

Willkommen zu Soundirons High School Drumcorps Version 2.0.

Das Soundiron High School Drumcorps ist eine professionelle Multi-Sample Drum-Bibliothek mit dem Fokus auf den kraftvollen kompakten Klang der Drums eines High School Marschorchesters. Es hat einfach einen bestimmten einzigartigen Punch in den harten Mitteltönen, mit einem abgeschnittenen trockenen Snap der Snares und Bassdrums eines Marschorchesters. Es ist ganz anders, als der feste, angenehme Punch und die weichen Resonanzen eines typischen Rock, Jazz und symphonischen Schlagzeugs. Diese Trommeln sollen laut und deutlich aus großer Entfernung zu hören sein, mit der Stakka-to-Präzision einer militärischen Formation.

Mike war in seiner Jugend ein Perkussionist. Um diese Bibliothek aufzunehmen, kehrte er an seine Schule zurück, um nach 15 Jahren mit dem MSJ Marschorchester das Gefühl und den Klang des Spielens eines High School Marching Drum Orchesters für diese Bibliothek aufzunehmen. Mit Hilfe der Direktorin Monica Kraft und dem Schlagzeuglehrer Steve Slater, zusammen mit 12 Mitgliedern des Orchesters, nahmen wir es in einer großen Stereo-Bandbreite auf. Unser Ziel war es nicht nur, einfach den Klang des Orchesters von der Tribüne aus aufzunehmen, sondern Sie selbst mitten in das Orchester zu platzieren, von der Probe bis zum großen Spiel.

Um das zu tun, nahmen wir die Trommeln sowohl in einer großen Halle als auch draußen auf einem Fußballfeld auf, so dass Sie mehr Spielraum bekommen und wirklich mittendrin sind. Die Halle hat einen entsprechenden Hall, während die Aufnahmen draußen auf dem Feld viel trockener sind, mit einem subtilen Echo und mit natürlichen Hintergrundgeräuschen. Die Indoor-Version wurde in einem mit Holz, Kacheln und Stoffen ausgekleideten Halle aufgenommen. Die Außenaufnahmen wurden im Stadionbereich gemacht, so dass gelegentlich Geräusche von der Welt außerhalb einstreuten. Wir haben auch einige Live Marschorchester und Paraden aufgenommen, damit Sie wirklich mittendrin sind, wenn es um Sound-Design geht. Diese Bibliothek hat den Geruch und den Schwung eines klassischen High School Marschorchesters, mit viel Pop, Crack, Whump und Boom und bringt damit etwas mehr Leben in Ihre Aufnahmen.

Es gibt 2 Marching Snares und 5 gestimmte Marching Bass Drums (20" – 36") bei den Außenaufnahmen, zusammen mit Quads (4 Toms) im Innen und Außenbereich, mit Schlägen und Randschlägen. Die Innenaufnahmen beinhalten die gleichen Snares und eine große 48" Konzert Bassdrum, die seit 30 Jahren bei dem Orchester im Dauereinsatz ist. Das Fell der Konzert Bassdrum ist aus Rindsleder und wird mit einem großen weichen Fellhammer gespielt und erzeugt einen sehr tiefen Boom. Bei den gesamten Drums gibt es Schlag und Randschlag-Artikulationen, bei denen alle Instrumente (Snare, Bass Drums, Quads) unisono spielen.

Für das neue 2.0 Redesign haben wir eine ganz neue Benutzeroberfläche hinzugefügt und kräftige neue Arpeggien, die Möglichkeit Ensembles zusammenzustellen, eine Raumsimulation, Ton und Artikulationsbearbeitungen und wir bieten Ihnen die totale Kontrolle über jeden Aspekt des Sounds und der Wiedergabe. Wir haben den Klang auch aufgehellt und kompakter gemacht und haben mehr Flexibilität bei den Bass Drum und Snare Wirbeln und den Crescendo Artikulationen hinzugefügt. Die ursprüngliche Version 1.0 dieser Bibliothek wurde ursprünglich unter der Marke Tonehammer im Jahre 2008 veröffentlicht.

# SOUNDIRON

High School Drumcorps Version 2.0

## Übersicht

10 Kontakt Patches im offenen Format

1530 Samples

737 MB Installiert

16bit / 44.1kHz Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)

Mächtige maßgeschneiderte Performance und FX Benutzeroberfläche

Enthält eine frei Bonus-Sammlung eine Live Parade und Außenaufnahmen der Marschband & Klanglandschaften

Bonus: maßgeschneiderten Faltungshall-IRs

### Hinweis:

- Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 oder später wird für alle Kontakt 4 Presets benötigt.
- Der freie Kontakt „Player“ wird von dieser Bibliothek nicht unterstützt.

## DANKSAGUNGEN

Produziert, aufgenommen und bearbeitet von  
Mike Peaslee

Scripting & System-Design  
Chris Marshall

Programmierung von  
Mike Peaslee, Chris Marshall, Gregg Stephens

Oberflächen Design, Artwork  
Daniel Tritton, Gregg Stephens, Chris Marshall und Con-  
structive Stumblings

Beta Team  
Brad Halverson

Fotograf  
Ross Goodman

## NHALTSVERZEICHNIS

### Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 2

### Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 3

Systemvoraussetzungen – Seite 4

### Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 5

EQ & Filter Regler – Seite 7

Überpeggiator – Seite 8

Faltungshall Regler – Seite 10

Mega-Mixer Ensemble Builder System – Seite 11

### Instrumentenbeschreibung ::

Ensemble & Solo Presets – Seite 13

### Info ::

Lizenzabkommen – Seite 15

Danke – Seite 16



[www.soundiron.com](http://www.soundiron.com)

# ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

## Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 44kHz und 16bit 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 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.



## 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 jedem Knopf eigene CC Werte zuweisen, indem Sie auf ihn rechtsklicken (PC) oder Command-Klicken (Mac) und aus der dann angezeigten Liste CC-Zuweisung auswählen. Dann bewegen Sie den Midi-Kontroller, den Sie dem Knopf zuweisen wollen und das war's. 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.



### Velocity Attenuation (V.Atten.)

Dieser Regler steuert die Veränderung der MIDI-Anschlagstärke. Er erhöht oder vermindert den Wert der eingehenden Midi-Anschlagstärke um den angezeigten Wert. Das kann hilfreich sein, wenn Sie Veränderungen bei Arpeggieren nach und nach vornehmen wollen oder bei Crescendi wenn Sie den EZ-Roll Überpeggiator-Modus verwenden.

Bei einer Einstellung von 0 spielt die Midi-Note unverändert. Ein positiver Wert bedeutet, dass die Anschlagstärke um den angezeigten Wert erhöht wird (bis zum Maximum von 127). Ein negativer Wert bedeutet, dass die Anschlagstärke der Note um den Wert vermindert wird (bis zum Minimum von 0).

### Swell – (CC72)

Dieser Knopf steuert das Ansteigen der Lautstärke des Instruments und erlaubt Ihnen damit, eine Feineinstellung der Lautstärke oder schnelle oder langsame Einblendungen. Er ist nur in einigen Presets zu finden

### Attack – (CC94)

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.

### Tuning

Dieser Regler erlaubt eine Feinstimmung in 1/100 Schritten eines Halbtones. Sie können ein Instrument global um  $\pm$  300 Cents (3 Halböne) rauf oder runter verstimmen.

**Crescendo (Cresc.) – (CC72)**

Diese Funktion ist ähnlich wie der Swell-Regler, aber ist nur für die Doppelschlagwirbel und Crescendi. Er erlaubt es Ihnen, nach und nach Lautstärkeanstiege für die gehaltenen Wirbel oder Crescendo-Artikulationen einzustellen.

**Rel. Vol. – (CC93)**

Dieser Regler steuert die Lautstärke der Ausklänge (Release Samples).

**Button Bar (Überpeggiator, EQ/Filter, Reverb)**

Diese Knöpfe ändern die Anzeige der Regler im unteren rechten Bereich in der Benutzeroberfläche, womit die verschiedenen Parameter der Effekte eingestellt werden können. Die detaillierte Beschreibung finden Sie weiter unten in diesem Handbuch.



## EQ / Filter Regler

Die EQ/Filter Anzeige enthält Regler für einen Resonanz-LowPass-Filter und einen EQ mit 3 separat einstellbaren Equalizerbändern. Diese spezielle Anzeige finden Sie in allen Instrumenten Presets, in dem Sie auf den „EQ/Filter“-Knopf auf der linken Seite klicken.



### Lowpass Filter On/Off

Dieser Knopf schaltet den Resonanz-LowPass-Filter an/aus.

### Cutoff

Dieser Regler stellt die Cutoff-Frequenz des LowPass-Filters ein.

### Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Resonanz ein, der bei der Cutoff-Frequenz des Filters angewendet wird.

### 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 Bandwidth

Hier stellen Sie die Bandbreite der mittleren Frequenz ein.

### High Gain

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

## Überpeggiator Regler

Der High School Drumcorps 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“. Der **V.Atten**.

Regler kann sehr hilfreich dabei sein, wenn Sie hiermit ein dynamisches Anschwellen erzeugen wollen.

### 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.

### Random

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

### 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.

### Swing

Stellt den Anteil des rhythmischen Versatzes (Swing) zwischen den Noten ein.

### Repeat Settings

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

### 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

### 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. Die Ergebnisse sind mit Perkussion sehr subtil.

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

#### **Velocity Graph Sequenzer**

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

#### **Reset**

Löscht das Diagramm.

#### **Steps**

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

#### **Table / As Played**

Das aktiviert die Grafik. Wenn es eingeschaltet ist, folgt der Arpeggiator den eingezeichneten Anschlagstärken im Diagramm. Wenn es umgangen wird, wird jede Note mit ihrer ursprünglichen Anschlagstärke gespielt.

## 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.

### FX

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.

## Mega-Mixer Ensemble Builder Regler

Das Drums Corps 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.



### Drum Auswahlfenster

Das Fenster eines jeden Moduls (wie ein TV-Bildschirm) ist ein Drum-Auswahlmenü und es zeigt die Drums an, die gerade in dem Modul geladen sind. Ein leerer Schirm bedeutet, dass keine Drums in dem Modul geladen sind. Um Drums zu laden, klicken Sie auf ein Fenster eines Moduls und wählen Sie die Drums aus dem Menü. Die Unteroptionen für das ausgewählte Modul werden unten rechts angezeigt. Hier sehen Sie den Namen der in dem Modul geladenen Drums und die Auswahl für die Artikulation direkt daneben. Verwenden Sie dieses Menü, um die Artikulation der Drums auszuwählen.

### Drum Lautstärkeregler

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

### Drum 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. Jede Drum und jeder Ort (Raum oder außerhalb) hat eine einzigartige Auswahl von Artikulationen, von Schlägen in die Mitte, Randschläge, Randschläge bis hin zu Wirbeln und Crescendi.

### 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 kontakteigenen 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  $\pm 300$  Cents (3 Halbtöne) rauf oder runter verstimmen.

## Instrumentenprogramme

### Drumcorps MegaMixer

Dieses Master-Preset erlaubt es Ihnen, die meisten der verfügbaren Artikulationen in dieser Bibliothek zu laden und zu arrangieren, sowohl die Außenaufnahmen als auch die aus dem Bandraum, ausgenommen sind nur die Crescendi. Sie können bis zu 12 Soundsets laden, eigene Tastaturzuweisungen und Tunings erstellen und die Wiedergabeparameter für jedes einzelne einstellen.

### Drumcorps All Bandroom

Hier sind alle aufgenommenen Drum-Artikulationen aus dem großen Übungsraum der Band zu finden, mit Schlägen, Wirbeln und Crescendi (One-Shot und gehalten). Alle Wirbel und gehaltenen Crescendi enthalten unabhängige einstellbare automatischen Release-Samples, die automatisch abgespielt werden, wenn die Taste losgelassen wird.

Concert Bass Drum C1 – G1

Snare Drums C2 – H2

Ensemble C3 – F3

### Drumcorps All Field

Hier sind alle aufgenommenen Drum-Artikulationen der Außenaufnahmen zu finden, mit Schlägen, Wirbeln und Crescendi (One-Shot und gehalten). Alle Wirbel und gehaltenen Crescendi enthalten unabhängige einstellbare automatischen Release-Samples, die automatisch abgespielt werden, wenn die Taste losgelassen wird.

Tuned Marching Bass Drum C1 – F#3

Snare Drums G3 – E4

Ensemble F4 – G#4

### Drumcorps Bass Concert Bandroom

Dies sind nur die Schläge der 48" tiefen Konzert Bassdrum, gestimmt über den kompletten spielbaren Bereich.

### Drumcorps Bass Tuned Field

Das sind alle Außenaufnahmen der Artikulationen der 5 gestimmten Marching Bass Drums, mit 20", 24", 28", 30 und 36" Durchmesser.

Mallet Strikes C1 – A1

Rim Klacks B1 – G2

Einzelschalg Crescendo Wirbel G#2 – D#3

Crescendo Wirbel als Sustain-Loop mit Ausklang E3

Gehaltener Einzelschlag-Wirbel mit Ausklang F3 – F#3

### Drumcorps Ensemble Bandroom

Die kompletten Drums unison gespielt, mit 4 Toms zur Gruppe hinzugefügt. Die Töne sind über den gesamten Bereich verteilt.

Strikes C-2 – E2 (Basisnote D2)

Rim Clicks F2 – G8 (Basisnote G2)



Obviously a man who enjoys his work, Mike Peaslee prepares to get the attention of his classmates.



(STEVE - WHAT THE HELL ARE YOU DOING WAY DOWN THERE AND WHAT'S THE DEAL?)





**Drumcorps Ensemble Field**

Die kompletten Drums unison gespielt, mit 4 Toms und Konzert-Bassdrum zur Gruppe hinzugefügt. Die Töne sind über den gesamten Bereich verteilt.

Strikes C-2 – E2 (Basisnote D2)

Rim Clicks F2 – G8 (Basisnote G2)

**Drumcorps Snare Bandroom**

Dies ist eine einzelne full-size 14" marching Snare-Drum mit den Darmsaiten des Snareteppichs.

Strikes C2 – E2

Flams F2 – G#2

Rim Clicks A2 – C3

Gehaltene Doppelschlag-Wirbel mit Ausklang und mehreren Dynamiklayern C#3 – E3

Cresceno Wirbel als gehaltener Loop mit Ausklang F3 – G#3

Einzelschlag Crescendo Wirbel A3 – C4

**Drumcorps Snare Field**

Dies ist eine einzelne full-size 14" marching Snare-Drum mit den Darmsaiten des Snareteppichs.

Strikes C2 – E2

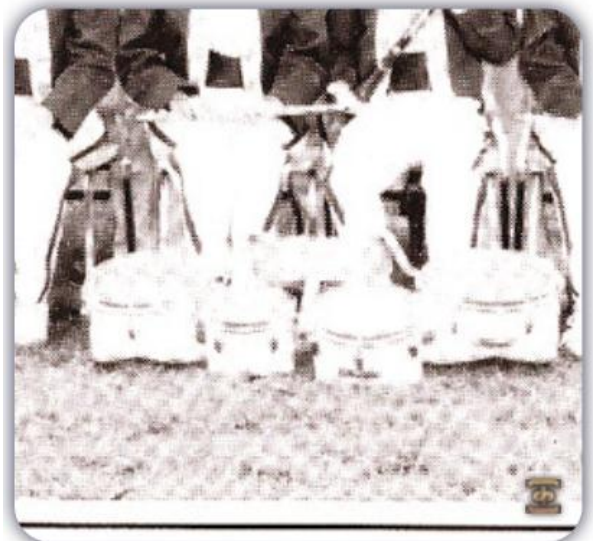
Flams F2 – G#2

Rim Clicks A2 – A#2

Gehaltene Doppelschlag-Wirbel mit Ausklang und mehreren Dynamiklayern C#3 – E3

**Marching Ambiences**

Dieses Preset enthält 18 verschiedene Außenaufnahmen von einer Live-Parade und eines Marschorchesters, wobei das Marschorchester und die Drums während der Parade vorbeigehen und die Menge zu hören ist. Alle Töne sind Loops. Dieses Preset erlaubt es Ihnen, durch Einsatz des Offset-Reglers, zu jedem Punkt der Aufnahme zu springen. Sie können die Lautstärke mit dem Swell-Regler und mit der Anschlagstärke der Midi-Note einstellen.





# 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 High School Drumcorps 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

Mike, Gregg und Chris



[www.soundiron.com](http://www.soundiron.com)

## [ SOUNDIRON ]

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

Soundiron ist ein eingetragenes Warenzeichen der Soundiron, llc

Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff