



# ICONIC

USER  MANUAL

1.0.7

# 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 <sup>TM</sup> oder <sup>®</sup> 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. 2024. 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, Eden Nagar, Blake Rogers

## ERGÄNZENDE PRODUKTION

Dante Marinelli

## SYNTHESIZERS PROGRAMMIERUNG

Anthony Marinelli, Ryan Thomas, Marco Iodice, Doug Rogers, Eden Nagar, Blake Rogers

## KEYBOARDS

Greg Phillinganes

## EASTWEST STUDIOS

Tyler Shields, Chaz Sexton, Jeremy Miller

Assistenten: Logan Taylor, Gabriel Lowry, Jozef Caldwell, Greg Truitt, Tucker Andrew, Cory McCormick, Jacob Kell

## PROGRAMMIERUNG / SOUNDDESIGN

Justin Harris, Jason Coffman, Doug Rogers, Eden Nagar, Blake Rogers

## SCRIPTING

Wolfgang Schneider, Kurt Korthals

## TONBEARBEITUNG

Justin Harris, Mike DiMattia, Jason Coffman, Tyler Shields, Ben Rachlis

## ART DIRECTION

Doug Rogers, Blake Rogers, Steven Gilmore, Voger Design, Eike Jonas

## 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, Dylan Freeman, Ryan Thomas

## BENUTZERHANDBUCH

Jason Coffman

## ÜBERSETZUNG

Michael Reukauff

# INHALT

## **1. ERSTE SCHRITTE**

### **1.1. ICONIC**

- 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. EDEN NAGAR
- 1.2.3. BLAKE ROGERS
- 1.2.4. ANTHONY MARINELLI

### **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. ICONIC INSTRUMENTE**

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

### **2.2. ICONIC STEUERUNG**

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

# 1. Erste Schritte

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

## 1.1 ICONIC

Holen Sie sich die Magie der beliebtesten Songs der Welt auf Ihre Fingerspitzen — mit Instrumenten, die von Anthony Marinelli, dem Synthesizer-Programmiergenie hinter Michael Jacksons Thriller, entwickelt wurden.

## 1.2 ÜBER DAS TEAM

Produziert vom Sound-Titan Doug Rogers, dem aufstrebenden Ingenieur und Produzenten Eden Nagar und Blake Rogers. Synthesizer-Aufnahmen und Programmierung von Anthony Marinelli.

## 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. Iconic

Iconic zelebriert die Keyboards und Synthesizer, die die Soundtracks unseres Lebens geprägt haben. Programmiert von Synthesizer-Mastermind Anthony Marinelli, dem Programmierer von Michael Jacksons Thriller, gehören zu diesen seltenen und gefeierten Synthesizern der ARP 2600, Minimoog Model D, Oberheim OB-X, Prophet 5, Yamaha CS80 und das Synclavier. Zusammen bringen sie die Magie der beliebtesten Songs der Welt unter Ihre Finger.



Über 500 Instrumenten-Presets wurden gekonnt nachgebaut und mit unglaublichen neuen Funktionen ausgestattet. Genießen Sie diese klassischen Sounds in ihrer reinsten Form oder verwandeln Sie sie in moderne Meisterwerke mit all den innovativen Effekten, die in der revolutionären Opus-Sample-Engine-Software enthalten sind, auf der Iconic basiert.





### 1.1.1. Willkommen

Iconic vereint akribische Nachbildungen klassischer Synthesizer, die in den größten Hits aller Zeiten verwendet wurden, von den Originalprogrammierern, unter Verwendung bewährter Aufnahmetechniken und modernster Onboard-Effekte, um Sounds für eine Vielzahl von Genres für die heutigen Musik-, Film- und Spieleentwickler zu erzeugen.

**EASTWEST SOUNDS VIDEO:** [ICONIC WALKTHROUGH](#)



### HAUPTEIGENSCHAFTEN

Egal, ob Sie einen Vintage-Keyboard- oder Synthesizer-Sound suchen, der an einen klassischen Song erinnert oder einen superstarken Synthesizer-Stack für EDM oder Hip-Hop — Iconic liefert beides und alles dazwischen mit seinen unglaublichen Funktionen.

- **ORIGINALE REKREATIONEN** einiger der kultigsten Keyboard-Sounds der Musikgeschichte, kreiert von Michael Jacksons Thriller-Synthesizer-Programmierer Anthony Marinelli, mit zusätzlicher Programmierung von Ryan Thomas und Marco Iodice, perfekt nachgebaut vom Produktionsteam.
- **LEGENDÄRES LINEUP** der beliebtesten und revolutionärsten Keyboards und Synthesizer aller Zeiten, akribisch gesampelt.

- **MODERN TAPE SATURATION** trieft aus diesen Instrumenten, indem analoge Bandmaschinen (einschließlich der Röhrenmaschine Studer J37) bis an ihre Grenzen getrieben werden, um reiche harmonische Verzerrungen zu erzeugen.
- **REAMPING-TECHNIKEN**, die den Keyboards und Synthesizern mithilfe mehrerer Mikrofonpositionen, die im EastWest Studio 2 aufgenommen wurden, Stereobreite verleihen. Diese Technik wurde häufig von Bruce Swedien, dem Aufnahme- und Mischtechniker von Thriller, eingesetzt.
- **CUTTING-EDGE EFFECTS** in Iconic verwandeln diese legendären Synthesizer in moderne Meisterwerke. Filter, Drive, Modulatoren, nutzen Sie das MacroFX Pad, um mehrere Parameter gleichzeitig zu manipulieren und so die ultimative kreative Kontrolle zu erhalten.



## 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.

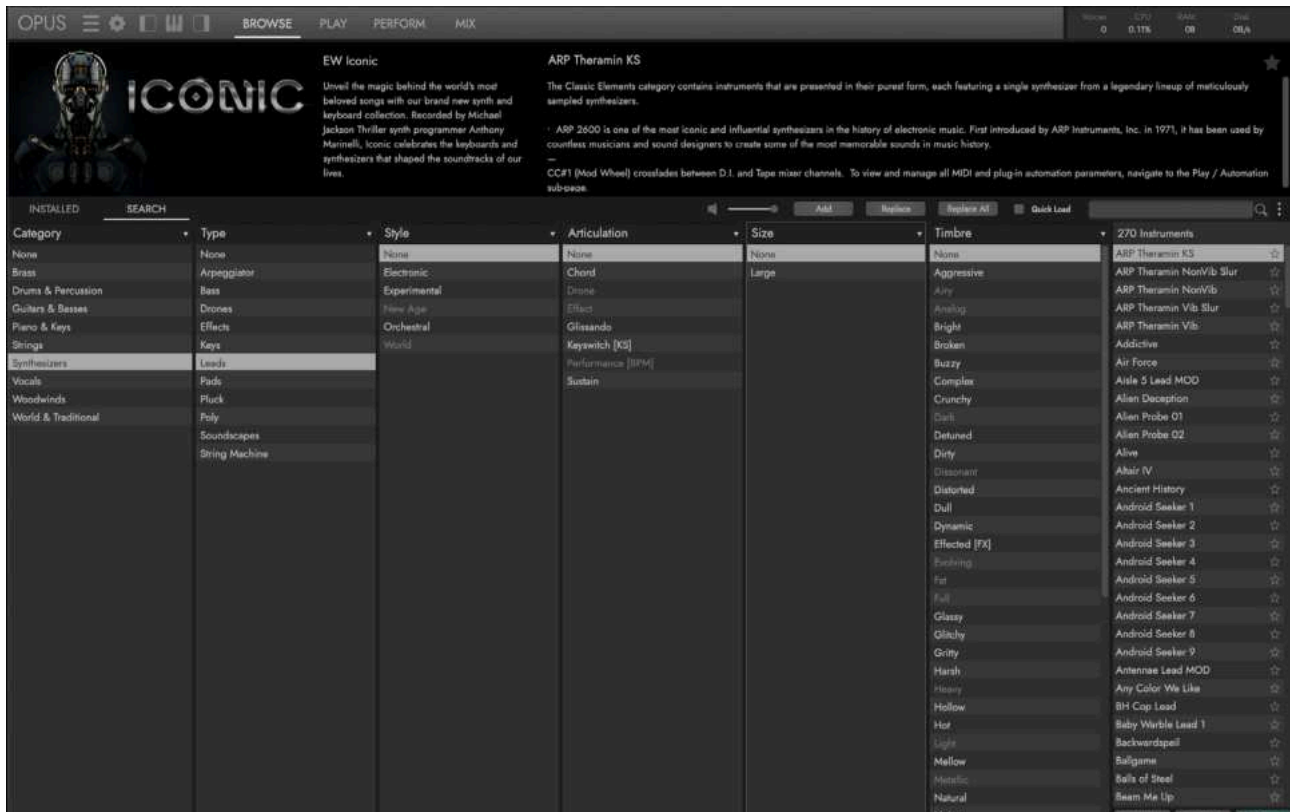
**EASTWEST SOUNDS VIDEO:** [OPUS SOFTWARE WALKTHROUGH](#)



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 Steuerelemente 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 **CUSTOMIZABLE 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 Iconic und alle anderen EastWest Libraries steuert.



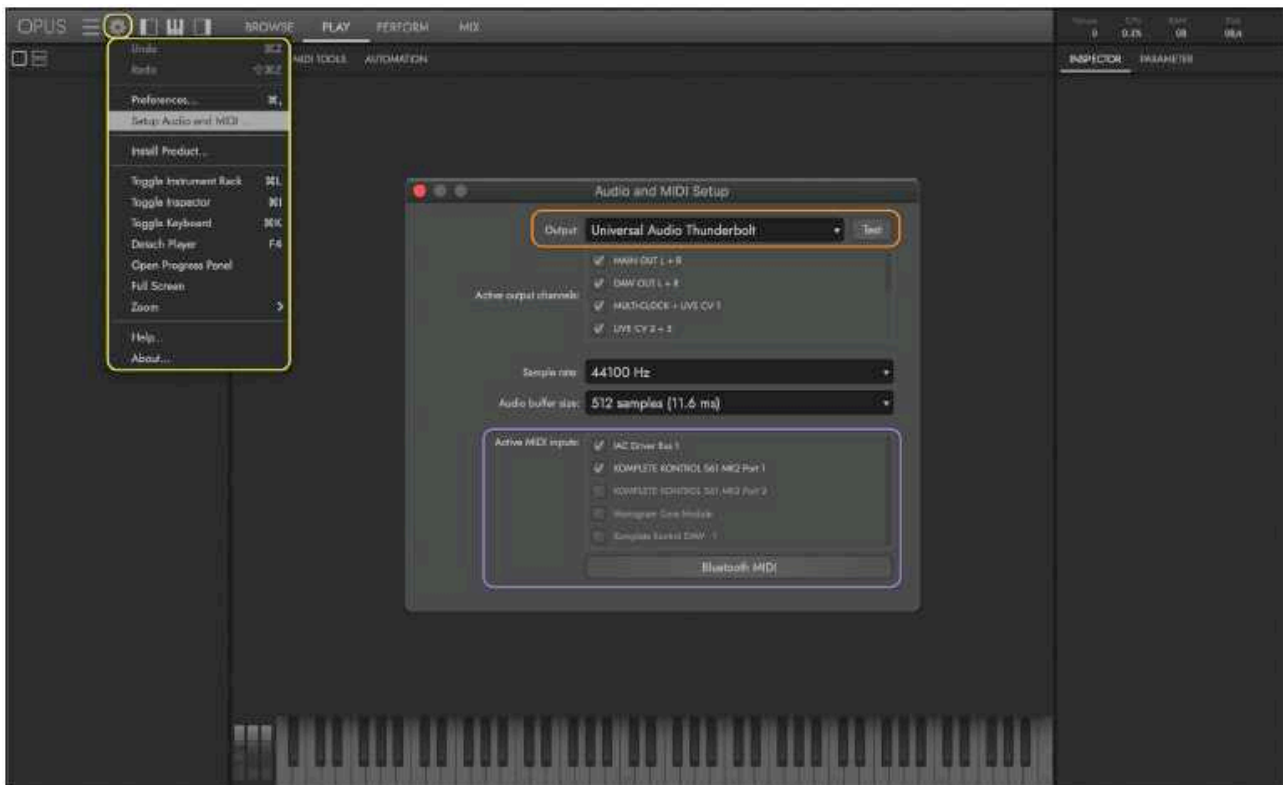
Dieser Abschnitt behandelt die ersten Schritte der Einrichtung von Opus, das Laden Ihres ersten Instruments, die Verwendung der Regler zur Klangveränderung, die Erstellung verschiedener Multi-Instrumenten-Setups und die Abrundung des Klangs durch Abmischen und Effekte.

- **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.

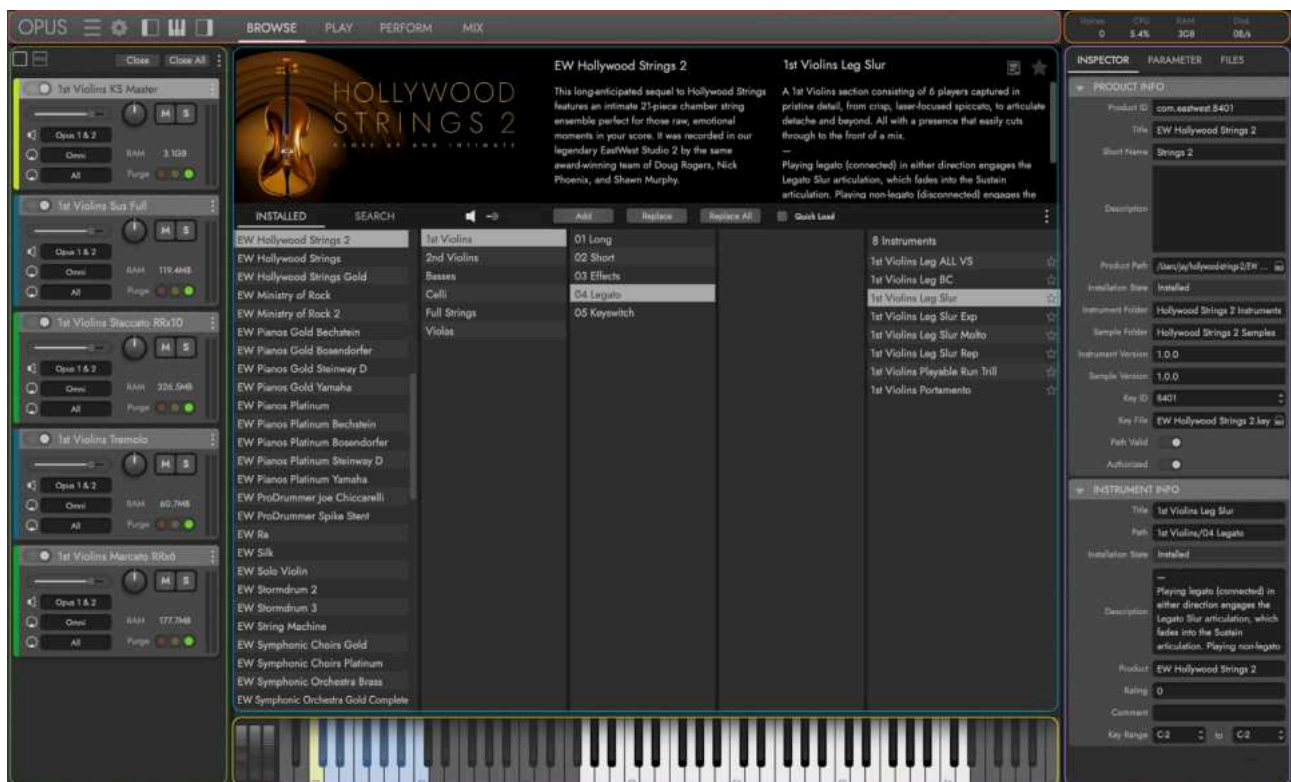


## BENUTZERINTERFACE

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** (Zahnradsymbol) enthalten Einstellungen für Audio und MIDI und mehr.
- Mit den **INTERFACE TOGGLES** 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.

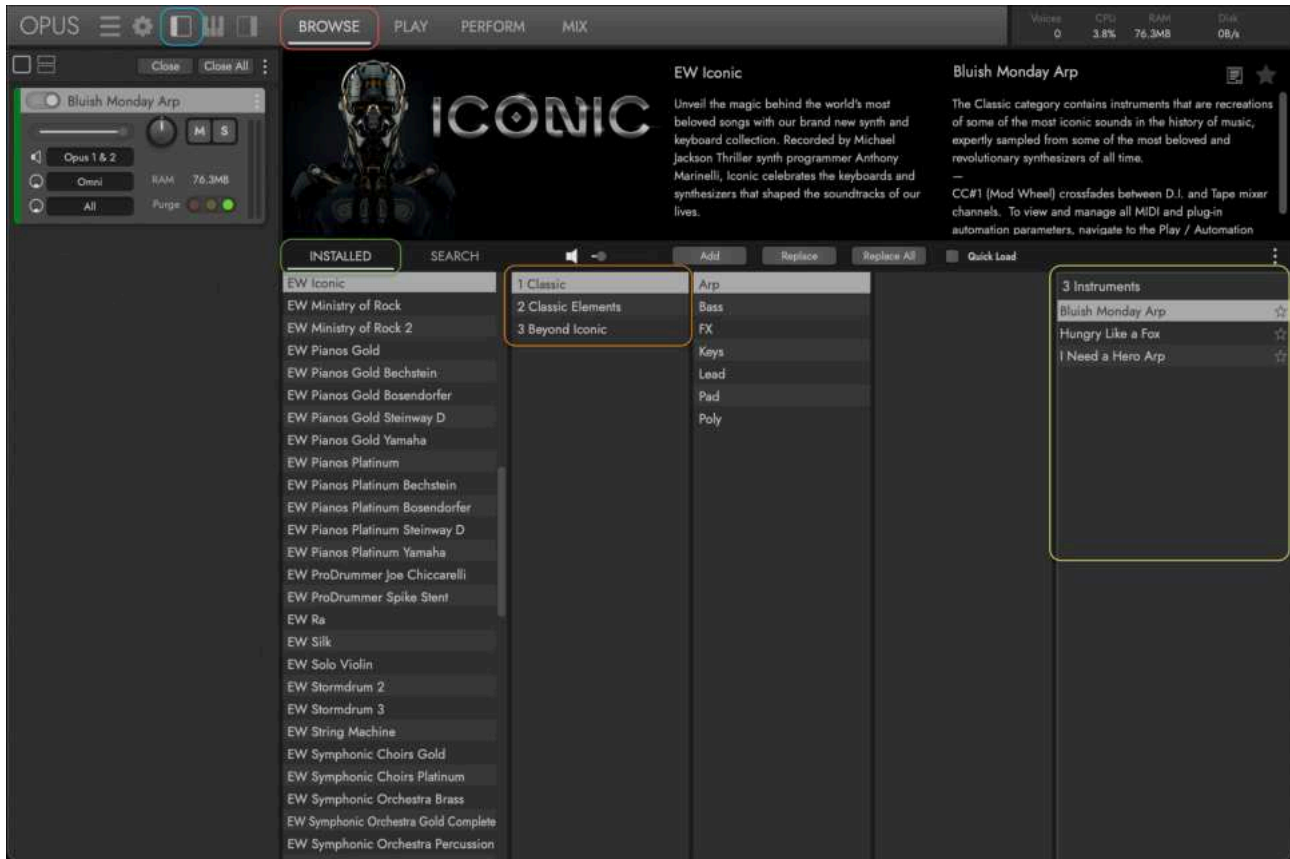
Der Bereich **SYSTEM USAGE AREA** zeigt Echtzeit-Statistiken zur Anzahl der gleichzeitig gespielten Stimmen, CPU-Nutzung, RAM-Nutzung und Festplattennutzung an.

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 Hollywood Strings 2 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 ICONIC 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 ICONIC INSTRUMENTE** für eine vollständige Übersicht der verfügbaren Instrumente in Iconic 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 ICONIC 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 Iconic gefüllt: ein Master-Kanal, mit vielen Insert Effekten, 6 Sub-Mixer-Kanäle und 2 FX-Bus-Kanäle mit Effekten für jeden.

**BITTE BEACHTEN:** Jeder Submixer-Kanal bietet einen unabhängigen Ausgang für jede Mikrofonposition: Close Principal, Close Section, Close Overhead, Mid, Main und Surround. Dies ermöglicht eine individuelle Mikrofonabstimmung und einzigartige Effekteinstellungen pro Mikrofon.

Die Submixer-Kanäle geben die Quellen Direct Input (DI), Tape 1, Tape 2, ReAmp Close und ReAmp Far aus. Einige Instrumente verfügen auch über einen zusätzlichen Studer J37 Bandmaschinen-Mischerkanal.

Dieses Mixer-Setup ermöglicht einzigartige Effekteinstellungen pro Kanal und die Möglichkeit, unterschiedliche Signalmengen an die FX-Bus-Mixerkanäle für Delay und Reverb zu senden.

**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 Iconic 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 Iconic-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 Iconic enthält:

- Eine Sammlung von 524 Instrumenten und Performances
- Ungefähr 138 GB von 24-bittigen, 44,1kHz Samples
- Eastwests mächtige Opus-Software
- Eine Lizenz für das von Ihnen gekaufte Produkt
- Das Iconic Benutzerhandbuch (PDF)
- Das Opus-Software-Handbuch (PDF)
- Die EW Installation Center Software für die Verwaltung Ihrer Produkte

#### 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 langsamen 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 NTFS-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

Iconic wurde von Sound-Titan Doug Rogers, dem aufstrebenden Ingenieur/Produzenten Eden Nagar und Blake Rogers produziert. Synthesizer-Mastermind Anthony Marinelli programmierte und nahm die gefeierte Synthesizer-Sammlung auf, die das Herzstück dieser Kollektion bildet.

### 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 ermöglichten - 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 ermöglichten, 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 Violine, 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. EDEN NAGAR

Der aufstrebende Tontechniker und Produzent Eden Nagar hat mit vielen Top-Künstlern aus den Bereichen Hip-Hop, R&B, Afro-Beats und Pop zusammengearbeitet, darunter IDK, MF Doom, Young Thug, Gunna, Musiq Soulchild, Burna Boy, Kaytranada, Produzent und Tontechniker Mike Dean und viele mehr.

Er bringt eine jugendliche Perspektive in Iconic ein, indem er bei der Entwicklung der umfangreichen FX-Tools mitwirkt und mit Rogers daran arbeitet, diese Iconic-Instrumente originalgetreu einzufangen.

Nagar hat den Finger am Puls der heutigen Musik und wurde mit der Aufgabe betraut, diese alten Iconic-Sounds zu übernehmen und Alternativen für die nächste Generation von Musik zu schaffen.





### 1.2.3. BLAKE ROGERS



Blake Rogers ist seit Hollywood Choirs Teil des EastWest-Produktionsteams und hat die Produzenten Doug Rogers und Nick Phoenix als Projektkoordinator unterstützt und zur Entwicklung von Produkten wie Hollywood Choirs, Voices of the Empire, Voices of Soul, Voices of Opera, Hollywood Pop Brass, Hollywood Backup Singers, Hollywood Orchestra Opus Edition, Forbidden Planet, String Machine, Hollywood Fantasy Orchestra und Hollywood Strings 2 beigetragen.

Für Iconic nutzte er sein umfangreiches Wissen über Synth-Pop und Musikgeschichte, um Hunderte von Presets, sowohl klassische als auch moderne, zusammenzustellen.

### 1.2.4. ANTHONY MARINELLI

Anthony Marinelli ist ein gefeierter Musiker, Komponist und Programmierer, der vor allem für seine Arbeit an Michael Jacksons Kultalbum „Thriller“ bekannt ist. Seine Beiträge zum unverwechselbaren Sound des Albums, insbesondere durch seine Expertise in der Programmierung von Keyboards und Synthesizern, haben einen unauslöschlichen Eindruck in der Musikgeschichte hinterlassen.

Marinellis Arbeit an „Thriller“ umfasste ein komplexes Sounddesign mit den modernsten Synthesizern der damaligen Zeit. Seine Fähigkeit, einzigartige Texturen und Klänge zu schaffen, trug dazu bei, die futuristische und dynamische Klanglandschaft des Albums zu gestalten. Seine Programmierfähigkeiten ermöglichten die komplexen und vielschichtigen Arrangements, die zu einem Markenzeichen des Albums wurden, wobei die meisten Sounds mit einer Kombination aus Keyboards und Synthesizern erzeugt wurden, für die nur Marinelli das Wissen und die Erfahrung hatte, sie zu erschaffen.



Bei der Zusammenarbeit mit legendären Produzenten wie Quincy Jones und Giorgio Moroder ergänzte Marinellis technisches Know-how die kreativen Visionen des jeweiligen Teams und führte zu einigen der denkwürdigsten Tracks der Popmusikgeschichte.

## 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

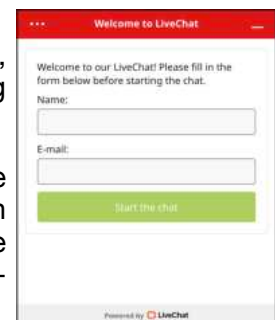
Das [EastWest Support Center](#) bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

- 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.



The screenshot shows a 'Welcome to LiveChat' window. It contains a message: 'Welcome to our LiveChat! Please fill in the form below before starting the chat.' Below this are two input fields: 'Name:' and 'E-mail:'. A green button labeled 'Start the chat' is positioned below the email field. At the bottom, it says 'Powered by LiveChat'.

#### 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.

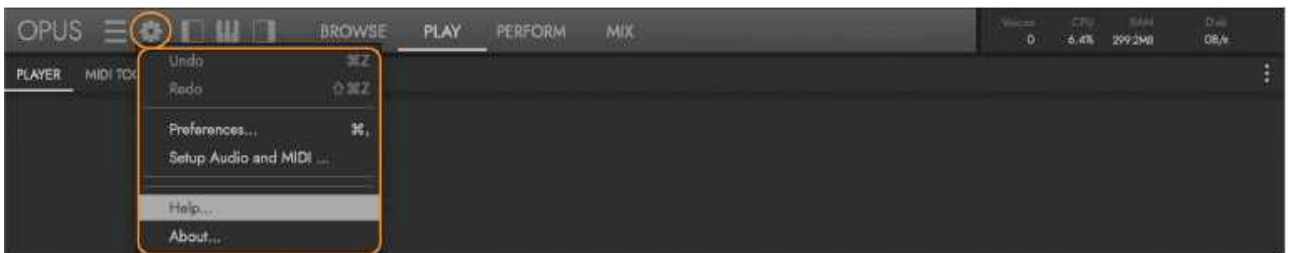
## ICONIC BENUTZERHANDBUCH

Dieses Iconic-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 Hollywood Strings 2 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 Hollywood Strings 2 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 ICONIC INSTRUMENTE** 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 Iconic enthaltenen Instrumente und eine Aufschlüsselung der Parameter, die zur Steuerung des Sounds zur Verfügung stehen.

### **2.1 ICONIC INSTRUMENTE**

Iconic bietet über 500 Instrumente, darunter Arps, Bässe, Keys, Leads, Pads, Effekte, Plucks und Poly-Synths, die in 3 Hauptkategorien unterteilt sind: Classic, Classic Elements und Beyond Iconic.

### **2.2 ICONIC 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. ICONIC INSTRUMENTE

Ob Sie einen Sound aus elementaren Quellen aufbauen, Ihre Lieblings-Synthesizer-Klassiker spielen oder diese Sounds mit modernstem Sounddesign umgestalten — mit Iconic können Sie diese klassischen Sounds in ihrer reinsten Form genießen oder sie in moderne Meisterwerke verwandeln.



### INSTRUMENTENKATEGORIEN

Iconic erscheint in alphabetischer Reihenfolge in der Spalte „Installed“ neben anderen EastWest Libraries, die installiert wurden. Klicken Sie auf den Eintrag EW ICONIC, um die einzelnen Kategorien anzuzeigen.

- 1 CLASSIC-Instrumente sind Nachbildungen einiger der berühmtesten Sounds der Musikgeschichte, die von einigen der beliebtesten und revolutionärsten Synthesizer aller Zeiten gesampelt wurden.
- 2 CLASSIC ELEMENTS enthält Instrumente, die in ihrer reinsten Form präsentiert werden und jeweils einen einzelnen Synthesizer aus einer legendären Reihe von sorgfältig gesampelten Synthesizern enthalten.
- 3 BEYOND ICONIC enthält frische, innovative Presets, die für moderne Genres wie EDM und Hip-Hop entwickelt wurden und legendäre Synthesizer in moderne Meisterwerke verwandeln.

Jede dieser Kategorien ist wiederum in Unterkategorien für verschiedene Arten von Synthesizer-Sounds unterteilt: Arp, Bass, FX, Keys, Lead, Pad, Pluck und Poly.

## BENENNUNG DER INSTRUMENTE

Instrumente in der Kategorie „Classic Elements“ werden nach dem Synthesizer benannt, den sie enthalten, gefolgt von einer Beschreibung des Synthesizer-Sounds (Artikulation). In der Kategorie „Classic Elements/Pads“ wird die Instrumentendatei „CS80 Pad 1“ beispielsweise mit der Abkürzung für den Yamaha CS80 benannt, gefolgt von „Pad 1“, um den Typ des gesampelten Synthesizer-Sounds zu bezeichnen.

Instrumente in den Kategorien „Classic“ und „Beyond Iconic“ werden kreativ benannt. Wenn sie Teil einer Serie von Presets mit demselben Namen sind, werden sie durch die Nennung des Synthesizer-Soundtyps am Ende des Dateinamens unterschieden. Zum Beispiel gibt es in der Kategorie „Classic“ ein Instrument „Newer Attitude Bass“ in der Unterkategorie Bass und ein „Newer Attitude Poly“ in der Unterkategorie Poly.

## INSTRUMENTE UND PERFORMANCES

Iconic enthält sowohl Instrumente als auch Performances. Während sie auf der Opus-Browser-Seite gleich aussehen, laden Performances mehrere Instrumente mit einer einzigen Datei, während Instrumentendateien ein einzelnes Instrument laden.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Performance-Dateien ersetzen immer alle Instrumente, die gerade in einer Instanz von Opus geladen sind. Instrumentendateien hingegen ersetzen nur das aktuell ausgewählte Instrument unter allen geladenen Instrumenten. Dies kann zu einer Vermischung der zuvor geladenen Performance mit dem neu geladenen Instrument führen. Bitte beachten Sie dies und entfernen Sie Performances, bevor Sie ein Instrument laden oder laden Sie das Instrument einfach über die Schaltfläche „Replace All“.

## 2.1.1. INSTRUMENTEN-BROWSER

Es gibt mehrere Möglichkeiten, auf der Seite Browse (siehe unten) nach Instrumenten zu suchen, z. B. durch Durchsuchen der Bibliotheksordner eines bestimmten Produkts, Eingrenzen der Instrumentenauswahl mithilfe von Attribut-Tags oder durch direkte Eingabe von Schlüsselwörtern in das Suchfeld.

### 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 Iconic“. Klicken Sie auf den Eintrag, um den Inhalt des Instrumentenordners von Iconic zu sehen.

Zu den **HAUPTKATEGORIEN** gehören Classic, Classic Elements und Beyond Iconic. Jede dieser Hauptkategorien enthält eine Reihe von **Unterkategorien**, darunter Arp, Bass, FX, Keys, Leads, Pads, Pluck und Poly.



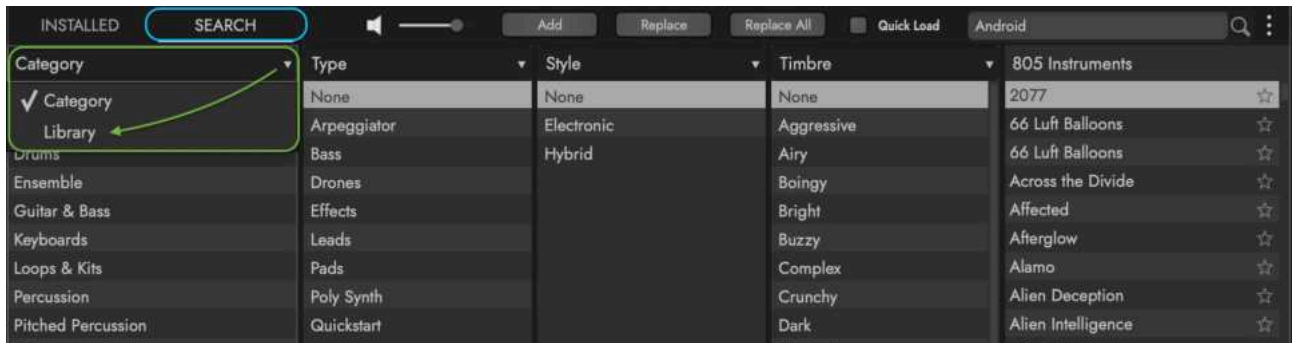
Die **ERGEBNISLISTE** wird mit Instrumenten gefüllt, sobald eine Hauptkategorie und eine Unterkategorie ausgewählt wurden. Doppelklicken Sie auf ein Instrument, um es zu laden, wodurch auch alle zuvor geladenen Instrumente überschrieben werden.



## 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.

Klicken Sie zunächst in die Kopfzeile **ATTRIBUTES** und wählen Sie das **ATTRIBUTE LIBRARY** aus dem Dropdown-Menü, um die Suche auf Instrumente innerhalb von Iconic einzuschränken.

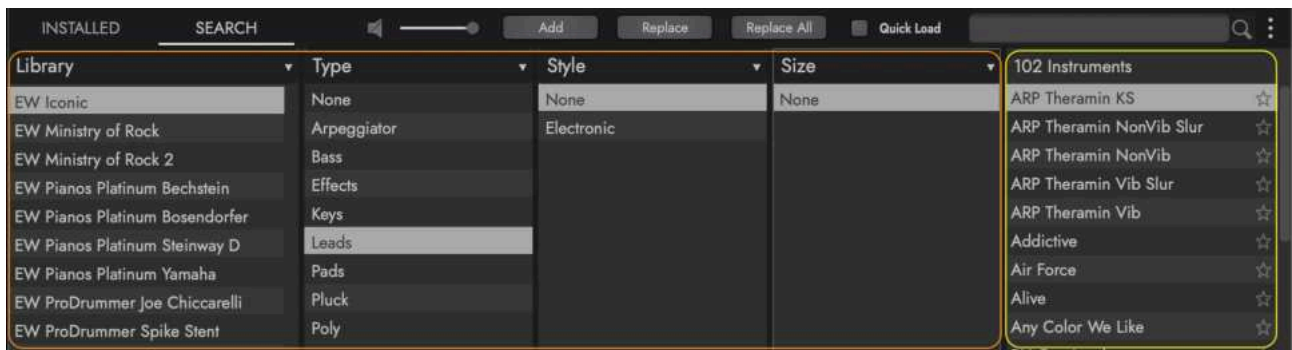


Verwenden Sie das **LIBRARY ATTRIBUTE**, um den Eintrag „EW Iconic“ zu finden, der in alphabetischer Reihenfolge in der Liste der installierten Produkte erscheint (siehe unten).

Verwenden Sie das **ATTRIBUTE TYPE**, um einen der Hauptinstrumententypen von Iconic auszuwählen: Arp, Bass, FX, Effects, Keys, Leads, Pads, Pluck und Poly.

Verwenden Sie das **STYLE ATTRIBUTE**, um Instrumente auszuwählen, die entweder ausschließlich aus elektronischen Quellen bestehen (durch Auswahl des Tags „Electronic“) oder Instrumente, die sowohl elektronische als auch akustische Quellen enthalten (durch Auswahl des Tags „Hybrid“).

Verwenden Sie das **ATTRIBUTE TIMBRE**, um Instrumente nach ihrem Klang oder ihrem Gefühl einzugrenzen, indem Sie beschreibende Wörter wie „Warm“, „Buzzy“ und „Distorted“ verwenden.



Die Instrumente werden in der **Spalte ERGEBNISLISTE** angezeigt, je nachdem, welche Attribut-Tags ausgewählt sind. Doppelklicken Sie auf ein Instrument, um es zu laden, wodurch auch alle zuvor geladenen Instrumente überschrieben werden.

**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.

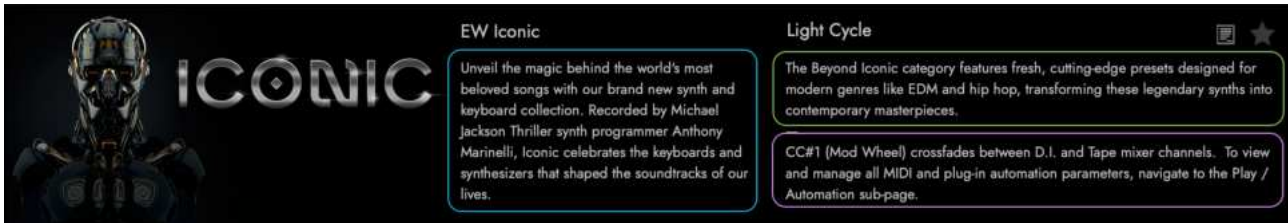
- Verwenden Sie die **RACK SIZE SELECTORS** in der oberen linken Ecke, um Instrumente in einer Vollrack-Ansicht (Standard) mit allen verfügbaren Bedienelementen oder in einer Halbrack-Ansicht, die nur die **ESSENTIAL CONTROLS** mit Lautstärke, Pan, Mute und Solo enthält, anzuzeigen.
- Klicken Sie auf 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-Kanaluweisung und den MIDI-Eingangsport eines Instruments auszuwählen.
- Verwenden Sie den **PURGE CONTROL**, um den Speicher-platz 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).

EW ICONIC Entdecken Sie die Magie hinter den beliebtesten Songs der Welt mit unserer brandneuen Synthesizer- und Keyboard-Kollektion. Aufgenommen von Anthony Marinelli, dem Synthesizer-Programmierer von Michael Jacksons Thriller, feiert Iconic die Keyboards und Synthesizer, die die Soundtracks unseres Lebens geprägt haben.



Die INSTRUMENTENBESCHREIBUNGEN von Iconic erscheinen auf der rechten Seite und sind in zwei Hälften unterteilt.

Die obere Hälfte enthält eine **KATEGORIENBESCHREIBUNG**, die die Kategorie angibt, aus der das Instrument stammt.

**BEYOND ICONIC** bietet frische, innovative Presets, die für moderne Genres wie EDM und Hip-Hop entwickelt wurden und legendäre Synthesizer in moderne Meisterwerke verwandeln.

**CLASSIC**-Instrumente sind Nachbildungen einiger der kultigsten Sounds der Musikgeschichte, die von einigen der beliebtesten und revolutionärsten Synthesizer aller Zeiten gesampelt wurden.

**CLASSIC ELEMENTS** enthält Instrumente, die in ihrer reinsten Form präsentiert werden und jeweils einen einzelnen Synthesizer aus einer legendären Reihe von fachmännisch gesampelten Synthesizern enthalten.

- Der **ARP 2600** ist einer der kultigsten und einflussreichsten Synthesizer in der Geschichte der elektronischen Musik. Er wurde 1971 von ARP Instruments, Inc. auf den Markt gebracht und von unzähligen Musikern und Sounddesignern verwendet, um einige der denkwürdigsten Sounds der Musikgeschichte zu kreieren.
- Der **SYNCLAVIER II** ist eines der kultigsten und revolutionärsten Instrumente in der Geschichte der digitalen Musiksynthese. Das von der New England Digital Corporation entwickelte und 1979 auf den Markt gebrachte Synclavier II setzte neue Maßstäbe in Bezug auf Klangqualität, Vielseitigkeit und technologische Innovation und wurde zu einem der beliebtesten Instrumente für hochkarätige Musiker, Produzenten und Komponisten.
- Das **ROLAND JUPITER-8** wurde 1981 von Roland veröffentlicht. Er wurde zu einem der kultigsten und am meisten verehrten Synthesizer in der Geschichte der elektronischen Musik. Der Jupiter-8 ist für seinen satten, warmen Klang und seine leistungsstarken Funktionen bekannt und wurde von unzähligen Künstlern und Produzenten verwendet, um einige der denkwürdigsten Musikstücke der 1980er Jahre und darüber hinaus zu schaffen.
- Der **SEQUENTIAL PROPHET-5** wurde 1978 von Sequential Circuits vorgestellt. Er ist einer der einflussreichsten und kultigsten Synthesizer, die je entwickelt wurden. Er war der erste vollständig programmierbare polyphone Synthesizer, der es Musikern ermöglichte, Patches auf Knopfdruck zu speichern und abzurufen. Diese Innovation in Kombination mit seinem satten Analogsound machte den Prophet-5 zu einem Favoriten unter Musikern und Produzenten.
- Der **YAMAHA CS-80** feierte 1977 sein Debüt. Er ist bekannt als einer der legendärsten und begehrtesten Synthesizer in der Geschichte der elektronischen Musik. Bekannt für seine ausdrucksstarken Fähigkeiten, seinen reichen analogen Klang und seine komplexe Architektur, war der CS-80 ein Favorit unter Musikern und Komponisten, besonders in der Filmmusik.
- Das **MINIMOOG MODEL D** wurde 1970 von Moog Music veröffentlicht. Er ist einer der kultigsten und einflussreichsten Synthesizer der Musikgeschichte. Der Minimoog Model D wurde von Bob Moog und seinem Team entwickelt und war der erste Synthesizer, der die Möglichkeiten der modularen Synthese in einer kompakten, tragbaren Form bot und damit für eine Vielzahl von Musikern zugänglich war.
- Der **OBERHEIM OB-X** wurde 1979 vorgestellt. Er ist ein polyphoner Analogsynthesizer, der für seinen satten Sound, seine leistungsstarken Fähigkeiten und seinen bedeutenden Einfluss auf die Musik des späten 20. Jahrhunderts bekannt ist. Der OB-X wurde von Tom Oberheim entwickelt und war der erste Synthesizer der OB-Serie von Oberheim, der unter Musikern und Produzenten zu einem beliebten Instrument geworden ist.
- Das **FENDER RHODES** wird gemeinhin einfach als Rhodes bezeichnet. Es ist eines der kultigsten E-Pianos in der Geschichte der Musik. Das von Harold Rhodes entwickelte und später von Fender produzierte Rhodes ist dank seines unverwechselbaren Klangs und seiner Ausdrucksmöglichkeiten ein fester Bestandteil verschiedener Musikgenres, darunter Jazz, Rock, Funk und Pop.

In der unteren Hälfte befindet sich eine **PROGRAMMIERBESCHREIBUNG**, in der wichtige MIDI-CCs beschrieben werden und wo Sie weitere Programmierinformationen finden.

- **CC#1 (MOD WHEEL)** überblendet zwischen D.I.- und Tape-Mischerkanälen. Um alle MIDI- und Plug-in-Automationsparameter anzuzeigen und zu verwalten, navigieren Sie zur Unterseite Play / Automation.

## 2.2. ICONIC Steuerung

Eine Reihe von Steuerelementen sind auf der Iconic-Benutzeroberfläche zu sehen (siehe unten).

Um sie zu finden, klicken Sie auf die Schaltfläche **PLAY PAGE** in der Navigationsleiste und dann auf die Schaltfläche **PLAYER SUB-PAGE** im Palettenmenü (sofern sie nicht bereits standardmäßig 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 Iconic-spezifischen Bedienelemente, darunter das MultiFX-Pad, die HP/LP-Filter, den 16-Step-Arpeggiator und vieles mehr.



Die Benutzeroberfläche von Iconic ist in 4 Hauptbereiche unterteilt:

- Die **CENTER AREA** (von oben) zeigt oben das Iconic-Logo und darunter einen Waveform-Visualizer. In der Mitte befindet sich das MacroFX-Pad, wo 1 von 4 Effekten ausgewählt werden kann, die über das XY-Pad gesteuert werden. Unten befindet sich eine Filtersektion mit einem Hochpass- (HP) und einem Tiefpassfilter (LP).
- Der **LINKE BEREICH** (von oben) enthält die Master-Regler Gain und Velo (Velocity), darunter Portamento und Transpose. Weiter unten befinden sich der Arpeggiator und eine Reihe von Effekten: Auto Pan, Stereo Double, Ring Mod und Drive.
- Der **RECHTE BEREICH** (von oben) enthält die Amplituden- und Modulationshüllkurven, den LFO (und STEP) sowie eine Reihe von Effekten: Chorus, Phaser, Delay und Reverb.
- Die **VIRTUAL KEYBOARD AREA** erscheint im unteren Bereich. Sie zeigt den Bereich eines Instruments in weißen Tasten an, während Tasten, denen keine Samples zugewiesen sind, ausgegraut erscheinen.

## HAUPTBEDIENELEMENTE

Die Hauptbedienelemente von Iconic umfassen einen Anzeigebereich mit einem Visualizer sowie Regler, die die Transposition und die Lautstärke beeinflussen. Dazu gehören die Regler Amp Env und Velocity, die die Lautstärke (VCA) beeinflussen, sowie die Grob- und Feineinstellungen, die die Tonhöhe beeinflussen.

- **DISPLAY AREA** befindet sich im mittleren oberen Bereich der Benutzeroberfläche und enthält das Iconic-Logo in der oberen Mitte sowie einen Wellenform-Visualizer des Hauptinstrumentenausgangs darunter.
- **GAIN SECTION** besteht aus dem GAIN-Regler des Hauptinstrumentenausgangs, der in der oberen linken Ecke der Benutzeroberfläche erscheint. Er befindet sich neben einem VELO-Regler, der den Grad der Beeinflussung der Gesamtlautstärke durch die MIDI-Velocity bestimmt.
- **AMP ENV SECTION** enthält eine 4-stufige Hüllkurve (ADSR), die die Verstärkung (VCA) über die Zeit steuert. Mit den Reglern ATTACK, DECAY, SUSTAIN und RELEASE können Sie die Form der Lautstärkekurve über die Zeit verändern.
- Die **TRANPOSE SECTION** enthält die beiden COARSE-Regler, mit denen Sie die Gesamtstimmung in Halbtonschritten bis zu +/- 24 Halbtönen (2 Oktaven) in beide Richtungen einstellen können, und den FINE-Regler, mit dem Sie die Gesamtstimmung bis zu 100 Cent in beide Richtungen ändern können (100 Cent = 1 Halbton).





## MACRO FX PAD

In der Mitte der Iconic-Benutzeroberfläche befindet sich das MacroFX-Pad. Es enthält oben eine Reihe von MacroFX-Schaltflächen und darunter ein zweiachsiges XY-Pad zur Steuerung des aktuell ausgewählten MacroFX.

Wählen Sie den gewünschten MacroFX (None, Stutter, Dream, Space oder Grit), indem Sie auf eine der Schaltflächen am oberen Rand des MacroFX-Pads klicken.



Klicken Sie dann auf den XY-Regler und bewegen Sie ihn im Pad-Bereich, um die X- und Y-Parameter gleichzeitig zu steuern oder verwenden Sie die X-Remote (CC#15) und Y-Remote (CC#16), um die XY-Koordinaten zu ändern.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Es kann immer nur ein einziger MacroFX aktiv sein. Alle anderen MacroFX außer dem aktuell ausgewählten sind deaktiviert, wobei der letzte Zustand jeder ihrer XY-Koordinaten gespeichert wird. So können Sie eine Reihe von Effekten ausprobieren oder in verschiedenen Teilen eines Arrangements zwischen ihnen umschalten.

**LESEN SIE WEITER | KAPITEL 2.2.3 AUTOMATIONS UNTERSEITE** für weitere Informationen über die Möglichkeiten zur Steuerung des MacroFX-Pads.

- STUTTER steuert die **LFO-RATE** auf der X-Achse und den **LOWPASS FILTER CUTOFF** auf der Y-Achse.



- DREAM steuert die **AUTO PAN RATE & WIDTH** und den **STEREO DOUBLE AMOUNT** entlang der X-Achse und den **REVERB MIX AMOUNT** entlang der Y-Achse.



- SPACE steuert die **CHORUS RATE** auf der X-Achse und die **DELAY FEEDBACK & MIX AMOUNTS** auf der Y-Achse.



- GRIT steuert die **PHASER RATE** auf der X-Achse und die **BITCRUSHER DECIMATE AMOUNT** auf der Y-Achse.





## HP / LP FILTER

Zu den Filtern in Iconic gehören ein Hochpassfilter (HP) und ein Tiefpassfilter (LP). Beide enthalten mehrere Filtertypen, Cutoff- und Resonanz-Regler und ihre Filter-Cutoffs können mit 3 Modulationsquellen moduliert werden: Velocity, Hüllkurve und LFO / Step LFO.



CUTOFF ändert die Cutoff-Frequenz des Filters. Bei HP-Filtern werden Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz durchgelassen, bei LP-Filtern werden Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz durchgelassen.

RESO ändert die Resonanz des Filters. Wenn Sie ihn aufdrehen, wird ein schmales Band erzeugt, das einen schärferen, resonanteren Ton erzeugt und wenn Sie ihn abdrehen, wird der Frequenzbereich breiter und der Ton weicher und runder.

**HP (HIGHPASS) FILTER** enthält 2 wählbare Typen, die jeweils Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz durchlassen.

Klicken Sie in das Dropdown-Menü und dann auf einen Filtertyp, um ihn auszuwählen.

- **4-POLE SVF LP** ist ein 4-poliges HP (High Pass) SVF (State Variable Filter). Sein 4-Pol-Design erzeugt eine präzise Dämpfung von Frequenzen mit einer steileren Flanke von 24db pro Oktave.
- **2-POLE SVF LP** ist ein 2-poliger HP (High Pass) SVF (zustandsvariabler Filter). Sein 2-Pol-Design erzeugt eine sanftere Dämpfung von Frequenzen mit einem sanften Anstieg von 12 dB pro Oktave.

**LP (LOWPASS) FILTER** enthält 3 wählbare Typen, die alle Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz durchlassen.

Klicken Sie in das Dropdown-Menü und dann auf einen Filtertyp, um ihn auszuwählen

- **LADDER LP 4P (DEFAULT)** ist ein 4-poliger LP (Low Pass) Ladder-Filter, der die Filter klassischer analoger Synthesizer nachahmt. Sein 4-poliges Design erzeugt eine präzise Dämpfung von Frequenzen mit einer steileren Flanke von 24db pro Oktave.
- **4-POLE SVF LP** ist ein 4-poliger LP (Tiefpass) SVF (State Variable Filter) Typ. Sein 4-Pol-Design erzeugt eine präzise Dämpfung von Frequenzen mit einer steileren Flanke von 24 dB pro Oktave.
- **2-POLE SVF LP** ist ein 2-Pol LP (Tiefpass) SVF (State Variable Filter) Typ. Sein 2-Pol-Design erzeugt eine sanftere Dämpfung von Frequenzen mit einer sanften Flanke von 12 dB pro Oktave.

**MODULATION** kann auf die Parameter HP Filter Cutoff und LP Filter Cutoff mit Hilfe der drei kleinen Regler VELO, ENV und LFO angewendet werden.

**LESEN SIE WEITER:** Die Abschnitte 'Mod Amount' und 'Mod Sources' auf den folgenden Seiten enthalten weitere Details über die Modulationsoptionen in Iconic.

## RING MOD

Wenn dieser Effekt auf einen Klang angewendet wird, kann er komplexe Klangeigenschaften erzeugen, die als metallisch oder glockenähnlich beschrieben werden können. Bei der Ringmodulation werden zwei Audiosignale miteinander multipliziert, um neue Frequenzen zu erzeugen, die die Summe und die Differenz der Frequenzen des ursprünglichen Signals sind.



**RATE** steuert die Frequenz (Hz), mit der der Trägerschwingung läuft. Er kann mit einer niedrigen Rate (Standardeinstellung) oder einer hohen Rate betrieben werden, um unterschiedliche Klangeigenschaften zu erzielen.

- **LO RATE** arbeitet zwischen 0,01 Hz und 500 Hz. Dies ist die Standardeinstellung. Stellen Sie also sicher, dass die Taste 'Hi/Lo' ausgeschaltet ist, um in diesem Frequenzbereich zu arbeiten.
- **HI RATE** arbeitet im Bereich von 500 Hz bis 16000 Hz. Schalten Sie die Taste 'Hi/Lo' ein, um diesen Frequenzbereich zu aktivieren.

**AMOUNT** regelt, wie viel des Ringmodulationssignals mit dem ursprünglichen Eingangssignal gemischt wird und zwar zwischen 0% und 100%.

**MODULATION** kann auf den Ring Mod Amount-Parameter angewendet werden, indem Sie einen/alle der drei kleinen Regler mit den Bezeichnungen VELO, ENV und LFO verwenden. Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten 'Modulation Amount' und 'Modulation Sources' weiter unten.

**LESEN SIE WEITER:** Die Abschnitte 'Mod Amount' und 'Mod Sources' auf den folgenden Seiten enthalten weitere Details zu den Modulationsoptionen in Iconic.



## MOD AMOUNT

Wie in den obigen Abschnitten „HP / LP Filter“ und „Ring Mod“ erwähnt, kann die Modulation auf diese Zielparameter angewendet werden: **RING MOD AMOUNT** und **HP / LP CUTOFF FREQUENCY**.



Mit den drei kleinen **MODULATION AMOUNT**-Reglern mit den Bezeichnungen VELO, ENV und LFO können Sie den Zielparameter beeinflussen. Es handelt sich um bipolare Regler, d.h. Modulationsintensität und -richtung (positiv oder negativ) beeinflussen den Zielparameter.

In der Mittelstellung (0%) haben diese Regler keine Wirkung. Durch Drehen des Reglers nach rechts (bis zu 100%) kann die Modulation positiv und durch Drehen des Reglers nach links (bis zu -100%) kann sie negativ beeinflusst werden.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Um die Drehregler zurückzusetzen und den Modulationsanteil auf Null zu setzen, klicken Sie sie an, während Sie die [Option/Alt]-Taste gedrückt halten.



## MOD-QUELLEN

Modulationsquellen sind die „unsichtbaren Hände“ hinter der Bewegung, die beim Anwenden der Modulation auf einen Zielparameter entsteht (siehe Abschnitt „Mod Amount“ oben).

VELO wendet die Modulation unter Verwendung von **MIDI VELOCITY SOURCE** an, der Geschwindigkeit (Velocity), mit der eine Note auf einer MIDI-Controller-Taste/einem MIDI-Pad zwischen den Werten 1 und 127 gespielt wird. Fügen Sie zum Beispiel dem LP Filter Cutoff eine positive VELO-Modulation hinzu, so dass der Filter sich öffnet, je nachdem, wie hart oder weich Sie die MIDI-Controller-Tasten/Pads spielen.



**ENV** verwendet die **MOD ENV SOURCE**, um den Zielparameter im Verlauf einer 4-stufigen (ADSR) Hüllkurve zu modulieren. Fügen Sie zum Beispiel bei einer langen Attack-Zeit des Mod Env eine positive ENV-Modulation hinzu, um einen langsamen, stimmungsvollen LP Filter Cutoff-Sweep zu erzeugen.

**LFO** verwendet die **LFO SOURCE**, um den Zielparameter zu modulieren. Der LFO-Bereich enthält sowohl die LFO- als auch die STEP-Modulationsquelle, von denen jeweils nur eine ausgewählt werden kann.

- Der **LFO** ist ein Niederfrequenz-Oszillator mit 4 wählbaren **Wellenformen** (Sinus, Dreieck, Sägezahn, Puls) und einem zusätzlichen SHAPE-Regler zur Modifikation der Wellenformen. Die RATE der Geschwindigkeit mit Sync On kann verwendet werden, um einen rhythmischen Puls zu erzeugen, der auf eine Unterteilung des DAW-Tempos (BPM) eingestellt ist oder mit Sync Off, um einen texturalen Effekt durch Verwendung einer hohen Audio-Rate zu erzeugen.
- **STEP** wendet Gated-Rhythmen auf den Zielparameter an, basierend auf seinem Step-Editor-Pattern. Er bietet eine einstellbare Gate-Länge und 3 verschiedene Modi, die sich darauf auswirken, wie Steps in den Editor eingegeben werden: **ON/OFF**, um Patterns zu erstellen, bei denen die Schritte entweder mit vollem Wert oder gar nicht vorhanden sind, **QUANTIZED**, um Patterns mit 8 quantisierten Velocity-Schrittwerten zu erstellen und **CONTINUOUS**, um Velocity-Schritte mit beliebigen Werten innerhalb des Bereichs zu erstellen.



## ARPEGGIATOR

Iconic bietet einen leistungsstarken 16-Schritt-Arpeggiator mit individueller Step-Steuerung über den On/Off-Status der Noten und die Velocity-Skalierung sowie eine Reihe von Steuerelementen, darunter Order, Octave, Rate, Swing und Gate.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Der Arpeggiator kann in Verbindung mit Portamento (siehe nächster Abschnitt) verwendet werden, um ein Pitch-Glide zwischen den einzelnen Noten eines Patterns hinzuzufügen.



**ORDER** bestimmt die Notenreihenfolge (und die Richtung) des Arpeggiatormusters.

- **UP** geht von der niedrigsten Note zur höchsten Note. Wenn Sie einen 3-stimmigen C-Dur-Akkord spielen, spielt der Arpeggiator die Noten C, E und G und wiederholt dann das Muster.
- **DOWN** geht von der höchsten Note zur niedrigsten Note. Wenn Sie einen 3-stimmigen C-Dur-Akkord spielen, spielt der Arpeggiator die Noten G, E und C und wiederholt dann das Muster.
- **UP / DOWN** geht von der tiefsten Note zur höchsten Note und dann wieder nach unten. Wenn Sie einen 3-stimmigen C-Dur-Akkord spielen, spielt der Arpeggiator die Noten C, E, G, E und wiederholt dann das Muster.
- **INPUT ORDER** geht in der Reihenfolge des MIDI-Noteneingangs. Wenn Sie die Noten C, dann E, dann G spielen und halten, spielt der Arpeggiator C, E, G in aufsteigender Richtung. Wenn Sie die Noten G, dann E, dann C spielen und halten, werden die Noten G, E, C in absteigender Richtung gespielt.
- **RANDOM** funktioniert, wie der Name schon sagt, zufällig!

**OCTAVE** stellt den Oktavbereich des Arpeggiators ein. Bei einem Wert von 0 werden nur die Noten eines tatsächlich gespielten Akkords arpeggiert. Bei einem Wert von 1 werden die Noten eines tatsächlich gespielten Akkords arpeggiert und dann wird dieses Muster eine Oktave höher fortgesetzt. Dieses Muster setzt sich bis zu einem Bereich von 5 Oktaven fort.

**RATE** legt die Geschwindigkeit fest, mit der das Arpeggiator-Muster in Beats pro Minute (BPM) abläuft. Es kann mit dem Sequenzer-Tempo einer DAW synchronisiert werden oder ohne Synchronisation in einem bestimmten Tempo zwischen 20 BPM und 300 BPM laufen.

- **SYNC (ON)** synchronisiert die Arpeggiator-Rate mit dem Sequenzer-Tempo einer DAW (BPM). Wählen Sie die gewünschte Unterteilung dieses Tempos, indem Sie in das Dropdown-Menü klicken und dann Standard- oder Triolen-Unterteilungen zwischen 1/4 Note und 1/32 Note auswählen.
- **SYNC (OFF)** lässt den Arpeggiator unabhängig vom Sequenzer-Tempo (BPM) der DAW laufen. Verwenden Sie stattdessen den Arpeggiator-Rate-Drehregler, um ein bestimmtes Tempo zwischen 20 BPM und 300 BPM einzustellen, während Sie von der Host-Synchronisation unabhängig sind.

**SWING** steuert das rhythmische Gefühl des Arpeggiators und verleiht einem Pattern ein menschliches Gefühl. Wenn kein Swing hinzugefügt wird (0%), fallen die Schritte der Sequenz streng auf die Beat-Unterteilungen. Wenn Sie den Swing-Wert erhöhen (bis zu 100 %), werden die Noten außerhalb der Beat-Subdivision nach vorne (später) verschoben, wodurch ein subtiles Shuffle-Gefühl bis hin zu dramatischen synkopischen Rhythmen entsteht.

**GATE** steuert die Länge der Noten im Arpeggiator-Pattern. Bei der niedrigsten Gate-Einstellung sind die Noten am kürzesten und werden mit zunehmender Gate-Einstellung immer länger, so dass alles möglich ist, vom staccatoartigen Ausdruck bis hin zu längeren, anhaltenden Noten. In Kombination mit dem Portamento-Time-Parameter können sehr interessante Patterns entstehen, bei denen die Tonhöhe zwischen Noten unterschiedlicher Länge wandert.

Im **LATCH**-Modus wird das Arpeggiator-Pattern weiter gespielt, nachdem die ersten MIDI-Note-On-Befehle ausgelöst wurden (ohne dass diese Noten gehalten oder gehalten werden müssen). Neue MIDI-Note-On-Befehle setzen das Arpeggiator-Pattern auf der Grundlage der neuen Eingabe zurück.

**SKIP** ändert Sequenzer-Patterns, die inaktive Steps haben. Anstatt einen inaktiven Step mit Stille abzuspielen, spielt Skip nur aktive Steps ab und überspringt den inaktiven Step, als ob es ihn nicht gäbe, wodurch die Gesamtsequenz des Patterns verändert wird.

**RANDOM** erscheint als Würfelsymbol und ist eine hervorragende Möglichkeit, sich inspirieren zu lassen, indem Sie Arpeggiator-Patterns erzeugen, indem Sie den aktiven/inaktiven Status und die Anschlagsgeschwindigkeit der Steps sowie eine Reihe anderer Parameter wie Order, Octave (+/- 3), Sync'd Rate, Swing und Gate ändern.

**RESET** erscheint als kreisförmiges Pfeilsymbol und setzt das Sequenzer-Pattern und den Gate-Parameter auf einen Standardzustand zurück. Es schaltet alle Steps in einem Sequenzer in einen aktiven Zustand, vereinheitlicht ihre Velocity auf einen Standardwert und setzt den Gate-Parameter auf einen Standardwert von 100 %.



## PORTAMENTO

Portamento ist ein Effekt, der einen Tonhöhenversatz zwischen 2 Noten mit einer bestimmten Länge erzeugt. In der Grundeinstellung erfolgt der Tonhöhenübergang zwischen der letzten und der nächsten gespielten Note, unabhängig davon, ob die Noten im Legato-Stil (zusammenhängend) gespielt werden oder nicht.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Dieser Effekt kann mit oder ohne eingeschalteten Arpeggiator verwendet werden. Wenn er in Verbindung mit dem Arpeggiator verwendet wird, erfolgt der Tonhöhen-Slide zwischen den Noten des Arpeggiator-Musters.



Der Modus **LEGATO** ändert das Portamento-Verhalten so, dass eine Tonhöhenverschiebung nur dann auftritt, wenn 2 Noten zusammenhängend (legato) gespielt werden. Noten, die deutlich voneinander getrennt gespielt werden, enthalten keinen Tonhöhenübergang, wenn dieser Modus aktiviert ist.

Der **POLY**-Modus ermöglicht die Verwendung von Portamento beim mehrstimmigen Spiel, so dass Tonhöhenverschiebungen innerhalb von Akkordfiguren auftreten können. Wenn dieser Modus in Verbindung mit dem oben beschriebenen Legato-Modus aktiviert ist, wird das Portamento nur aktiviert, wenn die Noten zusammenhängend gespielt werden. Wenn dieser Modus allein aktiviert ist, wandert er von den zuvor gespielten Noten zu den neu gespielten, unabhängig davon, ob sie zusammenhängend gespielt werden oder nicht.

Der **TIME**-Parameter ändert die Länge des Pitch Slide zwischen 5 Millisekunden (ms) und 2,5 Sekunden (s). Erzeugen Sie kürzere, schnelle Tonhöhenverschiebungen für eine subtile Verbindung zwischen den Noten oder längere, übertriebene Tonhöhenverschiebungen für extreme Effekte.



## EFFEKTE

Iconic bietet eine breite Palette von Effekten, von Stereoeffekten wie Auto Pan und Stereo Double bis hin zu Mixer-Effekten, die auf dem Master-Instrumentenkanal eingesetzt werden, wie Drive, Chorus und Phaser. Verfeinern Sie Ihren Mix mit Delay und Reverb, die als Send-Effekte verfügbar sind.



**AUTO PAN** ist ein Effekt, der die Panoramaposition mit einem Sinus-LFO-Modulator automatisiert. Die Rate kann zum Tempo synchronisiert werden, indem Unterteilungen zwischen 1/32tel Triolennote und 32 Takten verwendet werden oder frei von Tempobeschränkungen mit einer Audiorate von bis zu 65 Hz laufen. Verwenden Sie den WIDTH-Drehregler, um die Breite der Panoramaposition zwischen 0% und 100% einzustellen.

**STEREO DOUBLE** verbreitert das Stereobild, indem eine Quelle entweder von der rechten oder linken Seite des Stereobildes hinzugefügt wird.

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

**DRIVE** enthält 3 Effekte in einem: Bit Crusher, Distortion und Fuzz. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü und wählen Sie einen Effekt aus dem Menü aus. Mit dem 'Distortion'-Regler stellen Sie die Intensität des Effekts ein und mit dem 'Mix'-Regler mischen Sie das verzerrte Signal mit dem Originalsignal, wobei 0 % keinen Effekt und 100 % ein vollständig bearbeitetes Signal erzeugen.

- **BIT CRUSHER** erzeugt alles von milder Wärme bis hin zu harscher, aggressiver Verzerrung, indem er die Auflösung des Audiosignals reduziert.
- **DISTORTION** treibt Ihr Signal durch 1 von 3 klassischen Verzerrungstypen (Classic, Tube 1, Tube 2) mit zusätzlichem Low- und High-Boost.
- **FUZZ** fügt Ihrem Signal einen aggressiven Verzerrungsstil hinzu, indem er es in den Clipping-Bereich drückt.

**CHORUS** ist ein Multi-Mode-Ensemble-Chorus, der Ihrem Sound Dicke und Schimmer verleiht. Er verfügt über 3 Modi: 2, die den Klang der hochgeschätzten Chorus-Einheiten emulieren, die in den alten Solina String Ensemble und Roland Vocoder Plus Synthesizern zu finden sind und einen 'Modern'-Modus für einen saubereren Sound.

**PHASER** emuliert den begehrten Sound alter mehrstufiger Phaser-Pedale und enthält eine zusätzliche Stufe zum Hinzufügen von Feedback.

**TREMOLO** verwendet eine Vielzahl von Wellenformen zur Modulation der Amplitude, um einen rhythmischen und/oder zitternden Effekt zu erzeugen. Die Modulationsrate kann mit dem Tempo synchronisiert werden oder frei mit einer Audiofrequenz von bis zu 32 Hz laufen.

**DELAY** ist ein Send-Effekt mit dem EP-1 Delay, das dem Echoplex Delay aus dem Jahr 1959 nachempfunden ist. Er arbeitet in 2 Konfigurationen. In der 'Pre-Reverb'-Konfiguration ist das EP-1 Delay in Reihe mit dem Reverb geschaltet und erzeugt einen ausgewaschenen Delay-Sound. Bei der 'Delay Channel'-Konfiguration wird das EP-1 Delay auf einem unabhängigen Kanal parallel zum Reverb eingesetzt, um eine bessere Trennung zwischen den Delay- und Reverb-Effekten zu erreichen.

**REVERB** ist ein Send-Effekt mit dem berühmten Convolution Reverb, der Impulsantworten (IRs) verwendet, die die Eigenschaften eines bestimmten Raums enthalten und diese auf das Eingangssignal anwendet (faltet), um den Klang des Instruments im gegebenen Raum zu simulieren.

OPUS-SOFTWAREHANDBUCH | ABSCHNITT 2.4.3 EFFECTS LIST enthält weitere Einzelheiten über die leistungsstarke Effektsuite von Opus.

**OPUS-SOFTWAREHANDBUCH | ABSCHNITT 2.4.3 EFFECTS LIST** enthält weitere Einzelheiten über die leistungsstarke Effektsuite von Opus.

## MIC MOD XFADE

Fügen Sie Ihrem Sound Bandwärme hinzu, indem Sie das Modulationsrad (CC#1) verwenden, um die Balance zwischen 2 Mixerkanälen zu steuern: Direct Input (DI) und Tape 2. Dies eignet sich hervorragend, um ein Instrument in den Vordergrund des Mixes zu rücken, bestimmte Teile eines Songarrangements zu betonen oder einfach einen modernen Bandsound in den Mix zu bringen.

Um dies in Aktion zu sehen, öffnen Sie die Mix-Seite bei geöffnetem Virtual Keyboard UI-Element. Sehen Sie, wie sich das Modulationsrad (CC#1) unten links bewegt, um die aktuelle Modulationsradposition (oder den Wert) darzustellen, und wie sich dies auf die Faderpegel der beiden Mixerkanäle auswirkt.



**BITTE BEACHTEN SIE:** Um Ihren eigenen Mix einzustellen und die Zuweisung des Modulationsrads zu deaktivieren, öffnen Sie die Seite „Play“ / Unterseite „Automation“. Klicken Sie im Makro „MIC MOD XFADE“ in der Spalte „Makro-Parameter“ in das CC#-Feld, geben Sie 0 ein und drücken Sie Enter.



## 2.2.2. MIDI TOOLS UNTERSEITE

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

Klicken Sie auf die Schaltfläche **PLAY** in der Navigationsleiste und dann auf die Schaltfläche **MIDI TOOLS SUB-PAGE** im Palettenmenü.

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



**OPUS-SOFTWAREHANDBUCH | ABSCHNITT 2.2.2 MIDI TOOLS SUB-PAGE** enthält weitere Informationen über jedes MIDI-Tool und alle auf dieser Unterseite verfügbaren Optionen..

### 2.2.3. AUTOMATISIERUNG UNTERSEITE

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

Klicken Sie auf die Schaltfläche PLAY PAGE in der Navigationsleiste und dann auf die Schaltfläche AUTOMATION SUB-PAGE im Palettenmenü.



Die Spalte **AUTOMATIONSPARAMETER** wird mit den Steuerelementen gefüllt, die in der Plug-in-Automationsspur Ihrer DAW erscheinen. Zusätzlich zur Standardauswahl können Sie weitere hinzufügen, indem Sie auf 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 Pop-up-Menü auswählen.

Die standardmäßig in dieser Spalte angezeigten Steuerelemente sind unten aufgeführt.

- **X REMOTE (CC#15)** steuert die Parameter, die der X-Koordinate (der horizontalen Achse) des aktuell ausgewählten MacroFX zugeordnet sind, der durch die oben beschriebene XY-Modus-Steuerung ausgewählt wird.
- **Y REMOTE (CC#16)** steuert die Parameter, die der Y-Koordinate (der vertikalen Achse) des aktuell ausgewählten MacroFX zugeordnet sind, der mit dem oben beschriebenen XY-Modus-Regler ausgewählt wird.
- **AMP ENV ADSR**-Regler steuern die Parameter Attack, Decay, Sustain und Release der Amplitudenhüllkurve (Amp Env).
- **ARP GATE**-Regler steuert den Arpeggiator-Gate-Parameter, der die Arpeggiator-Notenlänge verkürzen oder verlängern kann.

Die Spalte **MACRO PARAMETER** wird mit Steuerelementen gefüllt, die in der MIDI-Controller-Spur Ihrer DAW angezeigt werden. In Iconic sind eine Reihe von benutzerdefinierten Makro-Parametern verfügbar, die im Folgenden beschrieben werden.

**LESEN SIE WEITER | KAPITEL 2.2.1 PLAYER UNTERSEITE** 'MacroFX Pad' finden Sie weitere Informationen zu den Parametern, die durch das MacroFX Pad gesteuert werden..

- Die **MACRO FX PAD**-Parameter entsprechen den MacroFX-Pads auf der Player-Unterseite. Jedes MacroFX hat Dual-Axis (X/Y) Kontrolle: Stutter (X1/Y1), Dream (X2/Y2), Space (X3/Y3) und Grit (X4/Y4).
- **MIC MOD XFADE (CC#1)** ist so eingestellt, dass er vom Modulationsrad (CC#1) gesteuert wird. Damit können Sie zwischen dem Direkteingang (D.I.) und den Tape-Mischerkanälen überblenden, um von einem transparenten Sound zu einem mit harmonischer Verzerrung durch Überblenden der Bandsättigung zu gelangen.
- **VIB MOD XFADE** ist standardmäßig deaktiviert, kann aber der MIDI CC#1 (Mod Wheel) oder einer anderen MIDI CC# zugewiesen werden, um einem Instrument mit Tonhöhenmodulation ein Vibrato hinzuzufügen. Dabei handelt es sich um eine momentane Art von Vibrato, bei der zwischen den Werten 1 und 64 kein aktiver Effekt vorhanden ist und der Effekt zwischen den Werten 65 und 127 aktiv wird. Ändern Sie die Werte für Rate und Intensität

In der Spalte **MIDI CONTROLLER MAPPING** werden die für das ausgewählte Instrument verfügbaren MIDI-CCs angezeigt, so dass Sie diese einem anderen MIDI Continuous Controller (CC) zuordnen können.

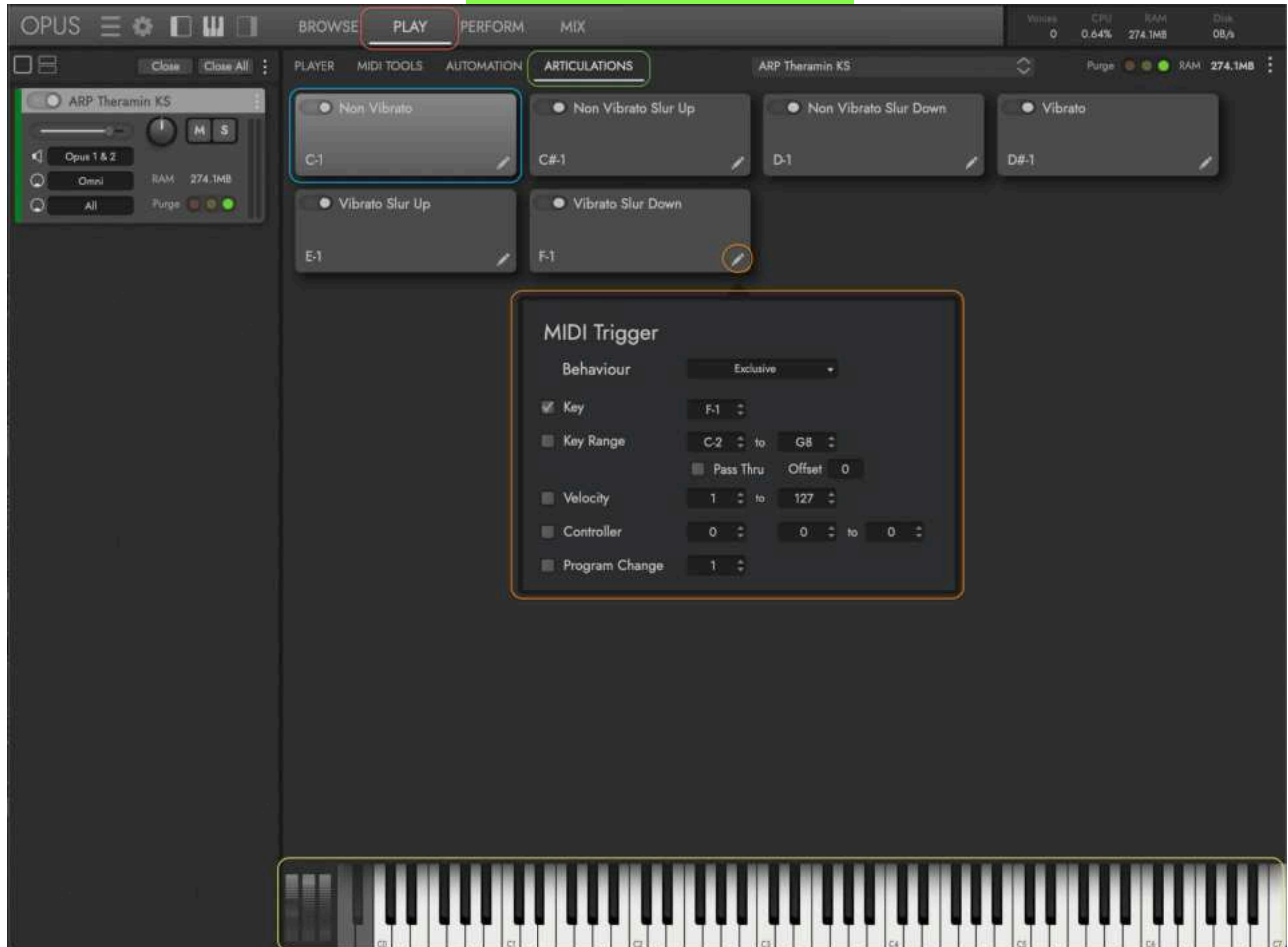
**OPUS-SOFTWAREHANDBUCH | ABSCHNITT 2.2.3 AUTOMATION UNTERSEITE** enthält weitere Informationen über alle Funktionen, die auf der Unterseite Automatisierung verfügbar sind.



## 2.2.4. ARTIKULATIONEN UNTERSEITE

Wenn ein Instrument geladen wird, das mehrere Artikulationen enthält, wird die Unterseite „Articulation“ verfügbar. Keyswitch-Instrumente (abgekürzt 'KS'), wie der ARP Theramin KS von Iconic, sind ein Beispiel für diese Art von Instrumenten.

Um diese Unterseite aufzurufen, klicken Sie zunächst auf die **PLAY PAGE** in der Navigationsleiste und dann auf die **ARTICULATIONS SUB-PAGE** im Palettenmenü.



Jede im Instrument enthaltene Artikulation wird in einer **Artikulationszelle** angezeigt, 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.

Die Standard-MIDI-Trigger-Option, die in jeder Artikulationszelle aktiviert ist, ist „Key“, wobei jede Artikulation auf eine bestimmte MIDI-Notennummer reagieren soll. Im oben gezeigten Beispiel sind 6 Artikulationen im ARP Theramin KS Master Instrument verfügbar. Jede Artikulation ist einer eindeutigen 'Key'-Nummer (Note) zwischen C-1 und F-1 zugewiesen. Sie erscheinen nicht in der **VIRTUAL KEYBOARD AREA**, da sie außerhalb des normalen Bereichs liegen, um die spielbaren Bereiche der Synthesizer nicht zu beeinträchtigen.

**OPUS-SOFTWAREHANDBUCH | ABSCHNITT 2.2.4 ARTIKULATION UNTERSEITE** enthält weitere Informationen über alle Funktionen, die auf der Unterseite Artikulation verfügbar sind.