

Willkommen zu Soundiron Angklung. Diese Bibliothek ist ein traditionelles gestimmtes Perkussionsinstrument aus Indonesien, etwa aus dem 7. Jahrhundert n.Chr. In den letzten tausend Jahren verbreitete es sich überall in Südostasien und Polynesien und ist in einer Vielzahl von traditioneller und moderner Musik zu hören, von einem Gamelan-Orchester bis zu Pop-Bands und Jazz-Ensembles.

Das Angklung stellt man sich am besten als eine Reihe von einzelnen Toninstrumenten vor, wo jedes aus einem Paar von Bambusrohren besteht, die jeweils eine Oktave auseinander liegen, zusammen mit einer lockeren Rassel. Das Ergebnis ist ein einzigartiger voller klarer aber kurzer und trockener Ton. Es kann als Einzelnote gespielt werden oder als anhaltendes Klappern der Rollen. In einigen Fällen spielen mehrere Interpreten zusammen, um eine einheitliche Melodie zu spielen oder als großes Ensemble. Ebenso häufig werden Sie einen einzigen Spieler sehen, der von ein oder zwei tönigen Akkorden in rascher Folge zu nuancierten Solo-Melodien und Harmonien springt.

Für diese massive Anglung Multi-Sample Bibliothek haben wir ein Set von 18 Angklung Noten aufgenommen, gestimmt nach einer Dur-Tonleiter über einen Bereich von nahezu 3 Oktaven. Wir nahmen sie aus der Nähe in einem trockenen Studio und draußen in einer großen offenen Halle mit 3 Mikrofonpositionen auf (nah, mittel, fern). Wir nahmen jeden Auf- und Abschlag einzeln auf, mit 48 Round Robin Variationen pro Velocity/pro Ton für die trockenen Samples (24 Auf- und 24 Abschläge) und 16 Round Robin Variationen pro Velocity/pro Ton bei den verhallten Samples (8 Auf- und 8 Abschläge). Darüber hinaus nahmen wir auch die natürlichen mit der Hand gespielten Sustain-Loops in verschiedenen Geschwindigkeiten und Intensitäten auf, mit weichen dynamischen Überblendungen zwischen den Layern und mit einstellbaren Release-Samples. Und schließlich haben wir eine Reihe von Ambient-Klanglandschaften aus den rohen Originalaufnahmen erstellt, die den Klang des Instrumentes ergänzen.

Wir haben diese Bibliothek mit einer aktualisierten Version unseres gefeierten Überpegiator Systems ausgestattet. Das ermöglicht es Ihnen, realistische lang klingende Anglung Wirbel mit den Multi-Samples Presets zu erzeugen, die ein fließendes Attack, Sustain und Release Verhalten haben, mit präzisen Echtzeit-Geschwindigkeits/Tempo- und Intensitäts-Einstellungen und optionaler Temposynchronisation mit dem Sequenzer und einer Grafik für die Anschlagstärken. Das gibt Ihnen die totale Kontrolle und die Möglichkeit, das Instrument in jede Art von Musik einzubringen, unter Beibehaltung einer völlig lebensechten Simulation des Instrumentes mit einem realen Klang und Feeling. Wir haben das Instrument vor allem für unseren Überpegiator EZ-Rolls Modus konzipiert, aber es klingt auch in den anderen Über-Modi genauso gut. Natürlich funktioniert es auch bei ausgeschaltetem Überpegiator als einzelnes mit einem Holzhammer gespieltes Bambus-Perkusions-Instrument.

Sie haben mit unseren automatisierbaren Attack, Offset, Release, Swell und Mikro-Tuning Reglern auch die Kontrolle über die Spannung und den Charakter des Instruments. Sie können auch die „Breite“ des Instrumentes einstellen, um die Ste-

reobreite des Anklungs zu vergrößern oder zu verkleinern. Wir haben auch unsere eigenen Faltungshallimpulse/FX-Impulse und einen 3-bändigen EG integriert. Wir haben unsere Angklung Bibliothek im Hinblick auf eine volle Steuerung durch den Anwender, der Klangqualität und der Funktionalität erstellt, unter Beibehaltung einer einfachen Bedienbarkeit, damit Sie dieses einzigartige Instrument sofort spielen können.

SOUNDIRON

ANGKLUNG Version 1.0

Übersicht

7 Kontakt 4 Patches im offenen Format

6.798 Samples

3,5 GB Installiert

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

Mächtige maßgeschneiderte Performance und FX Benutzeroberfläche

Bonus: einzigartige Ambiences und Atmosphären

Bonus: 51 maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

Hinweis:

- Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 oder später wird für die meisten Presets in dieser Bibliothek benötigt.
- Der freie Kontakt „Player“ wird von dieser Bibliothek nicht unterstützt.

DANKSAGUNGEN

Produziert, programmiert, aufgenommen von

Mike Peaslee, Gregg Stephens und Chris Marshall

Bearbeiten von

Brad Halverson, Mike Peaslee, Gregg Stephens and Chris Marshall

Scripting & System-Design

Chris Marshall

Oberflächen Design, Artwork

Constructive Stumblings, Gregg Stephens, Chris Marshall und Mike Peaslee

Beta Team:

Brad Halverson, Blake Ewing, Chris Cutting, Reuben Cornell, Russell Bell, Ryan Scully, Sascha Knorr and 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 7

Überpegiator – Seite 8

Faltungshall Regler – Seite 10

Sustains & Legato Regler – Seite 11 - 11

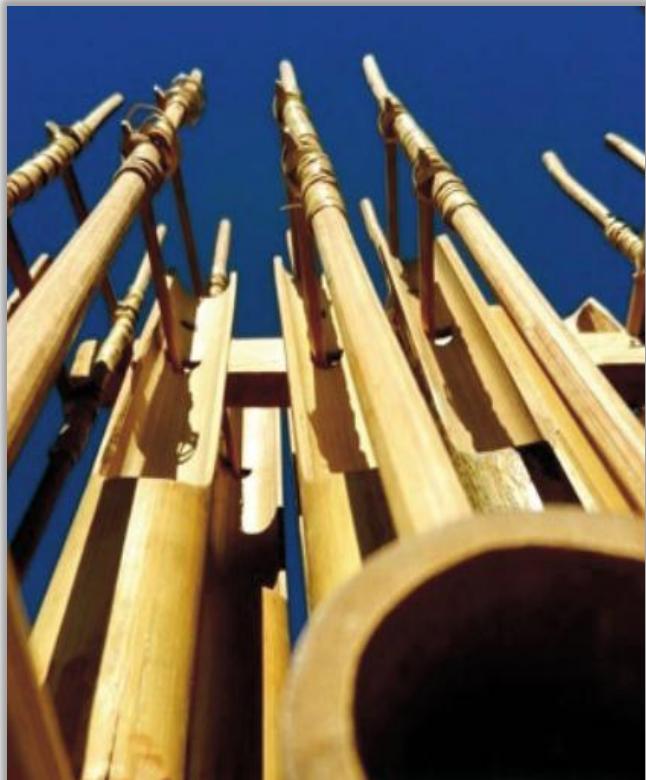
Instrumentenbeschreibung ::

Instrumentenprogramme – Seite 12

Info ::

Lizenzzabkommen – Seite 13

Danke – Seite 14



www.soundiron.com

ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 48kHz 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 5.0.2 (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 Eigenarten von Räumen und Orten aufzunehmen, an denen wir uns zeitweilig aufzuhalten. 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 vollautomatisch 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. Möglichweise 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 wieder aufzunehmen, 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.



Distance – (CC94)

Dieser Regler steuert die Entfernung eines Instrumentes von den Mikrofonen. Dieser Regler blendet zwischen den verschiedenen Mikrofonpositionen über. * Nur in den Hall Loop Presets.

Attack – (CC74)

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

Offset – (CC91)

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 – (CC93)

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

Rel.Vol. (CC92)

Dieser Regler steuert nur die Lautstärke der Loop-Ausklänge der Samples. * Nur in den Hall Loops Presets.

Tab Area Button Bar Knöpfe

EQ, Überpegiator*, 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.

* Der Überpegiator gibt es nicht in den Ambience Presets. Legato steht nur in den Ambience Presets zur Verfügung.



EQ Regler

Die EQ/Filter Anzeige enthält Regler für einen EQ mit 3 separat einstellbaren Equalizerbändern und eine einstellbare Frequenz für die Mitten. Diese spezielle Anzeige finden Sie in allen Instrumenten Presets.



EQ3 On/Off

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

Low Gain

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

Mid Gain

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

Mid Frq.

Hier stellen Sie die Frequenz des mittleren Bandes ein.

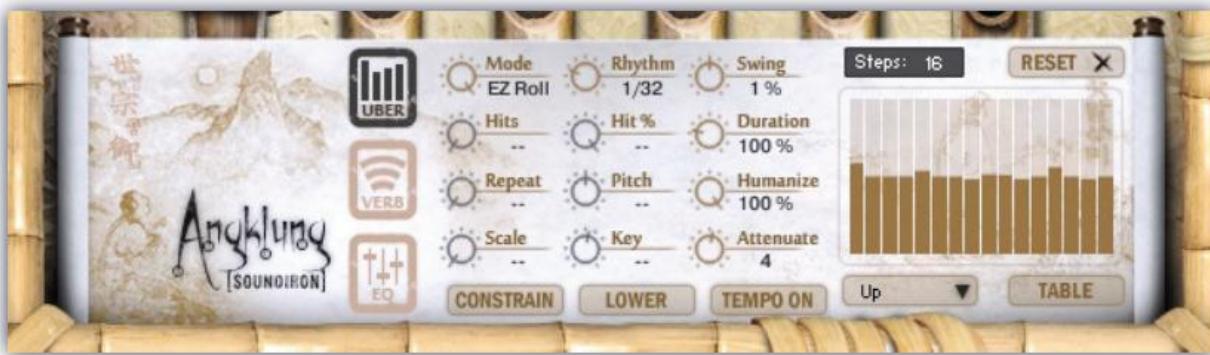
High Gain

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



Überpegiator Regler

Anklung 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 einfach Einzelschlag-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 fortgefahrene 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 128teilen. Eine schnelle Einstellung kann zu interessanten Ergebnissen führen, aber bedenken Sie, je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Stimmen werden benötigt.

Attenuate

Dieser Regler verstärkt die Tabellen-Anschlagstärken um bis zu ±10 Anschlagstärkenschritte.

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 Sequencer

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.

Faltungshall-Regler

Wir haben eigene Faltungshallimpulse zu jedem Instrumenten-Preset hinzugefügt, mit der Möglichkeit, alle verfügbaren Effektparame ter 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 tiefen Cutoff des Impulses ein, ergibt einen dumpfen und dunklen Klang.

High Pass

Stellt den hohen 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.

Ambience Regler

Sustain-Presets besitzen mehr klangverändernde Regler als die normalen Presets, aber sie bieten auch andere Funktionalitäten. Statt des Überpeggiators haben sie einen Legato-Reiter.



Layer 1

Diese DropDownList-Liste wählt das aktive Ambience für den unteren Layer. Es kann automatisiert werden, in dem man einen CC mit dem „Layer 1“ darüber verbindet.

Layer 2

Diese DropDownList-Liste wählt das aktive Ambience für den oberen Layer. Es kann automatisiert werden, in dem man einen CC mit dem „Layer 2“ darüber verbindet.

Stepping

Dieser Regler ersetzt das Microtuning durch einen Halbtonschritt.

Blend

Dieser Regler blendet zwischen dem hohen und dem tiefen Layer über und erlaubt es so, zwischen den beiden Ambiences überzublenden.

Legato

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 zgedreht ist, ist der Übergang schnell.

Bending 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.



Instrumentenprogramme

Die Instrumenten-Presets sind in vier Patches aufgeteilt: Dry, Hall, Hall Loops und Ambiences.

Angklung Dry.nki

Das Angklung deep-sampled trocken und nah aufgenommen in einer Studioumgebung. Es enthält mehrere Velocity-Layer und extensive Round Robin Variationen. Dieses Preset geht von C2 – C#8.

Angklung Hall.nki

Das Angklung aufgenommen in einer unberührten Kirche, die wir so sehr lieben. Einzelne multisample Schläge mit drei verschiedenen Mikrofonpositionen (nah, mittel und fern), alle in einem einzelnen Preset. Dieses Preset geht von C2 – C#8.



Angklung Hall Sustain.nki

Angklung Loops aufgenommen in einer unberührten Kirche, die wir so sehr lieben. Drei verschiedenen Mikrofonpositionen (nah, mittel und fern), alle in einem einzelnen Preset mit einstellbarer Loop-Intensität und Geschwindigkeit. Dieses Preset geht von C2 – C#8.

Angklung Lite Dry.nki

Wie das normale Preset aber mit weniger Round Robin, um Speicher zu sparen. Dieses Preset geht von C2 – C#8.



Angklung Lite Hall.nki

Wie das normale Preset aber mit weniger Round Robin, um Speicher zu sparen. Dieses Preset geht von C2 – C#8.

Angklung Lite Hall Sustains.nki

Wie das normale Preset aber mit weniger Round Robin, um Speicher zu sparen. Dieses Preset geht von C2 – C#8.



Angklung Ambiences.nki

12 Atmosphären und Klangwelten, hergestellt aus dem Originalmaterial in einem einstellbaren 2-Layer Preset mit optional simuliertem Legato. Dieses Preset geht von C2 – C#8.

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 lizenziertes 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 Produktes 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. Lizizenzen 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 andern 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 hineingeschoben haben, dann wissen wir, dass Sie niemals dieses Instrument rechtswidrig weitergeben.



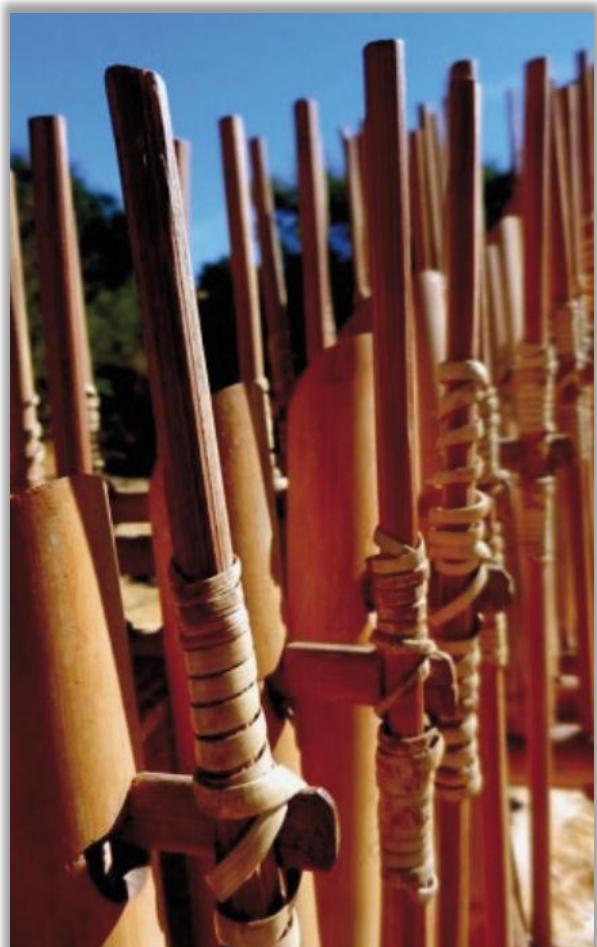
Danke

Vielen Dank für den Kauf von Soundiron Angklung. 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

Vielen Dank

Chris, Gregg und Mike



www.soundiron.com

[SOUNDIRON]

Sämtliche Programmierung, Skripte, Samples, Bilder und Texte © Soundiron 2011 -2012. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff