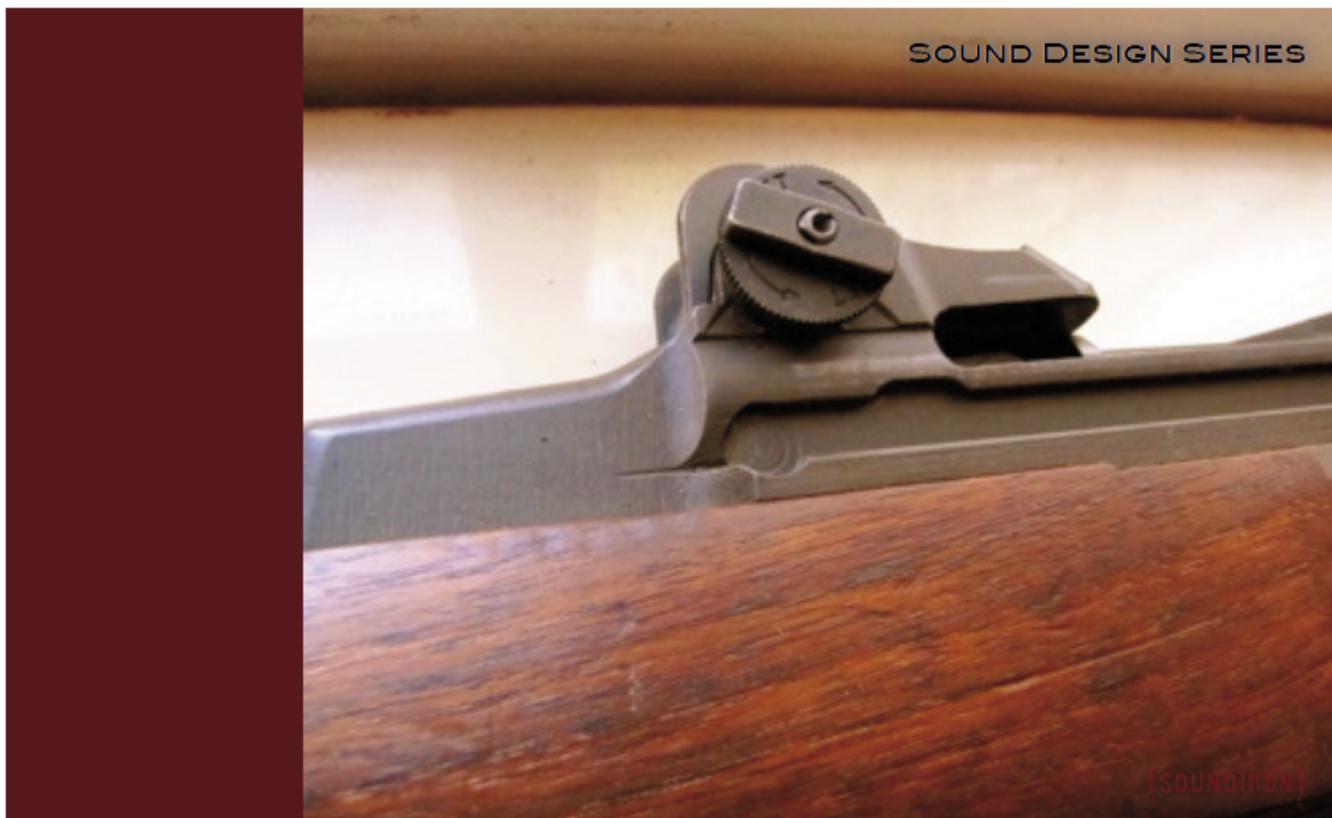


M1 GARAND RIFLE

SOUND DESIGN SERIES



Willkommen zur Soundiron M1 Garand Rifle Bibliothek!

Das .30 Kaliber M1 Garand Gewehr ist eine klassische militärische Schusswaffe, die weitgehend von den Vereinigten Staaten während des 2. Weltkrieges und bis Mitte des 20. Jahrhunderts eingesetzt wurde. Erfunden von dem in Kanada geborenen John Cantius Garand, war es das erst halbautomatische Infanterie-Gewehr, das in vielen Ländern eingesetzt wurde. Es diente als primäre Infanteriewaffe in den USA und bei einer Reihe von Verbündeten während des gesamten Krieges.

In erster Linie mit Munitionsmagazinen für die .30-06 Springfield Patronen (oft auch „30-aught-six“ genannt) und einige mit Munitionsmagazinen für 0.308 Winchester Patronen. Es hat ein internes Magazin mit einem En-Bloc-Clip, was höchstwahrscheinlich auf die Verbreitung des falschen Begriffes „Clip“ für abnehmbare Magazine zurückzuführen ist. Der Schiebemechanismus ist auch dafür bekannt, den Daumen des Bedieners beim Nachladen einzuquetschen und es erfordert besondere Sorgfalt, um den Bolzen nach vorn zu fahren, nachdem der Clip eingesetzt wurde. Nach dem 2. Weltkrieg wurde die Waffe im militärischen Dienst der Vereinigten Staaten und in den Streitkräften einer Reihe von Ländern in der ganzen Welt in den späten 60er und 70er Jahren eingesetzt. Es gibt eine Reihe von regionalen und spezialisierten Varianten, bis es schließlich zugunsten der M14 und M16 Karabiner aus dem Programm genommen wurde. Das M1 wird immer noch bis heute von USMC Drill Teams eingesetzt. (Anm. des Übersetzers USMC = US Marinecorps)

Unsere Bibliothek konzentriert sich auf eine .30-06 Magazin M1 und deckt einen vollständigen Satz von zugehörigen Klängen ab, darunter Schüsse, die drinnen und draußen abgefeuert wurden, das Aufprallen der Messinghülsen auf Beton- und Holzoberflächen, Schütteln der Waffe, Klänge der Mechanik und vom Handling der Waffe und ein volles Spektrum von wichtigen und nützlichen mechanischen Aktionen, vom Laden, vom Auslöser, Sicherheits- und andere funktionale Klänge, die auf dem Schlachtfeld (und bei Missbrauch) von dieser Waffe erzeugt werden können. Wir haben 450 einzelne M1 Garand Klangeffekte und Segmente mit individuellen Preset für jede Kategorie aufgenommen, sowie einen Master-Construction-Preset, der alle wichtigen Klangelemente in

einer einzigen Sound-Bank enthält, mit eingebauten automatischen Variationen (Round-Robin), wo es angebracht ist.

Sobald sie anfangen die Tonhöhe, die Klangfarbe, die Startposition und andere Parameter zu verändern und unseren eingebauten Faltungshall einsetzen oder ihre eigenen Impulsantworten, werden diese klassischen und eher bedrohlichen mechanischen Holz- und Metall-Klicks, Klacks, Rasseln, Kratzen, Klingeln, Schnappen und Kreischen unglaublich praktisch und vielseitig wie eine rohes Klanggemälde, dass für beliebig viele gewöhnliche und ungewöhnliche Themen eingesetzt werden kann, von SciFi bis Horror.

SOUNDIRON

M1 Garand Rifle

Übersicht

17 Kontakt Patches (unlocked)

450 SFX, mit fertigen aufbereiteten Abschnitten

21 Broadcast WAV-Dateien in einer Standard Konfiguration für SFX-Bibliotheken

166 MB Installiert

16bit / 44,1kHz & 48kHz Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)

Bonus Kollektion von 42 maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

Mächtige maßgeschneiderte Performance, Effekte und eine Arpeggiator Benutzeroberfläche

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

DANKSAGUNGEN

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

Skripte von Chris Marshall und Mike Peaslee

Historische Fotos und zur Verfügung gestellt von dem Texas Military Forces Museum, Camp Mabry in Austin,

Texas. Mit Genehmigung. Vielen Dank an Deputy Director Lisa Sharik.

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 3

Über diese Bibliothek – Seite

Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 4

WAV Aufbau & Regionen – Seite 6

Datenbank importieren – Seite 6

Formate – Seite 7

Installation – Seite 8

Systemvoraussetzungen – Seite 9

Navigieren in der Bibliothek – Seite 9

Faltungshall – Seite 10

Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 11

Klang & FX-Regler – Seite 11

Überpeggior – Seite 13

Instrumentenbeschreibung ::

Instrumentenprogramme – Seite 15

WAV-Beschreibungen – Seite 17

Info ::

Lizenzzabkommen – Seite 19

Galerie – Seite 20

Danke – Seite 21



www.soundiron.com

ÜBER UNSERE SFX BIBLIOTHEK

Für Musik:

Diese Bibliothek wurde erstellt, um ein voll spielbares virtuelles Instrument zu haben, programmiert im offenen Standard-Kontakt-Format. Die Instrumentenverteilung und Regler-Presets sind in dem „Programs“-Unterverzeichnis zu finden. So wie auch die meisten unserer eher ungewöhnlichen Instrumenten-Bibliotheken, wie unsere Rust- und Anti-drum Serie und viele andere, zielt diese Bibliothek darauf hin, einzigartige, ungewöhnliche und unorthodoxe Klänge in dieser Bibliothek zur Verfügung zu stellen. Produzenten, Musiker und Sound-Designer bekommen alles fertig zur Verfügung gestellt, mit der Kontrolle über die Tiefe, die Flexibilität und die Veränderbarkeit eines klassischen voll-funktionsfähigen virtuellen Instruments einer Sample-Bibliothek. Die „Instrumenten“-Programmierung wurde sorgfältig von Hand auf die Anschlagsdynamik und Spielbarkeit, organische Variabilität und sauberes Ansprechverhalten zugeschnitten und um ein konsistentes und intuitives Verhalten zu ermöglichen, um die Integration so einfach und inspirierend wie möglich zu machen. Nicht alle gefundenen Klänge sind in gleicher Weise gut geeignet, um als Schlag- oder gestimmtes Instrument verwendet zu werden. Oft ist es einfach so wie es ist und die rohen Klänge sind so wie sie sind wegen ihres kreativen Potentials dabei.

Für Sound-Design:

Diese Bibliothek wurde auch dafür erstellt, um in einer Vielzahl von spezialisierten Art und Weisen von Sound-Designern, Toningenieuren, Rerecording-Mixern und anderen Audio-Profis in Film, Fernsehen, Radio, Videospiel, Bühnenproduktionen, Multimedia, Werbung und anderen Formen von Audio-Medien verwendet zu werden. Das Ausgangsmaterial dieser Bibliothek wurde sorgfältig aufgenommen und bearbeitet, um die Qualitäts-standards zu erfüllen, die diese Art von Medien fordern. Unser Ziel ist es immer, die mächtigsten, deutlichsten, klarsten und gut gestaltete Klänge zu liefern, damit sie die Anforderung an die Qualität für die Produktion erfüllen oder übertreffen. Wir neigen eher zu volleren Bässen, sauberen Höhen, einem breiteren Stereo-Klangbild und weniger zu rauen oberen Mitten. Wir tun unser Bestes, um eine ausgewogene und neutrale Aufnahme zu liefern, die

jeder Künstler so anpassen und zurechtschneiden kann, dass es seinen speziellen Anforderungen genügt.

Optional kann diese Bibliothek auch für ein sehr neues und doch so altes Konzept eingesetzt werden: Live-Foley-Aufführungen. Moderne digitale Medienproduktionen haben eine riesige Auswahl an Chancen und Möglichkeiten in der Erschaffung und Produktion von Klängen eröffnet. Eine Fülle von außerordentlichen leistungsfähigen und innovativen Tools haben es möglich gemacht, sowohl eine unbegrenzte als auch absolute Kontrolle über jeden einzelnen Aspekt des Sound-Designs zu erhalten. Allerdings sind nur wenige von uns in der Lage, diese klassische Art auszuüben, die den Beruf von Jack Foley und seinen Zeitgenossen ausgemacht hat, die in den 1920er Jahren Pionierarbeit geleistet haben. Oft hat der moderne Sound-Designer, Aufnahmetechniker oder Rerecording-Mixer nicht die Zeit oder den Zugang zu den Klängen, die sie für ihre Arbeit benötigen. Sie können Ihre Aufnahmen oder die Suche nach den Bibliotheken Jahre im Voraus gemacht haben, um sie bei Bedarf zur Hand zu haben. Möglicherweise haben Sie nur wenig Zeit, wenn eine Produktionsfirma oder Studio bei Ihnen anfragt, um die Arbeit in letzter Minute fertigzustellen.

Wenn das Konzept der Bibliothek es erlaubt, Live-Aufführungen zu ermöglichen, um ein Bild zu schaffen, ist das in zweierlei Hinsicht gut: Es erlaubt eine schnelle Wiederholung und Umsetzung on the fly und es kann ganz neue Wege der persönlichen Kunstfertigkeiten, Improvisationen und Inspirationen für ihre Arbeit aufzeigen. Diese neue Art des Arbeitens mit Klängen ist etwas, das Komponisten und Musiker schon seit Jahren genießen, als die Welt des Instrumenten-Samplings sich weiter als die traditionellen Instrument entwickelt hat, als die meisten von uns je denken würden. Während es noch diskutiert wird und in verschiedener Art und Weise über die Jahre versucht wurde, denn die Technologie ist längst vorhanden, ist das Fehlen einer Menge von voreingestelltem professionellem Ausgangsmaterial der größte Stolperstein. Unser Ziel ist es allen mit dieser und anderen Hybrid-SFX-Bibliothek, die wir anbieten, zu helfen.

Alles was Sie brauchen ist eine moderne Software-Sampling-Plattform wie Kontakt, eine Standard-Midi-Tastatur, ein Perkussionskontroller und einen Midi-fähigen und VST/RTAS/AU-kompatiblen Sequenzer, der Videos importieren und synchronisieren kann, wie ProTools, Cubase, Sonar, Logic, Samplitude, FL Studio, Acid 7 und viele andere. Der Rest liegt bei Ihnen.

Unser SFX-Instrumenten-Preset bietet Ihnen integrierte und voll automatisierbare Kontrolle in Echtzeit über Attach, Release / Decay, Start Offset, Pitch Shifting und Bending, Intensitätsveränderungen, Anschlagsstärken abhängige Dynamik, parametrischen EQ, Stereobreite, Panorama, Lautstärke und Räumlichkeit mit unserem Faltungshall-Impulsen.

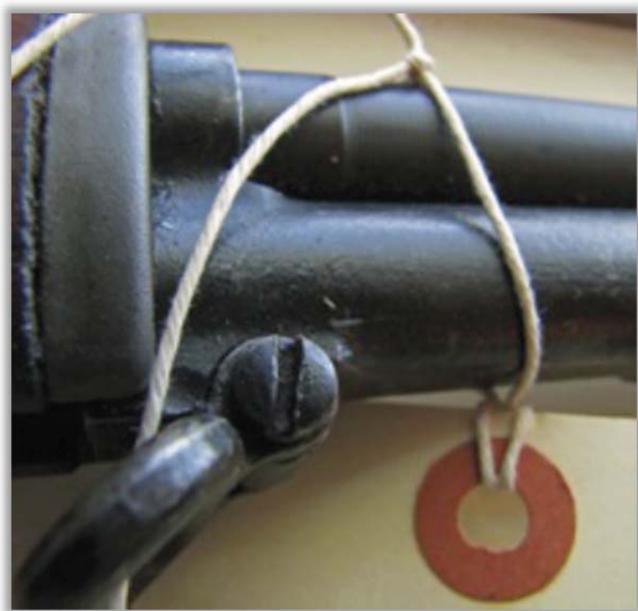


Genauigkeit

Derzeit nehmen wir alles mit 48kHz / 24bit auf. Allerdings sind viele Klänge dieser Bibliothek schon länger Teil einer persönlichen Bibliothek von Mike Peaslee und wurden für den Einsatz in der realen Welt aufgenommen, ohne Bezug auf die Marktfähigkeit ihrer technischen Spezifikationen. In einigen Fällen können die Audio-Dateien dieser Bibliothek mit einer Abtastrate von 44,1 kHz oder 48 kHz und einer Bittiefe von 16bit oder 24bit aufgenommen worden sein, je nach der ursprünglichen Auflösung, in der der Klang aufgenommen wurde. Das hing oft von der Aufnahmefähigkeit der Ausrüstung zu der Zeit ab oder der Zeit und des Ortes der Aufnahme oder vom Speichermedium, das für die Aufnahme verwendet wurde. In allen Fällen haben wir, wann

immer es ging, die Audio-Dateien so belassen wie sie waren. Bitte achten Sie darauf, die ganze Dokumentation der Bibliothek zu lesen, um sicher zu sein, dass diese Inhalte Ihren persönlichen technischen Anforderungen entsprechen.

Wir nehmen auch nur in Stereo oder 5.1 auf, so dass sie sofort in den unterschiedlichsten Anwendungen einsetzbar sind. Wenn sie die Klänge in Mono benötigen, dann verwenden sie einfach nur den linken oder den rechten Kanal allein, da beide Kanäle normalerweise auf einer Achse mit einem einzelnen Nieren- oder Supernieren-Kondensatormikrofon oder paarweise in X-Y oder M-S Anordnung aufgezeichnet wurden, es sei denn, ein bestimmter Klang oder die Umgebung erforderte eine größere Konfiguration. Wir verwenden nur Neumann, Sanken, DPA und Rode Mikrofone und Vorverstärker und Field-Recorder von Sound Devices, Fostex und Sony, je nach den Erfordernissen des Themas oder des Ortes.



Akustik:

Wir erfassen die meisten Arten von Klängen in so trockenen und neutralen Umgebungen wie möglich. Kein Plug-In kann wirklich die natürliche Akustik oder echte Räume nachbilden. Genauso sind einige Themen einfach zu finden oder haben von Natur aus einen einzigartigen und überzeugenden Klangcharakter oder einige Klänge haben verschiedene Arten und Anteil von natürlichen Reflektionen, je nach der Umgebung in der sie aufgenommen wurden.

Diese natürlichen Umgebungen haben oft auch unvermeidbare Hintergrundgeräusche. Wir unternehmen jeden Schritt und jegliche mögliche Vorsichtmaßnahme um diese Verunreinigung zu vermeiden und/oder zu minimieren – die Kunst der Beobachtung ist eine seltene Angelegenheit. Oft werden diese Mängel im Ausgangsmaterial toleriert, da sie im Mix untergehen oder sogar verstärkt und gezielt eingesetzt werden, aber es ist Tatsache, dass die Begriffe „überzeugend“ und „steril“ selten zusammen kommen. Und wie oft ist der Hintergrund ganz wesentlich bei der Platzierung des Vordergrundes wichtig, um alles in einem richtigen und überzeugenden akustischen oder psychologischen Kontext darzustellen.

Wir haben auch keinen Hochpassfilter bei unseren Aufnahmen eingesetzt, um die volle Tiefe und Kraft der Schallquelle zu erfassen. Wir vertrauen stattdessen auf unser Blimp-System und unsere Methoden der Wind- und Pop-Unterdrückung, um unerwünschte Plops, Rumpeln und Körperschall zu verhindern. 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.

Wav-Organisation & Regionen

Die fertigen Audio-Dateien der Bibliothek sind so angelegt, dass sie ganz einfach gesucht und bearbeitet werden können, ohne sich durch eine Unmenge von Hunderten einzelner Dateien durchhören und suchen zu müssen. Jede Wav-Datei enthält alle direkt dazugehörigen Variationen der Klangeffekte für jedes Sound-Set der Unterkategorie. Wir wählten diese Methode, weil es die am weitesten verbreitete Art ist eine Bibliothek mit Klangeffekten zu kategorisieren. Es stellt Ihnen alle ähnlichen Variationen eines spezifischen Klanges zur Verfügung, ohne die Notwendigkeit, sich durch separate

Dateien mit nur einem einzelnen Klangeffekt zu wühlen.

Gleichzeitig haben wir in allen Wav-Dateien Standard-Zeitregionen eingerichtet, um die einzelnen Klangeffekt-Variationen zu trennen. Das erlaubt eine einfache Wiedergabe in jeder Bibliothekssoftware oder in einem Audio-Bearbeitungsprogramm, wenn es Regionen unterstützt. Wenn Sie zum Beispiel mit Sony Sound Forge arbeiten, können Sie vom Anfang zur nächsten Region springen, wenn Sie STRG + die linke und rechte Pfeiltaste drücken.

Diese Regionen erlauben auch das sofortige Ausschneiden in jeder großen Audio-Bearbeitungs-Software oder Batch-Programmen die Regionen unterstützen. Wenn Sie alle einzelnen Variationen aus einem Sound-Set in separaten Audio-Dateien benötigen, ist das in den meisten Audio-Bearbeitungsprogrammen ein Leichtes und meistens in einem Schritt durchführbar. In Sound Forge zum Beispiel, ist der Extraktionsbefehl im Tools-Dropdown-Menü. Er erlaubt es Ihnen, einzelne oder alle Regionen, die Sie extrahieren wollen, auszuwählen und das Zielverzeichnis und das Dateibenennungsschema für jede extrahierte Region und Wav-Datei festzulegen.

Natürlich können Sie immer die Regionen löschen, wenn Sie sie nicht brauchen oder Sie teilen oder Sie manipulieren die verschiedenen Klänge und Audio-Segmente in einer Ihnen genehmen Weise. Wir verwendeten die allgemeinen Aufteilungs- und Organisationsregeln, aber ein gutes Sound-Design verlangt oft, dass alle Regeln komplett ignoriert werden müssen. Die Regionen sind immer da, wenn Sie sie brauchen und können nur als Anregungen verstanden werden.

Über den Datenbankimport

Neben dem PDF-Handbuch haben wir standardisierte Datenbanktabellen für die am häufigsten verwendeten Feldern und Layouts, zur Verfügung gestellt, um einen einfachen Import in die meisten Datenbanken der großen Klangeffekt-Bibliotheken, wie FileMaker Pro, Soundminer und Basehead, zu ermöglichen. Wir haben die Tabellen in Excel, CSV (Komma-separierte-Werte) und Text-Formate (mit Tab als Trennzeichen) erstellt. Beachten Sie bitte, dass verschiedenen Anwender verschiedene Vorlieben für Feldnamen und Formatierungen haben und

Sie so unter Umständen bestimmte Spalten umbenennen müssen, um Ihre vorhandene Datenbank vor dem Import anzupassen. Wir haben auch noch viel mehr Informationen und zusätzliche Felder zur Verfügung gestellt, um eine bessere Suche und mehr organisatorische Flexibilität zuzulassen. Die meisten SFX und allgemeinen Datenbank-Management-Tools erlauben jedes Mal eine neue Zuordnung, das Umbenennen oder selektive Import-Optionen für die einzelnen Spalten und Datensätzen, nutzen Sie einfach die Felder oder ignorieren Sie sie, einfach so wie Sie möchten. Wir haben auch im Kopf der Wav-Dateien so viele Metadaten wie mögliche gepackt, so dass die Bibliotheken sie lesen und danach suchen können.

Außerdem haben wir den „relativen“ Pfad zu jeder Wav-Datei in den Tabellen eingesetzt, da wir nicht wissen können, wo Sie Ihre Bibliothek abgelegt haben oder wie Ihre Festplatte organisiert ist. Vor dem Import wollen Sie vielleicht die Zeichenfolge „.../“ mit dem vollständigen Verzeichnispfad ersetzen. Dadurch wird das Verlinken auf die Datei in Programmen wie FileMaker Pro möglich, so dass ein Klick auf den Pfad in Ihrer Bibliothek sofort die Datei in Ihrem Standard-Audio-Editor geöffnet wird.

Alle Wav-Metadaten und Informationen, die in den Datenbankdateien enthalten sind, können vom Anwender komplett angepasst werden. Gehen Sie einfach hin und passen alles nach Ihren Bedürfnissen an. Wenn Daten verloren gehen oder überschrieben wurden, können Sie immer wieder aus der Bibliothek der heruntergeladenen rar-Dateien herausgeholt werden (sie sollten sie auf einer externen Festplatte sichern) oder sie laden die Dokumentation und die Dateien wenn nötig nochmal von unserem Server runter.

Bedenken Sie bitte, dass, wenn Sie die Klänge in dieser Bibliothek umbenennen, verschieben oder reorganisieren, Sie die Kontakt-Instrumente unbrauchbar machen, da Kontakt das neue Verzeichnis der Klänge nicht automatisch erkennen kann. Wenn Sie die Wav-Dateien verschieben wollen und trotzdem die Kontakt-Instrumente weiterhin benutzen wollen, dann können Sie die neuen Verzeichnispfade innerhalb der .nki-Presets über dem „Batch Resave“ Befehl im Hauptmenü „File“ oben in Kontakt neu setzen. Es öffnet sich dann ein Fenster, in dem Sie das Verzeichnis auswählen können, das

jetzt als das neue gespeichert werden soll. Wählen Sie das gesamte Bibliotheks-Verzeichnis (in diesem Fall wählen Sie das „Soundiron_SFX_M1_Garand_Rifle“-Verzeichnis aus) und erlauben Sie Kontakt das Verzeichnis neu zu durchsuchen. Wenn eine „fehlende Samples“ Warnung kommt, dann drücken Sie den „Browse for Folder“-Knopf und suchen das neue Verzeichnis in das Sie die Wav-Dateien verschoben haben. Kontakt speichert das Instrumenten-Preset dann, damit beim nächsten Mal alles sofort gefunden wird. Aufgrund von Einschränkungen in dem Kontakt-KSP-Skriptsystem, stellt diese Lösung nicht die Verzeichnispfade für die Faltungshall-IRs im Impuls-Menü wieder her. Bitte lassen Sie deshalb die Bibliothek in der Standard-Verzeichnis-Struktur, wenn Sie die Faltungshall-IRs im Menü im „Tone & Environment“ Bedienfeld weiter nutzen möchten.



Format Konversion:

Wir empfehlen immer 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.

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. 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.

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.

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

Preset laden

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

es 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 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.

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.



Maßgeschneiderte Faltungshall-IRs

Wir genießen es, die einzigartigen akustischen Eigenschaften von Räumen und Orten aufzunehmen, an denen wir uns zeitweilig aufhalten. Umgebungen aufzunehmen, ist in vielerlei Hinsicht so ähnlich wie Instrumente aufzunehmen. Das wird mit tragbaren Lautsprechern durchgeführt, die einen speziellen Sinus-Sweep, der ein breites Frequenzspektrum von 22Hz bis 22kHz abdeckt, abstrahlen. 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 wie eine seltsame Art von scharfem Knall, wie das Platzen eines Luftballons oder das Abfeuern einer Starterpistole, in der Umgebung, in der sie aufgenommen wurden – 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 vollkommende 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 42 Impulsdateien dazu gepackt, von denen wir denken, dass sie gut zu dieser Sound-Bibliothek passt. Sie können sie in die meisten Instrumenten-Presets laden, in dem Sie den „Convolution“-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.

Gemeinsame Bedienungselemente auf 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.



Swell – (CC11)

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



Release (Zeit) – (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.



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.



Shift

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 Ranges

Dieser Knopf schaltet die Keyswitches im Bereich von C-2 bis C0 an und aus, um die Tonhöhe nach oben oder nach unten zu verschieben. C-1 setzt die Tonhöhe



Round-Robin Modus

Dieser Knopf schaltet zwischen dem Shuffle-Modus und dem Round Robin-Modus um. Bei jeder neuen Note für jede Anschlagstärke wird eine der Variationen ausgelöst. Im Shuffle-Modus werden Samples niemals wiederholt. Sie werden per Zufall ausgewählt, nachdem alle verfügbaren Samples einmal abgespielt wurden. Im Gegensatz dazu, wird beim Round-Robin-Modus jede Variation in der gleichen Reihenfolge abgespielt, bis alle einmal dran waren und dann beginnt der Zyklus von vorn.



FX-Regler

Reverb Dry Mix

Dieser Regler steuert den Anteil des „trockenen“ oder „klaren“ Signals, der aus dem Faltungshalleffekt kommt. Dieser Knopf ist nur dann aktiv, wenn ein Hallimpuls aus dem Impulse-Response-Menü geladen wurde.



Reverb Wet Mix

Dieser Regler steuert den Anteil des „Hall“ Signals, der aus dem Faltungshalleffekt kommt. Dieser Knopf ist nur dann aktiv, wenn ein Hallimpuls aus dem Impulse-Response-Menü geladen wurde.



Reverb Low Pass

Stellt den Anteil der hohen Frequenzen ein, der bei jedem Durchlauf des Halls verringert wird. Ergibt einen dumpfen und dunklen Klang.



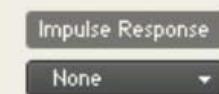
Stereo Width

Stellt die Breite des gesamten Stereobildes ein, von mono bis extremer Stereobreite.



Convolution Reverb Impulse Menü

Dieses Dropdown-Menü erlaubt Ihnen sofortigen Zugriff auf unsere verschiedenen Faltungshallimpulse. Sobald Sie einen Impuls aus dem Menü ausgewählt haben, wird der Effekt aktiviert und der ausgewählte Impuls wird in den Signalpfad geladen. Sobald ein Impuls geladen ist, werden die Regler „Dry Mix“ und „Wet Mix“ aktiviert. Sie können den Faltungshall ausschalten, in dem Sie „None“ ganz oben aus der Liste im Menü auswählen.



EQ Low Gain

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



EQ Mid Gain

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



EQ Mid Frequency

Hier wird der Mittelpunkt der Frequenz des mittleren Bandes eingestellt.



High Gain

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



EQ An/Aus Knopf

Schaltet den EQ-Effekt an oder aus.



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

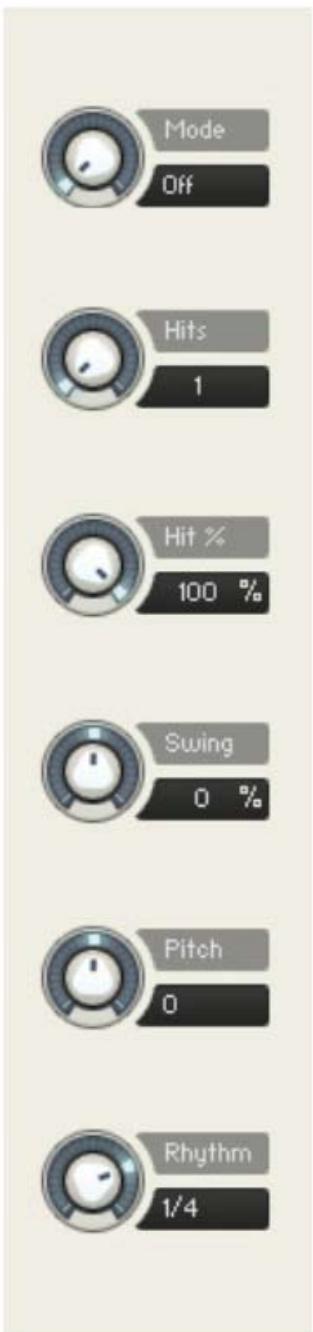
Stellt die Tonhöhe in Vierteltonintervallen nach oben oder unten für jede Wiederholung NACH der ersten Note ein und es bleibt in dem Pseudo-Legato-Modus, solange eine Taste gedrückt wird. Eine Änderung in Echtzeit erlaubt extreme „Glitch“-Stutter und Treppenstufen-Effekte und kann seltsame Grooves und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

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.

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.

Key Selector Knopf

Bindet die Arpeggiator-Skala an eine bestimmte Tonart.

Scale Selector

Dieser Regler bindet die Arpeggiator-Sequenz an eine bestimmte Skala, die Sie durch Drehen des Knopfes wählen können.

Key Root Note Knopf

Dies setzt den Grundton der Tonart, die Sie ausgewählt haben, auf die nächst höhere oder tiefere Oktave.

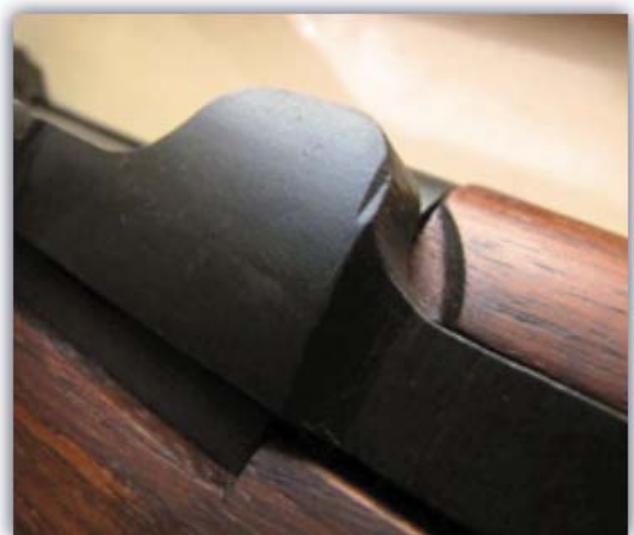
Constrain Knopf

Limitiert und passt jede neue Note der aktuell ausgewählten Tonart und Skala an.

INSTRUMENTENPROGRAMME:

All Rifle M1 garand construction kit

Enthält eine spezielle Auswahl aus allen Sound-Sets, die einfach zu bedienen über die Tastatur von C-2 bis G8 verteilt sind. Dazu gehört auch unser voll integrierter „Überpegiator“-System, der einen „Full Auto“-Modus für die Schüsse und Messing-Aufprallgeräusche erlaubt.



Ammo brass 30-06 bounce concrete outdoor 1

SI_Rifle_Ammo_brass_shell_casing_30-06_bounce_empty_concrete_outdoor_01.wav

Große leere Messinghülse die auf Beton aufprallt. Round-Robin von C-2 - H3, Originaltonhöhe auf C2. Einzelne Klänge von C4 - G8.

Ammo brass 30-06 bounce wood outdoor 1

SI_Rifle_Ammo_brass_shell_casing_30-06_bounce_empty_wood_outdoor_01.wav

Große leere Messinghülse die auf Holz aufprallt. Round-Robin von C-2 - H3, Originaltonhöhe auf C2. Einzelne Klänge von C4 – D7.

Rifle M1 gunshot fire indoor 1

SI_Rifle_M1_Garand_gunshot_fire_indoor_01.wav

Gewehrschuss mit großem Kaliber in einer großen Indoor-Schießanlage aus Beton mit Nachhall. Round-Robin von C-2 - H3, Originaltonhöhe auf C2. Einzelne Klänge von C4 – D7.



Rifle M1 gunshot fire outdoor 1

SI_Rifle_M1_Garand_gunshot_fire_outdoor_01.wav

Gewehrschuss mit großem Kaliber draußen mit natürlichem Echo und Nachhall. Round-Robin von C-2 - H3, Originaltonhöhe auf C2. Einzelne Klänge von C4 – F7.

Rifle M1 handgrip grab

SI_Rifle_M1_Garand_handgrip_grab_01.wav

Gewehrhandgriff, werfen und fangen des Gewehrs mit einem bassigen Schlag und einem kurzen Rasseln. Round-Robin von C-2 - B3, Originaltonhöhe auf C1. Einzelne Klänge von C4 – G8.



Rifle M1 handling rattle click

SI_Rifle_M1_Garand_handling_rattle_click_01.wav

Gewehrhandhabung und Rasseln und Klicks beim Tragen des Gewehrs. Einzelne Klänge von C2 – E6.

Rifle M1 handling rattle shake

SI_Rifle_M1_Garand_handling_rattle_shake_01.wav

Gewehrhandhabung und Geräusche beim Tragen, mit starkem Schütteln und Rasseln, mit Metall- und Holz-Klicks. Round-Robin von C-2 - H3, Originaltonhöhe auf C2. Einzelne Klänge von C4 – H6.

Rifle M1 slide action handling load 1

SI_Rifle_M1_Garand_slide_grip_trigger_action_handling_load_01.wav

Gewehrhandhabung und Laden des Munitions-Clips mit metallischen und hölzernen Rasseln, Schütteln, Kratzen, Schrammen und Knarren. Einzelne Klänge von C1 – F#6.

Rifle M1 slide action handling load 2

SI_Rifle_M1_Garand_slide_grip_trigger_action_handling_load_02.wav
Gewehrhandhabung und Laden des Munitions-Clips mit metallischen und hölzernen Rasseln, Schütteln, Kratzen, Schrammen und Knarren mit Raum-Reflektionen. Einzelne Klänge von C1 – F#5.

Rifle M1 slide rack open

SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack_open_01.wav
SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack_open_02.wav
Gewehrhandhabung beim Öffnen des Bolzens und schnellem Auswerfen, mit kräftigen metallischen Klicks und Klacks. Einzelne Klänge von C4 – A5. Set 2 von A#5 - G8.

**Rifle M1 slide rack open-close fast**

SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack-release_open-close_fast_01.wav
SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack-release_open-close_fast_02.wav
Gewehrhandhabung beim Öffnen des Bolzens und schnellem Auswerfen und schneller harter Riegelfreigabe beim Schließen, mit kräftigen metallischen und hölzernen Klicks und Klacks. Einzelne Klänge im Set 1 von C-2 – D#2. Set 2 von E2 - G8.

Rifle M1 slide rack open-close slow.nki

SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack-release_open-close_slow_01.wav
SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack-release_open-close_slow_02.wav
Gewehrhandhabung beim langsamem Öffnen des Bolzens und manuellem Auswerfen und Schließen, mit langsamem metallischen und hölzernen Klicks, Quietschen, Klacks, Knarren, Kratzen. Einzelne Klänge im Set 1 von C1 – C#5. Set 2 von D5 – A6.

**Rifle M1 slide release close 1**

SI_Rifle_M1_Garand_slide_release_close_01.wav
Gewehrhandhabung freigeben und laden der Patrone in den Lauf. Round-Robin von C-2 - H3, Originaltonhöhe auf C2. Einzelne Klänge von C4 – H6.

Rifle M1 slide release close 2

SI_Rifle_M1_Garand_slide_release_close_02.wav
Gewehrhandhabung freigeben und laden der Patrone in den Lauf, mit Raum-Reflektionen. Round-Robin von C-2 - H3, Originaltonhöhe auf C2. Einzelne Klänge von C4 – H6.

**Rifle M1 trigger dry pull click**

SI_Rifle_M1_Garand_trigger_dry_pull_click_01.wav
SI_Rifle_M1_Garand_trigger_dry_pull_click_02.wav
Ziehen des Gewehrabzugs, trockener Klick mit scharfen metallischen Pings. Round-Robin von C-2 - H3, Originaltonhöhe auf C2. Einzelne Klänge im Set 1 von C4 – D#6. Set 2 von E6 bis G8.

Rifle M1 trigger safety & misc clicks

SI_Rifle_M1_Garand_trigger_safety_click_01.wav
SI_Rifle_M1_Garand_trigger_clicks_short_misc_01.wav
Ziehen des Gewehrabzugs mit Sicherungsbolzen, kurze stumpfe Klicks und andere verschiedene Gewehraktionen, Klicks, Pings, Klacks und Schnappen. Round-Robin von C-2 - H3, Originaltonhöhe auf C2. Einzelne Klänge im Set 1 von C4 – H6. Set 2 von C7 bis G8. Bereich in dem mit Round-Robin gestimmt gespielt werden kann: C#0 – G8.

Wav Beschreibungen:

SI_Rifle_Ammo_brass_shell_casing_30-06_bounce_empty_concrete_outdoor_01.wav

.30 Kaliber 30-06 Messing Patronenhülse – Große leere Messinghülse die draußen auf Beton aufprallt mit wenigen Hintergrundgeräuschen. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:31.656, mit **18** Variationen. Format: 16 Bit, 48000, Stereo wav.

SI_Rifle_Ammo_brass_shell_casing_30-06_bounce_empty_wood_outdoor_01.wav

.30 Kaliber 30-06 Messing Patronenhülse – Große leere Messinghülse die draußen auf Holz aufprallt mit wenig Hintergrundgeräuschen. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:43.728, mit **29** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_gunshot_fire_indoor_01.wav

.30 Kaliber 30-06 Round – Gewehrschuss mit großem Kaliber in einer großen Indoor-Schießanlage aus Beton mit Nachhall. Verhältnis Nahaufnahme. Laufzeit 0:40.448, mit **13** Variationen. Format: 16 Bit, 48000, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_gunshot_fire_outdoor_01.wav

.30 Kaliber 30-06 Round – Gewehrschuss mit großem Kaliber draußen mit natürlichem Echo und Nachhall. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:40.806, mit **14** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_handgrip_grab_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandgriff, werfen und fangen des Gewehrs mit einem bassigen Schlag und einem kurzen Rasseln, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:39.968, mit **51** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_handling_rattle_click_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung und Rasseln und Klicks beim Tragen des Gewehrs, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:24.834, mit **16** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_handling_rattle_shake_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung und Geräusche beim Tragen, mit starkem Schütteln und Rasseln, mit Metall- und Holz-Klicks, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:26.908, mit **8** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_slide_grip_trigger_action_handling_load_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung und Laden des Munitions-Clips mit metallischen und hölzernen Rasseln, Schütteln, Kratzen, Schrammen und Knarren, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 1:12.065, mit **70** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_slide_grip_trigger_action_handling_load_02.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung und Laden des Munitions-Clips mit metallischen und hölzernen Rasseln, Schütteln, Kratzen, Schrammen und Knarren mit Raum-Reflektionen, in einem kleinen Raum. Nahaufnahme mit Raumanteil. Laufzeit 0:38.186, mit **49** Variationen. Format: 16 Bit, 48000, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack_open_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung beim Öffnen des Bolzens und schnellem Auswerfen, mit kräftigen metallischen Klicks und Klacks, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:30.402, mit **30** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack-release_open-close_fast_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung beim Öffnen des Bolzens und schnellem Auswerfen und schneller harter Riegelfreigabe beim Schließen, mit kräftigen metallischen und hölzernen Klicks und Klacks, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:07.424, mit **7** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack-release_open-close_fast_02.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung beim Öffnen des Bolzens und schnellem Auswerfen und schneller harter Riegelfreigabe beim Schließen, mit kräftigen metallischen und hölzernen Klicks und Klacks, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:15.669, mit **17** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack-release_open-close_slow_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung beim langsamen Öffnen des Bolzens und manuellem Auswerfen und Schließen, mit langsamem metallischen und hölzernen Klicks, Quietschen, Klacks, Knarren, Kratzen, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:38.357, mit **33** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_slide_rack-release_open-close_slow_02.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung beim langsamen Öffnen des Bolzens und manuellem Auswerfen und Schließen, mit langsamem metallischen und hölzernen Klicks, Quietschen, Klacks, Knarren, Kratzen, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:12.050, mit **10** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_slide_release_close_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung freigeben und laden der Patrone in den Lauf, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:22.465, mit **25** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_slide_release_close_02.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Gewehrhandhabung freigeben und laden der Patrone in den Lauf, in einem kleinen Raum. Nahaufnahme mit Raumanteil. Laufzeit 0:06.813, mit **7** Variationen. Format: 16 Bit, 48000, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_trigger_clicks_short_misc_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Ziehen des Gewehrabzugs mit Sicherungsbolzen, kurze stumpfe Klicks und andere verschiedene Gewehraktionen, Klicks, Pings, Klacks und Schnappen, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:11.818, mit **9** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_trigger_dry_pull_click_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Ziehen des Gewehrabzugs, trockener Klick mit scharfen metallischen Pings, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:20.886, mit **13** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_trigger_dry_pull_click_02.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Ziehen des Gewehrabzugs, trockener Klick mit scharfen metallischen Pings, in einer Aufnahmekabine. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:11.512, mit **7** Variationen, 16bit. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.

SI_Rifle_M1_Garand_trigger_safety_click_01.wav

Gewehr 30-06 M1 Garand – Ziehen des Gewehrabzugs mit Sicherungsbolzen, kurze stumpfe Klicks und andere verschiedene Gewehraktionen, Klicks, Pings, Klacks und Schnappen. Trockene Nahaufnahme. Laufzeit 0:14.762, mit **17** Variationen. Format: 16 Bit, 44100, Stereo wav.



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

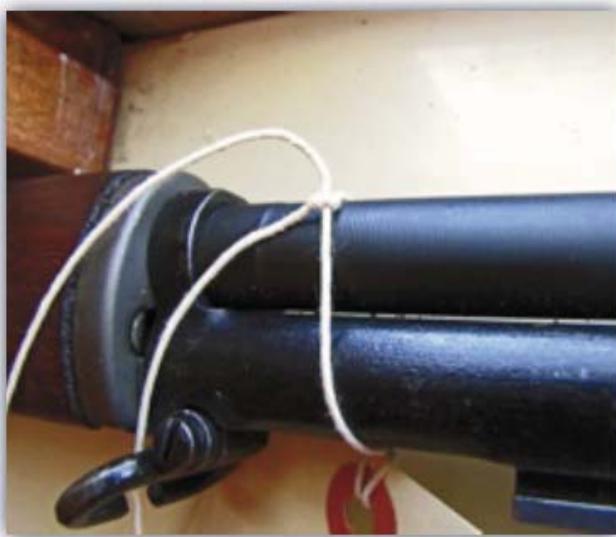
Die Nutzung dieses Produktes und jeglicher Software erfolgt auf Gefahr des Lizenznehmers. Soundiron übernimmt keine Haftung für direkte oder indirekte Schäden in jeder Form bei der Nutzung dieses Produkts.

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.



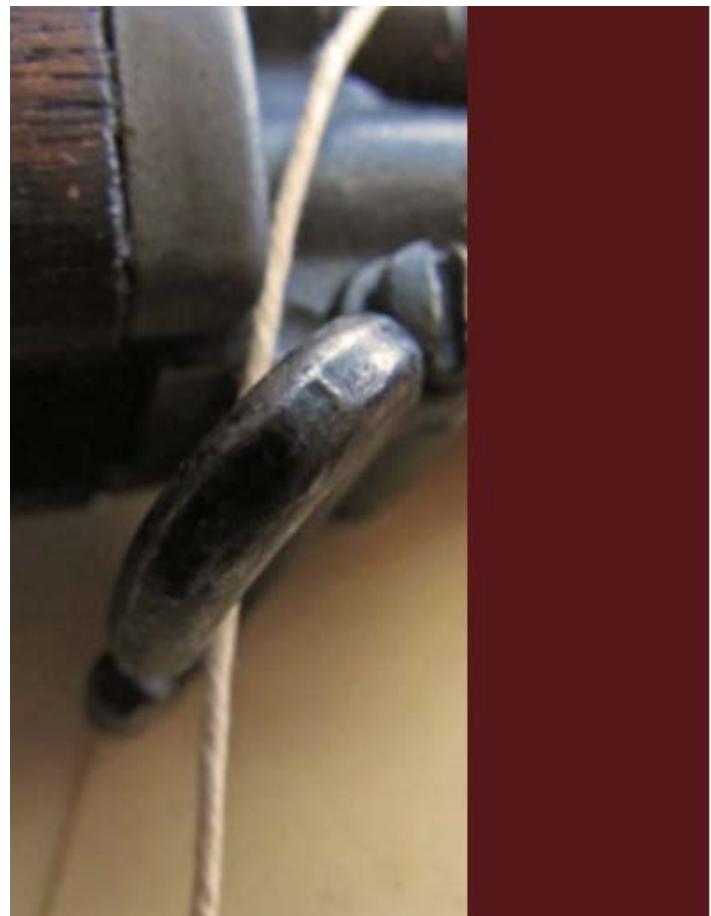
Danke

Vielen Dank, dass Sie die Soundiron Sound Design Serie M1 Garand Rifle 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 Peaslee



www.soundiron.com

[SOUNDIRON]