

OAS – Sound Editionen:

Galaxis Helios Helios-Comet



Benutzerhinweise

Stand: 17.12.2007

Inhalt:

- Vorwort
- Soundübersicht
- Total Presets
- Installationshinweise
- Anpassung der Sounds
- Einbindung der Sounds in die Ebenen der Sound-Taster
- Fragen

Vorwort

Mehr als 30 Jahre ist es nun her, dass Wersi mit dem Start der „Helios-/Galaxis-Generation“ Furore in der Orgelwelt machte. Der zeitlose Sound dieser analogen Orgeln hat auch in der Zeit der Digitalorgel immer noch seine Anhänger und bildet hörenswerte Kontraste. Mit drei neuen Soundpaketen lassen wir die Analogorgelzeit von 1975 – 1983 wieder aufleben. Spielen Sie die Klänge der legendären Orgeln Helios, Galaxis und Comet allein oder in Kombination mit modernen Sounds - das Experimentieren lohnt sich und Ihnen stehen völlig neue „alte“ Orgelsounds in Ihrem OAS-Instrument zur Verfügung.

Neben den Klängen enthält jedes Sound-Paket zahlreiche Total Presets, mit denen Sie sofort im Stil der späten 70er und frühen 80er losspielen können.

Beim finalen Zusammenstellen der Sounds in OAS war das Ziel, eine Synthese aus dem Sound der legendären Orgeln und den modernen Möglichkeiten von OAS zu schaffen. Damit bieten sich Ihnen heute Möglichkeiten, die auch mit einer Galaxis in dieser Form nicht realisierbar waren.

Ein großer Teil der Sounds in den einzelnen Paketen widmet sich dem legendären Zugriegel-sound der Analogorgelzeit. Neben dem Klang einer Hammond gelang es Wersi, einen ganz eigenen Sinus-Sound zu schaffen, der auch heute noch viele Anhänger hat. Alle Sinus-sounds (außer den „Sinusglocken“ Celeste1-3) wurden mit schnellem und langsamem Wersivoice gesamplet. Ein besonderer Clou: Zwischen den beiden Samples kann mittels slow/fast-Schalter hin- und hergeschaltet werden. Auf diese Art und Weise entsteht eine live spielbare Simulation des Anlaufeffekts, der beim Umschalten zwischen den Wersivoice-Geschwindigkeiten entsteht.

Sound-Paket 1: Galaxis

Wer erinnert sich nicht an die „Pop Orgel Hitparade“? Viele Sounds, die fest mit dem Spiel von Franz Lambert verbunden sind, aber auch zeitlos schöne Soloinstrumente wie die Panflöte, das Vibraphon oder das verstimmte Honky Tonk finden sich hier. Sie lieben den Sound von Bert Kaempfert? Dann erinnern Sie sich sicher auch an die Bassgitarre aus Helios und Co. Ein weiteres Highlight sind die vollen Streicher.

Sound-Paket 2: Helios

Klaus Wunderlich liebte glockige Sinusklänge mit Sustain. Einige davon finden sich in diesem Paket. Darüber hinaus neue Zugriegel-Sounds, Streicher, Bläser und Solostimmen wie Posaune, Violine oder Oboe.

Sound-Paket 3: Helios/Comet

Dieses Sound-Paket enthält neben einigen besonderen Klängen der Helios, wie Steelband oder Wah Wah-Effekte insbesondere Klänge aus der Wersi Comet. Diese Orgel kam vor allem bei Ady Zehnpfennigs „Marco Polo“ ganz groß raus. Neben der bereits in OAS vorhandenen Comet Gitarre finden sich hier weitere Gitarren-Sounds, aber auch die analogen Bläser der Comet, einige Zugriegelsounds oder auch heute noch modern klingende Bass-Sounds, die für das Fußbass-Spiel geeignet sind.

Soundübersicht

Sound-Paket: Wersi Analogorgel 1 – „Galaxis-Paket“

Zugriegel (jeweils mit Celeste über Wersivoice slow und fast) – die Zugriegelsounds liegen in folgenden Fassungen vor:

- kombinierter Sound, der mittels slow/fast in der Geschwindigkeit des Wersivoice schaltbar ist
 - Einzelsound mit langsamem Wersivoice
 - Einzelsound mit schnellem Wersivoice
- 1) Galaxis ZR weich 1: 8 0 4 0 3 0 3 8 8 8 8
 - 2) Galaxis ZR voll 2: 8 7 6 4 0 0 0 8 8 8
 - 3) Galaxis ZR voll 3: 8 7 6 4 8 8 8 8 8 8
 - 4) Galaxis ZR voll 4: 8 8 7 8 7 8 7 7 8 7 7
 - 5) Galaxis ZR Perc 1: 8 7 6 4 0 0 0 0 0 0 + Perc. 2 2/3 Eff. Regler 2
 - 6) Galaxis ZR Perc 2: 8 7 6 4 8 0 0 8 8 8 + Perc. 6 0 0 8 0 0 7 0 0 4 0 Eff. Regler 1
 - 7) Galaxis ZR-UM 1: 8 0 0 0 0 0 0
 - 8) Galaxis ZR-UM 3: 6 8 8 8 8 0 0
 - 9) Galaxis Honky Tonk WV Str. Orch. – Panoramaeffekt abhängig von der Tonhöhe
 - 10) Galaxis Trompete 1 (mit Wah Wah Hand rechts) - mittels Modulationsrad lässt sich ein Wah Wah ähnlicher Effekt erzielen.
 - 11) Galaxis Flöte – Flöte 8' mit Rauschen
 - 12) Galaxis Klarinette
 - 13) Galaxis Viola
 - 14) Galaxis Vibraphon
 - 15) Galaxis Streicher 1: Cello + Viola + Violine + WV Str. Orch.
 - 16) Galaxis Bläser 1: Posaune + Trompete + Bläser über Bläser
 - 17) Galaxis Wah Wah (Posaune + Trompete + Bläser)
 - 18) Galaxis Au (Posaune + Trompete + Bläser)
 - 19) Galaxis Bassgitarre - mit unterlegtem 16' Sinusbass, ideal auch für Bert Kaempfert

Sound-Paket: Wersi-Analogorgel 2 – „Helios“-Paket

Zugriegel (jeweils mit Celeste über Wersivoice slow und fast) – die Zugriegelsounds liegen in folgenden Fassungen vor:

- kombinierter Sound, der mittels slow/fast in der Geschwindigkeit des Wersivoice schaltbar ist
 - Einzelsound mit langsamem Wersivoice
 - Einzelsound mit schnellem Wersivoice
- 1) Helios ZR weich1: 8 0 1 3 0 4 3 3 8 5 5
 - 2) Helios ZR weich2: 3 8 2 2 2 6 0 0 8 4 4
 - 3) Helios ZR voll: 7 8 0 7 0 6 3 4 8 6 6
 - 4) Helios ZR Perc: 6 8 8 6 5 0 0 0 0 0 0 + Perc. 0 0 0 8 8 8 8 8 8 0 0 + Trompete Eff. Regler 1
 - 5) Helios ZR-Celeste1: 0 8 0 8 0 7 0 0 0 6 6
 - 6) Helios ZR-Celeste2: 5 8 0 8 0 4 0 0 8 4 0
 - 7) Helios ZR-Celeste3: 8 8 0 5 0 8 0 0 6 8 8
 - 8) Helios ZR-UM1: 6 8 0 0 0 0 0
 - 9) Helios ZR-UM2: 8 6 3 1 0 0 0
 - 10) Helios E-Piano – Panoramaeffekt abhängig von der Tonhöhe
 - 11) Helios Trompete mit Wah Wah Hand links
 - 12) Helios Posaune mit Bläser
 - 13) Helios Violine
 - 14) Helios Oboe
 - 15) Helios Glockenspiel Festregister
 - 16) Helios Streicher 3: Violine + WV Str. Orch.
 - 17) Helios Bläser 2: Posaune + Trompete über Bläser
 - 18) Helios Bläser 2 WV: Posaune + Trompete über Bläser + WV Str. Orch.
 - 19) Helios ZR Bass: 4 4 4 4 4

Sound-Paket: Analogorgel 3: Comet/Effekte

- 1) Helios Streicher 2: Viola + Violine + WV Str. Orch.
- 2) Helios Honky Tonk – Panoramaeffekt abhängig von der Tonhöhe
- 3) Helios Banjo
- 4) Helios Steelband
- 5) Helios Aua (Posaune + Trompete + Bläser)
- 6) Helios Wow (Posaune + Trompete + Bläser)
- 7) Helios Wah Rotor (Posaune + Trompete + Bläser)
- 8) Helios Strings Rotor (Cello + Viola + Violine)
- 9) Helios Tuba - mit unterlegtem 16' Sinusbass

Comet-Zugriegel: (jeweils mit Celeste und Chorus über Wersivoice fast und slow) – die Zugriegelsounds liegen in folgenden Fassungen vor:

- kombinierter Sound, der mittels slow/fast in der Geschwindigkeit des Wersivoice schaltbar ist
 - Einzelsound mit langsamem Wersivoice
 - Einzelsound mit schnellem Wersivoice
- 10) Comet ZR Perc.: 8 8 8 0 0 0 0 + Perc. 22/3
 - 11) Comet ZR weich: 8 0 1 0 1 8 3
 - 12) Comet ZR voll: 8 7 3 6 4 8 6
 - 13) Comet Gitarre1+2
 - 14) Comet Gitarre1+2+Synthe
 - 15) Comet Bläser1
 - 16) Comet Bläser2
 - 17) Comet Bassgitarre - mit unterlegtem 16' Sinusbass
 - 18) Comet Synthebass1 - mit unterlegtem 16' Sinusbass
 - 19) Comet Synthebass1+2 - mit unterlegtem 16' Sinusbass

Total Presets:

Zu jedem Soundpaket wurden jeweils 10 Total Presets erstellt. Diese finden Sie auf folgenden Speicherplätzen:

- Analogorgel 1: 261 – 270
- Analogorgel 2: 271 – 280
- Analogorgel 3: 281 – 290

Die Presets bieten einerseits typische Registrierungen aus den 70ern und 80ern. Andererseits wurde bewusst die Verbindung analoger Sounds mit Standardsounds von OAS gesucht. Alle Total Presets sind für das Livespiel konzipiert. Die Ebene „Klänge“ der einzelnen Total Presets wurde daher vollständig mit Sounds gefüllt. Auf diese Art und Weise lassen sich die Total Presets einfach und universell einsetzen. Ebenfalls wurde darauf geachtet, dass sich durch Zuschalten nicht genutzter Ebenen sinnvolle klangliche Erweiterungen ergeben.

Einige Total Presets haben einen Splitpunkt im UM, so dass der im oberen Bereich des Untermanuals registrierte Sound fast wie ein Drittel Manual genutzt werden kann.

Hier eine kurze Übersicht über die Totalpresets:

Galaxis-Paket:

Galaxis ZR voll: Eine typische Zugriegelregistrierung von Franz Lambert – gemischt mit den serienmäßigen OAS-Sounds „Brass Section“ und „Flügel“. Hier zeigt sich der Reiz, alt und neu zu mischen. Weitere typische Zugriegelregistrierungen von Franz Lambert finden sich auf den Soundtastern im Display.

Galaxis ZR Perc.: Ein Klassiker – fast so berühmt wie die Perkussionsregistrierung von Jimmy Smith – nur eben auf Wersi! Nutzen Sie auch die übrigen Sounds auf den Soundtastern im Display. So macht live registrieren Spaß!

Galaxis Vibraphon: Diese Registrierung war beispielsweise bei „See You Later, Alligator“ auf der Platte „Franz Lambert spielt beliebte Evergreens“, aber auch bei Klaus Wunderlich zu hören.

Galaxis Wah Wah Hand Trompete: Hier wurde die Trompete oktaviert und gedoppelt. Stellen Sie die Schärfe am Modulationsrad ein oder spielen Sie einfach „Wah Wah“!

Galaxis Streicher bombast.: Nicht mal die Galaxis hatte drei Tongeneratoren. Hier spielen zweimal die Streicher 1 und die Viola als Solostimme zusammen. Keine echte Streichernachahmung, aber sehr prägnant und „analog“!

Galaxis Panflöte: Erst der Einbau der Effekte Platine EF2 brachte Galaxis und Co. das Rauschen zu den Flötentönen bei!

Galaxis Trompete weich: Hier wurden die Soundcontrols in den Presets genutzt, um den eigentlich harten Anschlag der Trompete einen weichen Anblaseeffekt zu verschaffen.

Galaxis Honky Tonk mit WV: Verstimmter kann auch eine echte „Drahtkommode“ kaum sein!

Swingin Kaempfert: „A Swingin’ Safari“ wartet auf Sie! Hier ist nur die knackige Bassgitarre aus dem Analogorgelpaket. Die für das Stück notwendigen Klänge finden sich auf den Soundtastern im Display (z.B. Querflöte), als Bläsersound für den Hauptpart bei Aufruf des Presets und im gesplitteten Untermanual (Mantovani Streicher für das Zwischenspiel)

Galaxis Big Band voll: Auch hier wieder mehr Bläser als die Galaxis vertragen konnte, denn zu den gedoppelten Bläsern, kommt noch die Solotrompete dazu. Auch hier funktioniert wieder das Modulationsrad.

Helios-Paket:

Helios ZR weich: Willkommen in der Welt von Klaus Wunderlich! Die Zugriegelregistrierungen sind u.a. seiner Platte „Wersitime 2“ entnommen.

Helios Swing Violine: Fast könnten man meinen, dass Helmut Zacharias hier dabei ist. Der Violine merkt man die 30 Jahre nicht an, die sie inzwischen auf dem Buckel hat.

Helios wunderliche Glocken: Klaus Wunderlichs Glockenklangfarben sind legendär! Hier stehen Glockenfestregister und drei „Zugriegelglocken“ (ZR-Celeste) zur Auswahl.

Helios ZR Brass: Eine Möglichkeit, den prägnanten Sinus noch zu steigern: Das Hinzufügen eines Bläsersounds.

Helios Mantovani Strings: Eine mehr als nur hörenswerte Kombination: Die gedoppelten und mit Schwebung versehenen Streicher 3 mit dem Vocal1-OAS-Serienregister

Helios Streicher + Piano: „Alt“ und „neu“ geht auch hierbei gut zusammen – und klingt wunderbar frisch!

Helios Posaune: Wunderbar weiche Posaunenklangfarbe mit Anblaseeffekt.

Helios Trompetenchor: Auch hier wurde wieder auf die Soundcontrols im Preset zurückgegriffen. So entstehen aus einem Sound unterschiedliche Trompeten, die dann noch mit Streichern ergänzt werden.

Helios Trompete + Posaune: Die analogen Bläser entstammen einer ganz anderen Welt als die heutigen. Wenns noch voller sein soll, schalten sie die vorsorglich verfügbaren Bläser2 einfach dazu.

Helios Bläser: Bläser 2 + Bläser 2 WV + Solotrompete – herrlich analog.

Helios-Comet-Paket:

Comet Synthi: Ady Zehnpfennig experimentierte viel mit den Klängen der Comet.

Comet Synthebrass: In dieser Form lassen sich die Comet Bläser nur in OAS kombinieren.

Comet Synthebrass Aua: Wah Wah Effekte waren in den 70ern sehr beliebt. Mit der Comet ließ sich nicht nur in dieser Hinsicht wunderbar experimentieren!

Comet Synthebrass ZR: Auch bei der Comet macht sich die Kombination aus Zugriegeln und Bläsern sehr gut !

Marco Polos Gitarren 2007: Die Comet Gitarre ist legendär – vor allem durch Ady Zehnpfennigs „Marco Polo“. Hier nun die verschärfte Variante – zwei unterschiedliche Comet-Gitarren und der Fairlight aus der CD-Orgel.

Comet Zugriegel: Obwohl typisch Wersi klingt der Sinus der Comet ganz anders als der Sinus der Schwesterorgeln Helios und Galaxis. Einige Klangfarben sind hier zusammengetragen.

Galaxis Strings: Nochmal die Kraft der drei „Tongeneratoren“! Zwei für die Streicher und einer für die Vocal+Solo. Auch eine Variante für „Once Upon A Time In The West“

Helios WOW: Gleich ein doppelter (und oktavierter) WOW! Es brauchte nicht Jean Michelle Jarres Synthesizerverhaus für diese Effekte: Eine Helios tat es auch!

Comet Marco Polos Rotor: Fast alles, was beim Synthesizer Wah Wah sagen kann, ist hier vereint. Klingt nach Comet – geht aber in dieser Form nur in OAS!

Akkordeon mit Helios Tuba: Moderne Akkordeone mit einer sehr präsenten analogen Tuba. Mehr als nur ein Klangexperiment!

Installationshinweise:

Sämtliche Sounds sind bereits in OAS 7 enthalten. Zur Installation ist somit lediglich der Freischaltcode erforderlich, den Sie nach Kauf der einzelnen Pakete „OAS-Sound Edition: Analogorgel 1-3“ erhalten. Diesen geben Sie im Menü „Einstellungen / Freischaltungen“ ein. Einzelheiten finden Sie auch unter Punkt 1.2.2. im Programmierhandbuch von OAS7 (1. Auflage 2006).

Die Sounds und auch die Presets sind, damit sie einfacher auffindbar sind, folgenden Gruppennamen zugeordnet:

- Galaxis
- Helios
- Helios-Comet

Anpassung der Sounds:

Im Editor „Long Waves bearbeiten“ können Sie die Sounds an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen und anschließend als „User Sound“ speichern. Beachten Sie zu Einzelheiten bitte Punkt 2 „Long Waves bearbeiten“ im Programmierhandbuch von OAS 7.

Einige Hinweise: In OAS7 wurden für die Sounds spezifische Editiermöglichkeiten integriert. So lässt sich bei den Sinusounds die Intensität des Sinus-Patsch variieren oder mittels Detune ein Effekt wie bei der Galaxis erreichen, wo zwei Zugriegelsysteme über die beiden Tongeneratoren laufen und gegeneinander verstimmt werden konnten. Das Ergebnis ist ein noch intensiveres Phasenvibrato. Ebenso regelbar: der Attack und der Release (oder im Jargon der Helios: der „Delay“ und der „Sustain“) der Sounds. Ebenso vorhanden ein EQ-Regler um Anpassungen der Höhen und Tiefen an Ihre individuellen Hörgewohnheiten zu ermöglichen.

Ein Beispiel: Möchten Sie aus den eher poppig klingenden Zugriegelsounds der Pakete Orgelsounds machen, die wie eine Theaterorgel klingen, so bietet sich an, den Sinus-Patsch zu entfernen, dem Sound einen leichten Delay (über den Attack-Regler) und einen Sustain (über den Release-Regler) zu geben.

Ihrer Phantasie sind bei der Fortentwicklung der Sounds keine Grenzen gesetzt.

Einbindung der Sounds in die Ebenen der Sound-Taster:

Hierfür sei auf Punkt 9.2 „Klangfarben – Tasterbelegungen“ im Programmierhandbuch verwiesen.

Fragen

Wenden Sie sich bei Fragen zu den Sounds bitte an:

RD Music
Ralph Döller
Auf der Kicken 28-30
51069 Köln
Mail: ralph.doeller@vr-web.de
Homepage: www.ralph-doeller.de