

CYMOLOGY I :: BOWED

version
1.0

Willkommen zu Cymology I :: Bowed. Diese massive Perkussionseffekt-Bibliothek ist komplett auf klassische und innovativ-gestrichene und lang klingende Beckenklänge aufgebaut. Wir nahmen 20 einzigartige Becken auf, quer durch alle Formen, Größen und Legierungen. Die Sammlung umfasst Crashes und Splashes von Gongs, Chinabecken, Glocken und Mülleimern und sogar eine Sammlung von abgefeuerten Haubitzen-Artilleriegeschossen aus dem 2. Weltkrieg.

Wir erforschten die klassischen gestrichenen Beckeneffekte im Detail. Es gibt 1381 gestrichene Samples mit Dutzenden von Variationen jedes Beckens, von kurzen Strichen bis zu langem gequälten Jammerns und alles was möglich und unmöglich ist, mit allem Zwischenstufen. Diese oft gefragten dramatischen Film- und Sounds-Designs sind perfekt zur Erstellung von dunklen Stimmungen, kurzen fetten Übergängen, Schlägen und schwelbenden Klangwelten. Es sind Manipulationen in jeglicher Art und Weise möglich, um dunkle und helle Klangbilder zu erzeugen. Wir verwendeten einen großen Bratschenbogen und bearbeiteten damit die Kanten der einzelnen Becken mit einer Vielzahl von verschiedenen Geschwindigkeiten, Drücken und Winkeln.

Wir waren aber damit nicht zufrieden und experimentierten auch mit Trockeneis (gefrorenes CO₂) auf den Beckenoberflächen. Es gibt 628 von diesen Samples, die mit Variationen des Drucks, der Metallocberflächentemperatur und der Blockgröße in verschiedenen Bereichen der Instrumente aufgenommen wurden. Die Ergebnisse sind genauso vielfältig wie die gestrichenen Artikulationen, aber diese hier quietschen, zischen, kreischen, dröhnen, schreien, poltern und jammern auf einem ganz anderen Niveau.

Wir nahmen beide Gruppen der natürlichen Beckeneffekte aus zwei Positionen mit je einem Stereomikrofon auf. Einmal nahe dran, um alle Details, die Präsenz und die Klarheit ohne Raumeinfluss aufzunehmen und einmal in einem großen Saal, um einen reichhaltigen, üppigen und natürlichen Halleffekt mit Raumeinflüssen zu erhalten, ideal für epische und orchestrale Musik.

Wir haben auch ein Dutzend außerordentliche melodisch gestimmte Perkussionsinstrumente erstellt, in dem wir das tonale und musikalische Element dieser Bibliothek isoliert und modifiziert haben. Mit bis zu 6 sorgfältig pro-

grammierten Round Robins ist ein nuanciertes und realistisches Spielen möglich. Jedes gestimmte Perkussions-Preset hat einen einzigartigen und komplexen Klang mit fließenden Obertönen, schöne Wärme, klare Höhen und einen massiven Tiefton. Das Klangspektrum reicht von dunkel harmonisch bis zu kristallin und rein.

Außerdem haben wir 88 einzigartig-fließende Instrumente erstellt, mit ursprünglich mehr als 1GB Inhalt, der auf 4 verschiedene Stil-Sammlungen aufgeteilt wurde. Hier finde sie eine spektakuläre Reihe von Pads, Drones, „Synths“, wirbelnde Traumlandschaften, alpträumhafte höllische Sequenzen und komplexe sich entwickelnde Texturen. Alle wurden komplett aus den Klängen unserer Beckenaufnahmen gemacht, indem wir einige unserer Lieblingsproduktionstricks und Sound-Design-Geheimnisse verwendet haben.

Wir haben diese Bibliothek mit unserer üblichen peniblen Liebe zum Detail programmiert und die Programmierung macht diese Weltklasse-Instrumente leicht zu spielen und fantastisch zu handhaben. Sie finden unsere üblichen Bedienungselemente mit voller Automationsmöglichkeit aller kritischen Parameter auf der Vorderseite, plus Multi-Effekt-Verkettungen und unseren maßgeschneiderten Faltungshall. Die gestimmten Perkussions-Presets enthalten unseren leistungsstarken Überpeggiator. Die verschiedene Ambient-Presets enthalten unsere Dual-Layer-Auswahl und Echtzeit-Crossfading-System, die Ihrer Kreativität endlose Möglichkeiten bieten.

Wir haben auch unsere Multi-Flow-LFO-Matrix mit dazu gepackt, mit unabhängig einstellbarer Tonhöhe, Lautstärke und Panorama-LFOs mit Rate und Depth Steuerung für jeden, sowie 4 Filter-Modi. Alle 6 Module können gleichzeitig laufen und voneinander unabhängig eingestellt werden.

Ganz neu in dieser Bibliothek ist das Multi-Layer-Builder Tool. Es erlaubt Ihnen, jederzeit 3 verschiedene Becken-Sets zu laden. Diese haben unabhängig voneinander verschiebbare und einblendbare Tastenbereiche mit Echtzeit-Tonhöheneinstellungen und Lautstärkeregler für jeden Layer.

Diese Bibliothek enthält für eine maximale Kompatibilität separate Kontakt 4 und Kontakt 3 nki-Dateien. Die Kontakt 4 Presets sind für die Version 4.2.4 programmiert worden und nutzen alle Funktionen der 4.2.4 Version zusammen mit unserer benutzerdefinierbaren Multi-Panel-Benutzeroberfläche. Die Kontakt 3 Presets wurde so erstellt, dass sie alle verfügbaren Funktionen der 3er Version von Kontakt verwenden, inklusiv der geskripteten klassischen Kontakt-Benutzeroberfläche. Obwohl die Benutzeroberfläche gestrafft und vereinfacht wurde, sind fast alle der leistungsstarken Performance- und Effekt-Regler in den Kontakt 3 Presets vorhanden.



SOUNDIRON

CYMOLOGY I :: BOWED

Version
1.0

ÜBERSICHT

289 Kontakt 4 Presets (unlocked)

289 Kontakt 3 Presets (unlocked)

2146 Samples

5,77 GB Installiert

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

Bonus Kollektion von 40 maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

Mächtige maßgeschneiderte Performance und FX Benutzeroberfläche

Hinweis: Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 oder später wird für alle Kontakt 4 Presets benötigt.

Hinweis: Die Vollversion von Kontakt 3.5 oder später wird für alle Kontakt 3 Presets benötigt.

Danksagungen

Produktion, Aufnahme, Bearbeitung und Programmierung

Mike Peaslee, Chris Marshall & Gregg Stephens

Skripte

Chris Marshall, Gregg Stephens & Mike Peaslee

Benutzeroberflächen-Design

Chris Marshall, Gregg Stephens & Mike Peaslee

Fotografien und Dokumentation

Mike Peaslee

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1
Übersicht und Danksagungen – Seite 3

Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 5
Formate – Seite 5
Faltungshall – Seite 5
Systemvoraussetzungen – Seite 6
Download & Installation – Seite 6
Laden der Presets – Seite 7

Benutzeroberfläche ::

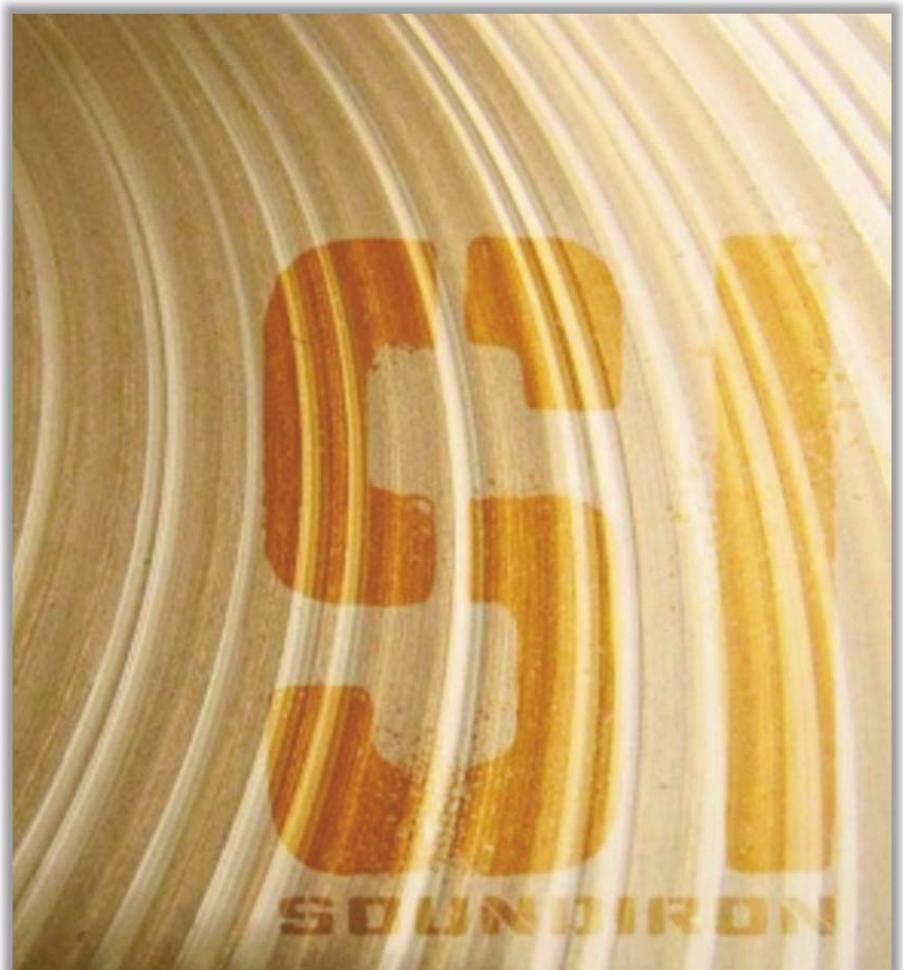
Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 8
LFO Regler – Seite 9
Multi-Layer-Builder-Regler – Seite 10
Tone & FX Regler – Seite 11
EQ & Filter Regler – Seite 11
Faltungshall Regler – Seite 14
Überpeggiator – Seite 15
Instrumenten Preset Kategorien – Seite 17

Instrumentenbeschreibung ::

Beckentypen & Presets – Seite 19
Gestimmte & Ambient-Presets – Seite 19

Info ::

Gallerie – Seite 27
Lizenzzabkommen – Seite 30
Danke – Seite 31



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 3.5 oder später für die Kontakt 3 Presets und/oder Kontakt 4.2.4 oder später für die Kontakt 4 Presets benötigen. 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 die-

ser 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 aufhalten. Umgebungen aufzunehmen, ist in vielerlei Hinsicht so ähnlich wie Instrumente aufzunehmen. Das wird mit tragbaren Lautsprechern durchgeführt, die einen speziellen Sinus-Sweep, der ein breites Frequenzspektrum von 22Hz bis 22kHz abdeckt, abstrahlen. 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

Die Vollversion von Native Instruments Kontakt 3.5 oder 4.2.4 oder später wird für diese Bibliothek benötigt. 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* 2GB RAM, einer Dual-Core CPU und einer 7200 UpM Festplatte oder besser zu besitzen, bevor Sie diese oder eine andere Bibliothek von Soundiron 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 4.2.4 oder später 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 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 zu-

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 neu es 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.

User Presets

Wenn Sie eigenen Presets erstellen, dann denken Sie dran die unter einem eigenen Namen zu speichern. Achten Sie darauf, dass Sie sie in dem gleichen Verzeichnis wie das ursprüngliche speichern. Vergewissern Sie sich „patch-only“ auszuwählen und den Haken bei „absolute sample paths“ zu entfernen, um die richtige Verzeichnisstruktur der Bibliothek zu erhalten. Das erlaubt es uns, in der Zukunft Updates der originalen Presets auszuliefern ohne aus Versehen die benutzerdefinierten Einstellungen zu überschreiben und die notwendigen relativen Verzeichnis-Pfade zu den Samples, Bildern und Skripten der Impulse zu erhalten.



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.



Speed

Dieser Knopf ist speziell für die Time-Stretch-Presets. Er erlaubt Ihnen die Wiedergabegeschwindigkeit der Samples ohne dass die Tonhöhe nachjustiert wird. Kleinere Werte spielen den Sound mit kleineren Geschwindigkeiten ab, während höhere Werte die Geschwindigkeit erhöht.



Besonderer Hinweis: Beachten Sie bitte, dass es aufgrund von Einschränkungen in der Kontakt Time-Machine2 auch beim Standardwert zu unerwünschten Artefakten wie Klicks, Gurgeln, Stottern und andere Arten der Verzerrung kommen kann. Es gibt derzeit in Kontakt 4 keine Lösung dafür, so dass die Time-Stretching-Presets in erster Linie als hilfreicher Bonus anzusehen sind. Kontakt 5 Anwender wollen vielleicht die Voreinstellungen ändern, um die Time-Machine Pro zu nutzen. Diese Änderung erfordert aber, die Einstellungen direkt im Time-Machine Pro Modul manuell zu steuern, da das Skript nicht dafür ausgelegt ist, die Parameter des Moduls direkt ansteuern zu können.

LFO Filter Regler

In den Kontakt 4 Presets klicken Sie einfach auf den Knopf links von jedem LFO- oder Filter-Typ, um die veränderbaren Parameter von jedem zu sehen. In der Kontakt 3 Version sind alle veränderbaren Parameter auf einem separaten „LFO“-Reiter zu finden.

Intensity

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



Rate

Dieser Regler steuert die Frequenz des LFO-Zyklus, gemessen in Hertz (Hz).



Cutoff

Dieser Regler stellt die Filter-Cutoff-Frequenz für den Tiefpass, Vowel A und Vowel B Resonanz-Filter ein.



Filter An/Aus Schalter

Dieser Schalter schaltet die Filter-Module ein und aus. In den Kontakt 4 Presets ist es ein automatisierbarer Schalter. In den Kontakt 3 Presets kann er nicht automatisiert werden.



Multi Layer Builder Regler

Diese Regler sind nur in den „Layers“-Presets in dem Kontakt 4 Verzeichnis zu finden. Sie sind nicht kompatibel zu Kontakt 3.



Range 1 Dropdown-Menü

Wählen sie eines der Becken, um es in den **RO滕** Tonbereich zu laden.

Range 2 Dropdown-Menü

Wählen sie eines der Becken, um es in den **BLAUEN** Tonbereich zu laden.

Range 3 Dropdown-Menü

Wählen sie eines der Becken, um es in den **GRÜNEN** Tonbereich zu laden.

Volume

Steuert die Lautstärke jedes einzelnen Layers.

Step

Steuert die Tonhöhe jedes einzelnen unabhängigen Layers in Halbtönschritten mit bis zu ± 36 Schritten rauf oder runter.

Root Sample

Dieser Regler ist so konzipiert, dass er es Ihnen ermöglicht, auf alle Samples von allen Instrumenten zuzugreifen, ohne den kompletten Tonumfang des Instruments zu nutzen. Jeder Regler wählt das erste Sample in jedem Bereichs-Layer, begrenzt nur durch die Gesamtanzahl von Samples für das ausgewählte Becken. Ein Wert von 1 bedeutet, dass der erste Ton auf der linken Seite des Bereiches das erste Sample des Beckens ist. Ein Wert von

10 platziert das 10. Sample aus dem kompletten Set auf die linke Taste des Bereiches. Die restlichen Samples folgen nach rechts auf den nächsten Tasten. Wenn es nicht genügend Samples gibt, um den Bereich zu füllen, spielen die nicht zugeordneten Tasten auch nichts ab. Die Gesamtanzahl der verfügbaren Töne in jedem Bereich beträgt 20, aber nicht alle Becken haben so viele Samples. Andere haben mehr als 20 und deshalb können Sie mit dem Root Sample Regler einstellen, welchen Block von 20 Samples innerhalb des Becken-Sets Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt verwenden und spielen wollen. Dieser Knopf kann automatisiert werden und verändert sich dynamisch ja nach Bedarf.

Zuordnung des Tonbereichs

Dieser Wert definiert den Startton mit dem jeder Bereich beginnt. Um den Wert zu ändern, doppelklicken Sie auf den Wert und geben Sie einen neuen Notenwert oder eine MIDI-Notennummer ein oder Sie benutzen die rauf/runter Pfeilsymbole auf der rechten Seite. Sie können auch mit der Maus hineinklicken und mit gedrückter Maustaste die Maus nach oben oder unten bewegen, um den Wert schnell zu ändern. Sie können sich überlappende Bereiche eingeben, um verschiedene Becken gleichzeitig abzuspielen. Das ist sehr effektiv, um komplexe sich überlappende Klänge zu erstellen, vor allem, wenn Sie mit den Step- und Volume Reglern noch weitere Einstellungen vornehmen.

Ton / FX-Regler

Der Ton/FX Reiter auf der Benutzeroberfläche von jedem Hauptinstrument enthält eine volle Kette von Spezial-DSP-Effekten aus denen Sie auswählen können. Jeder Effekt kann ein- und ausgeschaltet werden und hat ein komplettes Set von Parametern, die unabhängig voneinander eingestellt und über CCs vom Sequenzer automatisiert werden können. Diese speziellen Felder können in den meisten Instrumenten-Preset gefunden werden.

Equalizer (EQ3)



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.

Delay



Delay An/Aus

Dieser Knopf schaltet das Delay an/aus.

Damping

Stellt den Wert der hohen Frequenzen ein, die mit jedem Echodurchlauf 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.

Rotator



Speed

Stellt die Rotationsgeschwindigkeit der sich drehenden Lautsprechersimulation

Distance

Simuliert die Entfernung der Mikrofone vom Lautsprecher.

Bass

Stellt den Bassanteil ein.

Treble

Stellt den Wert der Klarheit ein.

Balance

Stellt das Verhältnis der hohen und tiefen Frequenzen zueinander ein.

Wet

Stellt den Level des bearbeiteten Signals ein.

Lo-Fi



Bits

Dieser Regler steuert die simulierte Bitrate, auf die das Signal reduziert werden soll.

S.Freq.

Dieser Regler steuert die simulierte Samplingfrequenz, auf die das Signal reduziert werden soll

Flanger



Wet

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

Dry

Stellt den Anteil des trockenen 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.

Feedback

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

Stereo Imager



Stereo An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Stereo-Effekt an/aus.

Spread

Stellt die Breite des gesamten Stereobildes ein, von mono bis ultrabreit.

Pan

Stellt die Mitte des Stereobildes ein.

Pro53 Low-Pass-Filter



Pro 53 An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Pro 53 Effekt an/aus.

Cutoff

Dieser Knopf stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Filter-Resonanz ein.

Bedienelemente des Faltungshalls

Wir haben unsere eigenen maßgeschneiderten Faltungshallimpulse in jedem Instrument voreingestellt, mit voller automatisierbarer 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, 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 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 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 128teln. 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 fein-abstimmen. 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 ausgewählt haben, auf die nächst höhere oder tiefere Oktave.

Constrain Knopf

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

Instrumenten Preset Kategorien

Primäre Artikulationen

Gestrichene

Wir verwendeten einen Standard-Bratschen-Bogen, um die Becken durch Streichen am Rand zum Schwingen zu bringen. Wir haben kurze Staccati, lang-anschwellende und lang-gehaltene Klänge aufgenommen. Jedes Becken hat seine eigene Persönlichkeit, abhängig von der Größe, der Form und der Legierung. Es waren verschiedene Techniken nötig, um das klangliche Potential jedes Beckens zu erschließen. Die Ergebnisse reichen vom tiefen unheimlichen Dröhnen bis zum monströsen Brüllen, je nach Art der Becken, des Bogendrucks und wo der Beckenrand gestrichen wurde. Bei allen gestrichenen Presets ist jede Note ein einzelnes Sample. Sie finden diese Presets im „Bowed“-Hauptverzeichnis.

Eingefrorene

Wir benutzten Blöcke aus gefrorenem CO2 (Trockeneis), um die Becken zum Schwingen zu bringen. Die Ergebnisse reichen vom surrealen schrägen Einzelnoten-Klängen bis zum gewalttätigen Kreischen, Knurren, Fauchen, Wimmern und Summen, je nach Art des Beckens, dem Druck, den wir anwendeten, die Temperatur des Beckens selbst und wo auf dem Becken das Eis platziert wurde. Bei allen gefrorenen Presets ist jede Note ein einzelnes Sample. Sie finden diese Presets im „Frozen“-Hauptverzeichnis.

Gestimmte Perkussion

Wir isolierten das musikalischste Element aus unserem Quellenmaterial und stellten eine große Sammlung von bestimmten Perkussions-Presets zusammen. Sie sind bemerkenswert warm, detailliert und haben eine tonale Komplexität von einer Art, die wir vorher so noch nie gehört hatten. Die melodischen Instrumente eröffnen eine neue Welt von Möglichkeiten, ob nun in Verbindung mit den klassischen Effektelelementen dieser Bibliothek oder zusammen mit anderen Instrumenten oder ganz für sich allein. Sie finden diese Presets im „Tuned Percussion“-Hauptverzeichnis.

Ambient

Wir haben 4 verschiedene Kategorien von Ambients in dieser Bibliothek. Sie schaffen eine riesige Auswahl von Stimmungen, Pads, organischen „Synths“, sich ständig veränderten Drones, orchesterähnliche Texturen und atemberaubenden Klanglandschaften. Alle wurden direkt aus den rohen Beckenaufnahmen entwickelt, die wir für diese Bibliothek mit unseren besten proprietären Tricks und unseren favorisierten Sound-Design-Geheimnissen erstellt haben. Dieser Teil der Sample-Bibliothek könnte als Bibliothek auch allein stehen, aber wir packten sie als Bonus zu dieser Bibliothek, um das Paket abzurunden. Wir bieten damit eine komplette Palette an dramatischen, atmosphärischen Klängen, die perfekt sind für die Produktion von dramatischer und Horror-Musik, für das Sound-Design und für Musikproduktionen. Sie finden diese Presets im „Ambient“-Hauptverzeichnis.

Programmtypen

Standard-Presets

Diese Presets sind die primären Instrumentenprogramme in dieser Bibliothek. Sie enthalten den Sample-Start – „Offset“-Regler mit dem Sie die Wiedergabeposition der nächsten zu spielenden Note ändern können. Ein Wert von 0 bedeutet, dass das Sample vom Anfang abgespielt wird, wenn eine Note ausgelöst wird. Ein Wert von 127 bedeutet, dass das nächste Sample erst kurz vor dem Ende des Sample abgespielt wird. Sie finden diese Presets im „Standard“-Unterverzeichnis.

Time-Stretch („ts“)

Diese Presets nutzen die Time-Machine2 von Kontakt, um Zeitverkürzungen und Dehnungen ohne Veränderung der Tonhöhe zu ermöglichen. Seien Sie sich bewusst, dass dieser Modus Störungen verursachen kann. Knacken, Stottern und andere akustische Artefakte können auch bei der Standard-Geschwindigkeit auftreten, so dass diese Presets in erster Linie als besondere Effekt-Patches anzusehen sind. Nehmen Sie diese Presets, wenn Sie Klangreinheit benötigen. Sie haben sicherlich den „Speed“-Knopf in diesen Presets bemerkt. Drehen Sie diesen Knopf rauf oder runter, um die Geschwindigkeit der Wiedergabe dieser Samples zu erhöhen oder zu verringern. Sie finden diese Presets im „Timestretch“-Unterverzeichnis.

Low Memory („lite“)

Diese Presets verwenden den Direct-From-Disk (DFD)-Modus in Kontakt, um die Samples von der Festplatte zu laden, anstatt alle Samples in den Speicher des Rechners zu laden. Um diesen Modus zu ermöglichen, musste die „Offset“-Funktion in den „lite“-Presets deaktiviert werden. Sie finden diese Presets im „Lite“-Unterverzeichnis.

Mikrofonpositionen

Close

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

Far

Diese Samples wurden aus ungefähr 6m Entfernung aufgenommen. Zum Einsatz kam ein Stereomikrofonpärchen. Sie haben einen großen Anteil an natürlichem Hall und natürlichem Raumanteil. Nicht alle Samples wurden sowohl in nah und fernen Mikrofonpositionen aufgenommen, da einige Töne zu leise waren, um die Mikrofone mit genügender Lautstärke und Klarheit zu erreichen. Sie finden diese Presets im „Far“-Unterverzeichnis.

Instrumenten-Preset Formate

Kontakt 4 Presets

Sie finden die Kontakt 4.2.4 Presets dieser Bibliothek in dem Kontakt 4 Instrumentenverzeichnis innerhalb des Instrumentenverzeichnisses. Diese Presets haben eine voll automatisierbare Benutzeroberfläche mit den primären Performance- und LFO/Filter-Reglern direkt auf der Hauptseite. Sie benötigen die Vollversion von Kontakt 4.2.4, um diese Presets zu laden.

Kontakt 3 Presets

Sie finden eine Kontakt 3.5 kompatible Version aller Presets im Kontakt 3 Instrumentenverzeichnis. Die Kontakt 3 Presets haben aufgrund von Einschränkungen in der K3-Skripting-Engine nicht die komplette Benutzeroberfläche und die Knöpfe können nicht automatisiert werden, aber die meisten Funktionen sind erhalten geblieben. Die LFO-Regler sind auf einem separaten Reiter auf der Hauptbenutzeroberfläche zu finden. Sie benötigen die Vollversion von Kontakt 3.5, um diese Presets zu laden.

Hinweis: Beide Sets der Preset-Verzeichnisse sind direkt im Hauptverzeichnis des „Instruments“-Verzeichnisses zu finden.

Instrumentenprogramme

Presets NUR für Kontakt 4

Diese speziellen Master-Presets sind nicht mit einer früheren Version von Kontakt als Version 4.2.4 kompatibel. Diese Presets nutzen die Multi-Layer-Builder-Regler, die im Detail auf Seite 10 in diesem Handbuch beschrieben sind.

Cymbology Bowed All Layers Close

Die nahen (close) Mikrofonpositionen für den Bowed 3-range Selector Patch.



Cymbology Bowed All Layers Far

Die entfernten (far) Mikrofonpositionen für den Bowed 3-range Selector Patch.

Cymbology Frozen All Layers Close

Die nahen (close) Mikrofonpositionen für den Bowed 3-range Selector Patch.

Cymbology Frozen All Layers Far

Die entfernten (far) Mikrofonpositionen für den Bowed 3-range Selector Patch.

Kontakt 3 & 4 Presets

Die übrigen Presets sind sowohl für Kontakt 3.5 und Kontakt 4.2.4 in separaten Versionen verfügbar.

Gestrichene und eingefrorene Becken-Presets

Artillery Shell

Hierbei handelt es sich um Haubitzen-Artilleriegeschosshülsen aus dem 1. und 2. Weltkrieg. Wir nahmen gestrichene und Trockeneis-Resonanz-Artikulationen von 4 verschiedenen Hülsen in verschiedenen Größen auf, jeweils mit einer eindeutigen Tonhöhe und Charakter. Der Klang ist sauber, hoch und durchdringend.

Cymbal Bowed Artillery Shell close: C1-A#3

Cymbal Bowed Artillery Shell far: C1-F3

Cymbal Frozen Artillery Shell close: C1-G2

Dieses Instrument war zu leise für ein entferntes gefrorenes Set.



Brass Bell 1

Dieses mittelgroße Glockenspiel-Becken wurde für Effekte entwickelt. Es ist dick und aus einer

schweren Bronzelegierung hergestellt. Der Klang ist sehr scharf, mit hohem Biss, sauber und einem breiten Frequenzspektrum.

Cymbal Bowed Brass Bell 1 close: C1-D3

Cymbal Bowed Brass Bell 1 far: C1-A2

Cymbal Frozen Brass Bell 1 close: C1-D2

Cymbal Frozen Brass Bell 1 far: C1-G1

Brass Bell 2

Dieses mittelgroße Glockenspiel-Becken wurde für Effekte entwickelt. Es ist dick und aus einer schweren Bronzelegierung hergestellt. Der Klang ist sehr scharf, mit hohem Biss, sauber und einem breiten Frequenzspektrum.

Cymbal Bowed Brass Bell 2 close: C1-A#4

Cymbal Bowed Brass Bell 2 far: C1-C#4

Cymbal Frozen Brass Bell 2 close: C1-C2

Cymbal Frozen Brass Bell 2 far: C1-C2



Brass Bell 3

Dieses kleine Glockenspiel-Becken wurde für Effekte entwickelt. Es ist dick und aus einer schweren Bronzelegierung hergestellt. Der Klang ist sehr scharf, mit hohem Biss, sauber und einem breiten Frequenzspektrum.

Cymbal Bowed Brass Bell 3 close: C1-C3

Cymbal Bowed Brass Bell 3 far: C1-F#2



Brass Bell 4

Dieses kleine Glockenspiel-Becken wurde für Effekte entwickelt. Es ist dick und aus einer schweren Bronzelegierung hergestellt. Der Klang ist sehr scharf, mit hohem Biss, sauber und einem breiten Frequenzspektrum.

Cymbal Bowed Brass Bell 4 close: C1-H1

Cymbal Bowed Brass Bell 4 far: C1-D1



Carved Ride

Dieses spezielle mittelgroße Ride-Becken hat mehrere große Löcher in mehreren Kreisen im Beckenteller und erzeugt dadurch eine riesige Auswahl von packenden Obertönen und Harmonischen.

Cymbal Bowed Carved Ride close: C1-G#3

Cymbal Bowed Carved Ride far: C1-E3

Cymbal Frozen Carved Ride close: C1-C4

Cymbal Frozen Carved Ride far: C1-H3

China

Dieses konturierte Becken hat eine flache Glocke, einen tiefen inneren Bogen und einen nach oben

gebogenen Rand, der ihm einen dunkleren Ton, wie einen Gong, gibt.

Cymbal Bowed China close: C1-D4

Cymbal Bowed China far: C1-C4

Copper Bowl

Diese sehr große und kunstvoll gravierte tibetische Kupferschüssel hat einen tiefen Ton und eine breite Palette von Obertönen, je nachdem, welcher Teil der Schüssel gespielt wird und wie viel Druck angewendet wurde.

Cymbal Bowed Copper Bowl close: C1-C#3

Cymbal Bowed Copper Bowl far: C1-H1

Cymbal Frozen Copper Bowl close: C1-A#7

Cymbal Frozen Copper Bowl far: C1-G7



Crash 1

Ein großes Standard-Crash-Becken.

Cymbal Bowed Crash 1 close: C1-H4

Cymbal Bowed Crash 1 far: C1-C4

Cymbal Frozen Crash close: C1-D3

Cymbal Frozen Crash far: C1-F2



Crash 2

Ein kleines Standard-Crash-Becken.

Cymbal Bowed Crash 2 close: C1-F5

Cymbal Bowed Crash 2 far: C1-H4

Gong

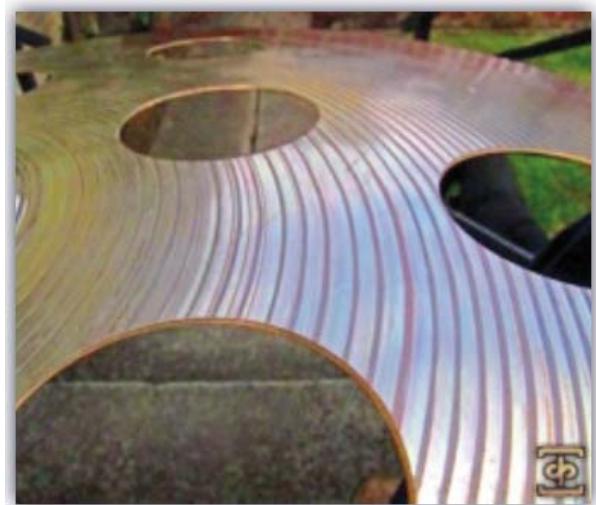
Ein mittelgroßer dickwandiger flacher Gong aus einer leichten Bronzelegierung. Dieser Gong erzeugt einen breiten, sauberen, obertonreichen „Wuusch“ und einen gleichmäßigen Ausklang.

Cymbal Bowed Gong close: C1-G3

Cymbal Bowed Gong far: C1-D1

Cymbal Frozen Gong close: C1-F#3

Cymbal Frozen Gong far: C1-E3



Rattle Cross

Dieses spezielle Effektbecken hat zwei Schichten aus Stahl und Nieten und erzeugt einen rauen summenden Ton.

Cymbal Bowed Rattle Cross close: C1-E1

Cymbal Bowed Rattle Cross far: C1-D#1

Ride 1

Ein großes Standard-Ride-Becken.

Cymbal Bowed Ride 1 close: C1-C5

Cymbal Bowed Ride 1 far: C1-G4

Cymbal Frozen Ride close: C1-G3

Cymbal Frozen Ride far: C1-A#2

Ride 2

Ein mittelgroßes helles Ride-Becken.

Cymbal Bowed Ride 2 close: C1-F#4



Cymbal Bowed Ride 2 far: C1-D#4

Splash 1

Ein kleines 10' Splash-Becken.
 Cymbal Bowed Splash 1 close: C1-D4
 Cymbal Bowed Splash 1 far: C1-A#3
 Cymbal Frozen Splash close: C1-H4
 Cymbal Frozen Splash far: C1-E4



Splash 2

Ein kleines 10' Splash-Becken.
 Cymbal Bowed Splash 2 close: C1-E4
 Cymbal Bowed Splash 2 far: C1-A3

Splash 3

Ein kleines 10' Splash-Becken.
 Cymbal Bowed Splash 3 close: C1-G#4
 Cymbal Bowed Splash 3 far: C1-C#4

Warped Crash 1

Dieses ultra-dünne Becken ist wärmebehandelt und absichtlich verformt und verzogen, um einen sehr seltsamen, komplexen und dunklen Ton zu erzeugen.

Cymbal Bowed Warped Crash 1 close: C1-F#4
 Cymbal Bowed Warped Crash 1 far: C1-A3
 Cymbal Frozen Warped Crash close: C1-C4
 Cymbal Frozen Warped Crash far: C1-C4



Warped Crash 2

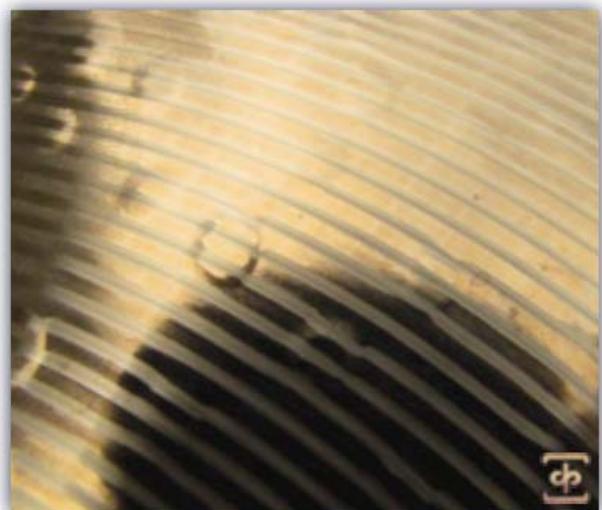
Ein weiteres ultra-dünnes Becken das wärmebehandelt und absichtlich verformt und verzogen ist, um einen sehr seltsamen, komplexen und dunklen Ton zu erzeugen.

Cymbal Bowed Warped Crash 2 close: C1-C8
 Cymbal Bowed Warped Crash 2 far: C1-H6

Warped Crash 3

Ein weiteres ultra-dünnes Becken das wärmebehandelt und absichtlich verformt und verzogen ist, um einen sehr seltsamen, komplexen und dunklen Ton zu erzeugen.

Cymbal Bowed Warped Crash 3 close: C1-D#4
 Cymbal Bowed Warped Crash 3 far: C1-A3



Gestimmte Perkussions-Presets

Diese speziell modifizierten Presets gestalten die meisten unserer tonalen Becken-Samples neu. Es entstanden makellos gestimmte Perkussionsinstrumente mit tiefen wellenförmigen Obertönen, komplexer Harmonik und kristallklaren Tönen. Sie können mit dem Offset-und Attack-Regler eine Vielzahl von einzigartigen gestimmten Perkussions-Pads und weichere oder härtere Töne erzeugen. Wir haben mehrere verschieden gestimmte Perkussions-Presets erstellt, jedes auf einem anderen Becken aufbauend.

Alle Presets sind über den gesamten Tastenumfang verteilt, von C-2 – G8.

Tuned Perc Copper Bowl

Tuned Perc Cymbal Bowed Artillery Shell

Tuned Perc Cymbal Bowed Brass Bell 1

Tuned Perc Cymbal Bowed Brass Bell 2

Tuned Perc Cymbal Bowed Brass Bell 3

Tuned Perc Cymbal Bowed Carved Ride

Tuned Perc Cymbal Bowed Gong 1

Tuned Perc Cymbal Bowed Gong 2

Tuned Perc Cymbal Bowed Ride

Tuned Perc Cymbal Bowed Splash mute

Tuned Perc Cymbal Bowed Splash

Tuned Perc Cymbal Bowed Warped Crash



Ambient Instrumenten-Presets

Krimbients

Eine faszinierende Sammlung von einzigartigen handgemachten Klanglandschaften. Sie sind auf C#0 bis G8 verteilt.



Cosmic Chalkboard

Eine intensive mahlende Horror-Klanglandschaft, als ob man durch große eiserne Türen in eine Fabrik sehen würde, in der die Gebeine der Verdammten zu dämonischen Waffen des Krieges gemahlen und bearbeitet werden



Four Stroke Reality

Ein intensives Sickern und Kneten von dröhnen-dem flüssigem Metall, wie aus dem Ofen, in dem die gefangenen Seelen der Bösen gebrochen werden und in Kraftstoff für den Moloch verwandelt werden.



Gravity Drive

Drehende Urgewalten pulsierend zwischen den polaren Extremen.

Ice Storm

Ein heftiger Sturm aus gefrorenem Kohlendioxid über der kargen Oberfläche des Ganymeds.

**Gambients**

Eine faszinierende Sammlung von einzigartigen handgemachten Klanglandschaften. Verteilt auf C#0 bis G8.

Belladonna

Die Beerdigungsorgel. Eines Tages wird sie für euch spielen.

**Chantrance**

Andrioden-Meditation

Cymbalanced

Ein kaltes metallisches Klaglied.

Hitchhiker

Ja, du solltest mich besser nicht in dein Auto lassen...

**Neon Aeon**

Eindringen in den Flughafen

Outside the Ark

Es ist so schön hier, die Tödlichkeit dieses Ortes wird leicht vergessen.

Scapula

Vom Verdacht zum offenen Aufruhr, verwenden Sie den X-Blend-Knopf, um zwischen den beiden Layern dieser großartigen Täuschung zu überblenden.

Shove Me Into the Pool

Wo die Coolen abhängen.

The Crystal Shard

Ein Licht so heiß, das es alle Farben aus Ihren blin- den Augen brennt.

The Pause

Wenn Sie in diesem Moment der Stille zögern, blendet Sie das schnell schwindende Licht auf Ihrer Flucht auf Ihrem für immer letzten Weg nach Hause.



The Undertow

Das Gewicht und die Schwere mag beruhigend sein, aber Sie werden bald zu der Erkenntnis gelangen, dass je länger Sie verzweifelt durchhalten, desto tiefer werden Sie sicherlich fallen.

Uncovered

Oh Gott, so viele Körper. So viel Blut. Leiber Gott, was haben sie hier an diesem heiligen Ort gemacht?



Shift-Scape Ambiences

Komplexe detaillierte Drones, die wie seltsame Geister durch öde, bodenlose, emotionale Täler und herrliche hohe Gipfel reisen.

Shift Scapes All 2-layer

C#0-G8. Dieses spezielle Preset erlaubt es Ihnen, zwei unabhängige Layer von Ambienten zu laden, aus einer Auswahl von 27 einzigartigen Ambienten pro Layer. Nutzen Sie den „X-Blend“-Knopf, um weich zwischen den beiden Layern in Echtzeit zu überblenden.

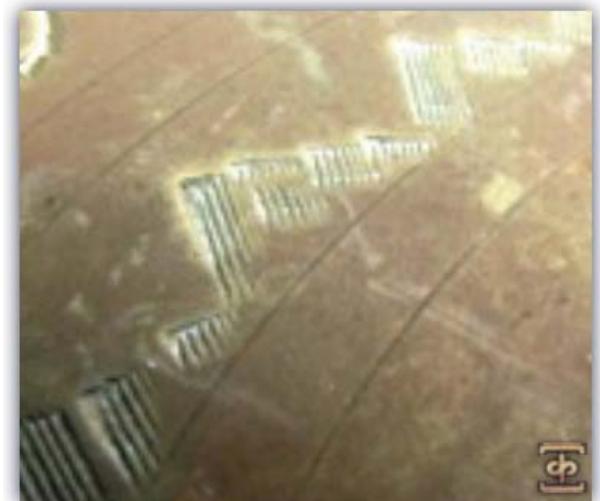
Shift Scapes All Untuned

C#0-G8. Dieses Preset enthält alle 27 Ambienten, zwischen denen in 5-Schritt-Intervallen über den Bereich der Tastatur ohne Tonhöhenveränderung überblendet werden kann. Verwenden Sie den Stepping-Knopf und/oder die Stepping-Key-switches von C-2 bis C0, um die Tonhöhe in Halbtönschritten nach oben oder unten zu verändern.



Shift-Scapes 01 bis 27

Alle einzelnen Klänge sind über die gesamte Tastatur im Bereich von C-2 bis G8 verteilt. Jedes Preset besteht nur aus einem einzelnen Ambiente.



Cym-Spanner Ambiences

Dunkle wellige, mittelschwere Pads mit breiten driftenden Texturen und einem fetten Bass.

Cym Spanner All 2-layer

C#0-G8. Dieses spezielle Preset erlaubt es Ihnen, zwei unabhängige Layer von Ambienten zu laden, aus einer Auswahl von 43 Klängen pro Layer. Nutzen Sie den „X-Blend“-Knopf, um weich zwischen den beiden Layern in Echtzeit zu überblenden.

Cym Spanner All Untuned

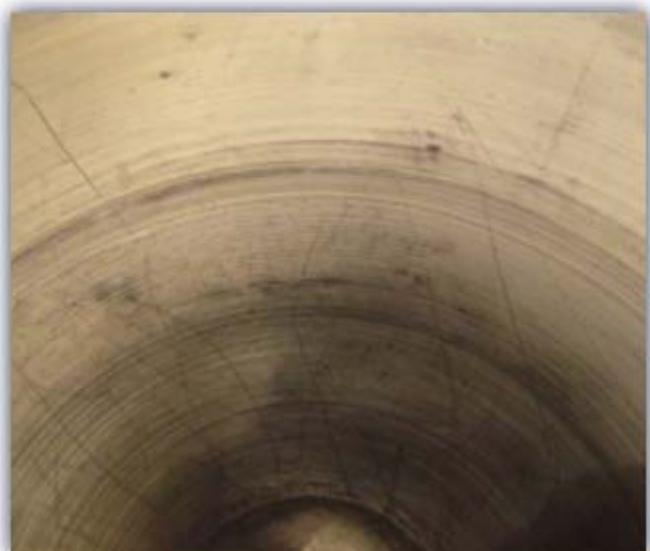
C#0-G8. Dieses Preset enthält alle 43 Klänge, zwischen denen in 5-Schritt-Intervallen über den Bereich der Tastatur ohne Tonhöhenveränderung

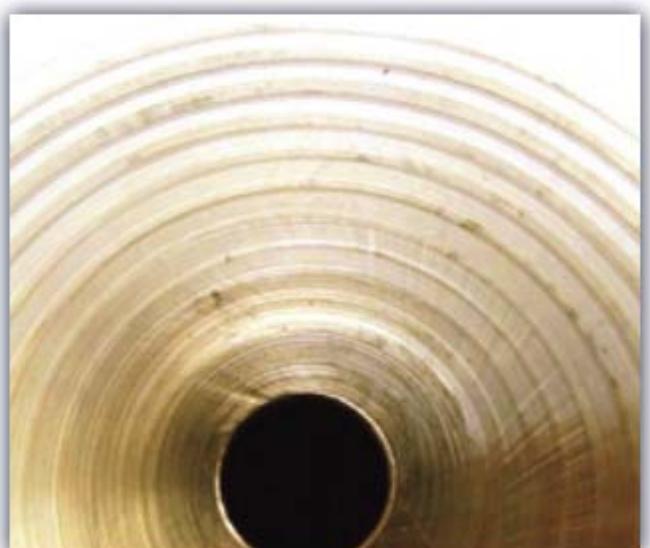
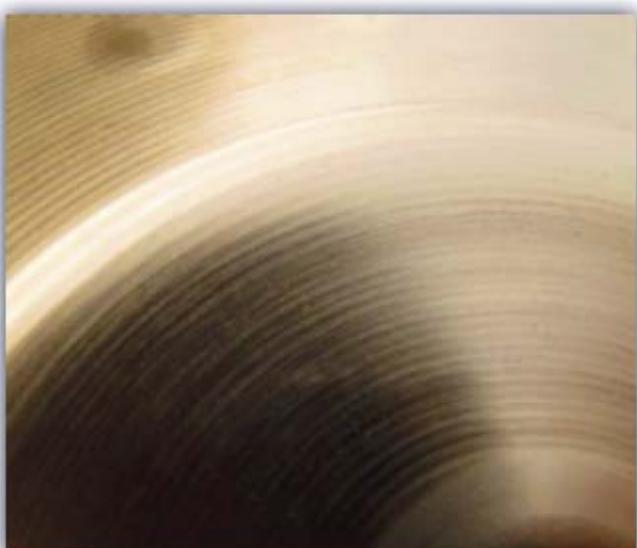
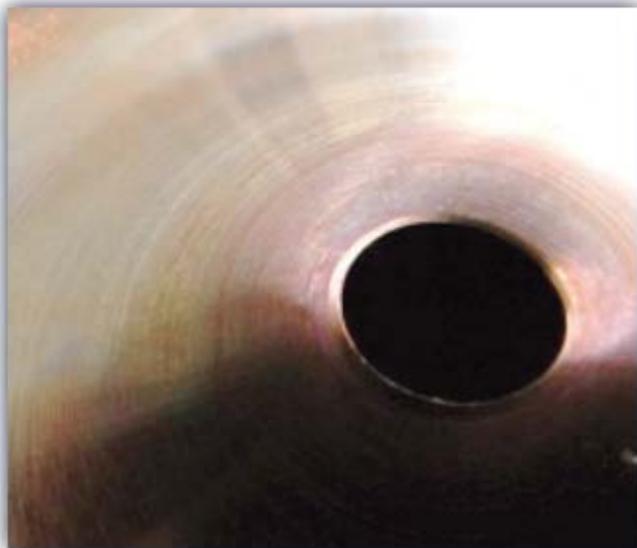
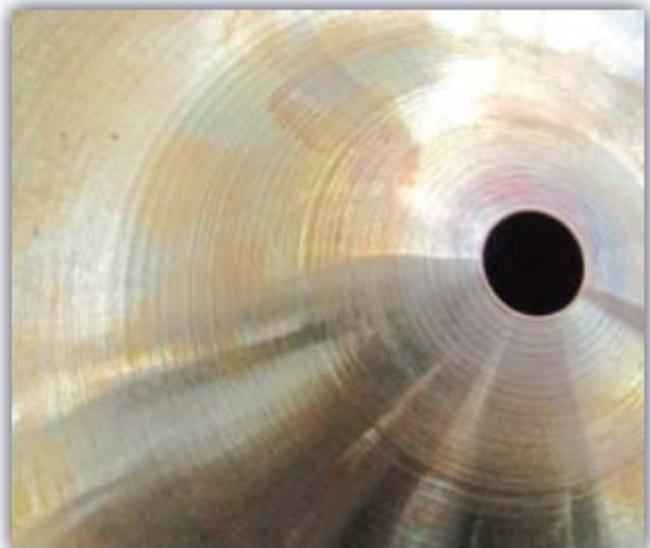
überblendet werden kann. Verwenden Sie den Stepping-Knopf und/oder die Stepping-Key-switches von C-2 bis C0, um die Tonhöhe in Halbtonschritten nach oben oder unten zu verändern.

Cym-spanners 01 bis 43

Alle einzelnen Klänge sind über die gesamte Tastatur im Bereich von C-2 bis G8 verteilt. Jedes Preset besteht nur aus einem einzelnen Ambiente.







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 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. Lizizen 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 Cymbology I :: Bowed Percussion Musikeffekt und Ambient Sound-Design 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

[SOUNDIRON]

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

Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff