



THE SCORE

HANDBUCH

Document Version 1.2.1

Product Version 1.2.1

© by BEST SERVICE & SONUSCORE

SYSTEMANFORDERUNGEN:

Die aktuellen Systemanforderungen finden Sie unter www.bestservic.de, www.sonuscore.com oder auf der Website des Händlers Ihres Vertrauens.

INHALTSVERZEICHNIS

1. WILLKOMMEN THE SCORE	5
2. SETUP	5
THE SCORE über Kontakt laden	5
3. LISTE DER INSTRUMENTE UND ARTIKULATIONEN	6
3.1 ORCHESTRAL	6
3.2 SYNTH.....	9
3.3 BAND.....	12
3.4 WORLD	13
3.5 MISC.....	15
4. THE SCORE - ENSEMBLE	16
TRACK DELAY!.....	16
4.1 FIND PAGE	17
4.2 STORY BROWSER.....	18
4.2.1 TAGS.....	18
4.2.2 STORIES	19
4.2.3 USER STORIES	19
4.2.4 MIDI-EXPORTFUNKTION.....	21
4.2.5 SETTINGS PAGE	22
4.2.6 EXTERNAL MODE.....	22
4.3 SHAPE PAGE	23
4.3.1 INSTRUMENT BROWSER	24
4.3.2 SLOT FX SECTION	25
4.3.3 FX MODULES	26

4.3.4 GLOBAL FX SECTION	42
4.4 PLAY PAGE	45
4.4.1 GLOBAL ACCENTS	46
4.4.2 ARPEGGIATOR	47
4.4.3 ENVELOPE (HÜLLKURVE)	53
4.4.4 CHORD STUDIO	55
5. THE SCORE - LEAD	58
5.1 SOUND PAGE	58
5.2 MELODY DESIGNER	61
6. THE SCORE – SINGLE INSTRUMENTS	64
7. CREDITS	65
8. CHANGELOG	66
9. LICENSE AGREEMENT	69

1. WILLKOMMEN THE SCORE

Vielen Dank, dass Sie sich für die Software von Best Service entschieden haben.

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem brandneuen Instrument THE SCORE von Sonuscore. Wir hoffen, dass Sie dieses Instrument genauso genießen werden wie wir. Dieses Handbuch wird Ihnen den Einstieg erleichtern und die Funktionen Ihrer neuen Software erläutern.

Mit besten Grüßen,
Best Service & Sonuscore

2. SETUP

THE SCORE über Kontakt laden

THE SCORE ist kein eigenständiges Plug-in, so dass Sie zunächst eine Instanz des kostenlosen KONTAKT PLAYERS von Native Instrument öffnen müssen, bevor Sie mit dem Spielen beginnen können.

1. Laden Sie den [FREE KONTAKT PLAYER von Native Instrument](#) herunter und installieren Sie ihn.
2. Öffnen Sie KONTAKT PLAYER als Plug-in in Ihrer Host-Software (DAW) oder als eigenständige Anwendung.
3. Suchen Sie THE SCORE im Browser, auf der linken Seite der Benutzeroberfläche.
4. Klicken Sie auf **Instrumente**, um den Inhalt des Produkts zu öffnen.

Doppelklicken Sie auf die Datei **THE SCORE ENSEMBLE.nki**, um das Instrument zu laden.

3. LISTE DER INSTRUMENTE UND ARTIKULATIONEN

3.1 ORCHESTRAL

3.1.1 High Strings



- High Strings Sustain
- High Strings Legato
- High Strings Staccato
- High Strings Spiccato
- High Strings Tremolo
- High Strings Pizzicato
- High Strings Harmonics
- High Strings Sulpont
- High Strings Marcato

3.1.2 Low Strings



- Low Strings Sustain
- Low Strings Legato
- Low Strings Staccato
- Low Strings Spiccato
- Low Strings Tremolo
- Low Strings Pizzicato
- Low Strings Marcato

3.1.3 High Brass



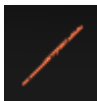
- High Brass Sustain
- High Brass Legato
- High Brass Marcato
- High Brass Staccato
- High Brass Flutter
- High Brass Mute
- Big Horns Marcato
- Big Horns Sustain
- Big Horns Legato
- Big Horns Staccato

3.1.4 Low Brass



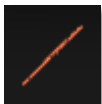
- Low Brass Sustain
- Low Brass Marcato
- Low Brass Staccato
- Low Brass Flutter

3.1.5 High Woodwinds



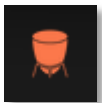
- High Woodwinds Sustain
- High Woodwinds Legato
- High Woodwinds Staccato
- High Woodwinds Marcato

3.1.6 Low Woodwinds



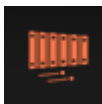
- Low Woodwinds Sustain
- Low Woodwinds Legato
- Low Woodwinds Staccato
- Low Woodwinds Marcato

3.1.7 Orchestral Percussion



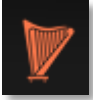
- Timpani
- Timpani Roll
- Gran Cassa
- Tubular Bells
- All Snares
- Concert Toms
- Woodblocks
- All Cymbals
- Small Metals
- Shaker

3.1.8 Mallets



- Marimba
- Vibraphone
- Vibraphone Bowed
- Xylophone
- Glockenspiel

3.1.9 Harp



- Orchestral Harp

3.1.10 Keys



- Grand Piano
- Celesta

3.2 SYNTH

3.2.1 Leads



- Hit Robotic
- Blurry Particles
- Gleaming Silver
- Gushing Iodine
- Iron Planet
- Leaking Oxygen
- Solar Storm
- The Blue Planet

3.2.2 Hits



- Hit Amplified Strings
- Hit Bending The Light
- Hit Celestial Dream
- Hit Cosmic Flutter
- Hit Drops Of Light
- Hit Felt Piano
- Hit Gravitation Pluck
- Hit Illuminating Keys
- Hit Lunar Guitar

3.2.3 Basses



- Dead Fractal Filter
- Deep Fundament
- Atomic Bass
- Tape Organ 1973
- Blast FM
- Electric Brass
- Unstable Satellite
- Dying Cylinders
- Bass Tubes
- Triode Overload

3.2.4 Pads



- Sus Atmospheric Winds
- Sus Bending Steel
- Sus Cosmic Sunset
- Sus Distant Pulsar
- Sus Lone Satellite
- Sus Lunar Bells
- Sus Lunar Eclipse
- Sus Origin Of Light
- Sus Particle Field
- Sus Planetary Motion
- Sus Space Dust

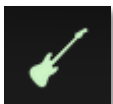
3.2.5 Ambience FX



- Amb Argon Cyclone
- Amb Cold Planet
- Amb Metallic Edge
- Amb Unknown Territory

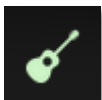
3.3 BAND

3.3.1 Bass



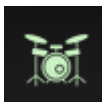
- E-Bass 1
- E-Bass 2
- E-Bass Muted
- E-Bass Distorted

3.3.2 Guitar



- E-Guitar
- E-Guitar Distorted
- Muted Clean E-Guitar
- 12-String Guitar
- Nylon Guitar

3.3.3 Drumset



- Drum Set
- Drums HiHat
- Cajon
- Electronic Drumkit
- Epi Cinematic Drumkit
- Future Drumkit

- Hybrid Drumkit
- Trailer Rock Drumkit

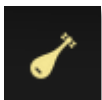
3.3.4 Keys



- Felt Piano
- E-Piano
- Piano

3.4 WORLD

3.4.1 Plucked Instruments



- Oud
- Qanun
- Celtic Harp
- Ronroco
- Medieval Lute
- Psaltery
- Balalaika
- Bouzouki
- Cavaquinho
- Bass Tar Plucked
- Mandoline
- Panduri
- Setar
- Tanbur
- Ukulele

3.4.2 Bowed Instruments



- Nyckelharpa Staccato
- Alto Kamancha Marcato
- Kamancha Staccato
- Geychak Marcato
- Bass Gheychak Staccato

3.4.3 Metallophones



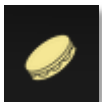
- Steeltongue
- Sansula
- Musicbox

3.4.4 Wind Instruments



- BangDi Legato
- QuDi Legato
- XinDi Legato

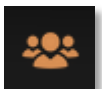
3.4.5 Percussion



- Dhol Ensemble 1
- Dhol Ensemble 2
- Taiko Ensemble
- Taiko Hits
- World Drum Ensemble 1
- World Drum Ensemble 2
- Epic Drum Ensemble

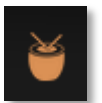
3.5 MISC

3.5.1 Choir



- Mixed Staccs
- Angels Choir AAHs

3.5.2 Percussion



- Low Booms
- Deep Hits
- Trailer Hits 1
- Trailer Hits 2
- Trailer Hits 3
- Body Percussion
- Percussion Kit 1
- Percussion Kit 2

4. THE SCORE - ENSEMBLE

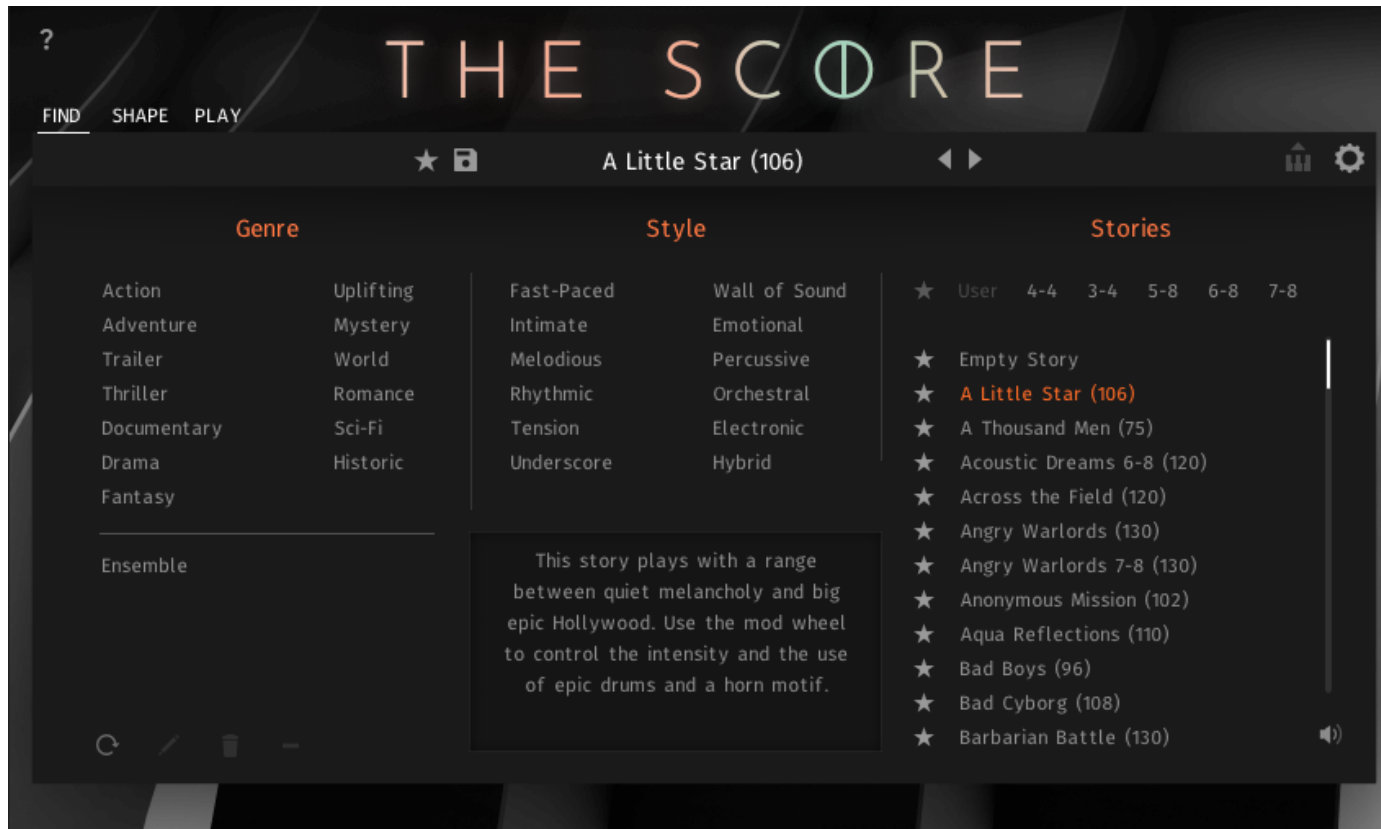
Der Ensemble Engine ist das Herzstück der Library. Hier können Sie problemlos mehrere Instrumente mit minimalen Ladezeiten kombinieren und gemeinsam spielen. Sie können bis zu zehn Instrumente in unabhängige Slots laden, die transponiert und sogar mit ihren eigenen Arpeggiatoren und Hüllkurven animiert werden können. Diese Library wurde entwickelt, um sowohl Ihre eigenen Kompositionen zu inspirieren als auch schnell das bereitzustellen, was Sie benötigen, um Ihre Arrangements zu vervollkommen.

TRACK DELAY!

[ACHTUNG] Die The Score Engine arbeitet mit einer Verzögerung von 48ms, damit empfangene MIDI-Informationen verarbeitet werden können. Um die Audio-Ausgabe von The Score exakt mit Ihrem DAW-Projekt zu synchronisieren, können Sie für die entsprechende Spur ein Track Delay von -48ms verwenden.

Die nötigen Schritte, um ein Track Delay in Ihrer Digital Audio Workstation einzustellen, entnehmen Sie bitte der jeweiligen Dokumentation.

4.1 FIND PAGE



Auf der Find Page können Sie auf den Story Browser zugreifen. Jede Story ist in verschiedene Genres und Styles kategorisiert. Klicken Sie einfach auf das Genre und den Stil, nach denen Sie suchen, und sehen Sie alle Stories, die in diese Kategorien fallen.

4.2 STORY BROWSER

4.2.1 TAGS

Genre		Style	
Action	Fantasy	Fast-Paced	Wall of Sound
Adventure	Uplifting	Intimate	Emotional
Trailer	Mystery	Melodious	Percussive
Thriller	World	Rhythmic	Orchestral
Documentary	Romance	Tension	Electronic
Drama	Sci-Fi	Underscore	Hybrid
	Historic		

Die Story Browser-Seite enthält 25 Tags, um Ihnen bei der Filterung aller Stories nach verschiedenen Merkmalen und Schlüsselwörtern zu helfen, sowie die Möglichkeit, durch die gefilterte Auswahl zu blättern. Um die Suche zu vereinfachen, sind die Tags in zwei Kategorien unterteilt:

GENRE: Diese Tags können verwendet werden, um nach Stories im Kontext verschiedener Genres zu suchen, die typischerweise mit einem bestimmten Musikstil assoziiert sind. In dieser Kategorie können Sie mehrere Tags additiv verwenden.

STYLE: Im Allgemeinen wurden alle Stories in THE SCORE mit sieben Stilen im Hinterkopf erstellt, die in verschiedenen kompositorischen Szenarien anwendbar sind.

4.2.2 STORIES

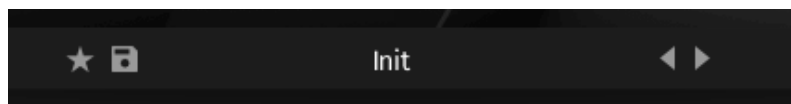


1: Die Favoriten-Schaltfläche ermöglicht es Ihnen, nach Ihrer eigenen Liste von Stories zu filtern. Sie können Stories zu dieser Liste hinzufügen, indem Sie das »Stern«-Symbol neben jeder Story verwenden.

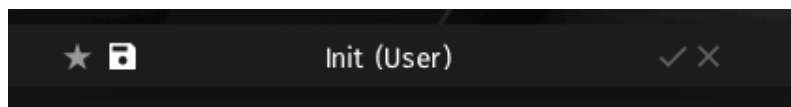
2: Unter dem Benutzer-Tag finden Sie alle Ihre eigenen gespeicherten Stories.

3: Jede Story ist mit einem Taktmaß versehen, das mit den Tags in dieser Kategorie gefiltert werden kann. Beachten Sie: Es kann immer nur ein Taktmaß gleichzeitig ausgewählt werden.

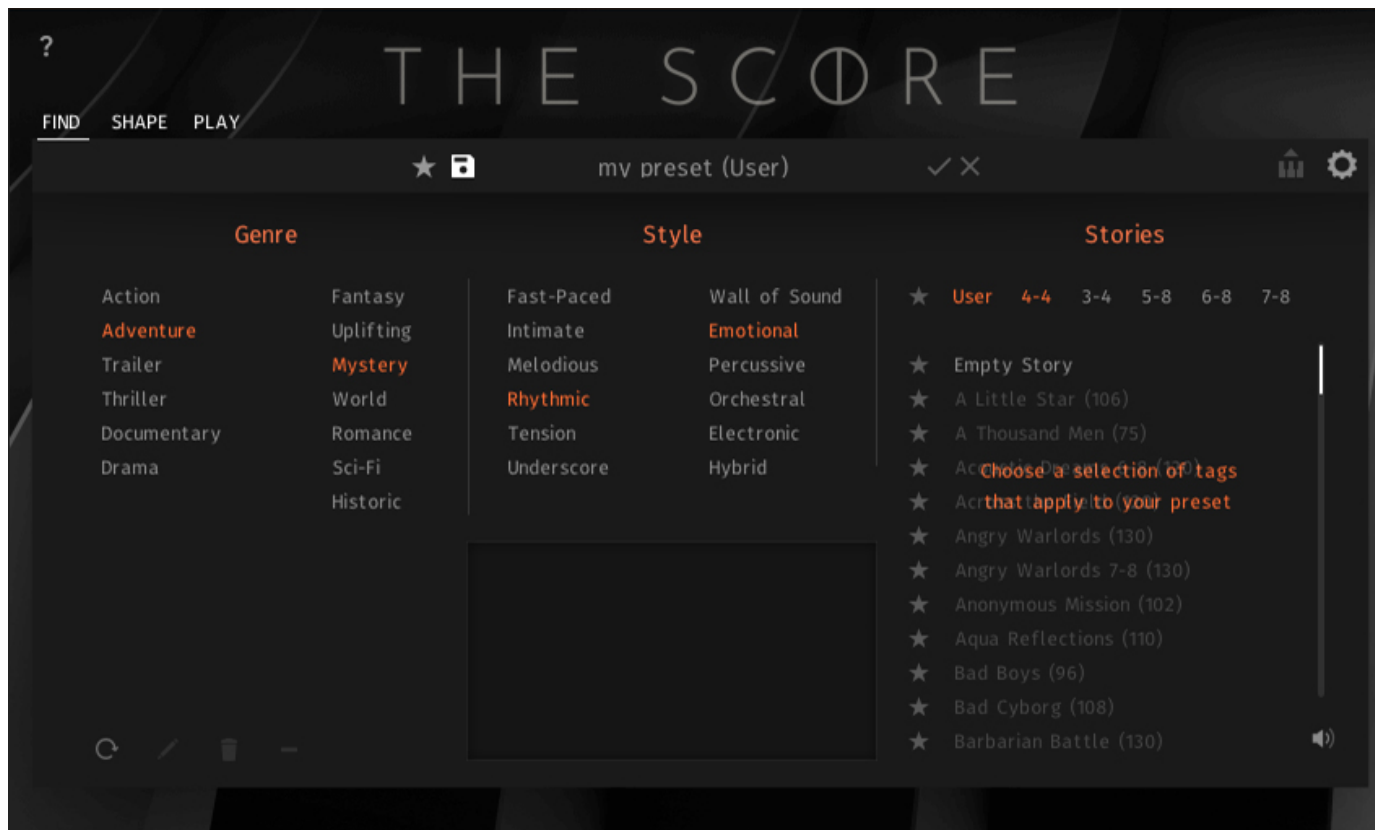
4.2.3 USER STORIES



THE SCORE bietet eine einfache Lösung, um Benutzerstories für den Ensemble Engine zu speichern, zu organisieren und zu teilen.



Eine Benutzerstory kann sowohl von der Find Page als auch vom Story Menu aus gespeichert oder bearbeitet werden. Auf beiden Seiten erfolgt dies, indem Sie auf das Dateisymbol neben dem Stern klicken, den neuen Story-Namen eingeben und auf das Häkchensymbol rechts klicken. Das x-Symbol bricht die Speicherfunktion ab, ohne die Story zu speichern.



Vor dem Klicken auf das Häkchensymbol können Sie auch die Tags der Voreinstellungen ändern, indem Sie auf ein Genre oder einen Stil klicken oder sie abwählen.

Die individuellen Benutzerstories werden als separate *.nka-Dateien im Datenordner unter dem Installationspfad gespeichert, den Sie in Native Access gewählt haben. Da jede Story als einzelne Datei zugänglich ist, ist es einfach, sie zwischen verschiedenen Systemen zu übertragen und zu teilen.



Der untere Abschnitt des Story Browsers enthält eine Reihe weiterer Steuerelemente, die die Arbeit mit Benutzerstories erleichtern können.

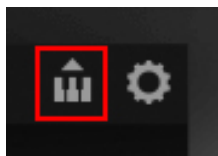
1: Der Scan-Button durchsucht den User Data-Ordner Ihrer THE SCORE-Installation nach .nka-Dateien und ermöglicht es Ihnen, User Stories z.B. von verschiedenen Geräten zu importieren.

2: Mit der Schaltfläche **Bearbeiten** können Sie Ihrer Benutzervoreinstellung Tags zuweisen. Drücken Sie die Schaltfläche Bestätigen (Häkchen), um Ihre Einstellungen zu speichern, oder die Schaltfläche Schließen (x), um den Vorgang abzubrechen.

3: Mit der Schaltfläche **Löschen** wird die User Story aus dem Story Browser entfernt.

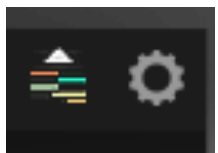
4: Mit der Schaltfläche **"Löschen"** können Sie Ihre Markierungsauswahl zurücksetzen und neu beginnen.

4.2.4 MIDI-EXPORTFUNKTION



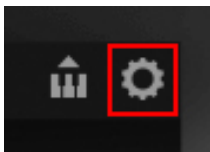
In der oberen rechten Ecke der Suchseite finden Sie das MIDI Export Symbol. Sie können Ihre Story-Performance auf verschiedene Midi-Kanäle in Ihrer DAW exportieren, indem Sie das Symbol einfach in Ihre DAW ziehen und dort ablegen. Um diese Funktion zu nutzen, gehen Sie bitte wie folgt vor. Öffnen Sie "THE SCORE Ensemble.nki". Wählen Sie eine Story, die Ihnen gefällt, und nehmen Sie eine Performance in Ihrer DAW auf. Die Engine registriert, dass Ihre DAW spielt und beginnt mit der Aufnahme aller erzeugten MIDI-Daten, auch wenn Sie nicht auf einen Midi-Kanal aufnehmen. Sie können nun die aufgenommenen Daten in Ihre DAW ziehen und ablegen.

Seien Sie jedoch vorsichtig: Sobald die Wiedergabe erneut gestartet wird, wird der Cache gelöscht und die zuvor aufgenommenen Daten werden mit neuen Daten überschrieben. Um auf Nummer sicher zu gehen, können Sie eine Performance auf einem Midi-Kanal Ihrer DAW aufnehmen, diese Performance bearbeiten, den Abschnitt erneut abspielen, um die geänderten Daten in den Midi-Cache von THE SCORE zu schreiben und per Drag & Drop in Ihre DAW zu ziehen. Wenn Ihre Preset-Datei aus zehn Instrumentengruppen besteht, werden zehn Midi-Spuren erstellt. Diese können Sie nutzen, um verschiedene Instrumente von THE SCORE oder einer anderen Sample-Library übereinander zu legen. Sie können diese Funktion auch über das gleiche Symbol auf der Shape-Seite aufrufen.



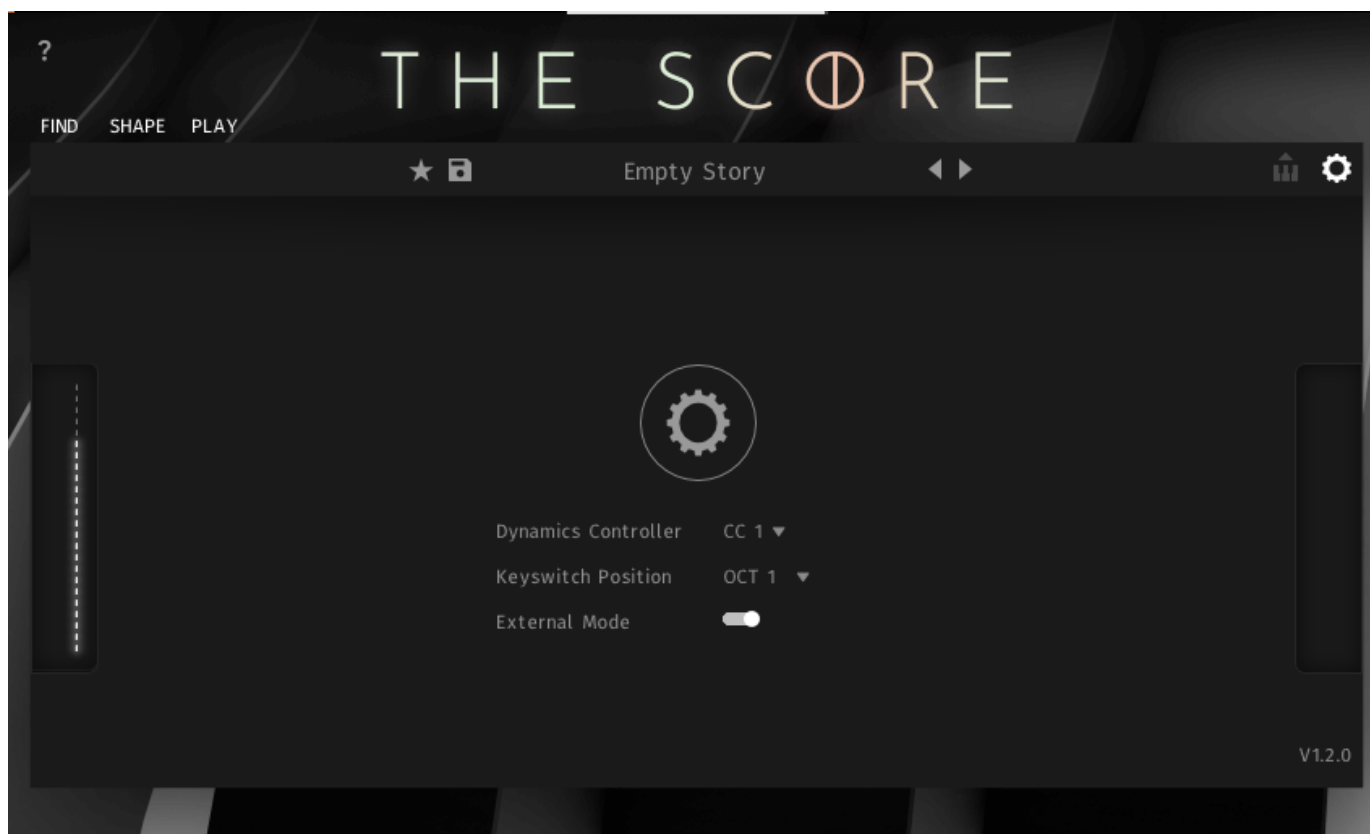
Mit geöffnetem Chord Studio (4.4.4) ändert sich das Symbol und Sie können die Akkordfolgen in Ihre DAW exportieren.

4.2.5 SETTINGS PAGE



Auf der Settings Page kann der Dynamics Controller auf CC01 oder CC02 zugewiesen werden. Sie können auch die Oktave wählen, in der sich die Keyswitches befinden, um sie besser an Ihre MIDI-Hardware und Ihren Spielstil anzupassen.

4.2.6 EXTERNAL MODE

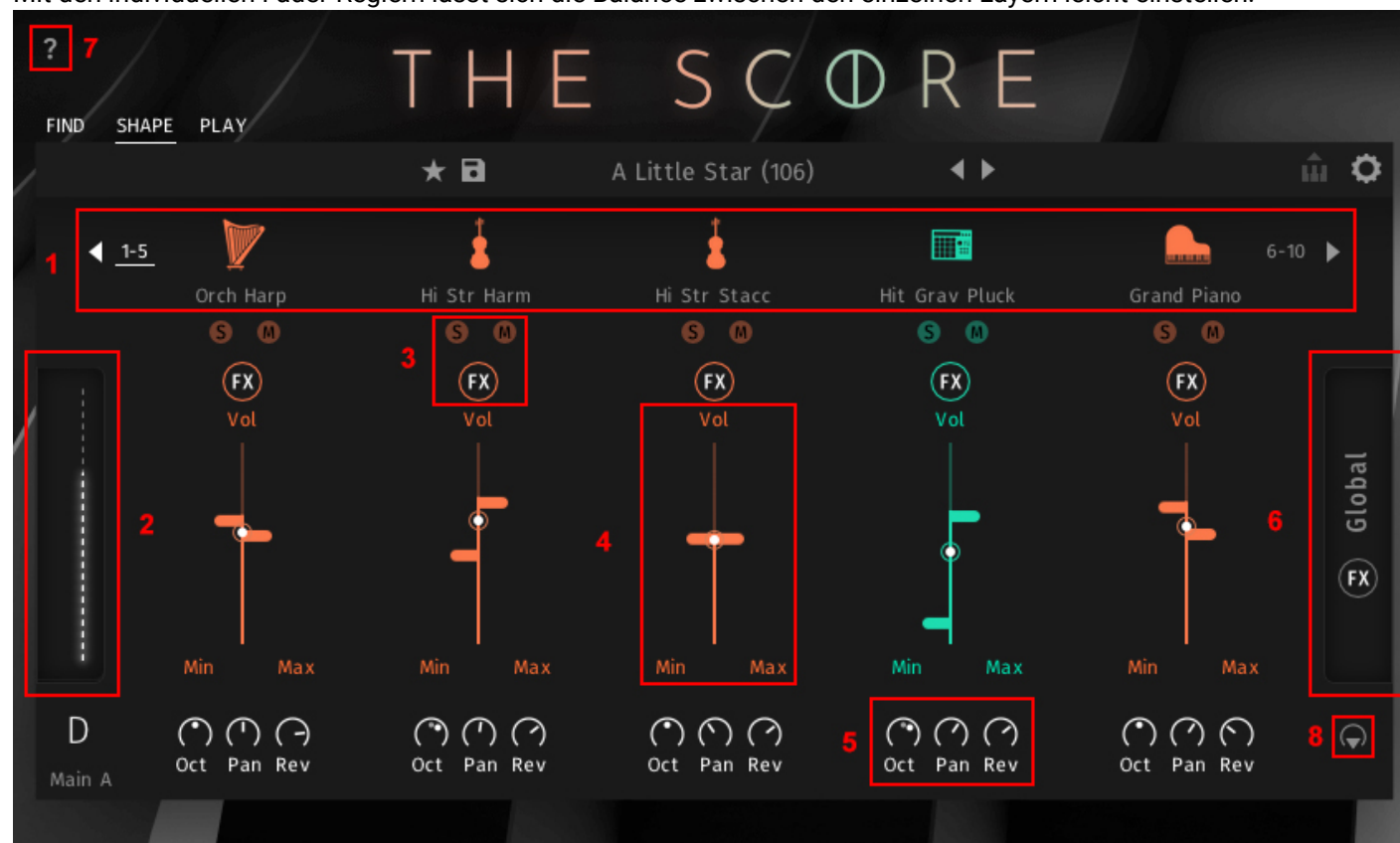


Wenn der External Mode aktiviert ist, kann jeder Slot von The Score einzeln über verschiedene MIDI-Kanäle angesprochen werden. Der External Mode umgeht die interne Engine. Darüber hinaus werden die Octave Shifts für jeden Slot deaktiviert, um eine Verdoppelung der Notentransposition zu verhindern, wenn der MIDI-Export die Oktaven bereits geändert hat. Jeder Track in der DAW muss an die The Score Kontakt-Instanz zurückgeleitet werden, wobei jeder einen anderen MIDI-Kanal hat, der der Slot-Nummer innerhalb der Engine entspricht (Track 1 = MIDI-Kanal 1; Track 2 = MIDI-Kanal 2; usw.).

Tipp: Dies ist praktisch, wenn Sie mit der Funktion „MIDI exportieren“ (4.2.4) arbeiten. Manchmal möchten Sie genau dieselben Instrumente verwenden, die Sie auch in Ihrem The Score Ensemble nki verwenden. Anstatt die Instrumente einzeln in jede Spur der exportierten MIDI-Dateien zu laden, kann jede Spur jetzt zurück in Ihre The Score-Instanz geleitet werden und Sie haben dann die volle Kontrolle über jeden Slot von The Score, ohne die einzelnen exportierten MIDI-Dateien ändern zu müssen.

4.3 SHAPE PAGE

Auf der Shape-Seite können Sie grundlegende Parameter für jeden Slot einstellen und den Gesamtsound mischen. Mit den individuellen Fader-Reglern lässt sich die Balance zwischen den einzelnen Layern leicht einstellen.



1: Durch Anklicken der Pfeile links und rechts neben den fünf Slots erhalten Sie Zugang zu den anderen fünf der insgesamt 10 vorhandenen Slots.

Durch Anklicken des Instrumentennamens an jedem Steckplatz wird der Instrumentenbrowser geöffnet (siehe 5.3.1).

2: Hier wird der aktuelle Wert des Modulationsrads angezeigt.

3: Solo- und Mute-Funktionen für jeden Slot sowie eine spezifische FX-Sektion für jeden Slot (siehe 5.3.2).

4: Lautstärkeregler für jeden Slot mit einstellbarer Min- und Max-Einstellung, um auf das Modulationsrad zu reagieren.

5: Sie können die Oktave, das Panorama und den globalen Reverb unabhängig voneinander als Sendeeffekt einstellen.

6: Wenn Sie hier klicken, öffnet sich die globale FX-Seite.

7: Informationen über die geöffnete Seite anzeigen.

8: Routen Sie die Instrumenten-Slots zu verschiedenen Kontakt-Ausgängen.

4.3.1 INSTRUMENT BROWSER



Wenn Sie auf einen Instrumentenslot klicken, werden Sie von einem Browser durch die Auswahl einer Artikulation geführt. Um schnell Artikulationen für die verschiedenen Slots zu laden, können Sie mit den Pfeilen links und rechts neben den

Instrumenten-Slots durch die Slots navigieren. Sie können das geladene Instrument aus dem aktuellen Slot löschen, indem Sie auf das "Mülleimer"-Symbol unten links klicken. Um den Browser zu verlassen, klicken Sie auf das X unten links oder doppelklicken Sie auf Ihre ausgewählte Artikulation. Der "Load with default FX"-Button ist standardmäßig aktiv. Wenn Sie Ihre aktuellen FX-Einstellungen für diesen Slot beibehalten wollen, können Sie den Button deaktivieren und die Standard-FX-Kette, die mit jedem Instrument/jeder Artikulation geliefert wird, wird nicht geladen.

4.3.2 SLOT FX SECTION



1: Überblick über die Effektkette für den Slot. Das erste Modul ist immer Attack und Release sowie ein Dreiband-Equalizer. Die anderen drei Slots können mit zahlreichen verschiedenen Effektmodulen gefüllt werden (siehe 5.3.2.1).

2: Link-Symbol. Wenn es aktiviert ist, können Sie den Slider mit dem Modulationsrad verknüpfen und festlegen, wo der Slider auf dem Minimalwert des Modulationsrads und wo auf dem Maximalwert stehen soll. Alternativ können Sie den Slider auch mit dem LFO in der Global FX Section verknüpfen (siehe 5.3.4.3)

3: Dies sind die verschiedenen FX-Typen, die für jeden der drei Slots verfügbar sind (siehe 5.3.3.2).

Hinweis: Sie können die Reihenfolge der drei einzelnen FX-Slots ändern, indem Sie sie auf den nächsten Slot ziehen.

4.3.3 FX MODULES

4.3.3.1 SOUND MODULE



Attack: Stellt die Attack-Zeit für das geladene Instrument ein (nicht verfügbar für Legato-Instrumente).

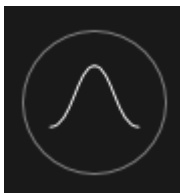
Release: Stellt die Release-Zeit für das geladene Instrument ein (nicht verfügbar für Legato-Instrumente).

Hinweis: Mit dem Link-Button am unteren Rand können Sie den Attack- und Release-Slider verbinden, um auf das Modulationsrad zu reagieren. Der linke Griff steht für die niedrigste Position des Modulationsrads, während der rechte Griff für die höchste Position des Modulationsrads steht. Alternativ können Sie den Slider auch mit dem LFO in der Global FX Section verknüpfen (siehe 4.3.4.3)

Direkt neben den Reglern für Attack und Release finden Sie einen Dreiband-EQ. Jedes Band verfügt über drei Regler für Frequenz, Lautstärke und Q-Faktor. Zusätzlich können Sie mit diesem Dropdown-Menü entscheiden, ob Sie den EQ vor oder nach der Channel FX Chain haben möchten. (Hinweis: Sie können auch die Visualisierung verwenden, um die Frequenz und die Lautstärke des Dreiband-EQs einzustellen. Ziehen Sie einfach einen der Griffe auf die gewünschte Frequenz und stellen Sie die Lautstärke durch Ziehen nach oben oder unten ein).

4.3.3.2 FILTER MODULE

This module lets you filter the instrument loaded to the slot.



Sie können zwischen neun verschiedenen Filtertypen wählen:

4.3.3.2.1 Tiefpass-12dB

Die State Variable (SV) Filter haben eine saubere Charakteristik, die für alle Arten von Audiosignalen verwendet werden kann. Der LP2 ist ein 2-poliger Tiefpass, der Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz mit einer Rate von -12 dB/Oktave abschwächt.

Cutoff: Stellt die Frequenz ein, oberhalb derer Signale abgeschwächt werden.

Resonance: Bei einem Wert größer als 0 hebt dieser Regler einen kleinen Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz herum an.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.2.1 Tiefpass-24dB

Die State Variable (SV) Filter haben eine saubere Charakteristik, die für alle Arten von Audiosignalen verwendet werden kann. Der LP4 ist ein 4-poliger Tiefpass, der Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz mit einer Rate von -24 dB/Oktave abschwächt.

Cutoff: Stellt die Frequenz ein, oberhalb derer Signale abgeschwächt werden.

Resonance: Bei einem Wert größer als 0 hebt dieser Regler einen kleinen Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz herum an.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.2.1 Tiefpass-Weinlese

Dies ist die gleiche Filtersektion, die auch im PRO-53 Software-Synthesizer von Native Instruments enthalten ist. Er ähnelt dem 4-Pol-Tiefpassfilter, hat aber einen anderen, charakteristischeren Klang.

Cutoff: Stellt die Frequenz ein, oberhalb derer Signale abgeschwächt werden.

Resonance: Bei einem Wert größer als 0 hebt dieser Regler einen kleinen Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz herum an.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.2.1 Hochpass-12dB

Die State Variable (SV) Filter haben eine saubere Charakteristik, die für alle Arten von Audiosignalen verwendet werden kann. Der HP2 ist ein 2-poliger Hochpass, der Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz mit einer Rate von -12 dB/Oktave abschwächt.

Cutoff: Stellt die Frequenz ein, unterhalb derer Signale abgeschwächt werden.

Resonance: Bei einem Wert größer als 0 hebt dieser Regler einen kleinen Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz herum an.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.2.1 Hochpass-24dB

Die State Variable (SV) Filter haben eine saubere Charakteristik, die für alle Arten von Audiosignalen verwendet werden kann. Der HP4 ist ein 4-poliger Hochpass, der Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz mit einer Rate von -24 dB/Oktave abschwächt.

Cutoff: Stellt die Frequenz ein, unterhalb derer Signale abgeschwächt werden.

Resonance: Bei einem Wert größer als 0 hebt dieser Regler einen kleinen Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz herum an.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.2.1 Bandpass-12dB

Die State Variable (SV) Filter haben eine saubere Charakteristik, die für alle Arten von Audiosignalen verwendet werden kann. Der BP2 ist ein 2-poliger Bandpass, der Frequenzen oberhalb und unterhalb des Cutoff mit einer Rate von -12 dB/Oktave abschwächt.

Cutoff: Stellt die Frequenz ein, unterhalb derer Signale abgeschwächt werden.

Resonance: Bei einem Wert größer als 0 hebt dieser Regler einen kleinen Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz herum an.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.2.1 Bandpass-24dB

Die State Variable (SV) Filter haben eine saubere Charakteristik, die für alle Arten von Audiosignalen verwendet werden kann. Der BP4 ist ein 4-poliger Bandpass, der Frequenzen oberhalb und unterhalb des Cutoff mit einer Rate von -24 dB/Oktave abschwächt.

Cutoff: Stellt die Frequenz ein, unterhalb derer Signale abgeschwächt werden.

Resonance: Bei einem Wert größer als 0 hebt dieser Regler einen kleinen Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz herum an.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.2.1 Notch

Die State Variable (SV) Filter haben eine saubere Charakteristik, die für alle Arten von Audiosignalen verwendet werden kann. Der Notch 4 ist ein 4-poliger Notch-Filter, der die Frequenzen am Cutoff abschwächt.

Cutoff: Stellt die Frequenz ein, unterhalb derer Signale abgeschwächt werden.

Resonance: Bei einem Wert größer als 0 hebt dieser Regler einen kleinen Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz herum an.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.2.1 Talk

Dies ist ein Formantfiltertyp. Formanten sind akustische Resonanzen. Der Begriff bezieht sich oft auf die Phonetik der menschlichen Sprache. Die Formantfilter sind so konzipiert, dass sie den Frequenzgang des menschlichen Vokaltrakts nachahmen. Diese Filter können verwendet werden, um den "Talkbox"-Effekt zu emulieren.

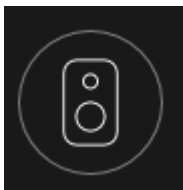
Talk: Steuert den Frequenzgang des Filters. Kann zum Morphen zwischen Vokal-Lauten verwendet werden.

Resonance: Erhöht bzw. verringert die Spitzen bzw. Kerben im Frequenzgang, analog zum Resonanzregler der anderen Filter.

Size: Steuert die Mitte des Frequenzgangs, analog zum Cutoff-Regler der anderen Filter.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.3 Dynamics



4.3.3.3.1 Supercharger

Der Supercharger GT bietet eine High-End-Röhrenkompressionsemulation, die von Boutique-Hardware inspiriert ist. Es handelt sich um einen besonders musikalischen Kompressor mit verschiedenen Sättigungs- und Spektralformen, mit denen Sie sowohl subtile harmonische und räumliche Verstärkung als auch schweren und aggressiven Röhren-Drive erzeugen können.

Input: Stellt die Eingangsverstärkung für den Kompressor in dB ein.

Saturation: Wendet Sättigung auf das Signal an. Drehen Sie den Regler nach rechts, um dem Signal mehr Sättigung zu verleihen.

Output: Stellt den Ausgangspegel des Kompressors in dB ein. Sie können ihn als Verstärkungsregler verwenden, mit dem Sie das Ausgangssignal auf den gleichen Spitzenpegel wie das Eingangssignal nach der Kompression bringen können.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.3.2 Compressor

Kompressoren sind dynamische Werkzeuge, die automatisch den Pegel von lauten Passagen in einem Signal reduzieren und damit den Dynamikbereich des Signals beeinflussen. Der Solid Bus Comp ist einem klassischen analogen Bus-Kompressor nachempfunden.

Threshold: Legt einen Pegelschwellwert fest, ab dem der Kompressor zu arbeiten beginnt. Nur Pegel, die über diesen Schwellenwert steigen, werden durch die Kompression reduziert; Signale, die darunter bleiben, werden nicht verarbeitet.

Ratio: Steuert die Stärke der Kompression, ausgedrückt als Verhältnis von "Eingangspegeländerung" zu "Ausgangspegeländerung". Eine Ratio von 1:1 bedeutet, dass keine Kompression stattfindet. Eine Einstellung von 4 entspricht beispielsweise dem Verhältnis 4:1, was bedeutet, dass für jede Erhöhung der Amplitude um 4 Dezibel über dem Schwellenwert der Ausgangspegel nur um 1 Dezibel erhöht wird.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.3.3 Transienter Master

Der Transient Master ist ein einfach zu bedienender Kompressor zur Steuerung von Attack und Sustain eines Klangs. Anstatt der Amplitude des Klangs wie ein herkömmlicher Kompressor zu folgen, folgt er der allgemeinen Hüllkurve und ist daher nicht so anfällig für Änderungen der Eingangsverstärkung. Er eignet sich am besten für Klänge mit schnellem Attack, wie z. B. Percussion, Pianos oder Gitarren. Der Transient Master kann in manchen Fällen auch recht extrem sein, daher sollte er mit Vorsicht eingesetzt werden.

Input: Steuert die Eingangsverstärkung für den Effekt.

Attack: Stellt die Skalierung des Attack-Anteils der Lautstärkehüllkurve des Eingangssignals ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts (0 % bis 100 %) wird mehr Punch hinzugefügt, durch Drehen nach links (0 % bis -100 %) werden scharfe Attacks reduziert.

Sustain: Steuert die Skalierung des Sustain-Anteils der Lautstärkehüllkurve des Eingangssignals. Durch Erhöhen dieses Parameters wird dem Sound mehr Körper verliehen, durch Verringern wird der Ausklang des Sounds reduziert.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.3.4 Limiter

Limiter sind eigentlich eine spezielle Form von Kompressoren mit einem Verhältnis von eins bis unendlich, einem Schwellenwert knapp unter dem Maximalpegel und einer sehr kurzen Ansprechzeit. Sie fungieren als "Sicherheitsnetz", um zu verhindern, dass kurze Signalspitzen das System überlasten, was zu Audio Clipping führen würde. Während Kompressoren eine Reihe von künstlerischen Anwendungen haben, werden Limiter in der Regel aus technischen Gründen eingesetzt - sie können Signale mit Spitzen zähmen, die sonst den Ausgang überlasten würden, ohne dass Sie die Gesamtlautstärke des Signals herunterdrehen müssen.

Input: Stellt die Verstärkung des Eingangssignals ein. Der Begrenzer unterscheidet sich vom Kompressor dadurch, dass er einen festen Schwellenwert hat; um eine sinnvolle Spitzenreduzierung zu erreichen, stellen Sie mit diesem Regler die Eingangsverstärkung ein, bis die Dämpfungsanzeige nur noch auf gelegentliche Pegelspitzen reagiert.

Release: Genau wie der gleichnamige Regler des Kompressors stellt dieser Regler die Zeit ein, die der Limiter benötigt, um zu einem unbearbeiteten Signal zurückzukehren, nachdem der Eingangspegel unter den Schwellenwert gefallen ist.

Output: Stellt den Ausgangspegel des Moduls ein.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.4 Distortion



4.3.3.4.1 Tape Saturation

Der Tape Saturator emuliert die weiche Kompression und Verzerrung einer Bandaufnahme. Er kann leicht eingesetzt werden, um dem Sound Wärme und Färbung zu verleihen, oder stark, um aggressive Verzerrung hinzuzufügen.

Gain: Steuert die Eingangsverstärkung des Effekts. Dadurch wird der Grad der Bandverzerrung und Kompression erhöht.

Warmth: Steuert die Anhebung/Absenkung der tiefen Frequenzen des Effekts.

Output: Steuert die Ausgangsverstärkung des Effekts.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.4.2 Tube Saturation

Dieses Modul verursacht Verzerrungen, indem es hohe Sample-Werte beschneidet oder abrundet. Dadurch simuliert es das Verhalten überlasteter Röhrenschaltungen und fügt dem Klang künstliche Obertöne hinzu.

Drive: Stellt den Grad der Verzerrung ein.

Damping: Durch Drehen dieses Reglers im Uhrzeigersinn werden die hohen Frequenzen im Ausgangssignal gedämpft, wodurch die durch die künstlichen Obertöne verursachte Helligkeit ausgeglichen wird.

Output: Stellt den Ausgangspegel des Moduls ein. Da Verzerrungen die Verstärkung erheblich anheben, ist es oft notwendig, das Signal an der Ausgangsstufe abzuschwächen.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.4.3 Black Distortion

Black Distortion simuliert ein Gitarrenverzerrer-Pedal, ideal für Blues- und Rock-Sounds.

Distortion: Steuert den Grad der Verzerrung.

Filter: Für einen dunkleren Klang drehen Sie im Uhrzeigersinn, um den tiefen Frequenzbereich zu verstärken; drehen Sie gegen den Uhrzeigersinn für einen helleren, schärferen Klang.

Volume: Der Hauptlautstärkeregler für den Effekt.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.4.4 Clean Amp

Clean Amp simuliert den satten Röhrensound klassischer Vintage Gitarrenverstärker. Er ist ideal für schreiende Leads und knackige Rhythmusgitarren-Sounds sowie für cleane Sounds mit Persönlichkeit.

Gain: Stellt den Eingangspegel bzw. die Verstärkung ein. Wenn Sie Gain nach rechts drehen, wird das Signal gesättigt und verzerrt.

Bass & Treble: Mit diesen Reglern werden die jeweiligen Pegel der hohen und niedrigen Frequenzkomponenten des Signals eingestellt

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.4.5 Bitcrusher

Bitcrusher fügt einem sauberen Signal verschiedene digitale Artefakte, wie Quantisierungsrauschen oder Aliasing, hinzu. Er eignet sich hervorragend zum Aufrauen von Klängen, die sonst zu schlicht und unauffällig wären.

Bits: Requantisiert das Signal auf eine einstellbare Bittiefe.

S.Rate (Abtastrate): Resampling des Signals auf eine einstellbare Abtastrate. Die Neuabtastung erfolgt ohne jegliche (in der Regel obligatorische) Tiefpassfilterung, die alle Arten von wunderbaren Aliasing-Artefakten verursacht.

Noise: Fügt dem Audiosignal ein Rauschen hinzu.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.4.6 Overdrive

Overdrive ist eine Emulation eines klassischen Gitarrenverzerrungs-Effektpedals.

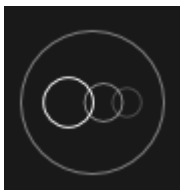
Drive: Fügt dem Klang Schmutz hinzu.

Tone: Wenn Sie diesen Regler im Uhrzeigersinn drehen, werden die Mitten betont und die Bässe abgesenkt. Gegen den Uhrzeigersinn werden die Höhen entfernt und die Bässe angehoben, um einen wärmeren Klang zu erzielen.

Output: Stellt den Ausgangspegel des Moduls ein.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.5 Delay



4.3.3.5.1 Tape Delay

Das Tape Delay reproduziert den Klang einer Bandverzögerung, die den physikalischen Mechanismen früher Bandmaschinen nachempfunden ist.

Time: Stellen Sie die Verzögerungszeit ein. Sie können zwischen der Einstellung der Zeit in Millisekunden oder der Synchronisierung mit dem Host-Tempo umschalten, indem Sie auf das Uhr/Noten-Symbol klicken.

Feedback: Stellt die Stärke der Rückkopplung ein. Wenn Sie **Feedback** nach rechts drehen, erhöht sich die Anzahl der Verzögerungswiederholungen.

Mix: Stellt die jeweiligen Pegel des ursprünglichen und des verarbeiteten Signals ein. In der Regel wird das verzögerte Signal mit einem niedrigeren Pegel als das Direktsignal beigemischt.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.5.2 Diffuse Delay

Der Diffusionsmodus kann einen Standard-Verzögerungseffekt erzeugen, eignet sich aber am besten für einen großen, diffusionsbasierten Hallsound. Dieser Modus ist ideal für Ambient-Musik und Sounddesign.

Time: Stellen Sie die Verzögerungszeit ein. Sie können zwischen der Einstellung der Zeit in Millisekunden oder der Synchronisierung mit dem Host-Tempo umschalten, indem Sie auf das Uhr/Noten-Symbol klicken.

Feedback: Stellt die Stärke der Rückkopplung ein. Wenn Sie **Feedback** nach rechts drehen, erhöht sich die Anzahl der Verzögerungswiederholungen.

Mix: Stellt die jeweiligen Pegel des ursprünglichen und des verarbeiteten Signals ein. In der Regel wird das verzögerte Signal mit einem niedrigeren Pegel als das Direktsignal beigemischt.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.5.3 Analogue Delay

Das Analogue Delay bietet ein Bucket Brigade Delay-Modell, das den charakteristischen Klang der BBD-Chips nachbildet.

Time: Stellen Sie die Verzögerungszeit ein. Sie können zwischen der Einstellung der Zeit in Millisekunden oder der Synchronisierung mit dem Host-Tempo umschalten, indem Sie auf das Uhr/Noten-Symbol klicken.

Feedback: Stellt die Stärke der Rückkopplung ein. Wenn Sie **Feedback** nach rechts drehen, erhöht sich die Anzahl der Verzögerungswiederholungen.

Mix: Stellt die jeweiligen Pegel des ursprünglichen und des verarbeiteten Signals ein. In der Regel wird das verzögerte Signal mit einem niedrigeren Pegel als das Direktsignal beigemischt.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.5.4 Digital Delay

Sauberes Digital Delay ohne Verfärbung

Time: Stellen Sie die Verzögerungszeit ein. Sie können zwischen der Einstellung der Zeit in Millisekunden oder der Synchronisierung mit dem Host-Tempo umschalten, indem Sie auf das Uhr/Noten-Symbol klicken.

Feedback: Stellt die Stärke der Rückkopplung ein. Wenn Sie **Feedback** nach rechts drehen, erhöht sich die Anzahl der Verzögerungswiederholungen.

Mix: Stellt die jeweiligen Pegel des ursprünglichen und des verarbeiteten Signals ein. In der Regel wird das verzögerte Signal mit einem niedrigeren Pegel als das Direktsignal beigemischt.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.5.5 Psyche Delay

Psyche Delay ist ein Stereo-Delayeffekt, der eine Reihe von atmosphärischen Ambient-Echos und Rückwärtseffekten erzeugt, die an den "Backwards Tape"-Sound der 1960er Jahre erinnern.

Time: Stellen Sie die Verzögerungszeit ein. Sie können zwischen der Einstellung der Zeit in Millisekunden oder der Synchronisierung mit dem Host-Tempo umschalten, indem Sie auf das Uhr/Noten-Symbol klicken.

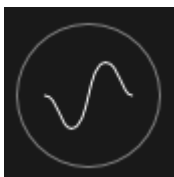
Feedback: Stellt die Stärke der Rückkopplung ein. Wenn Sie **Feedback** nach rechts drehen, erhöht sich die Anzahl der Verzögerungswiederholungen.

Detune: Feinabstimmung der Tonhöhe der Echowiederholungen im Bereich von -50 bis +50 Cent.

Mix: Stellt die jeweiligen Pegel des ursprünglichen und des verarbeiteten Signals ein. In der Regel wird das verzögerte Signal mit einem niedrigeren Pegel als das Direktsignal beigemischt.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.6 Modulation



4.3.3.6.1 Chorus

Chorus Effekte werden verwendet, um Klänge durch räumliche Bewegung anzureichern und ihnen eine ensembleähnliche Qualität zu verleihen. Sie beruhen auf kurzen Verzögerungen mit eingebauter Modulation der Verzögerungszeit. Die Verzögerungen erzeugen Kopien des Originalklangs, die sich im Timing und - als Nebeneffekt der Modulation der Verzögerungszeit - in der Tonhöhe unterscheiden. Auf diese Weise fügt ein Chorus dem Klang Raum und Körper hinzu, als ob er von mehreren Quellen gleichzeitig gespielt würde. Die Ergebnisse reichen von subtilen Verschiebungen in der Klangfarbe bis hin zu extrem lebendigen Texturen mit einem breiten Stereobild.

Rate: Stellt die Geschwindigkeit der Modulation ein, von langsamen Tonhöhenänderungen bis zu schnellen Vibratos. Dies wird ausgeprägter, wenn der Wert erhöht wird.

Depth: Stellt den Bereich der modulierten Verstimmung ein. Höhere Werte ergeben einen ausgeprägteren Chorus-Effekt.

Mix (Dry/Wet-Drehregler): Stellt die jeweiligen Pegel des ursprünglichen und des bearbeiteten Signals ein. Beachten Sie, dass der typische Chorus-Effekt durch die Kombination beider Signale erzeugt wird, so dass die Einstellung dieses Reglers in der Mitte den ausgeprägtesten Effekt ergibt.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.6.2 Flanger

Der **Flanger** spaltet das Audiosignal auf und verzögert eine Version im Verhältnis zum Originalsignal. Durch die Modulation der Verzögerungszeit sowie die Rückführung eines einstellbaren Anteils des Ausgangssignals in den Eingang erzeugt der Flanger einen charakteristischen "zischenden" Klang.

Speed: Stellt die LFO-Geschwindigkeit ein. Um die Geschwindigkeit mit dem Tempo Ihres Hosts oder des Master-Editors zu synchronisieren, klicken Sie auf den Sync-Button.

Depth: Die Stärke der LFO-Modulation. Höhere Werte bewirken, dass der Flanging-Effekt einen größeren Bereich abdeckt.

Mix (Dry/Wet-Drehregler): Stellt die jeweiligen Pegel des ursprünglichen und des bearbeiteten Signals ein. Beachten Sie, dass der typische Chorus-Effekt durch die Kombination beider Signale erzeugt wird, so dass die Einstellung dieses Reglers in der Mitte den ausgeprägtesten Effekt ergibt.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.6.3 Phaser

Der Phaser-Effekt verändert kontinuierlich die Phasenverhältnisse in Ihrem Signal mit einem Allpassfilter. Das Ergebnis ist ein Kammfiltereffekt, der einige Frequenzen abschwächt und andere anhebt.

Speed: Die Geschwindigkeit der LFO-Modulation. Um die Geschwindigkeit mit dem Host- oder Master-Editor-Tempo zu synchronisieren, klicken Sie auf den Sync-Button.

Depth: Die Stärke der LFO-Modulation. Höhere Werte bewirken, dass der Phaser-Effekt über einen breiteren Frequenzbereich fegt.

Mix (Dry/Wet-Drehregler): Stellt die jeweiligen Pegel des ursprünglichen und des bearbeiteten Signals ein. Beachten Sie, dass der typische Chorus-Effekt durch die Kombination beider Signale erzeugt wird, so dass die Einstellung auf denselben Pegel den ausgeprägtesten Effekt ergibt.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.6.4 Flutter

Flutter emuliert den Klang von analogen Bandmaschinen, der sich durch Wogen und Flattern, Sättigung, Rauschen und einen begrenzten Hochtonbereich auszeichnet. Sie können damit klassische Lo-Fi-Effekte anwenden, insbesondere beim Spielen von anhaltenden Noten, Flächen und Melodien.

Scrape: Stellt die Stärke des hochfrequenten Schabens ein, das auftritt, wenn das Band beim Überfahren des Wiedergabekopfes vibriert.

Wow: Regelt die Stärke des Wow-Effekts, einer langsamen Tonhöhenschwankung, die durch klebriges Klebeband und abgenutzten Bandtransport verursacht wird.

Flutter: Passt die Stärke des Flutters an, einer schnellen Schwankung der Tonhöhe, die durch verbogene Spulen und defekte Motorteile verursacht wird.

Mix: Mischt zwischen dem Eingangssignal und dem Effektsignal.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.6.5 Vibrato

Vibrato/Chorus modelliert den Klang der Vibrato- und Chorus-Effekte, die man auf einer klassischen elektrischen Orgel findet. Die Effekte wurden ursprünglich durch eine innovative Schaltung erzeugt, die elektronische und mechanische Komponenten kombinierte und so einen unglaublich satten Klang erzeugte.

Speed: Stellt die Frequenz der Modulation ein.

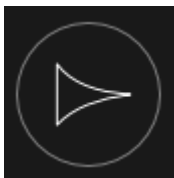
Blend: Mischt zwischen dem Vibrato und dem Chorus-Effekt.

Width: Stellt die Breite des Stereo-Verbreiterungseffekts ein.

Mix: Mischt zwischen dem Eingangssignal und dem Effektsignal.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.7 Reverb



4.3.3.7.1 Plate Reverb

Der Plattenhall wurde als eine frühe Methode zur Erzeugung eines künstlichen Halleffekts entwickelt. Dabei wird ein schwingendes Metallblech verwendet, um Reflexionsmuster in akustischen Räumen zu simulieren. Da das Metallblech in einer zweidimensionalen Ebene schwingt, ist die Echodichte höher und gleichmäßiger verteilt als in einem dreidimensionalen Raum. Er ist eine gute Wahl, wenn Sie eine Klangquelle aufhellen wollen. Plattenhall hat eine weiche Hallfahne, die es Ihnen ermöglicht, einen Klang zu verlängern, ohne ihn in der Mischung zurückzudrängen. Aus diesem Grund werden Plattenhallgeräte am häufigsten für Gesang und Snare Drums verwendet.

Pre Delay: Führt eine kurze Verzögerung ein, bevor der Hall wirksam wird.

Decay: Stellt die Dauer des Halleffekts ein.

Mix: Mischt zwischen dem Eingangssignal und dem Effektsignal.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.7.2 Reverb

Dies ist ein algorithmischer Halleffekt.

Time: Stellt die Dauer des Halleffekts ein.

Damping: Stellt den Grad der Absorption im Raum ein, der durch den Halleffekt simuliert wird. Höhere Werte bewirken eine stärkere Absorption.

Mix: Mischt zwischen dem Eingangssignal und dem Effektsignal.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.3.7.3 Raum

Raum ist ein Hallalgorithmus für luftige Hallen.

Time: Stellt die Dauer des Halleffekts ein.

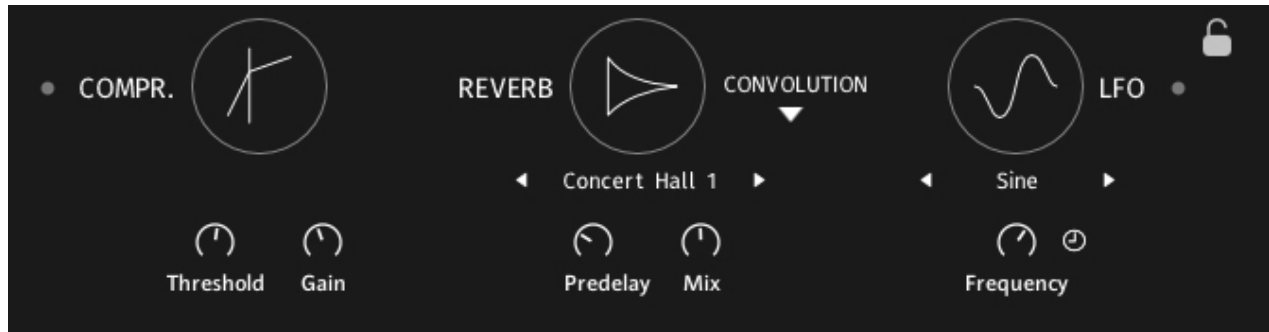
Modulation: Passt die Menge an Bewegung an, die dem Hallsound hinzugefügt wird, indem die internen Parameter des Halls über die Zeit verändert werden. Wenn Sie den Regler nach rechts drehen, ändert sich die Bewegung des Reverbs von üppigen zu stark verstimmt Klängen.

Damping: Stellt den Grad der Absorption im Raum ein, der durch den Halleffekt simuliert wird. Höhere Werte bewirken eine stärkere Absorption.

Mix: Mischt zwischen dem Eingangssignal und dem Effektsignal.

(Hinweis: Jeder Slider kann mit dem Modulationsrad oder dem LFO in der General FX Section verknüpft werden, siehe 4.3.4.3)

4.3.4 GLOBAL FX SECTION



4.3.4.1 Compressor

Kompressoren sind dynamische Werkzeuge, die automatisch den Pegel von lauten Passagen in einem Signal reduzieren und damit den Dynamikbereich des Signals beeinflussen. Dieser Solid Bus Comp ist einem klassischen analogen Bus-Kompressor nachempfunden.

Threshold: Legt einen Pegelschwellwert fest, ab dem der Kompressor zu arbeiten beginnt. Nur Pegel, die über diesen Schwellenwert steigen, werden durch die Kompression reduziert; Signale, die darunter bleiben, werden nicht verarbeitet.

Gain: Steuert die Ausgangsverstärkung des komprimierten Signals. Wird verwendet, um die Verstärkungsreduzierung des Effekts auszugleichen.

4.3.4.2 Reverb

4.3.4.2.1 Convolution

Dieser Convolution Reverb verfügt über zehn verschiedene Impulsantworten, aus denen Sie wählen können.

Pre-Delay: Einstellen der Vorverzögerungszeit in ms.

Mix: Stellen Sie die Lautstärke des Halls ein.

4.3.4.2.2 Plate

Der Plattenhall wurde als eine frühe Methode zur Erzeugung eines künstlichen Halleffekts entwickelt. Dabei wird ein schwingendes Metallblech verwendet, um Reflexionsmuster in akustischen Räumen zu simulieren. Da das Metallblech in einer zweidimensionalen Ebene schwingt, ist die Echodichte höher und gleichmäßiger verteilt als in einem dreidimensionalen Raum. Er ist eine gute Wahl, wenn Sie eine Klangquelle aufhellen wollen. Plattenhall hat eine weiche Hallfahne, die es Ihnen ermöglicht, einen Klang zu verlängern, ohne ihn in der Mischung zurückzudrängen. Aus diesem Grund werden Plattenhallgeräte am häufigsten für Gesang und Snare Drums verwendet.

Time: Stellt die Länge der Abklingzeit ein.

Pre-Delay: Führt eine kurze Verzögerung ein, bevor der Hall wirksam wird.

Decay: Stellt die Dauer des Halleffekts ein.

Mix: Mischt zwischen dem Eingangssignal und dem Effektsignal.

4.3.4.2.3 Raum

Raum ist ein Hallalgorithmus für weiträumige Halleffekte.

Time: Stellt die Länge der Abklingzeit ein.

Pre-Delay: Führt eine kurze Verzögerung ein, bevor der Hall wirksam wird.

Decay: Stellt die Dauer des Halleffekts ein.

4.3.4.2.4 Hall

Ein algorithmischer Halleffekt.

Time: Stellt die Dauer des Halleffekts ein.

Pre-Delay: Führt eine kurze Verzögerung ein, bevor der Hall wirksam wird.

Mix: Mischt zwischen dem Eingangssignal und dem Effektsignal.

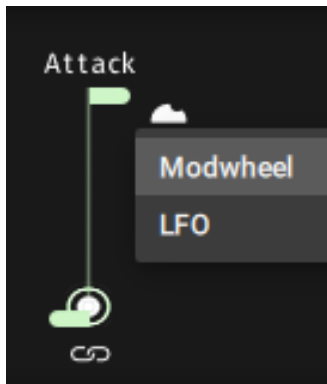
4.3.4.3 LFO

Über diesen LFO können Sie die verschiedenen Slot-FX-Slider modulieren.

Sie können zwischen den Wellenformen Sinus, Rechteck, Dreieck und Sägezahn wählen und die Frequenz entweder in ms oder durch Anklicken des Taktsymbols synchron zum Host-Tempo auf einen gewünschten Notenwert einstellen.

Um einen Effekt mit dem LFO zu verknüpfen, gehen Sie wie folgt vor:

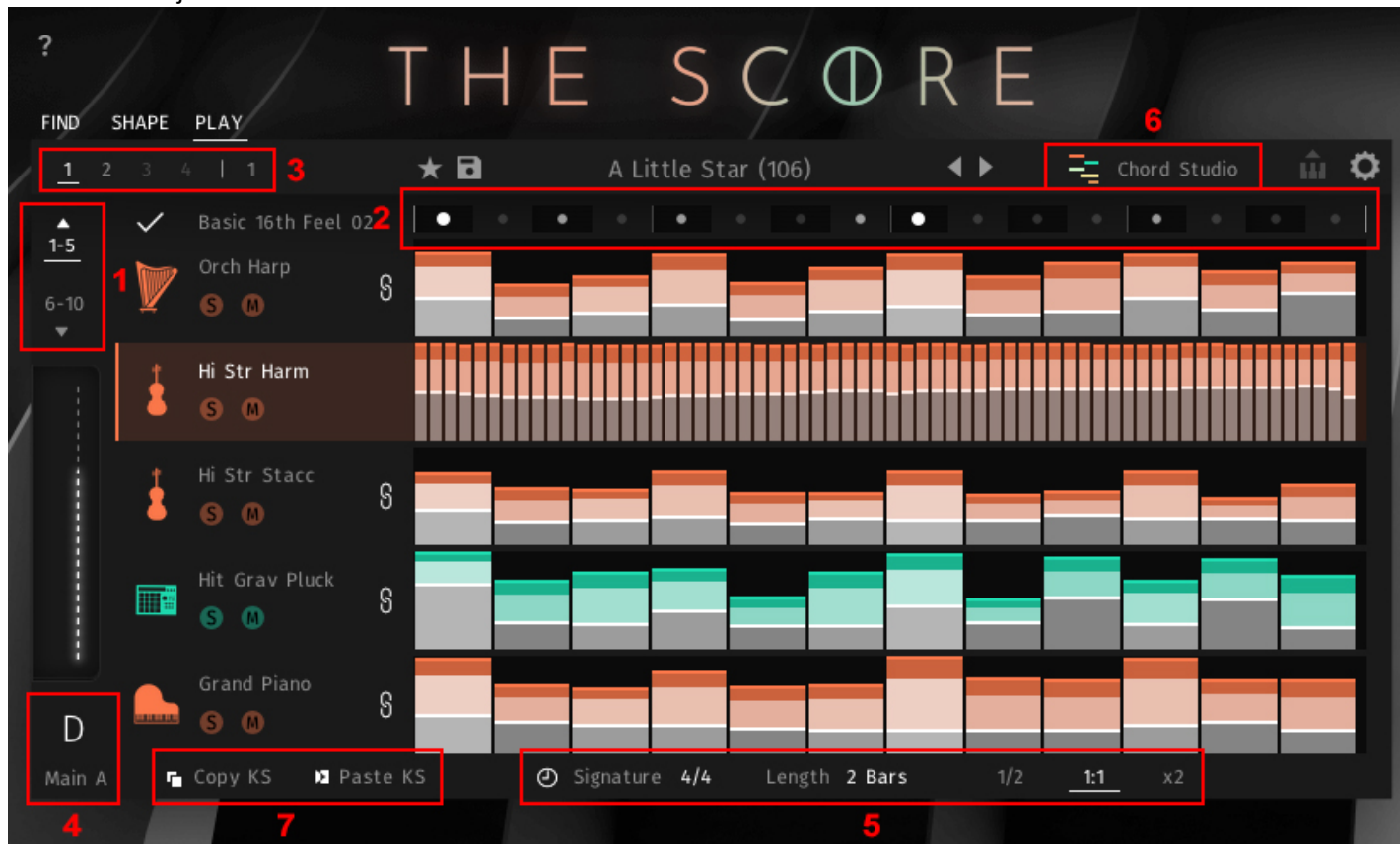
Aktivieren Sie die Verknüpfungsfunktion, indem Sie auf das Kettensymbol unter dem Slider klicken, den Sie mit dem LFO verknüpfen möchten.



Klicken Sie auf das Symbol rechts neben dem Schieberegler und wählen Sie "LFO".

4.4 PLAY PAGE

Auf der Play Page finden Sie das Herzstück unserer Ensemble-Engine. Hier können Sie alles einstellen, was die Arps und Hüllkurven für jedes Instrument betrifft.



1: Pfeile zum Umschalten zwischen den Slots 1-5 und 6-10.

2: Die globalen Akzente können über den Check-Button ein- und ausgeschaltet werden. Wenn sie eingeschaltet sind, kann jeder Slot mit den globalen Akzenten über das Kettenglied-Symbol rechts neben dem Solo/Mute-Bereich unter jedem Instrumenten-Slot verknüpft werden (siehe 5.4.1 Globale Akzente).

3: Zeigt den aktuell angezeigten Takt (Bar) an. Ermöglicht den Wechsel zu den anderen Takten (wenn 2 oder 4 Takte ausgewählt sind).

4: Zeigt den aktuell ausgewählten Keyswitch an. Jede Story enthält 5 Keyswitches: C0 Intro, D0 Main A, E0 Main B, F0 Outro, G0 Ending. Sie können die Position der Keyswitches im Einstellungsmenü anpassen.

5: Globale Längeneinstellungen:

- Die Taktlänge kann zwischen 1 Bar, 2 Bars und 4 Bars gewählt werden.

- Die verfügbaren Metren sind 4/4, 3/4, 6/8, 5/8, 7/8.

- Halbe, normale und doppelte Taktgeschwindigkeit. Abhängig vom Host-Tempo können Sie die Engine so einstellen, dass sie mit der halben oder doppelten Geschwindigkeit spielt. Standardmäßig ist dies auf 1:1 eingestellt, so dass die Engine genau das gewählte Tempo in Ihrer DAW spielt.

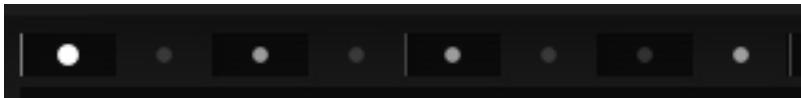
6: Rufen Sie das Chord Studio auf.

7: Kopieren Sie den Inhalt und fügen Sie ihn in andere Keyswitches ein.

4.4.1 GLOBAL ACCENTS

Mit diesem praktischen Werkzeug können Sie einer ganzen Story ein kohärentes rhythmisches Gefühl geben. Mit dem Kettensymbol direkt neben jedem Instrumenten-Slot können Sie die Instrumente so verknüpfen, dass sie den globalen Akzenten folgen. Der einzelne Slot, der mit dem globalen Akzent verknüpft ist, hat automatisch einen etwas geringeren Dynamikbereich, aber die Akzente werden dem Rhythmus dort hinzugefügt, wo sie gelten.

Auf diese Weise können Sie zwei Arten von globalen Akzenten setzen.



Mit dem ersten Klick in einen leeren Kreis erhalten Sie eine intensivere Betonung.

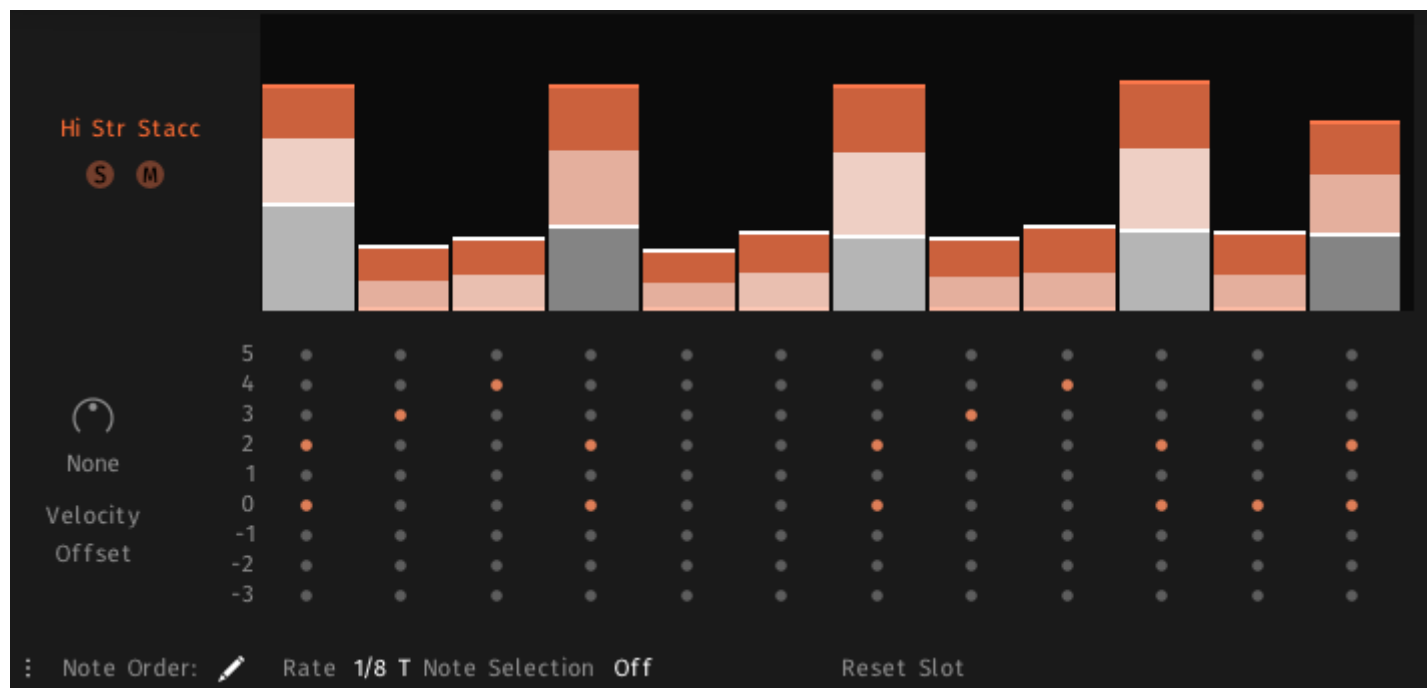


Durch erneutes Klicken erhalten Sie einen weicheren Akzent und durch erneutes Klicken wird der Akzent wieder ausgeschaltet.



4.4.2 ARPEGGIATOR

Kurze Artikulationen verwenden immer den Arpeggiator. Klicken Sie auf den Slot mit der geladenen kurzen Artikulation auf der Play-Seite, um den Editor aufzurufen.



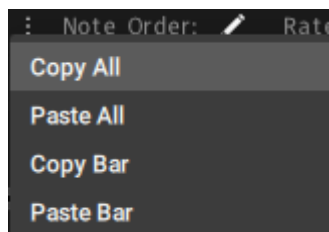
Im oberen Bereich des Arpeggiator-Moduls können Sie eigene Rhythmen oder dynamische Verläufe der Arpeggiationen erstellen.

Klicken Sie oben auf jeden Schritt, um den Maximalwert jedes Schritts (Modulationsrad auf 127) auf den gewünschten Dynamikpegel zu ziehen. Klicken Sie am unteren Ende jedes Schritts, um den Minimalwert jedes Schritts (Modulationsrad auf 0) auf den gewünschten Dynamikwert zu ziehen. (Beachten Sie, dass Sie das dynamische Verhalten auch umkehren können, indem Sie den Minimalwert über den Maximalwert ziehen. Wenn das Modulationsrad auf 0 steht, ist die Dynamik lauter als wenn das Modulationsrad auf 127 steht. Auf diese Weise können Sie interessante Bewegungen zwischen verschiedenen Slots erzeugen, bei denen ein Element in einem niedrigeren Dynamikbereich stärker voreingestellt ist als in einem höheren Dynamikbereich).

Mit dem Menü links unter den Velocity-Steps können Sie alle auf Null setzen, um einen Slot in einem Keyswitch einfach stumm zu schalten.

Am unteren Rand des Arpeggiator-Moduls befinden sich die allgemeinen Regler für verschiedene Funktionen.

Copy und Paste:



Sie können einen ganzen Instrumentenslot (alle Takte) oder nur einen Takt kopieren und einfügen.

Pattern: Bestimmt die Reihenfolge, in der die gespielten Noten arpeggiert werden. All (Chord) löst alle gespielten Noten im jeweiligen Rhythmus aus.

Rate: Bestimmt die Notenlänge für einen einzelnen Schritt des Arpeggiators: Die verfügbaren Notenwerte sind:



Notenauswahl: Legt fest, ob alle gespielten Noten in diesem Modul zu hören sein sollen oder nicht. Die verschiedenen Optionen ermöglichen es, nur bestimmte Noten eines gespielten Akkords abzuspielen. Dies kann verwendet werden, um einen matschigen Bassbereich zu vermeiden und Akkorde sorgfältig mit mehreren Instrumenten zu orchestrieren.

Die folgenden Optionen sind verfügbar:



Off: Es wird keine Notenauswahl vorgenommen, so dass alle gespielten Noten für die Arpeggiation verwendet werden .

Lowest: Nur die tiefste Note wird für die Arpeggiation verwendet.

Lowest 2: Die beiden tiefsten Noten werden für die Arpeggiation verwendet.

Middle: Bei einem dreistimmigen Akkord wird nur die mittlere Note für die Arpeggiation verwendet. Wenn Sie nur zwei Stimmen gleichzeitig spielen, verwendet die mittlere Note in diesem Fall die tiefste Note für die Arpeggiation.

Middle 2: Bei einem vierstimmigen Akkord werden die beiden mittleren Noten für die Arpeggiation verwendet. Wenn Sie einen dreistimmigen Akkord spielen, werden die höchste und die mittlere Note für die Arpeggiation verwendet.

Top 3: Die höchsten drei Noten werden für die Arpeggiation verwendet.

Top 2: Die beiden höchsten Noten werden für die Arpeggiation verwendet.

Top: Die höchste Note wird für die Arpeggiation verwendet.

Top + 8: Die höchste Note plus eine Oktave darüber wird für die Arpeggiation verwendet.

Lowest + Highest: Die tiefste und höchste Note Ihres Voicings wird für die Arpeggiation verwendet.

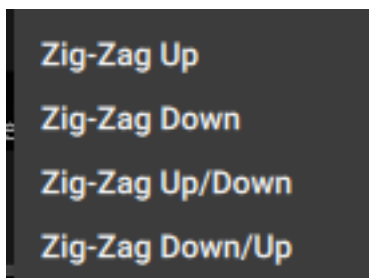
Oktave: Wiederholt die gespielten Noten nach der ersten Umdrehung eine oder zwei Oktaven höher oder tiefer

Repeat (Wiederholen): Wiederholt jede Note ein- oder mehrmals, bevor es zur nächsten Note weitergeht. 4.3.2.1
ARPEGGIATION PATTERNS

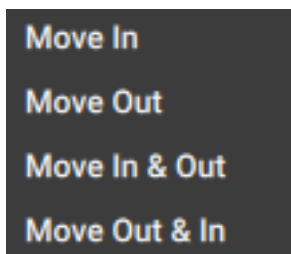
Es stehen 16 verschiedene Arpeggiationsmuster zur Auswahl



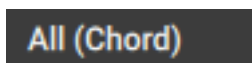
Dies sind die normalen Arpeggiationsmuster. Jede Note wird entweder in einer Aufwärts- oder Abwärtsbewegung gespielt.



Das Pattern verläuft in einem Zickzack-Muster.



Das Pattern beginnt mit den äußeren Stimmen (tiefste und höchste) und geht zu den inneren Stimmen über oder umgekehrt.

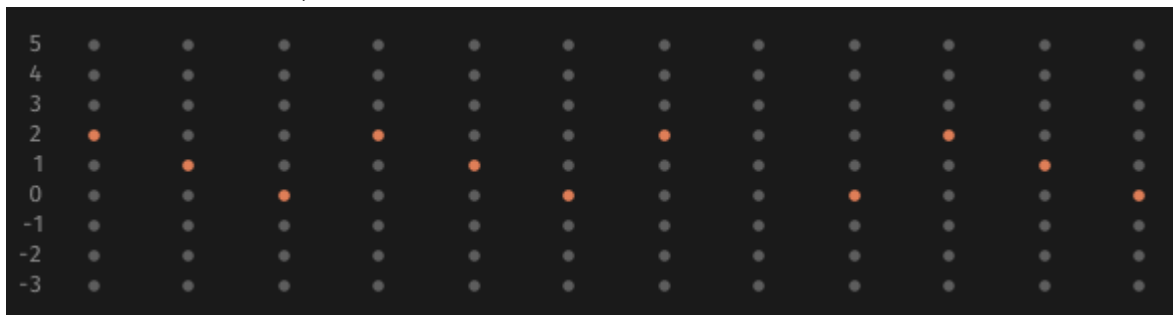


Alle gedrückten Noten werden gleichzeitig wiedergegeben. Dies kann für Saitenrhythmen usw. praktisch sein.

Custom

Dadurch wird der benutzerdefinierte Sequenzmodus aktiviert

4.4.2.2 CUSTOM SEQUENCE MODE



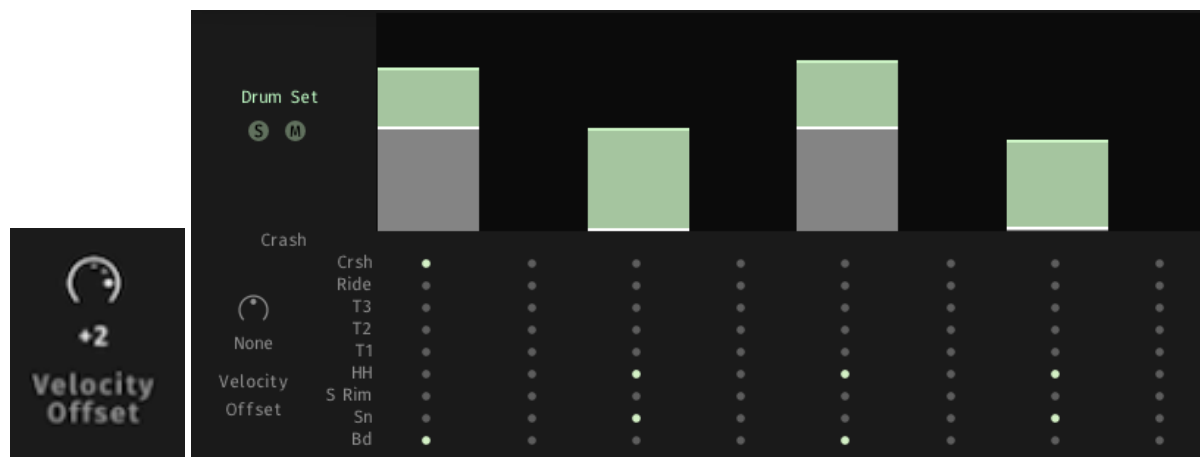
Mit dem Custom Sequence Mode können Sie sogar die Tonhöhenabfolge jedes Steps innerhalb einer rhythmischen Sequenz anpassen, indem Sie auf den entsprechenden Punkt in der Matrix klicken:

Zeilen: Numerische Reihenfolge der gespielten Noten von unten nach oben. Die tiefste Note, die Sie spielen, hat den Wert 0, die zweitiefste Note den Wert 1 und so weiter. Dies funktioniert auch in negativer Richtung. Wenn Sie zum Beispiel C-Dur spielen, sieht die Tonhöhenverteilung im Sequence Customizer so aus:

0 = C1, 1 = E1, 2 = G1, 3 = C2, 4 = E2, 5 = G2, -1 = G0, -2 = E0, -3 = C0

Säulen: Anzeige der Steps und ihrer Anschlagsstärke. Damit können Sie die Notenfolgen innerhalb des gespielten Materials genau anpassen und so noch realistischere Passagen vorgestalten.

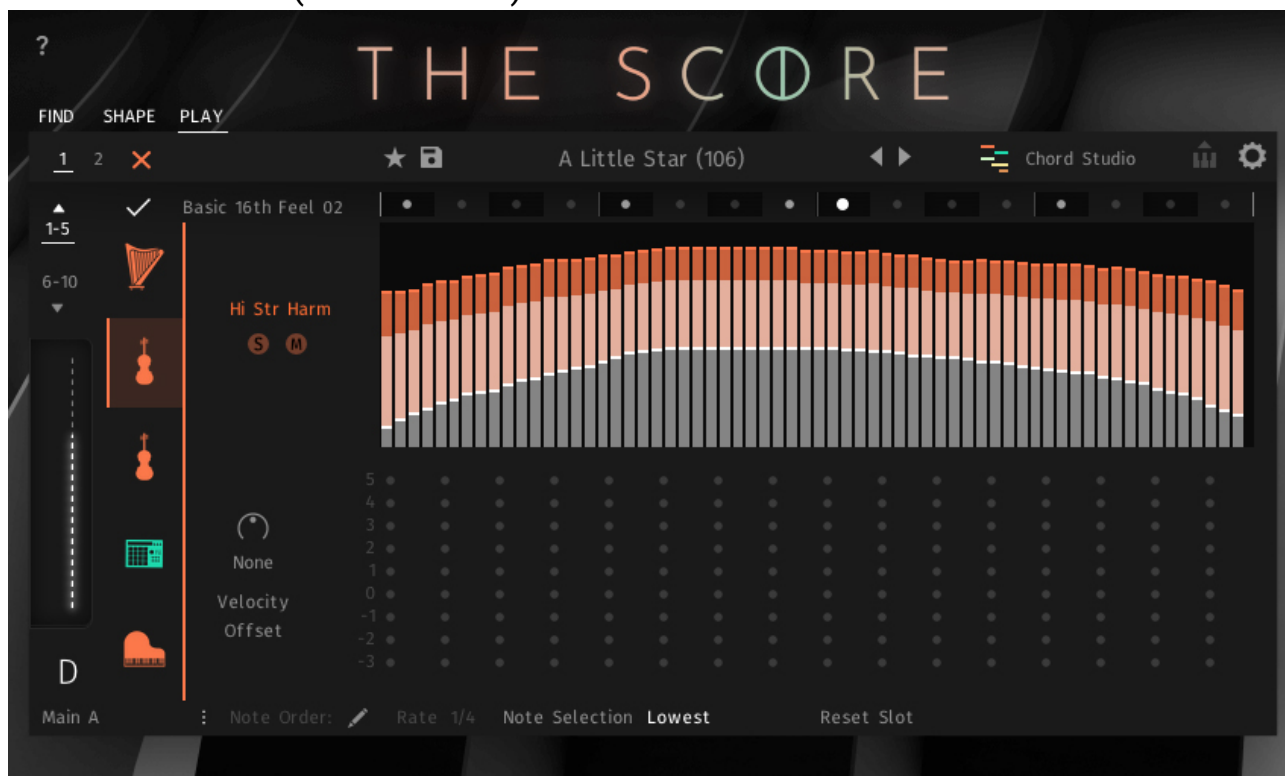
Es ist auch möglich, mehr als eine Note pro Schritt auszuwählen. Dies bietet vielfältige Möglichkeiten für Ihre Voicings und Orchestrierungen. Um die Balance zwischen den einzelnen Schritten zu verbessern, können Sie für jeden Schritt einen positiven oder negativen Offset einstellen, um eine Note im Vergleich zu den anderen Stimmen lauter oder leiser zu machen.



Der Step, den Sie bearbeiten möchten, muss markiert sein, dann können Sie den Offset für diesen Schritt einstellen.

Dies ist vor allem bei der Programmierung komplexer Rhythmen mit den Percussion-Instrumenten von Vorteil, da hier mehrere Instrumente in einem Slot kombiniert werden können. Beachten Sie, dass die absoluten Werte im Drum-Modus eingestellt werden.

4.4.3 ENVELOPE (HÜLLKURVE)



Die Hüllkurve ermöglicht es Ihnen, anhaltenden Noten eine wiederkehrende dynamische Form zu geben. Das Herzstück ist die Hüllkurvenform, die durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste frei gezeichnet werden kann. Wenn Sie dabei die "alt"-Taste gedrückt halten, können Sie Schritte löschen. Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie alle Min- und Max-Werte der Hüllkurve durch Ziehen der Maus nach oben oder unten skalieren.

Am oberen Rand des Hüllkurvenmoduls können Sie Ihren eigenen dynamischen Verlauf der Hüllkurve erstellen.

Klicken Sie oben auf jeden Step, um den Maximalwert jedes Steps (Modulationsrad auf 127) auf den gewünschten Dynamikpegel zu ziehen. Durch Klicken und horizontales Ziehen können Sie eine Hüllkurve sehr gut bearbeiten.

Klicken Sie auf das untere Ende eines Steps, um den Minimalwert (Modulationsrad auf 0) auf den gewünschten Dynamikwert zu ziehen. (Beachten Sie, dass Sie das dynamische Verhalten auch umkehren können, indem Sie den Minimalwert über den Maximalwert ziehen. Wenn das Modulationsrad auf 0 steht, ist die Dynamik lauter als wenn das Modulationsrad auf 127 steht. Auf diese Weise können Sie interessante Bewegungen zwischen verschiedenen Slots erzeugen, bei denen ein Element in einem niedrigeren Dynamikbereich präsenter ist als in einem höheren).

Am unteren Rand des Hüllkurvenmoduls finden Sie die allgemeinen Bedienelemente für verschiedene Funktionen.

Note Selection: Legt fest, ob alle gespielten Noten in diesem Modul zu hören sein sollen oder nicht. Die verschiedenen Optionen ermöglichen es, nur bestimmte Noten eines gespielten Akkords abzuspielen. Dies kann verwendet werden, um einen matschigen Bassbereich zu vermeiden und Akkorde sorgfältig mit mehreren Instrumenten zu orchestrieren.

Die folgenden Optionen sind verfügbar:



Off: Es wird keine Notenauswahl vorgenommen, so dass alle gespielten Noten für die Arpeggiation verwendet werden .

Lowest: Nur die tiefste Note wird für die Arpeggiation verwendet.

Lowest 2: Die beiden tiefsten Noten werden für die Arpeggiation verwendet.

Middle: Bei einem dreistimmigen Akkord wird nur die mittlere Note für die Arpeggiation verwendet. Wenn Sie nur zwei Stimmen gleichzeitig spielen, verwendet die mittlere Note in diesem Fall die tiefste Note für die Arpeggiation.

Middle 2: Bei einem vierstimmigen Akkord werden die beiden mittleren Noten für die Arpeggiation verwendet. Wenn Sie einen dreistimmigen Akkord spielen, werden die höchste und die mittlere Note für die Arpeggiation verwendet.

Top 3: Die höchsten drei Noten werden für die Arpeggiation verwendet.

Top 2: Die beiden höchsten Noten werden für die Arpeggiation verwendet.

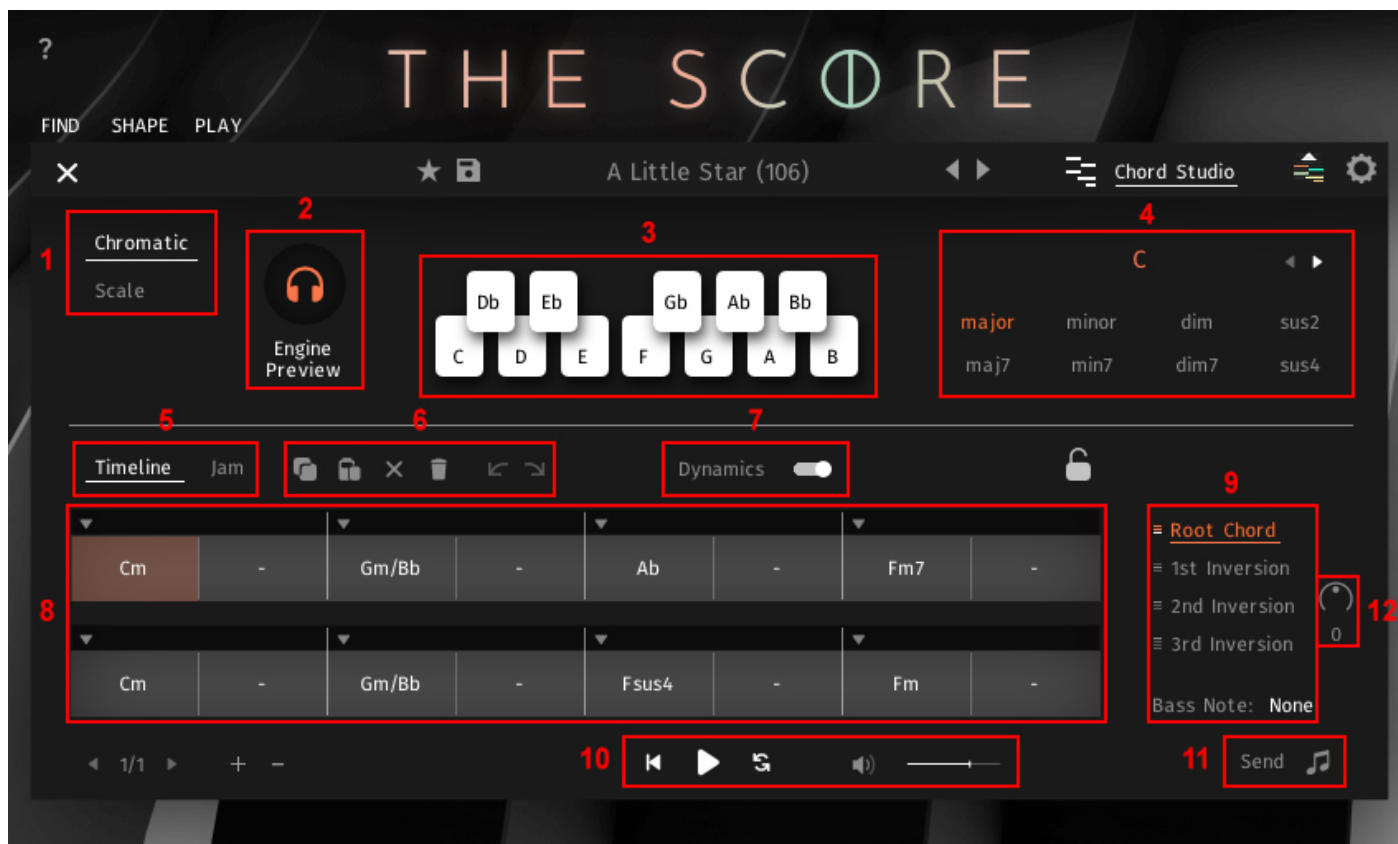
Top: Die höchste Note wird für die Arpeggiation verwendet.

Top + 8: Die höchste Note plus eine Oktave darüber wird für die Arpeggiation verwendet.

Lowest + Highest: Die tiefste und höchste Note Ihres Voicings wird für die Arpeggiation verwendet.

4.4.4 CHORD STUDIO

In Chord Studio haben Sie die Möglichkeit, eine Vielzahl von Akkorden in Verbindung mit Ihrem Preset zu erkunden. Standardmäßig haben wir für jede Story einen Akkordsatz ausgewählt, um ihre Klangwelten hervorzuheben. Sie können die Akkorde jedoch frei austauschen und beobachten, wie sich die Story mit einer anderen Akkordanordnung verändert.



1: Umschalten zwischen Chromatic und Scale Modus.

2: Schalten Sie die Vorhörfunktion ein und aus, um den Akkord zu hören, der von der aktuell ausgewählten Story gespielt wird.

3: Tastatur mit Anzeige der verfügbaren Tasten. Wenn Sie in den Scale Modus wechseln, sehen Sie nur die verschiedenen Skalenstufen.

4: Oben in der Mitte sehen Sie immer den aktuell gespielten oder ausgewählten Akkord. Darunter finden Sie alle möglichen Akkordtypen. Mit den Pfeilen links und rechts können Sie auf die erweiterten Akkordtypen mit Akkorderweiterungen zugreifen.

5: Wechseln Sie zwischen der Timeline und dem Jam-Modus.

6: Bearbeitungsfunktionen. Kopieren, Einfügen, Akkord löschen, Akkordprogression löschen, zurück, vor.

7: Aktiviert die Dynamics-Funktion.

8: Zeitleistenansicht. Wenn Sie in den Jam-Modus wechseln, wird eine Auswahl von bis zu acht Akkorden angezeigt.

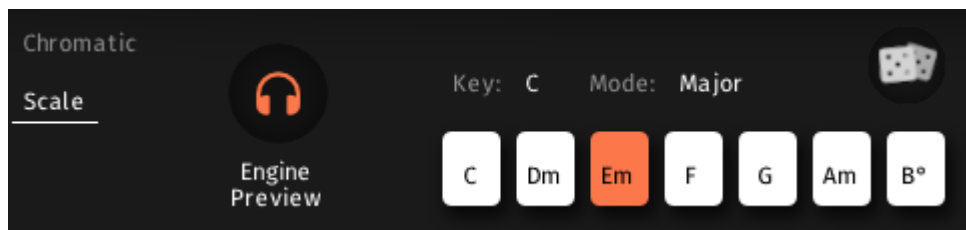
9: Sie können Ihre Akkordposition wählen. Grundakkord, 1st Umkehrung, 2nd Umkehrung, 3rd Umkehrung oder eine völlig andere Bassnote wählen, um Slash Akkorde zu erzeugen.

10: Sie können die Wiedergabe auf den ersten Akkord zurücksetzen, den Abschnitt abspielen, die Zeitleiste loopen und die Lautstärke einstellen.

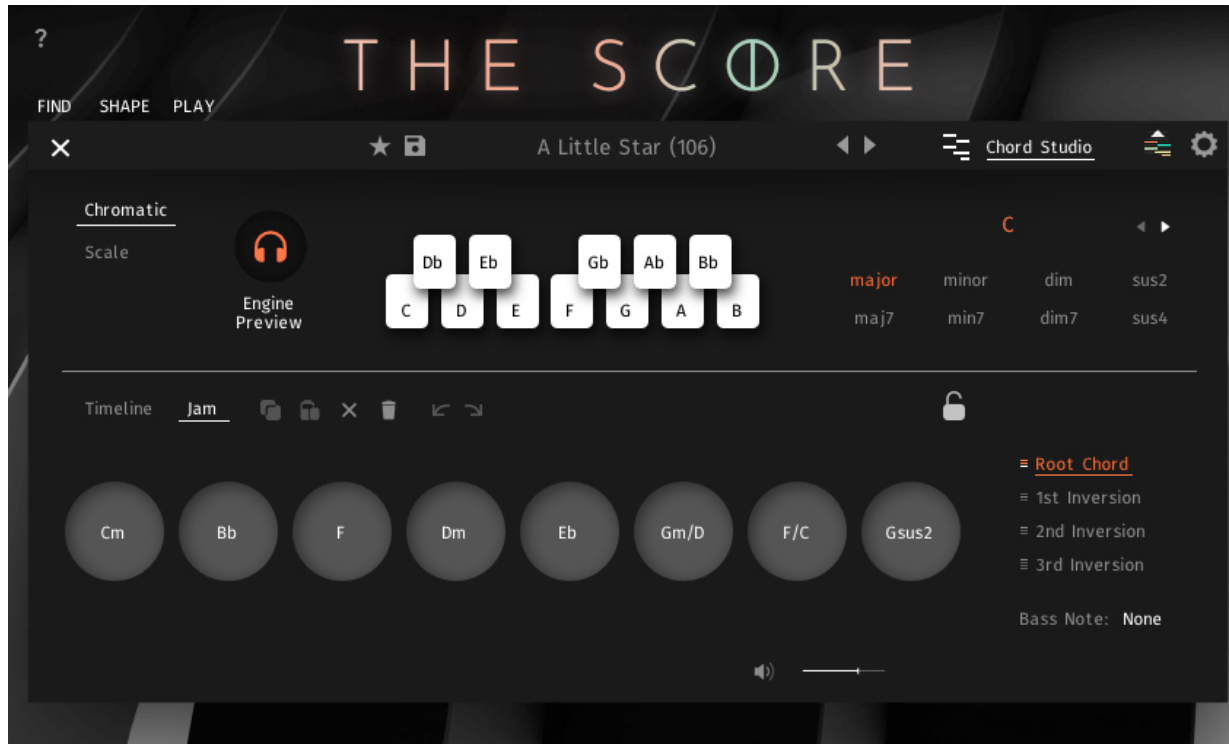
11: Senden Sie die Akkordfolge an den Lead-NKI, um Melodielinien auf der Grundlage der gewählten Akkorde in der Zeitleiste zu erstellen.

12: Verschieben Sie die Akkorde um bis zu drei Oktaven nach oben oder unten.

In der Scale View können Sie die Akkorde einer ausgewählten Scale sehen. Sie können sogar eine Progression mit diesen Akkorden erzeugen, indem Sie auf den Würfel auf der rechten Seite klicken.



Jam Mode:

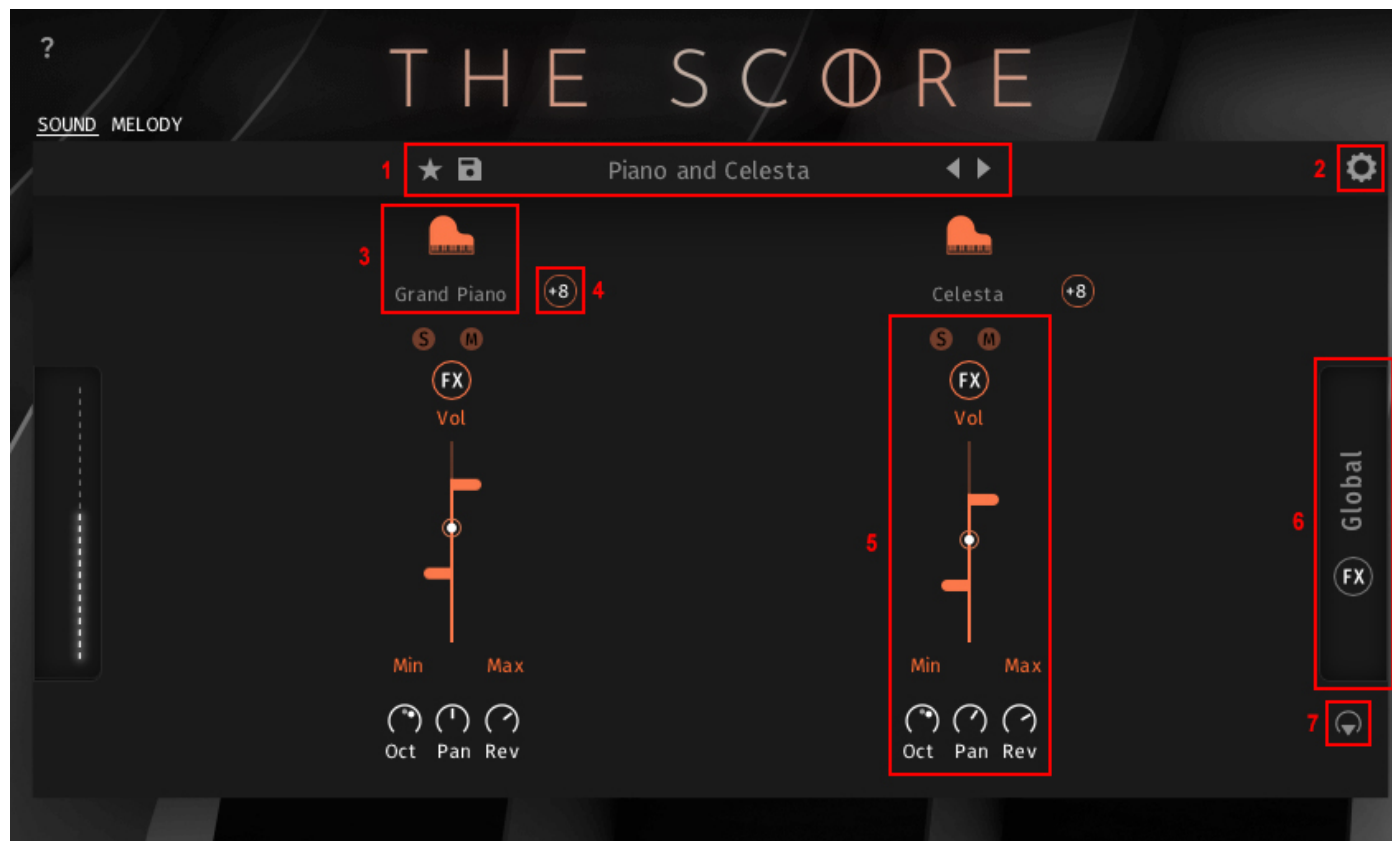


Klicken Sie auf die Jam-Buttons, um die Akkorde in einer freien Reihenfolge zu spielen. Wie in der Zeitleiste können die Akkorde geändert und angepasst werden.

5. THE SCORE - LEAD

Mit LEAD NKI können Sie einzigartige Melodien und Lead-Inhalte erstellen.

5.1 SOUND PAGE



11: Voreinstellung LEAD Browser.

2: Klicken Sie auf Einstellungen, um die Verzögerungskompensation bei Legato-Instrumenten zu aktivieren.

3: LEAD Instrument Browser.

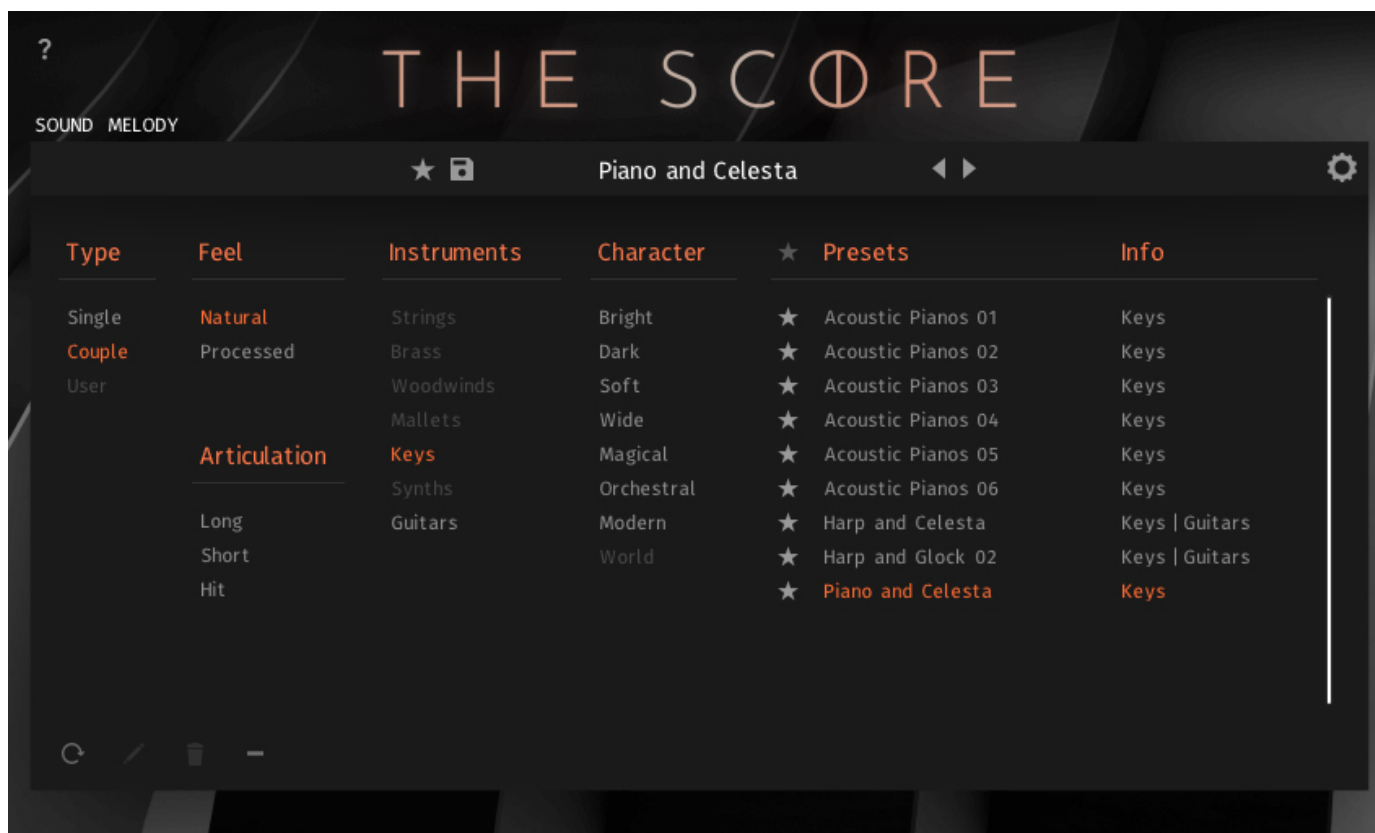
4: Klicken Sie, um eine Oktave über Ihrer Melodie hinzuzufügen.

5: Grundlegende Klangeinstellungen wie im ENSEMBLE NKL. Sie können ein Instrument solo spielen oder stummschalten, fügen Sie die bekannte Effektkette hinzu, passen Sie den Pegel an, verschieben Sie die Oktave, ändern Sie das Panning und senden Sie das Instrument an den globalen Hall.

6: Öffnen Sie den Bereich Global FX.

7: Routen Sie die Instrumente zu verschiedenen Kontakt-Ausgängen.

LEAD Preset Browser:

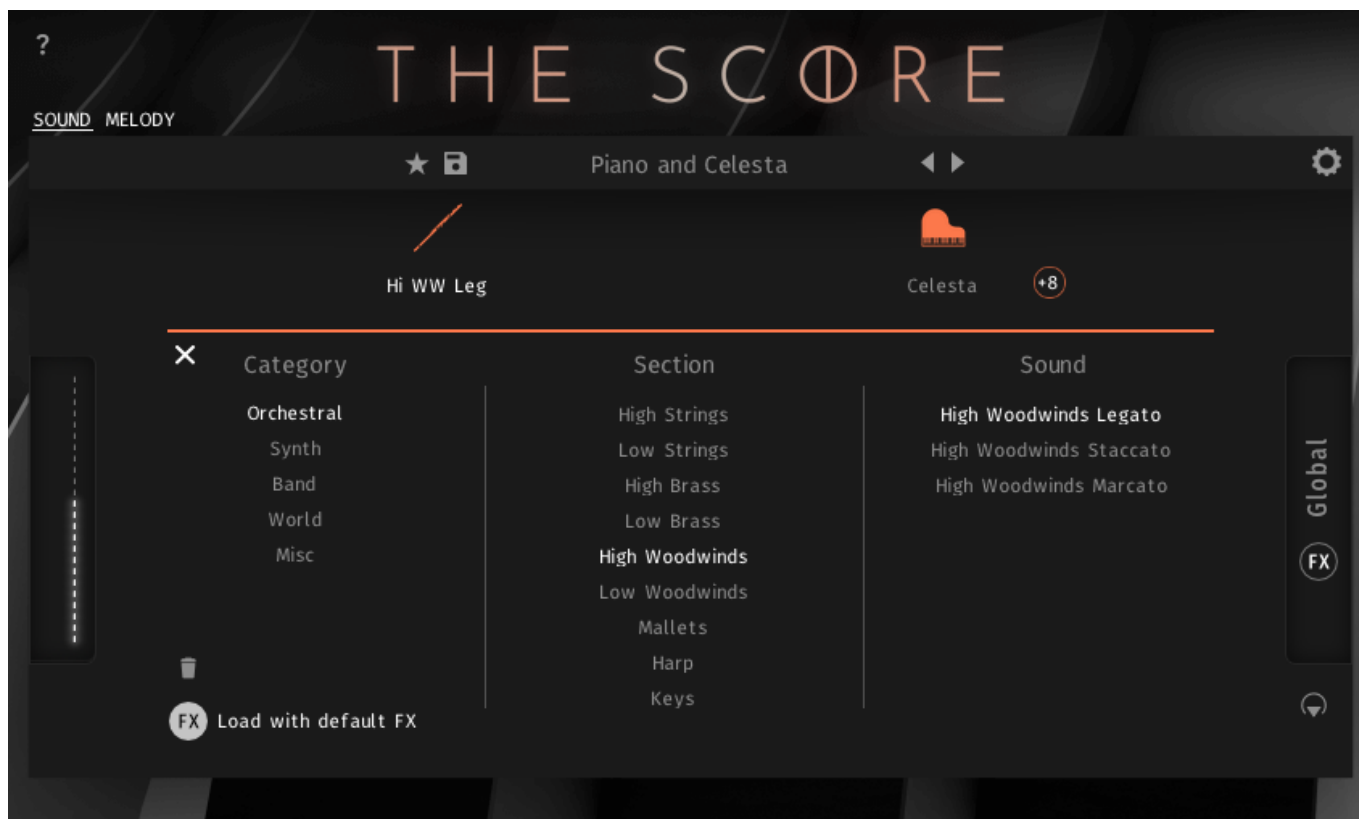


Wir haben viele einzelne und gekoppelte Instrumente vorbereitet, die nach Typ, Gefühl, Artikulation, Instrument und Charakter gefiltert werden können.

Natürlich können Sie sie auch ändern und Ihre eigenen Voreinstellungen speichern.

Das Speichern und Markieren von Voreinstellungen funktioniert auf die gleiche Weise wie im Ensemble NKI.

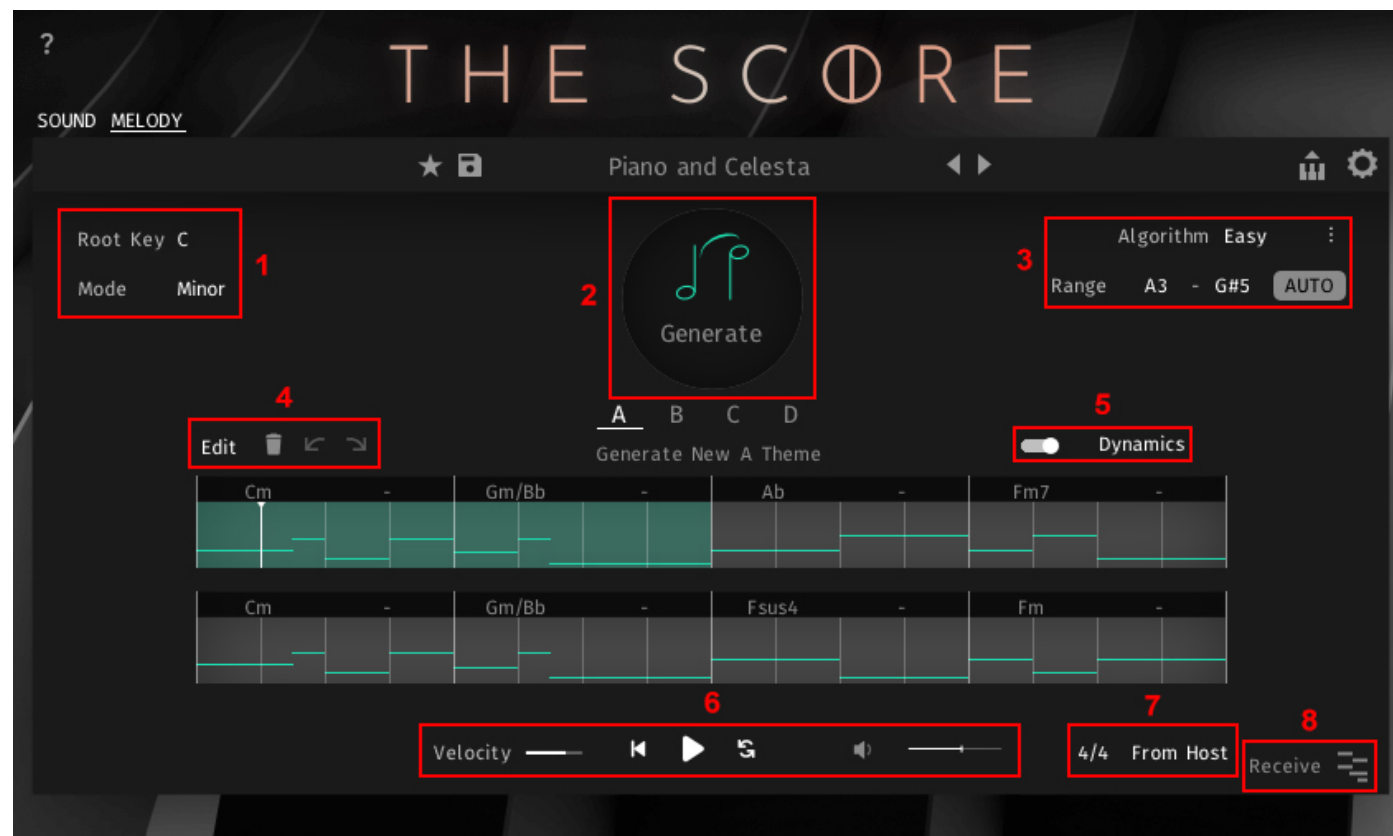
LEAD Instrument Browser:



Im Instrumentenbrowser finden Sie die gesamte Palette der Melodieinstrumente nach Kategorien und Sektionen sortiert.

5.2 MELODY DESIGNER

Der MELODY DESIGNER ermöglicht es Ihnen, Melodien zu erzeugen und zu bearbeiten, um Progressionen zu akkordieren, die erstellt werden können.



- 1: Wählen Sie Grundton und Modus für die Melodie.
- 2: Melodiengenerator starten.
- 3: Bearbeiten Sie den Algorithmus, um geeignetere Melodien zu erhalten.
- 4: Melodie-Editor öffnen, Melodie löschen, letzte Änderung an der Melodie rückgängig machen und erneut durchführen.
- 5: Aktivieren/Deaktivieren und Ein-/Ausblenden der Dynamikkurve.

6: Stellen Sie die Gesamtanschlagstärke der Melodie ein, setzen Sie die Wiedergabe auf den ersten Akkord zurück, spielen Sie den Abschnitt, loopen Sie die Zeitleiste und stellen Sie die Lautstärke ein.

7: Wählen Sie die Taktart aus oder nutzen Sie die aktuelle Host-Einstellung.

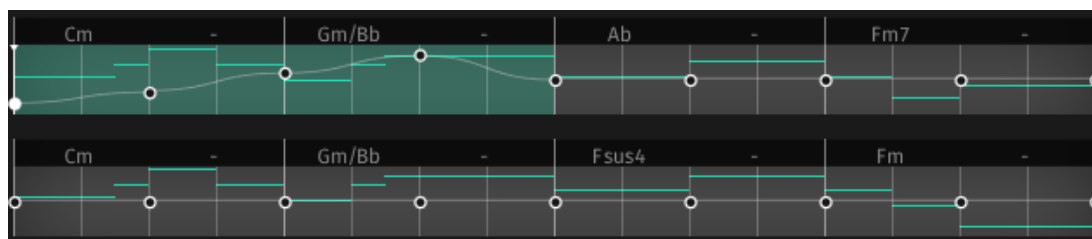
8: Empfangen Sie Akkordfolgen von CHORD STUDIO.

Erweiterte Algorithmuseinstellungen (3):

Max Interval:	<input type="range"/>	Prefer Chord Tone:	<input type="range"/>
Note Repetition:	<input type="range"/>	Syncopation:	Prevent
Triplets:	<input type="range"/>	Chromatic Approach:	Off
Minimum Length:	8ths	Maximum Length:	Whole
Rhythm:	Easy	Pitch:	Easy

Im Algorithmus-Menü gibt es zahlreiche zusätzliche Optionen zur Gestaltung der Melodieerstellung.

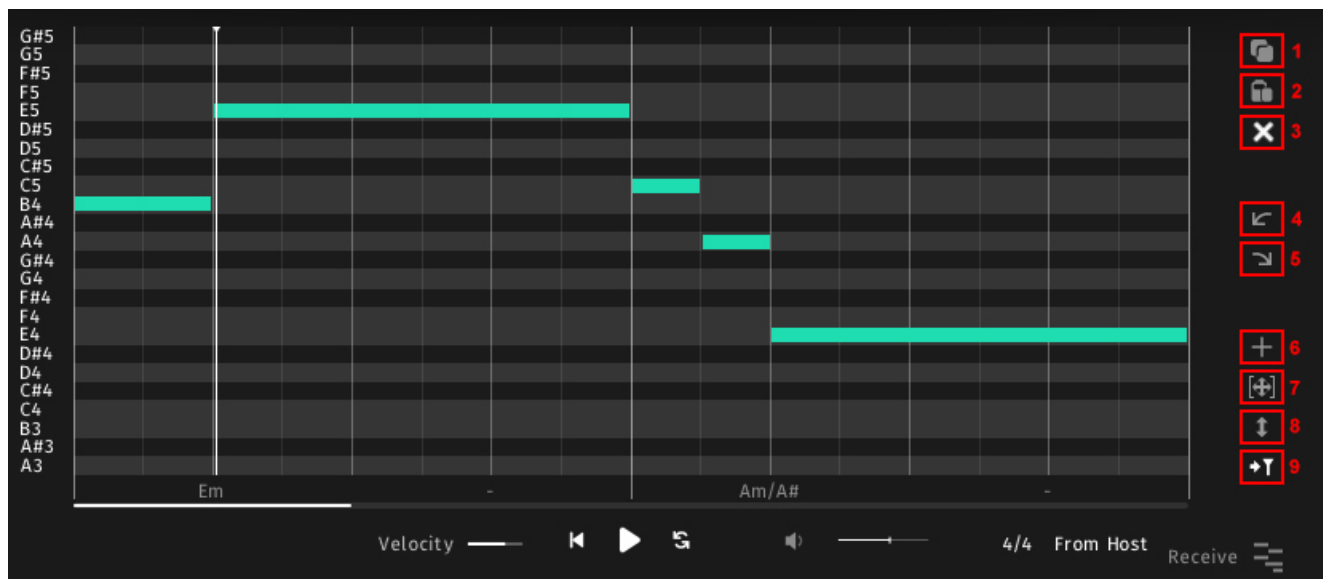
Dynamic Curve (5):



Bei aktivierten Dynamics folgt die Dynamikkurve dem Graphen und nicht dem Modwheel.

Melody editor:

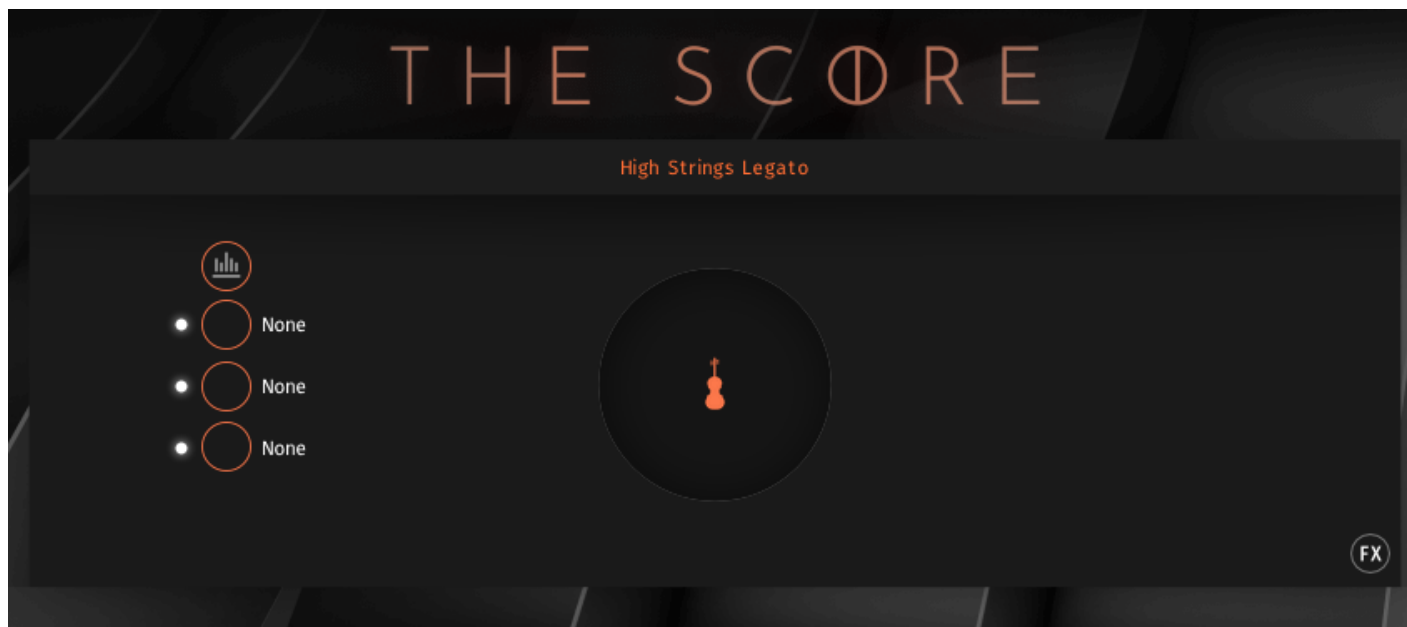
Der Melodie-Editor bietet Ihnen wichtige Werkzeuge für die Anpassung Ihrer Melodie.



- 1: Kopieren Sie die ausgewählten Noten.
- 2: Fügen Sie die ausgewählten Noten ein.
- 3: Löschen Sie die ausgewählten Noten.
- 4: Rückgängig machen der letzten Aktion in der Zeitleiste.
- 5: Wiederholen Sie die letzte Aktion in der Zeitleiste.
- 6: Wählen Sie das Hinzufügen-Werkzeug, um neue Notizen in der Zeitleiste zu erstellen.
- 7: Wählen Sie das Bearbeitungswerkzeug, um vorhandene Notizen zu bearbeiten. Durch mehrmaliges Klicken können Sie die verschiedenen Bearbeitungswerkzeuge durchlaufen.
- 8: Wählen Sie das Anschlagstärkewerkzeug, um die Anschlagstärke einer Note zu bearbeiten.
- 9: Wählen Sie, um den Cursor zu bewegen. Sie können auch bei gedrückter Umschalttaste in die Zeitleiste klicken, um den Cursor zu bewegen.

6. THE SCORE – SINGLE INSTRUMENTS

Alle Instrumente und Artikulationen sind auch als Einzelinstrumente für den traditionellen Gebrauch erhältlich.



Bei den Singles befindet sich die FX-Sektion auf der linken Seite. Die Haupteffekte sind in der rechten unteren Ecke zu finden.

Beide sind identisch mit denen im ENSEMBLE NKI.

7. CREDITS

Product Concept and Design: SONUSCORE: Tilman Sillescu, Andreas Hammann, Jonas Meyer, Stefan Kemler, Lukas Ruschitzka, Simon Schrenk

Project Lead: Tilman Sillescu

Recording: Olajide Paris, David Christiansen, Christian Wirtz, Simon Schrenk

KONTAKT Scripting: Jonas Meyer, Stefan Kemler, Mathias Vatter, Nico Dilz

NKS Integration: Stefan Kemler

Preset Design: Tilman Sillescu, Jonas Schüsselin, Jonas Hausotter, Matthias Meeh, Christian Wirtz, Simon Schrenk, Lukas Ruschitzka

Quality Assurance: Tilman Sillescu, Simon Schrenk, Lukas Ruschitzka

Marketing: Tobias Kunz, Shawn Basey, Florian Tauchert, Felix Moebius, Benedikt Huster, Jannick Boehme, Louisa Wolf, Oleg Cherba, Andreas Hammann

Web Programming: Lukas Ruschitzka

Videos: Nadja Demmler

Additional Content: Jasper Hellwig, Linus Schoeller, Jonas Schüsselin, Matthias Meeh, Simon Schrenk, Jonas Hausotter

8. CHANGELOG

V 1.2.1

[FIXED] The sequencer now stays in sync, resolving issues that occurred at a sample rate of 44.1 kHz.

[FIXED] MIDI export no longer shifts notes to the wrong beat.

[UPDATED] Removed octave shift in external mode to enhance compatibility with exported MIDI files.

V 1.2

[FIXED] Der MIDI-Export wird jetzt aktualisiert, wenn eine Akkordfolge erzeugt wird.

[FIXED] FX Bypass funktioniert jetzt korrekt, wenn die Seite mit den Engineeinstellungen geöffnet ist.

[FIXED] Der Timeline-Button zum Entfernen der aktiven Seite ist jetzt ausgegraut, wenn er nicht benutzt werden kann.

[FIXED] GUI-Animationszustände werden jetzt mit dem NKI gespeichert.

[FIXED] Die Zeitleiste im Akkorddesigner wird jetzt korrekt aktualisiert, wenn von einer anderen Seite zurück zur ersten Seite geloopt wird.

[FIXED] Das „None“-Tag von leeren Instrumenten wird jetzt auf der Play-Seite korrekt angezeigt.

[FIXED] Die Namen der User Stories werden jetzt nach dem Neuladen der NKI korrekt in der Kopfzeile angezeigt.

[HINZUGEFGÜGT] Freier Modus für alle Instrumententypen.

[HINZUGEFGÜGT] Neue Einstellung „External Mode“, um die Engine in eine Sammlung von Instrumenten umzuwandeln, die über einen MIDI-Kanal angesprochen werden.

[HINZUGEFGÜGT] Rückgängig-Funktion für Play Page.

[HINZUGEFGÜGT] Neue Story-Kategorie „Ensemble“.

[AKTUALISIERT] Die Funktion „Slot zurücksetzen“ wurde zusammen mit „Slot löschen“ in das Menü verschoben.

[AKTUALISIERT] Solo- und Stummschaltungstasten können jetzt automatisiert werden.

[AKTUALISIERT] Verbesserte Leistung durch Verringern der LFO- und Tempo-Aktualisierungsrate.

V1.1

[BEHOBEN] Die Zeitleiste kann jetzt gelöscht werden, auch wenn kein Slot ausgewählt ist.

[BEHOBEN] Der 7/9-Akkordtyp wird jetzt korrekt gespielt.

[BEHOBEN] Das Ändern eines Akkordparameters direkt nach dem Einfügen setzt den Akkord jetzt nicht auf seinen vorherigen Zustand zurück.

[BEHOBEN] Bypass-Schaltflächen zeigen jetzt den korrekten Zustand des FX-Slots auf der Seite mit den Instrumenteneinstellungen an.

[BEHOBEN] Solo- und Stummschaltflächen werden jetzt beim Laden einer neuen Story korrekt aktualisiert.

[BEHOBEN] Der Cursor wird jetzt auf anderen Seiten der Zeitleiste korrekt angezeigt.

[BEHOBEN] Der erste Akkord der Zeitleiste wird jetzt nach dem Loopen nicht mehr ignoriert.

[BEHOBEN] Das Doppelklickziel in der Melodieansicht hat jetzt die richtige Größe.

[BEHOBEN] Die Zeitleiste ändert Akkorde jetzt in ungeraden Takten korrekt.

[BEHOBEN] Melody Studio setzt Triolen nicht mehr außerhalb des generierten Bereichs zurück.

[BEHOBEN] Die Tonhöhensteuerung des Melodieeditors ist jetzt erreichbar.

[BEHOBEN] Leere Slots im Ensemble zeigen jetzt „Keine“ als Instrumentenbezeichnung an.

[BEHOBEN] APFS Case Sensitive-Laufwerke finden jetzt den richtigen Speicherort von Preset-Dateien.

[HINZUGEFGÜGT] Neuer Algorithmus zum Erstellen einer zufälligen Akkordfolge für die sichtbare Timeline-Seite im Skalenmodus.

[HINZUGEFGÜGT] Möglichkeit, jedem Akkord in der Timeline und in den Jam-Slots einen Oktavversatz hinzuzufügen.

[HINZUGEFGÜGT] Option zum Verschieben der Position der Keyswitches.

[HINZUGEFGÜGT] Schaltfläche zum Zurücksetzen aller Schritte eines Slots auf Null, wodurch der Slot für den Keyswitch im Wesentlichen stummgeschaltet wird.

[HINZUGEFGÜGT] Sustain-Instrumente sind jetzt im Lead-NKI zugänglich.

[HINZUGEFGÜGT] Es ist jetzt möglich, dasselbe Instrument zweimal in die Ensemble-Engine zu laden.

[AKTUALISIERT] Akkord-Slots in der Timeline werden jetzt nicht abgewählt, wenn neben die Timeline geklickt wird.

[AKTUALISIERT] Beim Übertragen von einer anderen Seite der Timeline werden jetzt die sichtbaren Akkorde an das Lead-NKI gesendet.

[AKTUALISIERT] Der Takt der Geschichte wird nun mit den Akkorden in das Lead NKI übertragen.

[AKTUALISIERT] Verbesserte Leistung automatischer Seitenwechsel in der Timeline.

9. LICENSE AGREEMENT

Roboto Fonts and Material Icons

This application makes use of the Roboto fonts authored by Christian Robertson and icons from the Material Icons Library made available through Google Fonts (fonts.google.com) under the terms of the Apache Software License v2.

Version 2.0, January 2004, <http://www.apache.org/licenses/>

1.) Grant of Copyright License: Subject to the terms and conditions of this License, Apache hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

2.) Trademarks: This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

3.) Disclaimer of Warranty: Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

4.) Limitation of Liability: In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence) contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.