



**CINEMATIQUE INSTRUMENTS**

**DANKE, DASS SIE SICH FÜR CINEMATIQUE INSTRUMENTS ENTSCHIEDEN HABEN**

# ÜBER CINEMATIQUE INSTRUMENTS

Während der letzten 12 Jahre haben wir Musik für Filme und Dokumentationen komponiert und nebenher Bands und Solisten produziert.

Egal ob wir für Filme komponiert haben oder einen Künstler produzierten, wir versuchen immer außergewöhnliche und manchmal seltsame Instrumente oder Klänge zu verwenden. Wenn Sie unsere Liebe für „diesen Weg“ teilen, dann hoffen wir, dass Sie von diesen Instrumenten inspiriert werden, um Ihre eigene Musik zu erschaffen. Vor diesem Hintergrund ist es nur logisch, dass diese vorliegende Sammlung eine Menge von seltsamen, seltenen und einzigartigen Instrumenten enthält. Diese Bibliothek ist perfekt geeignet für alle Arten von Musikproduktionen und gibt Ihrer Musik einen besonderen Charakter. Auch wenn ein leichter Schwerpunkt auf Filmmusik liegt, können Sie von diesen verschiedenen einzigartigen Klängen in verschiedenen Bereichen der Musikproduktion profitieren.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Inspiration mit unseren Instrumenten.

Cinematique Instruments, Köln Juli 2012

[www.cinematique-instruments.com](http://www.cinematique-instruments.com)

## DIE INSTRUMENTE IN DIESEM PAKET:

15 verschiedene Instrumente (mit Variationen):

Alto Glockenspiel, Banjo, Bass Harmonica, Bowed Guitar (und Bass), Cement, Chameleon (6 Variationen), Clap Trak, Drumboxes (2 Variationen); Experimental Box 2, Geiger Counter, German Monochord, Guitar Harmonics, Jetlag, Saegezahn, Upright Piano

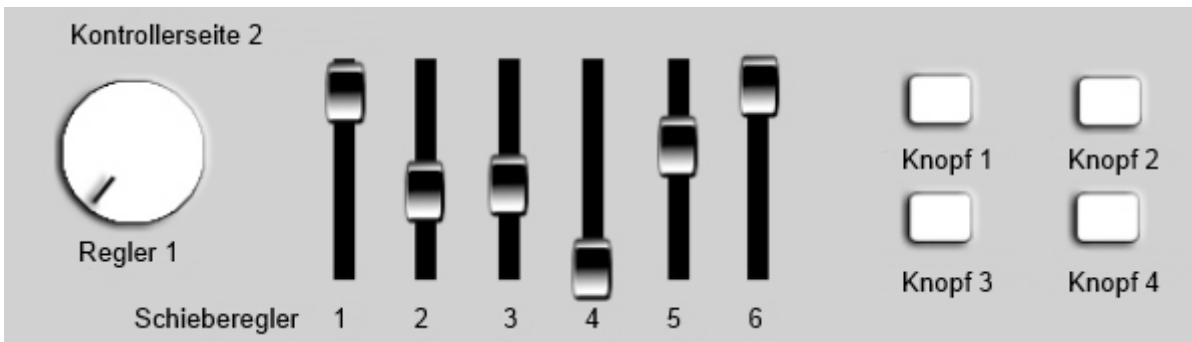
# HINWEISE:

Für die gesamte Bibliothek gibt es nur zwei verschiedene Arten von Controllerkonfigurationen. Wie später gezeigt wird, haben wir für jedes Instrument den Namen der Controller und seine Funktion, entsprechend der Bilder unten, aufgeführt.

Kontrollkonfiguration Eins:



Kontrollerkonfiguration Zwei:



# ALTO GLOCKENSPIEL



Was ist ein ALTO GLOCKENSPIEL?

Das „Alto Glockenspiel“ ist ein Perkussionsinstrument, zusammengesetzt aus einer Reihe von gestimmten Metallstäben, die zusammen auf einem Rahmen wie einem Trog liegen. Im Gegensatz zu dem legendären roten Modell von Hohner™ ist diese „alto“-Version eine Oktave tiefer und klingt weicher und sanfter.

Was haben wir gemacht?

Wir nahmen die Metallstäbe des Alto Glockspiels mit dünnen Schlegeln und weichen Klöppeln geschlagen mit 2 oder 3 Dynamiklayern und drei Round-Robin-Variationen auf. Das Ganze im Bereich von C2 (C1) bis F5. Es gibt programmierte Skripte und Effekte für eine ganze Reihe von Möglichkeiten.



Die Instrumente:

## **Alto Glockenspiel Gentle:**

Regler 1 – fügt eine gläserne Atmosphäre hinzu

Regler 2 – steuert den Anteil der rotierenden Modulation

Regler 3 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – gibt dem Instrument einen „glockenähnlichen“ Klang

## **Alto Glockenspiel:**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Regler 2 – gibt eine größere Stereobreite

# BANJO



Was ist ein Banjo?

Das Banjo ist ein Saiteninstrument, üblicherweise mit 4 oder 5 Saiten, einem langen Hals mit Bündeln und einem trommelartigen Korpus mit einem Pergament – heute einem Fell. Sein einzigartiger Klang entsteht aus der Vibration der Membran des Korpus, wenn die Saiten mit den Fingern oder einem Plektrum gespielt werden.

Was haben wir gemacht?

Das Banjo, das wir verwendeten, ist ein 5-saitiges Banjo mit einem Mahagoni-korpus mit 33cm Durchmesser. Wir spielten das Banjo und nahmen es auf verschiedenen Arten auf, um den typischen Banjo-Klang zu bekommen – jedes mit mehreren Anschlagstärken und 2 Round-Robin Variationen. Nach der Bearbeitung der Samples erstellten wir zuerst einen „Banjo Deluxe“ Patch, der die verschiedenen Spielarten des Banjos enthält wie verkürzte Noten, einen Oktaver, einen Hallregler und erweiterte Skripte. Außerdem haben wir die Geräusche vom Anschlagen der Saiten des Banjos mit in den Patch gepackt. Zweitens haben wir einen Patch „Banjo Muted“ erstellt, der einen sehr trockenen und warmen Saitenklang hat – ähnlich wie das „Baritone Ukulele Mutes“ Instrument.



Die Instrumente:

## Banjo Deluxe

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Regler 2 – steuert den Anteil der Rotationsmodulation

Knopf 1 – schaltete die warmen Banjo-Variationen an/aus

Knopf 2 - schaltete die dünnen Banjo-Variationen an/aus

Knopf 3 - schaltete die rohen Banjo-Variationen an/aus

Knopf 4 - schaltete den verstärkten Klang an/aus

## BASS HARMONICA



Was ist eine Bass Harmonica?

Die Kontrabass-Mundharmonika ist nicht gerade ein Massenphänomen. Es war vor einigen Jahrzehnten populärer, als es noch mehr Mundharmonika-Ensembles gab. Die Bass-Mundharmonika ist ein Doppelstockinstrument mit zwei klappbaren Körpern. Der untere besitzt alle natürlichen Noten und der obere hat alle Kreuze und Bs – daher ist er völlig chromatisch mit einem Tonumfang von zwei Oktaven, beginnend mit EE (wie die tiefste Note auf einer Bass-Gitarre). Jedes der Löcher der Mundharmonika hat zwei Stimmzungen die eine Oktave auseinanderliegen – damit hat das Instrument insgesamt 58 Stimmzungen. Die Kontrabass-Mundharmonika ist ein „all blow“-Instrument.

Was haben wir gemacht?

Es war ein harter Brocken das echte Timbre und die Authentizität dieser riesigen Mundharmonika einzufangen. Deshalb haben wir mehrere Aufnahmeeinstellungen getestet bei der wir mindestens jeden zweiten Ton einmal als lang angehaltenen und als kurzen Ton aufgezeichnet haben. Wir arbeiteten mit An-

schlagstärken-Layern und Round-Robin-Variationen und heraus kamen dabei drei verschiedene Sample-Sets, die mit verschiedenen Mikrofoneinstellungen aufgenommen waren. Außerdem haben wir noch die typischen Flattereffekte aufgenommen und fügten einige Skripts für mehr Möglichkeiten hinzu.

Die Instrumente:

### **Bass Harmonica KEY**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – schaltet die Lautsprechersimulation an/aus

KEY switch: C0 plays long notes, D0 plays short notes

### **Bass Harmonica Mud**

Regler 1 – steuert die Frequenz des Low-Cuts

Regler 2 – steuert die Frequenz des High-Cuts

Regler 3 – steuert den Hallanteil

### **Bass Triple Texture**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – An/Ausschalter der Simulation von rotierenden Lautsprechern

Knopf 2 – An/Ausschalter der Lautsprechersimulation



# BOWED GUITARS (& BASS)



Was ist BOWED GUITARS?

Wie der Name schon sagt, ist „Bowed Guitars“ eine Sammlung von akustischen Gitarren und akustischen Bässen die ausschließlich mit einem Bogen gespielt wurden. Durch das Spielen dieser Instrumente auf diese Weise erhalten Sie einen besonderen und einzigartigen Klang der Saiten: intim und intensiv mit einem leichten organischen Kratzen. Den Bass gibt es in einer verstärkten und einer unbearbeiteten Version. Wir verwendeten ein Martin Akustikgitarre und einen Harley Benton Akustikbass.

Was haben wir gemacht?

Bei jedem Instrument nahmen wir jede Note mit einer kurzen, einer langen und einer Tremolo-Variation mit mindestens 2 Round-Robins auf. Die langen und die kurzen Töne sind per KeySwitch in einem Patch umschaltbar (nicht in der verstärkten Bass-Version) und die Dynamik oder der Attack kann per Modulationsrad gesteuert werden. Sie haben auch Skripte für jedes Instrument, die eine Menge von Variationen wie die Länge des Release, die Verstärkersimulation, den Hallanteil etc. steuern.



Die Instrumente:

### **Bowed Ac Bass long MW KEY**

Regler 1 – steuert die Länge der Töne

Regler 2 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – An/Ausschalter der Verzerrung

KeySwitch: C0 spielt die langen Töne und das Modulationsrad steuert die Lautstärke, D0 spielt die kurzen Töne und das Modulationsrad steuert den Attack der Töne

### **Bowed Ac Guit long MW KEY**

Regler 1 – steuert die Länge der Töne

Regler 2 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – An/Ausschalter der Verstärkersimulation

KeySwitch: C0 spielt die langen Töne und das Modulationsrad steuert die Lautstärke, D0 spielt die kurzen Töne und das Modulationsrad steuert den Attack der Töne

### **Bowed Ac Guit shrt MW ARP**

Regler 1 – steuert die Länge der Töne

Regler 2 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – schaltet die Verstärker-Simulation an/aus

Knopf 2 – schaltet den Arpeggiator an/aus

Das Modulationsrad steuert den Attack der Töne

### **Bowed Guit Ens long**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

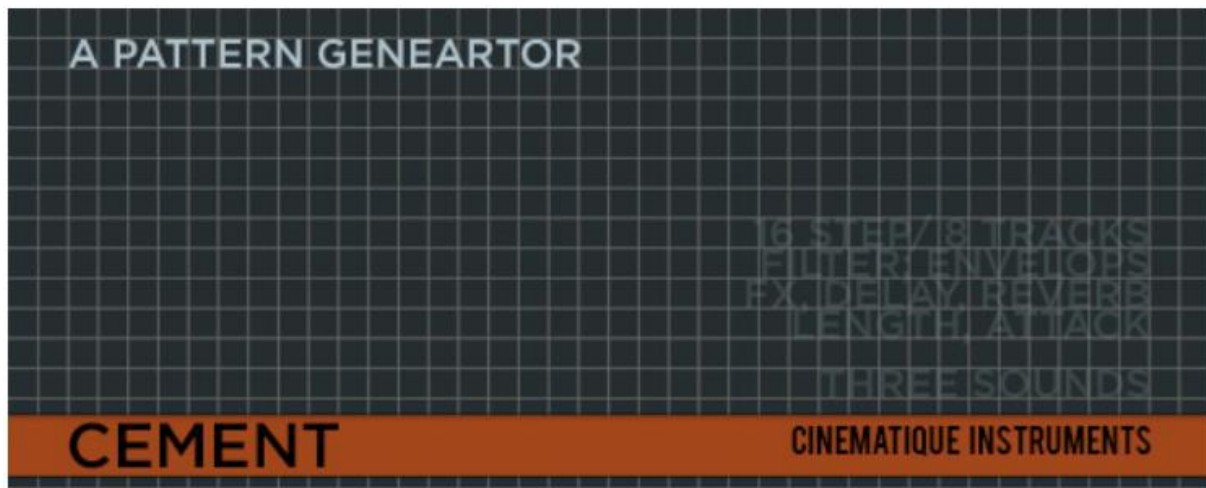
Regler 2 – steuert die Lautstärke der Gitarre

Regler 3 – steuert die Lautstärke des Basses

Knopf 1 – schaltet die Klangverbesserung an/aus

Das Modulationsrad steuert die Lautstärke

# CEMENT



Was ist CEMENT ?

Cement ist ein harmonisches Arpeggiator-Tool, das gut dazu geeignet ist, Ihre Musikproduktion zu bereichern und ihr einen besonderen Charakter zu verleihen.

Was haben wir gemacht?

Cement kommt mit drei gelayerten Instrumenten, die zahlreiche Klangfarben erzeugen können. Die Instrumente sind: ein Sinus-Synthesizer, ein Banjo zusammen mit Gitarrenobertönen und eine Spieluhr. Um den gesamten Klangcharakter zu ändern, bietet Cement viele Möglichkeiten den Klang nach Ihren Vorgaben zu modifizieren: Tiefpass- und Hochpassfilter (mit einem Hochpass-Zufallsmodulator), Verzerrer und Lautsprecher-Umschalter, einem alternativen Sinus-Sci-Fi-Klang, separat einstellbare Länge und separate Schieberegler, um den Anteil der beiden Echo und Hallfahnen zu steuern.

## Cement

- Regler 1 – steuert den Hallanteil
- Regler 2 – steuert die Lautstärke des Sinus-Layers
- Regler 3 – steuert die Lautstärke des Oberton-Layers
- Regler 4 – steuert die Lautstärke des Banjos
- Knopf 1 – An/Ausschalter des Arpeggiators
- Knopf 2 – An/Ausschalter des Halls (½ Noten)
- Knopf 3 – An/Ausschalter, um alle Töne zu kürzen
- Knopf 4 – An/Ausschalter der Verzerrungen

# CHAMELEON



Was ist Chameleon?

Chameleon ist ein Instrument, das Ihnen die Möglichkeit gibt, schnell unzählige Variationen von bestimmten Instrumentenkategorien zu erzeugen. Das Prinzip von Chameleon beruht auf der gleichzeitigen Verwendung von 6 Klängen.

Die Chameleon Instrumente:

## **Chameleon Blue (string)**

- Regler 1 - steuert den Hallanteil
- Schieberegler 1 - steuert die Lautstärke des Monochord
- Schieberegler 2 - steuert die Lautstärke des Banjos
- Schieberegler 3 - steuert die Lautstärke der Gitarre
- Schieberegler 4 - steuert die Lautstärke des Synths
- Schieberegler 5 - steuert die Lautstärke des Sägezahn
- Schieberegler 6 - steuert die Lautstärke des Percussion Loops
- Knopf 1 - An/Ausschalter für den verstärkten Klang
- Knopf 2 - An/Ausschalter der Loudness (EQ)
- Knopf 3 - An/Ausschalter für mehr Präsenz (EQ)
- Knopf 4 - An/Ausschalter, um die Töne zu kürzen

## **Chameleon Green (texture)**

- Regler 1 - steuert den Hallanteil
- Schieberegler 1 - steuert die Lautstärke des Bernas (Pad)
- Schieberegler 2 - steuert die Lautstärke des Rauschens

- Schieberegler 3 - steuert die Lautstärke der Dulcimer
- Schieberegler 4 - steuert die Lautstärke des Pads
- Schieberegler 5 - steuert die Lautstärke der Glocken
- Schieberegler 6 - steuert die Lautstärke der Stimmgabel
- Knopf 1-3 - wie Chameleon Blue
- Knopf 4 - An/Ausschalter für die Rotationssimulation

### **Chameleon Red (mixed)**

- Regler 1 - steuert den Hallanteil
- Schieberegler 1 - steuert die Lautstärke des Pads
- Schieberegler 2 - steuert die Lautstärke der Marimba
- Schieberegler 3 - steuert die Lautstärke des Synths
- Schieberegler 4 - steuert die Lautstärke der Gitarrenobertöne
- Schieberegler 5 - steuert die Lautstärke des Percussion Loops
- Schieberegler 6 - steuert die Lautstärke des Spheric Pads
- Knopf 1-3 - wie Chameleon Blue

### **Chameleon White (short)**

- Regler 1 - steuert den Hallanteil
- Schieberegler 1 - steuert die Lautstärke der Glocken
- Schieberegler 2 - steuert die Lautstärke der Gitarrenobertöne
- Schieberegler 3 - steuert die Lautstärke der Chimes
- Schieberegler 4 - steuert die Lautstärke des Percussion Loops
- Schieberegler 5 - steuert die Lautstärke des Lost World Pads
- Schieberegler 6 - steuert die Lautstärke der Dulcimer
- Knopf 1-3 - wie Chameleon Blue

### **Chameleon Yellow (mixed)**

- Regler 1 - steuert den Hallanteil
- Schieberegler 1 - steuert die Lautstärke des Percussion Loops
- Schieberegler 2 - steuert die Lautstärke des Synths
- Schieberegler 3 - steuert die Lautstärke der Glocken
- Schieberegler 4 - steuert die Lautstärke der Marimba
- Schieberegler 5 - steuert die Lautstärke der Gitarrenobertöne
- Schieberegler 6 - steuert die Lautstärke der Spannung

# CLAP TRAK



Was ist CLAP TRAK?

CLAP TRAK ist eine gut sortierte Sammlung von verschiedenen Handklatschern zusammen mit einem 16-Step Sequenzer, um Patterns zu erzeugen. Sie können ganz einfach verschiedene Klatschstile wie Flamenco, Vintage Drum Computer, Wah-Stile, Einzel- und Gruppenklatschen und viel mehr erzeugen.

Was haben wir gemacht?

CLAP TRAK kommt mit drei verschiedenen Bänken von Handklatschern. Die erste Bank enthält menschliche Handklatscher und Klänge. Um ein sehr authentisches Klatschgefühl zu erreichen, nahmen wir die Klänge mit 8 Anschlagstärken und 6 Round-Robins auf. Neben 2 Gruppenklatschern enthält diese Bank 4 Einzelklatscher, Stick- und Schnipser-Klänge. In der zweiten Bank sind 9 verschiedene „klassische“ Drum-Machine-Klatscher, die wir über die letzten 20 Jahre gesammelt haben. Sie finden Samples von der TR-909, der TR-808, Clap Trap, Linn Drum und andere. Die dritte Bank besteht aus verschiedenen unsortierten Klatschern, die wir seit einer Reihe von Jahren aufgenommen haben. Sie umfasst eine Reihe von einzelnen menschlichen Klatschern bis hin zu synthetischen Klatschern. CLAP TRAK bietet viele weitere Möglichkeiten die Klänge an Ihre Anforderungen anzupassen: Reverb, Delay, Pitch, Wah-ähnliche EQ-Modifikationen, Lo-Fi und Verzerrungseffekte, sowie „durchlaufende zufällige Pattern“, die als sich selbst generierende Pattern laufen und jede 16tel Note mit einem anderen Anschlagstärken-Layer und Länge spielt.

## **Clap Trak**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Regler 2 – steuert den Anteil des Delays

Knopf 1 – An/Ausschalter der Verstärkersimulation

Knopf 2 – An/Ausschalter der Lo-Fi-Filter

Knopf 3 – An/Ausschalter des Phasers

Knopf 4 – An/Ausschalter des Step-Sequenzers

# **DRUMBOXES**

Was sind Drumboxes?

Drumbox enthält eine Reihe von Trommeln. Das Grundprinzip ist unser Drumset mit 4 Layern mit einer Vielzahl von Bearbeitungseinstellungen für die richtigen Schrauben! Die Drumbox ist mit einer interessanten Auswahl von Klängen ausgestattet, die je nach Modul anders klingen.

# **ELECTRO PARTNER**

Electro Partner ist ein electronica/dance-Modul aus der Drumbox-Serie, was nicht ausschließt, es in anderen Musikgenres einzusetzen.

Er kommt mit den folgenden Drumsets:

- Glitchy Cans ist eine Ansammlung von kleinen glitschigen Geräuschen
- Rhythmus Partner ist eine hölzerne Rhythmusbox aus den 60er Jahren
- Noiz and Raw ist eine Auswahl von gesammelten Geräuschen und anderen digitalen und analogen Klängen
- Electro 20 ist ein gut zusammengestelltes Sortiment unserer großen Korg MS20 Drum-Bibliothek. Die Klänge stehen in 3 Variationen zur Verfügung: Original, stark bearbeitet und verzerrt.

Außerdem kommt es zusammen mit einer HiHat und einer schönen Auswahl von Toms und nützlichen Perkussionen.

## **Electro Partner**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Schieberegler 1 – steuert die Lautstärke des Glitch Drumset

Schieberegler 2 – steuert die Lautstärke des Rhythmbbox

Schieberegler 3 – steuert die Lautstärke des Toy Set



- Schieberegler 4 – steuert die Lautstärke des MS20 Syn Set
- Schieberegler 5 – steuert die Lautstärke der HiHat
- Schieberegler 6 – steuert die Lautstärke der Perkussion
- Knopf 1 – An/Ausschalter der Loudness
- Knopf 2 - An/Ausschalter der Presence
- Knopf 3 - An/Ausschalter der Verstärkersimulation
- Knopf 4 – Schalter, um den Sustain aller Klänge zu steuern

## **RUDE BOY**

Rude Boy ist ein weiteres Mitglied der Drumbox Familie und kommt zusammen mit den folgenden Drumsets:

- Beach Towel Drums ist eine schöne Auswahl eines natürlichen akustischen Drums Kits, das sehr nah und trocken aufgenommen wurde
- Rehearsal Drums ist ein grobes Proben Drum Kit, das sehr grob aufgenommen wurde
- Toy Drums ist Spielzeug und kostet 3 Euro
- Electro 20 (siehe bei Electro Partner)

Es kommt zusammen mit einer HiHat und einer schönen Auswahl von Toms, Becken und nützlichen Perkussionen.

### **Rude Boy**

- Regler 1 – steuert den Hallanteil
- Schieberegler 1 – steuert die Lautstärke des Towel Drumset
- Schieberegler 2 – steuert die Lautstärke der Homedrums
- Schieberegler 3 – steuert die Lautstärke des Toy Set
- Schieberegler 4 – steuert die Lautstärke des MS20 Syn Set
- Schieberegler 5 – steuert die Lautstärke der HiHat
- Schieberegler 6 – steuert die Lautstärke der Perkussion
- Knopf 1 – An/Ausschalter der Loudness
- Knopf 2 - An/Ausschalter der Presence
- Knopf 3 - An/Ausschalter der Verstärkersimulation
- Knopf 4 – Schalter, um den Sustain aller Klänge zu steuern



# EXPERIMENTAL BOX 2



Was ist die EXPERIMENTAL BOX 2?

Dies ist der zweite Teil unseres erfolgreichen experimentellen Abschnitts: Die „Experimental Box V2“. Dieses Mal haben wir uns ganz auf Objekte und Elemente konzentriert, die wir in einer Schmiede eines Künstlers gefunden haben. Wir haben ein schönes Mischmasch aus sehr spielbaren Rhythmen, Texturen und Instrumenten erzeugt, die perfekt für das Schreiben von experimenteller oder minimalistischer Musik sind oder Ihrer Musik einen besonderen Charakter geben.

Was haben wir gemacht?

Wir verbrachten ein paar Stunden in einer Schmiede und nahmen alles auf was uns in die Hände kam (beim nächsten Mal werden wir auf jeden Fall mehr Zeit mitbringen): Nägel, Ambosse, Schleifsteine, eiserne Werkzeuge, Metallformen, Röhren, Resonanzplatten, rasselnde Blätter und jede Art von Maschinen. Wir haben sie geschlagen, geschrubbt, das Material gerüttelt und die Objekte mit der Hand, Metall- und Gummihämmern, Stöcken und Eisenstangen bearbeitet und heraus kam eine wunderbare Auswahl von Texturen, Morphing-Pads, seltsame Perkussionen und undefinierbare Instrumente.

Die Instrumente

## **Anvil**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

## **Dark Sheet**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – An/Ausschalter, um den Klang zu verändern

Knopf 2 –An/Ausschalter einer Boxensimulation

### **Ferrous Loops**

Regler 1 – steuert den Low Cut Filter

Regler 2 – steuert den High Cut Filter

Regler 3 – steuert den Delay-Anteil

Regler 4 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – An/Ausschalter der Verstärkersimulation

Knopf 2 – An/Ausschalter des Lofi Filters

### **Ferrous Percussion**

Regler 1 – steuert den Low Cut Filter

Regler 2 – steuert den High Cut Filter

Regler 3 – steuert den Delay-Anteil

Regler 4 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – An/Ausschalter der Verstärkersimulation

### **Grindings**

Regler 1 – steuert den Low Cut Filter

Regler 2 – steuert den High Cut Filter

Regler 3 – steuert den Delay-Anteil

Regler 4 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – An/Ausschalter der Verstärkersimulation

Knopf 2 – An/Ausschalter der Lautsprechersimulation

### **Knatter**

Regler 1 – steuert den Delay-Anteil

Regler 2 – steuert den Hallanteil

### **Low Machine**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

### **Metal Glass Sizzle**

Regler 1 - steuert den Hallanteil

### **Metal Resonance**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – An/Ausschalter der Verstärkersimulation

## One Minute Melodica

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – An/Ausschalter der Verstärkersimulation

## Rattling Sheet,

### Small Saw Hit

Keine speziellen Regler

## Spanner

Regler 1 – steuert den Hallanteil

## Strap Arp

Regler 1 – steuert den Low Cut Filter

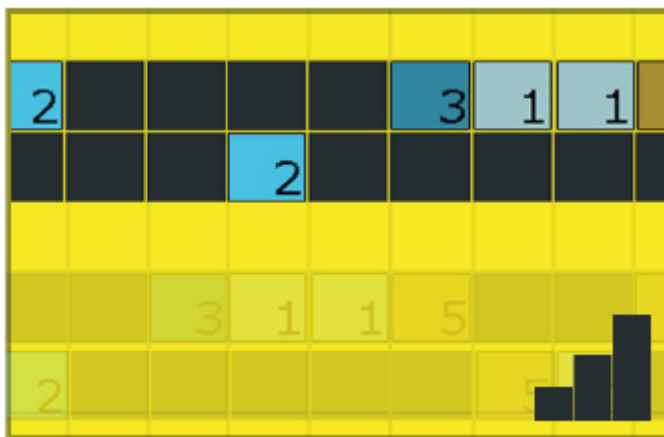
Regler 2 – steuert den High Cut Filter

Regler 3 – steuert den Delay-Anteil

Regler 4 – steuert den Hallanteil

Knopf 1 – An/Ausschalter des Arpeggiators

# GEIGER COUNTER



Was ist der GEIGER COUNTER?

Der Geiger Counter (Geigerzähler) ist ein Pattern-basierter Sequenzer. Er ist ein nicht-harmonisches Perkussionmodul, das am besten dazu geeignet ist, Ihrer Musikproduktion eine zeitgenössische perkussive Farbe zu verleihen.

Was haben wir gemacht?

Der Geigerzähler kommt mit zwei verschiedenen Klanggruppen, die viele Klangfarben erzeugen können: Es gibt zunächst sechs verschiedene Töne von Bits, Glitch und Blips und zweitens sechs verschiedene Geräusch-Samples. Um den

Charakter Ihres Patterns zu ändern, bietet Geigerzähler viele Möglichkeiten, um den Klang an Ihre eigenen Anforderungen anzupassen.

### **Geiger Counter**

Regler 1 – steuert den Delay-Ateil

Regler 2 – steuert den Hallanteil

Regler 3 – steuert die Lautstärke

Regler 4 – steuert die Länge (Sustain) von allen Klängen

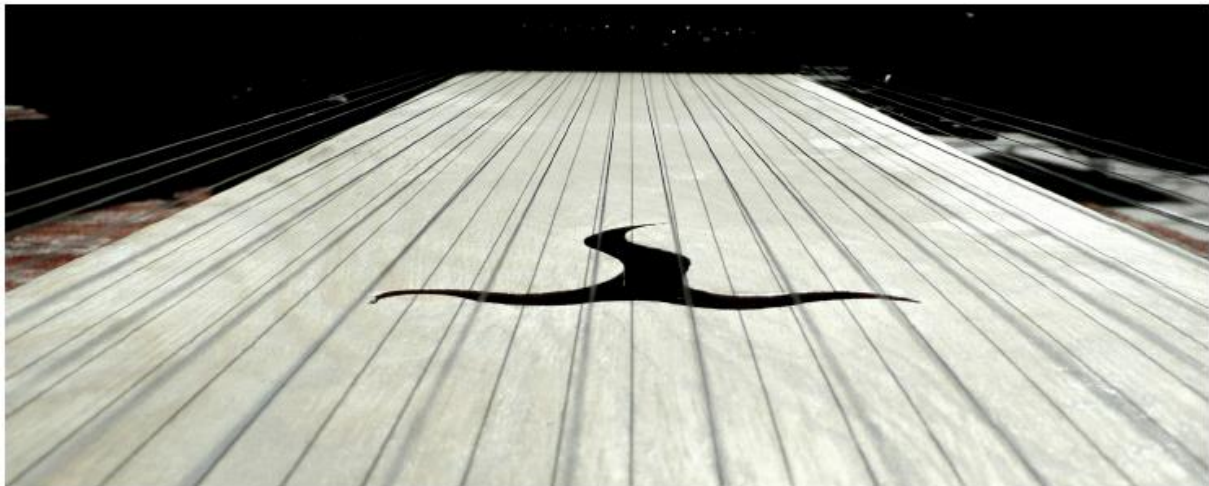
Schalter 1 – An/Ausschalter des LoFi-Filters

Schalter 2 – An/Ausschalter der Verstärkersimulation

Schalter 3 – An/Ausschalter der Lautsprechersimulation

Schalter 4 – An/Ausschalter des Step-Sequencers

## **GERMAN MONOCHORD**



Was ist ein MONOCHORD?

Das Wort „Monochord“ bedeutet wörtlich „eine Saite“. Es wurde ursprünglich von Pythagoras für grundlegende harmonische Experimente mit Tönen vor 2500 Jahren gebaut. In jenen Tagen war es eine einfache Holzplatte mit nur einer Saite. Heute ist das Monochord ein Instrument mit vielen Saiten gleicher Länge, die über einen hölzernen Resonanzkörper gespannt sind, die alle auf den gleichen Ton gestimmt sind. Wenn Sie langsam mit der Hand über die Saiten streichen, erhalten Sie einen lang anhaltenden Ton, der reich an Obertönen ist.

Unser deutsches Monochord hat 21 Saiten, bei dem eine Saite eine Oktave tiefer gestimmt ist. Alle Saiten sind auf H gestimmt.

Was haben wir gemacht?

Zuerst haben wir jede der 21 Saiten des Monochords einzeln aufgenommen, sowohl mit der Hand als auch mit einem Plektrum und in 2 bis 3 Dynamikvariationen eingespielt. Alle Saiten wurden über einen Bereich von C2 bis C5 gemappt, so dass Sie Ihre Hände über die Tasten legen können, wie bei den Saiten des Monochords. Mit dieser Spieltechnik erhalten Sie den typischen lang anhaltenden Klang des Monochords, den Sie über die KeySwitches transponieren können. Darüber hinaus haben wir einzelnen Saiten mit mehreren RoundRobin und Dynamiklayern aufgenommen, so dass Sie das Monochord chromatisch spielen können. Zuletzt haben wir einige interessante Effekt-Patches aus den seltsamen und experimentellen Geräuschen des Monochords erzeugt. Außerdem haben wir einige Skripte für weitere Möglichkeiten hinzugefügt.

Die Instrumente:

### **Monochord Chromatic**

Regler 1 – steuert wie dünn der Klang sein soll

Regler 2 – verkürzt die Töne

Regler 3 – steuert den Hallanteil

Schalter 1 – An/Ausschalter der Verstärkersimulation

### **Monochord Hit**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Regler 2 – steuert den Anteil des Delays

### **Monochord Key Finger**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Regler 2 – steuert den Anteil des Delays

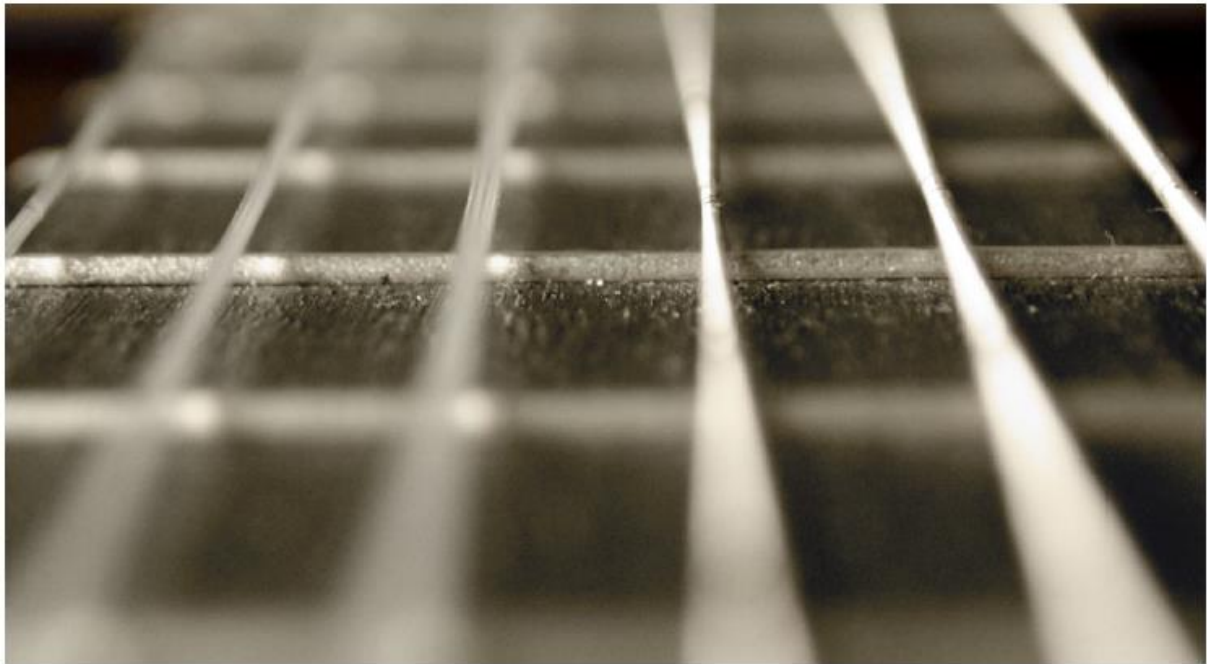
Regler 3 – dämpft den Klang

*! Durch Einsatz der KeySwitches können Sie die Töne in verschiedenen Tonhöhen spielen!*

### **Monochord Texture 1**

Keine besonderen Regler

# GUITAR HARMONICS



Was sind GUITAR HARMONICS?

Bei Streichinstrumenten können die Spieler die Saite zum Klingen bringen, indem sie den Finger an bestimmten Stellen nur leicht auf die Saite legen. Das erzeugt einen klaren und sauberen Ton. Diese Art von Tönen heißen „Flageolet Töne“ oder „Harmonische“.

Was haben wir gemacht?

Guitar Harmonics besteht aus einer Auswahl von elektrischen und akustischen Gitarren und Bässen. Wir verbrachten viel Zeit damit, das perfekte Setup für einen warmen und realistischen Klang zu finden. Zuletzt haben wir beschlossen, die Gitarren im offenen E mit 3 Round-Robin Variationen und mehreren Anschlagstärken aufzunehmen – ausreichend für unseren Verwendungszweck. Außerdem hat jedes Instrument eine Menge von nützlichen Tools wie die Steuerung der Notenlänge (Release und Attack), EQ-Schalter, Verstärkersimulation, Verzerrungen und Hallanteil dabei.

Die Instrumente:

**Harmonics Ac Bass,**  
**Harmonics Ac Nylon Guitar,**  
**Harmonics Ac Western Guitar**  
**Harmonics Elec Bass**  
**Harmonics Elec Guitar**

- Regler 1 – steuert den Hallanteil
- Regler 2 – steuert die Länge
- Schalter 1 – An/Ausschalter für die Attack-Zeit des Klangs
- Schalter 2 – An/Ausschalter für die Verstärkersimulation
- Schalter 3 – An/Ausschalter für Loudness
- Schalter 4 – An/Ausschalter für Vibrato

## HUGE TUNING FORK



Was ist eine HUGE TUNING FORK?

Es ist eine riesige solide 30cm Stimmgabel, die wir in einer Schmiede gefunden haben.

Was haben wir gemacht?

Die riesige Stimmgabel wurde mit einem 5kg Hammer angeschlagen. Zusätzlich haben wir entlang der Oberfläche mit speziellen Mikrofonbewegungen verschiedene Charaktere des lang anhaltenden Sustains aufgenommen.

Die Instrumente:

### **Huge Tuning Fork**

- Regler 1 – steuert den Hallanteil
- Regler 2 – steuert den Anteil des Delays
- Schalter 1 – AN/Ausschalter des Prozessors

### **Huge Tuning Fork Texture**

- Regler 1 – steuert den Hallanteil
- Regler 2 – steuert den Anteil des Delays
- Regler 3 – steuert den Anteil des Feedbacks



Regler 4 – dämpft den Klang

Schalter 1 – An/Ausschalter der Rotationssimulation

# JETLAG



Was ist ein JETLAG?

Jetlag ist ein nicht-harmonisches Perkussionsmodul, das am besten dazu geeignet ist, Ihren Musikproduktionen ein zeitgenössisches perkussives Fundament zu verpassen.

Was haben wir gemacht?

Jetlag kommt mit drei verschiedenen Klanggruppen, die zahlreiche Klangfarben erzeugen können: Es gibt sechs warme Bassdrum-Klänge in verschiedenen Längen. Als zweites bietet Jetlag eine Auswahl von sechs verschiedenen Rimshots an – ebenso nach Länge und Fettness sortiert. Und schließlich gibt es noch eine Sammlung von Geräuschen und Klicks. Zum Ändern des Charakters Ihres Patterns bietet Jetlag ein absolut einzigartiges neues Feature das „Continuous Random Pattern“ heißt. Es erzeugt selbst Patterns und füllt jede 16tel Note mit verschiedenen Klängen oder Pausen. Daneben gibt es viele weitere Möglichkeiten, um den Klang an Ihre ganz eigenen Anforderungen anzupassen: Tief- und Hochpassfilter (mit einem Hoch- und Tiefpass Zufallsmodulator), Verzerrungen, LoFi und Lautsprecherumschalter, ein Kakophonie(!)-Schalter, separate Regler für die Länge und die Lautstärke von allen drei Spuren und separate Regler, um den Anteil von Hall und Delay einzustellen.

## Jetlag

Regler 1 – steuert den Anteil des Delays

Regler 2 – steuert die Lautstärke der tiefen Perkussionen



Regler 3 – steuert die Lautstärke der mittleren Perkussionen

Regler 4 – steuert die Lautstärke der Geräusche

Schalter 1 – An/Ausschalter des LoFi Filters

Schalter 2 – An/Ausschalter, um die Töne zu verkürzen

Schalter 3 – An/Ausschalter der Lautsprechersimulation

Schalter 4 – An/Ausschalter des Step-Sequenzers

## SAEGEZAHN



Was ist ein SAEGEZAHN?

Das ist einfach! Sägezahn ist ein deutsches Wort und meint eine bestimmte Art von Wellenform eines Signalgenerators. Es wird speziell in älteren Synthesizern die mit der subtraktiven Synthese arbeiten, verwendet, was ein einfaches akustisches Modell ist, das mit einem einfachen Signalgenerator arbeitet, dem Filter, Hüllkurven und LFOs nachgeschaltet sind. Sägezahn enthält eine Reihe von Klängen, die mit Hilfe von bösen Sägezahngeneratoren/Ozillatoren und Filtern des Korg MS20, Roland JX-3P, Ensoniq ESQ-1 und Electro Harmonix Microsynth erzeugt wurden. Seien Sie versichert, Sägezahn eignet sich für fast jede Musikrichtung, auch Filmmusiken.

Was haben wir gemacht?

Wir nahmen alle oben genannten Maschinen auf und verarbeiteten und bearbeiteten die Klänge mit Filtern. Jedes Instrument enthält auch Skripte, um weitere Variationen zu erzeugen, wie die Länge des Decays (ideal für Arpeggien), Filter (LP + HP), Lautsprechersimulation, Hallanteil und Arpeggien. Ein absolutes Highlight ist der Multi-Patch aus 7 verschiedenen Klängen, er liefert einen Monster-Sägezahn-Klang!

Die Instrumente:

### **Funk Saw**

- Regler 1 – steuert den Hallanteil
- Regler 2 – steuert den Anteil des Delays
- Regler 3 – steuert den Tiefpass-Resonanz- Filter
- Schalter 1 – An/Ausschalter der Verstärkersimulation

### **Juno Brass**

- Regler 1-3 – siehe „Funk Saw“
- Schalter 1 – An/Ausschalter für die Lautsprechersimulation
- Schalter 2 – An/Ausschalter für den Arpeggiator

### **MS Dbl Saw**

- Regler 1-3 – siehe „Funk Saw“
- Schalter 1 – An/Ausschalter für die Lautsprechersimulation
- Schalter 2 – An/Ausschalter für den Arpeggiator
- Schalter 3 – An/Ausschalter für den Phaser

### **MS Fart**

- Regler 1-3 – siehe „Funk Saw“
- Schalter 1 – An/Ausschalter für die Lautsprechersimulation
- Schalter 2 – An/Ausschalter für den Phaser

### **Phat Ape**

- Regler 1-3 – siehe „Funk Saw“
- Schalter 1 – An/Ausschalter für die Lautsprechersimulation
- Schalter 2 – An/Ausschalter für den Phaser

### **Saw Church**

- Regler 1-3 – siehe „Funk Saw“
- Schalter 1 – An/Ausschalter für die Lautsprechersimulation
- Schalter 2 – An/Ausschalter für den Arpeggiator
- Schalter 3 – An/Ausschalter für den Phaser

### **Saw Church**

- Regler 1-3 – siehe „Funk Saw“
- Schalter 1 – An/Ausschalter für den Phaser
- Schalter 2 – An/Ausschalter für den Arpeggiator

# UPRIGHT PIANO



Was ist ein UPRIGHT PIANO?

Upright Piano ist eine Weiterentwicklung unsers schönen und geliebten Zeitter & Winkelmann Klaviers, das wir 2009 veröffentlichten. Im Gegensatz zu dieser früheren Version ist Upright Piano ein heller klingendes und hochwertigeres Klavier für zeitgenössische Anwendungen.

Was haben wir gemacht?

Um einen reichen, natürlichen und warmen Pianoklang zu bekommen, verbrachten wir einige Tage nur mit dem Ausprobieren der richtigen Mikrofonposition. Nach dem Einstellen des richtigen Setups wurde das Klavier sauber gestimmt und wir begannen mit der Aufnahme (meistens mit 5 Anschlagstärken). Schließlich haben wir eine paar nette und intelligente Skripte hinzugefügt, um einen perfekten ausgewogenen und vielseitigen Klavierklang zu erhalten, der zu zahlreichen Musikrichtungen passt. Die Ergebnisse sind sehr überzeugend. Das Klavier bietet 6 Voreinstellungen, um schnell die Klangfarbe ändern zu können. Die Presets heißen „Natural“, „Ambience A + B“ (Kino), „Pop“ (scharf), „RnB“ (groovy) und „80ies“. Es stehen auch Regler, um die Wärme, den Boden, den Hall und die Größe des Klaviers zu steuern, zur Verfügung. Darüber hinaus gibt es Schalter, um die Raumgröße einzustellen, den EQ zu aktivieren, für Klangfarben und um eine Honky-Tonk-Simulation einzuschalten. Neben dem normalen Patch mit gehaltenen Tönen des Klaviers, gibt es auch weitere Patches wie gezupfte und geschlagene Töne und Effekt-Patches mit Texturen, Impacts und Glissandi.

Die Instrumente:

**UPRIGHT PIANO BOWED,  
UPRIGHT PIANO FX DESTROY HIT,  
UPRIGHT PIANO GLISSANDO,  
UPRIGHT PIANO FX TEXTURES**

Keine Regler

**UPRIGHT PIANO STRUCK**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Regler 2 – steuert den Anteil der Wärme

Regler 3 – steuert die Größe

Schalter 1 – An/Ausschalter der Rotationssimulation

Schalter 2 – An/Ausschalter, um die Töne dünner klingen zu lassen

Schalter 3 – An/Ausschalter des Vibratos

**UPRIGHT PIANO**

Regler 1 – steuert den Hallanteil

Regler 2 – steuert den Anteil der Wärme

Regler 3 – fügt dem Klavierklang einen Grundton hinzu

Schalter 1 – An/Ausschalter des Honkey Tonk Effektes

Schalter 2 – An/Ausschalter des Hard EQ



# **WIR WÜNSCHEN VIEL SPASS MIT DEN CINEMATIQUE INSTRUMENTS!**

Weitere Informationen und Neuigkeiten finden Sie unter  
[www.bestservice.de](http://www.bestservice.de) oder  
[www.cinematique-instruments.com](http://www.cinematique-instruments.com)