



PLAY

Hollywood Orchestral Percussion
Virtuelles Instrument
Diamond Edition

Benutzerhandbuch

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

PLAYTM ist ein Markenzeichen von EastWest Sounds, Inc.

© + © Copyright, East West Sounds, Inc., 2014. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: Michael Reukauff

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

Telefon: 1-323-957-6969

Fax: 1-323-957-6966

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

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

<http://support.soundsonline.com>



PLAY

1. Willkommen

- 4 Über Hollywood Orchestral Percussion
- 5 Produzent: Doug Rogers
- 7 Produzent: Nick Phoenix
- 8 Produzent: Thomas Bergersen
- 9 Tontechniker: Shawn Murphy
- 11 Wie man dieses und andere Handbücher benutzt
- 11 Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen
- 11 Das Hauptnavigationssdokument
- 12 Separate Gold und Diamond Handbücher
- 12 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

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

Willkommen

Über Hollywood Orchestral Percussion

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

Hollywood Orchestral Percussion wurde von Anfang an so entworfen, dass sie die orchestralen Schlaginstrumentenbibliothek sein würde, zu den anderen Bibliotheken der Hollywood-Reihe passt und den Klang eines traditionellen und großen Studioorchesters bietet. Die Bibliothek konzentriert sich ganz auf die wichtigsten perkussiven Instrumente in so einem Orchester. Wenn Sie eine größere Auswahl von Perkussionsinstrumenten suchen, hat EastWest dafür andere Bibliotheken mit vielen anderen Arten von Trommeln, Metall, Holz und ethnischen Klängen, die weniger konventionelle Klänge hinzufügen.



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

Produzent: Doug Rogers

Doug Rogers hat in der Musikbranche mehr als 30 Jahre Erfahrung und ist der Empfänger von über 70 Industrieauszeichnungen, mehr als jeder andere Soundentwickler. Sein kompromissloser Anspruch an die Qualität und innovative Ideen erlaubten es, dass EastWest seit über 25 Jahren an der Spitze der Soundware-Industrie steht. „The Art of Digital Music“ ihn einen der „56 Visionary Artists & Insiders“ im gleichnamigen Buch.

Er veröffentlichte 1988 seine 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 90ern 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“, Sound On Sound „Readers Award“ (zweimal) 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“). Zu seinen weiteren Produktionen gehören EastWest/Quantum Leap Pianos, die detailliertesten virtuellen Klaviere, die jemals produziert wurden, Fab Four, inspiriert durch den Klang der Beatles (Fab Four und The Dark Side wurden beide M.I.P.A. Gewinner durch 100 internationalen Musikmagazine ausgezeichnet). Hollywood Strings, Hollywood Brass, Hollywood Orchestral Woodwinds, Hollywood Orchestral Percussion, ProDrummer 1, koproduziert mit Mark „Spike“ Stent, ProDrummer 2, koproduziert mit Joe Chiccarelli und Ghostwriter, koproduziert mit Steven Wilson. Seit über 17 Jahre besteht eine Partnerschaft mit den Produzenten/Komponisten Nick Phoenix und Quantum Leap, eine Tochter-

gesellschaft von EastWest, die qualitative hochwertige, kompromisslose virtuelle Instrumente produziert. EastWest/Quantum Leap virtuelle Instrumente gelten als die besten verfügbaren und sind täglich bei dem Who is Who der Branche im Einsatz.

Produzent: Nick Phoenix

Nick komponiert seit 1994 Filmtrailer. Bis heute hat er die Musik für über 1000 Werbekampagnen und Filmmusiken geschrieben oder lizenziert. "Star Trek," "Tron," "Twilight," "2012," "WALL-E," "Harry Potter 6," "Inkheart," "Tales Of Despereaux," "300," "A Christmas Carol," "Watchmen," "Angels and Demons," "Night at the Museum," and "Young Victoria", "Avatar", "The Fighter", "Cars 2", "Hanna", "Inception und "Harry Potter und die Heiligtümer des Todes" sind nur ein paar Beispiele. 2006 gründeten Nick und Thomas Bergersen „Two Steps From Hell“.
www.twostepsfromhell.com

Sein Weg als Komponist hat Nick inspiriert, seine eigenen Klänge und Samples aufzunehmen und zu programmieren. In einer 17-jährigen Partnerschaft mit Doug Rogers und EastWest haben preisgekrönte Softwaretitel wie die Hollywood Serie, Stormdrum 1, 2 und 3, Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, Silk, RA, Voices of Passion, Ministry of Rock 2, Gypsy, Quantum Leap Pianos, Goliath und viele andere das Licht der Welt erblickt.



Produzent: Thomas Bergersen

Thomas Bergersen hat einen Masterabschluss in Komposition und Orchestrierung und hat in seiner Eigenschaft als Komponist, Orchestrator oder Arrangeur an vielen Hollywoodproduktionen mitgearbeitet.

Er gründete 2006 zusammen mit Nick Phoenix Two Steps From Hell (www.twostepsfromhell.com) und sie haben seitdem unzählige Musiken für Filmtrailer geschrieben. "Star Trek," "Harry Potter 6," "Tales of Despereaux," "The Dark Knight," "Valkyrie," "The Hulk," "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," and "Night at the Museum" sind ein paar Beispiele aus jüngster Zeit.



Thomas ist außerdem ein Trompeter und hat bei großen TV-Produktionen inklusive NBC News mitgespielt. In seinem Streben nach dem ultimativen Realismus der Samples, hat er eine große Anzahl von orchestralen Sample-Bibliotheken für den eigenen Gebrauch erstellt. Mit Hollywood Strings wurde es Zeit, sich mit dem erfahrenen Produzenten Doug Rogers und Nick Phoenix zusammenzutun, um sein Wissen mit dem Rest der Welt zu teilen. Und diese Zusammenarbeit wurde mit Hollywood Brass fortgeführt.

Thomas Studio ist in Santa Monica, Kalifornien beheimatet.

www.thomasbergersen.com

Tontechniker: Shawn Murphy

Shawn Murphy ist ein Tontechniker, der den Academy Award, C.A.S. (Cinema Audio Society), BAFTA und Emmy gewann. Er nahm auf und mischte mehr als 300 Feature-Filme, darunter: "Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull," "Star Wars: The Phantom Menace," "Star Wars: Episode II - Attack of the Clones," "Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith," "Star Wars: A Musical Journey," "Jurassic Park," "Jurassic Park, The Lost World," "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban," "Titanic," "The Curious Case of Benjamin Button," "The Bourne Ultimatum," "Minority Report," "Saving Private Ryan," "Munich," "The Passion of the Christ" (score mix), "X-Men: The Last Stand," "Memoirs of a Geisha," "Ice Age 2," and "Ice Age 3."

Hollywood Strings ist das erste virtuelle Instrument, das er mit entwickelt. Und seine Arbeit ging mit EastWest/Quantum Leap und Hollywood Brass weiter.



Danksagung

Produzenten

Doug Rogers, Nick Phoenix, Thomas Bergersen

Aufgenommen von

Shawn Murphy

Aufnahmeassistentz

Ken Sluiter, Jeremy Miller

Produktionsleiter

Rhys Moody

Programmierung

Justin Harris, Nick Phoenix, Jason Coffman, Andrzej Warzocha

Bearbeitung

Justin Harris, Michael DiMattia, Jay Coffman, Andrzej Warzocha

Künstlerischer Leitung

Steven Gilmore, Thomas Merkle, Doug Rogers, Nick Phoenix

Software

Doug Rogers, Nick Phoenix, Rhys Moody, Klaus Lebkücher, Bartlomiej Bazior
Stefan Holec, Adam Higerd, Truc Phan, Helen Evans, Elon Arbiture

Handbuch

John Philpit

Übersetzung

Michael Reukauff

Wie man dieses und andere Handbücher benutzt

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

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

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

Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen

Durch Öffnen der Lesezeichen auf der linken Seite des Adobe Acrobat Readers kann der 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.

Wichtiger Hinweis:

Wenn Sie einen Rechner oder Tablet mit einem Touchscreen haben, haben Sie vielleicht eine vorinstallierte Version des Adobe Readers, der mit Touch umgehen kann. Manchmal verhalten sich diese Touch-fähigen Versionen nicht wie das offizielle Adobe Produkt. Wenn Sie Probleme mit der Navigation durch dieses Dokument haben, sollten Sie den freien Adobe Reader von der adobe.com Webseite herunterladen. (es ist OK beide Versionen gleichzeitig installiert zu haben.)

Das Hauptnavigationssdokument

Da das EastWest PLAY System eine Kollektion von Komponenten ist, jedes mit seinem eigenen Handbuch, gibt es das Hauptnavigationssdokument (HND), um dem Anwender ein rasches Wechseln zwischen den einzelnen PDFs am Bildschirm zu

erlauben. Dieses HND ist ein einseitiges Dokument mit Hyperlinks zu dem PLAY System Handbuch und allen Handbüchern der einzelnen Bibliotheken. Hyperlinks zu dem HND sind in der Titelseite jedes Kapitels in jedem Handbuch zu finden. Von dort aus können Sie jedes Handbuch der Kollektion öffnen.

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für Hollywood Orchestral Percussion Bibliothek lesen und Sie müssen das Handbuch für das PLAY System ebenfalls öffnen, so brauchen Sie nur zur Titelseite eines Kapitels zu gehen und dort den Link „Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationssdokument zu öffnen“ klicken. Dies öffnet das HND in einem neuen Fenster auf dem Bildschirm. In diesem Dokument klicken Sie dann das Symbol für das PLAY System und das Handbuch öffnet sich anstelle des HNDs. Sie haben jetzt beide Handbücher in separaten Fenstern geöffnet, sowohl Hollywood Orchestra Percussion, als auch das PLAY System Handbuch.

Separate Gold und Diamond Handbücher

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

Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

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

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

Die Adresse ist

<http://support.soundsonline.com>

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

Die Adresse der Foren ist:

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

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



PLAY

2. Hollywood Orchestral Percussion, eine Übersicht

- 15 Die Percussions der Hollywood Orchestral Reihe
- 16 Vergleich der Diamond und Gold Editionen
- 16 Was ist dabei
- 17 Hardware-Voraussetzungen

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

Hollywood Orchestral Percussion, eine Übersicht

Die Percussions der Hollywood Orchestral Reihe

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

- Becken
- Trommeln
- Metall
- Holz

Zusammen bilden diese Instrumente eine große Batterie von Schlaginstrumenten für viele verschiedene Arten der Orchestrierung. Siehe die Tabelle auf Seite 33 für weitere Einzelheiten über die einzelnen Instrumente.

Die Instrumente wurden mit einer Vielzahl von Artikulationen aufgenommen. Die Unterschiede beinhalten Schläge mit der linken und rechten Hand, einer Vielzahl von Schlägeln und Treffern auf verschiedene Teile des Instrumentes, um einen unverwechselbaren Klang zu bekommen (z.B. Randschläge, Schläge am Rand und mittige Schläge). Und auch verschiedene Techniken wie Flams und Wirbel sind gut vertreten.

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

- Sie wurden alle im selben Studio aufgenommen.
- Sie wurden mit denselben Mikrofonen an den gleichen Positionen im Aufnahmerraum aufgenommen.
- Sie wurden alle vom Toningenieur Shawn Murphy betreut.
- Sie wurden von den Produzenten Doug Rogers, Nick Phoenix und Thomas Bergersen produziert.
- Sie wurden mit denselben Techniken und derselben Software bearbeitet.

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

Vergleich der Diamond und Gold Editionen

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

- **Bit Tiefe:** Die Samples in der Diamond Edition sind 24-bit; die in der Gold Edition sind 16-bit.
- **Auslieferung:** Die Diamond Edition wird auf einer Festplatte ausgeliefert; Die Gold Edition kann heruntergeladen werden oder der Anwender kann die CCC Gold „Sound Data Hard Drive“ erwerben (<http://www.soundsonline.com/CCC-Gold-HD>), die nur die Klangdaten enthält und dann die Produktlizenz Online kaufen.
- **Mikrofon Positionen:** Die Diamond Edition enthält die Samples von 5 unabhängigen Mikrofonpositionen, die zusammengemischt werden können, um größtmögliche Kontrolle über den Raum und den Klang zu bekommen; die Gold Edition enthält nur eine einzelne Mikrofonposition.

Die Liste der Artikulationen der beiden Bibliotheken ist identisch.

Was ist dabei

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

- Ein komplettes Set Sample-basierender Instrumente, wie es später im Handbuch noch näher beschrieben wird
- Ungefähr 75 Gigabytes von 24-bit, 44,1 kHz Samples
- Die EastWest PLAY 4 Advanced Sample Engine. (Beachten Sie bitte, dass PLAY 4 benötigt wird. Frühere Versionen werden von dieser Bibliothek nicht unterstützt.)
- Der eindeutige Autorisationscode, welcher die Lizenz darstellt, die Sie gekauft haben
- Handbücher im Adobe Acrobat Format für sowohl das EastWest PLAY 4 System, als auch das virtuelle Instrument Hollywood Orchestral Percussion
- Ein Installationsprogramm, um die Bibliothek, die Software und die Dokumentation auf Ihrem Rechner zu installieren
- Ein Autorisationsassistenten, um die Lizenz in die Online-Datenbank einzutragen

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

Hardware-Voraussetzungen

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

Da die Größe und die Komplexität vieler Instrumente in Hollywood Orchestra höher ist, als in anderen PLAY Bibliotheken, benötigen sie wahrscheinlich ein leistungsfähigeres System, als es für die anderen Bibliotheken empfohlen wird.

- Intel oder AMD Quad-Core Prozessor, oder besser, mit mindestens 2,66 GHz
- 8 GB oder mehr Hauptspeicher
- Ein 64-bit Betriebssystem und ein 64-bit Sequenzer wenn PLAY 4 als Plug-In läuft

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

Solid State Laufwerke

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

EastWest hat umfangreiche Tests mit PLAY 4 und SSDs vorgenommen und waren in der Lage, Samples und Instrumente mit über 700 gleichzeitigen Stimmen ohne Knacksen, Klicken oder anderen Artefakten, die entstehen, wenn die gleiche Sequenz von einer herkömmlichen Festplatte abgespielt wird, wiederzugeben.

Dieser Unterschied zeigt, dass es nicht die PLAY 4 Software ist, die den Flaschenhals bei dem Datenstrom darstellt. Es ist die „Suchzeit“, die benötigt wird, um die vielen Hundert Samples zu lokalisieren, die bei einer herkömmlichen Festplatte alle auf einmal zur CPU übertragen werden müssen. Komponisten und Orchestratoren, die solche großen Projekte mit dieser Art der Instrumente erstellen wollen, um mehr Realismus durch komplexe Überblendungen zu erreichen, können solche SSD (zusammen mit mehr als 8GB Hauptspeicher) helfen.

Voraussetzungen für den Sample Speicher

Der verfügbare Speicherplatz auf der Festplatte, der für die Installation der Hollywood Orchestral Percussion (Diamond Edition) erforderlich ist, liegt bei etwa 75 GB (Gigabytes).



PLAY

3. Die Orchestral Percussion Benutzeroberfläche

- 21 Performance
- 21 Round Robin Reset Knopf
- 22 Stereo Double Regler
- 22 Der Master-Knopf und Pre-Delay in der Reverb-Gruppe
- 23 Die grafische Darstellung der Hüllkurve
- 23 Die Browser-Ansicht
- 23 Repetition Sim Skript
- 24 Die Artikulationsanzeige und KeySwitches

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

Die Benutzeroberfläche der Orchestral Percussion

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

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



Die Regler, die in diesem Handbuch (und nicht im PLAY 4 System Handbuch) beschrieben sind:

- Performance (2 Knöpfe)
- Round Robin Reset
- Stereo Double
- Der Master-Knopf und Pre-Delay Regler bei den Halleinstellungen
- Die grafische Darstellung der Hüllkurve

Performance

Es sind zwei Knöpfe in der Performance-Gruppe zusammengefasst.



Ein Knopf schaltet ein Skript ein oder aus, das „Repetition Sim“ heißt, wobei „Sim“ für Simulation steht. Der andere Knopf setzt den Round Robin Zähler zurück, so dass alle Instrumente mit dem ersten Sample der Kollektion beginnen. Beide Knöpfe werden unten detailliert beschrieben.

Repetition Sim Knopf

Repetition, in diesem Kontext, bezieht sich hier darauf, eine einzelne Note mehr als einmal, ohne andere Noten dazwischen, in derselben Phrase abzuspielen. Wenn Sie diesen Knopf einschalten, werden wiederholte Noten ein wenig unterschiedlich klingen, um den Effekt einer mechanischen Wiederholung zu vermeiden. Lesen Sie ab der Seite 23 eine vollständigere Beschreibung über das Repetition-Skript und wie Sie dieses Feature anwenden können.

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. Oder sehen Sie für dieses Instrument in der dritten Spalte der Instrumententabelle nach, wenn diese Spalte einen anderen Wert als 1 enthält, ist es ein Round Robin Instrument.



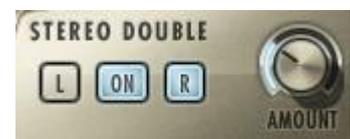
Es gibt ein prinzipielles Problem mit der Round Robin Technologie und einen Weg, um dieses Problem zu lösen. Das ist der Round Robin Reset Knopf. Die PLAY Engine erinnert sich daran, welches Sample als nächstes gespielt werden soll. Wenn zum Beispiel ein Round Robin Instrument aus zwei Samples, A und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

spielt dieses Sample 7-mal, dann spielt die PLAY Engine A B A B A B A. Wenn das Musikstück dann wieder von vorne abgespielt wird, wird als erstes das Sample B zu hören sein, weil es als nächstes an der Reihe ist. Das zweite Abspielen des Musikstückes wird etwas anders klingen. Dadurch, dass es möglich ist, alle Round Robin Artikulationen zurückzusetzen, erreicht man eine konsistente Wiedergabe.

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

Stereo Double Regler

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



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

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

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

Der Master-Knopf

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

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



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

Turning on 'Master' will make all other instruments in this instance share this reverb, other send effects, and settings. This is designed to conserve DSP resources and therefore tax your CPU less overall. Note that the volume and pan of the 'Master' Instrument will also affect the overall reverb return signal when used in this manner.

Close

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

Der Pre-Delay-Knopf

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

Die grafische Darstellung der Hüllkurve



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

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

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

Die Browser-Ansicht

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

Repetition Sim Skript

Während die andern drei Bibliotheken der Hollywood Orchestra Serie 3 einstellbare Skripte besitzen, hat die Hollywood Orchestral Percussion Bibliothek nur einen: das Repetition Sim Skript. Das Skript ändert die Qualität der Noten, wenn eine einzelne

Note mehrmals schnell hintereinander gespielt wird. Obwohl ähnlich, was mit Round Robin erzielt wird, kann dieser Effekt auf jede Artikulation angewendet werden und nicht nur auf die mit Round Robin.

Damit ein Skript aktiv die Noten eines Instrumentes beeinflussen kann, muss das Skript in der Benutzeroberfläche eingeschaltet sein. Das Bild rechts zeigt ein aktiviertes Repetition-Skript. Darüber hinaus muss der entsprechende Midi Control Code eingeschaltet werden (d.h. im Bereich von 64 bis 127). Dieses Skript verwendet den Midi Control Code 69 (CC 69).



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

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

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

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

Beachten Sie bitte, dass die Repetitionskripte nicht das Äquivalent eines Round Robin Reset-Knopfes haben, um sicherzustellen, dass immer der gleiche Klang zu jedem Zeitpunkt gespielt wird, wenn die gleiche Spur als Audio ausgegeben wird. Die Zufälligkeit des Ergebnisses ist Absicht. Sie müssen entscheiden, wie wichtig Ihnen die exakte Wiederholung ist, wenn Sie entweder einen Round Robin Patch wählen oder das Repetition Skript.

Die Artikulationsanzeige und KeySwitches

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



HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

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



PLAY

4. Instrumente, Artikulationen und KeySwitches

- 28 Die Tabelle der Instrumente
- 29 Übersicht über die Instrumente in den Hollywood Orchestral Percussion
- 30 Tabelle der Combo Kits
- 32 Tabelle der Becken
- 33 Tabelle der Trommeln
- 38 Tabelle der Metalle
- 39 Tabelle der Hölzer

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

Instrumente, Artikulationen und Keyswitches

Die Hollywood Orchestral Percussion Bibliothek enthält eine Vielzahl von Instrumenten die typisch für Filmmusik sind – und, natürlich, können sie auch für jede andere Art von Musik verwendet werden. Und sie passt auch gut zu den anderen virtuellen Instrumenten von EastWest, nehmen Sie doch einfach die Streicher, Gitarren, ethischen Instrumente, Stimmen und was immer Ihnen einfällt. Diese Bibliothek und alle anderen Bibliotheken der EastWest „Hollywood“ Reihe arbeiten sehr gut zusammen. Sie enthalten die gleichen Mikrofonpositionen und andere Funktionen, die dabei helfen einen homogenen Klang zu erschaffen.

Um die Tabellen in diesem Kapitel besser zu verstehen, ist die Bibliothek in vier Instrumentengruppen aufgeteilt worden, basierend auf der Klangerzeugung. Hier sind einige Beispiele:

- Becken
 - > Tam Tams
 - > Beckenschläge
 - > Beckenwirbel
- Trommeln
 - > Konzerttrommeln
 - > Feldtrommeln
 - > Snares
 - > Basstrommeln
 - > Pauken
- Metall
 - > Zimbeln
 - > Glockenspiel und Glocken
 - > Triangel
 - > Vibraphone
- Holz
 - > Kastagnetten
 - > Celesta
 - > Marimba
 - > Holzblöcke
 - > Xylophon

Alle diese Instrumente mit ihren verschiedenen Artikulationen sind in den folgenden vier Tabellen aufgelistet. Vielleicht möchten Sie sich diese Tabellen als Referenz ausdrucken.

Zusätzlich gibt es “Combo Kits”, die eine Vielzahl dieser Klänge in einer einzelnen .ewi-Datei zusammenfassen.

Die Tabelle der Instrumente

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

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

Eine Anmerkung zur Dynamik der Hollywood Orchestral Percussion Instrumente

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

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

In der Liste oben steht „CC“ für Midi Control Code. Lesen Sie den Abschnitt Lautstärke, Anschlagstärke und das Modulationsrad, beginnend auf Seite 46, für weitere Informationen zu diesem Thema.

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

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

- Wenn nicht anders angegeben, wird die Anschlagstärke verwendet.
- Das Modulationsrad wird für Wirbel verwendet, wenn in der Instrumententabelle DXF (Dynamic Cross Fade) angegeben ist.

Übersicht über die Instrumente in den Hollywood Orchestral Percussion

Die folgenden 5 Tabellen, die über mehrere Seiten gehen, listen die verfügbaren Instrumentendateien aller Instrumente in allen Kategorien auf.

- Die linke Spalte enthält den Namen des Instrumentes.
- Die zweite Spalte enthält die tiefste spielbare Note (meistens C1 oder C3).
- Danach folgt die Anzahl der spielbaren Noten in dem Instrument.
- Die vierte Spalte gibt an, wie viele Samples das Round Robin enthält. Ein Wert von 1 bedeutet, dass es kein Round Robin Instrument ist.
- Die letzte Spalte enthält allgemeine Informationen. Wenn separate Artikulationen separaten Midi-Noten zugeordnet sind, steht die Zuordnung in dieser Spalte.

Wie an vielen Stellen in den EastWest-Handbüchern zu lesen ist, kann die Benennung der Midi Noten, wie „C1“, bei andern Anbietern variieren. EastWest verwendet die Konvention, dass das mittlere C (Midi Note 60) in allen Dokumentationen „C3“ genannt wird. Wenn Sie also sehen, dass die tiefste spielbare Note „C1“ ist, dann bezieht sich der Name auf das C zwei Oktaven unter dem mittleren C (zwei Hilfslinien unterhalb des Bassschlüssels).

Wenn nicht anders angegeben, werden nur die weißen Tasten für die Erzeugung der Klänge verwendet. Wenn ein Instrument zum Beispiel 3 Midi Noten ab C3 verwendet, dann sind die spielbaren Noten C3, D3 und E3. Die Noten C#3, D#3 und die anderen schwarzen Tasten werden übersprungen. Die einzige Ausnahme von dieser Regel (in dieser Bibliothek) sind die gestimmten Instrumente wie das Xylophon oder das Orchesterglockenspiel, die eine komplette chromatische Skala besitzen.

Einige Beschreibungen einer Artikulation enthält die Abkürzung DXF, was für „Dynamic Cross Fade“ steht. In einem DXF steuert das Modulationsrad (Midi Control Code 1) die Lautstärke. Schieben Sie das Rad nach oben, um die Lautstärke zu erhöhen und runter, um es leiser werden zu lassen. Das kommt in Wirbeln zum Einsatz, wo man die Lautstärke in der Mitte einer Note einstellen können möchte.

Wenn ein Round Robin Instrument als Artikulationen sowohl einzelne Schläge als auch Wirbel enthält, dann ist es sehr wahrscheinlich, dass nur die einzelnen Schläge mehrere Samples für das Round Robin Pattern besitzen. Die Wirbel sind nicht von der Round Robin Funktion betroffen.

Fünf der Instrumente enthalten eine „Lite“-Version. Sie verwenden weniger Rechner-Ressourcen und können so eine gute Wahl sein, wenn Probleme auftreten weil mehrere Instrumente auf Ihrem Rechner nicht mehr auf einmal verarbeitet werden können.

Tabelle der Instrumente

Diese fünf Tabellen zeigen die Details der Instrumente, die Sie in den fünf obersten Verzeichnissen als .ewi-Dateien im PLAY-Browser finden. Es ist nicht immer möglich, die Unterschiede zwischen den Klängen der separaten Artikulationen zu beschreiben. Benutzen Sie Ihre Ohren, um feststellen, welcher davon für Ihre Bedürfnisse der richtige ist.

Tabelle der Combo Kits

Diese beiden Kits enthalten die Samples von einzelnen Instrumenten, die später in diesem Handbuch aufgeführt sind und kombinieren mehrere physikalische Instrumente in eine einzelne Instrumentendatei. Dieser Ansatz ermöglicht es dem Benutzer, eine ganze Reihe von Perkussionsinstrumenten in einer einzelnen Midi-Spur zu platzieren und basierend auf der gespielten Note auszuwählen, welches Instrumente zu hören ist.

Das Layout der ersten Tabelle ist anders als das der anderen. Unter dem Namen jedes Kits sehen Sie eingerückt die Namen der enthaltenen Instrumente, zusammen mit dem Bereich der Artikulationen rechts davon.

COMBO KITS

Basic Kit 1

Timpani Felt Long	C0	18	2	C0–E1; eine chromatische Skala von langen Schlägen, abwechselnd LH und RH
32" Bass Drum	F1	4	2	F1=kurzer Schlag G1= langer Schlag A1=Wirbel B1=Crescendo (1 sec)
40" Bass Drum	C2	4	2	C2=kurzer Schlag D2= langer Schlag E2=Wirbel F2=Crescendo (1 sec)
6x14 Brass Calf Head Ludwig Snare Drum	G2	6	2	G2–A2=Center-Schlag LH, RH B2=Flam C3=Randschlag D3=Bounce E3=Wirbel
5x14 Brass Ludwig Snare Drum	F3	6	2	F3–G3=Center Schlag LH, RH A3=Flam B3=Randschlag C4=Bounce D4=Wirbel
12x15 Slingerland Field Drum	E4	6	2	E4–F4=Center-Schlag LH, RH G4=Flam A4=Randschlag B4=Bounce C5=Wirbel
15" Old Italian Crash Cymbal	D5	2	2	D5= langer Schlag E5=kurzer Schlag

HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

19" Sabian Crash Cymbal	F5	2	2	F5= langer Schlag G5= kurzer Schlag
20" Zildian Crash Cymbal	A5	2	2	A5= langer Schlag B5= kurzer Schlag
38" Large Tam Tam	C6	3	2	C6= langer Schlag D6= kurzer Schlag E6= Crescendo
18" Zildian Sus Cymbal Cres	F6	3	2	F6–A6= Crescendo Sustain
Basic Kit 2				
36" Ludwig Bass Drum Felt	C0	4	2	C0= kurzer Schlag D0= langer Schlag E0= Wirbel F0= Crescendo (1 sec)
6x14 Pearl Philharmonic Snare Drum	G0	6	2	G0–A0= Center Schlag LH, RH B0= Flam C1= Randschlag D1= Bounce E1= Wirbel
10x14 Black Swamp Field Drum	F1	6	2	F1–G1= Center Schlag LH, RH A1= Flam B1= Randschlag C2= Bounce D2= Wirbel
Black Swamp Tambourine	E2	3	2	E2–F2= Schläge G2= Wirbel
16" Sabian Crash Cymbal	A2	2	2	A2= langer Crash B2= kurzer Crash
19" Zildian A Crash Cymbal	C3	2	2	C3= langer Crash D3= kurzer Crash
22" Zildian Crash Cymbal	E3	2	2	E3= langer Crash F3= kurzer Crash
20" Zildian Sus Cymbal Cres	G3	3	2	G3–B3= Crescendo Sustain (G3= schnellstes bis B3= langsamstes)
32" Medium Tam Tam	C4	3	2	C4= lang D4= kurz E4= Crescendo
Puilli Sticks	F4	2	2	F4–G4= Schläge
Shakers	A4	2	2	A4–B4= kurze Shakes
Castanets	C5	4	2	C5–D5= Kastagnette LH, RH E5= Kastagnette Flam F5= Kastagnette Wirbel
Anvils	G5	6	1	G5= Amboss A5= Carol Sound Amboss B5= Carol Sound Amboss abgedämpft C6= Railroad Track D6–E6= Railroad Track abgedämpft
Triangle	F6	3	2	F6–G6= Triangleschlag; A6= Triangelwirbel

HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

Tabelle der Becken

CYMBALS

Beckenpaar Verzeichnis

12in Old Zildjian K Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
14in Old Zildjian K Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
15in Old Italian Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
16in Sabian Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
17in Istanbul Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
19in Sabian Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
19in Zildjian A Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
19in Zildjian Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
20in Constantinople Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
20in Zildjian Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
22in Zildjian K Crash	C3	3	3	C3=lang D3=kurz E3=noch kürzer
28in Small Tam Tam	C1	5	2	C1=lang D1=kurz E1=schnellstes Crescendo F1=medium fast Crescendo G1=langsamstes Crescendo
32in Med Tam Tam	C1	5	2	C1=lang D1=kurz E1=schnellstes Crescendo F1=medium fast Crescendo G1=langsamstes Crescendo
38in Large Tam Tam	C1	21	2	C1=lang D1=kurz E1-G1=Crescendo (E1=schnellstes bis G1=langsamstes); und einige FX

HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

					Patches A1–E3=gestrichen F3–B3=scraped
Sus Becken Verzeichnis					
14in Paiste Sus Cymbal Cresc	C3	8	2	C3–F3=Crescendo sustain G3–B3=Crescendo gestoppt	
18in Wuhan Sus Cymbal Cresc	C3	8	2	C3–F3=Crescendo sustain G3–B3=Crescendo gestoppt	
18in Zildjian Sus Cymbal Cresc	C3	8	2	C3–F3=Crescendo sustain G3–B3=Crescendo gestoppt	
20in Zildjian w Cutouts Sus Cymbal Cresc	C3	8	2	C3–F3=Crescendo Sustain (C3= schnellstes bis F3=langsamstes) G3–B3=Crescendo gestoppt (G3= schnellstes bis B3=langsamstes)	
22in Dream Sus Cymbal Cresc	C3	8	2	C3–F3=Crescendo Sustain (C3= schnellstes bis F3=langsamstes) G3–B3=Crescendo gestoppt (G3= schnellstes bis B3=langsamstes)	
Large Sizzle Sus Cymbal Cresc	C3	8	2	C3–F3= Crescendo Sustain G3–C4=Crescendo gestoppt	

Tabelle der Trommeln

Trommeln

10in x 14in Black Swamp Field Drum	C1	11	4	C1–D1=Center Schlag LH, RH E1–F1=edge Schlag LH, RH G1=Flam A1=Randschlag B1=Bounce C2=Wirbel D2=Wirbel mit DXF E2–F2=Wirbel cresc (2 Versionen)
10in x 14in Ludwig Field Drum	C1	12	4	C1–D1=Center Schlag LH, RH E1–F1=edge Schlag LH, RH G1=Flam A1=Randschlag B1=Bounce C2=Wirbel D2=Wirbel mit DXF E2–G2=Wirbel cresc (3 Versionen)
12in Lefima Tambourine	C1	7	8	C1=Schläge D1=langsamer Wirbel E1=langsamer Wirbel mit DXF F1=tight Wirbel G1=tight Wirbel mit DXF A1=Crescendo lang B1=Crescendo kurz
12in x 15in Slingerland Field Drum	C1	11	4	C1–D1=Center Schlag LH, RH E1–F1=edge Schlag LH, RH G1=Flam

HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

				<p>A1=Randschlag B1=Bounce C2=Wirbel D2=Wirbel mit DXF E2-F2=Wirbel cresc (2 Versionen)</p>
16in x 16in Antique Field Drum	C1	12	4	<p>C1-D1=Center Schlag LH, RH E1-F1=edge Schlag LH, RH G1=Flam A1=Randschlag B1=Bounce C2=Wirbel D2=Wirbel mit DXF E2-G2=Wirbel cresc (3 Versionen)</p>
32in Gretsch Bass Drum	C1	20	4	<p>C1=Fell kurz D1=Fell lang E1=Fell Wirbel F1=Fell Wirbel mit DXF G1-E2=Fell cresc (2 Versionen mit 1 Sek, dann 2 mit 2 Sek, und 2 mit 3 Sek). C3-E4 ist das gleiche Pattern, nur mit harten Schlägeln</p>
36in Ludwig Bass Drum	C1	20	4	<p>C1=Fell kurz D1=Fell lang E1=Fell Wirbel F1=Wirbel roll mit DXF G1-E2=Fell cresc (2 Versionen mit 1 Sek, dann 2 mit 2 Sek, und 2 mit 3 Sek). C3-E4 ist das gleiche Pattern, nur mit harten Schlägeln</p>
40in Ludwig Bass Drum	C1	20	4	<p>C1=Fell kurz D1=Fell lang E1=Fell Wirbel F1=Fell Wirbel mit DXF G1-E2=Fell cresc (2 Versionen mit 1 Sek, dann 2 mit 2 Sek und 2 mit 3 Sek). C3-E4 ist das gleiche Pattern, nur mit harten Schlägeln</p>
5in x 14in Brass Ludwig Snare	C1	12	4	<p>C1-D1=Center Schlag LH, RH E1-F1=edge Schlag LH, RH G1=Flam A1=Randschlag B1=Bounce C2=Wirbel D2=Wirbel mit DXF E2-G2=Wirbel cresc (3 Versionen)</p>
5in x 14in Mahogany Ludwig Snare	C1	11	4	<p>C1-D1=Center Schlag LH, RH E1-F1=edge Schlag LH, RH G1=Flam</p>

HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

					A1=Randschlag B1=Bounce C2=Wirbel D2=Wirbel mit DXF E2-F2=Wirbel cresc (2 Versionen)
5in x 14in Pearl Philharmonic Snare	C1	11	4		C1-D1=Center Schlag LH, RH E1-F1=edge Schlag LH, RH G1=Flam A1=Randschlag B1=Bounce C2=Wirbel D2=Wirbel mit DXF E2-F2=Wirbel cresc (2 Versionen)
6in x 14in Brass Calf Head Ludwig Snare	C1	11	4		C1-D1=Center Schlag LH, RH E1-F1=edge Schlag LH, RH G1=Flam A1=Randschlag B1=Bounce C2=Wirbel D2=Wirbel mit DXF E2-F2=Wirbel cresc (2 Versionen)
6in x 14in Pearl Philharmonic Snare	C1	11	4		C1-D1=Center Schlag LH, RH E1-F1=edge Schlag LH, RH G1=Flam A1=Randschlag B1=Bounce C2=Wirbel D2=Wirbel mit DXF E2-F2=Wirbel cresc (2 Versionen)
8in Concert Tom	C1	3	4		C1=LH D1=RH E1=Flam
Black Swamp Tambourine	C1	7	8		C1=Schläge D1=langsamer Wirbel E1=langsamer Wirbel mit DXF F1=tight Wirbel G1=tight Wirbel mit DXF A1=Crescendo B1=Wirbel dann Schlag
Concert Toms Combo	C1	24	4		2 verschiedene Floor-Toms: C1=LH D1=RH E1=Flam ist erstes Floor-Tom, und F1=LH G1=RH A1=Flam ist ein anderes Floor-Tom. Dann 6 verschiedene Konzert-Toms mit dem gleichen 3-notigen Pattern beginnend bei C2, F2, C3, F3, C4, F4.

HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

Ludwig Headless Tambourine	C1	2	4	C1–D1=Schläge E1=langsame Wirbel F1= langsame Wirbel mit DXF
Marching Drum Ensemble	C1	4	2	C1–F1=Schläge
Taos Drum with Mallet	C1	2	4	C1–D1=2 Schläge mit verschiedenen Schlägeln
Timpani folder				
Timpani Felt Cresc	C1	66	1	3 separate 22-notige chromatische Skalen gespielt mit einem Fellschlägel, jede Skala (C1–A2, C3–A4, C5–A6) hat eine andere Geschwindigkeit für das Crescendo
Timpani Felt Flam	C1	22	2	Skala von 22 chromatischen Noten gespielt als Flam mit einem Fellschlägel
Timpani Felt KS				<i>Siehe Hinweis unterhalb dieser Tabelle.</i>
Timpani Felt Long	C1	44	2	Skala von 22 lang gehaltenen Schlägen, gespielt mit einem Fellschlägel: C1–A2=LH C3–A4=RH
Timpani Felt Rolls	C1	22	1	Skala von 22 Wirbeln gespielt mit einem Fellschlägel; Lautstärke wird durch DXF gesteuert (mit dem Mod.-Rad)
Timpani Felt Short	C1	44	2	Skala von 22 Schlägen gespielt mit einem Fellschlägel und schnell abgedämpft: C1–A2=LH C3–A4=RH
Timpani Felt Sus Pedal	C1	44	2	C1–H2=LH C3–A4=RH mit Fellschlägeln; Pedal CC64 wechselt zwischen kurzen (wenn aus) und langen (wenn gedrückt)
Timpani Hard Cresc	C1	66	1	3 separate 22-notige chromatische Skalen gespielt mit einem Fellschlägel, jede Skala (C1–A2, C3–A4, C5–A6) hat eine andere Geschwindigkeit für das Crescendo
Timpani Hard Flam	C1	22	2	Skala von 22 chromatischen Noten gespielt als Flam mit einem harten Schlägel
Timpani Hard KS				<i>Siehe Hinweis unterhalb dieser Tabelle.</i>
Timpani Hard Long	C1	44	2	Skala von 22 lang gehaltenen Schlägen gespielt mit einem harten Schlägel: C1–A2=LH, C3–A4=RH

HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

Timpani Hard Rolls	C1	22	1	Skala von 22 Wirbeln, gespielt mit harten Schlägeln; Lautstärke wird durch DXF gesteuert (mit dem Mod.-Rad)
Timpani Hard Short	C1	44	2	Skala von 22 Schlägen, gespielt mit einem harten Schlägel und schnell abgedämpft: C1–A2=LH C3–A4=RH
Timpani Hard Sus Pedal	C1	44	2	C1–H2=LH C3–A4=RH mit harten Schlägeln; Pedal CC64 wechselt zwischen kurzen (wenn aus) und langen (wenn gedrückt)

Ein Hinweis zu den 2 KeySwitches der Pauken

Jeder KeySwitch des Instrumentes bietet den Zugriff auf 5 verschiedene Artikulationen:

- Langer Schlag: C0
- Kurzer Schlag: C#0
- Flam: D0
- Wirbel: D#0
- Crescendo: E0

Wenn Sie nicht wissen, wie die KeySwitches der Instrumente funktionieren, so lesen Sie bitte zu diesem Thema im PLAY Systemhandbuch nach.

Beachten Sie bitte, dass die Informationen in der obigen Tabelle für jede der 5 Artikulationen auch dann gelten, wenn eine Artikulation in einem KeySwitch Instrument ausgewählt wurde. Diese Regel gilt auch für die Anzahl der spielbaren Noten, die Anzahl der Round Robin Samples und den Text in der rechten Spalte. Wenn Sie nur eine Paukenartikulation zurzeit einsetzen wollen, dann erlaubt Ihnen das Instrument ganz einfach alle Artikulationen in einer Midi-Spur unterzubringen. (Und wenn Sie nicht vorhaben, alle 5 in Ihrem Stück einzusetzen, können Sie die Samples, die Sie nicht benötigen, in der Artikulationsübersicht in der Player-Anzeige entladen.)

Tabelle der Metalle

METALL

Brake Drum and Anvils Hits	A- 1	47	1	A-1–D0=Brake Drum E0–D1=Brake Drum gedämpft G1–D2=Amboss E2–C3=Amboss gedämpft E3–F4=Carol Sound Anvil G4–C5=Carol Sound Anvil gedämpft F5–D6=Railroad Track E6–C7=Railroad Track gedämpft
Crotales Hard	C3	25	1	C3–C5=Skala über 2 chromatische Oktaven
Crotales Soft	C3	25	1	C3–C5=Skala über 2 chromatische Oktaven
Finger Cymbals	C1	4	4	C1–F1
Glockenspiel	G3	30	1	G3–C6=chromatische Skala über 2½ Oktaven; inklusive Ausklang
Glockenspiel Lite	G3	30	1	Das Gleiche wie das Glockenspiel oben, nur ohne Ausklang
Orchestral Chimes	C3	18	1	C3–F4=chromatische Skala über 1½ Oktaven; inklusive Ausklang
Orchestral Chimes Lite	C3	18	1	Das Gleiche wie die Orchestral Chimes oben, nur ohne Ausklang
Sleigh Bells	C1	3	4	C1=tief gestimmte Schlittenglocke D1=höher gestimmte Schlittenglocke E1=beide spielen gleichzeitig
Spectrasound Mark Tree 1 Dbl Length	C1	21	1	jede MIDI Note ist ein anderes Glissando des Glockenspiels
Spectrasound Mark Tree 2	C1	18	1	jede MIDI Note ist ein anderes Glissando des Glockenspiels
Triangles	C1	18	2	6 verschiedene Triangeln, jede verwendet C, D und E in einer anderen Oktave; C und D sind ein einzelner Schlag; E ist ein Wirbel
Vibraphone	F2	37	2	F2–F5=chromatische Skala über 3 Oktaven; siehe Hinweis unterhalb der Tabelle
Vibraphone Lite	F2	37	2	Das Gleiche wie das Vibraphone oben, nur ohne CC64 und ohne Repetition Skript

Hinweis zum Vibraphon

Der Klang des Vibrafons ändert sich, je nachdem wie der Anwender es spielt. Spielen der Noten bei nicht gedrücktem Haltepedal (Midi Control Code 64) erzeugt kurze Töne. Ein Drücken des Haltepedals erzeugt längere Töne. Es gibt auch ein Repetition-Skript in PLAY, das den Klang beeinflusst, wenn eine Note zweimal kurz hintereinander gespielt wird. Da der Klangstab bereits vibriert, wenn er das zweite

HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

Mal getroffen wird, wird ein etwas anderer Klang erzeugt, wie bei einem echten Vibrafon. Alle diese Funktionen sorgen für eine realistische Wiedergabe des Vibrafon-Klanges.

Tabelle der Hölzer

HÖLZER				
Castanets	C1	8	6	C1–D1=Kastagnette 1 LH, RH E1=Kastagnette 1 Flam F1=Kastagnette 1 Wirbel C2–D2=Kastagnette 2 LH, RH E2=Kastagnette 2 Flam F2=Kastagnette 2 Wirbel
Celesta FX	C2	4	1	C2–F2=4 verschiedene Glissando-Effekte
Celesta Sus	C2	49	1	C2–C6=chromatische Skala über 4 Oktaven
Celesta	C3	49	1	C3–C7=chromatische Skala über 4 Oktaven
Claves	C1	3	4	C1=tiefster Ton D1=medium E1=höchster Ton
Mahler Hammer	C1	5	1	C1–G1=5 verschiedene Schläge
Marimba Rolls	A1	52	1	A1–C6=chromatische Skala von Wirbeln; Lautstärke wird durch DXF gesteuert (mit dem Mod.-Rad)
Marimba	A1	52	2	A1–C6=chromatische Skala
Marimba Lite	A1	52	1	Das Gleiche wie Marimba oben, nur ohne Round Robin
Puilli Sticks	C1	4	4	C1–D1=tief gestimmte Schläge E1–F1=hoch gestimmte Schläge
Ratchet	C1	9	1	C1–G1=kurze Ratchet Klänge (unter 1 Sekunde) C2–F2=Ratchet Wirbel (mehrere Sekunden lang)
Shakers	C0	21	8	7 verschiedene Shaker, jeder verwendet C, D und E in einer anderen Oktave; C und D sind ein einzelner Shake; E ist ein Wirbel
Slapsticks	C1	2	4	C1=tief gestimmter Slap D1=hoch gestimmter Slap
Temple Blocks	C1	9	4	3 verschiedene Temple-blocks, Jeder verwendet C, D und E in einer anderen Oktave C= Schlag D=Flam E=Wirbel
Wood Blocks Piccolo	C1	15	4	3 verschiedene hochgestimmte Holzblöcke, jeder verwendet C–G in einer anderen Oktave C=Schlag (mit RRx4)

HOLLYWOOD ORCHESTRAL PERCUSSION

				D=LH Schlag E=RH Schlag F=Flam (mit RRx4) G=Wirbel
Wood Blocks	C1	30	4	6 verschiedene Holzblöcke, jeder verwendet C–G in einer anderen Oktave C=Schlag (mit RRx4) D=LH Schlag E=RH Schlag F=Flam (mit RRx4) G=Wirbel
Xylophone DXF	F2	44	2	F2–C6=chromatische Skala, Lautstärke wird durch DXF gesteuert (mit dem Mod.-Rad)
Xylophone Rolls	F2	44	1	F2–C6=chromatische Skala von Wirbeln; Lautstärke wird durch DXF gesteuert (mit dem Mod.-Rad)
Xylophone Sus	F2	44	2	F2–C6=chromatische Skala
Xylophone Lite	F2	44	1	Das Gleiche wie beim Xylophone Sus oben, nur ohne Round Robin



5. Orchestertechniken in Hollywood Orchestral Percussion

- 42 Vorlagen anlegen
- 43 Öffnen von mehreren Instanzen von PLAY
- 44 Vorbereiten der MIDI Controller
- 44 Anlegen einer Klanglandschaft
- 46 Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck
- 49 MIDI-Hüllkurven und Control-Daten
- 50 Überblendungen benutzen
- 50 Einen Legato-Klang erzeugen
- 51 Den Audio-Ausgang einstellen
- 52 Die 5 Mikrofonpositionen der Hollywood Orchestral Percussion

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

Orchestertechniken in Hollywood Orchestral Percussion

Dieses Kapitel beschreibt die Möglichkeiten der Hollywood Orchestral Percussion, wie Sie den traditionellen Klang eines Orchesters erreichen. Die Informationen in diesem Kapitel gelten auch für die verschiedenen EastWest Bibliotheken. Beachten Sie aber bitte, dass einige Informationen insbesondere zu Legato, nur für Streicher, Holzbläser und Blechbläser relevant ist, da die Klänge der Perkussionen zu kurz dafür sind.

Vorlagen anlegen

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

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

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

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

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

Instrumente hinzukommen. Wenn Sie zum Beispiel Hollywood String, Hollywood Brass und andere EastWest Bibliotheken zusammen mit Hollywood Orchestral Percussion mitbenutzen, dann sollten Sie als erstes die Hörner, die großen Streicherensembles und die lautesten Percussions zusammen relativ laut spielen, denn das gibt Ihnen einen Eindruck davon, wie laut die lautesten Passagen sein werden. Alle zusammen sollten mindestens 3db unterhalb von 0 sein. Danach stellen Sie alle anderen Instrumente so ein, dass sie zu den lautesten Instrumenten passen.

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

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

Öffnen von mehreren Instanzen von PLAY

Mit der PLAY 4 Software ist es möglich, mehr als ein Instrument in jede Instanz die läuft zu laden – und das trifft sowohl auf PLAY als eigenständiges Programm zu als auch wenn es innerhalb eines Sequenzers läuft. Aber es gibt oft zwingende Gründe für die Verteilung der Instrumente über mehrere Instanzen. (Eine „Instanz“ ist jedes geöffnete Fenster von PLAY. Wenn Sie also 5 PLAY Fenster innerhalb Ihres Sequenzers sehen – oder auf Ihrem Desktop, wenn PLAY als eigenständiges Programm läuft – dann haben Sie 5 geöffnete Instanzen.)

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

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

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

Vorbereiten der MIDI Controller

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

Anlegen einer Klanglandschaft

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

Panorama

Für die meisten der Hollywood Orchestral Serie gilt, dass die links/rechts Position der Instrumente, anders als bei anderen Bibliotheken mit Orchester-Samples, dass die verschiedenen Instrumente an den traditionellen Positionen auf der Bühne in den Samples angeordnet sind. Die French Horns zum Beispiel sind bereits im linken Kanal lauter. Dadurch kann der Panoramaregler für alle Instrumente in seiner Mittelstellung bleiben und alle Instrumente sind an ihrer korrekten Position im endgültigen Mix. In dieser Perkussions-Bibliothek erscheinen die meisten Klänge in der

Mitte der Bühne. Die Perkussions-Instrumente sind bei Aufführungen oft in der Mitte hinten angeordnet. Natürlich können Sie die Panoramaeinstellungen jederzeit ändern, um Ihren eigenen Klang zu erreichen oder verteilen Sie sie über die gesamte Breite der Bühne, um die Instrumente erkennbarer im Mix zu machen.

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



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

Umgebungshinweise

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

1. Dynamik relativ zur Klangfarbe
2. Hall
3. Präsenz (nur in der Diamond Version)

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

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

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

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

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

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

Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck

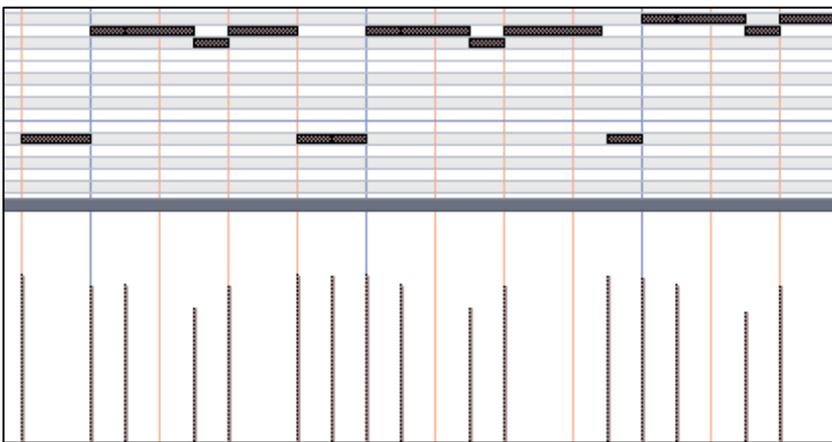
Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, um den die aufgenommenen Stimmen lauter zu machen oder zu mindestens die tatsächlichen Instrumente lauter erscheinen zu lassen. Der erfahrene MIDI-Orchestrator nutzt alle drei.

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

Volume kann auch, während eine Note spielt, eingestellt werden. Damit kann dem Hörer ein Crescendo oder Diminuendo vorgespielt werden. Auch können unnatürliche Klänge erzeugt werden, wie ein schnelles Crescendo für einen einzelnen Schlag auf eine Trommel.

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

Aber wie schon im Abschnitt über die Vorlagen auf Seite 42 angemerkt, wird es nicht empfohlen die MIDI Lautstärke Parameter in dieser Weise einzusetzen. Es wird empfohlen, dass es einen MIDI Lautstärke Parameter pro Spur gibt, um die Lautstärke für die gesamte Spur einzustellen.



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

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

Viele modernen Sampler, inklusive PLAY, spielen verschiedenen Samples für die verschiedenen Bereiche der Anschlagstärke. Das Team, das die Samples des mittleren Cs in *p*, *mp* und *f* usw. für die Snare aufgenommen hat, hat zum Beispiel den *p* Samples die Anschlagstärken 0-74, den *mf* Samples die Anschlagstärken 75-109, usw. zugewiesen. Da jeder Dynamiklevel einer Stimme seine eigene Klangfarbe hat, beeinflusst die Anschlagstärke einer Note nicht nur die Lautstärke, sondern auch die Klangfarbe.

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

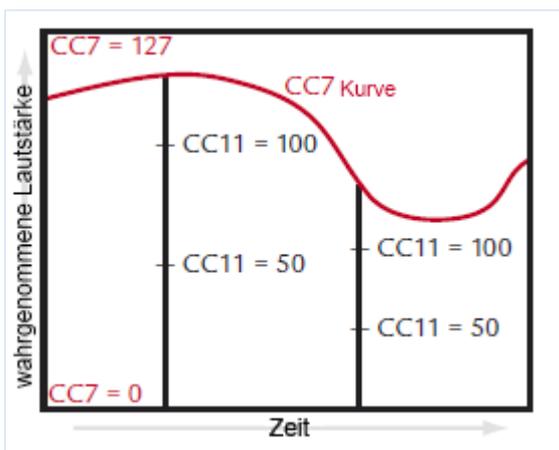
Das Modulationsrad (CC1) ersetzt Velocity bei manchen Instrumenten in der Hollywood Orchestral Percussion Bibliothek. Das bedeutet, dass diese Artikulationen überhaupt nicht auf die Velocity reagieren. Verwenden Sie das Modulationsrad, um den Klang anschwellen zu lassen oder andere Dynamiken diesem Wirbeln zuzuweisen.

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

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

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

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

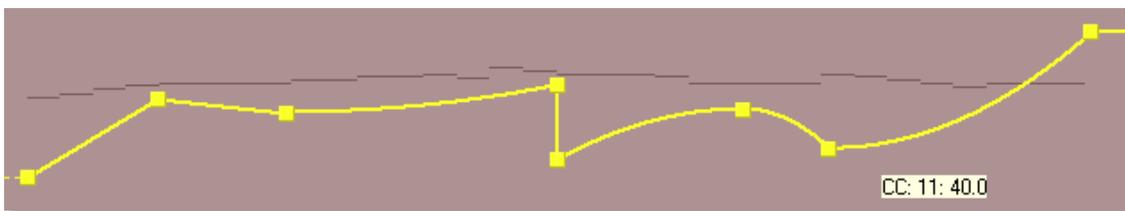


Obwohl Volume und Expression unabhängig voneinander eingestellt werden können, beeinflusst die Lautstärkeeinstellung wie laut die Dynamik wahrgenommen wird. Stellen Sie sich CC7 wie eine Art Obergrenze der Dynamik vor. Ausdruckstärke kann, wie bei jedem CC, Werte zwischen 0 und 127 einnehmen. CC7 gibt an, wie laut ein Klang überhaupt bei dem maximalen Wert (127) werden kann. Das Bild hier zeigt, wenn die Lau-

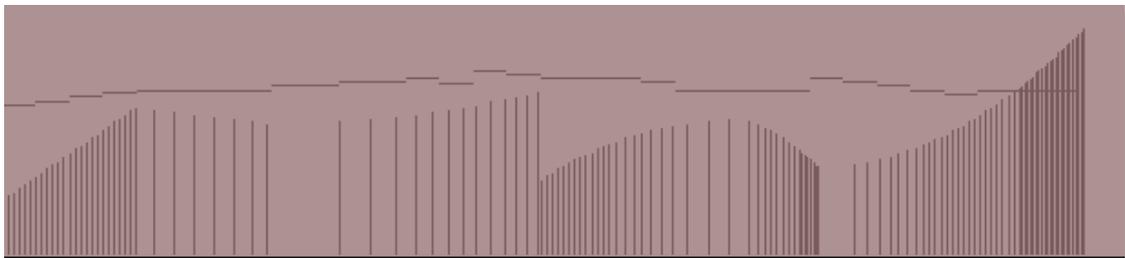
stärke reduziert wird, dann wird eine Veränderung der Ausdrucksstärke als eine kleinere Änderung der Lautstärke empfunden. Eine Veränderung der Ausdrucksstärke von 50 auf 100 stellt eine kleinere Veränderung der Lautstärke dar, wenn der Lautstärkeregler (CC7) weiter unten ist.

MIDI-Hüllkurven und Control-Daten

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



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



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

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

Alles was in diesem Abschnitt über CC11 geschrieben wurde, gilt auch für CC1 (Modulationsrad) und alle anderen MIDI-CCs. Lernen, wie man die Musikklinien so formt, wie ein Musiker sie spielen würde, gibt Ihrer Arbeit mehr natürliche Musikali-

tät. Mit der Kombination von Velocity (Anschlagstärke), Expression (Ausdruck), Modulationsrad und Volume (Lautstärke) können Sie digitale Samples in reale, lebendige Musik verwandeln.

Überblendungen benutzen

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

Die Grundidee hinter der Überblendung ist 2 oder mehr Samples desselben Instruments – die sich in einigen Aspekten wie Lautstärke, Klangfarbe und/oder Vibrato unterscheiden – gleichzeitig wiederzugeben. Und die Mischung, wie viel von jedem Sample zu hören ist, wird von MIDI Control Code 1 (dem Modulationsrad) gesteuert.

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

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

Suchen Sie in den Hollywood Orchestral Percussion nach Überblendungen der Artikulationen, die lang gehalten werden können, wie die Wirbel.

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

Einen Legato-Klang erzeugen

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

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

Die Legato Instrumente in den Hollywood Orchestral Strings, Brass und Woodwinds enthalten Aufnahmen von den Live-Musikern, die die Legato-Übergänge bis hin zu einer Oktave, sowohl rauf als auch runter, spielten. Die PLAY Engine kombiniert diese nahtlos mit den anderen Noten, um wirklich überzeugende Legato-Passagen zu erzeugen. Die Legato-Übergänge sind nicht nur in Instrumenten, die Sie für flüssige Legato-Phrasen einsetzen, zu hören, sondern auch in den spielbaren Läufen,

die für sehr schnelle Passagen gedacht sind. Aber Legato gibt es in der Regel für Perkussionsinstrumente nicht. Dieser Abschnitt ist hier für Anwender, die Lizenzen für die anderen Sektionen des Orchesters besitzen.

Setzen Sie die Legato Instrumente ein, wenn Sie einen überzeugenden Legato Klang in Ihren Phrasen wollen und Sie keine andere Artikulation benötigen, die auffällt.

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

Lesen Sie mehr über diese Skripte, wo auch die Performance-Skripte beschrieben sind, ab der Seite 23.

Den Audio-Ausgang einstellen

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



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

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

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

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

Die 5 Mikrofonpositionen der Hollywood Orchestral Percussion

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

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

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

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

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

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





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

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

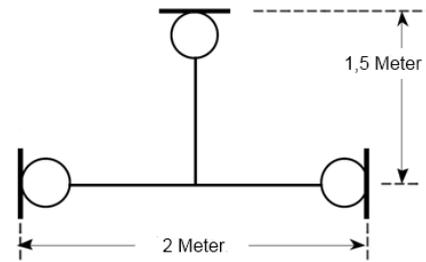
Grundlegendes zu den fünf Mikrofonpositionen

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

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

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

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



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

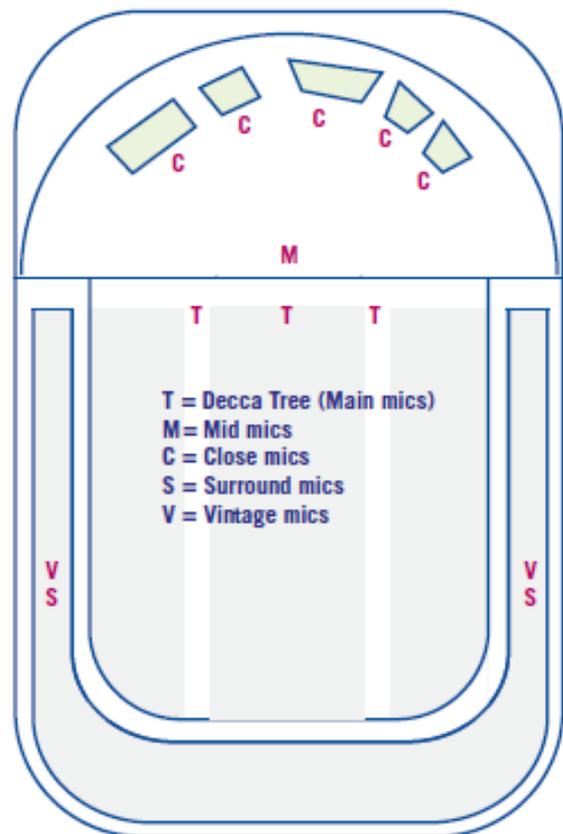
Als letztes werden Sie aufgefordert, mehr im hinteren Teil des Saales zu sitzen und hoch oben. Aus dieser Perspektive ist der volle Hall des Saales offensichtlich, da sie ganz klar den Klang wahrnehmen, wie er von den Wänden und Oberflächen vor Ihnen und auch hinter Ihnen reflektiert wird. Es kann ein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

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



Mikrofonplatzierung

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



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

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

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

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

Einstellen des Halls

Da alle drei Sets der Samples gleichzeitig für jede Note der Bibliothek aufgenommen wurden, gibt es vorhersehbare und natürliche zeitliche Verzögerungen bis die Musik die weiter entfernten Mikrofone erreicht. Diese Verzögerung ist Teil des na-

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

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

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

Mikrofonpositionen, Ausklänge und Digitaler Hall

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

Mikrofonpositionen

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

Ausklänge

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

Es ist möglich die Ausklänge für jedes Instrument abzuschalten, aber wenn Sie das machen, entfernen Sie nur den Nachhall des Raumes nachdem die Note zu Ende ist, nicht während sie gespielt wird. Wenn Sie den Ausklang abschalten, kann das

zu einem unnatürlich klingenden Ende der Noten führen, aber das kann durch Einschalten des Halls sehr effektiv unterdrückt werden.

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

Digitaler Hall

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

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

Mischen der Mikrofone von verschiedenen Spuren versus Mischen in PLAY

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Anlegen fertig gemischten Spuren, alle auf einmal

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

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

3. Anlegen von parallelen Spuren von einer einzelnen Instrumentendatei

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



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

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

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

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

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

Nur eine Mikrofonposition benutzen

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

EASTWEST END USER LICENSE AGREEMENT

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

Garantie der Festplatte

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