



Willkommen zu **Rust Volume 1!** Dies ist eine vielseitige aber eine in die Tiefe gehende Sammlung von metallischen Perkussionsinstrumenten, die in einer Vielzahl von natürlichen Umgebungen aufgenommen wurden. Einige Objekte wurden in der Tonhöhe angepasst, während andere roh und rein perkussiv blieben. Dieser erste Teil konzentriert sich auf kleine klassische Objekte wie Metallregale, Farbdosen, Getränkedosen, magnetische Kugeln, Stahlrohre, Objekte aus Messing, eine singende Säge und Gegenstände von Möbeln, zusammen mit großen Strukturen wie Tore von Minenschächten, Stahlröhren, turmhohen Treppen und massive Doppel-T-Träger. Während einige Instrumente in unserer Lieblingshalle oder einem schalldichten Raum aufgenommen wurden, wurden einige davon sogar in einer unkontrollierten und sogar lauten Umgebung aufgenommen. Aber hey, wenn du versucht etwas Neues oder Seltsames aufzunehmen, kann man nicht immer alles um einen herum kontrollieren. Sie hören vielleicht Dinge wie einstreuende menschlichen Stimmen, Vogelgezwitscher, entfernte Maschinen, Straßenlärm, Wind oder andere zufällige Klänge, die in die Samples eingeflossen sind. Wir betrachten dies als subtile Färbung und es ist Teil des Charakters, des Geschmacks und der Authentizität und macht diese Instrumente einzigartig. Wir denken, dass es besser ist, mehr Abwechslung zu haben als eine sterile Perfektion.

Allerdings haben wir nicht einfach nur Inhalte in ein mächtiges Paket von spielbaren Klängen gepackt und waren fertig. Eine so einzigartige Bibliothek verlangt nach einer Benutzeroberfläche, die unendliche kreative Möglichkeiten auf eine einfache und speichereffiziente Art anbietet. Für unser neues **2.0 Update** von Rust 1 haben wir die Tastaturbelegung, die Verteilung der Zonen, die Layer der Anschlagstärken, die Zufallssteuerung, die Stimmung und vieles mehr weiter verfeinert. Wir haben auch eine vollständige Palette von Benutzerreglern integriert, mit denen Sie den Klang bearbeiten können. Wir haben auch die Samples verfeinert und eine Sammlung von neuen Ambient-Texturen und Sustain-Inhalten hinzugefügt.

Jedes Preset bietet eine Echtzeitkontrolle über jeden Aspekt des Klanges, was es Ihnen erlaubt, den Attack des Tones und den Offset im Sample zu bestimmen, um sanfte geisterhafte Flächenklänge selbst aus den härtesten Einschlägen zu erstellen. Der Release-Regler lässt Ihnen die Möglichkeit, den Klang als scharfen Staccato Klick oder Ping in einem Moment zu spielen und als lange klingenden gehaltenen Ton im nächsten. Das Stimmen ist mit den Stepping und Tune Reglern ganz einfach. Unser leistungsstarker *Überpeggiator* ermöglicht komplexe adaptive Arpeggien und Sie finden Tempo-Synchronisierte Resonanzfilter und Lautstärken-LFOs in fast jeden Preset. Wir haben auch eine parametrischen EQ und einen Faltungshall mit über 50 Raum- und FX-Impulsen hinzugefügt.

Dabei ist auch unser mächtiges *Mega-Mixer*-Master-Preset, bei dem Sie jedes perkussive Element der Bibliothek auswählen und 10 von ihnen dynamisch laden können, jedes mit benutzerdefiniertem Tonumfang, Stimmung und Zuordnung, um Ihre eigenen Ensembles, Drum Kits und gestimmten Perkussionsorchester zu erstellen. Das *Tuned Selector* Ensemble Preset gibt Ihnen sofortigen Zugriff auf alle Unterkategorien der gestimmten Solo-Perkussionselementen, mit einfachem Suchen und automatisierbarer Auswahl, während die Standard-Ensemble-Presets für Sie die konventionellen ungestimmten Drum-Kits

beinhalten. Unsere *Trusty Rumbones* Sustain Bank enthält 14 spezielle atmosphärische Klänge, die frei gemischt und bearbeitet werden können.

Diese Bibliothek wurde entwickelt, um einfach bedienbar zu sein. Es soll inspirierend sein, damit zu arbeiten und mit der unglaublichen Tiefe des klanglichen Potentials ist sie für den Einsatz in jedem musikalischen und Sounddesign Genre bestens gerüstet.



SOUNDIRON

Rust 1 Version
2.0

Übersicht

24 Kontakt Patches im offenen Format

2.724 Samples

1,74 GB Installiert

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

Mächtige maßgeschneiderte Performance und FX Benutzeroberfläche

Bonus: einzigartige Ambiances und Atmosphären

Bonus: 51 maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

Hinweis:

- Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 oder später wird für die meisten Presets in dieser Bibliothek benötigt.
- Der freie Kontakt „Player“ wird von dieser Bibliothek nicht unterstützt.

DANKSAGUNGEN

Produziert, programmiert, aufgenommen von
Mike Peaslee und Gregg Stephens

Bearbeiten von
Mike Peaslee

Scripting & System-Design
Chris Marshall

Oberflächen Design, Artwork
Constructive Stumblings, Gregg Stephens, Chris Marshall
und Mike Peaslee

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 3

Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 4

Systemvoraussetzungen – Seite 5

Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 6

EQ Regler – Seite 7

Überpeggiator – Seite 8

LFO & Filter Regler – Seite 10

Faltungshall Regler – Seite 10

Sustains & Legato Regler – Seite 12 - 12

Mega-Mixer Regler – Seite 13

Master Layer Regler & Preset Untertypen – Seite 13

Instrumentenbeschreibung ::

Master Presets – Seite 15

Ensemble & Ambience Presets – Seite 16

Info ::

Lizenzabkommen – Seite 19

Danke – Seite 20



www.soundiron.com

ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 44,1kHz und 24bit in einer natürlichen Umgebung mit Hall und Raumanteil 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 4.2.4 (K4) oder Kontakt 5.0.2 (K5) oder später benötigen. 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 Wiedergabepattform 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.

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 abstrahlen, der ein breites Frequenzspektrum von 22Hz bis 22kHz abdeckt. 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 in der Umgebung, in der sie aufgenommen wurden, wie eine seltsame Art von scharfem Knall, wie das Platzen eines Luftballons oder das Abfeuern einer Starterpistole – 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 passen. Sie können sie in die meisten Instrumenten-Presets laden, in dem Sie den „Tone / FX“-Reiter öffnen und einen Impuls aus dem Impuls-Dropdown-Menü auswählen. Sie können auch jeden Impuls aus dem Verzeichnis der Impulsdateien manuell in einen Faltungshall Ihrer Wahl importieren. Stellen Sie bitte sicher, dass Ihre Lautsprecher oder Kopfhörer während des Ausprobierens entsprechend leise eingestellt sind. Ein Faltungshall kann oft mächtige und durchdringende Resonanzen erzeugen, wenn er auf zu viele Audio-Quellen angewendet wird – vor allem bei

lauten Tönen, die einen hohen Anteil an tiefen und mittleren Frequenzen enthalten.

System-Voraussetzungen

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, 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

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. 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 Herunterladens angelegt wurden, bis als Statusmeldung in der Download-Warteschlange bei allen Dateien „**INSTALLED**“ steht. Bitte schließen Sie den Downloader nicht, solange er noch aktiv ist oder drücken Sie vorher die Pause-Taste. Um das Herunterladen wiederaufzunehmen, drücken Sie die Resume-Taste. Wenn Sie nach dem Beenden des Downloaders das Herunterladen wieder aufnehmen möchten, starten Sie ihn wieder und geben Ihren Code ein und drücken Sie wieder auf Download. Wählen Sie die gleichen Download/Installationsverzeichnisse auf Ihrem Rechner aus, die Sie beim ersten Mal eingegeben haben. Wenn der Downloader einen

Fehler beim Herunterladen oder einen Installationsfehler meldet, sollten Sie versuchen, die Datei nochmals herunterzuladen. Nach dem erfolgreichen Download wird sie erneut auf Fehler und Vollständigkeit überprüft. Am besten ist es zu warten, bis der Prozess abgeschlossen ist, bevor Sie versuchen, auf die Bibliothek zuzugreifen oder sie zu verschieben. Lesen Sie bitte die Anweisungen in Ihrer Download-E-Mail.

Manueller Download

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

Preset laden

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, können Sie die enthaltenen .nki-Presets laden, in dem Sie auf den „File or Database“-Reiter im Kontakt-Browser klicken oder indem Sie im 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 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.



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 (sofern vorhanden), in dem Sie auf den Knopf klicken und unten in der Info-Leiste von Kontakt den Hinweistext lesen. Diese Bedienungselemente sind in den meisten Presets vorhanden und steuern die Grundeinstellungen der Klänge.



Swell – (CC72)

Dieser Knopf steuert das Ansteigen der Lautstärke des Instruments und erlaubt Ihnen damit, eine Feineinstellung der Lautstärke oder schnelle oder langsame Einblendungen.

Attack – (CC74)

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

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.

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.

Stepping

Dieser Regler erlaubt eine Feinstimmung in Halbtönen. Sie können ein Instrument global um ± 36 Halbtöne rauf oder runter verstimmen.

Tab Area Button Bar Knöpfe



EQ, Uberpeggiator, LFO, Reverb und Global*

Diese Knöpfe bestimmen, welche Regler im unteren rechten Bereich der Benutzeroberfläche angezeigt werden, die Ihnen erlauben, die verschiedenen Einstellungen des jeweiligen Effektes zu ändern. Eine detaillierte Beschreibung dieser Regler finden Sie weiter unten in diesem Handbuch.

* Den Global Knopf gibt es nur im Mega Mixer Patch. Uberpeggiator ist nicht im Mega Mixer Preset vorhanden.

EQ Regler

Die EQ/Filter Anzeige enthält Regler für einen EQ mit 3 separat einstellbaren Equalizerbändern und eine einstellbaren Frequenz für die Mitten. Diese spezielle Anzeige finden Sie in allen Instrumenten Presets.



EQ3 On/Off

Dieser Knopf schaltet den 3-bändigen EQ an/aus.

Low Gain

Dieser Knopf stellt den Grad der Verstärkung für das untere Band ein.

Mid Gain

Dieser Knopf stellt den Grad der Verstärkung für das mittlere Band ein.

Mid Frq.

Hier stellen Sie die Frequenz des mittleren Bandes ein.

High Gain

Dieser Knopf stellt den Grad der Verstärkung für das obere Band ein.



Überpeggiator Regler

Rust 1 enthält ein flexibles maßgeschneidertes Arpeggiator-System, 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.
- **EZ Roll** ist ein spezieller Modus der ganz einfach Einzelschlag-Wirbel erzeugen kann, basierend auf dem Tempo, Rhythmus und dem Swing-Faktor und der Zufallseinstellung, die Sie für das Timing und der Anschlagstärke jedes Schläges eingestellt haben. Die meisten anderen Regler sind dann nicht wirksam. Sie können die Tabelle der Anschlagstärken verwenden oder die eingehenden „As Played“.

Hits und Hit % Knöpfe

Legt die Anzahl der Wiederholungen der einzelnen Noten fest, BEVOR mit

der nächsten Note in der ARP-Sequenz fortgefahren wird. Hit % legt die Veränderung der Intensität für jede Wiederholung fest, bevor mit der nächsten Note von vorn begonnen wird.

Repeat Settings

Hier stellen Sie die Richtung der Rauf/Runter Wiederholungen ein.

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

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“- und Treppenstufen-Effekte und kann seltsame Grooves und Beats basierend auf den gedrückten Tasten erzeugen.

Note Order 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

Swing

Stellt den Anteil des rhythmischen Versatzes (Swing) zwischen den Noten ein. Werte kleiner als Null führen dazu, dass die Noten vorgezogen werden. Werte über Null führen dazu, dass die Noten nach dem Beat gespielt werden.

Durations

Mit diesem Regler können Sie die Länge jeder Note feinabstimmen. Hiermit können die Noten so verkürzt werden, dass Stakkato-ähnliche Impulse erzeugt werden oder sie werden über die normale Länge hinaus erweitert.

Random

Dieser Regler erlaubt es Ihnen, eine subtile menschliche Komponente in das Timing und die Anschlagstärke für jede wiederholende Note im Wirbel einzubringen.

Key Selector Knopf

Setzt die Arpeggio Skala auf einen spezifischen Wert.

Scale Auswahl

Dieser Regler setzt die Arpeggiator Sequenz auf eine bestimmte Skala, die Sie durch Drehen des Knopfes auswählen können.

Free/Constrain Knopf

Limitiert und passt jede neue Note der ausgewählten Skala an.

Velocity Graph Sequenzer

Dieses anpassbare Diagramm erlaubt es Ihnen, dass Sie die Anschlagstärke für jeden Schritt in der Arpeggiator-Sequenz einstellen können.

Reset

Dieser Knopf setzt alle Schritte in der grafischen Anzeige auf den Standardwert 0 zurück.

Attenuate

Dieser Regler verstärkt die Tabellen-Anschlagstärken um bis zu ± 10 Anschlagstärkenschritte.

Steps

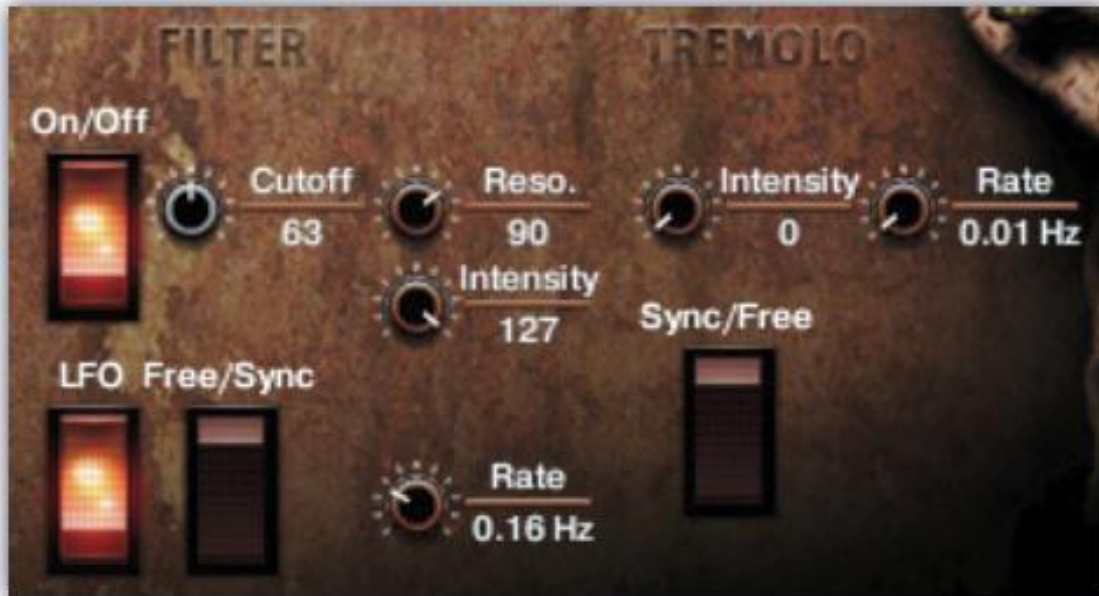
Hier stellen Sie die Anzahl der Schritte, beginnend von links, in dem Diagramm ein. 2 bis 32 Schritte sind möglich.

As Played / Table

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.

LFO/Filter Tab

Der LFO Tab enthält die Regler für die integrierten LFOs für Lautstärke und Filter. Damit können Sie subtile oder extreme Tremolo und Filterverläufe erzeugen. Beachten Sie bitte, dass bei eingeschaltetem Filter LFO, der Regler für Cutoff deaktiviert und ausgegraut ist.



Filter On/Off Schalter

Dieser Knopf schaltet den Lowpass Effekt an/aus.

Cutoff

Dieser Regler stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

Resonance

Dieser Regler stellt die Stärke der Filter-Resonanz ein.

LFO On/Off Schalter

Dieser Knopf schaltet den LFO für den Lowpass Filter-Effekt an/aus.

Free/Synch Mode Switch

Dieser Schalter erlaubt es Ihnen, zwischen der frei einstellbaren LFO-Geschwindigkeit und dem temposynchronisierten Modus umzuschalten. Wenn Sie zwischen diesen Modi in Echtzeit umschalten, dann bleiben die Einstellungen jedes Modus erhalten.

Intensity

Dieser Regler steuert die Tiefe des LFOs. Wenn der Knopf ganz nach links gedreht ist, ist der LFO komplett ausgeschaltet.

Rate

Dieser Regler steuert die Geschwindigkeit des LFOs. Im freien Modus kann er in Echtzeit frei durchgestimmt werden und zeigt die eingestellte Geschwindigkeit in Hertz (Hz) an. Im Sync-Modus zeigt er den Standard-Taktarten-Divisor relativ zu Kontakts eingestelltem internen Tempo an, der auch von Ihrem Sequenzer gesteuert werden kann. Bitte beachten Sie, dass wenn der LFO im Sync-Modus ist, Sie Klicks oder Pops hören können, wenn Sie die Taktart mit dem Regler ändern, während noch Noten abgespielt werden. Das ist auf funktionelle Einschränkungen der internen Skript-Engine von Kontakt und dem LFO Synchronisierungssystem zurückzuführen. Wenn Sie die Geschwindigkeit in Echtzeit ändern möchten, dann empfehlen wir den „Free“-Modus.

LFO Shape Menü

Dieses Dropdown-Menü erlaubt es Ihnen, die Wellenform für den LFO auf Sinus, Rechteck, Sägezahn und Zufall einzustellen. Der Standardwert ist weiche Sinuskurve.

Faltungshall-Regler

Wir haben eigene Faltungshallimpulse zu jedem Instrumenten-Preset hinzugefügt, mit der Möglichkeit, alle verfügbaren Effektparameter steuern zu können.



Faltungshall An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Faltungshall an/aus.

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.

Dry

Stellt den Anteil (+/-) des trockenen Signals ein, der durchgelassen wird.

Wet

Stellt den Anteil (+/-) des bearbeiteten Signals ein, der durchgelassen wird.

Size

Stellt die Größe des simulierten Raumes 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-DropDown-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.

Effects

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, einen unserer speziellen Faltungshalleffekte auszuwählen. Wenn Sie aus diesem Menü einen Impuls laden, werden alle geladenen Impulse aus dem Spaces-Menü überschrieben.

Spaces

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, einen unserer simulierten realen Räume-Impulse zu laden. Wenn Sie aus diesem Menü einen Impuls laden, werden alle geladenen Impulse aus dem Effects-Menü überschrieben.

Sustain Regler

Sustain-Presets besitzen mehr klangverändernde Regler als die normalen Presets, aber sie bieten auch andere Funktionalitäten. Statt des Uberpeggiators haben sie einen Legato-Reiter.



Layer 1

Diese DropDown-Liste wählt das aktive Ambiente für den unteren Layer. Es kann automatisiert werden, indem man einen CC mit dem „Layer 1“ darüber verbindet.

Layer 2

Diese DropDown-Liste wählt das aktive Ambiente für den oberen Layer. Es kann automatisiert werden, indem man einen CC mit dem „Layer 2“ darüber verbindet.

Blend

Dieser Regler blendet zwischen dem hohen und dem tiefen Layer über und erlaubt es so, zwischen den beiden Ambiances überzublendern.

Legato

XFade

Dieser Regler steuert die Stärke der Überblendung zwischen den Samples während der Legato-Übergänge.

Polyphony

Dieser Regler steuert die verfügbare Anzahl von separaten Legatopositionen. Hiermit können bis zu drei separate Legato-Melodien gleichzeitig gespielt werden.

Range

Dieser Regler steuert den Übergangsbereich in dem die Legatoübergänge stattfinden. Zusammen mit Polyphony erzeugt jeder Legatoübergang, der größer als diese Einstellung ist, eine neue Legatoposition.

Speed

In Sustain-Presets steuert der Speed-Regler, wenn er eingeschaltet ist, die Geschwindigkeit der Pseudo-Legato Tonhöhenstimmung. Wenn er ganz aufgedreht ist, ist die Überblendung langsam, wenn er ganz zuge dreht ist, ist der Übergang schnell.

Bending On/Off

Dieser Knopf schaltet das simulierte Pitch-Bending während der Legatoübergänge an/aus.

Legato On/Off

Dieser Knopf schaltet den Legato-Modus an/aus.



Mega-Mixer Ensemble Builder Regler

Das Rust 1 Mega-Mixer Preset enthält eine spezielle Benutzeroberfläche mit der Sie 12 verschiedene Artikulationen mit jeder beliebigen Tastenzuweisung, Tuning und Arrangement kombinieren können. Es gibt 12 ladbare Artikulationsmodule, jede mit einem Fenster, Edit-Knopf und einem vertikalen Schieberegler. Jedes dieser Module hat seine eigenen unabhängigen Regler. Wenn Sie irgendwelche Änderungen vornehmen, die Sie behalten wollen, dann können Sie dieses Preset durch Auswahl von „Save As“ im Hauptmenü von Kontakt für eine später Weiterverwendung speichern. Stellen Sie sicher, dass Sie das Preset unter einem neuen Namen in dem gleichen „Instruments“-Verzeichnis speichern, um es problemlos laden zu können.



Instrumenten-Auswahlfenster

Das Fenster eines jeden Moduls ist ein Instrumenten-Auswahlmenü und es zeigt die Instrumente an, die gerade in dem Modul geladen sind. Um ein Instrument zu laden, klicken Sie auf ein Fenster eines Moduls und wählen Sie das Instrument aus dem Menü. Die Unteroptionen für das ausgewählte Modul werden unten rechts angezeigt. Hier sehen Sie den Namen des in dem Modul geladenen Instruments und die Auswahl für die Artikulation direkt daneben. Verwenden Sie dieses Menü, um die Artikulation des Instruments auszuwählen.

Instrumenten-Lautstärkeregler

Der vertikale Schieberegler neben dem Fenster steuert die Lautstärke des Moduls.

Instrumenten-Artikulation Edit Knopf

Der Edit-Knopf erlaubt es Ihnen, die spezifische Artikulation, die Sie haben wollen, zu laden und dann alle Einstellungen der Artikulation bearbeiten zu können. Sie sehen diese Regler im unteren rechten Bereich der Benutzeroberfläche.

Artikulationsauswahl

Dieses DropDown-Menü lässt Sie die spezifische Artikulation für das entsprechende Modul laden. Für jedes Instrument steht eine einzigartige Auswahl von Artikulationen, zur Verfügung.

Key-Mapping Regler

Rechts davon finden Sie die Tastenzuordnung. Beachten Sie die „Root“, „Low“ und „High“-Knöpfe. Der „Root“-Wert stellt die Basistönhöhe des Layers ein, wenn der „Tuned“-Knopf eingeschaltet ist. Der Wert wird in grün auf der kontakt-eigenen Tastatur angezeigt. Die „Low“ und „High“ Optionen legen den spielbaren Bereich für das Modul fest (dargestellt durch die roten Tasten). Dadurch können die Drum-Artikulationen, wo auch immer, auf der Tastatur platziert werden, sogar überlappend.

Der spielbare Bereich kann auch durch die „Set Low“ und „Set High“-Knöpfe gesetzt werden, in dem Sie angeklickt werden und dann eine Midi-Note gespielt wird, um die höchste und tiefste Note festzulegen.

Die **blauen** Tasten auf der Tastatur von Kontakt zeigen den eingestellten spielbaren Bereich aller anderen Module an, wenn Sie größer sind als der Bereich des gerade bearbeiteten Moduls.

Tuned

Wenn eingeschaltet, werden die Töne für dieses Modul in Halbtonschritten gestimmt, wobei die Standardtonhöhe auf der „Root“-Taste liegt.

Pan

Der „Pan“-Regler erlaubt es Ihnen, jedes Modul im Stereobild zu verteilen.

Dynamics

Der „Dynam.“-Regler stellt die Anschlagstärke für das Modul ein und erlaubt es so, dass die Intensität für jedes Modul separat eingestellt werden kann.

Microtuning

Der „M.Tune“-Regler steuert die Mikrostimung in Schritten von 1/100 eines Halbtons. Sie können ein Instrument global um ± 300 Cents (3 Halbtöne) rauf oder runter verstimmen

Instrumentenprogramme

Die Instrumenten-Presets sind in drei Gruppen aufgeteilt: Master, Ensemble und Ambiances.

Master

Die „Master“-Presets sind große Kombinationspresets, die den direkten Zugriff auf die komplette Bibliothek ermöglichen und ein hohes Maß an Flexibilität und Kontrolle erlauben. Bitte beachten Sie, dass zum Laden Sie eine viel Speicher benötigen. Sie können mehr CPU-Last erzeugen und mehr Disk-Streaming Ressourcen benötigen und spielen oft eine große Anzahl von Stimmen gleichzeitig ab. Aufgrund der großen Anzahl von Samples und Gruppen benötigen diese Presets oft etwas länger, um zu laden.

Rust 1 All Untuned Ensemble.nki

Dieses Preset ist ein simples und einfach zu nutzendes Master Ensemble Preset, das alle perkussiven Instrumente in Rust1 enthält, jedes auf einer einzelnen Taste. Dieses Preset geht von C-1 – E6.

Rust 1 All Untuned Ensemble Lite.nki

Dies ist die Low-Memory Version des Untuned Ensemble Presets, mit einer reduzierten Anzahl von Round-Robin-Variationen und einem kürzeren Sample Offset. Es benötigt ungefähr die Hälfte des Speichers wie das komplette Preset.

Rust 1 MegaMixer.nki

Dieses Preset ist das Master-Mega-Mixer Preset, das es Ihnen ermöglicht, eigenen Ensembles mit bis zu 10 Instrumenten zu erstellen, jedes mit unabhängigen Stimmungen und Zuordnungen. Die Samples werden nur wenn sie benötigt werden geladen, so dass dieses Preset sehr speichereffizient ist. Die Tastenzuordnungen können frei zugeordnet werden. (Siehe Seite 13).

Ensemble Tuned Selector

Hier finden Sie eine Variation von jeden Ensemble-Preset mit dem Präfix „Tuned selector“. Tuned Selector Patches ermöglichen es dem Anwender, eine einzige gestimmte Artikulation aus der gesamten Palette der Klänge, das in einem Ensemble ist, zu laden. Die gewählte Artikulation ist gestimmt und über die gesamte Tastatur verteilt. Sie können die Artikulation auch in Echtzeit ändern. Sobald die Auswahl geändert wurde, wird die nächste Note die neue Artikulation abspielen, aber jede vorherige Note spielt ganz normal zu Ende.

Sie können die Auswahl durch einen rechten Mausklick (PC) oder Command-Klick (Mac) im Menü automatisieren und eine der Midi-Zuweisungen im Menü auswählen. Dann bewegen Sie den Midi-Kontroller, den Sie zuweisen wollen und bestätigen die CC-Zuweisung.



Rust 1 Tuned Ensemble Part 1.nki

Dieses Preset enthält die erste Hälfte der Artikulationen der "Tuned Selector", von Black Diamond Mine bis Monkeyballs, von C-2 – G8.

Rust 1 Tuned Ensemble Part 2.nki

Dieses Preset enthält die zweite Hälfte der Artikulationen der "Tuned Selector", von Paintcan bis Willow Bridge, von C-2 – G8.

Ensemble

Die **Ensemble** Patches sind wie ein normales ungestimmtes Schlagzeug eingerichtet. Jede Artikulation ist über mehrere Tasten verteilt, um ein einfaches Spielen über die MIDI-Tastatur zu ermöglichen. Wir haben sie in 18 Kategorien aufgeteilt.

Black Diamond Mine Airshaft.nki

Gespielt auf dem Stahlgehäuse eines Luftschachtverteilers einer riesigen Kohlenmine und auf den Stäben des Eingangstores, von A2- A3.

Bottles and Chairs.nki

Schwere Glasflaschen schlagen auf einer Stahlbank in einer großen hallenden Halle ein, von C3 – C4.

Brass Rail.nki

Eine stark resonante Messing-Laufschiene einer Schiebetür, mit den Fingern gespielt. Einige Artikulationen enthalten Ausklänge, von C3 – E5.

Coins.nki

Lose Münzen fallen, prallen ab, rollen und drehen sich auf einem harten Betonboden in einer kleinen offenen Halle, von C1 – C#7.

Crowbar.nki

Ein Brecheisen knallt auf Beton, von C2 – G#3.

Dolphin Point Bridge.nki

Eine lange Fußgänger-Hängebrücke über einen Kanal, von C3 – G3.

Dumpster.nki

Ein massiver Müllbehälter aus Stahl, gespielt mit den Händen, Schuhen, Stöcken, Schlägeln und Hämmern, sowohl von innen als auch von außen, von C3 – A5.

Galvanized Nipples.nki

Galvanisierte Stahlrohre (17 – 40cm, ½", 1", 2"), die mit einem Zimmermannshammer geschlagen wurden, von C3 – B3



Metal Racks.nki

Schwere Stahlregale und Gitter, mit der Hand, Stick und Hammer gespielt, von C3 – A3.

Monkeyballs.nki

Magnetische Kugeln prallen aus unterschiedlichen Entfernungen zusammen und erzeugen dabei ein merkwürdiges Zing und Summen, von C3 – F#4.

Paintcan.nki

Ein leerer stählerner 1-Gallonen Farbeimer, gespielt mit den Fingern und den Händen. Es wurde auf den Deckel und den Behälter Druck ausgeübt, um die Tonhöhe zu verändern. Einige Tasten haben Ausklänge, wenn der Druck weggenommen wurde und der Behälter wieder seine normale Form annimmt, von C2 – C#4.

Saw.nki

Eine klassische singende Säge, gespielt mit einem Geigenbogen. Dies sind meistens lang klingende Effekte, ähnliche in der Qualität eines Theremin, von C3 – A7.

Soda Tabs.nki

Dies sind die klassischen Aluminium-Getränkedosen, geschlagen und gezupft, von C3 – A5.

Stairwell Rail.nki

Dies ist ein lackiertes Treppengeländer aus Stahlrohren über 4 Stockwerke hinweg in einem riesigen offenen Schacht. Wir nahmen verschiedene Rohre und Oberflächen auf, von ganz oben bis ganz unten, von C2 – C7.

STL City Museum.nki

Dies sind Eisen und Stahloberflächen, die mit der Hand im Inneren eines riesigen Tunnelkomplexes an einem seltsamen und speziellen Ort in St. Louis, MO genannt das City Museum, gespielt wurden, von C3 – E5.

Tower Bang.nki

Dies sind die schweren Stahlträger auf die in einem Treppenturm gehämmert und getreten wurden, aufgenommen aus verschiedenen Entfernungen, von C3 – C5.

USML Observatory.nki

Eine massive draußen aufgestellte Stahlskulptur beim Sternwartenkomplex an einer Universität in St. Louis, von C3 – E5.

Willow Bridge.nki

Eine riesige eiserne Fußgängerbrücke, über die wir jeden Tag gehen. Verschiedene Strukturen gespielt mit der Hand, Holzhämmern und Sticks, von C3 – A6.



Ambiences

Trusty Rumbones.nki

Dieser Patch enthält 14 verschiedene Leads und Pads. Sie können die integrierte Low/High Layerauswahl und den Überblendungsregler (Blend) dazu verwenden zwischen den Sustains in jeder Kategorie überzublendern. Dieses Preset enthält optional polyfonisches Legato (siehe Seite 12), von C-2 – G8.



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 andern Marken als Soundiron, fallen ebenfalls unter die Bedingungen dieser Vereinbarung.

VERLETZUNG

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

Danke

Vielen Dank für den Kauf der Soundiron Rust 1 metallischen gestimmten & ungestimmten Perkussions-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

Chris, Gregg und Mike



www.soundiron.com

[SOUNDIRON]

Sämtliche Programmierung, Skripte, Samples, Bilder und Texte © Soundiron 2011 -2012. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff