



## Willkommen zum Apocalypse Percussion Ensemble

Diese massive Sammlung stellt die mächtigste und umfassende epische Percussions-Bibliothek dar, die wir je aufgenommen haben. Mit über 40 Trommeln und mehr als ein Dutzend Becken in allen Formen und Größen, sowohl mit Ensemble als auch mit Solo Artikulationen und bis zu 3 unabhängigen Mikrofonpositionen pro Artikulation ist diese Bibliothek die Gesamtlösung für epische Perkussionsorchestrierungen. Aufgenommen in einem von Natur aus großartig klingendem, geräumigem erstklassigen Saal mit Weltklasse-Großmembranmikrofonen und unverfälschenden ultraleisen Aufnahmegeräten, haben wir sorgfältig jedes einzelne Sample abgemischt und gemastert, um die explosive Kraft, die unvergleichliche akustische Qualität, den großen Dynamikumfang und die beeindruckende Klarheit und Präsenz zu erhalten.

Wir kehrten über einen Zeitraum von 2 Wochen für Aufnahmen bis in die späte Nacht zu unserem Lieblingssaal in den Oakland Ausläufern zurück. Mit einer Wagenladung von Trommeln und jeder Art von Sticks und Holzhämmern und anderen stumpfen Gegenständen, deren wir habhaft werden konnten, setzten wir uns hin und begannen unsere brutale Aufgabe. Sobald das Blut und die Holzspäne sich verzogen hatten, hatten wir im Durchschnitt 12 Round-Robin-Variationen pro Velocity-Layer, mit einer breiten Palette von Stick- und Hammer-Positionen, sowohl für die Solo als auch die Ensemble-Sets, aufgenommen. Wir haben dann sorgfältig jedes Instrument mit mehreren unabhängigen Mikrofon-Positionen programmiert, so dass Sie jede Perspektive unabhängig voneinander spielen können oder Sie mischen sie in Echtzeit mit unseren erweiterten Mixing-Funktionen, um die perfekte Balance zu erhalten.

Wir haben auch einige mächtige Werkzeuge entwickelt, damit Sie Ihre Bibliothek den eigenen Bedürfnissen anpassen können. Sie können damit Ihre eigenen benutzerdefinierten Divisi und die gesamten Ensemble-Einstellungen jederzeit ändern und haben dabei die volle Kontrolle über die Mischung, das Panorama, die Stimmung und mehr. Diese Funktionen ermöglichen es Ihnen, nur die Ressourcen, die Sie benötigen, zu verwenden, wenn Sie das perfekte Tastatur-Layout für Ihren persönlichen Workflow zusammenstellen.

Mit Standard-Attack, Release, Pitch-Shifting, Tuning-und Offset-Steuerelementen für jedes Instrument können Sie den Sound einstellen, den Sie suchen, ob eine riesige Halle mit bombastischen Sound, weit entfernte Kriegstrommeln oder ein mehr intimeres und fast trockenes Drum-Raumgefühl. Wir haben aber auch einfache dynamische Formen, die es Ihnen erlauben, jederzeit einen weicheren oder eine härteren Dynamiklayer auszuwählen.

Wir haben ebenso einen vollen 3-Band-EQ und FX-Filter mit einem weichen Reglereinsatz eingebaut, genauso wie unsere eigenen maßgeschneiderten Faltungshall-IRs und den integrierten algorithmischen Hall. Unser innovativer Überpeggiator geht noch einen Schritt weiter und zusammen mit all diesen Funktionen öffnet sich Ihnen eine riesige Welt von Klangmöglichkeiten und eine hohe Flexibilität. Wir haben sogar einen neuen Satz von Soundscapes, Pads und Ambient-Drones aus

dieser Bibliothek herausgeholt. Als zusätzlichen Bonus fuhren wir sogar zurück und nahmen für die 3 Solo-Snares einige natürlich klingende Doppelschläge, Wirbel und Crescendi, mit einer Vielzahl von Geschwindigkeiten und Intensitäten, auf.

Uns von Soundiron sind die epischen Trommeln nicht fremd. Diejenigen, die unsere Arbeit kennen, sind vertraut mit unserer Leidenschaft und der anspruchsvollen Präzision und der Liebe zum Detail, die wir Ihnen liefern. Das Apocalypse Percussion Ensemble ist der Höhepunkt in unserer langjährigen Erfahrung, die sich in dem umfassendsten und erderschütterndsten Perkussionspaket auf dem Markt niederschlägt. Wir wollten ein Monster, das härter zuschlägt, tiefer rumpelt, sich stärker durchsetzt und haben den Job erledigt wie kein anderer. Wir wollten einen massiven Sound, wie ihn kein anderer hat, ohne Kompromisse bei der Flexibilität und Auswahl. Wir wollten einen Sound, der einfach so direkt funktioniert. War wir bekamen, war jenseits unserer kühnsten Erwartungen. Dieses Monster kann es.

## Version 1.1 Release Notes:

- Es kamen neue Bonus Snare-Wirbel-Samples und Multi-Mixer-Mikrofone und freie Mikrofon-Presets hinzu (einschließlich Hi-Mem, DFD und Lite-Versionen)
- Geänderte Stepping Keyswitches An/Aus-Modus Knopf, standardmäßig auf „off“
- Die höheren Velocity-Zonen im Bass-Ensemble für Hi-Mem und DFD-Presets wurden gefixt
- Die Attack-Kontrolle der Snare-Ensemble-Gruppen, inklusive dem Mega-Mixer und den einzelnen Snare Ensemble Presets wurden gefixt
- Ein Lite Version des Snare 4 Solo 2-Mic-Mixer Presets kam hinzu
- Änderungen am Handbuch



# SOUNDIRON

## The Apocalypse Percussion Ensemble

Version  
1.1

244 Kontakt 4 Presets (unlocked)

16,752 Samples

14.3 GB Installiert

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

Bonus Kollektion von 40 maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

Mächtige maßgeschneiderte Performance und FX Benutzeroberfläche

Hinweis: Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 oder später wird für alle Kontakt Presets benötigt.

Der freie Kontakt "Player" unterstützt diese Bibliothek nicht.

### Danksagungen

Produktion, Aufnahme, Bearbeitung, Programmierung und Skripts

Mike Peaslee, Chris Marshall und Gregg Stephens

Benutzeroberflächen-Design und Grafiken

Dan Tritton, Chris Marshall, Gregg Stephens und Mike Peaslee

Speziellen Dank an

Paul Stoughton, Geoff Garnett, Max Adams, Eric Smith und Alan Kleinschmidt

Beta Team

Russell Bell, Dirk Ehlert, Max Zhdanov, Simon Russell, Oliver Codd, Paul Amos und Ryan Scully

## INHALTSVERZEICHNIS

### Allgemein ::

- Einführung – Seite 1
- Versions Release Notes – Seite 2
- Übersicht und Danksagungen – Seite 3

### Technik::

- Tonwiedergabe & Akustik – Seite 5
- Formate – Seite 5
- Faltungshall – Seite 5
- Systemvoraussetzungen – Seite 6
- Download & Installation – Seite 6
- Laden von Presets – Seite 6

### Benutzeroberfläche ::

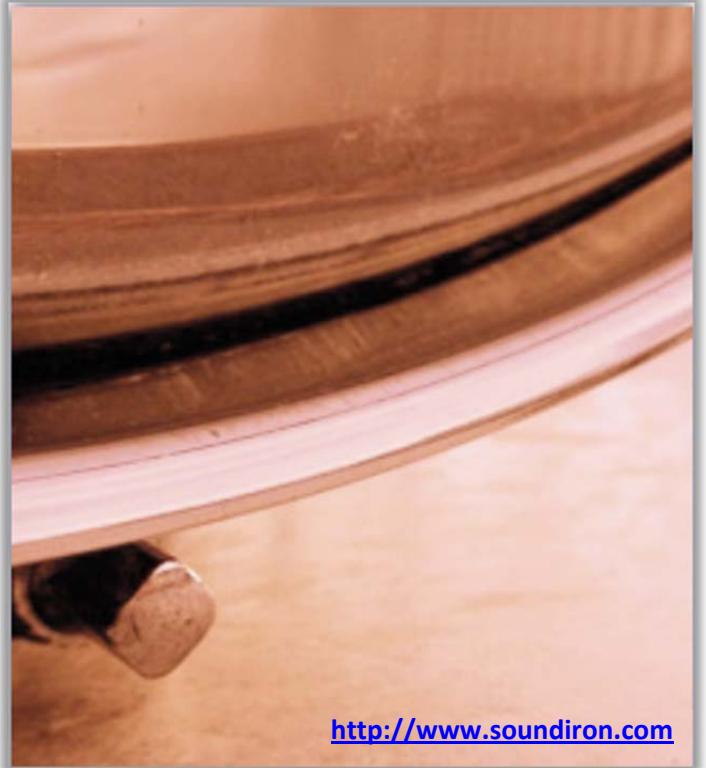
- Gemeinsame Bedienungselemente auf der Vorderseite – Seite 7
- Mixer Matrix – Seite 8
- Multi-Mic & Standard Presets – Seite 10
- Überpegiator – Seite 14
- Preset Untertypen – Seite 16

### Instrumentenbeschreibung ::

- Master Instrumentenprogramme – Seite 17
- Divisi & atmosphärische Presets – Seite 26

### Info ::

- Galerie – Seite 27
- Lizenabkommen – Seite 29
- Danke – Seite 30



<http://www.soundiron.com>

# ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

## Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 48kHz bei 24bit in einem von Natur aus großartig klingendem Saal 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 Vor- satz 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, Um- programmierung 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 hinweg- setzen 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 jeman- dem teilen, der nicht dafür bezahlt hat.

Beachten Sie bitte, dass zur Nutzung und/oder Bearbei- tung der Kontakt-Presets Sie die Vollversion von Native Instruments Kontakt 4.2.3 oder später benötigen. Kontakt 5 wird voll von dieser Bibliothek unterstützt. 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 Voll- version von Kontakt und kann die standardmäßigen Kon- tact 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, Funktio- nen 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 Industrie- standard gilt und die beste Sample-Programmierung und Wiedergabeplattform auf dem Markt ist. Wenn Sie je- doch die .wav-Dateien und Instrumenten-Presets für einen anderen Sampler konvertieren oder umprogram-

mieren wollen, dann bedenken Sie, dass nicht alle Ein- stellungen 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, Struktu- ren und Fähigkeiten auf jeder Plattform gibt.

## Maßgeschneiderte Faltungshall-IRs

Wir genießen es, die einzigartigen akustischen Eigen- schaften von Räumen und Orten aufzunehmen, an denen wir uns zeitweilig aufzuhalten. Umgebungen aufzunehmen, ist in vielerlei Hinsicht so ähnlich wie Instrumente aufzu- nehmen. Das wird mit tragbaren Lautsprechern durchge- führt, die einen speziellen Sinus-Sweep abstrahlen, der ein breites Frequenzspektrum von 22Hz bis 22kHz ab- deckt. Wir verwenden dann eine spezielle Faltungshall- Software, um die Impulsantwortdateien zu erzeugen. Diese .wav-Dateien enthalten in den Audiodaten speziel- le 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 meis- ten Klänge recht gut weiter. Natürlich ist das keine voll- kommende Wissenschaft und vieles geht bei der Umset- zung verloren, speziell dann, wenn der Sound, der abge- spielt wird, einen eigenen starken tonalen oder reflektie- renden 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 herumexperi- mentieren finden.

Wir haben eine handverlesene Sammlung von Impulsda- teien 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 „Convolution“-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 Kopf- hörer während des Ausprobierens entsprechend leise eingestellt sind. Ein Faltungshall kann oft mächtige und durchdringende Resonanzen erzeugen, wenn er auf zu vielen Audio-Quellen angewendet wird – vor allem bei lauten Tönen, die einen hohen Anteil an tiefen und mitt- leren 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 4GB RAM, einer Quad-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.

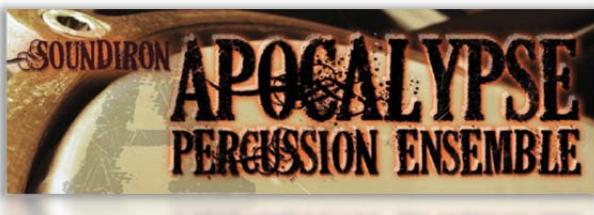
Wenn der Downloader einen Fehler beim Herunterladen oder einen Installationsfehler meldet, sollten Sie versuchen, die Datei nochmals herunterzuladen. Nach dem erfolgreichen Download wird sie erneut auf Fehler und Vollständigkeit überprüft. Am besten ist es zu warten, bis der Prozess abgeschlossen ist, 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 Hauptmenü 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, in dem Sie auf das Element 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.



### Attack – (CC74)

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

### 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.

### 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.

### Swell – (CC72)

Dieser Knopf steuert das Ansteigen der Lautstärke des Instrumentes und erlaubt Ihnen damit ein Fine-Tuning der Lautstärke oder schnelle oder langsame Einblendungen. In den Mic-Mixer-Presets hat jede Mikrofonposition ihren eigenen Knopf, mit den Namen **Mic A**, **Mic B** und **Mic C**.

### Stepping

Dieser Knopf steuert der Grad des Pitch-Steppings, was es dem Anwender erlaubt, das Instrument global um  $\pm 24$  Halbtöne zu verstimmen.

### Key Switch On / Off Knopf

Dieser Knopf schaltet die Keyswitches an und aus. Wenn an, liegen die Keyswitches im Bereich von C-2 bis C0 und können dazu benutzt werden, den „Stepping“-Wert dynamisch zu ändern.

### Shuffle

Dieser Knopf schaltet zwischen dem Shuffle-Modus und dem Round Robin-Modus um. Bei jeder neuen Note für jede Anschlagstärke wird eine der Variationen ausgelöst. Im Shuffle-Modus werden Samples niemals wiederholt. Sie werden per Zufall ausgewählt, nachdem alle verfügbaren Samples einmal abgespielt wurden. Im Gegensatz dazu, wird beim Round-Robin-Modus jede Variation in der gleichen Reihenfolge abgespielt, bis alle einmal dran waren und dann beginnt der Zyklus von vorn.



Wir sind stolz bei Apocalypse Percussion Ensemble eine neue Art von Instrumenten-Preset vorstellen zu können: ein vielseitiger, dynamischer Artikulationen-Loader und Mixer, der eine Menge an kreativen Möglichkeiten in einem Patch bietet. Sie finden diese im „Master“-Verzeichnis, innerhalb des Haupt-Instrumenten-Verzeichnisses.

Auf dem Teil mit dem dunklen Holz sieht man eine Reihe von 12 Modulen mit jeweils einem Fenster, einem Edit-Knopf und einem vertikalen Schieberegler. Jedes dieser Module hat nützliche voneinander unabhängige Bedienelemente. Hinter den Fenstern der einzelnen Module (ein TV-ähnliches Bild) verbirgt sich ein Drum-Auswahl-Menü und zeigt die Trommel an, die in dem jeweiligen Modul geladen ist. Ein leerer Bildschirm bedeutet, dass keine Trommel geladen ist. Der vertikale Schieberegler neben jedem Fenster regelt die Lautstärke für dieses Modul. Der Edit-Button ermöglicht es dem Anwender, alle Einstellungen des Moduls zu bearbeiten.

Um eine Trommel zu laden, klicken Sie in ein Fenster eines Moduls und wählen Sie die Trommel aus dem Menü aus. Beachten Sie, wie sich der Bildschirm ändert, um die geladene Trommel anzuzeigen. Das Modul wird automatisch für die Bearbeitung aktiviert. Die Unteroptionen für die Bearbeitung des ausgewählten Moduls werden in der unteren rechten Ecke der Benutzeroberfläche angezeigt. Hier sehen Sie den Namen der Trommel, die in dieses Modul geladen wurde und daneben eine Artikulationsauswahl. Verwenden Sie dieses Menü, um die Trommelartikulation zu ändern.

Darunter finden sie die „Root“, „Low“ und „High“ Eingänge. Der „Root“ Eingang setzt die Tonhöhenverschiebung des Layers wenn der „Tuned“-Knopf eingeschaltet ist. Der Wert wird auf Kontakts eingebauter Tastatur durch die grüne Taste dargestellt. Die „Low“ und „High“-Optionen werden verwendet, um den spielbaren Bereich für das ausgewählte Modul einzustellen (dargestellt durch die roten Tasten), so dass Anwender die Trommelartikulationen auf die Tastatur legen kann, wohin immer er will, auch Überlappungen sind möglich. Die „Low“ und „High“-Optionen können auch mit den „Set Low“ und „Set High“-Knöpfen eingestellt werden. Um das zu machen, klicken Sie auf einen der Knöpfe und drücken eine Midi-Taste.

Hier sind auch „Pan“ und „Dynamik“-Regler für jedes Modul vorhanden. Der Pan-Knopf erlaubt es, jedes Modul einzeln einzustellen, im Wesentlichen, um die Trommeln in einem Pseudo-3D-Raum zu „platzieren“. Der „Dynamic“-Regler steuert die Anschlagsstärke, wenn eine Note gespielt wird und erlaubt es so dem Anwender, die Intensität jedes Moduls zu erhöhen.

## Sub-Group Mixer Matrix Presets



Wir haben auch eine Auswahl an kleineren Mixer-Presets mit dabei, die ähnliche Trommeln beinhalten du gut zusammen klingen. Sie sind mit den Mega-Mixer-Presets vergleichbar, aber mit ein paar wichtigen Unterschieden. Zuallererst sind die Trommeln in jedem Modul (von denen gibt es 4) fest eingestellt und können nicht geändert werden. Auch kann der Tonbereich für jedes Modul nicht geändert werden, aber das ist so, weil wir alle Artikulationen jeder Trommel in das Modul geladen haben, anstatt nur eine Artikulation zurzeit. Wir haben die wichtigsten Bereiche auf der integrierten Tastatur von Kontakt farbkodiert, um Ihnen zu zeigen, wo alles liegt. Achten Sie auf die farbigen Punkte in jedem Modul und sie finden dazu die entsprechenden farbigen Tasten.

Die vertikalen Schieberegler neben jedem Fenster des Moduls steuern die Lautstärke jeder einzelnen Trommel. Die Pan und Dynamics-Knöpfe steuern auch hier das Panorama und die Anschlagsstärke für jedes Modul. Anstelle der „Root“-Funktion gibt es hier einen „Stepping“-Knopf, der das gesamte Modul in Halbtönen verstimmen kann. Schließlich hat jedes der Module eine „Shuffle“-Taste, die den Round-Robin-Modus für jedes Modul steuert: Shuffle, wenn es aktiv ist, ansonsten sequentiell, wenn ausgeschaltet ist. Sie finden diese im „Master“-Verzeichnis, innerhalb des Haupt-Instrumenten-Verzeichnisses.



Mit diese Presets können Sie unabhängig voneinander die Mikrofonpositionen für jede Artikulation mit den Mic A, Mic B und Mic C Lautstärkeregler einstellen. Die meisten Presets enthalten die nah und fern Positionen, aber einige unterstützen auch noch eine 3 mittelweite Position. Bitte beachten Sie, dass jede Note alle Samples der verfügbaren Positionen gleichzeitig auslöst, so dass diese Presets eine hohe Anzahl von Wiedergabestimmen, eine signifikante CPU-Last, einen hohen Festplatten-durchsatz und mehr Soundkarten-Puffer benötigen, um einwandfrei zu funktionieren. Diese Presets sind generell genauso zugeordnet wie der linke-Hand „Close“-Tastenbereich in dem „Mic Free“-Abschnitt, außer dass alle Mikrofonpositionen sich gleichzeitig auf den gleichen Tasten und Triggern finden. Sie finden diese in dem „**Mics Mixed**“-Verzeichnis, innerhalb des Haupt-Instrumenten-Verzeichnisses.

Dazu gehören alle Artikulationen jedes Instrumentes, einschließlich aller Flams und alternativen Stickings die wir aufgenommen haben. Wenn Sie wirklich ein bestimmte Trommel brauchen und in Echtzeit zwischen den idealen Nah/Fern-Positionen überblenden wollen, dann sind diese Presets die richtigen.

## “Mics Free” Standard Solo und Ensemble Presets

Diese Presets setzen den Schwerpunkt auf die einzelnen Solo-Trommeln und Ensemble-Typen. Dazu gehören alle Artikulationen jedes Instrumentes, einschließlich aller Flams und alternativen Stickings, die wir aufgenommen haben. Wenn Sie wirklich eine bestimmt Trommel brauchen und jede Mikrofonposition als eigene unabhängige Artikulation spielen wollen, dann sollten Sie diese Presets als erstes ausprobieren. Es ist alles da. Sie finden Sie im „**Mics Free**“-Verzeichnis innerhalb des Haupt-Instrumenten-Verzeichnisses.

## EQ/Filter Regler

Der Tone / FX-Reiter auf der Hauptseite der Benutzeroberfläche des Instrumentes enthält eine vollständige Reihe von speziellen DSP-Effekten, die Sie alle nutzen können. Jeder Effekt kann ein-bzw. ausgeschaltet werden und hat eine Reihe von Parametern, die per CC oder per Automation vom Host-Programm eingestellt werden können. Diese spezielle Ansicht ist in den meisten Instrumenten-Preset zu finden.

## Equalizer (EQ)



### EQ3 An/Aus

Dieser Knopf schaltet den 3 Band EQ an/aus.

#### Low Gain

Dieser Knopf stellt den Anteil von Gain für das untere Band ein.

#### Mid Gain

Dieser Knopf stellt den Anteil von Gain für das mittlere Band ein.

#### High Gain

Dieser Knopf stellt den Anteil von Gain für das obere Band ein.

#### Low Band-width

Hier wird die Bandbreite der tiefen Frequenzen eingestellt.

#### Mid Band-width

Hier wird die Bandbreite der mittleren Frequenzen eingestellt.

#### High Band-width

Hier wird die Bandbreite der oberen Frequenzen eingestellt.

#### Low Frequency

Hier wird der Mittelpunkt der Frequenz des unteren Bandes eingestellt.

#### Mid Frequency

Hier wird der Mittelpunkt der Frequenz des mittleren Bandes eingestellt.

#### High Frequency

Hier wird der Mittelpunkt der Frequenz des oberen Bandes eingestellt.

## Pro53 Low-Pass Filter



### Lowpass An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Lowpass-Filter an/aus.

### Cutoff

Dieser Knopf stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

### Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Filter-Resonanz ein.

## Vowel Filter



### Vowel Filter An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Vowel-Filter an/aus.

### Cutoff

Dieser Knopf stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

### Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Filter-Resonanz ein.

## Bedienelemente des Faltungshalls und des algorithmischen Halls

Wir haben unsere eigenen maßgeschneiderten Faltungshallimpulse in jedem Instrument voreingestellt, mit voller Kontrolle über alle verfügbaren Faltungshall-Effekt-Parameter. Wir haben auch Kontakte eingebauten algorithmischen Hall mit integriert, um die kreativen Möglichkeiten noch weiter auszubauen.



### 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.

### Low Pass

Stellt den tiefen Cutoff des Impulses ein, erlaubt es Ihnen den Klang dumpfer und dunkler einzustellen.

### 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-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 Raum-Impulse zu laden. Wenn Sie aus diesem Menü einen Impuls laden, werden alle geladenen Impulse aus dem Effects-Menü überschrieben.

### Reverb An/Aus

Dieser Knopf schaltet den algorithmischen Hall an/aus.

### 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 Raums ein.

### Color

Stellt die Helligkeit des Halleffektes ein.

### Damping

Stellt die Dämpfung der hohen Frequenzen des Signals ein

### Delay

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

### Stereo

Stellt die Stereobreite ein.

## Überpegiator Regler

Wir haben ein maßgeschneidertes Arpeggiator-System entwickelt, 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.

### Hits und H.Scale Knöpfe

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

### Swing

Stellt den Anteil des rhythmischen Versatzes (Swing) zwischen den Noten ein.

### Pitch

Stellt die Tonhöhe in Vierteltonintervallen nach oben oder unten für jede Wiederholung NACH der ersten Note ein und es bleibt in dem Pseudo-Legato-Modus, solange eine Taste gedrückt wird. Eine Änderung in Echtzeit erlaubt extreme „Glitch“-Stutter und Treppenstufen-Effekte und kann seltsame Grooves und Beats basierend auf den gedrückten Tasten erzeugen.

### 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.

### Durations

Mit diesem Regler kann der Anwender die Länge jeder Note feinabstimmen. Hiermit können die Noten so verkürzt werden, dass Stakkato-ähnliche Impulse erzeugt werden. Wenn die Noten über die normale Notenlänge hinaus verlängert werden, ergeben sich zusammenhängende Phrasen.

### Arpeggio Direction 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.

### Repeat Setting

Hier stellen Sie die Richtung der Wiederholungen nach unten oder nach oben ein.

**Velocity Graph Sequencer**

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

**Reset**

Löscht das Diagramm.

**Steps**

Hier stellen Sie die Anzahl der Schritte, beginnend von links, in dem Diagramm ein.

**Table Velocities**

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.

**Key Selector Knopf**

Bindet die Arpeggiator-Skala an eine bestimmte Tonart.

**Scale Selector**

Dieser Regler bindet die Arpeggiator-Sequenz an eine bestimmte Skala, die

Sie durch Drehen des Knopfes wählen können.

**Key Root Note Knopf**

Dies setzt den Grundton der Tonart, die Sie ausgewählt haben, auf die nächst höhere oder tiefere Oktave.

**Constrain Knopf**

Limitiert und passt jede neue Note der aktuell ausgewählten Tonart und Skala an

## Speicher Management Preset Typen

### Hi-Memory Presets:

Diese Presets laden alle Samples direkt in das System-RAM. Sie sind für den Einsatz auf Rechnern mit einem 64-bit Betriebssystem und einem großen RAM ausgelegt. Auf leistungsfähigen Rechnern ermöglichen diese Presets die beste Gesamtleistung. Bitte seien Sie vorsichtig, wenn Sie versuchen diese Dateien zu laden, denn Sie können zu Systeminstabilitäten, Abstürzen und anderen Problemen führen, wenn nicht genug Systemressourcen zur Verfügung stehen. Sie finden diese Presets in dem „hi-mem“ Unterverzeichnis jeder Kategorie.

### DFD Presets:

Diese Presets sind die wichtigsten Presets, empfohlen für den allgemeinen Einsatz. Sie laden nur einen Teil der Samples in den Speicher und der Rest wird dann von der Audio-Engine direkt von der Festplatte durch Kontakts DFD-Streaming Engine geladen. Sie bieten die beste Ausgewogenheit an Leistung und Effizienz. Sie enthalten alle 12 Round-Robin Variationen pro Anschlagstärken-Layer. Sie finden diese Presets in dem „dfd“-Unterverzeichnis jeder Kategorie.

### Lite Presets:

Diese Presets verwenden nur einen kleinen Teil der Samples und laden die meisten Sample-Daten direkt von der Festplatte. Sie beinhalten nur 4 Round-Robins pro Anschlagstärken-Layer. Zusätzlich wird die „Offset“-Funktionalität eingeschränkt (siehe „Offset“ in der Beschreibung der Bedienelemente auf der Vorderseite). Sie finden Sie im „lite“-Unterverzeichnis jeder Kategorie.

## Mikrofonpositionen

### Close

Diese Samples wurden aus nächster Nähe mit einer breiten Stereo-Einstellung aufgenommen. Sie haben eine sehr warme, volle Präsenz und sind im Wesentlichen trocken mit einem hohen Grad an Details und Klarheit und besitzen sehr wenig Raumanteil. Sie finden diese Samples im „A“-Unterverzeichnis.

### Mid/Wide

Diese Samples wurden aus nächster Nähe mit einer breiten Stereo-Einstellung aufgenommen. Sie haben eine sehr warme, volle Präsenz und sind im Wesentlichen trocken mit einem hohen Grad an Details und Klarheit und besitzen sehr wenig Raumanteil. Sie finden diese Samples im „B“-Unterverzeichnis.

### Far

Diese Samples wurden in ca. 6 Meter Entfernung breit mit einem Stereo-Mikrofon-Pärchen aufgenommen. Sie haben einen reichen, vollen Hallenklang mit einem kräftigen Anteil des Raumes. Nicht alle Samples sind sowohl in der close und far Mikrofonposition dabei, da einige Sounds einfach zu leise waren, um die Mikrofone mit genügend Lautstärke und Klarheit zu erreichen. Sie finden diese Samples im „C“-Unterverzeichnis.

# Instrumentenprogramme

## Master Presets

Diese Presets vereinigen die verschiedenen Trommeln und Mikrofonpositionen in einer massiven kombinierten Sammlung, wobei jedes Preset eine einzigartige Benutzerfreundlichkeit für die verschiedenen Anwendungen bereitstellt. Die „Master“-Presets haben ihren Fokus jeweils auf einen anderen Schlagzeugtyp gelegt und haben eine unabhängige Steuerung jeder Trommel, Artikulation und Trommeltyps. Die „Mega-Mixer“-Presets enthalten nahezu alle Kernartikulationen der Apocalypse Percussion Ensembles Bibliothek mit 12 frei belegbaren Modulen, in die Sie die jeweiligen gewünschten Trommeln und Artikulationen laden können. Jedes Modul kann frei auf einen Bereich der Tastatur gelegt werden, mit individueller Stimmung, Panoramaeinstellungen, Lautstärke und anderen Parametern.

**Bitte beachten Sie:** Da sie einen großen Anteil dieser Bibliothek in einem einzigen Preset vereinen, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass das erhebliche Systemressourcen benötigt. Viele von ihnen enthalten jeweils mehrere Tausend Samples und Hunderte von Gruppen und auch die „lite“ Versionen benötigen einige Zeit zum Laden. Die meisten Anwender greifen daher eher auf die DFD oder Lite-Versionen dieser Presets zurück. Die Hi-Mem-Versionen benötigen ein 64-Bit Betriebssystem und mindestens 8GB freiem RAM, um ohne Probleme geladen werden zu können. Wenn Ladezeiten oder Systemressourcen ein Thema sind, dann finden Sie den gesamten Inhalt und alle Funktionen aller Instrumente auch in den „Mics Free“ und „Mics Mixed“-Presets.

## Apocalypse Ensemble Close

Auf C0 – A6 verteilt. Das ist das primäre Instrumenten-Preset für diese Bibliothek. Mit diesem können Sie alle der 82 Einzelschlag-Artikulationen (Flams oder Sustain-Effekte sind darin nicht enthalten) aller Trommeln und Becken laden. Jede Artikulation wird einer einzelnen Taste zugeordnet, wobei ähnliche Instrumente zusammengelegt werden. Alle anderen Presets tendieren dazu, jede Artikulation über mehrere weiße Tasten zu verteilen, um ein schnelles Live-Spielen auf der Tastatur zu ermöglichen, aber dieses Preset ist für eine einfache MIDI-Anwendung im Sequenzer entworfen worden. Achtung: Die Hi-Mem-Version dieses Presets benötigt zum Laden mehr als 4GB RAM. Die meisten Anwender sollten die DFD oder Lite-Presets verwenden.

## Apocalypse Ensemble Far

Auf C0 – A6 verteilt. Diese Version ist in der Zuordnung und der Funktionalität identisch zu der „Close“-Version, aber es enthält nur die Far-Mikrofonpositionen. Es kann mit der Close-Version gelayert werden, aber stellen Sie sicher, dass ausreichend Systemressourcen zur Verfügung stehen, bevor Sie sie beide gleichzeitig laden. Warnung: Die Hi-Mem-Version dieses Presets benötigt zum Laden mehr als 4GB RAM. Die meisten Anwender sollten die DFD oder Lite-Presets verwenden.

## Mega Mixer Close

Diese modulare Benutzeroberfläche erlaubt es Ihnen, genau die gewünschten Artikulationen zu laden und sie beliebig der Tastatur zuzuordnen, mit unabhängiger Grundnote, Bereichsstimmung, Lautstärke, Panorama und Dynamik. Klicken Sie auf den Module-Bildschirm, um den Trommeltyp auszuwählen und verwenden Sie den Edit-Knopf, um die Artikulation auszuwählen und die Parameter für das Modul einzustellen. Die Attack, Release und Offset-Werte sind global für die gesamte Bank gültig. Lesen Sie bitte in der Beschreibung für weitere Informationen über die „Mega Mixer Presets“ nach. Hinweis: Dieses Preset kann bis zu 4GB groß werden, benutzt aber lediglich nur das an RAM was für das Instrument nötig ist. Aufgrund der großen Anzahl von Gruppen und Referenzsamples benötigt dieses Preset mehr Zeit zum Laden.

## Mega Mixer Far

Diese Version ist in der Zuordnung und der Funktionalität identisch zu der „Close“-Version, aber es enthält nur die Far-Mikrofonpositionen. Es kann mit der Close-Version gelayert werden, aber stellen Sie sicher, dass ausreichend Systemressourcen zur Verfügung stehen, bevor Sie sie beide gleichzeitig laden. Aufgrund der großen Anzahl von Gruppen und Referenzsamples benötigt dieses Preset mehr Zeit zum Laden.

## Sub-Group Mixer Matrix Presets

### Bass Drum Ensemble Mixer

Dieses Preset konzentriert sich auf das Bass Drum Ensemble. Es gibt 4 Trommeln, jede mit einem Bereich von Artikulationen: Bass I (C-1 bis H-1), Bass 2 (C1 bis H2), Bass 3 (C3 bis H3) und Bass Clacks (C4 - H5).



### Bass Drum Solo Mixer

Dieses Preset konzentriert sich auf die Solo Bass Drums und Floor Toms. Es gibt 4 Trommeln, jede mit einem Bereich von Artikulationen: Bass Drum 1 (C0 bis H0), Bass Drum 2 (C1 bis H1), Floor Tom 1 (C2 bis H2) und Floor Tom 2 (C3 – H4).

### Clack Master 2-Mic-Mixer

Dieses Preset konzentriert sich auf die hölzernen und metallischen Sticks, Ränder, Kanten und Korpus-Clacks. Sowohl close als auch far Mikrofonpositionen werden geladen und sind unabhängig voneinander durch die Mic A und Mic B Lautstärkeregler einstellbar. Verteilt auf C0 bis A#2.



### Clack Master All

Diese Version des Clack Masters verteilt die zwei Mikrofonpositionen auf verschiedene spielbare Bereiche, so dass auf beide Layer einfach zugegriffen werden kann. Die close Mikrofonposition ist auf C0 bis A#2 verteilt. Die far Position ist auf C3 bis C6 verteilt und enthält auch einige dazwischen liegende Mikrofonpositionen bei einigen Artikulationen.

### Ethnic Ensemble Mixer

Dieses Preset konzentriert sich auf die Ensemble Ethnic Percussion und enthält Dhol Drums, Frame Drums, Doumbeks, Djembes, Dafs und Riq Drums. Es gibt 4 Trommeltypen, jede mit einem Bereich von Artikulationen: Dhol Drums (C0 bis H1), Frame Drums (C2 bis H2), Doumbeks/Djembes (C3 bis H4) und Riq Drums/Dafs (C5 – H6).



### Ethnic Solo Mixer

Dieses Preset konzentriert sich auf die Solo Ethnic Percussion und enthält Frame Drums, Rototoms, Bongos und Cajons. Es gibt 4 Trommeltypen, jede mit einem Bereich von Artikulationen: Frame Drums (C-1 bis H0), Rototoms (C1 bis H2), Bongos (C3 bis H4) und Cajons (C5 – H6).

### Snare Ensemble Mixer

Dieses Preset konzentriert sich auf das Snare Drum Ensemble und enthält 8 verschiedene Snare-Drums in verschiedenen Größen und Ausführungen. Es gibt 4 Artikulationen: Snare Off (C0 bis H0), Snare On (C1 bis H1), Rim Clicks (C2 bis H2) und Brushes (C3 – H4).



### Snare Solo Mixer

Dieses Preset konzentriert sich auf 4 große Solo Snare-Drums jeweils mit Standard- und zusätzlichen Artikulationen. Es gibt 4 Typen: Snare 1 (C0 bis F1), Snare 2 (F#1 bis F2), Snare 3 (F#3 bis C#5) und Snare 4 (D5 – F7).

## Toms Ensemble Mixer

Dieses Preset konzentriert sich auf die Ensemble Toms und enthält ein Dutzend verschiedener hohen, mittleren und tiefen Toms. Es gibt 4 Drum Bereiche mit Flam-Variationen rechts am Ende jeden Bereiches: Tom 1 (C0 bis H0), Tom 2 (C1 bis H1), Tom 3 (C2 bis H2) und Tom 4 (C3 – H3).



## Toms Solo Mixer

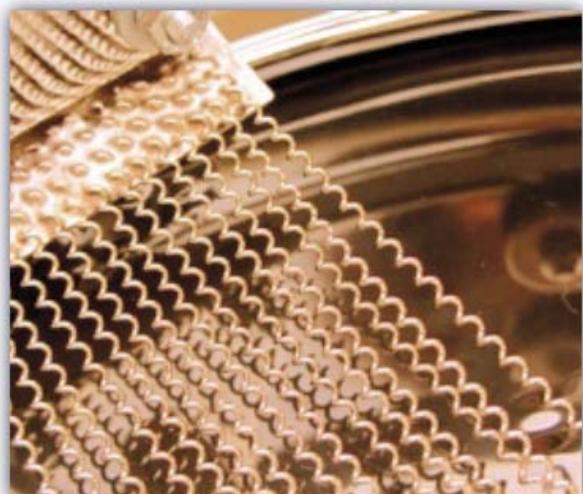
Dieses Preset konzentriert sich auf die großen Solo Rack Toms Sets. Es gibt folgende Bereiche: Floor Tom (C-1 bis H0), Low Tom (C1 bis H2), Mid Tom (C3 bis H4) und High Tom (C5 – H6).

## 2-Mix und 3-Mic Mixer Ensemble

Diese Presets erlauben es Ihnen, die Mikrofonpositionen jeder Artikulation unabhängig voneinander zu mischen, in dem Sie die Mic A, Mic B und Mic C Lautstärkeregler (sofern vorhanden) nutzen.

## Bass Drum Ensemble 3-Mic-Mixer

Verteilt auf C0 bis A2. Solo Bass Drum Schläge auf der Vorder- und Rückseite der Bass Drum (3 Positionen).



## Cymbal Ensemble 3-Mic-Mixer

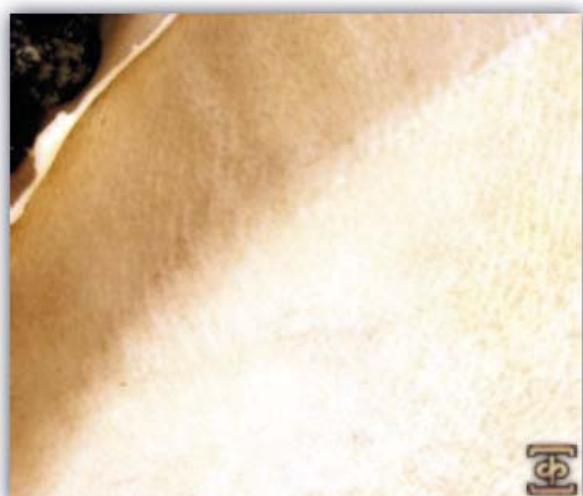
Verteilt auf C0 bis F#6. Close Mikrofonposition Ensemble Becken Artikulation. Enthält einzelne Schläge, Loops und kurze und lange Crescendi.

## Dhol Ensemble 2-Mic-Mixer

Verteilt auf C0 bis H1. Alle Ensemble Dhol Artikulationen inklusive Treble, Bass, Rim, Clacks und Flams, die auf beide Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (2 Positionen).

## Doumbek Ensemble 2-Mic-Mixer

Verteilt auf C0 bis G#1. Alle Ensemble Doumbek Artikulationen inklusive Sticks, Mallets, Metal Clacks und Flams, die auf beide Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (2 Positionen).



## Drumstick Ensemble 2-Mic-Mixer

Verteilt auf C0 bis G0. Drumstick Ensemble Clacks, die auf beide Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (2 Positionen).

## Frame Drum Ensemble 3-Mic-Mix

Verteilt auf C0 bis A0. Frame Drum Ensemble Hits und Flams, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (3 Positionen).

## Riq Drum Ensemble 2-Mic-Mixer

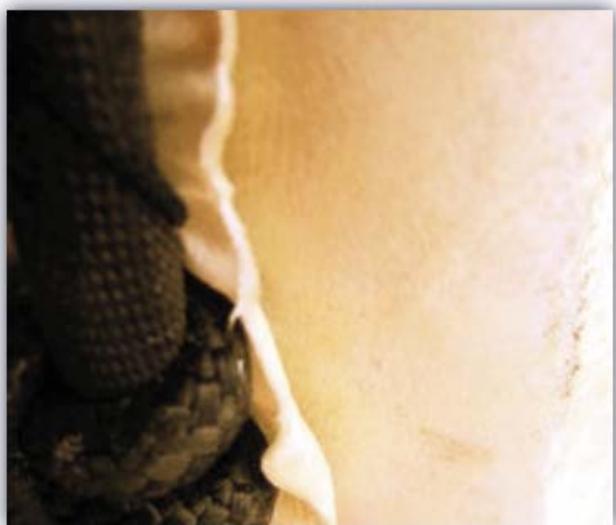
Verteilt auf C0 bis H0. Riq Ensemble Hits und Flams, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (3 Positionen).

## Snare Ensemble 2-Mic-Mixer

Verteilt auf C0 bis G1. Alle Snare Ensembles Hits inklusive Center, Brush Center, Brush Edge, Rim Clacks und Open, die auf beide Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (2 Positionen).

**Tom Ensemble 3-Mix-Mixer**

Verteilt auf C0 bis H1. Alle Tom Ensembles Hits und Flams, die auf beide Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (2 Positionen). Enthält eine Vielzahl von Tom-Mixturen.

**2-Mic und 3-Mic Mixer Solo****Bass Drum Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 – G0. Alle Ensemble Bass Drum Artikulation, Rim Clacks und Flams, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (3 Positionen).

**Bongos Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - G0. Solo Bongo Hits auf den großen und kleineren Bongo Drums. (3 Positionen).

**Cajon Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - G0. Solo Cajon Hits von vorn und der Seite. (3 Positionen).

**Cymbals Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - C3. Solo Cymbal Hits, Crescendi und Chokes auf den Becken, Rides und Splashes. (Close Positionen).

**Floor Tom Solo 2-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 – G0. Zwei verschiedene Solo Floor Tom Artikulationen (2 Positionen).

**Frame Break Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - E2. Verschiedene Schläge, während sich unsere treue Frame Drum verabschiedete. (3 Positionen).

**Frame Drum Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - D#1. Vier separate Solo Frame Drum Artikulationen. (3 Positionen).

**High Tom Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - G0. Zwei verschiedene Solo High Toms. (3 Positionen).

**Low Tom Solo 2-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 – H0. Zwei verschiedene Solo Low Toms und einen Low Tom Rimshot. (2 Positionen).

**Mid Tom Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - G0. Zwei verschiedene Solo Mid Toms. (3 Positionen).

**Roto Tom Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - D#1. Vier verschiedene Solo Rototoms. (3 Positionen).

**Roto Tom Solo Tuned 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - C3. Vier verschiedene Solo Rototoms. (3 Positionen).

**Snare 1 Solo 2-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - G1. Erste Snare mit Open, Center, Edge Rimshot und Click Artikulationen. (2 Positionen).

**Snare 2 Mini Solo 2-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - G0. Mini Solo Snare mit Snare on und Snare off Artikulationen. (2 Positionen).

**Snare 3 Solo 2-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - C1. 3. Solo Snare mit Open, Center und Edge Artikulationen. (2 Positionen).

**Snare 4 Solo 2-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - H1. 4. Solo Snare mit Open, Center und Edge Artikulationen. (2 Positionen).

**Snare 5 Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 - D#1. 5. Solo Snare mit Open, Center, Rimshot und Edge Artikulationen. (3 Positionen).

**Snare 6 Mini Solo 3-Mic-Mixer**

Verteilt auf C0 – G0. Eine weitere Solo Mini Snare mit Snare on und Snare off Artikulationen. (3 Positionen).

**Snare Solor Rolls 2-Mic-Mixer.nki**

Dieses Preset enthält die Doppelschläge und Crescendo Wirbel-Effekte für 3 verschiedene Snare Drums mit zwei einstellbaren Mikrofonpositions-layern. Die entsprechenden Snare Drums sind die Solo Snares #3, #4 und #5. Um die Lautstärke jeder einzelnen Mikrofonposition einzustellen, nehmen Sie die Knöpfe mit der Beschriftung Mic A oder Mic B.

Dieses Preset verfügt über einen speziellen Blend-Knopf, der es Ihnen erlaubt, weich durch die verschiedenen Wirbelintensitäten in dieser Multi-Layer-Wirbel-Artikulation zu gehen und das für jede Snare Drum von hoch bis tief. Diesen Regler gibt es nur bei den Multi-Layer-Wirbel-Loops.

Verwenden Sie diesen Knopf, um den Gesamtlautstärkenanstieg zu steuern. Der Release-Knopf steuert den Raumnachall der Wirbel-Samples und die Dauer des Crescendos. Die Wirbel-Loops laufen solange, wie Sie die Taste drücken. Sobald Sie die Taste loslassen, wird das Release-Sample abgespielt.

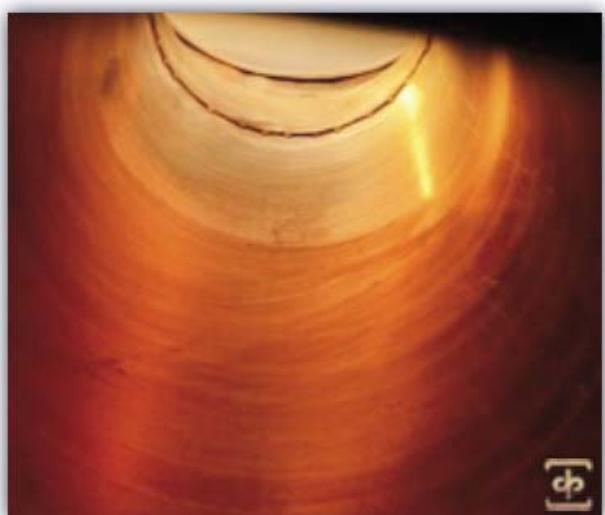
Sie finden die Artikulationszuordnungen über die folgenden Bereiche:

**Snare #4:**

C0 - G#0 (Multi-Layer Wirbel)

A0 - E1 (einfache Wirbel)

F1 - A#1 (Crescendo Effekte)



**Snare #3:**

C2 - G#2 (Multi-Layer Wirbel)  
 A2 - C#3 (einfache Wirbel)  
 D3 - G3 (Crescendo Effekte)

**Snare #5:**

C4 - G#4 (Multi-Layer Wirbel)  
 A4 - H4 (einfache Wirbel)  
 C5 - C#5 (Crescendo Effekte)

## Free Mix Ensemble

Dieses individuelle Standard-Preset bietet die volle Kontrolle über alle Parameter, mit allen Mikrofonpositionen, die Seite an Seite arrangiert wurden, damit jede Perspektive unabhängig voneinander gespielt werden kann. Das eröffnet ganz neue Welten in den Nuancen und erlaubt wirklich massive Klangverbindungen. Mic Position A ist auf der linken Seite zu finden, während die Mic B und Mic C (sofern vorhanden) im rechten Bereich des Tonumfanges zu finden sind. Wir haben die Tonbereiche auf Kontakts integrierter Tastatur eingefärbt, um Ihnen zu zeigen, wo alles liegt.



## Bass Drum Ensemble

Verteilt auf C0 – F8. Alle Ensemble Bass Drum Artikulationen, Rim Clacks und Flams, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (3 Positionen).



## Cymbal Ensemble A

Verteilt auf C0 – F#6. Close Mic Ensemble Becken Artikulationen. Enthält Single Hits, Loops und Short und Long Crescendi.

## Cymbal Ensemble B

Verteilt auf C0 – F#6. Wide Mic Ensemble Becken Artikulationen. Enthält Single Hits, Loops und Short und Long Crescendi.



## Cymbal Ensemble C

Verteilt auf C0 – F#6. Far Mic Ensemble Becken Artikulationen. Enthält Single Hits, Loops und Short und Long Crescendi.

## Dhol Ensemble

Verteilt auf C0 – F4. Alle Ensemble Dhol Artikulationen enthält Treble, Bass,Rrim, Clacks und Flams, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (2 Positionen).

## Doumbek Ensemble

Verteilt auf C0 – F3. Alle Ensemble Doumbek Artikulationen enthält Sticks, Mallets, Metal Clacks und Flams, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (2 Positionen).

## Drumstick Ensemble

Verteilt auf C0 – A0. Drumstick Ensemble Clacks, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (2 Positionen).

## Frame Drum Ensemble

Verteilt auf C0 – H1. Frame Drum Ensemble Hits und Flams, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (3 Positionen).

## Riq Ensemble

Verteilt auf C0 – H1. Riq Ensemble Hits und Flams, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (3 Positionen).

## Snare Ensemble

Verteilt auf C0 – D#3. Alle Snare Ensemble Hits enthalten Center, Brush Center, Brush Edge, Rim Clacks und Open, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (2 Positionen).

## Toms Ensemble

Verteilt auf C0 – H4. Alle Tom Ensemble Hits und Flams, die auf die Mikrofonpositionen aufgeteilt wurden (2 Positionen). Enthält eine Vielzahl von Tom-Mixturen.



## Free Mic Solo

### Bass Drum Solo

Verteilt auf C0 - H1. Solo Bass Drum Hits von vorn und hinten auf der Bass Drum. (3 Positionen).

### Bongos Solo

Verteilt auf C0 - H1. Solo Bongo Hits auf großen und kleineren Bongo Drums. (3 Positionen).

### Cajon Solo

Verteilt auf C0 - H1. Solo Cajon Hits von vorn und der Seite. (3 Positionen).



### Cymbals Solo A

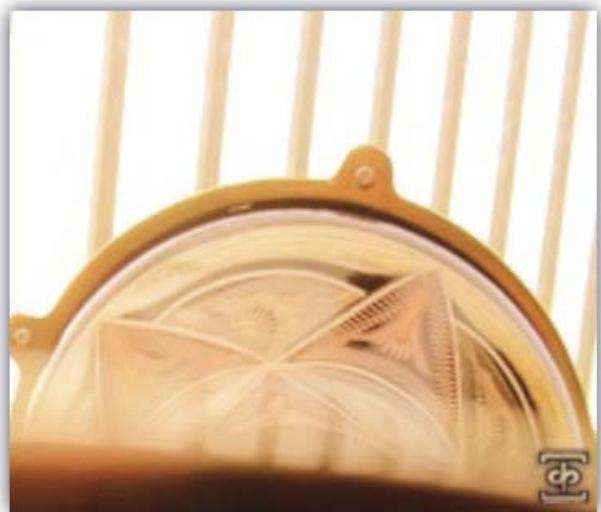
Verteilt auf C0 - C3. Solo Cymbal Hits, Crescendi und Chokes auf Crashes, Rides und Splashes. (Close Positionen).

### Cymbals Solo B

Verteilt auf C0 - C3. Solo Cymbal Hits, Crescendi und Chokes auf Crashes, Rides und Splashes. (Wide Positionen).

### Cymbals Solo C

Verteilt auf C0 - C3. Solo Cymbal Hits, Crescendi und Chokes auf Crashes, Rides und Splashes. (Far Positionen).



### Floor Tom Solo

Verteilt auf C0 – D#1. Zwei verschiedene Solo Floor Tom Artikulationen (2 Positionen).

### Frame Break Solo

Verteilt auf C0 - C6. Verschiedene Schläge, während sich unsere treue Frame Drum verabschiedete. (3 Positionen).

### Frame Drum Solo

Verteilt auf C0 - H3. Vier separate Solo Frame Drum Artikulationen. (3 Positionen).

**High Tom Solo**

Verteilt auf C0 - H1. Zwei verschiedene Solo High Toms. (3 Positionen).

**Low Tom Solo**

Verteilt auf C0 - H1. Zwei verschiedene Solo Low Toms und ein Low Tom Rimshot. (2 Positionen).

**Mid Tom Solo**

Verteilt auf C0 - H1. Zwei verschiedene Solo Mid Toms. (3 Positionen).

**Roto Tom Solo**

Verteilt auf C0 - H3. Vier verschiedene Solo Rototoms. (3 Positionen).

**Snare 1 Solo**

Verteilt auf C0 - D#3. Erste Solo Snare mit Open, Center, Edge Rimshot und Click Artikulationen. (2 Positionen).

**Snare 2 Mini Solo**

Verteilt auf C0 - D#1. Mini Solo Snare mit Snare on und Snare off Artikulationen. (2 Positionen).

**Snare 3 Solo**

Verteilt auf C0 - H1. 3. Solo Snare mit Open, Center und Edge Artikulationen. (2 Positionen).

**Snare 4 Solo**

Verteilt auf C0 - H1. 4. Solo Snare mit Open, Center und Edge Artikulationen. (2 Positionen).

**Snare 5 Solo**

Verteilt auf C0 - C#4. 5. Solo Snare mit Open, Center, Rimshot und Edge Artikulationen. (3 Positionen).

**Snare 6 Mini Solo**

Verteilt auf C0 – H1. Ein weitere Solo Mini Snare mit Snare on und Snare off Artikulationen. (3 Positionen).

**Snare Solo Rolls**

Dieses Preset enthält die Double-Strokes-Wirbel und Crescendo-Wirbel für 3 verschiedene Snare Drums in zwei Mikrofonpositionen.

Die beiden Mikrofonpositionen sind auf verschiedene Tastenbereiche verteilt (C0 – G#3) und (C4 – G#7). Diese Trennung erlaubt es Ihnen, jede Position und jede Trommel unabhängig voneinander zu spielen. Wenn Sie beide Positionen gleichzeitig spielen und den Mix der close/far Mikrofonen einstellen wollen, dann empfehlen wir Ihnen, dass Snare Solo Rolls 2-Mic-Mixer.nki-Preset zu nehmen, dass Sie in dem Mics Mixer Solo-Instrumenten-Verzeichnis finden.



Sie finden die Artikulationszuordnungen über die folgenden Bereiche:

Mic Position A - Close

Snare #4:

- C0 - E0 (Multi-Layer Wirbel)
- F0 - C1 (einfache Wirbel)
- C#1 - F#1 (Crescendo Effekte)

Snare #3:

- G1 - H1 (Multi-Layer Wirbel)
- C2 - E2 (einfache Wirbel)
- F2 - A#2 (Crescendo Effekte)

Snare #5:

- H2 - D#3 (Multi-Layer Wirbel)
- E3 - F#3 (einfache Wirbel)
- G3 - G#3 (Crescendo Effekte)



Mic Position B - Far

Snare #4:

- C4 - E4 (Multi-Layer Wirbel)
- F4 - C5 (einfache Wirbel)
- C#5 - F#5 (Crescendo Effekte)

Snare #3:

- G5 - H5 (Multi-Layer Wirbel)
- C6 - E6 (einfache Wirbel)
- F6 - A#6 (Crescendo Effekte)

Snare #5:

- H6 - D#7 (Multi-Layer Wirbel)
- E7 - F#7 (einfache Wirbel)
- G7 - G#7 (Crescendo Effekte)



[\\$]

## Bonus Atmosphären

Dies sind maßgeschneiderte atmosphärische Texturen, Flächen, Klangwelten und Drones, die wir durch Manipulation des originalen ursprünglichen Materials erstellt haben. Da sie aus der gleichen Quelle stammen, passen sie sehr gut in Ton und Klangfarbe zu den akustischen Instrumenten, die wir hier aufgenommen haben. Die Zuordnung von ihnen geht über die komplette Tastatur, von C2 bis G8.

### Alle APEnsembles

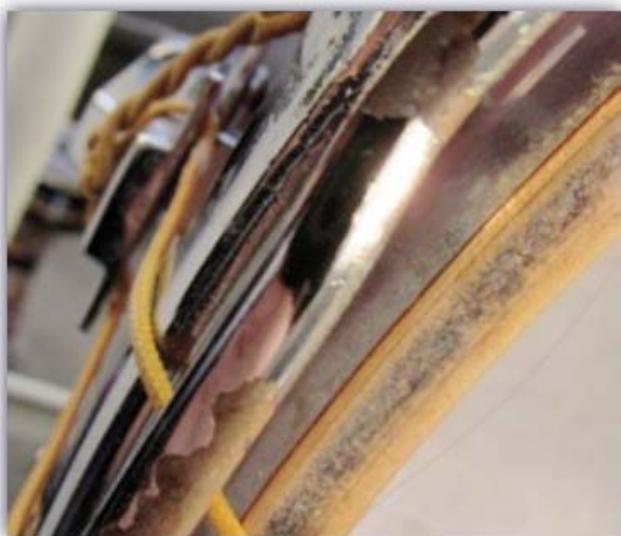
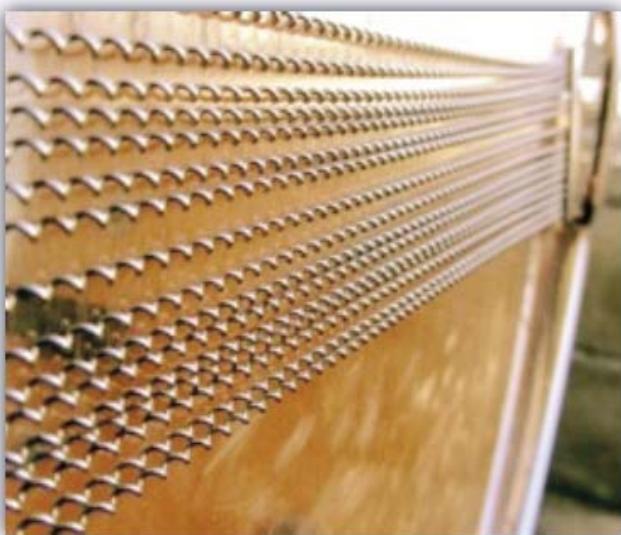
Dieses Preset enthält eine spezielle 2-Layer-Auswahlmöglichkeit und einen „X-Bend“-Mixer, der es erlaubt, zwei Atmosphären zu laden und in Echtzeit per Crossfade zwischen den beiden überblenden zu können. Jede Atmosphäre ist sehr einzigartig und lässt sich nicht mit Worten beschreiben, daher führen wir hier nur ihre Namen auf:

- Ave Atque Vale
- Blotter
- Blown Airlock
- Break All The Pipes
- Congravitational
- Depths
- Glowmaggot
- Hydroreactor
- Imperious Rex
- Into O
- Morbidundum
- Nevering
- Premon
- Rotazor
- Shibbering
- Slitheringaweight
- Slivers
- Somnobulism
- Steeling Phat
- Subarachnoid Space
- Submariner
- Tremoral
- Undertower



The Apocalypse Percussion Ensemble

SOUNDIRON





# 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 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 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 hineingesteckt haben, dann wissen wir, dass Sie niemals dieses Instrument rechtswidrig weitergeben.

## Danke

Vielen Dank für den Kauf der Soundiron Apocalypse Percussion Ensemble Bibliothek. 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

Mike, Gregg und Chris



[ SOUNDIRON ]

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

Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff