



Electric Saz ist eine für Kontakt detailgetreu aufgenommene 5-saitige elektrische Saz-Baglame-Bibliothek mit einer riesigen Palette von erweiterten Inhalten, einer innovativen neuen Benutzeroberfläche und modernster leistungsstarker Funktionen. Diese schöne bundlose Saz wurde direkt von den Straßen der Türkei beschafft, wo Meister ihres Handwerks sie seit Jahrhunderten von Hand bauen. Wir haben akribisch alle drei „runs“ der Saiten (tiefe Oktave, mittlere einzeln und hoch Unisono) mit 12fachem Round Robin und mit bis zu 6 Velocity-Layern der offenen Töne eine Oktave und eine halbe je Saite aufgenommen. Weiterhin gibt es Palm Mutes, Chokes und Release Samples und eine Reihe von perkussiven Effekten, alle mit 12fachem Round Robin und mehreren Velocity-Layern. Eine spezielle Verkabelung erlaubte es uns, jeden Spule des Humbucker-Pickups einzeln aufzunehmen und unsere Benutzeroberfläche erlaubt es dem Anwender, die Pickups ein- und auszuschalten, sie im Single-Coil Modus zu betreiben oder die Phasen zu invertieren.

Die Saz ist ein sehr ausdrucksstarkes Instrument und benötigt mehr als nur offene Töne und Palm Mutes, um wirklich ausdrucksstark und natürlich zu klingen. Deshalb haben wir vorsichtig ein weites Legato oder auch „Slide“-Bereich für alle drei Saiten mit mehreren Velocity-Layern und 4fachem Round Robin aufgenommen. Unsere aufregend neue Benutzeroberfläche bietet eine einzigartige Kontrolle darüber, wie ein Ton gespielt wird und welche Saite gespielt wird, so dass Sie mit nur einem Knopfdruck zwischen den Funktionen umschalten können. Hammer-On, Pull-Off, Slide, Choke und Palm Mutes werden pro Saite (oder für alle Saiten) gesteuert, was nur momentan (so lange wie die Taste gedrückt ist) oder rastend (ein/ausschalten mit aufeinanderfolgenden Tastendrücken) sein kann. Wir haben auch ein intelligentes Auto-Anschlag-System mit dem Namen „Strumulator“, das Ihnen sofortigen Zugriff auf 12 verschiedene Akkorde gibt, wobei automatisch sichergestellt wird, dass jeder Ton auf der entsprechenden Saite gespielt wird. Es gibt verschiedene Patches für das Erstellen von benutzerdefinierten gestimmten perkussiven Überblendungen, Effekten, Überpeggiator und natürlich Ambiences.

Ganz neu bei der Electric Saz ist unser leistungsstarkes Effekt-Rack-System. Dieses neue System bietet Ihnen eine elegante und intuitive Benutzeroberfläche mit dem Zugang zu einer breiten Palette von Effekten wie Chorus, Flanger, Phaser, Dynamics, Drive (mit 4 verschiedenen Effekten), 2 Verstärkersimulationen, 8 Kabinette, EQ, Filter, Tempo-synchronisiertes Delay und einen Faltungshall mit einem Bündel von neuen benutzerdefinierten Impulsen.

Wir setzten uns zur Aufgabe die Electric Saz das realistischste, spielbare und flexibelste Instrument soweit es geht zu machen. Der natürliche schöne Klang in erstaunlicher Klarheit und unerreichter Tiefe wurde von uns auf fachmännischer Art und Weise eingefangen. Kombiniert mit unserer leistungsstarken benutzerdefinierten Oberfläche legen wir Ihnen das Leben und das Gefühl des eigentlichen Instrumentes in Ihre Hände. Viel Spaß!

# SOUNDIRON

**Electric Saz** Version 1.0

## Übersicht

32 Kontakt .nki Instrumenten-Presets im offenen Format (17 Kontakt 5 / 15 Kontakt 4)

In aller Tiefe gesampelte elektrische Saz mit 12fachen Round Robin der Töne und 4fachen RR der Slides

13.744 Samples

12,7 GB Installiert

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

Mächtige maßgeschneiderte Performance und FX Benutzeroberfläche

45 benutzerdefinierte Umgebungs- und digitale Reverbs und 25 spezielle FX Impulse integriert in die Oberfläche

### Hinweis:

- Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 (für die K4 Presets) und Kontakt 5.1.0 (für die K5 Presets) oder neuer wird benötigt.
- Der frei verfügbare Kontakt „Player“ und der spezielle „Libraries“ Reiter werden von dieser Bibliothek nicht unterstützt.

## DANKSAGUNGEN

Produziert, bearbeitet, programmiert, fotografiert und Sound Design von  
Gregg Stephens

Scripting und System Design von  
Chris Marshall & Gregg Stephens

Oberflächen Design & Artwork von  
Gregg Stephens, Constructive Stumblings und Chris Marshall

Beta Team

Brad Halverson, Chris Cutting, Dmitry Selipanov,  
Arkadiusz Reikowski, Ryan Scully, Marie-Anne Fischer,  
Xioatian Shi, Max Zhdanov, Paul Amos, Simon Russell,  
Andy Gray und Sascha Knorr

Speziellen Dank an

Peter Simms und Katie Simms

## INHALTSVERZEICHNIS

### Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 2

### Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 3

Systemvoraussetzungen, Download & Installation – Seite 4

### Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente der Vorderseite & EQ – Seite 5

Performance Preset Regler – Seite 7

Performance (einfach) Preset Regler – Seite 12

Überpeggiator Regler – Seite 7

Tuned Percussion Regler – Seite 15

Glissatron Regler – Seite 15

FX Rack Regler – Seite 17

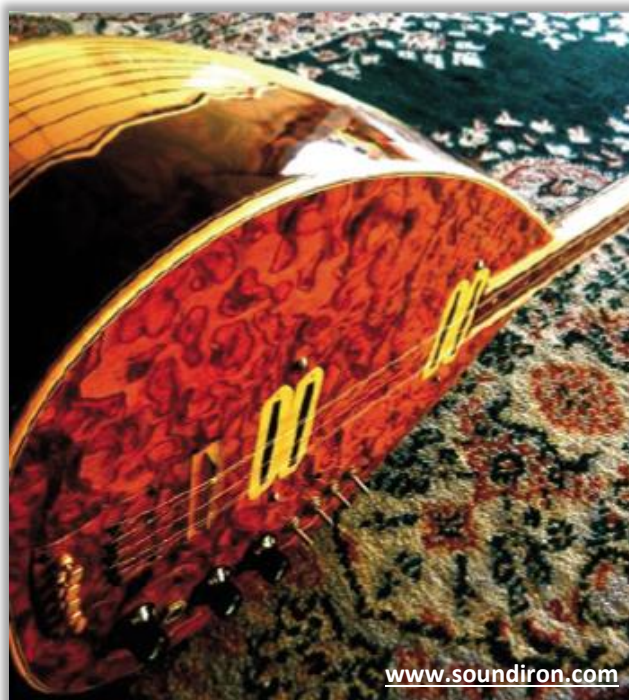
### Instrumentenbeschreibung ::

Presettypen – Seite 22

### Info ::

Lizenzabkommen – Seite 23

Danke – Seite 24



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

# ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

## Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 48kHz und 24bit in aufgenommen. Einiger Inhalt wurde live in einer natürlichen Umgebung aufgenommen, während andere Teile mit einer Vielzahl von Post-Production-Tools für spezielle Effekte stark manipuliert wurden. Bedenken Sie bitte, dass diese Bibliothek nie unter den Vorsatz entwickelt wurde, vollkommen saubere Samples zu liefern.

## Formate

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

Beachten Sie bitte, dass zur Nutzung und/oder Bearbeitung der Kontakt-Presets Sie die Vollversion von Native Instruments Kontakt 4.2.4 (K4) oder Kontakt 5.0.3 (K5) oder später 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 dieser oder einer anderen Bibliothek von Soundiron durch, um die vollständige Liste der Softwareanforderungen, Funktionen und Formatkompatibilität zu sehen.

Auch wenn Sie die Samples oder Presets in ein anderes Format umwandeln können, empfehlen wir Kontakt für die besten Ergebnisse, da es weithin als der Industriestandard gilt und die beste Sample-Programmierung und Wiedergabeplattform auf dem Markt ist. Wenn Sie jedoch die .wav-Dateien und Instrumenten-Presets für einen anderen Sampler oder Softsynth konvertieren oder umprogrammieren wollen, wie z.B. Open-Source-Standards wie SFZ, dann gibt es tolle Tools die Sie dafür nutzen können, wie z.B. Extreme Sample Convert oder Chickensys Translator. Bedenken Sie aber, dass nicht alle

Einstellungen und Eigenschaften zuverlässig in das neue Format übersetzt werden können oder überhaupt von dem neuen Instrument gespielt werden kann, da es so viele verschiedene Normen, Verhaltensweisen, Strukturen und Fähigkeiten auf jeder Plattform gibt.

## Maßgeschneiderte Faltungshall-IRs

Wir genießen es, die einzigartigen elektrischen 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 abstrahlen, der ein breites Frequenzspektrum von 22Hz bis 22kHz abdeckt. Wir verwenden dann eine spezielle Faltungshall-Software, um die Impulsantwortdateien zu erzeugen. Diese .wav-Dateien enthalten in den Audiodaten spezielle Phasen-, Frequenz- und Timing-Informationen.

Die meisten Impulse klingen in der Umgebung, in der sie aufgenommen wurden, wie eine seltsame Art von scharfem Knall, wie das Platzen eines Luftballons oder das Abfeuern einer Starterpistole – genau so werden die Impulse erzeugt. Wenn sie in ein kompatibles Faltungshallgerät (wie das in Kontakt) geladen werden, geben diese Impulse ihre klanglichen Eigenschaften an die meisten Klänge recht gut weiter. Natürlich ist das keine vollkommene Wissenschaft und vieles geht bei der Umsetzung verloren, speziell dann, wenn der Sound, der abgespielt wird, einen eigenen starken tonalen oder reflektierenden Klang hat. Manchmal sind die Ergebnisse unglaublich echt. Manchmal sind sie schrecklich. Es hängt alles von dem Sound, dem Impuls, dem Plugin und den Einstellungen ab. Dann wiederum können Sie unerwartet nützliche und interessante Ergebnisse durch herumexperimentieren finden.

Wir haben eine handverlesene Sammlung von Impulsdateien dazu gepackt, von denen wir denken, dass sie gut zu dieser Sound-Bibliothek passen. Sie können sie in die meisten Instrumenten-Presets laden, in dem Sie den „Tone / FX“-Reiter öffnen und einen Impuls aus dem Impuls-Dropdown-Menü auswählen. Sie können auch jeden Impuls aus dem Verzeichnis der Impulsdateien manuell in einen Faltungshall Ihrer Wahl importieren. Stellen Sie bitte sicher, dass Ihre Lautsprecher oder Kopfhörer während des Ausprobierens entsprechend leise eingestellt sind. Ein Faltungshall kann oft mächtige und durchdringende Resonanzen erzeugen, wenn er auf zu viele Audio-Quellen angewendet wird – vor allem bei lauten Tönen, die einen hohen Anteil an tiefen und mittleren Frequenzen enthalten.



## System-Voraussetzungen

Bitte beachten Sie, dass viele Instrumente und Multi-Instrumenten-Programme in dieser Bibliothek sehr viel RAM und CPU benötigen und sehr ressourcenintensiv sind beim Festplatten-Streaming. Wir empfehlen daher, unbedingt ein 64-Bit Betriebssystem (Windows oder OSX) mit mindestens 4GB RAM, einer Quad-Core CPU und einer 7200 UpM Festplatte oder besser zu besitzen, bevor Sie diese Soundiron Bibliothek kaufen. Große Sample-Sets, wie diese Bibliothek, laden langsam und können zu Instabilitäten auf älteren Systemen führen.

## Download & Installation

Wir liefern Ihnen den Continuata Download Manager mit, um mit hoher Geschwindigkeit zuverlässig und voll-automatisch 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. Möglicherweise benötigen Sie auch spezielle Berechtigungen Ihrer Sicherheits-Software für das Download-Programm, wenn es den Zugriff aufs Web untersagt.

Als nächstes kopieren Sie Ihren Download-Code aus der E-Mail in die Code-Box im Downloader-Fenster. Achten Sie darauf, dass keine Leerzeichen vor oder nach dem Code stehen. Drücken Sie den Download-Knopf und wählen das Verzeichnis aus, wohin der Download geladen und installiert werden soll. Es startet dann das automatische Herunterladen der Datei(en) und danach eine Fehlerprüfung. Es werden dann die Dateien entpackt und die Bibliothek installiert. Sobald die Installation komplett abgeschlossen ist, können Sie die heruntergeladenen .rar-Dateien an einem sicheren Ort als Backup-Dateien aufbewahren und von der Platte löschen. Wir empfehlen, bevor Sie anfangen, immer die neueste Version des Downloaders herunterzuladen. Der Link in Ihrer E-Mail führt Sie immer zur neuesten Version.

Verschieben, umbenennen, löschen oder modifizieren Sie keine der Dateien oder Verzeichnisse die während des Herunterladen angelegt wurden, bis als Statusmeldung in der Download-Warteschlange bei allen Dateien „**INSTALLED**“ steht. Bitte schließen Sie den Downloader nicht, solange er noch aktiv ist oder drücken Sie vorher die Pause-Taste. Um das Herunterladen wiederaufzunehmen, drücken Sie die Resume-Taste. Wenn Sie nach dem Beenden des Downloaders das Herunterladen wieder aufnehmen möchten, starten Sie ihn wieder und geben Ihren Code ein und drücken Sie wieder auf Download. Wählen Sie die gleichen Download/Installationsverzeichnisse auf Ihrem Rechner aus, die Sie beim ersten Mal eingegeben haben. Wenn der Downloader einen Fehler beim Herunterladen oder einen Installationsfehler meldet, sollten Sie versuchen, die Datei nochmals herunterzuladen. Nach dem erfolgreichen Download wird sie

erneut auf Fehler und Vollständigkeit überprüft. Am besten ist es zu warten, bis der Prozess abgeschlossen ist, bevor Sie versuchen, auf die Bibliothek zuzugreifen oder sie zu verschieben. Lesen Sie bitte die Anweisungen in Ihrer Download-E-Mail.

## Manueller Download

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

## Preset laden

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



## Gemeinsame Bedienungselemente auf der Vorderseite

Dieses Instrument hat eine Vielzahl von speziellen Bedienungselementen auf der Vorderseite, die weitreichende Wiedergabe-Anpassungen in Echtzeit ermöglichen. Die Electric Saz enthält viele Preset-Kategorien die einige Regler gemeinsam haben, um den Klang zu beeinflussen. Sie können die Midi-CC-Zuordnungen jedes Bedienungselements sehen, in dem Sie die Maus über das Bedienelement stellen und unten in der Info-Leiste von Kontakt den Hinweistext lesen. Um die Info-Leiste einzuschalten, klicken Sie auf das „i“ oben in Kontakt.

Um die Midi-CC-Zuordnungen einem Regler zuzuweisen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste (PC) oder der Befehlstaste (Mac) auf den Knopf und klicken dann auf den „Assign Midi CC“-Knopf, der dann erscheint. Der nächste von Ihnen gespielte Midi-Controller wird automatisch dem Regler zugewiesen. Sie können weitere Automatisierungsfunktionen in dem „Auto“-Reiter auf der linken Seite von Kontakt einstellen.

Nach der Anpassung der Steuerelemente können Sie Ihre eigenen benutzerdefinierten Voreinstellungen speichern, in dem Sie das File-Menü per Save/Load oben in Kontakt aufrufen. Wählen Sie einfach einen neuen Presetnamen und speichern Sie das Preset im selben Instrumentenverzeichnis wie das Original, um sicherzustellen, dass Kontakt beim nächsten Mal alle notwendigen Dateien findet, wenn Sie es laden. Alle benutzerdefinierten Regler-Einstellungen werden mit dem Instrumenten-Preset gespeichert.



### Pickup Vol(s) – (CC72 & CC73)

Diese Regler steuern die Lautstärke von jedem Pickup. Pickups können ein- und ausgeschaltet werden und die Samples dazu können geladen/entladen werden indem man auf den kleinen Knopf rechts oben bei jedem Regler klickt.



### Tone – (CC99)

Dieser Regler steuert den Ton des Instrumentes durch Abschwächen der Frequenzen.



### Attack – (CC74)

Dieser Knopf steuert die Schärfe des Attacks. Kleinere Werte führen zu einem kurz klingenden Klang.



### Release – (CC76)

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.



### Start Offset – (CC78)

Dieser Knopf steuert den Start-Offset im Sample und erlaubt es dem Anwender, in das Sample hinein zu springen, um den Sound zu ändern. Das kann dazu verwendet werden den Anteil des Anschlages zu steuern.



### Release Volume (CC90)

Dieser Regler steuert nur die Lautstärke der Ausklänge der Samples. Diese Samples werden gespielt, wenn die letzte Taste losgelassen wird. Der kleine glühende Knopf schaltet die Release Samples an/aus, wenn Sie sie nicht haben wollen.

\* Der Release Knopf steuert die Ausklingzeit der Palm Mutes und Chokes Samples in dem Haupt Performance Patches. Die Ausklingzeit der Hauptnoten ist in diesen Patches wegen des Slide Legato Systems fest eingestellt.

## Pickup Schalter

### Bridge Coil

Dieser Schalter schaltet den Brücken-Pickup zwischen Single Coil und Humbucker um.

### Neck Coil

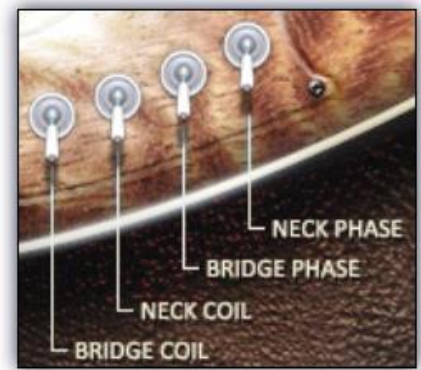
Dieser Schalter schaltet den Hals-Pickup zwischen Single Coil und Humbucker um.

### Bridge Phase

Dieser Schalter schaltet die Phase des Brücken-Pickups zwischen normal und invertiert um.

### Neck Phase

Dieser Schalter schaltet die Phase des Hals-Pickups zwischen normal und invertiert um.



## Presettypen

Die Electric Saz enthält drei Haupt-Presettypen: Performance, Performance (simple) und Tuned Percussion. Jedes Preset hat seine eigenen Stärken und wurde entwickelt, um sich den verschiedenen Kompositionsstilen anzupassen. Es gibt auch „Lite“ Versionen von jedem Presettypen, das sind Presets, die weniger CPU benötigen und weniger Speicher-intensiv sind auf Kosten von Realismus, da die Anzahl der Round Robin Variationen reduziert wurden.

**\*\*Bitte beachten** – Die Haupt-Presets benötigen Kontakt 5.1.0 oder neuer. Innerhalb des „K4“-Unterverzeichnisses finden Sie die Kontakt 4.2.4 kompatiblen Presets. Diese Presets empfehlen wir nicht aus Performance-Gründen, sondern es fehlt ihnen eine Reihe von Funktionen, die nur in Kontakt 5 zu finden sind und wurden nur als Support für die alte Version mit beigefügt.

## Performance

Die Performance-Presets versuchen die Funktionen einer echten Electric Saz zu simulieren. Jede der 3 Saiten der Saz repräsentiert seine eigene monofone Einheit mit individuellen Modi für Slides, Hammer On/Pull-Offs, Palm Mutes und Chokes. Der Tonumfang einer Saite ist in der Benutzeroberfläche festgelegt, kann aber geändert werden. Alle wichtigen Funktionen können auch via Keyswitch gesteuert werden. Ebenfalls enthalten sind Performance-Presets bei denen nur die Hals- oder Brücken-Pickups aufgenommen wurden, um die volle Funktionalität zu erhalten, die aber schneller laden und weniger CPU-intensiv sind.



Das Performance-Preset enthält die meisten Funktionen der Bibliothek (und ist daher sehr CPU-lastig). Dieser Typ enthält das volle Round Robin, Slides, Hammer On/Offs, Palm Mutes, Chokes und den mächtigen Strumulator.

### Volume (CC72 & CC73)

Dieser Regler steuert das Ansteigen der Lautstärke der einzelnen Pickups. Jeder Pickup kann mit dem kleinen glühenden Knopf rechts oberhalb jedes Knopfes ein- und ausgeschaltet werden.

### Tone – (CC99)

Dieser Regler steuert den Ton des Instrumentes wie bei einer elektrischen Gitarre durch Absenken der Frequenzen.

### Attack – (CC74)

Dieser Knopf steuert die Schärfe des Attacks. Kleinere Werte führen zu einem kurz klingenden Klang.

### Release – (CC76)

Dieser Knopf steuert die Release-Zeit (Ausklangzeit) der Palm-Mute und Chokes-Samples. Kleinere Werte lassen den Klang dumpfer und abgeschnitten klingen, während höhere Werte es erlauben, die Noten ineinander übergehen zu lassen.



**Start Offset – (CC78)**

Dieser Knopf steuert den Start-Offset im Sample und erlaubt es dem Anwender, in das Sample hinein zu springen, um den Sound zu ändern. Das kann dazu verwendet werden den Anteil des Anschlages zu steuern.

**Release Volume (CC90)**

Dieser Regler steuert nur die Lautstärke der Ausklänge der Samples. Diese Samples werden gespielt, wenn die letzte Taste losgelassen wird. Der kleine glühende Knopf schaltet die Release Samples an/aus, wenn Sie sie nicht haben wollen.

**Pickup Regler**

Diese Schalter werden für die Umschaltung zwischen Single Coil und Humbucker bzw. zum Umschalter der Phasenlage genutzt. Siehe Seite 6.

**EQ**

Der Performance Presettyp enthält einen vollen 3-bändigen parametrischen Equalizer mit einer frei einstellbaren mittleren Frequenz. Siehe Seite 8 für weitere Details.

**Range Regler**

Im linken oberen Bereich der Benutzeroberfläche finden Sie drei Knöpfe und 3 Wertanzeigen. Jedes Knopf/Wertanzeige-Pärchen steuert einen Bereich von einer der drei Saiten der Saz. Der Knopf kann auch per Midi CC automatisiert werden. Siehe Seite 8 für weitere Details.

**Play Mode Regler**

Im rechten oberen Bereich der Benutzeroberfläche auf dem Griffbrett sind eine Reihe von Reglern, die den Wiedergabemodus jeder Saite (oder allen) steuern, zu finden. Siehe Seite 9 für weitere Details.

**Panel Regler**

Im linken unteren Bereich der Benutzeroberfläche sind Knöpfe zu finden, die eine weitere Seite mit Reglern und Informationen öffnen. Siehe Seite 10 für weitere Details.

Das Performance Preset ist ein kompliziertes Instrument, das abschrecken kann, aber es ist auch das mächtigste verfügbare Preset. Dieser Abschnitt geht auf einige der erweiterten Funktionen ein.

**Saiten und Saitentonumfang**

Wie bereits erwähnt ist jede einzelne Saite der Saz als ein eigenständiges, von den anderen Saiten unabhängiges monophon Instrument konzipiert. Diese Logik spiegelt die das echte Instrument: Man kann jede Saite in einer anderen Art und Weise spielen, zum Beispiel einen Slide auf der unteren Saite, ein Palm Mute auf der mittleren und ein Hammer-On/Off auf der hohen Saite. Der natürliche Tonumfang jeder Saite ist wie folgt:

Tief: F2 – C4

Mitte: C3 – G4

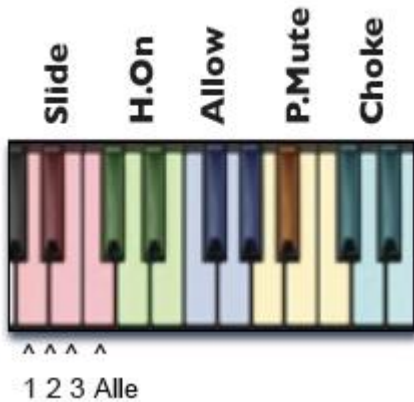
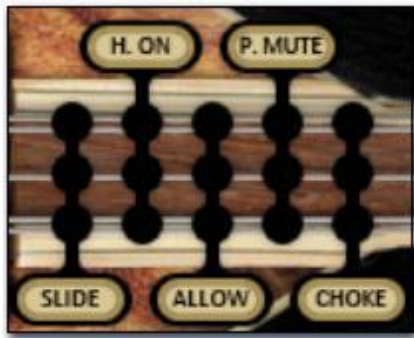
Hoch: A3 – F5

**Saitensteuerung**

Die Regler/Werte-Paare auf dem linken Bild entsprechen der tieferen, mittleren und hohen Saite von oben nach unten auf der Saz. Diese Regler können dazu verwendet werden, den Tonumfang jeder Saite einzustellen. Der höchste verfügbare Ton einer Saite hängt vom tiefsten Ton der nächsten Saite ab, um keine Lücken ohne Ton zu haben. Jeder Bereich einer Saite wird auf Kontakts eingebauter Tastatur in Blau (tief), Rot (Mitte) und Grün (hoch) angezeigt (siehe unten). Der Tonumfang einer Saite kann jederzeit durch die „Allow“-Keyswitches und durch Einstellungen auf der Benutzeroberfläche geändert werden.







## Spielmodi

Jede Saite hat eine Reihe von umschaltbaren Spielmodi. Diese können durch Keyswitches oder über die Benutzeroberfläche, wie links zu sehen, gesteuert werden. Jeder Knopf entspricht einer Saite wie die Bereichseinstellung, tief Mitte, hoch von oben nach unten. Die Texte (wie Slide oder H.On) können zum Umschalten des Modus für alle Saiten angeklickt werden. *Seien Sie sich bewusst, dass einige Modi andere, wo es Sinn macht, überschreiben, wie z.B. Palm Mutes und Chokes sich gegenseitig überschreiben.*

### Slide –

Dieser Spielmodus spielt Slide-Samples zwischen den Tönen ab. Halten Sie die erste Note ein Moment gedrückt nachdem Sie die neue Note gespielt haben. Slides können auch durch die roten Keyswitches, wie links zu sehen, gesteuert werden.

### H.On (Hammer-On/Pull-Off) –

Dieser Spielmodus simuliert Hammer-Ons und Pull-Offs. Innerhalb der Grenzen der einzelnen Saiten ist jeder neue Ton nach dem ersten ein Hammer-On und wenn ein Ton beendet wird und eine tiefere noch gehalten ist, wird der Ton als Pull-Off gespielt. Dieser Modus kann mit den grünen Keyswitches gesteuert werden.

### Allow –

Diese spezielle Funktion wird dazu verwendet, den Tonumfang der Saiten, den der Anwender vorgegeben hat, zu überschreiben. Wenn dieser Modus für eine Saite aktiv ist, dann wird diese Saite gegenüber den anderen in den überlappenden Bereichen bevorzugt. Auf diese Weise können Sie die Saite bis zum Hals hinauf spielen. Wenn „Allow“ für mehr als eine Saite eingeschaltet ist, dann werden beide Saiten in den überlappenden Bereich gespielt. Das kann auch mit den blauen Keyswitches eingestellt werden.

### P.Mute (Palm Mute) –

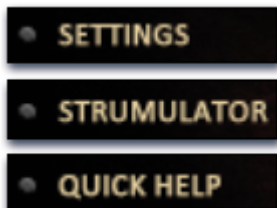
Hiermit spielen die Saiten Palm Mutes (abgedämpft) statt den offenen Tönen. Das kann auch mit den gelben Keyswitches gesteuert werden.

### Choke –

Dieser Modus stoppt die Saiten, um einen ungestimmten und mehr perkussiven Klang zu erzeugen. Dieser Modus kann auch mit den zyan-farbenen Keyswitches gesteuert werden.

## Effekte-Panel Regler

In der unteren linken Ecke der Benutzeroberfläche finden Sie einige Knöpfe, die, wenn sie gedrückt werden, ein weiteres Fenster öffnen, auf dem Sie weitere Regler und Informationen finden. Jedes Fenster ist unten und auf den folgenden Seiten beschrieben.



**Settings** – Dieses Fenster enthält die Keyswitch und Legato-Einstellungen.

**Strumulator** – Dieses Fenster enthält die Strumulator Einstellungen und Regler.

**Quick Help** – Dieses Fenster zeigt weitere Hilfe über die Keyswitches und Tonumfänge an.

### Settings-Fenster

Dieses Fenster enthält verschiedene Optionen für die Keyswitches und das Legato (Slide).

#### Keyswitches –

Jeder der 5 Keyswitches kann nur momentan oder auf Dauer eingestellt sein. Momentane Keyswitches schalten sich wieder aus, wenn die Keyswitch-Taste losgelassen wird. Dauerhafte Keyswitches werden mit jedem Keyswitch eingeschaltet.

#### Range –

Dieser Regler steuert den Bereich in dem aufeinanderfolgende Töne (innerhalb des Bereiches der Saite) als Legato erkannt werden und als Slide gespielt werden.

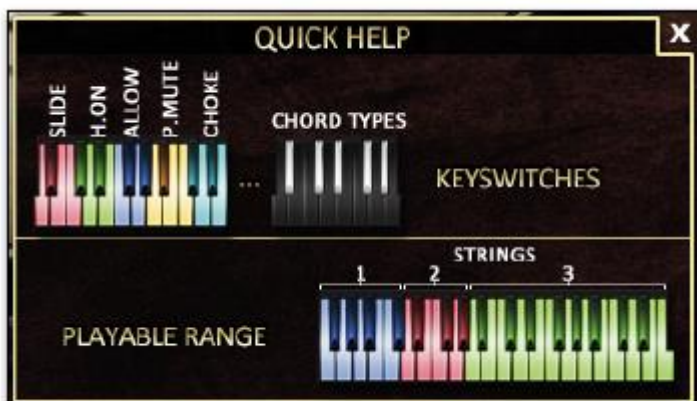


#### Speed (CC95) –

Dieser Regler steuert die Geschwindigkeit des Legato (Slide) Übergangs. In den speziellen TMPro Presettypen, sind die Slides im Time Machine Pro Modus, so dass die aktuellen Samples in der Geschwindigkeit angepasst werden, je nach Geschwindigkeitseinstellung.

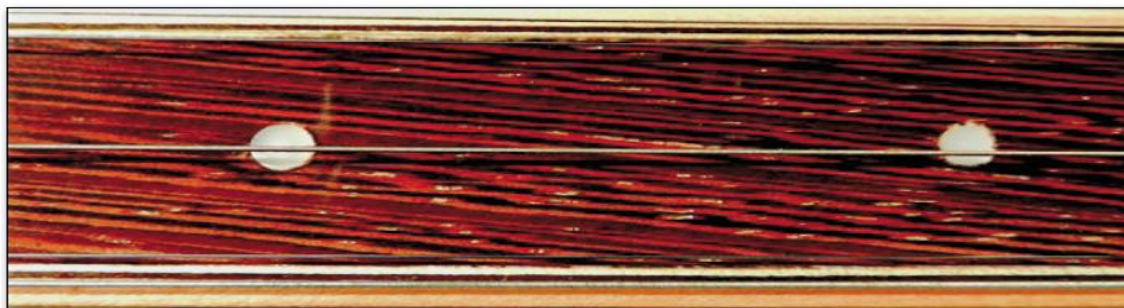
#### Int.Vol. (CC96) –

Dieser Regler steuert die Lautstärke der Slide-Samples.



### Quick Help Fenster

Dieses Hilfefenster gibt Ihnen schnellen Zugriff auf die wichtigsten Informationen der Funktionalität. Die angezeigten Informationen zeigen Ihnen wo die Keyswitches sind und wo die Saitenbereiche liegen.



## Strumulator Fenster



## Strumulator Regler

Der Strumulator spielt automatisch Akkorde abhängig von dem Grundton der gespielt wird. Um so zu klingen wie eine in echt gespielte Saz, spielt der Strumulator 3 Töne, wenn der Akkord auf der tiefsten Saite gespielt wurde, Akkorde auf der mittleren Saite spielen die ersten beiden Töne des Akkords und die hohe Saite spielt keine Akkorde. Alle Akkorde basieren auf dem Standard Saz Fingersatz.

### Velocity-Tabelle

Diese Tabelle kann dazu benutzt werden, die Anschlagstärke jeder Note eines Akkordes, wenn der Velocity Knopf gedrückt ist, einzustellen. Wenn einer der Werte auf null steht, wird der Ton übersprungen.

### Velocity Knopf

Wenn eingeschaltet, verwendet der Strumulator die Werte aus der Tabelle statt den gespielten.

### Reset Knopf

Dieser Knopf löscht die Werte in der Tabelle.

### Save Knopf

Dieser Knopf (nur in K5 Presets) kann dazu verwendet werden, die eingetragenen Werte zu speichern.

### Load Knopf

Dieser Knopf kann dazu verwendet werden, ein Tabellen-Preset zu laden.

### Chord

Dieser Knopf stellt den Akkordtype ein, der vom Strumulator gespielt werden soll. Wenn er ausgeschaltet ist, wird der Strumulator umgangen. Der aktive Akkord kann auch mit den schwarzen (invertierten) Keyswitches oberhalb des spielbaren Bereiches gesteuert werden.

### Tightness

Dieser Regler stellt die Pause zwischen den Tönen eines Akkords ein. Kleinere Werte klingen mehr wie angeschlagen, während größere Werte eher wie ein Arpeggiator klingen.

### Random

Dieser Knopf fügt ein bisschen Zufall in die Abstände der einzelnen Töne eines Akkordes hinzu. Dies lässt den Anschlag natürlicher klingen.

### Direction

Dieser Knopf steuert die Richtung des Anschlages: Abschlag, Aufschlag oder beide abwechselnd.





## Performance (Simple)

Dieser Presettyp entspricht dem normalen Performance Patch, aber er enthält keine Slides und Hammer-On/Pull-Offs. Der Release-Regler steuert auch die Release-Zeit des Haupt-Noten-Samples. Die anderen Funktionen sind dieselben genauso wie die Regler.



## Performance (Simple – Uber)

Dieser Presettyp entspricht dem normalen Performance Patch, aber er enthält keine Slides und Hammer-On/Pull-Offs. Statt des Strumulators finden Sie hier den Uperpeggiator. Der ist ein bisschen komplexer, kann aber dazu verwendet werden komplexere Pattern zu erzeugen.





## Überpeggiator Regler

Electric Saz enthält ein flexibles maßgeschneidertes Arpeggiator-System, um das Kreativitätspotential einiger Presets zu erweitern. Es enthält automatisierbare Performance-Regler, die alle Bereiche des Arpeggiators betreffen. Bei normalem Gebrauch wird eine Note solange wiederholt, wie die Taste gedrückt wird. Wenn zusätzliche Noten gespielt werden, werden diese nacheinander, je nach Einstellung, in verschiedenen Weisen wiederholt. Es lassen sich damit komplexe melodische Reihenfolgen produzieren, ebenso gezupfte Muster und andere Effekte.



### Mode

Dieser Regler steuert den Arpeggiator-Modus. **Off** deaktiviert das Arp-System komplett.

- **On** stellt es so ein, dass es nur reagiert, wenn eine Note gespielt wird. Es werden alle gehaltenen Noten zyklisch abgespielt.
- **Hold** bewirkt, dass jeweils eine Note automatisch gehalten wird (monofon). Wenn eine andere Note gespielt wird, wird diese gehalten.
- **Hold+** erlaubt es neue Noten zu der Reihe der Wiederholungen hinzuzufügen.

### Hits und Hit % Knöpfe

Legt die Anzahl der Wiederholungen der einzelnen Noten fest, BEVOR mit der nächsten Note in der ARP-Sequenz fortgefahren wird. Hit % legt die Veränderung der Intensität für jede Wiederholung fest, bevor mit der nächsten Note von vorn begonnen wird.

### Repeat

Hier stellen Sie die Richtung der Rauf/Runter Wiederholungen ein.

### 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.

### Pitch

Stellt die Tonhöhe in Vierteltonintervallen nach oben oder unten für jede Wiederholung nach der ersten Note des Arpeggios ein.

### Key

Setzt die Arpeggio **Skala** auf einen spezifischen Wert.

### Swing

Stellt den Anteil des rhythmischen Versatzes (Swing) zwischen den Noten ein. Werte kleiner als Null führen dazu, dass die Noten vorgezogen werden. Werte über Null führen dazu, dass die Noten nach dem Beat gespielt werden.

### Durations

Mit diesem Regler können Sie die Länge jeder Note feinabstimmen.

Hiermit können die Noten so verkürzt werden, dass Stakkato-ähnliche Impulse erzeugt werden oder sie werden über die normale Länge hinaus erweitert.

### Note Order 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

### Scale Auswahl

Dieser Regler setzt die Arpeggiator Sequenz auf eine bestimmte Skala, die Sie durch Drehen des Knopfes auswählen können.

### Free/Constrain Knopf

Limitiert und passt jede neue Note der ausgewählten Skala an.

### Velocity Graph Sequenzer

Dieses anpassbare Diagramm erlaubt es Ihnen, dass Sie die Anschlagstärke

für jeden Schritt in der Arpeggiator-Sequenz einstellen können.

**Reset**

Dieser Knopf setzt alle Schritte in der grafischen Anzeige auf den Standardwert 0 zurück.

**Steps**

Hier stellen Sie die Anzahl der Schritte, beginnend von links, in dem Diagramm ein. 2 bis 32 Schritte sind möglich.

**As Played / Table**

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.

**Save /Load**

(Nur in K5) Mit diesem Knöpfen können Sie die Patterns des Überpeggiators speichern und laden.

## Tuned Percussion

Electric Saz enthält einen „Tuned Percussion“ Preset, der noch eine andere Möglichkeit aufzeigt, mit diesem Instrument zu komponieren. Anstatt zu versuchen die Saz mit einer Tastatur möglichst realistisch wiederzugeben, so ist das „Tuned percussion“ Preset ein einfach zu nutzendes gradliniges Preset. Es ist ein Dual-Layer Preset, das alle Saz Artikulationen enthält und auch Effekte wie perkussive Schläge, Slide-Geräusche und Full-Chokes. Deshalb hat es eine Reihe von anderen Reglern, die hier unten beschrieben werden. Der Tuned Percussion Presettyp enthält alle unsere Arpeggiatortypen: Überpeggiator, Strumulator und Glissatron, um dem Anwender die größtmögliche Flexibilität zu geben. In der Electric Saz ist das Tuned Percussion Preset in Hals-Pickup- und Brückenpickup-Variationen aufgeteilt.



### Layer 1 Dropdown

Verwenden Sie dieses Menü, um den Klang der Saz für dieses Instrument im 1. Layer auszuwählen. Sie können dieses Menü automatisieren, in dem Sie die Automation an den Text links vom Menü binden.

### Layer 2 Dropdown

Verwenden Sie dieses Menü, um den Klang der Saz für dieses Instrument im 2. Layer auszuwählen. Sie können dieses Menü automatisieren, in dem Sie die Automation an den Text links vom Menü binden.

### Swell – (CC72 & 73)

Diese Regler stellen den Anstieg der Lautstärke für den jeweiligen Layer ein.

### Attack – (CC74 & 75)

Diese Regler steuern die Härte des Anschlages. Je höher der Wert ist, desto weicher wird der Anschlag.

### Start Offset – (CC78 & 79)

Diese Regler steuern den Punkt ab dem das Sample abgespielt wird, was es Ihnen erlaubt in das Sample hinzuspringen.

### Release – (CC76 & 77)

Diese Regler steuern die Release-Zeit der Hauptnoten-Samples. Kleinere Werte lassen den Klang dumpfer und abgeschnitten klingen, während höhere Werte den Klang länger klingen lassen.

### Stepping

Dieser Regler steuert die Tonhöhe jedes Layers in Halbtönen, in einem Bereich von  $\pm 36$  Halbtönen.

### Key Range

Diese Regler steuern den verfügbaren Tonumfang für jeden der beiden Layer, bis hin zu maximal C-2 bis G8. Sie können das dazu nutzen, nur einen Teil des Tonumfangs einem Layer zuzuordnen oder um den Tonumfang eines Layer insgesamt einzuschränken. Geben Sie einfach die Midi-Noten-Nummer (0-127) oder den Notennamen (C-2 bis G8) ein, die Sie als niedrigste und höchste Noten für jeden Layer haben möchten. Sie können auch den „Set“-Knopf drücken und einfach auf der Tastatur den linken und rechten Wert spielen, die dann automatisch zugewiesen werden.



## Glissatron Regler

Das **Glissatron** ist ein weiterer Arpeggiator-Typ, den es nur im Tuned Percussion Presettypen gibt. Während der Strumulator auf Akkorde spezialisiert ist und der Überpeggiator komplexe Pattern abspielt, ist das Glissatron darauf angelegt, einfache auf und ab Arpeggien von verschiedenen Skalen mit nur einem Tastendruck zu spielen. Das Glissatron ist voll polyfon und kann daher eine Skala mit mehreren Tönen gleichzeitig abspielen.



### Scale

Dieser Regler steuert die aktive Skala des Glissatrons. Wenn er auf **Off** steht ist das System abgeschaltet.

### Rhythm

Dieser Regler stellt den Rhythmus für jeden Schritt ein. Auf **Free** wird der **Speed**-Regler eingeschaltet, der beliebige Zeiten auf Millisekunden-Basis ermöglicht.

### Speed

Dieser Regler ist nur aktiv, wenn der **Rhythm** auf **Free** steht. Er kann dann dazu verwendet werden, die Zeit für jeden Schritt in Millisekunden einzustellen.

### Direction

Stellt die Richtung des Glissatrons ein. Möglich sind Aufwärts, Abwärts, Aufwärts/Abwärts und Abwärts/Aufwärts.

### Range

Die Funktion des **Range**-Reglers hängt davon ab, ob das Glissatron im **Noten**- oder **Oktaven**-Modus ist. Im **Noten**-Modus stellt der Range-Regler die Anzahl der Noten einer Glissatron-Sequenz ein, bis hin zu 25 Noten. Im **Oktaven**-Modus werden hier die Anzahl der Oktaven eingestellt, maximal 6 ganze Oktaven sind möglich.

### Repeat

Dieser Regler steuert, ob der höchste und tiefste Ton wiederholt wird, wenn die Direction auf Aufwärts/Abwärts oder Abwärts/Aufwärts eingestellt ist.

### Durations

Mit diesem Regler können Sie die Länge jeder Note feinabstimmen. Hiermit können Sie die Töne so verkürzen, dass sie Staccato-gleich oder länger als normal wiedergegeben werden.

### Random

Diese Regler vermenschlicht das Timing jedes Schrittes.

### Note/Octave Knopf

Dieser Regler schaltet zwischen **Noten** oder **Oktaven**-Modus um. Im **Noten**-Modus ist der Tonumfang auf einzelnen Noten basiert, während im **Oktaven**-Modus er auf ganzen Oktaven beruht.

### Repeat/1-Shot Knopf

Dieser Regler schaltet den Wiedergabe-Modus um. Im **Repeat**-Modus wird die Sequenz so lange wiedergegeben wie die Taste gedrückt ist. Im **1-Shot**-Modus wird die Sequenz nur einmal abgespielt.

### Velocity Graph Sequencer

Diese Anzeige erlaubt es Ihnen, die Anschlagstärken für jeden Schritt in der Sequenz einzustellen

### Reset

Dieser Knopf setzt alle Schritte in der grafischen Anzeige auf den Standardwert 0 zurück.

### Table Velocity

Das aktiviert den Velocity Graphen oder schaltet ihn aus. Wenn er aktiv ist, folgt die Sequenz der von ihnen eingestellten Anschlagstärken von links nach rechts. Wenn er ausgeschaltet ist, wird jede Note mit der Anschlagstärke der gespielten Note wiedergegeben.

### Save / Load

(Nur in K5) Mit diesem Knöpfen können Sie die Patterns des Glissatron speichern und laden.



## FX Rack

Neu in der Electric Saz ist unser fortschrittliches flexibles Effekt-Rack, das viele der eingebauten Effekte von Kontakt integriert. Der folgende Abschnitt beschreibt alle verfügbaren Effekte. Bitte beachten Sie, dass die beschriebenen Effekte nur in den Kontakt 5 Presets zu finden sind. Die älteren Kontakt 4 Presets enthalten ein kleineres Effekte-Rack mit weniger Funktionen aufgrund der vorgegebenen Grenzen von Kontakt 4. Das Effekt-Rack ist über den zweiten Reiter unten in der Benutzeroberfläche mit der Bezeichnung „FX-Rack“ zu finden.



### Mod Regler

Der Mod-Effekt umfasst Chorus, Flanger und Phaser Effekte.

#### Power Knopf

Schaltet den Effekt an oder aus.

#### Dropdown

Aus diesem Menü können Sie den aktiven Effekt auswählen.

#### Rate

Dieser Regler steuert die Rate des Effekts.

#### Feedback

Dieser Regler (nicht im Chorus-Mode) steuert die Stärke der Rückkoppelung für den ausgewählten Effekt.



#### Phase

Dieser Regler steuert die Phase des ausgewählten Effektes.

#### Depth

Dieser Regler steuert die Tiefe (Intensität) des ausgewählten Effektes.

#### Mix

Dieser Regler steuert den Anteil des Effektes zum Originalsignal. Werte links von der Mitte lässt den Effekt unverändert, reduziert aber das Originalsignal.

## Dynamics Regler

Der Dynamics Effekt ist ein konfigurierbarer Kompressor.

### Power Knopf

Schaltet den Effekt an oder aus.

### Threshold

Dieser Regler steuert den Schwellenwert des Kompressors.

### Ratio

Dieser Regler steuert das Verhältnis des Kompressors. Der Wert wird rechts angezeigt.



### Attack

Dieser Regler steuert die Attack-Zeit des Kompressors.

### Release

Dieser Regler steuert die Release-Zeit des Kompressors.

### Makeup

Dieser Regler steuert die Makeup des Kompressors.

## Drive Regler

Das Drive Effektmodul enthält eine Reihe von Verzerrungen: Distortion, Skreamer, Bandsättigung und De-Rez (Lo-Fi)



### Power Knopf

Schaltet den Effekt an oder aus.

### Dropdown

Aus diesem Menü können Sie die verfügbaren Verzerrungen auswählen.

### Drive

Dieser Regler steuert die Stärke des Verzerrungseffekts.

### Volume

Dieser Regler steuert den Ausgangspegel des Verzerrungseffektes.

### Degrade

Dieser Knopf (nur im De-Rez-Modus) steuert die Stärke der Bitreduzierung des Lo-Fi Effekts.

### Lows

Dieser Knopf (wenn vorhanden) steuert den Anteil der tiefen (Bass) Frequenzen.

### Highs

Dieser Knopf (wenn vorhanden) steuert den Anteil der hohen Frequenzen.

### Tone

Dieser Knopf (nur im Skreamer-Modus) steuert den Tonpegel des Skreamer-Effektes.

### Amp Regler

Das Amp-Effekt-Modul ist eine einstellbare Verstärker-Simulation. Es enthält den „Twang“ und den neuen „Jump“ (nur K5) Verstärker-Simulator.

#### Power Knopf

Schaltet den Effekt an oder aus.

#### Dropdown

Aus diesem Menü können Sie die verfügbaren Verstärkertypen auswählen.

#### Volume

Dieser Regler steuert den Ausgangspegel des Verstärkers.

#### Drive

Dieser Regler steuert die Stärke des Verzerrungseffekts.

#### Lows

Dieser Regler steuert die Verstärkung der tiefen Frequenzen.



#### Mids

Dieser Regler steuert die Verstärkung der mittleren Frequenzen.

#### Highs

Dieser Regler steuert die Verstärkung der hohen Frequenzen.

#### Boost Knopf

Dieser Knopf (nur beim Jump-Verstärker) schaltet den HiGain Modus an/aus. Die Lautstärke wird um -9dB verringert, um die relative Lautstärke zu erhalten.

#### Presence

Dieser Regler (nur beim Jump-Verstärker) steuert die Präsenz des Effektes.

### Cab Regler

Das Cab-Effekt-Modul ist ein einstellbarer Kabinett- (Lautsprecher) Simulationseffekt.

#### Power Knopf

Schaltet den Effekt an oder aus.

#### Dropdown

Aus diesem Menü können Sie die verfügbaren Lautsprechertypen auswählen, zusammen mit dem Rotator-Effekt.

#### Volume

Dieser Regler steuert den Ausgangspegel des Lautsprechers.

#### Air

Dieser Regler steuert den Anteil von „Raum“ im Kabinett-Effekt, was den Abstand zwischen dem virtuellen Mikrofon und dem Lautsprecher simuliert.



#### Size

Dieser Regler steuert die Größe des Kabinett-Effektes, also die Größe der simulierten Lautsprecher.

#### Fast Knopf

Dieser Knopf (nur beim Rotator-Kabinett-Typen) schaltet den Rotationseffekt von schnell auf langsam um.

### Die EQ Regler

Das EQ-Effekt-Modul ist ein einstellbarer 3-Band parametrischer EQ und Tiefpassfilter.

#### Power Knopf

Schaltet den Effekt an oder aus.

#### Lo Regler

Steuert die Verstärkung der tiefen Frequenzen.

#### Mid Regler

Steuert die Verstärkung der mittleren Frequenzen.

#### Hi Regler

Steuert die Verstärkung der hohen Frequenzen.

#### Mid Freq

Steuert den Frequenzbereich des mittleren Bandes.



#### Filter Knopf

Schaltet den Tiefpassfilter an/aus.

#### Cutoff

Verwenden Sie diesen Regler, um die Cutoff-Frequenz des Filters einzustellen. Alle Frequenzen oberhalb der Einstellung werden abgesenkt.

#### Reso

Dieser Regler steuert die Resonanz des Filter (Anhebung bei der Cutoff-Frequenz)

### Delay Regler

Das Delay-Effekt-Modul ist ein einstellbarer Delay-Effekt.

#### Power Knopf

Schaltet den Effekt an oder aus.

#### Rate

Dieser Regler steuert die Zeit zwischen den Delays. Höhere Werte bedeuten eine längere Pause zwischen den Delays, was zu einem betonteren Delay führt.

#### Damping

Dieser Regler steuert die Dämpfung des Delay-Effektes, was dazu führt, dass jedes nachfolgende Delay leiser und abgedämpfter wird.

#### Pan

Dieser Regler steuert den Anteil der Stereovertelung des Delay-Effektes.



#### Feedback

Dieser Regler steuert das Feedback des Delay-Effektes. Höhere Werte können zu einer Endlosschleife führen.

#### Mix

Dieser Regler steuert den Anteil des trockenen und des Delay-Anteils am Ausgang des Effektes. Werte links der Mitte verringern den Delay-Anteil, während Werte rechts der Mitte den Anteil des Delays unverändert lässt, aber den trockenen Anteil verringert.



## Reverb Regler

Das Reverb-Effekt-Modul erlaubt es dem Anwender Hall-Impulse zu laden, die echte Räume oder Effekte simulieren.

### Power Knopf

Schaltet den Effekt an oder aus.

### Custom Knopf

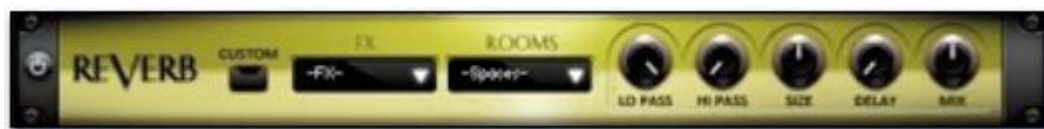
Wenn dieser Knopf "eingeschaltet" ist, werden unsere eingebauten Impulse ausgeschaltet, so dass Sie Ihre eigenen Presets mit Ihren eigenen Impulsen speichern können.

### FX Menü

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, einen unserer speziellen Faltungshall-Effekte zu laden. Die Auswahl eines Impulses aus diesem Menü überschreibt und entlädt jeden gerade geladenen Impuls aus dem Rooms-Menü.

### Rooms Menü

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, einen unserer Faltungshalls von realen Räumen zu laden. Die Auswahl eines Impulses aus diesem Menü überschreibt und entlädt jeden gerade geladenen Impuls aus dem Effekte-Menü.



### Lo Pass

Stellt die untere Cutoff-Frequenz der Impulsantworten ein, was einen matteren und dunkleren Klang zur Folge hat.

### Hi Pass

Stellt die obere Cutoff-Frequenz der Impulsantworten ein, was es Ihnen erlaubt, Rumpeln und tiefe Töne zu entfernen.

### Size

Stellt die Größe des simulierten Raumes ein.

### Delay

Stellt den Anteil der Pre-Delay-Zeit der Impulsantwort ein, bevor das bearbeitete Signal zurückkommt.

### Mix

Dieser Regler steuert den Anteil des trockenen und des Delay-Anteils am Ausgang des Effektes. Werte links der Mitte verringern den Delay-Anteil, während Werte rechts der Mitte den Anteil des Delay unverändert lässt, aber den trockenen Anteil verringert.

## Presetlist

\*\* Bitte beachten sie, dass alle aufgeführten Presets für Kontakt 5.1.0 oder neuer entworfen wurden. Kontakt 4.2.4 Preset sind im „K4“ Unterverzeichnis zu finden. K4-Presets fehlen einige Funktionen der Kontakt 5 Presets, wie zum Beispiel das Laden und Speichern von Arpeggien und einige Effekte im Effekte-Rack. Lite-Versionen aller Preset sind ebenfalls vorhanden. Diese benötigen weniger CPU und Speicher auf Kosten von Round-Robin-Variationen und der Steuerbarkeit der Samples.

### Electric Saz – Performance.nki

Das primäre Instrumenten-Preset für die Saz. Es simuliert das reale Verhalten einer Saz so weit wie möglich. Es beinhaltet alle wichtigen Artikulationen: Hammer-On/Pull-Off, Palm Mutes, Chokes und Standard sowie die Strumulator-Funktion. Dies ist ein Ressourcen-intensives und komplexes Preset. Siehe Seite 7 für weitere Details.

### Electric Saz – Performance (Simple).nki

Eine einfachere Version des obigen Presets. Es besitzt keine Slides und Hammer-Ons/Pull-Offs, hat aber alle sonstigen Funktionen. Siehe Seite 12 für weitere Details.

### Electric Saz – Performance (Simple Uber).nki

Dieses Preset entspricht dem anderen "Simple"-Patch, aber hier wurde der Strumulator durch den Überpeggiator ersetzt. Siehe Seite 12 für weitere Details.

### Electric Saz – Performance (TMPro).nki

Dieses Preset ist wie das Performance Preset, außer dass die Slide Samples so eingestellt sind, dass sie mit Kontakts Time Machine Pro gedehnt oder komprimiert werden. Damit das passiert, sind die Round Robins der Slides reduziert worden, aber den Klang dieses Preset mögen einige vielleicht mehr. Siehe Seite 7 für weitere Details.

### Electric Saz – Performance (Simple Ext. Range).nki

Dieses einfache Preset besitzt keine Slides und Hammer-Ons/Pull-Offs, dafür ist der Tonumfang der Saiten über den normalen Bereich hinaus ausgeweitet.

### Electric Saz – Tuned Percussion.nki

Dieser spezielle Presettyp ist ein Dual-Layer Patch, der sehr einfach zu verwenden ist. Sie können jede Artikulation jedem Layer zuweisen, wo Sie unabhängig voneinander den Klang bearbeiten können. Dieser Presettyp enthält alle drei Arpeggiatortypen: Überpeggiator, Strumulator und Glissatron. Siehe Seite 13 für weitere Details.

### Electric Saz – Ambiences.nki

Dieses Preset enthält eine Auswahl von Ambiences und Drones, die aus dem ursprünglichen Material der Saz erzeugt wurden.



# 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 lizenzierter 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. Lizenzen können nicht an jemanden anderes übertragen oder verkauft werden, ohne die schriftliche Einwilligung der Soundiron, LLC.

### RECHTE

Soundiron behält das volle Urheberrecht und das vollständige Eigentum an allen aufgezeichneten Sounds, Instrumentenprogrammierung, Dokumentation und musikalischen Performances, die in diesem Produkt enthalten sind. Alle vergangenen und zukünftigen Versionen dieses Produkts, einschließlich aller Version, die von Soundiron, Inc, veröffentlicht wurden, sind an diese Lizenz gebunden und fallen unter diese Vereinbarung.

### ERSTATTUNGEN

Heruntergeladene Bibliotheken können nicht zurückgegeben werden und deshalb können wir keine Rückerstattung oder einen Austausch anbieten. Wir können es nach eigenem Ermessen machen, aber beachten Sie bitte, dass, sobald Sie sie heruntergeladen haben, sie nicht mehr zurückgegeben werden kann.

### VERANTWORTUNG

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

### BEDINGUNGEN

Diese Lizenzvereinbarung ist unter allen Umständen ab dem Moment, wo das Produkt gekauft oder erworben wird, gültig. Die Lizenz bleibt bis zur Kündigung durch Soundiron, LLC, in voller Höhe erhalten. Die Lizenz wird beendet, wenn Sie eine der Bestimmungen oder Bedingungen dieser Vereinbarung brechen oder aus irgendeinem Grund eine Rückerstattung erhalten. Nach der Kündigung stimmen Sie zu, alle Kopien und die Inhalte des Produkts auf eigene Kosten zu vernichten. Alle vergangenen und zukünftigen Versionen dieses Produktes, einschließlich aller anderen 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 von Soundiron's Electric Saz 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](mailto:info@soundiron.com)**

Vielen Dank

Gregg, Chris und Mike



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

## [ SOUNDIRON ]

Sämtliche Programmierung, Skripte, Samples, Bilder und Texte © Soundiron 2011 -2012. Alle Rechte vorbehalten.

Soundiron und das SI Logo sind eingetragene Warenzeichen der Soundiron LLC.

Deutsche Übersetzung: © 2013 Michael Reukauff