



INSTRUMENT SERIES

Willkommen zu Soundiron Twine Bass. Diese einzigartige Instrumentensammlung enthält ein paar sehr spezielle Instrumente: ein modifiziertes Cello und ein traditionelles kenianisches bundloses Saiteninstrument, Bolon genannt.

Wir besaiteten das Cello mit groben Hanffäden in verschiedenen Stimmungen und spielten es als Standup-Bass. Darüber hinaus nahmen wir auch noch Slides, abgedämpfte Töne und tiefe gestrichene Klänge auf. Wir nahmen das Cello sehr nah auf, um den vollen Basston zu erfassen, da die Fäden einen sehr zarten Klang erzeugen und nicht lange nachklingen. Die entstehenden Klänge sind tief-sonor, mit satter warmer Resonanz, mit druckvollen Bässen und mit einer holzigen sanften Qualität. Der Bolon hat ein Rinderhorn als Hals und eine Kalebasse als Korpus, mit 4 Saiten und einem Ziegenfell als Resonanzfell durch das die Saiten laufen. Wir nahmen Zupfen und eine Reihe von Taps, Kratzer, Schrammen, Slides und andere perkussive Effekte auf dem Korpus des Instruments auf.

Diese Bibliothek enthält auch unseren exklusiven Akkord/Glissando-Generator. Im Glissando-Modus können Sie die Geschwindigkeit des Glissandos, die Skala, die Taktart, die Glissando-Richtung, die Notendauer und auch die Anschlagstärke in Echtzeit einstellen oder Sie verwenden die Tabelle, um die Anschlagstärke für jede Note innerhalb des Glissandos einzzeichnen. Sie können die Anzahl der Saiten (bis zu 24) einstellen. Im Akkord-Modus gibt es eine integrierte Auto-Strum-Funktion, die Ihnen erlaubt Auf-oder Abschlüge vorzugeben oder sie abwechselnd zu spielen. Sie können auch die Strum-Abstände und Timing-Schwankungen zwischen den einzelnen Noten eines angeschlagenen Akkords, die Anzahl der Saiten und den Modus/Skala zu dem der Akkord gehört, mit jedem beliebigen Grundton, einstellen. In beide Modi können Sie zahlreiche Glissandos oder Akkorde mit verschiedenen Grundtönen bei voller Polyfonie spielen. Sie können auch bis zu 12 Echtzeit-Akkord/Glissando-Modus-Änderungen als Ihre Keyswitches festlegen.

In den Legato-Presets sind wir einen anderen Weg gegangen: Mit einem Zwei-Hand-System. Das erlaubt es Ihnen, Finger-Taps und Hammer-Ons und Pulls-Offs auf dem Hals zu spielen, während die andere Hand zupft. Linkshänder? Kein Problem, wir haben einen Schalter, um die Anordnung umzudrehen. Sie können die offene Note jederzeit auf jede beliebige Note verschieben, spielen Sie mit oder ohne Legato und steuern Sie die Lautstärke und die Tonhöhenverschiebung.

Wir haben dann das rohe Ausgangsmaterial und eine Vielzahl von speziellen Sound-Design-Techniken genommen und eine ziemlich große Sammlung von Ambient-Pads, atmosphärische Drones und sich entwickelnden Klangwelten geschaffen. Sie finden hier auch eine Auswahl unserer Lieblings-maßgeschneiderten Faltungshallimpulse, dazu gedacht, die transienten und tonalen Eigenschaften der Instrumente in dieser Bibliothek zu ergänzen. Wir haben auch eine ganze Reihe von anderen Effekten und Gestaltungselementen mit dazu gepackt, darunter die volle Kontrolle über unseren eigenen Faltungshall. Das erlaubt Ihnen, den Klang in beliebiger Art und Weise zu modifizieren und so neue Wege zu gehen.



SOUNDIRON

The Apocalypse Percussion Ensemble Version 1.1

77 Kontakt Presets (unlocked)

2037 Samples

2,3 GB Installiert

24bit / 48kHz Stereo PCM .wav- Samples (unverschlüsselt)

Bonus Kollektion von 40 maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

Mächtige maßgeschneiderte Performance und FX Benutzeroberfläche

Hinweis: Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 oder später wird für alle Kontakt Presets benötigt.

Danksagungen

Produziert und aufgenommen von Mike Peaslee

Bearbeitet und programmiert von Gregg Stephens, Mike Peaslee und Chris Marshall

Fotografiert von Gregg Stephens

Skripte von Chris Marshall

Benutzeroberflächen-Design von Dan Tritton & Chris Marshall

Dokumentation von Chris Marshal & Mike Peaslee

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 2

Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 4

Formate – Seite 4

Faltungshall – Seite 4

Systemvoraussetzungen – Seite 4

Download & Installation – Seite 5

Laden von Presets – Seite 5

Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 6

Legato-Regler – Seite 7

Ton & FX-Regler – Seite 9

Überarpeggiator – Seite 13

Strum-Regler – Seite 15

Glissando-Regler – Seite 16

Instrumentenbeschreibung ::

Instrumentenprogramme – Seite 17

Info ::

Galerie – Seite 24

Lizenzabkommen – Seite 26

Danke – Seite 27



ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 48kHz bei 24bit in einem von Natur aus großartig klingendem Saal aufgenommen, so dass Sie den Raumanteil und die Färbung hören, genauso wie einige Einstreuungen aus dem Hintergrund, speziell bei den entfernten Mikrofonpositionen. Wir glauben, dass diese subtilen Unvollkommenheiten der Bibliothek Leben und Charakter hinzufügen. Bedenken Sie daher, dass diese Bibliothek nie unter den Vorsatz entwickelt wurde, vollkommen saubere Samples zu liefern.

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.

Beachten Sie bitte, dass zur Nutzung und/oder Bearbeitung der Kontakt-Presets Sie die Vollversion von Native Instruments Kontakt 4.2.3 oder später benötigen. Kontakt 5 wird voll von dieser Bibliothek unterstützt. 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.

Bitte lesen Sie alle Instrumentenbeschreibungen und Softwareanforderungen vor dem Kauf von dieser oder einer anderen Bibliothek von Soundiron durch, um die vollständige Liste der Softwareanforderungen, Funktionen und Formatkompatibilität zu sehen.

Auch wenn Sie die Samples oder Presets in ein anderes Format umwandeln können, empfehlen wir Kontakt für die besten Ergebnisse, da es 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 konvertieren oder umprogrammieren wollen, dann bedenken Sie, dass nicht alle Einstellungen und Eigenschaften zuverlässig in das neue Format übersetzt werden können oder überhaupt von dem neuen Instrument gespielt werden kann, da es so viele verschiedene Normen, Verhaltensweisen, Strukturen und Fähigkeiten auf jeder Plattform gibt.

Maßgeschneiderte Faltungshall-IRs

Wir genießen es, die einzigartigen akustischen Eigenschaften von Räumen und Orten aufzunehmen, an denen wir uns zeitweilig 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 vollkommene Wissenschaft und vieles geht bei der Umsetzung verloren, speziell dann, wenn der Sound, der abgespielt wird, einen eigenen starken tonalen oder reflektierenden Klang hat. Manchmal sind die Ergebnisse unglaublich echt. Manchmal sind sie schrecklich. Es hängt alles von dem Sound, dem Impuls, dem Plugin und den Einstellungen ab. Dann wiederum können Sie unerwartet nützliche und interessante Ergebnisse durch herumexperimentieren finden.

Wir haben eine handverlesene Sammlung von Impulsdateien dazu gepackt, von denen wir denken, dass sie gut zu dieser Sound-Bibliothek 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. 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

Bitte beachten Sie, dass viele Instrumente und Multi-Instrument-Programme in dieser Bibliothek sehr viel RAM und CPU benötigen und sehr Ressourcenintensiv sind beim Festplatten-Streaming. Wir empfehlen daher, unbedingt ein 64-Bit Betriebssystem (Windows oder OSX) mit *mindestens* 2GB RAM, einer Dual-Core CPU und einer 7200 UpM Festplatte oder besser zu besitzen, 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 4.2.4 oder später 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 voll-automatisch 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. Möglicherweise 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 und 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 jetzt 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 neues laden. Sie können die Libraries-Ansicht in Kontakt nicht nutzen, um Standard Kontakt-Instrumente im Open-Format, wie diese Bibliothek, zu laden. Nur gesicherte „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.

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 Bedienungselements sehen, in dem Sie auf das Element klicken und unten in der Info-Leiste von Kontakt den Hinweistext lesen.

Attack – (CC74)

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



Release – (CC93)

Dieser Knopf steuert die Release-Zeit (Ausklangzeit) des Hauptnoten-Samples. Kleinere Werte lassen den Klang dumpfer und abgeschnitten klingen, während höhere Werte es erlauben, die Noten ineinander übergehen zu lassen.



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.



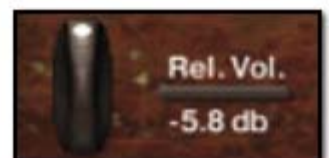
Swell – (CC72)

Dieser Knopf steuert das Ansteigen der Lautstärke des Instrumentes und erlaubt Ihnen damit ein Fine-Tuning der Lautstärke oder schnelle oder langsame Einblendungen. In den Mic-Mixer-Presets hat jede Mikrofonposition ihren eigenen Knopf, mit den Namen **Mic A**, **Mic B** und **Mic C**



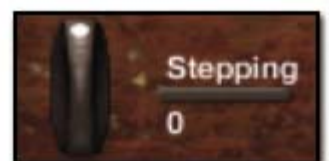
Release Volume –

Dieser Knopf steuert die Lautstärke der Release-Samples, die abgespielt werden, wenn die Taste losgelassen wird. Das erlaubt es dem Anwender den Effekt des Loslassens einer Taste zu verstärken oder zu reduzieren.



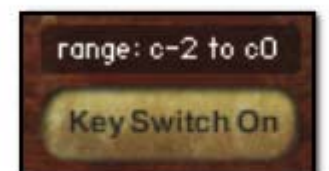
Stepping –

Dieser Knopf steuert der Grad des Pitch-Steppings, was es dem Anwender erlaubt, das Instrument global um ± 24 Halbtöne zu verstimmen.



Key Switch Knopf –

Dieser Knopf schaltet die Keyswitches an und aus. Wenn an, liegen die Keyswitches im Bereich von C-2 bis C0 und können dazu benutzt werden, den „Stepping“-Wert dynamisch zu ändern.



Tuned/Untuned Umschalter –

Dieser Schalter schaltet das Stimmen in den Patches an/aus, sofern verfügbar. Wenn es eingeschaltet ist, werden alle Samples auf die entsprechenden Tasten gestimmt. Wenn ausgeschaltet, werden alle Samples ungestimmt auf den Bereich verteilt. Er ist in den perkussiven Patches vorhanden.

Pedal Ring/Mute Schalter –

Dieser Schalter schaltet das Verhalten des Haltepedals (CC64) zwischen „Ring“, das ist das Standardverhalten, und „Mute“, wo Noten gehalten werden, solange das Pedal gedrückt ist.



Round Robin Modus Schalter –

Dieser Schalter schaltet den Round Robin Modus zwischen dem Shuffle und dem normalen (sequenziellen) Modus um.



Legato Regler

Twine Bass enthält einige spezielle und etwas experimentelle Legato-Typ-Patches, die für Solo-Linien gedacht sind. Diese Patches haben die Möglichkeit Hammer-Ons und Pull-Offs und geschlagene Akkorde, wie bei einem echten Saiteninstrument, zu spielen. Eine detaillierte Erklärung ist unten zu finden.

Slide Volume –

Dieser Knopf steuert die Lautstärke der Slide-Samples, die bei Legato-Übergängen gespielt werden, wenn „Legato“ „On“ ist.

Polyphony –

Dieser Knopf steuert die Anzahl der verfügbaren Legato/Hammer-On/Pull-Off Positionen. Wenn er zum Beispiel auf „3“ steht, ist es möglich eine dreistimmige Solo-Melodie zu spielen.

Range –

Das steuert den Bereich (in Halbtönen) von jeder Legato/Hammer-On/Pull-Off Position. Jedes Intervall außerhalb dieses Bereiches wird polyfon gespielt, wenn der „Polyphony“-Wert entsprechend eingestellt ist.

OpenNote –

Dieser Regler steuert die „Open Note“, eine Note die gespielt wird, wenn keine Taste mehr auf der Tastatur gespielt wird, um das Loslassen und das Ausschwingen der offenen Saite zu simulieren. Wenn „Off“, dann wird keine Note gespielt.

Pitching –

Dieser Knopf steuert den Anteil von simulierten Tonhöhenveränderungen bei Legato-Übergängen, wie wenn man die Saite rauf- oder runterrutscht. „Off“, schaltet das Verhalten aus.

Velocity Scaling –

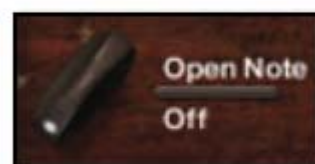
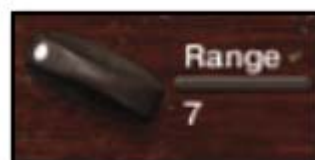
Dieser Knopf steuert wie schnell nach dem Zupfen der Hammer-Ons und Pull-Offs die Saite ausschwingt.

Legato Schalter –

Dieser Schalter schaltet die Legato-Slides-Samples ein und aus.

Rechte/Linke Hand Schalter –

Dieser Schalter vertauscht die Position des „Zupfbereiches“ (die roten Tasten auf der Kontakt-Tastatur) von links nach rechts oder umgekehrt.



Legato Erklärung

Legato-Patches in Twine Bass sind komplex und benötigen ein wenig Erklärung. Sie sind experimentell (bis zu einem gewissen Grad) für das Verhalten bei der Wiedergabe beim Zupfen, Sliden, Hammer-Ons und Pull-Offs eines Saiteninstruments auf der Tastatur. Öffnen Sie einen Legato-Patch und sie werden hiermit begrüßt:



Die wichtigsten Bedienungselemente sind Legato „Range“, „Polyphony“ und „Open Note“. Wenn Sie auf der Tastatur F#2 spielen und halten die Taste gedrückt und spielen dann ein G2, dann wird das Original-F#2 stummgeschaltet und das G2 wird gespielt. Wenn Sie nun immer noch F#2 gedrückt haben und das G2 loslassen, wird erneut ein F#2 gespielt, aber dieses Mal mit einem etwas weicheren Anschlag und Velocity und simuliert damit ein Hammer-On und Pull-Off. Wenn Sie als nächstes ein E2 spielen, aber immer noch F#2 halten, dann wird kein Ton gespielt. Das liegt im Wesentlichen daran, dass hier ein tieferer Ton gespielt wird, der auf dem Bund weiter unten ist. Wenn ich aber E2 halte und F#2 loslasse, dann wird E2 als ein Pull-Off gespielt. Wenn ich jetzt E2 loslasse, so dass keine Taste mehr gedrückt ist, wird auch nichts abgespielt. Das liegt daran, dass „Open Note“ auf „Off“ steht. Wenn ich „Open Note“ auf „50“ (D2) stelle und wiederhole das obige, dann wird, wenn ich das E2 loslasse, ein D2 gespielt, so als wenn die offene Saite noch nachschwingt und die offene Saite als D2 gestimmt ist.

Der „Range“-Knopf bestimmt, ob ein Hammer-On oder ein Pull-Off gespielt wird. Jedes Intervall, das gleich oder kleiner dem eingestellten Bereich ist, spielt einen Hammer-On oder einen Pull-Off. Wenn eine Note außerhalb des eingestellten Bereiches gespielt wird und „Polyphony“ steht auf „2“ oder mehr, dann werden beide Noten gespielt und erlauben Harmonien.

So, jetzt sprechen wir über die „Zupf“-Tasten. Diese werden auf der Tastatur von Kontakt als rote Tasten dargestellt und ihre Position kann durch den „Right/Left“-Schalter eingestellt werden. Während die blauen Tasten die Bündel auf dem Saiteninstrument simulieren, sind die roten Tasten für das Zupfen und Anschlagen der Saiten zuständig. Drücken einer roten Taste spielt jede gerade gespielte Note als Bundnote. Wenn „Open Note“ auf „Off“ steht und ich eine rote Taste spiele und keine andere Taste gedrückt ist, wird nicht zu hören sein. Wenn „Open Note“ auf irgendwas anderes als „Off“ steht, erlaubt das, die Note zu spielen, wenn keine blaue Taste gedrückt ist und eine rote Taste gespielt wird.

EQ/Filter Regler

Der Tone / FX-Reiter auf der Hauptseite der Benutzeroberfläche des Instrumentes enthält eine vollständige Reihe von speziellen DSP-Effekten, die Sie alle nutzen können. Jeder Effekt kann ein-bzw. ausgeschaltet werden und hat eine Reihe von Parametern, die per CC oder per Automation vom Host-Programm eingestellt werden können. Diese spezielle Ansicht ist in den meisten Instrumenten-Preset zu finden.

Equalizer (EQ)



EQ3 An/Aus

Dieser Knopf schaltet den 3 Band EQ an/aus.

Low Gain

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

Mid Gain

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

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.

Delay



Delay An/Aus

Dieser Knopf schaltet das klassische Delay an/aus.

Delay Rate

Dieses Menü erlaubt Ihnen den Taktratendivisor für die Temposynchronisation einzustellen

Pan

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

Damping

Stellt die Dämpfung der hohen Frequenzen des Signals ein.

Feedback

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

Dry

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

Wet

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

Cabinet Simulator



Cabinet An/Aus

Schaltet das Kabinett an/aus.

Output

Stellt die Ausgangsverstärkung (+/-) ein.

Size

Stellt die simulierte Kabinettgröße ein.

Cabinet Select Menü

Mit diesem Dropdown-Menü können Sie den zu simulierenden Kabinettstil auswählen.

Cabinet Display

Diese Anzeige zeigt Informationen über das ausgewählte Kabinett an.

Treble

Stellt die Höhen ein.

Bass

Stellt die Bässe ein.

Air

Stellt die Größe des Raumes ein.

Skreamer



Skreamer An/Aus

Schaltet den Skreamer an/aus.

Output

Stellt die Ausgangsverstärkung (+/-) ein.

Clean

Stellt den Anteil des trockenen Signals ein.

Tone

Stellt die Wärme des Tons ein.

Drive

Stellt den Grad der Verzerrung ein.

Bass

Stellt die Bässe ein.

Bright

Stellt die Höhen ein.

Phaser



Phaser An/Aus

Schaltet den Phaser an/aus.

Dry

Stellt den Anteil von trockener Verstärkung ein (+/-).

Wet

Stellt den Anteil von bearbeiteter Verstärkung ein (+/-).

Depth

Stellt die Tiefe des Durchlaufs des Phasers ein.

Speed

Stellt die Durchlaufgeschwindigkeit ein.

Phase

Stellt die Phase ein.

Feedback

Stellt ein, wie viel vom Signal wieder in den Signalpfad eingespeist werden soll.

Reverb



Reverb An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Faltungshall an/aus.

Dry

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

Custom An/Aus

Wenn dieser Knopf eingeschaltet wird, können Sie eigene Impulse laden. Damit umgehen Sie die Möglichkeit, einen unserer mitgelieferten Impulse zu laden, so dass Sie eigene Presets mit eigenen Impulsen speichern können.

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.

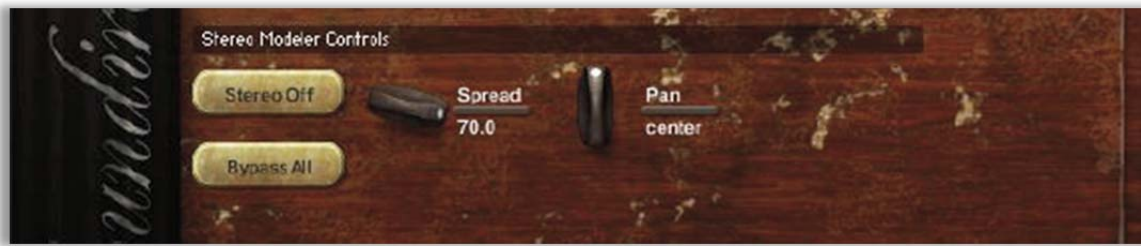
Delay

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. Unterteilt in experimentelle FX-Impulse und simulierte reale Räume.

Stereo Imager



Stereo An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Stereo-Effekt an/aus.

Spread

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

Pan

Dies stellt die Mitte des Stereobildes ein.

Vowel Filter



Vowel Filter An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Vowel-Filter an/aus.

Cutoff

Dieser Knopf stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Filter-Resonanz ein.

Überarpeggiator 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 ist. 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 wird durch alle gespielten Noten zyklisch durchgegangen. **Hold** stellt es so ein, 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 ist. Eine Änderung in Echtzeit erlaubt extreme „Glitch“-Stutter und Treppentufen-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.

Durations

Mit diesem Regler kann der Anwender die Länge jeder Note feinabstimmen. Hiermit können die Note so verkürzt werden, dass Stakkato-ähnliche Impulse erzeugt werden. Wenn die Noten über die normale Notenlänge hinaus verlängert werden, ergeben sich zusammenhängende Phrasen.

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 Anschlagsstärke für jeden Schritt in der Arpeggiator-Sequenz einstellen können.

Reset

Löscht das Diagramm.

Steps

Hier stellen Sie die Anzahl der Schritte in dem Diagramm ein, beginnend von links.

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

Strum Regler

Wir haben ein maßgeschneidertes Glissando- und Akkordanschlag-Skript entwickelt, das Ihnen interessante Spezialeffekte oder grundlegende Akkordfolgen ermöglicht.



Chord

Dieser Knopf steuert den Akkordtyp der gespielt wird. Wir haben einen Basissatz von 26 häufig genutzten Akkordtypen erstellt. Der kann mit den roten Keyswitches eingestellt werden, wenn sie denn gesetzt sind.

Direction

Steuert die Richtung des Anschlages. Ein Abschlag (down) geht von der tiefsten zur höchsten Saite, ein Aufschlag (up) von der höchsten zu tiefsten und „Alternate“ wechselt zwischen Auf- und Abschlag.

Tightness

Dies steuert die Geschwindigkeit der Schläge. Der Wert ist die Zeit in Millisekunden zwischen jeder Note im Schlag. Höhere Werte erlauben einen langsamen mehr gezupften Schlag.

Random

Setzt den Anteil an möglichen zufälligen Verschiebungen im Timing der Akkordschläge und erlaubt so ein bisschen mehr menschliche Ungenauigkeit.

Velocity Graph Sequencer

Diese einstellbare Tabelle erlaubt es, die Anschlagstärken, in der jede angeschlagene Note gespielt wird, einzuzeichnen.

Table/As Played

Dies schaltet die Tabelle ein. Wenn Sie aktiviert ist, dann folgt der Anschlag der eingezeichneten Anschlagstärke in der Tabelle. Wenn Sie ausgeschaltet ist, wird jede Note mit der Anschlagstärke des Grundtons gespielt.

Keyswitch Knöpfe

Die 12 Knöpfe unten stehen für die roten Tasten C-2 bis B-1. Jeder Keyswitch kann einem Akkordtypen zugewiesen werden. Dazu

muss einer der 12 Knöpfe gedrückt werden (es erscheint dann „AS-SIGN“ in der Anzeige) und dann muss aus dem Akkordtyp-Menü ein Typ ausgewählt werden. Mit diesen Keyswitches kann der Anwender ganze Akkordfolgen für seine Songs erstellen. Bitte beachten Sie, dass diese Keyswitches nur im „Chord“-Modus und nicht im Glissando-Modus funktionieren.

Akkordtyp-Menü

Mit diesem Menü wird ein Akkordtyp dem Keyswitch zugewiesen.

Clear-Knopf

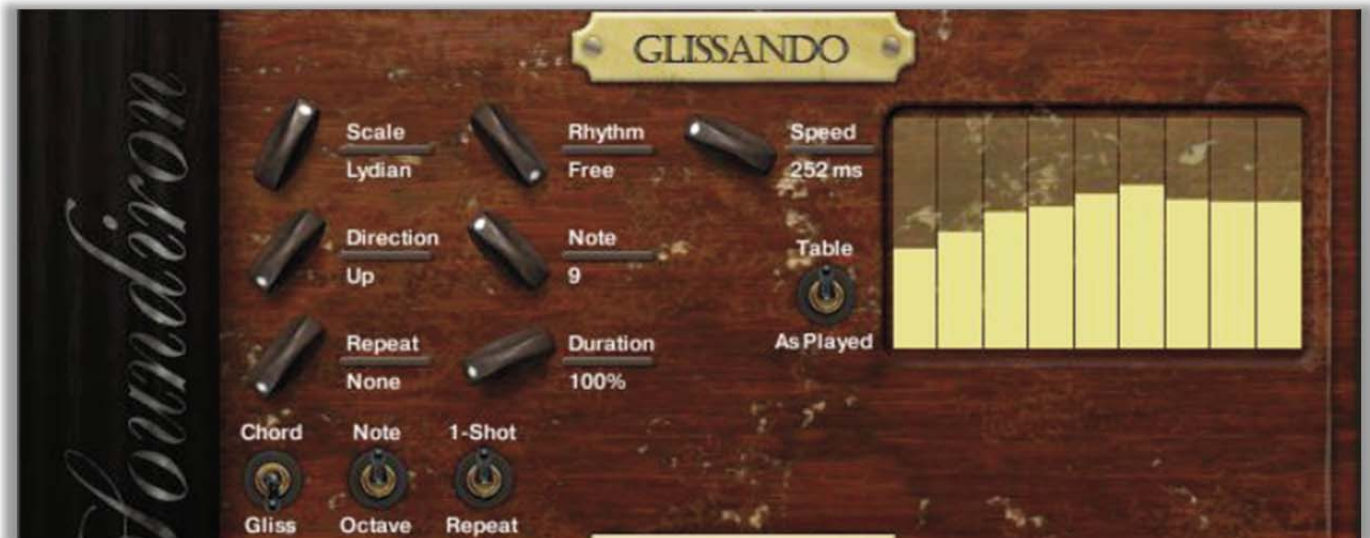
Dieser Knopf löscht alle Keyswitch-Zuweisungen.

Chord/Gliss-Umschalter

Dieser Schalter schaltet zwischen den Akkordschlag- und dem Glissando-Modus um. Seien Sie sich bewusst, dass das Umschalten die Regler komplett ändert.

Gliss Regler

Wir haben ein maßgeschneidertes Glissando- und Akkordanschlag-Skript entwickelt, das Ihnen interessante Spezialeffekte oder grundlegende Akkordfolgen ermöglicht.



Scale

Dieser Knopf steuert die Skala auf der jedes Glissando basiert.

Direction

Steuert die Richtung des Glissandos, von runter (Down), rauf (Up), runter/rauf (Down/Up) bis rauf/runter (Up/Down).

Repeat

Dieser Knopf bestimmt, ob tiefe und hohe Noten wiederholt werden oder nicht bei Down/Up und Up/Down Glissandos.

Rhythm

Stellt die Geschwindigkeit und den Rhythmus des Glissando ein. Dazu gehört auch der Taktratendivisor synchron zu Kontakts Tempo oder fein abgestimmt im „free“-Modus (was den „Speed“-Knopf erscheinen lässt).

Note/Octave

Dieser Knopf steuert den Bereich des Glissandos in entweder einer einzelnen Note oder in ganzen Oktaven, je nach Einstellung des Note/Octave Umschalters

Duration

Feineinstellung der Dauer der einzelnen Note im Glissando. Normalerweise werden Sie durch die Rhythmusereinstellungen eingeschränkt, können aber mit diesem Regler verlängert oder verkürzt werden.

Speed

Dieser Knopf erscheint, wenn der „Rhythm“-Knopf auf „Free“ eingestellt ist. Er ermöglicht es dem Anwender, die Zeit in Millisekunden frei einzustellen, die zwischen den einzelnen Noten in einem Glissando vergehen.

Velocity Graph Sequencer

Diese einstellbare Tabelle erlaubt es, die gewünschten Anschlagstärken für jede Note eines Glissandos einzuzichnen.

Table/As Played

Dies schaltet die Tabelle ein. Wenn Sie aktiviert ist, dann folgt das Glissando der eingezeichneten Anschlagstärke in der Tabelle. Wenn Sie ausgeschaltet ist, wird jede

Note mit der Anschlagstärke des Grundtons im Anschlag gespielt.

Note/Octave Umschalter

Dieser Schalter schaltet den Bereichsmodus zwischen einzelner Note und Oktaven um.

I-Shot/Repeat Umschalter

Dieser Schalter schaltet zwischen zwei Modi um: Glissandos so lange wie die Note gehalten wird spielen oder nur ein einzelnes Glissando.

Chord/Gliss Umschalter

Dieser Schalter schaltet zwischen den Akkordschlag- und dem Glissando-Modus um. Seien Sie sich bewusst, dass das Umschalten die Regler komplett ändert.

INSTRUMENTENPROGRAMME

Twine Bass Presets:

Twine Bass 1

Die erste Saite, angeordnet wie bei einer Zither/Harfe, mit einem voll spielbaren Tonumfang, von C-2 bis G8, mittlere Note auf H2.

Twine Bass 1 Gliss-Strum

Glissando/Akkordschläge-Preset. Noten von C-1 bis G8. Keyswitches von C-2 bis H-2 (nur im „Chord“-Modus aktiviert).

Twine Bass 1 Legato

Zweihändig spielbares System, mit Legato-Slides und Fingertapping Hammer-On/Pull-Offs. Der Halsbereich-Tonumfang ist von C0 bis G4. Die rechthändigen-gezupften Töne sind von A4 bis D5. Die linkshändig-gezupften Töne sind von E-1 bis A-1.

Twine Bass 2

Die zweite Saite, angeordnet wie bei einer Zither/Harfe, mit einem voll spielbaren Tonumfang, von C-2 bis G8, mittlere Note auf G#2.

Twine Bass 2 Gliss-Strum

Glissando/Akkordschläge-Preset. Noten von C-1 bis G8. Keyswitches von C-2 bis H-2 (nur im „Chord“-Modus aktiviert).

Twine Bass 2 Legato

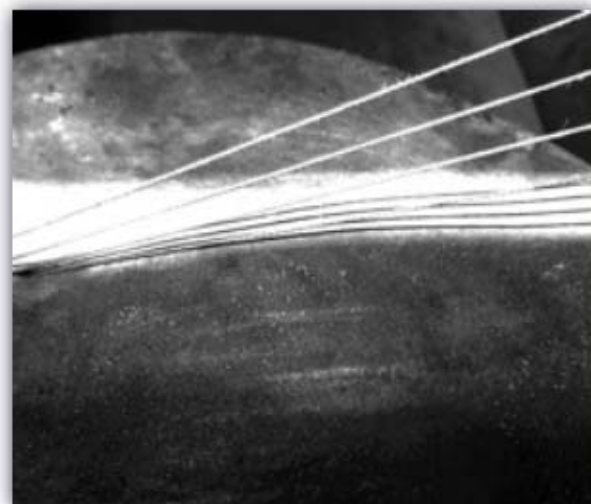
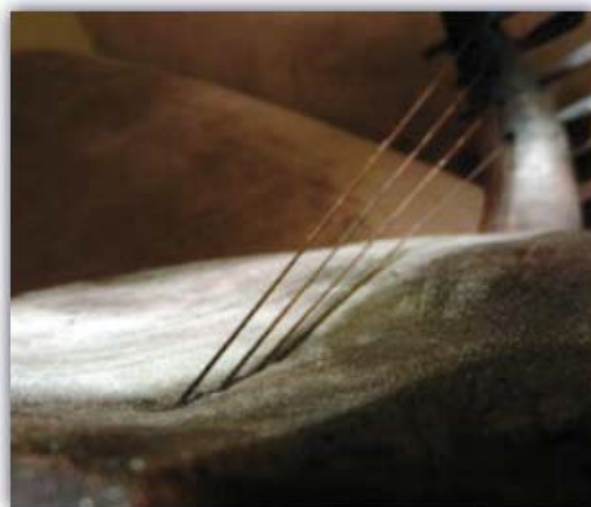
Zweihändig spielbares System, mit Legato-Slides und Fingertapping Hammer-On/Pull-Offs. Der Halsbereich-Tonumfang ist von C0 bis G4. Die rechthändigen-gezupften Töne sind von A4 bis D5. Die linkshändig-gezupften Töne sind von E-1 bis A-1.

Twine Bass 3

Die dritte Saite, angeordnet wie bei einer Zither/Harfe, mit einem voll spielbaren Tonumfang, von C-2 bis G8, mittlere Note auf E3.

Twine Bass 3 Gliss-Strum

Glissando/Akkordschläge-Preset. Noten von C-1 bis G8. Keyswitches von C-2 bis H-2 (nur im „Chord“-Modus aktiviert).



Twine Bass 3 Legato

Zweihändig spielbares System, mit Legato-Slides und Fingertapping Hammer-On/Pull-Offs. Der Halsbereich-Tonumfang ist von C0 bis G4. Die rechthändigen-gezupften Töne sind von A4 bis D5. Die linkshändig-gezupften Töne sind von E-1 bis A-1.

Twine Bass 4

Die vierte Saite, angeordnet wie bei einer Zither/Harfe, mit einem voll spielbaren Tonumfang, von C-2 bis G8, mittlere Note auf E3.

Twine Bass 4 Gliss-Strum

Glissando/Akkordschläge-Preset. Noten von C-1 bis G8. Keyswitches von C-2 bis H-2 (nur im „Chord“-Modus aktiviert).

Twine Bass 4 Legato

Zweihändig spielbares System, mit Legato-Slides und Fingertapping Hammer-On/Pull-Offs. Der Halsbereich-Tonumfang ist von C0 bis G4. Die rechthändigen-gezupften Töne sind von A4 bis D5. Die linkshändig-gezupften Töne sind von E-1 bis A-1.

Twine Gourd Presets:**Twine Gourd 1**

Die erste Saite, angeordnet wie bei einer Zither/Harfe, mit einem voll spielbaren Tonumfang, von C-2 bis G8, mittlere Note auf A3.

Twine Gourd 1 Gliss-Chord

Glissando/Akkordschläge-Preset. Noten von C-1 bis G8. Keyswitches von C-2 bis H-2 (nur im „Chord“-Modus aktiviert).

Twine Gourd 1 Legato

Zweihändig spielbares System, mit Legato-Slides und Fingertapping Hammer-On/Pull-Offs. Der Halsbereich-Tonumfang ist von C0 bis G4. Die rechthändigen-gezupften Töne sind von A4 bis D5. Die linkshändig-gezupften Töne sind von E-1 bis A-1.

Twine Gourd 2

Die zweite Saite, angeordnet wie bei einer Zither/Harfe, mit einem voll spielbaren Tonumfang, von C-2 bis G8, mittlere Note auf B3.

Twine Gourd 2 Gliss-Chord

Glissando/Akkordschläge-Preset. Noten von C-1 bis G8. Keyswitches von C-2 bis H-2 (nur im „Chord“-Modus aktiviert).



Twine Gourd 2 Legato

Zweihändig spielbares System, mit Legato-Slides und Fingertapping Hammer-On/Pull-Offs. Der Halsbereich-Tonumfang ist von C0 bis G4. Die rechthändigen-gezapften Töne sind von A4 bis D5. Die linkshändig-gezapften Töne sind von E-1 bis A-1.

Twine Gourd 3

Die dritte Saite, angeordnet wie bei einer Zither/Harfe, mit einem voll spielbaren Tonumfang, von C-2 bis G8, mittlere Note auf D4.

Twine Gourd 3 Gliss-Strum

Glissando/Akkordschläge-Preset. Noten von C-1 bis G8. Keyswitches von C-2 bis H-2 (nur im „Chord“-Modus aktiviert).

Twine Gourd 3 Legato

Zweihändig spielbares System, mit Legato-Slides und Fingertapping Hammer-On/Pull-Offs. Der Halsbereich-Tonumfang ist von C0 bis G4. Die rechthändigen-gezapften Töne sind von A4 bis D5. Die linkshändig-gezapften Töne sind von E-1 bis A-1.

Twine Gourd 4

Die vierte Saite, angeordnet wie bei einer Zither/Harfe, mit einem voll spielbaren Tonumfang, von C-2 bis G8, mittlere Note auf F3.

Twine Gourd 4 Gliss-Strum

Glissando/Akkordschläge-Preset. Noten von C-1 bis G8. Keyswitches von C-2 bis H-2 (nur im „Chord“-Modus aktiviert).

Twine Gourd 4 Legato

Zweihändig spielbares System, mit Legato-Slides und Fingertapping Hammer-On/Pull-Offs. Der Halsbereich-Tonumfang ist von C0 bis G4. Die rechthändigen-gezapften Töne sind von A4 bis D5. Die linkshändig-gezapften Töne sind von E-1 bis A-1.



FX Presets:

Chamber Lougie

C#0 - G8. Langes Streicher-Glissando, mittlere Note auf C4.

Grunge

C-2 - G8. Perkussive Twinebass Töne mit viel Drive, mittlere Note auf G#0.

Kerplinko

C-2 - G8. Dünner, metallische Twinebass Töne, mittlere Note auf B2.

Space Dub

C#0 - G8. Springende Celli-Schläge, mittlere Note auf C3.

Spazer

C#0 - G8. Merkwürdige, feuchte Alien Slide-Perkussion, mittlere Note auf C2.

Verbatim

C-2 - G8. Spacey, lo-fi Twinegourd Töne, mittlere Note auf D4.

Percussion Presets:

Twine Bass Slam

C#0 - G8. Schwere Cello-Korpus-Schläge, mittlere Note auf C3.

Twine Bass String Slides_Down

C#0 - G8. Eine Vielzahl von Twine Bass-Saiten Slides, den Hals hinauf.

Twine Bass String Slides_Up

C#0 - G8. Eine Vielzahl von Twine Bass-Saiten Slides, den Hals herunter.

Twine Gourd Finger All Brushes

C1 - F3. Alle Twinegourd-Korpus und-Saiten, Hand und Finger streichen, in Crossfades Sets.

Twine Gourd Finger Brush A

C#0 - G8. Finger streichen auf dem Twinegourd Korpus, mittlere Note auf C3.

Twine Gourd Finger Brush B

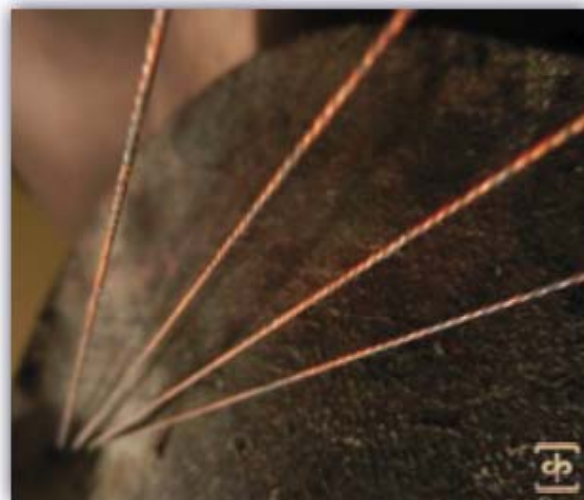
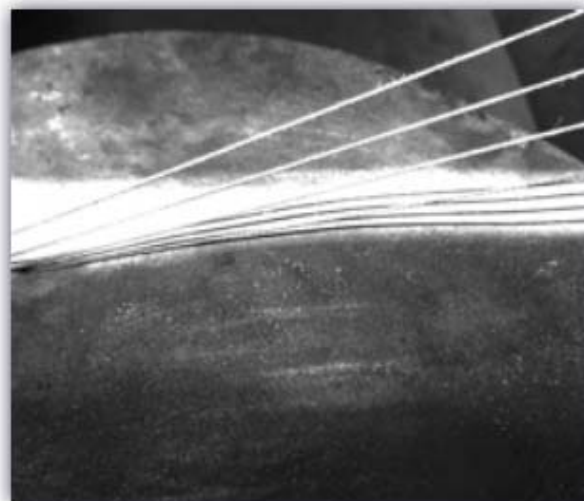
C#0 - G8. Finger streichen auf den Twinegourd Stimmwirbel, mittlere Note auf C3.

Twine Gourd Finger Brush C

C#0 - G8. Finger streichen auf dem Twinegourd Fell, mittlere Note auf C3.

Twine Gourd Finger Double Hit

C#0 - G8. Doppelte Finger-Taps auf dem Twinegourd Hals, mittlere Note auf C3.



Twine Gourd Finger Flam

C#0 - G8. Double Finger-Taps auf dem Twinegourd Fell, mittlere Note auf C3.

Twine Gourd Finger Tap A

C#0 - G8. Finger-Taps auf dem Twinegourd Korpus, mittlere Note auf C3.

Twine Gourd Finger Tap B

C#0 - G8. Finger-Taps auf dem Twinegourd Korpus, mittlere Note auf C3.

Twine Gourd Finger Tap C

C#0 - G8. Finger-Taps auf dem Twinegourd Korpus, mittlere Note auf C3.

Twine Gourd Finger Tap D

C#0 - G8. Finger-Taps auf dem Twinegourd Hals, mittlere Note auf C3.

Twine Gourd Finger Tap E

C#0 - G8. Finger-Taps auf dem Twinegourd Hals, mittlere Note auf C3.

Twine Gourd Finger Tap F

C#0 - G8. Finger-Taps auf dem Twinegourd Hals, mittlere Note auf C3.

Twine Gourd Finger Taps All

C1 - F3. Alle Twinegourd Korpus und Saiten, Hand und Finger-Taps, in crossfaded Sets.

Twine Gourd Tuning Peg Pluck

C1 - H3. Eine Vielzahl von gezogenen Twinegourd Tönen, die durch das Spielen der Saiten mit Plektren bei gleichzeitigem Drehen an den Stimmwirbeln erstellt wurden.

Ambient Presets:**A Gaze Blank**

C-2 - G8. Eine komplexe dissonante Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Alien Cave

C-2 - G8. Drehend, reißend, nass. Mittlere Note auf C3.

Awakening

C-2 - G8. Ein gestimmtes Pad mit einem natürlichen Tonumfang von A0 bis A3, mit erweitertem Tuning nach oben und unten.

Bio-organic

C-2 - G8. Schleifendes Ziehen, mittlere Note auf C3.

Center Cannot Hold

C-2 - G8. Eine komplexe dissonante Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.



Ceremony Of Innocence

C-2 - G8. Eine komplexe helle Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Cyclotron

C-2 - G8. Spielen mit gefährlichen Kräften. Mittlere Note auf C3.

Darkness Drops

C-2 - G8. Eine komplexe helle Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Deck 60

C-2 - G8. Was ist in dem Gebäude? Mittlere Note auf C3.

Desert Birds

C-2 - G8. Eine komplexe helle Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Giant Mechanized Warfrog

C-2 - G8. Es ist ein Hauch mehr Maschine als ein Lebewesen. Mittlere Note auf C3.

Hear The Falconer

C-2 - G8. Eine komplexe helle Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Hour Comes Round

C-2 - G8. Eine komplexe dröhnende Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Internal Hum

C-2 - G8. Eine wirbelnde tonale Fläche. Mittlere Note auf C3.

Mere Anarchy

C-2 - G8. Eine komplexe, dissonante Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Nightmare Rocking

C-2 - G8. Eine komplexe dissonante Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Now I Know

C-2 - G8. Eine komplexe dröhnende Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Pitiless As The Sun

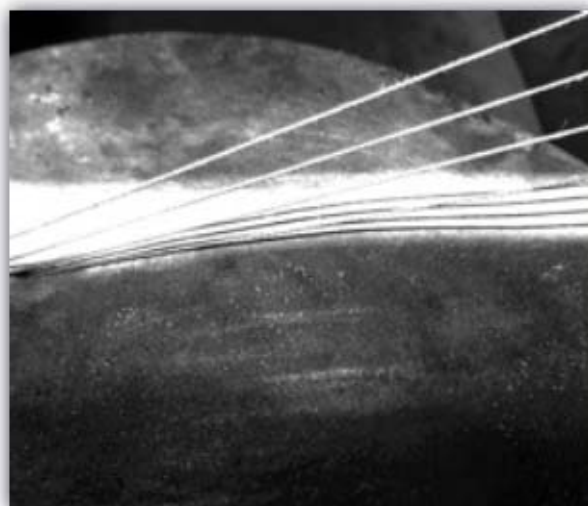
C-2 - G8. Eine komplexe dissonante Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Shadows Reel

C-2 - G8. Eine komplexe, dissonante Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Singularity

C-2 - G8. Ein schleifendes tonales Pad. Mittlere Note auf C3.



Skull Bees Pacified

C-2 - G8. Sie essen meine Gedanken. Ich muss hier raus. Ich werde sie ausgraben, wenn es sein muss. Mittlere Note auf C3.

Skull Bees

C-2 - G8. Die Königin ruft sie zum Gebet. Mittlere Note auf C3.

Slouching Toward

C-2 - G8. Eine komplexe dröhnende Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Spriritus Mundi

C-2 - G8. Eine komplexe dröhnende Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Stony Sleep

C-2 - G8. Eine komplexe sandige Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

The Falcon Cannot

C-2 - G8. Eine komplexe dissonante Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Things Fall Apart

C-2 - G8. Eine komplexe dröhnende Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Turning & Turning

C-2 - G8. Eine komplexe, dissonante Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

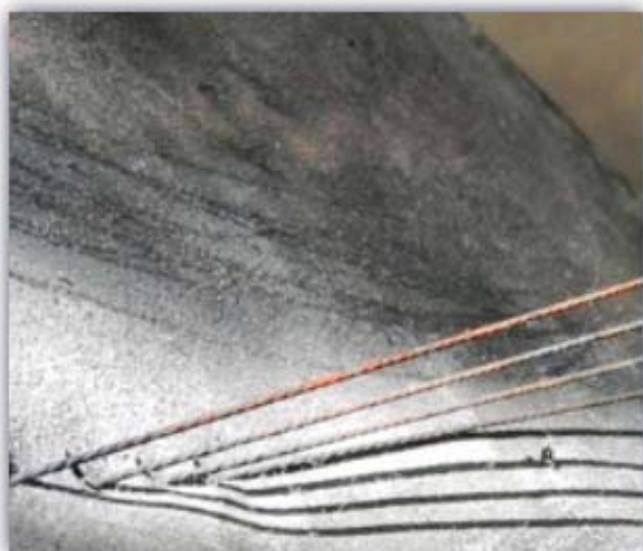
Twenty Centuries

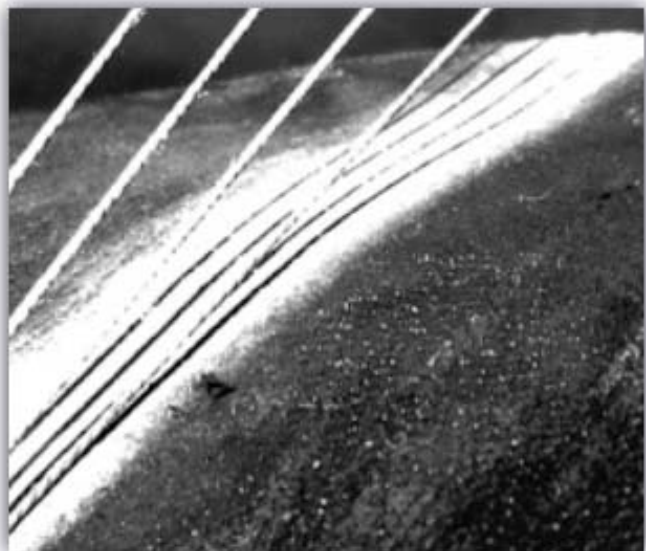
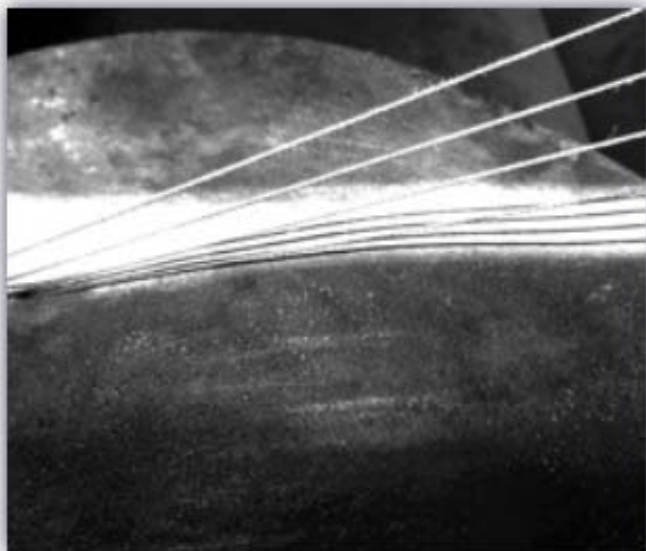
C-2 - G8. Eine komplexe dröhnende Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.

Widening Gyre

C-2 - G8. Eine komplexe helle Klanglandschaft, mittlere Note auf C3.







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

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

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

Diese Lizenz verbietet auch jegliche unbefugte Weitergabe, Weiterverkauf oder irgendeine andere Art der Verteilung dieses 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. Lizenzen können nicht an jemanden anderes übertragen oder verkauft werden, ohne die schriftliche Einwilligung der Soundiron, LLC.

RECHTE

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

ERSTATTUNGEN

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

VERANTWORTUNG

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

BEDINGUNGEN

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

VERLETZUNG

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

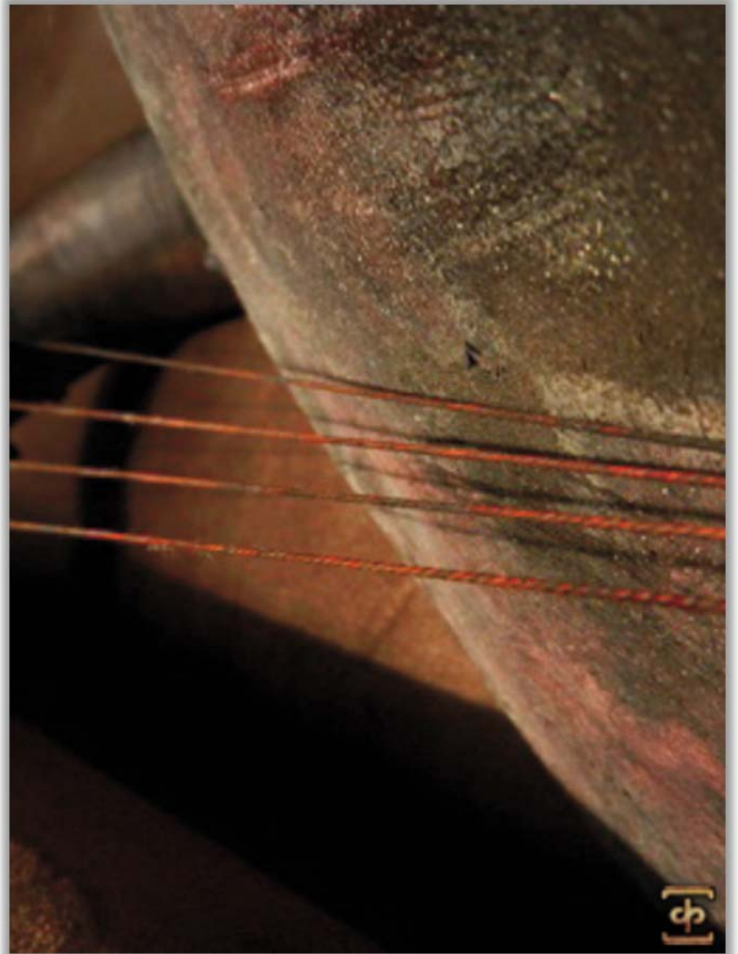
Danke

Vielen Dank für den Kauf der Soundiron Twine Bass Bibliothek. Wenn Sie sie mögen, hoffen wir, dass Sie auch einige der anderen virtuellen Premium-Instrumenten-Bibliotheken ausprobieren werden. 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 2011-2012. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff