best service

HANDBUCH

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem brandneuen Instrument Elysion von Best Service & Sonuscore. Wir hoffen, dass Ihnen dieses Instrument genauso viel Spaß macht wie uns. Dieses Handbuch hilft Ihnen beim Einstieg und erklärt alle Funktionen im Detail.

Mit freundlichen Grüßen
Best Service & Sonuscore

Dokument Version 1.1
Produktversion 1.1
by SONUSCORE

Systemanforderungen:

Die aktuellen Systemanforderungen erfahren Sie auf der Webseite von bestservice.de, Sonuscore.com oder dem Händler Ihres Vertrauens.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG 5

2. "DIE PLANETEN“ 6

3. "ELYSION.NKI"

3.1 HAUPTSEITE

3.1.1 Instrument Display 8
3.1.2 Solo /Mute 8
3.1.3 Octave Shift 8
3.1.4 Instrumenten-Browser 8
3.1.5 Arp-/ Envelope-Auswahl 9
3.1.6 Theme Auswahl 9
3.1.7 User-Presets 10
3.1.8 Midi Drag & Drop 11
3.1.9 Globale Einstellungen 12

3.2 FX TAB

3.2.1 Bedienelemente der Instrumente 13
3.2.2 Equalizer 14
3.2.3 Modulation 14
3.2.4 Saturation 15
3.2.5 Filter 15

3.3 ARP / ENVELOPE TAB

3.3.1 Arpeggiator 16
3.3.2 Envelope/Stutter 18

3.4 MIX PAGE

3.4.1 Channel Strip 19
3.4.2 Output Routing 20
3.4.3 Master FX 20

4. "MOTION ENGINE“ 21

5. "PAN ENGINE“ 22

6. CREDITS 23

1. EINFÜHRUNG

Willkommen bei SONUSCORE‘s Elysion. Dieses Kontakt-Instrument ist ein Hybrides Scoring-Tool, das Ihre Produktionen eindrucksvoll unterstützt und die Lücke zwischen Orchester und Synthese schließt.

Elysion ist die erste Library, die in der Lage ist, den unglaublich dynamischen und lebendigen Charakter synthetischer Instrumente zu erfassen, und definiert damit das Sampling neu. Wir haben Zukunfts-Sounds von Synthesizern aufgenommen, gesampelt, weiterverarbeitet und sie dabei wie akustische Instrumente behandelt. Dies führte zu einer unvorstellbaren Dynamik und einem beispiellosen Klang. Integriert in die zukunftsweisende Ensemble-Engine wurde Elysion damit zum hybriden Zwilling von The Orchestra.

Um alle Möglichkeiten dieses Instruments besser zu verstehen, sollten Sie sich alle Tutorials und Walkthroughs ansehen.

2. "DIE PLANETEN"

Jedes Thema in ELYSION wurde je nach Klang, Rhythmus und Gesamtgefühl einem der acht Planeten unseres Sonnensystems zugeordnet.
Verwenden Sie diese, um sich einen schnellen Überblick über den Klang eines Themas zu verschaffen.

- **Merkur "The Nimble Racer"**-> animiert, lebendig, vielfältig
- **Venus "The Soulful"**-> inspiriert, ruhig, emotional
- **Terra "Source Of Live"**-> irdisch, vertraut, intim
- **Mars "The Warmonger"**-> aggressiv, kraftvoll, gewalttätig
- **Jupiter "Illusionary Giant"**-> inhaltsreich, angenehm, lustig
- **Saturn "The Guardian"**-> weise, stabil, melancholisch
- **Uranus "The Magician"**-> verzaubert, glänzend, wunderbar
- **Neptun "The Planet Of Ice"**-> geheimnisvoll, düster, dunkel

3. "ELYSION.NKI"

Die Ensemble Engine ist das Herzstück der Library. Hier können Sie mehrere Instrumente frei kombinieren und spielen. Sie können bis zu fünf Instrumente in unabhängige Slots laden, die mit einem von fünf Arpeggiatoren und Hüllkurven transponiert und sogar animiert werden können. Elysion wird sowohl Ihre Kompositionen unterstützen als auch Ihren Workflow beschleunigen.

3.1 HAUPTSEITE

Auf der Hauptseite finden Sie alle geladenen Instrumente des aktuellen Theme. Hier können Sie auf alle Steuerelemente zugreifen, um Ihr Theme zu bearbeiten, neue Instrumente oder ganze Themes laden.

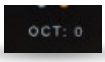
3.1.1 INSTRUMENTENANZEIGE:

Oben auf der Hauptseite sehen Sie die fünf Instrumenten-Slots.
Ein Klick auf eine der Zahlen aktiviert diesen Slot und führt Sie direkt zur entsprechenden Arp/Envelope Engine (Siehe **5.3**. für weitere Informationen). Die Auswahl der Slots über die Zahlen ist jederzeit möglich, auch wenn Sie FX/Arp/Envelopes bearbeiten oder Instrumente auswählen.

3.1.2 SOLO / MUTE:

Direkt unter der Instrumenten-Slotnummer können Sie das Instrument solo (blau) oder stumm (orange) schalten.
Tastenkombination: "**Strg+Klick/Cmd+Klick**" schaltet einen Slot auf solo und alle anderen stumm, selbst wenn es mehrere aktivierte Solo-Tasten gibt.

3.1.3 OCTAVE SHIFT:



Unter der Solo/Mute-Taste befindet sich der Oktavschieberegler. Durch Klicken und Ziehen nach oben oder unten können Sie das Instrument im Slot eine oder mehrere Oktaven nach oben oder unten transponieren.

3.1.4 INSTRUMENTEN-BROWSER:

Durch Anklicken des Namens eines Instruments führt Sie ein Browser durch die Auswahl aller verfügbaren Instrumente.

Die Instrumente sind in drei Kategorien unterteilt.

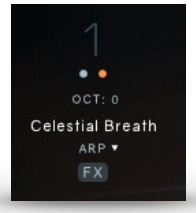
- **Sustain**
- **Hits**
- **Ambiance FX**

Jede Instrumenten-Kategorie ist unterteilt in **Soft** und **Hard**.

Um den Browser zu verlassen, klicken Sie auf das X oben rechts. "Empty Slot" entfernt das Instrument aus dem gewählten Slot.

3.1.5 ARP / ENVELOPE AUSWAHL:

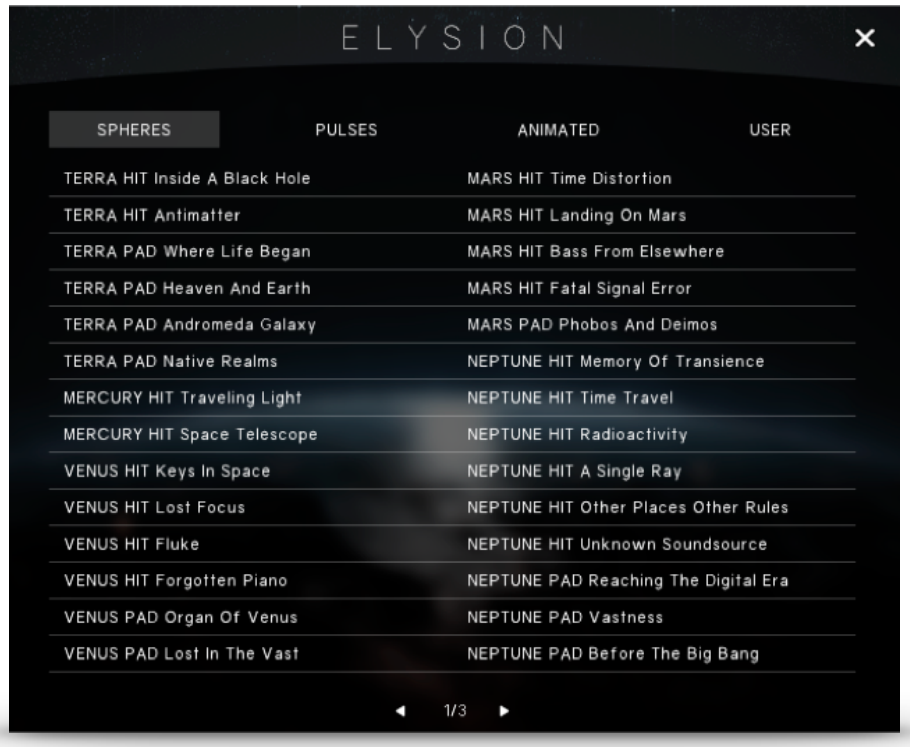
Unter dem Instrumenten-Namen können Sie eine Hüllkurve oder einen Arpeggiator für das ausgewählte Instrument auswählen. Eine Hüllkurve kann nur für Sustain-Instrumente gewählt werden, wohingegen ein Arpeggiator mit Hits sowie auch mit Sustain-Instrumenten funktioniert. Ist "None" ausgewählt ist, reagiert der Sound immer noch auf die gespielte Velocity und die Motion Engine.



Mehr Informationen zur Bearbeitung von Arpeggiatoren und Hüllkurven finden Sie im Kapitel **4.3**

3.1.6 THEME-AUSWAHL:

In der Mitte der Hauptseite sehen Sie den Namen des geladenen Theme. Ein Klick darauf öffnet den Theme-Browser. Alternativ können Sie die Pfeile links und rechts des Namens nutzen, um schnell zum nächsten Theme zu wechseln.



Themes sind in verschiedenen Kategorien unterteilt, die oben im Browser ausgewählt werden können:

-Spheres

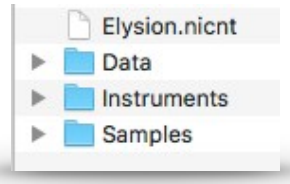
- **Pulses**
- **Animated**
- **User**

Spheres enthalten HIT- und PAd-Themes.
Hits sind kürzere Sounds, während Pads lange, sich verändernde Flächensounds darstellen. Beide reagieren auf die gespielte Anschlagsstärke ähnlich einem realen Instrument und verändern sich klanglich in Kombination mit dem Modulationsrad und unserer ***Motion Engine***.
Pulses sind rhythmische Themes und **Animated** spielbare komplexe Arrangements.

3.1.7 USER-PRESETS:

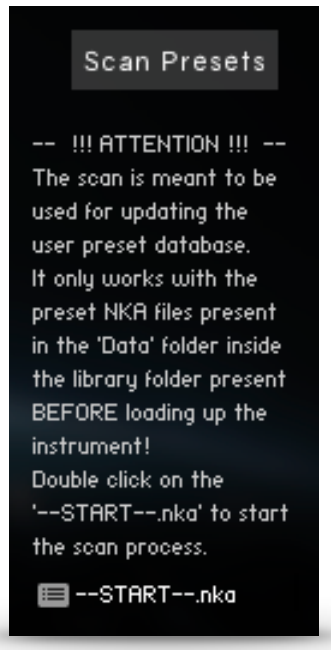
Elysion bietet eine einfache Lösung zum Speichern, Organisieren und Teilen von Benutzer-Presets. Im Theme-Menü finden Sie oben rechts die Kategorie mit der Bezeichnung **User**.

Durch Anklicken der Schaltfläche **Save Current Settings As User Preset** können Sie ein benutzerdefiniertes Theme speichern, das im Browser der User-Presets angezeigt wird.



Die einzelnen Benutzer-Presets werden als einzelne *.nka-Dateien im Ordner **Data** gespeichert, welcher innerhalb des Elysion Libraryordners zu finden ist. Da jedes Preset als eine einzige Datei vorliegt, ist es einfach, sie zu übertragen und zwischen mehreren Systemen zu teilen.

Wenn Sie Presets zwischen Systemen übertragen oder mit anderen Benutzern teilen möchten, kopieren Sie einfach die *.nka-Dateien Ihrer Wahl in den Elysion **Data** Ordner des Zielsystems.

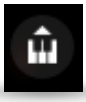


Wenn Sie neue Presets in den **Data** Ordner kopiert haben, muss dieser zunächst gescannet werden, damit diese im Browser angezeigt werden können. Öffnen Sie dazu eine neue Instanz von ELYSION Complete und navigieren Sie zur Seite der User-Themes.

Klicken Sie rechts auf die Schaltfläche "Scan Presets" und doppelklicken Sie auf die Schaltfläche "-start--.nka", um den Scanvorgang zu starten. Das Instrument scannt und aktualisiert nun die Theme Datenbank.

Wichtiger Hinweis: ***Verwenden Sie die Scan-Preset-Funktion erst nach dem erneuten Öffnen des Instruments. Wenn Sie in der Zwischenzeit neue Presets gespeichert haben, ist es möglich, dass der Browser nicht alle Presets korrekt anzeigt.***

3.1.8 MIDI DRAG & DROP:

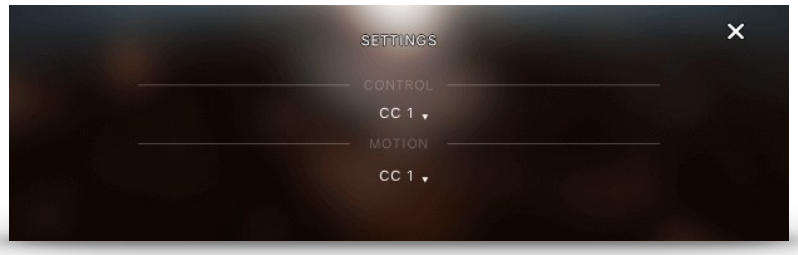


In der rechten unteren Ecke der Hauptseite befindet sich das Export MIDI Symbol. Sie können Ihre Theme-Performance auf mehrere Midi-Kanäle innerhalb Ihrer DAW exportieren, indem Sie das Symbol einfach per Drag & Drop in Ihre DAW ziehen.

Um diese Funktion zu nutzen, wählen Sie ein Theme, das Ihnen gefällt, und zeichnen Sie eine Performance in Ihre DAW auf.
Die Engine registriert, dass Ihre DAW läuft und beginnt intern mit der Aufnahme aller erzeugten MIDI-Daten, auch wenn Sie nicht auf einem Midi-Kanal aufnehmen.

Sie können nun die aufgenommenen Daten per Drag & Drop in Ihre DAW ziehen.

Aber seien Sie vorsichtig: Wird Ihre DAW gestoppt und ELYSION erneut gespielt, wird der Zwischenspeicher geleert und die zuvor aufgezeichneten Daten mit neuen Daten überschrieben. Um sicher zu gehen, können Sie eine Performance auf einem Midi-Kanal Ihrer DAW aufnehmen, diese Performance bearbeiten und anschließend diesen Abschnitt erneut abspielen, um die geänderten Daten in den Midi-Cache (Zwischenspeicher) von ELYSION zu schreiben und per Drag & Drop in Ihre DAW zu ziehen. Wenn das Theme aus fünf Instrumentengruppen besteht, werden fünf Midi-Spuren erstellt. Diese können nun in Verbindung mit anderen ELYSION Instrumenten oder anderen Sample-Libraries genutzt werden.



3.1.9 GLOBALE EINSTELLUNGEN:

In der rechten unteren Ecke findest du den kleinen Button, der dich zu den globalen Steuereinstellungen führt.

Control:
In diesem Menü können Sie zwischen drei Standard-MIDI-Controllern (CC1, CC2 und CC11) wählen, um die Gesamtdynamik der Engine zu steuern. Dieser steuert die „Skalierung“ der Velocity- und Hüllkurvenwerte sowohl der Engine-Module also auch nicht zugeordneter Sustain-Artikulationen.
Standardmäßig ist diese Funktion dem Modulationsrad (CC1) zugeordnet.

Motion:
In diesem Menü können Sie zwischen drei Standard-MIDI-Controllern (CC1, CC2 und CC11) zur Steuerung der ***Motion Engine*** wählen.
Standardmäßig ist diese Funktion dem Modulationsrad (CC1) zugeordnet.

3.2 FX-TAB

Wenn Sie auf die Schaltfläche FX eines der Instrumente klicken, öffnet sich das FX TAB.

3.2.1 INSTRUMENTENBEDIENUNG:

Lo Cut: Diese Taste schaltet einen festen Low Cut bei 80Hz ein / aus.
Attack: Stellen Sie die Attack-Zeit in ms ein.
Decay: Stellen Sie die Ausklingzeit in ms ein.

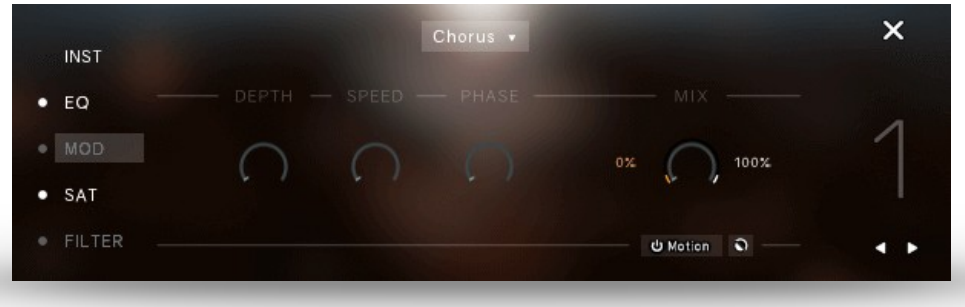
Unter Attack und Decay sehen Sie den Motion-Schalter. Wenn aktiviert, steuert das Modulationsrad diesen Parameter und bewegt sich zwischen dem Min- und Max-Wert. Das kleine Rückwärtssymbol kehrt die Bewegung um. Somit gilt für den maximalen Modradwert der Min-Wert. Weitere Informationen finden Sie unter **4. Motion Engine.**

Hinweis: Auf die INSTRUMENTEN-STEUERUNGEN kann nur auf einem Slot mit ausgewähltem Instrument zugegriffen werden.

3.2.2 EQUALIZER:

EQ On/Off: EQ ein-oder auszuschalten.
Low Frequency: Frequenz für das tiefe Band des Equalizers.
Low Gain: Verstärkung des tiefen Bands des Equalizers.
Hinweis: Sie können die ***Motion Engine*** für diesen Parameter aktivieren.
Mid Frequency: Wählen Sie die Frequenz für das mittlere Band des Equalizers.
Mid Gain: Wählen Sie die Verstärkung für das mittlere Band des Equalizers. Hinweis: Sie können die ***Motion Engine*** für diesen Parameter aktivieren.
High Frequency: Wählen Sie die Frequenz für das Hochband des Equalizers.
High Gain: Wählen Sie die Verstärkung für das High-Band des Equalizers. Hinweis: Sie können die ***Motion Engine*** für diesen Parameter aktivieren.

3.2.3 MODULATION:



Mod Ein/Aus: Klicken Sie auf den Punkt neben "MOD", um die Modulation ein- oder auszuschalten.

FX-Auswahl: Chorus, Flanger oder Phaser über das Dropdown-Menü auswählen

Depth: Stellen Sie die DEPTH für den ausgewählten Effekt ein. Dieser Parameter steuert die Stärke der Verstimmung, welche der Effekt verwendet.

Speed: Dieser Parameter steuert die Geschwindigkeit, in der der ausgewählte Effekt moduliert wird.

Phase / Feedback: Dieser Parameter steuert die Phasenverschiebung des Signals oder die Höhe des Feedbacks des Phasers.

Mix: Stellen Sie das dry/wet-Verhältnis des Effekts ein.

Hinweis: Sie können die ***Motion Engine*** für diesen Parameter aktivieren.

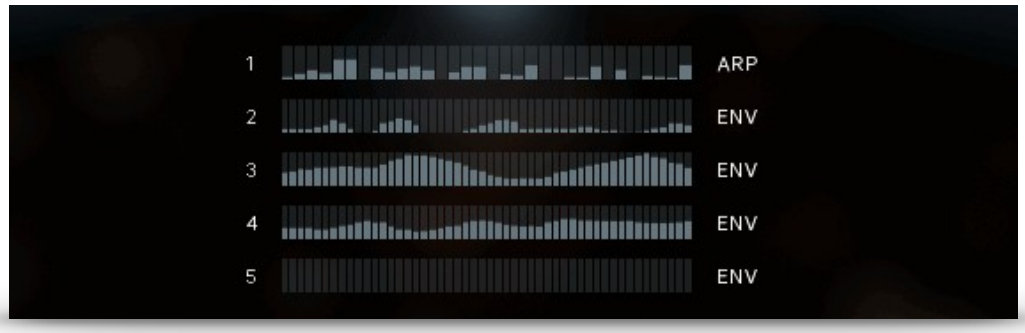
3.2.4 SATURATION:

Sat On/Off: Sättigung ein- oder auszuschalten.
Gain: Passen Sie die GAIN-Einstellung für den Sättigungseffekt an. Hinweis: Sie können die ***Motion Engine*** für diesen Parameter aktivieren.

3.2.5 FILTER:

Filter On/Off: Klicken Sie auf den Punkt neben "FILTER", um den Filter ein- oder auszuschalten.
Type: Wählen Sie den Filtertyp aus. Sie können zwischen den Filtertypen LowPass, HighPass und BandPass wählen.
Cutoff: Wählen Sie die CUTOFF-Frequenz für den Filter.
Hinweis: Sie können die ***Motion Engine*** für diesen Parameter aktivieren.
Resonance: Stellen Sie die RESONANZ für den Filter ein.

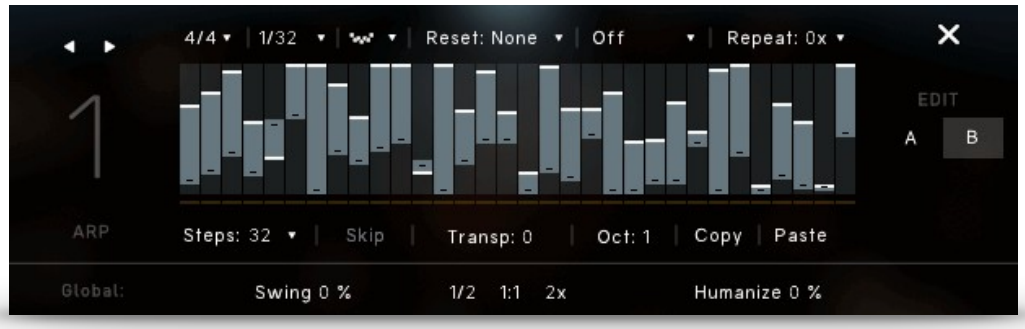
3.3 ARP / ENVELOPE TAB



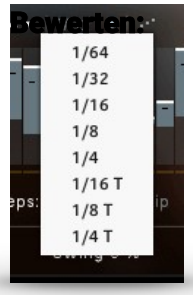
Auf der Hauptseite sehen Sie die fünf Arp/Envelope Balken. Einen für jeden der Instrumenten-Slots. Klicken Sie auf einen von ihnen, um die Einstellungen für das Arp/Envelope anzupassen.

3.3.1 ARPEGIATOR:

Das Arpeggiator-Modul besteht aus zwei Hauptelementen, den allgemeinen Reglern und dem Rhythm Stepper. Während die allgemeinen Regler helfen, das Notenrepertoire aus den gespielten Noten heraus zu steuern, hilft der Rhythmus-Stepper, sie in einer wiederkehrenden rhythmischen Reihenfolge anzuordnen.
Die Zahl auf der linken Seite zeigt den angezeigten Instrumentenschacht an. Verwenden Sie den linken und rechten Pfeil, um zwischen den Instrumentenschlitzen zu wechseln und mehrere Arps/Hüllkurven schnell einzustellen.



Taktart: Wählt die Taktart des Patterns aus. Die gewählte Taktart beeinflusst die Reset-Funktion und auch die Schrittauflösung.



In den Arpeggiator-Modulen ist es möglich, gerade Werte und drei verschiedene Arten von Triolen als Arpeggiator-Rate auszuwählen. Wenn eine Triolen-Rate gewählt wird, passt der Rhythmus-Stepper die Anzahl der Schritte entsprechend an. Auf diese Weise deckt der Rhythmus-Stepper immer die Anzahl von Steps ab, die innerhalb der gewählten Taktart sinnvoll ist.

Order: Legt die Reihenfolge fest, in der die gespielten Noten arpeggiert werden. All (Akkord) löst alle gespielten Noten im jeweiligen Rhythmus aus.

Bar Reset: Wenn "Reset: 1 bar" ausgewählt ist, wiederholt das Arpeggio sein Muster nach einem Takt der ausgewählten Taktart. "Reset: 2 bars" lässt das Muster nach zwei Takte wiederholen. Dies verhindert eine zufällige Verschiebung des Notenmusters im Laufe der Zeit.

Note Selection: Wählt aus, ob alle gespielten Noten in diesem Modul gehört werden sollen oder nicht. Die verschiedenen Optionen erlauben es, nur die tiefsten, höchsten oder mittleren Töne eines gespielten Akkords zu spielen. Dies kann verwendet werden, um ein schlammiges Bild im Bassbereich zu verhindern und Akkorde mit mehreren Instrumenten sinnvoll zu arrangieren.

Repeat: Wiederholt jede Note ein oder mehrere Male, bevor sie zur nächsten weitergeht.

Steps: Stellt die Anzahl der Schritte innerhalb der ausgewählten Taktart ein.

Skip: Schritte mit dem Wert 0 werden übersprungen und die entsprechende Note ertönt beim nächsten aktiven Schritt.

Transpose: Transponiert das gesamte Pattern einen oder mehrere Halbtöne nach oben oder unten

Oktave: Wiederholt die gespielten Noten nach dem ersten Zug eine oder zwei Oktaven über oder unter

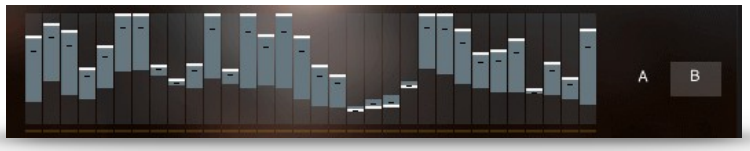
Copy/Paste: Kopieren und Einfügen von Step Patterns von einem Modul zum anderen.

Swing: Füge dem Arpeggiators-Pattern Swing hinzu.

Playback Speed: Wählen Sie zwischen halber, normaler und doppelter Geschwindigkeit.

Humanize: Durch das hinzufügen von Humanize fügt die Engine allmählich Unvollkommenheiten in Rhythmus und Dynamik der Module ein.

Rhythm-Step-Sequenzer:



Erstellen Sie Ihren eigenen Rhythmus für den Arpeggiator. Ein Klick ändert Einzelschrittwerte, Klicken und ziehen lässt Sie mehrere Step-Werte zeichnen.

Klicken und ziehen Sie mit der rechten Maustaste, um eine gerade Linie zu zeichnen. Verwenden Sie das Modulationsrad, um die Dynamik des Rhythmus zu steuern.

A: Klicken Sie auf das **A**, um die niedrigste Position des Modrades anzuzeigen und einzustellen.
B: Klicken Sie auf das **B**, um die höchste Position des Modrades anzuzeigen und einzustellen.

Shortcut: Mit "**Alt+Klick**" können Sie alle Werte gleichzeitig anpassen.

3.3.2 ENVELOPE/STUTTER:

Mit dem ENVELOPE können Sie eine sich wiederholende dynamische Form für anhaltende Noten festlegen. Das Herzstück ist die Hüllkurvenform, die durch Linksklick und Ziehen der Maus frei gezeichnet werden kann. Durch Rechtsklick und Ziehen mit der Maus können Sie eine gerade Linie zeichnen.

Time Signature: Legt die Taktart fest, die direkt mit der Dauer der Envelope korreliert.

Bar Length/Rate: Im Envelope-Modul können Sie auswählen, wann sich das Modul wiederholt. Im Stuttermodul ist es möglich, gerade Werte und drei verschiedene Arten von Triolen als RATE auszuwählen.

Note Selection: Wählt aus, ob alle gespielten Noten in diesem Modul gehört werden sollen oder nicht. Die verschiedenen Optionen erlauben es, nur die tiefsten, höchsten oder mittleren Töne eines gespielten Akkords zu spielen. Dies kann verwendet werden, um einen schlammigen Bassbereich zu verhindern und Akkorde mit mehreren Instrumenten sinnvoll zu orchestrieren.

Retrigger On/Off: Wenn eingeschaltet, wird die anhaltende Note zu Beginn jeder Schleife erneut ausgelöst. Wenn sie ausgeschaltet ist, wird die Note in einer konstanten Schleife fortgesetzt.

Envelope/Stutter: Unten links können Sie zwischen dem STUTTER-Effekt und der traditionellen ENVELOPE wählen. Mit dem STUTTER-Effekt können Sie drastischere dynamische Volumenänderungen erzeugen. Dies führt zu einem aggressiveren „stotternden“ Klang.

Steps: Stellen Sie die Anzahl der Schritte für die Envelope ein.

Copy/Paste: Kopieren und Einfügen von Step Patterns von einem Modul zum anderen.

Shortcut: Mit "**Alt + Klick**" können Sie alle Werte gleichzeitig anpassen.

3.4 MIXER:

Auf der Mixer-Seite können Sie die Balance und die Lautstärke der verschiedenen Slots einstellen und Master-Effekte anwenden.

3.4.1 CHANNEL STRIP:

Der Name des geladenen Instruments wird ganz oben auf jedem Kanalstreifen angezeigt.

Solo/Mute: Jeder Slot kann solo abgehört oder stummgeschalten werden.

Delay: Stellt den Sendepegel zum Master-Delay Effekt ein. Verwenden Sie die den **Motion** Schalter, um die ***Motion Engine*** für das Delay zu aktivieren.

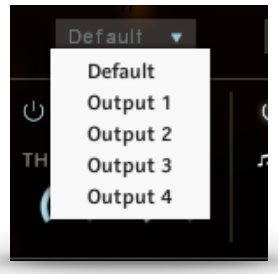
Reverb: Stellt den Sendepegel zum Master-Reverb Effekt ein. Mit diesem Regler kann die Intensität des Reverbs jeder Spur eingestellt werden. Wenn auf -infdB gesetzt, wird das Reverb diesen Slot nicht beeinflussen.

Pan: Bewegt dieses Instrument im Stereofeld weiter nach links/rechts.

Hinweis: Wenn Sie die ***Pan Engine*** auf diesem Kanal verwenden, hat die PAN-Einstellung auf der Mix-Seite keine Wirkung.

Fader: Verändert die Lautstärke des Slots. "**Strg+Klick/Cmd+Klick**" drücken, um den Wert auf 0dB zurückzusetzen.

3.4.2 AUSGANGSROUTING:



Jedem Slot kann ein eigener Kontakt-Ausgangskanal über das Dropdown-Menü unterhalb des Kanalstreifens jedes Instrumenten-Slots zugewiesen werden.

Sollten keine Ausgänge angezeigt werden, können Sie neue Ausgänge im Kontakt Mixer (F2) erstellen. Diese werden sofort in The Orchestra zur Verfügung stehen. Bitte informieren Sie sich im Handbuch Ihrer DAW als auch im Kontakt Handbuch um herauszufinden wie Sie Multi Outputs sinnvoll benutzen.

Bitte beachten: Es werden lediglich die einzelnen Kanäle auf mehrere Ausgänge aufgeteilt.

Der Hall wird nur auf den Master Ausgang geroutet. Um die CPU Last zu senken empfehlen wir Ihnen bei Nutzung mehrere Ausgänge auf den internen Hall von The Orchestra zu verzichten und stattdessen einen Master Hall in Ihrer DAW einzusetzen.

3.4.3 MASTER FX:

Kompressor: Passen Sie die Dynamik des Gesamtklangs mithilfe des Threshold-Reglers des Master-Kompressors an. Mit dem Gain-Regler kann der Gesamtpegel weiter angehoben werden.

Delay: Das ist der Master-Delay-Effekt. Sie können aus über zwanzig hochwertigen Presets wählen und diese mit den Reglern ***Time, Feedback*** und ***Hi Cut*** anpassen. Verwenden Sie den Mix-Regler, um den Return-Level des Delays einzustellen.

Reverb: Das ist der integrierte Masterhall mit hochwertigen Impulsantworten verschiedener legendären Effektprozessoren und Impulsantworten. Sie können eine Reverb-Kategorie im Menü auf der linken Seite auswählen: IRC, Room, Hall oder Plate. Jede Kategorie hat mehrere Presets, die Sie im rechten Dropdown-Menü auswählen können.

Verwenden Sie den Mix-Regler, um den Send Return-Pegel des Reverbs einzustellen.

4. " BEWEGUNGSMOTOR"

Im Mittelpunkt der Effekte steht unsere MOTION ENGINE, die den Themes Bewegung und Tiefe verleiht. Unter fast allen verfügbaren Effekten finden Sie den Motion-Schalter. Bei Aktivierung ist der entsprechende Parameter mit dem Modulationsrad oder einem der beiden auswählbaren Regler steuerbar.

Min Value: Die rote Zahl links neben dem Balken setzt den Minimalwert des ausgewählten Effektparameters für die MOTION ENGINE. Dies ist der Wert, welcher bei der niedrigsten Position des Modrades erreicht wird. Klicken und ziehen Sie mit der linken Maustaste, um diesen Parameter anzupassen.
Max Value: Die weiße Zahl rechts neben dem Balken stellt den Maximalwert des ausgewählten Effektparameters für die MOTION ENGINE ein. Dies ist der Wert, welche bei der höchsten Position des Modrades erreicht wird. Klicken und ziehen Sie mit der linken Maustaste, um diesen Parameter anzupassen.
Motion Schalter: Schaltet die MOTION ENGINE für diesen Effektparameter ein und aus.
Motion Reverse: Die kleine Taste rechts neben dem Motion Schalter kehrt den Min- und Max-Wert um. Der Maximalwert wird nun an der niedrigsten Position des Modrades und der Minimalwert an der höchsten Position erreicht.

Hinweis: Wenn die MOTION ENGINE aktiviert ist, können Sie keinen festen Wert für den Effekt einstellen. Verwenden Sie stattdessen den MIN- und MAX-Wert, um den Bereich der MOTION ENGINE einzustellen.

5. "PAN ENGINE"

Ein weiteres Feature, das für viel Bewegung sorgt, ist die PAN-ENGINE.
Jedes Theme hat zwei verschiedene Pan-Engines, denen jeder Instrumenten-Steckplatz zugeordnet werden kann. Das Herzstück ist die Pan-Form, die per Linksklick und Ziehen mit der Maus frei gezeichnet werden kann.
Durch Rechtsklick und Ziehen mit der Maus können Sie eine gerade Linie zeichnen.

Eine Reihe von zusätzlichen Bedienelementen ermöglicht es Ihnen, die Engine an Ihre Bedürfnisse anzupassen:

Pan Engine On/Off: Damit kann diese Engine ein- und auszuschaltet werden.

Steps: Stellen Sie die Anzahl der Schritte für die Schwenkmaschine ein.
Rate: Gerade Werte und drei verschiedene Arten von Triolensind auswählbar als Rate für die Pan Engine.
Slot: Wählen Sie aus, welcher Instrumenten-Slot von der PAN-ENGINE gesteuert werden soll. Sie können jeden Slot einer der beiden PAN ENGINES zuweisen.
Copy/Paste: Kopieren und Einfügen von Step Patterns von einem Modul zum anderen.

6. Credits

Product Concept and Design: Nico Dilz, Tilman Sillescu, Stefan Kemler, Steffen Brinkmann, Simon Schrenk, Pierre Langer, Axel Rohrbach

Project Lead: Nico Dilz, Tilman Sillescu

Sound Design: Simon Schrenk, Mathias Vatter, Andreas Skandy, Nico Dilz

Theme Design: Simon Schrenk, Mathias Vatter, Christian Wirtz, Nico Dilz

Theme Naming: Andreas Hammann

KONTAKT Scripting: Nico Dilz, Stefan Kemler

Sample Editing: Simon Schrenk, Mathias Vatter, Andreas Skandy, Nico Dilz

User Interface Design: Jannic Böhme, Nico Dilz, Stefan Kemler

Quality Assurance: Tilman Sillescu, Nico Dilz, Stefan Kemler, Simon Schrenk, Mathias Vatter

Artwork: Jannic Böhme, Benedikt Huster

Marketing: Benedikt Huster, Jannic Böhme, Andreas Hammann

Videos: Tilman Sillescu, Steffen Brinkmann, Jannic Böhme, Mathias Vatter, Benedikt Huster

Additional Content: Tilman Sillescu, Simon Schrenk, Mathias Vatter, Steffen Brinkmann, Christian Wirtz, Jannic Böhme, Alexander Röder, André Molkenthin, Henning Nugel, Jochen Flach, Nico Dilz, Stefan Kemler, Andreas Skandy, Nicolai Patricio, Andreas Hammann, Benny Oschmann, Alex Pfeffer

Manual: Christian Wirt

7. NEW FEATURES

Neue Features in V1.1 von Elysion

- [NEW CONTENT] over 1.6GB of new sample content (1.05GB in compressed ncw files)
- [NEW CONTENT] 12 new instruments
- [NEW CONTENT] 26 new presets (10spheres, 6 pulses, 10 animated)
- [NEW FEATURE] Sustain Pedal Support
- [NEW FEATURE] INIT button has been added
- [NEW FEATURE] New Content Highlighting has been added