



PLAY

**Quantum Leap Ministry of Rock 2
Virtuelles Instrument**

Benutzerhandbuch

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

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

PLAYTM ist ein Markenzeichen von East West Sounds, Inc.

© East West Sounds, Inc., 2011. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: Michael Reukauff

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

1-323-957-6969 Telefon

1-323-957-6966 Fax

Für Fragen bezüglich der Lizenzierung des Produktes:

licensing@estwestsounds.com

Für mehr generelle Informationen bezüglich des Produktes:

info@eastwestsounds.com

<http://support.soundsonline.com>



PLAY

1. Willkommen

- 2 Über EastWest
- 3 Produzent: Nick Phoenix
- 4 Danksagung
- 6 Wie man dieses und andere Handbücher benutzt
- 7 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

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

Willkommen

Über EastWest

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

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

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

Zu einigen von Doug Rogers EastWest Produktionen gehören Fab Four, vom Klang der Beatles inspiriert, ein M.I.P.A. Gewinner, als „sehr innovatives virtuelles Instrument von 100 internationalen Musikzeitschriften ausgezeichnet und The Dark Side, eine etwas andere Sammlung von virtuellen Instrumenten, die gegen Ende 2010 veröffentlicht wurden.

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

Produzent: Nick Phoenix

Nick begann 1994 das Schreiben von Musik für Film-Trailer. Heute hat er für mehr als über 1100 große Blockbuster Filme die Musik geschrieben. "Star Trek", "Die Chroniken von Narnia 2,3", "Secretary – Womit kann ich dienen", "Wall Street 2", "Avatar", "Percy Jackson", "Twilight", "2012", "WALL-E", "Indiana Jones 4", "Harry Potter 6", "Tintenherz", "Despereaux – Der kleine Mäuseheld", "300", "Eine Weihnachtsgeschichte", "Watchmen", "Illuminati", "Nachts im Museum" und "Queen Victoria" sind nur ein paar Beispiele.

Nick arbeite in den EastWest Studios in Hollywood und Remote Control in Santa Monica.

2006 gründete er zusammen mit Thomas Bergersen „Two Steps From Hell“.

www.twostepsfromhell.com



Seine Reise als Komponist inspirierte Nick dazu, seine eigenen Klänge und Samples aufzunehmen und zu programmieren. 1997 gründete Nick Quantum Leap Productions und Quantum Leap hat sich seitdem zu einem der weltweit führenden Hersteller von High-End virtuellen Instrumenten entwickelt. Während einer 13-jährigen Partnerschaft mit Doug Rogers und EastWest entstanden preisgekrönte Titel wie Stormdrum 1 und 2, Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, Silk, RA, Voices of Passion, Ministry of Rock, Gypsy, Quantum Leap Pianos, Goliath, Hollywood Strings und viele andere.

Danksagung

Produzent

Nick Phoenix

Ausführender Produzent

Doug Rogers

Entwicklung

Nick Phoenix, Doug Rogers, Rhys Moody

Assistant Engineer

Ken Sluiter

Chef-Programmierer

Justin Harris

Programmierung

Nick Phoenix, Pierre Martin, Ashif Hakik

Bearbeitung

Pierre Martin, Justin Harris

Art Direction

Steven Gilmore, Doug Rogers, Nick Phoenix

Software

Klaus Voltmer, Klaus Lebkücher, Julian Ringel, Patrick Stinson,
Adam Higerd, Ezra Buchla, Doug Rogers, Nick Phoenix, Rhys Moody,
David Kendall, Nick Cardinal, Jonathan Kranz, Bartlomiej Bazior

Handbuch

John Philpit

Übersetzung

Michael Reukauff

Speziellen Dank an

Gary Myerberg and Candace Stewart

Mitmachende Künstler

Shane Gibson

Gitarrist bei *Stork, Schwarzenator, KoRn*

MoR 2 Gitarre: Gibson Les Paul

Greg Suran

Gitarrist bei *Goo Goo Dolls, Avril Lavigne, Glee*

MoR 2 Gitarre: Fender Telecaster Thinline

Doug Rappaport

Gitarrist bei *Edgar Winter, Potent*

MoR 2 Gitarre: Schecter 7 String, Fender Jaguar

Ashif Hakik

MoR 2 Gitarre: Baritone, Carvin

Tal Bergman

Schlagzeuger bei *Billy Idol, LL Cool J, Rod Stewart, Terence Trent Darby, Joe Zawinul*

Alle Drums

Pierre Martin

Los Angeles Bassist

Alle Bässe



Wie man dieses und andere Handbücher benutzt

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

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

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

Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen

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

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

Das Hauptnavigationsdokument

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

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für Quantum Leap Ministry of Rock 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 Voices of the Passion, als auch das PLAY System Handbuch.

Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

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

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

Die Adresse ist

<http://support.soundsonline.com>

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

Die Adresse der Foren ist:

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



PLAY

2. Quantum Leap Ministry of Rock 2 Eine Übersicht

- 9 Das Konzept der Ministry of Rock 2 Bibliothek
- 9 Was ist dabei
- 10 Hinweise vom Produzenten
- 10 Hardware-Voraussetzungen

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

Quantum Leap Ministry of Rock 2, eine Übersicht

Das Konzept der Ministry of Rock 2 Bibliothek

Das virtuelle Instrument Quantum Leap Ministry of Rock 2 ist eine Bibliothek bestehend aus Gitarren und Drums, die in den berühmten EastWest Studios 1, 2 und 3 neu aufgenommen wurden. Dazu kommen die remasterten Versionen der Bässe aus dem legendären Hardcore Bass (von 2003) und die XP Erweiterungsbibliothek (von 2004). Diese Sammlung ist jetzt der ultimative Produktionswerkzeugkasten für Rock-Produzenten.

Wenn Sie die Hardcore Bässe mochten, dann werden diese remasterten Klänge die gleiche Wiedergabe auf einen neuen Level heben, dank der modernen Programmierung, die mit der PLAY 2 Advanced Sample Engine möglich ist. Laden Sie Ihren Lieblingsbass aus der alten Bibliothek und testen Sie, wie die neuen Steuerungsmöglichkeiten den Klang verbessern, so wie es vorher nie möglich war.

Die Bibliothek deckt eine Unzahl von Stilen ab. Songwriter, Film, TV und Komponisten für Spiele werden diese Bibliothek lieben, genauso wie Schlagzeuger und Gitarristen. Die Klangqualität und die Spielbarkeit sind überdurchschnittlich und mit nichts zu vergleichen.

Ministry of Rock 2 bietet Klänge, die in der heutigen Musik eingesetzt werden. Die gesamte Bibliothek wurde unter einem einzigen Gesichtspunkt entwickelt: Ein virtuelles Instrument zu erschaffen, das in der Lage ist, Klänge zu erzeugen, die ohne weiteres einen Hit produzieren könnten oder auch eine Filmszene ohne irgendwelche live eingespielten Schlagzeug, Bass oder Gitarren-Aufnahmen. Die Artikulationen und die Programmierung wurden aktuellen Aufnahmen nachempfunden und entsprechend angepasst.

Was ist dabei

Die Quantum Leap Ministry of Rock 2 Bibliothek, die sie gekauft haben, enthält folgendes:

- Ein komplettes Set Sample-basierender Instrumente, wie es später im Handbuch noch näher beschrieben wird
- Annähernd 57 Gigabytes von 24bit, 44,1 KHz Samples
- Die EastWest PLAY Advanced Sample Engine
- Der eindeutige Autorisationscode, welcher die Lizenz darstellt, die sie gekauft haben
- Handbücher im Adobe Acrobat Format für sowohl das EastWest PLAY System als auch das virtuelle Instrument Quantum Leap Ministry of Rock 2

- Ein Installationsprogramm, um die Bibliothek, die Software und die Dokumentation auf Ihrem Rechner zu installieren
- Ein Autorisationsassistenten, um die Lizenz in die Online-Datenbank einzutragen

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

Hinweise vom Produzenten

Einige der Ministry of Rock 2 Instrumente werden mit Faltungshall, Echo und Filtern voreingestellt geladen. Das wurde so gemacht, weil das die typischen Einstellungen für solche Instrumente sind. Experimentieren Sie mit den fantastischen Echo und Hall-Einstellungen der PLAY Engine, um Ihre eigenen Effekte zu erstellen.

Beachten Sie, dass der hochqualitative Faltungshall der EastWest PLAY Engine recht viel CPU-Leistung benötigt. Sollte Ihr Rechner eher den Minimumanforderungen genügen, sollten Sie den Hall nach dem Laden des Instrumentes ausschalten, um mehr Rechnerleistung zur Verfügung zu haben.

Einige der Instrumente von Ministry of Rock 2 nutzen eine Besonderheit der PLAY Engine, das sogenannte Channel Sourcing. Es lässt Sie die beiden Kanäle der Stereodateien unabhängig voneinander nutzen. Nehmen Sie diesen Regler zusammen mit dem Stereo Double Knopf, um die Stereo-Breite des Klanges einzustellen.

Einige der anderen PLAY System Besonderheiten arbeiten unter der Haube, um den besonderen Ministry of Rock 2 Klang zu erzeugen. Dazu gehören:

- Automatische Legato Erkennung
- Legato Scripts
- Round Robin Artikulationen und zwei Wege, um die Zyklen zurückzusetzen
- Wiederholungerkennung

Hardware-Voraussetzungen

Im Handbuch des PLAY Systems finden Sie eine komplette Liste der Hardware- und Softwarevoraussetzungen, um das PLAY System zu installieren und auszuführen. Zusätzlich wird annähernd 57GB (Gigabytes) an Plattenplatz für eine vollständige Installation von Ministry of Rock 2 benötigt.



PLAY

3. Die Ministry of Rock 2 Benutzeroberfläche

- 13 Round Robin Reset Knopf
- 13 Stereo-Double Regler
- 14 Filter-Regler
- 14 ADT Regler
- 15 Die grafische Darstellung der Hüllkurve
- 16 Die Browser-Ansicht

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

Die Ministry of Rock 2 Benutzer- oberfläche

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

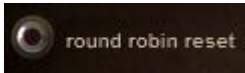


Ein Großteil der Benutzeroberfläche ist bei allen PLAY System Bibliotheken identisch und die gemeinsam verwendeten Regler sind im PLAY System Handbuch beschrieben. Folgende Regler werden hier beschrieben:

- Round Robin Reset
- Stereo Double
- Filter
- Drum Mixer
- ADT
- Die grafische Darstellung der Hüllkurve

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.



Es gibt ein prinzipielles Problem mit der Round Robin Technologie und einen Weg, um diese Problem zu lösen. Das ist der Round Robin Reset Knopf. Die PLAY Engine erinnert sich daran, welches Sample als nächstes gespielt werden soll. Wenn zum Beispiel ein Round Robin Instrument aus zwei Samples, A und B, besteht und das Musikstück spielt dieses Sample 7-mal, dann spielt die PLAY Engine A B A B A B A. Wenn das Musikstück dann wieder von vorne abgespielt wird, wird als erstes das Sample B zu hören sein, weil es als nächstes an der Reihe ist. Das zweite Abspielen des Musikstückes wird etwas anders klingen. Dadurch, dass es möglich ist alle Round Robin Artikulationen zurückzusetzen, erreicht man eine konsistente Wiedergabe.

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

Stereo-Double Regler

Dieser Regler mit seinen drei Knöpfen gibt dem Benutzer die Option, exklusiv nur das linke oder rechte Stereosignal zu nutzen, wenn „Stereo“ als Kanalquelle ausgewählt wurde. Für alle anderen Einstellungen hat dieser Regler keine Funktion. Der Grund für diesen Regler ist, dass bei einigen Instrumenten der linke und rechte Kanal verschiedenen aufgenommenen Samples sind. Die Gibson Les Paul zum Beispiel wurde über einen Mesa Boogie Verstärker auf dem linken Kanal aufgenommen und das Signal wurde auch direkt ohne Verstärker auf dem rechten Kanal aufgenommen.



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

Filter-Regler

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

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



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

ADT Regler

Artificial Double Tracking (ADT), entwickelt in den Abbey Road Studios als die Beatles dort aufnahmen, ist eine Technik die den Effekt einer doppelten Aufnahme simuliert, ohne aber zweimal das gleich aufnehmen zu müssen (man nimmt dazu zwei nahezu identische Aufnahmen eines Sängers oder eines Instrumentes und legt diese beiden übereinander).



Einige sagen außerdem, dass ADT auch doppelte Aufnahmen verbessert und darüber hinaus auch noch Zeit spart. Das originale ADT wurde unter Mithilfe von Bandmaschinen realisiert. In der PLAY Engine wird dieser Effekt digital reproduziert. Allerdings haben die Softwareprogrammierer eine Bandsimulation hinzugefügt, um die kleinen Tempovariationen von zwei Bandmaschinen zu simulieren und erzeugen so den ADT Effekt.

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

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

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

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

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

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

Die grafische Darstellung der Hüllkurve



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

Beachten Sie bitte, dass die Grafik die komplette Länge aller Phasen der Hüllkurve entspricht. Wenn Sie also einen Part in der Hüllkurve ändern, zum Beispiel Decay, sehen Sie wie sich die Länge der anderen Komponenten, Attack und Release, ändert, weil ihre Phasen länger oder kürzer werden. Dieses Verhalten ist so erwartet.

Drum Mixer

Der Drum Mixer gibt dem Anwender die Kontrolle über die 3 Audio-Ausgänge, die während der Aufnahmen gleichzeitig aufgenommen wurden. Jeder Spalte stellt einen der Ausgänge da, von links nach rechts:

- Mikrofone nahe an den Trommeln und die Overheads.
- Mikrofone etwas weiter entfernt, um den Raumanteil aufzunehmen.
- Die gleichen Raummikrofone, nur dass sie über einen Kompressor liefern, um einen fetteren Klang zu erreichen.



Die 3 Knöpfe in jeder Spalte geben dem Anwender die Möglichkeit, den Kanal stummzuschalten, auf Solo zu stellen und das Signal an- bzw. auszuschalten. Oben ist ein Panorama-Regler und unten ein Lautstärke-Regler.

Wichtiger Hinweis: Die Raum- und komprimierten Raummikrofone sind nicht dazu gedacht, gleichzeitig eingesetzt zu werden. Wählen Sie einen aus und mischen Sie den zu den Nahaufnahmen. Der Raumanteil gibt dem Klang einen natürlichen Raumklang. Der komprimierte Raumanteil gibt Ihnen einen fetten, überlebensgroßen, strahlenden Klang.

Nur die Schlagzeuge von Ministry of Rock 2 können diese Regler benutzen, Gitarren und Bässe nicht.

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.



PLAY

4. Gitarren und Bässe

- 18 Beschreibung des Instrumentes Ministry of Rock 2
- 18 Die neu aufgenommenen Instrumente
- 20 Remasterte Bässe aus Hardcore Bass und XP
- 22 Eine Anmerkung des Produzenten
- 22 Beschreibung der Instrumentensubtypen
- 24 Tabellen der Instrumente

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

Gitarren und Bässe:

Instrumente, Artikulationen, Keyswitches

Dieses Kapitel liefert spezielle Informationen über jede der Gitarren und Bässe in der Ministry of Rock 2 Bibliothek. Zuerst werden die Instrumente in diesem Abschnitt kurz beschrieben, für den Fall, dass sie Ihnen nicht bekannt sind. Danach folgt eine Tabelle, die für jedes Instrument die vorhandenen Artikulationen zusammen mit den Keyswitches auflistet. Eventuell möchten Sie sich diese Seiten ja auch als Referenz ausdrucken oder dieses PDF in einen mobilen Leser für den schnelleren Zugriff laden.

Beschreibung des Instrumentes Ministry of Rock 2

Hier ist eine Liste aller Bässe und Gitarren der Instrumente in der Ministry of Rock 2 Bibliothek. Jeder Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung des Originalinstrumentes und einige allgemeine Informationen über die Artikulationen. Beachten Sie auch die Tabelle mit den speziellen Artikulationen weiter unten in diesem Handbuch.

Bei allen unten beschriebenen Instrumenten ist auch der Verstärker angegeben, der auf dem rechten Kanal aufgenommen wurde. Manchmal wurde der linke Kanal durch anderes Equipment geleitet und manchmal wurde direkt ohne Verstärker aufgenommen. Wenn direkt aufgenommen wurde, benötigen Sie ein eigenes Verstärker-Plug-In zusammen mit dem linken Kanal, um den entsprechenden Klang zu erhalten. (Beachten Sie bitte, dass diese „direkten“ Ausgänge ohne ein Verstärker-Plug-In im Signalweg nicht gut klingen. Nutzen Sie stattdessen eine der anderen Gitarren mit dem bereits aufgenommenen Verstärkerklang.) Nutzen Sie den Channel Source Regler, um den entsprechenden Kanal auszuwählen: links oder rechts. Der Stereo Double Regler kann das Monosignal viel oder weniger breit machen, ganz so wie Sie es wollen.

Die neu aufgenommenen Instrumente

Hier ist eine kurze Beschreibung der Gitarren und des einen Basses, die speziell für diese Bibliothek aufgenommen wurden.

Fender Jaguar

Eine legendäre Strat-ähnliche Gitarre, die von Künstlern wie Kurt Cobain, Smashmouth, Red Hot Chili Pepper und Johnny Mar gespielt wird.

- Rechter Kanal: Fender Verstärker
- Linker Kanal: direkt

Fender Telecaster Thinline

Die 1972er Telecaster Thinline Gitarre hat einen wärmeren Klang und einen runderen halbakustischen Eschekorpus, einen C-förmigen Ahornhals, einen klassischen 70er durch den Korpus geführten Saitenhalter mit Strat-Brücke, dreischraubige Halsplatte und zwei „Wide-Range“ Humbucker.

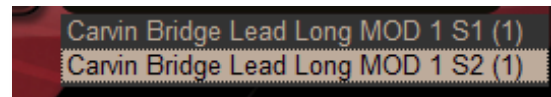
- Rechter Kanal: Divided By Thirteen Verstärker
- Linker Kanal: Vox Verstärker

Carvin

Eine Rock/Metal-Gitarre mit einem vollen Klang. Sie hat 11-gauge Saiten und ist in Drop-C gestimmt.

Jeder Ton (vom Hals- und Brücken-Pickup) wurde zweimal aufgenommen. Bei der Wiedergabe werden automatisch beide zusammen ausgegeben, der eine ganz rechts und der andere ganz links für einen double-tracked Klang.

Bei den Instrumentennamen werden die beiden Samples als S1 und S2 angezeigt. Beide (S1 und S2) Artikulationen, ganz links und ganz rechts, werden zusammen auf denselben MIDI-Kanal geladen. Das Bild hier rechts zeigt beide S1 und S2 Instrumente, wie sie zusammen in der Instrumentenliste von PLAY auf MIDI-Kanal 1 angezeigt werden.



- Beide Kanäle: Carvin Verstärker

Baritone

Die Baritone-Gitarre ist eine Variation einer Standard-Gitarre mit einem längeren Hals. Die Baritone, die hier gespielt wird, wurde von Danelectro hergestellt und hat modifizierte Lipstick-Pickups. Die größere Länge der Saiten erlaubt es, eine tiefere Stimmung einzustellen und zusammen mit 14-gauge Saiten ergibt es einen starken vollen Ton.

- Rechter Kanal: Carvin Verstärker
- Linker Kanal: direkt

Die Baritone steht für sowohl Solo als auch für rhythmische Stile bereit.

Gibson Les Paul

Die Gibson Les Paul Gitarre ist eine elektrische Gitarre mit einem massiven Korpus, die ursprünglich in den frühen 50ern hergestellt wurde. Sie ist der Favorit vieler Metal-Gitarristen.

- Rechter Kanal: Mesa Boogie Verstärker
- Linker Kanal: direkt

Schecter 7-String

Die C7 FR Hellraiser von Schecter ist eine Gitarre, die von Metal-Spielern wegen ihres tiefen und knackigen 7-saitigen Klanges und dem Floyd Rose Tremolo für die Tremolo Tricks geliebt wird. Sie hat einen Mahagonikorpus und einen dreiteili-

gen Mahagonihals. Der aktive EMG 707-TW Humbucker treibt das Limit von High-Output Gitarren massiv nach oben.

- Rechter Kanal: Marshall Verstärker
- Linker Kanal: Bogner Verstärker

Music Man Stingray 5 String Bass

Der Stingray 5 war der erste Bass, der eine aktive Elektronik hatte und Weiterentwicklungen wie z.B. eine 6-fache Halsbefestigung, einen profilierten Korpus, eine überlegene Halseinstellung und eine sehr solide Brücke. Das Instrument wurde mit ausgesuchtem Hartholzkorpus, einem Ahornhals, Schaller BM Mechaniken, 3-bändigem EQ und einer Music Man Humbucker/Piezo-Brücke gebaut.

- Rechter Kanal: Ampeg Verstärker
- Linker Kanal: SWR Verstärker

Remasterte Bässe aus Hardcore Bass und XP

Der Rest der Bässe in Ministry of Rock 2 sind remasterte Bässe aus EastWests populärer Hardcore Bass Bibliothek (von 2003) und der Hardcore Bass Erweiterung (von 2004). Die originalen Klänge wurden so gelassen, einschließlich der verschiedenen Verstärker auf den linken und rechten Spuren, zu mindestens da, wo diese Technik bei den XP Bässen genutzt wurde.

Lakland Bass

Der Lakland 55-94 Skyline Standard Bass ist mit der bekannten MM/J Pickup-Konfiguration und einem speziellen 3-bändigen Vorverstärker ausgestattet. Der Hauptlautstärkeregelner kann gezogen werden, um den aktiven Vorverstärker auszuschalten. Der 55-94 hat einen 3-Weg-Schalter, um die Spulen im Pickup zu splitten. Zu seinen Eigenschaften gehören ein Eschekorpus, ein 35" Ahornhals mit 22 Bündeln, von Hipshot lizenziert Ultralight Stimmwirbel und eine Lakland Dual Design Brücke.

- Beide Kanäle sind gleich: Ampeg/SVT Turm mit dynamischen Sennheiser 451 Mikrofon.

Der Lakland Bass steht sowohl in einer mit den Fingern als auch mit Plektrum gespielten Version zur Verfügung.

Music Man Vintage Picked

Dies ist auch ein Stingray 5, aber nur mit dem Plektrum gespieltes Instrument. Es nutzt verschiedene Pickup-Einstellungen.

- Beide Kanäle sind gleich: Ampeg/SVT Turm mit einem RCA 44 Bändchenmikrofon.

61 Fender Jazz Fretless

Dieser 1961er Fender Jazz Bass wurde zu einem bundlosen Bass umgebaut und hat einen erstaunlichen warmen Klang.

- Rechter Kanal: 50s Ampeg Turm mit einem RCA 44 Bändchenmikrofon und einem Manley-Röhren Signalweg.
- Linker Kanal: 80s großer Ampeg Turn mit einem dynamischen Sennheiser 451 Mikrofon und einem Neve Solid State Signalweg.

63 Höfner Violin Bass

Dieser klassischer 63er Höfner ist ein „Beatles Bass“. Er hat einen zweiteiligen Hals, ein exotische Vogelaugenahorndecke des Korpus und eine vergoldete Hardware. Viele Spieler verehren den Höfner Violin Bass als eine Legende aufgrund seiner historischen Bedeutung und seines warmen, holzigen kontrabassartigen verstärktem Klang. Der Höfner Violin Bass ist ein einzigartiges Instrument mit einem weichen, warmen Klang.

- Rechter Kanal: 50s Ampeg Turm mit einem RCA 44 Bändchenmikrofon und einem Manley-Röhren Signalweg.
- Linker Kanal: 80s großer Ampeg Turn mit einem dynamischen Sennheiser 451 Mikrofon und einem Neve Solid State Signalweg.

65 Gibson EB2 Bass

Der EB2 Bass kam Anfang 1958 auf den Markt. Er ist ein semiakustischer E-Bass, der einen Bass/Baritone-Umschalter für zwei verschiedene Klangcharakteristiken hat. Er verfügt über eine gewölbte Riegelahorndecke und Boden und einem Rand aus Elfenbein. Ein schlanker, schnell-spielbarer Hals trifft den Korpus beim 18. Bund. Der dreiteilig laminierte Mahagonihals ist mit einem verstellbaren Halsstab ausgestattet. Die Kombination Brücke und Saitenhalter sind sowohl horizontal als auch vertikal verstellbar. Es gibt Humbucker mit separaten Klang- und Lautstärke-regler. Der Hals ist 30½“ lang und hat 20 Bünde.

- Rechter Kanal: 50s Ampeg Turm mit einem RCA 44 Bändchenmikrofon und einem Manley-Röhren Signalweg.
- Linker Kanal: 80s großer Ampeg Turn mit einem dynamischen Sennheiser 451 Mikrofon und einem Neve Solid State Signalweg.

66 Silvertone Bass

Dies ist ein 1966er Silvertone E-Bass von Danelectro mit einem massiven Korpus, einem einzelnen Pickup. Es ist einer der letzten von Danelectro hergestellten Silvertone Bässe bevor Danelcetro schloss. Er hat einen Lipstick-Pickup und ist braun lackiert.

- Rechter Kanal: 50s Ampeg Turm mit einem RCA 44 Bändchenmikrofon und einem Manley-Röhren Signalweg.
- Linker Kanal: 80s großer Ampeg Turn mit einem dynamischen Sennheiser 451 Mikrofon und einem Neve Solid State Signalweg.

72 Rickenbacker Bass

Der Rickenbacker 4003 Bass hat ein lang-anhaltendes Sustain, Höhenanhebung und einen soliden Unterton im Bass. Er ist auch für seine unverwechselbare, elegant geschwungene Korpusform, die dreieckigen Griffbretteinlagen, den Stereo-Ausgang, den durchgehenden Hals, zwei Halsstäbe und seiner hohen Ausgangsleistung der Pickups mit einem breiten Übertragungsbereich und seine brillante Klarheit bekannt. Der klassische Klangregler schaltet einen Kondensator in den Schaltkreis für die Höhen der Pickups, um die Höhen zu betonen.

- Rechter Kanal: 50s Ampeg Turn mit einem RCA 44 Bändchenmikrofon und einem Manley-Röhren Signalweg.
- Linker Kanal: 80s großer Ampeg Turn mit einem dynamischen Sennheiser 451 Mikrofon und einem Neve Solid State Signalweg.

Eine Anmerkung des Produzenten

Stimmenbegrenzung: Einige Patches haben die maximale Anzahl der Stimmen auf 1 gesetzt, wie zum Beispiel der „PC Long MOD“ Patch. Das ist so, damit Sie das Sustain-Pedal dazu nutzen können, um einen weichen Übergang während der Wiedergabe zu erreichen. Das ist vor allem bei den Bässen und den Power-Chord (PC) Gitarren sinnvoll. Die Stimmenbegrenzung kann jederzeit für jedes Instrument im Hauptmenü unter Main Menu -> Current Instrument -> Advanced Properties eingestellt werden.

Beschreibung der Instrumentensubtypen

Keyswitch (abgekürzt KS) ist eine Instrumentendatei, die alle (oder die meisten) Artikulationen eines Instrumentes beinhaltet. Durch Spielen einer Keyswitch-Note



(auf der Bildschirm-Tastatur in blau zu sehen), können Sie PLAY anweisen, die dazugehörige Artikulation für alle folgenden Noten zu spielen, bis wieder eine Keyswitch-Note gespielt wird. Damit können sie schnell und effizient zwischen den verschiedenen Artikulationen in Echtzeit umschalten. Beachten Sie bitte, dass die aktuell ausgewählte Keyswitch-Note in einem andern Blau angezeigt wird. Hier im Bild ist es C0.

Der Name der Artikulation, der zu der jeweiligen Keyswitch-Note gehört, wird im Artikulationsfenster angezeigt und auch in den Tabellen, die später in diesem Kapitel erscheinen. Wenn Sie wissen, dass Sie einige der Artikulationen nicht benötigen, können Sie diese im Artikulationsfenster entladen.

Der Name der Artikulation, der zu der jeweiligen Keyswitch-Note gehört, wird im Artikulationsfenster angezeigt und auch in den Tabellen, die später in diesem Kapitel erscheinen. Wenn Sie wissen, dass Sie einige der Artikulationen nicht benötigen, können Sie diese im Artikulationsfenster entladen.

Alle **MOD Instrumente** erlauben es Ihnen, das Modulationsrad anstatt einer Keyswitch-Note zu nutzen, um zwischen den Artikulationen umzuschalten. Normalerweise sind 3 bis 5 Artikulationen in einem MOD-Instrument, aber die Produzenten haben die Artikulationen ausgewählt, wo sie dachten, dass diese am besten zusammenpassen.

In einigen Fällen beinhalten diese Instrumente Artikulationen, die mit Noten oberhalb des Bereiches des Instrumentes gespielt werden. Und manchmal ist es möglich eine andere Artikulation zu finden, die nur bei den höchsten MIDI-Anschlägen (Velocity) zu hören ist. Sehen Sie sich die besonderen Fälle in dem Artikulationsfenster an und für weitere Details in den Tabellen, die folgen.

Die **Long MOD Instrumente** sind für gehaltenen Noten und Power Chords (PC). Das Modulationsrad stellt Legato und Slide-Legato im oberen Bereich zur Verfügung. Wenn das Modulationsrad Legato auslöst, löst es auch das wiederkehrende Legato für wiederholte Noten und Power Chords aus.

Die **Long MOD2 und MOD3 Instrumente** sind ähnlich wie die Long MOD Instrumente, aber sie fügen Kreischen bei den höchsten Anschlagstärken und verschrobene Harmonische bei den kleinsten Anschlagstärken hinzu.

Die **Short MOD Instrumente** beinhalten kurze Noten und Power Chords die in längere Noten übergehen, wenn das Modulationsrad aufgedreht wird.

Die **PC MOD vs LEAD Instrumente** sind wichtige Patches die Power Chord Chugs abspielen, die in längere Power Chords übergehen, wenn das Modulationsrad aufgedreht wird. Eine hohe Anschlagstärke löst einen einzelnen Solo-Klang aus. Nutzen Sie diese Dateien als Anregung, wenn Power Chords und Soli mit demselben Patch gespielt werden sollen.

Die **Strum MOD Instrumente**. Wenn das Modulationsrad herunter gedreht wird, spielen Sie nahe an der Brücke mit offenen Saiten und einem luftigeren Klang. Wenn das Modulationsrad aufgedreht ist, spielen Sie mehr am Hals mit einem volleren, weniger stehenden Klang.

Die **Strum Lead Instrumente** beinhalten einen geschlagenen Patch mit Solo Samples bei hohen Anschlagstärken.

Das **Elements-Verzeichnis** enthält die einzelnen Instrumentendateien, die in den Keyswitch- und MOD-Dateien vorkommen. Trotzdem kann es unter bestimmten Bedingungen vorkommen, in denen Sie diese einzelnen Dateien verwenden wollen. Meistens geben Ihnen aber die Keyswitch- und MOD-Dateien mehr Kontrolle über die Wiedergabe.

Die **Tempo Sync Performances** sind Dateien, die es Ihnen erlauben, den Rhythmus innerhalb der Samples an das Tempo des Sequenzers oder den Einstellungen in dem Advanced Properties Fenster für das aktuelle Instrument einzustellen. Öffnen Sie das Main Menu wenn PLAY als eigenständiges Programm läuft und wählen Sie Current Instrument, um sich die Einstellungen anzusehen.

Die **Playable Patches** beinhalten eine gehaltene (oder ähnliche) Artikulation für alle, außer den höchsten MIDI-Anschlagstärken. Wechseln Sie dann zum Ziehen oder zum Loslassen der Saite an das obere Ende der Anschlagstärke. Nutzen Sie

diese Instrumente, um die gehaltenen Noten des Basses interessanter zu gestalten.

Tabellen der Instrumente

Die Ministry of Rock 2 Bässe und Gitarren sind jede für sich in verschiedenen Tabellen auf den folgenden Seiten aufgeführt. Nutzen Sie die Acrobat-Lesezeichen in der Liste auf der linken Seite, wenn Sie zu einem bestimmten Instrument springen wollen.

Baritone Gitarre

BARITONE GUITAR

Baritone Lead

Baritone Lead KS and MOD		
Baritone Lead KS C0-F#0	C0	Sustain Down Up RR
	C#0–D0	Lead Sustain
	C#0	Lead Hammer On + Pull Off
	D0	Lead Slide Up Down
	D#0	Harmonics
	E0	Short Staccato RR
	F0	Staccato Palm SLOW RR
	F#0	Tremolo
Baritone Lead MOD 1	0–20	Lead Sustain RR
	21–70	Lead Hammer On + Pull Off
	71–127	Lead Slide Up Down
Baritone Lead MOD 2	0–20	Lead Sustain RR
	21–70	Lead Hammer On + Pull Off
	71–127	Lead Slide Up Down
	velocity < 46	Harmonics
Baritone Lead Short MOD	0–40	Lead Staccato Palm Slow RR
	41–85	Lead Staccato Short RR
	86–127	Lead Sustain RR
Baritone Lead Elements		
Baritone Lead Elements	Hammer On	
	Pull Off	
	Harmonics	
	Slide Down	
	Slide Up	
	Staccato Palm Slow RR	
	Staccato Short RR	
	Sustain Down	
	Sustain Up	
	Sustain RR	
Baritone Lead Tempo Sync Performances		
Baritone Lead Tempo Sync Performances	Baritone Lead Tremolo	
Baritone Rhythm		
Baritone Rhythm KS and MOD		
Baritone Rhythm KS C0–F#1	C0	PC Sustain 1
	C#0	PC Sustain 2
	D0	PC Down Up

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

	D#0-F0	PC Sustain
	D#0	PC Hammer On + Pull Off
	E0	PC Slide Up Down
	F0	PC Slide Up Down Slow Lo
	F#0	PC Short RR
	G0	PC Death
	G#0	PC Death Long
	A0	PC Death Slow
	A#0	PC Palm Slow RR
	B0	PC Palm Medium RR
	C1	PC Staccato Palm Fast RR
	C#1	PC Palm Fastest x RR
	D1	PC Palm x Perf
	D#1	Chugs Short
	E1	Chugs FX
	F1	Random FX
	F#1	Scrapes and Noises
	D4–A5	Fret and String Noise (range, not KS)
Baritone Rhythm MOD 1	0–20	PC Sustain 1
	21–89	PC Hammer On + Pull Off
	90–127	PC Slide Up Down
	D4–A5	Fret and String Noise (range, not KS)
Baritone PC Short MOD 1	0–31	PC Staccato Palm Fast RR
	32–64	PC Palm RR
	65–97	PC Palm Slow RR
	98–127	PC Sustain
	velocity > 110	PC Hammer On + Pull Off
	D4–A5	Fret and String Noise (range, not KS)
Baritone Rhythm Elements		
Baritone Rhythm Elements	Chugs FX	
	Chugs Short	
	PC Death Long	
	PC Death Slow	
	PC Death	
	PC Down Up	
	PC Hammer On	
	PC Palm RR	
	PC Palm Slow RR	
	PC Palm x RR	
	PC Pull Off	
	PC Slide Down	
	PC Slide Down Slow	
	PC Slide Up	
	PC Slide Up Slow	
	PC Slow RR	
	PC Staccato Palm Fast RR	
	PC Sustain 1	
	PC Sustain 2	
	Random FX	
	Scrapes and Noises	

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

Baritone Rhythm Tempo Sync Performances

Baritone Rhythm PC Palm x Perf 260 bpm
Tempo Sync Performances

Carvin Gitarre, Brücken-Pickup

Beide der hier aufgenommenen Carvin Instrumente (Hals- und Brücken-Pickup) sind doppelt aufgenommen worden, jeweils ganz links und ganz rechts im Panorama. Wenn Sie einen der Patches dieser Gitarren laden, laden Sie immer zwei separate .ewi Dateien und PLAY lädt sie auf denselben MIDI-Kanal, so dass sie zusammen für einen echten Double-Trackted Stereo-Klang abgespielt werden. In den Keyswitch und MOD Dateien sehen Sie „S1“ oder „S2“ im Namen, dies sind die linken und rechten Signale. Genauso sehen Sie in der Element-Datei „X2“ im Namen. Diese Symbole sind nicht in den Namen in der Tabelle enthalten, um die Dinge einfacher zu halten.

CARVIN GUITAR: BRIDGE

Carvin Bridge Lead

Carvin Bridge Lead KS and MOD

Carvin Bridge Lead KS C0-F#1	C0	Sustain Non-vib RR
	C#0	Sustain Med Vib RR
	D0	Sustain Exp Vib RR
	D#0-E0	Sustain Med Vib (script)
	D#0	Hammer On + Pull Off
	E0	Slide Up Down
	F0	Scream
	F#0	Harmonics
	G0	Pinch Harmonics
	G#0	Scrape
	A0	Staccato8 RR
	A#0	Staccato8 Palm RR
	B0	Staccato8 Mute RR
	C1	Staccato16 Perf
	C#1	Staccato16 Mute Perf
	D1	Scrape FX 1
	D#1	Scrape FX 2
E1	FX Scream	
F1	FX Single 1	
F#1	Clusters	
Carvin Bridge Lead Long MOD 1	0-20	Sustain Med Vib RR
	21-70	Hammer On + Pull Off
	71-127	Slide Up Down
Carvin Bridge Lead Long MOD 2	0-20	Sustain Med Vib RR
	21-70	Hammer On + Pull Off
	71-127	Slide Up Down
	velocity < 41	Harmonics
	velocity > 115	Scream
Carvin Bridge Lead Velocity-	0-20	Sustain NV VB MV w/Scream

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

Sensitive Vibrato MOD		Vib
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Up Down
Carvin Bridge Lead Short MOD	0–40	Staccato8 Mute RR
	41–85	Staccato8 Palm RR
	86–127	Staccato8 RR
Carvin Bridge Lead Elements		
Carvin Bridge Lead Elements	Clusters	
	FX Scream	
	FX Single 1	
	Hammer On	
	Harmonics	
	Lead Long vs	
	Lead Mte Staccato16 Fast RR	
	Lead Mte Staccato16 RR	
	Lead Staccato16 RR	
	Lead Staccato16 Fast RR	
	Pinch Harmonics	
	Pull Off	
	Scrape FX 1	
	Scrape FX 2	
	Scrape	
	Scream	
	Slide Down	
	Slide Up	
	Staccato8 Mute RR	
	Staccato8 Palm RR	
	Staccato8 RR	
	Sustain Non-vib RR	
	Sustain Med Vib RR	
	Sustain Exp Vib RR	
Carvin Bridge Lead Tempo Sync Performances		
Carvin Bridge Lead Tempo Sync Performances	Staccato16 Mte Perf	
	Staccato16 Perf	
Carvin Bridge Rhythm		
Carvin Bridge Rhythm KS and MOD		
Carvin Bridge Rhythm KS C0–G0	C0	PC Down
	C#0	PC Up
	D0	PC Double RR
	D#0-E0	PC Down (script)
	D#0	PC1 Slide Up Down
	E0	PC2 Slide Up Down
	F0	PC Palm Med RR
	F#0	PC Palm Short RR
	G0	FX Rhythm
	D4–F5	String FX (top of range, not a KS)
Carvin Bridge	0–20	PC Sustain Down

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

PC Long MOD 1	21–70	PC1 Slide Up Down
	71–127	PC2 Slide Up Down
	D4–F5	String FX
Carvin Bridge PC Short MOD 1	0–54	PC Palm Short RR
	55–105	PC Palm Medium RR
	106–127	PC Down
	D4–F5	String FX
Carvin Bridge PC MOD vs LEAD	0–54	PC Palm Short RR
	55–105	PC Palm Medium RR
	106–127	PC Down
	velocity > 100	Lead Sustain w/ Hammer On + Pull Off
	D4–F5	String FX
Carvin Bridge Rhythm Elements		
Carvin Bridge Rhythm Elements	PC Double RR	
	PC Down	
	PC FX Rhythm	
	PC Palm Med RR	
	PC Palm Short RR	
	PC Slide Down	
	PC Slide Up	
	PC Staccato8	
	PC Staccato8 Fast	
	PC Up	
	PC Slide Down	
	PC Slide Up	

Die Gibson Les Paul 7-saitige Gitarre

Zwei Instrumente in diesem Verzeichnis verlangen nach mehr Erklärung, als in der Tabelle unten gezeigt werden kann:

1. **Gibson Lead Long MOD Velocity-Sensitive Vibrato.** Wenn das Modulationsrad in der kleinsten Stellung ist, 0-20, dann kann mit der MIDI-Anschlagstärke der Anteil des Vibrato wie folgt gesteuert werden:
 - Anschlagstärke = 0-55: Kein Vibrato
 - Anschlagstärke = 56-94: Mittleres Vibrato
 - Anschlagstärke = 95-127: Starkes Vibrato, ausgenommen siehe unten
 - Anschlagstärke = 126-127: Schreiendes Vibrato, nur bei den Noten B3-B5
2. **Gibson Lead Long NV LEG MOD.** Dieses Instrument enthält ein Skript das einen Legato-Effekt erzeugt wenn Noten ohne Lücke zwischen ihnen gespielt werden.

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

GIBSON LES PAUL 7-STRING GUITAR

Gibson Lead

Gibson Lead KS and MOD		
Gibson Lead KS A-1 – E1	A-1	Non-vib RR
	A#-1	Med Vib RR
	B-1	Hard Vib RR
	C0–C#0	Sustain Med Vibrato (script)
	C0	Med Vib Hammer On + Pull Off
	C#0	Med Vib Slide Up Down
	D0–D#0	Sus Hard Vib (script)
	D0	Hard Vib Hammer On + Pull Off
	D#0	Hard Vib Slide Slow Up Down
	E0	Bend Up
	F0	Bend Down
	F#0	Scream Bend Up
	G0	Scream Fast Bend Down
	G#0	Scream Fast Bend Up
	A0	Scream Vib Bend Up
	A#0	Pinch Harmonics
	B0	Staccato RR
	C1	Staccato Mute RR
	C#1	Fast 16th Mute Perf
	D1	Fast 16th Perf
D#1	String Slides	
E1	Random FX	
Gibson Lead Long Hard Vib MOD	0–20	Sustain Hard Vib
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Up Down
Gibson Lead Long Medium Vib MOD	0–20	Sustain Medium Vib
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Up Down
Gibson Lead Long MOD Velocity-Sensitive Vib * beachten Sie bitte die Hin- weise vor dieser Tabelle	0–20	Sustain NV VB MV w/Scream Vib
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Up Down
Gibson Lead Long NV VB LEG MOD * beachten Sie bitte die Hin- weise vor dieser Tabelle	0–20	Sustain Medium Vib
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Up Down
	Velocity > 109	Heavy Vib
Gibson Lead Short MOD 1	0–64	Staccato Mute RR
	65–105	Staccato RR
	106-127	Sustain Non-vib
Gibson Lead Elements		
Gibson Lead Elements	Bend Down HS	
	Bend Up HS	
	Hard Vib Down	
	Hard Vib Hammer On	
	Hard Vib Pull Off	

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

Hard Vib RR		
Hard Vib Slide Down		
Hard Vib Slide Up		
Hard Vib Up		
Medium Vib Down		
Medium Vib Hammer On		
Medium Vib Pull Off		
Medium Vib RR		
Medium Vib Slide Down		
Medium Vib Slide Up		
Medium Vib Up		
Non-vib Down		
Non-vib RR		
Non-vib Up		
Pinch Harmonics FX		
Pinch Harmonics FX 2		
Random FX		
Scream Bend Up		
Scream Fast Bend Down		
Scream Fast Bend Up		
Scream Vib Bend Up		
Scream Mute RR		
Staccato RR		
String Slides FX		
Gibson Lead Tempo Sync Performances		
Gibson Lead	Fast 16th Mute Perf 260 bpm	
Tempo Sync Performances	Fast 16th Perf 205 bpm	
Gibson Rhythm		
Gibson Rhythm KS and MOD		
Gibson Rhythm PC KS	A-1	PC Long Faster RR
A-1 – E1	A#-1	PC Long Slower RR
	B-1	PC Long Death RR
	C0–D0	PC Sustain Long Slower (script)
	C0	PC Hammer On + Pull Off
	C#0	PC Slide Up Down
	D0	PC Slide Up Down Slow
	D#0	PC Staccato RR
	E0	PC Palm Mute Long RR
	F0	PC Palm Mute Med RR
	F#0	PC Palm Mute Short RR
	G0	PC Chug Long RR
	G#0	PC Chug Harmonics Fast Perf
	A0	Rhythm Perf
	A#0	Medium Perf
	B0	PC Gallup Perf
	C1	PC Chug x RR
	C#1	PC Chug Double Mute
	D1	PC Random Chug FX

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

	E1	PC Chug Death Squall
	D4–E5	String FX (top of range, not a KS; and not with all KS articulations)
Gibson PC Long MOD 1	0–31	PC Long Slower RR
	32–64	PC Hammer On + Pull Off
	65–96	PC Slide Up Down
	97–127	PC Slide Up Down Slow
	D4–E5	String FX
Gibson Short MOD 1	0–25	PC Palm Mute Short RR
	26–52	PC Palm Mute Medium RR
	53–78	PC Palm Mute Long RR
	79–105	PC Staccato RR
	106–127	PC Long Slower RR
	D4–E5	String FX
Gibson PC MOD vs LEAD	0–25	PC Palm Mute Short RR
	26–52	PC Palm Mute Medium RR
	53–78	PC Palm Mute Long RR
	79–105	PC Staccato RR
	106–127	PC Long Slower RR
	velocity > 100	Sustain Hammer On + Pull Off
	D4–E5	Chug FX
Gibson Rhythm Elements		
Gibson Rhythm Elements		PC Chug Double Mute
		PC Chug Harmonics
		PC Chug Long RR
		PC Chug X RR
		PC Hammer On
		PC Long Death RR
		PC Long Faster RR
		PC Long Slower RR
		PC Palm Mute Long RR
		PC Palm Mute Medium RR
		PC Palm Mute Short RR
		PC Pull Off
		PC Random Chug FX
		PC Slide Down Slow
		PC Slide Down
		PC Slide Up Slow
		PC Slide Up
		PC Staccato RR
Gibson Rhythm Tempo Sync Performances		
Gibson Rhythm		PC Chug Harmonics Fast Perf
Tempo Sync Performances		PC Fast Perf 260 bpm
		PC Gallup Perf
		PC Medium Perf 200 bpm
		PC Rhythm Perf 120 bpm
		PC Speed Perf 175

Schecter 7-saitige Gitarre

Die Schecter Solo Keyswitch Datei enthält Artikulationen für sowohl die D#0 als auch die E0 Keyswitch-Noten: es heißt **Lead Sustain NV VB MW**. Bei dieser Artikulation wird die Stärke des Vibrato durch die MIDI-Anschlagstärke jeder gespielten Note gesteuert:

- Anschlagstärke = 0-54: kein Vibrato (NV)
- Anschlagstärke = 55-104: Vibrato (VB)
- Anschlagstärke = 105-127: Molto Vibrato (MV)

Das exakt gleiche Pattern von anschlagstärken-abhängigen Vibrato ist in der Datei: **Schecter 7str Lead Long MOD 2**, wenn das Modulationsrad auf einen Wert unterhalb von 21 gestellt ist.

Das exakt gleiche Pattern von anschlagstärken-abhängigen Vibrato ist in der Datei: **Schecter 7str Lead Long MOD**, wenn das Modulationsrad auf einen Wert oberhalb von 65 gestellt ist.

Wenn bei der Datei **Schecter 7str Lead Long MOD Velocity-Sensitive Vibrato** das Modulationsrad im untersten Bereich, 0-20, steht, dann können Sie die Stärke des Vibrato mit der Anschlagstärke jeder Note steuern:

- Anschlagstärke = 0-54: Kein Vibrato
- Anschlagstärke = 55-104: Mittleres Vibrato
- Anschlagstärke = 105-125: Starkes Vibrato
- Anschlagstärke = 126-127: Schreiendes Vibrato

SCHECTER 7-STRING GUITAR

Schecter Lead

Schecter Lead KS and MOD

Schecter Lead KS C0–A#0	C0	Non-vib
* beachten Sie bitte die Hinweise vor dieser Tabelle	C#0	Sustain Vib RR
	D0	Molto Vib
	D#0–E0	Lead Sustain NV VB MV
	D#0	Lead Hammer On + Pull Off
	E0	Lead Slide Up Down
	F0	Scrape Vib
	F#0	Scream Fall Vib
	G0	Pinch Harmonics
	G#0	Harmonics
	A0	Scream Fall
	A#0	Staccato Mute RR
Schecter Lead Long MOD 1	0–20	Sustain Vib RR
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Up Down
Schecter Lead Long MOD 2	0–20	Sustain NV VB MV
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Up Down

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

Schecter Lead Long MOD 3	0–20	Sustain Vib RR
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Up Down
	Velocity < 40	Pinch Harmonics
	Velocity > 115	Scrape Vib
Schecter Lead Long MOD Velocity-Sensitive Vib * beachten Sie bitte die Hin- weise vor dieser Tabelle	0–20	Lead NV VB MV w/Scream Vib
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Up Down
Schecter Lead Short MOD * beachten Sie bitte die Hin- weise vor dieser Tabelle	0–64	Staccato Mute RR
	65–127	Lead Sus NV VB MV

Schecter Lead Elements

Schecter Lead Elements

Hammer On
 Harmonics
 Molto Vib
 Noise
 Pinch Harmonics
 Pull Off
 Scrape Vib
 Scream Fall Vib
 Scream Fall
 Slide Down
 Slide Up
 Staccato Mute RR
 Sustain Non-vib
 Sustain NV VB MV
 Sustain Vib RR
 Sustain Vib RR1
 Sustain Vib RR2

Schecter Lead Tempo Sync Performances

Schecter Lead
 Tempo Sync Performances
 Gallup 170 bpm

Schecter Rhythm

Schecter Rhythm KS and MOD

Schecter Rhythm PC KS C0– C#1	C0	PC Long RR
	C#0	PC Short RR
	D0	PC Death Long RR
	D#0	PC Death Long Slow Down
	E0	PC Long Slow RR
	F0	PM Mute Long RR
	F#0	PM Mute Med RR
	G0	PM Mute Short RR
	G#0	Reps Fast RR
	A0	Reps Fast Perf
	A#0–B0	PC Long RR (script)
	A#0	PM Hammer On + Pull Off
	B0	PM Slide Up Down
	C1	Chug Rep

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

	C#1	Chug Vib
	C5-C7	Chugs (top of range, not a KS)
Schecter PC Long MOD 1	0-20	PC Long RR
	21-127	PC Legato Up Down
	D4-C7	Chugs
Schecter Short MOD 1	0-26	Reps Fast
	27-53	PM Mute Short RR
	54-80	PM Mute Med RR
	81-107	PM Mute Long RR
	108-127	PC Long RR
	D4-C7	Chugs
Schecter PC MOD vs LEAD	0-26	Reps Fast
	27-53	PM Mute Short RR
	54-80	PM Mute Med RR
	81-107	PM Mute Long RR
	108-127	PC Long RR
	Velocity > 100	Sustain w/ Hammer On + Pull Off
	D4-C7	Chugs
Schecter Mute Legato MOD 1	0-30	Legato Mute RR
	31-99	Slide Mute RR
	100-127	PC Long RR
	D4-C7	Chugs
Schecter Rhythm Elements		
Schecter Rhythm Elements	Chug Long	
	Chug Mv	
	Chug Short 1	
	Chug Short 2	
	PC Death Long Down	
	PC Death Long RR	
	PC Death Long Slow Down	
	PC Death Long Up	
	PC Legato Down	
	PC Legato Up	
	PC Long RR	
	PC Long RR1	
	PC Long RR2	
	PC Long Slide Down	
	PC Long Slide Up	
	PC Long Up Perf RR	
	PC Long Up Perf RR1	
	PC Long Up Perf RR2	
	PC Med Slide Down RR	
	PC Med Slide Up RR	
	PC Short RR	
	PM Mute Hammer On	
	PM Mute Long RR	
	PM Mute Med RR	
	PM Mute Pull Off	

	PM Mute Short RR
	Reps Fast RR
Schecter Rhythm Tempo Sync Performances	
Schecter Rhythm	Chug Perf
Tempo Sync Performances	PC Hyper Perf
	PC Reps Fast Perf 235 bpm

Carvin Gitarre, Hals-Pickup

Beide der hier aufgenommenen Carvin Instrumente (Hals- und Brücken-Pickup) sind doppelt aufgenommen worden, jeweils ganz links und ganz rechts im Panorama. Wenn Sie einen der Patches dieser Gitarren laden, laden Sie immer zwei separate .ewi Dateien und PLAY lädt sie auf denselben MIDI-Kanal, so dass sie zusammen für einen echten Double-Trackted Stereo-Klang abgespielt werden. In den Keyswitch und MOD Dateien sehen Sie „S1“ oder „S2“ im Namen, dies sind die linken und rechten Signale. Genauso sehen Sie in der Element-Datei „X2“ im Namen. Diese Symbole sind nicht in den Namen in der Tabelle enthalten, um die Dinge einfacher zu halten.

In der Modulationsraddatei **Carvin Neck Lead Long MOD 2** sind die aufgeführten Artikulationen für hohe und niedrige MIDI-Anschlagstärken nicht für alle Noten im Bereich des Instrumentes gültig. Die Artikulation **Scream** für hohe Anschlagstärken sind nur bei den Noten C4 und höher zu hören. Und die Artikulation **Harmonics Non-Vib** für niedrige Anschlagstärken sind nur bei den Noten C3 und darunter zu hören.

Carvin Neck Lead Long MOD Velocity-Sensitive Vibrato. Wenn das Modulationsrad im untersten Bereich, 0-20, steht, dann können Sie die Stärke des Vibrato mit der Anschlagstärke jeder Note wie folgt steuern:

- Anschlagstärke = 0-55: Kein Vibrato
- Anschlagstärke = 56-90: Mittleres Vibrato
- Anschlagstärke = 91-127: Starkes Vibrato, ausgenommen siehe unten
- Anschlagstärke = 126-127: Schreiendes Vibrato, nur bei den Noten C4-A5

CARVIN GUITAR: NECK

Carvin Neck Lead

Carvin Neck Lead KS and MOD

Carvin Neck Lead KS C0–E1	C0	Sustain Non-vib RR
	C#0	Sustain Med Vib RR
	D0	Sustain Exp Vib RR
	D#0–E0	Sustain Med Vib (script)
	D#0	Hammer On + Pull Off
	E0	Slide Fast Up Down
	F0	Slide Up
	F#0	Scream
	G0	Harmonics NV

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

	G#0	Pinch Harmonics
	A0	Scrape
	A#0	Scrape Fall
	B0	Flutter Arpeggio
	C1	Staccato RR
	C#1	Staccato Palm RR
	D1	Staccato x Perf
	D#1	Random Noise 1
	E1	Random Noise 2
Carvin Neck Lead Long MOD 1	0–20	Sustain Med Vib RR
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Fast Up Down
Carvin Neck Lead Long MOD 2 * beachten Sie bitte die Hin- weise vor dieser Tabelle	0–20	Sustain Med Vib RR
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Fast Up Down
	Velocity < 44	Harmonics Non-vib
	Velocity > 115	Scream
Carvin Neck Lead Long MOD Velocity-Sensitive Vib * beachten Sie bitte die Hin- weise vor dieser Tabelle	0–20	Sus NV VB MV w/Scream Vib
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Fast Up Down
Carvin Neck Lead Elements		
Carvin Neck Lead Elements	Flutter Arpeggio	
	Hammer On	
	Harmonics Non-vib	
	Pinch Harmonics FX	
	Pull Off	
	Random Noise 1	
	Random Noise 2	
	Random Noise 3	
	Scrape Fall	
	Scrape	
	Scream	
	Slide Down Fast	
	Slide Up Fast	
	Slide Up	
	Staccato RR	
	Staccato Palm RR	
	Sustain Exp Vib RR	
	Sustain Med Vib RR	
	Sustain Non-vib RR	
Carvin Neck Lead Tempo Sync Performances		
Carvin Neck Lead Tempo Sync Performances	Staccato8 Perf	
Carvin Neck Rhythm		
Carvin Neck Rhythm KS and MOD		
Carvin Neck Rhythm PC KS C0–C#1	C0	PC1 Down
	C#0	PC2 Down
	D0	PC2 Double RR

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

	D#0–F0	PC1 Down (script)
	D#0	PC Hammer On + Pull Off
	E0	PC Slide Fast Up Down
	F0	PC Slide Slow Up Down
	F#0	PC Palm Med RR
	G0	Palm Long 8Perf
	G#0	Palm Med 8Perf
	A0	Palm Short 8Perf
	A#0	Chugs 1
	B0	Chugs 2
	C1	Chugs 3
	C#1	Chugs 4
	D1	Chugs 5
Carvin Neck PC Long MOD 1	0–20	PC1 Down
	21–55	PC Hammer On + Pull Off
	56–90	PC Slide Fast Up Down
	91–127	PC Slide Slow Up Down
Carvin Neck PC Short MOD 1	0–64	PC Palm Mute RR
	65–127	PC Down 1
Carvin Neck PC MOD vs LEAD	0–64	PC Palm Mute RR
	65–127	PC Down 1
	Velocity > 100	Sustain w/ Hammer On + Pull Off
Carvin Neck Rhythm Elements		
Carvin Rhythm Elements	Chugs 1	
	Chugs 2	
	Chugs 3	
	Chugs 4	
	Chugs 5	
	PC Hammer On RR	
	PC Palm Mute RR	
	PC Pull Off RR	
	PC Slide Down Fast RR	
	PC Slide Down Slow RR	
	PC Slide Up Fast RR	
	PC Slide Up Slow RR	
	PC1 Down	
	PC2 Double RR	
	PC2 Down	
Carvin Rhythm Tempo Sync Performances		
Carvin Rhythm Tempo Sync Performances	PC Palm Long Perf 76 bpm	
	PC Palm Med Perf 112 bpm	
	PC Palm Short Perf 112 bpm	

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

Fender Jaguar Gitarre

FENDER JAGUAR GUITAR

Fender Jaguar Lead

Fender Jaguar Lead KS and MOD

Fender Jaguar Lead KS C0–F#1	C0	Sustain Non-vib RR
	C#0	Sustain Vib RR
	D0	Sustain Non-vib RR 3sec
	D#0	Sustain Vib RR 3sec
	E0	Strum Long RR pos1
	F0	Strum Long RR pos2
	F#0–G0	Lead Sustain Non-vibrato
	F#0	Lead Hammer On + Pull Off
	G0	Lead Slide Up Down
	G#0	Slide Up Vib Half Tone
	A0	Slide Up Vibrato Whole Tone
	A#0	Scrape Long Vm
	B0	Scrape Short Slide Down Vm
	C1	Tremolo
	C#1	Tremolo Mute
	D1	120 bpm Perf
	D#1	Strum Short RR
	E1	1/4 Note RR
	F1	8va Falls
	F#1	Noise
Fender Jaguar Lead Long MOD 1	0–31	Sustain Non-vib RR
	32–64	Sustain Vib RR
	65–97	Hammer On + Pull Off
	98–127	Slide Up Down
Fender Jaguar Lead Long MOD 2	0–64	Sustain Non-vib RR
	65–127	Sustain Vib RR
Fender Jaguar Strum Lead	Velocity < 100	Strum Long RR pos2
	99 < V < 127	Sustain Non-vib RR
	Velocity = 127	Sustain Vib RR
Fender Jaguar Lead Elements		
Fender Jaguar Lead Elements	1/4 Note RR	
	8va Falls	
	Hammer On	
	Mute Tremolo	
	Noise	
	Pull Off	
	Scrape Long VM	
	Scrape Short Slide Down VM	
	Slide Down	
	Slide Up Vib Half Tone	
	Slide Up Vib Whole Tone	
	Slide Up	
	Sustain Non-vib RR 3sec	
	Sustain Non-vib RR	

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

	Sustain Vib RR 3sec	
	Sustain Vib RR	
Fender Jaguar Lead Tempo Sync Performances		
Fender Jaguar Lead	Perf 120 bpm	
Tempo Sync Performances	Tremolo	
Fender Jaguar Strummer		
Fender Jaguar Strummer KS and MOD		
Fender Jaguar Strum KS	C0	Strum Long RR pos1
C0–C#1	C#0	Strum Long RR pos2
	D0	Strum Short RR
	A5–C7	String Noise (upper range, not KS)
Fender Jaguar Strum MOD 1	0–64	Strum Long RR pos1
	65–127	Strum Long RR pos2
	A5–C7	String Noise
Fender Jaguar Strum Elements		
Fender Jaguar Strum Elements	Strum Long RR pos1	
	Strum Long RR pos2	
	Strum Short RR	

Fender Telecaster Thinline Gitarre

Im Patch mit dem Namen **Telecaster Strum Lead** innerhalb der KS und MOD Verzeichnisse sind die drei Artikulationen auf der MIDI-Anschlagstärke basierend, wie in der Tabelle unten angegeben. Aber achten Sie darauf, dass die Rhythm Pos 2 RR Artikulation nur zu den Noten bis D5 spielt. Die Noten D#5 und höher spielen die Non-vib Artikulation bei allen Anschlagstärken von 113 und darunter.

FENDER TELECASTER THINLINE GUITAR

Fender Telecaster Lead

Fender Telecaster Lead KS and MOD

Fender Telecaster Lead KS	C0	Non-vib
C0–D#1	C#0	Sustain Vib
	D0	Vib Accent
	D#0	Rhythm Pos 1 RR
	E0	Rhythm Pos 2 RR
	F0–F#0	Non-vib / Sustain Vib RR
	F0	Lead Hammer On + Pull Off
	F#0	Lead Slide Up Down
	G0	Scream
	G#0	Bend Down Fast
	A0	Fall Down
	A#0	Fall Up
	B0	Harmonics 3 Positions
	C1	Staccato RR
	C#1	Scrapes
	D1	Rhythm Strum Noise 1
	D#1	Rhythm Strum Noise 2

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

Fender Telecaster Lead Long MOD 1	0–31	Sustain Non-vib
	32–63	Sustain Vib
	64–95	Hammer On + Pull Off
	96–127	Slide Up Down
Fender Telecaster Lead Long MOD 2	0–64	Lead Sustain Non-vib
	65–127	Lead Sustain Vib
Fender Telecaster Lead Short MOD	0–40	Staccato RR
	41–82	Lead Sustain Non-vib
	83–127	Lead Sustain Vib
Fender Telecaster Strum Lead * beachten Sie bitte die Hin- weise vor dieser Tabelle	100 < V < 114	Non-vib RR
	Velocity > 113	Sustain Vib RR
	Velocity < 100	Rhythm Pos 2 RR

Fender Telecaster Lead Elements

Fender Telecaster Lead Elements	Bend Down Fast
	Fall Down
	Fall Up
	Hammer On
	Harmonics 3 Positions
	Pull Off
	Scrapes
	Scream
	Slide Down
	Slide Up
	Staccato RR
	Sustain Non-vib Down
	Sustain Non-vib RR
	Sustain Non-vib Up
	Sustain Vib Accent
	Sustain Vib Down
	Sustain Vib RR
Sustain Vib Up	
Vib ff	

Fender Telecaster Strummer

Telecaster Strummer KS and MOD

Telecaster Rhythm KS C0–D#0	C0	Rhythm Pos 1 RR
	C#0	Rhythm Pos 2 RR
	D0	Rhythm Strum Noise 1
	D#0	Rhythm Strum Noise 2
	F5–C7	String Noise (upper range, not KS)
Telecaster Rhythm MOD 1	0–64	Rhythm Pos 1 RR
	65–127	Rhythm Pos 2 RR
	F5–C7	String Noise

Telecaster Rhythm Elements

Telecaster Rhythm Elements	Rhythm Pos 1 RR
	Rhythm Pos 2 RR
	Rhythm Strum Noise 1
	Rhythm Strum Noise 2

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

Stingray 5 Bass

STINGRAY 5 BASS

Stingray 5 Finger

Stingray 5 Finger KS and MOD

Stingray 5 Finger KS A-1 – F0	A-1	Sustain Long RR
	A#-1	Sustain Short RR
	B-1	Sustain Mute RR
	C0–C#0	Sustain (script)
	C0	Hammer On + Pull Off
	C#0	Slide Up Down
	D0	Fall
	D#0	Doit
	E0	Bend Up Down
	F0	Noise
Stingray 5 Finger MOD 1	0–20	Sustain Long RR
	21–70	Hammer On + Pull Off
	71–127	Slide Up Down

Stingray 5 Finger Elements

Stingray 5 Finger Elements	Bend Up Down Half Tone
	Doit
	Fall
	Hammer On
	Pull Off
	Slide Down
	Slide Up
	String Noise
	Sustain Long RR
	Sustain Mute RR
	Sustain Short RR

Stingray 5 Pick

Stingray 5 Pick KS and MOD

Stingray 5 Pick PC KS A-1 – G#0	A-1	Sustain Long RR
	A#-1	Sustain Short RR
	B-1	Sustain Mute RR
	C0–C#0, + G0	Sustain (script)
	C0	Hammer On + Pull Off
	C#0	Slide Up Down
	D0	Fall
	D#0	Doit
	E0	Bend Up Down
	F0	Fast Rep RR
	F#0	Fast Rep Perf
	G0	Hammer On + Off Short
	G#0	Noise
Stingray 5 Pick MOD 1	0–20	Sustain Long RR
	21–64	Short Hammer On + Pull Off

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

	65–97	Hammer On + Pull Off
	98–127	Slide Up Down
Stingray 5 Pick Elements		
Stingray 5 Pick Elements		Bend Up Down Half Tone
		Doit
		Fall
		Fast Perf Reps
		Fast Reps RR
		Hammer On Long
		Hammer On Short
		Pull Off Long
		Pull Off Short
		Slide Down
		Slide Up
		String Noise
		Sustain Long Down
		Sustain Long RR
		Sustain Long Up
		Sustain Short Down
		Sustain Short RR
		Sustain Short Up

Lakland Bass

LAKLAND BASS

Lakland Finger

Lakland Finger KS and Playable Patches

Lakland Finger KS C0–F#0	C0	Open Sustain
	C#0	Legato
	D0	Slide Down
	D#0	Slide Up
	E0	Slide Up Sustain
	F0	Octave
	F#0	Brrr (slide up and down fast)
Lakland Finger Playable Patches		Hardcore 1
		Hardcore 2
		Super Fatty
		Super Octave
		Sustain RR
		Sweetsus Exp
Lakland Finger Elements		
Lakland Finger Elements		Brrr (slide up and down fast)
		FX
		Legato
		Octave
		Open Slide Down
		Open Slide Up Sustain
		Open Slide Up

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

	Open
	Release Layer (release sounds at end of notes)
	Staccato
Lakland Pick	
Lakland Pick KS and Playable Patches	
Lakland Pick KS A-1 – A#0	A-1 Open Down
	A#-1 Open Up Down
	B-1 Legato
	C0 Open Slide Down
	C#0 Open Slide Down Fast
	D0 Open Slide Up
	D#0 Open Slide Up Fast
	E0 Open Slide Up Sustain
	F0 Octave
	F#0 Brrr (slide up and down fast)
	G0 Mute Down
	G#0 Mute Up Down
	A0 Mute Slide Down
	A#0 Mute Slide Up
Lakland Pick Playable Patches	Hardcore 1
	Hardcore 2
	Mute RR
	Open 5-Way
	Sustain RR
Lakland Pick Elements	
Lakland Pick Elements	Brrr (slide up and down fast)
	FX
	Legato Mute
	Legato
	Mute Down
	Mute Slide Down
	Mute Slide Up
	Mute Up Down
	Octave
	Open Down
	Open Slide Down Fast
	Open Slide Down
	Open Slide Up Fast
	Open Slide Up Sustain
	Open Slide Up
	Open Up Down
	Release Layer (release sounds at end of notes)
	Staccato Down
	Staccato Up
	Staccato Up Down

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

Music Man Vintage Bass

MUSIC MAN VINTAGE BASS

Music Man Vintage Pick

Music Man Vintage Pick KS and Playable Patches

Music Man Vintage Pick	A-1	Open Down
KS A-1 – A#0	A#-1	Open Up Down
	B-1	Legato
	C0	Open Slide Down
	C#0	Open Slide Down Fast
	D0	Open Slide Up
	D#0	Open Slide Up Fast
	E0	Open Slide Up Sustain
	F0	Octave
	F#0	Brrr
	G0	Mute Down
	G#0	Mute Up Down
	A0	Mute Slide Down
	A#0	Mute Slide Up
Music Man Vintage Pick	Hardcore 1	
Playable Patches	Hardcore 2	
	Mute RR	
	Open 5-Way	
	Sustain RR	
Music Man Vintage Pick Elements		
Music Man Vintage Pick	Brrr (slide up and down fast)	
Elements	FX	
	Legato Mute	
	Legato	
	Mute Down	
	Mute Slide Down	
	Mute Slide Up	
	Mute Up Down	
	Octave	
	Open Down	
	Open Slide Down Fast	
	Open Slide Down	
	Open Slide Up Fast	
	Open Slide Up Sustain	
	Open Slide Up	
	Open Up Down	
	Release Layer (release sounds at end of notes)	
	Staccato Down	
	Staccato Up	
	Staccato Up Down	

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

61 Fender Jazz Fretless Bass

61 FENDER JAZZ FRETLESS BASS

Fender Jazz Fretless

Fender Jazz Fretless KS and Playable Patches

Fender Jazz Fretless KS A-1 – A#0	C0	Sustain
	C#0	Sustain String Vib
	D0	Staccato
	D#0	Slide Up Sustain Slow
	E0	Slide Up Sustain Medium
	F0	Slide Up Slow
	F#0	Slide Up Medium
	G0	Slide Up Fast
	G#0	Slide Down
	A0	Slide Up 8va
	A#0	Harmonics 1
	B0	Harmonics 2
	C1	FX

Fender Jazz Fretless Playable Patches	Hardcore 1
	Hardcore 2
	2-Hand Monster
	Paris Accent
	Paris Vib

Fender Jazz Fretless Elements

Fender Jazz Fretless Elements	FX
	Harmonics 1
	Harmonics 2
	Release Layer (release sounds at end of notes)
	Slide Down
	Slide Up Octave
	Staccato
	Sustain Strong Vib
	Sustain

63 Höfner Bass

63 HOEFNER BASS

Höfner Finger

Höfner Finger KS and Playable Patches

Höfner Finger KS C0–D#0	C0	Sustain
	C#0	Slide Up
	D0	Tremolo
	D#0	Noise

Höfner Finger Playable Patches	Hardcore
	Sustain

Höfner Finger Elements

Höfner Finger Elements	Noise
------------------------	-------

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

	Release Layer (release sounds at end of notes)	
	Slide Up Sustain	
	Tremolo	
Höfner Pick		
Höfner Pick KS and Playable Patches		
Höfner Pick KS C0–D0	C0	Sustain RR
	C#0	Slide Up Sustain
	D0	Noise
Höfner Pick Playable Patches	Hardcore	Sustain RR
Höfner Pick Elements		
Höfner Pick Elements	Noise	
	Release Layer (release sounds at end of notes)	
	Slide Up	
	Sustain Down	
	Sustain Up	
	Sustain Up Down	

65 Gibson EB2 Bass

65 GIBSON EB2 BASS

Gibson EB2 Pick		
Gibson EB2 KS and Playable Patches		
Gibson EB2 KS C0–G0	C0	Sustain Open RR
	C#0	Mute RR
	D0	Slide Up Sustain
	D#0	Bend Up Sustain
	E0	Slide Up
	F0	Tremolo
	F#0	Noise 1
	G0	Noise 2
Gibson EB2 Playable Patches	Hardcore	Mute RR
	Open RR	
Gibson EB2 Elements		
Gibson EB2 Elements	Bend Up	
	Mute Down Velocity	
	Mute Up and Down	
	Mute Up	
	Noise 1	
	Noise 2	
	Open Down	
	Open Up Down	
	Open Up	
	Release Layer (release sounds at end of notes)	

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

Slide Down Velocity
 Slide Up Sustain
 Tremolo

66 Silvertone Bass

66 SILVERTONE BASS

Silvertone Finger

Silvertone Finger KS and Playable Patches

Silvertone Finger KS C0–E0	C0	Sustain
	C#0	Slide Up
	D0	Bend Up
	D#0	Slide Down
	E0	Noise

Silvertone Finger Playable Patches	Hardcore
	Sustain

Silvertone Finger Elements

Silvertone Finger Elements	Bend Up
	Noise
	Release Layer (release sounds at end of notes)
	Slide Down
	Slide Up

Silvertone Pick

Silvertone Pick KS and Playable Patches

Silvertone Pick KS C0–D0	C0	Sustain RR
	C#0	Legato
	D0	Slide Up Sustain
	D#0	Slide Down
	E0	Noise

Silvertone Pick Playable Patches	Hardcore 1
	Hardcore 2
	Sustain RR

Silvertone Pick Elements

Silvertone Pick Elements	Legato
	Noise
	Release Layer (release sounds at end of notes)
	Slide Down
	Slide Up Sustain
	Sustain Down
	Sustain Up
	Sustain Up Down

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

72 Rickenbacker Bass

72 RICKENBACKER BASS

Rickenbacker Pick

Rickenbacker KS and Playable Patches

Rickenbacker	C0	Sustain RR
KS C0–G0	C#0	Slide Up Sustain
	D0	Noise 1
	D#0	Noise 2
Rickenbacker	Hardcore	
Playable Patches	Sustain RR	
Rickenbacker Elements		
Rickenbacker Elements	Noise 1	
	Noise 2	
	Release Layer	
	Slide Up	
	Sustain Down	
	Sustain Up	
	Sustain Up Down	



Eines der EastWest Studios in dem die neuen Instrumente aufgenommen wurden.



PLAY

5. Schlagzeug

- 50 Beschreibung der Ministry of Rock 2 Schlagzeuge
- 50 General MIDI Zuordnungen
- 52 Anwendung der Multi-Instrumente der MoR 2 Schlagzeuge
- 53 Die Ministry of Rock 2 Schlagzeuge

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

Schlagzeug: Instrumente und Artikulationen

Dieses Kapitel liefert Ihnen spezifische Informationen über jedes Schlagzeug in der Ministry of Rock 2 Bibliothek. Als erstes folgt ein Abschnitt mit einer kurzen Übersicht über die Instrumente. Danach folgt eine Beschreibung über das General MIDI (GM) Layout der Schlagzeuge auf der Tastatur. Die wird gefolgt von den Tabellen der verschiedenen Schlagzeug-Setups. Eventuell möchten Sie sich diese Seiten ja auch als Referenz ausdrucken oder dieses PDF in einen mobilen Leser für den schnelleren Zugriff laden.

Beschreibung der Ministry of Rock 2 Schlagzeuge

Die Ministry of Rock 2 Schlagzeuge sind als komplette Kits aufgebaut, die Sie so benutzen können, wie die Produzenten es vorgesehen haben oder Sie können es modifizieren, indem Sie Elemente austauschen, wie zum Beispiel in dem Sie die Sabian Becken mit den Istanbul Becken ersetzen. Sie nutzen alle die gleichen MIDI-Noten für die Schlagzeuge und Artikulationen, von daher ist es leicht, ein anderes Schlagzeug oder andere Kombinationen auszuprobieren, ohne dass Noten, die Sie aufgenommen haben, im Sequenzer geändert werden müssen.

Alle Schlagzeuge wurden mit mehreren Mikrofonen aufgenommen und Sie haben in der Benutzeroberfläche die Kontrolle darüber, wie viel von jedem Sample in Ihrem Mix zu hören ist und wo die Klänge im Raum angeordnet sind. Ein Satz von Mikrofonen ist nahe am Schlagzeug aufgebaut und mit den Overheads. Ein weiterer Satz von Mikrofonen ist etwas weiter weg positioniert, um den Raumanteil aufzunehmen. Diesen Raumanteil gibt es in 2 Versionen: einmal direkt von den Mikrofonen und einmal nachdem das Signal durch einen Kompressor gelaufen ist, um die allgemeine Lautstärke zu erhöhen (ohne dass die lautesten Schläge verzerrt werden). Lesen Sie dazu die Beschreibung des Drum-Mixers auf Seite 15.

Die Schlagzeuge von Ministry of Rock 2 unterstützen räumliche Aufnahmen, so dass Sie den Klang von verschiedenen Teilen des Schlagzeugs abrufen können. Außerdem wurden die linken und rechten Hände separat aufgenommen, Round Robin bei sich wiederholenden Noten und Wiederholungs-Samples. Wiederholungs-Samples spielen die Schlagzeuge wie bei einer Live-Aufführung ab. Diese Samples lassen sich das Schlagzeug wie bei einer Live-Aufführung anhören und werden wiedergegeben, wenn Sie sich schnell wiederholende Noten spielen. Wir nennen dies „Live Technologie“.

General MIDI Zuordnungen

Alle Schlagzeuge von Ministry of Rock 2 folgen demselben Schema bei der Zuordnung der Schlagzeugklänge auf die MIDI-Tastatur. Es folgt eine Tabelle der Zuordnungen.

GENERAL MIDI FOR DRUMS

Noten	Drum und Artikulation
G0–A0	cowbell
A#0	pedal hat
B0	beater on kick drum RRx4 (with repetitions)
C1	beater off kick drum RRx4 (with repetitions)
C#1	rimshot RRx4
D1	snare middle head RRx4 (with repetitions)
D#1	snare rim crack RRx4 (with repetitions)
E1	snare outside head RRx4 (with repetitions)
F1,G1,A1, B1,C2,D2	toms RRx4 (with repetitions)
	middle hat positions:
F#1,	hats closed
G#1,	slightly open
A#1,	more open
C#2	open RRx4 (with repetitions)
D#2	ride middle ride position RRx4 (with repetitions)
E2	cymbal 1 edge RRx2 (with repetitions)
F2	cymbal 1 edge stop RRx2
F#2	cymbal 2 edge RRx2 (with repetitions)
G2	cymbal 2 edge stop RRx2
G#2	cymbal 3 edge RRx2 (with repetitions)
A2	cymbal 3 edge stop RRx2

Lite Kits haben die folgenden Zuordnungen nicht, aber die regulären Kits haben sie schon. Die Lite Kits finden Sie in den Verzeichnissen mit „Less Load“ im Namen und sie sind für leistungsschwächere Rechner gedacht, bei denen der Hauptspeicher vollläuft und die Probleme bei der Wiedergabe bekommen, wenn sie die großen Patches geladen haben.

GENERAL MIDI FOR DRUMS

Noten	Drum und Artikulation
B2	beater on kick drum RRx4 (with repetitions) duplicate for 2-handed playing
C3	beater off kick drum RRx4 (with repetitions) duplicate for 2-handed playing
D3	snare bounce
D#3	snare flam
E3	snare roll
F3,G3,A3, B3,C4,D4	toms flam RRx4 (with repetitions)
	edge hat position:
F#3,	hats closed
G#3,	slightly open
A#3,	more open

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

C#4	open RRx4 (with repetitions)
D#4	ride edge position RRx4 (with repetitions)
E4	cymbal 1 middle position RRx2 (with repetitions)
F4	cymbal 1 middle position stop RRx2
F#4	cymbal 2 middle position RRx2 (with repetitions)
G4	cymbal 2 middle position stop RRx2
G#4	cymbal 3 middle position RRx2 (with repetitions)
C#5	rimshot RRx4 duplicate for 2 handed playing
D5	snare middle head RRx4 (with repetitions) duplicate for 2-handed playing
D#5	snare rim crack RRx4 (with repetitions) duplicate for 2-handed playing
E5	snare outside head RRx4 (with repetitions) duplicate for 2-handed playing
F5,G5,A5, B5,C6,D6	toms bounce RRx2
	bell hat position:
F#5,	hats closed
G#5,	slightly open
A#5,	more open
C#6	open RRx4 (with repetitions)
D#6-E6	ride bell RRx4 (with repetitions)

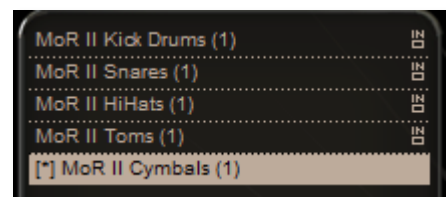
Anwendung der Multi-Instrumente der MoR 2 Schlagzeuge

Ein Multi-Instrument öffnet mehr als ein Instrument gleichzeitig. In diesen automatischen Multis in der Ministry of Rock 2 Bibliothek, ordnet PLAY all diesen Instrumenten denselben MIDI-Kanal zu (Sie können jeden Kanal ändern, wenn Sie einen Grund dafür haben). Bei den Schlagzeugen heißt das, dass beim Öffnen eines der Kits



ein Snare-Instrument, ein Tom-Instrument und ein Becken-Instrument auf einmal geladen werden.

Nehmen wir zum Beispiel mal an, Sie öffnen das „Gretch Metal Kit Ludwig Snare.ewi“-Instrument, so wie es im Browser erscheint und wie hier im Bild zu sehen ist. Wenn Sie sich die Liste der geöffneten Instrumente auf der linken Seite der Browseransicht ansehen, dann sehen Sie, dass 5 einzelne Instrumente geöffnet wurden und, wie in diesem Beispiel, alle auf MIDI-Kanal 1 gesetzt wurden. Das Bild hier rechts zeigt dies.



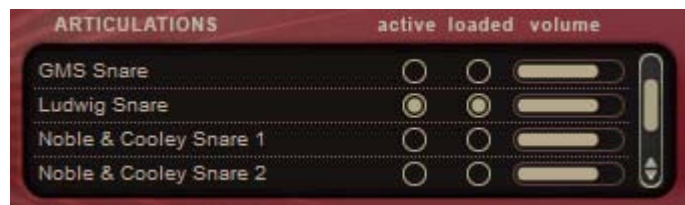
QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

Diese verschiedenen geöffneten Instrumente arbeiten alle auf demselben Kanal zusammen, da sie nur auf bestimmte Noten reagieren, so wie es in der Tabelle der MIDI-Zuordnungen auf der Seite 50 beschrieben ist. Wenn Sie sich die Tastatur ansehen, wie im Bild hier unten zu sehen, und sich daran erinnern, dass nur die weißen Tasten spielbar sind, dann sehen Sie, dass eine keine Überlappungen gibt. Jede Note spielt nur ein Instrument. (Das Bild zeigt nur 4 Tastaturen, da das hier benutzte Kit aus unserem Beispiel keine Hi-Hats beinhaltet) Von oben nach unten zeigen die Tastaturen die Bassdrums, die Snares, die Toms und die Becken.



Das letzte, was zu beachten ist, dass die geöffneten Instrumente, die in der Liste im Browser erscheinen, nicht spezifisch für das „Gretch Metal Kit Ludwig Snare“ sind. Diese Instrumente enthalten in der Tat alle Arten der Instrumente. Aber nur die Samples der benötigten Drums werden geladen und aktiviert, wenn ein bestimmtes Kit geöffnet wird.

Wählen Sie bei unserem Beispiel das Snare-Instrument aus und sehen Sie sich die Artikulationsliste in der Player-Benutzeroberfläche an. Gehen Sie die Liste durch, bis Sie die Artikulation finden, wo die Loaded und Active Knöpfe eingeschaltet sind. Sie werden sehen, es ist die Ludwig Snare, so wie es von der Auswahl im Browser benötigt wurde. Jedes MoR 2 Schlagzeug, das Sie laden, ist auf diese Art und Weise aufgebaut.



Falls Sie ein Element eines Standard-Schlagzeugs ändern möchten, erlaubt Ihnen diese Architektur, einen anderen Hersteller auszuwählen und ein eigenes Schlagzeugkit zusammenzustellen. Sie können zum Beispiel die Ludwig Snare deaktivieren und die Samples der Sonor Bergman Snare stattdessen laden.

Die Ministry of Rock 2 Schlagzeuge

Die Schlagzeuge sind in 7 Verzeichnisse aufgeteilt, die 3 Typen von Schlagzeugen repräsentieren, plus ein Verzeichnis mit Instrumenten das die gruppierten Elemente beinhaltet. Jedes der 3 Schlagzeugtypen ist in einer Standardversion vorhanden und in einer kleineren Version für nicht so leistungsfähige Rechner:

- DW Kits
- DW Kits Less Load

- Gretsch Kits
- Gretsch Kits Less Load
- Ludwig Kits
- Ludwig Kits Less Load

Das Verzeichnis mit dem Namen „DW Kits Less Load“ enthält zum Beispiel die gleichen Dateien wie das Verzeichnis der Standardversion, aber



der Zusatz „LT“ im Instrumentennamen erinnert Sie daran, dass dies eine „Lite“ Version ist. Lesen Sie in der Tabelle der General MIDI Zuordnungen ab Seite 50 nach, wo die Unterschiede zwischen den Standard-Kits und den „Lite“ Versionen sind.

Die Kits, deren Namen mit „XXX“ endet, sind Spezialversionen mit einem kompakteren Klang und mit gestimmten Kicks und Snares. Nutzen Sie diese Versionen für einen mehr aufpolierten Klang.

Das siebte Verzeichnis, Grouped Elements genannt, enthält ein Instrument für jeden Type eines Kits: Becken, HiHats, Kick-Drums und so weiter. Wenn Sie nach einem bestimmten Drum außerhalb eines Kits suchen, dann öffnen Sie eine dieser Dateien. Schalten Sie die Loaded und Active Knöpfe für das gewünschte Drum, das Sie hören möchten, an (während Sie die gleichen Knöpfe bei den Instrumenten, die Sie nicht hören wollen, ausschalten).

Die folgenden Tabellen listen die Schlagzeugkits auf, die in jedem Verzeichnis zu finden sind. Beachten Sie bitte, dass die Verzeichnisse der Lite-Instrumente nicht separat aufgeführt sind, da die Liste die gleiche ist wie für die Standard-Kits. Und die mit der „XXX“ Option bekommen einen Hinweis in der Liste, aber keinen separaten Eintrag.

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT



DW DRUM KITS

DW Metal Kit	Black Beauty Snare	XXX
	DW Snare	
	GMS Snare	XXX
	Ludwig Snare	
	NC1 Snare	
	Sonor Snare	XXX
DW Rock Kit	Black Beauty Snare	XXX
	Brady Snare	
	DW Snare	
	GMS Snare	XXX
	NC2 Snare	XXX
	Tempus Snare	

GRETCH DRUM KITS

Gretch Metal Kit	Black Beauty Snare	XXX
	GMS Snare	XXX
	Ludwig Snare	
	NC1 Snare	
	Sonor Snare	XXX
Gretch Rock Kit	Black Beauty Snare	XXX
	Brady Snare	XXX
	DW Snare	
	GMS Snare	
	NC1 Snare	XXX

QUANTUM LEAP MINISTRY OF ROCK 2 VIRT. INSTRUMENT

	NC2 Snare	
	Sonor Snare	
	Tempus Snare	

LUDWIG DRUM KITS

Ludwig Hip Hop Kit	NC1 Snare	
Ludwig Metal Kit	Black Beauty Snare	XXX
	Brady Snare	
	DW Snare	
	NC1 Snare	XXX
	NC2 Snare	
	Sonor Snare	XXX
	Tempus Snare	XXX
Ludwig Rock Kit	Black Beauty Snare	XXX
	Brady Snare	XXX
	GMS Snare	
	NC1 Snare	
	Tempus Snare	XXX



EASTWEST/QUANTUM LEAP LICENCE AGREEMENT

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

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

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

ALLE RECHTE VORBEHALTEN. © 2011 EAST WEST SOUNDS, INC.

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