

GLASS BEACH

version
1.0**SOUNDIRON**
WORLD CLASS DEEP SAMPLING

Willkommen zur Soundirons Glass Beach Sample-Bibliothek.

Etwa 240 km nördlich der San Francisco Bay Area finden Sie Fort Bragg, Kalifornien, eine altes Dorf an der Küste am Fuß der Redwoods. Diese sehr urige aber auch verwitterte Stadt wurde Mitte der 1800er Jahre um eine altes US-Militär-Fort und Native American Indian Reservation (eine sehr dunkle Fleck in der Geschichte der USA) gegründet. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts sind beide von Sägewerken und der Fischerei ersetzt worden. Diese Industrien boomten während des Wiederaufbaus von San Francisco nach dem großen Erdbeben und Feuer von 1906 und Dank der alten Dampfeisenbahn, die durch die Stadt und die Redwood-Wälder im Landesinneren verlief, gab es eine aufkeimende Tourismusindustrie. Davon später mehr.

Glass Beach ist alles, was von einer ehemaligen Müllhalde übriggeblieben ist. Seit Jahrzehnten brachten die Bewohner der Stadt ihre Haushalts- und Industrieabfälle zum Meer, in turmhohen Bergen erhoben sie sich über die Brandung. Wir sprachen mit einem seit seiner Geburt dort lebenden Bewohner und er erzählte uns, dass der Berg auf 10m anwuchs, bevor „The Dump“ 1967 dann endgültig geschlossen wurde. Nach zahlreichen Aufräumarbeiten, der ganze Müll wurde entsorgt, blieben Tonnen von zerbrochenen Glasscherben liegen, die zu klein und zu weit weg waren, um entfernt zu werden. Sie können jetzt im MacKerricher State Park gefunden werden, wenn Sie am Strand längslauen, durch einen alten verlassenen Sägewerk-Komplex.

Nach einer ökologischen Katastrophe und der offensichtlichen Gefahr ist der Strand ein bemerkenswertes Beispiel für die Widerstandsfähigkeit der Natur, wenn wir unser Durcheinander ein wenig aufräumen und die Dinge in Ruhe lassen. Im Laufe der Jahre haben die tosenden Wellen und der schmierige Sand alle diese Millionen von Glassplittern in perfekte durchscheinende Gläser, Steine und Perlen geschliffen, in allen Farben des Regenbogens – aber vor allem klar, braun oder grün. Genau, Bier!

Eine ganze Heimindustrie sprang auf den Zug auf und verwandelte die schönen Glaskugeln in Schmuck und Kunstgegenstände, was den Park veranlasste, das Sammeln von Glas am Strand zu verbieten, so dass zukünftige Besucher die surreale Erfahrung machen können, buchstäblich zu Fuß auf einem Meer aus gebrochenem Glas zu laufen. Zum Glück ist der eigentliche Glasstrand dank der Klippen, die den Strand gut verstecken und von allen Seiten gut abriegelt, nur sehr schwer zu erreichen. Dazu kommt, dass das Glas mittlerweile durch die See auf

die umliegenden Strände verteilt wurde, was die Touristen hier hält, die darauf bestehen ein Souvenir mitzunehmen.

Aus klanglicher Sicht erzeugen die Millionen von Glasperlen beim Bewegen und Rollen über den Strand einen bemerkenswerten Klang. Er ist nicht unähnlich der von Eis- oder Matschschollen am Ufer eines abtauenden Sees, aber in einem größeren Rahmen. Die fernen traurigen klagenden Nebelhörner und die Seevögel legen einen schaurigen heiteren Ton über die Klanglandschaft und die Klippen verschlucken die meisten Geräusche von der Autobahn und dem Lärm der Stadt. Als Ganzkörpererfahrung lohnt sich die lange Reise.

Wir nahmen mehrere Meeresbrandungen und Gezeiten-Stimmungen auf, sowie kleine Wasserfälle, die von den Klippen durch enge Höhlen und Schluchten hinunter zum Strand liefen. Es gibt auch nützliche Geräusche, wie Schritte, die geschnitten als Sand, Kies oder groben Schnee verwendet werden können. Wir schufen eine Vielzahl von kleinen perkussiven Elementen und verwendeten dabei das Glas vom Meer aus den umliegenden Stränden. Schließlich verwendeten wir verschiedenen Sound-Design-Tricks, um die Klänge von unserer Reise in tonale und dissonante Flächen, Synthie-Töne, ambiente Traumlandschaften und verstörende Höllenlandschaften zu verwandeln. Viel Spaß!



SOUNDIRON

Glass Beach Version
1.0

Übersicht

30 Kontakt Patches (unlocked)

225 Samples

488 MB Installiert

42 maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

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

Bonus Kollektion von maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

Mächtige maßgeschneiderte Performance, Effekte und eine Arpeggiator Benutzeroberfläche

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

DANKSAGUNGEN

Produziert, aufgenommen, bearbeitet, programmiert und dokumentiert von Mike Peaslee

Skripte von Chris Marshall

Fotos von Jennifer Allen

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 3

Technik::

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 der Vorderseite – Seite 7

Klang & FX-Regler – Seite 8

Überpeggiator – Seite 12

Instrumentenbeschreibung ::

Perkussion – Seite 14

Ambient-Soundscape – Seite 15

Spezielle FX – Seite 16

Info ::

Lizenzzabkommen – Seite 17

Galerie – Seite 18

Danke – Seite 19



www.soundiron.com

ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 44.1kHz bei 24bit in einer trockenen und neutralen Studioumgebung aufgenommen. Wir haben auch keinen Hochpassfilter bei unseren Aufnahmen eingesetzt, um die volle Tiefe und Kraft der Schallquelle zu erfassen. Es ist viel einfacher und besser den ungewünschten Bassanteil nach der Aufnahme zu entfernen, 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 erforderlich, die niedrige Vorverstärkung und das Mikrofonzischen bei der Aufnahme zu akzeptieren. Wir wählten, um das zu vermeiden, unsere Geräte und Methoden sehr sorgfältig aus, aber einige Klänge waren sehr fein und leise. Deshalb sollte Sie bitte im Hinterkopf behalten, dass wir nicht behaupten, perfekte stille und sterile Klänge oder Musikinstrumenten-Samples abzuliefern.

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.

Bitte denken Sie daran, um diese Kontakt Presets zu nutzen und/oder zu ändern, benötigen Sie die Vollversion 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 standardmäßigen Kontakt Instrumente oder Bibliotheken im offenen Format nicht laden.

Auch wenn Sie die Samples oder Presets in ein anderes 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 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 akustischen Eigenschaften 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 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

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 der Vorderseite

Dieses Instrument hat eine Vielzahl von speziellen Bedienungselementen auf der Vorderseite, die weitreichende Wiedergabe-Anpassungen in Echtzeit ermöglichen. Nicht alle Instrumenten-Presets haben auch alle unten aufgeführten Bedienungselemente. Die angezeigten Bedienungselemente richten sich nach den speziellen Merkmalen jedes Presets. Einige können auch andere CC-Zuordnungen haben. Sie können die Zuordnung jedes Bedienungselements sehen, in dem Sie auf das Element klicken und unten in der Info-Leiste von Kontakt den Hinweistext lesen.

Attack – (CC74)

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



Release – (CC93)

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



Swell – (CC72)

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



Offset – (CC91)

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



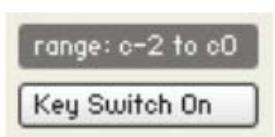
Stepping

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



Key Switch An / Aus 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.



„Random“ An/Aus Knopf

Dieser Knopf schaltet den Offset Knopf an und aus, was dazu führt, dass Ambiences die Sample-Start-Position per Zufall bestimmen und damit eine Round-Robin-Variation simulieren. Da es lang-laufende Ambiences sind, kann dies besonders dann nützlich sein, wenn mehrere Sounds übereinander gelegt werden, um eine komplexe, sich verändernde Klanglandschaft zu erschaffen.

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 setze die simulierte Bitrate des Signals.

Pro53 Filter



Pro53 An/Aus

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

Cutoff

Dieser Knopf stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Filter-Resonanz ein.

Flanger



Flanger An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Flanger an/aus.

Dry

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

Wet

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

Depth

Stellt die Tiefe des Flangereffekts ein.

Speed

Steuert die Flanger-Geschwindigkeit in Hz.

Phase

Steuert die Phase.

Color

Setzt den Glanz/Tonfarbe des Flanger-Effekts

Feedback

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

Rotator



Rotator An/Aus

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

Speed

Stellt die Rotationsgeschwindigkeit der sich drehenden Lautsprecherimulation

Bass

Stellt den Bassanteil ein.

Wet

Stellt den Level des bearbeiteten Signals ein.

Balance

Stellt das Verhältnis der hohen und tiefen Frequenzen zueinander ein.

Treble

Stellt den Wert der Klarheit ein.

Distance

Simuliert die Entfernung der Mikrofone vom Lautsprecher.

Delay



Delay An/Aus

Dieser Knopf schaltet das Delay an/aus.

Damping

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

Wet

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

Delay Rate

Diese Menü erlaubt Ihnen den Taktratendivisor für die Temposynchronisation einzustellen

Feedback

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

Pan

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

Dry

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

Reverb



Reverb An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Faltungshall an/aus.

Dry

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

Wet

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

Size

Stellt die Größe des simulierten Raums ein.

Low Pass

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

High Pass

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

Delay

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

Impuls-Menüs

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

Stereo Imager



Stereo An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Stereo-Effekt an/aus.

Spread

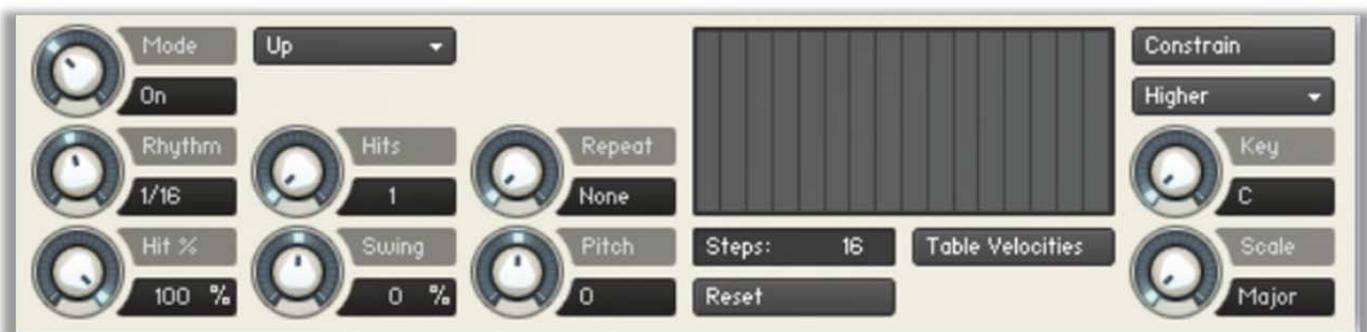
Stellt die Breite des gesamten Stereobildes ein, von mono bis ultra-breit.

Pan

Stellt die Mitte des Stereobildes ein.

Überpegiator Regler

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



Mode

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

Hits und H.Scale Knöpfe

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

Swing

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

Pitch

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

Rhythm

Hier wird die Geschwindigkeit des Arpeggiators eingestellt. Gemessen wird in musikalischen Einheiten, von ganzen Noten bis hin zu 128teilen. 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

Perkussion-Presets:

All Glass Beach All Percussion Master

Seeglassteine schrammen, schütteln, schleifen, prallen ab und Fußtritte. C#0 bis G8



Glass Beach Footsteps

Einzelne Fußtritte durch das Meer aus Glas und Kieselsteinen. C3 bis C5

Glass Beach Grain Bounce

Seeglassteine prallen aufeinander. C#0 bis C#6

Glass Beach Grain Hit

Seeglassteine prallen aufeinander. C#0 bis G8

Glass Beach Grain Scrape

Seeglassteine kratzen aufeinander. C#0 bis G8

Glass Beach Grain Shake & Pour

Ein Handvoll Seeglassteine wurden in den bloßen Händen geschüttelt und hin und her geschüttet. C#0 bis G8



Ambience-Klangwelten-Presets:

All Glass Beach Ambiences

Alle Ambiences über den gesamten Tonbereich. C-2 bis G8

All Glass Beach Ambiences lite

Alle Ambiences über den gesamten Tonbereich. Diese kleine Version des Haupt-Patches nutzt den DFD-Modus, um RAM zu sparen, daher kann der Offset nicht verschoben werden. C-2 bis G8



Glass Beach Ambience Sand Footsteps

Fußtritte in Schuhen auf dem Seeglas und den Kieseln. C-2 bis G8

Glass Beach Ambience Sand Footsteps Dog

Schritte eines mittelgroßen Hundes (Labrador) auf dem Seeglas und den Kieseln. C-2 bis G8

Glass Beach Ambience Seacave Waterfall

Trickle 1

Ein kleiner Wasserfall rieselt in einer flachen Höhle in eine Schlucht in den Klippen oberhalb des Strandes. C-2 bis G8



Glass Beach Ambience Seacave Waterfall

Trickle 2

Ein kleiner Wasserfall rieselt in einer flachen Höhle in eine Schlucht in den Klippen oberhalb des Strandes. C-2 bis G8

Glass Beach Ambience Waves Gentle 1

Kleine Wellen fallen auf den Glass-Strand. Die Seeglaskiesel schaffen einen zarten fast eisähnlichen Klang, wenn das Wasser sie auf das Ufer schiebt. C-2 bis G8



Glass Beach Ambience Waves Gentle 2

Kleine Wellen fallen auf den Glass-Strand. Ein Schwarm Gänse fliegen über uns. C-2 bis G8

Glass Beach Ambience Waves Rocks Tidepool

Eine kleine geschützte Nische im Süden am Hauptstrand, wo die Brandung weniger stark war. Hin und wieder eine etwas größere Welle. C-2 bis G8

Spezielle FX-Presets:

Babeler

Rauschender intensiver Gebrabbel-Synth, wie elektrifiziertes Wasser. C-2 bis G8

Donkeypunch 1

Böse pulsierende klickende Perkussion. C#0 to G8

Down The Drain

Ein erschreckender Ort. C-2 bis G8

Glass Piano

Einfache Klaviertöne durch die wirbelnden Tiefen eines Glasmeeres gepumpt, den natürlichen Rhythmen der Gezeiten folgend, C-2 bis G8



Sad Times

Dunkle, scharfe Stingers. C-2 bis G8

Scumfusing

Chaotische, langsame, schleifende Stingers. C-2 bis G8

Singing Sewer

Klingt wie der Name schon sagt. C-2 bis G8

Sparky

Elektrische Überschläge-Perkussion. C#0 to G8

Stretched Glass Organ

Glaskörper ins Extreme gestreckt und harmonisiert, mit Resonanz-Ambience-Hall und eine subtile Drehung auf dem Modulationsrad (CC1). C-2 bis G8



Thinnerer

Dunkle düstere dissonante Cluster-Klanglandschaften. C-2 bis G8

Waterbow 1

Warme, glühende, aufgehende Töne. C-2 bis G8

Waterbow 2

Dumpfer, mehr abgedämpfter Synth-Pad. C-2 bis G8

Waterbow 3

Weiche Synth-Pad-Textur. C-2 bis G8

Waterbow 4

Sehr weiche, sanfte und zerbrechliche Synth-Pad-Textur. C-2 bis G8

Waterbow 5

Nasaler, dünner und leicht rauer Synth, mit einer unvorhersehbaren zufälligen Verstimmung und einem wirbelnden Gliss. 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 lizenziertes Gebrauch ist verboten. Alle Sounds, Samples, Programmierung, Bilder, Skripte, Zeichnungen und Texts in diesem Produkt sind Eigentum der Soundiron, LLC. Diese Software wird an Sie von Soundiron für kommerzielle und nicht kommerzielle Nutzung in Musik, Sound-Effekten, Audio/Video-Postproduktionen, Aufführungen, Sendungen oder ähnliche fertige Content-Erstellung und für die Verwendung in Produktionen lizenziert aber nicht verkauft. Dem einzelnen Lizenznehmer ist es gestattet, diese Bibliothek auf mehreren Rechnern oder anderen Geräten zu installieren, aber nur, wenn Sie der alleinige Inhaber und Nutzer dieser Geräte, auf der die Software installiert ist, sind.

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

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

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

RECHTE

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

ERSTATTUNGEN

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

VERANTWORTUNG

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

BEDINGUNGEN

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

VERLETZUNG

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

SOUNDIRON Glass Beach



Danke

Vielen Dank, dass Sie die Soundiron Glass Beach 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



Ja, das ist Hundescheiße.

www.soundiron.com

[SOUNDIRON]