- 11 V2 Sax Baritone B
- 12 V4 Sax Bass
- 13 V4 Sax Contra Bass

### Flügelhörner:

- 14 V4 Fluegelhorn A
- 15 V4 Fluegelhorn B
- 16 V4 Fluegelhorn C
- 17 V4 Fluegelhorn D

### Trompeten:

- 18 V1 Trumpet Solo
- 19 V2 Trumpet A
- 20 V2 Trumpet B
- 21 V2 Trumpet C
- 22 V2 Trumpet D
- 23 V3 Trumpet Mute A Harmon
- 24 V3 Trumpet Mute B Harmon
- 25 V3 Trumpet Mute C Harmon
- 26 V3 Trumpet Mute D Harmon
- 27 V3 Trumpet Mute E Straight
- 28 V3 Trumpet Mute F Straight
- 29 V3 Trumpet Mute G Cup
- 30 V3 Trumpet Mute H Cup

V1 V2 V3 V4

*Bezeichnet das Ursprungs CHH Volume*

### Posaunen:

- 31 V1 Trombone Tenor Solo
- 32 V2 Trombone Tenor A
- 33 V2 Trombone Tenor B
- 34 V2 Trombone Tenor C
- 35 V2 Trombone Tenor D
- 36 V2 Trombone Bass A
- 37 V2 Trombone Bass B
- 38 V3 Trombone Tenor Mute A Cup
- 39 V3 Trombone Tenor Mute B Cup
- 40 V3 Trombone Tenor Mute C Straight
- 41 V3 Trombone Tenor Mute D Bucket
- 42 V3 Trombone Bass Mute A Cup
- 43 V3 Trombone Bass Mute B Cup
- 44 V3 Trombone Bass Mute C Straight
- 45 V3 Trombone Bass Mute D Bucket

### Tuba, Cimbasso Alphorn:

- 46 V4 Tuba F
- 47 V4 Tuba Bb
- 48 V4 Cimbasso
- 49 V4 Alphorn

### Klarinetten:

- 50 V4 Clarinet Eb
- 51 V4 Clarinet Bb
- 52 V4 Clarinet Bass
- 53 V4 Clarinet Contra Bass

### Synth-Brass

#### (nur in Compact Multi-Instrumenten):

- 54 Synth Brass 1
- 55 Synth Brass 2
- 56 Synth Brass 3
- 57 Synth Trumpets
- 58 Synth Bones
- 59 Synth Saxes

### Flöte:

- 60 V4 C-Flute

## Benutzeroberfläche

### Play-Seite / allgemeine Regler / Effekt-Presets



#### Play-Seite / Allgemeine Presets

Nach dem Laden des Instruments sehen Sie als erstes die Play-Seite. Dieser Bildschirm enthält einige Anzeigen, die die Stärke des Vibratos, der Anschlagstärken-Überblendung und die Anschlagstärke des letzten gespielten Tons anzeigen. Auf der rechten Seite finden Sie Load/Save-Knöpfe für die allgemeinen DSP-Effekteinstellungen. Es gibt auch einen kleinen Harmonizer, der am besten funktioniert, wenn mehrere Instrumente geladen sind.



#### Allgemeine Regler

- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| 1 Solo/Stumm        | 2 Tune – (CC09)       |
| 3 Panorama – (CC10) | 4 Lautstärke – (CC07) |
| 5 Lautstärkeanzeige |                       |

#### EFX-Presets

Die EFX-Presets speichern alle Einstellungen der DSP-Effekt-Seite. Sie können aus verschiedenen vorprogrammierten DSP-Effekten auswählen und Ihre eigenen Effekteinstellungen speichern. Normalerweise sind die Presets im „Data“-Verzeichnis Ihres CHH-Verzeichnisses gespeichert, aber Sie können sie in jedem beliebigen Verzeichnis Ihrer Festplatte speichern.

#### Änderungen speichern

CHH Pro bietet viele Möglichkeiten, das Instrument an Ihre Anforderungen anzupassen. Um ihre gemachten Einstellungen zu speichern, verwenden Sie das Files-Menü von Kontakt's Hauptmenü oben. Neben dem Speichern des gesamten Instruments gibt es mehrere Möglichkeiten nur Teile der Instrumenteneinstellungen als Preset zu speichern und zu laden:

- EFX Presets
- Artikulations-Presets
- Einen Satz von Artikulations-Presets
- Legato-Einstellungen



## Benutzeroberfläche

### Play-Seite / Artikulations-Übersicht / Edit-Reiter



#### Play-Seite – Artikulations-Übersicht

Ein Klick auf den „Articulation“-Knopf zeigt Ihnen eine Unterseite der Play-Seite. Diese Seite zeigt eine Übersicht der gerade geladenen Artikulations-Presets. Der rote Rahmen markiert die ausgewählte Artikulation.

#### Pegelanzeigen



Drei Pegelanzeigen finden Sie unten auf jeder Seite und auf der Play-Seite. Diese Pegelanzeigen zeigen die Intensität des Vibratos, die Stärke der Expression und die Anschlagstärke der letzten gespielten Note an. Die Vibrato und Anschlagstärken-Überblendungs-Anzeigen funktionieren auch als Schieberegler. Klicken Sie einfach irgendwo drauf und ziehen mit der Maus in der Anzeige, um den Wert zu ändern.

#### Edit-Reiter



Die drei Reiter unten auf der Benutzeroberfläche öffnen Ihnen die Bearbeitungsmöglichkeiten. Alle Instrumenten-relevanten Einstellungen finden Sie, wenn Sie auf den „Main“-Knopf klicken. Alle DSP-Effekte sind beim „DSP FX“-Reiter zu finden.

## Artikulations-Presets

### Übersicht

Sie werden wahrscheinlich bei Chris Hein – Horns Pro die meiste Zeit auf der Artikulations-Seite verbringen. Alles was Sie auf der Artikulations-Seite sehen, basiert auf einem einzigen KeySwitch. Jede Funktionseinstellung auf dieser Seite kann für jeden der 22 KeySwitches anders sein. Ein KeySwitch-Preset kann einem KeySwitch oder einem Hot-Key zugewiesen werden.



Das neue KeySwitch-Konzept erlaubt es Ihnen, jedes Detail des Instruments an Ihre Erfordernisse anzupassen. Angenommen Sie wollen einen Akkord mit der Sustain-Artikulation spielen und dann eine Solo-Melodie im Legato-Modus. Alles was Sie tun müssen, ist, das Artikulations-Preset zu kopieren und es einem anderen KeySwitch-Preset hinzuzufügen und die Legato-Einstellungen von polyphoton auf Legato umzustellen. Jetzt wird das Umschalten von polyphon auf legato nur durch Drücken eines KeySwitches erreicht. Das gleiche Vorgehen ist genauso für alle anderen Funktionen auf dieser Seite. Zum Beispiel können Sie verschiedene Artikulationen verschiedenen Tasten zuordnen, so dass Sie die Artikulation jederzeit ändern können. Oder Sie können eine Reihe von verschiedenen Einstellungen nur für die Sustains entwerfen, mit denen sich das Verhalten des Instruments ändert.

Es ist wichtig zu verstehen, dass alle Funktionen auf dieser Seite nur für einen KeySwitch gültig sind. Wenn Sie Änderungen für andere Artikulationen machen, müssen Sie auch die anderen Artikulationen ändern, die Sie einsetzen wollen.

Die KeySwitch-Presets sind im unteren Bereich der Tastatur von A-1 bis A#1 angeordnet. KeySwitches sind rot, Hot-Keys sind grün.

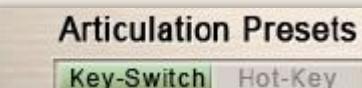
Es gibt mehrere Wege ein KeySwitch-Preset auszuwählen:

- Drücken der Taste auf der Tastatur
- Klicken auf die Taste auf der Tastatur in der Benutzeroberfläche
- Rechts-Klick auf der Tastatur in der Benutzeroberfläche und Zuweisung eines Midi-Kontrollers für die KeySwitch-Auswahl

## Artikulations-Presets

Beginnen wir mit dem Anpassen Ihres KeySwitch-Presets.

Der erste Schritt besteht darin, das KS-Preset als KeySwitch oder als Hot-Key auszuwählen. **KeySwitches** beinhalten verschiedene Artikulationen, die auf der Tastatur gespielt werden können. **Hot-Keys** sind spezielle Tasten, die nicht die Artikulation generell ändern, aber sie können mehrere Effekte hinzufügen, können das Tasten-basierte Vibrato einschalten oder funktionieren als Wiederholungstaste. Nennen wir sie ab jetzt KS und HK.

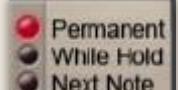


Wir beginnen mit einem KeySwitch Preset.

Wählen Sie eine Artikulation aus dem Dropdown-Menü oberhalb der virtuellen Tastatur, die dem ausgewählten KS-Preset zugeordnet werden soll. Die Liste der Artikulationen ist für alle Instrumente gültig, mit Ausnahme der Instrumente von CHH Vol.1 (Die „Solo“ Instrumente), da diese viel mehr Artikulationen und Regler für die Einstellungen besitzen.



### KeySwitch Modi

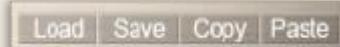
 Es gibt drei verschiedene KeySwitch-Optionen aus denen ausgewählt werden kann, die genau beschreiben wann und wie die Artikulationsänderung aktiv wird:

**KS-Permanent:** Die Artikulation bleibt solange aktiv, bis ein anderer KS gedrückt wird.

**KS-While Hold:** Die Artikulation ändert sich nur solange die Taste gedrückt wird und springt zur vorherigen Artikulation zurück, wenn der KS losgelassen wird.

**KS-Next Note:** Die Artikulation ändert sich nur für die nächste folgende Note die direkt dem KS folgt und springt dann wieder zur vorherigen Artikulation zurück.

### Load – Save – Copy – Paste



Sie können den ganzen KS-Preset laden, speichern, kopieren und einfügen. Das ist dann nützlich, wenn Sie ein bestehendes Preset auf einer anderen Taste verändern wollen, um zwischen ihnen umschalten zu können. Die Zusammenfassung aller Artikulationen kann auf der „Articulation Overview“-Seite gespeichert werden. Verwenden Sie das, um die ganzen Einstellungen von einem Instrument zu einem anderen zu kopieren.



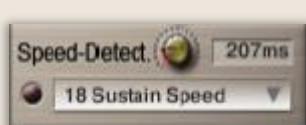
**Volume** stellt die Lautstärke für jedes KS-Preset einzeln ein.

**Pan** stellt das Panorama von jedem KS-Preset von links nach rechts ein

**Transpose** transponiert das Preset (36 Halbtöne maximal) rauf oder runter.

**Time** stellt die generelle Geschwindigkeit der ausgewählten Artikulation ein.

Ein Verändern der Geschwindigkeit der Samples ist bei Artikulationen wie Crescendo, Falls oder Doit nützlich. Aber auch bei Sustains kann das Verändern der Geschwindigkeit zu interessanten Effekten führen. Klicken Sie auf den kleinen roten Punkt, um die Geschwindigkeitsänderung zu aktivieren. Da eine variable Geschwindigkeit mehr Speicher benötigt, sollten Sie „Time“ nur aktivieren, wenn Sie es brauchen.



**Speed Detection** wählt automatisch eine andere Version der Sustain-Artikulation aus, wenn schneller gespielt wird. Wenn Sie zum Beispiel einen Sustain-Klang spielen, kann der Attack des Klages zu lang sein, wenn schnellere Melodien gespielt werden. In diesem Fall können Sie Speed Detection einschalten, was dazu führt, dass eine spezielle Version der Sustain-Samples ange-

steuert wird, die einen kürzeren Attack hat. Wählen Sie aus verschiedenen Artikulationen, um zu sehen, was für Sie am besten klingt. Der Regler stellt die Zeit zwischen zwei Tönen ein, damit die Artikulation je nach Geschwindigkeit umgeschaltet wird. Die Zeitangabe ist in Millisekunden. Nur Töne die innerhalb der eingestellten Zeit gespielt werden, werden mit der schnelleren Artikulation wiedergegeben.

## Artikulations-Presets

### Transient-Designer, Attack, Air, Noise, Legato, Sustain Pedal



Der **Transient Designer** ist ein Kompressor, darauf ausgelegt den Attack und den Sustain eines Klanges zu steuern. Anstatt der Amplitude des Klanges wie ein traditioneller Kompressor zu folgen, folgt er der allgemeinen Hüllkurve und ist somit nicht anfällig bei Änderungen der Eingangsverstärkung.

**Attack** steuert den Anteil des Attacks der Lautstärken-Hüllkurve des Eingangssignals. Eine Erhöhung des Parameters fügt mehr Punch hinzu und eine Verringerung reduziert die harten Attacks.

**Sustain** steuert den Anteil des Sustains der Lautstärken-Hüllkurve des Eingangssignals. Eine Erhöhung des Parameters gibt dem Klang mehr Körper und eine Verringerung verkürzt den Ausklang.



Die **Attack-Regler** können dazu verwendet werden, den Attack jedes Tones zu verändern. Aktivieren Sie den Attack-Effekt in dem Sie auf den kleinen roten Punkt klicken.

**Attack 1** fügt eine kurze Artikulation dem Klang hinzu.

**Attack 2** fügt den Anfang der Crescendo-Artikulation hinzu.

**Attack 3** fügt ein Rauschen aus dem Sustain-Sample hinzu.

Verwenden Sie den rechten Mausklick, um einen Midi-Kontroller zuzuweisen, um den Attack-Effekt manuell zu steuern. Um noch mehr Variationen aus den Klängen herauszuholen, können Sie den Density und Dynamic-Regler verwenden, um eine automatische Variation des Attacks zu erhalten.

**Density** variiert den Anteil der Klänge, die mit dem Attack-Effekt gespielt werden. 100 bedeutet, dass alle Klänge mit dem Attack-Effekt gespielt werden, 20 bedeutet, dass nur 20% der Klänge mit Attack wiedergegeben werden.

**Dynamic** variiert die Lautstärke des Attack-Effektes. Stellen Sie den Lautstärkeregler auf einen bestimmten Wert und die Dynamic dann zum Beispiel auf 50% - die Lautstärke des Attacks variiert dann zufällig um 50% für jeden Klang den Sie spielen.



**Air** fügt den natürlichen Klang vom Blasen in das Instrument hinzu, allerdings ohne einen Ton zu erzeugen, was dazu verwendet werden kann, den Klang „blasiger“ klingen zu lassen.

**Noise** fügt ein scharfes Rauschen hinzu, das am besten beim Saxofon funktioniert. Dieses Geräusch wurde durch extrahieren des puren Rauschens aus den Sustain-Samples gewonnen.

### Legato / Glide-Modus

Wenn ein Ton gespielt und gehalten wird und ein anderer Ton wird dann gespielt, führt das Legato oder der Glide-Modus einen stufenlosen Übergang zwischen den beiden Tönen aus. Während das Legato eine weiche Überblendung zwischen den Noten ausführt, spielt der Glide-Modus die Noten innerhalb des von Ihnen gespielten Intervalls. Angenommen Sie spielen den Ton C4, halten ihn und spielen E4 mit dem eingeschalteten Glide-Modus. Zuerst hören Sie den Ton C4 und sobald Sie den Ton E4 spielen, werden die Töne C#4, D4 und D#4 gespielt und der Lauf endet mit dem gehaltenen Ton auf E4. Der Glide-Modus arbeitet mit bis zu 12 Halbtönen nach oben oder unten. Der Legato-

Modus funktioniert mit jedem von Ihnen gespielten Intervall. Sie können das Verhalten des Legato-Übergangs im Detail auf der Legato-Einstellungsseite bearbeiten.



**Sustain-Pedal** Wenn Sie ein Haltepedal an Ihre Midi-Tastatur angeschlossen haben, erlauben Ihnen diese Einstellungen, die Funktion des Pedals zu ändern. Wenn kein Pedal angeschlossen ist, können Sie mit CC64 zwischen dem Poly-, Legato- oder Glide-Modus umschalten.



**Legato** Die gleichen Einstellungen des Haltepedals gelten auch für das Legato-Spielen.

**Polyphon** hält die gespielten Noten bei gedrücktem Haltepedal.

**Legato** aktiviert den Legato-Modus, wenn das Haltepedal gedrückt wird und stellt so eine schnelle Möglichkeit dar, um zwischen dem Polyphonen und dem Legato (Monophon) Modus beim Spielen umzuschalten.

**Glide-Modus** aktiviert den Glide-Modus, wenn das Haltepedal gedrückt wird. Der Glide-Modus führt einen chromatischen Lauf als Legato-Übergang aus.

**Glide Speed** stellt die Geschwindigkeit der Glide-Modus-Übergänge ein.

**Max.Steps** stellt die maximale Anzahl von Halbtorschritten, die gespielt werden sollen, ein.

## Artikulations-Presets

### Lautstärkeregler / Anschlagstärken-Modi



**Velocity:** Normalerweise wird die Dynamik eines Instruments nur durch die Anschlagstärke auf Ihrer Midi-Tastatur bestimmt. Velo-Modus bietet verschiedene Arten der Kontrolle der Dynamik an. Die Details auf dieser Seite klingen vielleicht ein bisschen technisch, aber trauen Sie sich, ruhig mal mit den Einstellungen zu experimentieren. Und nochmals, vergessen Sie nicht den Rechtsklick für die Midi-Lernfunktion. ☺

Der Knopf an der linken Seite des Dropdown-Menüs lässt Sie zwischen den verschiedenen Velo-Modi umschalten. Mit einem Rechtsklick können Sie einen Midi-Kontroller zuweisen, mit dem

Sie zwischen den Velo-Modi umschalten können. Den Midi-Kontroller, der die Überblendung ausführt kann im CC-Feld eingestellt werden. Standardmäßig ist es CC11.

Wählen Sie aus den verschiedenen Anschlagstärken-Modi aus dem Dropdown-Menü:

**Velo Key** – Die Instrumente in CHH Pro haben 6 Anschlagstärken-Layer für die Sustains. Die Solo-Instrumente haben bis zu 20 Lautstärken-Layer. Wenn Velo Key eingestellt ist, sind diese Layer über die Anschlagstärke auf Ihrer Midi-Tastatur erreichbar.

**Velo XFade** – Wenn dies ausgewählt ist, wird die Anschlagstärke durch Midi CC11 (Expression, standardmäßig) gesteuert. Sie können auch jeden anderen Kontroller durch Änderung des Velo Fade CC verwenden. Wenn der Kontroller auf 0 steht, wird der leiseste Anschlagstärken-Layer gespielt. Wird der Kontroller weiter aufgedreht, wird zwischen den Anschlagstärken-Layern übergeblendet, bis der maximal Wert von 127 erreicht ist.

**Velo Key & XFade** – Dies ist eine Kombination aus Velo Key und Velo XFade. Die Anschlagstärke wird durch die Anschlagstärke auf der Tastatur gesteuert, aber Sie können auch CC11 für ein Überblenden

zwischen den Anschlagstärken-Layern verwenden. Velo Key & XFade arbeitet dabei intelligent. Nehmen wir mal an, Sie spielen einen Ton mit Anschlagstärke 100 und erhöhen dann Expression (CC11), beginnend bei 0. Es ist keine Veränderung zu hören, bis der Kontroller 100 erreicht hat. Ab hier übernimmt Expression die Kontrolle und lässt Sie die Dynamik der Töne steuern, selbst wenn sie schon eine Taste gedrückt haben. Velo Key & XFade ist perfekt für realistische Crescendi und Decrescendi.

**Velo Auto XFade** – Dies führt eine automatische Lautstärkenkurve aus, was sehr hilfreich sein kann, speziell bei realistischen Trompeten-Sktionen bei einem Live-Auftritt. Wenn Velo Auto XFade eingeschaltet ist, startet die Lautstärkenkurve bei dem höchsten Anschlag und führt ein Decrescendo aus, gefolgt von einem Crescendo.

**Velo Key & Auto XFade** – Dies ist eine Kombination von Velo Key und Velo Auto XFade. Die Anschlagstärke wird durch die Anschlagstärke der Midi-Tastatur gesteuert, aber ein automatisches Überblenden findet aufgrund der ausgewählten Einstellungen statt. Es führt die gleiche Lautstärkenkurve aus wie bei Velo Auto XFade, aber der Startpunkt ist die Anschlagstärke des gespielten Tones.

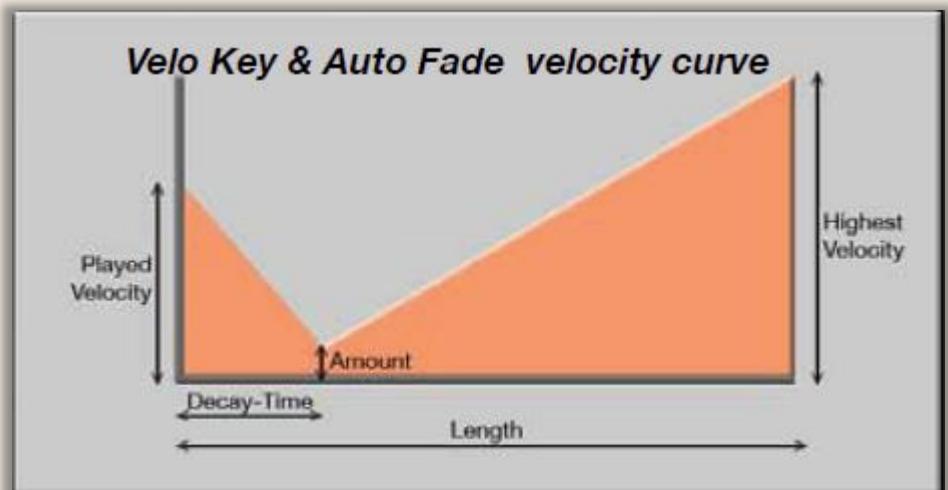
Die Geschwindigkeit der Auto XFade Kurve kann mit den Decay und Length Reglern eingestellt werden. Sie können die Geschwindigkeit in musikalischen Einheiten einstellen. Die absolute Länge beruht auf dem Tempo Ihres Sequenzers oder dem eingestellten Tempo in der Master-Section von Kontakt oben in der „Kontakt“ –Benutzeroberfläche.

## Artikulations-Presets

### Lautstärkeregler, Auto XFade, Auto Vibrato

Die folgenden Regler stehen für den Auto XFade zur Verfügung:

- Vibrato Intensität
- Kurven-Re-Trigger
- Anteil von Decrescendo
- Decay-Zeit
- Komplette Länge



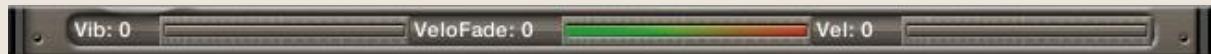
**Amount** – stellt die Ziel-Anschlagstärke des Decrescendos (Decay) ein. Wenn der Wert auf 100 gesetzt ist, geht das Decay runter bis auf Anschlagstärke 0, bei einem Wert von 0 gibt es keine Lautstärkenkurve.

**Decay** – stellt die Zeit von der höchsten Anschlagstärke (oder die gespielte Anschlagstärke in Velo Key & Auto Fade) bis zur Anschlagstärke, die bei „Amount“ eingestellt wurde.

**Length** – stellt die komplette Zeit der Lautstärkekurve ein. Wenn die Decay-Zeit rum ist, beginnt der Klang anzuschwellen. Die höchste Anschlagstärke ist erreicht, wenn die eingestellte „Length“ um ist. Das ist es, warum das Decay nicht länger sein kann als „Length“ und warum „Length“ nicht kürzer als „Decay“ sein kann. Alles klar?

**Re-Trig.** – stellt die Zeit für das polyphone Spielen ein. Alle Töne innerhalb der eingestellten Zeit sind durch die Auto Fade Einstellungen betroffen.

**Vibrato** – Diese Art von Auto Vibrato arbeitet unabhängig von den Velo Einstellungen. Das Auto Vibrato führt ein sich veränderndes Vibrato mit einem bestimmten Delay und ansteigender Zeit durch. Delay und ansteigende Zeit hängen von den „Decay“ und „Length“ Einstellungen ab. Das Vibrato stellt die höchste Intensität des Auto Vibrato ein. Veränderungen der Geschwindigkeit, Lautstärke und Stimmung können auf der Vibrato-Einstellungsseite verändert werden.

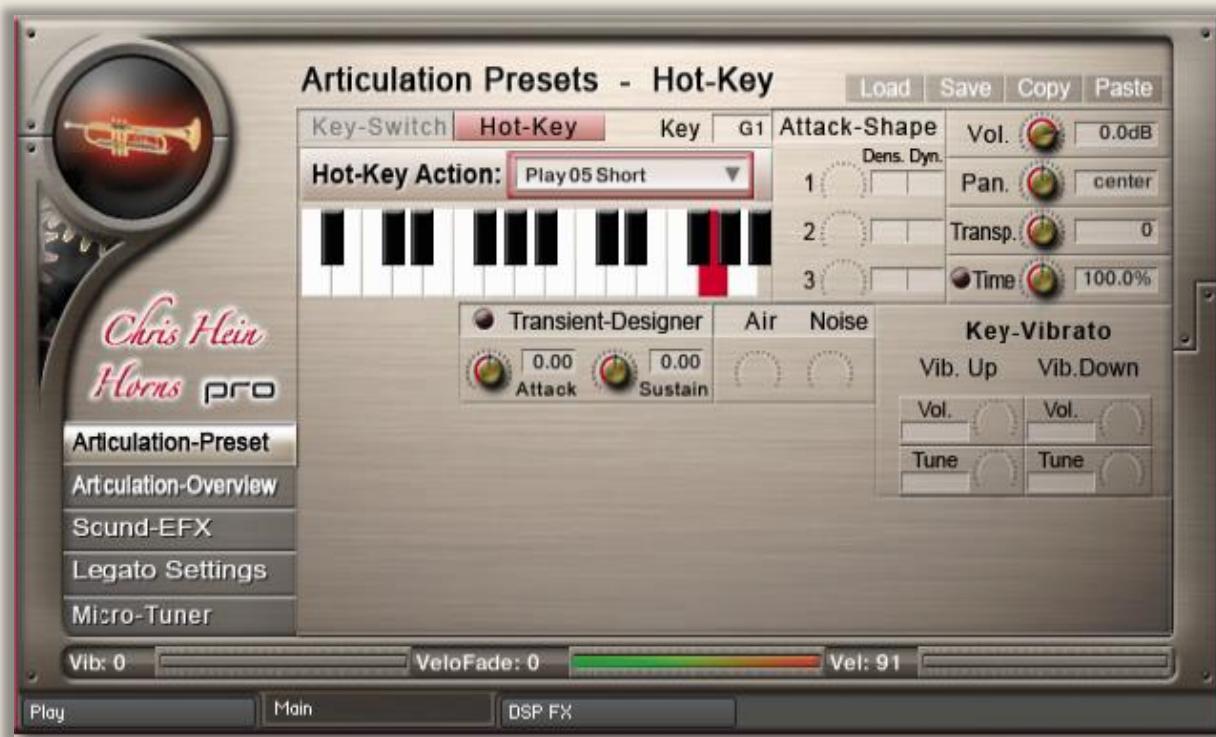


Die Pegelanzeigen zeigen die Vibrato-Intensität, den Anteil von Expression und auch die Anschlagstärke des letzten gespielten Tons an. Das macht es einfacher festzustellen, wann Expression die Kontrolle über die Dynamik übernimmt. Die Pegelanzeigen sind auf jeder Seite ganz unten zu finden und auf der Play-Seite. Die Vibrato und Velo-XFade Indikatoren arbeiten auch als Schieberegler. Ein-fach draufklicken und die Maus nach links oder rechts bewegen, um die Einstellungen zu verändern.

Bei Velo XFade und Velo Key & XFade ist die Anzahl der Anschlagstärken-Layer auf 4 Layer beschränkt.

## Artikulations-Presets

### Hot-Keys



Die Hot-Keys sind spezielle Tasten, die dazu verwendet werden können, um verschiedene Effekte und Artikulationen auszulösen. Jede der 22 Tasten von A-1 bis A#1 können als Hot-Key-Preset zugeordnet werden. Die Hot-Keys wiederholen normalerweise den letzten gespielten Ton. Wenn Sie zum Beispiel eine Melodie mit der rechten Hand spielen, ist es sehr effektiv, gelegentlich mit der linken Hand eine „kurze Note“ Offbeat zu spielen. Hier würde die „Play Short Note“ Hot-Key Artikulation verwendet werden. Sie können auch einen Hot-Key auf „Play Last Note“ einstellen, der die letzte von

Ihnen gespielte Note erneut spielt. Das ist manchmal dann hilfreich, wenn Legato-Wiederholungen gespielt werden, was sonst nicht durch einfaches nochmaliges Spielen der gleichen Note möglich wäre. Zusätzlich zum Wiederholen oder erneutem Spielen der vorherigen Note, können Hot-Keys dazu verwendet werden, die gerade gespielte Note zu verändern. Ein Hot-Key kann zum Beispiel einem „Fall“ zugeordnet werden, was dazu führt, dass die Note beendet wird und ein realistischer Bläser-„Fall“ gespielt wird.

**Die folgenden Funktionen sind mit den Hot-Keys möglich:**

**Key Vibrato Up / Vibrato Down** – Anstatt ein statisches Vibrato mit dem Modulationsrad zu spielen, ermöglicht dies es Ihnen, das Vibrato manuell mit einer Taste auf Ihrer Midi-Tastatur zu spielen. Sie können zwischen Vibrato nach oben oder Vibrato nach unten auswählen, was Auswirkungen auf die Tonhöhe des gehörten Tons hat. Ein echtes Vibrato, von einem Blasinstrument ausgeführt, besteht aus einer Änderung der Lautstärke und der Tonhöhe. Sie können beide Parameter getrennt einstellen.

**Play Last Note** – Wiederholt den letzten gespielten Ton. Das ist toll für schnelle Wiederholungen.

**Harmonize** – Fügt einen zweiten Ton mit einer anderen Tonhöhe hinzu.

Das Intervall hängt von der Einstellung des Transpose-Reglers ab.



**Attack 1,2,3** – Fügt einen kurzen und harten Attack-Ton dem Klang hinzu. Die Lautstärke des Attack-Klanges kann mit dem Lautstärkeregler in der Attack-Shape-Gruppe eingestellt werden.

**Play Fall** – Wenn dieser Hot-Key gedrückt wird während ein Ton gespielt wird, wird der gehaltene Ton gestoppt und fügt dann einen wirklich gespielten „Fall“ des Tones.

**Play Doit** – Das gleich wie beim „Fall“, nur wird ein schnelles Hinaufgleiten des Tones gespielt.

**Play 01 Sustain** – Jede Artikulation kann eingestellt werden, die gespielt werden soll, wenn dieser Hot-Key gedrückt wird.

## Artikulations-Übersicht



Eine Liste aller ausgewählten Artikulations-Presets ist über den Artikulations-Übersicht-Knopf zu erreichen. Sie können die verschiedenen Artikulationen aus dem Dropdown-Menü auswählen und Sie können festlegen, ob das Preset ein KeySwitch (KS) oder eine Hot-Key-Preset(HK) sein soll.

Allerdings legen Sie die Details der ausgewählten Artikulation in der Artikulations-Preset-Seite fest.

Sie können das ganze Set der Artikulations-Presets mit den Load/Save-Knöpfen speichern und laden. Das ist praktisch, wenn Sie Ihre Einstellungen von einem Instrument zu einem anderen kopieren möchten.

Die Artikulations-Übersichts-Seite ist auch dann praktisch, wenn Sie Artikulationen löschen möchten, die Sie nicht mehr benötigen. Wenn Sie nur eine oder wenige Artikulationen benötigen, setzen Sie die nicht benötigten Presets auf „Empty“ und sparen so eine Menge Speicher.

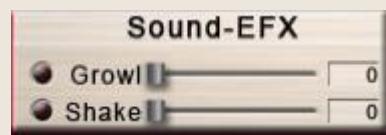
# Klangeffekte

## Sound-EFX, ADSR, Release-EFX



Die Funktionen auf der Klangeffektseite sind globale Parameter und gelten für alle Artikulations-Presets.

### Sound EFX:



Diese Klangeffekte lassen Sie in eine andere Artikulation überblenden  
**Growl** – Blendet in die Flatterzungen-Artikulation über.

**Shake** – Blendet in die Shake-Artikulation bei Blechbläsern und in die Triller-Artikulation bei Holzbläsern über.

### ADSR:



**Attack** – Setzt die Zeit für das Einblenden des Klages.

**Decay** – Setzt die Zeit bis der Sustain-Pegel erreicht ist.

**Sustain** – Setzt den Pegel vom Ende des Decays bis zum Beginn der Release-Phase.

**Release** – Setzt die Zeit des Ausklangs nach dem Loslassen der Taste.

### Release EFX:



Der Release-Effekt bearbeitet nur den Ausklang eines Tones. Spielen Sie einen Ton, drehen Sie am Regler und lassen die Taste zu jeder beliebigen Zeit los, um den Effekt zu hören.

**Release1** – Fügt einen natürlichen Release-Klang hinzu

**Release2** – Fügt einen sehr kurzen Fall hinzu, wenn die Taste losgelassen wird.

**Fall1 Short** – Fügt einen Fall-Klang hinzu, wenn die Taste losgelassen wird.

**Fall2 Long** – Genauso wie Fall1 Short, nur mit einem längeren Fall.

**Doit** – Fügt einen Doit hinzu, wenn die Taste losgelassen wird.

# Klangeffekte

## Pitchbend, Dynamic, Section-Maker, Vibrato



### Pitchbend:

Sie können den Pitchbend-Bereich getrennt für oben und unten von einem bis zu 12 Halbtönen einstellen. Sie können auch eine der Artikulationen (Doit oder Fall) dem Pitchbend oben oder unten mit dem Dropdown-Menü zuweisen.



### Dynamic:

Lässt Sie das Ansprechverhalten der Anschlagstärke Ihrer Midi-Tastatur einstellen.

**Curve** – Stellt die Kurve für das Ansprechverhalten der Anschlagstärke ein. Ein Setzen auf 0 bewirkt ein lineares Ansprechverhalten.

**Min** – Setzt die minimale Anschlagstärke

**Max** – Setzt die maximale Anschlagstärke



### Section-Maker

Der Section-Maker ist ein einstellbarer Harmonizer

**Voices**: Sie können 1-5 Instrumente zum Spielen auswählen

**Spread**: Setzt die Stereobreite der harmonisierten Klanges

**Detune**: Verstimmt den harmonisierten Klang in Cents.



### Vibrato:

Dies sind die Regler für den intelligenten LFO-basierten Vibrato mittels CC01 (Modulationsrad). Zwei voneinander unabhängige Typen von Vibrato stehen zur Verfügung. Das Überblenden zwischen Vib.1 und Vib.2 kann mit dem horizontalen Regler eingestellt werden. Sie können den CC auf 1 oder jeden anderen CC einstellen.

#### Warum zwei unabhängige Vibrato-Typen?

Normalerweise benötigen Sie nur einen Vibrato-Typ. Aber um mehr Realismus in Ihre Wiedergabe zu bekommen, können Sie den zweiten Vibrato dazu einsetzen, einen subtilen und mehr intensiven Effekt zu erhalten. Sie können auch den zweiten Vibrato dazu nutzen, um von einem Vibrato übergangslos in einen Triller oder Shake überzublenden.

#### Die folgenden Regler gibt es für Vib.1 und Vib.2:

**Speed** – Setzt die Geschwindigkeit der Lautstärken- und Tonhöhenveränderung

**Volume** – Stellt die Lautstärke des Vibratos ein

**Tune** – Stellt den Grad der Tonhöhenveränderung ein. Ein Wert von 0 ergibt ein Tremolo.

**Vib.CC** – Stellt den Midi-Kontroller für die Steuerung des Vibratos ein (CC1 – Modulationsrad ist die Standardeinstellung)

Vibrato kann auch mit dem innovativen Hot-Key Vibrato gesteuert werden (siehe Seite 13)

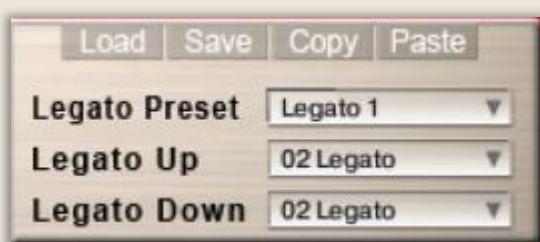
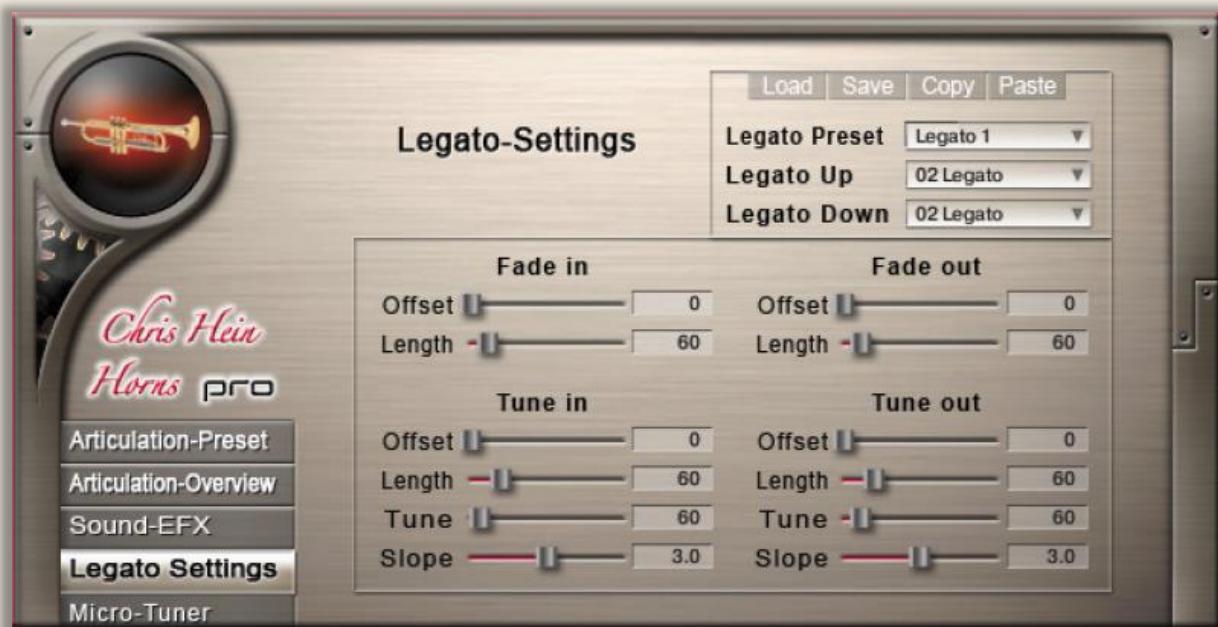
# Legato-Einstellungen

## Legato Modus, Legato Presets, Legato Details

### Legato Modus

Wenn Sie einen Ton spielen, ihn halten und einen weiteren Ton spielen, führt das Legato einen weichen Übergang zwischen den beiden Tönen durch. Sie können das Verhalten des Legato-Überganges im Detail in der Legato-Einstellungsseite einstellen. Das Spielen im Legato-Modus ist immer monofon.

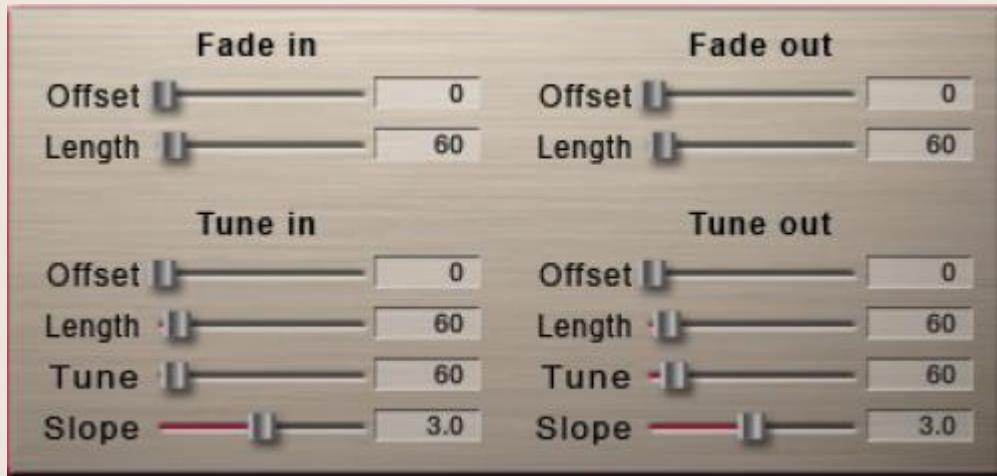
Die Legato-Funktion wird auf der Artikulations-Preset-Seite eingeschaltet. Ein Klick auf das kleine **E** Icon führt Sie zu der Legato-Einstellungsseite, um die Details einzustellen. Sie können die Legato-Einstellungsseite auch über den Knopf auf der linken Seite der Benutzeroberfläche erreichen.



### Legato Presets:

Wählen Sie aus einem der 5 Legato-Presets aus. Laden, speichern, kopieren und fügen Sie Legato-Presets bei jedem Instrument ein. Sie können individuelle Artikulationen für Legato rauf oder runter zuweisen. Es gibt drei Arten von Sustains, jedes mit einer anderen Attack-Zeit. Sustain – spielt das ganze

Sample, Sustain Speed – der Attack ist kurz nach dem Anfang abgeschnitten, Legato – Das Sample startet weit hinter dem Attack und bietet einen sehr weichen Übergang. Es gibt viele andere Artikulationen, um einen interessanten Übergang von Ton zu Ton zu bieten: Grace, Sustain2, Short, Stabs, Shake, Doit, Crescendo, Flutter, Fall und Crescendo Short2.



### Legato Details

Der Legato-Übergang besteht aus vier Elementen:

- Fade Out der Lautstärke
- Fade Out der Stimmung
- Fade In der Lautstärke
- Fade In der Stimmung

Es gibt separate Regler für die Lautstärke Fade In/Out und der Stimmungs- Fade In/Out:

**Fade Out Offset (ms)** Stellt die Zeit ein, bevor das Ausblenden beginnt

**Fade Out Length (ms)** Stellt die Dauer des Ausblendens ein

**Tune Out Offset (ms)** Stellt die Zeit ein bevor das Verstimmen beginnt

**Tune Out Length (ms)** Stellt die Dauer der Verstimmung ein

**Tune (c)** Stellt die Stärke des Verstimmens in Cent ein

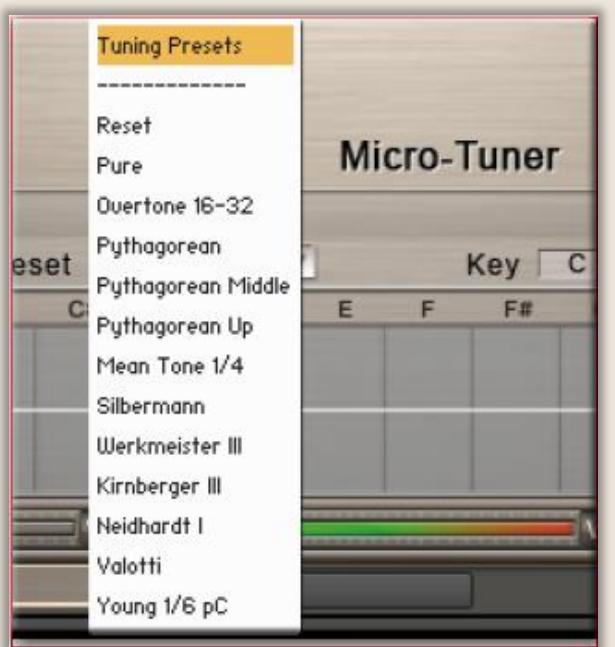
**Slope** Verbreitert den Anteil des Legatos. Ein höherer Wert resultiert in einen kleineren Anteil des Legatos, wenn kleine Intervalle wie Halbtöne gespielt werden und einen größeren Anteil wenn größere Intervalle, wie eine Oktave, gespielt werden.

## Micro-Tuning

### Tuning-Presets, Key, Amount, andere Tuning-Methoden



Alle Samples in CHH sind perfekt zur chromatischen Standardtonleiter mit A bei 440Hz gestimmt. Doch echte Blechbläser spielen in der Regel nicht perfekt gestimmt. Sie können die Stimmung im Detail auf der Micro-Tuning-Seite einstellen. Sie können Ihre eigene Tonleiter durch verschieben jeder Note nach oben oder unten einstellen oder Sie können eine der vorprogrammierten Tonleitern verwenden, die auf einigen der berühmtesten historischen Tonleitern beruhen.



#### Tuning-Presets:

12 Micro-Tuning Presets sind vorhanden. Sie können Ihre eigene Tonleiter erstellen oder eine der vorprogrammierten Tonleitern verwenden und diese bearbeiten, um Ihre eigene Tonleiter zu erstellen. Zusätzlich zu den Micro-Tuning-Tonleitern können Sie jedes Instrument noch im Channel Strip auf der Mixer-Seite fein einstellen.

**Key:**

Stellt den Grundton der Tonleiter ein.

**Amount:**

Stellt die Verstimmung über alles ein.

#### Andere Tuning-Methoden:

Ein Master-Tuning-Regler für alle Instrumente gibt es im Kopf des virtuellen Instruments auf der Play-Seite. Halten Sie die Umschalt-Taste (Ihrer Rechnertastatur) gedrückt, während Sie den Regler auf dem Bildschirm für die Feineinstellung drehen. Eine Feineinstellung für jeden Kanal/Instrument gibt es auf der rechten Seite auf der Mixer-Seite.

## DSP Effekte

### Faltungshall



CHH enthält 40 fantastische eingebaute Faltungshalls.

Die Impulsantworten für diesen Hall wurden speziell von Wolfgang Lenden der Sonic Lab Studios produziert. Er ist der Produzent der berühmten „Halls Of Fame“ Impulsantworten-Kollektion.

#### Convolution On/Off

Schaltet den Faltungshall an oder aus.

#### Presets

Wählen Sie aus 21 speziell erzeugten Impulsantworten.

#### Pre-Delay

Stellt die Verzögerungszeit ein, bevor der Hall beginnt.

#### Dry

Lautstärke des unverarbeiteten, sauberen Signals

#### Wet

Lautstärke des Faltungshalls.

Seit kurzem wird der Faltungshall immer mehr eingesetzt. Mit dem Faltungshall haben wir die Möglichkeit jeden Klang der Welt, der ein Hall erzeugt, aufzunehmen und diese Impulse in jeder erdenklichen Situation klanglich weiterzuverwenden. Das ermöglicht uns den Klang von Highend-Hallgeräten, echten Räumen, Hallen, Kathedralen, synthetischen Hall und andere Quellen, inklusive solchen ohne Hall, ohne Probleme und in immer gleicher Weise einzusetzen und das in einem einzelnen Programm oder Plug-In.

## DSP Effekte

### Reverb, Delay, Chorus



#### Reverb

**Preset:** Verschiedene vorprogrammierte Effekte.

**Volume:** Lautstärke des Halleffektes.

**Pre-Delay:** Fügt eine kleine Verzögerung zwischen dem direkten Signal und der Hallfahne ein. Das entspricht dem natürlichen Hallverhalten in großen Räumen, wo eine kurze Zeit vergeht, bevor die erste Reflektion des Klanges von einer Wand zurückkehrt.

**Size:** Stellt die Größe des simulierten Raumes ein. Das beeinflusst die Länge der Hallfahne.

**Damping:** Stellt den Anteil der simulierten Dämpfung ein, die in Räumen durch Möbel, Leute oder akustische Gegebenheiten auftritt.



#### Delay

**Preset:** Verschiedene vorprogrammierte Effekte.

**Volume:** Lautstärke des Halleffektes.

**Time:** Die Hallzeit in Millisekunden. Um die Zeit mit Ihrem Sequenzer oder Master Editor zu synchronisieren, klicken Sie auf die numerische Anzeige des Time-Reglers und wählen Sie dort eine Notenlänge aus dem Dropdown-Menü aus.

**Feedback:** Stellt den Anteil ein, der wieder dem Eingangssignal hinzugefügt wird. Das erzeugt eine Serie von Echos, die langsam leiser werden.

**Damping:** Dämpft die hohen Frequenzen im verhallten Signal. Ein Drehen im Uhrzeigersinn verstärkt die Dämpfung. Wenn Sie einen Feedback-Level eingestellt haben, dann verliert das Signal bei jeder Wiederholung mehr der hohen Frequenzen.



#### Chorus

**Preset:** Verschiedene vorprogrammierte Effekte.

**Volume:** Lautstärke des Halleffektes.

**Depth:** Stellt den Bereich der modulierten Verstimmung ein. Höhere Werte ergeben einen stärkeren Chorus-Effekt.

**Speed:** Stellt die Geschwindigkeit des LFOs ein. Um die Zeit mit Ihrem Sequenzer oder Master Editor zu synchronisieren, klicken Sie auf die numerische Anzeige des Speed-Reglers und wählen Sie dort eine Notenlänge aus dem Dropdown-Menü aus.

**Phase:** Erzeugt einen größeren LFO-Phasenversatz zwischen dem linken und dem rechten Stereokanal. Das kann die Breite des Stereo-Ausgangssignals deutlich vergrößern.

## DSP Effekte

### Phaser, Flanger, Kompressor



#### Phaser

**Preset:** Verschiedene vorprogrammierte Effekte.

**Volume:** Lautstärke des Phasereffektes.

**Depth:** Die Stärke der LFO-Modulation. Höhere Werte führen dazu, dass der Phaser über einen breiteren Frequenzbereich geht.

**Speed:** Stellt die Geschwindigkeit des LFOs ein. Um die Zeit mit Ihrem Sequenzer oder Master Editor zu synchronisieren, klicken Sie auf die numerische Anzeige des Speed-Reglers und wählen Sie dort eine Notenlänge aus dem Dropdown-Menü aus.

**Feedback:** Dieser Regler stellt die Hervorhebung der Peaks und Notches ein, die der Kammfiltereffekt auf das Signal anwendet.



#### Flanger

**Preset:** Verschiedene vorprogrammierte Effekte.

**Volume:** Lautstärke des Flangereffektes.

**Depth:** Die Stärke der LFO-Modulation. Höhere Werte führen dazu, dass der Flanger über einen breiteren Frequenzbereich geht.

**Speed:** Stellt die Geschwindigkeit des LFOs ein. Um die Zeit mit Ihrem Sequenzer oder Master Editor zu synchronisieren, klicken Sie auf die numerische Anzeige des Speed-Reglers und wählen Sie dort eine Notenlänge aus dem Dropdown-Menü aus.

**Feedback:** Führt einen Teil des verzögerten Signals wieder dem Eingang zu und erzeugt so eine stärkere Wirkung.



#### Kompressor

**Preset:** Verschiedene vorprogrammierte Effekte.

**Volume:** Verstärkung des komprimierten Signals.

**Threshold:** Legt den Schwellenwert fest, oberhalb dessen der Kompressor zu arbeiten beginnt. Nur Pegel die oberhalb dieses Schwellenwertes liegen, werden durch die Komprimierung vermindert, Signale die unterhalb liegen bleiben unverändert.

**Attack:** Stellt die Zeit ein, die der Kompressor benötigt, um den vollen Ratio-Wert, nachdem ein Signal den Schwellenwert überschritten hat, zu erreichen.

**Ratio:** Steuert die Stärke der Komprimierung, wird als Verhältnis zwischen Eingangspegel und Ausgangspegel angezeigt. Ein Verhältnis von 1:1 bedeutet, dass keine Kompression angewendet wird. Eine Einstellung von 4 zum Beispiel ist ein Verhältnis von 4:1, was heißt, dass für 4dB Anstieg oberhalb des Schwellenwertes der Ausgang nur um 1 dB erhöht wird.

**Release:** Stellt die Zeit ein, die der Kompressor braucht, nachdem das Eingangssignal den Schwellenwert wieder unterschritten hat, um wieder auf den nicht komprimierenden Zustand zurückzufallen.

## DSP-Effekte

### Solid G Equalizer



### Solid G Equalizer

Der Solid G EQ ist ein 4-bändiger parametrischer EQ und bietet die Möglichkeit die hohen und tiefen Frequenzen per Glocken- oder Shelf-Kurve zu beeinflussen.

**LF Gain:** Stellt ein, wie stark die tiefen Frequenzen angehoben oder abgesenkt werden sollen.

**LF Freq:** Stellt die Basisfrequenz ein, an der die tiefen Frequenzen angehoben oder abgesenkt werden sollen.

**LF Bell:** Schaltet die Glockenkurve für die tiefen Frequenzen an/aus. Wenn ausgeschaltet, hat dieses Band eine Shelf-Kurve.

**LMF Gain:** Stellt ein, wie stark die tiefen/mittleren Frequenzen angehoben oder abgesenkt werden sollen.

**LMF Freq:** Stellt die Basisfrequenz ein, an der die tiefen/mittleren Frequenzen angehoben oder abgesenkt werden sollen.

**LMF Q:** Steuert die Qualität (Q) des tiefen/mittleren Frequenzbandes. Bei den meisten EQs bedeutet ein höherer Wert ein schmaleres Frequenzband. Bei diesem EQ ist die Steuerung umgekehrt, um der Hardware zu entsprechen, die er simuliert und wird dadurch zu einem Bandbreitenregler.

**HMF Gain:** Stellt ein, wie stark die hohen/mittleren Frequenzen angehoben oder abgesenkt werden sollen.

**HMF Freq:** Stellt die Basisfrequenz ein, an der die hohen/mittleren Frequenzen angehoben oder abgesenkt werden sollen.

**HMF Q:** Steuert die Qualität (Q) des hohen/mittleren Frequenzbandes. Bei den meisten EQs bedeutet ein höherer Wert ein schmaleres Frequenzband. Bei diesem EQ ist die Steuerung umgekehrt, um der Hardware zu entsprechen, die er simuliert und wird dadurch zu einem Bandbreitenregler.

**HF Gain:** Stellt ein, wie stark die hohen Frequenzen angehoben oder abgesenkt werden sollen.

**HF Freq:** Stellt die Basisfrequenz ein, an der die hohen Frequenzen angehoben oder abgesenkt werden sollen.

**HF Bell:** Schaltet die Glockenkurve für die hohen Frequenzen an/aus. Wenn ausgeschaltet, hat dieses Band eine Shelf-Kurve.

# MIDI-CC

## Liste der vorprogrammierten Midi-Kontroller

### Globale Regler

- 07 Globale Lautstärke
- 10 Globales Panorama
- 09 Globale Stimmung
- 70 Artikulationslautstärke
- 71 Artikulationspanorama
- 72 Artikulation Transponierung
- 73 Artikulation Zeit An/Aus
- 74 Artikulation Zeit
- 75 Pitch

### Live Regler

- 69 Velo Mode Auswahl
- 11 Velo Mode Anteil
  
- 80 Transient Designer An/Aus
- 81 Transient Designer Attack
- 82 Transient Designer Sustain
  
- 83 Velo Fade Filter An/Aus
- 84 Velo Fade Filter Anteil

- 85 Air An/Aus
- 86 Air Lautstärke
  
- 87 Noise An/Aus
- 88 Noise Lautstärke

- 89 Attack 1 An/Aus
- 90 Attack 1 Lautstärke
- 91 Attack 2 An/Aus
- 92 Attack 2 Lautstärke
- 93 Attack 3 An/Aus
- 94 Attack 3 Lautstärke

### Klangeffekte

- 95 Growl An/Aus
- 96 Growl Lautstärke
- 97 Shake An/Aus
- 98 Shake Lautstärke
- 99 Release 1 An/aus
- 100 Release 1 Lautstärke
- 101 Release 2 An/aus
- 102 Release 2 Lautstärke
- 103 Fall 1 An/Aus
- 104 Fall 1 Lautstärke
- 105 Fall 2 An/Aus
- 106 Fall 2 Lautstärke
- 107 Doit An/Aus
- 108 Doit Lautstärke

### ADSR

- 109 Attack
- 110 Decay
- 111 Sustain
- 112 Release

### Section Maker

- 113 Section Maker Voices
- 114 Section Maker Spread
- 115 Section Maker Detune

### LFO Vibrato

- 116 Vib 1-2 Crossover
- 117 Vib 1 Geschwindigkeit
- 118 Vib 1 Lautstärke
- 119 Vib 1 Stimmung
- 120 Vib 2 Geschwindigkeit
- 121 Vib 2 Lautstärke
- 122 Vib 2 Stimmung

# Die Familie der Chris Hein – Horns



## CHH Vol.1 – XL-Solo Instrumente

4 in allen Einzelheiten gesampelte Solo-Instrumente mit bis zu 44 Artikulationen und bis zu 20 Anschlagstärken. Ungefähr 4.000 Samples pro Instrument

Altsaxofon, Tenorsaxofon, Solo-Trompete, Solo-Posaune, Trompetensektion



## CHH Vol.2 – Brass & Woodwind

3x Altsaxofon, 2 x Tenorsaxofon, 2x Baritonsaxofon, 4 x Trompete,  
3 x Posaune, 2 x Bassposaune, 3 x Saxofonsektion,  
3 x Trompetensektion, 3 x Posaunensektion



## CHH Vol.3 – Muted Brass

8 x Muted Blechbläser, 8 x Muted Posaune  
7 x Trompetensektion, 5 x Posaunensektion



## CHH Vol.4 – More Brass & Woodwinds

Sopransaxofon, Basssaxofon, Kontrabasssaxofon, Klarinetten,  
Bassklarinetten, Flügelhorn, Euphonium, Tuba

Alle Instrumente gibt es auch in einem Bundle, als einzelne Volumes oder als einzelne downloadbare Instrumente. Siehe [www.chrishein.net](http://www.chrishein.net) für weitere Details.

Als Inhaber einer CHH Version sind Sie berechtigt auf die CHH-Complete zu einem Spezialpreis upzudaten. Senden Sie eine E-Mail an [hein@wizardmedia.de](mailto:hein@wizardmedia.de) für weitere Informationen.

# Chris Hein - Guitars

## ULTRA REALISTIC VIRTUAL INSTRUMENTS



E-GUITAR

JAZZ-GUITAR

STEEL-GUITAR

NYLON-GUITAR

BANJO

MANDOLINE

CHRIS HEIN - GUITAR IS AN OUTSTANDING, SAMPLED VIRTUAL GUITAR LIBRARY.  
THOUSANDS OF SAMPLES, MANY ARTICULATIONS AND DYNAMICS ALL IN ONE PRESET PER INSTRUMENT  
THANKS TO NATIVE INSTRUMENTS GENIUS SCRIPT FEATURE, CHRIS HEIN - GUITAR IS EASY TO CONTROL.

### INSTRUMENTS:

- E-GUITAR CLEAN
- E-GUITAR BLUES
- E-GUITAR METAL
- JAZZ GUITAR PLECTRUM
- JAZZ GUITAR FINGER
- STEEL GUITAR PLECTRUM
- NYLON GUITAR FINGER
- BANJO
- MANDOLINE

### MAIN FEATURES:

- NEW KONTAKT PLAYER 2 INCLUDED
- 36.000 SAMPLES, 18 GB CONTENT
- 3.000 - 6.000 SAMPLES PER INSTRUMENT
- OVER 30 ARTICULATIONS IN ONE PRESET
- UP TO 13 VELOCITIES
- 50 INTELLIGENT MIDICONTRROLLER
- REVERB, DELAY, CHORUS & 3-BAND EQ

### CONTROLS & SCRIPTS:

- CHORD MODE,
- DIFFERENT SLIDE MODES,
- SOLO MODE (HAMMER ON/PULL OFF)
- HARMONIZER
- ELECTRIC/ACOUSTIC BLENDING
- DIFFERENT RELEASE-CONTROLS..
- DIFFERENT ATTACK -CONTROLS,
- FALL CONTROL,
- RATTLE CONTROL
- AUTOMATIC UP- AND DOWNSTROKE,
- BRIDGE- AND CENTER PLAYING



RECORDING AND PROGRAMMING  
BY CHRIS HEIN

MORE INFORMATIONS:  
[WWW.BESTSERVICE.DE](http://WWW.BESTSERVICE.DE)    [WWW.CHRISHEIN.NET](http://WWW.CHRISHEIN.NET)

# Chris Hein-Bass

ULTRA REALISTIC VIRTUAL INSTRUMENTS

- E-Bass Picked
- E-Bass Slap
- E-Bass Fretless
- Upright-Bass Steel Strings
- Upright-Bass Nylon Strings
- Upright-Bass Gut Strings

„Chris Hein - Bass“  
is an outstanding, sampled  
virtual instrument. Thousands  
of samples, many articulations  
and dynamics all in one  
preset per instrument.

With about 20.000 samples  
and 12,7 GB content, CHB is  
the largest available bass-library.

Thanks to Native Instrument's genius script feature, „Chris Hein - Bass“ is easy to control.



#### INSTRUMENTS:

- E-Bass Pick
- E-Bass Slap
- E-Bass Fretless
- Upright-Bass Steel String
- Upright-Bass Nylon String
- Upright-Bass Gut String

#### MAIN FEATURES:

- Kontakt-Player 2 included
- 20.000 samples, 12,7 GB content
- Up to 4.096 samples per instrument
- Up to 42 articulations in one preset
- Up to 8 velocities
- 112 intelligent midicontroller
- Reverb, Delay, Chorus & 3-Band EQ
- Flanger, Phaser, Compressor, Filter.

#### CONTROLS & SCRIPTS:

- Different Slide Modes
- Solo Mode (hammer on/pull off)
- Two Fretpositions
- Automatic Variations
- Harmonizer
- Electric/Acoustic Blending
- Different Release-Controls
- Different Attack-Controls
- Fall Control
- Buzz String Control
- Atmosphere Control
- Bridge and Center playing
- Effect Samples
- Chord Mode



RECORDING &  
PROGRAMMING  
BY CHRIS HEIN

More Informations:  
[www.chrishein.net](http://www.chrishein.net)  
[www.bestservice.de](http://www.bestservice.de)

## Chris Hein Aufnahme / Programmierung



Chris Hein verfügt über 25 Jahre Erfahrung mit Klang-Samples. Bis 1986 hatte er bereits die legendären „Studio-Sample“-Serie für Metra-Sound produziert. Im Jahre 1985 war er einer der ersten Computer-Pioniere, die den Commodore C64 für Computermusik verwendete. Seine Arbeit für Emagic (das C-Lab Programm) an der Frankfurter Musikmesse stellte die Weichen für seine erfolgreiche Arbeit als Sound-Arrangeur. Mit dem SX-64, der erst Laptop der Welt, reiste er zu verschiedenen Musikstudios in Europa.

Vom Atari bis zum Mac, er ließ sich schließlich nieder und gründete das „Hine-Studio“ und entwickelte unzählige Klänge für CD-Produktionen, Film & TV Musik, Industrie-Shows und Musicals. Der Schwerpunkt seiner Arbeit ist seit jeher auf die Wiedergabe von realen Orchestern mit virtuellen Instrumenten fokussiert. Das Vertrags-Musical „Eine Welt für Deinhard“ (1994) und die große Pferde-Musical-Produktion „Der Zauberwald“ (1996), „GOA“ (2000) und „Sudakan“ (2010) bestehen ausschließlich aus Sample-Klängen. Heute hat er in seinem Studio die beeindruckende Sammlung von 22 verschiedenen Samplern.

1997 gründete Chris Hein die Film & Media Produktionsfirma:  
„Wizard Media GmbH“.



Christian Hein

Grosse Brinkgasse 2-4 50672 Köln

Tel 0221-2570156 Fax 0221-2576541

hein@wizardmedia.de www.wizardmedia.de



## Bitte nicht kopieren!

Die Klänge und Samples von Chris Hein Horns-Pro sind lizenziert und nicht verkauft worden und dürfen nur in Ihren Musik- und Medienproduktionen verwendet werden. Jegliches Kopieren, Verleihen, Duplizieren, Weiterverkauf oder Handel dieses Produktes oder seiner Inhalte ist in jeglicher Form streng verboten. Bitte respektieren Sie diese Vereinbarung und kopieren Sie sie nicht.

Chris Hein – Horn Pro © 2012 Assistent Medien.

Alle Rechte vorbehalten.