

RUST 2



INSTRUMENTENSERIE

Willkommen zu Rust 2

Rost ist das, was passiert, wenn wir weggehen. Rost ist Verfall. Es ist das ultimative Schicksal unserer allzu technisierten Welt. Rost ist zu Eisen wie der Samen zu einem Baum. Es ist das, was wir alle werden.

In unserer letzten Folge haben wir Sie in die Metall-ist-Musik-Welt mitgenommen, mit allen Arten von kleinen Objekten und Einschlägen und einigen größeren Dingen. Diese Mal sind wir vielleicht ein bisschen weiter in den Untergrund und ein wenig außerhalb der Grenzen gegangen. Vielleicht haben wir ein paar Gesetze gebrochen, während wir ein wenig Eisen verbogen haben oder es war alles nur reine Freude. Vielleicht haben wir wirklich nette Dinge an Orte gebracht, wo nette Dinge hingebracht werden sollten. Vielleicht gingen wir an ein paar Orte, an die heute kein Mensch mehr geht und machten dann dort richtig viel Lärm.

Wir verwendeten Drumsticks und Hämmer, Hände und Füße. Wir bluteten ein wenig und schwitzen reichlich, vielleicht fügten wir dem Mix ein wenige von unserem eigenen Rost hinzu. Aber am Ende haben wir alles wieder so hinterlassen, wie wir es vorgefunden hatten. Dorthin zurück, wo wohl niemand jemals wieder hinsehen wird...

Und dann sind wir natürlich wieder nach Hause gegangen und haben die Hölle aus dem ganzen coolen Müll in unserem Aufnahmeraum und anderen gemütlicheren Räumen herausgeholt. Wie immer wünschen wir Ihnen viel Spaß.

Bitte beachten Sie:

Diese Bibliothek wurde ursprünglich als „Rust Vol. 2“ von Tonehammer, Inc. veröffentlicht.

SOUNDIRON

RUST 2

ÜBERSICHT

9 Hauptinstrumentenkategorien

83 Kontakt Instrumente (unlocked)

3.118 Samples

2,48 GB Installiert

16/24bit / 44,1 Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)

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

DANKSAGUNGEN

Produziert von Mike Peaslee und Troels Folmann

Koproduziert von Gregg Stephens

Aufgenommen und bearbeitet von Mike Peaslee, Gregg Stephens

Programmiert und dokumentiert von Mike Peaslee und Gregg Stephens

Zusätzlicher Inhalt von Simar Bal

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 2

Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 3

Formate – Seite 3

Systemvoraussetzungen – Seite 3

Download & Installation – Seite 4

Presets – Seite 4

Instrumentenbeschreibung ::

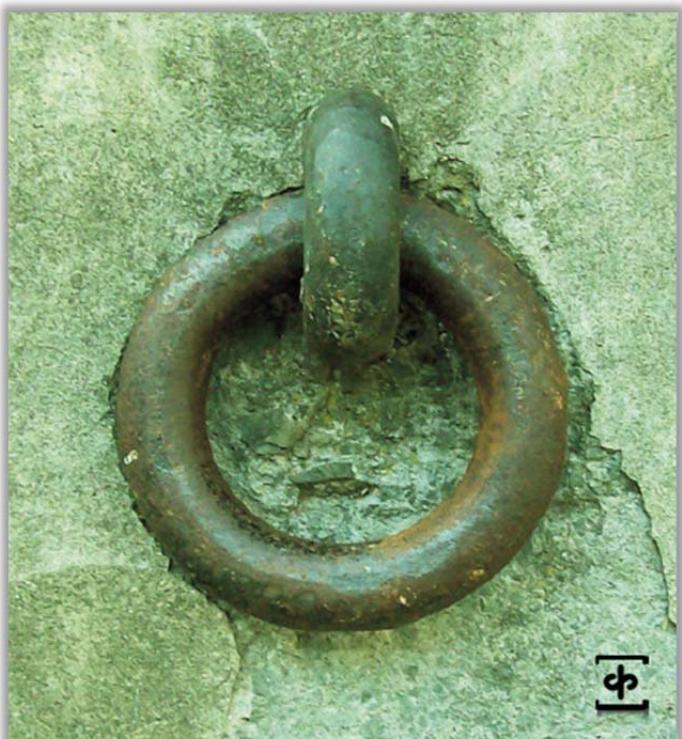
Instrumentenprogramme – Seite 5

Info ::

Lizenzzabkommen – Seite 13

Galerie – Seite 14

Danke – Seite 14



www.soundiron.com

ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

GENAUIGKEIT

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 44.1kHz bei 16/24bit in einer großen epischen Halle und einer langen dunklen Betonhalle aufgenommen. Wir haben auch keinen Hochpassfilter bei unseren Aufnahmen eingesetzt, um die volle Tiefe und Kraft der Schallquelle zu erfassen. Es ist viel einfacher und besser den ungewünschten Bassanteil nach der Aufnahme zu entfernen, als zu versuchen, dieses verlorene Element nach der Aufnahme wiederherzustellen. Seien Sie sich auch bewusst, dass einige Schallquellen sehr leise sind und daher schwer in ihrer vollen Klarheit und im Detail aufzunehmen sind. Daher war es erforderlich, die niedrige Vorverstärkung und das Mikrofonzischen bei der Aufnahme zu akzeptieren. Wir wählten, um das zu vermeiden, unsere Geräte und Methoden sehr sorgfältig aus, aber einige Klänge waren sehr fein und leise. Deshalb sollte Sie bitte im Hinterkopf behalten, dass wir nicht behaupten, perfekte stille und sterile Klänge oder Musikinstrumenten-Samples abzuliefern.

Formate

Alle Samples und Impulsdateien sind als standardmäßige unverschlüsselte PCM .wav-Dateien enthalten und die Standard-Kontakt-Presets sind im offenen Format, um Ihnen einen einfachen Zugriff für die Manipulation, Umprogrammierung und Bearbeitung der Sounds zu ermöglichen. Wir wissen, dass es für viele Anwender wichtig ist, dass Sie in der Lage sind, sich über die Einschränkungen eines jeden Samplers oder der Preset-Struktur hinwegsetzen zu können. Daher haben wir die Verzeichnisse der Bibliothek offen für alle Anwender gehalten. Als Profi haben Sie Ihren eigenen Workflow und Format-Anforderungen und wir vertrauen darauf, dass Sie unsere harte Arbeit respektieren und diesen Inhalt nicht mit jemandem teilen, der nicht dafür bezahlt hat.

Bitte denken Sie daran, um diese Kontakt Presets zu nutzen und/oder zu ändern, benötigen Sie die Vollversion von Native Instruments Kontakt 3.5, Kontakt 4 oder Kontakt 5. Denken Sie dran, dass der freie Kontakt „Player“ und jede andere Version oder Form von Kontakt, der mit einer anderen Bibliothek oder einem Software-Produkt ausgeliefert wird (mit Ausnahme von NI „Komplete“), diese Bibliothek nicht unterstützt. Der

freie Kontakt Player ist KEINE Vollversion von Kontakt und kann die standardmäßigen Kontakt Instrumente oder Bibliotheken im offenen Format nicht laden.

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

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 wieder aufzunehmen, 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 neues 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.



[f]

[f]

INSTRUMENTENPROGRAMME

Normalerweise liefern wir Ihnen detaillierte Beschreibungen woher jedes Instrument stammt, aber dieses Mal nicht. Weil... was für ein Spaß macht das? Wir geben Ihnen hier und da nur ein paar Hinweise. Die Dateinamen geben Ihnen den besten Hinweis darauf, womit Sie es hier zu tun haben, aber am besten ist es immer noch, der Phantasie freien Lauf zu lassen!

Die meisten der Velocity-Layer mit Round-Robin Perkussions-Patches (nur Kontakt/SFZ) in dieser Bibliothek haben zwei Tonverteilungen, eine gestimmte Version der Töne auf der linken Seite und die natürlichen nicht gestimmten Töne auf der rechten Seite sind auf verschiedene Tasten verteilt. Das ermöglicht eine größere Flexibilität und multiple Spielweisen mit dem gleichen Sound-Set. Viele der EXS-Patches haben nur die bestimmten Tonverteilungen, aber das kann manuell durch den Anwender abgeschaltet werden.

Aluminastic

Als wenn man die Cylindrum zum Eierbraten nimmt.

aluminum_pole_all

Verschiedene ungestimmte Sets, Originaltöne bei C4, F4, A#4, E5, A5

aluminum_pole_clang

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf G#3). Ungestimmt von C6 - F6.

aluminum_pole_drag

Gestimmt von C1 - C6 (Originalton auf G3).

aluminum_pole_drag_no-release

Gestimmt von C1 - C6 (Originalton auf G3).

aluminum_pole_drop

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf B2). Ungestimmt von C6 - E6.

aluminum_pole_slam

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf F4). Ungestimmt von C6 - E6.

aluminum_pole_thump

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf G3). Ungestimmt von C6 - E6.

Der nächste Patch bringt den Sound noch einen Schritt weiter als seine bescheidene Herkunft vermuten lässt. Leider nur für Kontakt. Kontakt 3.5 Anwender werden vielleicht Pops und Klicks feststellen, das liegt an einem Bug in der Art wie die Tonemache und die Timemachine Funktionen auf die Automationsbereiche in diesen Patches reagieren.



aluminum_pole_flushed

Eine Art Drumkit aus metallischen Toiletten. Verschiedene ungestimmte Sets, Originalton auf C4, F4,A#4, E5,A5

robot_tears

daisy, dasiy... C-1 - G7 (Originalton auf F#2).

robot_traffic_jam

Das pure mechanische Chaos, verteilt auf C1 - D#8 (Originalton auf G#4).

roooooobots

C-1 - G7 (Originalton auf F#2).



Bombay Bathtub

Badezeit in Valhalla.

bombay_bathtub

Tiefe Töne gestimmt von C-2 - H2 (Originalton auf C2). Ungestimmt von C6 - E6. Hohe Töne gestimmt von C3 - H5 (Originalton auf C5). Ungestimmt von F6 - A6.

Bunker Down

Von Schwertern zu Pflugscharen oder wie ich aufhörte mich aufzuregen. Wir nahmen diesen Inhalt in ungefähr 30m Tiefe unter der Erde auf. Allein mit der Taschenlampe.

Bunker_Blast_Door_Creak

Verteilt auf die weißen Tasten von C1 - H6, nicht in der Tonhöhe verändert.

Bunker_Blast_Door_Creak_Latch

Verteilt auf die weißen Tasten von C4 - H7, nicht in der Tonhöhe verändert.

Bunker_Blast_Door_Slam

Einzelne Samples verteilt auf die weißen Tasten von A#2 - C5. Stacks mit Velocity-Layern, ungestimmt von C#5 - H5. Stacks mit Velocity-Layern und Round-Robin, ungestimmt von C6 - C#7.



Bunker_Blast_Door_Slam_distant

Gestimmte Sets mit Originaltönen auf C3, C4, C5, C6

Bunker_Blast_Door_Slam_distant_singles

Verteilt auf die weißen Tasten von C2 - G#7, nicht in der Tonhöhe verändert.

Bunker_Blast_Door_Slam_latch_singles

Verteilt auf die weißen Tasten von C4 - F#6, nicht in der Tonhöhe verändert.

Bunker_Blast_Door_Slam_singles

Verteilt auf die weißen Tasten von C-1 - D#8, nicht in der Tonhöhe verändert.

Bunker_Grinds&Drags

Lange Loops bei denen die Ausrüstung geschliffen, gedreht und gezogen wurde, die meisten mit Release-Samples. Kei-



ne Sorge, wir haben alles wieder so zurückgestellt, wie wir es vorgefunden haben. Originaltöne auf C#0, F#0, H0, E1, A1, G2, A2, H2, E3,A#3, E4,A#4, E5,A#5, E6,A#6, E7

Bunker_Hercules_Rack_A

Wir sollten wahrscheinlich wirklich nicht mit diesen Dingens gespielt haben. Unbestimmt, Originaltöne der Sets auf C3, E3, A3, H3, D4, G4, A4, D5, F5,A5, D6, E6,A6 und C7.



Bunker_Hercules_Rack_B

Ein ähnliches Stück verfallender Militärhardware, etwa 20m entfernt. Unbestimmt, Originaltöne der Sets auf C4, E4,A4, C5, D5, F5, A5, C6, E6, G6 und H6.

Bunker_Pillar

Wir wissen nicht genau was dieses Ding war, aber es war groß und klang cool, wenn wir mit einem großen Gummihammer und einem Bass-Drum-Schlägel dagegen schlugen. Jeweils drei Mikrofonpositionen mit den folgenden Grundtönen: Big Rubber Mallet: close C4, mid F4, far H4. Felt Bass Drum Mallet: close E5, mid A5, far D6.



Bunker_Switch-Track_Distant

Nur einige Dinge, die in der Dunkelheit verbeult wurden, irgendwo, nicht weit genug entfernt. Verteilt auf die weißen Tasten von C4 - F6, nicht in der Tonhöhe verändert.

Iron_Ring gestimmt von C-2 - G8 (Originalton auf C4). Der nächste „Synth“Patch bringt den Sound noch einen Schritt weiter als seine bescheidene Herkunft es vermuten lässt. Leider nur für Kontakt. Kontakt 3.5 Anwender werden vielleicht Pops und Klicks feststellen, das liegt an einem Bug in der Art wie die Tonemachine und die Timemachine Funktionen auf die Automationsbereiche in diesen Patches reagieren

The_Southern_Oracle.nki

Lauf was du kannst Atreyu! Multiple sich überlappende Originaltöne, gestimmt von C-2 - C7.

Wandering_Stranger.nki

Wie das Tropfen des braunen Giftes mit Morla. Multiple sich überlappende Originaltöne, gestimmt von C-1 - C6.

Lockdown

Harte Zeiten im alten Knast.

deadman_walking

Verschiedene in der Tonhöhe angepasste Schritte und Stampfen, Originaltöne der Sets auf F1, C2, G2, D3, A3, D#4, H4, F5, C6 and G6.

panopticon_cell_door_sequences

Verteilt auf die weißen Tasten von C1 - A7, nicht in der Tonhöhe verändert.

panopticon_cell_door_slams

Gestimmt von C2 - H4 (Originalton auf C4). Ungestimmt von C5 - E5.

Metal Thingy

Nu rein paar Sachen auf die wir klopften, weil das ist, was wir so machen.

metal_thingy

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf C4). Ungestimmt von C6 - F6.

other_metal_thingy

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf A3). Ungestimmt von C6 - F6.

rusty_trashcan

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf C3). Ungestimmt von C6 - F6.

simple_metal_bowl

Gestimmt von C0 - H4 (Originalton auf F2). Ungestimmt von C4 - F4.

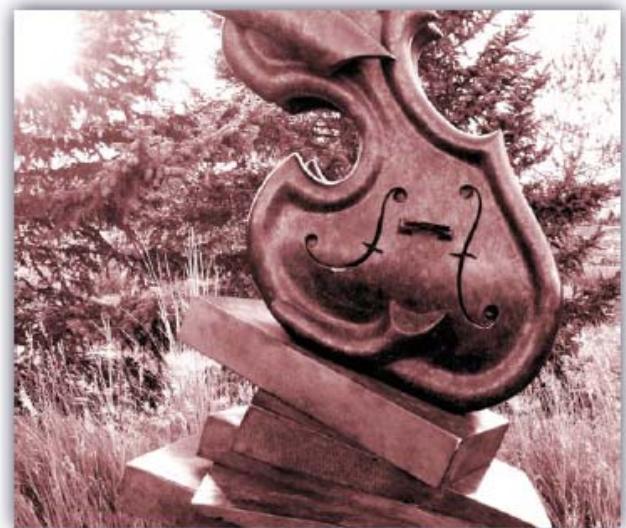
tunnel-drum

In der Tonhöhe unverändert. Stampfen auf den weißen Tasten von C4 - E4, Faustschläge von F4 - A4, Handklatschen von H4 - D5.

tunnel-drum_tuned

In der Tonhöhe verändert. Stampfen von C2 - H2, Faustschläge von C3 - H4, Handklatschen von C5 - G8.

Bitte beachten Sie: Die „verhallten“ Patches in diesem Verzeichnis verwenden unseren Faltungshall, um Ihnen ein bisschen mehr Luft zu geben.

Rocky Mountain Scupture Garden

Das sind alles Messing, Bronze und Stahl-Skulpturen, die wir mit bloßen Händen spielen. Keine Sorge, kein Kunstwerk wurde bei der Erstellung dieser Instrumente beschädigt.

Sculpark_01

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf F3). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_02

Gestimmt von G2 - H5 (Originalton auf D#4). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_03

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf C4). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_04

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf F#2). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_05

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf C#4). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_06

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf G#3). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_07

Gestimmt von C3 - H5 (Originalton auf A#4). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_08

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf C#4). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_09

Gestimmt von C3 - H5 (Originalton auf G4). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_10

Gestimmt von G2 - H5 (Originalton auf D4). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_11

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf A#4). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_12

Gestimmt von G2 - H5 (Originalton auf C#4). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_13

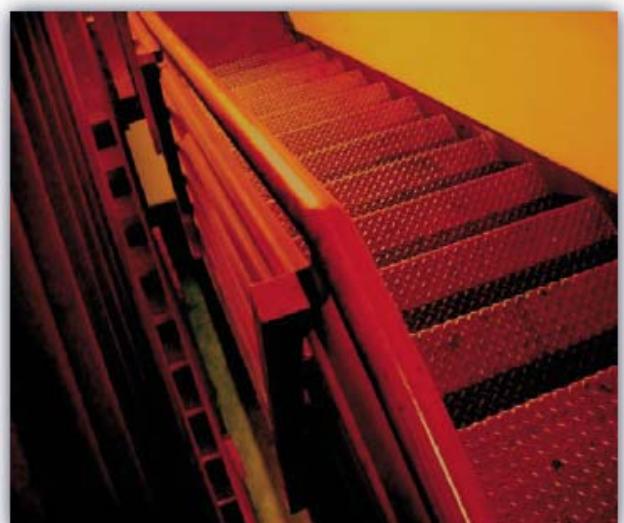
Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf G3). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_14

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf E4). Ungestimmt von C6 - F6.

Sculpark_all

Verschiedene in der Tonhöhe unveränderte Set auf die weißen Tasten verteilt. Originaltöne der Sets auf C3, E3, G3, H3, D4, F4, A4, C5, E5, G5, H5, D6, F6 und A6.

Steps To Heaven

Zentralkammer des Heimatbüros der Baumwollfabrik, Abteilung für Freizeit.

ladder_to_heaven_brush_a

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf C#4). Ungestimmt von C6 - F6.

ladder_to_heaven_brush_b

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf D4). Ungestimmt von C6 - F6.

ladder_to_heaven_mallet

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf H3). Ungestimmt von C6 - F6.

portica_dramatica

Gestimmt von C2 - H5 (Originalton auf C4). Ungestimmt von C6 - F6.

steps_to_heaven_all

Verschiedene in der Tonhöhe unveränderte Set auf die weißen Tasten verteilt. Originaltöne der Sets auf C4, G4, D5, A5

Tower Rails

Der Weg nach oben befindet sich auf einer Eisenstraße.

Tower_Rails_01

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf C4). Ungestimmt von C6 - F6.

Tower_Rails_02

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf C4). Ungestimmt von C6 - F6.

Tower_Rails_03

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf C4). Ungestimmt von C6 - F6.

Tower_Rails_04

Gestimmt von C1 - H5 (Originalton auf C4). Ungestimmt von C6 - F6.

Tower_Rails_05

Gestimmt von C0 - H5 (Originalton auf C4). Ungestimmt von C6 - F6.

Tower_Rails_06

Gestimmt von C0 - H5 (Originalton auf C4). Ungestimmt von C6 - F6.

Tower_Rails_all

In der Tonhöhe unverändert auf die weißen Tasten verteilt. Originaltöne der Sets auf C4, E4, G4, H4, D5, F5



Ambiences

Wir haben diese "Synth"-Leads, Drones, Ambiences und sich verändernden Klanglandschaften durch Manipulation des Ursprungsmaterials aus der Rust 2 Bibliothek erschaffen. Keine andere Quelle wurde verwendet. Aufgrund der klanglichen und strukturellen Ähnlichkeiten, die diese Klänge mit den metallischen Instrumenten, auf denen sie basieren, haben, ergänzen sie die Rust 2 Bibliothek sehr gut.

Tower_Ambience_Simple

Der primäre Patch enthält alle langen Ambient-Drones in einem Patch, mit Standard-Velocity Layern und Steuerung. Verschiedenen Gruppen, verteilt auf C-2 - G8. Originaltöne auf C0, C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8.

Tower_Ambience_A_01 - 09

Tower_Ambience_B_01 - 09

Tower_Ambience_C_01 - 09

Das sind 3 einzelne Instrumente pro Ambient-Set, was 9 einzelne Instrumente ergibt. Sie sind auf C-1 - C5 verteilt, Und der Originalton liegt auf C2.

Tower_Ambience_A_all

Tower_Ambience_B_all

Tower_Ambience_C_all

Das sind 3 kombinierte "all"-Patches, einer für jedes Set der Ambiences. Jeder einzelne hat mehrere Originaltöne, verteilt auf C-2 - H7.

Tower_Ambience_Full

Dieser letzte "Full"-Patch enthält alle Tower Ambiences in einem einzelnen spielbaren Instrumenten-Patch, mehrere Originaltöne verteilt auf C-2 - H7.

A_Warm_Goo

Sirupsüß oder höllischer Schlamm. Sie sind der Richter. Verteilt auf C0 - F6 (Originalton auf C3).

CominGroundaGain

Mehrere Originaltöne, verteilt auf C-2 - H7.

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. Lizzenzen können nicht an jemanden anderes übertragen oder verkauft werden, ohne die schriftliche Einwilligung der Soundiron, LLC.

RECHTE

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

ERSTATTUNGEN

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

VERANTWORTUNG

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

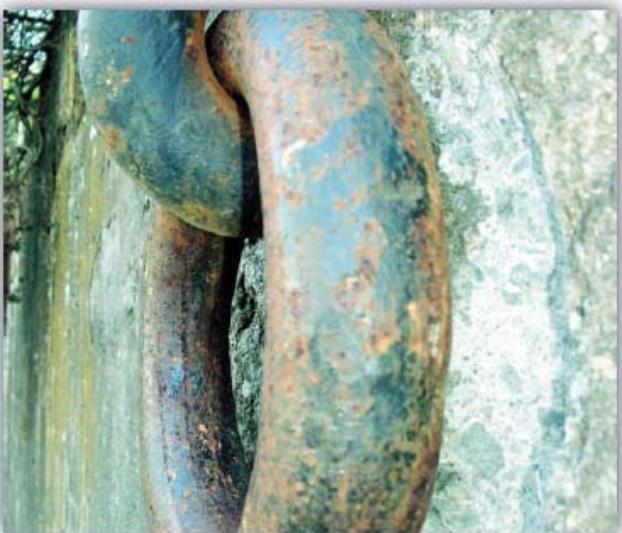
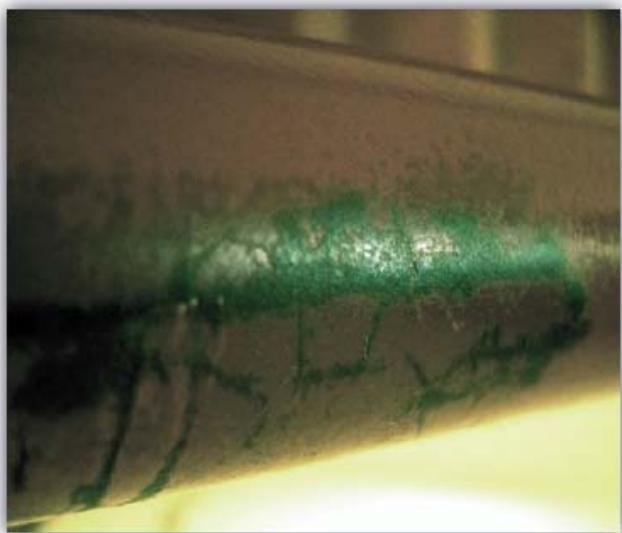
BEDINGUNGEN

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

VERLETZUNG

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





DANKE

Vielen Dank, dass Sie die Soundiron Rust 2 Bibliothek mögen und auch unsere anderen 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