

EDUARDO TARILONTE'S

Forest Kingdom

MANUAL

FOREST KINGDOM 3	2
Was ist neu?	2
FOREST KINGDOM 3 SOUNDS	3
Percussion	3
Plucked	3
Wind	4
Voices	5
Soundscapes	6
Performance Grooves	7
CUBASE	9
STUDIO ONE	10
LOGIC PRO	11
CREDITS	13



FOREST KINGDOM 3

Willkommen bei Forest Kingdom 3, der Fortsetzung der preisgekrönten Sample Library von Eduardo Tarilonte

DER KLANG DER WÄLDER UND DSCHUNGEL. DER KLANG VON MUTTER NATUR IN EINER SAMPLE LIBRARY!

TIEF IM WALD FINDEN SIE...

30 BEEINDRUCKENDE BLASINSTRUMENTE, DARUNTER 10 ATEMBERAUBENDE INDIANISCHE FLÖTEN MIT BLOW INTENSITY, EINE ERWEITERTE DYNAMIKKONTROLLE ÜBER DAS PITCH BEND WHEEL.

90 ETHNISCHE PERCUSSION-INSTRUMENTE

210 FASZINIERENDE, EVOLVIERENDE SOUNDSCAPES

FANTASY CREATURES UND SHAMANIC VOICES

300 INSPIRIERENDE UND EDITIERBARE PERFORMANCE MIDI-GROOVES BIETEN IHNEN DREIEINHALB STUNDEN KOMPLETTE MUSIKALISCHE INSPIRATION

GRÖßER UND BESSER ALS JE ZUVOR. FOREST KINGDOM 3 ENTHÄLT MEHR ALS 700 PRESETS, 17,6 GB UND 20.000 INDIVIDUELLE SAMPLES.

FOREST KINGDOM 3. PURE INSPIRATION.

EINE EINZIGARTIGE, NATURINSPIRIERTE SAMPLE-LIBRARY

Was ist neu?

- 100 neue Patches, insgesamt nun mehr als 400 Patches
- 10 neue atemberaubende indianische Flöten, eine Tarka und Ocarina Tenor
- 300 inspirierende und editierbare mehrspurige Performance MIDI-Grooves bieten Ihnen dreieinhalb Stunden komplette musikalische Inspiration
- 130 MIDI-Dateien für Percussion-Instrumente
- 60 neue Soundscapes
- Neue verbesserte GUI für alle Patches

FOREST KINGDOM 3 SOUNDS

- Forest Kingdom 3 enthält 135 Instrumente, die in 3 verschiedene Kategorien unterteilt sind. Percussion, Pluck- und Blasinstrumente.

Percussion

Die Percussion-Kategorie enthält 90 Patches.

- Ambient Wind Chimes
- Bata Drums (3)
- Berimbau
- Claves
- Culo e Puya Drums (3)
- Djembe
- Frame Drum
- Jawbone
- Kalimba
- Qraqueb
- Quitipla
- Shekere Set (3)
- Tibetan Bowl
- Tribal Maracas I
- Tribal Maracas II
- Viele unterschiedliche Shaker
- Chimes
- Taiko
- Duff
- Cumacos
- Slic Drum
- Udu
- Marimbola (eine riesige Kalimba)
- und mehr...

Plucked

Zwei zauberhafte Harfen (akustisch und elektrisch)

Wind

- 10 atemberaubende indianische Flöten in verschiedenen Holzarten und Tonhöhen, einschließlich 1600 Phrasen.
- Aztec Clay Flute I
- Aztec Clay Flute II
- Didgeridoo
- Moseño Flute
- Raj Nplaim Flute
- Konkovka, Wooden Overtone Flute
- PVC Overtone (Phrases)
- Bulgarian Piccolo Flute
- Kiowa Flute
- African Fula Flute
- Double Flute
- Mayan Seashell Horn
- Xiao
- Ein kompletter Satz Panflöten in verschiedenen Größen (1,5 Meter Höhe und ein Notenbereich B0 bis C6)



Forest Kingdom 3 enthält eine beeindruckende Sammlung von Flöten, die auf dem neuen "Blow Intensity" System basieren. Die Blow Intensity steuert die Dynamik und Expression und ist mit dem Pitch Bend Wheel verbunden. Auf diese Weise ist es einfach, auf die mittlere Position zurückzukehren, in der die Flöte auf ihre natürliche Weise klingt.

- *Bei der alternativen "Midi-CC"-Version dieser Instrumente kann die Blow-Intensity-Funktion über frei wählbare Midi-CC gesteuert werden (Standard ist CC11).*



- *Klicken Sie auf die INFO-SEITE, um Informationen und Tipps über das Instrument zu erhalten.*

Voices

Eine schöne gefühlvolle Solostimme mit echtem Legato und schamanischen Phrasen.

Fantasy Creatures

Eine Auswahl an Geräuschen von Fantasiewesen und Vogelrufen.

Soundscapes

210 inspirierende und einzigartige Soundscapes.

Die Soundscapes werden über das Modwheel gesteuert, um sich evolvieren und verändern lassen zu können. Der Crystal ist mit dem Modwheel oder einem anderen Midi-CC Ihrer Wahl verbunden. Oben (am hellsten) sind alle Layer so, wie sie klingen sollen.

In allen Soundscapes können Sie die Lautstärke und das Panorama aller Elemente sehr einfach ändern.



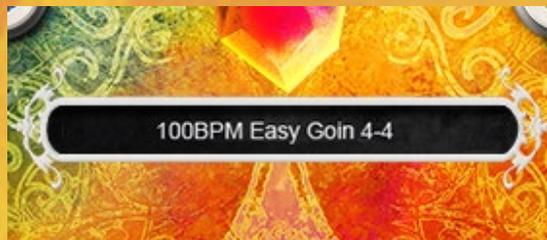
Performance Grooves

Die Performance Grooves bestehen aus 300 inspirierenden und editierbaren mehrspurigen Performance MIDI-Grooves, die Ihnen dreieinhalb Stunden komplette musikalische Inspiration bieten. Grooves bestehen aus einem Multi-Instrument Projekt-Patch und einer damit verbundenen MIDI-Datei.

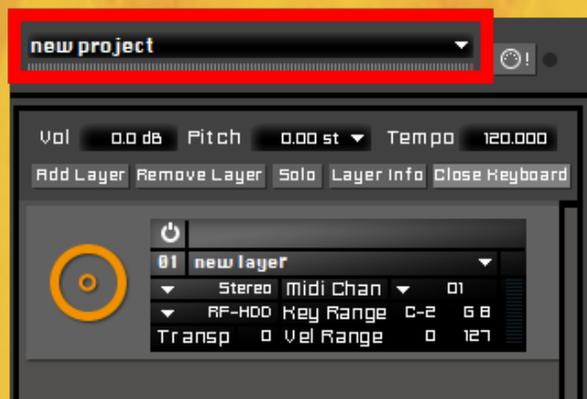
Bevor Sie einen Performance Groove verwenden, ist es sinnvoll, sich zunächst die Audition-Layer anzuhören.



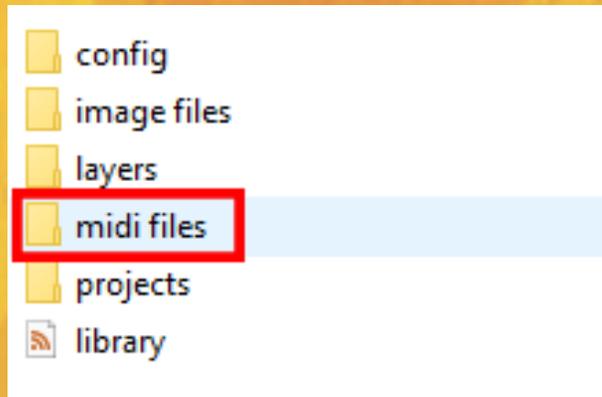
Der Hauptnutzen der Performance Groove Audition Loops besteht darin, Ihnen zu helfen, den richtigen Performance Groove zu finden. Drücken Sie eine beliebige weiße Taste, um die gemischten Loops der verschiedenen Performance Grooves anzuhören.



Notieren Sie sich nach der Auswahl den in der GUI angezeigten Performance-Groove-Namen.



Anschließend können Sie Projekte über das Engine-Menü in der oberen linken Ecke oder über den Browser öffnen.

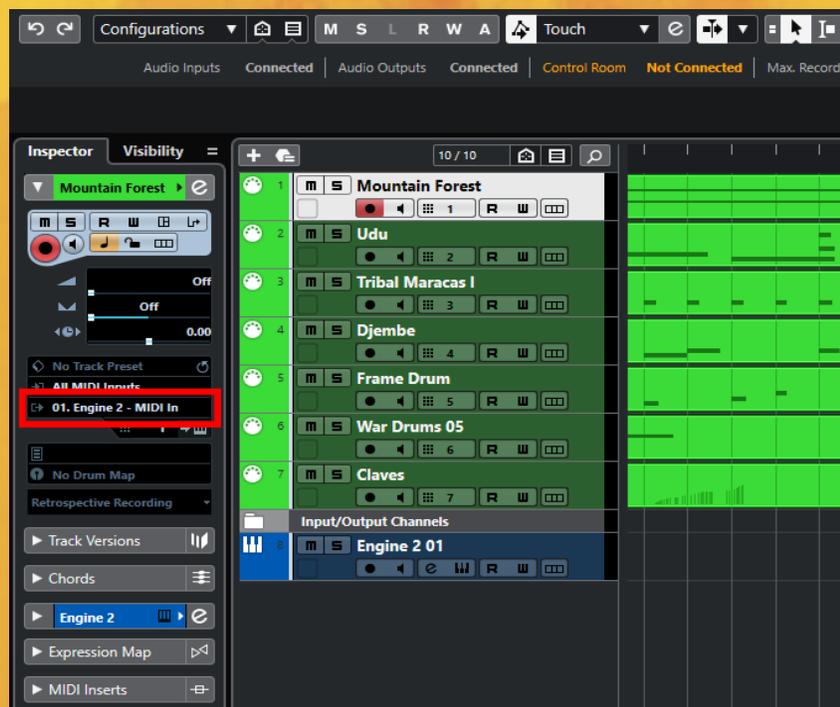


Die entsprechenden MIDI-Dateien befinden sich in einem eigenen Unterordner des Forest Kingdom 3 Library-Ordners.

Verwendung in:

CUBASE

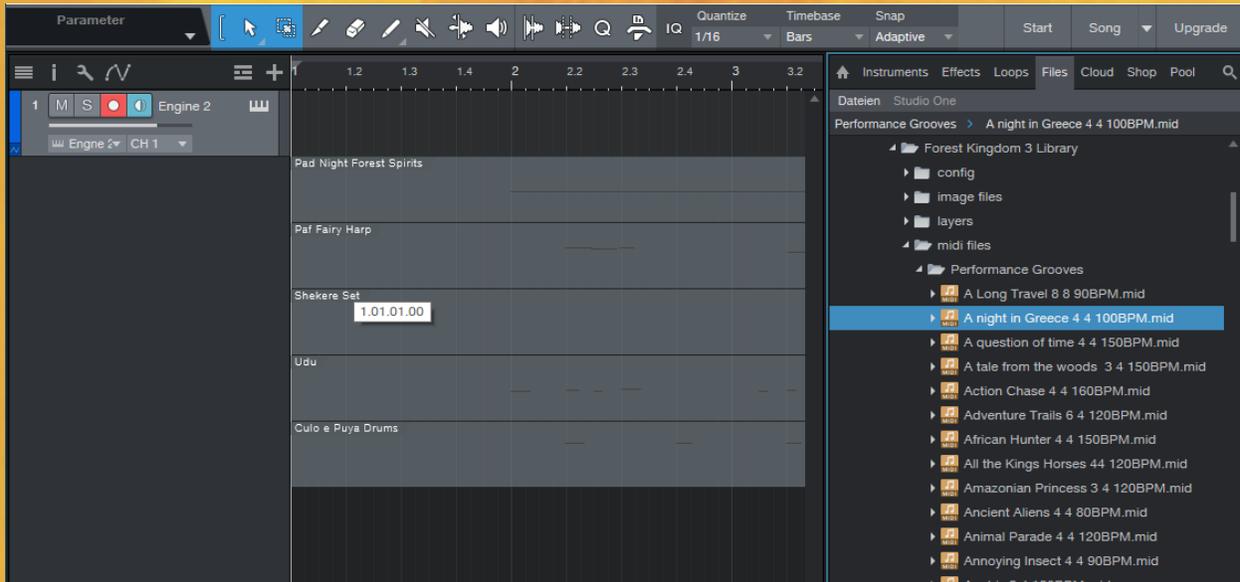
1. Wählen Sie Ihr bevorzugtes Performance-Groove-Projekt.
2. Suchen Sie die entsprechende MIDI-Datei und importieren Sie diese in Cubase.
3. Fügen Sie eine Instrumentenspur hinzu und wählen Sie Engine 2.
4. Öffnen Sie Engine 2, wählen Sie das Projekt mit dem gleichen Namen wie die MIDI-Datei.



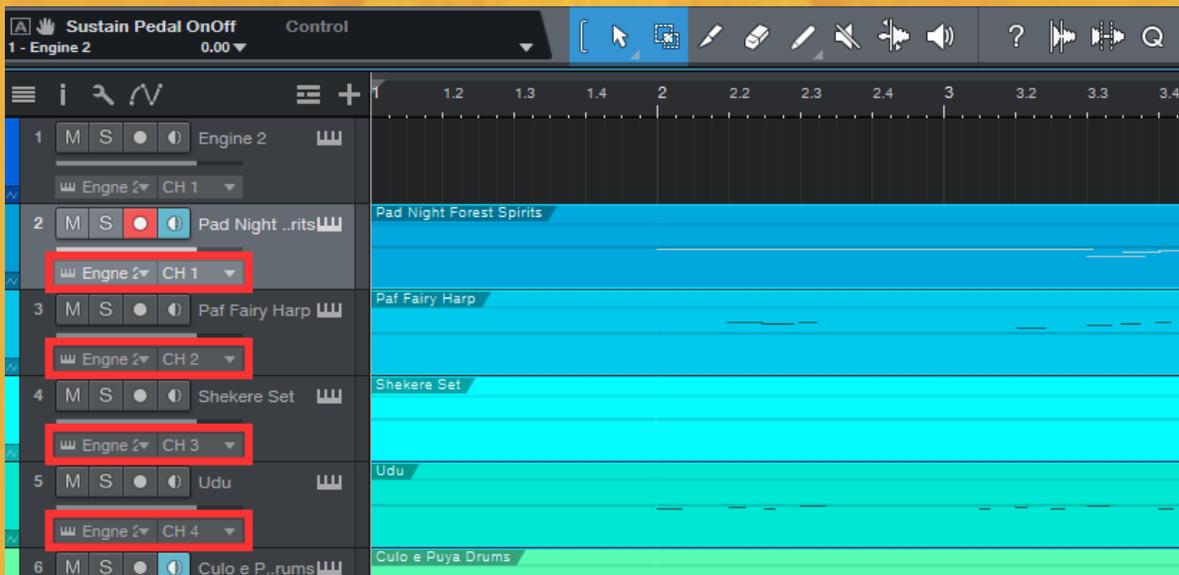
5. Ändern Sie in Cubase den Kanal von den MIDI-Spuren, beginnend mit dem MIDI-Kanal 1. Sie können dies gleichzeitig tun, indem Sie alle MIDI-Spuren auswählen und auf Engine 2 klicken, während Sie Umschalt+Alt drücken.
6. Drücken Sie Play und legen Sie los.

STUDIO ONE

1. Wählen Sie Ihr bevorzugtes Performance-Groove-Projekt.
2. Fügen Sie eine Instrumentenspur hinzu und wählen Sie Engine 2.
3. Öffnen Sie Engine 2, wählen Sie das gewünschte Projekt aus.



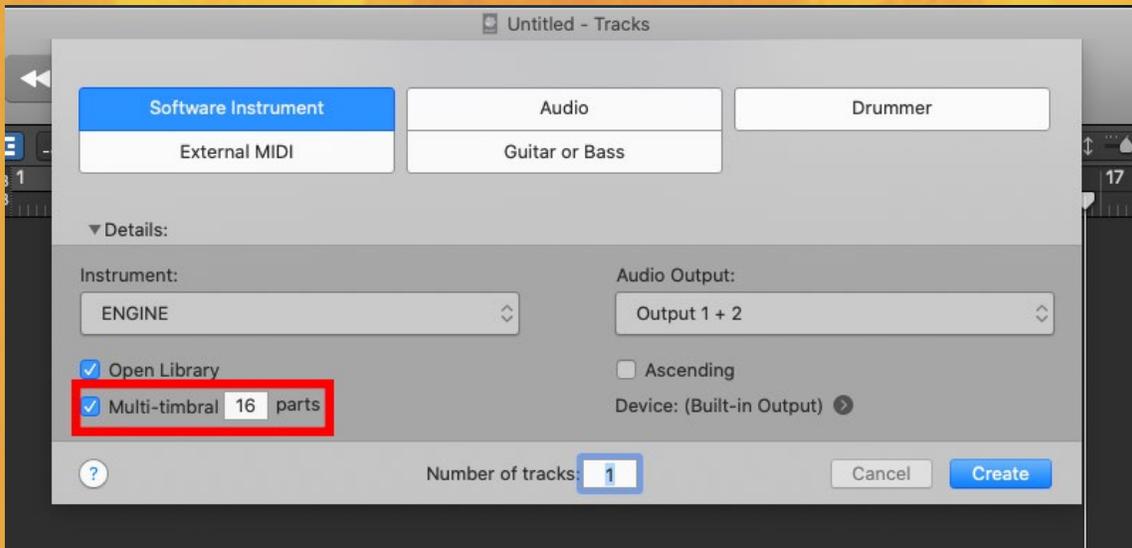
4. Ziehen Sie die entsprechende MIDI-Datei per Drag & Drop in die Session - neue MIDI-Kanäle werden automatisch erstellt.



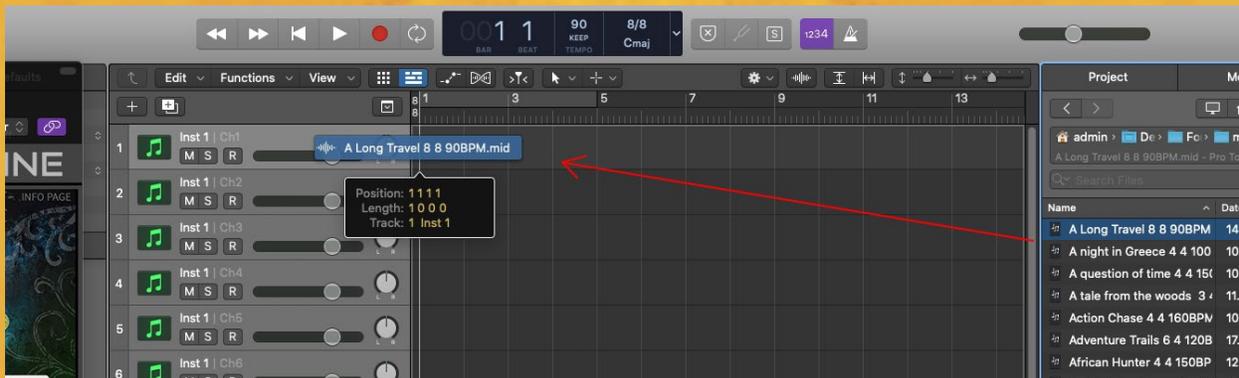
5. Ändern Sie die Zuweisung zur Engine und zum MIDI-Kanal in allen MIDI-Kanälen, beginnend mit Kanal 1.

LOGIC PRO

1. Wählen Sie Ihr bevorzugtes Performance-Groove-Projekt.



2. Fügen Sie eine Instrumentenspur hinzu und wählen Sie "Engine". Wählen Sie "Multi-timbral # parts" mit 16 Parts & klicken Sie dann auf Create. Nun haben Sie eine Instanz von Engine sowie zugewiesene 16 MIDI-Spuren.



3. Ziehen Sie die entsprechende MIDI-Datei aus dem Browser auf die erste Engine-Spur (wählen Sie "Tempo importieren", um das Originaltempo zu importieren) - alle enthaltenen musikalischen Elemente werden nun von oben nach unten auf die MIDI-Spuren verteilt.



4. Sie werden feststellen, dass einige der unteren 16 MIDI-Spuren noch leer sind, die Anzahl hängt davon ab, wie viele Spuren der jeweilige Performance Groove enthält. Sie können diese nun löschen, entweder manuell oder über "Delete unused Tracks (Unbenutzte Spuren löschen)". Bitte beachten Sie, dass diese Funktion auch alle anderen unbenutzten Spuren Ihrer Session entfernt, sie ist also eher geeignet, wenn die Session ganz neu ist.

CREDITS

Eduardo Tarilonte:

Entwicklung, Produktion und Konzept

Eduardo Tarilonte: Native American Flutes, Tarka, Ocarina Tenor und Celtic Harps

Iván Karlón: Verschiedene Wind-Instrumente

Yónder Rodríguez: Percussion

Lara Ausensi: Ethereal Voices

Javier Juárez: Shamanic Voices

Eduardo Tarilonte, Russell Bell & Dirk Ehlert:

Performance MIDI-Grooves

Ryo Ishido: GUI Design und Cover

Max Tofone, Alex Seidel, Mateo Pascual, Lawson Madlener, Roman Heuser,

David Dmendoza, Max Tofone and Fran Soto: Beta-Test

BESONDERER DANK AN:

Die Best Service-Familie und speziell an **Wolfgang Wanko und Dan Corches**

Für technische Unterstützung wenden Sie sich bitte an:

support@bestservice.de

Für weitere Informationen und Updates besuchen Sie bitte:

www.bestservice.de

In liebevoller Erinnerung an meinen geschätzten Freund Mariano Sanz Martín

Bestservice.de

Handbuch Version 1.0