



PLAY

**Quantum Leap Silk
Virtuelles Instrument**

Benutzerhandbuch

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

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.

© East West Sounds, Inc., 2009. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: Michael Reukauff

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

1-323-957-6969 Telefon

1-323-957-6966 Fax

Für Fragen bezüglich der Lizenzierung des Produktes:

licensing@estwestsounds.com

Für mehr generelle Informationen bezüglich des Produktes:

info@eastwestsounds.com

<http://support.soundsonline.com>



PLAY

1. Willkommen

- 2 Über EastWest
- 3 Produzent: Nick Phoenix
- 4 Danksagung
- 5 Wie man dieses und andere Handbücher benutzt
 - 5 Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen
 - 5 Das Hauptnavigationssdokument
- 6 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

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

Willkommen

Über EastWest

EastWest (www.soundsonline.com) hat sich fortwährender Innovationen und kompromissloser Qualität verschrieben und setzte den Industriestandard als der von der Kritik gefeierter Hersteller von Sample CDs und virtueller Software.

Gründer und Produzent Doug Rogers hat in der Musikbranche mehr als 30 Jahre Erfahrung und ist der Empfänger von vielen Auszeichnungen inklusive dem „Toningenieur des Jahres“. Im Jahre 2005 nannte „The Art of Digital Music“ ihn einen der „56 Visionary Artists & Insiders“ im gleichnamigen Buch. Im Jahre 1988 gründete er EastWest, den von der Kritik am meisten gefeierten Klangentwickler der Welt. Sein kompromissloser Anspruch an die Qualität und innovative Ideen erlaubten es, dass EastWest seit 20 Jahren an der Spitze der Soundware-Industrie steht.

1997 begann die Partnerschaft mit dem Produzenten/Komponisten Nick Phoenix und der Gründung von Quantum Leap, einer komplett zu EastWest gehörenden Abteilung, um hoch qualitative, kompromisslose Sample-Bibliotheken und virtuelle Instrumente zu erstellen. Die virtuellen Instrumente von Quantum Leap sind meistens von Nick Phoenix produziert. Einige der größeren Produktionen, wie z.B. Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs und Quantum Leap Pianos wurden von Doug Rogers und Nick Phoenix koproduziert. Als Komponist begann Phoenix 1994 Filmtrailer und Werbespots zu schreiben. Heute hat er die Musik für über 1000 Werbekampagnen und Filmmusiken wie z.B. Tomb Raider 2, Terminator 3, Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs, Harry Potter 2, Star Wars Episode 2, Spiderman 3, Fluch der Karibik 3, Blood Diamond, Nachts im Museum und der Da Vinci Code komponiert oder lizenziert. Quantum Leap hat sich zu einem der weltweit führenden Hersteller von High-End Sample-Bibliotheken und virtuellen Instrumenten entwickelt.

2006 kaufte EastWest die legendären Cello Studios (vorher bekannt als United Western Records) am Sunset Boulevard in Hollywood und benannte sie in EastWest Studios um. Die knapp 2000 m² große Anlage beherbergt seit dem Umbau fünf Aufnahmestudios und ist das weltweite Hauptquartier von EastWest.

Produzent: Nick Phoenix

Geboren in London, England, begann er 1967 Filmtrailer und 1994 Werbespots zu komponieren. Heute hat er die Musik für über 1000 Werbekampagnen und Filmmusiken wie z.B. Spiderman 3, Fluch der Karibik 3, Fantastic Four - Silver Surfer, 300, Sunshine, The Last Mimzy, Hannibal Rising, Blood Diamond, Nachts im Museum, Superman Returns, Astronaut Farmer, Rush Hour 3, Eragon and Der Da Vinci Code komponiert oder lizenziert.

Nick hat ebenso unzählige TV-Shows für NBC, CBS, Showtime und Fox vertont.



Seine Zeit als Komponist hat Nick ebenso dazu inspiriert seine eigenen Sounds aufzunehmen und seine eigenen Samples zu programmieren. Nick gründete Quantum Leap Productions 1997 und Quantum Leap hat sich seitdem zu einem der größten Top-Produzenten von virtuellen High-End Instrumenten entwickelt. Seine 10-jährige Partnerschaft mit Doug Rogers und EastWest führte zu zahllosen preisträchtigen Software-Titeln wie Stormdrum, Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, RA, Voices of Passion, Ministry of Rock, Gypsy, QL Pianos, QL Silk, VOTY, QL Brass, QL Guitar und Bass, Hardcore Bass Goliath und Colossus.

Nicks Studio ist in Venice, Kalifornien zu finden und ist zu 100% mit Solarenergie betrieben.

Danksagung

Produzent

Nick Phoenix

Ausführender Produzent

Doug Rogers

Entwicklung und Mastering

Nick Phoenix

Programmierung

Justin Harris und Nick Phoenix

Editing

Pierre Martin, Justin Harris und Nick Phoenix

Art Direction

Steven Gilmore, Nick Phoenix und Doug Rogers

Software

Doug Rogers, Nick Phoenix, Klaus Voltmer, Klaus Lebkücher, Patrick Stinson,
Stefan Kersten, Toine Diepstraten, Thomas Merkle, Ezra Buchla
David Kendall, Nick Cardinal und Jonathan Kranz

Handbuch

John Philpit

Übersetzung

Michael Reukauff

Wie man dieses und andere Handbücher benutzt

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

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

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

Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen

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

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

Das Hauptnavigationssdokument

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

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für Quantum Leap Gypsy 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 Gypsy, als auch das PLAY System Handbuch.

Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

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

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

Die Adresse ist

<http://support.soundsonline.com>

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

Die Adresse der Foren ist:

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



PLAY

2. Quantum Leap Silk, eine Übersicht

- 8 Das Konzept der Silk Bibliothek
- 9 Was ist dabei
- 9 Die Instrumente in Quantum Leap Silk
- 10 Hardware-Voraussetzungen

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

Quantum Leap Silk, eine Übersicht

Das Konzept der Silk Bibliothek

Quantum Leap Silk wurde von vornerein als eine Erweiterung von Quantum Leap RA gesehen. Es gibt den Anwendern den Zugriff auf seltene Instrumente aus Asien, die meisterhaft von bekannten Künstlern gespielt wurden. In Verbindung mit der PLAY Advanced Sample Engine bietet sie den Anwendern die Möglichkeit eine authentische und realistisch klingende Aufnahme der asiatischen Musik zu bekommen – oder diese Klänge kreativ mit Musik aus anderen Kulturen zu mischen.

Ausgiebiger Einsatz von Skripten, der Zugriff auf Mikrostimungen, ein eingebauter Faltungshall und viele andere Eigenschaften des PLAY Systems geben dem Anwender beispiellose Kontrolle über das Endresultat.

Mit den eingebauten Mikrostimungen und den vielen Beispielen von aktuellen Phrasen, die charakteristisch für jedes Instrument sind, kann Quantum Leap Silk jedem zeigen, wie man für diese Instrumente komponieren kann, um authentische-klingende Musik aus diesen Kulturen zu erzeugen.

Alle Instrumente, die in der Silk Bibliothek vorhanden sind, sind mehrfach aufgenommen worden, mit extremem Augenmerk auf die Details und bieten daher ein Maximum an Ausdrucksstärke. Quantum Leap Silk enthält eine großen Anzahl von Artikulationen, Intervall-Aufnahmen (wo angebracht), Round Robin Technologie (abwechselnde Samples), Legato-Skripte und aufgenommene Phrasen, um das Gefühl einer weichen und mühelosen Darbietung zu erreichen – eben wie Seide.

Quantum Leap Silk wurde in den East West Studios und den Capitol Studios aufgenommen. Jeder Musiker, der in einer der Aufnahmen spielte, ist ein Meister seines Instrumentes, was zum besten und authentischen Klang überhaupt führte. Diese Bibliothek erlaubt es dem Anwender ebenso, die Instrumente mit einem Dutzend von nützlichen Mikrostimungen in der Stimmlage seiner Wahl zu spielen. Dieses Mikrostimungssystem – welches das gleiche ist wie in RA – ist das erste seiner Art und ist ein wahrer Durchbruch für die PLAY Engine.

Probieren Sie unbedingt die ethnischen Klänge von RA zusammen mit diesen Patches von Silk und sehen Sie, wie gut sie zusammenpassen. Sie haben die gleichen Regler und Einstellungen, dieselbe Auswahl von Mikrostimungen, dieselben Halleinstellungen und die gleiche 64-bit PLAY Akustik-Engine (kompatibel zu 32-bit Umgebungen). Daher lassen sie sich nahtlos zusammen mischen und Sie bekommen einen einheitlichen Klang.

Nick Phoenix, Produzent
QUANTUM LEAP

Die Instrumente in Quantum Leap Silk

Die folgenden Tabellen geben einen kurzen aber vollständigen Überblick über alle 25 Instrumente die in Quantum Leap Silk enthalten sind. Eine Aufstellung aller Artikulationen jedes Instrumentes finden Sie in Kapitel 5, das auf der Seite 33 beginnt.

CHINA

Bawu (Wind)	Jin Hu (Bowed String)	Xiao (Wind)
Dizi Large (Wind)	Pipa (String)	Yangqin (String)
Dizi Small (Wind)	Sheng (Accordion)	Zhung Hu (Bowed String)
Erhu (Bowed String)	Suona 1 (Brass)	
Guzheng (String)	Suona 2 (Brass)	

INDIEN

Bansuri (Wind)	Dilruba (Bowed String)	Tanpura (String)
Breath	Sarod (String)	

PERSISCHE REICH

30pc String Section (Bowed String)	Kemenche (Bowed String)	Tar (String)
Duduk (Wind)	Nay Flute (Wind)	
E Cello (Bowed String)	Qanun (String)	

Was ist dabei

Die Quantum Leap Silk Bibliothek, die sie gekauft haben, enthält folgendes:

- Ein komplettes Set Sample-basierender Instrumente, wie es später im Handbuch noch näher beschrieben wird
- Annähernd 25 Gigabytes von 24bit, 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 System als auch das virtuelle Instrument Quantum Leap Silk
- 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 kaufen. Sie können diesen von vielen Händlern, die auch EastWest und Quantum Leap 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. Zusätzlich wird annähernd 25GB (Gigabytes) an Plattenplatz für eine vollständige Installation von Quantum Leap Silk benötigt.



PLAY

3. Die Quantum Leap Silk Benutzeroberfläche

- 13 Performance
- 13 Legato Knopf
- 13 Portamento Knopf
- 14 Repetition Knopf
- 14 Round Robin Reset Knopf
- 14 Stereo-Double Regler
- 15 Filter-Regler
- 15 Mikrotuning Regler
- 16 ADT Regler
- 17 Die grafische Darstellung der Hüllkurve
- 17 Die Browser-Ansicht
- 17 Performance Skripte

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

Die Quantum Silk Benutzeroberfläche

Jede Bibliothek zeigt seine eigene Benutzeroberfläche, wenn das ausgewählte Instrument das aktuelle ist, so wie es aus der Instrumentenliste in der ComboBox rechts oben ausgewählt wurde. Die Grafik unten auf dieser Seite gibt eine Übersicht des gesamten Fensters der Player-Ansicht, wenn das ausgewählte Instrument aus der Silk Bibliothek ist.

Ein Großteil der Benutzeroberfläche ist bei allen PLAY Systemen Bibliotheken identisch und die gemeinsam verwendeten Regler sind im PLAY Systemhandbuch beschrieben. Die Silk-spezifischen Regler, die später in diesem Handbuch beschrieben werden, werden auf der nächsten Seite aufgeführt. Wenn Sie einen Regler suchen, der hier nicht beschrieben ist, dann sehen Sie bitte im PLAY Systemhandbuch nach. Das ist das andere Handbuch, das zusammen mit diesem während der Installation auf Ihre Festplatte kopiert wurde.



- Performance
- Round Robin Reset
- Stereo Double
- Filter
- Mikrostimmung
- ADT
- Die grafische Darstellung der Hüllkurve

Performance

Hier sind vier Knöpfe in der Performance-Gruppe zusammengefasst. Sie enthalten drei Knöpfe um Silk-spezifische Skripte ein- und auszuschalten und auch Einfluss auf die Wiedergabe haben:



- Portamento
- Repetition
- Legato

Der vierte Knopf in dieser Gruppe, mit „rr reset“ bezeichnet, wird in einem eigenen Abschnitt beschrieben.

Lesen bitte im Abschnitt über die Performance-Skripte ab der Seite 17 wie diese Skripte eingesetzt werden können.

Wenn Sie eine Artikulation das erste Mal laden, werden die Standardeinstellungen (An und Aus) für jedes der drei Skripte voreingestellt, so wie es die EastWest Klangdesigner vorgesehen haben. Wenn Sie andere Einstellungen als Standard haben wollen, dann müssen Sie die .ewi Datei entsprechend speichern und diese neue Version laden, wenn Sie sie brauchen.

Legato 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.

Portamento 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. Diese Technik ist bei allen Instrumenten üblich, die nicht darauf festgelegt sind, nur die Noten einer Tonleiter spielen zu können, z.B. wenn das Ziehen von Noten möglich ist.

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

Repetition 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.

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 mehr 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.



Es gibt ein prinzipielles Problem mit der Round Robin Technologie und einen Weg, um diese 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 Benutzer die Option, exklusiv nur das linke oder rechte Stereosignal zu nutzen, wenn „Stereo“ als Kanalquelle ausgewählt wurde. Für alle anderen Einstellungen hat dieser Regler keine Funktion.

Der Regler lässt den Benutzer 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 Panoramaknopf eine andere Posi-



QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

tion vorgibt) und entspricht der Einstellung, wenn der unten liegende 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.

Filter-Regler

Die Filter-Regler kontrollieren den Klang des Instruments und sie modifizieren den Klang, indem sie Frequenzen oberhalb einer Frequenz ausfiltern. Dieser Effekt ist allgemein als Low Pass Filter bekannt.

Der Frequenz-Regler bestimmt, ab welcher Frequenz der Klang ausgefiltert wird. Der Resonanz-Regler bestimmt, wie stark der Filter an der eingestellten Frequenz ‚klingelt‘. Je höher der Resonanz-Regler aufgedreht wird, desto mehr fängt der Klang an zu ‚klingeln‘.

Die Grafik zeigt an, wie der eingestellte Frequenzverlauf sich auf den Klang auswirkt.



Mikrotuning Regler

Die Instrumente in Quantum Leap Silk stammen aus Asien. Silk macht es Ihnen einfach, diese verschiedenen Skalen in Ihrer Musik für eine noch größere Authentizität zu nutzen. Beachten Sie bitte, dass die gleichen Skalen auch in Quantum Leap RA vorhanden sind. Das macht es einfach die Instrumente der beiden Bibliotheken zu kombinieren

Es gibt zwei Mikrotuning Regler. Der linke ist eine Dropdown-Liste mit allen vorhandenen Skalen in Silk. Ganz oben auf der Liste ist „Western“. Diese Skala stimmt die 12 Noten jeder Oktave in der traditionellen Skala, die man so aus den anderen Ländern kennt. Wenn Sie diese Skala auswählen, schalten Sie damit das Mikrotuning aus. Die anderen Optionen in der Liste justieren die Tonhöhe von einigen oder allen 11 die nicht die Grundtonnote sind, so dass diese dem entsprechenden Klang der gewählten Skala entsprechen.

Der Regler auf der rechten Seite ist eine weitere Dropdown-Liste mit den 12 Notennamen. In dieser Liste legen Sie für die PLAY Engine die tiefste Note, die sogenannte Hauptnote, fest. Alle Intervalle der anderen Töne sind relative zu dieser festen Tonhöhe.



QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

In Silk stehen Dutzende von Skalen zu Verfügung, die allen 12 Noten zugewiesen werden können. Das macht es sehr flexibel. Es gibt 2 Arten von Skalen.

- Skala Typ 1 enthält alle 12 Noten in der Oktave und stellt das Mikrotuning für alle Noten ein.
- Skala Typ 2 limitiert welche Noten in der Oktave gespielt werden können und stellt Ihnen damit die authentische Skala zu Verfügung. Mikrotuning wird ebenfalls eingesetzt. Sollten Sie Noten spielen, die nicht in der Skala vorkommen, hören Sie nur die korrekten Töne. Das ist eine großartige Eigenschaft der PLAY Engine, die Ihnen hilft, schnell etwas über die ethnische Musik im Allgemeinen zu lernen. Außerdem werden Noten, die nicht zu einer Skala gehören, oft als alternative oder gedoppelte Noten der Noten der Skala genutzt. Unterschiedliche Aufnahmen dieser Noten machen diesen Ansatz zu einem tollen Weg, um interessante Wiederholungen zu spielen.

ADT Regler

Artificial Double Tracking (ADT), entwickelt in den Abbey Road Studios als die Beatles dort aufnahmen, ist eine Technik die den Effekt einer doppelten Aufnahme simuliert, ohne aber zweimal das gleich aufnehmen zu müssen (man nimmt dazu zwei nahezu identische Aufnahmen eines Sängers oder eines Instrumentes und legt diese übereinander). Einige sagen außerdem, dass ADT auch doppelte Aufnahmen verbessert und darüber hinaus auch noch Zeit spart. Das originale ADT wurde unter Mithilfe von Bandmaschinen realisiert. In der PLAY Engine wird dieser Effekt digital reproduziert. Allerdings haben die Softwareprogrammierer eine Bandsimulation hinzugefügt, um die kleinen Tempovariationen von zwei Bandmaschinen zu simulieren und erzeugen so den ADT Effekt.



Der **Delay**-Drehknopf spezifiziert die Verzögerung zwischen dem Originalsignal und dem zweiten Signal in Millisekunden. Eine Verzögerung von ca. 40 ms ist ein typischer Wert, um schon einen Effekt zu erzeugen.

Der **Depth**-Drehknopf spezifiziert den Wert mit dem die Verzögerung moduliert wird. Sie wollen ja keine exakte konstante Verzögerung. Die Verzögerung des zweiten Signals variiert vorwärts und rückwärts in der Zeit, je nach eingestelltem Wert.

Der **Speed**-Drehknopf variiert die Geschwindigkeit, mit welcher die Verzögerung moduliert wird.

Der **Level**-Drehknopf spezifiziert die relative Lautheit des verzögerten Signals. Setzen Sie den Wert auf 0.0db um das Signal mit voller Lautheit zu hören. Beide Signale sind auf demselben Level. Höher oder tiefer gibt jeweils dem einen oder

dem anderen Signal mehr Priorität. Der generelle Effekt hängt von den jeweiligen Kombinationen ab.

Der **On/Off**-Knopf erlaubt es dem Benutzer den ADT-Effekt sofort auszuschalten und auch mit den jeweiligen Einstellungen jederzeit wieder einzuschalten.

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 die Grafik die komplette 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.

Beachten Sie bitte, dass die Grafik die komplette Länge aller Phasen der

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 Silk enthält drei verschiedene eingebaute Skripte, die dazu dienen, Ihre Wiedergabe extrem realistisch klingen zu lassen:

- Das Portamento-Skript stellt eine gleitende Tonhöhenänderung zwischen zwei benachbarten Tönen zu Verfügung. Das kann dazu benutzt werden, das Portamento-Spiel zu simulieren, das man hört, wenn zum Beispiel ein Streicher den Finger am Anfang oder Ende eines klingenden Tones über die Saite bewegt.
- Das Repetitions-Skript ändert die Qualität einer Note, wenn eine einzelne Tonhöhe mehrfach nacheinander schnell gespielt wird. Das kann man auch mit Round Robin Samples erreichen. Dieser Effekt kann mit jeder Artikulation genutzt werden, auch wenn nicht „RR“ im Namen steht.
- Das Legato-Skript erzeugt einen mehr fließenden und zusammenhängenden Ton für Noten, die direkt nacheinander gespielt werden.

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

Die Skripte selbst können nicht von Ihnen geändert werden, aber ein wichtiger Parameter kann mit einem MIDI-CC gesteuert werden. Lesen Sie jetzt wie Sie diesen CC einsetzen können.



Bevor ein Script die Noten einer Artikulation beeinflussen kann, muss das Script in der PLAY Benutzeroberfläche aktiviert sein. Das Bild hier oben zeigt Ihnen, dass das Portamento-Skript ausgeschaltet ist und die beiden anderen eingeschaltet sind. Weiterhin muss der entsprechende MIDI-CC nicht ausgeschaltet sein. Wenn MIDI-Werte zum Ein-bzw. Ausschalten für diesen Kanal vorhanden sind, müssen sich die Werte (wie in der Tabelle unten beschrieben) in Bereich von 64 bis 127 bewegen. Wenn keine MIDI-CCs vorhanden sind, ist der entsprechende Regler eingeschaltet, solange das Licht in der Benutzeroberfläche leuchtet.

Die Portamente und Legato Effekte sind sehr subtil. Zweck ist es, den Klang weich und zusammenhängend zu spielen, so, dass nichts betont wird, was den Effekt direkt hörbar machen würde. Diese zwei Skripte teilen viele Eigenschaften, wie sie sich auf den Klang auswirken, d.h. das Legato Script enthält kleine Anteile der Portamento Komponente und umgekehrt.

MIDI Control Codes

Diese MIDI-Werte können im Standalone Modus eingestellt werden, indem Sie den Regler der MIDI-CCs (Knöpfe oder Schieberegler) auf einer Tastatur einstellen. Im Plug-In Modus innerhalb eines Sequenzers oder eines anderen Programmes können sie MIDI-CCs steuern, indem Sie eine Hüllkurve eintragen, die die Werte automatisch während der Wiedergabe einstellen. Lesen Sie im Handbuch Ihrer Hardware oder Software nach, wie man die Werte der MIDI-CCs ändert.

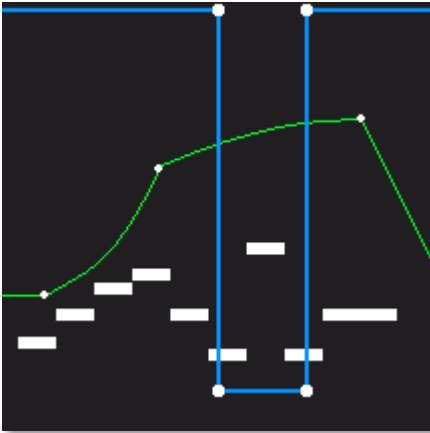
Die folgende Tabelle zeigt alle Werte, die die Skripte beeinflussen. Beachten Sie, dass die MIDI-CCs nur einen Effekt haben, wenn das dazugehörige Script auch eingeschaltet ist.

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

Die drei An/Aus CCs arbeiten alle auf dieselbe Art und Weise. Ein Wert von 64 oder größer schaltete das Script ein und alle anderen Werte (0-63) schalten das Skript aus.

CC 5 beeinflusst die Dauer des Portamento des Legato Effekts. Die möglichen Werte sind 0-127. Je höher der Wert ist, desto länger dauert es, bis der Effekt durchlaufen ist. Setzen Sie den Wert auf einen höheren, damit der Klang mehr be-

tont wird. Benutzen Sie Ihre Ohren, um den richtigen Wert für jede Note in der Phrase zu finden.



Das Bild hier links zeigt Ihnen zwei Kurven die das Portamento Script steuern. Die neun weißen horizontalen Blöcke sind die Noten. Die blaue Linie, die vom oberen Rand bis fast nach unten springt und wieder zurück, ist CC 65, die das Script ein- bzw. ausschaltet, so dass nur einige Noten Portamento benutzen. Die grüne Kurve in der Mitte ist CC 5 und setzt die „Portamento-Zeit“ für jede Note einzeln. In der Mitte, wo die CC 65 Linie fast ganz unten ist, hat CC5 keinen Effekt, da hier ja das Script ausgeschaltet ist.

Monofones Verhalten

Beide, Portamento- und Legato-Skripte ändern das Instrument insoweit, als dass nur eine Note zurzeit gespielt werden kann, solange das Skript eingeschaltet ist. Wenn eine Note zu hören ist und dann eine neue Note gespielt wird, wird die erste Note beendet. Dieses Verhalten lässt keine Doppeldeutigkeit zu, wie die Noten der Phrase gespielt werden.

Eine Konsequenz daraus ist, wenn Sie zwei Legato-Linien mit derselben Artikulation spielen wollen – oder eine mit Legato und eine ohne – müssen Sie dieselbe Artikulation mehr als einmal laden und das Legato Script entsprechend ein- bzw. ausschalten. Das Gleiche gilt auch für das Portamento Script.

Repetition Script

Wenn Sie hintereinander dieselbe Note spielen und immer das gleiche Sample abgespielt wird, so klingt dies sehr mechanisch und erzeugt einen sogenannten „Maschinengewehreffekt“. Die Round Robin Patches sind ein Weg, um dieses Problem zu lösen. Das Repetition Skript löst das Problem auf eine andere Weise. Für jede Artikulation nutzt das Skript eine oder mehrere von drei zufällig ausgewählten Möglichkeiten, um den Klang bei jedem Abspielen ein bisschen anders klingen zu lassen:

- Es wird die nächste Note gespielt (zum Beispiel einen Halbtonschritt höher oder tiefer) und die Note wird entsprechend gestimmt.
- Die Note wird einen kleinen Moment früher oder später wie vorgesehen gespielt.
- Das Sample wird ein paar Cents (ein Hundertstel eines Halbtones) höher oder tiefer verstimmt.

Diese Variabilität gibt dem Klang einen mehr menschlicheren, weniger roboterhaften, Klang. Denn, welcher menschliche Musiker spielt wirklich jede Note jedes Mal in exakt derselben Tonhöhe und exakt so, wie sie notiert ist?

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

Die Produzenten haben festgelegt, welcher dieser drei Ansätze für jede Artikulation genommen wird – und wie viel Variabilität erlaubt ist – um ein möglichst realistisches Verhalten zu bekommen. Das führt dazu, dass einige Artikulationen alle drei Ansätze nutzen, während andere nur ein oder zwei von ihnen nutzen.

Beachten Sie, dass das Repetition Skript nicht das Äquivalent zu einem Round Robin Reset Knopf hat, der sicherstellt, dass jedes Mal, wenn die Spur abgespielt wird, exakt derselbe Klang gespielt wird. Die Zufälligkeit des Ergebnisses ist eine der vorgesehenen Eigenschaften. Sie müssen selbst entscheiden, wie wichtig Ihnen die exakte Wiederholbarkeit ist, wenn Sie sich für entweder eine Round Robin Artikulation oder das Repetition-Skript entscheiden.



PLAY

4. Die Quantum Leap Silk Instrumente

- 22 Die Instrumente aus China
- 27 Die Instrumente aus Indien
- 28 Die Instrumente des Persischen Reiches

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

Die Quantum Leap Silk Instrumente

Dieses Kapitel beschreibt kurz viele der Instrumente, die für diese Bibliothek aufgenommen wurden. Hier können Sie mehr über die Geschichte dieser Instrumente und die Art der Musik die hiermit üblicherweise gemacht wurde, erfahren.

Die Beschreibungen wurden nach den Gegenden gruppiert – China, dann Indien, gefolgt von dem persischen Reich. Innerhalb der Gruppe sind die Instrumente alphabetisch aufgeführt. Die Seitennummer am Ende jedes Abschnittes ist ein Link. Klicken Sie auf ihn und Sie werden direkt zu der Tabelle geführt, in der alle Artikulationen aufgelistet sind.

Die Instrumente aus China

Bawu

Das Bawu ist ein chinesisches Blasinstrument. Obwohl es wie eine Flöte aussieht, ist es ein Blatt-Instrument, mit einem einzigen Blatt aus Metall. Es wird quer (horizontal) gespielt. Es hat eine reine Klarinetten-ähnliche Klangfarbe und die Spieltechnik beinhaltet viele Ornamente und insbesondere das Ziehen von Tönen.

Obwohl das Bawu ursprünglich aus der Yunan Provinz im Südwesten von China stammt, wurde es zu einem Standardinstrument im ganzen Land und wird in modernen chinesischen Kompositionen in traditionellen Ensembles eingesetzt. Es ist typischerweise ein Soloinstrument und wird des Öfteren in Filmmusiken eingesetzt. Manchmal ist es auch in Popmusikstücken zu hören.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 37 aufgelistet.

Dizi

Das Dizi ist eine chinesische Querflöte, die sowohl oft in verschiedenen Genres der Volksmusik eingesetzt wird, als auch in der chinesischen Oper und in modernen chinesischen Orchestern.

Traditionell ist die Dizi in China sehr populär, zum Teil auch, weil sie einfach herzustellen und zu transportieren ist. Die meisten Dizi sind aus Bambus hergestellt, daher auch der informelle Name „chinesische Bambusflöte“.

Die Artikulationsdateien sind in zwei Tabellen aufgeführt. Die große Dizi startet ab der Seite 37 und die kleine ab Seite 38.

Erhu

Die Erhu ist eine Art Geige mit zwei Saiten. Zusammen mit der Zhongu, Gaohu, Sihou und so weiter gehören sie zur Huqin-Familie. Sie stammt aus der Tang-Dynastie (618-907). Sie ist vielleicht aus der Xiqin hervorgegangen, die ihren Ursprung in einem mongolischen Stamm mit dem Namen Xi hat. Während der Song-

Dynastie (960-1279) wurde die zweite Generation der Huqin Familie beim kaiserlichen Bankett gespielt. Während der Ming und Qing Dynastien (1368-1911), was das goldene Zeitalter der lokalen Opern war, erlebte die Erhu eine große Weiterentwicklung.

Zwei berühmte Künstler, Hua Yanjun (1893-1950) und Liu Tianhua (1895-1932), trugen einen außergewöhnlichen Beitrag zur Verbesserung der Erhu bei und es war in der Tat das, was dazu beitrug, dass die Erhu vor allem für die Begleitung der Oper ein Solo-Instrument wurde. Nach der Gründung der Volksrepublik China (1949) haben die Herstellung der Erhu, ihre Spieltechniken, das Repertoire und die musikalische Ausbildung an diesem Instrument eine beispiellose Entwicklung durchgemacht. Das Repertoire hat sich schnell zu diesem Punkt entwickelt, wo die Erhu eines der beliebtesten Instrumente in China geworden ist.

Der Resonanzkörper der Erhu ist ein kleiner trommelähnlicher Korpus, normalerweise aus Ebenholz oder Sandelholz und Schlangenhaut. Der Korpus hat meistens eine sechseckige Form mit einer Länge von ungefähr 13cm. Die vorderseitige Öffnung ist mit der Haut einer Python abgedeckt und die Rückseite ist offen. Die Funktion des Korpus besteht darin die Vibrationen der Saiten zu verstärken. Der Hals der Erhu ist ungefähr 81cm lang und besteht aus denselben Materialien wie der Korpus. Die Spitze des Halses ist gebogen und dekoriert. Die beiden Saiten der Erhu sind normalerweise in D und A gestimmt. Die zwei Stimmwirbel finden sich am Ende des Halses. Es gibt keine Bünde oder Griffbrett. Die Spieler erzeugen die verschiedenen Töne indem sie die Saiten an verschiedenen Positionen entlang des Halses des Instrumentes berühren. Heutzutage werden meistens Stahlsaiten benutzt. Der Bogen ist 76cm lang ist aus Schilf und wird durch kochen gebogen. Er wird dann mit Pferdehaar gespannt, genauso wie bei einem Geigenbogen. Im Fall der Erhu verläuft das Pferdehaar zwischen den beiden Saiten, mit anderen Worten, man kann den Bogen nicht vom Instrument trennen, ohne eine Saite zu entfernen.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 39 aufgelistet.

Guzheng

Die Zheng ist ein Zupfinstrument mit Saiten und gehört zur Familie der Zithern. Es ist eines der ältesten chinesischen Musikinstrumente, wie aus Dokumenten hervorgeht, die während der Qin-Dynastie (noch vor 206 vor Christi) geschrieben wurden. Sie ist der Vorläufer des japanischen Koto, der koreanischen Kayagum, der mongolischen Yatag und der vietnamesischen Dan Tranh. Aufgrund ihrer langen Geschichte wird die Zheng oft Guzheng genannt, wobei „gu“ „sehr alt“ im chinesischen bedeutet. Sie ist seit vielen Jahrhunderten ein beliebtes Instrument und gilt als eines der Großen Kammermusik und Soli-Instrumente der traditionellen chinesischen Musik. Seit Mitte des 19. Jahrhunderts hat sich das Solo-Repertoire der Guzheng mit komplexeren Techniken weiterentwickelt.

Das chinesische Schriftzeichen für „Zheng“ besteht aus zwei Teilen: der obere Teil bedeutet „Bambus“ der untere Teil heißt „argumentieren“. Laut einer Legende gab es einen Meister der Se, einer 25-saitigen Zither, der zwei talentierte Töchter hatte, die es liebten, das Instrument zu spielen. Als der Meister dem Tode nahe war, wollte er sein Instrument einer von ihnen hinterlassen, aber beide Töchter wollten es. Der Meister, um beiden Töchtern gerecht zu werden, teilte das Instrumente in zwei: eine bekam 12 Saiten, die andere 13. Zu seiner Verblüffung klang das neue Instrument sanfter und schöner als das Original. Der glückliche Meister gab dem neuen Instrument einen neuen Namen „Zheng“, indem er das Schriftzeichen mit den beiden Symbolen „Bambus“ und „argumentieren“ zusammenfasste. Diese Legende sollte nicht allzu ernst genommen werden.

Die moderne Guzheng besteht aus einem hölzernen Korpus mit Saiten, die auf verschiebbaren Stegen, zum Stimmen, über die Länge des Instrumentes laufen. Die Anzahl der Saiten variiert von 5 in Urzeiten bis hin zu 12 oder mehr Saiten in der Tong-Dynastie (7. bis 10. Jahrhundert) und 16 Saiten in der Song und Ming Dynastie (vom 10. bis 15. Jahrhundert). Die heute Guzheng hat normalerweise 21-25 Saiten.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 41 aufgelistet.

Jinhu

In erster Linie als Begleitinstrument für die Peking-Oper verwendet, ist die Jinhu eine weitere wichtige zweisaitige Geige aus der Huqin Familie. Sie wurde in der Qing-Dynastie (um 1790) entwickelt. Die Tonhöhe des Instrumentes ist die höchste aller Instrumente aus der Huqin Familie. Wegen ihres kraftvollen und hell klingenden Tones wird die Jinhu fast ausschließlich in der Peking-Oper eingesetzt.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 42 aufgelistet.

Pipa

Die Pipa ist eine viersaitige Laute mit einem birnenförmigen Korpus. Sein kurzer gebogener Hals hat 30 Bünde, der in dem Korpus endet. Das Instrument umfasst dreieinhalb Oktaven. Es wird in sehr alten Schriften über Pipa-Musiken aus dem 2. Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung erwähnt (206 v.Chr – 220 n.Chr.), dort werden die Geschichten erzählt, wie sie die Komponisten inspirierten. Seit der Zeit der Tang-Dynastie (608-907) ist die Pipa eines der populärsten chinesischen Instrumente und es hat seinen Reiz, sowohl als Solo-Instrument, als auch in der Kammermusik behalten.

Die Pipa-Techniken bieten spektakuläre Fingerfertigkeiten und virtuose Effekte. Läufe, Schläge, Pizzicato, Flageolett und Korpusgeräusche werden oft zusammen gespielt, um umfangreiche Klanggedichte zu erzeugen, die berühmte Schlachten oder andere spannende Szenen beschreiben. Darüber hinaus kann das Instrument eine lyrische Wirkung in Stücken von Poesie, Landschaften und historischen Themen erzeugen. Ein großes Repertoire der traditionellen Pipa Musik ist im Lau-

fe der Jahrhunderte komponiert worden. Auch wenn viele Stücke verloren gegangen sind, so haben andere Stücke durch die Bemühungen vieler Künstler und Lehrer über viele Generationen hinweg überlebt, indem sie von Hand zu Hand weitergeben wurden und dadurch die Traditionen dieses geliebten Instruments lebendig gehalten.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 42 aufgelistet.

Sheng

Das Sheng ist ein mundgeblasenes Instrument ohne Blatt im chinesischen Orchester. Es besteht im Wesentlichen aus vertikalen Röhren.

Traditionell wurde das Sheng als Begleitinstrument für Solo Suona oder Dizi Ausführungen in Kunqu oder einigen anderen Formen der chinesischen Oper und in kleinen Ensembles verwendet. In dem modernen symphonischen chinesischen Orchester wird es sowohl für die Melodie als auch für die Begleitung verwendet. Ihr warmer weicher Klang passt gut zu lyrischen Melodien, während seine Fähigkeit auch Akkorde spielen zu können, es zu einem begehrten Begleitinstrument macht.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 44 aufgelistet.

Suona

Die Suona hat einen konischen hölzernen Korpus, ähnlich dem der europäischen Oboe, aber es hat einen röhrenförmigen Bogen aus Messing oder Kupfer auf dem ein doppeltes Blatt befestigt ist. Es hat eine abnehmbare Metallglocke an ihrem Ende.

Das Instrument gibt es in mehreren Größen. Seit Mitte des 20. Jahrhunderts wurden modernisierte Versionen der Suona in China entwickelt. Diese Instrumente haben Tasten ähnlich der europäischen Oboe, um chromatische Noten spielen zu können und um eine temperierte Stimmung zu ermöglichen (die beide schwierig auf dem traditionellen Suona umzusetzen sind). Es gibt jetzt eine Familie von solchen Instrumenten, dazu gehören die Zhogyin Suona, die Cizhongyin Suona und die Diyin Suona. Diese Instrumente sind in den Holzbläsern der modernen großen chinesischen traditionellen Orchester in China, Taiwan und Singapur untergebracht, obwohl die meisten Folkloregruppen lieber die traditionelle Version des Instruments einsetzen. Die Suona stammt wahrscheinlich von zentralasiatischen Instrumenten ab, wie auch die Soma, Surnay oder die Zurna, daher leitet sich wahrscheinlich auch der chinesische Name ab. Sie wurde ursprünglich aus Zentral- oder Südostasien eingeführt. Ein Musiker, der ein Instrument spielt, das der Suona sehr ähnlich sieht, ist auf einer Zeichnung an einem religiösen Denkmal an der Seidenstraße in der westlichen Provinz Xinjiang zu sehen, Diese Zeichnung stammt aus der Zeit vom 3. bis 5. Jahrhundert. Andere Darstellungen wurden in Shandong und anderen Regionen des nördlichen China gefunden. Die Suona wurde darauf bei militärischen Umzügen gespielt, manchmal auch auf einem Pfer-

derücken. Sie wurde in der chinesischen Literatur bis zur Ming Dynastie (1368-1644) nicht erwähnt, aber sie war um diese Zeit bereits in Nordchina etabliert.

Die Artikulationsdateien sind in zwei Tabellen aufgeführt: Suona 1 ab Seite 44 und Suona 2 ab Seite 45.

Xiao

Die Xiao ist eine chinesische Querflöte. Sie wird aus dunkelbraunem Bambus hergestellt. Sie wird auch manchmal (vor allem in Taiwan) Dongxiao genannt. Sie ist ein sehr altes Instrument und es wird angenommen, dass Sie sich aus einer einfachen Flöte der Leute von Qiang im Südwesten von China entwickelt hat.

Die moderne Form des Instrumentes mit sechs Löchern geht bis zur Ming Dynastie (1368-1644) zurück.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 46 aufgelistet.

Yangqin

Die Yangqin ist ein Hackbrett und wird mit Bambusschlegeln gespielt. Sie gibt es in vielen verschiedenen Größen. Die Schlegel haben die Größe eines Stäbchens und es wird jeweils eines in jeder Hand gehalten. Sie werden dazu genutzt, die Saiten paarweisen anzuschlagen. Dadurch entsteht in den oberen Lagen ein hoher klarer Ton, in der Mitte klingt sie weich und schön und in der unteren Lage stark und satt. Der metallische Klang ähnelt dem lang eines Cembalos. Sie verfügt über den größten Tonumfang aller chinesischen Zupfinstrumente mit Saiten (ca. 5 Oktaven). Sie ist für chinesische Verhältnisse ein relativ neues Instrument, die erste erreicht China aus dem Nahen Osten zu Beginn der Ming-Dynastie (1268-1644).

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 46 aufgelistet.

Zhonghu

Wenn wir die Erhu die chinesische Geige nennen, dann ist die Zhonghu die chinesische Bratsche, wobei „zhong“ für „Mitte“ steht. Sie ist also eine in der mittleren Lage gestimmte Erhu. Sie wurde in den 1940ern aus der Erhu entwickelt. Sowohl die Struktur, als auch die Spielweise dieser beiden Arten von Huqin sind sich sehr ähnlich, aber die Zhonghu hat eine tiefer klingende Klangfarbe und ist nicht so beweglich. Besser geeignet für gesungene Melodien (besonders bei einigen mongolischen Melodien), wird die Zhonghu oft für Tutti oder als begleitendes Instrument und manchmal auch für Soli eingesetzt.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 47 aufgelistet.

Die Instrumente aus Indien

Bansuri

Das Bansuri ist eine einfache indische Flöte. Es ist in der Regel aus Bambus oder Schilf. Es gibt zwei Arten: Quer- und Blockflöte. Die Querflöte ist nichts weiter als ein Stück Bambus in das Löcher geschnitten wurden. Das ist die bevorzugte Flöte der klassischen Musik, weil diese Art der Flöte mehr Flexibilität und Kontrolle hat. Die Blockflöte wird mehr in der Volksmusik eingesetzt und weniger bei ernsthafter Musik. Sie ist mehr ein Spielzeug, weil das Fehlen eines Mundstückes die Flexibilität des Instrumentes einschränkt. Die Flöte hat mehrere Namen in Indien: Bansi, Bansuri, Murali, Venu und viele weitere.

Das Bansuri wird im nordindischen System verwendet. Es hat typischerweise sechs Löcher, aber in den letzten Jahren gab es eine Tendenz hin zu sieben Löchern, um mehr Flexibilität zu erreichen und um die korrekte Stimmung in hohen Lagen zu verbessern. Es kam bisher nur bei der Volksmusik zur Anwendung, aber heute wird sie in Hindustan in den klassischen, filmi und anderen Genres eingesetzt.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 47 aufgelistet.

Dilruba

Die Dilruba ist eine Kreuzung aus einer Sitar und einer Sarangi. Sie kommt der Esraj und der Mayuri Vina sehr nahe. Sie sind sich so ähnlich, dass viele Menschen sie nicht auseinander halten können. Der Unterschied liegt in der Form der Resonatoren und die Art und Weise, wie die Resonanzsaiten aufgehängt sind. Dennoch sind sie sich so ähnlich, dass ein Spieler, der eine Dilruba spielen kann, keine Mühe hat, auch eine Esraj oder Mayuri Vian zu spielen und umgekehrt.

Der Hals hat ungefähr 18 Saiten. Die Art und Weise sie zu stimmen, ähnelt der der Sitar. Wie die Sitar wird beim Spielen nur eine Saite gespielt. Es gibt eine Reihe von metallischen Bündeln von denen einige je nach Anforderung des Stückes bewegt werden können.

Die Dilruba ist im Nordwesten Indiens beliebt. Sie wurde in Punjab, Uttar Pradesh und Maharashtra gefunden.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 48 aufgelistet.

Sarod

Die Sarod ist ein Saiteninstrument, das vor allem in der klassischen indischen Musik verwendet wird. Zusammen mit der Sitar ist sie das beliebteste und prominenteste Instrument in der hindustanischen (nordindischen) klassischen Musik. Die Sarod ist für ihren tiefen, satten Klang bekannt, im Gegensatz zu dem süßen, und sehr obertonreichen Klang der Sitar. Der Klang erinnert etwas an die klassische Gitarre, insbesondere in den unteren Lagen, obwohl der Klang in den oberen Lagen weniger voll als der einer Gitarre ist. Sie ist, wie fast alle indischen Instrumen-

te, ein bundloses Instrument, da die indische Musik in hohem Maße (in einigen Fällen sogar ausschließlich) auf das kontinuierliche Gleiten zwischen den Noten setzt, auch als Glissando bekannt.

Es wird angenommen, dass die Sarod eine persische Herkunft hat, da ihr Name in Persisch „schöner Klang“ bedeutet. Viele wissenschaftliche Annahmen vermuten auch den Ursprung der Sarod in der Rubab, ein ähnliches Instrument mit Ursprung in Zentralasien und Afghanistan. Die Sarod ist im Wesentlichen eine Bass Rebab. Die Rebab wurde von Amir Khusru im 13. Jahrhundert verändert.

Die konventionelle Sarod ist ein 18 bis 19-saitiges Laute-ähnliches Instrument: vier bis fünf Saiten werden für das Abspielen der Melodie benutzt, ein oder zwei Dröhnsaiten, zwei Chikari-Saiten und zehn oder elf Resonanzsaiten. Das Design dieses frühen Modells wird in der Regel Niyamatullah Khan zugeschrieben.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 49 aufgelistet.

Tanpura

Das Tanpura ist ein „Dröhn“-Instrument. Es ähnelt einer Sitar, nur dass sie keine Bünde hat. Die vier Saiten sind als Tonika gestimmt. Der Name „Tanpura“ ist im Norden verbreitet, in Südindien heißt sie aber „Tambura“. Die Tanpura ist für ihren sehr satten Klang bekannt. Es gibt drei verschiedene Stile: der Miraj-Stil, der Tanjore-Stil und die kleinere instrumental Version, die manchmal Tamburi genannt wird.

Der Miraj-Stil ist typisch für die nordindische Tanpura. Dies ist der Liebling der hindustanischen Musiker. Sie ist in der Regel zwischen 90 cm und 1,5m lang. Sie besitzt ein birnenförmiges gut gerundetes Tabali (Resonanzkörper) und einen sich nicht verjüngenden Hals. Normalerweise ist der Resonanzkörper der eines Kürbisses und nur selten findet man Resonanzkörper aus Holz.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 49 aufgelistet.

Die Instrumente des Persischen Reiches

Duduk

Die Duduk ist ein Doppel-Rohrblasinstrument mit antiken Wurzeln und man sagt sie ist 1500 bis 3000 Jahre alt. Die frühesten Instrumente, die der jetzigen Form des Duduk nahe kommen, wurden aus Knochen oder Zuckerrohr hergestellt. Heute ist die Duduk ausschließlich aus Holz mit einem Doppelblatt aus Schilf hergestellt. Armenische Duduk werden hauptsächlich aus altem Aprikosenholz gefertigt, obwohl auch andere regionale Holzsorten verwendet werden (z.B. Maulbeere). Die besondere Stimmung hängt stark von der Region ab, in der sie gespielt wird. Im 20. Jahrhundert begann die armenische Duduk die standardisierte diatonische Tonleiter über eine Oktave zu verwenden. Vorzeichen werden durch Fingersatz-techniken erreicht. Die Länge des Instrumentes hängt von seiner Region und dem Tonumfang ab. Das Blatt ist aus einem oder zwei Stücken eines Zuckerrohres und

wird wie ein Entenschnabel montiert. Im Vergleich zu anderen Doppel-Rohrblasinstrumenten ist das Blatt größer, damit die Duduk ihren einzigartigen traurigen Klang erzeugen kann und auch ihre bemerkenswerten Atemanforderungen hervorbringt.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 50 aufgelistet.

Elektrisches Cello

Das elektrische Cello ist eine Art Cello, das auf elektrischer Verstärkung basiert, anstatt auf akustischer Resonanz. Viele elektrische Celli haben einen Korpus wie die akustischen Celli, während andere das Design komplett aufgegeben haben und sich für eine völlig neue Form, mit kleinerem oder ganz ohne Korpus, entschieden haben. Die meisten elektrischen Celli verfügen über den traditionellen Pin am Ende und auch die Unterstützung des Knies. Andere haben einen dreifüßigen Ständer oder ein Gurtsystem, das es erlaubt, mit dem Instrument herumzugehen, während man spielt.

Die meisten elektrischen Celli haben einen Piezo-Tonabnehmer, der in der Brücke sitzt. Viele haben auch einen eingebauten Vorverstärker, was dem Musiker mehr Kontrolle über den Klang gibt. Die Anzahl der Piezo-Elemente pro Instrument reicht von einem bis hin zu acht. Das elektrische Cello hat mehrere Vorteile gegenüber dem akustischen Cello. Ein Vorteil ist die Möglichkeit, Klangeffekte wie Verzerrungen, Wah und Chorus einzusetzen, die es ermöglichen eine Vielzahl von Klängen zu erzeugen, ähnlich wie bei der E-Gitarre, dem E-Bass und der E-Geige. Auch fünf- und sechssaitige Modelle (die es generell bei den akustischen Celli nicht gibt) für einen größeren Tonumfang sind möglich. Ein elektrisches Cello ohne Korpus kann in den höheren Lagen einfacher als ein akustisches gespielt werden. Und schließlich haben elektrische Celli eine geringere Neigung zur Rückkopplung als die verstärkten akustischen Celli.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 51 aufgelistet.

Kemenche

Eine Kemenche ist eine flaschenförmige 3-saitige Rebec oder Geige aus der Schwarzmeer-Region von Kleinasien. „Kamanche“ ist ein persischer Name und bedeutet kleiner Bogen, von dem der Namen des Instruments abgeleitet wurde. In Griechenland und den griechischen pontischen Diaspora, ist sie auch bekannt als „Kementzes“ und in den letzten Jahrzehnten wurde sie als „Lyra“ bekannt. Sie ist das wichtigste Instrument in der pontischen Musik.

Die Kemenche wird in aufrechter Position gespielt, entweder ruht sie auf dem Knie des sitzenden Spielers oder wird vom stehenden Spieler gehalten. Der Bogen der Kemente wird Doksar genannt. Viele Volksgeigen aus Südosteuropa bis hin zum indischen Subkontinent werden durch den seitlichen Druck der Fingernägel der Hand des Spielers gegen die Saiten gespielt, während das Instrument in der Re-

gel nach außen zeigt. In dieser Hinsicht ist sie ähnlich wie die indische Sarangi und die bulgarische Gadulka.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 52 aufgelistet.

Nay Flöte

Die Nay (auch „Ney“ geschrieben) ist eine Flöte in deren Ende geblasen wird und die in der persischen, der türkischen und der arabischen Musik sehr populär ist. In einigen dieser musikalischen Traditionen ist sie das einzige Blasinstrument. Sie ist ein sehr altes Instrument, Darstellungen mit Nay-Spielern erscheinen schon in Wandmalereien in den ägyptischen Pyramiden. Echt Nays wurden bei Ausgrabungen im Ur gefunden. Archäologische Funde zeigen, dass die Nay kontinuierlich seit 4.500 bis 5000 Jahren gespielt wurde und ist damit einer der ältesten Musikinstrumente die noch im Einsatz sind. Sie ist ein Vorläufer der modernen Flöte.

Die Nay besteht aus einem Stück Zuckerrohr oder hohlem Schilf mit fünf oder sechs Grifflöchern und einem Daumenloch. „Nay“ ist ein altes persisches Wort für Schilf der Arundo Donax Pflanze. Moderne Nays können auch aus Metall oder Plastikrohren hergestellt sein. Die Tonhöhe der Nay variiert je nach Region und Fingeranordnung. Ein hochtalentierter Nay-Spieler kann bis zu drei Oktaven erreichen, obwohl es üblich ist, mehrere Hilfs-Nays zur Verfügung zu haben, die unterschiedliche Tonbereiche abdecken oder bei technischen Passagen in anderen Maqamaten leichter zu spielen sind.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 53 aufgelistet.

Qanun

Die Qanun ist ein Streichinstrument der nahöstlichen traditionellen Musik, die auf Maqamat beruht. Es ist im Grunde eine Zither mit einem schmalen trapezförmigen Resonanzkörper. Nylon oder PVC-Saiten werden über eine einzige Brücke, die auf Pergament steht, gespannt und auf der anderen Seite an den Stimmwirbeln befestigt.

Qanuns in der Türkei haben 26 Lagen von Saiten, mit jeweils 3 Saiten pro Lage. Sie wird auf dem Schoß durch Zupfen der Saiten mit zwei Schildpattplektren, eines in jeder Hand oder mit den Fingernägeln gespielt. Sie hat einen Tonumfang von dreieinhalb Oktaven von A2 bis E6. Die Abmessungen der türkischen Qanuns sind in der Regel 95 bis 100cm lang und 38 bis 40cm breit und 4 bis 6cm hoch. Das Instrument verfügt auch über spezielle Verschlüsse für jede Lage auch Mandals genannt. Diese kleinen Hebel, die schnell vom Spieler während des Spielens angehoben oder abgesenkt werden können, dienen dazu, die Tonhöhe einer bestimmten Lage durch Veränderung der Saitenlängen zu verändern.

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 55 aufgelistet.

Tar

Die Tar ist ein iranisches/persisches Instrument mit langem Hals und einer ausgeprägten Taille. Andere Kulturen und Länder übernahmen dieses Instrument in ihre Kultur, so wie Aserbeidschan, Georgien und verschiedene Regionen in der Nähe des Kaukasus. Das Wort „Tar“ bedeutet im persischen so viel wie „Saite“. Sie ist angeblich der Ursprung der persischen Setar und der Gitarre, sowie weniger verbreiteter Instrumente wie etwa die Dutar und die indische Sitar. Der genaue Herkunftsort der Tar kann nicht bestimmt werden. Allerdings wurde die Tar in dem Gebiet des Persischen Reiches erfunden oder beeinflusst: Persien (Iran), Afghanistan und Teile der ehemaligen Sowjetrepubliken wie Aserbeidschan und Georgien.

Die Tar ist eines der wichtigsten iranischen und aserbaidischen Musikinstrumente. Die Entwicklung, Herstellung, Veränderung und die Vererbung der meisten authentischen und umfassenden Versionen der Radif sind alle auf der Tar basierend. Der allgemeine Trend der klassischen persischen Musik wurde stark durch die Tar-Spieler beeinflusst.

Die Tar erschien in Ihrer jetzigen Form in der Mitte des achtzehnten Jahrhunderts in Aserbeidschan. Der Korpus besteht aus zwei Halbkugeln aus dem Holz von Maulbeerbäumen geschnitzt und ist oben mit einer dünnen Membran aus Lammfell bespannt. Das Griffbrett hat 25 bis 28 einstellbare Darmbünde und es gibt drei Lagen der Saiten. Es wird mit einem Messingplektrum gespielt. Der Tonumfang beträgt zweieinhalb Oktaven.

Der lange schmale Hals hat ein flaches Griffbrett, das parallel zu der Membrane im Korpus verläuft und endet in einer aufwendigen Box mit sechs hölzernen Wirbeln, die unterschiedlich groß sind. Sie hat drei Lagen der doppelten „Gesangs“-Saiten – jedes Paar ist unisono gestimmt: die ersten beiden Lagen sind Stahlsaiten, die dritte Kupfersaiten – die in Quarten (C, G, C) gestimmt sind. Zusätzlich gibt es eine „fliegende“ Bass-Saite – aus Kupfer und in G gestimmt, eine Oktave tiefer als die Mittlere in der singenden Lage – die außerhalb des Griffbrettes und über eine Erweiterung verläuft. Es gibt auch noch zwei Paar kürzerer Resonanzsaiten, die unter dem Bass und über zwei kleine Kupferbrücken etwa in der Mitte der Oberseite des Griffbrettes verlaufen: Ihre Stimmung ist variable und wird je nach Musikstück und dem Geschmack des Spielers eingestellt. Jede Saite hat seinen eigenen Stimmwirbel und wird unabhängig von den anderen gestimmt. Die persische Tar verwendet fünf Saiten, die sechste Saite wurde der Tar durch Darvish Khan hinzugefügt. (Diese Saite ist heutzutage die fünfte Saite der iranischen Tar.)

Die Artikulationsdateien sind in den Tabellen ab Seite 56 aufgelistet.



PLAY

5. Instrumente, Artikulationen, Keyswitches

- 33 Der Aufbau der QL Silk Instrumente
- 34 Die Typen der Artikulationsdateien
- 36 Andere Eigenschaften der Artikulationsdateien
- 37 Tabellen der Instrumente
- 37 China
- 47 Indien
- 50 Das Persische Reich
- 57 Begriffe und Abkürzungen

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

Instrumente, Artikulationen, Keyswitches

Der vollständige Name dieser Bibliothek ist: „Quantum Leap Silk: Masters of the Silk Road“ (Quantum Leap Silk: Die Meister der Seidenstraße). Diese Sammlung enthält charakteristische Klänge von dem sagenumwobenen Handelsweg, der über Südasien, China, Indien und über mehrere Teile des alten Persischen Reiches verlief.

Um beim Erstellen von authentisch klingenden und realistischen Phrasierungen zu helfen, haben viele der Instrumente in Quantum Leap Silk Funktionen wie:

- Legato Intervalle
- Aufgenommene „Performance“-Phrasen, die Sie in ihre Arbeit einbauen können oder dazu benutzen können, um zu lernen, wie die Instrumente traditionell gespielt werden.

Diese Merkmale, zusammen mit der Fähigkeit die Instrumente mit den Mikrostimmungen eine nicht westliche Stimmung zu geben, machen es Quantum Leap Silk möglich, auf natürliche Weise den richtigen Klang für Projekte zu erzeugen, die die authentischen Klänge aus Asien erfordern.

Dieses Kapitel enthält die Tabellen über jedes Instrument der Silk-Bibliothek. Eventuell möchten Sie sich diese Seiten mit den Tabellen ja auch ausdrucken.

Der Aufbau der QL Silk Instrumente

Die Instrumente in dieser Bibliothek sind in einer durchgängigen Hierarchie von Verzeichnissen und Unterverzeichnissen organisiert. Auf höchster Ebene sind die Instrumente in die unterschiedlichen Regionen Asiens unterteilt:

- China
- Indien
- Persische Reich

Innerhalb dieser einzelnen Verzeichnisse werden die Instrumente, die in dieser Region heimisch sind, aufgeführt.



Jedes Instrumenten-Verzeichnis enthält normalerweise 3 Unterverzeichnisse, die die einzelnen Artikulationen enthalten, wie im Bild oben zu sehen ist:

- Elements
- KS, DXF, Legato und LIVE
- Performances

In einigen wenigen Fällen sind ein oder mehrere Verzeichnisse nicht vorhanden. Die Paragraphen hier unten beschreiben die verschiedenen Typen der Artikulationsdateien.

Elements: Dies sind die grundlegenden Artikulationen, derjenigen, die keine Eigenschaften wie die Legato-Erkennung, Überblendungen und Keyswitches, wie im Folgenden beschrieben, enthalten. Dies sind die Sample-Sets, aus denen die anderen Artikulationen aufgebaut sind.

KS, DXF, Legato und LIVE: Diese Dateien enthalten die Artikulationen wie Keyswitches, dynamische Überblendungen, aufgenommene Legato-Intervalle und „Live“ Artikulationen, die die Anschlagstärke dazu benutzt, verschiedene Artikulationen je nach Anschlagstärke abzuspielen.

Performances: Eine Reihe von „Performances“ oder Phrasen wurden für jedes Instrument in Silk aufgenommen. Einige Instrumente haben mehr als andere. Einige dieser instrumentalen Phrasen sind so speziell, dass sie sehr schwer mit einzelnen Samples zu spielen wären. Wenn Sie solche Phrasen in Ihre Arbeit einbauen möchten, dann sind sie im Performance-Verzeichnis zu finden. Wenn Sie kein großer Fan davon sind, ganze Phrasen in Ihre eigene Komposition einzubauen, dann sehen Sie sie als Beispiel an, wie eine authentische Spielweise wäre und lernen daraus.

Die Typen der Artikulationsdateien

Zusätzlich zu den grundlegenden Artikulationsdateien in dem Elements-Verzeichnis, stellen diese anderen Dateien Eigenschaften zur Verfügung, die mehr Kontrolle erlauben. Experimentieren Sie mit Ihnen, um zu sehen, was möglich ist.

Live Artikulationen

Die Artikulationen mit „LIVE“ im Namen erlauben Ihnen verschiedene Artikulationen bei verschiedenen MIDI-Anschlagstärken zu spielen, was „velocity switch“ genannt wird. Das heißt, sie können eine Phrase mit zum Beispiel einer gehaltenen Artikulation spielen und spielen dann eine gezogenen oder eine Vorschlagsnote oder eine charakteristische Verzierung nur dadurch, dass Sie die Taste auf der Tastatur härter spielen. Diese Dateien sind für das Abspielen in Echtzeit entwickelt worden, daher der Name „live“, aber sie funktionieren auch gut in einem Sequenzer.

Legato Artikulationen

Die Artikulationsdateien dieses Typs enthalten sowohl Legato-Intervalle als auch die üblichen gehaltenen Samples. Das Bild rechts zeigt, wie die Wahl des Sus oder Legato-Samples so-

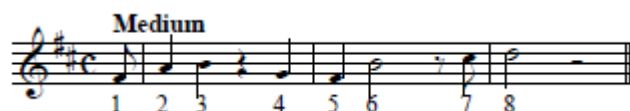


wohl durch das Modulationsrad (die Zahlen in den Klammern) als auch durch die Verbundenheit der musikalischen Phrase gesteuert wird.

Sie können das Modulationsrad so wie unten beschrieben benutzen, um einzustellen, ob Legato-Intervalle gespielt werden sollen oder nicht:

- Wenn das Modulationsrad ganz zugezogen ist (ein Wert zwischen 0 und 64), dann werden keine Legato-Intervalle gespielt. Sie können das vielleicht in einer schnellen Passage, oder jeder anderen Stelle, wo ein Legato nicht angebracht ist, spielen, egal wie klein die Pause zwischen den Noten ist.
- Wenn das Modulationsrad ganz aufgedreht ist (ein Wert zwischen 65 und 127), dann sieht die PLAY Engine auf die Zeit zwischen den Noten und spielt die Legato-Samples ab, wenn die Pause kurz ist, andernfalls wird das gehaltene Sample abgespielt. Dieser Ansatz beschränkt den Einsatz der Legato-Samples auf die Phrasen wo nur sehr wenige – oder gar keine – Pause zwischen den Noten sind.

In der folgenden Musikphrase werden nur die Noten 2, 3, 5, 6 und 8 mit einem Legato-Anfang für jede Note gespielt (und nur wenn das Modulationsrad in die obere Hälfte aufgezogen ist – 65 oder größer). Die anderen Noten werden die gehaltenen Samples spielen.



Die Instrumente in der folgenden Liste enthalten die Legato-Artikulationsdateien mit den gesampelten Intervallen, wie oben beschrieben:

- **China:** Erhu, Zhonghu, Jihu.
- **Indien:** Elektrik Cello, Kemenche, Duduk, 30-teilige Streicher.
- **Persisches Reich:** Dilruba, Bansuri

DXF Artikulationen

Eine Artikulationsdatei mit Überblendungen (cross-fade) lädt die Samples von zwei verschiedenen Artikulationen in den Hauptspeicher. Die PLAY Engine kann beide auf einmal abspielen und die relative Lautstärke eines jeden hängt von der aktuellen Position des Modulationsrades ab. Eine Überblendung erlaubt einen weichen Übergang von einer Artikulation zur anderen, mit mittleren Werten wenn ein Mix von beiden Samples zu hören ist.

In Quantum Leap Silk sind bei den Überblendungen ein Paar Vibrato und Non-Vibrato Artikulationen zusammengefasst. Verwenden Sie eine Datei mit „DXF“ im Namen, wenn Sie in Echtzeit den Anteil an Vibrato steuern möchten. So wie bei einer realen Aufführung können Sie den Anteil von Vibrato auch in der Mitte einer Note ändern.

Performance Artikulationen

Die meisten Instrumente haben ein Unterverzeichnis namens Performances mit einer oder mehreren Artikulationen. Jedes von ihnen enthält mehrere Phrasen – eine pro Note – die ein paar Noten lang oder auch eine lange Passage sein können. Sie können die PLAY Software die ganze Phrase abspielen lassen oder sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt stoppen, in dem Sie die gespielte Note abbrechen. Wenn der Dateiname „MOD“ enthält, dann können Sie auch das Modulationsrad dazu benutzen den Punkt zu bestimmen, von wo das Sample abgespielt werden soll. Drehen Sie das Modulationsrad auf und die Phrase beginnt die Wiedergabe von verschiedenen Startpunkten an. Diese Fähigkeit, einen Teil aus einer längeren Phrase zu extrahieren, vervielfacht die Anzahl von Phrasen, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Einige der Electric Cello Performances haben das Tempo in ihrem Namen, wie z.B. „130BPM“, da sie sehr rhythmisch sind und an das Tempo des Stückes, in das sie eingefügt werden, angepasst sein müssen. Und die Dateien für die Erhu geben die Tonart an, zu der die Phrase am besten passt.

Viele dieser aufgenommenen Phrasen sind charakteristisch für das Instrument und es würde schwierig sein, das mit einzelnen Samples zu reproduzieren. Sie können sie so wie sie sind zu Ihrem Projekt hinzufügen oder sie als Referenz nutzen, um zu lernen und Ihre Ohren zu trainieren, um dann den Klang selbst nachzubilden.

Andere Eigenschaften der Artikulationsdateien

Performance Skripte

Viele Instrumente in Silk werden standardmäßig mit einem eingeschalteten Portamento-Skript geladen. Das ist so beabsichtigt. Jeder Patch hat ein Portamento-Skript, das auf die Charakteristiken der Artikulationen zugeschnitten ist. Die Ausnahmen dieser Regel sind die verschiedenen Keyswitch-Patches, von denen jeder ein Portamento-Skript hat, das so angelegt ist, dass es mit seinen Artikulationen gut zusammenarbeitet.

Das Modulationsrad

Alle Patches in QL Silk benutzen das Modulationsrad, um einige Aspekte der Artikulation zu steuern:

- Legato Patches benutzen es, um das Legato-Verhalten ein- und auszuschalten (wie auf Seite 35 beschrieben).

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

- DXF Patches benutzen es, um zwischen den Vibrato und Non-Vibrato Samples zu überblenden.
- Performance Patches nutzen es, um den Startpunkt für die Wiedergabe festzulegen (wie auf Seite 36 beschrieben).
- Alle anderen Patches nutzen es, um einen Low-Pass Filter zu steuern. Der kann sehr effektiv dazu genutzt werden, um Ausdruck hinzuzufügen und den Blasinstrument-Samples „den Wind aus den Segeln nehmen“.

Tabellen der Instrumente

Die Klänge der einzelnen Instrumente werden in Form einer oder mehrerer Instrumentendateien (mit der Dateierweiterung .ewi) zur Verfügung gestellt. Diese Instrumentendateien werden unten aufgeführt. Sie sind in geografische Regionen eingeteilt: China, Indien, das Persische Reich. Es gibt für jedes Instrument bis zu drei Arten der Artikulationsdateien: Elements, Performances und eine Kollektion von „KS, DXF, LEGATO und Live“, die Keyswitches, Überblendungen, Legato Intervalle und Anschlagstärken-Umschalter beinhalten, die für das live-spielen sehr nützlich sind.

Abschließend gilt es zu beachten, dass einige der Tabellen sehr lang sind und sich über mehrere Seiten erstrecken.

China

CHINA: BAWU (BLASINSTRUMENT)

Elements

	Exp	
	Spit FX	
	Sus Vib	
	Sus Vib 2	
	Sus Vib Acc	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Bawu	C0	Sus Vib
KS Master & KS Elements	C#0	Sus Vib 2
	D0	Sus Vib Acc
	D#0	Exp
	E0	Spit FX
Bawu Live 1	Vel 1	
	Vel 2	
Performances		
	Perf MOD Start	

CHINA: DIZI LARGE (BLASINSTRUMENT)

Elements

	Filter
	Grc Dn
	Port NV

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

	Port Vib	
	Sfz Vib	
	Sus NV	
	Sus Vib Acc	
	Sus Vib	
	Thrt Sus	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Dizi Large	C0	Sus Vib
KS Master & KS Elements	C#0	Sus Vib Acc
	D0	Sfz Vib
	D#0	Sus NV
	E0	Port Vib
	F0	Port NV
	F#0	Thrt Sus
	G0	Fltr
	G#0	Grc Dn
Dizi Large	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Dizi Large	Vel 1	
Live 2	Vel 2	
Performances		
	Perf MOD Start	

CHINA: DIZI SMALL (BLASINSTRUMENT)

Elements

	Exp	
	Filter	
	Grc Dn	
	Port NV	
	Port	
	Sfz	
	Stac RR x8	
	Sus NV	
	Sus Vib	
	Trem	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Dizi Small	C0	Sus Vib
KS Master & KS Elements	C#0	Exp
	D0	Sus NV
	D#0	Port
	E0	Port NV
	F0	Sfz
	F#0	Filter
	G0	Grc Dn
	G#0	Trem
	A0	Stac RR x8
Dizi Small	Vel 1	
Live 1	Vel 2	

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

Performances

Perf MOD Start

CHINA: ERHU (STREICHINSTRUMENT)

Elements

3 Finger Fst

3 Finger Slw

Bnd HT Fst

Bnd HT Slw

Cres

Detache NV RR

Detache Vib

Exp 1

Exp 2

Exp 3

Exp 4

Exp 5

Exp Lyrical

Exp Slw

Grace 1

Grace 2

Leg Dn

Leg Trill

Leg Up

Marc F RR x4

Sautille RR

Sforz Emotion

Sforz Exp

Slide Dn Fst

Slide Dn

Slide Up Fst

Slide Up

Spiccato RR x8

Stac RR x8

String Noise

Sus NV

Sus Vib

Trem Exp

Trill 3rd Dn

Trill 3rd Fst Slw 2

Trill 3rd Fst Slw

Trill 3rd Slw

Trill 3rd

Trill H Cres

Trill H Dn F

Trill H Dn

Trill H Fst Slw

Trill H Fst

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

	Trill H Slw
	Trill H
	Trill W Cres
	Trill W Dn F
	Trill W Dn
	Trill W Fst Slw
	Trill W Fst
	Trill W Slw
	Trill W
KS, DXF, Legato, and LIVE	
Erhu KS Master & KS Elements	C0 Sus Vib
	C#0 Exp 1
	D0 Exp 2
	D#0 Exp 3
	E0 Exp 4
	F0 Exp 5
	F#0 Exp Slow
	G0 Sus NV
	G#0 Exp Lyrical
	A0 Detache Vib
	A#0 Detache NV RR
	B0 Sfz Exp
	C1 Sfz Emotion
	C#1 Cres
	D1 Bend H Fast
	D#1 Bend H Slow
	E1 3 Finger Fast
	F1 3 Finger Slow
	F#1 Leg Down
	G1 Leg Up
	G#1 Grace 1
	A1 Grace 2
	A#1 Slide Down
	B1 Slide Down Fast
	C2 Slide Up
	C#2 Slide Up Fast
D2 Tremolo Exp	
D#2 Sautille RR	
E2 Marcato F RR x4	
F2 Spic RR x8	
F#2 Stac RR x8	
G2 Leg Trill	
G#2 Trill H	
A2 Trill W	
A#2 Trill 3rd	
F5 Trill H Fast	
F#5 Trill W Fast	
G5 Trill H Slow	
G#5 Trill W Slow	

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

	A5	Trill 3rd Slow
	A#5	Trill H Fast Slow
	B5	Trill W Fast Slow
	C6	Trill 3rd Fast Slow
	C#6	Trill H Down
	D6	Trill W Down
	D#6	Trill H Down F
	E6	Trill W Down F
	F6	Trill H Crec
	F#6	Trill W Crec
	G6	String Noise
Erhu	Vel 1	
Detache Live 1	Vel 2	
Erhu	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Erhu	Vel 1	
Live 2	Vel 2	
Erhu	Vel 1	
Live 3	Vel 2	
Legato MOD Exp		
Legato MOD Fst		
Legato MOD		
NV Vib DXF		
Performances		
	Perf MOD Start Bb Fst	
	Perf MOD Start Bb Slw	
	Perf MOD Start C Fst	
	Perf MOD Start C Lng	
	Perf MOD Start C Slw	
	Perf MOD Start D Fst	
	Perf MOD Start D Slw	
	Perf MOD Start F Fst	
	Perf MOD Start F Slw	
	Perf MOD Start G Fst	
	Perf MOD Start G Slw	

CHINA: GUZHENG (STREICHINSTRUMENT)

Elements

Arp Chords
Bend Fast
Ben Slow
Double
Harm
Sus NV RR
Sus Vib Hard
Sus Vib Slow
Sus Vib
Trem

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

KS, DXF, Legato, and LIVE		
Guzheng KS Master & KS Elements	C0	Sus Vib
	C#0	Sus Vib Hard
	D0	Sus Vib Slow
	D#0	Sus NV RR
	E0	Bend Fast
	F0	Bend Slow
	F#0	Double
	G0	Tremolo
	G#0	Harmonics
	A0	Arp Chords
Guzheng Live 1	Vel 1	
	Vel 2	
Guzheng Live 2	Vel 1	
	Vel 2	
Guzheng Live 3	Vel 1	
	Vel 2	
Guzheng Live 4	Vel 1	
	Vel 2	
Performances		
	Perf MOD Start 1	
	Perf MOD Start 2	

CHINA: JINHU (STREICHINSTRUMENT MIT BOGEN)		
Elements		
	Ornament	
	Stac RR x8	
	Sus Vib 1	
	Sus Vib 2	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Jinhu KS Master & KS Elements	C0	Sus Vib 1
	C#0	Sus Vib 2
	D0	Ornament
	D#0	Stac RR x8
Jinhu Live 1	Vel 1	
	Vel 2	
Legato MOD		
Performances		
	Perf MOD Start 1	
	Perf MOD Start 2	

CHINA: PIPA (STREICHINSTRUMENT)		
Elements		
	Bend WT	
	Double	
	Fret FX	

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

	Harm Tuned	
	Harm Vib	
	Luan Fast	
	Luan Slow	
	Noise	
	Octaves	
	Slide Down Fast	
	Slide Up Fast	
	Strum Noise	
	Strum Tremolo Down	
	Sus Finger	
	Sus NV RR	
	Sus Vib RR	
	Tremolo	
	Trill HT	
	Triple	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Pipa KS Master & KS Elements	C0	Sus Vib RR
	C#0	Sus Finger
	D0	Sus NV RR
	D#0	Octaves
	E0	Luan Fast
	F0	Luan Slow
	F#0	Slide Down Fast
	G0	Slide Up Fast
	G#0	Harmonic Vib
	A0	Harmonic Tuned
	A#0	Double
	B0	Bend WT
	C1	Trill HT
	C#1	Triple
	D1	Tremolo
	D#1	Strum Trem Down
	E1	Strum Noise
	F1	Noise
	F#1	Fret FX
Pipa Live 1	Vel 1	
	Vel 2	
Pipa Live 2	Vel 1	
	Vel 2	
Pipa Live 3	Vel 1	
	Vel 2	
Pipa Live 4	Vel 1	
	Vel 2	
Performances		
	Perf MOD Start	

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

CHINA : SHENG (AKORDEON)

Elements

Exp

Stac RR x4

Sus NV Acc

Sus NV

Sus Rattle

Sus Vib Acc

Sus Vib

Tremolo Fast

Tremolo Slow

KS, DXF, Legato, and LIVE

Sheng

C0

Sus Vib

KS Master &

C#0

Sus Vib Acc

KS Elements

D0

Exp

D#0

Sus Rattle

E0

Sus NV

F0

Sus NV Acc

F#0

Tremolo Fast

G0

Tremolo Slow

G#0

Stac RR x4

Sheng

Vel 1

Live 1

Vel 2

Performances

Perf MOD Start 1

Perf MOD Start 2

Perf MOD Start 3

CHINA: SUONA 1 (BLASINSTRUMENT)

Elements

Bird Calls

Bend Up H

Bend Up W

Double Tongue RR x8

Exp

Soft Vib

Stac Doit H

Stac Doit W

Stac Fall H

Stac Fall W

Stac RR x8

Sus Flutter 1

Sus Flutter 2

Sus NV

Sus Vib

Trill Fast

Trill FX

Trill Slow

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

KS, DXF, Legato, and LIVE		
Suona 1	C0	Sus Vib
KS Master & KS Elements	C#0	Soft Vib
	D0	Exp
	D#0	Sus Flutter 1
	E0	Sus Flutter 2
	F0	Sus NV
	F#0	Bend H
	G0	Bend Up W
	G#0	Trill Fast
	A0	Trill Slow
	A#0	Trill FX
	B0	Bird Calls
	C1	Double Tongue RR x8
	C#1	Stac Doit H
	D1	Stac Doit W
	D#1	Stac fall H
E1	Stac Fall W	
F1	Stac RR x8	
Suona 1	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Performances		
		Perf MOD Start 1
		Perf MOD Start 2
		Perf MOD Start 3

CHINA: SUONA 2 (BLASINSTRUMENT)

Elements			
		Double Tongue RR x8	
		Exp	
		Flutter	
		Stac Doit	
		Stac Fall	
		Stac RR x8	
		Sus Vib	
		Trill HT	
		Trill WT	
KS, DXF, Legato, and LIVE			
Suona 2	C0	Sus Vib	
KS Master & KS Elements	C#0	Exp	
	D0	Flutter	
	D#0	Trill H	
	E0	Trill W	
	F0	Double Tongue RR x8	
	F#0	Stac Doit	
	G0	Stac Fall	
	G#0	Stac RR x8	
	Suona 2	Vel 1	

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

Live Short 1	Vel 2
Suona 2	Vel 1
Live 1	Vel 2
Performances	
Perf MOD Start	

CHINA: XIAO (BLASINSTRUMENT)

Elements		
	Exp	
	Port NV	
	Port NV Short	
	Port Vib	
	Sfz Vib	
	Sus NV Acc	
	Sus NV	
	Sus Vib	
	Trill	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Xiao	C0	Sus Vib
KS Master & KS Elements	C#0	Exp
	D0	Sus NV
	D#0	Sus NV Acc
	E0	Port Vib
	F0	Port Vib Short
	F#0	Port NV
	G0	Sfz Vib
	G#0	Trill
	Xiao	Vel 1
Live 1	Vel 2	
NV Vib DXF		
Performances		
Perf MOD Start 1		
Perf MOD Start 2		

CHINA: YANGQIN (STREICHINSTRUMENT)

Elements		
	Double	
	Hamr	
	Mute	
	Rev Hamr	
	Sus RR	
	Trem Cres	
	Trem	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Yangqin	C0	Sus RR
KS Master & KS Elements	C#0	Mute
	D0	Hamr

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

	D#0	Rev Hamr
	E0	Double
	F0	Trem
	F#0	Trem Cres
Yangqin	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Yangqin	Vel 1	
Live 2	Vel 2	
Performances		
	Perf MOD Start 1	
	Perf MOD Start 2	

CHINA: ZHONGHU (STREICHINSTRUMENT MIT BOGEN)

Elements

	Exp	
	Ornament	
	Sus Vib forte	
	Sus Vib piano	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Zhong Hu	C0	Sus Vib forte
KS Master & KS Elements	C#0	Sus Vib piano
	D0	Exp
	D#0	Ornament
Zhong Hu	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Legato MOD		
Performances		
	Perf MOD Start 1	
	Perf MOD Start 2	

Indien

INDIA: BANSURI (BLASINSTRUMENT)

Elements

	Run Down Up	
	Sus Port	
	Sus	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Bansuri	C0	Sus
KS Master & KS Elements	C#0	Sus Port
	D0	Run Down Up
Bansuri	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Legato MOD		
Performances		
	Perf MOD Start 1	
	Perf MOD Start 2	

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

Perf MOD Start 3
Perf MOD Start 4
Perf MOD Start 5
Perf MOD Start 6

INDIA: DILRUBA (STREICHINSTRUMENT MIT BOGEN)

Elements

Bend
Bend Rd
Double Bend
Exp
Ornament
Sus NV 2 Bows
Sus NV 3 Bows
Sus NV 4 Bows
Sus NV 4 Fast Bows
Sus Vib 2 Bows
Sus Vib 3 Bows
Sus Vib 4 Bows
Sus Vib

KS, DXF, Legato, and LIVE

Dilruba	C0	Sus Vib
KS Master & KS Elements	C#0	Sus Vib 2 Bows
	D0	Sus Vib 3 Bows
	D#0	Sus Vib 4 Bows
	E0	Exp
	F0	Sus Vib 2 Bows
	F#0	Sus Vib 3 Bows
	G0	Sus Vib 4 Bows
	G#0	Sys NV 4 Fast Bows
	A0	Ornament
	A#0	Bend
	B0	Double Bend
	C1	Bend Rd

Dilruba	Vel 1	
Live 1	Vel 2	

Legato MOD

NV Vib DXF

Performances

Perf MOD Start 1
Perf MOD Start 2
Perf MOD Start 3
Perf MOD Start 4
Perf MOD Start 5

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

INDIA: SAROD (STREICHINSTRUMENT)

Elements

Bend Down H
Bend Down W
Bend Up H
Bend Up W
Double RR
Grace Bend BB
Ornament H
Ornament W
Short Vib RR
Slide Down RR
Slide Up RR
Sus RR
Tremolo
Vib Fall RR

KS, DXF, Legato, and LIVE

Sarod	C0	Sus RR
KS Master & KS Elements	C#0	Short Vib RR
	D0	Double RR
	D#0	Grace Bend RR
	E0	Ornament H
	F0	Ornament W
	F#0	Bend Down H
	G0	Bend Up H
	G#0	Bend Up W
	A0	Bend Up W
	A#0	Vib Fall RR
	B0	Slide Down RR
	C1	Slide Up RR
	C#1	Tremolo

Sarod	Vel 1
Live 1	Vel 2
Sarod	Vel 1
Live 2	Vel 2
Sarod	Vel 1
Live 3	Vel 2

Performances

Perf MOD Start 1
Perf MOD Start 2
Perf MOD Start 3

INDIA: TANPURA (BLASINSTRUMENT)

Drone

Drone Perf

Das Persische Reich

PERSIAN EMPIRE: 30-KÖPFIGES STREICHERENSEMBLE

Elements

	Marcato RR x4	
	Sus	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
30-pc String Section	C0	Sus
KS Master & KS Elements	C#0	Marcato RR x4
Legato MOD		
Legato MOD ACC		
DXF		
DXF ACC		

PERSIAN EMPIRE: DUDUK (BLASINSTRUMENT)

Elements

	Bend Cres Fast	
	Bend Cres	
	Bend H Vib	
	Double Bend Cres	
	Double Cres Fast	
	Double Cres	
	Double Ornament Vib	
	Exp Fast	
	Exp Medium	
	Ornament Vib	
	Sus NV	
	Sus Vib Fast	
	Sus Vib	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Duduk	C0	Sus RR
KS Master & KS Elements	C#0	Short Vib RR
	D0	Double RR
	D#0	Grace Bend RR
	E0	Ornament H
	F0	Ornament W
	F#0	Bend Down H
	G0	Bend Up H
	G#0	Bend Up W
	A0	Bend Up W
	A#0	Vib Fall RR
	B0	Slide Down RR
	C1	Slide Up RR
	C#1	Tremolo

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

Duduk	Vel 1
Live 1	Vel 2
Duduk	Vel 1
Live 2	Vel 2
Duduk	Vel 1
Live 3	Vel 2
Legato MOD Exp	
Legato MOD Vib	
NV Vib DXF	
Performances	
	Perf MOD Start 1
	Perf MOD Start 2
	Perf MOD Start 3

PERSIAN EMPIRE: E. CELLO (STREICHINSTRUMENT MIT BOGEN)

Elements

Col Legno RR
Cres FX
Double Bow UpDown RR
Det NV
Det Vib
Detache Exp
Ethnic Bend
Ethnic Trill
FX 1
FX 2
FX 3
Lyrical
Marc RR
Ricochet
Sfz F
Spic RR
Stac Fast RR x8
Sus Fast Vib
Sus NV
Sus Short NV
Sus Short Vib
Sus Slow Vib
Tremolo Hard

KS, DXF, Legato, and LIVE

E.Cello	C0	Sus Fast Vib
KS Master & KS Elements	C#0	Sus Slow Vib
	D0	Sus Short Vib
	D#0	Detache Vib
	E0	Detache Exp
	F0	Lyrical
	F#0	Sus NV

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

	G0	Sus Short NV
	G#0	Detache NV
	A0	Double Bow UpDown
	A#0	Ethnic Bend
	B0	Ethnic Trill
	C#5	Sfz F
	D5	Col Legno RR
	D#5	Marcato RR
	E5	Spic RR
	F5	Stac Fast RR
	F#5	Richocet
	G5	Trem hard
	G#5	Cres FX
E. Cello	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
E. Cello	Vel 1	
Live 2	Vel 2	
E. Cello	Vel 1	
Live 3	Vel 2	
Legato MOD Exp		
Lyrical NV Vib DXF		
NV Vib DXF		
Performances		
	Perf MOD Start 120bpm 1	
	Perf MOD Start 120bpm 2	
	Perf MOD Start 130bpm 1	
	Perf MOD Start 130bpm 2	
	Perf MOD Start 140bpm 1	
	Perf MOD Start 140bpm 2	
	Perf MOD Start 150bpm	
	Perf MOD Start C Asian 1	
	Perf MOD Start C Asian 2	
	Perf MOD Start C Asian 3	
	Perf MOD Start C Ethnic	
	Perf MOD Start E Asian	
	Perf MOD Start E Ethnic 1	
	Perf MOD Start E Ethnic 2	
	Perf MOD Start Em Asian	

PERSIAN EMPIRE: KEMENCHE (STREICHINSTRUMENT MIT BOGEN)

Elements

	Exp Vib
	Marcato RR
	Sfz
	Spic RR x4
	Sus Vib Acc
	Sus Vib

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

KS, DXF, Legato, and LIVE

Kemenche	C0	Sus Vib
KS Master & KS Elements	C#0	Sus Vib Acc
	D0	Exp Vib
	D#0	Sfz
	E0	Marc RR
	F0	Spic RR
Kemenche	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Kemenche	Vel 1	
Live 2	Vel 2	
Kemenche	Vel 1	
Live 3	Vel 2	
Legato MOD		
Performances		
		Perf MOD Start 1
		Perf MOD Start 2
		Perf MOD Start 3
		Perf MOD Start 4
		Perf MOD Start Long

PERSIAN EMPIRE: NAY FLUTE (BLASINSTRUMENT)

Elements

Nay 1

Bend Down
Harm
Marcato RR
Ornament
Sus Long
Sus NV 1
Sus NV 2
Portato
Vib 1
Sib 2
Trill

Nay 2

Bend
Exp
Horror Trill
Marc RR x3
Non Vib
Ornament 1
Ornament 2
Ornament 3
Sus Mys P
Vib Flutter
Sus Vib

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

	Trill	
Nay 3		
	Bend Down	
	Exp 1	
	Exp 2	
	Exp 3	
	Non Vib	
	Ornament 1	
	Ornament 2	
	Ornament 3	
	Sus Acc 1	
	Sus Acc 2	
	Sus NV	
	Sus Vib 1	
	Sus Vib 2	
	Trill 1	
	Trill 2	
KS, DXF, Legato, and LIVE		
Nay 1 KS Master & KS Elements	C0	Sus Vib 1
	C#0	Sus Vib 2
	D0	Sus Long
	D#0	Sus Portato
	E0	Sus NV 1
	F0	Sus NV 2
	F#0	Ornament
	G0	Bend Down
	G#0	Harm
	A0	Trill
Nay 2 KS Master & KS Elements	C0	Sus Vib
	C#0	Sus Vib Flutter
	D0	Sus Mys P
	D#0	Exp
	E0	Non Vib
	F0	Bend
	F#0	Ornament 1
	G0	Ornament 2
	G#0	Ornament 3
	A0	Trill
Nay 3 KS Master & KS Elements	C0	Sus Vib 1
	C#0	Sus Vib 2
	D0	Sus Acc 1
	D#0	Sus Acc 2
	E0	Exp 1
	F0	Exp 2
	F#0	Exp 3
	G0	Sus NV

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

	G#0	Non Vib
	A0	Bend Down
	A#0	Ornament 1
	B0	Ornament 2
	C1	Ornament 3
	C#1	Trill 1
	D1	Trill 2
Nay 1	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Nay 2	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Nay 3	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Nay 1 NV Vib DXF		
Nay 2 NV Vib DXF		
Nay 3 NV Vib DXF		
Performances		
		Perf MOD Start 1
		Perf MOD Start 2
		Perf MOD Start 3
		Perf MOD Start 4
		Perf MOD Start 5
		Perf MOD Start 6
		Perf MOD Start 7
		Perf MOD Start 8
		Perf MOD Start 9

PERSIAN EMPIRE: QANUN (STREICHINSTRUMENT)

Elements

Double Hit
Gliss
Sus RR
Thumb RR
Tremolo Cres
Tremolo Sfz
Tremolo

KS, DXF, Legato, and LIVE

Qanun	C0	Sus RR
KS Master & KS Elements	C#0	Thumb RR
	D0	Double Hit
	D#0	Gliss
	E0	Tremolo
	F0	Tremolo Cres
	F#0	Tremolo Sfz
Qanun	Vel 1	
Live 1	Vel 2	
Performances		

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

Perf MOD Start 1
Perf MOD Start 2

PERSIAN EMPIRE: TAR (STREICHINSTRUMENT)

Elements

Bend
Double
Mute RR x4
Ornament 1
Ornament 2
Slide Down
Slide Up
Sus NV RR
Sus Vib RR
Tremolo
Trill
Triple

KS, DXF, Legato, and LIVE

Tar	C0	Sus Vib RR
KS Master & KS Elements	C#0	Mute RR
	D0	Sus NV RR
	D#0	Double
	E0	Ornament 1
	F0	Ornament 2
	F#0	Bend
	G0	Slide Down
	G#0	Slide Up
	A0	Triple
	A#0	Trill
	B0	Tremolo
	C1	Tremolo Cres

Tar	Vel 1	
-----	-------	--

Live 1	Vel 2	
--------	-------	--

Tar	Vel 1	
-----	-------	--

Live 2	Vel 2	
--------	-------	--

Tar	Vel 1	
-----	-------	--

Live 3	Vel 2	
--------	-------	--

Tar	Vel 1	
-----	-------	--

Live 4	Vel 2	
--------	-------	--

Tar	Vel 1	
-----	-------	--

Live 5	Vel 2	
--------	-------	--

Performances

Perf MOD Start 1
Perf MOD Start 2
Perf MOD Start 3
Perf MOD Start 4

Begriffe und Abkürzungen

BEGRIFFE & ABKÜRZUNGEN			
Abkürzung	engl. Bedeutung	Bedeutung	Beschreibung oder Beispiel
5th		perfekte Quinte	Ein Gleiten oder ein Akkord in perfekter Quinte
Acc	Accent	Akzent	Ein Akzent, wenn der Bogen in die Saite gerissen wird oder wenn die Zunge das Blasloch verschließt
Arp		Arpeggio	Ein Akkord, der nach oben oder nach unten in einzelne Noten nacheinander aufgelöst wird.
Bend	Bend of note	Ziehen der Note	Eine Tonhöhenveränderung der Note ohne Pause
Bow		Bogen aus Pferdehaar oder Holz	Saiteninstrument mit der Bogenrichtung rauf oder runter
Bridge		Hölzernes Objekt unter den Saiten	Wenn nahe der Brücke gespielt wird, klingt der Ton nasaler und dünner
Chrom		Chromatisch	Gestimmte perkussive Wiedergabe oder wenn die Töne in der Tonhöhe angepasst werden, um alle 12 Töne einer Oktave anbieten zu können
Dbl	Double	Doppelt	gedoppelte Artikulation
DN	Down	Runter	Die Richtung des Bogens bei einem Streichinstrument
Drn	Drone	Drönen	Eine geloopte grundlegende Wiedergabe eines Streich- oder Blasinstrumentes
Exp	Expression	Ausdruck	Ein übertriebenes Crescendo gefolgt von einem Decrescendo
f		Forte	Der italienische Ausdruck für mehr Dynamik
Fall		Fallen	Ein Abfallen der Tonhöhe am Ende der Phrase
Flutter		Flatterzunge	Eine starke Vibration, die durch eine schnelle Zungenbewegung erzeugt wird
Fast		Schnell	Eine kurze Phrase
FX	Effects	Effekte	Charakteristische oder nicht charakteristische Wiedergabe von nicht-musikalischen Tönen eines Instrumentes
Gliss	Glissando	Glissando	Ein italienischer Ausdruck für das Ändern der Tonhöhe, aufwärts oder abwärts, schnell und gleitend
Grace	Grace note	Vorschlagsnote	Arrhythmische Verzierung ober- oder unterhalb des Grundtones
Harm	Harmonic	harmonisch	Ein Flageoletton, der durch die Berührung der Saite oder durch Überblasen des Instrumentes erzeugt wird
Hi		hoch	Eine höher gestimmte Artikulation
Hard		hart / stark	Ein aggressiverer Anschlag
HT		Halbton	Der Intervall zwischen 2 benachbar-

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

			ten Tönen in der westlichen 12-Ton Skala
KS	Keyswitch		Ein spezielle Note, die zwischen verschiedenen Artikulationen umschaltet
Leg		Legato	Entwickelt, um schnelle und weiche Übergänge zwischen den Tönen zu ermöglichen
Live			Durch die Anschlagstärke wird zwischen verschiedenen Programmen umgeschaltet, um eine mehr realistischer und charakteristische Wiedergabe zu erhalten
Lng	Long	Lang	Ein längere Phrase der Artikulation
Low			Eine tiefer gestimmte Artikulation
Lyrical			Eine lyrischere Phrase
Med	Medium		Eine mittlere Dynamik
mf	Mezzo Forte		Ein italienischer Ausdruck für moderate höhere Lautstärke
Mldy	Melody	Melodie	Ein Programm, das die Charakteristiken des Instrumentes hervorhebt
MOD	Modulation crossfade	Überblendung	Überblendungen zwischen mehr als einer Artikulation
mp	mezzo piano		Ein italienischer Ausdruck für moderate weiche Lautstärke
Mute FX	Mute Effects	Stummer Effekt	Ein Effekt, der die Saiten abdämpft
Neck			Eine Artikulation, bei der das Plektum, die Finger oder der Bogen über dem Griffbret oder Hals des Instrumentes positioniert wird
NV/NVB/Non Vib	Non Vibrato		Eine Artikulation, bei der der Ton ohne Tonhöhenveränderung abgespielt wird
Oct	Octave	Oktave	Bei der Wiedergabe wird der Ton um ein Oktave nach oben oder nach unten verändert
Open			Am häufigsten durchgeführte Artikulation eines Instrumentes
Ornament			Eine kleine Verzierung, das ein Merkmal des Instrumentes ist
Overblwn	Overblown	Überblasen	Ein Blasinstrument wird überblasen, um einen Oberton oder einen Flageolettton statt des Grundtones zu bekommen
p	piano		Ein italienischer Ausdruck für eine weichere Dynamik
RT/Resonance	Release Trails	Ausklang	Das Nachklingen einer Artikulation in dem aufgenommenen Raum
RR	Round Robin		Die Wiedergabe einer Note wechselt zwischen dem Auf- und dem Abstrich, dem Streichen oder Zupfen oder der linke und rechten Hand.
Sautille			Eine Bogentechnik, ähnlich wie spiccato, aber sehr nahe an der Saite, was einen knalligen Ton erzeugt

QUANTUM LEAP SILK VIRTUELLES INSTRUMENT

Scrape			Das Plektrum wird über die Saiten gezogen, was einen sehr rauen Ton erzeugt
Sft	Soft	weich	Eine weiche Artikulation
Sfz	Sforzando		Ein italienischer Ausdruck für eine stark akzentuierte Note
Sht	Short	kurz	Eine kurze Phrase
Sld	Slide	gleiten	Eine ununterbrochene Tonfolge deren Tonhöhe sich ändert
Slur			Ein weicher Übergang in der Tonhöhe von einem Grundton zu einem anderen
Slw	Slow	langsam	Ein längere Phrase
Spic	spiccato		Ein italienischer Ausdruck für eine kurze Artikulation, wenn der Bogen von der Saite wegspringt
Spit			Kurze Akzente im natürlichen Timbre, wobei Spucke durch ein Blasinstrument gezwungen werden
Stac	staccato		Ein italienischer Ausdruck für eine steife und distanzierte Spielweise
Strum			Das charakteristische Geräusch beim Anschlag eines Plektrums bei der Schlagbewegung auf den Saiten
Sus	Sustained	gehalten	Eine gehaltene Phrase
Trem/Trm	Tremolo		Ein italienischer Ausdruck für eine schnelle Wiederholung des Grundtones.
Trl/Trill	Trill	Triller	Ein italienischer Ausdruck für die schnelle Wiederholung des Grundtones und der Note darüber oder darunter
UP		Auf	Die Richtung des Bogens bei einem Streichinstrument
VB/VIB	vibrato		Ein italienischer Ausdruck für die leichte und stetige Veränderung der Tonhöhe um den Grundtones
VS	Velocity Switch	Anschlagstärken-Umschalter	Ein Programm das die MIDI-Anschlagstärke nimmt und zwischen verschiedenen Artikulationen umschaltet
Western	Western Feel		Ein Gefühl, das nicht unbedingt charakteristisch für die musikalische Qualität des Instrumentes ist
WT	Whole Tone	Ganzton	Ein Intervall, der einen Ton (zwei Halbtöne) in der westlichen Zwölftonskala darstellt

EASTWEST/QUANTUM LEAP LICENCE AGREEMENT

EASTWEST END USER LICENCE AGREEMENT: Bitte lesen Sie die folgenden Vertragsbedingungen des Audio-Samples-Lizenzabkommens durch, bevor Sie diese nutzen. Durch Öffnen der Verpackung und der Installation dieser Audio-Samples erkennen Sie die Vertragsbedingungen an. Wenn Sie diesen Vertragsbedingungen nicht zustimmen, öffnen Sie diese Verpackung nicht oder benutzen Sie die Audio-Samples nicht. East West Sounds, Inc (Lizenzgeber) garantiert, dass alle Samples auf den CDs/DVDs speziell für dieses Produkt erstellt und aufgenommen wurden und etwaige Ähnlichkeiten zu anderen Aufnahmen nicht beabsichtigt sind.

1. Die Audio-Samples auf den CDs/DVDs bleiben das Eigentum des Lizenzgebers und sind Ihnen nur lizenziert und nicht verkauft worden, um mit Ihrer Sampler-Software oder Ihren Instrumenten abgespielt zu werden.
2. Das Recht die beiliegenden Sounds zu nutzen ist nur dem originalen Endnutzer (Lizenznehmer) gestattet und ist NICHT übertragbar.
3. Der Lizenznehmer darf die Sounds modifizieren. DER LIZENZNEHMER DARF DIE SOUNDS FÜR KOMMERZIELLE ZWECKE INNERHALB VON MUSIKKOMPOSITIONEN NUTZEN.
4. Die folgenden Bedingungen betreffen die Nutzung der Loops (Kompositionen, die eine Kombination von Sound-Samples beinhalten, die wiederholt werden, um daraus ein fortlaufendes Musikstück entstehen zu lassen) innerhalb von „Musik oder Produktionsbibliotheken“ die an Dritte lizenziert werden. (1) Loops müssen innerhalb eines musikalischen Kontextes mit mindestens zwei anderen Instrumenten genutzt werden, die einen signifikanten Anteil an der Komposition haben. (2) Der komplette Loop darf zu keiner Zeit allein in der Komposition stehen. (3) Wenn Sie irgendwelche Zweifel daran haben, dass die Komposition einige der Kriterien nicht erfüllt, können Sie diese an licensing@eastwestsounds.com für eine schriftliche Zustimmung senden. Senden Sie bitte keine Audio- oder MP3-Dateien ein, senden Sie uns bitte stattdessen einen Link zu Ihrer Komposition auf Ihrer Webseite.
5. Diese Lizenz verbietet ausdrücklich den Wiederverkauf, die Lizenzierung oder jede andere Art des Vertriebes dieser Sounds, sowohl so, wie sie auf den CDs/DVDs vorliegen, als auch jede Modifikation davon. Sie dürfen die beiliegenden Sounds weder verkaufen, verleihen, vermieten, verleasen, abtreten, auf einen Server herauf laden oder von einem Server herunter laden, noch dürfen Sie einen oder alle Sounds an einen anderen Nutzer weitergeben und nicht in einem konkurrierenden Produkt nutzen.
6. Der Lizenzgeber kann nicht haftbar gemacht werden, wenn der Inhalt dieser CDs/DVDs nicht für den geplanten Zweck des Lizenznehmers eingesetzt werden können.

Wenn Sie Zweifel über die Nutzung der Software haben, wenn Sie sich bitte per Fax an East West Sounds, Inc.: (USA) 323-957-6966 oder senden Sie eine E-Mail an licensing@eastwestsounds.com.

ALLE RECHTE VORBEHALTEN. © 2007 EAST WEST SOUNDS, INC.

Windows XP/Vista sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen von Intel. VST Instrumente ist ein eingetragenes Warenzeichen von Steinberg Media Technologies AG. OS X, Audio Units und Core Audio sind eingetragene Warenzeichen von Apple, Inc. Alle anderen Produkte und Firmennamen sind Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer. Alle Spezifikationen können sich jederzeit ohne Ankündigung ändern.