



## INSTRUMENTEN SERIE

**Willkommen zu Soundiron Clack!**

Das Thema und der Zweck dieser Bibliothek sind recht einfach. Wir wollten einfach so viele scharfe, helle, warme, hölzerne Schläge und Perkussion wie möglich aufnehmen. Wir nahmen mehrere Bambuslatten, Bambusstangen, einen ganzen Haufen von Klangstäben, Holzblöcke, Klöppel, Trommeln und andere Utensilien aus Holz, die für das Wort „Klack“ stehen. Diese Elemente sind speziell als Hilfe für Orchesterkompositionen und epische Filme/TV/Game-Soundtracks ideal. Sie sind auch ein wichtiges Elemente in der Latin-Musik und im Hip-Hop und sehr hilfreiche Perkussion-Bausteine und als rohes Ausgangsmaterial für experimentelle Musik und IDM (Intelligent Dance Music).

Wir nahmen alle diese Sets aus nächster Nähe und zu 90% trocken in einem mittelgroßen mit Hartholz und Mauerwerk verkleideten Perkussionsstudio auf, das genau den richtigen Anteil an Körper und Leichtigkeit besitzt. Alle Preset besitzen einen Release-Regler, mit dem Sie die genau richtige Menge von Raum einstellen können, den Sie brauchen. Alle Instrumente wurden mit 10 Round-Robins pro Velocity-Layer aufgenommen, im Durchschnitt mit 6 Velocity-Layern pro Ton. Das Modulationsrad steuert in allen Patches, die das Modulationsrad nicht für andere Zwecke einsetzen, wie das Überblenden zwischen verschiedenen Layern, die Schnelligkeit des Abklingens des Raumanteils. Jeder Patch mit einem „mw“ im Dateinamen nutzt das Modulationsrad für eine spezielle Funktion.

Wir haben auch 9 einzigartige Sets von Ambience-Drones als Bonus beigelegt. Wir haben sie komplett aus dem ursprünglichen Klack-Samples mit unseren speziellen Sound-Design-Techniken erstellt. Diese vielschichtigen Klanglandschaften nutzen das Modulationsrad, um diese Ambiences sehr ausdrucksstark zu formen und zu verwandeln. Die kräftigen Spannungen dieser individuellen Drones reichen von hell und orchestral bis hin zu chor-ähnlich, donnernd, ganz dunkel und grob.

In Version 2.0 haben wir die Tastenzuordnungen und Spielbarkeit überarbeitet, eine Reihe von brandneuen automatisierbaren Performances, Effekte und Arpeggiator-Reglern hinzugefügt, ein paar Fehler beseitigt und es insgesamt überarbeitet.

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

# SOUNDIRON

## CLACK

Version  
2.0

### Übersicht

11 Instrumentenkategorien

66 Kontakt Patches (unlocked)

2876 Samples

842 MB Installiert

24bit / 44,1kHz Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)

Bonus Kollektion von 115 maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

Mächtige maßgeschneiderte Performance, Effekte Arpeggiator Benutzeroberfläche

Hinweis: Die Vollversion von Kontakt 3.5 oder neuer wird für alle .nki-Presets benötigt.

### DANKSAGUNGEN

Produziert von Mike Peaslee und Troels Folmann.

Aufgenommen, bearbeitet, programmiert, fotografiert und Dokumentation von Mike Peaslee

Skripte von Chris Marshall

### INHALTSVERZEICHNIS

#### Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 2

#### Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 3

Formate – Seite 3

Faltungshall – Seite 3

Systemvoraussetzungen – Seite 4

Download & Installation – Seite 4

Presets – Seite 5

Presets speichern – Seite 5

Erneutes Speichern von Presets – Seite 5

#### Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 6

Klang & FX-Regler – Seite 7

Überpegiator – Seite 11

#### Instrumentenbeschreibung ::

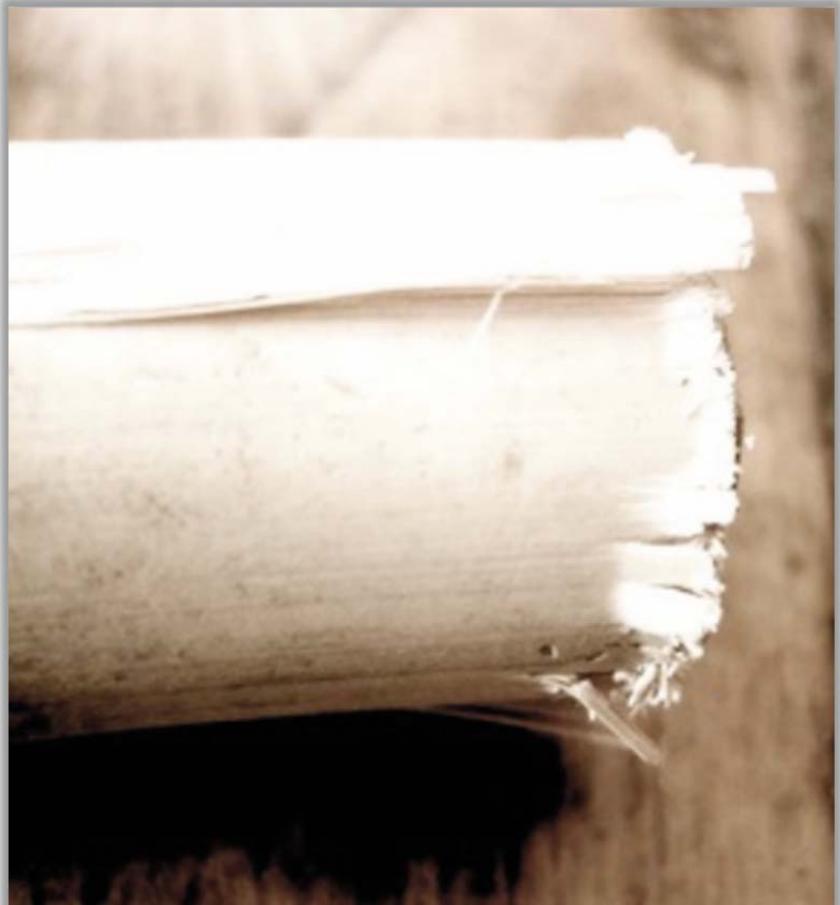
Master Instrumentenprogramme – Seite 13

#### Info ::

Lizenzzabkommen – Seite 20

Galerie – Seite 21

Danke – Seite 22



[www.soundiron.com](http://www.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 er-  
fassen. Es ist viel einfacher und besser den unge-  
wünschten Bassanteil nach der Aufnahme zu ent-  
fernen, 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 er-  
forderlich, 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 Musikinstru-  
menten-Samples abzuliefern.

## Formate

Alle Samples und Impuldateien sind als standard-  
mäßige unverschlüsselte PCM .wav-Dateien enthal-  
ten und die Standard-Kontakt-Presets sind im offe-  
nen Format, um Ihnen einen einfachen Zugriff für  
die Manipulation, Umprogrammierung und Bearbei-  
tung der Sounds zu ermöglichen. Wir wissen, dass  
es für viele Anwender wichtig ist, dass Sie in der  
Lage sind, sich über die Einschränkungen eines je-  
den Samplers oder der Preset-Struktur hinwegset-  
zen zu können. Daher haben wir die Verzeichnisse  
der Bibliothek offen für alle Anwender gehalten. Als  
Profi haben Sie Ihren eigenen Workflow und For-  
mat-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 Voll-  
version von Native Instruments Kontakt 3.5, 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 Soft-  
ware-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 an-  
deres 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 Samp-  
ler oder Softsynth konvertieren oder umprogram-  
mieren 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 Chi-  
ckensys 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 Ei-  
genschaften 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 Frequenz-  
spektrum von 22Hz bis 22kHz abdeckt. Wir verwen-  
den dann eine spezielle Faltungshall-Software, um  
die Impulsantwortdateien zu erzeugen. Diese .wav-  
Dateien enthalten in den Audiodaten spezielle Pha-  
sen-, 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 Luft-  
ballons oder das Abfeuern einer Starterpistole –  
genau so werden die Impulse erzeugt. Wenn sie in  
ein kompatibles Faltungshallgerät (wie das in Kon-  
takt) geladen werden, geben diese Impulse ihre  
klanglichen Eigenschaften an die meisten Klänge  
recht gut weiter. Natürlich ist das keine vollkom-  
mende Wissenschaft und vieles geht bei der Umset-  
zung 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 abspeichern. Stellen Sie sicher, dass Sie sie in das **User Preset** Verzeichnis speichern, das wir Ihnen schon angelegt haben.

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.



## 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 Bedienungselementes sehen, in dem Sie auf das Element klicken und unten in der Info-Leiste von Kontakt den Hinweistext lesen.

### 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. In den „MW“ Modulationsrad-gesteuerten X-fading Presets wurde das Release auf CC93 verschoben.



### Swell – (CC72)

Dieser Knopf steuert die Gesamtlautstärke und Intensität des Klanges. Er erlaubt Lautstärkeveränderungen in Echtzeit.



### 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.



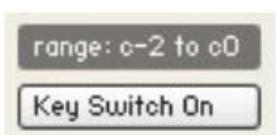
### Stepping

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. Sie können zusätzlich den Hauptstimmungsregler oder das Pitchrad für Echtzeit-Veränderungen nutzen.



### 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. Sie sehen den spielbaren Keyswitch-Bereich in der Anzeige unten.



### Tuned / Untuned Knopf

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



## Ton / FX-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.

#### 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 Gain

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

#### Mid Frequency

Hier wird der Mittelpunkt der Frequenz des mittleren Bandes eingestellt.

## Lo-Fi



#### Lo-Fi An/Aus

Dieser Knopf schaltet den „Lo-Fi“ Bit/Sampleraten-Reduzierungs-Effekt an/aus.

#### Bits

Dieser Regler setzt die simulierte Bitrate des Signals.

#### Sample Frequency

Dieser Regler setzt die simulierte Bitrate des Signals.

## Pro53 Filter



### Pro53 An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Resonanz-Filter-Effekt an/aus.

### Cutoff

Dieser Knopf stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

### Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Filter-Resonanz ein.

## Flanger



### Flanger An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Flanger an/aus.

### Dry

Stellt den Anteil des trockenen Signals ein, der durch den Effekt laufen soll.

### Wet

Stellt den Anteil des bearbeiteten Signals ein, der durch den Effekt laufen soll.

### Depth

Stellt die Tiefe des Flangereffekts ein.

### Speed

Steuert die Flanger-Geschwindigkeit in Hz.

### Phase

Steuert die Phase.

### Color

Setzt den Glanz/Tonfarbe des Flanger-Effekts

### Feedback

Stellt den Anteil des Signals ein, der dem Signalweg wieder zugeführt wird.

## Rotator



### Rotator An/Aus

Dieser Knopf schaltet den sich drehenden Lautsprecher-Effekt an/aus.

### Speed

Stellt die Rotationsgeschwindigkeit der sich drehenden Lautsprecherimulation

### Bass

Stellt den Bassanteil ein.

### Wet

Stellt den Level des bearbeiteten Signals ein.

### Balance

Stellt das Verhältnis der hohen und tiefen Frequenzen zueinander ein.

### Treble

Stellt den Wert der Klarheit ein.

### Distance

Simuliert die Entfernung der Mikrofone vom Lautsprecher.

## Delay



### Delay An/Aus

Dieser Knopf schaltet das Delay an/aus.

### Damping

Stellt den Wert der hohen Frequenzen ein, die mit jedem Echo-durchlauf erniedrigt wird.

### Wet

Stellt den Anteil des bearbeiteten Signals (+/-) ein, der durch den Effekt läuft.

### Delay Rate

Diese Menü erlaubt Ihnen den Taktratendivisor für die Temposynchronisation einzustellen

### Feedback

Stellt den Anteil des Signals ein, der dem Signalweg wieder zugeführt wird.

### Pan

Dieser Knopf stellt den links/rechts ping pong Panorama Wert für jedes alternierende Echo ein

### Dry

Stellt den Anteil des trockenen Signals (+/-) ein, der durch den Effekt läuft.

## Reverb



### Reverb An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Faltungshall 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.

### 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, die wir selbst aufgenommen oder für Sie entwickelt haben. Sie reichen von unserem favorisierten klassischen Saal und Kathedralen bis hin zu bizarren außerirdischen Räumen.

## Stereo Imager



### Stereo An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Stereo-Effekt an/aus.

### Spread

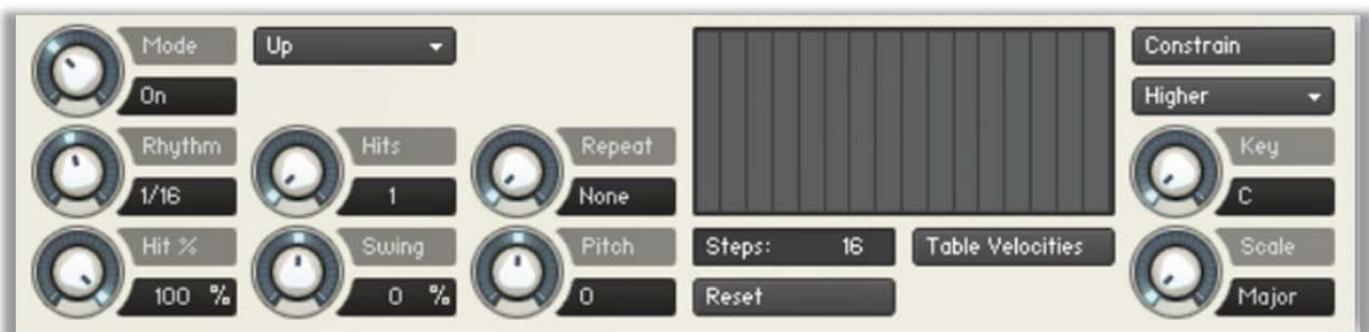
Stellt die Breite des gesamten Stereobildes ein, von mono bis ultra-breit.

### Pan

Stellt die Mitte des Stereobildes 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 128teln. Eine schnelle Einstellung kann zu interessanten Ergebnissen führen, aber bedenken Sie, je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Stimmen werden benötigt.

## Midi Thru

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

## 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 Sequenzer

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

## Reset

Löscht das Diagramm.

<b>Steps</b> Hier stellen Sie die Anzahl der Schritte, beginnend von links, in dem Diagramm ein.	<b>Key Selector Knopf</b> Bindet die Arpeggiator-Skala an eine bestimmte Tonart.	<b>Key Root Note Knopf</b> Dies setzt den Grundton der Tonart, die Sie ausgewählte haben, auf die nächst höhere oder tiefere Oktave.
<b>Table Velocities</b> 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.	<b>Scale Selector</b> Dieser Regler bindet die Arpeggiator-Sequenz an eine bestimmte Skala, die Sie durch Drehen des Knopfes wählen können.	<b>Constrain Knopf</b> Limitiert und passt jede neue Note der aktuell ausgewählten Tonart und Skala an

# INSTRUMENTENPROGRAMME

## Perkussion-Presets:

### Große Bambuslatten

Diese massiven Bambuslatten haben ein tiefes, tonales Klingeln mit einem Basston. Wir nahmen schwere Holzhämmer, große Klangstäbe, Hände und andere Bambuslatten und Stangen, um sie zu spielen. Es gibt drei Hauptgruppen (A, B und Dual).



### All Big Bamboo Poles.nki

Hier sind alle drei Sets nach Tonhöhe von links (tief) nach rechts (hoch) vereint. Verteilt auf C1 bis G8

### Big Bamboo Pole A.nki

Der Gleiche wie der Standard-Patch, gestimmt, um einen großen Bereich für Effekte und Musikalität abzudecken. Verteilt auf C1 bis C6



### Big Bamboo Pole A tuned.nki

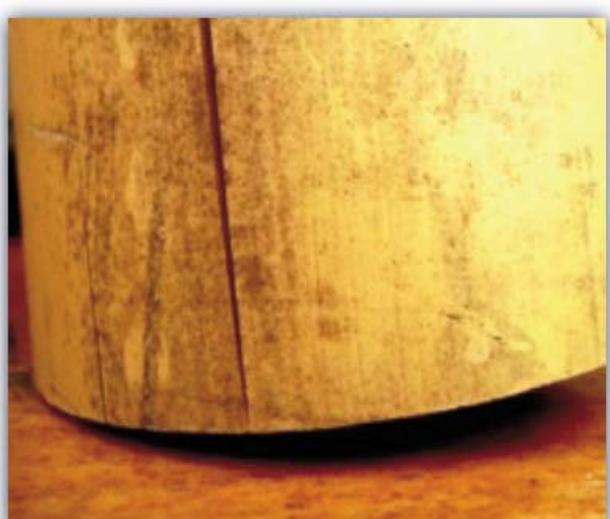
Der Gleiche wie der Standard-Patch, gestimmt, um einen großen Bereich für Effekte und Musikalität abzudecken. Die Sets sind wie folgt verteilt:

C-2 bis F#1	G1 bis F#2	G4 bis G5
G-1 bis F#0	G2 bis F#3	G#5 bis G6
G0 bis F#1	G3 bis F#4	G#6 bis G7

### All Big Bamboo Poles tuned switch.nki

Das Modulationsrad schaltet zwischen allen drei Sets um. Sie sind so gestimmt, dass sie einen großen Bereich für Effekte und Musikalität abdecken.

C-2 bis G1	H2 bis C#4	F5 bis G6
G#1 bis A#2	D4 bis E5	G#6 bis G8



### Big Bamboo Pole B.nki

7 verschiedenen Artikulationen einer anderen 150 x 15cm Bambusstange. Verteilt auf C2 bis C6

### Big Bamboo Pole B tuned.nki

Der Gleiche wie der Standard-Patch, gestimmt, um einen großen Bereich für Effekte und Musikalität abzudecken.

C-2 bis G0	H1 bis C#3	F4 bis G#5
G#0 bis A#1	D3 bis E4	A5 bis B6

### Big Bamboo Pole Dual.nki

Zwei 150cm lange Bambusstangen schlagen aufeinander. Verteilt auf C1 bis C6.

### Big Bamboo Pole Dual tuned.nki

Der Gleiche wie der Standard-Patch, gestimmt, um einen großen Bereich für Effekte und Musikalität abzudecken.

C-2 bis G1	H2 bis C#4	F5 bis G6
G#1 bis A#2	D4 bis E5	G#6 bis G8

## Kleine Bambuslatten

Ein paar von 2,5cm x 2,1m lange Bambuslatten schlagen gegeneinander. Das ist die gleiche Größe wie unser originales Epic Bamboo Percussion Set, das in einem großen Saal aufgenommen wurde. Wenn Sie die trockene Solo-Version davon suchen, dann sind sie hier richtig. Dieses Set ist im Wesentlichen trocken und in einem mittelgroßen Perkussionsstudio aufgenommen. Es hat gerade genug Raum, um den vollen Klang dieser Instrumente rüberzubringen.



### All Small Bamboo Poles tuned.nki

Die zentrale Artikulation, breit und gestimmt über einen großen Tonumfang.

C-2 bis G#0	D#2 bis G#3	D#5 bis G#6
A0 bis D2	A3 bis D5	A6 bis G8

### All Small Bamboo Poles.nki

6 Artikulationen mit Schlägen, verteilt auf C1 bis C5.

### Small Bamboo Pole 1.nki

Einzelne Bambuslattenschläge, gestimmt über den gesamten Tastaturbereich (c#0 bis G8).



### Small Bamboo Pole 2.nki

Einzelne Bambuslattenschläge, gestimmt über den gesamten Tastaturbereich (c#0 bis G8).

### Small Bamboo Pole 3.nki

Einzelne Bambuslattenschläge, gestimmt über den gesamten Tastaturbereich (c#0 bis G8).



### Small Bamboo Pole 4.nki

Einzelne Bambuslattenschläge, gestimmt über den gesamten Tastaturbereich (c#0 bis G8).

### Small Bamboo Pole 5.nki

Einzelne Bambuslattenschläge, gestimmt über den gesamten Tastaturbereich (c#0 bis G8).

### Small Bamboo Pole 6.nki

Einzelne Bambuslattenschläge, gestimmt über den gesamten Tastaturbereich (c#0 bis G8).

## Kastagnetten

Das ist ein klassisches Flamenco-Perkussionsinstrument. Jeder Satz entspricht einer Muschel, mit zwei Seiten, die in der Hand zusammengeklappt werden.

### Castanets.nki

Zwei paar Kastagnetten, jede einzelne und beide unisono zusammen. Verteilt auf C2 bis C4.

### Castanets tuned.nki

Alle drei Sets gestimmte und aus einen weiten Tastaturlbereich verteilt.

C1 bis B3

C4 bis B5

C6 bis G8



## Klöppel

Ein einfacher Garten-Klöppel. Einzelne Noten und Loops.

### Clapper.nki

Verteilt auf C2 bis C4

### Clapper Hits.nki

Nur die Schläge. Verteilt auf C2 bis E3.

### Clapper tuned.nki

Der Gleiche wie der Standard-Patch, gestimmt, um einen großen Bereich für Effekte und Musikalität abzudecken.

C-2 bis B1

C2 bis B4

C5 bis G8 (Loops)



## Klangstäbe

Wir lieben unsere Klangstäbe aus irgendeinem Grund. Unsere Liebe für die Klangstäbe war es eigentlich, die uns zu dieser gesamten Bibliothek inspirierte. Juhu für die Klangstäbe. Wir nahmen 7 verschiedenen Paare, die eine ganze Reihe von verschiedenen Hölzern und Größen abdeckten. Klack Klack!

### All Claves.nki

Verteilt auf C2 bis C6

### All Claves tuned.nki

Der Gleiche wie der Standard-Patch, gestimmt, um einen großen Bereich für Effekte und Musikalität abzudecken.

C-2 bis D#0

D3 bis F#4

E7 bis G8

E0 bis G#1

G4 bis B5

A1 bis C#3

C6 bis E7



### Claves 1.nki

Einzelne Schläge der Klangstäbe. (C#0 bis G8)

### Claves 2.nki

Einzelne Schläge der Klangstäbe. (C#0 bis G8)

**Claves 3.nki**

Einzelne Schläge der Klangstäbe. (C#0 bis G8)

**Claves 4.nki**

Einzelne Schläge der Klangstäbe. (C#0 bis G8)

**Claves 5.nki**

Einzelne Schläge der Klangstäbe. (C#0 bis G8)

**Claves 6.nki**

Einzelne Schläge der Klangstäbe. (C#0 bis G8)

**Claves 7.nki**

Einzelne Schläge der Klangstäbe. (C#0 bis G8)

**Holzhammergriffe**

Nur ein paar verschiedener Holzhammergriffe die gut klingen.

**Handles.nki**

Beide Sets, verteilt auf C2 bis D3.

**Handles tuned mw x-fade.nki**

Diese Version erlaubt es, per Crossfade mit dem Modulationsrad zwischen beiden Sets überzublenden. Verteilt auf C-2 bis G8.

**Handles tuned.nki**

Der Gleiche wie der Standard-Patch, gestimmt, um einen großen Bereich für Effekte und Musikalität abzudecken. Verteilt auf C-2 bis H2 und C3 bis G8.

**Spielzeugpistole**

Eine klassische hölzerne Spielzeugpistole, mit einem Handgriff und einem Kolben in den ein kleiner Korken mit einer Schnur gesteckt wird. PENG!

**Popgun.nki**

Verteilt auf C#0 bis G8



## Hölzerne Rasseln und Shaker

Zum größten Teil haben wir das Schütteln übersprungen und sind gleich zum Schlagen übergegangen. Wir nutzen sowohl große als auch medium Regenstäbe und eine Vielzahl von Standard-Shakern.

### Rattle all strikes & swooshes.nki

4 verschiedene Rasseln/Shaker-Schläge und zwei Sets von tiefen Shaker-Swoosh-Effekten. Verteilt auf C1 bis A3 und A#3 bis F4 (Rasselschütteln).



### Rattle all strikes & swooshes tuned.nki

Gestimmt, um einen großen Bereich für Effekte und Musikalität abzudecken.

C#0 bis G8	D3 bis D#4
G#0 bis A#1	E4 bis F#5 (Swoosh)
H1 bis C#3	G5 bis G8 (Shaker)

### Rattle shake.nki

Kurze einzelne Rasselschüttler. (C#0 bis G8)



### Rattle strike 1.nki

Einzelne Rasselschläge. (C#0 bis G8)

### Rattle strike 1.nki

Einzelne Rasselschläge. (C#0 bis G8)

### Rattle strike 1.nki

Einzelne Rasselschläge. (C#0 bis G8)

### Rattle swoosh.nki

Einzelne Rassel-Swooshes. (C#0 bis G8)



## Whaledrum als Trommelbox

Eine Whaledrum als Cajon eingesetzt, mehr oder weniger.

### All Whaledrum Hands.nki

6 Artikulationen, mit den bloßen Händen gespielt. Verteilt auf C1 bis C#3

### All Whaledrum Hands tuned.nki

Die besten Sets gestimmt, um einen weiten Bereich abzudecken. Wir empfehlen Ihnen, die tieferen Oktaven auszuprobieren.

C-2 bis H1	C4 bis H5
C2 bis H3	C6 bis G8

### Whaledrum Hand 1.nki

Einzelne Schläge. (C#0 bis G8)

**Whaledrum Hand 2.nki**

Einzelne Schläge. (C#0 bis G8)

**Whaledrum Hand 3.nki**

Einzelne Schläge. (C#0 bis G8)

**Whaledrum Hand 4.nki**

Einzelne Schläge. (C#0 bis G8)

**Holzblöcke**

Eine Reihe von verschiedenen sehr tonalen Holzblöcken, gespielt mit einer kurzen Holzhammer.

**All Woodblocks.nki**

6 Holzblock-Artikulationen, verteilt auf C1 bis E4.

**All Woodblocks tuned.nki**

Jedes Set gestimmt, um einen weiten Bereich abzudecken.

C-2 bis F#0	C2 bis E3	A#4 bis D6
G0 bis H1	F3 bis A4	D#6 bis G8

**Woodblock 1.nki**

Einzelne Schläge. (C#0 bis G8)

**Woodblock 2.nki**

Einzelne Schläge. (C#0 bis G8)

**Woodblock 3.nki**

Einzelne Schläge. (C#0 bis G8)

**Woodblock 4.nki**

Einzelne Schläge. (C#0 bis G8)

**Woodblock 5.nki**

Einzelne Schläge. (C#0 bis G8)

**Woodblock 6.nki**

Einzelne Schläge. (C#0 bis G8)



## Ambiences

Alle diese vielschichtigen Morph-baren Klanglandschaften nutzen das Modulationsrad, um per Crossfade zwischen den verschiedenen Intensitäts-Layer überzublenden. Durch Verwendung der gleichen Ursprungsaufnahmen, behalten diese Ambiences viel von ihren tonalen und texturalen Eigenschaften und vielleicht etwas von ihrem „hölzernen“ Charakter.



### All Clambidrones mw-x-fade.nki

Alle Ambiences mit dynamischer Lautstärkeeinstellung per Modulationsrad und Multi-Layer Crossfading. Sie können zwischen jeden der beiden Drones durch die Layer 1 und Layer 2 Regler überblenden und auch durch Drehen des X-Blend-Reglers. Sie können auch den Swell-Knopf nehmen, um die Dynamik der einzelnen Layer zu mischen.

#### Clambidrone 1 mw-x-fade.nki

Dunkel, dampfend und choral, verteilt auf C-2 bis G8.



#### Clambidrone 2 mw-x-fade.nki

Dissonant, choral, verteilt auf C-2 bis G8.

#### Clambidrone 3 mw-x-fade.nki

Kernig und digital, verteilt auf C-2 bis G8.

#### Clambidrone 4 mw-x-fade.nki

Weich, metallisch und choral, verteilt auf C-2 bis G8.

#### Clambidrone 5 mw-x-fade.nki

Stark, sengend, metallisch und choral, verteilt auf C-2 bis G8.



#### Clambidrone 6 mw-x-fade.nki

Wie ein Orchester, das man durch einen weichen warmen Strahl hört, verteilt auf C-2 bis G8.

#### Clambidrone 7 mw-x-fade.nki

Wie ein Orchester, das man durch einen Schwall von sengender Sonne hört, verteilt auf C-2 bis G8.

#### Clambidrone 8 mw-x-fade.nki

Trockene und durchschlagende Dissonanz, verteilt auf C-2 bis G8.

#### Clambidrone 9 mw-x-fade.nki

Trocken und durchschlagend, verteilt auf C-2 bis G8.

# 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

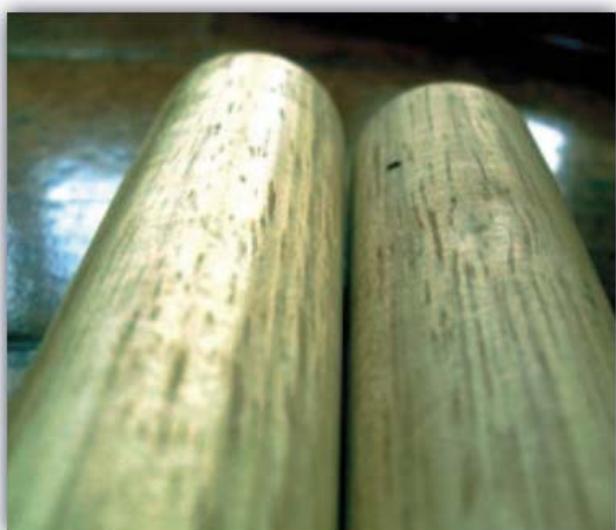
Die Nutzung dieses Produktes und jeglicher Software erfolgt auf Gefahr des Lizenznehmers. Soundiron übernimmt keine Haftung für direkte oder indirekte Schäden in jeder Form bei der Nutzung dieses Produkts.

### 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 Clack! 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@soun diron.com](mailto:info@soun diron.com)**

Vielen Dank

Mike, Gregg und Chris



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

**[SOUNDIRON]**

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

Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff