

CYLINDRUM^{version 2.0}



Gebaut von Gregg Stephens

WILLKOMMEN ZUM SOUNDIRON CYLINDRUM.

Das Cylindrum wurde aufgrund einer Reihe von mathematischen Recherchen entworfen (siehe Seite 5) und mit viel Handarbeit und blutigen Fingern gebaut. Das Endergebnis war ein massives, 50cm langes, handgemachtes Schlaginstrument mit einem Tonumfang von 4 Oktaven. Es ist, als ob der Traum eines Schlagzeugers wahr geworden ist.

Die Cylindrum Bibliothek enthält drei separate Instrumentengruppen – „klein“, „fett“ und „verhallt“. Die kleine Version besteht aus einer Reihe von 4cm durchmessenden PVC-Rohren, bei denen auf einer Seite mit den Fingern gespielt wurde, während auf der anderen Seite die Mikrofone standen. Die trockene Version wurde mit einer Reihe von extrem langen, 10cm durchmessenden, flexiblen, gewellten ABS Abwasserleitungen aus der Landwirtschaft gebaut, die an einem Ende offen und aus Gummi waren und mit einem Paddel gespielt wurden. Die verhallte Version ist vergleichbar mit der trockenen Version, wurde aber in einem großen hellen Raum mit Fliesen, Steinen und Glass aufgenommen, was zu mehr Obertönen und Kraft, als bei der kleinen und trockenen Versionen, führte. Es kommt einem epischen Schlagzeug nahe, ähnlich wie bei den gestimmten Tom-Toms.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit diesem Instrument!

Bitte beachten Sie: Die alte Version dieser Bibliothek wurde ursprünglich von Tonehammer, Inc. bis August 2011 veröffentlicht.

SOUNDIRON CYLINDRUM

ÜBERSICHT

22 Kontakt Patches (unlocked, open-format)

3362 Samples

Multi-Sampled Instrumente und Ambiences

910 MB Installiert

3 Hauptinstrumentensets, plus Ambiences, Effekte und alternative gedämpfte Schläge

Maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

16bit / 44,1kHz Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)

Mächtige maßgeschneiderte Performance, Effekte, Legato und eine Arpeggiator Benutzeroberfläche

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

DANKSAGUNGEN

Erstellt, programmiert und bearbeitet von Gregg Stephens

Koproduziert von Mike Peaslee und Troels Folmann

Skripte von Chris Marshall

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 2

Danksagungen – Seite 2

Technik::

Download & Installation – Seite 3

Laden und Speichern von Presets – Seite 4

Systemvoraussetzungen – Seite 4

Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente – Seite 5

Klang & FX-Regler – Seite 6

Überpegiator – Seite 11

Instrumentenbeschreibung ::

Schlaginstrumente – Seite 13

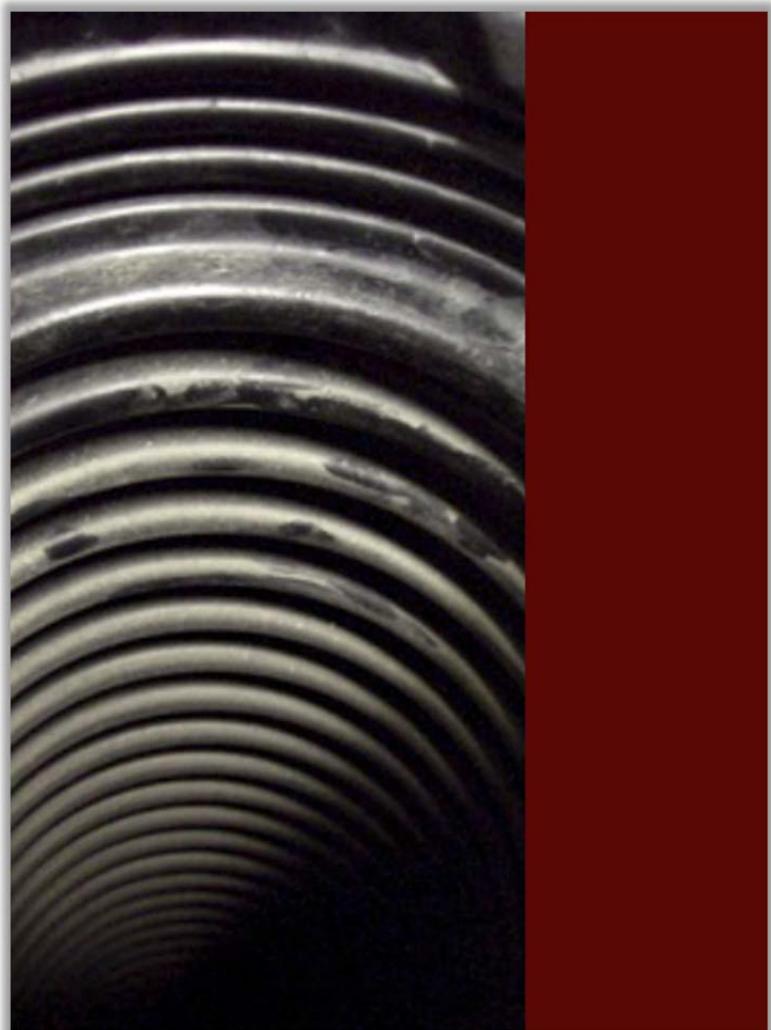
FX Instrumente – Seite 14

Ambient Drone Instrumente – Seite 15

Info ::

Lizenzabkommen – Seite 16

Danke – Seite 17



ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

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.

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.

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 sehrressourcenintensiv 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.

ÜBER CYLINDRUM

von Gregg Stephens

Die Entwicklung der Cylindrum-Bibliothek begann eigentlich vor ein paar Jahren mit einem kleinerem „Licht“-Schlauch. Ich hatte ursprünglich beabsichtigt, ein Instrument über eine Oktave mit bestimmten Rohren zu bauen. Nach dem Kampf mit der Konstruktion und der Stimmung der Töne beschloss ich, eine Bibliothek der Rohrtöne aufzunehmen und diese einem Feintuning zu unterziehen. Diese ist ERHEBLICH besser zu transportieren. Die Methode war einfach: Einen Ton mit einer Reihe von Anschlagstärken und Variationen aufnehmen und dann das Rohr auf die Länge für den nächsten Ton schneiden. Diese Technik wurde später in den größeren Cylindrum-Aufnahmen übernommen. Die ursprüngliche Bibliothek enthielt jedoch nicht alle Klänge, die ich für die Cylindrum suchte. Jahre später entschied ich mich, was ich angefangen hatte, schließlich mit einem wesentlich größeren Rohr im Durchmesser für einen tieferen und wuchtigeren Klang zu beenden.

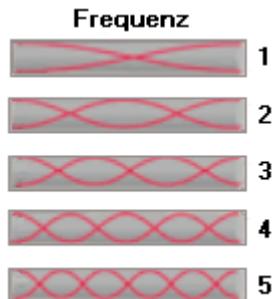
Die ursprüngliche kleinere Cylindrum-Bibliothek sollte einfach sein und so war es perfekt, die dünneren Rohre mit der Hand zu spielen. Für die größeren 7 und 10cm Rohre brauchte ich aber eine Methode mit mehr Kraft, um auch die Töne mit einer hohen Anschlagstärke zu spielen. Ich probierte eine Reihe von verschiedenen Designs aus, inklusive Winkelrohren, geschlossene Enden, mit Gummi beschichtete Betonrohre und Rohre, die in Plast-Dip® verpackt waren. Ich probierte verschiedene Materialien, die ich über die verschiedenen Enden spannte, wie PVC-Duschverpackungen, einen aufgeschnittenen Völkerball und eine sehr flexible Frisbeescheibe. Am Ende erhielt ich die besten Ergebnisse mit einem Gummirohr zum Verbinden von Rohren und einer umgekehrt montierten Gummikappe, die unten am Rohr befestigt wurde. Ein Tischtennisschläger funktionierte am besten, um ein kurzes Festsaugen am offenen Ende des Rohres zu erreichen, was zu einem ähnlichen „Twomp“-Sound wie bei den mit den Händen gespielten kleineren Rohren führte. Die umgekehrte Gummikappe war das perfekte Fell für das Spielen der geschlossenen Seite des Rohres wie eine Trommel.

Für diese Spielweise musste ich nur herausfinden wie man sie stimmt. Dank der Ressourcen, die mir die Georgia State Universität auf ihrer „HyperPhysics“-Webseite zu Verfügung stellte, konnte ich die Resonanz von offenen und geschlossenen Luftsäulen ermitteln. „*Die Resonanzfrequenzen der Luftsäulen hängen von der Geschwindigkeit des Schalls in der Luft, sowie der Länge und Geometrie der Luftsäule ab.*

Druckwellen in Längsrichtung reflektieren entweder vom geschlossenen oder offenen Ende und es entstehen stehende Wellen. Eine zylindrische Luftsäule schwingt bei offenen Enden auf beiden Seiten so, dass die Länge der Luftsäule die Hälfte der Wellenlänge der Schallwelle ist.“

Angenommen die Geschwindigkeit des Schalls am Aufnahmestandort ist im Durchschnitt 340,29 m/s und mit der Formel „ $F1 = V_{sound} / 2L$ “, wobei die Frequenz (F1) gleich der Schallgeschwindigkeit geteilt durch die doppelte Länge der Röhre ist, kann ich einen Ausgangspunkt für meine trockenen Artikulationen finden. Mit einer Gesamtlänge von 3,38m startete ich mit einem A^b und ermittelte die Länge, die ich für die restlichen 12 Töne zurechtschneiden musste, jeweils einen Ton auseinander, um die vollen zwei Oktaven zu bekommen. Ich tat das gleiche mit den geschlossenen Röhren in der großen Aufnahmehalle für die verhallten Artikulationen. Die geschlossenen Röhren erzeugen eine stehende Welle mit der Hälfte der offenen Röhren und ich begann mit einem 6,10m langen, flexiblen ABS Wellenrohr. Das erzeugte einen ersten Ton mit einer so tiefen Grundfrequenz (ca. 24Hz) dass er sich in der Halle verlor. Stattdessen kamen viele Harmonische durch und erzeugten so einzigartige Töne für jede Note.

„Eine offene zylindrische Luftsäule kann alle Harmonischen des Grundtones erzeugen. Die Positionen der Wellentäler und Wellenspitzen sind im Vergleich zu denen der Saite umgekehrt, aber beide Systeme können alle Harmonischen erzeugen. Das Sinusmuster zeigt die Verschiebung der Wellentäler und Spitzen für die Harmonischen. Ein Wellental korrespondiert mit einer Wellenspitze und die harmonischen Muster können auch in Form von Luftdruck oder durch Dichtemuster sichtbar gemacht werden.“



Wenn Sie es bis hierher durch die Physikstunde geschafft haben, dann sind Sie sicher genauso daran interessiert wie es klingt, wenn man wie ich auf Röhren schlägt. Das Cylindrum war ein wenig von der Blue Man Group und deren Verwendung von PVC-Instrumenten inspiriert. Ich fand die Kombination aus Schlagzeug und Melodie, um ein sehr energiegeladenes und einzigartiges Instrument zu erschaffen. Wegen des Synth-Sounds der Cylindrum scheint sie gut auf viele Effekte zu reagieren, also experimentieren Sie mit ihr. Ich hoffe, Sie haben Spaß an der Cylindrum!

BEDIENUNGSELEMENTE

Attack – (CC74)

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

Swell – (CC11)

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

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.



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.

Octave & Stepping Regler

Dieser Regler erlaubt spontane drastische Tonhöhenveränderungen. Die Stepping-Einstellungen bestimmen, um wie viele Halbtöne oder ganzen Oktaven (12 Töne) rauf oder runter der Grundton verschoben werden soll, wenn das nächste Mal eine Note gespielt wird.



Stereo Imager An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Stereo-Imager-Effekt an/aus.

Rotator An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Rotator-Effekt in einigen Ambience-Instrumenten-Presets an/aus.

Delay An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Delay-Effekt in einigen Ambience-Instrumenten-Presets an/aus.



Flanger An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Flanger-Effekt in einigen Ambience-Instrumenten-Presets an/aus.

Chorus An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Chorus-Effekt in einigen Ambience-Instrumenten-Presets an/aus.

Skreamer An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Skreamer-Verzerrungseffekt in einigen Ambience-Instrumenten-Presets an/aus.

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

Treble

Stellt den Wert der Klarheit ein.

Bass

Stellt den Bassanteil ein.

Wet

Stellt den Level des bearbeiteten Signals ein.

Balance

Stellt das Verhältnis der hohen und tiefen Frequenzen zueinander 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 Taktratendvisor 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 Fallungshall 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.

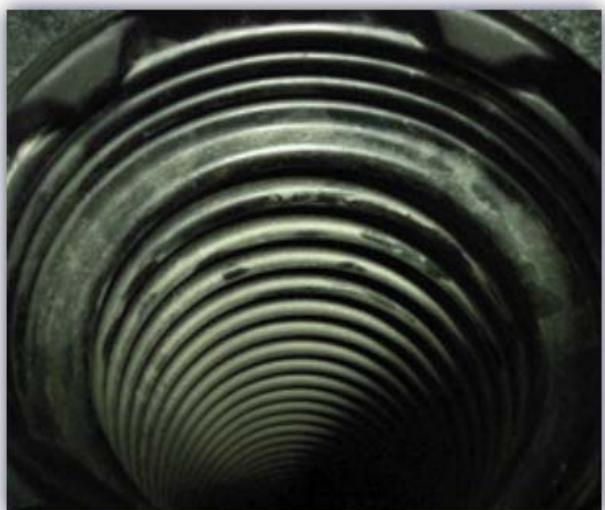
UBERPEGGIATOR REGLER

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 128teilen. Eine schnelle Einstellung kann zu interessanten Er- gebnissen führen, aber bedenken Sie, je höher die Geschwindig- keit, 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 Instrumentes 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 Sequencer

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

Reset

Löscht das Diagramm.

Steps

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

Table Velocities

Das aktiviert die Grafik. Wenn es eingeschaltet ist, folgt der Arpeggiator den eingezeichneten Anschlagsstärken im Diagramm. Wenn es umgangen wird, wird jede Note mit ihrer ursprünglichen Anschlagsstärke gespielt.



Key Selector Knopf

Bindet die Arpeggiator-Skala an eine bestimmte Tonart.

Scale Selector

Dieser Regler bindet die Arpeggiator-Sequenz an eine bestimmte Skala, die Sie durch Drehen des Knopfes wählen können.

Key Root Note Knopf

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

Constrain Knopf

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



INSTRUMENTENPROGRAMME

1. Perkussion :: Das Basisinstrument.

„Soundiron_Cylindrum/Instruments/Percussion/...“

Cylindrum dry combo

Dieser trockene Haupt-Patch beinhaltet eine Kombination aus beiden „fetten“ und „kleinen“ Artikulationen, verteilt auf C-1 bis C8. Die „kleine“ Artikulation wurde durch Tippen mit den Fingerspitzen auf die Enden der PVC-Rohre erstellt. Die „fette“ Artikulation wurde mit speziell angefertigten Schlägeln auf 4 größeren ABS-Rohren erstellt. Die „fetten“ Artikulationen sind in den unteren Registern sehr dominant während die „kleine“ Artikulation im oberen Register sehr dominant ist.



Cylindrum dry fat mute

Dieser Patch enthält nur die abgedämpften Artikulation der trockenen „fetten“ Cylindrum. Die abgedämpften Töne wurde durch Schlagen auf das 10cm ABS-Rohr mit einem speziell angefertigten hölzernen Schlägel erzeugt, indem die Schlägel auf die Öffnung des Rohres gehalten wurden und so der Ton abgewürgt wurde. Das führte zu einem mehr aggressiveren „Smack“ mit einer deutlicher Note die schnell erstickt wird.



Cylindrum dry fat pedal-mute

Dieser Patch ist eine Kombination des Cylindrum dry fat Patch und dem Cylindrum dry fat mute Patch. Beide Samples stehen aber nicht gleichzeitig bereit. Die Idee hinter diesem Patch ist mehr das Live-Spielen, wo Sie bestimmte Noten abwürgen können. Wenn Sie das Haltepedal drücken, werden die abgedämpften Töne gespielt, ansonsten die regulären Töne.

Cylindrum dry fat

Dieser Patch beinhaltet nur die trockenen „fetten“ Samples.

Cylindrum dry small

Dieser Patch beinhaltet nur die trockenen „kleinen“ Samples.

Cylindrum wet

Dieser Patch wurde in einer großen Halle aufgezeichnet, um den natürlichen Nachhall zu erfassen. Zusätzlich zu den Aufnahmen von einem andern Ort. Das Cylindrum selbst wurde mit einem geschlossenen Röhrenende aus Gummi aufgenommen, im Gegensatz zu den offenen Röhren für die trockenen Sets. Das führte zu einem sehr unterschiedlichen Klang mit vielen komplexen Overtönen. Daher ist der Cylindrum wet Patch eher als eine Brücke zur perkussiven Seite zu sehen.

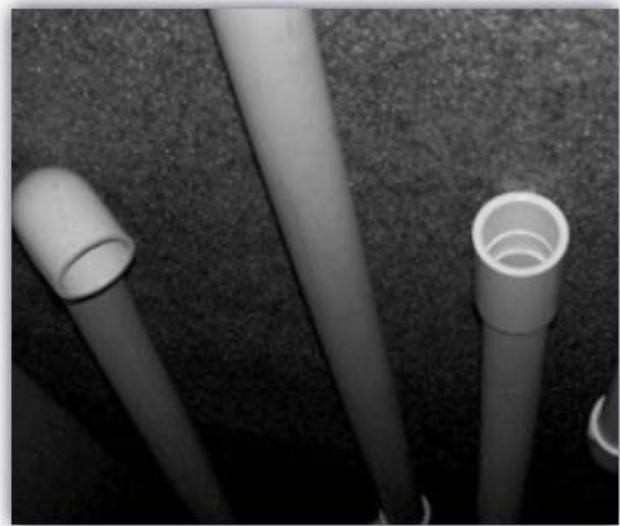


2. FX :: Merkwürdige Klangmanipulationen

„Soundiron_Cylindrum/Instruments/FX/....“

Cylindrum FX Beam Down

Dieser Spezial-Effekt-Patch basiert auf dem Cylindrum dry combo Patch und ist mit einem voreingestellten Faltungshall versehen, der zu einem spacigen, abklingenden Klang führt.



Cylindrum FX Beam Up

Dieser Spezial-Effekt-Patch basiert auf dem Cylindrum dry combo Patch und ist mit einem voreingestellten Faltungshall versehen, der zu einem spacigen, anschwellenden Klang führt.

Cylindrum FX Buzz Bounce

Dieser Spezial-Effekt-Patch basiert auf dem Cylindrum small Patch und ist mit einem voreingestellten verzerrenden „Buzz“-Effekt versehen. Das Modulationsrad steuert den Buzz-Effekt.

Cylindrum FX Chipping at the Bit

Dieser Spezial-Effekt-Patch basiert auf dem Cylindrum wet Patch und ist mit einem voreingestellten Bit-Reduzierungseffekt versehen, was zu einem synthetischen Instrumentenklang führt.

Cylindrum FX Double Tap

Dieser Spezial-Effekt-Patch basiert auf dem Cylindrum small Patch und ist mit einem voreingestellten Faltungshall versehen, der zu einem klastrophobischen springenden Klang führt.



Cylindrum FX Harmonic Cloud

Dieser Spezial-Effekt-Patch basiert auf dem Cylindrum dry combo Patch und ist mit einem voreingestellten Faltungshall versehen, der zu einem weichen Ambient-Klang führt. Achten Sie in diesem Patch auf die Verwendung von Attack und Offset

Cylindrum FX Heart of Space

Dieser Spezial-Effekt-Patch basiert auf dem Cylindrum dry combo Patch und ist mit einem voreingestellten Faltungshall versehen, der zu einem spacigen, verhallten Klang führt. Achten Sie in diesem Patch auf die Verwendung von Attack und Offset



Cylindrum FX Soft Harmonic

Dieser Spezial-Effekt-Patch basiert auf dem Cylindrum dry combo Patch und ist mit einem voreingestellten Faltungshall versehen, der zu einem weichen, harmonischen Klang führt. Achten Sie in diesem Patch auf die Verwendung von Attack und Offset

Cylindrum FX Soft

Dieser Spezial-Effekt-Patch basiert auf dem Cylindrum dry combo Patch und ist mit voreingestelltem Attack und Offset versehen, der zu einem weichen Klang führt. Achten Sie in diesem Patch auf die Verwendung von Attack und Offset.

Cylindrum FX Stonewailer

Dieser Spezial-Effekt-Patch basiert auf dem Cylindrum dry combo Patch und ist mit einem voreingestellten Faltungshall versehen, der zu einem schaurigen heulenden Klang führt. Achten Sie in diesem Patch auf die Verwendung von Attack und Offset

3. Ambiences :: Handgemachte Sound-Design Ambiences, entwickelt aus den ursprünglichen Aufnahmen „Soundiron_Cylindrum/Instruments/Ambiences/...“

Cylindrone MW Filter

Das Modulationsrad steuert in diesem Patch den Cutoff eines Filters. Ein Rotator-Effekt ist in diesem Patch enthalten und standardmäßig ausgeschaltet.



Cylindrone MW Ghost of the Machine

Das Modulationsrad steuert in diesem Patch den Cutoff eines Filters. Ein voreingestellter Faltungshall und ein Delay-Effekt sind in diesem Patch enthalten und standardmäßig eingeschaltet.

Cylindrone MW Lost

Das Modulationsrad steuert in diesem Patch den Cutoff eines Filters. Ein voreingestellter Faltungshall und ein Flanger-Effekt sind in diesem Patch enthalten und standardmäßig eingeschaltet.

Cylindrone MW On Edge

Das Modulationsrad steuert in diesem Patch den Cutoff eines Filters. Ein voreingestellter Faltungshall und ein Chorus-Effekt sind in diesem Patch enthalten und standardmäßig eingeschaltet.



Cylindrone MW Organ Dronor

Das Modulationsrad steuert in diesem Patch den Ratator-Effekt. Der Rotator-Effekt ist in diesem Patch standardmäßig eingeschaltet.

Cylindrone MW Wah

Das Modulationsrad steuert in diesem Patch den Wah-Effekt. Der „Skreamer“-Effekt ist in diesem Patch enthalten und standardmäßig ausgeschaltet.



SOUNDIRON

SOFTWARELIZENZVEREIN- BARUNG

(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 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 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.

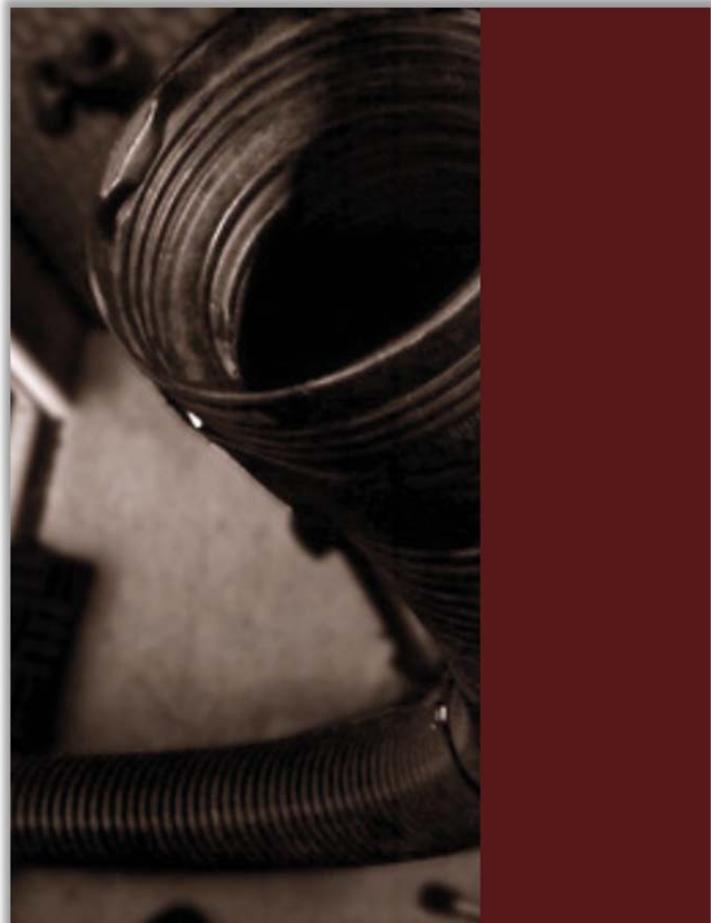
DANKE

Vielen Dank, 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@soundiron.com

Vielen Dank

Mike, Gregg und Chris



www.soundiron.com

[SOUNDIRON]
Cylindrion

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

Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff