

Yellow River Sound

Gu Zheng

Entdecken Sie den verborgenen Schatz

Benutzerhandbuch



Willkommen bei der Yellow River Sound Gu Zheng

Die Gu Zheng ist eines der schönsten traditionellen chinesischen Instrumente mit einer Geschichte, die mehr als 2000 Jahre zurückreicht. Die moderne Gu Zheng ist eine chinesische Zither mit 21 Saiten, die gezupft werden und einer beweglichen Brücke. Zu den grundlegenden Spielweisen gehört das Zupfen an der richtigen Stelle und das Pressen auf der linken Seite, um die Tonhöhe einzustellen und für das Tremolo.

Die YRS Gu Zheng wurde von Zhang Jian (China Conservatory of Music) & Ma Jing (ADSH) in Kooperation mit Best Service produziert.

Zum ersten Mal wurde ein chinesisches Instrument mit großer Sorgfalt von lokalen chinesischen Musikproduzenten, die ein natürliches Verständnis für ihre Kultur und eine einzigartige Leidenschaft für die wahre Qualität der chinesischen Instrumente haben, aufgenommen. Durch den Einsatz der Best Service ENGINE Sampler-Technologie bietet dieses virtuelle Instrument mehr detaillierte Artikulationen als jemals zuvor. Seine Frische und Eleganz spiegelt den Geist der chinesischen Kultur. Während viele virtuelle Instrumente dem Loudness-War unterliegen, erlauben Ihnen die YRS Gu Zheng Samples mit niedrigen Anschlagstärken auch mit den Klängen der Stille zu experimentieren, doch der große Dynamikbereich bietet auch druckvolles Spielen. Mit der Veröffentlichung von YRS Gu Zheng, weitere Instrumente werden folgen, sind chinesische Instrumente nicht mehr länger nur eine Unterkategorie von ethnischen Bibliotheken. Lang verborgene Schätze werden wiederentdeckt.

Hören Sie sich nur mal die Demos an, das sind reine MIDI-Arrangements und erleben Sie die virtuelle Gu Zheng, von der man immer geträumt hat!

Konzept

Die Gu Zheng ist Yellow River Sounds erstes Produkt, für die meisten Musiker ein ethnisches Instrument und von daher haben wir mehrere Konzepte, die für dieses Instrument einzigartig sind.

1. Saitenresonanz

Die Gu Zheng ist ein offenes Saiteninstrument, was heißt, wenn man eine Seite spielt, schwingen andere Saiten mit. Es ist keine 12-Ton Instrument, wie sollen wir das aufnehmen und auf eine Tastatur verteilen? Da es meistens in D pentatonisch gestimmt ist, entschlossen wir uns, es zuerst in D pentatonisch aufzunehmen, dann in Es pentatonisch und dann die letzten zwei Noten. Dadurch erhielten wir alle 12 Noten.

Wenn Sie es spielen, ist der realistische Klang in D pentatonisch, da die Saitenresonanz hier richtig ist.

2. One Shot Sample Wiedergabe

Um den Klang der offenen Saiten zu reproduzieren, verwenden wir die einmalige Wiedergabe eines Samples (One Shot). One Shots werden häufig bei der Drum-Sample-Wiedergabe verwendet, d.h. alle Töne klingen weiter bei zu ihrem Ende, unabhängig von einem Note-Off-Befehl. Die Saiten der Gu Zhengs klingen länger aus Drum-Klänge, daher ist es schwer die Geräusche im Sample zu verstecken. Wir haben viel Zeit damit verbracht, die Samples so sauber wie möglich zu halten.

3. Initiales Delay

Gu Zheng Spieler befestigen einen „Nagel“ an den Fingern, um die Saiten zu spielen. Wenn der Spieler die Saiten anschlägt, erzeugt er damit einen Pre-Attack bevor die Saiten ihre volle Lautstärke erreicht. Bei einem lang anhaltenden Ton, was die wichtigste Artikulation einer Gu Zheng ist, ist dieser Attack deutlich zu hören. Daher haben wir beschlossen, den Delay-Layer bei **01_gz_sus_nv.nv** und **02_gz_sus_vib_normal** für ein realistisches Spielgefühl beizubehalten. Die Verzögerung beträgt bis zu 30ms. Je nach Anschlagstärke und Spieler kann die Verzögerung variieren.

Keine der gezogenen (bend) Artikulationen hat diese Art der Verzögerung.

4. Real Samples und Programmkontrolle

Die Gu Zheng hat viele gezogenen Artikulationen, verschiedene Skalen und Geschwindigkeiten. Wir haben mehr gezogene Klänge aufgenommen als jemals zuvor, können aber trotzdem noch nicht alle Tonhöhen abdecken. Um dieses Problem zu lösen, können Sie das Pitchrad (Layer **05_gz_nv_pb**) verwenden, um andere gezogene Töne zu erhalten, aber das ist nicht so realistisch wie mit den aufgenommenen Samples.

Gu Zheng Benutzeroberfläche

Wir versuchen es so einfach wie möglich zu halten, nur Lautstärke- und Panorama-Regler (gesteuert mit den Midi-Kontrollern 7 und 10) sind auf der Quick Edit Seite zu sehen. Andere Parameter können auf der Pro Edit Seite eingestellt werden.

Gu Zheng Layers

Single Layer

01_gz_sus_nv (Tastaturbereich D1-D5):

Sustain ohne Vibrato (5 Anschlagstärken, 2 Samples pro Taste)

02_gz_sus_vib_normal (Tastaturbereich D1-D5):

Sustain mit Vibrato (3 Anschlagstärken, 2 Samples pro Taste)

03_gz_sus_vib_f_mod (Tastaturbereich D1-D5):

Enthält 2 Typen von schnellem Vibrato, die schnelleren klingen mehr gezogen, verwenden Sie das Modulationsrad, um zwischen ihnen umzuschalten, verwenden Sie bitte nur die minimalen und maximalen Werte des Modulationsrades, ein Wert dazwischen führt dazu, dass beide Artikulationen zusammen abgespielt werden.

04_gz_nv_fast (Tastaturbereich D1-D5):

Ohne initiales Delay, Sie können es für schnelle Phrasen verwenden, um ein besseres Ansprechverhalten mit der Tastatur zu bekommen.

Der Layer besitzt außerdem Midi-Dateien zwischen den Tönen F#5 und H6, Arpeggien rauf und runter, Sie können Teile davon als Grace-Notes einsetzen, was eine einzigartige Charakteristik der Gu Zheng ist.

05_gz_nv_pb (Tastaturbereich D1-D5):

Verwenden Sie das Pitchrad, um das Ziehen zu simulieren, standardmäßig ist das Ziehen in Moll2, es kann auf der Pro Edit Seite eingestellt werden, der Layer kann eine Ergänzung zu dem aufgenommenen Ziehen sein.

06_gz_tremolo (Tastaturbereich D1-D5):

Tremolo, mit Release Samples.

07_gz_harmonic (Tastaturbereich D1-D5):

Harmonische, enthält $\frac{1}{2}$ und $\frac{1}{4}$ Harmonische, die $\frac{1}{4}$ ist eine Fünftel höher, aber wir haben sie auf dem Originalton gelassen, um echtes Spielen zu simulieren, höhere Anschlagstärken lösen die $\frac{1}{4}$ Harmonische aus.

08_gz_bdfull2_s_mod (Tastaturbereich D1-D5):

Ganzton-Intervall langsam rauf und runter, das Tempo der Übergänge ist 040 und 065, verwenden Sie das Modulationsrad, um zwischen ihnen umzuschalten.

09_gz_bdfull2_f_mod (Tastaturbereich D1-D5):

Ganzton-Intervall schnell rauf und runter, das Tempo der Übergänge ist 090 und 120, verwenden Sie das Modulationsrad, um zwischen ihnen umzuschalten.

10_gz_bdfull3_s_mod (Tastaturbereich D1-D5):

Terz-Intervall langsam rauf und runter, das Tempo der Übergänge ist 040 und 065, verwenden Sie das Modulationsrad, um zwischen ihnen umzuschalten.

11_gz_bdup2_s_mod (Tastaturbereich D1-D5):

Ganzton-Intervall langsam rauf, das Tempo der Übergänge ist 040 und 065, verwenden Sie das Modulationsrad, um zwischen ihnen umzuschalten.

12_gz_bdup2_f (Tastaturbereich D1-D5):

Ganzton-Intervall schnell rauf, das Tempo des Übergangs ist 090.

13gz_bdup3_s_mod (Tastaturbereich D1-D4)

Terz-Intervall langsam rauf, das Tempo der Übergänge ist 040 und 065, verwenden Sie das Modulationsrad, um zwischen ihnen umzuschalten. Bitte beachten Sie, dass Übergänge höher als D4 nicht praktikabel sind.

14_gz_bddn2_s_mod (Tastaturbereich D1-D5):

Ganzton-Intervall runter, das Tempo der Übergänge ist 040 und 065, verwenden Sie das Modulationsrad, um zwischen ihnen umzuschalten.

15_gz_bddn3_s_mod (Tastaturbereich D1-D4):

Kleine Terz-Intervall langsam runter, das Tempo der Übergänge ist 040 und 065, verwenden Sie das Modulationsrad, um zwischen ihnen umzuschalten. Bitte beachten Sie, dass Übergänge höher als D4 nicht praktikabel sind.

16_gz_fx (Tastaturbereich C3-B3):

Der Layer enthält verschiedene Arpeggien der Gu Zheng, sowohl auf- als auch abwärts. Die schwarzen Tasten sind Spezialeffekte, bei denen der linke Teil der Gu Zheng gezupft wurde.

17_gz_phrase (Tastaturbereich G1-D5):

Dieser Layer enthält 3 Musikstücke beginnend mit G1, C3 und C4, die chromatisch auf die Tastatur gelegt wurden, jede Taste hat eine Phrase die Teil des ganzen Musikstückes sind, sie können:

1. die gesamte Musik neu zusammenstellen, in dem Sie sie chromatisch abspielen
2. eine neue Phrase erstellen, in dem Sie die Tasten spielen, die Sie gut finden
3. verwenden eines Teils der Phrase, gefolgt von einer einzelnen Note, um es realistischer klingen zu lassen.

Viele dieser Phrasen haben ein Rauschen am Ende, da die Saiten noch ausklingen und man es nicht so sauber wie einen Drum-Loop schneiden kann. Einige von denen sind der Anschlagklang, der vor der Note erklingt. Es mag seltsam klingen, wenn Sie sie einzeln spielen, aber es wird sehr schön klingen, wenn Sie geeignete Phrasen oder Töne zusammenspielen.

KeySwitch Layer

01_gz_D_pentatonic_ks_vel (KeySwitch C0 bis A0)

Normalerweise ist die Gu Zheng in D pentatonisch (D1-D5) gestimmt, da es so zur besten Resonanz führt. Daher sollte dieser Layer der am meisten eingesetzte sein.

Da dieser Layer in D pentatonisch gestimmt ist, sind die Übergangs-Artikulationen F# und H kleine Terz-Übergänge und alle anderen Noten sind Ganztonübergänge. Die meisten Übergangs-Artikulationen in einem KeySwitch haben 2 Typen, dieser Layer verwendet die Anschlagstärke, um zwischen ihnen mit einer Taste umzuschalten.

02_gz_ks_mod (KeySwitch A#-1 bis A#0)

Dieser Layer enthält alle Artikulationen der Gu Zheng, die meisten Übergangs-Artikulationen in einem KeySwitch haben 2 Typen und Sie können mit dem Modulationsrad zwischen ihnen umschalten.

03_gz_ks_vel (KeySwitch C0 bis A0)

Die meisten Übergangs-Artikulationen in einem KeySwitch haben 2 Typen, dieser Layer verwendet die Anschlagstärke, um zwischen ihnen mit einer Taste umzuschalten.

Tipps zum Spielen

Hier sind ein paar Tipps für Sie, um realistische Gu Zheng Klänge zu erzeugen...

Hauptartikulation kombiniert mit anderen

Sie können **01_gz_sus_nv** als Hauptartikulation einsetzen und Vibrato, Übergänge und Grace-Notes verwenden, um es lebendiger klingen zu lassen.

One Shot

Die meisten Artikulationen sind im One Shot Modus, die Samples ignorieren die Note-Off-Befehle und klingen immer zu Ende, einige tiefe Töne klingen bis zu 8 Sekunden. So können Sie die Gu Zheng nicht als eine schnell gespielte Rhythmusgitarre einsetzen, sie würde zu viel Arbeitsspeicher benötigen und unnatürlich klingen.

In welcher Tonart Sie spielen

Der Tastaturbereich umfasst 49 Tasten, die Gu Zheng hat aber nur 21 Saiten, es können also nicht alle Töne gleichzeitig gespielt werden. Bitte behalten Sie den Ton, den Sie gerade spielen, im Hinterkopf: Wenn Sie zum Beispiel ein D spielen, sollten Sie nicht auch direkt ein C auf der Tastatur spielen. Der bessere Weg wäre ein H zu spielen und dann den Ton hochzuziehen.

Langsam spielen

Die YRS Gu Zheng hat einen großen Dynamikumfang, versuchen Sie langsam und weich in einer ruhigen Umgebung zu spielen, es bringt Sie zurück in die Antike, mit Ruhe und Frieden.

Schnell spielen

Es sind bis zu 30ms Verzögerung am Anfang der Samples von **01_gz_sus_nv** und **02_gz_sus_vib_normal** zu finden. Wenn Ihnen das zum Spielen zu ungenau ist, dann sollten Sie **04_gz_nv_fast** nehmen, wenn Sie z.B. Töne aufnehmen und später auf **01_gz_sus_nv** und **02_gz_sus_vib_normal** zurückwechseln, um einen realistischeren Klang zu bekommen. Sie können

auch die Verzögerungszeit in Ihrem Sequenzer einstellen und die Spur etwas vorziehen, um die Verzögerung auszugleichen.

KeySwitch Instrumenten Update V1.1

Die drei neuen Layer enthalten einen erweiterten KeySwitch Modus, der mit Engine 1.0.4 eingeführt wurde. Sie finden jetzt die originalen KeySwitch-Layer und die erweiterten Layer im Gu Zheng **KeySwitch** Verzeichnis.

Die erweiterten Modi sind:

C0: KeySwitch Modus: normal

Die Hauptartikulation wird gespielt: Sustain ohne Vibrato

C#0 und D#0: KeySwitch Modus: Hold (gehalten)

Wenn eine dieser Tasten gedrückt wird, spielt die Artikulation so lange, bis die Taste losgelassen wird und schaltet dann zurück auf die Hauptartikulation (C0).

A-1 bis A#0 (ausgenommen C0, C#0 und D#0): KeySwitch Modus: nächste Note

Wenn eine dieser Tasten gedrückt wird, ändert sich Artikulation nur für die nächste gespielte Note und schaltet dann zurück auf die Hauptartikulation (C0).

Zum Beispiel:

Wenn Sie folgende Töne nacheinander spielen:

C0, D3, F0, D3, D3

Werden Sie folgendes hören:

D3 Sustain, D3 hochgezogen, D3 Sustain

Die erweiterten KeySwitch-Layer erlauben es Ihnen, die Gu Zheng sehr einfach und mehr authentisch zu spielen. Bei der Wiedergabe einer Sequenz erklingen die meisten zusätzlichen Artikulationen nur einmal und werden dann wieder von der Hauptartikulation gefolgt. Mit dem neuen „nächste Note KeySwitch“ benötigen Sie nur halb so viele KeySwitch Noten und können das Monobend Feature einsetzen (die tiefere Saite wird hochgezogen und klingt mit der höheren Saite unisono). Jetzt können Sie die Gu Zheng noch authentischer spielen, auch wenn Sie mit der echten Spieltechnik nicht vertraut sind.

Danksagungen

Produzent: Zhang Jian, Ma Jing

Ausführender Produzent: Cui Quan

Gu Zheng Spieler: Wang Ning

Aufnahmeleiter: Cao Meng

Bearbeitung: Ma Jing

Midi Demo: Zhang Jian, Cui Quan

Grafisches Design: Wu Wie

Vielen Dank an Best Service, Klaus Kandler & Robert Leuthner und das ENGINE Entwicklerteam.