

Wizard
Media GmbH
SOUNDLINE

Chris Hein
Horns VOL.3

MUTED BRASS



AUFNAHME UND PROGRAMMIERUNG
VON CHRIS HEIN

MEHR INFORMATIONEN, NEUIGKEITEN & VERBESERUNGEN:
WWW.CHRISHEIN.NET



Hinweis:

Wenn Sie CHH Vol.1 oder CHH Vol.2 bereits kennen müssen Sie dieses Handbuch eigentlich gar nicht mehr lesen. Die Bedienung der CHH Vol.3 Instrumente folgt exakt dem selben Konzept. Lediglich die Informationen über die Muted-Brass Instrumente sind in dieser Version des Handbuchs anders als in Vol.1 & Vol.2

Ich habe bis zur letzten Minute an Verbesserungen der Instrumente gearbeitet. Deshalb kann es sein, dass verschiedene Texte und Bilder im Handbuch nicht exakt mit denen im Interface der Instrumente übereinstimmen.

Credits:

Aufnahme, Editierung, Programmierung, Design:

Chris Hein

Zusätzliche Editierung:

Ricarda Hein (Mrs. Melodyne)

Script- Und Interface-Programmierung:

Josef Natterer

Main Beta-Tester:

Wolfgang Fogel, Brent Randall, Myron Davis,
Przemyslaw Kopczyk, Craig Sharmat

Convolution Programme von:

Sonic Lab, Wolfgang Lenden

Produziert für BestService, München

Inhalt:

- 04 Introduction
- 05 Instruments
- 06 Interface Overview
 - general controls
- 07 Keyswitches
 - key-switch presets
- 08 Key-Switch-Layout
- 09 Velo Mode
- 10 Key-Switch Presets
 - Selecting a KS-Preset
 - Assigning an articulation
 - Key-Switch Modes
 - Key-Switch Transpose
 - Speed-Control
- 11 Legato-Mode & Glide-Mode
 - Legato
 - Sustain-Pedal
 - Pedal settings
- 12 Key-Vibrato
 - Crescendo Speed
 - Key-Vibrato
 - Slap on high velocity
 - Harmonizer
- 13 Sound-EFX
 - ADSR
 - Growl
 - Shake
 - Attack EFX
 - Release
 - Fall Short
 - Fall Long
- 14 DSP-Effects 1
 - Reverb
 - Delay
 - Chorus
- 15 DSP-Effects 2
 - Phaser
 - Flanger
 - Compressor - Pro
- 16 Filter / Equalizer
 - High-Cut Filter
 - 3Band-Equalizer
- 17 Convolution Reverb
 - Convolution Ob/Off
 - Presets
 - Pre-Delay
 - IR-Size
 - Low-Pass
 - High-Pass
 - Dry
 - Wet
- 18 Micro-Tuning
 - Preset
 - Scales
 - Key
 - Amount
- 19 Hot-Keys
- 20 Wheel-Settings CC-Settings
 - Wheel-Settings
 - CC-Settings
 - Controller Range
- 21 Midi-Controller List
- 22 Legato-Settings
 - Legato-Presets
 - Legato-Details
- 23 Velocity / Section Maker
 - Velocity-Range
 - Velocity-Curve
 - Section Maker
 - Transpose
- 24 Chris Hein
- 25 Chris Hein - Guitars
- 26 Chris Hein - Bass
- 27 The Family of CHH

Chris Hein - Horns

Danke, dass Sie sich für Chris Hein Horns entschieden haben.

Das einzige was ich noch mehr hasse als Handbücher zu lesen, ist selbst Eins zu schreiben. Deshalb fasse ich mich so kurz wie möglich. Wenn Sie ein Instrument laden, hören Sie zunächst den normalen Sustain-Sound. Das klingt gut, aber um wirklich ein echtes Instrument mit all seinen Nuancen zu emulieren, sollten Sie tief in die vielfältigen Möglichkeiten der verschiedenen Spielarten und Midicontroller eintauchen.

Mein Ziel war es mit Chris Hein Horns die detaillierteste und am besten bedienbare Bläser-Library zu gestalten. Obwohl jeder Aspekt der Instrumente vom Graphical User Interface (GUI) aus kontrolliert werden kann, macht es viel mehr Spass mit einem Hardware-Midicontroller die zahlreichen Funktionen entweder live oder im Studio zu verwenden. Jede der 72 kontrollierbaren Funktionen in CHH kann beliebigen Midi-Controllern zugewiesen werden. Sollten Sie in Besitz eines externen Midi-Controllers mit Fadern und Potis sein, können Sie diesen einige der wichtigsten Funktionen zuweisen um damit ein Instrument realistisch und in Echtzeit zu spielen.

Ich hoffe, Sie mögen Chris Hein - Horns und haben viel Spass damit.

Chris Hein

Das Besondere an Chris Hein -Horns:

Die "Chris Hein" Instrumente zeichnen sich aus durch ihre aufwändige Programmierung und Masse an Samples. Mit bis zu 8 Dynamikstufen, 18 Spielarten und jede Menge an vorkonfigurierten Midi-Controllern ermöglichen die Gestaltung eines realistischen Playbacks in einem einzigen Preset.

Hauptfunktionen:

- bis zu 8 Dynamikstufen
- 18 Spielarten
- ca. 2.000 Samples pro Instrument
- Reverb, Delay & Chorus inklusive
- Belegbare Midi-Controller
- Spezielle Controller:
Legato-Mode, Glide-Mode, Hotkeys, Key-Vibrato,
Control, Growl - Control, Release Notes

Chris Hein - Horns

VOL. 3

INSTRUMENTE

Chris Hein - Horns Vol.3

- 01Trumpet A Mt Harmon
- 02Trumpet B Mt Harmon
- 03Trumpet C Mt Harmon
- 04Trumpet D Mt Harmon
- 05Trumpet E Mt Straight
- 06Trumpet F Mt Straight
- 07Trumpet G Mt CUP
- 08Trumpet H Mt CUP
- 09Trombone-Tenor A Mt Cup
- 10Trombone-Tenor B Mt Cup
- 11Trombone-Tenor C Mt Straight
- 12Trombone-Tenor D Mt Bucket
- 13Trombone-Bass A Mt Cup
- 14Trombone-Bass B Mt Cup
- 15Trombone-Bass C Mt Straight
- 16Trombone-Bass D Mt Bucket



- | | |
|-------------------------|--|
| 17Tp_Sect_12_Trumpets | 4 Open 4 Harmon 2 Cup 2Straight |
| 18Tp_Sect_2O_2S_2C | 2 Open 2 Straight 2 Cup |
| 19Tp_Sect_1O_1H_1S_1C | 1 Open 1 Harmon 1 Cup 1 Straight |
| 20Tp_Sect_2Harmon_2Cup | 2 Harmon 2 Cup |
| 21Tp_Sect_4Harmon | 4 Harmon |
| 22Tp_Sect_2Harm_AB | 2 Harmon |
| 23Tp_Sect_2Harm_CD | 2 Harmon |
| 24Tb Sect 14 Trombones | 6 Open 4 Cup 2 Straight 2 Bucket |
| 25Tb_Sec_4C_2S_2B | 4 Cup 2 Straight 2 Bucket |
| 26Tb_Sec_4Cup | 4 Cup |
| 27Tb_Sec_2C_2S_2B_Tenor | 2 Cup 2 Straight 2 Bucket Bass-Tromb. |
| 28Tb_Sec_2C_2S_2B_Bass | 2 Cup 2 Straight 2 Bucket Tenor-Tromb. |

Interface Überblick



Relax Screen / General Presets

Das erste Fenster welches Sie sehen werden nachdem Sie ein Instrument geladen haben, ist das Relax-Fenster. Dieses hat nur 2 Drop-Down Menüs und ein Informationsfeld welches die momentan gespielte Spielart anzeigt. Sie haben die Auswahl zwischen verschiedenen Presets mit einigen vordefinierten Einstellungen. Es ist sehr einfach eigene Presets zu erstellen. Wählen Sie eines der Presets aus und nehmen Sie ihre Änderungen vor. Das war's. So einfach geht das. Diese neuen Änderungen werden automatisch mitgespeichert, wenn Sie das Instrument speichern.



General Controls

- 1 Solo/Mute
- 2 Stimmung - (CC09)
- 3 Panorama - (CC10)
- 4 Lautstärkeregler - (CC07)
- 5 Lautstärkeanzeige



Edit Pages

Sie haben Zugang zu zahlreichen Kontrollfunktionen, die es ermöglichen, den Sound zu formen und zusätzlich die Spielbarkeit in Chris Hein - Horns zu variieren. Diese Funktionen sind in 10 verschiedenen Editierungsfenstern untergebracht. Im Drop-Down Menü, links auf jeder der oberen Seiten, können Sie zwischen diesen Fenstern umschalten.

Info Field

Jede Seite hat ein Informationsfeld. Es zeigt an, welche Spielart gerade verwendet wird, und ist rechts unter dem Drop-Down menu der Edit Pages zu finden.

Settings Page Key-Switch Presets



Das 'Keyswitching' ist eine elegante Methode um verschiedene Spielarten in einem Programm unter zu bringen. Es werden hierbei vorprogrammierte Steuertasten verwendet, um sofort zwischen den zahlreichen Spielarten umschalten zu können. So entfällt das lästige Nachladen jeder einzelnen Spielart. Diese Steuertasten /Key-Switches) erzeugen keinen Sound. Stattdessen wird eine komplette Soundgruppe umgeschaltet.

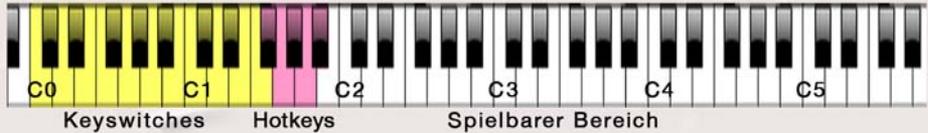
Key-switch Presets

Normalerweise schalten Key-Switches zwischen den verschiedenen festgelegten oder vorprogrammierten Spielarten. In CHH werden die Key-Switches dazu verwendet, zwischen komplexen Sets von Presets mit 21 einstellbaren Parametern umzuschalten.

18 Key-Switch Presets stehen zur Verfügung. Die KS-Presets sind zwischen C0 - F1, dem unteren Bereich Ihres Keyboards zugewiesen. Der Key-Switch wird gedrückt, bevor man beliebige Töne spielt. Die Umschaltung erfolgt augenblicklich und ohne Zeitverzögerung. Drücken Sie eine Taste ihres Keyboards zwischen C0 und F1, dann ist das genauso, als ob Sie den KS-Preset Knopf in dem GUI drehen. Selbstverständlich können Sie die KS-Presets jedem beliebigen Midi-Controller in der CC-Settings Page zuweisen (siehe Seite 21). Die ausgewählte Spielart wird in der linken Seite des GUI angezeigt. Alle Parameter in der Settings Seite, ausser Vib.Vol, Vib.Tune, Crescendo-Speed und Glide-Speed, sind einstellbare Parameter welche in den KS-Presets mitgespeichert werden. Sollten Sie Veränderungen an beliebigen Parametern vornehmen, dann werden diese in den KS-Presets genauso mitgespeichert. Um die KS-Presets permanent zu speichern, speichern Sie einfach das ganze Instrument.

Keyboard Layout und Key-Switches für Vol.2

Keyboard Layout



Key Switches

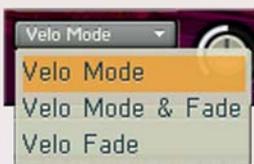


Das sind die Standard Key-Switch Presets. Hierbei handelt es sich um einen Vorschlag. Ich empfehle Ihnen mit den unterschiedlichen Settings zu experimentieren, um Ihr Lieblingslayout zu erstellen. Auch wenn Sie nicht alle Spielarten benötigen, ist es dennoch sinnvoll alle zu verwenden. Z.B. wenn Sie möchten dass die Sustain Spielart Legato und mehrstimmig gespielt wird, dann ist es wichtig eine andere legato Einstellung in verschiedenen Key-Switch Presets vorzunehmen. Somit ist es einfacher zwischen den beiden Versionen umzuschalten

KS	Articulation	Speed Control	Legato	Sustain Pedal
C0	Sustain	Sustain Speed	Legato1	Glide 3
C#0	Sustain2	Sustain Speed	Legato1	Glide 12
D0	Crescendo Short 2	Sustain Speed	Legato1	Glide 4
D#0	Sustain2	off	Legato3 Grace	Glide 12
E0	Short	off	off	Hold
F0	Stabs	off	off	Hold
F#0	Shake / Triller	off	off	Hold
G0	Grace Note	off	Legato1	Glide 2
G#0	Run Down 12 Steps	off	off	Hold
A0	Run Up 12 Steps	off	off	Hold
A#0	Crescendo Long	off	off	Hold
B0	Crescendo Medium	off	off	Hold
C1	Fall Short	off	off	Hold
C#1	Fall Long	off	off	Hold
D1	Doit	off	off	Hold
D#1	Flutter	off	Legato4 Flutter	Hold
E1	Crescendo Short	off	off	Hold
F1	Sustain Speed	off	Legato1	Glide 12
F#1	Hotkey			
G1	Hotkey			
G#1	Hotkey			
A1	Hotkey			
A#1	Hotkey			

B1-C6 Playing Area

Velo Mode



Velo-Mode / Velo-Fade

Die Dynamik eines Instruments wird üblicherweise durch die Anschlagsdynamik Ihres Keyboards bestimmt. Der Velo Mode bietet 3 unterschiedliche Möglichkeiten die Dynamik zu kontrollieren. Jedes Key-Switch Preset kann eigene Velo-Mode Einstellungen enthalten.

Velo Mode - CHH Vol.3 enthält bis zu 8 Dynamik Stufen. Im Velo-Mode, werden diese durch die Anschlagsdynamik Ihres Keyboards bestimmt.

Velo Fade - Ist Velo Fade ausgewählt, dann wird die Dynamik durch das Modulationsrad kontrolliert. Ist das Modulationsrad auf Null positioniert, dann wird die niedrigste Dynamik Stufe abgespielt. Wird das Modulationsrad nun nach oben bewegt, dann wird zwischen den Dynamik Stufen überblendet bis der höchste Level von 127 erreicht wird. Selbstverständlich können Sie jederzeit in der CC-Settings Seite einen anderen CC, zB: CC11 auswählen um den Velo-Fade zu kontrollieren.

Velo Mode & Fade - ist eine Kombination aus Velo Mode und Velo Fade. Die Dynamik wird durch die Anschlagsdynamik Ihres Keyboards bestimmt, gleichzeitig können Sie das Modulationsrad verwenden, um zwischen den Dynamikstufen hin und her zu blenden. Velo Mode & Fade arbeitet auf eine intelligente Art und Weise. Sagen wir, Sie spielen eine Note ab der Dynamik Stufe 100, dann bewegen Sie das Modulationsrad nach oben um von Null zu beginnen. Zu diesem Zeitpunkt hören Sie keine Veränderung bis Sie die Dynamik Stufe 100 erreicht haben. Ab hier, übernimmt das Mod-ulationsrad die Kontrolle über die Dynamik und lässt Sie diese weiter nach oben hin bewegen, auch nachdem Sie die Note gespielt haben. Velo Mode & Fade eignet sich ausgezeichnet für das realistische Spiel von Crescendo und Decrescendo.

Im 'Velo Fade' und 'Velo Mode & Fade' wurden die Dynamik Stufen auf 4 reduziert. Velo Fade eignet sich perfekt für alle Section-Instrumente. Wenn Sie Velo-Fade oder Velo Mode & Fade bei Solo Instrumenten verwenden, kann ein Flanging entstehen wenn zwischen den verschiedenen Dynamik Stufen überblendet wird.

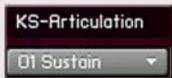
Settings Page: Key-Switch Presets

Einstellbare Parameter in KS-Presets:



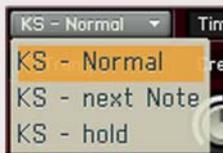
Auswählen eines KS-Presets

KS-Presets können mit dem Knopf auf der Settings Seite aufgerufen werden, beziehungsweise durch betätigen der entsprechenden Taste Ihres Keyboards. Die KS-Presets sind den Tasten C0 - F1 zugewiesen.



Zuordnung einer Spielart zu einem KS-Preset

Suchen Sie sich ein KS-Preset aus und wählen eine Spielart aus dem drop-down Menü die einem KS-Preset zugeordnet werden soll.



Key-Switch Modes

Es gibt drei verschiedene keyswitch Optionen, welche über die Settings Seite zur Auswahl stehen und die genau feststellen wann und wie die Änderung der Spielart in Kraft tritt.

KS-Normal: Die Spielart bleibt solange aktiv bis eine andere Steuertaste gedrückt wird. **KS-Next Note:** Die Spielart ändert sich nur für die Note direkt nach dem Key-Switch und schaltet dann zur vorhergehenden Spielart um. **KS-Hold:** Die Spielart ändert sich nur so lange, wie der Keyswitch gehalten wird, und schaltet dann zur vorhergehenden Spielart um, wenn der Keyswitch losgelassen wird.



Key-Switch Transpose

Sie können die Position der KS-Presets nach oben oder unten verschieben. Das kann nützlich sein, wenn sich der KS-Bereich (C0-F1) ausserhalb des Bereichs Ihres Keyboards befindet.



Speed-Control

Sustain Speed: Bietet die Möglichkeit eine andere Spielart zu wählen während Sie schneller spielen. Die 'Sustain Speed' Spielart hat einen schnelleren Attack als die Standard Sustain Spielart.

Time(ms) Folgen zwei Noten innerhalb der eingestellten Zeit aufeinander, wird in die Sustain-Speed Spielart umgeschaltet. Der Zeitbereich wird in Millisekunden angezeigt. Z.B: Wenn Sie den Sustain Sound spielen, könnte die Einschwingphase des Tons bei schnellen Melodien zu lang sein. CHH wechselt bei schnellen Melodien automatisch in die Sustain-Speed Spielart. Sie können Sustain-Speed auch dazu verwenden, den Ton automatisch zu variieren, z.B. um automatisch zwischen Sustain1 und Sustain2 zu wechseln.

Settings Page Key-Switch Presets

Legato- & Glide - Mode

Wenn Sie einen Ton spielen und halten, dann eine weiteren Ton dazuspielen, erzeugt der Legato- oder Glide-Mode einen fließenden Übergang zwischen den beiden Tönen. Während das Legato eine weiche Überblendung der Töne durchführt, spielt der Glide-Mode die Töne zwischen dem von Ihnen gespielten Intervall. Sagen wir, Sie spielen den Ton C4, halten ihn und spielen E4 bei gedrücktem Sustain-Pedal dazu. Zunächst hören Sie den Ton C4, sobald Sie E4 drücken, werden die Töne C#4, D4 und D#4 gespielt und der Lauf endet mit einem gehaltenen Ton auf E4. Der Glide-Mode arbeitet mit max. 12 Halbtonschritten rauf und runter. Der Legato-Mode funktioniert mit jedem Intervall. Sie können das Verhalten des Legato-Übergangs im Detail Ihrem Geschmack in der Settings Seite anpassen. (Siehe Seite 23) Das spielen im Legato & Glide-Mode ist immer nonophon. Jedes KS-Preset kann seine eigenen Legato Einstellungen enthalten. Sie können zwischen 10 verschiedenen Legato Einstellungen wählen um diese einem bestimmten KS-Preset zuzuordnen. Zusätzlich können Sie auch individuell unterschiedliche Spielarten für ein Legato-Up und Legato-Down Spiel einsetzen. Einige Spielarten wurden speziell für natürliche Übergänge wie Bending, RunUps und RunDowns erstellt. Versuchen Sie verschiedene Spielarten für ein legato up und down aus, um das bestmögliche Resultat Ihrem Wunsch nach zu erhalten.



Legato

Legato off - Schaltet das Legato aus ermöglicht polyphones Spiel.

Legato 1 - Wählt eines der Legato-Presets aus.

Glide - Wählt den Glide-Mode aus.

Legato Up / Legato Down - Hier können Sie unterschiedliche Legato-Spielarten für Auf- und Abwärtsintervalle zuweisen. Der Übergang wird immer weich überblendet, egal welche Spielarten Sie auswählen.



Sustain-Pedal

Jedes KS-Preset kann seine eigenen Einstellungen für das Sustain Pedal haben.

Legato off - stellt das KS-Preset in den poly-mode um, wenn Legato in den Legato-Settings ausgewählt ist.

Legato 1 - Sustain-Pedal wählt eines der 10 Legato Presets.

Glide - Sustain-Pedal aktiviert den Glide-Mode.

Hold (Pedal) - hält die gespielten Noten wie normales Sustain-Pedal. Hold erzeugt legato Wiederholungen bei Repetitionen.

MaxStep - bestimmt die maximale Anzahl an Schritten die gespielt werden sollen. Max Step:1, erzeugt eine Vorschlagsnote unabhängig vom gespielten Intervall. Wählen Sie 12 Schritte, werden alle Halbtonschritte innerhalb einer Oktave gespielt.

Glide Speed - stellt die Geschwindigkeit für den Lauf ein. Die Geschwindigkeitsänderung erfolgt durch die 'Time-Machine' Funktion im Kontakt. Extreme Einstellungen können Artefakte erzeugen, vor allem bei tiefen Tönen. Zudem wird bei hoher Geschwindigkeit, der am Ende ertönde Sustain Ton kürzer sein.

Settings Page



Key-Vibrato:

Key-Vibrato ist eines der innovativsten Funktionen in Chris Hein - Horns. Eher, als das statisches Vibrato des Modulationsrads, ermöglicht Ihnen diese Funktion, das Vibrato manuell auf einer Taste Ihres keyboards zu spielen. Die Standardtaste für das Key-Vibrato ist A#1, aber Sie können jederzeit diese Funktion in den Hot-Key Settings einer anderen Taste zuweisen. Von dort aus können Sie auch zwischen Vibrato Up und Vibrato Down wählen, welches das Tuning der Vibrato-Note beeinflusst.

Ein echtes, von einem Musiker gespieltes Vibrato, besteht aus der Änderung von Lautstärke und Stimmung. Beide Parameter können getrennt voneinander editiert werden.



Vib.Vol: regelt die maximale Anzahl der Lautstärkeänderung, während die Key-Vibrato Taste gedrückt ist. Eine Einstellung von 127 bedeutet eine Lautstärkeänderung von 24db, während die Taste bei einer Dynamikstufe von 127 gedrückt wird.

Vib.Tune: Regelt die maximale Verstimmung, während die Key-Vibrato Taste gedrückt ist. Eine Einstellung von 200 bedeutet eine Tonhöhenänderung von 2 Halbtonschritten, während die Key-Vibrato Taste mit der Anschlagsstärke 127 gedrückt wird.

Crescendo Speed:



Regelt die Geschwindigkeit der Crescendo und Swell Spielarten. Extreme Einstellungen können Artefakte hervorrufen!

Die regelbare Geschwindigkeit wird von der NI Time-Machine bereitgestellt. Unglücklicherweise arbeitet der Time-Machine Algorithmus nicht gut mit tiefen Tönen. Das heisst, tiefere Töne können mehr Artefakte enthalten als höhere.

Hinweis! In den ECO-Instrumenten in CHH sind 'Glide-Mode' und 'Crescendo-Speed' abgeschaltet. Da für die variable Geschwindigkeit von Glide-Mode und Crescendo das gesamte Sample ins Ram geladen wird, verbrauchen die Eco-Instrumente bis zu 50% weniger Speicher.

Sound-EFX



Attack - Regelt die Länge der Einschwingphase
Decay - Regelt die Zeit bis der Sustain-Level erreicht ist
Sustain - Regelt die Lautstärke nach der Decayzeit bis der Ton losgelassen wird.
Release - Regelt die Ausklangzeit nach dem Loslassen.



Groul - Überblendet in die Flutterzungen oder Groul Artikulation

Shake - Blendet in die Shake Spielart (*nur Trompeten & Posunen*)

Attack EFX - Addiert eine härtere Attack zum Beginn des Tons

Release Effekte: Die folgenden Effekte erklingen nach dem Loslassen der Taste. Spielen Sie eine Note, drehen den Knopf und lassen die Taste zu einem beliebigen Zeitpunkt los.
Release - Addiert einen natürlichen Ausklangton.

Fall Short - Addiert einen kurzen Fall-Sound.

Fall Long - Das Gleiche wie bei Fall short aber mit langem Fall.

DSP - Effects 1



Reverb



- Preset** - Verschiedene voreingestellte Hall-Programme zur Auswahl.
- Level** - regelt die Lautstärke des Hall-Effekt.
- Time** - regelt die Länge des Hall-Effekt.
- Pre-Delay** - Verzögerung des Hall-Effekt.
- Damping** - Dämpft die Höhen des Halls.

Delay



- Preset** - Verschiedene Voreingestellte Echo-Programme zur Auswahl.
- Level** - Regelt die Lautstärke des Echo-Effekt.
- Time** - Länge der Wiederholungen.
- Feedback** - Anzahl der Wiederholungen.
- Damping** - Dämpft die Höhen des Echos.

Chorus



- Preset** - Verschiedene voreingestellte Chorus-Programme zur Auswahl.
- Level** - Lautstärke des Chorus-Effekt.
- Speed** - Geschwindigkeit der Modulation.
- Depth** - Intensität der Modulation.
- Phase** - Phasenrichtung der Modulation.

DSP - Effects 2



Phaser



- Preset** - Verschiedene voreingestellte Phaser-Programme zur Auswahl.
- Feedback** - Wiederholungen des Effekts.
- Speed** - Geschwindigkeit der Modulation.
- Depth** - Intensität der Modulation.
- Level** - Lautstärke des Effekts.

Flanger



- Preset** - Verschiedene voreingestellte Flanger-Programme zur Auswahl.
- Feedback** - Wiederholungen des Effekts.
- Speed** - Geschwindigkeit der Modulation.
- Depth** - Intensität der Modulation.
- Level** - Lautstärke des Effekts.

Compressor



- Preset** - Verschiedene voreingestellte Compressor-Programme zur Auswahl.
- Threshold** - Einsatzlautstärke der Kompression.
- Ratio** - Intensität der Kompression
- Attack** - Einsatzzeit des Effekts.
- Gain** - Lautstärke des komprimierten Signals.

Jede Funktion in Chris Hein - Horns kann mit externen MIDI-Controllern gesteuert werden. (Siehe Controller-Liste auf Seite 22). Obwohl jeder Knopf auch im Interface geregelt werden kann macht es Sinn, einen externen Hardware-Midicontroller zu benutzen, um die Controllerdaten aufnehmen und editieren zu können.

Filter / 3Band-Equalizer



High-Cut Filter



Filter - Pro53 ist ein hochwertiger high-cut Filter. Sie können ihn sowohl ein- und ausschalten als auch die Cutoff Frequenz (cc91) und Resonanz (cc92) einstellen.

3Band-Equalizer



Es steht ein voll parametrischer 3-Band Equalizer zur Verfügung.

Frequency - Regelt die Frequenz

Gain - Regelt die Lautstärke der Frequenz

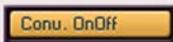
Bandwidth - Regelt die Flankensteilheit der eingestellten Frequenz.

Jeder EQ hat seinen eigenen Knopf zum Ein- und Ausschalten.

Convolution Reverb

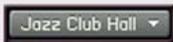


CHH enthält 21 grossartige, eingebaute Faltung Hall-Effekte. Die dazugehörigen Impulsantworten wurden von Wolfgang Lenden, Sonic Lab Studios, dem Produzenten der berühmten " Halls Of Fame" Impulsantworten Kollektion, produziert.



Convolution On/Off

Schaltet den Faltungshall ein und aus.



Presets

Auswahl von 21 speziell erstellten Impulsantworten.



Pre Delay

Regelt die Verzögerung des Hall-Effekts.



Dry

Lautstärke des unbearbeiteten Signals.



Wet

Lautstärke des Faltungshalls.

In letzter Zeit wird die Nachfrage nach Faltungshall-Effekten immer größer. Mit Faltung haben wir die Gelegenheit alles in dieser Welt was einen Hall erzeugen kann erfassen, und diese Klangimpulse in jeder erdenklichen Situation einzusetzen. Dies gibt uns die Möglichkeit die Klänge von High-End Hallgeräten, echten Räumen, Hallen, Kathedralen, synthetischen Hall-Effekten und anderen Quellen zu verwenden.

Micro-Tuning



Alle Samples in CHH sind perfekt nach dem diatonischen System mit A bei 440Hz gestimmt. Jedoch spielen echte Blasmusiker für gewöhnlich nicht gänzlich im Einklang. Sie können die Stimmung im Detail auf der Micro-Tuning Seite editieren. Zusätzlich können Sie eigene Tonskalen erstellen, indem Sie die Stimmung jeder Note rauf und runter verstellen, oder Sie verwenden einfach eines der vorprogrammierten Skalen basierend auf einigen der berühmtesten klassischen Tonsysteme.



Preset Es stehen 12 micro-tuning Presets zur Verfügung. Sie können Ihre eigenen Tonskalen erstellen oder die vorprogrammierten Skalen in Presets kopieren. Es besteht auch die Möglichkeit, das Auswählen verschiedener Presets auf der CC-Settings Seite während des Spielens zu automatisieren.



Copy, paste und clear tuning sind Werkzeuge zum erstellen eigener tuning-presets. Möchten Sie einige Varianten einer spezifischen Tonskala erstellen, können Sie eine Skala in alle Presets kopieren um dann unterschiedliche Versionen erzeugen.

Scales

Dies sind vorprogrammierte Tonskalen.



Key Bestimmt den Grundton einer Skala.

Amount Skaliert den gesamten Wert der Verstimmung.

Hot-Keys



Hotkeys

Hotkeys ermöglichen den sofortigen Zugriff auf verschiedene Spielarten. Fünf Hotkeys sind zwischen den Key-Switches und des Spielbereiches von F#1 - A#1 angesiedelt. Sie können den Hot-Keys verschiedene Spielarten und Effekte zugewiesen werden.

Die Hotkeys wiederholen immer die von Ihnen gespielte letzte Note. Spielen Sie z.B. eine Melodie mit der rechten Hand, dann ist es sehr wirkungsvoll, gelegentlich eine "short note" in den Off-beats mit der linken Hand dazu zu spielen. In diesem Fall, wird die 'Play Short Note' verwendet. Sie können auch einen Hotkey mit 'Play Last Note' belegen, welche die zuletzt gespielte Note wiederholt. Das ist besonders nützlich um legato Wiederholungen zu spielen, welche andererseits nicht möglich wären, wenn man die Noten nacheinander wiederholt. Zusätzlich zu der Möglichkeit die zuletzt gespielte Note zu wiederholen, können Hotkeys dazu verwendet werden die gespielte Note zu verändern. Beispielsweise kann ein Hotkey einem Fall sample zugewiesen werden, welcher die Note stoppt und daraufhin ein realistisches brass 'fall' abspielt.

Cut Last Note Ist beim spielen eines Hotkeys "Cut Last Note" ausgewählt, (oranger Knopf) so wird das Sustain der letzten Note abgeschnitten. Wenn "Cut Last Note" nicht ausgewählt ist, funktionieren die Hotkeys polyphonisch. Folgende EFX können den Hotkeys zugewiesen werden: Do nothing, Vibrato Up, Vibrato Down, Play Last Note, Play Last Note+12, Play Fall, sowie jede andere verfügbare Spielart.

Wheel-Settings CC-Settings



Wheel-Settings

Jede einzelne Funktion kann dem Modulationsrad oder Pitchwheel zugewiesen werden, dadurch wird es dem Benutzer möglich, immer schnellen Zugang zu seinen bevorzugten Kontrollfunktionen zu haben.

Achtung! Ändern Sie die wheel- oder pedal Settings, nachdem Sie diese zum Aufnehmen der Controller-Information in ihren Sequencer benutzt haben, werden die neuen Funktionen bei der Wiedergabe des Sequenzers verwendet.

CC-Settings



- **Selektiert den Controller**
- **Selektiert die zu steuernde Funktion**
- **Minimum des CC-Bereich**
- **Maximum des CC-Bereichs**

Jede Funktion in CHH kann jedem beliebigen MIDI-Controller zugewiesen werden. In diesem Fenster sehen Sie eine Liste der vorprogrammierten Funktionen. Um ein CC-Setting zu ändern, wählen Sie einfach im "Select Controller" Fenster den MIDI-CC den Sie ändern möchten, danach wählen Sie die Funktion die Sie ihm zuweisen wollen aus der funktions drop-down Liste. Das war's!

Tip: Wenn Sie einen externen Controller verwenden, können sie einen Fader den Sie zuweisen möchten bewegen, während Sie sich in dem Fenster aufhalten. Das "Select Controller " Display wird zu dem CC springen, der gerade dem Fader oder Poti zugewiesen ist. Danach können Sie fortfahren, indem Sie dem Controller eine Funktion aus dem drop-down Menu zuweisen.

Controller-Range

Sie können den Bereich des Controllers nach einem bestimmten Prozentsatz des Original Controller Bereiches begrenzen, indem Sie "from" und "to" Regler verwenden.

Werden negative Werte ausgewählt, wird der Effekt des Controllers umgekehrt

Midi-Controller Liste

01 LFO-Vibrato	79 Compressor Ratio
02 Velo Fade	80 Compressor Attack
05 GlideSpeed	81 Compressor Gain
06 Cresc.Speed	82 Compr.Threshold
07 Volume	83 Flanger Depth
09 Tune	84 Flanger Speed
10 Pan	85 Flanger Feedback
11 Velo Fade	86 Flanger Output
16 Attack	87 Phaser Depth
17 Decay	88 Phaser Speed
18 Sustain	89 Phaser Feedback
19 Release	90 Phaser Output
20 Doit	91 Filter Cutoff
21 Growl	92 Filter Resonance
22 Release 1	93 Reverb On/Off
23 Release 2	94 Delay On/Off
24 Fall Short	95 Chorus On/Off
25 Fall Long	96 Flanger On/Off
29 Attack 1	97 Phaser On/Off
30 Attack 2	98 Compr. On/Off
31 Velo_min	101Reverb Output
32 Velo_max	102Reverb Predelay
33 Vibrato Tune	103Reverb Size
34 Vibrato Volume	104Reverb Damping
64 Legato Switch	107Delay Output
67 EQ1 On/Off	108Delay Time
68 EQ2 On/Off	109Delay Damping
69 EQ3 On/Off	110Delay Feedback
70 EQ1 Freq	112Chorus Output
71 EQ1 BW	113Chorus Depth
72 EQ1 Gain	114Chorus Speed
73 EQ2 Freq	115Chorus Phase
74 EQ2 Bw	117Convolution Dry
75 EQ2 Gain	118Convolution Wet
76 EQ3 Freq	
77 EQ3 BW	
78 EQ3 Gain	

Legato Settings



Die Überleitung zwischen zwei Tönen ist einer der wichtigsten Faktoren für eine realistische simulation eines Blasinstrumentes.

Legato-Presets:

10 verschiedene Legato-Presets stehen zur Verfügung. Jedes Preset enthält unterschiedliche Spielarten für legato-up und legato-down, so wie sämtliche Details zum Überblenden zwischen zwei Tönen. Alle Presets können bis ins letzte Detail editiert werden. Um sie permanent zu speichern, speichern Sie einfach das ganze Instrument.



- Selektiert eins der 10 Presets
- Bestimmt die Spielart für Legato-Up
- Bestimmt die Spielart für Legato-Down



Legato-Details:

Der Legatoübergang besteht aus vier Elementen:

- Ausblenden des ersten Tons
- Verstimmung des ersten Tons
- Einblenden der zweiten Tons
- Verstimmung des zweiten Tons

Es gibt separate Steuerelemente für volume-fade in/out und tune-fade in/out.

Fade Out Offset (ms) Bestimmt die Zeit bevor die Blende beginnt.

Fade Out Length (ms) Bestimmt die Länge des Ausblendens.

Tune Out Offset (ms) Bestimmt die Zeit bevor die Verstimmung beginnt.

Tune Out Length (ms) Bestimmt die Länge der Verstimmung.

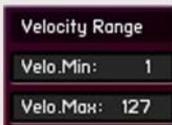
Tune (c) Bestimmt den Verstimmungsgrad in cent.

Slope Verteilt den Legatograd. Ein höherer Wert bewirkt einen niedrigen Legatograd, wenn in kleinen Intervallen wie einem Halbtonschritt, und einen höheren Grad wenn in größeren Intervallen wie einer Oktave gespielt wird.



Die Controller für fade in und tune in sind die gleichen für fade out und tune out.

Velocity / Section Maker

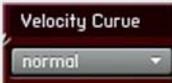


Velocity Range

Velo Min: minimaler Dynamikwert

Velo Max: maximaler Dynamikwert

Bestimmt den dynamischen Bereich Ihres Keyboards. Dyn.Min bestimmt den minimalen Dynamikwert, Dyn.Max bestimmt den maximalen Dynamikwert. Dies arbeitet unterschiedlich zu der dynamik Kurve, da es den Bereich der Dynamik begrenzt auf die das Instrument reagiert, anstelle den dynamischen Bereich zu einem zu komprimieren, der verringert wird.



Velocity-Curve:

Sie können zwischen sieben verschiedenen Dynamikkurven wählen, um das Ansprechverhalten der Dynamik des Keyboards Ihrem Spielstil anzupassen. Setzen Sie die Kurve auf -3, dann ergibt sich ein sanftes Ansprechverhalten und ist besser geeignet wenn Sie es gewohnt sind stark zu spielen. Setzen Sie die Kurve auf +3, dann ergibt sich ein sehr lautes Ansprechverhalten. Wenn die Kurve auf Normal eingestellt wird, dann ist das Ansprechverhalten linear.



Section Maker:

Der Section Maker ist ein einstellbarer Harmonizer.

Voices: Bestimmt die Anzahl der Spieler.

Spread: Bestimmt die Stereobreite des harmonisierten Sounds.

Detune: Verstimmt den harmonisierten sound in cents.



Transpose:

Versetzt die Tonhöhe des Sounds jeweils rauf oder runter in Halbtonschritten.

Chris Hein

Aufnahme/Programmierung

Chris Hein - Producer

Er greift bei seiner Arbeit auf fast 20 Jahre Erfahrung mit Samples zurück. Schon 1986 erstellte er die legendäre "Studio-Sample" Reihe für Metra-Sound. Mit dem Commodore C-64 gehörte er 1985 zu den allerersten Pionieren der Computermusik. Seine Arbeit für

Emagic (C-Lab) auf der Frankfurter Musikmesse stellte die Weichen für seine erfolgreiche Arbeit als Arrangeur. Mit dem SX-64, dem ersten Laptop der Welt reiste er durch dutzende Studios in ganz Europa.



Über den Atari zum Mac gekommen wurde er mit der Gründung des "Hine-Studio" sesshaft und schuf als Komponist und Produzent unzählige Musiken für: CD Produktionen, Film- & Tv-Musiken, Industrie-Show und Musicals. Dabei immer den Focus auf die Reproduktion eines echten Orchesters mit virtuellen Instrumenten und den kreativen Umgang mit Geräuschen, und Samples.

Das Auftragsmusical "Eine Welt für Deinhard" (1994) sowie die grossen Musicalproduktionen "Der Zauberwald" (1996) und "Goa" (2000) bestehen fast ausschliesslich aus Samplesounds.

Heute befindet sich in seinem Recording-Studio in Köln eine beeindruckende Sammlung von 18 Samplern der unterschiedlichsten Art.

1997 gründete Chris Hein die Film- & Medienproduktionsfirma "Wizard-Media GmbH"

Chris Hein-Guitars

ULTRA REALISTIC VIRTUAL INSTRUMENTS



E-GUITAR



JAZZ-GUITAR



STEEL-GUITAR



NYLON-GUITAR



BANJO



MANDOLINE

CHRIS HEIN - GUITAR IS AN OUTSTANDING, SAMPLED VIRTUAL GUITAR LIBRARY.

THOUSANDS OF SAMPLES, MANY ARTICULATIONS AND DYNAMICS ALL IN ONE PRESET PER INSTRUMENT
THANKS TO NATIVE INSTRUMENTS GENIUS SCRIPT FEATURE, CHRIS HEIN - GUITAR IS EASY TO CONTROL

INSTRUMENTS:

- E-GUITAR CLEAN
- E-GUITAR BLUES
- E- GUITAR METAL
- JAZZ GUITAR PLECTRUM
- JAZZ GUITAR FINGER
- STEEL GUITAR PLECTRUM
- NYLON GUITAR FINGER
- BANJO
- MANDOLINE

MAIN FEATURES:

- NEW KONTAKT PLAYER 2 INCLUDED
- 36.000 SAMPLES, 18 GB CONTENT
- 3.000 - 6.000 SAMPLES PER INSTRUMENT
- OVER 30 ARTICULATIONS IN ONE PRESET
- UP TO 13 VELOCITIES
- 50 INTELLIGENT MIDICONTROLLER
- REVERB, DELAY, CHORUS & 3-BAND EQ

CONTROLS & SCRIPTS:

- CHORD MODE,
- DIFFERENT SLIDE MODES,
- SOLO MODE (HAMMER ON/PULL OFF)
- HARMONIZER
- ELECTRIC/ACOUSTIC BLENDING
- DIFFERENT RELEASE-CONTROLS,,
- DIFFERENT ATTACK -CONTROLS,
- FALL CONTROL,
- RATTLE CONTROL
- AUTOMATIC UP- AND DOWNSTROKE,
- BRIDGE- AND CENTER PLAYING



RECORDING AND PROGRAMMING
BY CHRIS HEIN

MORE INFORMATIONS:

WWW.BESTSERVICE.DE WWW.CHRISHEIN.NET

THE FAMILY OF CHRIS HEIN - HORNS



CHH VOL.1 - XL-SOLO INSTRUMENTS

Alto Sax Solo, Tenor Sax Solo, Trumpet Solo,
Trombone Solo, Trumpet Section



CHH VOL.2 - BRASS & WOODWIND SECTION

3 x Alto Sax, 2 x Tenor Sax, 2 x Bariton Sax, 4 x Trumpet,
4 x Trombone, 2 x Bass-Trombone, 3 x Sax Section,
3 x Trumpet Section, 3 x Trombone Section



CHH VOL.3 - MUTED BRASS

8 x Muted Trumpet, 8 x Muted Trombone,
7 x Trumpet Section, 5 x Trombone Section



CHH VOL.4 - MORE BRASS & WOODWINDS

Soprano Sax, Bass Sax, Contra Bass Sax, Clarinets,
Bass Clarinet, Flugelhorn, Euphonium, Tuba



CHH VOL.5 - FLUTES

12 different Flutes from Piccolo to Sub-Contrabass

Alle Instrumente sind als Komplettpaket, als einzelne Volumes oder als downloadbare Einzelinstrumente erhältlich. Besuchen Sie www.chrishein.net für mehr Informationen über weitere CH-Instrumente

Wizard Media GmbH

CHRISTIAN HEIN
GROSSE BINKGASSE 2-4
D-50672 COLOGNE, GERMANY
WWW.CHRISHEIN.NET
HEIN@WIZARDMEDIA.DE



BITTE NICHT KOPIEREN!

DIE INSTRUMENTE UND SAMPLES DER „CHRIS HEIN - HORNS“
WURDEN LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT.
SIE KÖNNEN SIE FREI IN IHREN MUSIK- UND
MULTIMEDIAPRODUKTIONEN EINSETZEN.
JEDE ART KOPIE, VERLEIH, DUBLIZIERUNG UND WEITERVERKAUF
IST STRIKT UNTERSAGT.
BITTE RESPEKTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG
UND KOPIEREN SIE DIE DATEN NICHT.
CHRIS HEIN - GUITARS © 2006 WIZARD MEDIA, ALL RIGHTS RESERVED