

Symfonische Sprint

We zien de laatste jaren steeds meer betaalbare en zelfs gratis gesampled virtuele orkesten opduiken. Reden om een vijftal zeer betaalbare orkestlibraries voor je op een rij te zetten.

door **Eppo Schaap**
epo@interface.nl

Arrangeren voor een orkest is een serieus vak, dus een virtuele orkestlibrary kopen maakt je nog geen orkestarrangeur. Dat snapen de ontwikkelaars van de in dit artikel behandelde sample-libraries ook en we zullen deze producten dan ook in eerste instantie beoordelen op hun gebruiksvriendelijkheid voor producers die geen theoretische opleiding in het arrangeren voor orkest hebben gehad, maar ook op hun veelzijdigheid en natuurlijk de klank.

Sonokinetic - Da Capo

Da Capo van het Nederlandse Sonokinetic is de library die al het langst op de markt is. Het is een instrument voor toetsenisten die snel en probleemloos orkestpartijen willen inspelen, zonder voor individuele instrumenten te arrangeren, zoals een reallife orkestarrangeur dat zou doen.

Het orkest dat voor DaCapo is gesampled bestaat uit vier secties (strijkers, koperblazers, houtblazers en percussie) die in de All Sections patch direct allemaal beschikbaar zijn via vier grote knoppen, samen met verschillende microfoonposities, panorama, volumes en nagalm. Aan de vier grote knoppen zie je welke secties actief zijn. Klik op zo'n knop en je komt een niveau dieper, waar je dan de instrumentgroepen waaruit de sectie bestaat verder kunt instellen en in- of uitschakelen. Met eigen versies van de All Sections patch beschik je over je persoonlijke presets met door jou veel gebruikte orkestconfiguraties. De secties zijn vast verdeeld over



het klavier en je kunt ze alleen in- of uitschakelen, maar niet de zones aanpassen waarop ze te gebruiken zijn. Je kunt met Da Capo dus geen echte solo-instrumenten produceren, maar het instrument is zeker ook niet alleen bedoeld voor het inspelen van algemene akkoordpartijen. Beweeglijke en frisse arrangementen zijn zeker mogelijk met de verschillende beschikbare articulaties. Ook kun je voor zes deel-secties de articulatie Legato kiezen, waarbij de tonen ook polyfoon op realistische manier met elkaar worden verbonden, wat bij blazers een andere klank oplevert dan de articulatie Sustain. Er zijn dus heel goed sprekende melodielijnen te creëren. Dynamiek regel je voor

de korte articulaties (staccato, marcato en pizzicato) met velocity, en bij de lange articulaties (sustain, legato) kun je hiervoor ook het modulatiewiel gebruiken, wat zinvoller is bij het maken van crescendo's en decrescendo's. In de interface balanceert een slider deze twee manieren van klankbeïnvloeding.

Ensembles

Elk van de vier secties kan ook als afzonderlijk instrument worden geladen met een Ensemble-patch. Er zijn dan meer instellingen mogelijk dan in de patch All Sections en de articulaties kunnen ook met key switches op het aangesloten midiklavier worden geactiveerd, zodat je articulatiewisselingen bijvoorbeeld in je daw kunt opnemen. Een beperking in Ensemble-patches is dat je geen articulaties kunt stapelen, wat in de All Sections patch weer wel mogelijk is. Zo kun je bijvoorbeeld staccato en sustain combineren voor lange tonen die toch een felle attack

hebben. Van de Ensemble patches zijn er ook liteversies voor minder krachtige computers. Deze Lite patches gebruiken één microfoonpositie (Decca) om rekenkracht te besparen.

De samples voor Da Capo zijn opgenomen met vier microfoonopstellingen, die je allemaal kunt mixen: Close, Decca, Wide en Balcony. Close is direct en mono, Decca is de aloude beproefde methode voor klassieke



plaatopnames, en Wide en Balcony voegen respectievelijk breedte en ruimte toe.

Praktijk en klank

Sonokinetic is zeker geslaagd in het maken van een gebruiksvriendelijk instrument, met diepe en indrukwekkende orkestklanken waarmee je de body van een orkest kunt inspelen. Dit brengt ook beperkingen met zich mee, waarvan ik het feit dat de zones



Met de All Sections patch zijn direct alle beschikbare instrumenten vanuit één scherm beschikbaar.



Bij de strijkers kun je per instrumentgroep uit vijf articulaties kiezen. In het onderste octaaf worden de klanken voor Bartok-pizzicato altijd automatisch geladen.



In Metropolis Ark Zero kun je verschillende sets articulaties met hun eigen key switch zone combineren.

De mixer van Metropolis Ark Zero.

In de Sine-engine van Metropolis Ark Zero kun je selectief velocityzones uitschakelen voor betere aanslagdosering.

van de secties helemaal vastliggen als de grootste heb ervaren. Net die ene toon die niet meer door de contrabassen wordt meegespeeld of de houtblazers die net niet hoog genoeg gaan. De bovenlimiet van verschillende secties had van mij wel wat hoger gemogen. Ook vond ik het jammer dat trompetten ontbreken.

Orchestral Tools – Metropolis Ark Ø (Zero)

Metropolis Ark zero is een soort betaalbare samenvatting van de vijfdelige Metropolis Ark serie, die per library 450 euro kost en waarvan elk deel een specifiek thema heeft. Deel 1 bevat extreem luide bombastische instrumenten voor epische soundtracks en deel 2 gaat over de zachte instrumenten. Deel 3 behandelt het percussieve deel van het orkest met ook etnische slaginstrumenten. Deel 4 biedt minder voor de hand liggende



instrumentcombinaties voor arrangeurs die out of the box willen denken. Tot slot richt deel 5 zich nog sterker op cinematische muziek en de functies die je daarvoor nodig hebt.

Metropolis Ark zero was oorspronkelijk het prototype voor het maken van de vijfdelige serie, maar kwam pas daarna op de markt. Het accent ligt hier op het samenspielen van hele secties. Het orkest is verdeeld in Tutti Orchestra (alle instrumenten tegelijk), High Orchestra en Low Orchestra. Het Tutti orkest heeft vijf articulatiegroepen, van sustains tot staccato's. In Low en High Orchestra vind je veertien akkoordpatches waarin het hele orkest in majeur- en mineurakkoorden in drie liggingen is gearrangeerd. De liggingen

kies je met verschillende octaven op het klavier. Zo werkt het ook met de arpeggio's die in elke octaaf op een andere toon beginnen. Deze verdeling is eveneens van toepassing op de toonladderfiguren die op de grondtoon, tert of kwint kunnen beginnen.



Als laatste optie zijn er trillers in halve en hele noten. Je kunt al deze articulaties ook combineren in de Sine-engine van Orchestral Tools, zodat akkoorden uit het High Orchestra mogelijk zijn in combinatie met basnoten uit het Low Orchestra om complexere harmonieën te creëren.

Je hebt de beschikking over meerdere microfoonposities die kunnen worden gemixt, maar die uiteraard ook meer opslagruimte en geheugen kosten. Met Decca tree en Spot Mix krijg je een mooie bruikbare combinatie. Je kunt met spot mixes ook specifieke secties van het orkest accentueren. Een opmerkelijke functie is Merge, waarmee je een eigen microfoonmix kunt renderen naar een nieuwe sample-set op je harde schijf, en zo de nodige resources kunt besparen als je je favoriete microfoonmix hebt gevonden.

Klank en praktijk

Metropolis Ark Zero klinkt vooral krachtig. Natuurlijk kun je ook zacht spelen, maar de kracht van dit orkest is meteen vanaf de eerste toetsaanslag duidelijk. De interface van de Sine-engine moet je even door hebben, maar dan werkt het als een trein en kun je flexibel secties stapelen en op andere manieren combineren. Ook verschillende sets combineren met elk hun eigen verplaatsbare key switch zones samen op één klavier is mogelijk. Als je een aantal secties en articu-

laties tegelijk laadt, kun je met één muisklik de software automatisch een nieuwe set key switches laten samenstellen, zodat de hele configuratie goed samenwerkt. Aansturen op verschillende midikanalen is ook mogelijk.

Soundpaint – Majestic Series

De Majestic Series van Soundpaint (onderdeel van 8DIO) bestaat uit vier onderdelen: strings, brass, winds en percussie, die als losse producten te koop zijn, maar ook als bundel met korting. De sample-libraries gebruik je in de gratis Soundpaint-engine, die veel mogelijkheden biedt voor layering en het manipuleren van de samples. De brass- en woodwindensembles in deze instrumenten bestaan uit zestig musici, de stringsectie uit honderd musici en Percussion laat een twintigkoppig ensemble horen per instrument, dus twintig snares, twintig gran cassa's, et cetera. De instrumenten werken met minimaal 127 velocitylayers, wat vooral bij percussie indrukwekkende dynamiek oplevert met een *larger than life* klankbeeld.

Voor strings, brass en winds zijn er een flink aantal articulaties in drie

groepen: Epic Ensembles, in longs, mains en shorts, Main Articulations, waarin je diverse speelmannieren vindt, variërend van arcs (zacht naar hard en weer terug), bends van hele en halve tonen omhoog en omlaag, marcato's sustains en hits, swoops en rips, en een aantal savage hits en phrases waar de muzikanten zo intens mogelijk spelen. Voor de houtblazers zijn de articulaties steeds verdeeld in hoge en lage instrumenten en in alle engines vind je ook een key switch sectie waar



je snel kunt wisselen van articulaties. Dat is sowieso een sterk punt in Soundpaint, want je kunt zelf sets met articulaties samenstellen die met een key switch zone kunnen worden bestuurd. De zone-indeling van verschillende secties over het klavier is in Soundpaint heel flexibel (zie afbeelding hieronder).

Majestic Percussion is anders georganiseerd en meer op instrument gesor-

>>



Soundpaint mainscreen.



Met de arpeggiator in Soundpaint kun je levendige melodie- en begeleidingslijnen maken.

Soundpaint racks.



Soundpaint sound design.



teerd, waarbij verwante instrumenten ook met key switches in één patch kunnen worden geselecteerd.

Microfoons

Alle ensembles in de Majestic-serie zijn opgenomen met drie Neumann microfoonposities: mixed, decca en far, die uiteraard kunnen worden gemixt. Verder bevat de Soundpaint-engine de nodige effecten, zoals



verschillende soorten reverb, delay, phaser, stereo image, eq en filters. Hieraan kun je zien dat de Soundpaint-engine gemaakt is voor allerlei soorten klanken en niet alleen orkesten.

De instrumenten uit de Soundpaint Majestic Series klinken vooral krachtig, wat ook wel logisch is als je bedenkt dat het totaal aantal musici in de vier

Pitch), waarmee je de klankkleur met formantverschuiving extreem kunt veranderen. Ik kon hiermee van de brassensembles hele mooie mellow brassbandklanken maken. Noemenswaardig is ook dat je verschillende sampl modi hebt, waarbij je een sample



van één noot kunt aanwijzen die vervolgens over het hele klavier wordt verdeeld, waardoor je de percussie bijvoorbeeld heel tonaal kunt bespelen.

De arpeggiator/sequencer biedt genoeg mogelijkheden om eigen riffs te programmeren en op te slaan voor later gebruik. Dat is vooral erg handig voor epische percussiepartijen met de toms en gran cassa's, maar ook voor ostinato's voor de andere instrumenten.

Sonuscore – The Orchestra Essentials

The Orchestra Essentials van Sonuscore bevat een selectie van instrument-

secties uit het grotere muzikale orkestrale schetsboek van Sonuscore The Orchestra (zie *Interface 213*), maar ook uit de libraries Strings Of Winter en Horns Of Hell. De library werkt in Native Instruments Kontakt, ook in de Player-versie. Als je het instrument laadt, ben je direct *in business* met een levendige klank van gestapelde arpeggio's die de op het klavier gespeelde akkoorden volgen. De preset-browser bevat 99 presets waarmee je direct allerlei orkestersferen in diverse stijlen kunt oproepen. Er zijn vijf slots met instrumentsecties die worden gecombineerd, zoals strijkers, koper- of houtblazers, percussie en harp. Deze kunnen worden gekoppeld aan een van de drie arpeggiators, voor korte percussieve klanken of aan velocity envelopes voor langere sustains. Met deze opzet kun je relatief gemakkelijk allerlei ritmes en melodielijnen stapelen – van lichtvoetige houtblazers tot stuwend strijkersritmes en van epische brasscrescendo's tot opzweepende percussielayers. Uiteraard kun je de secties mixen, transponeren en van effecten voorzien.

Zoals gezegd creëren na het starten van The Orchestra Essentials de eerste toetsaanslagen direct al een epische sfeer, waardoor de weg naar aanstekelijke filmtailormuziek een



De arpeggiators en velocity envelopes in The Orchestra Essentials zijn allemaal aan te passen.

De vijf secties van The Orchestra Essentials die verschijnen na het kiezen van een van de 99 presets, of die je zelf kunt samenstellen.



Product	prijs (incl)	gebruiksgemak	Aanpasbaar	plus	min	engine
Sonokinetic - Da Capo sonokinetic.net	€ 122,80	★★★★	★★★	• diepe klank	• geen trompetten • vaste bereiken	Kontakt player
Orchestral Tools - Metropolis Ark Zero orchestraltools.com	€ 150,-	★★★★	★★★★	• krachtige orkestklank	• geen	Sine player
Sonuscore - The Orchestra Essentials sonuscore.com	€ 99,-	★★★★★	★★★★	• instant beweging	• geen key switches	Kontakt player
Soundpaint - Majestic Series (4) soundpaint.com	\$ 90,-	★★	★★★★★	• groot bereik en flexibele klavierindeling • veel sounddesign	• leercurve • timestretch niet overal bruikbaar	Soundpaint
Spitfire Audio – Tutti spitfireaudio.com	€ 99,-	★★★★	★★	• ambient orkestklank	• sectieomvang en -indeling vast • phasing bij meerdere slagwerkknoten	Kontakt player

stuk korter wordt. Precies waar de instrumenten uit deze vergelijking voor bedoeld zijn. De samples klinken heel goed, en dat geldt eigenlijk voor alle producten uit dit artikel. En bedenk dat je de klanken van The Orchestra Essentials ook zonder arpeggiators



kunt gebruiken en zelf realtime kunt bespelen. De interface – een Kontakt script – is goed ontworpen en wijst zichzelf.

Spitfire Audio Tutti

Ook Spitfire begrijpt dat veel media-componisten geen gespecialiseerde orkestratievaardigheden hebben, en heeft met Tutti (de klassieke muziek-term voor 'alles', oftewel het hele

orkest) een aantal orkestkleuren in één pakket gebundeld. De originele opnames zijn afkomstig uit het volledige Spitfire Symphony Orchestra en zijn opgenomen met drie microfoonposities in de Lyndhurst Hall van AIR Studios.

Van de grote Symphony Orchestra-library is met Tutti een handzaam geheel gemaakt waarmee je snel aan de slag kunt in Native Instruments Kontakt Player of de volledige versie van Kontakt.

Er zijn vijf Kontakt-instrumenten als hoofdgroepen waarin secties worden gecombineerd, zoals Brass and Strings, of Woodwinds and Strings, of gewoon het hele orkest. Percussie heeft een apart instrument gekregen. Voor de strijkers en houtblazers hoor je bijvoorbeeld een mix van de zestig strijkers van het Spitfire Symphony Orchestra met de elf solo- en vier duo-houtblazers uit de grote library. Fluit en piccolo zijn toegevoegd aan de violen in het hoge register, terwijl onder het middenregister fagotten en basklarinet te horen zijn met cello, terwijl de contrabassen het onderaan afronden tot de C1.



Spitfire heeft vijf Kontakt hoofdinstrumenten gemaakt als startpunt, waarbinnen je verschillende articulates kunt kiezen met key switches.

En zo hebben alle patches een vaste indeling die je jammer genoeg niet kunt veranderen. Het strijkers- en brassensemble is ingedeeld over een bereik van C1 tot E6. Trompetten en violen zijn gelijkmatig verdeeld over het hoge en middenregister, maar het koper wordt dominant wanneer de hoorns rond de centrale C invallen. Bastrombones en tuba's zorgen voor een massieve basis in het lage register. Orchestra geeft het volledige sym-



fonische tutti-effect waarin strijkers, koperblazers en houtblazers worden gecombineerd, gelayerd met een charmante, rustige percussie laag van xylofoon en piano, gespeeld in octaven. Hoewel deze twee laatstgenoemde instrumenten een frisse kleur toevoegen, zou ik ook graag een optie willen om ze uit te schakelen. Er is wel een aparte patch voor houtblazers, koperblazers en strijkers, maar de mix van deze drie secties klinkt op de een of andere manier minder krachtig dan in de volledige tutti-patch.

De articulates zijn beperkt tot hoge en lage legato, lang, kort en lang met korte aanslag, waarbij vooral die laatste een zeer welkome laag toevoegt die de punch geeft die nodig is voor ritmisch werken. Er zijn geen aparte strijkers-, houtblazers- of koperensembles, dus voor meer vrijheid moet je toch naar de grote library. De delicate xylofoon/pianopatch, gestemde percussie (marimba en celesta), snares/conga's en lage toms/bekken kun je gelukkig wel als vier afzonderlijke instrumenten laden.

Klank

Spitfire Audio Tutti is een orkestraal schetsboek met een hele mooie ambiënte orkestklank. De instrumenten klinken in eerste instantie 'ver weg' in de

concertzaal en ik moest moeite doen om het orkest wat dichterbij en directer te krijgen omdat ik zelf van een wat directere orkestklank houd – maar dat is persoonlijk. Er zijn drie microfoonposities, waaronder direct, dus het is zeker mogelijk.

Conclusie

Het idee dat je een programma start en dan zonder meer direct een orkest kunt bespelen, blijkt niet voor alle ontwikkelaars even gemakkelijk te realiseren. Sonokinetic Da Capo en Sonuscore The Orchestra Essentials scoren qua gebruiksvriendelijkheid het best. Met die libraries kun je direct intuïtief aan de slag, waarbij The Orchestra het voordeel van de arpeggiators heeft die gelijk leven in de bouwrij brengen. Bij Metropolis Ark Zero moet je er al iets meer induiken, maar dan kun je in de overzichtelijke en veelzijdige interface en indeling van de secties ook snel aan de slag. De indeling van Spitfire Tutti is ook zeer overzichtelijk en als je bekend bent met Kontakt, is de bediening geen enkel probleem. De interface van Soundpaint moet je wel eerst beter leren kennen, maar dan heb je ook de meeste mogelijkheden om het materiaal veelzijdig naar je hand te zetten en



te combineren, hoewel Metropolis Ark daar met de Sine-engine ook heel goed mee scoort.

Over de geluidskwaliteit van het materiaal kunnen we kort zijn: die is over de hele linie op professioneel niveau, natuurlijk ook omdat de samples zijn geleend van grotere libraries van de betreffende ontwikkelaars. ■

Interface.nl XTRA

video • video's van alle besproken libraries

Gratis

Van verschillende van de hier behandelde orkestlibraries zijn gratis versies verkrijgbaar die uiteraard veel minder materiaal bevatten dan de betaalde versies. Toch kun je hiermee vaak verbazend mooie resultaten bereiken met dezelfde geluidskwaliteit als de grote libraries. Tegelijkertijd kun je beoordelen of de interface van de betreffende ontwikkelaar, en natuurlijk de orkestklank zelf, je aanspreken. Spitfire heeft hiervoor zijn *BBC Symphony Orchestra Discover*, van Sonuscore is er *The Orchestra Elements*, en Orchestral Tools heeft behalve *Layers* ook het *Berlin Free Orchestra*. Van andere ontwikkelaars zijn er ook gratis instapversies, zoals het tweedelige *Free Orchestra* van het Nederlandse Project Sam en *The Big Bang Orchestra Free Basics* van Vienna Symphonic Library (VSL). Voor de wat avontuurlijkere gebruikers is er het opensourceproject van orchesttools (niet te verwarren met Orchestral Tools) op musictop69.wixsite.com/orchesttools