**Quetzal – Zwischen Mythos und Realität**

Fliege mit uns auf dem Rücken des Quetzals, einem Vogel aus den Wolken- und Nebelwäldern Mittelamerikas und entdecke die mystischen Weiten des mesoamerikanischen Dschungels. Quetzal von Eduardo Tarilonte fängt die Klänge einer erhabenen Ära mystischer Zivilisationen ein, die in den Nebeln der Zeit verloren zu sein schienen.

Eduardo Tarilonte, Schöpfer von Libraries wie **NADA, Celtic ERA 2** und **Dark ERA**, hat es geschafft, die Klänge dieser Zeit einzufangen und auf die Klaviaturen computer-basierter Kompositions-Studios zu bringen. Entdecke eine majestätische Sammlung an Clay Flutes, originale Nachbildungen der Instrumente von damals und lass dich von urtümlichen Trommeln und über 80 besonderen Soundscapes begeistern.

**Top Features im Überblick:**

* Mehr als 7.000 individuelle Samples
* Über 50 spielbare Instrumente
* Eine Sammlung an Flöten, die alte Geheimnisse flüstern
* Antike Trommeln, die dem Herzschlag der Erde folgen
* 80 faszinierende Soundscapes
* Stimmenklänge alter Priester, die die Weisheit der Zeit mit sich tragen
* Über 80 Presets
* Ein Großteil der Instrumente bestehen aus aufwändigen Multisamples (24 Bit/44,1 kHz) mit etlichen Dynamikabstufungen, diversen Artikulationen, Round-Robin-, echten Legato- sowie Glissando-Samples

Quetzal ist das perfekte Werkzeug für Komponisten und Sound-Designer, um Musik und atmosphärische Klänge für Filme, Dokumentationen, Video-Spiele oder Musik diverser Genres zu komponieren.

**Die Instrumente von Quetzal**

Mit über 7.000 individuellen Samples beinhaltet Quetzal eine große Anzahl an Klängen, die sich aus über 50 spielbaren Instrumenten wie Flöten, Trommeln, Vocals und 80 atemberaubenden Soundscapes zusammensetzen.

Quetzal enthält eine große Auswahl an alten mesoamerikanischen Instrumenten – von Clay Flutes wie der Tlapitzalli (Flutes), Huilacapitzli (Ocarinas), Ehecalt (Wind Whistles), Water Flutes, Atecocolli oder Incus bis hin zu einer Auswahl an Percussion-Instrumenten wie dem Ayacachtli, Huehuetl, Panhuehuetl, Clay Drums, Shaker und mehr.

Entdecke inspirierende Vocal-Effekte und -Klänge, die deinen Tracks einen mystischen Touch verleihen. Darüber hinaus kannst du auf 80 traumhafte Soundscapes zurückgreifen, die dich in einer Welt mysteriöser Tempel, Ruinen und tiefer Dschungel entführen.

Ein Großteil der Instrumente besteht aus aufwändigen Multisamples (24 Bit/44,1 kHz) mit etlichen Dynamikabstufungen, diversen Artikulationen, Round-Robin- und echten Legato-Samples sowie Glissando-Samples zusammen.

**Übersicht der enthaltenen Klänge:**

* **Winds:** Eine große Sammlung an Multi-Sampled Wind-Instrumenten und Phrasen: Atecoccolli: Shell Horn, Incus: Ein Instrument, mit einer großen Ähnlichkeit zu einem Didgeridoo
* **Clay Flutes:** Huilacapitzli (Ocarinas), Tlapitzalli (Flutes), Double und Triple Flutes, Other Flutes
* **Flutes FX:** Bird Whistles, Death Whistle, Ehecalt (Wind Whistles), Whistling Vessels (Water Flutes), Wild FX und Phrases
* **Percussion:** Ayacachtli: Rattle, Chicahuaztli: Rain Stick, Clay Drum, Huehuetl: Tubular Drum, Panhuehuetl: Frame Drum, Shaker Ambiences 1, Shaker Ambiences 2, Shakers, Teponaztli: Slit Drum, Teponaztli Low: Slit Drum
* **Voices:** In dieser Sektion findest du eine Reihe an Vocal FX, um deiner Musik das gewisse Etwas zu verleihen: Breaths, Ghostly Breaths, Ghostly Words, Nahual Howling Screams, Nahual Moving Drones, Nahual Phrases, Nahual Screams, Nahual Shouts 01, Nahual Shouts 02, Nahual Tuned Words, Nahual Words
* **Soundscapes:** Über 80 traumhafte Soundscapes, unterteilt in 10 Ambiences: Abandoned Temples (8), Ancientwinds (8), Crystalskulls (4), Flutepads (29), Guardianspirits (5), Lost Cities (5), Rainforestmist (4), Sacred Places (10), Silent Forest (4), Xibalbá (4)

Einfach zu handhabende Nutzeroberfläche

Mit Quetzal werden die Klänge alter Zivilisationen des mesoamerikanischen Dschungels in DAW-gestützte Produktionsumgebungen transportiert. Die sorgfältig programmierte Benutzeroberfläche erleichtert dir die Arbeit mit der Library, sodass sich deine Kreativität voll entfalten kann. Über den Regler Blow Intensity kannst du beispielsweise über das Pitchbendwheel realistische Flöten-Performances erzeugen.

Die meisten Multi-Sampled Flutes verfügen über verschiedene Velocity-Layer und Attacks, die über die Velocity ausgelöst werden. Auch das Glissando-Legato wird über die Anschlagstärke ausgelöst. Eine geringe Velocity löst Glissando aus, während eine normale Velocity normales Legato verfügbar macht.