



PLAY

Hollywood Orchestral Woodwinds
Virtuelles Instrument

Diamond Edition

Benutzerhandbuch

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

PLAYTM ist ein Markenzeichen von EastWest Sounds, Inc.

© East West Sounds, Inc., 2012. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: Michael Reukauff

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

Telefon: 1-323-957-6969

Fax: 1-323-957-6966

Bei Fragen zur Lizenzierung der Produkte: licensing@estwestsounds.com

Bei allgemeinen Fragen zu den Produkten: info@eastwestsounds.com

<http://support.soundsonline.com>



PLAY

1. Willkommen

- 4 Über Hollywood Orchestral Woodwinds
- 5 Wie man dieses und andere Handbücher benutzt
- 5 Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen
- 5 Das Hauptnavigationssdokument
- 6 Separate Gold und Diamond Handbücher
- 6 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

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

Willkommen

Über Hollywood Orchestral Woodwinds

Diese umfangreiche Bibliothek ist die Dritte in der sehr beliebten "Hollywood"-Reihe von EastWest. Wie die beiden vorherigen bislang veröffentlichten Bibliotheken, wurde sie auf demselben hohen Qualitätslevel, wie man ihn von EastWest gewohnt ist, aufgenommen, bearbeitet und produziert. Und wie ihre Vorgänger wurde sie im Studio 1 der EastWest Studios aufgenommen, was bei allen drei Bibliotheken dafür sorgt, dass sie einen konsistenten Klang und Raumanteil haben.

Hollywood Orchestral Woodwinds wurde von Anfang an so entworfen, dass sie die detaillierteste Sammlung von orchestralen Holzblasinstrumenten sein würde, die jemals zusammengestellt wurde. Und die fertige Bibliothek lebt diesen Anspruch ihres ursprünglichen Entwurfes.

Wie auch bei den beiden vorherigen Veröffentlichungen der Hollywood-Serie, wurde diese Bibliothek klanglich vom Academy Award, C.A.S. (Cinema Audio Society), BAFTA und Emmy Gewinner Toningenieur Shawn Murphy betreut. Er mixte und nahm die Musik für mehr als 300 Filme auf, darunter: Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull; Star Wars: Episode II - Attack of the Clones; Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith; Star Wars: A Musical Journey; Jurassic Park; Jurassic Park The Lost World; Harry Potter and the Prisoner of Azkaban; Titanic; Minority Report; The Bourne Ultimatum; Saving Private Ryan; Munich; The Passion Of The Christ; X-Men: The Last Stand; Ice Age; und viele, viele mehr.



Studio 1 in den EastWest Studios, während der Vorbereitung der Aufnahmesessions.

Wie man dieses und andere Handbücher benutzt

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

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

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

Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen

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

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

Das Hauptnavigationsdokument

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

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für Hollywood Orchestral Woodwinds Bibliothek lesen und Sie müssen das Handbuch für das PLAY System ebenfalls öffnen, so brauchen Sie nur zur Titelseite eines Kapitels zu

gehen und dort den Link „Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationssdokument zu öffnen“ klicken. Dies öffnet das HND in einem neuen Fenster auf dem Bildschirm. In diesem Dokument klicken Sie dann das Symbol für das PLAY System und das Handbuch öffnet sich anstelle des HNDs. Sie haben jetzt beide Handbücher in separaten Fenstern geöffnet, sowohl Hollywood Orchestra Woodwinds, als auch das PLAY System Handbuch.

Separate Gold und Diamond Handbücher

Das virtuelle Instrument Hollywood Orchestral Woodwinds ist in zwei verschiedenen Versionen erhältlich: Gold und Diamond. Jede Version hat ein leicht unterschiedliches Handbuch, daher ist es wichtig, dass Sie das richtige Handbuch zur jeweiligen Version haben. Dies ist das Handbuch für die Diamond Edition. Wenn Sie das falsche Handbuch haben, wenden Sie sich bitte an den technischen Support von EastWest.

Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

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

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

Die Adresse ist

<http://support.soundsonline.com>

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

Die Adresse der Foren ist:

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

Wenn Sie das Forum besuchen, um Support von EastWest zu bekommen (ohne direkt zu der oben genannten Support-Seiten zu gehen), dann stellen Sie sicher, dass Sie die Support-Anforderung in das Support-Forum stellen und nicht in das „General Discussion“ Forum.



PLAY

2. Hollywood Orchestral Woodwinds, eine Übersicht

- 8 Die Holzbläser der Hollywood Orchestral Reihe
- 9 Vergleich der Diamond und Gold Editionen
- 9 Was ist dabei
- 9 Hardware-Voraussetzungen

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

Hollywood Orchestral Woodwinds, eine Übersicht

Die Holzbläser der Hollywood Orchestral Reihe

Dieses virtuelle EastWest Instrument enthält eine Auswahl von Holzblasinstrumenten, die man sowohl in traditionellen wie auch in modernen Orchestern hört. Die 13 enthaltenen Instrumente fallen in drei Kategorien:

- Flöten
- Klarinetten
- Instrumente mit Doppelblätter

Die bekanntesten Mitglieder dieser Familien sind natürlich dabei, aber auch einige weniger bekannte Mitglieder, wie zum Beispiel die Es-Klarinette und die Bassflöte, die ihre einzigartigen Klangfarben einbringen und den Tonumfang der Familien erweitern. Lesen Sie weitere Einzelheiten über die einzelnen Instrumente in den Tabellen ab Seite 24.

Jedes Instrument wurde einzeln aufgenommen. Natürlich können Sie mehrere Instanzen einer Artikulation einsetzen, um polyfone oder parallele Linien zu spielen.

Die Instrumente wurden in einer Vielzahl von Artikulationen aufgenommen, von Staccatissimo über gehaltene Töne bis hin zu verschiedenen Arten von realistischen Legato-Bögen mit gesampelten Zwischentönen. Die Bibliothek enthält auch aufgenommene Performances von Läufen und einzigartigen Holzbläser-Effekten.

Diese Instrumente können auch einzeln verwendet werden oder sie können zu einem größeren Orchesterrahmen mit den anderen Mitgliedern der EastWest Hollywood Serien verwendet werden: Hollywood Orchestral Woodwinds und Hollywood Brass (und wenn es veröffentlicht wurde, auch Hollywood Orchestral Percussion). Alle diese Mitglieder der EastWest Hollywood Serie wurden entwickelt, um zusammenzuarbeiten und einen homogenen orchestralen Klang zu schaffen:

- Sie wurden alle im selben Studio aufgenommen.
- Sie wurden mit denselben Mikrofonen an den gleichen Positionen im Aufnahmerraum aufgenommen.
- Sie wurden alle vom Toningenieur Shawn Murphy betreut.
- Sie wurden mit denselben Techniken und derselben Software bearbeitet.

Auch wenn sie als separate Produkte verkauft werden und im Laufe einiger Jahre veröffentlicht wurden, bilden sie eine Plattform für die Orchestrierung und musikalische Realisation.

Vergleich der Diamond und Gold Editionen

Die Gold Edition ist im Großen und Ganzen ein Auszug der Diamond Edition. Sie ist für diejenigen gedacht, die einen kleineren oder weniger leistungsstarken Rechner besitzen und für diejenigen, die die meisten Eigenschaften und Leistungen der Diamond Edition zu einem kleineren Preis nutzen wollen. Hier sind die Unterschiede:

- **Bit Tiefe:** Die Samples in der Diamond Edition sind 24-bit; die in der Gold Edition sind 16-bit.
- **Auslieferung:** Die Diamond Edition wird auf einer Festplatte ausgeliefert; Die Gold Edition wird mit einer Reihe von DVDs ausgeliefert.
- **Mikrofon Positionen:** Die Diamond Edition enthält die Samples von 5 unabhängigen Mikrofonpositionen, die zusammengemischt werden können, um größtmögliche Kontrolle über den Raum und den Klang zu bekommen; die Gold Edition enthält nur eine einzelne Mikrofonposition.

Die Liste der Artikulationen ist identisch, mit Ausnahme des oben genannten.

Was ist dabei

Die Hollywood Orchestral Woodwinds Bibliothek (Diamond Edition), die sie gekauft haben, enthält folgendes:

- Ein komplettes Set Sample-basierender Instrumente, wie es später im Handbuch noch näher beschrieben wird
- Ungefähr 145 Gigabytes von 24-bit, 44,1 kHz Samples
- Die EastWest PLAY Advanced Sample Engine
- Der eindeutige Autorisationskode, welcher die Lizenz darstellt, die Sie gekauft haben
- Handbücher im Adobe Acrobat Format für sowohl das EastWest PLAY 3 System, als auch das virtuelle Instrument Hollywood Orchestral Woodwinds
- Ein Installationsprogramm, um die Bibliothek, die Software und die Dokumentation auf Ihrem Rechner zu installieren
- Ein Autorisationsassistenten, um die Lizenz in die Online-Datenbank einzutragen

Ein benötigtes Teil, welches *nicht* dabei ist, ist der iLok Sicherheitsschlüssel. Wenn Sie bereits einen von einem vorherigen Kauf besitzen, können Sie diesen benutzen. Ansonsten müssen Sie sich noch einen besorgen. Sie können diesen von vielen Händlern, die auch EastWest Produkte verkaufen, erwerben oder Sie können ihn auch Online auf www.soundsonline.com kaufen.

Hardware-Voraussetzungen

Im Handbuch des PLAY Systems finden Sie eine komplette Liste der Hardware- und Softwarevoraussetzungen, um das PLAY System zu installieren und auszuführen.

Da die Größe und die Komplexität vieler Instrumente in Hollywood Orchestral Woodwinds höher ist, als in anderen PLAY Bibliotheken, benötigen sie wahrschein-

lich ein leistungsfähigeres System, als es für die anderen Bibliotheken empfohlen wird.

- Intel oder AMD Quad-Core Prozessor, oder besser, mit mindestens 2,66 GHz
- 8 GB oder mehr Hauptspeicher
- Ein 64-bit Betriebssystem und ein 64-bit Sequenzer wenn PLAY 3 als Plug-In läuft

Beachten Sie bitte, dass dies ein empfohlenes System ist und es leistungsfähiger ist, als das Minimum dessen, was erforderlich ist.

Solid State Laufwerke (SSD)

Es besteht kein Zweifel daran, dass SSDs eine Revolution für die Speicherung und das Abspielen von Samples darstellen. Während sie derzeit noch teurer sind als herkömmliche Festplatten, so sind die Such und Zugriffszeiten quasi sofort, was bedeutet, dass Sie größere Projekte erstellen können oder kleinere Latenzen ohne Umwege nutzen können, ohne Störungen am Audioausgang zu bekommen. Für die größten Instrumente in Hollywood Orchestral Woodwinds können SSDs die einzige Möglichkeit sein (kleinere Instrumente sind für andere Anwender vorhanden) und die Anzahl der Mikrofonpositionen, auf die gleichzeitig zugegriffen werden können, können unter Umständen auch von SSDs abhängig sein. Die Installation von 2 oder mehr kleineren SSDs mit echtem Hardware RAID 0 bringt die beste Leistung. Professionellen Anwendern empfehlen wir Systemspezialisten hinzuzuziehen, um die beste Leistung zu erreichen.

EastWest hat umfangreiche Tests mit PLAY 3 und SSDs vorgenommen und waren in der Lage, Samples und Instrumente mit über 700 gleichzeitigen Stimmen ohne Knacksen, Klicken oder anderen Artefakten, die entstehen, wenn die gleiche Sequenz von einer herkömmlichen Festplatte abgespielt wird, wiederzugeben.

Dieser Unterschied zeigt, dass es nicht die PLAY 3 Software ist, die den Flaschenhals bei dem Datenstrom darstellt. Es ist die „Suchzeit“, die benötigt wird, um die vielen Hundert Samples zu lokalisieren, die bei einer herkömmlichen Festplatte alle auf einmal zur CPU übertragen werden müssen. Komponisten und Orchestratoren, die solche großen Projekte mit dieser Art der Instrumente erstellen wollen, um mehr Realismus durch komplexe Überblendungen zu erreichen, können solche SSD (zusammen mit mehr als 8GB Hauptspeicher) helfen.

Voraussetzungen für den Sample Speicher

Der verfügbare Speicherplatz auf der Festplatte, der für die Installation der Hollywood Orchestral Woodwinds (Diamond Edition) erforderlich ist, liegt bei etwa 145 GB (Gigabytes).



3. Die Orchestral Woodwinds Benutzeroberfläche

- 13 Performance
- 14 Round Robin Reset Knopf
- 15 Stereo Double Regler
- 15 Der Master-Knopf und Pre-Delay in der Reverb-Gruppe
- 16 Die grafische Darstellung der Hüllkurve
- 16 Die Browser-Ansicht
- 16 Performance Skripte
- 19 Die Artikulationsanzeige und Keyswitches

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

Die Benutzeroberfläche der Orchestral Woodwinds

Jede Bibliothek zeigt seine eigene Benutzeroberfläche, wenn das ausgewählte Instrument in der oberen rechten Ecke in der Combobox ausgewählt wurde (siehe unten).

Ein Großteil der Benutzeroberfläche ist bei allen PLAY-System Bibliotheken identisch und die gemeinsam verwendeten Regler sind im PLAY Systemhandbuch beschrieben. Die Hollywood Orchestral Woodwinds spezifischen Regler und Einstellungsmöglichkeiten, die nachfolgend in diesem Kapitel beschrieben werden, sind auf der nächsten Seite aufgeführt. Wenn Sie einen Regler hier nicht aufgeführt sehen, dann sehen Sie bitte im PLAY System Handbuch nach. Das ist das andere Handbuch, das während der Installation auf Ihre Festplatte kopiert wurde.



Die Regler, die in diesem Handbuch (und nicht im PLAY 3 System Handbuch) beschrieben sind:

- Performance (4 Knöpfe)
- Round Robin Reset
- Stereo Double
- Die grafische Darstellung der Hüllkurve

Performance

Es sind fünf Knöpfe in der Performance-Gruppe zusammengefasst. Dazu gehören drei Knöpfe, um bestimmte Skripte der Hollywood Orchestral Woodwinds ein- und auszuschalten, die bestimmte Wiedergabeparameter beeinflussen:

- Portamento Sim
- Repetition Sim
- Legato Sim

Sim ist die Abkürzung für Simulation. Da heißt, diese Knöpfe steuern die Skripte die helfen die genannte Funktion zu simulieren.



Ein vierter Knopf schaltet die Einschränkung ein oder aus, dass ein Instrument alle Noten als Monophon betrachten soll (selbst wenn sich Noten überlappen):

- Monophonic True Legato

Der fünfte Knopf in dieser Gruppe, Round Robin Reset, ist in einem eigenen Abschnitt weiter unten beschrieben.

Lesen im Abschnitt über die Performance-Skripte, ab Seite 16, wie Sie die drei Skripte mit modifizierbaren Parametern einsetzen können: Portamento, Legato und Repetition. Sie können dort auch etwas über die MIDI Control Codes lesen, die diese Skripte ein- und ausschalten.

Wenn Sie zuerst eine Artikulation laden, sind bestimmte Einstellungen für die drei Skripts vorgegeben (ein und aus), so wie es von den EastWest Klangdesigner vorgesehen ist. Wenn Sie andere Einstellungen als Standardeinstellungen haben möchten, dann müssen Sie sie in eine .ewi-Datei speichern und Ihre neue Version laden, wenn Sie sie brauchen.

Legato Sim Knopf

Legato ist die Art, Noten in einer Phrase zu spielen, ohne eine bemerkenswerte Pause zwischen ihnen zu haben, um eine weiche und fließende Melodie zu produzieren. Nutzen Sie diesen Knopf, um Legato für die Artikulation einzuschalten. Der Skript-basierte Effekt ist unabhängig von den tatsächlichen Legato-Instrumenten in den Hollywood Orchestral Woodwinds. Für Informationen, wie das Legato-Skript mit

den Legato-Instrumenten zu vergleichen ist, lesen Sie bitte die Diskussion ab der Seite 45.

Portamento Sim Knopf

Portamento, manchmal auch Glissando genannt, ist eine Technik, bei der ohne Unterbrechung von einem Ton zum nächsten in der Phrase „gerutscht“ wird. Portamento, so wie in diesem virtuellen Instrument, ist normalerweise eine kurze vorgezogene Bewegung zwischen den beiden benachbarten Noten.

Wenn Portamento eingeschaltet wird, ist dieser Effekt eine subtile Art und Weise die Wiedergabe noch realistischer klingen zu lassen.

Repetition Sim Knopf

Repetition, in diesem Kontext, bezieht sich hier darauf, eine einzelne Note mehr als einmal, ohne andere Noten dazwischen, in derselben Phrase abzuspielen. Wenn Sie diesen Knopf einschalten, werden wiederholte Noten ein wenig unterschiedlich klingen, um den Effekt einer mechanischen Wiederholung zu vermeiden. Lesen Sie ab der Seite 19 eine vollständigere Beschreibung über das Repetition-Skript und wie Sie dieses Feature anwenden können.

Monophonic True Legato Knopf

Wenn Sie diesen Knopf einschalten wird ein Legato-Instrument monophon. Das bedeutet, wenn noch eine Note spielt und eine andere beginnt, die erste Note beendet wird, selbst wenn noch kein MIDI Note Off Befehl gesendet wurde. Wenn Sie sich dazu entschließen, diese Funktion abzuschalten, so dass Sie mehrere Melodien mit einer einzelnen Instanz des Legato-Patches spielen können, so riskieren Sie, dass PLAY unangebrachte Bindebögen zwischen den verschiedenen Melodien spielt.

Round Robin Reset Knopf

Eine Round Robin Artikulation ist eine, in der mehrere verschiedene Samples aufgenommen wurden, die in allen Parametern wie Lautstärke, Anschlagstärke und so weiter im Großen und Ganzen identisch sind. Die PLAY Engine weiß, wie zwischen zwei oder mehreren Samples während des Abspielens gewechselt werden muss. Das Ziel ist es, den sogenannten „Maschinengewehreffekt“ zu vermeiden. Dieser Effekt entsteht immer dann, wenn dieselbe aufgenommene Note immer wieder mechanisch nacheinander abgespielt wird.

Eine Artikulation mit „RR“ in ihrem Namen nutzt die Round Robin Technik. Die mit einem „x3“, „x4“ oder ähnlichem im Namen, nutzen 3, 4 oder mehr unterschiedliche Samples für jede Note.



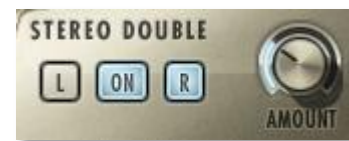
Es gibt ein prinzipielles Problem mit der Round Robin Technologie und einen Weg, um dieses Problem zu lösen. Das ist der Round Robin Reset Knopf. Die PLAY Engine erinnert sich daran, welches Sample als nächstes gespielt werden soll. Wenn zum Beispiel ein Round Robin Instrument aus zwei Samples, A und B, besteht und das Musikstück spielt dieses Sample 7-mal,

dann spielt die PLAY Engine A B A B A B A. Wenn das Musikstück dann wieder von vorne abgespielt wird, wird als erstes das Sample B zu hören sein, weil es als nächstes an der Reihe ist. Das zweite Abspielen des Musikstückes wird etwas anders klingen. Dadurch, dass es möglich ist, alle Round Robin Artikulationen zurückzusetzen, erreicht man eine konsistente Wiedergabe.

Sie können jederzeit bei Bedarf den Knopf zum Zurücksetzen der Round Robin Artikulationen nutzen. Oder Sie nutzen eine frei auswählbare MIDI-Note oder einen MIDI-Kontroller, um es Instrument für Instrument zurückzusetzen. Nutzen Sie dafür Ihr MIDI-Keyboard oder nehmen Sie die aufgenommenen Daten Ihres Sequenzers dafür. Sehen Sie dafür in der Beschreibung des Einstellungsdialoges nach.

Stereo Double Regler

Dieser Regler mit seinen drei Knöpfen gibt dem Anwender die Option, exklusiv nur das linke oder rechte Stereosignal zu nutzen, wenn „Stereo“ als Kanalquelle ausgewählt wurde. Bei allen anderen Einstellungen hat dieser Regler keine Funktion.



Der Regler lässt den Anwender bestimmen, wie weit das Signal gespreizt wird und wie weit entfernt die Hörerperspektive der Stereokanäle sein wird. Eine Einstellung von 0% bringt beide Kanäle in der Mitte zusammen (außer wenn der Panorama-Knopf eine andere Position vorgibt) und entspricht der Einstellung, als wenn der On/Off-Knopf ausgeschaltet wird. Eine Einstellung von 100% zieht das Signal am weitesten auseinander. Wählen sie das linke oder das rechte Signal mit den entsprechenden Knöpfen neben dem Regler.

Der Master-Knopf und Pre-Delay in der Reverb-Gruppe

Die allgemeinen Einstellungen in der Reverb-Gruppe sind im PLAY System-Handbuch beschrieben, aber die Benutzeroberfläche der Hollywood Orchestral Woodwinds enthält zwei Besonderheiten, die nicht in allen PLAY Bibliotheken vorhanden sind:

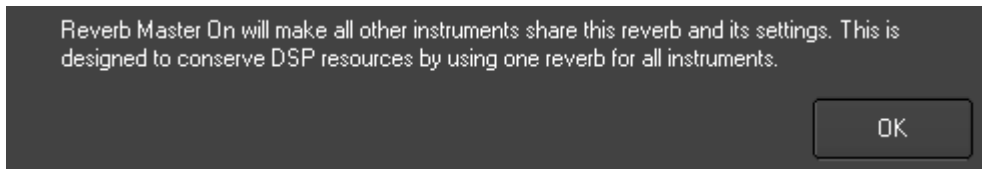
Der Master-Knopf

Wenn dieser Knopf gedrückt wird und das On-Licht angeht, wird der Hall für alle Instrument in dieser Instanz von PLAY eingeschaltet, auch für Instrumente von anderen Bibliotheken, die den Master-Knopf nicht besitzen.

Wenn der Master-Knopf bereits in einem anderen Instrument in dieser Instanz von PLAY eingeschaltet ist und der Master-Knopf wird in einem neuen Instrument gedrückt, dann werden die Einstellungen in der Benutzeroberfläche des neuen Instruments für alle anderen Instrument in dieser PLAY-Instanz übernommen.



Die Ausführung eines hochqualitativen Halls kann sehr CPU-belastend sein und das ist der Grund, dass derselbe Hall für alle Instrumente einer Audiospur genutzt wird. Das Einschalten des Master-Knopfes, erlaubt es Ihnen eine einzelne Instanz des Hallprozessors zu nutzen und der Effekt wird dann auf mehrere Instrumente angewendet.



Wenn Sie den Master-Knopf drücken, zeigt PLAY einen Warnhinweis, wie hier oben, an, um Sie daran zu erinnern, dass die Reverb-Einstellungen jetzt für alle Instrumente dieser Instanz gelten.

Der Pre-Delay-Knopf

Eine Erhöhung dieses Wertes bewirkt, dass der Hall nicht auf den Anfang der Samples wirkt. Diese Besonderheit erlaubt es Ihnen, den Klang jedes Anschlages unbeeinflusst zu lassen, während der Rest der Note von dem Hall profitiert.

Die grafische Darstellung der Hüllkurve



Die Hüllkurvenregler sind im PLAY-Handbuch beschrieben, weil sie bei jeder PLAY Bibliothek zu finden sind. Nur einige Bibliotheken zeigen auch die grafische Übersicht an (so wie hier zu sehen), insofern ist sie auch nur in diesen Handbüchern beschrieben.

Beachten Sie bitte, dass das Bild der kompletten Länge aller Phasen der Hüllkurve entspricht. Wenn Sie also einen Part in der

Hüllkurve ändern, zum Beispiel Decay, sehen Sie, wie sich die Länge der anderen Komponenten, Attack und Release, ändert, weil ihre Phasen länger oder kürzer werden. Dieses Verhalten ist so erwartet.

Die Browser-Ansicht

Der Browser verhält sich in allen PLAY-System Bibliotheken identisch. Lesen Sie bitte im PLAY-System Handbuch nach, wie diese Ansicht bedient wird.

Performance Skripte

Das virtuelle Instrument Hollywood Orchestral Woodwinds enthält drei vom Anwender veränderbare eingebaute Skripte, die den Phrasen extra Realismus einhauchen können und die davon profitieren können:

- Das Portament-Skript erzeugt einen gleitenden Übergang zwischen zwei aufeinanderfolgenden Noten innerhalb einer Phrase. Das kann dazu benutzt werden, um das subtile Portamento zu emulieren, das zum Beispiel vorkommt, wenn die Finger eines Streichers sich am Anfang oder am Ende einer klingenden Note auf der Saite bewegen.
- Das Repetitions-Skript verändert die Qualität einer Note, wenn eine einzelne Note schnell mehrfach nacheinander wiederholt wird. Es ist ähnlich dem, was mit Round Robin Patches erzeugt werden kann, aber der Effekt kann auf jede Artikulation angewendet werden, nicht nur auf die mit „RR“ im Namen.
- Das Legato-Skript erzeugt einen mehr fließenden und zusammenhängenden Klang bei Noten, die zusammengehörig in einer Phrase gespielt werden.

Die Skripts selbst sind vom Anwender nicht veränderbar, aber wichtige Parameter können über MIDI Control Codes eingestellt werden. Lesen Sie die Details dazu in der folgenden Beschreibung.



Damit ein Skript aktiv die Noten einer Artikulationsdatei beeinflussen kann, muss das Skript in der Benutzeroberfläche von PLAY eingeschaltet sein. Das obige Bild zeigt, dass das Legato-Skript ausgeschaltet ist und dass die anderen zwei Skripte eingeschaltet sind. Zusätzlich muss der dazugehörige MIDI Control Code nicht ausgeschaltet sein. Das heißt, wenn MIDI Werte für das An/Ausschalten auf diesem Kanal erzeugt werden, wie in der Tabelle unten, müssen sie im Bereich von 64 bis 127 sein. Wenn MIDI Control Codes nicht erzeugt werden, wird eingeschaltet angenommen (zu mindestens solange das Licht in der Benutzeroberfläche an ist).

Der Effekt, wie der Legato oder Portamento Effekt eingreift, ist eher subtil. Das Ziel ist es, den Klang weich und zusammenhängend zu spielen und nicht irgendetwas so hervorzuheben, dass der Effekt selbst die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Diese beiden Skripte teilen viele Eigenschaften in der Weise wie Sie den Klang beeinflussen, das Legato-Skript enthält ein wenig von der Portamento-Komponente und umgekehrt.

MIDI Control Codes

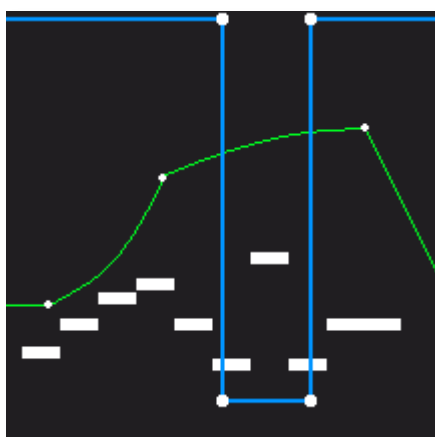
Diese MIDI-Werte können im eigenständigen Modus durch Verändern an den Knöpfen oder Schiebereglern einer „Kontrolloberfläche“ oder einer MIDI-Tastatur eingestellt werden. Wenn es als Plug-In in einem Sequenzer oder eines anderen Programmes läuft, können Sie eine Controller-Kurve erzeugen, die die Werte automatisch während der Wiedergabe einstellt. Sehen Sie dazu im Handbuch Ihrer Hard- oder Software nach, um nachzulesen, wie die Werte der Control Codes eingegeben werden können.

Die nachfolgende Tabelle zeigt die Codes, die die Skripte beeinflussen. Beachten Sie bitte, dass die MIDI-Control Codes keinen Einfluss haben, solange nicht der entsprechende Effekt in der PLAY-Benutzeroberfläche eingeschaltet ist.

Code	Portamento	Repetition	Legato
5	Zeit		Zeit
65	An/Aus		
68			An/Aus
69		An/Aus	

Die drei An/Aus Control Codes arbeiten alle auf dieselbe Art und Weise: ein Wert von 64 oder höher schaltet die Skripte ein und jeder andere Wert (0-63) schaltet die Skripte aus.

CC5 beeinflusst die Dauer des Portamento oder des Legato. Die möglichen Werte sind 0-127. Je höher der Wert, desto länger braucht der Effekt. Sie sollten höhere Werte einstellen, um den Klang mehr zu betonen. Benutzen Sie Ihre Ohren, um den richtigen Wert für jede Phrase zu finden.



Das Bild hier links zeigt zwei Kurven, die das Portamento-Skript beeinflussen. Die neun weißen horizontalen Balken sind die Noten. Die blaue Linie ist CC65, der das Skript ein und ausschaltet, so dass nur einige Noten Portamento benutzen. Die grüne Kurve ist CC5. Sie setzt die Dauer der „Portamento-Zeit“ für jede einzelne Note. (Beachten Sie bitte, wo die CC65-Linie fast ganz unten ist, CC5 keine Auswirkungen mehr hat, da hier das Skript ausgeschaltet ist.)

Monophones Verhalten

Sowohl das Portamento als auch das Legato-Skript ändern das Instrument (.ewi Datei) so, dass nur noch eine Note zurzeit gespielt werden kann, wenn das Skript eingeschaltet ist. Wenn eine Note noch spielt und eine neue beginnt, wird die erste Note in diesem Moment beendet. Dieses Verhalten lässt keine Mehrdeutigkeit zu, wie die Noten eine Phrase abgespielt werden.

Eine Konsequenz aus diesem Verhalten ist, dass wenn Sie zwei Legato Linien spielen wollen – oder eine Legato und eine nicht Legato – die mit derselben Stimme gesungen werden sollen, dann müssen Sie die Stimme mehr als einmal laden und das Legato-Skript an den entsprechenden Stellen an-und ausschalten. Dasselbe gilt natürlich auch für das Portamento-Skript.

Repetition Skript

Wenn aufeinanderfolgende Noten derselben Tonhöhe gespielt werden und immer dasselbe Sample abgespielt wird, klingt das sehr mechanisch. Das wird der „Maschinengewehreffekt“ genannt. Das Repetition-Skript löst dieses Problem. Für jede Stimmendatei benutzt das Skript eine oder mehrere zufällig ausgewählte Optionen, um den Klang bei jeder Wiederholung ein bisschen zu variieren:

- Es wird eine benachbarte Note genommen (zum Beispiel einen Halbton höher oder tiefer) und auf die richtige Tonhöhe gestimmt.
- Starten der Note einen kleinen bisschen später oder früher wie angegeben.
- Die Note ein kleines bisschen nach oben oder unten verstimmen (Hundertstel eines Halbtones)

Diese Variabilität gibt dem Klang einen mehr menschlichen weniger roboterhaften Klang. Denn welcher menschlicher Musiker spielt jede Note in exakt derselben Tonhöhe und exakt in der notierten Zeit?

Die Produzenten haben festgelegt, welche der drei Einstellungen für jede Artikulation das Beste ist – und wie viel Variabilität erlaubt ist – um ein möglichst realistisches Verhalten zu erreichen. Einige Patches nutzen alle 3 Einstellungen zufällig, während andere nur eine oder zwei von ihnen nutzen.

Beachten Sie bitte, dass die Repetitionskripte nicht das Äquivalent eines Round Robin Reset-Knopfes haben, um sicherzustellen, dass immer der gleiche Klang zu jedem Zeitpunkt gespielt wird, wenn die gleiche Spur als Audio ausgegeben wird.

Die Artikulationsanzeige und Keyswitches

Im Zentrum der Player-Anzeige finde Sie eine Liste der im aktuellen Fenster verfügbaren Artikulationen. Meistens ist diese Liste kurz und enthält nur eine Artikulation des Instrumentes und vielleicht noch den Ausklang in einer separaten Zeile. Das Bild rechts zeigt die Anzeige für ein Legato Slur Instrument.



Die Checkboxes auf der linken Seite der Anzeige erlauben es Ihnen, jede Artikulation zu deaktivieren (Ausschalten während die Samples aber geladen bleiben) oder unabhängig davon, die Samples aus dem Hauptspeicher zu entladen. Der kleine Knopf in der dritten Spalte erlaubt es Ihnen, jede Artikulation in der Lautstärke einzustellen, ohne die Lautstärke der anderen zu beeinflussen.



4. Instrumente, Artikulationen, Keyswitches

22	Die Tabelle der Instrumente
24	Tabelle der Instrumente
27	01 Long
29	02 Short
30	03 Effekt
31	04 Keyswitch
34	05 Legato

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

Instrumente, Artikulationen und Keyswitches

Das virtuelle Instrument Hollywood Orchestral Woodwinds ist eine Bibliothek, die erschaffen wurde, um Orchestrationen zu erschaffen, wie man sie in Filmmusik hört – aber natürlich kann sie auch dazu benutzt werden, jede andere Art von Musik zu erzeugen. Und es passt auch gut zu den anderen virtuellen Instrumenten von EastWest, nehmen Sie doch einfach die Bläser, Gitarren, Perkussionen und Stimmen, so wie Sie es sich vorstellen, hinzu. Diese Bibliothek und alle anderen Bibliotheken der EastWest „Hollywood“-Reihe arbeiten sehr gut zusammen. Sie enthalten die gleichen Mikrofonpositionen und andere Funktionen, die dabei helfen einen homogenen Klang zu erschaffen.

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

- Flöten (ohne Rohrblatt)
 - > Flöten
 - > Flöten 2
 - > Piccolo-Flöte
 - > Alt-Flöte
 - > Bass-Flöte
- Klarinetten (einzelnes Rohrblatt)
 - > Klarinette
 - > Es-Klarinette
 - > Bass-Klarinette
 - > Kontrabass-Klarinette
- Instrumente mit zwei Rohrblättern
 - > Oboe
 - > English Horn
 - > Fagott (Bassoon)
 - > Kontrafagott (Contra Bassoon)

Die verschiedenen Artikulationen dieser 13 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, das 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 Tabelle der Instrumente

Der Klang jedes Instrumentes wird in der Form von einem oder mehreren Instrumentendateien (mit der Dateierweiterung .ewi im Browser) bereitgestellt, oft auch separat für jede Artikulation. Innerhalb einer Instrumentendatei können mehrere Artikulationen vorhanden sein, die auf verschiedenen Wegen ausgewählt werden können:

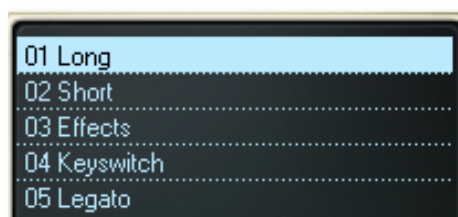
- Über die Benutzeroberfläche
- Mit Keyswitch-Noten
- Durch Drehen des Modulationsrades

Die Kategorien der Instrumente

Für alle Instrumente in dieser Bibliothek gilt, dass die Liste der Instrumente in Kategorien unterteilt ist. Im Browser erscheinen sie als separate Verzeichnisse:

- 01 Long
- 02 Short
- 03 Effekts
- 04 Keyswitch
- 05 Legato

(Die Nummer am Anfang jedes Namens einer Kategorie dient dazu, dass die Liste im Browser immer in derselben Reihenfolge erscheint.) Diese Kategorien erscheinen als Überschrift in den Abschnitten und der folgenden Tabelle, um Ihnen zu helfen, die Instrumentendateien in den Tabellen und im Browser leichter zu finden.



Beachten Sie bitte, dass nicht jedes Instrument Artikulationen in jedem Verzeichnis hat. Besonders bei den selteneren Instrumenten werden sie auch Verzeichnisse vermissen. Die Es-Klarinette und die Kontrabass-Klarinette haben keine Unterverzeichnisse, dort sind alle Artikulationsdateien in einem Verzeichnis.

Eine Anmerkung zur Dynamik der Hollywood Orchestral Woodwinds Instrumente

Wie schon an vielen Stellen in den Handbüchern von EastWest aufgezeigt, gibt es verschiedene Wege, wie man es einstellt, wie laut ein Instrument klingt:

- MIDI Anschlagstärke (Velocity)
- Lautstärke, CC7
- Ausdruck (Expression), CC11
- Das Modulationsrad, CC1

Lautstärke und Expression (Ausdruck) funktioniert bei allen Instrumenten. Lautstärke dient dazu, die Lautstärke der Instrumente zueinander anzupassen. Expression dient dazu die Dynamik, Klangfarbe und Ausdrucksstärke des Instrumentes wiederzugeben. Weder Lautstärke noch Expression ändert die Klangfarbe des Instrumentes, sondern nur die Lautstärke.

Hollywood Orchestral Woodwinds Instrumente verwenden entweder MIDI Velocity oder das Modulationsrad – manchmal auch beides – um den Klang der Instrumente zu beeinflussen, wenn Sie lauter oder leiser gespielt werden. Als allgemeine Regel in dieser Bibliothek gilt:

- Staccato und Marcato: Anschlagstärke (Velocity) verwenden
- Sus Accent: sowohl Velocity als auch das Modulationsrad verwenden, um bestimmte Bereiche des Klangs zu beeinflussen
- Alle übrigen: verwenden Sie das Modulationsrad

Weitere Einzelheiten finden Sie in der Beschreibung der entsprechenden Instrumente später in diesem Kapitel.

Manche Hollywood Orchestral Woodwinds Instrumente verwenden das Modulationsrad, um zwischen den Samples überzublenzen, anstatt aufgrund der MIDI Velocity jeder Note das entsprechende Sample auszuwählen. Dieser Ansatz gibt dem Komponisten sehr viel mehr Kontrolle über die Lautheit und die Klangfarbe. Aber das hat auch seine Nachteile: es werden mehr Rechnerressourcen gebraucht, vor allem mehr Speicher und Prozessorleistung. Wie bei einigen Instrumenten in der Beschreibung unten erwähnt, spielt PLAY bis zu 6 verschiedene Samples gleichzeitig für jede Note (ohne die Ausklänge).

Setzen Sie die Richtlinien an anderer Stelle in diesem Abschnitt um, um Velocity, das Modulationsrad oder beides einzusetzen. Wenn Sie aber bemerken, dass ein Instrument nicht auf eine der Möglichkeiten die Lautstärke zu beeinflussen reagiert, dann sollten Sie andere Wege versuchen, um die Dynamik zu bekommen, die Sie suchen.

Übersicht über die Instrumente in den Hollywood Orchestral Woodwinds

Die folgenden 3 Tabellen, die über mehrere Seiten gehen, listen die verfügbaren Instrumentendateien aller Instrumente auf. Ein Haken in einer Spalte zeigt an, dass es eine .ewi Datei für das in der Überschrift genannte Solo-Instrument gibt, die den in der linken Spalte genannten Namen hat.

Diese Tabellen zeigen nicht alle Artikulationen an, die in jedem Instrument vorkommen können, das wird später in diesem Kapitel noch genauer beschrieben.

Wenn ein orchestrales Instrument (z.B. die Alt-Flöte) nicht die Artikulation enthält nach der Sie suchen, dann sollten Sie eine der folgenden Möglichkeiten versuchen, um sich an den gewünschten Sound anzunähern:

- Benutzen Sie einen Patch aus einer anderen Sektion. Sie können die Unterschiede in der Klangfarbe durch den Einsatz eines EQs und/oder durch Verdoppelung mit einem anderen Patch aus der richtigen Sektion einstellen
- Verwenden Sie einen ähnlichen Patch vom richtigen Instrument. Dann experimentieren Sie mit der AHSDR-Hüllkurve und/oder anderen Parametern, um den Klang mehr in die Richtung zu bekommen, den Sie haben möchten.

Sie werden feststellen, wenn der Klang dem gesuchten ziemlich nahe kommt, dass es niemand merken wird, besonders inmitten anderer Instrumente.

Die Seitennummer in der letzten Spalte sind Links. Klicken Sie auf eine der Nummern (wenn Sie sie am Bildschirm sehen), um direkt zu der Seite zu springen.

INSTRUMENTEN ÜBERSICHT: FLÖTEN						Seite
01 Long	Flöte	Flöte 2	Piccolo	Altflöte	Bassflöte	27
Sus Vibrato	✓	✓	✓	✓	✓	27
Sus Non-Vibrato	✓	✓	✓	✓		
Sus Expressive	✓	✓		✓	✓	
Sus Accent	✓	✓	✓	✓	✓	
Sus NV VB	✓	✓	✓	✓		
Legato Repetitions RRx4	✓	✓	✓	✓	✓	28
02 Short	Flöte	Flöte 2	Piccolo	Altflöte	Bassflöte	29
Marcato Short Double Tongue RRx4	✓	✓				29
Staccato RRx4				✓		29
Staccato Double Tongue RRx4					✓	
Staccato Double Tongue RRx9	✓	✓	✓			
Staccatissimo Double Tongue RRx9	✓	✓	✓			
Shorts MOD SPEED	✓	✓				29
03 Effects	Flöte	Flöte 2	Piccolo	Altflöte	Bassflöte	30
Run Up Octave Chromatic	✓	✓	✓			30
Run Down Octave Chromatic	✓	✓	✓			
Run Up Major Scale	✓	✓	✓			
Run Down Major Scale	✓	✓	✓			
Run Up Minor Scale	✓	✓	✓			
Run Down Minor Scale	✓	✓	✓			
Run Up Whole Tone Scale	✓	✓	✓			
Run Down Whole Tone Scale	✓	✓	✓			
Trill HT	✓	✓	✓			30
Trill WT	✓	✓	✓			
Flutter Tongue	✓	✓	✓			31
Repetitions Fast	✓	✓	✓			31
Repetitions Medium	✓	✓	✓			
Repetitions Slow	✓	✓	✓			
Sing RR	✓					31
Effects (FX)			✓			31
Effects (FX) Long	✓					
Effects (FX) Short	✓					
04 Keyswitch	Flöte	Flöte 2	Piccolo	Altflöte	Bassflöte	31

HOLLYWOOD ORCHESTRAL WOODWINDS

Keyswitch Sus Short	✓	✓	✓	✓	✓	
Keyswitch Runs FX	✓	✓	✓	✓	✓	
05 Legato	Flöte	Flöte 2	Piccolo	Altflöte	Bassflöte	34
Legato Slur	✓		✓	✓		34
Legato Slur Auto-Tempo	✓		✓	✓		
Legato Slur Velocity-Speed	✓		✓	✓		
Legato Slur Accent	✓		✓	✓		
Legato Slur Runs	✓		✓	✓		34
Legato SlurStaccato Runs	✓		✓	✓		

INSTRUMENTEN ÜBERSICHT: KLARINETTEN

Seite

01 Long	Klarinette	Es-Klar.	Bass-Klar.	Kontrabass-Klarinette	27
Sus Non-Vibrato	✓	✓	✓	✓	
Sus Expressive	✓		✓		
Sus Accent	✓	✓	✓	✓	
Legato Repetitions RRx4	✓		✓		28
02 Short	Klarinette	Es-Klar.	Bass-Klar.	Kontrabass-Klarinette	29
Marcato Short Double Tongue RRx4	✓		✓		29
Staccato RRx5			✓		29
Staccato Double Tongue RRx5				✓	
Staccato Double Tongue RRx9	✓	✓			
Staccatissimo Double Tongue RRx5			✓		
Staccatissimo Double Tongue RRx9	✓				
Shorts MOD SPEED	✓		✓		29
03 Effects	Klarinette	Es-Klar.	Bass-Klar.	Kontrabass-Klarinette	30
Run Up Octave Chromatic	✓				30
Run Down Octave Chromatic	✓				
Run Up Major Scale	✓				
Run Down Major Scale	✓				
Run Up Minor Scale	✓				
Run Down Minor Scale	✓				
Run Up Whole Tone Scale	✓				
Run Down Whole Tone Scale	✓				
Trill HT	✓		✓		30
Trill WT	✓		✓		
Repetitions Slow	✓				
Effects (FX) Long	✓		✓		
Effects (FX) Short	✓				
04 Keyswitch	Klarinette	Es-Klar.	Bass-Klar.	Kontrabass-Klarinette	31
Keyswitch Sus Short	C0-A#0		C0-A0		
Keyswitch Runs FX	C0-G0				
05 Legato	Klarinette	Es-Klar.	Bass-Klar.	Kontrabass-Klarinette	34
Legato Slur Auto-Tempo	✓	✓	✓	✓	
Legato Slur Velocity-Speed	✓	✓	✓	✓	

HOLLYWOOD ORCHESTRAL WOODWINDS

Legato Slur Accent	✓	✓	✓	✓	
Legato Slur Runs	✓		✓		34
Legato SlurStaccato Runs	✓		✓		

INSTRUMENTEN ÜBERSICHT: DOPPEL ROHRBLÄTTER

Seite

01 Long	Oboe	Engl.-Horn	Fagott	Kontra-Fagott	27
Sus Vibrato	✓	✓	✓	✓	
Sus Non-Vibrato	✓	✓	✓	✓	
Sus Expressive	✓	✓	✓	✓	
Sus NV VB	✓	✓	✓	✓	
Sus Accent	✓	✓	✓	✓	
Legato Repetitions RRx4	✓	✓	✓	✓	28
02 Short	Oboe	Engl.-Horn	Fagott	Kontra-Fagott	29
Marcato Short Double Tongue RRx4	✓	✓	✓	✓	29
Staccato Double Tongue RRx5				✓	
Staccato Double Tongue RRx9	✓	✓	✓		
Staccatissimo Double Tongue RRx5				✓	
Staccatissimo Double Tongue RRx9	✓	✓	✓		
Shorts MOD SPEED	✓	✓	✓	✓	29
03 Effects	Oboe	Engl.-Horn	Fagott	Kontra-Fagott	30
Run Up Octave Chromatic	✓		✓		30
Run Down Octave Chromatic	✓		✓		
Run Up Major Scale	✓		✓		
Run Down Major Scale	✓		✓		
Run Up Minor Scale	✓		✓		
Run Down Minor Scale	✓		✓		
Run Up Whole Tone Scale	✓		✓		
Run Down Whole Tone Scale	✓		✓		
Trill HT	✓	✓	✓		30
Trill WT	✓	✓	✓		
Repetitions Medium	✓		✓		
Repetitions Slow	✓		✓		
04 Keyswitch	Oboe	Engl.-Horn	Fagott	Kontra-Fagott	31
Keyswitch Sus Short	C0-A#0	C0-A#0	C0-G#0	C3-G#3	
Keyswitch Runs FX	C0-G0		C0-G0		
05 Legato	Oboe	Engl.-Horn	Fagott	Kontra-Fagott	34
Legato Slur				✓	
Legato Slur Auto-Tempo	✓	✓	✓	✓	
Legato Slur Velocity-Speed	✓	✓	✓		
Legato Slur Accent	✓	✓	✓	✓	
Legato Slur Runs	✓			✓	34
Legato SlurStaccato Runs	✓	✓	✓	✓	

Instrumententypen

Die folgenden Abschnitte erläutern einige der verschiedenen Typen von Instrumenten (.ewi Dateien), die in den Hollywood Orchestral Woodwinds enthalten sind. Die hier beschriebenen Prinzipien gelten für alle Instrumente sofern die beschriebene Artikulation vorhanden ist.

01 Long

Die Instrumententypen in diesem Verzeichnis enthalten verschiedene Typen von:

- Sustain, abgekürzt „Sus“
- Legato Wiederholungen, 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:

Vibrato, Non-Vibrato, „NV VB“

Sie haben die Möglichkeit Vibrato (eine subtile Veränderung der Tonhöhe, die es wärmer klingen lässt) einzusetzen oder auch nicht. Wenn Sie das eine oder das andere konsequent einsetzen, dann liefert der Vibrato oder der Non-Vibrato Patch den richtigen Klang. Wenn Sie die Möglichkeit brauchen, den Anteil des Vibratos zu steuern (auch innerhalb eines Tones), dann können Sie im „NV VB“ Patch mit dem Modulationsrad einstellen, wie viel Vibrato zu hören sein soll. Wenn das Modulationsrad halb aufgedreht ist, ändert sich der Klang von **pp** zu **mf** noch ohne Vibrato. Ab der Mitte des Modulationsrades, während die Lautstärke lauter wird, hin zu **f**, bekommt der Klang mehr und mehr Vibrato. Das kommt daher, dass das Vibrato nur in dem lauterem Dynamikbereich zu hören ist.

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.

02 Short

Artikulationen in dem 02 Short Verzeichnis sind Variationen von:

- Staccato
- Staccatissimo
- Marcato

Wichtiger Hinweis zur Nachhallzeit und den kurzen Artikulationen

Beachten Sie allgemein, dass kurze Artikulationen generell keine Ausklänge (Release Trails) haben. Aber sie haben, wenn die Note stoppt, ein wenig Nachhall am Ende des Hauptsamples. Diese Vorgehensweise erlaubt es Ihnen, schnelle Passagen zu spielen, ohne dass der Nachhall sich zu stark überschneidet. Deshalb stellen Sie sicher, dass Sie die MIDI-Noten, wenn Sie eine Phrase von Staccato-Noten spielen, zusammenhängend spielen, so dass Sie den natürlichen Nachhall des Tonstudios in den kurzen Pausen zwischen den Tönen hören.

Auch wenn da keine Pausen zwischen den kurzen Noten sind, stellen Sie sicher, dass Sie die letzte Note lange genug halten, um den Nachhall der letzten Note ausklingen zu lassen.

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. Verwen-

den 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

03 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.

Flutterzunge

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 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.

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.

04 Keyswitch

Wenn Sie nicht damit vertraut sind, wie die Keyswitch-Instrumente angewendet werden, dann finden Sie mehr Informationen dazu im PLAY Systemhandbuch.

Die drei Tabellen unten zeigen welche Artikulationen zu welcher Keyswitch-Note gehört. Wenn es keine Artikulation für eine spezielle Note gibt, dann wird beim Spielen dieser Note kein Ton zu hören sein, solange keine funktionierende Keyswitch-Note gespielt wurde.

Es gibt in der Hollywood Orchestral Woodwinds Bibliothek zwei verschiedene Arten von Keyswitches, wobei einige Instrumente nur eine oder sogar gar keine haben. Diejenigen mit „Sus_Short“ im Namen stellen eine Auswahl der am häufigsten verwendeten Artikulationen aus den 01 Long, 02 Short und 03 Effects Verzeichnissen zur Verfügung. Jedes Instrument hat verschiedene nützliche Artikulationen (zum

HOLLYWOOD ORCHESTRAL WOODWINDS

Beispiel wird beim Kontrafagott nur sehr selten ein Triller gespielt), daher enthalten die Sus_Short Keyswitch-Dateien für verschiedene Instrumente verschiedene Artikulationen. Einzelheiten stehen in den nachfolgenden Tabellen.

Der Bereich in der Überschrift jeder Spalte, wie „C0-E0“, gibt den Bereich an in dem die Keyswitches zu finden sind.

KEYSWITCHES: FLÖTEN

	Flöte	Flöte 2	Piccolo	Altflöte	Bassflöte
KS Sustain kurz	C0-C#1	C0-C1	C0-C1	C0-F#0	C0-E0
Sustain Non-Vibrato	C0	C0	C0	C0	
Sustain Vibrato	C#0	C#0	C#0	C#0	C0
Sustain Expressive Vibrato	D0	D0		D0	C#0
Sus NV VB				D#0	
Sustain Accent				E0	D0
Legato Repetitions RRx4	D#0	D#0	D#0	F0	D#0
Staccato RRx4				F#0	
Staccatissimo Double Tongue	E0	E0	E0		
Staccato Double Tongue	F0	F0	F0		E0
Marcato Short Double Tongue	F#0	F#0			
Sing RR	G0				
Flutter Tongue	G#0	G0	F#0		
Trill HT	A0	G#0	G0		
Trill WT	A#0	A0	G#0		
Repetitions Fast	H0	A#0	A0		
Repetitions Medium	C1	H0	A#0		
Repetitions Slow	C#1	C1	H0		
Effects (FX)			C1		
	Flöte	Flöte 2	Piccolo	Altflöte	Bassflöte
KS Runs FX	C0-G0	C0-G0	C0-G0		
Run Down Octave Chromatic	C0	C0	C0		
Run Up Octave Chromatic	C#0	C#0	C#0		
Rund Down Major Scale	D0	D0	D0		
Rund Up Major Scale	D#0	D#0	D#0		
Rund Down Minor Scale	E0	E0	E0		
Rund Up Minor Scale	F0	F0	F0		
Run Down Whole Tone Scale	F#0	F#0	F#0		
Run Up Whole Tone Scale	G0	G0	G0		

KEYSWITCHES: KLARINETTEN

	Klarinette	Es-Klar.	Bassklar.	Kontrabassklar.
KS Sustain kurz	C0-A#0		C0-A0	
Sustain Non-Vibrato	C0		C0	
Sustain Expressive	C#0		C#0	
Sustain Accent	D0		D0	
Legato Repetitions RRx4	D#0		D#0	
Staccatissimo Double Tongue	E0		E0	

HOLLYWOOD ORCHESTRAL WOODWINDS

Staccato Double Tongue	F0	F0
Marcato Short Double Tongue	F#0	F#0
Trill HT	G0	G0
Trill WT	G#0	G#0
Effects (FX) Long	A0	A0
Effects (FX) Short	A#0	
	Klarinette	Es-Klar. Bassklar. Kontrabassklar.
KS Runs FX	C0-G0	
Run Down Octave Chromatic	C0	
Run Up Octave Chromatic	C#0	
Rund Down Major Scale	D0	
Rund Up Major Scale	D#0	
Rund Down Minor Scale	E0	
Rund Up Minor Scale	F0	
Run Down Whole Tone Scale	F#0	
Run Up Whole Tone Scale	G0	

KEYSWITCHES: ZWEI ROHRBLÄTTER

	Oboe	Engl.Horn	Fagott	Kontrafagott
KS Sustain kurz	C0-A#0	C0-A#0	C0-G#0	C3-G#3
Sustain Nin-Vibrato	C0	C0	C0	C3
Sustain Vibrato	C#0	C#0	C#0	C#3
Sustain Expressive Vibrato	D0	D0	D0	D3
Sustain NV VB		D#0		D#3
Sustain Accent		E0		E3
Leagto Repetition RRx4	D#0	F0	D#0	F3
Staccatissimo Double Tongue	E0	F#0	E0	F#3
Staccato Double Tongue	F0	G0	F0	G3
Marcato Short Double Tongue	F#0	G#0	F#0	G#3
Trill HT	G0	A0	G0	
Trill WT	G#0	A#0	G#0	
Repetitions Medium	A0			
Repetitions Slow	A#0			
	Oboe	Engl.Horn	Fagott	Kontrafagott
KS Runs FX	C0-G0		C0-G0	
Run Down Octave Chromatic	C0		C0	
Run Up Octave Chromatic	C#0		C#0	
Rund Down Major Scale	D0		D0	
Rund Up Major Scale	D#0		D#0	
Rund Down Minor Scale	E0		E0	
Rund Up Minor Scale	F0		F0	
Run Down Whole Tone Scale	F#0		F#0	
Run Up Whole Tone Scale	G0		G0	

Weil das Kontrafagott bis zum C1 reicht, wurden die Keyswitches in eine höhere Oktave verlegt, beginnend mit C3. Selbst wenn Sie diese Tabellen nicht vor Augen haben, können Sie immer die blauen Tasten auf der Tastatur von PLAY nehmen –

oder Sie sehen die Namen in dem Artikulationsfenster – um die richtige Oktave zu finden.

05 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.

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 passte die Übergangsanfangszeit 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 erzeugen 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.

Monofones Verhalten in Legato Instrumenten

Standardmäßig sind alle Legato-Instrumente monofon. Wenn nur eine Note zurzeit gespielt werden kann, kann PLAY sicherstellen, dass es keine Unklarheiten gibt, welche zwei Noten einen Legato-Übergang haben.

Es ist mit dem MIDI CC22 möglich, das monofone Verhalten auszuschalten. Wenn der Wert in der oberen Hälfte des Bereichs, 64-127, ist, dann wird das standardmäßige Verhalten beibehalten. Aber immer wenn CC22 im Bereich von 0 bis 63 ist, wird die Polyfonie eingeschaltet. Sie sollten dann sehr sorgfältig hinhören, um zu hören, ob es ungewollte Legato-Übergänge zwischen den Noten in den verschiedenen polyfönen Stimmen gibt. Sollte das passieren, dann ist eine Abhilfe, diese beiden Noten in eine eigene MIDI-Spur zu kopieren.



PLAY

5. Orchestertechniken in Hollywood Orchestral Woodwinds

- 37 Vorlagen anlegen
- 38 Öffnen von mehreren Instanzen von PLAY
- 39 Vorbereiten der MIDI Controller
- 39 Anlegen einer Klanglandschaft
- 41 Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck
- 44 MIDI-Hüllkurven und Control-Daten
- 45 Überblendungen benutzen
- 45 Einen Legato-Klang erzeugen
- 46 Den Audio-Ausgang einstellen
- 47 Die 5 Mikrofonpositionen

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

Orchestertechniken der Hollywood Orchestral Woodwinds

Dieses Kapitel beschreibt die Möglichkeiten der Hollywood Orchestral Woodwinds, wie Sie den traditionellen Klang eines Orchesters erreichen. Diese Informationen gelten auch für die verschiedenen EastWest Bibliotheken.

Vorlagen anlegen

Der einfachste Weg, um mit einem großen Orchester zu arbeiten, ist, Vorlagen zu erstellen, nachdem Sie die Klänge kennen und wissen, welche Möglichkeiten PLAY bietet. Sie würden vielleicht eine Comedy-Vorlage anlegen, die eine Menge Staccato-Artikulationen, Pizzicato und perkussive Spielweisen (wie z.B. Col Legno) enthält oder eine epische Vorlage, in der viele Legato Ensemble Programme enthalten sind. Je mehr Rechner Sie haben und/oder je leistungsfähiger die Rechner sind, desto größer können die Vorlagen werden.

Nachdem Sie sich entschieden haben, welche Patches in Ihre Vorlagen sollen und Sie sichergestellt haben, dass sie alle in den Speicher passen, sollten Sie alles laden und das Setup für jede PLAY Instanz in seiner eigenen .ewi Datei speichern. Wenn Sie mehrere Instanzen von PLAY in ihren Sequenzer geladen haben, ist es so einfach, wie das Speichern der Sequenz in Ihrem Sequenzer. Darin wird alles gespeichert. Wenn Sie mehrere Rechner nutzen, dann stellen Sie sicher, dass Sie für jede Spur in Ihrer Sequenz jedes Programm auch auf jedem Rechner angelegt haben.

Eine letzte Sache, die Sie bedenken sollten, welcher Rechner welche Klänge laden soll, ist der Anteil an Last, den jeder Rechner zu tragen hat. Achten Sie darauf, die Klänge, die Sie häufig verwenden, auf mehrere Rechner zu verteilen, so dass nicht ein Rechner die Hauptlast tragen muss.

Denken Sie daran, wenn Sie Hollywood Orchestral Woodwinds auf mehr als einem Rechner gleichzeitig laufen lassen, dass Sie einen iLok Sicherheitsschlüssel und eine Lizenz für jeden Rechner benötigen.

Der nächste Schritt ist von entscheidender Bedeutung und sehr subjektiv. Alle PLAY Bibliotheken reagieren auf drei verschiedene Lautstärkebefehle: CC7 (Lautstärke), CC11 (Ausdrucksstärke) und das Modulationsrad (CC1). Es wird dringend empfohlen, am Anfang einer Spur einen CC7 Befehl aufzunehmen. Nehmen Sie sich die Zeit, die anfängliche Lautstärke jeder Spur im Verhältnis zum restlichen Orchester einzustellen. Das ist etwas knifflig und wird niemals perfekt sein, aber je mehr Zeit Sie darauf verwenden, desto mehr Zeit sparen Sie später. Wenn Sie nur die Hollywood Orchestral Woodwinds benutzen, ist es einfacher, als wenn andere nicht Holzblasinstrumente hinzukommen. Wenn Sie zum Beispiel Hollywood String, Hollywood Brass und andere EastWest Bibliotheken mitbenutzen, dann sollten Sie

als erstes die Hörner, die großen Streicherensembles und die lautesten Percussions zusammen relativ laut spielen, denn das gibt Ihnen einen Eindruck davon, wie laut die lautesten Passagen sein werden. Alle zusammen sollten mindestens 3db unterhalb von 0 sein. Danach stellen Sie alle anderen Instrumente so ein, dass sie zu den lautesten Instrumenten passen.

Wir empfehlen, die MIDI-Lautstärkebefehle (CC7) nur zur Einstellung der anfänglichen Lautstärke zu nehmen. Nehmen Sie CC11-Befehle oder das Modulationsrad, um die Lautstärke zu ändern und um Leben in Ihre Komposition zu bringen. So wirkt CC7 wie ein Limiter und hält alles im Gleichgewicht. Auch können Sie so recht leicht eine Spur im Mix hervorheben, in dem Sie den einen CC7-Wert am Anfang der Spur ändern.

An diesem Punkt sollten Sie die Sequenz speichern, bevor Sie weitermachen. Dann gehen Sie zu Ihrem Matrix-Editor (oder wie auch immer der in Ihrem Sequenzer heißt), um sich die Fenster mit den CC7, CC11 und CC1 (Modulationsrad) Befehlen anzuzeigen. Sie werden hier sehr viel ändern und von daher ist es eine gute Idee, diese Fenster immer im Zugriff zu haben.

Öffnen von mehreren Instanzen von PLAY

Mit der PLAY 3 Software ist es möglich, mehr als ein Instrument in jede Instanz die läuft zu laden – und das trifft sowohl auf PLAY als eigenständiges Programm zu als auch wenn es innerhalb eines Sequenzers läuft. Aber es gibt oft zwingende Gründe für die Verteilung der Instrumente über mehrere Instanzen. (Eine „Instanz“ ist jedes geöffnete Fenster von PLAY. Wenn Sie also 4 PLAY Fenster innerhalb Ihres Sequenzers sehen – oder auf Ihrem Desktop, wenn PLAY als eigenständiges Programm läuft – dann haben Sie vier geöffnete Instanzen.)

Der Hauptgrund mehrere Instanzen von Play zu öffnen – speziell dann, wenn Sie PLAY als Plug-In in einem Sequenzer nutzen – besteht darin, den vollen Nutzen aus den Kernen der heutigen Hochleistungsrechner zu haben. Wenn Ihr Rechner zum Beispiel 4 Kerne besitzt, dann kann jeder der 4 Kerne, unabhängig von den anderen, Teile der Software laufen lassen. Jeder Teil wird „Thread“ genannt.

Sequenzer verteilen normalerweise die Verarbeitung jeder Instanz eines Plug-Ins auf einen eigenen Kern. Wenn Sie also alle Ihre Instrumente in eine einzige Instanz von PLAY laden, dann muss alle Arbeit der Instrumente von einem einzigen Kern erledigt werden, was sehr viel weniger Effizient ist, als wenn es über alle Kerne verteilt wäre. Wenn Sie andererseits so viele Instanzen von PLAY erzeugen wie es Kerne in Ihrem Rechner gibt, kann der Sequenzer die Instanzen über alle Kerne verteilen, was meistens dazu führt, dass Sie mehr Instrumente ohne Problem öffnen und wiedergeben können.

Als allgemeine Regel kann man sagen, wenn Sie mehr PLAY Instrumente öffnen wollen, als Sie Kerne in Ihrem Rechner haben, dann ist es das Beste, mindestens so viele Instanzen wie Sie Kerne haben zu öffnen. Nehmen wir mal an, Sie haben

einen 4-Kern-Rechner und planen 10 Play Instrument zu laden. Sie können 4 Instanzen von PLAY öffnen und jeweils 3, 3, 2, 2 Patches pro Instanz laden. Oder Sie können 10 Instanzen mit jeweils einem Instrument laden. Oder irgendwas dazwischen. Welches Arrangement das Beste ist, hängt von den Instrumenten, wie oft es im Stück zu hören ist, die Komplexität der Instrumente (Überblendungen benötigen oft mehr Leistung auf einmal als andere Patches) und andere Faktoren. Wenn Sie ein Arrangement gefunden haben, in dem jede Instanz dieselbe Anzahl an Stimmen wie die anderen Instanzen spielt, dann nutzen Sie die Instanzen sehr effektiv.

Vorbereiten der MIDI Controller

Es wird empfohlen, dass Sie PLAY mitteilen, welche MIDI CCs sie nach dem Laden der Patches und vor dem Spielen der ersten Note senden. Wenn Sie live spielen, können Sie jeden der Knöpfe, Schieberegler und Räder bedienen, in dem Sie PLAY einige Daten schicken. In einem Sequenzer können Sie eine kurze Kurve für jeden Controller einzeichnen, bevor die erste Note abgespielt wird. Dieser Rat gilt auch für das Modulationsrad (CC1), CC7, CC11, CC22 und jedem anderen CC in Ihrem Projekt.

Anlegen einer Klanglandschaft

Wann immer wir einem Orchester zuhören, sei es live oder von einer Stereoaufnahme, so hören wir doch immer die Klänge der verschiedenen Instrumente, die auf uns zukommen, von verschiedenen Positionen. Bei einem traditionellen Streichorchesterlayout erwarten wir die Geigen von links, die Celli und Bässe von rechts. Es gibt zwei Gründe, warum wir das so fortführen wollen. Der erste ist, dem Ohr des Hörers eine Live-Aufnahme vorzutäuschen. Auch wenn jeder weiß, dass das Stück im Rechner entstanden ist, so kann die Simulation des klassischen Klanges seine Vorteile haben. Der zweite Grund ist, dass es für das menschliche Ohr leichter ist, zwei ähnliche Klänge zu unterscheiden, wenn sie von verschiedenen Positionen stammen. Wenn die Trompeten und Posaunen gedoppelt werden oder sogar eine Oktave auseinander liegen, dann werden sie jeder für sich besser zu orten sein, wenn sie an verschiedenen Orten in der Klanglandschaft, die uns umgibt, zu sein scheinen.

Panorama

Wie auch bei EastWest's wegweisendem Symphonic Orchestra ist es auch bei den Hollywood Orchestral Woodwinds so, anders als bei anderen Bibliotheken mit Orchester-Samples, dass die verschiedenen Instrumente an den traditionellen Positionen auf der Bühne in den Samples angeordnet sind. Die French Horns zum Beispiel sind bereits im linken Kanal lauter. Dadurch kann der Panoramaregler für alle Instrumente in seiner Mittelstellung bleiben und alle Instrumente sind an ihrer korrekten Position im endgültigen Mix. Natürlich können Sie die Panoramaeinstellungen jederzeit ändern, um Ihren eigenen Klang oder um eine ungewöhnliche Platzierung eines Instrumentes zu erreichen. Sie können beides sowohl in der PLAY-Benutzeroberfläche, als auch im Sequenzer einstellen.

Für Fortgeschrittene: Der vorherige Abschnitt hat eine Ausnahme: Die Nahmikrofone. Diese Samples wurden mit direkt davor stehenden Stereo-Mikrofonen aufgenommen. Die Nahaufnahmen-Artikulationen nutzen den Panoramaregler, um die Wiedergabe dieser Samples an dieselbe Position zu stellen, wie bei den Bühnen- und Surround-Samples. Das Bild rechts zeigt die 4 mikrofonspezifischen Panoramaregler von einer der Kontrabass Artikulationen. Der Bass-Spieler sitzt aus Sicht der Hörer rechts. Das Bild zeigt die Einstellungen, nach dem Laden, ohne weitere Veränderungen durch den Anwender. Beachten Sie bitte, dass die Haupt-, Bühnen- und Surround-regler in der Mitte stehen, da diese Samples bereits mit den Stereomikrofonen in der Mitte des Studios aufgenommen wurden, es ist keine weitere Einstellung nötig. Der Panoramaregler für die Nahmikrofone ist nach rechts verstellt, so dass, wenn alle Samples zusammenspielen, der Bass eine konsistente Position erhält.



Die „Breite“ der Sektionen der Hollywood Orchestral Woodwinds ist kleiner als im Symphonic Orchestra. Wenn Sie es gern breiter hätten, können Sie die Instrumente etwas im Panorama verschieben, um den Effekt zu bekommen.

Beachten Sie bitte, dass die natürliche Position im Stereobild innerhalb der Hollywood Reihe eine subtile Eigenschaft hat, die Hall-Plug-Ins nicht anbieten können: richtige zeitliche Reflektionen von allen Oberflächen. Um dieses Konzept zu verstehen, stellen Sie sich einen Kontrabassspieler vor, der 5 Meter von der rechten Wand und 45 Meter von der linken Wand entfernt sitzt. Wir sitzen genau in der Mitte zwischen diesen Wänden. Die Reflektionen von der rechten Wand, welche in unserem rechten Ohr lauter sind, benötigt 30 Meter (5 plus 25), die Reflektionen von der linken Wand (welche in unserem linken Ohr lauter sind, benötigen 70 Meter (45 plus 25) bis sie bei uns eintreffen. Dieser 40 Meter Unterschied bedeuten, dass die Reflektion unser rechtes Ohr eine Neuntel Sekunde früher als am linken Ohr eintrifft, ein signifikanter Unterschied. Und die anderen Instrumente haben alle ihren charakteristischen links/rechts Hall, abhängig davon, wo sie auf der Bühne sitzen. Es ist für ein einzelnes Hallgerät unmöglich, diesen Grad der Realität zu erreichen.

Umgebungshinweise

Links oder rechts als Panorama einzustellen, ist nicht der einzige Weg, um Instrumente zu separieren. Es ist außerdem möglich, sie nach vorne oder nach hinten zu stellen. Dies kann auf drei verschiedene Arten geschehen:

1. Dynamik relativ zur Klangfarbe
2. Hall
3. Präsenz

1. Bei den meisten Instrumenten verändert sich die Klangfarbe, wenn sie lauter oder leiser gespielt werden. Selbst wenn jemand anderes die Lautstärke verstellt, können Sie immer noch feststellen, basierend auf dem Klang des Instrumentes, ob die Trompete, die Sie gerade hören, laut oder leise gespielt wurde. Die meisten Instrumente klingen rauer, wenn sie lauter gespielt werden. Wenn in einem Orchestermix die Trompeten zu laut zu spielen scheinen, aber der Lautstärkepegel diese

Instrumentes im Vergleich zu anderen leise ist, dann nimmt das Ohr an, dass die Trompeten weiter weg sind. Wenn Sie unabhängig voneinander die Klangfarbe – durch Anschlagstärkeänderungen und/oder durch Überblendungen mit dem Modulationsrad oder CC11 – und die Lautstärke des Klanges ändern, können Sie das Instrument nach vorn oder nach hinten stellen.

2. Da Schall ungefähr 340 Meter pro Sekunde zurücklegt, reagiert das Ohr schon auf sehr kleine zeitliche Verzögerungen, um die Entfernung zu beurteilen. Wenn zwei Geigen pizzicato Noten gleichzeitig spielen und eine ist 15 Meter weiter weg, dann kommt der Ton der entfernteren Geige 0,044 Sekunden später an. Das ist eine dreiundzwanzigstel Sekunde, eine kurze Zeit, aber sie wird vom Ohr wahrgenommen. Es ist sehr einfach, in einem Sequenzer eine Spur um eine bestimmte Zeit zu verzögern – entweder mit einem Hall-Plug-In oder indem die Noten der Piano-Roll-Ansicht verschoben werden – um damit diesen Effekt zu erzeugen.

3. Wie in dem Abschnitt über die 5 Mikrofonpositionen beschrieben (stehen in der Gold Edition nicht zur Verfügung), je weiter Sie von einem Instrument entfernt sind, desto mehr kommt der natürliche Hall des Konzertsaaes hinzu. (Sie hören die Echos von den Wänden, wenn Sie dicht dran sitzen. Sie bemerken sie nur weniger, je nachdem wie laut das Instrument ist. Es ist schwieriger, das Falten eines Hustenbonbonpapiers neben einem brüllenden Triebwerk, als in einem gedämpften Konzertsaal zu hören, auch wenn das Papier immer denselben Klang erzeugt.) Die Präsenz eines Klanges ist eine weitere Ahnung der Entfernung. Wenn die Nahmikrofone eines Instrumentes mehr hinzu gemischt werden, erscheint es dichter am Hörer.

Wenn Sie alle drei Prinzipien kombinieren, können Sie eine ganz überzeugende vorne/hinten Positionierung im Orchestermix erreichen. Wenn Sie dem Ohr widersprüchliche Signale geben, kann es das Ohr verwirren und erreicht entweder eine gute oder eine schlechte Wirkung, je nachdem, was sie erreichen wollten.

Und dann gibt es natürlich den Surround-Sound, aber diese Besprechung ist nicht im Rahmen dieses Abschnittes machbar.

Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck

Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, um den die aufgenommenen Stimmen lauter zu machen oder zu mindestens die tatsächlichen Instrumente lauter erscheinen zu lassen. Der erfahrene MIDI-Orchestrator nutzt alle drei.

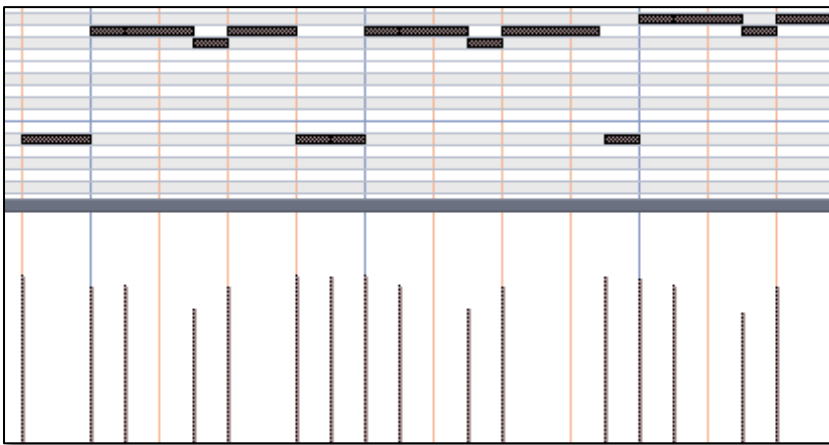
Volume (CC7) ist nur die Lautstärke des erzeugten Klanges am Audio-Ausgang. Ändern der Lautstärke, ist nichts anderes, wie das Drehen am Lautstärkeknopf Ihrer Stereoanlage. Hörner, die leise spielen, können lauter gemacht werden. Eine laute Trompete, kann leiser gemacht werden.

Volume kann auch, während eine Note spielt, eingestellt werden. Damit kann dem Hörer ein Crescendo oder Diminuendo vorgespielt werden. Auch können unnatürli-

che Klänge erzeugt werden, wie ein schnelles Crescendo für einen einzelnen Schlag auf eine Trommel.

Eine Einschränkung bei der ausschließlichen Verwendung der Lautstärke in einem Live-Orchester ist, dass die verschiedenen Instrumente ihre Lautstärke voneinander unabhängig ändern können, das ist etwas was sie mit dem Lautstärkeknopf ihrer Stereoanlage nicht machen können.

Aber wie schon im Abschnitt über die Vorlagen auf Seite 37 angemerkt, wird es nicht empfohlen die MIDI Lautstärke Parameter in dieser Weise einzusetzen. Es wird empfohlen, dass es einen MIDI Lautstärke Parameter pro Spur gibt, um die Lautstärke für die gesamte Spur einzustellen.



Velocity (Anschlagstärke), ein Begriff, der darauf basiert, wie hart ein Spieler die Tasten der Tastatur spielt und einstellt, mit wie viel Nachdruck die Note gespielt wird. Mehr Nachdruck ändert nicht nur die Lautstärke der Note, sondern auch die Klangfarbe. Wie auch bei einem Klavier, kann die Anschlagstärke den Klang nicht

mehr verändern, wenn der Hammer die Saite getroffen und wieder verlassen hat und so ist es auch mit Velocity. In der derzeitigen Umsetzung von MIDI hat Velocity einen Wert zwischen 1 und 127. Die meisten Sequenzer zeigen Velocity mit vertikalen Balken an, so wie auf dem Bild hier oben zu sehen ist.

Viele modernen Sampler, inklusive PLAY, spielen verschiedenen Samples für die verschiedenen Bereiche der Anschlagstärke. Das Team, das die Samples des mittleren Cs in *pp*, *p*, *mp*, *mf* usw. für die Geigensektion aufgenommen hat, hat zum Beispiel den *pp* Samples die Anschlagstärken 0-25, den *p* Samples die Anschlagstärken 26-45, usw. zugewiesen. Da jeder Dynamiklevel einer Stimme seine eigene Klangfarbe hat, beeinflusst die Anschlagstärke einer Note nicht nur die Lautstärke, sondern auch die Klangfarbe.

Anschlagstärke-Änderungen sind daher ein viel besserer Weg, um die Lautstärke zu beeinflussen und um ein mehr natürlich klingendes Ergebnis zu bekommen. Der Nachteil der Anschlagstärke ist, dass er nach dem Spielen einer Note nicht mehr geändert werden kann. Lautstärke und Anschlagstärke zusammen geben dem Orchestrator sehr viel mehr Kontrolle über alle Aspekte der Dynamik.

Das Modulationsrad (CC1) ersetzt Velocity bei manchen Instrumenten in der Hollywood Orchestral Woodwinds Bibliothek. Das bedeutet, dass diese Artikulationen überhaupt nicht auf die Velocity reagiert.

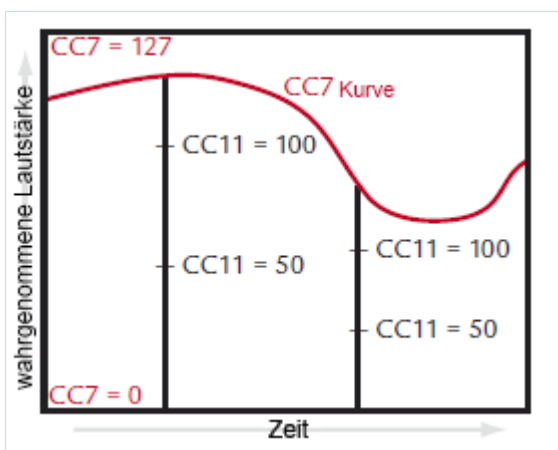
Das trifft meistens auf die Artikulationen zu, die eine lange Zeit gehalten werden können, wie die Sustains und die Triller. Wenn ein echtes Instrument gespielt wird, dann wird der Instrumentalist oft versuchen, die Dynamik während des Spielens zu verändern, was auch dazu führt dass sich die Klangfarbe während des Spielens verändert. Keiner der Controller, die in diesem Abschnitt beschrieben sind, können Lautstärke und Klangfarbe auf einmal ändern, mit Ausnahme des Modulationsrades.

Wenn Sie erst einmal wissen, wie das Modulationsrad einzusetzen ist – Im Sequenzer oder während des Live-Einsatzes – dann werden Sie feststellen, dass es toller Controller für die ständige Beeinflussung des Dynamik der Noten ist.

Expression (Ausdruck) ist ein weiterer MIDI Control Code: CC11. Normalerweise wird CC11 dazu benutzt, jederzeit die Lautstärke einstellen zu können. Anschlagsstärke kann die Lautstärke nicht während eine Note spielt ändern und CC7 sollte dazu verwendet werden, die Lautstärke nur am Anfang des Stückes einzustellen – oder höchstens am Anfang von wichtigen Passagen – CC11 kann die Dynamik einzelner Noten verstärken, um der Musik mehr Ausdruckstärke zu verleihen (daher der Name „Ausdrucksstärke“ für diesen Control Code). Er wird dazu benutzt die Dynamik während einer Note oder einer Phrase zu verändern. Mit CC11 können Sie Crescendi und flüssige Dynamikveränderungen für eine ausdrucksstärkere Musik erzeugen.

Es ist damit möglich, die Dynamik anzuheben, indem entweder ein CC11 in Echtzeit übertragen wird oder eine Kurve in Ihrem Sequenzer eingezeichnet wird. Die meisten MIDI-Tastaturen und Steuerungsoberflächen haben programmierbare Knöpfe oder Schieberegler, die so eingestellt werden können, dass sie CC11 Befehle auf einem MIDI-Kanal senden können. (Schieberegler sind grundsätzlich besser geeignet für Einstellungen in Echtzeit.) Eine solche manuelle Kontrolle in Echtzeit ist normalerweise effizienter als das „Malen“ einer Kurve und führt oft zu mehr überzeugenderen Ergebnissen.

Das Modulationsrad und die Expression beeinflussen beide die Dynamik eines Tones während er gespielt wird. Aber denken Sie daran, dass nur einige Instrumente auf das Modulationsrad ansprechen. Expression funktioniert bei allen Instrumenten in PLAY und ist daher die bessere Wahl die Dynamik in einer Phrase oder im gesamten Song zu verändern. Sie können entscheiden, welcher Dynamik-Controller am besten zu Ihnen passt und den dann konsequent einzusetzen.

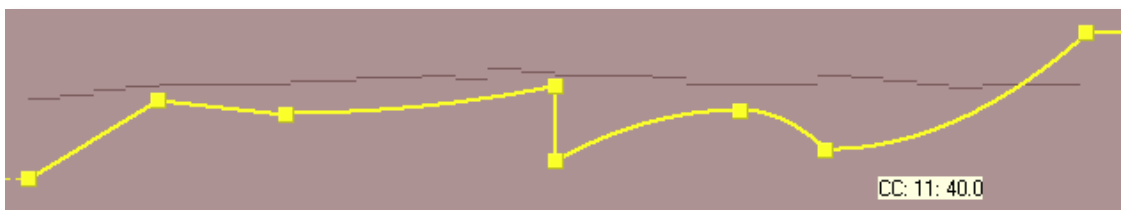


Obwohl Volume und Expression unabhängig voneinander eingestellt werden können, beeinflusst die Lautstärkeeinstellung wie laut die Dynamik wahrgenommen wird. Stellen Sie sich CC7 wie eine Art Obergrenze der Dynamik vor. Ausdruckstärke kann, wie bei jedem CC, Werte zwischen 0 und 127 einnehmen. CC7 gibt an, wie laut ein

Klang überhaupt bei dem maximalen Wert (127) werden kann. Das Bild hier zeigt, wenn die Laustärke reduziert wird, dann wird eine Veränderung der Ausdrucksstärke als eine kleinere Änderung der Laustärke empfunden. Eine Veränderung der Ausdrucksstärke von 50 auf 100 stellt eine kleinere Veränderung der Lautstärke dar, wenn der Laustärkereger (CC7) weiter unten ist.

MIDI-Hüllkurven und Control-Daten

In vielen modernen Sequenzern können Sie die Hüllkurve der meisten MIDI-CCs selbst „malen“. Das Bild mit der farbigen Kurve am Ende dieses Absatzes ist ein Beispiel für eine CC11-Kurve. Beachten Sie, wie die Werte sich ständig ändern. Das entspricht auch der Art und Weise wie ein Cellist Musikalität und Ausdruck bei einer Phrase hinzufügt, indem er den Druck des Bogens auf die Saiten verändert. (Die horizontalen Balken im oberen Bereich sind die Noten.)



Wenn das dann als MIDI-Datei gespeichert wird, erscheint die gleiche Hüllkurve als eine endliche Anzahl von Befehlen. In der Spur eines Sequenzers erscheinen diese dann oft als vertikale Linien, wobei jede Linie einen Befehl darstellt, der den Wert verändert – in diesem Fall ändert sich CC11.



Die andere Möglichkeit ist – und viele sagen, das ist die bessere –, die CC11 von einem MIDI-Controller aus zum Sampler zu senden, entweder von einer Tastatur oder einer Steuerungsoberfläche. So lange, wie Sie eine extra Hand – oder einen Fuß, wenn Sie ein Pedal benutzen – frei haben, können Sie diese CCs während des Spielens in Ihren Sequenzer eingeben. Das erlaubt es Ihnen, die Zusammenhänge der Noten und der Anschlagstärke (wie hart Sie die Tasten anschlagen) zu hören und auch wie Ausdruck mit CC11 hinzugefügt wurde.

Dieser Prozess kann auch in zwei Schritten – zuerst die Noten, dann die CCs – durchgeführt werden, wenn Ihr System es erlaubt, Automation auch dann noch aufzunehmen, wenn bereits andere MIDI-Daten auf der Spur aufgenommen wurde.

Alles was in diesem Abschnitt über CC11 geschrieben wurde, gilt auch für CC1 (Modulationsrad) und alle anderen MIDI-CCs. Lernen, wie man die Musiklinien so

formt, wie ein Musiker sie spielen würde, gibt Ihrer Arbeit mehr natürliche Musikalität. Mit der Kombination von Velocity (Anschlagstärke), Expression (Ausdruck), Modulationsrad und Volume (Lautstärke) können Sie digitale Samples in reale, lebendige Musik verwandeln.

Überblendungen benutzen

Die EastWest Hollywood Bibliotheken machen ausgiebig Gebrauch von Überblendungen, mehr als jede andere EastWest Bibliothek, die zuvor hergestellt wurde.

Die Grundidee hinter der Überblendung ist 2 oder mehr Samples desselben Instruments – die sich in einigen Aspekten wie Lautstärke, Klangfarbe und/oder Vibrato unterscheiden – gleichzeitig wiederzugeben. Und die Mischung, wie viel von jedem Sample zu hören ist, wird von einigen MIDI Control Codes gesteuert. Üblicherweise ist dies CC1 (das Modulationsrad). Hollywood Orchestral Woodwinds nutzt die Überblendungen mit dem Modulationsrad und nun auch noch mit einem zweiten: CC1 (Ausdrucksstärke, Expression).

Wenn zum Beispiel das Modulationsrad ganz heruntergedreht ist, sind nur die **p** Samples zu hören. Wenn Sie dann das Modulationsrad weiter aufdrehen, wird der Klang der **p** Samples leiser, während der der **mp** Samples lauter wird. Vielleicht werden **p** Samples auch unhörbar, während die **f** Samples anfangen lauter zu werden.

Ein Teil des Grunds warum mehr Überblendungen eingesetzt wurden, ist, dass sie mehr nahtlose und feinere Änderungen von einem Klang zum nächsten zulassen. Außerdem verändern sie die Klangfarbe zusammen mit der Lautstärke, sogar mitten in einer Note, wie bei einem akustischen Instrument. Und der dritte Grund warum mehr Überblendungen eingesetzt wurden, ist, dass Verbesserungen der Hardware und Software diesen viel realistischeren Ansatz möglich machen

Suchen Sie in den Hollywood Orchestral Woodwinds nach Überblendungen der Artikulationen, die lang gehalten werden können, wie die Sustains und die Triller.

Der einzige wahre Grund keine Überblendungen so oft wie möglich in Ihren Projekten einzusetzen ist, dass Sie erheblich mehr Rechner-Ressourcen benötigen. Das betrifft mehr die Streicher und Blechbläser als die Holzbläser.

Einen Legato-Klang erzeugen

Es gibt in den Hollywood Orchestral Woodwinds zwei verschiedene Technologien, um einen Legato-Klang zu simulieren:

- Die Instrumente in jedem der Legato Verzeichnisse
- Die Legato und Portamento Skripte

Die Legato Instrumente in den Hollywood Orchestral Woodwinds enthalten Aufnahmen von den Live-Musikern, die die Legato-Übergänge bis hin zu einer Oktave, sowohl rauf als auch runter, spielten. Die PLAY Engine kombiniert diese nahtlos mit

den anderen Noten, um wirklich überzeugende Legato-Passagen zu erzeugen. Die Legato-Übergänge sind nicht nur in Instrumenten, die Sie für flüssige Legato-Phrasen einsetzen, zu hören, sondern auch in den spielbaren Läufen, die für sehr schnelle Passagen gedacht sind.

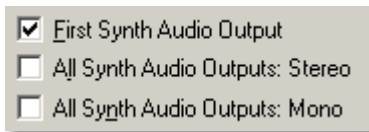
Setzen Sie die Legato Instrumente ein, wenn Sie einen überzeugenden Legato Klang in Ihren Phrasen wollen und Sie keine andere Artikulation benötigen, die auffällt. Die einzelnen Legato Instrumente sind ab der Seite 34 beschrieben.

Die Legato und Portamento Skripte können die Legato Übergänge mit den Skripten simulieren. Daher sind sie nützlich wenn Sie einen kleinen bisschen Legato für andere Artikulationen haben möchten, wie zwischen den fortlaufenden Trillern oder Marcato Noten.

Lesen Sie mehr über diese Skripte, wo auch die Performance-Skripte beschrieben sind, ab der Seite 16.

Den Audio-Ausgang einstellen

Die Ausgänge von PLAY sind einer oder mehrere Stereo-Ausgänge. Das Bild rechts zeigt 9 Stereopaare von Ausgängen in der Drop-Down-Liste des Master Output-Controls. Jede Instanz von PLAY hat seine eigenen Ausgänge, separat von denen der anderen Instanzen.



Wenn Sie PLAY als Plug-In in einem Sequenzer nutzen, dann können Sie einstellen, ob die Ausgänge in einer Spur aufgenommen werden sollen oder als separate Spuren. Das Bild links



zeigt wie ein Sequenzer (Sonar) Ihnen diese Möglichkeit anbietet. Die erste Checkbox erzeugt eine einzelne Spur, in der alle Audio-Ausgänge (in der Annahme, dass es das erste Stereopaar ist: „1-2“) zusammengefasst werden. Die zweite Checkbox erzeugt 9 Audiospuren, eine für jedes Stereopaar in der Drop-Down-Liste rechts. Die dritte erzeugt 18 Monospuren für den Fall, dass Sie die linken und rechten Spuren getrennt haben möchten. Lesen dazu bitte in der Dokumentation Ihres Sequenzers nach, wie diese Selektion in Ihrem Sequenzer eingestellt wird.

Wenn Sie alle Audio-Ausgänge dieser Instanz von PLAY in einer einzelnen Spur aufnehmen und Sie öffnen mehrere Instrumente in dieser Instanz, dann werden alle Instrumente von der PLAY Audio-Engine zusammengemischt und als ein Stereosignal in der Spur aufgenommen.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, alle in verschiedenen Spuren aufzunehmen, dann können Sie für jedes einzelne Instrument eine eigene Spur auswählen. Ausgänge die auf dieselbe Spur zeigen, werden von der PLAY Audio-Engine zusammengemischt und in eine einzelne Spur ausgegeben. Ausgänge von verschiedenen Kanä-

len werden unabhängig voneinander in verschiedene Spuren aufgenommen und können dadurch später im Sequenzer abgemischt werden.

Für Fortgeschrittene: Beachten Sie bitte, dass der Sequenzer in der Lage sein muss, eine Mono-Spur aus einem Stereoausgang zu erzeugen, aber das findet im Sequenzer statt. PLAY gibt immer ein Stereosignal aus. Lesen Sie im Handbuch des Sequenzers nach, wie Sie Mono-Spuren erzeugen können.

Die 5 Mikrofonpositionen der Hollywood Orchestral Woodwinds

Hollywood Orchestral Woodwinds enthalten 5 Mikrofonpositionen, die in der Player-Ansicht eingestellt werden können, wie hier im Bild rechts zu sehen ist.

Alle Instrumente des Hollywood Orchestral Woodwinds wurden gleichzeitig aus verschiedenen Positionen im Studio aufgenommen: Das Foto auf der nächsten Seite gibt Ihnen einen Eindruck von den unterschiedlichen Positionen von denen der Klang des Orchesters aufgenommen wurde, inklusive:

- Vorne im Raum und hoch oben (mit einem Decca Tree)
- Andere Positionen vor dem Ensemble
- Direkt vor jeder Sektion
- Weit weg von den Musikern (um den natürlichen Klang des Raumes aufzunehmen)

Alle aufgenommenen Samples sind „phasenkorrekt“, das heißt, wenn Sie zwei oder drei von ihnen in einer Stereoaufnahme zusammenmischen, sind sie alle phasenkorrekt und es gibt keine Auslöschungen.

Die Möglichkeit diese vielen Perspektiven zu kombinieren, gibt Ihnen die gleiche Kontrolle, die einen Aufnahmeleiter freut, wenn er ein Live-Konzert mit mehreren Mikrofonpositionen aufnehmen kann.

Das Bild oben rechts zeigt die PLAY-System-Benutzeroberfläche, die es Ihnen erlaubt, die verschiedenen Samples zusammenzumischen. Mit den verschiedenen Knöpfen und Schieberegler können Sie jedes Mikrofon separat im Panorama verschieben, die Dynamik auf Ihre Bedürfnisse anpassen, Laden/Entladen der Samples aus dem Speicher, Stumm- und Soloschalten jedes Mikrofons, um den Sound zu bekommen, den Sie haben wollen – sowohl während des Komponierens, als auch beim endgültigen Abmischen. Und wie oben im Bild in der Drop-Down-Liste zu



sehen ist, können Sie die Audio-Ausgänge für jedes Set von Mikrofonen auf einen eigenen Ausgang legen.



Das obige Foto wurde während der Einstellungen in den EastWest Studios in Hollywood Kalifornien aufgenommen und gibt ihnen einen Eindruck davon, wie viel Mikrofone den Klang gleichzeitig aufgenommen haben. Die Regler in der Player-Ansicht erlaubt ihnen, die verschiedenen Mikrofone ein- oder auszuschalten, die relative Lautstärke einzustellen und sie im Panorama wo auch immer hinzulegen.

Sie müssen sich bewusst sein, dass die Samples für jedes Mikrofon ihren eigenen Speicher im Rechner belegen. Wenn Ihr Rechner nicht genügend Speicher hat, um alle Samples, die Sie brauchen, zu laden, sollten Sie nur ein Set von Mikrofonen nutzen – meistens wohl die Hauptmikrofone – während Sie komponieren. Sie können jedes andere Mikrofon hinzufügen, wenn Sie bereit sind, an dem Klang des Stückes zu arbeiten.

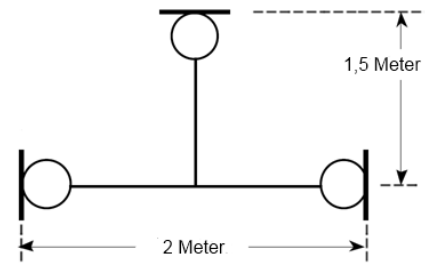
Grundlegendes zu den fünf Mikrofonpositionen

Um zu verstehen, wie die fünf Mikrofonpositionen Ihnen helfen können, lassen Sie uns ein kleines *Gedankenexperiment* machen. Stellen Sie sich vor, Sie sind in der Konzerthalle mit einem großen Streichorchester auf der Bühne. (Wir nehmen eine Konzerthalle anstatt des Studios, um die verschiedenen Positionen relativ zu den Instrumenten leichter beschreiben zu können.)

Als erstes sind Sie eingeladen, direkt vor der Bratschen-Sektion zu sitzen, die eine Melodie spielen. Was Sie hören, entspricht dem Klang, der mit den Nahmikrofonen („**Close**“) aufgenommen wurde. Der Klang kommt direkt von den Instrumenten und ist viel lauter als die Reflektionen von der Wand und anderen Oberflächen, so dass dieser Hallanteil nur einen sehr kleinen Anteil an dem hat, was Sie hören.

Als nächstes sitzen Sie direkt in der fünften Reihe und hören die gleiche Melodie der Bratschen. Jetzt hören Sie mehr von dem natürlichen Hall des Saales, da Ihre Ohren nicht so „vollgedröhnt“ werden von dem Klang, der direkt von den Bratschen kommt. Dieser Klang wurde von den Hauptmikrofonen („**Main**“) eingefangen, eine Anzahl von Mikrofonen, Decca Tree genannt, vor dem ganzen Orchester. Beachten Sie bitte, dass der Decca Tree in der idealen Position ist, den Klang aller Sektionen so zusammenzufassen, dass ein großer und einheitlicher Klang entsteht.

Hinweis: Ein „Decca Tree“ – für diejenigen, die es interessiert – ist eine Anordnung von drei Mikrofonen. Ursprünglich von den English Decca Records entwickelt, wird es heute noch für Orchesteraufnahmen genutzt und dort speziell bei Filmmusikaufnahmen. Die Mikrofone sind wie in dem Bild hier angeordnet. Wegen des 2m Abstandes zwischen dem linken und rechten Mikrofon, behält das Audiosignal seine Intensität, um ein detailliertes Stereo-Abbild zu erzeugen und gleichzeitig sind genügend Informationen enthalten, um ein offenes und großes Klangbild zu erzeugen. Darüber hinaus erzeugt das mittlere Mikrofon ein stabiles mittiges Signal.



Für die nächste Position sitzen Sie direkt am Rand der Bühne, ungefähr in der Mitte zwischen den ersten beiden Plätzen. Was Sie hier hören entspricht dem, was mit den mittleren Mikrofonen („**Mid**“) aufgenommen wurde. Sie bekommen eine etwas individuellere Definition als mit den Hauptmikrofonen, aber ohne den Naheffekt der mit den Nahmikrofonen erreicht wird.

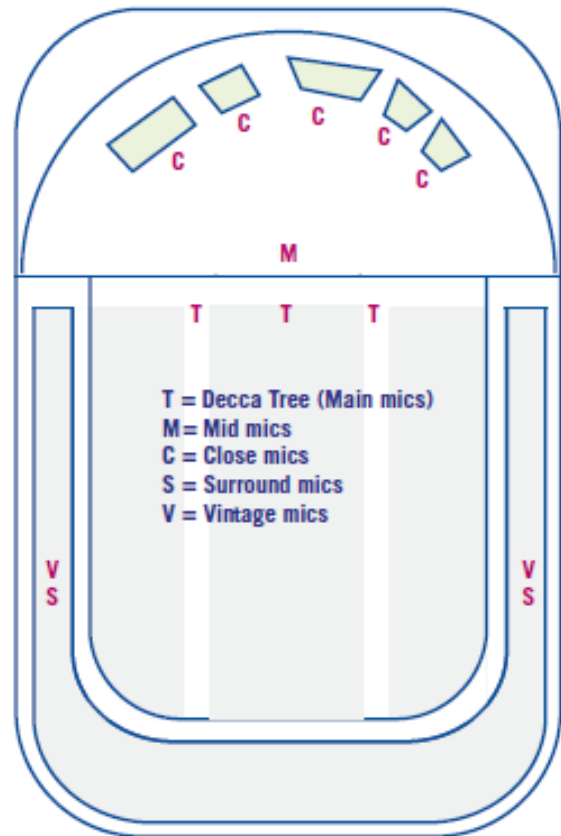
Als letztes werden Sie aufgefordert, mehr im hinteren Teil des Saales zu sitzen und hoch oben. Aus dieser Perspektive ist der volle Hall des Saales offensichtlich, da sie ganz klar den Klang wahrnehmen, wie er von den Wänden und Oberflächen vor Ihnen und auch hinter Ihnen reflektiert wird. Es kann ein sehr durchwachsender Klang sein, da der direkte Klang der nahen Position fehlt. Jedoch kann das Hinzufügen dieses Klanges (entweder in der Stereoabmischung oder in den hinteren Lautsprechern bei einer Surround-Aufnahme) der Aufnahme Räumlichkeit hinzufügen. Die Mikrofonposition wurde aufgenommen, um die **Surround**-Sample zu erzeugen, manchmal auch die Hall-Samples genannt.

Verlassen wir nun unser Gedankenexperiment, denn es gibt noch 2 weitere Mikrofonsätze, die noch erklärt werden müssen. Da gerade von den Surround-Mikrofonen die Rede war, die **Vintage**-Mikrofone sind eine Alternative zu den Surround-Mikrofonen. Sie nehmen dieselbe Perspektive auf, nutzen aber RCA44 „Bändchen“-Mikrofone, die auch schon für die Soundtracks klassischer Hollywood Filme benutzt wurden. Mit dem Schalter an der rechten Seite des Surround-Knopfes in der PLAY Benutzeroberfläche können Sie auswählen, ob Sie die moderneren Mikrofone (Schalter nach oben) oder die Vintage-Mikrofone (Schalter nach unten) benutzen möchten.



Mikrofonplatzierung

Das Schema rechts gibt Ihnen einen Überblick darüber, wo die verschiedenen Mikrofone Ihren Klang aufgenommen haben, aber es ist das Diagramm eines typischen Konzertsaaes. Der halbkreisförmige Bereich oben ist der Bereich in dem das Orchester sitzt. Der Rest des Diagrammes zeigt wo die Zuhörer sitzen würden (aber den Bereich gibt es in den EastWest Studios, wo die Hollywood Orchestral Woodwinds aufgenommen wurden, nicht). Beachten Sie bitte, dass dies nicht eine akkurate Übersicht ist, wo die Mikrofone standen: Das Ziel des Diagrammes ist zu verstehen, was jedes Mikrofon aufnehmen soll. Ein Foto des aktuellen Studios ist auf Seite 4 zu finden.



Alle C's in dem Diagramm repräsentieren die verschiedenen Positionen der Nahmikrofone, so wie sie vor jeder Streichersektion gestanden haben. Die Mikrofone waren nahe genug, um das Instrument direkt aufzunehmen, aber weit genug entfernt, damit der Klang noch atmen kann.

Die mittigen T's repräsentieren die Position des Decca Trees, ein Verbund von Mikrofonen direkt vor dem Ensemble. Diese „Haupt“-Mikrofone sind hoch genug und weit genug entfernt, um einen gut ausbalancierten Klang aufzunehmen. Beachten Sie, dass die Hauptmikrofone auch ein Paar Ausleger beinhalten, die durch die linken und rechten Ts im Diagramm dargestellt werden.

Das M stellt die Position der mittleren Mikrofone dar, welche eine kleinere Version des Decca Trees sind und ein wenig näher an den Instrumenten positioniert sind, so dass eine bessere Auflösung aufgenommen wurde, ohne aber einen „Nah“-Klang aufzunehmen.

Die V's und S's sind in diesem Diagramm im Auditorium platziert worden, um zu zeigen, dass sie den vollen Raumklang des Saales einfangen sollen. Im Aufnahmestudio (das kein Auditorium hat) sind sie überall im Studio, weit weg von den Instrumenten, platziert worden.

Einstellen des Halls

Da alle drei Sets der Samples gleichzeitig für jede Note der Bibliothek aufgenommen wurden, gibt es vorhersehbare und natürliche zeitliche Verzögerungen bis die

Musik die weiter entfernten Mikrofone erreicht. Diese Verzögerung ist Teil des natürlichen Halls des Saales und erzeugt einen angenehmen vollen Klang, wenn die Samples abgemischt werden. Wenn Sie den Hall der Surround-Samples etwas vermindern wollen, können Sie in den heutigen Sequenzern und Mischpulten die Audiospur der Surround-Samples ein bisschen in der Zeit nach vorne ziehen. Entweder führen Sie eine Berechnung durch, basierend auf der Schallgeschwindigkeit auf Meereshöhe (ca. 340 Meter/Sekunde; 1100 Fuß/Sekunde) oder lassen Ihre Ohren entscheiden, wie es am besten funktioniert.

Wenn Sie planen kleinste Einstellungen an der Musik, wie im vorherigen Abschnitt beschrieben, vorzunehmen, dann seien Sie sich bewusst, dass Sie die Ausgabe von den einzelnen Mikrofonen auf verschiedenen Spuren aufnehmen müssen. Sie können nicht die PLAY Engine die Audiospuren in einer einzigen Instanz oder einem eigenständigen Programm zusammenmischen. Da kommt daher, dass Sie eine Spur nur mit, zum Beispiel, den Hauptmikrofonen und eine andere Spur nur mit den Surround-Mikrofonen aufnehmen müssen.

Die Nahmikrofone haben natürlich keinerlei Verzögerung, nur ein kleines bisschen, um die klangliche Perspektive des Orchesters in dem Konzertsaal beizubehalten. Wenn Sie die Nahmikrofone nicht einsetzen und Sie etwas Schnelles mit kräftigen Anschlägen spielen, dann werden Sie eine kurze Verzögerung bemerken, die durch den Einsatz der Nahmikrofone beseitigt werden kann. In den meisten Fällen werden Sie die Nahmikrofone einsetzen, um mehr Präzision in eine Sektion zu bekommen. Die Idee ist, damit solange herumzuexperimentieren, bis Sie eine Kombination gefunden haben, die passt.

Mikrofonpositionen, Ausklänge und Digitaler Hall

Jede dieser drei Technologien kann dazu benutzt werden, die scheinbare Umgebung Ihres Audio-Ausgangs zu steuern. Es ist wichtig zu verstehen, wie jeder dieser Effekte sinnvoll eingesetzt werden kann.

Mikrofonpositionen

Die Art und Weise, wie Sie die Mikrofone in Ihren Projekten zusammenmischen, kann zu einem Klang von sehr schmal und trocken bis hin zu groß und weit führen. Was Sie hinzufügen oder (in einigen Fällen) weglassen ist das natürliche Ambiente des Raumes wie er während der Aufnahmesitzungen auftrat. Dieses Ambiente ist so lange zu hören wie die Samples spielen (und das beinhaltet auch die Samples der Ausklänge), aber es kann nicht über das Ende der Samples hinaus dauern.

Ausklänge

Es gibt Samples, die beginnen in dem Moment wo der Instrumentalist aufhört eine Note abzuspielen und sie beinhalten den Klang des natürlichen Nachhalls des Aufnahmestudios.

Es ist möglich die Ausklänge für jedes Instrument abzuschalten, aber wenn Sie das machen, entfernen Sie nur den Nachhall des Raumes nachdem die Note zu Ende

ist, nicht während sie gespielt wird. Wenn Sie den Ausklang abschalten, kann das zu einem unnatürlich klingenden Ende der Noten führen, aber das kann durch Einschalten des Halls sehr effektiv unterdrückt werden.

Beachten Sie bitte, dass Staccato und andere kurze Artikulationen, in der Regel, keine Ausklänge beinhalten.

Digitaler Hall

Faltungshall ist ein digitaler Effekt, der den Hall eines Raumes mit einer Anzahl von mathematischen Algorithmen simuliert, in dem bekannte Reflektionszeiten in einem Set von Testtönen benutzt werden und dazu benutzt werden künstliche Reflektionen in Echtzeit zu berechnen. PLAY beinhaltet solch einen Hall und die Daten (Impulsantworten genannt, kurz IR), um verschiedene Größen von Räumen zu berechnen. Die IRs, die in Hollywood Orchestral Woodwinds eingebaut sind, beinhalten das exakte „EW Studio 1“ in dem die Hollywood Orchestral Woodwinds Aufnahmen stattfanden (genauso wie die Konzerthalle in der das Symphonic Orchestra aufgenommen wurde, für all diejenigen, die beide Bibliotheken zusammen nutzen wollen).

Sie müssen sich entscheiden, wie sie jede dieser Technologien bei jedem Projekt nutzen wollen. Solange Sie verstehen, wie jede dieser drei Komponenten etwas zu dem Klang beiträgt – und auch die Grenzen jeder dieser Technologien – können Sie Ihre Ohren dazu benutzen, genau den Klang zu bekommen, den Sie haben wollen.

Mischen der Mikrofone von verschiedenen Spuren versus Mischen in PLAY

Da das Mischen von 2 oder 3 Mikrofonpositionen im richtigen Verhältnis eine weitere Dimension in eine Stereo oder Surround-Aufnahme hinzufügen kann, müssen Sie die verschiedenen Herangehensweisen verstehen, wie Sie sie in der endgültigen Mischung kombinieren.

Die folgenden drei Fälle beschreiben einige Standardeinstellungen, wie Sie die Ausgangsregler benutzen können, mit Schwerpunkt auf den einzelnen Mikrofonpositionen. Wenn Sie über die Möglichkeiten von mehreren Instrumenten nachdenken, jedes mit seinen eigenen drei Mikrofonpositionen, dann gibt es zu viele Einstellungen, um sie hier aufzuzählen. Wenden Sie die beschriebenen Prinzipien auf Ihre eigene Herangehensweise an.

1. Anlegen von separaten Audiospuren für jedes Mikrofon, eine nach der anderen

Bei diesem Ansatz können Sie eines oder mehrere Instrumente mit einer einzigen Mikrofonposition einstellen und der Ausgang geht auf eine oder mehrere Audiospuren in Ihrem Sequenzer. Normalerweise werden Sie während des Komponierens mit den Bühnenmikrofonen arbeiten, da dass die Mikrofonposition ist, die im endgültigen Mix dominiert. Nachdem Sie mit dem Komponieren fertig sind, mischen Sie die Spur(en), um eine Aufnahme aus nur einer Mikrofonposition zu erzeugen.

Dann gehen Sie zu jedem Instrument in PLAY, die in den Audiospuren vorkommen, entladen die Bühnenmikrofone und ersetzen sie mit einem anderen Set, z.B. mit den Nahmikrofonen. Speichern Sie diese neuen Audiospur(en) und stellen Sie sicher, dass Sie die Spuren nach den Mikrofonpositionen benennen. Kümmern Sie sich nicht um die Lautstärke der Spuren relative zu den ersten Audiospuren, Sie werden sie im Endmix anpassen.

Wenn Sie mehr als 2 Mikrofonpositionen nutzen, dann wiederholen Sie das obige, um auch die restlichen Spuren anzulegen.

Nachdem Sie alle Spuren haben, können Sie sie auf eine Spur runter mischen und stellen dabei die Lautstärke relativ zueinander ein, um den Klang zu bekommen, den Sie wünschen.

Es gibt zwei prinzipielle Vorteile dieses Ansatzes. Erstens kommt man mit einem kleineren Rechner aus, als wenn man die verschiedenen Sets der Samples auf einmal in den Speicher lädt. Zweitens haben Sie separate Audiospuren für die drei Mikrofonpositionen, mit denen sie einen trockeneren Mix oder – auch später - einen Mix mit mehr Hall – oder eine Surround-Version - erzeugen können. Und Sie können dies im Vertrauen darauf machen, dass es keine Phasenprobleme geben wird.

2. Anlegen fertig gemischten Spuren, alle auf einmal

Es ist außerdem möglich, mit mehr als nur einer Mikrofonposition gleichzeitig zu arbeiten, allerdings benötigen Sie dafür einen leistungsfähigeren Rechner, um den größeren Speicher und die zusätzliche Leistung bereitzustellen. Bei dieser Betrachtungsweise können Sie, bevor die Spuren als Audio auf der Platte gespeichert werden, zwei oder drei Mikrofonpositionen aller Instrumente laden. Sie müssen dann die jeweiligen Lautstärkeregler der drei Mikrofonpositionen einstellen, um die Balance zu bekommen, die Sie haben wollen.

Dieser Ansatz arbeitet am besten, wenn Sie die endgültige Abmischung möglichst schnell haben wollen, ohne sich durch mehrfaches Abmischen arbeiten zu müssen.

3. Anlegen von parallelen Spuren von einer einzelnen Instrumentendatei

Wenn Sie, wie im ersten Ansatz, separate Audiodatei erzeugen wollen und haben einen sehr leistungsfähigen Rechner, der es Ihnen erlaubt, mehrere Mikrofonpositionen gleichzeitig zu verarbeiten, dann können Sie diesen Ansatz verfolgen. Stellen Sie Ihre Instrumente wie im 2. Ansatz ein, aber benutzen Sie die verschiedenen Ausgänge für die drei Mikrofonpositionen, um die Ausgänge auf verschiedene Spuren zu legen (anstatt sie in der PLAY Audio-Engine zu mischen).



Das Bild oben rechts zeigt die geöffnete Ausgangsliste in der Drop-Down-Liste der möglichen Ausgänge. Wenn Sie diese Regler benutzen, dann können Sie die Ausgänge auf verschiedene Spuren in Ihrem Sequenzer legen (oder auf verschiedene Ausgänge Ihrer Soundkarte, wenn Sie PLAY als eigenständiges Pro-

gramm laufen lassen). Wenn Sie „Default“ auswählen, wird der Ausgang auf den im Masterregler eingestellten Ausgang gelegt. Wenn Sie etwas anderes auswählen, wird der Ausgang auf das ausgewählte Stereopaar gelegt. Im Sequenzer (oder in der Audiokarte) können Sie angeben, welche Ausgänge auf welcher Audiospur aufgenommen werden. Lesen bitte in Ihrem Handbuch des Sequenzers oder Ihrer Soundkarte nach, wie es gemacht wird.

Beachten Sie bitte, dass es möglich ist, verschiedene Instrumente (oder auch nur Mikrofonpositionen) auf die gleiche Spur zu legen und die PLAY Engine wird sie dann zusammenmischen. Zum Beispiel können Sie die Nahmikrofone der Staccato-Oboe, die Pizzicato-Geigen und noch so viele Sie möchten, auf den „3-4“-Ausgang legen und sie werden dann alle auf der gleichen Audiospur aufgenommen.

Dieser Ansatz gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Audioausgänge so zu verteilen wie Sie wollen (bis zur maximalen Anzahl von Ausgängen, mit denen Ihr System noch umgehen kann).

Beachten Sie bitte, dass, wenn PLAY als eigenständiges Programm läuft, jeder Instanz von PLAY seinen eigenen Satz von Ausgängen besitzt. Das heißt, wenn die Staccato Oboe und das Marcato English Horn in verschiedenen Instanzen von PLAY laufen und sie beide auf den „3-4“-Ausgang gelegt sind, sie trotzdem in verschiedenen Audiospuren in Ihrem Sequenzer landen.

Nur eine Mikrofonposition benutzen

Es ist sicherlich möglich, mit nur einer Mikrofonposition ein Musikstück zu erzeugen. Normalerweise sind die Bühnenmikrofone dafür die richtige Wahl, aber in einigen Fällen können die Nahmikrofone die richtige Wahl sein. Es ist unwahrscheinlich, - aber nicht unmöglich - dass Sie nur die Surround- oder Vintage-Mikrofone benutzen wollen, da sie so viel Raumanteil besitzen.

EASTWEST END USER LICENSE AGREEMENT

Das EastWest End User License Agreement bitte im Original nachlesen. Anmerkung des Übersetzers.

Nutzung der Festplatte

Die Festplatte auf der Hollywood Bibliotheken ausgeliefert werden, ist eine nackte interne Festplatte. Wenn Sie sie für das Kopieren der Daten nicht einbauen wollen, dann empfehlen wir Ihnen ein externes Festplattengehäuse. Die Festplatte wird nur für die Installation und als Produktmedium ausgeliefert. Sie ist nicht für den normalen täglichen Gebrauch gedacht (wie das Speichern von Samples oder für das Streaming). EastWest übernimmt keine Verantwortung oder Risiko, wenn das Laufwerk für andere Zwecke verwendet wird.

Garantie der Festplatte

Die Festplatte auf der die Hollywood Orchestral Woodwinds enthalten sind, ist durch EastWest's „Eingeschränkte Ersetzung innerhalb von 30 Tagen“ abgedeckt. Wenn die Festplatte kaputt gehen sollte, dann kann Sie innerhalb von 30 Tagen nach der Auslieferung zu EastWest zurückgeschickt werden. Hollywood Orchestral Woodwinds kann nur für einen Austausch der Festplatte zurückgesendet werden. Es gibt keine Rückerstattung. Zurücksendung bedeutet Erhalt des Produktes bei EastWest und nicht die bloße Erteilung einer Warenrücksende-Nummer. Nach 30 Tagen tritt die Herstellergarantie in Kraft und die Rücksendung und der Service muss mit dem Hersteller der Festplatte geregelt werden. EastWest wird die Daten ersetzen, wenn ein Austausch der Festplatte nötig wird.