



# Ambius 2: SYSTEMATIK

Wir begrüßen Sie bei **Soundiron Ambius 2: Systematik**.

Diese Bibliothek ist ein Streifzug durch die organische Synthese, eine offene Bibliothek, die die Macht des Sound-Designs in die Hände des Anwenders legt. Sie stellt einen riesigen Schritt in unserem Bestreben dar, einen wirklich flexiblen und adaptiven Sample-basierten atmosphärischen Synthesizer zu erschaffen. Wir wollten eine umfassende Sammlung von nuancenreichen Varianten, die durch den Einsatz von perkussiven, tonalen und texturierten Elementen frei gemischt, gelayert, überblendet und verändert werden können und so mehrschichtige dynamische sich verändernde Instrumente erzeugen. Wir wollten eine einheitliche und leistungsfähige Benutzeroberfläche, um eine detaillierte Wiedergabe und Klangregelung mit einer großen Palette von experimentellen und echten Faltungshalleffekten zu verbinden. Wir wollten einen integrierten per Stepsequenzer gesteuerten Filter und tempogebundenen LFO, die jederzeit mit fast jedem anderen Regler auf der Benutzeroberfläche, ohne aus dem Takt zu kommen, verbunden werden können. Ambius 2 kann das und noch vieles mehr. Die Benutzeroberfläche ist unglaublich, dank dem brillianten Artwork von Dickie Chapin und Chris Marshalls genialen Systemdesign. Jeder Ton wurde einzeln von der Soundiron Crew bearbeitet.

Eine der treibend Kräfte hinter der Entwicklung unserer zweiten atmosphärischen Synth-Sammlung, war der Wunsch nach einem frischen Klang und realen organischen Aufnahmen, die sowohl super flexibel für diejenigen von uns sind, die gern an Knöpfen drehen und dennoch einfach zu bedienen sind, als auch für diejenigen, die ohne großen Aufwand einen großartigen Klang direkt vom Start weg haben wollen. Diese Bibliothek erlaubt Ihnen, die Grenze zwischen Lead- und Ambient-Textures zu verwischen und genauso leicht zwischen dichten, gestimmten perkussiven und weichen, verträumten Pads zu wechseln. Wir haben einen großen Fundus von Elementen mit einer breiten Palette von fetten Lo-Fi bis klaren Leads und komplexen Hi-Fi Klanglandschaften, aus denen sie auswählen können, erstellt. Alle Klänge, die wir für Ambius 2 erstellt haben, haben ihren Ursprung in live gespielten akustischen Instrumenten und einzeln von Hand geformten einzigartigen und vollständig veränderbaren spielbaren Konzepten.

Die Grundlage von Ambius 2 ist das Schichtensystem (Layer), was es Ihnen erlaubt, eine Reihe von gestimmten perkussiven Samples mit einer breiten Palette von detaillierten Pads und Lead zu kombinieren. Jede Schicht (Layer) besitzt ihre eigenen Steuerungsparameter und kann jederzeit über die Benutzeroberfläche oder mittels CC/Host Automation verändert werden, so dass Ihr Instrument sich über die Zeit verändert. Wir sind dann mit unserem Designerkonzept noch einen Schritt weitergegangen und mit den 6 unabhängigen handverlesenen Layern stehen Ihnen alle kreativen Möglichkeiten offen. Jede Schicht (Layer) kann frei gemischt und deren Ton, Klangart und das dynamische Verhalten kann verändert werden, was es Ihnen erlaubt, den Klang selbst radikal zu verändern, je nachdem wie sie ihn spielen.

Der nächste Schritt war das gesamte Biest in ein rhythmisches Monster zu verwandeln. Wir entwickelten eine komplett neue Art und Weise wie tempogebundene Filter- und LFO basierte Parameter-Automatisierung zur Verfügung gestellt werden. Wir begannen mit einem Paar von 32-Schritt-Sequenzer-Darstellungen, in denen Sie das Resonanzverhalten und die Cutoff-Werte, von einem Schritt zum nächsten, frei einzeichnen konnten, mit einer Auflösung von 128tel Notenwerten. Sie können frei aus Lowpass, Highpass, Bandpass und Vokal-Filter-Type auswählen.

Wir haben auch die Parameterveränderungen geglättet, um hässliche Störgeräusche zu vermindern, aber sie gleichzeitig mit der Fähigkeit ausgerüstet, ultra-winzige Takte und extreme Filtereinstellungen einzustellen. Sie können so knurrig und kreischend oder warm und weich klingen, ganz wie es Ihr Herz begehrt. Sie können auch jeden Parameter mit einer einfachen Rechtsklick / Strg-Klick Lernfunktion jedem Step-Sequencer zuweisen, wenn die Tabelle ausgeführt wird. Sie können sogar die Filterabteilung umgehen und sie einfach als tempo-synchrone CC Parametersteuerung verwenden, indem Sie den „Thru“ Filtertyp auswählen oder das ganze System umgehen, indem Sie den LFO pausieren lassen und die Filtereinstellungen per Hand vornehmen.

Es gibt auch einen freien/synchronisierbaren Amplituden-Oszillator, volle EQ-Klangkontrolle, unseren eigenen Faltungshall mit einem Dutzend Räumen und Spezialeffekten und natürlich unseren fortschrittlichen Überpeggiator. Die Duallayer Sustain Ambient Presets verfügen über simuliertes polyfonisches Legato mit Polyfonie-, Kurven-, Geschwindigkeits- und Bereichs-Steuerung. Sie finden herausragende Kontakt 5 Presets, die es Ihnen erlauben, die Step-Sequencer und Überpeggiator Filtereinstellungen zu speichern und zu laden, klassische Kontakt 4 Presets mit klassischen Filtertypen und Ressourcen –schonenden Lite-Presets, die Speicher und CPU schonen und ohne die Filter LFOs oder dem Offset-Bereich auskommen. Sie sind ideal, wenn Sie unterwegs am Laptop komponieren oder wenn Sie nur die Basis brauchen, ohne dabei klangliche Qualität oder Steuerungsmöglichkeiten einzubüßen.

## Mehr über die Presets und Funktionen...

Die primären „**Instrument Designer**“.nki Presets verfügen über ein proprietäres System, dass es Ihnen erlaubt, aus einer breiten Palette von speziell modifizierten abgestimmten akustischen Transienten auszuwählen und diese mit von Hand designten Sustain-Elementen zu kombinieren. Die Transient und Sustain Phrasen können unabhängig voneinander ersetzt, umgeformt und in Echtzeit neu gestimmt werden und haben ihre eigene separate Parametersteuerung. Sie können zusammen als ein einzelner Klang geschichtet (layered) werden oder Sie können weich zwischen ihnen mit dem Überblendungsregler überblenden. Fast jeder Parameter in diesem Instrument, einschließlich der Transient- und Sustain-Layer-Auswahl, kann vollständig über die Automation des Hostprogrammes, über Standard CC-Zuweisungen oder durch direktes Routing durch den integrierten LFO Step-Sequencer automatisiert werden.

Die „**Transient**“.nki Presets ermöglichen die Kombination aus 2 separaten einstellbaren gestimmten perkussiven Elementen und die „**Sustain**“.nki Presets erlauben Ihnen benutzerdefinierte Dual-Layer Ambience Designs. Diese Presets sind im Wesentlichen Hilfen für die Instrumenten-Designer-Presets, aber sie erlauben Ihnen den direkten Zugriff auf die jeweiligen spezifischen Elemente in der Bibliothek, die sie benötigen, um die verschiedenen klanglichen Kombinationen zu erstellen. Die Transienten haben einen schärferen, mehr aggressiveren Anschlag und einen normalen Ausklang, während die Sustains mehr atmosphärisch sind und einen unendlichen Loop haben.

Die speziellen „**Layer Builder**“ Presets kombinieren 4 verschiedenen Transient-Elemente und 2 Sustain-Elemente, jedes mit individuellen Steuerungen, die es Ihnen erlauben, einzigartige sich entwickelnde akustisch-synthetische Hybriden zu erschaffen. Diese Presets benötigen mehr Ressourcen, Sie können damit aber einzigartige und komplexe musikalische Klänge erzeugen, die der Anwender leicht formen kann, um damit sein eigenes Klangkonzept auf verschiedene Art und Weisen zu erstellen. In all diesen Presets können Sie aus einer breiten Palette von verschiedenen Klängen wählen und diese dann mit der Benutzeroberfläche komplett verändern, um eine unbegrenzte musikalische Vielfalt zu erstellen.

Jedes Instrumenten-Preset beinhaltet auch eine Reihe von leistungsstarken integrierten Hilfsmitteln. Als erstes haben wir die stark aufgerüstete LFO-Seite. Diese Seite enthält die Filter und Tremolo-Steuerungen. Die Tremolo-Abteilung des LFOs enthält für Tempo-Synchrone oder Hz-basierte Tremoloeffekte einen Standard-Lautstärken-LFO. Sie können die Wellenform, die Taktart/Geschwindigkeit und die Intensität einstellen. Allerdings sind das Dinge, die weit über das hinausgeht, was wir zuvor gemacht haben. In der Filter-Abteilung des LFOs können Sie aus 4 verschiedenen Filtertypen auswählen und manuell oder automatisiert Cutoff und Resonanz steuern. Sie können Cutoff und Resonanz an unser einzigartiges Step-Filter-System binden, den Kronostepper. Dieser schrittweise arbeitende temposynchronisierte LFO erlaubt komplexe tempobasierte Midi-Parameter Schwingungen mit zwei total unabhängigen Sequencer-Tabellen. Die Tabellen sind standardmäßig auf Cutoff und Resonanz gebunden. Allerdings können sie auch dazu verwendet werden, jeden anderen Regler in dem Instrumenten-Preset per Step-Sequencer tempogebunden zu steuern. Wenn Sie den Kronostepper verwenden wollen, um Instrumentenparameter ohne die aktivierten Filter zu steuern, können Sie die „Thru“-Option des Filter-Modus auswählen, um die Automation mit jedem Kontakt-Parameter zu verbinden. Wenn Sie die Automation stoppen oder einen Regler mit einem Midi-CC steuern wollen, ohne es an eine der Tabellen des LFO-Systems zu binden, dann drücken Sie einfach den LFO-Pause-Knopf rechts oben in der Ecke, um die Sequencer-Schleife zu umgehen.

Wir haben auch unser **Überpeggiator**-System für schrittweise Arpeggien eingebaut. Sie haben die volle Kontrolle über Takt, Schlüssel, Rhythmus, Anschlagstärke und weitere benutzerdefinierte Parameter, sowie eine zeitlich skalierbare Anschlagstärken-Tabelle. In den Kontakt 5 („K5“) Presets können Sie auch Ihre eigenen Tabellensequenzen von sowohl dem Überpeggiator als auch den LFO Filter Sequencer-Tabellen in .nka Dateien speichern und laden. Diese benutzerdefinierten Voreinstellungen können sogar zwischen den beiden Systemen ausgetauscht werden. Die .nka Tabellen-Preset-Dateien werden in dem Data-Verzeichnis der Bibliothek gespeichert.

Auf den Seiten 6 - 14 finden detaillierte Informationen und Tipps wie Sie diese mächtigen Funktionen einsetzen können.

# SOUNDIRON

## Ambius 2: Systematik <sup>Version 1.0</sup>

### Übersicht

65 Kontakt 4 Instrumente im offenen Format / 41 Kontakt 5 Instrumente im offenen Format

1.672 Samples

4,9 GB Installiert

24bit / 48kHz Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)

Mächtige maßgeschneiderte Performance und FX Benutzeroberfläche

51 Faltungshallimpulse eingebaut in der Oberfläche des Faltungshalls

#### Hinweis:

- Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 (für K4 Presets) und Kontakt 5.0.3 oder später wird benötigt.
- Der frei erhältliche Kontakt Player wird nicht von dieser Bibliothek unterstützt

### DANKSAGUNGEN

Produziert, aufgenommen und Preset-Design von  
Mike Peaslee, Gregg Stephens und Chris Marshall

#### Sound-Design

Mike Peaslee, Gregg Stephens, Chris Marshall & Brad Halverson

#### Bearbeiten von

Mike Peaslee, Gregg Stephens & Brad Halverson

Programmierung, Scripting & System-Design  
Chris Marshall

#### Oberflächen Design, Artworks & Fotografien

Constructive Stumblings, Gregg Stephens, Chris Marshall und Mike Peaslee

#### Beta Team:

Brad Halverson, Blake Ewing, Dirk Ehlert, Max Zhdanov, Paul Amos, Reuben Cornell, Russell Bell, Sascha Knorr, Shannon Penner und Simon Russell

### INHALTSVERZEICHNIS

#### Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 3

#### Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 4

Systemvoraussetzungen – Seite 5

#### Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 6

EQ Regler – Seite 8

Überpeggiator – Seite 9

Faltungshall Regler – Seite 12

LFO & Filter Regler – Seite 11

Legato Regler – Seite 13

Layer Builder Regler – Seite 14

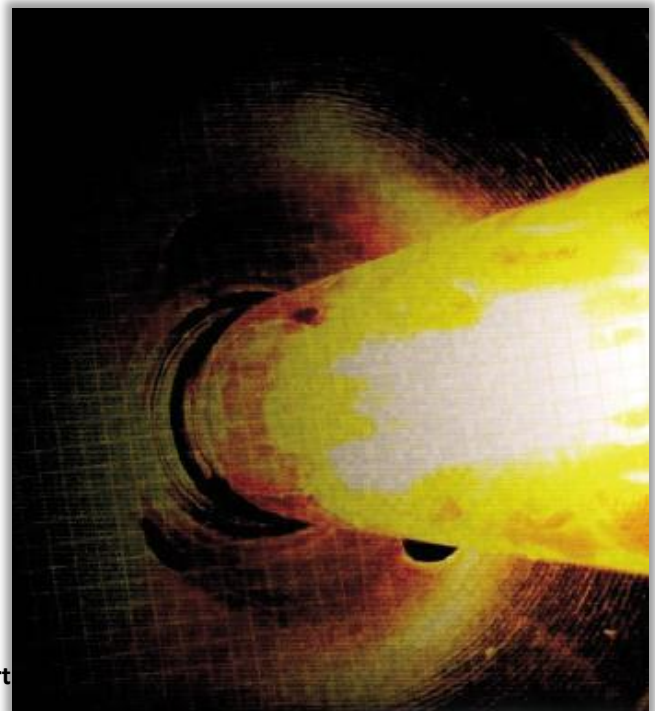
#### Instrumentenbeschreibung ::

Instrumenten Presets – Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert**

#### Info ::

Lizenzabkommen – Seite 19

Danke – Seite 20



[www.soundiron.com](http://www.soundiron.com)

# ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

## Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 44,1kHz und 24bit in einer natürlichen Umgebung mit Hall und Raumanteil aufgenommen, so dass Sie den Raumanteil und die Färbung hören, genauso wie einige Einstreuungen aus dem Hintergrund, speziell bei den entfernten Mikrofonpositionen. Wir glauben, dass diese subtilen Unvollkommenheiten der Bibliothek Leben und Charakter hinzufügen. Bedenken Sie daher, dass diese Bibliothek nie unter den Vorsatz entwickelt wurde, vollkommen saubere Samples zu liefern.

## Formate

Alle Samples und Impulsdateien sind als standardmäßige unverschlüsselte PCM .wav-Dateien enthalten und die Standard-Kontakt-Presets sind im offenen Format, um Ihnen einen einfachen Zugriff für die Manipulation, Umprogrammierung und Bearbeitung der Sounds zu ermöglichen. Wir wissen, dass es für viele Anwender wichtig ist, dass Sie in der Lage sind, sich über die Einschränkungen eines jeden Samplers oder der Preset-Struktur hinwegsetzen zu können. Daher haben wir die Verzeichnisse der Bibliothek offen für alle Anwender gehalten. Als Profi haben Sie Ihren eigenen Workflow und Format-Anforderungen und wir vertrauen darauf, dass Sie unsere harte Arbeit respektieren und diesen Inhalt nicht mit jemandem teilen, der nicht dafür bezahlt hat.

Beachten Sie bitte, dass zur Nutzung und/oder Bearbeitung der Kontakt-Presets Sie die Vollversion von Native Instruments Kontakt 4.2.4 (K4) oder Kontakt 5.0.3 (K5) oder später benötigen. Denken Sie dran, dass der freie Kontakt „Player“ und jede andere Version oder Form von Kontakt, der mit einer anderen Bibliothek oder einem Software-Produkt ausgeliefert wird (mit Ausnahme von NI „Komplete“), diese Bibliothek nicht unterstützt. Der freie Kontakt Player ist KEINE Vollversion von Kontakt und kann die standardmäßigen Kontakt Instrumente oder Bibliotheken im offenen Format nicht laden.

Bitte lesen Sie alle Instrumentenbeschreibungen und Softwareanforderungen vor dem Kauf von dieser oder einer anderen Bibliothek von Soundiron durch, um die vollständige Liste der Softwareanforderungen, Funktionen und Formatkompatibilität zu sehen.

Auch wenn Sie die Samples oder Presets in ein anderes Format umwandeln können, empfehlen wir Kontakt für die besten Ergebnisse, da es weithin als der Industriestandard gilt und die beste Sample-Programmierung und Wiedergabeplattform auf dem Markt ist. Wenn Sie jedoch die .wav-Dateien und Instrumenten-Presets für einen anderen Sampler oder Softsynth konvertieren oder umprogrammieren wollen, wie z.B. Open-Source-

Standards wie SFZ, dann gibt es tolle Tools die Sie dafür nutzen können, wie z.B. Extreme Sample Convert oder Chickensys Translator. Bedenken Sie aber, dass nicht alle Einstellungen und Eigenschaften zuverlässig in das neue Format übersetzt werden können oder überhaupt von dem neuen Instrument gespielt werden kann, da es so viele verschiedene Normen, Verhaltensweisen, Strukturen und Fähigkeiten auf jeder Plattform gibt.

## Maßgeschneiderte Faltungshall-IRs

Wir genießen es, die einzigartigen akustischen Eigenschaften von Räumen und Orten aufzunehmen, an denen wir uns zeitweilig aufhalten. Umgebungen aufzunehmen, ist in vielerlei Hinsicht so ähnlich wie Instrumente aufzunehmen. Das wird mit tragbaren Lautsprechern durchgeführt, die einen speziellen Sinus-Sweep abstrahlen, der ein breites Frequenzspektrum von 22Hz bis 22kHz abdeckt. Wir verwenden dann eine spezielle Faltungshall-Software, um die Impulsantwortdateien zu erzeugen. Diese .wav-Dateien enthalten in den Audiodaten spezielle Phasen-, Frequenz- und Timing-Informationen.

Die meisten Impulse klingen in der Umgebung, in der sie aufgenommen wurden, wie eine seltsame Art von scharfem Knall, wie das Platzen eines Luftballons oder das Abfeuern einer Starterpistole – genau so werden die Impulse erzeugt. Wenn sie in ein kompatibles Faltungshallgerät (wie das in Kontakt) geladen werden, geben diese Impulse ihre klanglichen Eigenschaften an die meisten Klänge recht gut weiter. Natürlich ist das keine vollkommene Wissenschaft und vieles geht bei der Umsetzung verloren, speziell dann, wenn der Sound, der abgespielt wird, einen eigenen starken tonalen oder reflektierenden Klang hat. Manchmal sind die Ergebnisse unglaublich echt. Manchmal sind sie schrecklich. Es hängt alles von dem Sound, dem Impuls, dem Plugin und den Einstellungen ab. Dann wiederum können Sie unerwartet nützliche und interessante Ergebnisse durch herumexperimentieren finden.

Wir haben eine handverlesene Sammlung von Impulsdateien dazu gepackt, von denen wir denken, dass sie gut zu dieser Sound-Bibliothek passen. Sie können sie in die meisten Instrumenten-Presets laden, in dem Sie den „Tone / FX“-Reiter öffnen und einen Impuls aus dem Impuls-Dropdown-Menü auswählen. Sie können auch jeden Impuls aus dem Verzeichnis der Impulsdateien manuell in einen Faltungshall Ihrer Wahl importieren. Stellen Sie bitte sicher, dass Ihre Lautsprecher oder Kopfhörer während des Ausprobierens entsprechend leise eingestellt sind. Ein Faltungshall kann oft mächtige und durchdringende Resonanzen erzeugen, wenn er auf zu viele Audio-Quellen angewendet wird – vor allem bei

lauten Tönen, die einen hohen Anteil an tiefen und mittleren Frequenzen enthalten.

## System-Voraussetzungen

Bitte beachten Sie, dass viele Instrumente und Multi-Instrumenten-Programme in dieser Bibliothek sehr viel RAM und CPU benötigen und sehr ressourcenintensiv sind beim Festplatten-Streaming. Wir empfehlen daher, unbedingt ein 64-Bit Betriebssystem (Windows oder OSX) mit mindestens 2GB RAM, einer Dual-Core CPU und einer 7200 UpM Festplatte oder besser zu besitzen, bevor Sie diese Soundiron Bibliothek kaufen. Große Sample-Sets, wie diese Bibliothek, laden langsam und können zu Instabilitäten auf älteren Systemen führen.

## Download & Installation

Wir liefern Ihnen den Continuata Download Manager mit, um mit hoher Geschwindigkeit zuverlässig und voll-automatisch die Bibliothek herunterzuladen. Laden Sie sich die aktuelle Version für Ihr Betriebssystem (PC oder Mac) herunter bevor Sie ihn starten. Außerdem benötigen Sie Java v1.6 oder höher. Möglicherweise benötigen Sie auch spezielle Berechtigungen Ihrer Sicherheits-Software für das Download-Programm, wenn es den Zugriff aufs Web untersagt.

Als nächstes kopieren Sie Ihren Download-Code aus der E-Mail in die Code-Box im Downloader-Fenster. Achten Sie darauf, dass keine Leerzeichen vor oder nach dem Code stehen. Drücken Sie den Download-Knopf und wählen das Verzeichnis aus, wohin der Download geladen und installiert werden soll. Es startet dann das automatische Herunterladen der Datei(en) und danach eine Fehlerprüfung. Es werden dann die Dateien entpackt und die Bibliothek installiert. Sobald die Installation komplett abgeschlossen ist, können Sie die heruntergeladenen .rar-Dateien an einem sicheren Ort als Backup-Dateien aufbewahren und von der Platte löschen. Wir empfehlen, bevor Sie anfangen, immer die neueste Version des Downloaders herunterzuladen. Der Link in Ihrer E-Mail führt Sie immer zur neuesten Version.

Verschieben, umbenennen, löschen oder modifizieren Sie keine der Dateien oder Verzeichnisse die während des Herunterladen angelegt wurden, bis als Statusmeldung in der Download-Warteschlange bei allen Dateien „**INSTALLED**“ steht. Bitte schließen Sie den Downloader nicht, solange er noch aktiv ist oder drücken Sie vorher die Pause-Taste. Um das Herunterladen wiederaufzunehmen, drücken Sie die Resume-Taste. Wenn Sie nach dem Beenden des Downloaders das Herunterladen wieder aufnehmen möchten, starten Sie ihn wieder und geben Ihren Code ein und drücken Sie wieder auf Download. Wählen Sie die gleichen Download/Installationsverzeichnisse auf Ihrem Rechner aus, die Sie beim ersten Mal eingegeben haben. Wenn der Downloader einen

Fehler beim Herunterladen oder einen Installationsfehler meldet, sollten Sie versuchen, die Datei nochmals herunterzuladen. Nach dem erfolgreichen Download wird sie erneut auf Fehler und Vollständigkeit überprüft. Am besten ist es zu warten, bis der Prozess abgeschlossen ist, bevor Sie versuchen, auf die Bibliothek zuzugreifen oder sie zu verschieben. Lesen Sie bitte die Anweisungen in Ihrer Download-E-Mail.

## Manueller Download

Wenn Sie Probleme mit unserem Downloader haben oder es vorziehen, Ihren Browser oder einen anderen Download-Manager zu verwenden, dann melden Sie sich an Ihrer persönlichen Download-Webseite an, in dem Sie den direkten Link in Ihrer Download-E-Mail verwenden. Melden Sie sich mit Ihrem Download-Code und Ihrer E-Mail-Adresse an, die Sie beim Kauf angegeben haben. Oder wenn Sie ursprünglich den Downloader verwendet haben, aber die Bibliothek zu einem späteren Zeitpunkt, aus welchen Grund auch immer, nochmal manuell installieren wollen, können Sie immer die Original-rar-Dateien verwenden. Damit das klappt, benötigen Sie Winrar, UnrarX oder einen anderen Rar-Entpacker, um die Bibliothek zu entpacken und zu installieren. Bitte beachten Sie, dass StuffIt Expander und Winzip viele der üblichen rar-Dateien **NICHT** unterstützen.

## Preset laden

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, können Sie die enthaltenen .nki-Presets laden, in dem Sie auf den „File or Database“-Reiter im Kontakt-Browser klicken oder indem Sie im Hauptmenu das File load/save Menü nutzen. Bitte warten Sie, bis das Preset komplett geladen ist, bevor Sie eine neues laden. Sie können die Libraries-Ansicht in Kontakt nicht nutzen, um Standard Kontakt-Instrumente im Open-Format, wie diese Bibliothek, zu laden. Nur geschützte „Powered-by-Kontakt“-Bibliotheken sind in der Libraries-Ansicht zu sehen. Die „Add Library“-Funktion unterstützt dieses Produkt nicht, wie auch jede andere Open-Format-Kontakt-Bibliothek. Diese Bibliothek erfordert keine weitere Aktivierung.



## Gemeinsame Bedienungselemente auf der Vorderseite

Dieses Instrument hat eine Vielzahl von speziellen Bedienungselementen auf der Vorderseite, die weitreichende Wiedergabe-Anpassungen in Echtzeit ermöglichen. Nicht alle Instrumenten-Presets haben auch alle unten aufgeführten Bedienungselemente. Die angezeigten Bedienungselemente richten sich nach den speziellen Merkmalen jedes Presets. Einige können auch andere CC-Zuordnungen haben. Sie können die Zuordnung jedes Bedienungselements sehen (sofern vorhanden), in dem Sie auf den Knopf klicken und unten in der Info-Leiste von Kontakt den Hinweistext lesen. Diese Bedienungselemente sind in den meisten Presets vorhanden und steuern die Grundeinstellungen der Klänge.



Jeder Layer in den Ambius 2 Presets hat individuelle Regler für die Klangveränderungs- und Wiedergabe-Einstellungen. Außerdem ist jedem verschiedene Midi CCs für eine einfache Automation zugewiesen.

### Swell – (CC7 & 732)

Dieser Knopf steuert das Ansteigen der Lautstärke des jeweiligen Layers

### Attack – (CC74 & 75)

Dieser Knopf steuert die Schärfe des Attacks. Wenn Sie den Wert erhöhen, klingt der Attack des Sounds weicher.

### Offset – (CC78 & 79)

Dieser Knopf steuert den Start-Offset im Sample und erlaubt es dem Anwender, in das Sample hinein zu springen, um den Sound zu ändern.

### Release – (CC76 & 77)

Dieser Knopf steuert die Release-Zeit (Ausklangzeit) des Hauptnoten-Samples. Kleinere Werte lassen den Klang dumpfer und abgeschnitten klingen, während höhere Werte es erlauben, die Noten ineinander übergehen zu lassen.

### Stepping

Dieser Regler erlaubt eine Feinstimmung in Halbtönen. Sie können ein Instrument global um  $\pm 36$  Halbtöne rauf oder runter verstimmen.

### Blend Regler

Wenn er aktiviert ist, erlaubt er ein weiches Überblenden zwischen den beiden Layers.

### Blend Schieberegler

Wenn „Blend“ aktiviert ist, steuert dieser Schieberegler den Crossfade zwischen den beiden Layers.

### Transient/Layer 1 Dropdown

Verwenden Sie diesen Dropdown, um die Artikulationen für die Transienten oder den 1. Layer (je nach Preset) auszuwählen. Sie können dieses Dropdown automatisieren, in dem Sie die Automation an den Text über dem Dropdown binden.

### Sustain/Layer 2 Dropdown

Verwenden Sie diesen Dropdown, um die Artikulationen für den Sustain oder den 2. Layer (je nach Preset) auszuwählen. Sie können dieses Dropdown automatisieren, in dem Sie die Automation an den Text über dem Dropdown binden.

## Tab Area Button Bar Knöpfe



### **EQ, Uberpeggiator\*, LFO, Reverb und Legato\***

Diese Knöpfe bestimmen, welche Regler im unteren rechten Bereich der Benutzeroberfläche angezeigt werden, die Ihnen erlauben, die verschiedenen Einstellungen des jeweiligen Effektes zu ändern. Eine detaillierte Beschreibung dieser Regler finden Sie weiter unten in diesem Handbuch.

\* Hinweis: Uberpeggiator gibt es nicht in den Ambience-Presets. Legato gibt es nur in den Ambience-Presets.

## EQ Regler

Die EQ/Filter Anzeige enthält einen kompletten 3-bändigen Equalizer. Diese spezielle Anzeige finden Sie in allen Instrumenten Presets.



### EQ3 On/Off

Dieser Knopf schaltet den 3-bändigen EQ an/aus.

### Bass Gain

Dieser Knopf stellt den Grad der Verstärkung für das Bass-Band ein.

### Bass BW

Dieser Regler stellt die Bandbreite des Basses ein.

### Bass Freq.

Dieser Knopf stellt die Frequenz des Basses ein.

### Mid Gain

Dieser Knopf stellt den Grad der Verstärkung für das mittlere Band ein.

### Mid BW

Dieser Regler stellt die Bandbreite des Basses ein.

### Mid Frq.

Dieser Regler stellt die Frequenz des mittleren Bandes ein.

### Treble Gain

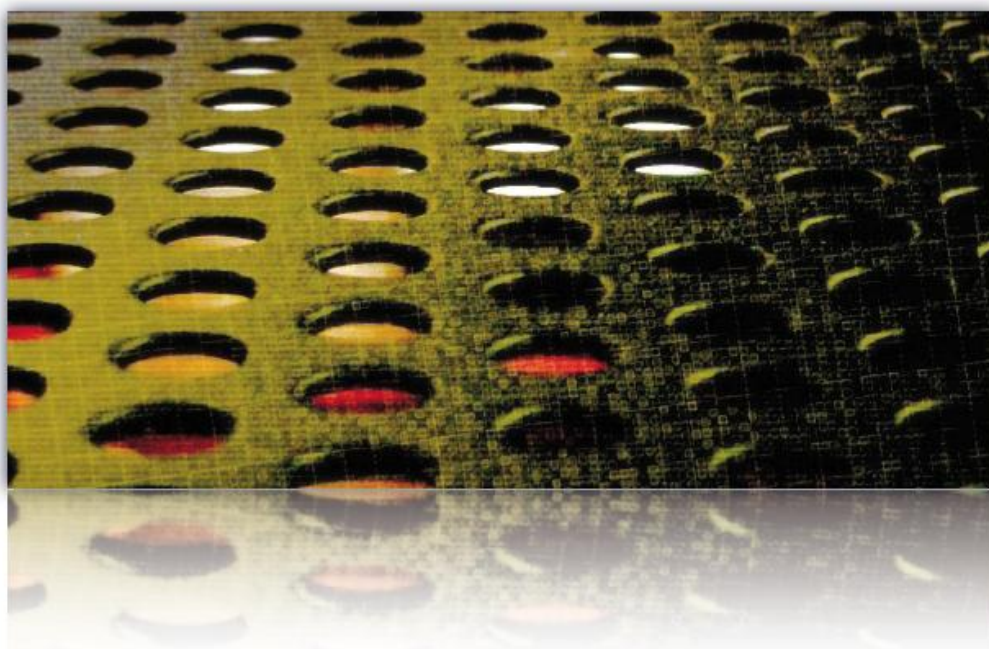
Dieser Knopf stellt den Grad der Verstärkung für das obere Band ein.

### Treble BW

Dieser Regler stellt die Bandbreite des oberen Bandes ein.

### Treble Frq.

Dieser Regler stellt die Frequenz des oberen Bandes ein.



## Überpeggiator Regler

**Ambius 2: Systematik** enthält ein flexibles maßgeschneidertes Arpeggiator-System, um das Kreativitätspotential einiger Presets zu erweitern. Es enthält automatisierbare Performance-Regler, die alle Bereiche des Arpeggiators betreffen. Bei normalem Gebrauch wird eine Note solange wiederholt, wie die Taste gedrückt wird. Wenn zusätzliche Noten gespielt werden, werden diese nacheinander, je nach Einstellung, in verschiedenen Weisen wiederholt. Es lassen sich damit komplexe melodische Reihenfolgen produzieren, ebenso gezupfte Muster und andere Effekte.



### Mode

Dieser Regler steuert den Arpeggiator-Modus. **Off** deaktiviert das Arp-System komplett.

- **On** stellt es so ein, dass es nur reagiert, wenn eine Note gespielt wird. Es werden alle gehaltenen Noten zyklisch abgespielt.
- **Hold** bewirkt, dass jeweils eine Note automatisch gehalten wird (monofon). Wenn eine andere Note gespielt wird, wird diese gehalten.
- **Hold+** erlaubt es neue Noten zu der Reihe der Wiederholungen hinzuzufügen.
- **EZ Roll** ist ein spezieller Modus der ganz einfache polyphone Wirbel erzeugen kann.

### Hits und Hit % Knöpfe

Legt die Anzahl der Wiederholungen der einzelnen Noten fest, BEVOR mit der nächsten Note in der ARP-Sequenz fortgefahren wird. Hit % legt die Veränderung der Intensität für jede Wiederholung fest, bevor mit der nächsten Note von vorn begonnen wird.

### Repeat Settings

Hier stellen Sie die Richtung der Rauf/Runter Wiederholungen ein.

### Rhythm

Hier wird die Geschwindigkeit des Arpeggiators eingestellt. Gemessen wird in musikalischen Einheiten, von ganzen Noten bis hin zu 128teln. Eine schnelle Einstellung kann zu interessanten Ergebnissen führen, aber bedenken Sie, je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Stimmen werden benötigt.

### Random

Dieser Knopf macht die Anschlagstärke und das Timing jedes Überpeggiatorschrittes menschlicher

### Note Order Menü

Dieses Dropdown-Menü erlaubt es Ihnen, dass Sie eine beliebige Anzahl von einfachen oder komplexen Zyklusmustern auswählen können, den der Arpeggiator folgt, wenn er durch die Sequenz der gespielten Noten geht. Das „As Played“ führt dazu, dass die ursprüngliche Reihenfolge der Noten, so wie Sie sie gespielt haben, beibehalten wird. Neue Noten werden immer ans Ende gesetzt

### Swing

Stellt den Anteil des rhythmischen Versatzes (Swing) zwischen den Noten ein. Werte kleiner als Null führen dazu, dass die Noten vorgezogen werden. Werte über Null führen dazu, dass die Noten nach dem Beat gespielt werden.

### Durations

Mit diesem Regler können Sie die Länge jeder Note feinabstimmen. Hiermit können die Noten so verkürzt werden, dass Stakkato-ähnliche Impulse erzeugt werden oder sie werden über die normale Länge hinaus erweitert.

### Key Selector Knopf

Setzt die Arpeggio Skala auf einen spezifischen Wert.

### Scale Auswahl

Dieser Regler setzt die Arpeggiator Sequenz auf eine bestimmte Skala, die Sie durch Drehen des Knopfes auswählen können.

**Free/Constrain Knopf**

Limitiert und passt jede neue Note der ausgewählten Skala an.

**Velocity Graph Sequenzer**

Dieses anpassbare Diagramm erlaubt es Ihnen, dass Sie die Anschlagstärke für jeden Schritt in der Arpeggiator-Sequenz einstellen können.

**Reset**

Dieser Knopf setzt alle Schritte in der grafischen Anzeige auf den Standardwert 0 zurück.

**Steps**

Hier stellen Sie die Anzahl der Schritte, beginnend von links, in dem Diagramm ein. 2 bis 32 Schritte sind möglich.

**As Played / Table**

Das aktiviert die Grafik. Wenn es eingeschaltet ist, folgt der Arpeggiator den eingezeichneten Anschlagsstärken im Diagramm. Wenn es umgangen wird, wird jede Note mit ihrer ursprünglichen Anschlagsstärke gespielt.

**Save / Load**

Mit diesen Knöpfen (nur in Kontakt 5 vorhanden) können Sie die Überpeggiator-Einstellungen speichern und laden.

## LFO Regler

Ambius 2 enthält ein ganz neues flexibles LFO-System, das es Ihnen erlaubt, Ihre eigenen Wellenformen anzulegen und aus einer Vielzahl von verschiedenen Filtern auszuwählen.



### Filter

#### Filter On/Off Schalter

Dieser Knopf schaltet den Lowpass Effekt an/aus.

#### Cutoff (CC92)

Dieser Regler stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

#### Resonance (CC93)

Dieser Regler stellt die Stärke der Filter-Resonanz ein.

#### C.Tabelle An/Aus

Dies steuert ob die Cutoff-Frequenz den Tabellenwerte folgen soll oder nicht. Wenn ja folgt die Cutoff-Frequenz der Tabelle wie ein Tempo-synchronisierter Step-Sequencer.

#### R.Tabelle An/Aus

Dies steuert ob die Resonanz den Tabellenwerte folgen soll oder nicht. Wenn ja folgt die Resonanz der Tabelle wie ein Tempo-synchronisierter Step-Sequencer.

#### Filter Select Dropdown

Mit diesem Dropdown können Sie den Filtertyp auswählen. Die verfügbaren Filter sind in den Kontakt 4 und 5 Versionen unterschiedlich. Jedes Preset besitzt einen „-Thru-“ Modus, womit Sie jeden per Midi automatisierbaren Regler sequenzieren können.

#### Save / Load

Diese Knöpfe (nur in Kontakt 5) erlauben es Ihnen, die Sequenzen der Tabelle zu speichern und zu laden. Bitte beachten Sie, dass es beim Speichern und Laden der Tabelle davon abhängt welche Tabelle gerade angezeigt wird.

### Cutoff / Resonance Knöpfe

Diese Knöpfe stellen ein, welche Tabelle zum Bearbeiten angezeigt wird, die Cutoff-Frequenz oder die Resonanz.

#### Rhythm

Mit diesem Regler stellen Sie ein, welchen Notenwert jeder Schritt in der Tabelle hat.

#### Steps

Stellt die Anzahl der Schritte in der angezeigten Tabelle ein.

#### Retrigger Knopf

Dieser Knopf legt fest, ob die Tabelle bei jeder neuen Note neu angestoßen wird oder nicht.

### Tremolo

#### Intensity (CC90)

Dieser Regler steuert die Tiefe des LFOs. Wenn der Knopf ganz nach links gedreht ist, ist der LFO komplett ausgeschaltet.

#### Rate

Dieser Knopf steuert die Geschwindigkeit des Tremoloeffektes. Sie wird entweder in Hz oder in musikalischen Einheiten angezeigt, je nach Free/Sync Einstellung.

#### Free/Synch Mode Switch

Mit diesem Schalter legen Sie fest, ob die „Rate“ des Tremoloeffektes in Hz oder in Tempo-synchronisierten musikalischen Einheiten angezeigt wird.

#### Wellenform Dropdown

Hier können Sie die Wellenform für den Tremoloeffekt auswählen.

## Faltungshall-Regler

Wir haben eigene Faltungshallimpulse zu jedem Instrumenten-Preset hinzugefügt, mit der Möglichkeit, alle verfügbaren Effektparameter steuern zu können.



### Faltungshall An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Faltungshall an/aus.

### Custom An/Aus

Wenn dieser Knopf eingeschaltet wird, können Sie eigene Impulse laden. Damit umgehen Sie die Möglichkeit, einen unserer mitgelieferten Impulse zu laden, so dass Sie eigene Presets mit eigenen Impulsen speichern können.

### Dry

Stellt den Anteil (+/-) des trockenen Signals ein, der durchgelassen wird.

### Wet

Stellt den Anteil (+/-) des bearbeiteten Signals ein, der durchgelassen wird.

### Size

Stellt die Größe des simulierten Raumes ein.

### Low Pass

Stellt den tieffrequenten Cutoff des Impulses ein, ergibt einen dumpfen und dunklen Klang.

### High Pass

Stellt den hochfrequenten Cutoff des Impulses ein, erlaubt Ihnen tiefes Rumpeln zu entfernen.

### Delay

Stellt den Anteil des Pre-Delays ein, bevor das bearbeitete Signal zurückkommt.

### Impuls-DropDown-Menüs

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, aus einer großen Vielzahl von maßgeschneiderten Impulsen auszuwählen, die wir selbst aufgenommen oder für Sie entwickelt haben. Unterteilt in experimentelle FX-Impulse und simulierte reale Räume.

### Effects

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, einen unserer speziellen Faltungshalleffekte auszuwählen. Wenn Sie aus diesem Menü einen Impuls laden, werden alle geladenen Impulse aus dem Spaces-Menü überschrieben.

### Spaces

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, einen unserer simulierten realen Räume-Impulse zu laden. Wenn Sie aus diesem Menü einen Impuls laden, werden alle geladenen Impulse aus dem Effects-Menü überschrieben.

## Legato

Sustain-Presets enthalten mehr klangverändernde Regler als die normalen Presets, aber haben auch eine andere Funktionalität. Anstatt des Überpeggiators enthalten diese Patches einen Legato-Reiter.



### XFade

Dieser Regler steuert die Stärke der Überblendung zwischen den Samples während der Legato-Übergänge.

### Polyphony

Dieser Regler steuert die verfügbare Anzahl von separaten Legatopositionen. Hiermit können bis zu drei separate Legato-Melodien gleichzeitig gespielt werden.

### Range

Dieser Regler steuert den Übergangsbereich in dem die Legatoübergänge stattfinden. Zusammen mit Polyphony erzeugt jeder Legatoübergang, der größer als diese Einstellung ist, eine neue Legatoposition.

### Speed

In Sustain-Presets steuert der Speed-Regler, wenn er eingeschaltet ist, die Geschwindigkeit der Pseudo-Legato Tonhöhenstimmung. Wenn er ganz aufgedreht ist, ist die Überblendung langsam, wenn er ganz zuge dreht ist, ist der Übergang schnell.

### Bend On/Off

Dieser Knopf schaltet das simulierte Pitch-Bending während der Legatoübergänge an/aus.

### Legato On/Off

Dieser Knopf schaltet den Legato-Modus an/aus.

## Layer Builder Regler

Die Ambius 2 Layer Builder Presets sind spezielle Presets, die 12 verschiedene Artikulationen kombinieren und erlauben Ihnen dadurch die originalen gestimmten Perkussionen und die gehaltenen Instrumente zu einem Hybridinstrument zu formen.



### Layer Selection Knopf

Klicken Sie auf einen der Layer-Auswahlknöpfe, um die Regler für den Layer zu aktivieren. Beachten Sie, dass die Regler für Volume, Attack, Offset, Release, Stepping und Curve jeweils pro Layer einzeln einstellbar sind. Swell ist global für das gesamte Preset.

### Volumen Regler

Jeder Layer hat einen eigenen Lautstärkeregler, der die Lautstärke nur dieses Layers regelt.

### Solo-Knopf

Jeder Layer hat einen Solo-Knopf, der alle anderen Layer stummschaltet und nur diesen Layer spielt.

### Mute Knopf

Jeder Layer hat einen Mute-Knopf, der diesen Layer stummschaltet und erlaubt so mehr Einstellungsmöglichkeiten.

### Swell (Global) – (CC72)

Dieser Regler steuert den Lautstärkeanstieg aller Layer.

### Attack (CC106-111)

Dieser Regler steuert den Attack des ausgewählten Layers. Mit diesem Regler können Sie den Layer wie ein Pad klingen lassen.

### Offset (CC100.105)

Dieser Regler steuert den Offset des ausgewählten Layers. Er erlaubt es Ihnen, hinter den Anschlag zu springen und weiter in den Ton hinein, um einzigartige weiche Töne zu spielen oder um nur die Resonanz zu isolieren.

### Release (CC94-99)

Dieser Regler steuert das Release des ausgewählten Layers. Eine Verringerung des Wertes lässt den Layer mehr staccato klingen.

### Stepping

Dieser Regler steuert das Stepping (Tonhöhe) des ausgewählten Layers und kann auf  $\pm 24$  Halbtöne eingestellt werden. Dieser Regler ist gut für Oktav- harmonische Layer, wenn er mit anderen Layers und anderen Stepping-Werten verwendet wird.

### Vel. Curve

Diese Regler steuern einen zusätzlichen Dynamiklayer zu dem ausgewählten Layer. Der Normal-Modus fügt eine erweiterte Dynamik hinzu und macht die leisen Töne leiser und die Lauten lauter. Der Invert-Modus kehrt die Dynamik um und verringert die Lautstärke, wenn die Dynamik zunimmt. Im Off-Modus ist der Layer unverändert.

## Instrumentenprogramme

Die Instrumenten-Presets sind in 5 Hauptgruppen aufgeteilt: Customized, Instrument Designers, Layer Builders, Sustained und Transients. Diese Gruppen sind weiter in 3 Arten von Presets aufgeteilt: K4, K5 und Lite. K5 Presets sind so wie wir sie für die Bibliothek designt haben und bieten die meisten Funktionen, benötigen aber Kontakt 5.0.3 oder höher. K4 Presets funktionieren in Kontakt 4.2.4 oder höher, aber ihnen fehlt die Möglichkeit die Tabellen zu speichern und zu laden und sie haben andere Filter. Lite Patches sind K4-kompatibel und für schwächere Systeme mit weniger Speicher gedacht, auf Kosten der Bereichsauswahl bei den Samples und den Sequenzer-Filter-LFOs. Spezifische Voreinstellungen sind in den „Lite“-Versionen nicht enthalten, da sie keine Sequenzer-LFOs besitzen.

Alle Presets gehen von C-2 bis G8.

### Customized

Diese Presets sind Beispiele für die Vielzahl von Klängen, die mit den Funktionen von Ambius 2 möglich sind. Jeder von uns bei Soundiron hat eine Auswahl von Presets mit Hall, Überpeggiator und unserem neuen Sequenzer-Filter-LFO versehen.

#### Ambius 2 Bezildincer.nki

Maßgeschneidertes wellenförmiges Preset von unserem A-D Instrument Designer.

#### Ambius 2 Bounzer.nki

Maßgeschneidertes Arpeggio-Preset mit einem langsamen Filter-Sweep basierend auf unserem X-Y Transient.

#### Ambius 2 Buzzlexic.nki

Maßgeschneidertes Fuzzy-Preset mit einem Vokal-Filter-Sweep basierend auf unserem E-S Instrument Designer.

#### Ambius 2 Darklyte.nki

Maßgeschneidertes dunkles, hallendes Preset basierend auf unserem E-S Instrument Designer.

#### Ambius 2 Drance.nki

Maßgeschneidertes Arpeggio-Preset basierend auf unserem T-W Instrument Designer.

#### Ambius 2 Ludovico.nki

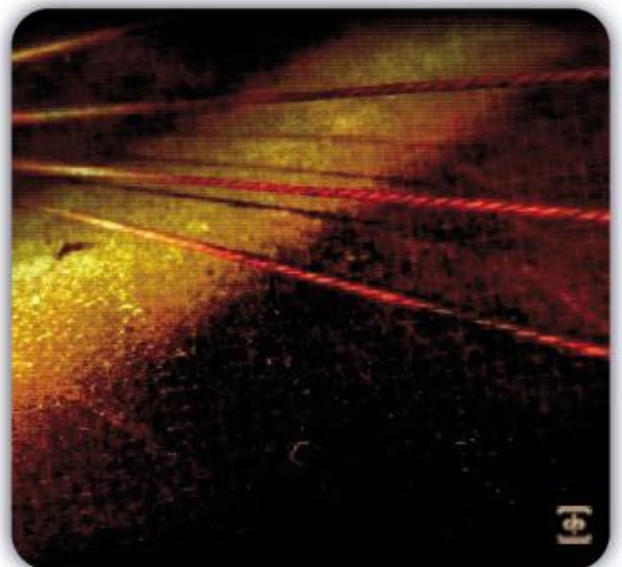
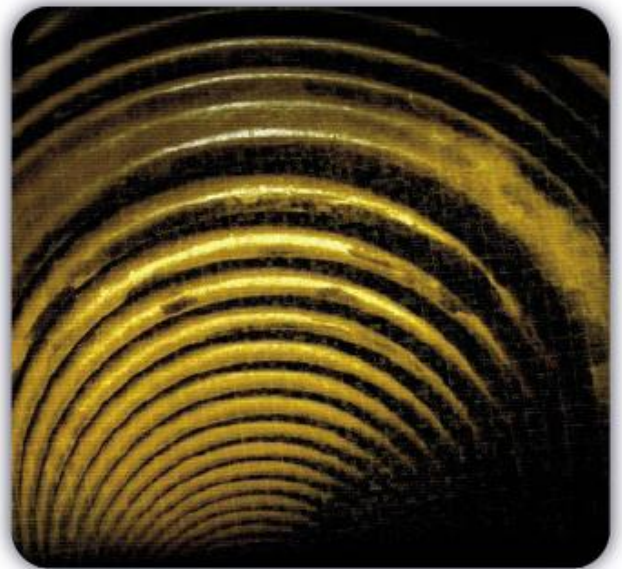
Maßgeschneidertes synthetisches Preset basierend auf unserem T-W Instrument Designer.

#### Ambius 2 Metrozine.nki

Maßgeschneidertes scharfes drönendes Preset basierend auf unserem T-W Instrument Designer.

#### Ambius 2 Mystek.nki

Maßgeschneidertes düsteres mit Echo versehenes Preset mit Sequenzer Überblendungen basierend auf unserem X-Z Sustain.



**Ambius 2 Oxident.nki**

Maßgeschneidertes Preset mit schwebenden magischen Klang basierend auf unserem X-Z Instrument Designer.

**Ambius 2 Pulstar.nki**

Maßgeschneidertes Preset mit einer leichten Unschärfe und extra langsamen Filter-Sweep basierend auf unserem weichen A-P Instrument Designer Preset.

**Ambius 2 Storblight.nki**

Maßgeschneidertes "redendes" Preset aus dem Weltraum basierend auf unserem A-D Instrument Designer Preset.

**Ambius 2 Stutterfunk.nki**

Maßgeschneidertes Preset mit scharfen Filterwechseln basierend auf unserem A-D Sustain-Preset.

**Ambius 2 Thistler.nki**

Maßgeschneidertes synthetisches pfeifende Preset mit einem wellenförmigen Filter-Sweep basierend auf unserem A-S Instrument Designer Pulse Preset.

**Ambius 2 Trouncer.nki**

Maßgeschneiderte Alarm-ähnliches Preset das sequenzierte Regler demonstriert, basierend auf unserem X-Z Instrument Designer.

**Ambius 2 Xyode.nki**

Maßgeschneidertes Arpeggio-Preset mit einem Sonar-ähnlichen Effekt basierend auf unserem X-Y Instrument Designer.

**Ambius 2 Zztalker.nki**

Maßgeschneidertes Horror-Preset basierend auf unserem T-W Instrument Designer.

**Instrument Designer**

Instrument Designer Presets sind Dual-Layer Presets aufgeteilt in Transienten (Impacts) und Sustains. Diese Patches erlauben es Ihnen, eine große Anzahl von Transienten mit zahlreichen Sustains zu mischen. Jeder Layer hat individuelle Regler die eine beispiellose Anpassung mit über 1500 Kombinationen ermöglichen.

**Ambius 2 Instrument Designer Dual A-D.nki**

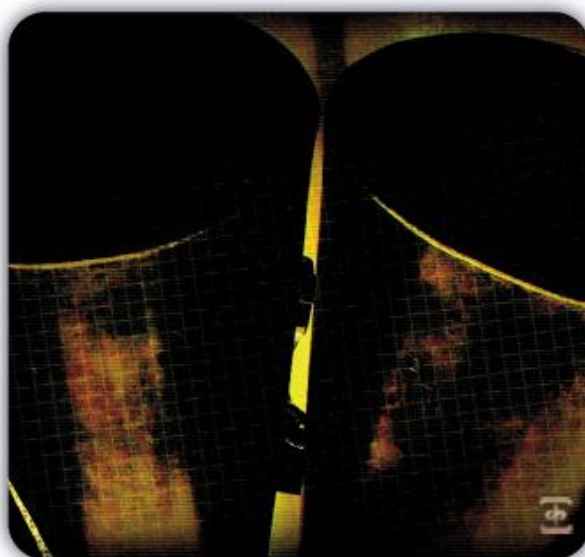
Preset, das alle auswählbaren Transienten und Sustains mit den Namen von A-D enthält.

**Ambius 2 Instrument Designer Dual E-S.nki**

Preset, das alle auswählbaren Transienten und Sustains mit den Namen von E-S enthält.

**Ambius 2 Instrument Designer Dual T-W.nki**

Preset, das alle auswählbaren Transienten und Sustains mit den Namen von T-W enthält.



**Ambius 2 Instrument Designer Dual X-Z.nki**

Preset, das alle auswählbaren Transienten und Sustains mit den Namen von X-Z enthält.

**Ambius 2 Instrument Designer Pulse A-S.nki**

Preset, das alle pulsierenden, rhythmischen Transienten mit den Namen von A-S enthält.

**Ambius 2 Instrument Designer Pulse T-Z.nki**

Preset, das alle pulsierenden, rhythmischen Transienten mit den Namen von T-Z enthält.

**Ambius 2 Instrument Designer Smooth A-P.nki**

Preset, das alle weichen nicht rhythmischen Transienten mit den Namen von A-P enthält.

**Ambius 2 Instrument Designer Smooth O-Z.nki**

Preset, das alle weichen nicht rhythmischen Transienten mit den Namen von O-Z enthält.

**Layer Builders**

Layer Builders sind spezielle Presets mit 6 individuellen Layern – 4 Transienten und 2 Sustains – jedes vollständig anpassbar. Anwender können die Stimmung, Attack, Release Offset und sogar die Velocity-Kurve jedes Layers getrennt steuern.

**Ambius 2 Layer Builder Ambotical.nki**

Layer Builder mit Abuka, Mebino, Ponos, Timpora, Clickwerk und Yailing.

**Ambius 2 Layer Builder Bachus.nki**

Layer Builder mit Dhulu, Belfur, Piantino, Toombur, Mutzur und Zoneus.

**Ambius 2 Layer Builder Fazerxylger.nki**

Layer Builder mit Fantasm, Cerbelz, Xylos, Lindrom, Vyntril und Vorger.

**Ambius 2 Layer Builder Harbinger.nki**

Layer Builder mit Belsanto, Cerbelz, Zyegones, Xardly, Weight4it und Zoneus.

**Ambius 2 Layer Builder Nausicaan.nki**

Layer Builder mit Xardly, Zephyr, Piantino, Toombur, Zenergize und Zunder.

**Ambius 2 Layer Builder Orianz.nki**

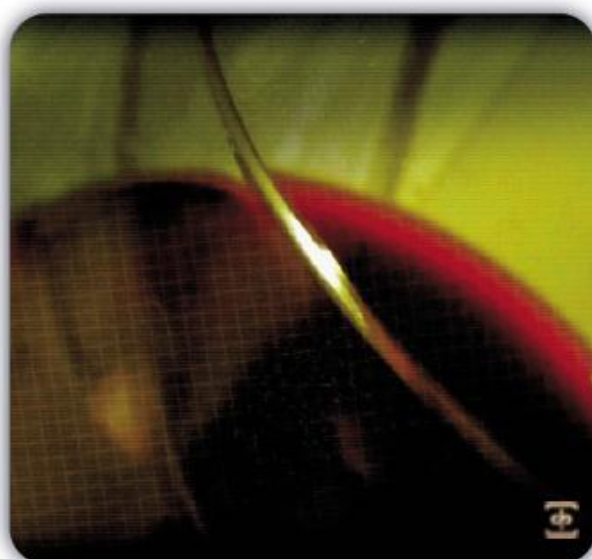
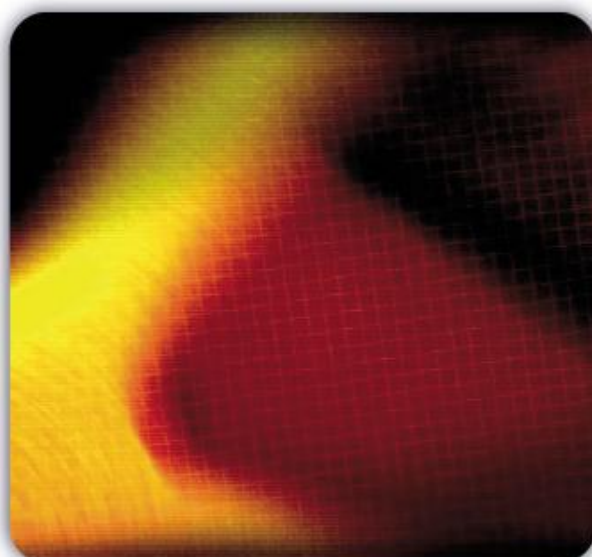
Layer Builder mit Tohbull, Sazim, Ponos, Abuka, Elah und Frangicle.

**Ambius 2 Layer Builder Reznor.nki**

Layer Builder mit Lindrom, Mebino, Punchpuppet, Zyktron, Dreeoo und Asoth.

**Ambius 2 Layer Builder Strattock.nki**

Layer Builder mit Zephyr, Twizzer, Piandor, Grundo, Attenzion und Beedar.



## Sustains

Sustain Presets sind Dual-Layer Presets die nur Sustains enthalten, so dass sie mit den Transient Presets für noch mehr Kombinationen kombiniert werden können. Statt des Überpeggiators haben diese Presets polyfones Legato mit steuerbarem Bereich, Geschwindigkeit und Tonhöhenveränderung.

### Ambius 2 Sustains A-D.nki

Preset mit auswählbaren Sustains mit den Namen von A-D.

### Ambius 2 Sustains E-S.nki

Preset mit auswählbaren Sustains mit den Namen von E-S.

### Ambius 2 Sustains T-W.nki

Preset mit auswählbaren Sustains mit den Namen von T-W.

### Ambius 2 Sustains X-Z.nki

Preset mit auswählbaren Sustains mit den Namen von X-Z.

## Transienten

Transienten Presets sind Dual-Layer-Presets, die nur Transienten enthalten, so dass sie mit den Sustains für noch mehr Kombinationen kombiniert werden können.

### Ambius 2 Transients A-D.nki

Preset mit auswählbaren Transienten mit den Namen von A-D.

### Ambius 2 Transients E-S.nki

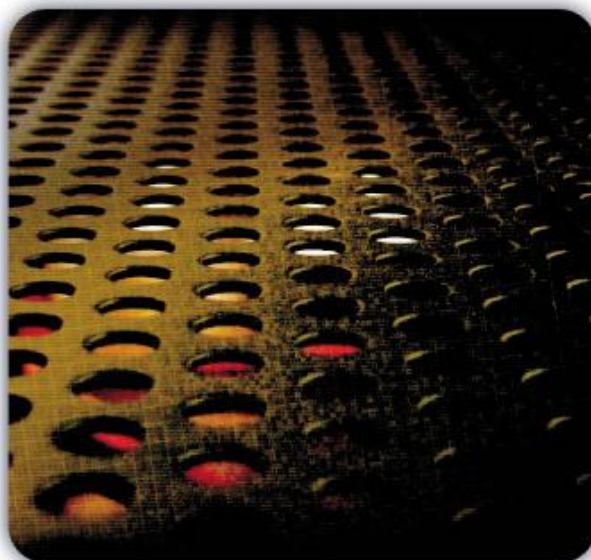
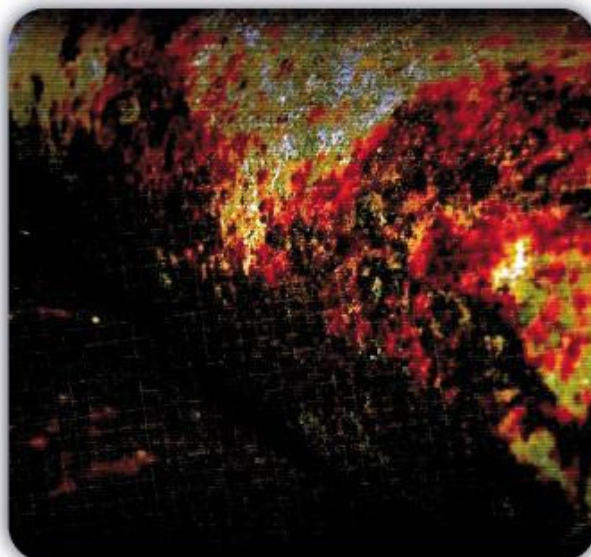
Preset mit auswählbaren Transienten mit den Namen von E-S

### Ambius 2 Transients T-W.nki

Preset mit auswählbaren Transienten mit den Namen von T-W.

### Ambius 2 Transients X-Z.nki

Preset mit auswählbaren Transienten mit den Namen von X-Z.



# SOUNDIRON

## SOFTWARELIZENZVEREINBARUNG

(Anm. des Übersetzers: Im Zweifel gilt der englische Originaltext.)

### LIZENZVEREINBARUNG:

Durch die Installation des Produktes akzeptieren Sie die folgende Produktlizenzvereinbarung:

### LIZENZGEWÄHRUNG

Die Lizenz für dieses Produkt ist nur an eine Einzelperson gebunden. Ein nicht lizenzierter Gebrauch ist verboten. Alle Sounds, Samples, Programmierung, Bilder, Skripte, Zeichnungen und Texts in diesem Produkt sind Eigentum der Soundiron, LLC. Diese Software wird an Sie von Soundiron für kommerzielle und nicht kommerzielle Nutzung in Musik, Sound-Effekten, Audio/Video-Postproduktionen, Aufführungen, Sendungen oder ähnliche fertige Content-Erstellung und für die Verwendung in Produktionen lizenziert aber nicht verkauft. Dem einzelnen Lizenznehmer ist es gestattet, diese Bibliothek auf mehreren Rechnern oder anderen Geräten zu installieren, aber nur, wenn Sie der alleinige Inhaber und Nutzer dieser Geräte, auf der die Software installiert ist, sind.

Soundiron ermöglicht es Ihnen, jeden Sound und jedes Sample in den gekauften Bibliotheken für die Erstellung und Produktion von kommerziellen Aufnahmen, Musik, Sound-Design, Postproduktion oder andere Content-Erstellung ohne zusätzliche Lizenzgebühren zu nutzen und ohne Nennung von Soundiron als Quelle.

Diese Lizenz verbietet ausdrücklich jede nicht autorisierte Aufnahme jeder unbearbeiteten oder ungemischten Inhalte aus dieser Bibliothek, oder jede andere Bibliothek von Soundiron, in ein anderes Sample-Instrument, einen Soundeffekt, Synthesizer oder Loop/Effekt-Bibliothek jeglicher Art ohne unsere vorherigen Zustimmung zu übernehmen.

Diese Lizenz verbietet auch jegliche unbefugte Weitergabe, Weiterverkauf oder irgendeine andere Art der Verteilung dieses Produkts oder der Sounds, durch welche Weise auch immer, dazu gehört auch Re-sampling, Mixing, Weiterverarbeitung, Isolation oder Einbindung in Software- oder Hardware aller Art, zum Zwecke des Re-Recordings oder Reproduktion als Teil einer freien oder kommerziellen Bibliothek von musikalischen und/oder Sound-Effekten und/oder Artikulationen oder jede Form von musikalischen Samples oder Sound-Effekte Sample-Wiedergabesystem oder Gerät. Lizenzen können nicht an jemanden anderes übertragen oder verkauft werden, ohne die schriftliche Einwilligung der Soundiron, LLC.

### RECHTE

Soundiron behält das volle Urheberrecht und das vollständige Eigentum an allen aufgezeichneten Sounds, Instrumentenprogrammierung, Dokumentation und musikalischen Performances, die in diesem Produkt enthalten sind. Alle vergangenen und zukünftigen Versionen dieses Produkts, einschließlich aller Version, die von Soundiron, Inc, veröffentlicht wurden, sind an diese Lizenz gebunden und fallen unter diese Vereinbarung.

### ERSTATTUNGEN

Heruntergeladene Bibliotheken können nicht zurückgegeben werden und deshalb können wir keine Rückerstattung oder einen Austausch anbieten. Wir können es nach eigenem Ermessen machen, aber beachten Sie bitte, dass, sobald Sie sie heruntergeladen haben, sie nicht mehr zurückgegeben werden kann.

### VERANTWORTUNG

Die Nutzung dieses Produktes und jeglicher Software erfolgt auf Gefahr des Lizenznehmers. Soundiron übernimmt keine Haftung für direkte oder indirekte Schäden in jeder Form bei der Nutzung dieses Produkts.

### BEDINGUNGEN

Diese Lizenzvereinbarung ist unter allen Umständen ab dem Moment, wo das Produkt gekauft oder erworben wird, gültig. Die Lizenz bleibt bis zur Kündigung durch Soundiron, LLC, in voller Höhe erhalten. Die Lizenz wird beendet, wenn Sie eine der Bestimmungen oder Bedingungen dieser Vereinbarung brechen oder aus irgendeinem Grund eine Rückerstattung erhalten. Nach der Kündigung stimmen Sie zu, alle Kopien und die Inhalte des Produkts auf eigene Kosten zu vernichten. Alle vergangenen und zukünftigen Versionen dieses Produktes, einschließlich aller anderen Marken als Soundiron, fallen ebenfalls unter die Bedingungen dieser Vereinbarung.

### VERLETZUNG

Soundiron behält sich vor, Piraterie zu verfolgen und seine urheberrechtlich geschützte Schöpfung in vollem Umfang Zivil- und Strafrechtlich zu verfolgen. Aber wir werden unsere Preise fair gestalten und unsere Samples und Programmierung zugänglich machen und, wann immer es möglich ist, umständliche CRM, Registrations- und Aktivierungsprozeduren zu vermeiden und Ihnen, wann immer es möglich ist, möglichst viel kreativen Freiraum und die beste Anwendung zu ermöglichen. Wenn Sie unsere Instrumente mögen und um die harte Arbeit wissen, die wir hier hineingesteckt haben, dann wissen wir, dass Sie niemals dieses Instrument rechtswidrig weitergeben.

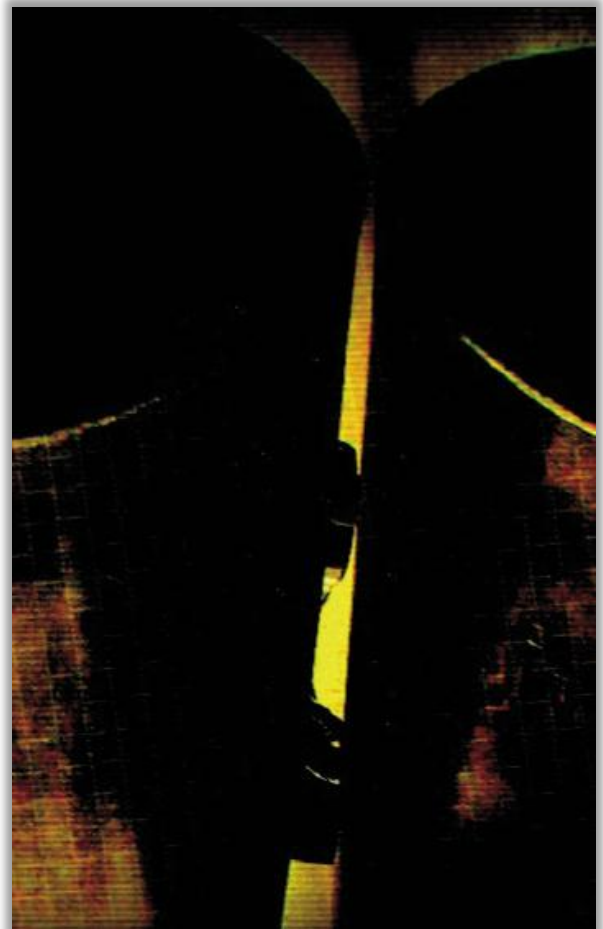
## Danke

Vielen Dank für den Kauf von Soundiron Ambius 2: Systematik. Wenn Sie sie mögen, hoffen wir, dass Sie auch einige der anderen virtuellen Premium-Instrumenten-Bibliotheken ausprobieren werden. Wenn Sie Fragen haben, Sorgen, Bedenken, Kommentare, Liebesbriefe oder Hass-Mails, so scheuen Sie sich nicht, diese uns zu schicken:

**[info@soundiron.com](mailto:info@soundiron.com)**

Vielen Dank

Chris, Gregg und Mike



[www.soundiron.com](http://www.soundiron.com)

## [ SOUNDIRON ]

Sämtliche Programmierung, Skripte, Samples, Bilder und Texte © Soundiron 2011 -2012. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff