

The Musique Box ist eine vollständige Sammlung von Spieluhren aufgenommen für Kontakt mit einem großen Umfang an erweitertem Inhalt, einer mächtigen Benutzeroberfläche und herausragenden Wiedergabefunktionen. Wir haben 11 verschiedene Spieluhren in verschiedenen Umgebungen und Konfigurationen aufgenommen, mit Aufzieheffekten, von knochentrocken bis hin zur Konzerthalle und sie in einer Badewanne untergetaucht. Sie haben über jeden Aspekt des Klangs direkt auf der Benutzeroberfläche die volle Kontrolle, einschließlich Klangauswahl, dynamisches Anschwellen, Notenanschlag, Start des Samples-Offsets, Release Gating, Pitch-Shifting und den Tastaturbereich für zwei verschiedene Instrumente gleichzeitig. Wir haben den Tonumfang auf den gesamten Bereich ausgedehnt, was zu kraftvollen und warmen Bässen und dichten perkussiven Höhen führt, die außerhalb des normalen Tonumfangs einer Spieluhr liegen.

Wir haben dann 24 lang und unendlich gehaltene gestimmte Ambient-Instrumente und sich verändernde Klanglandschaften mit Post-Produktionseffekten und tiefen Klangmanipulationen erschaffen, um die rohen organischen Klänge in neue Formen und Dimensionen zu gießen. Sie finden auch ein Set von 8 stilisierten speziellen Effekt-Spieluhren, mit Effekten die in Echtzeit mit dem Modulationsrad gesteuert werden können. Und schließlich haben wir 10 Presets hinzugefügt, die demonstrieren wie grenzenlos das kreative Potential einer Spieluhr mit nur ein paar Drehungen am Knopf sein kann.

Jedes Preset enthält ein leistungsstarkes Effektkontrollpanel mit einem parametrischen EQ für die Klangregelung und unseren leistungsstarken exklusiven Überpeggiator. Dieser kann frei oder als 32-Schritt tempo-synchronisiert Grooves, gehaltenen Wirbel oder Akkorde spielen und eigene Arpeggio-Pattern laden und speichern. Sie können die Instrumente auch in einer großen Auswahl von verschiedenen natürlichen und andersartigen Welten platzieren. Nehmen Sie dazu unsere eigenen Hall mit 45 realen Umgebung- und Raumimpulsen und 25 original Effekt-Impulsen.

Unser Ziel war es nicht einfach nur eine umfassende Bibliothek von Spieluhren zu liefern, sondern unübertroffene kreative Werkzeuge, die diese Spieluhren in große kompositorische Power-Tools für Perkussionen verwandeln. Neben der Musique Box sind alle anderen nur Spielzeug.

Haben Sie Spaß!

SOUNDIRON

The Musique Box ^{Version 1.0}

Übersicht

16 Kontakt Instrumenten-Presets im offenen nki-Format
 11 Spieluhren
 3 Programmtypen
 1680 Samples
 2,16 GB Installiert
 24bit / 48kHz Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)
 Mächtige maßgeschneiderte Performance und FX Benutzeroberfläche
 45 Faltungshallimpulse und 25 spezielle Effekt-Impulse, integriert in der Oberfläche

Hinweis:

- Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 (für K4 Presets) und Kontakt 5.0.3 oder später wird benötigt.
- Der frei erhältliche Kontakt Player wird nicht von dieser Bibliothek unterstützt

DANKSAGUNGEN

Produziert, Sound-Design von programmiert von
 Mike Peaslee und Brad Halverson

Scripting & System-Design
 Chris Marshall

Oberflächen Design, Artworks & Fotografien
 Constructive Stumblings, Chris Marshall und Mike Peaslee

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemein ::

Einführung – Seite 1
 Übersicht und Danksagungen – Seite 2

Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 3
 Systemvoraussetzungen – Seite 4

Benutzeroberfläche ::

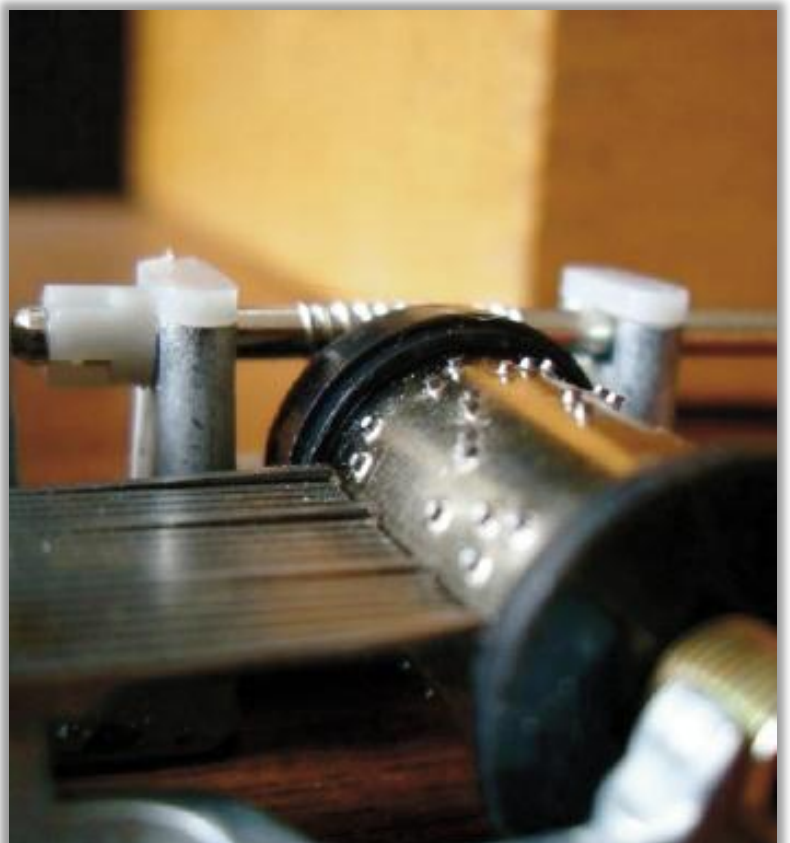
Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 5
 EQ Regler – Seite 7
 Überpeggiator – Seite 8
 Faltungshall Regler – Seite 8

Instrumentenbeschreibung ::

Music Boxes – Seite 11
 BoxFX – Seite 12
 Musique Ambient – Seite 13
 Spezielle Presets – Seite 14

Info ::

Lizenzabkommen – Seite 15
 Danke – Seite 16



ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 44kHz und 24bit aufgenommen. Einiger Inhalt wurde live und in natürlicher Umgebung aufgenommen, während andere Teile stark mit einer Reihe von Post-Production-Tools bearbeitet wurden, um spezielle Effekte zu erzeugen.. 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 5.0.3 (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 Wiedergabeplattform auf dem Markt ist. Wenn Sie jedoch die .wav-Dateien und Instrumenten-Presets für einen anderen Sampler oder Softsynth konvertieren oder umprogrammieren wollen, wie z.B. Open-Source-Standards wie SFZ, dann gibt es tolle Tools die Sie dafür nutzen können, wie z.B. Extreme Sample Convert oder

Chickensys Translator. Bedenken Sie aber, dass nicht alle Einstellungen und Eigenschaften zuverlässig in das neue Format übersetzt werden können oder überhaupt von dem neuen Instrument gespielt werden kann, da es so viele verschiedene Normen, Verhaltensweisen, Strukturen und Fähigkeiten auf jeder Plattform gibt.

Maßgeschneiderte Faltungshall-IRs

Wir genießen es, die einzigartigen akustischen Eigenschaften von Räumen und Orten aufzunehmen, an denen wir uns zeitweilig aufhalten. Umgebungen aufzunehmen, ist in vielerlei Hinsicht so ähnlich wie Instrumente aufzunehmen. Das wird mit tragbaren Lautsprechern durchgeführt, die einen speziellen Sinus-Sweep abstrahlen, der ein breites Frequenzspektrum von 22Hz bis 22kHz abdeckt. Wir verwenden dann eine spezielle Faltungshall-Software, um die Impulsantwortdateien zu erzeugen. Diese .wav-Dateien enthalten in den Audiodaten spezielle Phasen-, Frequenz- und Timing-Informationen.

Die meisten Impulse klingen in der Umgebung, in der sie aufgenommen wurden, wie eine seltsame Art von scharfem Knall, wie das Platzen eines Luftballons oder das Abfeuern einer Starterpistole – genau so werden die Impulse erzeugt. Wenn sie in ein kompatibles Faltungshallgerät (wie das in Kontakt) geladen werden, geben diese Impulse ihre klanglichen Eigenschaften an die meisten Klänge recht gut weiter. Natürlich ist das keine vollkommene Wissenschaft und vieles geht bei der Umsetzung verloren, speziell dann, wenn der Sound, der abgespielt wird, einen eigenen starken tonalen oder reflektierenden Klang hat. Manchmal sind die Ergebnisse unglaublich echt. Manchmal sind sie schrecklich. Es hängt alles von dem Sound, dem Impuls, dem Plugin und den Einstellungen ab. Dann wiederum können Sie unerwartet nützliche und interessante Ergebnisse durch herumexperimentieren finden.

Wir haben eine handverlesene Sammlung von Impulsdateien dazu gepackt, von denen wir denken, dass sie gut zu dieser Sound-Bibliothek passen. Sie können sie in die meisten Instrumenten-Presets laden, in dem Sie den „Tone / FX“-Reiter öffnen und einen Impuls aus dem Impuls-Dropdown-Menü auswählen. Sie können auch jeden Impuls aus dem Verzeichnis der Impulsdateien manuell in einen Faltungshall Ihrer Wahl importieren. Stellen Sie bitte sicher, dass Ihre Lautsprecher oder Kopfhörer während des Ausprobierens entsprechend leise eingestellt sind. Ein Faltungshall kann oft mächtige und durchdringende Resonanzen erzeugen, wenn er auf zu viele Audio-Quellen angewendet wird – vor allem bei lauten Tönen, die einen hohen Anteil an tiefen und mittleren Frequenzen enthalten.

System-Voraussetzungen

Bitte beachten Sie, dass viele Instrumente und Multi-Instrumenten-Programme in dieser Bibliothek sehr viel RAM und CPU benötigen und sehr ressourcenintensiv sind beim Festplatten-Streaming. Wir empfehlen daher, unbedingt ein 64-Bit Betriebssystem (Windows oder OSX) mit mindestens 2GB RAM, einer Dual-Core CPU und einer 7200 UpM Festplatte oder besser zu besitzen, bevor Sie diese Soundiron Bibliothek kaufen. Große Sample-Sets, wie diese Bibliothek, laden langsam und können zu Instabilitäten auf älteren Systemen führen.

Download & Installation

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

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

Verschieben, umbenennen, löschen oder modifizieren Sie keine der Dateien oder Verzeichnisse die während des Herunterladens angelegt wurden, bis als Statusmeldung in der Download-Warteschlange bei allen Dateien „**INSTALLED**“ steht. Bitte schließen Sie den Downloader nicht, solange er noch aktiv ist oder drücken Sie vorher die Pause-Taste. Um das Herunterladen wiederaufzunehmen, drücken Sie die Resume-Taste. Wenn Sie nach dem Beenden des Downloaders das Herunterladen wieder aufnehmen möchten, starten Sie ihn wieder und geben Ihren Code ein und drücken Sie wieder auf Download. Wählen Sie die gleichen Download/Installationsverzeichnisse auf Ihrem Rechner aus, die Sie beim ersten Mal eingegeben haben. Wenn der Downloader einen Fehler beim Herunterladen oder einen Installationsfehler meldet, sollten Sie versuchen, die Datei nochmals herunterzuladen. Nach dem erfolgreichen Download wird sie

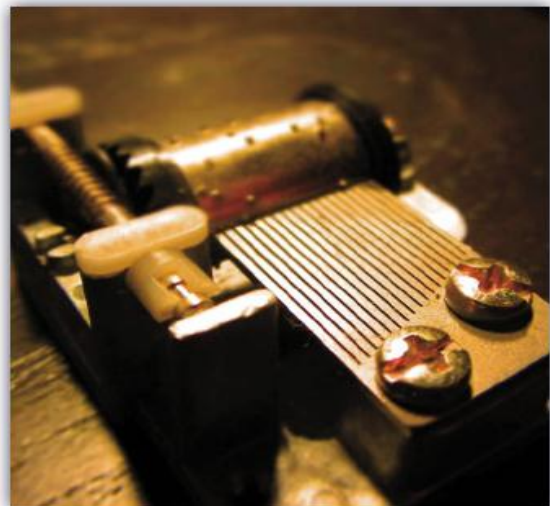
erneut auf Fehler und Vollständigkeit überprüft. Am besten ist es zu warten, bis der Prozess abgeschlossen ist, bevor Sie versuchen, auf die Bibliothek zuzugreifen oder sie zu verschieben. Lesen Sie bitte die Anweisungen in Ihrer Download-E-Mail.

Manueller Download

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

Preset laden

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, können Sie die enthaltenen .nki-Presets laden, in dem Sie auf den „File or Database“-Reiter im Kontakt-Browser klicken oder indem Sie im Hauptmenu das File load/save Menü nutzen. Bitte warten Sie, bis das Preset komplett geladen ist, bevor Sie eine neues laden. Sie können die Libraries-Ansicht in Kontakt nicht nutzen, um Standard Kontakt-Instrumente im Open-Format, wie diese Bibliothek, zu laden. Nur geschützte „Powered-by-Kontakt“-Bibliotheken sind in der Libraries-Ansicht zu sehen. Die „Add Library“-Funktion unterstützt dieses Produkt nicht, wie auch jede andere Open-Format-Kontakt-Bibliothek. Diese Bibliothek erfordert keine weitere Aktivierung.



Gemeinsame Bedienelemente auf der Vorderseite

Dieses Instrument hat eine Vielzahl von speziellen Bedienelementen auf der Vorderseite, die weitreichende Wiedergabe-Anpassungen in Echtzeit ermöglichen. Sie können die Midi-CC-Zuordnungen jedes Bedienelements sehen, in dem Sie die Maus über das Bedienelement stellen und unten in der Info-Leiste von Kontakt den Hinweistext lesen. Um die Info-Leiste einzuschalten, klicken Sie auf das „i“ oben in Kontakt.

Um die Midi-CC-Zuordnungen einem Regler zuzuweisen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste (PC) oder der Befehlstaste (Mac) auf den Knopf und klicken dann auf den „Assign Midi CC“-Knopf, der dann erscheint. Der nächste von Ihnen gespielte Midi-Controller wird automatisch dem Regler zugewiesen. Sie können weitere Automatisierungsfunktionen in dem „Auto“-Reiter auf der linken Seite von Kontakt einstellen.

Nach der Anpassung der Steuerelemente können Sie Ihre eigenen benutzerdefinierten Voreinstellungen speichern, in dem Sie das File-Menü per Save/Load oben in Kontakt aufrufen. Wählen Sie einfach einen neuen Presetnamen und speichern Sie das Preset in demselben Instrumentenverzeichnis wie das Original, um sicherzustellen, dass Kontakt beim nächsten Mal alle notwendigen Dateien findet, wenn Sie es laden. Alle benutzerdefinierten Regler-Einstellungen werden mit dem Instrumenten-Preset gespeichert.



Jeder Layer in den Musique Box Presets hat individuelle Regler für die Klangveränderungs- und Wiedergabe-Einstellungen. Außerdem sind jedem verschiedene Midi CCs für eine einfache Automation zugewiesen.

Musique Box 1 (Layer 1) Dropdown-Menü

Verwenden Sie dieses Menü, um die Spieluhr für den 1. Layer auszuwählen. Sie können dieses Menü automatisieren, in dem die Automation auf die Schrift links vom Menü binden.

Musique Box 2 (Layer 2) Dropdown-Menü

Verwenden Sie dieses Menü, um die Spieluhr für den 2. Layer auszuwählen. Sie können dieses Menü automatisieren, in dem die Automation auf die Schrift links vom Menü binden.

Swell – (CC72 & 73)

Dieser Knopf steuert das Ansteigen der Lautstärke des jeweiligen Layers

Attack – (CC74 & 75)

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

Offset – (CC91 & 92)

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 & 94)

Dieser Knopf steuert die Release-Zeit (Ausklangzeit) des Hauptnoten-Samples. Kleinere Werte lassen den Klang dumpfer und abgeschnitten klingen, während höhere Werte es erlauben, die Noten ineinander übergehen zu lassen.

Stepping

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

Key Range

Dieser Satz Regler steuert den verfügbaren Tonumfang für jeden der beiden Layer, mit maximal von C-2 bis G8. Sie können diese dazu verwenden nur einen Teil des Tonumfangs einem Layer zuzuweisen. Geben Sie einfach die Tonnummer (0-127) oder die Notennamen (C-2 bis G8), der als höchste oder tiefste Note für jeden Layer gelten soll, ein. Sie können auch den „**Set**“-Knopf links und rechts des Tonumfangs drücken und dann einfach die Midi-Note spielen, um sie automatisch zuzuweisen.

Effekt-Panel Umschalter

Drücken Sie diesen Knopf, um das Effekt-Panel zu öffnen oder zu schließen.



EQ Regler

EQ3 On/Off

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

Hi Gain

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

Lo Gain

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

Mid Gain

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

Mid Freq.

Dieser Regler stellt die Frequenz des mittleren Bandes ein.



Faltungshall-Regler

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.

LO Pass

Stellt den tieffrequenten Cutoff des Impulses ein, ergibt einen dumpfen und dunklen Klang.

HI 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.

Effects Menü

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.

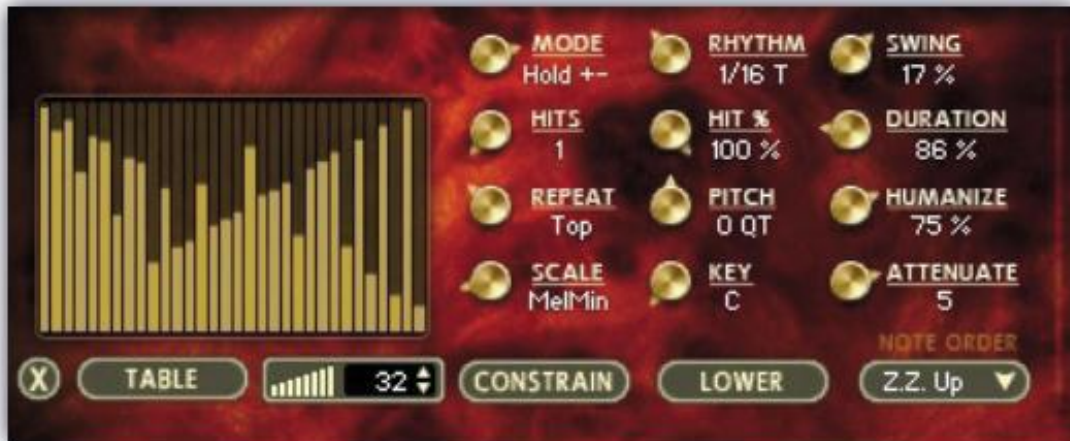
Spaces Menü

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.



Überpeggiator Regler

The Musique Box 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 einfache polyfone Wirbel erzeugen kann.

Hits und Hit % Knöpfe

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

Repeat Settings

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

Rhythm

Hier wird die Geschwindigkeit des Arpeggiators eingestellt. Gemessen wird in musikalischen Einheiten, von ganzen Noten bis hin zu 128teln. Eine schnelle Einstellung kann zu interessanten Ergebnissen führen, aber bedenken Sie, je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Stimmen werden benötigt.

Pitch

Dies ist ein einzigartiger Viertelton Verstimmungseffekt, der alle wiederholten Noten nach der ersten Note in einem Arpeggio verändert.

Key

Bindet die Arpeggio-Skala an einen bestimmten Ton.

Swing

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

Durations

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

Humanize

Dieser Knopf macht die Anschlagstärke und das Timing jedes Überpeggiatorschrittes menschlicher

Attenuate

Dieser Knopf fügt jeder Note Anschlagstärke hinzu oder vermindert sie und ist damit das ideale Tool für Crescendi im Easy-Roll Modus und um global die Dynamik Ihrer Anschlagstärken-Tabelle oder der aufgenommenen Midi-Sequenzen zeitlich zu verändern.

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

Scale Auswahl

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

Free/Constrain Knopf

Limitiert und passt jede neue Note der ausgewählten Skala an.

Velocity Graph Sequenzer

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

Reset

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

Steps

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

As Played / Table

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

Save / Load

Mit diesen Knöpfen (nur in Kontakt 5 vorhanden) können Sie die Überpeggiator-Einstellungen speichern und laden.

Spieluhren (Music Boxes)

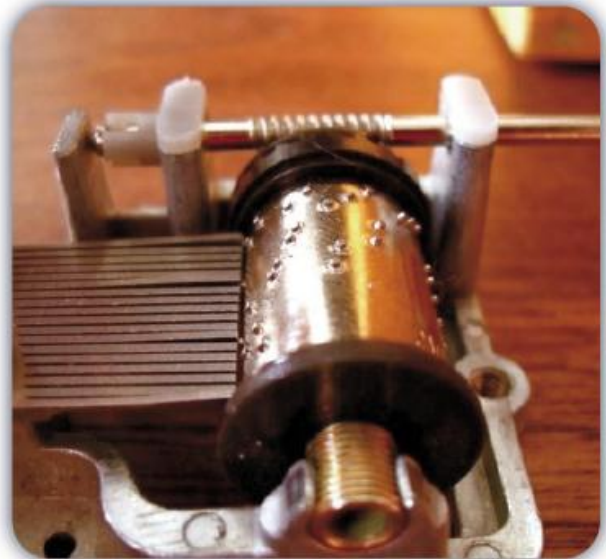
Soundiron The Musique Box.nki

Die primäre Sammlung der Spieluhren-Instrumente ist in diesem Master-Preset enthalten. Sie können aus einer der 11 Spieluhren und 2 Aufzieheffekten wählen, in dem Sie sie aus dem jeweiligen Drop-Down-Menü des Layers auswählen. Sie können jedes der Instrumente kombinieren und die Wiedergabeeinstellungen und den Tonumfang für jeden Layer („Musique Box 1“ und „Musique Box 2“) einstellen. Sie können sogar die Auswahl und die Klangänderungen automatisieren, in dem Sie eine Midi- CC Nummer auf den Text neben den Auswahlmenüs binden.

Hier ist eine kurze Beschreibung jedes Instruments:

- **Dry** – ein naher, warmer trockener Klang.
- **Hollow** – Dieser hat einen hohlen hölzernen Resonanzkörper.
- **Large Hall** – aufgenommen in einer großen Konzerthalle.
- **Raspy** – diese Variante besitzt natürliche raue Unvollkommenheiten.
- **Small Hall** – aufgenommen in einer kleinen hellklingenden Halle.
- **Steel Pot** – diese verwendet einen Stahltopf als Resonanzkörper.
- **Stringy** – Auf dem Griffbrett einer akustischen Gitarre platziert.
- **Tank** – diese verwendet eine große Stahltrommel als Resonanzkörper.
- **Chamber** – diese verwendet einen großen offenen hölzernen Resonanzkörper, aufgenommen in einer großen Halle.
- **Glass** – dieses Instrument verwendet eine große Glasplatte, um knackiger zu klingen.
- **Submerged** – eine Unterwasser-Spieluhr, gespielt in einer Badewanne.
- **Winding 1** – Klangeffekte der Mechanik beim Aufziehen.
- **Winding 2** – Ein anderes Set von Klangeffekten der Mechanik beim Aufziehen.

Hinweis: Die primäre Version dieses Presets wurde für Kontakt 5.0.3 oder neuer entwickelt, damit die Tabellen des Überpeggiators gespeichert und geladen werden können. Kontakt 4.2.4 Anwender müssen die K4-Version dieses Presets aus dem „K4“-Unterverzeichnis laden.



Effekte

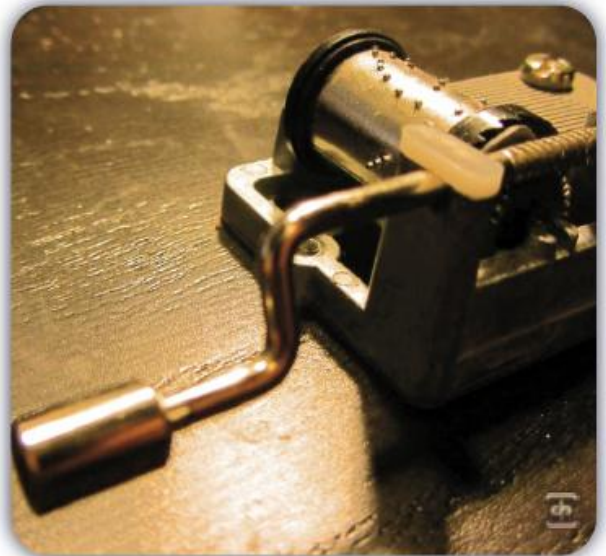
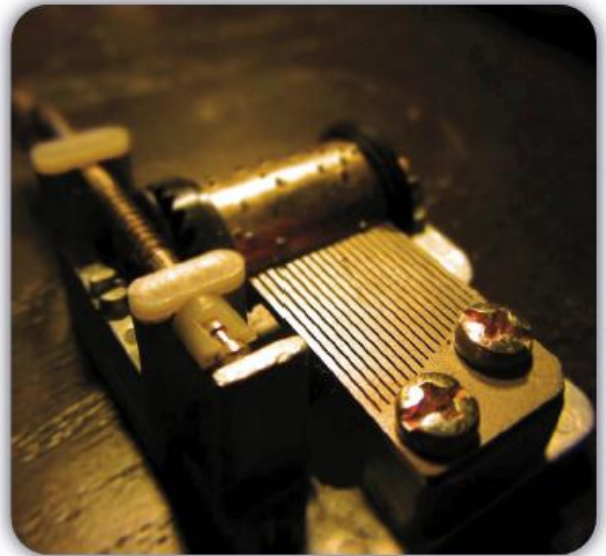
Soundiron The Musique BoxFX.nki

Diese speziellen Sound-Design-Instrumente nutzen alle das Modulationsrad (CC1) in einer anderen Art und Weise, um damit in Echtzeit die Effekte zu steuern. Sie können jeden für sich nutzen oder jeden der beiden, um noch mehr kreatives Potential zu entfalten. Sie können weiterhin den Klang mit den normalen Reglern und den Funktionen des Effektpanels auf der Benutzeroberfläche bearbeiten.

Hier ist eine Liste der Instrumente, die Sie im Layer-Dropdown-Menü finden:

- **Buztrete** – ein resonanter trällernder gehaltener Ton, der mit CC1 gestreckt oder gestaucht werden kann.
- **Reversal** – eine rückwärts gespielte Note, mit zirkulärem gefiltertem Delay, deren Stärke per CC1 gesteuert wird.
- **Hamonized** – ein einfacher Harmonizer-Effekt, mit Time-Stretching gesteuert über CC1.
- **Pingpong** – Ein harter Slap-Back, der per CC1 nahezu auf eine unendliche gefilterte Hall-Schleife verlängert werden kann
- **Springer** – ein sich wiederholender Stotter-/Granular-Effekt, den Sie per CC1 komprimieren und beschleunigen können.
- **Stutter** – ein tempo-synchronisierter Tremolo-Effekt, deren Beat-Längen per CC1 eingestellt wird.
- **Rezobloom** – ein glatter gefilterter resonanter Ton, Die Cut-Off-Frequenz wird mit CC1 eingestellt.
- **Glazer** – Tonhöhenveränderung des Tons, die Zeit und die Geschwindigkeit wird mit CC1 eingestellt.

Hinweis: Die primäre Version dieses Presets wurde für Kontakt 5.0.3 oder neuer entwickelt, damit die Tabellen des Überpeggiators gespeichert und geladen werden können. Kontakt 4.2.4 Anwender müssen die K4-Version dieses Presets aus dem „K4“-Unterverzeichnis laden.



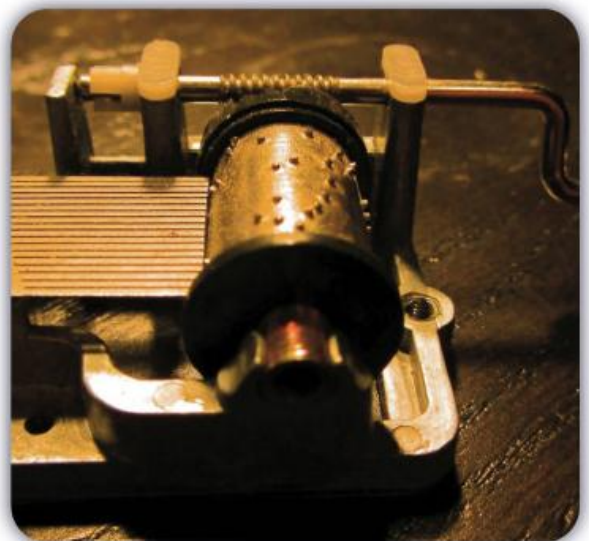
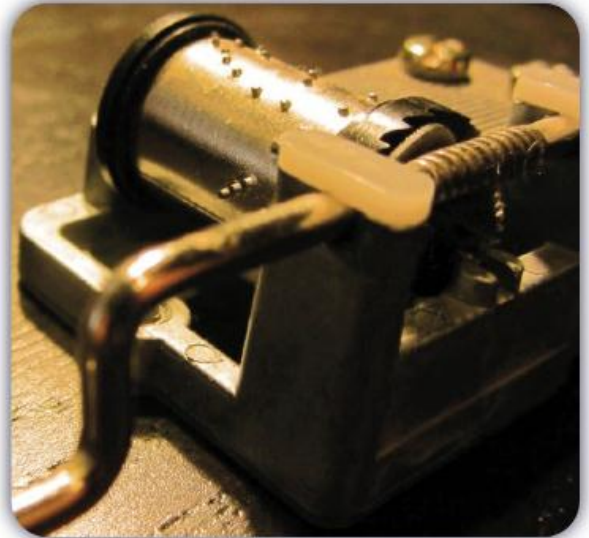
Ambiences

Soundiron The Musique Ambient.nki

Diese vollständige Sammlung von gehaltenen Ambient-Instrumenten reicht von einzigartigen gestimmten Perkussionsinstrumenten bis hin zu komplexen, launischen, sich entwickelnden Klanglandschaften. Es ist das perfekte Begleitool mit Texturen, um mit den Spieluhren und Effekt-Instrumenten in dieser Bibliothek eingesetzt zu werden. Hier ist eine Liste der Presets für die beiden Layer aus dem Sie auswählen, manipulieren und zusammenmischen können. Sie trotzen einer einfachen Beschreibung und so haben wir ihnen einfach den Namen eingegeben, der uns gerade einfiel.

Fear
 Amnesia
 Ztretch
 Flang
 Mov
 Clustermod
 Clustor
 Underground
 Maji6
 Perco
 Minord
 DimFi
 Infi
 Undulus
 Glingular
 Nibuloz
 Nignoc
 Glizzord
 Nocto
 Opulus
 Ogulous
 Irdus
 Atreyu
 Softomics

Hinweis: Die primäre Version dieses Presets wurde für Kontakt 5.0.3 oder neuer entwickelt, damit die Tabellen des Überpeggiators gespeichert und geladen werden können. Kontakt 4.2.4 Anwender müssen die K4-Version dieses Presets aus dem „K4“-Unterverzeichnis laden.



Spezielle Presets

Diese speziellen Instrumente basieren alle auf The Musique Box.nki und haben verschieden Anpassungen der Benutzeroberfläche und des Effekt-Panels, um einzigartigen Klänge zu erzeugen. Wir haben sie dazu gepackt, damit Sie ein paar Ideen bekommen und um Sie auf den Weg zu führen, Ihre eigenen Presets zu erzeugen. Wenn Sie irgendwelche Anpassungen an den Standardeinstellungen vorgenommen haben und sie für später speichern wollen, können Sie das im Kontakt File-Menü machen und dort „Save As“ auswählen, um Ihr neues Preset in das Preset-Verzeichnis zu speichern. Denken Sie daran, dem Preset einen neuen Namen zu geben.

Disconnetic Blur.nki

Dies hat einen wässrigen, langsam aufblühenden Klang.

Eastern Rain.nki

Sanfte Klicks wie fallender Regen.

Frangicle.nki

Ein spröder scharfer metallischer gezupfter Klang.

Glass Armonica.nki

Dieses Instrument simuliert den weichen Klang einer Glasharmonika, ein einzigartiges Instrument, das von Benjamin Franklin erfunden wurde. Das Gerät besteht aus einer Reihe von gestimmten Glastassen die in einer Skala angeordnet sind und fest auf rotierenden Spindeln montiert sind. Die einzelnen Gläser werden mit feuchten Fingern gespielt wenn sie sich drehen und erzeugen einen stehenden kristallinen Klang. Die Spindel wird durch ein Fußpedal betrieben, das hier durch das weiche Knarren des Holzes des Spieluhrmechanismus simuliert wird.

Glitchtone.nki

Ein poppiger gestörter warmer Perkussion-Klang, perfekt für Glitch, Elektropop und IDM-Melodien.

Glockcelest.nki

Dieses Instrument beschwört eine Kombination von Celesta, Marimbafon und Glockenspiel herauf, mit einem funkelnden, warmen satten Klang.

Icegrinder.nki

Ein kalter, dunkler, schwerer metallischer Klang mit einem wirbelndem Ausklang.

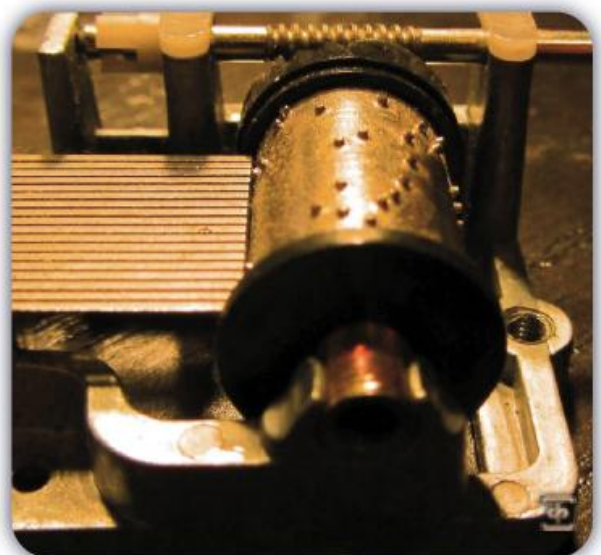
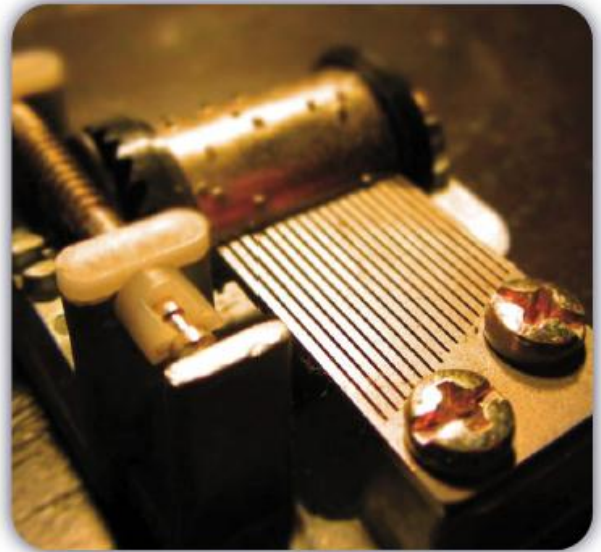
Plunk.nki

Kurze gestimmte Staccato Tropfen.

Sunction.nki

Ein komplexer, schmutziger harmonischer Klang mit einem Rückwärtshall und einer klaustrophobischen Atmosphäre.

Hinweis: Diese speziellen Presets sind für Kontakt 5.0.3 oder neuer erstellt worden. Kontakt 4.2.4 Anwender können diese Presets nicht aufrufen, aber Sie können einfach mit den Reglern und der Impulsauswahl in der Benutzeroberfläche des Haupt Musique Box K4 Presets nachgebaut werden.



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 von mindestens 8 Sekunden Länge. 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 von Soundiron The Musique Box. 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



[SOUNDIRON]

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

Soundiron und das SI Logo sind eingetragene Warenzeichen von Soundiron LLC.

Deutsche Übersetzung: © 2013 Michael Reukauff