

epic world



Herrion
cinematic landscapes

by Eduardo Tarilonte

best service

1. EINFÜHRUNG

Hallo,

Willkommen zu Epic World. Dies ist eine sehr spezielle Bibliothek, die anders klingt, als alles, was Sie je gehört haben. Viel Begeisterung, Emotionen und Zeit sind in die Entwicklung dieser Sample-Bibliothek geflossen. Nachdem ich so lange daran gearbeitet habe, ist es wirklich schwer für mich die richtigen Worte zu finden, um meine Gefühle darüber zu beschreiben. Ich fühle mich sehr viel wohler darin, die Klangwelten zu erschaffen, als darüber zu schreiben. Also überlasse ich das dann mal Nick Harvey. Nick ist ein sehr talentierter Komponist mit einer langen und erfolgreichen Karriere. Er hat als Beta Tester Epic World von Anfang an getestet:

„Bevor ich anfangen muss ich einfach sagen, dass das was folgt keine Pressemitteilung oder falsche Werbung ist, sondern wahr ist und von Herzen kommt.

Das ist das spannendste und stimmungsvollste virtuelle Instrument das ich mit Vergnügen eine lange lange Zeit eingesetzt habe. Sie denken, Sie haben Atmosphäre als Klang gehört? Denken Sie nochmal darüber nach. Ich garantiere Ihnen, dass Epic World Ihre kühnsten Erwartungen übertreffen und Sie manchmal aber auch verwirren wird.

Ich war sehr glücklich darüber, die Vorversion in den Händen zu halten, mit den Drones, Pads, Klangeffekten und individuellen ethnischen Instrumenten und Perkussionen und auch den zahlreichen Loops und Gesangsphrasen aus der ganzen Welt (und darüber hinaus – „Elfenstimmen“ – Hallo!) und habe es in fast jeder der vielen Dokumentationen, für die ich in den letzten Monaten

die Musik komponiert habe, eingesetzt. Zugegeben, es gibt eine große Auswahl da draußen für Musikmacher, die auf der Suche nach Drones und Pads sind, aber was Epic World aus der Masse herausragen lässt, ist dass sie wirklich eine Seele zu haben scheint. Vielleicht weil das originale Quellmaterial echte Musikinstrumente und Stimmen sind, die Patches klingen fast lebendig und helfen, die Musik mit Ihnen zum Leben zu erwecken. Einige der Klänge sind so voll und haben eine wunderbare Tiefe, Bewegung und Form, dass man nur eine Taste drücken muss und Schwupps sind die ersten dreißig Sekunden fertig.

Eduardo Tarilonte ist der Mann mit dem Midas-Touch, wenn es um Sample-Bibliotheken geht und das ist keine Ausnahme. Gott sei Dank hat er keinen Anteil an meinen letzten Einnahmen eingefordert. Er verdient mehr von mir als nur ein paar Worte, die ich im Zug nach Lake District eingetippt habe!

Ich denke, es ist offensichtlich, wie ich über dieses inspirierende Produkt denke. Ja ich weiß, es sprudelt nur so aus mir heraus, aber es ist schwer in Worte zu fassen, wie herrlich Epic World ist. Sie müssen es wirklich hören, um es zu glauben.

Es klingt einfach...magisch.“

**Nick Harvey, composer
(www.nickharveycomposer.com)**

Epic World – Cinematic Landscapes ist das perfekte Werkzeug für Komponisten und Sound-Designer, um Atmosphären und Musik für Filme, Dokumentationen, Videospiele und New Age Musik zu erschaffen.

CINEMATIC LANDSCAPES

Epic World ist eine Sample-Bibliothek mit Klängen, die Sie nirgendwo sonst finden.

In wenigen Sekunden können Sie ganz einfach inspirierende Klanglandschaften, Drones und Pads erstellen. Gefühlvoll und emotional, die magischen Atmosphären und akustischen Instrumente nehmen Sie auf eine Klangreise in eine fantastische Welt mit.

INNOVATIV

Die Klangwelten und das Sounddesign verschieben die Grenzen, Epic World mischt unwirkliche Atmosphären mit realen Klängen.

Jede sich verändernde und organische Drone hat zwischen 2 und 8 verschiedenen Layern, die einfach angepasst werden können und so eine unbegrenzte Anzahl von Kombinationen ermöglichen. Nie zuvor ist die Erschaffung von filmischen Klanglandschaften so einfach gewesen.

Epic World Texturen stammen aus akustischen Quellen, so dass alle unglaublichen Atmosphären, die Sie hören, überwiegend „real“ sind im Gegensatz zu synthetisierten Klängen.

DIE BIBLIOTHEK

Epic World ist eine Bibliothek mit mehr als 350 Patches in 7 GB, einschließlich Drones, Pads, Instrumenten, Stimmen, Whooshes, Effekten und mehr als 1000 Loops, Instrumenten und Gesangsphrasen.

Sie enthält ein riesiges Arsenal an Klanglandschaften, von hell bis dunkel, von weich bis kraftvoll und von magisch bis eindringlich.

Dank der Best Service Engine 2 finden Sie eine schöne und leicht zu bedienende

de Benutzeroberfläche vor. Ein Sample-Player wird nicht benötigt.

2. DIE BIBLIOTHEK

Epic World ist in verschiedene Kategorien aufgeteilt:

1.-Ambiences:

1.a.-Drones

1.b.-Pads

1.c.-Changelings

1.d.-SFX

2.-Instrumente und Stimmen

2.a.-Instrumente

2.b.-Stimmen

WICHTIGER HINWEIS:

Alle Patches werden standardmäßig mit dem Origami Reverb geladen. Beim Laden mehrerer Patches kann es wegen des Reverbs zu CPU-Spitzen kommen. Wir empfehlen ihn auszuschalten und Ihren eigenen favorisierten Reverb in Ihrem Sequenzer zu verwenden, um eine Überlastung der CPU zu vermeiden.

1. AMBIENCES:

Ambiences ist der stärkste und innovativste Teil von Epic World. Hier finden Sie viele der atmosphärischen Klanglandschaften, die Ihrer Musik erstaunliche und inspirierende Texturen hinzufügen können.

DRONES:

C3 ist die Taste für Drones, die entworfen wurden, nur mit einem Finger gespielt zu werden. Um zu starten, drücken Sie C3 in jeder Drone und genießen Sie den sich langsam entwickelnden Klang und danach experimentieren Sie mit weiteren Tasten.

Jede Drone hat zwischen 2 und 8 verschiedenen individuellen Layern. Diese Layer können auf der PRO-Seite optimiert und die Lautstärke kann auf der QUICK EDIT Seite im Mixer eingestellt werden. Jeder Layer ist standardmäßig automatisiert (Layer1 CC1, Layer2 CC2 usw.), aber Sie können das ganz leicht ändern, in dem Sie auf den Knopf oder Regler rechtsklicken und einen Kontroller nach Wunsch auswählen. Auf diese Weise können Sie auf vielen verschiedenen Möglichkeiten die Drones einsetzen und Ihren eigenen Klang formen.

Drones Liste:

Abduction Lab
Aboriginal Voices
Ancient King's Tomb
Apocalypto I
Apocalypto II
Arabian Desert
Baghdad Streets
Bamboo Forest
Battlefield Desolation
Calcutta's Market
Cirith Ungol
Corpses
Crossing the River Styx
Cryogenic Chamber
Crystal Palace
Dark Mantra
Dead City
Dead Plains
Deep Space Communications
Deep Tunnel
Devastated World
Dinosaurs Valley
Dumpster
Eastern Voices
Endless Abyss
Escape from a Fortress in Fire
Evil Temple
First Day Lights at the Monastery
Forbidden Forest

Future Megalopolis
Graveyard at Night
Gypsy Mourning
Hamunaptra I
Hamunaptra II
Hamunaptra III
Hamunaptra IV
Hamunaptra V
Haunting Voices
Hell's Doors
Hidden Place
Hiding from Nazgûl
Holy Earth XI Century
Huge Alien Mother Ship
Himalayan Cliffs
Hypnotic Trance
India
Inside Master Control Program
Jerusalem
Jungle Walk I
Jungle Walk II
King Funeral
Long Forgotten Temple
Lord of the Beasts
Lost
Mayan Jungle
Moria
Mount Doom
Mynothaur's Labyrinth
Mysterious Forest
Nexus 6
Obscure Dungeon
Old Chinese Aquarel Landscape
Old Wooden Bridge
Paradise Bird
Petrified Forest
Processional Prayer
Ragnarök Eve
Reading a Long Forgotten Spell
Ritual Dance
Road to the Kilimanjaro
Sauron's Eye
Scheherazade
Skull Island
Smaug's Lair
Sounds in the Fog
Stardome

Storm Winds
Templar Gathering
The Battle of the Pelennor Fields
The Crater of Snaefellsjökull
The Horn of Gods
The Sacrifice Crypt
The Sun Rises in Africa
Tibetan Monks
Titan's Cavern
Trance Ritual
Unkown World
Wastelands
Water World
Winds of Change
Zen Garden

PADS:

Einige Pads sind in Layer aufgeteilt. Diese Layer können auf der PRO-Seite optimiert und die Lautstärke kann auf der QUICK EDIT Seite im Mixer eingestellt werden.

Jeder Layer ist standardmäßig automatisiert (Layer1 CC1, Layer2 CC2 usw.), aber Sie können das ganz leicht ändern, in dem Sie auf den Knopf oder Regler rechtsklicken und einen Controller nach Wunsch auswählen.

Pads Liste:

Ancient Flutes I
Ancient Flutes II
Ancient Flutes III
Ancient Flutes IV
Ancient Flutes V
Ancient Flutes VI
Another Dimension
Aquatic World
Augury
Awakening
Beautiful Landscape I
Beautiful Landscape II
Beautiful Landscape III
Beautiful Landscape IV
Bowed I

Bowed II
Bowed III
Bowed IV
Clouds over Emerald City
Crop Circles
Dark Caves
Desert Sun
Distant Bag Pipes I
Distant Bag Pipes II
Distant Bag Pipes III
Distant Bag Pipes IV
Dream Harp I
Dream Harp II
Dreamlands
Druid Forest
Elvish Tales
Emptiness Feeling
Faery Tears
Fallen Angels
Farewell
First Gods Temple
Glittering Caves
Goddess of Love
Hidden in the Darkness
Hollow Caves
Light Being
Lighers over Domed City
Lights through the Road
Living Trees Forest
Lonely Mountain
Lost into the Mist
Lost Temple
Marble Palace
Mirrors Labyrinth
Misty Mountains
Moving Clouds
Nightmare
Oriental Dream Harp
Other World Signals
Outer Space Creature
Perfect Dream
Praying
Prelude of War
Pure Soul
Runes Prophecy
Slow Motion Sadness
Solitary Place

Standing Stones
Sulfur Caverns
Temple of Silence
The Cave of Wonders
The Heaven is Waiting
The Mirror's Citadel
The New World
The Sands of Time
The Shire
Thick Forest
Travel through your Memories
Two Moon's Light Night
Visions from the Past
Who Wants to Live Forever

Metallic 02
Metallic 03
Metallic 04
Metallic 05
Metallic 06
Metallic 07
Metallic 08
Metallic 09
Metallic 10
Metallic 11
Metallic 12
Metallic 13
Metallic 14
Metallic 15
Metallic 16
Metallic 17
Metallic 18

CHANGELINGS:

Changelings sind ambiente Whooshes.

Changelings Liste:

Deep 01
Deep 02
Deep 03
Deep 04
Deep 05
Deep 06
Deep 07
Deep 08
Deep 09
Deep 10
Deep 11
Deep 12
Deep 13
Deep 14
Deep 15
Deep 16
Deep 17
Deep 18
Deep 19
Deep 20
Deep 21
Jungle 01
Jungle 02
Jungle 04
Jungle 05
Jungle 06
Metallic 01

Soft 01
Soft 02
Soft 03
Soft 04
Soft 05
Soft 06
Soft 07
Soft 08
Soft 09
Soft 10
Windy 01
Windy 02
Windy 03
Windy 04
Windy 05
Windy 06
Windy 07
Windy 08
Windy 09
Windy 10
Windy 11

SFX

Dieser Bereich enthält natürliche und per Sounddesign erstellte Effekte. Die Zahl in Klammern zeigt die Anzahl von Samples oder Phrasen.

SFX Liste:

Creatures - Dragon Growls (14)
Creatures - Flying Beast Yells I (40)
Creatures - Flying Beast Yells II (3)
Creatures - Giant Beast Stomps
Creatures - Giant Robot Stomps
Creatures - Giant Wing Flaps
Creatures - Ogre Growls Long (19)
Creatures - Ogre Growls Short (21)
Nature - Eerie Wind
Nature - Forest Ambience I
Nature - Forest Ambience II
Nature - Forest Ambience III
Nature - Forest Ambience IV
Nature - Forest Ambience V
Nature - Leaves in the Wind
Nature - Magic Forest I
Nature - Magic Forest II
Nature - River
Nature - Strong Wind
Nature - Water Stream
Nature - Water Stream II
Nature - Water Stream III
Nature - Waterfall I
Nature - Waterfall II
Nature - Whistling Strong Wind
Nature - Whistling Wind
SFX - Earth Voices
SFX - Horror Whispers
SFX - Sword Clean Hits
SFX - Sword Hits
SFX - Sword Remove from Sheath
SFX - Tombstone

2. INSTRUMENTE & STIMMEN:

INSTRUMENTE:

Dieser Bereich enthält Multi-Sample-Instrumente, Phrasen und Loops. Die Zahl in Klammern zeigt die Anzahl von Samples oder Phrasen. Die anderen Zahlen in den Klammern sind das originale Tempo in BpM. Große Unterschiede im Tempo können zu unerwünschten Artefakten oder merkwürdigem Klang führen. Alle Patches mit BpM werden automatisch an das Tempo Ihres Sequenzers angepasst.

Instrumenten Liste:

African Drums Loops (5)
African Fula Flute Phrases (110 BPM) (28)
African Fula Flute Phrases (140 BPM) (20)
Alto Flute Mystery Phrases (21)
Arabian Flute Phrases (12)
Arabian Plucked Strings Phrases (10)
Bansuri I Phrases (21)
Bansuri II Phrases (10)
Bata Drums (Low-Mid-High)
Bata Drums Ensemble
Bata Loop (115 BPM)
Bata Loop (155 BPM)
Bata Loop (70 BPM)
Big Ocarine Calls (19)
Big Ocarine Loops (180 BPM) (4)
Big Ocarine Phrases (11)
Big Ocarine
Bowls
Congas (Low-Mid-High)
Congas Ensemble
Crotales Tuned
Crystal Chimes I
Crystal Chimes II
Egyptian Ney Low Phrases (13)
Egyptian New Phrases (17)
Elven Forest Flute Calls (8)
Enigma Flute I
Enigma Flute II
Fujara Fx (130 MPM) (41)
Fujara Fx Phrases (43)

Fujara Grooves (130 BPM) (11)
Fujara Grooves (145 BPM) (13)
Fujara Long Notes
Fujara Staccato Harmonics
Hulusi Phrases (32)
Hulusi
Jungle FX Short
Jungle FX Staccato
Jungle FX
Kow Xiang
Low Dizi Long Notes
Low Dizi Phrases (24)
Low Dizi Slow Phrases (21)
Low Duduk Phrases (18)
Medieval Fidule (100 BPM) (11)
Medieval Fidule (120 BPM) (20)
Medieval Fidule
Meditation Bells
Music Box
Persian Santur
Quena Long Notes
Riqq
Sanza Chromatic
Sanza
Savanah Drums
Shaker
Shakuhachi Phrases (6)
Shells
Shenai Long Notes
Shenai Phrases (22)
Soft Gong
Stretching
Tibetan Bowls
Tribal Conga Rolls
Tribal Drums
Uruk-Hai War Horns
Xiao Long Notes
Xiao Phrases (30)
Xiao Slow Phrases (22)

STIMMEN:

Dieser Bereich enthält die Gesangsphrasen. Die Zahl in Klammern zeigt die Anzahl von Samples oder Phrasen. Die anderen Zahlen in den Klammern sind das originale Tempo in BpM. Große Unterschiede im Tempo können zu unerwünschten Artefakten oder merkwürdigem Klang führen. Alle Patches mit BpM werden automatisch an das Tempo Ihres Sequenzers angepasst. Die Buchstaben in den Klammern geben die originale Tonhöhe der Gesangsphrase wider.

Stimmenliste:

African Solo Male (34)
African Solo Male Yells (2)
Elven Spoken Female (28)
Female Nordic Rhythmic (150 BPM) (A) (55)
Female Nordic Voices (A) (70)
Female Nordic Voices (E) 17
Female Nordic Voices (Emaj) (22)
Female Nordic Voices Slow (E) (19)
Female Nordic Voices Slow (Emaj) (17)
Female Temple Voices Loud (C) (72)
Female Temple Voices Soft (C) 88
Gregorian Monks (9)
Indian Vocals I (180 BPM) (13)
Indian Vocals II (145 BPM) (10)
Indian Vocals III (155 BPM) (2)
Indian Vocals VI (9)
Indian Vocals V (12)
Lost Voices I
Lost Voices II
Lost Voices III
Lost Voices VI

3. DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Die Benutzeroberfläche von Epic World ist sehr intuitiv und einfach zu verwenden.



1. Lautstärke
2. Panorama
3. Tonhöhe
4. EQ Färbung
5. EQ Färbung an/aus
6. Lautstärke der Layer
7. Automations-Presets
8. Hüllkurve (AHDSR)

Die AHDSR Hüllkurve wird mit fünf Parametern eingestellt:

- Attack: Wie schnell erreicht der Klang seine volle Lautstärke nachdem der Klang aktiviert wurde (die Taste wurde gedrückt). Bei den meisten mechanischen Instrumenten ist dieser Zeitraum praktisch sofort.

- Hold: Wie lange bleibt die Hüllkurve bei voller Lautstärke bevor die Decay-Phase einsetzt.
- Decay: Wie schnell erreicht der Klang seine Lautstärke nach der ersten Spitzen- und Haltezeit.
- Sustain: Die "konstante" Lautstärke, die der Ton nach der Decay Phase annimmt, bis die Taste losgelassen wird. Bitte beachten Sie, dass dieser Parameter einen Lautstärkepegel darstellt und keinen Zeitraum.
- Release: Wie schnell klingt der Ton nach dem Ende der Note aus (wenn die Taste losgelassen wird).

9. Reverb Amount
10. Reverb on/off
11. Volume Meter

epic world

CREDITS

Eduardo Tarilonte:
Entwicklung, Produktion und Konzept
Iván Karlón: Blasinstrumente
Adal Fernández del Castillo: Perkussion
Alfonso Abad: Fidule
Gayathri Kesavan: Indische Stimmen
Lara Ausensi: Nordische Stimmen
Andreas Rocha: Art (www.andreasrocha.com)
John Timmerman: Fantasy Karte (www.fantasymapmaker.com)
Richard Aicher: Design
Michael Reukauff: Übersetzung

SPEZIELLEN DANK

Iván Karlón für dein Talent als Blasinstrumentenspieler.
Du hast großen Anteil an Epic World.

Nick Harvey für deine Unterstützung und Enthusiasmus.
Deine Hilfe war für die Fertigstellung dieser Bibliothek von unschätzbarem Wert.

Max Tofone für deine Hilfe und das umfassende Feedback als Betatester
Pedro Macedo Camacho dafür, immer da zu sein.

Andreas Rocha für dein außergewöhnliches Talent als Künstler. Du brachtest die
Bilder in den Klang von Epic World.

Klaus Kandler, Robert Leuthner, Richard Aicher und die ganze Best Service Familie
für die Unterstützung und Freundlichkeit.

Chris Hellinger und Drazen Vlahovic von *Yellow Tools*.

„Epic World ist Miguel Blanco von „Espacio en Blanco“ gewidmet.“
Seine magischen Abenteuer rund um die Welt, Radiosendungen, Bücher
und seine Weisheit haben mich sehr bei dieser Arbeit inspiriert.

Für technischen Support, kontaktieren Sie bitte support@bestservice.de

Weitere Informationen und Updates finden Sie auf:

www.bestservice.de
www.samplelibraries.com
www.soundsondemand.com
www.try-sound.com
www.eduardotarilonte.com

best service