



SAULIUS PETREIKIS

# ANCIENT KINGDOM

PRODUCED BY DOUG ROGERS AND NICK PHOENIX

BENUTZER  HANDBUCH

1.0.1

# INFORMATION

Die Informationen in diesem Dokument können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens East West Sounds, Inc. dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software und Sounds unterliegen Lizenzvereinbarungen und dürfen nicht auf andere Medien kopiert werden. Kein Teil dieser Publikation darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung von East West Sounds, Inc. kopiert, reproduziert oder anderweitig übertragen oder aufgezeichnet werden, egal zu welchem Zweck. Alle Produkt- und Firmennamen sind ™ oder ® Marken der jeweiligen Eigentümer.

Solid State Logic (SSL) Channel Strip, Transient Shaper und Stereo Compressor lizenziert von Solid State Logic. SSL und Solid State Logic sind eingetragene Warenzeichen von Red Lion 49 Ltd.

© East West Sounds, Inc. 2025. Alle Rechte vorbehalten.

East West Sounds  
Inc. 6000 Sunset Blvd.  
Hollywood CA 90028  
USA

Bei Fragen zur Lizenzierung von Produkten: [licensing@eastwestsounds.com](mailto:licensing@eastwestsounds.com)

Für weitere allgemeine Informationen über Produkte: [info@eastwestsounds.com](mailto:info@eastwestsounds.com)

Für technische Unterstützung für Produkte: <https://www.soundsonline.com/support>

# DANKSAGUNGEN

## PRODUZENTEN

Doug Rogers, Nick Phoenix

## MUSIKER

Saulius Petreikis

## PRODUKTIONSKOORDINATION

Blake Rogers

## PROGRAMMIERUNG / SOUNDDESIGN

Justin Harris, Jason Coffman, Doug Rogers, Nick Phoenix

## ENGINEERING

Jeremy Miller, Jozef Caldwell

## SCRIPTING

Wolfgang Schneider, Kurt Korthals

## KLANGBEARBEITUNG

Justin Harris, Mike DiMatta, Jason Coffman

## ART DIRECTION

Doug Rogers, Blake Rogers, Nick Phoenix, Eike Jonas,  
Thomas Merkel, Steven Gilmore, Julio Tobar, Voger Design

## OPUS-SOFTWARE

Wolfgang Kundrus, Wolfgang Schneider, Eike Jonas, Kurt Korthals, Klaus Lebkücher; QA von: Gerrit Haasler  
Inspiration durch: Doug Rogers, Nick Phoenix, Blake Rogers, Rhys Moody, Justin Harris, Jason Coffman

## VIDEOPRODUKTION

Blake Rogers, Ryan Thomas, Dylan Freeman

## BENUTZERHANDBUCH

Jason Coffman

## BESONDERER DANK

Vilius Arlauskas

## ÜBERSETZUNG

Michael Reukauff

# INHALT

## 1. ERSTE SCHRITTE

### 1.1. ANCIENT KINGDOM

- 1.1.1. WILLKOMMEN
- 1.1.2. WALKTHROUGH
- 1.1.3. WAS ENTHALTEN IST
- 1.1.4. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

### 1.2. ÜBER DAS TEAM

- 1.2.1. DOUG ROGERS
- 1.2.2. NICK PHOENIX
- 1.2.3. SAULIUS PETREIKIS

### 1.3. SUPPORT

- 1.3.1. ONLINE-RESSOURCEN
- 1.3.2. UNSERE VIDEOS ANSEHEN
- 1.3.3. COMMUNITY
- 1.3.4. HANDBÜCHER

## 2. TIEFER EINTAUCHEN

### 2.1. ANCIENT KINGDOM INSTRUMENTE

- 2.1.1. INSTRUMENTEN-BROWSER
- 2.1.2. INSTRUMENTEN-RACK
- 2.1.3. BESCHREIBUNGSFELD
- 2.1.4. ARTIKULATIONEN

### 2.2. ANCIENT KINGDOM STEUERUNG

- 2.2.1. PLAYER UNTERSEITE
- 2.2.2. MIDI TOOLS UNTERSEITE
- 2.2.3. UNTERSEITE AUTOMATISIERUNG
- 2.2.4. UNTERSEITE ARTIKULATIONEN

## 1. Erste Schritte

Willkommen bei Ancient Kingdom, basierend auf unserer fortschrittlichen Software-Engine Opus.

### 1.1 ANCIENT KINGDOM

Erwecken Sie den Geist vergessener Reiche mit Ancient Kingdom, einer mystischen virtuellen Instrumentensammlung von Doug Rogers und Nick Phoenix, gespielt von Saulius Petreikis mit seiner Sammlung seltener Blasinstrumente - perfekt für Cinematic, World, Ambient und mehr.

### 1.2 ÜBER DAS TEAM

Das preisgekrönte Team besteht aus dem Sound-Titan Doug Rogers, dem Produzenten von Two Steps from Hell, Nick Phoenix und dem weltbekannten Multi-Instrumentalisten Saulius Petreikis.

### 1.3 SUPPORT

Besuchen Sie unser Support-Center, um mit einem Support-Mitarbeiter live zu chatten oder sehen Sie sich Videos zur Installation und Einrichtung, Produkttrailer, Komplettlösungen und vieles mehr an.

## 1.1. ANCIENT KINGDOM

Entfesseln Sie die Klänge vergessener Reiche mit Ancient Kingdom, einer brandneuen Sammlung virtueller Instrumente, die von Nick Phoenix und Doug Rogers produziert wurde und in der der weltbekannte Künstler Saulius Petreikis seine seltene Auswahl an Blasinstrumenten aus aller Welt spielt.



Mit vier bahnbrechenden Effektsignalwegen und makellosen Multimikrofonaufnahmen können Sie mit Ancient Kingdom Ihre Musik in eine Dimension entführen, in der die Vergangenheit auf die Zukunft trifft und die Geister verlorener Welten mit jeder Note zum Leben erwachen. Und das alles bei voller Stereo-Imaging-Mikrofonierung und mit allen Features der leistungsstarken Opus Sample Engine Software von EastWest.



### 1.1.1. Willkommen

Der innovative Ansatz von Ancient Kingdom lädt dazu ein, die ursprüngliche Essenz seltener Blasinstrumente zu erforschen und in transzendenten Klangwelten vorzudringen. Das lebendige Center-Display mit beeindruckenden 3D-Instrumentenmodellen und eindrucksvollen Landschaften, die ihre Ursprünge darstellen, bietet mühelose Kontrolle über die Instrumentenartikulationen und Multi-Mikrofon-Konfigurationen.

**EASTWEST SOUNDS VIDEO: ANCIENT KINGDOM WALKTHROUGH**



### HAUPEIGENSCHAFTEN

Das zentrale Display wird auf beiden Seiten von einer Reihe von Bedienelementen und Funktionen flankiert, mit denen Sie den Klang an die Anforderungen Ihrer Musik anpassen können. Mit den vielseitigen Mood-Presets können Sie ein Instrument sofort an Ihre Partitur anpassen, ganz gleich, ob Sie weichere, intimere Passagen oder eine epische Fanfare benötigen. Leistungsstarke Performance-Skripte erzeugen weiche Legato- und Portamento-Linien, während realistische Wiederholungen für Tutti-Abschnitte auf Knopfdruck verfügbar sind. Eine Liste von MIDI-Steuerungen steht zur Verfügung, um Performances in Echtzeit zu kontrollieren und innovative FX-Signalketten ermöglichen es Ihnen, alte Töne in jenseitige Texturen zu verwandeln, die Ihre Musik von den Echos der Antike bis an die Grenzen des Unbekannten transportieren werden.

- Saulius Petreikis, ein **weltbekannter Performer** und Tontechniker, spielt meisterhaft seine seltene Auswahl an Blasinstrumenten aus aller Welt und bringt seinen virtuosen Geist ein, der das weltweite Publikum mit erhebenden Improvisationen und genreübergreifenden Auftritten elektrisiert. Mit seiner unvergleichlichen Beherrschung von über 50 einzigartigen Instrumenten, einem 20-jährigen Vermächtnis von Originalalben und der Zusammenarbeit mit Koryphäen wie Hans Zimmer und Nick Phoenix verleiht er dieser Sammlung eine authentische, grenzüberschreitende Kunstfertigkeit, die jedes Instrument mit unübertroffener Tiefe und Vielseitigkeit bereichert.
- **PRISTINE MICROPHONE MIXES** fangen die feinsten Details mit einer Reihe von Mikrofonkonfigurationen ein, die jeden Aspekt des Charakters dieser seltenen Blasinstrumente widerspiegeln. Diese Mischungen sind so konzipiert, dass sie perfekt mit anderen EastWest-Bibliotheken zusammenarbeiten, indem sie diese sorgfältig ausgearbeiteten Setups verwenden, die Wärme, Klarheit und Klangreichtum für eine nahtlose Integration vereinen.
- **INNOVATIVE FX MIXES** enthalten vier bahnbrechende Signalwege, die verschiedene innovative Techniken mit Verstärkern, Vibrationsverstärkern, metallischen Oberflächen, Verzerrungsverstärkern, Megaphonen, Röhren und rotierenden Lautsprechern einsetzen, um ein dynamisches und immersives Hörerlebnis zu schaffen. Diese Signalwege bringen die Klänge in eine andere Dimension, wie Sie sie noch nie zuvor gehört haben. Diese alternativen Signalwege verstärken die Präsenz und fesseln die Aufmerksamkeit des Zuhörers, indem sie die Anschlagsdynamik der Instrumente betonen und ein eindruckvolles und lebendiges Hörerlebnis schaffen. Ob in traditionellen Kompositionen oder experimentellen Klanglandschaften, Ancient Kingdom bietet eine reiche Palette an Klängen, die von der historischen Essenz dieser großartigen Instrumente inspiriert sind.
- **STEUERN SIE DIE STIMMUNG** bei jedem Instrument, indem Sie zwischen 3 Stimmungen wählen: natürlich (Classic), intim (Soft) oder filmisch (Epic). Wählen Sie einfach eine Stimmung aus, um sofort eine Gruppe von Einstellungen zu ändern, die Mikrofonmischung, Hall, Skripte und/oder MIDI-Kompressor-Parameter umfassen. Sie können zwischen diesen verschiedenen Stimmungen wechseln, um den gewünschten Instrumentenklang zu erzielen.
- Die **DETAILED ARTICULATION SETS** bieten essentielle Techniken, wie z.B. langes Sustain mit variablen Vibrato-Leveln, verschiedene ausdrucksstarke Vibratos, kurze Artikulationen wie Staccato und Marcato, einzigartige ornamentale Stile, Effekte wie Swells, Crescendos, Triller, Repetitionen, Air Blasts und echte Legato-Instrumente für unvergleichlichen Realismus. Mit bis zu vier dynamischen Layern und umfassender Echtzeitsteuerung bieten diese Sets außergewöhnliche Ausdruckskraft und lebensechte Performance.

## ANGETRIEBEN VON DER REVOLUTIONÄREN OPUS-SOFTWARE

Opus ist die revolutionäre Software-Engine, die alle virtuellen Instrumente von EastWest antreibt. Sie ist schneller, leistungsfähiger, flexibler und sieht besser aus als die vorherige Generation der Software-Engine und verfügt über einige unglaubliche neue Funktionen.

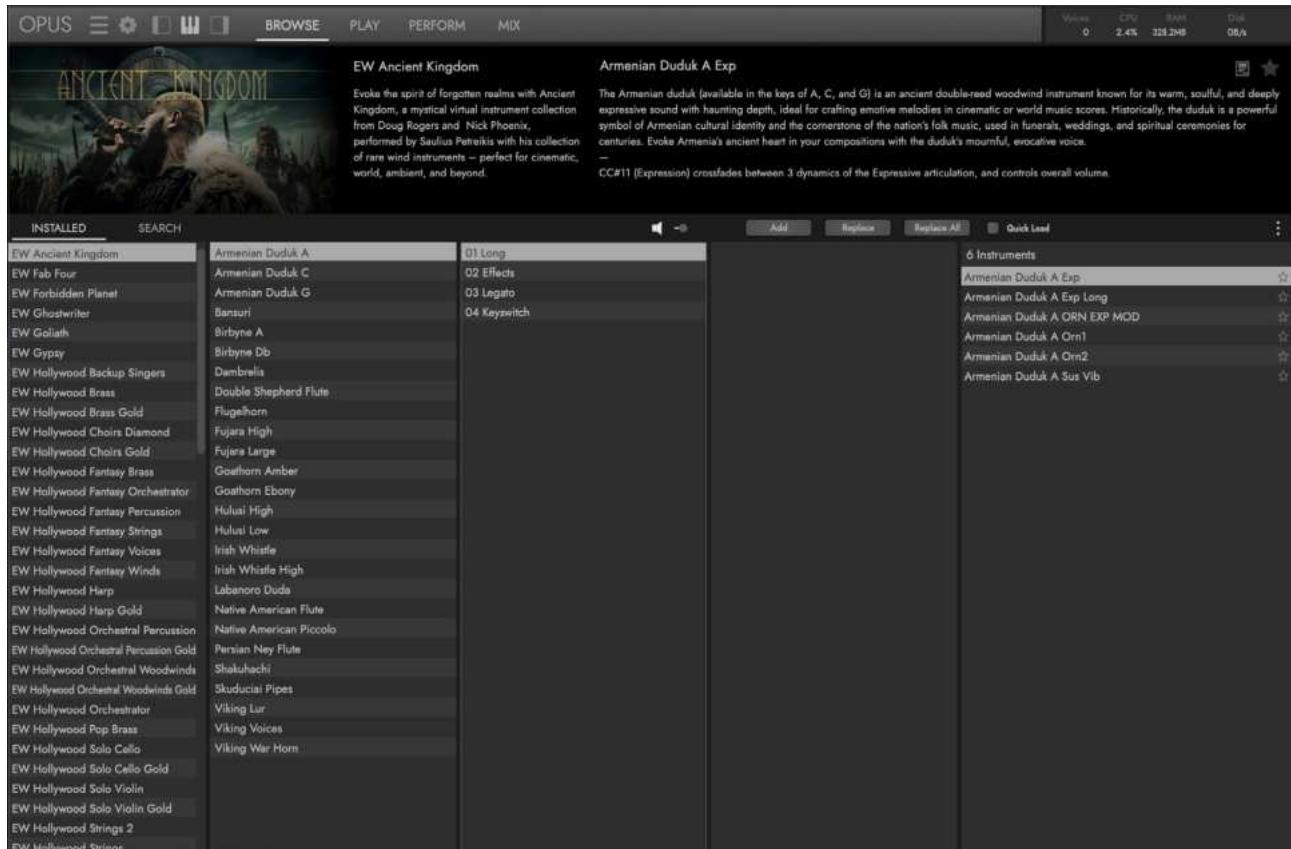
**EASTWEST SOUNDS VIDEO: [OPUS SOFTWARE WALKTHROUGH](#)**



Im Folgenden finden Sie eine kurze Liste der wichtigsten Funktionen der Opus-Software-Engine. Im Opus-Software-Handbuch finden Sie eine ausführlichere Beschreibung aller leistungsstarken Steuerelementen und Funktionen von Opus.

- **SCHNELLE UND EFFIZIENTE LEISTUNGSFÄHIGKEIT** hatte bei der Entwicklung von Opus von Anfang an höchste Priorität. Mit dem Schwerpunkt auf der möglichst effizienten Nutzung von Computerressourcen ist es die schnellste Sample-Engine auf dem Markt. Opus läuft nativ auf den neuen M1-Prozessoren von Apple und Intel-basierten Macs und ist mit den neuesten Mac- und Windows-Betriebssystemen kompatibel.
- **HIGH RESOLUTION USER INTERFACE** ist jetzt für alle EastWest-Produkte in Opus verfügbar. Die hochauflösenden (Retina-) Benutzeroberflächen sind außerdem auf jede Größe skalierbar und bieten ultimative Flexibilität bei der Verwendung mit hochauflösenden Computermonitoren.
- Eine **LEISTUNGSFÄHIGE SCRIPTING SPRACHE** ist ein wesentlicher Bestandteil des gesamten Instrumentenentwurfs. Sie wird verwendet, um das Verhalten des Instruments zu modellieren, um Klangfunktionen zu implementieren, die auf andere Weise nicht erreicht werden können und um die Interaktion mit dem Benutzer herzustellen. Opus bietet eine brandneue, leistungsfähige Skriptsprache namens OpusScript, die von Wolfgang Schneider, dem Schöpfer von Kontakt, entwickelt wurde. Sie ermöglicht es Sounddesignern, ihre Ideen auszudrücken und echte Funktionen und Verhaltensweisen zu implementieren, die über die Möglichkeiten der zugrunde liegenden Software hinausgehen.

- **INSTRUMENTEN DOWNLOADS** bedeutet, dass man nicht mehr stundenlang warten muss, um große Bibliotheken herunterzuladen. Instrumente können jetzt einzeln mit der Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung heruntergeladen werden. Mit Audio Previews können Sie einen Sound anhören, herunterladen und in wenigen Minuten spielen!



- Mit **CUSTOM KEYSWITCHES** können Anwender ihre eigenen Keyswitch-Instrumente bauen und Multi-Artikulations-Instrumente mit einer Vielzahl von Optionen für den fliegenden Wechsel zwischen Artikulationen erstellen. Zu den MIDI-Trigger-Optionen gehören Keyswitches, Continuous Controllers (CCs), Velocity, Program Changes und mehr.
- Die **ADVANCED AUTOMATION**-Optionen sind für jedes einzelne Instrument vorkonfiguriert und bieten individuelle Einstellungen, die auf die besonderen Merkmale des jeweiligen Instruments oder der jeweiligen Library zugeschnitten sind. Der Benutzer kann auch seine eigenen Automationseinstellungen konfigurieren, indem er Automationsparameter und Makroparameter hinzufügt, wobei letztere mehrere Ziele mit einem einzigen Makro steuern können. Vorhandene MIDI-Controller-Mapping-Zuweisungen können auch auf jede beliebige frei verfügbare MIDI-CC-Zuweisung abgebildet werden.
- **MULTI-INSTRUMENTEN-SETUPS** lassen sich dank eines speziellen Bereichs der Benutzeroberfläche, der für diese "Performances" zuständig ist, einfacher denn je verwalten. Nutzen Sie eine Reihe von Steuerelementen und Optionen, mit denen Sie die Interaktion mehrerer Instrumente untereinander anpassen können, einschließlich der Definition von Oktaven, Tastenbereichen, Trigger-Aktionen und mehr.

## 1.1.2. WALKTHROUGH

Dieser Abschnitt richtet sich an neue Benutzer der Opus-Software, der Sample-Engine, die Ancient Kingdom und alle anderen EastWest Libraries steuert.



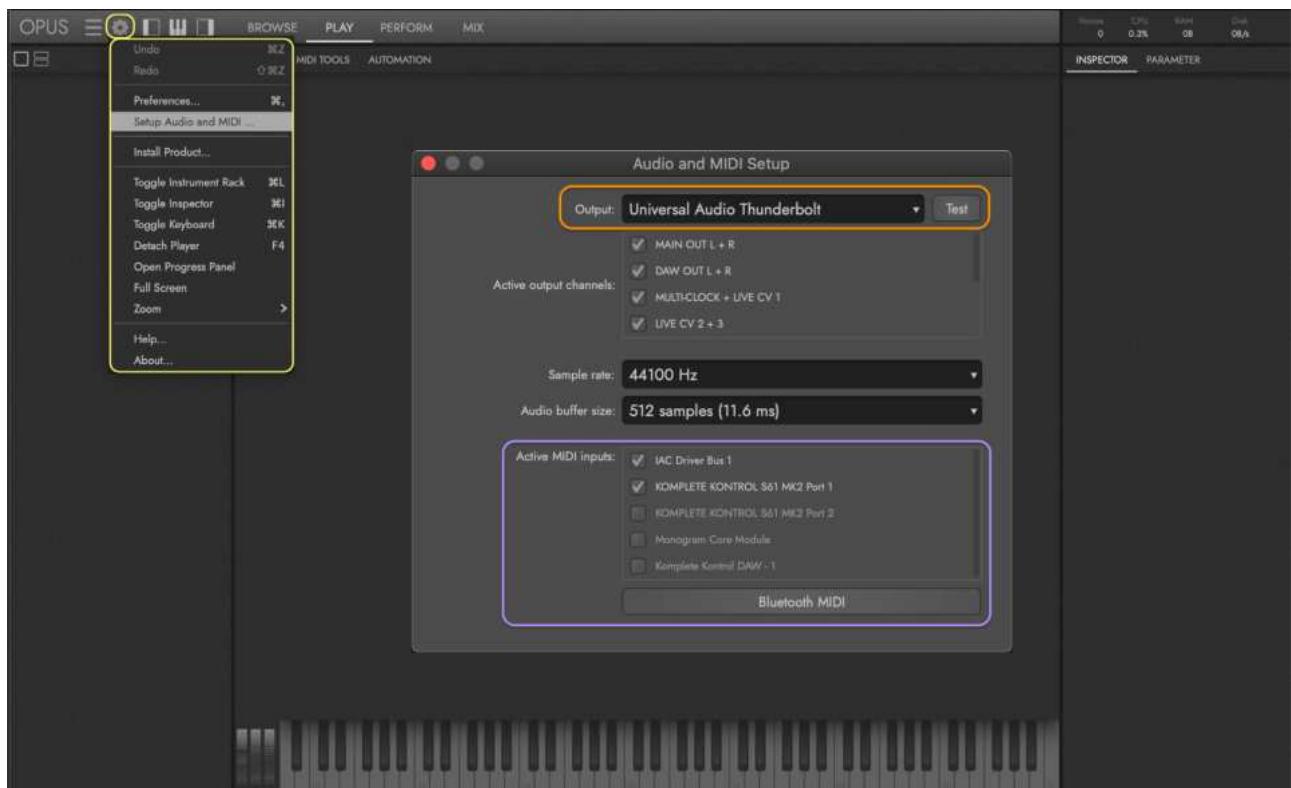
Dieser Abschnitt behandelt die ersten Schritte der Einrichtung von Opus, das Laden Ihres ersten Instruments, die Verwendung der Regler zur Klangveränderung, die Erstellung verschiedener Multi-Instrumenten-Setups und die Abrundung des Klangs durch Abmischen und Effekte.

- **INITIAL SETUP** umfasst einige Schritte zur Optimierung der Einstellungen, zum Einrichten von Audio- und Midi-Geräten und zum Ausführen der neuesten automatischen Updates.
- **BENUTZERINTERFACE** Ein Überblick über die Navigation in der Benutzeroberfläche der Opus-Software.
- **LADEN EINES INSTRUMENTS** ist einfach mit den Funktionen auf der Browse-Seite, wo Sie nach einem Instrument suchen, Sounds vorhören und Instrumente laden können.
- Das **SPIELEN EINES INSTRUMENTS** ist intuitiv wie eh und je, da eine von der Bibliothek angepasste Benutzeroberfläche und eine Reihe von Steuerelementen verwendet werden, die auf der Wiedergabeseite und ihren Unterseiten verfügbar sind: Player (Standard), MIDI-Tools, Automation und Artikulationen.
- **AUFBAU EINER PERFORMANCE** Erstellen Sie im Handumdrehen Multi-Instrumenten-Setups (Splits, Stacks, Keyswitches), indem Sie die Instrumenteneigenschaften mithilfe von Steuerelementen wie Tastenbereich, Oktave und Trigger-Aktionen ändern, um sie auf vielfältige Weise zu formen und zu steuern.
- **MIXING AND EFFECTS** kann auf ein Instrument (oder die einzelnen Mikrofonpositionen) mit einer Reihe von Effekten aus allen Kategorien angewendet werden, um das Endergebnis mit Eq, Kompression, Chorus, Reverb, Delay und mehr zu verfeinern.

## ERSTE EINRICHTUNG

Bevor Sie loslegen können, sind einige Schritte erforderlich, um Opus für die Verwendung zu optimieren und einzurichten.

1. Beim ersten Start von Opus wird das Dialogfeld **SETUP WIZARD** angezeigt. Folgen Sie den Eingabeaufforderungen, um die CPU- und Festplattenleistung von Opus auf der Grundlage Ihres Arbeitsablaufs und der Spezifikationen Ihres Computers zu optimieren. Dies kann jederzeit in den Voreinstellungen geändert werden.
2. Führen Sie die **AUTOMATISCHE AKTUALISIERUNG** beim Start von Opus aus, wenn die Aufforderung "Updates Available" erscheint. Es sollte nur ein paar Sekunden dauern, bis es fertig ist.
3. **AUDIO- UND MIDI-GERÄTE** können im **EINSTELLUNGSMENÜ** ausgewählt werden, indem Sie die OPTION **EINSTELLUNG AUDIO UND MIDI** aus der Liste auswählen.
  - (A) Wählen Sie ein Audiogerät aus dem **OUTPUT MENU** und testen Sie die Verbindung, indem Sie auf den TEST BUTTON klicken, um einen Testton zu senden.
  - (B) Markieren Sie im Bereich **AKTIVE MIDI-EINGÄNGE** das Kästchen neben einem oder mehreren verfügbaren MIDI-Geräten, die Sie aktivieren möchten.



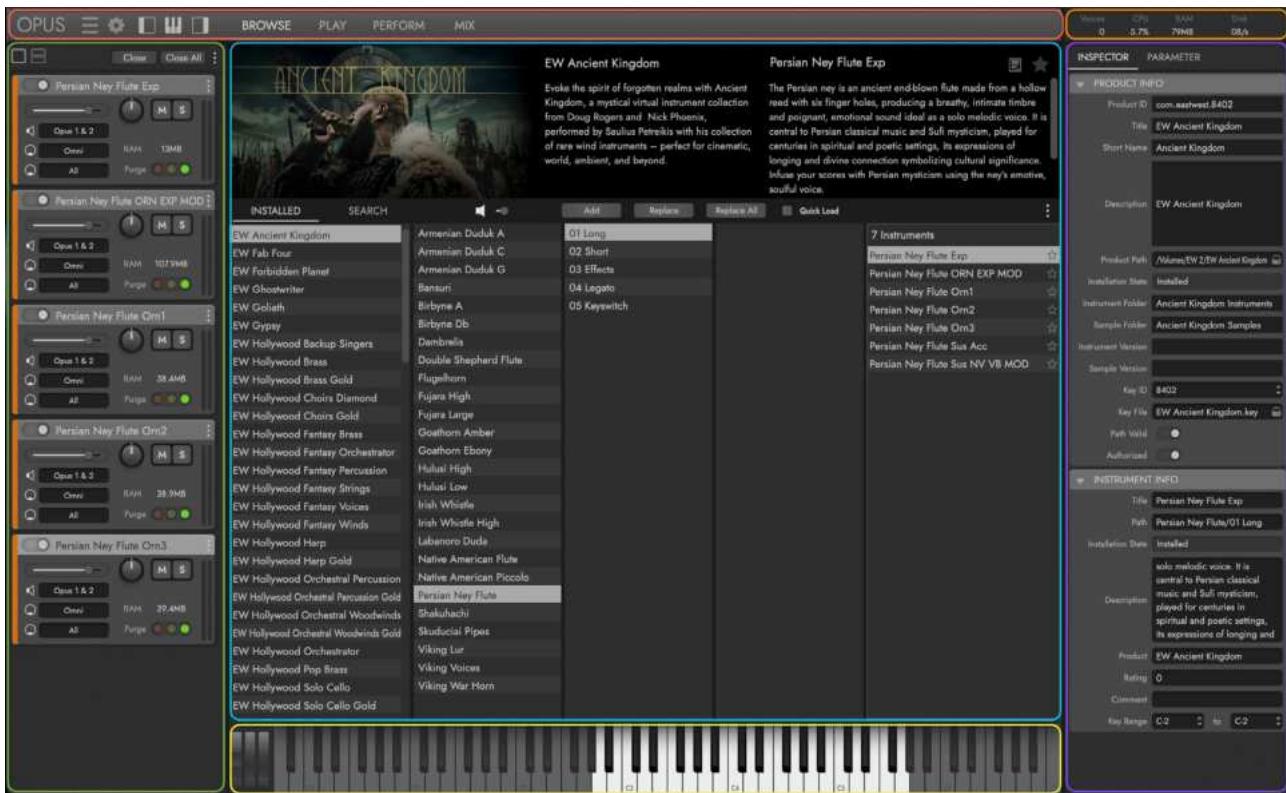
**OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 1.1.3 EINSTELLUNGEN** enthält weitere Informationen über die im Einstellungsfenster verfügbaren Einstellungen.

## BENUTZERINTERFACE

Die Opus-Benutzeroberfläche ist in 6 Hauptbereiche unterteilt (von denen einige zunächst nicht sichtbar sind).

Oben befindet sich der Bereich **NAVIGATIONSLEISTE**, der wichtige Menüs und Schaltflächen für den Zugriff auf alle Hauptbereiche der Opus-Benutzeroberfläche enthält. Von links nach rechts umfasst dies:

- Mit der **OPUS-TASTE** wird ein "About"-Fenster mit Software-Informationen angezeigt.
- Die **HAUPTMENÜ-OPTIONEN** (horizontale Linien) beziehen sich auf das Speichern und Öffnen von Instrumenten und Performances und die **EINSTELLUNGSMENÜ-OPTIONEN** (Zahnradssymbol) enthalten Einstellungen für Audio und MIDI und mehr.
- Mit den **INTERFACE TOGGLERS** können Sie Teile der Opus-Benutzeroberfläche ein- und ausblenden: das Instrumenten-Rack (links), das virtuelle Keyboard (Mitte) und den Inspector (rechts).
- Mit den **SEITENWÄHLERN** schalten Sie im **HAUPTANZEIGEBEREICH** zwischen den Seiten Browse (abgebildet), Play, Perform und Mix um.



Die **INSTRUMENT RACK AREA** zeigt die geladenen Instrumente an und enthält grundlegende Bedienelemente für Lautstärke, Panorama, Solo / Mute und mehr. Weitere Details finden Sie im folgenden Abschnitt.

Der **Bereich VIRTUAL KEYBOARD** zeigt den gesampelten Tastenbereich des ausgewählten Instruments, das Pitch Wheel, das Modulationsrad (CC 1) und das Expression Wheel (CC 11) an.

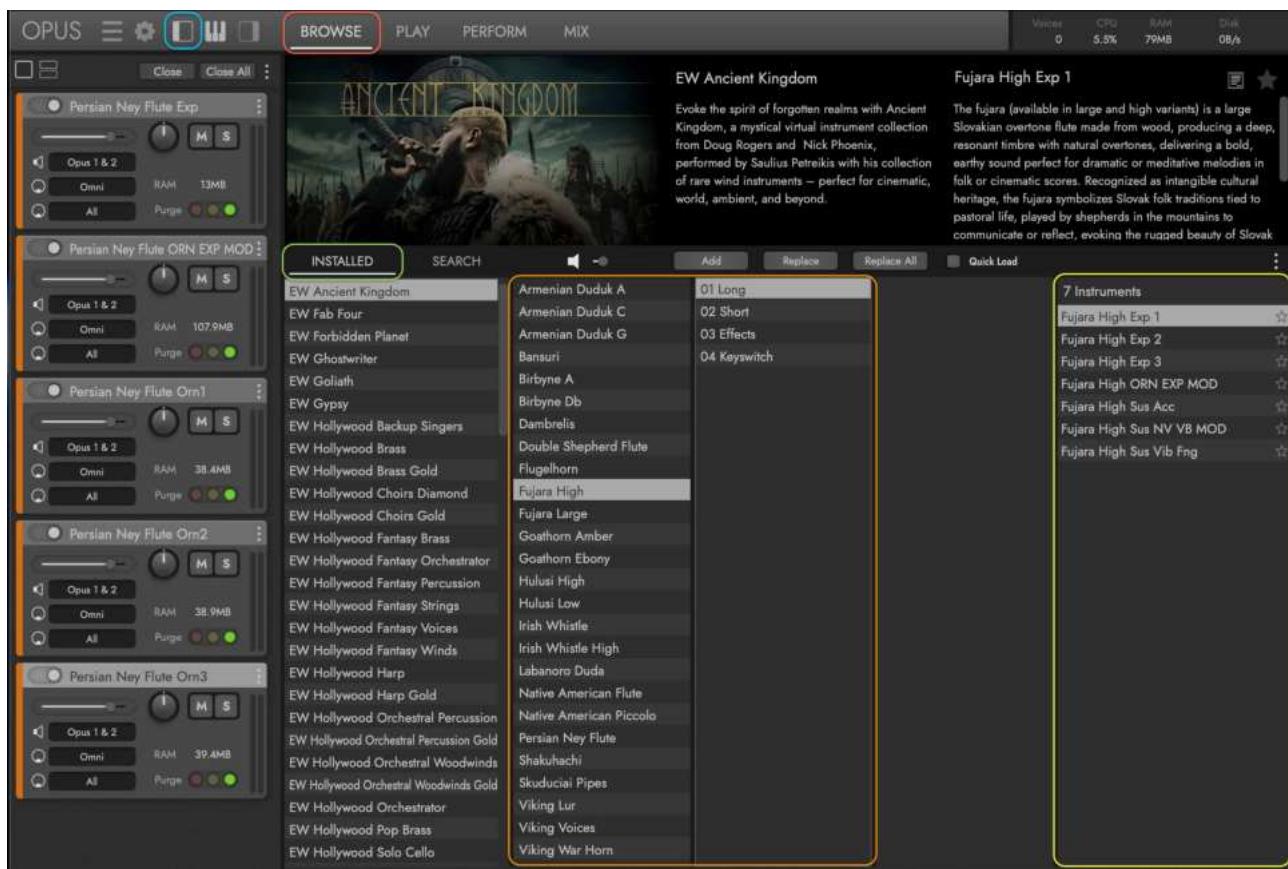
Der Bereich **SYSTEM USAGE AREA** zeigt Echtzeit-Statistiken zur Anzahl der gleichzeitig gespielten Stimmen, CPU-Nutzung, RAM-Nutzung und Festplattennutzung an.

Der **INSPECTOR BEREICH** zeigt Informationen zur aktuellen Auswahl an, egal ob es sich um ein Instrument handelt, das auf der Browse-Seite ausgewählt wurde oder um einen Kanal, der auf der Mix-Seite ausgewählt wurde. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Opus-Software-Handbuch.

**EIN INSTRUMENT LADEN**

Auf der Browse-Seite können Sie nach Instrumenten suchen, sie vorhören und laden.

1. Klicken Sie auf den **BROWSE PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**, um die Browse-Seite aufzurufen.
2. Klicken Sie in der **NAVIGATIONSLEISTE** auf die TASTE **INSTRUMENTENRACK**, um das Instrumentenrack anzuzeigen, in dem geladene Instrumente mit Reglern wie Lautstärke, Panorama und mehr angezeigt werden.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **INSTALLED MODE** und dann auf ANCIENT KINGDOM in der Liste der installierten Bibliotheken, die in der linken Spalte erscheint. Durchsuchen Sie die Unterkategorien, bis Sie auf einen Ordner mit Instrumenten klicken.
4. Klicken Sie auf eine der **Hauptkategorien**: 1 CLASSIC für Instrumenten-Nachbildungen einiger der kultigsten Sounds der Musikgeschichte, 2 CLASSIC ELEMENTS für Instrumente in ihrer reinsten Form, die jeweils einen einzelnen Synthesizer aus einer legendären Besetzung enthalten oder 3 BEYOND ANCIENT KINGDOM für frische, innovative Presets für moderne Genres wie EDM und Hip-Hop.
5. Die Instrumente erscheinen in der **ERGEBNISLISTE**, wo Sie auf eines doppelklicken können, um es zu laden und auf ein anderes doppelklicken können, um es zu ersetzen. Halten Sie die [option/alt]-Taste gedrückt, während Sie einen Doppelklick ausführen, um ein Instrument hinzuzufügen, anstatt es zu ersetzen.



**LESEN SIE WEITER | KAPITEL 2.1 ANCIENT KINGDOM INSTRUMENTE** für eine vollständige Übersicht der verfügbaren Instrumente in ANCIENT KINGDOM und wie man sie findet.

## EIN INSTRUMENT SPIELEN

Jedes Produkt verfügt über eine eigene Reihe von Steuerelementen und Funktionen, die auf der Play-Seite und ihren Unterseiten zugänglich sind: Player (Standard), MIDI Tools, Automation und Artikulation.

1. Klicken Sie auf den **PLAY PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**, um die Play-Seite aufzurufen.
2. Klicken Sie auf den **PLAYER SUB-PAGE SELECTOR** im **PALETTENMENÜ**, um die benutzerdefinierte Benutzeroberfläche für das geladene und aktuell ausgewählte Instrument anzuzeigen.



3. Verwenden Sie den **INSTRUMENTENSELEKTOR**, um das aktuell ausgewählte Instrument anzuzeigen und die Instrumentenauswahl mit den Aufwärts- und Abwärtspfeilen zu ändern (Sie können auch die Aufwärts-/Abwärtspfeiltasten auf Ihrer Tastatur verwenden).
4. Manipulieren Sie den Klang, indem Sie den Regler auf der Benutzeroberfläche durch Mausklick verändern oder lesen Sie weiter im Handbuch, um mehr über die Manipulation von Reglern in Echtzeit mit MIDI CCs zu erfahren.

**LESEN SIE WEITER | KAPITEL 2.2 ANCIENT KINGDOM STEUERUNG** für einen tieferen Einblick in alle Regler, die für die Klanggestaltung eines Instruments zur Verfügung stehen.

## ERSTELLEN EINER PERFORMANCE

Erstellen Sie Multi-Instrumenten-Setups (oder „Performances“), indem Sie eine Vielzahl von Parametern definieren, die steuern, wie die einzelnen Instrumente miteinander interagieren.

1. Klicken Sie auf den **PERFORM PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**, um nach dem Laden mehrerer einzelner Instrumente (oder einer einzelnen Performance) die Perform-Seite aufzurufen.
2. Der **ZONES SUB-PAGE SELECTOR** ist die Standardauswahl im **PALETTENMENÜ** und zeigt die Instrumenteneigenschaften für alle Instrumente an, so dass Sie schnell Multi-Instrumenten-Setups, sogenannte Performances, erstellen können.



3. Verwenden Sie die **INSTRUMENTEN-EIGENSCHAFTEN**, um multitimbrale Instrumente mit Tastatursplits und -stapeln unter Verwendung von Tastenbereich, Oktave und mehr zu erstellen.
4. Verwenden Sie die **MIDI TRIGGER OPTIONS**, um Multi-Artikulations-Instrumente zu erstellen, die verschiedene MIDI-Trigger (wie Key-Switches und Controller) verwenden, um zwischen ihnen zu wechseln.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Mehrere EastWest-Bibliotheken verfügen über benutzerdefinierte Unterseiten, die auf der Perform-Seite nach dem Laden einer speziellen Performance-Datei verfügbar sind. Hollywood Orchestra Opus Edition enthält zum Beispiel den Orchestrator, unsere innovative Scoring Engine.

**OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 2.3 DIE PERFORMANCE-SEITE** um mehr über die Unterseiten und Steuerelemente zu erfahren, die für die Verwaltung von Performances mit mehreren Instrumenten zur Verfügung stehen.

## MISCHEN UND EFFEKTE

Beeinflussen Sie den endgültigen Klang eines Instruments mit Hilfe von Mix-Reglern und einer Reihe von leistungsstarken Effektprozessoren.

1. Klicken Sie auf den **MIX PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**, um die Mix-Seite aufzurufen und die Mix- und Effekteinstellungen für das ausgewählte Instrument zu ändern.
2. Die **EFFECTS AREA** nimmt die obere Hälfte der Mix-Seite ein und zeigt die Insert-Effekte an, die auf dem ausgewählten Kanal (standardmäßig der Master-Kanal) geladen sind.



3. Der **MIXER**-Bereich befindet sich in der unteren Hälfte der Mix-Seite und wird mit einem Standard-Mixer-Kanal-Setup für ANCIENT KINGDOM gefüllt: ein Master-Kanal, mit vielen Insert Effekten, 6 Sub-Mixer-Kanäle und 2 FX-Bus-Kanäle mit Effekten für jeden. Viele dieser Effekte können auch auf der Play-Seite gesteuert werden.

**OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 2.4 DIE MIX-SEITE** für weitere Einzelheiten zum Abmischen, Hinzufügen von Effekten und zur sonstigen Finalisierung der Ausgabe eines Instruments.

## WO SIE MEHR ERFAHREN KÖNNEN

Wenn Sie mehr über die Opus-Software erfahren möchten, als das, was speziell mit ANCIENT KINGDOM zu tun hat, lesen Sie bitte das Opus-Software-Handbuch. Es deckt alle Aspekte der Funktionen, Bedienelemente und Optionen der Opus-Software ab.

Sie können das Opus-Software-Handbuch aufrufen, indem Sie auf die **MENÜ-TASTE EINSTELLUNGEN** in der oberen linken Ecke der Navigationsleiste klicken und die **HILFE-OPTION** auswählen, die am unteren Ende des Menüs erscheint.



Dieses ANCIENT KINGDOM Benutzerhandbuch enthält Verweise auf Abschnitte im Opus-Software-Handbuch (siehe Beispiel unten), in denen Themen behandelt werden, die über den Rahmen dieses Produkts hinausgehen.

**OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 1.1.3 EINSTELLUNGEN** enthält weitere Informationen über die im Einstellungsfenster verfügbaren Einstellungen.

### 1.1.3. WAS ENTHALTEN IST

Eastwest ANCIENT KINGDOM enthält:

- Eine Sammlung von 345 Instrumenten über 26 Instrumentenkategorien
- Ungefähr 136 GB von 24-bittigen, 44,1kHz Samples
- Die Opus-Software
- Die Lizenz(en) für das von Ihnen gekaufte Produkt
- Das Ancient Kingdom Benutzerhandbuch (PDF)
- Das Opus-Software-Handbuch (PDF)
- Die EW Installation Center Software für die Verwaltung Ihrer Produkte und Dokumentation

#### EIN HINWEIS ZU ILOK

Ein iLok-Konto ist erforderlich, um eine maschinenbasierte (elektronische) Lizenz auf Ihrem Computer zu platzieren. Sie können die Lizenz auch auf einem optionalen iLok 2 oder 3 Schlüssel platzieren. Der iLok 1 Schlüssel wird nicht mehr unterstützt.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Aufgrund des Alters und des Erscheinungsdatums dieser Hardware wird der iLok 1-Schlüssel von den neuesten iLok-Lizenzmanagern, Play & Opus-Engines und der Installation Center-Software nicht mehr unterstützt. Dies führt zu sehr langsamem Ladegeschwindigkeiten oder dazu, dass die Programme die Bibliotheken nicht finden. Bitte verschieben Sie Ihre Lizenzen entweder auf Ihren Computer als Maschinenlizenz oder auf einen iLok 2 oder 3 Schlüssel. Es ist bekannt, dass der iLok 1-Schlüssel, der einfach an Ihren Computer angeschlossen ist, ebenfalls dieses begrenzende Verhalten zeigt.

#### ERFORDERLICHE INTERNETVERBINDUNG

Eine Internetverbindung ist für mehrere Dinge erforderlich:

- Das erstmalige Herunterladen des EW Installation Center und der Opus-Software
- Die erstmalige Aktivierung von unbefristeten Lizenzen
- Für die Nutzung der Funktion "Auto Update" in Opus
- Die erneute Aktivierung von Abonnement-Lizenzen (ComposerCloud)
- Der Download von EastWest Libraries (siehe unten für andere Optionen)

Wenn alles eingerichtet ist, brauchen Sie nur einmal im Monat eine Verbindung herzustellen, damit die Lizenz aktiv bleibt. Wenn Sie nicht aktiv sind und die Synchronisierung nicht automatisch erfolgt, müssen Sie die Lizenz über den iLok-Lizenzmanager deaktivieren und dann wieder aktivieren.

## 1.1.4. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Die minimalen und empfohlenen Hardware- und Softwarespezifikationen für die Ausführung von Opus (Version 1.5 und höher) auf Windows- und macOS-Systemen sind unten aufgeführt.

Die Opus-Software muss auf einem Laufwerk des Betriebssystems installiert werden und dieses Laufwerk muss im nativen Dateiformat des Betriebssystems formatiert sein, um Installationsprobleme und stark aufgeblähte Dateigrößen zu vermeiden. Verwenden Sie das NTSF-Format für Windows-Laufwerke, Mac OS journaled / extended für macOS 12 und darunter und APFS für macOS 13 und darüber.

### MINDESTANFORDERUNGEN

- CPU: Quad-Core (vier Kerne) mit 2,7 GHz (oder höher)
- RAM: 16 GB
- Betriebssystem: macOS 10.15 (Catalina) oder höher; Windows 10 oder höher (mit ASIO-Soundtreibern)
- Laufwerk: HDD (7200 U/min, nicht energiesparend)

### EMPFOHLENE SPEZIFIKATIONEN

- CPU: Octa-Core (acht Kerne) mit 2,7 GHz (oder höher)
- RAM: 32 GB oder mehr
- Betriebssystem: macOS 10.15 (Catalina) oder höher; Windows 10 oder höher (mit ASIO-Soundtreibern)
- Laufwerk: SSD (SATA oder PCIe)

**BITTE BEACHTEN:** Opus läuft nativ auf Apple Silicon ARM CPUs (M1, M2, M3, usw.) und Intel-basierten Macs.

## 1.2. Über das Team

Ancient Kingdom wurde von Sound-Titan Doug Rogers und Two Steps from Hell-Produzent Nick Phoenix produziert. Seit über drei Jahrzehnten produzieren sie gemeinsam mehrfach preisgekrönte Sample-Libraries und virtuelle Instrumente - mehr als jedes andere Sound-Produktionsteam in der Branche - darunter die NAMM TEC Award-Gewinner Hollywood Choirs, Hollywood Orchestra und Hollywood Fantasy Orchestra. Ancient Kingdom wurde von Saulius Petreikis eingespielt, einem virtuosen Bläser und weltbekannten Künstler, der das Publikum weltweit begeistert.

### 1.2.1. Doug Rogers

Der Gründer und Produzent Doug Rogers verfügt über mehr als drei Jahrzehnte Erfahrung in der Audiobranche und wurde mit zahlreichen Branchenpreisen ausgezeichnet, darunter "Recording Engineer of the Year". In dem gleichnamigen Buch "The Art of Digital Music" wurde er als einer von "56 visionären Künstlern und Insidern" genannt.



1988 gründete er EastWest, den von der Kritik am meisten gefeierten Entwickler virtueller (Software-) Instrumente der Welt. Seitdem hat EastWest über 120 internationale Branchenauszeichnungen erhalten. Dank Rogers kompromisslosem Qualitätsdenken und seinen innovativen Ideen ist EastWest seit über 30 Jahren führend in der Branche.

Nach der Gründung von EastWest produzierte er die allererste kommerzielle Sammlung von Drum-Samples, gefolgt von einer Fortsetzung, die er gemeinsam mit Bob Clearmountain produzierte und die so erfolgreich war, dass eine neue Branche entstand. Rogers und Clearmountain produzierten weitere Veröffentlichungen, die viele

Preise gewannen. 1991 veröffentlichte Rogers die erste Kollektion mit MIDI-gesteuerten Drum-Loops, die es dem Benutzer ermöglichten, das Tempo jeden Loops in seinem Sequenzer anzupassen, ohne die Tonhöhe zu verändern oder die Qualität zu verringern.

Mit der Verbesserung der Sampling-Technologie brachte Rogers 1995 die Ultimate Piano Collection heraus, die erste Piano-Kollektion mit Multi-Velocity-Samples, die viele Auszeichnungen der Branche erhielt. 1997 arbeitete Rogers mit Nemesys zusammen, um die GigaSampler Software und die Instrumenten-Sammlungen zu entwickeln, die den Einsatz der "Streaming from Hard Drive"-Technologie ermöglichen - ein technischer Durchbruch, ohne den die hochwertigen virtuellen Instrumente von heute nicht möglich wären.

Im Jahr 2003 produzierte er zusammen mit Nick Phoenix das erste virtuelle Orchester mit Surround-Sound, Symphonic Orchestra, das von dem 11-fach für einen Grammy nominierten Toningenieur für klassische Musik, Keith Johnson, produziert und in einer hochmodernen Konzerthalle aufgenommen wurde (ausgezeichnet mit dem Keyboard Magazine "Key Buy Award", dem EQ Magazine "Exceptional Quality Award", dem Computer Music Magazine "Performance Award" und dem G. A.N.G. [Game Audio Network Guild] "Best Sound Library Award"); und auf diese Veröffentlichung folgte Symphonic Choirs (ausgezeichnet mit Electronic Musician "2006 Editor's Choice Award", G.A.N.G. "Best Sound Library Award" und Keyboard Magazine "Key Buy Award"). Symphonic Choirs und sein Vorgänger Voices of the Apocalypse waren die ersten Musiksoftwareprodukte, die es dem Benutzer ermöglichen, Wörter für die Chöre einzugeben, die dann in jeder beliebigen Tonart mit dem Computer gesungen werden konnten. Im Jahr 2007 folgte EastWest/Quantum Leap Pianos, die detaillierteste virtuelle Klaviersammlung, die jemals produziert wurde, ebenfalls in Surround Sound.

Im Jahr 2005 gründete Rogers eine Software-Entwicklungsabteilung für EastWest und veröffentlichte die ersten virtuellen 64-Bit-Instrumente, die zum neuen Standard wurden. Zu Rogers jüngsten Produktionen gehören Forbidden Planet, koproduziert mit Nick Phoenix; Hollywood Orchestra Opus Edition, koproduziert mit Nick Phoenix; Hollywood Orchestrator, koproduziert mit Sonuscore; Hollywood Backup Singers, koproduziert mit Nick Phoenix; Voices Of Opera featuring Larisa Martinez (Andrea Bocellis Sopran) und Carlton Moe (Phantom der Oper Tenor), koproduziert mit Nick Phoenix; Voices Of Soul featuring C.C. White, koproduziert mit Nick Phoenix; Hollywood Choirs, koproduziert mit Nick Phoenix; Spaces II Reverb, koproduziert mit Nick Phoenix; Voices Of The Empire featuring Uyanga Bold, koproduziert mit Nick Phoenix; EastWest MIDI Guitar Series, koproduziert mit Nick Phoenix; ProDrummer 1, koproduziert mit Mark "Spike" Stent; ProDrummer 2, koproduziert mit Joe Chiccarelli; Ghostwriter, koproduziert mit Steven Wilson; Hollywood Solo Violin, Hollywood Solo Cello und Hollywood Harfe, koproduziert mit Nick Phoenix; Hollywood Strings, Hollywood Brass, Hollywood Orchestral Woodwinds und Hollywood Orchestral Percussion, koproduziert mit Nick Phoenix und Thomas Bergersen. Die Hollywood Orchestra-Reihe wurde vom Grammy-Gewinner 2019 (Best Engineered Album, Classical) Shawn Murphy (Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull, Star Wars: Episode II - Attack of the Clones, Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith, Star Wars: A Musical Journey, Solo: A Star Wars Story, Star Wars: Rise of Skywalker, Jurassic Park, Jurassic Park - Die verlorene Welt, Harry Potter und der Gefangene von Askaban, Titanic, Minority Report, Der Soldat James Ryan, München, Die Passion Christi, X-Men: The Last Stand, Memoirs of a Geisha und Ice Age, usw.); The Dark Side, koproduziert mit David Fridmann; und Fab Four mit dem Beatle-Ingenieur Ken Scott, inspiriert von den Klängen der Beatles. Sowohl Fab Four als auch The Dark Side wurden mit M.I.P.A.-Awards ausgezeichnet, die von über 100 internationalen Musikmagazinen vergeben werden. EastWest hat 3 der letzten 5 NAMM TEC Awards für die beste Software für Musikinstrumente gewonnen.

## 1.2.2. Nick Phoenix

Nick Phoenix schloss sich Doug Rogers in den frühen Tagen des Samplings an und gemeinsam haben sie Dutzende der beliebtesten virtuellen Instrumente produziert, die heute erhältlich sind.

Phoenix' Karriere ist von neuen Ideen und Innovationen geprägt. Er leistete Pionierarbeit mit Konzepten wie der Entwicklung von Chören, die die Wörter singen können, die man auf der Tastatur eintippt. Virtuelle Instrumente wie Silk fingen den "vollständigen" Klang ungewöhnlicher Instrumente aus aller Welt ein, indem sie eine innovative Technik mit mehreren Mikrofonen und Phasenanpassung verwendeten. Phoenix war Koproduzent des EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra und des Hollywood Orchestra, den beiden populärsten virtuellen Instrumenten für Orchester, die jemals veröffentlicht wurden. Diese Kollektionen waren das Ergebnis vieler Talente, wobei Phoenix die Performance, Einstellung und Artikulation des Orchesters leitete. Ein hochmoderner Hall zur Untermalung dieser Orchesterklänge wurde zu einer Obsession für Phoenix. Nach vielen Jahren des Kampfes mit den verfügbaren Reverbs entwickelte Phoenix eine Methode zur Erfassung von instrumentenspezifischem und bühnenspezifischem Faltungshall und schuf Spaces und Spaces 2.



Phoenix' Karriere als Komponist war schon immer ein wichtiger Teil seiner Arbeit als Produzent virtueller Instrumente. Er war an der Geburt der Trailermusik in den frühen 90er Jahren beteiligt. Epische Sammlungen wie Stormdrum und Voices Of The Apocalypse wurden geschaffen, um ihm die Möglichkeit zu geben, riesige Klanglandschaften in einem sehr engen Zeitrahmen für Blockbuster-Trailer zu komponieren. In den frühen 2000er Jahren komponierte Phoenix über 1000 Filmtrailer und TV-Spots.

Im Jahr 2006 tat sich Phoenix mit Thomas Bergersen zusammen und gründete Two Steps From Hell. Two Steps From Hell gilt als Begründer eines ganz neuen Musikgenres namens "Epic Music". Two Steps ist derzeit mit 1,6 Millionen YouTube-Abonnenten die Nummer 1 unter den Filmmusik-Streaming-Künstlern weltweit. Ihre Alben "Invincible" und "Battlecry" wurden beide mit Gold ausgezeichnet. Im Jahr 2023 touren sie durch Europa.

Weitere Informationen finden Sie unter: [www.twostepsfromhell-live.com](http://www.twostepsfromhell-live.com)

Phoenix und Rogers waren nie daran interessiert, alte Ideen wieder aufzuwärmen. Jedes Produkt war ein Versuch, etwas Neues auf den Tisch zu bringen. Stormdrum 3 mit Mickey Hart erfasste einzigartige Instrumente weit außerhalb des Spektrums. Hollywood Pop Brass ist die erste Pop-Blechbläsersammlung, die wie eine Hitplatte klingt. Hollywood Choirs hat das Word-Building-Konzept auf ein neues Niveau gebracht und zahlreiche Preise gewonnen. Die neueste Veröffentlichung „Forbidden Planet“ ist das Ergebnis einer 20-jährigen Reise mit analogen Synthesizern. Es ist anders als alle anderen Synthesizer-Plug-ins, die jemals entwickelt wurden.

Phoenix startete 2021 auch eine Solo-Rock-Karriere. Die Band besteht aus Mitgliedern von John Mayers Band und Death Cab. Phoenix hat sie als modernen Rock mit klassischen Rockuntertönen beschrieben. Das ist seine aktuelle Leidenschaft. Phoenix hat eine einzigartige Website, auf der man u.a. eigene Mixe seiner Musik erstellen kann.

Für weitere Informationen besuchen Sie bitte: [www.nickphoenix.com](http://www.nickphoenix.com)

### 1.2.3. Saulius Petreikis

Saulius Petreikis ist ein litauischer Komponist und Blasinstrumentenvirtuose, der dafür bekannt ist, alte samogitisch-baltische Harmonien mit globalen Weltmusik-traditionen zu verbinden. In den letzten 20 Jahren hat er 11 Originalalben veröffentlicht, an mehr als 30 weiteren mitgewirkt und war an großen internationalen Projekten wie Two Steps From Hell, Hans Zimmer: A New Dimension und The World of Hans Zimmer — An Immersive Symphony. Saulius beherrscht mehr als 50 einzigartige Blasinstrumente und begeistert das Publikum mit geistig anregenden Improvisationen und genreübergreifenden Auftritten, die weltweit Anklang finden. Er komponiert auch für Film, Theater und Videospiele und arbeitet mit Künstlern verschiedener Disziplinen zusammen, um kraftvolle, grenzüberschreitende Werke zu schaffen, die die globale Musikszene nachhaltig prägen.



## 1.3. SUPPORT

In diesem Abschnitt finden Sie Links zu einer Reihe von Hilfsquellen, an die Sie sich wenden können, wenn Sie Probleme bei der Installation Ihres Produkts haben, mehr über die Funktionen eines Produkts wissen möchten oder sich für Tipps zum Komponieren interessieren.

### 1.3.1. ONLINE-RESSOURCEN

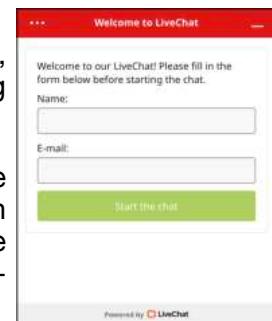
Das [EastWest Support Center](#) bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

- Live-Chat mit einem Support-Mitarbeiter
- Software- und Produkt-Updates herunterladen
- Handbücher, Anleitungen und FAQs ansehen und herunterladen

#### LIVE-CHAT MIT EINEM SUPPORT-MITARBEITER

Das [EastWest Support Center](#) bietet einen Live-Chat an, der schnellste Weg, um ein Mitglied des Support-Teams zu erreichen, das Ihnen bei der Lösung Ihrer technischen Probleme helfen kann.

Klicken Sie auf das rote Feld "Jetzt chatten", das in der unteren rechten Ecke erscheint. Geben Sie Ihren Namen und Ihre E-Mail-Adresse ein und klicken Sie dann auf "Chat starten". Wenn kein Mitarbeiter verfügbar ist, klicken Sie auf "Nachricht hinterlassen", um Ihr Problem zu schildern und ein Support-Mitarbeiter wird Ihnen antworten, sobald er verfügbar ist.



#### INSTALLATIONSANLEITUNGEN

Klicken Sie auf einen der nachstehenden Links, um die Anleitungen zur Installation Ihres Produkts anzuzeigen.

- [ComposerCloud+ Getting Started](#) (für Abonnement-Benutzer)
- [Eastwest Libraries Getting Started](#) (für Benutzer mit unbefristeter Lizenz).

### 1.3.2. UNSERE VIDEOS ANSEHEN

Besuchen Sie [EastWest Sounds auf YouTube](#) für die neuesten Videos:

- Tutorials zur Installation und Einrichtung
- Produkttrailer und Komplettlösungen
- Software-Walkthroughs
- Tipps zum Komponieren und mehr!

### 1.3.3. COMMUNITY

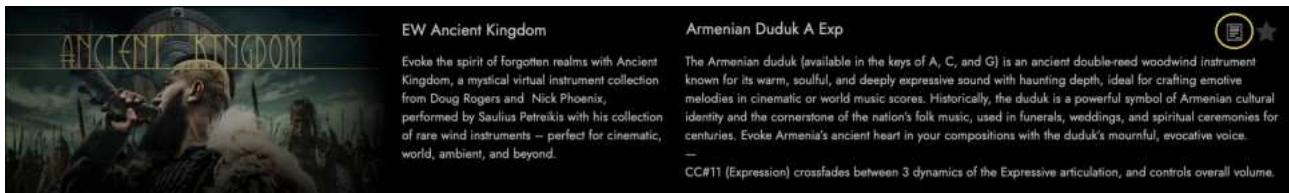
Besuchen Sie [EastWest auf Facebook](#), um die neuesten Ankündigungen zu erhalten und sich an der Diskussion mit anderen Community-Mitgliedern zu beteiligen!

### 1.3.4. Handbücher

Zusätzlich zum [EastWest Support Center](#) sind die aktuellen Benutzerhandbücher für jedes Produkt und das Opus Software Handbuch direkt in der Opus Software selbst verfügbar.

## ANCIENT KINGDOM BENUTZERHANDBUCH

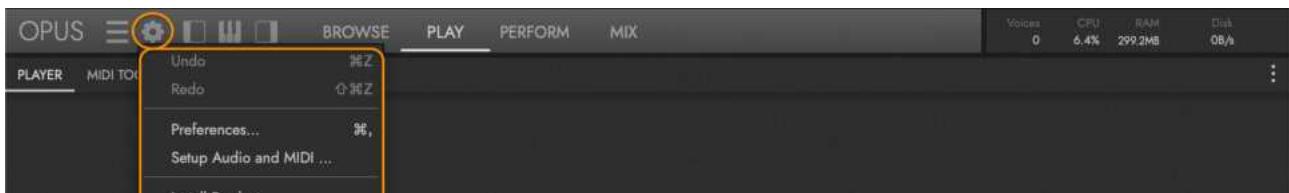
Dieses Ancient Kingdom Benutzerhandbuch können Sie aufrufen, indem Sie auf den **KNOPF BENUTZERHANDBUCH** in der oberen rechten Ecke des Beschreibungsfeldes klicken, das Sie auf der Browse-Seite finden. Es konzentriert sich auf Themen, die spezifisch für ANCIENT KINGDOM sind.



## OPUS SOFTWARE HANDBUCH

Das Opus-Software-Handbuch erreichen Sie, indem Sie auf die **Schaltfläche EINSTELLUNGEN** in der Navigationsleiste klicken und die Option **HILFE** am unteren Ende des Menüs auswählen. Es bietet einen umfassenden Einblick in alle Funktionen und Steuerelemente, die in Opus verfügbar sind, über die spezifischen Funktionen von ANCIENT KINGDOM hinaus.

## HANDBUCH-REFERENZEN



In diesem Handbuch wird auf Kapitel im Opus-Software-Handbuch verwiesen, in denen das aktuelle Thema ausführlicher behandelt wird. Zum Beispiel:

**OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 1.1.3 EINSTELLUNGEN** enthält weitere Informationen über die im Einstellungsfenster verfügbaren Einstellungen.

Auf zusammenhängende Themen in diesem Handbuch wird in ähnlicher Weise verwiesen (siehe unten).

**LESEN SIE WEITER | KAPITEL 2.1.1 INSTRUMENTEN BROWSER** für eine vollständige Übersicht der verfügbaren Instrumente.

Das Nummerierungssystem gibt das Kapitel, den Abschnitt und den Unterabschnitt an, um den referenzierten Abschnitt zu identifizieren. Zum Beispiel ist dieser Abschnitt mit 1.3.4 nummeriert, was bedeutet, dass er aus Kapitel 1, Abschnitt 3, Unterabschnitt 4 stammt.

Verwenden Sie entweder die in PDF-Dokumenten standardmäßig enthaltenen Kapitelverknüpfungen oder den Link oben links in der Kopfzeile auf jeder Seite, um zum Inhalt (< INHALT ) des Handbuchs zu gelangen.

## 2. TIEFER EINTAUCHEN

Ein umfassender Blick auf die in Ancient Kingdom enthaltenen Instrumente und eine Aufschlüsselung der Parameter, die zur Steuerung des Sounds zur Verfügung stehen.

### 2.1 ANCIENT KINGDOM INSTRUMENTE

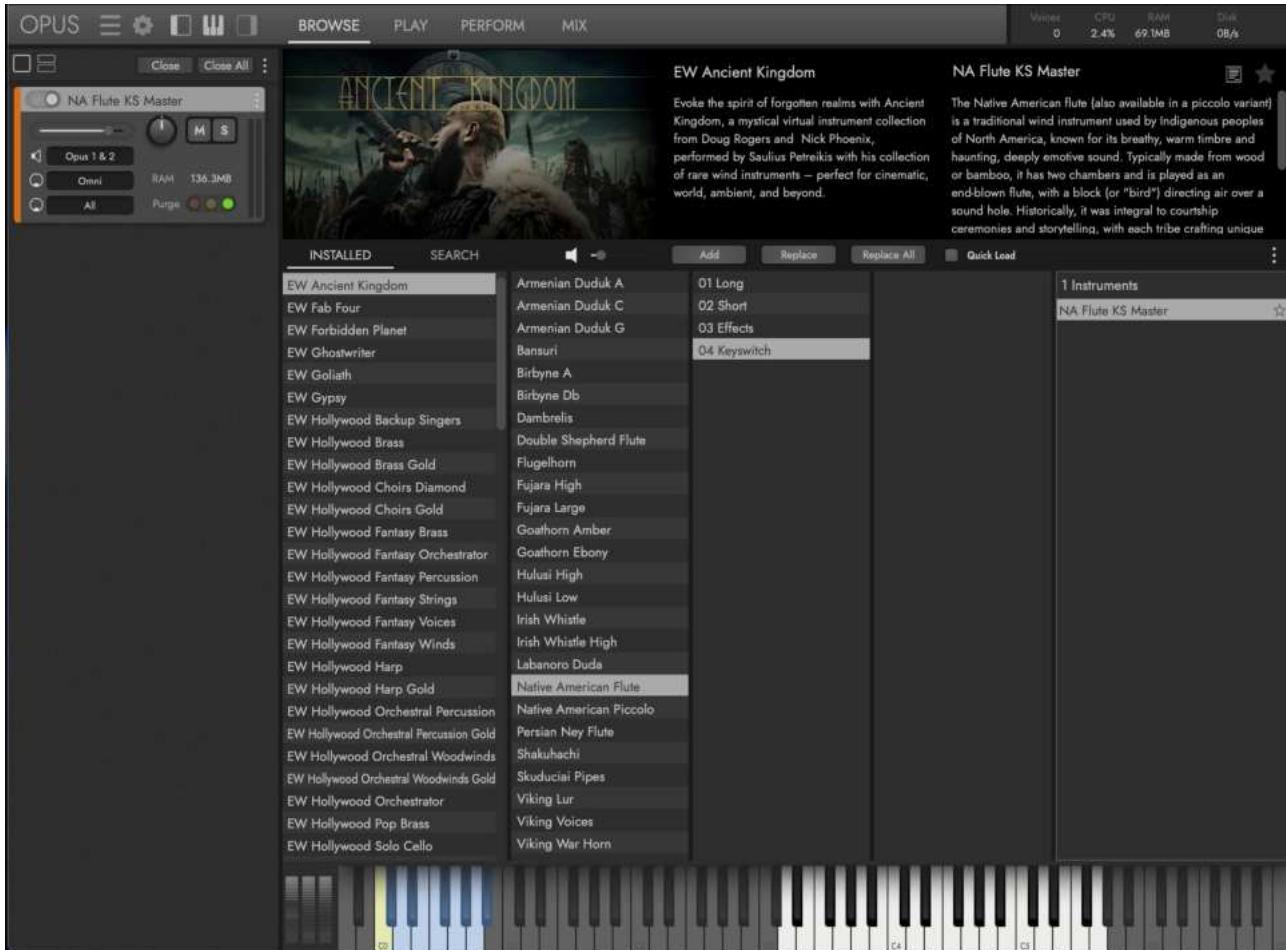
Eine Sammlung von 345 Instrumenten in 26 Kategorien, die jeweils hochdetaillierte Artikulationen und Instrumentenkombinationen für ultimative Spielbarkeit, Ausdrucksstärke und Realismus enthalten.

### 2.2 ANCIENT KINGDOM STEUERUNG

Eine benutzerdefinierte Benutzeroberfläche stellt Ihnen eine Reihe von Steuerelementen zur Verfügung, mit denen Sie wichtige Aspekte des Klangs eines Instruments beeinflussen können.

## 2.1. ANCIENT KINGDOM INSTRUMENTE

Die 26 Instrumentenkategorien in Ancient Kingdom bieten eine unübertroffene Ausdrucks Kraft und äußerst detaillierte Artikulationen. Dazu gehören lange Haltebögen mit variablen Vibrato-Stufen, verschiedene Ausdrucksarten, kurze Artikulationen wie Staccato und Marcato, einzigartige Verzierungen, Effekte wie Anschwellen, Crescendos, Triller, Wiederholungen und Luftstöße sowie echte Legato-Instrumente für wirklich lebensechte Auftritte.



### INSTRUMENTENTYPEN UND KATEGORIEN

Ancient Kingdom erscheint in alphabetischer Reihenfolge in der "Installed" Spalte neben anderen EastWest Libraries die installiert wurden.

- EW Ancient Kingdom

Klicken Sie darauf, um die 26 Instrumentenkategorien anzuzeigen, die in der rechten Spalte erscheinen.

- Armenian Duduk A
- Armenian Duduk C
- Armenian Duduk G
- Bansuri
- Birbyne A
- Birbyne Db
- Dambrelis
- Double Shepherd Flute
- Flugelhorn
- Fujara High
- Fujara Large

- Goathorn Amber
- Goathorn Ebony
- Hulusi High
- Hulusi Low
- Irish Whistle
- Irish Whistle High
- Labanoro Duda
- Native American Flute
- Native American Piccolo
- Persian Ney Flute
- Shakuhachi
- Skuduciai
- Viking Lur
- Viking Voices
- Viking War Horn

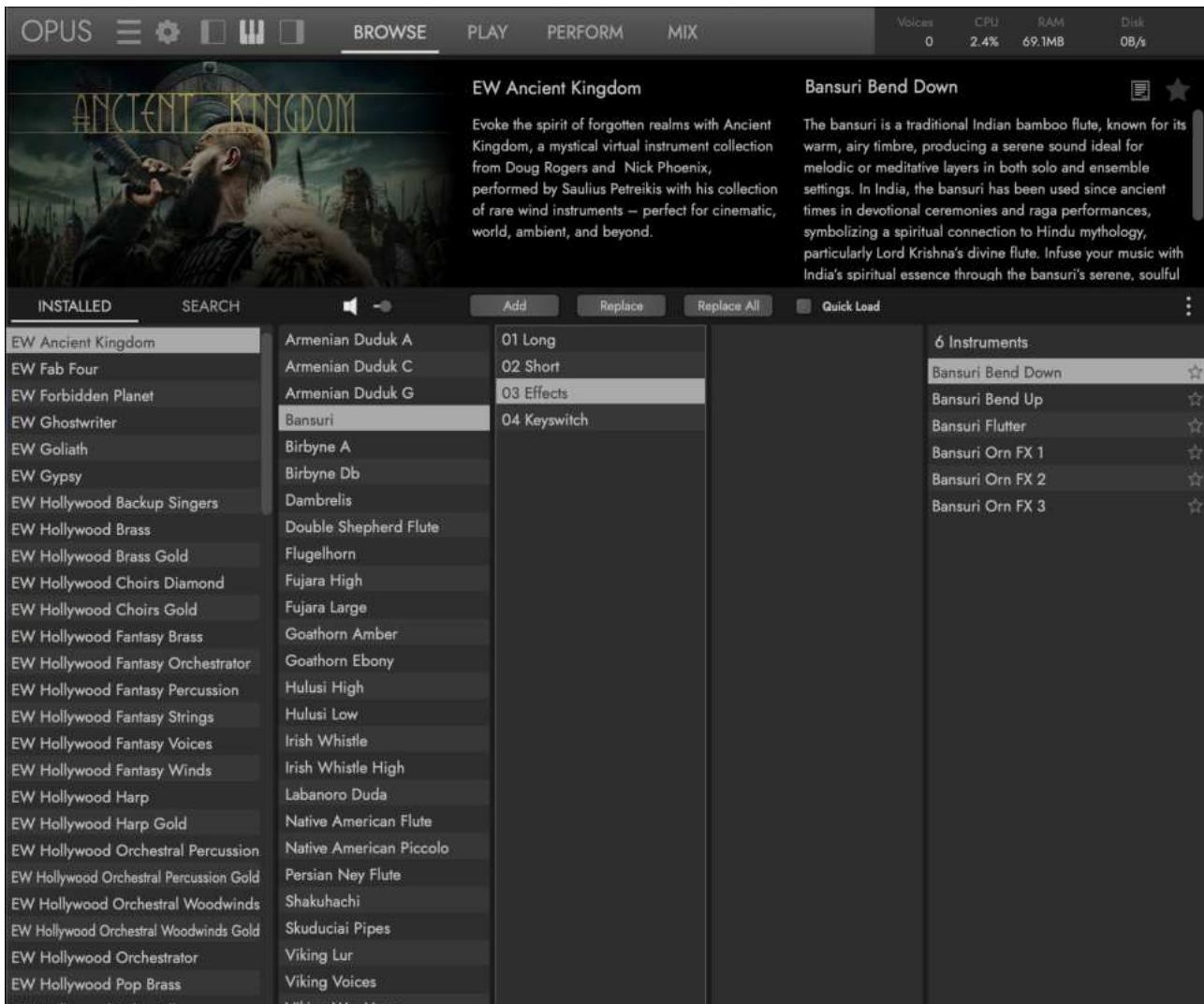
Die Instrumentenkategorien enthalten bis zu 5 Unterkategorien, die jeweils eine Reihe von Artikulationen umfassen, auch in verschiedenen Instrumentenkombinationen und Konfigurationen.

- **LONG** enthält im Allgemeinen anhaltende Artikulationen, von denen die meisten so lange gespielt werden, wie eine Note gehalten wird, da sie geloopt sind.
- **SHORT** enthält Artikulationen von kurzer Dauer wie Staccato, Staccato-Tripel, Marcato, Wiederholungen (einfach, doppelt, dreifach) und mehr.
- **EFFECTS** enthält alle Artikulationen, die als spezielle Technik angesehen werden, wie z.B. Triller, Luftstöße, Flöten und Bindings, um nur einige zu nennen.
- **LEGATO**-Instrumente enthalten echte Legato-Intervall-Bögen, die bis zu einer Oktave in beide Richtungen vom Grundton innerhalb des Instrumentenbereichs gesampelt werden. Dies bietet das realistischste Legato-Spiel, das es gibt.
- **KEYSWITCH**-Instrumente enthalten mehrere Artikulationen, zwischen denen in Echtzeit mit blau gefärbten „Keyswitch“-Noten außerhalb des Tastenbereichs des Instruments umgeschaltet werden kann (siehe Abbildung oben). Die Instrumente werden mit einem Standard-Artikulations-Set geladen, das an die Bedürfnisse des Projekts angepasst werden kann.

**LESEN SIE WEITER | KAPITEL 2.1.4 ARTIKULATIONEN** für weitere Informationen über die in jeder Unterkategorie enthaltenen Artikulationen.

## 2.1.1. INSTRUMENTEN-BROWSER

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Instrumente auf der BROWSE PAGE (siehe unten) zu finden. Dazu gehört das Durchsuchen der Bibliotheksordner eines bestimmten Produkts im Modus „Installiert“ oder die Verwendung einer Datenbank, um die Auswahl von Instrumenten durch die Auswahl von Attribut-Tags im Modus „Suchen“ einzuschränken (wobei Schlüsselwörter auch direkt in ein Suchfeld eingegeben werden können, um bestimmte Ergebnisse abzufragen).



### INSTALLIERTE BIBLIOTHEKEN

Klicken Sie auf die Schaltfläche **INSTALLED** und suchen Sie dann in der Liste der installierten Bibliotheken, die in der linken Spalte in alphabetischer Reihenfolge angezeigt wird, nach „EW ANCIENT KINGDOM“.

Als nächstes klicken Sie auf eine der 26 Instrumentenkategorien von Ancient Kingdom, die in der nächsten Spalte rechts erscheint, um die Liste der für dieses Instrument verfügbaren Unterkategorien anzuzeigen.

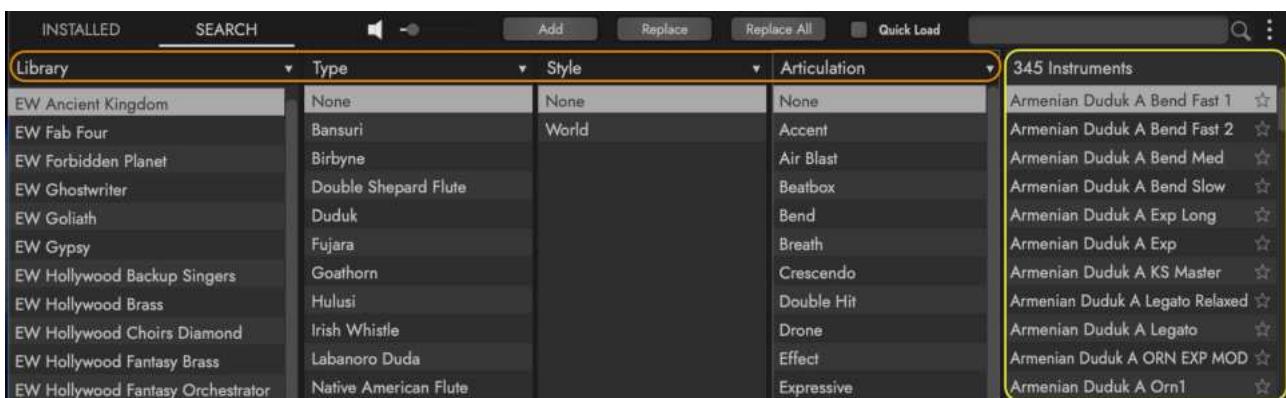
Sobald Sie die Bibliothek, die Kategorie und die Unterkategorie ausgewählt haben, werden die Instrumente in der Spalte **ERGEBNISLISTE** angezeigt. Doppelklicken Sie auf ein Instrument, um es zu laden. Dabei werden auch alle zuvor geladenen Instrumente überschrieben (ersetzt).

## SUCHKATEGORIEN

Klicken Sie auf die Schaltfläche **SUCHMODUS**, um die Instrumente schnell einzugrenzen, indem Sie Attribut-Tags aus einer Reihe von Kategorien wie Typ, Stil, Artikulationen und mehr auswählen. Alternativ können Sie auch direkt suchen, indem Sie Text in das Feld **KEYWORD SEARCH** eingeben.



Klicken Sie in die linke **Spaltenüberschrift**, um ein Dropdown-Menü zu öffnen, in dem Sie „Bibliothek“ (aus der Standardauswahl „Kategorie“) auswählen können. So können Sie Tags auswählen, um die Suchergebnisse auf Instrumente innerhalb von Ancient Kingdom einzugrenzen.



Verwenden Sie die **SPALTE LIBRARY**, um alle Instrumentenergebnisse auf diejenigen zu beschränken, die in der ausgewählten Bibliothek enthalten sind. In diesem Fall wählen Sie „EW Ancient Kingdom“.

Verwenden Sie die **SPALTE TYPE**, um die Instrumentenergebnisse weiter nach Instrumentenarten zu filtern. In Ancient Kingdom umfasst dies Typen wie Duduk, Hulusi und Fujara.

Verwenden Sie die **SPALTE ARTICULATION**, um die Instrumentenergebnisse nach der Artikulation zu filtern, z. B. 'Bend', 'Drone' und 'Expressive'.

Verwenden Sie die **SPALTE TIMBRE**, um die Ergebnisse von Instrumenten nach ihrem Klang und ihrer Klangfarbe zu filtern, z. B. „Brillant“, „Glasig“ oder „Gedämpft“.

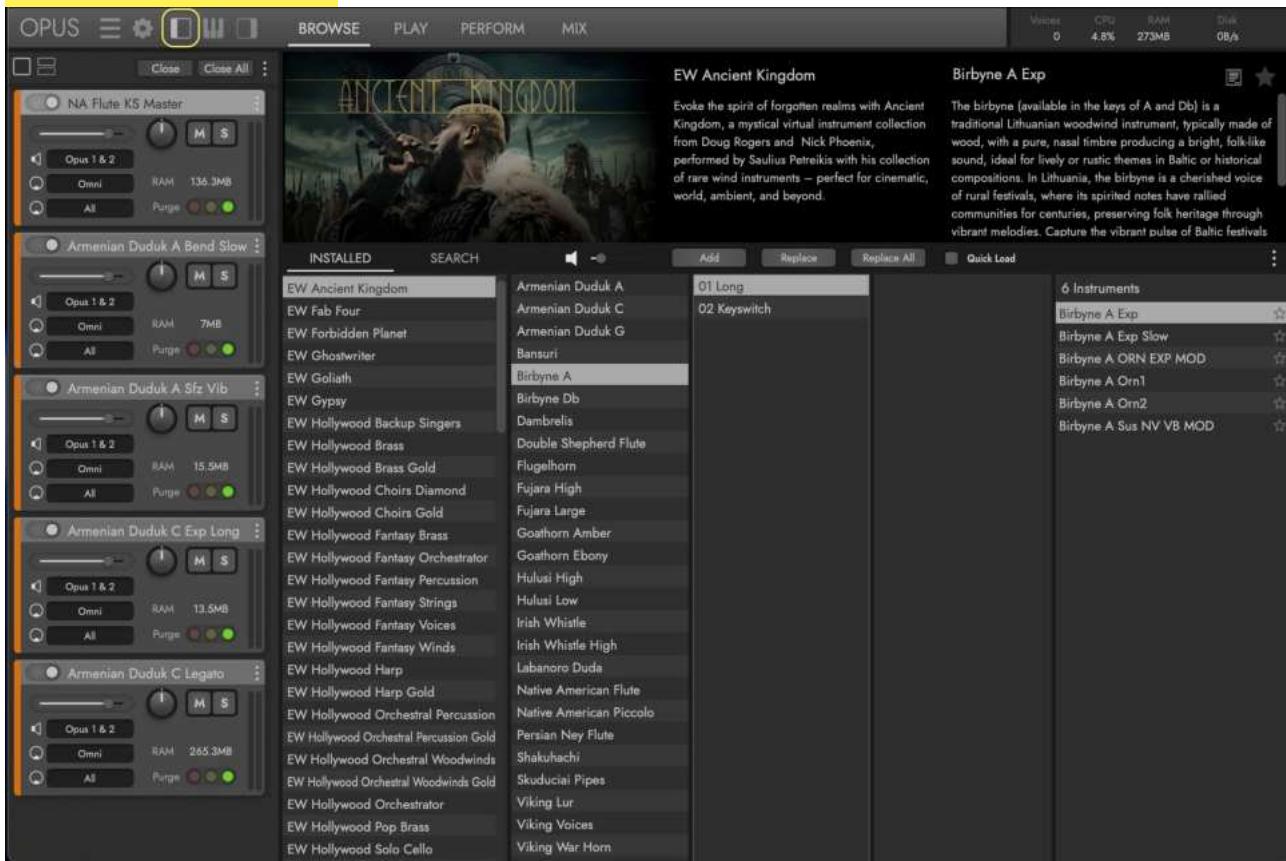
Verwenden Sie die **SPALTE STYLE**, um die Instrumentenergebnisse nach Musikstil oder Region zu filtern. Die Instrumente in Ancient Kingdom sind alle mit dem Attribut 'World' versehen.

Die Instrumente werden in der **ERGEBNISLISTE** auf der Grundlage der ausgewählten Attribut-Tags (oder der Suchanfrage) angezeigt. Doppelklicken Sie auf ein Instrument, um es zu laden, was auch alle zuvor geladenen Instrumente überschreibt (ersetzt).

**OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 2.1 DIE BROWSE SEITE** enthält weitere Einzelheiten zu allen Möglichkeiten, Instrumente zu finden, vorzuhören und zu laden.

## 2.1.2. INSTRUMENTEN-RACK

Zum Öffnen und Schließen des Instrumenten-Racks, das auf der linken Seite der Opus-Benutzeroberfläche angezeigt wird, klicken Sie in der **NAVIGATIONSLEISTE** auf das **TOGGLE INSTRUMENTEN-RACK**.



Das Instrumenten-Rack enthält oben einige Optionen und jedes geladene Instrument erscheint in einem eigenen Rack-Bereich mit seinem Instrumentennamen und dem **ACTIVATION SWITCH** am oberen Rand sowie einer Vielzahl von Bedienelementen.

- Verwenden Sie die **RACK SIZE SELECTORS** in der oberen linken Ecke, um Instrumente in einer Vollrack-Ansicht (Standard) mit allen verfügbaren Bedienelementen oder in einer Halbrack-Ansicht, die nur die **ESSENTIAL CONTROLS** mit Lautstärke, Pan, Mute und Solo enthält, anzuzeigen.
- Klicken Sie auf die **CLOSE-TASTE** oder die **CLOSE-ALL-TASTE**, um das aktuell ausgewählte Instrument bzw. alle aktuell geladenen Instrumente zu entfernen.
- Verwenden Sie die **MENÜS INPUT / OUTPUT**, um (von oben) den Audioausgang, die MIDI-Kanalzuweisung und den MIDI-Eingangsport eines Instruments auszuwählen.
- Verwenden Sie den **PURGE CONTROL**, um den Speicherplatz eines Instruments zu ändern. Um es aus dem Speicher zu entfernen, klicken Sie auf die rote Taste. Das gelbe Licht zeigt an, dass Noten in den Speicher geladen werden, während Sie spielen. Klicken Sie auf die grüne Schaltfläche, um ein Instrument vollständig in den Speicher zu laden.



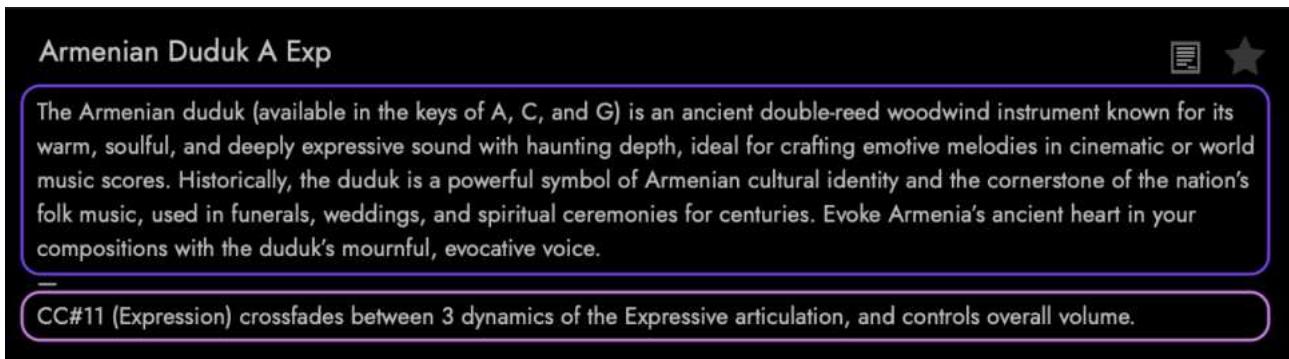
## 2.1.3. BESCHREIBUNGSFELD

Das Beschreibungsfeld wird mit Informationen zum aktuell ausgewählten Produkt und Instrument ausgefüllt. Das **BIBLIOTHEK-KUNSTWERK** wird auf der linken Seite eingeblendet, die **BIBLIOTHEK-BESCHREIBUNG** in der Mitte (unten abgedruckt) und die **INSTRUMENTENBESCHREIBUNG** erscheint rechts.



In Ancient Kingdom sind die Instrumentenbeschreibungen in 2 Teile unterteilt:

- **INSTRUMENT BACKGROUND** bietet eine Beschreibung der Konstruktion und des Klangs des Instruments, sowie seiner Geschichte und kulturellen Bedeutung.
- **INSTRUMENT PROGRAMMING** beschreibt, wie das Instrument programmiert ist, um auf MIDI-Befehle wie Velocity, CC#1 (Mod Wheel) und CC#11 (Expression) zu reagieren.



**BITTE BEACHTEN SIE:** Je nach Größe des Opus-Softwarefensters müssen Sie möglicherweise über den Abschnitt „Instrumentenhintergrund“ hinaus nach unten scrollen, um den gesamten Abschnitt „Instrumentenprogrammierung“ zu sehen.

### BIBLIOTHEKS- UND INSTRUMENTENBESCHREIBUNGEN

Die Bibliotheks- und Instrumentenbeschreibungen, die Sie im Beschreibungsfeld finden, sind unten aufgeführt. Sie bieten einen Überblick über die Bibliothek und jedes einzelne Instrument.

**ANCIENT KINGDOM** Erweckt den Geist vergessener Reiche, einer mystischen virtuellen Instrumentensammlung von Doug Rogers und Nick Phoenix, gespielt von Saulius Petreikis mit seiner Sammlung seltener Blasinstrumente - perfekt für Cinematic, World, Ambient und mehr.

- Die **ARMENISCHE DUDUK** (erhältlich in den Tonarten A, C und G) ist ein uraltes Holzblasinstrument mit Doppelrohrblatt, das für seinen warmen, gefühlvollen und ausdrucksstarken Klang mit eindringlicher Tiefe bekannt ist und sich ideal für die Gestaltung gefühlvoller Melodien in Filmmusik oder Weltmusik eignet. Historisch gesehen ist die Duduk ein starkes Symbol der armenischen kulturellen Identität und der Eckpfeiler der Volksmusik des Landes, die seit Jahrhunderten bei Beerdigungen, Hochzeiten und spirituellen Zeremonien verwendet wird. Erwecken Sie das uralte Herz Armeniens in Ihren Kompositionen mit der trauernden, beschwörenden Stimme der Duduk.
- Die **BANSURI** ist eine traditionelle indische Bambusflöte, die für ihr warmes, luftiges Timbre bekannt ist und einen ruhigen Klang erzeugt, der sich ideal für melodische oder meditative Lagen sowohl in Solo- als auch in Ensemblesituationen eignet. In Indien wird die Bansuri seit dem Altertum bei Andachtszeremonien und Raga-Aufführungen verwendet und symbolisiert eine spirituelle Verbindung zur Hindu-Mythologie, insbesondere zu Lord Krishnas göttlicher Flöte. Verleihen Sie Ihrer Musik die spirituelle Essenz Indiens durch den ruhigen, gefühlvollen Klang der Bansuri.

- Die **BIRBYNE** (erhältlich in den Tonarten A und D) ist ein traditionelles litauisches Holzblasinstrument, typischerweise aus Holz, mit einem reinen, nasalen Timbre, das einen hellen, volkstümlichen Klang erzeugt, ideal für lebhafte oder rustikale Themen in baltischen oder historischen Kompositionen. In Litauen ist die Birbyne eine geschätzte Stimme bei ländlichen Festen, wo ihre temperamentvollen Töne seit Jahrhunderten die Gemeinden zusammenbringen und das volkstümliche Erbe durch lebendige Melodien bewahren. Fangen Sie mit den lebhaften Tönen der Birbyne den pulsierenden Puls der baltischen Feste in Ihrer Musik ein.
- Die **DAMBRELIS** ist eine traditionelle litauische Maultrommel aus Metall oder Bambus, bei der der Klang durch das Zupfen einer flexiblen Zunge erzeugt wird, während der Rahmen gegen die Zähne oder Lippen gehalten wird. Der Mund des Spielers fungiert als Resonanzkörper, der den Ton und die Tonhöhe formt und einen unverwechselbaren klinrenden, rhythmischen Klang erzeugt. Sie wird seit Jahrhunderten in der litauischen Volksmusik verwendet, oft als Soloinstrument oder zur Begleitung. Historisch gesehen wurde sie von baltischen Bauern und Hirten zur Unterhaltung und für Rituale verwendet. Sie steht für Einfachheit und Naturverbundenheit und wird oft in intimen oder zeremoniellen Situationen gespielt. Verleihen Sie Ihren Stücken einen erdigen, baltischen Touch mit dem schwirrenden, rhythmischen Puls der Dambrelis.
- Die **DOUBLE SHEPHERD FLUTE** ist eine traditionelle slawische Doppelflöte aus Holz, die aus zwei parallelen Rohren besteht und einen reichen, zweischichtigen Klang mit einem warmen, harmonischen Timbre und einem hellen oberen Bereich erzeugt, der sich gut für pastorale oder gefühlvolle Themen eignet. Ihre kulturelle Bedeutung liegt in der Rolle, die sie beim Erzählen von Geschichten und bei Festen in der Gemeinschaft spielt, wobei sie die musikalische Identität des Balkans durch mündliche Überlieferungen bewahrt. In Verbindung mit der bäuerlichen Hirtenarbeit wurde sie während langer Tage auf den Feldern gespielt und trug den Puls des Dorflebens. Mit den gefühlvollen, harmonischen Tönen der Flöte können Sie in Ihren Kompositionen das Hochland des Balkans heraufbeschwören.
- Das **FLUGELHORN** ist ein aus Deutschland stammendes Blechblasinstrument, das für seinen weichen, lyrischen Klang und sein reiches Timbre bekannt ist und die Lücke zwischen Trompete und Waldhorn schließt. Sein warmer, weicher Klang macht es ideal für majestätische und doch intime Themen. Im 19. Jahrhundert in Deutschland für Militär- und Marschkapellen entwickelt, wurde sie später in der klassischen und festlichen Musik bekannt und symbolisiert mit ihren edlen, erhabenden Qualitäten deutsche Präzision und Innovation im Blechblasdesign. Mit den samtigen, majestätischen Tönen des Flügelhorns wird die Erhabenheit von Deutschlands festlichem Erbe heraufbeschworen.
- Die **FUJARA** (erhältlich in großer und hoher Ausführung) ist eine große slowakische Obertonflöte aus Holz, die ein tiefes, resonantes Timbre mit natürlichen Obertönen erzeugt und einen kräftigen, erdigen Klang liefert, der sich perfekt für dramatische oder meditative Melodien in Folk- oder Filmmusik eignet. Die als immaterielles Kulturerbe anerkannte Fujara symbolisiert slowakische Volkstraditionen, die mit dem Leben auf dem Lande verbunden sind. Sie wird von Hirten in den Bergen gespielt, um zu kommunizieren oder nachzudenken und erinnert an die raue Schönheit der slowakischen Landschaften. Verleihen Sie Ihren Kompositionen mit der tiefen, erdigen Stimme der Fujara slowakisches Kulturgut.
- Das **GOATHORN AMBER** (auch in einer Ebenholzvariante erhältlich) ist ein traditionelles litauisches Blasinstrument mit einem einfachen Design und wenigen Grifflöchern. Es besteht aus echtem Ziegenhorn, das manchmal mit Bernstein verziert ist und erzeugt ein raues, erdiges Timbre, das ideal ist, um Schlachten zu untermalen oder zeremonielle Zeichen zu setzen. In den skandinavischen und baltischen Kulturen wurden Ziegenhörner in Ritualen und in der Kriegsführung verwendet, um Versammlungen oder Schlachten zu signalisieren. Sie sind in den nordischen Traditionen verwurzelt und symbolisieren Stärke und die Verbindung zu den Vorfahren. Wecken Sie den skandinavischen Kriegergeist in Ihren Partituren mit dem wilden, ursprünglichen Klang des Ziegenhorns.

- **GOATHORN EBONY** (auch in einer bernsteinfarbenen Variante erhältlich) ist eine moderne Variante des traditionellen Ziegenhorns, die aus dichtem, dunklem Ebenholz anstelle von Tierhorn gefertigt ist. Unter Beibehaltung der klassischen Form und Spieltechnik bietet diese Version einen volleren, feineren Klang mit verbesserter Haltbarkeit und Resonanz. Sie verfügt in der Regel über einige Grifflöcher und wird in volkstümlichen und zeitgenössischen Interpretationen der baltischen Musik verwendet. Das Ebenholz-Ziegenhorn verbindet traditionelle Handwerkskunst mit modernen Materialien, um einem uralten Klang eine neue Stimme zu verleihen. Durch seinen reichen, holzigen Klang verleiht es Ihrer Musik den Geist der Wikinger und zeitgenössisches Handwerk.
- Die **HULUSI** (in hoher und tiefer Ausführung erhältlich) ist ein traditionelles chinesisches Blasinstrument mit freiem Rohrblatt, das aus einer Kalebassen-Windkammer und Bambuspfeifen besteht, darunter eine Hauptmelodiepfeife und oft ein oder zwei Bordunpfeifen. Es erzeugt einen sanften, weichen und eindringlichen Klang, der an eine Klarinette erinnert, wodurch es sich gut für lyrische Melodien oder atmosphärische Schichten in der Weltmusik oder Filmmusik eignet. Die Hulusi stammt von den Dai und anderen ethnischen Minderheiten in der Provinz Yunnan und wurde früher bei Festen und Brautwerbungsritualen gespielt, um Gemeinschaft und soziale Harmonie zu verkörpern. Erwecken Sie in Ihrer Musik mit den seidigen, lyrischen Tönen der Hulusi die alten Feste Chinas zum Leben.
- Die **IRISH WHISTLE** (in hoher und tiefer Ausführung erhältlich) ist ein einfaches Holzblasinstrument mit sechs Löchern, das einen hellen, klaren Ton erzeugt, der von einem geübten Spieler mit ausdrucksstarken Verzierungen und schnellen, komplizierten Melodien versehen werden kann. In Irland ist sie ein Eckpfeiler der traditionellen Volksmusik, die seit dem 19. Jahrhundert in Pubs, bei Tänzen und Festen gespielt wird. Sie steht für kulturelle Identität durch das Erzählen von Geschichten, die von Stärke und Widerstandsfähigkeit zeugen. Erwecken Sie mit den hellen, ausdrucksstarken Melodien der Whistle den trotzigen keltischen Geist Irlands.
- **LABANORO DUDA** (erhältlich in tiefer, mittlerer und hoher Ausführung) ist ein einzigartiger und seltener litauischer Dudelsack, der traditionell mit der Region Labanoras in Verbindung gebracht wird. Sie besteht aus einem einzigen Bordun mit einer Melodiepfeife (Chanter), die in der Regel aus Holz und Tierhaut gefertigt ist und eine robuste, dröhrende Klangfarbe mit treibender rhythmischer Energie erzeugt. Obwohl sie fast verschwunden war, haben jüngste Bemühungen ihre Kunstspritze und ihr Spiel wiederbelebt und sie zu einem Symbol des litauischen musikalischen Erbes gemacht. Ihre kulturelle Bedeutung wird weiterhin bei Volkstänzen, ländlichen Festen und Hochzeiten zelebriert, wobei ihre Wurzeln bis ins Mittelalter zurückreichen. Erwecken Sie in Ihren Kompositionen baltische Feste mit dem erdigen, rhythmischen Puls der Labanoro duda.
- Die **NATIVE AMERICAN FLUTE** (auch in einer Piccolo-Variante erhältlich) ist ein traditionelles Blasinstrument, das von den indigenen Völkern Nordamerikas verwendet wird und für sein gehauchtes, warmes Timbre und seinen eindringlichen, gefühlvollen Klang bekannt ist. Es besteht in der Regel aus Holz oder Bambus, hat zwei Kammern und wird wie eine Endblasflöte gespielt, wobei ein Block (oder „Vogel“) die Luft über ein Schalldoch leitet. Historisch gesehen war die Flöte ein fester Bestandteil von Brautwerbungszeremonien und Geschichtenerzählungen, wobei jeder Stamm einzigartige Designs anfertigte, um die spirituelle Verbindung, die Heilung und die mit den indigenen Traditionen verbundenen Gemeinschaftswerte widerzuspiegeln. Beschwören Sie die Geister der Vorfahren mit den gehauchten, herzergreifenden Melodien der Flöte.
- Die **PERSISCHE NEY FLUTE** ist eine uralte, mundgeblasene Flöte, die aus einem hohlen Rohrblatt mit sechs Grifflöchern hergestellt wird und ein hauchiges, intimes Timbre und einen ergreifenden, emotionalen Klang erzeugt, der sich ideal als melodische Solostimme eignet. Die Flöte ist ein zentraler Bestandteil der klassischen persischen Musik und der Sufi-Mystik. Sie wird seit Jahrhunderten in spirituellen und poetischen Kontexten gespielt und symbolisiert mit ihrem Ausdruck von Sehnsucht und göttlicher Verbindung die kulturelle Bedeutung. Verleihen Sie Ihren Partituren persische Mystik mit der gefühlvollen, seelenvollen Stimme der Ney.

- **SHAKUHACHI** ist eine traditionelle japanische, endgeblasene Bambusflöte mit fünf Grifflöchern, die ein volles, hauchiges Timbre erzeugt und durch subtile Atemkontrolle und Fingertechniken eine große Bandbreite an ausdrucksstarken Klängen erzeugen kann. Ursprünglich wurde die Shakuhachi seit dem 8. Jahrhundert von buddhistischen Zen-Mönchen zur Meditation verwendet. Heute ist sie ein Schlüsselinstrument in der japanischen klassischen, volkstümlichen und zeitgenössischen Musik und verkörpert die spirituelle Disziplin und Ruhe, die in der japanischen Zen-Tradition eine zentrale Rolle spielen. Erwecken Sie die meditative Gelassenheit Japans mit dem rauen, gefühlvollen Ruf der Shakuhachi.
- **SKUDUCIAI PIPES** sind traditionelle litauische panflötenähnliche Instrumente aus Holz oder Schilfrohr, die eine zarte, luftige Qualität mit einem holzigen Timbre erzeugen, das subtile, organische Texturen hinzufügt. Sie sind ein wichtiger Teil des litauischen Kulturerbes und werden bei Volksfesten in alten mehrstimmigen Traditionen gespielt. Ihr Ursprung in ländlichen Dörfern verbindet sie mit der Harmonie der Gemeinschaft und der Natur. Erwecken Sie den alten ländlichen Geist Litauens in Ihren Partituren mit den sanften, luftigen Tönen der Pfeifen.
- Die **VIKING LUR** ist ein altes skandinavisches und baltisches Blasinstrument aus Bronze oder Holz in einer langen, gebogenen Form, die an ein Tierhorn erinnert. Da sie keine Grifflöcher hat, spielt sie natürliche Obertöne, die ihr ein kühnes, blechernes Timbre mit einem eindringlichen, resonanten Ton verleihen, der sich ideal für epische Fanfare und Schlachtthemen eignet. Die Luren sind ikonische Symbole des frühen nordischen musikalischen Erbes und wurden in alten Traditionen verwendet, um wichtige Ereignisse oder Rituale zu signalisieren und Gemeinschaften in Zeremonien zu vereinen. Erwecken Sie den Ruhm der Wikinger in Ihren Kompositionen mit den gebieterischen, königlichen Tönen der Lur.
- Die **VIKING-STIMMEN** der nordischen Völker während der Wikingerzeit waren oft mit Erzählungen, Ritualen und gemeinschaftlichen Versammlungen verbunden. Die Stimmen der Wikinger haben ein raues, gutturales Timbre mit einem ursprünglichen Ausdruck, der sich in Form von Gesängen als Teil von Ritualen, rhythmischen Rezitationen, mythischen Erzählungen und melodischen Formen äußert, die in der mündlichen Tradition verwurzelt sind. Sie sind ein wesentlicher Bestandteil des kulturellen und spirituellen Lebens der Norweger und beschwören die Geister der Vorfahren und die kollektive Kraft. Erwecken Sie in Ihren Kompositionen die Hymnen der Vorfahren mit der rauen, ursprünglichen Tiefe der Wikingerstimmen.
- **VIKING WAR HORNS** ist ein traditionelles nordisches Signalinstrument, typischerweise aus Tierhorn oder Holz geschnitten, das einen tiefen, befehlsgewaltigen Klang erzeugt, dessen Kraft sein einfaches Design Lügen strafft. Während der Wikingerzeit wurden Kriegshörner — Symbole des Mutes und der Aufforderung zum Handeln — verwendet, um über große Entfernungen hinweg zu kommunizieren, Krieger zu versammeln, Angriffe anzukündigen und Versammlungen und heilige Rituale einzuleiten. Erwecken Sie den Geist der Wikinger in Ihren Kompositionen mit dem tiefen, resonanten Klang des Kriegshorns.

## INSTRUMENTENPROGRAMMIERUNG

Die Instrumente in Ancient Kingdom enthalten zahlreiche Artikulationen, Dynamiken, Round-Robins und mehr, die auf einzigartige und unterschiedliche Weise kombiniert werden, je nachdem, wie sie gespielt werden sollen.

Schauen Sie in der unteren Hälfte einer **INSTRUMENTENBESCHREIBUNG** nach (je nach Zoomstufe von Opus müssen Sie eventuell nach unten scrollen), um die Hinweise zur **INSTRUMENTENPROGRAMMIERUNG** zu finden und zu erfahren, wie ein Instrument programmiert ist, um auf Ihr Spiel und die MIDI-Steuerung zu reagieren.



Das folgende Beispiel ist für das Armenian Duduk A Orn 1 Instrument:

Wenn Sie non-legato (nicht verbunden) spielen, wird die Ornamental-Artikulation wiedergegeben, während Sie legato (verbunden) spielen, wird die Sustain-Artikulation wiedergegeben. CC#1 (Mod Wheel) überblendet zwischen den Artikulationen Sustain Non Vibrato und Sustain Vibrato. CC#11 (Expression) überblendet zwischen bis zu 3 Dynamiken der Ornamental- und Sustain-Artikulationen und steuert die Gesamtlautstärke.

Die Programmierbeschreibungen beschreiben, wie ein Instrument auf den Spielstil reagiert, z. B. welche Samples wiedergegeben werden, wenn verbundene Noten (Legato) oder unverbundene Noten (Non-Connected) gespielt werden.

Außerdem wird beschrieben, wie ein Instrument auf MIDI-Velocity- und Control-Change-Befehle (CCs) reagiert, wie Round-Robin-Instrumente (RR) erkannt werden und wie sich Keyswitch-Instrumente (KS) verhalten.

Im Folgenden werden einige Begriffe und Abkürzungen beschrieben, die in den Programmierhinweisen verwendet werden.

- **VELOCITY** steuert die Dynamik bei kurzen Instrumentenartikulationen (z. B. Staccato) und beeinflusst gleichzeitig die Gesamtlautstärke.
- **MOD WHEEL** (CC#1) steuert verschiedene Vibrato-Stufen, sofern verfügbar und wird bei MOD-Instrumenten auch zur Auswahl zwischen Artikulationen verwendet.
- **EXPRESSION** (CC#11) steuert die Gesamtlautstärke und wenn mehr als eine Dynamik vorhanden ist, werden Überblendungen zwischen mehreren dynamischen Ebenen vorgenommen.
- **ROUND ROBIN** (RR), gefolgt von einer Zahl (z.B.: RRx4), gibt die Anzahl der Notenwiederholungen an, die eine Artikulation durchläuft, bevor sie wiederholt wird. Dies sorgt für mehr Realismus, wenn dieselbe Note wiederholt gespielt wird.
- **KEYSWITCH** (KS) Instrumente haben eine Reihe von blau gefärbten Noten, die ein Instrument zwischen seinen verschiedenen Artikulationen umschalten (die aktuelle Artikulationsauswahl ist gelb).

## 2.1.4. ARTIKULATIONEN

Dieser Abschnitt enthält eine Liste der im Ancient Kingdom enthaltenen Artikulationen, aufgeschlüsselt nach Instrumentenbereich und Artikulationsunterkategorie.

### ANCIENT KINGDOM

Diese Liste enthält eine Auflistung der in Ancient Kingdom enthaltenen Artikulationen, aber nicht, wie sie in verschiedene Instrumententypen und -kombinationen programmiert sind, die verschiedene Spielstile und -zwecke unterstützen. Zum Beispiel Keyswitch-Instrumente („KS“), die es Ihnen ermöglichen, mit Noten außerhalb des gesampelten Bereichs schnell zwischen mehreren Artikulationen in Echtzeit zu wechseln.

**LESEN SIE WEITER | KAPITEL 2.1.3 BESCHREIBUNGSBOX** ‘Instrumentenprogrammierung’ für Details darüber, wie Artikulationen in Instrumente und Performances programmiert werden, um auf verschiedene Spielweisen und MIDI-Steuerungen zu reagieren..

#### • ARMENIAN DUDUK A

##### **Long**

Expressive  
Expressive Long  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Sustain Vibrato

##### **Effects**

Bend Fast 1  
Bend Fast 2  
Bend Medium  
Bend Slow  
Sforzando Vibrato

##### **Legato**

Legato

#### • ARMENIAN DUDUK C

##### **Long**

Expressive  
Expressive Long  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato  
Swell Vibrato

##### **Shorts**

Marcato Vibrato RR  
Sforzando RR

##### **Effects**

Bend Fast  
Bend Medium  
Bend Slow

### **Legato**

Legato

## • ARMENIAN DUDUK G

### **Long**

Expressive  
Expressive Long  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Ornamental 3  
Ornamental 4  
Sustain Vibrato  
Sustain Vibrato Accent

### **Effects**

Bend 1  
Bend 2  
Crescendo 1  
Crescendo 2  
Crescendo 3  
Hairpin

### **Legato**

Legato

## • BANSURI

### **Long**

Air Blast  
Expressive  
Expressive Long  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Sustain Accent  
Sustain Vibrato

### **Short**

Staccato RRx8

### **Effects**

Bend Down  
Bend Up  
Flutter  
Ornamental FX 1  
Ornamental FX 2  
Ornamental FX 3

**• BIRBYNE A****Long**

Expressive  
Expressive Long  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**• BIRBYNE Db****Long**

Expressive  
Expressive Long  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**• DAMBRELIS****Long**

Multi Pluck  
Performance  
Pluck

**Effects**

Beatbox  
Breath  
FX  
Flutter

**• DOUBLE SHEPHERD FLUTE****Long**

Drone  
Expressive 1  
Expressive 2  
Ornamental 1  
Sustain Accent  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Shorts**

Staccato RRx7

**Effects**

Flutter  
Overtone RR

**• FLUGELHORN****Long**

Expressive  
Expressive Accent  
Expressive Slow  
Expressive Slow Vibrato  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Legato**

Legato

**• FUJARA HIGH****Long**

Expressive 1  
Expressive 2  
Expressive 3  
Sustain Accent  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato  
Sustain Vibrato Finger

**Shorts**

Repetitions Single  
Repetitions Double  
Repetitions Triple  
Staccato RRx4

**Effects**

Crescendo Overtone  
Trill  
Trill Double  
Trill Triple

**• FUJARA LARGE****Long**

Expressive 1  
Expressive 2  
Expressive 3  
Sustain Accent  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato  
Sustain Vibrato Finger

**Shorts**

Repetitions Single  
Repetitions Double  
Repetitions Triple  
Staccato RRx4

**Effects**

Crescendo Overtone  
Trill  
Trill Double  
Trill Triple

• GOATHORN AMBER

**Long**

Expressive  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Effects**

Flutter

**Legato**

Legato

• GOATHORN EBONY

**Long**

Expressive 1  
Expressive 2  
Expressive 3  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Shorts**

Marcato

• HULUSI HIGH

**Long**

Expressive  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Ornamental 3  
Ornamental 4  
Sustain Accent  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Shorts**

Marcato  
Staccato RRx4  
Staccato Triple RRx4

**Effects**

Glissando Down  
Glissando Up  
Glissando Up Double

Trill

• **HULUSI LOW**

**Long**

Expressive  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Ornamental 3  
Sustain Accent  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Shorts**

Marcato  
Staccato RRx4  
Staccato Triple RRx4

**Effects**

Glissando Down  
Glissando Up  
Glissando Up Double  
Trill

• **IRISH WHISTLE**

**Long**

Expressive 1  
Expressive 2  
Expressive 3  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
ReAttack  
Sustain Accent  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Shorts**

Staccato RRx8

**Effects**

Bend Down  
Bend Up  
Expressive Glissando

• IRISH WHISTLE HIGH

**Long**

Expressive  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Ornamental 3  
ReAttack  
Sustain Accent  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Shorts**

Staccato RRx8

**Effects**

Bend Down  
Bend Up

• LABANORO DUDA (LOW, MID, HIGH)

**Long**

Drone  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Ornamental 3  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Effects**

Bend Up

• NATIVE AMERICAN FLUTE

**Long**

Ornamental 1  
Ornamental 2  
Sustain Accent  
Sustain Vibrato  
Sustain Vibrato Trail

**Shorts**

Staccato RRx4

**Effects**

Bend Down  
Bend Up  
Flutter  
Flutter Falls  
Trill

• NATIVE AMERICAN PICCOLO

**Long**

Ornamental 1  
Ornamental 2  
Sustain Accent  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato  
Sustain Vibrato Trail

**Shorts**

Staccato RRx4

**Effects**

Bend Down  
Bend Up  
Flutter  
Trill

• PERSIAN NEY FLUTE

**Long**

Expressive  
Ornamental 1  
Ornamental 2  
Ornamental 3  
Sustain Accent  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Shorts**

Staccato Ornamental RR  
Staccato RRx6

**Effects**

Trill

**Legato**

Legato

**• SHAKUHACHI****Long**

Expressive Traditional  
Flutter Accent  
Ornamental 1 RR  
Ornamental 2 RR  
Overblown RR  
Sforzando Vibrato RR  
Sustain Non Vibrato Traditional  
Sustain Non Vibrato Western  
Sustain Non Vibrato Traditional (Tongue)  
Sustain Non Vibrato Western (Tongue)  
Sustain Vibrato Traditional  
Sustain Vibrato Western  
Sustain Vibrato Traditional (Tongue)  
Sustain Vibrato Western (Tongue)

**Shorts**

Lyrical RR  
Ornamental Fall RR

**Effects**

Air Blast 1 RRx4  
Air Blast 2 RRx4  
Flutter Tongue  
Repetitions Breath  
Trill Up

**• SKUDUCIAI PIPES****Long**

Sustain Accent  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Shorts**

Staccato RRx8

**• VIKING LUR****Long**

Crescendo  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Shorts**

Staccato RRx4

**Effects**

Bend  
Flutter

• VIKING VOICES (1-5)

**Long**

Sustain  
Sustain RR

**Effects**

Adlibs  
Flutter Tongue  
Throat (Voice 4)

• VIKING WAR HORNS

**Long**

Crescendo  
Sustain Non Vibrato  
Sustain Vibrato

**Shorts**

Staccato RRx4

**Effects**

Bend  
Flutter

## 2.2. ANCIENT KINGDOM Steuerung

Eine Reihe von Steuerelementen sind auf der Benutzeroberfläche von Ancient Kingdom zu sehen (siehe unten), die durch Klicken auf den **PLAY PAGE SELECTOR** in der NAVIGATIONSLEISTE aufgerufen wird, um die Seite „Play“ zu öffnen, auf der standardmäßig die **Unterseite „PLAYER“** ausgewählt ist.



Neben der Hauptunterseite "Player" (Standard) gibt es weitere Unterseiten innerhalb der Seite "Play", die über eine Reihe von Steuerelementen verfügen. Sie werden später in diesem Abschnitt kurz und im Opus-Software-Handbuch ausführlich beschrieben.

- Die **Unterseite MIDI-TOOLS** enthält eine Reihe von MIDI-Tools, die eine Reihe von MIDI-Bearbeitungsoptionen wie Transposition, MIDI-Kompressor und mehr bieten.
- Auf der **Unterseite AUTOMATION** finden Sie Bedienelemente, mit denen Sie einem Instrument Bewegung verleihen können, indem Sie seine Parameter in einer DAW automatisieren oder Ihren MIDI-Controller so programmieren, dass er das Instrument in Echtzeit steuert und in einer DAW aufnimmt.
- Die **Unterseite ARTICULATIONS** wird verfügbar, wenn ein Instrument geladen ist, das mehrere Artikulationen enthält, wie Keyswitch-Instrumente. Diese Instrumente enthalten die Buchstaben "KS" im Namen.

## 2.2.1. Player Unterseite

Die Unterseite Player enthält alle wichtigen Bedienelemente von Ancient Kingdom, wie Stimmungen, Artikulationen, Mikrofone, MIDI-Steuerung und mehr.



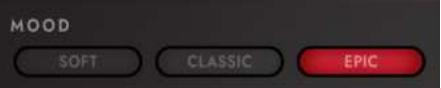
Die Benutzeroberfläche von ANCIENT KINGDOM ist in 4 Hauptbereiche unterteilt:

- Die **CENTER AREA** bietet 3 wählbare Ansichten. Bibliothek (links) zeigt das Artwork für das ausgewählte Instrument. Artikulationen (Mitte) zeigt die Artikulationen für das aktuelle Instrument an (keine Schaltfläche ist verfügbar, wenn nicht mehrere Artikulationen voreingestellt sind). Mic Positions zeigt die Klangbühne und die Mikrofonpositionen eines Instruments an, die aufleuchten, um anzusehen, dass sie gerade geladen sind.
- Im **LINKEN BEREICH** (von oben) befinden sich die Sektionen Mood, Performance, Sensitivity, MIDI Control und Envelope.
- Der **RECHTE BEREICH** (von oben) enthält die Sektionen Stereo Double, Tune (und Microtuning), Reverb, Microphones und Master Output.
- Die **VIRTUAL KEYBOARD AREA** zeigt den Tastenbereich eines Instruments in weißen Tasten und die Artikulationswahlschalter von KS-Instrumenten in blauen Tasten (mit der gerade aktiven Artikulationswahl in gelb).

## MOODS

Passen Sie den Klang jedes Instruments mit Moods an, die Einstellungen wie Mikrofonmischung, Hall, Skripte und MIDI-Kompressor-Parameter verändern. Die Farbe der Benutzeroberfläche ändert sich je nach ausgewähltem Stimmungs-Preset.

- **CLASSIC** ist die Standardeinstellung. Klicken Sie auf den **CLASSIC MOOD Knopf**, um den Standard-Sound von Hollywood Strings 2 zu erhalten, mit Einstellungen, die gut für einen Studio-Orchester-Sound geeignet sind. Es verfügt über die Mikrofonpositionen Close Section und Main, wobei letztere eine Decca-Tree- und Outrigger-Mikrofonkonfiguration enthält, die für einen ausgewogenen, einheitlichen Klang sorgt. Als Reverb wurde die Abravanel Hall in Salt Lake City, Utah, gewählt.
- **SOFT** ist für langsamere, emotionalere Passagen geeignet. Klicken Sie auf den **SOFT MOOD Knopf**, um zu Einstellungen zu wechseln, die ideal für einen leichteren Ansatz sind. Er sorgt für Intimität, indem er das Skript Con Sordino (Stummschaltung) aktiviert, MIDI-Kompressor-Einstellungen verwendet, die niedrigere Notenanschlaggeschwindigkeit (Dynamik) begünstigen und die Mikrofonpositionen Close Section und Mid sowie einen alternativen Abravanel-Hall ausgewählt hat.
- Mit **EPIC** erhalten Sie einen Sound, der sich perfekt für Ihre nächste Action-Adventure-Partitur eignet. Klicken Sie auf den **EPIC MOOD Knopf**, um die Einstellungen auf einen lauteren, moderneren Sound zu ändern. Er sorgt für Präsenz und Größe, indem der MIDI-Kompressor höhere Geschwindigkeiten (Dynamik) bevorzugt und die Mikrofonpositionen Mid und Surround zusammengeschaltet werden. Eine große Halle in Südkalifornien ist der Hall der Wahl.



**OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 2.2 DIE PLAY SEITE** erweitert dieses Thema, indem es erklärt, wie man Instrumenteneinstellungen als Benutzer-"Snapshot"-Presets speichert.

## MITTLERE ANZEIGE

In diesem Bereich kann zwischen 3 Ansichten umgeschaltet werden: Bibliothek, Artikulationen und Mikrofonpositionen. Klicken Sie auf die Schaltflächen, die am unteren Rand der mittleren Anzeige erscheinen, um zwischen den Ansichten zu wechseln.

- LIBRARY zeigt eine grafische Darstellung der verschiedenen Instrumententypen in Hollywood Strings 2, mit verschiedenen Farbthemen, die die aktuell ausgewählte Stimmung eines Instruments widerspiegeln.



- **ARTICULATIONS** (Artikulationen) zeigt alle verfügbaren Artikulationen für ein bestimmtes KS-Instrument (Keyswitch) an, bei dem die blauen Tasten außerhalb des spielbaren Bereichs eines Instruments zur Auswahl zwischen den Artikulationen verwendet werden.

Jede Artikulation erscheint in der Liste mit Bedienelementen zum Ändern des Ladestatus und der Lautstärke sowie zum Anzeigen der Tastenbelegung.

Mit der **LOAD-TASTE** auf der linken Seite können Sie eine Artikulation ein- und ausschalten und sie in den Speicher (RAM) laden oder entladen. Mit dem **VOLUME-Knopf** können Sie die Lautstärke jeder Artikulation einstellen. In der Mitte jeder Reihe befindet sich der **ARTICULATION NAME**. Auf der rechten Seite befindet sich das **KEYSWITCH ASSIGNMENT**, das eine bestimmte Artikulation auf der Grundlage der gewählten Optionen auf der **ARTICULATIONS SUB-PAGE** auswählt.



**LESEN SIE WEITER | KAPITEL 2.2.4 ARTIKULATIONEN UNTERSEITE** enthält weitere Einzelheiten zu den verschiedenen Steuerelementen, die zur Verwaltung von Artikulationen zur Verfügung stehen.

- **MICROPHONE POSITIONS** zeigen die Klangquelle des Instruments als weißen Knotenpunkt am oberen Rand des Displays an, von dem die Schallwellen ausgehen.

Die 4 Mikrofonpositionen sind mit einer Abkürzung aus einem einzigen Buchstaben versehen und befinden sich in verschiedenen Abständen auf der Klangbühne relativ zum Instrument, das sie aufgenommen haben. Die 4 Effektmischungen sind am unteren Rand der Klangbühne angeordnet und enthalten bahnbrechende Signalwege, die verschiedene innovative Techniken verwenden.

Sowohl die Mikrofonpositionen als auch die Effektmischungen können angeklickt werden, um ihren Lade- und Entladezustand umzuschalten und leuchten auf, wenn sie aktiviert sind.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Fahren Sie mit dem Abschnitt „Mikrofone“ fort, um zu erfahren, wie Sie die Lautstärke, das Panorama, die Stummschaltung/Solo-Funktion und den Ein-/Aus-Zustand der einzelnen Mikrofonpositionen und Effektmischungen steuern können.

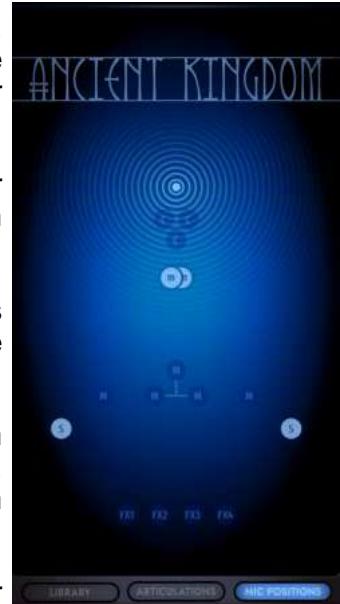
**CLOSE MICROPHONES (C)** werden direkt auf den Instrumenten aller Nicht-Hauptakteure jeder Gruppe platziert und fangen ihren gemeinsamen Klang bis ins kleinste Detail ein.

**MID MIKROFONES (m)** werden vor jedem Instrument in der Mitte des Raumes mit leichtem Abstand platziert und sorgen für Definition, ohne dass der Klang aus nächster Nähe entsteht.

Die **MAIN MICROPHONES (M)** werden in einem Decca-Baum aufgestellt und mit 2 Auslegermikrofonen auf beiden Seiten kombiniert. Sie sind vorne und in der Mitte über den Instrumenten platziert, um einen einheitlichen, ausgewogenen und vollen Klang einzufangen.

Die **SURROUND-MIKROPHONE (S)** werden hoch oben an der Rückseite des Raums platziert und erzeugen einen satten Klang, dem es an Definition fehlt, der aber im Zusammenspiel mit den anderen Mikrofonpositionen Dimension und Tiefe verleiht.

**FX MIXES (FX1-FX4)** enthalten vier bahnbrechende Signalwege, die verschiedene innovative Techniken mit Verstärkern, Vibrationsverstärkern, metallischen Oberflächen, Verzerrungsverstärkern, Megaphonen, Röhren und rotierenden Lautsprechern einsetzen, um ein dynamisches und eindringliches Hörerlebnis zu schaffen.



## MIKROFONE

Der **MICROPHONES-Bereich** in Ancient Kingdom bietet 4 Mikrofonpositionen und 4 FX-Mixe. Jede Mikrofonposition verfügt über einen eigenen Kanalzug mit Reglern für Lautstärke, Panning, Ein/Aus-Status und Mute/Solo, so dass Sie die Mischung der Mikrofonpositionen unabhängig voneinander steuern können, um individuelle Mischungen und FX zu erstellen, mit denen Sie den Klang nach Ihren Wünschen gestalten können.

Verwenden Sie die Taste **MICS/FX TOGGLE**, um zwischen den traditionellen Mikrofonpositionskanälen und den FX-Mix-Kanälen umzuschalten, da im Mikrofonbereich jeweils nur 4 Kanäle angezeigt werden.



Klicken Sie auf das Licht am unteren Rand der Kanalfader, um einen Mikrofon- oder Effektmischungskanal aus dem Speicher zu laden oder zu entfernen.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Sie können diese Kanäle auch aus dem Speicher laden und entladen, indem Sie auf die Mikrofon- und FX-Mix-Schaltflächen in der Ansicht „Mic Positions“ im Center Display klicken, wie im vorherigen Abschnitt beschrieben.

## MASTERKANAL

Dieser Bereich steuert den Audioausgang eines Instruments und ermöglicht die Einstellung der Lautstärke, des Panoramas und der Mute/Solo-Regler. Es gibt auch Dropdown-Menüs, mit denen Sie den Ausgang eines Instruments auf eines von bis zu 16 Stereopaaren umschalten und das Kanal-Routing auf eine Vielzahl verschiedener Kanalkonfigurationen (Stereo, Mono usw.) ändern können.

## AMP ENVELOPE

In diesem Bereich wird die Gesamtlautstärke eines Instruments über die Zeit gesteuert. Sie enthält eine 5-stufige Standard-Hüllkurve (Attack, Hold, Decay, Sustain und Release) mit einem zusätzlichen **CURVE**-Drehregler, der die Attack-Stufe von der linearen Standardeinstellung (Mitte) auf eine konkave (links) oder konvexe (rechts) Kurve ändert.



Verwenden Sie die Taste **RELEASE TRAILS** (in der Mitte ausgeschaltet), um das Abklingen eines Instruments ein- und auszuschalten. Release-Fahnen sind die Enden von Noten, die eine Hallfahne mit spezifischen Abklingeigenschaften je nach Mikrofon und Raum hinterlassen. In manchen Fällen ist es sinnvoll, sie zu deaktivieren und stattdessen einen Faltungshall zu verwenden.

## STEREO-DOUBLE

Dieser Effekt erweitert das Stereobild durch Hinzufügen einer Quelle von der rechten oder linken Seite des Stereobildes.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Der Stereo-Doppel-Effekt funktioniert nur, wenn die CHANNEL SOURCE in der Master-Sektion auf 'Stereo' eingestellt ist (die Standardeinstellung).



## REVERB

Unser berühmter Faltungshall verwendet Impulsantworten (IRs) von realen Räumen und faltet sie mit dem Eingangssignal zusammen, um den Klang zu simulieren, der beim Abspielen der Quelle im jeweiligen Raum entsteht. Verwenden Sie den **MASTER REVERB** Knopf, um den ausgewählten Hall auf alle Instrumente innerhalb einer Opus-Instanz anzuwenden.

OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 2.4.3 EFFEKT-LISTE enthält ausführliche Informationen über den Faltungshall und andere in der Effektsuite von Opus verfügbare Effekte..

## TUNE

Dieser Bereich enthält Regler für die Grob-, Fein- und Feinststimmung. Mit den **TRANSPOSE-TASTEN** können Sie die Gesamtstimmung in Halbtönschritten bis zu +/- 24 Halbtöne (2 Oktaven) in beide Richtungen einstellen. Mit dem **FINE TUNE-Knopf** können Sie die Gesamtstimmung um bis zu 100 Cent (100 Cent = 1 Halbton) in beide Richtungen verändern.



Klicken Sie auf das **MENÜ SCALE**, um die Stimmskala eines Instruments von der Standardoption "Westlich", bei der die 12 Noten in jeder Oktave nach der traditionellen westlichen Stimmskala gestimmt werden, auf eine nicht-westliche Stimmskala zu ändern, bei der die 11 Nicht-Wurzeltöne in einer Oktave gemäß der ausgewählten Stimmskala gestimmt werden.

Im **ROOT MENU** können Sie den Grundton (tiefste Note einer Skala) auswählen, auf dem alle anderen Notenintervalle in der Skala basieren.

Mit dem **INSPECTOR VIEW SELECTOR** öffnen Sie das Inspector-Feld auf der rechten Seite, in dem sich diese Stimmregler (neben anderen Parametern) auch unter der Unterüberschrift **INSTRUMENT PROPERTIES** befinden.

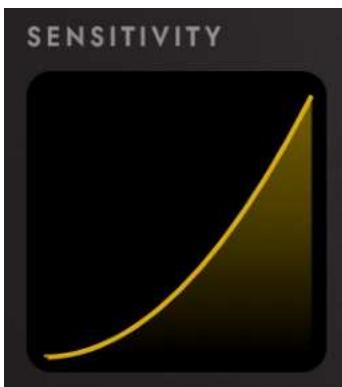
Diese Microtuning-Skalen sind auch in anderen EastWest Libraries wie Ra und Silk verfügbar, so dass es einfach ist, authentische nicht-westliche Skalen mit Weltinstrumenten aus mehreren Libraries zu kombinieren.

**Bitte beachten Sie:** Scales verwenden entweder alle 12 Noten innerhalb einer Oktave oder begrenzen die Anzahl der Noten in einer Oktave, um die Stimmskala authentisch zu reproduzieren (und verdoppeln gleichzeitig die Noten, die in der Skala vorhanden sind, um Tasten ohne Samples zu vermeiden).

• Western	Iranian Mokhalif
Afro 1	Iranian Safi a Ddin
Afro 2	Iraq 8 Tone
Al Farabi Dorian	Japanese Koto Pent
Al Farabi Syn Chrom	Japanese Linus Liu
Arabian	Mohajeri Shahin
Arabic Common	Persian 1
Arabic Segah	Persian 2
Aristoxenos Intense Diatonic	Persian 3
Chinese Heptatonic	Persian 4
Chinese Lu	Scottish
Chinese Scholars Lute	Syrian Tawfiq As Sabbagh
Chinese Wang Po	West African
Chinese Zhou Pent	Arabic 1
Egyptian	Arabic 2
Ho Mai Nhi	Arabic 3
Indian Kafi	Arabic 4
Indian Kalyan	Arabic 5
Indian Mukund	Arabic 6
Indian Observed Mode	Arabic 7
Indian Rajasthan	Shur Adhami
Indian Shatukeshi	Homayoun Adhami
Indian Sruthi	Javanese Slendro

## SENSITIVITÄT

Die Empfindlichkeitskurve skaliert die MIDI-Velocity der eingehenden Noten und ändert die Empfindlichkeit der Tastatur Ihres MIDI-Instruments. Bei der in der Mitte gezeigten linearen Standardeinstellung gibt es keine Skalierung der MIDI-Velocity. Bei der links gezeigten konkaven Kurve reagiert eine MIDI-Velocity-Eingabe weniger schnell (es ist mehr Kraft erforderlich, um die maximale Velocity zu erreichen) und bei der rechts gezeigten konvexen Kurve reagiert eine MIDI-Velocity-Eingabe schneller (es ist weniger Kraft erforderlich, um die maximale Velocity zu erreichen).



## MIDI-BEDIENELEMENTE

Der MIDI-Control-Bereich zeigt alle verfügbaren MIDI Continuous Controllers (CCs) für das geladene Instrument an, die sich mit den grundlegenden Aspekten der Steuerung von gesampelten Instrumenten in Bezug auf Lautstärke, Dynamik, Vibrato und mehr befassen. Der effektive Einsatz dieser Steuerelemente ist für das Schreiben überzeugender Parts und die Erstellung realistischer Performances unerlässlich.

MIDI-CCs können direkt in den Sequenzer Ihrer DAW geschrieben werden, so dass Sie ein Stück mit bestimmten Controller-Bewegungen programmieren können oder den Knöpfen und Schiebereglern eines MIDI-Controllers zugewiesen werden, so dass Sie Controller-Bewegungen, die Lautstärke, Dynamik und Vibrato beeinflussen, in Echtzeit spielen und aufzeichnen können.

Komponisten nutzen beide Eingänge fließend, indem sie Lautstärke und Dynamik aufzeichnen, um ausdrucksstarke Performances zu erzeugen, die aufgezeichneten MIDI-Daten für den Feinschliff bearbeiten und Keyswitches (KS) und andere Steuerelemente direkt in den Sequenzer der DAW programmieren.

MIDI CONTROL #	
Modulation wheel	1
Legato Time	5
MIDI Volume	7
MIDI Pan	10
Expression	11
Con Sordino On	15
True Legato: Mono	22
Repetition: Reset RR	36
Repetition: Sustain	64
Portamento On	65
Legato On	68
Repetition On	69

**LESEN SIE WEITER | KAPITEL 2.1.2 BESCHREIBUNGSFELD** enthält Details darüber, wie MIDI-Controls zur Steuerung von Lautstärke, Dynamik, Vibrato und Artikulationen in jedem Instrument verwendet werden.

## PERFORMANCE

Der Performance-Bereich enthält mehrere Performance-Skripte, die das Sample-Wiedergabeverhalten eines Instruments auf verschiedene Weise verändern. Einige lassen sich am besten auf bestimmte Instrumente anwenden, um bestimmte Effekte zu erzielen, während andere nur erscheinen, wenn ein mit einem bestimmten Skript programmiertes Instrument geladen ist.

- **SCRIPTS AUTOMATISIEREN** Sie können ein Performance-Skript nicht nur durch einfaches Anklicken auf der Benutzeroberfläche aktivieren, sondern auch durch Senden von MIDI Continuous Controller (CC)-Daten an die angegebene Controller-Spur steuern.

MIDI-CCs können direkt in den Sequenzer Ihrer DAW geschrieben werden, so dass Sie ein Stück mit bestimmten Befehlen programmieren können. Sie können auch den Knöpfen und Schiebereglern eines MIDI-Controllers zugewiesen werden, so dass Sie Controller-Bewegungen in Echtzeit abspielen und aufnehmen können.



Verwenden Sie die MIDI-CC-Nummer, die einem Skript zugewiesen ist und senden Sie MIDI-Control-Daten zwischen den in der Tabelle unten aufgeführten Werten, um das Skript zu automatisieren. Wenn kein MIDI-CC-Wert vorhanden ist, behält das Skript seine Standardeinstellung bei.

MIDI Continuous Controllers (CCs)			
CC	Performance Script	MIDI CC Werte (0-63)	MIDI CC Werte (64-127)
5	Legato / Portamento Zeit	Stufenlos Regelbar (0 - 127)	
15	Con Sordino	Aus	An
22	True Legato	Polyfon	Monofon
36	Round Robin Reset	Jeder Wert setzt zurück (1-127)	
57	Legato Script	Aus	An
65	Portamento Script	Aus	An
69	Repetition Script	Aus	An

Jedes Skript wird in den folgenden Abschnitten detailliert beschrieben, einschließlich der Frage, wie das Skript die Sample-Wiedergabe beeinflusst und wie es mit MIDI Continuous Controllern (CCs) automatisiert werden kann.

- **PORTAMENTO** emuliert das Portamento-Spiel, indem es eine monophone Wiedergabe erzwingt und einen kontinuierlichen Tonhöhenübergang von einer Note zur nächsten erzeugt. Sie können diesen Effekt mehr oder weniger stark ausprägen, indem Sie den 'Time'-Regler in der Performance-Sektion einstellen, der auch gesteuert werden kann, indem Sie Werte auf einer Skala zwischen 0 (am wenigsten ausgeprägt) und 127 (am stärksten ausgeprägt) an MIDI CC 5 senden.

Wenn Sie zwei gleichzeitige Legato-Linien von demselben Instrument spielen lassen wollen, sollten Sie eine zweite Instanz dieses Instruments laden. Wenn Sie jedoch mit demselben Instrument sowohl legato (monophon) als auch nicht-legato (polyphon) spielen wollen, können Sie das Portamento-Skript aktivieren und deaktivieren, indem Sie Werte zwischen 0-63 (OFF) und 64-127 (ON) an MIDI CC 65 senden.

- **LEGATO** emuliert das Legatospiel, indem es ein monophones Verhalten erzwingt und das Timing der Noten ohne nennenswerte Pausen dazwischen anpasst, um weiche melodische Linien zu erzeugen. Sie können diesen Effekt durch Einstellen des Reglers 'Time' in der Performance-Sektion mehr oder weniger stark ausprägen. Dieser kann auch durch Senden von Werten auf einer Skala zwischen 0 (am wenigsten ausgeprägt) und 127 (am stärksten ausgeprägt) an MIDI CC 5 gesteuert werden.

Wenn Sie zwei gleichzeitige Legato-Linien von demselben Instrument spielen lassen möchten, muss eine zweite Instanz dieses Instruments geladen werden. Wenn Sie jedoch mit demselben Instrument sowohl legato (monophon) als auch nicht-legato (polyphon) spielen wollen, können Sie das Portamento-Skript aktivieren und deaktivieren, indem Sie Werte zwischen 0-63 (OFF) und 64-127 (ON) an MIDI CC 57 senden.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Die Portamento- und Legato-Skripte sind nur Emulationen dieser Techniken und geben keine "echten" Portamento- oder Legato-Intervall-Samples wieder. Dies ist den Instrumenten in den Legato-Ordnern vorbehalten, die das unten beschriebene Performance-Skript "Monophonic True Legato" verwenden.

- **TRUE LEGATO** ist standardmäßig bei Instrumenten aktiviert, die "echte" Portamento- und Legato-Samples verwenden, bei denen jedes Portamento- und Legato-Intervall für ultimativen Realismus sorgfältig gesampelt wird. Es erzwingt (standardmäßig) eine monophone Wiedergabe und verwendet MIDI Note Velocity, um das Timing der Legato-Übergangs-Wiedergabe anzupassen, was zu einem lockeren oder straffen Spielgefühl führt, je nachdem wie hart oder weich Sie spielen.

Wenn Sie sanft spielen (im Bereich von 50-60 Note Velocity), verlängert sich die Legato-Übergangszeit, so dass die Melodie mehr atmen kann. Wenn Sie kräftiger spielen (im Bereich von 110-127 Note Velocity), wird die Legato-Übergangszeit kürzer und das Timing zwischen den Noten wird straffer. Wenn Note Velocity zur Steuerung der Legato-Geschwindigkeit verwendet wird, hat dies keinen Einfluss auf die Lautstärke.

Das erzwungene monophone Verhalten kann ein- und ausgeschaltet werden, indem Sie an MIDI CC 22 Werte zwischen 0 und 63 senden, um Polyphonie einzuschalten und Werte zwischen 64 und 127, um monophones Verhalten zu einzuschalten. Die Note Velocity wirkt sich weiterhin auf die Legato-Übergangszeit aus, es sei denn, das Skript wird ausgeschaltet.

**BITTE BEACHTEN:** Wenn Sie das monophone Verhalten deaktivieren, besteht die Gefahr, dass ungewollte Legato-Übergänge wiedergegeben werden, wenn mehr als eine melodische Linie gespielt wird.

- **CON SORDINO** emuliert das Spielen von Streichern con sordino, was "mit Dämpfer" bedeutet. Bei Streichinstrumenten dämpft ein Dämpfer, der in der Nähe des Stegs an den Saiten angebracht ist, die Schwingung und erzeugt einen Klang mit weniger hohen Obertönen. Sie können dieses Skript ein- oder ausschalten, indem Sie auf die Schaltfläche "Con Sordino" im Performance-Bereich klicken oder Werte zwischen 0-63 (aus) oder 64-127 (ein) an MIDI CC 15 senden.
- **REPETITION** bewirkt, dass sich wiederholende Noten leicht unterschiedlich anhören, um den Eindruck einer mechanischen Wiederholung zu vermeiden, der entsteht, wenn ein einzelnes Sample nacheinander auf derselben Tonhöhe gespielt wird (auch als "Maschinengewehr"-Effekt bezeichnet).

Bei jeder Artikulation sorgt das Wiederholungsskript dafür, dass der Klang bei jeder Wiederholung ein wenig anders klingt, was ihm ein menschlicheres Gefühl verleiht. Um realistische Ergebnisse zu erzielen, werden die unten aufgelisteten Ansätze je nach Instrumententyp angewendet, einschließlich der zulässigen Variabilität innerhalb jedes Ansatzes. Bei einigen Instrumenten werden zufällig beide Ansätze verwendet, bei anderen nur einer davon.

Der erste Ansatz besteht darin, das Sample um einige Cent (Hundertstel eines Halbtons) höher oder tiefer zu stimmen und der zweite Ansatz besteht darin, das Sample für eine nahe gelegene Note zu verwenden und es auf die benötigte Tonhöhe umzustimmen.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Das Repetition-Skript löst das Problem der mechanischen Wiederholung, indem es zufällige Effekte auf ein vorhandenes Instrument anwendet, während "Round Robin" (RR) Reset dieses Problem auf konsistente Weise löst (wobei die Ergebnisse bei der Wiedergabe Ihrer Sequenz identisch klingen). Verwenden Sie es entsprechend, je nachdem, ob Sie Wert auf Konsistenz legen.

- **ROUND ROBIN RESET** wird in Verbindung mit Round-Robin-Instrumenten (RR) verwendet, die eine Sampling-Technik verwenden, bei der mehrere Takes der gleichen Note (die auf ähnliche Weise gespielt wird) aufgenommen werden, um die inhärenten Variationen von einer zur nächsten zu erfassen und den unnatürlichen Klang der gleichen Note (und des identischen Samples) zu vermeiden, die wiederholt gespielt wird. Jedes Instrument mit einem "RR" im Namen verwendet die Round-Robin-Technologie. Instrumente mit "RR" enthalten 2 Round Robin-Samples pro Note, während Instrumente mit (RRx3), (RRx4) usw. 3, 4 oder mehr Sample-Variationen pro Note verwenden.

Während RR-Instrumente das Problem der Wiederholungen lösen, löst RR-Reset das Problem der inkonsistenten Wiedergabe. Der Grund dafür ist, dass Opus sich merkt, welches Sample beim nächsten Erklingen einer Note gespielt werden soll. Wenn ein Round-Robin-Patch zwei Samples enthält, A und B und ein Stück diese Note dreimal während des gesamten Stücks verwendet, wird die Wiedergabe A B A sein. Wenn das Stück noch einmal von Anfang an gespielt wird, wird die zweite Wiedergabe subtil anders sein und BAB spielen, weil das die nächste in der Reihenfolge ist, basierend auf der letzten RR-Note, die gespielt wurde.

Sie können dieses Zurücksetzen manuell auslösen, indem Sie jederzeit auf die Schaltfläche "Round Robin Reset" im Performance-Bereich klicken oder eine beliebige MIDI CC-Nummer, die gerade nicht verwendet wird, in das Dialogfeld "Controller zurücksetzen" eingeben, das Sie im Opus-Einstellungsmenü unter "Einstellungen / MIDI / Round Robin" finden. Klicken Sie nach der Eingabe auf "OK", um die Einstellungen zu übernehmen und senden Sie dann einen beliebigen Wert (zwischen 1-127) an die zugewiesene MIDI CC-Nummer, um den Round Robin Reset auszulösen.

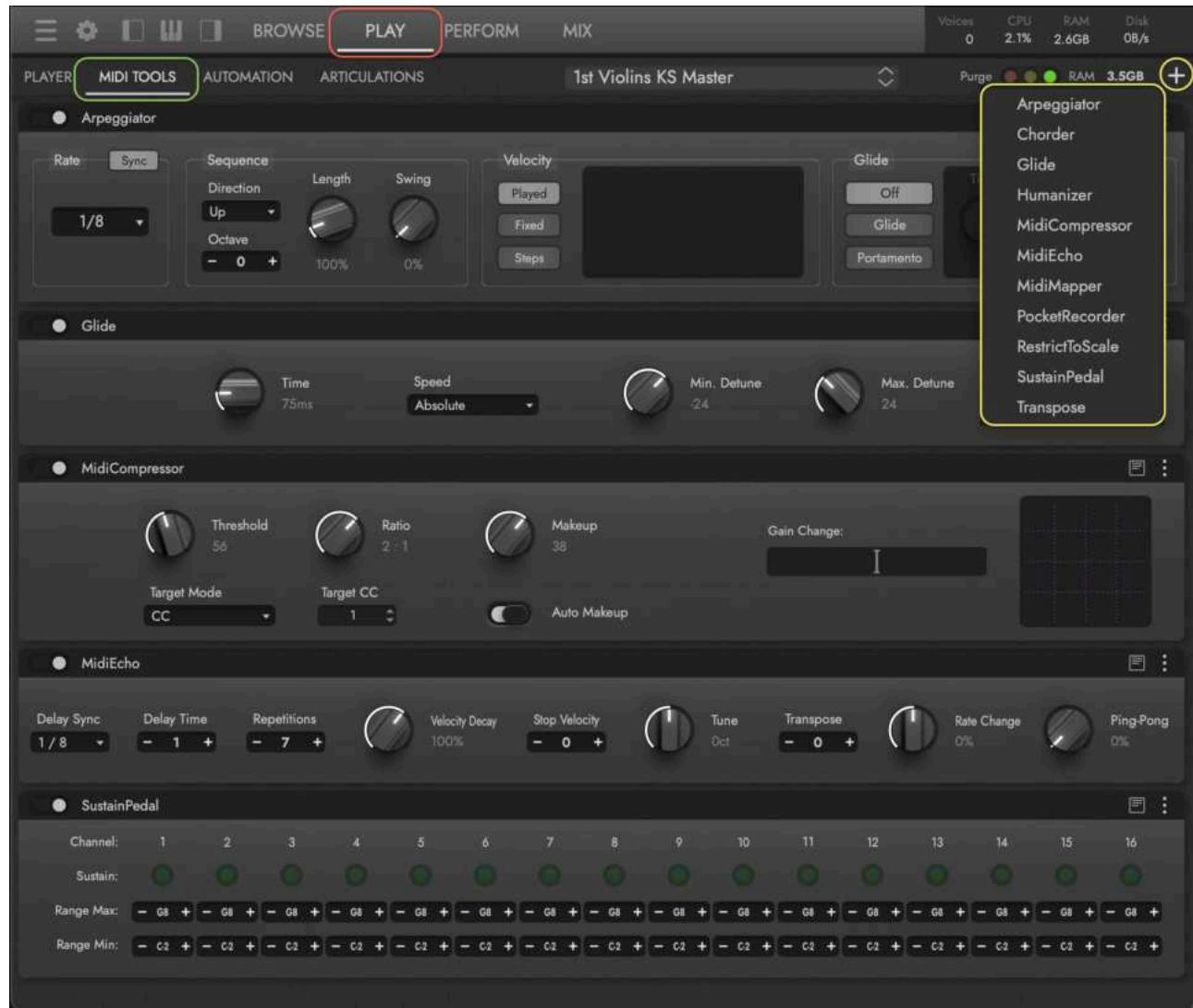
Es ist sehr nützlich, diese Steuerung zu automatisieren, damit Ihre Sequenz jedes Mal konsistent abgespielt wird. Wenn Sie beispielsweise eine Sequenz häufig von einer beliebigen Stelle in der Mitte aus abspielen, können Sie einen Round-Robin-Reset an wichtigen Positionen in der Sequenz durchführen, um eine bestimmte Reihenfolge der RR-Samples für die Wiedergabe zu erzwingen.

## 2.2.2. MIDI TOOLS UNTERSEITE

Es gibt eine Reihe von MIDI-Tools, die eine Reihe von MIDI-Verarbeitungsoptionen bieten.

Klicken Sie auf den **PLAY PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE** und dann auf den **MIDI TOOLS SUB-PAGE SELECTOR** im **PALETTENMENÜ**, um die MIDI-Tools-Unterseite aufzurufen.

Klicken Sie auf das **MIDI-TOOL-MENÜ** im sekundären **PALETTENMENÜ**, um ein Menü mit einer Liste der verfügbaren MIDI-Tools zu öffnen und klicken Sie dann auf eines, um es zu laden.

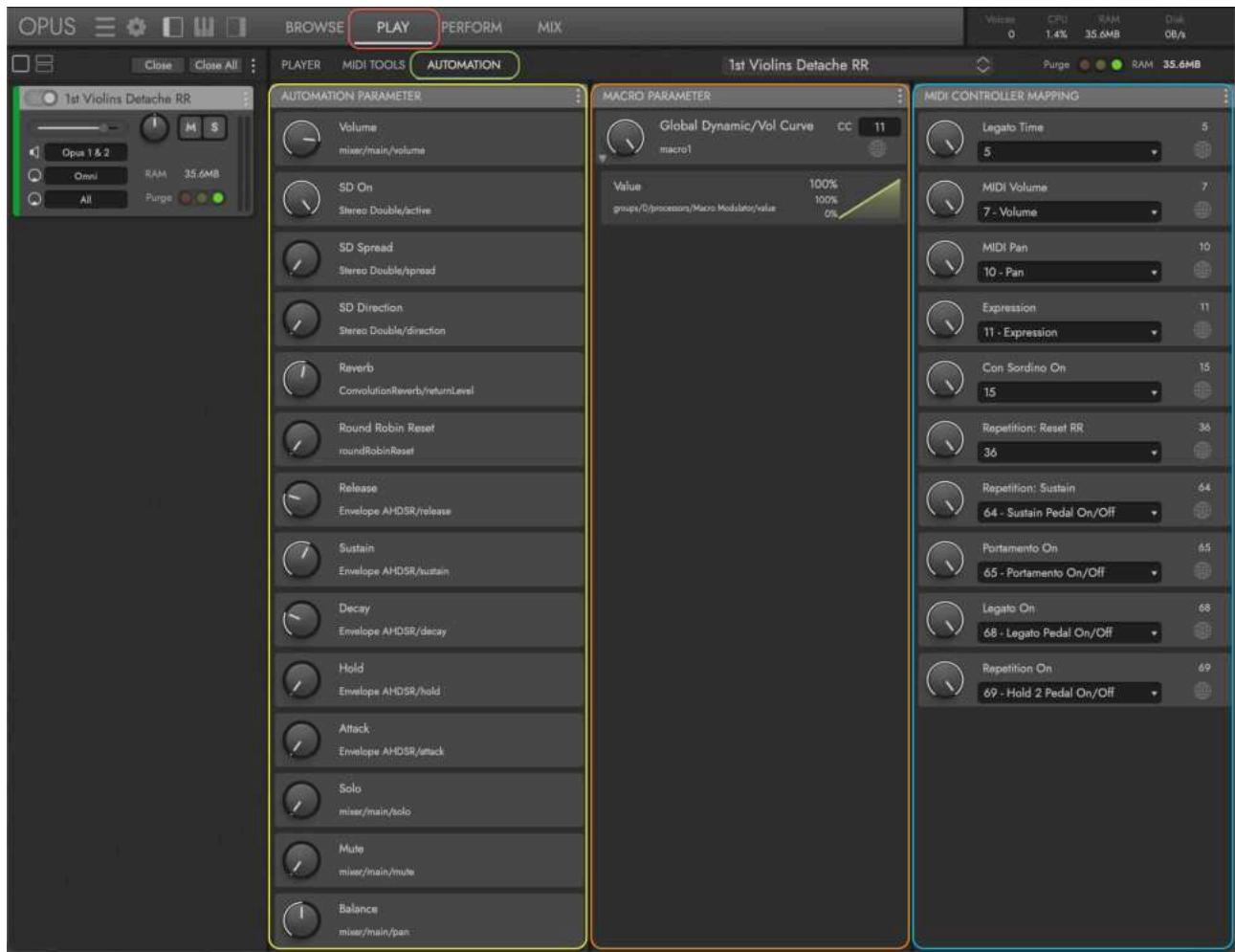


OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 2.2.2 MIDI TOOLS UNTERSEITE enthält weitere Informationen über jedes MIDI-Tool und alle auf dieser Seite verfügbaren Optionen.

## 2.2.3. UNTERSEITE AUTOMATISIERUNG

Bringen Sie Bewegung in ein Instrument, indem Sie seine Parameter in einer DAW automatisieren oder programmieren Sie Ihren MIDI-Controller, um es in Echtzeit zu steuern und in einer DAW aufzunehmen.

Klicken Sie auf den **PLAY PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE** und dann auf den **AUTOMATION SUB-PAGE SELECTOR** im **PALETTENMENÜ**, um die Automation Sub-Page aufzurufen.



Die Spalte **AUTOMATIONSPARAMETER** wird mit Reglern gefüllt, die in der Plug-in-Automatisierungsspur Ihrer DAW erscheinen. Weitere können Sie hinzufügen, indem Sie in das Ellipsenmenü oben rechts in der Spalte klicken oder indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein Steuerelement auf der Player-Unterseite klicken und "Add Automation" aus dem Popup-Menü auswählen.

Die **MACRO-PARAMETER-SPALTE** wird mit den Reglern gefüllt, die in der MIDI-Controller-Spur Ihrer DAW erscheinen. In Hollywood Strings 2 gibt es das Makro 'Global Dynamic / Volume Curve', mit dem Sie die standardmäßige lineare Lautstärkekurve anpassen können.

Die **MIDI CONTROLLER MAPPING SPALTE** füllt sich automatisch mit den MIDI CCs, die für das ausgewählte Instrument verfügbar sind und ermöglicht es Ihnen, diese einem anderen MIDI Continuous Controller (CC) zuzuordnen, Makros zuzuweisen und mehr.

**OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 2.2.3 AUTOMATION TOOLS UNTERSEITE** enthält weitere Informationen über die Möglichkeiten die in der Automations-Unterseite zur Verfügung stehen.

## 2.2.4. UNTERSEITE ARTIKULATIONEN

Wenn ein Instrument geladen ist, das mehrere Artikulationen enthält, wird die Unterseite Artikulationen verfügbar. Keyswitch-Instrumente (abgekürzt 'KS'), wie die 1st Violins KS Master aus Hollywood Strings 2, sind ein Beispiel für diese Art von Instrumenten.

Um diese Unterseite aufzurufen, klicken Sie zuerst auf den **PLAY PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE** und dann auf den **ARTICULATIONS SUB-PAGE SELECTOR** im **PALETTE MENU**.



Jede im Instrument enthaltene Artikulation erscheint in einer **ARTICULATION CELL**, die einen Ein/Aus-Schalter oben links neben dem Artikulationsnamen, den aktuell aktiven MIDI-Trigger unten links und den MIDI-Trigger-Button unten rechts enthält, der das **MIDI-TRIGGER-FENSTER** öffnet.

Wenn ein Keyswitch-Instrument (KS) geladen ist, ist die Standard-MIDI-Trigger-Option, die in jeder Artikulationszelle aktiviert ist, "Key", wobei jede Artikulation auf eine bestimmte Taste (oder Note) reagiert. In dem oben gezeigten Beispiel sind im KS-Master-Instrument 1st Violins 14 Artikulationen verfügbar, wobei jede einer eindeutigen "Key"-Nummer (Note) zwischen C0 und C#1 zugewiesen ist, die in der **VIRTUAL KEYBOARD AREA** als blau gefärbte Tasten erscheinen (wobei die gelb gefärbte Taste die derzeit aktive ist).

**OPUS SOFTWARE HANDBUCH | KAPITEL 2.2.4 ARTIKULATIONEN UNTERSEITE** enthält weitere Informationen zu allen Funktionen auf der Unterseite Artikulationen.