



INSTRUMENTEN SERIE

Willkommen zur Soundiron Frendo!

Dieses verdrehte Wrack einer Klanghölle wird von genauso viel Angst wie Hass zusammengehalten. Wir töteten es richtig, aber die Aufnahmen der falschen Dinge werden wohl ewig leben.

Gefertigt aus knorrigem Kiefernholz, verrostetem Stahldraht, Ringschrauben, Haken, Schrauben, Sturmklammern und einer alten 24" Bassdrum, war das 5-saitige Mistding 2,5 m lang und fast 1m breit. Der Korpus hat eine 80cm Säule und zwei Korpussegmente, um ein Verdrehen und Verbiegen während des Spielens zu ermöglichen. Es wurden unbehandelte Eisendrähte gespannt, aufgewickelt auf verzinkten Stahlwinkeln und Platten und über massive Ringschrauben gestimmt, wozu wir eine Rohrzange nahmen. Stimmen war häufig notwendig, da die Saiten dazu neigten die Stimmung zu verlieren wenn sie gespielt wurden oder wenn man sie nur ansah. Der segmentierte Korpus erlaubt es, dass er sich frei verdrehen oder verbiegen konnte. Dadurch wurden die sich verziehenden und zitternden Töne und die heftigen knarrenden Effekte erst möglich, wenn nicht sogar unvermeidbar. Der Klang wurde durch eine große Bassdrum, als Resonanzraum, geformt und verstärkt. Seien Sie sich sehr bewusst darüber, dass dies auf keinen Fall ein konventionelles Instrumente ist, das auch nicht auf herkömmliche Wiese aufgezeichnet wurde. Sie werden feststellen, dass sowohl vom Aussehen, als auch vom Klang her, dieses Instrument weder schön ist, noch sauber klingt.

Wir spielten es mit einem Geigenbogen, Schraubenziehern, Gummi- und Holz-Schlägeln, Spitzhaken, Händen und Fingern und wir haben eine Reihe von maßgeschneiderten Steuerelementen, Presets, Effekten und Tools entwickelt, die Ihnen die völlige Kontrolle über den Klang ermöglichen. Diese Bibliothek ist ein einzigartiges gestimmtes Perkussions- und Saiteninstrument für sich, es kann auch hervorragende Effekte und Sound-Design-Material für Stingers, Trailer, Slates, Postproduktion und andere spezielle Produktionen liefern. Vertrauen Sie darauf, dass Frendo Ihnen gute Dinge leisten wird. Selbst im Tod.

Bitte beachten Sie: Version 1 dieser Bibliothek wurde ursprünglich von Tonehammer, Inc. veröffentlicht.

SOUNDIRON

FRENDO

Übersicht

62 Kontakt Patches (unlocked)

1251 Samples

1,17 GB Installiert

2 Mikrofonpositionen, intern und extern

Maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

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

Mächtige maßgeschneiderte Performance, Effekte Legato und eine Arpeggiator Benutzeroberfläche

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

DANKSAGUNGEN

Erstellt und produziert von Mike Peaslee

Durchgeführt von Mike Peaslee, Troels Folmann und Gregg Stephens

Aufgenommen, bearbeitet und programmiert von Mike Peaslee

Skripte von Chris Marshall und Gregg Stephens

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht – Seite 2

Danksagungen – Seite 2

Technik::

Programmfunktionen – Seite 3

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 4

Formate – Seite 4

Faltungshall – Seite 4

Systemvoraussetzungen – Seite 5

Download & Installation – Seite 5

Presets – Seite 6

Presets speichern – Seite 6

Erneutes Speichern von Presets – Seite 6

Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente – Seite 7

Klang & FX-Regler – Seite 9

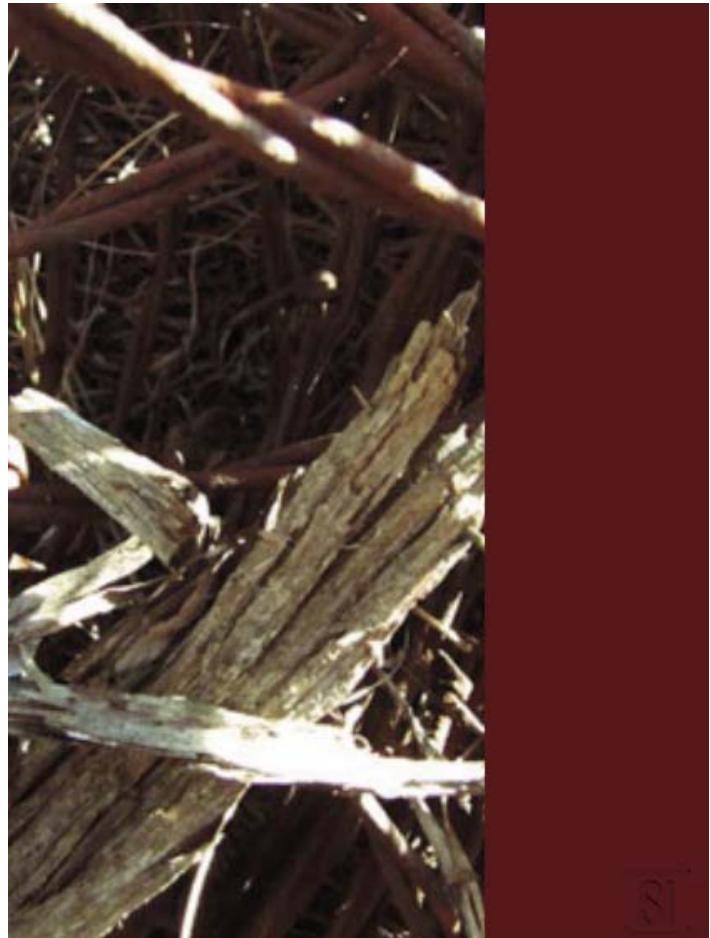
Überpeggior – Seite 13

Instrumentenbeschreibung ::

Gestrichene „Heads“ Instrumente – Seite 15

Gestrichene „Tails“ Instrumente – Seite 16

Ambient Drone Instrumente – Seite 19

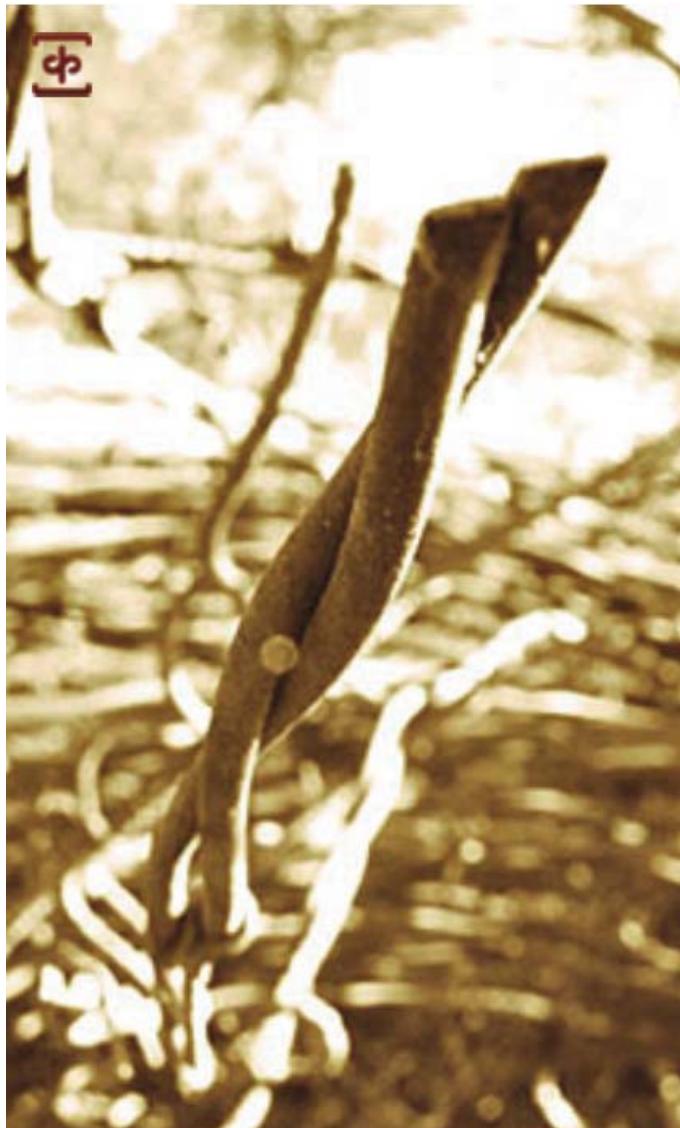


www.soundiron.com

Info ::

Lizenzzabkommen – Seite 20

Danke – Seite 21



Programmfunktionen des Instruments

Diese Bibliothek verfügt über zahlreiche Unterteilungen der Instrumentenprogrammierung, um eine größere Flexibilität zu ermöglichen. Das Bowed-Verzeichnis enthält alle gestrichenen Artikulationen, die alle mit einem großen Bratschenbogen gespielt wurden. Wir nahmen aus zwei Positionen auf: Im Innern des Resonanzraumes („Heads“) und außerhalb („Tales“) wurde das Instrument in einem großen epischen Aufnahmesaal aufgenommen. Wir nahmen Sustain-Loops, kurze und lange Effekte, Stabs, Staccati, Tremolos, Triller, Swells und allerlei andere Effekte auf. Das Percussion-Verzeichnis enthält Schlagzeug-Artikulationen, wie Gummi- und Holzschlägel, Schraubenzieher, Draht und bloße Hände. Wir haben auch eine Reihe von Ambient-Patches dazu gepackt, die vollständig durch Manipulation und Bearbeiten des Rohmaterials aus den Frendo Aufnahmesessions entstanden sind.

Dieses Instrument hat eine Vielzahl von speziellen Bedienungselementen auf der Vorderseite, um in Echtzeit umfassende Änderungen am Klang vornehmen zu können. Nicht alle Instrumente-Presets haben alle aufgeführten Bedienungselemente. Die vorhandenen Regler richten sich nach den speziellen Merkmalen des Presets. Einige Instrumenten-Presets haben nicht alle unten aufgeführten Regler. Einige haben auch eine andere Reglerzuordnung. Sie können die CC-Zuordnungen sehen, in dem Sie auf einen Regler in der Benutzeroberfläche klicken und Sie können dann den „Hinweis“-Text in der Info-Leiste am unteren Rand von Kontakt lesen. Alle grundlegenden Bedienungselemente sind für eine einfache Zuordnung der Automatisierung per Drag and Drop vorbereitet.

ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 44.1kHz bei 16bit in einer trockenen und neutralen Studioug-
bung aufgenommen. Wir haben auch keinen
Hochpassfilter bei unseren Aufnahmen eingesetzt,
um die volle Tiefe und Kraft der Schallquelle zu er-
fassen. Es ist viel einfacher und besser den unge-
wünschten Bassanteil nach der Aufnahme zu ent-
fernen, als zu versuchen, dieses verlorene Element
nach der Aufnahme wiederherzustellen. Seien Sie
sich auch bewusst, dass einige Schallquellen sehr
leise sind und daher schwer in ihrer vollen Klarheit
und im Detail aufzunehmen sind. Daher war es er-
forderlich, die niedrige Vorverstärkung und das
Mikrofonzischen bei der Aufnahme zu akzeptieren.
Wir wählten, um das zu vermeiden, unsere Geräte
und Methoden sehr sorgfältig aus, aber einige Klän-
ge waren sehr fein und leise. Deshalb sollte Sie bitte
im Hinterkopf behalten, dass wir nicht behaupten,
perfekte stille und sterile Klänge oder Musikinstru-
menten-Samples abzuliefern.

Formate

Alle Samples und Impuldateien sind als standard-
mäßige unverschlüsselte PCM .wav-Dateien enthal-
ten und die Standard-Kontakt-Presets sind im offe-
nen Format, um Ihnen einen einfachen Zugriff für
die Manipulation, Umprogrammierung und Bearbei-
tung der Sounds zu ermöglichen. Wir wissen, dass
es für viele Anwender wichtig ist, dass Sie in der
Lage sind, sich über die Einschränkungen eines je-
den Samplers oder der Preset-Struktur hinwegset-
zen zu können. Daher haben wir die Verzeichnisse
der Bibliothek offen für alle Anwender gehalten. Als
Profi haben Sie Ihren eigenen Workflow und For-
mat-Anforderungen und wir vertrauen darauf, dass
Sie unsere harte Arbeit respektieren und diesen
Inhalt nicht mit jemandem teilen, der nicht dafür
bezahlt hat.

Bitte denken Sie daran, um diese Kontakt Presets zu
nutzen und/oder zu ändern, benötigen Sie die Voll-
version von Native Instruments Kontakt 3.5, Kontakt
4 oder Kontakt 5. 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 standardmä-
ßigen Kontakt Instrumente oder Bibliotheken im
offenen Format nicht laden.

Auch wenn Sie die Samples oder Presets in ein an-
deres Format umwandeln können, empfehlen wir
Kontakt für die besten Ergebnisse, da er weithin als
der Industriestandard gilt und die beste Sample-
Programmierung und Wiedergabeplattform auf
dem Markt ist. Wenn Sie jedoch die .wav-Dateien
und Instrumenten-Presets für einen anderen Samp-
ler oder Softsynth konvertieren oder umprogram-
mieren wollen, wie z.B. Open-Source-Standards wie
SFZ, dann gibt es tolle Tools, die Sie dafür nutzen
können, wie z.B. Extreme Sample Convert oder Chi-
ckensys Translator. Bedenken Sie aber, dass nicht
alle Einstellungen und Eigenschaften zuverlässig in
das neue Format übersetzt werden können oder
überhaupt von dem neuen Instrument gespielt
werden kann, da es so viele verschiedene Normen,
Verhaltensweisen, Strukturen und Fähigkeiten auf
jeder Plattform gibt.

Maßgeschneiderte Faltungshall-IRs

Wir genießen es, die einzigartigen akustischen Ei-
genschaften von Räumen und Orten aufzunehmen,
an denen wir uns zeitweilig aufzuhalten. Umgebungen
aufzunehmen, ist in vielerlei Hinsicht so ähnlich wie
Instrumente aufzunehmen. Das wird mit tragbaren
Lautsprechern durchgeführt, die einen speziellen
Sinus-Sweep abstrahlen, der ein breites Frequenz-
spektrum von 22Hz bis 22kHz abdeckt. Wir verwen-
den dann eine spezielle Faltungshall-Software, um
die Impulsantwortdateien zu erzeugen. Diese .wav-
Dateien enthalten in den Audiodaten spezielle Pha-
sen-, Frequenz- und Timing-Informationen.

Die meisten Impulse klingen in der Umgebung, in
der sie aufgenommen wurden, wie eine seltsame
Art von scharfem Knall, wie das Platzen eines Luft-
ballons oder das Abfeuern einer Starterpistole –
genau so werden die Impulse erzeugt. Wenn sie in
ein kompatibles Faltungshallgerät (wie das in Kon-
takt) geladen werden, geben diese Impulse ihre
klanglichen Eigenschaften an die meisten Klänge
recht gut weiter. Natürlich ist das keine vollkom-
mende Wissenschaft und vieles geht bei der Umset-
zung verloren, speziell dann, wenn der Sound, der

abgespielt wird, einen eigenen starken tonalen oder reflektierenden Klang hat. Manchmal sind die Ergebnisse unglaublich echt. Manchmal sind sie schrecklich. Es hängt alles von dem Sound, dem Impuls, dem Plugin und den Einstellungen ab. Dann wiederum können Sie unerwartet nützliche und interessante Ergebnisse durch herumexperimentieren finden.

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

System-Voraussetzungen

Die Vollversion von Native Instruments Kontakt 3.5 oder neuer wird für diese Bibliothek benötigt. Bitte beachten Sie, dass viele Instrumente und Multi-Instrumenten-Programme in dieser Bibliothek sehr viel RAM und CPU benötigen und sehr ressourcenintensiv sind beim Festplatten-Streaming. Wir empfehlen daher mindestens 2GB RAM, eine Dual-Core CPU und eine 7200 UpM SATA-Festplatte oder besser, bevor Sie diese Soundiron Bibliothek kaufen. Große Sample-Sets, wie diese Bibliothek, laden langsam und können zu Instabilitäten auf älteren Systemen führen.

Download & Installation

Die Kontakt-Sampler-Presets in dieser Bibliothek sind NUR für die Vollversion von Kontakt 3.5 oder neuer entworfen worden. Sie können nicht mit dem Kontakt Player benutzt werden. Bitte lesen Sie alle Instrumentenbeschreibungen und Softwarevoraussetzungen bevor Sie dieses oder eine anderes Produkt von Soundiron kaufen, um einen vollständigen Überblick über die Softwarevoraussetzungen, Funktionen und Format-Kompatibilität jeder Bibliothek zu sehen.

Wir liefern Ihnen den Continuata Download Manager mit, um mit hoher Geschwindigkeit zuverlässig und vollautomatisch die Bibliothek herunterzuladen. Laden Sie sich die aktuelle Version für Ihr Betriebssystem (PC oder Mac) herunter bevor Sie ihn starten. Außerdem benötigen Sie Java v1.6 oder höher. Möglichweise benötigen Sie auch spezielle Berechtigungen Ihrer Sicherheits-Software für das Download-Programm, wenn es den Zugriff aufs Web untersagt.

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

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

zu verschieben. Lesen Sie bitte die Anweisungen in Ihrer Download-E-Mail.

Manueller Download

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

Preset laden

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, können Sie die enthaltenen .nki-Presets laden, in dem Sie auf den „File or Database“-Reiter im Kontakt-Browser klicken oder indem Sie im Hauptmenü das File load/save Menü nutzen. Bitte warten Sie, bis das Preset komplett geladen ist, bevor Sie eine neuen laden. Sie können die Libraries-Ansicht in Kontakt nicht nutzen, um Standard Kontakt-Instrumente im Open-Format, wie diese Bibliothek, zu laden. Nur geschützte „Powered-by-Kontakt“-Bibliotheken sind in der Libraries-Ansicht zu sehen. Die „Add Library“-Funktion unterstützt dieses Produkt nicht, wie auch jede andere Open-Format-Kontakt-Bibliothek. Diese Bibliothek erfordert keine weitere Aktivierung.

Anwender Presets

Wenn Sie Ihre eigenen Presets erstellen, dann denken Sie daran, dass Sie sie unter einem neuen Dateinamen abspeichern. Stellen Sie sicher, dass Sie sie in das **User Preset** Verzeichnis speichern, das wir Ihnen schon angelegt haben.

Stellen Sie sicher, dass sie „patch-only“ ausgewählt und „absolute sample path“ nicht angekreuzt haben, damit die Verzeichnisstruktur nicht durcheinandergebracht wird. Das hilft uns, die originalen Preset bei späteren Updates erneuern zu können,

ohne dass wir aus Versehen Ihre selbstgemachten Einstellungen überschreiben und die benötigten Samples, Bilder und Impulsdateien in den Verzeichnissen wiederfinden.

Erneutes Speichern der Presets

Wenn Sie die Verzeichnisstruktur im Hauptverzeichnis dieser Bibliothek verschieben oder ändern, sehen Sie eine „missing sample“ Warnung, wenn Sie versuchen ein Preset in Kontakt zu laden. Das kann mithilfe des „Batch Resave“ Befehls wieder in Ordnung gebracht werden. Dieser Befehl ist ganz unten im Dropdown-Menü zu sehen, das aufklappt, wenn Sie das Hauptdateimenü ganz oben in Kontakt auswählen. Wählen Sie dann das Verzeichnis, das Sie als das Neue speichern wollen. Wählen Sie das Hauptverzeichnis dieser Bibliothek, wenn Kontakt Sie fragt, wo die fehlenden Dateien zu finden sind, wählen Sie dann das gleiche Verzeichnis nochmals aus und klicken Sie auf OK, um fortzufahren. Das speichert die Verzeichnispfade in diesem Instrument neu. Die Skript-Dateipfade für die Impulsdateien werden nicht neu gespeichert, so dass das Dropdown-Menü in dem Tone/FX-Skript-Reiter in den meisten Fällen nicht mehr funktioniert. Um die Verzeichnispfade der Impulse zu erneuern, müssen Sie sie bitte in der Originalverzeichnisstruktur wieder anlegen.



Bedienungselemente

Attack – (CC74)

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

Swell – (CC11)

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

Release (Time) – (CC93)

Dieser Knopf steuert die Release-Zeit (Ausklingzeit) des Hauptnoten-Samples. Kleinere Werte lassen den Klang dumpfer und abgeschnitten klingen, während höhere Werte es erlauben, die Noten ineinander übergehen zu lassen. In den „MW“ Modulationsrad gesteuerten X-fading Presets wurde das Release auf CC93 verschoben.



Release Volume – (CC92)

Dieser Knopf steuert die Lautstärke des Release-Samples, das beim Loslassen der Note und/oder des Haltepedals abgespielt wird (Midi Note-Off).

Offset – (CC91)

Dieser Knopf steuert den Start-Offset im Sample und erlaubt es dem Anwender, in das Sample hinein zu springen, um den Sound zu ändern.



Stepping – (Keyswitches C-1 bis C0)

Das erlaubt jederzeit die Tonhöhenverschiebung und bestimmt, wie viele Halbtöne (100 Cents) rauf oder runter von Grundton aus der Ton bei der nächsten gespielten Note verschoben wird. Sie können mit diesem Knopf jederzeit bis zu 24 Halbtöne nach oben und nach unten gehen. Die Tonhöhen-Keyswitches überschreiben diesen Knopf. Sie können zusätzlich den Hauptstimmungsregler oder das Pitchrad für Echtzeit-Veränderungen nutzen.



Key Switch On / Off Knopf

Dieser Knopf schaltet die Keyswitches im Bereich von C-2 bis C0 an und aus. C-1 setzt die Tonhöhenstimmung wieder zurück. Sie sehen den spielbaren Keyswitch-Bereich in der Anzeige unten.

Tuned / Untuned Knopf

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

Legato Bend Knopf

In dem Bowed Legato Preset steuert dieser Knopf den Anteil der Tonhöhenverschiebung zwischen zwei Tönen in einer Legato-Sequenz.

Legato Range Knopf

Dieser Regler bestimmt den Bereich in dem das Legatosystem feststellt, ob die neue Note zur gerade gespielten Legato-Sequenz gehört oder nicht. Gemessen wird in Halbtönschritten nach oben und/oder unten von der vorherigen Note in der Sequenz ausgehend. Für einfache Solo oder Duo Legato-Harmonien sind größere Einstellungen besser (12 oder mehr). Für Akkorde und dreistimmige Harmonien sind kleinere Einstellungen besser (6 oder weniger).



Legato Voice Knopf

Dieser Regler stellt die Polyphonie des Legatosystems ein. Eine Einstellung von 3 bedeutet, dass zwei bis drei unabhängige Legato-Spielweisen zur gleichen Zeit gespielt werden können. Seien Sie sich bewusst, dass jede neue Note, die gespielt wird, der nächsten gerade gespielten Legatosequenz zugeordnet wird, die in den Legato Range Knopf Bereich fällt. Wenn eine neue Note außerhalb des Bereiches ist und wenn es mindestens eine verfügbare Legatostimme gibt, dann beginnt eine neue Sequenz.



Legato An/Aus Knopf

Dieser Knopf schaltet das Legatosystem an/aus. Wenn es ausgeschaltet ist, steht die normale volle Polyphonie wieder zur Verfügung.

Ambience Regler

X-Blend Knopf

Dieser Regler stellt die Mischung zwischen den beiden Layer nein. Wenn er auf 0 steht, dann ist Layer 1 voll aufgedreht. Wenn der Knopf auf 127 steht, dann ist Layer 2 voll aufgedreht.



Swell Knopf

In den Ambient-Instrumenten steuert dieser Regler die Dynamik jedes Ambient-Layers. Dieser Regler steuert, die Effekte, die Dynamik-Layer und spezielle Parameter für jeden Layer.

Layer 1 Knopf

Dies stellt den Haupt-Ambient-Layer ein, der mit voller Lautstärke spielt, wenn der X-Blend-Knopf auf 0 steht. Es stehen insgesamt 12 Ambient-Sets zur Auswahl bereit. Eine Änderung dieser Einstellung bricht nicht die gerade gespielte Note ab.

Layer 2 Knopf

Dies stellt den zweiten Ambient-Layer ein, der mit voller Lautstärke spielt, wenn der X-Blend-Knopf auf 127 steht. Es stehen die gleichen Ambient-Sets zur Auswahl bereit und erlauben es Ihnen zwei beliebigen Ambiences zu mischen. Eine Änderung dieser Einstellung bricht nicht die gerade gespielte Note ab.

Ton / FX-Regler

Der Tone / FX-Reiter auf der Hauptseite der Benutzeroberfläche des Instrumentes enthält eine vollständige Reihe von speziellen DSP-Effekten, die Sie alle nutzen können. Jeder Effekt kann ein- bzw. ausgeschaltet werden und hat eine Reihe von Parametern, die per CC oder per Automation vom Host-Programm eingestellt werden können. Diese spezielle Ansicht ist in den meisten Instrumenten-Preset zu finden.

Equalizer (EQ)



EQ3 An/Aus

Dieser Knopf schaltet den 3 Band EQ an/aus.

Mid Gain

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

High Gain

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

Low Gain

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

Mid Frequency

Hier wird der Mittelpunkt der Frequenz des mittleren Bandes eingestellt.

Lo-Fi



Lo-Fi An/Aus

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

Bits

Dieser Regler setzt die simulierte Bitrate des Signals.

Sample Frequency

Dieser Regler setzt die simulierte Bitrate des Signals.

Pro53 Filter



Pro53 An/Aus

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

Cutoff

Dieser Knopf stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Filter-Resonanz ein.

Flanger



Flanger An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Flanger an/aus.

Dry

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

Wet

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

Depth

Stellt die Tiefe des Flangereffekts ein.

Speed

Steuert die Flanger-Geschwindigkeit in Hz.

Phase

Steuert die Phase.

Color

Setzt den Glanz/Tonfarbe des Flanger-Effekts

Feedback

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

Rotator



Rotator An/Aus

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

Bass

Stellt den Bassanteil ein.

Wet

Stellt den Level des bearbeiteten Signals ein.

Speed

Stellt die Rotationsgeschwindigkeit der sich drehenden Lautsprecherimulation

Balance

Stellt das Verhältnis der hohen und tiefen Frequenzen zueinander ein.

Treble

Stellt den Wert der Klarheit ein.

Distance

Simuliert die Entfernung der Mikrofone vom Lautsprecher.

Delay



Delay An/Aus

Dieser Knopf schaltet das Delay an/aus.

Damping

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

Wet

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

Delay Rate

Diese Menü erlaubt Ihnen den Taktratendivisor für die Temposynchronisation einzustellen

Feedback

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

Pan

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

Dry

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

Reverb



Reverb An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Fallungshall an/aus.

Dry

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

Wet

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

Size

Stellt die Größe des simulierten Raums ein.

Low Pass

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

High Pass

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

Delay

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

Impuls-Menüs

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, aus einer großen Vielzahl von maßgeschneiderten Impulsen auszuwählen, die wir selbst aufgenommen oder für Sie entwickelt haben. Sie reichen von unserem favorisierten klassischen Saal und Kathedralen bis hin zu bizarren außerirdischen Räumen.

Stereo Imager



Stereo An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Stereo-Effekt an/aus.

Spread

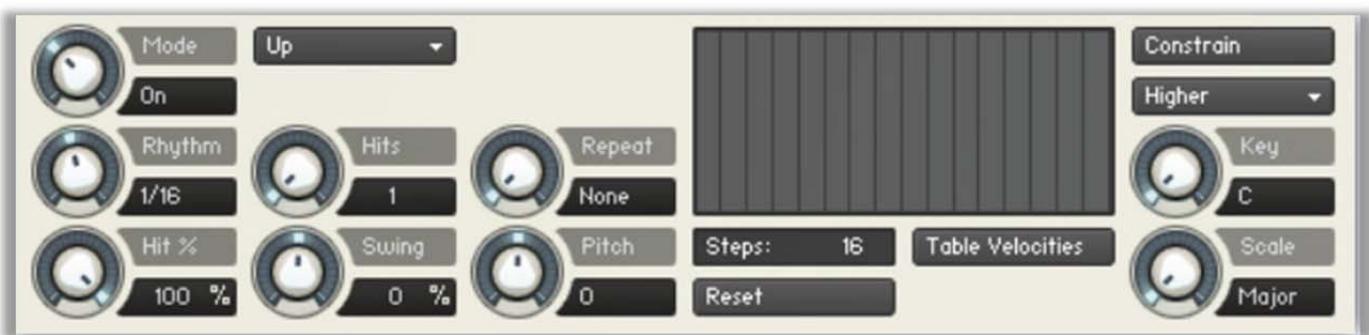
Stellt die Breite des gesamten Stereobildes ein, von mono bis ultra-breit.

Pan

Stellt die Mitte des Stereobildes ein.

Überpegiator Regler

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



Mode

Dieser Regler steuert den Arpeggiator-Modus. **Off** deaktiviert das Arp-System komplett. **On** stellt es so ein, dass es nur reagiert, wenn eine Note gespielt wird. Es werden alle gehaltenen Noten zyklisch abgespielt. **Hold** bewirkt, dass jeweils eine Note automatisch gehalten wird (monofon). Wenn eine andere Note gespielt wird, wird diese gehalten. **Hold++** erlaubt es neue Noten zu der Reihe der Wiederholungen hinzuzufügen.

Hits und H.Scale Knöpfe

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

Swing

Stellt den Anteil des rhythmischen Versatzes (Swing) zwischen den Noten ein.

Pitch

Stellt die Tonhöhe in Vierteltonintervallen nach oben oder unten für jede Wiederholung NACH der ersten Note ein und es bleibt in dem Pseudo-Legato-Modus, solange eine Taste gedrückt wird. Eine Änderung in Echtzeit erlaubt extreme „Glitch“-Stutter und Treppenstufen-Effekte und kann seltsame Grooves und Beats basierend auf den gedrückten Tasten erzeugen.

Rhythm

Hier wird die Geschwindigkeit des Arpeggiators eingestellt. Gemessen wird in musikalischen Einheiten, von ganzen Noten bis hin zu 128teln. Eine schnelle Einstellung kann zu interessanten Ergebnissen führen, aber bedenken Sie, je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Stimmen werden benötigt.

Midi Thru

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

Arpeggio Direction Menü

Dieses Dropdown-Menü erlaubt es Ihnen, dass Sie eine beliebige Anzahl von einfachen oder komplexen Zyklusmustern auswählen können, den der Arpeggiator folgt, wenn er durch die Sequenz der gespielten Noten geht. Das „As Played“ führt dazu, dass die ursprüngliche Reihenfolge der Noten, so wie Sie sie gespielt haben, beibehalten wird. Neue Noten werden immer ans Ende gesetzt.

Repeat Setting

Hier stellen Sie die Richtung der Wiederholungen nach unten oder nach oben ein.

Velocity Graph Sequenzer

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

Reset

Löscht das Diagramm.

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

INSTRUMENTENPROGRAMME

1. „Heads“ :: Aufgenommen aus der Tiefe von Frendos massiven Resonanzraumes.
[„Soundiron_Frendo/Instruments/Bowed/Heads/...“](#)

frendo heads bow high long

Langer, hoher, zitternder Sustain-Effekt in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank. C1 - G5



frendo heads bow high short

Verschiedene hohe schrille Effekte in einem Full-Range Instrument C#0 - G8

frendo heads bow high swell

Kurze hohe durchdringende Effekte in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank mit Round-Robin. C1 – G#4

frendo heads bow low grind

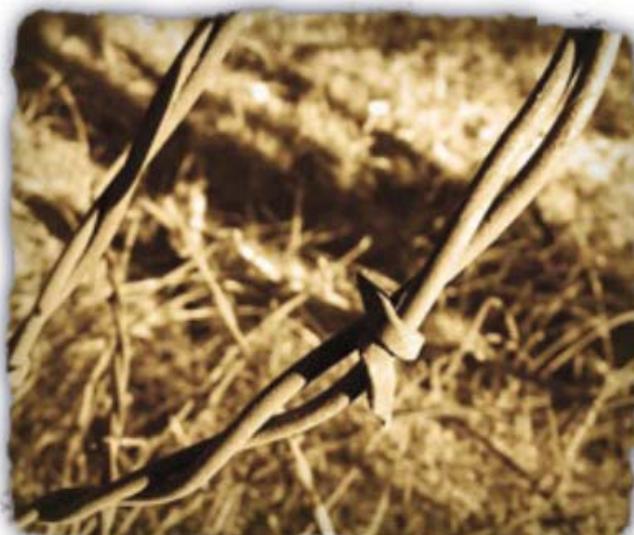
Lange gestrichene, sich windende vibrierende Effekte in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank mit Round-Robin. C2 – F4

frendo heads bow low long

Lange, tiefe und etwas ruhigere Sustain-Effekte in einem Full-Range Instrument mit Round-Robin. C#0 - G8

frendo heads bow low short

Kurze tiefe rau e sich verbiegende brutale Staccato-Effekte in einem Full-Range Instrument mit Round-Robin. C#0 - G8



frendo heads bow low staccato

Sehr kurze dichte tiefe Staccato-Effekte in einem Full-Range Instrument mit Round-Robin. C#0 - G8

frendo heads bow low vibrato

Lange tiefe brutale zitternde Sustain-Effekte in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank mit Round-Robin. C1 – H3



frendo heads bow sustain full

Lange tiefe stehende Sustain-Noten in einem Full-Range Instrument mit Release-Trigger und Round-Robin. C#0 - G8

frendo heads bow sustain legato

Lange tiefe stehende Sustain-Noten in einem gestimmten Full-Range Instrument mit 3-fach einstellbarer Polyphonie/simulierter Legato-Funktionalität, Release-Trigger und Round-Robin. C#0 - G8

frendo heads bow tremolo effects

Lange chaotische zitternde Effekte in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank. C1 – C#5

frendo heads bow tremolo fast

Lange schnelle unregelmäßige brutale zitternde Effekte in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank. C1 - F7

frendo heads bow tremolo fast tuned

Eine Auswahl von schnellen zitternden Effekten in begrenztem Tonumfang, um einfache harmonische Kombinationen zu ermöglichen. C#0 – G8

frendo heads bow tremolo medium

Lange mittelschnelle unregelmäßige durchdringende und brutale zitternde Effekte in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank. C1 – C6

**frendo heads bow tremolo medium tuned**

Eine Auswahl von mittelschnellen zitternden Effekten in begrenztem Tonumfang, um einfache harmonische Kombinationen zu ermöglichen. C#0 – G8

frendo heads bow tremolo slow

Lange langsame unregelmäßige durchdringende und brutale zitternde Effekte in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank. C1 – G#4

**frendo heads bow tremolo slow tuned**

Eine Auswahl von langsamem zitternden Effekten in begrenztem Tonumfang, um einfache harmonische Kombinationen zu ermöglichen. C#0 – G8

2. "Tails" :: Mitten im Raum aufgenommen.

["Soundiron_Frendo/Instruments/Bowed/Tails/..."](#)

frendo tails bow high all

Verschiedene hohe Effekte in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank mit Round-Robin. C1 – F3

**frendo tails bow high stab**

Verschiedene hohe schrille Effekte in bestimmten Bereichen, um einfache harmonische Kombinationen zu ermöglichen. C#0 – G8

frendo tails bow high sustain all

Hohe Sustain-Effekte in bestimmten Bereichen, um einfache harmonische Kombinationen zu ermöglichen. C#0 – G8

frendo tails bow high sustain tuned 1

Ein einzelner hoher Sustain-Effekt über den gesamten Tonumfang, um gestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow high sustain tuned 2

Ein einzelner hoher Sustain-Effekt über den gesamten Tonumfang, um gestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow high sustain tuned 3

Ein einzelner hoher Sustain-Effekt über den gesamten Tonumfang, um gestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow high sustain tuned 4

Ein einzelner hoher Sustain-Effekt über den gesamten Tonumfang, um gestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow high sustain tuned 5

Ein einzelner hoher Sustain-Effekt über den gesamten Tonumfang, um bestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow low sustain all

Tiefe gehaltene Töne über den gesamten Tonumfang mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow low sustain tuned 1

Ein einzelner tiefer Sustain-Effekt über den gesamten Tonumfang, um bestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow low sustain tuned 2

Ein einzelner tiefer Sustain-Effekt über den gesamten Tonumfang, um bestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow low sustain tuned 3

Ein einzelner tiefer Sustain-Effekt über den gesamten Tonumfang, um bestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow scrape

Verschiedene tiefe rauhe gehaltene Bogeneffekte in bestimmten Bereichen, um einfache harmonische Kombinationen zu ermöglichen. C#0 – G8

frendo tails bow spizz all

Verschiedene kurze Spizzicato Töne in bestimmten Bereichen, um einfache harmonische Kombinationen zu ermöglichen. C#0 – G8

frendo tails bow spizz 1

Eine einzelne Spizzicato-Note über den gesamten Tonumfang, um bestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow spizz 2

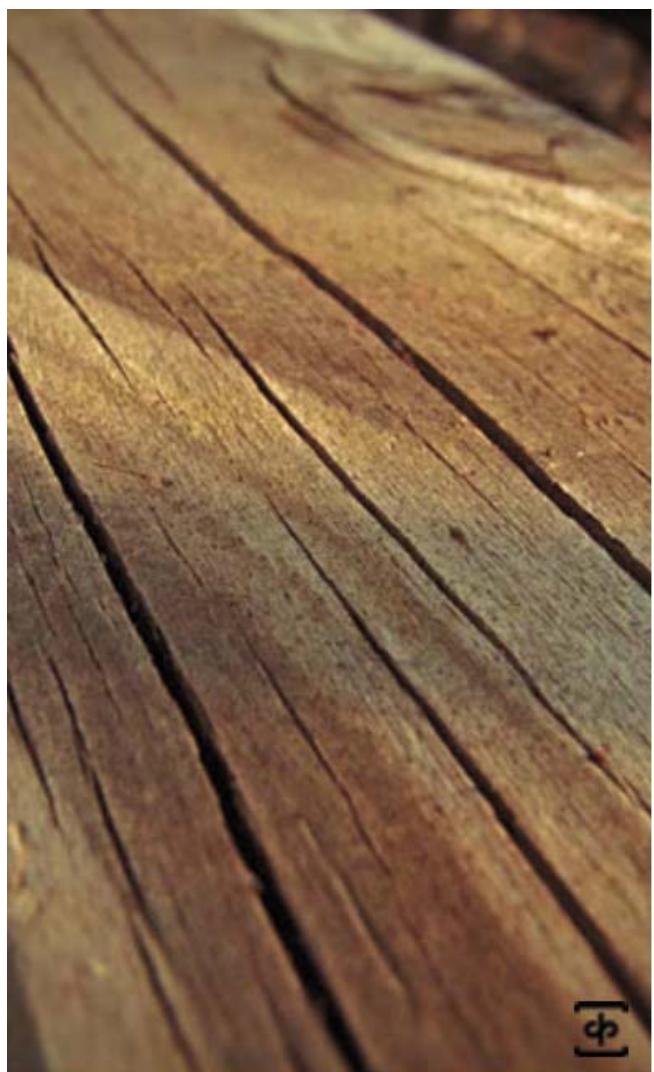
Eine einzelne Spizzicato-Note über den gesamten Tonumfang, um bestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow spizz 3

Eine einzelne Spizzicato-Note über den gesamten Tonumfang, um bestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8

frendo tails bow spizz 4

Eine einzelne Spizzicato-Note über den gesamten Tonumfang, um bestimmtes Spielen zu ermöglichen, mit Round-Robin. C#0 – G8



frendo tails bow staccato

Verschiedene kurze Staccato-Effekte in bestimmten Bereichen, um einfache harmonische Kombinationen zu ermöglichen. C#0 – G8

frendo tails bow vib fast

Lange schnelle unregelmäßige brutale zitternde Effekte in bestimmten Bereichen, um einfache harmonische Kombinationen zu ermöglichen. C#0 – G8

3. Percussion :: Gespielt mit hölzernen und Gummischlägeln, Fingern, Plektren, Drähten, Schraubenziehern, Schraubenschlüsseln usw.

„Soundiron_Frendo/Instruments/Percussion/...“

**frendo heads mallet ensemble**

Alle Percussion-Sounds in einem voll gestimmten Instrument. C#0 – G8

frendo heads mallet rubber

Gummischlägel auf den Saiten in einem gestimmten Instrument. C#0 – G8

frendo heads mallet wood

Hölzerne Schlägel auf den Saiten in einem gestimmten Instrument. C#0 – G8

frendo heads sfx ensemble

Eine chaotische Sammlung von perkussiven Streicher und Schlägelklängen in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank. C1 – G6

**frendo heads sfx noises**

Eine chaotische Sammlung von knarren, kracken, stöhnen, schnappen, klacken und klappern in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank. C1 – G6

frendo heads sfx tuning

Eine Sammlung von rohen bösen „Streicherstimmungen“ und Einstellungstöne in Einzelaufnahmen in einer Sound-Bank. C1 – D6

**frendo tails mallet rubber hard**

Harte Gummischlägel auf den Saiten in einem gestimmten Instrument. C#0 – G8

frendo tails mallet rubber soft

Weiche Gummischlägel auf den Saiten in einem gestimmten Instrument. C#0 – G8

frendo tails mallet wood

Holzschlägel auf den Saiten in einem gestimmten Instrument. C#0 – G8

4. Ambiences :: Maßgeschneiderte Sound-Design Ambiences, geformt aus den ursprünglichen rohen Aufnahmen. „Soundiron_Frendo/Instruments/Ambience/...“

frendo_ALL_ambidrones

Alle Ambience-Sets in einem einzelnen Master-Instrument, mit den einzelnen Layer 1 und Layer 2 Auswahlmöglichkeiten, Intensität (Swell) und Layer-Crossfading (X_Blend) erlaubt es unbegrenzte Kombinationsmöglichkeiten. Wenn man den Attack zurücknimmt, klingen seltsamerweise einige Sounds wie höllische Anschläge auf einer Art von apokalyptischer Theaterorgel.

frendo_ambidrone_01

Alpha – Einen Berg auf dem Rücken des Windes schweben lassen, das Modulationsrad steuert die Windstärke. C-2 bis G8



frendo_ambidrone_02

Beta – Ausgelutschte Impulsorgel. Das Modulationsrad steuert die Unschärfe und die Kicks, wenn es aufgedreht wird. C-2 bis G8



frendo_ambidrone_03

Gamma – Dystopische Kirchenorgel mit Leslie Lautsprecher auf dem Modulationsrad. C-2 bis G8

frendo_ambidrone_04

Delta – In der Hitze verblassende Bläser. C-2 bis G8

frendo_ambidrone_05

Epsilon – Weiche dunkle wellenförmige Resonanz. C-2 bis G8



frendo_ambidrone_06

Zeta – Kontamination schleicht sich ein. Das Modulationsrad steuert den Pegel der Eindämmung. C-2 bis G8

frendo_ambidrone_07

Eta – Was passiert, wenn ein Kommunikationssatellit aus einer Dampforgel gebaut wird? Das Modulationsrad steuert den Eintrittswinkel in die Atmosphäre. C-2 bis G8

frendo_ambidrone_08

Theta – Nur ein weiteres düster vibrierendes Dröhnen. C-2 bis G8

frendo_ambidrone_09

Iota – So ziemlich perfekt für die Astronomie-Shows aus den 70er Jahren. Das Modulationsrad steuert die Intensität, wird aber ein bisschen „Kosmisch“ im oberen Bereich. C-2 bis G8



frendo_ambidrone_10

Kappa – Schwer verzweifelt und allgemein ein ominöses poltern-des tonales Dröhnen, mit vielen kleinen Nuancen. C-2 bis G8

frendo_ambidrone_11

Lambda – blühend flüssig warm leicht gedämpft. C-2 bis G8

frendo_ambidrone_12

Mu – Eine Art bedrückendes und finsternes Dröhnen, mit einer geringen Neigung zum Vibrieren. C-2 bis G8

SOUNDIRON

SOFTWARELIZENZVEREINBARUNG

(Anm. des Übersetzers: Im Zweifel gilt der englische Originaltext.)

LIZENZVEREINBARUNG:

Durch die Installation des Produktes akzeptieren Sie die folgende Produktlizenzvereinbarung:

LIZENZGEWÄHRUNG

Die Lizenz für dieses Produkt ist nur an eine Einzelperson gebunden. Ein nicht lizenziert Gebrauch ist verboten. Alle Sounds, Samples, Programmierung, Bilder, Skripte, Zeichnungen und Texts in diesem Produkt sind Eigentum der Soundiron, LLC. Diese Software wird an Sie von Soundiron für kommerzielle und nicht kommerzielle Nutzung in Musik, Sound-Effekten, Audio/Video-Postproduktionen, Aufführungen, Sendungen oder ähnliche fertige Content-Erstellung und für die Verwendung in Produktionen lizenziert aber nicht verkauft. Dem einzelnen Lizenznehmer ist es gestattet, diese Bibliothek auf mehreren Rechnern oder anderen Geräten zu installieren, aber nur, wenn Sie der alleinige Inhaber und Nutzer dieser Geräte, auf der die Software installiert ist, sind.

Soundiron ermöglicht es Ihnen, jeden Sound und jedes Sample in den gekauften Bibliotheken für die Erstellung und Produktion von kommerziellen Aufnahmen, Musik, Sound-Design, Postproduktion oder andere Content-Erstellung ohne zusätzliche Lizenzgebühren zu nutzen und ohne Nennung von Soundiron als Quelle.

Diese Lizenz verbietet ausdrücklich jede nicht autorisierte Aufnahme jeder unbearbeiteten oder ungemischten Inhalte aus dieser Bibliothek, oder jede andere Bibliothek von Soundiron, in ein anderes Sample-Instrument, einen Soundefekt, Synthesizer oder Loop/Effekt-Bibliothek jeglicher Art ohne unsere vorherigen Zustimmung zu übernehmen.

Diese Lizenz verbietet auch jegliche unbefugte Weitergabe, Weiterverkauf oder irgendeine andere Art der Verteilung dieses Produkts oder der Sounds, durch welche Weise auch immer, dazu gehört auch Re-sampling, Mixing, Weiterverarbeitung, Isolation oder Einbindung in Software- oder Hardware aller Art, zum Zwecke des Re-Recordings oder Reproduktion als Teil einer freien oder kommerziellen Bibliothek von musikalischen und/oder Sound-Effekten und/oder Artikulationen oder jede Form von musikalischen Samples oder Sound-Effekte Sample-Wiedergabesystem oder Gerät. Lizizenzen können nicht an jemanden anderes übertragen oder verkauft werden, ohne die schriftliche Einwilligung der Soundiron, LLC.

RECHTE

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

ERSTATTUNGEN

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

VERANTWORTUNG

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

BEDINGUNGEN

Diese Lizenzvereinbarung ist unter allen Umständen ab dem Moment, wo das Produkt gekauft oder erworben wird, gültig. Die Lizenz bleibt bis zur Kündigung durch Soundiron, LLC, in voller Höhe erhalten. Die Lizenz wird beendet, wenn Sie eine der Bestimmungen oder Bedingungen dieser Vereinbarung brechen oder aus irgendeinem Grund eine Rückerstattung erhalten. Nach der Kündigung stimmen Sie zu, alle Kopien und die Inhalte des Produkts auf eigene Kosten zu vernichten. Alle vergangenen und zukünftigen Versionen dieses Produktes, einschließlich aller andern Marken als Soundiron, fallen ebenfalls unter die Bedingungen dieser Vereinbarung.

VERLETZUNG

Soundiron behält sich vor, Piraterie zu verfolgen und seine urheberrechtlich geschützte Schöpfung in vollem Umfang Zivil- und Strafrechtlich zu verfolgen. Aber wir werden unsere Preise fair gestalten und unsere Samples und Programmierung zugänglich machen und, wann immer es möglich ist, umständliche CRM, Registrations- und Aktivierungsprozesse zu vermeiden und Ihnen, wann immer es möglich ist, möglichst viel kreativen Freiraum und die beste Anwendung zu ermöglichen. Wenn Sie unsere Instrumente mögen und um die harte Arbeit wissen, die wir hier hineingesteckt haben, dann wissen wir, dass Sie niemals dieses Instrument rechtswidrig weitergeben.

Danke

Vielen Dank, dass Sie die Soundiron Frendo Bibliothek mögen und alle unsere Erzeugnisse unterstützen. Wenn Sie Fragen haben, Sorgen, Bedenken, Kommentare, Liebesbriefe oder Hass-Mails, so scheuen Sie sich nicht, diese uns zu schicken:

info@soundiron.com

Vielen Dank

Mike, Gregg und Chris



www.soundiron.com

[SOUNDIRON]

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

Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff