



## IMBIBAPHONES

Produziert von Eric Smith

Der Inhalt der normalerweise in Weingläsern zu finden ist, ist eine Inspirationsquelle vieler Musiker seit sie zusammenfanden. Das Weinglas ist seit dem 18 Jahrhundert als Musikinstrument populär. Wir haben das Konzept auf unsere eigene Art und Weise interpretiert. Anstatt nur einen Satz von Weingläsern zu nehmen, haben wir auch ein Martini-Glas, ein Champagnerglas und, nach einem glücklichen Zufall, ein zerbrochenes Glas aufgenommen.

Wir haben gehaltene Töne und mit dem Gummihammer geschlagenen Töne von jedem Glas aufgenommen. Wir haben dann eine Vielzahl von Effekten angewendet, um einige große Spezialeffekt-Patches zu erstellen. Gießen Sie sich selbst ein Glas ihres Lieblingsweines ein und trinken Sie.

\*Diese Bibliothek wurde ursprünglich von Tonehammer Inc. Als „Microhammer Imbibaphones“ veröffentlicht.

# SOUNDIRON IMBIBAPHONES

## Übersicht

24 Kontakt .nki Dateien

795 Samples

1,07 GB Installiert

24bit / 44,1kHz Stereo PCM .wav-Samples mit Artikulations und Performance-Steuerung

### Hinweis:

- Die Vollversion von Kontakt 3.5 oder später benötigt.
- Der freie Kontakt „Player“ wird von dieser Bibliothek nicht unterstützt.

## Manuelle Installation

Wir nehmen Winrar oder UnrarX, um die „Soundiron\_Imbibaphones.rar“-Datei in ein eigenes Verzeichnis in Ihrem Sample-Bibliothek-Verzeichnis zu dekomprimieren. Stellen Sie sicher, dass die Verzeichnisstruktur erhalten bleibt. Das erreichen Sie, in dem Sie die „Extract to...“-Funktion in Winrar oder UnRarX auswählen.

Hier ist ein Link zu Winrar für den PC:

<http://www.win-rar.com/download.html>

Hier ist ein Link zu UnRarX für OSX:

<http://www.unrарx.com/>

Sie sollten damit in der Lage sein, jetzt die .nki-Dateien zu öffnen und zu spielen. Denken Sie daran, dass alle unsere .nki-Dateien nur mit der Vollversion von Kontakt 3.5 oder Kontakt 4 kompatibel sind.

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. Sie können diese Bibliothek für 30 Minuten als „Demo“ in dem Kontakt Player verwenden, aber die Vollversion von Kontakt ist nötig, um diese Bibliothek auch komplett nutzen zu können.

Da unsere Wave-Verzeichnisse offen sind, können Sie die Patches in jedes andere Format konvertieren. Es gibt ein paar Programme zum Konvertieren, die die Übersetzung einfacher machen.



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

## UI Regler:

Dieses Instrument besitzt eine Vielzahl von speziellen Reglern, die eine Echtzeit-Kontrolle erlauben. Nicht alle Instrumenten-Presets enthalten alle Regler. Enthaltene Regler hängen von den speziellen Funktionen jedes Presets ab. Einige Instrumenten-Presets haben auch andere Reglerzuordnungen. Sie können die Zuordnung jedes Bedienungselements sehen, in dem Sie auf den Knopf 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.



### Swell – (CC1 oder CC72)

Dieser Knopf steuert das Ansteigen der Lautstärke des Instruments. Das erlaubt es Ihnen, in Echtzeit die Lautstärke ansteigen und leiser werden zu lassen.

### Release – (CC1 oder CC93)

Dieser Regler steuert das Verhalten des Klanges. Kleinere Werte lassen den Klang dumpfer und abgeschnitten klingen, während höhere Werte es erlauben, die Noten ineinander übergehen zu lassen. In den „MW“ vom Modulationsrad gesteuerten Presets, wird das Release über CC93 gesteuert.

### Offset – (CC71 oder 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 – (Keyswitch C-2 bis C0)

Dies erlaubt Ihnen, jederzeit die Tonhöhe zu ändern. Die Schrittfolgeneinstellung legt fest, um wie viele Halbtöne (100 Cents) der Klang nach oben oder unten beim nächsten Spielen verstimmt wird. Sie können den Pitchbend für Echtzeit-Veränderungen der Tonhöhe verwenden. Sie können den Ton mit diesem Regler um bis zu 24 Halbtöne nach oben oder unten verstimmen. Der Pitch-Keyswitch überschreibt den Pitchbend.

### Keyswitch On/Off Knopf

Dieser Knopf schaltet die Key-Switches zwischen C-2 und C0 an oder aus. C-1 schaltet die Tonhöhenveränderung wieder auf Standard.



## FX Regler:

### Reverb Dry Mix

Dieser Regler steuert den Anteil des „trockenen“ oder „cleanen“ Signale, die vom Faltungshall zurückkommen. Dieser Knopf ist nur aktiv, wenn ein Hallimpuls geladen ist. Wählen

Sie eines aus dem Dropdown-Menü rechts vom „wet“-Regler oder ein Preset in dem ein Impuls bereits voreingestellt ist.

### Reverb Wet Mix

Dieser Regler steuert den Anteil des „Effekt“-Anteils, der vom Faltungshall zurückkommt. Dieser Knopf ist nur aktiv, wenn ein Hallimpuls geladen ist. Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü rechts vom „wet“-Regler oder ein Preset in dem ein Impuls bereits voreingestellt ist.

### Low Pass

Dieser Regler steuert den hochfrequenten Anteil der dem Faltungshallausgang zugemischt wird. Verwenden Sie diesen Regler, um den Klang dumpfer, dunkler und weicher zu machen.

### Convolution Reverb Impuls Menü

Diese Dropdown-Menü ermöglicht Ihnen den sofortigen Zugriff auf eine Vielzahl von benutzerdefinierten Faltungshallimpulsen, die wir an einigen unserer bevorzugten Orten unter Verwendung von verschiedenen speziellen Techniken erfasst haben.

Sobald Sie einen Impulse ausgewählt haben, wird der Effekt aktiviert und der ausgewählte Impulse wird in den Signalweg geladen. Sobald ein Impuls geladen ist, werden die „Dry Mix“ und „Wet Mix“ Regler aktiviert.

Sie können den Faltungshalleffekt vollständig deaktivieren, indem Sie jederzeit den geladen Impuls entladen. Wählen Sie dazu in den Optionen „None“ von oben aus der Liste.



## Instrumentenprogramme

### **Broken Wine Glass Mallet.nki**

(E0-G8) Zerbrochenes Weinglas, mit einem Gummihammer gespielt. CC1 steuert Release.



### **Broken Wine Glass Stirring Shards.nki**

(E0-G8) Rühren in den Scherben. CC1 steuert die Intensität.

### **Wine Glass Champagne Flute Mallet.nki**

(E0-G8) Champagnerglas, gespielt mit einem Gummihammer. CC1 steuert Release.

### **Wine Glass Champagne Sustains.nki**

(E0-G8) Gehaltene Töne, gespielt auf einem Champagnerglas. CC1 steuert die Intensität.

### **Wine Glass Martini Glass Mallet**

(E0-G8) Martiniglas, gespielt mit einem Gummihammer. CC1 steuert Release.

### **Wine Glass Martini Sustains**

(E0-G8) Gehaltene Töne, gespielt auf einem Martiniglas. CC1 steuert die Lautstärke.

### **Wine Glass Red & White**

(E0-G8) Rot- und Weißweingläser stoßen zusammen. CC1 steuert Release.



### **Wine Glass Red Mallet**

(E0-G8) Rotweinglas, gespielt mit einem Gummihammer CC1 steuert Release.

### **Wine Glass Red Sustains**

(E0-G8) Gehaltene Töne, gespielt auf einem Rotweinglas. CC1 steuert die Intensität.

### **Wine Glass White Mallet**

(E0-G8) Weißweinglas, gespielt mit einem Gummihammer. CC1 steuert Release.



### **Wine Glass White Sustains**

(E0-G8) Gehaltenen Töne, gespielt auf einem Weißweinglas. CC1 steuert die Intensität.

## FX Instrumenten Presets:

### **50's Horror Movie.nki**

(E0-G8) Klassische kitschige Horrorfilmmusik. CC1 steuert die Lautstärke.

**Bouncing Robot Head.nki**

(E0-G8) Ein Roboterkopf fällt die Treppe runter. CC1 steuert die Lautstärke.

**Church Bells.nki**

(E0-G8) Kirchenglocken. CC1 steuert die Lautstärke.

**Cracked Pipe Organ.nki**

(E0-G8) Gebrochene Pfeifenorgel. CC1 steuert die Lautstärke.

**Distorted Harmonics.nki**

(E0-G8) Verzerrte harmonische Gitarrentöne. CC1 steuert die Lautstärke.

**Dream Tones.nki**

(E0-G8) Sanfte verträumte Töne. CC1 steuert Release.

**Forgotten Pathway.nki**

(E0-G8) Ein langsamer Spaziergang auf einem nebligen glühenden Weg. CC1 steuert die Lautstärke.

**Neighbor's Wind Chimes.nki**

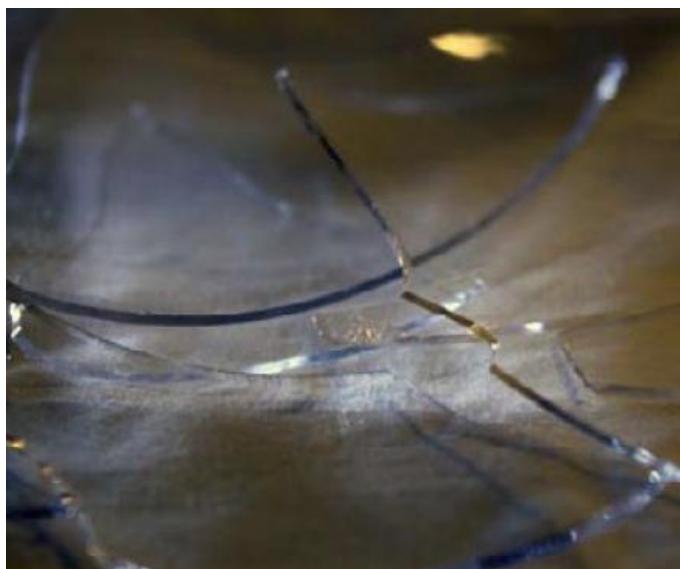
(E0-G8) Die Windspiele vom Hinterhof deines Nachbarn. CC1 steuert Release.

**Plucked Glass Shard.nki**

(E0-G8) Eine gezupfte Gasscherbe CC1 steuert Release.

**Synthglasses.nki**

(E0-G8) Synthesizer-ähnliche Töne. CC1 steuert die Geschwindigkeit.

**Synthglasses v2.nki**

(E0-G8) Synthesizer-ähnliche Töne. CC1 steuert die Geschwindigkeit.

**Unsteady Fuzz Organ.nki**

(E0-G8) Verzerrter Orgelklang. CC1 steuert die Geschwindigkeit.

**Wavy Wine Glasses.nki**

(E0-G8) Weinglas Vibrato. CC1 steuert die Geschwindigkeit.



# 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 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 Produktes 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 Ermessen machen, aber beachten Sie bitte, dass, sobald Sie sie heruntergeladen haben, sie nicht mehr zurückgegeben werden kann.

### VERANTWORTUNG

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

### BEDINGUNGEN

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

### VERLETZUNG

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



## Danke

Vielen Dank für den Kauf von Soundiron Imbibaphones.

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 Peaslee, Gregg Stephens and Chris Marshall



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

[ SOUNDIRON ]

Sämtliche Programmierung, Skripte, Samples, Bilder und Texte © Soundiron 2011  
Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff