



**PLAY**

# **Quantum Leap Stormdrum 2 Virtuelles Instrument**

**Benutzerhandbuch**

## QUANTUM LEAP STORMDRUM 2 VIRTUELLES INSTRUMENT

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

© East West Sounds, Inc., 2007. 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](mailto:licensing@estwestsounds.com)

Für mehr generelle Informationen bezüglich des Produktes:

[info@eastwestsounds.com](mailto:info@eastwestsounds.com)

<http://support.soundsonline.com>



**PLAY**

## **1. Willkommen**

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

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

## Willkommen

### Über EastWest

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

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

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

2006 kaufte EastWest die legendären Cello Studios (vorher bekannt als United Western Records) am Sunset Boulevard in Hollywood und benannte sie in EastWest Studios um. Die knapp 2000 m<sup>2</sup> große Anlage beherbergt seit dem Umbau fünf Aufnahmestudios und ist das weltweite Hauptquartier von EastWest.

## Produzent: Nick Phoenix

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



Seine Zeit als Komponist hat Nick ebenso dazu inspiriert seine eigenen Sounds aufzunehmen und seine eigenen Samples zu programmieren. Nick gründete Quantum Leap Productions 1997 und Quantum Leap hat sich seitdem zu einem von der Kritik gefeierten Produzenten von High-End Sample-Bibliotheken und virtuellen Instrumenten entwickelt. Die 10-jährige Partnerschaft mit Doug Rogers und EastWest führte zu zahlreiche prämierte Softwaretitel wie Stormdrum, Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, RA, Voices of Passion, Ministry of Rock, Gypsy, QL Pianos, VOTA, QL Brass, QL Guitar and Bass, Hardcore Bas, Goliath and Colossus.

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

## **Danksagung**

### **Produzent**

Nick Phoenix

### **Ausführender Produzent**

Doug Rogers

### **Entwicklung**

Nick Phoenix, Rhys Moody

### **Editing und Programmierung**

Justin Harris, Mike Dimatteo, Pierre Martin, Nick Phoenix, Troels Follman

### **Zusätzliche Aufnahmen**

Troels Follman

### **Art Direction**

Steven Gilmore, Thomas Merkle, Doug Rogers, Nick Phoenix

### **Software**

Klaus Voltmer, Patrick Stinson, Stefan Kersten, Klaus Lebkücher,  
Thomas Merkle, Sam Fischmann, David Miller, Stefan Podell, David Kendall,  
Doug Rogers, Nick Phoenix, Nick Cardinal, Stefan Leiste, Rhys Moody  
Jonathan Kranz, Jason Coffman

### **MIDI Aufnahmen**

Nich Phoenix

### **Zusätzliche MIDI Aufnahmen**

Troels Follmann

### **Handbuch**

John Philpit

### **Übersetzung**

Michael Reukauff

## Wie man dieses und andere Handbücher benutzt

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

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

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

## Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen

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

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

## Das Hauptnavigationssdokument

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

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für Quantum Leap Stormdrum 2 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 Stormdrum 2 Eine Übersicht**

- 8 Das Konzept der Stormdrum 2 Bibliothek
- 9 Was ist dabei
- 9 Hinweise vom Produzenten
- 12 Hardware-Voraussetzungen

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

# Quantum Leap Stormdrum 2, ein Überblick

## Das Konzept der Stormdrum 2 Bibliothek

QUANTUM LEAP SD2- THE NEXT GENERATION ist der Nachfolger von Quantum Leap Stormdrum (eines der meistverkauftesten virtuellen Instrumente mit akustischem Schlagzeug und Perkussion der Welt). SD2 ist doppelt so groß wie das Original, mit über 12 Gigabytes von *neuen* akustischen Perkussionsinstrumenten (ausgenommen das Metallica Black Drumkit von Ministry of Rock). Diese einzigartige Sammlung von Drums und Perkussion übertrifft alle anderen Kollektionen. Als Nachfolger von Stormdrum setzt es neue Standards und wird alle Erwartungen derjenigen erfüllen, die ein Quantum Leap Produkt besitzen.

Mit dabei ist die neue erweiterte EastWest PLAY Sample Engine mit 64-bit und 32-bit Unterstützung. Ebenfalls mit dabei sind über 100 MIDI-Dateien, die sich überwiegend in Richtung Filmmusik orientieren. Jede davon mit über einem Dutzend Variationen, plus Intros und Endungen, von bombastisch bis hypnotisch. Die PLAY Software erlaubt Millionen von Variationen mit jeder MIDI-Datei. Es ist daher möglich eigene Variationen in jedem Tempo zu erstellen, ohne dass die Klangqualität darunter leidet, da die Samples nicht time-stretched werden, es ändert sich nur das Tempo des Sequenzers.

- Sie wollen das Tempo von 120 bpm auf 50 bpm ändern? Ändern Sie einfach das Tempo im Sequenzer, der Klang bleibt unverändert.
- Sie möchten den Klang aggressiver oder mehr subtil? Ändern Sie einfach die Dynamik und wundern Sie Sich, wie 24 anschlagabhängige Multi-Samples Perkussion eine völlig neue Welt entstehen lassen.
- Sie wollen die Drums stimmen, Effekte oder Filter hinzufügen? Kein Problem.
- Sie wollen einige Klänge stummschalten und dort Ihre eigenen einspielen? Kein Problem.
- Klänge ersetzen? Kein Problem.
- Sie mögen den Klang der Instrumente, aber sie mögen den Rhythmus nicht? Nutzen Sie einfach das vorgegebene Instrument, aber spielen Sie Ihren eigenen Rhythmus ein.

Hergestellt aus den geheimen Kollektionen von 3 Perkussionisten wurde SD2-The Next Generation - eines des höchst unglaublichen und einzigartigen Multi-Samples Perkussionsinstruments überhaupt - alles aufgenommen in dem berühmten EastWest Studio 1 (vormals United-Western), um den unvergleichlichen Hollywood Klang einzufangen, ein Klang der weit außerhalb aller anderen kommerziellen Perkussionskollektionen liegt.

## Was ist dabei

Die Quantum Leap Stormdrum 2 Bibliothek, die sie gekauft haben, enthält folgendes:

- Ein komplettes Set Sample-basierender Instrumente, wie es später im Handbuch noch näher beschrieben wird
- Annähernd 12,5 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 Stormdrum 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](http://www.soundsonline.com) kaufen.

## Hinweise vom Produzenten

Quantum Leap Stormdrum bietet Komponisten einen Klang, den man sonst nur in Top-Filmen aus Hollywood kennt. Es hat seinen Weg bereits in so manche Hollywood Blockbuster gefunden. Quantum Leap SD2 – The Next Generation bringt dieses Konzept auf ein neues Niveau.

### Aufnahme der Samples

Studio 1 der neuen EastWest Studios (vormals United-Western) ist eines der bestklingenden Perkussion-Aufnahmestudios der Welt. Es ist den Top Hollywood Studios sehr ähnlich, aber es hat einen ausgeglicheneren Klang. Das Studio besitzt eine Sammlung der besten Mikrofone der Welt und viele seltene alte hervorragend-klingende Instrumente, die ich schon früher eingesetzt habe. Die Digitalisierung wurde mit den sehr teuren Meitner-Konvertern durchgeführt. Ich hatte Zugriff auf eine wirklich fantastische Sammlung von Perkussionsinstrumenten und ich kaufte alles, was mir unter die Finger kam. Ich kontaktierte sogar Remo und bat sie, mir das größte jemals hergestellte Standtom (42" x 42") zu bauen! Als Teenager sah ich Mickey Hart einige riesige Remo-Toms bei Grateful Dead spielen. Den Klang höre ich noch heute. SD1 hatte einen coolen Patch mit dem Namen „Thunder Ensemble“. Das waren sechs Musiker die unisono große Toms spielten. SD2 hat das „Earthquake Ensemble“ und hier sind es elf Musiker die auf riesige, große und auch kleinere Toms unisono in Studio 1 einschlagen.

## Ein große Auswahl von Instrumenten

Es gibt viele Kleinode in SD2, aber auch viele subtile und schöne Klänge. Ich habe viele kleine tibetanische Glocken in den letzten Jahren gesammelt. Diese finden Sie alle in einem Patch. Troels Forman steuerte seine Samples der hängenden Trommeln bei, die sehr einzigartig sind. Andere einzigartige Instrumente sind die Whale Drum, Giant Tongue Drum und die Octaplus 9 Action Toms. Der Klangcharakter der Trommeln ist sehr speziell, wie auch die Glitched Electronic Trommeln. Außerdem sind da noch sehr viele detailliert aufgenommene konventionelle Trommeln vorhanden.

Generell kann man sagen, dass die Anschlagstärke sehr oft unterstützt wird, ebenso oft kommt Round Robin (alternierende Samples) zum Einsatz. Die Klänge sind überwiegend so organisiert, dass der tiefste Ton auf der Tastatur die Trommeln in der Mitte trifft und je höher der gespielte Ton wandert, desto weiter wandert der Treffpunkt auf den Trommeln nach außen. Nutzen Sie CC11 (Lautstärke) und CC12 (Panorama) innerhalb Ihres Sequenzers, denn dort wirken Sie nur auf den einen MIDI-Kanal, denn CC7 und CC10 steuern ja die Lautstärke und das Panorama der kompletten PLAY-Instanz. Mit dem Modulationsrad können Sie den fantastischen Filter bedienen, der den Klängen mehr Leben einhaucht und Ihnen weitere Klangoptionen zur Verfügung stellt.

## Die MIDI-Dateien

Die MIDI-Dateien in SD2 sind Standard MIDI-Dateien. Maximal 16 Spuren sind in jeder Datei zu finden. Es ist entscheidend, dass Sie sich eine Vorlage anlegen oder sie haben 16 Spuren, die alle einer Instanz von PLAY zugeordnet sein müssen, in Ihrem Sequenzer frei. Jede Spur muss ihre eigene MIDI-Kanalnummer haben (Spur 1 MIDI-Kanal 1, Spur 2 MIDI-Kanal 2, usw.) und alle Spuren müssen auf dieselbe Instanz von PLAY zeigen. Nach der Installation von SD2, kopieren Sie das Verzeichnis „SD2 MIDI Performances“ von der DVD 1 in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. In diesem Verzeichnis finden sie über 100 MIDI-Dateien und ein Verzeichnis mit dem Namen „SD2 Audition“. Dieses Verzeichnis enthält eine kurze Hörprobe, der über 100 MIDI-Dateien im mp3-Format, damit Sie eine Vorstellung davon bekommen, wie es sich anhört. Beachten sie bitte, dass die mp3-Dateien mit niedrigerer Klangqualität aufgenommen wurden und nur kurz das Thema anspielen. Ziehen Sie mit der Maus eine dieser MIDI-Dateien aus dem „SD2 MIDI Performances“-Verzeichnis in Ihren Sequenzer. Bis zu 16 Spuren der MIDI-Datei erscheinen daraufhin in Ihrem Sequenzer und müssen einer PLAY Instanz zugeordnet sein.

In der PLAY Browseransicht suchen Sie das „Midi Perf Multis“ Verzeichnis im SD2 Programm. Laden Sie die .ewi-Datei mit demselben Namen wie die MIDI-Datei. Setzen Sie jetzt die Geschwindigkeit und den Takt so, wie es im Namen der MIDI-Datei angegeben ist. Zum Beispiel, „Warriors 4 4 120“ bedeutet es ist ein 4/4 Takt und das Tempo ist 120 bpm. Sie können natürlich das Tempo so einstellen, wie Sie es möchten, aber es ist schon wichtig, erst mal mit dem Tempo anzufangen,

für die die MIDI-Daten vorgesehen waren. Jede Sequenz enthält CC11 Lautstärke und CC12 Panorama-Einstellungen für jede Spur. Das erlaubt Ihnen eine gute Abmischung der MIDI-Daten zu hören, ohne etwas tun zu müssen. Sollten Sie Übersteuerungen hören, vermindern sie die Lautstärke der gesamten PLAY Engine.

Wichtiger Hinweis: Es ist wichtig sicherzustellen, dass Ihr Sequenzer CC11, CC12 und CC1 auch empfängt. Um das zu testen, laden Sie irgendein Instrument und stellen Sie sicher, dass CC11 die Lautstärke ändert, CC12 das Panorama einstellt und das CC1 (das Modulationsrad) den Filter öffnet und schließt. Sollte das nicht funktionieren, ändern Sie bitte die MIDI-Filter-Einstellungen in Ihrem Sequenzer. Diese CCs sind essentiell wichtig für die Wiedergabe der MIDI-Dateien. Lesen Sie bitte den Abschnitt im nächsten Kapitel über die CCs CC1, CC12 und CC1.

Tempoänderungen, Instrumente stummschalten, Instrumente hinzufügen, ändern der Klangfarbe mittels Anschlagstärke und Reglern, Noten quantisieren, und so weiter: alles ist möglich. Wenn Sie über wenig Erfahrung mit dem Erstellen von MIDI Perkussionen haben, hat das auch noch einen Lerneffekt. Diese Multi-Instrument-.ewi-Dateien enthalten die 16 Klänge für jede MIDI-Datei und können auch als Vorlage für Ihre eigenen Aufnahmen dienen.

Sie sollten den Klängen etwas Hall zumischen, so wie es typischerweise im Film gemacht wird. Die Klänge in SD2 haben verschieden viel Umgebungshall und Sie werden sehen, dass das eine gut klingende Räumlichkeit erzeugt. Trotzdem können Sie noch etwas extra Hall dazugeben, um mehr Tiefe und Fülle zu bekommen. Der Faltungshall der PLAY Engine ist dafür bestens ausgerüstet, allerdings kostet er auch etwas mehr Rechnerleistung. Wählen Sie einen Hall aus und drücken Sie den „Master“ Knopf, dann wird dieser ausgewählte Hall für alle Instrumente genutzt, was Rechnerleistung spart. Ein Limiter oder Kompressor über alle Spuren hinweg kann auch für eine zusätzliche Verbesserung des Klanges sorgen. Natürlich können Sie auch jede Spur einzeln bearbeiten und den Klang regelrecht entwickeln.

Das Echo ist auch brauchbar. Nutzen Sie den Stereo Spread Regler, um den Klang breiter zu machen und den Channel Source Regler, um ein Mono-Signal zu bekommen, dass Sie exakt im Stereobild platzieren können. Sie werden feststellen, dass der linke und der rechte Kanal unterschiedlich klingen. SD2 ist ein zeitloses virtuelles Instrument auf das ich stolz bin. Machen Sie es Sich zu Eigen und setzen Sie es in Ihren Projekten ein. Genießen Sie es.

--- Nick Phoenix

## 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 12,5GB (Gigabytes) an Plattenplatz für eine vollständige Installation von Stormdrum 2 benötigt.



**PLAY**

### **3. Die Stormdrum 2 Benutzeroberfläche**

- 15 Round Robin Reset Knopf
- 15 Stereo-Double Regler
- 16 Filter-Regler
- 16 Reverb Regler
- 16 Sensitivity
- 17 Die grafische Darstellung der Hüllkurve
- 17 Die Browser-Ansicht
- 17 MIDI-Kontrollcodes (CC) in Stormdrum 2

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

## Die Stormdrum 2 Benutzeroberfläche

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

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

- Round Robin Reset
- Stereo Double
- Filter
- Reverb
- Sensitivity
- 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 beiden Knöpfen beeinflusst die Breite des Klanges des Instrumentes innerhalb des Klangeindrucks. Steht der Regler ganz links kommt der Sound von der Seite, die im Panorama-Regler eingestellt ist. Je mehr der Regler nach rechts gedreht wird, desto breiter wird die Klangbasis und es fällt schwerer festzustellen, wo im Stereofeld sich das Instrument befindet.



Die Links- und Rechts-Knöpfe spezifizieren den Ursprungeingang für diesen Regler, den linken oder den rechten Kanal. Wenn Sie auf den Knopf klicken, der aktiv ist, wird keiner der beiden Kanäle ausgewählt.

## 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.

## Reverb Regler



Der normale Reverb-Regler ist im Handbuch der PLAY Engine beschrieben und diese Erläuterungen gelten auch hier.

Der Reverb-Regler in Stormdrum 2 besitzt aber noch einen weiteren Regler: Predelay. Dieser kommt in den meisten anderen PLAY Instrument nicht vor. Mit diesem Regler stellen Sie ein, ab wann der Hall einsetzen soll, sodass der Anfang der Samples nicht beeinflusst wird. Das sorgt dafür, dass die Anschlagphase des Klanges unverändert bleibt, während der Rest des Klanges den Hall durchläuft.

## Sensitivity

Dieser Regler stellt das Verhältnis zwischen der Anschlagstärke des gespielten Tones und der Anschlagstärke des zu hörenden Tones ein. Dass Sie die Empfindlichkeit einstellen können und ist vor allen Dingen dann nützlich, wenn man live spielt, zum Beispiel auf dem Keyboard, einem Drumpad oder einer Zedrum.



Nehmen wir mal an, Sie möchten die meisten der Trommeln eines Instrumentes mit einer hohen Anschlagstärke spielen (z.B. zwischen 80 und 120 von max. 127), aber Sie finden es schwierig, diese hohen Werte auf der Tastatur permanent zu spielen, dann fahren Sie mit der Maus auf die Kurve des Reglers und ziehen Sie die Kurve so zurecht, dass Sie wie auf dem Bild hier aussieht. Ein mittlerer Anschlag auf der Tastatur klingt dann lauter als normal und Sie spielen dann generell in dem gewünschten lauterem Bereich.

Wenn Sie die Kurve in die andere Richtung ziehen, bekommen Sie eine bessere Kontrolle über den unteren Bereich.

## 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.

## 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.

## MIDI-Kontrollcodes (CC) in Stormdrum 2

Diese Bibliothek hat ein etwas anderes Verhalten für MIDI-Kontrollcodes als die anderen PLAY Bibliotheken. Der Grund dafür liegt darin, dass einige Nutzer die Klänge von verschiedenen SD2-Instrumenten nutzen wollen, um quasi eine Art *ad hoc* Schlagzeugset zusammenzustellen, und dieses von einer einzigen Spur im Sequenzer aus zu steuern.

Die einzelnen SD2-Instrumente innerhalb der PLAY Engine reagieren individuell auf CC11 und CC12, um die Lautstärke und die Panoramaposition festzulegen. Sie verhalten sich damit anderes als die CC7 und CC10 Nachrichten, die alle Noten in der Spur beeinflussen.

### Panoramaeinstellungen auf Instrumentenebene

Nehmen wir mal an, Sie laden 3 Instrumente in eine Instanz der PLAY Engine – Indonesia Bongos, Roman War Drums und Tambourines – und legen diese hier auf die MIDI-Kanäle 1, 2 und 3. In einer einzelnen Spur im Sequenzer legen Sie die Bongos auf Kanal 1, die Roman War Drums auf Kanal 2 und die Tambourine

auf Kanal 3 (sehen Sie im Handbuch des Sequenzer nach, wenn Sie nicht wissen wie man das einstellt).

Nun stellen Sie sich vor, Sie möchten den Tamburin-Spieler auf der Bühne umherlaufen lassen. Richten Sie eine Hüllkurve auf der Spur ein (oder einen echten Knopf, wenn Sie das live einspielen wollen) und legen Sie diese auf MIDI-Kanal 3 (das Tamburin) und CC12 (Panoramaposition). Wenn sich jetzt der Wert dieses Kontrollkodes ändert, ändert sich auch die Position des Tamburins, ohne die anderen Trommeln in derselben Spur zu ändern. Hätten Sie hier den normalerweise für die Panoramaeinstellungen genutzten CC10 genommen, hätte sich das auf alle 3 Spuren ausgewirkt und alle drei Perkussionen/Trommeln wären im Panorama-Bild gewandert. (Zu dem Zeitpunkt, als dieses Handbuch geschrieben wurde, reagiert die PLAY Engine nicht auf CC10, aber sie wird es zu einem späteren Zeitpunkt tun. Wenn also CC10 bei Ihnen zurzeit nicht funktioniert, machen Sie nichts falsch. Warten Sie bitte auf ein Update.)

### **Lautstärkeinstellungen auf Instrumentenebene**

Es ist auch möglich die Dynamik eines einzelnen SD2-Instrumentes zurzeit zu beeinflussen, auch wenn zwei oder mehr Instrumente auf einer einzelnen Spur im Sequenzer liegen. Um bei dem Beispiel von eben zu bleiben, wenn Sie also die Roman War Drums lauter spielen möchten, als die beiden anderen, legen Sie eine Hüllkurve (oder einen Regler) an und legen Sie diese auf MIDI-Kanal 2 (die Roman War Drums) und CC11 (Expression). Wenn sich nun der CC ändert, ändert sich auch nur die Lautstärke der Roman War Drums und nicht der Bongos oder Tamburine. Nehmen Sie CC7, um die Lautstärke aller drei Instrumente gleichzeitig einzustellen.

### **Der 6-Band Filter**

Das Modulationsrad (MIDI CC1) steuert einen 6-Band Filter, um die höheren Frequenzen während der Wiedergabe leiser zu machen. Das ist derselbe Effekt, wie wenn Sie am Frequency-Regler des Filters drehen, mit dem Unterschied, dass Sie hier in Echtzeit den Filter verändern können und das auch, wenn ein Ton bereits gespielt wird. Zum Beispiel können Sie das Modulationsrad ganz aufdrehen, um eine Note erst mal nicht hörbar zu spielen. Wenn Sie dann das Modulationsrad langsam wieder zurückdrehen, wird die Note, während sie noch gespielt wird, langsam wieder hörbar (beginnend mit den tieferen Frequenzen). Dieses Beispiel setzt voraus, dass die Note lange genug zu hören ist, um in dieser Weise beeinflusst zu werden.

In einem Sequenzer kann das Modulationsrad über eine Hüllkurve, die auf den MIDI-CC1 liegt, gespielt werden, damit Sie denselben Effekt erhalten, als wenn Sie am Modulationsrad gedreht hätten.

### **Regler auf Instrumentenebene und die MIDI-Dateien**

Die MIDI-Dateien, die Stormdrum 2 beiliegen, sind ein gutes Beispiel für diese Regler, die auf Instrumentenebene wirken. Sie beinhalten CC11 (Expression),

## **QUANTUM LEAP STORMDRUM 2 VIRTUELLES INSTRUMENT**

CC12 (Panorama) und CC1 (Modulationsrad), die die Instrumente in den einzelnen Spuren regeln.



**PLAY**

## **4. Instrumente und die MIDI-Dateien**

- 21 Die Stormdrum 2 Kollektion
- 21 Tabellen der Instrumente
- 28 Die MIDI-Dateien

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

## Instrumente und die MIDI-Dateien

Dieses Kapitel liefert spezifische Informationen über jedes Instrument in der Stormdrum 2 Bibliothek. Zuerst werden die sechs Kollektionen kurz beschrieben. Der Hauptteil dieses Kapitels sind die sechs Tabellen in denen alle Instrumente aufgeführt sind. Eventuell möchten Sie sich diese Seiten als Referenz ausdrucken. Dieses Kapitel endet mit einer Liste der Abkürzungen, die in den Instrumentennamen benutzt werden.

### **Die Stormdrum 2 Kollektion**

Die Browseransicht der PLAY Engine zeigt Ihnen sieben Instrumentenkollektionen an, aus denen Sie die einzelnen Instrumentendateien (.ewi) laden können:

**Drumkit and Related:** Ein großes Spektrum von Rock, Orchester und spezialisierten Trommeln. Jedes SD2-Instrument enthält Samples von mehreren Trommeln und eventuell auch weiterer Perkussionen, die zusammen wie ein Schlagzeugkit benutzt werden können.

**Ethnic Drums:** Verschiedene Trommeln aus der ganzen Welt

**Ethnic Metals:** verschiedene metallische Instrumente aus der ganzen Welt, mit Glocken, Klangschalen, Becken, Gongs und mehr.

**Midi Perf Multis:** Jede .ewi-Datei in dieser Kollektion lädt bis zu 16 Instrumente (von den anderen Kollektionen) auf einmal. Sie sind dazu gedacht, mit den entsprechenden MIDI-Dateien, wie am Ende dieses Kapitels beschrieben, genutzt zu werden. Sie können aber auch für sich benutzt werden.

**Sound Design Percussion:** Klangstücke, die mit digitalen Effekten erzeugt wurden, wie mit Filtern, Panorama und Verzerrungen, um Klänge zu erzeugen, die es so nicht in natura gibt.

**Woods and Shakers:** Ein Vielzahl von Tamburinen, Holzblöcken, Rasseln und ähnliches.

**Zendrum Programs:** Kopien von Instrumenten aus den SD2 Kollektionen, aber speziell angepasst, um mit einer Zendrum gespielt zu werden.

### **Tabellen der Instrumente**

Die Tabellen der SD2 Instrumente sind, wie oben beschrieben, in 6 Gruppen aufgeteilt. Die Tabelle enthält den Namen, die tiefste spielbare Note, die Anzahl der spielbaren Noten und eine Beschreibung der Instrumente. Ein Stern (\*) vor der Anzahl der spielbaren Noten bedeutet, dass die schwarzen Tasten ebenfalls gespielt werden können.

## QUANTUM LEAP STORMDRUM 2 VIRTUELLES INSTRUMENT

Die einzelnen Noten innerhalb eines Instrumentes sind hier nicht benannt oder beschrieben, aber prinzipiell gilt, da die Noten von tief nach hoch verlaufen, dass die Klänge des realen Instrumentes von innen nach außen laufen, gefolgt von speziellen Effekten.

Generell werden nur die weißen Tasten, wenn es 52 oder weniger spielbare Noten in einem Instrument gibt, genutzt, aber es gibt Ausnahmen von dieser Regel. Die schwarzen Tasten werden nur dann genutzt, wenn es nicht genügend weiße Tasten gibt, bis hin zum Maximum von 88 Tasten auf einem Flügel. Hören Sie sich die Klänge an und entscheiden Sie selbst, welches für Sie am besten funktioniert.

Meistens ist C1 (MIDI Note 36, zwei Oktaven unterhalb des mittleren Cs) die erste und tiefste spielbare Note in einem SD2 Instrument.

Wenn das Paragrafenzeichen (§) in der Beschreibung zu sehen ist, sind Samples dieses Instrument auch in den Zendrums zu finden. Die sechste Tabelle unten enthält alle Zendrum Instrumente.

DRUMKITS AND RELATED			
Black Kit Basic MOR	A#0	*25	Das Kit, mit dem Metallica das "Black" Album aufnahm. Eine vereinfachte Version eines der Kits von QL Ministry of Rock.
Black Toms Power 6	F1	6	6 Black Action Toms aus den Ministry of Rock Aufnahmen (aber nicht in MOR).
Black Toms Soundstage 6	F1	*11	6 Black Toms aus den Ministry of Rock Aufnahmen im EW Studio 1 (aber nicht in MOR).
Ludwig Toms Soundstage 3	F1	*6	3 Ludwig Toms aus den Ministry of Rock Aufnahmen im EW Studio 1 (aber nicht in MOR).
Octapulus Mallet Toms 9	F1	9	9 Octapulus Mallet Toms aus den Ministry of Rock Aufnahmen im EW Studio 1 (aber nicht in MOR).
Octapulus Rod Toms 9	F1	*16	9 Octapulus Rod Toms aus den Ministry of Rock Aufnahmen im EW Studio 1 (aber nicht in MOR). Einzelschläge (weiße Tasten) und Doppelschläge (schwarze Tasten).
Octapulus Stick Toms 9	F1	*16	9 Octapulus Stick Toms aus den Ministry of Rock Aufnahmen im EW Studio 1 (aber nicht in MOR). Einzelschläge (weiße Tasten) und Doppelschläge (schwarze Tasten).
Octapulus Toms Monster 9	F1	9	9 Octapulus Action Toms aus den Ministry of Rock Aufnahmen im EW Studio 1 (aber nicht in MOR).
Octapulus Toms Power 9	F1	9	9 weitere Octapulus Action Toms aus den Ministry of Rock Aufnahmen im EW Studio 1 (aber nicht in MOR).
Octapulus Toms Soundstage 9	F1	*16	9 Octapulus Toms aus den Ministry of Rock Aufnahmen im EW Studio 1 (aber nicht in MOR). Einzelschläge (weiße Tasten) und Doppelschläge (schwarze Tasten).
Orchestral Cymbal Rolls	C1	*30	Verschiedene Orchesterbeckenwirbel



## QUANTUM LEAP STORMDRUM 2 VIRTUELLES INSTRUMENT

Orchestral Marching Kit	C1	30	Ein Marschkit aus dem Orchesteraufnahmerraum §
The Beast SR	C1	*44	Das größte Tom der Welt, extra von Remo für dieses Projekt produziert. Mit Trommelstöcken gespielt. Kurzes ausklingen. 11 Noten (C bis A#) mit 4 Variationen über 4 Oktaven.
The Beast	C1	*44	Das größte Tom der Welt, extra von Remo für dieses Projekt produziert. Mit Trommelstöcken gespielt. 11 Noten (C bis A#) mit 4 Variationen über 4 Oktaven. §

### ETHNIC DRUMS

African Bowl drums	C1	9	3 afrikanische Kesseltrommeln aus Holz mit Ziegenfell bespannt. 18, 24, und 36 Zoll.
Brushed Drums	C1	16	Das größte Tom der Welt, extra von Remo für dieses Projekt produziert und viele andere Trommeln, alle mit einem Besen gespielt. §
Chinese Kettle Drums	C0	28	7 chinesische Kesseltrommeln aus Holz mit Ziegenfell bespannt. 4 Klänge von jedem der 7 Trommeln, ausgelegt auf 7 Oktaven.
Custom Bongos	C0	*46	Custom Bongo Set. In zwei Gruppen (25 + 21) die gleiche Artikulationen wiederholen. Achtung: In jeder Gruppe ist die unterste Oktave ohne schwarze Tasten, darüber dann mit.
Custom Congas	C0	49	Custom Conga Set. Tiefste Note (C0-B3) ganz links; der Rest (C4-B6) ganz rechts.
Darabuka with Metals	C1	34	Mittlere Größe von ägyptischen Darabukas aus Metall mit Rasseln. Mit einem nachklingenden "doum" (tief gestimmt) und "tek" (höher) Klängen. Schläge und Besen. §
Dholak	C1	38	2-seitige Trommeln von Nordindien, werden auch in der karibischen "chutney" Musik gespielt. Schläge und Besen. §
Dynasty O Daiko	C1	6	Riesige Taikos mit Raumanteil.
Earthquake Ensemble	C1	28	11-Mann Perkussionsgruppe.
Giant Ambient Dumbek	C1	12	Große Goblet Trommeln, werden oft im Balkan in Europe und im Mittleren Osten gespielt.
Indonesian Bongos	C1	18	Kleine indonesische Trommeln. Schläge und Wirbel. §
Malaysian Djembe	C1	43	Mittelgroße malaysische Djembe. Tiefsten Noten (C1-C4) sind Schläge; der Rest (D4-C7) sind Besen. §
Moroccan Darubaka	C1	20	Marokkanische Darubaka. §
Nagado Fortissimo	C1	4	Größtes Taiko, mit Raumanteil.
Nepalese Two-Headed Drum	C1	10	Kleine nepalesische 2-seitige Trommeln. Schläge und Wirbel. §
O Daiko Set SR	C1	11	2 große Taikos. Kurzes ausklingen. Erstes Taiko ist C1-A1. Zweites Taiko ist C2-G2.

## QUANTUM LEAP STORMDRUM 2 VIRTUELLES INSTRUMENT

O Daiko Set	C1	11	2 große Taikos.. Erstes Taiko ist C1-A1. Zweites Taiko ist C2-G2.
Roman War Drum	C1	7	Antike römische Kesseltrommeln.
Table Hits	C1	2	Table strikes.
Timbales	C1	7	Pauken Set. Die erste ist C1-E1; die zweite ist C2-F2.
Tong Zi Set	C1	12	3 Tong Zi Trommeln, gespielt mit Stöcken. §
Udu	C1	20	Fantastische große Udu, eine westafrikanische Trommel, die wie ein Wasserkrug mit einem Loch an der Seite aussieht. §

### ETHNIC Metals

11 Bowl Gongs	C1	20	11 Klangschalen geschlagen und gestrichen. 5-15 Zoll.
Action Melody rev	A-1	*17	Staccato tiefes Klavier, rückwärts abgepielt.
Action Melody	A-1	*17	Staccato tiefes Klavier.
Aluminaphone	C0	47	Verschiedene Größen von Metallrohrinstrumenten. Größeneffekte.
Bowed Bowl Timp	C1	6	Kessel eine Pauke gestrichen. Sehr langer Ausklang.
Bowed Cymbal	C1	18	Gestrichene Becken.
Bowed Superball Gongs	C0	46	Gongs mit Superbällen gerieben.
Brake Drums	C1	13	3 Brake Trommeln.
Cajun Triangle	C1	2	Große Cajun Triangel.
Chinese Cymbal	C1	12	Kleines chinesisches Becken.
Finger Cymbal 1	C1	39	Kleine Fingerbecken.
Finger Cymbal 2	C1	25	Kleine Fingerbecken.
Finger Cymbal 3	C1	12	Kleine Fingerbecken.
Finger Cymbal 4	C1	4	Kleine Fingerbecken.
Giant Buddha Bell	C1	5	Große 4-Zoll Klangschale, geschlagen und gestrichen.
Gongs 7inch to 22inch	C0	50	Verschiedene kleine Gongs, verschiedene Techniken. Alle wurden im EW Studio 1 gespielt.
Gongs 24inch to 35inch	C0	49	Verschiedene große Gongs, verschiedene Techniken. Alle wurden im EW Studio 1 gespielt.
Hang Drum	C1	35	Eine Art Metalltrommeln freundlicherweise zur Verfügung gestellt von Troels Follman. In zwei Gruppen: C1-D3 und C4-G6. §
Indian Hi Bells	C1	26	Ich habe diese fantastischen indianischen Kuhglocken auf Big Island von Hawaii gefunden.
Indian Low Bells	C1	33	Ich habe diese fantastischen indianischen Kuhglocken auf Big Island von Hawaii gefunden.
Large Riq	C1	26	Großes Tamburin aus dem Mittleren Osten.
Mallet Waterphone	C1	*23	Waterphone-Stäbe einzeln mit einem Metallhammer gespielt.
Metal Bridge	C1	*58	80 ft. Metallbrücke, mit einem Metallhammer gespielt.
Metal Objects	C1	29	Verschiedene Metallobjekte.

## QUANTUM LEAP STORMDRUM 2 VIRTUELLES INSTRUMENT

Opera Gong	C1	5	Gong der chinesischen Oper
Persian Castanets	C1	38	Große persische Kastagnetten.
Prepared FX	C0	*81	Konzertflügel "präpariertes Klavier" Effekte.
Spring Drum	C1	31	2 Federtrommeln auch Gewittertrommel genannt.
Tibetan Prayer Circle	C0	44	Nick Phoenix sammelte über die letzten 5 Jahre zahlreiche tibetanische Glocken und nahm sie auf dem Tisch stehend auf. §
Waterphone	C0	*64	Waterphone Effekte. Das Waterphone ist ein Metallkanister mit Wasser und vielen außen angebrachten Metallstäben Die Stäbe werden gestrichen.
Whale Drum	C1	27	Großer Kraftstofftank aus Metall, modifiziert, um verschiedene Klänge zu erzeugen. §

### Sound Design Percussion

120 bpm glitched drone	C1	*44	Glitched Synth Effekte mit 120 bpm
120 bpm glitched drums	C1	*53	Glitched Trommel Effekte mit 120 bpm
125 bpm glitched drone	C1	*44	Glitched Synth Effekte mit 125 bpm
125 bpm glitched drums	C1	*53	Glitched Trommel Effekte mit 125 bpm
130 bpm glitched drone	C0	*63	Glitched Synth Effekte mit 130 bpm
130 bpm glitched drums	C1	*54	Glitched Trommel Effekte mit 130 bpm
135 bpm glitched drone	C1	*44	Glitched Synth Effekte mit 135 bpm
135 bpm glitched drums	C1	*53	Glitched Trommel Effekte mit 135 bpm
140 bpm glitched drone	C1	*66	Glitched Synth Effekte mit 140 bpm
140 bpm glitched drums	C1	*59	Glitched Trommel Effekte mit 140 bpm
150 bpm glitched drone	C1	*44	Glitched Synth Effekte mit 150 bpm
150 bpm glitched drums	C1	*53	Glitched Trommel Effekte mit 150 bpm
160 bpm glitched drone	C1	*44	Glitched Synth Effekte mit 160 bpm
160 bpm glitched drums	C1	*53	Glitched Trommel Effekte mit 160 bpm
Ambient Contortion	C0	*60	Klangdesign-Perkussionen.
Ambient Largeness	C0	*85	Klangdesign-Perkussionen. Großer Raumanteil.
Deja Vu	C0	*85	Rückwärts gespielte Klangdesign-Perkussionen.
Distorbia	C0	*85	Verzerrte Klangdesign-Perkussionen.
Fuzzbox	C0	*84	Verzerrte analoge Trommeln.
Godzilla Hits SR	C1	44	Gewaltige Schläge. Kurzes ausklingen..
Godzilla Hits	C1	44	Gewaltige Schläge. Volles ausklingen. §
Neural Exposure	A-1	*88	Klangdesign-Perkussionen.
Old Skool Neve	A-1	*88	Old Skool analoge Drummachine aufgenommen mit einer Neve-Konsole.
Panic Attack	C0	*83	Rückwärts gespielte Klangdesign-Perkussionen.
Psycho FX	C1	24	Psycho scratching (C3-A4) und moving (C1-F2) Effekte
Radiostatic Anamoly	C0	*85	Klangdesign-Perkussionen.
Rumpfs	C1	*15	Anschwellende Schläge..
Stutter Maker high	C0	*78	Kurze Glitches für stotternde Konstruktionen. Hoch gestimmt.
Stutter Maker low	C0	*78	Kurze Glitches für stotternde Konstruktionen. Tief gestimmt.

## QUANTUM LEAP STORMDRUM 2 VIRTUELLES INSTRUMENT

Stutter Maker reg	C0	*78	Kurze Glitches für stotternde Konstruktionen. Normal gestimmt.
Swoosh Maker high	C0	*79	Crescendos. Hoch gestimmt.
Swoosh Maker low	C0	*79	Crescendos. Tief gestimmt.
Swoosh Maker reg	C0	*79	Crescendos. Normal gestimmt.

### Woods and Shakers

12 ft Log Drums	C1	11	Gigantische Log-Trommeln.
Aboriginal Percussion	C1	8	Aboriginal Shaker, Knochen usw.
Anklungs	C0	11	Verschiedene Anklungs, Instrumente aus Bambus, die einen schnell sich wiederholenden gestimmten Klang von sich geben, wenn sie geschüttelt werden. Das Original stammt aus Indonesien. 4 Gruppen, beginnend mit C0, F3, C5, G#5. §
Bamboo Sticks	C1	9	Bambusstöcke.
Chinese Noisemaker	C1	28	Verrückte chinesische Instrumente.
Chinese Opera Blocks	C1	12	Block Sets aus der chinesischen Oper.
Clacks	C1	15	Verschiedene Holzschläge mit Raumanteil.
Danmo	C1	23	Vietnamesisches hölzernes Schlaginstrument. Schläge und Reiben. §
Devil Chasers	C1	14	Hohle hölzerne Stöcker mit Grooves. §
Tambourines	C1	12	Verschiedene Tamborine. Schläge und Schütteln.
Ticki-Ticki	C1	16	Hoch gestimmte hölzerne Klick und Tick-Klänge für schnelle Rhythmen. §
Tongue Drum	C1	*25	Große hölzerne Kiste mit eingeschnittenen hölzernen Zungen, mit einem Gummihammer gespielt.
Vietnamese Shakers n Rattles	C1	18	Verschiedene Shaker und Rasseln aus Vietnam.

Weitere Informationen über die Zendrums finden Sie auf der Webseite [www.zendrum.com](http://www.zendrum.com). Die Instrumente in dieser Kollektion sind Kopien von Instrumenten aus den anderen SD2 Kollektionen, aber speziell für die Zendrum-Besitzer programmiert. Konfigurieren Sie Ihre Zendrum so, dass Sie nur weiße Tasten beginnend mit C1 (MIDI Note 36) berücksichtigt. (Es besteht keine Unternehmenszugehörigkeiten zwischen EastWest und Zendrum.)

Wenn Sie keine Zendrum besitzen, so besteht kein Grund für Sie, diese Instrumente zu nutzen.

Instrumente mit einem „m“ im Namen nutzen eine „mute group“, das heißt, dass der Start von einigen Noten andere bereits spielenden Noten beendet. Das typische Beispiel dafür ist die HiHat, wo der Klang einer geschlossenen HiHat den Klang einer offenen HiHat beendet, da es sonst nicht mehr realistisch klingen würde. Um diesen Effekt zu hören, laden Sie das „Brushed Drums ZEN m“ Instrument. Spielen und halten Sie die Note F1, um einen lang klingenden Trommelschlag zu hören. Dann spielen und halten Sie wieder die Note F1, um direkt da-

## QUANTUM LEAP STORMDRUM 2 VIRTUELLES INSTRUMENT

nach die Note B1 kurz zu spielen. Die zweite Taste stoppt den ersten Klang, selbst wenn die Taste noch gedrückt ist. Im Gegensatz dazu spielt im „Brushed Drums ZEN“ (ohne „m“ am Ende) die Note F1 weiter, auch wenn B1 gespielt wurde.

<b>ZENDRUM PROGRAMS</b>			
Anklungs ZEN m	C1	24	Verschiedene Anklungs.
Brushed Drums ZEN m	C1	16	Das größte Tom der Welt, extra von Remo für dieses Projekt produziert und viele andere Trommeln, alle mit einem Besen gespielt.
Brushed Drums ZEN	C1	16	Das größte Tom der Welt, extra von Remo für dieses Projekt produziert und viele andere Trommeln, alle mit einem Besen gespielt.
Danmo ZEN m	C1	23	Vietnamesisches hölzernes Schlaginstrument. Schläge und Reiben.
Darabuka with Metals ZEN m	C1	34	Mittlere Größe von ägyptischen Darabukas aus Metall mit Rasseln. Schläge und Besen.
Darabuka with Metals ZEN	C1	34	Mittlere Größe von ägyptischen Darabukas aus Metall mit Rasseln. Schläge und Besen.
Devil Chasers ZEN	C1	14	Hohle hölzerne Stöcker mit Grooves.
Dholak ZEN	C1	37	2-seitige Trommeln von Nordindien. Schläge und Besen Keine Klänge auf F2.
Earthquake Ensemble ZEN	C1	22	11-Mann Perkussionsgruppe.
Godzilla Hits ZEN	C1		Gewaltige Schläge. Volles ausklingen.
Hang Drum ZEN	C1	28	Eine Art Metalltrommeln freundlicherweise zur Verfügung gestellt von Troels Follman. Plus D#5, E5, G#5, A5, B5 (33 Noten insgesamt).
Indonesian Bongos ZEN m	C1	18	Kleine indonesische Trommeln. Schläge und Wirbel.
Malaysian Djembe ZEN	C1	43	Mittelgroße malaysische Djembe.
Moroccan Darubaka ZEN	C1	20	Marokkanische Darubaka.
Nepalese 2hd Drum ZEN m	C1	10	Kleine nepalesische 2-seitige Trommeln. Schläge und Wirbel.
Orchestral Marching ZEN	C1	30	Ein Marschkit aus dem Orchesteraufnahmerraum
Taikos ZEN	C1	11	Große Taikos. Keinen Klang auf B1
The Beast ZEN	C1	26	Das größte Tom der Welt, extra von Remo für dieses Projekt produziert. Mit Trommelstöcken gespielt. Keinen Klang auf B3.
Tibetan Prayer Circle ZEN	C1	26	Nick Phoenix sammelte über die letzten 5 Jahre zahlreiche tibetanische Glocken und nahm sie auf dem Tisch stehend auf. Plus C0, E0, F0, G0, A5, B5, C6, D6 (34 Noten insgesamt)
Ticki-Ticki ZEN	C1	16	Hoch gestimmte hölzerne Klick und Tick-Klänge für schnelle Rhythmen.
Tong Zi Set ZEN	C1	12	3 Tong Zi Trommeln, gespielt mit Stöcken.
Tongue Drum ZEN	C1	25	Große hölzerne Kiste mit eingeschnittenen hölzernen Zungen, mit einem Gummihammer gespielt.
Udu ZEN	C1	20	Fantastische große Udu.
Whale Drum ZEN	C1	25	Großer Kraftstofftank aus Metall, modifiziert, um verschiedene Klänge zu erzeugen. Keine Klänge auf F3 und G3.

## Abkürzungen in den Instrumentennamen

Die Namen der Instrumente sind oft gekürzt, um in die Liste der Browseransicht zu passen. Die folgende Tabelle listet die Abkürzungen auf, um ihre Bedeutungen zu erklären.

### Abkürzungen in den Artikulationsnamen

Abkürzung	Bedeutung
bpm	Beats per Minute
m	„mute group“, lesen Sie die Beschreibung dazu weiter oben bei den Zendrums nach
MOR	Von den Ministry of Rock kopiert
SR	Short Release

## Die MIDI-Dateien

Stormdrum 2 kommt mit über 100 MIDI-Dateien, in denen komplette Sets mit den SD2 Instrumenten enthalten sind. Sie können diese MIDI-Dateien in Ihren Sequenzer laden und haben fertige Schlagzeug- und Perkussionspuren, die Sie einmalig oder als Loop einsetzen können. Sie können sie auch als Ausgangspunkt für Ihre eigenen Projekte nehmen.

Zu jeder dieser MIDI-Dateien gehört ein EastWest-Multi-Instrument (mit der Dateierweiterung .ewi), das Sie in die PLAY Engine laden müssen und das genau auf die entsprechende MIDI-Datei abgestimmt ist. Wenn Sie es so machen, hören Sie exakt dieselben Instrumente und Artikulationen, wie der Designer es hörte. Die zusammengehörenden MIDI und Instrumenten-Dateien haben denselben Namen mit den Dateierweiterungen .ewi und .mid.

Mit dabei ist eine kleine Audiodatei im MP3-Format, in der ein kleiner Teil des Musikstückes zu hören ist, ohne dass Sie erst alles im Sequenzer laden müssen.

Einige der Stücke sind recht komplex mit ihren Multi-Instrumenten-Dateien und können recht viel Rechnerleistung und Hauptspeicher benötigen, empfohlen wird daher zum Beispiel ein Intel MAC mit einem 2,5GHz Prozessor und bis zu 4GB Hauptspeicher.

### Die MIDI-Dateien und die dazugehörenden Dateien finden

Die MIDI-Dateien werden auf einer der Stormdrum 2 DVDs ausgeliefert und werden automatisch mit auf die Festplatte kopiert. Nach der Installation finden Sie sie im SD2-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Das Verzeichnis heißt „SD2 Midi Performances“.

Die dazugehörenden EastWest Instrumente für diese MIDI-Dateien werden mit den anderen .ewi-Dateien während der Installation in ein Verzeichnis mit dem Namen „Midi Perf Multis“ kopiert.

Die MP3-Dateien sind im Verzeichnis „SD2 Audition“ zu finden und müssen manuell von der DVD kopiert werden.

### **Die MIDI-Dateien benutzen**

Legen Sie in Ihrem Sequenzer 16 MIDI-Tracks an und die Spuren müssen dann alle mit dieselbe Instanz der PLAY Engine verbunden werden. Geben Sie jeder MIDI-Spur einen eigenen MIDI-Kanal von 1 bis 16. Laden Sie dann die MIDI-Datei in Ihren Sequenzer, so dass die verschiedenen Spuren in die 16 angelegten Spuren kopiert werden. Jeder MIDI-Kanal in eine eigene Spur.

Laden Sie in die Instanz der PLAY Engine die dazugehörige .ewi-Instrumenten-datei. Sie sehen die Namen der Instrumente in der Browseransicht innerhalb eines Unterverzeichnisses von QL Stormdrum 2, das Sie wiederum in der Favoritenliste finden. (Da die .ewi-Dateien mehr als ein Instrument beinhalten können, nennt man sie auch „Multi-Instrument“ oder kurz „Multis“.

Die Dateien haben die Geschwindigkeit (in bpm) in Ihrem Namen (z.B. 130) und es ist auch vorgesehen, sie mit dieser Geschwindigkeit abzuspielen. Das ist keine Vorschrift, aber immer ein guter Startpunkt, um zu hören was der Designer sich dabei dachte.

Diese Dateien sollen Sie auch dazu inspirieren Ihre eigenen Loops zu schreiben oder sie so zu nutzen, wie sie sind. Denken Sie daran, dass die Lizenzbestimmungen von Stormdrum 2 es verbieten, diese Dateien, ohne weitere Musik dazu, in einer Musikbibliothek zu nutzen. Sehen Sie in den Lizenzbestimmungen am Ende dieses Handbuches nach.

## 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](mailto: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](mailto:licensing@eastwestsounds.com).

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

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