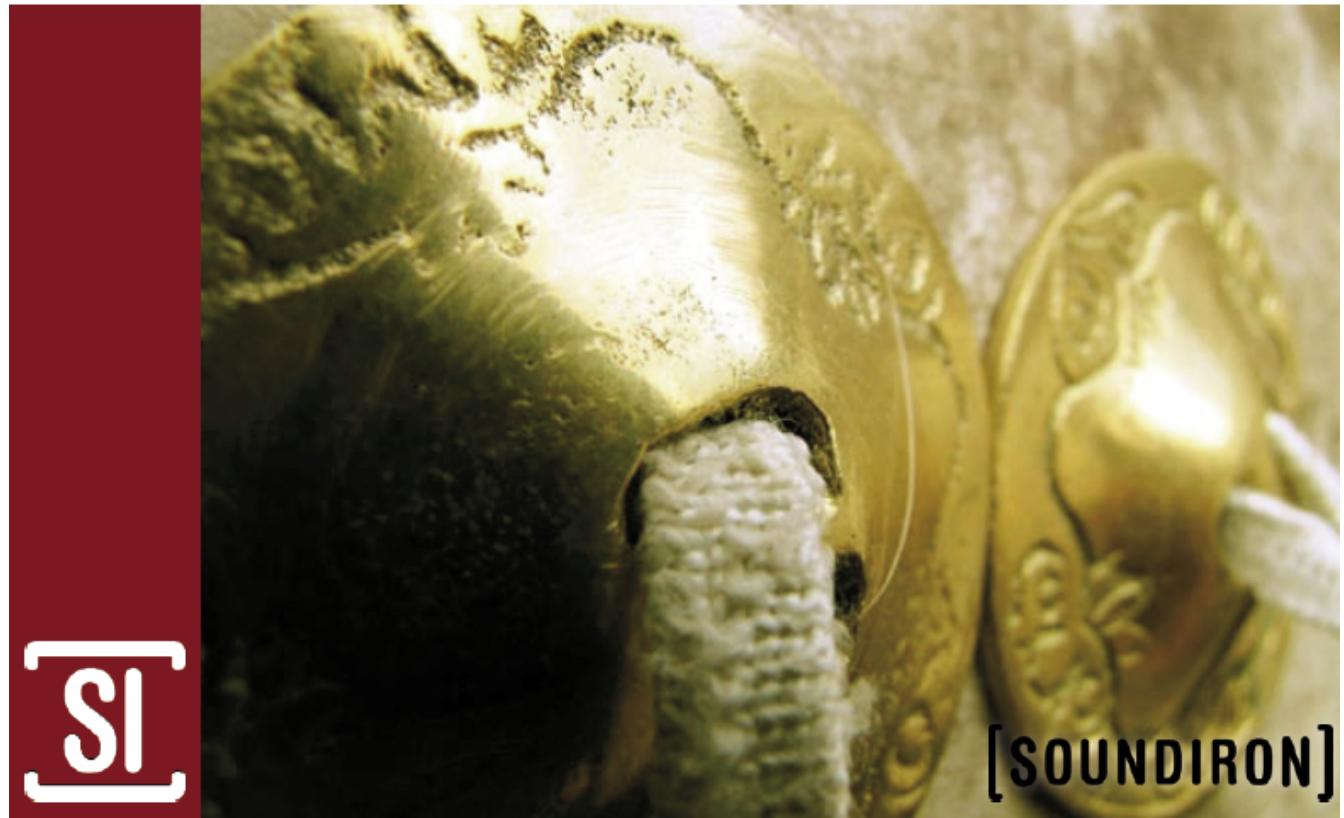


LITTLE EPIC PERCUSSION

version
2.0

INSTRUMENTEN SERIE

Willkommen zu Little Epic Percussion!

Dies ist eine großartige kleine Sammlung von kleinen Orchester- und ethnischen Perkussionsinstrumenten. Beide sollen gleichermaßen unsere bestehende Sammlung von epischen Schlagzeugen ergänzen. Wir nahmen die meisten von ihnen in dem gleichen epischen Saal mit den gleichen Techniken wie unsere Epic Dohl, Tom und andere verhältnisgleiche Bibliotheken auf. Deshalb denken wir, dass sie sich auf Anhieb gut mit den anderen nutzen lassen. Es steht auch für sich allein als einzigartiges Instrumentarium da und darf nicht unterschätzt werden, da oft solche Instrumente gesucht werden, wie zum Beispiel das Tamburin und die Becken. Wir blieben nicht nur unserer Linie treu, diese Instrumente so genau wie möglich aufzunehmen, sondern versuchten auch viele neue Wege zu finden, wie man diese Instrumente spielen kann. Sie werden bei einigen der Instrumente unorthodoxe Artikulationen, sowie ein paar seltsame Kombinationen und Mutationen finden, die Sie beim Spielen hoffentlich inspirieren.

Bitte beachten Sie: Diese Bibliothek wurde ursprünglich als „Small Epic Percussion Vol.1“ von Tonehammer, Inc. veröffentlicht.

SOUNDIRON

LITTLE EPIC PERCUSSION Version 2.0

Übersicht

82 Kontakt Patches (unlocked)

2800 Samples

1,71 GB Installiert

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

19 maßgeschneiderte Sound-Design-Ambience-Patches

Bonus Kollektion von 105 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 und durchgeführt von Mike Peaslee

Koproduziert von Gregg Stephens & Troels Folmann

Programmiert und dokumentiert von Mike Peaslee

Skripte von Chris Marshall

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 2

Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 3

Formate – Seite 3

Faltungshall – Seite 3

Systemvoraussetzungen – Seite 4

Download & Installation – Seite 4

Presets – Seite 5

Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 6

Klang & FX-Regler – Seite 7

Überpegiator – Seite 11

Instrumentenbeschreibung ::

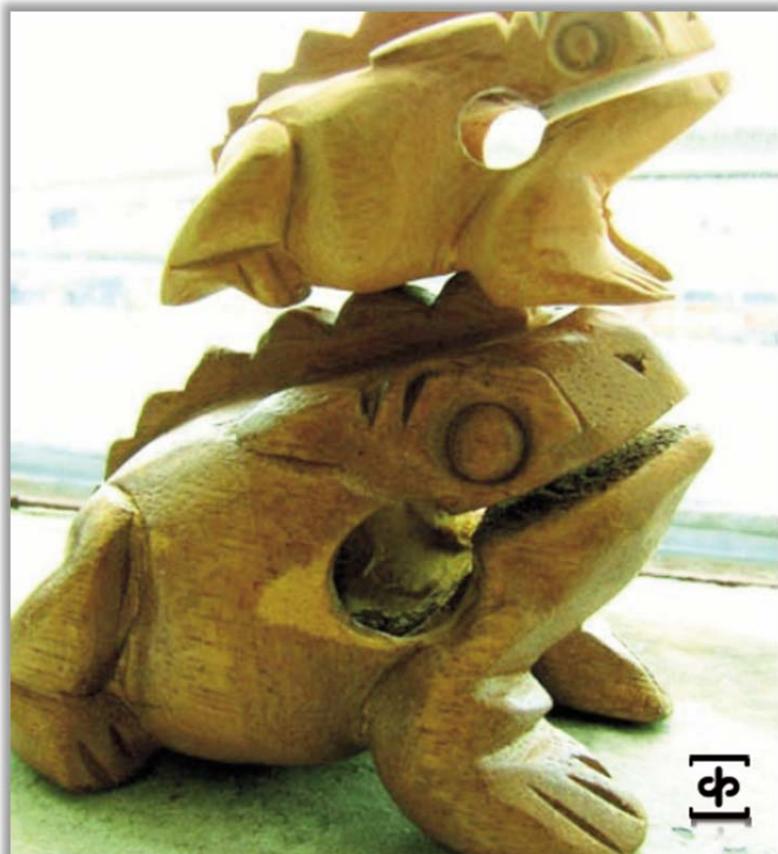
Instrumentenprogramme – Seite 13

Info ::

Lizenzzabkommen – Seite 18

Galerie – Seite 19

Danke – Seite 20



www.soundiron.com



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 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 Bedienungselementes 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.



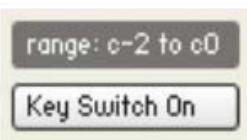
Stepping

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 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 gestimmten Instrument. Wenn aus, hat jede Taste dieselbe Tonhöhe.



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 (EQ3)



EQ3 An/Aus

Dieser Knopf schaltet den 3 Band EQ an/aus.

Mid Gain

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

High Gain

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

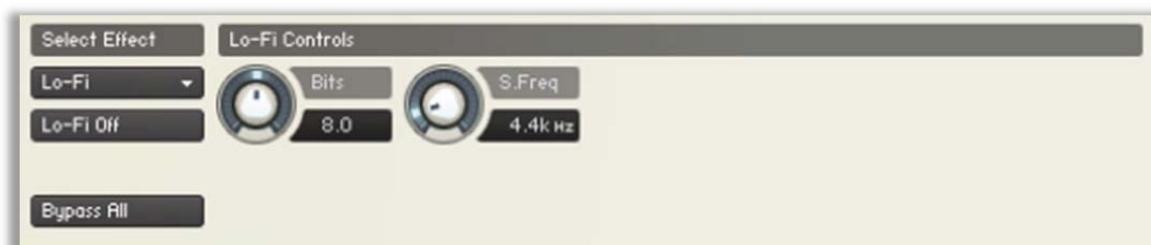
Low Gain

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

Mid Frequency

Hier wird der Mittelpunkt der Frequenz des mittleren Bandes eingestellt.

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.

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 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

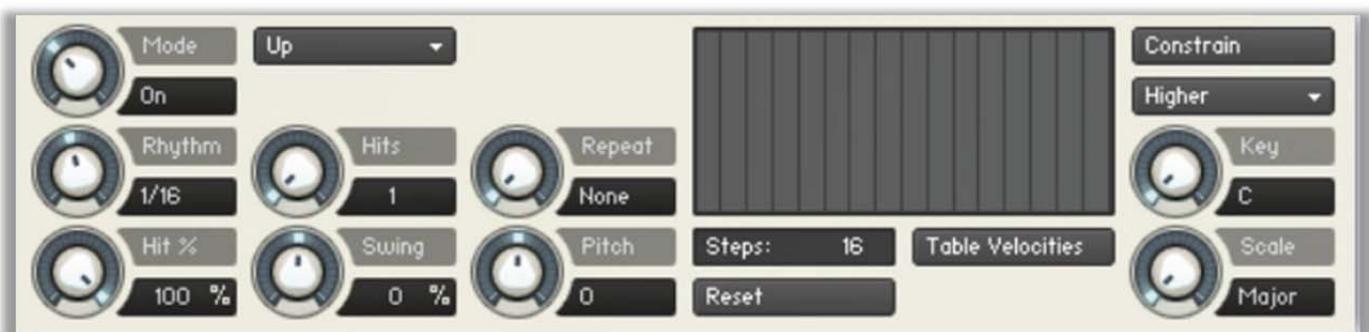
Stellt die Breite des gesamten Stereobildes ein, von mono bis ultra-breit.

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

Tambourine

Dieses alte Lieblingstamburin ist ein großes hölzernes mit 8 Schellen ausgestattetes Tamburin. Das Fell ist mit einer dicken Schicht Acrylfarbe übermalt worden und trägt den Namen der alten Indie-Rockband von Mike. Die Farbe gibt ihm einen soliden, Snare-ähnlichen Anschlag und einen tiefen, hohlen, hölzernen Klang. Wir nahmen es in einem hellen mit Fliesen belegten Saal auf, um den vollen Klang der Trommel einzufangen. Mit unserem „Release“-Knopf (CC93) auf der Vorderseite können Sie die Ausklangphase jedes Tons verkürzen und verkleinern und damit die Größe des Saals auf einen mittelgroßen Saal verkleinern.



Large Tambourine All

Dieser Patch beinhaltet alle Tamburin Artikulationen. Schläge sind von C0-D#2 zu finden. Schüttler von E2-C#4. Einzelne Schüttler von D4-F#4. Schüttler-Loops von G4-C#5. Geloopete Beats sind von D5-D6 zu finden.

Large Tambourine Shakes

Dieser Patch enthält nur die Tamburin-Schüttler-Artikulationen. Round Robin Schüttler von C0-C2. Einzelne Schüttler sind von C#2-A#3 zu finden. Schüttler-Loops von E4-F6.



Large Tambourine Strikes

Dieser Patch enthält nur die Schlag-Artikulationen von C2-D5. Einzelne Artikulations-Patches sind im Solo-Verzeichnis zu finden.

Finger Cymbals

Dieses Instrumenten-Set besteht aus zwei verschiedenen Paaren von türkischen Fingerzimbeln, gespielt in einer Vielzahl von konventionellen und unkonventionellen Wegen, einschließlich Mutes, Schrammen, offene Ringe und einer Reihe von gehaltenen Loops.



Finger Cymbals All Singing Metal

Dieser Patch enthält alle Fingerzimbel Artikulationen. Verschiedene Schläge von C2-C#3. Loops sind von D3-G4 zu finden und Kratzer von G#4-H4.

Finger Cymbals All

Dieser Patch enthält alle regulären Fingerzimbel Artikulationen. Verschiedene Schläge von C2-C#3. Loops sind von D3-G4 zu finden und Kratzer von G#4-H4.

Finger Cymbals Strikes Singing Metal

Dieser Patch enthält nur die Fingerzimbel mit singendem Metall von C2 – A#5.

Finger Cymbals Strikes

Dieser Patch enthält nur die Schlagartikulationen der Fingerzimbeln von C2 – A#5.

Concert Triangle

Das Instrument ist eine offene Standard 20cm Konzerttriangle. Sie wurde sowohl in einem trockenen, neutralen Studio als auch in einem großen hellen Saal aufgenommen.

**Triangles Dry loops mw-choke**

Dieser Patch enthält die trockenen Studioaufnahmen von C1 – G2. Das Modulationsrad steuert die „Chokes“ der Release-Samples.

Triangles Dry loops mw-xfade

Dieser Patch enthält die verhallten Studioloops von C#0 – G8. Das Modulationsrad steuert die „Geschwindigkeit“ der Loops.

Triangles Dry strike mw-choke

Dieser Patch enthält die trockenen Studioaufnahmen der Schläge von C#0 – G8. Das Modulationsrad steuert den „Choke“-Regler auf der Frontseite.

**Triangles Dry strike mw-xfade**

Dieser Patch enthält die verhallten Studioloops aus dem großen hellen Saal, von C-2 – G8. Das Modulationsrad steuert die „Geschwindigkeit“ der Loops.

Triangles Wet Loops

Dieser Patch enthält die verhallten Studioloops aus dem großen hellen Saal, von C1 – H2.

Triangles Wet Strikes

Dieser Patch enthält die verhallten Schläge aus dem großen hellen Saal, von C#0 – G8.

Wooden Frogs

Dies sind ein paar von kleinen und mittelgroßen, hohlen, hölzernen Fröschen, die ähnlich wie Tempelblöcke funktionieren. Die spezifische Größe und der hohle Körper jedes Frosches erzeugt einen klaren „Ton“. Sie werden durch Kratzen mit einem kleinen Holzhammer über die geriffelte Wirbelsäule jedes Instrumentes gespielt, um einen kurzen quackigen Ton zu erzeugen. Wir nahmen sie in einem großen hellen Saal, unter Verwendung von einem Paar Großmembranmikrofonen, auf. Wie alle Aufnahmen in dieser Halle, steuern Sie mit dem Modulationsrad die Größe des Raumes. Verwenden Sie das Modulationsrad, um den Hallanteil am Ende des Tones zu verlängern oder zu verkürzen.



Wooden Frogs

Dieser Patch enthält die hölzernen Frosch Artikulationen von C#0 - G8.

Clacks

Der Clack-Abschnitt enthält eine Reihe von verschiedenen kurzen, perkussiven Klängen, wie die von Klangstäben oder wie von einem Schlag auf Metall.

Clacks All

Dieser Patch enthält alle der verschiedenen Clacks, Metallschläge, Klangstäbe und anderer ähnlicher Klänge in einem Patch von C2 – D#6.



Monkey Drum

Dies ist ein kleines asiatisches Instrument, das aus einer auf beiden Seiten gespannten Tierhaut und einer hölzernen Trommel, die an einem Griff befestigt ist, besteht, mit einem Paar von kleinen Kugeln, die mit einem Band an der Seite jeder Trommel befestigt sind. Das Instrument wird gespielt, in dem man den Griff zwischen den Handflächen hin und her dreht, wodurch ein harter Trommelwirbel mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten entsteht.

Monkey Drum

Dieser Patch enthält die einzelnen Schläge, Loops in verschiedenen Tempi und kurze platzende Artikulationen. Einzelne Schläge von C0 – F#1. Verschiedene Loops von G1 – D6 und Platzer von D#6 – G8. Individuelle Artikulations-Patches finden sie im Solo-Verzeichnis.



Rabbit Drum

Wir fanden diese Trommel in einem Native American Laden in einem kleinen Dorf in Missouri. Sie ist ein 15cm langer und 10cm breiter Stahlkanister in Kaninchenfell, Pelz und Sehnen eingebunden mit zwei Schlagzeugfellen: eins aus dünner Kaninchenhaut und eins aus weichem Kaninchenfell. Es ist mit einer zufälligen Auswahl aus Holz und Metallkugeln gefüllt. Dieses Instrument umfasst einzelne Schläge auf beide Seiten, als auch einzelne rauf oder runter Schüttler-Loops mit Release-Samples. Wie alle Aufnahmen in dieser Halle, steuern Sie mit dem Modulationsrad die Größe des Raumes. Verwenden Sie das Modulationsrad, um den Hallanteil am Ende des Tones zu verlängern oder zu verkürzen.

Rabbit Shaker All

Dieser Patch enthält alle Kaninchen-Schüttler-Artikulationen. Schüttler sind von C2 – D#3 zu finden. Schlag-Artikulationen von E3 – F#4 und Loops von G4 – D#6. Individuelle Artikulations-Patches finden sie im Solo-Verzeichnis.

Rabbit Shaker Shakes

Dieser Patch enthält nur die Kaninchen Schüttler-Artikulationen. Sie Schüttler sind von C2 – C5 zu finden, die Loops von C#5 – A6. Individuelle Artikulations-Patches finden sie im Solo-Verzeichnis.

Rabbit Shaker Strikes

Dieser Patch enthält nur die Kaninchen Schüttler-Schlag-Artikulationen von C2 – H4. Individuelle Artikulations-Patches finden sie im Solo-Verzeichnis.

Shakers

Dies ist ein großes Sortiment von kleinen Schlaginstrumenten, die eine Reihe von Artikulationen und zusammen als Ensemble spielen, darunter Triangeln, Klangstäbe, Drumsticks, Kalimbas, gestimmte und ungestimmte Glocken, verschiedene Rasseln, Shakers und einem Vibraslap. Aufgenommen aus einer mittleren Distanz mit Kleinmembranmikrofonen in X/Y-Anordnung. Die Instrumente in diesem Set klingen definitiv rauer und haben mehr Leben.

Shake & Rattle All

Dieser Patch enthält einige Shaker, Glocken und Vibraslaps, mit Round-Robin, einzelnen und Loops von C0 - H6.

Shakers All

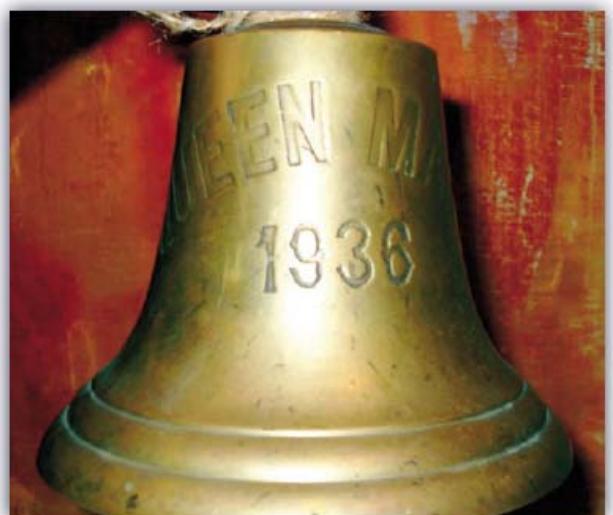
Dieser Patch enthält Shaker und Vibraslap Artikulationen mit Round-Robin, einzelnen und Loops von C2 - A#5.

Ships Bell

Diese mittelgroße schwere Messingglocke (17cm Durchmesser und 20cm hoch) wurde offenbar ursprünglich auf einem Schiff montiert und hat folgende Inschrift: „Queen Mary 1936“. Es könnte tatsächlich die Glocke von der Queen Mary sein, die in ihrer Blütezeit eines der größten Luxuspassagierschiffe der Welt war (mehr als 30m länger als die Titanic). Das Schiff wurde auch als transatlantischer Truppentransporter im 2. Weltkrieg eingesetzt und ist nun dauerhaft in San Diego, Kalifornien, vor Anker gegangen. Wir denken, dass Mikes Eltern es auf einem Flohmarkt vor vielen Jahren fanden und wie so viele Geräusche-machende Dinge auf die Mike stößt, endeten sie in Mike Sammlung. Die folgenden Instrumenten-Patches beinhalten eine Reihe von Artikulationen: Stumm, fast-stumm und Schläge mit einem Metallhammer; stumm, fast-stumm und Schläge mit dem Messingklöppel; und langsame und schnelle Loops mit Glockenschlägen mit Release. Alle Samples wurden in dem großen hellen Saal aufgenommen, um den vollen Charakter des Instruments einzufangen.

Ship Bell All

Dieser Patch enthält alle Schiffsglocken-Artikulationen. Schläge von C0 - D#3 und Loops von E3 - G6.



Ship Bell Clapper mw-choke

Dieser Patch enthält die Schiffsglockenklöppel-Artikulationen von C#0 - G8. Das Modulationsrad steuert den „Choke“-Regler auf der Frontseite.

Ship Bell Loops

Dieser Patch enthält nur die Schiffsglocken-Loops von C0 - H7.

Ship Bell Mallet mw-choke

Dieser Patch enthält die Artikulationen des Messingklöppels von C#0 – G8. Das Modulationsrad steuert den „Choke“-Regler auf der Frontseite.

All

Diese speziellen Patches enthalten alle Artikulationen.

All Small Epic Percussion 1

Dieser Patch hat alles! Er hat alle Glocken, Clacks, Shaker, Metall, Vibraslap, Frösche, Triangeln und Becken in einem kompakten Patch von C1 – D6.

All Small Epic Percussion 1 lite

Eine kleinere Version des “All Small Epic Percussion 1” Patch.

Ambiences

Wir beschlossen in eine andere Richtung als sonst zu gehen. Obwohl diese Ambiences auf dem Ursprungsmaterial der Instrumente dieser Bibliothek basieren, schlügen wir die Hölle aus ihnen heraus, verzogen wir sie in unnatürliche Formen und Schatten. Am Ende klangen sie mehr wie eine Kurzwellenübertragung aus einer Vorhölle, anstatt in irgendeiner Art musikalisch. Es gibt verschiedene Layer von ansteigender Fremdheit und Intensität. Es gibt Crossfades für das Modulationsrad und in einigen dieser Ambiences gibt es Versionen, die durch Filter liefern. Die Crossfades verwenden das Modulationsrad, um zwischen den Layern zu morphen und um die Intensität zu erhöhen. Die Filter-Patches für das Modulationsrad haben verschiedenen Layer, die in Velocity-Stacks untergebracht sind, von niedriger bis starker Intensität, während das Modulationsrad die Filterverläufe und andere Effekte steuert. Diese Patches sind am besten für Sound-Design und Drones geeignet oder um ein wenig zusätzlichen Fiesheit der Horromusik hinzuzufügen.



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

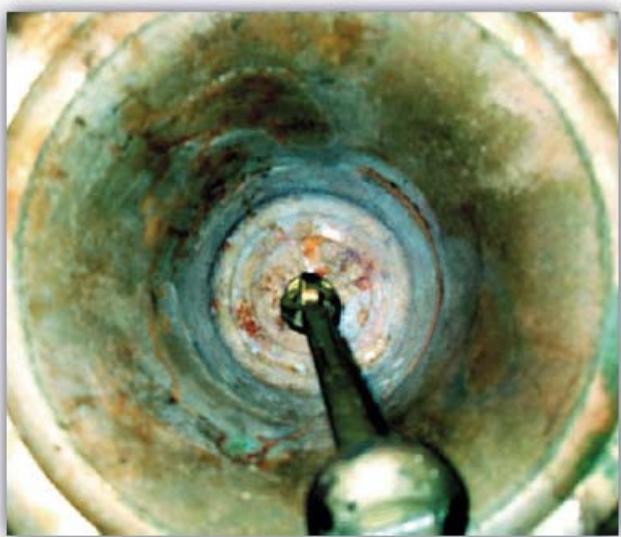
Die Nutzung dieses Produktes und jeglicher Software erfolgt auf Gefahr des Lizenznehmers. Soundiron übernimmt keine Haftung für direkte oder indirekte Schäden in jeder Form bei der Nutzung dieses Produkts.

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 Little Epic Percussion 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