



PLAY

**EastWest/Quantum Leap
Symphonic Orchestra
Virtuelles Instrument**

Benutzerhandbuch

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

© East West Sounds, Inc., 2008. 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

- 4 Über EastWest
- 5 Produzent: Doug Rogers
- 7 Produzent: Nick Phoenix
- 8 Aufnahmetechniker: Prof. Keith O. Johnson
- 9 Danksagung
- 11 Wie man dieses und andere Handbücher benutzt
- 12 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

[Klicken Sie hier, um das Haupt-navigationsdokument 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. Terminator 3, Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs, Harry Potter 5, Star Wars Episode 2, Spiderman 3, Fluch der Karibik 3, Blood Diamond, Nachts im Museum, 300 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 der Renovierung von Designer Philippe Starck fünf Aufnahmestudios und ist das weltweite Hauptquartier von EastWest.

Produzent: Doug Rogers

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. In den späten 80ern veröffentlichte er die allererste kommerzielle Schlagzeug-Sample-CD. Danach folgte die mehrfach ausgezeichnete „Bob Clearmountain Drums“-Sample-Kollektion.



In den folgenden Jahren definierte er die Soundware-Industrie quasi neu. EastWest brachte in den frühen 90igern Loop-Sample-Bibliotheken auf den Markt, kurz darauf folgten die ersten Midi-Loops (Dance/Industrial). Er gab die erste Sample-Bibliothek heraus, die mehrfache Dynamiken enthielt, gefolgt von der ersten Sample-Bibliothek, die direkt von der Festplatte abgespielt wurde, eine Innovation, die zu der heute vorhandenen detaillierten Kollektion führte. Seine jüngste Produktion ist das Symphonic Orchestra (ausgezeichnet vom Keyboard Magazin „Key Buy Award“, EQ Magazine „Exceptional Quality Award“, Computer Music Magazine „Performance Award“ und von G.A.N.G. [Game Audio Network Guild] „Best Sound Library Award“) und Symphonic Choirs (ausgezeichnet vom Electronic Musician „2006 Editor’s Choice Award“, G.A.N.G. „Best Sound Library Award“ und vom Keyboard Magazine „Key Buy Award“).

Er überredete die Audiolegende Prof. Keith O. Johnson das EWQLSO und EWQLSC aufzunehmen und hatte die revolutionäre Idee alle Instrumente und Stimmen gleichzeitigen mit 3 Stereomikrofonen aufzunehmen, sodass der Benutzer sowohl den Klang des Instrumentes und die Akustik der Konzerthalle kontrollieren, als auch Sourroundmixes erstellen kann.

Seine letzten Produktionen, Quantum Leap Pianos, auch hier mit 3 Stereomikrofonen aufgenommen und die detaillierteste virtuelle Klavierkollektion die je produziert wurde, und Fab Four, inspiriert durch die Beatles. Hier wurden dieselben alten Instrumente und das original EMI/Abbey Road Aufnahmeequipment benutzt, das auch schon die Beatles nutzen, um ihre Musik aufzunehmen. Er überredete die Audiolegende Ken Scott, der auch bei der Aufnahme von 5 Beatle-Alben involviert war und als Toningenieur für die „Magical Mystery Tour“ und „The Beatles“ (auch bekannt als das weiße Album) arbeitete, um mit ihm an Fab Four zu arbeiten.

Er kaufte außerdem 2006 eines der in Hollywoods bekanntesten Studiokomplexe, vorher bekannt unter dem Namen United Western (jetzt EastWest Studios). Es bekam mehr Entwicklungsauszeichnungen und RIAA zertifizierte Gold- und Platinaufnahmen als jedes andere Studio. Er überredete den internationalen Topdesigner-superstar Philippe Starck, die nicht technischen Bereiche der Studios neu zu designen. Über die letzte Dekade hinweg ist er eine Partnerschaft mit dem Produzenten und Komponisten Nick Phoenix eingegangen, um Quantum Leap zu gründen, eine Unterabteilung von EastWest und um hochqualitative kompromisslose Sample-Bibliotheken und virtuelle Instrumente zu produzieren. Die virtuellen Instrumente von EastWest/Quantum Leap sind die wohl besten zu Zeit erhältlichen und werden täglich bei den Who's who der Musikbranche eingesetzt.

Seine letzte technische Errungenschaft wurde 2007 auf der NAMM-Show vorgestellt: der Welt erste 64-bit Audioengine mit dem Namen PLAY. Sie treibt EastWest/Quantum Leaps letzte Suite von virtuellen (Software) Instrumenten an.

Produzent: Nick Phoenix

Geboren in London, England, begann er 1967 Filmtrailer und 1994 Werbespots zu komponieren. Bis heute hat er die Musik für über 1000 Werbekampagnen und Filmmusiken geschrieben oder lizenziert. Rendition, Spider-Man 3, Golden Compass, The Assassination of Jesse James, Pirates of the Caribbean 3, Babel, Hitman, I Am Legend, 300, No Country For Old Men, Harry Potter 5, The Brave One, Wall-E, Blood Diamond, Speed Racer und Night at the Museum sind nur ein paar Beispiele. 2006 gründeten Nick und Thomas Bergersen die ultimative Trailermusikfirma „Two Steps From Hell“. www.twostepsfromhell.com



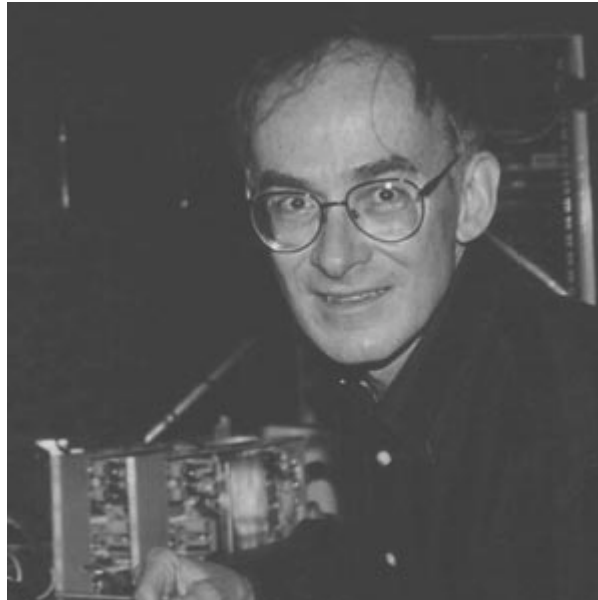
Nick hat ebenso unzählige TV-Shows für NBC, CBS, Showtime und Fox. „In Pot We Trust“, ein Dokumentarfilm, erscheint im Herbst 2007.

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 von der Kritik gefeierten Produzenten von High-End Sample-Bibliotheken und virtuellen Instrumenten entwickelt. Die 10-jährige Partnerschaft mit Doug Rogers und EastWest führte zu zahlreiche prämierte Softwaretitel wie Stormdrum, Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, RA, Voices of Passion, Ministry of Rock, Gypsy, QL Pianos, VOTA, QL Brass, QL Guitar and Bass, Hardcore Bass, Goliath and Colossus.

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

Aufnahmetechniker: Prof. Keith O. Johnson

Prof. Keith O. Johnson verbrachte über 30 Jahre damit, sich eine Reputation für innovatives Denken, technische Leistungen und Musikalität aufzubauen. Das brachte ihn in eine Position der Audio-Industrie, in der nur eine Handvoll von Visionären zu finden sind. Seine intensiven Untersuchungen der elektronischen Verhaltensweisen und der akustischen Wahrnehmung führten dann vor kurzem zu der Entwicklung (zusammen mit dem Digitaltechniker Michael Pflaumer) des revolutionären High Definition Compatible Digital Encoder-Prozesses, produziert und vermarktet von Pacific Microsonics (und von Microsoft übernommen). HDCD gilt weithin als der genaueste Aufzeichnungsprozess, der jemals erfunden wurde. Seine mehr als 90 Aufnahmen gelten seit langem als der Standard für High Fidelity und umfassen drei Grammy-Preise und acht weitere Grammy-Nominierungen.



EINIGE REZENSIONEN SEINER AUFNAHMEN:

„Wie Johnson diesen großen Höhepunkt am Ende der Tänze sauber aufs Band bekommen hat, übersteigt die Ingenieurskunst und geht in das Reich der Magie“ -- Harry Pearson, THE ABSOLUTE SOUND

„Keith Johnson's Aufnahme, Mastering und Produktion haben in diesem Fall die beste Orchesteraufnahme produziert, die ich je gehört habe...“ – Russell Lichter, SOUNDSTAGE

Danksagung

Produzenten

Doug Rogers und Nick Phoenix

Aufgenommen von

Prof. Keith O. Johnson

Spezielles Aufnahmeequipment entwickelt und gebaut von

Prof. Keith O. Johnson

Aufnahmeleiterassistent

Rhys Moody

Konzept von

Doug Roger, Nick Phoenix und Rhys Moody

Sample-Bearbeitung

Arne Schulze, Nick Phoenix, Claudia Phoenix, Rhys Moody, Justin Harris, Scott Plunkett, Pierre Martin, Charles Fielding, John Hug, Robert Phoenix, Scott Jennings, James Rickabaugh, Pacemaker, Rob Williams, Michael Becker, Jonathan Marmor, Nick Pavey, und Jared Selter

Software

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

Programmierung

Nick Phoenix und Justin Harris

Artikulationen

Nick Phoenix

Performance Programmierung

Günter Hirscher

Surround Looping und spezielle Bearbeitungstools

Arne Schulze

Künstlerischer Leiter

Steven Gilmore und Doug Rogers (Foto von Mike Itashiri)

Handbuch

John Philpit

Spezieller Dank

Alle Musiker (wir ziehen den Hut vor euch) und alle bei EastWest

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

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

Das Hauptnavigationsdokument

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

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für EastWest/Quantum Leap Symphonic Choirs 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 Hauptnavigationsdoku-

ment 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 Voices of the Passion, 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 Anwendern des EastWest PLAY Systems
- Neuigkeiten über kommende Versionen

Die Adresse ist

<http://support.soundsonline.com>

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

Die Adresse der Foren ist:

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



PLAY

2. EWQL Symphonic Orchestra, eine Übersicht

- 14 Das Konzept des Symphonic Orchestra
- 17 Die vier Editionen des Symphonic Orchestra
- 19 Symphonic Choirs, die Schwesternbibliothek
- 19 Was ist dabei
- 20 Hardware-Voraussetzungen
- 20 Bibliotheksspezifische Installationsanweisungen für das Symphonic Orchestra

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

EWQL Symphonic Orchestra, eine Übersicht

Das Konzept des Symphonic Orchestra

Das originale EastWest/Quantum Leap virtuelle Instrument Symphonic Orchestra ist das Ergebnis von Jahren der Planung, Besetzung, Aufnahme, Bearbeitung und Programmierung von über 100 kreativen Profis. Und die „Professional XP“ Erweiterung brauchte insgesamt weitere 3 Jahre, davon 2 Jahre an Nachbearbeitung und verdoppelte die Anzahl der Artikulationen. Jetzt, nach vielen Jahren von Planung und harter Arbeit, präsentieren wir Ihnen voller Stolz die neueste Version des Symphonic Orchestra, die von der neuen PLAY Advanced Sampling-Engine Gebrauch macht. Unser Ziel war es, ein virtuelles Instrument mit großem Orchester zu produzieren, das perfekt zu den vielfach ausgezeichneten EastWest/Quantum Leap Symphonic Choir passt. Es sollte Surround-Sound wiedergeben können und wurde dort aufgenommen, wo Chöre und Orchester am natürlichsten klingen, in einer hochmodernen Konzerthalle.

Zuerst mussten wir das richtige Team zur Durchführung unseres Planes finden. Für die Aufnahme der Klänge brauchten wir jemanden, der in der Vergangenheit schon beeindruckende Aufnahmen von Chören und Orchestern gemacht hatte. Die Antwort darauf war Prof Keith O. Johnson. Seine mehr als 90 Aufnahmen gelten seit langem als der Standard für High Fidelity und umfassen drei Grammy-Preise und acht weitere Grammy-Nominierungen. Alle Geräte der Aufnahmetechnik waren entweder von ihm handgefertigt oder umfassend geändert worden, um die Klangqualität zu verbessern.

Als nächstes mussten wir den richtigen Konzertsaal finden, um die EWQLSC und EWQLSO aufzunehmen. Glücklicherweise war auch hier seine Erfahrung von unschätzbarem Wert. Er hatte bereits in den meisten „schwierigen“ Konzertsälen der Welt Aufnahmen gemacht und er besitzt eine kurze Liste seiner Favoriten. Es ist extrem schwierig, eine populäre Konzerthalle für mehrere Wochen zu buchen, aber wir schafften es während der Sommerpause des Orchesters. Unnötig zu erwähnen, dass dem Orchester einige Tage der Sommerferien fehlten, da sie an diesem Projekt mitgearbeitet haben.

Nachdem die Aufnahmen abgeschlossen waren, nahm das Post-Production-Team seine Arbeit auf. Zu ihnen zählten einige der besten Sound-Designer und Programmierer der Branche. Eine spezielle Software wurde entwickelt, um mehrere Spuren gleichzeitig bearbeiten zu können, ohne dass sie sich in der Phase verschoben. Fast ein Jahr der Nachbearbeitung war notwendig, um das Endergebnis zu erreichen – ein Ergebnis, auf das wir alles sehr stolz sind.

Bislang hat das EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra mehr Auszeichnungen erhalten, als jede andere Orchester-Bibliothek, die jemals produziert wurde.

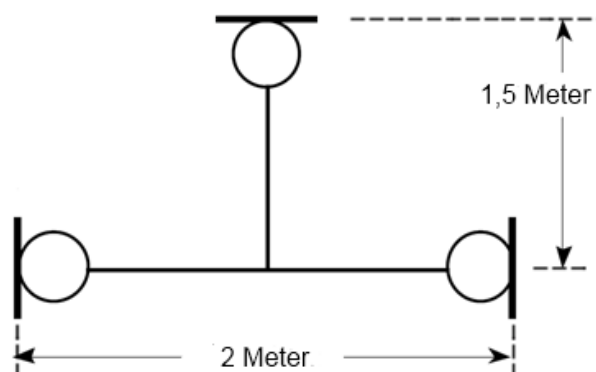
Die Entscheidung des EastWest/Quantum Leap Teams seinen eigenen Sampler zu entwickeln, die PLAY Advanced Sample Engine, bot die Gelegenheit, auf einer bereits beeindruckenden Palette von vorhanden Funktionen, vieles zu verbessern. Einige der neuen EWQLSO-spezifischen Funktionen, die in der PLAY Version eingebaut wurden, sind die Performance-Skripte, volle Integration der originalen und Pro XP Bibliotheken, mischen der verschiedenen Mikrofonpositionen am Bildschirm (nur Platinum und Platinum Pro), eine intelligentere Verarbeitung der Ausklänge und die Möglichkeit größere und flexiblere Keyswitches unterzubringen. Die gesamte Kollektion der Samples wurde neu programmiert, um die Möglichkeiten der neuen Play Engine auszunutzen. Wenn Sie von einer vorherigen Version updaten, dann stellen Sie sicher, dass Sie das PLAY System Handbuch gelesen haben, um zu wissen, wie alle neuen Funktionen benutzt werden können.

Wir hoffen, Sie mögen die neueste Inkarnation des EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra, so wie wir auch - und wir würden gern hören, was Sie damit erzeugt haben.

Technische Details der Aufnahmen

Jedes Instrumenten-Sample enthält hochauflösende Komponenten, aufgenommen von Mikrofongruppen, die den nahen, vollen und Raumanteil-Klang wiedergeben. Aufnahmen wurden mit dem Decca-Tree durchgeführt (siehe unten), wobei die vorderen Mikrofone omni-direktional sind, um den vollen Streicherklang einzufangen, Richtmikrofone in der Mitte, um die Holz- und Blechbläser einzufangen und eine Anzahl von Stereopaaren für Solo und Nahaufnahmen. Die Instrumente stehen auf der Bühne dort, wo sie auch normalerweise anzutreffen sind, so dass die Signale der Mikrofongruppen zusammen gemischt werden können und man das Gefühl hat, sowohl technisch als auch akustisch, eine Live-Aufnahme zu tätigen. Solisten können nach vorne gebracht werden, andere Instrumente können hervorgehoben werden, bleiben aber hinten im Orchester, auch Effekte wie Instrumente, die die Bühne verlassen haben, können alle mit der richtigen akustischen Perspektive gespielt werden.

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



zeugen und gleichzeitig sind genügend Informationen enthalten, um ein offenes und großes Klangbild zu erzeugen. Darüber hinaus erzeugt das mittlere Mikrofon ein stabiles mittiges Signal.

Viel Nachbearbeitung und aktive digitale Signalprozessoren waren notwendig, um die vielen zeitlichen Phasen der verschiedenen Sample-Gruppen abzugleichen. Darüber hinaus war ein großer Konzertsaal nötig, um klaustrophobische Klangwände zu vermeiden und den Klang der Instrumente so einzufangen, wie wir sie aus einer angemessenen Entfernung hören würden. Das schafft letztlich Klarheit im Mix.

Um noch etwas Raum zur Bearbeitung zu haben, wurde eine sehr hochwertige Aufnahmekette verwendet. FM-Mikrofone, die bis zu 26kHz aufnehmen, alle signalpfade waren mit diskreter Elektronik ausgestattet und die Umwandlung und Dateien sind mindestens 24-bit bei 88.2kHz. (Wir haben außerdem alles auch noch mit 176,4 kHz für spätere Updates aufgenommen.) Es sind daher Gigabytes von Daten nötig, um die Klänge der Instrumente aus verschiedenen Blickwinkeln, Positionen und Entfernungen zu speichern. Die sechskanaligen hochaufgelösten Dateien enthalten die Nahaufnahmen, Raumaufnahmen und Hallaufnahmen können ein echtes dreidimensionales Orchestergefühl entstehen lassen, wie bei einer guten Aufnahme.

Der Orchesterklang, wenn alle drei Mikrofonpositionen aus Platinum benutzt werden

Die Klangperspektive, z.B. nah oder entfernt, wurde während der Entwicklung der Musikinstrumente wichtig. Musikinstrumentenbauer haben ihren Klang in der geschlossenen Umgebung ihrer Werkstatt oder Studios entwickelt, Komponisten und Zuhörer erwarten aber die Instrumente innerhalb einer korrekten akustischen Umgebung. Beide Aspekte müssen aufgenommen und korrekt wiedergegeben werden, da der Zuhörer ein Instrument aus anderen Instrumenten heraushören kann. Rückkopplungsmechanismen, zusammen mit dem menschlichen Gehör, können die anderen Instrumente zurückstellen, so dass Sie entweder diffus oder als Ensemble klingen. Wenn wir ein Instrument sehen können, dann ist das sensitive Hören (auch als „Cocktail-Party Hören“ bekannt) sehr schnell und effektiv. Es funktioniert auch bei einem Live-Konzert, aber nicht für eine Aufnahme die vom „besten Platz des Hauses“ gemacht wurde. Ohne visuelle Wahrnehmung, nimmt ein Mikrofon von der Position aus immer einen diffusen Klang auf. Man kann die Lautsprecher exakt in einem symmetrischen Raum positionieren und über die Erfahrung meditieren, aber in der Regel ist immer eine Form der Anpassung erforderlich.

Ein gutes Aufnahme-Setup erfordert oft eine direkte Abnahme der Akzente, um das Ohr bei der Fokussierung zu unterstützen. Einmal eingesetzt wird der Akzent oft entfernt, da nur einige der Spots zur selben Zeit effektiv sind. Manchmal wird Hall eingesetzt oder es wird lauter eingestellt, um einen guten Eindruck der Konzerthalle

bei der Wiedergabe der Instrumente zu bekommen. Generell hat ein gutes Setup für eine Konzerthalle, die Möglichkeit Akzente aufzunehmen und wird, ähnlich wie früher, groß und breit klingen, wie oben beim Decca-Setup beschrieben. Kombinationen von Phaseninterferenzen, Klangüberschneidungen an den Mikrofonen, Laufzeitunterschiede und spezielle Gegebenheiten vermitteln einen „besten Platz“ Eindruck, obwohl die Mikrofone viel dichter an den Musikern stehen, als die Zuhörer in der Halle. Die direkte Wahrnehmung der Instrumente und die Auswirkung auf der Bühne und des Raumklangs sind durch die drei Mikrofonpositionen in der Platinum und Platinum Plus Editionen des EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra möglich.

Die vier Editionen des Symphonic Orchestra

Da nicht jeder alle Möglichkeiten braucht, die die Bibliothek aufnahmeseitig bietet, gibt es das virtuelle Instrument EWQLSO in vier verschiedenen Editionen zu unterschiedlichen Preisen.

Die vier Editionen sind:

- **Silber** enthält eine begrenzte Anzahl von Artikulationen aus einer einzigen Mikrofonposition als 16-bit Samples. Sehen Sie in der Tabelle der Artikulationen ab der Seite 45 nach, welche Artikulationen in der Silber Edition enthalten sind.
- **Gold** enthält alle aufgeführten Artikulationen aus einer Mikrofonposition als 16-bit Samples.
- **Platinum** enthält alle aufgeführten Artikulationen aus drei Mikrofonpositionen als 24-bit Samples.
- **Platinum Plus** enthält alle aufgeführten Artikulationen aus drei Mikrofonpositionen und sowohl die 16 also auch die 24bit Samples.

In allen anderen Dingen sind die vier Editionen identisch. Die folgende Tabelle stellt die Unterschiede zwischen den vier Editionen der EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra dar.

	Mikrofonpositionen			Bit-Tiefe		Jede aufgeführte Artikulation
	Close	Stage	Surround	16 bit	24 bit	
Silber		•		•		
Gold		•		•		•
Platinum	•	•	•		•	•
Platinum Plus	•	•	•	•	•	•

Silber Edition: PLAY Version im Vergleich zum Original

Die neue Silber Edition ist näher an der neuen Gold Version, als sie es in der originalen Silber Edition war. Drei signifikante Unterschiede gibt es in Bezug auf chromatisches Sampling, Ausklänge und der Benutzung von Keyswitches.

- In der originalen Silber Edition wurde Samples „gestretcht“, d.h. Samples für Noten, die es nicht auf der Festplatte gab, wurde die Noten genommen, die einen Halbton oder zwei neben der nicht vorhanden Note liegen und auf die richtige Tonhöhe transponiert. (Dieser Ansatz führt dazu, dass erheblich weniger

Platz auf der Festplatte in Anspruch genommen wird.) In der PLAY Version sind alle Noten als Samples vorhanden, so dass kein „Streching“ mehr erfolgen muss.

- Die originale Silber Edition enthält keine Ausklänge. Die PLAY Version enthält sie für ein mehr natürliches Ambiente.
- Die PLAY Version der Silber Edition enthält eine Auswahl von Keyswitches die denen der Gold und Platinum Editionen entspricht. Die Silber Edition nutzt nicht länger die „Legato-Pedal“-Keyswitches der früheren Versionen.

Das Ergebnis dieses Ansatzes der Silber Edition ist, dass der Anwender ein Erlebnis bekommt, dass sehr viel näher an der Gold Edition ist, inklusive dem EWQLSO Klang. Das bedeutet außerdem, dass der Silber Anwender, der auf die Gold Edition updatet, eine viel größere Anzahl von Artikulationen bekommt und die Projekte, die mit Silber begonnen wurden, nicht neu aufgesetzt werden müssen.

Insgesamt gesehen ist Silber identisch zur Gold Edition, nur mit weniger Artikulationen.

Lizensierung

Gold und Silber beinhaltet jeweils eine Lizenz, die es Ihnen erlaubt, die Bibliothek auf einem einzelnen Rechner zurzeit zu nutzen. Wenn Sie EWQLSO auf mehr als einem Rechner gleichzeitig laufen lassen wollen, dann kontaktieren Sie EastWest für zusätzliche Lizenzen.

Platinum Anwender erhalten 4 Lizenzen, je eine für jede Orchestersektion: Streicher, Holzbläser, Blechbläser und Perkussion. Das erlaubt es dem Anwender, jede der vier Sektionen auf einem separaten Rechner zu installieren, indem die Lizenzen auf verschiedenen iLok-Schlüsseln gespeichert werden. Diejenigen, die so große Projekte haben, dass Sie noch mehr Rechner einsetzen müssen, sollten EastWest für weitere Lizenzen kontaktieren.

Platinum Plus Anwender erhalten die gleichen 4 Lizenzen wie oben erwähnt und 4 zusätzliche Lizenzen (Streicher Plus, Holzbläser Plus, usw.) die Ihnen Zugriff auf den Plus-spezifischen Inhalt gibt. Wenn Sie zum Beispiel Platinum Plus auf einem Rechner laufen lassen wollen, so ist es nötig alle 8 Lizenzen auf einem iLok zu speichern.

Die korrespondierenden Lizenzen für Platinum und Platinum Plus müssen auf demselben Rechner installiert werden. Zum Beispiel: die Lizenzen von Brass Platinum und Brass Platinum Plus. Das heißt, dass die maximale Anzahl an Rechnern für eine Installation von Platinum Plus 4 ist, es sei denn, es wurden weitere Lizenzen erworben.

Mikrofonpositionen

Als die Produzenten die Live gespielten Orchesterinstrumente aufgenommen haben, wurde der Klang simultan von 3 Gruppen von Mikrofonen aufgenommen. Die Platinum und Platinum Plus Produkte enthalten die Samples von allen drei Mikro-

fonpositionen. Die Silber und Gold Produkte enthalten nur die Samples von einer Mikrofonposition. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt auf Seite 102 für mehr Details, inklusive den Vorschlägen, wie die Platinum und Platinum Plus Anwender Nutzen aus diesen extra Mikrofonpositionen ziehen können.

Bit-Tiefe

Die Samples von den Aufnahmen sind in 16-bit und 24-bit Audio verfügbar. Während die Wiedergabe der 24-bit Samples einen etwas detaillierteren Mix erzeugen kann (gerade wenn die Audioausgabe auf einem 16-bit Medium wie eine CD landet), so kann die Benutzung der 24-bit Samples einen größeren Einfluss auf die Hard- und Software haben. Die drei EWQLSO Editionen berücksichtigen dies.

Gold und Silber sind für diejenigen Anwender, für die die subtilen Vorteile von 24-Bit Mixing nicht so wichtig sind und wer die Ausgabe in ein 16-bit Medium tätigt.

Platinum ist für diejenigen Benutzer, die Computer besitzen, die auf die Handhabung der größeren Belastung von 24-Bit-Verarbeitung ausgelegt sind, und / oder auf 24-Bit-Medien (wie z.B. DVDs) ausgeben will.

Platinum Plus gibt Anwendern die Möglichkeit in jeder Umgebung, so wie es gebraucht wird, zu arbeiten. Das beinhaltet auch den Trick in 16-bit zu komponieren und aufzunehmen und dann schnell auf 24-bit umzuschalten, wenn die endgültige Abmischung gemacht wird. Mit dieser Möglichkeit können Sie eine 16-bit Aufnahme tätigen, die auf der Hardware mit 24-bit sonst Probleme gemacht hätte. Bei der finalen Abmischung werden dann einzelne Spuren auf 24-bit umgestellt und eingefroren. Lesen Sie dazu im Handbuch Ihres Sequenzer, wie man Spuren einfriert.

Symphonic Choirs, die Schwesternbibliothek

Das virtuelle Instrument EastWest/Quantum Leap Symphonic Choirs (EWQLSC) erweitert EWQLSO um einen Chor. Da Symphonic Choirs in derselben Konzerthalle mit dem gleichen Equipment und Aufnahmeleiter aufgenommen wurde, passt es perfekt zum Symphonic Orchestra.

EWQLSC betritt mit seiner Wordbuilder Technologie Neuland, die es dem Anwender erlaubt, auf einer einfachen Benutzeroberfläche Text für den Chor einzugeben. Einfach Worte phonetische eingeben und Symphonic Choirs erzeugt den gesungenen Text, den Sie eingegebenen haben. Besuchen Sie die EastWest Webseite (www.soundsonline.com), um mehr hierüber und die anderen virtuellen Instrumente zu lernen, die Symphonic Orchestra komplettieren können.

Was ist dabei

Die EastWest/Quantum Leap Bibliothek Symphonic Orchestra, die sie gekauft haben, enthält folgendes:

- Ein komplettes Set Sample-basierender Instrumente, wie es später im Handbuch noch näher beschrieben wird
- Eine Kollektion von 44,1 KHz Samples

- Die EastWest PLAY Advanced Sample Engine
- Der eindeutige Autorisationskode, welcher die Lizenz(en) darstellt, die sie gekauft haben
- Handbücher im Adobe Acrobat Format für sowohl das EastWest PLAY System, als auch das virtuelle Instrument EastWest/Quantum Leap Symphonic Choirs
- Ein Installationsprogramm, um die Bibliothek, die Software und die Dokumentation auf Ihrem Rechner zu installieren
- Ein Autorisationsassistenten, um die Lizenz in die Online-Datenbank einzutragen

Ein benötigtes Teil, welches nicht dabei ist, ist der iLok Sicherheitsschlüssel. Wenn Sie bereits einen von einem vorherigen Kauf besitzen, können Sie diesen benutzen. Ansonsten müssen Sie sich noch einen besorgen. Sie können diesen von vielen Händlern, die auch EastWest 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 weiterer Speicherplatz auf der Festplatte benötigt, je nachdem welche Symphonic Orchestra Edition installiert werden soll:

- Silber 11GB
- Gold 33 GB
- Platinum 116 GB
- Platinum Plus 194 GB

Bibliotheksspezifische Installationsanweisungen für das Symphonic Orchestra

Die Anweisungen wie das virtuelle Instrument PLAY installiert wird, steht in dem separaten PLAY Systemhandbuch. Nutzen Sie einen der Links zu den anderen Handbüchern in der rechten unteren Ecke auf jeder Kapiteltitelseite.

Platinum und Platinum Plus Installation

Beide Editionen des Symphonic Orchestra beinhaltet vier Orchestersektionen (Streicher, Holzbläser, Blechbläser und Perkussion), jedes mit seiner eigenen Lizenz. In diesem Fall erlaubt Ihnen das Setup-Programm auszuwählen, welche Sektion Sie installieren wollen (für den Fall, dass Sie die Streicher auf einem Rechner und die anderen Sektionen auf einem oder mehreren Rechnern installieren wollen). Sie werden ebenfalls nach einem Laufwerk und Verzeichnis gefragt, wohin jede Sektion installiert werden soll (für den Fall, dass Sie einige Sektionen auf demselben Rechner, aber die Bibliotheken auf separaten Festplatten installieren wollen).

Wenn Sie Platinum Plus installieren, dann wird das Setup-Programm die Plus-Dateien mit installieren und in dasselbe Basisverzeichnis wie die Platinum Dateien

kopieren. Daher können Sie kein anderes Ziel für die Platinum und Platinum Plus Dateien angeben.

Beachten Sie bitte: wenn Sie die Platinum und Platinum Plus Sektionen auf verschiedenen Rechnern installieren, dann müssen Sie die Lizenzen auf verschiedenen iLok-Sicherheitsschlüsseln installieren. Zum Beispiel, wenn Sie Platinum Plus wie folgt installieren:

- Computer 1: Streicher
- Computer 2: Holzbläser und Perkussion
- Computer 3: Blechbläser

Dann benötigen sie 3 iLok-Schlüssel und müssen die Lizenzen wie folgt installieren:

- iLok1: Streicher und Streicher Plus
- iLok2: Holzbläser, Holzbläser Plus, Perkussion und Perkussion Plus
- iLok3: Blechbläser und Blechbläser Plus

Deinstallation

Da das EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra Deinstallationsprogramm die Sample-Bibliotheken nicht entfernt, wenn Sie EWQLSO von einem oder mehreren Rechnern entfernen, müssen Sie die Bibliotheksdateien manuell vom Rechner löschen.



PLAY

3. Die Symphonic Orchestra Benutzeroberfläche

- 24 Master
- 26 Mikrofonregler
- 27 Performance Bedienelemente
- 28 Stereo Double Regler
- 28 Reverb Master
- 29 Voice Limit und Bit-Tiefe Regler
- 30 Artikulationsanzeige
- 32 Die grafische Darstellung der Hüllkurve
- 33 Die Browser-Ansicht

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

Die Symphonic Orchestra Benutzeroberfläche

Jede Bibliothek zeigt seine eigene Benutzeroberfläche, wenn das ausgewählte Instrument in der oberen rechten Ecke in der Combobox ausgewählt wurde. Die Grafik auf dieser Seite gibt eine Übersicht des gesamten Fensters in der Instrumentenansicht.

Ein Großteil der Benutzeroberfläche ist bei allen PLAY-System Bibliotheken identisch und die gemeinsam verwendeten Regler sind im PLAY Systemhandbuch beschrieben. Die Regler, die in diesem Handbuch beschrieben sind:

- Channel Source
- Tune
- Master Pan, Volume, Mute, Solo und Audio Channel Output



- Mikrofone
- Wiedergabe (Portamento, Repetition, Legato und Round Robin Reset)
- Stereo Double
- Reverb Master
- Voice Limit und Bit-Tiefe
- Artikulationen
- Die grafische Darstellung der Hüllkurve

Master Regler

Die Master-Regler sind in einem Bereich entlang der rechten Seite der EWQLSO-Benutzeroberfläche. Sie beeinflussen die Gesamtlautstärke der ausgewählten Stimmen.

Channel Source (Kanalursprung)

In der oberen rechten Ecke ist die Channel Source Drop-Down-Listbox. Stellen Sie mit dieser Liste ein, wie Sie die zwei Stereokanäle nutzen wollen:

Stereo nutzt die beiden Stereokanäle so, wie sie ursprünglich aufgenommen worden sind. Es findet keine Bearbeitung statt.

Mono (Sum) kombiniert den linken und den rechten Kanal in einen einzelnen Ausgang der beide Signale beinhaltet, so, als wenn nur ein Mikrofon in der Mitte der Bühne stehen würde.

Mono From Left kopiert den linken Audiokanal auf den rechten und verwirft das ursprüngliche Signal des rechten Audiokanals.

Mono From Right kopiert den rechten Audiokanal auf den linken und verwirft das ursprüngliche Signal des linken Audiokanals.

Stereo (Swapped) vertauscht die beiden Audiokanäle gegeneinander. Wegen der natürlichen Positionierung der EWQL Chöre auf der Konzertbühne, kehrt diese Einstellung die ursprüngliche Aufnahme um.

Viele Programme nutzen die Stereo-Einstellung, um den natürlichen Stereoklang beizubehalten. Eine der Mono-Einstellungen kann dazu genutzt werden, um eine einzelne Stimme in die Mitte der Bühne zu bringen, um eine Aufnahme aus der Vor-Stereo-Zeit zu erhalten oder für andere spezielle Effekte.



Die Tune Controls (Stimmungsregler)

Diese Regler bestehen aus zwei Köpfen, um zwischen groben (coarse) Stimmen und einem feineren (fine) Stimmen umschalten zu können und einem Regler und zwei digitalen Anzeigen. Wenn diese auf 0,0 stehen, ist das Instrument auf Konzertstimmung. Das grobe Stimmen geht in Halbton-Schritten nach unten oder oben. Das feinere Stimmen, in „Cents“ gemessen, verändert den Klang in 1/100stel Schritten nach oben oder unten. Eine mögliche Anwendung dafür ist zum Beispiel, den Chor rauf oder runter zu stimmen, um ihn zu einer Live-Aufnahme oder zu einer anderen Sample-Bibliothek anzupassen.

Veränderungen können gemacht werden, indem man den Knopf dreht (bei gedrückter Maustaste die Maus nach oben oder unten bewegen) oder durch Auswählen einer der beiden digitalen Anzeigen und Eingabe des neuen Wertes (durch Eingabe

des Wertes oder durch Drücken der Rauf/Runter Tasten auf der Rechnertastatur). Ein Doppelklick auf den Knopf stellt für den jeweils eingestellten Modus den Wert wieder auf null.

Hinweis: In PLAY gibt es zwei Wege eine musikalische Phrase zu transponieren: den Transpose-Regler und den Tune-Regler – aber sie arbeiten sehr unterschiedlich. 1.) Der Transpose-Regler kann die Noten nur in Halbton-Schritten nach oben oder unten transponieren, keine kleineren Schritte. Es ändert nichts an den Audiodaten, stattdessen ersetzt er die eingehenden MIDI-Daten mit einem höheren oder einem niedrigeren Wert. Wenn zum Beispiel der Transpose Regler auf +2 steht, wird eine gespielte MIDI-Note 60 (mittleres C) als MIDI-Note 62 abgespielt. 2.) Der Tune-Regler erlaubt Änderungen bis zu einem hundertsten eines Halbtones. Das Audio-signal wird gedehnt (für einen tieferen Ton) oder komprimiert (für einen höheren Ton). Für kleinere Änderungen von weniger als einer Quarte, ist der Effekt kaum wahrnehmbar, je größer die Änderung der Tonhöhe, desto mehr wird die Änderung zu hören sein. Beachten Sie, dass nur der Tune-Regler eines Instruments oberhalb oder unterhalb seines natürlichen Bereiches spielen lassen kann. Letztendlich hat das Transponieren keine Auswirkung auf die CPU-Leistung, Veränderungen der Tonhöhe mittels Tunings benötigt aber zum Teil signifikante CPU-Leistung.

Pan Control (Panoramaregler)

Der Panoramaregler schiebt die Position des Audiosignale nach links oder rechts, indem er die relative Lautstärke des linken oder rechten Audiokanals beeinflusst. Er bewahrt die relative Einstellung der einzelnen Knöpfe der Mikrofonregler.

Die Orchesterstimmen sind bereits in ihrer korrekten Position auf der Bühne mit den Bühnen- und Surround-Mikrofonen aufgenommen worden. Die Nahaufnahmen wurden mit den Instrumenten direkt vor dem Mikrofon stehend aufgenommen (also in der Mitte), aber bei den Nahaufnahmen der Stimmen sind die Panoramen so eingestellt, wie bei den anderen Mikrofonpositionen. Es ist nicht nötig die Panoramaeinstellungen der einzelnen Instrumente oder Orchestersektionen zu verändern, aber Sie können für spezielle Effekte oder Ihren eigenen Klang natürlich Änderungen vornehmen.

Sehen Sie eine sehr viel detailliertere Beschreibung über die Panoramaeinstellungen der EWQLSO Instrumente innerhalb eines „Soundsscape“ auf Seite 94.

Master Volume und Meters

Der vertikale Regler regelt die Lautstärke des gesamten Ausgangs. Es bewahrt den relativen Mix der Lautstärken, die mit den individuellen Mikrofonreglern eingestellt wurden.

Die zwei vertikalen Lautstärkebalken – je einer für rechts und links – zeigen in Echtzeit die Lautstärke des Ausgangssignals an.

Mute und Solo Buttons (Stummschaltung und Solo)

Der Knopf für die Stummschaltung schaltet temporär die ausgewählte Artikulation stumm, ohne die anderen Artikulationen zu beeinflussen. (Beachten Sie bitte, dass die Stummschaltung – wie alle Stummschaltungen in PLAY – nicht die Verarbeitung

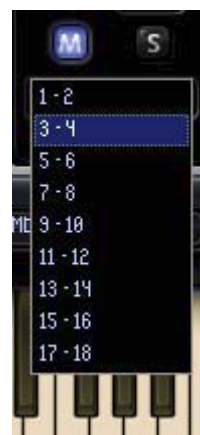
der eingehenden MIDI-Daten in PLAY stoppt, insofern führt die Verwendung der Stummschaltung nicht zu einer Reduzierung der CPU-Belastung. Wenn Sie temporär die Verarbeitung der Artikulation ausschalten möchten, dann nehmen Sie den Haken bei der geladenen Artikulation in dem Artikulationsregler raus.)

Der Solo-Knopf schaltet temporär alle anderen Artikulationen, die nicht auch auf Solo stehen aus. (Es gilt hier dasselbe, wie bereits im vorherigen Abschnitt beschrieben, bezüglich der CPU-Belastung.) Nutzen Sie den Knopf, um nur eine Stimme zu hören – oder ein paar – ohne dass dadurch die anderen, die gleichzeitig abgespielt werden, gestört werden.

Output Channel Control (Ausgangskanalliste)

Die Drop-Down-List am unteren Ende des Masterreglers (wie im Bild rechts zu sehen) erlaubt es dem Anwender, ein Stereoausgangskanalpärchen für die Audiowiedergabe auszusuchen. Diese Liste kann dazu benutzt werden, jedem Instrument einen eigenen Ausgang der Soundkarte (wenn es eigenständig läuft) oder im Sequenzer (wenn es als Plug-In läuft) zuzuweisen.

Wenn zwei oder mehr Stimmen sich in derselben Instanz von PLAY den gleichen Ausgang teilen, dann werden die Audiosignale zu einem einzelnen Stereosignal zusammengemischt.



Mikrofonregler

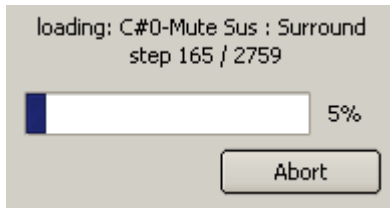
Als EastWest/Quantum Leap die Instrumente des Symphonic Orchestra aufgenommen hat, wurden dafür 3 Mikrofonsets an verschiedenen Stellen in der Konzerthalle benutzt:

- **Close:** direkt vor dem jeweiligen Instrument oder Sektion
- **Stage:** in der Mitte direkt vor der Bühne
- **Surround:** hoch oben hinten im Haus

Details über die drei Mikrofonpositionen finden Sie ab Seite 102.

Die Mikrofonregler, wie sie rechts mit einer aufgeklappten Drop-Down-Liste der Ausgangskanäle zu sehen sind, erlauben es dem Anwender, die Mikrofone auszuwählen, die für die Wiedergabe genutzt werden sollen und wie sie für die Audiospuren zusammengemischt werden sollen. Der Knopf oben kann den Klang für jede Mikrofonposition separat im Panorama positionieren. Der Lautstärkereglern kann die individuelle Lautstärke jedes Mikrofones einstellen.





Die drei Lichter oberhalb des Wortes „loaded“ geben an, ob die Samples für die Mikrofonposition geladen sind. Klicken auf einer der Lichter, werden die Samples in geladen oder aus dem Hauptspeicher des Rechners entfernt. Wenn Sie auf eines der Lichter

klicken, um die Samples einer neuen Mikrofonposition zu laden, erscheint ein kleines Fenster, wie hier links oben, und zeigt den Ladevorgang an. Hier können Sie auch das Laden der Samples abbrechen, sollten Sie Ihre Meinung geändert haben.

Unten ist ein Mute-Knopf (mit dem Buchstaben M) und ein Ausgangsknopf (mit den drei Punkten) zu finden. Der Mute-Knopf schaltet den Ausgang temporär für die Mikrofonposition ab. Der Ausgangsknopf erlaubt es dem Anwender, den Stereoausgang für diese Mikrofonposition zu bestimmen. Wenn „Default“ ausgewählt wurde, wird das Audiosignal zu dem Ausgangspaar geschickt, das in dem Masterregler in der rechten unteren Ecke eingestellt ist.

Performance Bedienelemente



Es sind vier Knöpfe in der Performance-Gruppe zusammengefasst. Dazu gehören drei Knöpfe, um bestimmte Skripte des Symphonic Orchestras ein- und auszuschalten,

- Portamento
- Repetition
- Legato

und ein Knopf, um die Round Robin Wiedergabe zurückzusetzen. Lesen Sie in dem Kapitel über die Wiedergabe-Skripte, beginnend mit der Seite 89 nach, wie die Skripte zu nutzen sind.

Wenn Sie die erste Artikulation laden, sind alle Skripte von EastWest voreingestellt. Wenn Sie sie mit einer anderen Standardeinstellung laden möchten, müssen Sie sie in einer .ewi Datei speichern und können diese dann später wieder laden.

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 üblich bei Streichern, der Posaune, der menschlichen Stimme und diversen anderen Instrumenten, die nicht auf die Wiedergabe der diatonischen Skala angewiesen sind. Wenn Portamento eingeschaltet wird, ist dieser Effekt eine subtile Art und Weise den Gesang 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.

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.

Round Robin Reset Knopf

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

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

Es gibt ein prinzipielles Problem mit der Round Robin Technologie und einen Weg, um 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 Anwender die Option, exklusiv nur das linke oder rechte Stereosignal zu nutzen, wenn „Stereo“ als Kanalquelle ausgewählt wurde. Bei allen anderen Einstellungen hat

dieser Regler keine Funktion.

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

Reverb Master

Der Reverb-Regler ist im PLAY Systemhandbuch beschrieben, aber bei den Symphonic Orchestra – und einer kleinen Anzahl anderer virtueller Instrumente von EastWest – gehört ein Master-Knopf zu dieser Gruppe. Wenn dieser Knopf gedrückt wird und das On-Licht angeht, wird der Hall für alle Instrumente in dieser Instanz von PLAY eingeschaltet, auch für Instrumente von anderen Bibliotheken, die den Master-Knopf nicht besitzen.



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

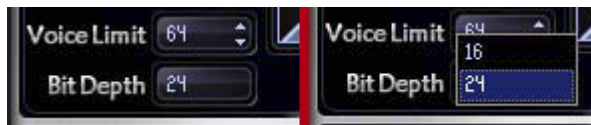
Die Ausführung eines hochqualitativen Halls kann sehr CPU-belastend sein und das ist der Grund, dass derselbe Hall für alle Instrumente einer Audiospur genutzt wird. Das Einschalten des Master-Knopfes, erlaubt es Ihnen eine einzelne Instanz des Hallprozessors zu nutzen und der Effekt wird dann auf mehrere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

Voice Limit und Bit-Tiefe Regler

Der Voice Limit Regler erlaubt es dem Anwender die maximale Anzahl von Stimmen anzugeben, um den Speicher des Rechners zu entlasten. Eine Stimme ist in diesem Zusammenhang eine Anzahl von Samples, die gleichzeitig gespielt werden. Und der Ausklang (Release Trail) jeder Note benutzt ebenfalls seine eigene Stimme. Es ist für eine einstimmige Melodie nicht unüblich, dass dafür 10 bis 20 Stimmen gebraucht werden, speziell dann, wenn sehr schnell gespielt wird, so dass mehrere Ausklänge simultan gespielt werden müssen. Der beste Weg zu sehen, wie viele Stimmen benötigt werden, um das Stück abzuspielen, ist, die Anzeige rechts oberhalb der Tastatur zu beobachten. Die Anzahl der maximal zu nutzenden Stimmen kann auf einen Wert zwischen 1 und 999 gesetzt werden. Die Standardanzahl ist 64.

Wenn der Wert zu niedrig eingestellt wurde, führt das dazu, dass Noten zu früh beendet werden, wenn PLAY sie stoppt, um die neuen Noten abspielen zu können. Wenn Sie Noten hören, die abgeschnitten werden, prüfen Sie, ob Sie den Wert erhöhen müssen (so wie weiter oben beschrieben).

Wenn der Wert zu hoch eingestellt ist, belegt dies nur unnötigen Speicher. Die maximale Anzahl von Stimmenpuffer, die reserviert werden können, ist nur von der Hauptspeichergröße des Rechners (RAM) limitiert. Je größer das Projekt, desto eher werden Sie mit zu wenig RAM zu kämpfen haben. In diesem Fall prüfen Sie die maximale Anzahl der Stimmen, ob Sie die eventuell etwas erniedrigen können.



Das Bild links zeigt den Regler des Voice Limits und die Bit-Tiefe Drop-Down-Liste. Auf der rechten Seite ist Drop-Down-Liste geöffnet, um die zwei möglichen Werte

anzuzeigen. Beachten Sie bitte, dass nur in der Platinum Plus Edition beide Werte auswählbar sind.

Die Bit-Tiefe erlaubt es dem Anwender einzustellen, ob er die 16-bit oder die 24-bit Samples abspielen möchte. Samples die mit der höheren Bit-Tiefe aufgenommen wurden, enthalten mehr Daten für eine realistischere Wiedergabe, speziell wenn mehrere Instrumente bei kleinen Lautstärken zusammengemischt werden. Aber denken Sie daran, dass 24-bit Samples 50% mehr RAM und mehr CPU-Leistung benötigen.

Beachten Sie bitte, dass einige Editionen des Symphonic Orchestra nur ein Set der Samples (16-bit oder 24-bit) installieren und daher diese Einstellungen nicht möglich sind:

- Silber: nur 16-bit
- Gold: nur 16-bit
- Platinum: nur 24-bit
- Platinum Plus: 16-bit und 24-bit

Artikulationsanzeige

Diese Anzeige ist viel größer und markanter als in anderen virtuellen Instrumenten von East-West und Quantum Leap. Wo andere maximal 4 Artikulationen zeigen, sind es bei EWQLSO bis zu 16 auf einmal.

Die ersten drei Spalten in der Artikulationsliste erlauben Ihnen folgendes zu tun:



Eine Artikulation ein- oder ausschalten: Klicken in die erste Spalte. Ein sichtbarer Haken zeigt an, dass die Artikulation gespielt werden kann.

Laden und Entladen der Samples: Klicken in der zweiten Spalte entlädt die Samples aus dem Speicher des Rechners, ein nochmaliges Klicken lädt sie wieder. Nutzen Sie diese Möglichkeit, um Samples, die Sie nicht benötigen, zu entladen, um CPU Ressourcen zu schonen.

Einstellen der Lautstärke einer individuellen Artikulation: Klicken und ein rauf oder runter bewegen mit der Maus erhöht oder erniedrigt die Lautstärke der Artikulation (ohne die anderen Artikulationen zu beeinflussen).

Die vierte Spalte zeigt den Namen der Artikulation oder anderer Komponenten für die Wiedergabe an, wie zum Beispiel die Ausklänge (Release Trails).

Stellen Sie sicher, dass Sie die Diskussion auf Seite 38 gelesen haben, wie man die Artikulationsliste nutzt, um die Ausklänge zu konfigurieren.

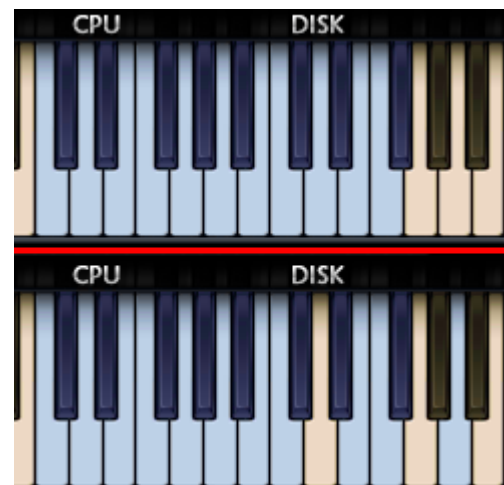
Ändern der Keyswitch-Noten in dem Artikulationsregler



Wenn Sie sich die Keyswitch-Datei ansehen, enthält die vierte Spalte die Keyswitch-Note als Präfix. Das „E0“ vor „Tremolo“ in der ersten Reihe im Bild, gibt an, dass die Note E0 auf die entsprechende Artikulation umschaltet. Die Liste zeigt die Standard-Keyswitch-Note jeder Artikulation an, aber die kann geändert werden.

Wenn Sie in der Liste der Artikulationen sind, können Sie mit der rechten Maustaste (PC) oder Strg-Klick (Mac) ein Kontextmenü mit allen

verfügbaren Noten öffnen, auf die Sie die Keyswitch-Note einstellen können. Das Bild links zeigt einen Teil des Kontextmenüs für „G#0-Exp Fast“. Der Haken neben G#0 zeigt die derzeitige Keyswitch-Note. Wählen Sie eine beliebige andere Note aus, um die Keyswitch-Note zu ändern. Das Bild rechts zeigt, wie die Keyswitch-Note von D1 auf A1 geändert wurde.



Diese Einstellungen haben einige Einschränkungen bezüglich der Note, die Sie auswählen. So seien Sie sich bitte folgendes bewusst:

- Wenn Sie eine Artikulation einer Note zuweisen, die bereits einer anderen Artikulation zugewiesen ist (und Sie ändern diese nicht), dann wird diese Keyswitch-Note beide, die alte und die neue, Artikulationen gleichzeitig ansteuern. Das kann manchmal nützlich sein, führt aber oft zu Problemen.
- Wenn Sie eine Artikulation eine spielbare Note (weiße Tasten auf der Bildschirm-Tastatur) zuweisen, dann wird das Spielen der Note auch die Artikulation ändern. (Die Artikulation startet sofort nach dem Loslassen der Taste, die Note selbst wird noch nicht mit der neuen Artikulation gespielt, es beginnt immer mit der nächsten Note.)
- Wenn Sie die Keyswitch-Note für die gerade ausgewählte Artikulation ändern, dann werden alle Noten temporär gestoppt, bis Sie eine neue Artikulation durch Spielen einer Keyswitch-Note ausgewählt haben. Auf der Bildschirm-Tastatur werden alle weißen Tasten zu dunkelgelb. (Bedenken Sie, dass die tiefste Keyswitch-Note – normalerweise C0 – die Standard-Keyswitch-Note ist und es wird davon ausgegangen dass sie „jetzt ausgewählt“ ist, bis eine andere Keyswitch-Note eingestellt wurde.)
- Wenn Sie das Kontext-Menü in einem Slot öffnen, das keine Keyswitch-Note enthält, wird der Wert „None“ angezeigt und es ist nicht möglich eine Keyswitch-Note zuzuweisen.
- Diese Einstellungen funktionieren auch mit den alten Keyswitches im Verzeichnis „6 Old Keysw“. Diese Dateien sind aus Kompatibilitätsgründen für Projekte mit früheren Versionen von EWQLSC mit dabei. Es gibt nur wenige Gründe diese zu nutzen, statt der Master Keyswitches.

Beachten Sie bitte, dass das Ändern der Keyswitch-Note eines Slots nicht den Namen in der Liste ändert. Wenn Sie zum Beispiel die Keyswitch-Note von D#0 auf F1 ändern, bleibt „D#0“ weiterhin im Namen. Der einzige Weg herauszufinden, welche Keyswitch-Note dem Slot zugewiesen ist, ist das Kontext-Menü zu öffnen und dort nachzusehen, welche Note ausgewählt wurde.

Wenn Sie diese Einstellungen öfter nutzen, sollten Sie sich eine Liste anlegen, welche Noten wie und wo belegt sind. Sie sollten die .ewi-Datei dann unter einem neuen Namen speichern, so dass Sie Ihre veränderten Einstellungen später für zukünftige Projekte wieder laden können.

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.

Die Hüllkurve hat im Vergleich zu den anderen Bibliotheken einen Knopf mehr: den Curve-Knopf. Er beeinflusst die Anschlagskurve (was aber nicht in der Grafik angezeigt wird). Wenn der Knopf ganz links (bei 0%) steht, startet der Anschlag sehr langsam und mit einem großen Teil des Anschwellens der Lautstärke sehr spät, wenn er ganz rechts steht (bei 100%) ist die Lautstärke sofort da. Dieser Unterschied fällt am meisten bei längeren weichen Anschlägen auf.

Beachten Sie bitte, dass das Bild 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.

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.



4. Instrumente, Artikulationen, Keyswitches

- 35 Organisation der Symphonic Orchestra Bibliothek
- 36 Nutzen der Instrumente und Ihrer Artikulationen
- 40 Namen der Artikulationen
- 44 Strukturen der Instrumententabellen
- 45 Die Familie der Streicher
- 52 Die Familie der Holzbläser
- 65 Die Familie der Blechbläser
- 71 Chor und Kirchenorgel (nur Silber Edition)
- 71 Perkussionstabellen
- 85 Abkürzungen, die in den Instrumentennamen benutzt werden

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

Instrumente, Artikulationen und Keyswitches

Dieses Kapitel liefert Ihnen alle Informationen die spezifisch für jedes Instrument in dem Symphonic Orchestra sind, genauso wie ihre Artikulationen und Keyswitches. Vielleicht möchten Sie ja diese Seiten ausdrucken, um die Tabellen als Referenz zu nutzen.

Organisation der Symphonic Orchestra Bibliothek

In der größten Version besteht die EWQLSO aus vier Orchestersektionen (oder 5 im Fall der Silber Edition), die den Gruppen eines realen live Orchesters entspricht:

- Streicher
- Holzbläser
- Blechbläser
- Perkussion
- Chor (nur Silber)

Innerhalb der ersten drei dieser Gruppen enthält EWQLSO sowohl Instrumentensektionen als auch Soloinstrumente. Die Tabellen später in diesem Kapitel listen die Sektionen vor den Solisten.



Die Perkussionsgruppe besteht aus 4 Untergruppen:

- Becken und Gongs
- Schlagzeug
- Metall
- Holz (und das Steinway B Piano) (und nur in Silber eine Kirchenorgel)

In dem Bild oben sehen Sie alle Gruppen und Subgruppen alphabetisch als Dateien und Verzeichnisse im PLAY Browser aufgelistet. Diejenigen, die die Silber oder Gold Edition haben, sehen nur die Namen anstatt „Platinum“.

Viele der EWQLSO Instrumente (ohne die Perkussionsinstrumente und einige andere) gruppieren ihre Artikulationsdateien (die immer mit der Dateierweiterung .ewi enden) in 6 Kategorien. Die Namen haben eine Nummer vorangestellt, um in der richtigen Reihenfolge angezeigt zu werden:

- 1 Long: gehaltene (sustained) Artikulationen, viele von Ihnen sind als Loop implementiert und können daher endlos gespielt werden.
- 2 Short: Artikulationen von kurzer Dauer, wie Stakkato Noten und Streicher die Pizzicato spielen
- 3 Effekt: Triller, Crescendos, Slides, sul ponticello, und so weiter

- 4 ModXfd: Artikulationen, die auf das Modulationsrad reagieren, wie zum Beispiel Überblendungen (cross fades) und dynamische Überblendungen (dynamic cross fades DXF).
- 5 KeySw: Keyswitch Dateien mit den Master und Element Dateien
- 6 Old KeySw: Ältere Keyswitch Stile, die eine Kompatibilität zu älteren Projekten herstellt, die mit früheren Versionen von EWQLSO erstellt wurden.

Die Tabellen der Artikulationen später in diesem Kapitel beziehen sich auf die Kategoriennummer (1 bis 6) in ihrer ersten Spalte, um Ihnen es zu erleichtern, das richtige Verzeichnis im Browser zu finden.

Nutzen der Instrumente und Ihrer Artikulationen

Die Tabellen später in diesem Kapitel listen alle Instrumentendateien sowohl für die Instrumente als auch die Keyswitches auf. Sie sind wie folgt gruppiert:

- Streicher, beginnend ab Seite 45
- Holzbläser beginnend mit Seite 52
- Blechbläser beginnend mit Seite 65
- Perkussion beginnend mit Seite 71

Innerhalb jeder Tabelle sind die Keyswitches als erstes aufgeführt, sofern es welche gibt. Die farbigen Spalten für die Keyswitches helfen dem Auge die Tabellen herunter, wo Notennamen angeben, welche Artikulationen hier zu finden sind.

Keyswitches (Gold, Platinum und Platinum Plus)

In diesem Handbuch wird der Ausdruck „Keyswitch“ für jede Zusammenstellungen von Artikulationen benutzt, ob Sie nun Keyswitch-Noten enthalten oder nicht. Eine mehr komplette Beschreibung der Keyswitches finden Sie ab der Seite 93.

Es gibt drei Typen von Keyswitches, die in den Tabellen weiter unten zu finden sind:

- Einige ältere Keyswitches von früheren Version der Bibliothek, speziell Pro XP für Gold und Platinum Editionen. Sie heißen genauso, wie in der früheren Version und enthalten dieselben Artikulationen und Keyswitch-Noten. Dieser Ansatz erlaubt es Ihnen, alte Projekte mit der neuen PLAY Version zu nutzen. Die Namen der Keyswitches sind im Bereich von z.B. C0-G#0 zu finden.
- Master-Keyswitches enthalten oft einen komplexeren Bereich von verfügbaren Artikulationen, als im vorherigen Punkt angegeben. Für die meisten gilt, dass alle Artikulationen aus den älteren „sustain“ und „short“ Keyswitches in der Master-Datei zusammengefasst wurden. Die Namen der Keyswitch-Dateien enthalten alle das Wort „Master“.
- Element-Keyswitches enthalten die gleichen Artikulationen wie die dazugehörige Master-Datei, nur dass sie keine Keyswitch-Noten enthalten. Stattdessen müssen alle Artikulationen in der PLAY-Benutzeroberfläche selektiert werden.

Stellen Sie sicher, den folgenden Abschnitt gelesen zu haben, um die Wiedergabe durch Anpassung der Keyswitches zu verbessern.

Keyswitches (nur Silber)

Die Silber Edition des Symphonic Orchestra enthält Master-Keyswitch-Dateien, wann immer ein Instrument oder eine Orchestersektion mit mindestens 2 Silber Artikulationen vorliegt. Silber hat keine Element-Keyswitches, ebenso enthält es keine Keyswitches, um mit früheren Versionen des EWQLSO kompatibel zu sein. Wenn Silber ein Master-Keyswitch enthält, dann ist es in einer eigenen Spalte mit dem Namen „KS Master (Silber Edition) am Anfang der Tabelle zu finden.

Anpassen der Keyswitches durch Verändern der Keyswitch-Note

Das Artikulationen-Fenster in Symphonic Orchestra lässt es zu, dass Sie die Keyswitch-Note jeder Artikulation in der Keyswitch-Datei ändern können. Zum Beispiel, wenn Sie die Keyswitch-Note für „Sus Vib“ von B0 auf C0 ändern möchten, so können Sie dies machen. Lesen Sie dazu die Beschreibung der Artikulationsanzeige auf Seite 30, um dies zu machen.

Erfahrene Anwender finden dies vielleicht eine gute Methode, um sich zwischen ähnlichen Artikulationen innerhalb einer Keyswitch-Datei zu entscheiden. Zum Beispiel enthält der Master-Keyswitch für 10 Cellos „Exp Lyr Fst“ und „Exp Vib Fst“ auf A0 und A#0. Sie können das ganze Stück mit A0 orchestrieren, wann immer „Exp Lyr Fst“ erklingen soll. Wenn Sie sich fragen, wie es wohl mit „Exp Vib Fst“ klingen würde, können Sie einfach die Keyswitch-Noten A0 und A#0 vertauschen. Die ist auf jeden Fall schneller, als jedes A0 in A#0 im Stück zu ändern.

Eine weitere Möglichkeit in diesem Feature besteht darin, das Anwender mit einer Tastatur mit weniger als 88 Tasten die Keyswitches auf einen anderen Teil der Tastatur legen können.

Denke Sie bitte daran, dass, wenn Sie die Änderungen behalten wollen, Sie die Keyswitch-Datei speichern müssen. Dadurch können Sie sie jedes Mal, wenn Sie die Keyswitch-Datei benötigen, wieder laden. Benutzen Sie dafür die „Save“-Anweisung im Hauptmenü.

Anpassen der Keyswitches um die Wiedergabe zu verbessern

Das virtuelle Instrument EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra kann sehr speicherintensiv sein, wenn große Ensembles mit vielen Artikulationen pro Instrument geladen werden. Von daher ist es ratsam, mit den Ressourcen vorsichtig umzugehen wenn Sie ein Projekt anlegen. Wenn Sie dies nicht beachten, kann dies in Audio-Problemen zu Pops und Aussetzen führen.

Wenn Sie einen Keyswitch laden, stellen Sie sicher, alle Artikulationen, die Sie nicht benötigen, zu entladen. Zum Beispiel, wenn Sie den Master-Keyswitch für die 18 Geigen laden, benötigt dies 81MB Ihres Speichers im Rechner. Wenn Sie planen nur 5 der Artikulationen zu nutzen, können Sie den Speicherbedarf um die Hälfte reduzieren, wenn Sie die Samples entladen, die Sie nicht benötigen. Sie können die

Samples entladen, wenn Sie bei jeder Artikulation den Haken in der Spalte „Load“ in der Artikulationsanzeige entfernen. Wenn der Haken nicht zu sehen ist, sind die Samples aus dem Speicher entfernt.

Wenn Sie die Keyswitches so eingestellt haben, wie Sie sie benötigen, können Sie diese Einstellungen speichern, um sie als Voreinstellungen jederzeit wieder laden zu können. Stellen Sie dabei sicher, der Datei einen neuen Namen zu geben – oder mindestens in ein anderes Verzeichnis zu speichern – so dass Sie nicht das Original überschreiben (Sollte Ihnen das aus Versehen doch mal passieren, so finden Sie die original .ewi-Datei auf der Installations-DVD in dem entsprechenden „Instruments“-Verzeichnis.).

Nutzen Sie nicht den Master-Keyswitch, um herauszufinden welche Artikulation Sie benutzen wollen, wenn Sie eventuell nur eine benötigen. Der Element-Keyswitch ist hier die bessere Lösung. Wenn Sie zum Beispiel nicht sicher sind, ob Sie die Lyrical, Lyrical Fast oder Expressive Lyrical des 18 Geigen Patches benutzen wollen, dann sollten Sie den Elements-Patch laden und spielen Sie hier eine ab, um die Unterschiede zu hören. Ebenfalls mit dem Elements-Patch sollten Sie die Patches verdoppeln (zwei Artikulationen sind gleichzeitig geladen), um einen zusammengesetzten Klang zu erhalten. Wenn Sie Sich entschieden haben, gibt es keinen Grund die Elements-Datei zu entladen und die individuellen Dateien zu laden. Lassen Sie die Elements-Datei in Ihrem Projekt, falls Sie Ihre Entscheidung nochmal überdenken wollen, nachdem weitere Instrumente zum Projekt hinzu geladen wurden, aber stellen Sie sicher, dass alle Artikulationen, die Sie nichtbenötigen, entladen sind, um Speicher zu sparen.

Ausklänge (Release Trails)

Viele Instrumente des Symphonic Orchestra enthalten Ausklänge. Das sind Raumklänge der Halle, die unmittelbar nachdem das Instrument aufgehört hat zu spielen, entstehen. Normalerweise sollten die immer aktiv sein, aber Sie können sie ausschalten, um Speicher zu sparen oder aus jedem anderen Grund. Um das zu tun, entfernen Sie den Haken in der „Activate“ und „Load“ Spalte der Ausklänge.



Beachten Sie bitte, dass die kurzen Artikulationen (staccato, pizzicato usw.) meistens keine Ausklänge haben, je nachdem, wie sie genutzt werden.

In den Elements-Dateien hat jede Artikulation innerhalb eines Keyswitches einen eigenen Eintrag für seine eigenen Ausklänge. Das sind die Einträge, die auf „RT“ enden, wie hier im Bild rechts. Um den richtigen vollen Klang zu erhalten, stellen Sie sicher, dass die Artikulationen und die Ausklänge immer als Paar ein- bzw. ausgeschaltet werden.

Alle Keyswitches, anders als die Elements-Dateien, haben nur einen einzigen Eintrag für die Ausklänge am Ende der Tabelle, wie im Bild links, da Sie nur ein Instrument zurzeit spielen. Deshalb schalten Sie die Ausklänge immer für den gesamten Keyswitch ein oder aus.



Act	Load	Level	Type
☒	☒	-1.2db	C0-Sus
☒	☒	-1.2db	C#0-Sus-Leg
☐	☐	-1.2db	D0-Trill ht
☐	☐	-1.2db	D#0-Trill wt
☒	☒	-2.2db	E0-Marc
☒	☒	-3.3db	F0-Stat RR
☒	☒	-1.2db	Release Trails



Act	Load	Level	Type
☒	☒	-1.2db	Sus
☒	☒	-1.2db	Sus RT
☐	☐	-1.2db	Mute Sus
☐	☐	-1.2db	Mute Sus RT
☐	☐	-1.2db	Forte Piano
☐	☐	-1.2db	Forte Piano RT

Ausklänge werden eingesetzt,

um möglichst keinen künstlichen Hall einsetzen zu müssen, was meistens Auswirkungen auf den Realismus hat, vor allen Dingen beim Anschlag der Noten. Die Ausklänge verbrauchen einiges an Rechnerleistung, aber das sind sie Wert.

Im PLAY System sind die Noten und ihre Ausklänge in der Lautstärke zueinander passend. Die Software analysiert die Lautstärke der Wellenform, wenn eine

Taste losgelassen wird und spielt dann den Ausklang ab und passt dann automatisch die Dynamik des Ausklanges an, so dass die beiden Samples nahtlos ineinander übergehen. Das Ergebnis klingt sehr natürlich.

Für Fortgeschrittene: Verwechseln Sie nicht die Ausklänge mit Hall oder natürlichem Nachhall. Sie können alle dem Klang Räumlichkeit hinzufügen, aber auf unterschiedlichen Wegen. (1) Ausklänge entsprechen dem Klang einer Konzerthalle, die während der Aufnahme entstanden, als das Instrument selbst aufhörte zu spielen. Sie beeinflussen nicht die Wiedergabe des Tones selbst. Wenn Sie sie benutzen, haben Sie den natürlichen Klang, der beim Stopp des Instrumentes zu hören ist. (2) Natürlicher Hall ist das, was die EWQLSO Bühnen und Surround Mikrofone Ihnen anbieten. Die Bühnenmikrofone (direkt vor der Bühne des Konzertsaaes) und die Surround-Mikrofone (ganz hinten hoch über dem Publikum) fangen viel mehr vom natürlichen Hall des Konzertsaaes ein, als die Nahmikrofone (direkt vor dem Instrument auf der Bühne). (3) Ein künstlicher Hall simuliert den Klang der realen Welt durch digitale Programmierung. Die PLAY System Hall Engine enthält Impulsdateien von dem aktuellen Konzertsaal in dem die Instrumente aufgenommen wurden, so wie viele andere Räume.

Namen der Artikulationen

Die EWQLSO Bibliothek enthält eine große Anzahl von Artikulationen der Instrumente in der Streicher, Blechbläser und Holzbläser Sektionen. Einige Unterschiede zwischen ihnen sind eher subtil. Einige der Begriffe sind sicherlich nicht allen Anwendern bekannt. Lassen Sie uns mit den Vergleich – in Worten, mindestens - einiger Artikulationen beginnen. Die Beschreibungen hier sind spezifisch für das EWQLSO.

Länge und Zusammenhang

- **Marcato** steht für Noten, die ein wenig länger sind als staccato und mit einem diminuendo.
- **Legato** beschreibt eine Note, die nicht nur noch spielt, während die nächste beginnt, sondern auch der weiche Übergang zwischen ihnen. In den Samples sind diese Noten aus den Phrasen ausgeschnitten worden, um den natürlichen Verlauf des Instrumentalisten einzufangen, wie er den Übergang zum nächsten Ton spielt. Aber seien Sie versichert, dass eine realistische Legato-Abfolge nicht einfach ein Zusammenhängen der verschiedenen Noten aus dem Legato-Patch ist. Das effektive Zusammenspiel von Ausdruck, Anschlagstärke und selektiven Akzenten wird manchmal benötigt, um ein Legato-Sample zum Leben zu erwecken. Professional XP QLegato verbesserte die originalen Legato-Samples. Lesen auf Seite 100 für einen Vergleich der verschiedenen Wege, einen Legato-Klang im Symphonic Orchestra zu erreichen, nach.
- **Sustain** (gehalten) beschreibt eine Note, die solange wie nötig gehalten wird, die aber keine weitere Note vorbereitet. Einige der Samples sind geloopt, was heißt, dass der Klang sich unendlich bis zum Note-Off-Befehl wiederholt. (Nicht geloopte Samples klingen aus und enden nach einer bestimmten Zeit, wenn nicht ein Note-Off-Befehl vorher eintrifft.) Sie möchten vielleicht die letzte Note eine Legato-Phrase als gehaltene Note spielen, damit es nicht so klingt, als wenn noch eine Note folgt, die dann aber nie kommt.
- **Slur** (gebunden) zu mindestens in dieser Bibliothek, steht es für eine Note, die einen kurzen Halbton-Schritt am Anfang des Samples besitzt. Diese Artikulation gibt es nur bei den Streichern, die von einer Note zu nächsten ohne Übergang gehen können, indem sie den Finger auf der Saite entlang bewegen und den Blechbläsern, die es durch eine Änderung beim Blasen am Mundstück erreichen können. Diese Artikulation, wenn sie in der Mitte einer Phrase bei einer Note, die das Instrument erreichen kann, benutzt wird, kann sie durch diesen Halbtonschritt mehr Realismus in die Phrase bringen. Es kann auch dazu benutzt werden, eine aufwärts gerichtete chromatische Skala, die nicht in kleinen Schritten gespielt werden soll, zu spielen, indem durch die benötigten Klänge schnell durchgegangen wird. Selbstverständlich finden Sie weitere, neuartige Anwendungen für diese Artikulation.
- **Slide** (gleiten) beschreibt eine Note, die in eine gehaltene Note „rutscht“. Beachten Sie bitte, dass speziell bei der „slup vs“ und der „slud vs“ Artikulationen die Anschlagstärke kontrolliert, welche Note „rutscht“. In diesen Dateien beein-

flusst die MIDI-Anschlagstärke nicht die Lautstärke. Wenn Sie diese Artikulationen mit einer Tastatur spielen, können Sie das „Rutschen“ durch einen kräftigen Anschlag auslösen.

- **Portato** Noten können solange gespielt werden wie nötig, aber sie lassen eine wahrnehmbare Pause zwischen den Noten.
- **Staccato** beschreibt eine sehr kurze Note, sehr oft mit viel Pause zwischen den einzelnen individuellen Noten. Es wird mit einem Punkt oberhalb – oder unterhalb - der Note geschrieben. In einigen Fällen bei den Streichern, stellt Ihnen das EWQLSO separate Samples mit Auf- und Abstrich der Staccato-Noten zur Verfügung. Für einen Streicher ist es die natürliche Spielweise, zwischen einem Auf- und einem Abstrich in einer Staccato-Passage zu wechseln. Diese Artikulationen mit „Up Down“ im Namen wechseln automatisch die verschiedenen Samples für Sie. (Für die Streicher gibt es andere Wege, um kurze Noten zu spielen. Lesen Sie dazu die speziellen Artikulationen später in diesem Kapitel.)



Vibrato

Gehaltene (sustain) Noten kommen oft in zwei Versionen vor:

- **Vibrato** steht für eine sich leicht in der Tonhöhe verändernde Note (buchstäblich vibrierend). Der Klang der Note entspricht damit einer Gesangsstimme, die eine natürliche Fluktuation um den Grundton hat. Wenn Sie gehaltene Noten einsetzen, die nicht angeben, ob sie mit oder ohne Vibrato sind, setzen Sie vielleicht voraus, dass sie Vibrato enthalten. In vielen Artikulationen startet das Vibrator nach einer kurzen Zeit, was es erlaubt, diese Samples auch in schnelleren Passagen einzusetzen, die normalerweise ohne Vibrator gespielt werden.
- **Non-Vibrato** beschreibt eine Note, die ihren Ton ohne Variation hält. Für sehr lang gehaltene Noten kann sie sehr kalt und ohne Ausdruck klingen. Aber manchmal ist es für eine bestimmte Spielweise zu bevorzugen.

Stress und Dynamik

- **Sforzando** beschreibt eine Note, die mit mehr Ausdruck gespielt wird, also nicht unbedingt lauter, aber mit mehr Nachdruck als die Noten davor und danach. Diese Bezeichnung gilt normalerweise nur für eine Note – oder ein paar – die sich von den anderen abheben sollen. Es ist für die Ohren ermüdend und von daher unüblich viele Sforzando-Noten nacheinander zu hören.
- **Attach Accent** ist nicht eine Artikulation für sich, es ist aber ein Komponente von vielen Artikulationen in EWQLSO. Die Stärke des Akzents wird oft vom Modulationsrad kontrolliert und seltener durch die Anschlagstärke im Note-On-Befehl. Diese Bezeichnung bezieht sich auf den Anfang der Note, der mehr betont wird. Es ist ähnlich der nächsten Artikulation, aber nicht das gleiche.
- **Forte Piano** beschreibt eine Artikulation, deren Noten laut (forte) beginnen und schnell auf ein leiseres (piano) Niveau für den gehaltenen Teil absinken.



- **Crescendo** bezieht sich auf ein ständiges Ansteigen der Lautstärke. Artikulationen mit dieser Bezeichnung wurden bei der Aufnahme mit einem lauter werdenden Instrument von jeder Note aufgenommen. Deshalb ist der Effekt weicher und natürlicher, als ein Überblenden zwischen verschiedenen Ebenen mit DXF.
- **Crescendo on release** ist eine Eigenschaft vieler Artikulationen bei denen der Ausklang, statt mit dem natürlichen Ausklang und dem Hall des Saales aufgenommen wurde, mit einem kleinen Crescendo erfolgt (gefolgt vom Ausklang und Hall). Seien Sie vorsichtig, die Hauptnote nicht zu lange zu halten, so dass ihr ausklingen beginnt, denn ansonsten wird der Ausklang beim Loslassen der Note unnatürlich klingen (es sei denn, genau das wollen Sie).
- **Diminuendo** ist das Gegenteil von Crescendo, ein ständiges Leiser werden des Klanges.

Ornamente und Phrasen

- **Grace Notes** eine kleine kurze Note wird der Hauptnote vorangestellt. Im EWQLSO sind alle Grace Notes einen Halbton tiefer als der Hauptton. Der Akzent ist auf der Hauptnote und nicht auf der Grace Note. 
- **Glissando** hat im allgemeinen Sprachgebrauch mehrere Bedeutungen. In dieser Bibliothek wird es in zwei Arten eingesetzt. Eine ist ein kurzer Aufwärtslauf, der der Hauptnote vorangestellt ist. Es kann als Auftakt für eine Melodie eingesetzt werden. Aufgrund der Geschwindigkeit klingt dieser Klang natürlicher, als wenn er aus mehreren Noten zusammengesetzt wird. Die andere Art ist ein Standard beim Spielen einer Harfe, wenn bei einem Lauf über die Saiten gestrichen wird, anstatt sie zu zupfen.
- **Rips** beschreibt einen kurzen Aufwärtslauf vor der Hauptnote bei den Blechbläsern.
- **Trill** (Triller) beschreibt die schnelle Wiederholung von zwei Noten, die entweder einen Halbton oder einen Ganztonschritt auseinander sind. 
- **Fall** beschreibt in EWQLSO einen schnellen, abfallenden, chromatischen Lauf, der bei der gespielten Note beginnt und eine Oktave tiefer endet.

Technik

- **Flutter tongue** (Flatterzunge) beschreibt eine schnelle Bewegung der Zunge, während das Instrument durch das Mundstück gespielt wird. Diese Technik wird manchmal mit einem rollenden R in einigen südlichen europäischen Ländern verglichen.
- **Double-tongue** (Doppelzunge) ist eine Artikulationstechnik bei der die Zunge vorne und hinten im Mund bewegt wird (so als wenn man „tiki-tiki“ sagt), um einen schnellen staccato Klang zu erzeugen, speziell bei Blasinstrumenten.
- **Shake** beschreibt einen kurzen, rauen, triller-ähnlichen Klang der charakteristisch für das Waldhorn ist.

- **Sordino** beschreibt einen gedämpften Ton. Jedes Instrument hat seinen charakteristischen abgedämpften Klang und klingt manchmal total anders, als das gleiche Instrument nicht abgedämpft.

Streicher spezifische Artikulationen

- **Bartok pizzicato** ist eine Technik, bei der die Saite vom Griffbrett weg gezogen wird, um sie dann kraftvoll zurückschnellen zu lassen.
- **Col legno** beschreibt den Klang der Saiten, wenn mit der Holzseite des Bogens auf die Saiten geschlagen wird.
- **Flautando** ist eine Artikulation bei der der Bogen kaum über die Saiten gestrichen wird. Es wird sowohl mit als auch ohne Vibrato gespielt.
- **Harmonics** (Flageolett) sind Noten, die erzeugt werden, wenn die Saiten an einer bestimmten Stelle nur mit dem Finger berührt werden, während der Bogen über die Saite streicht. Der Klang ist sehr spärlich und normalerweise ein hoher Ton und wird immer als gehaltene Note gespielt.
- **Martelé** ist eine Bezeichnung eines Spielstils, bei dem der Bogen sehr stark über die Saiten gezogen wird und der Klang zwischen zwei Noten abbricht, was einen sehr starken Akzent zum Beginn jeder Note erzeugt. Normalerweise ändert der Bogen für jede Note die Richtung, deshalb haben die meisten Martelé Artikulationen „Up Down“ im Namen. In einigen Fällen ist Marcato bei den höchsten Anschlagstärken zu hören.
- **Spiccato** ist eine Bezeichnung eines Spielstils, bei dem der Bogen bei jeder Note die Saite verlässt. In einigen Fällen ist Spiccato nur bei den höchsten Anschlagstärken zu hören. Sehen Sie außerdem nach Beispielen für 3-Weg Round-Robin, bei denen Spiccato bei jeder dritten Note gespielt wird, um einen Lauf von Staccato-Noten zu variieren.
- **Pizzicato** ist Name des Klanges, wenn die Saiten mit dem Finger gezupft werden, anstatt mit dem Bogen gestrichen. Es erzeugt einen sehr kurzen Klang, der sich auch in einem kompakten Orchester durchsetzen kann.
- **Sul ponticello** beschreibt einen Klang, wenn der Bogen sehr nah an der Brücke des Instruments gespielt wird.
- **Tremolo** beschreibt die schnelle Wiederholung der gleichen Note, die durch Auf- und Abstreichen mit dem Bogen, ohne abzusetzen, gespielt wird.
- **Up Down** Artikulationen sind eine spezielle Art von Round-Robin-Dateien. Sie enthalten separate Samples jeweils für den Auf- und Abstrich mit dem Bogen. In einige Passagen wechselt der Violinist zwischen Auf- und Abstrich und die Artikulationen geben diesen Klang automatisch wieder.



Ausdruck

Einige der Bezeichnungen in den EWQLSO Artikulationen sind mehr subjektiv. Da die Bezeichnungen bereits sehr beschreibend sind, werden sie hier ohne weitere Beschreibung aufgelistet:

- Expressive
- Emotion
- Butter legato
- Lyrical

Strukturen der Instrumententabellen

Es gibt eine Tabelle für jedes Solo-Instrument oder jede Instrumentensektionen. Jede Tabelle listet alle verfügbaren Artikulationen auf, die entweder individuell oder als Keyswitch-Datei geladen werden können. Von rechts nach links enthalten die Spalten:

- Den Artikulationstyp aus der folgenden Liste:
 - o 1 Long (Lang)
 - o 2 Short (Kurz)
 - o 3 Effects (Effekte)
 - o 4 Mod Wheel, incl. Cross Fades (Modulationsrad inkl. Überblendungen)
 - o 5 Keyswitches
 - o 6 Old Keyswitches (alte Keyswitches)
- Den Namen, wie er im Browser erscheint
- Optional eine oder mehrere farbige Spalten für die Keyswitch-Noten
- Optional eine Spalte mit dem Text „Slvr“, wenn diese Artikulation in der Silber Edition enthalten ist



Benutzen Sie die linke Spalte, um zu wissen, welche der 6 nummerierten Verzeichnisse Sie selektieren müssen, so wie im Bild hier links.

Die Namen der Artikulationen sind oft abgekürzt, wie „Sus“ oder „NV“. Lesen Sie in der Tabelle ab Seite 85 nach, wenn Sie nicht genau wissen, wofür eine Abkürzung steht.

Die Spalten rechts neben den Namen werden für die Keyswitch-Noten verwendet, sofern es welche gibt. Der farbigen Markierung kann zu den Keyswitch-Dateien nach oben verfolgt werden. Der Name der Keyswitch-Datei wird hier angezeigt und ebenso in der Artikulationsliste in der Player-Ansicht, nachdem Sie sie geladen haben. Beachten Sie bitte, wenn die Tabelle über mehrere Seiten geht, dass der Keyswitch-Name oben auf jede Seite wiederholt wird, um klarzustellen, welche Spalte zu welchem Keyswitch gehört. Die Farbe der Markierung wechselt zwischen gelb und blau, um es leichter zu machen, den Namen des Keyswitches am oberen Rand über die Spalten nach rechts zu verfolgen. Die Farbe der Markierung hat keine Bedeutung.

Jede Master-Datei (in den Gold, Platinum und Platinum Plus Editionen) hat eine dazugehörige Element-Datei. Da beide immer dieselben Artikulationen beinhalten,

werden beide nur einmal in den Tabellen aufgelistet. Denken Sie daran, dass in den Element-Dateien keine Keyswitches vorhanden sind, nutzen Sie das Vorhandensein eines Notennamens nur als Indikator dafür, dass die Artikulation vorhanden ist.

Jede Element-Datei hat eine Standardartikulation, die geladen und aktiviert wird, wenn der Keyswitch das erste Mal geöffnet wird. Die tiefste Note ist immer die Standardartikulation, meistens C0, manchmal aber auch C4 oder eine andere Note, wenn der Bereich des Instrumentes unterhalb von C1 liegt.

Für Fortgeschrittene: Notennamen, wie C0, werden nicht von allen Herstellern von MIDI-Equipment und Software gleich benutzt. EastWest nutzt „C0“ als MIDI Note 24, das tiefste C auf einer Standard 88-er Tastatur. Wenn Sie Notennamen in einem Sequenzer oder anderen Produkten benutzen, die mit EastWest Software zusammenspielt und Sie erhalten Resultate, die um eine oder zwei Oktaven verschoben sind, so ist das der Grund.

Die Familie der Streicher

Streicherinstrumente haben einen viel größeren Bereich von Artikulationen als die Blech- und Holzbläser und von daher sind die Tabellen auch entsprechend größer. Wenn Ihnen die Begriffe der Spieltechniken wie martelé oder spiccato nichts sagen, dann lesen Sie sie bitte im obigen Glossar nach.

Instrumenten Sektion

Die 18 Violinen Artikulationen arbeiten sehr gut für die Erste Violinensektion eines großen Orchesters und sind auf der linken Seite der Bühne angeordnet, um den Klang der Ersten Violinen zu erzeugen. (Beachten Sie bitte, dass es in der Silber Edition nur eine Sektion von Streichern gibt. Es stammt hauptsächlich aus der 11 Violinen-Datei, enthält aber einen Patch von den 18 Violinen: Pizzicato. Auch wenn der eine Silber Patch aus der unteren Tabelle ist, finden Silber Anwender ihn in dem 11 Violinen-Verzeichnis und in dem 11 Violinen KS Master Keyswitch.)

18 Violins				
5	18V KS Master/Elements			
6	18V KS Shrt RR C0-F#0			
6	18V KS Sus C0-A0			
1	18V Butter Legato			
1	18V Exp Fast	G#0	A0	
1	18V Exp-Leg		D#0	
1	18V Exp	A0	A#0	
1	18V Lyr Fast	G0	G#0	
1	18V Lyr-Leg		E0	
1	18V Lyr	F#0	G0	
1	18V Non Vib Fast			
1	18v Non Vib-Sus XF			
1	18V Non Vib	F0	F#0	
1	18v NonVib-ExpFst	XF		

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

1	18V QLeg	C#0		C#0	
1	18V Run Simulator				
1	18V Sord Slow				
1	18V Sord				
1	18V Sus Vib Hard				
1	18V Sus Vib Soft Leg				
1	18V Sus Vib Soft				
1	18V Sus Vib	C0		C0	
1	18V Sus-Leg			D0	
1	18V Trem Leg	D0		F0	
2	18V Bartok Pizz RR		F#0	F1	
2	18V Bartok Pizz				
2	18V Marc Long		C#0	C#1	
2	18V Marc Med Short				
2	18V Marc Short		D#0	D#1	
2	18V Mart UD Marc Med				
2	18V Mart UD Marc Shrt				
2	18V Mart Up Dn			C1	
2	18V Pizz RR			D1	
2	18V Pizz RR x3		D0		
2	18V Pizz vs Bart RR x3				
2	18V Pizz				Slvr
2	18V Quick UD Marc S x6				
2	18V Quick UD Marc S				
2	18V Quick UD Marc UD				
2	18V Quick Up Dn		C0	B0	
2	18V Short 3-Way RR				
2	18V Shrt Script 1				
2	18V Shrt Script 2				
2	18V Spiccato RR x4				
2	18V Spiccato RR		E0	E1	
3	18V Clstr & Air			F#1	
3	18V Pendereki			G1	
3	18v Slur Fast			G#1	
3	18V Slur Med			A1	
3	18V Slur Slow			A#1	
3	18V Slur xFast				
4	18V Accent Sus Mod				
4	18V Emotn DXF 1				
4	18V Emotn DXF 2				
4	18V Emotn DXF Acc Vel				
4	18V Exp Fast DXF				
4	18V Exp Leg Acc DXF				
4	18V Exp Leg Acc MOD				
4	18V QLeg DXF slud vs				
4	18V QLeg DXF slup vs				

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

4	18V QLeg DXF				
4	18V Sord Emotn DXF Vel				
4	18V Sord Mod XFD Dyn				
4	18V Sus Vib DXF LegVel				
4	18V Sus Vib DXF Slow				
4	18V Sus Vib DXF Slur2Vel				
4	18V Sus Vib DXF SlurVel				
4	18V Sus Vib DXF				
4	18V Sus-Vib XF Trem				

Viele Anwender nutzen die 11 Violinen Artikulation als Zweite Violinensektion eines großen Orchesters, aber nicht jeder. Beachten Sie bitte, dass die Liste der Artikulationen in den beiden großen Violinensektionen sich stark unterscheidet, speziell bei den Effekten. Von daher möchten Sie vielleicht die Artikulationen der Ersten und Zweiten Violinensektion auch jeweils für die andere Sektion verwenden. Diese Sektion sitzt auch in der linken Hälfte des Orchesters.

11 Violins						
5	11V KS Master (Silber version)					
5	11V KS Master/Elements					
6	11V KS Shrt RR C0-F0					
6	1V KS Sus C0-G#0					
1	11V Butter Leg Forte					
1	11V Butter Legato				D0	Slvr
1	11V Exp Dim	G#0		B0		
1	11V Exp-Leg			D0		
1	11V Exp	G0		A#0		
1	11V Grand Detache			C1		
1	11V Harmonics			C#1		
1	11V Lyr A	F0		G#0	E0	Slvr
1	11V Lyr B	F#0		A0		
1	11V Lyr-Leg			D#0		
1	11V QLeg Flaut					
1	11V QLeg Sord				D#0	Slvr
1	11V QLeg	C#0		E0	C#0	Slvr
1	11V Run Simulator			D1		
1	11V Run Simulator 2					
1	11V Sus Vib Hard					
1	11V Sus Vib Soft Leg					
1	11V Sus Vib Soft					
1	11V Sus Vib	C0		C0	C0	Slvr
1	11V Sus-Leg			C#0		
2	11V Col Legno RR		F0	G#1		
2	11V Col Legno RR x3					
2	11V Col Legno					

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

2	11V Marc Short					
2	11V Marc					
2	11V Mart Up Dn Marc		C#0	E1		
2	11V Mart Up Dn Spic					
2	11V Mart Up Dn			G1		
2	11V Med Shrt 3-Way RR					
2	11V Quick Up Dn Marc x6					
2	11V Quick Up Dn Marc					
2	11V Quick Up Dn Spic					
2	11V Quick Up Dn		C0	D#1	G#0	Slvr
2	11V Repetitions					
2	11V Short 3-Way RR					
2	11V Shrt Script 1					
2	11V Shrt Script 2					
2	11V Shrt Spic 3Wy RR					
2	11V Spic					Slvr
2	11V Spiccato 2 RR x6					
2	11V Spiccato 2 RR		E0	F#1	A#0	Slvr
2	11V Stac Mod Col RR x2					
2	11V Stac RR x2		D#0	F1	A0	Slvr
3	11V Scratching FX			A1	C1	Slvr
3	11V 5th Slide DN Hrd			A#1		
3	11V 5th Slide UP Hrd			B1		
3	11V Gl L					
3	11V Gl S					
3	11V Psycho Rip			C2		
3	11V Run Dn Psycho					
3	11V Run Up Psycho 2					
3	11V Run Up Psycho RR					
3	11V SFX Clusters			C#2		
3	11V Slw Trll FX					
3	11V Sul Pont					
3	11V Tremolo	D0		F0		
3	11v Trill H	D#0		F#0	F#0	Slvr
3	11v Trill W	E0		G0	G0	Slvr
4	11V Accent sus mod					
4	11V DXF Exp Fast					
4	11V DXF Exp Slow					
4	11V DXF Sus Vib Ac VI					Slvr
4	11V Emotn DXF 1					
4	11V Emotn DXF 2					
4	11V Flaut Harm DXF					
4	11V QLeg DXF slud vs					
4	11V QLeg DXF					Slvr
4	11V QLeg Sord DXF					Slvr
4	11V Sus NV Vib X-Fade					

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

4	11V Sus Vib DXF Slow					
4	11V Sus Vib DXF					

Die 10 Bratschensektion sitzt in der rechten Hälfte des Orchesters. Achten Sie darauf, sich einige der einzigartigen Spielweisen dieser Instrumentensektion anzuhören.

10 VIOLAS						
5	VAS KS Master (Silber version)					
5	VAS KS Master/Elements					
6	VAS KS Shrt RR C0-F#0					
6	VAS KS Sus C0-G0					
1	VAS Butter Leg					
1	VAS Exp Fst	F#0		G#0	D0	Slvr
1	VAS Exp Leg Acc	F0		G0		
1	VAS Exp Slow	G0		A0		
1	VAS Exp-Leg			D0		
1	VAS QLeg Flaut			A#0		
1	VAS QLeg Sord			B0	D#0	Slvr
1	VAS QLeg	C#0		D#0	C#0	Slvr
1	VAS Run Simulator					
1	VAS Sus 2					
1	VAS Sus Soft Leg					
1	VAS Sus Soft					
1	VAS Sus-Leg			C#0		
1	VAS Sus	C0		C0	C0	Slvr
2	VAS Bartok Pizz RR		F#0	F1		
2	VAS Bartok Pizz RR x3					
2	VAS Bartok Pizz				G0	Slvr
2	VAS Col Legno RR		F0	E1		
2	VAS Col Legno RR x3					
2	VAS Col Legno					
2	VAS Marc Long					
2	VAS Marc Shrt		C#0	C#1		
2	VAS Mart Up Dn Marc					
2	VAS Mart Up Dn		C0	C1		
2	VAS Pizz RR		D0	D1		
2	VAS Pizz RR x3					
2	VAS Pizz vs Bart RR x3					
2	VAS Pizz				F#0	Slvr
2	VAS Repetitions					
2	VAS S Mart UD Marc S x6					
2	VAS S Mart UD Marc S					
2	VAS Shrt Mart Up Dn				E0	Slvr
2	VAS Shrt Script					

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

2	VAS Stac MOD Col RR				
2	VAS Stac RR		D#0	D#1	
2	VAS Stac RR x4			F0	Slvr
2	VAS Stac RR x8				
3	VAS SulPont			F#1	
3	VAS Trem	D0		E0	
3	VAS Trill HT	D#0		F0	
3	VAS Trill WT	E0		F#0	
4	VAS DXF Sus Acc Vel				
4	VAS Emotn DXF 1				
4	VAS Emotn DXF Acc VI				
4	VAS Exp Fst DXF				
4	VAS Exp Slow DXF				
4	VAS Leg Exp Acc MOD				Slvr
4	VAS QLeg DXF sl up				
4	VAS QLeg DXF				Slvr
4	VAS QLeg Sord DXF				Slvr
4	VAS Sul Pont Trem DXF				
4	VAS Sus Accent MOD				
4	VAS Sus NV Vib X-FADE				

Die 10 Cellos Sektion sitzt auf der rechten Seite der Bühne. Die Effekte aus den höheren Noten (oberhalb von C2) aus dieser Cellosektion können einen Einfluss auf die 10 Violas haben, sofern die Bratschen keinen Effekt benötigen (und andersrum).

10 Cellos					
5	VCS Master (Silber version)				
5	VCS KS Master/Elements				
6	VCS KS Shrt RR C0-F#0				
6	VCS KS Sus C0-A#0				
1	VCS Butter Leg Forte				
1	VCS Butter Legato				
1	VCS Exp Lyr-Leg			E0	
1	VCS Exp Vib Fst	G0		A#0	
1	VCS Exp Vib	A0		F5	
1	VCS Flowing				
1	VCS Lyr Fast	F#0		A0	
1	VCS Lyr	G#0		E5	
1	VCS Non Vib				
1	VCS Port Shrt				
1	VCS Port-Leg			D#0	
1	VCS Port	F0		G#0	
1	VCS QLeg Sord			D#0	Slvr
1	VCS QLeg	C#0		C#0	D0 Slvr

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

1	VCS Run Simulator					
1	VCS Run Simulator 2					
1	VCS Sord leg dim					
1	VCS Sus Vib Hard			C0		Slvr
1	VCS Sus Vib Soft Leg					
1	VCS Sus Vib Soft			C#0		Slvr
1	VCS Sus Vib	C0		C0		
1	VCS Sus-Leg			D0		
1	VCS Trem Leg					
1	VCS Trem	D0		F0	E0	Slvr
2	VCS Bartok Pizz RR					
2	VCS Bartok Pizz RR x3					
2	VCS Bartok Pizz		F#0	C6		
2	VCS Col Legno RR		F0	B5		
2	VCS Col Legno RR x3					
2	VCS Col Legno					
2	VCS Marc Mod Col RR x6					
2	VCS Marc RR x6					
2	VCS Marc RR		C#0	G#5	F0	Slvr
2	VCS Mart Up Dn		C0	G5		
2	VCS Pizz New					
2	VCS Pizz RR		D0	A5		
2	VCS Pizz RR x3					
2	VCS Pizz vs Bart RR x3					
2	VCS Pizz					
2	VCS Quick Up DN x6					
2	VCS Quick Up Dn				F#0	Slvr
2	VCS Shrt Script					
2	VCS Spiccato RR x6					
2	VCS Spiccato RR		E0	A#5	G0	Slvr
3	VCS Crec	A#0		F#5		
3	VCS FX					
3	VCS Sul Pont Trem DXF					
3	VCS Sul Pont					
3	VCS Trill H	D#0		F#0		
3	VCS Trill W	E0		G0		
4	VCS DXF Sus Acc Vel					
4	VCS DXF Sus Vib Slow					
4	VCS DXF Sus Vib					
4	VCS Emotn DXF 1					
4	VCS Emotn DXF 2					
4	VCS Emotn DXF 3					
4	VCS Emotn DXF 4					
4	VCS Exp Vib DXF					
4	VCS Fast Acc Mod					
4	VCS Non Vib-Sus XFD					

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

4	VCS QLeg DXF sl up				
4	VCS QLeg DXF Slvr				
4	VCS QLeg Sord DXF Slvr				
4	VCS Soft Vib XFD Trem				
4	VCS sus accent mod Slvr				

Diese Sektion der 9 Double Basses (auch als Kontrabass bekannt) ist das Fundament der Streichersektion. Sie sind ganz rechts positioniert, so wie auch normalerweise im Konzertsaal.

9 DOUBLE BASSES					
5	CBS KS Master (Silber version)				
5	CBS KS Master/Elements				
6	CBS KS Shrt RR C4-D#4				
6	CBS KS Sus C4-G#4				
1	CBS Big Sus				
1	CBS Exp 2x Crec				
1	CBS Exp Fast	F#4		F#4	
1	CBS Exp-Leg			D#4	
1	CBS Exp	G4		G4	
1	CBS Forte Piano			A4	
1	CBS Port-Leg				
1	CBS Port	F4		F4	
1	CBS Run Simulator				
1	CBS Sforzando			A#4	
1	CBS Sus Vib Hard			C4	Slvr
1	CBS Sus Vib Soft Leg				
1	CBS Sus Vib Soft	C#4		C#4	C#4 Slvr
1	CBS Sus Vib	C4		C4	
1	CBS Sus-Leg			D4	
1	CBS Trem Leg				
1	CBS Trem	D4		E4	
2	CBS Mart Up Dn		C#4	C5	
2	CBS Pizz mod slaps				
2	CBS Pizz		D4	C#5	
2	CBS Quick Ud Mod Slap				
2	CBS Quick Up Dn x6				
2	CBS Quick Up Dn		C4	B4	D4 Slvr
2	CBS Shrt Script				
2	CBS Slaps		D#4	D5	
3	CBS Crec	G#4		G#4	
3	CBS FX			D#5	
4	CBS DXF EXP Acc Vel				
4	CBS DXF Sus Slow				
4	CBS DXF Sus				

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

4	CBS Emotn DXF 1				
4	CBS Emotn DXF 2				
4	CBS Emotn DXF Acc VI				
4	CBS EXP Fast DXF				
4	CBS Exp Lg DXF Acc VL				
4	CBS Sus Accent Mod				Slvr
4	CBS Sus Vib X-Fade				Slvr
4	CBS Sus Vib Xf Trem				

Die 4 Violinen Sektion beinhaltet zwei Patches. Sie können immer dann nützlich sein, wenn eine größere Sektion *divisi* spielt. Diese Sektion klingt ein bisschen von links der Mitte.

4 Violins

1	4VL Sus Vib
4	4VL Vib DXF

Die 3 Cellos Sektion passt sehr gut zu der obigen 4 Violins Sektion. Sie können immer dann nützlich sein, wenn eine größere Sektion *divisi* spielt. Sie ist rechts im Orchester angesiedelt.

3 Cellos

1	3VC Sus Vib
4	3VC Sus Vib DXF

Die Patches in dem Large String Ensemble basieren auf einem 50-köpfigen und mehr Streicherorchester und sind dann nützlich, wenn Sie einen sehr großen Klang benötigen und die gesamte Streichersektion unisono spielt. Die Patches für Kammerorchester und Streicherquartett stellen einen Unisonoklang mit kleineren Ensembles bereit. In allen Fällen sind Sprünge in der Klangfarbe zu bemerken, wenn Sie innerhalb der Skala rauf oder runter wandern, da neue Instrumente dazukommen oder aufhören zu spielen, da sie den entsprechenden Ton nicht mehr spielen können.

Large String Ensembles

50 Piece Str Sec Fst
50 Piece Str Sec Leg
50 Piece Str Sec Sus
60 Piece Str Sec eXP
60 Piece Str Sec pizz
60 Piece Str Sec Sus
70 Piece QLeg Slow
70 Piece QLeg Sord

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

70 Piece QLeg
70 Piece Str Marc RR
70 Piece Str sec EXP
70 Piece Str Sec Pizz
70 Piece Str Sec Sus
Chamber Ens Flautando
Chamber Ensemble
String Quartet QLeg RR
String Quartet QLeg

Solo Instrumente

SOLO Violin					
5	SVL KS Master (Silber version)				
5	SVL KS Master/Elements				
6	SVL KS Shrt RR C0-F0				
6	SVL KS Sus C0-B0				
1	SVL Exp 1	F#0		G0	
1	SVL Exp 2	G0		G#0	
1	SVL Exp Crec				
1	SVL Exp P	A0		A#0	
1	SVL Exp-Leg			E0	
1	SVL Leg Vib	B0		C1	
1	SVL Non Vib Hard				
1	SVL Non Vib Soft	F0		C#0	
1	SVL QLeg Exp P				
1	SVL QLeg	C#0		D0	C#0 Slvr
1	SVL Sus Vib Hard	C0		C0	C0 Slvr
1	SVL Sus Vib Soft	A#0		B0	
1	SVL Sus-Leg			D#0	
2	SVL Col Legno RR		F0	F1	
2	SVL Col Legno				
2	SVL Marc Non Vib Hard		C#0	D1	
2	SVL Marc Vib				
2	SVL Mart Up Dn x6				
2	SVL Mart Up Dn		C0	C#1	
2	SVL Pizz RR		D0	D#1	
2	SVL Pizz RR x3				
2	SVL Pizz				
2	SVL Repetitions				
2	SVL Shrt Script				
2	SVL Stac RR x4				
2	SVL Stac RR		D#0	E1	
3	SVL 5th SI UP			F#1	
3	SVL 8va SI UP			G1	
3	SVL 8vb SI DN			G#1	

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

3	SVL Crec	G#0		A0	
3	SVL Slur			A1	
3	SVL Trill HT	D#0		F0	
3	SVL Trill WT	E0		F#0	
4	SVL NV DXF				
4	SVL NV Vib DXF				
4	SVL QLeg DXF				
4	SVL Vib DXF				

SOLO VIOLA

5	SVA KS Master (Silber version)				
5	SVA KS Master/Elements				
6	SVA KS Shrt RR C0-F0				
6	SVA KS Sus C0-A0				
1	SVA Exp 1	F#0		G0	
1	SVA Exp 2	G0		G#0	
1	SVA Exp 3	G#0		A0	
1	SVA Exp Vib Sft	A0		A#0	
1	SVA Exp-Leg			E0	
1	SVA Non Vib Hard				
1	SVA Non Vib RR	F0		C#0	
1	SVA QLeg	C#0		D0	C#0 Slvr
1	SVA Sus Vib	C0		C0	C0 Slvr
1	SVA Sus-Leg			D#0	
2	SVA Col Legno RR		F0	D#1	
2	SVA Col Legno RR x3				
2	SVA Col Legno				
2	SVA Marc Hard RR x2		C#0	C1	
2	SVA Marc Hard				
2	SVA Mart RR		C0	B0	
2	SVA Mart RR x4				
2	SVA Mart RR x8				
2	SVA Pizz RR		D0	C#1	
2	SVA Pizz RR x3				
2	SVA Pizz				
2	SVA Shrt Script				
2	SVA Spic RR x2		E0	D1	
2	SVA Spic RR x4				
3	SVA 8va Slide UP			E1	
3	SVA Trill HT	D#0		F0	
3	SVA Trill WT	E0		F#0	
4	SVA NV Vib DXF				

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

SOLO CELLO

5	SVC KS Master (Silber version)				
5	SVC KS Master/Elements				
6	SVC KS Shrt RR C0-F0				
6	SVC KS Sus C0-A#0				
1	SVC Double Bow Exp	G#0		F#0	
1	SVC Exp Dn	F#0		E0	
1	SVC Exp Up	G0		F0	
1	SVC Exp Vib	A0		G0	
1	SVC Leg Vib				
1	SVC Non Vib	F0		D#0	
1	SVC QLeg	C#0		C#0	C#0 Slvr
1	SVC Sul Tasto Leg				
1	SVC Sus Accent				
1	SVC Sus Vib Hard				
1	SVC Sus Vib Smooth	C0		C0	C0 Slvr
1	SVC Sus-Leg	D0		D0	
2	SVC Col Legno RR		F0	G5	
2	SVC Col Legno RR x3				
2	SVC Col Legno				
2	SVC Marc		C#0	F5	
2	SVC Mart Up Dn Marc x6				
2	SVC Mart Up Dn Marc				
2	SVC Mart Up Dn		C0	E5	
2	SVC Pizz RR		D0	F#5	
2	SVC Pizz RR x3				
2	SVC Pizz				
2	SVC Shrt Script				
3	SVC Slur				
4	SVC NV Vib DXF ACC				
4	SVC Vib DXF ACC				

SOLO CONTRABASS

5	SCB NS Master (Silber version)				
5	SCB KS Master/Elements				
6	SCB KS Shrt RR C4-F4				
6	SCB KS Sus C4-G4				
1	SCB Exp-Leg			D#4	
1	SCB Exp	G4		G4	
1	SCB Lyr-Leg			E4	
1	SCB Lyrical	F#4		F#4	
1	SCB QLeg Exp				
1	SCB QLeg	C#4		C#4	C#4 Slvr
1	SCB Sus NV	F4		F4	
1	SCB Sus Vib	C4		C4	C4 Slvr

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

1	SCB Sus-Leg		D4	
2	SBC Col Legno RR	F4	C5	
2	SCB Col Legno RR x3			
2	SCB Col Legno			
2	SCB Marcato RR	C#4	G#4	
2	SCB Marcato RR x3			
2	SCB Marcato			
2	SCB Martele RR x6			
2	SCB Martele RR	C4	A4	
2	SCB Pizz RR	D4	A#4	
2	SCB Pizz RR x3			
2	SCB Pizz			
2	SCB Spic Marc RR x6			
2	SCB Spic RR x6			
2	SCB Spic RR	E4	B4	
4	SCB Sus Vib DXF			

Die Harfe beinhaltet keinen Keyswitch. Auf der Bühne sitzt sie links von der Mitte.

HARP		
1	Harp Harm	
1	Harp Pluck	
1	Harp Pluck Long	
1	Harp Pluck Roll	
1	Harp Pluck Short	Slvr
3	Harp Gliss 6 Up+Dn	
3	Harp Gliss 9 Up+Dn	
3	Harp Gliss Maj Up+Dn	
3	Harp Gliss WT Up+Dn	Slvr
3	Harp Psycho Drone C	

Der Symphonic Orchestra Patch für das Harpischord (Spinett) beinhaltet nur eine einzige Artikulation und braucht daher keinen Keyswitch. Es ist aus der Mitte der Bühne zu hören.

Harpischord (Spinett)		
	Harpischord	Slvr

Die Familie der Holzbläser

Instrumentensektion

3 FLUTES			
5	3FL KS Master/Elements		
6	3FL KS Sus C0-F#0		
1	3FL Exp Dim	F#0	F#0
1	3FL Legato	C#0	C#0
1	3FL Non Vib	F0	F0
1	3FL Sus Fst		
1	3FL Sus-Leg		D0
1	3FL Sus	C0	C0
2	3FL Stac RR x3		G0
2	3FL Stac		
3	3FL Gliss L		G#0
3	3FL Gliss S		A0
3	3FL Grace		A#0
3	3FL Trill H	D#0	D#0
3	3FL Trill W	E0	E0
4	3FL Emotn DXF		
4	3FL Non Vib-Sus XF		
4	3FL Sus DXF Acc Vel		
4	3FL Sus DXF		

3 OBOES			
5	3OB KS Master/Elements		
6	3OB KS Sus C0-F#0		
1	3OB Exp-Leg		D0
1	3OB Exp	F#0	G0
1	3OB Legato	C#0	D#0
1	3OB Non Vib	F0	F#0
1	3OB Sus Vib	C0	C0
1	3OB Sus-Leg		C#0
2	3OB Stac RR x3		G#0
2	3OB Stac		
3	3OB Grace		A0
3	3OB Trill H	D#0	E0
3	3OB Trill W	E0	F0
4	3OB DXF Sus Acc Vel		
4	3OB DXF Sus		
4	3OB Emotn DXF		
4	3OB Non Vib-Sus XF		

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

3 CLARINETS			
5	3CL KS Master/Elements		
6	3CL KS Sus C0-C#0		
1	3CL Legato		
1	3CL QLeg	C#0	D0
1	3CL Sus-Leg		C#0
1	3CL Sus	C0	C0
2	3CL Stac RR x3		D#0
2	3CL Stac		
4	3CL Sus DXF Acc Vel		
4	3CL Sus DXF		
4	3CL Sus X-Fade		

SoloInstrumente

SOLO FLUTE					
5	SFL KS Master (Silber version)				
5	SFL KS Master/Elements				
6	SFL KS Sus C0-G#0				
1	SFL Exp Legato				
1	SFL Exp-Leg		E0		
1	SFL Lyr-Leg		D#0		
1	SFL Lyrical	F#0	A0		
1	SFL Non Vib				
1	SFL QLeg	C#0	C#0	D0	Slvr
1	SFL Sforzando Vib	F0	G#0		
1	SFL Slow Exp 2	G#0	B0		
1	SFL Slow Exp	G0	A#0		
1	SFL Sus NV ppp			C#0	Slvr
1	SFL Sus Vib Bright				
1	SFL Sus Vib	C0	C0	C0	Slvr
1	SFL Sus-Leg		D0		
2	SFL Short Stac RR x2				
2	SFL Short Stac		C1	F0	Slvr
2	SFL Stac RR x3				
2	SFL Stac		C#1	F#0	Slvr
3	SFL 8va Run Dn		D1		
3	SFL 8va Run Up Dn		D#1		
3	SFL 8va Run Up		E1		
3	SFL Fall		F1		
3	SFL Flutter Mod	D0	F0		
3	SFL Grace		F#1		
3	SFL Psycho Run Dn RR		G1		
3	SFL Trill HT	D#0	F#0	D#0	Slvr
3	SFL Trill WT	E0	G0	E0	Slvr
4	SFL Accent Mod Slvr				

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

4	SFL Lush Accent Mod				
4	SFL QLeg DXF Slvr				
4	SFL Vib DXF 2 ACC				
4	SFL Vib DXF 2				
4	SFL Vib DXF				

SOLO ALTO FLUTE

5	AFL KS Master/Elements		
6	AFL KS Sus C0-G#0		
1	AFL Exp Legato Bright		
1	AFL Exp Legato Lyric		E0
1	AFL Exp Legato	F#0	F0
1	AFL Exp	G0	F#0
1	AFL Legato	C#0	D0
1	AFL Non vib	F0	D#0
1	AFL Sus Vib	C0	C0
1	AFL Sus-Leg		C#0
2	AFL Stac RR x3		G0
2	AFL Stac		
3	AFL Run Up Dn		G#0
4	AFL Exp DXF Acc		
4	AFL Exp DXF		
4	AFL Legato DXF Acc		
4	AFL NV Vib XFade		

SOLO PICCOLO FLUTE

5	PFL KS Master (Silber version)				
5	PFL KS Master/Elements				
6	PFL KS Sus C0-F#0				
6	PFL KS FX C0-G0				
1	PFL Exp-Leg		D#0		
1	PFL Exp	F#0	G0		
1	PFL QLeg	C#0	C#0	C#0	Slvr
1	PFL Sus NV ppp	F0	F#0	D0	Slvr
1	PFL Sus Vib	C0	C0	C0	Slvr
1	PFL Sus-Leg		D0		
2	PFL Stac RR x3		G#0		
2	PFL Stac			D#0	Slvr
3	PFL 8va Dn	C0	A0		
3	PFL 8va Up Dn	C#0	A#0		
3	PFL 8va Up	D0	B0		
3	PFL Gliss	D#0	C1		
3	PFL Psycho Fall Fst	E0	C#1		
3	PFL Rips Up 3rd	F0	D1		

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

3	PFL Rips Up 5th	F#0		D#1	E0	Slvr
3	PFL Rips WT			E1		
3	PFL Trill HT		D#0	E0		
3	PFL Trill WT		E0	F0		
4	PFL Sus Accent Mod					
4	PFL Vib DXF Acc					
4	PFL Vib DXF					

SOLO OBOE						
5	SOB KS Master (Silber version)					
5	SOB KS Master/Elements					
6	SOB KS Sus C0-G#0					
1	SOB Exp P	F#0	G0	C#0		Slvr
1	SOB Exp Vib	G0	G#0			
1	SOB Exp-Leg		D#0			
1	SOB Non Vib	F0	F#0			
1	SOB QLeg	C#0	C#0	C0		Slvr
1	SOB Sfz	G#0	A0			
1	SOB Sus Vib	C0	C0			
1	SOB Sus-Leg		D0			
2	SOB Stac RR x3		A#0			
2	SOB Stac			E0		Slvr
3	SOB Fall		B0			
3	SOB Gliss		C1			
3	SOB Grace		C#1			
3	SOB Key Clicks MOD RT		**			
3	SOB Trill HT	D#0	E0	D0		Slvr
3	SOB Trill WT	E0	F0	D#0		Slvr
4	SOB NV Vib DXF					
4	SOB QLeg DXF					Slvr
4	SOB Sus Acc Mod					

** Das Klicken der Klappen kann im Master-Keyswitch an und ausgeschaltet werden. Wenn sie eingeschaltet sind, sind sie im Ausklang zu hören – sobald eine Note losgelassen wurde – und es kann über das Modulationsrad bestimmt werden, wie gut sie zu hören sein sollen.

SOLO ENGLISH HORN						
5	EHN KS Master/Elements					
6	EHN KS Sus C0-F#0					
1	EHN Exp-Leg		D#0			
1	EHN Exp	F#0	F0			
1	EHN Legato	C#0	C#0			
1	EHN New Legato					

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

1	EHN Non Vib	F0	E0
1	EHN Sus Vib	C0	C0
1	EHN Sus-Leg		D0
2	EHN Stac RR x3		F#0
2	EHN Stac		
3	EHN Fall		G0
3	EHN Gliss		G#0
3	EHN Grace		A0
3	EHN Slide		A#0
4	EHN Legato DXF		
4	EHN NV Vib DXF		
4	EHN NV Vib XFD		
4	EHN Sus Accent Mod		
4	EHN Vib DXF ACC		
4	EHN Vib DXF		

Ein zweites English Horn wurde während den Aufnahmen für die zusätzlichen Artikulationen für Pro XP hinzugefügt. Da die Klangfarben der zwei Instrumente etwas unterschiedlich sind, ist es nicht zu empfehlen die Artikulationen der beiden Instrumente zu mischen, wenn sie eine tragende Rolle spielen.

SOLO ENGLISH HORN 2

5	EH2 KS Master (Silber version)				
5	EH2 KS Master/Elements				
6	EH2 KS Sus C0-F#0				
1	EH2 Exp-Leg		E0		
1	EH2 Exp	F#0	G#0	D#0	Slvr
1	EH2 Port-Leg		D#0		
1	EH2 Portato NV	F0	G0	D0	Slvr
1	EH2 QLeg	C#0	C#0	C#0	Slvr
1	EH2 Sus-Leg		D0		
1	EH2 Sus	C0	C0	C0	Slvr
2	EH2 Stac RR x3		A0		
2	EH2 Stac			E0	Slvr
3	EH2 Grace Notes		A#0		
3	EH2 Trill HT	D#0	F0		
3	EH2 Trill WT	E0	F#0		
4	EH2 QLeg DXF				Slvr
4	EH2 Sus Acc Mod				
4	EH2 Sus DXF				Slvr

SOLO Clarinet

5	SCL KS Master (Silber version)				
5	SCL KS Master/Elements				
6	SCL KS Sus C0-G0				
1	SCL Exp Fast	F#0	G#0		

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

1	SCL Exp Slow Crec	G0	A0		
1	SCL Exp-Leg		E0		
1	SCL Non Vib	C0	C0	C0	Slvr
1	SCL Port-Leg		D#0		
1	SCL Portato	F0	G0		
1	SCL QLeg	C#0	C#0	C#0	Slvr
1	SCL Sus-Leg		D0		
2	SCL Marc		A#0		
2	SCL Stac RR x3				
2	SCL Stac		B0	E0	Slvr
3	SCL 8va Run Dn		C1		
3	SCL 8va Run Up Dn		C#1		
3	SCL 8va Run Up Fast				
3	SCL 8va Run Up		D1		
3	SCL Grace Notes		D#1		
3	SCL Key Clicks MOD RT		**		
3	SCL Trill HT	D#0	F0	D0	Slvr
3	SCL Trill WT	E0	F#0	D#0	Slvr
4	SCL QLeg DXF				Slvr
4	SCL Sus Accent Mod				

** Das Klicken der Klappen kann im Master-Keyswitch an und ausgeschaltet werden. Wenn sie eingeschaltet sind, sind sie im Ausklang zu hören – sobald eine Note losgelassen wurde – und es kann über das Modulationsrad bestimmt werden, wie gut sie zu hören sein sollen.

SOLO BASS Clarinet					
5	BCL KS Master (Silber version)				
5	BCL KS Master/Elements				
6	BCL KS Sus C0-F#0				
1	BCL Exp Fast	F#0	F#0		
1	BCL Exp-Leg		E0		
1	BCL Exp				
1	BCL Port-Leg		D#0		
1	BCL Portato	F0	F0	C#0	Slvr
1	BCL QLeg	C#0	C#0	C0	Slvr
1	BCL Sus-Leg		D0		
1	BCL Sus	C0	C0		
2	BCL Marcato		G0		
2	BCL Stac RR x3		G#0		
2	BCL Stac			D0	Slvr
3	BCL Gliss		A0		
3	BCL Key Clicks MOD RT		**		
4	BCL QLeg DXF				Slvr
4	BCL Sus Acc MOD				
4	BCL Sus DXF				

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

** Das Klicken der Klappen kann im Master-Keyswitch an und ausgeschaltet werden. Wenn sie eingeschaltet sind, sind sie im Ausklang zu hören – sobald eine Note losgelassen wurde – und es kann über das Modulationsrad bestimmt werden, wie gut sie zu hören sein sollen.

SOLO BASSOON					
5	BNS KS Master (Silber version)				
5	BSN KS Master/Elements				
6	BSN KS Sus C0-G0				
1	BSN Exp Long Crec	G0	G#0		
1	BSN Exp Short	F#0	G0		
1	BSN Exp-Leg		D#0		
1	BSN Forte				
1	BSN Non Vib	F0			
1	BSN QLeg	C#0	C#0	C#0	Slvr
1	BSN Sus Vib	C0	C0	C0	Slvr
1	BSN Sus-Leg				
2	BSN Marc				
2	BSN Stac RR x3		A0		
2	BSN Stac			D0	Slvr
3	BSN Gliss				
3	BSN Trill HT	D#0	E0		
3	BSN Trill WT	E0	F0		
4	BSN Sus Accent Mod				
4	BSN Sus Vib DXF				Slvr
4	BSN Vib Xfade				

SOLO CONTRABASSOON			
5	CTB KS Master/Elements		
6	CTB KS Sus C4-G4		
1	CTB Exp Short	F#4	F#4
1	CTB Exp-Leg		E4
1	CTB Exp	G4	G4
1	CTB Legato	C#4	C#4
1	CTB Port F	F4	F4
1	CTB Port-Leg		D#4
1	CTB Sus-Leg		D4
1	CTB Sus	C4	C4
2	CTB Stac RR x3		G#4
2	CTB Stac		
3	CTB Gliss		A4
3	CTB Grace		A#4
4	CTB Sus Accent Mod		
4	CTB Vib DXF Acc		
4	CTB Vib DXF		

Die Familie der Blechbläser

Instrumentensektion

2 Trumpets						
5	2 TP KS Master (Silber version)					
5	2TP KS Master/Elements					
6	2TP KS Cres C0-D#0					
6	2TP KS Sus C0-F#0					
1	2TP Mute Sus			C#0	C#0	Slvr
1	2TP Port-Leg			D#0		
1	2TP Portato	F0		G0		
1	2TP QLeg	C#0		E0	D0	Slvr
1	2TP Sus-Leg			D0		
1	2TP Sus	C0		C0	C0	Slvr
2	2TP Marc	F#0		G#0		
2	2TP Mute Stac RR x6					
2	2TP Mute Stac RR			A0	D#0	Slvr
2	2TP Repetitions			A#0		
2	2TP Shrt Script					
2	2TP Stac RR x4			B0	E0	Slvr
2	2TP Stac RR x8					
3	2TP 1sec Cres		C0	C1		
3	2TP 2sec Cres		C#0	C#1		
3	2TP Arp FX			F1		
3	2TP Mute Cres Fltr		D0	D1		
3	2TP Mute Cres Fst		D#0	D#1		
3	2TP Mute Rip			E1		
3	2TP Trill HT	D#0		F0		
3	2TP Trill WT	E0		F#0		
4	2TP Mute Sus DXF					Slvr
4	2TP QLeg DXF RR					
4	2TP QLeg DXF slud vs					
4	2TP QLeg DXF					Slvr
4	2TP Sus Acc MOD					
4	2TP Sus DXF Acc Vel					
4	2TP Sus DXF					Slvr

4 Trumpets		
5	4TP KS Master/Elements	
1	4TP Forte Piano	C#0
1	4TP Sfz	D#0
1	4TP Sus-Leg	D0
1	4TP Sus	C0
2	4TP Stac RR x3	E0
2	4TP Stac	

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

3	4TP Crec	F0
4	4TP Sus Acc Vel DXF	
4	4TP Sus DXF Leg	
4	4TP Sus DXF	
4	4TP Sus Accent Mod	

6 FRENCH HORNS

5	6FH KS Master (Silber version)					
5	6FH KS Master/Elements					
6	6FH KS Cres C0-D#0					
6	6FH KS Sus C0-G0					
6	6FH KS FX C0-D#0					
1	6FH 3Sec Marc	G0	C#5			
1	6FH Mute Sus		C#0			
1	6FH Port-Leg		F#0			
1	6FH Portato	F0	A#0			
1	6FH QLeg	C#0	G0	C#0	Slvr	
1	6FH Sfz					
1	6FH Stop fast					
1	6FH Stop					
1	6FH Sus	C0	C0			
1	6FH Sus 4 Lay Smooth			C0	Slvr	
1	6FH Sus 4 lay					
1	6FH Sus 5 lay					
1	6FH Sus Accent		D0			
1	6FH Sus Adventure					
1	6FH Sus Bright					
1	6FH Sus Forte Piano		D#0			
1	6FH Sus Mellow		E0			
1	6FH Sus-Leg F0					
2	6FH 1sec Marc	F#0	C5	D0	Slvr	
2	6FH Repetitions					
2	Shrt Script 1					
2	Shrt Script 2					
2	6FH Stac Long RR x3					
2	6FH Stac Long		D5	D#0	Slvr	
2	6FH Stac Short RR x3					
2	6FH Stac Short		D#5	E0	Slvr	
3	6FH 1sec Cres	C0	E5			
3	6FH 2sec Cres	C#0	F5			
3	6FH 3sec Cres Fltr	D0	F#5			
3	6FH Bend Dn HT					
3	6FH Clstr Bend WT		A5			
3	6FH Clstr Gliss Up					
3	6FH Clstr		G#5	F0	Slvr	

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

3	6FH Flutter Cres Fst			D#0	G5		
3	6FH FX Hell				B5		
3	6FH Rips F	D#0			D#6		
3	6FH Rips L	D0			D6		
3	6FH Rips S	C0			C6		
3	6FH Rips X	C#0			C#6		
3	6FH Shake				A#5		
3	6FH Trill HT		D#0		G#0		
3	6FH Trill WT		E0		A0		
4	6FH Emotn DXF Leg						
4	6FH QLeg DXF slud vs						
4	6FH QLeg DXF						Slvr
4	6FH QLeg Power DXF						
4	6FH Sus Acc Vel DXF						Slvr
4	6FH Sus DXF						
4	6FH Sus X-Fade						

4 TROMBONES

5	4TB KS Master (Silber version)						
5	4TB KS Master/Elements						
6	4TB KS Cres C5-D#5						
6	4TB KS Sus C5-F#5						
1	4TB Forte Piano			D5			
1	4TB Mute Sus			C#5	C#5		Slvr
1	4TB Port-Leg			E5			
1	4TB Portato	F5		G5			
1	4TB QLeg	C#5		F5	D5		Slvr
1	4TB Sus-Leg			D#5			
1	4TB Sus	C5		C5	C5		Slvr
2	4TB Marc S Accent			A5			
2	4TB Marc Short						
2	4TB Marc	F#5		G#5			
2	4TB Mute Stac RR x6						
2	4TB Mute Stac RR			A#5	D#5		Slvr
2	4TB Stac RR			B5			
2	4TB Stac RR x3						
2	4TB Stac				E5		Slvr
3	4TB 1Sec Cres		C5	C6			
3	4TB 2Sec Cres		C#5	C#6			
3	4TB 3Sec Cres		D5	D6			
3	4TB Bend Dn HT			F6			
3	4TB Clusters			E6			
3	4TB Flutter	D5		F#5			
3	4TB Mute Cres Fltr						
3	4TB Mute Fltr Cres Fst		D#5	D#6			

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

4	4TB Marc S Sus X-Fade					
4	4TB Mute Sus DXF					Slvr
4	4TB QLeg DXF					Slvr
4	4TB Sus Acc DXF					
4	4TB Sus Accent Mod					
4	4TB Sus DXF					

3 WAGNER TUBAS

5	3WT KS Master/Elements	
1	3WT Big Sus	C0
1	3WT Port-Leg	E0
1	3WT Sus Port	C#0
1	3WT Sus-Leg	D#0
3	3WT Rip	F0
4	3WT Sus X-Fade 2-Way	D0

Solo Instrumente

SOLO TRUMPET 1

5	STP KS Master/Elements		
6	STP KS Sus C0-G0		
1	STP Exp ppff		
1	STP Exp-Leg		D#0
1	STP Exp	F#0	F0
1	STP Port-Leg		D0
1	STP Port	F0	E0
1	STP Sus Vib	G0	F#0
1	STP Sus-Leg		C#0
1	STP Sus	C0	C0
2	STP Stac RR		G0
2	STP Stac		
3	STP Sfz Crec		G#0
3	STP Slur		A0
4	STP NV Vb DXF Acc Mid		
4	STP NV Vb DXF Acc Sof		
4	STP Sus Acc Mod		
4	STP Sus DXF Acc		
4	STP Sus DXF		
4	STP Vib DXF Acc		
4	STP Vib DXF		

Eine zweite Trompete wurde während den Aufnahmen für die zusätzlichen Artikulationen für Pro XP hinzugefügt. Da die Klangfarben der zwei Instrumente etwas unterschiedlich sind, ist es nicht zu empfehlen die Artikulationen der beiden Instrumente zu mischen, wenn sie eine tragende Rolle spielen.

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

SOLO TRUMPET 2				
5	ST2 KS Master/Elements			
6	ST2 KS Sus C0-G#0			
1	ST2 Exp Vib	G#0	G#0	
1	ST2 Marc Vib Long	G0	G0	
1	ST2 Port-Leg		D0	
1	ST2 Portato	F0	F0	
1	ST2 QLeg NV	C#0	D#0	
1	ST2 QLeg Vib		E0	Slvr
1	ST2 Sus NV	C0	C0	
1	ST2 Sus-Leg		C#0	
2	ST2 Marc	F#0		
2	ST2 Stac RR x10			
2	ST2 Stac RR x5		A0	
3	ST2 8va Sl Up		A#0	
3	ST2 Cres 1 Sec		B0	
3	ST2 Cres 2 Sec		C1	
3	ST2 Cres 3 Sec Fltr		C#1	
3	ST2 Falls		D1	
3	ST2 Flutter Cres Fst		D#1	
3	ST2 Rips		E1	
4	ST2 QLeg NV DXF			
4	ST2 Sus Acc Mod			
4	ST2 Sus DXF Acc Vel			
4	ST2 Sus NV DXF			

SOLO PICCOLO TRUMPET				
5	PTP KS Master/Elements			
1	PTP Sus-Leg	C#0		
1	PTP Sus	C0		
2	PTP Marc	E0		
2	PTP Stac RR x6			
2	PTP Stac RR	F0		
3	PTP Trill HT	D0		
3	PTP Trill WT	D#0		
4	PTP Sus Acc DT Mod			
4	PTP Sus DXF Acc Vel			
4	PTP Sus DXF			

SOLO FRENCH HORN				
5	SFH KS Master/Elements			
6	SFH KS Sus C0-F#0			

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

1	SFH QLeg	C#0	D0	Slvr
1	SFH Sfz Crec		E0	
1	SFH Sus-Leg		C#0	
1	SFH Sus	C0	C0	
2	SFH Marc	F#0	D#0	
2	SFH Shrt Script			
2	SFH Stac RR x6			
2	SFH Stac RR		F0	
4	SFH QLeg DXF			
4	SFH Sus Accent Mod			
4	SFH Sus Accent			
4	SFH Sus DXF ACC			
4	SFH Sus DXF			

SOLO TROMBONE

5	STB KS Master/Elements			
6	STB KS Sus C5-F#5			
1	STB Mute Sus		C#5	
1	STB Port-Leg		D#5	
1	STB Portato	F5	F5	
1	STB QLeg	C#5	E5	Slvr
1	STB Sus-Leg		D5	
1	STB Sus	C5	C5	
2	STB Marc F	F#5	F#5	
2	STB Stac RR x3		G5	
2	STB Stac			
3	STB Bass Sfz Crec		G#5	
4	STB Mute Sus DXF			
4	STB QLeg DXF			
4	STB Sus Accent Mod			
4	STB Sus DXF Acc			
4	STB Sus DXF			

SOLO TUBA

5	STU KS Master/Elements			
6	STU KS Sus C4-G4			
1	STU Exp-Leg		D#4	
1	STU Exp	G4	F4	
1	STU Mute Sus		C#4	
1	STU Sfz		F#4	

1	STU Sus-Leg		D4	
1	STU Sus	C4	C4	Slvr
2	STU Marc	F#4	E4	
2	STU Stac RR x3		G4	
2	STU Stac			
4	STU Sus Accent Mod			
4	STU Sus DXF Acc Vel			
4	STU Sus DXF			

Chor und Kirchenorgel (nur Silber Edition)

Die Silber Edition enthält einen Chor, der einige spezielle Silben aufgenommen hat. Diese drei speziellen Klänge sind „Angels“, „Men’s Choir (MC)“ und „Women’s Choir (WC)“. Die Artikulationsdateien, bei denen „MOD“ im Namen erscheint, reagieren auf das Modulationsrad.

Choirs
Angels non-vib oo_oh (FX)
Angels nonvib oo_oh
MC ah-eh MOD small
MC Staccato Ah
WC ah-eh MOD small
WC staccato ah

Die Silber Edition beinhaltet außerdem eine Kirchenorgel, die in den Gold und Platinum Editionen nicht zu finden ist. Diese Artikulationen können in der Perkussionssektion und im Holzbläserverzeichnis gefunden werden (sie sind also im selben Verzeichnis wie das Steinway B Klavier).

Perkussionstabellen

Anders als die drei anderen Orchesterfamilien, erzeugen viele Perkussionsinstrumente nur einen einzelnen Ton oder haben nur ein kleines Repertoire an Tönen. Daher wurden sie, anstatt ein einzelnes Instrument für jedes dieser einzelnen Töne zu erzeugen, in Gruppen in eine einzelne Datei und die Noten auf die verschiedenen Klänge gelegt. Diese Sammlungen sind anders als ein „Drum-Kit“, wie sie oft in Pop-Stilen genutzt werden. Statt einer Sammlung unterschiedlicher Instrumente, die ein Musiker in einem Live-Konzert spielt, sind diese Instrumente im EWQLSO miteinander verwandt, also zum Beispiel verschiedene Arten von Glocken.

In anderen Fällen enthält ein Instrument verschiedene Artikulationen eines einzelnen physikalischen Instruments. Zum Beispiel enthält eine Gruppe sowohl die Einzelschläge, als auch die Wirbel einer Bass-Trommel.

Die Tabellen in diesem Abschnitt listen die Instrumentennamen innerhalb der Dateien auf und zeigen welcher Bereich von Noten von welchem Instrument oder Artikulation gespielt wird. Beachten Sie bitte, dass es manchmal verschiedene Klang-

farben gibt, wenn Instrumente in verschiedene Größen und Formen in einer Instrumentengruppe vorkommen, zum Beispiel gibt es verschiedene Größen von Snare-Drums. Es wird nicht versucht, diese Unterschiede hier zu beschreiben. Sie sollten sich die verschiedenen Klänge anhören und dann entscheiden, welcher Klang – oder welche Klänge – am besten zu Ihrem Projekt passen. In einigen Fällen sind die Unterschiede nur sehr subtil.

Für die meisten ungestimmten Instrumente, aber nicht alle, werden nur die weißen Tasten der Tastatur verwendet. Natürlich werden für chromatische Perkussionsinstrumente, wie Pauken oder das Xylophon, alle 12 Tasten der Oktave benutzt.

Wenn der Text „Silber“ in der oberen rechten Ecke der Tabelle steht, dann deutet das daraufhin, dass diese Datei in der Silber-Edition enthalten ist (zusätzlich zu den Gold-und Platinum Edition).

Becken und Gongs

12" BAND CYMBAL

C3	Cymbal pair	hit, leave open, long ring
D3	Cymbal pair	hit, short ring, then close
E3	Cymbal pair	hit, close immediately

12" CYMBAL

C3	Suspended cymbal	roll, slow crescendo
D3	Suspended cymbal	roll, medium crescendo
E3	Suspended cymbal	roll, fast crescendo
F3	Suspended cymbal	hit, long ring

16" GERMAN CYMBAL

Silber

C3	Cymbal pair	hit, stay open
D3	Cymbal pair	hit, then close

18" CYMBAL

C3	Suspended cymbal	roll, slow crescendo
D3	Suspended cymbal	roll, medium crescendo
E3	Suspended cymbal	roll, fast crescendo
F3	Suspended cymbal	hit, long ring

18" GERMAN CYMBAL

C3	Cymbal pair	hit, stay open
D3	Cymbal pair	hit, then close

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

18" VIENNESE CYMBAL		Silber
C3	Cymbal pair	hit, stay open
D3	Cymbal pair	hit, then close

19" FRENCH CYMBAL		
C3	Cymbal pair	hit, stay open
D3	Cymbal pair	hit, then close

20" CYMBAL		Silber
C3	Suspended cymbal	roll, slow crescendo
D3	Suspended cymbal	roll, medium crescendo
E3	Suspended cymbal	roll, fast crescendo
F3	Suspended cymbal	hit, long ring
G3	Suspended cymbal	brush
A3	Suspended cymbal	hit, long ring, and brush

20" FRENCH CYMBAL		
C3	Cymbal pair	hit, stay open
D3	Cymbal pair	hit, then close

21" FRENCH CYMBAL		
C3	Cymbal pair	hit, stay open
D3	Cymbal pair	hit, then close

22" CYMBAL		
C3	Suspended cymbal	roll, fast crescendo
D3	Suspended cymbal	roll, medium crescendo
E3	Suspended cymbal	roll, slow crescendo
F3	Suspended cymbal	hit, long ring
G3	Suspended cymbal	brush
A3	Suspended cymbal	hit, long ring, and brush

Achtung: Bei dem 22" Becken und dem ähnlichen 20" Becken sind die Noten C3 und E3 vertauscht.

23" GONG		Silber
C1	Gong	roll, fast crescendo
D1	Gong	roll, very slow crescendo
E1	Gong	slow brush
F1	Gong	fast brush
G1	Gong	hit, long ring

28" GONG		Silber
C2	Gong	roll, very slow crescendo
D2	Gong	roll, fast crescendo
E2	Gong	long brush
F2	Gong	short brush
G2	Gong hit	long ring

37" CHINESE TAM TAM		Silber
C0	Tam tam	multi-velocity hit
D0-B1	Tam tam	bowed effects
C2-G2	Tam tam	scrapes

48" GONG		
C3	Gong	roll, very slow crescendo
D3	Gong	hit, long ring

18" ZILDJIAN ROLL DXF MOD		
A2-F3	Zildjian cymbal	rolls

26" ZILDJIAN ROLL DXF MOD		
A2-F3	Zildjian cymbal	rolls

26" ZILDJIAN CRASH		Silber
C4	Zildjian cymbal	multi-velocity hits
D4-D5	Zildjian cymbal	crescendos
E5-B5	Zildjian cymbal	scrapes

ALLE BECKEN		
Dies ist eine Sammlung von vielen, vielen Beckenklängen, die über 7 Oktaven, alle weißen Tasten von C0 bis B6, verteilt sind. Benutzen Sie Ihre Ohren, um die besten für Ihre Stück herauszufinden.		

ALLE GONGS		
Dies ist eine Sammlung von vielen Gongs (sowohl Einzelschläge, als auch Wirbel), die über alle weißen tasten von C0 bis F6 verteilt sind. Benutzen Sie Ihre Ohren, um die besten für Ihre Stück herauszufinden.		

Schlagzeug

3 SNARES

C1	Small snare	hit (left hand)
D1	Small snare	hit (right hand)
E1	Small snare	rim shot
F1	Small snare	long roll, <i>mf</i>
G1	Small snare	long roll, <i>f</i>
A1	Small snare	short roll, fast crescendo
B1	Small snare	long roll, slow crescendo
C2	Medium snare	hit (left hand)
D2	Medium snare	hit (right hand)
E2	<empty>	
F2	Medium snare	long roll, <i>mf</i>
G2	Medium snare	long roll, <i>f</i>
A2	Medium snare	short roll, fast crescendo
B2	Medium snare	long roll, slow crescendo
C3	Large snare	hit (left hand)
D3	Large snare	hit (right hand)
E3	<empty>	
F3	Large snare	long roll, <i>mf</i>
G3	Large snare	long roll, <i>f</i>
A3	Large snare	short roll, fast crescendo
B3	Large snare	long roll, slow crescendo

3 SNARES DXF ROLLS

C4	Small snare	long roll
D4	Medium snare	long roll
E4	Large snare	long roll
F4	Small snare	long roll, accent at release (last hit)
G4	Medium snare	long roll, accent at release (last hit)
A4	Large snare	long roll, accent at release (last hit)

5 CONCERT TOMS

C1	Lowest tom	hit (left hand)
D1	Lowest tom	hit (right hand)
E1	2nd tom	hit (left hand)
F1	2nd tom	hit (right hand)
G1	Middle tom	hit (left hand)
A1	Middle tom	hit (right hand)
B1	4th tom	hit (left hand)
C2	4th tom	hit (right hand)
D2	Highest tom	hit (left hand)
E2	Highest tom	hit (right hand)

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

BASS DRUM CONCERT		Silber
C3	Bass drum	roll, slow crescendo
D3	Bass drum	roll, medium length crescendo
E3	Bass drum	roll, fast crescendo
F3	Bass drum	long roll, slow crescendo
G3	Bass drum	roll, loud start, then soft, slow crescendo
A3	Bass drum	roll, loud start, soft, med. length cresc.
B3	Bass drum	roll, loud start, then soft, fast cresc.
C4	Bass drum	hit (left hand)
D4	Bass drum	hit (right hand)
E4	Bass drum	hit, lower in pitch
F4	Bass drum	hit, louder
G4	Bass drum	long roll, looped

BASS DRUM WAGNER		
C1	Bass drum	roll, slow crescendo
D1	Bass drum	roll, medium length crescendo
E1	Bass drum	roll, fast crescendo
F1	Bass drum	long roll, slow crescendo
G1	Bass drum	roll, loud start, then soft, slow crescendo
A1	Bass drum	roll, loud start, soft, med. length cresc.
B1	Bass drum	roll, loud start, then soft, fast crescendo
C2	Bass drum	hit (left hand)
D2	Bass drum	hit (right hand)
E2	Bass drum	roll, <i>p</i>
F2	Bass drum	loud attack, then <i>p</i>
G2	Bass drum	long roll, looped

FIELD ENSEMBLE		
C4	Field drum	single hit (left hand)
D4	Field drum	single hit (right hand)
F4	Field drum	long roll, <i>mf</i>
G4	Field drum	long roll, <i>f</i>

FIELD, FUNERAL, AND TEN-OR DRUMS		
C4	Field drum	single hit (left hand)
D4	Field drum	single hit (right hand)

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

F4	Field drum	roll mf , accent at release (4 sec)
G4	Field drum	roll f , looped
A4	Field drum	roll, fast crescendo (1 sec)
B4	Field drum	roll, slow crescendo (3 sec)
C5	Funeral drum	hit (left hand)
D5	Funeral drum	hit (right hand)
E5	Funeral drum	roll, looped, mf
F5	Funeral drum	roll, looped, f
G5	Tenor drum	hit (left hand)
A5	Tenor drum	hit (right hand)

MAHLER HAMMER

C1-E1	Mahler hammer	multi-velocity hits (left)
C2-E2	Mahler hammer	multi-velocity hits (right)

ROTO TOMS RR

B0-C3	Roto toms	multi-velocity RR hits (left), pitched
B3-C6	Roto toms	multi-velocity RR hits (right), pitched

SNARE ENSEMBLE LARGE

C3	Large snare drum	single hit (left hand)
D3	Large snare drum	single hit (right hand)
F3	Large snare drum	long roll, looped, mf
G3	Large snare drum	long roll, looped, f

SNARE ENSEMBLE SMALL

Silber

C3	Small snare drum	single hit (left hand)
D3	Small snare drum	single hit (right hand)
F3	Small snare drum	long roll, looped, mf
G3	Small snare drum	long roll, looped, f

TAIKO DRUMS

C1-F1	26" drum	multi-velocity hits (left)
G1	26" drum	rimshot
C2-F2	22" drum	multi-velocity hits (left)
G2	22" drum	rimshot
C3-F3	26" drum	multi-velocity hits (right)
G3	26" drum	rimshot
C4-F4	22" drum	multi-velocity hits (right)
G4	22" drum	rimshot

TIMPANI CRESCENDO LONG

C1-A2 Timpani	crescendo roll, pitched chromatic scale
---------------	---

Es gibt hier sehr langsame Crescendo, von lautlos mit ein diminuendo am Ende. Die höher gestimmten Samples tendieren dazu, ihre maximale Lautstärke schneller zu erreichen, als die tiefer gestimmten Samples.

TIMPANI CRESCENDO SHORT

C1-A2 Timpani	crescendo roll, pitched chromatic scale
---------------	---

Dieses sind Crescendo, mit einem diminuendo am Ende. Sie sind halb so lang wie die Timpani Crescendo Long. Wie auch in der vorherigen Datei, tendieren die höher gestimmten Samples dazu, ihre maximale Lautstärke schneller zu erreichen, als die tiefer gestimmten Samples.

TIMPANI HITS

Silber

C1-A2 Timpani	single hit (left hand), pitched chromatic
C3-A4 Timpani	single hit (right hand), pitched chromatic

TIMPANI ROLLS DXF MOD

Silber

C1-A2 Timpani	roll, pitched chromatic scale, looped
---------------	---------------------------------------

Dieses sind Wirbel mit einer dynamischen Überblendung, die durch das Modulationsrad gesteuert wird. Benutzen Sie diese Datei, um größere Kontrolle über die Dynamik der Wirbel zu bekommen.

TIMPANI ROLLS DXF MOD HITS

C1-A2 Timpani	single hit (left hand), pitched chromatic
C3-A4 Timpani	single hit (right hand), pitched chromatic
C5-A6 Timpani	roll, pitched chromatic scale, looped

Dieser Patch kombiniert Wirbel und Einzelschläge. Wenn Sie beide benötigen, ist es ratsamer mit dieser Artikulationsdatei zu arbeiten, als die Wirbel und Einzelschläge separat zu laden.

TIMPANI SOFT Mallet HITS

C1-A2 Timpani	softer single hit (L hand), pitched chromatic
C3-A4 Timpani	softer single hit (R hand), pitched chromatic

Diese Pauken wurden mit einem weicheren Schlegel gespielt.

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

Metall

ANVILS

Silber

Dies ist eine Sammlung von 41 Amboss- und Schienen-Klängen. Alle weißen und schwarzen Noten von C1 bis E4. Benutzen Sie Ihre Ohren, um die besten für Ihre Stück herauszufinden.

HUGE ANVILS

Silber

Dies ist eine Sammlung von 12 Klängen von größeren Ambossen, als in der Sammlung darüber. Es nutzt nur die weißen Tasten in zwei Bereichen: C3 bis G3 und C4 bis B4.

ALL ANVILS

Silber

Diese Sammlung kombiniert die 52 Amboss- und Schienen-Klänge der beiden vorherigen Patches. Es werden alle weißen und schwarzen Tasten von C1 bis E5 genutzt. Benutzen Sie Ihre Ohren, um die besten für Ihre Stück herauszufinden.

ARTILLERY SHELLS

C1-D1Shell 1	multi-velocity hits
E1 Shell 1	roll
G1-A1Shell 2	multi-velocity hits
B1 Shell 2	roll
C2-D2Shell 3	multi-velocity hits
E2 Shell 3	roll

BOWED CROTALES

C3-C4 Crotales	bowed, long
C5-C6 Crotales	bowed, short

CELESTA

Silber

C2-C7Celesta	pitched chromatic scale
--------------	-------------------------

CROTALES

Silber

C3-C5 Crotales	pitched chromatic scale
----------------	-------------------------

GLOCK

Silber

A3-C6 Glockenspiel	pitched chromatic scale
--------------------	-------------------------

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

GLOCK MELLOW		Silber
C3-C4 Crotales	pitched chromatic scale	

HALL NOISE		Silber
Dies ist der Klang des Saales, wenn keiner ein Geräusch macht. Die Audio-Ausgabe ist kaum hörbar, wird aber von der Aussteuerungsanzeige registriert. Er kann von allen 88 Tasten gespielt werden.		

ORCHESTRAL CHIMES		Silber
G2-G4 Orchestral chimes	pitched chromatic scale	

SLEIGH BELLS RR		Silber
C1 Large sleigh bells	multi-velocity hits	
D1-E1 Large sleigh bells	rolls	
C#2 Small sleigh bells	multi-velocity hits	
D2 Small sleigh bells	rolls	

STEEL PLATES	
Dies ist eine Sammlung von Klängen von Stahlplatten im Bereich C1 bis B1. Benutzen Sie Ihre Ohren, um die besten für Ihre Stück herauszufinden.	

TRIANGLE	
B1 Triangle	single hit (left hand), lower pitch
C2 Triangle	single hit (left hand), higher pitch
C#2 Triangle	single hit (left hand), muffled
D2 Triangle	single hit, (right hand), muffled
D#2 Triangle	single hit (right hand), lower pitch
E2 Triangle	single hit (right hand), higher pitch

TRIANGLE 2		Silber
C1-E1 Triangle	multi-velocity hits	
F1-A1 Triangle	rolls	

VARIOUS METALS		Silber
C1	Bell tree	Fast upward glissando
D1	Bell tree	Medium speed upward glissando
E1	Bell tree	Slow upward glissando
F1	Bell tree	Upward glissando, playing last notes over and over
G1	Mark tree	Slow downward glissando

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

A1	Mark tree	Fast downward glissando
B1	Bell, lower pitch	Single hit
C2	Bell, lower pitch	Roll (tremolo)
D2	Bell, lower pitch	Roll (tremolo)
E2	Bell, lower pitch	Roll (tremolo) crescendo
F2	Bell, higher pitch	Single hit
G2	Bell, higher pitch	Roll (tremolo)
A2	Bell, higher pitch	Roll (tremolo)
B2	Bell, higher pitch	Roll (tremolo) crescendo

VIBES

F1-F4 Vibraphone	pitched chromatic scale
------------------	-------------------------

WATERPHONE

C1-D5 Waterphone	effects
------------------	---------

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

Hölzer

CASTANETS

C1	Castanets	short roll (1 sec) (left hand)
D1	Castanets	short roll (1 sec) (right hand)
E1	Castanets	long roll (3 sec)
F1	Castanets	single hit (left hand)
G1	Castanets	single hit (right hand)

GUIRRO RR

Silber

C1-B1 Guirro	round-robin shakes
--------------	--------------------

MARIMBA

Silber

F1-C6 Marimba	pitched chromatic scale
---------------	-------------------------

PULLI STICKS

C1-D1 Puilli sticks	multi-velocity hits
---------------------	---------------------

TINY PULLI STICKS

C1-D1 Tiny puilli sticks	multi-velocity hits
--------------------------	---------------------

SLAP STICKS

C1-D1 Slap sticks	multi-velocity hits
-------------------	---------------------

ALL STICKS

Dies ist eine Sammlung von Klängen von Slap Sticks und Puilli Sticks im Bereich C1 bis A2. Benutzen Sie Ihre Ohren, um die besten für Ihre Stück herauszufinden.

TAMBOURINE

Silber

E3	Tambourine	single hit (left hand)
F3	Tambourine	single hit (right hand)
F#3	Tambourine	slow shake (3 sec)
G3	Tambourine	fast shake (2 sec)
G#3	Tambourine	fast shake (3 sec)

TAMBOURINE 2

C1-D1	Tambourine	multi-velocity hits
G1-G1	Tambourine	rolls
A1-A2	Tambourine	effects

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

VARIOUS PERCUSSION		Silber
C1	Castanets	short roll (left hand) (1 sec)
C#1	Castanets	short roll (right hand) (1 sec)
D1	Castanets	short roll
D#1	Castanets	short roll
E1	Castanets	longer roll (3 sec)
F1	Castanets	single click (left hand)
F#1	Castanets	single click (right hand)
G1	Wood block	single hit, lower pitch
G#1	Wood block	single hit, higher pitch
A1	Popgun	single shot
A#1	Wood block	single hit, much higher pitch
B1	Wood block	single hit, even higher pitch
C2	ACME noise maker	loud, fast
C#2	ACME noise maker	loud slow
D2	ACME noise maker	soft, fast
D#2	ACME noise maker	soft, slow
E2	Policeman's whistle	short tone (1.5 sec)
F2	Slap stick	soft
F#2	Slap stick	loud
G2	Ratchet	loud, long
G#2	Ratchet	loud, short
A2	Ratchet	softer, long
A#2	Ratchet	loud, long, with pickup
B2	Ratchet	louder, long
C3	Slide whistle	long rising
C#3	Slide whistle	long falling
D3	Slide whistle	longer falling
D#3	Slide whistle	longer rising
E3	Slide whistle	roller coaster (down, up, down, up, etc.)
F3	Tambourine	single hit
F#3	Tambourine	slow shake (3 sec)
G3	Tambourine	fast shake (2 sec)
G#3	Tambourine	fast shake (3 sec)

WASHBOARD RR		Silber
C1-B2	Washboard	round-robin scrapes

WIND MACHINE		
C1-B1	Wind machine	effects

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

WOODBLOCK SYMPHONY

Silber

G0-C2 Woodblock symphony

multi-velocity blocks, pitched (left)

G2-C4 Woodblock symphony

multi-velocity blocks, pitched (right)

XYLOPHONE

Silber

F2-F6 Xylophone

pitched chromatic scale

STEINWAY B PIANO

Silber

A-1–C7 Piano

pitched chromatic scale

Auch in den Platinum und Platinum Plus Editionen ist das Steinway B Klavier nur mit den Bühnenmikrofonpositionen vorhanden.

CHURCH ORGAN

Silber only

B0-C5 Church organ

pitched chromatic scale

Beachten Sie bitte, dass dies nicht die gleiche PMI Orgel ist, wie in den früheren Versionen von Silber.

Abkürzungen, die in den Instrumentennamen benutzt werden**ABBREVIATIONS IN INSTRUMENT NAMES**

Abbreviations	Full Words	Deutsch
1-sec, 2 sec, <i>etc.</i>	1-second, 2-second, <i>etc.</i>	1 Sekunde, 2 Sekunden, usw.
acc	accented	akzentuiert
acc vel	accent controlled by note velocity	Akzent wird durch Anschlagstärke beeinflusst
clstr	cluster	
cresc or cres	crescendo	
dim	diminuendo	
dn	down	runter
DT	double-tongue	Doppelzunge
DXF	dynamic cross-fade	dynamische Überblendung
emotn	emotional	
exp	expressive	ausdrucksstark
flaut	flautando	
ft or fltr	flutter tongue	Flatterzunge
fx	effects	Effekte
gliss	glissando	
H or HT	half tone	Halbton
harm	harmonics	Hormonisch
KS	keyswitch	
leg	legato	
LR	separate left- and right-hand	separate linke und rechte Hand
lyr	lyrical	lyrisch
marc	marcato	
mart	martelé	
med	medium	
mf	mezzo-forte (half loud)	
mp	mezzo-piano (half soft)	
MOD or mod	controlled by Mod Wheel	kontrolliert durch Modulationsrad
nv	non-vibrato	ohne Vibrato
pizz	pizzicato	
QLeg	“QLegato”	
RR	round robin (auto-alternation)	round robin (automatische Alternative)
RR x3, x4, <i>etc.</i>	round robin with 3, 4, <i>etc</i> samples	round robin mit 3, 4 usw. Samples
sft	soft	weich
sfz	sforzando	
shrt	short	kurz
sl	slide	gleiten

EASTWEST/ QUANTUM LEAP SYMPHONIC ORCHESTRA

slud vs	slide up-down velocity switch	rauf/runter gleiten durch Anschlagstärke
sord	con sordino (with mute)	con sordino (mit stumm-schalten)
spic	spiccato	
stac	staccato	
sul pont	sul ponticello	
sus	sustain	
trem	tremolo	
UD	up-down	rauf-runter
vel	velocity	Anschlagstärke
vib	vibrato	
W or WT	whole tone	ganzer Ton
XF or X-Fade	cross-fade	Überblendung
xfast	extra fast	extra schnell



5. Orchestertechniken

- 88 Vorlagen anlegen
- 89 Performance Skripte
- 92 Short Skripts
- 93 Keyswitch Instrumente
- 94 Anlegen einer Klanglandschaft
- 96 Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck
- 100 Überblendungen benutzen
- 100 Einen Legato-Klang erzeugen
- 101 Den Audio-Ausgang einstellen
- 102 Läufe-Simulatoren
- 102 Die 3 Mikrofonpositionen

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

Orchestertechniken

Dieses Kapitel behandelt die Wege das EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra zu nutzen, um den üblichen Klang eines Orchesters zu einzufangen. Wir beginnen mit den Hinweisen von den Produzenten, wie man Vorlagen im East-West/Quantum Leap Symphonic Orchestra anlegt.

Vorlagen anlegen

Der ideale Weg mit dem Orchester zu arbeiten, ist Vorlagen zu erstellen, nachdem Sie die Klänge kennen und wissen, welche Möglichkeiten PLAY bietet. Sie würden vielleicht eine Comedy-Vorlage anlegen, die eine Menge Staccato-Programme, Effekte und Perkussionsprogramme enthält oder eine epische Vorlage, in der viele Legato DXF Ensemble Programme enthalten sind. Nick Phoenix, einer der EWQLSO Produzenten, nahm sich die Zeit, eine Vorlage zu erstellen, mit der sich alles erstellen lässt! Um dies zu machen, benötigte er 8 Rechner. Aber egal wie viele Rechner Sie besitzen, eine Vorlage kann das Schreiben von Musik erleichtern.

Wenn Sie eine Vorlage erstellen, sollten Sie eins aber im Hinterkopf behalten, Sie sollten immer versuchen, ähnliche Klänge in der gleichen Instanz von PLAY zu laden. Lassen Sie uns annehmen, dass sie viele Artikulationen der 6 French Horns Sektion verwenden und Sie möchten dafür den 6FH Master Keyswitch einsetzen, und auch das QLeg Power DXF Programm – DXF gibt Ihnen mehr Kontrolle über den Klang, als das, was in den Keyswitches zu finden ist. Es ist wichtig, dass die in dieselbe Instanz von PLAY geladen werden, da sie die gleichen Samples verwenden. Es ist normalerweise so, dass die DXF Programme dieselben Sample nutzen, wie das gleiche Programm ohne „DXF“ im Namen.

Außerdem enthalten Keyswitches die meisten Samples des Instrumentes oder des Ensembles. So ist es sehr wahrscheinlich, dass die Samples für einen DXF Patch und in so ziemlich jedem Basis-Sustain-Programm auch in dem Keyswitch enthalten sind. Wenn Sie den DXF in dieselbe Instanz laden wie den Keyswitch, bedeutet das, dass Sie keinen Speicher verschwenden.

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

Eine letzte Sache, die Sie bedenken sollten, welcher Rechner welche Klänge laden soll, ist Leistung. Achten Sie darauf, die Klänge, die Sie häufig verwenden, auf mehrere Rechner zu verteilen, so dass nicht ein Rechner die Hauptlast tragen muss.

Der nächste Schritt ist von entscheidender Bedeutung und sehr subjektiv. EWQLSO reagiert auf zwei verschiedene Lautstärkebefehle: CC7 (Lautstärke) und CC11 (Ausdrucksstärke). Es wird dringend empfohlen, am Anfang einer Spur einen CC7 Befehl aufzunehmen. Nehmen Sie sich die Zeit, die anfängliche Lautstärke jeder Spur im Verhältnis zum restlichen Orchester einzustellen. Das ist etwas knifflig und wird niemals perfekt sein, aber je mehr Zeit Sie darauf verwenden, desto weniger Haare kostet es Sie später. Beginnen Sie damit, gleichzeitig Pauken, Hörner und große Streicherensembles zu spielen, die recht laut sind, das gibt Ihnen ein Eindruck davon, wie laut die lautesten Passagen sein werden. Alle zusammen sollten mindestens 3db unterhalb von 0 sein.

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

Noch einige Anmerkungen:

- Die Lautstärke eines DXF-Programmes einzustellen ist schwierig, da es nicht auf die Anschlagstärke reagiert.
- Geben Sie Ihrer Sequenz mindestens einen Takt Zeit, damit alle MIDI-Befehle verarbeitet sind, bevor die Musik anfängt.

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

Performance Skripte

Symphonic Orchestra enthält drei eingebaute Skripte, die die Phrasen noch realistischer klingen lassen:

- Das Portamento-Skript liefert einen gleitenden Übergang zwischen zwei aufeinanderfolgenden Noten. Das simuliert das subtile Portamento, das zum Beispiel entsteht, wenn die Stimme des Sängers am Ende des Tons rauf oder runter zur nächsten Note geht (es ist aber keine echtes Glissando).
- Das Repetition-Skript ändert die Qualität der Noten, wenn ein einzelner Ton mehrfach nacheinander in schneller Wiederholung gesungen wird. Es entspricht in etwa dem Round Robin-Verfahren, das in anderen EastWest und Quantum Leap Bibliotheken zu finden ist. Der Effekt kann hier auf alle Artikulationen angewendet werden.
- Das Legato-Skript erzeugt einen mehr schwebenden und zusammenhängenden Klang für Noten in einer zusammenhängenden Phrase.

Die Skripte selbst sind vom Anwender nicht veränderbar. Ein wichtiger Parameter kann aber vom Anwender eingestellt werden. Wie diese Control Codes eingesetzt werden, lesen Sie in der folgenden Beschreibung.



Damit ein Skript die Noten einer Artikulationsdatei wirklich beeinflussen kann, muss es in der PLAY-Benutzeroberfläche eingeschaltet werden. Das Bild hier zeigt zwei der Skripte eingeschaltet und das Repetition-Skript ausgeschaltet. Zusätzlich muss der entsprechende MIDI Control Code nicht ausgeschaltet sein. Da bedeutet, wenn MIDI-Werte für den An/Aus-Code für diesen Kanal erzeugt werden, wie in der Tabelle unten, dann müssen die Werte im Bereich zwischen 64 und 127 liegen. Wenn keine MIDI CC Werte erzeugt wurden, wird angenommen, dass der CC eingeschaltet ist (zu mindestens solange das Licht in der Benutzeroberfläche eingeschaltet ist).

Die Auswirkung des Portamento- oder Legato-Effektes ist subtil. Das Ziel ist es den Klang weicher und mehr zusammenhängend wiederzugeben und nicht etwas so zu betonen, dass es die Aufmerksamkeit auf den Effekt selbst zieht. Diese beiden Skripte teilen viele Eigenschaften wie sie auf den Klang einwirken, das heißt, dass das Legato-Skript ein kleinen Teil der Portamento-Komponenten nutzt und umkehrt.

Lesen Sie auch die allgemeine Diskussion über die Legatospielweise ab Seite 100.

MIDI Control Codes

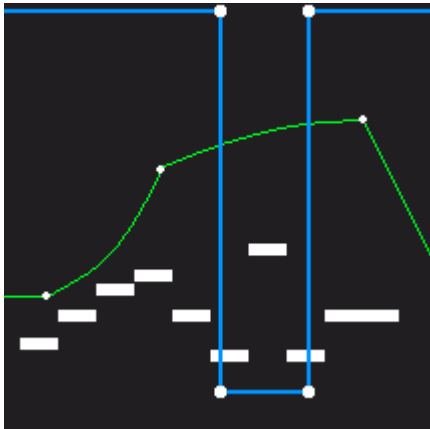
Diese MIDI-Werte können im eigenständigen Modus durch Verändern an den Knöpfen oder Schiebereglern einer „Kontrolloberfläche“ oder einer MIDI-Tastatur eingestellt werden. Wenn es als Plug-In in einem Sequenzer oder eines anderen Programmes läuft, können Sie eine Controller-Kurve erzeugen, die die Werte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

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

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

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

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



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

Monophones Verhalten

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

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

Release Trails mit Legato und Portamento-Skripte

Wenn einer der beiden Skripte eingeschaltet ist, werden die Release Trails für diese Artikulation automatisch ausgeschaltet. Sie eingeschaltet zu lassen, würde sich mit dem Portamento und/oder Legato Effekt „beißen“.

Da die Release Trails ausgeschaltet sind, möchten Sie vielleicht einen Hall einschalten. Einer der „EW Hall“ Faltungshall der PLAY-Engine kommt dem natürlichen Hall der restlichen Bibliothek recht nahe.

Repetition Skript

Wenn aufeinanderfolgende Noten derselben Tonhöhe gesungen werden und immer dasselbe Sample abgespielt wird, klingt es sehr mechanisch. Das wird der „Maschinengewehreffekt“ genannt. Das Repetition-Skript löst dieses Problem. Für jede

Stimmendatei benutzt das Skript eine oder mehrere zufällig ausgewählte Optionen, um den Klang bei jeder Wiederholung ein bisschen zu variieren:

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

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

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

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

Short Skripts

Die PLAY Version des EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra enthält im Verzeichnis „2 Short“ Artikulationen einiger Streicher und Bläser Instrumente die „Short Scripts“ benannt wurden (Die gibt es nicht in der Silber Edition). Diese Patches benutzen dieselben Stimmen wie die Patches deren Namen auf „-Leg“ enden (siehe Seite 100), aber sie reagieren auch auf das Modulationsrad (MIDI CC1).

Zum Beispiel beinhaltet der Patch „VCS Shrt Script“, wie im Bild rechts zu sehen, in der Artikulationsliste drei Ebenen:

- Marc RR
- Mod 0-64 Mart Up/Dn
- Mod 65-127 Spic RR



Wenn Sie die Noten einzeln spielen, hören Sie nur die Marcato round-robin. Wenn Sie mit dem Modulationsrad unten (64 oder weniger) spielen, dann hören Sie zuerst den Marcato und alle danach zusammenhängend gespielten Noten werden dann Martelé Up/Down spielen. Wenn Sie das Modulationsrad oben haben (65 oder höher), dann schaltet das Marcato round-robin auf spiccato round-robin nach der ersten zusammenhängenden Note um.

Prüfen Sie jedes Short Script, um zu sehen, welche Artikulationen welchen Klang unter welcher Kondition spielen. Beachten Sie bitte, dass einige Instrumente zwei solcher Dateien mit den Namen „Shrt Script 1“ und „Shrt Script 2“ enthalten.

Short Scripts kommen in den folgenden Instrumenten-Verzeichnissen vor:

- 18 Violins (2 Dateien)
- 11 Violins (2 Dateien)
- 10 Violas
- 10 Cellos
- 9 Double Basses
- Solo Violin
- Solo Viola
- Solo Cello
- 2 Trumpets
- 6 French Horns (2 Dateien)
- Solo French Horn

Keyswitch Instrumente

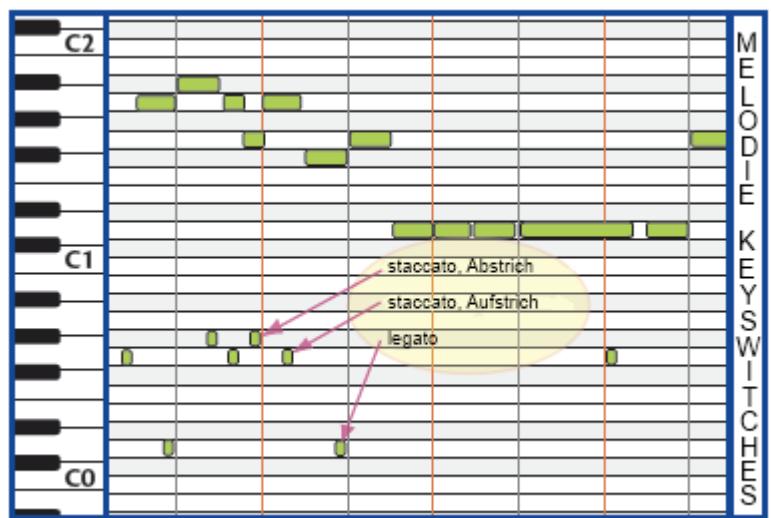
Manchmal muss ein Instrument verschiedene Artikulationen innerhalb einer Phrase spielen. Zum Beispiel müssen einige Noten am besten als Legato-Noten gespielt werden und andere als Staccato. Während es möglich ist, alle Staccato-Noten in eine Spur zu packen und die Legato-Noten in eine andere und dann ein Staccato-Instrument der ersten Spur zuzuweisen und das Legato-Instrument der anderen Spur, so ist das doch umständlich. Keyswitch-Instrumente können oft – aber auch nicht immer – die Arbeit vereinfachen.

Nehmen wir mal an, eine Keyswitch-Datei enthält diese Noten für die Switches:

- DO ist Legato zugewiesen
- G0 ist Staccato, Aufstrich zugewiesen
- G#0 ist Staccato Abstrich zugewiesen

Dann können Sie ihre Spuren wie in dem Diagramm unten einstellen. Das Diagramm ist eine Piano-Roll-Ansicht, eine Ansicht, die es in vielen Sequenzern gibt.

Die kurzen Noten unten sind die Keyswitches. Sie liegen unterhalb des spielbaren Bereiches des Instruments und erzeugen so auch keine Musik. Beachten Sie bitte, dass diese Noten unmittelbar vor der Note liegen müssen, die sie beeinflussen. Der ersten Note in der Melodie (ein A) geht eine Note, das sehr kurze G0, voraus, die „stacatto, Aufstrich“ bedeutet. Dann, bevor das B spielt, ist dort unten ein D, das „spiele die nächste Note(n) legato“ bedeutet. Dann folgen diverse Noten, die abwechselnd „staccato, Aufstrich“ und



„staccato, Abstrich“ bedeuten.

Das zweite D unten schaltet nicht nur das G auf Legato um, sondern auch die 4 folgenden Ds. Ein Keyswitch behält solange seine Wirksamkeit, bis ein neuer Keyswitch gesetzt wird. In diesem Fall stoppt das letzte G0 das Legato und lässt die letzten Noten D und G als „staccato, Aufstrich“ spielen.

Die genaue zeitliche Position und Dauer eines Keyswitches ist nicht wichtig und die Note-Offs werden ignoriert. Stellen Sie nur sicher, dass der Keyswitch unmittelbar vor der ersten Note ist, die beeinflusst werden soll, aber nach dem Start der vorherigen Note der letzten Artikulation (sofern es eine gibt).

Versuchen Sie, wann immer sie können, mit diesen Sammlungen zu arbeiten, aber manchmal müssen Sie eine Musikpassage auf zwei MIDI-Kanäle aufteilen und den Spuren verschiedene Artikulationen zuweisen.

Anlegen einer Klanglandschaft

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

Panorama

EWQLSO unterscheidet sich gegenüber anderen Bibliotheken mit Orchester-Samples dadurch, dass die verschiedenen Instrumente an den traditionellen Positionen auf der Bühne in den Samples angeordnet sind. Die Kontrabässe zum Beispiel sind bereits im rechten Kanal lauter. Dadurch kann der Panoramaregler für alle Instrumente in seiner Mittelstellung bleiben und alle Instrumente sind an ihrer korrekten Position im endgültigen Mix. Natürlich können Sie die Panoramaeinstellungen jederzeit ändern, um Ihren eigenen Klang oder um eine ungewöhnliche Platzierung eines Instrumentes zu erreichen. Sie können beides sowohl in der PLAY-Benutzeroberfläche, als auch im Sequenzer einstellen.

Für Fortgeschrittene: Der vorherige Abschnitt hat eine Ausnahme: Die Nahmikrofone in der Platinum und Platinum Plus Edition. Diese Samples wurden mit direkt davor stehenden Stereo-Mikrofonen aufge-



nommen. Die Nahaufnahmen-Artikulationen nutzen den Panoramaregler, um die Wiedergabe dieser Samples an diese Position zu stellen, wie bei den Bühnen- und Surround-Samples. Das Bild rechts zeigt die 3 mikrofonspezifischen Panoramaregler von einer der Solo-Tuba Artikulationen. Der Tuba-Spieler sitzt aus Sicht der Hörer rechts. Das Bild zeigt die Einstellungen, nach dem Laden, ohne weitere Veränderungen durch den Anwender. Beachten Sie bitte, dass die Bühnen- und Surroundregler in der Mitte stehen, da diese Samples bereits mit dem Tuba-Spieler rechts aufgenommen wurden, es ist keine weitere Einstellung nötig. Der Panorama-regler für die Nahmikrofone ist nach rechts verstellt, so dass, wenn alle Samples zusammenspielen, die Tuba eine konsistente Position erhält.

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

Für Fortgeschrittene: Obwohl der vorherige Abschnitt den Klang des Halles in der Umgebung behandelte, betrifft dies weniger auf die Nahmikrofone (in der Platinum und Platinum Plus Editionen) zu, als auf die Bühnen- und Surround-Samples. Daher können Sie den Klang der Nahmikrofone jederzeit dazumischen, ohne den natürlichen Effekt, der durch die unterschiedliche Distanz zu den Wänden des Konzertsaaes entsteht, zu verlieren.

Umgebungshinweise

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

- Dynamik relativ zur Klangfarbe
- Hall
- Präsenz

Bei den meisten Instrumenten verändert sich die Klangfarbe, wenn sie lauter oder leiser gespielt werden. Selbst wenn jemand anderes die Lautstärke verstellt, können Sie immer noch feststellen, basierend auf dem Klang des Instrumentes, ob die Trompete, die Sie gerade hören, laut oder leise gespielt wurde. Die meisten Instru-

mente klingen rauer, wenn sie lauter gespielt werden. Wenn in einem Orchestermix die Trompete laut zu spielen scheint, aber der Lautstärkepegel dieses Instrumentes im Vergleich zu anderen leise ist, dann nimmt das Ohr an, dass die Trompete weiter weg ist. Wenn Sie unabhängig voneinander die Klangfarbe – durch Anschlagstärkeänderungen und/oder durch Überblendungen – und die Lautstärke des Klanges ändern, können Sie das Instrument nach vorn oder nach hinten stellen.

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

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

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

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

Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck

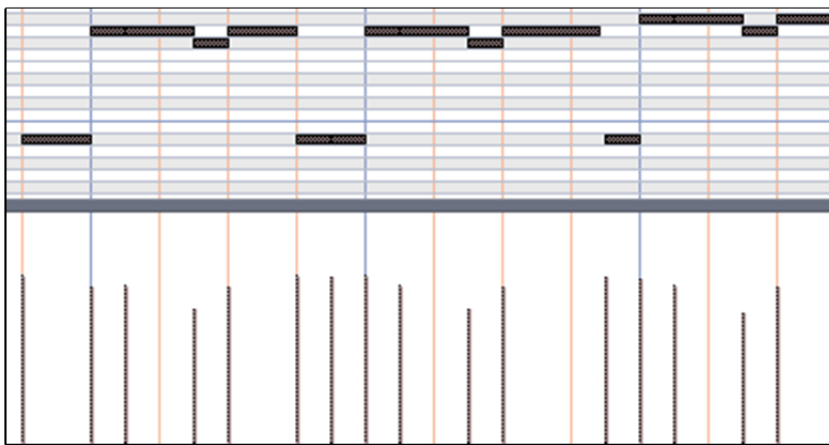
Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, um den die aufgenommenen Stimmen lauter zu machen oder zu mindestens die tatsächlichen Instrumente lauter erscheinen zu lassen. Der erfahrene MIDI-Orchestrator nutzt alle drei.

Volume ist nur die Lautstärke des erzeugten Klanges. Ändern der Lautstärke, ist nichts anderes, wie das Drehen am Lautstärkeknopf Ihrer Stereoanlage. Eine Flöte die leise spielt, kann lauter gemacht werden. Eine schmetternde Trompete, kann leiser gemacht werden.

Volume kann auch während eine Note spielt eingestellt werden. Damit kann dem Hörer ein Crescendo oder Diminuendo vorgespielt werden. Auch können unnatürliche Klänge erzeugt werden, wie ein crescendo für einen einzelnen gezupften Akkord auf einer Harfe.

Bei einem Live-Orchester können die verschiedenen Instrumente unabhängig voneinander in der Lautstärke eingestellt werden, was mit dem Lautstärkeregler einer Stereoanlage nicht gemacht werden kann.

Velocity (Anschlagstärke), ein Begriff, der darauf basiert, wie hart ein Spieler die Tasten der Tastatur spielt und einstellt, mit wie viel Nachdruck die Note gespielt wird. Mehr Nachdruck ändert nicht nur die Lautstärke der Note, sondern auch die Klangfarbe. Wie auch bei einem Klavier, kann die Anschlagstärke den Klang nicht mehr verändern, wenn der Hammer die Saite getroffen und wieder verlassen hat und so ist es auch mit Velocity. In der derzeitigen Umsetzung von MIDI hat Velocity einen Wert zwischen 1 und 127. Die meisten Sequenzer zeigen Velocity mit vertikalen Balken an, so wie auf dem Bild hier unten zu sehen ist.



Viele modernen Sampler, inklusive PLAY, spielen verschiedenen Samples für die verschiedenen Bereiche der Velocity. Das Team, das die Samples des mittleren Cs in *pp*, *p*, *mp*, *mf* usw. für die Alt-Sektion aufgenommen hat, hat zum Beispiel

den *pp* Samples die Velocities 1-25, den *p* Samples die Velocities 26-45, usw. zugewiesen. Da jeder Dynamiklevel einer Stimme seine eigene Klangfarbe hat, beeinflusst die Anschlagstärke einer Note nicht nur die Lautstärke, sondern auch die Klangfarbe.

Velocity-Änderungen sind daher ein viel besserer Weg, um die Lautstärke zu beeinflussen und um ein mehr natürlich klingendes Ergebnis zu bekommen. Der Nachteil der Anschlagstärke ist, dass er nach dem Spielen einer Note nicht mehr geändert werden kann.

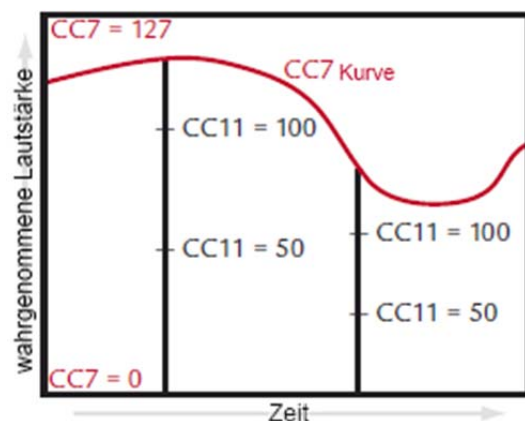
In MIDI ist die Anschlagstärke ein Teil des Note-On Befehls. Sie kann nur mit einer Note zusammen übertragen werden. Im Gegensatz dazu ist Volume ein Controller (CC7) und kann jederzeit übertragen werden. EWQLSO nutzt das Modulationsrad (CC1) um die Lautstärke innerhalb von dynamischen Überblendungen (DXF) zu kontrollieren. Die verschiedenen Ebenen innerhalb einer DXF-Artikulation variieren nicht nur die Lautstärke, sondern auch die Klangfarbe. Daher resultiert die Benutzung des Modulationsrades in eine natürlich klingende Dynamik, bei der das In-

strument nicht nur einfach lauter wird, sondern der Klang sich auch lauter gespielt anhört.

Expression ist ein weiterer MIDI Control Code (CC11). Im EWQLSO wird mit CC11 die Dynamik gesteuert. Es ist damit möglich, die Dynamik anzuheben, indem entweder ein CC11 in Echtzeit übertragen wird oder eine Hüllkurve in Ihrem Sequenzer eingezeichnet wird. Die meisten MIDI-Tastaturen und Steuerungsoberflächen haben programmierbare Knöpfe oder Schieberegler, die so eingestellt werden können, dass sie CC11 Befehle auf einem MIDI-Kanal senden können. (Schieberegler sind grundsätzlich besser geeignet für Einstellungen in Echtzeit.) Wenn Ihr Sequenzer Automation unterstützt, können Sie die Reglerbewegungen aufnehmen und als einen Teil Ihres Projektes mit abspeichern. Eine solche manuelle Kontrolle über die Gesangslinie ist normalerweise effizienter als das „Malen“ einer Kurve und führt oft zu mehr überzeugenderen Ergebnissen.

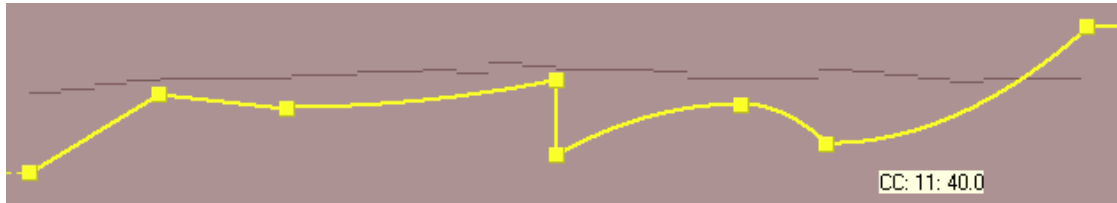
EWQLSO Entscheidung CC11 zu nutzen, führt dazu, dass CC7 (Volume) in anderer Weise verwendet wird. So können Sie den Lautstärkeregler in Ihrem Sequenzer dazu benutzen, die Gesamtlautstärke jeder Spur im Mix einzustellen. Diese Möglichkeit, es so machen zu können, ist speziell dann in der Platinum Edition hilfreich, wenn mehr als eine Mikrofonposition benutzt wird. Wenn Sie experimentieren wollen, wie viel Nah-, Bühnen- oder Surround-Mikrofone für ein Instrument benötigt werden, dann nutzen Sie CC7 dafür. CC11 ist etwas unabhängiger und kann die Dynamik einer Phrase auf der Spur verstärken. Selbst wenn Sie nicht die Platinum Edition nutzen, kann die Nutzung von CC7 für die überalles Einstellung nützlich sein.

Obwohl Volume (CC7) und Expression (CC11) unabhängig voneinander eingestellt werden können, beeinflusst die Lautstärkeeinstellung (CC7) wie laut Expression (CC11) wahrgenommen wird. Stellen Sie Sich Volume wie eine Art Obergrenze der Dynamik vor, wie hier im Bild rechts zu sehen ist. Expression kann, wie bei jedem CC, Werte zwischen 0 und 127 einnehmen. CC7 gibt an, wie laut ein Klang überhaupt bei dem maximalen Wert von CC11 (127) werden kann. Die Lautstärke der anderen CC11 Werte werden dann dementsprechend proportional wiedergegeben.

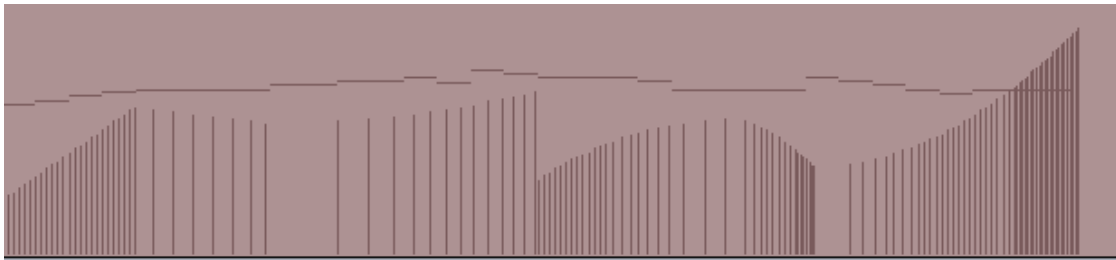


MIDI-Hüllkurven und Control-Daten

In vielen modernen Sequenzern können Sie die Hüllkurve der meisten MIDI-CCs selbst „malen“. Das Bild mit der farbigen Kurve ist ein Beispiel für eine CC11-Hüllkurve. Beachten Sie, wie die Werte sich ständig ändern. Das entspricht auch der Art und Weise wie ein Sänger seine Atmung und seine Klangfarbe verändert, um die Gesangslinie zu gestalten. (Die dunklen horizontalen Balken im oberen Bereich sind die Noten.)



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



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

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

Alles was in diesem Abschnitt über CC11 geschrieben wurde, gilt auch für CC1 (Modulationsrad) und alle anderen MIDI-CCs. Lernen, wie man die Gesangslinien so formt, wie ein Sänger sie singen würde, gibt Ihrer Arbeit mehr natürliche Musikalität. Mit der Kombination von Velocity (Anschlagstärke), Expression (Ausdruck), Modulationsrad und Volume (Lautstärke) können Sie digitale Samples in reale, lebendige Musik verwandeln.

Überblendungen benutzen

Alle Artikulationen in dem „4 ModXfd“ Verzeichnis benutzen das Modulationsrad (CC1), um zwischen den Samples in Echtzeit zu überblenden, so z.B. auch in der Mitte einer Note. Der Name jeder Datei gibt an, welchen Effekt das Modulationsrad hat. Die meisten sind:

DXF: Dynamic Cross Fade (dynamische Überblendungen) blenden weich zwischen verschiedenen Anschlagstärkenebenen innerhalb desselben Instrumentes über. Wie schon im Kapitel „Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck“ oben besprochen, enthält jeder Ebene nicht nur verschiedene Dynamiken wie **pp**, **mp**, **mf**, und so weiter, sondern auch verschiedene Klangfarben. Daher ist dieser Weg der mehr realistischere, als die Lautstärke oder CC11 zu nutzen, um flüssige Dynamikänderungen innerhalb einer Phrase zu erzeugen.

Acc oder Acc Vel: Accent cross fades (akzentuierte Überblendungen) verhalten sich wie die DXF-Dateien (oben), aber sie nutzen zusätzlich die Anschlagstärke jeder Note, um festzulegen wie stark der Anschlag der Note ist. Ein weicher Anschlag erzeugt einen mehr fließenden und geraden Klang in der Phrase. Ein starker Anschlag betont den Anfang der Note, was dazu führt, dass die Note sich stärker von den anderen Noten in der Phrase abhebt.

Andere Beispiele sind Überblendungen zwischen Vibrato und ohne Vibrato und einer, die zwischen einer gehaltenen und einer mit Tremolo gespielten Noten überblendet, wenn das Modulationsrad bewegt wird. Sehen Sie alle Patches in dem „4 ModXfd“-Verzeichnis durch, um weitere dieser Dateien zu finden.

Wenn Sie eine Modulationskurve der Spur im Sequenzer hinzufügen, dann nehmen Sie dafür CC1. Das Modulationsrad auf einer MIDI-Tastatur lässt Sie jederzeit CC1 Änderungen in Echtzeit während Sie spielen hinzufügen. In einem Sequenzer können Sie die Automation dazu benutzen, die Bewegung des Modulationsrades aufzunehmen, während Sie Noten von der Tastatur einspielen.

Einen Legato-Klang erzeugen

Es gibt im Symphonic Orchestra drei verschiedene Technologien, um einen Legato-Klang zu simulieren:

QLegato wurde mit der Pro XP Version des Symphonic Orchestra eingeführt. Die vielen Patches von diesem Typ wurden durch die Aufnahme der Instrumentalisten, während sie eine Legato-Passage spielten, erzeugt und danach wurde jede Note aus der Phrase ausgeschnitten. Es fängt den Klang einer Note ein, wie sie in einer Legato-Phrase klingen, aber es ist nicht für alle möglichen Intervalle zwischen zwei aufeinanderfolgenden Noten einzustellen.

Bei einigen Patches **endet der Name auf „-Leg“**, zum Beispiel:

- Sus-Leg (gehaltenes Legato)
- Lyr-Leg (lyrisches Legato)
- Exp-Lep (ausdrucksstarker Legato)

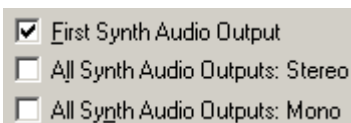
Diese Artikulationen enthalten zwei Samples für jede Note: legato und nicht legato. Ein interner Stimmenzeitgeber entscheidet, ob zwei Noten kurz genug nacheinander gespielt wurden, um Legato gespielt zu werden und wählt dann die entsprechenden Samples für den Klang der zweiten Note aus. Da dieser Patch die Entscheidung in Echtzeit trifft, müssen Sie viel weniger Änderungen im Sequenzer an den Noten vornehmen, um zu entscheiden, wo ist es ein Legato-Klang – und nur wo – sollte er gehört werden.

Das **Legato-Skript** ist am flexibelsten, da es dem Anwender erlaubt, es mit dem MIDI control code (CC68) ein- und auszuschalten und die Dauer des Legato-Effektes mit einem anderen control code (CC5) einzustellen.

Portamento kann auch, während Legato gespielt wird, vorkommen, speziell bei Instrumenten die einen durchgehenden Bereich von Tonhöhen zwischen den Halbtönen spielen können, wie zum Beispiel die Streicher oder die Posaune. Daher sollten Sie das **Portamento Skript** immer dann einschalten, wenn Sie einen mehr natürlichen Legato Klang erzielen möchten.

Den Audio-Ausgang einstellen

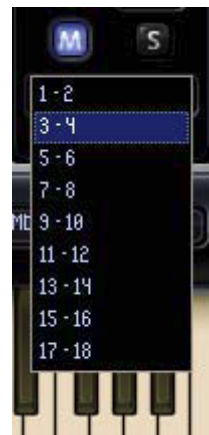
Die Ausgänge von PLAY sind einer oder mehrere Stereo-Ausgänge. Das Bild rechts zeigt 9 Stereopaare von Ausgängen in der Drop-Down-Liste des Master Output-Controls. Jede Instanz von PLAY hat seine eigenen Ausgänge, separat von denen der anderen Instanzen.



Wenn Sie PLAY als Plug-In in einem Sequenzer nutzen, dann können Sie einstellen, ob die Ausgänge in einer

Spur aufgenommen werden oder als separate Spuren. Das Bild links zeigt wie Sequenzer (Sonar) Ihnen diese Möglichkeit anbietet.

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



Wenn Sie alle Audio-Ausgänge dieser Instanz von PLAY in einer einzelnen Spur aufnehmen und Sie öffnen mehrere Instrumente in dieser Instanz, dann werden alle

Instrumente von der PLAY Audio-Engine zusammengemischt und als ein Stereosignal in der Spur aufgenommen.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, alle in verschiedenen Spuren aufzunehmen, dann können Sie für jedes einzelne Instrument eine eigene Spur auswählen – und im Fall von Platinum und Platinum Plus sogar jede Mikrofonposition. Ausgänge, die auf dieselbe Spur zeigen, werden von der PLAY Audio-Engine zusammengemischt und in eine einzelne Spur ausgegeben. Ausgänge von verschiedenen Kanälen werden unabhängig voneinander in verschiedene Spuren aufgenommen und können dadurch später im Sequenzer abgemischt werden.

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

Bitrate und das Mischen des Ausgangs

Die Anwender mit Platinum oder Platinum Plus müssen auf die Bitrate aufpassen, wenn sie Signale mischen. Der Vorteil von höheren Bitraten, 24-bit gegenüber 16-bit, sind naheliegend, wenn Audio abgemischt wird (speziell bei geringeren Lautstärken). Wenn Sie 24-bit Samples in PLAY nutzen und nur 16-bit Audio in den Spuren Ihres Sequenzers speichern, dann sollten Sie am besten die Abmischung in PLAY machen. Als generelle Regel kann man sagen, dass man die höchste Bitrate solange wie möglich in seinem Workflow nutzen sollte. Wenn ihr Ziel eine 16-bit Audiodatei ist, die auf eine CD geschrieben werden soll, dann sollten Sie das Dithering (Runterrechnen) auf 16-bit ganz zum Schluss machen. Wenn Ihr Ziel 24-bit ist, dann sollten Sie überall mit 24-bit (oder höher) arbeiten.

Läufe-Simulatoren

Die 5 Instrumentalsektionen der Streicher beinhalten Artikulationen, die als Läufe-Simulatoren bekannt sind. Sie sind gut darin, den Klang sehr schneller Läufe, die fast zu schnell sind, um die einzelnen Note zu hören, wiederzugeben. Die Produzenten waren der Meinung, dass solche Läufe realistischer klingen, wenn sie manuell gespielt werden und nicht als eine Reihe von Noten, die die gleiche Länge haben. Solche mangelhafte Wiedergabe hört sich an wie reale Streicher, die durch die Phrase hetzen und nicht jede Note sorgfältig spielen.

Zusätzlich ist es empfehlenswert, dass die Artikulation mit eingeschaltetem Portamento-Skript gespielt werden sollte, um den Weg des Fingers des realen Spielers zu emulieren, der sich notwendigerweise ein kurzes Stück, nachdem er von einer Saite zur nächsten geht, bewegt (allein aufgrund der Geschwindigkeit).

Die 3 Mikrofonpositionen

Beachten Sie bitte, dass diese Diskussion über die 3 Mikrofonpositionen nur die Platinum und Platinum Plus Editionen des Symphonic Orchestra betrifft. Wenn Sie die Silber oder Gold Edition nutzen, dann können Sie diesen Abschnitt überspringen

(oder vielleicht lesen Sie es ja doch, um zu sehen, was bei einem Upgrade auf Platinum auf Sie wartet).

Fast alle Instrumente des EastWest/Quantum Leap Symphonic Orchestra wurden gleichzeitig aus drei Positionen in dem Konzertsaal aufgenommen:

- Direkt vor dem Instrument
- Vor der Bühne
- Nahe der Rückseite des Konzertsaaes und hoch über dem Boden

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

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

Das Bild rechts zeigt die PLAY-System-Benutzeroberfläche, die es Ihnen erlaubt, die drei Sets des Samples zusammenzumischen. Mit den verschiedenen Knöpfen und Schiebereglern können Sie jedes Mikrofon separat im Panorama verschieben, die Dynamik auf Ihre Bedürfnisse anpassen, Laden/Entladen der Samples aus dem Speicher, Stumm- und Soloschalten jedes Mikrofons, um den Sound zu bekommen, den Sie haben wollen – sowohl während des Komponierens als auch beim endgültigen Abmischen. Diese Regler sind im Detail ab der Seite 26 beschrieben.

Sie müssen sich bewusst sein, dass die Samples für jedes Mikrofon seinen eigenen Speicher belegen. Von daher möchten Sie vielleicht, während Sie komponieren, nur ein Set der Mikrofone nutzen – meistens wohl die Bühnenmikrofone. Sie können die Nah- und/oder Surround-Mikrofone hinzufügen, wenn Sie bereit sind am Klang des Stückes zu arbeiten. Lesen Sie eine ausführlichere Besprechung zu diesem Thema etwas später in diesem Kapitel.



Grundlegendes zu den drei Mikrofonpositionen

Um zu verstehen, wie die drei Mikrofonpositionen Ihnen helfen können, lassen Sie uns ein kleines Experiment machen. Stellen Sie sich vor, Sie sind in der Carnegie Hall mit einem großen Orchester auf der Bühne.

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

Als nächstes sitzen Sie direkt vor der Bühne – oder vielleicht in der ersten Reihe des Saales – und hören die gleiche Melodie der Oboe. Jetzt hören Sie mehr von dem natürlichen Hall des Saales, da Ihre Ohren nicht so „vollgedröhnt“ werden von dem Klang, der direkt von der Oboe kommt. Dieser Klang wurde von den Bühnenmikrofonen („Stage“) eingefangen, eine Anzahl von Mikrofonen vor der Bühne.

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

Mikrofonplatzierung

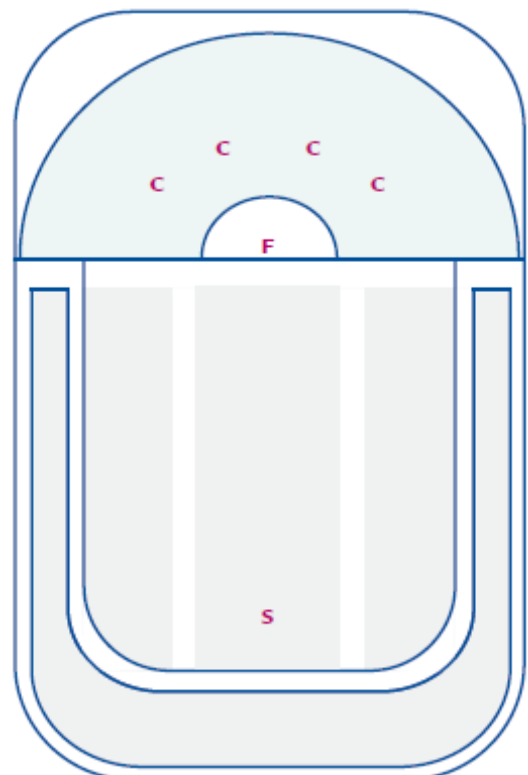
Das folgende Schema zeigt die drei Mikrofonpositionen in einem Diagramm eines typischen Konzertsaaes. Der Halbkreis oben ist der Bereich, in dem das Orchester sitzt.

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

Das F repräsentiert die ungefähre Position des Verbunds der Bühnenmikrofone vor der Bühne (vormals als „Ferne Mikrofone“ bezeichnet). Sie geben annähernd den Klang des besten Platzes des Saales wieder.

Das S zeigt wo ungefähr die Surround Mikrofon positioniert waren.

Während der Aufnahme wurden alle simulanten Aufnahmen phasenkorrekt aufge-



nommen. Diese Liebe zum Detail sorgt dafür, dass die Samples auf eine einzige Audiospur zusammengemischt werden können, ohne in irgendwelche Phasenprobleme zu bekommen.

Einstellen des Halls

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

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

Mischen der Mikrofone von verschiedenen Spuren versus Mischen in PLAY

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

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

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

Bei diesem Ansatz können Sie eines oder mehrere Instrumente mit einer einzigen Mikrofonposition einstellen und der Ausgang geht auf eine oder mehrere Audiospuren in Ihrem Sequenzer. Normalerweise werden Sie während des Komponierens mit den Bühnenmikrofonen arbeiten, da dass die Mikrofonposition ist, die im endgült-

tigen Mix dominiert. Nachdem Sie mit dem Komponieren fertig sind, mischen Sie die Spur(en), um eine Aufnahme aus nur einer Mikrofonposition zu erzeugen.

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

Wenn Sie alle drei Mikrofonpositionen nutzen, dann wieder holen Sie das obige, um auch die dritte Spur anzulegen.

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

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

2. Anlegen fertig gemischten Spuren, alle auf einmal

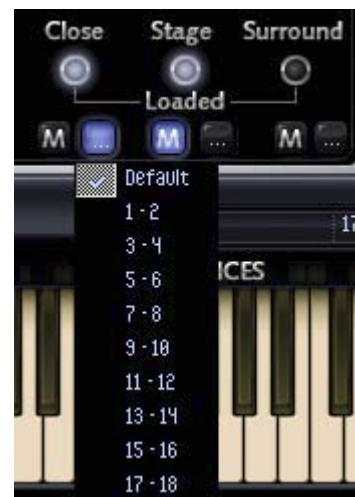
Es ist außerdem möglich, mit mehr als nur einer Mikrofonposition gleichzeitig zu arbeiten, allerdings benötigen Sie dafür einen leistungsfähigeren Rechner, um den Mehrverbrauch von Speicher und die zusätzliche Leistung bereitzustellen. Bei dieser Betrachtungsweise, bevor die Spuren als Audio auf der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

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

3. Anlegen von parallelen Spuren von einer einzelnen Instrumentendatei

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

Das Bild rechts zeigt die geöffnete Ausgangsliste in der Drop-Down-Liste der möglichen Ausgänge. Wenn Sie diese drei Listen benutzen, dann können Sie die Ausgänge auf verschiedene Spuren in Ihrem Sequenzer legen (oder auf verschiedene Ausgänge Ihrer Soundkarte, wenn Sie PLAY als eigenständiges Programm laufen lassen). Wenn Sie „Default“ auswählen, wird der Ausgang auf den im Masterregler eingestellten Ausgang gelegt. Wenn Sie etwas anderes auswählen, wird der Ausgang auf das ausgewählte Stereopaar gelegt. Im Sequenzer (oder in der Audiokarte) können Sie angeben, welche Ausgänge auf welcher Audiospur aufgenommen werden. Lesen bitte in Ihrem Handbuch des Sequenzers oder Ihrer Soundkarte nach, wie es gemacht wird.



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

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

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

Nur eine Mikrofonposition benutzen

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

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.