



Willkommen zur Soundiron Street Erhu Phrasenbibliothek. Street Erhu ist wirklich eine einzigartige Live-Performance Phrasenbibliothek mit über 4600 hochwertigen traditionellen Phrasen der chinesischen Erhu-Geige. Mit über 6 GB Inhalt enthält diese Sammlung 8 verschiedenen Erhu Geigen, mit einem Tonumfang von tief bis hoch in verschiedenen Stimmungen. Diese einzigartige Bibliothek vereint die Authentizität eines emotionalen Straßenspielers mit dem Deep Sampling und unserer voll steuerbaren Benutzeroberfläche.

Für die Erstellung von Street Erhu arbeiteten wir mit dem altbekannten Straßenspieler Qi Xin Huang und dem lokalen Handwerker Kenneth Lam zusammen. Die Spielweise von Qi Xin ist roh, emotional und authentisch und erinnert an die traditionelle Spielweise, die nicht mit einer sterilen und starren Performance zu erreichen ist. Ken hat nicht nur viele Erhus, die für Street Erhu aufgenommen wurden, gebaut, sondern auch als Übersetzer für uns gearbeitet, was die Kommunikation über die Sprachbarriere hinweg möglich machte.

Die Erhu Geige ist ein traditionelles Instrument im reinsten Sinne des Wortes. Jeder kann die jahrtausendalte Kulturgeschichte hören, wenn sie gespielt wird. Jedes Erhu Sample in dieser Bibliothek bietet seinen eigenen einzigartigen Klang und erzeugt so eine Palette von verschiedenen Klängen, die stilistisch jeder Anforderung gerecht wird.

Jedes Erhu Set enthält eine Anzahl von Songs und Motiven und bietet so zwischen 24 und 36 individuellen Phrasen pro Song. Neue Songs können über ein Dropdown-Menü oder über Keyswitches sofort geladen werden. Ebenfalls enthalten ist ein 40-schrittiger Phrasen-Sequenzler mit mehreren Wiedergaben-Modi, die jederzeit ein- und ausgeblendet werden können.

Diese Bibliothek verfügt über 83 Presets für Kontakt. Es gibt 1328 Erhu-Bass-Phrasen, 2543 Erhu Phrasen im mittleren Bereich und 341 Erhu Phrasen im hohen Bereich, aufgenommen in einer trockenen Studioumgebung, plus 398 gestrichene und gezupfte SFX Phrasen. Darüber hinaus gibt es 12 zusätzliche Songs, die live auf belebten Straßen der Stadt aufgenommen wurden und 40 Songs, die in einer belebten U-Bahn Station aufgenommen wurden. Wir haben auch 48 Ambiences aus dem Ursprungsmaterial erstellt, so dass Benutzer mit einer Vielzahl von Soundscapes und FXs experimentieren kann. Wie immer gibt es eine Reihe von automatisierbaren LFOs, EQs, Filter, benutzerdefinierter Faltungshall und Sound-Shaping-Systeme, die die kreativen Möglichkeiten dieser Bibliothek erweitern.

# SOUNDIRON

## Street Erhu

### Übersicht

83 Kontakt Instrumente im offenen Format (43 K4 Presets / 40 K5 Presets)

4710 Samples

6,3 GB Installiert

24bit / 48kHz Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)

Mächtige maßgeschneiderte Performance und eine FX Steuerungsoberfläche

Bonus: 48 einzigartige FX Ambiences und Athmosphären

Bonus: 46 benutzerdefinierte Faltungshall-Impulse

#### Beachten Sie:

- Die Vollversion von Kontakt 4.2.4 oder neuer wird für alle K4 Presets benötigt.
- Die Vollversion von Kontakt 5.0.2 oder neuer wird für alle K5 Presets benötigt.
- Der freie Kontakt „Player“ unterstützt diese Bibliothek nicht.

## DANKSAGUNGEN

Produktion, Aufnahme, Bearbeitung und Programmierung

Mike Peaslee, Gregg Stephens und Chris Marshall

UI Design, Artwork & Fotografien

Daniel Tritton, Chris Marshall, Gregg Stephens, Mike Peaslee und Constructive Stumblings

Scripting & System Design

Chris Marshall

Gespielt von

Qi Xin Huang

Übersetzung und Erhus von

Ken Lam

Beta Team

Brad Halverson, Dirk Ehlert, James Semple, Marco Frydshou, Max Zhdanov, Oliver Codd, Paul Amos, Robert Johnson, Russell Bell, Sascha Knorr, Simon Russell, Xiaotian Shi

## INHALTSVERZEICHNIS

### Allgemein ::

Einführung – Seite 2

Übersicht & Danksagungen – Seite 2

### Technik::

Programmfunktionen – Seite 3

Systemvoraussetzungen, Download & Installation – Seite 4

### Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente – Seite 5

Ambience Regler – Seite 7

Sequencer Regler – Seite 8

EQ & FX-Regler – Seite 11

Faltungshall Regler – Seite 12

Preset Untertypen & WICHTIGE HINWEISE – Seite 13

### Instrumentenbeschreibung ::

Haupt Erhu Presets – Seite 15

Ambient Presets – Seite 18

### Info ::

Galerie – Seite 19

Lizenzabkommen – Seite 21

Danke – Seite 22



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

## ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

### Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 48kHz bei 24bit zum Teil in einer natürlichen Umgebung aufgenommen. Dadurch hören Sie in einigen Samples den Raum und auch einigen Geräusche im Hintergrund, speziell in der Hallenposition der Mikrofone. Deshalb sollte Sie bitte im Hinterkopf behalten, dass wir nicht behaupten, perfekte stille und sterile Klänge oder Musikinstrumenten-Samples abzuliefern.

### Formate

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

Bitte denken Sie daran, um diese Kontakt Presets zu nutzen und/oder zu ändern, benötigen Sie die Vollversion von Native Instruments Kontakt 4.2.4 (K4) oder Kontakt 5.0.2 (K5). Denken Sie dran, dass der freie Kontakt „Player“ und jede andere Version oder Form von Kontakt, der mit einer anderen Bibliothek oder einem Software-Produkt ausgeliefert wird (mit Ausnahme von NI „Komplete“), diese Bibliothek nicht unterstützt. Der freie Kontakt Player ist KEINE Vollversion von Kontakt und kann die standardmäßigen Kontakt Instrumente oder Bibliotheken im offenen Format nicht laden.

Auch wenn Sie die Samples oder Presets in ein anderes Format umwandeln können, empfehlen wir Kontakt für die besten Ergebnisse, da er weithin als der Industriestandard gilt und die beste Sample-Programmierung und Wiedergabepattform auf dem Markt ist. Wenn Sie jedoch die .wav-Dateien und Instrumenten-Presets für einen anderen Sampler oder Softsynth konvertieren oder umprogrammieren wollen, wie z.B. Open-Source-Standards wie SFZ, dann gibt es tolle Tools, die Sie dafür nutzen können, wie z.B. Extreme Sample Convert oder 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 ein 64-bit Betriebssystem (Windows oder OSX) und mindestens 4GB RAM, eine Quad-Core CPU und eine 7200 UpM SATA-Festplatte oder besser, bevor Sie diese Soundiron Bibliothek kaufen. Große Sample-Sets, wie diese Bibliothek, laden langsam und können zu Instabilitäten auf älteren Systemen führen.

## Download & Installation

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 herun-

terzuladen. 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.

## Bedienungselemente

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, in dem Sie auf das Element klicken und unten in der Info-Leiste von Kontakt den Hinweistext lesen.



### Swell – (CC72)

Dieser Knopf steuert weich den Anstieg der Lautstärke des Instruments, erlaubt es Ihnen die Lautstärke sehr fein einzustellen oder zeitlich schnelles oder langsames Ausblenden

### 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. Verwenden Sie diesen Regler in Zusammenhang mit dem Waveform-Fenster und dem Offset-Marker, um den Startpunkt exakt einzustellen.

### 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.

### Speed – (CC73)

Dieser Regler steuert die Wiedergabegeschwindigkeit der Phrase mit der Time Machine 2 (K4) oder Time Machine Pro (K5). Die authentische Natur der Erhu Performance erlaubt kein Temposync, Der Speed-Regler kann aber dazu verwendet werden ähnliche Ergebnisse zu erzielen. Be-

achten Sie bitte, dass TMPro ein weichers Time Stretching ermöglicht, aber mehr CPU-Leistung benötigt.

### Stepping

Dieser Regler steuert den Anteil von Pitch-Schritten. Er erlaubt dem Benutzer das gesamte Instrument um  $\pm 36$  Halbtöne zu stimmen.

### X-Fade

Dieser Regler steuert den Anteil der Überblendung zwischen den Phrasen, sowohl im Legato als auch im Sequenzer Modus.

### Bow Vol.

Dieser Regler steuert die Lautstärke der Performance FX-Klänge (Bogenkratzen, Atmen, usw.), die zwischen den Phrasen gespielt werden. Drehen Sie ihn ganz runter, um sie auszuschalten.

### Legato Knopf

Dieser Knopf schaltet den Legato-Modus an/aus.

### Song Menü

Die Phrasen in Street Erhu sind in eine Reihe von Songs unterteilt. Verwenden Sie dieses Dropdown-Menü, um den aktiven Song für die Wiedergabe auszuwählen. In non-lite Patches können die grünen Keyswitches in Kontakts integrierter Tastatur für das Umschalten in Echtzeit verwendet werden.

**Waveform Fenster**

Die Waveform-Anzeige zeigt die Wellenform der zuletzt gespielten Phrase. Nützlich für die Offset-Einstellung.

**Offset Marker**

Die glühende grüne Anzeige markiert den Startpunkt der Wiedergabe, wenn der Offset eingestellt wurde. Wenn Sie den Offset-Regler drehen, dann bewegt sich der Offset-Marker mit.

**Sequencer Show**

Dieser Knopf zeigt oder verbirgt das Sequenzer-Panel, das es Ihnen erlaubt eigene Phrase-Patterns zu erstellen.

**Sequencer An/Aus**

Dieser Knopf schaltet den Sequenzer-Modus an/aus.

**Button Bar (LFO, EQ, Reverb, Filter)**

Mit diesen Knöpfen können Sie einstellen, welche Regler in dem unteren rechten Panel der Benutzeroberfläche angezeigt werden, die es Ihnen erlauben, die vielen verschiedenen Eigenschaften jedes Effektes einzustellen. Mehr Informationen über diese Regler finden Sie später in diesem Handbuch.

## Ambience Regler

Ambience Presets enthalten mehr klangverändernde Regler wie die normalen Presets, bieten aber auch eine andere Funktionalität.



### Speed

In Ambience Presets steuert der Speed-Regler die Geschwindigkeit die pseudo-legato Tonhöhenänderung, wenn es eingeschaltet ist. Wenn es ganz runtergedreht ist, ist die Überblendung langsam, ganz aufgedreht ist der Übergang schnell.

### Bending Knopf

Dieser Knopf schaltet die simulierte Tonhöhenänderung bei einem Legato-Durchgang an/aus.

### Low

Dieser Regler steuert das aktive Ambience des tiefen Layers.

### High

Dieser Regler steuert das aktive Ambience der hohen Layers.

### Blend

Dieser Regler überblendet zwischen dem hohen und dem tiefen Layer und erlaubt es dem Benutzer zwischen den beiden Ambiences überzublenden.

### XFade

Dieser Regler steuert den Anteil der Überblendungen zwischen den Samples während der Legato-Übergänge.

### Polyphony

Dieser Knopf steuert die Anzahl der möglichen separaten Legato-Übergänge. Hier können Sie bis zu drei verschiedene Legato-Melodien gleichzeitig abspielen.

### Range

Dieser Regler steuert den Übergangsbereich in dem die Legato-Übergänge stattfinden. Wenn Polyphonie genutzt wird, wird jeder gespielter Legato-Übergang der größer ist als der hier eingestellte Wert einen weiteren Legato-Übergang gespielt.

## Sequencer Regler

Street Erhu stellt in passenden Presets einen flexiblen eingebauten Phrasensequencer bereit, der es Ihnen erlaubt, einfache Phrasen zu einem Song zu sequenzieren, der über einen einstellbaren Trigger abgespielt werden kann. In Kontakt 5 Presets können Benutzer die Sequenzen auch speichern und laden.



### Steps

Dieser Wert stellt die Anzahl der Schritte der Sequenz ein. Erlaubt sind Werte von 1 bis 40 Phrasen in einer Sequenz. Wenn der Wert geändert wird, ändert sich auch auf der rechten Seite die Anzahl der Schritte, die bearbeitet werden können.

### Playback Direction

Dieses Dropdown-Menü dient dazu, die Reihenfolge der Wiedergabe in der Sequenz zu ändern. Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

- Fwd. I-Shot – Spielt die Sequenz einmal vorwärts ab.
- Fwd. Loop – Spielt die Sequenz solange endlos vorwärts ab, wie die Triggertaste gedrückt wird.
- Bwd. I-Shot – Spielt die Sequenz einmal rückwärts ab.
- Bwd. Loop – Spielt die Sequenz solange endlos rückwärts ab, wie die Triggertaste gedrückt wird.
- Random – Spielt die Sequenz in zufälliger Reihenfolge ab, solange die Triggertaste gedrückt wird.
- Knob Follow – Dieser Spezialmodus spielt nur die Phrase in dem Slot ab, der durch den „Start“-Knopf festgelegt wurde. Dieser Modus kann dazu verwendet werden, um die Sequenz mit einem MIDI-Kontroller zu steuern oder um eine aufgenommene Sequenz wiederzugeben.

### Start – (CC74)

Dieser Regler stellt die Wiedergabeposition in der Sequenz ein. Normalerweise springt die Sequenz weiter wenn eine Phrase abgespielt wurde, aber mit diesem Regler kann der nächste abzuspielende Slot in Echtzeit eingestellt werden.

### Duration

Dieser Regler steuert die Länge der Phrasen während der Wiedergabe. Das ist wie eine Art Rückwärts-Offset, beendet die Phrase und spielt die nächste ab, bevor die aktuelle Phrase endete.

### Save Button

\*Nur Kontakt 5 Presets. Beim Klick auf den Knopf öffnet sich ein Fenster, der es dem Benutzer erlaubt alle Sequenzen für eine spätere Nutzung zu speichern.

### Load Button

\*Nur Kontakt 5 Presets. Beim Klick auf den Knopf öffnet sich ein Fenster, der es dem Benutzer erlaubt ein Sequenze zu laden.

### Trigger Key

Dargestellt durch die roten Tasten in Kontakt integrierter Tastatur ist diese Taste die die Sequenz abspielt. Hier kann eingestellt werden, mit welcher Taste der Benutzer die Sequenz abspielen möchte. Beachten Sie, dass während der Wiedergabe einer Sequenz, der Benutzer immer noch die blauen Tasten nutzen kann, um die Phrasen wie immer

abzuspielen, was zu einem kreativen Layering der Phrasen genutzt werden kann.

### **Phrase Step Value Boxes**

Jeder dieser Boxen auf der rechten Seite des Sequenzers repräsentiert einen Schritt in der Sequenz. Die Nummer entspricht der Tastennummer der Phrase. Zum Beispiel steht „24“ für die Phrase die auf C0 gemappt ist und der Sequenzer spielt diese Phrase, wenn er den Schritt in der Sequenz abspielt. Jeder Song in Street Erhu hat so zwischen 24 und 36 Phrasen, die auf die Tasten 24 (C0) bis 59 (H2) verteilt sind.

## Keyswitches

Die Presets in Street Erhu haben eine Reihe von Keyswitches – spezielle Funktionen, die auf die Tastatur gelegt wurden – sie können für einen schnellen Zugriff auf eine Reihe von Funktionen verwendet werden. Die **blauen** Tasten funktionieren wie immer. Die **grünen** Keyswitches, in einem non-lite Preset, können dazu verwendet werden zwischen jedem Song in jedem Preset zu wechseln. Die **roten** Tasten (nur zu sehen, wenn der Sequenz eingeschaltet ist) sind die Trigger-Tasten im Sequenzer-Modus und steuern die Wiedergabe der Sequenz.



## LFO Regler

Die meisten Presets beinhalten auch noch einen LFO Regler zur Steuerung der Lautstärke. Das erlaubt subtile oder extreme Tremolo-Effekte. In der höchsten Einstellung können sie einen klassischen Grain AM/FM Rindmodulator Effekte erzeugen.



### Waveform

Dieses Dropdown-Menü wählt die Wellenform für den jeweiligen LFO aus. Es gibt die folgenden Wellenformen: Sinus, Dreieck, Rechteck, Sägezahn und Zufall.

### Intensity

Dieser Regler steuert die Tiefe des LFOs. Ist der Regler ganz nach links gedreht, ist der LFO ausgeschaltet.

### Rate

Dieser Regler steuert die Geschwindigkeit des LFOs. Im freien Modus kann frei in Echtzeit verstellt werden und zeigt die aktuelle Geschwindigkeit in Hertz (Hz) an. Im Sync Modus zeigt er den Divisor relativ zu Kontakts internem Tempo an, der auch durch den Sequenzer in dem Kontakt läuft eingestellt werden kann. Bitte beachten Sie, wenn der LFO im Sync-Modus ist und Sie die Einstellung mit dem Rate-Regler verändern, kann es zu Pops und Klicks kommen, wenn gerade Töne wiedergegeben werden. Das liegt an Einschränkungen von Kontakts interner Script-Engine und dem LFO Syncing-System. Wenn Sie die Geschwindigkeit des LFOs in Echtzeit ändern möchten, dann empfehlen wir den „Free“-Modus.

## Syncing Schalter

Dieser Schalter erlaubt Ihnen zwischen einer frei einstellbaren LFO Geschwindigkeit und dem Sync-Modus auszuwählen. Wenn Sie zwischen diesen Modi in Echtzeit umschalten, erinnert sich jeder Modus an seine letzte Einstellung.

## Equalizer (EQ)



### On/Off

Dieser Knopf schaltet den 3 Band EQ an/aus.

### Low Gain

Dieser Regler stellt die Verstärkung des unteren Bandes ein.

### Mid Gain

Dieser Regler stellt die Verstärkung des mittleren Bandes ein.

### High Gain

Dieser Regler stellt die Verstärkung des oberen Bandes ein.

### Mid

### Frequency

Stellt die Frequenz für das mittlere Band ein.

## Pro53 Low-Pass Filter



### On/Off

Dieser Knopf schaltet den Lowpass-Filter-Effekt an/aus.

### Cutoff

Dieser Knopf stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

### Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Filter-Resonanz ein.

### LFO Button

Schaltet den LFO für die Cutoff Frequenz an/aus.

### Waveform

Dieses Dropdown-Menü wählt die Wellenform für den jeweiligen LFO aus. Es gibt die folgenden Wellenformen: Sinus, Dreieck, Rechteck, Sägezahn und Zufall.

### Syncing Knopf

Schaltet das Tempo-Sync an/aus

### Intensity

Dieser Knopf regelt die Intensität des LFOs.

### Rate

Dieser Regler steuert die Geschwindigkeit des LFOs. Im freien Modus kann frei in Echtzeit verstellt werden und zeigt die aktuelle Geschwindigkeit in Hertz (Hz) an. Im Sync Modus zeigt er den Divisor relativ zu Kontakts internem Tempo an, der auch durch den Sequenzer in dem Kontakt läuft eingestellt werden kann.

## Faltungshall Regler

Wir haben unsere eigenen maßgeschneiderten Faltungshallimpulse in jedem Instrument voreingestellt, mit voller Kontrolle über alle verfügbaren Faltungshall-Effekt-Parameter.



### 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 Raums ein.

### Low Pass

Stellt den tieffrequenten Cutoff des Impulses ein, erlaubt es Ihnen den Klang dumpfer und dunkler einzustellen.

### 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-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.

## Preset Versionen

Street Erhu enthält verschiedene Presets für Kontakt 4 und Kontakt 5. Die für Kontakt 5 sind zu bevorzugen, da sie die meisten Funktionalitäten zur Verfügung stellen.

### Kontakt 5 exklusiven Funktionen:

- Verbesserte Time-Stretching Möglichkeiten. Durch die Verwendung von Kontakts 5 verbesserter Time Machine Pro, habe die Presets ein weicheres und natürlicher klingendes Time- und Tonhöhen-Stretching. Obwohl TMPro mehr CPU-Last erzeugt, ist die Qualität im Vergleich zu Kontakts 4 Time Machine 2 es wert.
- Eigene erzeugte Sequenzen können gespeichert und geladen werden. Kontakt 5 Presets besitzen die Möglichkeit, Sequenzen zu speichern und zu laden, was es dem Benutzer erlaubt, jeden selbst erstellten Song zu speichern, ohne ein neues nki-Preset zu speichern. Dabei ist ein „Default“ Sequenzer-Preset, das alle Sequenzer-Einstellungen zurücksetzt.
- Verbesserte Sequenzer Wiedergabe. Kontakt 5 Presets unterstützen eine mehr intuitive Wiedergabe einer Song-Sequenz mithilfe der Trigger-Tasten auf der Tastatur. In den Kontakt 4 Presets spielt der Sequenzer die gesamte Phrase durch, bevor er mit der Wiedergabe stoppt, wenn eine Trigger-Taste losgelassen wurde. In Kontakt 5 verhält sich die Trigger-Taste eher normal, was heißt, dass die Phrase stoppt, sobald die Trigger-Taste losgelassen wird.

## Preset Kategorien

Street Erhu enthält Timestretching und non-Timestretching Versionen von jedem Preset, sowie jeweils Kontakt 4 und Kontakt 5 Versionen von jedem normalen und Lite Presets für jede Kontakt Version.

### Timestretch:

Timestretch-Presets erlauben es die Wiedergabegeschwindigkeit der Samples mit einem Knopf auf der Benutzeroberfläche oder per Midi einzustellen. Kontakt 5 Versionen dieser presets sind zu bevorzugen, da sie die neuere und robustere Time Machine Pro verwenden, anstatt die Time Machine 2 von Kontakt 4. Die authentische Natur der Erhu Performance erlaubt kein Temposync, die Timestretch-Presets können aber dazu verwendet werden ähnliche Ergebnisse zu erzielen.

**Bitte beachten Sie:** Wenn Sie irgendwelche „Pops“ am Ende der Erhu Phrasen bei Einsatz der Timestretch-Presets hören, dann liegt das an einer Sample-Rate-Ungleichheit zwischen dem Audio-Treiber und der aufgenommenen Sample-Rate, die bei 48000 Hz bei Street Erhu liegt. Wenn es eine Sample-Rate-Ungleichheit gibt, dann führt ein Fehler in Kontakts Time Machine zu den „Pops“ der Samples. Die Lösung liegt darin, die Sample-Rate Ihres Audio-Treibers, wie auch Kontakts Sample-Rate, auf 48000 Hz einzustellen und dann Kontakt neu zu starten. Wenn diese Lösung nichts bringt oder Sie mit 44.100 Hz arbeiten müssen, können Sie die benötigten Samples auf 44.100 Hz konvertieren oder wir können Ihnen ein alternatives Sample-Pack anbieten.

### Non-Time-Stretch:

Diese Non-Timestretch-Presets bieten dieselben Möglichkeiten wie die Timestretch-Presets, mit Ausnahme der Geschwindigkeitseinstellung. Samples in diesen Presets können nur in dem aufgenommenen Tempo wiedergegeben werden. Das liefert Ihnen die beste Audio-Qualität, ohne das Risiko von Artefakten wie Klicks oder Pops, die oftmals von Kontakts Time-Stretching herrühren.

### Haupt-Presets:

Diese Presets laden alle Samples eines Songs direkt in den Systemspeicher. Sie sind für Rechner mit einem 64-bit Betriebssystem und viel verfügbarem Speicher (RAM) gedacht. Auf leistungsstarken Rechnern bieten diese Presets die beste Performance und das Umschalten der Songs in Echtzeit per Keyswitches. Passen Sie bitte auf, wenn Sie diese Presets laden, da sie zu Instabilitäten, Abstürzen und anderen Problemen führen können, wenn nicht genügend Systemressourcen bereitstehen. Ein Vorteil dieser Presets ist die Möglichkeit des schnellen Umschaltens zwischen den Songs per Keyswitch.

### Lite Presets:

Alle Presets besitzen auch eine speicherfreundliche „Lite“-Version. Diese Presets laden und entladen Songs dynamisch in den Speicher mithilfe des Song-Selection-Menüs, um Systemressourcen zu sparen. Als Konsequenz daraus ergibt sich, dass die Keyswitches in den „Lite“-Presets nicht zur Verfügung stehen.

**Bitte beachten Sie:** Wenn Sie ein Sample abspielen, bevor der gesamte Song oder das Preset in den Speicher geladen wurde, kann Kontakt manchmal für eine kurze Zeit nicht mehr reagieren. Das ist ein Fehler von Kontakts Laden im Hintergrund und dem Fenster der Wellenformanzeige. Wenn alle Samples geladen wurden, verhält sich Kontakt wieder normal.

## INSTRUMENTENPROGRAMME

### High Erhu

Eine Kokosnuss und Besenstil Erhu, die hoch und schrill gestimmt ist.

- Song 1 - C0 - H2
- Song 2 - C0 - C#2
- Song 3 - C0 - G2
- Song 4 - C0 - A#2
- Song 5 - C0 - H2
- Song 6 - C0 - H2
- Song 7 - C0 - A#2
- Song 8 - C0 - A#2
- Song 9 - C0 - A
- Song 10 - C0 - H2

### Low Erhu 1

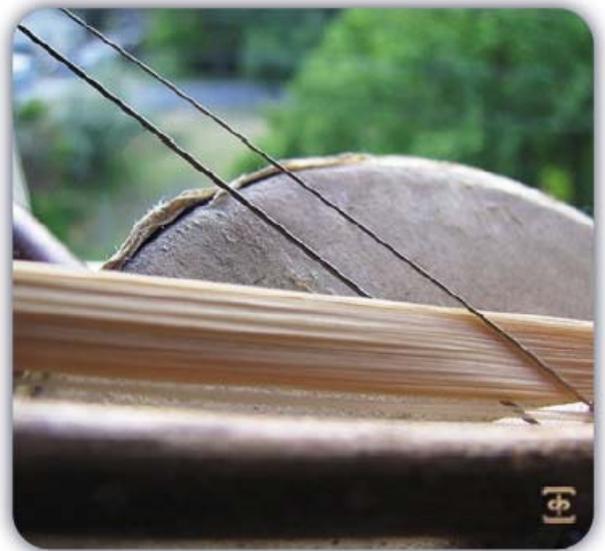
Eine Erhu mit mehr Bass und einem hölzernen Klang.

- Song 1 - C0 - G2
- Song 2 - C0 - D2
- Song 3 - C0 - H2
- Song 4 - C0 - G2
- Song 5 - C0 - C2
- Song 6 - C0 - D#2
- Song 7 - C0 - D#2
- Song 8 - C0 - H1
- Song 9 - C0 - F#2
- Song 10 - C0 - H2
- Song 11 - C0 - F#2
- Song 12 - C0 - D#2
- Song 13 - C0 - A2
- Song 14 - C0 - H2
- Song 15 - C0 - F2
- Song 16 - C0 - H1
- Song 17 - C0 - H1
- Song 18 - C0 - H2
- Song 19 - C0 - A#2
- Song 20 - C0 - H2
- Song 21 - C0 - C2
- Song 22 - C0 - H2
- Song 23 - C0 - A2
- Song 24 - C0 - F#2
- Song 25 - C0 - A2

### Low Erhu 2

Mehr tiefe, bassige Erhu Songs.

- Song 1 - C0 - C2
- Song 2 - C0 - C2
- Song 3 - C0 - C2
- Song 4 - C0 - C#2
- Song 5 - C0 - G2
- Song 6 - C0 - H1
- Song 7 - C0 - H1
- Song 8 - C0 - E2
- Song 9 - C0 - H1
- Song 10 - C0 - D2
- Song 11 - C0 - F2
- Song 12 - C0 - H2
- Song 13 - C0 - H1
- Song 14 - C0 - D2



- Song 15 - C0 - C#2
- Song 16 - C0 - E2
- Song 17 - C0 - H1
- Song 18 - C0 - H2
- Song 19 - C0 - A#2
- Song 20 - C0 - E2

**Mid Erhu 1**

Erhu mit einem ausbalanciertem Klang.

- Song 1 - C0 - E2
- Song 2 - C0 - H2
- Song 3 - C0 - H1
- Song 3a - C0 - C2
- Song 3b - C0 - H1
- Song 4a - C0 - H2
- Song 4b - C0 - G2
- Song 5 - C0 - F#2
- Song 6 - C0 - H1
- Song 7 - C0 - F2
- Song 8 - C0 - H2
- Song 9 - C0 - H2
- Song 10 - C0 - C2
- Song 11 - C0 - G#2

**Mid Erhu 2**

Weitere Songs für die Mid Erhu.

- Song 1 - C0 - A#2
- Song 2 - C0 - G#2
- Song 3 - C0 - H1
- Song 4 - C0 - H1
- Song 5 - C0 - H2
- Song 6 - C0 - D#2

**Mid Erhu 3**

Mehr Songs für die Mid Erhu.

- Song 1 - C0 - C#2
- Song 2 - C0 - H2
- Song 3 - C0 - G2
- Song 4 - C0 - E2
- Song 5 - C0 - F2
- Song 6 - C0 - H2
- Song 7 - C0 - H1
- Song 8 - C0 - H1
- Song 9 - C0 - H1
- Song 10 - C0 - H1
- Song 11 - C0 - G2
- Song 12 - C0 - C2
- Song 13 - C0 - H2
- Song 14 - C0 - H1
- Song 15 - C0 - H1
- Song 16 - C0 - D#1

**Mid Erhu 4**

Mehr Songs für die Mid Erhu.

- Song 1 - C0 - H2
- Song 2 - C0 - H2
- Song 3 - C0 - G2
- Song 4 - C0 - C2
- Song 5 - C0 - H2
- Song 6 - C0 - H2



- Song 7 - C0 - H2
- Song 8 - C0 - A#2
- Song 9 - C0 - H1
- Song 10 - C0 - G2
- Song 11 - C0 - H2
- Song 12 - C0 - C2
- Song 13 - C0 - F#2
- Song 14 - C0 - A2
- Song 15 - C0 - G2
- Song 16 - C0 - A#2
- Song 17 - C0 - H2
- Song 18 - C0 - F#2
- Song 19 - C0 - C2
- Song 20 - C0 - H2

**Mid Erhu 5**

Mehr Songs für die Mid Erhu.

- Song 1 - C0 - D#2
- Song 2a - C0 - C2
- Song 2b - C0 - G#2
- Song 2c - C0 - F2
- Song 2d - C0 - G#2
- Song 3 - C0 - H1
- Song 4 - C0 - H1
- Song 5 - C0 - A2
- Song 6 - C0 - H2
- Song 7 - C0 - H1
- Song 8 - C0 - D#2
- Song 9 - C0 - H2
- Song 10 - C0 - F2
- Song 11 - C0 - F#2
- Song 12 - C0 - G#2
- Song 13 - C0 - E2
- Song 14 - C0 - F2
- Song 15 - C0 - H2

**Mid Erhu 6**

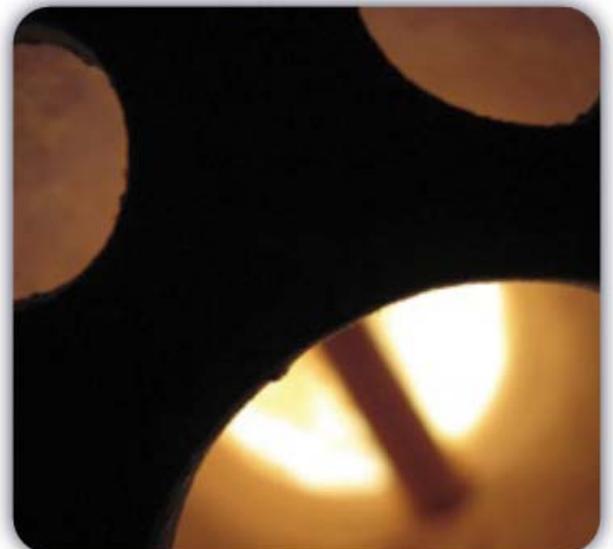
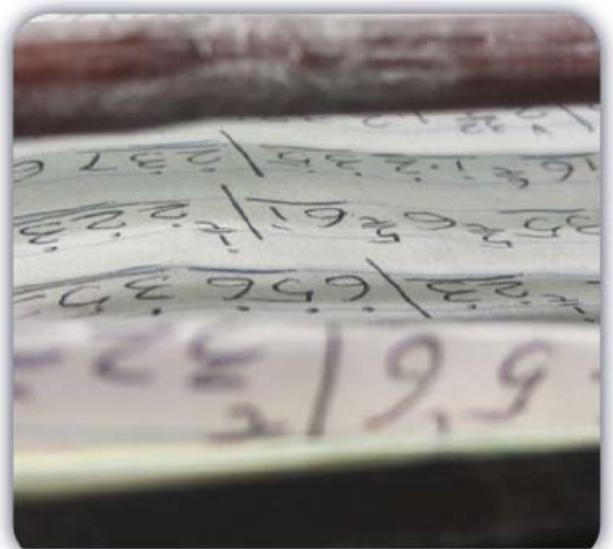
Mehr Songs für die Mid Erhu.

- Song 1a - C0 - A#2
- Song 1b - C0 - C#2
- Song 2 - C0 - H1
- Song 3 - C0 - H2
- Song 4 - C0 - E2
- Song 5 - C0 - A#2
- Song 6 - C0 - C2
- Song 7 - C0 - H2
- Song 8 - C0 - C2

**Street Erhu**

Live Aufnahmen von Xi Qin wie er die Erhu in einer echten Umgebung spielt. Geeignet für Umwelt-Ambiances oder Soundscapes.

- City Street - C0 - H0
- Subway high cls- C0 - D#1
- Subway high far - C0 - F#0
- Subway low cls - C0 - A#0
- Subway low far - C0 - F0



## Ambiences

Dies sind komplexe, sich verändernde Soundscapes, die aus dem Ursprungsmaterial der Erhu Aufnahmen gemacht wurden. Verwendet wurden eine Reihe von speziellen Sound Design Tools und Techniken. Diese Presets erlauben simulierte Legato-Übergänge und Tonhöhenverschiebungen, so wie auch Multi-Layer Klangauswahl und eine weiches Überblenden.

### Blurmaids & Blurmen.nki

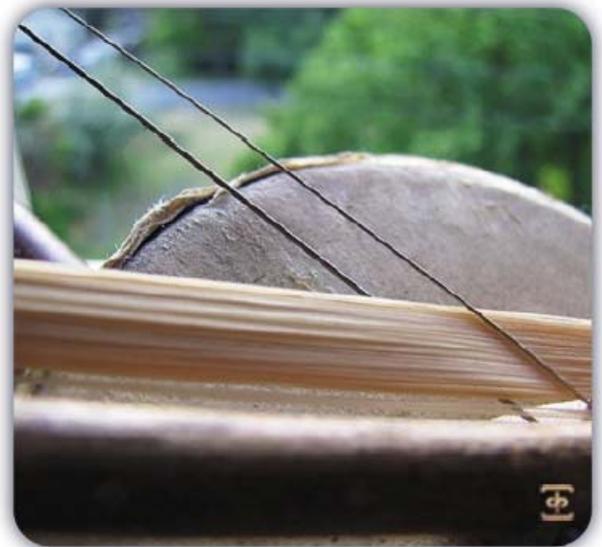
22 zusätzliche Loops, überblendbare Ambiences mit einem wässrigen Vibe und einem konstanten Übergang – C-2 – G8

### Grizhu.nki

16 zusätzliche Loops, überblendbare Ambiences mit fettem, dunklem monströsem Gefühl – C-2 – G8

### Krizhu.nki

10 zusätzliche Loops, überblendbare Ambiences mit einem großen Anteil von Bewegung – C-2 – G8







# SOUNDIRON

## SOFTWARELIZENZVEREINBARUNG

(Anm. des Übersetzers: Im Zweifel gilt der englische Originaltext.)

### LIZENZVEREINBARUNG:

Durch die Installation des Produktes akzeptieren Sie die folgende Produktlizenzvereinbarung:

### LIZENZGEWÄHRUNG

Die Lizenz für dieses Produkt ist nur an eine Einzelperson gebunden. Ein nicht lizenzierter Gebrauch ist verboten. Alle Sounds, Samples, Programmierung, Bilder, Skripte, Zeichnungen und Texts in diesem Produkt sind Eigentum der Soundiron, LLC. Diese Software wird an Sie von Soundiron für kommerzielle und nicht kommerzielle Nutzung in Musik, Sound-Effekten, Audio/Video-Postproduktionen, Aufführungen, Sendungen oder ähnliche fertige Content-Erstellung und für die Verwendung in Produktionen lizenziert aber nicht verkauft. Dem einzelnen Lizenznehmer ist es gestattet, diese Bibliothek auf mehreren Rechnern oder anderen Geräten zu installieren, aber nur, wenn Sie der alleinige Inhaber und Nutzer dieser Geräte, auf der die Software installiert ist, sind.

Soundiron ermöglicht es Ihnen, jeden Sound und jedes Sample in den gekauften Bibliotheken für die Erstellung und Produktion von kommerziellen Aufnahmen, Musik, Sound-Design, Postproduktion oder andere Content-Erstellung ohne zusätzliche Lizenzgebühren zu nutzen und ohne Nennung von Soundiron als Quelle.

Diese Lizenz verbietet ausdrücklich jede nicht autorisierte Aufnahme jeder unbearbeiteten oder ungemischten Inhalte aus dieser Bibliothek, oder jede andere Bibliothek von Soundiron, in ein anderes Sample-Instrument, einen Soundeffekt, Synthesizer oder Loop/Effekt-Bibliothek jeglicher Art ohne unsere vorherigen Zustimmung zu übernehmen.

Diese Lizenz verbietet auch jegliche unbefugte Weitergabe, Weiterverkauf oder irgendeine andere Art der Verteilung dieses Produkts oder der Sounds, durch welche Weise auch immer, dazu gehört auch Re-sampling, Mixing, Weiterverarbeitung, Isolation oder Einbindung in Software- oder Hardware aller Art, zum Zwecke des Re-Recordings oder Reproduktion als Teil einer freien oder kommerziellen Bibliothek von musikalischen und/oder Sound-Effekten und/oder Artikulationen oder jede Form von musikalischen Samples oder Sound-Effekte Sample-Wiedergabesystem oder Gerät. Lizenzen können nicht an jemanden anderes übertragen oder verkauft werden, ohne die schriftliche Einwilligung der Soundiron, LLC.

### RECHTE

Soundiron behält das volle Urheberrecht und das vollständige Eigentum an allen aufgezeichneten Sounds, Instrumentenprogrammierung, Dokumentation und musikalischen Performances, die in diesem Produkt enthalten sind. Alle vergangenen und zukünftigen Versionen dieses Produkts, einschließlich aller Version, die von Soundiron, Inc, veröffentlicht wurden, sind an diese Lizenz gebunden und fallen unter diese Vereinbarung.

### ERSTATTUNGEN

Heruntergeladene Bibliotheken können nicht zurückgegeben werden und deshalb können wir keine Rückerstattung oder einen Austausch anbieten. Wir können es nach eigenem Ermessen machen, aber beachten Sie bitte, dass, sobald Sie sie heruntergeladen haben, sie nicht mehr zurückgegeben werden kann.

### VERANTWORTUNG

Die Nutzung dieses Produktes und jeglicher Software erfolgt auf Gefahr des Lizenznehmers. Soundiron übernimmt keine Haftung für direkte oder indirekte Schäden in jeder Form bei der Nutzung dieses Produkts.

### BEDINGUNGEN

Diese Lizenzvereinbarung ist unter allen Umständen ab dem Moment, wo das Produkt gekauft oder erworben wird, gültig. Die Lizenz bleibt bis zur Kündigung durch Soundiron, LLC, in voller Höhe erhalten. Die Lizenz wird beendet, wenn Sie eine der Bestimmungen oder Bedingungen dieser Vereinbarung brechen oder aus irgendeinem Grund eine Rückerstattung erhalten. Nach der Kündigung stimmen Sie zu, alle Kopien und die Inhalte des Produkts auf eigene Kosten zu vernichten. Alle vergangenen und zukünftigen Versionen dieses Produktes, einschließlich aller andern Marken als Soundiron, fallen ebenfalls unter die Bedingungen dieser Vereinbarung.

### VERLETZUNG

Soundiron behält sich vor, Piraterie zu verfolgen und seine urheberrechtlich geschützte Schöpfung in vollem Umfang Zivil- und Strafrechtlich zu verfolgen. Aber wir werden unsere Preise fair gestalten und unsere Samples und Programmierung zugänglich machen und, wann immer es möglich ist, umständliche CRM, Registrations- und Aktivierungsprozeduren zu vermeiden und Ihnen, wann immer es möglich ist, möglichst viel kreativen Freiraum und die beste Anwendung zu ermöglichen. Wenn Sie unsere Instrumente mögen und um die harte Arbeit wissen, die wir hier hineingesteckt haben, dann wissen wir, dass Sie niemals dieses Instrument rechtswidrig weitergeben.

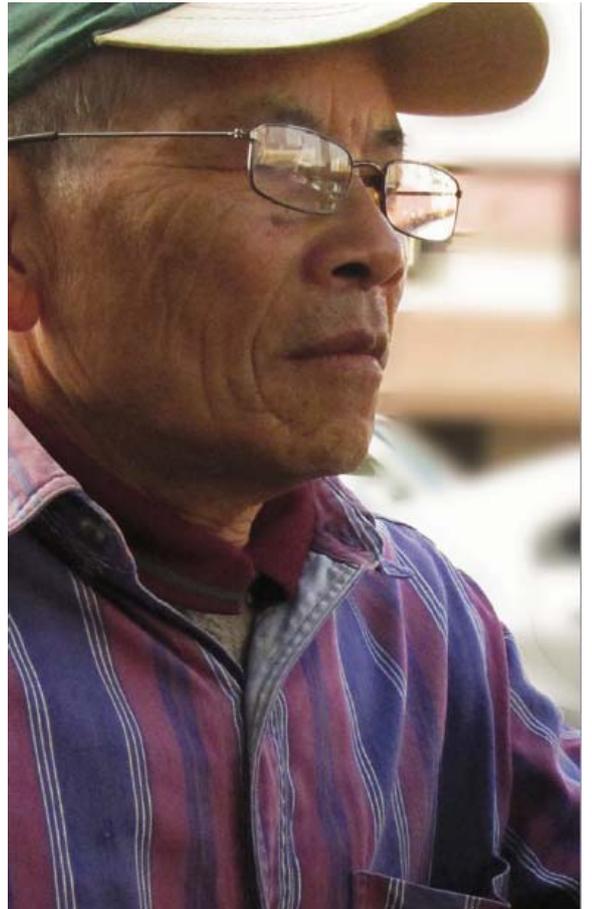
## Danke

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

**info@soundiron.com**

Vielen Dank

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