

# **Nitron**

**A PRODUCT BY TUNEBEAST  
URBAN RIEDO**

## **HANDBUCH**

Vorwort  
Entwicklungsteam  
User Interface / Übersicht  
Library  
Nitron in Kontakt Vollversion benutzen  
Multis / Singles FX Handhabung  
Installation / Support  
Copyright

## **Vorwort**

Vielen Dank für den Kauf von Nitron. Die Soundlibrary von Nitron hat nun gute fünf Jahre Zeit an Arbeit beansprucht. Lange Zeit eigentlich für den Privaten Gebrauch für meine Musikproduktion gedacht, kam dann schlussendlich der Gedanke die Soundlibrary für jeden Musiker und Soundenthusiasten zugänglich zu machen. Mit Nitron haben sie eine qualitativ hochwertige Soundlibrary gewählt, welche auf Basis des Kontaktplayer 4 von Native Instruments läuft, und somit die Library mit Ihrer Preisgekrönten Samplearchitektur und den excellenten Modulationsmöglichkeiten und Effekten die Ideale Ergänzung und Grundlage für die Library bietet.

Nitron ist nicht zu vergleichen mit anderen Samplelibraries, welche eigentliche Presetmaschinen sind, die kaum oder nur sehr eingeschränkt editierbar sind. Nitron ist ein echter Synthesizer auf Samplebasis. In Besitz einer NI Kontakt4 -Vollversion hat man, mit deren Möglichkeiten Sounds zu modulieren und zu layern, es selbst in der Hand eine unbegrenzte Anzahl von Klängen für nahezu jede Musikrichtung zu erzeugen. Bereits mit der Kontaktplayer-Version, mit der Nitron ausgeliefert wird, stehen dem User aber offen die Sounds sehr grosszügig zu verändern.

Nun, ich wünsche viel Spass beim ausprobieren der Sounds und vorallem beim komponieren und produzieren mit Nitron.

Urban Riedo  
[www.tunebeast.com](http://www.tunebeast.com)  
Zürich

## **Entwicklungsteam**

Urban Riedo / [www.tunebeast.com](http://www.tunebeast.com)

Projektleitung, Sounddesign, Samplererstellung, Patches, GUI  
Grafikdesign, Handbuch

Steffen Blümm & Adam Hanley  
Scripting

Die Hall IR Samples wurden lizenziert von Thorsten Walter  
[www.studiotools.de](http://www.studiotools.de)

Ebenfalls zu diesem Produkt beigetragen haben:

Gero Baier (NI), Dan Santucci (NI), Oliver Morgenroth  
(BestService), Robert Leuthner (BestService), Frank Elting (NI),  
Benjamin Sutter (Grafik), Craig Beyerinck & Luca Castiglioni  
(Übersetzung), Patrick Barca (Grafik), Rico Baade (Sugarbytes)

# GUI MASTER

**Poly Modus**  
**Mono Modus**  
**Legato Modus**

**Samplestart:**  
Mit **Samplestart** kann die Position des Startpunktes im Sample geändert werden. Daneben befindet sich in der Regel **Random** (variiert den Startpunkt im Sample) oder **Keytouch** (mittels Tastendruckstärke nimmt man Einfluss auf den Startpunkt im Sample)

**Keytouch (Volume):**  
Einstellung der Sensibilität der Lautstärke auf den Tastendruck

**Fine:**  
Bestimmt die verfeinerte TonhöhenEinstellung in 128stel eines Halbtones

**Glide:**  
gleitet von einer Tonhöhe einer Note zur Nächsten

**Transpose:**  
Transponierung der Tonlage in 3 Halbtönenschritten. 24 +/-

**Chords:**  
Es stehen 12 verschiedene Presets von Tonkombinationen zu Verfügung.

**Volumen - Hüllkurve**  
A= Attacktime  
D= Decaytime  
S= Sustain  
R= Release

**Unison:**  
Mit **Spread** wird der Breitereffekt erzeugt. **Detune** lässt die Tonhöhe der bei der Betätigung des Unison entstandenen zwei Signale leicht variieren. Was einen dichtereren Klang ergibt.

Das **Modwheel** wurde bei allen Patches wahlweise vorallem mit einem Vibrato, zusätzlichem Highpassfilter, oder dem verwendeten Patch-Filter belegt.

Der **Pitchbend** lässt bei allen Patches eine Range von entweder +/- 2 oder +/- 12 zu.

# GUI FILTER

## Filter:

Hier stehen folgende Filter zur Auswahl: **Lowpass 1 Pole**, **Lowpass 4 Pole**, **Highpass 4 Pole** und Button 4 bietet entweder ein **Bandpassfilter**, **Vowel** oder **Phaser**. **Keytouch** beeinflusst den Cutoff des Filters - je höher er eingestellt wird, desto sensibler reagiert die Intensity bei Tastendruck. **Key** beeinflusst ebenfalls den Cutoff des Filters, aber nicht auf Tastendruck wie bei Keytouch sondern auf die Tonhöhe. Die **ADSR-Hüllkurve** moduliert den Verlauf des Cutoff.

## Saturation:

Sättigung des eingehenden Signals. Bei Erhöhung der Einstellung wird eine Verzerrung des Sounds erzielt.

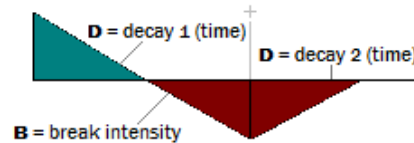


## FX:

Die zusätzlich gespeicherten Effekte können an- und abgeschaltet werden. Je nach Patch beinhaltet diese Hall, Delay, Chorus und/oder Flanger. Patches bei denen der FX-Button ausgeschaltet ist, sind ohne Effekte.

## DBD:

Die DBD-Hüllkurve steuert den Pitch an. Hiermit werden Pitcheffekte während des Soundverlaufs erzeugt. **Decay 1 (D1)**: Die Zeit, die die Hüllkurve nach dem Auslösen braucht, um von Null auf den Pegel des Kontrollpunkts zu steigen oder zu sinken. **Break (B)**: Der Pegel des Kontrollpunkts. Ist dieser Wert negativ, fällt der Wert der Hüllkurve zunächst und steigt dann wieder; ist er positiv, verhält es sich umgekehrt. **Decay 2 (D2)**: Die Zeit, die die Hüllkurve nach Erreichen des Kontrollpunkts braucht, um wieder zurück auf Null zu fallen oder zu steigen.



## Library

Die Library besteht aus einer hochwertigen Auswahl an Multisamples und Waveforms. Dafür standen einige der bekanntesten und interessantesten Hardware- aber auch Softwaresynthesizer zur Verfügung, welche bearbeitet, aufgenommen und für diese Library verwendet wurden.

Die Samples sind alle in 48Khz / 16Bit. Je nach Sound beträgt die Samplelänge von wenigen Milisekunden bis 15 Sekunden. Davon wird man allerdings nichts bemerken, da diese mit äusserster Sorgfalt geloopt wurden.

Die Soundpatches wurden in folgende Sparten eingeteilt:

Kategorie	Anzahl Patches (Singles/Multis)	
ARPEGGIOS	11	- / 11
BASS	148	123 / 25
BELL	33	12 / 21
CHOIR	10	- / 10
CHORD	37	22 / 15
ELECTRO	53	40 / 13
FX	18	7 / 11
KEYS	52	39 / 13
LEAD	221	165 / 56
LEAD ELECTRO	112	71 / 41
LEAD ELECTRO FM	43	43 / -
LEAD ELECTRO MONO	32	32 / -
PAD	33	12 / 21
PLUCK	74	23 / 51
SEQUENCER	90	90 / -
TEKKNO STACK	73	36 / 37

Gesamt Anzahl Patches 1040

## **Nitron Samplelibrary in KONTAKT Vollversion**

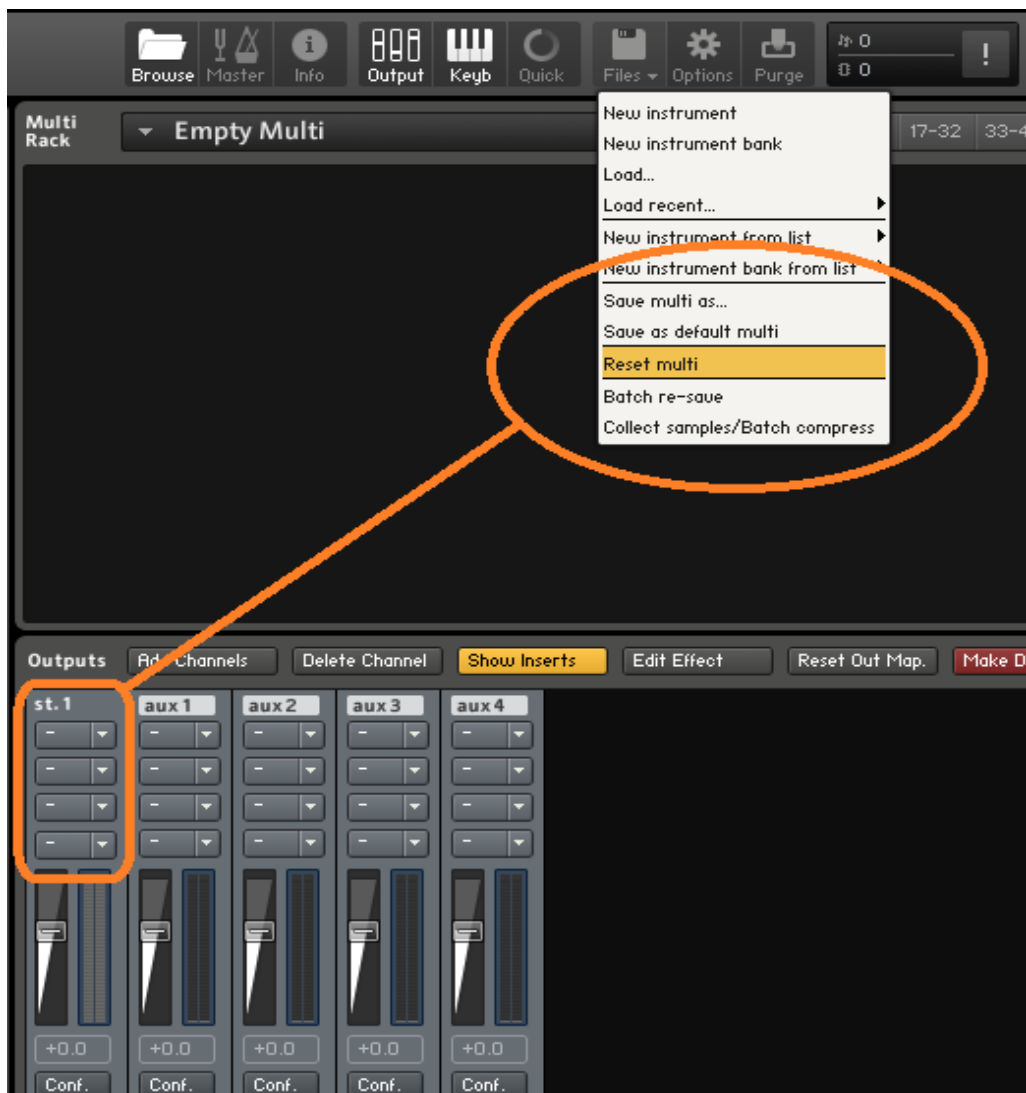
Die Nitron Samplelibrary kann auch mit der Vollversion des Kontaktsamplers genutzt werden, was den Vorteil hat, dass im Vergleich zu den meisten Samplelibrarys, bei Nitron die volle Editiermöglichkeit des KONTAKT zu Verfügung steht. Somit wird dem User die Möglichkeit geboten den Sound nach eigenen Wünschen, und ohne Einschränkung, zu editieren.

Es ist auch möglich die Samples die im Nitron-Instrument gemappt wurden, zu kopieren und einem anderen Kontakt-Instrument einzufügen und zu verwenden.

Es ist hierbei aber äusserst ratsam, das Multisample-Pack als Ganzes zu verwenden, bzw. beim kopieren immer alle Samples anzuwählen und zu verschieben, da vereinzelt Samples darin in der Tonhöhe und der Lautstärke verändert und angepasst werden mussten. Dies ist auch ein Grund weshalb es nicht möglich ist die einzelnen Samples im Browser zu öffnen.

## Ausschalten der Effekte beim Wechsel von MULTIS zu den SINGLE- Patches

Die beigefügten Effekte unter den MULTI-Instruments sind logischerweise unter der Outputsektion abgespeichert, anders als bei den SINGLE-Instruments, die im Instrument selber abgespeichert sind. Leider hat dies den Nachteil dass wenn man von den MULTI-Instruments zu den SINGLE-Instruments wechselt, die Effekte unter Output verbleiben. Die Effekte müssen somit manuel gelöscht werden. Mittels "Reset multi" werden die ungewünschten Effekte am einfachsten entfernt.





## **Installation / Support**

Die Angaben zur Installation von Nitron sind im beiliegenden Manual des Kontaktplayers aufgeführt.

Für Registrierungs- und Aktivierungs-Support für KONTAKT PLAYER Produkte wenden sie sich bitte an Native Instruments.

Für Supportanfragen möchte ich Sie bitten sich das Manual des Kontaktplayers zur Hand zu nehmen, oder sich über die Website [www.tunebeast.com](http://www.tunebeast.com) nach neusten Informationen über allfällige Fehler oder fehlende Infos, die für dieses Produkt relevant sind, oder hier womöglich auch vergessen wurden, Ausschau zu halten. Ich bin darum bemüht möglichst alle Infos zum Produkt bereitzustellen oder bei Bedarf noch über meine Website zu kommunizieren. Also Fragen zur Installation z.B. sind ausführlich beschrieben und werden daher ignoriert.

Die Soundlibrary wurde vor der Veröffentlichung einige Male durchgetestet, bzw. nach Fehler in den Samples abgehört. Sollte doch was zu finden sein, dass eindeutig fehlerhaft klingt, bin ich dankbar über eine Info an: [support@tunebeast.com](mailto:support@tunebeast.com)

Infos über Neuigkeiten zum Produkt oder andere Produkte werden auf [www.tunebeast.com](http://www.tunebeast.com) veröffentlicht. Wer die Newsletter abonnieren möchte kann dies ebenfalls über die selbe Website tun.

## **Copyright**

Die Instrumente und Samples des Nitron wurden lizenziert, nicht verkauft. Frei verwendbar für ihre Musik- und Multimediaproduktionen. Jede Art von Kopie, Verleih, Duplizierung und Weiterverkauf ist strikt untersagt.

Das Recht der Nutzung der Sounds und damit Inhaber der Lizenz ist nur der originale Käufer der Sounds und Samples. Tunebeast verkauft Ihnen lediglich die Nutzungsrechte der Sounds. Tunebeast bleibt Inhaber der Samples und Sounds nach dem Urheberrechtsgesetz.

Tunebeast ist nicht verantwortlich wenn die Sounds nicht den genauen Ansprüchen des Käufers entsprechen. Sounds und Samples werden als Lizenz verkauft ohne jegliche Garantien. Ähnlichkeiten mit anderen Sounds oder Samples sind, wenn vorhanden, rein zufällig und nicht gewollt.

Tunebeast ist nicht verantwortlich oder Garantieanspruchsgeber in Fällen von Kompatibilitäts- und oder Performanceproblemen bei der Nutzung der Sounds oder Samples in einem Format für welches diese nicht programmiert wurden.

Nitron © 2010 tunebeast. All Rights Reserved.