ANTIDRUM I

INSTRUMENTEN SERIE

WILLKOMMEN ZU ANTIDRUM I

Antidrum ist eine schöne kleine Sammlung von nicht traditionellen Perkussionsinstrumenten, die in einer Vielzahl von verschiedenen Umgebungen aufgenommen wurden. Einige Instrumente sind Ensembles, andere sind Solo-Instrumente. Während viele Instrumente in unserer Lieblingshalle aufgenommen wurden, wurden einige von ihnen draußen irgendwo auf der Welt aufgenommen, einige davon sogar in einer unkontrollierten und sogar lauten Umgebung. Aber hey, wenn du versucht etwas Neues oder Seltsames aufzunehmen, kann man nicht immer alles um einen herum managen. Sie hören vielleicht Dinge wie einstreuende menschlichen Stimmen, Vogelgezwitscher, Hundegebell oder andere zufällige Klänge, die in die Samples eingeflossen sind. Wir konnten nicht viel dagegen machen. Sie können nicht jeder Person oder jedem Wesen, das die Aufnahme unterbricht, sagen, es soll sich zum Teufel scheren, wenn Sie die einzige Person sind, die diese schrecklichen Geräusche macht. Und wieder denken wir aus unserer bescheidenen Sicht, dass es besser ist, mehr Abwechslung zu haben als eine sterile Perfektion.

Bitte beachten Sie:
Diese Bibliothek wurde ursprünglich als „Antidrum Vol. I“ von Tonehammer, Inc. veröffentlicht.

SOUNDIRON

ANTIDRUM I

ÜBERSICHT

18 Instrumentengruppen
28 Kontakt Patches (unlocked)
2.440 Samples
933 MB Installiert
16bit / 44,1kHz Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)
Hinweis: Die Vollversion von Kontakt 3.5 oder neuer wird für alle .nki-Presets benötigt.

DANKSAGUNGEN

Produziert, aufgenommen und bearbeitet von Mike Peaslee
Programmierung und Dokumentation von Mike Peaslee

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::
Einführung – Seite 1
Übersicht und Danksagungen – Seite 2

Technik::
Tonwiedergabe & Akustik – Seite 3
Formate – Seite 3
Systemvoraussetzungen – Seite 3
Download & Installation – Seite 4
Presets – Seite 4
Erneutes Speichern von Presets – Seite 5

Instrumentenbeschreibung ::
Instrumentenprogramme – Seite 6

Info ::
Lizenzabkommen – Seite 10
Galerie – Seite 11
Danke – Seite 12

ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

Genauigkeit

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

Formate

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

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

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

System-Voraussetzungen

Die Vollversion von Native Instruments Kontakt 3.5 oder neuer wird für diese Bibliothek benötigt. Bitte beachten Sie, dass viele Instrumente und Multi-Instrumenten-Programme in dieser Bibliothek sehr viel RAM und CPU benötigen und sehr ressourcenintensiv sind beim Festplatten-Streaming. Wir empfehlen daher *mindestens* 2GB RAM, eine Dual-Core CPU und eine 7200 UpM SATA-Festplatte oder besser, bevor Sie diese Soundiron Bibliothek kaufen. Große Sample-Sets, wie diese Bibliothek, laden langsam und können zu Instabilitäten auf älteren Systemen führen.

Download & Installation

Die Kontakt-Sampler-Presets in dieser Bibliothek sind NUR für die Vollversion von Kontakt 3.5 oder neuer entworfen worden. Sie können nicht mit dem Kontakt Player benutzt werden. Bitte lesen Sie alle Instrumentenbeschreibungen und Softwarevoraussetzungen bevor Sie dieses oder eine anderes Produkt von Soundiron kaufen, um einen vollständigen Überblick über die Softwarevoraussetzungen, Funktionen und Format-Kompatibilität jeder Bibliothek zu sehen.

Wir liefern Ihnen den Continuata Download Manager mit, um mit hoher Geschwindigkeit zuverlässig und vollautomatisch die Bibliothek herunterzuladen. Laden Sie sich die aktuelle Version für Ihr Betriebssystem (PC oder Mac) herunter bevor Sie ihn starten. Außerdem benötigen Sie Java v1.6 oder höher. Möglichweise benötigen Sie auch spezielle Berechtigungen Ihrer Sicherheits-Software für das Download-Programm, wenn es den Zugriff aufs Web untersagt.

Als nächstes kopieren Sie Ihren Download-Code aus der E-Mail in die Code-Box im Downloader-Fenster. Achten Sie darauf, dass keine Leerzeichen vor oder nach dem Code stehen. Drücken Sie den Download-Knopf und wählen das Verzeichnis aus, wohin der Download geladen und installiert werden soll. Es startet dann das automatische Herunterladen der Datei(en) und danach eine Fehlerprüfung. Es werden dann die Dateien entpackt und die Bibliothek installiert. Sobald die Installation komplett abgeschlossen ist, können Sie die heruntergeladenen .rar-Dateien an einem sicheren Ort als Backup-Dateien aufbewahren und von der Platte löschen. Wir empfehlen, bevor Sie anfangen, immer die neueste Version des Downloaders herunterzuladen. Der Link in Ihrer E-Mail führt Sie immer zur neuesten Version.

Verschieben, umbenennen, löschen oder modifizieren Sie keine der Dateien oder Verzeichnisse die während des Herunterladen angelegt wurden, bis als Statusmeldung in der Download-Warteschlange bei allen Dateien „**INSTALLED**“ steht. Bitte schließen Sie den Downloader nicht, solange er noch aktiv ist oder drücken Sie vorher die Pause-Taste. Um das Herunterladen 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.

Anwender Presets

Wenn Sie Ihre eigenen Presets erstellen, dann denken Sie daran, dass Sie sie unter einem neuen Dateinamen abspeichern. Stellen Sie sicher, dass Sie sie in das **User Preset** Verzeichnis speichern, das wir Ihnen schon angelegt haben.

Stellen Sie sicher, dass sie „patch-only“ ausgewählt und „absolute sample path“ nicht angekreuzt haben, damit die Verzeichnisstruktur nicht durcheinandergebracht wird. Das hilft uns, die originalen Preset bei späteren Updates erneuern zu können, ohne dass wir aus Versehen Ihre selbstgemachten Einstellungen überschreiben und die benötigten Samples, Bilder und Impulsdateien in den Verzeichnissen wiederfinden.

Erneutes Speichern der Presets

Wenn Sie die Verzeichnisstruktur im Hauptverzeichnis dieser Bibliothek verschieben oder ändern, sehen Sie eine „missing sample“ Warnung, wenn Sie versuchen ein Preset in Kontakt zu laden. Das kann mithilfe des „Batch Resave“ Befehls wieder in Ordnung gebracht werden. Dieser Befehl ist ganz unten im Dropdown-Menü zu sehen, das aufklappt, wenn Sie das Hauptdateimenü ganz oben in Kontakt auswählen. Wählen Sie dann das Verzeichnis, das Sie als das Neue speichern wollen. Wählen Sie das Hauptverzeichnis dieser Bibliothek, wenn Kontakt Sie fragt, wo die fehlenden Dateien zu finden sind, wählen Sie dann das gleiche Verzeichnis nochmals aus und klicken Sie auf OK, um fortzufahren. Das speichert die Verzeichnispfade in diesem Instrument neu. Die Skript-Dateipfade für die Impulsdateien werden nicht neu gespeichert, so dass das Dropdown-Menü in dem Tone/FX-Skript-Reiter in den meisten Fällen nicht mehr funktioniert. Um die Verzeichnispfade der Impulse zu erneuern, müssen Sie sie bitte in der Originalverzeichnisstruktur wieder anlegen.

INSTRUMENTENPROGRAMME

Antidrum Hall Ensemble

Dies ist ein Mega-Patch, der wirklich richtig groß ist. Er enthält die fettesten Schläge aus dem Wallball, Boot Stomps, Guitardrums und Water Cooler Ensembles, aufgenommen in einer großen hellen Halle. Für ein einfacheres Spielen auf die weißen Tasten verteilt, von C3 – C5. Enthält 7 – 12 Velocity-Layer und 10x Round-Robin.

Antidrum Room Ensemble

Dies ist ein weiterer Mega-Patch. Er enthält die fettesten Schläge und Rufe aus den Couch, Djembe und Shout Ensembles. Für ein einfacheres Spielen auf die weißen Tasten verteilt, von C3 – C6. Enthält 1 – 3 Velocity-Layer und 8x Round-Robin.

Aline Tube

1 Patch, 23 Samples, 9,7 MB. Dieses schreckliche kleine Ding ist eine Plastikröhre mit einer kleinen Scheibe darin, die ein jammerndes Geräusch macht. 8x Round-Robin, von C3 – D#3. Als auch einzeln auf F3 – C5 verteilt.

Boot Stomps

1 Patch, 119 Samples, 52,9 MB. Nur ein paar Jungs in schweren Sicherheitsstiefeln, die auf einem harten Fliesenboden herumstampfen. Befriedigend. Originalton auf C3, die Töne sind von C2 – E3, 12 Velocities, 10x Round-Robin.

Clap Ensemble

2 Patches, 167 Samples, 60,6 MB. “Clap_Ensemble_heavy” sind 4 Jungs in einer kleinen hellen Halle. Von C3 – C4, jeder vertikale Ton ist auf 2 Tasten für ein einfacheres Spielen gelegt, 3 Velocities, 5x Round-Robin. „Clap_Ensemble_light“ sind 2 Jungs in einer kleinen hellen Halle. Von C3 – F#4, jeder vertikale Ton ist auf 2 Tasten für ein einfacheres Spielen gelegt, 8x Round-Robin.

Clap Solo

1 Patch, 71 Samples, 6,6 MB. Sehr dichtes trockenes Klatschen mit den Händen und Handgelenken, programmiert für schnelle, kompakte Perkussionsparts. Originalton auf E3, verteilt auf C3 – C4. 7 Velocity-Layer, 10x Round-Robin. Das Reiben der Hände ist hörbar, wenn die Noten gehalten werden.

Clicky Toy

1 Patch, 107 Samples, 33,2 MB. Ein kleines Klicker- Baby-Spielzeug aus Plastik in einer großen hellen Halle. Auf die Tasten C3 – G4 verteilt, einzelne Klicks, langsames und schnelles Knarren und Quietschen. Alle mit 10x Round Robin. 3 Velocity-Layer bei den Quietschern.

Couch Ensemble

1 Patch, 63 Samples, 100 KB. Vier Paar Drum-Sticks, die auf eine Leder-Couch schlagen und ein Gummiball auf einem harten Untergrund in einer kleinen hellen Halle. Verteilt auf die weißen Tasten von C3 – A3. 3 Velocity-Layer, 8x Round-Robin.

Djembe Ensemble

1 Patch, 92 Samples, 37 MB. Vier kleine und mittelgroße Metall-Djemben gleichzeitig in einer kleinen hellen Halle gespielt. Enthält Seitenklicks und Schläge mit Ausrufen. Verteilt auf die weißen Tasten von C3 – F4. 1- 3 Velocity-Layer bei jeder Artikulation, 8x Round-Robin bei allen.

Drum Circle

4 Patches, 80 Samples, 58 MB. Djemben, Tamburins, sonstiges kleines Schlagzeug, Stimmen, Didgeridoo und andere Sachen, die in Loops in verschiedenen Tempi geschnitten wurden. Kommt in Patches mit und ohne Time-Stretching, das auf dem Modulationsrad liegt. Verteilt auf die weißen Tasten, Originalton auf C3. Da ist vielleicht auch ein wenig Hacky-Sacking dabei.

Guitardrum

2 Patches, 480 Samples, 194 MB. Eine akustische Gitarre als Schlagzeug, gespielt mit der bloßen Hand auf der Rückseite, der Seite und über die Saiten, alles in einer großen hellen Halle. Enthält auch Rutscher über die Saiten und weitere Effekte. „Guitdrum“ ist auf die weißen Tasten verteilt, von C3 –C4. Zwischen 6 und 8 Velocity-Layern, 10x Round-Robin. „Guitar_scrapes“ verteilt auf die weißen Tasten von C3 – F3, 3-4 Velocity-Layer, 10x Round-Robin bei allen.

Handball Court Drums

1 Patch, 100 Samples, 52,7 MB. Holz-Djembe-Schläge und Schläge auf die Seite, sowie Klatschen der Hände, auf genommen in einem 6 x 6 x 6m großen Betonkubus, der als Handballfeld in einem Park in der Stadt dient. Er erzeugt einen sehr sprunghaften Effekt, so wie die Impulse und Echos in den Ecken flattern. Pur aufgenommen, ohne irgendwelche Effekte. Sie hören auch den verzerrten Klang von Hundegebell und spielenden Kindern. Ein bisschen ge-

spenstisch. Verteilt auf C3 – F3, 3-5 Velocity-Layer bei der Djembe, einen beim Händeklatschen. 10x Round-Robin bei allen.

Hot Tub Knock

1 Patch, 35 Samples, 6,9 MB. Klopfen mit bloßen Händen auf die Innenseite einer Fiberglaswanne, aufgenommen mit einem Stereo-Pärchen von Aquarian Audio H2 Hydrophonen. Originalton auf G3, verteilt auf C3 – C4. 5 Velocity-Layer, 10x Round-Robin.

Nailgun

1 Patch, 44 Samples, 8,4 MB. Nichts Besonderes. Nur eine gewöhnliche Druckluftnagelpistole die ½" Nägel in eine Sperrholzplatten schießt. 3 Sets, Noten auf C3 – F4 verteilt. 2 Velocity-Layer und 8x Round-Robin bei jedem. Vielleicht bemerken Sie bei einigen Samples im Hintergrund einige Vögel zwitschern und einen Bauarbeiter reden.

Shockmount

1 Patch, 50 Samples, 11,9 MB. Ein Paar Stereo-Großmembranmikrofone in einer elastischen Halterung die angeschlagen wird, Auf die weißen Tasten verteilt, von G2 – A2. Töne auf C3 – C5 verteilt, so dass sie ein E zu sein scheinen. 5 Velocity-Layer, 10x Round-Robin.

Shouts

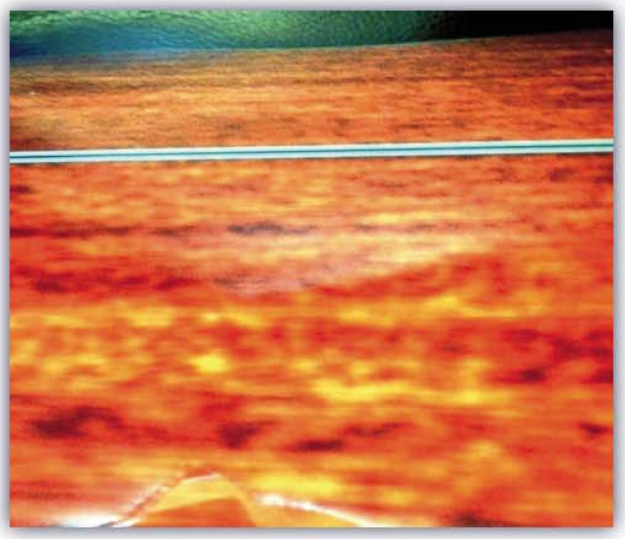
3 Patches, 46 Samples, 47,6 MB. Sechs Männer schreien im Chor in einer kleinen hellen Halle, mit Stabs und Swells. Verteil t auf die weißen Tasten von C3 – A3. 8x Round-Robin. „Shouts_spreads" ist der gleiche Satz mit allen Tönen als Einzeltöne, über die weißen Tasten verteilt. „Evil_Male_Drones" ist ein einfacher Satz von in der Tonhöhe veränderten, von Hall durchtränkten und auch sonst noch stark verfremdeten Druiden-ähnlichen Drones, die aus der gleichen Aufnahmesession nur zum Spaß entstanden sind.

Sneaker Screeches

1 Patch, 18 Samples, 6,3 MB. Umgedrehte Turnschuhe stampfen und quietschen auf dem Fliesenboden in einer großen hellen Halle. Verteilt auf die weißen Tasten von C3 – F3 mit 8x Round-Robin. Einzeln verteilt auf G3 – C6.

Ukedrum

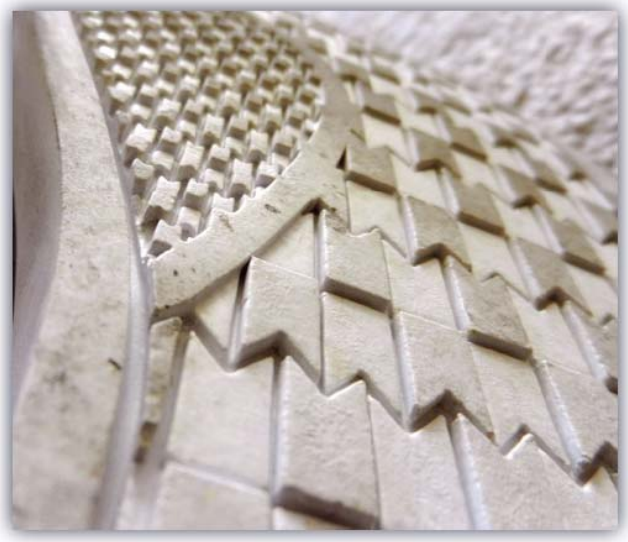
2 Patches, 490 Samples, 135 MB. Ähnlich wie bei der Guitdrum, ist das das Beste wie eine Uke klingen kann. Von hinten wie eine Trommel gespielt. Nahaufnahme in einem kleinen, trockenen Raum, mit bloßen Händen auf der Rück-



seite der Ukulele mit 3 unterschiedlichen Dämpfungsgraden gegen den Magen, das Modulationsrad blendet zwischen den drei Artikulationen über. Verteilt auf die weißen Tasten von C3 – E3. 6 – 8 Velocity-Layer, 10x Round-Robin. „uke-drum_all“ ist die Version ohne Modulationsrad, mit den geschlossenen und offenen Artikulationen von links nach rechts auf den weißen Tasten. Von C3 – E3 C4. 6 – 8 Velocity-Layer, 10x Round-Robin.

Wallball

1 Patch, 240 Samples, 103 MB. Ein großer roter Gummiball der aufprallt und mit einem Drum-Stick geschlagen wird. Wir nennen es Wallball nach einem Spiel in der Grundschule, das wir gespielt haben, als wir aufwuchsen. Beachten Sie auch das Klingeln der Dr.Pepper Maschine in jemanden Tasche. Verteilt auf die weißen Tasten von C3 – D3, mit 7 Velocities und 12 Velocity-Layern und 10x Round-Robin bei allen.



Water Cooler Ensemble

1 Patch, 200 Samples, 84 MB. Drei große leere Kunstofffla-schen aus dem Wasserkühler, die mit Trommelstöcken uni-sono geschlagen wurden und das in einem großen hellen Saal. Wir denken, dass es verdammt cool klingt. Verteilt auf die weißen Tasten von C3 – F3. 1ß – 12 Velocity-Layer, 10x Round-Robin.

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 lizensierter 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 lizensiert 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.

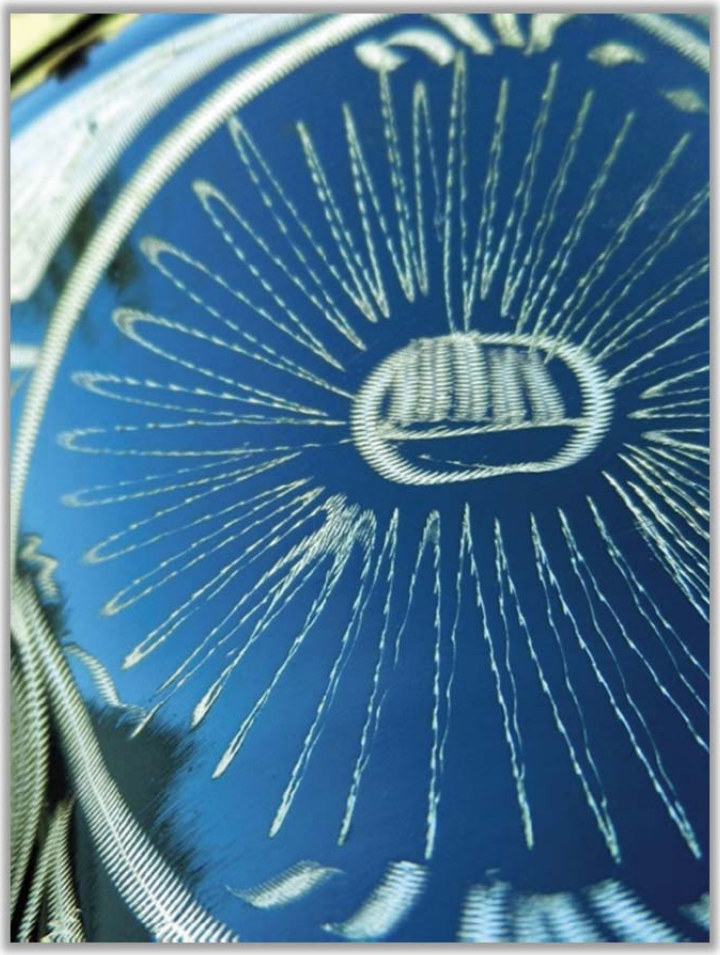
DANKE

Vielen Dank, dass Sie die Soundiron Antidrum I Bibliothek mögen und auch unsere anderen Erzeugnisse unterstützen. Wenn Sie Fragen haben, Sorgen, Bedenken, Kommentare, Liebesbriefe oder Hass-Mails, so scheuen Sie sich nicht, diese uns zu schicken:

info@soundiron.com

Vielen Dank

Mike, Gregg und Chris



www.soundiron.com

[SOUNDIRON]

Sämtliche Programmierung, Skripte, Samples, Bilder und Texte © Soundiron 2011. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff