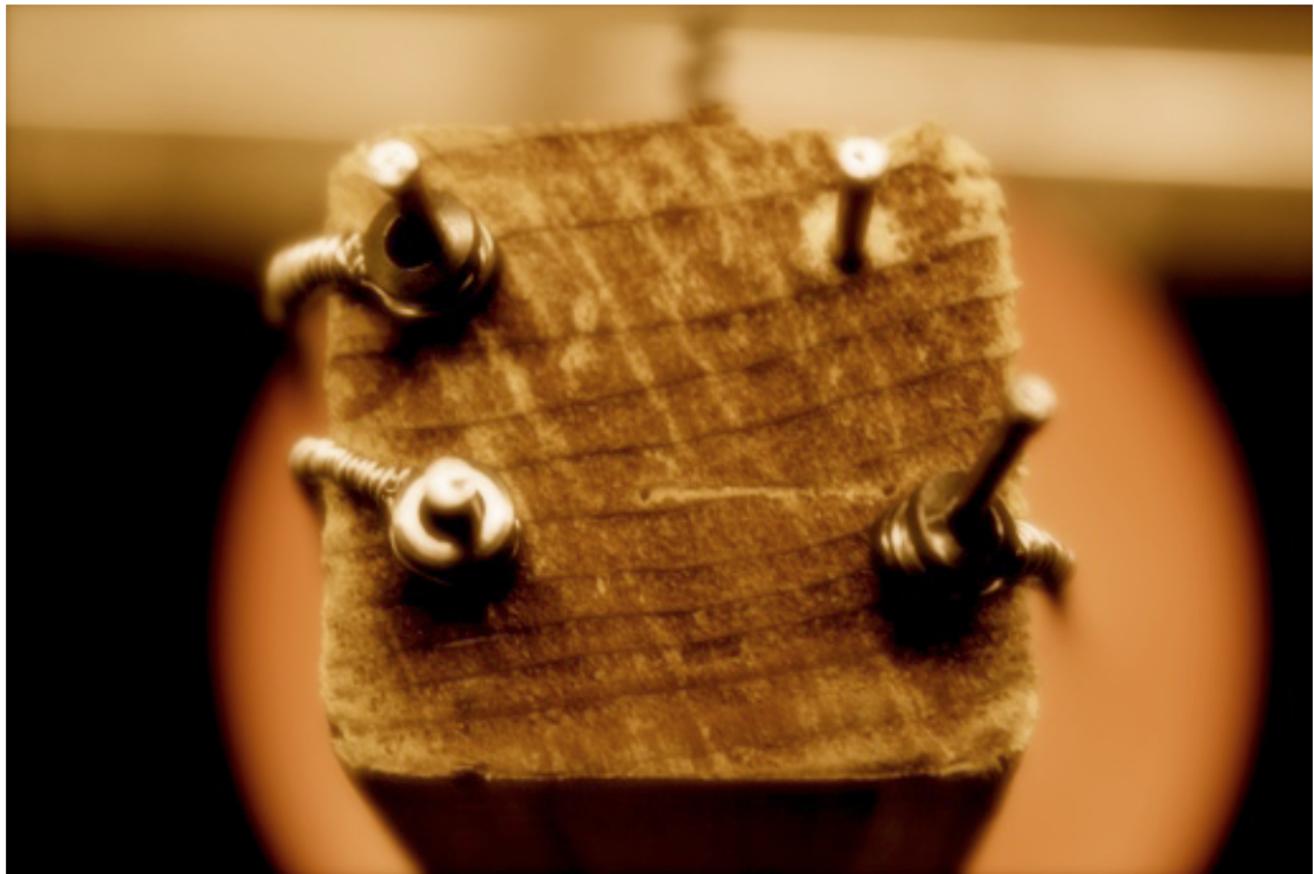


BOWED BUCKET

version
1.1

BOWED BUCKET

Produziert von Erik Smith

Willkommen zur Soundirons „Bowed Bucket“ Bibliothek. Das ist es, was passiert, wenn ein Bart empfindungsfähig wird, die Kontrolle über seinen Züchter übernimmt und sich selbst beauftragt, ein Instrument aus einem 5 Gallonen-Eimer und einigen Cello-Saiten zu bauen. Der Eimer wurde durchbohrt, so dass die einzelnen Saiten hindurchlaufen und den Boden als Brücke nutzen können und so dass der Klang nach außen und unten abgestrahlt wird. Dann wurde ein 4x4 Holzbalken am Eimer befestigt und die Saiten wurden dann an den hölzernen Hals gespannt und dann dort festgenagelt und per Hand gestimmt. Mit Hilfe seines menschlichen Wirtes schuf er eine schöne Auswahl von Streicher- und perkussiven Klängen aus diesem mit bescheidenen Gebrauchsgeständen gebauten Objekt. Wer hat schon geahnt, dass Gesichtsbehaarung solch ein guter Handwerker sein kann?

Das Streichen der Saiten erzeugt einen seltsam sauberen und vollen Klang, ähnlich einem elektrischen Cello, während das Schlagen wie ein Roboter-Affe darauf so klingt, wie man es vermuten würde – eine provisorische Plastikeimer-Trommel. All das wurde mit unserem G14-Level klassifizierten Aufnahmetechniken mit verschiedenen Artikulationen und mit den Mikrofonen sowohl außerhalb als auch innerhalb des Eimers aufgenommen. Es ist wichtig zu wissen, wie sich der Eimer fühlt.

Während der Eimer seine Fähigkeit Flüssigkeiten zu halten verlor, kann er nach wie vor für den Transport von fester Materie wie kleine Kinder, Haustieren und anderen kleineren Eimern eingesetzt werden, zusätzlich zum Musizieren.

Bitte beachten Sie: Version 1 dieser Bibliothek wurde ursprünglich als „Bowed Bucket“ von Tonehammer, Inc. veröffentlicht.

Soundiron

BOWED BUCKET

Übersicht

29 Kontakt .nki Dateien (offenes Format)

568 Samples

543 MB Installiert

44,1kHz Stereo PCM .wav-Format (24bit)

Maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

Mächtige maßgeschneiderte Performance, Legato, FX und eine Arpeggiator Benutzeroberfläche

Hinweis: Die Vollversion von Kontakt 3.5 oder neuer wird benötigt.

Hinweis: Der freie Kontakt Player wird von diesem Produkt NICHT unterstützt.

DANKSAGUNGEN

Erstellt, aufgenommen und bearbeitet von Erik Smith

Programmiert von Erik Smith, Chris Marshall und Mike Peaslee

Skripte von Chris Marshall

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht & Danksagungen – Seite 2

Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 3

Formate – Seite 3

Faltungshall – Seite 3

Systemvoraussetzungen – Seite 4

Download & Installation – Seite 4

Presets – Seite 5

Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente – Seite 6

Überpeggior – Seite 8

Klang & FX-Regler – Seite 10

Instrumentenbeschreibung ::

Instrumentenprogramme – Seite 11

Info ::

Lizenzzabkommen – Seite 14



soundiron.com

ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 44.1kHz bei 24bit in einer trockenen und neutralen Studioug-
bung aufgenommen. Wir haben auch keinen Hochpassfilter bei unseren Aufnahmen eingesetzt, um die volle Tiefe und Kraft der Schallquelle zu erfassen. Es ist viel einfacher und besser den ungewünschten Bassanteil nach der Aufnahme zu entfernen, als zu versuchen, dieses verlorene Element nach der Aufnahme wiederherzustellen. Seien Sie sich auch bewusst, dass einige Schallquellen sehr leise sind und daher schwer in ihrer vollen Klarheit und im Detail aufzunehmen sind. Daher war es erforderlich, die niedrige Vorverstärkung und das Mikrofonzischen bei der Aufnahme zu akzeptieren. Wir wählten, um das zu vermeiden, unsere Geräte und Methoden sehr sorgfältig aus, aber einige Klänge waren sehr fein und leise. Deshalb sollte Sie bitte im Hinterkopf behalten, dass wir nicht behaupten, perfekte stille und sterile Klänge oder Musikinstrumenten-Samples abzuliefern.

Formate

Alle Samples und Impuldateien 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.

Bitte denken Sie daran, um diese Kontakt Presets zu nutzen und/oder zu ändern, benötigen Sie die Vollversion von Native Instruments Kontakt 3.5 oder Kontakt 4. 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.

Auch wenn Sie die Samples oder Presets in ein anderes Format umwandeln können, empfehlen wir Kontakt für die besten Ergebnisse, da er weithin als der Industriestandard gilt und die beste Sample-Programmierung und Wiedergabeplattform auf dem Markt ist. Wenn Sie jedoch die .wav-Dateien und Instrumenten-Presets für einen anderen Sampler oder Softsynth konvertieren oder umprogrammieren wollen, wie z.B. Open-Source-Standards wie SFZ, dann gibt es tolle Tools, die Sie dafür nutzen können, wie z.B. Extreme Sample Convert oder Chickensys Translator. Bedenken Sie aber, dass nicht alle Einstellungen und Eigenschaften zuverlässig in das neue Format übersetzt werden können oder überhaupt von dem neuen Instrument gespielt werden kann, da es so viele verschiedene Normen, Verhaltensweisen, Strukturen und Fähigkeiten auf jeder Plattform gibt.

Maßgeschneiderte Faltungshall-IRs

Wir genießen es, die einzigartigen akustischen Eigenschaften von Räumen und Orten aufzunehmen, an denen wir uns zeitweilig 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

Die Vollversion von Native Instruments Kontakt 3.5 oder neuer wird für diese Bibliothek benötigt. 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 mindestens 2GB RAM, eine Dual-Core CPU und eine 7200 UpM SATA-Festplatte oder besser, bevor Sie diese Soundiron Bibliothek kaufen. Große Sample-Sets, wie diese Bibliothek, laden langsam und können zu Instabilitäten auf älteren Systemen führen.

Download & Installation

Die Kontakt-Sampler-Presets in dieser Bibliothek sind NUR für die Vollversion von Kontakt 3.5 oder neuer entworfen worden. Sie können nicht mit dem Kontakt Player benutzt werden. Bitte lesen Sie alle Instrumentenbeschreibungen und Softwarevoraussetzungen bevor Sie dieses oder eine anderes Produkt von Soundiron kaufen, um einen vollständigen Überblick über die Softwarevoraussetzungen, Funktionen und Format-Kompatibilität jeder Bibliothek zu sehen.

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 wiederaufzunehmen, drücken Sie die Resume-Taste. Wenn Sie nach dem Beenden des Downloaders das Herunterladen wieder aufnehmen möchten, starten Sie ihn wieder und geben Ihren Code ein und drücken Sie wieder auf Download. Wählen Sie die gleichen Download/Installationsverzeichnisse auf Ihrem Rechner aus, die Sie beim ersten Mal eingegeben haben. Wenn der Downloader einen Fehler beim Herunterladen oder einen Installationsfehler meldet, sollten Sie versuchen, die Datei nochmals herunterzuladen. Nach dem erfolgreichen Download wird sie erneut auf Fehler und Vollständigkeit überprüft. Am besten ist es zu warten, bis der Prozess abgeschlossen ist, bevor Sie versuchen, auf die Bibliothek zuzugreifen oder sie

zu verschieben. Lesen Sie bitte die Anweisungen in Ihrer Download-E-Mail.

Manueller Download

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

Preset laden

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, können Sie die enthaltenen .nki-Presets laden, in dem Sie auf den „File or Database“-Reiter im Kontakt-Browser klicken oder indem Sie im Hauptmenü das File load/save Menü nutzen. Bitte warten Sie, bis das Preset komplett geladen ist, bevor Sie eine neuen 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.

Anwender Presets

Wenn Sie Ihre eigenen Presets erstellen, dann denken Sie daran, dass Sie sie unter einem neuen Dateinamen in dasselbe Verzeichnis wie die Originaldatei abspeichern. Stellen Sie sicher, dass sie „patch-only“ ausgewählt und „absolute sample path“ nicht angekreuzt haben, damit die Verzeichnisstruktur nicht durcheinandergebracht wird. Das hilft uns, die originalen Preset bei späteren Updates erneuern zu können, ohne dass wir aus Versehen Ihre selbstgemachten Einstellungen überschreiben

und die benötigten Samples, Bilder und Impulsdateien in den Verzeichnissen wiederfinden.

Erneutes Speichern der Presets

Wenn Sie die Verzeichnisstruktur im Hauptverzeichnis dieser Bibliothek verschieben oder ändern, sehen Sie eine „missing sample“ Warnung, wenn Sie versuchen ein Preset in Kontakt zu laden. Das kann mithilfe des „Batch Resave“ Befehls wieder in Ordnung gebracht werden. Dieser Befehl ist ganz unten im Dropdown-Menü zu sehen, das aufklappt, wenn Sie das Hauptdateimenü ganz oben in Kontakt auswählen. Wählen Sie dann das Verzeichnis, das Sie als das Neue speichern wollen. Wählen Sie das Hauptverzeichnis dieser Bibliothek, wenn Kontakt Sie fragt, wo die fehlenden Dateien zu finden sind, wählen Sie dann das gleiche Verzeichnis nochmals aus und klicken Sie auf OK, um fortzufahren. Das speichert die Verzeichnispfade in diesem Instrument neu. Die Skript-Dateipfade für die Impulsdateien werden nicht neu gespeichert, so dass das Dropdown-Menü in dem Tone/FX-Skript-Reiter in den meisten Fällen nicht mehr funktioniert. Um die Verzeichnispfade der Impulse zu erneuern, müssen Sie sie bitte in der Originalverzeichnisstruktur wieder anlegen.



Bedienungselemente

Dieses Instrument besitzt eine Vielzahl von speziellen Reglern, die es Ihnen erlauben, in Echtzeit weitreichende Veränderung vorzunehmen. Nicht alle Instrumenten-Presets haben die aufgeführten Regler. Die verfügbaren Regler hängen von den speziellen Funktionen bei jedem Preset ab. Einige Instrumenten-Presets haben nicht einen der unten aufgeführten Regler. Einige haben auch andere Regler-Zuordnungen. Sie können die Zuordnung sehen, wenn Sie auf jeden Regler auf der Benutzeroberfläche klicken, um den „Hint“-Text in der **Info**-Leiste unten in Kontakt zu sehen.

Attack – (CC74)

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



Swell – (CC1, 11 oder CC72)

Dieser Knopf steuert die Gesamtlautstärke und Intensität des Klanges. Er erlaubt Lautstärkeveränderungen in Echtzeit. CC1 ist der Standard, CC11 in Multi-Layer Bowed und FX Patches. CC72 in den Percussion-Patches.

Release – (CC1 oder CC93)

Dieser Knopf steuert das Ausklingverhalten des Klanges. Kleinere Werte lassen den Klang dumpfer und abgeschnitten klingen, während höhere Werte es erlauben, die Noten ineinander übergehen zu lassen. Standard ist CC93, aber in der Percussion-Presets ist es CC1.

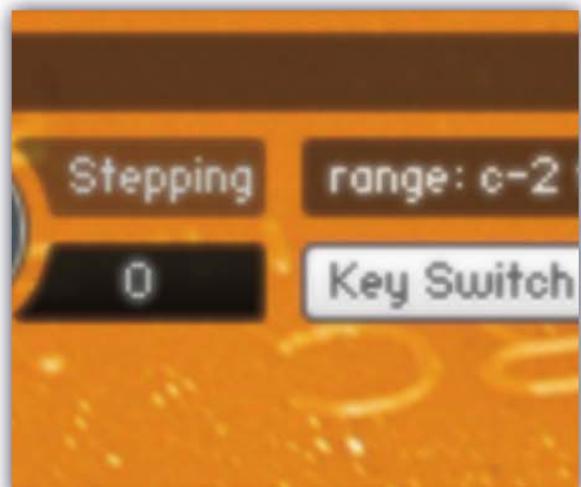


Offset – (CC71 oder CC91)

Dieser Knopf steuert den Start-Offset im Sample und erlaubt es dem Anwender, in das Sample hinein zu springen. Dadurch können Sie festlegen, welchen Teil des Klanges zu abspielen möchten.

Stepping – (Keyswitches C-2 bis C0)

Das erlaubt jederzeit die Tonhöhenverschiebung und bestimmt, wie viele Halbtöne (100 Cents) rauf oder runter von Grundton aus der Ton bei der nächsten gespielten Note verschoben wird. Sie können mit diesem Knopf jederzeit bis zu 24 Halbtöne nach oben und nach unten gehen. Die Tonhöhen-Keyswitches überschreiben diesen Knopf.



Key Switch On / Off Knopf

Dieser Knopf schaltet die Keyswitches im Bereich von C-2 bis C0 an und aus. C-1 setzt die Tonhöhenstimmung wieder zurück.

Tuned / Untuned Knopf

Dieser Knopf schaltet die tastenbasierte Tonhöhenstimmung an und aus. Wenn an, werden die Samples entsprechend gestimmt abgespielt, wie bei einem bestimmten Instrument. Wenn aus, hat jede Taste dieselbe Tonhöhe.

Legato Bend Knopf

In dem Bowed Legato Preset steuert dieser Knopf den Anteil der Tonhöhenverschiebung zwischen zwei Tönen in einer Legato-Sequenz.



Legato Range Knopf

Dieser Regler bestimmt den Bereich in dem das Legatosystem feststellt, ob die neue Note zur gerade gespielten Legato-Sequenz gehört oder nicht. Gemessen wird in Halbtönschritten nach oben und/oder unten von der vorherigen Note in der Sequenz ausgehend. Für einfache Solo oder Duo Legato-Harmonien sind größere Einstellungen besser (12 oder mehr). Für Akkorde und dreistimmige Harmonien sind kleinere Einstellungen besser (6 oder weniger).

Legato Voice Knopf

Dieser Regler stellt die Polyphonie des Legatosystems ein. Eine Einstellung von 3 bedeutet, dass zwei bis drei unabhängige Legato-Spielweisen zur gleichen Zeit gespielt werden können. Seien Sie sich bewusst, dass jede neue Note, die gespielt wird, der nächsten gerade gespielten Legatosequenz zugeordnet wird, die in den Legato Range Knopf Bereich fällt. Wenn eine neue Note außerhalb des Bereiches ist und wenn es mindestens eine verfügbare Legatostimme gibt, dann beginnt eine neue Sequenz.



Legato An/Aus Knopf

Dieser Knopf schaltet das Legatosystem an/aus. Wenn es ausgeschaltet ist, steht die normale volle Polyphonie wieder zur Verfügung.

Legato Speed

Dieser Regler steuert die Geschwindigkeit des simulierten Legato. In dem er die Dauer der synthetischen Notenüberblendung anpasst. Eine Einstellung von 0 ist die langsamste Geschwindigkeit und 100 ist die schnellste.

X-Blend

Dieser spezielle Regler dient dazu, verschiedene Elemente oder Layer in einigen Instrumenten zu überblenden. Ein Wert von 1 bedeutet, dass der Klang nur vom ersten unabhängigen Layer kommt, während bei 127 nur der andere zu hören ist.

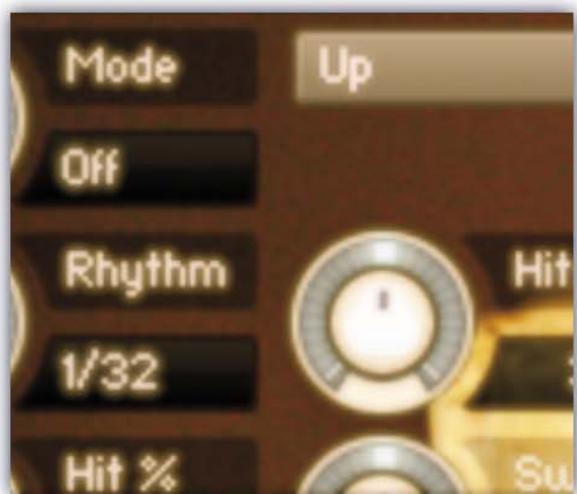


Überpegiator Regler

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. Wir haben ihn in spezielle nki-Presets eingebaut, so dass er mit ihnen am besten funktioniert. 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.

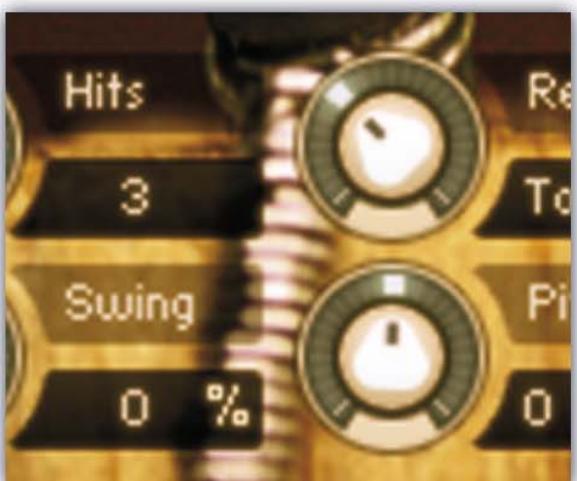
Mode

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 fortgefahrene 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. Ge- messen wird in musikalischen Einheiten, von ganzen Noten bis hin zu 128teln. Eine schnelle Einstellung kann zu interessanten Ergebnissen führen, aber bedenken Sie, je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Stimmen werden benötigt.

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.



Midi Thru

Dieser Knopf erlaubt Midi-Nachrichten durch das Skript des Instruments zu laufen, um normale gehaltene Töne über die Arpeggien zu spielen.

Repeat Setting

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

Velocity Graph Step Sequenzer

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

Reset

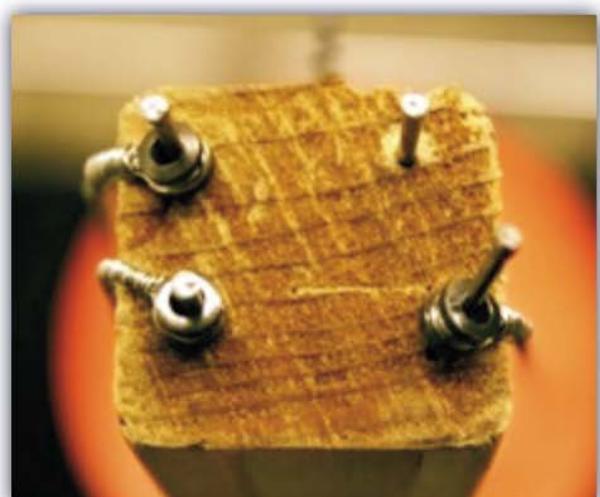
Löscht das Diagramm.

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.



FX-Regler

Reverb Dry Mix

Dieser Regler steuert den Anteil des trockenen Signals der vom Faltungshall kommt. Der Regler ist nur aktiv, wenn ein Hallimpuls geladen ist. Wählen Sie einen aus dem Dropdown-Menü auf der rechten Seite des „Wet“-Reglers aus oder es ist ein Impuls in einem Preset bereits voreingestellt.

Reverb Wet Mix

Dieser Regler steuert den Anteil des verhallten Signals der vom Faltungshall kommt. Der Regler ist nur aktiv, wenn ein Hallimpuls geladen ist. Wählen Sie einen aus dem Dropdown-Menü auf der rechten Seite des „Wet“-Reglers aus oder es ist ein Impuls in einem Preset bereits voreingestellt.

Low Pass

Dieser Regler ermöglicht und steuert den Anteil des hochfrequenten Anteils der aus dem Ausgang des Faltungshalls kommt. Verwenden Sie diesen Regler um den Klang dumpfer, dunkler und weicher zu machen.

Convolution Reverb Impulse Menu

Dieses Dropdown-Menü erlaubt den sofortigen Zugriff auf eine Vielzahl von benutzerdefinierten Faltungshallimpulsen, die wir an einigen unserer Lieblingsorten aufgenommen haben, unter Verwendung von verschiedenen speziellen Techniken.

Sobald Sie einen Impuls aus dem Menü geladen haben, wird er Effekt aktiviert und der ausgewählte Impuls in den Signalpfad geladen. Sobald ein Impuls geladen wurde, werden die „Dry-Mix“ und „Wet-Mix“ Regler freigeschaltet.

Sie können den Faltungshall deaktivieren und komplett umgehen und die Impulsdatei entladen, in dem Sie „None“ ganz oben auf der Liste auswählen.

Stereo Width

Dieser Regler steuert die Breite des Stereobildes.

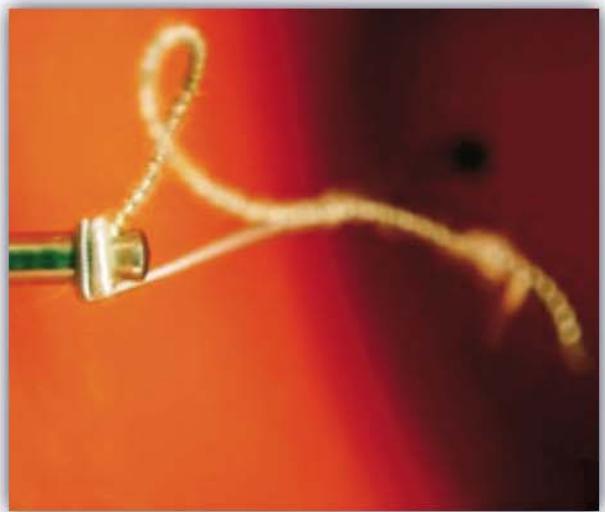


INSTRUMENTENPROGRAMME

Bowed Strings

Bowed Bucket Bass Blended Legato

C-2 - G8. Dieses Preset enthält die gestrichenen Sustain-Eimersaiten-Töne, mit einer Mischung aus sowohl den internen (innerhalb des Eimers) als auch den externen Mikrofonen. Der X-Blend-Regler steuert die Mischung der beiden Positionen. Er verfügt auch über eine einstellbare sim-legato Funktion.



Bowed Bucket Bass Inside Legato

C-2 - G8. Lange gestrichene Sustain Eimersaiten, nur von der internen Mikrofonposition. Er verfügt auch über eine einstellbare sim-legato Funktion.

Bowed Bucket Bass Outside Legato

C-2 - G8. Lange gestrichene Sustain Eimersaiten, nur von der äußeren Mikrofonposition. Er verfügt auch über eine einstellbare sim-legato Funktion.

Bowed Bucket Bass Staccato Überpegiator

C-2 - G8. Individuelle kurze Staccato-Töne mit Round-Robin und unserem mächtigen Arpeggiatorsystem.

Bowed Bucket Bass Staccato x-fade

C-2 - G8. Wiederholende Staccato-Töne in einem nahtlosen Sustain-Loop, mit verschiedenen Geschwindigkeiten/Intensitäts-Layern, gesteuert vom Modulationsrad.

Bowed Bucket Bass String Grind

C#0 - G8. Gestrichene schleifende Sustain-Streicher.



Bowed Bucket Bass String Rub

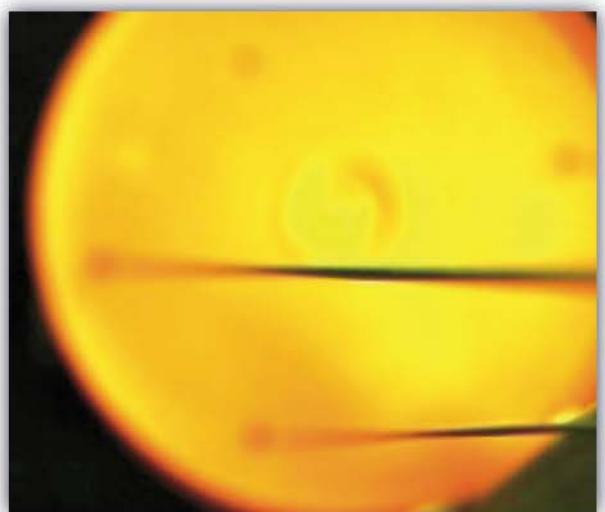
C#0 - G8. Gestrichene trockene gerubbelte Effekte

Bowed Bucket Bass Tremolo x-fade

C#0 - G8. Schnelle Sustain-Tremolos, mit verschiedenen Geschwindigkeiten/Intensitäts-Layern, gesteuert vom Modulationsrad.

Bowed Bucket Bass Tremolo-glitch

C#0 - G8. Unberechenbare und gestörte schnelle Sustain-Tremolos, mit verschiedenen Geschwindigkeiten/Intensitäts-Layern, gesteuert vom Modulationsrad.



Bucket Percussion

Bucket Percussion Master

C1 - C6. Alle perkussiven Elemente in einer ungestimmten Bank zusammengefasst.



Individual elements:

Viele der perkussiven Elemente funktionieren besser als einzigartige gestimmte Plastik-Percussion, wenn der „Tuned“ Knopf aktiviert ist:

Bucket Handle Drop

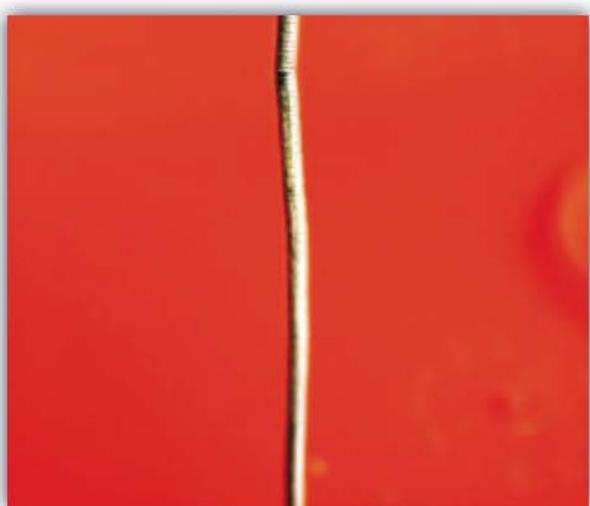
C#0 - G8. Fallenlassen des Eimers mit Henkel und Rassel.

Bucket Percussion A

C#0 - G8. Drumstick-Schlag mit Saiten-Resonance.

Bucket Percussion B

C#0 - G8. Drumstick-Schlag auf die Seite des Eimers, offen.



Bucket Percussion C

C#0 - G8. Drumstick-Schlag auf die Seite des Eimers, dicht.

Bucket Percussion D

C#0 - G8. Drumstick-Schlag auf die Kante des Eimers, dicht.



Bucket Percussion E

C#0 - G8. Drumstick-Schlag auf den Boden des Eimers, dicht.



Bucket Percussion F

C#0 - G8. Drumstick-Schlag auf den Boden des Eimers, resonant.

Bucket Percussion G

C#0 - G8. Drumstick-Schlag auf den Rand des Eimers, dicht.

FX Instrument Presets:

Angepasstes tonale Drones, Leads, Ambiences und Effekte. Die meisten von ihnen haben einzigartige Morphing-Layer, Intensitäten oder andere vom Modulationsrad gesteuerte Effekte.

bobuk_ALL_bdrones

C-2 - G8. 3-Layer tonale Drones mit Modulationsradssteuerung und Echtzeit Überblendung zwischen den fünf 3-Layer Drones-Bänken.

bobuk_bdrone A

C-2 - G8. 3-Layer tonale Streicher-Drones mit Modulationsradsteuerung.

bobuk_bdrone B

C-2 - G8. 3-Layer tonale Streicher-Drones mit Modulationsradsteuerung.

bobuk_bdrone C

C-2 - G8. 3-Layer tonale Streicher-Drones mit Modulationsradsteuerung.

bobuk_bdrone D

C-2 - G8. 3-Layer tonale Streicher-Drones mit Modulationsradsteuerung.

bobuk_bdrone E

C-2 - G8. 3-Layer tonale Streicher-Drones mit Modulationsradsteuerung.

Death Furnace

C#0 - G8. Genau wonach es klingt, so klingt es.

Disintegratrix

C#0 - G8. Ein brutaler übersteuerter Blast-Pad mit der Modulationsradsteuerung für die Tremolo-Geschwindigkeit.

Dwarf Forge

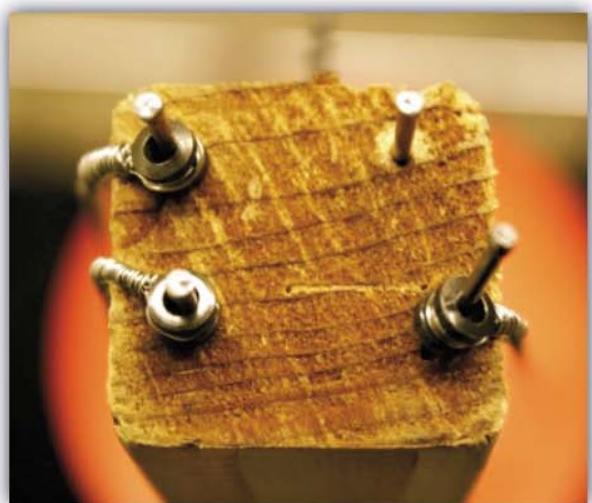
C#0 - G8. Nu rein kleiner spassiger höllischer Krachmacher.

Vibromod

C-2 - G8. Gestrichenes Sustain mit tiefen Bässen und scharfen Höhen und einer subtilen auto-vibrato Funktion, wo die Geschwindigkeit und Intensität mit dem Modulationsrad und dem „Tremolo“-Regler gesteuert wird. Er verfügt auch über eine einstellbare sim-legato Funktion.

Warm Bath

C-2 - G8. Tiefe, schwammige, dunkle Resonanzorgel mit Steuerung der Layer durch das Modulationsrad.



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 lizenziert 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 Soundefekt, 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. Lizzenzen 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 Ermessens 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 Aktivierungsprozesse 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.

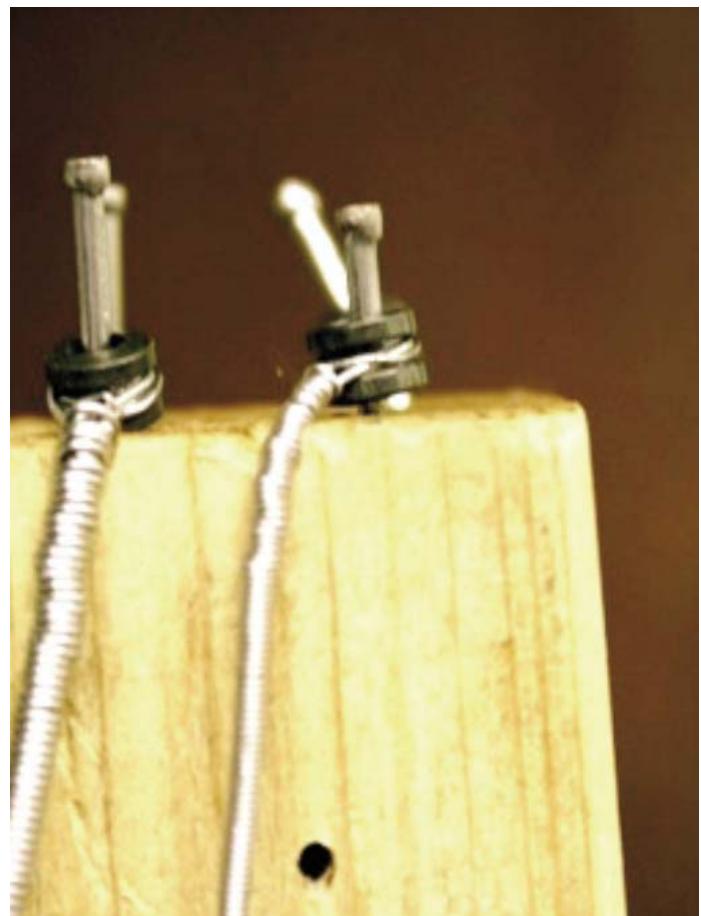
Danke

Vielen Dank, dass Sie die Soundiron Bowed Bucket Bibliothek mögen und alle unsere Erzeugnisse unterstützen. 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



www.soundiron.com



Sämtliche Programmierung, Skripte, Samples, Bilder und Texte © Soundiron 2011.

Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff