

ANTIDRUM 2



INSTRUMENTEN SERIE

Willkommen zu Antidrum 2!

Antidrum 2 ist eine riesige Sammlung von exotischen, fremden und / oder unmöglichen Instrumenten und spielbaren Klängen. Von Boom Whackers bis hin zu Holzkisten, von Schnappern bis massiven Boom-Sound-Design. Eine große Sammlung von Spieldosen (600 Samples) an verschiedenen Standorten aufgenommen, Wasserkrüge aus Plastik, PVC-Rohr-„Orchester“, ethnische Gesänge durch Rohre, Rainsticks, Klorollenhalter und Griffe, Thunderdrum, Stoppuhren und eine Vielzahl von anderen sehr exotischer Instrumenten. Wir hoffen, Sie finden sie genauso interessant, inspirierend wie, hoffentlich, nützlich. Wir tun das.

Achtung: Wir haben fälschlicherweise die „Human Trumpet“ Instrumenten-Patches und Samples mit hinzugefügt. Diskretion der Zuhörer wird dringend empfohlen. Nein eigentlich... Bitte spielen Sie diese Patches nicht, da sie aus echten menschlichen Gasen erstellt wurden.

Bitte beachten Sie:

Diese Bibliothek wurde ursprünglich als „Anti-Drum Vol. 2“ von Tonehammer, Inc. veröffentlicht.

SOUNDIRON

ANTIDRUM 2

ÜBERSICHT

4 Hauptinstrumentenkategorien (Ambience, FX, Melodic & Percussion)

76 Kontakt Patches (unlocked)

4.556 Samples

2,18 GB Installiert

16/24bit / 44,1/48kHz 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, Gregg Stephens und Troels Folmann

Programmierung und Dokumentation von Mike Peaslee und Gregg Stephens

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 44.1/48kHz bei 16/24bit in einer trockenen und neutralen Studio-Umgebung 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 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 Chikensys 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. 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. 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 Originalrar-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 eines 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.

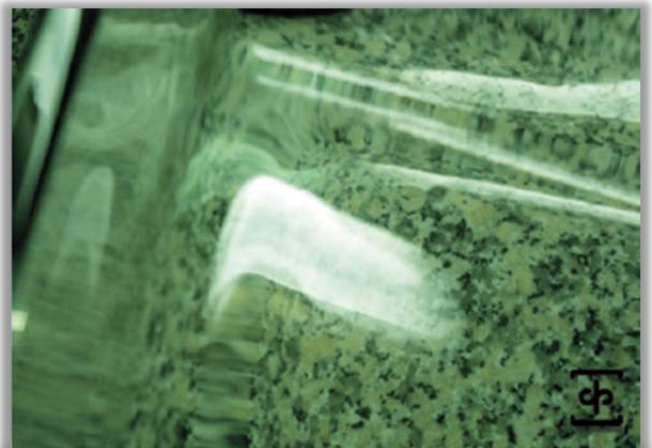
Anwender Presets

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

Air Traffic Control

Eine Sammlung von Konversationen der Fluglotsen von SFO, in kleine Stücke geschnitten. Whiskey Tango Foxtrott. Verteilt auf C-1 – C7.

Air Traffic Control fx

FX-Version verteilt auf C-1 – C7. Dieser Patch nutzt Kontakts „Tone Machine“. Allerdings verarbeitet die Tone Machine die Sample-Endpunkte nicht gut. Das führt zu unvermeidbaren Pops und Klicks, wenn eine Note bis zum Ende des Samples gehalten wird. Aber wir denken, dass es auch mit dem Knacken immer noch ein cooler und gut klingender, spielbarer Patch ist und in diese Bibliothek gehört.

Baritone sax phrases & Baritone sax fx

34 kurze Phrasen, 15 längere Soli, alle mit Modulations-/Pitch-Rad-Steuerung. Das ist eine kleine Sammlung von kurzen und langen Baritonsaxophon-Phrasen, die wir vor einigen Jahren mit dem SF Musiker Josh Smith aufgenommen haben (jazzyjosh2day@yahoo.com). Beide Patches nutzen unser spezielles Phrasenbildungssystem, wie wir es bei den Forgotten Voices verwendeten: Francesca Vokal-Bibliothek. Es erlaubt Ihnen, auszuwählen, wo in der Phrase Sie das Sample starten wollen (per Modulationsrad). Ein Modulationsrad-Wert (CC1) von 0 startet das Sample vom Anfang, während ein Wert von 127 es in der Nähe des Endes startet. Wenn das Pitchrad zentriert ist, wird die Phrase mit normaler Geschwindigkeit abgespielt. Wenn es ganz runtergezogen wird, wird die Phrase mit -40% abgespielt. Wenn es ganz hochgezogen wird, wird die Phrase mit +40% abgespielt. Probieren Sie es aus und Sie werden sich schnell daran gewöhnen, so dass Sie jede Phrase so abspielen können, wie Sie es benötigen.

Boom Whackers

560 Samples, 7 Layer, 10x Round-Robin. Das sind bunte Kunststoffröhren, jede auf die Länge der entsprechenden Note zugeschnitten. Sie werden in Bündeln verkauft, jeweils eine Oktave. Die kürzeste ist etwa 40cm lang, die längste über 90cm. Sie sind oft in Souvenirläden von Wissenschaftsmuseen für Kinder zu finden. Der FX-Patch verwendet den internen Faltungshall und spezielles Feintuning, um eine Art Zupfeffekt zu erzeugen. Der Soft-Attack-Patch zeigt mehr von der Wärme des Instruments, mit einer Vielzahl von Effekten, Filtern und ADSR-Einstellungen. Alle drei Patches enthalten unsere „Raum-Kontroll“-Funktion. Mit dem Modulationsrad wird die „Größe“ des Raumes, in dem die Boom Whackers gespielt werden, eingestellt.

Wooden Planter Box

Dies ist eine Sammlung von 3 verschiedenen Holzkisten in einer großen Halle, mit Bass-Drum-Schlegeln gespielt. Der „Kaboom“-Patch wurde um den Bassbereich erweitert und bietet so eine befriedigende Bass-Qualität. In beiden Patches wird mit dem Modulationsrad die „Größe“ des Raumes, in dem die Kisten gespielt werden, eingestellt.

The Deceiver

56 Samples, 56x Round-Robin, C0 – C4. Wir können nicht sagen welches seltsame Tier dieses Geräusche produziert hat. Wir fanden es in den Tiefen einer kleinen Höhle irgendwo in der Wildnis des Pinnacles National Monument in Zentralkalifornien. Es ist nicht alles so wie es scheint ...

Snaps

96 Samples, 12 Layer, 8x Round-Robin, A0 – E1. Fingerschnippen in einer trockenen Umgebung. Ein handliches kleines Instrument, jederzeit bereit.

Tuned Water Glasses

216 Samples, 4-6 Layer, 6x Round-Robin, C0 – F2. Kleine Gläser mit verschieden viel Wasser gefüllt. Von Hand mit hölzernen Esstäbchen in einem kleinen trockenen Raum gespielt.

Fuzz Kit Bass & Snare

120 Samples, 6 Layer, 10x Round-Robin, C-2 – D2 (Bass und D#2 – G8 (Snare). Ein Funky Set aus Kick und Snare.

Human Trumpet

Gregg-o-phones: 10 Layer mit Modulationsradsteuerung, C-2 – G8. Einzelnoten: 72 Samples, C0 – D7. VORSICHT: Dieser Teil der Bibliothek ist NICHTS für schwache Nerven oder Leute mit empfindlichem Magen. Wir sind diesen Weg nur für euch gegangen. Wir wollten den Zustand der Menschheit so weit wie noch nie zuvor sampeln. Wir gingen tief in unsere Seelen und fanden die Musik, die in jedem von uns lebt. Und wir nahmen diese Musik – nur für Sie – im Moment des Loslassens auf. Alle Sounds sind echt – und es dauerte etwa ein Jahr, um diese gottlose Sammlung zu erstellen, einschließlich einer sehr, sehr schlechten Erfahrung (Lebensmittelvergiftung) mit Spagetti-Fleischbällchen. OK, dumm gelaufen. Jeder Layer hat seine eigenen Release-Trigger und Sie können sie mit dem Modulationsrad steuern. Der Basis-Patch ist von der Natur so vorgesehen, während jeder FX-Patch mehr und mehr verdreht und verbogen wird. Gregg-o-phone_fx3.nki ist der am besten spielbare Patch, da er Kontakts „Ton-Machine“-System verwendet. Allerdings verarbeitet die Tone Machine die Sample-Endpunkte nicht gut. Das führt zu unvermeidbaren Pops und Klicks, wenn eine Note bis zum Ende des Samples gehalten wird. Wir denken aber, dass auch mit dem Knacken es immer noch ein arschgeiler Patch ist. Wortwörtlich.

Massives

125 Samples, 5 Sets, 4-8 Velocity-Layer, 5x Round-Robin, C0 – C3. Dies ist eine große Gruppe von Booms, Klappern und Bomben, perfekt für dramatische Schläge, riesige Trommelexplosionen und Spezialeffekte. Wenn Sie diese zu schnell spielen, garantieren wir Ihnen, dass Ihre Lautsprecher übersteuern. Sie sind einfach riesig. Wenn Sie Trailer produzieren, dann sind Sie hier richtig.

Music Boxes

Verhallt – 189 Samples, bis zu 5 Velocity-Layer, 2-4x Round-Robin. Trocken – 402 Samples, 3-7 Velocity-Layer, 8x Round-Robin. Musikboxen (mit und ohne Hall). Dies ist nur eine kleine Anzahl von Handkurbel-Spieluhren, die an einer Vielzahl von Orten aufgenommen wurden. Wir haben auch die Aufziehergeräusche mit aufgenommen und in spielbare Perkussion und Effekte geschnitten.

Plastic Water Jug

87 Samples, 25-31 Layer. Ein großer Wasserbehälter aus Plastik in einer großen hellen Halle mit der Hand gespielt. Der „Basis“-Patch ist so wie er ist, während der andere um einen Bass-Bereich erweitert wurde. In beiden Patches wird mit dem Modulationsrad die „Größe“ des Raumes, in dem die Kisten gespielt werden, eingestellt.

PVC Orchestra Wet

Dies ist ein 4-Mann Ensemble mit PVC-„Hörnern“. Eigentlich blasen wir alle nur in ein 2,5cm durchmessendes Rohr von verschiedenen Längen, in verschiedenen Winkeln und Ausrichtungen, um fette Bläser-ähnliche Töne und Effekte zu erzeugen.

PVC Beat Box Ensemble

133 Samples, 1-3 Layer, 10x Round-Robin. Das Beatbox-Ensemble ist eine Interpretation unseres 4-Man Beatbox-Quartetts durch die Linse eines 9m langen PVC-Schlauch. Wir haben versucht, den ganzen Umfang eines Schlagzeugs abzubilden, von der Bass-Drum bis zu den Becken.

PVC Ensemble Patches

Polydrones und gemeinsames Wehklagen, 49 polyfone Bläser-ähnliche dröhnende Phrasen. Die sind gut, um in dröhnende Ambiances eingebaut zu werden? Das ist das, was ich damit machen würde. Aber nur Sie können das entscheiden.

PVC Solo Patches

Solo Didgeridont – 21 Didgeridoo-ähnliche Drones, C0 – H2. Solo ooo – Der ist seltsam. Viel Spaß damit. 4x Round-Robin, Originaltöne auf C1 (von C-2 – F2) und auf G2, Einzeltöne auf A2, H2 und C3 (erweitert bis C8)

PVC MegaHorn

Soft 01 – Originalton auf F1, erweitert von D-1 – D6, Layer-Steuerung mit dem Modulationsrad (10 Layer). Soft 02 – Originalton auf E1, erweitert von C-1 – C3, Layer-Steuerung mit dem Modulationsrad (10 Layer). Soft 03 – verteilt in 5 Ton-Intervallen, erweitert von C-2 – C8. Soft 04 – verteilt in 6 Ton-Intervallen, erweitert von C-2 – C8.

PVC Vocal Effects

71 Samples, alle mit Pitch- und Modulationsradsteuerung. Es ist das gleiche Phrasenbildungssystem, wie wir es bei den Forgotten Voices verwendeten: Francesca Vokal-Bibliothek. Es erlaubt Ihnen, auszuwählen, wo in der Phrase Sie das Sample starten wollen (per Modulationsrad). Ein Modulationsrad-Wert (CC1) von 0 startet das Sample vom Anfang, während ein Wert von 127 es in der Nähe des Endes startet. Wenn das Pitchrad zentriert ist, wird die Phrase mit normaler Geschwindigkeit abgespielt. Wenn es ganz runtergezogen wird, wird die Phrase mit -40% abgespielt. Wenn es ganz hochgezogen wird, wird die Phrase mit +40% abgespielt. Probieren Sie es aus und Sie werden sich schnell daran gewöhnen, so dass Sie jede Phrase so abspielen können, wie Sie es benötigen.

Rainstick

66 Samples, einzelne Shakes und lange fließende Rasseffekte. Aufgenommen in einer großen hellen Halle.

Cellphone BeatBox

455 Samples, 4-6 Layer, 10x Round-Robin. Aus irgendeinem Grund haben wir beschlossen, uns selbst eine wirklich wirklich lange Voicemail zu hinterlassen. Solo Beatboxing, in aller Tiefe gesampelt, mit einem Mobiltelefon auf unsere Voicemail eingespielt. Fragt uns nicht, warum wir das getan haben. Es musste einfach gemacht werden.

Slinky Experiment

74 Samples, 3-7 Layer, 8x Round-Robin. Wir spannten eine Metallschraubenfeder 6m lang in einen Schacht und klopften mit Drumsticks drauf. LASERGESCHÜTZE KA-BUMM-BUMM!!! Es macht sich überraschend gut für Perkussion.

Soda Bottle

Blasen auf das offene Ende einer normalen Wasserflasche, mit unterschiedlichen Füllständen. Aufgenommen in einer großen hellen Halle.

Restroom Handle Bars

219 Samples, 6-7 Velocity-Layer, 6x Round-Robin. Verschiedene Griffe im Toilettenraum, wie sie für öffentliche Toiletten von der ADA vorgeschrieben sind. Gespielt mit den Händen, die dann sofort und gründlich gewaschen wurden. Der „FX“-Patch beinhaltet per Modulationsrad gesteuertes Filter-Morphing und andere Spezialeffekte.

Stop-watch

16 Samples, 1-3 Layer, 3x Round-Robin, C-2 – D4. Nahaufnahmen des Tickens, für Ihr perkussives Vergnügen.

Thunderdrum

Ein kleines Röhrchen mit einem Trommelfell auf einer Seite und einer Feder in der Mitte. Originalton auf C1, H2 und G2 (erweitert auf C-1 – G3). Modulationsrad für Raumgröße (groß bis klein).

Garbage Day

153 Samples, 4-12 Layer, 4x Round-Robin. Ein Metall- und Kunststoff-Mülleimer voller Flaschen, mit Händen, Sticks und Schuhen in einer großen hellen Halle gespielt. Verdammt viel Spaß. Alle drei Patches enthalten unsere „Raum-Kontroll“-Funktion. Mit dem Modulationsrad wird die „Größe“ des Raumes, in dem die Boom Whackers gespielt werden, eingestellt.

Unglasses

216 Samples, 5-7 Layer, 6x Round-Robin. Ursprünglich auf den Glasses/Chopstick-Instrumenten basierend, verändern diese Patches die Klänge in weiche, dunkle, anschwellende Sustains. Sehr seltsam.

Tuned Waterbowl

183 Samples, 3-5 Layer, 6x Round-Robin. Eine große Glasschüssel mit unterschiedlichen Mengen von Wasser, gespielt mit den Fingern und Sticks. Der „Basis“-Patch enthält nur die natürlichen ungestimmten Klänge aufsteigend, während der Haupt-Patch gestimmt wurde und nach oben und unten erweitert wurde, damit er 8 Oktaven abdeckt. Er passt gut zu dem Glass/Chopstick- und Unglassed-Instrumenten

Warbly, Plinky Little Synth Kit

150 Samples. Bass, Snares und Hi-Hats verteilt auf C0, C1 und C2.

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.

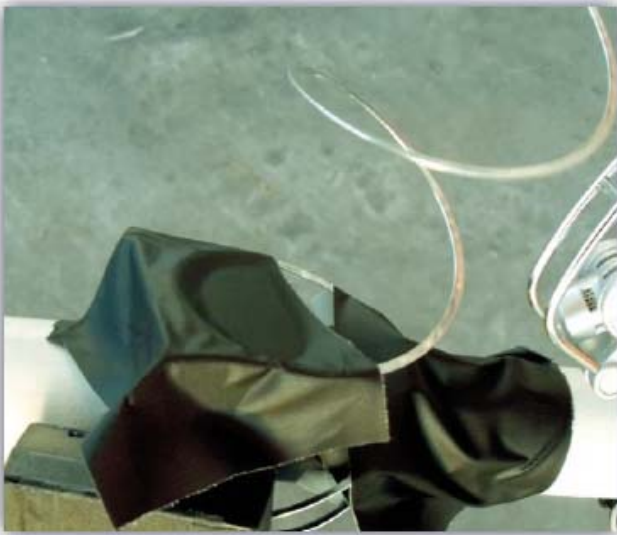
BEDINGUNGEN

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, dass Sie die Soundiron Antidrum 2 Bibliothek mögen und auch unsere anderen Erzeugnisse unterstützen. Wenn Sie Fragen haben, Sorgen, Bedenken, Kommentare, Liebesbriefe oder Hass-Mails, so scheuen Sie sich nicht, diese uns zu schicken:

info@soundiron.com

Vielen Dank

Mike, Gregg und Chris



www.soundiron.com

[SOUNDIRON]