

kikzilla manual

Vielen Dank für Dein Interesse an kikzilla - viel Spaß mit der ultimativen Rumblemaschine.

Inhalt

_Über kikzilla

_Wie es funktioniert

_Parameters and Controls

_Knobs

_Freeze Function

_Drag&Drop

_Erster Start, kaufen und Registrierung

_Weitere Infos

Über kikzilla

Es war schon immer eine schreckliche Routing-Aufgabe, einer Kick-Drum ein Rumbling hinzuzufügen. Abhängig von der DAW muss die Kick-Drum auf einen Send Track geroutet werden, wo sie einen Hall und ein SideChain gesteuertes Gate passiert. Oder ähnlich - meist schlimmer.

Deshalb haben wir kikzilla gebaut, um auf einfache Weise Rumbling zu erzeugen. Und natürlich sind wir nicht bei einer Replik stehengeblieben - wir haben nützliche Funktionen hinzugefügt, wie Freeze, Drag & Drop und Reverse Payout (siehe unten).

Wir haben die Bestie gezähmt - jetzt steht sie zu Deinen Diensten!

Übrigens: kikzilla ist nicht auf Kick Drums beschränkt.

Probier es auf HiHats oder Claps; oder in ganz neuen Einsatzgebieten.

Wie es funktioniert

Das Eingangssignal des Plugins durchläuft einen Hall gefolgt von einem Gate, das vom Eingangssignal gesteuert / getriggert wird - genau wie oben erwähnt. Und natürlich gibt es einen Tiefpassfilter (12/24 dB) und eine Verzerrungseinheit, um echtes Rumbling zu erzeugen.

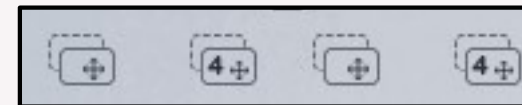
Ein EQ hilft bei der Hervorhebung bevorzugter Frequenzbänder. Ein Nachteil der Verarbeitungskette bis hier kann sein, dass es einige Zeit dauern kann, den Hall "aufzufüllen". So ist das Rumbling der ersten Kicks im Track vielleicht nicht ganz so überzeugend wie bei den späteren.

Deshalb haben wir die Freeze-Funktion hinzugefügt. Lass einfach deinen Track laufen, bis kikzilla klingt wie es soll.

- dann drückst Du:

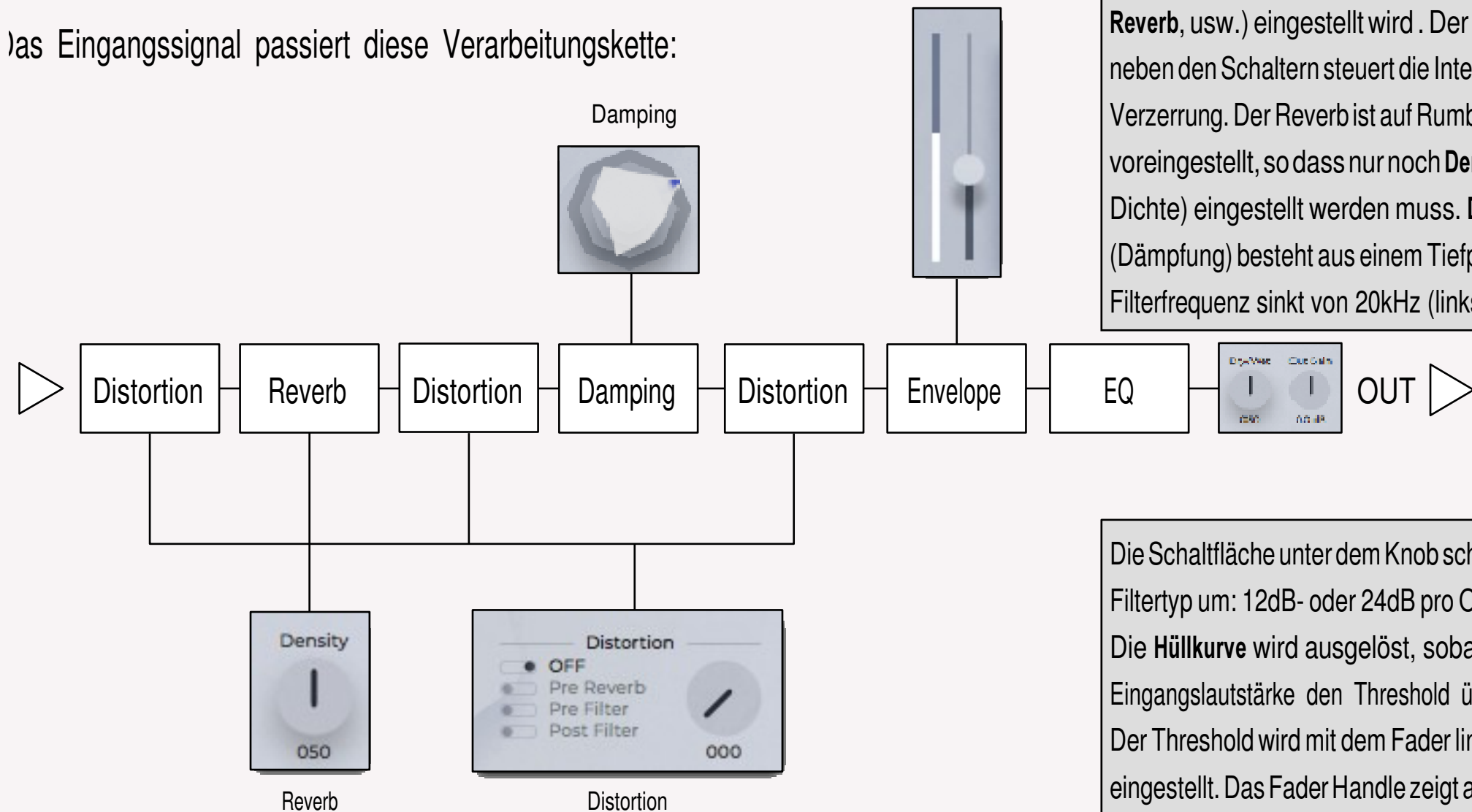


Das Rumbling wird jetzt ab dem nächsten Trigger aufgezeichnet. Wenn nun eine der Tasten für das Payout aktiviert wird, wird das Freeze-Sample bei jedem Trigger abgespielt. Das eingefrorene Rumpeln wird mit deinem Projekt oder in einem Preset gespeichert - so ist kikzilla auch beim nächsten Start "ready to rumble". kikzilla bietet zusätzlich an, ein eingefrorenes Rumble-Sample per Drag & Drop auf einen Track der DAW zu ziehen. Vorwärts, rückwärts, einzelne Sounds oder sogar 4 Beats:



Parameters and Controls

Das Eingangssignal passiert diese Verarbeitungskette:

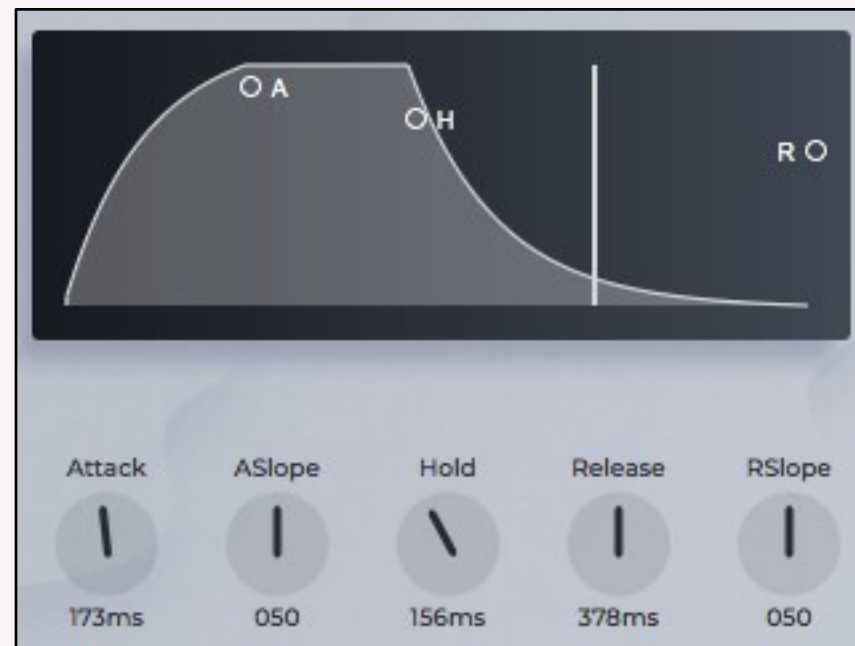


Natürlich ist nur eine oder keine der **Distortion**-Einheiten aktiviert, was mit den Schaltern (OFF, Pre **Reverb**, usw.) eingestellt wird. Der Knob rechts neben den Schaltern steuert die Intensität der Verzerrung. Der Reverb ist auf **Rumbling** voreingestellt, so dass nur noch **Density** (Reverb Dichte) eingestellt werden muss. **Damping** (Dämpfung) besteht aus einem Tiefpassfilter. Die Filterfrequenz sinkt von 20kHz (links) 40 Hz (rechts)

Die Schaltfläche unter dem Knob schaltet den Filtertyp um: 12dB- oder 24dB pro Oktave. **12**
Die **Hüllkurve** wird ausgelöst, sobald die Eingangslautstärke den Threshold überschreitet. Der Threshold wird mit dem Fader links im Editor eingestellt. Das Fader Handle zeigt auch den Trigger-Zustand.

Parameters and Controls

Die Hüllkurve kann mit den Knobs in der Hüllkurvenansicht oder mit den Reglern darunter eingestellt werden.



Zieh die Knobs bei gedrückter linker Maustaste, um die Dauer der Attack-, Hold- und Release-Zeiten festzulegen. Ziehe A(ttack) oder R(elease) mit der rechten Maustaste, um die Kurvenform (Slope) von Attack und Release einzustellen. Die weiße Linie markiert das Ende eines Beats. Von hier aus überlappt das Rumbling des nächsten Beats.

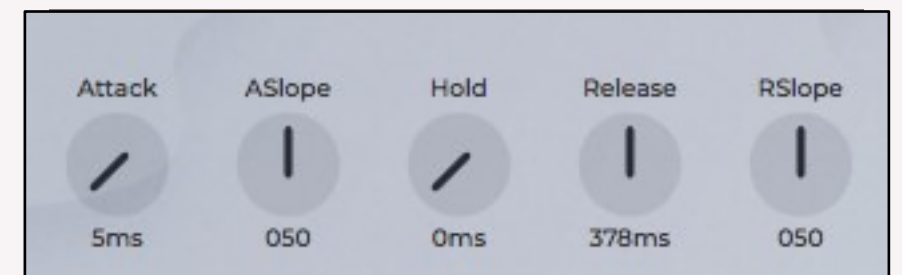
Knobs

Bewege die handles in der EQ Ansicht um die EQ Filter einzustellen.



Mit dem linken Mausbutton werden Frequenz und Verstärkung eingestellt. Mit dem rechten Mausbutton oder dem Mause rad wird Q, bzw. die Bandbreite eines Filters eingestellt.

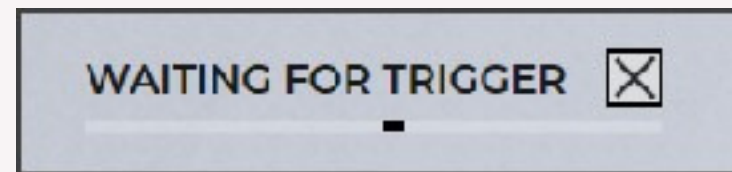
Zur Feineinstellung muss die Shift Taste gedrückt werden. Control (Win)/CMD (Mac) Taste und ein Klick auf den Knob setzt ihn auf den Default Wert. Bei der Bedienung mit gedrückter Alt(Win)/Option(Mac) Taste wird der Knob in den zirkulären Modus versetzt. Dann folgt die Markierung dem Mauszeiger.



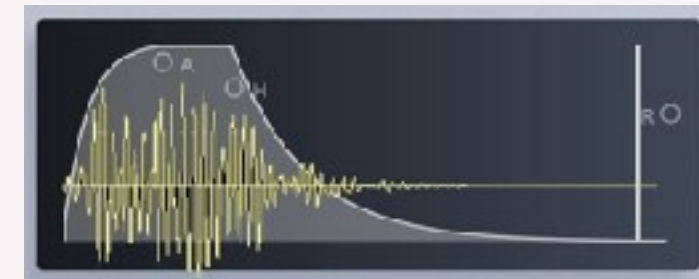
Freeze Function



1. nach dem Drücken der Freeze Taste wartet kikzilla, bis der nächste Trigger den Envelope startet.



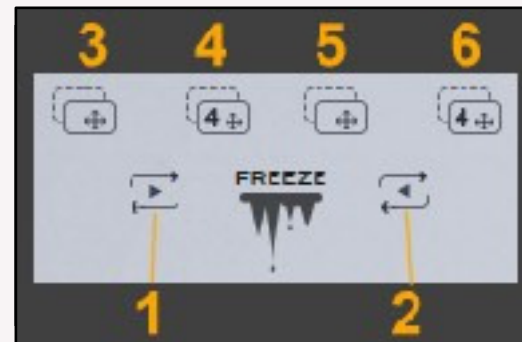
2. kikzilla wartet, so lange sich die DAW nicht im Wiedergabemodus befindet, oder das Eingangssignal zu niedrig ist, um den Threshold zu überschreiten.
Das kann natürlich mit dem "x" Button abgebrochen werden.



3. Nach einem Trigger wird ein Sample in der Länge des Envelope aufgenommen:

Freeze Function

4. nach dem Freeze Vorgang erscheinen einige zusätzliche Schaltflächen:



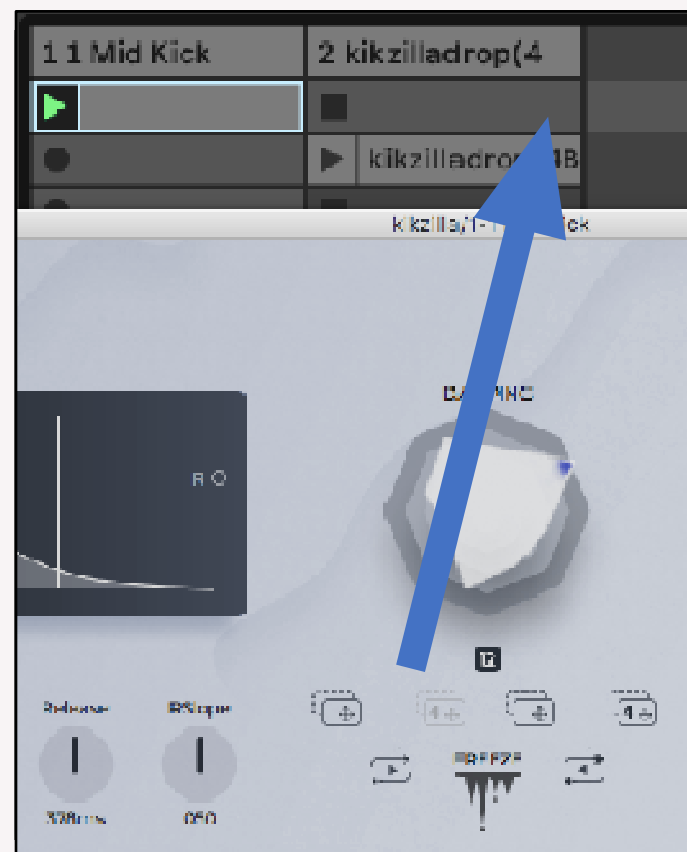
- 1) Replay sample,
- 2) Reverse Replay,

drag&drop section:

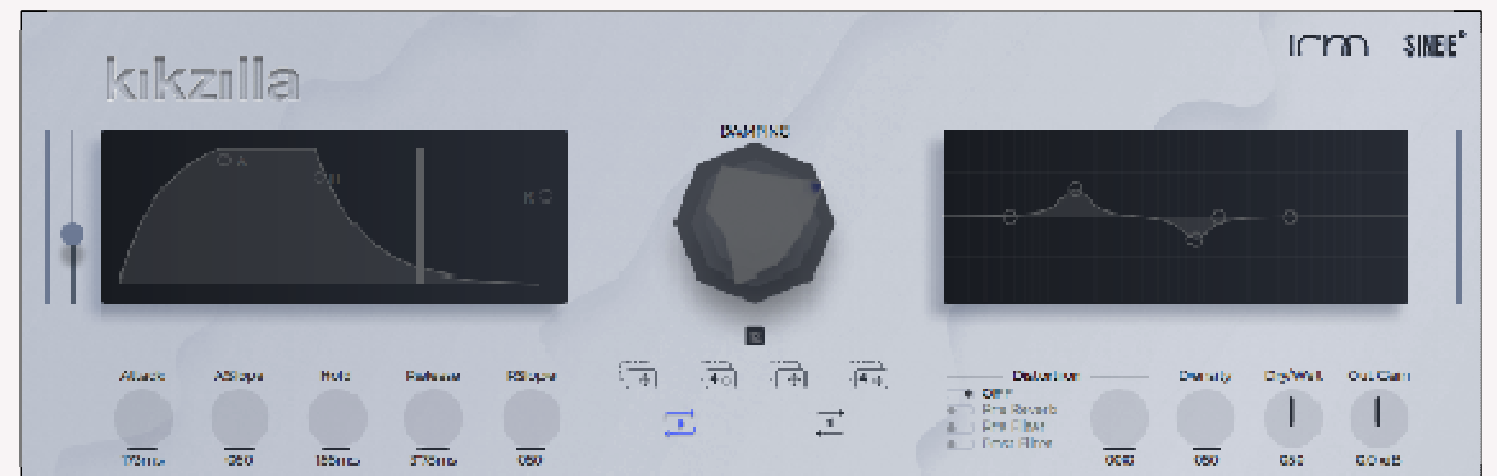
- 3) Drop a single beat
- 4) Drop 4 beats
- 5) Drop a Reverse beat
- 6) Drop 4 Reverse beats

Drag&Drop

Zieh einen der vier Drop Buttons auf die Track Ansicht Deiner DAW um dort Samples einzufügen.



Im Replay Modus sind einige Controls deaktiviert, da Envelope, Filter, Verzerrung usw. schon im Sample enthalten sind und nicht nachträglich geändert werden können.

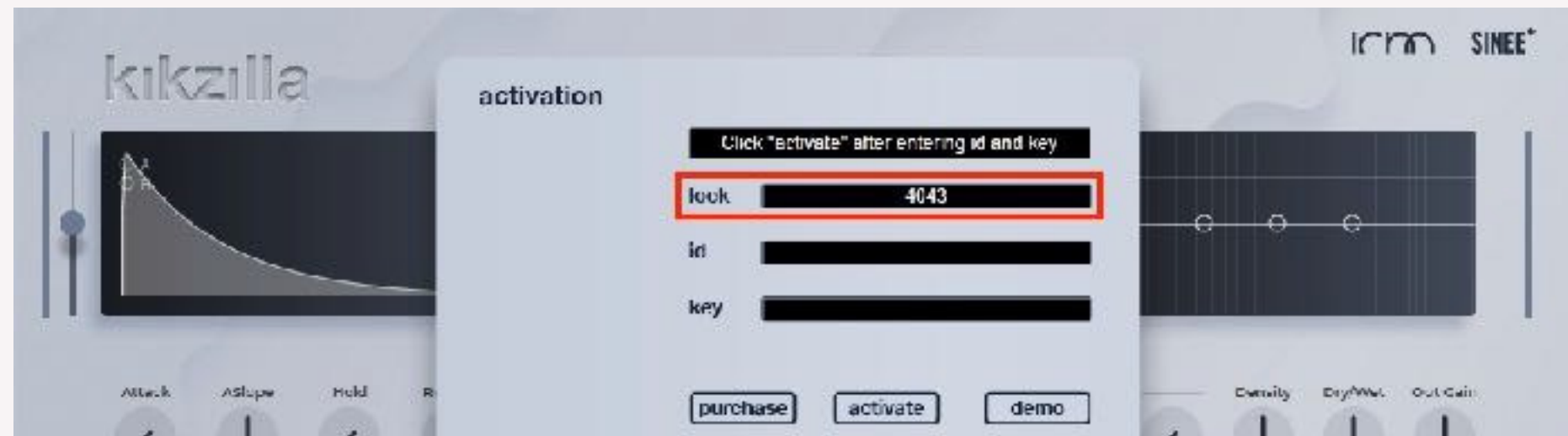


Erster Start, kaufen und Registrierung

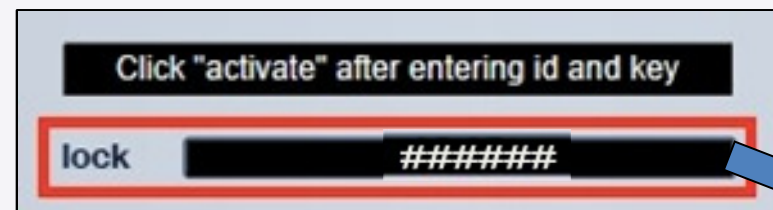
So lange das Plugin nicht registriert ist, zeigt sich beim Start des kikzilla Editors eine Registrierungsseite. Um das Plugin im Demo Modus zu testen, klicke bitte unten rechts im grauen Feld auf den «Demo» Knopf. Das Plugin kann so in vollem Funktionsumfang getestet werden. Nur eine freundliche Stimme erinnert von Zeit zu Zeit daran, dass sich das Plugin im Demo Modus befindet.

Um kikzilla zu kaufen gehe auf: www.sinee-audiotools.com

Oder ein Klick auf den «Purchase» Button der Registrierungsseite führt auf die URL, wenn der Rechner mit dem Internet verbunden ist.



Erster Start, kaufen und Registrierung



Gebe in dem Bestellformular deinen Lockcode ein

A screenshot of a web form titled "Artikel" (Article). It shows a product named "Kikzilla" with a price of "24,87 €". Below the price, there is a section for "Produktregistrierung" (Product Registration). It asks "Sie haben einen Gutschein?" (Do you have a coupon?) and provides instructions: "Bitte geben Sie hier die Daten an, auf den das jeweilige Produkt (Kikzilla) registriert werden soll." (Please enter the data to which the respective product (Kikzilla) should be registered). There are three input fields: "Vorname*" (First name), "Nachname*" (Last name), and "E-Mail*". Below these is a larger field for "Lockcode des Produkts*" (Lock code of the product). A small asterisk at the bottom indicates "* erforderlich" (required).

Nachdem du den Lock eingetragen und das Plugin bezahlt hast, werden die Registrierungsdaten sofort von info@ismism.de auf deine PayPal E-Mail Adresse geschickt. Wird der Lock nachgereicht, kann es bis zu 2 Arbeitstage dauern, bis die Registrierungsdaten ankommen. Sollte die Registrierungsnachricht nicht innerhalb von 15 Minuten eingegangen sein, überprüfe bitte alle E-Mail Ordner, speziell den Spam Ordner. Ist die Nachricht mit Key und ID angekommen, bitte **beide Zahlen in die entsprechenden Felder der Registrierungsseite in Plugin eingeben auf «Activate» klicken**. Wurden Key und ID akzeptiert, sollte mindestens das Projekt, besser die DAW neu gestartet werden. Bist du ein Mac User, empfehlen wir dir den gesamten Rechner neu zu starten.

Weitere Infos

Kikzilla wurde einem ausgiebigen Beta Test unterzogen. Trotzdem bitten wir dich, die Demo Version vor dem Kauf kurz zu testen. Sollten sich Probleme zeigen, würden wir uns über eine kurze Meldung freuen.

Für Support und technische Anfragen bitte wir dich eine mail an info@ismism.de zu senden

Produkt Idee & Konzept

Björn Torwellen
SINEEGmbH

Coding und Audio- Algorithmen:

Thomas Rehaag
Intelligent Sound and Music