



PLAY

Das EastWest PLAY 2 System

Benutzerhandbuch



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Die Informationen in diesem Dokument können sich jederzeit ohne Ankündigung ändern und stellen keine Verbindlichkeit seitens East West Sounds, Inc. dar. Die Software und die Klänge, auf das sich dieses Dokument bezieht, sind Gegenstand des Lizenzabkommens und dürfen nicht auf andere Medien kopiert werden. Kein Teil dieser Publikation darf kopiert oder reproduziert werden oder auf eine andere Art und Weise übertragen oder aufgenommen werden, egal für welchen Zweck, ohne vorherige schriftliche Erlaubnis von East West Sounds, Inc. Alle Produkt- und Firmennamen sind TM oder ® Warenzeichen seiner jeweiligen Eigentümer.

© East West Sounds, Inc., 2007-2010. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: Michael Reukauff

East West Sounds, Inc.
600 Sunset Blvd.
Hollywood, CA 90028
USA

1-323-957-6969 Telefon

1-323-957-6966 Fax

Für Fragen bezüglich der Lizenzierung des Produktes:

licensing@estwestsounds.com

Für mehr generelle Informationen bezüglich des Produktes:

info@eastwestsounds.com

<http://support.soundsonline.com>

Danksagungen

Produzent

Doug Rogers

Softwareentwicklung

Doug Rogers, Nick Phoenix, Rhys Moody, Klaus Voltmer, Klaus Lebkücher,
Julian Ringel, Patrick Stinson, Adam Higerd, Ezra Buchla, Stefan Kersten,
Toine Diepstraten, David Kendall, Nick Cardinal, Jonathan Kranz

Handbuch

John Philpit

Übersetzung

Michael Reukauff



PLAY

1. Willkommen

- 5 Über EastWest
- 6 Produzent: Doug Rogers
- 8 EastWest Studios
- 11 Wie man dieses und die anderen Handbücher benutzt
- 13 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Willkommen

Über EastWest

EastWest (www.soundonline.com) hat sich fortwährender Innovationen und kompromissloser Qualität verschrieben und setzte den Industriestandard als der von der Kritik gefeierter Hersteller von Sample CDs und virtueller Software.

Gründer und Produzent Doug Rogers hat in der Musikbranche mehr als 30 Jahre Erfahrung und ist der Empfänger von über 60 Auszeichnungen, mehr als jeder andere Soundentwickler. Sein kompromissloser Anspruch an die Qualität und innovative Ideen erlaubten es, dass EastWest seit 22 Jahren an der Spitze der Soundware-Industrie steht.

1997 begann die Partnerschaft mit dem Produzenten/Komponisten Nick Phoenix und der Gründung von Quantum Leap, einer komplett zu EastWest gehörenden Abteilung, um hoch qualitative, kompromisslose Sample-Bibliotheken und virtuelle Instrumente zu erstellen. Quantum Leaps virtuelle Instrumente sind meistens von Nick Phoenix produziert. Einige der größeren Produktionen, wie z.B. Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, Quantum Leap Piano und Hollywood Strings wurden von Doug Rogers und Nick Phoenix koproduziert. Als Komponist begann Phoenix 1994 Filmtrailer und Werbespots zu vertonen. Heute hat er entweder die Musik für über 1000 Werbekampagnen und Filmmusiken wie z.B. Tomb Raider 2, Terminator 3, Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs, Harry Potter 2, Star Wars Episode 2, Spiderman 3, Fluch der Karibik 3, Blood Diamond, Nachts im Museum und der Da Vinci Code komponiert oder lizenziert. Quantum Leap hat sich selbst zu einer der weltweit führenden Hersteller von High-End Sample-Bibliotheken und virtuellen Instrumenten entwickelt.

2006 kaufte EastWest die legendären Cello Studios (vorher bekannt als United Western Recorders) am Sunset Boulevard in Hollywood und benannte sie in EastWest Studios um. Die knapp 2000 m² große Anlage beherbergt seit dem Umbau fünf Aufnahmestudios und ist das weltweite Hauptquartier von EastWest.

Produzent: Doug Rogers

Mit über 30 Jahren Erfahrung in der Audio-Industrie hat der Gründer und Produzent Doug Rogers mehr als 60 Auszeichnungen erhalten, mehr als jeder andere Sound-Entwickler. Sein kompromissloser Anspruch an die Qualität und innovative Ideen erlaubten es, dass EastWest seit 22 Jahren an der Spitze der Soundware-Industrie steht. „The Art of Digital Music“ nannte ihn einen von „56 Visionary Artists & Insiders“ im gleichnamigen Buch.

Er veröffentlichte seine erste kommerzielle Drum Samples CD 1988 und es folgte die mehrfach ausgezeichnete „Bob Clearmountain Drums“ Sample-Kollektion, die er koproduzierte. In den folgenden Jahren definierte er die Soundware-Industrie quasi neu. EastWest brachte in den frühen 90ern Loop-Sample-Bibliotheken auf den Markt, kurz darauf folgten die ersten Midi-Loops (Dance/Industrial). Er gab die erste Sample-Bibliothek heraus, die mehrfache Dynamiken enthielt, gefolgt von der ersten Sample-Bibliothek, die direkt von der Festplatte abgespielt wurde, eine Innovation, die zu den heute vorhandenen detaillierten Kollektion führte, die von den Anwendern erwartet werden.



Seine jüngste Produktion ist das Symphonic Orchestra (ausgezeichnet vom Keyboard Magazin „Key Buy Award“, EQ Magazine „Exceptional Quality Award“, Computer Music Magazine „Performance Award“ und von G.A.N.G. [Game Audio Network Guild] „Best Sound Library Award“) und Symphonic Choirs (ausgezeichnet vom Electronic Musician „2006 Editor’s Choice Award“, G.A.N.G. „Best Sound Library Award“ und vom Keyboard Magazine „Key Buy Award“). Zuvor produzierte er Quantum Leap Piano, die detaillierteste virtuelle Piano-Kollektion die jemals produzierte wurde, und Fab Four, inspiriert vom Klang der Beatles, ein M.I.P.A.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Gewinner und wurde als das innovativste Instrument von 100 Musikmagazinen beurteilt.

Über die letzte Dekade hinweg ist er eine Partnerschaft mit dem Produzenten und Komponisten Nick Phoenix eingegangen, um Quantum Leap zu gründen, eine Unterabteilung von EastWest und um hochqualitative kompromisslose virtuelle Instrumente zu produzieren. Die virtuellen Instrumente von EastWest/Quantum Leap sind die wohl besten zu Zeit erhältlichen und werden täglich bei den Who's who der Musikbranche eingesetzt.

EastWest Studios

Die EastWest Studios (vormals United Western Recorders) ist eines der weltbesten Studios. Hier ist ein Zitat aus dem Buch *Temples of Sounds* von Seite 33: „United Western Recorders hat mehr Hits - von 1950 bis heute – gesehen, als jedes andere Studio. Kein anderes Studio hat mehr „technical excellence awards“ gewonnen und kein anderes Studio hat mehr „Best Engineered Grammys“ gesammelt, als dieser Studiokomplex am Sunset Boulevard. Eine Punkt, dem jeder zustimmt: Die Akustik und die Atmosphäre in diesen Aufnahmerräumen am Sunset Boulevard 6000 sind ungeschlagen.



EastWest Studios beherbergen seit über 45 Jahren das who's who der Musik. Am Anfang waren es Künstler wie Bing Crosby, Frank Sinatra, Dean Martin, Sammy Davis, Nat King Cole, Johnny Mercer und Ray Charles, die hier ihre Hits aufnahmen. Ray Charles' Oldie "I Can't Stop Loving You" wurde hier aufgenommen, genauso wie Sinatra's, "Strangers In The Night" und "That's Life" und das legendäre Beach Boys "Pet Sounds" Album, das die Inspiration für das Beatles Album "Sgt. Peppers" wurde, welches hier ebenfalls aufgenommen wurde. „The Mamas and Papas“ "California Dreamin" "Monday Monday" und Scott McKenzie's "San Francisco" wurden hier aufgenommen. Elvis Presley nahm sein 1968er Weihnachtsspezial in Studio 1 auf. Berühmte Melodien für Film und Fernsehen wurde

hier aufgenommen. Dazu gehören die "M*A*S*H" Titelmusik, die "Mission Impossible" Titelmusik, die "Hawaii Five-O" Titelmusik, die "Beverly Hillbillies" Titelmusik, die "Godfather" Titelmusik, plus einige der "Monkees" and "Partridge Family" Fernsehserien. Es ist unmöglich, alle bekannten Musiker aufzuzählen, die in den EastWest Studios gearbeitet haben, aber hier sind einige von ihnen (in alphabetischer Reihenfolge: Christina Aguilera, Herb Albert, America, Paul Anka, Fiona Apple, Audioslave, Franky Avalon, Barenaked Ladies, Better Than Ezra, Blondie, Buffalo Springfield, Burt Bacharach, Beach Boys, Blink 182, Glen Campbell, Canned Heat, Vickie Carr, Carpenters, Johnny Cash, David Cassidy, Ray Charles, Chicago, Petula Clarke, Ry Cooder, Elvis Costello, Count Basie & Orchestra, Eric Clapton, Nat King Cole, Natalie Cole, Ornette Coleman, Duane Eddy, Jan & Dean, John Coltrane, Petula Clark, Joe Cocker, Sam Cooke, Bing Crosby, Bobby Darin, Sammy Davis, Jr., Jackie DeShannon, Duke Ellington, Neil Diamond, Fifth Dimension, Bob Dylan, Ella Fitzgerald, Benny Goodman Big Band, Grateful Dead, Grass Roots, Green Day, Guess Who, Lani Hall, Herbie Hancock, Don Ho, Whitney Houston, Howlin' Wolf, Janis Ian, Ike & Tina Turner, Incubus, Isley Brothers, Michael Jackson, Elton John, Stan Keaton, Carole King, Kris Kristofferson, Franky Laine, K.D. Lang, Avril Laverne, Michel LeGrand, Peggy Lee, Little Feat, Trini Lopez, Madonna, Mamas & the Papas, Dean Martin, Johnny Mathis, Meatloaf, Sergio Mendez & Brazil 66, Metallica, Johnny Mercer, Paul McCartney, Barry Manilow, Scott McKenzie, Natalie Merchant, Bette Midler, Monkees, Alanis Morissette, Motley Crue, Muse, Rick Nelson, Willie Nelson, Wayne Newton, Harry Nilsson, Nitty Gritty Dirt Band, Ozzy Osborne, Partridge Family, Paul Revere and the Raiders, Tom Petty and the Heartbreakers, Pointer Sisters, Iggy Pop, Elvis Presley, Lisa Marie Presley, Billy Preston, Rage Against the Machine, Red Hot Chili Peppers, Kenny Rogers, Rolling Stones, Ronnie & the Ronettes, Bonnie Raitt, Helen Reddy, R.E.M., Nelson Riddle, Righteous Brothers, Johnny Rivers, Ronnie & the Ronettes, Dianna Ross, Santana, Jimmy Smith, Sonny & Cher, Phil Spector, Tom Scott, Carly Simon, Frank Sinatra, Nancy Sinatra, Bruce Springsteen, Steppenwolf, Rod Stewart, Mathew Sweet, Stone Temple Pilots, Barbra Streisand, System of a Down, Temptations, The Animals, The Association, The Four Tops, The GoGos, The Kingston Trio, The O'Jays, The Vines, The Who, Mel Torme, U2, Richie Valens, Stevie Wonder, Tool, Turtles, Sarah Vaughn, Jimmy Webb, Weezer, Andy Williams, Nancy Wilson, Young Rascals, Frank Zappa.

Die EastWest Geschichte

Was jetzt EastWest Studios heißt, wurde 1961 von Bill Putnam gegründet. Er wird als der „Vater der modernen Aufnahmetechnik“ betrachtet. Er wird als die erste Person bekannt, die künstlichen Hall für kommerzielle Aufnahmen nutzte. Er entwickelte auch den ersten Mehrbandequalizer und mit seiner Firma Universal Audio und er war verantwortlich für die Entwicklung von klassischem Equipment wie das Urei 1176LM und des Urei Time Align Monitors. Er war in die frühe Entwicklung von stereoskopischen Aufnahmen involviert und gründete Studios in Chicago, Hol-

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

lywood und San Francisco. Er war verantwortlich für eine Reihe von Innovationen, wie die erste Nutzung von Bandechos und Hallräumen, die erste Gesangskabine, die erste mehrstimmige Aufnahme, die erste Nutzung von 8-Spuraufnahmen und das Mastering mit halber Plattengeschwindigkeit.

Im Jahre 1961 gründete er im Haus 6050 Sunset die United Recording Corp. und fing mit der Konstruktion von neuen Studios an. Stereo kam in Mode und Putnam beschloss, so viele technische Innovationen wie möglich in dem neuen Komplex unterzubringen. 1961 wurde Western Recorders (jetzt EastWest Studios) Sunset 6000 gekauft, umgebaut und in den Komplex, der als United Western Recorders bekannt war, integriert. Nach dem Tode von Bill Putnam 1989 wurde das Studio von Alles Sides übernommen und in Oceanway Recording umbenannt. 1999 wurde das Studio von Rick Adams gekauft und er nannte es in Cello um und im Jahre 2006 wurde es von Doug Rogers von EastWest Sounds übernommen, der Nummer 1 Soundproduzent der Welt, mit über 50 internationalen Auszeichnungen.

Auf der Suche nach einem Designer, der das Äußere der Studios und die nicht technischen Bereiche der Studios renoviert und dabei aber das historische Studio bewahrt, nahm Roger Kontakt mit den renommierten Designer Philippe Starck auf, dessen trendsetzenden Arbeiten auf der ganzen Welt für seine Brillanz und Schönheit bekannt sind. Starck nahm die Herausforderung an und kam nach Hollywood. Er bestand darauf alle historischen Elemente, sowohl innen als auch außen, zu restaurieren. Er fügte neue Designs im Innenreich hinzu und entwarf ein neues Aussehen für den Außenbereich, das aber bestehende Elemente mit einbezog. Roger befürwortete dies sehr. Pläne von Roger, historische Namen und Aufnahmen auf dem Bürgersteig des Sunset Boulevard zu verewigen, sind außerdem dabei, Gestalt anzunehmen, um diesem berühmten Studio einen eigenen Walk-of-Fame zu geben. Ein weiterer Höhepunkt der Renovierung war der Einkauf von weiterem analogem Aufnahmeequipment, das für die Aufnahme auf dem klassischen Weg und nicht digital genutzt werden soll. Es beinhaltet zwei EMI Mischpulte, das die Beatles schon für die Aufnahme ihrer Hits genutzt haben. Sein Plan die Studios zu reaktivieren, sind ein Modell für den Erhalt von historischen und kulturellen Gütern, als auch EastWest das beste Aufnahmeumfeld der Welt bereitzustellen. Neben der Nutzung der Anlage von EastWest selbst, stehen die 5 Studio-komplexe nach der Renovierung von Starck einer begrenzten Anzahl von außenstehenden Kunden zur Verfügung.

Wie man dieses und die anderen Handbücher benutzt

Alle Dokumentationen für das EastWest PLAY Advanced Sample System und seine Bibliotheken werden als Adobe Acrobat Dateien ausgeliefert, sogenannte PDFs. Diese Dateien können am Bildschirm gelesen werden oder auf Papier ausgedruckt werden.

Ein Vorteil des Lesens der Handbücher am Bildschirm ist die Möglichkeit die Handbücher miteinander mittels sogenannter Hyperlinks zu verbinden. Diese Links erlauben es direkt mit einem Mausklick zu einer Seite in diesem oder einem anderen Handbuch zu springen. Wenn die Maus über solch einen Link fährt, ändert sich das Aussehen des Mauszeigers. Solche Hyperlinks sind sowohl in jeder Kapiteltitelseite als auch bei einigen Wörtern oder Phrasen innerhalb der Kapitel zu finden.

Wenn Sie den Lesezeichenbereich auf der linken Seite des Adobe Acrobat Readers öffnen, können Sie direkt zu dem jeweiligen Abschnitt durch Klicken auf die kleinen Seitensymbole springen. Bedenken Sie aber, dass ältere Versionen des Acrobat Readers nicht alle Funktionen unterstützen. Der aktuellste Acrobat Reader kann von der Adobe Webseite umsonst heruntergeladen werden. (Als Beispiel für einen sogenannten Hyperlink, können Sie [hier](#) klicken, um direkt auf die Adobe Webseite zu gelangen.)

Während Sie diese oder andere Handbücher auf dem Bildschirm lesen, können Sie die Seite vergrößern, um mehr Details der Grafiken zu sehen oder die Seite verkleinern, um mehr von einer Seite auf dem Bildschirm zu sehen. Wenn eine Grafik der Benutzeroberfläche oder ein Diagramm unscharf oder unleserlich aussieht, sollten Sie mit den Mitteln des Acrobat Readers die Grafik oder das Diagramm vergrößern.

Ein Hinweis zu den Bildern in diesem Handbuch

Jede Bibliothek die ein Teil des EastWest PLAY Systems ist, hat ein etwas anderes Aussehen, als die die anderen Bibliotheken. Der Hintergrund variiert, die Regler sind an anderen Stellen zu finden, Regler, die in einer Bibliothek existieren, sind in einer anderen nicht vorhanden. Als Konsequenz daraus wird die Ansicht der Benutzeroberfläche in diesem Handbuch nicht immer exakt so sein, wie Sie sie auf Ihrem Bildschirm vielleicht gerade sehen. Die Bilder in diesem Handbuch wurden von den verschiedenen, zum Zeitpunkt der Bereitstellung des Handbuches erhältlichen, Bibliotheken aufgenommen.

Um Bilder von einer spezifischen Bibliothek zu sehen, lesen Sie, wie im nächsten Abschnitt beschrieben, das Handbuch für diese Bibliothek.

Handbücher für die einzelnen Bibliotheken

Jede Bibliothek in der Kollektion der EastWest und Quantum Leap Instrumente hat sein eigenes Handbuch. Diese sind separate PDF-Dokumente, die auf Ihre Festplatte bei der Installation jeder Bibliothek kopiert wurden. Sehen Sie in den folgenden Verzeichnissen nach, um die Handbuchdateien zu finden:

- Auf einem Windows-PC: \Programme\EastWest\Documentation
- Auf einem Macintosh: \Applications\EastWest\Documentation

Bibliotheksspezifische Informationen sind solche wie

- Die Regler in der Benutzeroberfläche
- Die modifizierbaren Parameter der Artikulationen
- Die Liste der verfügbaren Artikulationen und seine vorgesehene Nutzung
- Und so weiter

Diese sind in den Bibliotheks-PDFs beschrieben. Eine Beschreibung, wie das PLAY System, die PLAY-Software und weitere Informationen, die für alle Bibliotheken zutreffen (z.B. wie man sie installiert) sind in diesem Handbuch zu finden.

Das Hauptnavigationsdokument

Da das EastWest PLAY System eine Kollektion von Komponenten ist, jedes mit seinem eigenen Handbuch, gibt es das Hauptnavigationsdokument (HND), um dem Benutzer ein rasches Wechseln zwischen den einzelnen PDFs am Bildschirm zu erlauben. Dieses HND ist ein einseitiges Dokument mit Hyperlinks zu dem PLAY System Handbuch und allen Handbüchern der Bibliotheken. Hyperlinks zu dem HND sind in der Titelseite jedes Kapitels in jedem Dokument zu finden. Von dort aus können Sie jedes Handbuch der Kollektion öffnen.

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für Quantum Leap Voices of Passion lesen und Sie müssen das Handbuch für das PLAY System ebenfalls öffnen, so brauchen Sie nur zur Titelseite eines Kapitels zu gehen und dort den Link „Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen“ klicken. Dies öffnet das HND in einem neuen Fenster auf dem Bildschirm. In diesem Dokument klicken Sie dann das Symbol für das PLAY System und das Handbuch öffnet sich anstelle des HNDs. Sie haben jetzt beide Handbücher in separaten Fenstern geöffnet, sowohl Voices of the Passion, als auch das PLAY System Handbuch.

Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

Für die aktuellsten Informationen besuchen Sie bitte die Supportseiten auf der EastWest-Webseite. Dort finden sie folgendes:

- Informationen, die erst nach der Erstellung des Handbuches zu Verfügung standen
- FAQ-Seiten, die eventuell Antworten auf Ihre Fragen beinhalten
- Vorschläge von EastWest und anderen Benutzern des EastWest PLAY Systems
- Neuigkeiten über kommende Versionen

Die Adresse ist

<http://support.soundsonline.com>

Sie können außerdem die EastWest Online Foren besuchen. Dort können Sie Kommentare und Fragen von anderen Benutzern lesen und auch eigene Fragen und Kommentare einstellen. Die vielen Besucher der Foren sind eine gute Quelle für hilfreiche Informationen über sowohl technische als auch musikalische Aspekte dieser Software.

Die Adresse der Foren ist:

<http://www.soundsonline-forums.com>

Aktuelle PLAY Bibliotheken

EastWest und Quantum Leap entwickeln ständig neue Bibliotheken für PLAY System, die alle mit der PLAY Advanced Sample Engine wie bei Ihnen laufen. Um eine Liste aller zur Zeit erhältlichen virtuellen Instrumente zu sehen und/oder um diese Online zu kaufen, klicken Sie bitte auf einen der folgenden Links, um auf die entsprechende Webseite zu gelangen.

Für die USA:

<http://www.soundsonline.com/PLAY-c-54.html>

Für Europa:

<http://www.soundsonline-europe.com/PLAY-c-54.html>



PLAY

2. Das EastWest PLAY System, ein Überblick

- 15 Die Architektur
- 15 Die PLAY Engine
- 17 Die PLAY System Bibliotheken

[Klicken Sie hier, um das Haupt-navigationsdokument zu öffnen](#)

Das EastWest PLAY System, ein Überblick

Die Architektur

Das EastWest PLAY System ist eine Kollektion von Komponenten in einem elektronischen Umfeld, die zusammen Musik erzeugen. Das Herz dieses Systems ist die PLAY Advanced Sample Engine, ein Softwaresampler, der mit den speziell für ihn entwickelten Bibliotheken zusammenarbeitet. Die PLAY Sample Engine läuft sowohl auf einem Macintosh-Rechner, als auch auf einem Windows-Rechner, sowohl 32-bit als auch 64-bit.

Die PLAY Advanced Sample Engine kann keinen einzigen Klang erzeugen, solange nicht mindestens eine der PLAY System Bibliotheken geladen ist. Die Engine nimmt diese Samples – kurze Aufnahmen eines live gespielten Instrumentes – von einer oder mehreren Bibliotheken und wandelt sie in eine musikalische Entsprechung: eine einzelne Note, ein ganzes Stück, oder alles dazwischen.

Wenn sie eine Lizenz für eine EastWest oder Quantum Leap Bibliothek erwerben, ist die Lizenz für die PLAY Sample Engine mit dabei. Haben Sie mehrere Bibliotheken auf demselben Rechner installiert, so nutzen alle dieselbe PLAY Sample Engine.

Die PLAY Engine

Die PLAY Advanced Sample Engine ist ein EastWest Softwareprogramm, das weiß wie es die Samples in der entsprechenden Bibliothek öffnen und abspielen kann. Es enthält die bestklingende und mächtigste Effekt-Engine, die es zurzeit gibt. Sie wurde von Grund auf neu für allhöchste Qualität entwickelt.

Eines der primären Ziele war die Spielbarkeit. Damit der Nutzer sich nicht mit den technischen Belangen befassen musste, stellt das PLAY System dem Musiker eine intuitive Kontrolle über jedes Instrument zur Verfügung.



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Das Aussehen der PLAY Engine hängt von davon ab, welche Bibliothek gerade ausgewählt ist. Das Bild auf dieser Seite zeigt zwei Beispiele (mit einer roten Linie dazwischen) wie die PLAY Engine sich zwischen den verschiedenen Bibliotheken ändert. Die zwei Bibliotheken in diesem Beispiel sind die Quantum Leap Pianos und die Fab Four. Einige Aspekte der Benutzeroberfläche, wie die Auswahlregler ganz oben und die Tastatur ganz unten (hier nicht zu sehen), bleiben relative konstant zwischen allen Bibliotheken. Die Regler in der Mitte der Benutzeroberfläche sind bibliotheksspezifisch und haben sehr verschiedene Layouts, um sich den variierenden Anforderungen der verschiedenen Bibliotheken anzupassen.

Die PLAY Engine kann in einem von zwei Modi laufen, je nachdem wie sie benötigt wird:

- Im Standalone-Modus läuft die PLAY Engine als eigenständiges Programm. MIDI-und Audio-Verbindungen sind direkt mit dem Soundkartentreiber verbunden.
- Im Plug-In Modus läuft die PLAY Engine als Teil eines anderen Programmes, normalerweise ein Sequenzer. Über diesen werden alle MIDI-und Audio-Daten geleitet.

Im Plug-In Modus ist es möglich gleichzeitig mehr als eine Instanz der PLAY Engine zu laden. Die Entscheidung, wie viele Instanzen gleichzeitig geladen werden sollen, hängt davon ab, wie viele Instrumente gleichzeitig über die Benutzeroberfläche manipuliert werden sollen. (Es gibt natürlich noch andere Anforderungen, die von Ihrem Sequenzer oder Ihrer Arbeitsumgebung abhängt.)

Nur eine Standalone-Instanz der PLAY Engine kann gleichzeitig laufen. Es ist möglich so viele Instrumente innerhalb dieser Instanz zu laden, wie es Ihre Rechner-Ressourcen zulassen. Die Anzahl der einzelnen MIDI-Kanäle, um ein Instrument in der Standalone-Instanz der PLAY Engine zu laden und zu spielen, ist nur durch die Anzahl der MIDI-Anschlüsse begrenzt. Zum Beispiel, wenn 10 MIDI-Ports zur Verfügung stehen, können 160 Instrumente voneinander unabhängig gespielt werden. (Das sind 10 MIDI-Ports multipliziert mit 16 MIDI-Kanälen pro Port.)

Die EastWest PLAY Advanced Sample Engine arbeitet mit 64-bit, um den Vorteil der neuen 64-bit Prozessoren und Betriebssystemen, voll auszunutzen. Das bedeutet Sie können auf einen signifikant größeren Teil des RAMs zugreifen und haben damit die Möglichkeit eine Vielzahl von Instrumenten zu laden. (Die EastWest Software unterstützt auch noch 32-bit Prozessoren, um zu alten Rechnern und Betriebssystemen kompatibel zu bleiben.)

Um die Dokumentation einer bestimmten Bibliothek und ihrer Instrumente zu sehen, rufen Sie die separaten Handbücher für jede Bibliothek auf. Oder öffnen sie das PLAY System Hauptnavigationsdokument wie weiter oben auf Seite 12 beschrieben.

Die PLAY System Bibliotheken

In ihrer einfachsten Ausführung gehört zu einer Bibliothek

- Eine Benutzeroberfläche, die Anzeige auf dem Bildschirm und die sichtbaren Regler
- Seine Instrumente
- Seine Samples

(Eine mehr in die Tiefe gehende Beschreibung ist in den bibliotheksspezifischen Handbüchern zu finden.)

Alle Bibliotheken benutzen dieselbe PLAY Advanced Sample Engine, um ihre Instrumente zu laden und zu spielen. Dieser Ansatz hat zwei Konsequenzen, die es wert sind, hier erwähnt zu werden:

Das erst Mal, wenn Sie eine der Bibliotheken installieren, wird auch die PLAY Engine installiert. Bei weiteren Installationen auf demselben Rechner, installiert das Setup-Programm die neue Bibliothek und prüft, ob die bereits installierte PLAY Engine ein Update benötigt.

In jeder Instanz der PLAY Engine können Sie jede auf diesem Rechner installierte und autorisierte Bibliothek laden. Zum Beispiel starten Sie eine Instanz von PLAY und laden dann Fab Four Guitar. Sie können dann Drums von der Stormdrum 2 Bibliothek in dieselbe Instanz laden. Sie können sich alle lizenzierten Instrumente in allen PLAY System Bibliotheken wie eine große einzelne Kollektion vorstellen.

Bibliotheken und Instrumente in der Browser-Ansicht

Die Browseransicht ist Ihr Weg zu allen installierten Bibliotheken. In Kapitel 8 finden Sie eine komplette Beschreibung und Anweisungen, wie Sie den Browser nutzen können, um die geladenen Instrumente zu verwalten.





PLAY

3. Hard- und Software Voraussetzungen

- 19 Systemvoraussetzungen
- 20 Unterstützte Audiotreiber

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Hard- und Software Voraussetzungen

Sie können das EastWest PLAY System auf jedem Windows oder Apple Macintosh System, das den unten aufgeführten Spezifikationen entspricht, laufen lassen. Jedes Paket beinhaltet alle Dateien, die zur Ausführung auf entweder der Windows oder der Macintosh Plattform benötigt werden. Die Voraussetzungen, die in diesem Kapitel beschrieben sind, stellen zum einen das Minimum und zum anderen das Optimale dar, um mit der Software arbeiten zu können. Einen leistungsstärkeren Rechner als hier beschrieben – ein schnellerer Prozessor, mehr Speicher (RAM), eine Festplatte mit mehr Kapazität und/oder höherer Geschwindigkeit, und so weiter – wird für größere Projekte benötigt. Weitere Vorschläge um die Performance zu verbessern, finden Sie in den Online-FAQs (Frequently Asked Question – häufig gestellte Fragen) auf <http://support.soundsonline.com>.

Systemvoraussetzungen

Die Tabelle unten zeigt die Rechnerhardware, die benötigt wird, um die PLAY Advanced Sample Engine zu installieren und um kleinere Projekte laufen zu lassen. Dieses sind nur Vorschläge; die Anzahl der konkurrierenden Prozesse (inklusive des Sequenzers, Audio und Effekt Prozesse andere Plug-Ins und so weiter) kann die Leistungsfähigkeit des Rechners beeinflussen.



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Systemvoraussetzungen

Rechnertyp	Betriebssystem	Hardware
Windows PC (erforderlich)	<ul style="list-style-type: none"> • XP SP2 • VISTA • Windows 7 	<ul style="list-style-type: none"> • P4 2.5 GHz oder schneller • 1 GB RAM • DVD Laufwerk • Soundkarte • iLok Sicherheitsschlüssel (nicht dabei) • genug freier Plattenplatz für die Bibliotheken* • Internetverbindung für die einmalige Produktaktivierung
Windows PC (empfohlen)		<ul style="list-style-type: none"> • Core Duo oder besser • 2 GB RAM • Soundkarte mit ASIO Unterstützung
Macintosh (erforderlich)	OS 10.5 oder höher	<ul style="list-style-type: none"> • G4 1 GHz oder schneller • 1 GB RAM • DVD Laufwerk • iLok Sicherheitsschlüssel (nicht dabei) • genug freier Plattenplatz für die Bibliotheken* • Internetverbindung für die einmalige Produktaktivierung
Macintosh (empfohlen)		<ul style="list-style-type: none"> • Core Duo oder besser • 2 GB RAM • Soundkarte mit ASIO Unterstützung

* In den bibliotheksspezifischen Handbüchern finden Sie, wie viel freier Plattenplatz für jede Bibliothek benötigt wird. Wenn Sie mehr als eine Bibliothek installieren, muss die Festplatte genug Platz haben, um alle einzelnen Bibliotheken speichern zu können.

In der Box der jeweiligen Bibliothek liegt kein iLok-Sicherheitsschlüssel bei. Wenn Sie noch keinen von einem anderen Softwareprodukt besitzen, können Sie einen bei einem EastWest-Händler oder online kaufen:

<http://www.soundsonline.com/EW-PACE-iLok-Security-Key-pr-EW-183.html>

Mehr Informationen zum iLok finden Sie weiter unten auf Seite 30.

Unterstützte Audiotreiber

Das PLAY System benötigt einen Audiotreiber zu der Soundkarte im Rechner. Eine Vielzahl von verschiedenen Soundkarten sind für die Windows und Mac-Plattform verfügbar, jede mit ihrem eigenen Treiber. Diese Treiber werden normalerweise mit der Soundkarte zusammen installiert oder müssen separat erworben werden. Kontaktieren Sie den Hersteller Ihrer Soundkarte für mehr Informationen.

Die Tabelle weiter unten spezifiziert die Audiotreiber mit denen die PLAY Engine auf der jeweiligen Plattform zusammenläuft. Beachten Sie, dass, wenn der PLAY Advanced Sample Player als Plug-In läuft, er die Audiotreiber des Host-Programmes nutzt. In diesem Fall spielt es keine Rolle welcher Audiotreiber genutzt wird,

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

solange der Treiber zum Host-Programm kompatibel ist. Für mehr Informationen lesen Sie bitte das Handbuch des Host-Programmes.

Audiotreiber	
Rechnertype	Unterstützte Treiber
Windows	ASIO, DirectSound, VST
Mac	Audio Units, Core Audio, VST

Achtung: Die Informationen und Spezifikationen in diesem Handbuch können sich jederzeit ohne Ankündigung ändern.



4. Installation und Autorisierung

- 23 Installation, ein Überblick
- 23 Vorbereitungen für die Installation einer PLAY System Bibliothek
- 24 Installationsanweisungen für einen Windows-Rechner
- 28 Installationsanweisungen für einen Macintosh Rechner
- 29 Autorisation, ein Überblick
- 30 Der iLok Sicherheitsschlüssel
- 31 Autorisierungsanweisungen

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Installation und Autorisierung

Ob Sie das erste Mal eine Bibliothek des PLAY Systems installieren oder ob Sie schon eine andere Bibliothek installiert haben, die Vorgehensweise ist immer dieselbe. Ein Installationsassistent führt Sie schrittweise durch die Installation. Dann autorisiert ein Autorisierungsassistent Ihren einmaligen Lizenzschlüssel online. Dieses Kapitel und das folgende führt Sie durch alle Schritte mit dem Ziel ein lauffähiges System zu installieren.

Installation, ein Überblick

Dieses Handbuch zeigt Ihnen, wie man eine Bibliothek des PLAY Systems installiert. Das beinhaltet nicht nur das Instrument und die Samples selbst, sondern auch die EastWest PLAY Advanced Sample Engine. Jedes Mal, wenn Sie eine neue Bibliothek installieren, prüft der Installationsassistent die Version der PLAY Engine und führt ein Update, wenn nötig, durch, er wird aber nie eine neuere bereits installierte Version überschreiben.

Obwohl Sie sicherlich jetzt die neue PLAY System Bibliothek installieren und spielen möchten, sollten Sie sich ein paar Minuten nehmen und einige Gedanken darüber machen, welche Ressourcen das PLAY System benötigt. Der nächste Abschnitt führt Sie, bevor Sie die Installation starten, durch ein paar Fragen, die unbedingt Antworten benötigen.

Vorbereitungen für die Installation einer PLAY System Bibliothek

Als erstes müssen Sie sicherstellen, dass Sie genug freien Platz auf der Festplatte, wo die Bibliothek installiert werden soll, haben. Sample-Bibliotheken, mit ihren vielen Samples und anderen Dateien, können hohe Ansprüche stellen. Schauen Sie in das Handbuch der Bibliothek auf der DVD. Es liegt im selben Verzeichnis wie diese Acrobat-Datei (PDF), die Sie gerade lesen.

Suchen Sie das Kapitel mit den Hardware-Voraussetzungen, um festzustellen wie viele Gigabytes (GB) freien Plattenplatz Sie benötigen. Wenn Sie planen, mehr als eine Bibliothek zu installieren, dann sehen Sie bitte in allen Handbüchern nach, um den gesamten freien Festplattenplatz zu errechnen. Wenn Sie nicht genügend freien Festplattenplatz haben, wählen Sie, sofern möglich, eine andere Festplatte. Sollten Sie eine neue Festplatte kaufen wollen, so achten Sie bitte unbedingt darauf, dass die Datenübertragungsraten und die Zugriffsgeschwindigkeit möglichst hoch sind. Interne Festplatten sind oft besser als externe, allerdings nicht immer.

Sie sollten sich darüber, entweder online oder in einem Computerladen, informieren.

Installation von großen Bibliotheken

Die großen Bibliotheken (zum Beispiel Quantum Leap Pianos, EWQL Symphonic Orchestra Platinum Edition) erlauben es Ihnen, die Installation der DVDs in mehreren Durchgängen zu installieren und nicht nur alles auf einmal. Wenn Sie die Installation in mehreren Durchgängen durchführen wollen, lesen Sie bitte die Details dazu am Ende der Windows bzw. Mac Installationsanweisungen bevor Sie anfangen.

Installationsanweisungen für einen Windows-Rechner

Ausführen der Installation

Bevor Sie anfangen Ihre erste Bibliothek zu installieren, stellen Sie bitte sicher, dass der iLok Sicherheitsschlüssel nicht in Ihrem Rechner steckt. Sie müssen ihn erst später in einen USB-Port stecken. (Sie können mehr über den iLok Schlüssel auf der Seite 30 lesen.)

Benutzen Sie den Windows Explorer in Windows oder den Finder auf einem Macintosh, um das Laufwerk mit der eingelegten DVD zu öffnen. (Sie haben dies vielleicht bereits getan, wenn Sie dieses Handbuch von der DVD lesen.) Es gibt im Hauptverzeichnis eine Datei mit dem Wort „Installer“ in seinem Namen. Führen Sie diese Datei aus, welches den Installationsvorgang startet. Es werden ein paar Fragen gestellt und dann werden die benötigten Dateien in das entsprechende Verzeichnis auf Ihrer Festplatte kopiert.

Jetzt folgen die Fenster, die der Installationsassistent Ihnen zeigt. Wenn Sie eine Einstellung ändern möchten, die Sie bereits in einem früheren Schritt gemacht haben, so können Sie jederzeit auf „Back“ klicken. Oder Sie klicken auf „Cancel“, um die Installation abubrechen, ohne die Bibliothek zu installieren. Es wird nichts installiert, solange Sie nicht „Next“ auf dem Fenster geklickt haben, der Ihnen sagt, dass jetzt alles fertig für die Installation ist.

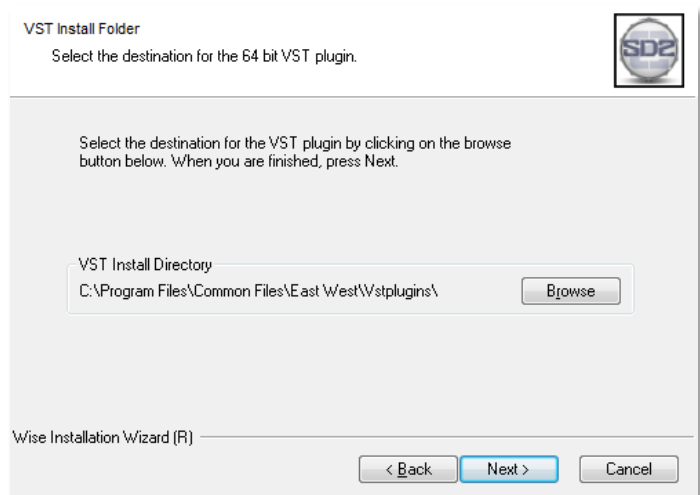
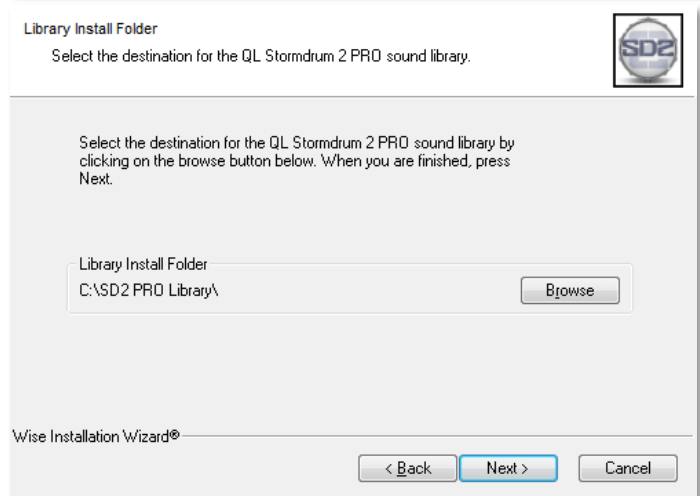
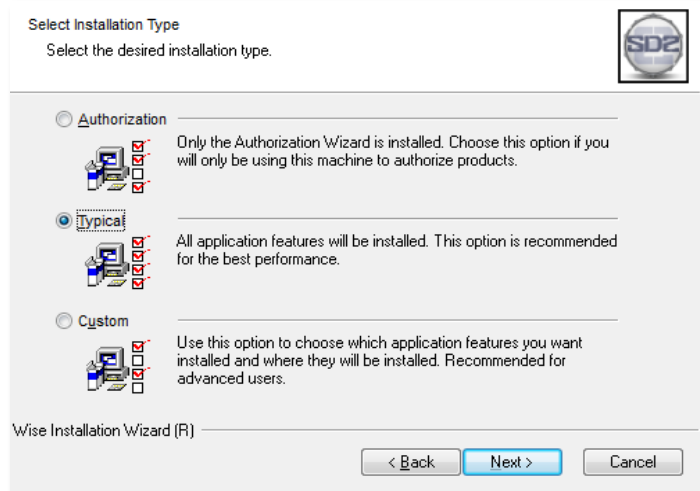
Welcome and License Fenster. Das erste Fenster erinnert Sie daran, alle anderen Programme zu beenden und es zeigt Ihnen einige rechtlichen Informationen bezüglich der Copyrights für dieses Produkt an. Klicken Sie auf „Next“, um zum nächsten Fenster zu kommen, das Sie auffordert den Lizenzbestimmungen zuzustimmen. Sie können nichts installieren, sofern Sie dem nicht zugestimmt haben. Keiner dieser beiden Dialoge wird hier gezeigt.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

InstallationType Fenster. Sie können hier auswählen, was Sie von Ihrem Produkt installieren möchten. Wählen Sie „Typical“, außer Sie planen eine große Bibliothek in mehreren Durchgängen zu installieren. In diesem Fall lesen Sie zuerst den Abschnitt über große Bibliotheken auf Seite 27 weiter unten. Klicken Sie auf „Next“.

Library Folder Fenster. Hier werden Sie gefragt, wohin Sie die Instrumentendateien und Samples kopieren möchten. Wählen Sie das Laufwerk und das Verzeichnis aus, das Sie ja bereits weiter oben bei der Planung festgelegt haben. Wenn das Verzeichnis, das angezeigt wird, nicht das Richtige ist, dann klicken Sie bitte auf „Browse“, um das richtige auszuwählen. Wenn das richtige Laufwerk und Verzeichnis angezeigt wird, klicken Sie auf „Next“.

VST Folder Fenster. Es ist üblich VST-Plug-Ins an einer einzigen Stelle im System zu speichern. Nutzen Sie dieses Fenster, um hier das entsprechende Verzeichnis anzugeben. Wenn Sie schon andere VST-Instrumente besitzen, können Sie „Browse“ klicken, um das Verzeichnis auszuwählen oder Sie können das vorgegebene Verzeichnis übernehmen. Wenn das angezeigte Verzeichnis das Richtige ist, klicken Sie auf „Next“.

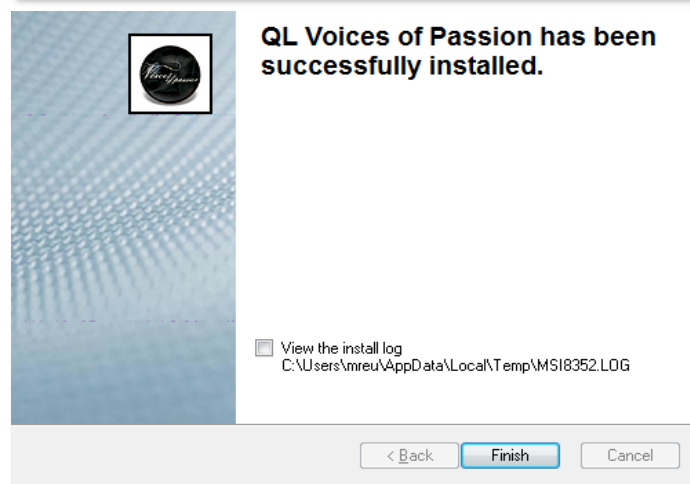
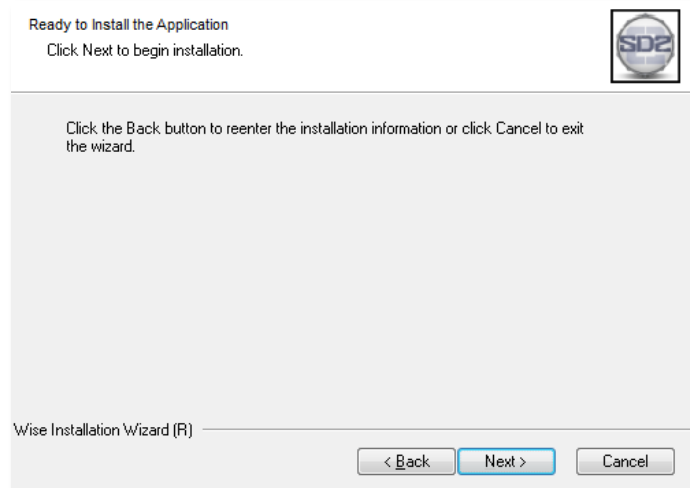


DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Ready To Install Fenster. An diesem Punkt sind alle Fragen beantwortet. Klicken Sie auf „Next“ und alle ausgewählten Dateien werden auf Ihre Festplatte kopiert.

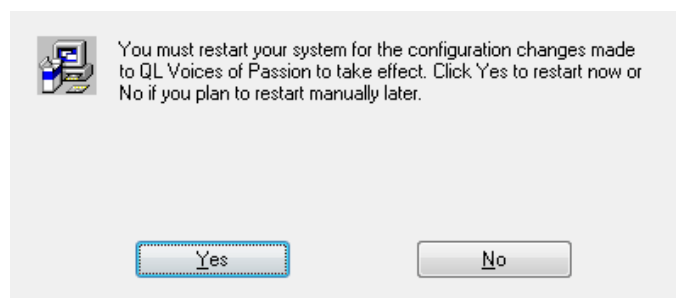
Sie werden einige Fenster erscheinen und von selbst wieder verschwinden sehen. Das ist normal, sie zeigen nur an, was gerade gemacht wird.

Success Fenster. Wenn alles so gelaufen ist, wie es sollte, bekommen Sie dieses Fenster zu sehen. Sollte ein Fehler passieren, versuchen Sie selbst das Problem zu lösen. Sie können auch den technischen Support von EastWest ansprechen. Klicken Sie auf „Finish“, um den Installationsassistenten zu beenden.



Wenn das PLAY System installiert ist, müssen noch alle Samples auf die Festplatte kopiert werden. Legen Sie nach Aufforderung die jeweilige DVD in das Laufwerk ein, damit alle Samples kopiert werden können.

Ein weiterer Schritt ist muss noch durchgeführt werden, um die Installation zu vervollständigen. Es ist jetzt nötig, den Rechner neu zu starten, bevor Sie das PLAY System nutzen können. Klicken Sie auf „Yes“, um einen Neustart des Rechners veranlassen. Sollten Sie noch andere Programme geöffnet haben und Ihre Arbeiten noch nicht gespeichert haben, so sichern Sie alles, bevor Sie auf „Yes“ klicken.



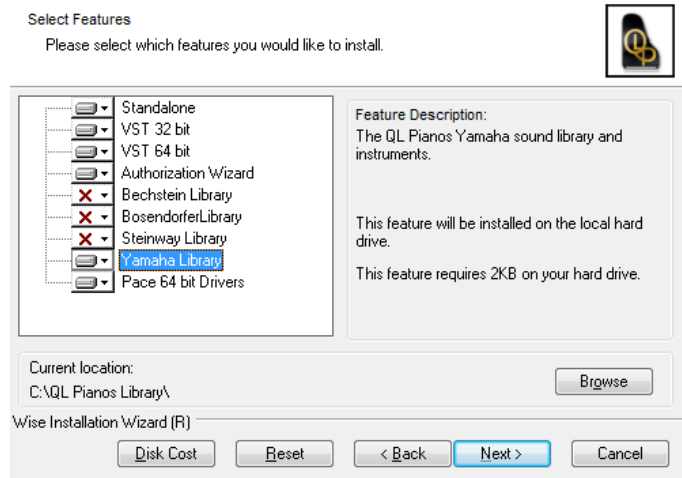
Wenn Sie mehr als eine Bibliothek installieren wollen, können Sie mit dem Neustart des Rechners auch warten, bis Sie alle Bibliotheken installiert haben. Sie können aber keine Bibliothek nutzen, bevor nicht der Neustart des Rechners durchgeführt wurde.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Installation von großen Bibliotheken auf einem Windows Rechner

Wenn Sie nur einen Teil einer großen Bibliothek installieren wollen (zum Beispiel nur den Yamaha-Flügel aus Quantum Leap Pianos), so gehen Sie wie folgt vor.

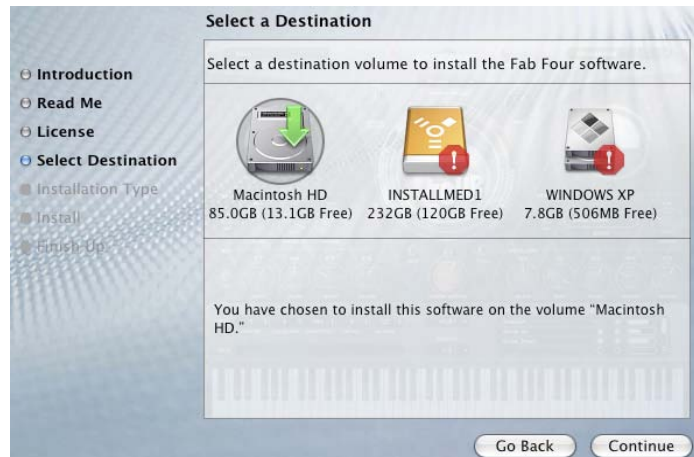
- Bei der ersten Installation des virtuellen Instrumentes wählen Sie bitte „Custom“ bei dem Installationstyp aus. Dann selektieren Sie alle Softwarekomponenten, die Sie installieren möchten (z.B. Standalone, RTAS, VST und den Autorisierungsassistenten) und so viele Bibliotheken wie bei dieser Installation installieren möchten. Das Bild rechts zeigt alle Softwarekomponenten und nur eines der vier Flügel, der Yamaha-Flügel, ist ausgewählt.
- Wenn Sie einen weiteren Teil der Bibliothek installieren möchten, starten Sie den Installationsassistenten erneut. Wählen Sie „Modify“ als Installationstyp aus. Im „Select Features“-Fenster, so wie das oben, erwartet der Installationsassistent, dass Sie dieselben Softwarekomponenten wieder wie vorher auswählen (ansonsten werden diese Komponenten von Ihrem Rechner entfernt). Was die Bibliothek betrifft, so selektieren Sie nur den Part der Bibliothek, den Sie auf Ihre Festplatte kopieren wollen. Wählen Sie nicht einen Part der Bibliothek ab, der bereits installiert ist. Zum Beispiel: Sie möchten jetzt nur den Bechstein-Flügel installieren, dann entfernen Sie das rote X vor dem Bechstein-Part der Bibliothek und setzen das rote X neben dem Yamaha-Flügel.



Installationsanweisungen für einen Macintosh Rechner

Introduction, Readme und Licence Fenster. Diese ersten drei Fenster zeigen Ihnen an, wenn es irgendetwas gibt, was die Installation unmöglich macht, wichtige Informationen und die Lizenzbestimmungen. Klicken Sie auf „Continue“, wenn Sie den Lizenzbestimmungen zustimmen und bis Sie zu dem „Destination“-Fenster kommen. Diese ersten Fenster werden hier nicht gezeigt.

Destination Fenster. Wählen Sie hier die Festplatte aus, wohin sie die PLAY Engine Software installieren möchten. Nur das Hauptverzeichnis steht hier zur Auswahl. Die Software kann nur auf das aktuelle Systemlaufwerk installiert werden.



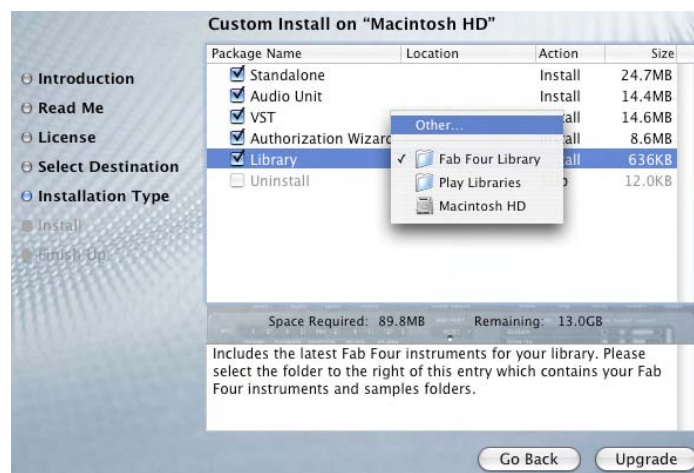
Beachten Sie, dass Sie hier nur angeben, wohin die PLAY Engine installiert werden soll, wohin die viele Gigabytes der Bibliothek hinkommen, wählen Sie in einem anderen, späteren Fenster.

Installation Type Fenster. In diesem Fenster können Sie auswählen, was Sie installieren wollen. Rechts neben der Bibliotheksauswahl steht der Name des Verzeichnisses. Wenn Sie diesen nicht ändern, wird die Bibliothek in folgendes Verzeichnis installiert:

Ihre Systemplatte\Play Libraries\[Bibliotheksname] Library

Wobei [Bibliotheksname] der Name ihrer Bibliothek ist, die Sie gerade installieren. Um das zu ändern, klicken Sie auf das Verzeichnis in der „Location“-Spalte und wählen Sie „Other...“. Es wird empfohlen ein Verzeichnis mit dem Namen „[Bibliotheksname] Library“, in dem Verzeichnis wohin Sie installieren wollen, anzulegen. Trotzdem ist das nicht erforderlich.

Beachten Sie, wenn Sie alle Haken entfernen, wird die „Uninstall“-Checkbox markiert. Das führt dazu, dass alles außer den Samples deinstalliert wird. Wenn Sie die „Uninstall“-Checkbox markieren, werden alle anderen Optionen nicht mehr auswählbar.



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Abhängig davon, was bereits installiert ist, ist in der „Action“-Spalte entweder „Install“ oder „Upgrade“ zu lesen. Dasselbe gilt für den Knopf unten rechts, er zeigt entweder „Install“ oder „Upgrade“ an. Wenn Sie eine neuere Version einer Komponente bereits auf Ihrem Rechner installiert haben, ist die Checkbox nicht markiert und ausgegraut und in der „Action“-Spalte steht „Skip“. Unter normalen Umständen müssen Sie sich nur um die Einstellungen des Zielverzeichnis kümmern.

Nachdem Sie sich entschlossen haben weiterzumachen, wird Max OS X Sie nach Ihrem Passwort fragen. Seien Sie sicher, es bereit zu haben.

Nachdem das Installationsprogramm angefangen hat die Dateien zu kopieren, werden Sie immer wieder dazu aufgefordert die entsprechende DVD in das Laufwerk einzulegen, bis alles kopiert ist.

Success Fenster. Wenn alles so gelaufen ist, wie es sollte, bekommen Sie dieses Fenster zu sehen. Sollte ein Fehler passieren, versuchen Sie selbst das Problem zu lösen. Sie können auch den technischen Support von EastWest ansprechen. Klicken Sie auf „Finish“, um den Installationsassistenten zu beenden.



Installation von großen Bibliotheken auf einem Macintosh Rechner

Wenn Sie nur einen Teil einer großen Bibliothek installieren wollen (zum Beispiel nur den Steinway D-Flügel aus Quantum Leap Pianos), so gehen Sie wie folgt vor.

- Bei der ersten Installation des virtuellen Instrumentes wählen Sie bitte alle Softwarekomponenten, die Sie installieren möchten (z.B. Standalone, RTAS, VST und den Autorisierungsassistenten) und so viele Bibliotheken, wie Sie in dieser Installationsrunde installieren möchten. Sehen Sie auf dem Bild „Custom Install“ oben nach. In diesem Fenster sind alle einzelnen Parts der Bibliothek aufgeführt.
- Wenn Sie einen weiteren Teil der Bibliothek installieren möchten, starten Sie den Installationsassistenten erneut. Gehen Sie bis zum Fenster „Custom Install“ und selektieren Sie nur die Bibliothek, die Sie in dieser Installationsrunde installieren möchten. Sie müssen keinerlei weitere Softwarekomponenten nochmals installieren.

Autorisation, ein Überblick

Mit dem Erwerb einer Lizenz einer EastWest PLAY System Bibliothek erhalten Sie einen Autorisationskode. Dieser ist eine einmalig vergebene Zeichenfolge, welche

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Ihre Lizenz identifiziert. Sie müssen diese Zeichenfolge an eine Online-Datenbank übermitteln, so dass überprüft werden kann, dass niemand anderes diese Zeichenfolge schon mal benutzt hat. Wenn die Überprüfung fehlerfrei durchläuft, wird die Lizenz für Sie freigegeben und auf den physikalischen Sicherheitsschlüssel (siehe unten) übertragen.

Sie müssen sich anmelden, wenn Sie den Autorisationsassistenten laufen lassen. Wenn Sie bereits einen Benutzernamen und ein Passwort bei www.soundsonline.com besitzen, so können Sie diese dafür nutzen. Ansonsten müssen Sie ein neues Kundenkonto anlegen, nutzen Sie dazu den Link im Autorisationsassistenten. Weiter unten gibt es dazu noch mehr Informationen.

Wenn ein Instrument aus einer Bibliothek in der PLAY Engine geöffnet wird, prüft das Programm, ob ein Sicherheitsschlüssel am Rechner in einem USB-Port angeschlossen ist. Nur wenn eine gültige Lizenz für diese Bibliothek vorhanden ist, wird die PLAY Engine die Klänge des Instrumentes abspielen.

Weiter Instruktionen finden Sie ab der Seite 31, um die Autorisierung durchzuführen.

Der iLok Sicherheitsschlüssel

Der iLok Sicherheitsschlüssel wird von der Firma PACE Anti-Piracy, Inc. hergestellt und kann Lizenzen für Softwareinstallationen speichern. Das PLAY System wird nicht laufen, solange nicht der iLok Sicherheitsschlüssel die entsprechenden Lizenzen enthält und in einem USB-Port am Rechner, der die Bibliothek enthält, steckt.



Wenn Sie mehr als eine PLAY System Bibliothek besitzen und wollen diese auf demselben Rechner laufen lassen, so können alle Lizenzen in demselben iLok Sicherheitsschlüssel gespeichert sein. Wenn Sie andere Software nutzen, die auch durch das iLok System geschützt wird, so können diese Lizenzen ebenfalls auf demselben iLok Sicherheitsschlüssel gespeichert werden, bis hin zu einhundert Lizenzen pro physikalischen Schlüssel. Sollten Sie planen das PLAY System gleichzeitig auf verschiedenen Rechnern zu nutzen, so brauchen Sie für jeden Rechner einen eigenen Sicherheitsschlüssel. Wenn Sie dieselbe PLAY System Bibliothek gleichzeitig auf mehreren Rechnern laufen lassen wollen, dann benötigen Sie eine eigene Lizenz für jeden Rechner.

Wenn Sie eine PLAY System Bibliothek auf zwei verschiedenen Rechnern - zum Beispiel auf einem Laptop und einem Rechner - installiert haben und Sie nutzen nur einen Rechner gleichzeitig, dann können Sie mit dem iLok einfach zwischen den Rechnern hin und her wechseln.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Wenn Sie das PLAY System in einem Netzwerk betreiben und die Bibliotheksdateien sind auf einem anderen Rechner gespeichert, als der Rechner, auf dem die PLAY Advanced Sample Engine läuft, dann muss der iLok auf dem Rechner angeschlossen sein, auf dem die PLAY Engine läuft.

Die Lizenz für eine PLAY System Bibliothek kann jederzeit und so oft wie Sie wollen, von einem physikalischen Schlüssel auf einen anderen übertragen werden. Um die Lizenzen zwischen zwei Schlüsseln zu übertragen, stehen Ihnen die Funktionen dafür, genauso wie weitere Verwaltungsfunktionen, auf der Webseite von PACE Anti-Piracy, Inc. zur Verfügung: <http://www.ilok.com>.

Autorisierungsanweisungen

Der Autorisationsprozess erfordert es, dass ein iLok Sicherheitsschlüssel am Rechner angeschlossen ist. Führen Sie den iLok in einen USB-Port auf dem Rechner, auf dem Sie die Bibliotheken nutzen wollen, ein. Der Rechner muss mit dem Internet verbunden sein. (Sollte der Rechner, auf dem Sie die Bibliotheken nutzen wollen, nicht mit dem Internet verbunden sein, so lesen Sie bitte die Anweisungen weiter unten.)

Username:
MyLoginName

Password:
••••••••

☐ Remember me
☐ Remember my password

Authorization Code:
ABCD EFGH IJKL MNOP QRST

Authorize Cancel

[Create a new account](#)
[Modify your account](#)
[Forgot your password?](#) [Help](#)

Nachdem eine Bibliothek erfolgreich installiert ist, wurde der Autorisationsassistent bei den EastWest-Programmen mit installiert. Wenn Sie dieses Programm starten, erscheint ein Fenster ähnlich dem, wie hier links zu sehen. Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort, wie bereits oben im Überblick beschrieben, ein. Wenn Sie planen in der Zukunft weitere EastWest Produkte zu autorisieren und wenn Sie möchten, dass der Autorisationsassistent Sie die Zugangsdaten merken soll, so kreuzen Sie bitte die entsprechenden Felder an.

In die fünf Felder, die mit „Authorization Code“ überschrieben sind, geben Sie bitte die Zeichenkette ein, die Sie beim Kauf erhalten haben. (Wenn Sie jeweils 4 Buchstaben eingegeben haben, springt der Cursor automatisch in das nächste Feld. Sie brauchen also nicht die Tabulatortaste betätigen, um von Feld zu Feld zu springen.) Nachdem alle 5 Felder eingegeben wurden, wird der „Authorize“-Knopf freigegeben. Klicken Sie ihn und die Daten werden online zum Autorisationsserver übertragen.

Beachten Sie die Links in diesem Fenster, um ein Kundenkonto anzulegen, Ihr Kundenkonto zu bearbeiten oder Ihr vergessenen Passwort wiederherzustellen.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Sollte sie noch kein Kundenkonto besitzen, um sich anzumelden, so können Sie dies mit einem Klick auf den ersten Link anlegen.

Eine Sicherheitsabfrage fragt nochmals nach, ob Sie Sich wirklich sicher sind, die Bibliothek jetzt zu autorisieren. Dieser Prozess lässt sich nicht rückgängig machen. Klicken Sie auf „Yes“, um weiterzumachen.

Are you sure you want to authorize this product now?
This operation cannot be undone.

Submitting license request...

Waiting for response...



der Autorisationscode ist entweder falsch oder schon einmal autorisiert worden, werden Sie zu diesem Zeitpunkt darüber informiert.

Wenn die Autorisation erfolgreich durchgelaufen ist, sehen sie das Fenster wie im Bild rechts. Der Autorisationsprozess ist damit beendet und Sie können, wenn Sie es möchten, weitere EastWest Produkte autorisieren.

Eine Fortschrittsanzeige erscheint als nächstes. Das Fenster informiert über jeden Schritt, bis der Prozess abgeschlossen ist. Sollte der Benutzername und/oder das Passwort falsch sein oder

Your Virtual Instrument is now registered,
authorized, and ready for use.

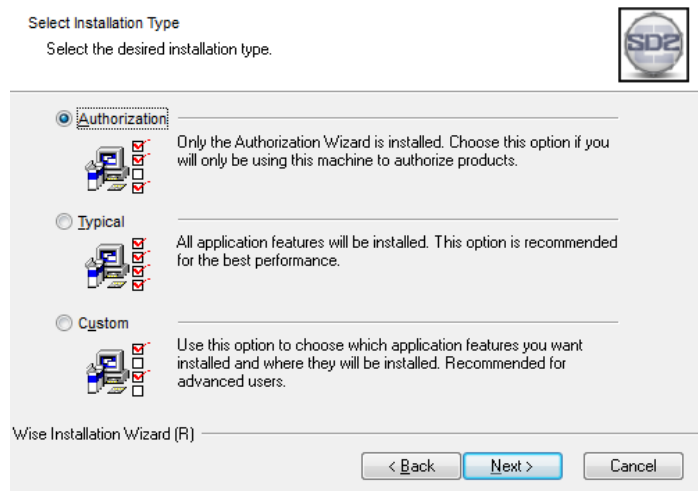
Click 'License Another' to authorize another product
or click 'Quit'.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Autorisieren einer Bibliothek, wenn der Rechner keinen Internetanschluss hat

Sollte der Rechner, auf dem Sie die EastWest Bibliotheken installiert haben, keinen Internetanschluss besitzen, so können Sie die Autorisierung auch auf einem anderen Rechner durchführen. Voraussetzung dafür ist, dass der iLok Sicherheitsschlüssel in einem USB-Port des Rechners steckt, der einen Internetanschluss hat. Das kommt daher, dass die Lizenz im iLok gespeichert wird und nicht auf dem Rechner. Der iLok muss also nur kurz online sein und wenn die Autorisierung stattgefunden hat, kann er wieder zurück an dem Rechner angeschlossen werden, auf dem das PLAY System installiert ist.

Lassen Sie einfach das Installationsprogramm auf dem Rechner, der einen Internetanschluss besitzt, von derselben DVD laufen, von der Sie auch die PLAY System Bibliothek installiert haben. Nur installieren Sie diesmal nur den Autorisationsassistenten. Die Installationsprozedur ist dieselbe, wie oben beschrieben, nur der Installationstyp ist ein anderer. Auf einem Windows-Rechner wählen Sie „Authorization“ aus, so wie in dem Bild hier. Bei einem Macintosh-Rechner selektieren Sie dort nur den Autorisationsassistenten, wie im Bild auf Seite 29 zu sehen.



Machen Sie wie bei einer Komplettinstallation weiter, nur dass jetzt nicht mehr alle Fenster erscheinen. Nach Fertigstellung der Installation des Autorisationsassistenten können Sie, wie weiter oben beschrieben, fortfahren.

Achtung: Wenn Ihr Musikrechner und Ihre Internetrechner verschiedene Rechner-typen sind (Mac und PC), so ist das *kein* Problem. Der iLok Sicherheitsschlüssel ist vollständig kompatibel zu beiden Systemen.

Individuelle iLok Treiber

Die Treiber für den iLok Sicherheitsschlüssel werden als Teil der Installation mit installiert. Normalerweise haben Sie nichts mit der iLok Treiberinstallation zu tun. Die folgenden Dateien sind nur für den Fall eines Problems in dem Verzeichnis „Pace Driver Installers“ auf der ersten DVD zu finden.

- iLokx32Setup.exe: installiert den Treiber für den Sicherheitsschlüssel
- Tpkdx32Setup.exe: installiert den Treiber, den die PLAY Engine nutzt, um auf eine gültige Lizenz zu prüfen
- setup.exe: installiert beide der obengenannten Treiber

In einer 64-bit Umgebung muss die „32“ in den Dateinamen durch „64“ ersetzt werden.

Sollte es während der Installation zu einem Problem kommen, so kann es vorkommen, dass der technische Support von EastWest sie bitten wird, eine der Dateien laufen zu lassen.



PLAY

5. Kurzanleitung

- 36 Überprüfen der Installation
- 37 Das „Settings“-Fenster
- 46 Das Spielen einer ersten Note
- 48 Die nächsten Schritte
- 49 Ein Hinweis an die MacIntosh Benutzer

[Klicken Sie hier, um das Haupt-navigationsdokument zu öffnen](#)

Kurzanleitung

Nachdem die Installation beendet und die Autorisierung abgeschlossen ist, möchten Sie jetzt sicherlich sofort die neue Software benutzen, aber es gibt noch ein paar Punkte, die noch ausgeführt werden müssen, um die PLAY Engine an Ihre Hard- und Software anzupassen. Dieses Kapitel führt Sie durch die einzelnen Schritte des Setups.

Sie werden die folgenden Schritte nur einmal nach der Installation eines virtuellen PLAY System Instruments durchführen müssen. Wenn Sie zum Beispiel eine komplette Installation von Quantum Leap Ministry of Rock durchgeführt haben und Sie wollen nun EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra installieren, dann brauchen Sie die folgenden Schritte nicht noch einmal durchzuführen, es sei denn irgendetwas funktioniert nicht mehr richtig.

Sie werden hier wieder nachlesen, wenn Ihre Software aufhört fehlerfrei zu arbeiten, zum Beispiel, wenn Sie neue Hardware oder Software installiert haben.

Zusätzlich können Sie in einigen der Tabs des „Settings“-Fensters, die später in diesem Kapitel beschrieben werden, noch Feintuning der Leistungsfähigkeit von PLAY für Ihre spezifische Hardware vornehmen.

Überprüfen der Installation

Schritt 1: Öffnen der PLAY Engine

Den besten Weg, um zu testen, ob die PLAY Advanced Sample Engine korrekt installiert wurde, ist sie als Standalone-Programm zu öffnen (also nicht als Plug-In in einem Sequenzer oder einem anderen Programm). Um dieses zu starten, öffnen Sie eine der Bibliotheken, indem Sie sie aus der Liste der installierten Programme auswählen:

- Auf einem Windows Rechner: Start > Programme > East West > [Bibliotheksname]
- Auf einem Macintosh Rechner: Applications Folder, dann ein Doppelklick auf „East West“, öffne [Bibliotheksname]

Sollte das Installationsprogramm das Symbol der Bibliothek auf Ihrem Desktop platziert haben oder Sie haben es selbst hier hin kopiert, so können Sie die Standalone-Version auch mit einem Doppelklick auf das Symbol starten.

Wenn das Fenster der Bibliothek sich öffnet, ist die Software korrekt installiert. gehen Sie weiter zu Schritt 2. Wenn es sich nicht öffnet und eine Fehlermeldung erscheint, versuchen Sie anhand der Fehlermeldung das Problem zu beseitigen. Sollte kein Fenster und keine Fehlermeldung erscheinen, dann stellen Sie sicher, dass alle Schritte der Installation und der Autorisation wie in dem entsprechenden

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

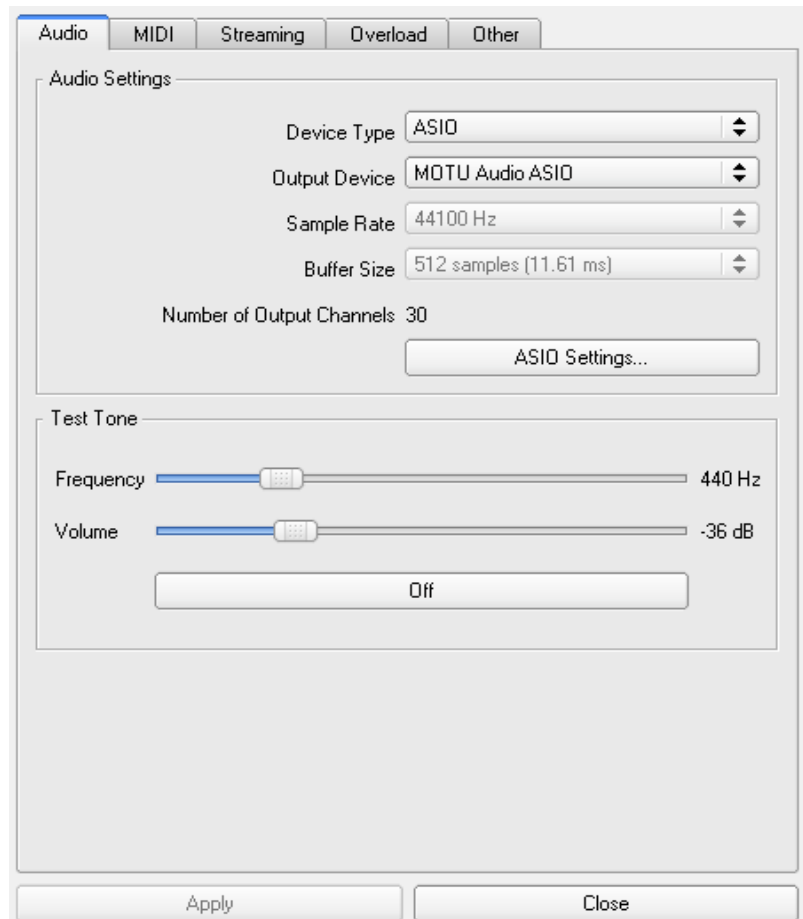
Kapitel beschrieben, durchgeführt wurden. Sollte es notwendig sein, dann führen Sie das Installationsprogramm noch einmal aus.

Das „Settings“-Fenster

Schritt 2: Der Audio-Tab

Der nächste Schritt besteht darin die Audioverbindungen zu konfigurieren. Klicken Sie auf den „Settings“-Knopf am oberen Rand des PLAY-Fensters. Ein Fenster, ähnlich wie dieses, wird angezeigt. Es hat am oberen Rand 6 Tabs. In diesem Schritt sollte der Audio-Tab selektiert werden.

Wenn Sie nicht wissen, welche der Optionen Sie selektieren sollen, dann folgen Sie die Anweisungen weiter unten und überprüfen Sie die Dokumentation, die mit Ihrer Audio-Software kam. Und denken Sie daran, dass Ihre gesamte Audio-Software dieselben Einstellungen nutzen sollte.



Beachten Sie bitte, dass die Einstellungen im Audio-Reiter nur die PLAY System Bibliotheken betreffen, wenn Sie als eigenständiges Programm läuft, also nicht innerhalb eines Sequenzers oder eines anderen Programmes. Wenn das PLAY System als Plug-In läuft, nutzt es die Einstellungen des Programmes in dem es läuft.

Aus der **Audio Device** Drop-Down-Liste wählen Sie den Audiotreiber oder die Audiohardware über die das Audiosignal ausgegeben werden soll. Die Optionen, die in der Drop-Down-Liste angezeigt werden, hängen vom Betriebssystem ab und was auf dem Rechner installiert ist.

Die **Output Device** ist abhängig von der Audio-Hardware. Wenn Sie mehr als eine Audiokarte in Ihrem Rechner haben, können Sie hier auswählen, über welche Audio ausgegeben werden soll. In den meisten Fällen wird es hier nur eine Option geben.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Die **Sample Rate** Liste zeigt alle Werte an, die Ihre Soundkarte unterstützt. Wählen Sie den Wert aus, den Sie in Ihrem aktuellen Audioprojekt nutzen wollen. Sollten Sie hier die „Sample-Rate“ - und die „Buffer Size“ - nicht einstellen können, dann müssen Sie diese Einstellungen in Ihrem Audiotreiber vornehmen. In dem obigen Bild sind die zwei Auswahllisten deaktiviert, weil Sie den Wert in Ihrem ASIO-Treiber einstellen müssen.

Stellen Sie dieselbe **Buffer Size** Größe wie in Ihrem Audiotreiber (ASIO, Direct-Sound, CoreAudio, usw.) ein. Auch hier kann es sein, dass Sie nichts einstellen können und es im Audiotreiber einstellen müssen.

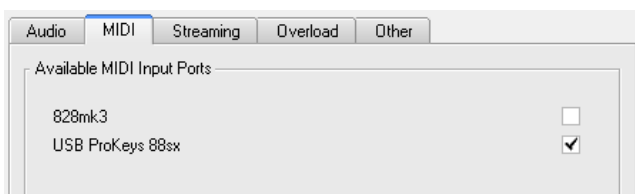
Der **Number of Output Channels** Punkt auf diesem Tab zeigt die Anzahl der vorhandenen Audioausgänge an. Dieser Wert dient nur der Information und kann nicht geändert werden.

Das Bild oben zeigt einen Knopf mit der Aufschrift **ASIO Settings**. Sie sehen diesen Knopf nur dann, wenn Sie einen ASIO-Treiber in Microsoft Windows nutzen. Dieser Knopf ist der kürzeste Weg, das ASIO-Einstellungsfenster aufzurufen, um dort die Sample Rate und die Audio-Puffergröße einzustellen.

Weiter unten in diesem Tab ist eine Gruppe von Reglern mit der Überschrift **Test Tone**. Diese Regler können dazu benutzt werden, zu überprüfen, ob die Audiosignale, die von PLAY generiert werden, auch korrekt auf den Lautsprechern, dem Kopfhörer oder einem andern Audioausgang wiedergegeben wird. Benutzen Sie die beiden Schieberegler, um die Frequenz und die Lautstärke einzustellen und klicken Sie dann auf den langen Knopf, um den Ton zu starten oder zu stoppen. Stellen Sie sicher, dass die Lautstärke auf einen kleineren bis mittleren Wert eingestellt ist, besonders dann, wenn das Signal auf Ihrem Kopfhörer ausgegeben wird.

Wenn Sie hier Änderungen vornehmen und diese Änderungen übernehmen wollen bevor Sie zum nächsten Tab gehen, so klicken Sie auf „Apply“.

Schritt 3: Der MIDI-Tab



Der MIDI-Tab erlaubt es dem Benutzer einzustellen, welche MIDI-Quellen Daten zur PLAY Engine schicken können. In der Liste werden alle MIDI-Tastaturen, alle MIDI-Kontroller und alle Soundkarten mit MIDI

angezeigt. Jedes Gerät kann durch Klicken auf die Checkbox ein- oder ausgeschaltet werden. Wenn ein Haken zu sehen ist, heißt das, dass PLAY auf MIDI-Daten von diesem Gerät reagiert (wie beim zweiten Punkt in der Liste). Jeder Klick schaltet das Geräte an oder aus.

Alle hier eingeschalteten Geräte erscheinen in der MIDI-Port-Auswahlliste im Hauptfenster der Bibliothek. Um diese Liste möglichst kurz zu halten, schalten Sie

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

nur die Geräte ein, die in der Lage sind folgende MIDI-Daten zu senden: Noten und Kontrollerdaten. Diese Einstellungen können jederzeit wieder geändert werden.

Wenn Sie keine MIDI-Geräte in der Liste sehen, dann kann es daran liegen, dass sie ausgeschaltet sind. Wenn das der Fall sein sollte, dann schliessen Sie das PLAY-Fenster komplett und schalten das MIDI-Gerät ein. Wenn Sie dann zum Einstellungsdialog und dem MIDI-Reiter zurückkehren, werden Sie die Geräte in der Liste sehen.

Schritt 4: Der „Streaming“-Tab

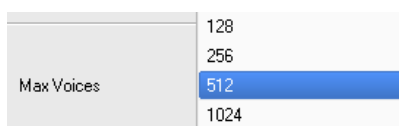
Die Schritte 4, 5 und 6 sind etwas für Fortgeschrittene. Es ist nicht nötig, diese Werte direkt nach der ersten Installation anzupassen. Stattdessen werden Sie hierher wohl erst zurückkehren, wenn Sie mehr Erfahrung mit diesem Produkt gesammelt haben. Wenn Sie dies hier das erste Mal lesen, nachdem Sie PLAY installiert haben, sollten Sie diese drei Schritte nur kurz überfliegen und mit Schritt 7 weitermachen.

Disk-Streaming ist eine Technologie, die dieselben Vorteile verspricht, wie wenn man alle Samples in den Hauptspeicher (RAM) geladen hätte. Es wird nur genügend Hauptspeicher benötigt, um den Anfang der Samples abzuspielen, um dann den Rest von der Festplatte bei Bedarf nachzuladen.

Beachten Sie bitte, dass auf einem MAC dieser Reiter eine Checkbox enthält, die auf einem Windows-Rechner nicht zu sehen ist. Lesen dazu Sie die Beschreibung zu der High Memory Allocation später in diesem Abschnitt ab Seite 42.

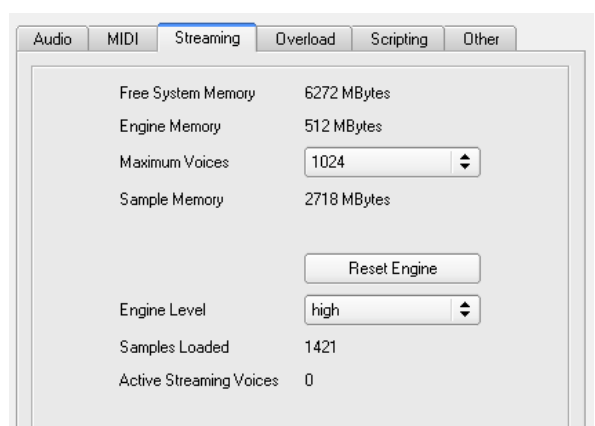
Wie in dem Bild hier zu sehen ist, zeigt **Free System Memory** wie viel Hauptspeicher auf dem Rechner zurzeit frei ist. Der Wert ist der gesamte Hauptspeicher abzüglich aller laufenden Programme (inklusive dem Betriebssystem). Nehmen Sie diesen Wert als einen Indikator, wann Sie zu wenig Hauptspeicher haben.

Der **Engine Memory** Wert zeigt an, wie viel Hauptspeicher des Rechners von der PLAY Engine für die Puffer im Hauptspeicher belegt wird. Dieser Wert ist abhängig von der Einstellung der Maximum Voices, der Engine Level und der High Memory Allocation (nur MAC). Beachten Sie bitte, dass der Wert für die Engine Memory, der hier steht, bei Änderungen auf dieser Seite erst nach dem Drücken des **Apply**-Knopfes unten in der Dialogbox neu berechnet wird.



Die **Maximum Voices** Liste bietet vier Möglichkeiten an, wie viel Hauptspeicher für die Puffer im RAM belegt wird. Wie im Bild links zu sehen ist, gehen die vier Werte von 128 bis 1024. Generell ist es so, je

Die **Maximum Voices** Liste bietet vier Möglichkeiten an, wie viel Hauptspeicher für die



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

größer der Wert hier ist, desto mehr Hauptspeicher des Rechners wird von PLAY benötigt. Nehmen Sie einen der kleineren Werte, wenn Ihr Rechner 3 Gigabytes oder weniger an Hauptspeicher besitzt und größere Werte für bessere Systeme. Um den besten Wert für Ihre Einstellungen zu finden, ist es am besten, ein wenig herum zu probieren. Und am besten testen Sie dies mit einem typischen großen Projekt von Ihnen. Das Ziel ist es, die Anzahl der Stimmen, die ohne Aussetzer oder Knacksen wiedergegeben werden können, zu maximieren. Beachten Sie bitte, dass wenn der Wert höher als nötig eingestellt ist, sich die Ladezeit der Projekte verlängert.

Der Wert der Maximum Voices gibt den Wert für die Anzahl der Puffer für alle geöffneten PLAY Instanzen global vor. Denken Sie daran, dass jedes Instrument ebenfalls eine Maximum Voices Einstellung hat, wenn also einigen Noten nicht spielen sollten oder zu früh beendet werden, und der globale Wert ist hoch genug eingestellt, dann sollten Sie prüfen, wie viele Stimmen für das jeweilige Instrument erlaubt sind.

Die Anzahl der Stimmen die Sie Ihren Projekten benötigen hängt von verschiedenen Faktoren ab:

- Wie viele Instrumente spielen gleichzeitig
- Wie viele Stimmen benötigt jedes Instrument (ein Klavier spielt normalerweise mehr Noten gleichzeitig als eine Flöte und benötigt von daher mehr gleichzeitig spielbare Stimmen)
- Wie viel Mikrofonpositionen sind geladen (bei den Instrumenten, die mit mehr als einer Mikrofonposition aufgenommen wurden, wie Symphonic Orchestra und Hollywood Strings)
- Ob das Instrument Nachklänge beinhaltet
- Ob irgendwelche geladenen Instrumente mehrere Klänge gleichzeitig abspielen, d.h. es wird mehr als Sample gleichzeitig abgespielt, um den Klang zu erzeugen
- In einigen Fällen vom Tempo des Musikstückes, speziell dann, wenn Nachklänge benutzt werden

Starten Sie mit den folgenden Einstellungen:

- 256 für ein System mit 3 GB oder weniger verfügbarem RAM
- 512 für ein System mit mehr als 3GB verfügbarem Speicher

Wenn Sie irgendwelche Probleme bei der Audio-Wiedergabe (wie Knacksen, Klicken oder Aussetzer) feststellen, dann versuchen Sie den nächsthöheren Wert. Auch wenn Sie bemerken, dass einige Noten früher als gedacht enden, dann beendet PLAY eine Note, um den Stimmenpuffer für eine neue Note freizumachen. Sie müssen dann entweder die maximale Anzahl der Stimmen hochsetzen oder Sie spielen nur einige Instrumente gleichzeitig ab und speichern die Audiospuren. Dieser Prozess ist auch als Spur einfrieren bekannt.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

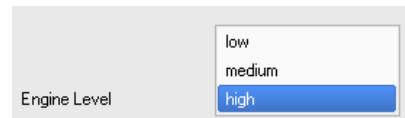
Bedenken Sie, je größer der Wert eingestellt wird, desto länger dauert das Laden des Projektes. Wenn Projekte eine nicht mehr zu akzeptierende Zeitdauer brauchen um zu laden, dann versuchen Sie den Wert herunterzusetzen. Wenn dann das Audio-Problem wiederkommt, müssen Sie zu dem höheren Wert zurückgehen.

Die beste Einstellung hängt von vielen Faktoren ab, insofern ist es das Beste, das durch Ausprobieren herauszufinden. Generell kann man sagen, dass Sie den kleinsten Wert nehmen sollen, der keine Probleme verursacht.

Beachten Sie bitte, dass wenn Sie den Wert der Maximum Voices zu hoch für Ihre Hardware einstellen, dass PLAY dann schlau genug ist, den Wert auf einen besser zu Ihrem Rechner passenden einzustellen.

Der **Reset Engine** Knopf kann dazu genommen werden, jede aktive Stimme (also alle gerade spielende) zu beenden und die Audio-Engine in ihren Ruhezustand zu versetzen. Benutzen Sie diesen Knopf für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Engine die MIDI-Daten nicht ordnungsgemäß verarbeitet. Ein Beispiel ist eine Note, die nach ihrem eigentlichen Ende noch weiterspielt (sogenannte hängende Noten).

Der **Engine Level** kann auf 3 verschiedene Werte eingestellt werden und kontrolliert, wie die PLAY Engine den Speicher des Rechners nutzt. Generell kann man sagen, nutzen Sie einen höheren Wert, wenn sie mit großen Instrumenten arbeiten, also solchen, die dazu neigen, viele Samples gleichzeitig abzuspielen. Einige Beispiele sind:



- Die EastWest/Quantum Leap Piano Bibliothek kann eine Menge Sample gleichzeitig abspielen weil:
 - Klavierspieltechniken sehr polyfon sind
 - Die Noten können über eine recht lange Zeit ausklingen, vor allem, wenn Sie mit dem Pedal gespielt werden
- Einige der Legato-Instrumente aus den Hollywood Strings (genauso wie die „Powerful System“ Patches) können zwischen 6 und 12 Samples pro Note gleichzeitig abspielen
- Im EastWest/Quantum Leap Symphonic Choirs kann jede gesungene Silbe aus mehreren Samples bestehen, um die vielfältigen Klänge der verschiedenen Konsonanten und Vokale abzubilden. Überblendungen zwischen diesen phonetischen Elementen bedeutet auch, dass sie gleichzeitig abgespielt werden.
- Jede Überblendung mit dem Modulationsrad bedeutet, dass mehr als ein Sample gleichzeitig abgespielt wird.

Während diese großen Instrumente sehr schnell die gleichzeitig gespielten Samples in die Höhe treiben, können Sie auch viele gleichzeitig abgespielte Samples durch ein Musikstück erreichen, bei dem viele Instrumente gleichzeitig spielen.

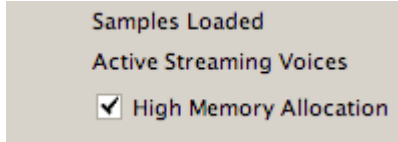
DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Setzen Sie dann den Engine Level auf einen Wert, der darauf beruht, wie viele Samples wohl gleichzeitig abgespielt werden sollen, aber setzen Sie ihn nicht höher als nötig. Sie müssen eventuell durch Ausprobieren herausbekommen, welcher Wert der richtige für Ihr Projekt ist.

Samples Loaded zeigt Ihnen an, wie viele Samples zurzeit in den Puffer geladen sind. Sie können diese Anzeige dazu benutzen, um festzustellen, ob Sie genügend RAM haben, um die Samples, die Sie für Ihr Projekt benötigen, laden zu können. Wenn dieser Wert zu hoch wird, dann versuchen Sie die Purge Funktion zu nutzen, wie auf Seite 70 beschrieben, um Samples aus dem Speicher zu entfernen, die Sie nicht mehr benötigen.

Der Wert **Active Streaming Voices** zeigt Ihnen an, wie viele Stimmen jetzt wiedergegeben werden. Das ist dieselbe Anzeige wie in der Voices Anzeige in der Player-Oberfläche.

Wenn **High Memory Allocation** (nur beim MAC verfügbar) eingeschaltet ist, dann reserviert sich PLAY mehr Speicher je Puffer. Das sollte nur für Projekte eingeschaltet sein, die eine Menge Samples gleichzeitig abspielen. (Für Beispiele, wann das der Fall ist, bitte weiter oben bei der Beschreibung der Engine Levels nachsehen). Die Haken sollte nur bei Rechnern mit mindestens 8GB RAM gesetzt werden.



Samples Loaded
Active Streaming Voices
☒ High Memory Allocation

Der Grund, um diese Option einzuschalten, ist, dass mehr Daten jeder Stimme in den Hauptspeicher laden werden, was verhindert, dass wenn viele Samples von der Festplatte geladen werden müssen, die Stimmen nicht mehr genügend Daten bekommen, bevor der Rest der Samples in den Hauptspeicher geladen wurde. Der Nachteil dieser Option ist, dass es erheblich mehr Speicher Ihres Rechners benötigt und es länger dauert, ein Projekt zu öffnen.

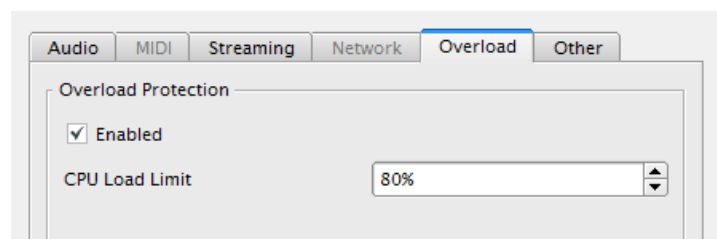
Beachten Sie bitte, dass wenn High Memory Allocation eingeschaltet ist, der Engine Level auf Medium oder Low gesetzt werden sollte. Es ist nicht nötig den Engine Level auf High zu setzen, wenn High Memory Allocation eingeschaltet ist.

MAC Benutzer sollten auch einen Blick in den speziellen Abschnitt über die MAC Speichernutzung auf Seite 49 werfen.

Hinweis: Die oben beschriebenen Streaming-Einstellungen stehen in direktem Bezug zu den Audiopuffergrößen und dem Format des Inhaltes. Dieses Verhalten ist anders, als bei anderen Samplern, wo die Werte oft statisch sind.

Schritt 5: Der „Overload“-Tab

Dieser Tab enthält 2 Regler, die es Ihnen erlauben einzu-



stellen, wie hoch der Anteil der Prozessorleistung ist, der der PLAY Engine zur Verfügung steht. Diese Einstellung kann durch Klicken auf **Enabled** ein- bzw. ausgeschaltet werden. Der Regler erlaubt es Ihnen den prozentualen Anteil einzustellen, den PLAY selbst nutzen darf.

Wenn die CPU diesen Wert überschreitet, wird PLAY durch Stoppen von Stimmen, die als erstes abgespielt wurden, die Last verringern. Eine Überlast der CPU kann zu digitalen Artefakten führen, dies sind hörbare Knackser und kurze Aussetzer der Audiosignale, was deutlich schlechter klingt, als wenn ein paar Stimmen wegfallen. Dieser Schutz wird oft in Projekten benötigt, wo viele Instrumente gleichzeitig zusammen spielen. Während der Wiedergabe Ihres Projektes sollten Sie die CPU-Last im Auge behalten, um zu sehen, inwieweit sich die Auslastung der eingestellten Obergrenze nähert.

Als eine Faustregel kann man sagen, dass die **CPU-Last Obergrenze** so hoch wie möglich eingestellt werden sollte, ohne dass es zu digitalen Artefakten kommt, aber nicht hoch auf 100%. Der Standardwert von 80% ist für die meisten Systeme in Ordnung, Sie sollten daher den Wert so lassen, es sei denn, Sie bekommen Probleme bei der Wiedergabe. Den optimalen Wert kann man oft nur durch Ausprobieren ermitteln.

Wenn es während der Wiedergabe zu kurzzeitigen Spitzen kommt, so können Sie die entsprechenden Spuren in Ihrem Sequenzer auch „Freezen“, sofern diese Funktion vorhanden ist. Wenn das nicht hilft, oder wenn es einfach zu oft passiert, dann sollten Sie sich leistungsfähigere Hardware besorgen oder das Projekt auf mehrere Rechner über ein Netzwerk verteilen.

Schritt 6: Der „Other“-Tab

Der „Other“-Tab enthält mehrere Gruppen von Einstellungen:

- Wie man die Round-Robin (RR)-Zyklen zurücksetzt
- Ob die PLAY Engine automatisch MIDI-Kanäle vergeben soll, wenn ein Instrument in der Browseransicht geladen wird
- Ändert das Verhalten von Auf/Ab-Reglern
- Welche Oberfläche PLAY beim Öffnen des Plug-Ins zeigen soll

Eine Round-Robin-Artikulation enthält zwei oder mehr leicht unterschiedliche Samples für jede Note. Die Samples werden, jedes Mal wenn eine Note mehrfach nacheinander gespielt wird, rotierend abwechselnd gespielt. Dies führt zu einem mehr realistischen Klang und vermeidet den sogenannten „Maschinengewehreffekt“.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Die PLAY Engine erinnert sich daran, welches Sample als nächstes gespielt werden soll. Wenn zum Beispiel ein Round Robin Patch aus zwei Samples, A und B, besteht und das Musikstück spielt dieses Sample 7-mal, dann spielt die PLAY Engine A B A B A B A. Wenn das Musikstück dann wieder von vorne abgespielt wird, wird als erstes das Sample B zu hören sein, weil es als nächstes an der Reihe ist. Das zweite Abspielen des Musikstückes wird etwas anders klingen. Dadurch, dass es möglich ist alle Round Robin Artikulationen zurückzusetzen, erreicht man eine konsistente Wiedergabe.

Die Regler in der **Round Robin Reset** Gruppe erlaube es dem Benutzer eine MIDI-Note oder

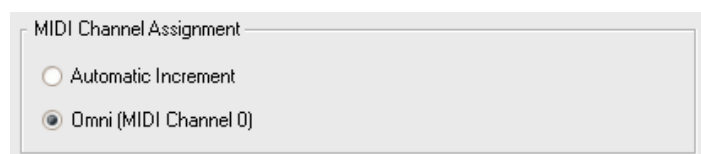
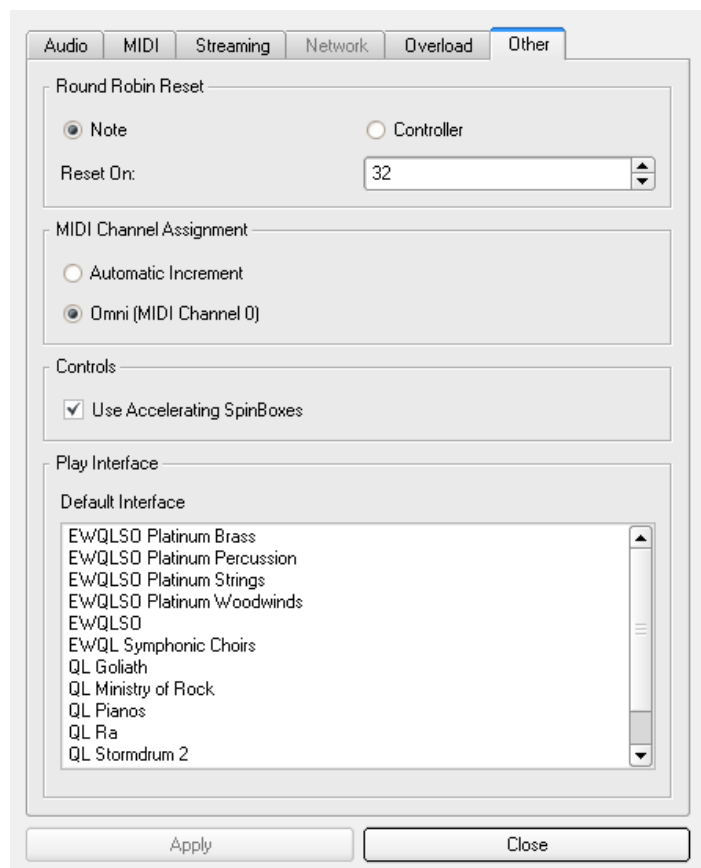
einen MIDI-Kontrollcode zu spezifizieren, der den Round Robin Zyklus zurücksetzt. Benutzen Sie die Auswahlknöpfe, um anzugeben, welcher MIDI-Event das Zurücksetzen auslöst. Der numerische Wert gibt die Notenummer an (das mittlere C entspricht dabei 60) oder welcher MIDI-Kontrollcode (CC) als Zurücksetzen interpretiert werden soll. Nehmen Sie möglichst einen CC, der sonst nicht benutzt wird. Um den Wert einzugeben, klicken Sie in das Feld und dann machen sie folgendes:

- Klicken Sie mit der Maus auf den Aufwärts- oder Abwärtspfeil
- Klicken Sie in das Feld, damit es den Fokus bekommt und dann können Sie auf der Tastatur die Pfeil hoch oder Pfeil runter benutzen
- Tippen Sie eine Nummer mit der Tastatur ein

Die **MIDI-Channel Assignment**-Gruppe erlaubt es dem Benutzer einzustellen, was mit einem neu geladenen Instrument in PLAY passiert:

- **Automatic Increment:** Jedes neu geladen Instrument bekommt den MIDI-Kanal der der Nummer des geladenen Instruments entspricht. Zum Beispiel: Es sind bereits drei Instrumente geladen und wenn Sie jetzt das nächste Instrument laden, bekommt es den MIDI-Kanal 4 zugewiesen, ohne Rücksicht darauf, welche Kanäle die anderen Instrumente nutzen.

- **Omni (MIDI Channel 0):** Jedem neu geladenen Instrument wird MIDI-Kanal 0 zugeordnet. Ein Instrument mit dieser Zuordnung reagiert auf jeden MIDI-

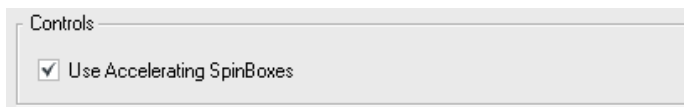


DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Event auf jedem Kanal von 1 bis 16. Dieses ist das Standardverhalten, damit jemand, der PLAY bisher nicht kannte und sein erstes Instrument öffnet, auf jeden Fall spielen kann, egal auf welchem MIDI-Kanal die Noten gesendet werden. Viele Nutzer nutzen lieber den „Automatic Increment“-Modus, da er in neuen Projekten Zeit spart.

Beachten Sie das folgende Verhalten, wenn der „Automatic Increment“-Modus eingeschaltet ist:

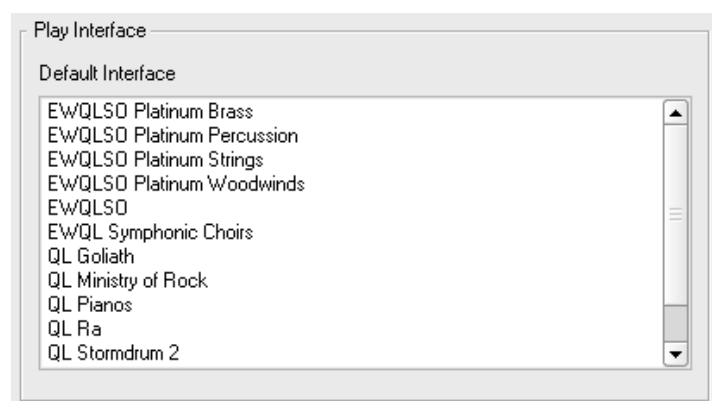
- Wenn Sie ein Instrument entfernen oder wenn Sie manuell den Kanal ändern, kann es vorkommen, dass ein neu geladenes Instrument einen bereits genutzten Kanal zugeordnet bekommt.
- Wenn Sie ein vorhandenes Instrument durch ein anderes ersetzen, wird das neu geladene Instrument den Kanal behalten.
- Wenn Sie ein bereits gespeichertes Multiinstrument (es enthält mehrere Artikulationsdateien) laden und die Instrumente waren auf den Omni-Mode eingestellt (MIDI Kanal 0), so werden diesen Instrumenten eindeutige MIDI-Kanäle zugeordnet (nicht MIDI-Kanal 0). Die Instrumente in einem Multiinstrument, die einem spezifischen MIDI-Kanal zugeordnet waren (nicht 0), behalten Ihre Zuordnung.



Die dritte Gruppe **Controls** erlaubt es das Verhalten von Auf/Ab-Reglern einzustellen.

Wenn diese Checkbox nicht angekreuzt ist, müssen Sie immer wieder den Auf- oder Ab-Pfeil klicken, um den Wert um eine Stufe zu ändern. Wenn er angekreuzt ist, können Sie auch weiterhin mehrfach klicken oder aber sie können einmal klicken und die Maustaste gedrückt halten, um dann den Wert automatisch zu erhöhen oder zu erniedrigen. Lassen Sie Maustaste los oder ziehen Sie die Maus weg, wenn Sie den richtigen Wert erreicht haben.

Die untere Gruppe zeigt alle zurzeit installierten virtuellen PLAY Instrumente an. Markieren Sie einen daraus. Dessen Benutzeroberfläche wird dann immer angezeigt, wenn das PLAY Plug-In in einem Sequenzer oder einem anderen Programm geöffnet wird. Dies hat keinen Einfluss darauf, was



angezeigt wird, wenn Sie PLAY als Standalone öffnen. Dort öffnen Sie ja immer eine spezifische Bibliothek und dessen Benutzeroberfläche ist dann das, was Sie zu sehen bekommen. (Beachten Sie, dass das Laden eines Instrumentes immer dessen Benutzeroberfläche anzeigt, egal was als Standard eingestellt ist.)

Das Spielen einer ersten Note

Schritt 7: Laden eines Instrumentes

Sollte die Browser-Ansicht (wie unten zu sehen) gerade nicht am Bildschirm zu sehen sein, so können Sie ihn durch Klicken auf den Browser-Knopf am oberen Rand der Benutzeroberfläche aufrufen.



Die Spalte ganz links besteht aus zwei Bereichen: Eine Liste mit den geladenen Instrumenten oben und die beiden System und Favoriten Listen unten, wobei nur eine der beiden Listen zurzeit zu sehen ist. Die installierten Bibliotheken werden in dem unteren Bereich angezeigt. Wenn Sie auf einen der Namen einer Bibliothek klicken, erscheinen eine Reihe von Verzeichnisnamen. Klicken Sie auf eines der Verzeichnisse und der Inhalt des Verzeichnisses erscheint in der Spalte rechts daneben.

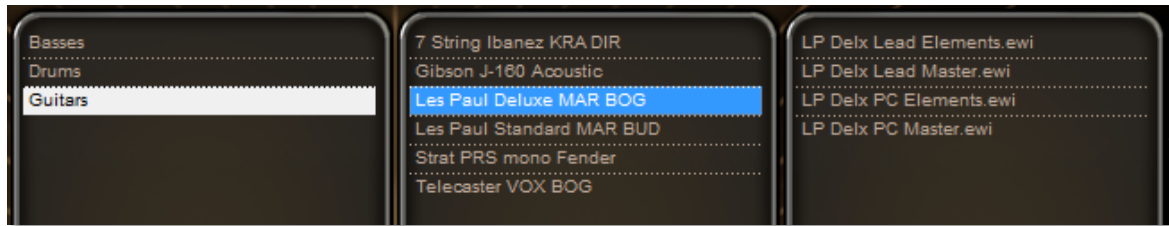
Nachdem Sie ein oder zwei Ebenen der Verzeichnisse geöffnet haben (hängt von der jeweiligen Bibliothek ab), sehen Sie die Dateien mit der Dateiendung .ewi. Dieses sind die Dateien der EastWest Instrumente, die Sie öffnen können. Sehen Sie hier ein Beispiel, wo die Dateien über zwei Ebene angezeigt werden.

Gruppen

Instrumentenname

Dateien

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM



Wie der Browser in Einzelnen bedient wird, können Sie im Kapitel 9 ab Seite 82 nachlesen. Vorerst ist es unser Ziel ein einzelnes Instrument zu öffnen, um die PLAY Engine spielen zu hören und sicherzustellen, dass die Installation, Autorisierung und die Konfiguration erfolgreich waren.

Klicken Sie auf eine der .ewi-Dateien. Wenn die .ewi-Datei in der Spalte ganz rechts steht, verschieben sich die Namen in den Spalten nach links. Wenn die .ewi-Datei markiert ist, klicken Sie auf den Add-Knopf am unteren Rand des Fensters. In der Fortschrittsanzeige, links von dem Knopf, sehen Sie dann wie sich die Farbe von links nach rechts ändert, während das Instrument in den Hauptspeicher (RAM) geladen wird.

Schritt 8: Erzeugen eines Klanges

Wenn das Instrument erfolgreich geladen wurde, ändern sich die dunkelgelben Tasten auf der Bildschirmtastatur unten und werden weiß. Dies sind die spielbaren Noten. Sollten blaue Tasten zu sehen sein, so sind dies die Keyswitch-Noten. Wenn Sie mit der Maus auf eine der weißen Tasten klicken, sollten Sie einen Ton hören. Sollte das nicht der Fall sein, so kann dies daran liegen, dass das einige Töne nur zu hören sind, wenn eine Keyswitch-Artikulation aktiv ist. Bevor Sie nun mit einer Fehlersuche anfangen, sollten Sie einige andere Tasten innerhalb des gesamten Bereiches der weißen Tasten anklicken.

Sollten Sie nichts auf den weißen Tasten hören, kann das an folgendem liegen:

- Sie haben das virtuelle PLAY Instrument nicht erfolgreich autorisiert.
- Der iLok Sicherheitsschlüssel steckt nicht in einem funktionierenden Port in diesem Rechner. Eine Fehlermeldung erscheint mit dem entsprechenden Hinweis.
- Sie haben die Audio-Konfiguration nicht wie in Schritt 2 korrekt abgeschlossen.
- Ihre Soundkarte und/oder Ihre Lautsprecher sind nicht eingeschaltet.

Sollten Sie weiterhin nichts hören, kehren Sie zu dem Audio-Tab im „Settings“-Fenster wie im Schritt 2 beschrieben zurück. Klicken Sie hier auf den breiten Knopf in der „Test Tone“-Gruppe. Sollte Sie nun einen Ton hören, dann sind die Audio-Einstellungen für Ihr PLAY System in Ordnung. Sollte sie allerdings nichts hören (und die Lautstärke ist richtig eingestellt), dann haben Sie die Fehlersuche hierauf eingeschränkt. Achtung: Um einen Test-Ton zu erzeugen, muss der iLok Sicherheitsschlüssel nicht autorisiert oder eingesteckt sein.

Schritt 9: Eine MIDI-Tastatur benutzen

Wenn Sie einen Ton hören konnten, nachdem Sie eine weiße Taste auf der Bildschirmtastatur angeklickt haben, ist der nächste Schritt nun, dasselbe mit einer MIDI-Tastatur oder einem anderen Gerät, welches MIDI-Noten senden kann, zu tun. Wenn Sie nicht vorhaben ein solches Gerät oder eine MIDI-Tastatur zu nutzen, können Sie den Rest dieses Schrittes überspringen.

Stellen Sie sicher, dass Ihre Tastatur an Ihren Rechner angeschlossen und eingeschaltet ist, bevor Sie die PLAY Software starten. Drücken Sie eine Taste. Wenn Sie nun einen Ton hören, dann sendet ihre Tastatur Noten zu der PLAY Engine und Sie sind mit diesem Schritt fertig. Wenn Sie nichts hören, sehen Sie sich die Bildschirmtastatur an, wenn Sie eine Note auf der wirklichen Tastatur spielen. Wenn Sie sehen, dass die korrespondierende Note auf dem Bildschirm dunkler wird, dann empfängt die PLAY Engine die Noten. Die Farbe kennzeichnet die Funktion jeder Taste des aktuell geladenen Instruments:

- Weiße Tasten erzeugen einen Ton
- Blaue Tasten sind für Keyswitches (um auf eine Artikulation innerhalb des Instrumentes umzuschalten)
- Dunkelgelbe Tasten sind ungenutzt



Wenn eine Taste am Bildschirm dunkler wird, die nicht weiß ist (wie auf dem Bild links), gehen Sie zu einer weißen Taste und versuchen Sie es erneut. (Beachten Sie, wenn Ihre Tastatur nur einen Umfang von wenigen Oktaven hat, Sie den Bereich auf der Tastatur rauf oder runter verschieben müssen, um in einen spielbaren Bereich zu kommen.) Das Bild zeigt ein gedrücktes G. Es ist nicht das Beste, eine der schwarzen Tasten zu drücken, z.B. ein Dis, weil es schwerer ist, diese dunklen Tasten am Bildschirm dunkler werden zu sehen.

Wenn keine Taste am Bildschirm dunkler wird, während Sie eine Taste an Ihrer Tastatur drücken, so empfängt die PLAY Engine keine MIDI-Daten. Gehen Sie zurück zu Schritt 3, um sicherzustellen, dass Sie die richtige Tastatur in dem „Settings“-Fenster eingestellt haben. Stellen sie außerdem sicher, dass MIDI, USB und andere Kabel auf beiden Seiten korrekt angeschlossen sind. Wenn Ihre Tastatur an einem MIDI-Hub oder an Ihrer Soundkarte angeschlossen ist, dann stellen Sie sicher, dass diese auch eingeschaltet sind. Sollten Sie die Tastatur bis jetzt noch nicht erfolgreich an diesem Rechner benutzt haben, so sehen Sie in der Dokumentation der Tastatur nach, dass sowohl die Tastatur richtig angeschlossen ist, als auch die Treiber dafür korrekt installiert sind.

Die nächsten Schritte

Nachdem Sie nun ein Instrument in die Standalone-Version der PLAY Advanced Sample Engine laden können und Sie einen Ton hören, wenn Sie eine Note auf

der Tastatur spielen, sind Sie nun bereit dafür, die weiteren Eigenschaften kennen zu lernen. Hier sind einige der Punkte, die Sie als nächstes ausprobieren sollten. Nehmen Sie dieses Handbuch und das dazugehörigen Handbuch für die entsprechende Bibliothek - oder Bibliotheken – für die Sie die Lizenzen besitzen und lernen Sie, wie man die folgenden Dinge macht:

- Mehr als ein Instrument laden und jedem seinen eigenen MIDI-Kanal zuweisen, so dass sie einzeln angesteuert werden können
- Öffnen des Plug-Ins in einem Sequenzer oder einem anderen Programm, um dort eine MIDI-Melodie aufzunehmen und diese dann mit der PLAY Engine wiederzugeben.
- Spielen Sie ein wenig mit den Artikulationseinstellung herum, sowohl mit den „Active“ und „Loaded“ Knöpfen, als auch dem artikulationsspezifischen Lautstärkeregler.
- Laden Sie ein Instrument mit Keyswitches und spielen Sie eine musikalische Phrase, die zwischen den verschiedenen Artikulationen wechselt. Dies kann sowohl mit der Standalone Version, als auch mit dem Plug-In ausprobiert werden.
- Spielen Sie ein wenig mit den Knöpfen für die einzelnen Artikulationen herum, um zu lernen, wie man alle diese Knöpfe und Regler in der Benutzeroberfläche bedient.
- Lernen Sie, wie man die Einstellungen abspeichert, so dass sie später wieder darauf zugreifen können. (Seien Sie aber vorsichtig, wenn Sie das Instrument auf der Festplatte abspeichern, dass Sie keines der vorhandenen originalen Instrumente überschreiben.)

Ein Hinweis an die MacIntosh Benutzer

EastWest hat ein Programm mit dem Namen PLAY Memory Server entwickelt, dass das temporäre Limit in der Mac-Umgebung beseitigt, welches es verhindert, dass PLAY im 64-bit Modus laufen kann. Bis das Problem beseitigt ist, gibt der PLAY Memory Server PLAY Zugriff auf den gesamten installierten Hauptspeicher des Rechners. Dieses zusätzliche Programm gibt PLAY in etwa dieselbe Leistungsfähigkeit die es in einer nativen 64-bit Umgebung haben wird.

Das Programm startet automatisch im Hintergrund wenn PLAY geladen wird. Es gibt daher nicht für Sie zu tun, um diese Komponenten laufen zu lassen. Wenn Sie irgendein Instrument in PLAY öffnen, dann weiß die Software, wie das Instrument zu laden ist und der Hauptpuffer liegt im Adressbereich der 32-bit PLAY Applikation. Die Wiedergabepuffer sind im Adressbereich des 64-bit Memory Servers angelegt. (Eine 32-bit Applikation ist sehr stark darin eingeschränkt, wie viel Hauptspeicher es erreichen kann.) Das Ergebnis ist, dass PLAY (zusammen mit seinem Memory Server) den gesamten installierten Hauptspeicher für das Laden der Instrumente (abzüglich dem, was das Betriebssystem und andere geladenen Programme zurzeit benötigen) nutzen kann.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

(a)	PID	Process Name	User	CPU	Thr ▲	RSIZE	VSIZE	Kind
	2968	Play	eastwest	8.0	17	101.98 MB	1.21 GB	Intel
	2971	PLAYMemoryServer	eastwest	0.0	1	1.11 GB	3.68 GB	Intel (64 bit)
(b)	PID	Process Name	User	CPU	Thr ▲	RSIZE	VSIZE	Kind
	2992	Play	eastwest	8.4	17	1.20 GB	2.32 GB	Intel

Das Bild hier oben zeigt die Hauptspeicherbelegung (a) wenn ein großes Instrument geladen wird und der PLAY Memory Server mitläuft, im Vergleich zu der Hauptspeicherbelegung (b) im hypothetischen Fall ohne ihn. Beachten Sie bitte besonders die Spalte mit dem Namen „RSIZE“, Real Memory Size. In beiden Fällen benötigt PLAY 1,2GB des Hauptspeichers. Mit dem Memory Server werden 1,1GB in der Hintergrundapplikation geladen und nur ein Zehntel eines GB im Hauptspeicher von PLAY. Wenn PLAY ohne den Memory Server laufen würde und mehr Instrumente geladen werden, kommt PLAY sehr viel schneller an das Hauptspeicherlimit und es könnten dann keine Instrumente mehr geladen werden. Dank des Hintergrundprozesses kann PLAY weiterhin mehrere Instrumente dazu laden.

Wenn Sie selbst die Hauptspeicherbelegung sowohl in PLAY als auch im PLAY Memory Server überwachen wollen, dann öffnen Sie den Aktivitätsmonitor innerhalb des Mac Betriebssystems. Dort finden Sie dann eine Tabelle, ähnlich wie die obige.

Ein 64-bit Version für den Mac ist fertig und wird als ein Update in der nahen Zukunft veröffentlicht. EastWest wartet noch auf eine Komponente von einem Dritthersteller, nach deren Auslieferung der Memory Server dann nicht mehr benötigt wird.



PLAY

6. Instrumente und Artikulationen

- 52 Die Architektur der Bibliothek
- 55 Instrumente
- 55 Artikulationen
- 59 Samples

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Instrumente und Artikulationen

Die Architektur der Bibliothek

In der realen Welt haben die Instrumentalisten oft die Wahl zwischen verschiedenen Spielweisen einer Note oder einer Phrase. Diese verschiedenen Möglichkeiten, wie ein Musiker den Klang erzeugt, nennt sich Artikulation. Beispiele auf einer Violine sind:

- Eine ausgehaltene Note (sustain)
- Eine abgehackte Note (staccato)
- Ein Triller über zwei Noten
- Eine gezupfte Note (pizzicato)

Beispiele auf einer Snaredrum:

- Ein Randschlag (RimShot)
- Ein Wirbel (drum roll)

In der Welt der Sample-Musik gibt es genauso viele Möglichkeiten ein Instrument zu spielen. In vielen – nicht allen – Bibliotheken von EastWest gibt es den sogenannten Keyswitch, der es dem Anwender erlaubt, zwischen den verschiedenen Artikulationen zu wechseln. Das Spielen einer Note des Keyswitches weist die PLAY Engine an, diese spezielle Artikulation solange zu spielen, bis eine neue Keyswitch-Note sie ändert.

Hinweis: Manchmal selektiert ein Keyswitch mehr als eine zu spielende Artikulation auf einmal und man erhält dadurch ein Übereinanderlegen der Klänge. Das bibliotheksspezifische Handbuch gibt darüber Auskunft, wenn dies der Fall sein sollte.

Jede Artikulation besteht aus einem eigenen Satz Samples. Diese Samples sind Audiodateien jeder einzelnen Note einer Artikulation, im Allgemeinen mit verschiedenen Dynamikstufen, wie *pp*, *mp*, *mf* oder *ff*.

Das Diagramm auf der nächsten Seite zeigt die Beziehungen dieser wichtigen Bedingungen:

- **PLAY Engine:** das Softwareprogramm, das in der Lage ist, die Audiodaten der EastWest Instrumente abzuspielen
- **Bibliothek** oder auch virtuelles Instrument: eine Sammlung von Instrumenten, die von der PLAY Engine abgespielt werden können
- **Instrument:** eine Sammlung von Artikulationen und meistens einem Keyswitch, die als eine Einheit in die PLAY Engine geladen wird. Fast immer mit einem einzelnen live zu spielenden Instrument gleichzusetzen

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

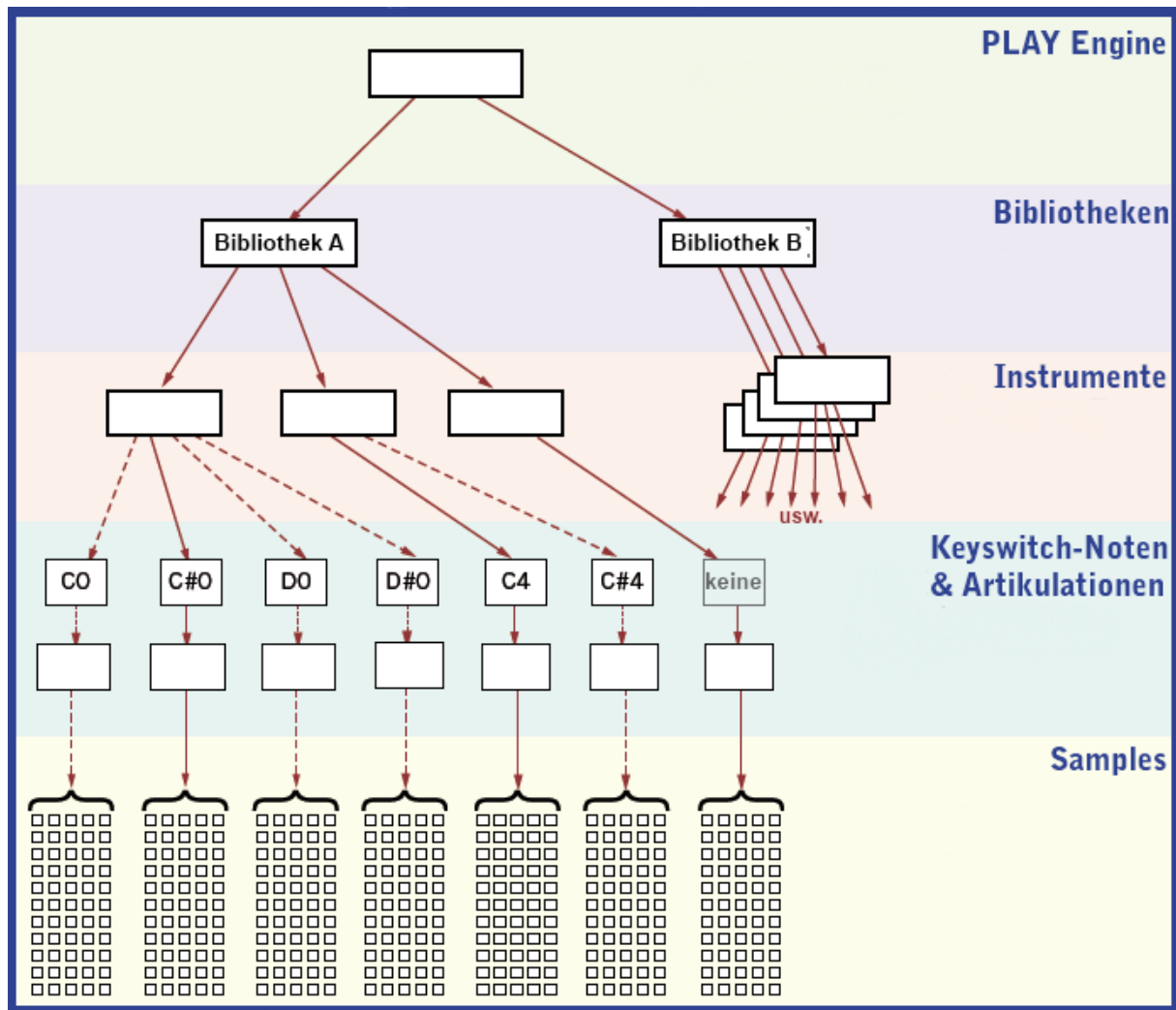
- **Keyswitch:** ein Satz von zwei oder mehr Noten, um festzulegen, welche Artikulation(en) zu spielen sind
- **Artikulation;** eine Sammlung von Samples, die von einem live, in einer bestimmten Art, gespielten Instrument aufgenommen wurden
- **Sample;** eine Aufnahme eines live gespielten Instruments

Wenn Sie die PLAY Engine nutzen, um den Klang einer Note zu spielen, haben Sie beides spezifiziert, das Instrument und die Artikulation. (Wenn Sie die Artikulation nicht explizit ausgewählt haben, dann wird die Standardartikulation gespielt. Dies ist die tiefste Keyswitch-Note, meistens – aber nicht immer – ist es C0. Wenn ein Instrument keinen Keyswitch besitzt, ist die Standardartikulation die einzige mögliche.)

Nachdem ein MIDI-Kanal einem Instrument in der PLAY Engine zugeordnet wurde, können die Samples gespielt werden. Dies kann in Echtzeit erfolgen, wie z.B. von einer MIDI-Tastatur, oder von Noten, die in einem Sequenzer aufgezeichnet und wiedergegeben werden. Wenn Sie verschiedenen Instrumenten auch verschiedene MIDI-Kanäle zuweisen, können Sie mehrere von Ihnen auch gleichzeitig spielen.

Wenn Sie die Standalone-Version der PLAY Engine nutzen, kann nur eine Instanz gleichzeitig geladen werden. Aber es können so viele Instrumente, wie die Ressourcen des Rechners es zulassen, geladen werden. Die Anzahl der MIDI-Ports begrenzt, wie viele MIDI-Kanäle zur Verfügung stehen. Bei 16 MIDI-Kanälen je MIDI-Port stehen bei einem System mit 6 Ports insgesamt 96 unabhängige MIDI-Kanäle zur Verfügung ($16 * 6$).

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM



Das Diagramm zeigt nochmal die oben beschriebenen Beziehungen in grafischer Form an. Die Pfeile zeigen, wie die höher stehenden Einheiten die darunterliegenden beinhalten bzw. kontrollieren. Die gepunkteten Linien zeigen den Weg zu den Instrumenten, die zurzeit nicht spielen, da durch die Keyswitches kontrolliert wird, welche Artikulationen aktuell einen Klang für eine Note abspielen sollen.

Ein Keyswitch ist mit „keine“ bezeichnet. Dieser Weg wird von Instrumenten genommen, die nur eine Artikulation beinhalten, also wo auch kein Keyswitch nötig ist.

In dem Diagramm sind die Keyswitch-Noten und Artikulationen innerhalb einer Gruppe aufgeführt, um nochmals klarzustellen, dass hier eine eins zu eins Abhängigkeit besteht: Der Keyswitch ist der oberste – und einzige wirklich wichtige – Entscheider, welche Samples gespielt werden sollen. Andere Parameter in der Entscheidung, inklusive welche Note gespielt werden soll, sind die Anschlagstärke der Note und die Mikrofonposition (sofern weitere vorhanden sind).

Instrumente

Trotz all der oben erwähnten Ebenen, sind Instrumente die Dinge, mit denen Sie am Meisten arbeiten werden. Um ein Ensemble zusammenzustellen, ein Orchester oder eine Drei-Mann-Band, wählen Sie die Instrumente aus. Sie selektieren erst einmal keinerlei Artikulationen. Alle möglichen Artikulationen sind Bestandteil eines Instruments.

Nachdem Sie ein Instrument geladen haben, könnten Sie die Parameter der Standardwerte anpassen. Zum Beispiel könnten Sie die Lautstärke ändern, die AHDSR-Hüllkurve anpassen, einen Hall hinzufügen und so weiter. Wenn Sie diese Parametereinstellungen auch beim nächsten Laden des Instrumentes so vorfinden wollen, müssen Sie das Instrument speichern. Dafür gibt es drei Wege:

- Wählen Sie „Save“ aus dem Hauptmenü, dies speichert alle geöffneten Instrumente in einer einzelnen .ewi-Datei, zusammen mit allen Einstellungen. Sie können diese Gruppe dann später unverändert wieder laden. Wenn Sie nach dem Verzeichnis gefragt werden, können sie ein beliebiges auswählen, aber seien Sie vorsichtig, nicht das Originalinstrument zu überschreiben, für den Fall, dass Sie das Instrument nochmal mit den Standardeinstellungen laden möchten.
- Wenn Sie stattdessen nur ein einzelnes Instrument speichern wollen, so dass sie das Instrument auch wieder einzeln laden können, dann machen Sie Ihre Änderungen und speichern Sie es, wenn nur dieses einzelne Instrument geladen ist.
- Wenn die PLAY Engine als Plug-In in einem Sequenzer läuft (und nicht als Standalone-Version) dann speichern Sie die Projektdatei des Sequenzers auf Ihre Festplatte. Alle Einstellungen des Plug-Ins werden darin gespeichert.

Beachten Sie, dass Sie nur in den ersten beiden Fällen die modifizierten Instrumente zu einem andern Projekt hinzu laden können, im dritten Fall geht das nicht.

Artikulationen

Jedes einzelne Instrument kann nur eine einzige Artikulation oder über ein Dutzend verschiedene haben, um das Instrument zu spielen. Das kann individuell durch die Wahl des entsprechenden Keyswitches vorgegeben werden. (Einige Instrumente in einigen Bibliotheken haben mehr als eine Oktave von Keyswitch-Noten, aber das kommt eher selten vor.)

Da der Midi-Kanal auf der Instrumentenebene eingestellt wird, reagieren alle Artikulationen auf die MIDI-Noten des eingestellten Kanals. Dies erlaubt es, eine Phrase in einer einzelnen MIDI-Spur zu speichern, selbst wenn einzelne Noten darin mit unterschiedlichen Artikulationen gespielt werden. Eine Konsequenz daraus ist, dass es nicht möglich ist, einen Akkord zu spielen, bei dem alle Noten zur selben Zeit beginnen, aber nicht alle mit derselben Artikulation gespielt werden sollen. Zum Beispiel eine Note mit staccato und eine andere gehalten. Um das zu

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

machen, müssen sie das Instrument zweimal laden und es unterschiedlichen MIDI-Kanälen zuordnen.

Alle Artikulationen innerhalb eines Instrument werden in einer Liste zusammenfasst in der Benutzeroberfläche angezeigt. Wenn es zu viele sind, um sie auf einmal anzuzeigen, wird eine Bildlaufleiste an der Seite der Liste sichtbar, mit dem die Liste nach oben bzw. unten verschoben werden kann.

„Master“ und „Elements“ Instrumente

Beim Laden eines Instrumentes sehen Sie manchmal zwei ähnliche Instrumentennamen im Browserfenster: eine mit „Master“ und eine mit „Element“ in ihrem jeweiligen Namen. Diese zwei Instrumente sind sich sehr ähnlich, nur, dass nur der „Master“-Patch Keyswitches beinhaltet, um zwischen den Artikulationen umzuschalten.

- **„Master“-Instrument:** Es hat nach dem Laden alle Artikulationen aktiv. Ein Keyswitch (siehe unten) erlaubt es dem Benutzer jede Artikulation jederzeit zu spielen. Dies ist die richtige Wahl, wenn Sie wissen, dass Sie mit Artikulationen arbeiten wollen. Entladen Sie jede Artikulation, die Sie nicht benötigen aus dem Speicher.
- **„Element“-Instrument:** Es öffnet sich nur mit der Standardartikulation aktiv. Das ist meistens die erste in der Liste. Alle anderen sind nicht aktiv und deren Samples sind nicht in den Speicher geladen. Zweitens gibt es keinen Keyswitch, so dass es nicht so einfach ist, während des Spielens auf eine andere Artikulation zuzugreifen. Drittens können Sie mit den „Active“ und „Loaded“-Knöpfen auswählen, welche Artikulation(en) Sie spielen möchten. Beachten Sie jedoch, wenn Sie weitere Artikulationen hinzu laden, dass diese übereinandergelegt werden (d.h. die verschiedenen Artikulationen spielen gleichzeitig). Das ist eine gute Wahl, wenn Sie für das gesamte Musikstück nur eine einzelne Artikulation benötigen oder Sie laden dasselbe „Elements“-Instrument mehrfach und aktivieren jeweils eine andere einzelne Artikulation, anstatt des Keyswitches.

Anzeige der Liste mit den Artikulationen

Um eine Liste mit den geladenen Artikulationen zu sehen, gehen Sie in das Hauptfenster von PLAY. Dort sehen Sie eine Liste, die ähnlich der hier unten abgebildeten aussieht. (Das exakte Aussehen variiert zwischen den verschiedenen Benutzeroberflächen der verschiedenen Bibliotheken). Jede Zeile in der Liste ist eine einzelne Artikulation.



Ganz links ist der Notename des Keyswitches, der auf die jeweilige Artikulation umschaltet. Meistens ist dies die Note C0 (MIDI Note 24). Sollten aber

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

spielbare Noten in diesen Part der Tastatur hineinreichen, dann wird der Keyswitch auf eine andere Oktave verschoben (zum Beispiel auf C4, MIDI Note 72). Mehr dazu in dem Abschnitt Keyswitches etwas später in diesem Kapitel.

Danach folgt die Beschreibung, häufig abgekürzt, für jede Artikulation. Eine Liste mit den gängigsten Abkürzungen folgt später in diesem Kapitel.

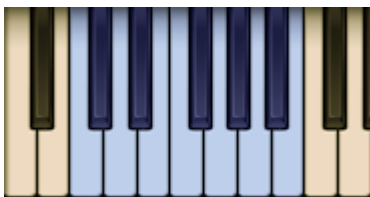
Danach folgen zwei Knöpfe. Der erste Knopf, „active“, erlaubt es dem Benutzer, die Wiedergabe der Artikulation zuzulassen oder nicht. Es ist wie ein Knopf zum Stummschalten, aber auf der Ebene der Artikulationen. Der zweite Knopf, „loaded“, erlaubt es dem Benutzer, die Artikulation aus dem Speicher des Rechners zu entladen oder wieder zu laden. Entladen gibt Hauptspeicher (RAM) frei, sodass Sie dann eventuell weitere Instrumente laden können. Drücken Sie auf einen Knopf, um die jeweilige Funktion ein- oder auszuschalten.



Rechts der Knöpfe ist ein Lautstärkeregler. Der erlaubt es Ihnen, die Lautstärke jeder einzelnen Artikulation relativ zu den anderen im selben Instrument einzustellen. Die Bildlaufleiste ganz rechts erlaubt es Ihnen, in der Liste nach oben oder nach unten zu blättern. Wie in jeder Bildlaufleiste können Sie dazu auf die kleinen Pfeile klicken, nur dass sie hier beide am unteren Ende zu finden sind.

Keyswitches

Ein Keyswitch ist das Mittel, um eine Artikulation einzuschalten. Es reagiert auf eine vordefinierte Liste von MIDI-Noten, jede davon gehört zu einer Artikulation. Der Notename ist links in der Artikulationsliste in der Benutzeroberfläche zu finden.



Die Bildschirmtastatur zeigt diese Noten als blaue Tasten an. Sie können diese Einfärbung als eine Erinnerung sehen, welche Tasten auf der MIDI-Tastatur spielbar sind oder Sie können mit der Maus auf eine der Tasten klicken, um die Artikulation zu ändern.

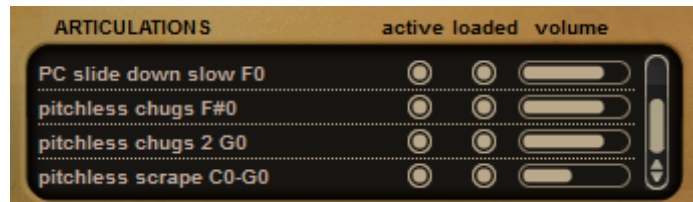
Wenn ein Keyswitch ausgewählt ist – mit welcher Methode auch immer – ändert sich Farbe der Taste zu einem anderen Blau, so wie hier im Bild bei der D# Taste zu sehen ist.

Hinweis: Es ist möglich – aber nicht üblich – dass ein Instrument mehr als eine Artikulation besitzt, aber keine Keyswitches. Dies wird vom Produzenten der Bibliothek genutzt, um mehrere Klänge übereinanderzulegen. Die Erwartung ist, dass alle Klänge gleichzeitig gespielt werden, aber mit dem „active“ Knopf in der Artikulationsliste können Sie jeden Klang einzeln an oder ausschalten, so wie Sie es möchten.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Sie können die Artikulation in einem Keyswitch ändern, indem Sie eine MIDI-Note an den entsprechenden MIDI-Kanal senden. Der Notenwert ist immer außerhalb des Bereiches der spielbaren Noten des Instruments. Die meisten EastWest Keyswitches nutzen die Noten in der Oktave zwischen C0 und C1. Die wenigen Instrumente, die in diesem Bereich spielen können, nutzen einen Bereich oberhalb ihres spielbaren Bereiches, oft im Bereich ab C4. In den jeweiligen Handbüchern der Bibliothek ist dies beschrieben.

Manchmal sehen Sie ein Instrument mit einem Bereich von Keyswitches in der Artikulationsliste. Ein Beispiel sehen sie hier rechts: „pitchless scrape C0-G0“ Dies ist eine akustische Komponente, wo verschiedene Samples übereinander gelegt wurden. Diese Artikulation spielt für alle Keyswitches im Bereich von C0 bis G0 und hat seinen eigenen Lautstärkeregler (hier mit einer etwas verminderten Lautstärke den anderen Artikulationen gegenüber). Das können Tastaturgeräusche, Saitengeräusche oder jedes andere Geräusch sein, das der Produzent für optional hält.

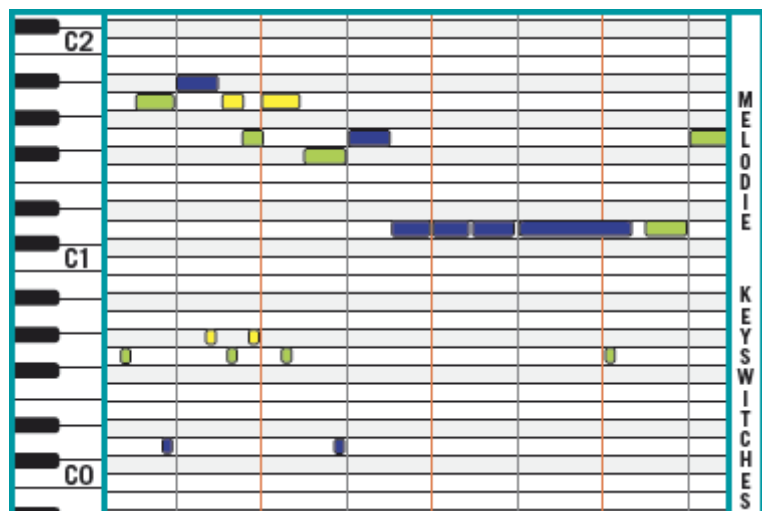


Wo Keyswitch-Noten positioniert werden

Der Note-On-Event einer Keyswitch-Note muss vor einer spielbaren Note liegen, um Wirkung zu zeigen. Die Position des Note-Off-Events ist nicht wichtig.

Beim Live-Einsatz der PLAY Engine, drücken Sie immer die Keyswitch-Note für die neue Artikulation zuerst, bevor Sie eine spielbare Note drücken.

In einem Sequenzer, zeichnen Sie die Keyswitch-Note irgendwohin, nur muss sie vor den spielbaren Noten liegen. Einige Musiker geben den Keyswitch-Noten eine sehr kurze Dauer oder eine Anschlagstärke nahe null. Damit erkennen Sie si-



cher, dass dies keine spielbaren Noten sind. Das Bild hier zeigt eine Sequenzerspur mit Noten oberhalb von C1 und Keyswitches unterhalb von C1. In diesem Bild zeigen die Farben die zusammengehörigen Noten an und welche Noten von welchem Keyswitch beeinflusst werden. Achten Sie auch auf den letzten Keyswitch, der schon während die Note D1 noch spielt, sowohl startet als auch endet, ohne die darüber liegende Note zu beeinflussen.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Tipps zur Nutzung der Keyswitches

Wenn einmal eine Keyswitch-Note gedrückt wurde, bleibt sie solange aktiv, bis eine andere gedrückt wird oder das Instrument entladen wird (durch Drücken des „Remove“-Knopfes oder durch Schließen der PLAY Engine). Dieses Verhalten kann zu unerwarteten Seiteneffekten führen, wenn man zu einem früheren Zeitpunkt der Wiedergabe des Musikstückes springt. Zum Beispiel haben Sie 4 Keyswitch-Noten in einer Spur an bestimmten Positionen gesetzt:

- D# in Takt 5
- E in Takt 12
- F# in Takt 17
- E in Takt 23

Problem 1: Sie spielen das Musikstück bis zum Ende und spielen es dann erneut ab.

Wenn Sie es das erste Mal abspielen, wird der Anfang des Stückes mit der Standardartikulation abgespielt (Keyswitch-Note C). Wenn Sie es dann das nächste Mal abspielen, wird der Anfang mit der Artikulation, die mit der Note E gesetzt war, abgespielt. Das war der Status des Instrumentes am Ende des Musikstückes und es war dort nichts, was es zurücksetzte.

Lösung 1: Setzen Sie einen explizierten Keyswitch, bevor die erste Note gespielt wird.

Verlassen Sie sich nicht auf die Standardartikulation, es sei denn es gibt keine Keyswitches in der gesamten Spur.

Problem 2: Sie stoppen in Takt 19 und springen zurück zu Takt 14 und starten die Wiedergabe von dort.

Beim ersten Mal werden die Takte 14, 15 und 16 mit der Artikulation der Note E abgespielt. Beim zweiten Mal werden diese Takte mit der Artikulation der Note F# abgespielt. Das war der Status des Instrumentes, als Sie es stoppten.

Lösung 2: Nutzen Sie vorher festgelegte Startpositionen und positionieren Sie dort einen Keyswitch.

Jede Lösung für dieses Problem erfordert es, mehr Keyswitches zu setzen, als man eigentlich benötigt und macht daher mehr Arbeit. Es ist nett, die Freiheit zu haben, an jedem beliebigen Punkt starten und stoppen zu können. Behalten Sie dieses Verhalten aber immer im Hinterkopf und entscheiden Sie Sich, damit Leben zu können oder ergreifen Sie die nötigen Schritte, um es zu vermeiden.

Samples

Die Nutzer des EastWest PLAY Systems haben mit den Samples nicht direkt was tun. Es sind die Aufnahmen von jeder Artikulation von jedem Instrument bei jeder Dynamikstufe. Die Software innerhalb der PLAY Engine weiß, wie sie die Samples selektieren muss, um unter den verschiedenen Umständen das richtige Sample

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

abzuspielen. Zu diesen Umständen zählen neben der ausgewählten Artikulation, die Anschlagstärke der Note auch die Auswahl des Legato Samples, wenn das Notenende eine MIDI-Note nahe genug zur nächsten liegt.

Diese vielen, vielen Samples sind das, was den Hauptanteil der Installation ausmacht und auf die Festplatte kopiert werden muss.



PLAY

7. Die Benutzeroberfläche

- 62 Die vier Bereiche der Benutzeroberfläche
- 63 Die verschiedenen Typen der Regler
- 65 Die Basis-Regler
- 72 Die Stereo-Kanal-Regler (Kanalursprung und Panorama)
- 73 Die Echo-Regler
- 73 Die Hall-Regler
- 74 Die AHDSR Hüllkurven-Regler
- 76 Der Hauptlautstärkeregler, Solo und Stummschaltung
- 77 Andere Regler
- 79 Die PLAY Systemtastatur

[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Die Benutzeroberfläche

Das PLAY System hat zwei wichtige Benutzeroberflächen in seinem Hauptfenster: die eigentliche Benutzeroberfläche und die Browseransicht. Die Benutzeroberfläche, die in diesem Kapitel beschrieben wird, zeigt immer nur die Regler für ein Instrument gleichzeitig an. Das exakte Aussehen der Regler und ihre Erscheinungsform variiert von einer Bibliothek zur anderen. Diese Benutzeroberfläche ist es, wo die Klangeinstellungen für die Wiedergabe der Klänge gemacht werden können.

Die Browseransicht zeigt die installierten Bibliotheken an und erlaubt es, die einzelnen Instrumente von der Festplatte auszuwählen. Ebenfalls in der Browseransicht ist es möglich, virtuelle Verzeichnisse für den schnellen Zugriff auf die Instrumente anzulegen. Diese Ansicht wird detailliert im nächsten Kapitel erklärt.

Dieses Kapitel und das nächste beschreiben das Aussehen und das Verhalten der Standalone-Version. Um die kleinen Unterschiede zwischen der Standalone-Version und der Plus-In-Version zu sehen, lesen Sie bitte in Kapitel 9 nach, worin diese Unterschiede bestehen.

Die vier Bereiche der Benutzeroberfläche

Generell kann man das Fenster in vier Bereiche aufteilen, so wie es in dem Bild unten zu sehen. Da die exakten Positionen dieser Bereiche und was in Ihnen plat-



ziert ist, zwischen den einzelnen Bibliotheken variiert, sehen Sie bitte in den entsprechenden Handbüchern zu den Bibliotheken nach, wie die Benutzeroberfläche dort exakt aussieht.

Von oben nach unten die einzelnen Bereiche:

- Die Basis-Regler des Play Systems (blauer Rahmen)
- Der große Bereich in der Mitte, in dem der Benutzer die einzelnen Artikulationen modifizieren kann (roter Rahmen)
- Die Regler direkt oberhalb der Tastatur zeigen die Statusinformationen und die Artikulationsliste an (grüner Rahmen)
- Die Tastatur ganz unten (gelber Rahmen)

Bevor wir nun darauf zu sprechen kommen, was in den einzelnen Bereichen zu finden ist, erst mal ein Blick auf die verschiedenen Reglern, die in den ersten drei Bereichen zu finden sind.

Die verschiedenen Typen der Regler

Es gibt fünf verschiedene Regler in der Benutzeroberfläche die Benutzereingaben annehmen. Einige Regler können Daten sowohl von der Tastatur als auch von der Maus annehmen, andere können nur mit der Maus bedient werden. Das exakte Aussehen kann zwischen den einzelnen Bibliotheken variieren, aber das Verhalten bleibt stets gleich.

An/Aus-Schalter: Diese Art von Regler kennen nur zwei Zustände: An oder Aus. Die An-Position wird durch ein leuchtendes Licht dargestellt. Der einzige Weg zwischen den Zuständen umzuschalten ist, mit der Maus drauf zu klicken.

Einige Regler haben einen An/Aus Schalter als übergeordneten Regler. Das heißt, dass diese Regler inaktiv sind, wenn der entsprechende Schalter ausgeschaltet ist. Sehen Sie sich die zwei Bilder rechts an (geteilt durch eine rote Linie). Die drei Regler in der Echogrupe sind im unteren Bild inaktiv, weil der Schalter ausgeschaltet ist.



Action-Regler: Dieser Typ löst eine Aktion aus, wenn er mit der Maus angeklickt wird. Beispiele dafür sind das Öffnen eines Instrumentes, Umschalten zwischen der Benutzeroberfläche und der Browseransicht und ein neues Verzeichnis in der Favoritenliste anlegen.

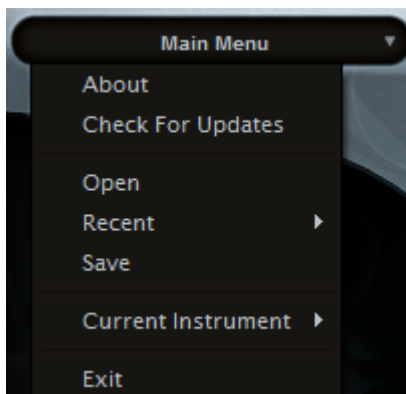
Drehregler: Ein Drehregler wird benutzt, wenn es möglich ist, einen numerischen Wert innerhalb eines bestimmten Bereiches zu ändern (zum Beispiel die Lautstärke)

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

oder einen Zeitabstand). Der Drehregler kann solange gedreht werden, bis der entsprechende Wert im Text oberhalb erscheint. (Beachten Sie, dass die meisten Drehregler auf Standardwerte innerhalb des gültigen Bereiches springen, so dass es nicht möglich ist, einen bestimmten Wert einzugeben. Wählen Sie daher den Wert aus, der dem gewünschten am nächsten kommt, um den gewünschten Effekt zu bekommen.) Auf dem Bild oben sehen Sie ein Beispiel für Drehregler.

Um den Wert eines Drehreglers zu ändern. Starten Sie immer damit, mit der Maus auf den Drehregler zu klicken. Um den Wert zu erhöhen, bewegen Sie die Maus mit gedrückter linker Maustaste nach oben. Um den Wert zu erniedrigen, ziehen Sie die Maus mit gedrückter linker Maustaste nach unten.

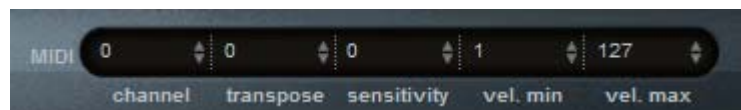
Um den Drehregler in die „12-Uhr“-Position zu bringen, doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf den Drehregler.



DropDown-Listen: Dieser Regler ist ein Oval mit einem kleinen weißen Dreieck an der rechten Seite. Der Benutzer kann mit diesem Regler aus einer Reihe von Texten wählen. Klicken Sie in das Oval des Reglers, und die Liste mit den möglichen Optionen klappt herunter. Mit der Maus können Sie sich durch die Liste bewegen und dann mit einem Mausklick eine Option auswählen.

Das PLAY System „Main Menu“ ist als so eine Drop-Down-Liste ausgelegt, wie hier zu sehen.

Auf/Ab-Regler: Ein Auf/Ab-Regler erlaubt es dem Benutzer, innerhalb eines festen Bereiches einen Wert auszuwählen. In der Benutzeroberfläche sind fünf Auf/Ab-Regler innerhalb des MIDI-Bereiches zu finden, wie hier auf dem Bild zu sehen.



Um hier einen Wert zu ändern, klicken Sie auf den Wert und die Zahl wird blau. Dann geben sie dort den gewünschten Wert ein.

Um den Wert in kleinen Sprüngen zu ändern, können Sie auch auf die kleinen Auf und Ab-Pfeile klicken, um den Wert um jeweils einen zu erhöhen oder zu erniedrigen.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Die Basis-Regler

Am oberen Rand des Fensters des EastWest Play Systems ist ein Band mit vier Reglern:

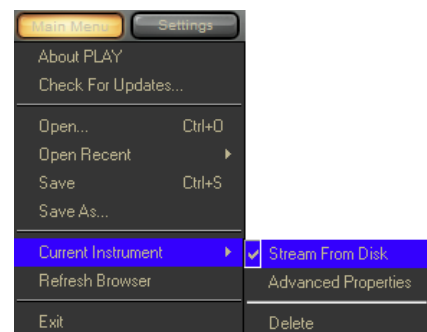
- Das Main-Menü
- Der Settings-Knopf
- Ein Knopf, der zwischen der Benutzeroberfläche und dem Browser umschaltet
- Die Instrumentenliste

Diese Regler sind sowohl in der Benutzeroberfläche, als auch in der Browseranzeige zu sehen. Das Aussehen kann sich in den beiden Ansichten leicht unterscheiden. Das Layout kann auch von Bibliothek zu Bibliothek, wie in dem Beispiel unten, wechseln. (Das erste ist von Voices of Passion, das zweite von dem Symphonic Orchestra.)



Das Main-Menu

Das Main-Menu ist eine Drop-Down-Liste, die sich wie ein Menü in den meisten anderen Programmen verhält, inklusive der Schachtelung von Menüs. So wie das kleine Menü rechts von „Current Instrument“ in dem Bild. Klicken Sie auf das Main-Menu, um einen schnellen Zugriff auf die Funktionen zu bekommen.



About: Ein

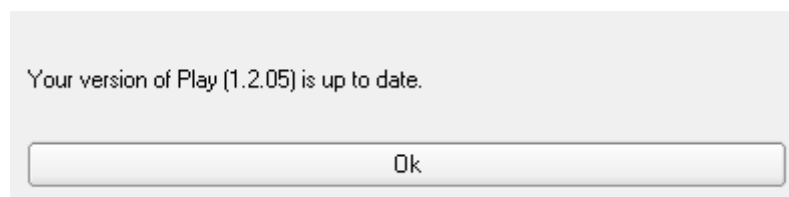
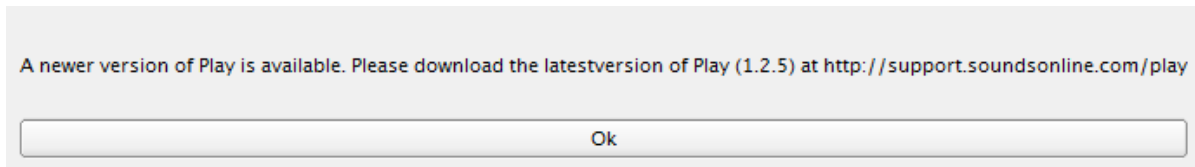
Klick auf den ersten Eintrag in der Liste des Main-Menus zeigt das „About“-Fenster. Der obere Bereich zeigt Informationen über das Produkt an, inklusive der Version und einen kurzen Copyright-Vermerk. Sollten Sie einmal den Support von EastWest kontaktieren, so übernehmen Sie aus diesem Fenster die kompletten Versionsinformationen in Ihre Anfrage. Der untere Teil zeigt alle gerade in dieser Instanz geladenen Bibliotheken an. Dazu gehört auch das Verzeichnis der Instrumente auf Ihrer Festplatte.

Check for Updates: Dieser Menüeintrag

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

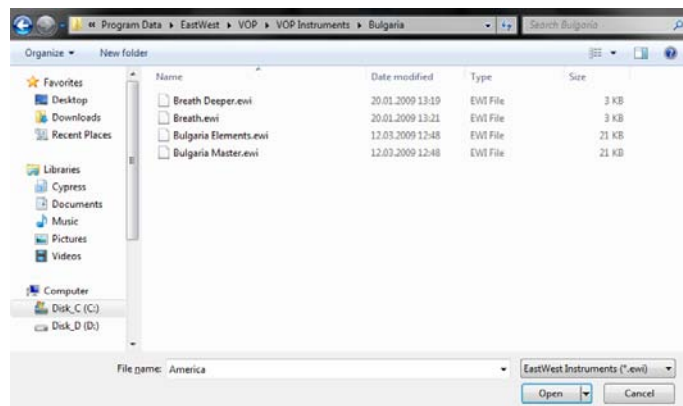
benutzt Ihre Internetverbindung, um nachzusehen, ob es eine neuere Version als Ihre zum Runterladen gibt.

Sollte eine neuere Version Online verfügbar sein, können Sie diese herunterladen, indem Sie die Anweisungen in der Nachrichtbox ausführen. Sollten Sie schon die neueste Version installiert haben, so wird Ihnen dies ebenfalls in einer Nachrichtbox mitgeteilt. Beispiele dieser zwei Nachrichtboxen sehen Sie hier.



Open: Dieser Menüeintrag ist ein Weg ein Instrument von der Festplatte zu laden. Sie können eines der Originalinstrumente öffnen oder eine Datei laden, die Sie vorher per „Save“ gespeichert haben (siehe weiter unten).

Nur eine Datei mit der Dateierweiterung „.ewi“ kann hier geöffnet werden. Sie können hier zum Beispiel keine „.aif“ oder „.wav“-Dateien oder Instrumente, die nicht speziell für die PLAY Advanced Sample Engine entwickelt wurden, öffnen.



Es geht normalerweise schneller ein Instrument über die Browseransicht zu laden und es wird auch vorgeschlagen, dass der Browser für die fertigen Instrumente benutzt wird und die, die Sie modifiziert und auf Ihrer Festplatte gespeichert haben. Wenn Sie ein Instrument über das Main-Menü öffnen, entspricht das dem Add-Knopf in der Browseransicht. Wenn Sie ein Instrument ersetzen wollen, so müssen Sie im ersten Schritt das alte Instrument erst über das Menü löschen und dann das neue Instrument über das Menü laden.

Nachdem ein Instrument geladen wurde, wird es das aktuelle selektierte Instrument. Alle Regler in der Benutzeroberfläche gehören zu dem gerade neu geöffneten Instrument.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM



Recent: Wenn Sie die Maus auf den „Recent“ Menüeintrag bewegen, erscheint eine Liste mit neun Instrumenten, die zuletzt geöffnet wurden. Diese Liste enthält sowohl die Instrumente, die über den „open“-Menüeintrag geladen wurden, als auch die, die über die Browseransicht geladen wurden. Klicken Sie auf das Instrument, um es wieder zu laden.

Am Ende der Liste gibt es einen Eintrag „Clear Recent“. Klicken Sie darauf, um die Liste der zuletzt geöffneten Instrumente zu löschen. Sie können dies machen, wann immer Sie ein neues Projekt starten, damit Sie nicht aus Versehen ein altes Instrument öffnen.

Save: Es ist möglich, die gerade geladen Instrumente – inklusive aller Änderungen, die sie in der Benutzeroberfläche gemacht haben – in eine Datei auf der Festplatte zu speichern, sodass Sie sie später wieder laden können. Die Datei, die Sie speichern, bekommt eine „.ewi“-Dateiendung. Wenn Sie diese Datei wieder laden möchten, können Sie dies über den „Open“-Menüeinträgen im Main-Menu machen oder in der Browseransicht.

Beachten Sie, wenn die PLAY Engine als Plug-In läuft, der Sequenzer alle Einstellungen in seinen Dateien speichert. Es gibt zwei Gründe, wann Sie ein zusätzliches Speichern über das Main-Menu machen wollen:

- Als ein weitere Vorsichtsmaßnahme, für den Fall eines unerwarteten Problems
- Um dieselbe Konfiguration in einem anderen Projekt öffnen zu können. Wenn Sie mehrere Instrumente geladen haben, die sehr gut miteinander harmonisieren und sie haben vielleicht auch noch einige Modifikationen an einzelnen Instrumenten vorgenommen, und sie möchten dieses Ensemble auch in anderen Musikstücken einsetzen. Sollte das so sein, dann speichern Sie es jetzt auf Ihre Festplatte und öffnen Sie es fertig konfiguriert, wenn Sie sie benötigen.

Save As: Hier passiert das Gleiche wie bei der Save-Option (siehe oben), mit der Ausnahme, dass folgende Änderungen gemacht werden können:

- Das Verzeichnis auf der Festplatte wohin die Datei gespeichert werden soll
- Der Name der Datei

Benutzen Sie diese Art zu speichern, wenn Sie Änderungen speichern wollen, ohne die vorherige Instrumentendatei zu überschreiben.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Current Instrument > Stream From Disk: Die PLAY Advanced Sample Engine kennt zwei Wege, um die Samples abzuspielen. Dieser Menüeintrag schaltet zwischen den beiden Einstellungen hin und her.

- Wenn der Menüeintrag „Stream From Disk“ einen Haken besitzt, wie in dem Bild weiter oben, wird nur ein kleiner Teil der Samples des Instrumentes in den Hauptspeicher (RAM) geladen, genug, um sofort die Samples abzuspielen, während der Rest dann von der Festplatte geladen wird.
- Wenn der Menüeintrag keinen Haken besitzt, werden alle Samples komplett in den Speicher geladen, wenn das Instrument das erst mal geöffnet wird.

Diese Einstellungen gelten immer nur für das gerade selektierte Instrument. Insofern ist es möglich einige Instrumente komplett in den Speicher zu laden, und andere von der Festplatte nachzuladen.

Current Instrument > Advanced Properties: Wenn Sie diesen Menüeintrag anklicken, öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie mehrere Einstellungen zu dem aktuell selektierten Instrument ändern können.

Der **Tuning**-Regler hat dieselbe Funktion, wie der gleiche Regler auf der Benutzeroberfläche. Klicken Sie mit der Maus auf die kleinen Pfeile an der rechten Seite oder nutzen Sie die Pfeil-rauf und Pfeil-runter Tasten auf Ihrer Rechnertastatur, um den Wert zu ändern oder geben sie den Wert direkt ein. Zum Beispiel bedeutet der Wert „-1.30“ in diesem Regler, dass die Tonhöhe des Instruments eine Halbton plus 30 Cents tiefer gestimmt wird.

Der **Pitch Bend Intensity** Regler gibt an, wie stark sich eine Änderung des Pitch-Bend-Rades auf die Tonhöhe auswirkt. Ein Wert von 100% bedeutet, dass zwischen dem Maximumwert und dem Minimumwert des Pitch-Bend-Rades eine Oktave liegt. Je kleiner der Wert, desto feiner kann die Tonhöhe beeinflusst werden.

Der **Voice Limit** Regler gibt die maximale Anzahl an Stimmen an, die gleichzeitig für ein Instrument wiedergegeben werden können. Der Standardwert hängt von der geladenen Bibliothek ab und manchmal auch vom Instrument. Wenn Sie die „Voices“-Anzeige (direkt über der Bildschirmtastatur) beobachten und der Wert nähert sich öfters dem eingestellten Maximumwert, dann sollten Sie den Wert hier erhöhen. Wenn die Play Engine mehr Stimmen wiedergeben soll, als hier einge-

Instrument Properties:

Tuning	0.03
Pitch Bend Intensity	16 %
Voice Limit	32
High Key	C#6
Low Key	E0
Engine Tempo Sync	140.00

Sample Purge:

Purge Reset Reload

Close

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

stellt sind, dann werden die Samples, die zuerst geladen wurden, als erstes gestoppt.

Generell ist es so, dass Instrumente, die mehr als eine Stimme wiedergeben können, zum Beispiel solche mit einer Tastatur, mehr Stimmen benötigen, als ein monofones Instrument wie zum Beispiel die Holzbläser. Denken Sie daran, dass es auch Instrumente gibt, die mehr als ein Sample wiedergeben, auch wenn nur eine Note zu hören ist. Meistens sind dies Instrumente die eine Überblendung beinhalten, aber auch andere. Und für alle Instrumente, die die sogenannten Release Trails beinhalten, gilt dies ebenso, da dies ebenfalls separate Samples sind.

Einen Grund, die Anzahl der Stimmen auf eine wirklich kleine Anzahl zu reduzieren ist, wenn Sie sicherstellen wollen, dass ein Instrument niemals mehr als eine Note zurzeit spielen kann, wie zum Beispiel ein Bass. Diese Einstellung stellt sicher, dass immer nur eine Note zurzeit gespielt werden kann, auch wenn der Spieler an der MIDI-Tastatur zu langsam ist, eine Taste rechtzeitig loszulassen. Stellen Sie sicher, dass Sie auch die sogenannten Release Trail (sofern vorhanden) mit berücksichtigen.

Ein weiterer Grund die Anzahl der Stimmen zu reduzieren ist, wenn in einem Klavierpart CC64 benutzt wird, um das Haltepedal zu drücken. Wenn der Sound zu verwaschen wird, dann sollten Sie sich überlegen die Stimmenanzahl zu reduzieren, so dass die am längsten gespielten Noten ausgeschaltet werden, damit nicht mehr so viele Noten gleichzeitig zu hören sind.

Die **High Key** und **Low Key** Regler geben den Bereich an, indem das Instrument auf Noten reagiert. Sie können dies benutzen, um Noten aus dem Speicher zu entfernen, die Sie nicht benötigen, selbst wenn diese Note per Tastatur oder per Sequenzer gespielt werden sollten.

Sie können das außerdem dazu nutzen, verschiedene Instrumente über einem einzelnen MIDI-Kanal zu spielen. Zum Beispiel wollen Sie Gitarrenakkorde von E1 bis E2 und Gitarrenpicks von F2 bis C4 auf Ihrer MIDI-Tastatur spielen und das obwohl dies beides verschiedene Artikulationen innerhalb derselben Elements-Datei sind. Laden sie die Elements-Datei zweimal. In einer setzen sie den höchsten Ton auf E2 und setzen die Artikulation auf Gitarrenakkorde. In dem anderen setzen Sie den tiefsten Ton auf F2 und setzen die Artikulation auf Gitarrenpicks. Mit diesen Einstellungen können Sie nun beide Artikulationen mit einer MIDI-Tastatur oder einer einzelnen Spur in Ihrem Sequenzer spielen.

Die **Engine Tempo Sync** Einstellungsmöglichkeit gibt es nur bei einer sehr kleinen Anzahl von Instrumenten, die die Takte *innerhalb* ihrer Samples zum Tempo des Musikstückes synchronisieren können. Ein Beispiel ist die 1st Violins Measured Tremolo TS.ewi aus den Hollywood Strings. Das „TS“ im Namen weist darauf hin, dass dieser Patch im Tempo synchronisiert werden kann.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Diese Einstellung wirkt nur, wenn PLAY eigenständig läuft. Wenn es als Plug-In läuft, holt PLAY sich das Tempo vom Sequenzer und nutzt dieses.

Die **Sample Purge** Gruppe beinhaltet drei Knöpfe, welche es dem Benutzer erlauben, nicht genutzte Samples aus dem Hauptspeicher (RAM) zu entfernen. Diese Funktion stellt fest, welche Samples bei der Wiedergabe genutzt werden. Wenn der Purge-Knopf gedrückt wird, werden von PLAY alle Samples, die nicht genutzt wurden freigegeben. Diese Aktion gibt Speicher frei, der für andere Instrumente dann wieder genutzt werden kann.

Diese Funktion ist immer pro Instrument auszuführen. Wenn Sie Samples von mehreren Instrumenten freigeben wollen, so müssen Sie dies für jedes Instrument einzeln machen.

Hier der Ablauf, wenn Sie Samples freigeben wollen:

1. Als erstes sollten sie den Reset-Knopf drücken, um alle Samples als nicht genutzt zu markieren. Dies brauchen Sie nur machen, wenn Sie meinen, dass eine große Anzahl von Samples nicht aus Ihrem Projekt heraus genutzt wurden.
2. Spielen Sie Ihr Projekt – oder mindestens das Instrument, von dem Sie die Samples freigeben wollen – komplett ab. Dieser Schritt markiert alle genutzten Samples.
3. Drücken Sie den Purge-Knopf. Dieser Schritt entfernt alle nicht benutzten Samples des selektierten Instruments aus dem Hauptspeicher. Das sind alle Samples, die von Ihrem Projekt nicht genutzt werden.

Der Reload-Knopf lädt alle mit dem Purge-Knopf entladenen Samples für ihr selektiertes Instrument wieder nach. Drücken Sie diesen Knopf jedes Mal, wenn Sie Änderungen an dem Instrument in Ihrem Projekt gemacht haben, das Noten nutzt, die vorher freigegeben wurden. Sie können dann die obigen Schritte nochmals ausführen.

Current Instrument > Delete: Wenn Sie auf diesen Menüeintrag klicken, wird das selektierte Instrument von der Liste gelöscht und alle Daten im Hauptspeicher freigegeben. Diese Funktion kann auch in der Browser-Oberfläche aufgerufen werden.

Exit: Dieser Knopf schließt das Fenster.

Wenn die PLAY Engine als Standalone Programm läuft, gehen alle Änderungen die nicht gespeichert wurden, verloren. Wenn es als Plug-In läuft, wird nur das Fenster geschlossen. PLAY wird nicht aus der Liste der geladenen Plug-Ins des Sequenzers entfernt. Der Sequenzer wird weiterhin die Daten dieser Instanz der PLAY Engine speichern, auch wenn das Fenster geschlossen ist. Wenn Sie das komplette Plug-In aus dem Sequenzer entfernen wollen, müssen Sie das mit den Mitteln des Sequenzers tun.

Der Settings-Knopf

Wenn Sie diesen Knopf drücken, öffnet sich das Settings-Fenster. Dies wurde schon im Detail in Kapitel 5 beschrieben, weil viele dieser Regler in diesem Fenster eingestellt werden müssen, bevor das PLAY System ordnungsgemäß läuft. Gehen Sie zur Seite 37 für mehr Informationen.

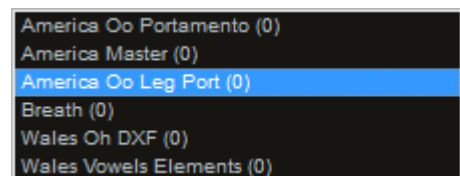
Der Browse/Player Knopf

Der Zweck dieses Knopfes ist zwischen der Benutzeroberfläche und der Browseransicht hin und her zu schalten. Wenn Sie in der Benutzeroberfläche sind und auf den „Browser“-Knopf klicken, sehen Sie die Browseransicht. Wenn Sie in der Browseransicht sind und auf den „Player“-Knopf klicken, sind Sie wieder in der Benutzeroberfläche.

Es kann sein, dass sowohl der „Settings“-Knopf als auch der „Browse/Player“-Knopf in den beiden Ansichten unterschiedlich aussehen können.

Die Instrumenten-Drop-Down-Liste

In der rechten oberen Ecke des PLAY-Fensters ist die Instrumenten-Drop-Down-Liste platziert. Alle zurzeit in PLAY geladenen Instrumente werden hier angezeigt. Klicken Sie auf den Regler, um die Liste aufzuklappen. Wenn Sie hier ein Instrument auswählen, wird es Ihr selektiertes Instrument. Das heißt:



- Die Regler in der Benutzeroberfläche zeigen jetzt die Werte des selektierten Instrumentes an
- Wenn Sie im Main-Menu unter „Current Instrument“ etwas auswählen, dann betrifft es das gerade selektierte Instrument. Wenn Sie zum Beispiel ein Instrument aus dieser Instanz von PLAY entfernen möchten, dann selektieren Sie es in der Drop-Down-Liste und klicken dann auf

Main Menu > Current Instrument > Delete

Die Nummer in Klammern hinter dem Namen des Instrumentes ist die MIDI-Kanalnummer, die diesem Instrument zugewiesen wurde. Eine Null (0) bedeutet, dass kein Kanal zugewiesen wurde, auch Omni-Mode genannt. Um einen Wert zu setzen, wenn das Instrument geladen wird, lesen Sie die Beschreibung der „MIDI Channel Assignments“ auf der Seite 44.

Wenn Sie hier ein Instrument selektieren, hat das keinen Einfluss darauf, welches Instrument spielt, wenn Sie eine Note auf Ihrer MIDI-Tastatur drücken. Dieses Verhalten wird durch den eingestellten MIDI-Kanal bestimmt. Es bestimmt nur, welches Instrument gespielt wird, wenn Sie eine Taste auf der Bildschirmtastatur klicken.

Die Stereo-Kanal-Regler (Kanalursprung und Panorama)

Es gibt hier 3 Regler, die einen direkten Einfluss darauf haben, wie der linke und der rechte Stereo-Eingangskanal den Audioausgang jeder Note beeinflusst. Zwei von denen gibt es in jedem virtuellen Instrument und werden jetzt hier beschrieben. Der dritte Regler, normalerweise links der beiden, wird nicht von jeder Bibliothek genutzt. Die Verwendung wird daher in den bibliotheksspezifischen Handbüchern beschrieben.



Kanalursprung

Diese Drop-Down-Liste stellt vier Möglichkeiten zur Verfügung, wie die linke und die rechte Spur des Stereosignals separat genutzt werden können.

- **Stereo:** Dieses ist die Standardeinstellung. Das Eingangssignal des linken Kanals wird auf dem linken Ausgangskanal ausgegeben und das Eingangssignal des rechten Kanals wird auf dem rechten Ausgangskanal ausgegeben.
- **Mono (Sum):** Diese Option mischt die zwei Stereokanäle des Einganges in einen einzelnen Monokanal, sodass das Ausgangssignal der zwei Kanäle identisch sind.
- **Mono From Left:** Wenn die Option ausgewählt wurde, wird das Eingangssignal des linken Kanals auf dem rechten und dem linken Ausgangskanal ausgegeben. Der rechte Eingangskanal wird ignoriert.
- **Mono From Right:** Diese Option ist genau das Gegenteil des obigen Punktes. Es nutzt das Eingangssignal des rechten Kanals und sendet es an den linken und rechten Ausgangskanal. Der linke Eingangskanal wird ignoriert.

Es kann auch vorkommen, dass auf dem linken und rechten Eingangssignal verschiedene Audiosignale, also nicht ein einzelnes Audiosignal, das mit 2 Mikrofonen aufgenommen wurde, anliegen können. Der Produzent einer Bibliothek kann sich entschieden haben, dass er zwei ähnliche aber verschiedene Signale aufnimmt und diese auf die beiden Stereospuren innerhalb des Samples verteilt. Wenn dieses Sample dann in **Stereo** abgespielt wird, bekommt man ein Signal, in dem die Signale mit einer wahrnehmbaren Distanz zueinander übereinanderliegen können. Spielen Sie dieses Sample in **Mono (Sum)** ab, so werden beide Signale in der Mitte des Stereofeldes zusammengemischt und es wird schwieriger diese beiden Signale einzeln wahrzunehmen. Wenn Sie **Mono From Left** oder **Mono From Right** einstellen, wird eines der beiden Signale entfernt und ist nicht mehr zu hören. Schauen Sie in die Liste der Artikulationen der entsprechenden Bibliotheken, wie Sie diese Feature einsetzen können und wie es den Klang der Instrumente beeinflusst.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Es kann auch noch andere Gründe, außer Stereo, für den Einsatz dieses Reglers geben, zum Beispiel wenn man den Klang der Vor-Stereo-Ära reproduzieren möchte.

Pan

Dieser Regler kontrolliert die Dynamik der zwei Stereokanäle, in dem er das Signal mehr zur rechten oder mehr zur linken Seite positioniert.

Die Echo-Regler



Ein allgemein bekannter Effekt ist Echo. Wenn dieser Effekt eingeschaltet wird, wird die Originalnote des Instruments ein oder mehrfach wiederholt und produziert damit einen Echoeffekt. Die drei Regler in diesem Bereich stellen ein, wie der Effekt auf das Signal einwirkt.

On/Off-Regler: Dieser Regler schaltet das Echo ein. Wenn er aus ist, wird von der PLAY Engine kein Echo erzeugt.

Time: Dieser Parameter stellt die Zeit zwischen den einzelnen Wiederholungen des Signals ein. Der kleinste Wert ist eine Zehntelsekunde und das Maximum sind fünf Sekunden.

Feedback: Mit diesem Regler ist es möglich einzustellen, dass nur ein Teil jeder Wiederholung wieder in den Echogenerator zurückgeführt wird, was zu einer Serie von Echos führt. Wenn dieser zweite Regler auf 100% gesetzt wird, dann ist jede Wiederholung genauso laut, wie die vorherige und das Echo wird ewig weiterlaufen. Eine Einstellung von 75% gibt nur Dreiviertel der Lautstärke der vorherigen Wiederholung zurück, eventuell sind dann einige Signale nicht mehr zu hören. Sehr kleine Einstellungen begrenzen die Anzahl der Wiederholungen auf ein oder zwei Echos.

Wenn Sie eine Serie von Echos stoppen müssen, die länger laufen als gedacht, können Sie den Effekt über den On/Off Regler einfach ausschalten.

Level: Der dritte Regler stellt die relative Lautstärke des ersten Echos ein. Ein Wert von 0db gibt das erste Echo genauso laut wieder wie das Originalsignal (und das Feedback, sofern es eines gibt) und hat Auswirkungen auf die weitere Entwicklung der Lautstärke. Ein positiver Wert, z.B. 2.0 db, macht das erste Echo lauter als das Originalsignal. Ein negativer Wert spielt das erste Echo leiser ab, als das Originalsignal.

Die Hall-Regler

Die Hall-Engine von PLAY kann den natürlichen Hall eines geschlossenen Raumes simulieren. Dies sind die natürlichen Echos von den Wänden und der direkten

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM



Umgebung. Das gibt einem Instrument oder einer Gruppe einen mehr natürlicheren Klang, so wie wir es gewohnt sind, wenn Musik live gehört wird oder auch während einer Aufnahmesession oder einer Liveaufführung.

Die PLAY Advance Sample Engine benutzt eine Art Hall, der als Faltungshall bekannt ist. Hierbei wird ein kurzer Schallimpuls in einem realen Raum erzeugt, wie z.B. in einem Aufnahmestudio in Hollywood oder in einer Kathedrale. Die Impulsantworten werden digitalisiert und PLAY weiß,

wie die Samples mit den Impulsantworten während der Wiedergabe zu „falten“ sind, damit es so klingt, als wären die Samples in dem realen Raum gespielt worden.

Oh/Off-Regler: Dieser Regler schaltet den Hall ein. Wenn er aus ist, wird von der PLAY Engine kein Hall erzeugt.

Preset: Diese Drop-Down-Liste enthält alle verfügbaren Namen, für die es Impulsantworten gibt. Wählen Sie den Raum aus, der dem Raum am nächsten kommt, den Sie simulieren wollen.

Level: Dieser Regler stellt die Lautstärke des Hall relativ zur Lautstärke der gespielten Note ein. Bei negativen Werten ist der Hall leiser als die gespielte Note. Wenn die Lautstärke zu klein ist, kann es vorkommen, dass der Hallanteil nicht mehr wahrnehmbar ist.

Die AHDSR Hüllkurven-Regler

Der Begriff Hüllkurve ergibt sich aus den fünf Abschnitten, die die Dynamik einer Note vom Anfang bis zum Ende umhüllt und formt. Diese Abschnitte sind folgende:

- **Attack:** Die Zeit in Millisekunden vom Beginn der Note bis zum lautesten Punkt der Note.
- **Hold:** Die Zeit in Millisekunden, den der lauteste Punkt der Note gehalten wird.
- **Decay:** Die Zeit in Millisekunden, die es braucht, um vom lautesten Punkt der Note zu der Lautstärke der gehaltenen Note zu kommen.
- **Sustain:** Die Lautstärke der Note, in Dezibel, mit der Sie nach dem Anschlag und vor dem Ende gespielt werden soll.
- **Release:** Die Zeit in Millisekunden, die die Note braucht, um von der Lautstärke der gehaltenen Note zur Stille zu kommen.

Die Anfangsbuchstaben dieser fünf Parameter geben der Hüllkurve ihren Namen: AHDSR.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

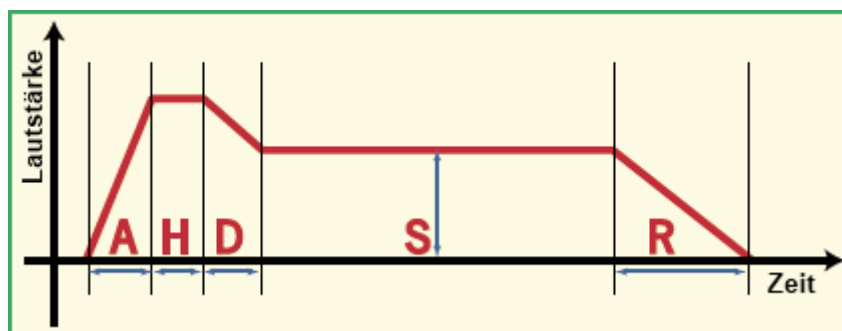
Hinweis: Einige Samples und Synthesizer von anderen Herstellern haben den Hold-Parameter nicht in ihrer Hüllkurve implementiert. Sie sehen dann dort meistens den Begriff ADSR.

Die Parameter der fünf Bereiche können unabhängig voneinander mit den fünf Reglern in der PLAY Benutzeroberfläche eingestellt werden. Die exakte Position und das Aussehen variiert zwischen den verschiedenen Bibliotheken, aber wie Sie benutzt werden ist bei allen Bibliotheken gleich. Hier sehen Sie die Hüllkurven-Regler von Voices of Passion.



Jedes Instrument in jeder Bibliothek ist mit seinen eigenen AHDSR Werten bei der Installation voreingestellt worden. In den meisten Fällen gibt es keinen Grund diese Werte zu ändern. Sie können sie so benutzen, wie sie mitgeliefert wurden oder Sie können die Werte ändern, um einen bestimmten Klang für ein Instrument zu erhalten. Die meisten Werte sind so gewählt worden, einen möglichst natürlichen und authentischen Klang des Instruments einzufangen. Je stärker Sie die Werte verändern, desto stärker entfernt sich der Klang vom Original. Nur Sie können entscheiden, ob Sie die Werte ändern müssen, um den Klang zu erhalten, den Sie sich wünschen.

Das folgende Diagramm zeigt wie diese fünf Werte einen Klang formen.



Attack, Hold und Decay Parameter

Diese drei Werte ergeben die komplette Länge des Anschlages. Die Summe dieser drei Werte ergibt die Zeit, wie lange es dauert, bis der Klang vom ersten Anschlag zu der Lautstärke der gehaltenen Note kommt. Perkussive und gezupfte Klänge tendieren dazu, einen stärkeren Anschlag zu haben. Gestrichene und geblasene Klänge haben mehr sanft ansteigende Attack und Decay Einstellungen,

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

um einen weicher zu klingen. Dies sind nur allgemeine Richtlinien mit vielen Ausnahmen.

Der Anschlag einer Note springt normalerweise auf einen sehr hohen Spitzenwert und fällt dann fast sofort auf den Wert des gehaltenen Tones. Wenn der Hold-Wert auf einen Wert über Null gesetzt wird, dann wird der Anschlag intensiver, ohne ihn lauter zu machen, aber es kann auch dazu führen, dass ein Klang nicht mehr natürlich klingt, was natürlich von Ihnen beabsichtigt sein kann oder auch nicht.

Sustain Parameter

Dieses ist der einzige Parameter, der nicht eine Zeitdauer darstellt. Er gibt die Lautstärke der gehaltenen Note an. In anderen Worten, auf welcher Lautstärke die Note, nach der lauten Anschlagphase, abgespielt werden soll.

Die Länge des Sustain-Bereiches hängt von den MIDI-Noten-Events ab. Das heißt, der Sustain-Bereich endet, wenn die MIDI-Note oder das Sample endet.

Release Parameter

Wenn der Bogen die Saite der Geige verlässt oder wenn der Dämpfer eines Flügels auf die Klaviersaiten fällt, ist die Note beendet. Der Klang ist aber nicht sofort ruhig. Das reale Instrument klingt noch einen kurzen Moment nach. Der Release-Parameter gibt an, wie lange es von der Lautstärke der gehaltenen Note bis zur Stille dauert.

Die grafische Hüllkurve

Einige, aber nicht alle, der EastWest und Quantum Leap Bibliotheken für das PLAY System haben eine grafische Darstellung der Hüllkurve, so wie Sie sie oben im Bild sehen können. Wenn Sie in der Bibliothek zu sehen ist, ist es hilfreich die Standardhüllkurve jedes Instrumentes anzusehen, denn es hilft dabei die Hüllkurve bei Änderungen, die Sie machen, besser zu verstehen.

Der Hauptlautstärkeregler, Solo und Stummschaltung

Der **Master Volume** Regler stellt die Lautstärke für das gerade selektierte Instrument ein. Er regelt die Lautstärke aller in diesem Instrument vorhandenen Klänge. Im Gegensatz dazu regelt der Lautstärkeregler in der Artikulationsliste nur die Lautstärke der Artikulation.



Der **Solo** Regler, wenn eingeschaltet (und leuchtend), schaltet die Wiedergabe aller anderen Instrumente in dieser Instanz der PLAY Engine ab. Nur das gerade selektierte Instrument ist noch zu hören. Dies ist hilfreich, wenn Sie ein Instrument allein während der Wiedergabe hören möchten.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

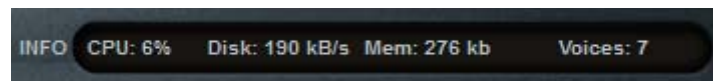
Der **Mute** Regler, wenn eingeschaltet(und leuchtend), schaltet die Wiedergabe des gerade selektierten Instrumentes ab. Es hat keinen Effekt auf die anderen Instrumente.

Wenn sowohl der **Solo** als auch der **Mute** Regler für irgendein Instrument eingeschaltet sind, ist diese Instanz der PLAY Engine ausgeschaltet und es ist nichts mehr zu hören.

Andere Regler

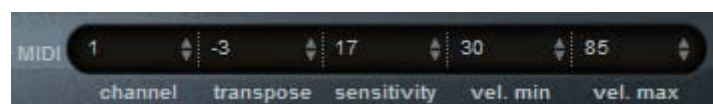
Der Info-Bereich

In dem Info-Bereich werden Informationen über die Rechnerressourcen angezeigt. Diese vier Werte können nicht geändert werden:



- **CPU:** Der Anteil in Prozent der gesamten Prozessorkapazität, die die PLAY Engine gerade verbraucht. Diese Anzeige kann ihnen bei der Entscheidung helfen, wann und ob die Prozessorkapazität vermindert werden muss. Das können Sie z.B. durch „Freezing“ oder durch selektives Bouncing der Musikspuren erreichen.
- **Disk:** Der Datendurchsatz von der Festplatte in Kilobytes pro Sekunden (kb/s).
- **Memory:** Wie viel Speicher wird gerade durch die geladenen Samples belegt. Ein Weg, diesen Wert zu erniedrigen, wenn er zu hoch ist, ist, die nicht benötigten Artikulationen zu löschen. Je nach Bibliothek steht hier mal „Mem“ und mal „RAM“.
- **Voices:** Die Anzahl der gerade gespielten Samples. Dies ist nicht die Anzahl der gespielten Noten! Dieser Wert ist oft höher als die Anzahl der gespielten Noten, da die PLAY Engine mitunter mehr als ein Sample abspielen muss, um einen bestimmten Klang zu erzeugen. Dazu kommen noch die sogenannten Release Trails, die erst nach Beenden einer Note abgespielt werden und sich mit der nächsten gespielten überlappen können.

Die MIDI-Regler



Hier gibt es 5 Auf/Ab-Regler, die alle darauf Einfluss haben, wie die MIDI-Daten empfangen werden:

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Channel (von 0 bis 16): 0 bedeutet, dass das Instrument auf allen MIDI-Kanälen empfängt; 1 bis 16 bedeutet, dass nur auf dem eingestellten MIDI-Kanal MIDI-Daten empfangen werden.

Transpose (von -24 bis +24): Hier wird angegeben, um wie viele Halbtöne die eingehenden MIDI-Noten transponiert werden sollen.

Sensitivity (von 0 bis 100): Der hier eingegebene Wert ändern die Anschlagstärke der MIDI-Noten und wirkt sich damit auf die Dynamik der Klänge aus. Ein Wert nahe 100 erzeugt deutliche hörbare Änderungen in der Dynamik, selbst wenn nur kleine Dynamikschwankungen gespielt werden. Ein Wert nahe 0 erzeugt kaum noch hörbare Änderungen in der Dynamik, egal wie groß die Dynamik bei der Aufnahme war. Dies kann zum Beispiel dazu genutzt werden, um die Dynamik einer MIDI-Tastatur an den Spieler anzupassen oder um die Dynamik eines Musikstückes bei der Wiedergabe durch einen Sequenzer anzupassen, ohne die Dynamik im Sequenzer selbst ändern zu müssen.

Minimum Velocity (von 0 bis 127): Jede MIDI-Note mit einer Anschlagstärke unterhalb dieses Wertes wird auf den hier eingestellte Wert gesetzt. Damit kann quasi eine Art Minimumlautstärke für das Instrument eingestellt werden. Dieser Regler und der nächste kann auch dazu benutzt werden, den Dynamikumfang bei einer Liveaufführung zu begrenzen oder Sie nutzen diese zwei Regler, um eine leise Note lauter und eine laute Note leiser zu machen, ohne die anderen Noten zu beeinflussen.

Maximum Velocity (von 0 bis 127): Jede MIDI-Note mit einer Anschlagstärke die oberhalb dieses Wertes liegt, wird auf diesen eingestellten Wert gesetzt. Mit dieser Möglichkeit können sie eine maximale Lautstärke für die Noten dieses Instrumentes einstellen.

MIDI-Port und Output Regler

In dem MIDI-Tab des „Settings“-Fensters können Sie MIDI-Geräte wie Tastaturen, Soundkarten und Steuerungsoberflächen einschalten. In dem MIDI-Port-Regler können Sie einstellen auf welches Gerät das gerade selektierte Instrument hören soll. Sie können hier „All“ oder eines der Geräte, die Sie im „Settings“-Fenster eingeschaltet haben auswählen. Wenn Sie zum Beispiel eine Gitarre, eine Bass und ein Schlagzeug geladen haben, können Sie damit festlegen, welche Tastatur, welches Drumpad oder welches andere Gerät die einzelnen PLAY Instrumente spielt.



Der MIDI-Port Regler ist leer, wenn die PLAY Engine als Plug-In geladen ist. Es werden dann die MIDI-Verbindungen des Sequenzer genutzt.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Der Output-Regler gibt an, auf welche Kanäle der Soundkarte die PLAY Engine die Klänge ausgeben soll. Diese werden immer paarweise angezeigt „1 & 2“, „3 & 4“ und so weiter, weil die Ausgabe immer in Stereo erfolgt.

Die Artikulationsliste

Die Artikulationsliste zeigt alle Namen der Artikulationen in dem gerade selektierten Instrument zusammen mit den anderen Reglern die für die Einstellungen hier benötigt werden an. Dieser Regler ist bereits auf der Seite 56 beschrieben worden.



Bibliotheksspezifische Regler

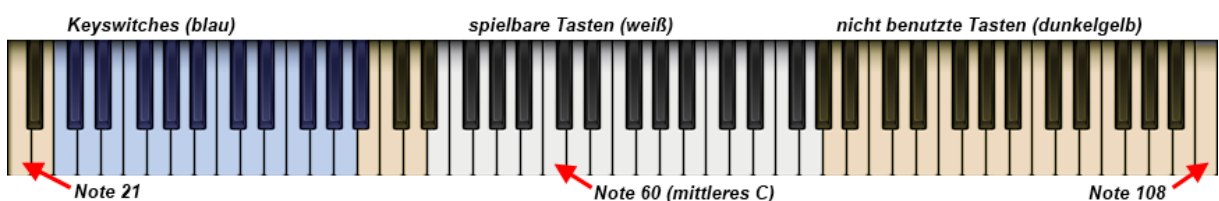
Höchstwahrscheinlich gibt es noch weitere Regler in der Benutzeroberfläche, die hier nicht aufgeführt waren. Das sind Regler, die nicht in allen Bibliotheken zu finden sind. Lesen Sie dafür in den bibliotheksspezifischen Handbüchern über diese Regler nach.

Die PLAY Systemtastatur

Unten finden Sie eine Tastatur mit 88 Tasten. Dieser Abschnitt der Benutzeroberfläche kann auf mehrere Arten genutzt werden:

- Jedes Instrument zeigt den spielbaren Bereich durch weiße Tasten an.
- Wenn ein Keyswitch-Instrument geladen wurde, werden die Tasten, die als Keyswitch fungieren, als blaue Tasten angezeigt. Die ausgewählte Keyswitch-Note wird in einem dunkleren Blau angezeigt.
- Sie können die Maus benutzen, um Klänge eines Instrumentes abzuspielen, indem Sie auf eine weiße Taste klicken. Andererseits können Sie auch zuerst eine der blauen Tasten anklicken, um eine andere Artikulation innerhalb des geladenen Keyswitch-Instrumentes auszuwählen
- Wenn diese Instanz des PLAY Systems MIDI Note-On und Note-Off Daten erhält, so wird dies auf der Tastatur angezeigt. Zur Problemlösung auf Ihrem System kann dies sehr hilfreich sein, um festzustellen, ob MIDI-Daten überhaupt ankommen.

Die 88 Tasten in dieser Anzeige entsprechen den 88 Tasten eines Standardflügels. Die niedrigste MIDI-Note entspricht dem Wert 21 und die höchste 108.



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Hinweis: Die Notennamen, wie A2 oder C3, sind nicht überall einheitlich. Zum Beispiel bezeichnet das EastWest PLAY System und viele anderen Softwarepakete C3 als das Mittlere C – Notenummer 60 – andere Softwarepakete nutzen dafür auch die Bezeichnung C4 oder C5. Intern findet jegliche Art der Interaktion zwischen den Softwarepaketen immer über *Notennummern* statt. Seien Sie also vorsichtig, wenn Sie *Notennamen* benutzen. Wenn Sie PLAY in einem Sequenzer benutzen, können Sie vielleicht die Namenkonventionen im Sequenzer anpassen, um die verschiedenen Systeme konform werden zu lassen.



PLAY

8. Die Browseransicht

- 82 Die fünf Bereiche
- 85 Navigieren in der Browseransicht
- 86 Öffnen eines Instrumentes
- 87 Die Tastatur der Browseransicht

[Klicken Sie hier, um das Haupt-navigationsdokument zu öffnen](#)

Die Browseransicht

Das zweite Hauptfenster des PLAY Systems ist die Browseransicht. Diese Benutzeroberfläche dient dazu, die auf diesem Rechner installierten Instrumente und die geladenen Instrumente zu verwalten. In dieser Ansicht können Sie sich sowohl im Dateisystem Ihres Rechners, als auch in den virtuellen Verzeichnissen des PLAY Systems frei bewegen, um eine Instrumentendatei zu finden und zu laden. Sie sehen außerdem eine Liste der geladenen Instrumente, sehen welches gerade MIDI-Daten empfängt und können einige Verwaltungsaufgabe in den Listen erledigen.

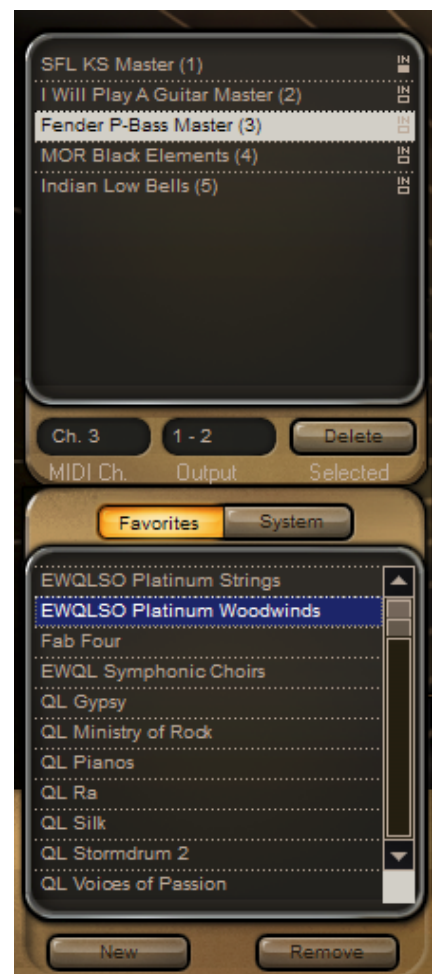
Die vier Regler oben in der Ansicht – Main Menu, Settings-Regler, Player/Browser Regler und die Instrumentenliste – wurden bereits in dem vorherigen Kapitel beginnend mit Seite 65 beschrieben. Lesen Sie bitte dort nach, wie diese Regler zu bedienen sind.

Die fünf Bereiche

Der System und Favoriten Bereich

Die fünf Bereiche der Browseransicht sind in vier Spalten unterteilt. Die linke Spalte beinhaltet die Instrumentenliste oben. Darunter haben Sie die Auswahl zwischen der Favoritenliste oder der Systemliste in separaten Listen. Das Bild hier rechts zeigt die Instrumentenliste und die Favoritenliste. (Beachten Sie bitte, dass die Farben von dem jeweils geladenen Instrument abhängt und von daher bei Ihnen anderes aussehen mag wie hier. Dieses Bild ist von QL Ministry of Rock.)

Das Bild hier rechts zeigt, dass 5 Instrumente geladen sind. Die Nummer in Klammern neben jedem Instrumentennamen ist die gerade zugeordnete MIDI-Kanalnummer (eine Zahl von 1 bis 16). Ganz rechts neben dem Instrumentennamen ist ein kleines Licht mit dem Wort „IN“ darunter. Das erste Licht ist an, um anzuzeigen, dass das Instrument gerade eine MIDI-Note spielt. Nutzen Sie diese Lichter während des Einstellens eines neuen Projektes, um sicherzustellen, dass die MIDI-Daten zu dem richtigen Instrument gelangen. Oder nutzen Sie die Lichter während der Wiedergabe, um sicherzustellen, dass alle Instrumente MIDI-Daten er-



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

halten.

Die drei Einstellungsmöglichkeiten unterhalb der Liste sind:

- Den MIDI-Kanal für das ausgewählte Instrument ändern
- Die Audio-Ausgänge für das ausgewählte Instrument ändern
- Löschen (eher Schließen) des ausgewählten Instruments



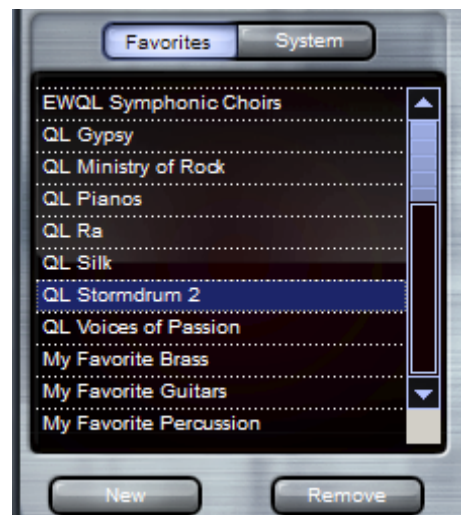
Der Systembereich zeigt die Laufwerke des Rechners, C:\, D:\, usw., an, ebenso die benutzerspezifischen Verzeichnisse des Betriebssystems. Von hier aus können Sie zu jedem Verzeichnis auf Ihrer Festplatte navigieren. Auch Wechselmedien, wie DVD-Laufwerke und Memorysticks werden hier auch angezeigt. Wenn ein Wechselmedium hinzugefügt oder entfernt wird, während die Browseransicht geöffnet ist, wird die Anzeige im Systembereich die Änderung auch nachvollziehen.

Beachten Sie bitte, dass die New und Remove Knöpfe hier auf die Systemliste keine Wirkung haben. Sie funktionieren nur bei der Favoritenliste.

Die Favoritenliste enthält zwei Arten von Einträgen:

- Jede installierte PLAY System Bibliothek mit Namen
- Unterhalb der Bibliotheken können Sie für Ihre häufig benötigten Instrumente eigene virtuelle Verzeichnisse anlegen.

Um ein neues virtuelles Verzeichnis anzulegen, klicken Sie auf den „New“-Knopf unterhalb der Favoritenliste. Ein Verzeichnis mit einem Standardnamen erscheint. Doppelklicken Sie auf den Namen und Sie können dort dann einen eigenen Namen eingeben. Sie können hier jederzeit wieder doppelklicken, um den Namen zu ändern. Auf dem Bild hier rechts wurden 3 neue Verzeichnisse angelegt und so benannt, dass klar ist, was darin zu finden ist. Nachdem die virtuelle Verzeichnisse angelegt wurden, können Sie jede Instrumentendatei (mit der .ewi Dateierweiterung) auswählen und mit der Maus in eines dieser Verzeichnisse ziehen. Wenn Sie mehr als eine Bibliothek besitzen, können Sie sich hier eine eigenen Bibliothek erstellen: zum Beispiel 2 vintage Guitars aus den Fab Four, eine Les Paul Gitarre aus QL Ministry of Rock und eine Flamenkogitarre aus QL Gypsy.



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Es ist nicht möglich Unterverzeichnisse anzulegen. Nur auf dieser einen Ebene ist es möglich, Verzeichnisse anzulegen. Sie können allerdings so viele Verzeichnisse anlegen, wie Sie möchten. Wenn Sie mehr Verzeichnisse angelegt haben, als die Liste auf einmal anzeigen kann, so erscheint auf der rechten Seite eine Bildlaufleiste.

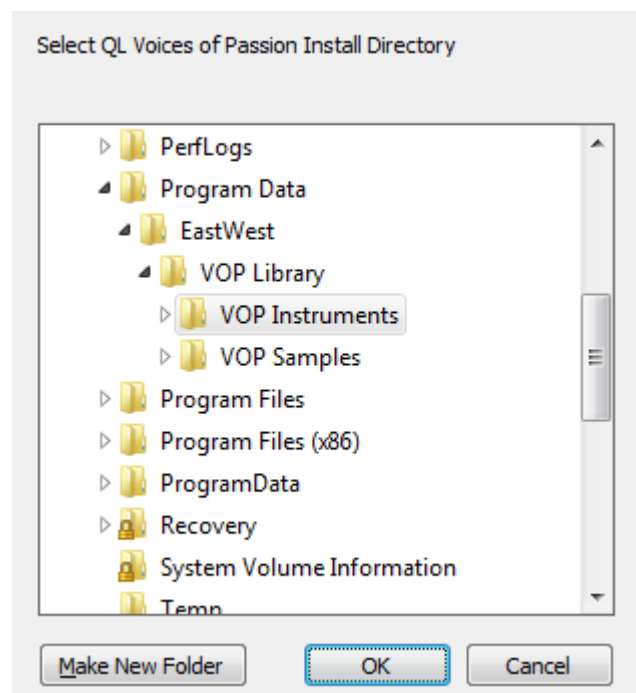
Jedes virtuelle Verzeichnis in der Favoritenliste kann jederzeit wieder entfernt werden. Dazu klicken Sie auf das virtuelle Verzeichnis, das entfernt werden soll (die Farbe ändert sich) und klicken dann auf den „Remove“-Knopf. Eine Sicherheitsabfrage erscheint, ob Sie das Verzeichnis wirklich löschen möchten. Antworten Sie hier mit „Yes“ oder „No“. Der Remove-Knopf kann nur auf diese eigenen virtuellen Verzeichnisse angewendet werden. Wenn eine der installierten Bibliotheken ausgewählt ist (wie z.B. QL Voices of Passion) und Sie klicken dann auf Remove, dann passiert nichts.

Auswahl eines Verzeichnisses einer Bibliothek auf Ihrer Festplatte

Für jede der Bibliotheken in der Favoritenliste können Sie das Verzeichnis ändern, wo PLAY anfangen soll, um nach den Instrumenten der Bibliothek zu suchen. Wenn Sie zum Beispiel die Instrumenten- und Sampledateien auf ein anderes Laufwerk kopiert haben, können Sie hier PLAY sagen, wo die Dateien jetzt zu finden sind.

Wenn Sie auf einem Windows-Rechner sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bibliotheksnamen in der Favoritenliste. Sind Sie auf einem Macintosh-Rechner drücken Sie ctrl und klicken Sie auf den Namen. Ein kleines Menü erscheint, welches Ihnen erlaubt „Set directory...“ auszuwählen. Daraufhin erscheint ein Fenster ähnlich dem, wie auf dem Bild hier. Das Fenster kann anders aussehen, das hängt von dem Betriebssystem und der jeweiligen Version, die Sie benutzen, ab.

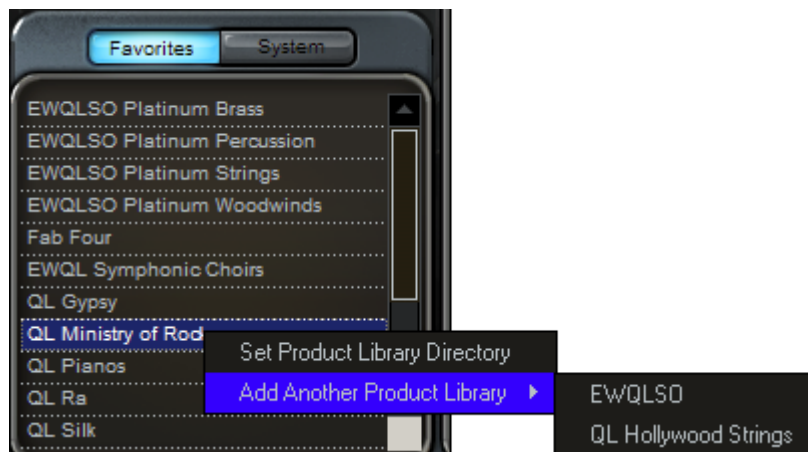
Wenn Sie das Verzeichnis ändern, stellen Sie sicher, dass Sie das Verzeichnis, das mit dem Wort „Instruments“ endet, auswählen. Wie Sie in dem Bild oben sehen können ist das ein Unterverzeichnis des „Library“-Verzeichnisses. Stellen Sie sicher, wenn Sie eine Bibliothek verschieben, dass Sie immer das komplette „Lib-



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

rary“-Verzeichnis verschieben, inklusive der „Instruments“ und der „Samples“ Verzeichnisse.

Es kann sein, dass Sie eine zweite Option in dem Kontextmenü sehen, das zwei Kapitel vorher beschrieben wurde: „Add another Product Library“. Wenn Sie eine oder mehrere Bibliotheken installiert haben und, warum auch immer, diese nicht in der Favoritenliste erscheinen, dann sollten sie in dem Ausklappmenü, wie unten zu sehen, erscheinen. Wählen Sie die Bibliothek aus, die Sie zu der Liste hinzufügen wollen und sie wird dort erscheinen.



In der Favoritenliste können Sie dies nur mit den PLAY Bibliotheken machen, mit den Verzeichnissen, die sie selbst angelegt haben, geht dies nicht.

Navigieren in der Browseransicht

Die anderen drei Spalten dienen der Navigation zu dem Instrument, das Sie laden wollen. Jede Spalte hat seine eigene Funktion und die Bedienung ist etwas unterschiedlich, je nachdem, ob Sie im Systembereich oder in der Favoritenliste gestartet sind.

Ausgehend vom Systembereich: Wenn Sie den Pfad zu dem Instrument, das sie laden wollen, kennen, selektieren Sie als erstes das Laufwerk. Alle Verzeichnisse des Laufwerks werden in der ersten oder zweiten Spalte angezeigt, Unterverzeichnisse werden in der jeweils nächsten Spalte rechts davon angezeigt. Wenn das ausgewählte Verzeichnis ein oder mehrere Instrumente (immer mit der Dateierweiterung .ewi) beinhaltet, werden diese jetzt angezeigt. Wählen Sie weiter die Verzeichnisse auf dem Pfad zu Ihrem Instrument aus, bis sie das Instrument, welches Sie laden wollen, gefunden haben.

Ausgehen von einer Bibliothek in der Favoritenliste: Das Markieren einer Bibliothek zeigt folgendes an:

- Geografische Regionen
- Eine Liste von Instrumentengruppen (sowas wie Gitarren oder Schlagzeug)
- Spezielle Typen von Klavieren

- usw.

Klicken Sie auf die Kollektion, um dann entweder eine weitere Liste von Unterordnern oder eine Liste von Instrumentennamen in der nächsten Spalte zu sehen. Im Falle von Unterordnern klicken Sie weiter, bis Sie die Instrumentendateien (sie enden mit .ewi) sehen.

Wählen Sie das Instrument aus, das sie laden wollen.

Ausgehend von einem virtuellen Verzeichnis in der Favoritenliste: Da ein virtuelle Verzeichnis keine Unterverzeichnisse haben kann, zeigt ein virtuelle Verzeichnis die Instrumente sofort an.

Beachten Sie bitte, dass einige Bibliotheken mehr als drei Ebenen von Unterordnern und Dateien haben. Wenn nötig wandern die Spalten immer um eins nach links, um eine weitere leere Spalte rechts zu öffnen. Um den Inhalt eines Stammverzeichnisses von einem Unterverzeichnis aus zu sehen, klicken Sie auf das Verzeichnis in der ersten Spalte.

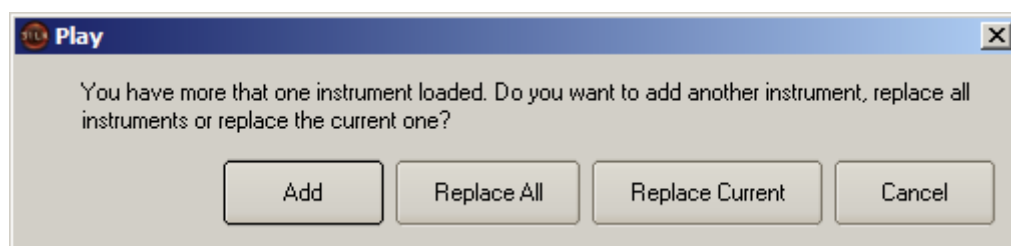
Öffnen eines Instrumentes

Nachdem eine Instrumentendatei in der ersten oder zweiten Spalte ausgewählt wurde (sie wird dann in blau markiert), gibt es nun drei Wege das Instrument zu laden.

Klicken auf den „Add“-Knopf: Diese Aktion lädt das Instrument und fügt es der Instrumentenliste hinzu. Das Instrument ist selektiert, was heißt, dass die Benutzeroberfläche und alle Regler jetzt die Einstellungen des gerade geladenen Instrumentes wiedergeben.

Klicken auf den „Replace“-Knopf: Wenn nur ein Instrument gerade geladen ist, wird dieses Instrument sofort mit dem neuen überschrieben. Wenn mehr als ein Instrument geladen ist, dann öffnet sich eine Dialogbox mit den Möglichkeiten zur Auswahl nur gerade ausgewählte zu ersetzen oder alle geladenen Instrumente oder das Laden abubrechen.

Doppelklick auf die Instrumentendatei: Sollte bereits ein oder mehrere Instrumente geladen sein, so erscheint ein Abfrage, ob Sie das Instrument hinzufügen oder alle ändern ersetzen sollen. Ansonsten wird das Instrument sofort geladen.



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Nachdem die PLAY Engine beginnt, das Instrument in den Hauptspeicher zu laden, wird ein Fortschrittsbalken (wie oben) angezeigt. Mit dem „Abort“-Knopf kann das Laden mit einem Klick sofort beendet werden. Die bereits geladen Samples des Instruments werden dabei dann wieder entladen.



Die Tastatur der Browseransicht

Die Tastatur am unteren Rand des Fensters funktioniert auch in der Browseransicht. Wenn mehr als ein Instrument geladen ist, ist immer das aktuell, das in der Instrumentenliste oben recht selektiert ist. Das ist dann auch das Instrument welches Sie hören, wenn Sie mit der Maus auf die weißen Tasten klicken. Beachten Sie bitte, dass ein einfaches Klicken auf das Instrument in der Liste in der Browseransicht das Instrument nicht auswählt. Doppelklicken in die Liste wählt das Instrument aus, aber es öffnet außerdem die Player-Ansicht.

Und wie auch bei der Tastatur in der Player-Ansicht: wenn Sie weiter oben auf eine Taste klicken entspricht dies einem leichten Anschlag, klicken Sie weiter unten entspricht dies einem härteren Anschlag.



9. Die PLAY Engine als Plug-In

- 89 Öffnen der PLAY Engine in einem Programm
- 90 Die PLAY Engine als Plug-In in Cubase
- 91 Die PLAY Engine als Plug-In in Digital Performer
- 92 Die PLAY Engine als Plug-In in Logic
- 92 Die PLAY Engine als Plug-In in Sonar
- 94 Automation
- 95 Die Unterschiede der Standalone-Version und des Plug-Ins

[Klicken Sie hier, um das Haupt-navigationsdokument zu öffnen](#)

Die PLAY Engine als Plug-In

Öffnen der PLAY Engine in einem Programm

Die meisten modernen Sequenzer erlaube es heutzutage, dass Software von Dritten in den Sequenzer geladen werden kann. Alle Ein- und Ausgaben des Plug-Ins werden von dem Sequenzer verarbeitet. Viele Plug-Ins vom gleichen oder anderen Herstellern können nebeneinander laufen und jeder liefert seine Klänge ab. Einige Plug-Ins, wie die EastWest PLAY Engine, erzeugen die Klänge aufgrund von MIDI-Daten. Andere Plug-Ins sind Effekt-Plug-Ins, wie zum Beispiel Kompressoren, Equalizer oder Echo-Simulationen.

Die Einzelheiten, wie die PLAY Engine in den verschiedenen Sequenzern geladen wird, wird in den folgenden Abschnitten erklärt. In alle Fällen müssen Sie den Sequenzer als erstes starten. Dann fahren Sie wie unten beschrieben fort. Wenn Sie wissen, wie man andere Plug-Ins in Ihren Sequenzer lädt, so verhält es sich mit der EastWest PLAY Engine genauso.

Vier Sequenzer werden in einem jeweils eigenen Abschnitt behandelt: Cubase, Digital Performer, Logic und Sonar. Diese vier wurde deshalb ausgesucht, weil sie die am meisten benutzen sind und mit Plug-Ins wie der PLAY Engine gut zusammenarbeiten. Viele andere können ebenfalls genutzt werden und die Art und Weise, wie sie geladen werden, ist den vier hier vorgestellten Sequenzern sehr ähnlich.

Die folgende Tabelle gibt die älteste Version jedes Sequenzers an, mit der die PLAY Engine getestet wurde. Da sich diese Informationen schnell ändern können, ist es am besten, Sie sehen auf unserer Supportseite auf der EastWest Webseite nach, um die neuesten Informationen zu bekommen:

<http://support.soundsonline.com>

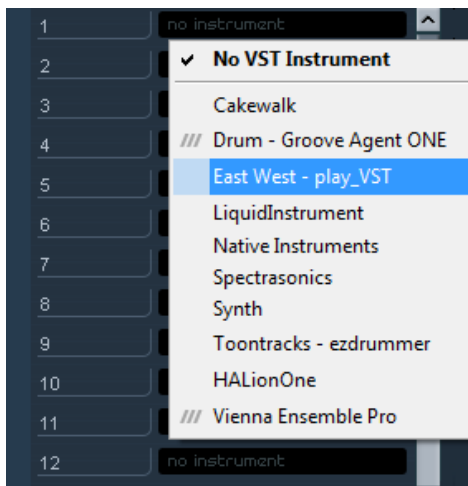
Die PLAY Engine als Plug-In in Cubase

Wenn Sie ein Projekt in Cubase geöffnet haben wählen Sie Menü

Geräte > VST Instrumente

aus, wie in dem Bild rechts zu sehen ist. Das öffnet ein kleines Fenster, in dem alle geladenen VST-Plug-Ins zu sehen sind. Klicken Sie auf den ersten freien Slot, den ersten, wenn dies das erste VST Plug-In ist, was geladen werden soll und aus dem dann erscheinenden Menü wählen Sie play_VST.

Das zweite Bild zeigt dieses kleine Fenster und das Menü.

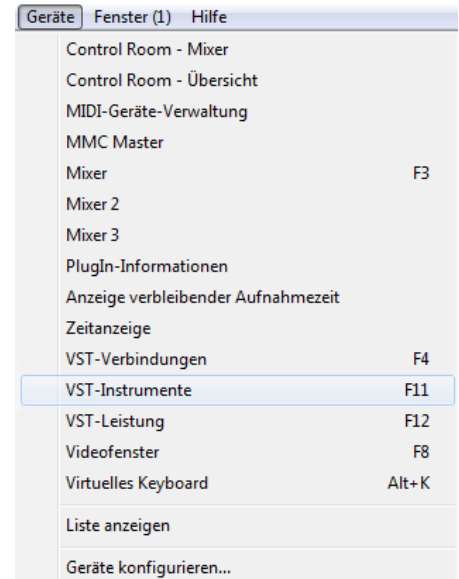


Cubase fragt Sie daraufhin, ob Sie eine neue MIDI-Spur für dieses Plug-In anlegen möchten, klicken Sie auf anlegen.

Wenn PLAY sich dann öffnet, klicken Sie auf den Browser Knopf oben rechts. In der Browseransicht wählen Sie dann eine Bibliothek, die sie laden möchten. Dies wurde ab der Seite 82 beschrieben.

Klicken Sie auf den Player-Knopf, wo Sie den entsprechenden MIDI-Kanal auswählen können (siehe Seite 78). Stellen Sie sicher, dass es derselbe Kanal ist, wie der, der in Cubase eingestellt ist.

Wenn Sie dies alles korrekt durchgeführt haben, wird Cubase in der Lage sein das geladene Instrument in dem Plug-In abzuspielen. Sie können dann in PLAY weitere Instrumente laden. Stellen Sie nur sicher, dass der MIDI-Kanal den Cubase-Einstellungen entspricht.



Die PLAY Engine als Plug-In in Digital Performer

Wenn Sie ein Projekt in DP offen haben klicken Sie

Project > Add Track > Instrument Track

im System-Menü. Wählen Sie eine Stereo-Instanz von PLAY.



Setzen Sie den Ausgang von PLAY auf den adäquaten Ausgang der Soundkarte. Wenn PLAY sich dann öffnet, klicken Sie auf den Browser Knopf oben rechts. In der Browseransicht wählen Sie dann eine Bibliothek, die sie laden möchten. Dies wurde ab der Seite 82 beschrieben.



Legen Sie eine neue MIDI-Spur in DP an:

Project > Add Track > MIDI

Diese neu angelegte MIDI-Spur erscheint in der Spuransicht. Setzen Sie den Ausgang dieser Spur auf PLAY.

Die PLAY Engine als Plug-In in Logic

Wenn Sie ein Projekt in Logic geöffnet haben, markieren Sie eine nicht benutzte Instrumentenspur. Zum Beispiel können Sie mit der Spur mit dem Namen „Inst 1.“ beginnen.



Hinter dem „I/O“-Insert in der Kanalabteilung des Arrange-Fensters selektieren Sie:

Stereo > AU Instrument > East West > Play

Wenn PLAY sich dann öffnet, klicken Sie auf den Browser Knopf oben rechts. In der Browseransicht wählen Sie dann eine Bibliothek, die sie laden möchten. Dies wurde ab der Seite 82 beschrieben.

Klicken Sie auf den Player-Knopf, wo Sie den entsprechenden MIDI-Kanal auswählen können (beschrieben ab der Seite 78). Stellen Sie sicher, dass es derselbe Kanal ist, wie der, der in Logic eingestellt ist.

Wenn Sie dies alles korrekt durchgeführt haben, wird Logic in der Lage sein das geladene Instrument in dem Plug-In abzuspielen. Sie können dann in PLAY weitere Instrumente laden. Stellen Sie nur sicher, dass der MIDI-Kanal den Logic-Einstellungen entspricht.

Die PLAY Engine als Plug-In in Sonar

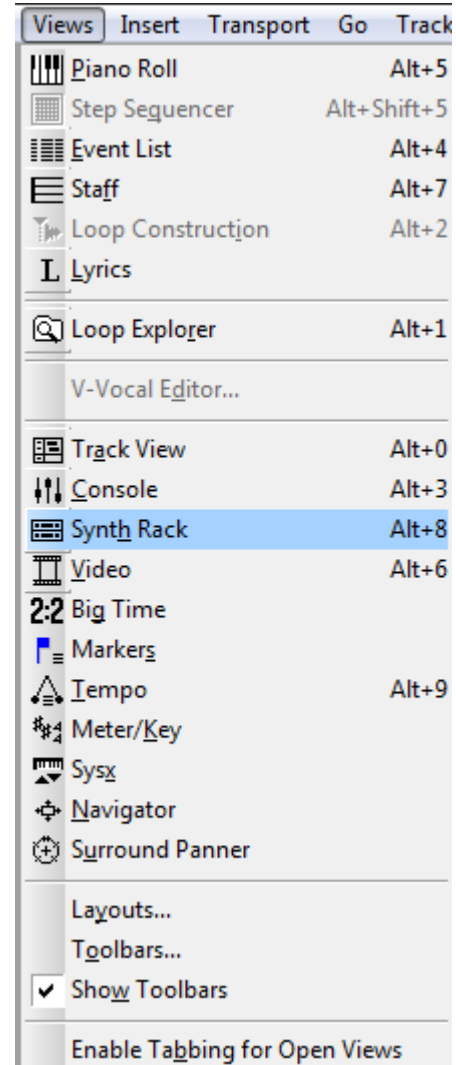
Im Cakewalk Sequenzer, der unter dem Namen Sonar bekannt ist, können Sie PLAY entweder über das Insert-Menü oder über das Synth-Rack laden. Letztendlich läuft jedes Plug-In in Sonar aus dem Synth-Rack heraus. Das Bild weiter unten zeigt das Synth-Rack mit zwei geladenen Instanzen von PLAY, die gleichzeitig laufen.

Wenn das Synth-Rack nicht zu sehen ist, können Sie es über das View-Menü rechts öffnen oder Sie klicken auf den Knopf mit dem kleinen Symbol in der Toolbar.

Vom Insert-Menü: Öffnen Sie dieses Menü um die Option „Soft Synth“ anzuzeigen. Wenn Sie die Maus über den Menüpunkt stellen, öffnet sich ein kaskadierendes Menü, das alle installierten Plug-Ins in Sonar auflistet.

Beachten Sie, dass einige Plug-Ins, inklusive der PLAY Engine, in Untergruppen gruppiert werden. Zum Beispiel, alle VST-Plug-Ins sind normalerweise unter den Untermenü „vstplugins“ zu finden. Klicken Sie auf die entsprechende Version der PLAY Engine – VSTi oder DXi – je nachdem welches Sie öffnen möchten.

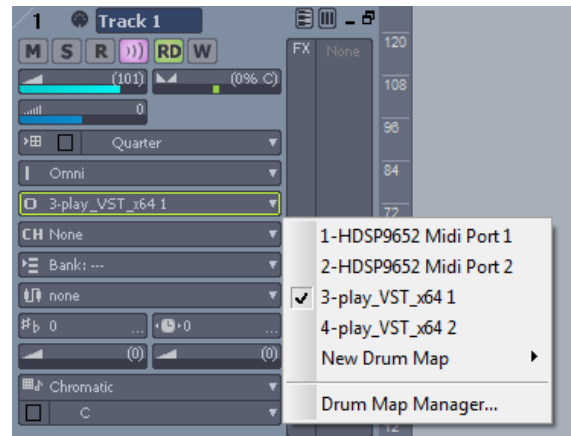
Vom Synth-Rack: Klicken Sie auf den „Add“-Knopf (in der oberen linken Ecke, in Gelb auf dem Bild markiert), es erscheint dasselbe Menü, welches in den beiden Abschnitten oben bereits beschrieben wurde.



Hinweis: Sonar nennt seine Plug-Ins „Soft Synths“, Abkürzung für „Software Synthesizers“ obwohl die PLAY Engine nicht wirklich ein Synthesizer ist. Der Ausdruck „Synth“ wird oft genutzt, um die digitale bzw. elektronische Erzeugung der Klänge zu unterstreichen. Dazu gehören auch die Sampler, wozu auch die EastWest PLAY Engine zählt.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

In einer nicht genutzten MIDI-Spur in Sonar's Spuransichtsfenster, stellen Sie PLAY als das Plug-In für diese Spur ein, wie in dem Bild rechts zu sehen ist. Sie können bis zu 16 Spuren pro Instanz von PLAY anlegen. Die MIDI-Kanäle werden in der „CH“-Drop-Down-Liste ausgewählt, wie in demselben Bild zu sehen ist. Dort können Sie ebenfalls sehen, welches PLAY Instrument auf welche MIDI-Noten reagiert. Setzen Sie den entsprechenden MIDI-Kanal in der PLAY Engine.



Automation

Der Begriff „Automation“ bezieht sich auf die Möglichkeit, Knöpfe, Regler und andere Controller durch externe Prozesse zu steuern und die Möglichkeit zu haben, alle diese Änderungen automatisch bei jeder Wiederholung der Wiedergabe zu reproduzieren. Diese Möglichkeit gibt es heute bei nahezu jedem modernen Sequenzer. Die Details unterscheiden sich dabei zwischen den verschiedenen Produkten, aber das Ergebnis ist das gleiche. Lesen Sie, wie man die Automation konfiguriert, in der Dokumentation Ihres Sequenzers nach, damit Sie die PLAY Engine steuern können.

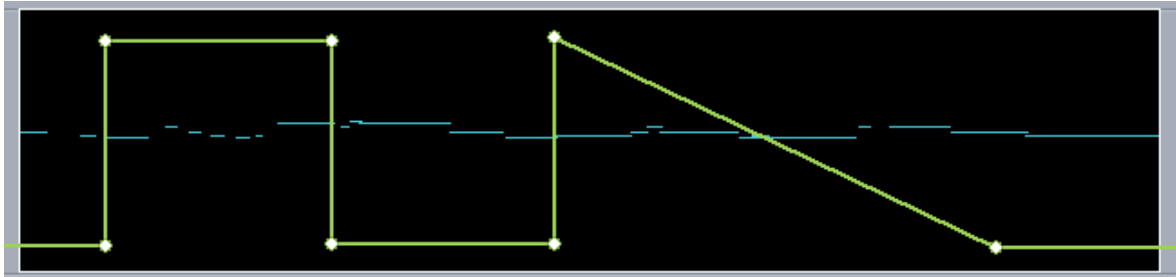
Sie möchten zum Beispiel ein Instrument zwischen dem linken und rechten Kanal wandern lassen und dann langsam von links nach rechts über die „Bühne“ bewegen. Das können Sie mit dem Panorama-Regler der PLAY Engine erreichen und ihn jedes Mal automatisch wieder einstellen, wenn der Sequenzer das Projekt abspielt.

Die beiden einfachsten Wege das zu erreichen, ist wie folgt:

- **Aufnahme der Bedienung** des physischen Knopfes – oder Reglers – Ihrer MIDI- oder Steuerungshardware. Konfigurieren Sie dazu einen Knopf oder Regler ihrer Hardware so, dass er den PLAY Panorama-Regler bedient und schalten Sie die Aufnahme für die Automation ein. Während das Projekt in Ihrem Sequenzer abgespielt wird, drehen Sie an dem Knopf oder Regler. Danach stellen Sie die Aufnahme der Automation wieder ab. Wenn Sie jetzt Ihr Projekt wieder abspielen, wird der Knopf oder Regler sich in derselben Art und Weise bewegen, wie Sie es während der Aufnahmen taten.
- **Einzeichnen der Automation** in einer Art „Hüllkurve“. Stellen Sie dazu Ihren Sequenzer so ein, dass er weiß, wie er den Regler der PLAY Engine bedienen kann. Dann zeichnen Sie eine Hüllkurve für diesen Regler in der entsprechenden Spur des Sequenzers ein. Das folgende Bild zeigt eine solche Hüllkurve für das Panoramabeispiel von oben.

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

Wie und wo man das im Einzelnen in Ihrem Sequenzer einstellt, lesen Sie in der Dokumentation zu Ihrem Sequenzer nach.



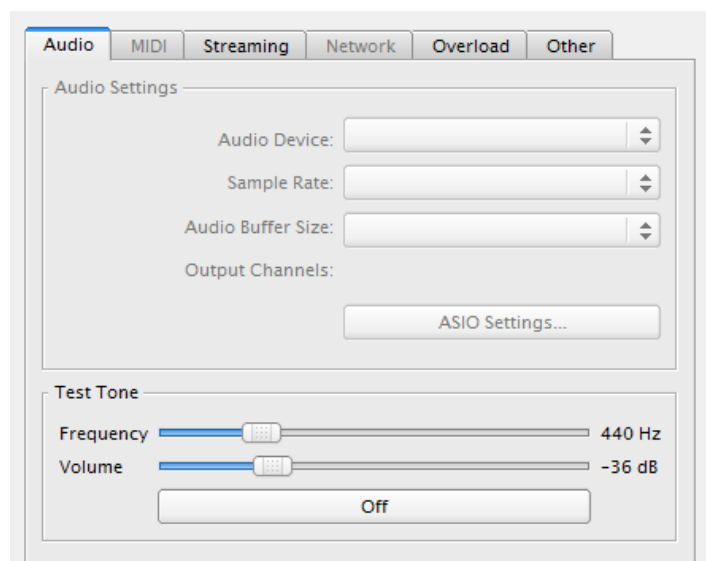
In diesem Bild sehen Sie die horizontalen blauen Segmente welches die MIDI-Noten der gespielten Gitarre darstellen. Die durchgehende grüne Linie zeigt Ihnen die Position des Panorama-Reglers: 90% links, 90% rechts, links, rechts und dann eine langsame Bewegung nach links.

Die Unterschiede der Standalone-Version und des Plug-Ins

Normalerweise sind die beiden Versionen in Aussehen und Verhalten identisch, aber es gibt ein paar Unterschiede. Die Meisten rühren daher, dass der Sequenzer einige Funktionalitäten bereitstellt, die sonst von der Standalone-Version bereitgestellt werden müssten.

Wenn Sie die PLAY Engine im Standalone-Modus öffnen, wählen Sie die Bibliothek anhand ihres Namens aus. Die Benutzeroberfläche erscheint. Sie entspricht dem virtuellen Instrument, das sie ausgewählt hatten. Wenn Sie zum Beispiel Quantum Leaps Gypsy öffnen, sehen Sie deren Benutzeroberfläche. Wenn Sie im Unterschied dazu die PLAY Engine als Plug-In öffnen, sehen Sie die Benutzeroberfläche, die Sie im Settings-Fenster (siehe Seite 43) eingestellt haben. Wenn Sie dann ein Instrument laden, sehen Sie natürlich die Oberfläche dieses Instrumentes.

Die Audio und MIDI Einstellungen, die Sie in der Standalone-Version im Settings-Fenster einstellen, sind in der Plug-In-Version nicht relevant. Diese Einstellungen werden im Sequenzer gemacht. Daher sind die Audio und MIDI Einstellungen im Settings-Fenster grau und nicht auswählbar. Stattdessen stellt der Sequenzer einen virtuellen MIDI-Port für jede Instanz des PLAY Systems zur Verfügung. Jeder dieser virtuel-



DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

len MIDI-Ports kann auf 16 verschiedenen Kanälen die MIDI-Daten senden, die den Kanälen 1 bis 16 im MIDI-Regler der PLAY-Benutzeroberfläche entsprechen.



PLAY

10. MIDI Kommandos benutzen

- 98 Was ist MIDI?
- 99 Die am gebräuchlichsten MIDI-Konntroller
- 99 MIDI benutzen, um die Wiedergabe zu verbessern

[Klicken Sie hier, um das Haupt-navigationsdokument zu öffnen](#)

MIDI Kommandos benutzen

Was ist MIDI?

MIDI ist die Beschreibung von digitalen Daten, mit denen sich Musikgeräte miteinander unterhalten können, um Musik abzuspielen. „Musikgeräte“ kann ein elektronisches Musikinstrument sein, genauso wie ein Rechner auf dem MIDI-fähige Software läuft. Der Begriff MIDI ist eine Abkürzung für „Musical Instrument Digital Interface“. Die Spezifikationen werden von der MIDI Manufacturers Association gepflegt und veröffentlicht.

MIDI-Daten beschreiben viel mehr, als nur, welche Noten wann gespielt werden sollen. Es gehören dazu auch Informationen wie Dynamik, Tempo, Ausdruck und vieles mehr (siehe die Tabelle unten). Eins kann MIDI nicht: den Klang der Noten ausgeben. Die exakt gleichen MIDI-Daten können an Synthesizer gesendet werden, die eine Flöte und eine Ukulele imitieren, mit völlig unterschiedlichen Ergebnissen. Während die Unabhängigkeit der MIDI-Daten vom Klang manchmal zu Problemen führen kann, so ist es ein großer Vorteil für Klangbibliotheken wie solche von EastWest.

Diese Spezifikation wurde zum Standard, um Musikdaten in vielen verschiedenen Umgebungen einzusetzen:

- MIDI kann in Echtzeit genutzt werden. Ein Musiker spielt auf einer Tastatur – oder einem anderen Instrument, welches MIDI-Daten erzeugen kann – und die Daten werden über ein Kabel zu einem Synthesizer gesendet, der die Daten verarbeiten kann. Die Tastatur selbst erzeugt keinerlei Klänge, sondern verlässt sich darauf, dass das Gerät am anderen Ende des Kabels dies macht.
- MIDI-Daten können für eine spätere Wiedergabe gespeichert werden. Solche Programme heißen Sequenzer. Ein Musikstück, das in einem Sequenzer geladen ist, kann aus einer beliebigen Anzahl von Musikspuren bestehen, von einem Instrument, bis zu einem ganzen Orchester und mehr.
- MIDI kann dazu benutzt werden, die Musikdaten zwischen verschiedenen Programmen auf dem Rechner auszutauschen. Eine typische Vorgehensweise ist die Möglichkeit die Daten aus einem Sequenzer (der gut darin ist, das Musikstück abzuspielen) zu exportieren und die Daten dann in ein Notationsprogramm (das gut darin ist, die Daten als Noten auszudrucken) zu laden, oder umgekehrt.
- MIDI-Daten können von einem Rechner zu einem anderen gesendet werden, um das Musikstück mit anderen zu teilen. Da es keinerlei Audiodaten in der Datei gibt, ist ein „MIDI-Stück“ meistens sehr viel kleiner, als eine komprimierte Audiodatei, wie zum Beispiel eine MP3-Datei. Andererseits, sind die Instrumentation und der Klang total von der Konfiguration des empfangenden Rechners abhängig. Speziell auch von der Soundkarte, wenn das Stück denn

DAS EASTWEST PLAY 2 SYSTEM

überhaupt abgespielt werden kann. Während die Noten und der Rhythmus immer erhalten bleiben, gibt es keine Garantie, dass das Musikstück immer gleich klingt. Wege, um dieses Problem zu umgehen, liegen weiter außerhalb der Möglichkeiten dieses Handbuches.

Hinweis: Die PLAY Engine, wie viele andere MIDI-basierende Programme auch, nennt die 16 MIDI-Kanäle 1 bis 16. Einige Software, inklusive einiger Sequenzer, zählen die MIDI-Kanäle von 0 bis 15 (was immer noch 16 verschiedene Kanäle sind). Wenn Sie dieselbe Nummer sowohl in der PLAY Engine, als auch im Sequenzer einstellen, aber der erwartete Klang ist nicht zu hören, versuchen Sie mal den MIDI-Kanal in der PLAY Engine um einen zu erhöhen oder im Sequenzer um einen zu erniedrigen (aber nicht beides gleichzeitig). Wenn der erwartete Klang jetzt zu hören ist, haben sie so eine Diskrepanz gefunden.

Die am gebräuchlichsten MIDI-Kontrollroller

Zusätzlich zu Noten und Tempo gibt es in den veröffentlichten MIDI-Spezifikationen noch die sogenannten Kontrollcodes. Damit können viele Aspekte einer Aufführung zu einem stärkeren Ausdruck verholfen werden. Es sind bis zu 128 verschiedenen Controller möglich, aber nicht alle zwischen 0 und 127 sind belegt. Hier sind die am gebräuchlichsten Controller:

Die gebräuchlichsten MIDI Kontrollcodes			
0	Bank Select	64	Haltepedal (an / aus)
1	Modulationsrad *	65	Portamento (an / aus)
2	Blasregler	66	Sostenuto (an / aus)
4	Fußpedal	67	Soft Pedal (an / aus)
5	Portamento Zeit	68	Legato Pedal (an / aus)
6	Data Entry	69	2. Haltepedal (an / aus)
7	Lautstärke *	120	Alle Klänge aus
8	Balance	121	Alle Controller zurücksetzen
10	Panorama *	123	Alle Noten aus
11	Expression *	124	Omni Mode an
12	Effekt Controller 1	125	Omni Mode aus
13	Effekt Controller 2	126	Mono an / Poly aus
		127	Poly an / Mon aus

Diese Informationen sind für Anwender gedacht, die diese MIDI-Kontroller in einer Art und Weise benutzen wollen, die nicht mehr Bestandteil dieses Handbuches ist. Wir werden hier nur auf vier Controller näher eingehen: 1, 7, 10 und 11. In der Tabelle oben sind sie mit einem Stern markiert.

MIDI benutzen, um die Wiedergabe zu verbessern

Der Klang einer Aufführung mit einem live spielenden Musiker unterscheidet sich von der einfachen Wiedergabe einer simplen Musikbox. Ein Musiker wird die Musik auf seine Weise interpretieren: Tempoanpassungen, Dynamik, Akzente, Klang-

farbe, Auslegung welche Artikulation für jede einzelne Note genommen wird und so weiter.

MIDI-Daten sind nur digitale Daten: es ist Aufgabe des Musikers – egal ob er live spielt oder die Daten in einen Sequenzer eingibt – die MIDI-Daten so zu nutzen, dass die Musik so klingt, wie er es sich vorstellt. Der MIDI-Standard wurde unter diesen Gesichtspunkten entworfen, damit diese interpretativen Elemente berücksichtigt werden. Die EastWest Bibliotheken reagieren ebenfalls auf diese Elemente.

Kontroller 1: Das Modulationsrad

Modulationsdaten werden jedes Mal den MIDI-Datenstrom hinzugefügt, wenn das Modulationsrad bewegt wird. Die 128 Positionen gehen von Aus (Wert = 0) bis Voll (Wert = 127). Wie der Klang auf die Modulationsdaten reagiert, ist von der jeweiligen Implementation abhängig. Es kann die Verzerrung einer elektrischen Gitarre ändern, kann die Lautstärke bei einer dynamischen Überblendung verändern oder sie mischt den Anteil eines LFO-Filters am Klang dazu. Alles ist denkbar.

Einige EastWest und Quantum Leap Bibliotheken beinhalten Artikulationen mit dynamischen Überblendungen, sogenannte „DXF Files“ (DXF = Dynamic Cross Fades). Wie der Name schon sagt, wird mit dem Modulationsrad zwischen zwei oder mehr Samples, die sich in der Lautstärke unterscheiden, übergeblendet und dadurch ändert sich dann auch die Klangfarbe.

Eine typische Artikulationsdatei beinhaltet mehrere Ebenen der Samples. Jede Ebene wurde mit einer speziellen Lautstärke des Instruments aufgenommen: so z.B. *pp*, *mp*, *mf* oder *ff*. Typischerweise bestimmt die Anschlagstärke einer Note welche Ebene der Samples abgespielt wird. In einer DXF-Datei bestimmt das die Position des Modulationsrades. Dieser Unterschied führt dazu, dass schon während man die Note abgespielt wird, die Klangfarbe ändern kann und nicht erst mit der nächste Note. In den Handbüchern der Bibliotheken, die dies unterstützen finden sie mehr Informationen darüber, welche Artikulationen das sind.

Kontroller 7: Lautstärke

Beide Kontroller, 7 und 11, beeinflussen die Dynamik. Die Bibliotheken von EastWest sind darauf ausgelegt mit relativ festen Lautstärkewerten zu arbeiten. Sie werden nur einmal am Anfang eines Musikstückes gesetzt und bleiben danach unverändert. Eine mögliche Ausnahme wäre, die relative Lautstärke der einzelnen Spuren zueinander einzustellen, oder wenn Sie feststellen, dass die Leadgitarre in der endgültigen Abmischung etwas lauter sein müsste – oder auch nur in einigen Passagen des Stückes – dann stellen die Lautstärke entsprechend ein. Expression ist eher dafür ausgelegt für mehr Dynamik zu sorgen, siehe unten.

Kontroller 10: Panorama

Klangerzeuger, inklusive der EastWest Bibliotheken, reagieren auf die Panorama-werte indem Sie die Lautstärke der Stereokanäle zueinander beeinflussen und geben damit dem Zuhörer den Eindruck, dass das Instrument eher links, eher rechts oder eher in der Mitte zu hören ist. Einige Bibliotheken haben die Instrumente bereits korrekt im Raum positioniert. Dazu zählen die Instrumente eines Symphonieorchesters, die an der Position zu hören sind, wo sie normalerweise im Konzertsaal sitzen. Hören Sie Sich die Instrumente Ihrer Bibliotheken an, ob das der Fall ist.

Kontroller 11: Expression

Wie bereits oben erwähnt sind Expression und Lautstärke zwei verschiedene Kontroller die Einfluss auf die Dynamik nehmen. Kontrollkode 11 ist dafür vorgesehen jederzeit die Dynamik der einzelnen Noten zu beeinflussen. Das ist wie bei einem Live spielenden Musiker, der den Druck beim Blasen des Instrumentes oder den Druck des Bogens auf die Saite ständig ändert und der Musik anpasst. Diese Änderungen sorgen für eine dynamischere Melodie oder sorgen für das Einblenden individueller Noten.