

Voxengo AcuDrums Bedienungsanleitung



<http://www.voxengo.com/>

Letztes Änderungsdatum: 18.11.2011

Inhalt

Einleitung 3

 Funktionsmerkmale 3

 Kompatibilität 3

Struktur der Library 4

 Kategorien der Instrumente 4

 Drumstick- und Schlegel-Typen 5

 Zufallsmodus 5

 Benennungsschema der WAV-Dateien 6

Hinweise zu Instrument-Dateien 7

 MIDI CC #4 7

Endnutzer-Lizenzvereinbarung 8

Danksagung 11

Fragen und Antworten 12

Einleitung

Voxengo AcuDrums ist eine professionell erstellte Sample-Library, die den natürlichen Klang diverser Schlaginstrumente und Becken wiedergibt. Die Grundidee bei der Entwicklung von AcuDrums war den unverfälschten und unbearbeiteten Sound eines modernen, akustischen Schlagzeugs festzuhalten. Diese Library beinhaltet mehr als 11 000 WAV-Dateien und mehr als 90 Instrument-Dateien mit einer Größe von insgesamt mehr als 8 Gb. Die Instrumente dieser Sample-Library haben mehrere Velocity-Layer mit 5 Variationen pro Layer, um den „Maschinengewehr-Effekt“ weitgehend zu reduzieren.

Die Samples des Voxengo AcuDrums wurden im Studio von Voxengo aufgenommen, das über einen satten, warmen und diffus gestreuten Raumklang verfügt. Mit weniger als 200 ms Hallzeit ist dieser Raum hervorragend für eine „trockene“ Aufnahme von Samples geeignet, die Sie nach Belieben mit Hall nachbearbeiten können.

Die Mikrofonierung für die Aufnahme der Samples bildet einen dreidimensionalen Aufnahmebereich nach. So klingen z. B. die Samples der Becken bei starkem Anschlag sehr direkt, während Sie bei leichtem Anschlag eher luftig und räumlich klingen. Wenn Sie die verschiedenen Instrumente der Sample-Library zusammen als Drum-Kit verwenden, besitzen diese eine gute räumliche Trennung und Platzierung. Somit klingen sie wie ein real platziertes Schlagzeug und nicht wie nur von einer Position aus aufgenommen.

Die Samples wurden alle von einem erfahrenen Schlagzeuger eingespielt und klingen somit sehr realistisch.

Funktionsmerkmale

- bis zu 16 Velocity-Layer pro Instrument
- 5 Sample-Variationen pro Velocity-Layer
- diverse Drumsticks und Schlegel
- mehrere Schlagzonen pro Instrument
- lange Decay-Phase
- Hunderte von Samples pro Instrument
- 16-Bit/44,1 kHz Stereo-Samples
- Samples im WAV-Format

Kompatibilität

Die Sample- und Instrument-Dateien (NKI- und SFZ-Dateien) dieser Library sind kompatibel mit Native Instruments KONTAKT 3.5/4 (Der KONTAKT Player wird nur im Demo-Modus unterstützt) und Cakewalk Session Drummer 2 und 3. Die NKI- und SFZ-Dateien der AcuDrums-Library können zusätzlich in verschiedene kompatible Sampler geladen werden. Einzelne WAV-Dateien können in fast alle Sampler geladen werden.

Struktur der Library

Alle Samples der Library befinden sich in einem Hauptverzeichnis (z. B. „Voxengo AcuDrums“). WAV-Dateien, die mit Instrument-Dateien verknüpft sind, befinden sich in einem Unterordner des Hauptverzeichnisses und sind nach dem Index der Sample-Variation sortiert (1 bis 5). Die Namen der Ordner und Instrument-Dateien haben ein festes Benennungsschema:

{Instrumenten-Kategorie} {Instrumenten-Durchmesser/-Tiefe} {Instrumenten-Kennzeichnung} {Drumstick-Typ}

So steht z. B. „CRASH 16 SB-HH-U S“ für ein 16-Zoll Crash-Becken mit der Kennzeichnung „SB-HH-U“, das mit Hickory-Drumsticks (Typ „S“) gespielt wird. Bei Snaredrums sind außerdem Durchmesser und Tiefe angegeben: So steht z. B. „1465“ für eine Snaredrum mit den Abmessungen 14" x 6,5". Die Drum-Felle werden entweder durch einen oder zwei Buchstaben in der Instrumenten-Kennzeichnung dargestellt. So finden Sie z. B. „PL-MMP-A“, „PL-MMP-B“ oder „PL-MMP-AD“. „AD“ steht hier für ein Fell vom Typ „A“ mit Dämpfungsring.

Manche Instrumente haben Schlagzonen, die auf MIDI-Noten von anderen Instrumenten gemappt sind (z. B. ist ein Schlag auf die Glocke des Crash-Beckens gleich einem Schlag auf die Glocke des Ride-Beckens). Solche Instrumente können daher als zusätzliche Dateien mit einem Suffix nach dem Drumstick-Typ im Dateinamen (z. B. „CRASH 16 SB-HH-U S RIDE.nki“) vorhanden sein.

Beachten Sie, dass die Kennzeichnung der Instrumente in der Sample-Library nur der Unterscheidung von Instrumenten der gleichen Kategorie und Größe dient. Diese Kennzeichnung steht in keinem Zusammenhang mit einem Hersteller von Schlaginstrumenten oder Becken.

Instrumente mit größerem Durchmesser oder größerer Tiefe klingen in der Regel tiefer/dunkler.

Kategorien der Instrumente

Folgende Kategorien sind in der AcuDrums-Library zu finden:

- BDRUM – Bassdrum. Doppelpedal – linker und rechter Schlegel gesampelt. Auf die MIDI-Noten 35 (B0) und 36 (C1) gemappt.
- CHINA – China-Becken. Auf die MIDI-Note 52 (E2) gemappt. Die Choke-Funktion (Anschlag mit anschließendem Abdämpfen) des China-Beckens ist auf die MIDI-Note 72 (C4, Long Whistle) gemappt. Für das China-Becken ist ebenfalls die Schlagzone „Tip“ (Anschlag mit der Spitze des Drumsticks) verfügbar. Diese ist auf die MIDI-Note 51 (D#2, Ride Cymbal 1) gemappt.
- CRASH – Crash-Becken. Auf die MIDI-Note 49 (C#2) gemappt. Die Choke-Funktion des Crash-Beckens ist auf die MIDI-Note 57 (A2) gemappt. Beachten Sie, dass aufgrund unterschiedlicher Spieltechnik der Spitzenpegel (Peak) des Anschlags beim Choke in den meisten Fällen lauter ist als ein Anschlag auf dem Beckenrand („Edge hit“). Für das Crash-Becken sind außerdem die Schlagzonen „Tip“, „Flat top“ (Anschlag mit der Schulter des Drumsticks zwischen Beckenrand und -Mitte) und „Bell“ (Glocke) gesampelt und auf die MIDI-Noten 51, 51 (D#2, Ride Cymbal 1) und 53 (F2, Ride Bell)

- gemappt. Die Glocke des Crash-Beckens wird mit der Schulter des Drumsticks angeschlagen (der Bereich, in dem der Drumstick anfängt sich zu verjüngen).
- **HIHAT** – Hi-Hat. Gemappt auf die MIDI-Noten 42 (F#1, Closed Hi Hat), 44 (G#1, Pedal Hi Hat), und 46 (A#1, Open Hi Hat). Für die offene Hi-Hat stehen Ihnen 8 Öffnungsgrade zur Verfügung. Diese können per Fußpedal über MIDI CC #4 gesteuert werden.
 - **RIDE** – Ride-Becken. Gemappt auf die MIDI-Noten 51 (D#2), 53 (F2, Ride Bell). Die „Edge“-Schlagzone ist auf die MIDI-Note 59 (B2, Ride Cymbal 2) gemappt. Die Glocke des Ride-Beckens wird mit der Schulter des Drumsticks angeschlagen. Die „Bell tip“-Variation (die Glocke wird mit der Spitze des Drumsticks angeschlagen) der „Bell“-Schlagzone finden Sie als Instrument-Datei mit dem Suffix „BTIP“.
 - **SNARE** – Snaredrum. Gemappt auf die MIDI-Noten 38 (D1, Acoustic Snare), 40 (E1, Electric Snare, Rim Shot), 37 (C#1, Side Stick).
 - **SPLASH** – Splash-Becken. Auf die MIDI-Note 55 (G2) gemappt. Die Choke-Funktion des Splash-Beckens ist auf die MIDI-Note 58 (A#2, Vibraslap) gemappt.
 - **TOM** – Tom Tom. Tom Toms sind in verschiedenen Größen vorhanden. Die Größe eines bestimmten Tom Toms ist nach dem Drumstick-Typ angegeben (z. B. steht „TOM PL-MMP-A S 10 HI“ für ein 10"-Tom Tom). Tom Toms werden normalerweise in der „Off center“-Zone (außermittig) angeschlagen. Diese ist eine Variation der standardmäßigen „Center“-Zone (mittig), klingt aber etwas offener, mit einem etwas stärkeren Dröhnen. Das tiefe Tom Tom ist auf die MIDI-Noten 41 (F1) und 43 (G1), das mittlere Tom Tom auf die MIDI-Noten 45 (A1) und 47 (B1), und das hohe Tom Tom auf die MIDI-Noten 48 (C2) und 50 (D2) gemappt.

Drumstick- und Schlegel-Typen

Die folgenden Drumstick- und Schlegeltypen sind in der AcuDrums-Library zu finden (Gewicht, Art der Spitze und Länge sind nicht angegeben):

- „S“ – Drumsticks aus amerikanischem Hickory.
- „B“ – Rods aus Birke. Rods sind zusammengebündelte Holzstäbchen, die wesentlich weicher als normale Drumsticks, jedoch härter als Besen klingen.
- „P“ – Rods aus Plastik. Diese Rods sind etwas härter als Rods aus Birke. Plastik-Rods besitzen einen charakteristischen „Plastik-Sound“ und klingen normalerweise etwas weniger „klackernd“ als Rods aus Birke.
- „H“ – Schlegel aus hartem Plastik für die Bassdrum.
- „F“ – Schlegel aus Filz für die Bassdrum.
- „W“ – Schlegel aus Holz für die Bassdrum.

Zufallsmodus

NKI- und SFZ-Dateien spielen die Samples der AcuDrums-Library in einem Zufallsmodus ab. So wird beim Spiel einer MIDI-Note (mit einer bestimmten Velocity) ein Sample von fünf zufällig wiedergegeben.

Beim Laden einer NKI-Datei für die Hi-Hat werden die fünf Samples jedoch nacheinander wiedergegeben (Round-Robin). Dies geschieht aufgrund der Tatsache,

dass eine NKI-Datei MIDI-CC-Befehle nicht mit der Zufallswiedergabe kombinieren kann.

Benennungsschema der WAV-Dateien

Das Benennungsschema der WAV-Dateien entspricht im Grunde dem der Instrument-Dateien. Der Name einer WAV-Datei beinhaltet jedoch immer ein Suffix, das aus dem Namen der Schlagzone, der Sample-Variation und dem Velocity-Index besteht:

So steht z. B. „CRASH 16 SB-HH-U S BELL 4-07.wav“ für Crash-Becken, „Bell“-Schlagzone, Sample-Variation 4 und den Velocity-Index 7. Beachten Sie, dass die Anzahl der Velocity-Layer der einzelnen Instrumente und Schlagzonen verschieden sind.

Der Name einer WAV-Datei der Hi-Hat enthält außerdem einen maximalen MIDI CC #4-Wert, auf den ein bestimmtes Sample gemappt ist.

Z. B. steht „HIHAT 14 SB-HH-R S EDGE 3-079-02.wav“ für Hi-Hat, „Edge“-Schlagzone, Sample-Variation 3, MIDI CC #4-Wert 79 und den Velocity-Index 2.

Hinweise zu Instrument-Dateien

Da jedes Schlaginstrument oder Becken dieser Sample-Library in einer separaten Instrument-Datei liegt, kann es vorkommen, dass manche Sample-Player nicht alle Instrument-Dateien eines Drum-Kits laden können.

Während Sie in Session Drummer und KONTAKT mehrere Instrument-Dateien gleichzeitig laden und somit ein Drum-Kit „on-the-fly“ zusammenstellen können, ist bei anderen Samplern wie z. B. dem „rgc:audio sfz“ die manuelle Erstellung einer zusammengesetzten SFZ-Datei erforderlich.

Voxengo bietet keine fertig kombinierten Instrument-Dateien für die AcuDrums-Library an. Sie können die einzelnen Schlaginstrumente und Becken einzeln erwerben und sich dann ein Drum-Kit nach Wunsch erstellen.

Folgendes muss beachtet werden wenn Sie mehr als ein Instrument der gleichen Kategorie (z. B. Crash-Becken) laden wollen: Da die Samples jedes Crash-Beckens auf den gleichen Bereich an MIDI-Noten gemappt sind, hat das Laden von zwei Crash-Becken eine Überlappung der MIDI-Noten zur Folge. In diesem Fall müssen Sie das zweite Instrument der gleichen Kategorie anderen MIDI-Noten manuell zuweisen.

MIDI CC #4

Beachten Sie, dass die Hi-Hat-Samples der AcuDrums-Library über acht Öffnungsgrade verfügen und über MIDI CC #4-Events (Fußpedal) angesteuert werden können. Standardmäßig wird die offene Hi-Hat bei den MIDI-Befehlen „Full closed“ (geschlossen) oder „Half open“ (halboffen) gespielt. Um den gewünschten Öffnungsgrad der offenen Hi-Hat zu erhalten müssen Sie die entsprechenden MIDI CC #4-Events hinzufügen.

Endnutzer-Lizenzvereinbarung

Die Nutzung der AcuDrums-Sample-Library wird unter den folgenden Bedingungen lizenziert:

HINWEIS FÜR NUTZER: BITTE LESEN SIE SORGFÄLTIG DIE FOLGENDE RECHTLICHE VEREINBARUNG DURCH. DURCH DIE NUTZUNG DER SOFTWARE ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE WEDER INSTALLIEREN NOCH NUTZEN.

1. Die SOFTWARE

Die SOFTWARE bezeichnet: „Voxengo AcuDrums“ Sample-Library im WAV-Dateiformat, einschließlich der mitgelieferten NKI- und SFZ-Dateien und der Dokumentation (wenn vorhanden, Bedienungsanleitungen, Fachliteratur und andere Materialien, in lesbarer und/oder elektronischer Form) die zum Lieferumfang der elektronischen Distribution oder einem Datenträger gehören.

2. VOXENGO

VOXENGO bezeichnet Aleksey Vaneev, den eingetragenen Eigentümer (am Wirkungsdatum dieser Vereinbarung) des Internetdomainnamen „voxengo.com“.

3. Lizenzgewährung

Bei Erteilung eines gültigen BENUTZERSCHLÜSSELS für die SOFTWARE durch VOXENGO und/oder dessen Vertriebspartner (ein gültiger BENUTZERSCHLÜSSEL ist im Lieferumfang der SOFTWARE auf Datenträger enthalten), gewährt Ihnen diese ENDNUTZER-LIZENZVEREINBARUNG eine nicht-exklusive, weltweite und gebührenfreie Lizenz zur unbefristeten Verwendung der SOFTWARE auf einem oder mehreren Computern durch eine Person (Sie persönlich oder die vom Unternehmen beauftragte Person) zu allen gesetzlich zugelassenen Zwecken (außer in dieser Vereinbarung anders festgehalten). Die gewährten Rechte (mit oder ohne erteiltem BENUTZERSCHLÜSSEL) oder die SOFTWARE auf Datenträger mit oder ohne BENUTZERSCHLÜSSEL, dürfen nicht vermietet, verleast, sublizenziert oder an Dritte weitergegeben werden. Die gewährten Rechte dürfen zusammen mit dem dazugehörigen BENUTZERSCHLÜSSEL an Dritte übertragen werden wenn diese sich mit den Bedingungen dieser ENDNUTZER-LIZENZVEREINBARUNG einverstanden erklären und die Übertragung bei VOXENGO registriert ist (diese Übertragung muss nicht bei VOXENGO registriert werden wenn Sie einen Account zum Weiterverkauf eingerichtet haben und der mitgelieferte BENUTZERSCHLÜSSEL ebenfalls als „zu übertragender“ BENUTZERSCHLÜSSEL auf der Webseite von VOXENGO registriert ist).

„Sie“ bezeichnet das Unternehmen, die juristische oder natürliche Person, das/die die Lizenzgebühr entrichtet (die entsprechende Lizenzgebühr finden Sie im Online-Shop von VOXENGO oder beim Vertriebspartner von VOXENGO-Produkten); oder das Unternehmen, die juristische oder natürliche Person, das/die die SOFTWARE von VOXENGO und/oder einem Vertriebspartner erwirbt; oder das Unternehmen, die juristische oder natürliche Person, das/die den „NFR“-BENUTZERSCHLÜSSEL („not for resale“, nicht für den Weiterverkauf bestimmt) von VOXENGO und/oder einem Vertriebspartner erhält. Wenn das Obenstehende nicht zutrifft, bezeichnet

„Sie“ alle natürlichen Personen, die die SOFTWARE downloaden, installieren und/oder verwenden.

4. Nicht für den Weiterverkauf bestimmt („NFR“)

Wenn die SOFTWARE auf Datenträger mit dem Vermerk „Not For Resale“ oder „NFR“ gekennzeichnet ist oder der von VOXENGO und/oder einem Vertriebspartner erteilte BENUTZERSCHLÜSSEL als „NFR“-BENUTZERSCHLÜSSEL für die SOFTWARE ausgewiesen ist, dann ist die Verwendung der SOFTWARE auf die Produktion von kommerziellen Audioaufnahmen, auf die private oder öffentliche Vorführung, auf das Testen oder Auswerten beschränkt. Sie dürfen diese Version nicht übertragen, vermieten, verleasen oder in anderer Form vertreiben.

5. Eigentumsrecht

Eigentum und Urheberrecht der SOFTWARE liegen bei VOXENGO. Ihre Lizenz stellt keine Übertragung von Rechten oder Eigentum an der SOFTWARE und keine Veräußerung von Rechten an der SOFTWARE dar.

VOXENGO garantiert hiermit, dass VOXENGO das uneingeschränkte Recht und die Befugnis hat Ihnen die im Rahmen dieser Vereinbarung festgelegten Rechte zu gewähren.

6. Einschränkungen

Es ist Ihnen nicht gestattet die SOFTWARE zu vertreiben, zu vermieten, zu verleasen oder zu sublizenzieren. Es ist Ihnen nicht gestattet die SOFTWARE zu verändern, zu modifizieren oder eine neue Form der SOFTWARE zu erstellen.

Die SOFTWARE darf nicht dazu verwendet werden Audiodateien zu erstellen, die lizenziert, verkauft oder kostenlos als Soundclip, Sample-Library oder anderes Sample-Produkt verteilt werden.

7. Urheberrecht

Die SOFTWARE wird lediglich lizenziert und nicht verkauft. Die SOFTWARE und alle Rechte sind Eigentum von VOXENGO und/oder einem Vertriebspartner, und sind durch Urheberrechtsgesetze sowie internationale Urheberrechtsverträge geschützt. Sie erklären sich damit einverstanden, dass keine Ansprüche auf das geistige Eigentum an der SOFTWARE an Sie übertragen werden. Sie bestätigen weiterhin, dass sämtliche Eigentumsrechte an der SOFTWARE ausschließlich VOXENGO gehören und Sie keinerlei Rechte an der Software erwerben, soweit nicht anders in dieser Lizenzvereinbarung festgelegt.

8. Kündigung

Diese Lizenzvereinbarung tritt mit der ersten Nutzung der SOFTWARE durch den Lizenznehmer in Kraft und gilt bis Sie beendet wird. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit durch Deinstallation der SOFTWARE und dem Löschen der SOFTWARE von allen Computern beenden. Diese Lizenzvereinbarung wird automatisch beendet, wenn Sie gegen eine Bestimmung oder Bedingung dieser Lizenzvereinbarung verstoßen. Nach einer solchen Kündigung müssen Sie unverzüglich die Benutzung der Software einstellen, und alle vollständigen und unvollständigen Kopien der Software löschen. Die Bestimmungen in den Absätzen „Eigentumsrecht“, „Einschränkungen“, „Urheberrecht“, „Haftungsbeschränkungen, Schadensersatz“, „Geltendes Recht“ und „Gesamte Vereinbarung“ gelten auch nach Beendigung dieser Lizenzvereinbarung.

9. Haftungsbeschränkungen, Schadensersatz

VOXENGO UND SEINE VERTRIEBSPARTNER ÜBERNEHMEN KEINE GARANTIE FÜR DIE LEISTUNGEN ODER ERGEBNISSE, DIE IM RAHMEN EINER NUTZUNG DER SOFTWARE ODER DER DOKUMENTATION ZU ERWARTEN SIND. VOXENGO UND SEINE VERTRIEBSPARTNER ÜBERNEHMEN KEINE GEWÄHRLEISTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, BEZÜGLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT ODER TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. IN KEINEM FALL HAFTET VOXENGO ODER SEINE VERTRIEBSPARTNER FÜR FOLGESCHÄDEN, NEBENSCHÄDEN ODER BESONDERE SCHÄDEN, EINSCHLIEßLICH ENTGANGENER GEWINNE ODER EINSPARUNGEN, SELBST WENN EIN REPRÄSENTANT VON VOXENGO AUF DIE MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN SCHADENS HINGEWIESEN HAT, ODER FÜR JEDE FORDERUNG DRITTER. SIE ÜBERNEHMEN HIERMIT DAS GESAMTE RISIKO DER VERWENDUNG DER SOFTWARE, DIE UNTER DIESER LIZENZ STEHT.

10. Geltendes Recht

Diese Lizenzvereinbarung unterliegt dem Recht der Russischen Föderation. Etwaige Ansprüche, Streitigkeiten oder Meinungsverschiedenheiten, die aus oder in Verbindung mit der Verwendung dieser Lizenzvereinbarung entstehen können, sollen durch das Schiedsgericht in Syktyvkar, Republik Komi, Russische Föderation, entschieden werden. Falls irgendein Teil der vorliegenden Bedingungen für ungültig oder nicht vollstreckbar erkannt wird, ist der betreffende Teil in einer Art und Weise auszulegen, die mit dem anwendbaren Recht vereinbar ist und soweit als möglich die ursprünglichen Absichten der Parteien wiedergibt, und die übrigen Teile bleiben weiterhin verbindlich.

11. Gesamte Lizenzvereinbarung

Diese Vereinbarung ist die endgültige, vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung zwischen Ihnen und VOXENGO und ersetzt sämtliche vorherigen Vereinbarungen oder Übereinkünfte, ob schriftlich oder mündlich, die in Beziehung zum behandelten Gegenstand dieser Vereinbarung stehen.

Danksagung

Dieses Plugin wurde von Aleksey Vaneev in Syktyvkar (Republik Komi, Russland) entwickelt.

Die Sample-Library wurde von Max Sivkov im Studio von Voxengo eingespielt und aufgenommen.

Das Auswählen und Bearbeiten der Samples wurde von Aleksey Vaneev durchgeführt.

Voxengo AcuDrums Copyright © 2011 Aleksey Vaneev.

Aus dem Englischen von Frank Schwarz

Fragen und Antworten

F.: Verfügt jedes Instrument über eine separate Lautstärkeregelung von Overhead-, Raum- oder Direktmikrofonierung wie andere Sample-Libraries?

A.: Nein. Es gibt keine Lautstärkeregelung für verschiedene Mikrofonierungen. Die Instrumente der AcuDrums-Library bestehen aus Stereo-Samples. Die separate Lautstärkeregelung für verschiedene Mikrofonierungen ist eigentlich nicht nötig, da Sie die Klangabstimmung des Schlagzeugs mithilfe eines Equalizers vornehmen können. Durch Direktmikrofonierung wird normalerweise der Grundton eines Schlaginstrumentes aufgenommen – dieser liegt z. B. bei einer Snaredrum bei 200 Hz. Eine Anhebung oder Absenkung dieses Frequenzbereichs entspricht einer Anhebung oder Absenkung der Lautstärke bei Direktmikrofonierung.

F.: Kann ich die Samples der AcuDrums-Library auch in BFD, Drumagog oder anderen Drum-Samplern verwenden?

A.: BFD, Drumagog und andere Drum-Sampler werden nicht unterstützt, da sie entweder proprietäre Formate benutzen oder nicht sehr verbreitet sind. Voxengo bietet nur Instrument-Dateien im NKI- und SFZ-Format an. Diese sind als universelle Formate für Sample-Libraries am meisten verbreitet.

F.: Warum liegt jedes Instrument in einer separaten NKI-Datei? Manche Sample-Libraries beinhalten eine NKI-Datei, die mehrere Instrumente enthält.

A.: In der Praxis verhält es sich oft so, dass Kunden nur manche Instrumente von den verfügbaren erwerben. Aus diesem Grund bietet Voxengo keine NKI-Datei an, in der mehrere Instrumente enthalten sind. Durch das Sampeln verschiedener Drumstick-Typen und Felle mit oder ohne Dämpfungsring kann sich ein Musiker oder Produzent sein Drum-Kit individuell zusammenstellen. Bei nur einer NKI-Datei wäre man weniger flexibel. Sie können sich somit ein Drum-Kit in vielen Kombinationen erstellen.

Bedenken Sie außerdem, dass Sie in KONTAKT mehrere Instrumente als einen Patch abspeichern können (Multi-Instrument). Somit müssen Sie Ihr Drum-Kit aus verschiedenen NKI-Dateien nur einmal erstellen. Im Falle einer Überlappung von MIDI-Noten kann man in KONTAKT die Samples einfach per Drag & Drop auf andere MIDI-Noten mappen. Bei Verwendung von mehreren Instrumenten können Sie auch das Stereopanorama und die Lautstärke separat verändern.

F.: Ich kann die WAV-Dateien der offenen Hi-Hat nicht im entsprechenden Ordner finden. Außerdem kann ich nicht zwischen verschiedenen Öffnungsgraden variieren.

A.: Die Samples der offenen Hi-Hat liegen im Ordner mit dem Suffix „EDGE“. Der Öffnungsgrad ist im Dateinamen angegeben (von geschlossen bis offen).

Um die Öffnungsgrade zuzuordnen müssen Sie den MIDI CC #4-Wert einstellen. Beachten Sie, dass die meisten MIDI-Loops den MIDI CC #4-Wert nicht

ausdrücklich festgelegt haben. Ihr Sampler wird wahrscheinlich den standardmäßigen Wert „Half open“ verwenden.