



Willkommen zu **Sick Volume 3!** Diese in die Tiefe gehende Klang- und Musikdesign-Sammlung enthält 175 professionelle dunkle/spannende/Horror-Umgebungen, Klangwelten, Höllenwelten und Alpträumwelten mit über 4,29 GB Inhalt. Wir haben die schrecklichen dämonischen Kreaturen, die fieberhaften Zustände der Klänge, die monströsen schlurfenden Horden und die disharmonischen Fieberträume handgefertigt. Wir reisten an den Rand einer Hurrikans und wanderten durch die endlosen Hallen von altersschwachen, von Ungeziefer befallenden industriellen, militärischen und institutionellen Ruinen, um authentische Stimmungen einzufangen, die wirklich leben und atmen.

Sick 3 beinhaltet auch eine riesige Sammlung von 335 Live-Stereo-Faltungshallimpulsen, die wir in einer breiten Palette von horrorfreundlichen Umgebungen, in Bunkern, Gefängnissen, Ufern, Friedhöfen, Wäldern, Kammern, Lagerhallen, Abwasserkanälen und mehr aufgenommen haben. Wir haben den Fokus dieser Impuls-Bibliothek auf Umgebungen gelegt, die dunkler und nach Vorahnung, von totaler Hoffnungslosigkeit eines verlassenen Gefängnisses bis zum erschreckenden klaustrophobischen irdenen Grabes klingen. Aufgenommen mit einer Vielzahl von Abständen, Winkeln und Abdeckungsgraden, bieten sie eine realistische Färbung und Räumlichkeit bei der Platzierung von zusätzlichen Instrumenten, beim Sounddesign und bei der Einbettung in eine Aufnahme, egal ob Sie mit einem der Sick 3 Ambiances arbeiten oder mit den Impulsen anderes Material in Musik, Film, Fernsehen, Video-Spiel oder Multimediaproduktion erweitern. Diese Sammlung von akustisch genauen Impulsantworten wird als Standard.Stereo-PCM-Wave-Dateien ausgeliefert, die mit jedem Faltungshall, Host, virtuellem Instrument oder Hilfsprogramm kompatibel sind, die Wave-Impulse-Dateien importieren können.

Diese Bibliothek ist für Native Instruments Kontakt 4.2.4 und neuer programmiert worden, zusammen mit einer voll angepassten Benutzeroberfläche, die Echtzeit-Automatisierung über Anschlag, Offset der Startposition des Samples, Anstieg der Intensität, Ausklang, Stimmung und Überblendung von zwei Klanglayern ermöglicht. Es gibt auch einen eingebauten EQ, Faltungshallauswahl und Steuerung und ein optionales 3-stimmiges harmonisches polyphones Legato, das es Ihnen erlaubt, einen Ton weich an den nächsten zu binden. Alle Samples sind außerdem in Kategorien aufgeteilt und eindeutig benannte Stereo-Wave-Dateien, die in jedem Wave-Format kompatiblen Sampler, Editor, Sequenzer oder anderen Audio-Software verwendet werden können.

Und nur so zum Spaß haben wir die Faltungsimpulse in speziellen „Percussion“-Bänken programmiert, die Ihnen tatsächlich erlauben, jeden Ort als Trommel „zu spielen“. Das ist aufgrund des harten Knackens möglich, aus dem ein Impuls besteht, um die akustische Umgebung mit der ihr eigenen Qualität im Frequenzverlauf, der Phasen, Reflexionen und der Ausklänge wiederzugeben. Wie bei einer Trommel können diese Impulse tatsächlich erstaunlich gut als einzigartige Snare, Bassdrum, Klick, Schnappen und Hi-Hats funktionieren, wenn Sie sich dem Klang hingeben. Tatsächlich haben Sie die Möglichkeit, die Welt um Sie herum wie eine Trommel zu spielen.

Wenn Sie bereits mit den ersten beiden Volumes unserer klassischen Sick Serie vertraut sind, dann geht's hier weiter. Die Samples dieser Bibliothek wurden entwickelt, um die Bedürfnisse und den kompromisslosen Standards von professionellen Sound-Designern, Mixern, Filmemachern, Videospiele-Designern und Post-Produktions-Spezialisten zu erfüllen. Wir haben es sorgfältig programmiert und so angepasst, dass es nahtlos in den kreativen Workflow von unkonventionellen Komponisten und Songwritern passt, die frisches Fleisch suchen, um ihren dunklen Klang zu formen.

# SOUNDIRON

**Sick 3** Version 1.0

## Übersicht

16 Kontakt Patches im offenen Format  
 510 Samples (175 Atmosphären, 335 Faltungshallimpulse)  
 4,45 GB Installiert  
 24bit / 48 kHz Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)  
 Mächtige maßgeschneiderte Performance und FX Benutzeroberfläche

### Hinweis:

- Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 oder später wird für die meisten Presets in dieser Bibliothek benötigt.
- Der freie Kontakt „Player“ ist auf eine 15 minütige Demo beschränkt. Ein Upgrade auf die Vollversion von Kontakt ist nötig, um diese Einschränkung aufzuheben. Diese Art von unverschlüsselter Bibliothek wird nicht unterstützt.

## DANKSAGUNGEN

Produziert, programmiert, aufgenommen von  
 Mike Peaslee, Gregg Stephens und Chris Marshall

Bearbeitet und Sound Design von  
 Mike Peaslee, Chris Marshall und Gregg Stephens

Scripting & System-Design  
 Chris Marshall

Oberflächen Design, Artwork und Fotografie  
 Chris Marshall, Mike Peaslee und Constructive Stumblings

## INHALTSVERZEICHNIS

### Allgemein ::

Einführung – Seite 1  
 Übersicht und Danksagungen – Seite 2

### Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 3  
 Systemvoraussetzungen, Download & Installation – Seite 4

### Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 5  
 Legato Regler – Seite 6  
 EQ Regler – Seite 7  
 Faltungshall Regler – Seite 8

### Instrumentenbeschreibung ::

Presets – Seite 9

### Info ::

Lizenzabkommen – Seite 12  
 Danke – Seite 13



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

# ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

## Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 48kHz 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 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 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.



### Layer 1

Diese Dropdownliste wählt den aktiven Ambiente für den unteren Layer aus. Die Layerauswahl kann durch Zuordnung eines CCs oder durch Host-Automation auf den „Layer 1“ Text darüber automatisiert werden.

### Layer 2

Diese Dropdownliste wählt den aktiven Ambiente für den oberen Layer aus. Er kann durch Zuordnung eines CCs oder durch Host-Automation auf den „Layer 1“ Text darüber automatisiert werden.

### Blend

Dieser Regler steuert die Überblendung zwischen den oberen und unteren Layern.

### 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  $\pm 36$  Halbtöne rauf oder runter verstimmen.

## Tab Area Button Bar Knöpfe



### Legato, Reverb und EQ Reiterauswahl

Die „Leg“, „Verb“ und „EQ“ Knöpfe bestimmen, welche Regler im unteren rechten Bereich der Benutzeroberfläche angezeigt werden, die Ihnen erlauben, die verschiedenen Einstellungen des jeweiligen Effektes zu ändern. Wenn ein Reiter ausgewählt wurde, erscheint ein weißer Rahmen um das Icon. Wenn die Regler des ausgewählten Reiters aktive und in Betrieb sind, wird auch das innere der Grafik und das Icon weiß dargestellt und bleibt so, bis die Regler wieder ausgeschaltet werden.

Eine detaillierte Beschreibung dieser Regler finden Sie weiter unten in diesem Handbuch.

## Legato Regler

Die LEG Regler simulieren Legato/Portamento, was es Ihnen erlaubt, aufeinanderfolgende Noten oder Tonhöhen flüssig zusammen zu spielen. Sie können den Bereich der vorhandenen Intervallübergänge auf 3 gleichzeitig gespielte Legato-Melodien einschränken und die automatische Tonhöhenanpassung, von einem Ton zum nächsten, mit einstellbarer Anpassungsgeschwindigkeit, einschalten.



### **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 Legato-übergänge an/aus.

### **Legato On/Off**

Dieser Knopf schaltet den Legato-Modus an/aus.

## 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.

## 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.



## Instrumentenprogramme

Die Instrumenten-Presets sind in vier Hauptgruppen aufgeteilt: Convolution, Quasi-Musikalisch, Kreaturen und Umgebungen.

### Convolutions

Die 4 Convolution-Presets enthalten alle Impulsantworten programmiert in ein spielbares Perkussionsinstrument. Impulsantworten sind kurze perkussive Klänge, die in einer Umgebung abgespielt und wieder aufgenommen werden. Damit werden die akustischen Eigenschaften des Ortes mit einem hohen Detailgrad aufgenommen. Es entsteht dabei auch ein für sich selbst interessanter Klang. Oft entsteht dabei ein Klang zwischen einem Gewehrschuss und einer Snaredrum. Impulse können cool klingende Drums erzeugen und ist eine einzigartige Gelegenheit, um buchstäblich die Welt um einen herum als ein Instrument von ganz allein zu spielen.

#### Convolutions A

Individuelle Impuls-Samples als einzelne Perkussionsnoten von C-1 bis D7. Verschiedenen Räume, Lagerhallen, Passagen, Tunnel, Kanalisationen, Kirchen und Kathedralen.

#### Convolutions B

Individuelle Impuls-Samples als einzelne Perkussionsnoten von C0 bis D6. Verschiedenen Räume, Lagerhallen, Passagen, Tunnel, Kanalisationen, Kirchen und Kathedralen.

#### Convolutions C

Individuelle Impuls-Samples als einzelne Perkussionsnoten von C0 bis F7. Verschiedenen Räume, Lagerhallen, Passagen, Tunnel, Kanalisationen, Kirchen und Kathedralen.

#### Convolutions Outdoors

Individuelle Impuls-Samples als einzelne Perkussionsnoten von C0 bis G#5. Verschiedenen Felder, Schluchten, Berge, Täler, Wälder und Freiflächen.

### Quasi-Musikalisch

Hier sind Klanglandschaften, Drones und Pads mit mehr musikalischem Hintergrund und Eigenschaften.

#### Raizone

6 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 reichen. Dieser hat mehr einen festen Ton mit komplexen Untertönen und ist mit einer sich bewegendenden Textur verwoben. Die Grundtöne hängen bei diesem Preset vom Layer ab, aber aufgrund der Herkunft dieser Drones, ist die Stimmung nur angenähert. Diese sind im Wesentlichen aufgrund der Komplexität des Klanges ungestimmt.



## Stringwinders

28 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 (Grundton C3) reichen. Diese wellenförmigen mehrstimmigen Texturen stammen aus einer Reihe von verschiedenen Saiteninstrumenten, die dafür verwendet und missbraucht wurden, mit harmonischen und dissonanten Elementen und viel Bass. Diese sind im Wesentlichen aufgrund der Komplexität des Klanges ungestimmt.



## Tremens

16 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 (Grundton C3) reichen. Diese vielschichtigen mehrstimmigen Texturen stammen aus Solo- und Chorstimmen, sowie eine Reihe von verschiedenen perkussiven Instrumenten, mit sich verschiebenden Harmonischen und dissonanten Passagen, die durch die Zeit driften. Diese sind im Wesentlichen aufgrund der Komplexität des Klanges ungestimmt.

## Kreaturen

Das sind beunruhigende Kreaturen, Zombies, Dämonen, Verrückte und Geister.

## Creatures

13 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis B6 (Grundton C3) reichen. 14 Single-Shot „traurige Biest“ Klänge, C7 bis C#8 zugeordnet. Diese sind um eine stärker fokussierte einzelne finstere Stimme herumgebaut.



## Creature Hordes

17 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 (Grundton C3) reichen. Sie erinnern an eine massive brodelnde Armee von bösen Kreaturen in einer unheimlichen natürlichen und übernatürlichen Umgebung.

## Umgebungen

### Zivilisation

#### Barge and Ships

8 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 (Grundton C3) reichen. Dies sind Aufnahmen mit einem weiten Stereobereich der Innen- und Außenseite eines großen Binnenschiffes mit einem Schlepper unterwegs bei Seegang, mit großem Motor, Schraube, Wind, Aufbauten und Wellenrauschen.



### Seaport

22 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 (Grundton C3) reichen. Dies sind Aufnahmen mit einem weiten Stereobereich von Innen- und Außenseite eines Hafens, eines Gefängnisses, eines Lagerkomplexes und andere am Wasser gelegene industrielle Standorte mit Wind, Wellen, Seevögeln, Aufbauten, Maschinen, Nebelhörnern und Knarren und Ächzen.

### Windy Interiors

16 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 (Grundton C3) reichen. Dies sind Aufnahmen mit einem weiten Stereobereich von Innen- und Außenseite der Innenräume eine U-Bahn, von Abwasserkanälen, Scheunen, Lagerhallen, zugigen alten Häusern und einem Kategorie 1 Hurrikan.

### Wildnis

#### Forrest

8 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 (Grundton C3) reichen. Dies sind Aufnahmen mit einem weiten Stereobereich von einem Wald, mit den Klängen von Insekten (von einfachen Grillen bis hin zu großen Schwärmen), Wind der sanft durch die alten Bäume raschelt, große gehörnte Eulen, Falken, Tag und Nachtvögel und andere einsame Waldklänge.

#### Ocean

16 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 (Grundton C3) reichen. Dies sind Aufnahmen mit einem weiten Stereobereich des Ozeans, der Bucht und der Küste, mit brechenden Wellen von leichten Kräuselungen bis zum aufgewühlten Sturm, gurgelndes Wasser, was am Strand abläuft, Wasservögel und andere düstere Küstenklänge.

#### Rain

9 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 (Grundton C3) reichen. Dies sind Aufnahmen mit einem weiten Stereobereich von tropischen Gewittern und Regenschauern im Wald, auf der Wiese, bei Höfen und anderen ländlichen Umgebungen.

#### Wind

12 wählbare Sustainlayer, die jeweils über den gesamten Tonumfang von C-2 bis G8 (Grundton C3) reichen. Dies sind Aufnahmen mit einem weiten Stereobereich von Winden und Stürmen in verschiedenen Wäldern, Wiesen und anderen natürlichen Umgebungen.



# 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 Sick 3: Dark Places Umwelt- Atmosphären- und Faltungshallimpuls-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](http://www.soundiron.com)

[ SOUNDIRON ]

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

Deutsche Übersetzung: © 2012 Michael Reukauff