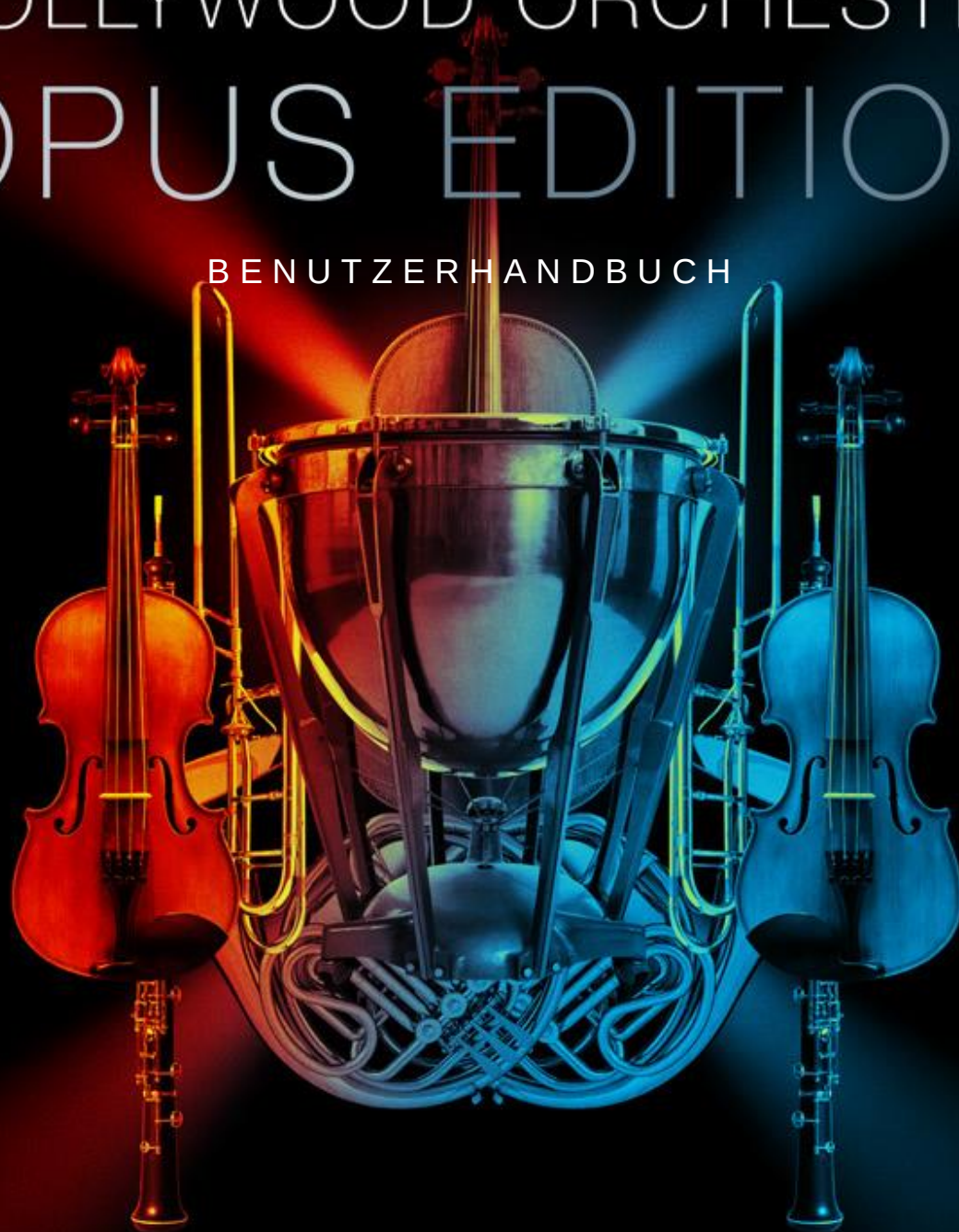


E A S T W E S T / Q U A N T U M L E A P

HOLLYWOOD ORCHESTRA OPUS EDITION

BENUTZERHANDBUCH



PRODUCED BY DOUG ROGERS AND NICK PHOENIX

INFORMATION

Die Informationen in diesem Dokument können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens East West Sounds, Inc. dar. Die Verwendung des Produkts und der Sounds unterliegt der Software-Lizenzvereinbarung, die in diesem Paket enthalten ist und darf nicht auf andere Medien kopiert werden, außer auf die Festplatte des persönlichen Computersystems des lizenzierten Benutzers. Kein Teil dieser Publikation darf kopiert, reproduziert oder anderweitig übertragen oder aufgezeichnet werden, ohne vorherige schriftliche Genehmigung von East West Sounds, Inc. Alle Produkt- und Firmennamen sind TM oder ® Marken der jeweiligen Eigentümer.

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

© Copyright, East West Sounds, Inc., 2021. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: Michael Reukauff

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

1-323-957-6969 Telefon
1-323-957-6966 Fax

Für Fragen zur Lizenzierung von Produkten:
licensing@estwestsounds.com

Für weitere allgemeine Informationen über Produkte:
info@eastwestsounds.com

Für den technischen Support von Produkten:
<http://www.soundsonline.com/Support>

Danksagungen

PRODUZENTEN

Doug Rogers, Nick Phoenix, Thomas Bergersen

TONINGENIEUR

Shawn Murphy

TECHNISCHE ASSISTENZ

Jeremy Miller, Ken Sluiter, Bo Bodnar

PRODUKTIONSKOORDINATOREN

Doug Rogers, Blake Rogers, Rhys Moody

PROGRAMMIERUNG / SOUNDDESIGN

Justin Harris, Jason Coffman, Doug Rogers, Nick Phoenix

SKRIPTE

Wolfgang Schneider, Thomas Bergersen, Klaus Voltmer, Patrick Stinson

BEARBEITUNG

Justin Harris, Mike DiMattia, Jason Coffman, Andrzej Warzocha, Arne Schulze, Pierre Martin, Spencer Putnam

ART DIRECTION

Doug Rogers, Blake Rogers, Nick Phoenix, Wolfgang Kundrus, Eike Jonas, Steven Gilmore, Thomas Merkle, Jonas Sellami, Daniel Lepik, Elisabeth Kiviorg

OPUS SOFTWARE

Wolfgang Kundrus, Wolfgang Schneider, Eike Jonas, Klaus Lebkücher; QA von: Gerrit Hassler

Inspiration durch: Doug Rogers, Nick Phoenix, Blake Rogers, Rhys Moody, Justin Harris, Jason Coffman

ORCHESTRATOR SOFTWARE

Tilman Sillescu, Nico Dilz, Wolfgang Schneider, Wolfgang Kundrus; Anregung durch: Doug Rogers, Blake Rogers

VIDEO-PRODUKTION

Blake Rogers

BENUTZERHANDBUCH

Jason Coffman

Übersetzung

Michael Reukauff

BESONDERER DANK

Pierre Langer Sonuscore, allen Musikern, wir grüßen Euch!

GEWIDMET DEM ANDENKEN AN

Rhys Moody

Inhalt

1 Kapitel 1 Willkommen

1.1 Hollywood Orchestra Opus Edition

- 1.1.1 Brandneue Aufnahmen und neu gestaltete Inhalte
- 1.1.2 Unsere revolutionäre neue Opus-Software-Engine
- 1.1.3 Der neue Hollywood Orchestrator
- 1.1.4 Was ist im Lieferumfang enthalten?
- 1.1.5 Die verschiedenen Opus-Editionen
- 1.1.6 Opus und Play zusammen verwenden
- 1.1.7 Systemvoraussetzungen
- 1.1.8 Sequencer-Kompatibilität

1.2 PRODUZENTEN UND TECHNIKER

- 1.2.1 Doug Rogers
- 1.2.2 Nick Phoenix
- 1.2.3 Thomas Bergersen
- 1.2.4 Shawn Murphy

1.3 ÜBER EASTWEST

- 1.3.1 EastWest Sounds
- 1.3.2 EastWest Studios

1.4 SUPPORT

- 1.4.1 Live-Chat
- 1.4.2 Online-Ressourcen
- 1.4.3 Benutzerhandbücher

2 Kapitel 2 Erste Schritte

2.1 WIE MAN INSTALLIERT

- 2.1.1 Einrichten eines EastWest-Kontos
- 2.1.2 installieren des Installationscenters
- 2.1.3 Opus herunterladen und installieren
- 2.1.4 Aktivieren Sie die Hollywood Orchestra Opus Edition
- 2.1.5 Einstellen des Installationspfads
- 2.1.6 Download Hollywood Orchestra Opus Edition
- 2.1.7 Hollywood Orchestra Opus Edition aktualisieren
- 2.1.8 Instrumente zum Herunterladen

2.2 ERSTEINRICHTUNG

- 2.2.1 Willkommen in Opus
- 2.2.2 Audio- und MIDI-Einstellungen

2.3 OPUS-EINSTELLUNGEN

- 2.3.1 Audio-Engine
- 2.3.2 Audio-Laufwerke
- 2.3.3 MIDI
- 2.3.4 Speicherorte
- 2.3.5 Sonstiges

2.4 ÜBERSICHT ÜBER DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

- 2.4.1 Opus-Benutzeroberfläche (UI)
- 2.4.2 Navigationsleiste
- 2.4.3 Seite „Browse“
- 2.4.4 Seite „Play“
- 2.4.5 Seite „Perform“
- 2.4.6 Seite „Mix“
- 2.4.7 Instrumentenrack
- 2.4.8 Virtuelle Tastatur
- 2.4.9 Inspector
- 2.4.10 Systemauslastung
- 2.4.11 Menüoptionen
- 2.5 PLUGIN-WALKTHROUGH**
- 2.5.1 Opus als Plugin laden
- 2.5.2 Auswählen einer Ausgangskonfiguration
- 2.5.3 Laden mit ausgeschalteten Effekten
- 2.5.4 Ein Instrument laden
- 2.5.5 Multi-Outputs verwenden
- 2.5.6 Opus als multitimbrales Plugin verwenden
- 2.5.7 Dynamik und Ausdruck formen

3 KAPITEL 3 BROWSE

- 3.1 ÜBERBLICK ÜBER DIE BROWSE-SEITE**
- 3.1.1 Beschreibungsfeld
- 3.1.2 Browse-Modi
- 3.1.3 Datenbank-Kategorien
- 3.1.4 Klangvorschauen und Schnellladen
- 3.1.5 Laden von Instrumenten
- 3.1.6 Einzelne Instrumente herunterladen
- 3.2 DIE HOLLYWOOD-ORCHESTER OPUS-EDITION**
- 3.2.1 Hollywood Orchestrator
- 3.2.2 Kompatibilitätshinweise für bestehende Play-Anwender
- 3.2.3 Vergleich von Opus- und Play-Edition-Instrumenten
- 3.2.4 Tipps zur Verwendung der Instrumenten-Datenbank
- 3.2.5 Wie Sie realistische Darbietungen produzieren
- 3.3 HOLLYWOOD ORCHESTRATOR**
- 3.3.1 So laden Sie den Hollywood Orchestrator
- 3.3.2 Wie man Presets lädt
- 3.3.3 So speichern Sie Ihre eigenen Presets
- 3.4 HOLLYWOOD HARP**
- 3.4.1 Solo-Instrument
- 3.4.2 Instrument-Kategorien und -Typen
- 3.5 HOLLYWOOD SOLO VIOLIN**
- 3.5.1 Soloinstrument
- 3.5.2 Instrumentenkategorien und -typen
- 3.6 HOLLYWOOD SOLO CELLO**
- 3.6.1 Soloinstrument

- 3.6.2 Instrumentenkategorien und -typen
- 3.7 HOLLYWOOD STREICHER**
 - 3.7.1 Instrumentensektionen und Ensembles
 - 3.7.2 Instrumentenkategorien und -typen
- 3.8 HOLLYWOOD BRASS**
 - 3.8.1 Soloinstrumente und Sektionen
 - 3.8.2 Instrumentenkategorien und -typen
- 3.9 HOLLYWOOD-ORCHESTRA-WOODWINDS**
 - 3.9.1 Soloinstrumente und Abschnitte
 - 3.9.2 Instrumentenkategorien und -typen
- 3.10 HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION**
 - 3.10.1 Solo-Instrumente und Kits
 - 3.10.2 Instrumentenkategorien und -typen

4 Kapitel 4 PLAY

- 4.1 Übersicht über die PLAY Seite**
- 4.2 DAS PLAYER-FENSTER**
 - 4.2.1 Moods
 - 4.2.2 Zentrale Anzeige
 - 4.2.3 Mikrofonpositionen
 - 4.2.4 Masterkanal
 - 4.2.5 Tonhöhe
 - 4.2.6 Kanal-Routing
 - 4.2.7 Stereo Double
 - 4.2.8 Reverb (Hall)
 - 4.2.9 Envelope (Hüllkurve)
 - 4.2.10 Performance
 - 4.2.11 Empfindlichkeit der Notenanschlagdynamik
 - 4.2.12 MIDI-Steuerung
- 4.3 DAS FENSTER "MIDI TOOLS"**
 - 4.3.1 Arpeggiator
 - 4.3.2 Chord Scales (Akkord-Skalen)
 - 4.3.3 Chorder
 - 4.3.4 Glide
 - 4.3.5 Humanizer
 - 4.3.6 MIDI-Kompressor
 - 4.3.7 MIDI-Echo
 - 4.3.8 Taschen-Recorder
 - 4.3.9 Auf Skala einschränken
 - 4.3.10 Transponieren
- 4.4 DAS AUTOMATIONSFENSTER**
 - 4.4.1 Automatisierungsparameter
 - 4.4.2 Makro-Parameter
 - 4.4.3 MIDI-Controller-Zuordnung
- 4.5 DAS ARTIKULATIONSFENSTER**

4.5.1 Trigger-Optionen verwenden

5 KAPITEL 5 PERFORM

5.1 ÜBERSICHT ÜBER DIE PERFORM-SEITE

5.2 HOLLYWOOD-ORCHESTRATOR-FENSTER

- 5.2.1 So laden Sie Hollywood Orchestrator
- 5.2.2 Überblick über die Benutzeroberfläche
- 5.2.3 Der Preset-Browser
- 5.2.4 Die Orchestersektionen
- 5.2.5 Die Hauptansicht
- 5.2.6 Das Mixer-Fenster
- 5.2.7 MIDI Output exportieren
- 5.2.8 Globale Regler

5.3 DAS ZONEN-FENSTER

- 5.3.1 Zonen-Optionen
- 5.3.2 Trigger-Optionen

5.4 FENSTER "ALLE INSTANZEN"

6 KAPITEL 6 MIX

6.1 ÜBERSICHT ÜBER DIE MIX-SEITE

- 6.1.1 Mischpult
- 6.1.2 Effekt-Rack

6.2 ÜBERSICHT ÜBER DIE EFFEKTE

- 6.2.1 EQ
- 6.2.2 Dynamik
- 6.2.3 Verzerrung
- 6.2.4 Modulation
- 6.2.5 Harmonics (Obertöne)
- 6.2.6 Delay
- 6.2.7 Reverb

6.3 MISCHEN DES HOLLYWOOD-ORCHESTERS

- 6.3.1 Mischungen mit mehreren Mikrofonen

KAPITEL 1 WILLKOMMEN

1.1 Hollywood Orchestra Opus Edition

- 1.1.1 Brandneue Aufnahmen und neu gestaltete Inhalte
- 1.1.2 Unsere revolutionäre neue Opus-Software-Engine
- 1.1.3 Der neue Hollywood Orchestrator
- 1.1.4 Was ist im Lieferumfang enthalten?
- 1.1.5 Die verschiedenen Opus-Editionen
- 1.1.6 Opus und Play zusammen verwenden
- 1.1.7 Systemvoraussetzungen
- 1.1.8 Sequencer-Kompatibilität

1.2 PRODUZENTEN UND TECHNIKER

- 1.2.1 Doug Rogers
- 1.2.2 Nick Phoenix
- 1.2.3 Thomas Bergersen
- 1.2.4 Shawn Murphy

1.3 ÜBER EASTWEST

- 1.3.1 EastWest Sounds
- 1.3.2 EastWest Studios

1.4 SUPPORT

- 1.4.1 Live-Chat
- 1.4.2 Online-Ressourcen
- 1.4.3 Benutzerhandbücher

1.1 HOLLYWOOD ORCHESTRA OPUS EDITION

Hollywood Orchestra Opus Edition ist die mit Spannung erwartete Erweiterung von Hollywood Orchestra, dem meistverkauften und meistausgezeichneten virtuellen Orchesterinstrument aller Zeiten. Sie enthält brandneue, unverfälschte Aufnahmen, neu gestaltete Originalinhalte und leistungsstarke neue Funktionen, die alle in unserer neuen revolutionären Opus-Software-Engine untergebracht sind.

Produziert von Doug Rogers und Nick Phoenix, Empfänger von über 100 internationalen Awards und dem mehrfachen Oscar- und BAFTA-Preisträger Shawn Murphy als Tontechniker, ist die Hollywood Orchestra Opus Edition der Höhepunkt jahrelanger Aufnahmen und Programmierung und wird einen neuen Industriestandard für professionell klingende orchestrale Soundtracks setzen.

Hollywood Orchestra Opus Edition wird mit der neuen Opus-Software und dem Begleitprodukt Hollywood Orchestrator, ein unverzichtbares Werkzeug für Komponisten, die schnell den Sound eines Hollywood-Blockbusters erreichen wollen.



1.1.1 Brandneue Aufnahmen und neu gestaltete Inhalte

Brandneue Aufnahmen beinhalten eine neue Streichergruppe mit 18 Violinen für Hollywood Strings, neue Ensembles für Hollywood Brass und Hollywood Orchestral Woodwinds, sowie neue Streicher-, Blechbläser- und Bläser-Multi-Ensembles. "Die neuen 18 Geigen sind eine Alternative zu den zu den ersten 16 Geigen der originalen Bibliothek. Sie haben einen anderen Klang", sagt Produzent Nick Phoenix, "die Spieler sind anders. Das Vibrato ist anders. Das Legato ist das beste, das wir je aufgenommen haben. Sie funktionieren gut mit der bestehenden Kollektion oder als Ersatz für die Platzierung für die originalen 1. Violinen. Die neuen 2

Tenorposaunen haben einen völlig anderen Klang als die 3 Posaunen in der Originalsammlung. Die neuen Posaunen sind warm, voll und extrem präzise. Die 2 Trompeten wurden neu aufgenommen mit zwei der besten Spieler in der Hollywood-Filmmusikszene. Das Legato ist bei hohen Geschwindigkeiten fulminant und klingt wie eine Live-Performance."

Die Programmierung der Originalinhalte von Hollywood Orchestra wurde aktualisiert, um die Vorteile der neuen Opus-Software-Engine zu nutzen, sowie die Hollywood Solo Instrument Series (jetzt in dieser Erweiterung enthalten). Besonderes Augenmerk wurde auf die Hollywood Orchestral Woodwinds gelegt. Nach der Verbesserung der originalen Holzbläser wurden neue Ensembles aufgenommen, darunter 3 Fagotte, 3 Klarinetten und 3 Flöten. "Wieder einmal war dies ein großer Erfolg wegen der Qualität der Musiker. Jedes Holzbläserensemble arbeitet regelmäßig zusammen und die Stimmung und das Timing sind makellos. Diese neuen Aufnahmen sind in der Welt der virtuellen Instrumente unübertroffen. Die Opus Edition enthält auch neue Streicher-, Blechbläser- und Bläsermulti-Ensembles, die einen einzigartigen fetten Klang haben, der die Stimmung eines großen Orchesters einfängt, das in einer Live-Situation zusammenspielt."



Natürlich wurde der mehrfache Academy Award- und BAFTA-Gewinner Shawn Murphy zurückgeholt, um alle neuen Aufnahmen zu abzumischen. Shawn Murphy ist einer der produktivsten Tontechniker in der Geschichte des Kinos. Nur einige seiner über 500 Spielfilmproduktionen sind die Star Wars-Franchise (Der Aufstieg der Skywalker, Die letzten Jedi, The Force Awakens, Die Rache der Sith, Attack of the Clones, The Phantom der Bedrohung), The Hunger Games-Franchise, Harry Potter und der Gefangene von Askaban, Jurassic Park und The Lost World, Titanic, Schindlers Liste, Saving Private Ryan, Mission: Impossible, Apollo 13, die Indiana-Jones-Reihe (Königreich des Kristallschädel, Indiana Jones und der letzte Kreuzzug) und das Phantastische Tierwesen-Franchise.

1.1.2 Unsere revolutionäre neue Opus-Software-Engine

Unsere brandneue Software-Engine Opus ersetzt Play und war jahrelang in der Entwicklung. "In den letzten zehn Jahren wurden viele Verbesserungen an der Play-Software-Engine vorgenommen. aber wir hatten plötzlich eine einzigartige Gelegenheit", sagt Produzent Doug Rogers, "wir waren in der Lage, Wolfgang Kundrus als Leiter der Softwareentwicklung zu

gewinnen. Er war das Mastermind bei der Entwicklung von Cubase, Nuendo und Studio One. Dann konnten wir Wolfgang Schneider, den Schöpfer von Kontakt, für uns gewinnen. Mit diesen beiden Titanen der Musiksoftware-Entwicklung in unserem Team war es an der Zeit, eine neue brandneue Software-Engine von Grund auf zu entwickeln.

Die Opus Software-Engine ist die Umsetzung dieser Bemühungen. Sie ist nicht nur schneller, leistungsfähiger, flexibler und besser aussehend als Play, sie bietet auch einige unglaublichen neue Funktionen wie individuelle Instrumenten-Downloads, angepasste Key-Switches, neue Effekte für die Mixer-Seite, skalierbare Retina-GUI-Upgrades für ältere Produkte, eine leistungsstarke neue Skriptsprache und viele weitere Funktionen, mit denen Sie den Klang jedes Instruments vollständig anpassen können. Es ist eine der aufregendsten Entwicklungen in der Geschichte unserer Firma und wird der Startpunkt für viele aufregende neue Produkte in der Zukunft sein.

1.1.3 Der neue Hollywood Orchestrator

Erzeugen Sie vollwertige Orchestermusik mit komplexen Arrangements, indem Sie mit einer Hand ein paar einfache Akkorde spielen und mit der anderen Hand den Klang gestalten. Hollywood Orchestrator wurde in Zusammenarbeit mit Sonuscore entwickelt und verwendet alle Instrumente in Hollywood Orchestra Opus Edition, um mit unserer innovativen Scoring Engine Echtzeit-Arrangements auf Basis Ihrer MIDI-Eingabe zu erstellen.

Mit über 500 anpassbaren Presets können Sie im Handumdrehen Musik im Stil der größten Komponisten Hollywoods erstellen. Wählen Sie aus den Ensemble-Presets, um schnell reichhaltige orchestrale Arrangements zu erstellen. Mit den Ostinato-Presets können Sie rhythmische Spannung in verschiedenen Metren aufbauen oder bewegte melodische Linien erzeugen, indem Sie nur ein paar Noten ändern. Mit Score werden klassische Hollywood-Orchester zu einer unerschöpflichen Quelle der Inspiration. Erstellen Sie Ihre eigenen User-Presets, indem Sie bestehende Presets modifizieren, oder bauen Sie Ihre eigenen Ensembles von Grund auf neu auf!

Unsere innovative Scoring-Engine

Das Herzstück von Hollywood Orchestrator ist unsere innovative Scoring-Engine, die von einfachen Streicherarrangements bis hin zu sehr komplexen Orchestrationen reichen, die von einem ganzen Orchester gespielt werden. Sie erreicht dies in einem zweistufigen Prozess, indem sie zunächst die MIDI-Eingabe mit einem Notenauswahlprozess modifiziert und diese Notenauswahl dann an einen leistungsfähigen Step Sequencer weitergibt, der Akkorde mit den programmierten Rhythmen spielt. Wenn Sie noch einen Schritt weiter gehen wollen, können Sie optional unsere Step-Sequencer verwenden. Jeder Slot hat einen davon. Sie nehmen das, was der Notenauswahlprozess ausgibt und manipulieren diese. Wenn Sie ein rhythmisches Pattern im Sequencer programmieren und einen C-Dur-Akkord spielen, nehmen die Sequencer die Noten aus der Notenauswahl und spielen den Akkord mit diesem Rhythmus.

Verfeinern Sie im Mischpultbereich die endgültige Ausgabe der einzelnen Instrumente, indem Sie die Lautstärke, Panorama, Entzerrung, Hall-Preset, Reverb-Send-Anteile und andere Hall wie Vorverzögerung, Länge und Filter einstellen.



Hollywood Orchestrator ist das perfekte Werkzeug sowohl für neue Komponisten, die den magischen Hollywood-Sound schnell und mühelos erreichen wollen, als auch für professionelle Komponisten die große Kompositionsvolumen innerhalb einer bestimmten Frist produzieren müssen. Bitte beachten Sie: Hollywood Orchestrator benötigt die Hollywood Orchestra Opus Edition, es ist kein eigenständiges Produkt und ist nicht kompatibel mit dem originalen Hollywood Orchestra oder den Hollywood Solo Instruments, die jetzt in der Opus Edition mit den neu aufgenommenen Instrumenten enthalten sind. Hollywood Orchestra Opus Edition, Hollywood Orchestrator und die Opus-Software-Engine sind jetzt zum Kauf und in unserem ComposerCloud-Abonnement-Service erhältlich.

1.1.4 Was ist im Lieferumfang enthalten?

EastWest Hollywood Orchestra Opus Edition ist:

- Eine Sammlung von 1.807 Instrumenten (Diamant)
- Eine Sammlung von 1.259 Instrumenten (Gold)
- Die Hollywood Orchestrator Scoring Engine, mit über 500 Presets
- Ungefähr 944 Gigabyte (GB) an 24-bit, 44.1 kHz Samples (Diamond)
- Ungefähr 130 Gigabyte (GB) 16-Bit, 44,1 kHz Samples (Gold)
- Ca. 242 Gigabyte (GB) an 16-Bit, 44,1 kHz Samples (Gold X) *
- EastWest's leistungsstarke, neue Opus Software Engine.
- Eine Lizenz, die das von Ihnen gekaufte Produkt identifiziert.
- Ein Hollywood Orchestra Opus Edition Benutzerhandbuch.pdf
- Das EW Installationscenter zur Einrichtung der Bibliotheken, der Software und der Dokumentation

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

Eine Internetverbindung ist für mehrere Dinge erforderlich:

- - Das erstmalige Herunterladen des EW Installation Center und der Opus-Software
- - Die erstmalige Aktivierung von dauerhaften Lizenzen
- - Die erneute Aktivierung von Abonnement-Lizenzen (ComposerCloud)
- - Der Download der EW Bibliotheken (siehe unten für andere Optionen)

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

* Nur verfügbar mit einem Composer Cloud X-Abonnement.

1.1.5 Die verschiedenen Opus-Editionen

Hollywood Orchestra wurde als Opus Edition Diamond und Opus Edition Gold veröffentlicht.

Die Opus Edition Gold-Version, die Sie kaufen oder auf die Sie mit dem ComposerCloud Abonnement zugreifen können, besteht aus 16-Bit-Samples und einer Mikrofonposition. Sie ist etwa 130 GB groß und enthält sowohl das Original als auch die neuen Erweiterungen. Inhalt.

Die Opus Edition Gold X-Version, die nur mit einem ComposerCloud X-Abonnement erhältlich ist, fügt der Gold-Version eine zusätzliche Mikrofonposition hinzu. In der Summe ist sie insgesamt etwa 242 GB groß.

Die Opus Edition Diamond Version, die Sie kaufen können oder auf die Sie mit dem ComposerCloud Plus-Abonnement zugreifen können, enthält 24-Bit-Samples mit allen Mikrofonpositionen. Sie ist etwa 944 GB groß und enthält sowohl den ursprünglichen als auch den neuen Erweiterungsinhalt.

ComposerCloud	CC	CC X	CC PLUS
LIBRARY	Opus Edition Gold	Opus Edition Gold X	Opus Edition Diamond
INSTRUMENTS	All	All	All
BIT DEPTH	16-bit	16-bit	24-bit
MIC MIXES	1	2	5+
LIBRARY SIZE (GB)	130 GB	242 GB	944 GB
HARD DRIVE	Hier erhältlich	Hier erhältlich	Hier erhältlich

1.1.6 Opus und Play zusammen verwenden

Opus und Play sind zwei getrennte Softwareprodukte; alles, was Sie in Ihren Projekten gespeichert haben, werden auch in der gespeicherten Play-Version der Plugins geladen. Sie können Ihre aktuellen/vorhandenen Projekte auf Opus aktualisieren, wenn Sie dies wünschen oder sie in Play gespeichert lassen.

Wenn Sie bereits das Hollywood Orchestra installiert haben, müssen Sie nur die zusätzlichen Inhalte der Opus Edition herunterladen, die als Download über das das Installationscenter zur Verfügung stehen.

Während einzelne Abschnitte auf verschiedene Systeme aufgeteilt werden können, muss die Opus-Edition Erweiterung in dasselbe Verzeichnis wie das originale Hollywood Orchestra installiert werden.

Zum Beispiel müssen sowohl Hollywood Strings Diamond als auch die Hollywood Strings Opus Edition Diamond im selben Verzeichnis sein, aber Sie könnten Hollywood Brass und Hollywood Brass Opus Edition Diamond im selben Verzeichnis an einem anderen Ort speichern.

BITTE BEACHTEN SIE Nur die Hollywood Orchestra Opus Edition ist mit der neuen Opus Software kompatibel. Die Unterstützung für alte und neue Versionen von Hollywood Orchestra in der Opus-Software anzubieten, würde Verwirrung stiften und uns dazu zwingen, zwei Versionen des gleichen Produkts in der gleichen Software zu unterstützen. Original-Hollywood-Orchestra-Benutzer, die nicht Updaten, können weiterhin die Play-Software verwenden.

1.1.7 Systemvoraussetzungen

Im Folgenden finden Sie die minimalen und empfohlenen Hardware- und Software-Spezifikationen für die Verwendung von Opus auf Windows- und MacOS-Systemen.

Minimales System:

- - CPU: Quad-Core (vier Kerne) mit 2,7 GHz (oder höher)
- - ARBEITSSPEICHER: 16 GB
- - Betriebssystem: MacOS 10.13 (oder höher); Windows 10 mit ASIO-Soundtreibern
- - Laufwerk: SSD

Empfohlenes System:

- - CPU: Octa-Core (acht Kerne) mit 2,7 GHz (oder mehr)
- - RAM: 32 GB oder mehr
- - Betriebssystem: MacOS 10.13 (oder höher); Windows 10 mit ASIO-Soundtreibern
- - Laufwerk: NVMe-SSD

1.1.8 Sequencer-Kompatibilität

In der folgenden Tabelle sind die MacOS- und Windows-64-Bit-Betriebssysteme und Sequenzer aufgeführt, die offiziell mit der neuesten Version von Opus unterstützt werden (und vollständig getestet sind).

BITTE BEACHTEN SIE Die meisten DAWs (Sequenzer) sind mit den Plug-in-Formaten VST2, VST3, AU und AAX kompatibel, aber nur die in der folgenden Tabelle aufgeführten Formate werden offiziell unterstützt.

Sequencer		Betriebssysteme	
DAW Software	Version	MacOS (10.13 +)	Windows 10
EW Opus Stand-Alone	1.0 +	✓	✓
Ableton Live	10.0 +	✓	✓
Apple Logic Pro	10.0 +	✓	-
Apple Garageband	10.3 +	✓	-
Avid Pro Tools	2018.1 +	✓	✓
Bitwig Studio	3.0 +	✓	✓
Cockos Reaper	6.0 +	✓	✓
Image-Line FL Studio	20 +	✓	✓
Motu Digital Performer	9.0 +	✓	✓
Steinberg Cubase ⁽¹⁾	9.0 +	✓	✓
Steinberg Nuendo ⁽¹⁾	8.0 +	✓	✓
Presonus Studio One	4.0 +	✓	✓
VSL Vienna Ensemble Pro	6.0 +	✓	✓
Notations Software			
Avid Sibelius ⁽²⁾	7.0 +	✓ (4)	✓ (4)
MakeMusic Finale ⁽²⁾	25.0 +	✓ (4)	✓ (4)
Steinberg Dorico ⁽²⁾	2.2 +	✓ (4)	✓ (4)

(1) Die Verwendung von VST3 wird empfohlen.

(2) Notationsprogramme funktionieren mit Opus, unterstützen aber nicht den vollen Funktionsumfang einiger East West Bibliotheken, z. B. solche, die WordBuilder verwenden. Bitte kontaktieren Sie den Support für Details.

1.2 PRODUZENTEN UND TECHNIKER

Mit einem authentischen Hollywood-Sound und dem detailliertesten Set an Instrumenten, das je zusammengestellt wurde, wurde die Hollywood Orchestra Series im EastWest Studio 1 von Shawn Murphy aufgenommen und von Doug Rogers, Nick Phoenix und Thomas Bergersen produziert.

1.2.1 Doug Rogers

Mit über 35 Jahren Erfahrung in der Audiobranche ist der Gründer und Produzent Doug Rogers mit über 100 Branchenpreisen ausgezeichnet worden, mehr als jeder andere Sound-Entwickler. Seine kompromisslose Qualitätsorientierung und seine innovativen Ideen haben EastWest seit mehr als 30 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 Anwen-

der heute erwarten.

Seine 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 den andere 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 20 Jahren hat er sich mit dem Produzenten/Komponisten Nick Phoenix zusammengetan und das Quantum Leap Imprint, ein Tochterunternehmen von EastWest, gegründet, um hochwertige, kompromisslose virtuelle Instrumente zu produzieren. Die virtuellen Instrumente von EastWest/Quantum Leap gelten als die besten auf dem Markt und werden täglich vom Who is Who der Branche eingesetzt.

1.2.2 Nick Phoenix

Seit Komponist und Produzent Nick Phoenix 1994 mit der Vertonung von Filmtrailern begann und 2006 zusammen mit Thomas Bergersen "Two Steps From Hell" gründete, hat Nick die Musik für die Werbekampagnen von über 1000 großen Kinofilmen vertont oder lizenziert.



Einige dieser Werke sind: "Godzilla", "Ender's Game", "Skyfall", "World War Z", "Rush", "Der Hobbit", "Avengers", "Star Trek 2", "Inception", "Harry Potter und die Heiligtümer des Todes", "Tomb Raider 2", "Terminator 3", "Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs", "Harry Potter 2", "Star Wars Episode 2", "Spiderman 3", "Fluch der Karibik 3", "Blood Diamond", "Nachts im Museum" und "The Da Vinci Code".

Die Reise als Komponist hat Nick dazu inspiriert, seine eigenen Sounds und Samples aufzunehmen und zu programmieren. Seit über 20 Jahren hat eine Partnerschaft mit Doug Rogers und EastWest unter dem Quantum Leap-Label 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, Pianos, Goliath und viele andere hervorgebracht.

1.2.3 Thomas Bergersen

Thomas Bergersen hat einen Masterabschluß in Komposition und Orchestrierung und hat in seiner Eigenschaft als Komponist, Orchestrator oder Arrangeur an vielen Hollywoodproduktionen mitgearbeitet.

Er gründete 2006 zusammen mit Nick Phoenix Two Steps From Hell (www.twostepsfromhell.com) und haben seitdem unzählige Musiken für Filmtrailer geschrieben. "Star Trek," "Harry



Potter 6," "Tales of Despereaux," "The Dark Knight," "Valkyrie," "The Hulk," "Rendition," "Spider-Man 3," "Golden Compass." "The Assassination of Jesse James," "Pirates of the Caribbean 3," "Babel," "Hitman," "I Am Legend," "300," "No Country For Old Men," "Harry Potter 5," "The Brave One," "Wall-E," "Blood Diamond," "Speed Racer," and "Night at the Museum" sind ein paar Beispiele aus jüngster Zeit.

Thomas ist auch Trompeter und hat bei großen TV Produktionen mitgewirkt, unter anderem bei NBC News. In seinem Streben nach dem ultimativen Realismus bei Samples hat er eine große Anzahl von orchestralen Sample Bibliotheken für seinen eigenen Gebrauch produziert. Mit Hollywood Strings, war es an der Zeit, sich mit den erfahrenen Produzenten Doug Rogers und Nick Phoenix zusammenzutun und dieses Wissen mit dem Rest der Welt zu teilen.

Thomas' Studio befindet sich in Santa Monica, Kalifornien.

Website: www.thomasbergersen.com

1.2.4 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."



1.3 ÜBER EASTWEST

Der Gründer und Produzent Doug Rogers hat über 35 Jahre Erfahrung in der Audiobranche. Seine kompromisslose Einstellung zur Qualität und seine innovativen Ideen haben EastWest seit fast 30 Jahren führend in der Audiobranche gemacht.

1.3.1 EastWest Sounds

EastWest Sounds (www.soundsonline.com) hat sich der ständigen Innovation und kompromissloser Qualität gewidmet und setzt den Industriestandard als der von der Kritik am meisten gelobte Hersteller von Sample-CDs und Software für virtuelle Instrumente.

1997 schloss sich Rogers mit dem Produzenten/Komponisten Nick Phoenix zusammen und gründete Quantum Leap, eine hundertprozentige Tochtergesellschaft von EastWest, um hochwertige, kompromisslose Sample-Libraries und virtuelle Instrumente zu produzieren.

Die virtuellen Instrumente von Quantum Leap werden hauptsächlich von Nick Phoenix produziert. Einige der größeren Produktionen, wie z.B. Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, Quantum Leap Pianos und Hollywood Strings werden von Doug Rogers und Nick Phoenix koproduziert. Als Komponist begann Phoenix 1994 mit der Vertonung von Filmtrailern und Fernsehwerbung.

Bis heute hat er entweder die Musik für die Werbekampagnen von über 1000 großen Kinofilmen komponiert oder lizenziert. Kinofilme, darunter Tomb Raider 2, Terminator 3, Herr der Ringe - Die Rückkehr des King, Harry Potter 2, Star Wars Episode 2, Spiderman 3, Pirates of the Caribbean 3, Blood Diamond, Night at the Museum und The Da Vinci Code. Quantum Leap hat sich nun als einer der weltweit führenden Hersteller von High-End Sample Bibliotheken und virtuellen Instrumenten etabliert.

1.3.2 EastWest Studios

Im Jahr 2006 kaufte EastWest die legendären Cello Studios (ehemals United Western Recorders) am Sunset Boulevard in Hollywood und benannte sie in EastWest Studios um. Die knapp 2000m² große Anlage, die inzwischen von Meisterdesigner Philippe Starck umgestaltet wurde, beherbergt fünf Aufnahmestudios und ist der weltweite Hauptsitz von EastWest. Die EastWest Studios (früher United Western Recorders) sind die weltweit bekanntesten Studios.

Hier ein Zitat von Seite 33 aus dem Buch Temples of Sound: "United Western Recorders war Schauplatz von mehr Hits - von den 1950er Jahren bis heute - als jedes andere Studio. Kein anderes Studio hat mehr Preise für technische Exzellenz gewonnen und kein anderes Studio hat so viele "Best Engineered Grammys" erhalten wie dieser Studiokomplex am Sunset Boulevard." In einem Punkt sind sich alle einig: Die Akustik und die Atmosphäre in den Aufnahmerräumen Räumen des 6000 Sunset Boulevard sind unübertroffen.

Die EastWest Studios beherbergen seit über 45 Jahren das Who is Who der Musik. In den Anfängen, Künstler wie Bing Crosby, Frank Sinatra, Dean Martin, Sammy Davis, Nat King Cole, Johnny Mercer und Ray Charles nahmen hier die Hits des Tages auf. Ray Charles' Klassiker, "I Can't Stop Loving You" wurde hier ebenso aufgenommen wie Sinatras "Strangers In The Night" und "That's Life" sowie das legendäre Beach Boys-Album "Pet Sounds", das als Inspiration für das "Sgt. Peppers"-Album der Beatles diente, wurde ebenfalls hier aufgenommen. The Mamas and Papas "California Dreamin'", "Monday Monday" und Scott McKenzies "San Francisco" wurden hier aufgenommen. Elvis Presley nahm sein Weihnachtsspecial 1968

im Studio 1 auf. Berühmte Themen für Film und Fernsehen wurden hier aufgenommen, darunter das "M*A*S*H" Thema, das "Mission Impossible" Thema, das "Hawaii Five-O" Thema, das "Beverly Hillbillies" Thema, das "Der Pate"-Thema, sowie ein Großteil der "Monkees" und "Partridge Family" Fernsehserien.



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

Was heute EastWest Studios heißt, wurde 1961 von Bill Putnam gegründet. Als „Vater der modernen Aufnahme“ gilt er als der erste, der den künstlichen Hall für kommerzielle Aufnahmen verwendete. Er entwickelte auch die ersten Multiband-Equalizer und war mit seiner Firma Universal Audio für die Entwicklung klassischer Geräte wie der Urei 1176LN und Urei Time Align Monitore verantwortlich. Er war an der frühen Entwicklung der stereophonen Aufnahme beteiligt und gründete Studios in Chicago, Hollywood und San Francisco. Er war verantwortlich für eine Reihe von Innovationen, u.a. die erste Verwendung von Tape-Echo- und Echokammern, die erste Sprecherkabine, die erste Mehrstimmenspieler, die erste Verwendung von 8-Spur-Aufnahmen und Half-Speed-Disc-Mastering.

1957 startete er mit United Recording Corp. in einem Gebäude bei 6050 Sunset und begann mit dem Neubau neuer Studios. Stereo war im Aufwind und Putnam war entschlossen, so viele technologische Innovationen wie möglich in den neuen Komplex einzubauen. 1961 wurden Western Recorder (heute EastWest Studios) bei 6000 Sunset erworben, umgebaut und in den Komplex mit den Einrichtungen, die unter dem Namen United Western Recorder bekannt sind, integriert. Nachdem Bill Putnam 1989 verstarb, wurde das Studio von Allen Sides übernommen und in Oceanway-Recording umbenannt. 1999 erwarb Rick Adams die Studios und benannte sie in Cello um. Im Januar 2006 erwarb Doug Rogers von EastWest Sounds die Studios, dem weltweit führenden Produzenten von Sounds, mit über 50 internationalen Auszeichnungen.

Auf der Suche nach einem Designer, der die Aufgabe übernehmen sollte, das Äußere und den nichttechnischen Innenbereich zu übernehmen und dabei die historischen Ateliers zu erhalten, wandte sich Rogers an den renommierten Designer Philippe Starck, dessen richtungsweisende Arbeiten weltweit für ihre schiere Brillanz und Schönheit bekannt sind. Starck ergriff die Gelegenheit und machte sich auf den Weg nach Hollywood. Er bestand darauf, alle historischen Elemente innen und außen zu restaurieren, das Innere mit neuen Designs zu versehen und das Äußere mit einer neuen Außenansicht zu entwerfen, die die Elemente der jetzigen einbezieht. Rogers unterstützte das.

Außerdem plant Rogers, den Bürgersteig am Sunset Boulevard mit historischen Namen und Platten zu versehen, um dem berühmten Studio einen eigenen Walk-of-Fame zu geben. Ein weiterer Höhepunkt der Restaurierung ist der Kauf von analogem Studioequipment, das Rogers nicht nur für digitale, sondern auch für klassische Aufnahmen nutzen will (darunter zwei EMI-Mischpulte, mit denen die Beatles ihre Hits aufnahmen). Seine Pläne zur Reaktivierung der Studios sind ein Modell für den historischen und kulturellen Erhalt und bieten EastWest die beste Aufnahmeumgebung der Welt. Neben der eigenen Nutzung der Anlagen durch EastWest wird der fünf Studios umfassende Komplex nach der Starck-Restaurierung auch einer begrenzten Anzahl von externen Kunden zur Verfügung stehen.

1.4 SUPPORT

Besuchen Sie das [Support Center](#) für:

- Anleitungen für die ersten Schritte
- Häufig gestellte Fragen (FAQs)
- Software- und Produkt-Updates
- Videos zur Unterstützung
- Handbücher

1.4.1 Live-Chat

Das Support-Center von EastWest bietet einen Live-Chat, die schnellste Möglichkeit, ein Mitglied des Support-Teams zu erreichen, das Ihnen bei der Lösung technischer Probleme helfen kann.

Besuchen Sie www.soundsonline.com und klicken Sie dann auf das rote Feld "Chat Now", das in der unteren rechten Ecke erscheint. Geben Sie Ihren Namen und Ihre E-Mail-Adresse ein und klicken Sie dann auf "Chat starten" oder, falls ein Agent nicht verfügbar ist, klicken Sie auf "Leave a Message" (Nachricht hinterlassen), indem Sie Ihr Problem erläutern und ein Support-Mitarbeiter wird Ihnen antworten, sobald er verfügbar ist.

1.4.2 Online-Ressourcen

Besuchen Sie uns online für Newsletter, Trailer, Komplettlösungen und mehr.

- **YouTube:** Sehen Sie sich unsere Tutorials, Komplettlösungen und Trailer an.
<https://www.youtube.com/user/EWQLTutorials>
- **Facebook:** Erhalten Sie die neuesten EW-Ankündigungen und nehmen Sie an der Community-Diskussion teil.
<https://www.facebook.com/eastwestsound>

1.4.3 Benutzerhandbücher

Benutzerhandbücher werden in den Bibliotheksordner jedes Produkts installiert und können aufgerufen werden, indem Sie auf die **TASTE MANUAL** in der oberen rechten Ecke des Beschreibungsfelds auf der Opus Seite klicken.



Benutzerhandbücher finden Sie auch im Ordner East West/Documentation in den Applications (MacOS) bzw. Program Files (Win). Er enthält Software-Handbücher für Play 6 und Spaces II, sowie alle Handbücher der Bibliothek

KAPITEL 2 ERSTE SCHRITTE

2.1 WIE MAN INSTALLIERT

- 2.1.1 Einrichten eines EastWest-Kontos
- 2.1.2 installieren des Installationscenters
- 2.1.3 Opus herunterladen und installieren
- 2.1.4 Aktivieren Sie die Hollywood Orchestra Opus Edition
- 2.1.5 Einstellen des Installationspfads
- 2.1.6 Download Hollywood Orchestra Opus Edition
- 2.1.7 Hollywood Orchestra Opus Edition aktualisieren
- 2.1.8 Instrumente zum Herunterladen

2.2 ERSTEINRICHTUNG

- 2.2.1 Willkommen in Opus
- 2.2.2 Audio- und MIDI-Einstellungen

2.3 OPUS-EINSTELLUNGEN

- 2.3.1 Audio-Engine
- 2.3.2 Audio-Laufwerke
- 2.3.3 MIDI
- 2.3.4 Speicherorte
- 2.3.5 Sonstiges

2.4 ÜBERSICHT ÜBER DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

- 2.4.1 Opus-Benutzeroberfläche (UI)
- 2.4.2 Navigationsleiste
- 2.4.3 Seite „Browse“
- 2.4.4 Seite „Play“
- 2.4.5 Seite „Perform“
- 2.4.6 Seite „Mix“
- 2.4.7 Instrumentenrack
- 2.4.8 Virtuelle Tastatur
- 2.4.9 Inspector
- 2.4.10 Systemauslastung
- 2.4.11 Menüoptionen

2.5 PLUGIN-WALKTHROUGH

- 2.5.1 Opus als Plugin laden
- 2.5.2 Auswählen einer Ausgangskonfiguration
- 2.5.3 Laden mit ausgeschalteten Effekten
- 2.5.4 Ein Instrument laden
- 2.5.5 Multi-Outputs verwenden
- 2.5.6 Opus als multitimbrales Plugin verwenden
- 2.5.7 Dynamik und Ausdruck formen

2.1 WIE MAN INSTALLIERT

Um zu beginnen, laden Sie das EastWest Installationscenter herunter, mit dem Sie die Software und Bibliotheken herunterladen und Ihre Lizenzen aktivieren können.

2.1.1 Einrichten eines EastWest-Kontos

Erstellen Sie ein EastWest-Konto, indem Sie ein [Registrierungsformular für Neukunden](#) ausfüllen über Soundsonline.com oder melden Sie sich bei Ihrem bestehenden EastWest-Konto an.

iLOK EastWest verwendet das iLok-Sicherheitssystem und benötigt ein iLok-Konto, um den Registrierungsprozess abzuschließen. Die Lizenzen für gekaufte Produkte werden direkt auf das mit Ihrem EastWest-Konto verbundene iLok-Konto hinterlegt. Bestehende iLok-Benutzer können bei der Registrierung ihren iLok-Kontonamen eingeben. Neue iLok-Benutzer können dieses Feld bei der Registrierung leer lassen und ein iLok-Konto wird für Sie auf der Grundlage Ihres EastWest-Kontonamens erstellt.

WICHTIG: Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob ein iLok-Konto bereits mit Ihrem EastWest-Konto verknüpft ist, melden Sie sich mit Ihrem EastWest-Kontonamen bei [Soundsonline.com](#) an und überprüfen Sie den Abschnitt "My Account", um Ihre "Account Details" einzusehen.

Sobald Sie erfolgreich ein Konto erstellt und eine Bestellung aufgegeben haben, wird eine Bestätigungs-E-Mail mit einer Anleitung zum weiteren Vorgehen gesendet. Diese Anweisungen sind auch unten enthalten.

2.1.2 installieren des Installationscenters

Das Installationscenter kann aus dem Bereich "Software & Product Updates" des [EastWest Support Centers](#) heruntergeladen werden. Nach dem Herunterladen und Installieren des Pakets wird das Installationscenter automatisch geöffnet. Sie finden es hier:

- MacOS: MacHD/Applications/EastWest/ EW Installation Center
- Windows: C:\Program Files\EastWest\ EW Installation Center

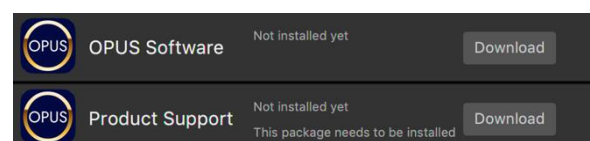
Wenn sich das Installationscenter öffnet, geben Sie den EastWest-Kontonamen und das Passwort ein, die bei der Registrierung eingegeben wurden und warten Sie einen Moment, während das Programm Daten von Ihrem Konto liest.

Wenn das Installationscenter bereits installiert ist, melden Sie sich an und laden Sie die neueste Version herunter, indem Sie auf die Schaltfläche "Herunterladen" in der Aktualisierungsleiste in der Nähe des oberen Bereichs des Installationscenters klicken. Das Installationsprogramm wird automatisch gestartet, so dass Sie die Eingabeaufforderungen zur Aktualisierung Ihrer Software ausführen können.



2.1.3 Opus herunterladen und installieren

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Download" im Opus-Software-Panel, das am oberen Rand des Installationszentrums. Sobald die Downloads abgeschlossen sind, wird das



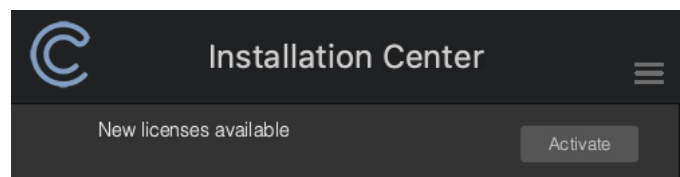
Installationsprogramm automatisch gestartet und Sie können mit der Installation von Opus fortfahren, der Software-Engine, die Hollywood Orchestra antreibt.

WICHTIG! Vergewissern Sie sich, dass das Installationsprogramm für den Produktsupport ausgeführt wurde! Wenn das Produktunterstützungs-Installationsprogramm nach dem Herunterladen nicht automatisch ausgeführt wird, gehen Sie zu dem Speicherort für Downloads auf Ihrem Computer und starten Sie das Installationsprogramm von dort aus, indem Sie den Anweisungen folgen, um die Installation abzuschließen.

Fahren Sie mit den nächsten Schritten fort, um sicherzustellen, dass EastWest Libraries aktiviert und für die Verwendung in Opus installiert ist.

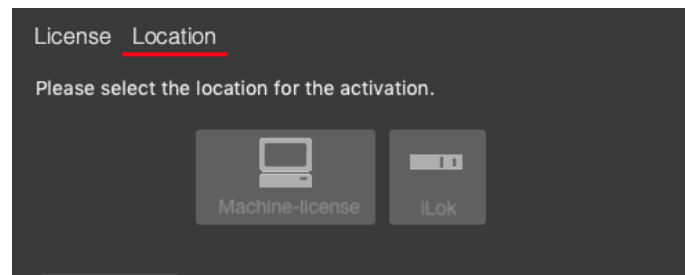
2.1.4 Aktivieren Sie die Hollywood Orchestra Opus Edition

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Activate" am oberen Rand des Installationscenters, um das Fenster des Aktivierungsassistenten zu öffnen, der Sie durch den Aktivierungsprozess führt.



Klicken Sie auf "Next", um mit der Registerkarte "Introduction" fortzufahren und wählen Sie dann die Lizenz(en) die Sie auf der Registerkarte "License" aktivieren möchten und klicken Sie auf "Next".

Im Fenster "Location" haben Sie die Möglichkeit, Ihre Lizenz auf Ihrem Computer zu aktivieren (eine so genannte maschinenbasierte Lizenz) oder auf einem registrierten iLok-Sicherheitsschlüssel.



Stellen Sie sicher, dass Ihr iLok-Sicherheitsschlüssel eingesteckt ist, wenn dies Ihre bevorzugte Option ist.

iLOK Wenn Sie ein iLok-Konto haben, aber nicht mit Ihrem EastWest-Konto verbunden haben, hilft Ihnen ein Aktivierungsassistent, die beiden Konten zu verbinden. Dies muss nur einmal durchgeführt werden.

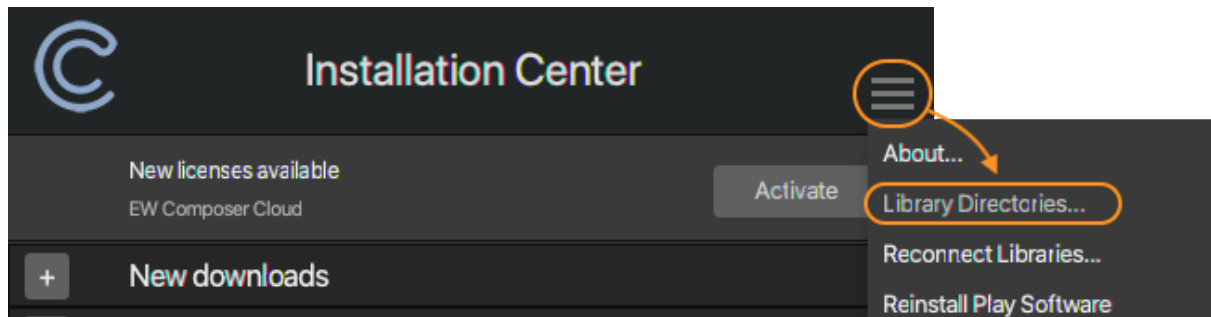
2.1.5 Einstellen des Installationspfads

Neue Benutzer erstellen mit dem Finder (MacOS) oder dem Datei-Explorer (Windows) einen Ordner auf Ihrem Computer mit dem Namen 'EastWest Libraries' (oder ähnlich), in den Sie die Bibliotheken herunterladen möchten.

BITTE BEACHTEN SIE: Bestehende Benutzer können diesen Schritt überspringen, da das Installationscenter eine bestehende Installation von Hollywood Orchestra erkennt und nur die neuen Erweiterungsinhalte installiert, nicht die gesamte Bibliothek.

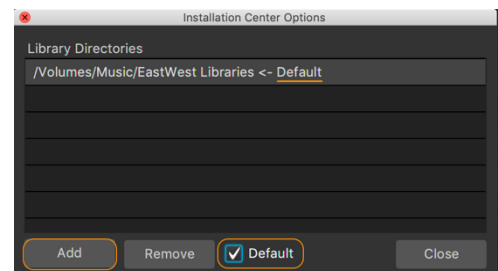
Wenn Sie unter Windows arbeiten, empfehlen wir, den Ordner in die Nähe des Laufwerknamens zu legen, um Fehler in Bezug auf zu lange Dateipfade zu vermeiden. Wir empfehlen zum Beispiel so etwas wie dies: F:\EastWest Libraries.

Klicken Sie im EW-Installationscenter auf das Hauptmenü und wählen Sie 'Bibliotheksverzeichnisse...',



Klicken Sie als nächstes auf die Schaltfläche "Add" und fügen den Speicherort des gerade erstellten Ordners hinzu.

Klicken Sie dann auf das Kontrollkästchen "Default" am unteren Rand des Optionsfensters, um diesen Speicherort zum Standard für das Herunterladen von Bibliotheken zu machen (daneben wird ein „<- Default“ angezeigt).



2.1.6 Download Hollywood Orchestra Opus Edition

Nachdem Sie den Installationspfad eingestellt haben (oder wenn er bereits vorher eingestellt war), kehren Sie zum Hauptfenster des EW Installationscenters zurück, wo Sie auf den Download-Pfeil neben jeder der 7 Bibliotheken klicken können, aus denen die Hollywood Orchestra Opus Edition Bibliothek besteht und sie in diesen Installationspfad herunterladen und installieren lassen können.

Jede der 7 Bibliotheken, aus denen die Hollywood Orchestra Opus Edition besteht, erscheint in der Sektion "Neue Downloads" des Installationscenters.

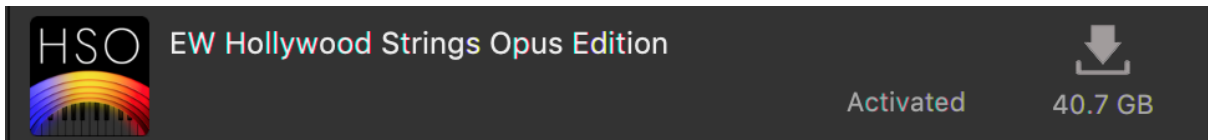
- Hollywood-Orchestra Streicher [Erweiterung: 18 Geigen und Ensembles]
- Hollywood-Orchestra Blechbläser [Erweiterung: 2 Trompeten und 2 Posaunen]
- Hollywood-Orchestra Holzbläser [Erweiterung: 3 Flöten, 3 Klarinetten, 3 Fagotte]
- Hollywood-Orchestra-Percussion
- Hollywood-Harp
- Hollywood-Solo-Violin
- Hollywood-Solo-Cello

Anweisungen für existierende Anwender

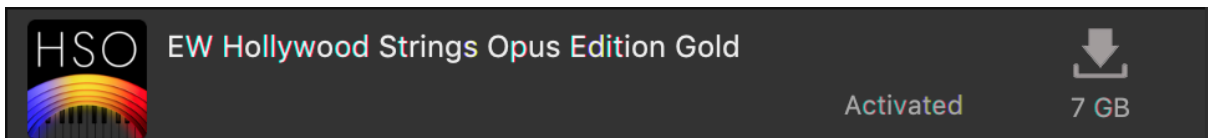
Wenn das Installationscenter eine bestehende Installation von Hollywood Orchestra erkennt, wird nur der neue Inhalt der Erweiterung installiert, nicht die gesamte Bibliothek. Ein neues Opus Instrumenten-Set wird ebenfalls installiert, zusammen mit dem bestehenden Instrumenten-Set (das gleichzeitig verwendet werden kann).

Der Erweiterungsinhalt für diese Sammlung von Bibliotheken benötigt etwa 132 Gigabyte (GB) Speicherplatz für die Opus Edition Diamond, 15 Gigabyte (GB) Speicherplatz für die Opus Edition Gold und 31 (GB) Festplattenspeicher für die Opus Edition Gold X (nur für ComposerCloud X-Abonnenten verfügbar).

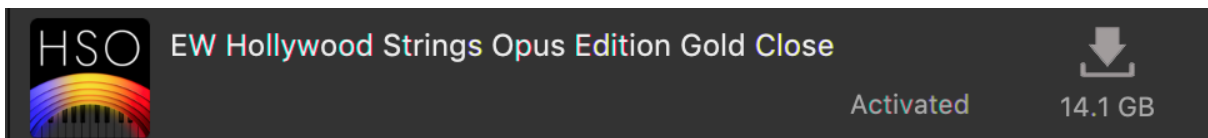
Klicken Sie auf den Download-Button im Produkt-Panel, um sofort mit dem Herunterladen der Erweiterungsinhalte in das bestehende Hollywood Orchestra-Installationsverzeichnis zu beginnen.



Mit einer Hollywood Orchestra Opus Edition Gold-Lizenz oder mit einem ComposerCloud Abonnement wird die Gold-Edition anstelle der Basis-Edition angezeigt.



Mit einem ComposerCloud X-Abonnement ist ein zusätzliches Mikrofon verfügbar.



Anweisungen für neue Benutzer

Wenn Sie ein neuer Benutzer sind oder noch keine Installationen von Hollywood Orchestra entdeckt haben, entscheiden Sie sich zunächst für einen guten Ort, um Hollywood Orchestra Opus zu installieren.

Diese Sammlung von Bibliotheken benötigt ca. 944 Gigabyte (GB) Speicherplatz für die Opus Edition, 130 Gigabyte (GB) Festplattenplatz für die Opus Edition Gold und 242 (GB) Festplattenspeicher für die Opus Edition Gold X (nur verfügbar für ComposerCloud X-Abonnenten).

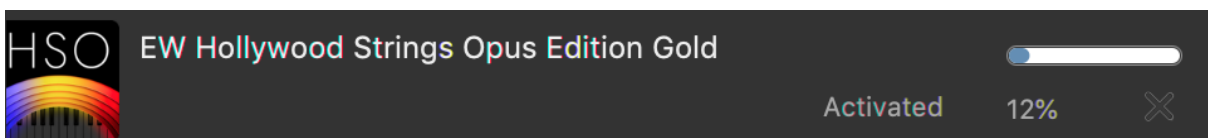
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Download" im Produkt-Panel, woraufhin eine Meldung erscheint, die Sie auffordert, das gewünschte Installationsverzeichnis zu finden. Navigieren Sie zu dem gewünschten Verzeichnis und klicken Sie auf 'Open'. Sie werden gefragt, ob dies der bevorzugte "Standard"-Speicherort für zukünftige Installationen sein soll.

BITTE BEACHTEN: Umlaute (ä, ö, ü), diakritische Zeichen (ó, ô, õ, ö, ò, õ usw.) und alle nichtromanischen Zeichen können dazu führen, dass der Dateipfad nicht richtig gelesen wird. Dies kann zu einem Fehler nach der Installation führen, wenn die Bibliothek verwendet wird. Bitte entfernen Sie diese Umlaute und diakritischen Zeichen aus Ihrem Dateipfad!

Der Download-Vorgang

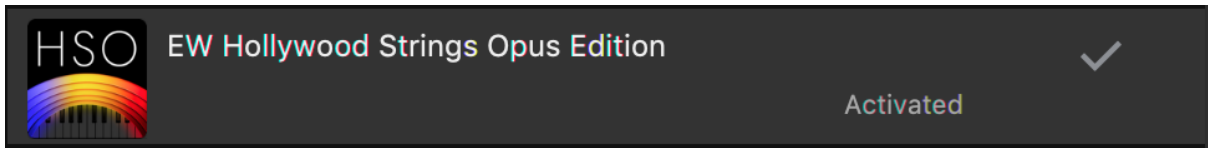
Der Download-Vorgang beginnt nun, wobei ein blauer Balken den Fortschritt anzeigt. Klicken Sie auf die "X"-Schaltfläche, um den Download-Vorgang anzuhalten und klicken Sie auf "Resume", um den Download an der Stelle fortzusetzen, wo er unterbrochen wurde.

Das Installationscenter durchläuft zweimal 100 %. Einmal für den ersten Download der Dateien und ein zweites Mal für das Entpacken und die Installation der Bibliothek.



Aktiviert und einsatzbereit

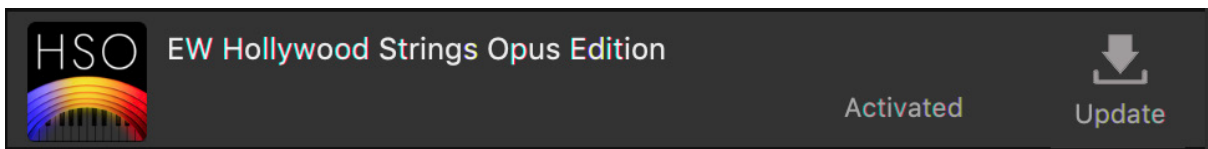
Wenn ein Produkt installiert und betriebsbereit ist, wird ein Haken angezeigt.



2.1.7 Hollywood Orchestra Opus Edition aktualisieren

Wenn ein Instrumenten- und/oder Sample-Update für eine der 7 Bibliotheken in der Hollywood Orchestra Opus Edition verfügbar ist, erscheint im Installationscenter ein Abwärtspeil-Symbol über dem Wort 'Update'.

Klicken Sie einfach auf das "Update"-Symbol, um das neueste Update herunterzuladen und zu installieren.

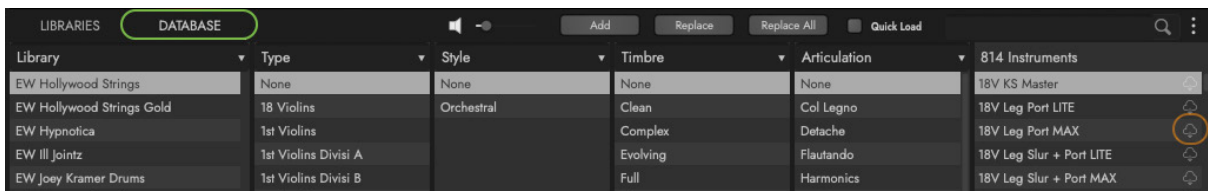


2.1.8 Instrumente zum Herunterladen

Instrumente können nun einzeln heruntergeladen werden, sofern Sie die entsprechende Lizenz besitzen. Das bedeutet, dass Sie nicht mehr warten müssen, bis die gesamte Bibliothek heruntergeladen ist, wenn Sie dies wünschen.

Im **DATENBANK-MODUS** der Seite "Durchsuchen" werden Instrumente, die zum Herunterladen zur Verfügung stehen, in der Ergebnisliste mit dem Symbol **"ON-DEMAND DOWNLOAD"** angezeigt.

Klicken Sie auf das Download-Symbol, um den Download-Vorgang zu starten.



WEITERE INFOS: 3.1.6 Einzelne Instrumente herunterladen

2.2 ERSTEINRICHTUNG

Wenn Sie Opus zum ersten Mal starten, wird eine Ersteinrichtung durchgeführt, die Ihnen hilft, die CPU- und Festplattenleistung zu optimieren, je nachdem, wie Sie Opus als Plug-in verwenden möchten, auf welchem Laufwerkstyp Sie die Bibliotheken installieren möchten und auch der bevorzugte Speicherort für das "On Demand Download Verzeichnis".

2.2.1 Willkommen in Opus

Starten Sie Opus im Standalone-Modus durch Doppelklick auf die Anwendung in diesem Verzeichnis:

- MacOS: MacHD/Applications/East West
- Windows: C:\Program Files\EastWest

Dadurch wird der "Startup Wizard" gestartet, der Ihnen bei der Optimierung von Opus helfen wird. Gehen Sie durch die unten beschriebenen Anweisungen.



Multi-Processing

Die optimalen Einstellungen hängen davon ab, ob Sie beabsichtigen, viele Plugin-Instanzen mit jeweils einer moderaten Anzahl von Stimmen verwenden wollen oder ob Sie weniger oder sogar eine einzige Instanz mit vielen Stimmen. Bleiben Sie im Zweifelsfall bei der Voreinstellung.

- Ich werde viele Plugin-Instanzen mit jeweils nur einem Instrument in einer DAW verwenden.
- Ich werde wenige Plugin-Instanzen mit mehreren Instrumenten in einer DAW verwenden.
- Ich werde nur eine Plugin-Instanz in einer DAW oder im Standalone-Modus verwenden.

Festplattengeschwindigkeit

Der Typ Ihrer Datenplatte(n) bestimmt, wie schnell sie reagieren und wie viel Speicher benötigt wird, um eine nahtlose Wiedergabe zu gewährleisten. Je langsamer die Platte ist, desto mehr Speicher wird benötigt, was sich bei großen Projekten erheblich summieren kann. Sie können diese Einstellungen auch pro Festplatte in den Voreinstellungen jederzeit manuell ändern!

- Ich speichere meine Bibliotheken auf einer mechanischen Festplatte (langsam, braucht viel Speicher).
- Ich speichere meine Bibliotheken auf einem Solid State Drive (schneller, benötigt weniger Speicher).
- Ich speichere meine Bibliotheken auf einem schnellen NVMe (M.2 / PCIe) Laufwerk (benötigt am wenigsten Speicher).
- Ich speichere meine Bibliotheken auf einem High-End-Hochleistungs-RAID-Gerät (M.2 / PCIe) und / oder möchte so viel Speicher wie möglich einsparen (kein Preload-Speicher erforderlich)

Server-Regionen

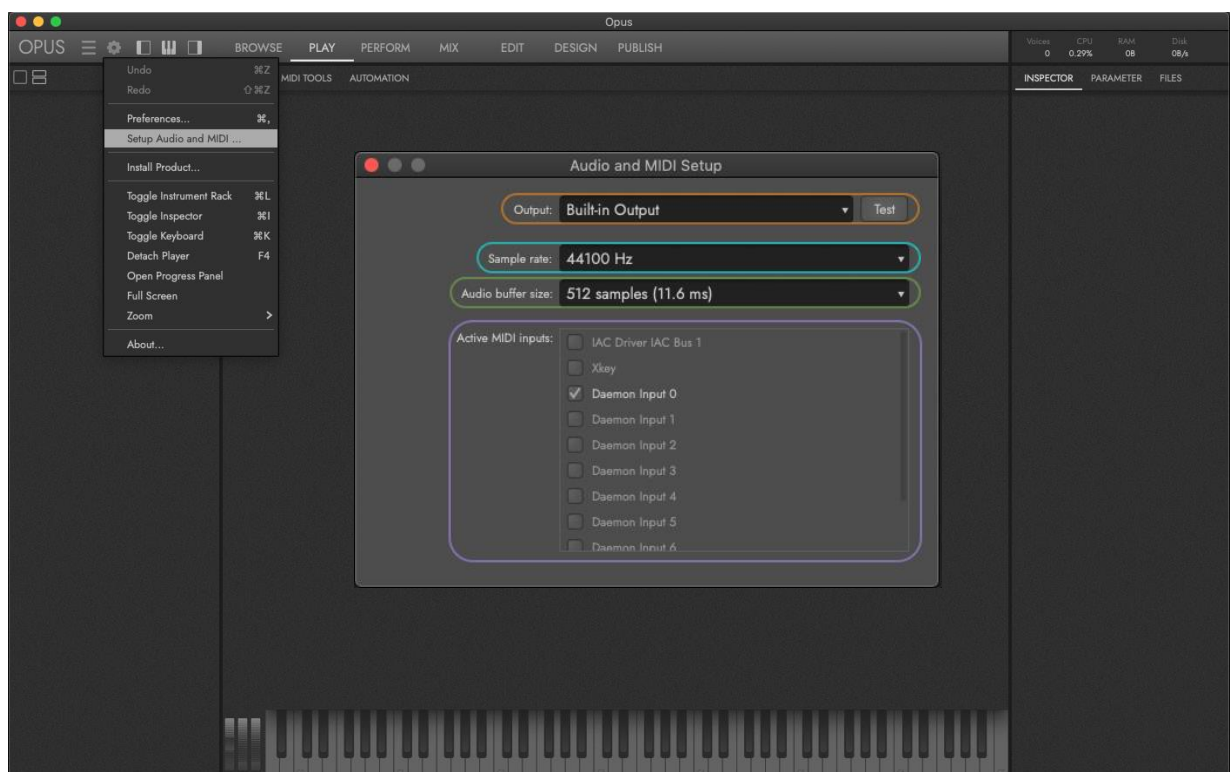
Um eine optimale Leistung für einen einzelnen Download eines Instruments zu erhalten, sollten Sie die Region auf den nächstgelegenen Amazon-Servern einstellen.

- Vereinigte Staaten
- Europa
- Asien / Pazifik

SIEHE AUCH: 2.3 OPUS-EINSTELLUNGEN

2.2.2 Audio- und MIDI-Einstellungen

Bevor Sie ein Instrument laden, stellen Sie sicher, dass die Audio- und MIDI-Einstellungen richtig eingerichtet sind. Klicken Sie auf das Menü "Einstellungen" und dann auf "SETUP AUDIO- AND MIDI-OPTIONS" im Menü.



Audio-Einrichtung

Wählen Sie in der **OUTPUT SELECTION** ein Audiogerät aus dem Dropdown-Menü aus. Stellen Sie sicher, dass Ihr Audiogerät funktioniert, indem Sie auf die **TESTTASTE** klicken, um einen Testton zu senden. Wenn Sie nichts hören, vergewissern Sie sich, dass Ihr Audiogerät ausgewählt ist und dass es nicht stummgeschaltet oder leise gestellt ist.

Wählen Sie in der **SAMPLE RATE SELECTION** zwischen 4 Abtastraten: 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz und 96 kHz. Bitte beachten Sie, je höher die Abtastrate, desto rechenintensiver ist es.

Standardmäßig ist die **AUDIO BUFFER SIZE SELECTION** auf 512 Samples eingestellt, was zu einer Latenz von 11,6 Millisekunden (m/s) führt (die Zeit, die Sie benötigen, um einen Ton nach dem Spielen einer Note zu hören).

Dies ist ein guter Ausgangspunkt, aber wir empfehlen Ihnen, die niedrigste Audiopuffergröße zu finden, die Ihr Computer verarbeiten kann, bevor es zu Leistungsproblemen kommt (ausgelassene Noten, knisternde Wiedergabe usw.). Bitte denken Sie daran, dass die Anzahl der Stimmen bei großen Instrumenten mit vielen Layern und mehreren Mikrofonpositionen sehr schnell ansteigen kann.

MIDI-Einrichtung

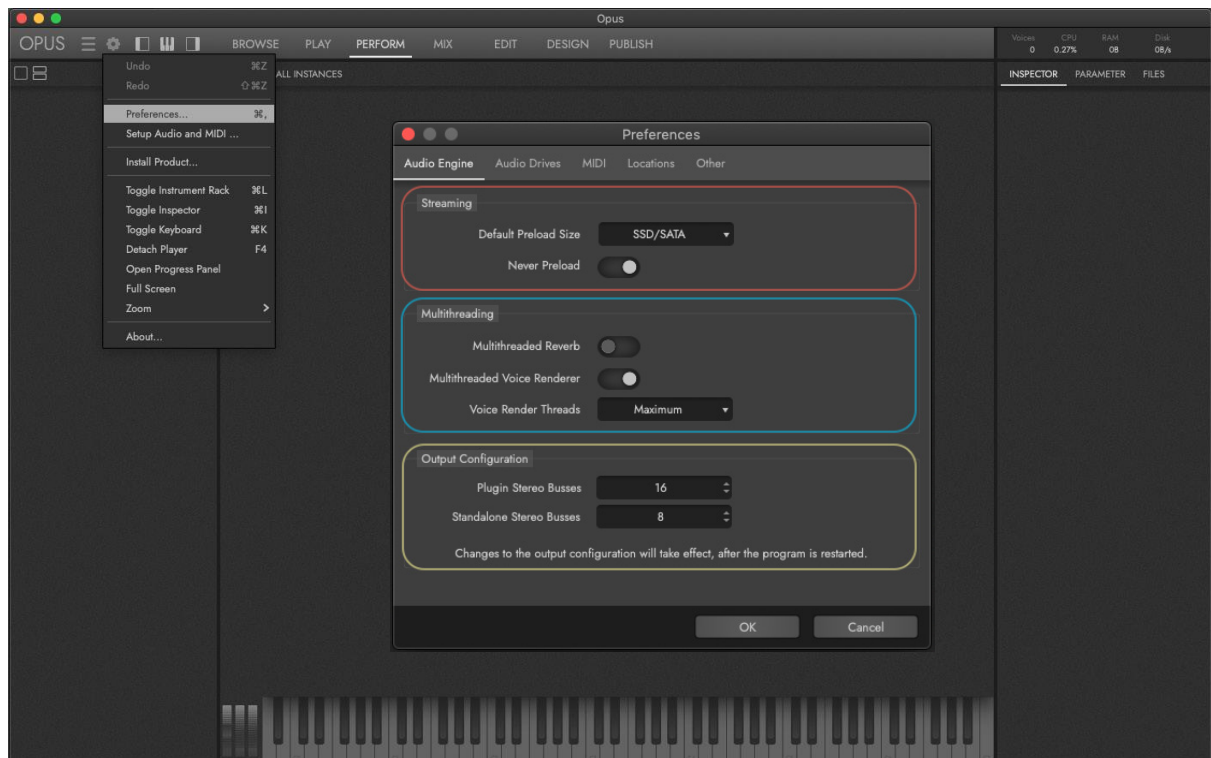
Im Bereich **ACTIVE MIDI INPUTS** werden alle verfügbaren MIDI-Eingänge angezeigt. Markieren Sie das Kästchen neben dem/den MIDI-Gerät(en), das/die Sie aktivieren möchten.

2.3 OPUS-EINSTELLUNGEN

Die Fragen in der Ersteinrichtung sind dazu gedacht, die besten Einstellungen zu ermitteln, basierend auf Ihrer Systemspezifikationen und der beabsichtigten Verwendung von Opus (ein Instrument pro Instanz, mehrere Instanzen, usw.). Diese können jederzeit geändert werden, indem Sie zu Settings Menu > Preferences gehen, wo es 5 verschiedene Einstellungsbereiche gibt: Audio-Engine, Audio-Drives, MIDI, Locations und Other.

2.3.1 Audio-Engine

Stellen Sie in den **AUDIO ENGINE PREFERENCES** Optionen für Streaming, Multi-Threading und Outputs ein.



Streaming

Die **STREAMING-OPTIONEN** bestimmen das Verhältnis, wie viel von jedem Instrument in den Speicher (RAM) geladen wird und wie viel davon in Echtzeit von einem Laufwerk gestreamt wird. Schnellere Laufwerke benötigen weniger Speicher, da mehr direkt vom Laufwerk gestreamt werden kann, während Samples, die von langsameren Laufwerken gestreamt werden, mehr Speicher benötigen, da weniger vom Laufwerk in Echtzeit gestreamt werden kann.

Wählen Sie einen Laufwerkstyp aus dem Menü **DEFAULT PRELOAD SIZE OPTIONS** aus:

- HDD (Harddrive): eine mechanische Festplatte (langsam, benötigt viel Speicher).
- SSD (SATA): ein Solid-State-Laufwerk an einem SATA-Anschluss (schneller, benötigt weniger Speicher).
- SSD (PCIe): ein schnelles NVMe-Laufwerk (M.2 / PCIe) (benötigt am wenigsten Speicher).

Sie können auch den **NEVER PRELOAD SWITCH** aktivieren, um ausschließlich vom Laufwerk in Echtzeit zu streamen, ohne dass etwas in den Speicher (RAM) geladen wird. Für optimale Leistung erfordert dies High-End, High-Performance-Laufwerke (M.2 / PCIe) in einer RAID-0-

Konfiguration, die 2 Laufwerke zu einem einzigen Laufwerk kombiniert, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.

Multi-Threading

Die **MULTI-THREADING-OPTIONEN** bestimmen, ob Multithreading auf dem Reverb und Voice Renderer aktiviert ist und wie viele Voice Render-Threads zugelassen werden sollen. Multithreading ist die Möglichkeit, dass mehrere Threads (Prozesse) gleichzeitig auf separaten Prozessoren ausgeführt werden. Die bei der Ersteinrichtung konfigurierten Einstellungen sollen helfen, die besten Optionen auf der Grundlage Ihrer Computerspezifikationen auszuwählen.

- MULTITHREADING-HALL
- MULTI-THREAD-STIMMEN-RENDERER
- STIMM-RENDERER-THREADS

Ausgangskonfiguration

Die **OUTPUT CONFIGURATION OPTIONS** bestimmen, wie viele Stereoausgänge verfügbar sind, wenn Sie Opus im Standalone-Modus oder als Plugin verwenden. Wählen Sie mit den Aufwärts- oder Abwärtspfeilen eine Zahl zwischen 1 und 16 in der **PLUGIN STEREO BUSSES BOX** oder zwischen 1 und 8 in der **STANDALONE STEREO BUSSES BOX** oder klicken Sie in das Feld und geben Sie die Nummer ein.

SIEHE AUCH: 2.5.5 Multi-Outputs verwenden

2.3.2 Audio-Laufwerke

Geben Sie in den **AUDIO-LAUFWERK-PRÄFERENZEN** den Typ jedes Laufwerks an, wodurch sich das Verhältnis wie viel von jedem Instrument in den Speicher (RAM) geladen wird und wie viel davon in Echtzeit von einem Laufwerk gestreamt wird. Schnellere Laufwerke benötigen weniger Speicher, da mehr direkt vom Laufwerk in Echtzeit gestreamt werden kann, während Samples, die von langsameren Laufwerken gestreamt werden, ein höherer Anteil in den Speicher geladen werden muss, um die langsamere Festplattengeschwindigkeit zu kompensieren.

- **DEFAULT:** Standardmäßig wird der im Menü **STREAMING OPTIONS** (Streaming-Optionen) ausgewählte Laufwerkstyp verwendet.
- **HDD (Harddrive):** eine mechanische Festplatte (langsam, benötigt viel Speicher).
- **SSD (SATA):** ein Solid-State-Laufwerk an einem SATA-Anschluss (schneller, benötigt weniger Speicher).
- **SSD (PCIe):** Solid-State-Laufwerke der nächsten Generation mit NVMe (benötigt am wenigsten Speicher).

Es gibt mehrere Faktoren, die bestimmen, welche Art von Leistung Sie erwarten können, wenn Sie Samples von einer Festplatte in Echtzeit streamen, einschließlich des Typs der Platte als auch die Geschwindigkeit der Festplatte selbst. Auch die Geschwindigkeit des Verbindungstyps und andere Optionen (wie die Verwendung einer RAID 0 Konfiguration) können zur Erhöhung der Übertragungsgeschwindigkeit beitragen.

Solid-State-Laufwerk (PCIe)

Solid State Drives, die NVMe verwenden, bieten Ihnen Such- und Abrufzeiten, die nahezu augenblicklich sind. Dies ermöglicht eine reibungslose Leistung auch bei der Arbeit mit größeren Projekten, mit weniger Speicher und mit geringeren Latenzen. Um die Geschwindigkeit

voll auszunutzen, verwenden Sie Schnittstellen mit hoher Bandbreite wie PCIe (M.2) oder extern über einen USB 3.1 gen 2 oder Thunderbolt 3/4-Anschluss.

Solid-State-Laufwerk (SATA)

Solid State Drives, die SATA verwenden, bieten ebenfalls schnelle Such- und Abrufzeiten und ermöglichen eine flüssige Performance bei größeren Projekten. Während sie viel schneller als herkömmliche Festplatten (HDD) sind, sind SSDs der nächsten Generation mit NVMe um ein Vielfaches schneller. Unabhängig davon sollten Sie sie intern an einem SATA III-Anschluss oder extern über einen USB 3.1 gen 1 oder Thunderbolt 2-Anschluss oder höher betreiben, um ihre Geschwindigkeit optimal zu nutzen.

Festplattenlaufwerk (SATA)

Mechanische Festplatten mit 7200 U/min (nicht stromsparend) sind die Mindestspezifikation. Sie sind langsam und benötigen viel Speicher für eine optimale Leistung. Am besten installieren Sie diese Laufwerke intern an einem SATA-III-Anschluss oder extern über eSATA oder USB 3.0. Langsamere Verbindungstypen wie USB 2.0 oder Firewire 400 / 800 bieten viel weniger Leistung und sind möglicherweise nicht schnell genug für Instrumente mit hoher Stimmenzahl.

RAID 0-Einrichtung

Diese Option ist für professionelle Anwender gedacht, die bei der Verwendung von Laufwerken zum Streamen von Samples die höchste Leistungskonfiguration erreichen möchten, indem sie 2 Laufwerke zu einem einzigen Volume kombinieren, um dessen Geschwindigkeit zu erhöhen. Es gibt viele Ressourcen im Internet, die eine Anleitungen bieten oder Sie können sich an einen Computerspezialisten wenden.

Andere Überlegungen

Um die beste Leistung zu gewährleisten, wird empfohlen, mehrere Laufwerke ausschließlich für das Streaming zu verwenden. Dies vermeidet Engpässe bei intensiven Projekten, bei denen Tausende von Stimmen gleichzeitig gestreamt werden.

2.3.3 MIDI

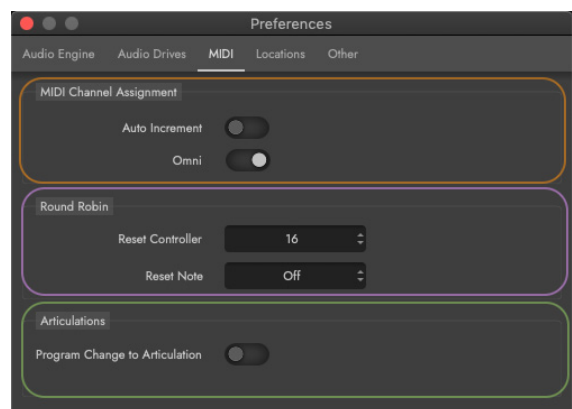
In den **MIDI-PREFERENCES** stellen Sie Optionen für mehrere wichtige MIDI-Funktionen ein.

- **AUTO INCREMENT** weist jedes neu geladene Instrument den nächsten verfügbaren MIDI Kanal (1, 2, 3, usw.) zu.
- **OMNI** weist den Instrumenten den Empfang von MIDI auf allen Kanälen (1-16) zu.

Round Robin

Die **ROUND ROBIN OPTIONS** legen fest, welcher MIDI CC oder Note den Round-Robin Round-Robin-Zyklus wieder auf das erste Sample zurücksetzt.

- **RESET CONTROLLER** erlaubt Ihnen die Auswahl einer MIDI CC-Nummer zum Zurücksetzen des Round Robin (RR) Zyklusses. Verwenden Sie die Aufwärts- oder Abwärtspfeile Pfeile oder klicken Sie in das Feld und geben Sie eine Zahl direkt ein.



- **RESET NOTE** ermöglicht es Ihnen, eine MIDI-Note zu verwenden, um den Round-Robin-Zyklus (RR) zurückzusetzen. Verwenden Sie die Pfeile nach oben oder unten oder klicken Sie in das Feld und geben Sie die MIDI-Notennummer direkt ein.

Artikulationen

Die **ARTICULATIONS OPTION** beinhaltet den **PROGRAM CHANGE TO ARTICULATION SWITCH**, mit dem Sie Programmwechsel zusätzlich zu Keyswitches (gleichzeitig) verwenden können.

2.3.4 Speicherorte

Legen Sie in den **LOCATIONS PREFERENCES** den Ort fest, an dem die heruntergeladenen Instrumente auf individueller Basis.

On-Demand-Download-Verzeichnis

Im **ON DEMAND DOWNLOAD DIRECTORY PATH** klicken Sie auf das Diskettensymbol auf der rechten Seite, um ein Suchfenster zu öffnen, in dem Sie einen Speicherort für den Download von Instrumenten auswählen können und klicken Sie auf "Open".

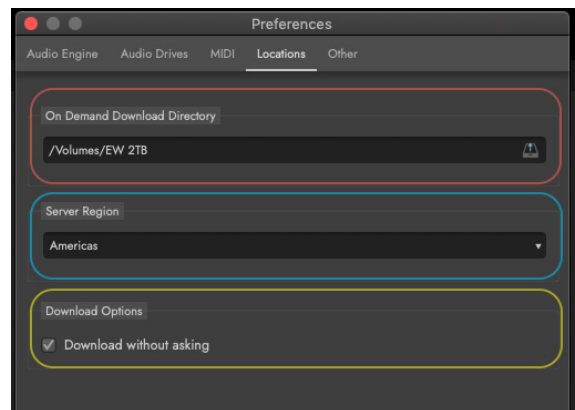
Server-Region

Wählen Sie die Ihnen am nächsten liegende **SERVER REGION OPTION**: Nord- und Südamerika, Europa oder Asien-Pazifik.

Download-Optionen

Aktivieren Sie das Kästchen **DOWNLOAD-OPTIONEN**, um noch nicht heruntergeladene Instrumente automatisch herunterzuladen, ohne Sie jedes Mal zu fragen.

FÜR MEHR SIEHE: 3.1.6 Einzelne Instrumente herunterladen



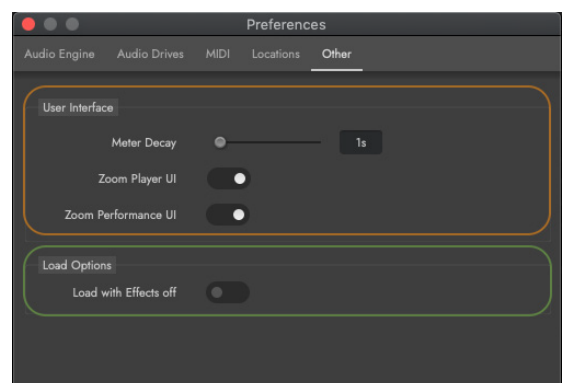
2.3.5 Sonstiges

Die **OTHER PREFERENCES** enthalten eine Benutzeroberfläche und Ladeoptionen.

Benutzeroberfläche (UI)

Die **USER INTERFACE OPTIONS** enthalten mehrere Optionen, die die Benutzeroberfläche (UI) betreffen:

- Mit **METER DECAY** können Sie wählen, wie schnell die Lautstärkeanzeige von ihrem Höchstwert abklingen soll, zwischen 1 und 12 Millisekunden.
- **ZOOM PLAYER UI** skaliert das Player Fenster, wenn die Größe der Benutzeroberfläche vergrößert wird. Durch Deaktivieren dieser Option bleibt das Player-Fenster auf einer Standardgröße unabhängig von der Größe der Benutzeroberfläche.
- **ZOOM PERFORM UI** skaliert das Perform Fenster, wenn die Größe der Benutzeroberfläche vergrößert wird. Wenn Sie diese Option deaktivieren, behält das Perform-Fenster seine Standardgröße unabhängig von der Größe der Benutzeroberfläche.



Lade-Optionen

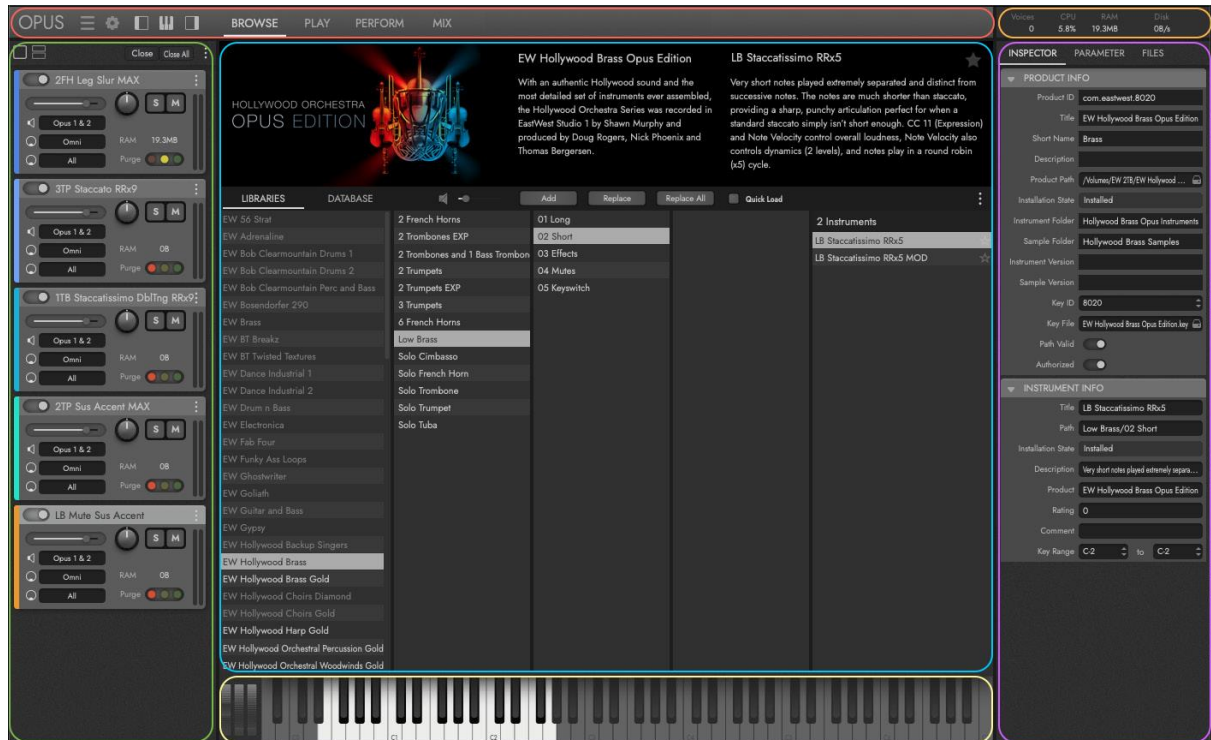
Die **LOAD OPTIONS** enthalten die **LOAD WITH EFFECTS OPTION**, mit der ein Instrument geladen wird, wo alle Effekten ausgeschaltet sind. Dies ist sowohl für diejenigen hilfreich, die CPU-Ressourcen sparen wollen, als auch für die, die es vorziehen, das Routing des Effektbusses des Instruments in ihrer DAW einzurichten.

2.4 ÜBERSICHT ÜBER DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Dieser Abschnitt behandelt die Grundlagen der Opus-Benutzeroberfläche (UI), einschließlich wo sich Dinge befinden, was sie bewirken und wo Sie mehr darüber erfahren können.

2.4.1 Opus-Benutzeroberfläche (UI)

Die **NAVIGATIONSLEISTE** (oben) enthält wichtige Menüs und Schaltflächen für den Zugriff auf alle Hauptbereiche der Opus-Benutzeroberfläche. Dazu gehören die Seitenauswahlschalter für die Seiten Browse, Play, Perform und Mix Seiten, die im Hauptanzeigebereich erscheinen.



Haupt-Display

Das **HAUPT-DISPLAY** (Mitte) zeigt die Seite (Durchsuchen, Wiedergeben, Aufführen und Mischen) an, die derzeit in der Navigationsleiste ausgewählt wurde. Ein Großteil der Zeit, die Sie in Opus verbringen, wird auf diesen 4 Seiten verbracht.

Instrument-Rack

Das **INSTRUMENTENRACK** (links) wird mit geladenen Instrumenten bestückt und enthält grundlegende Bedienelemente für Lautstärke, Panorama, Solo / Stummschaltung und mehr.

Virtuelle Tastatur

Das **VIRTUAL KEYBOARD** (unten) zeigt den Tastenbereich des ausgewählten Instruments, die blau gefärbten Keyswitches (wenn das Instrument sie enthält), das Pitch-Rad, das Modulationsrad (CC 1) und das Expression-Rad (CC 11).

Systemnutzung (System Usage)

Der Bereich **SYSTEM-NUTZUNG** (oben rechts) zeigt Echtzeit-Statistiken zur Anzahl der gleichzeitigen Stimmen, CPU-Nutzung, RAM-Nutzung und Festplattennutzung an.

Inspektor

Der **INSPEKTOR (rechts)** zeigt Informationen zur aktuellen Auswahl an, unabhängig davon, 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.

2.4.2 Navigationsleiste

Finden Sie die aktuelle Softwareversion, stellen Sie Menüoptionen ein, ändern Sie die Benutzeroberfläche und schalten Sie die 4 Hauptanzeigen um.



Opus

Der Titel **OPUS** zeigt einen Startbildschirm an, wenn Sie darauf klicken. Er enthält die aktuelle Software Versionsnummer und Software-Danksagungen.

Menü-Optionen

Die **MENÜ-OPTIONEN** umfassen das **HAUPTMENÜ** (horizontale Linien), das viele Optionen enthält einschließlich der Optionen zum Speichern und Öffnen von Instrumenten und Performances und das **EINSTELLUNGSMENÜ** (Zahnradsymbol), das wichtige Optionen wie Audio- und MIDI-Einstellungen und Voreinstellungen enthält.

Interface-Schalter (Toggles)

Mit den **Schnittstellen-Schaltern** können Sie Teile der Opus-Benutzeroberfläche (UI) ein- und ausblenden, darunter das **INSTRUMENT RACK** (links), das **VIRTUAL KEYBOARD** (Mitte) und den **INSPEKTOR** (rechts).

Seitenwahlschalter

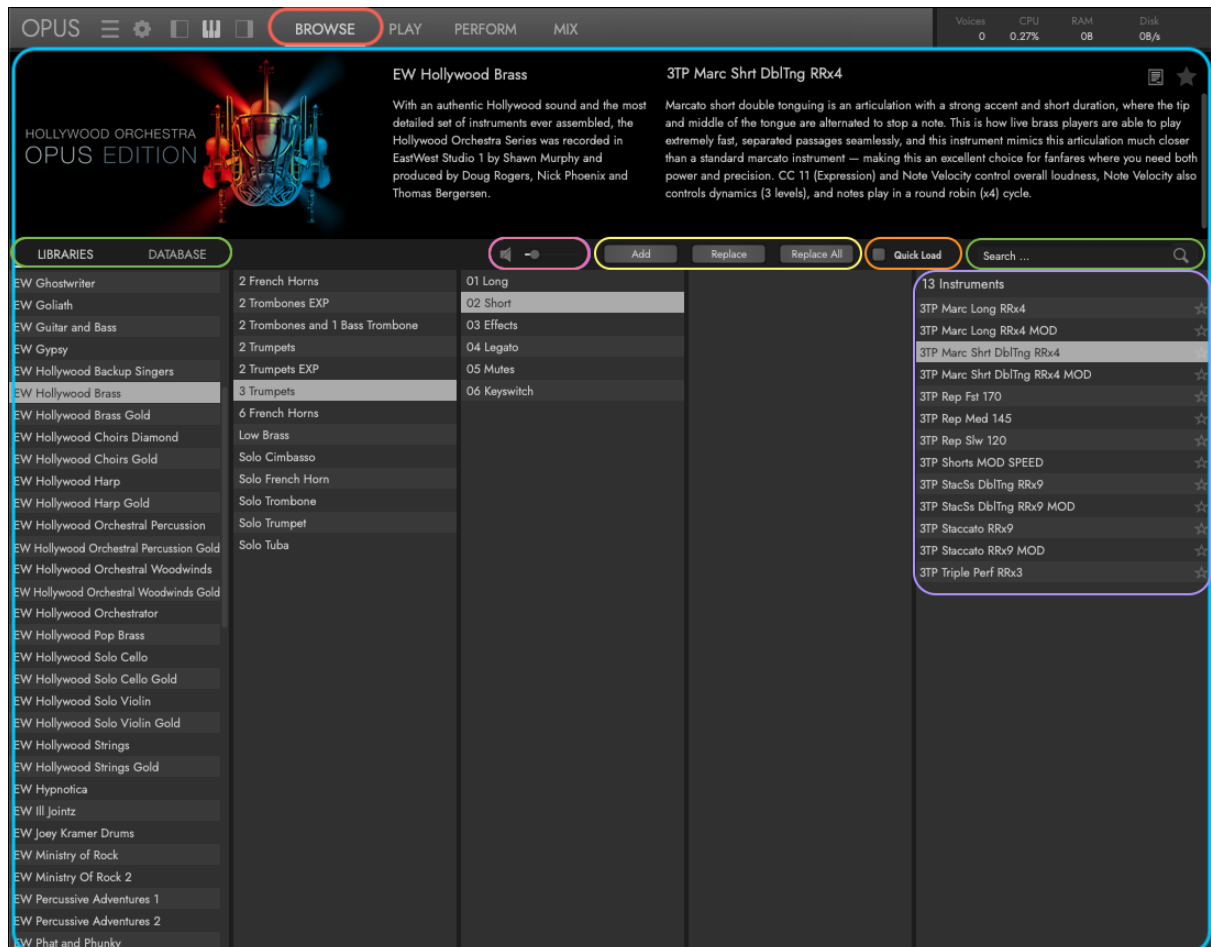
Mit den **PAGE SELECTORS** wechselt das **MAIN DISPLAY** zwischen 4 Seiten: Browse, Play, Perform, Mix. Eine Übersicht über jede dieser Seiten wird in den folgenden Abschnitten beschrieben und weitere Details finden Sie im weiteren Verlauf des Handbuchs.

2.4.3 Seite „Browse“

Klicken Sie auf den **BROWSE PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**, um zu der **BROWSE PAGE** zu wechseln.

Auf der Browse-Seite können Sie eines von zehntausenden verfügbaren Instrumente suchen, vorspielen, laden oder herunterladen.

Im zweiten **UNTERMENÜ** können Sie Instrumente auf verschiedene Weise suchen: **BIBLIOTHEK-MODUS** wird nach Instrumenten auf der Basis ihrer Bibliothek-Ordnerstruktur suchen, **DATENBANK-MODUS** sucht Instrumente über eine Reihe von Attributkategorien und die **SUCHLEISTE** findet Instrumente basierend auf Schlüsselwörtern.



Mit den Tasten **ADD**, **REPLACE** und **REPLACE ALL** werden Instrumente geladen und ersetzt. Um zu beginnen, doppelklicken Sie einfach auf ein Instrument in der **ERGEBNISLISTE**, um es zu laden.

Wählen Sie **QUICK LOAD**, um Instrumente in leeres Preset zu laden. Während Sie spielen, werden die Samples von der Festplatte in Echtzeit gestreamt und im Preload-Puffer gespeichert. **SOUND PREVIEWS** spielen ein Audiobeispiel ab, wenn Sie auf ein Instrument in der Ergebnisliste klicken. Verwenden Sie das Lautsprechersymbol, um es ein- und auszuschalten und verwenden Sie den Schieberegler, um die Lautstärke zu regeln.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: KAPITEL 3 BROWSE

2.4.4 Seite „Play“

Klicken Sie auf den **PLAY PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**.

Die Seite "Play" enthält Steuerelemente auf Instrumentenebene, die für jede Bibliothek oder Sammlung einzigartig sind und andere Bedienelemente auf Instrumentenebene, die für alle Bibliotheken verfügbar sind.

Verwenden Sie die **WINDOW SELECTORS** im zweiten **UNTERMENÜ**, um die **PLAY PAGE** zwischen seinen verschiedenen Fenstern umzuschalten: Player, MIDI-Werkzeuge, Automation und Artikulation.



Das **INSTRUMENTENAUSWAHLMENÜ** zeigt das aktuell ausgewählte Instrument an und ermöglicht es Ihnen, zwischen allen geladenen Instrumenten zu wechseln, indem Sie in das Dropdown-Menü klicken.

Die **PURGE-STEUERUNG** ist in 3 Bereiche unterteilt: Grün zeigt ein Instrument an, das in den Speicher (RAM) geladen wurde, basierend auf der unter "Settings" gewählten Einstellung für die Vorladegröße. Klicken Sie links auf den Kreis, um ihn rot zu färben und anzuzeigen, dass ein Instrument aus dem Speicher gelöscht wurde. Wenn Sie zu spielen beginnen, leuchtet der Kreis in der Mitte gelb auf und zeigt damit an, dass Samples in Echtzeit gestreamt und nur bei Bedarf in den Speicher geladen werden.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: Kapitel 4 PLAY

2.4.5 Seite „Perform“

Klicken Sie auf den **PERFORM PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**.

Die Seite "Perform" enthält Steuerelemente, die die Performance betreffen, von denen einige für alle Produkte verfügbar sind und andere, wie der Hollywood Orchestrator, die nur für eine bestimmte Bibliothek gelten.

Verwenden Sie die **WINDOW SELECTORS** im zweiten **UNTERMENÜ**, um die **PERFORM PAGE** zwischen den 3 Fenstern umzuschalten: Zonen, Alle Instanzen und Hollywood Orchestrator.



Das **HOLLYWOOD-ORCHESTRATOR-FENSTER** (abgebildet) wird angezeigt, wenn die entsprechende Performance-Datei auf der Browse-Seite geladen wurde.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: 5.2.1 So laden Sie Hollywood Orchestrator

Das **FENSTER ZONEN** steht für alle Instrumente zur Verfügung. Hier können Sie Instrumenteneigenschaften wie Tonumfang, Oktavtransposition und Trigger-Aktionen einstellen, um das Zusammenspiel der Instrumente zu gestalten. Das **FENSTER ALLE INSTANZEN** bietet einen Überblick über alle geladenen Instrumente und Artikulationen in allen Instanzen von Opus.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: KAPITEL 5 PERFORM

2.4.6 Seite „Mix“

Klicken Sie auf den **MIX PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**, um die **MIX PAGE** zu erreichen, die in den **EFFECTS RACKBEREICH** in der oberen Hälfte und den **MIXERBEREICH** in der unteren Hälfte unterteilt ist.

Die Mix-Seite enthält einen Kanalzug für jedes geladene Instrument und die jeweiligen Subkanäle (Mikrofonmischungen), mit Reglern für Lautstärke, Panning, Mute, Solo, On/Off Status, Ausgangskanal und Insert-Effekte.

Verwenden Sie die **MIXER VIEW-SCHALTER** im zweiten **UNTERMENÜ**, um die Art und Weise zu ändern, wie die Mixer Kanäle dargestellt werden. Der **CONSOLE-SCHALTER** ordnet die Mischfader eines Instruments horizontal von einem Ende zum anderen, mit einer Bildlaufleiste, um zwischen ihnen zu navigieren. Beim **TABS-SCHALTER** werden die Mischfader der einzelnen Instrumente in separate Registerkarten aufgeteilt, die einzeln angezeigt werden können.



Klicken Sie auf die **TASTE ADD INSERT EFFECT**, um dem ausgewählten Kanal einen Effekt-Insert hinzuzufügen.

Klicken Sie auf das **ELLIPSIS-MENÜ (:)**, um einen FX-Bus-Kanal hinzuzufügen und Mischeinstellungen zu speichern und abzurufen.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: KAPITEL 6 MIX

2.4.7 Instrumentenrack

Klicken Sie in der **NAVIGATIONSLEISTE** auf das **TOGGLE INSTRUMENT RACK**, um das **INSTRUMENT RACK** zu öffnen und zu schließen.

Jedes geladene Instrument erscheint im Instrumenten-Rack, das sich auf der linken Seite der Opus-Benutzeroberfläche befindet. Jedes Instrument hat seinen eigenen Rack-Bereich, der eine Reihe von wichtigen Bedienelementen enthält, die im Folgenden beschrieben werden.



Rack-Größe und schließende Instrumente

Im zweiten **UNTERMENÜ** ist das **VOLLSTÄNDIGE RACK** standardmäßig aktiviert und bietet

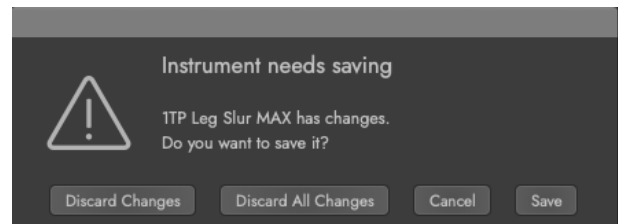


eine vollständige Ansicht der Bedienelemente des Instruments. Um Platz freizugeben und auf die wesentlichen Bedienelemente zurückzugreifen, klicken Sie auf das **HALBE RACK**, das durch zwei übereinander liegende Rechtecke dargestellt wird.

Klicken Sie auf die **CLOSE-TASTE**, um das ausgewählte Instrument zu entfernen und klicken Sie auf die **CLOSE ALL TASTE**, um alle geladenen Instrumente zu entfernen.

Wenn keine Änderungen an dem/den Instrument(en) vorgenommen wurden, wird/werden das/die Instrument(e) entfernt. Wenn eines der Instrumente geändert wurde, wird ein Dialogfeld mit der Meldung "Instrument needs saving" angezeigt.

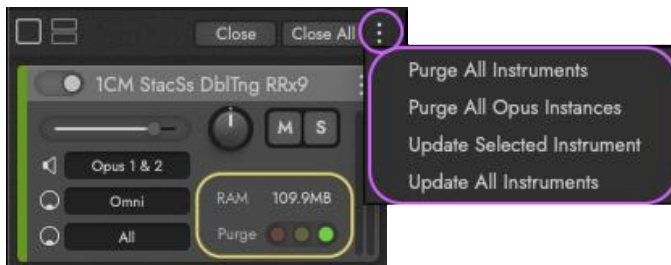
Wählen Sie **DISCARD CHANGES**, um das aktuelle Instrument zu entfernen und alle nicht gespeicherten Änderungen zu verlieren. Diese Option können Sie für jedes Instrument einzeln durchgehen, um zu entscheiden, ob die Änderungen verworfen oder gespeichert werden sollen. Wählen Sie **DISCARD ALL CHANGES** (Alle Änderungen verworfen), um alle Instrumente zu löschen und um alle nicht gespeicherten Änderungen zu verlieren.



Wählen Sie **SAVE**, um alle Änderungen an dem Instrument für einen späteren Abruf zu speichern. Wählen Sie **CANCEL**, um das Dialogfeld zu schließen und zur Benutzeroberfläche von Opus zurückzukehren.

Löschen und Aktualisieren von Instrumenten

Das **ELIPSIS-MENÜ (:)** im **Instrumentenrack** enthält mehrere Optionen zum Bereinigen und Aktualisieren von Instrumenten.



Wählen Sie die **OPTION ALLE INSTRUMENTE LÖSCHEN** oder die **OPTION ALLE OPUS-INSTANZEN LÖSCHEN**, um die Instrumente aus dem Speicher in dieser Instanz bzw. von allen Instanzen von Opus zu löschen.

Wenn diese Option ausgeführt wurde, wird das **PURGE CONTROL** in der Instrumentenablage im unteren Drittel der Anzeige rot eingefärbt und die RAM-Nutzung wird mit 0 Byte angezeigt.

Wenn Noten gespielt werden, werden die Samples sofort in Echtzeit in den Speicher geladen und der Status spiegelt dies wider, indem er gelb wird und die aktuelle RAM-Nutzung des Instruments anzeigt.

Sobald ein Instrument vollständig in den Speicher geladen ist, wird der Status grün und zeigt den vom gesamten Instrument verwendeten RAM an.

Bedienelemente im Instrumenten-Rack

Jedes Instrument hat einen eigenen Platz im Instrumenten-Rack, der die wichtigsten Audio- und MIDI-Bedienelemente für jedes geladene Instrument enthält (siehe unten).

Der **ON / OFF SCHALTER** befindet sich in der oberen linken Ecke und ermöglicht es, jedes Instrument im Instrument Rack ein- und auszuschalten, ohne es ganz zu löschen oder zu entladen.

Der **INSTRUMENTENNAME** erscheint in der Mitte oben.

Der **INSTRUMENTEN ELIPSIS KNOFF** befinden sich in der rechten oberen Ecke, mit Optionen zum 'Remove' (Entfernen) des Instruments aus dem Instrumenten-Rack und 'Reveal in Libraries' (In Bibliothek anzeigen) die in



den Bibliotheken-Modus des Browsers wechselt und die Bibliothek hervorheben, aus der das Instrument stammt.

VOLUME REGLER regelt die Lautstärke des ausgewählten Instruments. Es ist derselbe Regler, der auch im dem entsprechenden Instrumentenkanals auf der Play-Seite zu sehen ist und auch dem Fader der Mix-Konsole in der Mix-Seite. Beide folgen der Bewegung des Schiebereglers hier.



PAN KNOBF steuert das Panorama des ausgewählten Instruments. Es handelt sich um denselben Regler, der auch in dem entsprechenden Master-Instrumentenkanals auf der Play-Seite entspricht und auch den Regler in der Mix-Konsole auf der Mix-Seite. Beide folgen der Bewegung des Regler hier.

SOLO / MUTE-TASTEN steuern die Solo- und Mute-Funktionen des ausgewählten Instruments. Es handelt sich um dieselben Tasten, die auch in dem entsprechenden Master-Instrumentenkanals auf der Play-Seite entspricht und auch den Tasten in der Mix-Konsole auf der Mix-Seite. Beide folgen dem Zustand der Taster hier.

AUDIO AUSGANG AUSWAHL wählt den Audioausgang des gewählten Instruments. Es handelt sich um dieselben Auswahl, die auch in dem entsprechenden Master-Instrumentenkanals auf der Play-Seite entspricht und auch der Auswahl in der Mix-Konsole auf der Mix-Seite. Beide folgen der Auswahl hier.



MIDI KANAL AUSWAHL ermöglicht die Auswahl verschiedener Modi, die die Art und Weise steuern, in der eingehende MIDI-Daten vom ausgewählten Instrument empfangen werden. Die verschiedenen MIDI-Kanal-Modi werden im Folgenden beschrieben.

MODE	BESCHREIBUNG
MULTI	Dieser MIDI-Modus ist für MIDI-Gitarren-Controller nützlich, da er die Steuerung von Modulationsrad (CC1), Expression (CC11) und Pitch Bend pro Note ermöglicht. Diese MIDI-Befehle werden nur an die Stimmen gesendet, die sich auf demselben MIDI Kanal wie das Controller-Ereignis befindet.
MPE	Dieser MIDI-Modus steht für "Multi-Dimensional Polyphonic Expression" und ist ein MIDI-Standard, der von der MIDI Manufacturer Association entwickelt wurde, um eine neue Klasse von MIDI-Controllern wie das Roli Keyboard, das Linnstrument und die EigenHarp zu unterstützen. In diesem Modus wird jede Note auf ihrem eigenen MIDI-Kanal gesendet und durchläuft einen zugewiesenen Block von Kanälen, der das Senden von MIDI-Befehlen (beschränkt auf Note On, Note Off, Channel Pressure, Pitch Bend und CC74) pro Note ermöglicht, während globale MIDI-Befehle wie CC7 (Volume) und CC64 (Sustain) auf alle Stimmen angewendet werden, unabhängig davon, über welchen MIDI-Kanal sie gesendet wurden.
OMNI	In diesem MIDI-Modus wird ein Instrument so eingestellt, dass es MIDI auf allen Kanälen (1-16) empfängt, wobei Mod Wheel (CC1), Expression (CC11) und Pitch-Bend-Modulationen auf allen MIDI-Kanälen angewendet werden. Dies ist nützlich beim Überlagern von Klängen, die zusammengespielt werden sollen, z. B. wenn Sie einzelne Streichersektionen zu einem kompletten Streicher-Patch zusammensetzen.
1-16	Stellen Sie Instrumente so ein, dass sie MIDI auf diskreten Kanälen (1-16) empfangen, wobei Mod Wheel (CC1), Expression (CC11) und Pitch Bend-Modulation auf die Noten auf diesem speziellen MIDI-Kanal angewendet werden. Dies ist nützlich, wenn Sie Opus als Multi-Timbral-Plugin verwenden, wo eine individuelle Steuerung erforderlich ist.

MIDI PORT AUSWAHL ermöglicht die Auswahl aller aktiven MIDI-Eingänge, die im Menü "Settings" unter dem Fenster "Audio- and MIDI-Setup" aktiviert sind.

2.4.8 Virtuelle Tastatur

Klicken Sie auf den **EIN/AUSSCHALTER** für das **VIRTUELLE KEYBOARD** in der **NAVIGATIONSLEISTE**, um das **VIRTUELLE KEYBOARD** zu öffnen und zu schließen, das unten in der Opus-Benutzeroberfläche angezeigt wird.



Der gesampelte Tastenbereich des aktuell ausgewählten Instruments erscheint als weiße Tasten in der virtuellen Tastatur am unteren Rand der Opus-Benutzeroberfläche. Außerdem befinden sich hier die blauen Keyswitches und die Expression-Regler eines Instruments.

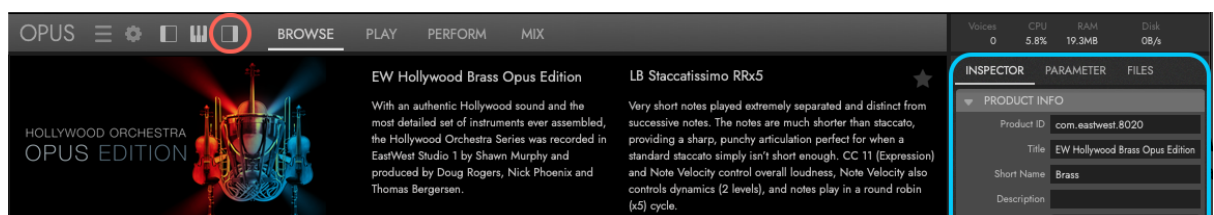


- **KEYRANGE** ist der spielbare (gesampelte) Bereich der Tasten (Noten), die auf der virtuellen Tastatur weiß hervorgehoben erscheinen. Tasten, denen keine Samples zugewiesen sind, erscheinen grau. MIDI-Notennummer erscheint bei jeder Oktave auf der Note C.
- **KEYSWITCHES** erscheinen außerhalb des Tastenbereichs des ausgewählten Instruments und werden auf der virtuellen Tastatur blau hervorgehoben. Diese blau gefärbten Tasten ermöglichen ein sofortiges Umschalten zwischen Artikulationen und werden gelb hervorgehoben, um die aktuelle Auswahl anzuzeigen.
- Mit dem **PITCH BEND**-Schieberegler können Sie die Tonhöhe eines Instruments um den programmierten Wert plus (+) oder minus (-) anheben oder absenken.
- Mit dem Schieberegler **MODULATION (CC #1)** können Sie die Stärke der Modulation für ein Instrument zwischen den Werten von 0 und 127 einstellen. Die Modulation (CC 1) kann zur Steuerung beliebige(n) Parameter verwendet werden, wird aber häufig zur Überblendung zwischen dynamischen Layern und / oder Vibrato-Layern, zur Steuerung der Gesamtlautstärke des Instruments oder zum Umschalten zwischen Artikulationen verwendet (typischerweise für Instrumente, die MOD oder MOD SPEED in ihrem Namen enthalten).
- Der Schieberegler **EXPRESSION (CC #11)** steuert die Stärke der Expression, die zwischen den Werten von 0 und 127 liegt. Expression (CC 11) kann zur Steuerung jeglicher Parameter verwendet werden, wird aber häufig zur Steuerung der Gesamtlautstärke des Instruments verwendet oder zur unabhängigen Steuerung der Dynamik, wenn Modulation (CC 1) zur Steuerung der Vibratotiefe verwendet wird. Inspektor

2.4.9 Inspector

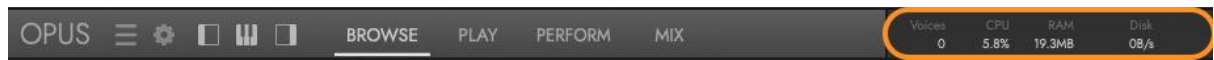
Klicken Sie auf den **INSPEKTOR-SCHALTER** in der **NAVIGATIONSLEISTE**, um das **INSPEKTOR-FENSTER** zu öffnen und zu schließen.

Jedes Element der Opus-Benutzeroberfläche, das gerade ausgewählt ist, füllt den Inspektor mit relevanten Informationen und Steuerelementen. Es befindet sich auf der rechten Seite der Opus-Benutzeroberfläche.



2.4.10 Systemauslastung

Die **SYSTEMNUTZUNGSSTATISTIKEN** liefern Echtzeitdaten über die Ressourcen, die von Ihrem Computer zu einem bestimmten Zeitpunkt genutzt werden.



VOICES zeigt an, wie viele Stimmen gleichzeitig aktiv sind.

CPU zeigt den Prozentsatz der genutzten Rechenleistung des Computers an.

RAM zeigt die aktuelle Speichernutzung (RAM) an.

DISK zeigt die Festplattennutzung an, die zum Streamen von Samples vom Laufwerk verwendet wird.

2.4.11 Menüoptionen

Das **HAUPTMENÜ OPTIONS** enthält Optionen zum Öffnen, Speichern und Laden von Instrumenten und Performances.

Die nachstehende Tabelle enthält eine Liste aller verfügbaren Optionen, Tastenkombinationen, die im Standalone Modus verfügbar sind und eine Beschreibung.



OPTIONEN	SHORTCUTS	BESCHREIBUNG
New Instrument	⌘ N	Ruft das Dialogfeld "Create Instrument" auf, in dem ein neues Projekt und eine neue Vorlage zum Speichern ausgewählt werden können.
New Performance		Ruft das Dialogfeld "Create Performance" auf, in dem ein neues Projekt und eine Vorlage zum Speichern ausgewählt werden können.
Open	⌘ O	Öffnet ein Suchfenster, in dem nach einem vorhandenen Instrument gesucht und geladen werden kann.
Save Instrument	⌘ S	Speichert alle am bestehenden Instrument vorgenommenen Änderungen.
Save Performance	⌘ S	Speichert alle an bestehender Performance vorgenommenen Änderungen.
Save Instrument As ...		Öffnet ein "Save As"-Fenster, in dem ein bestehendes Instrument als neue Datei im gewählten Verzeichnis gespeichert werden kann.
Save Performance As ...		Öffnet ein "Save As"-Fenster, in dem eine bestehende Performance als neue Datei im gewählten Verzeichnis gespeichert werden kann.
Save Patch ...		Speichert eine Referenzdatei für das ausgewählte Instrument, in der vom Benutzer geänderte Player- und Mixer-Parameter gespeichert werden können.
Check Missing Files ...		Ein Befehl, der ein Instrument auf fehlende Dateien überprüft.
Close Instrument	⌘ W	Ein Befehl, der das aktuell ausgewählte Instrument schließt.
Close All Instruments	⌘ W	Ein Befehl, der alle geladenen Instrumente schließt.
Recent Files		Ein Untermenü, das die letzten 15 Instrumente und/oder Performances anzeigt, die geladen wurden.
Quit		Ein Befehl, der die Opus-Software beendet.

* Windows-Benutzer: Verwenden Sie anstelle der Befehlstaste (⌘) die Steuerungstaste.

Das **SETTINGSMENÜ** enthält Optionen, die sich auf Voreinstellungen, Audio- und MIDI-Setup beziehen und eine Reihe anderer Optionen, die im Folgenden detailliert beschrieben werden.

Die folgende Tabelle enthält eine Liste aller verfügbaren Optionen, Tastenkombinationen, die im Standalone Modus verfügbar sind und eine Beschreibung.

		
OPTIONEN	SHORTCUTS *	BESCHREIBUNG
Preferences	⌘ ,	Eine Vielzahl von Präferenzen über eine Reihe von Kategorien. Für Details siehe Abschnitt "2.3 Opus-Einstellungen" .
Setup Audio and MIDI		Audio- und MIDI-Geräte einrichten. Einzelheiten finden Sie im Abschnitt "2.2.2 Audio- und MIDI-Einrichtung" .
Toggle Instrument Rack	⌘ L	Ein- und Ausblenden des Instrumenten-Racks, das die geladenen Instrumenten anzeigt. Es erscheint als Panel auf der linken Seite der Opus Benutzeroberfläche.
Toggle Inspector	⌘ I	Ein- und Ausblenden des Inspektors, der Eigenschaften anzeigt, je nachdem, was gerade ausgewählt ist. Er erscheint als Panel auf der rechten Seite der Opus-Benutzeroberfläche.
Toggle Keyboard	⌘ K	Ein- und Ausblenden der virtuellen Tastatur, die am unteren Rand der Opus-Benutzeroberfläche angezeigt wird.
Detach Player	F4	Mit dieser Option wird die Seite "Play" von der Opus-Benutzeroberfläche abgetrennt, Sie bietet mehr Flexibilität in Multi-Monitor-Setups.
Full Screen		Schaltet Opus in den Vollbildmodus.
Zoom		Bietet verschiedene Zoomstufen zur Anpassung an unterschiedliche Monitorauflösungen und Größen: 50%, 75%, 100% (Standard), 150%, 200%.
About		Zeigt einen Begrüßungsbildschirm mit Informationen zu Opus an, darunter die Versionsnummer, das Erstellungsdatum und die Software-Danksagungen.
* Windows-Benutzer: Verwenden Sie anstelle der Befehlstaste (⌘) die Steuerungstaste.		

2.5 PLUGIN-WALKTHROUGH

In den folgenden Abschnitten wird kurz erläutert, wie Sie Opus als Plugin in einer DAW (Digital Audio Workstation), auch bekannt als Sequenzer, verwenden. Bevor Sie Opus als Plugin verwenden, stellen Sie bitte sicher, dass es mit der gewünschten DAW (Sequenzer) kompatibel ist.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: 1.1.7 Systemvoraussetzungen

In diesem Abschnitt wird davon ausgegangen, dass Sie die Ersteinrichtung durchlaufen haben, eine Reihe von Eingabeaufforderungen, die erscheint, wenn Sie Opus zum ersten Mal starten.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: 1.1.7 Systemvoraussetzungen

Dieser Abschnitt setzt auch voraus, dass Sie mit der Benutzeroberfläche vertraut sind, die im Detail in dem unten verlinkten Abschnitt behandelt wird.

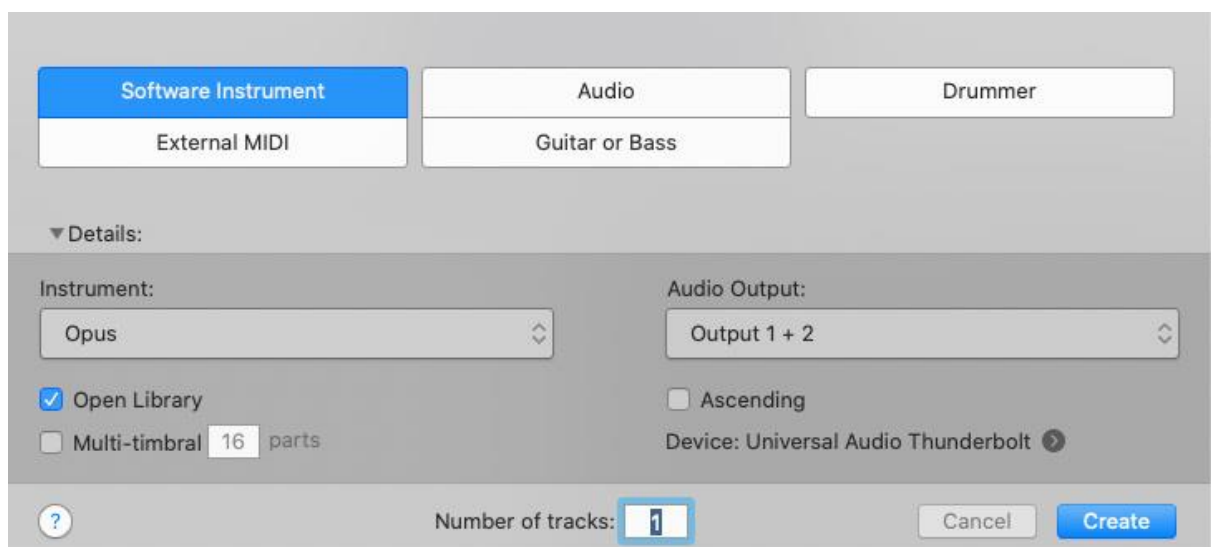
FÜR MEHR INFORMATIONEN: 2.4 ÜBERSICHT ÜBER DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Diese Anleitung enthält die Grundlagen zum Laden eines einzelnen Instruments oder zum Laden mehrere Instrumente in ein multitimbrales Setup, wie Sie die Dynamik und die Expression verwenden, die Anwendung von Plugin-Automation und vieles mehr.

BITTE BEACHTEN SIE! In den folgenden Abschnitten wird Apples Logic Pro als Beispiel verwendet, aber jede DAW hat ihre eigene Art, Dinge zu tun, also folgen Sie bitte den Anweisungen des Herstellers für die Verwendung von Plugins in der DAW.

2.5.1 Opus als Plugin laden

Wählen Sie in Logic Pro im Fenster "Add Tracks" die Spur "Software Instrument" (Standard), klicken Sie dann in das Dropdown-Menü "Instrument". Gehen Sie mit der Maus ganz nach unten zu 'AU Instruments' und klicken Sie dann mit der Maus auf "East West / Opus".

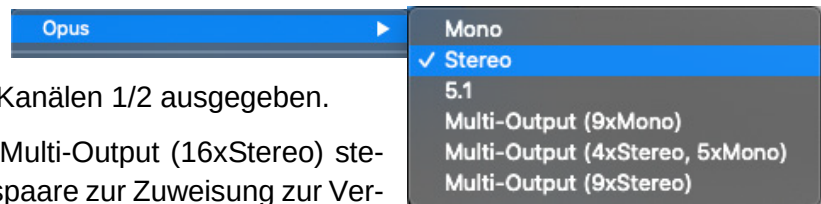


2.5.2 Auswählen einer Ausgangskonfiguration

Opus kann mit verschiedenen Ausgangskonfigurationen geladen werden: Mono, Stereo, 5.1, Multi-Output (16xMono), Multi-Output (8xStereo, 8xMono) und Multi-Output (16xStereo).

In der Konfiguration Stereo-Ausgang werden alle Instrumente als Stereopaar auf den Kanälen 1/2 ausgegeben.

In der Ausgangskonfiguration Multi-Output (16xStereo) stehen bis zu 16 Stereo-Ausgangspaare zur Zuweisung zur Verfügung (1/2, 3/4, 5/6, usw.).



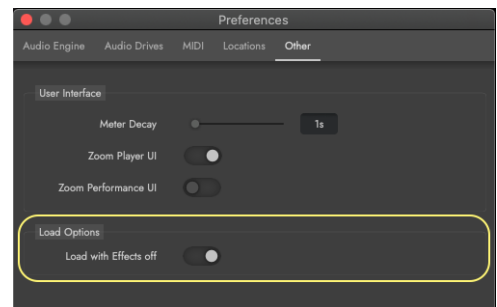
FÜR MEHR INFORMATIONEN: 2.5.5 Multi-Outputs verwenden

2.5.3 Laden mit ausgeschalteten Effekten

Wenn Sie CPU-Ressourcen sparen müssen oder den Hall nicht behalten wollen und mit Plugins aus Ihrer DAW ersetzen möchten, ist diese Option genau das Richtige für Sie.

Um diese Option zu finden, klicken Sie auf das Menü Settings und dann klicken Sie auf Preferences. Wählen Sie im Fenster "Preferences" die Registerkarte "Other" und schalten Sie im Bereich 'Load Options' den Schalter "Load with Effects off" ein.

Wenn Sie diese Option verwenden, müssen Sie nicht mehr den Opus-Faltungshall deaktivieren, der standardmäßig mit jedem Instrument geladen wird.



In Kombination mit Multi-Ausgängen können Sie Mikrofone flexibel auf separate Kanäle in Ihrer DAW routen und zu separaten Kanälen leiten und unterschiedliche Signalanteile an das Reverb-Setup auf einem FX-Bus senden, wie weiter unten beschrieben.

2.5.4 Ein Instrument laden

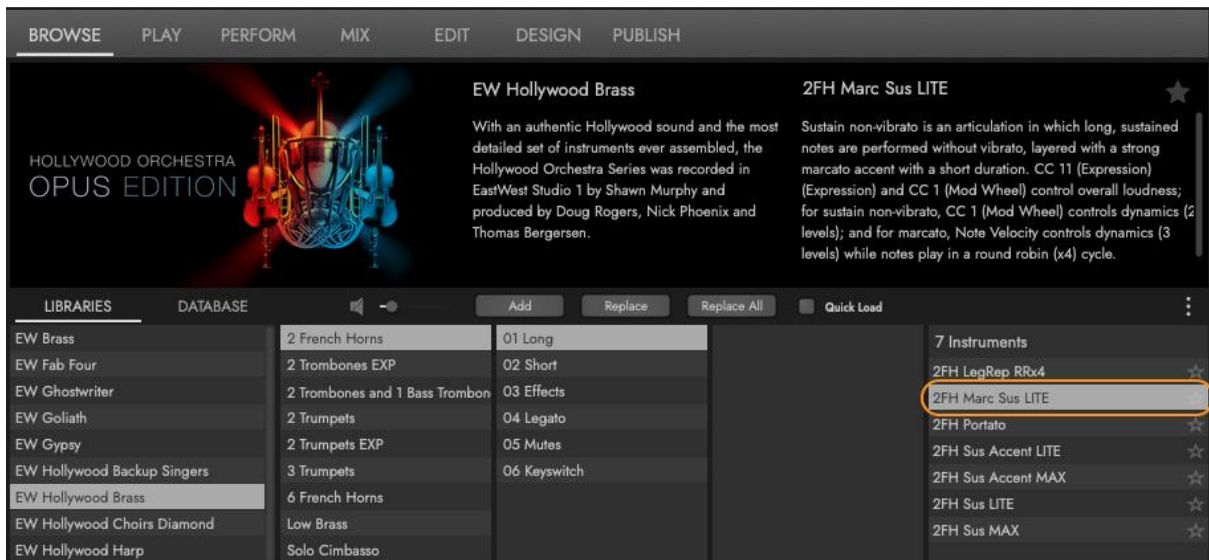
Um zu beginnen, klicken Sie auf den "Opus Instrument Slot" in Logic Pro, um das Opus-Plugin Fenster zu öffnen.

Wechseln Sie in Opus zur Seite "Browse", indem Sie auf den "Browse Page Selector" klicken, der sich oben in der Navigationsleiste befindet.

Wählen Sie im LIBRARIES Modus eine der Bibliotheken aus der Hollywood Orchestra Opus Edition. In der linken Spalte wählen wir EW Hollywood Brass aus der Liste, dann wählen wir 2 French Horns in der rechten Spalte und wählen Sie dann den Ordner 01 Long in der nächsten Spalte rechts. In der Ergebnisliste wird das Instrument im gewählten Pfad angezeigt.

Doppelklicken Sie auf das Instrument 2FH Marc Sus LITE Instrument, um es zu laden.





2.5.5 Multi-Outputs verwenden

Multi-Outputs können verwendet werden, um Audio zu routen, um eine Vielzahl von Mix-Setups zu erreichen. In diesem Beispiel werden die Multi-Ausgänge verwendet, um jede Mikrofonposition auf einen eigenen Kanal zu routen.

Wechseln Sie in Opus bei geladenem Instrument zur Mix-Seite, indem Sie oben in der Navigationsleiste auf den Mix-Seitenwähler klicken.

Klicken Sie auf die **SUB MIXER-TASTE**, um die Kanäle des Sub-Mixers zu öffnen und zu schließen. Im **OUTPUT SELECTOR** weisen Sie jedem Mikrofon einen Ausgang auf einem eigenen Stereopaar zu (3/4, 5/6, 7/8, usw.). Klicken Sie auf den **MIC LOAD BUTTON**, um die Mikrofonpositionen zu laden, die Sie verwenden möchten.



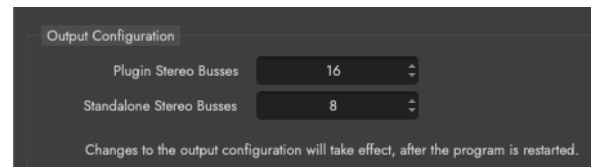
BITTE BEACHTEN SIE! Stellen Sie die Anzahl der Plugin-Stereo-Busse im Bereich „Output Configuration“ in den Voreinstellungen > Audio Engine ein.

Hinzufügen von Multi-Outputs in Logic Pro

In Logic Pro haben Plugins, die als Multi-Output-Plugins geladen sind, Schaltflächen zum Hinzufügen (+) und LÖSCHEN (-) von Hilfskanal Strips, die mit dem Multi-Ausgangs-Instrument verknüpft sind.

Klicken Sie auf die ADD (+)-Schaltfläche, um 5 Ausgangskanäle zu erzeugen, von denen jeder automatisch dem nächsten verfügbaren Stereo-Ausgangspaar (3/4, 5/6, 7/8, usw.) zugewiesen wird. Benennen Sie jeden Kanal nach seiner jeweiligen Mikrofonposition: Close, Mid, Main, Surround und Vintage.

Spielen Sie nun eine Note und überprüfen Sie die Anzeigen, um sicherzustellen, dass die Instrumente richtig geroutet sind.



Einrichten eines Reverb-Effekt-Busses

Um mit dem obigen Beispiel fortzufahren, bei dem die Mikrofonpositionen auf ihre eigenen Kanäle geroutet sind, können Sie unterschiedliche Anteile des Signals von jedem Mikrofon zum Reverb-Effektbus Bus senden.

Gehen Sie in Logic Pro im Bereich "Mixer" auf "Optionen" und klicken Sie dann auf "Neuen Hilfskanalstreifen erstellen (oder drücken Sie Strg + N). Klicken Sie in den Audio-FX-Bereich des neu erstellten Kanals und laden Sie ein Reverb-Plugin aus dem Menü. In diesem Beispiel verwenden wir EastWest's Spaces II-Hall.

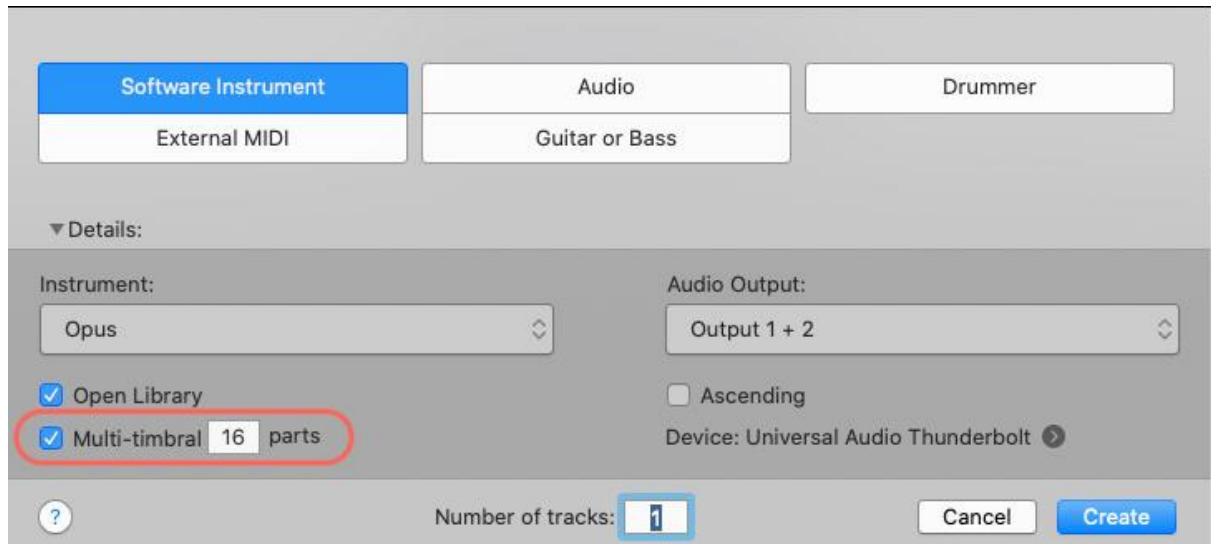
Klicken Sie auf den Kanal "Close", halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie dann auf den Kanal "Vintage", wobei Sie alle Multi-Output-Kanäle auswählen. Klicken Sie dann in den Sends-Bereich eines der ausgewählten Kanäle und weisen Sie sie "Bus 1" zu. Klicken Sie nun im Reverb-Kanal in den Input-Bereich und weisen Sie Bus 1' zu (wie im obigen Beispiel gezeigt).

2.5.6 Opus als multitimbrales Plugin verwenden

Wenn Sie Opus als multitimbrales Plugin verwenden, können Sie bis zu 16 Instrumente individuell innerhalb einer einzigen Instanz von Opus steuern.

Wählen Sie in Logic Pro im Fenster "Spuren hinzufügen" die Spur "Software-Instrument" (Standard) und klicken Sie dann in das Dropdown-Menü "Instrument". Fahren Sie mit der Maus ganz nach unten zu 'AU Instruments' und fahren Sie dann mit der Maus zu East West / Opus.

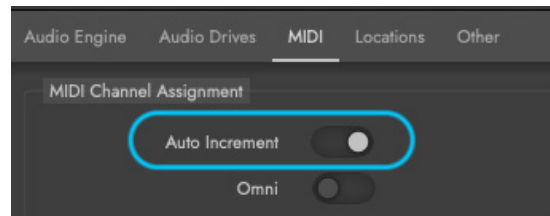
Aktivieren Sie das Kästchen "Multitimbral" und geben Sie die Anzahl der Parts ein.



MIDI-Kanal-Zuweisungsmodus

Wenn Sie Opus als multitimbrales Plugin verwenden, stellen Sie den MIDI-Kanal-Zuweisungsmodus auf "Auto Increment", wodurch jedes neu geladene Instrument dem nächsten verfügbaren MIDI-Kanal (1, 2, 3, usw.) bekommt.

Klicken Sie auf das Menü "Settings" und dann auf "Preferences". Im Preferences-Fenster klicken Sie auf die Registerkarte MIDI Preferences und fort finden Sie den Bereich MIDI-Kanaluweisungsmodus. Klicken Sie auf den Auto Increment-Schalter, um ihn zu aktivieren.



Mehrere Instrumente auf einmal laden

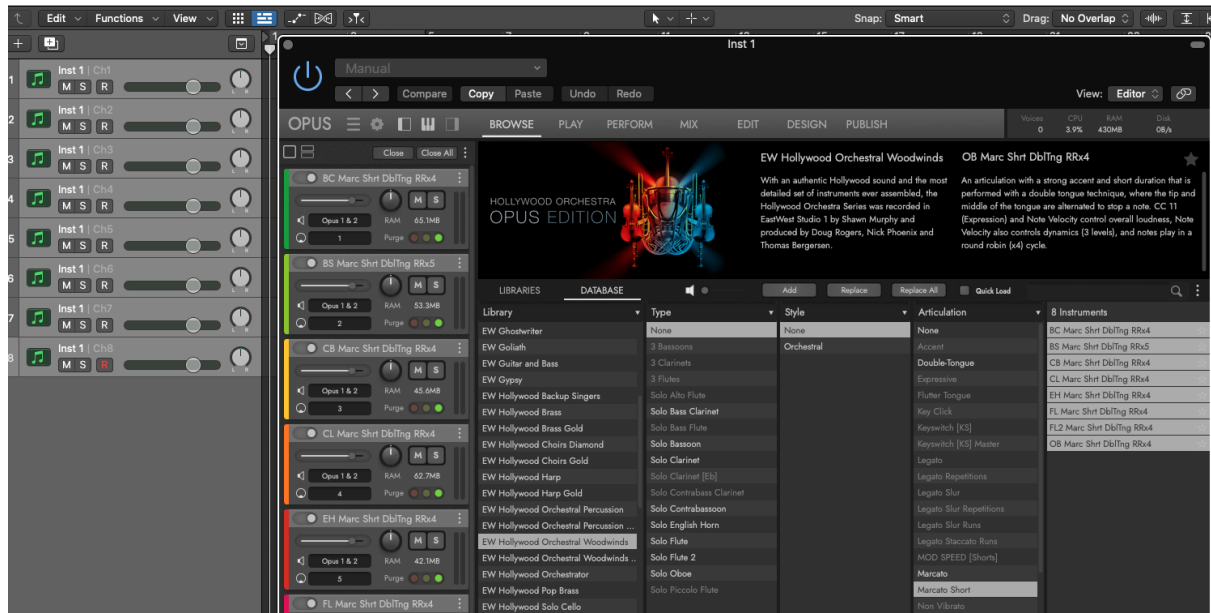
Wechseln Sie in Opus zur Seite "Browse", indem Sie auf den Seitenauswahlschalter "Browse" klicken, der sich oben in der Navigationsleiste in Opus befindet.

Im Datenbankmodus grenzen wir alle kurzen Marcatos in Hollywood Orchestral Woodwinds Opus Edition ein, indem wir mehrere Attribut-Tags aus einigen wenigen Kategorien auswählen.

Ändern Sie im Datenbankmodus der Browse-Seite die erste Spalte auf der linken Seite von Category in 'Library', indem Sie in den Bereich der Kategorieüberschrift klicken. Behalten Sie die nächste Spalte bei, Type', aber tauschen Sie 'Style' oder 'Timbre' gegen 'Articulations' aus. Es sollte wie das folgende Beispiel aussehen.

Wenn diese Kategorien ausgewählt sind, wählen Sie 'EW Hollywood Orchestral Woodwinds' aus der Kategorie Library' und 'Marcato Short' aus der Kategorie Articulations.

Klicken Sie auf das erste Instrument in der Ergebnisliste, um es auszuwählen und klicken Sie dann auf das letzte Instrument während Sie die Umschalttaste gedrückt halten, um alle Instrumente auszuwählen. Klicken und ziehen Sie dann die ausgewählten Instrumente aus der Ergebnisliste in den Instrumenten-Rack-Bereich, um sie alle auf einmal zu laden.



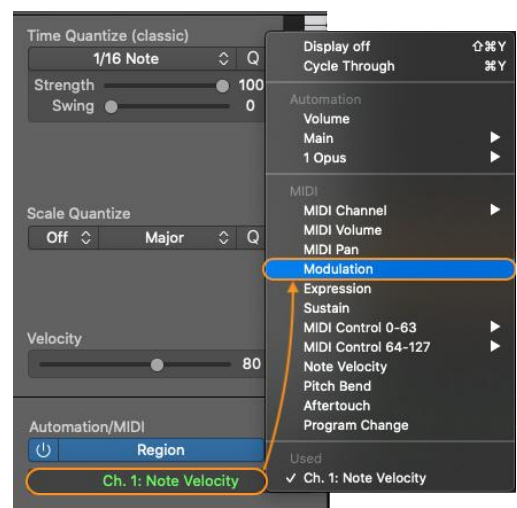
2.5.7 Dynamik und Ausdrucksformen

Wenn Sie lernen, musikalische Linien auf die gleiche Weise zu formen wie ein Instrumentalist, wird Ihre Arbeit eine natürlichere Musikalität erhalten. Es ist möglich, die Gesamtlautstärke und/oder die Dynamik mit MIDI-CCs zu formen, indem Sie sie entweder auf Ihrem MIDI-Controller spielen und in Echtzeit in Ihrer DAW in Echtzeit aufnehmen oder indem Sie Hüllkurven direkt in die Controller-Spuren einer DAW zeichnen.

Die Echtzeitkontrolle über die Form einer Instrumentenlinie ist in der Regel effizienter als das Zeichnen einer Hüllkurve und erzielt oft überzeugendere Ergebnisse. MIDI-Controller haben programmierbare Regler, die so eingestellt werden können, dass sie bestimmte MIDI-CC-Befehle senden, wobei Schieberegler im Allgemeinen am besten für diese Aufgabe geeignet sind.

Dieser Vorgang kann auch in zwei Schritten durchgeführt werden, indem Sie zuerst die MIDI-Noten aufzeichnen und dann die MIDI-CCs-Automation in einem zweiten Durchgang aufzeichnen, je nach der zu schreibenden musikalischen Linie oder den Vorlieben des Komponisten.

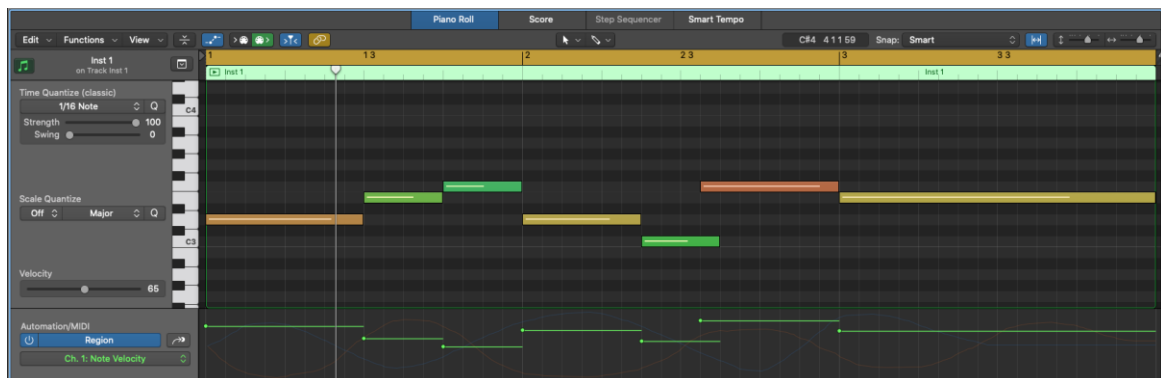
Die Notenanschlagstärke (Note Velocity) wird auch zur Steuerung der Gesamtlautstärke und/oder Dynamik verwendet und es wird gemessen, wie stark ein Spieler die Tasten oder



Pads des MIDI-Instruments anschlägt. Normalerweise wird Note Velocity für kurze Artikulationen verwendet, da sie nicht mitten in der Note geändert werden kann. Um das zu erreichen, gibt es MIDI CCs da sie die Gesamtlautstärke und/oder die Dynamik in der Mitte einer Note oder Phrase beeinflussen können.

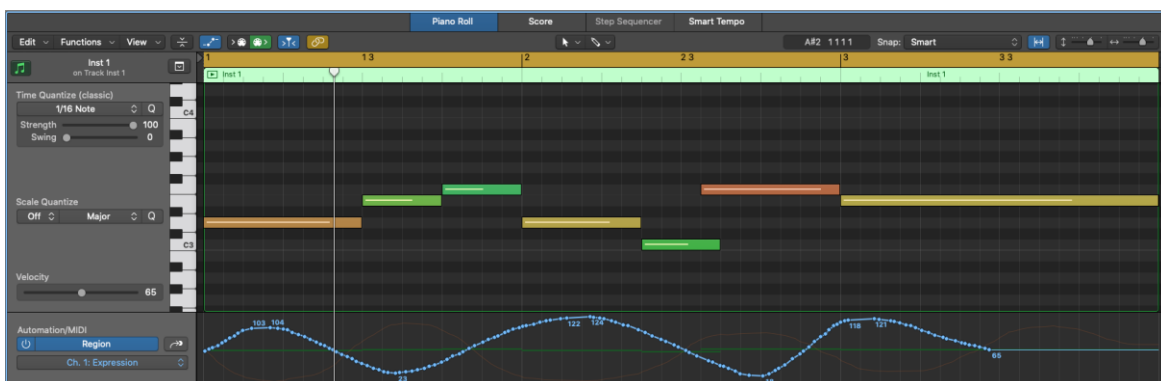
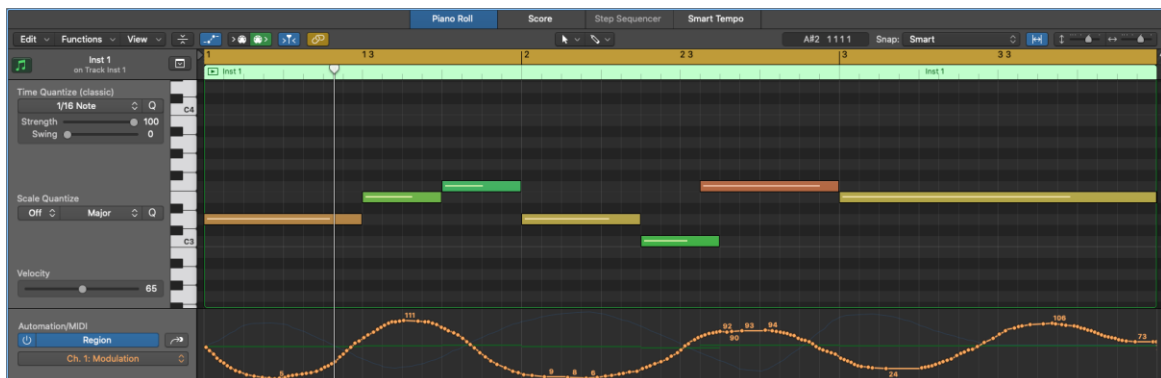
Note Velocity

In dem unten dargestellten Beispiel mit Apples Logic Pro werden die Notengeschwindigkeiten durch einen einzelnen Wert am Anfang jeder MIDI-Note dargestellt, mit einer Linie, die sich über den Rest der Dauer erstreckt (weil sie nicht mitten in der Note geändert werden kann).



Modulationsrad (CC 1) und Expression (CC 11)

In dem unten dargestellten Beispiel wird die Automation für das Modulationsrad und die Expression angezeigt, die durch eine Reihe von Werten dargestellt wird. Das liegt daran, dass sowohl das Modulationsrad als auch die Expression MIDI-CCs (kontinuierliche Controller) sind, mit denen Sie ein Instrument mitten in einer Note oder mitten in einer Phrase beeinflussen können.



FÜR MEHR INFORMATIONEN: 3.2.5 Wie Sie realistische Darbietungen produzieren

KAPITEL 3 BROWSE

3.1 ÜBERBLICK ÜBER DIE BROWSE-SEITE

- 3.1.1 Beschreibungsfeld
- 3.1.2 Browse-Modi
- 3.1.3 Datenbank-Kategorien
- 3.1.4 Klangvorschauen und Schnellladen
- 3.1.5 Laden von Instrumenten
- 3.1.6 Einzelne Instrumente herunterladen

3.2 DIE HOLLYWOOD-ORCHESTER OPUS-EDITION

- 3.2.1 Hollywood Orchestrator
- 3.2.2 Kompatibilitätshinweise für bestehende Play-Anwender
- 3.2.3 Vergleich von Opus- und Play-Edition-Instrumenten
- 3.2.4 Tipps zur Verwendung der Instrumenten-Datenbank
- 3.2.5 Wie Sie realistische Darbietungen produzieren

3.3 HOLLYWOOD ORCHESTRATOR

- 3.3.1 So laden Sie den Hollywood Orchestrator
- 3.3.2 Wie man Presets lädt
- 3.3.3 So speichern Sie Ihre eigenen Presets

3.4 HOLLYWOOD HARP

- 3.4.1 Solo-Instrument
- 3.4.2 Instrument-Kategorien und -Typen

3.5 HOLLYWOOD SOLO VIOLIN

- 3.5.1 Soloinstrument
- 3.5.2 Instrumentenkategorien und -typen

3.6 HOLLYWOOD SOLO CELLO

- 3.6.1 Soloinstrument
- 3.6.2 Instrumentenkategorien und -typen

3.7 HOLLYWOOD STREICHER

- 3.7.1 Instrumentensektionen und Ensembles
- 3.7.2 Instrumentenkategorien und -typen

3.8 HOLLYWOOD BRASS

- 3.8.1 Soloinstrumente und Sektionen
- 3.8.2 Instrumentenkategorien und -typen

3.9 HOLLYWOOD-ORCHESTRA-WOODWINDS

- 3.9.1 Soloinstrumente und Abschnitte
- 3.9.2 Instrumentenkategorien und -typen

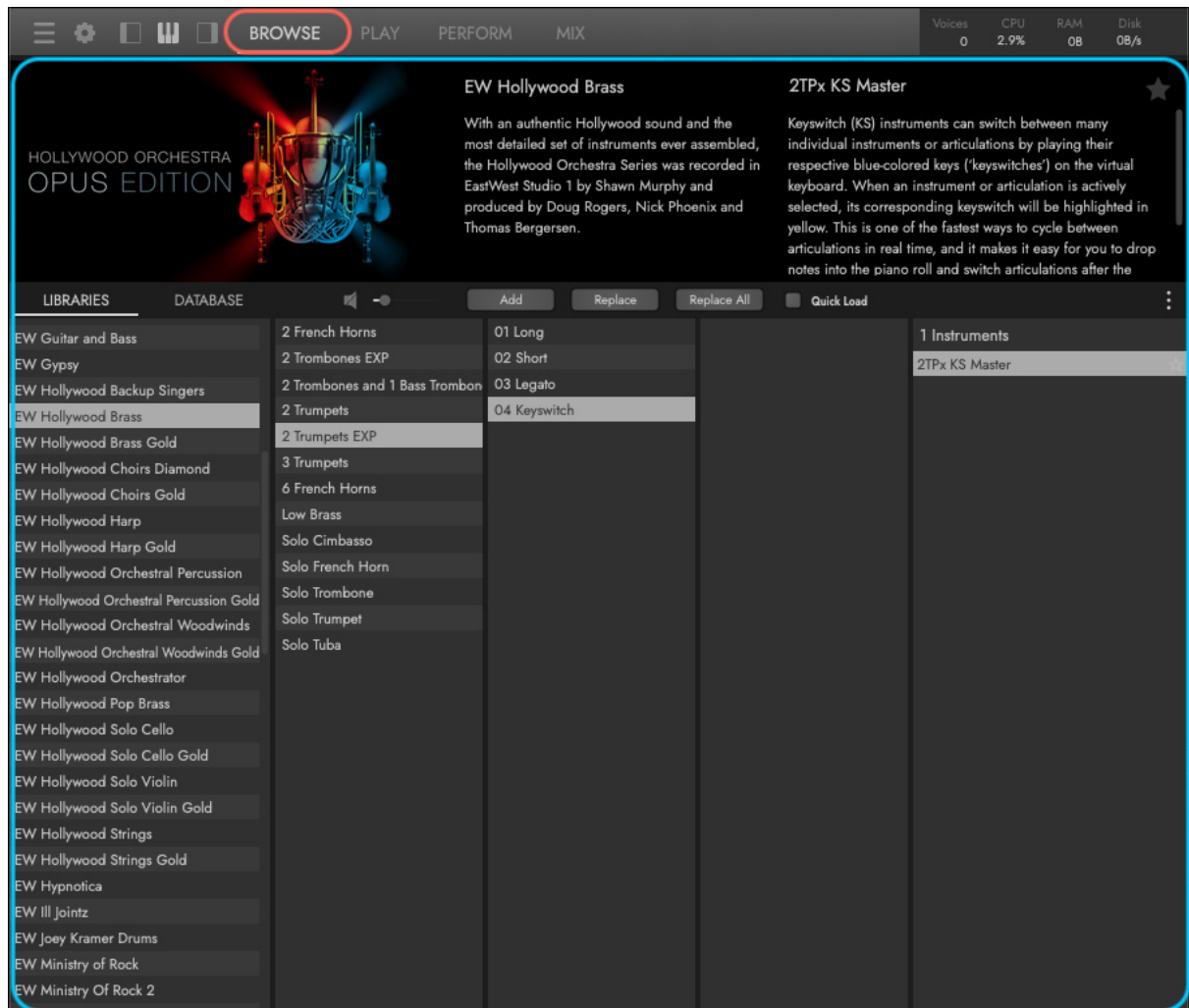
3.10 HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

- 3.10.1 Solo-Instrumente und Kits
- 3.10.2 Instrumentenkategorien und -typen

3.1 ÜBERBLICK ÜBER DIE BROWSE-SEITE

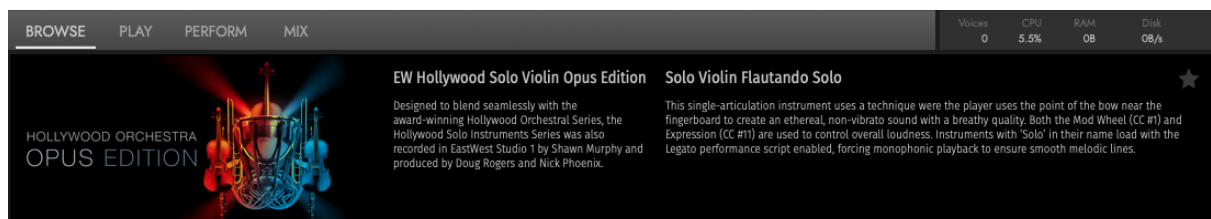
Klicken Sie auf den **BROWSE PAGE AUSWAHL** in der **NAVIGATIONSLEISTE**, um die **BROWSE SEITE** zu wechseln.

Hier können Sie eines der zehntausenden verfügbaren Instrumente suchen, anhören, laden oder herunterladen.



3.1.1 Beschreibungsfeld

Direkt unter der Navigationsleiste befindet sich das Feld **BESCHREIBUNG**, das Informationen über die aktuell ausgewählte Bibliothek und das Instrument. Die Grafik der gewählten Bibliothek erscheint auf der linken Seite, die **BIBLIOTHEK-BESCHREIBUNG** in der Mitte und die **INSTRUMENTEN-BESCHREIBUNG** auf der rechts. Im Hollywood Orchestra konzentrieren sich die Beschreibungen auf Artikulationen, Performance Skripten und Controllern.

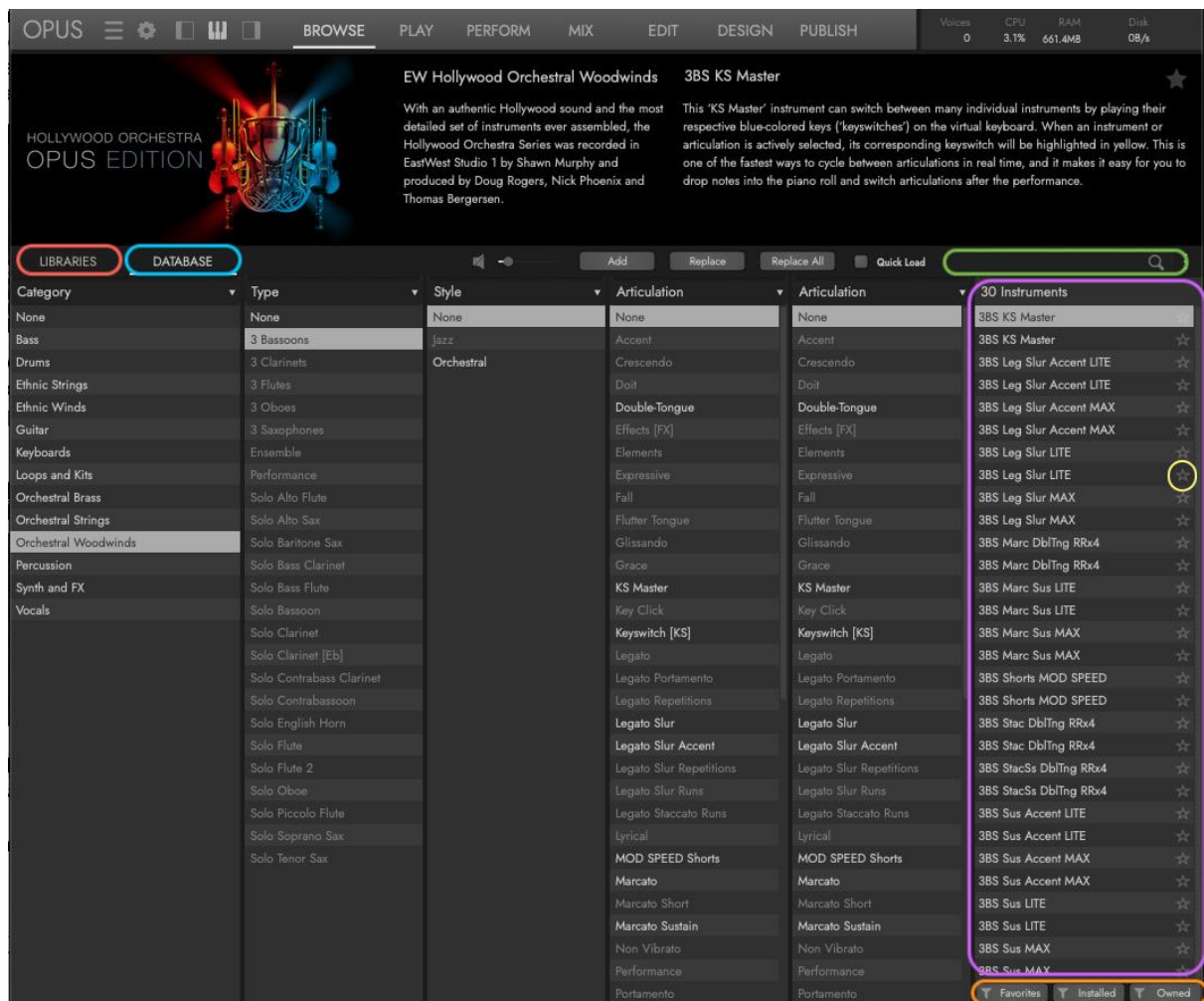


3.1.2 Browse-Modi

Nach Instrumenten kann auf verschiedene Arten gesucht werden. Um nach Instrumenten zu suchen, die in einer Bibliothek oder Sammlung sind, in der sie ursprünglich veröffentlicht wurden, klicken Sie auf **LIBRARIES MODE**. Die aktuell installierten Bibliotheken füllen die linke Spalte, in der die Inhalte anhand der ursprünglichen Ordnerstruktur des Produkts durchgeblättert werden können.

Um eine Auswahl von Instrumenten einzugrenzen, indem Sie aus einer Vielzahl von Attributen in einer Reihe von Kategorien auswählen, klicken Sie auf **DATENBANK-MODUS**.

Um nach Instrumenten auf der Basis von Schlüsselwörtern zu suchen, geben Sie diese in das Feld **SEARCH BAR** in der oberen rechten Ecke ein, um die Ergebnisse abzufragen.



Die Spalte **ERGEBNISLISTE** befindet sich auf der rechten Seite. Sie zeigt oben die Anzahl der Instrumente an, die den ausgewählten Kriterien entsprechen und darunter die Instrumente. Um ein Instrument als **FAVORIT** zu markieren, klicken Sie auf das Sternsymbol rechts neben dem Namen des Instruments in der Ergebnisliste. Das Sternsymbol leuchtet auf, um anzuzeigen, dass es markiert wurde.

Unten in der Spalte "Results List" (Ergebnisliste) finden Sie eine Reihe von Filtern, mit denen Sie die Ergebnisse weiter einschränken können, um nur Instrumente anzuzeigen, die als Favorit gekennzeichnet sind oder nur solche, die derzeit auf dem Computer installiert und/oder lizenziert sind.

3.1.3 Datenbank-Kategorien

Die Spalte auf der linken Seite ist die höchste Ebene der Hierarchie in der Datenbank. Nur ein einziger Eintrag aus dieser Spalte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgewählt werden und wirkt sich auf alle anderen Kategorien aus und entfernt die sichtbaren Ergebnisse aus jeder.

Diese Spalte ist standardmäßig auf **CATEGORY** eingestellt. Sie enthält Einträge wie Drums, Orchestral Woodwinds, Ethnic Strings und Loops & Kits. Alternativ kann für diese Spalte auch **LIBRARY** gewählt werden, indem Sie auf die Spaltenüberschrift klicken, um ein Dropdown-Menü einzublenden, mit dem Sie die Ergebnisse auf bestimmte Ergebnisse aus bestimmten Bibliotheken mit Attributen wie Stil, Klangfarbe und Artikulation einschränken.

Category	Type	Style	Timbre	Articulation	Size	Instruments
Library	None	None	None	None	None	BCP01 Shakers
Library	Bells	American	Amp	Fingered	Small	BCP02 Street Guiro
Library	Big Drums	Electric	Clean	Keyswitch (KS)		BCP03 Wood Guiro
Library	Ethnic Strings	Ethnic	Light	Sustain		BCP04 Guiro
Library	Ethnic Winds	Far East	Metallic			BCP05 Mal Finger Cymbal

Die mittleren Spalten gehören zu einer untergeordneten Hierarchieebene in der Datenbank. Die Auswahl eines Eintrags in einer dieser Spalten wirkt sich auf alle anderen sekundären Spalten aus, wobei die Einträge ausgegraut werden, wo es keine Instrumente mit den passenden Attributen gibt (und zeigen daher eine leere Ergebnisliste, wenn es ausgewählt ist).

Auf diese Weise können Sie die Suche eingrenzen, indem Sie Instrumente finden, die mit allen ausgewählten Attributen übereinstimmen. Wenn Sie z. B. Orchestral Strings (Kategorie), 1st Violins (Typ) und Legato (Artikulationen), wird die Ergebnisliste mit allen Legato-Typen (Bindebogen, Portamento und Bogenwechsel), aber wenn Sie auch Bogenwechsel (Artikulationen) auswählen, werden die Ergebnisse weiter auf nur Bogenwechsel-Legato eingeschränkt.

Diese Spalten sind standardmäßig auf **TYPE** eingestellt, eine Untergruppe der Hauptkategorie, die Einträge enthält wie Solo Flute, Dulcimer und Drum Loops. **STYLE** bezieht sich auf das Musikgenre und/oder den Produktionsstil. **TIMBRE** beschreibt die Qualität oder den Klang eines Tons. **ARTICULATION** beschreibt die verwendeten Spieltechniken und **SIZE** das sich auf die Anzahl der Samples bezieht, die ein Instrument enthält (und die Menge an Speicher, die es verwendet).

Um die Auswahl in allen Spalten zurückzusetzen, klicken Sie oben in der Kategorie-Spalte auf **NONE**. Um Auswahl in einer anderen Spalte (und nur in dieser) zurückzusetzen, klicken Sie auf **NONE** oben in der angegebenen Spalte.

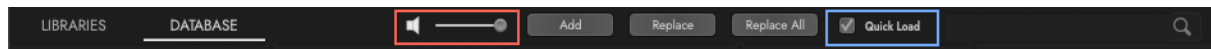
Category	Type	Style	Timbre	Articulation	Size	Instruments
None	None	None	None	None	None	19262 Instruments
Bass	11 Violins	Acoustic	Aggressive	Accent	Large	001 Bass_Phunky and Phat
Drums	18 Violins	African	Airy	Arco	Medium	001 D11_105 bpm
Ethnic Strings	1st Violins	Ambient	Amp	Bend	Small	001 Kit n Loops 110 bpm_Phunky and Phat
Ethnic Winds	1st Violins Divisi A	American	Analog	Bisbigliando	X-Large	001 Strings_Phunky and Phat
Guitar	1st Violins Divisi B	Breakbeat	Boingy	Bow Change		001 Transcendental Rhythms_66 bpm
						002 D11_103 bpm

BITTE BEACHTEN SIE! Die Anzahl der mittleren Spalten ist abhängig von der Fenstergröße von Opus. Wenn Sie das Fenster nicht erweitern können, um alle verfügbaren Kategorien zu sehen, klicken Sie auf eine der Spaltenüberschriften, um ein Dropdown-Menü zu öffnen, in dem Sie eine der verfügbaren Kategorien auswählen können.

Category	Type	Style	Timbre	Articulation	Size	Instruments
None	None	None	None	None	None	19262 Instruments
Bass	11 Violins	Acoustic	Aggressive	Accent	Large	001 Bass_Phunky and Phat
Drums	18 Violins	African	Airy	Arco	Medium	001 D11_105 bpm
Ethnic Strings	1st Violins	Ambient	Amp	Bend	Small	001 Kit n Loops 110 bpm_Phunky and Phat
Ethnic Winds	1st Violins Divisi A	American	Analog	Bisbigliando	X-Large	001 Strings_Phunky and Phat
Guitar	1st Violins Divisi B	Breakbeat	Boingy	Bow Change		001 Transcendental Rhythms_66 bpm
						002 D11_103 bpm

3.1.4 Klangvorschauen und Schnellladen

Zur Beschleunigung der Instrumentenauswahl stehen verschiedene Werkzeuge zur Verfügung, darunter das Abspielen eines Audiobeispiels und ein sofortiger Ladevorgang.



Die **SOUND PREVIEW OPTION** ermöglicht es Ihnen ein Audiobeispiel zu hören, indem Sie ein Instrument in der Ergebnisliste anhören, ohne es laden zu müssen. Klicken Sie auf das Lautsprechersymbol, um diese Funktion ein- und auszuschalten und verwenden Sie den Lautstärkeregler, um den gewünschten Pegel einzustellen. Während diese Vorschau nur eine einzelne Note einer einzelnen dynamischen Ebene darstellt, ist sie ein nützliches Hilfsmittel für den Auswahlprozess.

Die Funktion **QUICK LOAD ENABLE** ermöglicht einen nahezu sofortigen Ladevorgang, indem ein Instrument in einem bereinigten Zustand (nichts wird in den Speicher geladen) geladen wird. Wenn Sie Noten spielen, werden die Samples sofort in Echtzeit in den Speicher geladen. Um diese Funktion zu aktivieren, klicken Sie auf das Kästchen neben Quick Load, um einen Haken zu setzen.

3.1.5 Laden von Instrumenten

Instrumente können auf verschiedene Arten geladen werden, entweder über die unten gezeigten Schaltflächen oder über mit Tastaturkürzeln in Verbindung mit Mausklicks.

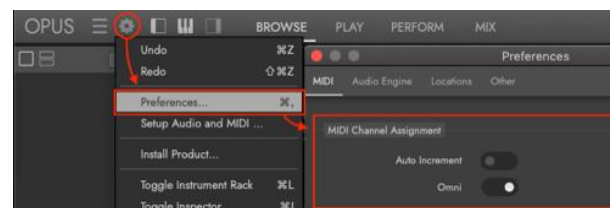


Um ein oder mehrere Instrumente hinzuzufügen, klicken Sie auf ein Instrument in der Ergebnisliste und klicken dann auf die **TASTE ADD**. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um weitere Instrumente zu laden. Alternativ können Sie auch die Umschalt-(Shift)-Taste gedrückt halten, während Sie auf ein Instrument doppelklicken, um es der aktuellen Auswahl hinzuzufügen.

Um das aktuell ausgewählte Instrument zu ersetzen, klicken Sie auf ein Instrument in der Ergebnisliste und dann auf die **TASTE REPLACE**. Um ein anderes Instrument anstelle des gerade geladenen zu laden, wiederholen Sie diesen Vorgang. Alternativ können Sie auch einfach auf ein Instrument doppelklicken, um die aktuelle Auswahl zu ersetzen.

Um alle geladenen Instrumente durch ein einziges Instrument zu ersetzen, wählen Sie zunächst ein Instrument aus der Ergebnisliste aus, indem Sie darauf klicken und klicken Sie dann auf die **TASTE REPLACE ALL**. Halten Sie alternativ die (Command)-Taste gedrückt, während Sie auf ein Instrument doppelklicken, um alle geladenen Instrumente durch das aktuelle zu ersetzen.

BITTE BEACHTEN SIE: Wenn Sie mehrere Instrumente laden, stellen Sie sicher, dass der gewünschte MIDI-Kanal-Zuweisungsmodus eingestellt ist. Klicken Sie auf das Menü "Settings", klicken Sie auf "Preferences" und klicken Sie dann auf die Registerkarte MIDI. Wählen Sie nun entweder Auto Inkrement, wodurch jedes neue Instrument auf den nachfolgenden MIDI-Kanal (1, 2, 3, usw.) landet oder OMNI, wo jedes Instrument auf allen Kanälen (1-16) MIDI-Daten empfängt.



3.1.6 Einzelne Instrumente herunterladen

Die Instrumente können jetzt einzeln heruntergeladen werden, ohne dass Sie warten müssen, bis eine ganze Bibliothek heruntergeladen ist. Klicken Sie auf das Menü "Settings" und gehen Sie zu "Preferences" und dann "Locations".

On Demand Download-Verzeichnis

Klicken Sie im **ON DEMAND DOWNLOAD DIRECTORY PATH** auf das Diskettensymbol auf der rechten Seite, um ein Suchfenster zu öffnen, in dem Sie einen Speicherort für den Download der Instrumente auswählen können und klicken dann auf "Open".

Server-Region

Wählen Sie die Ihnen am nächsten liegende **SERVER REGION OPTION**: Amerika, Europa oder Asien-Pazifik.

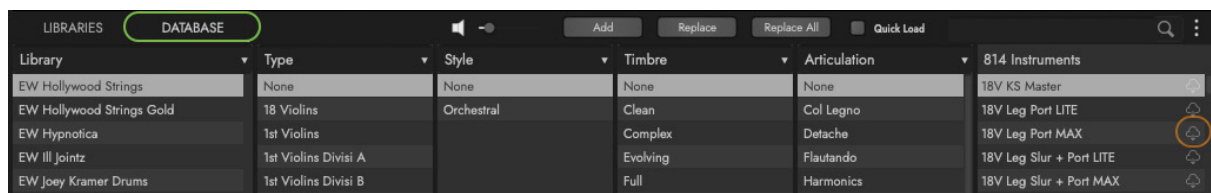
Download-Optionen

Aktivieren Sie das Kästchen **DOWNLOAD-OPTIONEN**, um automatisch noch nicht heruntergeladene Instrumente automatisch herunterzuladen, ohne jedes Mal nachfragen zu müssen.

Herunterladen eines einzelnen Instruments

Klicken Sie auf der Seite "Browse" auf den Modus "Database" und wählen Sie Attribute aus den verschiedenen Kategorien, um die Auswahl der Instrumente einzuschränken.

Die Instrumente werden in der Ergebnisliste angezeigt, mit Statussymbolen auf der rechten Seite. Ein **ON-DEMAND DOWNLOAD ICON** zeigt an, dass ein Instrument zum Herunterladen verfügbar ist.

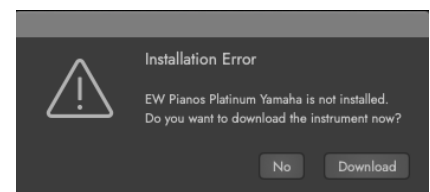
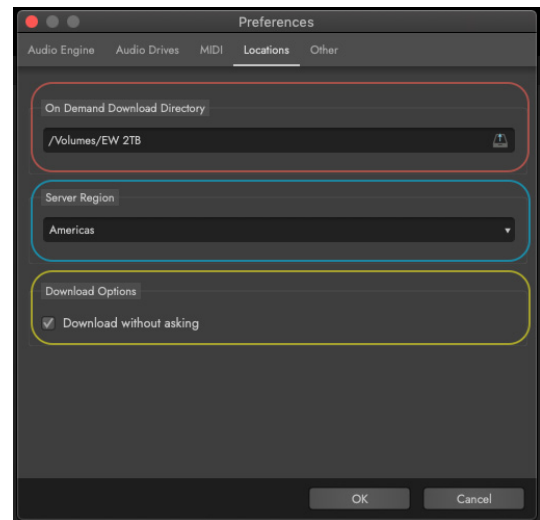


Klicken Sie einmal auf das Icon oder Doppelklicken Sie auf das Instrument und ein Dialogfeld wird angezeigt, das Sie fragt, ob Sie das Instrument jetzt herunterladen möchten. Klicken Sie auf "Download", um zu beginnen.

BITTE BEACHTEN SIE: Wenn Sie Instrumente herunterladen möchten, ohne jedes Mal gefragt zu werden, aktivieren Sie die Option "Download ohne Nachfrage" in den oben beschriebenen "Download-Optionen".

Das Instrument wird sofort geladen und beginnt mit dem Herunterladen der Instrumente und der Samples in das oben eingestellte "On Demand Download-Directory".

Verfolgen Sie den Fortschritt des Downloads in der rechten oberen Ecke der Opus-Oberfläche, wo sich ein grüner Kreis bildet, wenn der Download abgeschlossen ist.



3.2 DIE HOLLYWOOD-ORCHESTER OPUS-EDITION

Die Hollywood Orchestra Opus Edition enthält 7 Bibliotheken (siehe unten). Jede Bibliothek wurde im Studio 1 von EastWest aufgenommen, wodurch sie den Klang eines großen Studioorchesters haben.

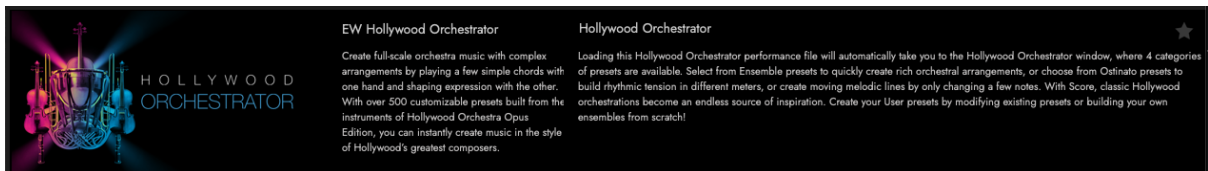
Die Auswahl an Instrumenten, Sektionen und Ensembles ist sowohl in traditionellen als auch in modernen Orchestern zu hören.

- Hollywood Harp (Harfe)
- Hollywood Solo-Violine (Geige)
- Hollywood-Solo-Cello
- Hollywood-Orchestra Strings [**NEU**: 18 Geigen und Ensemble]
- Hollywood-Orchestra Brass [**NEU**: 2 Trompeten und 2 Posaunen]
- Hollywood-Orchestra Woodwinds [**NEU**: 3 Flöten, 3 Klarinetten, 3 Fagotte]
- Hollywood-Orchestra-Percussion

Die umfangreiche Sammlung von Bibliotheken enthält ca. 130 GB an neu aufgenommenen Inhalten, darunter eine große Streichergruppe, ein Orchesterensemble, 2 Blechbläserpaare und 3 Holzbläser-Sektionen. Insgesamt summieren sich die Inhalte auf fast 950 GB.

3.2.1 Hollywood Orchestrator

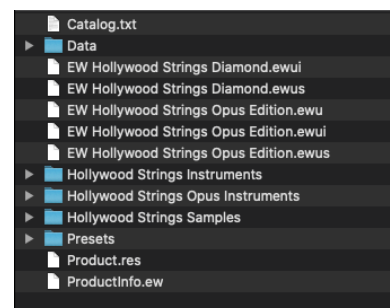
Die Hollywood Orchestra Opus Edition enthält den Hollywood Orchestrator, der es Ihnen ermöglicht, komplette Orchestermusik mit komplexen Arrangements zu erstellen, indem Sie ein paar einfache Akkorde mit einer Hand spielen und mit der anderen Hand die Expression steuern. Mit bis zu 16 Instrumenten, die gleichzeitig in allen Orchestersektionen spielen, haben Sie mit den Instrumenten dieser Sammlung die Kraft eines ganzen Orchesters zur Verfügung.



3.2.2 Kompatibilitätshinweise für bestehende Play-Anwender

Für bestehende Benutzer wird die Hollywood Orchestra Opus Edition in den bestehenden Ordnern der 7 Bibliotheken installiert. Das hat keinen Effekt auf die bestehende Play-Edition, da die ursprünglichen Instrument- und Sample-Ordner erhalten bleiben.

Bei der Installation jeder Bibliothek wird ein neuer Opus-Instrumente-Ordner (Hollywood Orchestra Opus Instruments), ein paar Komponentendateien die Opus benötigt, neue Erweiterungsinhalte (für Streicher, Blechbläser und Holzbläser) die direkt in den bestehenden Samples-Ordner installiert werden und einen Presets-Ordner für die verschiedenen Mood Presets, die im Player-Fenster umgeschaltet werden können, Classic (Standard), Soft und Epic.



FÜR MEHR INFORMATIONEN: 4.2.1 Moods

Die Samples-Ordner werden jedoch sowohl von den Instrumenten der Play- als auch der Opus-Edition referenziert, die neuen Erweiterungsinhalte sind jedoch nur in den Instrumenten der Opus-Edition verfügbar.

Gleichzeitige Verwendung von Opus- und Play-Editionen

Obwohl der Ordner "Library" von den Editionen Play und Opus gemeinsam genutzt wird, verfügen sie über separate Instrumente und werden als separate Produkte verwendet.

- Die Hollywood Orchestra Opus Edition kann nur in Opus verwendet werden, genauso wie die Play Edition nur in Play verwendet werden kann.
- Opus und Play können gleichzeitig verwendet werden, so dass Projekte, die mit der Play-Edition von Hollywood Orchestra gespeichert wurden, zusammen mit der Opus-Edition verwendet werden können.

Das macht den Übergang zu Opus so reibungslos wie möglich für Benutzer, die Projekte aus der Play-Edition nach Opus konvertieren möchten. Leider gibt es keine Möglichkeit, einfach Projekte zu konvertieren, ohne sie in Opus zu erstellen, aber die Möglichkeit, Play und Opus nebeneinander laufen lassen zu können, kann den Prozess unterstützen.

3.2.3 Vergleich von Opus- und Play-Edition-Instrumenten

Die Instrumente in der Opus-Edition wurden gegenüber der Play-Edition stark vereinfacht und die Verwendung von Abkürzungen bei der Benennung der Instrumente wurde deutlich reduziert.

Instrument-Beschreibungen

Anstatt sich auf Namenskonventionen zu verlassen, sind Instrumentenbeschreibungen für jedes Instrument im Beschreibungsfeld oben auf der Browse-Seite verfügbar.

Diese Beschreibungen bieten eine detaillierte Aufschlüsselung der Artikulationen, die in jedem Instrument verwendet werden, wie viele Dynamik-, Vibrato- und Artikulationsschichten sie enthalten und wie man sie in Form von MIDI CCs und Performance-Skripten steuern.



FÜR MEHR INFORMATIONEN: 3.1.1 Beschreibungsfeld

MAX- und LITE-Instrumente

Seit der Veröffentlichung der Play-Edition haben sich die Computerspezifikationen in Bezug auf Kosten, Geschwindigkeit und Kapazität von Speicher (RAM) und Laufwerken (SSDs) stark weiterentwickelt. Infolgedessen wurde die Anzahl der Instrument-Variationen, die zur Verbesserung der Leistung auf leistungsschwachen Systemen beitragen sollen, reduziert. Es gibt keine separaten "Powerful System"-Ordner und Instrumente mehr, stattdessen gibt es nur noch zwei Varianten (sofern verfügbar): LITE und MAX.

Wie der Name schon sagt, enthalten die mit MAX gekennzeichneten Instrumente die meisten verfügbaren Dynamik und Vibrato-Layer. Typischerweise enthalten die LITE-Instrumente etwa die Hälfte der Anzahl von Dynamik- und Vibrato-Layern. In den Beschreibungen der Instrumente erfahren Sie genau, wie viele Layer in einem bestimmten Instrument enthalten sind.

Andere nicht mehr verwendete Abkürzungen

Abkürzungen wie Ni (Niente) wurden aus der Benennung von Instrumenten entfernt, da alle Instrumente jetzt standardmäßig CC 11 (Expression) verwenden, um bis zur Stille zu überblenden.

Ebenso ist die Abkürzung KSFP (Keyswitch Finger Position) nicht mehr notwendig, da Instrumente nicht mehr den Keyswitch (KS) verwenden, um zwischen den 4 Fingerpositionen umzuschalten.

Stattdessen wird der Performance-Bereich des Player-Fensters nur dann mit Fingerpositionen, wenn ein Instrument geladen (und ausgewählt) ist, das diese Funktion enthält. MIDI CC 70 kann außerdem weiterhin zum Umschalten der Fingerpositionen verwendet werden.

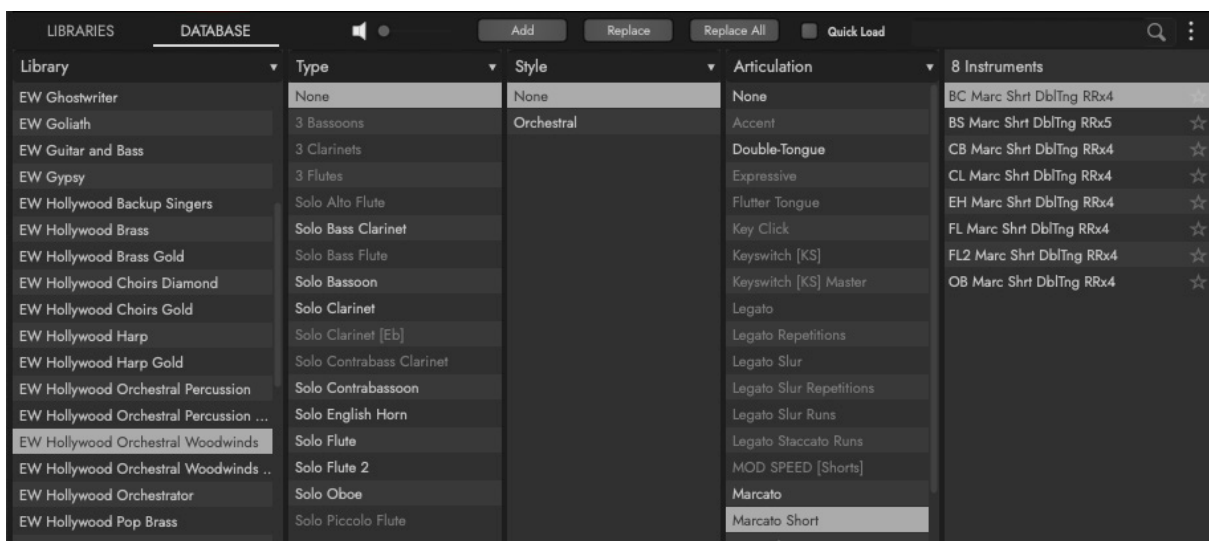
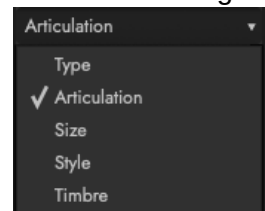
3.2.4 Tipps zur Verwendung der Instrumenten-Datenbank

Der Datenbankmodus der Browse-Seite ist sehr nützlich, um nach Instrumenten mit bestimmten Kriterien zu suchen. Durch die Auswahl von Attributen aus einer Vielzahl von Kategorien können Sie die Instrumente eingrenzen, die in der Ergebnisliste (Spalte ganz rechts) angezeigt werden.

Umschalten der Kategorien

Mit den Spaltenüberschriften am oberen Rand jeder Kategorie können Sie die Kategorie wechseln. Beim Erstellen von Vorlagen möchten Sie vielleicht alle kurzen Marcatos in Hollywood Orchestral Woodwinds.

Klicken Sie in die Kopfzeile von Kategorie (Spalte ganz links), die alle Bibliotheken im EastWest-Katalog auflistet. In der Liste wählen Sie EW Hollywood Orchestral Woodwinds. Wechseln Sie dann in die Artikulations-Kategorie, indem Sie in eine der Kategorieüberschriften der mittleren Spalte klicken und diese auswählen. Klicken Sie dann auf den gewünschten Artikulationstyp in der Liste. Sie können das, was Sie gerade benötigen, schnell anhand einer Vielzahl von Attributkategorien (Stil, Klangfarbe, Artikulationen und mehr) einschränken.



FÜR MEHR INFORMATIONEN: 3.1.2 Browse-Modi

3.2.5 Wie Sie realistische Darbietungen produzieren

Die Verwendung von MIDI Continuous Controllers (CCs) zur Gestaltung von Lautstärke, Dynamik, Ausdruck, Vibrato und mehr, ist für eine realistische Performance unerlässlich.

Die Instrumente in der Hollywood Orchestra Opus Edition verwenden MIDI-CCs, um zwischen Samples mit unterschiedlicher Dynamik und Vibrato-Stärke zu überblenden, wodurch der Komponist eine viel bessere Kontrolle über die Lautstärke und die Klangfarbe erhält.

Die Grundidee des Überblendens besteht darin, dass zwei oder mehr Samples desselben Instruments - die sich jedoch in einigen Aspekten wie Lautstärke, Klangfarbe und/oder Vibrato unterscheiden - gleichzeitig wiedergegeben werden. Und wie viel von jedem Sample an den Audio-Ausgang gelangt, wird durch MIDI-CCs gesteuert.

Zu den häufig verwendeten MIDI-CCs gehören:

- Modulationsrad (CC 1)
- Lautstärke (CC 7)
- Expression (CC 11)

Das Modulationsrad (CC 1)

Die Implementierung des Modulationsrads (CC 1) hängt von der Bibliothek und dem Instrumententyp ab. In Instrumenten, die über eine unabhängige Steuerung von Dynamik und Vibrato verfügen (Hollywood Orchestra Opus Edition Strings und Woodwinds), steuert CC 11 (Expression) die Gesamtlautstärke und die Dynamik, während CC 1 (Modulationsrad) die Dynamik steuert. In anderen Fällen, wie z. B. die LITE-Instrumente in Hollywood Orchestra Opus Edition Strings, steuert CC 11 (Expression) die Gesamtlautstärke, während CC 1 (Modulationsrad) die Dynamik und das Vibrato gleichzeitig steuert. In wieder anderen Fällen verwenden Instrumente mit "MOD" im Namen den Controller zum Umschalten zwischen den Artikulationen.

Lautstärke (CC7) und Expression (CC 11)

Diese beiden MIDI-CCs funktionieren auf allen Instrumenten, wobei Volume verwendet wird, um den Lautstärkepegel im Verhältnis zu anderen Instrumenten einzustellen, während Expression verwendet werden sollte, um die sich ständig ändernde Dynamik und Ausdruckskraft jedes Instruments individuell zu gestalten.

Note Velocity (Anschlagstärke)

Note Velocity beeinflusst die Lautstärke (und Dynamik) für kurze Instrumente wie Staccato, Staccatissimo und Marcato. Note Velocity misst die Geschwindigkeit, mit der Sie eine Taste anschlagen auf einer Skala von 1 (Minimum) bis 127 (Maximum). Am unteren Ende des Velocity-Bereichs werden die Noten leiser wiedergegeben (weichere Dynamik), am oberen Ende des Velocity-Bereichs werden die Noten lauter wiedergegeben (laute Dynamik).

BITTE BEACHTEN SIE: Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie ein Instrument funktioniert, sehen Sie in der Beschreibung auf der Browse-Seite nach, um eine detaillierte Beschreibung der Artikulationen zu erhalten, die in jedem Instrument verwendet werden und wie sie mit MIDI CCs gesteuert werden können.

3.3 HOLLYWOOD ORCHESTRATOR

Erzeugen Sie vollwertige Orchestermusik mit komplexen Arrangements, indem Sie mit einer Hand ein paar einfache Akkorde spielen und mit der anderen Hand den Klang formen. Mit bis zu 16 Instrumenten, die gleichzeitig in allen Orchestersektionen spielen, haben Sie die Kraft eines ganzen Orchesters zur Verfügung.

BITTE BEACHTEN SIE: Um sicherzustellen, dass das Timing der Patterns in Hollywood Orchestrator genau ist, gibt es eine Eingangsverzögerung von 40 Millisekunden (ms). Bei Verwendung in einem bestehenden Arrangement empfehlen wir, die Verzögerungskompensation auf der Hollywood Orchestrator-Spur in Ihrer DAW zu verwenden, um Synchronisationsprobleme zu vermeiden.

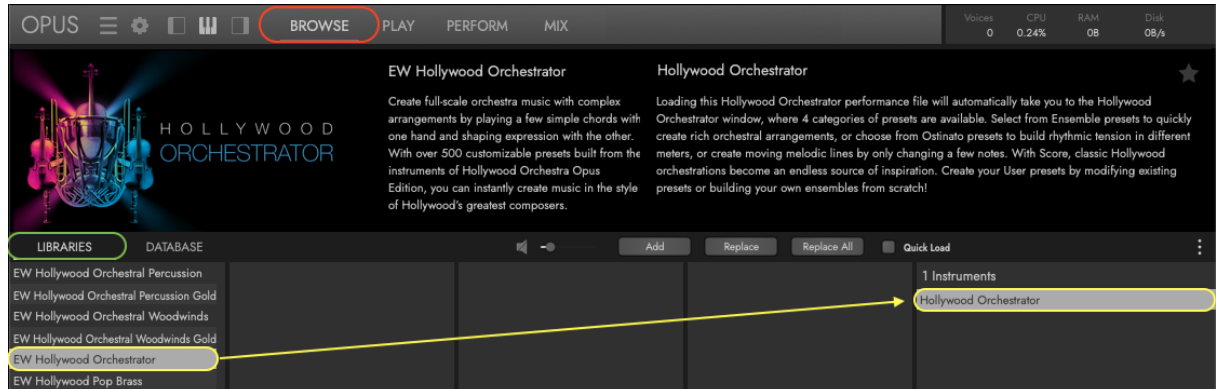
3.3.1 So laden Sie den Hollywood Orchestrator

Um auf die 500 anpassbaren Presets zugreifen zu können, die für die Instrumente der Hollywood Orchestra Opus Edition erstellt wurden, müssen Sie zuerst die 'Hollywood Orchestrator' Performance-Datei laden, wodurch der Hollywood Orchestrator in die Perform-Seite geladen wird.

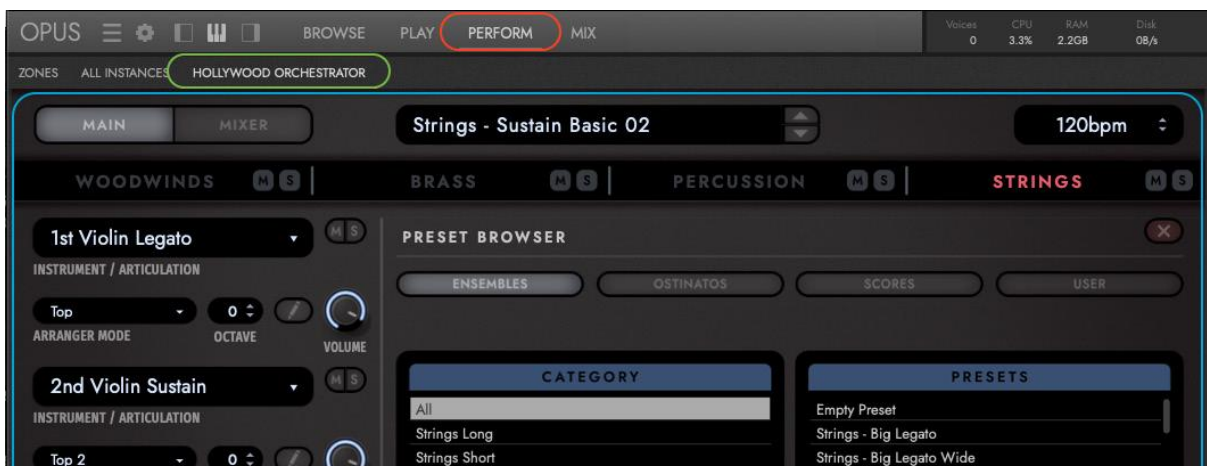
Klicken Sie auf den **BROWSE PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**.

Suchen Sie im **LIBRARIES MODE** in der linken Spalte nach **EW HOLLYWOOD ORCHESTRATOR LIBRARY** und klicken Sie darauf.

Die **EW HOLLYWOOD ORCHESTRATOR PERFORMANCE**-Datei erscheint in der **ERGEBNISLISTE** in der rechten Spalte. Doppelklicken Sie darauf, um sie zu laden.



Das Hollywood Orchestrator-Fenster erscheint in der **PERFORM-SEITE**.



3.3.2 Wie man Presets lädt

Klicken Sie auf die **PRESET-BROWSER-TASTE** (diese dient auch zur Anzeige des aktuell geladenen Preset).

Dadurch wird der **PRESET-BROWSER**-Bereich angezeigt, in dem mehr als 500 Presets für den Anfang zur Verfügung stehen.

Hier füllt jede der **PRESET-TYPEN-TASTEN** die Spalten Kategorie und Presets mit der jeweiligen Kategorie: Ensembles, Ostinatos und Partituren und Benutzer (für Ihre eigenen Presets). Wählen Sie zuerst einen Preset-Typen, dann eine Kategorie in der linken Spalte und dann doppelklicken Sie auf eines der Presets in der Liste, um es zu laden.



Preset-Typen

Die Preset-Typen reichen von einfachen Ensembles bis zu vollwertigen Partituren mit rhythmischen und melodischen Variationen.

- **Ensembles** sind grundlegende Kombinationen von Instrumenten, die meist dieselben Artikulationen verwenden. Wenn Sie ein Fundament aus tragenden Streichern brauchen oder schnell Staccato-Akkorde mit den Holzbläsern spielen wollen, sind diese Presets genau das Richtige für Sie. Sie sind nach Instrumenten und Artikulation unterteilt: Streicher, Bläser und Blechbläser (lang und kurz), Schlagzeug (tonal und nicht-tonal) und Full Ensemble (lang, kurz und Film). Innerhalb jeder Unterkategorie finden Sie mehrere Presets, die die gleichen Instrumente und Artikulationen verwenden, aber unterschiedlich angeordnet sind. Bitte beachten Sie, dass die Ensemble-Presets nur die Notenauswahl verwenden, nicht die Step Sequenzierung.
- Die Ostinatos sind eine erweiterte Version der Ensembles. Sie finden hier viele verschiedene Ensembles, die grundlegende Brot-und-Butter-Rhythmen spielen. Sie sind nach Noten unterteilt: Halbe Noten, Viertelnoten, Achtelnoten, Sechzehntelnoten und Triolen. Es gibt Soft-Versionen von jeder dieser Kategorien.

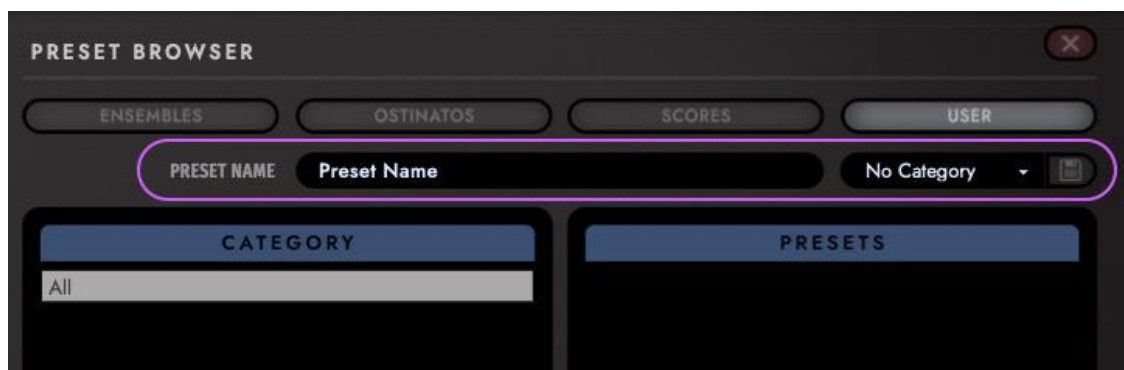
- Mit den **Score**-Presets können Sie die Magie Hollywoods auf Ihre Fingerspitzen übertragen. Diese Presets enthalten bis zu bis zu 4 Takte komplexer Orchestrierungen mit rhythmischen und melodischen Variationen, die wie ein Blockbuster klingen, den Sie schon immer vertonen wollten. Diese Presets sind nach verschiedenen Stimmungen und Stilen unterteilt, z. B. Hollywood Action, Elves World, Family Adventure, Symphonic und viele mehr.
- Mit **User**-Presets können Sie Ihre eigenen Presets kategorisieren und speichern. Gehen Sie innerhalb des Preset-Browsers zur Kategorie "User", wo Sie eigene Unterkategorien erstellen und selbst erstellte Presets darin speichern können.

3.3.3 So speichern Sie Ihre eigenen Presets

Klicken Sie auf die Schaltfläche "User" im Preset-Browser-Bereich des Hollywood Orchestrators.

So speichern Sie ein User-Preset

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche "User" im Preset-Browser-Bereich des Hollywood Orchestrators.
2. Geben Sie im Feld "Preset-Name" einen Namen für das Preset ein, das Sie speichern möchten.
3. Klicken Sie als nächstes in das Dropdown-Menü "Category" und wählen Sie eine Kategorie aus. Wenn Sie eine eigene Kategorie erstellen möchten, lesen Sie die Anweisungen unten.
4. Klicken Sie zuletzt auf das Speichersymbol rechts neben der Kategorieauswahl, um die Voreinstellungen zu speichern.



So speichern Sie eine Benutzerkategorie

1. Wenn Sie eine eigene Kategorie erstellen möchten, klicken Sie einfach in das Feld "Kategorienname" und geben Sie einen Namen für die Kategorie ein, die Sie speichern möchten.
2. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche "Add", um die neue Kategorie der Liste hinzuzufügen. Um eine Kategorie zu löschen, markieren Sie einen Eintrag in der Spalte "Category" und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Del". (Löschen)-Schaltfläche.



FÜR MEHR INFORMATIONEN: 5.2 HOLLYWOOD-ORCHESTRATOR-FENSTER

3.4 HOLLYWOOD HARP

Die Bibliothek Hollywood Harp Opus Edition ist so konzipiert, dass sie mit den anderen Bibliotheken der Hollywood Orchestra Opus Edition Serie zusammenarbeitet.

Während sie die gleiche Anzahl von Mikrofonpositionen und viele der gleichen Funktionen enthält, ist die Mikrofonkonfiguration für Solo-Instrumente ausgelegt, im Gegensatz zu einem vollen Orchester. Anstelle der Surround- und Vintage-Surround-Mikrofonpositionen, die im Orchester verwendet werden, enthält die Hollywood Harp Vintage-Alternativen für die Nah- und mittleren Mikrofonpositionen.

3.4.1 Solo-Instrument

Die Instrumente in Hollywood Harp enthalten alle eine Harfe. Einige Instrumente enthalten eine einzige Artikulation, während andere mehrere Artikulationen enthalten, die in einer einzigen Instrumenten-Datei kombiniert sind.

- Harfe

3.4.2 Instrument-Kategorien und -Typen

Der folgende Abschnitt beschreibt die Kategorien und Typen von Instrumenten, die in der Hollywood-Harfe enthalten sind.

- Maestro- Patches
- Individuelle Artikulations-Patches
- FX
- Keyswitches

BITTE BEACHTEN SIE: Ausführliche Beschreibungen von Instrumenten und Performances finden Sie im Beschreibungsfeld auf der Seite "Browse".

Maestro-Patches

Der Maestro-Ordner 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

Dieses Instrument verwendet Note Velocity, um zwischen 2 Artikulationen zu wählen und gleichzeitig die Dynamik zu steuern. Die Gliss Technique-Artikulation zwischen den Note Velocities 1 und 122 erzeugt Zupfgeräusche, die sich perfekt zur Simulation von Glissandi eignen (3 Dynamikstufen) und die Nail Picks Artikulation zwischen den Noten-Velocities 123 und 127 erzeugt einen festen, gezupften Ton (1 Dynamik Stufe). CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Angels Bisbigliando

Dieses Instrument kombiniert 2 Artikulationen - Bisbigliando, ein leichtes, fingerbetontes Tremolo und Double Hit, zwei schnell hintereinander gespielte Noten, eine Verzierung, die mit einer Vorschlagsnote vergleichbar ist. CC 1 (Mod Wheel) steuert die Bisbigliando-

Dynamik (2 Stufen), von Stille mit einem Wert von 0 (Minimum), bis zur vollen Lautstärke mit einem Wert von 127 (Maximum). Note Velocity steuert die Double Hit-Dynamik (2 Stufen). CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Angels Harmonics

Dieses Instrument verwendet Note Velocity, um zwischen 2 Artikulationen zu wählen und gleichzeitig die Dynamik zu steuern. Die Gliss Technique-Artikulation zwischen den Note Velocities 1 und 122 erzeugt Zupfgeräusche, die sich perfekt zur Simulation von Glissandi eignen (3 Dynamikstufen) und die Harmonics Artikulation zwischen den Noten-Velocities 123 und 127 erzeugt einen transparenten, hohlen Klang dem Teilton einer Note, dem die Grundfrequenz der Note fehlt (1 Dynamikstufe). CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Maestro

Dieses Instrument verwendet Note Velocity, um zwischen 3 Artikulationen zu wählen und gleichzeitig die Dynamik zu steuern. Die Double Hit-Artikulation zwischen den Note Velocities 1 und 60 erzeugt zwei schnell hintereinander gespielte Noten, eine Verzierung, die einer Vorschlagsnote ähnelt (1 Dynamikstufe), die Gliss Technique-Artikulation zwischen den Notengeschwindigkeiten 61 und 102 erzeugt Zupfgeräusche perfekt für die Simulation von Glissandi (2 Dynamikstufen) und die Nail-Picks-Artikulation zwischen den Note Velocities 103 und 127 erzeugt einen festen, gezupften Ton (1 Dynamikstufe). CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Meister Bisbigliando

Dieses Instrument verwendet Note Velocity, um zwischen 3 Artikulationen zu wählen und gleichzeitig die Dynamik zu steuern, mit der Möglichkeit, Bisbigliando, eine leicht gegriffene Tremolo-Artikulation, einzublenden. CC 1 (Modulationsrad) steuert die Bisbigliando-Dynamik (2 Stufen), von Stille mit einem Wert von 0 (Minimum), bis zur vollen Lautstärke mit einem Wert von 127 (Maximum). Note Velocity steuert die 3 verbleibenden Artikulationen: Die Double-Hit-Artikulation zwischen den Note Velocities 1 und 60 erzeugt zwei schnell hintereinander gespielte Noten, eine Verzierung, die einer Vorschlagsnote ähnelt (1 Dynamikstufe), die Gliss Technique-Artikulation zwischen den Note Velocities 61 und 102 erzeugt Zupftöne. perfekt für die Simulation von Glissandi (2 Dynamikstufen) und die Nail-Picks-Artikulation zwischen den Die Nail Picks Artikulation zwischen Note Velocities 103 und 127 erzeugt einen festen, gezupften Ton (1 Dynamikstufe). CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Sustain RR

Dieses Instrument ermöglicht den nahtlosen Wechsel zwischen Daumen- und Fingerzupfen mit einem Round Robin (RR)-Zyklus, wobei die höchsten Geschwindigkeiten für eine Nail Pick-Artikulation reserviert sind. Die Noten wechseln zwischen den Artikulationen Pluck Long (RRx1) und Thumb Pick (RRx2) hin und her mit den Noten-Velocities 1 und 123 (mit jeweils 5 Dynamikstufen), während die Nail-Pick Artikulation zwischen den Notengeschwindigkeiten 124 und 127 (1 Dynamikstufe) gewählt wird, unabhängig vom dem Round Robin (RR)-Zyklus. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Sustain Sie RR Bisbigliando

Dieses Instrument ermöglicht den nahtlosen Wechsel zwischen Daumen- und Fingerzupfen, wobei die höchsten Geschwindigkeiten dem Nail Pick vorbehalten sind, mit der Möglichkeit, Bisbigliando, eine fingerbetonte Tremolo-Artikulation einzublenden. CC 1

(Modulationsrad) steuert die Bisbigliando-Dynamik (2 Stufen), von Stille mit einem Wert von 0 (Minimum), bis zur vollen Lautstärke mit einem Wert von 127 (Maximum). Die Noten wechseln zwischen den Artikulationen Pluck Long (RRx1) und Thumb Pick (RRx2) zwischen den Notengeschwindigkeiten 1 und 123 (mit jeweils 5 Dynamikstufen) hin und her, während die Nail-Pick-Artikulation zwischen den Notengeschwindigkeiten 124 und 127 (1 Dynamikstufe) gesteuert wird, unabhängig vom Round-Robin-Zyklus (RR). CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Individual Articulation-Patches

Der Individual Articulation Ordner 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

Ein leichtes Tremolo, das durch schnelles Zupfen mit mehreren Fingern nacheinander erzeugt wird - mehrere verschiedene Klangfarben werden in schneller Folge erzeugt, um einen komplexen, anhaltenden Klang zu erzeugen. Es lässt sich gut mit einer Streichergruppe und anderen gezupften Saiteninstrumenten kombinieren und erzeugt einen subtilen Glitzereffekt, wenn er bei niedriger Lautstärke beigemischt wird. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

Double Hit

Ein Instrument mit einer Artikulation, die zwei schnell hintereinander gespielte Noten erzeugt, einer Verzierung ähnlich, wie eine Vorschlagsnote. Die erste Note ist sanft und weich, während die zweite Note etwas stärker ist - diese Kombination eignet sich perfekt für weiche Passagen, besonders bei der Verdopplung von Klavier oder Pizzicato Saiten. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

Gliss-Technik

Ein Instrument mit einfacher Artikulation, bei dem die Finger sanft über jede Saite gleiten, um ein Glissando zu spielen. Die einzelnen Noten im Glissando werden in ihre Einzeltöne zerlegt, wodurch Sie mehr Kontrolle über das Timing und die Noten im Glissando haben - sie können auch normal gespielt werden und erzeugen eine weichere Artikulation als normale Noten auf der Harfe. CC 11 (Ausdruck) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (3 Stufen).

Obertöne (Harmonics)

Ein Instrument mit einfacher Artikulation, das nur Obertöne erzeugt. Sie haben einen hohlen, transparenten Klang, bei dem die höchsten Obertöne weniger ausgeprägt sind und der Grundton komplett fehlt und nur die oberen Teiltöne übrig bleiben. Sie erzeugen die gleiche Tonhöhe, aber das Fehlen der Grundtöne erzeugt eine schwebende Wirkung, die sich gut mit Pizzicato-Saiten mischt und der Harfe erlaubt, außerhalb ihres normalen Bereichs zu spielen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

Nail Pick

Ein Instrument mit nur einer Artikulation, bei dem die Artikulationen durch Fingernägel gegen die Saiten ausgelöst werden - dies erzeugt einen harten, obertonreichen Ton, bei dem der Grundton ausfranst. Es erzeugt einen stärkeren Ton als bei herkömmlichen Harfenzupfen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

Zupfen (Pluck)

Die Standardmethode des Harfenspiels ohne Verzierungen oder ungewöhnliche Klangfarbenveränderungen. Die Noten werden abgerundet, ohne besondere Betonung des Grundtons oder der oberen Teiltöne gespielt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity auch die Dynamik (5 Stufen).

Pres de la table

Dieses Instrument mit einfacher Artikulation wird in der Nähe des Resonanzbodens gespielt, was zu einem trockeneren, helleren Klang als normal führt. Er hat eine kantigere Qualität, die die unteren Teiltöne betont und der Grundton ist weniger stark ausgeprägt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (4 Stufen).

Repetition Rep

Ein Instrument, das für das manuelle Spielen wiederholter Noten ohne den gefürchteten "Maschinengewehr"-Effekt (bei dem ein Instrument durch das wiederholte Triggern desselben Samples mechanisch klingt). Dies hilft, Kontinuität in Passagen zu schaffen, die eine schnelle Abfolge von wiederholten Noten erfordern, da die vorherigen Noten bis zu ihrer vollen Dauer erklingen können, auch wenn sie erst kürzlich getriggert wurden. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

Daumenpick

Die Standardmethode des Harp-Spiels ohne Verzierungen oder ungewöhnliche Klangfarbenveränderungen. Der Klang ähnelt dem eines normalen Zupfens, wird aber zu einem eher gitarrenähnlichen Klang verschoben, da die Noten auf einer größeren Fläche gezupft werden. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (5 Stufen).

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

Eine Reihe von Kratzern, Schlägen und anderen ungewöhnlichen Klängen, die durch nicht-traditionelle Spieltechniken erzeugt werden, die den weißen Tasten zwischen den Noten C1 und C4 zugeordnet sind. Die Schläge betonen die Dimension des Resonanzbodens und erzeugen einen Effekt, der einem unheimlichen Hall ähnelt und die Kratzer erzeugen ein beunruhigendes, metallisches Brummen, das sich ideal zur Untermalung von Spannungs- oder Horror-Sounds eignet. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Gliss

Aufwärts- und abwärtsgerichtete Glissandi über eine Vielzahl von Skalen und über mehrere Oktaven hinweg, abgebildet auf weiße Tasten zwischen den Noten C1 und H4. Perfekt für groß angelegte Orchesteraufführungen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Unten finden Sie eine Liste der Anfangstöne jedes Glissandos in Klammern, gefolgt von seinem Grundton und Skala / Modus.

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
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	B	Lokrisch

Gliss Angelic

Die überlappenden Glissandi, die sowohl Gliss Angelic Slow als auch Fast enthalten, erstrecken sich über eine Vielzahl von Skalen und über mehrere Oktaven hinweg, einschließlich aufwärts und abwärts gewundener (up and down) Glissandi. Diese Glissandi eignen sich perfekt, um mystische und ätherische Szenen in Film- und Spielpartituren zu erzeugen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke. Langsame Glissandi werden den weißen Tasten zwischen C0 und A2 zugeordnet, während schnelle Glissandi den weißen Tasten zwischen C3 und G5 zugeordnet werden.

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
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

Gliss Angelic Slow

Überlappende, langsame Glissandi über eine Vielzahl von Skalen und über mehrere Oktaven hinweg, einschließlich sowohl aufwärts als auch abwärts gerichtete Glissandi, die sich perfekt für die Darstellung mystischer und ätherische Szenen in Film- und Spielpartituren. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamt Lautstärke.

Gliss Angelic Fast

Überlappende, schnelle Glissandi in einer Vielzahl von Skalen und über mehrere Oktaven hinweg, einschließlich aufwärts und abwärts gerichteter Glissandi, die sich perfekt für die Darstellung von mystischen und ätherischen Szenen in Film- und Spielpartituren. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamt Lautstärke.

Keyswitch

Keyswitch (KS) Master-Instrumente können zwischen vielen einzelnen Instrumenten oder Artikulationen umschalten, indem sie ihre jeweiligen blau gefärbten Tasten ("Keyswitches") auf der virtuellen Tastatur spielen. Wenn ein Instrument oder eine Artikulation aktiv ausgewählt ist, wird der entsprechende Keyswitch gelb hervorgehoben. Dies ist einer der schnellsten Wege, um in Echtzeit zwischen Artikulationen zu wechseln und macht es Ihnen leicht, Noten in die Pianorolle zu legen und nach der Performance die Artikulationen zu wechseln.

3.5 HOLLYWOOD SOLO VIOLIN

Die Bibliothek Hollywood Solo Violin Opus Edition ist so konzipiert, dass sie mit den anderen Bibliotheken der Hollywood Orchestra Opus Edition Serie zusammenarbeitet.

Während sie die gleiche Anzahl von Mikrofonpositionen und viele der gleichen Funktionen enthält, ist die Mikrofonkonfiguration für Solo-Instrumente ausgelegt, im Gegensatz zu einem vollen Orchester. Anstelle der Surround- und Vintage-Surround-Mikrofonpositionen, die im Orchester verwendet werden, enthält die Hollywood Harp Vintage-Alternativen für die Nah- und mittleren Mikrofonpositionen.

Bei der Hollywood Solo Violin sind Dynamik und Vibratotiefe mit dem Modulationsrad (CC1) verbunden, während die Hollywood Orchestra-Serie eine unabhängige Steuerung von Dynamik und Vibrato-Tiefe bietet. Außerdem gibt es einen neuen Typ von Legato-Instrumenten (Legato Sustain), der Legato- und Sustain-Artikulationen in einem Sample-Layer kombiniert und damit für mehr Kontinuität über die Dauer einer Note sorgt.

3.5.1 Soloinstrument

Die Instrumente in Hollywood Solo Violine enthalten alle eine Solo-Geige. Einige Instrumente enthalten eine einzige Artikulation, während andere mehrere Artikulationen enthalten, die in einer einzigen Instrumenten-Datei kombiniert sind.

- Solo Violine

3.5.2 Instrumentenkategorien und -typen

Der folgende Abschnitt beschreibt die Kategorien und Typen von Instrumenten, die in der Hollywood Solo Violine enthalten sind.

- Long Solo
- Long
- Short
- Legato
- Keyswitch

BITTE BEACHTEN SIE: Ausführliche Beschreibungen von Instrumenten und Leistungen finden Sie in der Beschreibungs- Box auf der Seite Browse.

Long Solo

Dieses Instrument ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, um eine monophone Wiedergabe zu erzwingen; dadurch können Sie auf einfache Weise weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Anschlägen abgespielt.

Flautando

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Bogentechnik aus, bei der der Spieler den Bogen nach oben zum Griffbrett bewegt, um einen ätherischen, nicht-vibratoartigen, hauchigen Klang zu erzeugen. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, eine monophone Wiedergabe erzwingt; so können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Attacks getriggert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Grand Détaché RR

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Artikulation aus, die gehaltene Töne ohne Legato Verbindung erzeugt (der Begriff "détaché" bedeutet im Deutschen "getrennt") und hat einen klaren Anschlag am Anfang jeder Note, unabhängig davon, was davor kommt. Es ist mit einem Legato Performance-Skript geladen, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, was es Ihnen ermöglicht, auf einfache Weise sanfte melodische Linien zu erzeugen. Nicht überlappende werden mit ihren regulären Attacks getriggert. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und es gibt einen Round-Robin-Zyklus (x2) pro Note.

Lyrical Mute (Lyr Mte)

Dieses Instrument verfügt über ein ausdrucksstarkes Vibrato, das an eine Singstimme erinnert und wird mit einem Dämpfer gespielt, der das Timbre der Geige abmildert. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, eine monophone Wiedergabe erzwingt; so können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende werden mit ihren regulären Attacks abgespielt. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke.

Lyrical Vibrato (Lyr Vib)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die einen ausdrucksstarken Vibrato-Stil verwendet, der an eine Gesangsstimme erinnert. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Attacks eliminiert, wodurch eine monophone Wiedergabe erzwungen wird. Dadurch können Sie auf einfache Weise weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Anschlägen abgespielt. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Sustain Expressive (Sus Exp)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, bei der ein Molto-Vibrato-Stil (stark ausgeprägtes Vibrato) verwendet wird. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Attacks eliminiert, wodurch eine monophone Wiedergabe erzwungen wird. Das erlaubt es Ihnen, leichte weiche melodische Linien zu erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Attacks abgespielt. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (2 Stufen).

Sustain NV NV VB

Dieses Instrument kombiniert 2 Artikulationen: ein Non-Vibrato in den unteren 2 Dynamikstufen und ein Sustain-Vibrato in der lautesten Dynamikstufe. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, wodurch eine monophone Wiedergabe erzwungen wird. Dies ermöglicht es Ihnen, auf einfache Weise weiche melodische Linien zu erzeugen. Nicht überlappende Noten triggern mit ihren regulären Attacks. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Sustain NV VB VB

Dieses Instrument kombiniert 2 Artikulationen: Non-Vibrato in der niedrigsten Dynamikstufe und ein Sustain-Vibrato in der lautesten Dynamikstufe. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Attacks eliminiert und so eine monophone Wiedergabe erzwingt; so können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Attacks

getriggert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) die Dynamik (3 Stufen).

Sustain Non Vibrato (Sus Non Vib)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation ohne Vibrato, die einen reinen, für Streichinstrumente ungewöhnlichen statischen Klang hat. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, wodurch eine monophone Wiedergabe erzwungen wird. Dies ermöglicht es Ihnen, auf einfache Weise weiche melodische Linien zu erzeugen. Nicht überlappende Noten triggern mit ihren regulären Attacks. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Sustain Vibrato (Sus Vib)

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Artikulation mit moderatem Vibrato aus, im Gegensatz zu einigen der dramatischeren Instrumente in dieser Sammlung. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Attacks eliminiert und so die monophone Wiedergabe erzwingt; so können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Attacks getriggert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Long

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Bogentechnik aus, bei der der Spieler den Bogen nach oben zum Griffbrett bewegt. Das Instrument verfügt über eine Bogentechnik, bei der der Spieler den Bogen in Richtung Griffbrett bewegt, um einen ätherischen, nicht-vibratoartigen, gehauchten Klang zu erzeugen. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Flautando

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Bogentechnik aus, bei der der Spieler den Bogen oben am Griffbrett spielt, um einen ätherischen, nicht-vibratoartigen, gehauchten Klang zu erzeugen. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Grand Détaché RR

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Artikulation aus, die gehaltene Töne ohne Legato-Verbindung erzeugt (der Begriff "détaché" bedeutet im Deutschen "getrennt") und hat einen klaren Anschlag am Anfang jeder Note, unabhängig davon, was davor kommt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und es gibt einen Round-Robin-Zyklus (x2) pro Note.

Lyrical Mute (Lyr Mte)

Dieses Instrument verfügt über ein ausdrucksstarkes Vibrato, das an eine Singstimme erinnert und wird mit einem Dämpfer gespielt, der das Timbre der Violine abmildert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Lyrical Vibrato (Lyr Vib)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die einen ausdrucksstarken Vibrato-Stil verwendet, der an eine Gesangsstimme erinnert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Sustain Expressive (Sus Exp)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, bei der ein Molto-Vibrato-Stil (stark ausgeprägtes Vibrato) zum Einsatz kommt. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (2 Stufen).

Sustain NV NV VB

Dieses Instrument kombiniert 2 Artikulationen: ein Non-Vibrato in den unteren 2 Dynamikstufen und ein Sustain-Vibrato in der lautesten Dynamikstufe. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Sustain NV VB VB

Dieses Instrument kombiniert 2 Artikulationen: Non-Vibrato in der niedrigsten Dynamikstufe und ein Sustain-Vibrato in der lautesten Dynamikstufe. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Sustain Non Vibrato (Sus Non Vib)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation ohne Vibrato, die einen reinen, für Streichinstrumente ungewöhnlich statischen Klang liefert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Sustain Vibrato (Sus Vib)

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Artikulation mit moderatem Vibrato aus, im Gegensatz zu einigen der dramatischeren Instrumente in dieser Bibliothek. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Short

Dieser Ordner enthält eine Sammlung von Instrumenten, die Artikulationen umfassen, mit denen die Solo-Violine verwenden kann, um kurze Klänge zu erzeugen, einschließlich verschiedener Zupf- und Streichtechniken. Die meisten Instrumente reagieren auf MIDI-Velocity zur Steuerung der Lautstärke und haben mehrere Round-Robin-Samples pro Note.

Marcato Vibrato RRx4

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die mit einem starken Akzent beginnt und eine Dauer mit einem leichten Vibrato am Ende für die Farbe. Marcato-Artikulationen sind gut geeignet für Märsche, starke Wiederholungsrhythmen und generell überall dort, wo Sie etwas Kräftigeres wünschen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und es gibt einen Round-Robin-Zyklus (x4) pro Note.

Martele RRx4

Diese Artikulation stammt aus dem Französischen und bedeutet "gehämmert". Diese Artikulation wird durch perkussives Spielen erzeugt, um einen scharfen Akzent beim Anschlagen einer Note und ein schnelles, definitives Loslassen zu erzeugen. Martele ist dem Staccato ähnlich und eignet sich gut für Märsche, starke Wiederholungsrhythmen und generell überall dort, wo Sie etwas kräftiger spielen und gleichzeitig Raum zwischen den Noten und zusätzliche Abgehacktheit hinzufügen möchten. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert die Dynamik (3 Stufen) und es gibt einen Round-Robin-Zyklus (x4) pro Note.

Pizzicato RRx4

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, bei der eine oder mehrere Saiten gleichzeitig gezupft werden, um einen charakteristischen perkussiven Klang zu erzeugen. Diese sind leichter als gestrichene Töne und sind im Allgemeinen leiser und holziger. Sie sind eine ausgezeichnete Ergänzung zu den Staccato-Noten der Holzbläser. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert die Dynamik (3 Stufen) und es gibt einen Round-Robot robin (x4) Zyklus pro Note.

Sforzando

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die durch einen plötzlichen, starken Akzent gekennzeichnet ist, der schnell in einen leisen, ausdrucksstarken Vibrato-Ton übergeht, der ein paar Takte lang gehalten wird. CC 11 (Expression) und die Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Spiccato

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, bei der der Bogen von der Saite abprallt, um sehr kurze Noten zu erzeugen, gefolgt von einem reinen Klang, da die Saiten frei schwingen können, ohne dass der Bogen sie weiter berührt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert die Dynamik (3 Stufen) und es gibt einen Round-Robin-Zyklus (x4) pro Note.

Legato

Die Instrumente in dieser Gruppe werden "Monophonic True Legato" gespielt, was bedeutet, dass jeder Legato-Übergang live mit mehreren verschiedenen Lautstärken und Anschlagsstärken aufgenommen wurde und nicht vom Programm künstlich erzeugt wurde. Dies führt zu realistischeren Ergebnissen und fängt mehr vom Charakter des Interpreten in jedem Notenübergang ein.

Legato-Bogenwechsel (Legato Bow Change)

Dieses Instrument verfügt über einen Legato-Bogenrichtungswechsel, bei dem überlappende Noten einen dramatischen und ausdrucksstarken Bogenstrich erzeugen, um die zweite Note zu akzentuieren, während sie weiterhin zusammenhängend gespielt werden (im Gegensatz zu einem Bindebogen, der den Übergang so nahtlos wie möglich macht). Ein Performance-Skript bestimmt, welche Ebene ausgewählt wird, wenn ein Legatospiel erkannt wird oder nicht und das Timing zwischen Legatointervallen wird angepasst (enger oder weiter), je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen (Note Velocity). Wenn Sie verbundene Noten spielen (Legato), bis zu einer Oktave in beide Richtungen, wird eine Legato-Bogenwechsel-Artikulation abgespielt und per Cross-fade in einen Sustain-Vibrato-Layer übergeht (bestehend aus einer leichten Vibrato-Artikulation in der weichen Dynamikstufe und einer lyrischen Vibrato-Artikulation in der lauten Dynamikstufe). Wenn Sie unverbundene Noten spielen (Nicht-Legato), wird derselbe Sustain-Vibrato-Layer abgespielt. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) regeln die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) regelt die Dynamik (bis zu 2 Stufen).

Legato-Bogenwechsel schnell (Legato Bow Change Fast)

Dieses Instrument verfügt über einen schnellen Legato-Bogenrichtungswechsel, bei dem sich überlappende Noten einen schnellen Lautstärkesprung erzeugen und dem Anfang jeder Note einen klaren Attack geben. Ein Performance-Skript bestimmt, welche Ebene ausgewählt wird, je nachdem, ob Legato-Spiel erkannt wird oder nicht. Wenn Sie verbundene Noten (Legato) bis zu einer Oktave in beide Richtungen, spielen, wird eine Legato-

Bogenwechsel-Artikulation abgespielt, die per Cross-fade in ein Détaché-Layer mit einem Round-Robin-Zyklus (x2) pro Note übergeht. Beim Spielen (nicht Legato) wird derselbe Détaché-Layer wiedergegeben. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Legato-Bogenwechsel Sanft (Legato Bow Change Smooth)

Dieses Instrument verfügt über einen sanften Legato-Bogenrichtungswechsel, der zwei miteinander verbundene Noten nahtlos ineinander übergehen lässt. Ein Performance-Skript bestimmt welche Ebene ausgewählt wird, je nachdem, ob Legatospiel erkannt wird oder nicht. Das Timing zwischen den Legato-Intervallen wird angepasst (enger oder lockerer), je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen (Notenanschlagstärke). Wenn Sie zusammenhängende Noten (Legato) bis zu einer Oktave in beide Richtungen spielen, wird eine Legato-Bogenwechsel-Artikulation abgespielt, die per Cross-fade in eine Sustain-Vibrato-Schicht übergeht (bestehend aus einer leichten Vibrato-Artikulation in der weichen Dynamikstufe und einer lyrischen Vibrato-Artikulation in der lauten Dynamikstufe). Wenn Sie unverbunden spielen (nicht legato), wird die gleiche Sustain-Vibrato-Schicht wiedergegeben. CC 11 (Expression) steuert die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (bis zu 2 Stufen).

Legato-Läufe (Legato Runs)

Mit diesem Instrument können Sie nahtlose Multinoten-Läufe erzeugen, die bei schnellen Tempi sehr realistisch sind und bietet dabei mehr Flexibilität als voraufgenommene Läufe. Ein Performance-Skript bestimmt, welche Ebene ausgewählt wird, je nachdem, ob Legatospiel erkannt wird oder nicht und das Timing zwischen Legato-Intervallen wird angepasst (enger oder lockerer), je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen (Note Velocity). Wenn Sie verbundene Noten (Legato) bis zu 3 Halbtöne (eine kleine Terz) in beide Richtungen spielen, wird eine Legato-Lauf-Artikulation wiedergegeben, mit einem Round-Robin Rotationszyklus (x2) pro Note. Wenn Sie verbundene Noten (legato) 4 Halbtöne und bis zu einer Oktave in beide Richtungen spielen, wird eine Legato-Bogenwechsel-Artikulation wiedergegeben. Sowohl Läufe und Legato-Layer gehen per Cross-fade in einen Détaché-Layer über, mit einem Round-Robin (x2) Zyklus pro Note. Wenn Sie unverbunden spielen (nicht legato), wird derselbe Détaché-Layer ausgelöst. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Legato Slur

Dieses Instrument verfügt über eine Legatobogen-Artikulation, bei der mehrere Noten ununterbrochen mit einem Bogenstrich gespielt werden können. Jede Note bewegt sich in Richtung der nächsten sobald sie endet, um eine reibungslose Wiedergabe zu gewährleisten. Sie glänzt bei langsamen bis mittleren Tempi, wenn es viel Zeit gibt, um die einzelnen Übergänge zwischen den Noten zu hören. Ein Performance-Skript bestimmt welche Ebene ausgewählt wird, je nachdem, ob Legatospiel erkannt wird oder nicht und das Timing zwischen Legato-Intervallen wird angepasst (enger oder lockerer), je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen (Note Velocity). Wenn Sie verbundene Noten (Legato) bis zu einer Oktave in beide Richtungen, wird eine Legato-Bogenartikulation gespielt, die per Cross-fade in eine Sustain-Vibrato-Schicht (bestehend aus einer leichten Vibrato-Artikulation in der weichen Dynamikstufe und einer lyrischen Vibrato-Artikulation in der lauten Dynamikstufe) übergeht. Wenn Sie unverbunden spielen (nicht legato), wird derselbe Sustain-Layer wiedergegeben. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (2 Stufen).

LegSus Slur

Dieses Instrument verfügt über eine Legato-Bogenartikulation, bei der mehrere Noten ununterbrochen mit einem Bogenstrich gespielt werden können. Jede Note bewegt sich in die Richtung der nächsten, wenn sie endet, um eine reibungslose Wiedergabe zu gewährleisten - aber statt separater Layer für die Legato und Sustain-Anteile wird jede Note am Ende des Legato-Übergangs gehalten. Mit weniger Überblendungen, um das Gefühl einer Live-Performance zu erhalten. Ein Performance-Skript bestimmt, welche Ebene ausgewählt wird, je nachdem, ob Legatospiel erkannt wird oder nicht und das Timing zwischen den Legato-Intervallen wird angepasst (enger oder lockerer), je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen (Note Velocity). Wenn Sie zusammenhängende Noten (Legato) bis zu einer Oktave in beide Richtungen spielen, wird eine kombinierte Legato-/Sustain-Bogenartikulation gespielt. Wenn Sie unverbunden spielen (nicht legato), wird eine ausdrucksstarke Vibrato-Schicht gespielt. CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik sowohl der verbundenen (Legato) als auch der nicht verbundenen (Nicht-Legato) Ebene auf der Basis ihres Anfangswerts (2 Stufen), überblendet aber nicht zwischen diesen Dynamik-Ebenen. Sowohl CC 11 (Expression) als auch CC 1 (Modulationsrad) können jedoch die Gesamtlautstärke in der Mitte der Note steuern.

Keyswitch

Keyswitch (KS) Master-Instrumente können zwischen vielen einzelnen Instrumenten oder Artikulationen umschalten, indem sie ihre jeweiligen blau gefärbten Tasten ("Keyswitches") auf der virtuellen Tastatur spielen. Wenn ein Instrument oder eine Artikulation aktiv ausgewählt ist, wird der entsprechende Keyswitch gelb hervorgehoben. Dies ist einer der schnellsten Wege, um in Echtzeit zwischen den Artikulationen zu wechseln und es macht es Ihnen leicht, Noten in die Pianorolle zu legen und nach der Performance die Artikulationen zu wechseln.

3.6 HOLLYWOOD SOLO CELLO

Die Bibliothek Hollywood Solo Cello Opus Edition ist so konzipiert, dass sie mit den anderen Bibliotheken der Hollywood Orchestra Opus Edition Serie zusammenarbeitet.

Während sie die gleiche Anzahl von Mikrofonpositionen und viele der gleichen Funktionen enthält, ist die Mikrofonkonfiguration für Solo-Instrumente ausgelegt, im Gegensatz zu einem vollen Orchester. Anstelle der Surround- und Vintage-Surround-Mikrofonpositionen, die im Orchester verwendet werden, enthält die Hollywood Harp Vintage-Alternativen für die Nah- und mittleren Mikrofonpositionen.

Beim Hollywood Solo Cello sind die Dynamik und die Vibratotiefe mit dem Mod Rad (CC 1) verknüpft, während die Hollywood Orchestra-Serie eine unabhängige Steuerung von Dynamik und Vibrato-Tiefe bietet. Außerdem gibt es einen neuen Typ von Legato-Instrumenten (Legato Sus Slur), der die Legato- und Sustain-Artikulationen in einem Sample-Layer kombiniert, wodurch es mehr Kontinuität über die Dauer einer Note gibt.

3.6.1 Soloinstrument

Die Instrumente in Hollywood Solo Cello enthalten alle ein Cello. Einige Instrumente enthalten eine einzige Artikulation, während andere mehrere Artikulationen enthalten, die in einer einzigen Instrumenten-Datei kombiniert sind.

- Solo Cello

3.6.2 Instrumentenkategorien und -typen

Der folgende Abschnitt beschreibt die Kategorien und Typen von Instrumenten, die in Hollywood Solo Cello enthalten sind.

- Long Solo
- Long
- Short
- Legato
- Keyswitch

BITTE BEACHTEN SIE: Ausführliche Beschreibungen von Instrumenten und Performances finden Sie im Feld Beschreibung der Browse-Seite.

Langes Solo

Dieses Instrument ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, wodurch eine monophone Wiedergabe erzwungen wird. Dadurch können Sie auf einfache Weise sanfte melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Anschlägen abgespielt.

Flautando

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Bogentechnik aus, bei der der Spieler den Bogen oben am Griffbrett bewegt, um einen ätherischen, nicht-vibratoartigen, gehauchten Klang zu erzeugen. Es ist mit einer Legato-Performance-Skript, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, eine monophone Wiedergabe erzwingt; so können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihrem regulären Attack getriggert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke.

Grand Détaché RR

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Artikulation aus, die gehaltene Töne ohne Legato Verbindung erzeugt (der Begriff "détaché" bedeutet im Deutschen "getrennt") und hat einen klaren Anschlag am Anfang jeder Note, unabhängig davon, was davor kommt. Es ist mit einem Legato Performance-Skript geladen, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, was es Ihnen ermöglicht, auf einfache Weise sanfte melodische Linien zu erzeugen. Nicht überlappende werden mit ihren regulären Attacks getriggert. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und es gibt einen Round-Robin-Zyklus (x2) pro Note.

Lyrical Mute (Lyr Mte)

Dieses Instrument verfügt über ein ausdrucksstarkes Vibrato, das an eine Singstimme erinnert und wird mit einem Dämpfer gespielt, der das Timbre der Geige abmildert. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, eine monophone Wiedergabe erzwingt; so können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende werden mit ihren regulären Attacks abgespielt. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke.

Sustain Expressive (Sus Exp)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, bei der ein Molto-Vibrato-Stil (stark ausgeprägtes Vibrato) verwendet wird. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Attacks eliminiert, wodurch eine monophone Wiedergabe erzwungen wird. Das erlaubt es Ihnen, leichte weiche melodische Linien zu erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Attacks abgespielt. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (2 Stufen).

Sustain Light Vibrato (Sus LtVib)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die ein leichtes Vibrato verwendet, im Gegensatz zu einigen der dramatischeren Instrumente in dieser Bibliothek. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Attacks eliminiert und die monophone Wiedergabe erzwingt. So können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Attacks getriggert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke.

Sustain Non Vibrato (Sus Non Vib)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation ohne Vibrato, die einen reinen, für Streichinstrumente ungewöhnlichen statischen Klang hat. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, wodurch eine monophone Wiedergabe erzwungen wird. Dies ermöglicht es Ihnen, auf einfache Weise weiche melodische Linien zu erzeugen. Nicht überlappende Noten triggern mit ihren regulären Attacks. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Sustain NV NV VB

Dieses Instrument kombiniert 2 Artikulationen: ein Non-Vibrato in den unteren 2 Dynamikstufen und ein Sustain-Vibrato in der lautesten Dynamikstufe. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Anschläge eliminiert, wodurch eine monophone Wiedergabe erzwungen wird. Dies ermöglicht es Ihnen, auf einfache Weise weiche melodische Linien zu erzeugen. Nicht überlappende

Noten triggern mit ihren regulären Attacks. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Sustain NV VB VB

Dieses Instrument kombiniert 2 Artikulationen: Non-Vibrato in der niedrigsten Dynamikstufe und ein Sustain-Vibrato in der lautesten Dynamikstufe. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Attacks eliminiert und so eine monophone Wiedergabe erzwingt; so können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Attacks getriggert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) die Dynamik (3 Stufen).

Tremolo

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die wiederholte, schnell wechselnde Bogenanschläge auf jeder Note spielt. Bei niedriger Lautstärke entsteht ein eindringlicher, geräuschvoller Effekt, bei hoher Lautstärke ein aggressiver schnarrenden Klang bei höheren Lautstärken. Kombiniert mit anderen Instrumenten ist es nützlich, um ein Gefühl der Bewegung zu erzeugen oder den Klang mit wiederholten Notenanschlägen zu "verdicken". Dieses Instrument ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und so starke Anschläge eliminiert und eine monophone Wiedergabe erzwingt. So können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Anschlägen getriggert. Dramatische Passagen sind ein idealer Ort, um charakteristische Tremolos mit langen Crescendos und Decrescendos zu erzeugen. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Long

Die Instrumente in dieser Gruppe werden ohne Legato gespielt, was bedeutet, dass jede Note einen klaren Anschlag hat - auch bei überlappenden Noten. Dies ist ideal für Passagen, die eine stärkere Betonung der einzelnen Noten erfordern oder bei denen die Melodie nicht so lyrisch und zusammenhängend klingen soll.

Flautando

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Bogentechnik aus, bei der der Spieler den Bogen oben am Griffbrett spielt, um einen ätherischen, nicht-vibratoartigen, gehauchten Klang zu erzeugen. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Grand Détaché RR

Dieses Instrument zeichnet sich durch eine Artikulation aus, die gehaltene Töne ohne Legato Verbindung erzeugt (der Begriff "détaché" bedeutet im Deutschen "getrennt") und hat einen klaren Anschlag am Anfang jeder Note, unabhängig davon, was davor kommt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und es gibt einen Round-Robin-Zyklus (x2) pro Note.

Lyrical Vibrato (Lyr Vib)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die einen ausdrucksstarken Vibrato-Stil verwendet, der an eine Gesangsstimme erinnert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Sustain Expressive (Sus Exp)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, bei der ein Molto-Vibrato-Stil (stark ausgeprägtes Vibrato) zum Einsatz kommt. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (2 Stufen).

Sustain Light Vibrato (Sus LtVib)

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die ein leichtes Vibrato verwendet, im Gegensatz zu einigen der dramatischeren Instrumente in dieser Bibliothek. Es ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und starke Attacks eliminiert und die monophone Wiedergabe erzwingt. So können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Attacks getriggert. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke.

Sustain NV NV VB

Dieses Instrument kombiniert 2 Artikulationen: ein Non-Vibrato in den unteren 2 Dynamikstufen und ein Sustain-Vibrato in der lautesten Dynamikstufe. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Sustain NV VB VB

Dieses Instrument kombiniert 2 Artikulationen: Non-Vibrato in der niedrigsten Dynamikstufe und ein Sustain-Vibrato in der lautesten Dynamikstufe. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) steuert die Dynamik (3 Stufen).

Tremolo

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die wiederholte, schnell wechselnde Bogenanschlüsse auf jeder Note spielt. Bei niedriger Lautstärke entsteht ein eindringlicher, geräuschvoller Effekt, bei hoher Lautstärke ein aggressiver schnarrenden Klang bei höheren Lautstärken. Kombiniert mit anderen Instrumenten ist es nützlich, um ein Gefühl der Bewegung zu erzeugen oder den Klang mit wiederholten Notenanschlüssen zu "verdicken". Dieses Instrument ist mit einem Legato-Performance-Skript ausgestattet, das überlappende Noten überblendet und so starke Anschläge eliminiert und eine monophone Wiedergabe erzwingt. So können Sie leicht weiche melodische Linien erzeugen. Nicht überlappende Noten werden mit ihren regulären Anschlägen getriggert. Dramatische Passagen sind ein idealer Ort, um charakteristische Tremolos mit langen Crescendos und Decrescendos zu erzeugen. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Short

Dieser Ordner enthält eine Sammlung von Instrumenten, die Artikulationen umfassen, mit denen das Solo-Cello kurze Klänge erzeugen kann, einschließlich verschiedener Zupf- und Streichtechniken. Die meisten Instrumente reagieren auf MIDI-Velocity zur Steuerung der Lautstärke und haben Round-Robin-Samples (x2) pro Note.

Marcato Vibrato RRx4

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die mit einem starken Akzent beginnt und eine Dauer mit einem leichten Vibrato am Ende für die Farbe. Marcato-Artikulationen sind gut geeignet für Märsche, starke Wiederholungsrhythmen und generell überall dort, wo Sie

etwas Kräftigeres wünschen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und es gibt einen Round-Robin-Zyklus (x4) pro Note.

Pizzicato RRx4

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, bei der eine oder mehrere Saiten gleichzeitig gezupft werden, um einen charakteristischen perkussiven Klang zu erzeugen. Diese sind leichter als gestrichene Töne und im Allgemeinen leiser und holziger. Sie sind eine ausgezeichnete Ergänzung zu den Staccato-Noten der Holzbläser. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert die Dynamik (3 Stufen) und es gibt einen Round-Robin-Zyklus (x4) pro Note.

Sforzando

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, die durch einen plötzlichen, starken Akzent gekennzeichnet ist, der schnell in einen leisen, ausdrucksstarken Vibrato-Ton übergeht, der ein paar Takte lang gehalten wird. CC 11 (Expression) und die Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Spiccato

Dieses Instrument verfügt über eine Artikulation, bei der der Bogen von der Saite abprallt, um sehr kurze Noten zu erzeugen, gefolgt von einem reinen Klang, da die Saiten frei schwingen können, ohne dass der Bogen sie weiter berührt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert die Dynamik (3 Stufen) und es gibt einen Round-Robin-Zyklus (x4) pro Note.

Legato

Die Instrumente in dieser Gruppe werden "Monophonic True Legato" gespielt, was bedeutet, dass jeder Legato-Übergang live mit mehreren verschiedenen Lautstärken und Anschlagsstärken aufgenommen wurde und nicht vom Programm künstlich erzeugt wurde. Dies führt zu realistischeren Ergebnissen und fängt mehr vom Charakter des Interpreten in jedem Notenübergang ein.

Legato-Bogenwechsel (Legato Bow Change)

Dieses Instrument verfügt über einen Legato-Bogenrichtungswechsel, bei dem überlappende Noten einen dramatischen und ausdrucksstarken Bogenstrich erzeugen, um die zweite Note zu akzentuieren, während sie weiterhin zusammenhängend gespielt werden (im Gegensatz zu einem Bindebogen, der den Übergang so nahtlos wie möglich macht). Ein Performance-Skript bestimmt, welche Ebene ausgewählt wird, wenn ein Legatospiel erkannt wird oder nicht und das Timing zwischen Legatointervallen wird angepasst (enger oder weiter), je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen (Note Velocity). Wenn Sie verbundene Noten spielen (Legato), bis zu einer Oktave in beide Richtungen, wird eine Legato-Bogenwechsel-Artikulation abgespielt und geht per Cross-fade in einen Sustain-Vibrato-Layer über (bestehend aus einer leichten Vibrato-Artikulation in der weichen Dynamikstufe und einer lyrischen Vibrato-Artikulation in der lauten Dynamikstufe). Wenn Sie unverbundene Noten spielen (Nicht-Legato), wird derselbe Sustain-Vibrato-Layer abgespielt. CC 11 (Expression) und CC 1 (Mod Wheel) regeln die Gesamtlautstärke und CC 1 (Mod Wheel) regelt die Dynamik (bis zu 2 Stufen).

Legato-Bogenwechsel schnell (Legato Bow Change Fast)

Dieses Instrument verfügt über einen schnellen Legato-Bogenrichtungswechsel, bei dem sich überlappende Noten einen schnellen Lautstärkesprung erzeugen und dem Anfang jeder Note einen klaren Attack geben. Ein Performance-Skript bestimmt, welche Ebene

ausgewählt wird, je nachdem, ob Legato-Spiel erkannt wird oder nicht. Wenn Sie verbundene Noten (Legato) bis zu einer Oktave in beide Richtungen spielen, wird eine Legato-Bogenwechsel-Artikulation abgespielt, die per Cross-fade in einen Détaché-Layer mit einem Round-Robin-Zyklus (x2) pro Note übergeht. Beim Spielen (nicht Legato) wird derselbe Détaché-Layer wiedergegeben. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Legato-Bogenwechsel Sanft (Legato Bow Change Smooth)

Dieses Instrument verfügt über einen sanften Legato-Bogenrichtungswechsel, der zwei zusammenhängende Noten mit einem weichen, nicht verwaschenen Attack verschmilzt. Ein Performance-Skript bestimmt welche Ebene ausgewählt wird, je nachdem, ob Legatospiel erkannt wird oder nicht. Das Timing zwischen den Legato-Intervallen wird angepasst (enger oder lockerer), je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen (Notenanschlagstärke). Wenn Sie zusammenhängende Noten (Legato) bis zu einer Oktave in beide Richtungen spielen, wird eine Legato-Bogenwechsel-Artikulation abgespielt, die per Cross-fade in eine Sustain-Vibrato-Schicht übergeht (bestehend aus einer leichten Vibrato-Artikulation in der weichen Dynamikstufe und einer lyrischen Vibrato-Artikulation in der lauten Dynamikstufe). Wenn Sie unverbunden spielen (nicht legato), wird die gleiche Sustain-Vibrato-Schicht wiedergegeben. CC 11 (Expression) steuert die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (bis zu 2 Stufen).

Legato-Läufe (Legato Runs)

Mit diesem Instrument können Sie nahtlose Multinoten-Läufe erzeugen, die bei schnellen Tempi sehr realistisch sind und bietet dabei mehr Flexibilität als vorausgenommene Läufe. Ein Performance-Skript bestimmt, welche Ebene ausgewählt wird, je nachdem, ob Legatospiel erkannt wird oder nicht und das Timing zwischen Legato-Intervallen wird angepasst (enger oder lockerer), je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen (Note Velocity). Wenn Sie verbundene Noten (Legato) bis zu 3 Halbtöne (eine kleine Terz) in beide Richtungen spielen, wird eine Legato-Lauf-Artikulation wiedergegeben, mit einem Round-Robin Rotationszyklus (x2) pro Note. Wenn Sie verbundene Noten (legato) 4 Halbtöne und bis zu einer Oktave in beide Richtungen spielen, wird eine Legato-Bogenwechsel-Artikulation wiedergegeben. Sowohl Läufe und Legato-Layer gehen per Cross-fade in einen Détaché-Layer über, mit einem Round-Robin (x2) Zyklus pro Note. Wenn Sie unverbunden spielen (nicht legato), wird derselbe Détaché-Layer ausgelöst. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke.

Legato Slur

Dieses Instrument verfügt über eine Legato-Artikulation, bei der mehrere Noten ununterbrochen mit einem Bogenstrich gespielt werden können. Jede Note bewegt sich in Richtung der nächsten sobald sie endet, um eine reibungslose Wiedergabe zu gewährleisten. Sie glänzt bei langsamen bis mittleren Tempi, wenn es viel Zeit gibt, um die einzelnen Übergänge zwischen den Noten zu hören. Ein Performance-Skript bestimmt welche Ebene ausgewählt wird, je nachdem, ob Legatospiel erkannt wird oder nicht und das Timing zwischen Legato-Intervallen wird angepasst (enger oder lockerer), je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen (Note Velocity). Wenn Sie verbundene Noten (Legato) bis zu einer Oktave in beide Richtungen, wird eine Legato-Bogenartikulation gespielt, die per Cross-fade in eine Sustain-Vibrato-Schicht (bestehend aus einer leichten Vibrato-Artikulation in der weichen Dynamikstufe und einer lyrischen Vibrato-Artikulation in der lauten Dynamikstufe) übergeht. Wenn Sie unverbunden spielen (nicht legato), wird derselbe Sustain-Layer

wiedergegeben. CC 11 (Expression) und CC 1 (Modulationsrad) steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (2 Stufen).

LegSus Slur

Dieses Instrument verfügt über eine Legato-Bogenartikulation, bei der mehrere Noten ununterbrochen mit einem Bogenstrich gespielt werden können. Jede Note bewegt sich in die Richtung der nächsten, wenn sie endet, um eine reibungslose Wiedergabe zu gewährleisten - aber statt separaten Layer für die Legato und Sustain-Anteile wird jede Note am Ende des Legato-Übergangs gehalten. Mit weniger Überblendungen, um das Gefühl einer Live-Performance zu erhalten. Ein Performance-Skript bestimmt, welche Ebene ausgewählt wird, je nachdem, ob Legatospiel erkannt wird oder nicht und das Timing zwischen den Legato-Intervallen wird angepasst (enger oder lockerer), je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen (Note Velocity). Wenn Sie zusammenhängende Noten (Legato) bis zu einer Oktave in beide Richtungen spielen, wird eine kombinierte Legato-/Sustain-Bogenartikulation gespielt. Wenn Sie unverbunden spielen (nicht legato), wird eine ausdrucksstarke Vibrato-Schicht gespielt. CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik sowohl der verbundenen (Legato) als auch der nicht verbundenen (Nicht-Legato) Ebene auf der Basis ihres Anfangswerts (2 Stufen), überblendet aber nicht zwischen diesen Dynamik-Ebenen. Sowohl CC 11 (Expression) als auch CC 1 (Modulationsrad) können jedoch die Gesamtlautstärke in der Mitte der Note steuern.

Keyswitch

Keyswitch (KS) Master-Instrumente können zwischen vielen einzelnen Instrumenten oder Artikulationen umschalten, indem sie ihre jeweiligen blau gefärbten Tasten ("Keyswitches") auf der virtuellen Tastatur spielen. Wenn ein Instrument oder eine Artikulation aktiv ausgewählt ist, wird der entsprechende Keyswitch gelb hervorgehoben. Dies ist einer der schnellsten Wege, um in Echtzeit zwischen den Artikulationen zu wechseln und es macht es Ihnen leicht, Noten in die Pianorolle zu legen und nach der Performance die Artikulationen zu wechseln.

3.7 HOLLYWOOD STREICHER

Die Hollywood Strings Opus Edition Bibliothek ist so konzipiert, dass sie mit den anderen der Hollywood Orchestra Opus Edition Serie zusammenspielen. Sie enthält die gleiche Anzahl von Mikrofonpositionen und andere Funktionen, die helfen, sie zu einem einheitlichen Klang zu verschmelzen.

Die Hollywood Strings Opus Edition Bibliothek wurde entwickelt, um Orchestrationen zu erstellen, wie man sie aus Filmmusik kennt und in Soundtracks zu hören sind, aber sie kann natürlich auch für viele andere Arten von Musik verwendet werden.

3.7.1 Instrumentensektionen und Ensembles

Die in Hollywood Strings enthaltenen Instrumente, die den Klang der 5 Streichergruppen (1. Violinen, 2. Violinen, Violen, Celli und Bässe) in der Vielzahl von Artikulationen, zu denen Streicher fähig sind, wiedergeben. Es gibt auch eine Full Strings-Performance bei der Sie das gesamte Streichorchester gleichzeitig laden und spielen können.

Die Opus Edition enthält neue Erweiterungsinhalte wie 18 Violinen und Ensemble. Das Ensemble besteht aus 3 Flöten, 3 Klarinetten, 3 Fagotten, 2 Trompeten, 2 Posaunen, 18 Violinen und 7 Bässe, die alle gleichzeitig zusammenspielen.

Einige Instrumente enthalten eine einzelne Artikulation, während andere mehrere Artikulationen enthalten, die in einer einzigen Instrumentendatei kombiniert sind. Volle Streicher befinden sich in einer separaten Klasse, genannt Performances, die mehrere Instrumente enthalten, aber als ein einheitliches Ganzes funktionieren.

- 18 Violinen **[neu]**
- 1. Geigen
- 2. Violinen
- Bratschen
- Bässe
- Volle Streicher
- Ensemble **[neu]**

Divisi-Instrumente

Die 1. Violinen, 2. Violinen, Bratschen, Celli, Bässe und vollen Streicher enthalten Divisi-Instrumente die auf 'DIV A' und 'DIV B' enden. Sie erscheinen in separaten Ordnern im Browser: 'Violas' und 'Violas Divisi' zum Beispiel.

Jeder der Divisi-Ordner enthält Divisi A- und Divisi B-Versionen jedes der Instrumente in ihrem jeweiligen Hauptinstrumenten-Set. Sie erfassen nur den Klang des linken Stuhls oder des rechten Stuhls und sie sind nur mit den nahen Mikrofonen verfügbar, im Gegensatz zu den 5 Mikrofonpositionen im Hauptinstrument Set.

Divisi ist in der orchestralen Streicherliteratur üblich, um eine Streichergruppe manchmal in zwei Hälften zu teilen, damit sie unterschiedliche Phrasen und Noten spielen können. In einem Live-Orchester ist es üblich, dass die beiden Streicher, die sich ein Notenpult teilen, jeweils einen anderen Divisi-Part übernehmen. Und aufgrund der Physik von Orchestersektionen ist die Lautstärke eines Divisi-Parts nicht viel geringer, als wenn die ganze Gruppe den Part spielen würde.

Bei den Aufnahmen der Hollywood Strings wurden die Mikrofone nahe links und rechts von jeder Sektion platziert, um hauptsächlich die linke oder rechte Seite der Sektion aufzunehmen.

Der Ansatz, die Divisi-Mikrofone gleichzeitig mit allen anderen Mikrofonen aufzunehmen, war notwendig, um Intonationsprobleme zu vermeiden, die durch getrennte Takes entstehen könnten.

Die Divisi-Instrumente enthalten nur Close-Mikrofone, da alles, was weiter entfernt ist beide Hälften der Sektionen erfassen würde, Sie können jedoch die Divisi-Close-Mikrofone und die anderen Nicht-Divisi-Mikrofone mischen. Nehmen Sie für die anderen Mikrofonpositionen in Ihren Projekten die gleichen Artikulationen (in ihren Nicht-Divisi-Versionen) und passen Sie die Lautstärke an.

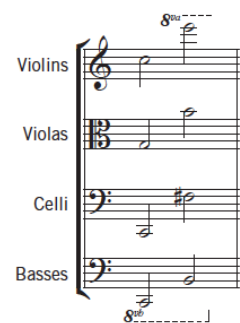
Full Strings Performances (Volle Streicher)

Full Strings kombinieren mehrere Instrumente (1. Geigen, 2. Geigen, Bratschen, Celli und Violinen, Violen, Celli und Bässe) zu einer einzigen Performance, die den gesamten Bereich des Streichorchesters abdeckt.

Eine Performance besteht im Wesentlichen aus mehreren Instrumenten, die als eine Einheit zusammenarbeiten. Opus tut dies, indem es alle Instrumente auf einmal lädt und den MIDI-Kanal den OMNI-MIDI-Modus zuweist, was bedeutet, dass sie alle auf alle MIDI Befehle reagieren.

Jedem Instrumententyp wird ein Notenbereich zugewiesen, so dass sich die Instrumente nicht überschneiden. Die gebräuchlichsten Bereiche sind hier aufgelistet, aber die Unterbrechung kann auch an einem etwas anderen Punkt auftreten:

- Geigen C4-E
- Bratschen G2-H3
- Celli C1-F#2
- Bässe C0-H0



Sie können die genauen Bereiche der einzelnen Instrumente sehen, indem Sie sich das Fenster "Zones" auf der Seite "Perform" ansehen.

Im Ordner "Full Strings 01 Long" gibt es eine Reihe von kombinierten Legato- und Sustain Instrumente, die einen Notenbereich zur Verfügung stellen, der eine Legato-Melodie spielen kann, während der Rest des Streichorchesters eine getragene Begleitung liefert.

- Full STR Sus + 1. Vln Leg
- Full STR Sus + 2. Vln-Leg
- Full STR Sus + Vc-Leg

BITTE BEACHTEN SIE: Alle einzelnen Streicher-Instrumente, aus denen die Full Strings Performances bestehen, werden im nächsten Abschnitt beschrieben.

3.7.2 Instrumentenkategorien und -typen

In den folgenden Abschnitten werden einige der verschiedenen Arten von Instrumenten erklärt, die in Hollywood Strings. Die hier beschriebenen Prinzipien gelten generell für alle Streichersektionen und Ensembles, es sei denn, es wird darauf hingewiesen.

- Long
- Short
- FX
- Legato
- Mutes
- Keyswitch

BITTE BEACHTEN SIE: Ausführliche Beschreibungen von Instrumenten und Performances finden Sie im Feld Beschreibung der Browse-Seite.

Long

Die Instrument-Typen in diesem Ordner umfassen Sustain, Détaché, Flautando und Harmonics. Die ersten beiden sind in allen 5 Orchestersektionen verfügbar, die letzten beiden nur in den 2. Geigen. Alle außer Détaché können unbegrenzt gehalten werden.

Détaché

Der musikalische Ausdruck Détaché bedeutet „abgetrennt“. Noten, die in diesem Stil gespielt werden, haben keine Legato-Verbindung zu der folgenden Note. Die Samples sind länger als die staccato Noten, aber Sie haben ein wohldefiniertes Ende, ungleich dem Sustain-Stil können Sie nicht unendlich gehalten werden.

Die Samples funktionieren gut, egal ob Sie die Noten am Ende spielen oder die Note davor damit beenden. Wenn aber Ihre Noten kurz genug sind, um als staccato durchzugehen, dann ist es das Beste eine der Artikulationen in dem Stil zu nehmen, um den Klang des echten Notenausgangs von einer der verschiedenen Techniken des echten Staccato zu bekommen.

Sustain

Alle Sustain-Instrumente spielen die Note so lange wie die Note gehalten wird. Dies wird durch die Wiederholung (Loop) des Samples erreicht. Sie sind eine gute Wahl für langsame Linien, die einen gleichmäßigen Klang benötigen, egal wie lange die Note gehalten wird.

Die Sustain-Instrumente verfügen über mehrere Performance-Parameter:

- Bogenrichtung – ein Round Robin (RR)-Zyklus, der zwischen aufwärts und abwärts gerichteten Bogenanschlägen wechselt, um den Effekt eines Streichers zu erzielen, der bei jeder Note die Bogenrichtung umkehrt.
- Fingerposition – Die Détaché- und Sustain-Instrumente (außer den Bässen) geben Ihnen Zugriff auf Samples jeder Note aller vier Saiten (sofern möglich).
- Vibrato Amount – Die Tiefe des Vibratos in Hollywood Strings gibt es in 3 Stufen: Nicht-Vibrato, Vibrato und Molto Vibrato.

Marcato-Sustain

Dieser Instrumententyp – es gibt einen in jeder Orchestersektion – spielt ein Marcato-Sample zusätzlich zu den mehreren Sustain-Samples. Das Marcato-Sample endet relativ schnell. Die Sustain-Samples sind geloopt, so dass sie so lange gespielt werden, wie die Note gehalten wird. Diese Kombination sorgt für zusätzliche Wucht am Anfang der Note.

Flautando

Nur die 2. Violinen enthalten ein Flautando-Patch. Sie werden jedoch feststellen, dass das Sustain Patch in anderen Sektionen, wenn es **pp** ohne Vibrato gespielt wird (d.h. wenn das Modulationsrad ganz nach unten gezogen), einen ähnlichen Klang erzielt.

Dies ist eine Art des Saitenspiels, bei der die Spitze des Bogens über dem Griffbrett verwendet wird, um einen gehauchten, ätherischen, nicht-vibratoartigen Klang mit flötenähnlicher Qualität zu erzeugen.

Dieses Instrument enthält keine Steuerung der Fingerposition oder des Vibratos und auch keine Round-Robin-Samples, wie die anderen Instrumente, die bereits in diesem Abschnitt erwähnt wurden.

Harmonics

Nur die 2. Violinen enthalten ein Harmonics-Patch. Dieser hohe und pfeifende Klang wird erzeugt, wenn die leichte Berührung eines Fingers an einem harmonischen Knotenpunkt (z. B. bei genau der Hälfte, einem Drittel oder einem Viertel der klingenden Länge der Saite) die gestrichene Saite auf einem natürlichen Oberton des Grundtons zum Schwingen bringt.

Bei Hollywood Strings liegen alle Obertöne zwei Oktaven über dem Grundton, was bedeutet, dass der tiefste Ton, der erklingt, G4 ist, zwei Oktaven über der offenen G-Saite, G2.

Dieses Instrument verfügt nicht über eine Steuerung der Fingerposition oder des Vibratos und auch nicht über Round-Robin-Samples, wie bei einigen der zuvor in diesem Abschnitt erwähnten Instrumente.

Short

Dieser Ordner enthält eine große Sammlung von Instrumenten, die die vielen Artikulationen umfassen die Streichinstrumente verwenden können, um kurze Klänge zu erzeugen. Dazu gehören Formen von Zupfen der Saiten mit den Fingern, das Abprallen des Bogens von den Saiten und das einfache Streichen einer Note von kurzer Dauer. Dieser Abschnitt beschreibt diese kurzen Artikulationen:

- Zupfen: Pizzicato und Bartók-Pizzicato
- Prellen: Ricochet und Col Legno
- Kurze Bögen: Marcato, Spiccato, verschiedene Arten von Staccato
- Wiederholungen

Der Ordner „Short“ enthält einen Unterordner namens „MOD COMBOS“. Hier finden Sie verschiedene Instrumente, bei denen Sie mit dem Modulationsrad (CC1) beeinflussen können, welche Art der Artikulation wiedergegeben wird.

Pizzicato

Pizzicato ist die Art und Weise, wie eine oder mehrere Saiten gezupft werden, um diesen charakteristischen Klang zu erzeugen. Obwohl der Ton sehr kurz ist, hat er die Kraft sich durch die lauteste Orchestration durchzusetzen.

Alle 5 Sektionen haben ein Pizzicato Instrument. Es ist immer ein Round Robin Instrument mit entweder 2 oder 4 verschiedenen Samples für jede Note. Sehen Sie in der Tabelle oben nach oder bei den Instrumentennamen (zum Beispiel „RRx4“), um zu sehen wie viele verschiedene Samples in jedem Round Robin Patch sind.

Bartók Pizzicato

In dieser Artikulation wird die Saite vom Griffbrett weggezogen und dann losgelassen, so dass sie zurückschnellt und auf das Griffbrett trifft. Der Klang enthält sowohl tonale als auch nontonale perkussive Elemente.

Alle Sektionen mit Ausnahme der 2.Geige beinhalten dieses Instrument. (Wenn Sie einen Bartók Pizzicato Klang in der 2.Geige benötigen, dann nehmen Sie ein Instrument aus den 1.Geigen. Der Klang ist so perkussiv und kurz, dass keiner weiß welcher Sektion diese Note spielt.) Dies ist ein Round Robin Instrument mit 2 verschiedenen Samples für jede Note.

Col Legno

Bei diesem Spielstil schlägt der Bogen mit der hölzernen Seite auf die Saiten (statt mit den Pferdhaaren) und springt sofort wieder ab. Das erzeugt einen perkussiven und unterschiedlichen Klang von kurzer Dauer. Col Legno ist italienisch für „mit dem Holz“.

Ricochet

Diese Artikulation, auch unter den Namen Jeté bekannt, wird gespielt, in dem der Bogen auf die Saite prallt und dort mehrfach wieder abfedert. Mit einer einzigen MIDI-Note hören sie daher dieselbe Note 3- oder 4-mal in schneller Wiederholung.

Dies ist ein Round Robin Instrument mit 2 Sets von verschiedenen Samples.

Marcato

Wenn es als Spielanweisung benutzt wird, bedeutet es, dass jede Note akzentuiert wird. Diese Artikulation enthält Noten, die von kurzer Dauer sind und einen kräftigen Anschlag besitzen.

Dies ist ein Round Robin Instrument mit 4 Sets von verschiedenen Samples, die sich abwechseln.

Beachten Sie bitte, dass die 2.Geigen und die Bässe zusätzliche noch Instrumente mit den Namen Marcato Long haben, die denselben starken Anschlag mit einer etwas längeren Dauer besitzen

Spiccato

Bei diesem Spielstil werden sehr kurze Noten dadurch erzeugt, dass der Bogen auf die Saiten springt und daher die Saite nur sehr kurz berührt.

In den Hollywood Strings ist Spiccato in zwei Versionen vorhanden:

- Einfaches Spiccato
- Spiccato, wo es durch das Modulationsrad zu Marcato verändert werden kann

In dem Patch Spiccato Marcato MOD (in dem MOD COMBOS Unterverzeichnis) blendet PLAY weich von Spiccato-Samples zu Marcato-Samples über: je mehr das Modulationsrad aufgedreht wird (oder je höher der CC1 Wert) desto mehr klingen die Noten nach Marcato. Diese Eigenschaft gibt Ihnen die Kontrolle über die Akzentuierung der einzelnen Noten innerhalb eines Parts, einschließlich der Verwendung von Klängen, die zwischen Spiccato und Marcato liegen.

Dies ist ein Round Robin Instrument mit 9 Sets von Samples, die sich bei dem Spiccato Patch abwechseln. Und da sind 8 Sets von Samples für den Spiccato Marcato MOD Patch.

Staccato

Der Begriff „staccato“ bezieht sich auf jede Note, die von kurzer Dauer und nicht legato-mäßig mit der nächsten Note verbunden ist. In dieser Auflistung wird es mehr für alle kurzen und gestrichenen Noten benutzt, die nicht schon vorher erwähnt wurden.

Hollywood Strings enthält die folgenden Typen von Staccato Artikulationen:

- Einfache Staccato
- Staccato mit dem Bogen
- Staccato, wo es durch das Modulationsrad zu Marcato verändert werden kann

Das Instrument mit der Bezeichnung „Staccato On Bow“ fängt den Klang von kurzen Noten ein, bei denen der Bogen am Ende des Bogens nicht von der Saite abhebt, sondern zu einem vollständigen stoppt kommt. Dies erzeugt den unverwechselbaren Klang des Bogens, der seine Bewegung am Ende jeder Note anhält.

Staccatissimo ist wie Staccato, aber mit Noten, die deutlich kürzer sind.

Das Instrument mit dem Namen Staccato Marcato MOD blendet zwischen Staccato und Marcato Samples über. Das erlaubt es dem Anwender die Stärke des Akzentes einiger Noten innerhalb eines Parts durch Aufdrehen des Modulationsrades zu erhöhen (oder durch Erhöhung des Wertes von CC1 in der Hüllkurve in einem Sequenzer).

Alle Staccato Patches sind Round Robin Instrumente im Bereich von 9-16 Sets von Samples, die sich abwechseln.

Shorts MOD SPEED

Dieses Instrument, welches im MOD COMBOS Unterverzeichnis zu finden ist, erlaubt es Ihnen, mit dem Modulationsrad zwischen verschiedenen kurzen Artikulationen zu wechseln. Wenn Sie das Modulationsrad langsam von unten aufdrehen, hören sie die folgenden Artikulationen:

- Staccatissimo
- Staccato
- Staccato on Bow
- Marcato Short

Diese Shorts MOD SPEED Instrumente enthalten 8 verschiedene Samples in seinen Round Robins.

Repetitions

In diesem Patch spielen die Sektionen dieselbe Note ungefähr ein Dutzend Mal in schneller Wiederholung. Für weniger Wiederholungen beenden Sie die Note, bevor das Ende des Samples erreicht wurde. Diese Sequenz der Noten ist langsamer als ein Tremolo. Und es ist realistischer, als nur die gleiche Staccato Note mehrfach zu spielen, da Sie hier den Klang bekommen, wenn der Bogen die Richtung nach jeder Note ändert.

Dies ist keine Round Robin Instrument. Wenn Sie eine MIDI Note wiederholen – vielleicht weil Sie noch mehr Wiederholungen benötigen als im Sample aufgenommen wurde – dann hört der Zuhörer die letzte Wiederholung gefolgt von der ersten, Sie müssen sich also keine Gedanken machen, dass völlig identische Noten aufeinanderfolgen.

FX

Die Instrumente in diesem Verzeichnis fallen in diverse Typen:

- Läufe, sowohl fertige aufgenommene als auch spielbare
- Tremolos
- Triller
- Wiederholungen
- Sul ponticello

Fertig aufgenommene Läufe (Pre-recorded Runs)^

Nur drei Sektionen beinhalten fertig aufgenommene Läufe:

- 1.Geigen
- Bratschen
- Celli

Nehmen Sie die Läufe der 1.Geigen, wenn Sie sie für die 2. Geigen benötigen. Solche sehr schnellen Läufe sind nicht charakteristisch für die Bässe, als wie für die höheren Sektionen.

Hollywood Strings enthalten eine große Vielzahl von Läufen. Die verschiedenen Läufe in den Pre Recorded Runs Verzeichnis sind Skalen die während der Ausnahmen gespielt und aufgenommen wurden. Sie hören den gesamten Lauf in einem Sample. In jedem Fall ist die Länge eines Laufes eine Oktave, aber ansonsten gibt es eine große Vielfalt bei dem, was aufgenommen wurde. Diese verschiedenen Läufe können nach verschiedenen Eigenschaften unterschieden werden:

- Richtung – Der Name des Instruments enthält „Up“ oder „Dn“ oder eine Kombination, um anzugeben, was enthalten ist. Diejenigen, die beide Richtungen im Namen aufführen, enthalten eine Möglichkeit für den Benutzer, Up oder Down zu spezifizieren (siehe unten). Die MIDI-Note, die Sie spielen, ist die tiefste Note des Laufs; im Fall von Abwärtsläufen bedeutet das, dass dieser auf der Note endet, die Sie auf der Tastatur spielen.
- Skala – „Maj (Dur)“, „Min (Moll)“ oder „WT“-Läufe sind Dur-, Moll- bzw. Ganzton-Tonleitern. Und „8va“ gibt eine chromatische Skala an.
- Steuerung – Instrumente mit „KS“ im Namen verwenden 2 Keyswitch-Noten zur Steuerung der Richtung, aufwärts oder abwärts. In jedem Fall sind die Keyswitch-Noten C0, um eine abwärtsgerichtete Skala zu spielen und C#0 für eine aufwärts gerichtete Skala. Wenn ein Instrument den Namen „MOD“ enthält, steuert das Modulationsrad die Richtung. Ziehen Sie das Modulationsrad in die untere Hälfte seines Bereichs und eine Skala läuft abwärts. Drücken Sie es in die obere Hälfte und die Skala läuft nach oben. Ein Instrument mit der Bezeichnung „SPLIT“ verwendet unterschiedliche Teile der Tastatur für die 2 Richtungen, wie folgt.

Für die 1. Violinen:

- Wenn Sie G0 spielen, wird eine aufsteigende Tonleiter gespielt, die auf dem üblichen tiefsten Geigenton, G2, beginnt. Und alle Noten G0 bis F3 spielen eine aufsteigende Tonleiter.
- Wenn Sie G3 spielen, wird eine Abwärtsskala gespielt, die auf G2 endet. Und alle Noten G3 bis F6 spielen abwärts gerichtete Skalen.

Für die Bratschen:

- Wenn Sie C1 spielen, wird eine Aufwärtsskala gespielt, die auf der üblichen tiefsten Bratschen-Note C2 beginnt. Und alle Noten C1 bis G3 spielen eine aufwärts gerichtete Tonleiter.

- Wenn Sie C4 spielen, wird eine Abwärtsskala gespielt, die auf C2 endet. Und alle Noten C4 bis G6 spielen abwärts gerichtete Skalen.

Für die Celli:

- Wenn Sie C1 spielen, wird eine Aufwärtsskala gespielt, die auf der üblichen tiefsten Cello-Note, C1, beginnt. Und alle Noten C1 bis G3 spielen eine aufwärts gerichtete Skala.
- Wenn Sie C4 spielen, wird eine Abwärtsskala gespielt, die auf C1 endet. Und alle Noten C4 bis G6 spielen abwärts gerichtete Skalen.

Spielbare Läufe (Playable Runs)

Anders als die fertig aufgenommenen Läufe, sind die Instrumente in diesem Verzeichnis dafür gedacht, die Läufe als Noten zu spielen. Die verschiedenen Instrumente haben verschiedene Ansätze, um diese natürlich klingenden Läufe umzusetzen.

Wiederholungsläufe Skripts (Repetition Runs Script)

Dieses Instrument verwendet ein Skript, um zu erkennen, ob sich der Lauf aufwärts oder abwärts bewegt und gibt die entsprechende Bindebogenrichtung wieder. Wenn Sie aufwärts spielen, gibt es einen Bindebogen vom tieferen Ton, wenn Sie abwärts spielen, wird ein Bindebogen von der höheren Note abgespielt. Für der erste Note in einem Lauf oder nach einer Lücke gibt es keinen Bindebogen.

Die Noten in diesem Instrument reagieren nicht auf die MIDI-Anschlagstärke, d. h. eine Änderung der Anschlagsstärke einer bestimmten Note hat keinen Einfluss auf die Lautstärke, mit der sie gespielt wird. Verwenden Sie stattdessen „Expression“ MIDI CC 11, um die Lautstärke der Noten im Lauf einzustellen.

Beachten Sie bitte, dass alle Noten in diesem Patch „Wiederholungen“ sind, also der Klang einer einzelnen Note, die in schneller Wiederholung gespielt wird (wie beim Tremolo). In schnellen Läufen ist jede Note kurz genug, dass nur die erste Note einer Wiederholung Zeit genug hat, gespielt zu werden, aber wenn der Lauf auf einer Note endet, werden sie die Wiederholung hören. Wenn Sie diesen Wiederholungseffekt nicht möchten, dann sollten Sie einen anderen Patche für diese längeren Noten auswählen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund ein anderes Muster beim Abspielen der Aufwärts- oder Abwärts-Samples dieses Instrumentes abspielen möchten, dann lesen Sie bitte die folgenden Schritte:

- Schalten Sie das Skript dieses Instrumentes ab, indem Sie auf den Other-Knopf in der Player-Ansicht klicken, wie im Bild links zu sehen, wo der Knopf eingeschaltet ist.
- Senden Sie einen MIDI CC 14 auf dem MIDI-Kanal für dieses Instrument (mit einem Schieberegler auf einem Controller oder über eine Kurve im Sequenzer).
- Setzen Sie den CC14 auf einen Wert zwischen 66 und 127, wenn Sie das Abspielen von Abwärts-Samples erzwingen wollen
- Setzen Sie den CC 14 auf einen Wert von exakt 65, um das Abspielen von Wiederholungs-Samples zu erzwingen (also weder Aufwärts noch Abwärts)
- Setzen Sie den CC14 auf einen Wert zwischen 0 und 64, um das Abspielen von Aufwärts-Samples zu erzwingen

Slur Runs

Diese Instrumente – es gibt sie nur in den 1. Und 2. Geigen – erzeugen den Klang einer schnell gespielten Tonleiter. Jeder Patch enthält alle Komponenten, die für jeden Teil des Laufes benötigt werden:

- die schnellen Noten im Lauf
- die Verbindungen, die die Tonhöhe von einer Note zur nächsten herstellen
- die längeren Noten, wenn Sie eine Note in der Mitte oder am Ende des Laufes länger halten

Die gehaltenen Noten sind in 3 Stärken des vibrato vorhanden:

- non-vibrato
- vibrato
- molto vibrato

Nehmen Sie das Modulationsrad (CC1 als MIDI Code), um zwischen den 3 Stärken umzuschalten. Je weiter Sie das Modulationsrad aufdrehen, desto mehr Vibrato hören Sie. Und denken Sie daran, dass das Vibrato sich jederzeit ändern kann, auch in der Mitte einer Note.

Die gehaltenen Noten sind in 5 Dynamikstufen vorhanden (stellen Sie sich das als **pp**, **p**, **mf**, **f** und **ff** vor), die mit dem MIDI-Expression-Control Code (CC11) kontrolliert werden können. Die MIDI-Anschlagstärke beeinflusst nicht die Lautstärke der Noten in diesem Instrument.

Die Auswahl auf welcher Saite die gehaltenen Noten gespielt werden sollen, kann entweder mit dem Finger Positions-Knopf in der Player-Ansicht oder mit dem Keyswitch des Instrumentes gesteuert werden.

Diese Instrumente sind für sehr schnelle Läufe vorgesehen. Die kleinste Geschwindigkeit ist eine Sechzehntel-Note bei 125 Schlägen pro Minute. Es ist zwar möglich diese bei langsamem Tempo einzusetzen, aber das Ergebnis wird nicht so realistische klingen, wie bei höheren Geschwindigkeiten.

Spiccato Läufe (Spiccato Runs)

Beide Instrumente mit den Spiccato Längen gibt es nur bei den 2. Geigen. Sie sind dafür gedacht, schnelle Läufe mit dem Klang einer Spiccato Artikulation zu spielen.

Wenn der Lauf rauf oder runter spielt, nimmt PLAY die entsprechenden Samples, basierend auf der Richtung und dem Abstand zwischen den Noten:

- einen Ganzton aufwärts
- einen Halbton aufwärts
- keine Veränderung (weil es die erste Note im Lauf ist)
- einen Halbton aufwärts
- einen Ganzton abwärts

Die Unterschiede zwischen diesen 5 Samples sind subtil, aber sie vermitteln ein echtes Gefühl für den Lauf und sind nicht bloß einzelne spiccato Samples, die in schneller Wiederholung abgespielt werden. Dieses Instrument kann nicht in Läufen eingesetzt werden, wo die einzelnen Noten mehr als eine ganze Note auseinander sind.

In der „Smooth“ Version ist eine Schicht von Staccato Noten auf die Schicht der Verbindungsnoten gelegt worden. Dieser zusammengesetzte Patch erzeugt einen weniger zerhackten aber trotzdem typischen charakteristischen Spiccato Lauf.

Tremolos

Hollywood Strings enthält 2 Arten von Tremolos: nicht im Takt (einfach nur „Tremolo“ genannt) und im Takt. In den Instrumenten, die nicht im Takt spielen, spielt jeder Streicher seinen Bogen unabhängig vom Tempo, ohne wahrnehmbaren Rhythmus.

Die Version, wo im Takt gespielt wird, beachtet das Tempo des gesamten Stückes und erlaubt es, dem Patch im Takt zum Tempo zu spielen. Das „TS“ im Namen des Instrumentes bedeutet, dass es eine Eigenschaft der PLAY Engine nutzt, die „Tempo Sync“ genannt wird und die das interne Tempo des Tremolos an das Tempo des Stückes anpasst. Wenn PLAY als Plug-In läuft, fragt er den Sequenzer nach dem augenblicklichen Tempo. Wenn PLAY als eigenständiges Programm läuft wird das Tempo in dem Engine Tempo Regler eingestellt, das Sie im Main Menu bei Current Instrument finden und dort in der Advanced Properties Dialogbox.

Keines dieser Tremolo-Instrumente reagiert auf die MIDI-Anschlagstärke. Stattdessen brauchen Sie CC11, um die Lautstärke zu ändern. Dieser Ansatz erlaubt es Ihnen, sowohl die Lautstärke, als auch die Dynamik in der Mitte einer Note zu ändern, anstatt einer festen Klangfarbe vom Anfang an einer Note zu haben. Dies wurde so umgesetzt, da lang gehaltenen Passagen – einschließlich der Möglichkeit eines Crescendo oder eines Decrescendo – charakteristisch für ein Tremolo sind.

Alle 5 Orchestersektionen enthalten beide, das Tremolo und das „aus dem Takt“ Tremolo.

Triller

Ein Triller ist das schnelle Abwechseln zweier Noten, entweder ein Halbton oder ein Ganzton auseinander. Auf einem Streichinstrument werden die zwei Noten auf derselben Saite gespielt.

Alle Streichersektionen (ausgenommen die Bässe) enthalten ein Instrument, das es dem Anwender erlaubt, einen Halbtontriller oder einen Ganztontriller mit einem Keyswitch auszuwählen: Spielen Sie C0 vor einen Triller, um einen Halbtontriller oder C#0 um einen Ganztontriller zu spielen. Das Triller-Instrument für die Bässe enthält nur einen Halbtontriller.

Wiederholungen (Repetitions)

Ein Repetitions-Instrument gibt es nur in zwei Sektionen: Bratschen und Bässe.

Der Klang ist der einer einzelnen Note, die immer wieder für etwas mehr als eine Sekunde gespielt wird. Die Repetition ist langsamer als ein Tremolo, aber schnell genug um ein Dutzend Töne in einer Note zu spielen. Dieser Klang ist realistischer, als wenn einfach nur eine einzige Note eines der anderen Patches immer wieder wiederholt werden würde, da man hier die Stetigkeit des Klanges, inklusive der Bogenwechsel im Sample hört. Lesen Sie den zweiten Absatz der Tremolos oben, um mehr über das Tempo Sync zu erfahren. Wie bei Measured Tremolos TS Patches wird das interne Tempo der Repetitionen an das Tempo des Stückes angepasst.

Dieses Instrument nutzt CC11 um zwischen 3 Dynamikstufen zu überblenden, was es Ihnen erlaubt, sowohl die Lautstärke als auch die Klangfarbe nahtlos zu ändern, während eine Note abgespielt wird. Es reagiert nicht auf die MIDI-Anschlagstärke.

Sul Ponticello

Diese Artikulation gibt es nur bei den Bratschen. Dabei wird der Bogen sehr nahe an der Brücke gespielt, Dadurch kommt ein intensiverer Klang als üblich zustande, der die Ober-töne der Noten stärker hervorhebt.

Das Instrument reagiert nicht auf die MIDI-Anschlagstärke. Benutzen Sie CC11, um die Dynamik einzustellen.

Legato-Slur + Portamento

Diese Kategorie umfasst eine Vielzahl verschiedener Arten des Legato-Spiels. Welche Art man in einem bestimmten Kontext verwendet, hängt von Faktoren wie dem Tempo, der Größe der Intervalle zwischen aufeinanderfolgenden Noten und von den Vorlieben des Orchestrators ab.

Beachten Sie, dass die Bässe nur Legato-Bögen enthalten, daher gelten die Beschreibungen der anderen Legato-Stile nur für die 1. Und 2. Violinen, Bratschen und Celli.

Die Instrumente enthalten 1 oder mehrere dieser Legato-Techniken:

- Bow Change (Bogenwechsel)
- Portamento
- Slur (Bindebogen)

Sowohl beim Portamento-Legato als auch beim Bindebogen-Legato hören Sie, wie sich die Tonhöhe in Richtung der nächsten Note zu bewegen beginnt, wenn die erste Note endet. Der Unterschied ist:

- Beim Portamento legato gleitet die Tonhöhe ganz nach oben oder unten zur nächsten Note und sehr schnell über alle dazwischenliegenden Noten.
- Beim Bindebogen-Legato springt die Tonhöhe über die meisten der dazwischenliegenden Noten, wobei nur der Anfang und das Ende des Gleitens im Übergang zu hören sind.

Damit ein Legato-Patch einen Bindebogen oder ein Portamento erzeugen kann, dürfen zwischen zwei Noten keine signifikanten Pausen liegen. Als Konsequenz dieser Regel hat die erste Note einer Phrase erwartungsgemäß keinen Legato-Effekt am Anfang der Note.

Standardmäßig sind alle Legato-Instrumente monophon. Indem nur eine Note gespielt werden kann, stellt PLAY sicher, dass es keine Unklarheiten darüber gibt, welche zwei Noten einen Legato-Übergang haben sollen.

Es ist möglich, das monophone Verhalten mit MIDI CC 22 auszuschalten. Wenn der Controller in der unteren Hälfte seines Bereichs steht, 0-63, behält der Controller das Standardverhalten bei. Aber immer, wenn CC 22 im Bereich 64-127 liegt, ist das polyphone Verhalten eingeschaltet. Sie müssen sich die Ausgabe genau anhören, um zu sehen, ob es unerwünschte Legato-Gleitbewegungen zwischen Noten in verschiedenen polyphonen Stimmen gibt. Wenn dies der Fall ist, besteht eine Möglichkeit darin, diese beiden Stimmen auf separate MIDI-Spuren zu verschieben.

Legato Slur Staccato

Diese Instrumente fügen einen Bindebogen-Stakkato-Akzent den Noten hinzu, die nicht mit einer Legato Verbindung zur vorherigen Note haben. Das heißt, Sie können einen dieser Patches verwenden, wenn die erste Note jeder Legato-Phrase automatisch einen etwas stärkeren Anschlag erhalten soll.

Legato Bow Change

Dieser Ordner enthält Legato-Instrumente, die einen Bogenwechsel enthalten, entweder allein oder in Kombination mit Bindebogen-Legato und/oder Portamento-Legato.

Während einer Legato-Passage müssen Streicher manchmal aus der Notwendigkeit heraus die Richtung ändern und manchmal auch wegen des Effekts. Hollywood Strings gibt Ihnen die Möglichkeit, diese Artikulation jederzeit zu verwenden, wenn es Ihren Bedürfnissen entspricht. Der Klang des Richtungswechsels des Bogens hat einen charakteristischen Klang, unabhängig von einem Bindebogen oder Portamento.

Bei den Legato-Instrumenten, die den Bogenwechsel zusammen mit den Effekten Portamento und/oder Bindebogen-Effekten enthalten, entscheidet Opus anhand der MIDI-Daten, welche der Komponenten gespielt werden soll. Daten, wie im Abschnitt „Kombinationen“ weiter unten ausführlich beschrieben.

Keyswitch

Keyswitch (KS) Master-Instrumente können zwischen vielen einzelnen Instrumenten oder Artikulationen umschalten, indem sie ihre jeweiligen blau gefärbten Tasten („Keyswitches“) auf der virtuellen Tastatur spielen. Wenn ein Instrument oder eine Artikulation aktiv ausgewählt ist, wird der entsprechende Keyswitch gelb hervorgehoben. Dies ist eine der schnellsten Möglichkeiten, in Echtzeit zwischen den Artikulationen zu wechseln und erleichtert Ihnen das Einfügen von Noten und das Umschalten zwischen den Artikulationen.

3.8 HOLLYWOOD BRASS

Die Bibliothek Hollywood Brass Opus Edition ist so konzipiert, dass sie mit den anderen Bibliotheken der Hollywood Orchestra Opus Edition Serie zusammenarbeitet. Sie enthält eine Vielzahl von Mikrofonpositionen und andere Funktionen, die helfen, sie zu einem einheitlichen Klang zu verschmelzen.

Die Bibliothek Hollywood Brass Opus Edition wurde entwickelt, um Orchestrationen zu erstellen, wie man sie aus der Filmmusik kennt und in Soundtracks zu hören ist, aber sie kann natürlich auch für viele andere Arten von Musik verwendet werden.

3.8.1 Soloinstrumente und Sektionen

Die Bibliothek enthält Instrumente, die mehrere Gruppen von Blechblasinstrumenten in verschiedenen Konfigurationen abdecken. Es sind:

- Solo-Cimbasso
- Solo Waldhorn
- Solo-Posaune
- Solo-Trompete
- Solo-Tuba
- 2 Waldhörner
- 2 Posaunen **[neu]**
- 2 Posaunen und 1 Bassposaune
- 2 Trompeten
- 2 Trompeten Exp **[neu]**
- 3 Trompeten
- 6 Waldhörner
- Tiefes Blech (Low Brass)

3.8.2 Instrumentenkategorien und -typen

Die folgenden Abschnitte erklären viele der verschiedenen Arten von Instrumenten (.ewi-Dateien), die in Hollywood Brass verfügbar sind. Die hier beschriebenen Prinzipien gelten für alle Sektionen und alle Solo-Instrumente. Die Instrumentenkategorien in Hollywood Orchestra Brass sind:

- Long
- Short
- Effects
- Legato
- Mutes (Jazz)
- Keyswitch

BITTE BEACHTEN SIE: Ausführliche Beschreibungen von Instrumenten und Performance finden Sie im Feld Beschreibung der Browse-Seite.

Long

Die Instrument-Typen in diesem Ordner enthalten verschiedene Arten von Sustain (abgekürzt ‚Sus‘), Portato- und Legato-Wiederholungen. Nicht alle Varianten dieser Artikulationen (z. B. akzentuierter Anschlag und Non-Vibrato) sind für alle Solo-Instrumente und Orchestersektionen verfügbar. Alle können auf unbestimmte Zeit gehalten werden, das wird durch das Looping der Samples erreicht.

Sustain

Alle Sustain-Instrumente spielen die Note, solange die Note gehalten wird. Dies wird durch die Wiederholung (Loop) des Samples erreicht. Sie sind eine gute Wahl für langsame Linien, die einen gleichmäßigen Klang benötigen, egal wie lange die Note gehalten wird.

Die Dynamik der Sustain-Patches wird mit dem Modulationsrad gesteuert. Je weiter Sie es aufdrehen, desto lauter wird der Klang. Durch Verwendung des Modulationsrades statt der Anschlagstärke, können Sie realistische Crescendi oder Decrecendi, während Sie die Note halten, erzeugen. Wenn Sie eine Note von einem der Patches spielen, starten alle 4 Dynamikstufen gleichzeitig, aber nur eine oder zwei von ihnen sind gleichzeitig zu hören und werden durch das Modulationsrad gesteuert. Diese Vorgehensweise erhöht die Stimmenzahl in PLAY und erhöht die Ansprüche an den Rechnerprozessor. Wenn Sie diese Ansprüche verringern müssen, dann sollten Sie die weiter unten beschriebenen Sustain Lite Patches, sofern vorhanden, einsetzen.

Sustain Accent

Die meisten Solo-Instrumente und Sektionen enthalten einen Patch der gehalten ist, aber einen Akzent am Anfang der Note hat. Die MIDI-Anschlagstärke steuert die Lautheit des Akzents. Das Modulationsrad steuert die Lautheit der gehaltenen Note. Drehen Sie das Modulationsrad auf (oder erhöhen Sie CC 1), um die Gesamtlautheit des Instrumentes anschwellen zu lassen. Und spielen Sie mit einer höheren Anschlagstärke (oder erhöhen Sie die Anschlagstärke im Sequenzer) immer dann, wenn Sie einen lautereren Akzent wünschen.

Sustain Marcato Long und Short

In diesen Patches beginnt jede Note mit einem Marcato-Anschlag, um etwas Härte am Anfang hinzuzufügen, aber nicht so stark wie die Anschläge des Sustain-Accent Patches. Das „Long“ oder „Short“ im Namen gibt die Länge des Marcato-Anschlags an.

Die Anschlagstärke mit der Sie jede Note spielen bestimmt die Cutoff-Frequenz eines Tiefpassfilters der Marcato-Samples. Je härter Sie die Note auf der Tastatur spielen, desto größer wird der Anteil von hohen Frequenzen, was der Note einen härteren Klang während des Anschlages gibt.

Portato

Ein Instrumentalist hält jede Note über die volle Länge – oder zu mindestens fast – wenn er Portato spielt, aber ohne sie mit der nächsten Note zu verbinden. Das ergibt einen Non-Legato-Effekt, aber ohne dass die Noten nach Staccato klingen.

Legato Repetitionen

Dieser Patch liefert per Zunge gesteuerte Wiederholungen, um den Klang von sich wiederholenden Noten innerhalb einer Legato-Phrase wiederzugeben. Die gleichen Samples werden in den Legato Slur Repetition Patches verwendet, wo ein Skript sie nur in einem geeigneten Kontext innerhalb einer Legato-Phrase abspielt. In diesem Patch können Sie bestimmen, in welcher Weise Sie diesen Klang einsetzen.

Mariachi Sustain

Dieser Patch enthält einen starken Anschlag gefolgt von einem mit viel Vibrato gehaltenen Klang, im Stil einer Mariachi-Band.

Beachten Sie, dass anders als die meisten Sustain-Instrumente, dieses nicht das Modulationsrad nutzt, um die Dynamik zu steuern, stattdessen nimmt es die Anschlagstärke.

Expressive Vibrato

Gibt es nur in der Solo-Trompete. Dieses Instrument beginnt mit keinem Vibrato und fügt dann Vibrato hinzu, wenn die Note gehalten wird. Nehmen Sie dieses Instrument, wenn Sie die schnelleren Noten ohne Vibrato gespielt haben wollen, aber die längeren mit einem ausdrucksstarken Vibrato.

Short

Die in diesem Ordner enthaltenen Artikulationen umfassen Varianten von Staccato, Staccatissimo, Marcato, Wiederholungen und Sforzando.

BITTE BEACHTEN SIE: Auch wenn es keine Pausen zwischen kurzen Noten gibt, sollten Sie die letzte Note der Phrase lange genug halten, um den Nachhall dieser letzten Note erklingen zu lassen. Kurze Artikulationen enthalten keine Release-Anteil. Es gibt jedoch einen gewissen Nachhall am Ende des Hauptsamples, sobald die Note nicht mehr gespielt wird. Dieser Ansatz erlaubt es Ihnen, schnelle Passagen zu spielen, ohne viel überlappenden Nachhall zu erzeugen. Wenn Sie also eine Phrase mit Staccato-Noten spielen, achten Sie darauf, die MIDI-Noten zusammenhängend zu spielen, damit Sie den natürlichen Nachhall des Aufnahmestudios in den kurzen Pausen zwischen den klingenden Noten hören.

Staccato und Staccatissimo

Der Begriff "Staccato" bezieht sich auf jede Note von kurzer Dauer, die nicht Legato mit der nächsten verbunden ist. Staccatissimo ist wie Staccato, nur mit Noten von noch kürzerer Dauer.

In Hollywood Brass haben Staccato Noten, die mit der höchsten Anschlagstärke gespielt werden, einen Attack mit dem rauerem Klang des Überblasens

Marcato

Wenn es in einer Partitur verwendet wird, bedeutet der Begriff "Marcato", dass jede Note einzeln betont werden soll. Diese Artikulation enthält Noten von kurzer Dauer die mit einem starken Akzent beginnen. Einige 02 Short Verzeichnisse enthalten sowohl die Short als auch die Long-Versionen, die sich nur darin unterscheiden, wie lange die Note nach dem Attack gehalten wird.

Dies sind Round Robin Instrumente mit 4 Sets von rotierenden Samples.

Shorts MOD SPEED

Dieses Instrument erlaubt es Ihnen, sich mit dem Modulationsrad nahtlos zwischen den verschiedenen kurzen Artikulationen zu bewegen. Wenn Sie das Modulationsrad aufdrehen, hören Sie die folgenden Artikulationen in der Reihenfolge:

- Staccatissimo (0-25)
- Staccato (26-51)
- Marcato Short (52-77)
- Marcato Long (78-103)
- Marcato Long mit Sustain (104-127)
- Repetitions

In diesem Patch wird die gleiche Note mehrmals nacheinander mindestens ein Dutzend Mal hintereinander gespielt. Bei weniger Wiederholungen endet die Note vor dem Ende des Samples. Diese Tonfolge klingt realistischer, als wenn Sie dieselbe Staccato-Note mehrfach abspielen.

Dies ist kein Round Robin Instrument. Wenn Sie eine MIDI-Note wiederholen – weil Sie vielleicht mehr Wiederholungen benötigen, als in den Samples aufgezeichnet sind – wird der Zuhörer die letzte Wiederholung gefolgt von der ersten hören, so dass es keine Bedenken hinsichtlich mechanisch identischer Töne, die aufeinander folgen, gibt.

Das Modulationsrad beeinflusst die Lautheit, was es Ihnen erlaubt, die Lautheit während eine Note abgespielt wird zu erhöhen oder zu verringern.

Wiederholungen sind in 3 Geschwindigkeiten vorhanden:

- Fast 170
- Medium 145
- Slow 120

Die Nummern sind die Grundgeschwindigkeiten der Wiederholungen, also das Tempo mit dem sie aufgenommen wurden. Diese Instrumente sind alle „sync to tempo“, was heißt, wenn Opus in einem Sequenzer läuft, dann entspricht das Tempo dem MIDI-Tempo im Sequenzer.

Jeder Patch klingt am besten, wenn das Tempo zu dem er synchronisiert ist, am dichtesten an der Grundgeschwindigkeit dran ist. Bei zum Beispiel einem Tempo von 160 ist der Patch für eine natürlichste Wiedergabe, der am dichtesten dran ist, der Fast 170.

Möglicherweise müssen Sie die Länge der MIDI-Noten ein wenig nachbearbeiten, damit die Sequenz zwischen den Wiederholungen endet und nicht in der Mitte einer wiederholten Note.

Hinweis: Anders als die meisten Instrumente in dem 02 Short Verzeichnis, haben diese einen Ausklang.

Triple Performance

Für die 3 Trompeten gibt es einen Patch mit dem Namen „Triple Performance“, der die gespielte Note genau dreimal kurz hintereinander wiederholt. Im Gegensatz zu den Wiederholungs-Patches reagiert dieser Patch nicht auf das Modulationsrad, um die Lautheit zu beeinflussen.

Double Tongue

Einige Artikulationsdateien zeigen an, dass sie eine Technik bekannt als Doppelzunge einsetzen. Mit diesem Effekt erreicht der Spieler eine schnellere Abfolge von Noten durch Stoppen des Luftstromes mit der Zungenspitze und mit dem hinteren Teil der Zunge gegen den Gaumen. Die Zunge bewegt sich in der gleichen Weise wie beim Spruch „tiki tiki tiki“.

Sforzando Crescendo

Die Solo Horn und Solo Tuba enthalten eine Patch mit dem Namen „Sforzando Crescendo“. Jede Note beginnt mit einem akzentuierten Anschlag (Sforzando) gefolgt von einem starken Crescendo.

Die MIDI-Anschlagstärke steuert die Lautheit – und die Klangfarbe – des Anschlages genauso wie die Lautheit des Crescendos.

Wenn eine Note kurz genug gespielt wird, dass sie vor dem Crescendo endet, dann kann dieser Patch als Sforzando Staccato Patch eingesetzt werden.

Effekte

Die Instrumente in diesem Verzeichnis fallen in diverse Typen:

- Triller
- Rips und Shakes
- Crescendi
- Flatterzunge
- Cluster
- Spezialeffekte (FX), Steigerungen und Kuriositäten

Triller

Ein Triller ist das schnelle Abwechseln zweier Noten, entweder ein Halbton oder ein Ganzton auseinander. Jede Datei mit einem „HT“ im Namen enthält einen Halbtontriller und mit „WT“ im Namen enthält es einen Ganztontriller. Mit „KS“ im Namen sind beide enthalten und der Anwender kann mit einer Key Switch Note auswählen welche Version er spielen möchte: Spielen Sie C0 vor einen Triller, um einen Halbtontriller oder C#0 um einen Ganztontriller zu spielen.

Das Instrument reagiert auf das Modulationsrad für die Steuerung der Lautheit. Es reagiert nicht auf die Anschlagstärke. Diese Vorgehensweise erlaubt es Ihnen, die Lautheit mitten in einer Note, also mitten im Triller, zu erhöhen oder zu verringern.

Rips und Shakes

Blechblasinstrumente (speziell die Hörner, aber auch die Trompeten) können einen charakteristischen Klang, genannt einen Rip, spielen. Es ist eine Art von Glissando, das die Skala der Obertöne hinaufläuft. Der Effekt erinnert an den Klang eines natürlichen Jagdhornes.

Hörner können auch einen Effekt spielen, der Shake genannt wird: der Klang ist vergleichbar mit einem kurzen Triller aber gröber (und weniger kontrolliert).

Der Shake wird manchmal in Jazz-Aufführungen verwendet. Und diese Bibliothek enthält einige Beispiele mit dem Jazz-spezifischen Klang.

Diese beiden Effekte können auch in einem Patch, als Rip Shake bekannt, kombiniert sein.

Der Patch mit dem Namen „Rip Flutter Tongue“ beginnt mit einem kurzen Rip und dann wird der Ton mit der Flatterzunge gehalten. Bei dem Rip am Anfang wird die Lautheit durch die Anschlagstärke gesteuert. Die Lautheit der gehaltenen Flatterzunge wird mit dem Modulationsrad gesteuert.

Crescendi

Die Crescendo-Instrumente enthalten den Klang einer einzelnen Crescendo-Note, eine übliche Verwendung in der Blechblasmusik. Der Einsatz eines dieser Instrumente klingt oft realistischer als den Effekt mit MIDI-Lautstärke oder MIDI-Ausdruck zu erzielen. In den meisten Fällen sind schnelle, mittlere und langsame Versionen verfügbar. Bei einem Instrument mit dem Namen „Crescendo MOD SPEED“ wird die Geschwindigkeit des Crescendo mit dem Modulationsrad (CC 1) gesteuert: Je weiter Sie das Modulationsrad aufdrehen, desto schneller erhöht sich die Lautheit:

- Langsam (1-42)
- Mittel (43-85)
- Schnell (86-127)

Die Nummern in Klammern geben die Modulationsradwerte (CC 1) an, die die jeweilige Geschwindigkeit auslösen. Das sind drei getrennte Abstufungen, deshalb erhöht sich die Geschwindigkeit auch nicht bei einer Änderung des Wertes von 50 auf 70.

Diese Patches enthalten keine Ausklänge.

Flutterzunge

Wenn ein Blechbläser seine Zunge während des Spielens flattern lässt, ähnlich wie ein gerolltes R in einigen Sprachen, produziert dies einen charakteristischen Klang, der in den verschiedenen Flutterzungen-Dateien in dieser Bibliothek erfasst wurde.

Das Modulationsrad beeinflusst die Lautheit, so dass ein kontinuierliches Crescendo oder Decrescendo inmitten einer Note möglich ist. Die Anschlagstärke steuert bei diesem Instrument nicht die Lautheit.

Cluster

Wenn mehrere Spieler einer Sektion verschiedene Noten, die in der Tonhöhe nahe beieinander liegen, spielen, in der Regel eine kleine oder große Sekunde auseinander, wird dieser Effekt als Cluster bezeichnet.

Verwenden Sie das Modulationsrad, um die Lautheit zu steuern, auch mitten in einer Note. Die Anschlagstärke hat keinen Einfluss auf die Dynamik.

Da mehr als eine Tonhöhe gespielt wird, müssen sie ausprobieren, welche MIDI-Note am besten passt, um den gewünschten Klang zu erhalten.

Spezialeffekte (FX), Steigerungen und Kuriositäten

Die Hollywood Brass Bibliothek enthält mehrere Instrumente mit ungewöhnlichen Effekten. Sie bekommen eine bessere Vorstellung von dem was vorhanden ist, indem Sie sie sich anhören, statt einen Versuch der Beschreibung hier zu lesen.

Legato

Für die meisten Blechblasinstrumente wird ein Legato-Klang durch einen Bindebogen, der die beiden aufeinanderfolgenden Noten zusammenfügt, ohne ein erneutes Anblasen der zweiten Note, erreicht. Dieser Bogen erfolgt nur, wenn es keine signifikante Pause zwischen dem Ende der ersten Note und dem Beginn der zweiten Note gibt. Darüber hinaus dürfen die beiden Noten maximal eine Oktave auseinander liegen. Ein Sprung von D3 nach D4 erzeugt einen Legatobogen, von D3 nach D#4 nicht.

Posaunen können, aufgrund ihrer Schiebemechanik, eine andere Art von Legato erzeugen, eine mit einem gewissen Maß an Portamento zwischen den beiden Noten, eine hörbare vorwiegende Bewegung der Tonhöhe in Richtung der nächsten Note.

BITTE BEACHTEN SIE: Standardmäßig sind alle Legato-Instrumente monophon. Indem es nur eine Note gleichzeitig spielen kann, stellt PLAY sicher, dass es keine Unklarheiten darüber gibt, welche zwei Noten einen Legato-Übergang zwischen zwei Noten haben sollen. Es ist möglich, das monophone Verhalten mit dem MIDI-Steuercode 22 auszuschalten. In der oberen Hälfte seines Bereichs, 64-127, behält der Controller das Standardverhalten bei. Wenn sich CC 22 jedoch im Bereich 0-63 befindet, wird das polyphone Verhalten eingeschaltet. Sie müssen sich die Ausgabe genau anhören, um zu sehen, ob es unerwünschte Legato-Bögen zwischen den Noten in verschiedenen polyphonen Stimmen gibt. Wenn ja, verschieben Sie als Abhilfe die beiden Stimmen auf verschiedene MIDI-Spuren.

Legato Slur

Der Standard Slur Legato Patch erzeugt einen Bogen zwischen den Noten, solange es keine Verzögerung zwischen dem Ende der ersten Note und dem Beginn der zweiten Note gibt. Und der Abstand der beiden Noten darf eine Oktave nicht überschreiten.

Die Lautheit wird mit dem Modulationsrad und nicht mit der Anschlagstärke gesteuert. Darüber hinaus wird im lautesten Bereich der Dynamik, wenn das Modulationsrad näher an den Maximalwert von 127 herankommt, ein Tiefpass-Filter geöffnet, so dass der rauere Klang vom Überblasen den Klang immer stärker einfärbt.

MIDI-Anschlagstärke wird für die Geschwindigkeit der Legato-Übergänge verwendet. Je härter die Tastatur gespielt wird, desto schneller wird der Bogen zwischen den Noten gespielt.

Da diese Patches immer mit 4 Sustain-Samples anfangen zu spielen (und zwischen ihnen mit dem Modulationsrad überblenden können) und auch jeweils eigene Samples für die Bindebögen nutzen, sollten Sie sich bewusst sein, dass diese Patches mehr Rechnerressourcen als die meisten einfacheren Instrumente benötigen.

Legato Slur Accent

Dieser Patch funktioniert genauso wie Standard-Legatobögen (wie oben beschrieben), außer dass sie einen Akzent beim Attack enthalten. Während die Lautheit der Noten mit dem Modulationsrad eingestellt wird, wird die Stärke des Akzents durch die Anschlagstärke gesteuert.

Legato Slur Repetitions

Dieser Patch ist ähnlich wie die Standard-Legatobögen, außer dass es auch separate Samples für die zu wiederholenden Noten verwendet. Wenn zum Beispiel in einem Satz 3 Noten mit derselben Tonhöhe nacheinander ohne Pause zwischen den Noten gespielt werden, dann wird für die zweite und dritte Note eine andere Version der Note gespielt, um einen korrekten Klang zu erzielen.

Slur Runs

Dieser Patch bietet einen Legatobogen mit viel Portamento, der sehr gut in schnellen Läufen funktioniert. Jeder Ton kann unendlich gehalten werden, wenn Sie zum Beispiel also einen Lauf zu einer Note hin spielen und diese Note halten wollen, dann können Sie diesen Patch sowohl für den Lauf als auch für die gehaltene Note verwenden.

Der charakteristische Klang kommt nur dann zum Vorschein, wenn der Abstand zwischen den aufeinanderfolgenden Noten entweder eine kleine oder eine große Sekunde ist. Bei größeren Abständen kann der starke Bindebogen nicht erzeugt werden.

Die Dynamik für dieses Instrument wird mit dem Modulationsrad und nicht mit der Anschlagstärke gesteuert. Und wie bei den Standard-Legatobögen-Patches so brauchen auch diese Patches eine Menge der Ressourcen, weil jede Note 4 Stimmen für die 4 Dynamikebenen gleichzeitig abspielt.

Mutes

Die Verwendung von Dämpfern bei den Blechblasinstrumenten liefert eine Vielzahl von Klangfarben, die sich deutlich von den nicht gedämpften Klängen unterscheiden. Diese Dämpfer passen in den Schalltrichter des Instruments und es gibt sie in verschiedenen Formen, um den gewünschten Klang zu erzielen. Das 06 Mutes Verzeichnis enthält gedämpfte Instrumente, mit vielen der Artikulationen, die in den obigen Abschnitten

beschrieben sind, wie Staccato, Legato Slur, Crescendo und Cluster. Lesen Sie in den obigen Tabellen nach, welches Instrument in jeder Sektion oder als Solo-Instrument zur Verfügung steht.

Eine weitere Möglichkeit ein Blechblasinstrument zu dämpfen ist, die freie Hand in den Schalltrichter zu stecken. Solche Dämpfung nennt man „stop“. Das ist sehr charakteristisch für die French Horns.

Lesen Sie in der Beschreibung über die nicht gedämpften Versionen dieser Instrumente mehr über die Details des Modulationsrades und anderer Faktoren.

Zu der Solo-Posaune in dem 06 Mutes Verzeichnis gehören einige spezielle Dinge, wie zum Beispiel die Dämpfung mit dem Plunger. Sie sollten sich die gedämpften Patches anhören, um zu sehen welcher Klang dem entspricht, was Sie suchen.

In der Regel ist es effektiver für Sie die vielen verschiedenen gedämpften Artikulationen zu hören, als über sie in einem Handbuch zu lesen.

Keyswitch

Keyswitch (KS) Master-Instrumente können zwischen vielen einzelnen Instrumenten oder Artikulationen umschalten, indem sie ihre jeweiligen blau gefärbten Tasten ("Keyswitches") auf der virtuellen Tastatur spielen. Wenn ein Instrument oder eine Artikulation aktiv ausgewählt ist, wird der entsprechende Keyswitch gelb hervorgehoben. Dies ist eine der schnellsten Möglichkeiten, in Echtzeit zwischen den Artikulationen zu wechseln und erleichtert Ihnen das Einfügen von Noten und das Umschalten zwischen den Artikulationen.

3.9 HOLLYWOOD-ORCHESTRA-WOODWINDS

Die Bibliothek Hollywood Orchestral Woodwinds Opus Edition ist so konzipiert, dass sie mit den anderen Bibliotheken der Hollywood Orchestra Opus Edition Serie zusammenarbeitet. Sie enthält die gleiche Vielfalt an Mikrofonpositionen und andere Funktionen, die helfen, sie zu einem einheitlichen Klang zu verschmelzen.

Die Bibliothek Hollywood Orchestral Woodwinds Opus Edition wurde entwickelt, um Orchestrationen zu erstellen, wie man sie aus der Filmmusik kennt und in Soundtracks zu hören ist, aber sie kann natürlich auch für viele andere Arten von Musik verwendet werden.

3.9.1 Soloinstrumente und Abschnitte

Um die Tabellen in diesem Kapitel besser zu verstehen, ist die Bibliothek in drei Instrumentengruppen aufgeteilt worden, basierend auf der Klangerzeugung:

Die verschiedenen Artikulationen dieser Instrumente sind in den folgenden Tabellen aufgelistet. Sie können die Seiten auch als Referenz ausdrucken.

Die Charakteristiken dieser Instrumente werden in diesem Handbuch nicht beschrieben, da sie zu den Standard-Instrumenten-Gruppen gehören. Einige der Instrumente, wie die Bassflöte und die Kontrabass-Klarinette, sind selten, obwohl deren Einsatz recht leicht von den üblichen Instrumenten der gleichen Instrumentenfamilie übernommen werden kann.

Das einzige Instrument was ein wenig Erklärung bedarf ist die „Flute 2“. Sie ist eine Standard-Querflöte, genau wie die „Flute“, aber sie wurde von einem anderen Flötisten, der an einer anderen Position auf der Bühne saß, gespielt. Mit anderen Worten, es gibt keine gemeinsamen Samples zwischen der „Flute“ und der „Flute 2“, dadurch hören sie sich nicht wie eine einzige Flöte an, wenn sie zusammen unisono gespielt werden.

Die in Hollywood Orchestral Woodwinds vorgestellten **Flöten** sind:

- Solo Piccolo Flöte
- Solo Flöte
- Solo Flöte 2
- 3 Flöten [new]
- Solo Alt Flöte
- Solo Bass Flöte

Die in Hollywood Orchestral Woodwinds vorgestellten **Klarinetten** sind:

- Solo Klarinette
- 3 Klarinetten [neu]
- Solo Eb Klarinette
- Solo Bass Klarinette
- Solo Kontrabass Klarinette

Die in Hollywood Orchestral Woodwinds vorgestellten Doppelrohrblatt-Instrumente sind:

- Solo Oboe
- Solo English Horn
- Solo Fagott (Bassoon)
- 3 Fagotts [neu]
- Solo Kontrafagott (Contra Bassoon)

3.9.2 Instrumentenkategorien und -typen

Die folgenden Abschnitte erklären viele der verschiedenen Arten von Instrumenten (.ewi-Dateien) die in Hollywood Orchestral Woodwinds verfügbar sind. Die hier beschriebenen Prinzipien gelten für alle Instrumente, bei denen die beschriebene Artikulation verfügbar ist.

Die Instrumenten-Kategorien in Hollywood Orchestra Woodwinds sind:

- Long
- Short
- Effects
- Legato
- Keyswitch

BITTE BEACHTEN SIE: Ausführliche Beschreibungen von Instrumenten und Performance finden Sie im Feld Beschreibung der Browse-Seite.

Long

Die Instrumententypen in diesem Ordner enthalten verschiedene Arten von Sustain (abgekürzt 'Sus') und Legato-Repetitionen (abgekürzt 'LegRep').

Sustain

Alle Sustain-Instrumente spielen die Note, solange die Note gehalten wird. Dies wird durch die Wiederholung (Loop) des Samples erreicht. Sie sind eine gute Wahl für langsame Linien, die einen gleichmäßigen Klang benötigen, egal wie lange die Note gehalten wird.

Die Dynamik der Sustain-Patches wird mit dem Modulationsrad gesteuert. Je weiter Sie es aufdrehen, desto lauter wird der Klang. Durch Verwendung des Modulationsrades statt der Anschlagstärke, können Sie realistische Crescendi oder Decrecendi, während Sie die Note halten, erzeugen.

Wenn Sie eine Note von einem der Patches spielen, starten alle 3 Dynamikstufen gleichzeitig, aber nur eine oder zwei von ihnen sind gleichzeitig zu hören und werden durch das Modulationsrad gesteuert. Diese Vorgehensweise erhöht die Stimmenzahl in PLAY und erhöht die Ansprüche an den Rechnerprozessor.

Es gibt mehrere Varianten der Sustain-Patches, wie weiter unten beschrieben:

Sus Expressive

Dieser Patch fügt den Tönen ein mehr Ausdruckstärke hinzu, mit einem langsameren Attack und einem sanft ansteigendem Vibrato.

Sus Accent

In diesem Patch startet jeder Ton mit einem separat kontrollierbaren Attack, was bei jedem Ton den Klang akzentuierter erscheinen lässt. Wie bei anderen Sus Patches steuert das Modulationsrad die Lautstärke des Sustains, aber hier steuert die Velocity der MIDI-Note die Stärke des Attacks.

Legato Repetitionen

Dieser Patch liefert per Zunge gesteuerte Wiederholungen, um den Klang von sich wiederholenden Noten innerhalb einer Sustain-Phrase wiederzugeben. Für jeden Ton spielt dieser Patch sowohl einen sustain non-vibrato Ton als auch einen kurzen Ton, der als Wiederholungs-Attack eingesetzt wird. Jeder Anfang jedes Tones profitiert von dem 4-Wege Round Robin (zu erkennen am „RRx4“ im Namen). Dieser Patch ist für sich wiederholende

Töne in einer Legato-Phrase ausgelegt, aber Sie werden andere Einsatzmöglichkeiten dafür in Ihren Kompositionen finden.

Short

Die im Ordner 02 Short enthaltenen Artikulationen umfassen Varianten von Staccato, Staccatissimo und Marcato.

BITTE BEACHTEN SIE: Auch wenn es keine Pausen zwischen kurzen Noten gibt, sollten Sie die letzte Note der Phrase lange genug halten, um den Nachhall dieser letzten Note erklingen zu lassen. Kurze Artikulationen enthalten keine Release-Anteil. Es gibt jedoch einen gewissen Nachhall am Ende des Hauptsamples, sobald die Note nicht mehr gespielt wird. Dieser Ansatz erlaubt es Ihnen, schnelle Passagen zu spielen, ohne viel überlappenden Nachhall zu erzeugen. Wenn Sie also eine Phrase mit Staccato-Noten spielen, achten Sie darauf, die MIDI-Noten zusammenhängend zu spielen, damit Sie den natürlichen Nachhall des Aufnahmestudios in den kurzen Pausen zwischen den klingenden Noten hören.

Staccato und Staccatissimo

Der Begriff "Staccato" bezieht sich auf jede Note von kurzer Dauer, die nicht Legato mit der nächsten verbunden ist. Staccatissimo ist wie Staccato, nur mit Noten von noch kürzerer Dauer.

Double Tongue

Einige Artikulationsdateien zeigen an, dass sie eine Technik bekannt als Doppelzunge einsetzen. Mit diesem Effekt erreicht der Spieler eine schnellere Abfolge von Noten durch Stoppen des Luftstromes mit der Zungenspitze und mit dem hinteren Teil der Zunge gegen den Gaumen. Die Zunge bewegt sich in der gleichen Weise wie beim Spruch „tiki tiki tiki“.

Marcato

Wenn es in einer Partitur verwendet wird, bedeutet der Begriff "Marcato", dass jede Note einzeln betont werden soll. Diese Artikulation enthält Noten von kurzer Dauer die mit einem starken Akzent beginnen.

Dies sind Round Robin Instrumente mit 4 Sets von rotierenden Samples.

Shorts MOD SPEED

Dieses Instrument erlaubt es Ihnen, sich mit dem Modulationsrad nahtlos zwischen den verschiedenen kurzen Artikulationen zu bewegen. Wenn Sie das Modulationsrad aufdrehen, hören Sie die folgenden Artikulationen von den kurz (Staccatissimo) über länger bis hin zu Marcato. Nahe dem oberen Ende des Modulationsrades werden die Töne mit einem kurzen Attack und einem gehaltenen Ton gespielt. Verwenden Sie diesen Patch wenn Sie eine Vielzahl von Notenlängen benötigen, von denen die meisten kurz sind.

Jede der 4 enthaltenen Artikulationen belegen ein Viertel des Bereiches (0-128) des Modulationsrads. Wenn Sie es von 0 bis 127 aufdrehen, gehen Sie der Reihe nach durch folgende Artikulationen:

- Staccatissimo
- Staccato
- Marcato Short
- Marcato Short zusammen mit Sustain

Effekt

Die Instrumente in diesem Verzeichnis fallen in diverse Typen:

- Läufe in verschiedenen Skalen
- Triller
- Flatterzunge
- Wiederholungen
- Spezialeffekte (FX)

Läufe

Diese Patches sind in Skalen zu einer einzelnen MIDI-Note aufgenommen. Vier verschiedene Skalen sind enthalten:

- Chromatisch
- Dur
- Moll
- Ganzton

Alle diese Läufe decken eine volle Oktave ab und sind in zwei Richtungen verfügbar: Auf und ab. Beachten Sie bitte, dass die Note immer den tiefsten Ton der Skala angibt, egal ob rauf oder runter. Die Geschwindigkeit der Skala ist fest, wenn Sie eine Skala in einem bestimmten Tempo benötigen, dann ist es am besten, wenn Sie einen anderen Patch nehmen und die Skala Ton für Ton aufnehmen.

Triller

Ein Triller ist das schnelle Abwechseln zweier Noten, entweder ein Halbton oder ein Ganzton auseinander. Jede Datei mit einem „HT“ im Namen enthält einen Halbtontriller und mit „WT“ im Namen enthält es einen Ganztontriller.

Das Instrument reagiert auf das Modulationsrad für die Steuerung der Lautheit. Es reagiert nicht auf die Anschlagstärke. Wenn Sie eine MIDI-Note spielen, dann werden die Samples aller drei Dynamikbereiche abgespielt, wobei das Modulationsrad steuert, ob überhaupt und welcher Layer zu hören ist. Diese Vorgehensweise erlaubt es Ihnen, die Lautheit mitten in einer Note, also mitten im Triller, zu erhöhen oder zu verringern.

Flatterzunge

Wenn ein Bläser seine Zunge während des Spielens flattern lässt, ähnlich wie ein gerolltes R in einigen Sprachen, produziert dies einen charakteristischen Klang, der in den verschiedenen Flatterzungen-Dateien in dieser Bibliothek erfasst wurde.

Das Modulationsrad beeinflusst die Lautheit, so dass ein kontinuierliches Crescendo oder Decrescendo inmitten einer Note möglich ist. Die Anschlagstärke steuert bei diesem Instrument nicht die Lautheit.

Wiederholungen (Repetitions)

Jede MIDI-Note in diesem Patch entspricht dem Klang eines Instrumentes der eine einzelne Note wiederholt. Wenn Sie weniger Wiederholungen als in dem gesamten Sample vorhanden ist benötigen, dann beenden Sie die MIDI-Note nachdem die Anzahl von Wiederholungen, die Sie benötigen, gespielt wurde. In einigen Fällen gibt es die sich wiederholenden Töne in verschiedenen Geschwindigkeiten: langsam, medium und schnell. Der Vorteil dieser Patches gegenüber einzeln eingespielten Noten liegt darin, dass die Übergänge zwischen den einzelnen Wiederholungen exakt und korrekt für das gesampelte Instrument sind.

Effekte (FX)

Ein paar der 03 Effects Verzeichnisse enthalten Patches, die Aufnahmen des Instruments beinhalten, die jenseits der normalen gestimmten Töne liegen, wie quäcken, atmende Töne, Glissandi und ähnliches. Am besten hören sie sich die Klänge einmal durch und sehen, welche davon Sie gebrauchen können. In einigen Fällen sind diese Effekte aufgeteilt in Dateien mit Klängen oder Phrasen die lang und kurz sind.

Sing

Die Flöte enthält eine Artikulation die Sing RR heißt. Bei diesem Klang singt der Flötist, während er die Flöte über das Mundstück spielt. Das erzeugt einen Klang, der eine Mixtur aus der menschlichen Stimme und dem üblichen Flötenklang ist.

Legato

Für die meisten Holzblasinstrumente wird ein Legato-Klang durch einen Bindebogen, der die beiden aufeinanderfolgenden Noten zusammenfügt, ohne ein erneutes Anblasen der zweiten Note, erreicht. Dieser Bogen erfolgt nur, wenn es keine signifikante Pause zwischen dem Ende der ersten Note und dem Beginn der zweiten Note gibt. Darüber hinaus dürfen die beiden Noten maximal eine Oktave auseinander liegen. Ein Sprung von D3 nach D4 erzeugt einen Legatobogen, von D3 nach D#4 nicht.

BITTE BEACHTEN SIE: Standardmäßig sind alle Legato-Instrumente monophon. Indem es nur eine Note gleichzeitig spielen kann, stellt PLAY sicher, dass es keine Unklarheiten darüber gibt, welche zwei Noten einen Legato-Übergang zwischen zwei Noten haben sollen. Es ist möglich, das monophone Verhalten mit dem MIDI-Steuercode 22 auszuschalten. In der oberen Hälfte seines Bereichs, 64-127, behält der Controller das Standardverhalten bei. Wenn sich CC 22 jedoch im Bereich 0-63 befindet, wird das polyphone Verhalten eingeschaltet. Sie müssen sich die Ausgabe genau anhören, um zu sehen, ob es unerwünschte Legato-Bögen zwischen den Noten in verschiedenen polyphonen Stimmen gibt. Wenn ja, verschieben Sie als Abhilfe die beiden Stimmen auf verschiedene MIDI-Spuren.

Legato Slur

Der Standard Slur Legato Patch erzeugt einen Bogen zwischen den Noten, solange es keine Verzögerung zwischen dem Ende der ersten Note und dem Beginn der zweiten Note gibt. Und der Abstand der beiden Noten darf eine Oktave nicht überschreiten.

Da diese Patches immer mit 3 Sustain-Samples anfangen zu spielen (und zwischen ihnen mit dem Modulationsrad überblenden können) und auch jeweils eigene Samples für die Bindebögen nutzen, sollten Sie sich bewusst sein, dass diese Patches mehr Rechnerressourcen als die meisten einfacheren Instrumente benötigen.

Einige Legato Slur Artikulationen enthalten den Text „Auto-Tempo“ oder „Velocity-Speed“ im Namen. Diese Namen stehen für zwei verschiedene Arten wie die Mono-Legato-Skripte arbeiten. Auto-Tempo passt die Übergangsanzugszeit und Hüllkurven an die Geschwindigkeit des Spielens der Töne an. Im Gegensatz dazu passt Velocity-Speed diese Einstellungen an die MIDI-Anschlagstärke der Noten an. Je nachdem welche von beiden Sie verwenden, entweder je stärker die Anschlagstärke ist oder wie schnell die Geschwindigkeit der Passage ist, desto weiter wird der Beginn der Übergänge nach hinten verschoben und umso kürzer wird die Attack-Einstellung in der Hüllkurve.

Legato Slur Repetitions

Dieser Patch ist ähnlich wie der Standard-Legato Slur, außer dass es auch separate Samples für die zu wiederholenden Noten verwendet. Wenn zum Beispiel in einem Satz 3 Noten mit derselben Tonhöhe nacheinander ohne Pause zwischen den Noten gespielt werden, dann wird für die zweite und dritte Note eine andere Version der Note gespielt, um einen korrekten Klang zu erzielen.

Slur Runs

Dieser Patch bietet einen Legatobogen mit viel Portamento, der sehr gut in schnellen Läufen funktioniert. Jeder Ton kann unendlich gehalten werden, wenn Sie zum Beispiel also einen Lauf zu einer Note hin spielen und diese Note halten wollen, dann können Sie diesen Patch sowohl für den Lauf als auch für die gehaltene Note verwenden.

Der charakteristische Klang kommt nur dann zum Vorschein, wenn der Abstand zwischen den aufeinanderfolgenden Noten entweder eine kleine oder eine große Sekunde ist. Bei größeren Abständen kann der starke Bindebogen nicht erzeugt werden.

Die Dynamik für dieses Instrument wird mit dem Modulationsrad und nicht mit der Anschlagstärke gesteuert. Und wie bei den Standard-Legatobogen-Patches so brauchen auch diese Patches eine Menge der Ressourcen, weil jede Note 3 Stimmen für die 3 Dynamikebenen gleichzeitig abspielt plus 3 Stimmen für die Samples der Bögen. Wenn ein schneller Lauf gespielt wird, kann die Anzahl der Stimmern leicht mal 40 oder mehr für diesen einen Patch betragen.

Keyswitch

Keyswitch (KS) Master-Instrumente können zwischen vielen einzelnen Instrumenten oder Artikulationen umschalten, indem sie ihre jeweiligen blau gefärbten Tasten ("Keyswitches") auf der virtuellen Tastatur spielen. Wenn ein Instrument oder eine Artikulation aktiv ausgewählt ist, wird der entsprechende Keyswitch gelb hervorgehoben. Dies ist eine der schnellsten Möglichkeiten, in Echtzeit zwischen den Artikulationen zu wechseln und erleichtert Ihnen das Einfügen von Noten und das Umschalten zwischen den Artikulationen.

3.10 HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

Die Bibliothek Hollywood Orchestral Percussion Opus Edition ist so konzipiert, dass sie mit den anderen Bibliotheken der Hollywood Orchestra Opus Edition Serie zusammenarbeitet. Sie enthält die gleiche Vielfalt an Mikrofonpositionen und andere Funktionen, die helfen, sie zu einem einheitlichen Klang zu verschmelzen.

Die Bibliothek Hollywood Orchestral Percussion Opus Edition enthält eine Vielzahl von Instrumenten die typisch für einen orchestralen Film-Soundtrack sind - und natürlich kann sie auch für auch für viele andere Arten von Musik verwendet werden.

3.10.1 Solo-Instrumente und Kits

Für die Darstellung in den Tabellen dieses Kapitels kann die Bibliothek in fünf Gruppen von Instrumenten aufgeteilt werden, je nachdem, wie der Klang erzeugt wird. Es sind:

- Combo Kits
- Cymbals (Becken)
- Drums
- Metals (Metall)
- Wood (Holz)

3.10.2 Instrumentenkategorien und -typen

Die Instrumententypen in jeder Kategorie sind zwischen den Instrumenten ziemlich konsistent.

BITTE BEACHTEN SIE: Ausführliche Beschreibungen von Instrumenten und Performance finden Sie im Feld Beschreibung der Browse-Seite.

Combo-Kits

Diese Instrumente vereinen eine Vielzahl der wichtigsten orchestralen Schlaginstrumente in einem einzigen Instrument.

Orchestral Perc Basics Kit 1

Eine Auswahl der wichtigsten orchestralen Percussion-Instrumente, die den weißen Tasten von Note C0 bis A6, jeweils mit einer Vielzahl von Artikulationen und einem Round-Robin-Zyklus (x2) zugeordnet sind. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity die Dynamik (bis zu bis zu 16 Stufen). Es bietet schnellen Zugriff auf alle wesentlichen Elemente einer Percussion-Sektion, so dass Sie schneller detaillierte Mockups erstellen können.

Nachfolgend finden Sie die Startnote jedes Instruments in Klammern, gefolgt vom Namen des Instruments, dem Notenbereich und die Beschreibung.

C0	Timpani Felt Long	C0-E1 eine chromatische Skala von langen Schlägen, abwechselnd LH und RH
F1	32" Bass Drum	F1=kurzer Schlag, G1=langer Schlag, A1=Wirbel, B1=Crescendo (1 sec)
C2	40" Bass Drum	C2=kurzer Schlag, D2=langer Schlag, E2=Wirbel, F2=Crescendo (1 sec)
G2	6x14 Brass Calf Head Ludwig Snare Drum	G2-A2 Center-Schlag LH, RH, B2=Flam, C3=Randschlag, D3=Bounce, E3=Wirbel
F3	5x14 Brass Ludwig Snare Drum	F3-G3=Center Schlag LH, RH, A3=Flam, B3=Randschlag, C4=Bounce, D4=Wirbel

E4	12x15 Slingerland Field Drum	E4–F4=Center-Schlag LH, RH, G4=Flam, A4=Randschlag, B4=Bounce, C5=Wirbel
D5	15" Old Italian Crash Cymbal	D5= langer Schlag, E5=kurzer Schlag
F5	19" Sabian Crash Cymbal	F5= langer Schlag, G5=kurzer Schlag
A5	20" Zildian Crash Cymbal	A5= langer Schlag, B5=kurzer Schlag
C6	38" Large Tam Tam	C6= langer Schlag, D6=kurzer Schlag, E6=Crescendo
F6	18" Zildian Sus Cymbal Cres	F6–A6=Crescendo Sustain

Orchestral Perc Basics Kit 2

Eine Auswahl erweiterter Percussion-Instrumente, die den weißen Tasten von Note C0 bis A6, jeweils mit einer Vielzahl von Artikulationen und einem Round-Robin-Zyklus (x2) zugeordnet sind. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert die Dynamik (bis zu 12 Stufen). Diese sind weniger gebräuchlich als die Grundfunktionen im Orchestral Perc Basics Kit 1 und sind ideal, um Ihre orchestrale Palette mit mehr Vielfalt und Nuancen zu erweitern.

Nachfolgend finden Sie die Anfangsnote jedes Instruments in Klammern, gefolgt von der Bezeichnung des Instruments Name, gefolgt vom Notenbereich, der jede Artikulation enthält und Details die mit ihnen zusammenhängen.

C0	36" Ludwig Bass Drum Felt	C0=kurzer Schlag, D0= langer Schlag, E0=Wirbel, F0=Crescendo (1 sec)
G0	6x14 Pearl Philharmonic Snare Drum	G0–A0=Center Schlag LH, RH, B0=Flam, C1=Randschlag, D1=Bounce, E1=Wirbel
F1	10x14 Black Swamp Field Drum	F1–G1=Center Schlag LH, RH, A1=Flam, B1=Randschlag, C2=Bounce, D2=Wirbel
E2	Black Swamp Tambourine	E2–F2=Schläge, G2=Wirbel
A2	16" Sabian Crash Cymbal	A2= langer Crash, B2=kurzer Crash
C3	19" Zildian A Crash Cymbal	C3= langer Crash, D3=kurzer Crash
E3	22" Zildian Crash Cymbal	E3= langer Crash, F3=kurzer Crash
G3	20" Zildian Sus Cymbal Cres	G3–B3=Crescendo Sustain (G3= schnellstes bis B3=langsamstes)
C4	32" Medium Tam Tam	C4=lang, D4=kurz, E4=Crescendo
F4	Puilli Sticks	F4–G4=Schläge
A4	Shakers	A4–B4=kurze Shakes
C5	Castanets	C5–D5=Kastagnette LH, RH, E5=Kastagnette Flam, F5=Kastagnette Wirbel,
G5	Anvils	G5=Amboss, A5=Carol Sound Amboss, B5=Carol Sound, Amboss, abgedämpft, C6=Railroad Track, D6–E6=Railroad Track abgedämpft
F6	Triangle	F6–G6=Triangelschlag; A6=Triangelwirbel

Cymbals / Beckenpaare

Dieser Ordner mit Instrumenten enthält Becken in Größen von 22 Zoll bis hinunter zu 12 Zoll.

12in - 22in Crash Kombo

Crash-Beckenpaare in den Größen von 22 Zoll bis 12 Zoll, auf den weißen Tasten ab C1. Jedes Crash-Beckenpaar hat 3 Längen, lang, kurz, noch kürzer und jedes hat einen Round-Robin-Zyklus (x3).

CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity die Dynamik (7 Stufen). Für jeden dramatischen Moment, der zusätzliche Energie benötigt, bietet dieses Instrument eine Reihe von einfachen Optionen zum Einsetzen und Aufpeppen.

Nachfolgend finden Sie eine Liste der Startnoten der einzelnen Instrumente in Klammern, gefolgt von dem Namen des Instruments.

- (C1) 22-inch Zildjian K Crash
- (F1) 20-inch Zildjian Crash
- (B1) 20-inch Constantinople Crash
- (E2) 19-inch Zildjian Crash
- (A2) 19-inch Zildjian A Crash
- (D3) 19-inch Sabian Crash
- (G3) 17-inch Istanbul Crash
- (C4) 16-inch Sabian Crash
- (F4) 15-inch Old Italian Crash
- (B4) 14-inch Old Zildjian K Crash
- (E5) 12-inch Old Zildjian K Crash

12in Old Zildjian K Crash

Ein 12-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Sie haben eine angenehm plätschernde Qualität mit viel weniger Härte als durchschnittliche Becken, mit einer leichten Anhebung der Tonhöhe, die jedem Schlag etwas mehr Leben verleiht. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (7 Stufen).

14in Old Zildjian K Crash

Ein 14-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Sie haben einen robusten, metallischen Anschlag und Klang, mit einer leichten Anhebung der Tonhöhe für zusätzlichen Charakter. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (7 Stufen).

15in Old Italian Crash

Ein 15-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Jeder Schlag hat einen anderen Klangkörper und Sie können wählen zwischen offenen oder gedrosselten Schlägen wählen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (7 Stufen).

16in Sabian Crash

Ein 16-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Diese Schläge sind klein und ziemlich hart, ideal für hochfrequente Akzente, wenn Sie das Becken wirklich brauchen, um durchzukommen. CC 11 (Expression) und Note Velocity regeln die Gesamtlautstärke und Note Velocity regelt auch die Dynamik (7 Stufen).

17in Istanbul Crash

Ein 17-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Dies ist ein guter Allzweck-Crash, ausgewogen im Klang und in seiner Platzierung im Frequenzspektrum. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (7 Stufen).

19in Sabian Crash

Ein 19-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Dieses Instrument hat eine ähnliche Potenz wie das 16in Sabian Crash, ist aber tiefer in der Tonhöhe. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (7 Stufen).

19in Zildjian A Crash

Ein 19-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Das Timbre ist eher rund als hart und hat einen dicken Körper der mehr Raum in der Mischung ausfüllt, wenn Sie etwas Volleres brauchen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (7 Stufen).

19-Zoll Zildjian Crash

Ein 19-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Es hat eine sanfte Qualität und ist besser geeignet, um die richtigen Momente subtil zu verstärken die richtigen Momente zu setzen, anstatt einen möglichst großen Knall zu erzeugen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (7 Stufen).

20in Constantinople Crash

Ein 20-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Er hat ein schönes Zischen und Plätschern, wenn Sie ein breites Spektrum-Crash haben wollen, das sich inmitten eines vollen Orchesters behaupten kann. CC 11 (Expression) und Note Velocity regeln die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (7 Stufen).

20-Zoll Zildjian Crash

Ein 20-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Sein Anschlag ist recht weich, was ihn zu einer guten Wahl macht, wenn Sie es ohne einen harten metallischen Schlag am Anfang haben wollen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (7 Stufen).

22-Zoll Zildjian K Crash

Ein 22-Zoll-Crash-Beckenpaar, das auf der Note C3 beginnt und aus 3 Längen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind, von der längsten bis zur kürzesten (C3=lang; D3=kurz; E3=noch kürzer), die jeweils mit einem Round Robin (x3) gespielt werden. Die Klangfarbe eignet sich aufgrund ihrer grandiosen Qualität gut für Marching Bands und Drum Corps. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (7 Stufen).

28in Small Tam Tam

Ein 28-Zoll-Tam-Tam, das auf der Note C1 beginnt und aus 5 Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1=lang; D1=kurz; E1=schnelles Crescendo; F1=mittelschnelles Crescendo; G1=langsames Crescendo), jeweils in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt. Der Klang ist sanft und komplex und bietet eine gute Möglichkeit, wichtige Momente zu unterstreichen, ohne die bombastische Qualität der meisten Gongs. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (12 Stufen für lang und kurz und 2 Stufen für Crescendos).

32in Med Tam Tam

Ein 32-Zoll-Tam-Tam, das auf der Note C1 beginnt und aus 5 Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1=lang; D1=kurz; E1=schnelles Crescendo; F1=mittelschnelles Crescendo; G1=langsames Crescendo), jeweils in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt. Es gibt eine bassige Resonanz gepaart mit dem Hochfrequenz-Splash, der ihm einen volleren Klang verleiht, was besonders nützlich ist, wenn Sie einen ansonsten stillen Moment in einer Partitur vollständig ausfüllen möchten. CC 11 (Ausdruck) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (12 Stufen für lang und kurz und 2 Stufen für Crescendos).

38in Großes Tam Tam

Ein 38-Zoll-Tam-Tam, das auf der Note C1 beginnt und aus einer Vielzahl von Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1=lang; D1=kurz; E1=schnelles Crescendo; F1=mittelschnelles Crescendo; G1=langsames Crescendo; A1-E3=gestrichene FX; F3-B3=kratziger FX), die jeweils einen Round-Robin (x2) Zyklus besitzen. Er besitzt eine starke, bassige Resonanz und einen festen Körper, die für Geheimnis und Intrigue sorgen (oder allgemein eine beherrschende Präsenz erzeugen). CC 11 (Expression) und Note Velocity regeln die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (12 Stufen für lange und kurze kurz, 2 Stufen für Crescendos und 1 Stufe für FX).

Cymbals / Sus Cymbals

Dieser Ordner mit Instrumenten enthält Becken in Größen von 22 Zoll bis hinunter zu 14 Zoll.

14in Paiste Sus Cymbal Cresc

Ein 14-Zoll-Sus-Becken, das auf der Note C3 beginnt und aus 2 Arten von Crescendos besteht: Crescendo Sustain, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft gespielt wird, so dass seine Lautstärke auf einen Höhepunkt anwächst und ausklingen gelassen wird (Sustain); und Crescendo stopped, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft bis zum Maximum gespielt wird und wird dann gedämpft (gestoppt), um zu verhindern, dass es ausklingt. Seine geringe Größe verleiht ihm eine angenehme, regenähnliche Qualität und es ist großartig für kurze, aber dramatische Aufbauten, wenn es nicht vom Rest des Orchesters überstimmt wird. Jedes enthält 4 verschiedene Längen, die den weißen Tasten zugewiesen sind, von der kürzesten bis zur längsten (C3-F3=crescendo sustain; G3-H3=crescendo gestoppt) und wird in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

18-Zoll-Wuhan-Sus-Becken Cresc

Ein hängendes 18-Zoll-Becken, das auf der Note C3 beginnt und aus 2 Arten von Crescendos besteht: Crescendo Sustain, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft gespielt wird, so dass seine Lautstärke auf einen Höhepunkt anwächst und ausklingen gelassen wird (Sustain); und Crescendo stopped, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft bis zum Maximum gespielt wird und wird dann gedämpft (gestoppt), um zu verhindern, dass es ausklingt. Sein Profil ist tiefer als ein normales Hängebecken und es hat ein breites Frequenzspektrum mit wenig zusätzliche Färbung. Jedes enthält 4 verschiedene Längen, die den weißen Tasten zugewiesen sind, von der kürzesten bis zur längsten (C3-F3=crescendo sustain; G3-H3=crescendo gestoppt) und wird in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

18 Zoll Zildjian Sus Becken Cresc

Ein 18-Zoll-Sus-Becken, das auf der Note C3 beginnt und aus 2 Arten von Crescendos besteht: Crescendo Sustain, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft gespielt wird, so dass seine Lautstärke auf einen Höhepunkt anwächst und ausklingen gelassen wird (Sustain); und Crescendo stopped, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft bis zum Maximum gespielt wird und wird dann gedämpft (gestoppt), um zu verhindern, dass es ausklingt. Sein Profil ist ähnlich wie bei einem Standard-Schwingbecken, mit einem oberen Frequenzbereich, der sehr wenig Färbung aufweist. Jedes enthält 4 verschiedene Längen, die den weißen Tasten zugewiesen sind, von der kürzesten bis zur längsten (C3-F3=crescendo sustain; G3-H3=crescendo gestoppt) und wird in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

20in Zildjian w Cutouts Sus Cymbal Cresc

Ein, das auf der Note C3 beginnt und aus 2 Arten von Crescendos besteht: Crescendo Sustain, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft gespielt wird, so dass seine Lautstärke auf einen Höhepunkt anwächst und ausklingen gelassen wird (Sustain); und Crescendo stopped, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft bis zum Maximum gespielt wird und wird dann gedämpft (gestoppt), um zu

verhindern, dass es ausklingt. Es hat ein spritziges Timbre mit zusätzlicher Präsenz in den Mitten und ist mit einem Hall versehen, so dass es sich leicht in orchestrale Arrangements einfügt. Jedes enthält 4 verschiedene Längen, die den weißen Tasten zugewiesen sind, von der kürzesten bis zur längsten (C3-F3=crescendo sustain; G3-H3=crescendo gestoppt) und wird in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

22in Dream Sus Cymbal Cresc

Ein 22in Dream Sus Cymbal Cresc, das auf der Note C3 beginnt und aus 2 Arten von Crescendos besteht: Crescendo Sustain, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft gespielt wird, so dass seine Lautstärke auf einen Höhepunkt anwächst und ausklingen gelassen wird (Sustain); und Crescendo stopped, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft bis zum Maximum gespielt wird und wird dann gedämpft (gestoppt), um zu verhindern, dass es ausklingt. Es hat eine klarere, unharmonische Qualität als die meisten Hängebecken, die das Timbre näher an das eines Gongs bringt. Jedes enthält 4 verschiedene Längen, die den weißen Tasten zugewiesen sind, von der kürzesten bis zur längsten (C3-F3=crescendo sustain; G3-H3=crescendo gestoppt) und wird in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

Large Sizzle Sus Cymbal Cresc

Ein großes, hängendes Becken mit Nieten, das ein sehr langes Sustain (Zischen) ab der Note C3 erzeugt, bestehend aus 2 Arten von Crescendos: Crescendo Sustain, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft gespielt wird, so dass seine Lautstärke auf einen Höhepunkt anwächst und ausklingen gelassen wird (Sustain); und Crescendo stopped, bei dem das Becken mit zunehmender Geschwindigkeit und Kraft bis zum Maximum gespielt wird und wird dann gedämpft (gestoppt), um zu verhindern, dass es ausklingt. Die Sizzle-Schicht schwebt über dem Kernklang des Beckens und fügt eine Menge Details hinzu, die sich am besten für Momente eignen, in denen sie nicht mit einem Haufen anderer Instrumente konkurrieren. anderen Instrumenten konkurriert (obwohl es auch ein brauchbarer Ersatz für ein normales Hängebecken ist). Jedes enthält 4 verschiedene Längen, die den weißen Tasten zugewiesen sind, von der kürzesten bis zur längsten (C3-F3=crescendo sustain; G3-H3=crescendo gestoppt) und wird in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

Drums

Dieser Ordner mit Instrumenten enthält Basstrommeln, Snare Drums, Field Drums, Toms, Taos Trommeln, Tamburine und Ensembles in verschiedenen Größen und Materialien.

5in x 14in Messing Ludwig Snare

Eine 5" x 14" große Snare-Drum, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-D1=Mittelschlag LH, RH; E1-F1=Kantenschlag LH, RH; G1=Flam; A1=Randschlag; B1=Bounce; C2=Roll; D2=Roll mit DXF; E2-G2=Roll Crescendos). Diese Schläge und Rollen sind sehr 'nass', mit einem gesunden, verteilten Schmatzen, das gut in große orchestrale Arrangements passt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

5in x 14in Mahagoni Ludwig Snare

Eine 5" x 14" große Snare-Drum, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-D1=Mittelschlag LH, RH; E1-F1=Kantenschlag LH, RH; G1=Flam; A1=Randschlag; B1=Bounce; C2=Roll; D2=Roll mit DXF; E2-F2=Roll Crescendos). Die Schläge sind satt, mit einer starken Präsenz in den Mitten, die jeden Schlag mit einem Nachklang erklingen lässt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

5in x 14in Pearl Philharmonic Snare

Eine 5" x 14" große Snare-Drum, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-D1=Mittelschlag LH, RH; E1-F1=Kantenschlag LH, RH; G1=Flam; A1=Randschlag; B1=Bounce; C2=Roll; D2=Roll mit DXF; E2-F2=Roll Crescendos). Jeder Schlag hat eine harte, holzige Qualität im oberen Mitteltonbereich, die gut als militärische oder marschierende Snare funktioniert. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten spielen in einem Round-Robin-Zyklus (x4).

6in x 14in Messing Kalbskopf Ludwig Snare

Eine 6" x 14" große Snare-Drum, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-D1=Mittelschlag LH, RH; E1-F1=Kantenschlag LH, RH; G1=Flam; A1=Randschlag; B1=Bounce; C2=Roll; D2=Roll mit DXF; E2-F2=Roll Crescendos). Er hat eine starke Präsenz in den unteren Mitten, die ihr mehr Gewicht verleiht als den meisten Snares - dies kann in einem großen Ensemble leicht verloren gehen, kommt aber bei Percussion-Soli oder immer dann zum Tragen, wenn die Snare mehr Raum in einem Mix einnehmen soll. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin rotierenden (x4) Zyklus.

6" x 14" Pearl Philharmonic Snare

Eine 6" x 14" große Snare-Drum, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-D1=Mittelschlag LH, RH; E1-F1=Kantenschlag LH, RH; G1=Flam; A1=Randschlag; B1=Bounce; C2=Roll; D2=Roll mit DXF; E2-F2=Roll Crescendos). Er hat einen mittelstarken Attack und einen gesunden „Ring“ am Ende, was einer Standard Orchester-Snare-Drum entspricht. CC 11

(Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten spielen in einem Round-Robot-Zyklus (x4).

10in x 14in Black Swamp Feldtrommel

Eine 10" x 14" große Feldtrommel, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-D1=Mittelschlag LH, RH; E1-F1=Kantenschlag LH, RH; G1=Flam; A1=Randschlag; B1=Bounce; C2=Roll; D2=Roll mit DXF; E2-F2=Roll Crescendos). Der Anschlag ist weicher, mit einer starken Resonanz in den tiefen Mitten, um ihr zusätzliches Gewicht zu verleihen und einem leichten Tonhöhenanstieg am Ende, der ihr zusätzliches Flair verleiht. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

10in x 14in Ludwig Feldtrommel

Eine 10" x 14" große Feldtrommel, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-D1=Mittelschlag LH, RH; E1-F1=Kantenschlag LH, RH; G1=Flam; A1=Randschlag; B1=Bounce; C2=Roll; D2=Roll mit DXF; E2-G2=Roll Crescendos). Sie eignet sich gut als Militär- oder Marsch-trommel, da sie einen schweren Schmatz und Grundton hat. Grundton. CC 11 (Expression) und Note Velocity regeln die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

12in x 15in Slingerland-Feldtrommel

Eine 12" x 15" große Feldtrommel, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-D1=Mittelschlag LH, RH; E1-F1=Kantenschlag LH, RH; G1=Flam; A1=Randschlag; B1=Bounce; C2=Roll; D2=Roll mit DXF; E2-F2=Roll Crescendos). Das Timbre wird abgerundet und die Snare selbst ist weniger ausgeprägt - dies ist ideal für leisere Passagen, wo Sie nicht so viel Punch bei jedem Schlag benötigen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

16in x 16in Antike Feldtrommel

Eine 16" x 16" große Feldtrommel, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-D1=Mittelschlag LH, RH; E1-F1=Kantenschlag LH, RH; G1=Flam; A1=Randschlag; B1=Bounce; C2=Roll; D2=Roll mit DXF; E2-G2=Roll Crescendos). Sie betont die Körperresonanz und den Grundton gegenüber der eigentlichen Snare und konzentriert sich mehr auf ihre Fähigkeit, sich in das Ensemble einzufügen, als sich durch einen Mix zu schneiden. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

32in Gretsch Bass Drum

Eine 32"-Bassdrum, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1=Filz kurz; D1=Filz lang; E1=Filzrolle; F1=Filzrolle mit DXF; G1- E2=Filz-Crescendos; C3-E4=harte Schlegel-Crescendos). Es betont den harten Schlag im Attack mehr als sein bassiges Grollen, wodurch es sich besser zum Durchschneiden eines großen Arrangements eignet, als für ein tiefes Fundament. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern Gesamtlautstärke, Note

Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten spielen in einem Rundum-Zyklus (x4).

36in Ludwig Bass Drum

Eine 36"-Bassdrum, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1=Filz kurz; D1=Filz lang; E1=Filzrolle; F1=Filzrolle mit DXF; G1- E2=Filz-Crescendos; C3-E4=harte Mallet-Crescendos). Es hat eine tiefe, grollende Qualität mit einem kräftigen, holzigen Anschlag im Attack. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamt Lautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten spielen in einem Round-Robin Zyklus(x4).

40in Ludwig Bass Drum

Eine 40"-Bassdrum, die auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1=Filz kurz; D1=Filz lang; E1=Filzrolle; F1=Filzrolle mit DXF; G1- E2=Filz-Crescendos; C3-E4=Hard Mallet Crescendos). Er hat ein starkes tieffrequentes Grollen und einen festen Anschlag, was sie zu einer brauchbaren Allround-Bassdrum für eine Reihe von kleinen und großen Ensemble-Einstellungen macht. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten spielen in einem Round-Robin (x4) Zyklus.

12in Lefima Tamburin

Ein 12"-Tamburin, das auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1=Schläge; D1=langsamer Roll; E1=langsamer Roll mit DXF; F1=strammer Roll; G1=strammer rollen mit DXF; A1=crescendos; H1=rollen und dann schlagen). Die Jingles haben eine spritzige Qualität und die Frequenzspreizung ist im Hochtonbereich fokussiert, so dass sie sich leicht über ein orchestrales Arrangement platzieren lässt und kann den Mischprozess effizienter gestalten. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 8 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

Black Swamp Tamburin

Ein Tamburin, das auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1=Schläge; D1=langsamer Roll; E1=langsamer Roll mit DXF; F1=strammer Roll; G1=strammer Roll mit DXF; A1=Crescendos; B1=Roll und dann Hit). Es gibt eine gewisse Härte im 2-5kHz-Bereich, die es ermöglicht, die Percussion-Sektion besser zu durchdringen als andere Tamburine, sowie eine leichte Mittenresonanz, die dem Tamburin zusätzlichen Charakter verleiht. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 6 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x8) gespielt.

Ludwig Kopfloses Tamburin

Ein Tamburin, das auf der Note C1 beginnt und aus mehreren verschiedenen Artikulationen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-D1=Schläge; E1=langsamer Roll; F1=langsamer Roll mit DXF). Die fehlende Kopfmembran schneidet jeden Grundton ab und konzentriert mehr Energie auf die charakteristischen Jingles um den Rand herum, so dass sie leicht durchdringen und ihnen eine spitzere Qualität verleiht. CC 11 (Expression) und Note Velocity regeln die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert zusätzlich steuert

auch die Dynamik (bis zu 6 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt

Konzert-Toms

Eine Reihe von Boden-Toms, die auf der Note C1 beginnen und jeweils aus denselben 3 Artikulationen bestehen (linker Anschlag, rechter Anschlag, Flam), die den weißen Tasten über mehrere Oktaven zugeordnet sind. Die Toms umfassen ein 18" Floor Tom (C1), ein 16" Floor Tom (F1), ein weiteres 16" Floor Tom (C2), ein 14" Floor Tom (F2), ein 13" Floor Tom (C3), ein 12" Floor Tom (F3), ein 10" Floor Tom (C4) und ein 8"-Bodentom (F4). Dies ergibt einen vollen Frequenzbereich von tief bis hoch und jede Trommel hat einen starken Attack und einen kräftigen Körper, was dieses Instrument zu einem vielseitigen Instrument für alle Bedürfnisse macht. CC 11 (Expression) und Note Velocity regeln die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

Marschtrommel-Ensemble

Ein Marschtrommel-Ensemble, das auf der Note C1 beginnt und aus Schlägen besteht, die den weißen Tasten zugeordnet sind (C1-F1=Schläge). Dies sind kräftige, dicke Trommeln mit einer donnernden Bassresonanz (mit einem kontrollierten Nachklang, der nicht dazu neigt, den Mix zu vermatschen). CC 11 (Anschlagsstärke) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 7 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.

Taos-Trommel mit Schlägel

Eine Taos-Trommel, die mit einem Schlägel gespielt wird, beginnend auf der Note C1, bestehend aus einer Vielzahl von Schlägen, die auf die weißen Tasten gemappt sind (C1-D1=Schlegelschläge). Jeder Schlag fängt die volle Resonanz des großen Rahmens der Trommel ein und hat ein leichtes Zischen beim Anschlag, das zum einzigartigen Timbre der Taos Drum beiträgt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 12 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

Drums / Timpani (Pauken)

Dieser Instrumenten-Ordner enthält eine Vielzahl von Pauken-Artikulationen, die mit harten und weichen Schlägeln gespielt werden.

Timpani Felt Cresc

Live aufgenommene Crescendos, die mit Filzschlegeln gespielt werden und auf der Note C1 beginnen, bestehend aus 3 separaten 22 chromatischen Notenbereichen, wobei jeder Notenbereich (C1-A2, C3-A4, C5-A6) unterschiedlich schnelle Crescendos enthält. Die Filzspitzen erzeugen kräftige Wirbel mit einer überblendeten Klangfarbe, da die einzelnen Schläge nicht so stark sind - was aber nicht verhindert, dass der letzte Schlag jedes Wirbels hart zuschlägt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

Timpani Felt Flam

Weiche, mit Filzschlägeln gespielte Doppelschläge, die auf dem Ton C1 beginnen, bestehend aus einem 22-tönigen chromatischen Bereich mit verschiedenen Flam-Variationen. Flams sind eine gute Möglichkeit, dickere und komplexere Schläge zu erzeugen und können sogar die wahrgenommene Größe des Instruments erhöhen oder den Eindruck erwecken, dass mehrere Pauker im Gleichklang spielen. CC 11 (Expression) und Note Velocity

steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen) und die Noten spielen in einem Round-Robin-Zyklus (x2).

Timpani Felt Long

Verschiedene lange Einzel- und Doppelschläge, die mit Filzschlägeln gespielt werden und auf dem Ton C1 beginnen, bestehend aus 22 chromatischen Tönen mit verschiedenen Variationen für die linke Hand (zwischen den Noten C1-A2) und der rechten Hand (zwischen den Noten C3-A4). Wenn Sie im Abstand von mehr als 65 Millisekunden spielen, werden lange Schläge ausgelöst und das Spielen von Noten im Abstand von 65 Millisekunden führt zu Doppelschlägen (ein Effekt, der eine Dämpfung des vorherigen Anschlags zu Beginn des zweiten Anschlags simulieren soll). Dies fügt dem Standard-Performance-Stil eines mit Filz angeschlagenen Paukenkopfs eine zusätzliche Ebene des Realismus hinzu und die Filzbeschichtung der Schlägel macht jede Note recht weich. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 16 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.

Timpani Felt Rolls

Filzschlegel-Paukenwirbel, die auf der Note C1 beginnen, bestehend aus einem 22-stimmigen chromatischen Bereich mit verschiedenen Wirbel-Variationen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, während CC 1 (Mod Wheel) die Dynamik (8 Stufen) steuert - diese feine Steuerung mit dem Mod Wheel ermöglicht es Ihnen, Crescendos und Decrescendos zu erzeugen. Während Timpani Felt Cresc den größten Realismus bietet (da die Wirbel bereits aufgenommen sind), bietet dieses Instrument Ihnen viel mehr Kontrolle über die Länge und die Dramatik jedes Wirbels.

Timpani Felt Short

Schnell gedämpfte, kurze Filzschlägel-Paukenschläge, die auf der Note C1 beginnen, bestehend aus 22-chromatischen Notenbereichen mit verschiedenen Schlagvariationen für die linke (zwischen den Noten C1-A2) und der rechten Hand (zwischen den Noten C3-A4) Schlagvariationen. Dies erlaubt Ihnen, realistischere Anschläge und Dämpfungseffekte zu erzeugen, als es mit der Automation allein möglich ist - dies ist besonders nützlich, wenn Sie wissen, dass jeder Schlag innerhalb von ein oder zwei Schlägen nach dem ersten Paukenschlag abgeschnitten werden muss. Schlag. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert außerdem steuert auch die Dynamik (bis zu 16 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.

Timpani Felt Sus Pedal

Verschiedene kurze, lange und doppelte Schläge, die mit Filzschlegeln gespielt werden und auf dem Ton C1 beginnen, bestehend aus 22 chromatischen Tönen mit verschiedenen Schlagvariationen für die linke Hand (zwischen den Tönen C1-A2) und der rechten Hand (zwischen den Noten C3-A4). Wenn CC 64 (Sustain-Pedal) ausgeschaltet ist (Werte 0-64), löst das Spielen kurze Schläge aus, wenn CC 64 (Sustain Pedal) eingeschaltet ist (Werte 65-127), löst das Spielen von Noten, die mehr als 65 Millisekunden auseinander liegen, lange Schläge aus, während das Spielen von Noten im Abstand von 65 Millisekunden zu einander Doppelhits auslösen, bei denen der vorherige Schlag noch nicht vollständig abgeklungen ist, bevor der nächste Schlag gespielt wird. Dies kombiniert effektiv die Pauken-Filz lang und Pauken-Filz kurz zu einem Instrument, um eine größere Flexibilität zwischen langen und kurzen Noten zu erhalten und es imitiert auch das Verhalten eines echten Paukenpedals und bringt Sie bei der Aufnahme in Ihrer DAW näher an das Instrument heran. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert

auch die Dynamik (bis zu 16 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.

Timpani Felt KS

Dieses Keyswitch Instrument bietet lange und doppelte Schläge, kurze Schläge, Flams, Rolls und Crescendos, die auf einer Pauke mit Filzschlägeln gespielt werden und kombiniert so alle Filzschlägell-Instrumente in dieser Kollektion zu einem einzigen, das Ihnen mehr Flexibilität und Geschwindigkeit bietet. Alle Artikulationen beginnen auf der Note C1, während die Noten C0-E0 für Keyswitches reserviert sind, mit denen eine der fünf Artikulationen aktiviert werden kann. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

- (C0) aktiviert lange und doppelte Schläge, die aus einem chromatischen Bereich von 22 Noten mit verschiedenen Variationen für die linke Hand (zwischen den Noten C1-A2) und der rechten Hand (zwischen den Noten C3-A4). Beim Spielen mit Pausen von mehr als 65 Millisekunden, werden lange Schläge ausgelöst und beim Spielen von Noten innerhalb von 65 Millisekunden werden Doppelschläge ausgelöst (ein Effekt, der eine Dämpfung des vorherigen Schlags zu Beginn des zweiten Schlags simulieren soll). Note Velocity steuert die Dynamik (bis zu 16 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.
- (C#0) aktiviert kurze Schläge in einem chromatischen Bereich von 22 Noten mit unterschiedlicher linker Hand (zwischen den Noten C1-A2) und rechten Hand (zwischen den Noten C3-A4). Dies ermöglicht Ihnen, realistischere Anschläge und Dämpfungseffekte zu erzeugen, die mit der Automation allein nicht möglich sind - dies ist besonders nützlich, wenn Sie wissen, dass jeder Schlag innerhalb von ein oder zwei Schlägen nach dem ersten Paukenschlag abgeschnitten werden muss. Note Velocity steuert die Dynamik (bis zu 16 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.
- (D0) aktiviert Flams mit einem chromatischen Bereich von 22 Noten in verschiedenen Variationen. Flams sind eine gute Möglichkeit, dickere, komplexere Schläge zu erzeugen und können sogar die wahrgenommene Größe des Instruments erhöhen oder den Eindruck erwecken, dass mehrere Pauker im Gleichklang spielen. Note Velocity steuert Dynamik (2 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.
- (D#0) aktiviert Rolls in einem chromatischen Bereich von 22 Noten mit verschiedenen Roll-Variationen. Das Modulationsrad ermöglicht die Erzeugung von Crescendos und Decrescendos mit einer Spanne von 8 Dynamikstufen. Während Timpani Felt Cresc den größten Realismus bietet (da die Wirbel vorausgezeichnet sind), bietet dieses Instrument Ihnen viel mehr Kontrolle über die Länge und die Dramatik eines jeden Wirbels.
- (E0) aktiviert live aufgenommene Crescendos über 3 separate chromatische Bereiche von 22 Noten, wobei jeder Notenbereich (C1-A2, C3-A4, C5-A6) ein Crescendo von unterschiedlicher Länge enthält. Sie können zwischen zwei Dynamikstufen basierend auf der Notenanschlagstärke wählen.

Timpani Hard Cresc

Live aufgenommene Crescendos, die mit harten Schlägeln gespielt werden und auf der Note C1 beginnen, bestehend aus 3 separaten chromatischen Bereichen mit 22 Noten, wobei jeder Notenbereich (C1-A2, C3-A4, C5-A6) unterschiedliche Tempo-Crescendi enthält. Die harten Spitzen erzeugen markante Wirbel mit klaren, individuellen Schlägen und sorgen für eine dramatische Steigerung von Lautstärke und Brillanz. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen).

Timpani Hard Flam

Kräftige, mit harten Schlägeln gespielte Doppelschläge, die auf der Note C1 beginnen, bestehend aus einem 22-tönigen chromatischen Bereich mit verschiedenen Flam-Variationen. Flams sind eine großartige Möglichkeit, dickere und komplexere Schläge zu erzeugen und können sogar die wahrgenommene Größe des Instruments erhöhen oder den Eindruck erwecken, dass mehrere Pauker im Gleichklang spielen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (2 Stufen) und die Noten spielen in einem Round-Robin-Zyklus (x2).

Timpani Hard Long

Verschiedene lange Einzel- und Doppelschläge, die mit harten Schlägeln gespielt werden und auf der Note C1 beginnen, bestehend aus 22 chromatischen Notenbereichen mit verschiedenen Schlagvariationen für die linke Hand (zwischen den Noten C1-A2) und der rechten Hand (zwischen den Noten C3-A4). Wenn Sie im Abstand von mehr als 65 Millisekunden spielen, werden lange Schläge ausgelöst und das Spielen von Noten im Abstand von 65 Millisekunden führt zu Doppelanschläge (ein Effekt, der eine Dämpfung des vorherigen Anschlags zu Beginn des zweiten Anschlags simulieren soll). Dies fügt dem Standardspielstil einer hart angeschlagenen Pauke eine zusätzliche Ebene des Realismus hinzu und hat insgesamt ein helleres Timbre als bei als bei Filzschlegeln. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 16 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin (x2) Zyklus.

Timpani Hard Rolls

Harte Paukenwirbel, die auf der Note C1 beginnen, bestehend aus einem 22-stimmigen chromatischen Bereich mit verschiedenen Wirbel-Variationen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, während CC 1 (Mod Wheel) die Dynamik (8 Stufen) steuert - diese feine Steuerung mit dem Mod Wheel ermöglicht es Ihnen, dramatische Crescendos und Decrescendos zu erzeugen. Während Timpani Hard Cresc den größten Realismus bietet (da die Wirbel vorausgezeichnet sind), bietet dieses Instrument Ihnen viel mehr Kontrolle über die Länge und Dramatik jedes Wirbels.

Timpani Hard Short

Schnell gedämpfte, kurze harte Paukenschläge, die auf der Note C1 beginnen, zusammengesetzt aus 22- chromatischen Bereichen mit verschiedenen Schlagvariationen für die linke Hand (zwischen den Noten C1-A2) und die rechte Hand (zwischen den Noten C3-A4). Dies erlaubt Ihnen, realistischere Anschläge und Dämpfungseffekte zu erzeugen, als dies mit der Automation allein möglich ist - dies ist besonders nützlich, wenn Sie wissen, dass jeder Schlag innerhalb von ein oder zwei Schlägen nach dem ersten Paukenschlag abgeschnitten werden muss. Dieser Effekt ist aufgrund der Stärke des ersten Anschlags stärker ausgeprägt als bei Filzschlägeln. Anschlags. CC 11 (Expression) und Note Velocity regeln die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch steuert auch die Dynamik (bis zu 16 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.

Timpani Hard Sus Pedal

Verschiedene kurze, lange und doppelte Schläge, die mit harten Schlägeln gespielt werden und auf dem Ton C1 beginnen, bestehend aus 22 chromatischen Notenbereichen mit unterschiedlicher linken Hand (zwischen den Noten C1-A2) und rechten Hand (zwischen den Noten C3-A4). Wenn CC 64 (Sustain-Pedal) ausgeschaltet ist (Werte 0-64), löst das Spielen kurze Schläge aus; wenn CC 64 (Sustain Pedal) eingeschaltet ist (Werte 65-127), löst das Spielen von Noten, die mehr als 65 Millisekunden auseinander liegen, lange Schläge

aus, während das Spielen von Noten im Abstand von 65 Millisekunden zueinander starke Doppelschläge auslösen, bei denen der vorherige Schlag noch nicht vollständig abgeklungen ist, bevor der nächste Schlag gespielt wird. Dies kombiniert effektiv die Instrumente "Timpani Hard Long" und "Timpani Hard Short" zu einem einzigen Instrument, um eine viel größere Flexibilität zwischen langen und kurzen Noten zu erreichen - und es imitiert das Verhalten eines echten Paukenpedals und bringt Sie bei der Aufnahme in Ihrer DAW näher an das Instrument heran. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 16 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.

Timpani Hard KS

Dieses Keyswitch Instrument bietet lange und doppelte Schläge, kurze Schläge, Flams, Wirbel und Crescendos, gespielt auf einer Pauke mit harten Schlägeln. Es fasst alle mit harten Schlägeln gespielten Instrumente zu einem einzigen Instrument zusammen, um Ihnen mehr Flexibilität und Produktionsgeschwindigkeit zu bieten. Alle Artikulationen beginnen auf der Note C1, während die Noten C0-E0 für Keyswitches reserviert sind, die eine der fünf Artikulationen aktiv setzen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

- (C0) aktiviert harte lange und doppelte Schläge, die aus einem chromatischen Bereich von 22 Noten mit verschiedenen Variationen für die linke Hand (zwischen den Noten C1-A2) und der rechten Hand (zwischen den Noten C3-A4). Sind die Noten mehr als 65 Millisekunden auseinander, werden lange Schläge ausgelöst und beim Spielen von Noten innerhalb von 65 Millisekunden werden Doppelschläge ausgelöst (ein Effekt, der eine Dämpfung des vorherigen Schlags zu Beginn des zweiten Schlags simulieren soll). Note Velocity steuert die Dynamik (bis zu 16 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.
- (C#0) aktiviert kurze Schläge in einem chromatischen Bereich von 22 Noten mit unterschiedlicher linker Hand (zwischen den Noten C1-A2) und rechter Hand (zwischen den Noten C3-A4). Dies ermöglicht Ihnen, realistischere Anschläge und Dämpfungseffekte zu erzeugen, die mit der Automation allein nicht möglich. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie wissen, dass jeder Schlag innerhalb von ein oder zwei Schlägen nach dem ersten Paukenschlag abgeschnitten werden muss und der Effekt aufgrund des anfänglichen Schlags dramatischer ist als bei Filzschlegeln. Note Velocity steuert die Dynamik (bis zu 16 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.
- (D0) aktiviert Flams mit einem 22-stufigen chromatischen Bereich mit verschiedenen Variationen. Flams sind eine großartige Möglichkeit, dickere, komplexere Schläge zu erzeugen und können sogar die wahrgenommene Größe des Instruments erhöhen oder den Eindruck erwecken, dass mehrere Pauker mit harten Schlägeln im Gleichklang spielen. Note Velocity steuert die Dynamik (2 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) gespielt.
- (D#0) aktiviert Wirbel in einem chromatischen Bereich von 22 Noten mit verschiedenen Wirbel-Variationen. Das Modulationsrad ermöglicht die Erzeugung von Crescendos und Decrescendos mit einer Spanne von 8 Dynamikstufen. Während Timpani Hard Cresc den größten Realismus bietet (da die Wirbel voraufgezeichnet sind), bietet dieses Instrument Ihnen viel mehr Kontrolle über die Länge und die Dramatik der einzelnen Wirbel.
- (E0) aktiviert live aufgenommene Crescendos über 3 separate chromatische Bereiche von 22 Noten, wobei jeder Notenbereich (C1-A2, C3-A4, C5-A6) ein Crescendo von unterschiedlicher Länge enthält. Sie können zwischen zwei Dynamikstufen basierend auf der Notenanschlagstärke wählen.

Metals

Dieser Ordner mit Instrumenten enthält eine Vielzahl von Metall-Schlaginstrumenten, darunter Glocken, Ambosse, Glockenspiele, Vibraphone und mehr.

Brake Drum and Anvils Hits

Ein Bremstrommel- und Amboss-Set, das auf der Note A-1 beginnt und über den gesamten Tonumfang abgebildet wird, bestehend aus: Bremstrommel (A-1-D0), gedämpfte Bremstrommel (E0-D1), Amboss (G1-D2), gedämpfter Amboss (E2-C3), Amboss "Carol Sound" (E3-F4), gedämpfter Amboss "Carol Sound" (G4-C5), Railroad Eisenbahnschienen (F5-D6) und gedämpfte Eisenbahnschienen (E6-C7). Diese Auswahl an Metallen hat eine spielerische, musikalische Qualität, wenn verschiedene Noten in schneller Folge gespielt werden - ihre Tonhöhen sind leicht unterschiedlich, klingen nach und haben eine sehr organische Qualität. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 6 Stufen).

Crotales Hard

Harte Crotales werden chromatisch zwischen den Noten C3-C5 abgebildet. Kurze Noten werden gespielt, wenn CC 64 (Sustain Pedal) ausgeschaltet ist (Werte 0-64), während lange Noten gespielt werden, wenn CC 64 (Sustain Pedal) eingeschaltet ist (Werte 65-127). Sie ähneln in Umfang und Klangfarbe dem Glockenspiel, aber mit einem magischen Funkeln - und wenn Sie das Sustain-Pedal drücken, erhalten sie einen langen Ausklang, der an ein Windspiel erinnert. CC 11 (Expression) und Note Velocity regeln die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 3 Stufen).

Crotales Soft

Weiche Crotales werden chromatisch zwischen den Noten C3-C5 abgebildet. Kurze Noten werden gespielt, wenn CC 64 (Sustain Pedal) ausgeschaltet ist (Werte 0-64), während lange Noten gespielt werden, wenn CC 64 (Sustain Pedal) eingeschaltet ist (Werte 65-127). Sie ähneln in Umfang und Klangfarbe dem Glockenspiel, aber das Drücken des Sustain-Pedals verleiht ihnen einen langen Nachklang, der an ein Windspiel erinnert. Die Anschläge der Noten sind fast unhörbar, was auch diesem Instrument ein ähnliches Spielgefühl gibt wie bei der Celesta. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 3 Stufen).

Finger Cymbals

Fingerzimbeln, die den weißen Tasten zwischen den Noten C1-F1 zugeordnet sind, in Hall getaucht und es verleiht ihnen eine magische, ätherische Qualität, die sich hervorragend eignet, um ruhigen Momenten im Orchester mehr Tiefe zu verleihen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 3 Stufen) und die Noten spielen in einem Rundlauf (x4).

Glockenspiel

Ein Satz von kleinen, hohen und metallischen Tasten, die chromatisch zwischen den Tönen G3-C6. Sie lassen sich gut mit hohen Holzblasinstrumenten wie Piccoloflöten, Flöten, Oboen und Klarinetten kombinieren und erzeugen ein schönes Funkeln beim Verdoppeln von Melodielinien. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 3 Stufen).

Orchestrales Glockenspiel

Große, unharmonische, gestimmte Glocken, die chromatisch zwischen den Tönen C3-F4 abgebildet werden. Sie haben einen unverwechselbaren Klang und können inmitten eines

vollen Orchesters hervorstechen - man assoziiert sie oft mit Feiertags- und religiöser Musik, eignen sich aber auch hervorragend zur Erzeugung einer starken Gegenmelodie zum führenden Instrument in praktisch jedem orchestralen Genre. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 3 Stufen).

Schlittenglocken

Traditionelle Schlittenglocken, die den weißen Tasten zwischen den Noten C1-E1 zugewiesen sind. Dazu kommen Schlittenglocke mit niedrigerem Ton (C1), höher gestimmte Schlittenglocke (D1) und sowohl tiefer als auch höher gestimmte Schlittenglocken zusammen gespielt (E1). Natürlich sind sie eine großartige Ergänzung, wenn Sie ein winterliches Gefühl in Ihrer Musik erzeugen wollen! CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 3 Stufen) und die Noten spielen in einem Round Robin Zyklus (x4).

Spectrasound Mark Tree 1 Dbl Length

Ein spezielles, ultrahochfrequentes, metallisches Windspiel, das den weißen Tasten zwischen den Tönen C1-G3 zugeordnet ist, einschließlich der folgenden Glissandi: hoch-zu-tief schnell (C1), hoch-tief langsam (D1-E1), tief-zu-hoch schnell (F1), tief-zu-hoch langsam (G1-A1), leises Sustain alle (H1), lautes Sustain alle (C2), Sustain hoch (D2-G2), Sustain tief (A2-D3), Sustain mittel (E3-G3). Sie sorgen für einen schönen glitzernden Effekt, der sich perfekt für die sanfte Untermalung von leisen, intimen Passagen eignet. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Spectrasound Mark Tree 2

Ein spezielles, metallisches Windspiel, das den weißen Tasten zwischen den Noten C1-F3 zugeordnet ist. Es erweitert den Spectrasound Mark Tree 1 und enthält die folgenden Glissandi: hoch-zu-tief schnell (C1), hoch-zu-tief langsam (D1-E1), niedrig-zu-hoch schnell (F1), niedrig-zu-hoch langsam (G1-A1), Sustain all (H1-E2), sustain high (F2-H2), sustain low (C3-D3), sustain mid (E3-F3). Sie bieten einen schönen Glitzereffekt, der sich perfekt für die sanfte Untermalung von ruhigen, intimen Passagen eignet. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Triangles

6 verschiedene Triangeln, die auf den weißen Tasten C, D und E in jeder Oktave zwischen Noten C1-C7, jeweils mit langen Noten (C), kurzen Noten (D) und Wirbel (E). CC 11 (Ausdruck) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (5 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x2) sowohl für lange als auch für kurze Noten gespielt.

Vibraphon

Ein großes, metallisches Instrument, das mit Filzschlägeln gespielt wird und dessen Töne chromatisch abgebildet werden von F2-F5. Kurze Noten werden gespielt, wenn CC 64 (Sustain Pedal) ausgeschaltet ist (Werte 0-64), während lange Noten gespielt werden, wenn CC 64 (Sustain-Pedal) eingeschaltet ist (Werte 65-127). Wenn Noten gespielt werden, die 75 Millisekunden oder weniger auseinander gespielt werden, wird ein Doppelschlag wiedergegeben, bei dem die vorherige Note noch nicht vollständig abgeklungen ist, bevor die nächste Note gespielt wird - dies sorgt für mehr Realismus, da es den Dämpfungseffekt und den Cutoff-Effekt simuliert, der bei einem Doppelschlag einer Note in der Realität auftritt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 6 Stufen).

Vibraphon LITE

Ein großes, metallisches Instrument, das mit Filzschlägeln gespielt wird und dessen Noten chromatisch zugeordnet sind von F2-F5. Die LITE-Version enthält nur lange Noten und lässt sowohl kurze Noten und Wiederholungen weg, um RAM und Rechenleistung zu sparen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 6 Stufen).

Woods

Dieser Ordner mit Instrumenten enthält eine Vielzahl von hölzernen Perkussionsinstrumenten, darunter Kastagnetten, Claves, Celesta, Marimba und mehr.

Kastagnetten

2 Kastagnetten, die den weißen Tasten zwischen den Noten C1-F1 bzw. C2-F2 zugeordnet sind, einschließlich linker Hand (C1 und C2), rechte Hand (D1 und D2), Flam (E1 und E2) und Wirbel (F1 und F2). Sie sind eine großartige, erdige rhythmische Ergänzung zu Volkstänzen, besonders in der Zigeunermusik. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 5 Stufen) und die Noten spielen in einem Round Robin Zyklus (x6) für alle außer den Wirbeln.

Celesta

Ein metallisches Tasteninstrument mit weichem, glasartigem Timbre und langem Sustain, das chromatisch zwischen den Noten C3-C7 abgebildet wird. Kurze Noten werden gespielt, wenn CC 64 (Sustain Pedal) ausgeschaltet ist (Werte 0-64), während lange Noten gespielt werden, wenn CC 64 (Sustain Pedal) eingeschaltet ist (Werte 65-127). Wenn Noten im Abstand von 75 Millisekunden oder weniger gespielt werden, wird ein Doppelschlag wiedergegeben, bei dem die vorherige Note noch nicht vollständig abgeklungen ist, bevor die nächste Note gespielt wird - dies sorgt für mehr Realismus, da es den Dämpfungseffekt und den Cutoff-Effekt simuliert, der in der Realität bei einem Doppelschlag einer Note auftritt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 6 Stufen).

Celesta FX

Glissandi, die über ein metallisches Tasteninstrument mit einem weichen, glasartigen Timbre gespielt werden, auf die weißen Tasten zwischen den Noten C2-F2 gemappt. Diese Celesta-Glissandi sind perfekt geeignet, um jeder Orchesterpartitur einen grandiosen, magischen Effekt zu verleihen, ein Effekt, der immer wieder in Filmen mit großem, romantischem Sound verwendet wurde. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke.

Celesta Sus

Ein metallisches Tasteninstrument mit einem weichen, glasartigen Timbre und langem Sustain, das chromatisch zwischen den Noten C3-C7 abgebildet wird. Die LITE-Version enthält nur lange Noten und lässt sowohl kurze Noten als auch Wiederholungen weg, um RAM und Rechenleistung zu sparen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (4 Stufen).

Claves

Kurze, hölzerne Stöcke, die zusammengeschlagen werden, um einen klappernden Klang zu erzeugen, der den weißen Tasten zwischen den Noten C1-E1 zugeordnet ist. Dazu kommt: tiefe Tonlage (C1), mittlere Tonlage (D1) und hohe Tonlage (E1). Sie eignen sich hervorragend, um einen gleichmäßigen Rhythmus zu erzeugen oder um hochfrequente

Transienten zu einer Reihe von Percussion-Instrumenten hinzuzufügen, wenn sie zusammen geschichtet werden. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (4 Stufen) und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

Mahler-Hammer

Der riesige Mahler-Hammer (aus Gustav Mahlers 6. Sinfonie) erzeugt einen kräftigen Knall, der sich über das gesamte Frequenzspektrum erstreckt und auf den weißen Tasten zwischen Noten C1-G1 gemappt wurde. Es wurden verschiedene Schläge aufgenommen und in der Tonhöhe von der niedrigsten bis zur höchsten gemappt. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 7 Stufen).

Marimba-Wirbel

Kontinuierliche Marimba-Wirbel, die auf einem großen Satz von Holzstäben gespielt werden, chromatisch abgebildet zwischen den Noten A1-C6. Die Marimba wird in einer Vielzahl von Situationen eingesetzt, obwohl eine bewährte Verwendung in der Musik liegt, die ein Stammesgefühl hervorrufen soll. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und CC 1 (Modulationsrad) steuert die Dynamik (2 Stufen).

Marimba

Ein großer Satz von Holzstäben mit mittellangem Sustain, chromatisch abgebildet zwischen den Noten A1-C6. Die Marimba wird in einer Vielzahl von Situationen eingesetzt, obwohl eine bewährte Verwendung in der Musik liegt, die ein Stammesgefühl hervorrufen soll. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (6 Stufen) und die Noten spielen in einem Rundum-Zyklus (x2).

Pulli-Sticks

Ein Satz großer, ausgefrannter Holzstöcke, die zusammengeschlagen werden, um einen klackenden Klang zu erzeugen - ihre Konstruktion macht sie zu einem nützlichen Akzent für verschiedene Orchestertrommeln, der die Sie unterstreichen, ohne dass die Einschwingvorgänge zu scharf werden. Das Instrument wird auf die weißen Tasten zwischen den Noten C1-F1 gelegt und enthält verschiedene Schläge, die in der Tonhöhe von der tiefsten bis zur höchsten Note gemappt sind. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (6 Stufen) und die Noten spielen in einem Zyklus (x4).

Ratsche

Ein hölzernes Zahnrad mit einer Kurbel, das einen schnellen, reißenden Klang erzeugt, der wird gelegentlich von Orchester-Schlagzeugern verwendet und den weißen Tasten zwischen den Noten C1-F2 zugeordnet. Kurze unter 1 Sekunde werden C1-G1 zugewiesen, während lange Ratschenwirbel, die mehrere Sekunden dauern, C2-F2 zugewiesen sind. Wenn Sie sie sparsam einsetzen, eignen sie sich hervorragend für gelegentliche Akzent oder als Teil eines dramatischen Satzes. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern Gesamtlautstärke.

Shakern

Eine Vielzahl von Schlägen, Schütteln, Rasseln und Rhythmen, die auf 7 verschiedenen Shakern gespielt werden, die den weißen Tasten C, D und E in jeder Oktave zwischen den Noten C1-C7 zugeordnet wurden. Jeder Shaker enthält tiefe (C), hohe (D) und rollende (E) Töne und eignet sich hervorragend, um den Rhythmus zu halten, ohne zu viel

Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x8) sowohl für lange als auch für kurze Noten gespielt.

Slapsticks

Traditionelle Orchester-Slapsticks, die auf den weißen Tasten C1 und D1 abgebildet sind, aufgeteilt in einen tieferen Slap (C1) und einen höheren Slap (D1). Es ist sehr effektiv, wenn es darum geht, große Ensembles mit einem scharfen Transient zu durchdringen, wenn Sie einen starken Akzent brauchen - und es lässt sich gut mit den meisten tonlosen orchestralen Perkussionsinstrumenten kombinieren. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und die Noten werden in einem Round-Robin-Zyklus (x4) gespielt.

Tempelblöcke

3 verschiedene Tempelblöcke, die auf den weißen Tasten C, D und E in jeder Oktave zwischen Noten C1-C4 liegen, bestehend aus Hits (C), Flams (D) und Rolls (E). Sie sind eine gute Brücke zwischen gepitchtem und ungepitchtem Orchesterschlagzeug und wenn Sie einen schlagzeuglastigen Abschnitt schreiben, sollten Sie einen Tempelblock-Fill einbauen, um dem Ganzen etwas mehr Charakter zu verleihen. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke und es gibt einen Round-Robin (x4) Zyklus für die Hits und Flams.

Holzblöcke

6 verschiedene Holzblöcke, die auf den weißen Tasten zwischen C-G in jeder Oktave zwischen Noten C1-C7 liegen. Jeder enthält Schläge (C), Schläge der linken Hand (D), Schläge der rechten Hand (E), Flams (F) und Rolls (G) und sie dienen einer ähnlichen ungezählten Rolle wie Tempelblöcke, nur in höherer Tonhöhe und mit einer breiteren Palette von Noten. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 4 Stufen) und die Noten spielen in einem rotierenden (x4) Zyklus für die Hits und Flams.

Holzblöcke Piccolo

3 verschiedene hohe Holzblöcke, die auf den weißen Tasten zwischen C-G in jeder Oktave zwischen den Noten C1-C4 liegen. Jeder enthält Schläge (C), Schläge der linken Hand (D), Schläge der rechten Hand (E), Flams (F) und Rolls (G) - ihr Timbre ist fast identisch mit dem des Wood Blocks Instrumentes, aber jeder Anschlag ist deutlich höher in der Tonhöhe. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (bis zu 4 Stufen) und die Noten spielen in einem Round-Robin-Zyklus (x4) für die Hits und Flams.

Xylophon DXF

Dieses Instrument verfügt über ein Xylophon, das chromatisch zwischen den Noten F2-C6 abgebildet wird und enthält sowohl Hits als auch Rolls. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke. Bei Hits steuert Note Velocity die Dynamik (bis zu 6 Stufen) und es gibt einen Round-Robin (x2) Zyklus. Für Rolls steuert CC 1 (Modulationsrad) die Dynamik (2 Stufen) und ermöglicht das Einblenden von der Stille bis zu einer lauten Dynamik.

Xylophon-Wirbel

Eine Artikulation, die chromatisch zwischen den Noten F2-C6 abgebildet wird - diese Wirbel sind sehr nützlich zum Verdoppeln und Hinzufügen von Bewegung zu langen, lyrischen

Melodien, besonders wenn sie von hohen Holzbläsern gespielt werden. Dies wird am besten als subtiler Effekt verwendet, daher sollten Sie den Lautstärkepegel der Wirbel eher niedrig halten, nur als subtile Ergänzung. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, während CC 1 (Mod Wheel) die Dynamik (2 Stufen), so dass Sie die Wirbel von der Stille bis zur vollen Lautstärke mit einem nahtlosen Übergang in der Klangfarbe einblenden können.

Xylophon Sus

Standard-Xylophon-Schläge, die chromatisch zwischen den Noten F2-C6 abgebildet werden - sie lassen sich gut mit den oberen Holzbläsern wie Flöten kombinieren, besonders wenn Sie ein leichtes und magisches Gefühl hervorrufen wollen. Die Kombination aus dem harten Anschlag des Xylophons und dem weichen Nachklang der Holzbläser verleiht den Melodien mehr Charakter. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (6 Stufen) und die Noten spielen in einem Round-Robin-Zyklus (x2).

Xylophon LITE

Standard-Xylophon-Schläge, die chromatisch zwischen den Noten F2-C6 abgebildet werden - sie lassen sich gut mit den oberen Holzbläsern wie Flöten kombinieren, besonders wenn Sie ein leichtes und magisches Gefühl hervorrufen wollen. Die Kombination aus dem harten Anschlag des Xylophons und dem weichen Nachklang der Holzbläser verleiht den Melodien mehr Charakter. CC 11 (Expression) und Note Velocity steuern die Gesamtlautstärke, Note Velocity steuert auch die Dynamik (5 Stufen) und es gibt keine Round-Robin-Artikulationen. Wenn Sie nicht erwarten, dass Sie viele sich wiederholende Noten verwenden, spart dieses Instrument im Vergleich zum Xylophone Sus-Instrument etwas an Rechenleistung.

KAPITEL 4 PLAY

4.1 Übersicht über die PLAY Seite

4.2 DAS PLAYER-FENSTER

- 4.2.1 Moods
- 4.2.2 Zentrale Anzeige
- 4.2.3 Mikrofonpositionen
- 4.2.4 Masterkanal
- 4.2.5 Tonhöhe
- 4.2.6 Kanal-Routing
- 4.2.7 Stereo Double
- 4.2.8 Reverb (Hall)
- 4.2.9 Envelope (Hüllkurve)
- 4.2.10 Performance
- 4.2.11 Empfindlichkeit der Notenanschlagdynamik
- 4.2.12 MIDI-Steuerung

4.3 DAS FENSTER "MIDI TOOLS"

- 4.3.1 Arpeggiator
- 4.3.2 Chord Scales (Akkord-Skalen)
- 4.3.3 Chorder
- 4.3.4 Glide
- 4.3.5 Humanizer
- 4.3.6 MIDI-Kompressor
- 4.3.7 MIDI-Echo
- 4.3.8 Taschen-Recorder
- 4.3.9 Auf Skala einschränken
- 4.3.10 Transponieren

4.4 DAS AUTOMATIONSFENSTER

- 4.4.1 Automatisierungsparameter
- 4.4.2 Makro-Parameter
- 4.4.3 MIDI-Controller-Zuordnung

4.5 DAS ARTIKULATIONSFENSTER

- 4.5.1 Trigger-Optionen verwenden

4.1 ÜBERSICHT ÜBER DIE PLAY SEITE

Klicken Sie auf den **PLAY PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**.

Die Play-Seite enthält Steuerelemente auf Instrumentenebene, die für jede Bibliothek oder Sammlung einzigartig sind und andere Steuerelemente auf Instrumentenebene, die für alle Bibliotheken verfügbar sind.

Verwenden Sie die **WINDOW SELECTORS** im zweiten **UNTERMENÜ**, um die **PLAY PAGE** zwischen ihren verschiedenen Fenstern umzuschalten: Player, MIDI-Werkzeuge, Automation und Artikulation. Diese werden in diesem Kapitel ausführlich erklärt.



Das **INSTRUMENTENAUSWAHLMENÜ** zeigt das aktuell ausgewählte Instrument an und ermöglicht es Ihnen, zwischen allen geladenen Instrumenten zu wechseln, indem Sie in das Dropdown-Menü klicken.

Die **PURGE-BEDIENUNG** ist in 3 Bereiche unterteilt: Grün zeigt ein Instrument an, das in den Speicher (RAM) geladen wurde, basierend auf der unter "Settings" gewählten Einstellung für die Vorladegröße. Klicken Sie auf die linke Seite des Kreises, um sie rot zu färben, was anzeigt, dass ein Instrument aus dem Speicher gelöscht wurde. Wenn Sie zu spielen beginnen, leuchtet die Mitte des Kreises gelb auf und zeigt damit an, dass Samples in Echtzeit gestreamt und nur bei Bedarf in den Speicher geladen werden.

Das **VIRTUAL KEYBOARD** am unteren Rand der Opus-Benutzeroberfläche zeigt den gesampelten Bereich eines Instruments (weiße Tasten), die Keyswitches (blau) und den aktiven Keyswitch (gelb).

4.2 DAS PLAYER-FENSTER

Die Benutzeroberfläche der Hollywood Orchestra Opus Edition bietet eine Reihe von Bedienelementen. Jeder Abschnitt behandelt sie im Detail und eine kurze Übersicht finden Sie weiter unten.

In der Mitte befindet sich der **MITTLERE ANZEIGEBEREICH** mit 3 wählbaren Ansichten, darunter **LIBRARY**, die das Artwork der Bibliothek zeigt, **ARTICULATIONS**, die die verfügbaren Artikulationen für das geladene Instrument anzeigt und **MICROPHONE POSITIONS**, eine grafische Darstellung der Instrumenten Abschnitte auf einer Orchesterbühne und die Position der Mikrofone, die sie aufgenommen haben.

Im oberen linken Quadranten kann **MOOD** zwischen 3 voreingestellten Zuständen für jedes Instrument umschalten, **PERFORMANCE** enthält Skripte, die die Wiedergabe modifizieren, **SENSITIVITY & MIDI CONTROL** behandeln MIDI Note Velocity und Continuous Controllers (CCs) und **ENVELOPE** modifiziert die Stufen der Lautstärkehüllkurve eines Instruments.

Im oberen rechten Quadranten befinden sich die **EFFECTS**, darunter **STEREO DOUBLE**, ein Effekt, der die Stereobreite verändert und **REVERB**, ein Faltungshall-Effekt, der mit Impulsantworten die Eigenschaften eines Raums eingefangen hat.

Im unteren rechten Quadranten befinden sich die **KANÄLE** inklusive der **MICROPHONE**, in denen die einzelnen Mikrofonkanäle bearbeitet werden und der **MASTER INSTRUMENT CHANNEL**, in dem die endgültige Ausgabe für jedes Instrument erstellt wird (einschließlich Stimmung und Kanal-Routing).

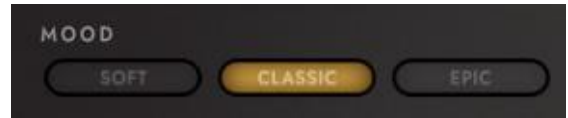


4.2.1 Moods

Passen Sie den Klang jedes Instruments mit Moods an, die die Einstellungen wie Mikrofonmischung (nur Diamond), Hall und MIDI-Kompressor-Parameter ändern. Die Farbe der Benutzeroberfläche ändert sich entsprechend der gewählten Stimmung.

Classic

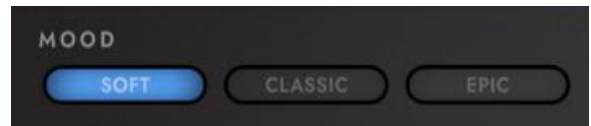
Ein Instrument wird standardmäßig in der Stimmung **CLASSIC** geladen. Es ist der Klang des originalen Hollywood Orchesters, mit Einstellungen, die gut für einen Studio-Orchester-Sound geeignet sind.



Es verfügt über die Hauptmikrofone, ein Dekatree plus Ausleger-Mix, die einen ausgewogenen, einheitlichen Klang liefern, der durch eine Impulsantwort (IR) einer großen Halle in Südkalifornien geht, die eine relativ lange (3,4 Sekunden) Abklingzeit hat.

Soft

Die Soft-Stimmung modifiziert den Klang für langsamere, emotionalere Passagen.

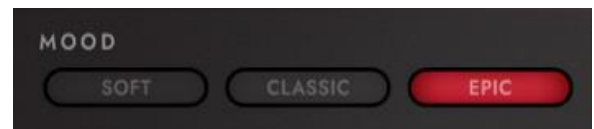


Klicken Sie auf **SOFT MOOD**, um die Einstellungen auf einen leichteren Anschlag zu ändern, der Definition und Tiefe bietet, wobei die Mid- und Surround- (oder Vintage-) Mikrofone durch den großen Abravanel-Saal gehen.

Epic

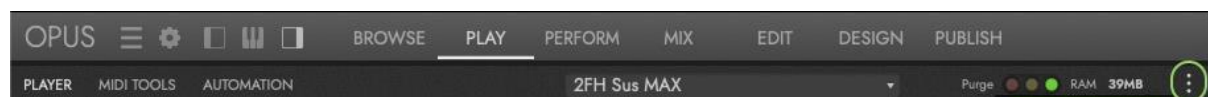
Mit Epic erhalten Sie einen Sound, der sich perfekt für Ihren nächsten Action-Adventure-Score eignet.

Klicken Sie auf den **EPIC MOOD**, um die Einstellungen auf einen moderneren, epischen Klang zu ändern. Er liefert einen großen Klang mit Präsenz und Details, indem er die Close-, Main- und Surround- (oder Vintage-) Mikrofone koppelt und durch eine große Kathedrale mit einer mäßig langen Abklingzeit von 2,8 Sekunden geht.

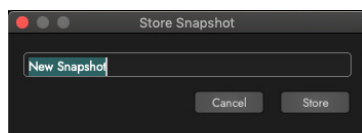


Eigene Schnappschüsse machen

Nehmen Sie mit den Bedienelementen im Player-Fenster Ihre eigenen Änderungen an einem Instrument vor und rufen Sie sie dann sofort wieder auf.



Nehmen Sie einfach Änderungen an den Einstellungen des Instruments vor, klicken Sie dann auf das Snapshot-Elipsis-Menü (...) und wählen Sie 'Store Snapshot'. Geben Sie einen Namen im Dialogfenster und klicken Sie auf 'Store'. Verwenden Sie nun die Funktion "Reset Instrument", um die ursprünglichen Einstellungen wiederherzustellen, klicken Sie dann in das Untermenü 'Restore Patch' und wählen Sie den gespeicherten Snapshot, um Ihre wiederhergestellten Einstellungen zu sehen. Mehrere Schnappschüsse können für jedes Instrument gespeichert werden.

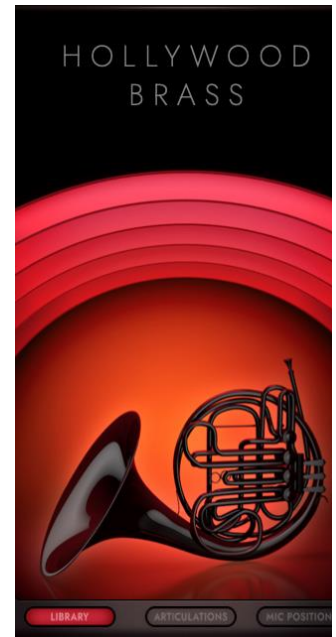
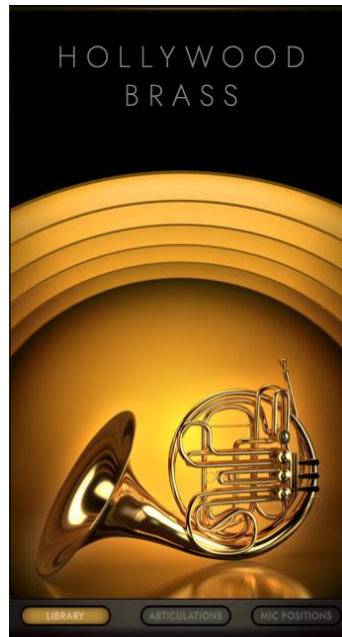


4.2.2 Zentrale Anzeige

Dieser Bereich ist für 3 Ansichten vorgesehen: Bibliothek, Artikulationen und Mikrofonpositionen. Klicken Sie auf die Schaltflächen, die unten in der mittleren Anzeige erscheinen, um zwischen ihnen zu wechseln.

Bibliothek

Die Ansicht **LIBRARY** zeigt an, aus welcher Bibliothek ein Instrument geladen wurde. Jede der 7 Bibliotheken des Hollywood Orchesters verfügt über ein eigenes Artwork. Das gewählte Mood (Soft, Classic, Epic) bestimmt die Farbe.

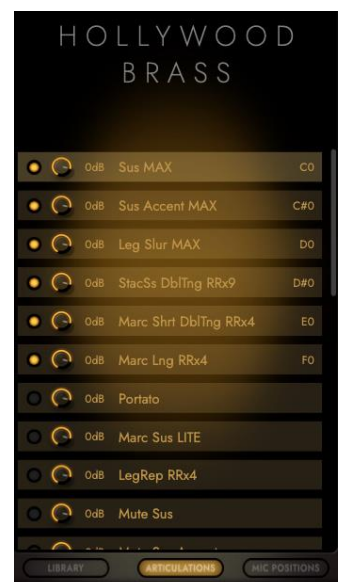


Artikulationen

Die Ansicht **ARTICULATIONS** Ansicht zeigt alle verfügbaren Artikulationen für Instrumente, die mehrere Artikulationen enthalten, an wie z.B. die KS (Keyswitch)-Master-Instrumente.

Jede Zeile in der Artikulationsansicht enthält eine einzelne Artikulation mit mehreren Bedienelementen. Mit dem **LOAD** Knopf auf der linken Seite können Sie eine Artikulation ein- und ausschalten und sie aus dem Speicher (RAM) laden oder entladen. Mit dem **VOLUME**-Knopf können Sie die Lautstärke einer einzelnen Artikulation einstellen. In der Mitte jeder Reihe befindet sich der **INSTRUMENT / ARTICULATION NAME**.

Auf der rechten Seite wird die **TRIGGER-ZUORDNUNG** angezeigt, die eine Artikulation auf der Grundlage der im **TRIGGER-OPTION-MENÜ** gewählten Option auswählt ("triggert"). KS Master-Instrumente werden standardmäßig mit der Trigger-Option "Keyswitch" geladen, bei der jede Artikulation auf der Grundlage des ihr zugewiesenen MIDI-Notenwerts ausgewählt ("getriggert") wird. Andere Trigger-Optionen sind verfügbar und werden unter dem untenstehenden Link erklärt.



FÜR MEHR INFORMATIONEN: 4.5 DAS ARTIKULATIONSFENSTER

Mikrofonpositionen

Die Ansicht **MIC POSITIONS** zeigt die verschiedenen Mikrofonpositionen und ihre Position auf der Orchesterbühne im Verhältnis zu den von ihnen aufgenommenen Instrumentensektionen.

CLOSE-Mikrofone (dargestellt durch "C" im Diagramm) werden vor jedem Abschnitt platziert, um den Klang direkt von den Instrumenten aufzunehmen, nahe genug, um deren Präsenz zu erfassen, aber weit genug entfernt, um ihnen Raum zum Atmen zu geben.

Die **MID**-Mikrofone (im Diagramm durch ein kleines "m" dargestellt) sind direkt am Rand der Bühne, etwa in der Mitte der ersten Reihe platziert und bieten Definition, ohne dass der Klang zu weit entfernt klingt.

MAIN-Mikrofone (im Diagramm durch ein großes "M" dargestellt) werden in der fünften Reihe von der Bühne platziert und fangen mehr Raumreflexionen als Direktschall von den Instrumenten ein. Das Ergebnis ist ein großer, einheitlicher Klang, der ermöglicht wird durch einen Decca-Baum, der über dem vorderen Teil des Orchesters platziert ist, zusammen mit Auslegern auf beiden Seiten, um den Klang ausgewogen zu halten.

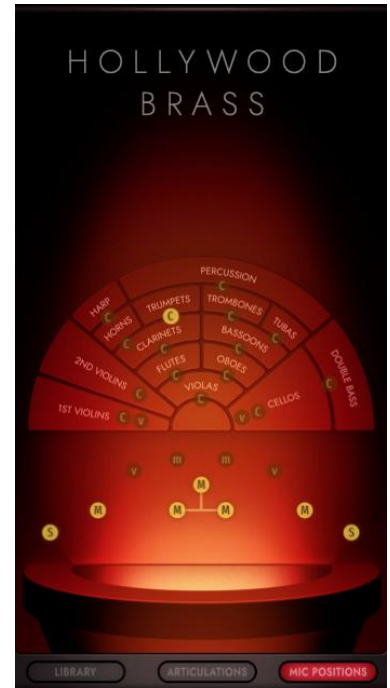
SURROUND-Mikrofone (im Diagramm mit "S" gekennzeichnet) sind hoch oben im hinteren Teil der Bühne platziert und erzeugen einen Klang, dem es an Definition fehlt, der aber Dimension und Tiefe liefert, wenn sie mit anderen Mikrofonpositionen gemischt werden.

VINTAGE-Mikrofone (im Diagramm durch "v" dargestellt) sind wie die Surround-Mikrofone und erzeugen ebenfalls einen satten Sound dem es an Definition fehlt, aber während die Surround-Mikrofone einen zeitgemäßen Klang bieten, reproduzieren die Vintage-Mikrofone den Klang klassischer Hollywood-Filme. Die Hersteller empfehlen, ein wenig der Close-Mikrofone zu hinzuzumischen, um dieses alte Hollywood-Ambiente zu erreichen.

STAGE-Mikrofone [**nur Erweiterung**] bestehen aus 2 Auslegermikrofonen, die das Stereobild verbreitern. Sie eignen sich perfekt für die Aufnahme des größeren Klangs des EastWest Studio One, der Heimat unzähliger Film- und Fernsehszenen aus Hollywood.

BITTE BEACHTEN SIE: Beachten Sie, dass die geladenen Mikrofonpositionen im Mikrophonbereich (rechts) mit den Mikrofonen übereinstimmen, die im Bereich Mikrofonpositionen (oben) in der mittleren Anzeige leuchten.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: 4.2.3 Mikrofonpositionen



4.2.3 Mikrofonpositionen

Hollywood Orchestra enthält Mikrofonmischungen (oder ein einzelnes Mikrofon), die von der Play Seite aus gesteuert werden können, wie im Bild rechts gezeigt oder von der Mix-Seite, wie später im Handbuch im Kapitel über die Mix-Seite beschrieben wird.

Der Abschnitt Mixes enthält Bedienelemente für Lautstärke, Panning, Ein/Aus-Status und Mute/Solo.

Klicken Sie auf die Leuchte unter jedem Sub-Mix, um seinen Ein/Aus-Status umzuschalten, die Samples aus dem Speicher zu laden oder zu entladen oder verwenden Sie die Tasten Mute (M) und Solo (S), die sich genauso verhalten wie im Master-Instrument-Kanal, der im nächsten Abschnitt beschrieben wird.

Mikrofon-Details

Details zu den Mikrofonpositionen auf der Orchesterbühne entnehmen Sie bitte dem vorherigen Abschnitt. Nachfolgend wird das Mikrofon, das für jede Position verwendet wird, beschrieben.

Die CLOSE-Mikrofone bestehen aus:

- AKG C12
- Neumann U47
- Neumann U67
- Nordic Audio Labs NU-47

MID-Mikrofone setzen sich zusammen aus:

- Neumann KMi
- Neumann KM 254
- Sony C37A
- Neumann U-47

Die MAIN-Mikrofone bestehen aus:

- (3) Neumann M50s in einer Decca-Tree-Konfiguration
- Brauner VM1 KHE (Klaus Heyne Edition) Ausleger

Die SURROUND-Mikrofone bestehen aus:

- Neumann KM 83's

Die VINTAGE-Mikrofone setzen sich zusammen aus:

- RCA 44 Bändchenmikrofone

STAGE-Mikrofone **[nur in der Erweiterung]** bestehen aus:

- 2 Auslegermikrofonen

BITTE BEACHTEN SIE: Diese zusätzlich aufgenommene Mikrofonposition ist nur für die neuen Erweiterungsinstrumente und sind in speziellen Mikrofonmischungen von Shawn Murphy enthalten, die speziell für die Hollywood Orchestra Opus Edition erstellt wurden.



4.2.4 Masterkanal

Auf der rechten Seite der Hollywood-Orchestra-Benutzeroberfläche befindet sich der Masterkanal des ausgewählten Instruments.

Der **PAN**-Regler passt die Lautstärke des linken und rechten Audiosignals an, um die wahrgenommene Position der Klangquelle zu ändern, wobei das relative Panning der einzelnen Mikrofone erhalten bleibt. Verwenden Sie den Pan-Regler, um die Position im Stereobild zu definieren oder für spezielle Effekte.

Mit dem **GAIN**-Regler stellen Sie die Lautstärke des Master-Ausgangs des Instruments ein, ohne die relative Mischung der Mikrofon-Submixer-Kanäle zu beeinflussen. Die Audioanzeige zeigt das Signal des Stereoausgangs an.

Im Feld Ausgangskanal ist der **OUTPUT** standardmäßig auf 'Opus 1 & 2' eingestellt. Um ein Instrument einem anderen Stereo-Ausgang als dem Standard zuzuweisen, klicken Sie in das Feld und wählen Sie einen anderen Stereoausgang. Mit dieser Option können Sie die Stereoausgänge der einzelnen geladenen Instrumente an separate Audioausgänge Ihrer Soundkarte senden. Im Stand-Alone-Modus stehen bis zu 8 Stereoausgangspaare Paare und im Plugin-Modus bis zu 16 Stereo-Ausgangspaare zur Verfügung. Gehen Sie zu Preferences / Audio-Engine / Output Configuration um die Konfiguration der Standalone- und Plugin-Ausgänge zu ändern.

Wenn aktiviert, schaltet die Taste **MUTE** (M) die Audioausgabe für das ausgewählte Instrument stumm und die Taste **SOLO** (S) schaltet die Audioausgänge für alle Instrumente stumm, die nicht gerade solo geschaltet sind.



4.2.5 Tonhöhe

Der Bereich **TUNE** enthält Optionen für die Grob- und Feinabstimmung. **TRANPOSE** stellt die Stimmung in Halbtonschritten ein, während **FINE** die Stimmung in Cents einstellt, also in 1/100stel eines Halbtons. Die Regler zeigen die Stimmungswerte für beide Regler an.

Ändern Sie die Stimmung in Halbtonschritten, indem Sie auf Plus (+) oder Minus (-) klicken, um die Stimmung um einen Halbton nach oben oder unten zu verändern.

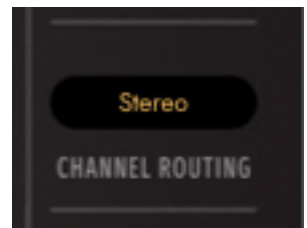
Ändern Sie die Stimmung in Cents (+/- 100), indem Sie auf den Regler klicken und ihn gedrückt halten, während Sie mit der Maus nach oben oder unten ziehen.



4.2.6 Kanal-Routing

Klicken Sie in das Feld **CHANNEL ROUTING**, um eine Dropdown-Liste mit Optionen zur Konfiguration der Ausgabe.

- **STEREO** gibt die ursprünglichen Stereokanäle so aus, wie sie aufgenommen wurden.
- **MONO** summiert den linken und rechten Kanal zu einem dualen Monokanal.
- **MONO FROM LEFT** gibt den linken Kanal an einen Dual-Mono-Ausgang aus und verwirft den rechten Kanal.
- **MONO FROM RIGHT** gibt den rechten Kanal an einen Dual-Mono-Ausgang aus, verwirft den linken Kanal.
- **SWAP LEFT AND RIGHT** gibt ein umgekehrtes Stereobild des ursprünglichen Tons aus (Vertauschen des linken und rechten Kanals).



4.2.7 Stereo Double

Mit den Stereo-Double-Reglern können Sie die Breite der Stereospreizung einstellen. Wählen Sie zwischen dem **LINKEN (L)** und dem **RECHTEN (R)** Signal mit den Tasten auf beiden Seiten der **ON**-Taste und stellen Sie dann mit dem **AMOUNT**-Regler die gewünschte Tiefe ein.

Wenn Sie den 'Amount'-Regler ganz nach links drehen, wird kein Effekt erzielt, was einer vollständigen Deaktivierung des Effekts entspricht. Drehen Sie den 'Amount'-Regler ganz nach rechts, erhalten Sie die maximale Stereospreizung.



BITTE BEACHTEN SIE: Der Stereo-Double-Effekt funktioniert nur, wenn 'Stereo' in der **CHANNEL SOURCE** des Masterkanals gewählt wurde (dies ist die Standardeinstellung).

4.2.8 Reverb (Hall)

Play verfügt über einen Faltungshall, der mit kurzen Impulsen einen Raum erkundet z. B. ein Studio oder eine Kathedrale und die daraus resultierende Atmosphäre in einer Impulsantwort (IR) einfängt.

Diese IR enthält die Eigenschaften des Raums, die dann mit einem Eingangssignal kombiniert (oder gefaltet) werden können, um den Klang des Spiels eines Instrumentes in dem gegebenen Raum zu simulieren.

Klicken Sie auf den **ON**-Schalter, um den Reverb ein- oder auszuschalten. Wenn er aktiviert ist, leuchtet die Schaltfläche.



BITTE BEACHTEN SIE: Wenn Sie Instrumente ohne eingeschaltete Effekte (einschließlich Reverb) laden möchten, gehen Sie in das Einstellungsmenü > Other > Load Options und aktivieren Sie 'Load with Effects Off'.

Klicken Sie auf das **PRESET MENU** mit dem Namen der aktuellen Preset-Auswahl, um ein Dropdown-Menü zu öffnen und eine Liste der verfügbaren Presets anzuzeigen. Klicken Sie

auf das gewünschte Preset, um es auszuwählen. Ein Haken zeigt an, dass es die aktuelle Auswahl ist.

Stellen Sie den **PRE-DELAY**-Wert ein, um die Einschwingzeit (in Millisekunden) des gefalteten Audiosignals einzugeben.

Stellen Sie den **VOLUME**-Wert ein, um die Menge des Halls festzulegen, die auf das Signal angewendet wird.

Klicken Sie auf die **MASTER**-Schaltfläche, um den Zustand des Master-Hallreglers ein- und auszuschalten. Wenn er aktiviert ist, leuchtet die Schaltfläche Reverb 'On' auf und der Hall wird auf alle Instrumente innerhalb einer bestimmten Instanz von Opus angewendet, was CPU-Ressourcen spart.

4.2.9 Envelope (Hüllkurve)

Die Hüllkurve steuert die Lautstärke eines Klangs über 5 Stufen. Jeder Drehregler steuert die Länge (gemessen in Millisekunden) oder die Lautstärke (gemessen in Dezibel) der Stufen der Hüllkurve. Alle Instrumente sind mit Hüllkurvenwerten programmiert, um ein natürliches Ergebnis zu erzielen, seien Sie also bitte vorsichtig, wenn Sie sie verändern.

Stufen der Hüllkurve

Die Stufen der Hüllkurve bestimmen, wie lange es dauert, bis der Klang vom anfänglichen Attack zum Beginn der Sustain-Stufe übergeht. Normalerweise beginnt ein Sound sofort nach Erreichen seines lautesten Punktes in der Lautstärke abzufallen, aber bei Verwendung des Hold-Wertes bleibt die Lautstärke bis zum Erreichen der Decay-Stufe auf ihrem lautesten Punkt.

- **CURVE** regelt die Steilheit der Attack Stufe und macht sie entweder konvex oder konkav.
- **ATTACK** wird in Millisekunden (ms) gemessen und beginnt am Anfang der Note bis sie ihre höchste Lautstärke erreicht.
- **HOLD** hält die lauteste Lautstärke des Attacks für die angegebene Zeit, gemessen in Millisekunden (ms).
- **DECAY** ist die Zeit in Millisekunden (ms), die benötigt wird, um vom lautesten Punkt der Attack- oder Hold-Phase bis zur darauffolgenden Sustain-Phase abzufallen.
- **SUSTAIN** ist die Lautstärkestufe des Klangs, gemessen in Dezibel (dB) nach der anfänglichen Attack- und Hold-Phase und bis die Note losgelassen wird.
- **RELEASE** bestimmt, wie lange der Klang nach dem Loslassen einer Note hörbar bleibt, gemessen in Millisekunden (ms).



4.2.10 Performance

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

So automatisieren Sie Skripte

Zusätzlich zu einem einfachen Klick auf der Benutzeroberfläche zur Aktivierung eines Performance Skript, können sie auch durch das Senden von MIDI-Continuous Controller (CC)-Daten an die angegebene Controller-Spur gesteuert werden.



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

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

MIDI CONTINUOUS CONTROLLERS (CCs)			
CC	PERFORMANCE SKRIPTNAME	MIDI CC VALUES (0 - 63)	MIDI CC VALUES (64 - 127)
5	(LEGATO / PORTAMENTO) ZEIT	STUFENLOS EINSTELLBAR (0-127)	
15	CON SORDINO	AUS	AN
22	TRUE LEGATO	POLYPHONISCH	MONOPHONISCH
36	ROUND ROBIN RESET	BELIEBIGER WERT LÖST RESET AUS (0-127)	
57	LEGATO SKRIPT	AUS	AN
65	PORTAMENTO SKRIPT	AUS	AN
69	REPETITIONS SKRIPT	AUS	AN
70	FINGERPOSITION	FP 1 (0-38); FP 2 (39-76); FP 3 (77-114); FP 4 (115-127)	

Jedes Skript wird in den folgenden Abschnitten detailliert beschrieben, einschließlich der Frage, wie sich das Skript auf die Sample-Wiedergabe auswirkt und wie es mit Hilfe von MIDI Continuous Controllers (CCs) automatisiert wird.

Portamento

Dieses Performance-Skript emuliert das Portamento-Spiel indem es eine monophone Wiedergabe erzwingt und einen kontinuierlichen Tonhöhenübergang von einer Note zur nächsten ausgibt. Sie können diesen Effekt mehr oder weniger ausgeprägt machen, indem Sie den Regler "Time" im Performance-Bereich einstellen, der auch durch Senden von Werten auf einer Skala zwischen 0 (am wenigsten ausgeprägt) und 127 (am stärksten ausgeprägt) an MIDI CC 5 gesendet werden kann.

Wenn Sie jedoch mit demselben Instrument sowohl legato (monophon) als auch nicht legato (polyphon) schreiben möchten, können Sie das Portamento-Skript aktivieren und deaktivieren, indem Sie Werte zwischen 0-63 (OFF) und 64-127 (ON) an MIDI CC 65 senden.

Legato

Dieses Performance-Skript, das das Legato-Spiel emuliert, indem es ein monophones Verhalten erzwingt und das Timing der Noten ohne nennenswerte Pausen dazwischen anpasst, um weiche melodische Linien zu erzeugen. Sie können diesen Effekt mehr oder weniger ausgeprägt machen, indem Sie den Regler "Time" im Performance-Bereich einstellen, der auch gesteuert werden kann, indem Sie Werte auf einer Skala zwischen 0 (am wenigsten ausgeprägt) und 127 (am stärksten ausgeprägt) an MIDI CC 5 senden.

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

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

Monophonic True Legato

Dieses Performance-Skript ist standardmäßig bei Instrumenten aktiviert, die "echte" Portamento- und Legato-Samples verwenden und bei denen jedes Portamento- und Legato-Intervall für ultimativen Realismus akribisch gesampelt wird. Es erzwingt die monophone Wiedergabe (standardmäßig) und verwendet die MIDI-Notenanschlagstärke, um das Timing der Legato-Übergangs-Wiedergabe anzupassen, was zu einem lockereren oder festeren Spielgefühl führt, je nachdem wie hart oder weich Sie spielen.

Wenn Sie sanft spielen (im Note Velocity-Bereich von 50-60), wird die Legato-Übergangszeit länger und lässt die Melodie mehr atmen. Wenn Sie kräftiger spielen (im Bereich der Note Velocity-Bereich von 110-127), führt das zu einer kürzeren Legato-Übergangszeit und strafft das Timing zwischen den Noten. Wenn die Note Velocity zur Steuerung der Legato-Geschwindigkeit verwendet wird, hat sie die Lautstärke nicht beeinflusst.

Das erzwungene monophone Verhalten kann ein- und ausgeschaltet werden, indem Sie Werte an MIDI CC 22 zwischen 0 und 63 senden, um die Polyfonie zu aktivieren und Werte zwischen 64 und 127, um das monophone Verhalten zu aktivieren. Die Notenanschlagstärke beeinflusst weiterhin die Legato-Übergangszeit, es sei denn, das Skript ist ausgeschaltet.

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

Con Sordino

Dieses Performance-Skript emuliert das Spielen von Streichern con sordino, was "mit Dämpfer" bedeutet. Bei Streichinstrumenten dämpft ein Dämpfer, der in der Nähe des Stegs an den Saiten angebracht ist, die Schwingung und erzeugt einen Klang mit weniger hohen Obertönen. Sie können dieses Skript ein- oder ausschalten, indem Sie auf die Schaltfläche "Con

Sordino" im Performance-Bereich klicken oder indem Sie Werte zwischen 0-63 (aus) oder 64-127 (ein) an MIDI CC 15 senden.

Repetition (Wiederholung)

Dieses Performance-Skript bewirkt, dass sich wiederholende Noten leicht unterschiedlich anhören, um das Gefühl der mechanischen Wiederholung zu vermeiden, das entsteht, wenn ein einzelnes Sample nacheinander auf derselben Tonhöhe gespielt wird (auch als "Maschinengewehr"-Effekt bezeichnet).

Bei jeder Artikulation lässt das Wiederholungsskript den Klang bei jeder Wiederholung ein wenig anders klingen, was ihm ein menschlicheres Gefühl verleiht. Um realistische Ergebnisse zu erzielen, werden die unten aufgelisteten Ansätze je nach Instrumententyp angewendet, einschließlich der Frage, wie viel Variabilität innerhalb jedes Ansatzes erlaubt ist. Einige Instrumente verwenden beide Ansätze per Zufall, während andere nur einen von ihnen verwenden können.

- Verstimmen Sie das Sample um einige Cent (Hundertstel eines Halbtons) höher oder tiefer.
- Verwenden Sie das Sample für eine naheliegende Note und stimmen Sie es auf die benötigte Tonhöhe um.

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

Round-Robin-Reset

Dieses Performance-Skript wird in Verbindung mit Round-Robin-Instrumenten (RR) verwendet, die eine Sampling-Technik verwenden, bei der mehrere Takes der gleichen Note (in ähnlicher Weise gespielt) aufgenommen werden, um die inhärente Variation von einer zur nächsten zu erfassen und den unnatürlichen Klang der gleichen Note (und des identischen Samples) zu vermeiden, die wiederholt abgespielt wird. Jedes Instrument mit einem "RR" im Namen verwendet die Round-Robin-Technologie. Diejenigen mit einem (x3), (x4) usw. verwenden 3, 4 oder mehr Sample-Variationen pro Note.

Während RR-Instrumente das Problem der Wiederholungen lösen, löst der RR-Reset das Problem der inkonsistenten Wiedergabe. Das heißt, weil Opus sich merkt, welches Sample beim nächsten Erklängen einer Note gespielt werden soll. Wenn ein Round-Robin-Patch zwei Samples enthält, A und B, und ein Stück diese Note dreimal im gesamten Stück verwendet, wird die Wiedergabe A B A sein. Wenn das Stück noch einmal von Anfang an gespielt wird, wird die zweite Wiedergabe subtil anders sein, weil Opus mit B beginnen wird, weil das die nächste in der Reihenfolge ist, basierend auf der letzten RR-Note, die gespielt wurde.

Sie können diesen Reset auslösen, indem Sie jederzeit im Performance-Bereich auf die Schaltfläche "Round Robin Reset" klicken oder einen beliebigen Wert (zwischen 0-127) an MIDI CC 36 senden. Es ist sehr nützlich, diese Steuerung zu automatisieren, damit Ihre Sequenz jedes Mal konsistent abgespielt wird. Wenn Sie z. B. häufig eine Sequenz von einer beliebigen Stelle in der Mitte aus abspielen, möchten Sie vielleicht einen Round-Robin-Reset an wichtigen Positionen in der Sequenz einfügen, um eine bestimmte Reihenfolge der RR-Samples bei der Wiedergabe zu erzwingen.

Fingerposition

Dieses Performance-Skript steuert die Saite, auf der eine Note gespielt wird (so weit wie möglich). Es gibt es in Hollywood Strings (1st Violins, 2nd Violins, Violas und Celli) für alle Instrumente, die lange, ausgehaltene Artikulationen enthalten.

Wenn ein Instrument mit mehreren verfügbaren Fingerpositionen geladen ist, wird in der Performance Seite automatisch eine Schaltfläche für jede der 4 Fingerpositionen angezeigt.

Jede dieser Positionen entspricht den Fingerpositionen, die ein Streicher bei echtem spielen verwendet.

Wenn Sie auf die Schaltfläche mit der entsprechenden Nummer im Performance-Bereich klicken, wird diese Fingerposition ausgewählt. Die Werte können auch auf der Controller-Spur MIDI CC 70 gesendet werden. Werte zwischen 0-38 zur Auswahl von Fingerposition 1, 39-76 zur Auswahl von Fingerposition 2, 77-114 um Fingerposition 3 zu wählen und 115-127, um Fingerposition 4 zu wählen.

BITTE BEACHTEN! Nicht alle Noten können auf allen 4 Saiten gespielt werden, daher ist die gewählte Fingerposition nur eine Vorgabe, wenn sie verfügbar ist. Die tiefsten Noten eines Instruments, wie z.B. das mittlere C auf einer Violine, können nur auf eine Weise gespielt werden, aber wenn Sie die Tonleiter nach oben gehen, steigt die Anzahl der Möglichkeiten, eine Note zu spielen auf 4 und sinkt dann wieder für die höchsten Noten. Die tiefste Saite eines Saiteninstruments kann nur offen sein.

Der Klang ändert sich für eine bestimmte Note, wenn sie auf verschiedenen Saiten gespielt wird. Es ist theoretisch möglich, einige Noten im Mitteltonbereich eines Instruments auf bis zu 4 verschiedene Arten zu spielen (ohne Berücksichtigung von Obertönen). In der Praxis verwenden die meisten Streicher in den meisten Fällen zwei - oder gelegentlich eine dritte Position. Die Instrumente in Hollywood Strings geben Ihnen viel von dieser Kontrolle, indem sie die zwei gängigsten Optionen anbieten. Generell gilt, dass Noten, die näher am Steg gespielt werden, einen wärmeren, emotionaleren Klang (Fingerposition 4).

Auf den nächsten Seiten wird beschrieben, wie sich die 4 Fingerpositionen in die tatsächliche Saitenwahl für jede Note im Bereich eines Instruments umgesetzt werden. Wenn Sie sicherstellen wollen, dass eine bestimmte Note auf einer bestimmten Saite gespielt wird, suchen Sie den Notennamen auf der linken Seite der Tabelle. Suchen Sie dann nach Spalten, die mit der Farbe der gesuchten Saitennummer schattiert sind. Zum Beispiel in der 1. oder 2. Violine:

- Wenn Sie A#3 auf Saite 3 spielen wollen (die grüne Schattierung), müssen Sie den Fingerpositions-Regler auf 1 stellen.
- Wenn Sie dasselbe A#3 auf Saite 2 spielen wollen (die hellbraune Schattierung), müssen Sie den Fingerpositionsregler auf den Fingerposition-Regler auf 2, 3 oder 4 stellen.

Die tatsächlichen Werte für die Bratschen und Celli unterscheiden sich von denen der Violinen, aber das Prinzip wie man die Tabellen liest, ist dasselbe.

Eine offene Saitennote wird in den Tabellen mit dem Buchstaben "O" angegeben. Der Klang einer offenen Saite unterscheidet sich deutlich von der gleichen Note, die auf dem Griffbrett gespielt wird, daher sollten Sie explizit entscheiden, ob Sie diesen Klang bevorzugen oder nicht und die Fingerposition entsprechend wählen.

Zusätzlich zu den Tabellen für jeden der 3 Abschnitte, in denen ein Fingerpositionsregler verfügbar ist, werden die gleichen Informationen in traditioneller Notenschrift bereitgestellt, für diejenigen, die es vorziehen, die Notenwerte aus Notensystemen abzulesen.

GEIGE FINGERPOSITIONEN				
NOTE	FP 1	FP 2	FP 3	FP 4
NOTEN ÜBER A#4 WERDEN AUF SAITE 4 GESPIELT				
A4	SAITE 4			
G#4				
G4				
F#4				
F4				
E4	(OFFEN)			
D#4	SAITE 3			
D4				
C#4				
C4				
H3				
A#3				
A3	(OFFEN)			
G#3	SAITE 2			
G3				
F#3				
F3				
E3				
D#3				
D3	(OFFEN)			
C#3	SAITE 1			
NOTEN UNTER C3 WERDEN AUF SAITE 1 GESPIELT				

Violins String 1 String 2 String 3 String 4

FP 1

FP 2

FP 3

FP 4

BRATSCH FINGERPOSITIONEN				
NOTE	FP 1	FP 2	FP 3	FP 4
NOTEN ÜBER D#4 WERDEN AUF SAITE 4 GESPIELT				
D4	SAITE 4			
C#4				
C4				
H3				
B3				
A3	(OFFEN)			
G#3	SAITE 3			
G3				
F#3				
F3				
E3				
D#3				
D3	(OFFEN)			
C#3	SAITE 2			
C3				
H2				
B2				
A2				
G#2				
G2	(OFFEN)			
F#2	SAITE 1			
NOTEN UNTER F2 WERDEN AUF SAITE 1 GESPIELT				

The image displays musical notation for four string parts (String 1, String 2, String 3, String 4) and a Violoncello part. The notation shows four finger positions (FP 1, FP 2, FP 3, FP 4) for each string, with notes and fingerings indicated. The Violoncello part is written in a lower register, corresponding to the lower finger positions of the strings.

Für diejenigen, die mit dem Lesen des Altschlüssels einer Bratsche nicht vertraut sind, sei darauf hingewiesen, dass die Pausen zwischen den Saiten auf den Celli genau bei denselben Noten liegen wie auf den Bratschen, aber eine Oktave tiefer. Vielleicht finden Sie es einfacher, den Bassschlüssel für die Celli zu lesen und mental eine Oktave nach oben für die Bratschen zu transponieren.

CELLO FINGERPOSITIONEN				
NOTE	FP 1	FP 2	FP 3	FP 4
NOTEN ÜBER D#3 WERDEN AUF SAITE 4 GESPIELT				
D3	SAITE 4			
C#3				
C3				
H2				
B2				
A2	(OFFEN)			
G#2	SAITE 3			
G2				
F#2				
F2				
E2				
D#2				
D2	(OFFEN)			
C#2	SAITE 2			
C1				
H1				
B1				
A1				
G#1				
G1	(OFFEN)			
F#1	SAITE 1			
NOTEN UNTER F1 WERDEN AUF SAITE 1 GESPIELT				

Celli String 1 String 2 String 3 String 4

FP 1

FP 2

FP 3

FP 4

4.2.11 Empfindlichkeit der Notenanschlagdynamik

Dieser Bereich enthält eine Empfindlichkeitskurve, die das Ansprechverhalten der MIDI-Notenanschlagstärke bestimmt. Das heißt, sie verändert, wie hart oder weich Sie spielen müssen, um die gleiche Lautstärke und/oder Dynamik zu erreichen.

Der Standardzustand im Bereich "Empfindlichkeit" ist ein linearer, der den Wert 0 hat, in der Mitte eines Wertebereichs zwischen -100 und +100. Klicken und ziehen Sie innerhalb des Feldes nach unten, um eine konkave Kurve zu erzeugen, die die Empfindlichkeit der Notenanschlagstärke verringert (-100). Oder klicken und ziehen Sie innerhalb des Sensivity-Feldes nach oben, um eine konvexe Kurve zu erzeugen, die Note Velocity empfindlicher macht (+100).



- **NOTE VELOCITY** ist ein Begriff, der sich darauf bezieht, wie stark ein Keyboarder die Tasten anschlägt, was sich nicht nur auf die Lautstärke der Noten auswirkt, sondern bei Instrumenten, die mehrere Dynamikstufen enthalten, auch das Timbre der Noten verändert. Um dies zu erreichen, werden verschiedene Samples auf bestimmte Note-Velocity-Wertebereiche abgebildet. Zum Beispiel werden Samples, die mit einer **p** (weichen) Dynamik aufgenommen wurden, den Note Velocity-Werten 1-25 zugeordnet, **mp** (mittelweiche) Samples werden den Note Velocity-Werten 26-45 zugeordnet und so weiter. Da Note Velocity nicht in der Mitte der Note geändert werden kann, wird es am häufigsten bei kurzen Sounds verwendet, wo eine natürlich klingende Dynamik erreicht werden kann.

4.2.12 MIDI-Steuerung

Dieser Abschnitt befasst sich mit den grundlegenden Aspekten der Steuerung von gesampelten Instrumenten in Bezug auf Lautstärke, Dynamik, Vibrato und mehr. Der effektive Einsatz dieser Steuerelemente ist für das Schreiben überzeugender Parts und das Erzeugen realistischer Darbietungen unerlässlich.

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

MIDI CONTROL #	
Modulation wheel	1
Legato Time	5
Expression	11
Con Sordino On	15
True Legato: Mono	22
Repetition: Reset RR	36
Repetition: Sustain	64

Komponisten verwenden beide Möglichkeiten, nehmen Lautstärke und Dynamik auf, um ausdrucksstarke Darbietungen zu erzeugen, bearbeiten die aufgezeichneten MIDI-Daten für den Feinschliff und programmieren Keyswitches (KS) und andere Bedienelemente direkt in den Sequenzer der DAW.

BITTE BEACHTEN SIE: Im MIDI-Steuerungsbereich des Player-Fensters werden alle verfügbaren MIDI-CCs für das geladene Instrument angezeigt. Es gibt zwar einige allgemeine Regeln für die Implementierung von MIDI-CCs, aber in den Instrumentenbeschreibungen, die Sie im Beschreibungsfeld auf der Browse-Seite finden, finden Sie spezifische Details darüber, wie ein Instrument programmiert ist.

MIDI-CCs vorbereiten

Nachdem Sie ein Instrument geladen haben, sollten Sie MIDI-CC-Befehle an Opus senden, bevor die ersten Noten gespielt werden, insbesondere CC 1 (Modulationsrad) und CC 11 (Expression).

Wenn die MIDI-CCs Ihrem MIDI-Controller zugewiesen sind, bedeutet dies, dass Sie die Drehregler, Slider und/oder Räder verändern müssen. Wenn Sie MIDI-CCs direkt in einen Sequenzer schreiben, kann für jede MIDI-CC vor dem Beginn der ersten Noten eine kurze, schräge Hüllkurve gezeichnet werden.

Der Schwerpunkt des nächsten Abschnitts liegt auf der Verwendung der gebräuchlichsten MIDI-CCs, darunter CC 1 (Modulationsrad), CC7 (Lautstärke) und CC 11 (Expression) sowie MIDI Note Velocity, da sie auch zur Steuerung von Lautstärke und/oder Dynamik verwendet wird (obwohl sie technisch gesehen keine MIDI-CC ist).

Lautstärke, Anschlagdynamik und Expression

Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, gesampelte Instrumente lauter klingen zu lassen oder zumindest den Eindruck zu erwecken, dass das echte Instrument lauter gespielt wurde.

Die Lautstärke ist einfach die Lautstärke eines Klangs. Das Ändern der Lautstärke ist im Grunde dasselbe wie das Drehen des Lautstärkereglers an Ihrem Audiosystem. Zum Beispiel können leise gespielte Bratschen aufgedreht werden; ein lauter Cello-Abschnitt kann weit heruntergedreht werden.

Die Lautstärke kann in der Mitte einer Note eingestellt werden, d. h. der Zuhörer kann ein Crescendo oder Diminuendo für eine gehaltene Note erleben und wie bei einem Live-Orchester ändern die verschiedenen Instrumente ihre Lautstärke unabhängig voneinander.

- **VOLUME (CC 7)** wird am besten verwendet, um die Gesamtobergrenze für die Lautstärke jeder Spur in der Mischung im Verhältnis zu den anderen Spuren einzustellen, im Gegensatz zur Gestaltung einer einzelnen musikalischen Linie eines Instruments, wie sie mit Expression (CC 11) erreicht wird.
- **EXPRESSION (CC 11)** wird in der Regel verwendet, um die Gesamtlautstärke oder sowohl die Gesamtlautstärke als auch die Dynamik gleichzeitig zu regeln, ein Ansatz, mit dem ein realistischer, ausdrucksstarker Klang erzielt werden kann. Mit Expression (CC 11) können Sie die Dynamik von Noten so formen, dass sie in der Mitte einer Note oder im Verlauf einer Phrase anschwellen und so Crescendos und eine fließende Dynamik erzeugen. CC 11 wirkt sich auf die Gesamtlautstärke aller Instrumente aus, aber Sie werden CC 11 in der Regel zum Überblenden der Dynamik bei langen, ausgehaltenen Instrumenten verwenden, die von Änderungen in der Mitte der Note profitieren können.
- Die Implementierung von **MOD WHEEL (CC 1)** hängt von der Bibliothek und dem Instrumententyp ab. Bei Instrumenten, die über eine unabhängige Steuerung von Dynamik und Vibrato verfügen (Hollywood Orchestra Strings und Woodwinds Opus Edition), steuert CC 11 (Expression) die Gesamtlautstärke und die Dynamik, während CC 1 (Mod Wheel) den Vibratoanteil steuert. In anderen Fällen, z. B. bei den LITE-Instrumenten in der Hollywood Orchestra Strings Opus Edition, steuert CC 11 (Expression) die Gesamtlautstärke, während CC 1 (Modulationsrad) die Dynamik und das Vibrato gleichzeitig steuert. In wieder anderen Fällen verwenden Instrumente mit "MOD" im Namen den Controller, um zwischen den Artikulationen zu wechseln.

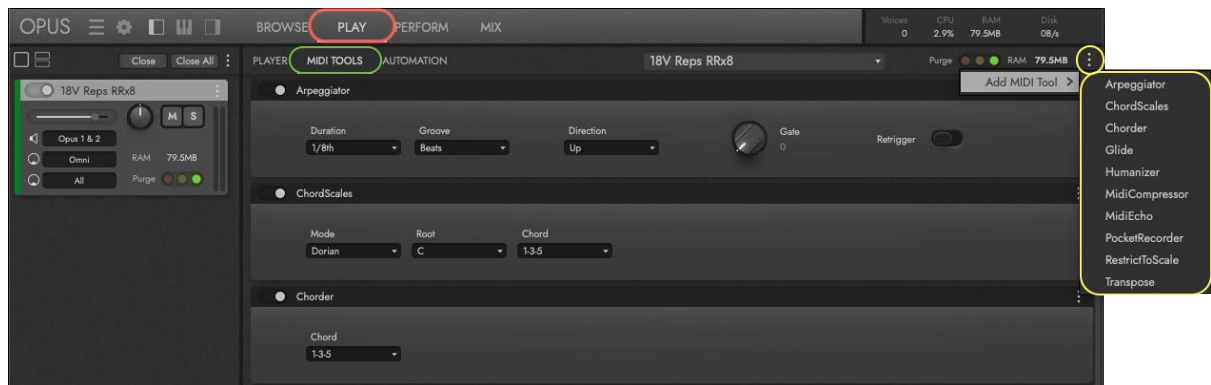
FÜR MEHR INFORMATIONEN: 3.2.5 Wie Sie realistische Darbietungen produzieren

4.3 DAS FENSTER "MIDI TOOLS"

In diesem Fenster finden Sie eine Reihe von MIDI-Werkzeugen, die von der einfachen Transponierung von Noten bis hin zu komplexeren Anpassungen von MIDI-Timing und -Events alles bieten und vieles mehr.

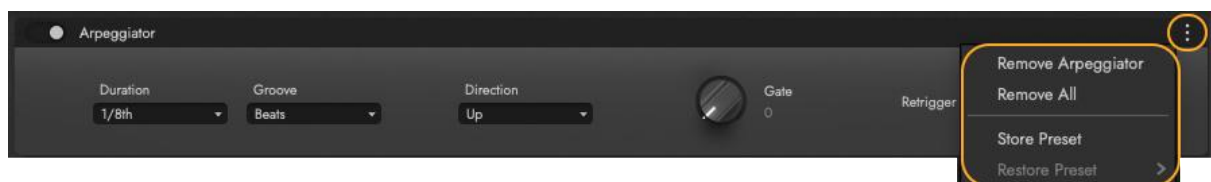
Die MIDI-Werkzeuge finden Sie, indem Sie auf den **PLAY PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLISTE** und dann auf den **MIDI TOOLS WINDOW SELECTOR** im zweiten **SUBMENÜ** klicken.

Um ein MIDI-Werkzeug zu laden, klicken Sie im **ADD MIDI ELIPSIS-MENÜ (...)** auf die Option "MIDI-Werkzeug hinzufügen" und wählen dann eine der Optionen in der Liste aus.



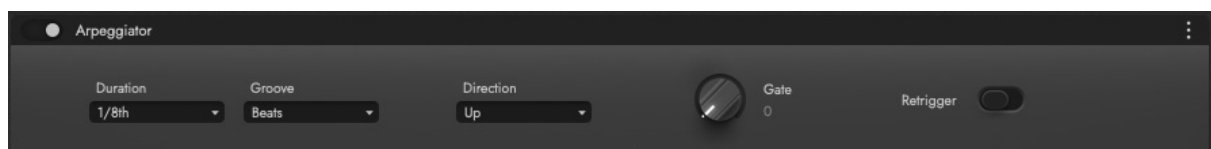
MIDI-Werkzeug-Optionen

Jedes MIDI-Werkzeugmodul verfügt über einen Kopfbereich, der einen **EIN/AUS**-Schalter, mit dem das Modul aktiviert oder deaktiviert werden kann, einen **NAMEN** und ein **MIDI TOOL ELIPSIS-MENÜ (...)** enthält, in den Optionen zum Entfernen des ausgewählten MIDI-Werkzeugs, zum Entfernen aller MIDI-Werkzeuge, zum Speichern der aktuellen Einstellungen als Preset und zum Wiederherstellen dieser gespeicherten Preset-Einstellungen verfügbar sind.



4.3.1 Arpeggiator

Dieses MIDI-Werkzeug wandelt Akkorde in eine zum Tempo synchrone Notenfolge (Arpeggios) um.



Wählen Sie Notenunterteilungen im **MENÜ DURATION** aus, um zu steuern, wie viele Schläge innerhalb eines Taktes der Musik gespielt werden sollen. Es stehen Standard-Unterteilungen (Ganz, Halb, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 und 1/64) und Triolen-Unterteilungen (1/4-Triolen, 1/8-Triolen und 1/16-Triolen) zur Verfügung.

Wählen Sie im **GROOVES-MENÜ** aus einer großen Auswahl an Patterns und Variationen oder verwenden Sie die Standardoption "Beats", um das Arpeggio in der gewählten Unterteilung zu spielen.

Wählen Sie im **DIRECTION MENU** die Reihenfolge, in der die Noten gespielt werden. Wenn Sie einen Standard-Dreiklang (mit den Notenintervallen 1, 3 und 5) mit der Einstellung 'Up' spielen, werden die Noten 1, 3, 5 und dann wiederholt. Wenn Sie den Dreiklang mit der Einstellung "Down" spielen, werden die Noten 5, 3, 1 und dann wiederholt. Wenn Sie den Dreiklang mit der Option "UpDown" spielen, werden die Noten 1, 3, 5, 3, 1 und dann wiederholt. Wenn Sie den Dreiklang mit der Einstellung 'PlayOrder' spielen, werden die Noten in der Reihenfolge wiedergegeben, in der sie empfangen wurden.

Mit dem **GATE CONTROL** bestimmen Sie die Länge der gespielten Note bei jeder Unterteilung innerhalb eines Arpeggios. Bei einem Wert von 0 wird kein Ton wiedergegeben und bei einer Einstellung von 1 wird die volle Länge einer Note bei ihrer aktuellen Unterteilung (und ihrem Tempo) wiedergegeben. Werte dazwischen skalieren die Länge von ganz offen bis ganz geschlossen.

Wenn der **RETRIGGER CONTROL** aktiviert ist, werden die verbleibenden Noten neu getriggert, wenn eine Note innerhalb eines Akkordes losgelassen werden.

4.3.2 Chord Scales (Akkord-Skalen)

Dieses MIDI-Werkzeug verwendet eine einzelne Note (die als Grundton des Akkords dient), um Akkorde basierend auf der Auswahl von Modus, Grundton und Akkord zu triggern.



Im **MODE MENU** beschränkt jedes Preset die Noten einer Skala auf den gewählten Modus. Jeder Modus kann mit einer Reihe von Ganztonschritten (2 Halbtöne) und Halbtonschritten (1 Halbton), beginnend auf dem Grundton, bestimmt werden.

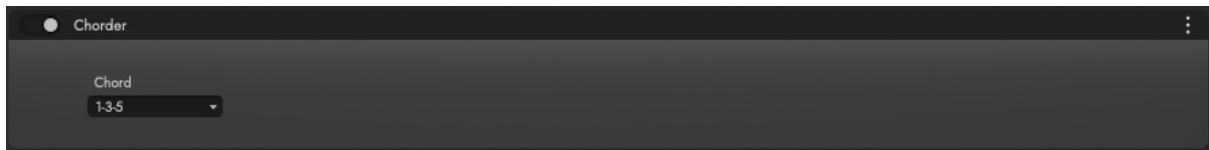
- Ionian: G, G, H, G, G, G, H
- Dorian: G, H, G, G, G, H, G
- Phrygian: H, G, G, G, H, G, G
- Lydian: G, G, G, H, G, G, H
- Mixolydian: G, G, H, G, G, H, G
- Aeolian: G, H, G, G, H, G, G
- Locrian: H, G, G, H, G, G, G

Bestimmen Sie im **ROOT-MENÜ** die enthaltenen Noten, indem Sie den Grundton dieses Modus wählen. Wenn Sie zum Beispiel den Modus Dorisch und den Grundton D gewählt haben, besteht die Skala aus Halbtonschritten und Ganztonschritten in natürlichen (weißen) Tasten: D, E, F, G, A, B, C und so weiter.

Wählen Sie im **CHORD MENU** den Akkordtyp auf der Grundlage der Skalenstufe: 1-3-5 (Dreiklang), 1-3-5-7 (Septakkord), 1-3-5-7-9 (Neuntonakkord) und 1-3-4-6 (Sus-Akkord). Der spezifische Akkordtyp (z. B. Dur-Dreiklang oder Moll-Dreiklang) wird durch den ausgewählten Modus und Grundton bestimmt.

4.3.3 Chorder

Dieses MIDI-Werkzeug verwendet eine einzelne Note (die als Grundton des Akkords dient), um Akkorde zu triggern, die auf dem im **CHORD MENU** gewählten Preset basieren und nach den Skalengraden im Akkord organisiert sind: 1-3-5, 1-3-5-7, 1-3-5-7-9, 1-3-4-6.



4.3.4 Glide

Dieses MIDI-Werkzeug erzeugt ein kontinuierliches Gleiten in der Tonhöhe zwischen Noten, die zusammenhängend (legato) gespielt werden.



Stellen Sie den **TIME CONTROL** ein, um die Zeit einzustellen, die für das Gleiten zwischen den beiden Noten benötigt wird, von 5 m/s (Millisekunden) bis 2,5 Sekunden.

Wählen Sie im **SPEED MENU** entweder Absolute, was die Zeitsteuerung auf das gesamte Notenintervall anwendet, unabhängig vom Abstand oder Per-Octave, was den Wert der Zeitsteuerung auf jede Oktave anwendet. Wenn Sie z. B. die Zeitsteuerung auf 1 Sekunde einstellen und Absolute aus dem Speed-Menü auswählen, dauert das Spielen von 2 Oktaven 1 Sekunde, während es bei der Auswahl von Per-Octave 2 Sekunden dauert (1 Sekunde pro Oktave).

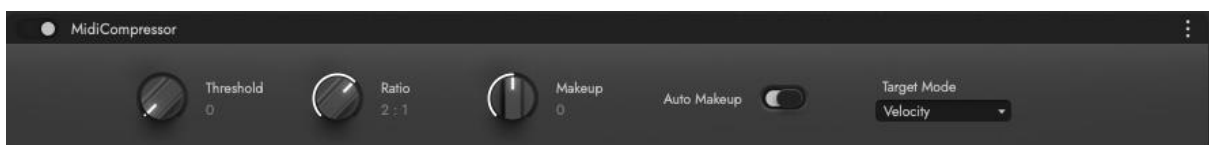
4.3.5 Humanizer

Dieses MIDI-Tool randomisiert Note On- und Off-Delays zwischen 0 - 100 Millisekunden, Velocity als Prozentsatz bis zu 50%, Tuning zwischen 0 - 100 Cent, Volume zwischen 0 - 100% und Pan zwischen 0 - 100%. Verwenden Sie die Regler, um den Bereich zu bestimmen, in dem die Randomisierung stattfindet.



4.3.6 MIDI-Kompressor

Dieses MIDI-Werkzeug verändert den Bereich von MIDI-Werten, entweder für die Notenschlagstärke oder für MIDI-CCs, in ähnlicher Weise wie ein Kompressor den Dynamikbereich von Audiosignalen verändert.



Der **THRESHOLD** Regler bestimmt die Note Velocity- oder MIDI CC-Werte, oberhalb derer eine Note bearbeitet wird, mit Werten von 0 bis 127 (Noten unterhalb des gewählten Schwellenwerts werden nicht gespielt).

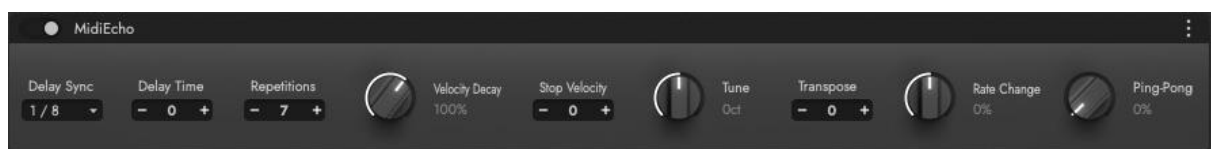
Mit dem **RATIO**-Regler bestimmen Sie die resultierenden Note-Velocity- oder MIDI-CC-Werte für diejenigen, die den Threshold-Regler durchlaufen haben.

Verwenden Sie den **MAKEUP**-Regler, um die Note-Velocity- oder MIDI-CC-Werte relativ zu ihren ursprünglichen Werten zu erhöhen oder zu verringern und zwar mit Werten von -127 bis 127. Oder aktivieren Sie den **AUTO MAKEUP**-Schalter, um diesen Wert einzustellen.

Verwenden Sie das **TARGET MODE MENU**, um auszuwählen, welche Werte der MIDI Compressor ansteuern soll, Notengeschwindigkeiten oder MIDI CCs.

4.3.7 MIDI-Echo

Dieses MIDI-Werkzeug erzeugt eine Delay-Linie mit MIDI-Daten, mit der Möglichkeit, Velocity, Tuning und Panning im Verlauf dieser Delay-Linie zu ändern.



Wählen Sie im **DELAY SYNC-MENÜ** eine Notenunterteilung aus: Standardunterteilungen (Ganz, Halb, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 und 1/64) und Triolenunterteilungen (1/4-Triolen, 1/8-Triolen und 1/16-Triolen) sind verfügbar.

Der **DELAY TIME**-Regler bezieht sich auf den Delay Sync-Regler, ändert also im Wesentlichen die Unterteilung. Zum Beispiel entspricht ein 1/4-Delay-Sync-Wert mit einer Delay Time von 1 einem 1/8-Delay-Sync-Wert mit einer Delay Time von 2.

Der **REPETITIONS CONTROL** bestimmt, wie viele Wiederholungen der Delay-Linien abgespielt werden sollen. Wenn 3 Wiederholungen ausgewählt sind, hören Sie die Originalnote plus 3 Wiederholungen (insgesamt 4 Takte).

Der **VELOCITY DECAY CONTROL** verändert die Notengeschwindigkeit in Prozent ihres ursprünglichen Wertes im Verlauf der Verzögerungslinie. Verwenden Sie positive Werte zwischen 100-150%, um einen Crescendo-Effekt zu erzeugen oder Werte zwischen 10-100%, um einen Decrescendo-Effekt zu erzeugen.

Der **STOP VELOCITY CONTROL** bezieht sich auf die Velocity Decay-Steuerung und stoppt die Ausgabe von Geschwindigkeiten unterhalb eines bestimmten Schwellenwerts bei höheren Werten.

Mit dem **TUNE CONTROL** wird die Feinabstimmung über den Verlauf der Delay-Linie verändert. Mit positiven Werten zwischen 0 und 100 Cent wird die Tonhöhe nach oben gebogen und mit negativen Werten zwischen -100 und 0 Cent wird die Tonhöhe nach unten gebogen.

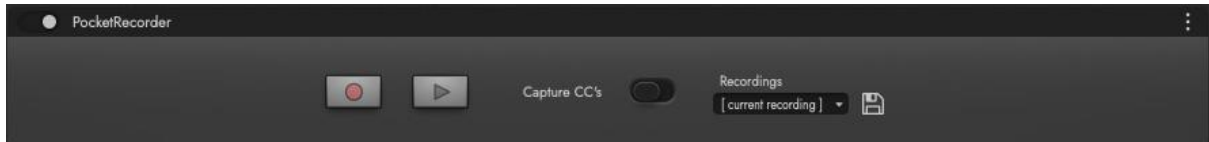
Der **TRANPOSE CONTROL** erhöht oder verringert die Tonhöhe im Verlauf der Delay-Linie entsprechend dem Transpositionswert, der von -12 bis +12 Halbtönen reicht. Bei einem Wert von 1 wird jede Wiederholung der Delay-Linie um 1 Halbton (chromatisch) erhöht. Bitte beachten Sie, dass, wenn die Transposition den gesampelten Bereich des Instrumentes überschreitet, nichts gespielt wird.

Der **RATE CHANGE CONTROL** dehnt oder staucht die Delay-Linie über die Zeit als Prozentsatz (zwischen -25% und 25%).

Der **PING PONG**-Drehregler verschiebt die Verzögerungslinie von rechts nach links. Bei 0% gibt es keinen Effekt und bei 100% wechselt er zwischen hart-rechts und hart-links.

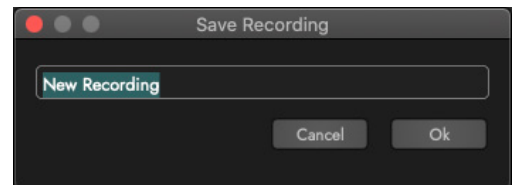
4.3.8 Taschen-Recorder

Mit diesem MIDI-Tool können Sie MIDI-Dateien aufnehmen, speichern und wiedergeben.



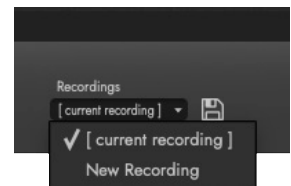
Aktivieren Sie den **CAPTURE CCs-SCHALTER**, um zusätzlich zu den MIDI-Notendaten auch MIDI-CCs aufzunehmen.

Klicken Sie auf die **RECORD-TASTE**, um mit der Aufnahme von MIDI-Noten- (und MIDI-CC)-Daten zu beginnen. Klicken Sie erneut auf den Aufnahme-Schalter, um die Aufnahme zu beenden. Klicken Sie auf die **PLAY-TASTE**, um die Wiedergabe der aktuellen Aufnahme zu starten.



Wenn Sie die aktuelle Aufnahme speichern möchten, klicken Sie auf das **DISK ICON** und geben Sie einen Namen im **SAVE RECORDING DIALOG** ein, dann klicken Sie auf 'Ok'.

Klicken Sie auf **MENÜ AUFNAHMEN**, um eine der gespeicherten Aufnahmen zu laden.



4.3.9 Auf Skala einschränken

This MIDI Tool only plays notes based on the selected Scale, Root Note and Mode selection.



Wählen Sie im **MODE-MENÜ** einen Modus, um festzulegen, wie Noten, die außerhalb der gewählten Skala gespielt werden, neu zugeordnet werden, um innerhalb der Skala zu bleiben. Die Modi sind: Immer nach oben, Immer nach unten, Auto nach oben, Auto nach unten und Ignorieren. Grundsätzlich werden Noten, die sich nicht in der Skala befinden, den nächsthöheren oder -tieferen Noten zugeordnet oder ganz ignoriert (es wird keine Note gespielt).

Im **SCALE MENU** schränkt jedes Preset die Noten einer Skala auf den gewählten Modus ein. Jeder Modus kann mit einer Reihe von Ganztonschritten (2 Halbtöne) und Halbtonschritten (1 Halbton) ausgehend vom Grundton bestimmt werden.

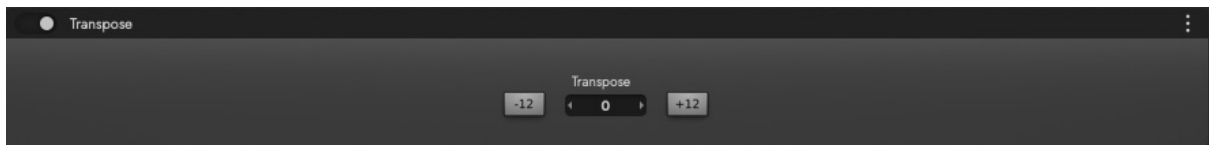
- | | | | | | | | |
|---------------|----|----|----|----|----|----|---|
| • Ionian: | G, | G, | H, | G, | G, | G, | H |
| • Dorian: | G, | H, | G, | G, | G, | H, | G |
| • Phrygian: | H, | G, | G, | G, | H, | G, | G |
| • Lydian: | G, | G, | G, | H, | G, | G, | H |
| • Mixolydian: | G, | G, | H, | G, | G, | H, | G |
| • Aeolian: | G, | H, | G, | G, | H, | G, | G |

- Locrian: H, G, G, H, G, G, G

Bestimmen Sie im **MENÜ ROOT NOTE** (Grundton) die im gewählten Modus enthaltenen Noten, indem Sie den Grundton dieses Modus wählen. Wenn Sie zum Beispiel den Modus "Dorisch" und den Grundton "D" gewählt haben, sind die Tonleitern, die mit den Halbtonschritten und Ganztonschritten gebildet werden, alle natürliche (weiße) Tasten: D, E, F, G, A, B, C und so weiter.

4.3.10 Transponieren

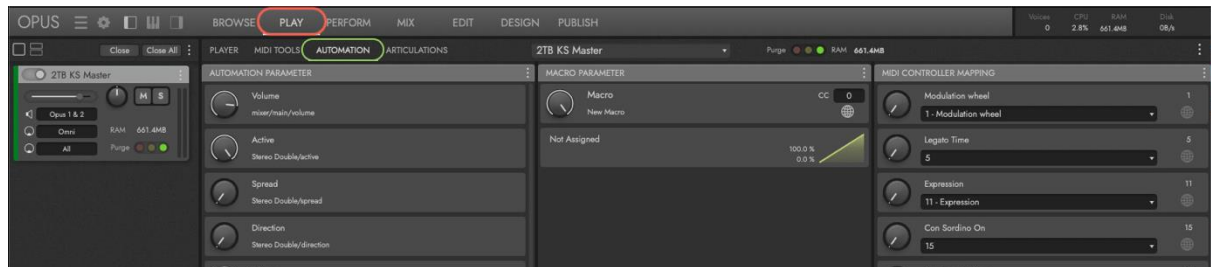
Dieses MIDI-Werkzeug transponiert die eingehende MIDI-Note um (+ / -) 48 Halbtöne. Verwenden Sie die Rechts- und Links-Pfeile innerhalb des **TRANSPOSE**-Reglers, um die Transposition um (+/-) 1 zu erhöhen oder verwenden Sie die +12-TASTE und -12-TASTE, um die Transposition um (+/-) 12 zu ändern.



4.4 DAS AUTOMATIONSFENSTER

In diesem Fenster werden Optionen für die Automation behandelt, einschließlich automatisierbarer Parameter, Makro-Parameter und MIDI-Controller-Zuordnung.

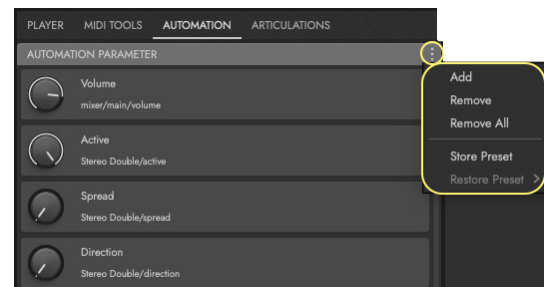
Das Automatisierungsfenster finden Sie, indem Sie in der **NAVIGATIONSLEISTE** auf den **PLAY PAGE SELECTOR** und dann im zweiten **SUBMENÜ** auf den **AUTOMATION WINDOW SELECTOR** klicken.



4.4.1 Automatisierungsparameter

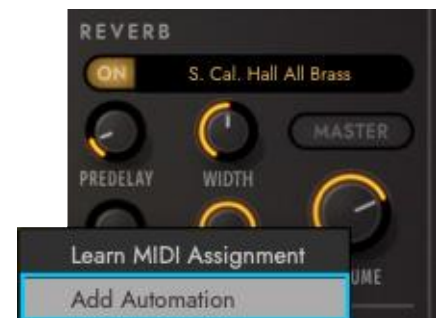
Die Spalte "Automationsparameter" auf der linken Seite des Automationsfensters füllt sich automatisch mit den gebräuchlichsten Parametern, von denen jeder in einer DAW automatisiert werden kann.

Verwenden Sie das **AUTOMATION PARAMETER ELLIPSIS MENÜ**, um die folgenden Optionen auszuführen: hinzufügen, entfernen, alle entfernen, speichern und wiederherstellen.



Automatisierung hinzufügen

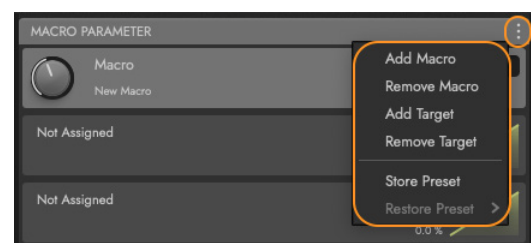
Wenn Sie keinen Parameter sehen, den Sie automatisieren möchten, gehen Sie zum Player-Fenster und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Drehregler, Schieberegler oder eine Schaltfläche, um das Popup-Fenster mit der Option **ADD AUTOMATION** aufzurufen (die nur erscheint, wenn ein Parameter automatisiert werden kann). Wählen Sie diese Option, um den Parameter zur Liste der automatisierbaren Parameter im Automationsfenster hinzuzufügen.



Jedes Steuerelement, das der Automation hinzugefügt wurde, kann entfernt werden, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und "Automation entfernen" wählen.

4.4.2 Makro-Parameter

"Die Spalte Makro-Parameter ermöglicht die Steuerung mehrerer Automationsparameter mit einem einzigen Regler. Verwenden Sie das **Makro Parameter Ellipsis-Menü** rechts in der Kopfzeile, um "Makro hinzufügen" und dann "Ziel hinzufügen" für jeden Automationsparameter, den Sie steuern möchten.

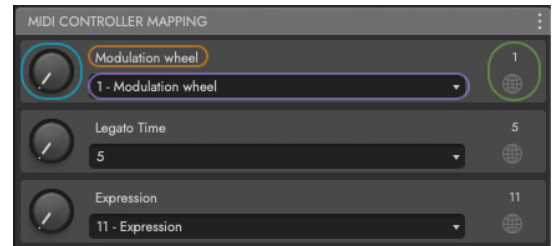


Stellen Sie für jedes Ziel die Modulationstiefe mit dem Drehregler ein und verwenden Sie das Tabellendiagramm, um die Werte zu skalieren, so dass Sie individuell steuern können, wie das Makro jedes Ziel beeinflusst.

4.4.3 MIDI-Controller-Zuordnung

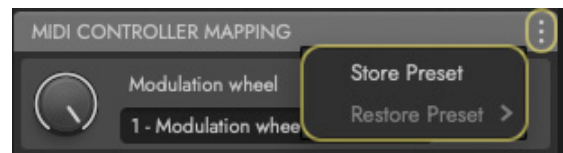
In der Spalte "MIDI-Controller-Zuordnung" können Sie bestehende MIDI-CC-Zuordnungen neu zuordnen. Sie wird automatisch mit den MIDI-CCs (Continuous Controllers) gefüllt, die für das gewählte Instrument verfügbar sind und erscheint in numerischer Reihenfolge entsprechend ihrer Standard-MIDI-CC-Zuweisung.

In jedem Feld zeigt der **MIDI CC Regler** auf der linken Seite den aktuellen Wert der MIDI CC an, der von 0 bis 127 reicht. Der **Name der MIDI-CC** selbst erscheint rechts daneben und die Standard-**MIDI CC NUMBER Zuordnung** erscheint auf der rechten Seite des Bedienfelds über dem Globus-Symbol.



BITTE BEACHTEN SIE: Achten Sie darauf, dass die MIDI-CC-Befehle nicht in Konflikt miteinander stehen, indem Sie sich vergewissern, dass sie nicht gerade in Gebrauch sind.

Klicken Sie auf das **MIDI CONTROLLER MAPPING ELLIPSIS MENÜ (:)** und wählen Sie 'Store Preset', um die Änderungen zu speichern. Wenn Sie dieses Preset wieder aufrufen möchten, klicken Sie in dasselbe Menü, wählen Sie 'Restore Preset' und wählen Sie das Preset aus der Liste der gespeicherten Presets.



MIDI-Zuweisung anlernen

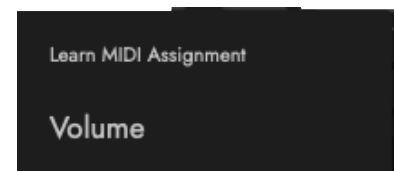
Zusätzlich zur Neuzuweisung bestehender MIDI-CC-Zuordnungen können Sie auch Steuerelemente im Player-Fenster so zuweisen, dass sie auf beliebige MIDI-CCs reagieren, indem Sie die Option **LEARN MIDI-ASSIGNMENT** verwenden, die auch als MIDI-Lernen bekannt ist.



reitet ist (rechts).

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Regler im Player-Fenster, z. B. auf den Reverb-Lautstärkereglers (links) und wählen Sie die Option "MIDI-Zuweisung lernen".

Es erscheint ein Popup-Fenster, das anzeigt, dass der Regler zum Lernen be-



Der nächste MIDI-CC, der eine Nachricht an Opus sendet, wird automatisch diesem Regler zugewiesen, unabhängig davon, ob sie vom Drehen eines physischen Reglers auf Ihrem MIDI-Controller oder von Ihrer DAW kommt, wenn Opus als Plugin verwendet wird.

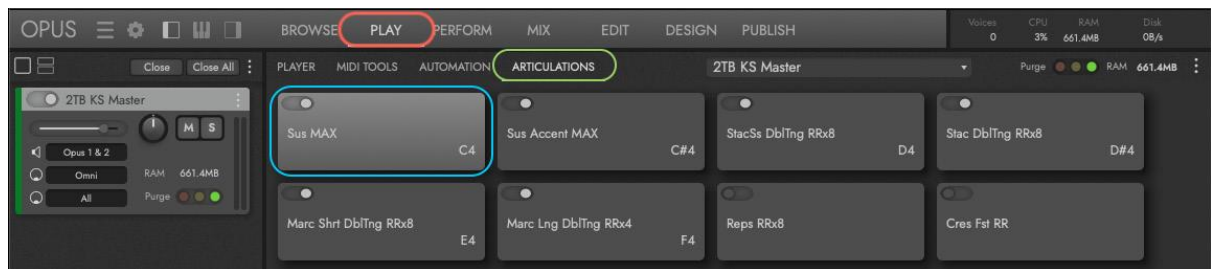
Jeder Regler, der eine MIDI-Zuweisung gelernt hat, kann entfernt werden, indem Sie mit der rechten Maustaste und "MIDI-Zuweisung entfernen" wählen.

4.5 DAS ARTIKULATIONSFENSTER

Dieses Fenster wird nur angezeigt, wenn ein Instrument mit mehreren Artikulationslayern geladen wurde. Für Hollywood Strings Opus Edition bedeutet das, dass Sie eines der KS-Master-Instrumente geladen haben, die für jeden Instrumententyp verfügbar sind.

BITTE BEACHTEN SIE: KS ist die Abkürzung für Keyswitch, eine Art von Instrument, das MIDI-Noten verwendet, um eine Artikulation auszuwählen ("triggern").

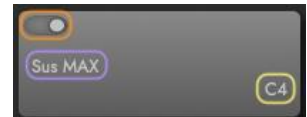
Das Artikulationsfenster finden Sie, indem Sie in der **NAVIGATIONSLEISTE** auf den **PLAY KNOPF** und dann im **zweiten SUBMENÜ** auf den **ARTIKULATIONS KNOPF** klicken.



Artikulationszellen

Jede Artikulationsschicht innerhalb eines Instruments erscheint als **ARTICULATION CELL**.

Jede Zelle enthält auch einen **LOAD Schalter**, der in den Speicher (RAM) geladen wird, wenn der Schalter nach rechts gestellt wird und aus dem Speicher entladen wird, wenn er nach links gestellt wird. Direkt darunter befindet sich der **ARTIKULATIONSNAME**.

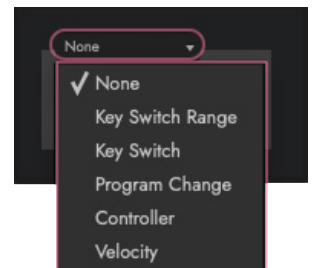


Unten rechts wird die **TRIGGER-ZUORDNUNG** angezeigt, die eine Artikulation basierend auf der im **TRIGGER-OPTION-MENÜ** gewählten Option auswählt ("triggert"). KS Master-Instrumente werden mit der ausgewählten Trigger-Option "Keyswitch" geladen, bei der jede Artikulation basierend auf dem ihr zugewiesenen MIDI-Notennummernwert ausgewählt ("getriggert") wird. Andere Trigger-Optionen sind verfügbar und werden weiter unten erklärt.

4.5.1 Trigger-Optionen verwenden

Um eine Triggeroption zuzuweisen oder zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Zelle, damit ein Einblendmenü erscheint. Klicken Sie dann auf das **MENÜ TRIGGER OPTION** und wählen Sie die gewünschte Option aus.

Sobald eine Triggeroption ausgewählt ist, zeigt das Popup-Menü die Einstellungen für die ausgewählte Option an. Diese werden unten detailliert beschrieben.

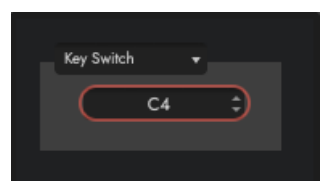


Keyswitch

KS-Master-Instrumente werden standardmäßig mit der Trigger-Option "Keyswitch" geladen.

KS ist eine Abkürzung für Keyswitch, ein Typ von Instrumenten, der MIDI-Notennummern zwischen C-2 und G8 verwendet, um Artikulationen auszuwählen ("triggern").

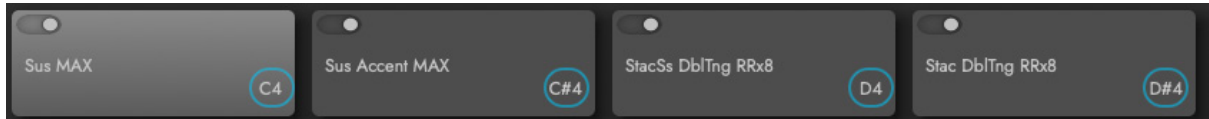
Klicken Sie im **KEYSWITCH TRIGGER MENÜ** auf das gewünschte MIDI-Notennummernfeld, um die gewünschte Note einzugeben oder



verwenden Sie die Auf- oder Abwärtspfeile, um den Bereich nach oben oder unten zu erhöhen.

Zum Verlassen klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb des Einblendmenüs.

Nach der Definition erscheint **KEYSWITCH TRIGGERS** in der unteren rechten Ecke jeder Artikulationszelle.



Jeder dieser **KEYSWITCH TRIGGERS** erscheint auf der virtuellen Tastatur in blauer Farbe (gelb, wenn er aktiv ist) und befindet sich außerhalb des spielbaren Bereichs der Noten, die in weiß erscheinen.

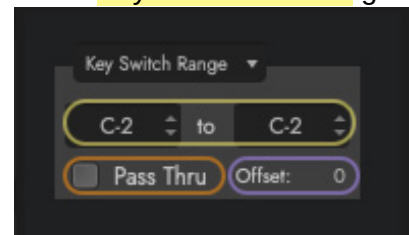


Spielen oder programmieren Sie einfach den Keyswitch-Trigger einer Artikulation, um sie auswählen zu können.

Keyswitch Bereich

Diese Trigger-Option ist für die Verwendung von Keyswitch-Instrumenten zusätzlich zu den einzelnen Instrumenten vorgesehen. Wenn eine Taste innerhalb des **Keyswitch-Bereichs** gedrückt wird, wird das Instrument aktiviert.

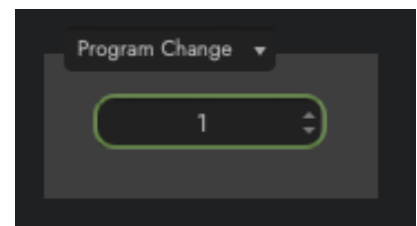
Die **Pass-Through-Option** sorgt dafür, dass der Keyswitch im darunter liegenden Instrument aktiviert wird. Der **Offset-Parameter** ermöglicht die Verwendung eines anderen Tastenbereichs als der, den das zugrunde liegende Instrument verwendet.



Programmwechsel

Diese Trigger-Option verwendet MIDI-Programmwechsel-Befehle, um Artikulationen auszuwählen ("triggern").

Um eine Program Change Nummer zu definieren, geben Sie einen Wert zwischen 1 und 128 in das Feld **PROGRAMM CHANGE NUMMER** ein oder verwenden Sie die Aufwärts- und Abwärtspfeile, um durch den Wertebereich zu schalten.



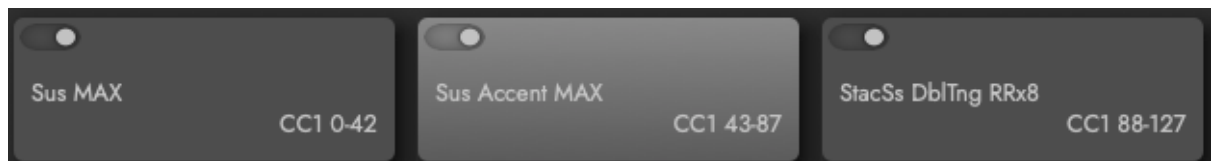
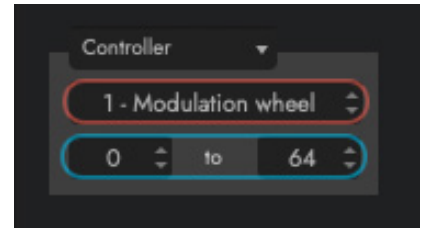
BITTE BEACHTEN SIE: Lesen Sie in der Dokumentation Ihrer bevorzugten DAW (Sequencer) nach, wie Sie Programmänderungsnachrichten senden können, da jede DAW dies anders handhabt.

Controller

Diese Trigger-Option verwendet MIDI CCs (Continuous Contoller)-Befehle, um Artikulationen auszuwählen ("triggern").

Klicken Sie in das **CONTROLLER TRIGGER MENÜ**, um einen Controller auszuwählen.

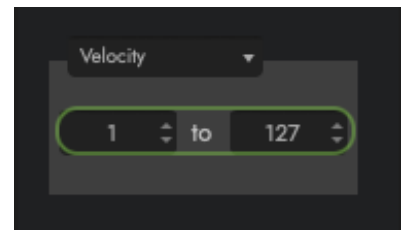
Zum Beispiel wird der Controller '1 - Modulation Wheel' in das **CONTROLLER NUMBER FELD** für jede der 3 unten aufgeführten Artikulationen eingegeben, und jeder wird ein eindeutiger Wertebereich (0-42, 43-87 bzw. 88-127) in ihrem **CONTROLLER VALUE FELD** zugewiesen. Auf diese Weise wird jedes Instrument nur spielen, wenn sich das Modulationsrad innerhalb des zugewiesenen Wertebereichs befindet.



Velocity

Diese Trigger-Option verwendet MIDI-Note-Velocity-Werte, um Artikulationen auszuwählen ("triggern"). MIDI Note Velocity, Note Velocity oder einfach nur Velocity bezieht sich darauf, wie hart oder weich Sie die Tasten oder Pads des MIDI-Instruments spielen, was in Werte zwischen 1 und 127 übersetzt wird.

Ein Beispiel, das dies in der Praxis veranschaulicht, ist, dass Sie ein langes, gehaltenes Instrument und ein kurzes, akzentuiertes Instrument geladen haben. Schränken Sie dann den **Velocity-Bereich** des kurzen Instruments zwischen 110-127 ein, um einen Akzent nur dann zu erzeugen, wenn Sie bei höheren Velocity-Werten zwischen diesen Werten spielen.



KAPITEL 5 PERFORM

5.1 ÜBERSICHT ÜBER DIE PERFORM-SEITE

5.2 HOLLYWOOD-ORCHESTRATOR-FENSTER

- 5.2.1 So laden Sie Hollywood Orchestrator
- 5.2.2 Überblick über die Benutzeroberfläche
- 5.2.3 Der Preset-Browser
- 5.2.4 Die Orchestersektionen
- 5.2.5 Die Hauptansicht
- 5.2.6 Das Mixer-Fenster
- 5.2.7 MIDI Output exportieren
- 5.2.8 Globale Regler

5.3 DAS ZONEN-FENSTER

- 5.3.1 Zonen-Optionen
- 5.3.2 Trigger-Optionen

5.4 FENSTER "ALLE INSTANZEN"

5.1 ÜBERSICHT ÜBER DIE PERFORM-SEITE

Klicken Sie auf den **PERFORM-SEITEN-AUSWAHL** in der **NAVIGATIONSLEISTE**.

Auf der Darbietungsseite geht es darum, dass die Instrumente gut zusammen klingen, wobei der Hollywood Orchestrator, eine orchestrale Scoring-Engine, die in den folgenden Abschnitten beschrieben wird, der ultimative Ausdruck dafür ist.

Verwenden Sie die **WINDOW SELECTORS** im zweiten **SUBMENÜ**, um auf der **PERFORM PAGE** zwischen den drei Fenstern zu wechseln: Zonen, Alle Instanzen und Hollywood Orchestrator.

BITTE BEACHTEN SIE: Den Hollywood Orchestrator gibt es nur für die Hollywood Orchestra Opus Edition.



Das **HOLLYWOOD-ORCHESTRATOR-FENSTER** (siehe Abbildung) wird angezeigt, wenn die entsprechende Performance-Datei auf der Browse-Seite geladen wurde (Anweisungen dazu finden Sie im nächsten Abschnitt). Das **ZONEN-FENSTER** steht für alle Instrumente zur Verfügung. Hier können Sie Instrumenteneigenschaften wie Tonumfang, Oktavtransposition und Trigger-Aktionen einstellen, um das Zusammenspiel der Instrumente zu gestalten. Das **FENSTER ALLE INSTANZEN** bietet einen Überblick über alle geladenen Instrumente und Artikulationen in allen Instanzen von Opus.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: Lesen Sie die folgenden Abschnitte in diesem Kapitel.

5.2 HOLLYWOOD-ORCHESTRATOR-FENSTER

Erzeugen Sie vollwertige Orchestermusik mit komplexen Arrangements, indem Sie mit einer Hand ein paar einfache Akkorde spielen und mit der anderen Hand den Klang mit dem Modulationsrad formen. Mit bis zu 16 gleichzeitig spielenden Instrumenten in allen Orchestersektionen steht Ihnen die Leistung eines ganzen Orchesters zur Verfügung.

BITTE BEACHTEN SIE: Der Hollywood Orchestrator hängt von den MIDI-Kanalzuweisungen ab, die im geladenen Preset eingestellt sind. Ändern Sie diese nicht!

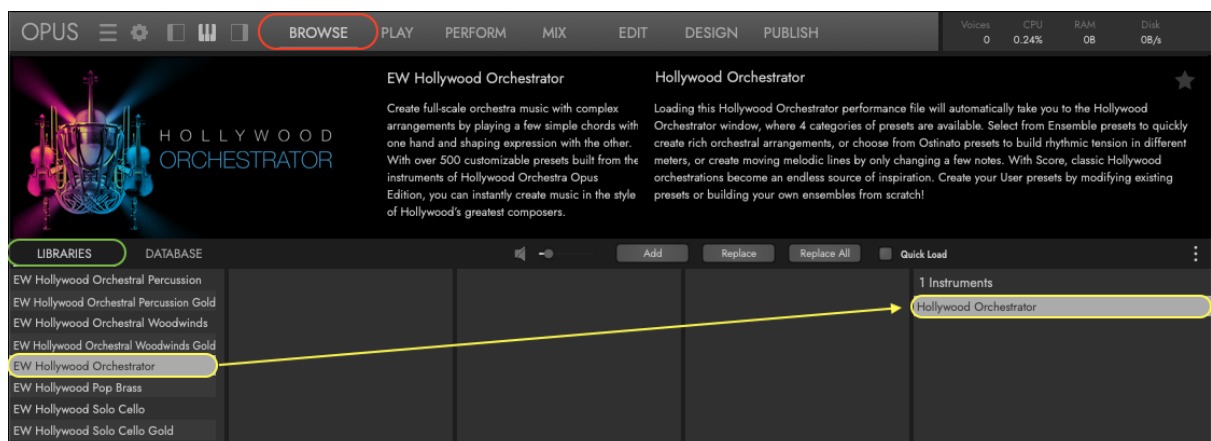
5.2.1 So laden Sie Hollywood Orchestrator

Um das Hollywood Orchestrator-Fenster sehen zu können, müssen Sie die Hollywood Orchestrator Performance-Datei laden. Um dies zu tun:

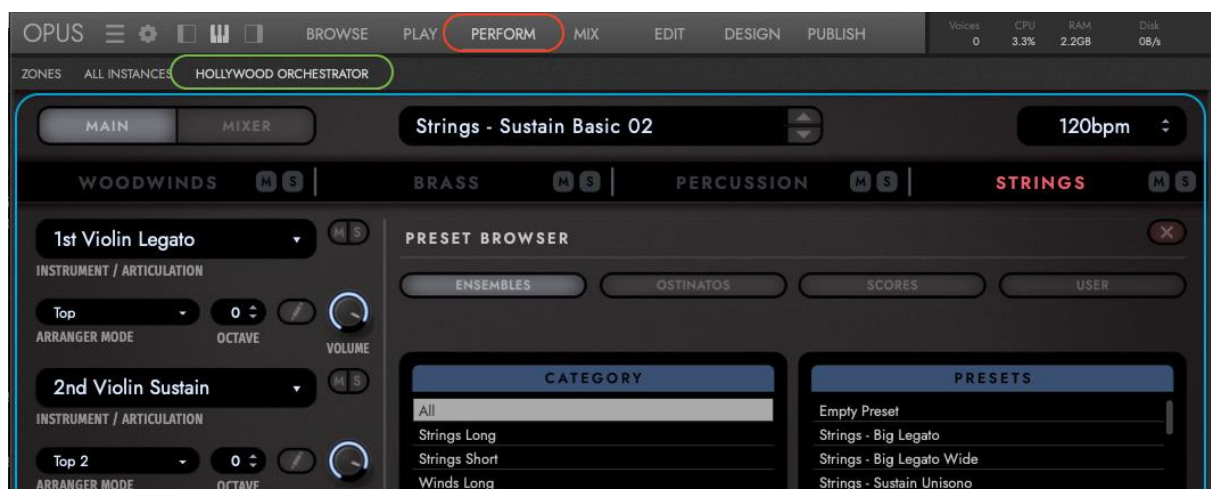
Klicken Sie auf **den BROWSE PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**.

Suchen Sie im **BIBLIOTHEKEN-MODUS** in der linken Spalte **EW HOLLYWOOD ORCHESTRATOR BIBLIOTHEK** und klicken Sie darauf.

Die **HOLLYWOOD ORCHESTRATOR PERFORMANCE**-Datei erscheint in der **ERGEBNISLISTE** in der rechten Spalte. Doppelklicken Sie darauf, um sie zu laden.



Das **HOLLYWOOD-ORCHESTRATOR-FENSTER** erscheint automatisch in der **PERFORM-SEITE**.



5.2.2 Überblick über die Benutzeroberfläche

Das Hollywood Orchestrator-Fenster hat mehrere verschiedene Ansichten, die über Schaltflächen in der oberen Reihe der Benutzeroberfläche zugänglich sind.

- PRESET BROWSER BUTTON / DISPLAY
- MAIN VIEW BUTTON
- MIXER VIEW BUTTON
- ORCHESTRAL SECTIONS SELECTOR
- ORCHESTRAL SECTION-MUTE KEYSWITCHES
- GLOBAL CONTROLS



5.2.3 Der Preset-Browser

Klicken Sie auf den PRESET BROWSER KNOPF (der auch dazu dient, das aktuell geladene Preset anzuzeigen).

Dadurch wird der PRESET-BROWSER-Bereich angezeigt, in dem mehr als 500 Presets für den Anfang zur Verfügung stehen.

Hier füllt jede der PRESET TYPES KNÖPFE die Spalten Category und Presets mit ihrer jeweiligen Kategorie: Ensembles, Ostinatos, Partituren und User (für Ihre eigenen Presets).

Wählen Sie zunächst einen Preset-Typen und dann eine Kategorie in der linken Spalte aus und doppelklicken Sie dann auf eines der Presets in der Liste, um es zu laden.



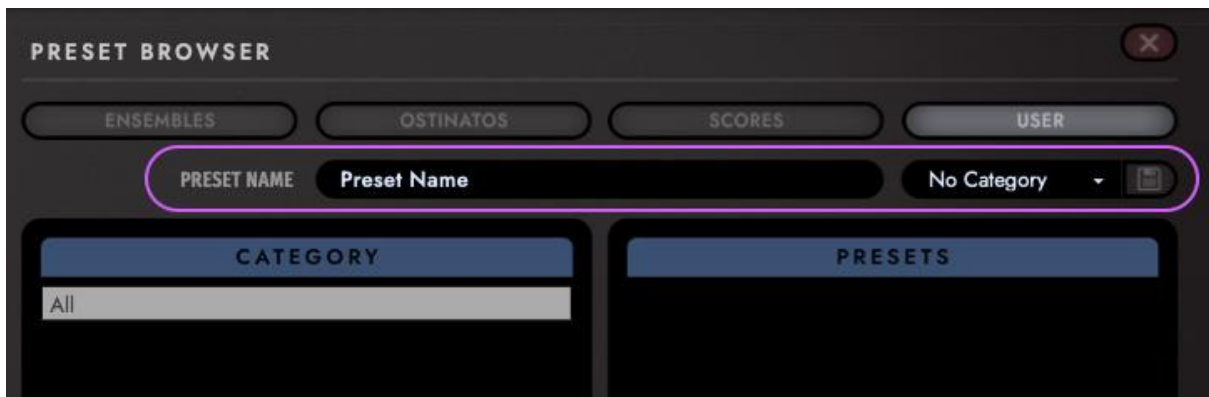
Preset-Typen

Die Preset-Typen reichen von einfachen Ensembles bis zu vollwertigen Partituren mit rhythmischen und melodischen Variationen.

- **Ensembles** sind grundlegende Kombinationen von Instrumenten, die meist dieselben Artikulationen verwenden. Wenn Sie ein Bett aus tragenden Streichern legen oder schnelle Staccato-Akkorde mit den Holzbläsern spielen möchten, sind diese Presets die richtige Wahl. Sie sind nach Instrumenten und Artikulationen unterteilt. Innerhalb einer Unterkategorie finden Sie mehrere Presets, die die gleichen Instrumente und Artikulationen verwenden, aber unterschiedlich angeordnet sind. Ensemble-Presets verwenden nur die Notenauswahl, nicht die Step-Sequenzierung.
- **Ostinatos** sind eine erweiterte Version der Ensembles. Sie werden viele verschiedene Ensembles finden, die grundlegende Brot-und-Butter-Rhythmen spielen. Sie sind nach dem Rhythmusgefühl unterteilt (z. B. Viertelnoten oder Triolen).
- **Scores** bringen die Magie von Hollywood zu Ihnen nach Hause. Diese Presets enthalten komplexe Orchestrationen mit rhythmischen und melodischen Variationen in einer Länge von bis zu vier Takten, die wie der Blockbuster klingen, den Sie schon immer vertonen wollten. Diese Presets sind nach verschiedenen Stimmungen und Stilen unterteilt, wie Hollywood Action, Elves World, Family Adventure, Symphonic und viele mehr.
- Mit **User**-Presets können Sie Ihre eigenen Presets kategorisieren und speichern. Gehen Sie einfach zur Kategorie "User" im Preset-Browser. Dort können Sie Ihre eigenen Unterkategorien erstellen und Ihre selbst erstellten Presets darin speichern.

So speichern Sie ein User Preset

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche "User" im Preset-Browser-Bereich des Hollywood Orchestrator.
2. Geben Sie im Feld "Preset-Name" einen Namen für das Preset ein, das Sie speichern möchten.
3. Klicken Sie als nächstes in das Dropdown-Menü "Category" und wählen Sie eine Kategorie aus. Wenn Sie eine eigene Kategorie erstellen möchten, lesen Sie die Anweisungen unten.
4. Klicken Sie zuletzt auf das Speichersymbol rechts neben der Kategorieauswahl, um die Voreinstellungen zu speichern.



So speichern Sie eine User-Kategorie

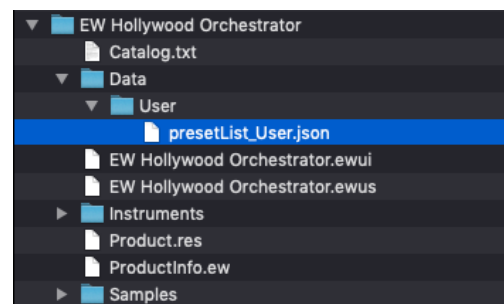
1. Wenn Sie Ihre eigene Kategorie erstellen möchten, klicken Sie einfach in das Feld "Category Name" und geben Sie einen Namen für die Kategorie ein, die Sie speichern möchten.
2. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Add", um die neue Kategorie der Liste hinzuzufügen. Um eine Kategorie zu löschen, markieren Sie einen Eintrag in der Spalte "Category" und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "DEL".



So scannen Sie die Benutzervoreinstellungen neu

Um Benutzer zu ermutigen, ihre eigenen Benutzer-Presets mit der Community zu teilen, folgen Sie den folgenden Anweisungen, um neue Presets hinzuzufügen und sie in Hollywood Orchestrator neu zu scannen.

1. Wechseln Sie in das Installationsverzeichnis von Hollywood Orchestrator.
2. Gehen Sie in den Ordner 'Data/User'.
3. Fügen Sie neue Voreinstellungen in den Ordner 'User' ein.
4. Löschen Sie die Datei 'presetList_User.json' im Verzeichnis 'User'.
5. Öffnen Sie Hollywood Orchestrator oder die DAW-Projektdatei, die sie enthält, (erneut).



Die Presets werden den User-Preset-Bereich befüllen, einschließlich der Kategorien, in denen sie ursprünglich gespeichert waren.

BITTE BEACHTEN SIE: Das Löschen der Datei 'presetList_User.json' zwingt den Hollywood Orchestrator dazu, die Benutzer-Presets erneut zu scannen, wenn er sich wieder öffnet. Alle zur Liste hinzugefügten Presets, einschließlich der Kategorien, mit denen sie ursprünglich gespeichert wurden, werden in den Scan einbezogen.

5.2.4 Die Orchestersektionen

Es gibt vier **ORCHESTRAL SECTION SELECTORS**, die am oberen Rand der Hollywood Orchestrator-Oberfläche verlaufen.

Die Sektion, die gerade ausgewählt ist, leuchtet in der entsprechenden Farbe (siehe unten) und belegt die Instrumenten-Slots auf der linken Seite mit den entsprechenden Instrumenten.

- **HOLZBLÄSER-SELEKTOR**
- **BLECHBLÄSER-SELEKTOR**
- **PERCUSSION-WAHLSCHALTER**
- **STREICHER-WAHLSCHALTER**



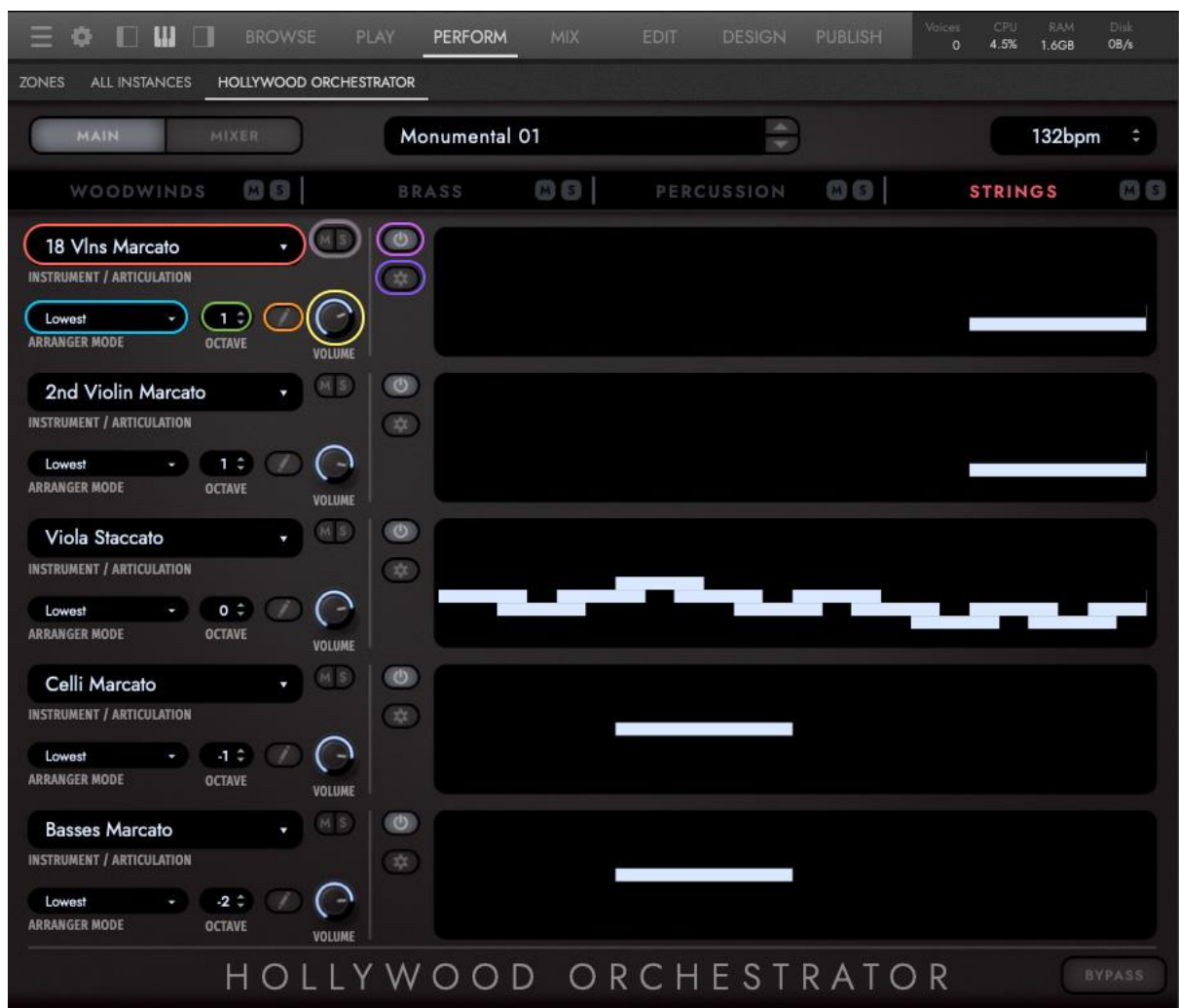
Jeder Sektion ist ein ORCHESTRAL SECTION-MUTE KEYSWITCH zugeordnet, der auf dem VIRTUAL KEYBOARD in der Farbe der zugehörigen Orchestersektion erscheint.

Verwenden Sie diese farbigen Keyswitches, um die Orchestersektionen stumm zu schalten und die Stummschaltung aufzuheben, was das Vorhören eines Ensembles oder einer Sequenz auf Sektionsbasis erleichtert.

5.2.5 Die Hauptansicht

Die Basis von Hollywood Orchestrator befindet sich in der Hauptansicht, in der alles von einem einfachen Streicherarrangement bis hin zu einer komplett orchestrierten Partitur produziert werden kann. Das Herzstück der Scoring-Engine sind 2 Hauptfunktionen: Die Arranger-Modi modifizieren den MIDI-Eingang mit Hilfe unterschiedlicher Notenauswahlverfahren und der Step Sequencer verwandelt die erzeugten Noten in programmierte Rhythmen.

- INSTRUMENT SLOT BROWSER
- ARRANGER MODE SELECTOR
- OCTAVE SHIFT CONTROL
- OPEN SEQUENCE EDITOR BUTTON
- VOLUME CONTROL
- MUTE (M) / SOLO (S) BUTTONS
- SEQUENCE ON / OFF BUTTON
- INSTRUMENT SETTINGS BUTTON



Instrumenten-Slots

Der Hollywood Orchestrator verfügt über 16 Slots, die sich auf die vier orchestralen Instrumentengruppen Holzbläser, Blechbläser, Percussion und Streicher verteilen.

Jedes **INSTRUMENT SLOT MENÜ** ist an eine bestimmte Gruppe von Instrumenten gebunden und kann ein Instrumenten-Patch aus dieser Gruppe laden. Für jedes Instrument steht eine Vielzahl von grundlegenden und fortgeschrittenen Artikulationen zur Verfügung, die von Sustain und Staccato bis hin zu Trillern und Legato reichen.



Für jedes Instrument stehen verschiedene grundlegende und erweiterte Artikulationen zur Verfügung, die von Sustain und Staccato bis hin zu Trillern und Legato reichen.

Das Wiedergabeverhalten kann beeinflusst werden, indem man ihren Dynamikbereich begrenzt oder die Oktavverschiebung verwendet, um ihre Position auf der Tastatur zu ändern. Diese Optionen können für jeden Slot einzeln gesteuert werden.

INSTRUMENTEN SLOTS		
HOLZBLÄSER		
SLOT 1	FLÖTEN	Piccoloflöte, Flöte, 3 Flöten
SLOT 2	Hohe Doppelrohrblatt	Oboe, Waldhorn
SLOT 3	KLARINETTEN	Klarinette, 3 Klarinetten, Bassklarinatte
SLOT 4	Tiefe Doppelrohrblatt	Fagott, 3 Fagotts, Contrafagott
BLECHBLÄSER		
SLOT 5	HÖRNER	2 Waldhörner, 6 Waldhörner
SLOT 6	TROMPETEN	Solo Trompete, 2 Trompeten, 3 Trompeten
SLOT 7	POSAUNEN	2 Posaunen, 3 Posaunen
SLOT 8	TIEFES BLECH	Solo Tuba, tiefes Blech
PERCUSSION		
SLOT 9	PAUKEN, COMBOS	Pauken, Combo Kits, Harfe
SLOT 10	AUSGEWÄHLTES	Becken, Drums, Metall, Holz, Harfe
SLOT 11	AUSGEWÄHLTES	Becken, Drums, Metall, Holz, Harfe
STREICHER		
SLOT 12	GEIGEN	1, Geigen, 18 Geigen, Solo Geige
SLOT 13	GEIGEN 2	2. Geigen
SLOT 14	BRATSCHEN	Bratschen
SLOT 15	CELLI	Celli, Solo Cello
SLOT 16	BÄSSE	Bässe

Oktavverschiebung

Wenn Sie die Noten ausgewählt haben, die ein Instrument spielen soll, können Sie auch entscheiden, ob das Instrument diese in der gleichen Oktave wie Sie spielen soll. Wenn Sie das nicht wollen, können Sie sie mit dem **OCTAVE SHIFT CONTROL** um bis zu 4 Oktaven nach oben oder unten verschieben.



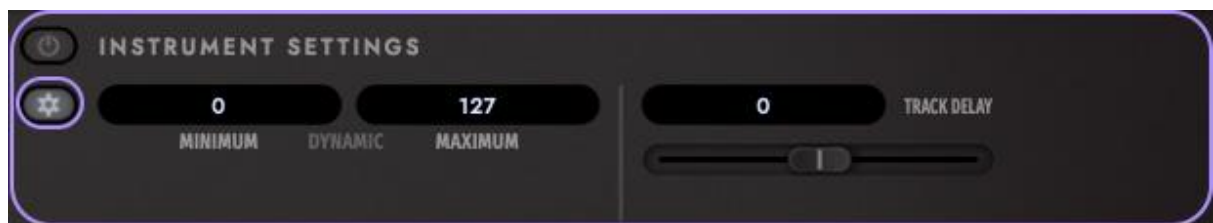
Egal, ob Sie ein Holzbläser-Ensemble mit enger Harmonie, das staccato spielt, ein breit arrangiertes Streicher-Ensemble mit Sustain oder ein großes Orchester benötigen, mit dieser Mechanik können Sie jeden Akkord, den Sie spielen, über eine beliebige Auswahl von Instrumenten und Artikulationen arrangieren.

Instrument-Einstellungen

Klicken Sie auf die Taste **INSTRUMENT SETTINGS** und stellen Sie dann mit dem **DYNAMIC CONTROL** den minimalen und maximalen Wertebereich für das Instrument ein, das die Dynamik steuert, sei es das Modulationsrad (CC 1), die Expression (CC 11) oder die Note Velocity. Belassen Sie die Einstellungen bei 0 (min) und 127 (max) für den vollen Dynamikbereich oder versuchen Sie eine Einstellung von 0 (min) und 63 (max), um den oberen Dynamikbereich für einen weicherer Ausdruck zu begrenzen.

Der **TRACK DELAY CONTROL**-Regler ermöglicht eine Verzögerung des Sequenzer-Timings um + / - 100 ms (Millisekunden) und zwar pro Instrument. Eine Verschiebung der Spur nach vorne (positive Werte) führt zu einem verzögerten Onset, eine Verschiebung der Spur nach hinten (negative Werte) zu einem vorgezogenen Onset.

BITTE BEACHTEN SIE: Wenn die Sequenz ausgeschaltet ist, hat dieser Regler keine Wirkung.



Lautstärke, Stummschaltung/Solo, Ein/Aus

Zu den grundlegenden Bedienelementen für jeden Instrumenten-Slot gehören Lautstärke, Stummschaltung/Solo und Sequenz ein/aus. Diese Bedienelemente (mit Ausnahme des Sequenz-Ein/Aus-Schalters) sind mit denselben Bedienelementen in der Mixer-Ansicht von Hollywood Orchestrator und mit denselben Bedienelementen im Instrument selbst, das in Opus läuft, verknüpft.



Arranger-Modus (Notenauswahl)

Im **ARRANGER MODE SELECTOR** wählen Sie für jeden Slot einen Modus aus, der es Ihnen ermöglicht, bestimmte Noten Ihres MIDI-Eingangs zuzuordnen. Dies sind die Notenauswahlen, aus denen Sie wählen können.

Alle Optionen wählen bis zu zwei Noten Ihres MIDI-Eingangs aus und verteilen sie auf die jeweiligen Instrumente. "Lowest" zum Beispiel verteilt Ihre tiefste gespielte Note an das Instrument, während "Lowest + Top" die tiefste und die höchste Note Ihres Midi-Eingangs an das Instrument verteilt. Für den Fall, dass Sie keine Auswahl wünschen, können Sie mit der Option "Alle Noten" alle gespielten Noten auf das jeweilige Instrument verteilen.



ARRANGER MODE EINSTELLUNGEN

ALL NOTES	Dieser Modus wählt alle Noten aus (und spielt denselben Rhythmus, dieselbe Notenanschlagstärke und dieselben MIDI-CC-Daten, ignoriert jedoch alle Step-Werte).
LOWEST	Nimmt die tiefste Note
LOWEST 2	Nimmt die 2 tiefsten Noten
LOWEST + UPPER MIDDLE	Nimmt die tiefste Note und die obere mittlere Note.
LOWEST + OCTAVE	Nimmt die tiefste Note und fügt eine Note in der Oktave darüber hinzu
LOWEST + TOP	Nimmt die tiefste Note und die höchste Note
MIDDLE	Nimmt die mittlere Note.
MIDDLE 2	Nimmt die 2 mittleren Noten
TOP	Nimmt die höchste Note
TOP 2	Nimmt die 2 höchsten Noten
TOP + LOWER MIDDLE	Nimmt die höchste Note und die tiefste mittlere Note

TOP + OCTAVE

Nimmt die höchste Note und fügt eine Note in der Oktave darüber hinzu

Arranger-Modi für nicht-tonale Perkussion

Der **ARRANGER MODE SELECTOR** für Instrumente in der Hollywood Orchestra Opus Edition, die nicht-tonale Percussion und spezielle Effekt-Artikulationen enthalten, wird anders gehandhabt. In diesen Fällen spiegelt die gespielte Note nicht die Tonhöhe des Instruments wider.

Im Notenauswahlmenü wird eine Liste der verfügbaren Artikulationen angezeigt, die dem Instrument zugeordnet sind. Die von Ihnen gewählte wird bei jedem Tastendruck abgespielt, vorausgesetzt, dass vorher keine Tasten gedrückt wurden.

Sobald der Step-Sequencer aktiviert ist, wird die Notenauswahl komplett ignoriert. Der Step-Sequencer zeigt anstelle der üblichen Step-Werte eine statische Zuordnung der Artikulationen an. Wenn Sie ein Rhythmus-element mit den entsprechenden Werten hinzufügen, werden die genannten Artikulationen abgespielt.

Dadurch können Sie z. B. sehr komplexe Percussion-Patterns erzeugen, wenn Sie in Kombination mit den Combo Percussion-Patches verwendet werden.



Sequenz-Editor

Wenn Sie einen Schritt weiter gehen wollen, klicken Sie auf die Taste **OPEN SEQUENCE EDITOR**, um den Sequenzeditor für einen bestimmten **INSTRUMENT SLOT** zu öffnen. Die Grundfunktionalität und die Benutzeroberfläche des Sequenzers haben viel mit MIDI-Editoren gemeinsam, mit der Ausnahme, dass sie keine absoluten Noten spielen. Stattdessen nimmt

er das, was der Notenauswahlprozess basierend auf der **ARRANGER MODE SELECTION** ausgibt, und manipuliert es.

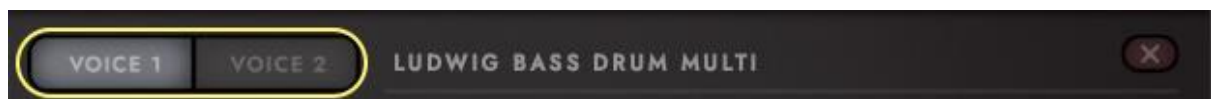
Wenn Sie zum Beispiel ein rhythmisches Pattern in die Sequenzer programmieren und einen C-Dur-Akkord spielen, nehmen die Sequenzer die Notenauswahl und spielen den Akkord mit diesem Rhythmus. Wenn Sie die Werte eines Elements aus diesem Rhythmus um einen Schritt nach oben oder unten ändern, sucht der Sequenzer nach der nächsthöheren oder -tieferen Note innerhalb Ihres Akkords und spielt diese. Wenn es keine solche höhere oder tiefere Note gibt, sucht die Engine nach der Note, die als nächstes kommen würde, wenn Ihr Akkord eine Oktave höher oder tiefer wäre.



Zwei Stimmen pro Instrument

Der Sequenzer unterstützt zwei Stimmen, d.h. die Notenauswahl kann bis auf bis zu zwei verschiedenen Noten verteilen, die unterschiedliche Rhythmen, Step-Werte und Velocity-Daten haben können, aber dennoch dieselbe MIDI-CC-Automationskurve nutzen.

BITTE BEACHTEN SIE: Legato-Instrumente und alle Arranger-Modi, die nur eine einzelne Note weiterleiten (wie der Arranger-Modus "Alle Noten"), verwenden nur Stimme 1.



Sequenz-Notenraster

Setzt das Sequenzerraster auf eine Notenunterteilung.

- **NOTE GRID MENU:** stellt die Notenunterteilung des Sequenzerrasters ein. Folgende Unterteilungen stehen zur Verfügung: 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64. Fpögende Triolen sind verfügbar: 1/4T, 1/8T, 1/16T.



Werkzeuge zum Bearbeiten von Sequenzen

Die wichtigsten Bearbeitungswerkzeuge zum Ändern von Notenbereichen im Sequenzerraster.

- **PFEILWERKZEUG:** klicken Sie, um einen einzelnen Notenbereich auszuwählen, klicken und ziehen Sie, um mehrere Notenbereiche zu markieren und greifen Sie die Kanten eines Notenbereichs, um seine Länge um die im Notenrastermenü ausgewählte Unterteilung zu verlängern.
- **PENCIL TOOL:** Zeichnen Sie neue Notenbereiche mit einer Länge ein, die durch die im Menü "Notenraster" oder "Neue Notendauer" ausgewählte Unterteilung bestimmt wird. Das Bleistift-Werkzeug wird auch zum Einzeichnen von Freihand-Automationen in der Controller-Spur CC 1 verwendet.
- **ERASER TOOL:** Wählen Sie dieses Werkzeug, um Notenbereiche durch Anklicken zu löschen oder klicken und ziehen, um mehrere Notenbereiche zu entfernen.
- **AUTOMATIONSWERKZEUG:** Wählen Sie dieses Werkzeug aus, um eine gerade Automationslinie in der CC 1 Controller-Lane zu zeichnen (im Gegensatz zur Freihandmethode mit dem Bleistiftwerkzeug).



Kopieren, Einfügen und Papierkorb (alle)

Die Befehle "Kopieren", "Einfügen" und "Papierkorb (alle)" gelten für alle Sequenzdaten eines Instrument-Slots (einschließlich der Voices 1 und 2).

- **COPY BUTTON:** kopiert alle Sequenzdaten eines Instrument-Slots.
- **PASTE-TASTE:** entfernt vorhandene Sequenzdaten in einem Instrument-Slot und fügt neue Sequenzdaten aus der Zwischenablage ein.
- **TRASH-TASTE:** entfernt alle Sequenzdaten eines Instrument-Slots.



Ausschneiden, Kopieren, Einfügen und Papierkorb

Verwenden Sie das **PFEILWERKZEUG**, um Notenregionen auszuwählen und verwenden Sie dann 1 dieser 4 Tasten, um sie zu bearbeiten.

- **AUSSCHNEIDEN-TASTE:** schneidet die aktuelle Auswahl des Notenbereichs aus.
- **TASTE COPY:** kopiert die aktuelle Auswahl des Notenbereichs in die Zwischenablage.
- **TASTE PASTE:** fügt die aktuellen Notenbereiche aus der Zwischenablage ein.
- **TRASH-TASTE:** entfernt die aktuelle Auswahl des Notenbereichs.



Historie rückgängig machen

Im Sequenzerraster geänderte Einstellungen können rückgängig gemacht und wiederhergestellt werden.

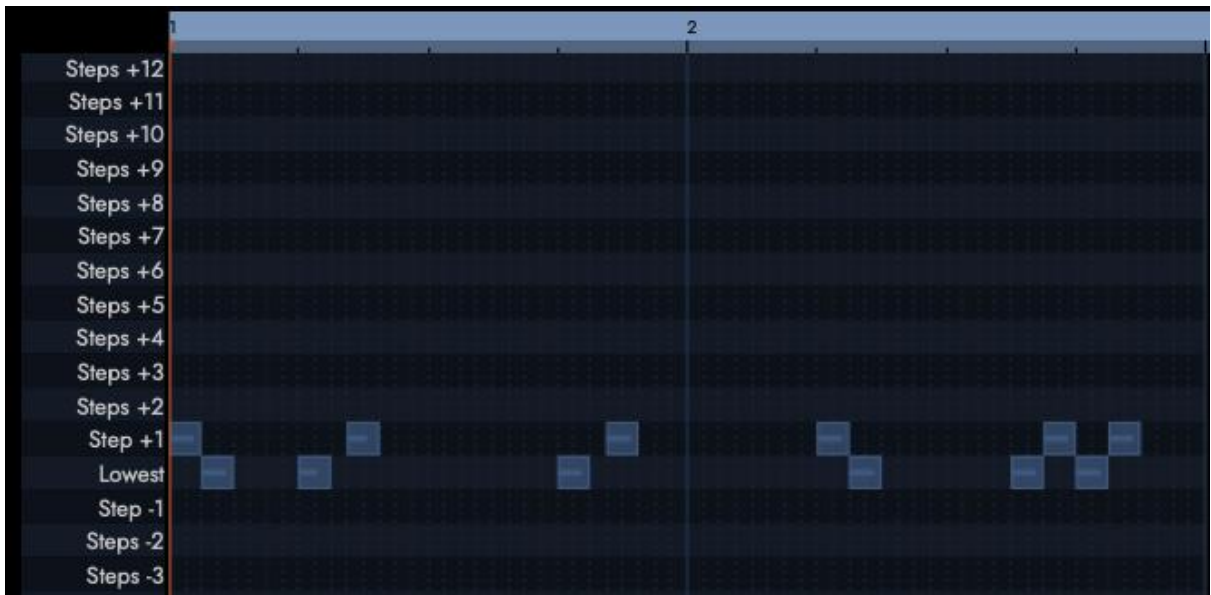
- **UNDO-TASTE:** Änderungen am Sequenzerraster rückgängig machen.
- **REDO-TASTE:** Änderungen am Sequencer-Grid wiederherstellen.



Sequencer-Raster

Hier werden die Noten der Sequenz angezeigt

- **ARRANGER MODE:** definiert den Notenauswahlprozess für jedes Instrument. Im Beispiel unten ist der Arranger-Modus "Middle" ausgewählt.
- **STEPS:** manipuliert die durch die Arranger-Modus-Einstellung ausgewählten Noten. Ändern Sie die Schrittwerte um (+/-) 12 Schritte. Wenn Sie einen Schritt nach oben oder unten gehen, spielt der Sequencer die nächsthöhere oder -tiefere Note innerhalb Ihres Akkords.



MIDI-Controller-Spur CC 1

Verwenden Sie das **PENCIL TOOL**, um die Automation freihändig zu zeichnen und das **AUTOMATION TOOL**, um Automationslinien für die CC 1 Controller-Lane zu zeichnen.



Neue Noten erzeugen

Diese Einstellungen bestimmen die Länge und die Anschlagsstärke von neu hinzugefügten Noten.

- **NEW NOTE LENGTH:** Die Standardeinstellung ("Raster") erzeugt eine neue Note, deren Länge durch die im **NOTE GRID MENU** gewählte Unterteilung bestimmt wird. Eine neue

Note kann aber auch mit einer anderen Unterteilung als der des Notenrasters erzeugt werden. Zu den Unterteilungen gehören: 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/4T, 1/8T, 1/16T, 1/32T.

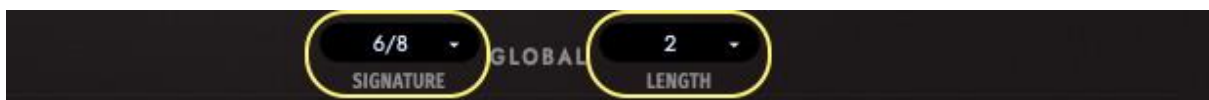
- **VELOCITY-TASTE**: stellt die Notengeschwindigkeit eines neu hinzugefügten oder des aktuell ausgewählten MIDI-Notenbereichs ein.



Globale Sequencer-Einstellungen

Die Zeitsignatur und die Länge (Anzahl der Takte) sind globale Einstellungen, die für alle Instrumente in der Hollywood Orchestrator-Presets gelten.

- **SIGNATURE (GLOBAL)**: Wählen Sie aus einer Reihe von Taktarten, darunter: 4/4, 3/4, 5/4, 6/8, 5/8 und 7/8.
- **LENGTH (GLOBAL)**: Wählen Sie die Anzahl der Takte (Takte) von 1 bis 4.



5.2.6 Das Mixer-Fenster

Die endgültige Ausgabe wird in der Mixer-Ansicht erstellt, in der jedes Instrument Regler für Lautstärke, Panorama, Mute/Solo, Reverb-Send und Audio-Ausgang enthält und globale Effekte wie EQ und Reverb helfen, einen zusammenhängenden Klang zu formen.

- VOLUME FADER
- PAN KNOB
- MUTE / SOLO BUTTONS
- REVERB SEND AMOUNT
- OUTPUT SELECTOR
- GLOBAL EFFECT UNITS



Kanal-Streifen

Grundlegende Regler im Hollywood Orchestrator, wie Lautstärke, Panorama usw., sind mit den entsprechenden Reglern auf den Mix- und Play-Seiten von Opus verknüpft. Wenn zum Beispiel der Lautstärkeregler bewegt wird, bewegt sich der entsprechende Lautstärkeregler auf der Mix-Seite (und der Play-Seite) entsprechend.

- Der VOLUME-Fader regelt die Lautstärke des Master-Ausgangs des Instruments, ohne die relative Mischung der Mikrofon-Submixer-Kanäle zu beeinflussen. Die Audioanzeige zeigt das Signal des Stereoausgangs in Echtzeit an.

- Der **PAN**-Regler passt die Lautstärke des linken und rechten Audiosignals an, um die wahrgenommene Position der Klangquelle zu ändern, wobei das relative Panning der einzelnen Mikrofone beibehalten wird. Verwenden Sie den Pan-Regler, um die Position im Stereobild zu definieren oder für spezielle Effekte.
- Wenn aktiviert, schaltet die Taste **MUTE** (M) den Audioausgang für das gewählte Instrument stumm und die Taste **SOLO** (S) schaltet die Audioausgänge für alle Instrumente stumm, die gerade nicht solo geschaltet sind.
- Der **REVERB SEND** für jedes Instrument steuert den Anteil des Signals, der an den Convolution Reverb gesendet wird, ein globaler Effekt, der auf alle Instrumente innerhalb einer einzelnen Instanz von Opus.
- Der **OUTPUT** ist standardmäßig auf 'Opus 1 & 2' im Feld Ausgangskanal eingestellt. So weisen Sie ein Instrument einem anderen als dem Standard-Stereoausgang zu, klicken Sie in das Feld und wählen Sie einen anderen Stereo-Ausgang. Mit dieser Option können Sie die Stereoausgänge der einzelnen geladenen Instrumente an separate Audiospuren in der Soundkarte Ihres Systems senden. Im Stand-Alone-Modus stehen bis zu 8 Stereoausgangspaare zur Verfügung, im Plugin-Modus bis zu 16 Stereoausgangspaare. Gehen Sie zu Preferences / Audio Engine / Output Configuration, um die Standalone- und Plugin-Ausgangskonfiguration zu ändern.

Globale Effekte

Die Steuerelemente für die globalen Effekte im Hollywood Orchestrator sind mit den entsprechenden Steuerelementen auf der Mix-Seite von Opus verknüpft und alle Instrumente innerhalb einer einzelnen Instanz von Opus werden durch sie geroutet.

BITTE BEACHTEN SIE: Änderungen, die Sie auf der Mixer-Seite von Opus vornehmen, werden nicht in den Hollywood Orchestrator übertragen und werden auch nicht in den Preset-Daten gespeichert. Nur Änderungen, die in der Mixer-Ansicht von Hollywood Orchestrator vorgenommen werden, werden mit dem Preset gespeichert.

- **3-BAND EQUALIZER** verwendet den im Kapitel Mix beschriebenen Equalizer-Effekt.
- **CONVOLUTION REVERB** verwendet den Faltungshall-Effekt, der im Kapitel "Mix" beschrieben ist. Standardmäßig wird der Reverb auf den Ausgang 'Opus 1 & 2' geroutet.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: KAPITEL 6 MIX

5.2.7 MIDI Output exportieren

Jeder Instrumenten-Slot in Hollywood Orchestrator modifiziert die MIDI-Eingabe basierend auf dem gewählten Arranger-Modus und leitet die modifizierte MIDI-Eingabe dann an den Sequenzer weiter, wo aus einfachen Akkorden Rhythmen und Melodielinien erzeugt werden.

Der MIDI-Ausgang von Hollywood Orchestrator enthält diese modifizierten MIDI-Daten, die dann intern in Ihrer DAW aufgenommen werden können. Diese aufgenommenen MIDI-Daten können dann an andere Instrumente in Ihrem Projekt übertragen werden, um sie zusammen mit Hollywood Orchestrator abzuspielen.

BITTE BEACHTEN SIE: Diese Funktionalität hängt weitgehend davon ab, wie eine DAW das interne MIDI-Routing eines Plugins handhabt. Die in diesem Abschnitt aufgeführten DAWs sind in der Lage, die MIDI-Ausgabe von Hollywood Orchestrator auf einzelnen Kanälen aufzuzeichnen. Andere DAWs sind nicht in der Lage, den MIDI-Ausgang ohne die Hilfe von Drittanbieter-Plugins aufzuzeichnen, während andere nur in der Lage sind, den MIDI-Ausgang aufzuzeichnen, der auf einem einzelnen Kanal zusammengeführt wird. Bitte lesen Sie in der Dokumentation der DAW, mit der Sie arbeiten, nach, wie Sie die MIDI-Ausgabe eines Plugins aufnehmen können.

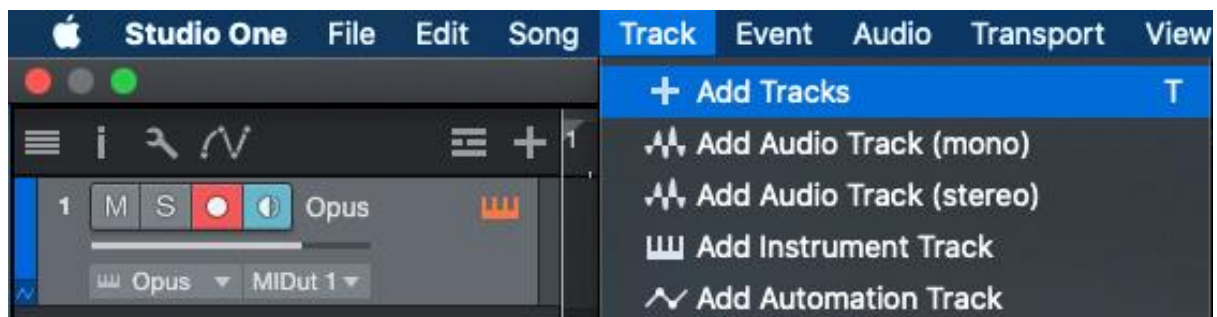
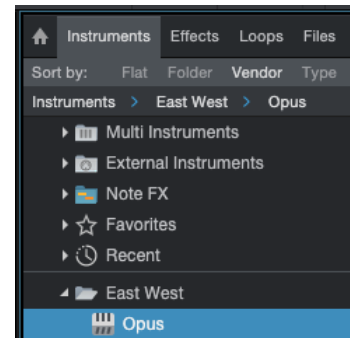
Studio One 5

Folgen Sie den folgenden Anweisungen, um den MIDI-Ausgang von Hollywood Orchestrator auf separate MIDI-Kanäle in Studio One 5 aufzunehmen.

1. Ziehen Sie zunächst das Opus-Plugin aus dem Bereich "Instrumente" in den Hauptsequenzbereich, um es in eine neue Instrumentenspur einzufügen.

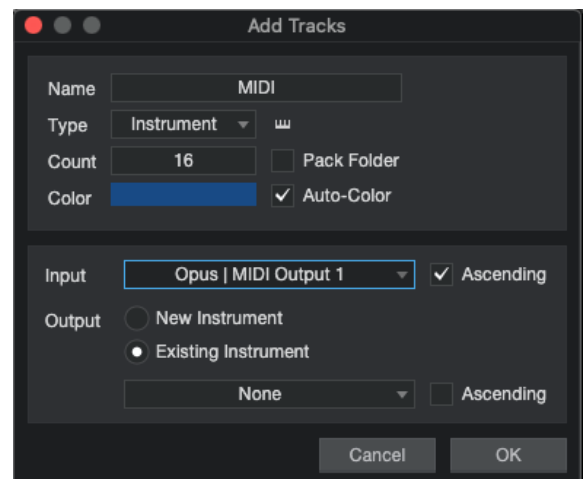
2. Laden Sie in Opus die Performance-Datei von Hollywood Orchestrator über die Seite Browse und laden Sie dann ein Ostinato- oder Score-Preset aus dem Preset-Browser von Hollywood Orchestrator (beide Schritte werden am Anfang dieses Kapitels beschrieben).

3. Klicken Sie dann auf den Schalter "Add Tracks" oder gehen Sie zum App-Menü, das oben in der Studio One 5-Anwendung erscheint und klicken Sie auf das Menü "Tracks" und wählen Sie dann "Add Tracks".



4. Geben Sie im Fenster "Add Tracks" im Feld "Name" einen Namen für die Spuren ein, wählen Sie im Menü "Type" die Option "Instrument" und geben Sie im Feld "Count" 16 ein.

5. Wählen Sie im gleichen Fenster "Add Tracks" im Menü "Input" die Option "Opus > MIDI-Output 1" und aktivieren Sie das Optionsfeld "Ascending". Lassen Sie die Option "Existing Instrument" im Bereich "Output" ausgewählt und lassen Sie "None" im Bereich "MIDI Output" ausgewählt.

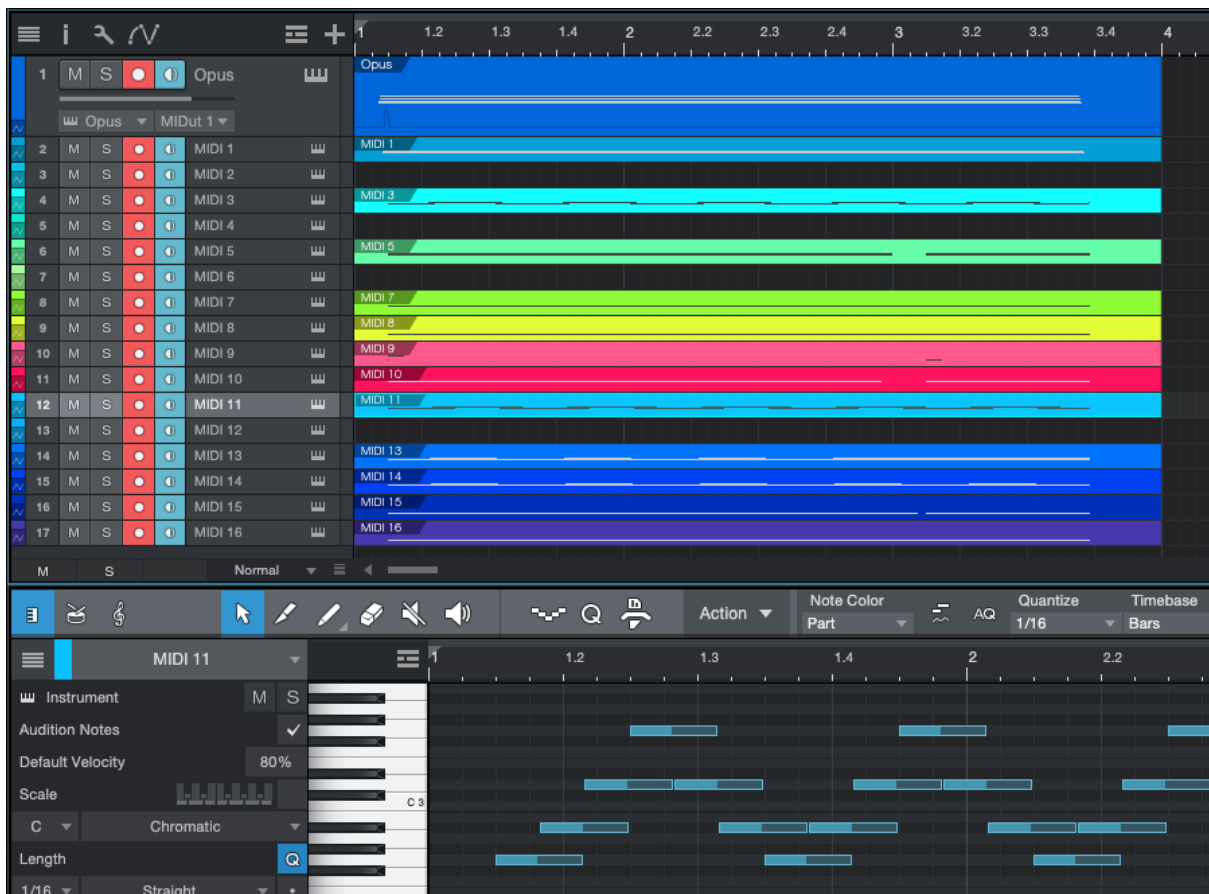


6. Klicken Sie auf "OK", um 16 MIDI-Spuren zu erstellen, die so eingestellt sind, dass sie die MIDI-Ausgabe der Opus-Instrumentenspur empfangen, jede auf einer eigenen Spur.

7. Wählen Sie die Opus-Instrumentenspur und die 16 MIDI-Spuren aus, indem Sie auf die letzte Spur (MIDI-Kanal 16) und bei gedrückter Umschalttaste auf die erste Spur (die Haupt-Opus-Instrumentenspur) klicken. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche "Record" auf einer der ausgewählten Spuren, um alle ausgewählten Spuren aufzunehmen.

8. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche "Record" in der Transportsteuerung von Studio One 5, um die Aufnahme auf allen aufnahmefähigen Spuren zu starten. Beachten Sie, dass die Opus-Instrumentenspur Ihren MIDI-Eingang so aufnimmt, wie Sie ihn spielen,

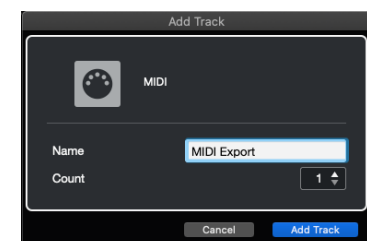
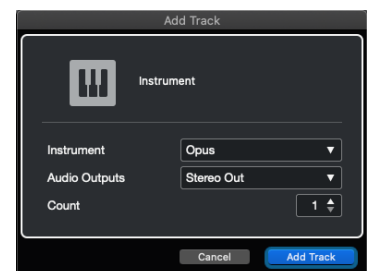
während die MIDI-Spuren den modifizierten MIDI-Ausgang des Hollywood Orchestrator aufnehmen.



Cubase 11

Folgen Sie den folgenden Anweisungen, um den MIDI-Ausgang von Hollywood Orchestrator auf separate MIDI-Kanäle in Cubase 11 aufzunehmen.

1. Gehen Sie zu "Project" > "Add Track" > "Instrument" und wählen Sie im Fenster "Add Track" Opus aus dem Instrumentenmenü aus und klicken Sie auf "Add Track".
2. Folgen Sie in Opus den Anweisungen in den vorherigen Abschnitten dieses Kapitels, um Hollywood Orchestrator zu laden und laden Sie im Preset-Browser ein Ostinato- oder Score-Preset.
3. Nehmen Sie eine einfache Akkordfolge auf der Instrumentenspur auf (die MIDI-Daten werden so aufgenommen, wie Sie sie in Cubase gespielt haben).
4. Gehen Sie zu Project > Add Track > MIDI und geben Sie einen Namen für die MIDI-Spur ein (wir verwenden den Namen "MIDI-Export"), und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Add Track".

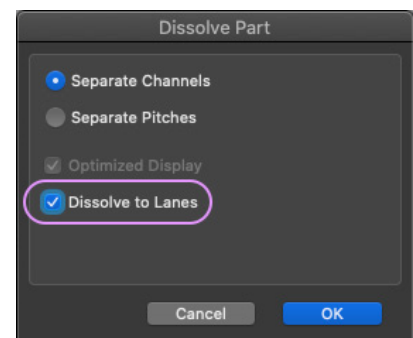


5. Stellen Sie die **MIDI INPUT SELECTION** auf der in Schritt 4 erzeugten Spur so ein, dass sie MIDI von der Opus-Instrumentenspur empfängt ("01 Opus - MIDI Out").

6. Aktivieren Sie die in Schritt 4 erstellte MIDI-Export-Spur für die Aufnahme und spielen Sie die Sequenz ab, um die MIDI-Daten (Export) von der Opus-Instrumentenspur aufzunehmen, die ein Hollywood Orchestrator-Preset geladen hat.



7. Der letzte Schritt besteht darin, den MIDI-Clip, der alle in einem einzigen MIDI-Clip zusammengefassten MIDI-Kanäle enthält, in separate Clips aufzuteilen. Wählen Sie einfach den MIDI-Clip aus und gehen Sie dann zu "MIDI > Dissolve Part". Aktivieren Sie in den Optionen die Option DISSOLVE TO LANES OPTION und klicken Sie dann auf "OK".



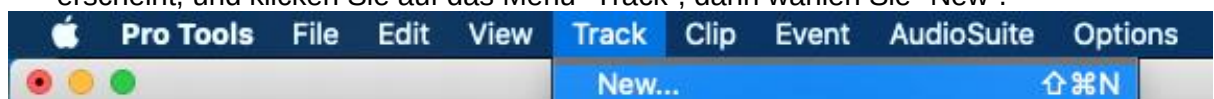
8. Nun, da der zusammengeführte MIDI-Clip auf der Grundlage seines MIDI-Kanals in separate Lanes aufgeteilt wurde, können diese Clips auf andere Instrumente in Ihrem Projekt übertragen werden, um zusammen mit Hollywood Orchestrator gespielt zu werden.

BITTE BEACHTEN SIE: Die MIDI-Clips werden nach dem ursprünglichen MIDI-Spurnamen benannt (in diesem Beispiel "MIDI-Export"), gefolgt von der MIDI-Kanalnummer. Dies entspricht den MIDI-Kanälen der in Opus geladenen Instrumente.

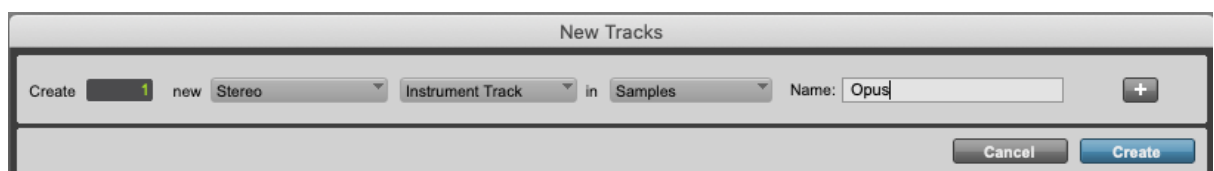
Pro Tools

Folgen Sie den folgenden Anweisungen, um den MIDI-Ausgang von Hollywood Orchestrator auf separate MIDI-Kanäle in Pro Tools aufzunehmen.

1. Um zu beginnen, gehen Sie in das App-Menü, das oben in der Pro-Tools-Anwendung erscheint, und klicken Sie auf das Menü "Track", dann wählen Sie "New".



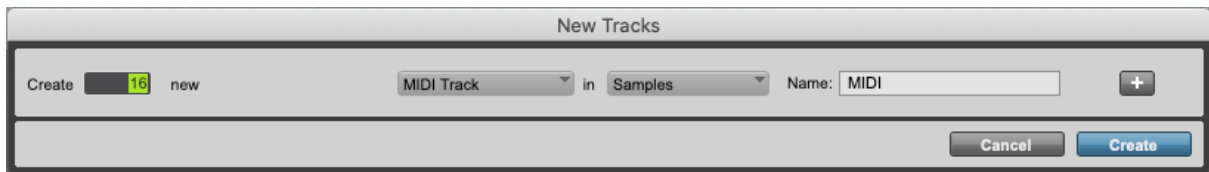
2. Bestimmen Sie im Fenster "New Tracks" eine Stereo-Instrumentenspur und klicken Sie dann auf "Create".



3. Klicken Sie in das Menü "Inserts", gehen Sie zu "multichannel plug-in" > "Instruments", und wählen Sie Opus (Stereo) aus der Liste.



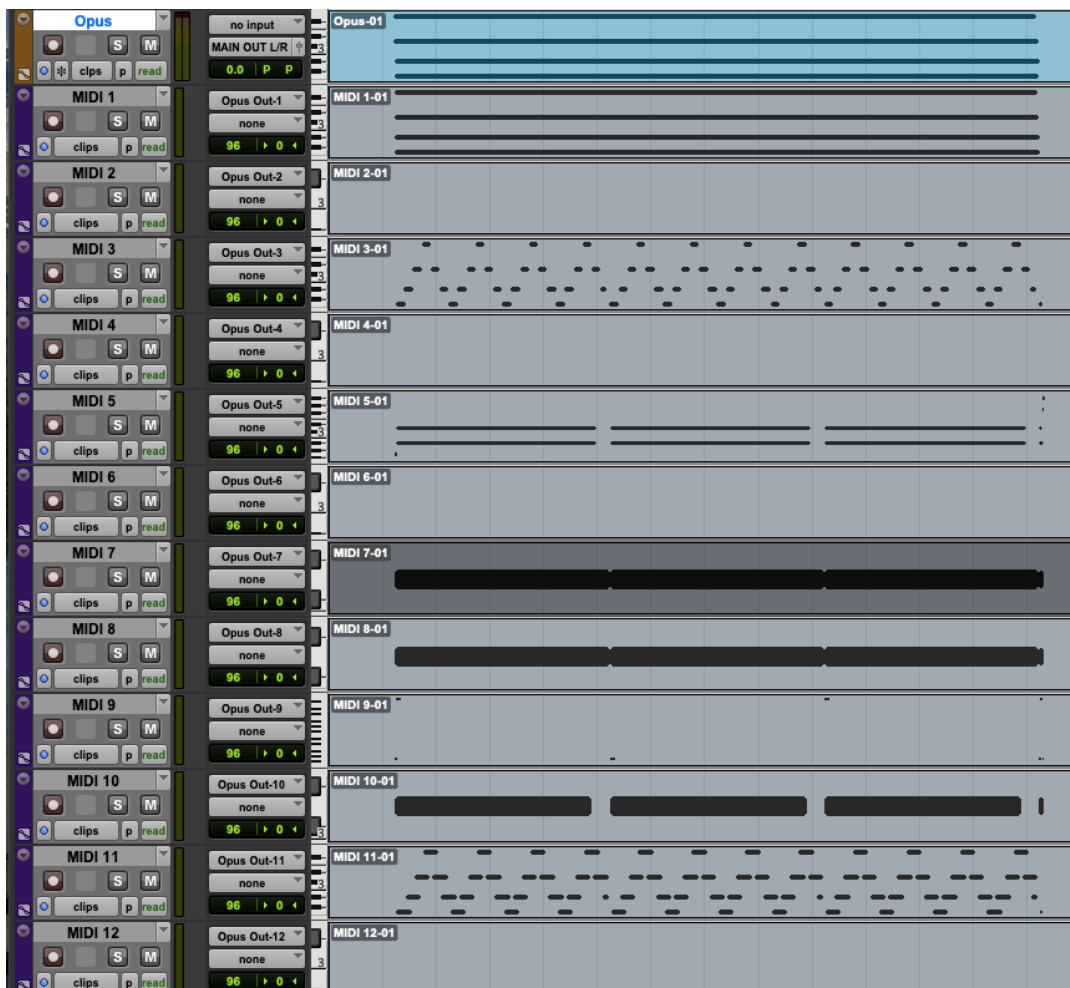
4. Gehen Sie zurück zum App-Menü, das oben in der Pro Tools-Anwendung eingeblendet wird, und klicken Sie auf das Menü "Track", und wählen Sie dann "New".
5. Geben Sie im Fenster "New Tracks" im Feld "Create New" den Wert 16 ein, wählen Sie eine MIDI-Spur aus und klicken Sie dann auf "Create".



6. Wählen Sie im Eingangsmenü jeder der 16 soeben erstellten MIDI-Spuren 'Opus - Opus Out' und weisen Sie dann jede von ihnen ihren jeweiligen MIDI-Eingängen von Kanal 1-16 zu.



7. Aktivieren Sie nun die Opus-Instrumentenspur und jede der 16 MIDI-Spuren für die Aufnahme, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie auf ihre Aufnahmeaktivierungsschaltflächen klicken.
8. Klicken Sie in der Transportsteuerung auf den Aufnahme-Schalter, um die Aufnahme zu aktivieren und dann auf den Wiedergabe-Schalter, um die Aufnahme zu starten. Beachten Sie, dass die Opus-Instrumentenspur den von Ihnen gespielten MIDI-Input aufnimmt, während die MIDI-Spuren den modifizierten MIDI-Output von Hollywood Orchestrator aufnehmen.



5.2.8 Globale Regler

Das globale Tempo und der Sequencer-Bypass sind globale Regler, die für alle Instrumente im Hollywood Orchestrator-Preset gelten.

- **TEMPO CONTROL** im Standalone-Modus kann dies manuell eingestellt werden, wir empfehlen jedoch, nicht zu weit vom Originaltempo abzuweichen. Im Plugin-Modus wird das Tempo automatisch mit dem DAW-Tempo synchronisiert.
- **BYPASS CONTROL** dieser Regler umgeht den Sequenzer in jedem Instrumenten-Slot, steuert aber dennoch die Notenauswahl basierend auf der Auswahl des Arranger-Modus.



5.3 DAS ZONEN-FENSTER

Erstellen Sie sowohl multitimbrale als auch multi-artikulierte Instrumente, indem Sie die Instrumenteneigenschaften, einschließlich des Tastenbereichs und der Oktave, ändern und Trigger-Optionen verwenden, um Instrumente mit Keyswitches, Controllern (wie dem Modulationsrad) und mehr auszuwählen ("triggern").



5.3.1 Zonen-Optionen

Ändern Sie die Eigenschaften von Instrumenten, einschließlich Tonart und Oktave, um Instrumente auf verschiedene Weise zu kombinieren und schnell komplexe Instrumente mit mehreren Ebenen zu erstellen.

Gruppe

Mit diesem Steuerelement können Sie mehrere Gruppen von Instrumenten einrichten, die ineinander geschaltet werden können. Innerhalb jeder Gruppe wird nur das Instrument gespielt, für das es ausgewählt ("getriggert") wurde.

Stimmenbegrenzung

Mit diesem Regler wird ein Limit für die Anzahl der gleichzeitig wiedergegebenen Stimmen und Instrumente festgelegt, bevor es zu einem Stimmenklau kommt. Bitte beachten Sie, dass eine einzelne Note mehrere Mikrofonpositionen und/oder Artikulationen haben kann, die sich schnell zu vielen Stimmen summieren können, was wiederum ressourcenintensiv ist. Die Stimmenlimits werden für jedes Instrument festgelegt. Wenn Sie also feststellen, dass Stimmen verloren gehen (weil Sie das Stimmenlimit erreicht haben), erhöhen Sie den Stimmenlimit. Wenn Ihre Computerressourcen stark beansprucht werden, senken Sie den Wert.

Oktave

Dieser Regler ändert die Oktavtransposition eines Instruments um eine Oktave nach oben oder unten. Dies ist nützlich, um einen Instrumentenstapel mit Instrumenten in verschiedenen Oktavbereichen gleichzeitig spielen oder wenn Sie in Verbindung mit Key Range verwendet wird, um Keyboard-Splits zu erzeugen.

Tonartbereich

Mit diesen Reglern legen Sie den Bereich der Noten fest, auf die das Instrument reagiert. Stummschaltung von Noten, die Sie nicht hören wollen oder die Möglichkeit, die Tastatur zwischen mehreren Instrumenten auf einem einzigen MIDI-Kanal aufzuteilen.

Geben Sie eine MIDI-Notennummer in das linke Wertefeld ein, um den unteren Tastenbereich einzustellen und ebenso in das rechte Wertefeld, um den oberen Bereich einzustellen. Sie können auch die kleinen Auf- und Abwärtspfeile verwenden, um den Bereich schrittweise zu definieren.

Ein Beispiel für diese Steuerung in der Praxis ist ein Keyboard-Split, bei dem zwei Instrumente mit sich überschneidenden Notenbereichen durch den Key Range eingeschränkt werden, so dass jedes Instrument nur innerhalb seines definierten Bereichs spielt. In Kombination mit dem Oktavregler können Sie zwei Instrumente in verschiedenen Tastaturbereichen auf demselben MIDI-Kanal spielen lassen.

5.3.2 Trigger-Optionen

Erstellen Sie Multi-Artikulations-Instrumente, indem Sie Trigger-Optionen, einschließlich Keyswitches und Controller (wie das Modulationsrad) zur Auswahl ("Triggerung") von Instrumenten verwenden. Zum Beispiel können Sie einen Akzent erzeugen, wenn Sie mit höheren Velocity-Werten spielen, indem Sie die Instrumente Violin Sustain und Staccato laden und dann den Velocity-Bereich des Staccato-Instruments auf die Velocity-Werte 110-127 begrenzen.

Keyswitch

Diese Trigger-Option verwendet bestimmte MIDI-Notennummern außerhalb des spielbaren Notenbereichs, um Artikulationen auszuwählen ("zu triggern"). Keyswitches sind blau gefärbt und wenn sie aktiv sind, ist der **ACTIVE ARTICULATION Indikator** grün gefärbt. Wenn Sie z. B. mehrere Artikulationen einer Violine laden, z. B. Staccato auf dem Bogen, Staccato, Spiccato (siehe unten) und jeder von ihnen einen Keyswitch auf einer eindeutigen MIDI-Notennummer zuweisen, werden sie nur wiedergegeben, wenn der jeweilige Keyswitch aktiv ist (aktive Keyswitches).



Keyswitch-Bereich

Diese Trigger-Option ermöglicht die Verwendung von Keyswitch-Instrumenten zusätzlich zu den Nicht-Keyswitch-Instrumenten. Wenn eine Taste innerhalb des Keyswitch-Bereichs gedrückt wird, wird das Instrument aktiviert. Die Pass-Through-Option stellt sicher, dass der Keyswitch im zugrunde liegenden Instrument aktiviert wird. Mit dem Offset-Parameter können Sie einen anderen Tastenbereich als den des zugrunde liegenden Instruments verwenden.

Program Change (Programmwechsel)

Verwenden Sie MIDI-Program-Change-Befehle, um Instrumente zur Verwendung auszuwählen ("triggern"). Weisen Sie jedem Instrument eine MIDI-Programmwechsel-Nummer zu und senden Sie dann die Programmwechsel-Befehle von Ihrer DAW oder einem anderen MIDI-Gerät.

BITTE BEACHTEN SIE: DAWs handhaben das Senden von Program-Change-Meldungen unterschiedlich. Bitte beachten Sie die jeweiligen Dokumentationen.

Controller

Mit Werten zwischen 0 und 127 verwendet Controller MIDI CC-Befehle (Control Change), um die Wiedergabe von Instrumenten zu steuern. Laden Sie zum Beispiel drei Instrumente, wählen Sie in den Trigger-Optionen jeweils "Controller" aus, setzen Sie für alle den MIDI CC 1 (das Modulationsrad) und definieren Sie für jedes Instrument einen eigenen Modulationsrad-Wertebereich (0-42, 43-87, 88-127). Nun wird jedes Instrument nur wiedergegeben, wenn sich das Modulationsrad innerhalb des Wertebereichs befindet.



Velocity-Bereich

Mit Werten zwischen 1 und 127 und gemessen daran, wie stark Sie auf Ihrem MIDI-Keyboards, den Pads usw. spielen, erzeugen Sie niedrigere Velocity-Werte, wenn Sie sanft spielen und höhere Velocity-Werte, wenn Sie härter spielen. Die Möglichkeit, den Velocity-Bereich eines Instruments einzuschränken, bedeutet, dass Sie verschiedene Instrumente oder Artikulationen spielen lassen können, je nachdem, wie hart oder weich Sie spielen. Erzeugen Sie z. B. ein Sustain-Instrument mit einem Akzent, das nur bei höheren Velocity-Werten spielt, indem Sie die Instrumente Violin Sustain und Staccato laden und dann den Velocity-Bereich des Staccato-Instruments auf 110-127 beschränken.



5.4 FENSTER "ALLE INSTANZEN"

Dieses Fenster bietet einen Überblick über alle geladenen Instrumente in allen Instanzen von Opus in Ihrer DAW, einschließlich der Instrumente mit mehreren Artikulationen (wie KS Master).

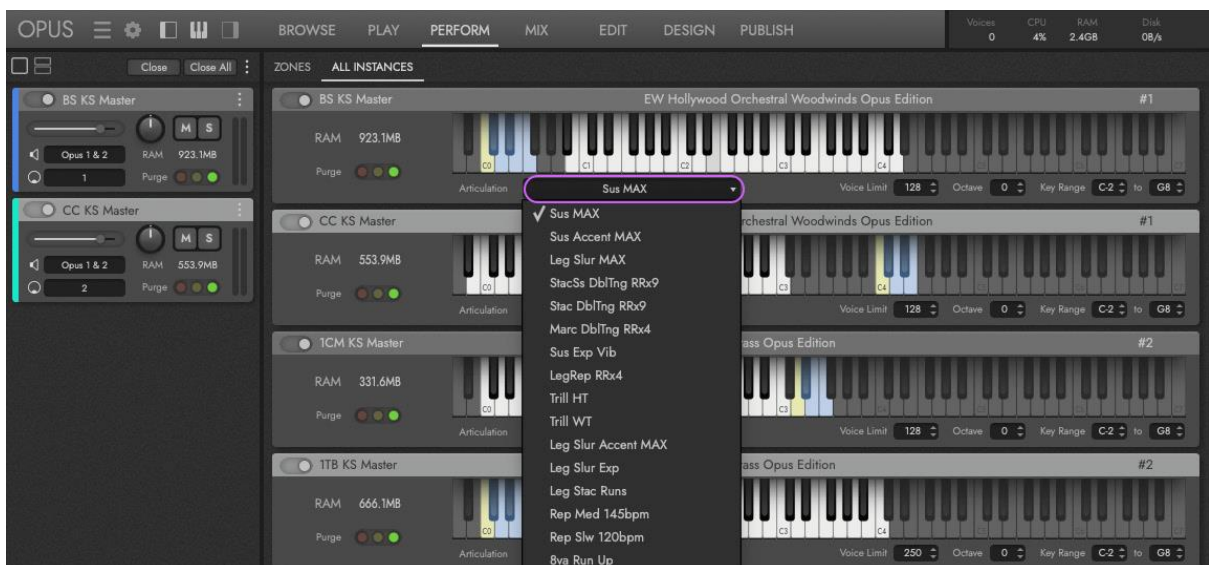


Purge

Löschen Sie ein Instrument aus dem Speicher, indem Sie in den linken Teil der Zelle klicken, wodurch diese rot wird. Wenn Noten gespielt werden, werden sie im RAM gepuffert, was im mittleren Bereich der Zelle gelb angezeigt wird. Um den Preload-Puffer eines Instruments in den RAM zu laden, klicken Sie in den rechten Teil der Zelle.

Artikulationen

Für Instrumente mit mehreren Artikulationsschichten, wie z.B. 'KS Master' (Keyswitch Master) Instrumente, klicken Sie in den **ARTICULATIONS SELECTOR** und wählen Sie das Instrument oder die Artikulation.



Stimmen-Limit

Mit diesem Regler wird eine Grenze für die Anzahl der gleichzeitig wiedergegebenen Stimmen und Instrumente festgelegt, bevor es zum Stimmenklau kommt. Bitte beachten Sie, dass eine einzelne Note mehrere Mikrofonpositionen und/oder Artikulationen haben kann, die sich schnell zu vielen Stimmen summieren können, was wiederum ressourcenintensiv ist. Die Stimmenlimits werden für jedes Instrument festgelegt. Wenn Sie also feststellen, dass Stimmen verloren gehen (weil Sie das Stimmenlimit erreicht haben), erhöhen Sie den Stimmenlimitwert. Wenn Ihre Computerressourcen stark beansprucht werden, senken Sie den Wert.

Oktave

Dieser Regler ändert die Oktavtransposition eines Instruments um eine Oktave nach oben oder unten. Dies ist nützlich, um einen Instrumentenstapel mit Instrumenten in verschiedenen Oktavbereichen zu erstellen, die gleichzeitig zusammenspielen oder wenn er in Verbindung mit Key Range verwendet wird, um Keyboard-Splits zu erstellen.

Key Range (Tastenbereich)

Mit diesen Reglern legen Sie den Notenbereich fest, auf den das Instrument reagiert. Damit können Sie Noten, die Sie nicht hören wollen, stummschalten oder die Tastatur auf mehrere Instrumente auf einem einzigen MIDI-Kanal aufteilen.

Geben Sie eine MIDI-Notennummer in das linke Wertefeld ein, um den unteren Tastenbereich einzustellen und ebenso in das rechte Wertefeld, um den oberen Bereich einzustellen. Sie können auch die kleinen Auf- und Abwärtspfeile verwenden, um den Bereich schrittweise zu definieren.

Ein Beispiel für diese Steuerung in der Praxis ist ein Keyboard-Split, bei dem zwei Instrumente mit sich überschneidenden Notenbereichen durch den Key Range eingeschränkt werden, so dass jedes Instrument nur innerhalb seines definierten Bereichs spielt. In Kombination mit dem Oktavregler können Sie zwei Instrumente in verschiedenen Tastaturbereichen auf demselben MIDI-Kanal spielen lassen.

KAPITEL 6 MIX

6.1 ÜBERSICHT ÜBER DIE MIX-SEITE

- 6.1.1 Mischpult
- 6.1.2 Effekt-Rack

6.2 ÜBERSICHT ÜBER DIE EFFEKTE

- 6.2.1 EQ
- 6.2.2 Dynamik
- 6.2.3 Verzerrung
- 6.2.4 Modulation
- 6.2.5 Harmonics (Obertöne)
- 6.2.6 Delay
- 6.2.7 Reverb

6.3 MISCHEN DES HOLLYWOOD-ORCHESTERS

- 6.3.1 Mischungen mit mehreren Mikrofonen

6.1 ÜBERSICHT ÜBER DIE MIX-SEITE

Die Mix-Seite enthält einen Kanalzug für jedes geladene Instrument und die jeweiligen Unterkanäle (Mikrofonmischungen) mit Reglern für Lautstärke, Panning, Stummschaltung, Solo, Ein/Aus-Lastzustand, Ausgangskanal und Insert-Effekte.

Klicken Sie auf den **MIX PAGE SELECTOR** in der **NAVIGATIONSLEISTE**, um die **MIX PAGE** zu öffnen, die in der oberen Hälfte in den **EFFECTS RACK** und in der unteren Hälfte in den **MIXER** unterteilt ist.

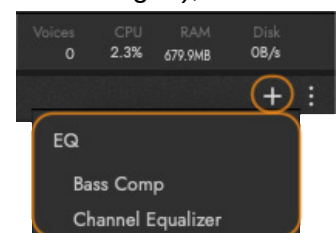


Insert-Effekt hinzufügen

Klicken Sie auf die Schaltfläche **ADD INSERT EFFECT** (Einfügeeffekt hinzufügen), die in der oberen rechten Ecke der Seite "Mix" angezeigt wird, und wählen Sie dann einen Insert-Effekt aus der Liste aus.

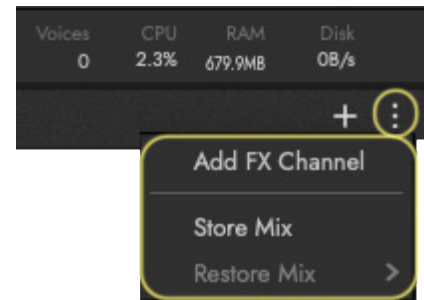
Dadurch wird er dem aktuell ausgewählten Kanal hinzugefügt, der standardmäßig der Masterkanal ist.

WEITERE INFORMATIONEN: 6.1.2 Effekt-Rack



Mixer-Ellipsis-Menü

Klicken Sie auf die **ELIPSIS-TASTE**, die in der oberen rechten Ecke der Mix-Seite erscheint, um eine Liste der Optionen zu sehen. Die Option "Add FX Channel" fügt dem ausgewählten Masterkanal einen FX-Bus-Kanal hinzu. Die Option "Store Mix" speichert die aktuellen Einstellungen für alle Kanäle (Master, Sub Mixer und FX Bus). Klicken Sie auf "Store Mix", um ein Dialogfeld aufzurufen, in dem Sie einen Namen eingeben und ihn in der Liste "Restore Mix" für einen späteren Abruf speichern können. Die Option "Restore Mix" stellt die gespeicherten Mix-Einstellungen wieder her.



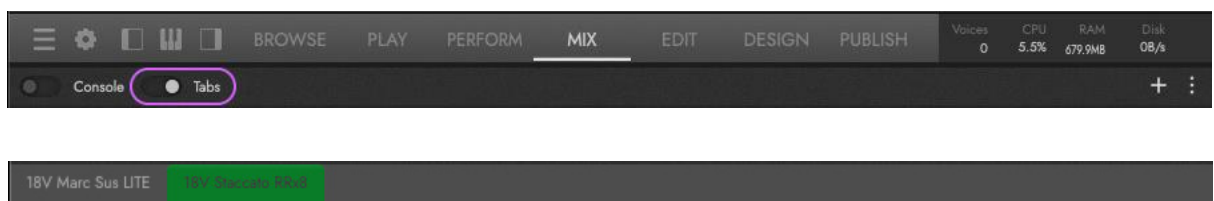
Unterschiedliche Mixer-Ansichten

Im zweiten **SUBMENÜ** können Sie mit den Schaltern "Konsole" und den Registerkarten das Layout der Mischerkanäle unterschiedlich anordnen.

- Mit dem **CONSOLE-SCHALTER** werden die Mischerkanäle der Instrumente horizontal von links nach rechts ausgerichtet, wobei ein Scrollbar zum Navigieren zwischen den Kanälen dient.



- Mit dem **TABS-SCHALTER** werden die Mixerkanäle der Instrumente in separate Ordner-Registerkarten eingeteilt, die für jedes Instrument einzeln angezeigt werden können.





6.1.1 Mischpult

Der MIXER erscheint in der unteren Hälfte der Mix-Seite. Alle Kanäle enthalten gemeinsame Bedienelemente für Lautstärke, Panorama, Stummschaltung, Solo, Audioausgang und Insert-Effekte.

Master-Kanal

Der MASTER-KANAL wird für jedes geladene Instrument angezeigt. Zusätzlich zu den oben erwähnten allgemeinen Bedienelementen verfügt er über Schaltflächen für die Kanäle Sub Mixer und FX Bus.



Submixer-Kanäle

Klicken Sie auf die SUB MIXER-TASTE, um Submixer-Kanäle ein- und auszublenden. Zusätzlich zu den oben genannten allgemeinen Bedienelementen verfügt er über eine Schaltfläche zum Laden und Entladen von Mikrofonpositionen.

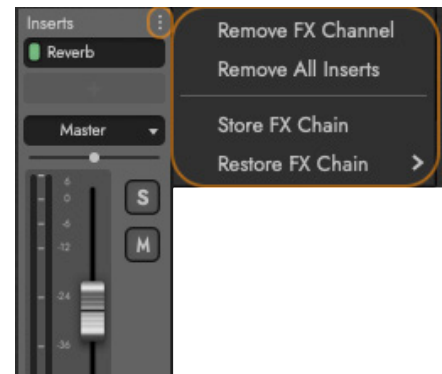
Klicken Sie auf die **LOAD-TASTE** auf jedem Submixer-Kanal, um sie zu laden und zu entladen. Beachten Sie, dass die Hauptmikrofonposition oben geladen ist, was durch das ausgefüllte Symbol angezeigt wird.

FX-Bus-Kanäle

Klicken Sie auf die **FX BUS-TASTE**, um den/die FX-Bus-Kanal/Kanäle ein- und auszublenden, wobei im obigen Beispiel Reverb als **INSERT EFFECT** geladen ist. Die Sub-Mixer-Kanäle verwenden Reverb-Send-Insert-Effekte, um das Signal an den FX-Bus zu senden.

Kanal-Ellipsis-Menü

Klicken Sie in das **ELLIPSIS MENU**, das in der oberen rechten Ecke jedes Kanals erscheint, um eine Liste der Optionen zu sehen. Die Option "Remove FX Channel" entfernt den ausgewählten FX-Bus-Kanal. Die Option "Remove All Inserts" entfernt alle Insert-Effekte des ausgewählten Kanals. Die Option 'Store FX Chain' speichert die aktuellen Einstellungen nur für den ausgewählten Kanal. Klicken Sie auf 'Store FX Chain', um ein Dialogfeld aufzurufen, in dem Sie einen Namen eingeben und diesen in der Liste 'Restore FX Chain' für einen späteren Abruf speichern können. Mit 'Restore FX Chain' wird die ausgewählte FX-Kette für den aktuell ausgewählten Kanal wiederhergestellt.

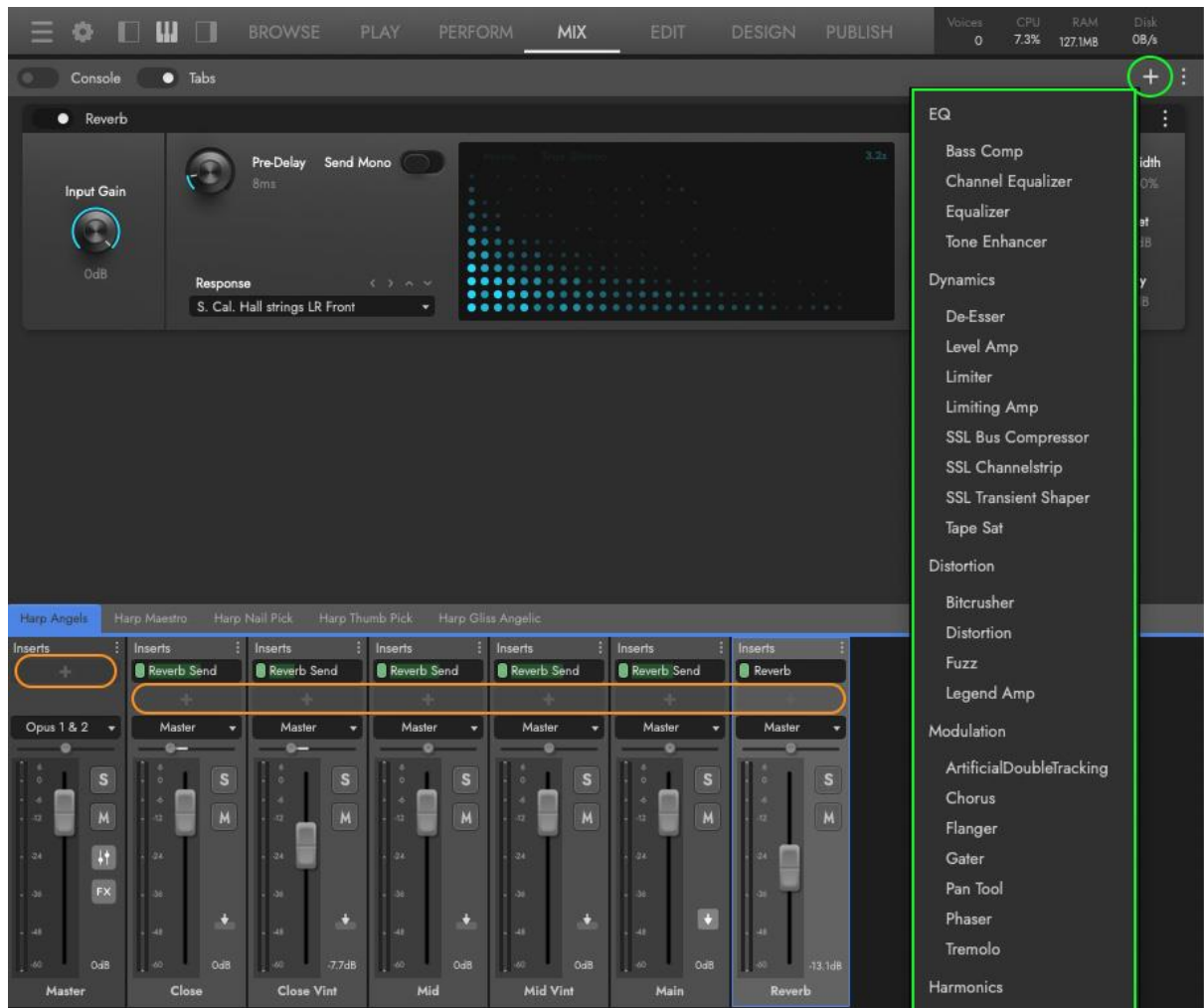


6.1.2 Effekt-Rack

Das FX-Rack enthält eine Reihe von EastWest-Effekten in verschiedenen Kategorien, die im Folgenden beschrieben werden. Geladene Insert-Effekte werden in der oberen Hälfte der Mix-Seite angezeigt.

Um einen Insert-Effekt auf die ausgewählte Spur zu laden, klicken Sie auf die Schaltfläche **ADD INSERT EFFECT** in der rechten oberen Ecke des **SUBMENÜS** und wählen dann einen Effekt aus der Liste.

Effekte können auch geladen werden, indem Sie auf die **TASTE ADD INSERT EFFECT** in einem leeren Slot im Kanal selbst klicken.



Insert Effekt-Ellipsis-Menü

Klicken Sie auf das **INSERT EFFECT ELLIPSIS-MENÜ** (:), das in der oberen rechten Ecke jedes Insert-Effekts erscheint, um eine Liste mit Optionen anzuzeigen. Verwenden Sie die Option 'Remove Insert', um den ausgewählten Insert-Effekt zu entfernen. Verwenden Sie die Optionen "Store Settings", um die aktuellen Einstellungen der Effekte als Voreinstellung für einen späteren Abruf zu speichern. Verwenden Sie die Option "Restore Settings", um eine der zuvor gespeicherten Einstellungen zu laden.



FX (Effekte) Bus Send

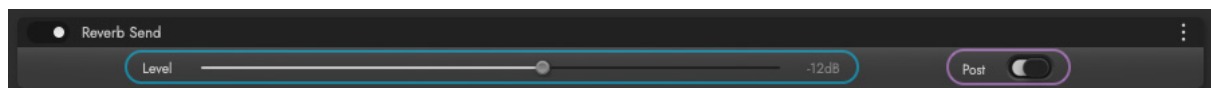
Wenn ein Insert-Effekt, wie z. B. Reverb, zum FX-Bus-Kanal hinzugefügt wurde, wird unten in der Liste der Insert-Effekte der Sub-Mixer-Kanäle ein Effekt-Send verfügbar.

Fügen Sie den Effekt-Send zum ausgewählten Kanal hinzu, indem Sie auf die **TASTE ADD INSERT EFFECT** klicken und einen Send aus der Kategorie Effects Send auswählen.

Um die Einstellungen eines Effekt-Sends zu ändern, wählen Sie den Sub-Mixer-Kanal für den Effekt-Send, der im Bereich des Effekt-Racks angezeigt wird.

Verwenden Sie den **PEGEL**-Schieberegler, um die Signalstärke einzustellen, die an den FX-Bus-Kanal gesendet wird.

Verwenden Sie den **POST-SCHALTER**, um festzulegen, ob das Signal vor (pre) dem Mix-Fader oder nach (post) dem Mix-Fader an den FX-Bus gesendet werden soll. Für den Hall wird der Post-Fader in der Regel verwendet, um den gleichen Signalpegel in der Hauptmischung zu haben, wie er an den Effektbus gesendet wird.



6.2 ÜBERSICHT ÜBER DIE EFFEKTE

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Effektkategorien und Prozessoren detailliert vorgestellt.

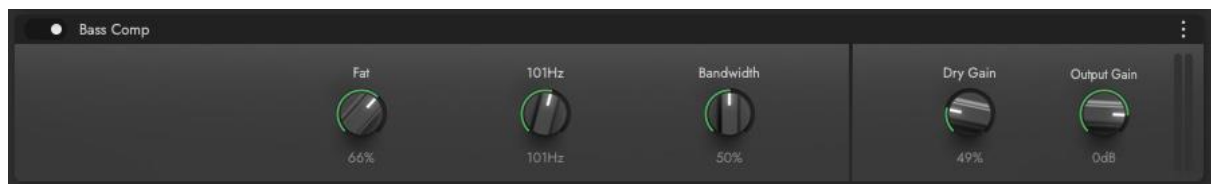
6.2.1 EQ

Equalizer verwenden Filter, mit denen Sie Frequenzen anheben oder abschwächen können, um die tonale Balance der Quelle zu korrigieren, um problematische Frequenzen zu reduzieren oder zu verbessern oder um Präsenz hinzuzufügen. Sie können auch für kreativere Zwecke eingesetzt werden. Es gibt 4 Effekte, die in diese Kategorie fallen:

- Bass Comp
- Kanal-Equalizer
- Equalizer
- Tone Enhancer

Bass Comp

Verbessern Sie den Bassbereich, indem Sie mit dem Sub Frequency-Regler die Mittenfrequenz zwischen 32 Hz und 256 Hz festlegen und mit dem Fat-Regler anheben. Verwenden Sie den Bandwidth-Regler, um die Flanke um die Mittenfrequenz entweder schmal oder breit zu definieren.



CONTROLS	
Fat	Verstärken Sie die Subfrequenzen mit einem Regler im Bereich von 0 - 100 %.
Sub Frequency	Wählen Sie eine Mittenfrequenz zwischen 32 Hz und 256 Hz, die Sie mit dem Fat-Regler verstärken können.
Bandwidth	Definieren Sie um die angegebene Frequenz eine schmale (0 %) oder breite (100 %) Flanke.
Dry Gain	Stellen Sie die Verstärkung des trockenen Signals von gar nicht (0 %) bis voll (100 %) ein

Kanal-Equalizer

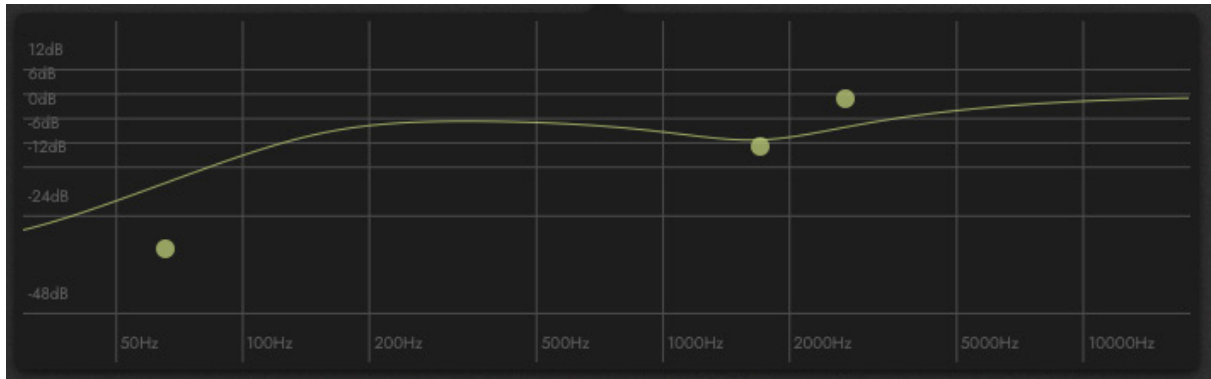
Ein 3-Band-Equalizer, der aus einem High- und einem Low-Shelf-Filter an beiden Enden besteht, die die Frequenzen über oder unter der angegebenen Frequenz anheben oder abschwächen kann. Mit einem Peaking-Filter werden die Frequenzen um die Mittenfrequenz herum angehoben oder abgeschwächt.



CONTROLS	
Frequency	Stellt die Frequenz zwischen 30 Hz und 18 kHz ein.
Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der angegebenen Frequenz.

Slope	Definieren Sie eine breite (0,1) oder schmale (1) Flanke um die angegebene Frequenz.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

Klicken Sie in das **GRAPHIC EQ DISPLAY**, um die EQ-Parameter im GRAPHIC EQ WINDOW zu bearbeiten. Jeder Knoten repräsentiert 1 der 3 Frequenzbänder. Klicken Sie auf die Knoten, um sie ein- und auszuschalten, bewegen Sie sie horizontal, um die Frequenz zu ändern und bewegen Sie sie vertikal, um die Verstärkung einzustellen.



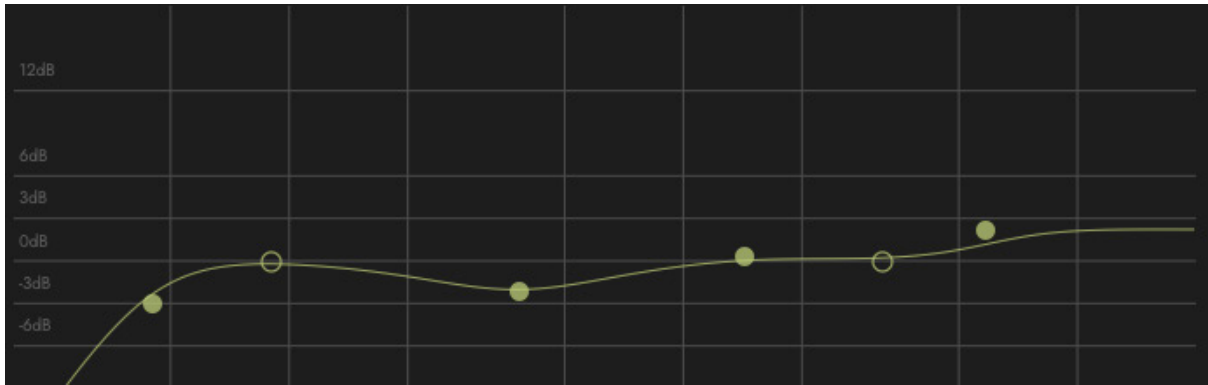
Equalizer

Ein 6-Band-Equalizer mit wählbaren Filtertypen für jedes Band: Hochpass, Tiefpass, Peaking, High Shelf und Low Shelf. Das erste und das letzte Band enthalten Frequenz- und Q-Regler, die Bänder 2-5 enthalten Frequenz-, Q- und Gain-Regler.



CONTROLS	
Frequency	Stellt die Frequenz zwischen 30 Hz und 18 kHz ein.
Gain (Bands 2-5)	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der angegebenen Frequenz.
Q	Definieren Sie eine breite (0 %) oder schmale (100 %) Flanke um die angegebene Frequenz.
Filter Type	Wählen Sie zwischen den Filtertypen Tiefpass, Hochpass, Peaking, Low Shelf und High Shelf.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

Klicken Sie in das **GRAPHIC EQ DISPLAY**, um die EQ-Parameter im GRAPHIC EQ WINDOW zu bearbeiten. Jeder Knoten repräsentiert 1 der 6 Frequenzbänder. Klicken Sie auf die Knoten, um sie ein- und auszuschalten, bewegen Sie sie horizontal, um die Frequenz zu ändern, und bewegen Sie sie vertikal, um die Verstärkung einzustellen.



Tone Enhancer

Erhöhen Sie die tiefen, mittleren und oberen Frequenzen des Frequenzspektrums. Verwenden Sie den Focus-Regler, um Frequenzen oberhalb von 1 kHz zu verstärken und den Fullness-Regler, um die unteren Mitten unterhalb von 1 kHz zu verstärken. Verwenden Sie den Regler Sub Frequency, um die Mittenfrequenz zwischen 32 Hz und 256 Hz zu definieren und den Regler Sub Bass, um sie zu verstärken.



CONTROLS	
Sub Bass	Verstärken Sie die Subfrequenzen mit einem Regler im Bereich von 0 - 100 %.
Sub Frequency	Wählen Sie eine Mittenfrequenz zwischen 32 Hz und 256 Hz, die der Subbass-Regler verstärken soll.
Fullness	Verstärken Sie die unteren Mittenfrequenzen unter 1 kHz mit einem Regler von 0 - 100 %.
Focus	Anhebung von Frequenzen über 1 kHz mit einem Regler von 0 - 100 %.
Compress	Wenden Sie die Kompression vor der letzten Ausgangsverstärkungsstufe an.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

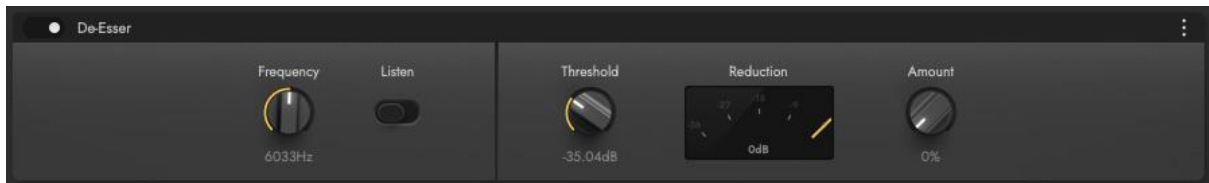
6.2.2 Dynamik

Dynamikprozessoren umfassen eine Vielzahl von Typen, darunter Kompressoren, Limiter, Aussteuerungsverstärker, Transienten-Designer und De-Esser. Jeder von ihnen unterscheidet sich auf einzigartige Weise, aber jeder beeinflusst den Dynamikbereich der Quelle über seine Dauer. Es gibt 8 Insert-Effekte, die in diese Kategorie fallen:

- De-Esser
- Pegelverstärker
- Limiter
- Limiting Amp
- SSL Bus-Kompressor
- SSL Channelstrip
- SSL Transient Shaper
- Tape-Sättigung

De-Esser

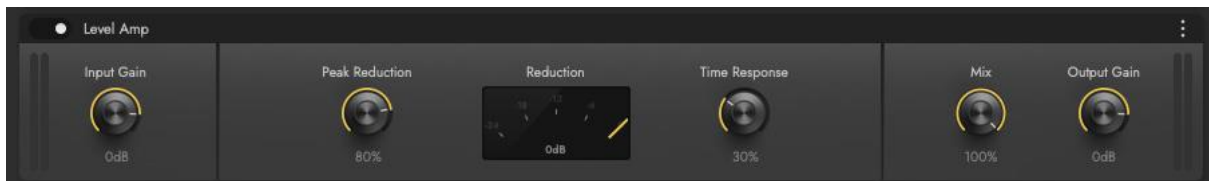
Kontrollieren Sie Zischlaute, die bei hohen Amplituden und Frequenzen von unbetonten Konsonanten erzeugt werden, indem Sie den Schwellenwert einstellen, bei dem diese Frequenzen (zwischen 3 kHz und 12 kHz) abgeschwächt (reduziert) werden.



CONTROLS	
Frequency	Geben Sie die zu dämpfende Frequenz zwischen 3000 Hz und 12 kHz an.
Listen	Aktivieren Sie diesen Schalter, um nur das zu hören, was abgeschwächt (reduziert) wird.
Theshold	Geben Sie den Schwellenwert für die Verstärkung an (zwischen -50 db und 0db), bei dem das Signal abgeschwächt wird.
Reduction	Sehen Sie den Betrag der Verstärkungsreduzierung in diesem VU-Meter.
Amount	Stellen Sie den Betrag der Dämpfung (Reduzierung) zwischen 0 % und 100 % ein.

Pegelverstärker

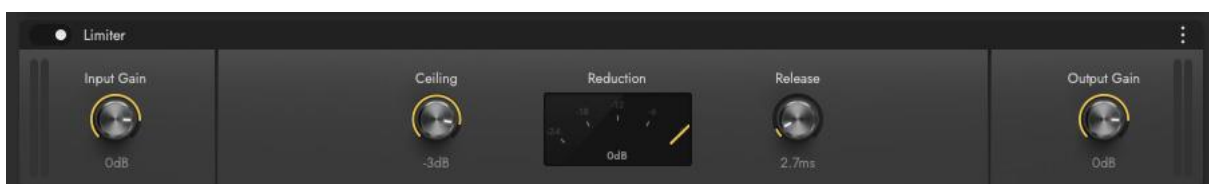
Reduziert den Dynamikbereich ähnlich wie ein Kompressor, nur mit festen Threshold- und Ratio-Reglern und automatischer Verstärkungsanpassung, die bei der Kompression verloren geht.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Peak Reduction	Stellen Sie die minimale (0 %) und maximale (100 %) Absenkung des Spitzenwertes ein.
Time Response	Stellen Sie den Beginn der Dämpfung ein, um langsamer (0 %) oder schneller (100 %) zu reagieren.
Mix	Das Signal ist bei 0 % völlig trocken und bei 100 % nass.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

Limiter (Begrenzer)

Steuern Sie den Dynamikbereich, indem Sie mit dem Ceiling-Regler eine harte Grenze setzen, die ein Signal nicht passieren kann und sehen Sie den Anteil der Signalreduktion in der Reduktionsanzeige.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Ceiling	Stellen Sie die obere Grenze, die ein Signal nicht passieren kann, zwischen -24 db und 0 db ein.
Reduction	Sehen Sie den Betrag der Verstärkungsreduzierung in diesem VU-Meter.
Release	Geben Sie die Freigabezeit der Dämpfung an (zwischen 1 ms und 400 ms), nachdem der Schwellenwert überschritten wurde.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

Begrenzungs-Verstärker

Steuert die obere Grenze des Dynamikbereichs, wobei die automatische Verstärkungsanpassung beim Begrenzungsvorgang verloren geht.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Threshold	Geben Sie den Schwellenwert für die Verstärkung an (zwischen -50 db und 0db), bei dem das Signal abgeschwächt wird.
Attack	Geben Sie die Reaktionszeit der Dämpfung an (zwischen 0,1 und 10 Millisekunden), nachdem der Schwellenwert überschritten wurde.
Release	Geben Sie die Freigabezeit der Dämpfung (zwischen 100 Millisekunden und 1 Sekunde) nach Überschreiten des Schwellenwerts an.
Soft Clip	Ermöglicht das Auftreten von Soft Clipping.
Mix	Das Signal ist bei 0 % völlig trocken und bei 100 % nass.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

SSL Bus Kompressor

Der SSL Kompressor ist in der Musikindustrie legendär für seinen einzigartigen Klang, daher möchten Sie vielleicht sehen, wie es Ihren Klang im Mix verbessern kann.

Dies ist die Stereo-Version, die aus dem mittleren Bereiches der XL 9000 K Serie Konsole stammt. Er bietet eine hochwertige Stereo-Kompression, so dass Sie die Kontrolle über kritische Dynamikbereiche im Audiosignal behalten.



CONTROLS	
Threshold	Geben Sie den Schwellenwert für die Verstärkung an (zwischen -20 db und 20db), bei dem das Signal abgeschwächt wird.
Make Up	Anhebung (+15 db) oder Abschwächung (-5 db) der Ausgangsverstärkung.

Attack	Geben Sie die Reaktionszeit der Dämpfung an (0,1, 0,3, 1, 3, 10, 30 Millisekunden), nachdem der Schwellenwert überschritten wurde.
Release	Geben Sie die Freigabezeit der Dämpfung an (0,1, 0,3, 0,6 und 1,2 Sekunden oder Auto), nachdem der Schwellenwert überschritten wurde. Die Freigabezeit von "Auto" ist abhängig von der Dauer des Spitzensignals.
Ratio	Steuern Sie den Grad der Kompression, indem Sie ein Verhältnis wählen: 2:1 (weich), 4:1 (medium), 20:1 (hart).
Comp In	Durch Ein- und Ausschalten dieses Reglers können Sie die komprimierten und unkomprimierten Signale schnell miteinander vergleichen (A/B).

SSL Kanal Plug-In

Dieses Plug-In kann sowohl auf dem Instrumentenkanal (Haupt-) als auch auf dem Mikrofonkanal (Sub) verwendet werden. Das Signal wird durch 5 separate Bereiche geleitet, wie unten beschrieben.



Eingangs-und Ausgangsbereich

Drehen Sie den Gain-Regler im Eingangsbereich, um den Pegel des eingehenden Audiosignals einzustellen. Der Pegel nach dem Regler wird links von ihm angezeigt. Als grobe Vorgabe sollte die gelbe -6 gelegentlich leuchten, aber die rote 0 sollte ausbleiben.

Drücken Sie den Ø-Knopf, um die Phase des Eingangssignals zu invertieren.

Der Ausgangsbereich ist der letzte Schritt in der Bearbeitung. Der Gain-Regler steuert den Audiopegel des Ausgangssignals. Stellen Sie den Pegel auf einen Wert ein, den Sie benötigen. Die gleiche Regel bezüglich der gelben und roten Lichter wie im Eingangsbereich gilt auch hier. Der S/C Listen Knopf führt den Dynamics Side Chain auf den Ausgangskanal.

Filterbereich

Die Filter-Regler haben Zugang zu zwei separaten Arten von Filtern. Der schwarze Regler steuert einen 18 dB/Oktave Hochpassfilter (20Hz bis 500Hz). Verwenden Sie diesen, um tiefere Frequenzen aus dem Audiosignal zu entfernen. Der lila Regler steuert einen 12 dB/Oktave Tiefpassfilter (3kHz bis 22kHz). Verwenden Sie ihn, um höhere Frequenzen zu entfernen.

Drehen Sie den Regler entweder ganz nach links (zum Text OUT), um den Filter auszuschalten. Drehen Sie einen (oder beide) Regler in Uhrzeigersinn, um die Filterfrequenz einzustellen.

Sie können auswählen, wo der Filter im Audiosignal sitzt. Um den Filter direkt nach dem Eingangsbereich zu platzieren, drücken sie den Input-Knopf. Um den Filter in den Dynamics Side Chain zu



setzen, drücken Sie den Dyn S/C Knopf. Beachten Sie bitte, dass der Input-Knopf keine Wirkung zeigt, wenn der Dyn S/C Knopf gedrückt ist.

Equalizerbereich

Um den EQ zu verwenden, schalten Sie ihn mit dem „EQ IN“-Knopf ein, der oben in der Mitte dieser Benutzeroberfläche dieses Bereich ist.

Der EQ Bereich besitzt 4 Bänder und jedes hat seine eigene Farbe. Alle Bänder haben einen Gain und Frequenz-Regler. Die tiefen (LF) und hohen (HF) Bänder sind standardmäßig Shelve-Bänder, können aber auf eine Glocken-Charakteristik (parametrisch) durch Klicken des Bell-Knopfes umgeschaltet werden. Die Glocken-Charakteristik gibt Ihnen mehr Kontrolle über das exakte Aussehen der EQ-Hüllkurve. Die tief-Mitte (LMF) und hoch-Mitte (HMF) Bänder haben zusätzlich zu den Reglern, die die anderen Bänder haben, einen Q-Regler (um die Güte der veränderten Hüllkurve einzustellen).



In der folgenden Tabelle sind die Arbeitsbereiche der Regler von jedem Bereich zu sehen:

Band	LF	LMF	HMF	HF
Frequenzbereich	40Hz – 600 Hz	200 Hz – 2kHz	600Hz – 7kHz	1,5kHz – 22kHz
Gain-Bereich	± 16,5 dB	± 20 dB	± 20 dB	± 20 dB
Q-Güte	–	0,5 – 2,5	0,5 – 2,5	–

Der E-Knopf in der Mitte schaltet die EQ-Emulation zwischen den G- und E-Serien der Konsole um. Die Unterschiede zwischen ihnen sind in der folgenden Tabelle beschrieben.

G Serie	E Serie
Die Glockenkurve hat eine mehr abgerundete Form bei niedrigen Verstärkungen und die Shelve-Kurve überschreitet Null ein wenig an der Basis der Kurve.	Die Glockenkurve ist mehr punktuell und es gibt keine Überschreitungen bei der Shelve-Kurve.
Der G Serien EQ ist mehr subtil und ist generell mehr für Instrumente und Stimme geeignet.	Der E Serien EQ ist mehr aggressiv und ist daher besser dazu geeignet, problematische Frequenzen zu entfernen. Er ist generell besser fürs Schlagzeug geeignet.
Bitte beachten Sie: Bei voller Verstärkung und bei keiner Verstärkung sind die Kurven der E und G Serien identisch.	

Um den EQ in den Dynamic Side Chain zu bringen, drücken Sie Dyn S/C.

Dynamics-Bereich

Dieser Bereich enthält sowohl die Kompressor- als auch die Gate/Expander-Regler. Beide Bereiche arbeiten unabhängig voneinander, können aber gleichzeitig zusammenarbeiten und bieten daher eine anspruchsvolle Steuerung des Signalpegels. Ein Beispiel der Benutzeroberfläche ist unten, nach der Beschreibung des Kompressors, zu sehen.

Oben befinden sich zwei Schaltflächen. Die Schaltfläche Dyn In schaltet den gesamten Bereich ein. Die Schaltfläche Pre EQ verschiebt diesen Bereich vor den Equalizer; andernfalls wird die Bearbeitung nach dem Equalizer durchgeführt.

Der **Kompressor** wird mit 3 blauen Regler eingestellt: Threshold, Release und Ratio. Um den Kompressor/Limiter einzuschalten, drehen Sie den Ratio-Regler so, dass das Ratio nicht länger 1:1 ist.

Um den Kompressor in einen ∞ :1 Limiter umzuschalten, drehen Sie den Regler ganz nach rechts.

Es gibt keinen Regler für die Aufholverstärkung, da der T/Hold (Threshold) Regler sowohl den Pegel der Absenkung steuert, als auch die Aufholverstärkung und hält so den Ausgangspegel unabhängig von dem Grad der Komprimierung konstant.

Der Release-Regler steuert wie schnell der Pegel wieder auf normal kommt, nachdem der Eingangspegel unterhalb des Schwellwertes (Threshold) abgesunken ist (gemessen in Sekunden). Die Ansprechzeit stellt sich automatisch auf das Audiosignal ein. Um immer eine schnelle Ansprechzeit zu haben, drücken Sie den Fast Att Knopf.



Schalten Sie den PK-Knopf ein, um von einer RMS auf eine Peak Signalerkennung umzuschalten. Im normalen RMS-Modus reagiert der Kompressor auf den Durchschnittspegel und hat eine weiche Knie-Charakteristik. Wenn er im Peak-Modus läuft, reagiert er auf die Spitzen der Signalpegel und hat eine härtere Knie-Charakteristik, was zu einer deutlich stärkeren Komprimierung führt.

Der Stärke der Komprimierung wird auf der linken Seite der zwei Pegelanzeigen in der Mitte des Dynamikbereichs angezeigt.

Um den **Noise Gate/Expander** einzuschalten, drehen Sie den Range-Regler soweit auf, dass er nicht mehr auf null steht. Die grüne Anzeige auf der rechten Seite der beiden Pegelanzeigen in der Mitte des Dynamikbereiches zeigt den Wert der Pegelreduzierung an.

Standardmäßig arbeitet das Noise Gate/Expander als Gate. Um auf Expander umzuschalten, drücken Sie den Exp-Schalter.



Die Threshold-Funktion verwendet verschiedene Pegel, um das Gate für Audio zu öffnen und wieder zu schließen: Der Pegel an dem das Gate öffnet, ist höher als der Pegel an dem es schließt. Mit anderen Worten, wenn der Expander geöffnet ist, bleibt er offen, bis der Signalpegel den leiseren Schließen-Schwellenwert unterschreitet. Das ist als Hysterese bekannt und sehr nützlich, da die Instrumente natürlicher ausklingen. Das Wort „Threshold“ bezieht sich normalerweise auf den Öffnen-Schwellenwert.

Der Hold-Regler steuert die Zeitverzögerung, bevor das Signal beginnt wieder leiser zu werden. Der Release-Regler steuert, wie schnell der Pegel zurückgeht. Beachten Sie, dass der

Release-Regler mit dem Range-Regler interagiert, was zusammen die Stärke der Verstärkungsreduktion einstellt.

Die Attack-Zeit (die Zeit, die der Expander/Gate benötigt, um sich bei einer Pegelüberschreitung des „Ausgeschaltet“-Schwellenwertes wieder zu „aktivieren“) ist normalerweise auf 1,5ms pro 40dB eingestellt. Drücken Sie den Fast Att-Knopf, um eine schnellere Ansprechzeit (Attack time) von 100µs pro 40dB zu erhalten. Das ist hilfreich bei Signalen mit steil steigenden Flanken, wie zum Beispiel Trommeln.

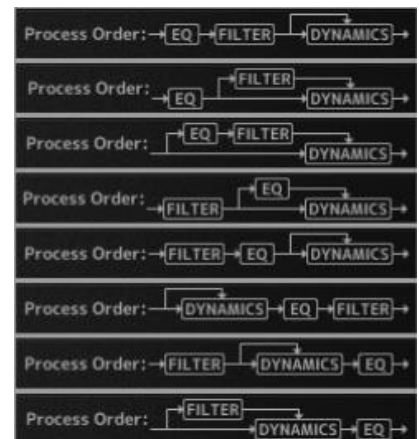
Verarbeitungsreihenfolge

Das Bild rechts zeigt die 8 möglichen Reihenfolgen der 3 Verarbeitungsschritte an, mit und ohne Side Chain. Das originale Audiosignal beginnt links und das bearbeitete Signal endet rechts bei jedem Diagramm. Die untere (gerade) Linie ist der Standard-Audiopfad. Wenn der EQ und/oder der Filter im unteren Pfad sind, dann ist diese Komponente im Side Chain (wie unten beschrieben). Der zurzeit aktive der 8 Bilder, erscheint in der oberen Reihe des Drawners.

Die Standardreihenfolge ist Filter >> EQ >> Dynamik, mit nichts im Side Chain, wie im 5. Diagramm im Bild zu sehen.

Um den Filterbereich nach dem EQ zu platzieren, deaktivieren Sie den Eingangs-Regler im Filterbereich, so dass das Licht aus ist.

Um den Dynamikbereich vor dem EQ zu platzieren, drücken Sie den Pre EQ Knopf in dem Dynamikbereich, so dass das Licht an ist.



Wenn der Input- und Pre EQ Regler gleichzeitig aktiv sind, ist die Bearbeitungsreihenfolge Filter >> Dynamik >> EQ.

Der Side Chain

Der Side Chain ist ein Pfad für das Audiosignal, um den Dynamikbereich zu steuern, wenn er auf das Haupt-Audiosignal angewendet wird. Der Side Chain ist normalerweise hörbar, kann aber Teile des hörbaren Signals, die Bearbeitung brauchen, hervorheben.

Die EQ- und Filter-Bereiche können dem Dynamics Side Chain zugewiesen werden und erlauben so ein erweitertes Bearbeiten wie De-Esser, wie unten beschrieben. Dies aktiviert man mit den Dyn S/C-Knöpfen in den entsprechenden Bereichen.

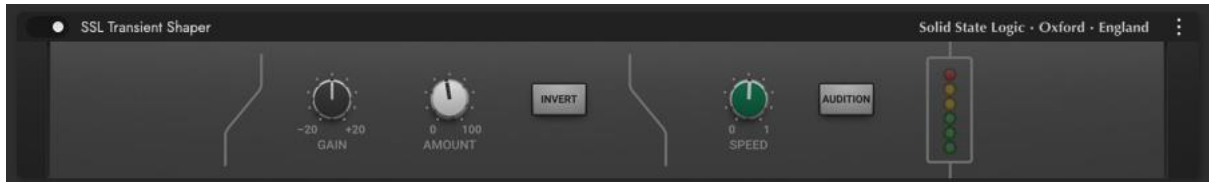
Sowohl der EQ- als auch der Filter-Bereich können zusammen auf den Side Chain gelegt werden, wobei der EQ vor dem Filter liegt.

Hier ist ein Beispiel wie man den Side Chain verwenden kann, um ein Zischen des Buchstaben S zu vermindern. Als erstes teilen Sie das Audiosignal in 2 Signale. Der EQ wird dem Signal im Side Chain zugewiesen, um das Zischen lauter zu machen. Dadurch kann der Kompressor den Klang des lauten S im Hauptsignal erkennen und dann leiser machen. Im Hauptsignal ist der Klang des S nun leiser.

Um das Signal zu hören, dass sich im Side Chain befindet, drücken Sie den S/C Listen Knopf in dem Output-Bereich, um das Side Chain Signal auf den Ausgang zu legen. **Es ist wichtig** zu wissen, den S/C Listen Knopf wieder auszuschalten, wenn Sie fertig sind den Side Chain abzuhören.

SSL Transient Shaper

Das Transient-Shaper-Plug-In kann sowohl in den Kanalzügen Instrument (Main) als auch Mikrofon (Sub) verwendet werden. Es ermöglicht Ihnen, den Attack am Anfang einer Note (oder z.B. eines Schlagzeugschlages) zu verstärken, indem es die Amplitude des Attack-Anteils des Signals erhöht, während der Decay und die gehaltene Note unverändert bleiben.



Schalten Sie den Shaper ein, indem Sie auf die Power-Taste in seiner linken oberen Ecke klicken. Die Leuchten auf der rechten Seite geben eine visuelle Rückmeldung darüber, wie viel Attack mit den Reglern Gain und Amount hinzugefügt wird. Wenn das obere rote Licht leuchtet, reduzieren das den Effekt.

CONTROLS	
Gain	Geben Sie den Pegel an, bei dem Transienten erkannt werden (zwischen -20 db und 20 db). Eine Einstellung von 0 db ist ein guter Ausgangspunkt (wenn sie zu niedrig eingestellt ist, passiert nichts und wenn sie zu hoch eingestellt ist, werden die Transienten überbewertet und die Attacks klingen zu lang).
Amount	Steuern Sie den Anteil des verarbeiteten Signals, der dem unbearbeiteten Signal hinzugefügt wird. Seien Sie vorsichtig und beobachten Sie die Ausgangsanzeige, da sie den Spitzenpegel eines Signals erheblich erhöhen kann.
Invert	Dämpfen Sie den Attack, indem Sie das Signal invertieren, sodass es vom unbearbeiteten Signal subtrahiert wird. Gut geeignet, um einem Schlagzeugsound Körper (Sustain) zu verleihen.
Speed	Bestimmen Sie die Zeit, die der hinzugefügte Attack braucht, um wieder auf den normalen Signalpegel zu kommen, wenn er den oberen Teil der Attack-Phase erreicht hat. Drehen Sie den Regler im Uhrzeigersinn für eine langsamere Geschwindigkeit, mit längeren Transienten und gegen den Uhrzeigersinn für eine schnellere Geschwindigkeit, mit kürzeren Transienten.
Audition	Aktivieren Sie diese Option, um das bearbeitete Signal abzuhören. Bitte beachten Sie, dass das Signal nicht invertiert wird, wenn die Schaltflächen Invert und Audition beide aktiviert sind.

Tape-Sättiger

Fügen Sie Präsenz und Wärme hinzu, indem Sie den Klang des durchlaufenden Signals durch eine Bandmaschine emulieren, die musikalische harmonische Verzerrungen erzeugt, insbesondere wenn Sie das Signal übersteuern, um ein angenehmes "Soft-Clipping" zu erzeugen.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Saturation	Erhöhen Sie den Sättigungsgrad, um eine angenehme harmonische Verzerrung zu erzeugen.
Color	Ändern Sie die Klangfarbe von dumpf (0 %) bis hell (100 %).

Compress	Legen Sie den Grad der Kompression (zwischen 0 % und 100 %) fest, um das Signal abzuschwächen.
Attack	Geben Sie die Reaktionszeit der Dämpfung an (zwischen 0,1 und 10 Millisekunden), nachdem der Schwellenwert überschritten wurde.
Release	Geben Sie die Freigabezeit der Dämpfung (zwischen 100 Millisekunden und 1 Sekunde) nach Überschreiten des Schwellenwerts an.
Soft-Clip	Ermöglicht das Auftreten von Soft Clipping.
Mix	Das Signal ist bei 0 % völlig trocken und bei 100 % nass.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

6.2.3 Verzerrung

Verzerrung ist eine weit gefasste Kategorie, die eine Reihe von Typen umfasst, aber im Allgemeinen durch Clipping des Signals erreicht wird, um sowohl harmonische als auch unharmonische Obertöne zu erzeugen, die alles von zusätzlicher Wärme und Textur bis hin zu extrem aggressivem Rauschen erzeugen. Es gibt 4 Insert-Effekte in dieser Kategorie:

- Bit Crusher
- Verzerrung
- Fuzz
- Legende Amp

Bit Crusher

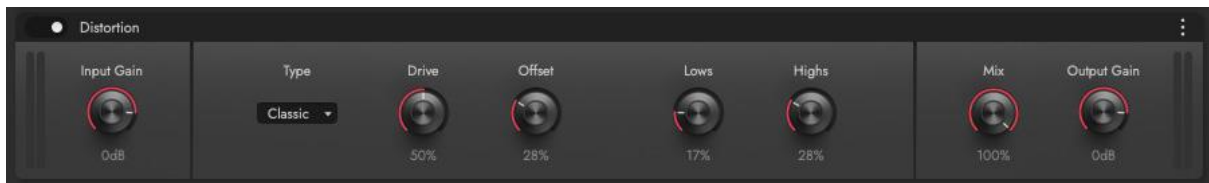
Erzeugen Sie alles von milder Wärme bis hin zu harscher, aggressiver Verzerrung, indem Sie die Auflösung des Audios reduzieren.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Crush	Reduzieren Sie die Abtastrate des Audiosignals zwischen 0 % (keine) und 100 % (voll).
Crush Mix	Bei 0 % ist das Signal unbeeinflusst, bei 100 % wird es vollständig mit Crush bearbeitet.
Noise	Fügen Sie Breitbandrauschen zwischen 0 % (kein Rauschen) und 100 % (volles Rauschen) hinzu.
Decimate	Verringern Sie die Auflösung der Bits des Audiosignals zwischen 0 % (keine) und 100 % (voll).
Decimate Mix	Bei 0 % ist das Signal unbeeinflusst, bei 100 % wird es vollständig mit Decimate bearbeitet.
Stereo	Erhöhen Sie die Stereobreite zwischen 0 % (schmal) und 100 % (breit).
Mix	Das Signal ist bei 0 % völlig trocken und bei 100 % nass.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

Verzerrung

Treiben Sie Ihr Signal durch 1 von 3 klassischen Verzerrungstypen (Classic, Tube 1, Tube 2) mit zusätzlicher Anhebung der Tiefen und Höhen.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Type	Ändern Sie die Art der Verzerrung, indem Sie zwischen 3 Verzerrungstypen wählen: Classic, Tube 1 und Tube 2.
Drive	Stellen Sie die Stärke der Ansteuerung des Signals zwischen 0 % (keine Ansteuerung) und 100 % (volle Ansteuerung) ein.
Lows	Anhebung der unteren Frequenz zwischen 0 % (keine) und 100 % (voll).
Highs	Erhöhen Sie die Hochfrequenz zwischen 0 % (keine) und 100 % (voll).
Mix	Das Signal ist bei 0 % völlig trocken und bei 100 % nass.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

Fuzz

Fügen Sie Ihrem Signal einen aggressiven Stil der Verzerrung hinzu, indem Sie es in den Bereich des Clippings drücken.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Boost	Erhöhen Sie den Signalpegel, um den Effekt zu verstärken.
Fuzz	Übersteuern Sie Ihr Signal bis zum Clipping zwischen 0 % (keine) und 100 % (voll).
Tone	Ändern Sie die Klangfarbe von dumpf (0 %) bis hell (100 %).
Mix	Das Signal ist bei 0 % völlig trocken und bei 100 % nass.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

Legende Amp

Dieser Effektprozessor bietet Verzerrungs- und Re-Amping-Eigenschaften, mit denen Sie Tonestack- und Kabinett-Kombinationen anpassen können.

Wählen Sie zwischen 6 **TONESTACK-PRESETS**, indem Sie in das Dropdown-Menü klicken. Diese Presets verändern den Frequenzgang der Klangregler (Bässe, Mitten, Höhen) entsprechend dem Modell, das sie emulieren. Wählen Sie zwischen 79 **CABINET-PRESETS**, indem Sie in das Dropdown-Menü klicken. Um ein Element auszuwählen, klicken Sie auf seinen Namen in der Liste, die den Namen eines Verstärkers gefolgt von dem Namen des Mikrofons anzeigt, mit dem er gekoppelt ist. Wenn Sie zum Beispiel "Marshall EV RE-20" auswählen, erhalten Sie eine Simulation eines Electrovoice RE20-Mikrofons, das an einem Marshall-Verstärker betrieben wird. Ein Haken in der Liste zeigt an, welches Element die aktuelle Auswahl ist.

Sobald Sie eine Tonestack- und Kabinett-Kombination ausgewählt haben, können Sie die anderen Regler verwenden, die im Folgenden beschrieben werden, verwenden, um die Audioausgabe anzupassen.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Drive	Steuern Sie, wie viel Signal an die Schaltung gesendet wird, um mehr oder weniger Intensität des Effekts zu erzeugen.
Bass	Anheben (100 %) oder Abschwächen (-100 %) des unteren Frequenzbereichs des Signals.
Middle	Anheben (100 %) oder Abschwächen (-100 %) des mittleren Frequenzbereichs des Signals.
Treble	Anheben (100 %) oder Abschwächen (-100 %) des hohen Frequenzbereichs des Signals.
Tonestack	Schalten Sie den Tonestack ein und aus und verwenden Sie das Menü, um zwischen 6 Stacks zu wählen.
Cabinet	Schalten Sie Cabinet ein und aus und verwenden Sie das Menü, um zwischen einer Vielzahl von Cabinet-Voreinstellungen zu wählen.
Mix	Das Signal ist bei 0 % völlig trocken und bei 100 % nass.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

6.2.4 Modulation

Zu den Modulationseffekten gehören solche, die das Originalsignal kopieren, es in irgendeiner Weise modulieren und wieder mit der Originalquelle zusammenmischen oder ein Signal direkt in Bezug auf Amplitude und/oder Panoramaposition modulieren. Es gibt 7 Insert-Effekte in dieser Kategorie:

- Automatische Doppelverfolgung (ADT)
- Chorus
- Flanger
- Gater
- Pan-Werkzeug
- Phaser
- Tremolo

Artificial Double Tracking (ADT)

Dieser Effekt emuliert die von den Beatles bei den Aufnahmen in den Abbey Road Studios berühmt gewordene Technik, die durch die Kombination eines Audiosignals auf einer Bandmaschine mit einem Signal auf einer anderen Bandmaschine erreicht wurde.



CONTROLS	
Direction	Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Richtung des Stereobildes zu ändern.
Delay	Steuert die Verzögerungszeit zwischen dem ursprünglichen und dem sekundären Audiosignal, in einem Bereich von 0,1 Millisekunden bis 50 Millisekunden.
Depth	Steuert den Anteil der Modulation, der sich auf die Verzögerungszeit auswirkt.
Speed	Steuert die Rate, mit der sich die Modulation auf die Verzögerungszeit zwischen 0 Hz und 1 Hz auswirkt.
Mix	Steuert die Lautstärke des betroffenen Signals im Verhältnis zum ursprünglichen (trockenen) Signal.

Chorus

Dieser Effekt dupliziert das Eingangssignal und verzögert es, um eine Phasendifferenz zu erzeugen, moduliert die Verzögerungszeit und mischt sie wieder mit dem Originalsignal, wodurch ein Ausgangssignal entsteht, das sowohl in der Tonhöhe als auch in der Zeit variiert.



CONTROLS	
Rate	Steuern Sie die Rate (Geschwindigkeit) der Modulation zwischen 0,05 Hz und 20 Hz.
Depth	Stellen Sie die Tiefe (Betrag) der Modulation zwischen 0 % (keine) und 100 % (voll) ein.
Delay	Ändern Sie die Zeit des verzögerten Signals, um eine andere Phasenverschiebung zu erzeugen.

Spread	Verbreitern Sie das Stereobild von 0 % (Minimum) bis 100 % (Maximum).
Mix	Steuert die Lautstärke des betroffenen Signals im Verhältnis zum ursprünglichen (trockenen) Signal.

Flanger

Dieser Effekt dupliziert das Eingangssignal und verzögert es leicht, um einen Phasenunterschied zu erzeugen (die Verzögerungszeiten sind kürzer als bei Chorus), moduliert die Verzögerungszeit und mischt sie wieder mit dem Originalsignal. Kürzere Verzögerungszeiten erzeugen einen Kammfiltereffekt in den höheren Frequenzen, der, wenn er moduliert wird, durch die Frequenzen fegt und den charakteristischen Flanger-Sound erzeugt.

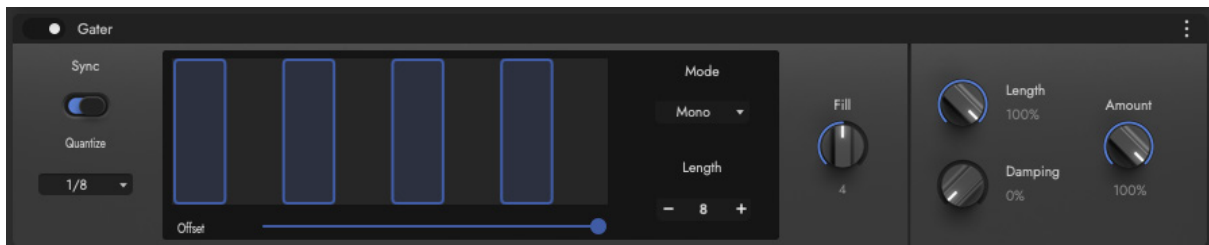


CONTROLS

Speed	Steuern Sie die Geschwindigkeit (Rate) der Modulation zwischen 0 Hz und 10 Hz.
Width	Steuern Sie die Breite (Spreizung) der Modulation zwischen 0 % und 100 %.
Mix	Steuert die Lautstärke des betroffenen Signals im Verhältnis zum ursprünglichen (trockenen) Signal.

Gater

Dieser Effekt verwendet die Amplitudenmodulation, um einen Gated-Effekt zu erzeugen, wobei die Modulationsrate zum Tempo synchronisiert oder frei gewählt werden kann.



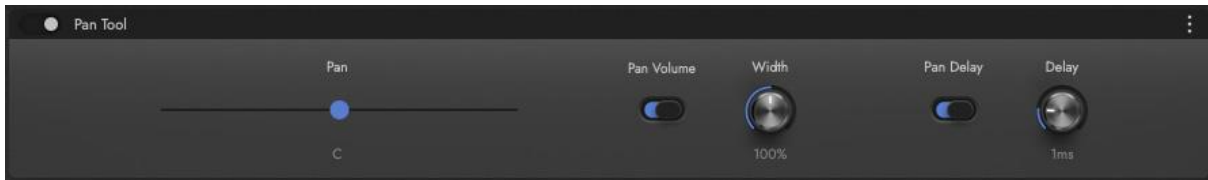
CONTROLS

Sync	Wenn Sync aktiviert ist, wird das Menü "Quantize" verfügbar gemacht. Wenn Sync deaktiviert ist, wird der Regler Rate (frei) verfügbar gemacht.
Quantize (sync)	Wenn Sync aktiviert ist, kann im Menü "Quantize" eine Unterteilung ausgewählt werden, auf die das Gate synchronisiert wird.
Rate (free)	Wenn Sync deaktiviert ist, kann der Rate-Regler verwendet werden, um die Änderungsrate zwischen Werten von .01 Hz und 32 Hz einzustellen.
Mode	Wählen Sie zwischen 3 Modi. Mono wendet die gleiche Modulation auf das Signal an, Pan wechselt die Modulation zwischen linkem und rechtem Stereobild und Dual erlaubt es, jede Seite des Stereobildes unabhängig voneinander zu verschieben.
Length	Definieren Sie die Länge (Anzahl der Schritte) von 2 bis 32.
Offset	Ändern Sie das Timing der Modulation mit dem Schieberegler.
Fill	Stellen Sie die Anzahl der Schritte in der Modulation ein, von keine bis vollständig gefüllt.
Length (knob)	Ändern Sie die Länge der einzelnen Modulationsschritte.
Damping	Glätten Sie die Kanten der Rechteckwelle, um eine weichere Modulation zu erzielen.

Amount	Steuert die Lautstärke des betroffenen Signals im Verhältnis zum ursprünglichen (trockenen) Signal.
--------	---

Pan-Werkzeug

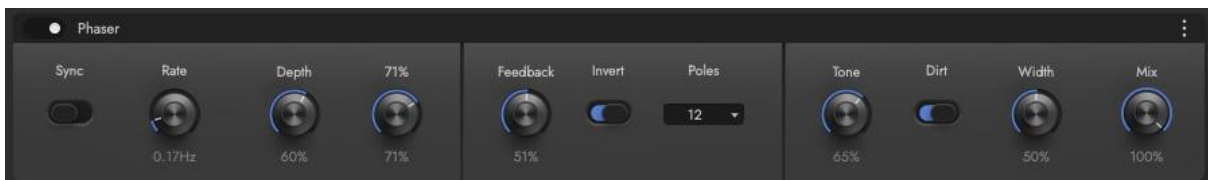
Dieser Effekt ändert die Panoramaposition des eingehenden Audiosignals mit der Möglichkeit, es auf Mono zu reduzieren oder das Stereobild zu vergrößern.



CONTROLS	
Pan	Stellen Sie die Panoramaposition zwischen 100 % links und 100 % rechts ein.
Pan Volume	Aktivieren Sie diesen Schalter, um die Breite des Stereobildes zu steuern.
Width	Der Standardwert ist 100 %. Erhöhen Sie ihn auf 200 %, um das Stereobild zu vergrößern und verringern Sie ihn auf 0 %, um das Stereobild auf Mono zu reduzieren.
Pan Delay	Aktivieren Sie diesen Schalter, um den Delay-Offset zu steuern.
Delay	Versetzen Sie das linke und rechte Stereobild zwischen den Werten 0 ms und 30 ms.

Phaser

Dieser Effekt dupliziert das Eingangssignal und anstatt es wie Chorus und Flanger zu verzögern, verwendet er eine Reihe von Filtern, um Kerbfilter zu erzeugen, die durch eine Phasenverschiebung um eine bestimmte Frequenz herum erzeugt werden. Diese Serie von Kerbfiltern kann moduliert werden, um das Frequenzspektrum zu durchlaufen.



CONTROLS	
Sync	Wenn Sync aktiviert ist, wird das Menü "Quantize" verfügbar gemacht. Wenn Sync deaktiviert ist, wird der Regler Rate (frei) verfügbar gemacht.
Quantize (sync)	Wenn Sync aktiviert ist, kann im Menü "Quantize" eine Unterteilung ausgewählt werden, auf die der Phaser synchronisiert wird.
Rate (free)	Wenn Sync deaktiviert ist, kann mit dem Rate-Regler die Änderungsrate zwischen Werten von .01 Hz und 15 Hz eingestellt werden.
Depth	Stellen Sie die Tiefe (den Anteil) der Modulation zwischen 0 % (keine Modulation) und 100 % (volle Modulation) ein.
Feedback	Sendet das Signal zurück durch die Effektkette, um eine Rückkopplung zu erzeugen.
Invert	Kehren Sie die Phasenverschiebung um.
Poles	Ändern Sie die Steigung der Poles (db / Oktave): 4, 6, 8, 12.
Tone	Ändern Sie die Klangfarbe von stumpf (0 %) bis hell (100 %).
Dirt	Aktivieren Sie diesen Schalter, um harmonische Verzerrungen hinzuzufügen.
Width	Der Standardwert ist 50 %, erhöhen Sie ihn auf 100 %, um das Stereobild zu vergrößern und verringern Sie ihn auf 0 %, um es zu verkleinern.
Mix	Steuert die Lautstärke des betroffenen Signals im Verhältnis zum ursprünglichen (trockenen) Signal.

Tremolo

Dieser Effekt verwendet verschiedene Wellenformen zur Modulation der Amplitude und erzeugt so einen Tremolo-Effekt. Die Modulationsrate kann mit dem Tempo synchronisiert oder frei gewählt werden.



CONTROLS	
Sync	Wenn Sync aktiviert ist, wird das Menü "Quantize" verfügbar gemacht. Wenn Sync deaktiviert ist, wird der Regler Rate (frei) verfügbar gemacht.
Quantized (sync)	Wenn Sync aktiviert ist, kann im Menü "Quantize" eine Unterteilung ausgewählt werden, auf die das Tremolo synchronisiert werden soll.
Rate (free)	Wenn Sync deaktiviert ist, kann der Rate-Regler verwendet werden, um die Änderungsrate zwischen Werten von .01 Hz und 32 Hz einzustellen.
Phase	Ändern des Offsets der Phase
Waveform	Wählen Sie aus einer Vielzahl von Wellenformen, mit denen das Signal moduliert werden soll: Sinus, Dreieck, Säge aufwärts, Säge abwärts, Puls und benutzerdefiniert. Wenn "Custom" ausgewählt ist, klicken Sie auf die Wellenformanzeige, um Ihre eigene Form zu bearbeiten. Klicken Sie in die Wellenformanzeige, um neue Kurven zu erstellen und klicken Sie Strg +, um sie zu löschen.
Auto Pan	Aktivieren Sie diesen Schalter, um das Signal entsprechend der gewählten Rate- (frei) oder Quantize-Einstellung (sync) abwechselnd nach links und rechts zu schwenken.
Spread	Verfügbar, wenn der Auto-Pan-Schalter ausgeschaltet ist. Die Standardeinstellung ist 0 %. Erhöhen Sie auf 100 %, um das Stereobild zu vergrößern und verringern Sie es auf 0 %, um es zu verkleinern.
Amount	Steuert den Anteil des beeinflussten Signals im Verhältnis zum ursprünglichen (trockenen) Signal.

6.2.5 Harmonics (Obertöne)

Harmonics-Effekte fügen dem Originalsignal neue Frequenzinhalte hinzu, sei es durch das Erzeugen von Resonanzfrequenzen in bestimmten Bändern oder durch das Anregen von Obertönen. Es gibt 2 Insert-Effekte in dieser Kategorie:

- Chord-Resonator
- Exciter

Chord-Resonator

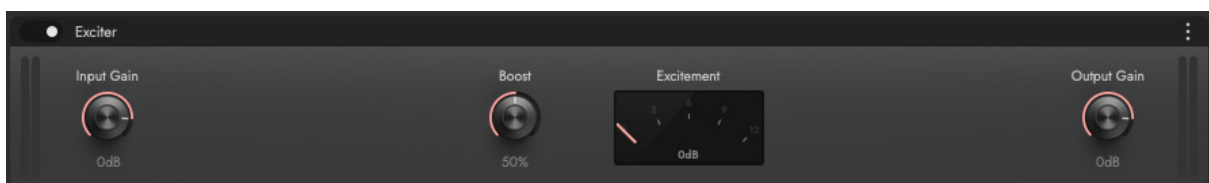
Dieser Effekt erzeugt unabhängig steuerbare Resonanzfrequenzen, die durch die Rückkopplung von Delay-Linien in sich selbst erzeugt werden, bis diese in Selbstoszillation geraten. Wenn sie parallel laufen, können sie harmonisch reiche Klänge mit einem metallischen Charakter erzeugen.



CONTROLS	
Root (I)	Schalten Sie den Grundton ein und aus und definieren Sie die Oktave (0-5) und den Grundton (C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B) und die Verstärkung (negative Unendlichkeit - 0 db).
Tune	Stellen Sie die Feineinstellung der Wurzel zwischen -100 Cent und 100 Cent ein.
Harmony (II-V)	Schalten Sie jeden der 4 zusätzlichen Resonatoren ein und aus, definieren Sie ihr Tonhöhenintervall relativ zum Grundton (zwischen -24 und +24), stellen Sie individuelle Verstimmungswerte ein (zwischen -50 Cent und +50 Cent) und stellen Sie ihre Verstärkung ein (zwischen negativ unendlich - 0 db).
Decay	Stellen Sie die Länge der Abklingzeit zwischen 0 % (kürzer) und 100 % (länger) ein.
Color	Ändern Sie die Klangfarbe, indem Sie die Resonator-Rückkopplung zwischen 0 % (min) und 100 % (max) einstellen.
Mix	Steuert die Lautstärke des betroffenen Signals im Verhältnis zum ursprünglichen (trockenen) Signal.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

Exciter

Dieser Effekt ist sowohl ein Loudness-Maximizer als auch ein Saturator, der weiche Obertöne erzeugt, die für Präsenz und Wärme sorgen.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Boost	Erhöhen (100 %) oder verringern (0 %) Sie die oberen Harmonischen.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

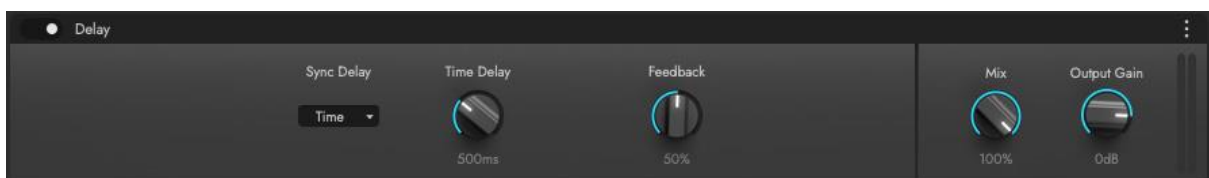
6.2.6 Delay

Delay-Effekte wiederholen das Eingangssignal in deutlich voneinander getrennten Intervallen, die typischerweise mit der Zeit ausklingen oder abklingen. Es gibt 2 Insert-Effekte in dieser Kategorie:

- Delay
- EP-1-Delay

Delay

Eine einfache Delay-Einheit, die zum Tempo synchronisiert werden kann oder in frei arbeitet.



CONTROLS	
Sync Delay / Time Delay	Wählen Sie zwischen Time (frei) oder Sub-Division (Synchronisation zum Tempo). Wenn eine Sub-Division gewählt wird, verschwindet die Zeitverzögerung und das Tempo wird mit der gewählten Sub-Division synchronisiert. Wenn Time

	in diesem Menü ausgewählt ist, wird der Time Delay-Drehregler mit Werten zwischen 1 Millisekunde und 5 Sekunden verfügbar.
Feedback	Steuern Sie die Abklingzeit (Anzahl der Verzögerungswiederholungen) von Minimum (0 %) bis Maximal (100 %).
Mix	Steuert den Anteil des beeinflussten Signals im Verhältnis zum ursprünglichen (trockenen) Signal.
Output Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioausgangsverstärkung.

EP-1 Delay

Dieser Effekt ist dem 1959 entwickelten Echoplex Delay nachempfunden, das seinen hochgeschätzten Röhren-Delay-Sound mit Magnetband erzeugt.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Sync	Wenn Sync aktiviert ist, wird das Menü "Quantize" verfügbar gemacht. Wenn Sync deaktiviert ist, wird der Regler Rate (frei) verfügbar gemacht.
Delay (sync)	Wenn "Sync" aktiviert ist, kann im Menü "Quantize" eine Unterteilung ausgewählt werden, auf die das Delay synchronisiert wird.
Delay (free)	Wenn Sync deaktiviert ist, kann mit dem Rate-Regler die Änderungsrate zwischen 20 Millisekunden und 2 Sekunden eingestellt werden.
Flutter	Steuern Sie die Intensität des Flatterns, d. h. die Tonhöhenschwankungen, die bei den Bandgeschwindigkeitsänderungen am Original-Echoplex-Gerät entsteht, zwischen 0 % und 100 %.
Drive	Steuern Sie die Intensität der harmonischen Verzerrung, die der Verzögerungsleitung hinzugefügt wird, zwischen 0 % und 100 %.
Repeat	Stellen Sie die Abklingzeit der Verzögerungslinie zwischen 0 % (schnelles Abklingen) und 100 % (längeres Abklingen) ein.
Mix	Steuert den Anteil des beeinflussten Signals im Verhältnis zum ursprünglichen (trockenen) Signal.

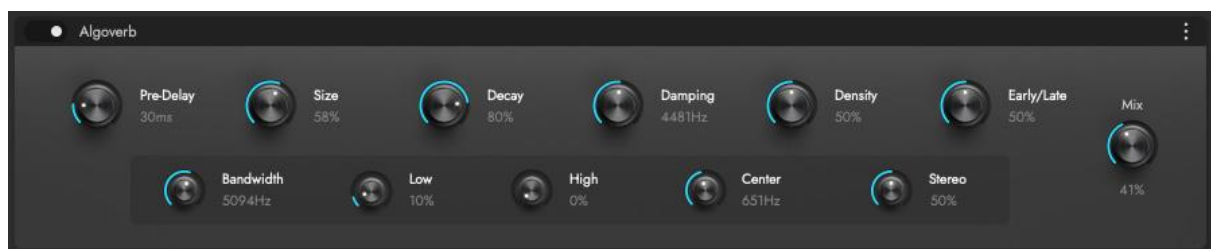
6.2.7 Reverb

Reverb simuliert den Effekt, dass ein Klang von Oberflächen reflektiert wird und mit sich selbst wieder verschmilzt, um einen kontinuierlichen Klang zu bilden, der die Eigenschaften des Raums annimmt. In dieser Kategorie gibt es 2 Insert-Effekte:

- Algoverb
- Reverb

Algo Reverb

Algoverb ist ein Stereohall, der flexible Bedienelemente bietet, ohne übermäßig kompliziert aufgebaut zu sein. Er enthält auch eine Reihe von "psychoakustischen" Reglern zur Klangformung. Technisch gesehen besteht er aus Allpassfiltern in einem Netzwerk mit abgegriffenen Verzögerungen und einer zweiten Reihe von Reglern, die einen in Reihe geschalteten Stereo-Mitten/Seiten-Dynamikfilter-Prozessor bereitstellen.



CONTROLS	
Pre-Delay	Stellen Sie die Zeit ein, um die der Halleffekt verzögert wird, nachdem das ursprüngliche Signal das Gerät erreicht hat, so dass der Attack eines Klangs ohne Bearbeitung zu hören ist.
Size	Vergrößern (100 %) oder verkleinern (0 %) Sie die Größe des zu emulierenden Bereichs.
Decay	Erhöhen (100 %) oder verringern (0 %) Sie die Abklingzeit des Halls.
Density	Erhöhen (100%) oder Verringern (0%) der Dichte, auch Diffusion genannt. Bei höheren Dichten werden die Reflexionen leichter aufgelöst und verteilt.
Early / Late	Steuern Sie das Verhältnis von frühen und späten Reflexionen zwischen 0 % und 100 %.
Bandwidth	Stellen Sie die Frequenzbandbreite zwischen 1 kHz und 18 kHz ein.
Low	Verstärken Sie die tiefen Frequenzen zwischen Werten von 0 % (min) und 100 % (max).
High	Verstärken Sie die hohen Frequenzen zwischen Werten von 0 % (min) und 100 % (max).
Center	Stellen Sie die Mittenfrequenz ein.
Stereo	Der Standardwert ist 50 %, erhöhen Sie ihn auf 100 %, um das Stereobild zu vergrößern und verringern Sie ihn auf 0 %, um es zu verkleinern.
Mix	Steuert den Anteil des beeinflussten Signals im Verhältnis zum ursprünglichen (trockenen) Signal.

Reverb

Reverb verarbeitet das Eingangssignal mit einer Impulsantwort (IR), d. h. einer Audiodatei, die die Eigenschaften eines Raums einfängt, indem sie den Raum mit einem kurzen, breitbandigen Schall anregt und die daraus resultierenden Reflexionen einfängt. Dies ist eine Erweiterung des im Player-Fenster verfügbaren Reverbs, fügt aber die Möglichkeit hinzu, echte Stereohalls zu laden, die IR-Hüllkurvenvorverarbeitung zu bearbeiten und mehr.



CONTROLS	
Input Gain	Anheben (+24 db) oder Abschwächen (-60 db) der Audioeingangsverstärkung.
Pre-Delay	Steuert die Zeitspanne (falls vorhanden), um die der Halleffekt verzögert wird, nachdem das ursprüngliche Signal das Gerät erreicht hat, so dass die Einschwingphase eines Klangs ohne Bearbeitung gehört werden kann.
Send Mono	Die Trennung von linkem und rechtem Kanal der Impulsantwort wird aufgehoben.
Response	Wählen Sie eine Voreinstellung aus der Liste der Impulsantworten aus.
Bandpass	Aktivieren Sie die Hoch- und Tiefpassfilter.
High Cut	Stellen Sie die Cutoff-Frequenz für das Hochpassfilter zwischen 30 Hz und 18 kHz ein.
Low Cut	Stellen Sie die Cutoff-Frequenz für den Tiefpassfilter zwischen 30 Hz und 18 kHz ein.
Width	Der Standardwert ist 100 %, erhöhen Sie ihn auf 200 %, um das Stereobild zu vergrößern und verringern Sie ihn auf 0 %, um es zu verkleinern.
Wet	Stellen Sie den Pegel des bearbeiteten (nassen) Signals zwischen -120 db und 6 db ein.
Dry	Stellen Sie den Pegel des unbearbeiteten (trockenen) Signals zwischen -120 db und 0 db ein.

Klicken Sie in das **IMPULSANTWORT-DISPLAY**, um das Fenster **IR ENVELOPE PREPROCESSING** aufzurufen, in dem eine Hüllkurve zur Formung der geladenen Impulsantwort verwendet werden kann.

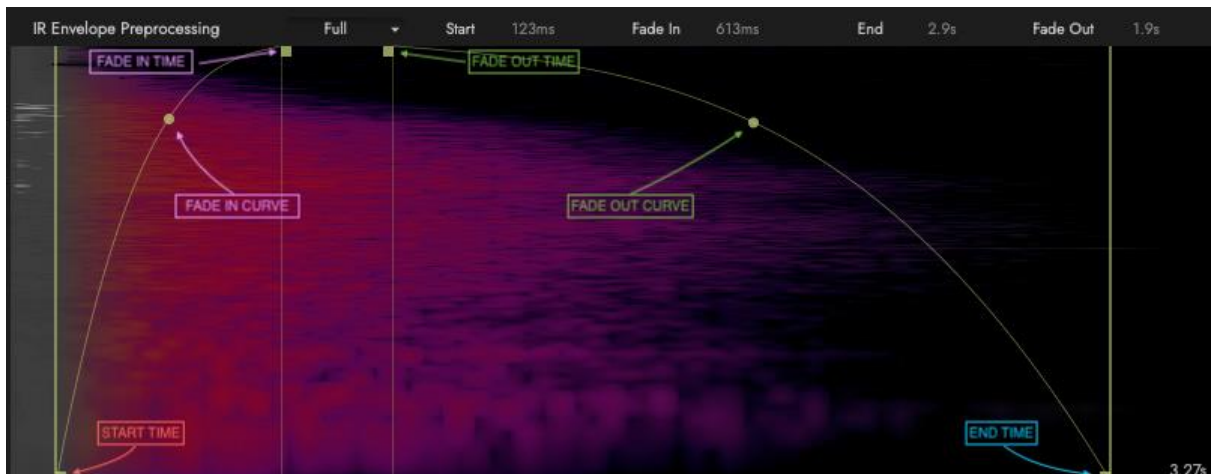


Klicken Sie in den **IR ENVELOPE SELECTOR**, um zwischen den folgenden Optionen zu wählen: No Envelope, Simple und Full.

- **SIMPLE ENVELOPE CONTROL** bietet einen einzigen **DECAY SLIDER**, der gleichzeitig den Endwert (Länge) und den Fade-Out-Wert (Kurve) als Prozentsatz zwischen 0% und 100% steuert. Es gibt einen nahtlosen Übergang des Fade-Out-Werts zwischen konvexen, linearen und konkaven Kurven, wenn die Länge verkürzt wird.



- **FULL ENVELOPE CONTROL** bietet unabhängige Kontrolle über 6 Parameter. Wenn Sie mit der Maus über diese Steuerelemente fahren, ändert sich das **PFEILWERKZEUG** in ein **PLUS-(BEARBEITUNGS-)WERKZEUG**, mit dem Sie klicken und ziehen können, um einen neuen Wert einzustellen. Für alle außer den Kurvensteuerungen erscheint das Plus (Edit)-Werkzeug am Knoten selbst und entlang der gesamten vertikalen Linienachse.



Mit den Reglern **START TIME CONTROL** und **END TIME CONTROL** legen Sie den Zeitpunkt fest, an dem die Impulsantwort beginnt und endet. Bitte beachten Sie, dass diese Regler auch die Fade In Time und Fade Out Time beeinflussen.

Verwenden Sie den **FADE IN TIME CONTROL** und **FADE IN CURVE CONTROL**, um zu bestimmen, wie sich die Hüllkurve am Anfang des Impulses verhält, und den **FADE OUT TIME CONTROL** und **FADE OUT CURVE CONTROL**, um das Ausklingen des Impulses zu bestimmen.

BITTE BEACHTEN SIE: Die genauen Werte jedes dieser Regler (außer den Kurvenreglern) befinden sich oben in der IR-Hüllkurven-Vorverarbeitungsanzeige.

6.3 MISCHEN DES HOLLYWOOD-ORCHESTERS

Die Art und Weise, wie Sie die Mikrofone in Ihrem Projekt mischen, kann zu einem Klang führen, der von klein und "trocken" bis groß und "feucht" variiert. Was Sie (bis zu einem gewissen Grad) hinzufügen oder weglassen, ist die natürliche Atmosphäre des Raums, so wie sie während der Aufnahmesitzungen entstanden ist. Dieses Ambiente ist so lange zu hören, wie die Samples abgespielt werden (einschließlich der Release-Trail-Samples).

6.3.1 Mischungen mit mehreren Mikrofonen

Da das Mischen von 2 oder 3 der Mikrofonpositionen in den richtigen Proportionen einer Stereo- oder Surround-Sound-Aufnahme eine zusätzliche Dimension verleihen kann, ist es hilfreich, die verschiedenen Ansätze zu verstehen, wenn man sie in einer endgültigen Mischung kombiniert.

Es ist jedoch auch möglich, ein Stück mit nur einer einzigen Mikrofonposition zu erstellen. Die Main-Mikrofone sind aufgrund ihrer Vielseitigkeit eine häufige Wahl dafür, aber in einigen Fällen können die Close- oder Mid-Mikrofone die richtige Wahl sein. Auch wenn es unwahrscheinlich ist, können die Surround- oder Vintage-Mikrofone eine gute Wahl sein, wenn Sie einen großen Umgebungsraum benötigen.

Die folgenden Beispiele beschreiben grundlegende Setups, um zu zeigen, wie Sie die Ausgangssteuern verwenden können, wobei der Schwerpunkt auf den einzelnen Mikrofonpositionen liegt. Wenn Sie die Möglichkeiten mehrerer Instrumente mit jeweils eigenen Mikrofonpositionen in Betracht ziehen, sind die Möglichkeiten zum Einrichten der Ausgänge zu zahlreich, um sie hier aufzulisten. Verwenden Sie die hier beschriebenen Prinzipien, um Ihren eigenen Ansatz zu definieren.

Jedes Mikrofon einzeln aufnehmen

Bei diesem Ansatz können Sie ein oder mehrere Instrumente mit einer einzelnen Mikrofonposition einrichten, wobei der Ausgang auf eine oder mehrere Audiospuren im Sequenzer geht. In der Regel werden Sie während der Kompositionsphase mit den Hauptmikrofonen arbeiten, insbesondere wenn dies die Mikrofonposition ist, die in der endgültigen Mischung dominieren wird. Sobald Sie bereit sind, die Komposition auf die Audiospur(en) zu übertragen, bouncen Sie die Spur(en), um eine Einzelmikrofonaufnahme zu erstellen.

Gehen Sie dann in jedes Instrument in Opus, das zu diesen Audiospuren beigetragen hat, so dass Sie die Hauptmikrofone entladen und durch ein anderes Set ersetzen können, z. B. die Close-Mikrofone.

Bouncen Sie die neue(n) Audiospur(en) und stellen Sie sicher, dass Sie Ihre Spuren so benennen, dass sie angeben, welche Mikrofonposition verwendet wurde. Kümmern Sie sich nicht um die Lautstärke dieser Spur im Verhältnis zur ersten Audiospur; das können Sie im endgültigen Mix einstellen. Wenn Sie mehr als zwei Mikrofonpositionen verwenden, wiederholen Sie den Vorgang, um die restlichen Spuren zu erstellen.

Sobald Sie alle Spuren haben, können Sie sie zu einer einzigen Spur mischen und die relativen Lautstärken anpassen, um den gewünschten Klang zu erzielen.

Diese Vorgehensweise hat zwei Vorteile. Erstens erfordert sie ein kleineres Computersystem als der Versuch, mehrere Samplesätze gleichzeitig in den RAM zu laden. Zweitens, Sie haben

separate Audiospuren für die drei Mikrofonpositionen, die Sie verwenden können, um eine feuchtere oder trockenere Mischung zu erstellen.

Gleichzeitige Aufnahme mehrerer Mikrofone

Es ist auch möglich, mit mehr als einer Mikrofonposition gleichzeitig zu arbeiten, allerdings erfordert dies ein leistungsfähigeres Computer-Setup, um die zusätzlichen Samples im RAM und die zusätzliche Verarbeitung zu bewältigen. Bei diesem Ansatz können Sie vor dem Bouncing auf Audiospuren mehrere Mikrofonpositionen in allen Instrumenten laden. Sie müssen zu diesem Zeitpunkt die einzelnen Lautstärkeregler für die drei Mikrofonpositionen einstellen, um die gewünschte Balance zu erreichen. Dieser Ansatz eignet sich am besten, wenn Sie schnell eine endgültige Mischung erhalten möchten, ohne mehrere Abmischungen zu bearbeiten.

Aufnehmen mehrerer Mikrofone auf getrennten Kanälen

Wenn Sie die im ersten Ansatz beschriebenen separaten Audiodateien erstellen möchten und über ein sehr leistungsfähiges Computersystem verfügen, das es Ihnen erlaubt, mehrere Mikrofonpositionen gleichzeitig zu bearbeiten, können Sie diesen Ansatz verwenden. Richten Sie Ihre Instrumente wie in Fall 2 (oben) ein, aber verwenden Sie die individuellen Ausgangsregler für die verwendeten Mikrofonpositionen, um das Audiomaterial auf separate Spuren zu leiten (anstatt es in Opus zu mischen).

Leiten Sie das Audiomaterial an separate Spuren im Sequenzer, wobei Sie angeben können, welche Ausgänge in jeder Spur erfasst werden sollen (siehe Dokumentation Ihres Sequenzers).

Beachten Sie, dass es möglich ist, mehrere Instrumente (und Mikrofonpositionen) an dieselbe Spur zu senden. Sie können z. B. die Close-Mikrofone für die Staccato-Celli, die Pizzicato-Geigen und beliebig viele andere an die "3-4"-Ausgänge senden und sie werden alle auf derselben Audiospur zusammengemischt. Mit diesem Ansatz können Sie die Audioausgänge beliebig verteilen.

FÜR MEHR INFORMATIONEN: 2.5.5 Multi-Outputs verwenden