



PLAY

**The Dark Side
Virtuelles Instrument**

Benutzerhandbuch

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

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

PLAY TM ist ein Warenzeichen von East West Sounds Inc.

© East West Sounds, Inc., 2010. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: Michael Reukauff

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

1-323-957-6969 Telefon

1-323-957-6966 Fax

Für Fragen bezüglich der Lizenzierung des Produktes:

licensing@estwestsounds.com

Für mehr generelle Informationen bezüglich des Produktes:

info@eastwestsounds.com

<http://support.soundsonline.com>



PLAY

1. Willkommen

- 4 Produzent: Doug Rogers
- 5 Produzent: David Fridmann
- 7 Danksagung
- 8 Wie man dieses und andere Handbücher benutzt
 - 8 Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen
 - 8 Das Hauptnavigationssdokument
- 9 Online Dokumentation und andere Hilfsquellen

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

Willkommen

Produzent: Doug Rogers

Doug Rogers hat in der Musikbranche mehr als 30 Jahre Erfahrung und ist der Empfänger von vielen Auszeichnungen inklusive dem „Toningenieur des Jahres“. Im Jahre 2005 nannte „The Art of Digital Music“ ihn einen der „56 Visionary Artists & Insiders“ im gleichnamigen Buch.

In den späten 80zigern gründete er EastWest, den von der Kritik am meisten gefeierten Klangentwickler der Welt und Empfänger von über 60 internationalen Auszeichnungen. Sein kompromissloser Anspruch an die Qualität und innovative Ideen erlaubten es, dass EastWest seit 20 Jahren an der Spitze der Soundware-Industrie steht.



Er veröffentlichte 1988 seine allererste kommerzielle Schlagzeug-Sample-CD. Danach folgte die mehrfach ausgezeichnete „Bob Clearmountain Drums“-Sample-Kollektion. In den folgenden Jahren definierte er die Soundware-Industrie quasi neu. EastWest brachte in den frühen 90ern Loop-Sample-Bibliotheken auf den Markt, kurz darauf folgten die ersten Midi-Loops (Dance/Industrial). Er gab die erste Sample-Bibliothek heraus, die mehrfache Dynamiken enthielt, gefolgt von der ersten Sample-Bibliothek, die direkt von der Festplatte abgespielt wurde, eine Innovation, die zu der heute vorhandenen detaillierten Kollektion führte.

Seine jüngsten Produktionen sind:

- Hollywood Strings (zusammen mit Nick Phoenix und Thomas Bergersen produziert), Toningenieur Shawn Murphy (Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels, Star Wars: Episode II: Angriff der Klonkrieger, Star Wars: Episode III: Die Rache der Sith, Star Wars: A Musical Journey, Jurassic Park, Vergessene Welt: Jurassic Park und andere)
- Symphonic Orchestra (ausgezeichnet vom Keyboard Magazin „Key Buy Award“, EQ Magazine „Exceptional Quality Award“, Computer Music Magazine „Performance Award“ und von G.A.N.G. [Game Audio Network Guild] „Best Sound Library Award“)
- Symphonic Choirs (ausgezeichnet vom Electronic Musician „2006 Editor's Choice Award“, G.A.N.G. „Best Sound Library Award“ und vom Keyboard Magazine „Key Buy Award“).

Zu seinen weiteren Produktionen gehören EastWest/Quantum Leap Pianos, die detailliertesten virtuellen Klaviere, die jemals produziert wurden, Fab Four, inspiriert durch den Klang der Beatles und M.I.P.A. Gewinner, als „das innovativste virtuelle Instrument“ durch 100 internationalen Musikmagazine ausgezeichnet und jetzt The Dark Side.

Produzent: David Fridmann

David Fridmann ist ein amerikanischer Plattenproduzent und Musiker. Er erzeugt oft einen besonderen weiten offenen Klang in die Alben, die er produziert. Seit 1990 koproduzierte er alles von Mercury Rev und Flaming Lips (mit Ausnahme von Transmissions from the Satellite Heart von The Lips). Andere Bands mit denen er gearbeitet hat: Weezer, Saxon Shore, Ammonia, Ed Harcourt, Sparklehorse, Café Tacuba, Elf Power, Mogwai, Thursday, The Delgados, Low, Phantom Planet, Gemma Hayes, Goldrush, Tapes 'n Tapes, Hopewell, Black Moth Super Rainbow, Number Girl, Zazen Boys, Sleater-Kinney, Clap Your Hands Say Yeah, MGMT, OK Go, and Tame Impala.

Als Musiker war David der Bassist und ein Gründungsmitglied von Mercury Rev. Er gab seine Rolle als Mitglied der Touring-Band 1993 auf, um sich darauf zu konzentrieren andere Künstler zu produzieren. Er mischt, produziert und betreut seine Projekte selbst. 2001 wurde Dave in die Liste der 100 MOJO Sonic Visionaries ausgenommen und dort als „the Phil Spector of the Alt-Rock era“ beschrieben. 2007 erhielt er den Grammy bei der 49. Grammy Verleihung für The Flaming Lips At War With The Mystics (bestes aufgenommene Album, nicht klassisch). 2010 wurden drei von Fridmann produzierte Alben in die Rolling Stone 100 Best Albums of the Decade aufgenommen: MGMT's Oracular Spectacular, The Flaming Lips' Yoshimi Battles The Pink Robots, and Sleater-Kinney's The Woods.

Viele Alben, an denen David gearbeitet hat, bekamen Verkaufsauszeichnungen: MGMT's Oracular Spectacular (Platin in Großbritannien, Gold in den USA, Kanada und Australien), The Flaming Lips's Yoshimi Battles The Pink Robots (Gold in den

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

USA und Großbritannien), The Flaming Lips' Soft Bulletin (Gold in Großbritannien), Mercury Rev's Deserter's Songs (Gold in Großbritannien), Jane's Addiction's Kettle Whistle (Gold in den USA), Weezer's Pinkerton (Gold in den USA) and The Flaming Lips' At War With The Mystics (Silber in Großbritannien). Und außerdem wurden drei MGMT Singles (Time To Pretend, Kids und Electric Feel) mit Gold in den USA ausgezeichnet.

Danksagung

Produzenten

Doug Rogers und David Fridmann

Produktionsunterstützung

Rhys Moody

Bearbeitung und Programmierung

Justin Harris und Michael DiMattia

Art Direction

Steven Gilmore, Doug Rogers, Shaun Elwood, Julian Ringel

Software

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

Handbuch

John Philpit

Übersetzung

Michael Reukauff

Wie man dieses und andere Handbücher benutzt

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

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

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

Die Adobe Acrobat Besonderheiten nutzen

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

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

Das Hauptnavigationssdokument

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

Wenn Sie zum Beispiel gerade irgendetwas in dieser Dokumentation für Quantum Leap Goliath 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. The Dark Side, ein Überblick

- 11 Das Konzept von The Dark Side
- 12 Was ist dabei
- 13 Hardware-Voraussetzungen

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

The Dark Side, ein Überblick

Das Konzept von The Dark Side

Anmerkungen vom Produzenten Doug Rogers:

Diese Sammlung von Instrumenten nahm seinen Anfang, als ich eine junge Alternativ-Gruppe beriet, die mir einige Demos zugesendet hatten. Für meine Ohren klangen die Stücke nicht richtig für den beabsichtigten Markt, also erzählte ich ihnen, dass Sie härter klingen müssen. Und sie antworteten: „Und? Was sollen wir machen?“.

Da sie eine Vielzahl von virtuellen Instrumenten einsetzten, sah ich mich um und fand nichts, selbst in unserer eigenen umfangreichen Sammlung war nichts zu finden. Auf der Stelle entschied ich mich, das zu meinem nächsten Projekt, nach Hollywood Strings, zu machen, was einer kompletten Kehrtwendung gleichkam.

Viele Klang-Produzenten würden ihren Namen nicht für ein Produkt hergeben, das verzerrte Klänge enthält. Nach der makellosen Klarheit der Hollywood Strings und unseren früheren Sammlungen, dachte ich, dass ich die künstlerische Freiheit habe, das zu tun. Und, um ganz ehrlich zu sein, es hat viel Spaß gemacht!

Meine erste Wahl als Produktionspartner für The Dark Side war David Fridmann. Ich hatte seine unkonventionelle (und erfolgreiche) Arbeit seit vielen Jahren bewundert und fragte ihn, ob er bei der Produktion dieser Kollektion mit einsteigen möchte. Sein Stil, wie er aufnimmt und mischt, war genau das, was ich suchte, um The Dark Side zu produzieren

Bereiten Sie Ihre Ohren auf einen Angriff vor!

Viele dieser Instrumente sind absichtlich – und in geschickter Weise – durch die Mangel gedreht, verzerrt und bis zur Unkenntlichkeit verändert worden. Einige Instrumente wurden durch 5 oder 6 Effekte geschickt, darunter auch viele einzigartige Röhrengeräte, sowohl von David, als auch von mir.

Natürlich kann jeder etwas verzerren, aber es ist nicht leicht, das mit Klasse hinzubekommen. Mit den heutigen Brick-Wall-Limitern, mit denen man Stücke so laut wie möglich hinbekommt, kann Verzerrung der einzige Trick sein, der übrig bleibt, um ein Instrument aus dem Stück hervorzuheben und die Aufmerksamkeit des Zuhörers zu bekommen: ein Produktionswerkzeug, das Nine Inch Nails, Radiohead und viel andere bereits erfolgreich eingesetzt haben.

In einigen Fällen benutzten wir die MIDI-Anschlagstärke, um die Wiedergabe von verschiedenen Klängen innerhalb verschiedener Anschlagstärkebereichen zu erreichen. Anstatt zum Beispiel das höherer Anschlagstärken bei einem Schlagzeug lautere Versionen desselben Klanges abrufen, verändert sich der Klangcharakter komplett: Sie bekommen einen anderen Klangcharakter, je nachdem wie hart Sie

die Taste spielen. Das ist sehr effektiv und führt zu ungewöhnlichen (und interessanten) Ergebnissen.

Wir haben auch das Modulationsrad verwendet, um von einem Klang zum anderen überzublenden.

Unser Ziel war es, etwas Einzigartiges zu schaffen, das für alles funktioniert, natürlich auch für Alternative, Pop, Rock und ganz klar für Film, Fernsehen und in der Musik für Spiele. (Es ist auch eine große Auswahl von seltsamen atmosphärischen Klängen enthalten.)

Als wir begannen, waren wir ein Elefant im Porzellanladen: Große klanglichen Zerstörungen war der Name des Spieles und wir hatten viel Spaß dabei. Wir sammelten fast 40 Gigabytes für die Instrumente, die alle in instrumentale Gruppen, für den einfachen Zugriff, organisiert sind.

Setzen Sie diese Instrumente ein, wie Sie wollen, aber unsere Absicht war, dass die Anwender die verzerrten und verdrehten Instrumente mit unverzerrten Instrumenten mischen und diese Klänge damit wirklich auffallen ... und die Sinne schocken!

Haben Sie viel Spaß!

Was ist dabei

Die Dark Side Bibliothek, die sie gekauft haben, enthält folgendes:

- Ein komplettes Set Sample-basierender Instrumente, wie es später im Handbuch noch näher beschrieben wird
- Annähernd 39 Gigabytes von 24bit, 88,2 KHz Samples
- Die EastWest PLAY 2 Sample Engine
- Der eindeutige Autorisationskode, welcher die Lizenz darstellt, die sie gekauft haben
- Handbücher im Adobe Acrobat Format für sowohl das EastWest PLAY System als auch das virtuelle Instrument The Dark Side
- Ein Installationsprogramm, um die Bibliothek, die Software und die Dokumentation auf Ihrem Rechner zu installieren
- Ein Autorisationsassistenten, um die Lizenz in die Online-Datenbank einzutragen

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

Hardware-Voraussetzungen

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

Zusätzlich wird annähernd 40GB (Gigabytes) an Plattenplatz für eine vollständige Installation von The Dark Side benötigt.



PLAY

3. The Dark Side Benutzeroberfläche

- 16 Filter-Regler
- 16 ADT Regler
- 17 Round Robin Reset Knopf
- 18 Stereo-Double Regler
- 18 Der Master-Knopf bei den Hallreglern
- 18 Die grafische Darstellung der Hüllkurve
- 19 Die Browser-Ansicht

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

The Dark Side Benutzeroberfläche

Jede Bibliothek zeigt seine eigene Benutzeroberfläche, wenn ein Instrument in der oberen rechten Ecke in der Combobox ausgewählt wurde. Das Bild 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. Die Dark Side spezifische Regler, die weiter unten beschreiben sind, sind auf der nächsten Seite aufgeführt. Wenn ein Regler hier nicht beschrieben ist, dann sehen Sie bitte im PLAY System Handbuch nach.



Hier die Regler, die in diesem Handbuch beschrieben werden (und nicht im PLAY System Handbuch):

- Filter
- Artificial Double Tracking (ADT)
- Round Robin Reset
- Stereo Double
- Die grafische Darstellung der Hüllkurve

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 gedoppelte 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 **Power**-Knopf erlaubt es dem Benutzer den ADT-Effekt sofort auszuschalten und auch mit den jeweiligen Einstellungen jederzeit wieder einzuschalten.

Round Robin Reset Knopf

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



Es gibt ein prinzipielles Problem mit der Round Robin Technologie und einen Weg, um diese Problem zu lösen. Das ist der Round Robin Reset Knopf. Die

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

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

Stereo-Double Regler

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



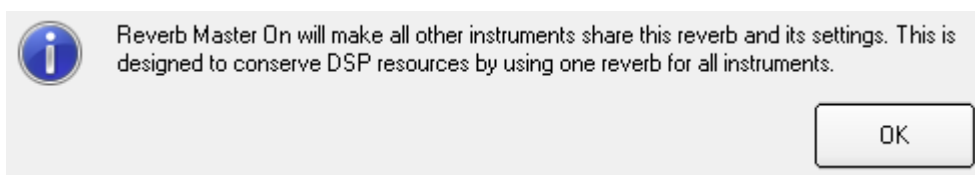
Der Regler lässt den Benutzer bestimmen, wie weit das Signal gespreizt wird und wie weit entfernt die Hörerperspektive der Stereokanäle sein wird. Eine Einstellung von 0% bringt beide Kanäle in der Mitte zusammen (außer wenn der Panoramaknopf eine andere Position vorgibt) und entspricht der Einstellung, 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 L und R Knöpfen neben dem Regler.

Der Master-Knopf bei den Hallreglern

In einigen Bibliotheken, inklusive The Dark Side, haben die Hall-Regler auf der Benutzeroberfläche einen weiteren Knopf, genannt Master. Wenn



er eingeschaltet wird, werden die Audiosignale von allen geöffneten Instrumenten in dieser Instanz von PLAY durch einen einzigen Hall geleitet. Das Einschalten kann Rechenleistung sparen, da nur eine Instanz der Hall-Software läuft (statt für jedes Instrumente eine eigene). Wenn Sie aber den Master einschalten, können Sie nicht verschiedene Halleffekte für verschiedene Instrumente einschalten oder verschiedene Einstellungen bei den Pre-Delay und Amount-Reglern vornehmen. Die Parameter für den Hallraum in dem genannten Instrument, in dem der Master eingeschaltet wurde, sind der Raum und die Werte, die für alle Instrumente in die-



ser Instanz von PLAY angewendet werden.

Beachten Sie bitte: Wenn Sie die Master-Option einschalten, erscheint die obige Nachricht, um Sie an die Konsequenzen dieser Aktion zu erinnern.

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.

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

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



Die Browser-Ansicht

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

Es gibt allerdings einen Unterschied im The Dark Side Browser. Wenn ein Instrument geöffnet wird, erscheint ein Abort-Knopf an einer anderen Stelle, als in den anderen Bibliotheken. Es wird temporär der Add und Replace-Knopf, wie unten zu sehen, ersetzt. Klicken Sie auf den Knopf, um das Laden des Instrumentes abzu-brechen.





PLAY

4. Instrumente, Artikulationen und Keyswitches

- 21 Instrumente mit Effekten
- 26 Überblendungen mit dem Modulationsrad
- 22 Die Tabelle aller Instrumente von The Dark Side
- 26 Überblendungen mit dem Modulationsrad
- 27 Keyswitches
- 31 Beschreibung einiger Instrumente

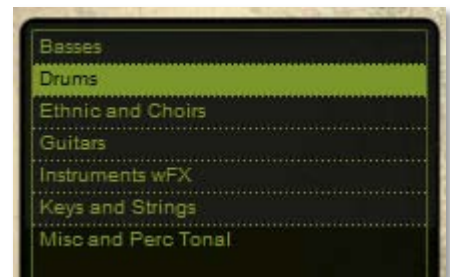
[Klicken Sie hier, um das Hauptnavigationsdokument zu öffnen](#)

Instrumente, Artikulationen und Keyswitches

Die Instrumente in der The Dark Side Bibliothek sind in 9 Kategorien basierend auf dem Typ des physischen Instrumentes, das vor der Verzerrung aufgenommen wurde, unterteilt. Diese Instrumente wurden dann in diese 6 Verzeichnisse gruppiert:

- Bässe (Basses)
- Schlagzeug (Drums)
- Ethnisch und Chor (Ethnic and Choirs)
- Gitarren (Guitars)
- Tasten und Streicher (Keys and Strings)
- Diverses und tonale Perkussion (Miscellaneous and Percussion Tonal)

Diese Instrumententypen beinhalten 6 der 7 Verzeichnisse die im PLAY Browser angezeigt werden. Aus diesen Verzeichnissen können Sie die vielen verschiedenen Instrumente die speziell für The Dark Side erzeugt wurden, laden.



Instrumente mit Effekten

Um das siebte Verzeichnis zu erstellen, „Instruments wFX“ genannt, nahmen die Produzenten eine Auswahl von Instrumenten aus den anderen Verzeichnissen und fügten jedem Patch einen oder mehrere Effekte, die in der Wiedergabeansicht von PLAY zu finden sind, hinzu. Zum Beispiel: Das Instrument mit dem Namen „Guitars on Mars wFX“ fügt dem originalen „Guitars on Mars“-Patch den „Live Cathedral“ Faltungshall und ADT hinzu. Es gibt zwei Gründe dafür, solch ein Verzeichnis hinzuzufügen:

- Das Hinzufügen dieser Effekte erzeugt Klänge, die verschieden genug von der Ausgangsversion sind und es Wert sind, für sich allein stehen zu können
- Die Klänge sind Beispiele dafür, wie Sie Ihre eigenen Variationen von jedem und allen Patches von The Dark Side mit den Reglern in der Wiedergabeansicht erzeugen können. Fühlen Sie sich frei, mit den Reglern zu experimentieren und die Parameter neu einzustellen und/oder mehrere Effekte übereinander zu legen, um neue und einzigartige Klänge, die Sie in Ihre eigenen Kompositionen einfügen können, zu erschaffen. Und wenn Sie auf eine Kombination von Patch und Effekt treffen, die Sie mögen, dann speichern Sie den neuen Klang als ein neues Instrument mit einem neuen Namen (z.B. als neue .ewi Datei) auf Ihrem Rechner ab.

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

Wenn diese „wFX“ Instrumente in der Tabelle unten erscheinen, dann sind in der zweiten Spalte die Effekte aufgeführt. Diese Effekte beinhalten Echo, Artificial Double Tracking (ADT) und jeden der Hallräume (die Name in den Anführungszeichen).

Die Nummer, die dem Namen einer Keyswitch-Datei folgt, ist ein Link. Klicken Sie auf den Link, um direkt zu der Liste der Artikulationen innerhalb dieser Datei zu gelangen.

Weitere Informationen über diese Instrumente finden Sie in den Details unterhalb der Tabelle.

Es gibt zwei Arten wie bei The Dark Side das Modulationsrad (auch als CC1 bekannt, wenn es als MIDI Control Code gemeint ist) eingesetzt werden kann:

- Alle Instrumente in dem „_KS and MOD XFD“-Verzeichnis mit MOD in ihrem Namen, erlauben es, über das Modulationsrad einzustellen, wie viel von einem Instrument der beiden Instrumente per Überblendung zu hören ist. Diese Besonderheit ist genauer bei den verschiedenen überblendfähigen Instrumenten ab Seite 26 beschrieben.
- Bei allen anderen Instrumenten (die ohne MOD im Namen) wirkt das Modulationsrad auf einen 2-fachen Tiefpassfilter. Wenn das Modulationsrad im unteren Bereich ist, sind alle Frequenzen zu hören, da die Filter offen sind. Wenn Sie das Modulationsrad hochziehen (oder CC1 im Sequenzer erhöhen) schließen die Filter und schneiden die höheren Frequenzen an einem immer tiefergehenden Punkt ab. Diese Besonderheit erlaubt es Ihnen, jederzeit Filter Sweeps zu fahren.

Die Tabelle aller Instrumente von The Dark Side

THE DARK SIDE INSTRUMENTS

Basses

Bass Hemorrhage

Destroyer Bass

Distorted Attack Bass

Fuzz Bass

Mean Synth Bass

Nuclear Bass

Perc Bass

Radioactive

Rattly Bass

Slightly Dirty Bass

Slightly Dirty Bass Light

_Keyswitch and Mod Wheel Cross-Fades

Fuzz_Rattly Bass MOD

Hemorrhage_Fuzz Bass MOD

Rattly_Perc Bass MOD

The Dark Side Basses Keyswitch C0–A0

27

Drums

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

Bone Crunch	
Broken Circuit	
Chameleon Big Room (Regular & Distorted)	
Chameleon Dry (Regular & Distorted 1 & Distorted 2)	
Chameleon Morpher	
Chameleon Open Mic (Regular & Distorted)	
Chameleon Roomy (Regular & Distorted)	
Dark Dirt	
Demolition	
Dungeon	
Slamming	
Slap Kit (24 inch & 50 inch & 106 inch)	
Underground	
Verb Kit Dry	
Verb Kit Morpher	
Verb Kit (Verb 1 – 5)	
_ Keyswitch and Mod Wheel Cross-Fades	
Chameleon Keyswitch C0–G#0	27
Slap Kit Keyswitch C0–D0	28
Verb Kit Keyswitch C0–F0	28
Ethnic and Choirs	
2-Bit Choir (Regular & Wide)	
Eleanor Keys	
Electric Medieval	
Ethnic Dulcimer	
Furry Ethnic Orch	
Granular (Regular & Wide)	
Leslie Choir (Regular & Wide)	
Mandamadness	
Old Bombay	
Snake Charmer	
Toxic Choir 1 (Regular & Wide)	
Toxic Choir 2 (Regular & Wide)	
UFO Choir (Regular & Wide)	
Whirly Keys	
Zitherland	
_ Keyswitch and Mod Wheel Cross-Fades	
Eleanor Keys_ Electric Medieval MOD	
Eleanor Keys_ Old Bombay MOD	
Eleanor Keys_ Zitherland MOD	
Furry Orch Guitar_ Electric Medieval MOD	
Granular_ Leslie Choir MOD (Regular & Wide)	
Granular_ Toxic Choir 1 MOD (Regular & Wide)	
Granular_ Toxic Choir 2 MOD (Regular & Wide)	
Granular_ UFO Choir MOD (Regular & Wide)	
Leslie_ Toxic Choir 1 MOD (Regular & Wide)	
Leslie_ Toxic Choir 2 MOD (Regular & Wide)	
Leslie_ UFO Choir MOD (Regular & Wide)	

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

Mandamadness_Ethnic Guitar MOD	
Whirly Keys_Furry Orch Guitar MOD	
The Dark Side Choirs Keyswitch C-1 – F-1 (Regular & Wide)	29
The Dark Side Ethnic Keyswitch C0–A0	28
Guitars	
Backwards Distorted Guitar Dry	
Backwards Distorted Guitar EFX	
Backwards Distorted Guitar wEFX	
Dirt Boy Guitar	
Distorted Lead (Regular & Short)	
Freak Shimmer Combo	
Freak Shimmer Dry	
Freak Shimmer EFX	
Guitar Orchestra	
Guitars on Mars Down	
Guitars on Mars Up	
Guitars on Mars RR	
Insanity	
Organic Guitar	
Relatively Clean Strings	
Tunnel Lead	
Tunnel Lead Clean End	
_Keyswitch and Mod Wheel Cross-Fades	
Freak Shimmer Keyswitch C0–D0	29
The Dark Side Guitar Keyswitch C0–B0	29
Instruments wFX	
Basses wFX	
Bass Hemorrhage wFX	ADT, “EW Chamber 2”
Destroyer Bass wFX	Delay
Fuxx Bass wFX	ADT, “EW Hall LR”
Slightly Dirty Bass wFX	ADT, “Hollywood Scoring ...”
Choirs wFX	
2-Bit Choir wFX	“Choral Hall 1 LR”
Leslie Choir wFX	ADT, Delay
UFO Choir wFX	ADT, Delay
Drums wFX	
Bone Crunch wFX	“Fat Drums LR”
Broken Circuit wFX	Delay
Dark Dirt wFX	“Fat Drums LR”
Slap Kit 24 inch wFX	Delay
Ethnic wFX	
Electric Medieval wFX	Delay, “Hollywood Scoring ...”
Ethnic Guitar wFX	“EW Sinatra Chamber”
Zitherland wFX	“Large Church”
Guitars wFX	
Distorted Lead wFX	“EW Hall RL”
Guitars on Mars wFX	ADT, “Live Cathedral”
Insanity wFX	Delay, “Hollywood Scoring ...”
Tunnel Lead wFX	“EW Chamber 2”

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

Keys wFX	
Bent Funeral Organ wFX	ADT, "Large Church"
Brain Damage wFX	Delay
Broken Jaw Harp wFX	ADT, Delay
Freak Show wFX	"St. Mary LR"
Perc Tonal wFX	
Super Tabla wFX	"HDIR Cathedral 4.0 LR"
Strings wFX	
Chorus Strings wFX	"Carlsbad Caverns 6"
Dist Org String Thing wFX	"Choral Hall 1 LR"
Keys and Strings	
Amadeus Organ	
Bent Funeral Organ	
Brain Damage	
Broken Jaw Harp	
Chaos	
Chorus Strings	
ClockworkO	
ClockworkO PercAttack	
Demonic	
Dist Org String Thing	
Distorgan	
Freak Show	
Fuzzy Keys	
Grand Dist Strings	
LFO Strings	
Morse Code	
Psycho	
Psycho Shimmer Keys	
Underwater Piano Short	
Underwater Piano Sustain	
_Keyswitch and Mod Wheel Cross-Fades	
Amadeus Organ_Brain Damage MOD	
Amadeus Organ_Broken Jaw Harp MOD	
Bent Funeral Organ_Brain Damage MOD	
Bent Funeral Organ_Freak Show MOD	
Broken Jaw Harp_Chaos MOD	
ClockworkO PercAttack_Bent Funeral MOD	
ClockworkO PercAttack_Chaos MOD	
The Dark Side Keys Keyswitch C-1 – D#0	30
The Dark Side Strings Keyswitch C0–D#0	30
Misc and Perc Tonal	
Backwardspell	
Big Broken Ben	
Big Broken Ben Extreme	
Bumblebee 01 Non-Tonal	
Bumblebee 02 Non-Tonal	
Ethereal	
FX Madness 01–13	

Horror 01 Non-Tonal	
Horror 01 Non-Tonal	
OC Notes (“OC” refers to the Omnichord)	
OC Notes Kaoss	
Perc Bells	
Perc Sci-Fi	
Static	
SuperTabla	
_Keyswitch and Mod Wheel Cross-Fades	
OC Chords Arp Keyswitch C0–E0	30
OC Chords Kaoss Keyswitch C0–E0	30
OC Chords Arp Kaoss Keyswitch C0–A0	30
The Dark Side Misc FX Keyswitch C1–B1	30
The Dark Side Perc Tonal Keyswitch C0–F0	31

Überblendungen mit dem Modulationsrad

In den Unterverzeichnissen mit dem Namen „_KS and Mod XFD“ gibt es zwei Arten von Instrumenten. Keyswitches werden weiter unten beschrieben. Die anderen Dateien beinhalten Überblendungen zwischen zwei Artikulationen und benutzen das Modulationsrad, um mehr vom zweiten Klang hinzuzufügen, je weiter man das Modulationsrad aufdreht. Diese Überblendungen haben immer ein „MOD“ am Ende des Namens.

Die zwei beinhalteten Instrumente sind im Namen der Überblendung enthalten. Zum Beispiel die Überblendung mit dem Namen „Eleanor Keys_Electric Medieval MOD.ewi“ lädt die beiden genannten Samples:

- Eleanor Keys
- Electric Medieval

Mit dem Modulationsrad (oder CC1, wenn Sie die Kurve dafür innerhalb eines Sequenzers einzeichnen) können Sie einstellen, wie viel Sie vom zweiten Klang hören wollen. Mit dem Modulationsrad am untersten Ende ist nur der erste Klang (Eleanor Keys) zu hören. Je weiter Sie das Modulationsrad aufdrehen, desto mehr wird vom zweiten Klang (in diesem Fall Electric Medieval) zu hören sein, bis das Modulationsrad voll aufgedreht ist, wo dann beide Artikulationen in voller Lautstärke wiedergegeben werden.

Dieses stufenlose Zusammenmischen der beiden Klänge kann jederzeit erfolgen, auch mitten in einem lang angehaltenen Ton.

Beachten Sie bitte, dass dieser Ansatz etwas anders ist, wie die Überblendungen in den anderen PLAY Bibliotheken, sofern sie dort vorhanden sind. Hier wird die erste Artikulation nicht leiser, wenn das Modulationsrad aufgedreht wird.

Keyswitches

Ein Keyswitch ist ein Instrument, das aus mehreren Instrumenten im Speicher besteht und das auf spezielle Noten, „Keyswitches“ genannt, reagiert, indem es zwischen den verschiedenen geladenen Instrumenten umschaltet. Weitere Informationen finden Sie ab der Seite 31 und auch im PLAY System Handbuch.

The Dark Side beinhaltet mindestens eine Keyswitch-Datei für jede Kategorie der Instrumente (nur im „Instruments wFX“-Verzeichnis gibt es keine). In der Tabelle oben steht die Nummer nach dem Namen für eine Seitennummer (und ist ein anklickbarer Link), dort finden Sie die Auflistung der Instrumente innerhalb der Keyswitch-Datei.

Beachten Sie bitte, dass mehrere Instrumente, die nicht explizit als Keyswitch bezeichnet sind, trotzdem einen Keyswitch enthalten. Auf Seite 31 finden Sie mehr Details dazu, wo dies der Fall ist.

Die folgenden Tabellen zeigen alle Instrumente innerhalb eines Keyswitches und die dazugehörigen Keyswitch-Noten.

Keyswitches der Bässe

Zwei der Bässe – Fuzz Bass und Perc Bass – sind sowohl als gehaltene (Sustain), als auch als kurze Version vorhanden. Diese Varianten sind auch als Keyswitch-Versionen innerhalb der Haupt-Fuzz-Bass und Perc-Bass Instrumente vorhanden.

The Dark Side Basses KS C0–A0

C0	Bass Hemorrhage
C#0	Destroyer Bass
D0	Distorted Attack Bass
D#0	Fuzz Bass Sustain
E0	Fuzz Bass Short
F0	Mean Synth Bass
F#0	Perc Bass Sustain
G0	Perc Bass Short
G#0	Radioactive
A0	Rattly Bass

Keyswitches der Schlagzeuge

Das Schlagzeug-Verzeichnis enthält 3 separate Keyswitches für 3 verschiedene Arten von Schlagzeugen.

Chameleon KS C0–G#0

C0	Dry
C#0	Open Mics
D0	Dry Distorted 1
D#0	Roomy
E0	Big Room

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

F0	Open Mics Distorted
F#0	Dry Distorted 2
G0	Roomy Distorted
G#0	Big Room Distorted



Die Artikulationseinstellungen im Slap-Kit zeigen die einzelnen Schlagzeuge an, anstatt nur die Keyswitches. Benutzen Sie diese Einstellungen, um einzelne

Schlagzeuge auszuschalten oder um die Lautstärke im Vergleich zu den anderen einzustellen. Das Bild hier zeigt, dass die Toms ausgeschaltet sind und die Snares um 3,3 dB leiser im 24-Zoll Schlagzeug eingestellt sind.

Auf Seite 33 finden Sie eine Erklärung der Distanzen im Namen der Instrumente in der folgenden Keyswitch-Datei.

Slap Kit KS C0–D0

C0	24-inch
C#0	50-inch
D0	106-inch

Der Verb Kit-Keyswitch enthält einen Eintrag am Ende der Artikulationen mit dem Namen „Crash Highs“, das nicht die vielen Effekte enthält, die Sie bei den anderen Komponenten hören, deshalb verändert sich der Klang auch nicht, egal welche Keyswitch Note gespielt wird.

Verb Kit KS C0–F0

C0	Dry
C#0	Verb 1
D0	Verb 2
D#0	Verb 3
E0	Big Room
F0	Open Mics Distorted

Keyswitches der ethnischen und Chor-Instrumente

The Dark Side Ethnic KS C0–A0

C0	Eleanor Keys
C#0	Electric Medieval
D0	Ethnic Guitar Sustain
D#0	Ethnic Guitar Short
E0	Funny Orch Guitar
F0	Mandamadness
F#0	Old Bombay
G0	Snake Charmer
G#0	Whirly Keys
A0	Zitherland

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

Beachten Sie bitte, dass die Chöre alle einen sehr großen Bereich von spielbaren Tönen abdecken, sodass die Keyswitch-Noten unterhalb der tiefsten Note auf einer 88-er Tastatur liegen. Sie benötigen daher entweder eine Tastatur, die um eine Oktave verschoben werden kann oder lösen diese Keyswitch-Noten innerhalb Ihres Sequenzers aus. (Wenn man die EastWest Zählweise annimmt, dass das mittlere C den Namen „C3“ hat, dann ist die tiefste Note auf einer 88-Tastatur das A-1.)

The Dark Side Choirs KS C-1 – F-1

C-1	Granular
-----	----------

C#-1	Leslie Choir
------	--------------

D-1	Toxic Choir 1
-----	---------------

D#-1	Toxic Choir 2
------	---------------

E-1	UFO Choir
-----	-----------

F-1	2-Bit Choir
-----	-------------

Keyswitches der Gitarren

The Dark Side Guitars KS C0–B0

C0	Dirt Boy Guitar
----	-----------------

C#0	Distorted Lead
-----	----------------

D0	Freak Shimmer Solo
----	--------------------

D#0	Freak Shimmer
-----	---------------

E0	Freak Full
----	------------

F0	Guitars on Mars
----	-----------------

F#0	Insanity
-----	----------

G0	Organic Guitar
----	----------------

G#0	Relatively Clean String
-----	-------------------------

A0	Synth Guitar wFX
----	------------------

A#0	Tunnel Lead
-----	-------------

B0	Guitar Orchestra
----	------------------

Freak Shimmer KS C0–D0

C0	Freak Shimmer Dry
----	-------------------

C#0	Freak Shimmer EFX
-----	-------------------

D0	Freak Shimmer Combo
----	---------------------

Keyswitches der Tasteninstrumente und der Streicher

Diese Dateien haben Keyswitches die unterhalb der tiefsten Note auf einer 88-er Tastatur liegen. Sie benötigen daher entweder eine Tastatur, die um eine Oktave verschoben werden kann oder lösen diese Keyswitch-Noten innerhalb Ihres Sequenzers aus. (Wenn man die EastWest Zählweise annimmt, dass das mittlere C den Namen „C3“ hat, dann ist die tiefste Note auf einer 88-Tastatur das A-1.)

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

The Dark Side Keys KS C-1 – D#0

C-1	Amadeus Organ
C#-1	Bent Funeral Organ
D-1	Brain Damage
D#-1	Broken Jaw Harp
E-1	Chaos
F-1	ClockworkO Perc Attack
F#-1	ClockworkO
G-1	Demonic
G#-1	Distorgan
A-1	Freak Show
A#-1	Fuzzy Keys
B-1	Morse Code
C0	Psycho Shimmer Keys
C#0	Psycho
D0	Underwater Piano Sustain
D#0	Underwater Piano Short

The Dark Side Strings KS C0–D#0

C0	Chorus Strings
C#0	Dist Org String Thing
D0	Grand Dist Strings
D#0	LFO Strings

Keyswitches der diversen und tonalen Perkussions-Instrumente

Die erste folgende Tabelle bezieht sich auf jeden der 3 „Akkorde“ Keyswitches in diesem Verzeichnis:

- OC Chords Arp Kaoss KS C0-E0
- OC Chords Arp KS C0-E0
- OC Chords Kaoss KS C0-E0

Mit den Keyswitch-Noten stellen Sie hier die Akkorde ein, die von dem jeweiligen Instrument gespielt werden sollen (anstatt die übliche Auswahl von Verzerrungen).

OC Chords (Arp) (Kaoss) KS C0–A0

C0	Major
C#0	Minor
D0	Dominant7
D#0	Major7
E0	Minor7

Die nächste Tabelle im Miscellaneous Instruments-Verzeichnis folgt dem üblichen Muster der Klangauswahl.

The Dark Side Misc FX KS C1–B1

C1	FX Madness Full 01
C#1	FX Madness Full 02

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

D1	FX Madness Full 03
D#1	FX Madness Full 04
E1	FX Madness Full 05
F1	FX Madness Full 06
F#1	FX Madness Full 07
G1	FX Madness Full 08
G#1	FX Madness Full 09
A1	FX Madness Full 10
A#1	FX Madness Full 11
B1	FX Madness Full 12

Während die Instrumente in dieser Keyswitch-Datei keine in der Tonhöhe veränderten Töne enthalten, kann die Verzerrung in einigen Fällen die Komplexität der Klänge erhöhen und die Tonhöhe verändern, sodass sie anders klingen, wie die der bekannten westlichen chromatischen Tonleiter.

The Dark Side Perc Tonal KS C0–F0

C0	Backwardspell
C#0	Big Broken Ben Extreme
D0	Big Broken Ben
D#0	Ethereal
E0	Perc Bells
F0	Perc Sci-Fi

Beschreibung einiger Instrumente

Einige der Instrumente von der The Dark Side-Bibliothek beschreiben sich mit ihrem Name schon ganz gut und eine weitere Beschreibung ist nicht nötig. Auch wenn der Name nicht sofort einen Klang in Ihrem Kopf assoziiert, wird auch eine Beschreibung des Klanges bei Ihnen nichts zum Klingeln bringen. Sie müssen Sich die Klänge anhören und lernen, wie die Instrumente klingen. Die Instrumente, die eine weitergehende Beschreibung benötigen, sind im Folgenden beschrieben.

Non-KS Dateien die Keyswitches enthalten

Einige Dateien, die keinen Keyswitch im Namen tragen, enthalten aber trotzdem einen Keyswitch für bestimmte Artikulationen.

Gehaltene und kurze Noten

In jedem dieser Fälle schaltet der Keyswitch zwischen eine kurzen und einer gehaltenen Version desselben Instrumentes. Die Instrumente, die so aufgebaut sind, sind hier aufgelistet:

- Fuzz Bass
- Perc Bass

C0 ist immer die gehaltene Version und C#0 ist die kurze Version.

Streicherauswahl in Slightly Dirty Bass

Die zwei Instrumente Slightly Dirty Base.ewi und Slightly Dirty Bass Lite.ewi geben Ihnen die Möglichkeit auszuwählen, auf welcher Saite die Note gespielt wird:

- C0 auf der E-Saite
- C#0 auf der A-Saite
- D0 auf der D-Saite
- D#0 auf der G-Saite

Jede Note im Bereich des Basses kann gespielt werden, wenn ein Keyswitch aktiv ist, aber die Note auf der jeweiligen Saite wird nur dann gespielt, wenn es denn auch möglich ist. Wenn Sie zum Beispiel die A-Saite mit dem C#0 Keyswitch ausgewählt haben, werden die tiefsten Noten nach wie vor auf der E-Saite gespielt (so wie es sein soll), aber wenn Sie dann zum A kommen werden die restlichen Noten auf der A-Saite gespielt. Die Auswahl einer tieferen Saite (E oder A) ergibt einen „fetteren“ Ton, die Auswahl der höheren Saiten (D oder G) ergibt einen „dünnere“ Ton.

Slightly Dirty Bass Lite

Dieser Patch gibt Ihnen die gleiche Kontrolle über die Auswahl der Saiten, wie oben beschrieben, aber dieses Instrument ist weniger schmutzig und weniger aggressiv. Sie hören einen leichteren und dünneren Klang.

Chöre

Große Chöre (Wide Choirs)

Alle Instrumente, die in dem Chor-Verzeichnis enthalten sind, sind sowohl in einer normalen als auch eine „Wide“ Version vorhanden (und das beinhaltet auch die Chor-Instrument in den „_KS and Mod XFD“-Verzeichnis). Bei den „Wide“-Instrumenten ist der Stereo Double Knopf standardmäßig an und der Amount-Regler steht nicht auf null (50%). Dadurch erhält man den Eindruck eines großen Chores, der das Stereofeld ausfüllt. In der normen Version scheint der Chor innerhalb des Feldes mehr lokalisierbar zu sein.

Schlagzeug

Meistens enthalten die Schlagzeuginstrumente die gleichen Klänge eines Schlagzeuges (Bass drum, Snare, High Hats, usw.), so dass der Unterschied zwischen den verschiedenen Instrumenten innerhalb von The Dark Side durch die Verzerrung zustande kommt. Aber achten Sie drauf, dass einige Instrumente im Drums-Verzeichnis mehr spielbare Noten enthalten als andere. Sie müssen diese Patches laden und sie spielen, um herauszufinden, welches Instrument am besten zu Ihrem Musikstil und Ihren Anforderungen passt.

Slap Kits

Das „Slap“ Drums Kit kommt in drei Variationen mit den Namen:

- 24 inch
- 50 inch
- 106 inch

Diese Angaben beziehen sich auf den Abstand der Mikrofone von dem Schlagzeug. Je weiter weg, desto mehr Verzerrungen sind zu hören.

Für die Anwender, denen das metrische System mehr zusagt, sind hier die drei Distanzen in Zentimeter (ungefähr):

- 60 cm
- 125 cm
- 270 cm

Chameleon Morpher.ewi & Verb Kit Morpher.ewi

Die Bezeichnung „Morpher“ in diesen beiden Instrumenten bezieht sich auf die Fähigkeit, den Klang jeder Note durch die MIDI-Anschlagstärke zu verändern. Normalerweise wirkt die Anschlagstärke auf die Lautstärke und auf die Klangfarbe einer Note. Das bedeutet, dass der Ton des aufgenommenen Instrumentes lauter wiedergegeben wird, wenn die Taste auf der MIDI-Tastatur stärker angeschlagen wird. Wie auch immer, bei diesen beiden Instrumenten beeinflusst die Anschlagstärke nicht die Lautstärke.

Spielt man stattdessen mit verschiedenen Anschlagstärken, so erhält man Klänge, deren Klang und Verzerrung variiert. Bei diesen beiden Trommeln können Sie die Art des Klanges durch die Kraft, mit der Sie die Tasten spielen, beeinflussen (oder indem Sie den Anschlagstärken-Parameter in Ihrem Sequenzer entsprechend einstellen).

Gitarren

Guitars on Mars: Down, Up und Round Robin

Die drei Versionen des Guitars on Mars Instrumentes gibt Ihnen Zugriff auf:

- Alle Abschläge
- Alle Aufschläge
- Eine Round-Robin Variation zwischen Ab-und Aufschlägen

Nehmen Sie die, die am besten zu Ihrem Projekt passt.

Beachten Sie bitte, dass in dem Guitar Keyswitch, nur die Round Robin Version vorhanden ist.

Verschiedene Instrumente

Bumblebee (01 & 02) Non-Tonal

Diese beiden Patches sind nicht tonal in dem Sinne, dass die Tonhöhen nicht zu einer chromatischen Standard-Skala passen. Stattdessen springt die Tonhöhe zufällig herum, während Sie spielen.

In diesen beiden Patches kann das Audiosignal im Laufe der Zeit stark modulieren, wobei einige Änderungen erst nach mehr als 10 Sekunden während der Wiedergabe der Töne stattfinden.

Horror (01 & 02) Non-Tonal

Diese Patches enthalten die Klänge, die manchmal in Horror- und Science-Fiction-Filmen zu hören sind. Sie sind nicht tonal in dem Sinne, dass die Tonhöhen nicht zu einer chromatischen Standard-Skala passen.

Wenn Sie die Skala in **Horror 01** spielen, dann springt die Tonhöhe zufällig herum. Wenn Sie den Ton eine Weile halten, dann sind die Klangfarbe und die Tonhöhe generell unverändert.

Im Gegensatz dazu, wenn Sie **Horror 02** spielen, startet die Skala mit der gespielten Tonhöhe, aber dann verändert sich jeder Ton immer stärker, je länger er gehalten wird. Obwohl jede Note in zufälliger Weise verzerrt scheint, ist das Ergebnis wiederholbar. Beachten Sie bitte, dass sich einige Noten mehr als 10 Sekunden nicht verändern, bevor die seltsamen Veränderungen anfangen.

Omnichord

Das „Omnichord“ (abgekürzt „OC“ im Instrumentennamen) ist ein elektronisches Instrument, das von der Suzuki Musical Instrument Corporation hergestellt wurde. Es erlaubt es Ihnen, einzelne Noten zu spielen, als wenn Sie einzelne virtuelle Saiten spielen, aber auch durch Drücken einer Taste, einen Akkord zu erzeugen. (Suzuki hat eine neuere Version davon als „QChord“ neu aufgelegt.)

Die Noten stehen im Misc-Hauptverzeichnis zur Verfügung und die Akkorde sind in jedem der drei Keyswitch-Datei zu finden, wo Sie entweder Kaoss oder Arpeggiated oder beide auswählen können. Auf Seite 30 finden sie mehr Informationen über die Keyswitches.



PLAY

5. Die Besonderheiten von PLAY in The Dark Side nutzen

- 36 Mehrere Instanzen von PLAY öffnen
- 37 Keyswitch-Instrumente
- 38 Anlegen einer Geräuschkulisse
- 38 Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck
- 41 MIDI-Kurven und Controller-Daten
- 42 Überblendungen benutzen
- 42 Den Audio Ausgang einstellen

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

Die Besonderheiten von PLAY in The Dark Side nutzen

Dieses Kapitel diskutiert, wie Sie die Besonderheiten und die Möglichkeiten innerhalb PLAYS nutzen können, um einen besseren Klang und eine effizientere Wiedergabe innerhalb Ihrer The Dark Side Projekte zu erreichen.

Mehrere Instanzen von PLAY öffnen

Mit der PLAY 2 Software ist es möglich, mehr als ein Instrument in jeder Instanz öffnen zu können – und das trifft zu sowohl wenn PLAY als eigenständiges Programm läuft oder innerhalb eines Sequenzers. Aber es gibt oft zwingende Gründe Instrumente auf mehrere Instanzen zu verteilen. (Eine „Instanz“ ist jedes geöffnete Fenster in dem PLAY läuft. Wenn Sie zum Beispiel genau 3 PLAY Fenster innerhalb Ihres Sequenzers sehen – oder auf Ihrem Desktop, wenn es als eigenständiges Programm läuft – dann haben Sie 3 Instanzen geöffnet.)

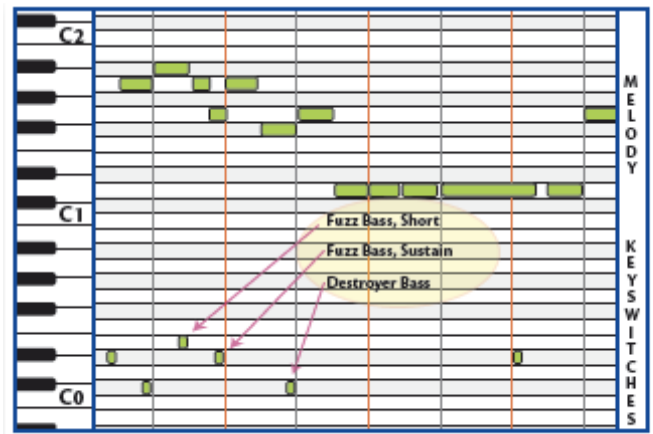
Der Hauptgrund PLAY mehr als einmal zu starten – besonders wenn Sie PLAY als Plug-In innerhalb eines Sequenzers nutzen – besteht darin, in der Lage zu sein, den vollen Nutzen aus den mehrfachen Kernen heutiger High-End Rechnern zu ziehen. Wenn die CPU Ihres Rechners zum Beispiel 4 Kerne hat, dann kann jeder der 4 Kerne unabhängig voneinander verschiedene Teile einer Software laufen lassen, jeder Teil davon heißt „Thread“.

Sequencer weisen normalerweise die komplette Rechenleistung eines Kernes einer Instanz eines PlugIns zu. Wenn Sie also alle Ihre Instrumente in eine Instanz von PLAY laden, dann werden alle diese Instrumente auf einem einzigen Kern ausgeführt, was sehr viel ineffektiver ist, als die Arbeit auf mehrere Kerne zu verteilen. Auf der anderen Seite, wenn Sie mindestens so viele Instanzen von PLAY laden, wie Sie Kerne in Ihrer CPU haben, dann kann der Sequencer die Instanzen auf alle Kerne verteilen, was wahrscheinlich dazu führt, dass Sie mehr Instrumente laden können und sie ohne Problem abspielen können.

Als allgemeine Regel gilt, wenn Sie mehr PLAY Instrumente benutzen wollen, als Sie Kerne in Ihrem Rechner haben, dann sollten Sie mindestens so viele Instanzen laden, wie Sie Kerne haben. Nehmen wir mal an, Sie haben einen 4-Kerne Rechner und planen 10 PLAY Instrumente zu laden. Sie können 4 Instanzen von PLAY öffnen und jeweils 3, 3, 2 und 2 Instrumente auf jede Instanz verteilen. Oder Sie öffnen 10 Instanzen mit nur einem Instrument. Oder irgendwas dazwischen. Was das Beste für Sie ist, hängt vom Instrument ab, wie deutlich es im Stück zu hören ist, wie komplex das Instrument ist (Überblendungen benötigen oft mehr Rechnerleistung als andere Patches) und von anderen Faktoren. Wenn Sie eine Aufteilung finden, in der jede Instanz in etwa dieselbe Anzahl von Stimmen spielt wie die anderen Instrumente, dann sind Sie wahrscheinlich mit Ihren Instanzen sehr effizient.

Keyswitch-Instrumente

Manchmal muss ein Instrument verschiedene Artikulationen innerhalb einer Phrase spielen. Zum Beispiel müssen einige Noten am besten mit dem Destroyer Bass gespielt werden, andere mit dem Fuzz Bass. Während es möglich ist, alle Destroyer Bass-Noten in eine Spur zu packen und die Fuzz Bass-Noten in eine andere und die verschiedenen Instrumente verschiedenen Spuren zuweisen, so ist das doch umständlich. Keyswitch-Instrumente können oft – aber auch nicht immer – die Arbeit vereinfachen.



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

- C#0 ist dem Destroyer Bass zugewiesen
- D#0 ist dem Fuzz Bass, Sustain (gehalten) zugewiesen
- E0 ist dem Fuzz Bass, Short (kurz) zugewiesen

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

Die kurzen Noten unten sind die Keyswitches. Sie liegen unterhalb des spielbaren Bereiches des Instruments und erzeugen so auch keine Musik. Beachten Sie bitte, dass diese Noten unmittelbar vor der Note liegen müssen, die sie beeinflussen. Der ersten Note in der Melodie (ein A) geht eine Note voraus, die den Fuzz Bass, Sustain auswählt, es ist das sehr kurze D#0 nahe am Anfang. Dann, bevor das B spielt, ist dort unten ein C#0, das „spiele die nächste Note(n) mit dem Destroyer Bass“ bedeutet. Dann folgen zwei Noten, die mit dem Fuzz Bass, Short gespielt werden, was die kurze E0-Keyswitch-Note bewirkt.

Das zweite C#0 unten schaltet nicht nur das G auf den Destroyer Bass um, sondern auch die 4 folgenden Ds. Ein Keyswitch behält solange seine Wirksamkeit, bis ein neuer Keyswitch gesetzt wird. In diesem Fall stoppt das letzte D#0 den Destroyer Bass und lässt die letzten Noten D und G mit dem Fuzz Bass, Sustain spielen.

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

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

Anlegen einer Geräuschkulisse

Wann immer wir einer Band auf der Bühne zuhören, sei es live oder von einer Stereoaufnahme, so hören wir doch immer die Klänge der verschiedenen Instrumente von verschiedenen Positionen. Bei normaler Anordnung der Instrumente erwarten wir das Schlagzeug aus der Mitte und den Bass und die Keyboards auf verschiedenen Seiten des Stereofeldes. Es gibt zwei Gründe, warum wir das so fortführen wollen. Der erste ist, dem Ohr des Hörers eine Live-Aufnahme vorzutäuschen. Auch wenn jeder weiß, dass das Stück im Rechner entstanden ist, so kann die Simulation des klassischen Klanges seine Vorteile haben. Der zweite Grund ist, dass es für das menschliche Ohr leichter ist, zwei ähnliche Klänge zu unterscheiden, wenn sie von verschiedenen Positionen stammen. Wenn eine Rhythmusgitarre und eine Sologitarre dieselben Noten im selben Bereich spielen, dann werden sie jeder für sich besser zu orten sein, wenn sie an verschiedenen Positionen in der Klanglandschaft, die uns umgibt, zu sein scheinen.

Panorama

Um zu verhindern, dass alle Instrumente sich so anhören, als ob sie von einem einzigen Punkt kommen, ist es das Beste, ihnen alle ihre eigenen Positionen im Stereofeld zu geben. Viele der Instrumente klingen so, als ob sie aus der Mitte des Stereofeldes kommen, bevor sie auf die eine oder andere Seite gelegt wurden. Die große Ausnahme sind die verschiedenen Trommeln eines Schlagzeuges, die bereits im Stereobild verteilt wurden. So sind zum Beispiel die Kick-Drum, die Snare und die HighHat von verschiedenen Positionen zu hören.



Im Bild oben ist das Instrument um 86% nach links gerückt worden. Die Pegel in den grünen Stereoreglern zeigt links einen deutlich höheren Signalpegel an, als der rechte Kanal. Der Unterschied gibt dem Zuhörer den Eindruck, dass das Instrument ziemlich links auf der Bühne gespielt wird.

Im Bild oben ist das Instrument um 86% nach links gerückt worden. Die Pegel in den grünen Stereoreglern zeigt links einen deutlich höheren Signalpegel an, als der rechte Kanal. Der Unterschied gibt dem Zuhörer den Eindruck, dass das Instrument ziemlich links auf der Bühne gespielt wird.

Lautstärke, Anschlagstärke und Ausdruck

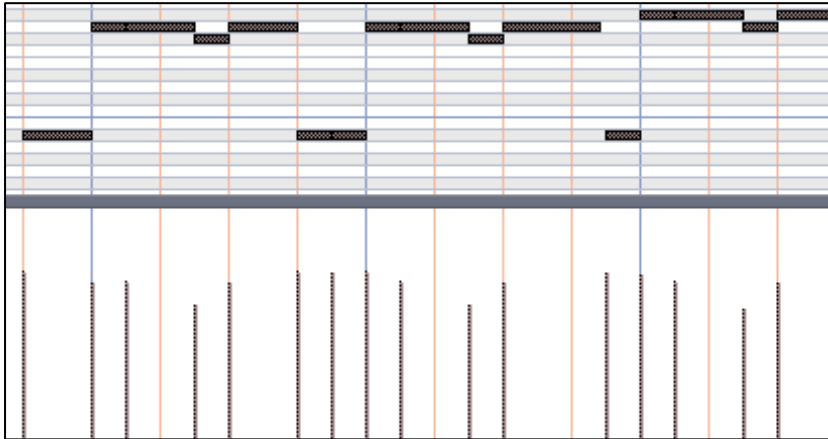
Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, um die aufgenommenen Stimmen lauter zu machen oder zu mindestens die tatsächlichen Instrumente lauter erscheinen zu lassen. Der erfahrene MIDI-Komponist nutzt alle drei.

Volume ist nur die Lautstärke des erzeugten Klanges. Ändern der Lautstärke, ist nichts anderes, wie das Drehen am Lautstärkeknopf Ihrer Stereoanlage. Eine Gitarre die leise spielt, kann lauter gemacht werden. Ein sehr laut spielender Bass, kann leiser gemacht werden.

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

Volume kann auch während eine Note spielt eingestellt werden. Damit kann dem Hörer ein Crescendo oder Diminuendo vorgespielt werden.

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



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

Klangfarbe. Wie auch bei einem Klavier, kann die Anschlagstärke den Klang nicht mehr verändern, wenn der Hammer die Saite getroffen und wieder verlassen hat und so ist es auch mit Velocity. In der derzeitigen Umsetzung von MIDI hat Velocity einen Wert zwischen 1 und 127. Die meisten Sequenzer zeigen Velocity mit vertikalen Balken an, so wie auf dem Bild hier unten zu sehen ist.

Viele modernen Sampler, inklusive PLAY, spielen verschiedenen Samples für die verschiedenen Bereiche der Velocity. Das Team, das zum Beispiel die Samples des mittleren Cs in *pp*, *p*, *mp*, *mf* usw. für alle Gitarren aufgenommen hat, hat zum Beispiel den *pp* Samples die Velocities 1-25, den *p* Samples die Velocities 26-45, usw. zugewiesen. Da jeder Dynamiklevel einer Gitarre seine eigene Klangfarbe hat, beeinflusst die Anschlagstärke einer Note nicht nur die Lautstärke, sondern auch die Klangfarbe.

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

In MIDI ist die Anschlagstärke ein Teil des Note-On Befehls. Sie kann nur mit einer Note zusammen übertragen werden. Im Gegensatz dazu ist Volume ein Controller (CC7) und kann jederzeit übertragen werden.

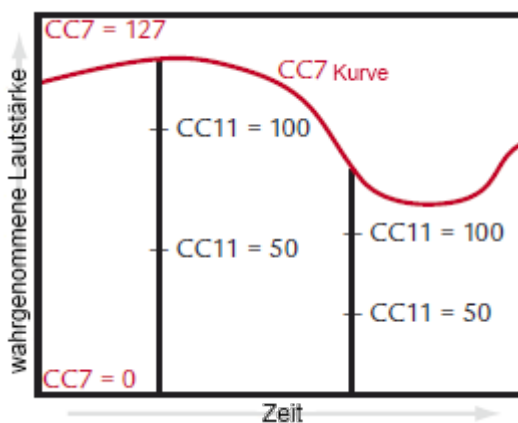
Expression ist ein weiterer MIDI Control Code: CC11. Normalerweise wird mit CC11 dazu benutzt, jederzeit die Lautstärke kontrollieren zu können. Da die Anschlagstärke sich nicht während eine Note spielt geändert werden kann und CC7 nur am Anfang des Musikstückes gesetzt werden sollte – oder nur am Anfang von wichtigen Abschnitten – kann CC11 die Dynamik der Noten anpassen, um der

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

Musik Leben einzuhauchen (deshalb heißt dieser Control Code auch Ausdruck). Benutzen Sie ihn um den Ton mitten in der Note oder innerhalb einer Phrase anzuheben zu lassen. Mit CC11 können Sie Crescendo und flüssige Übergänge in der Dynamik für ausdrucksstarke Musik erzeugen.

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

EastWests Entscheidung CC11 zu nutzen, führt dazu, dass CC7 (Volume) in anderer Weise verwendet wird. So können Sie den Lautstärkereglern in Ihrem Sequenzer dazu benutzen, die Gesamtlautstärke jeder Spur im Mix einzustellen.

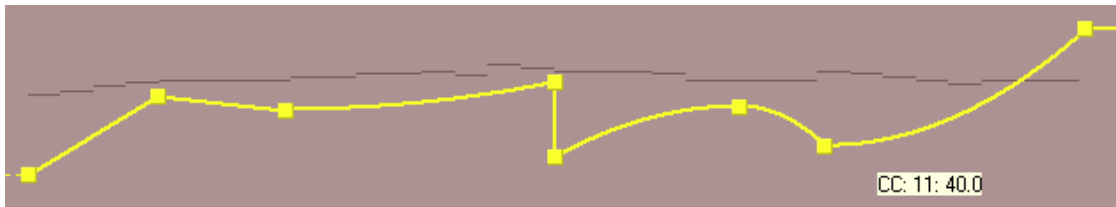


Obwohl Volume (CC7) und Expression (CC11) unabhängig voneinander eingestellt werden können, beeinflusst die Lautstärke-einstellung (CC7) wie laut Expression (CC11) wahrgenommen wird. Stellen Sie sich Volume wie eine Art Obergrenze der Dynamik vor, wie hier im Bild rechts zu sehen ist. Expression kann,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

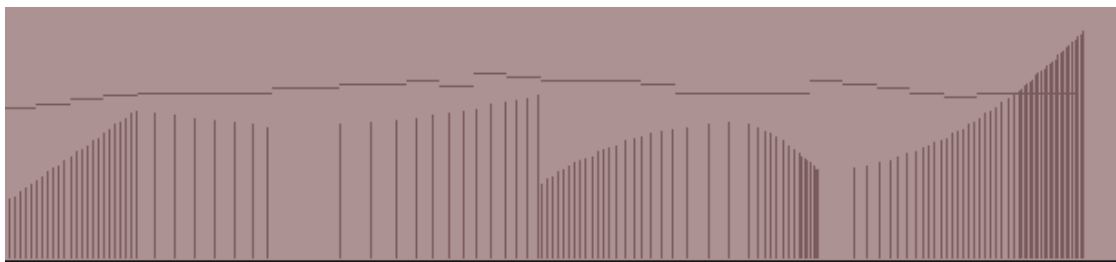
Die Lautstärke der anderen CC11 Werte werden dann dementsprechend proportional wiedergegeben.

MIDI-Kurven und Kontroller-Daten

In vielen modernen Sequenzern können Sie die Hüllkurve der meisten MIDI-CCs selbst „malen“. Das Bild mit der farbigen Kurve am Ende dieses Absatzes ist ein Beispiel für eine CC11-Hüllkurve. Beachten Sie, wie die Werte sich ständig ändern. Das entspricht auch der Art und Weise wie ein Bassspieler Musikalität und Anteilnahme einer Phrase hinzufügt und mit welcher Kraft er jeden Ton spielt. (Die horizontalen Balken im oberen Bereich sind die Noten.)



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



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

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

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

Überblendungen benutzen

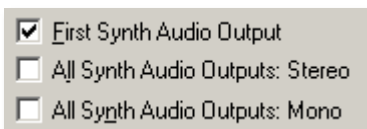
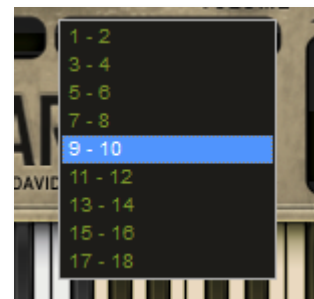
The Dark Side nutzt Überblendungen in den „Mod XFD“-Instrumenten. Sehen Sie dazu auch die Beschreibung dieser Patches ab der Seite 26.

Die grundlegende Idee, die hinter den Überblendungen in The Dark Side steht ist, dass zwei ähnliche Samples – aber unterschiedlich in der Art der Verzerrung – gleichzeitig wiedergeben werden. Wie viel von jedem Sample zu hören ist, wird durch das Modulationsrad eingestellt. Ganz unten hören Sie nur einen Klang und ganz oben nur den andern Klang. Dazwischen hört man weniger vom ersten Klang und mehr vom zweiten je weiter das Modulationsrad aufgedreht wird.

Suchen Sie im Verzeichnis „_KS and Mod XFD“ nach diesen Instrumenten mit Überblendungen.

Den Audio Ausgang einstellen

Das, was PLAY ausgibt, ist die Summe von einem oder mehreren Stereosignalen. Das rechte Bild zeigt 9 Stereopaare in einer Drop-Down-Liste in der Master-Control-Anzeige. Jede Instanz von PLAY hat seine eigenen Ausgänge separat von dem der anderen Instanzen.



Wenn Sie PLAY als Plug-In in einem Sequenzer nutzen, können Sie normalerweise angeben, ob der Audioausgang in eine einzige Spur oder in verschiedene Spuren aufgenommen wird. Das linke Bild zeigt einen Sequenzer (Sonar), der Ihnen mehrere Wahlmöglichkeiten gibt. Die erste Checkbox legt eine einzelne Spur an, um darin alle Audiosignale aufzunehmen (unter der Annahme, dass es das erste Stereopaar „1-2“ ist). Die zweite Checkbox legt 9 Audiospuren an, jede für ein Stereopaar aus der Drop-Down-Liste rechts. Die dritte legt 18 Monospuren an für den Fall, dass Sie die linken und rechten Spuren separat haben möchten. Lesen Sie im Handbuch Ihres Sequenzers nach, wie diese Einstellungen bei Ihnen gemacht werden müssen.

Wenn Sie es so eingestellt haben, dass alles von einer Instanz von PLAY in einer einzelnen Spur aufgenommen wird und Sie laden mehrere Instrumente in diese Instanz, dann werden alle Instrumente in der PLAY Audio-Engine zusammengemischt und in dieser Spur als ein Stereosignal aufgenommen.

Wenn Sie stattdessen ausgewählt haben, dass es in verschiedenen Spuren aufgenommen werden soll, dann können Sie für jedes einzelne Instrument eine Spur auswählen. Ausgänge, die denselben Kanal nutzen, werden in der PLAY Audio-Engine zusammengemischt und in einer einzelnen Spur aufgenommen. Ausgänge mit verschiedenen Kanälen werden unabhängig voneinander auf verschiedenen

THE DARK SIDE VIRTUELLES INSTRUMENT

Spuren aufgenommen und können dadurch in dem Sequenzer zu einem späteren Zeitpunkt abgemischt werden.

Für Fortgeschrittene: Beachten Sie, dass der Sequenzer in der Lage ist, eine Monospur von dem Stereoausgang zu erzeugen. PLAY erzeugt immer ein Stereosignal. Lesen im Handbuch des Sequenzers nach, wenn Sie eine Monospur anlegen wollen.

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. © 2010 EAST WEST SOUNDS, INC.

Windows XP/Vista/7 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.