

E A S T W E S T / Q U A N T U M L E A P



HOLLYWOOD HARP

Benutzerhandbuch

PRODUCED BY DOUG ROGERS AND NICK PHOENIX SOUND ENGINEER SHAWN MURPHY



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

PLAY TM ist ein Warenzeichen von East West Sounds, Inc.

(C) + (P) Copyright East West Sounds, Inc., 2015. Alle Rechte vorbehalten.

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

1-323-957-6969 Telefon

1-323-957-6966 Fax

Für Fragen bezüglich der Lizenzierung des Produktes:

licensing@estwestsounds.com

Für mehr generelle Informationen bezüglich des Produktes:

info@eastwestsounds.com

<http://support.soundsonline.com>



1. Willkommen

- 2 Über die Hollywood Solo Instruments Serie
- 3 Produzent: Doug Rogers
- 4 Produzent: Nick Phoenix
- 5 Tontechniker: Shawn Murphy
- 6 Danksagung
- 7 Wie man dieses und andere Handbücher benutzt
- 8 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

Willkommen

Über die Hollywood Solo Instruments Serie

Diese umfangreichen Bibliotheken bestehen aus der Hollywood Harfe, Hollywood Solo Cello und Hollywood Solo Violine. Diese Instrumente wurden mit der überragenden Klangqualität der Marke EastWest aufgenommen, bearbeitet und produziert. Jedes der Instrumente wurde in Studio 1 in den EastWest Studios aufgenommen, was den Libraries ein einheitliches Klangbild und Ambiente verleiht.

Die Hollywood Solo Instruments Series wurde für die Verwendung mit der Hollywood Orchestra Series entwickelt, die ein traditionelles großes Studioorchester emuliert. Es konzentriert sich auf eine typische Soloinstrumentierung. Wenn Sie eine größere Sound-Palette suchen, EastWest hat viele andere Bibliotheken erstellt, die mit einer Vielzahl von anderen modernen, ethnischen, perkussiven, Gesangs-, Gitarren- und Keyboard-Instrumenten daherkommen.

Bitte besuchen Sie <http://www.soundsonline.com/> für den gesamten Katalog.



Studio 1 in den EastWest Studios, beim Setup für die Aufnahme-Sessions

Produzent: Doug Rogers

Mit über 30 Jahren Erfahrung in der Audiobranche ist der Gründer und Produzent Doug Rogers mit über 70 Branchenpreisen ausgezeichnet worden, mehr als jeder andere Sound-Entwickler. Seine kompromisslose Qualitätsorientierung und seine innovativen Ideen haben EastWest seit mehr als 25 Jahren zum Vorreiter im Soundware-Geschäft gemacht. „The Art of Digital Music“ nannte ihn im gleichnamigen Buch einen der „56 Visionären Künstler & Insider“.

Er veröffentlichte 1988 die erste kommerzielle Drum Samples CD und folgte darauf mit der mehrfach preisgekrönten „Bob Clearmountain Drums“ Sample Collection, die er mitproduzierte. In den folgenden Jahren erfand er die Soundware-Industrie praktisch neu. EastWest hat Anfang der neunziger Jahre Loop Sample Libraries auf den Markt gebracht, dicht gefolgt von der ersten Midi Driven Loops Collection (Dance/Industrial). Er veröffentlichte die erste Bibliothek mit multipler Dynamik, gefolgt von der ersten Sample-Library, die von der Festplatte gestreamt wurde, eine Innovation, die zu den detaillierten Sammlungen führte, die Anwender heute erwarten.



Seine jüngsten Produktionen sind Symphonic Orchestra (ausgezeichnet im Keyboard Magazine „Key Buy Award“, EQ Magazine „Exceptional Quality Award“, Computer Music Magazine „Performance Award“, Sound On Sound „Readers Award“ (zweimal) und G. A. N. G.). [Game Audio Network Guild] „Best Sound Library Award“); und Symphonic Choirs (ausgezeichnet mit Electronic Musician „Editor's Choice Award“, G. A. N. G.). „Best Sound Library Award“ und Keyboard Magazine „Key Buy Award“). Zu seinen jüngsten Produktionen gehören Quantum Leap Pianos, die detailreichste virtuelle Klavierkollektion, die jemals produziert wurde; Fab Four, inspiriert von den Klängen der Beatles; The Dark Side (Fab Four und The Dark Side waren beide M. I. P. A.. Preisträger, bewertet von 100 Musikzeitschriften); Hollywood Strings, Hollywood Brass, Hollywood Brass, Hollywood Orchestral Woodwinds, Hollywood Orchestral Percussion; ProDrummer 1, Koproduktion mit Mark „Spike“ Stent; ProDrummer 2, Koproduktion mit Joe Chiccarelli; und Ghostwriter, Koproduktion mit Steven Wilson.

In den letzten 17 Jahren hat er sich mit dem Produzenten und Komponisten Nick Phoenix zusammengeschlossen und die Firma Quantum Leap Imprint, eine Tochtergesellschaft von EastWest, gegründet, um hochwertige, kompromisslose virtuelle Instrumente zu produzieren. Die virtuellen Instrumente von EastWest/Quantum Leap gelten als die besten verfügbaren Instrumente und werden täglich vom Who's Who der Branche eingesetzt.

Produzent: Nick Phoenix

1994 begann Nick mit der Filmmusik für Trailer. Bis heute hat er Musik für die Werbekampagnen von über 1000 großen Kinofilmen geschrieben oder lizenziert. „Godzilla“, „Ender's Game“, „Skyfall“, „World War Z“, „Rush“, „The Hobbit“, „Avengers“, „Star Trek 2“, „Inception“ und „Harry Potter and The Deathly Hallows“ sind nur einige Beispiele aus jüngster Zeit. Zusammen mit Thomas Bergersen gründete Nick 2006 „Two Steps From Hell“ (www.twostepsfromhell.com). Two Steps From Hell hat sich von einer Produktionsmusikbibliothek zum führenden epischen Musikkünstler der Welt entwickelt, mit Millionen Fans und sechs meistverkauften CDs bei iTunes, einem Phänomen, das es in der Musikindustrie so noch nie gab.

Die Reise als Komponist hat Nick dazu inspiriert, eigene Sounds und Samples aufzunehmen und zu programmieren. Aus einer 17-jährigen Partnerschaft mit Doug Rogers und EastWest sind preisgekrönte Software-Titel wie die Hollywood Series, Stormdrum 1, 2 und 3, Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, Silk, RA, Voices Of Passion, Ministry Of Rock 2, Gypsy, Quantum Leap Pianos, Goliath und viele andere hervorgegangen.



Tontechniker: Shawn Murphy

Shawn Murphy ist ein Tontechniker, der den Academy Award, C.A.S. (Cinema Audio Society), BAFTA und Emmy gewann. Er nahm auf und mischte mehr als 300 Feature-Filme, darunter: "Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull", "Star Wars: The Phantom Menace", "Star Wars: Episode II - Attack of the Clones", "Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith", "Star Wars: A Musical Journey", "Jurassic Park", "Jurassic Park, The Lost World", "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban", "Titanic", "The Curious Case of Benjamin Button", "The Bourne Ultimatum", "Minority Report", "Saving Private Ryan", "Munich", "The Passion of the Christ" (score mix), "X-Men: The Last Stand", "Memoirs of a Geisha", "Ice Age 2", and "Ice Age 3".

Hollywood Strings ist das erste virtuelle Instrument, das er mit entwickelte. Und seine Arbeit ging mit EastWest/Quantum Leap und der Hollywood Reihe weiter.



Danksagung

Produzent

Doug Roger, Nick Phoenix

Tontechniker

Shaun Murphy

Aufnahmeassistent

Jeremy Miller

Produktionskoordinierung

Rhys Moody

Programmierung

Justin Harris, Nick Phoenix, Jason Coffman, Andrzej Warzocha

Bearbeitung

Justin Harris, Michael DiMattia, Jason Coffman, Andrzej Warzocha

Software

Klaus Lebkücher, Wolfgang Kundrus, Stefan Holec,
Bartłomiej Bazior, Truc Phan, Helen Evans

Art Direction

Steven Gilmore, Thomas Merkle, Doug Rogers

Handbuch

Jason Coffman

Deutsche Übersetzung

Michael Reukauff

Wie man dieses und andere Handbücher benutzt

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

Jedes Mal, wenn Sie eine der PLAY Systembibliotheken installieren, werden zwei Handbücher auf Ihren Rechner kopiert:

- Das Handbuch, welches das gesamte PLAY-System beschreibt. Dieses ist das größere der beiden Handbücher. Es beschreibt, wie man das System installiert und beleuchtet alle Aspekte der Software, die für alle Bibliotheken zutreffen.
- Das bibliotheksspezifische Handbuch, so wie dieses, welches Sie gerade lesen. Dieses kleinere Dokument beschreibt die Aspekte, die sich von den anderen Bibliotheken unterscheiden, wie zum Beispiel die Liste der beinhaltenden Instrumente und Artikulationen.

Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen

Durch Öffnen der Lesezeichen auf der linken Seite des Adobe Acrobat Readers kann der Benutzer direkt zu den einzelnen Themen des Dokumentes springen. Bedenken Sie aber, dass ältere Versionen des Acrobat Readers nicht alle Funktionen unterstützen. Der aktuellste Acrobat Reader kann von der Adobe Webseite umsonst heruntergeladen werden. (Als Beispiel für einen sogenannten Hyperlink, können Sie [hier](#) klicken, um direkt auf die Adobe Webseite zu gelangen.)

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

Wichtiger Hinweis:

Wenn Sie einen Computer oder ein Tablett mit einem Touchscreen verwenden, haben Sie möglicherweise eine vorinstallierte Version von Acrobat Reader erhalten, die für die Arbeit mit Berührungen auf dem Bildschirm entwickelt wurde. In einigen Fällen verhalten sich diese berührungsfreundlichen Versionen nicht genau-so wie das offizielle Adobe-Produkt. Wenn Sie Probleme beim Navigieren durch dieses Dokument haben, sollten Sie den kostenlosen Acrobat Reader von der Adobe-Website herunterladen. (Es ist in Ordnung, wenn beide Versionen gleichzeitig installiert sind.)

Das Hauptnavigationsdokument

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

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

Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

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

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

Die Adresse ist <http://support.soundsonline.com>

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

Die Adresse der Foren ist: <http://www.soundsonline-forums.com>

Wenn Sie die Foren besuchen, um Unterstützung von EastWest zu erhalten (anstatt direkt zur oben genannten Supportseite zu gehen), stellen Sie sicher, dass Sie Ihre Supportanfrage im Support-Forum und nicht im Allgemeinen Diskussionsforum posten.



2. Hollywood Solo Instrumente Eine Übersicht

- 10 Die Hollywood Solo Instruments Serie
- 10 Vergleich der Diamant- und Gold-Editionen
- 11 Was ist dabei
- 11 Hardwarevoraussetzungen

Hollywood Solo Instrumente Überblick

Die Hollywood Solo Instruments Serie

Die EastWest Hollywood Solo Instruments Series besteht aus der Hollywood Harfe, Hollywood Solo Cello und Hollywood Solo Violine.

Diese umfangreichen Bibliotheken wurden mit der überragenden Klangqualität aufgenommen, entwickelt und produziert, für die EastWest bekannt ist. Jedes der Instrumente wurde in Studio 1 in den EastWest Studios aufgenommen, das gleiche Studio in dem das Hollywood Orchestra aufgenommen wurde. Damit hat die komplette Hollywood Orchestral Serie einen einheitlichen Klang und ein stimmiges Ambiente, das einem traditionellen großen Studioorchester nachempfunden ist.

Für jedes Instrument wurde eine Vielzahl von Artikulationen aufgenommen, wobei der Schwerpunkt auf der typischen Soloinstrumentierung lag. In einigen Fällen werden diese verschiedenen Artikulationen in der Browser-Ansicht von PLAY als separate Instrumente dargestellt. In anderen Fällen sind die Artikulationen über ein KeySwitch-Instrument zugänglich, wobei mehrere Artikulationen als ein Instrument geladen werden und durch Drücken einer Triggertaste eine davon aktiviert wird.

Diese Instrumente können einzeln eingesetzt oder mit anderen Titeln der Hollywood Orchestra Series in einen größeren orchestralen Rahmen zusammengesetzt werden. Alle diese Titel wurden so konzipiert, dass sie zusammen einen integrierten Orchesterklang erzeugen. Sie waren alle...

- im selben Studio mit vielen der gleichen Mikrofone und Positionen aufgenommen worden
- vom Tontechniker Shawn Murphy bearbeitet worden
- von Doug Rogers und Nick Phoenix produziert worden
- mit den gleichen Methoden und Software programmiert worden

Vergleich der Diamant- und Gold-Editionen

Die Gold Edition ist meist eine Teilmenge der Diamond Edition. Es ist für diejenigen gedacht, die kleinere oder weniger leistungsfähige Computersysteme besitzen und für diejenigen, die die meisten Funktionen und Leistungen der Diamond Edition suchen, aber zu einem kleineren Preis. Die Unterschiede sind:

- **Bit-Depth:** Die Samples in der Diamond Edition sind 24-Bit, die in der Gold Edition sind 16-Bit.
- **Lieferung:** Diamond und Gold Editions sind als Download über das EastWest Installation Center oder auf Festplatte erhältlich. Die CCC Pro "Sound Data Hard Drive" (<http://www.soundsonline.com/CCC-PRO-HD>) enthält die Diamond Edition und die CCC Gold "Sound Data Hard Drive" (<http://www.soundsonline.com/CCC-Gold-HD>) die Gold Edition. Jede Festplatte enthält nur die Sounddaten. Die Produktlizenzen können dann online erworben werden.
- **Mikrofonpositionen:** Die Diamond Edition enthält Samples aus 5 unabhängigen Mikrofonpositionen (Close, Close Vintage, Mid, Mid Vintage und Main), die sich miteinander mischen lassen, um die Kontrolle über den akustischen Aspekt und die Räumlichkeit des Sounds zu steuern. Die Gold Edition verfügt über eine Mikrofonposition, die je nach Bibliothek unterschiedlich ist. Das in der Gold-Edition der Hollywood Harp enthaltene Mikrofon ist die mittlere Vintage-Position, während sowohl das Hollywood Solo Cello als auch die Hollywood Solo Violine Close-Mikrofonpositionen enthalten.

- **Artikulationen:** Die Artikulationsliste für die Diamond und Gold Edition ist die gleiche.
- **Upgrades:** Wer eine Gold Edition-Lizenz besitzt, kann auf die Diamond Edition-Lizenz upgraden (und erhält den zusätzlichen Inhalt), indem er sich an EastWest wendet. Details über Upgrades sind auch auf der Website SoundsOnline.com verfügbar.

Was ist dabei

Die Hollywood Solo Instruments Series besteht aus drei verschiedenen Libraries: Hollywood Harfe, Hollywood Solo Cello und Hollywood Solo Violine. Insgesamt schließt das ein:

- ein kompletter Satz Sample-basierter Instrumente, die später in diesem Handbuch aufgeführt werden
- ca. 96 Gigabyte 24-Bit, 44,1 kHz Samples (Diamond Edition); Hollywood Harfe (15 GB), Hollywood Solo Cello Cello (40 GB), Hollywood Solo Violine (41 GB).
- die EastWest PLAY 4 Advanced Sample Engine (Beachten Sie, dass PLAY 4 erforderlich ist; frühere Versionen werden von dieser Library nicht unterstützt).
- eine Lizenz, die das Produkt identifiziert, das Sie gekauft haben
- Bedienungsanleitungen im Adobe Acrobat (.PDF) Format sowohl für das EastWest PLAY 4 System als auch für die Hollywood Solo Instrumente.
- ein Installationsprogramm zum Einrichten der Bibliothek, Software und Dokumentation auf Ihrem Computer

Bitte beachten Sie: Für die Platzierung einer maschinenbasierten (elektronischen) Lizenz auf Ihrem Computer ist ein iLok Account erforderlich. Sie können die Lizenz auch auf einem optionalen iLok-Key ablegen. Für eine einmalige Produktaktivierung ist eine Internetverbindung erforderlich.

Hardwarevoraussetzungen

Im Folgenden finden Sie die Mindest- und empfohlenen Hardwarevoraussetzungen für die Verwendung der Hollywood Solo Instrumente auf Ihrem Computer. Eine vollständige Liste der Hardware- und Softwarevoraussetzungen für die Installation und den Betrieb einer PLAY Systembibliothek finden Sie im PLAY Systemhandbuch.

Minimale Spezifikation:

- Intel Dual-Core-i5 (oder gleichwertiger) Prozessor mit 2,7 GHz (oder höher)
- 8 GB RAM oder mehr
- Mac OSX 10.7 (oder neuer); Windows 7 (oder neuer) mit ASIO-Soundtreibern
- 7200 RPM oder schnellere (nicht energiesparende) Festplatte für Sample-Streaming

Empfohlene Spezifikation:

- Intel Xeon E5 (oder gleichwertig) mit mindestens 2,7 GHz (oder höher)
- 16 GB RAM oder mehr
- Mac OSX 10.7 (oder neuer); Windows 7 (oder neuer) mit ASIO-Soundtreibern
- ein 64-Bit-Betriebssystem und einen 64-Bit-Host, wenn PLAY 4 als Plug-In ausgeführt wird.
- SSD (Solid State Drive) für Sample-Streaming

Solid State Drives (SSDs)

Es besteht kein Zweifel, dass Solid State Drives (SSDs) eine Revolution für das Speichern und Streaming von Samples sind. Obwohl derzeit teurer als herkömmliche Festplattenlaufwerke, sind die Such- und Wiederherstellungszeiten fast augenblicklich, was bedeutet, dass Sie in der Lage sind, auch größere Projekte zu erstellen und/oder niedrigere Latenzzeiten zu nutzen, ohne dass Workarounds erforderlich sind, um eine Unterbrechung der Audioausgabe zu vermeiden. Wenn Sie ProDrummer verwenden, sind SSDs möglicherweise die beste Option, um die meisten Instrumentendateien zu verwenden. Die Installation von 2 oder mehr kleineren SSDs mit einer echten Hardware RAID 0 Lösung bietet die beste Performance. Für professionelle Anwender empfehlen wir, sich zur Erzielung der besten Leistung an Spezialisten für Computersysteme zu wenden.

EastWest hat umfangreiche Tests durchgeführt, bei denen PLAY 4 mit SSDs für die Samples und Instrumente mehr als 700 Stimmen gleichzeitig reproduzieren konnte, ohne Pops, Klicks oder andere Artefakte, die auftreten können, wenn dieselbe Sequenz von einer traditionellen Festplatte gestreamt wird.

Diese Daten deuten darauf hin, dass nicht die PLAY 4 Software den Flaschenhals im Datenfluss darstellt, sondern die "Suchzeit", die erforderlich ist, um die vielen Hundert Samples auf einer traditionellen Festplatte zu lokalisieren, wenn sie gleichzeitig auf die CPU gestreamt werden müssen. Für Komponisten und Orchestratoren, die große Projekte mit Instrumenten erstellen möchten, die durch den Einsatz komplexer Überblendungen Realismus erzeugen, können Solid State Drives (zusammen mit mehr als 8 GB RAM) dabei helfen.

Voraussetzungen für das Speichern der Samples

Der für eine Installation aller Hollywood Solo Instruments Series (Diamond Edition) benötigte Festplattenspeicherplatz beträgt ca. 96 GB (Gigabyte). Die ungefähre individuelle Bibliotheksgröße beträgt 15 GB für Hollywood Harfe, 40 GB für Hollywood Solo Cello Cello und 41 GB für Hollywood Solo Violine.



3. Hollywood Solo Instrumente Benutzeroberfläche

- 15 Performance-Skripte
- 17 Stereo-Doppelregler
- 17 Reverb-Regler
- 18 Hüllkurvensteuerungen
- 19 Artikulationsfenster
- 19 Browser-Ansicht

Die Hollywood Solo Instrumente Benutzeroberfläche

Jede PLAY Library hat eine eigene Benutzeroberfläche, wenn eines ihrer Instrumente in der Instrumentenliste rechts oben ausgewählt ist (siehe unten).

Ein Großteil dieser Benutzeroberfläche wird von allen PLAY Systembibliotheken gemeinsam genutzt, und die gemeinsamen Funktionen sind im PLAY Systemhandbuch beschrieben. Die universellen Bedienelemente in Hollywood Solo Instruments sind weiter unten in diesem Abschnitt beschrieben. Wenn Sie keine Beschreibung eines Bedienelement in diesem Kapitel finden, lesen Sie im PLAY System Manual (das ist das andere Handbuch, das Sie während der Programminstallation auf Ihrer Festplatte installiert haben) oder im spezifischen Kapitel eines Instruments (Kapitel 4 - 6) nach.



Hier sind die in diesem Handbuch beschriebenen Bedienelemente (und nicht im PLAY 4 Systemhandbuch):

- Performance-Skripte: Jede Bibliothek hat einen leicht unterschiedlichen Satz von Performance-Kontrollen und jedes Instrument hat verschiedene Performance-Skripte, die standardmäßig aktiviert sind.
- Round Robin Reset
- Stereo Double
- Die Master-Taste und der Pre-Delay-Regler bei den Reverb-Reglern
- die grafische Darstellung der Hüllkurve

Performance-Skripte

Ein Performance-Skript ändert die Wiedergabe von Samples in einer Instrumentendatei (.ewi). Jede der Bibliotheken der Hollywood Solo Instruments Serie enthält eine Reihe von Skripten. Das Hollywood Solo Cello und die Hollywood Solo Violine enthalten alle unten aufgeführten Performance-Skripte, während die Hollywood Harfe die Con Sordino und die Other (True Legato)-Skripte ausschließt. Bei einigen Instrumenten sind die Performance-Skripte standardmäßig aktiviert, können aber in jedem Fall im Abschnitt Performance der PLAYER-Oberfläche ein- und ausgeschaltet werden.

Performance-Skripte können auch durch das Senden von MIDI Continuous Controller (CC) Werten automatisiert werden. Um ein Performance-Skript zu automatisieren, das im Laufe einer Sequenz ein- oder ausgeschaltet werden soll, verwenden Sie die dem Skript zugewiesene MIDI-CC-Nummer (siehe Tabelle unten). Wenn Sie den Status ändern möchten, senden Sie einen Wert zwischen 0 und 63, um es zu deaktivieren und einen Wert zwischen 64 und 127, um es zu aktivieren. Wenn kein MIDI CC-Wert vorhanden ist, behält das Skript seine Standardeinstellung bei.

Weitere Einzelheiten zur Verwendung der Performance-Skripte, einschließlich der Änderung der Timing-Parameter der Portamento- und Legato-Skripte oder der Deaktivierung des erzwungenen monophonen Verhaltens im Skript "Andere", sind in den entsprechenden Abschnitten unten aufgeführt.

CC	Portamento	Legato	Repetition	Con Sordino	Other
5	Zeit	Zeit			
15				An/Aus	
22					Poly/Mono
65	An/Aus				
68		An/Aus			
69			An/Aus		

•

Portamento

Dieses Skript emuliert das Portamento-Spiel, indem es eine kurze, vorausschauende Bewegung zwischen den Tonhöhen zweier nebeneinander liegenden Noten in einer Phrase nachahmt. Sie können den Portamento-Effekt noch deutlicher machen, indem Sie höhere Werte auf einer Skala zwischen 0 und 127 am MIDI Continuos Controller 5 (CC5) senden.

Legato

Dieses Skript emuliert das Legato-Spiel, indem es das monophone Verhalten erzwingt und das Timing der Note anpasst. Sie können den Legato-Effekt noch deutlicher machen, indem Sie höhere Werte auf einer Skala zwischen 0 und 127 an MIDI Continuos Controller 5 (CC5)

senden. Das Legato-Skript deaktiviert auch Release-Trails und schaltet Reverb ein, um eine flüssige Wiedergabe von Melodielinien zu gewährleisten.

Bitte beachten Sie, dass es sich bei dem Legato-Skript nur um einen Effekt handelt, der auf ein Instrument angewendet wird und nicht mit den Instrumenten im Legato-Ordner 04 übereinstimmt, die tatsächlich gesampelte Legato-Intervalle haben und das unten beschriebene „Other“-Skript verwenden.

Other (True Legato)

Das Skript „Other“ (True Legato) ist standardmäßig auf den Instrumenten im Ordner 04 Legato aktiviert. Er forciert das monophone Verhalten und verwendet MIDI Velocity Empfindlichkeit, um das Timing der Wiedergabe des Legato-Übergangs einzustellen.

Durch sanftes Spielen (ca. 50-60) wird eine längere Legato-Übergangszeit wiedergegeben, so dass langsame Musik mehr atmen kann. Durch das kräftigere Spielen (innerhalb eines Anschlagdynamikbereichs von 110-127) wird eine kürzere Legato-Übergangszeit erreicht, was das Timing zwischen den Noten verschärft. Wenn MIDI Velocity zur Steuerung von Legato Speed verwendet wird, hat dies keinen Einfluss auf die Lautstärke.

Das erzwungene monophone Verhalten im Skript „Other“ kann durch das Senden von Werten auf MIDI CC22 ein- und ausgeschaltet werden. Senden Sie Werte zwischen 0 und 63, um Polyphonie zu aktivieren, und Werte zwischen 64 und 127, um monophones Verhalten zu aktivieren. Die MIDI Velocity Empfindlichkeit beeinflusst weiterhin die Legato-Übergangszeit, es sei denn, der „Other“ Button ist im PLAYER Interface deaktiviert. Bitte beachten Sie, dass das Deaktivieren von monophonen Verhaltensweisen die Gefahr birgt, dass ungewollte Legatoübergänge unbeabsichtigt abgespielt werden, wenn mehr als eine Melodielinie abgespielt wird.

Repetition

Repetition bezeichnet das Abspielen einer einzelnen Note in schneller Abfolge innerhalb einer Phrase. Beim Einschalten dieser Taste klingen die Noten bei Wiederholungen etwas anders, so dass der sogenannte "Maschinengewehr-Effekt" vermieden wird.

Das Repetition-Skript ist nicht das gleiche wie bei einem Instrument mit Round Robin (RR)-Samples. Anstatt bei jedem Bouncen des gleichen Tracks (mit Round Robin Reset-Taste) eine identische Wiedergabe zu gewährleisten, ist eine subtile Randomisierung der Wiedergabe das Feature. Sie müssen entscheiden, wie wichtig die Wiederholbarkeit ist, wenn Sie entweder ein Instrument auswählen, das RR-Samples verwendet, oder das Repetitions-skript auf ein Instrument anwenden, das keine RR-Samples verwendet.

Con Sordino

Das Skript emuliert das Con Sordino Saitenspiel durch eine spezielle Filtertechnik. Der Begriff selbst bedeutet "mit Stummschaltung", was den Klang beschreibt, der entsteht, wenn ein Dämpfer an den Saiten in der Nähe des Steges angebracht wird, die die Schwingung dämpfen und einen Klang mit gedämpften Obertönen erzeugen.

Round Robin Reset-Taste

Eine Round-Robin-Artikulation ist eine, bei der mehrere verschiedene Samples mit allen Parametern wie Volumen, Attack-Geschwindigkeit usw. aufgenommen wurden, die im Wesentlichen konstant sind. Die PLAY Engine wechselt dann während der Wiedergabe zwischen zwei oder mehr Samples.

Das Ziel ist es, den so genannten "Maschinengewehr-Effekt" zu vermeiden, bei dem das Abspielen derselben gesampelten Note immer wieder dazu führt, dass der unnatürliche Klang aufeinanderfolgender Noten mechanisch identisch ist.

Jede Artikulation mit "RR" in seinem Namen verwendet Round Robin Technologie. Diejenigen mit einem "x3", "x4" usw., verwenden 3, 4 oder mehr verschiedene Samples für jede Note. Überprüfen Sie die dritte Spalte in den Instrumententabellen: Wenn diese Spalte eine andere Zahl als 1 enthält, handelt es sich um ein Round Robin Instrument.



Es gibt ein mögliches Problem mit der Round Robin Technologie und eine Möglichkeit, es zu lösen, ist der Round Robin Reset Button. Die PLAY Engine merkt sich, welches Sample das nächste Mal abgespielt werden soll. Wenn z. B. ein Round-Robin-Patch zwei Samples A und B enthält und ein Stück diese Note 7 mal über das gesamte Stück verwendet, spielt die PLAY Engine A B A B A B A B A. Wird das Stück von Anfang an erneut gespielt, spielt die Engine ab B, denn das ist der nächste in der Reihenfolge. Die zweite Wiedergabe wird sich geringfügig unterscheiden. Die Möglichkeit, alle Round-Robin-Artikulationen auf den Anfang des Zyklus zurückzusetzen, ermöglicht eine konsistente Wiedergabe.

Mit dieser Taste können Sie auf Wunsch alle Round-Robin-Artikulationen zurücksetzen. Oder verwenden Sie einen MIDI-Note- oder MIDI Continuous Controller (CC), um ein Instrument nach dem anderen von einem MIDI-Keyboard oder den in einem Sequenzer-Projekt gespeicherten Daten zurückzusetzen. Weitere Informationen zu diesem artikulations-spezifischen Ansatz finden Sie in der Beschreibung des Settings-Dialogs (im PLAY System-Haupthandbuch).

Mit dieser Taste können Sie auf Wunsch alle Round-Robin-Artikulationen zurücksetzen. Oder verwenden Sie einen MIDI-Note- oder MIDI Continuous Controller (CC), um ein Instrument nach dem anderen von einem MIDI-Keyboard oder den in einem Sequenzer-Projekt gespeicherten Daten zurückzusetzen. Weitere Informationen zu diesem artikulations-spezifischen Ansatz finden Sie in der Beschreibung des Settings-Dialogs (im PLAY System-Haupthandbuch).

Stereo-Doppelregler

Dieser Drehregler mit seinen drei Tasten gibt dem Benutzer die Möglichkeit, ausschließlich das linke oder rechte Stereosignal zu verwenden, wenn "Stereo" aus dem Dropdown-Menü Kanalquelle ausgewählt ist. Bei jeder anderen Einstellung haben diese Regler keine Auswirkung.

Mit dem Drehknopf kann der Anwender die Streuung der Signale bestimmen, wie weit das Ohr die Stereokanäle voneinander entfernt wahrnimmt. Ein Wert von 0% bringt die beiden Kanäle in der Mitte zusammen (sofern der Pan-Regler den Ausgang nicht anders positioniert) und entspricht dem Ausschalten der Regler mit der Taste links neben dem Regler. Bei einem Wert von 100% wird die maximale Spanne abgerufen. Wählen Sie mit den Tasten L bzw. R zwischen dem linken und rechten Signal.

Reverb-Regler

Die Gemeinsamkeiten der Reverb Controls werden im PLAY Systemhandbuch erklärt. Im Folgenden sind die beiden Funktionen in der Hollywood Series Benutzeroberfläche enthalten.

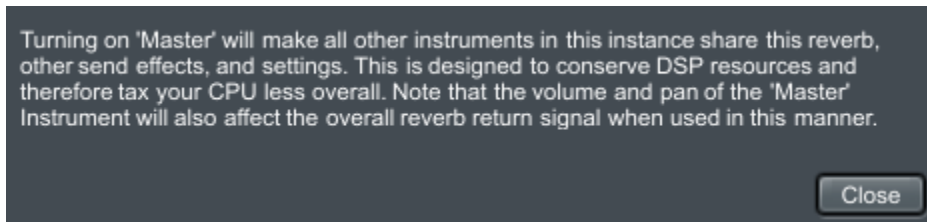
Die Master-Taste

Wenn diese Taste gedrückt wird und das Ein-Licht leuchtet, gilt der Hall für dieses Instrument auch für alle anderen Instrumente in dieser Instanz von PLAY, einschließlich der Instrumente aus Bibliotheken, die keinen Master-Knopf enthalten.

Wenn der Master-Knopf bereits an einem anderen Instrument in der aktuellen PLAY-Instanz aktiv ist und der Master-Knopf in einem neuen Instrument gedrückt wird, dann werden die Einstellungen in der Benutzeroberfläche (GUI) des neuen Instruments zu den Einstellungen für alle Instrumente in dieser PLAY-Instanz.



Die Verarbeitung von hochwertigem Reverb kann sehr CPU-intensiv sein und es ist oft der Fall, dass Sie auf allen Instrumenten in einer Audiospur den gleichen Reverb verwenden wollen. Durch Aktivieren der Master Reverb-Taste können Sie eine einzelne Instanz des Reverb-Prozessors ausführen und den Effekt auf mehrere Instrumente anwenden.



Wenn Sie den Master-Knopf betätigen, zeigt PLAY eine Warnmeldung, wie oben gezeigt, an, um Sie daran zu erinnern, dass die Hall-Einstellungen in diesem Instrument nun für alle Instrumente in dieser Instanz von PLAY gelten.

Der Pre-Delay Drehregler

Wenn Sie diesen Pegel erhöhen, wird der Hall-Start verzögert, so dass der Anfangsabschnitt des Samples nicht beeinflusst wird. Mit dieser Funktion kann der Klang eines jeden Attacks seine Farbe beibehalten, während der Rest der Note noch den Hall-Effekt nutzt.

Hüllkurvensteuerungen

Die Envelope-Steuerelemente sind im PLAY Systemhandbuch beschrieben, da sie für alle PLAY Systembibliotheken gleich sind. Nur einige Instrumente enthalten den Graphen, wie rechts dargestellt.

Beachten Sie, dass die gesamte Breite des Graphen die Gesamtlänge aller Phasen der Hüllkurve darstellt. Wenn Sie also in einem Teil des Graphen etwas ändern, z.B. die Länge des Decay, können Sie die Flanken anderer Komponenten, den Attack und das Release, ändern, weil diese Phasen zu einem größeren oder kleineren Prozentsatz des Ganzen werden; das ist so erwartet.



Artikulationsfenster

In der Mitte der Player-Ansicht befindet sich ein Steuerelement, das die Artikulationen des aktuell ausgewählten Instruments auflistet. Häufig ist diese Liste kurz und enthält nur eine Artikulation, die im Instrumentennamen angegeben ist.

Die Kontrollkästchen links neben dem Steuerelement erlauben es Ihnen, jede Artikulation zu deaktivieren (schalten Sie es aus, während Sie die Samples im Speicher belassen) oder, mit dem anderen Kontrollkästchen, die Samples aus dem Speicher zu entladen. Mit den kleinen Knöpfen in der dritten Spalte können Sie die Lautstärke jeder einzelnen Artikulation einstellen, ohne die Lautheit der anderen zu beeinflussen.

Browser-Ansicht

Der Browser verhält sich bei allen PLAY Systembibliotheken identisch. Lesen Sie im Handbuch des PLAY Systems nach, wie Sie diese Ansicht verwenden können.



4. Hollywood Harfe: Instrumente und Artikulationen

- 21 Übersicht Instrumente
- 22 Instrumententabelle
- 23 01 Maestro-Patches
- 25 02 Individual Articulation-Patches
- 27 03 FX

Hollywood Harfe: Instrumente und Artikulationen

Das virtuelle Instrument EastWest/Quantum Leap Hollywood Harp ist eine Bibliothek, die für die nahtlose Integration mit der Serie Hollywood Orchestra konzipiert wurde. Es enthält zwar die gleiche Anzahl von Mikrofonpositionen und viele der gleichen Funktionen, aber es gibt einen wesentlichen Unterschied, der unten skizziert ist.

- Die Mikrofonkonfiguration ist für Solo-Instrumente ausgelegt, im Gegensatz zu einem vollen Orchester. Statt der Surround- und Vintage-Surround-Mikrofonpositionen, wie sie in der Serie Hollywood Orchestra verwendet werden, ergänzen Vintage-Alternativen in Hollywood Harp die Nah- und Mittelposition der Mikrofone.

Diese Bibliothek enthält eine Harfe mit einer Vielzahl von Artikulationen, zu denen eine Harfe fähig ist. Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Tabelle, in der jedes Instrument in der Hollywood Harp Library aufgeführt ist. Die Seiten, die diese Tabelle enthalten, können Sie als Referenz ausdrucken.

Übersicht Instrumente

Jede Instrumentendatei (mit der Endung .ewi in der Browser-Ansicht) besteht aus einer oder mehreren Artikulationen. Die Instrumentendateien, die mehrere Artikulationen enthalten, sind so programmiert, dass sie diese Artikulationen auf verschiedene Arten auslösen, einschließlich:

- über MIDI Velocity
- durch Verschieben des Modellrads (CC1)
- durch Auswahl eines entsprechenden Keyswitches (KS)

Der größte Teil des verbleibenden Kapitels dokumentiert die Instrumente und Artikulationen der Hollywood Harp.

Instrumente Kategorien

Die Hollywood Harp ist in 3 Kategorien unterteilt. Im Browser erscheinen sie als folgende separate Ordner:

- 01 Maestro-Patches
- 02 Individuelle Artikulationsflicken
- 03 FX

Bitte beachten Sie, dass die Nummer am Anfang jedes Kategorienamens vorhanden ist, um sicherzustellen, dass diese Liste immer in dieser Reihenfolge im Browser angezeigt wird. Diese Kategorien werden als Sektionsüberschriften in der folgenden Tabelle angezeigt, um Ihnen das Auffinden von Instrumentendateien in den Tabellen und im Browser zu erleichtern.

Dynamik steuern

Wie an mehreren Stellen in EastWest Handbüchern diskutiert, gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie Sie beeinflussen können, wie laut Instrumente in Hollywood Harp spielen:

- MIDI Velocity (Anschlagstärke)
- Volumen, CC 7
- Ausdruck, CC 11

Instrumententabelle

In der folgenden Tabelle sind die in der Hollywood Harp verfügbaren Instrumentendateien aufgeführt.

HOLLYWOOD HARFE INSTRUMENTE
01 Maestro Patches
Harp Angels Bisbigliando MOD
Harp Angels Harmonics
Harp Angels
Harp KS Master C0-G#0
Harp Maestro Bisbigliando MOD
Harp Maestro
Harp Sus RR Bisbigliando MOD
Harp Sus RR
02 INDIVIDUAL ARTICULATION PATCHES
Harp Bisbigliando
Harp Dbl Hit
Harp Gliss Technique
Harp Harmonics
Harp Nail Pick
Harp Pluck Long
Harp Pres de la table
Harp Rep
Harp Thumb Pick
03 FX
Harp FX
Harp Gliss Angelic
Harp Gliss

Instrumententypen

In den folgenden Abschnitten werden einige der verschiedenen Arten von Instrumenten (.ewi-Dateien) erläutert, die in Hollywood Harp verfügbar sind.

01 Maestro-Patches

Der Ordner 01 Maestro enthält Kombo-Instrumente, die aus mehreren Artikulationen bestehen. Instrumente, die 'MOD' im Namen des Instruments enthalten, basieren auf der Überblendung zwischen den Artikulationen mit dem Modulationsrad (CC1), während andere verschiedene Artikulationen basierend auf dem MIDI Velocity Wert auslösen. In diesem Ordner befindet sich auch ein KS Master-Instrument, mit dem Sie mithilfe von KeySwitches, die sich außerhalb des Instrumentenbereichs befinden und auf der virtuellen Tastatur blau markiert sind, zwischen den Artikulationen wählen können. Im Folgenden werden die verschiedenen Arten von Instrumenten beschrieben.

Angels

Das Instrument Angels ist eine Kombination aus zwei Artikulationen, die über den MIDI Velocity Eingang getriggert werden. Der untere Bereich von MIDI Velocity löst die Gliss Technique Artikulation aus, während der oberste Bereich die Nail Pick Artikulation auslöst.

Angels Bisbigliando MOD

Dieses Instrument besteht aus einer Double Hit (Dbl Hit) Artikulation, deren Dynamik MIDI Velocity-empfindlich ist, und einer Bisbigliando Artikulation, die in das Mod Wheel integriert werden kann. Wenn das Mod Wheel einen Wert von 0 hat, ist die Bisbigliando Artikulation stumm.

Angels Harmonics

Dieses Instrument ähnelt dem Angels-Patch insofern, als es eine Kombination von zwei Artikulationen ist, die über den MIDI Velocity-Eingang getriggert werden. Hier löst der untere Bereich des MIDI Velocity-Bereichs die Gliss Technique-Artikulation aus, während der obere Bereich die Obertöne auslöst.

Maestro

Das Maestro-Instrument besteht aus drei Artikulationen, die über den MIDI Velocity-Eingang getriggert werden. Das untere Drittel des MIDI Velocity Bereiches ist die Double Hit Rep Artikulation, der mittlere Bereich ist eine Gliss Technik, und der oberste Bereich ist ein Nail Pick.

Meister Bisbigliando MOD

Dieses Instrument ist das gleiche wie das Maestro Patch, nur so programmiert, dass es in der Bisbigliando Artikulation mit dem Mod Wheel (CC1) verschmilzt. Wenn das Mod Wheel einen Wert von 0 hat, ist die Bisbigliando Artikulation stumm.

Sustain RR

Dieses Instrument besteht aus drei Artikulationen, die über MIDI Velocity-Eingang und Round Robin-Funktionalität getriggert werden. Im oberen Bereich des MIDI Velocity erklingt eine Nail Pick Artikulation, und im unteren Bereich des MIDI Velocity Bereichs wechseln sich Pluck Long (RR1) und Thumb Pick (RR2) über Round Robin ab. Bitte beachten Sie, dass diese beiden Artikulationen auch Vekocity-skaliert mit mehreren Dynamiken sind, so dass die Lautstärke und die Klangfarbe umso stärker beeinflusst werden, je härter Sie spielen.

Sustain Sie RR Bisbigliando MOD

Dieses Instrument ist identisch mit dem Sus RR Main Patch, nur so programmiert, dass die Bisbigliando Artikulation mit dem Mod Wheel (CC1) eingeblendet wird. Wenn das Mod Wheel einen Wert von 0 hat, ist die Bisbigliando Artikulation stumm.

Wichtiger Hinweis zur Round Robin Funktionalität

Wenn Sie die folgenden Regeln befolgen, können Sie die Wahrscheinlichkeit einer konsistenten und realistischen Wiedergabe von Instrumenten, die Round Robin enthalten (abgekürzt RR), erhöhen.

- Die Round Robin-Technologie weiß nicht, ob Sie das gleiche Stück neu gestartet haben. Wenn ein Stück mit einem RR1-Sample endet und Sie das Stück neu starten, ohne PLAY erneut zu öffnen, wird das nächste Mal die Wiedergabe mit einem RR2-Sample beginnen, denn das ist das nächste im Wechsel. Sie können dieses Problem beheben, indem Sie jedes Playback mit dem letzten Playback identisch machen, indem Sie einen Round Robin Reset durchführen. Sie können das mit dem Button in der Hollywood Harp Benutzeroberfläche machen; oder, noch besser, Sie können ein Round-Robin-Reset-Ereignis einer MIDI-Note zuweisen (einer außerhalb des Bereichs für dieses Instrument) und der Sequenzer führt jedes Mal einen Reset durch, wenn Sie die Wiedergabe starten. Diesen Wert können Sie auf der Registerkarte „Other“ im Einstellungsdialog einstellen. Die Notennummern sind aufeinander folgend, wobei Middle C die Nummer 60 ist. Die 32 im Bild ist das, was EastWest A0 nennt, etwas mehr als zwei Oktaven unterhalb von mittleren C. Beachten Sie, dass Round-Robin-Resets nur für die Instrumente gelten, die dem MIDI-Kanal zugeordnet sind, der dieses MIDI-Ereignis enthält.
- Wenn Sie häufig eine Sequenz irgendwo mittendrin abspielen, können Sie Round-Robin-Reset-Ereignisse an wichtigen Positionen in der Sequenz platzieren, um einen Reset zu erzwingen, welche der Alternativen als nächstes gespielt werden soll.

KS Meister C0 - G#0

Das KS Master-Instrument ermöglicht die Auswahl zwischen Artikulationen mit Hilfe von Key Switches, die sich außerhalb des Instrumentenbereichs befinden und auf der virtuellen Tastatur blau markiert sind. Die folgenden MIDI-Noten-Nummer und die dazugehörigen Artikulationen sind enthalten:

- C0 – Plug Long
- C#0 – Thumb Pick
- D0 – Nail Pick
- D#0 - Gliss-Technik
- E0 - Rep
- F0 – Double Hit
- F#0 - Harmonics
- G0 – Bisbigliando

02 Individual Articulation-Patches

Der Ordner 02 Individual Articulation enthält Instrumente, die aus einer einzelnen Artikulation bestehen. Sie sind mit mehreren dynamischen Layern programmiert, die empfindlich auf MIDI Velocity reagieren. Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung der Artikulation, die jedes Instrument enthält.

Bisbigliando

Diese Instrumente verwenden eine Technik, bei der die Finger leicht und schnell über die Saiten hin und her bewegt werden, um einen speziellen Tremolo-Effekt zu erzeugen.

Double Hit (Dbl Hit)

Eine Technik, bei der die Note zweimal in schneller Folge gespielt wird.

Gliss-Technik

Bei dieser Technik gleiten die Finger über die Saiten, um eine schnelle Tonleiter zu spielen.

Obertöne (Harmonics)

Diese Instrumente bieten eine Möglichkeit, die Klangfarbe eines Instruments zu verändern oder Noten, die normalerweise außerhalb des Instrumentenbereichs liegen, zu erreichen. Es ist nur ein Teil des Klanges, ohne den Grundton des Klanges. Daraus ergibt sich eine Klangfarbe, die allgemein als transparent und hohl bezeichnet wird.

Nail Pick

Eine Technik, bei der der Spieler die Saite mit dem Nagel herauszieht.

Zupfen

Eine traditionelle Technik, bei der der Spieler die Saite mit den Fingern zupft.

Pres de la table

Dies ist ein französischer Ausdruck, der übersetzt „in der Nähe des Resonanzbodens“ bedeutet. Das Ergebnis ist ein trockener und hellerer Klang als bei normalem Spiel.

Wiederholung (Repetition)

Der Klang einer Note, der neu ausgestoßen wird, bevor der vorhergehenden Ton ausklingen ist. Dieser Sound ist realistischer als das Wiederholen der gleichen Note über und über von irgendeinem anderen Patch, weil Sie die Kontinuität des Sounds innerhalb des Samples hören.

Daumen-Zupfen

Eine traditionelle Technik, bei der der Spieler die Saite mit dem Daumen zupft.

03 FX

Die Instrumente in diesem Ordner enthalten spezielle FX- und Glissando-Performances. Jeder Note wird ein einzelnes Sample zugeordnet, und es werden nur weiße Tasten verwendet. Für Glissandos gibt es eine Tabelle, in der die MIDI-Noten-Nummer, auf die jede Performance gemappt wird, sowie die Grundton- und Tonleiter des Glissandos angegeben ist.

FX

Dieses Instrument enthält eine Vielzahl von ungewöhnlichen Effekten, die eine Harfe produzieren kann. Es umfasst verschiedene Schrammen, Hits und sonst nicht traditionelle Techniken.

Gliss Angelic

Dieses Instrument enthält eine Vielzahl von überlappenden Glissando-Performances, die sich über mehrere Oktaven erstrecken.

GLISS ANGELIC PERFORMANCE MAP		
MIDI NOTEN #	GRUNDTON	TONART
C0	F#	Dur
D0	F#	Dur
E0	F	Dur
F0	F	Dur
G0	E	Phrygisch
A0	E	Phrygisch
H0	G#	Moll
C1	G#	Moll
D1	D#	Dur
E1	D#	Dur
F1	F	Moll
G1	F	Moll
A1	D#	Moll
H1	D#	Moll
C2	F	Phrygisch
D2	F	Phrygisch
E2	E	Lokrisch
F2	E	Lokrisch
G2	E	Moll
A2	E	Moll
H2	[keiner]	[keine]
C3	F#	Dur
D3	F#	Dur
E3	F	Dur

HOLLYWOOD HARP

F3	F	Dur
G3	E	Phrygisch
A3	E	Phrygisch
H3	G#	Moll
C4	G#	Moll
D4	D#	Dur
E4	D#	Dur
F4	F	Moll
G4	F	Moll
A4	D#	Moll
H4	D#	Moll
C5	F	Phrygisch
D5	F	Phrygisch
E5	E	Lokrisch
F5	E	Moll
G5	E	Moll

Glis

Dieses Instrument enthält eine Vielzahl von Glissando-Performances, die sich über mehrere Oktaven erstrecken.

GLISS PERFORMANCE MAP

MIDI NOTEN #	GRUNDTON	TONART
C1	G	Dur
D1	F#	Dur
E1	F	Dur
F1	F#	Dur
G1	F	Lydisch
A1	F#	Dur
H1	F	Dur
C2	F#	Dur
D2	F	Dur
E2	E	Phrygisch
F2	G#	Moll
G2	D#	Dur
A2	F	Moll
H2	D#	Moll
C3	F	Phrygisch
D3	E	Lokrisch
E3	A	Moll

HOLLYWOOD HARP

F3	F#	Dur
G3	F	Dur
A3	F	Lydisch
H3	G#	Moll
C4	D#	Moll
D4	F	Moll
E4	A#	Lokrisch
F4	F	Phrygisch
G4	E	Lokrisch
A4	E	Phrygisch
H4	H	Lokrisch



5. Programmiertechniken in den Hollywood Solo Instrumenten

- 31 Vorlagen einrichten
- 32 Mehrere Instanzen von PLAY öffnen
- 32 MIDI-Controller vorbereiten
- 33 Erstellen einer Klanglandschaft
- 35 Lautstärke, Anschlagstärke, Ausdruck und das Modulationsrad
- 37 MIDI-Hüllkurven und Steuerdaten
- 38 Überblendungen verwenden
- 38 Erreichen eines Legato-Sounds
- 39 Den Audioausgang steuern
- 39 Die 5 Mikrofonpositionen

Programmiertechniken in den Hollywood Solo Instrumenten

In diesem Kapitel werden Möglichkeiten diskutiert, wie man mit den Hollywood Solo Instrumenten den traditionellen Klang von Solo-Instrumenten in einem Live-Studio-Orchester-Setting erreichen kann. Die Informationen in diesem Kapitel gelten für alle EastWest-Bibliotheken gleichermaßen, aber einige Informationen sind spezifisch für bestimmte Bibliotheken, einschließlich der Frage, wie man Legato spielen kann.

Vorlagen einrichten

Der einfachste Weg, um mit einem Orchesterinstrument zu arbeiten, ist es, Vorlagen einzurichten, sobald Sie die Sounds und alle Funktionen von PLAY kennen gelernt haben. Sie könnten zum Beispiel eine Comedy-Vorlage mit vielen kurzen Artikulationen, Effekten und Crescendi und/oder eine epische Vorlage mit vielen Legato-Patches haben. Je mehr Computer Sie haben und/oder je leistungsfähiger die Computer sind, desto größer können Ihre Vorlagen sein.

Sobald Sie entschieden haben, welche Patches in die einzelnen Templates aufgenommen werden und sichergestellt haben, dass sie alle in Ihren Arbeitsspeicher passen, sollten Sie alles laden und das Setup für jede Instanz von PLAY in eine eigene .ewi-Datei speichern oder, wenn Sie mehrere Instanzen von PLAY in ein Sequenzer-Programm oder einen VST-Host geladen haben, ist es genauso einfach wie das Speichern der Sequenz oder einer VST-Host-Datei. Darin wird alles abgespeichert. Wenn Sie mehrere Computer verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie für jedes Programm auf jedem Computer eine Spur in Ihrer Sequenz erstellt haben.

Eine letzte Sache, die man bei der Entscheidung darüber, welcher Computer welche Klänge lädt, berücksichtigen sollte, ist die Menge der Arbeit, die jeder Computer zu tun hat. Vergewissern Sie sich, dass die Klänge, die Sie am häufigsten verwenden, auf verschiedene Computer verteilt werden, damit ein Computer nicht den größten Teil der Last trägt.

Wenn Sie eines der Hollywood Solo-Instrumente auf mehr als einem Computer gleichzeitig verwenden, müssen Sie die Lizenzen entweder über mehrere iLok-Sicherheitsschlüssel oder maschinenbasierte Lizenzaktivierungen auf mehrere Computer verteilen.

Die nächste Phase ist entscheidend und höchst subjektiv. Alle PLAY-Bibliotheken reagieren auf drei verschiedene Lautstärkeregler: CC7 (Lautstärke), CC11 (Ausdruck) und das Mod Wheel (CC1).

Es wird dringend empfohlen, ein CC7-Befehl am Anfang eines jeden Tracks aufzunehmen. Verbringen Sie etwas Zeit damit, die Ausgangslautstärke jedes Tracks auf ein Niveau einzustellen, das im natürlichen Gleichgewicht mit dem Rest des Ensembles steht. Dies ist schwierig und wird nie perfekt sein, aber je mehr Zeit Sie mit dem Setup verbringen, desto mehr Zeit sparen Sie später. Wenn Sie z. B. neben Hollywood Strings, Hollywood Brass und anderen EastWest Libraries auch Hollywood Solo Instruments verwenden, dann beginnen Sie damit, die französischen Hörner, einige große Streicherensembles und Ihre lauteste Perkussion wirklich laut und gleichzeitig zu spielen; das gibt Ihnen ein Referenz-Instrument wie die lautesten Passagen aussehen werden. Zusammen sollten sie mindestens 3 dB unter 0 liegen.

Passen Sie dann die anderen Instrumente an, um sie mit diesen lauten Instrumenten zu mischen.

Es wird empfohlen, die MIDI-Lautstärke (CC7) nicht für andere Zwecke als diese Lautstärkeeinstellung am Anfang jeder Spur zu verwenden. Verwenden Sie CC11-oder das Mod Wheel, wenn Sie die Lautstärke ändern und Ihren Kompositionen Leben einhauchen möchten. Auf diese Weise fungiert CC7 als Limiter und verhindert, dass alles aus dem Gleichgewicht gerät. Zu einem späteren Zeitpunkt können Sie die Bedeutung eines ganzen Tracks im Mix ganz einfach ändern, indem Sie diesen einzelnen CC7-Pegel am Anfang einstellen.

Bevor Sie fortfahren, sollten Sie die Sequenz sichern. Dann gehen Sie zum Editor (oder wie auch immer er in Ihrem Sequenzer genannt wird), der CC7, CC11 und CC1 (Mod Wheel) Informationen anzeigt.

Sie werden die letzten beiden sehr oft bearbeiten, also ist es eine gute Idee, diese Fenster leicht zugänglich zu machen. Beschriften Sie Ihre gespeicherten Vorlagen mit einem Label und schon können Sie loslegen.

Mehrere Instanzen von PLAY öffnen

Mit der PLAY 4 Software ist es möglich, mehr als ein Instrument in jeder Instanz zu öffnen, die Sie in einem Sequenzer oder einem anderen Host betreiben. Eine „Instanz“ ist jedes geöffnete Fenster, in dem PLAY läuft. Wenn Sie z. B. 5 PLAY-Fenster in Ihrem Sequenzer sehen, dann haben Sie 5 Instanzen geöffnet. Es gibt zwingende Gründe für die Verteilung von Instrumenten auf mehrere Instanzen.

Der Hauptgrund für das mehrfache Öffnen der PLAY-Software ist es, die Vorteile der vielen verfügbaren Prozessorkerne in den heutigen High-End-Computern voll nutzen zu können. Wenn z. B. die CPU Ihres Computers über 4 Kerne verfügt, kann jeder der 4 Kerne unabhängig voneinander separate Instanzen ausführen.

Sequenzer ordnen typischerweise die gesamte Verarbeitung in einer beliebigen Instanz eines Plugins einem einzelnen Kern zu. Wenn Sie also alle Ihre Instrumente in eine einzige Instanz von PLAY laden, beschränkt sich die Arbeit mit all diesen Instrumenten auf einen einzigen Kern, was weniger effizient ist, als die Arbeit auf alle Kerne zu verteilen. Aber in einem anderen Fall, wenn Sie mindestens so viele Instanzen von PLAY erzeugen, wie es Kerne in der CPU gibt, kann der Sequenzer die Instanzen über alle Kerne verteilen, was höchstwahrscheinlich bedeutet, dass Sie mehr Instrumente öffnen und sie ohne Probleme abspielen können.

Wenn Sie mehr PLAY-Instrumente verwenden, als Sie Kerne in Ihrem Computer haben, dann öffnen Sie am besten mindestens so viele Instanzen, wie Sie Kerne haben. Nehmen wir an, Sie haben einen 4-Core Computer und planen 10 PLAY-Instrumente zu öffnen. Sie könnten 4 Instanzen von PLAY öffnen und die Patches 3,3,2 und 2 pro Instanz verteilen. Oder Sie könnten 10 Instanzen mit jeweils einem Instrument öffnen. Oder irgendeine Anordnung dazwischen. Welches Arrangement für Sie am besten geeignet ist, hängt davon ab, welche Instrumente Sie einsetzen, wie konsequent jedes durch das Stück hindurch gehört wird, wie komplex die Instrumente sind (Überblendungen verbrauchen oft mehr CPU-Ressourcen auf einmal als andere Patches) und andere Faktoren. Wenn Sie mit einem Arrangement kommen, in dem jede Instanz etwa die gleiche Anzahl von Stimmen verwendet wie die anderen Instanzen, dann verwenden Sie Ihre Instanzen wahrscheinlich effizient.

MIDI-Controller vorbereiten

Es wird empfohlen, dass Sie PLAY nach dem Laden der Patches und vor dem Abspielen der ersten Noten mitteilen, nach welchen MIDI Continuous Controllern Sie Ausschau halten

sollen. Wenn Sie live spielen, kann das bedeuten, dass Sie jeden der Regler, Schieberegler und Räder so einstellen müssen, dass sie einige Daten vorab an PLAY senden. In einem Sequenzer können Sie für jeden Controller vor den ersten Noten eine kurze schräge Hüllkurve zeichnen. Dieser Hinweis gilt für das Mod Wheel (CC 1), CC 7, CC 11 und alle anderen Continuous Controller in Ihrem Projekt.

Erstellen einer Klanglandschaft

Ob wir ein Orchester live auf der Bühne oder von einer Stereoaufnahme hören, wir alle sind es gewohnt, die Klänge der verschiedenen Instrumente aus verschiedenen Richtungen zu hören. Bei einem traditionellen symphonischen Grundriss für ein ganzes Orchester erwarten wir z. B. die Geigen links, die Celli und Bässe rechts. Es gibt zwei Gründe, warum wir diese Praxis fortsetzen wollen. Die erste ist, das Ohr des Zuhörers zu täuschen, um eine Aufnahme einer Live-Performance wahrzunehmen. Selbst wenn jeder versteht, dass das Stück in einem Computer entstanden ist, kann die Nachahmung eines traditionellen Klangs seine Vorteile haben. Der zweite Grund ist, dass es für das menschliche Ohr einfacher ist, zwei ähnliche Geräusche getrennt zu hören, als wenn sie von verschiedenen Orten kommen.

Verteilen

Bei den Hollywood Solo Instrumenten befinden sich die Positionen Close, Mid und Main an verschiedenen Entfernungen im Zentrum des Studios. Die Positionen "Close" und "Mid" sind jeweils mit einem zusätzlichen Vintage-Mikrofon ausgestattet, das direkt zur Seite hin platziert ist. Sie können sie nach links oder rechts verteilen, um den gewünschten Effekt zu erzielen, einschließlich der Verteilung über die gesamte Breite der Bühne, damit jeder von den anderen im Mix noch deutlicher wahrnehmbar ist.

Beachten Sie, dass die natürliche Verteilung in allen Samples der gesamten EastWest Hollywood Serie ein subtiles Feature hat, das Reverb-Plugins nicht bieten: korrekt getimte Reflexionen von allen Oberflächen. Um dieses Konzept zu verstehen, denken Sie an einen Kontrabassisten, der 5 Meter von der Wand zu unserer Rechten und 45 Meter von der Wand zu unserer Linken entfernt ist. Wir sitzen auf halbem Weg zwischen den Wänden. Die Reflexion von der rechten Wand, die im rechten Ohr lauter sein wird, reist 30 Meter (5 plus 25); die Reflexion von der linken Wand, im linken Ohr lauter, reist 70 Meter (45 plus 25). Dieser Unterschied von 40 Metern bedeutet, dass die Reflexion etwa eine neuntel Sekunde früher als im linken Ohr in unser rechtes Ohr gelangt, ein signifikanter Unterschied. Und die anderen Instrumente haben alle ihre charakteristische linke/rechte Delays, je nachdem, wo sie auf der Bühne sitzen. Es ist unmöglich, dass ein einziger digitaler Hall dieses Realitätsniveau erreicht.

Hinweise auf die Nähe

Das Verteilen nach links oder rechts ist nicht die einzige Möglichkeit, Instrumente zu trennen. Sie können auch vorwärts und rückwärts bewegt werden. Dies kann auf drei Arten erreicht werden:

1. Dynamik
2. Verzögerung
3. Präsenz

1. Wenn die meisten Musikinstrumente von lauter zu leiser gespielt werden, ändert sich die Klangfarbe des Klanges. Auch wenn Sie den Lautstärkeregler in Ihrer Stereoanlage von jemand anderem einstellen lassen, können Sie anhand des Instrumententons feststellen, ob laut oder leise gespielt wurde; die meisten Instrumente haben einen härteren Klang, wenn sie lauter gespielt werden. Wenn also in einem orchestralen Mix ein bestimmtes Instrument laut gespielt zu werden scheint, aber die Lautstärke dieses Instruments im Vergleich zu anderen Instrumenten weicher ist, dann geht das Ohr davon aus, dass dieses Instrument weiter entfernt ist. Wenn Sie die Klangfarbe mit Velocity-Parametern und/oder einem Crossfade über das Mod Wheel und die Lautstärke des Sounds unabhängig voneinander einstellen, können Sie einzelne Instrumente vorwärts oder rückwärts bewegen.

2. Da Schall sich mit einer festen Geschwindigkeit von ca. 340 Metern pro Sekunde (1100 Fuß pro Sekunde) bewegt, nutzt das Ohr sehr kleine Zeitverzögerungen, um die relative Entfernung zu beurteilen. Wenn zwei Instrumente gleichzeitig Staccato-Noten spielen und eines 15 Meter weiter entfernt ist, erreicht der Ton der entfernten Oboe 0,044 Sekunden später. Das ist etwa eine dreiundzwanzigstel Sekunde, sehr kurz, aber für das Ohr wahrnehmbar. In einem Sequenzer ist es ganz einfach, eine Spur mit einem Delay-Plugin oder durch Verschieben der Noten in der Piano-Roll-Ansicht des Sequenzers um eine bestimmte Zeit zu verzögern - und damit diesen Effekt zu erzielen.

3. Wie in der Sektion über die 5 Mikrofonpositionen (nicht in der Gold-Edition erhältlich) besprochen, je weiter man von einem Instrument in einem Konzertsaal entfernt ist, desto mehr trägt der natürliche Nachhall des Saales zu dem bei, was man wahrnimmt. Die Echos von den Wänden hört man immer noch, wenn man in der Nähe ist; man bemerkt sie weniger, weil das Instrument so laut ist. Es ist schwieriger, das Knarzen eines Hustenbonbons in der Nähe eines brüllenden Triebwerks als in einem leisen Konzertsaal zu hören, obwohl die Verpackung das gleiche Geräusch macht. Diese "Präsenz" des Tons ist ein weiterer Hinweis auf die Entfernung. Das Einmischen weiterer Close-Samples für ein Instrument lässt es näher am Zuhörer erscheinen.

Durch die Kombination aller drei Prinzipien erreichen Sie eine überzeugende Front-/Rückseitenpositionierung in Ihrem Orchestermix. Wenn Sie dem Ohr widersprüchliche Signale geben, kann es verwirrend sein und je nach Ihrer Intention eine gute oder schlechte Wirkung erzielen.

Lautstärke, Anschlagstärke, Ausdruck und das Modulationsrad

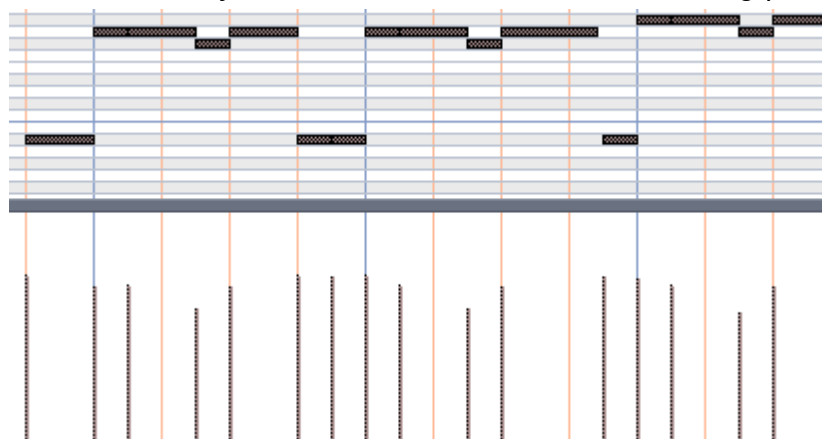
Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, jedes gesampelte Instrument lauter klingen zu lassen, oder zumindest das echte Instrument lauter zu machen. Der erfahrene MIDI-Orchestrator nutzt alle drei.

Lautstärke (CC7) ist einfach die Erhöhung oder Verringerung der Lautstärke des Audioausgangs. Das Ändern der Lautstärke ist das gleiche wie das Drehen des Lautstärkereglers an Ihrer Stereoanlage. Ein leise gespieltes Instrument kann hochgedreht und ein lautes Instrument heruntergedreht werden.

Die Lautstärke kann in der Mitte des Tons eingestellt werden, d. h. der Zuhörer kann ein Crescendo oder Diminuendo für eine gehaltene Note erleben.

Wie bereits im Abschnitt über das Einrichten von Templates auf Seite 31 erwähnt, wird empfohlen, dass es auf jeder Spur ein Volume MIDI-Command gibt, um die Anfangslautstärke für die gesamte Spur einzustellen.

Velocity, ein Ausdruck der meint, wie stark ein Keyboarder auf die Tasten trifft und bestimmt wie stark die Note gespielt wird. Das Hinzufügen von Kraft ändert nicht nur die Lautheit der Noten, sondern üblicherweise auch deren Klangfarbe. Beim Spielen eines Klaviers kann die Velocity nicht beeinflussen, was mit dem Klang passiert, nachdem die Hämmer



die Saiten getroffen und verlassen haben. In der aktuellen MIDI-Implementierung wird Velocity üblicherweise mit einer Zahl zwischen 0 und 127 bezeichnet. Viele Software-Sequencer zeigen Velocity als vertikale Balken an, ähnlich denen hier links im Bild.

Die meisten modernen Sample-Player, inklusive PLAY, können verschiedene Samples für unterschiedliche Velocity-Bereiche auswählen. Zum Beispiel das Team, das die Samples erstellt, die auf dem Cello bei *p*, *mp* und *f* aufgenommen wurden. Das Team ordnet die Samples dann den *p*-Samples beispielsweise Geschwindigkeiten 0-74 zu, die *mf*-Samples den Velocity-Werten 75-109, und so weiter. Da jedes dynamische Niveau eines Instruments seine eigene Klangfarbe hat, kann die Velocity einer Note nicht nur seine Lautheit beeinflussen, sondern auch seine Klangfarbe, von sanft bis kräftig.

Geschwindigkeitsänderungen sind daher ein viel besserer Weg als Lautstärkeänderungen, um eine natürlich klingende Dynamik zu erreichen. Der Nachteil der Velocity ist, dass sie nicht verändert werden kann. Die Kombination von Lautstärke und Velocity gibt dem Orchestrator mehr Kontrolle über alle Aspekte der Dynamik.

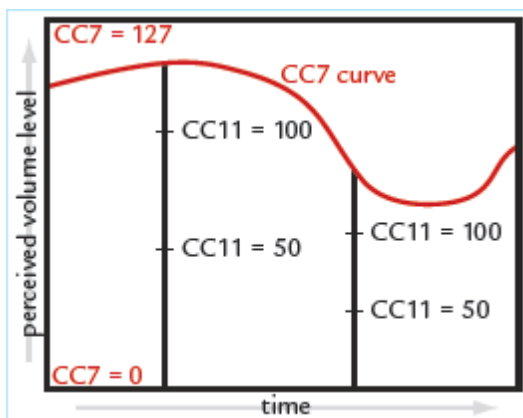
Das **Mod Wheel** (CC1) ersetzt Velocity für viele Instrumente in der Hollywood Solo Instruments Library. Die Instrumentendateien reagieren überhaupt nicht auf den Velocity-Parameter einer MIDI-Note. Verwenden Sie das Modulationsrad (CC1), um Swells und andere benutzerdefinierte Dynamik für Instrumente hinzuzufügen, die auf diese Weise programmiert wurden.

Wenn Sie einmal gelernt haben, das Model Wheel zu benutzen - ob Sie live oder in einem Sequenzer spielen - werden Sie es als ein hervorragendes Mittel zur Steuerung der kontinuierlichen Dynamik der Noten empfinden.

Ausdruck (oder Expression) (CC11) wird durch den MIDI Continuos Controller 11 (CC11) repräsentiert. Die übliche Verwendung des CC11 ist die kontinuierliche Regelung der Lautheit. Das heißt, obwohl Velocity die Mittennote nicht ändern kann, wird es empfohlen, CC7 nur einmal am Anfang des Stückes zu setzen oder zumindest nur am Anfang der großen Abschnitte, kann CC11 die Art der dynamischen Gestaltung von Phrasen bieten, die der Musik ihr ausdrucksstarkes Leben geben (daher der Name "Expression" für diesen Continuos Controller). Benutzen Sie es, um in der Mitte einer Note oder Phrase eine Lautstärkenveränderung zu erzeugen. Mit CC11 kreieren Sie die Crescendi und dynamische expressive Musik.

Die Dynamik einer Phrase kann entweder durch "Abspielen" eines CC11 Controllers in Echtzeit oder durch das Zeichnen einer Hüllkurve in einem Sequenzer beeinflusst werden. Die meisten MIDI-Keyboards und Bedienoberflächen verfügen über programmierbare Drehregler und/oder Slider, die so eingestellt werden können, dass CC11-Befehle an einen bestimmten MIDI-Kanal gesendet werden. Wenn Ihr Sequenzer Automation unterstützt, kann er die Bewegungen des Drehreglers oder Schiebers aufzeichnen und als Teil des Projekts speichern. Eine solche manuelle und zeitnahe Kontrolle über die Form einer Instrumentalphrase ist in der Regel effizienter als das Einzeichnen einer Hüllkurve und führt oft zu überzeugenderen Ergebnissen.

Das Modulationsrad und der Expression-Regler erzielen ähnliche dynamische Mittergebnisse. Aber denken Sie daran, dass einige Instrumente zwar auf das Mod Wheel reagieren, aber Expression für alle Instrumente in PLAY funktioniert und daher eine bessere Wahl für die Änderung der Dynamik über die Länge einer Phrase oder eines ganzen Stückes sein kann. Sie sollten sich entscheiden, welche dynamischen Steuerelemente für Ihren Stil am besten geeignet sind und sich daran gewöhnen, sie konsequent einzusetzen.

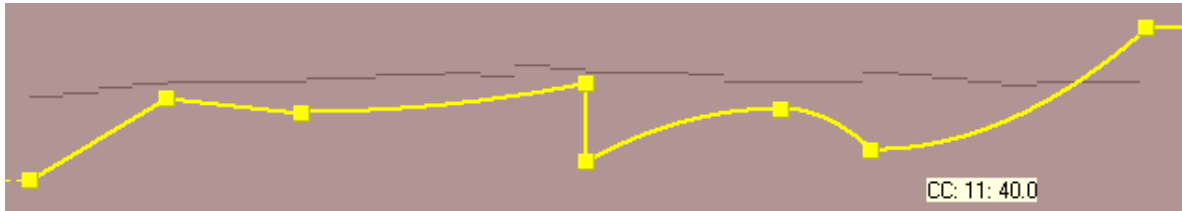


Obwohl die Lautstärke- und Expressions-Regler getrennt eingestellt werden können, ändert die Lautstärke-Einstellung die Auswirkung des Ausdrucks auf die empfundene Lautstärke. Stellen Sie sich CC7 als eine Obergrenze der Dynamik vor. Ausdruck, wie die meisten kontinuierlich änderbaren MIDI-Werte, nimmt Werte zwischen 0 und 127 an. CC7 gibt an, wie laut ein Ton für den maximalen Ausdruck zu erzeugen ist. Das hier gezeigte Diagramm zeigt, dass bei abnehmender Lautstärke die fixierten Expressionsänderungen kleinere Veränderungen der wahrgenommenen Lautheit darstellen.

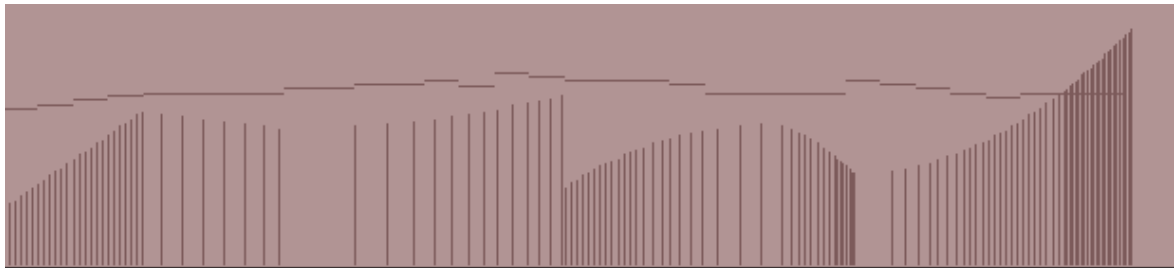
Eine Änderung von einer Expressionsstufe von 50 bis 100 stellt eine geringere Lautheitsänderung dar, wenn der Lautstärke-regler (CC7) verkleinert wird.

MIDI-Hüllkurven und Steuerdaten

In den meisten modernen Sequenzer können Sie eine Hüllkurve für MIDI Continuous Controller zeichnen. Das untenstehende Diagramm mit der gelben Kurve ist ein Beispiel einer Hüllkurve für CC11. Beachten Sie, wie sich die Werte ständig ändern. Auf die gleiche Weise fügt ein Spieler Musikalität und Ausdruck zu einer Phrase hinzu, indem er die Stärke des Anschlags von Moment zu Moment ändert. (Die dunklen horizontalen Linien am oberen Rand sind die Noten).



Wenn als MIDI-Daten gespeichert, erscheint dieselbe Hüllkurve als endlicher Befehlssatz, wie im nächsten Bild. In einer Sequenzerspur erscheinen diese oft als vertikale Linien, wobei jede Zeile ein Befehl zum Ändern des Wertes ist - in diesem Fall, um CC11 zu ändern.



Umgekehrt – und viele sagen, es ist die bessere Methode – CC11-Ereignisse an den Sample-Player mit einem MIDI-Instrument zu senden, entweder mit einem Keyboard oder über eine Bedienoberfläche. Solange Sie oder Ihre Gruppe eine Hand oder einen Fuß frei haben, können Sie, wenn Sie ein Pedal benutzen, kontinuierliche Controller-Informationen eingeben, während Sie die Noten im Sequenzer spielen. Dadurch können Sie den Einfluss auf die Noten hören, ihre Velocities (wie hart Sie die Tasten drücken) und den Ausdruck, der mit CC11 hinzugefügt wird.

Dieser Prozess kann auch in zwei Durchgängen durchgeführt werden – erst die Noten und dann die CC Daten - wenn Sie mit Ihrem Setup Automatisierungsdaten auf eine Spur aufnehmen können, die bereits andere MIDI-Daten enthält.

Alles, was in diesem Abschnitt über CC11 geschrieben wurde, gilt auch für CC1 (Mod Wheel) und alle anderen MIDI Continuous Controller. Lernen wie man musikalische Phrasen auf diese Weise zu formen, wie es ein Instrumentalist tut, verleiht Ihrem Werk eine natürlichere Musikalität. Durch die Kombination von Anschlagdynamik, Expression, Modulationsrad und Lautstärke verwandeln Sie digitale Samples in echte, lebendige Musik.

Überblendungen verwenden

Die Serie Hollywood Solo Instruments nutzt die Überblendung in großem Umfang. Die Grundidee einer Überblendung besteht darin, dass zwei oder mehr Samples desselben Instruments, die sich aber in einigen Aspekten unterscheiden, wie z. B. Lautheit, Klangfarbe und/oder Vibrato, gleichzeitig abgespielt werden. Und die Mischung, wieviel jedes Samples in den Audioausgang gelangt, wird durch das Modulationsrad (CC1) gesteuert.

Wenn z. B. das Mod Wheel sich am unteren Ende seines Bereichs befindet, ist nur das **p**-Sample hörbar, und wenn Sie das Mod Wheel nach oben schieben, wird der Klang des **p**-Samples verringert, während der Klang des **mp**-Samples erhöht wird. Schließlich fällt das **p** auf Unhörbarkeit, während die **mp**-Samples zu hören sind.

Ein Grund für die Verwendung von mehreren Überblendungen ist, dass sie eine kontinuierliche und schrittweise Veränderung von einem Klang zum anderen ermöglichen. Außerdem modifizieren sie die Klangfarbe zusammen mit der Lautheit, sogar den Mittelton, wie ein akustisches Instrument. Ein dritter Grund für die Verwendung von mehr Überblendungen in dieser Bibliothek ist, dass die jüngsten Verbesserungen bei Hardware und Software diesen viel realistischeren Ansatz möglich machen.

Suchen Sie in der Serie Hollywood Solo Instruments nach Überblendungen in Artikulationen, die lange Zeit gehalten werden können. Kürzere Artikulationen nutzen in der Regel Velocity zur Steuerung der Dynamik.

Der einzige wirkliche Grund dafür, dass Sie nicht so oft Instrumente mit Überblendungen in Ihren Projekten verwenden sollten, besteht darin, dass sie deutlich mehr Ressourcen auf Ihrem Computer verbrauchen.

Erreichen eines Legato-Sounds

Hollywood Solo Instruments bietet zwei verschiedene Technologien, um einen Legato-Sound zu erzielen:

- die Instrumente in einem der Legato-Ordner
- die Legato und Portamento Skripte

Legato-Instrumente umfassen Aufnahmen von Live-Musikern, die echte Legato-Übergänge bis zu einer Oktave nach oben und unten spielen. Die PLAY-Engine kombiniert diese nahtlos mit anderen Noten zu überzeugenden Legato-Passagen. Diese Legato-Übergänge sind nicht nur in Instrumenten zu hören, die man für fließende Legato-Phrasen verwenden kann, sondern auch in den spielbaren Läufen, die für sehr schnelle Passagen vorgesehen sind.

Benutzen Sie die echten Legato-Instrumente, wenn Sie einen überzeugenden Legato-Sound in Ihren Phrasen wünschen und keine andere Artikulation benötigen, um zu dominieren.

Die Skripte Legato und Portamento können Legato Übergänge mit Skripten simulieren. Daher sind sie nützlich, wenn Sie einen Hauch von Legato-Sound zwischen Noten für eine andere Artikulation wünschen, wie z. B. zwischen aufeinanderfolgenden Trillern oder Marcato-Noten.

Weitere Informationen zu diesen Skripten finden Sie auf Seite 15.

Den Audioausgang steuern

Der Ausgang von PLAY sind ein oder mehrere Stereo-Audiosignale. Das Bild rechts zeigt 9 Stereo-Paare von Ausgängen in der Dropdown-Liste des Masters. Jede Instanz von PLAY hat eigene, von jeder anderen Instanz getrennte Ausgänge.



Wenn Sie PLAY als Plug-In in einem Host verwenden, können Sie in der Regel angeben, ob das Ausgangsaudio in einer einzelnen Spur aufgezeichnet oder als separate Spuren beibehalten werden sollen. Lesen Sie in der Dokumentation Ihres Sequenzers nach, wie diese Auswahl in der von Ihnen verwendeten Host-Software vorgenommen wird.

Wenn Sie eine einzelne Spur ausgewählt haben, um das gesamte Audiosignal einer PLAY-Instanz zu aufnehmen und Sie in diesem Fall mehrere Instrumente öffnen, werden alle Instrumente in der PLAY-Audio-Engine gemischt und als einzelnes Stereosignal in die Spur geschrieben.

Wenn Sie stattdessen mehrere Spuren eingerichtet haben, können Sie die Spur für jedes einzelne Instrument und eventuell jede einzelne Mikrofonposition auswählen. Ausgänge, die sich den gleichen Kanal teilen, werden in der PLAY Audio Engine gemischt und als einzelnes Spurenpaar ausgegeben. Ausgänge auf verschiedenen Kanälen werden unabhängig voneinander in verschiedene Sequenzerspuren geschrieben und stehen zur späteren Mischung im Sequenzer zur Verfügung.

Wichtige Info: Beachten Sie, dass der Sequenzer zwar eine monophone Spur aus dem Stereoausgang erzeugen kann, aber das geschieht im Sequenzer; PLAY gibt immer ein Stereosignal aus. Lesen Sie die Dokumentation des Sequenzers, wenn Sie eine monophone Spur erzeugen möchten.

Die 5 Mikrofonpositionen

Die Hollywood Solo Instruments Serie wurde gleichzeitig an mehreren Orten im Studio aufgenommen. Es enthält 5 Mikrofonpositionen, die von der Player-Ansicht aus gesteuert werden können. Um die "Main"-Mikrofonposition zu laden, klicken Sie auf den Kippschalter neben dem Vintage "Mid"-Mikrofon (diese beiden Positionen können nicht zusammen geladen werden).

- Position „close“ direkt vor dem Instrument
- eine Vintage-Nahposition, die gerade außerhalb der Mitte des Instrumentes liegt
- eine Mittelstellung wenige Meter vom Instrument entfernt
- eine Vintage-Mitte-Position nur wenige Meter entfernt und nur knapp außerhalb der Mitte des Instrumentes
- eine „Hauptposition“ bestehend aus einer Mischung von Mikrofonen in einer Decca-Tree-Konfiguration

Alle aufgenommenen Samples sind „phase-locked“, d.h. wenn zwei oder mehrere Samples in eine Stereoaufnahme gemischt werden, sind sie zwangsläufig gleichphasig und es treten keine zerstörerischen Interferenzen auf.

Die Möglichkeit, die verschiedenen Hörperspektiven zu kombinieren, bietet Ihnen dieselbe Kontrolle, die ein Toningenieur bei der Aufnahme einer Live-Konzertperformance aus mehreren Mikrofoneinspeisungen genießt.

Das PLAY System Interface erlaubt es Ihnen, die verschiedenen Samples miteinander zu mischen. Mit den zur Verfügung stehenden Drehreglern, Schiebereglern und Tasten können Sie jedes Mikrofon einzeln schwenken, die Dynamik des Mikrofons an Ihre Bedürfnisse anpassen, die Samples aus dem RAM laden/entladen, stumm schalten und jedes einzelne Mikrofon einzeln stummschalten, um den gewünschten Klang zu erzielen - sowohl beim Komponieren als auch beim Mischen des Ausgangssignals. Über das Dropdown-Menü am unteren Rand der Fader können Sie den Audioausgang jedes Mikrofonsets einem eigenen Ausgangskanal zuordnen.



Das Foto oben, aufgenommen während des Setups in den EastWest Studios in Hollywood, Kalifornien, vermittelt einen Eindruck von den Mikrofonen, mit denen der Ton aufgenommen wurde. Mit den Bedienelementen in der Player-Ansicht können Sie die verschiedenen Mikrofone ein- und ausschalten, ihre relative Lautstärke anpassen und sie beliebig verschieben.

Beachten Sie, dass die Samples für jedes Mikrofon eigenen Speicherplatz im RAM-Speicher belegen. Wenn Ihr Computer nicht über genügend Arbeitsspeicher verfügt, um alle Samples auf einmal zu laden, sollten Sie beim Komponieren nur einen Satz Mikrofone verwenden. Sie können dann beliebige andere Mikrofone hinzufügen, wenn Sie bereit sind, an dem Klang der Musik zu arbeiten.

Die fünf Mikrofonpositionen verstehen

Um zu verstehen, wie die fünf Mikrofonpositionen Ihnen helfen können, lassen Sie uns ein kurzes Gedankenexperiment durchführen. Stellen Sie sich vor, Sie befinden sich in einem Konzertsaal mit einem Ensemble auf der Bühne. Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden wir anstelle eines Tonstudios einen Saal verwenden, um die verschiedenen Orte relativ zu den Instrumenten verständlicher zu machen.

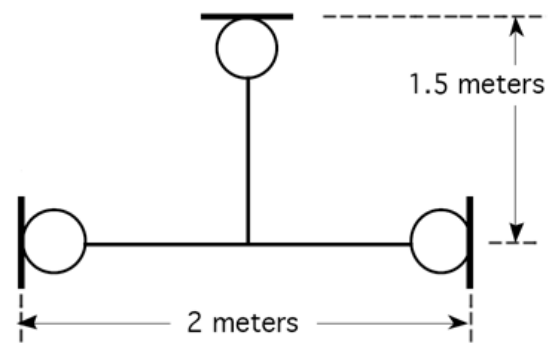
Zuerst werden Sie eingeladen, direkt vor einem Cellospieler zu sitzen, der eine Melodie spielt. Was Sie hören, entspricht ungefähr dem Ton, der in der close-Position aufgenommen wurde. Der Klang, der direkt von den Instrumenten ausgeht, ist so viel lauter als die Reflexionen von Wänden und anderen Oberflächen, dass diese Reflexionen nur einen sehr kleinen Teil des Gehörten ausmachen.

Bei der **Mid**-Mikrofonposition befinden Sie sich am Bühnenrand, etwa in der Mitte der ersten Reihe. Was Sie hören, ist ein wenig mehr Definition als die Main-Mikrofone (siehe unten), aber mit einem natürlicheren Nachhall als die Close-Mikrofone.

Schließlich sitzt man in der fünften Reihe des Hauses und hört die gleiche Melodie des Cellos. Jetzt hören Sie mehr von dem natürlichen Nachhall des Saales, weil Ihre Ohren nicht so überwältigt sind von dem Klang, der direkt vom Instrument kommt. Diese Geräusche werden von den **Hauptmikrofonen** aufgenommen, einer Gruppe von Mikrofonen, genannt Decca Tree, die sich vor dem Spieler befindet.

Die Positionen Close und Mid wurden jeweils mit einem zusätzlichen Mikrofon aufgenommen, das die gleiche Grundperspektive einnahm, nur geringfügig von der Mitte entfernt und mit alten RCA 44 Bändchenmikrofonen.

Wichtige Info: Ein "Decca-Tree" - für Interessierte - ist eine Anordnung von drei Mikrofonen, die ursprünglich bei der englischen Decca Records entworfen wurde und noch immer für Orchesteraufnahmen, insbesondere bei der Aufnahme von Filmmusik, verwendet wird. Die Mikrofone sind wie im nebenstehenden Diagramm angeordnet. Durch den Abstand von zwei Metern zwischen dem linken und dem rechten Mikrofon liefert der Ton die Intensitätswerte, die für eine detaillierte Stereobildaufnahme erforderlich sind, und liefert gleichzeitig genügend Phaseninformationen, um einen offenen und geräumigen Klang zu erzeugen. Zusätzlich erzeugt das mittlere Mikrofon ein solides, zentrales Bild.



Mikrofon Platzierung

Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung, die Ihnen einen Eindruck davon vermittelt, wo die verschiedenen Mikrofone im Tonstudio ihren Ton aufgenommen haben.

Die Close Mikrofone wurden vor dem Instrument positioniert. Sie waren nahe genug, um die Präsenz des Instruments einzufangen, aber weit genug entfernt, um den Klang des Instruments atmen zu lassen.

Die Mid-Mikrofone wurden einige Meter vom Instrument entfernt positioniert, ohne dass ein "enger" Klang entsteht.

Die Main-Mikrofone wurden in einer Decca Tree Konfiguration angeordnet, die an der Vorderseite und oberhalb des Instruments platziert wurde, um einen ausgewogenen Klang einzufangen. Siehe oben für weitere Details zu einem Decca Tree Arrangement.

Einstellen der Delays

Da alle fünf Samplesätze gleichzeitig für jede einzelne Note in der Library aufgenommen wurden, kommt es zu vorhersagbaren und natürlichen Verzögerungen in der Zeit, die die Musik benötigt, um zu den einzelnen Sets weiter entfernter Mikrofone zu gelangen. Diese Latenzzeit ist Teil des natürlichen Halls des Saales und erzeugt eine angenehme Fülle des Klanges, wenn die Samples richtig gemischt werden. Wenn Sie den Hall der Main-Samples straffen wollen, ist es mit modernen Sequenzern und Mischpulten möglich, die Audiospur etwas vorwärts in der Zeit einzustellen. Führen Sie entweder eine Berechnung mit der Schallgeschwindigkeit auf Meereshöhe durch (ca. 340 Meter/Sekunde; 1100 Fuß/Sekunde, wenn Sie es vorziehen) oder lassen Sie Ihre Ohren entscheiden, was am besten funktioniert.

Wenn Sie wie im vorherigen Absatz beschrieben eine Feinjustierung des Audios planen, sollten Sie sich bewusst sein, dass Sie die Ausgabe der einzelnen Mikrofone als separate Audiospuren aufnehmen müssen. Die PLAY-Engine kann die Audiospuren nicht in einer einzelnen Plugin-Instanz oder Standalone-Instanz mischen. Das heißt, Sie müssen eine Spur mit z. B. nur Mid-Mikrofonen und eine andere Spur mit nur Main-Mikrofonen aufnehmen.

Die Close Mikrofone haben natürlich praktisch keine Latenzzeit. Wenn Sie die Close-Mikrofone nicht verwenden und etwas spielen, das sehr schnelle und ausdrucksstarke Attacks erfordert, können Sie eine kleine Verzögerung bemerken, die durch Hinzufügen einiger Close-Mikrofone behoben werden kann. In den meisten Fällen möchten Sie die Close-Mikrofone verwenden, um einem Instrument oder Abschnitt eine bessere Definition hinzuzufügen. Die Idee ist zu experimentieren, bis Sie eine Kombination gefunden haben, die funktioniert.

Mikrofonpositionen, Release-Trails und Digital Reverb

Mit allen drei Technologien können Sie die scheinbare Atmosphäre Ihrer Audioausgabe steuern. Es ist wichtig, die Wirkung jedes einzelnen zu verstehen und sie klug einzusetzen.

Mikrofon Positionen

Die Art und Weise, wie Sie die Mikrofone in Ihrem Projekt mischen, kann zu einem Klang führen, der von klein, trocken bis groß und weit variiert: Was Sie hinzufügen oder weglassen (bis zu einem gewissen Grad), ist das natürliche Ambiente des Raumes, wie es während der Aufnahme-Sessions auftrat. Dieses Ambiente ist so lange zu hören, wie die Samples abgespielt werden (und das beinhaltet auch die Release Trail Samples), kann aber nicht über das Ende der Samples hinausgehen.

Release Trails

Dies sind Samples, die in dem Moment beginnen, in dem der Instrumentalist jede Note nicht mehr spielt und den Klang einfängt, der im natürlichen Nachhall des Tonstudios weiterhin "nachhallt".

Es ist möglich, die Release Trails für jedes Instrument auszuschalten, aber dies entfernt nur die Raumatmosphäre nach dem Ende der Note, nicht während der Wiedergabe. Das Ausschalten kann zu unnatürlich abrupten Notenabschlüssen führen, die aber durch das Einschalten des Reverb-Effekts verborgen werden können.

Beachten Sie, dass Staccato und andere kurze Artikulationen in der Regel keine Release-Trails enthalten.

Digitales Reverb

Convolution Reverb ist ein digitaler Effekt, der den Raumklang durch mathematische Algorithmen simuliert, die bekannte Reflexionszeiten aus einer Reihe von Testtönen nutzen und diese Daten zur Erzeugung künstlicher Reflexionen in Echtzeit nutzen. PLAY enthält einen solchen Reverb und die Daten (sogenannte Impulsantworten, auch IR genannt), mit denen viele verschiedene Raumgrößen nachgebildet werden können. Die IRs, die in Hollywood Solo Instruments Serien eingebaut sind, beinhalten das genaue "EW Studio 1", in dem die Aufnahmen stattfanden. Zusätzlich ist auch ein IR des Saals, in dem das Symphonieorchester aufgenommen wurde, erhältlich, für diejenigen, die die Hollywood-Reihe mit der Symphonieorchester-Reihe mischen möchten.

Sie müssen entscheiden, wie Sie jede dieser Technologien für jedes Projekt einsetzen. Solange Sie verstehen, was jede dieser drei Komponenten zu dem Klang beiträgt, den Sie hören - und die Beschränkungen jeder Technologie - können Sie Ihr Ohr benutzen, um zu bestimmen, wie Sie genau den Klang erhalten, den Sie sich wünschen.

Mikrofone aus separat gebouncnten Tracks mischen versus Mixen in PLAY

Da das Mischen von 2 oder 3 der Mikrofonpositionen in den richtigen Proportionen einer Stereo- oder Surround-Sound-Aufnahme Dimension verleihen kann, müssen Sie die verschiedenen Ansätze verstehen, um sie zu einem endgültigen Mix zusammenzufügen.

Die folgenden drei Fälle beschreiben einige grundlegende Einstellungen, um zu zeigen, wie Sie die Output-Regler verwenden können, mit Betonung auf den einzelnen Mikrofonpositionen. Betrachtet man die Möglichkeiten mehrerer Instrumente mit jeweils eigenen Mikrofonpositionen, so sind die Möglichkeiten zur Einrichtung der Ausgänge zu zahlreich, um sie hier aufzulisten. Verwenden Sie die hier beschriebenen Prinzipien, um Ihren eigenen Ansatz zu definieren.

1. Erstellen von separaten Audiospuren für jedes Mikrofon, eins nach dem anderen

Bei diesem Ansatz können Sie ein oder mehrere Instrumente mit einer einzelnen Mikrofonposition und dem Ausgang für eine oder mehrere Audiospuren im Sequenzer einrichten. Normalerweise arbeiten Sie während der Kompositionsphase entweder mit den Mid- oder Main-Mikrofonen, besonders wenn die Mikrofonposition im Endmix dominiert. Sobald Sie bereit sind, die Komposition auf die Audiospur(en) zu übertragen, können Sie die Spur(en) bouncen, um eine endgültige Aufnahme mit einem einzelnen Mikrofon zu erstellen.

Dann gehen Sie in jedes Instrument in PLAY, das zu diesen Audiospuren beigetragen hat, damit Sie die Main-Mikrofone entladen und durch ein anderes Set ersetzen können, z. B. die Close-Mikrofone. Bouncen die neue Audiospur(en), wobei Sie sicherstellen müssen, dass Sie Ihre Spuren benennen, um anzugeben, welche Mikrofonposition verwendet wurde. Machen Sie sich keine Sorgen um die Lautstärke dieses Tracks relativ zur ersten Audiospur; Sie werden diese im endgültigen Mix-Down anpassen.

Wenn Sie mehr als 2 Mikrofonpositionen verwenden, wiederholen Sie den Vorgang, um die restlichen Spuren zu erstellen.

Sobald Sie alle Spuren haben, können Sie sie in eine einzelne Spur mischen und die relative Lautstärke anpassen, um den gewünschten Klang zu erzielen.

Dieser Ansatz hat zwei wesentliche Vorteile. Erstens benötigt es ein kleineres Computersystem (oder Netzwerk), als zu versuchen, mehrere Samplesätze auf einmal in den Arbeitsspeicher zu laden. Zweitens haben Sie separate Audiospuren für jede Mikrofonposition. So können Sie einen größeren oder trockeneren Mix erzeugen oder eine Surround-Sound Version erzeugen. Sie können dies mit dem Vertrauen tun, dass Sie keine Phasenprobleme haben werden.

2. Erstellen von vorgemischten Audiospuren, alle auf einmal

Es ist auch möglich, mit mehr als einer Mikrofonposition gleichzeitig zu arbeiten. Dies erfordert jedoch einen leistungsfähigeren Computer, um die zusätzlichen Samples im RAM und die zusätzliche gleichzeitige Bearbeitung zu handhaben. Bei diesem Ansatz können Sie mehrere Mikrofonpositionen in alle Instrumente laden, bevor Sie auf die Audiospuren zurückspringen. Sie müssen die einzelnen Lautstärkeregler für die verschiedenen Mikrofonpositionen anpassen, um die gewünschte Balance zu erreichen.

Dieser Ansatz funktioniert am besten, wenn Sie schnell einen endgültigen Mix erhalten möchten, ohne mehrere Mix-Downs durchlaufen zu müssen.

3. Erstellen paralleler Audiospuren aus einer einzelnen Instrumentendatei

Wenn Sie die im ersten Ansatz beschriebenen separaten Audiodateien erstellen möchten und über ein sehr leistungsfähiges Computersystem verfügen, mit dem Sie mehrere Mikrofonpositionen gleichzeitig bearbeiten können, dann können Sie diesen Ansatz verwenden. Richten Sie Ihre Instrumente wie in Fall 2 (siehe oben) ein, verwenden Sie jedoch die einzelnen Ausgangsregler für die Mikrofonpositionen, die Sie verwenden, um das Audio an separate Tracks zu senden (anstatt sie innerhalb der PLAY-Audio-Engine zu mischen).

Die Ausgabesteuerung öffnet sich, um die Dropdown-Liste der möglichen Audioausgänge anzuzeigen. Mit diesen Reglern können Sie das Audio auf separate Spuren im Sequenzer lenken (oder separate Spuren in der Soundkarte, wenn Sie im Standalone-Modus arbeiten). Durch Auswahl von "Default" wird das Audio zu dem in der Master-Steuerung ausgewählten Track gesendet; durch Auswahl von "Default" wird das Audio zu dem Stereo-Ausgangspaar gesendet. Im Sequenzer (oder Soundkarte) können Sie festlegen, welche Ausgänge in jeder Audiospur erfasst werden sollen. Lesen Sie in der Dokumentation Ihres Sequenzers oder Ihrer Soundkarte nach, wie das geht.

Beachten Sie, dass es möglich ist, mehrere Instrumente (und sogar Mikrofonpositionen) auf die gleiche Spur zu senden, und die PLAY-Engine wird sie mischen. Zum Beispiel können Sie die Close Mikrofone von zwei verschiedenen Instrumenten zu den "3-4" Ausgängen senden, und sie werden alle auf die gleiche Audiospur gebounced.

Mit diesem Ansatz können Sie Ihre Audioausgänge beliebig verteilen (bis zur maximalen Anzahl an Ausgängen, die Ihr System verarbeiten kann).

Beachten Sie, dass jede Instanz von PLAY, wenn sie als Plug-In ausgeführt wird, ihre eigenen Ausgänge hat. Das bedeutet, wenn zwei Instrumente in getrennten PLAY-Instanzen geladen werden und beide den Ausgängen "3-4" zugeordnet sind, landen sie in separaten Audiospuren im Sequenzer.

Verwendung von nur einer Mikrofonposition

Es ist durchaus möglich, ein Stück mit nur einer Mikrofonposition zu erstellen. Normalerweise sind die Main-Mikrofone eine gute Wahl, aber in einigen Fällen sind die Close oder Mid-Mikrofone vielleicht die richtige Wahl.

EASTWEST/QUANTUM LEAP LICENCE AGREEMENT

Es gelten die Lizenzbedingungen aus dem Originaldokument.