



Willkommen zur Soundiron Breaker Bibliothek

Breaker ist unsere liebevolle Hommage an die einfachen aber leistungsfähigen Drum & Bass, Trip-Hop und House Drum-Kits, die wir alle kennen und lieben. Unser Ziel mit dieser Bibliothek war es, ein elektro-organisches Hybrid-Instrument zu schaffen – elektronisch im Klang aber organisch spielbar. Wir endeten mit einer vielfältigen elektronischen Drumkit-Bibliothek mit organischem Velocity-Layering.

Um die Atmosphäre der Musik der frühen 90er Jahre (inklusive der Puff-Hosen) korrekt zu erfassen, haben wir dafür gesorgt, dass eine riesige Auswahl an Low- und High Drum Sounds dabei sind. Die Sounds decken das gesamte Spektrum von rohen, schmutzigen Kicks bis zu dichten Hi Hats und Klicks ab.

Während die Stimmung von Breaker auf jeden Fall auf Techno oder auch Dubstep (Wub Wub) hindeutet, gibt unsere maßgeschneiderte Benutzeroberfläche dem Anwender die Möglichkeit, reichhaltige Änderungen am Klang vorzunehmen. Natürlich haben wir unseren geliebten Überpeggiator und unsere neue Liebe, den Mega-Mixer, mit an Bord. Neu in dieser Bibliothek ist, dass wir die beiden kombinierten, um noch mehr Flexibilität zu bieten. Zusätzlich haben wir eine neue Benutzeroberfläche entwickelt, die sowohl kompakt, als auch einfach zu bedienen ist, während noch mehr neue Funktionen dabei sind, wie eine schaltbare LFO-Funktion unserer Filter und auswählbare Wellenformen für alle unsere LFOs.

Diese Bibliothek enthält über 1400 Samples und 50 Kontakt-Presets. Sie finden alles, von Kicks bis Becken, mit einer Vielzahl von nützlichen Artikulationen mit 8 Velocity-Layern und 2 Round-Robins. Wir haben auch über 40 Effekt-Presets mit hinzugepackt, die wirklich die Nutzbarkeit dieser Bibliothek erweitern und alles von Synthesizern bis hin zu schmutzigsten Impacts. Wie immer gibt es eine Reihe automatisierbarer LFOs, EQs, Filter, maßgeschneiderte Faltungshalle und ein Arpeggiator-System, um die kreativen Möglichkeiten dieser Bibliothek zu erweitern.

SOUNDIRON

Breaker

Version
1.0

50 Kontakt 4 Presets (unlocked)

1400 Samples

425 MB 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, Gregg Stephens und Chris Marshall

Benutzeroberflächen-Design und Grafiken

Chris Marshall, Gregg Stephens und Constructive Stumblings

Skripte

Chris Marshall

Beta Team

Russell Bell, Dirk Ehlert, Max Zhdanov, Simon Russell, Paul Amos, Ryan Scully, James Semple, Ian Dolamore, Marco Frydshou, Pasi Pitkänen, Shannon Penner

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1
Übersicht und Danksagungen – Seite 2

Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 4
Formate – Seite 4
Faltungshall – Seite 4
Systemvoraussetzungen – Seite 5
Download & Installation – Seite 5

Benutzeroberfläche ::

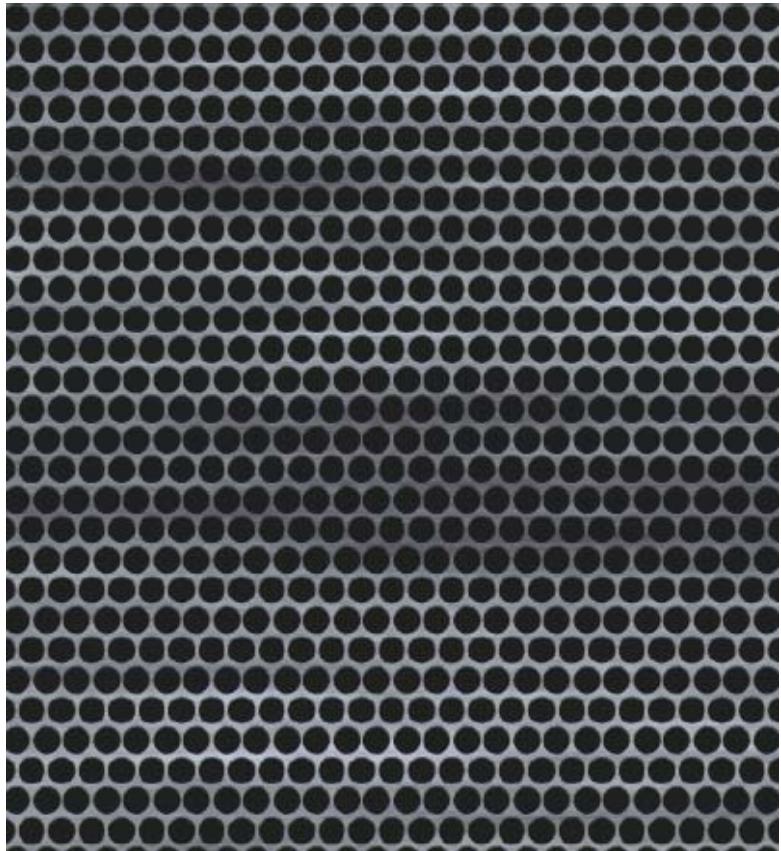
Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 7
LFO Regler – Seite 8
Mixer Matrix – Seite 8
EQ & Filter Regler – Seite 10
Faltungshall Regler – Seite 11
Uberpegiator – Seite 12

Instrumentenbeschreibung ::

Master Instrumentenprogramme – Seite 14
Individuelle Presets – Seite 16

Info ::

Lizenzzabkommen – Seite 19
Danke – Seite 20



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 Vorsatz entwickelt wurde, vollkommen saubere Samples zu liefern.

Formate

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

Beachten Sie bitte, dass zur Nutzung und/oder Bearbeitung der Kontakt-Presets Sie die Vollversion von Native Instruments Kontakt 4.2.4 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 Vollversion von Kontakt und kann die standardmäßigen Kontakt Instrumente oder Bibliotheken im offenen Format nicht laden.

Bitte lesen Sie alle Instrumentenbeschreibungen und Softwareanforderungen vor dem Kauf von dieser oder einer anderen Bibliothek von Soundiron

durch, um die vollständige Liste der Softwareanforderungen, Funktionen und Formatkompatibilität zu sehen.

Auch wenn Sie die Samples oder Presets in ein anderes Format umwandeln können, empfehlen wir Kontakt für die besten Ergebnisse, da es weithin als der Industriestandard gilt und die beste Sample-Programmierung und Wiedergabeplattform auf dem Markt ist. Wenn Sie jedoch die .wav-Dateien und Instrumenten-Presets für einen anderen Sampler konvertieren oder umprogrammieren wollen, dann bedenken Sie, 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 wie eine seltsame Art von scharfem Knall, wie das Platzen eines Luftballoons oder das Abfeuern einer Starterpistole, in der Umgebung, in der sie aufgenommen wurden – 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 passt. 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 Kopfhörer während des Ausprobierens entsprechend leise eingestellt sind. Ein Faltungshall kann oft mächtige und durchdringende Resonanzen erzeugen, wenn er auf zu viele Audio-Quellen angewendet wird – vor allem bei lauten Tönen, die einen hohen Anteil an tiefen und mittleren Frequenzen enthalten.

System-Voraussetzungen

Bitte beachten Sie, dass viele Instrumente und Multi-Instrument-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 wiederaufzunehmen, drücken Sie die Resumee-Taste 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 und 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 zugreifen oder sie zu verschieben. Lesen Sie bitte die Anweisungen in Ihrer Download-E-Mail.

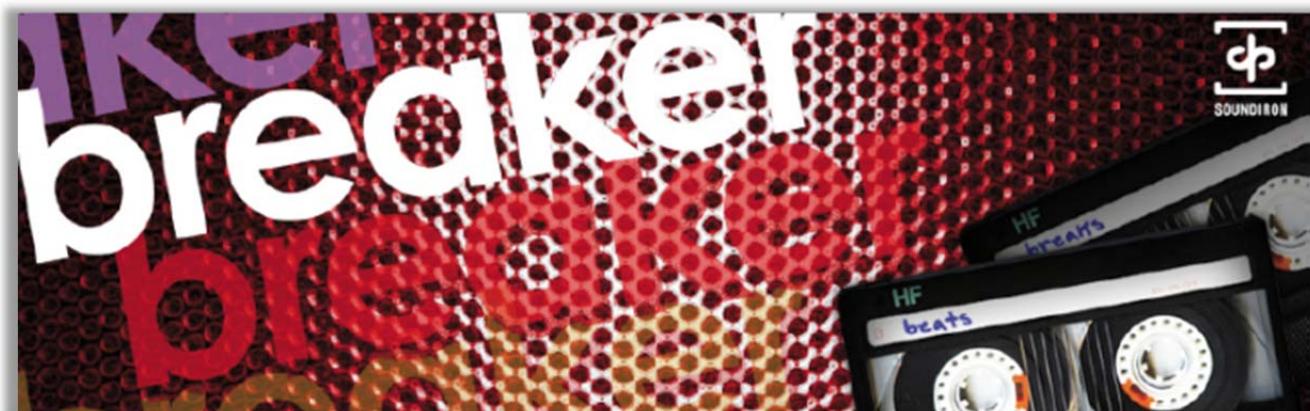
Manueller Download

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 jetzt 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 gesicherte „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.



Bedienungselemente 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 ± 36 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.

FX MOD – (MW)

In jedem FX-Preset im FX-Verzeichnis steuert dieser Knopf die Effektpresenz.

Knopfleiste (LFOs, EQ, Filter, Reverb)

Mit diesen Knöpfen steuern Sie die Anzeige welche Regler auf der rechen Seite zu sehen sind und Sie können damit die verschiedenen Effekte steuern. Lesen Sie mehr darüber in den Beschreibung weiter unten in diesem Handbuch.

LFO Regler

Viele Presets haben außerdem LFO Regler für Tonhöhe (Pitch) und Lautstärke. Diese erlauben Ihnen subtile oder extreme Tremolo-Effekte. Der Tonhöhen-LFO erzeugt Vibrato-Effekte. In den höchsten Einstellungen können sie klassische, körnige AM/FM Ringmodulationseffekte simulieren.



Waveform

Diese Dropdownmenü wählt die Wellenform für den entsprechenden LFO aus. Es gibt folgende Wellenformen: Sinus, Dreieck, Rechteck, Sägezahn und Zufallswellenform.

Intensity

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

Rate

Dieser Regler steuert die Geschwindigkeit des LFOs. Im freien Modus kann er in Echtzeit frei durchgestimmt werden und zeigt die eingestellte Geschwindigkeit in Hertz (Hz) an. Im Sync-Modus zeigt er den Standard-Taktarten-Divisor relativ zu Kontakts eingestelltem internen Tempo an, der auch von Ihrem Sequenzer angesteuert werden kann. Bitte beachten Sie, dass wenn der LFO im Sync-Modus ist, Sie Klicks oder Pops hören können, wenn Sie die Taktart mit dem Regler ändern während noch Noten abgespielt werden. Das ist auf funktionelle Einschränkungen der internen Skript-Engine von Kontakt und dem LFO Synchronisierungssystem zurückzuführen. Wenn Sie die Geschwindigkeit in Echtzeit ändern möchten, dann empfehlen wir den „Free“-Modus.

Syncing Schalter

Dieser Schalter erlaubt es Ihnen zwischen der frei einstellbaren LFO-Geschwindigkeit und dem tempo-synchronisierten Modus umzuschalten.

Mega-Mixer Matrix Presets



Auf der linken Seite 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 Bedienungselemente. Hinter den Fenstern der einzelnen Module verbirgt sich ein Instrumenten-Auswahl-Menü und zeigt die Instrumente an, die in dem jeweiligen Modul geladen sind. Ein leerer Bildschirm bedeutet, dass kein Instrument 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 ein Instrument zu laden, klicken Sie in ein Fenster eines Moduls und wählen Sie das Instrument aus dem Menü aus. Beachten Sie, wie sich der Bildschirm ändert, um das geladene Instrument 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 des Instruments, das in dieses Modul geladenen wurde und daneben eine Artikulationsauswahl. Verwenden Sie dieses Menü, um die Artikulation des Instruments zu ändern.

Darunter finden sie die „Root“, „Low“ und „High“ Eingänge. Der „Root“ 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 Artikulationen des Instruments 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 „platziieren“. Der „Dynamics“-Regler steuert die Anschlagsstärke, wenn eine Note gespielt wird und erlaubt es so dem Anwender, die Intensität jedes Moduls zu erhöhen. Und als letztes gibt es noch einen „Tuned“-Knopf für jedes Modul. Wenn er eingeschaltet ist, werden alle Noten des Moduls relativ zur „Root“-Einstellung verstimmt.

In den Mega-Mixer-Presets erscheinen die Attack, Release und Offset Einstellungen in dem „Global“-Block im rechten Feld.

Wichtiger Hinweis: Aufgrund von Einschränkungen innerhalb Kontakts, was Gruppierung und Effekt-Modulation betrifft, kann es sein, dass das Laden der Mega-Mixer-Presets länger dauern kann.

Equalizer (EQ)



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.

Mid Bandwidth

Hier wird die Bandbreite der mittleren 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



An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Lowpass Filter Effekt an/aus.

Cutoff

Dieser Knopf stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Filter-Resonanz ein.

LFO Knopf

Schalten den LFO für die Cutoff-Frequenz um. Deaktiviert den Cutoff-Knopf.

Syncing-Knopf

Schaltet die Temposynchronisierung des LFO um.

Intensity

Stellt die Intensität des LFOs ein.

Rate

Stellt die Geschwindigkeit des LFOs ein. Im freien Modus kann er in Echtzeit frei durchgestimmt werden und zeigt die Geschwindigkeit in Hertz (Hz) an. Im Sync-Modus zeigt er den Standard-Taktart-Divisor an, relativ zu Kontakts aktuellem internen Tempo, das auch durch Ihren Sequenzer eingestellt werden kann.

Bedienelemente des Faltungshalls

Wir haben unsere eigenen maßgeschneiderten Faltungshallimpulse in jedem Instrument voreingestellt, mit voller Kontrolle über alle verfügbaren Faltungshall-Effekt-Parameter.



Faltungshall An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Faltungshall an/aus.

Custom An/Aus

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

Dry

Stellt den Anteil des trockenen Signals ein, der durchgelassen wird.

Wet

Stellt den Anteil des bearbeiteten Signals ein, der durchgelassen wird.

Size

Stellt die Größe des simulierten Raumes ein.

Low Pass

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

High Pass

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

Delay

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

Impuls-Menüs

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, aus einer großen Vielzahl von maßgeschneiderten Impulsen auszuwählen.

len, die wir selbst aufgenommen oder für Sie entwickelt haben. Unterteilt in experimentelle FX-Impulse und simulierte reale Räume.

Effects

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

Spaces

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

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 ist. 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 wird durch alle gespielten Noten zyklisch durchgegangen. **Hold** stellt es so ein, 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 Hits % 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 ist. 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 128tel. 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 Note 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 in dem Diagramm ein, beginnend von links.

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 ausgewählte 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

Normale 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.

Lite Presets:

Einige der größeren und anspruchsvolleren Presets haben auch „lite“-Presets, die weniger Speicher benötigen. Diese Presets verwenden nur einen kleinen Teil der Samples und laden die meisten Sample-Daten direkt von der Festplatte. Sie haben keine Filter und LFO-Effekte. Zusätzlich wird die „Offset“-Funktionalität eingeschränkt (siehe „Offset“ in der Beschreibung der Bedienelemente auf der Vorderseite).

Instrumentenprogramme

Breaker All

Verteilt auf D-1 bis F#6. Dieses Preset beinhaltet alle Trommel-Artikulationen, zusammengepackt in einer ungestimmten Perkussion-Anordnung. Jede Artikulation ist auf eine einzelne Taste gelegt.

Mega Mixer

Dieses Preset ermöglicht den Zugriff auf alle Drum-Artikulationen in einer einzigen konfigurierbaren Matrix. Sie können bis zu 12 verschiedene Artikulationen in beliebiger Reihenfolge in die Artikulationsfenster laden. Einfach auf eines der Matrix-Fenster klicken und eines der Instrumente aus dem dann erscheinenden Dropdown-Menü auswählen. Klicken Sie dann auf den Edit-Knopf unterhalb des ausgewählten Fensters. Wählen Sie die Artikulation für das Fenster aus dem Artikulations-Dropdown-Menü aus, das sich ganz unten im Rack befindet.

Jede Artikulation kann gestimmt oder ungestimmt sein und das zu jedem gewünschten Grundton und Bereich. Der aktuelle Grundton für das aktuell ausgewählte Matrix-Fenster wird in **Grün** auf der Kontakt-Tastatur angezeigt. Der zugewiesene Tastatur-Bereich für das aktuelle Fenster wird in **Rot** auf der Tastatur angezeigt und der gesamte eingestellte Bereich für das gesamte Instrument ist in **Blau** zu sehen. Sie können auch die Lautstärke, das Panorama und die Velocity-Dämpfung wie gewünscht für jede Artikulation einstellen. Lesen Sie auch die Anweisungen zu den Mega-Mixer-Presets auf Seite 9.

Breaker

Breaker All

Jede Drum-Artikulation ist einer einzelnen Taste zugeordnet und auf D-1 bis F#6 verteilt.

Breaker MegaMixer

Mega Mixer Preset mit der Möglichkeit Drum-Artikulationen auf eigene Layer zu verteilen, jede davon mit eigenen Reglern.

Breaker MegaMixer Überpeggiator

Ein Preset, das die Eigenschaften des Mega Mixers und des Überpeggiators in einem Patch vereinigt.

Breaker Solo Cymbals

Nur die Becken mit Tasten-Crossfading, gestimmt und auf die Tasten D-1 bis F#3 verteilt.

Breaker Solo Kicks

Nur die Kicks mit Tasten-Crossfading, gestimmt und auf die Tasten D-1 bis G3 verteilt.

Breaker Solo Smack

Nur die Clicks, Clacks, Snaps und Claps mit Tasten-Crossfading, gestimmt und auf die Tasten D-1 bis G6 verteilt.

Breaker Solo Snares

Nur die Snares mit Tasten-Crossfading, gestimmt und auf die Tasten D-1 bis H5 verteilt.

Breaker Solo Toms

Nur die tiefen, mittleren und hohen Toms, gestimmt mit Tasten-Crossfading und auf die Tasten D-1 bis C8 verteilt.



FX Presets

Diese einzigartigen handgemachten Effekt-Presets zeigen wirklich, was mit unseren Steuerelementen auf der Benutzeroberfläche möglich ist. Wir denken, dass sie ein hohes Maß an musikalischer Flexibilität und kreativem Potential bieten, denn die tonalen und strukturellen Elemente in dieser Umgebung passen perfekt zu den Instrumenten in dieser Bibliothek, von denen sie entwickelt wurden.

Seien Sie sich bewusst, dass nicht alle Stimmungen aufgrund der komplexen Obertöne, Stimmungsvarianten und anderen tonalen Veränderungen über die gesamte Länge jedes Elements exakt gestimmt werden konnten. Die meisten sind auf D-1 bis F#6 verteilt.

Breaker Amod

Möglichkeit die Verzerrung mit Amplitudenmodulatoren einzustellen.

Breaker Amplitoid

Noch schmutziger Verzerrung.

Breaker Ankh

Wir müssen einen Unterschlupf finden.

Breaker Bascher

Verschwommene Drums.

Breaker Bash & Release

Lo-Fi verzerrte Drums.

Breaker Beedeelee

Höhenmäßige verzerrte Drums.

Breaker Blitztopian

Synth-Gemeinheit.

Breaker Blockjaw

Böse Rechner revoltieren.

Breaker Blown Fusion

Super mega verzerrte Drums.

Breaker Buchugga

Kurze, verzerrte Echos, wumpums.



Breaker Clumpressed

Echo komprimierte Drums.

Breaker Das Boot

Drums, die unter Wasser leben.

Breaker Drum-n-Basement

Drums – im Keller!

Breaker E-pianuddle

E-Piano ähnliches Anschlag und Echo.

Breaker Flibbit

Drum Ray-Gun aus der Zukunft!

Breaker Fritz

Leicht gesteuerte Verzerrung.

Breaker Glecho

Glitch und Echo.

Breaker Gliss Whistler

Flüstern und ein bisschen vom Gliss.

Breaker Hamoniko

Android Maultrommel.

Breaker Hatebox

Anschläge mit reichlich Rechner-Sproing.

Breaker Kicks Hardener

Fiese, harte Tritte in die Leiste.

Breaker Leader One

Synth Lead aus dem Weltall.

Breaker Nu U

Wenn das Alte ich nicht gut genug ist.

Breaker Premonission

Geisterhafte Wellen.

Breaker Pruncher

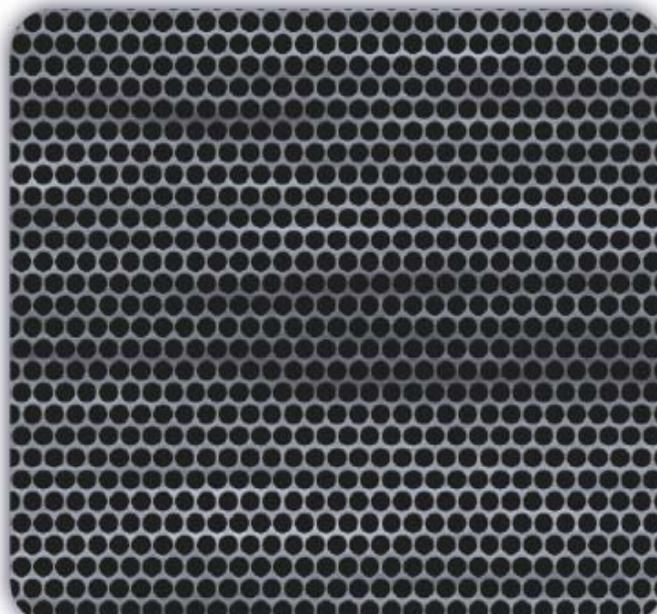
Anschläge mit einer leichten Sinuswellen-Stimmung bei jedem Schlag.

Breaker Pryby

Space Fighter Vorbeiflug.

Breaker Rand

Glitchy Zufall.



Breaker Smushhugger

Als wenn man von einem verzerrten russischen Bären gedrückt wird.

Breaker Snares Sizzizzle

Höhere poppigere Snare.

Breaker Spiny Dancer

Gestimmte kurze hohe elektronische Anschläge

Breaker Subfuture

Ein futuristisches U-Boot.

Breaker Syneventies

Wenn Sie etwas für einen 70er Jahre Science Fiction Film benötigen.

Breaker Tonar 1

Gestimmter Sustain.

Breaker Tonar 2

Noch ein gestimmter Sustain.

Breaker Verper

Drums mit einer einstellbaren Wert von Verp.

Breaker Wubbler

Reiten einer flatternden verzerrten Welle.

Breaker Wubz

Lass meinen wub wubz zurückspringen.

Breaker ffffffuuuuuu

Wenn Sie lol omg wtf!

Breaker Cymbal Tightener

Verstärkte und helle Beckenschläge.

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 Soundeffekt, Synthesizer oder Loop/Effekt-Bibliothek jeglicher Art ohne unsere vorherigen Zustimmung zu übernehmen.

Diese Lizenz verbietet auch jegliche unbefugte Weitergabe, Weiterverkauf oder irgendeine andere Art der Verteilung dieses Produktes oder der Sounds, durch welche Weise auch immer, dazu gehört auch Re-sampling, Mixing, Weiterverarbeitung, Isolation oder Einbindung in Software- oder Hardware aller Art, zum Zwecke des Re-Recordings oder Reproduktion als Teil einer freien oder kommerziellen Bibliothek von musikalischen und/oder Sound-Effekten und/oder Artikulationen oder jede Form von musikalischen Samples oder Sound-Effekte Sample-Wiedergabesystem oder Gerät. 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 Breaker 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



www.soundiron.com