

# STS 4000



**creamw@re**®

fidelity at work.

Version 1.2

## **Vorwort**

### **Einführung**

Laden des Samplers

### **Bedienoberflächen**

Haupt-Surface

Key Group Surface

Sample-Editor

ProgramPool

Preset List

### **Anschlüsse**

### **Das Editieren von Parametern**

Potentiometer

Textfelder

Textfader

Schalter

Grafische Displays

Listen

### **Laden und Speichern**

Laden von AKAI Programmen

Laden von Soundfont-Dateien

Speichern von Programmen

Erzeugen von neuen Programmen

Kopieren von Programmen

Verschieben von Programmen

Löschen von Programmen

Exportieren von Volumes

### **Die Struktur des STS 4000**

Der STS 4000

Multi-Mode

ProgramPool

Programme

KeyGroups

Zones

Samples

## **Die Haupt Surface**

### **MultiProgram-Liste**

Main-Page

Additional Page

Individual Outs - Beispiel:

Memory Page

### **Preset-Liste**

Presets aufrufen

Preset erstellen

Presets umbenennen

Preset löschen

Preset überschreiben

Abspeichern einer Preset-Liste

Abspeichern der Device

Öffnen einer zusätzlichen Preset-Liste

Polyphonie

### **Program Pool**

### **Operationen im Pool**

Hinzufügen von Links

Verschieben von Links

Löschen von Links

Wechseln von Verzeichnissen

### **PresetListe des ProgramPools**

### **Programm Parameter**

### **Die Modulations Matrix**

Modulations Quellen

Feste MIDI-Modulationen

### **Loudness-Page**

### **Filter-Page**

### **LFO 1-Page**

### **LFO 2-Page**

### **Pitch Modulation-Page**

### **MIDI-Page**

### **Tuning-Page**

### **Midi2-Page**

## **KeyGroups**

### **Die KeyGroupList**

Weitere Bedienelemente

### **KeyGroup-Operationen**

Neue KeyGroups anlegen

KeyGroups ausschneiden

KeyGroups kopieren

KeyGroups löschen

KeyGroups verschieben

KeyGroups sortieren

KeyGroups selektieren

### **KeyGroup Options**

### **Global-Page**

### **Zones-Page**

### **Zone Operationen**

Samples laden

Samples neu aufnehmen

Samples speichern

Samples löschen

Samples konvertieren

Zones kopieren

Zones verschieben

Main-Page

Add-Page

Special-Page

Sample-Page

Loop-Page

Info-Page

### **Filter-Page**

### **Env 1-Page**

### **Env 2-Page**

## **Der Sample Editor**

### **Das Wellenform Fenster**

Zoomen im Wellenform

Fenster

Stufenweises Zoomen

Zeitlich durch das Sample

Scrollen

Selektieren

Verändern der Selektion

Verschieben der Selektion

Aufheben der Selektion

Kopieren/Verschieben des

Selektions-Inhalts

### **Die Navigatoren**

### **Die Editor Menüs**

Select-Menü

Edit-Menü

View-Menü

Level-Menü

Loop-Menü

### **Sampling Controls des Editors**

### **Samplen**

Vorbereitungen

Aufnahme

Erste Bearbeitungsschritte

# Vorwort

Mit dem STS 4000 steht Ihnen ab sofort ein leistungsstarker und extrem flexibler Sampler innerhalb Ihrer SCOPE Fusion Platform (SFP) zur Verfügung. Durch den 16-fachen Multimode sind Sie in der Lage, komplette Arrangements allein mit dem STS 4000 zu erzeugen.

Die Möglichkeit des Imports von AKAI S-1000 und S-3000-Programmen sowie des Soundfont-Formats eröffnen Ihnen zudem den Zugriff auf die wichtigsten Sound-Libraries, die für Sampler erhältlich sind. Zusätzlich zu den Stereoausgängen erlauben die 14-Einzelgänge des STS 4000 eine individuelle Nachbearbeitung aller gespielten Programme innerhalb Ihres SFP-Projects. Natürlich können Sie die 16 Ausgänge über eine der ADAT-Schnittstelle auch verlustfrei zu einem Digital-Mischpult weiterleiten oder diese in Verbindung mit einem externen DA-Wandler in Ihre analoge Recording-Umgebung einbinden.

Der STS 4000 nutzt zur Klangerzeugung die Vorteile zweier Welten - die der Rechner-CPU und die der DSPs. Durch diese kombinierte Nutzung der zur Verfügung stehenden Ressourcen wird es möglich, erheblich mehr Stimmen zu produzieren als dies z.B. bei einem virtuell analogen Synthesizer der Fall ist, der komplett auf den DSPs berechnet wird.

Dank dieses Konzeptes bleiben Ihnen (je nach Konfiguration) immer noch genügend Ressourcen, um beispielsweise Effekte auf den DSPs berechnen zu lassen. Gleichzeitig wird aber auch Ihre CPU nur soviel belastet, dass das Arbeiten mit anderen Applikationen möglich bleibt. Natürlich können Sie jedes System überlasten, und so sollten Sie die Leistungsfähigkeit des Gesamtsystems Sampler immer im Kontext Ihrer Hardwarekonfiguration sehen. Eine schnelle CPU sollte es daher schon sein, wenn Sie auch noch einen MIDI-Sequencer parallel betreiben möchten.

Wenn Sie die DSPs ausschließlich für den Sampler nutzen und Ihre CPU ausreichend schnell ist, können Sie mit dem STS 4000 Stimmenanzahlen erreichen, die sonst nur mit erheblichem finanziellen Mehraufwand oder gar nicht realisierbar wären.

Ein Wort noch vorab zum Gesamtsystem. Sie sollten auf jeden Fall über ausreichend RAM verfügen, wenn Sie viele Samples laden möchten. Da der STS 4000 das ganz normale RAM ihres PCs nutzt, ist die Aufrüstung leicht, nicht sonderlich teuer und kommt ganz nebenbei auch der Arbeit mit anderen Applikationen zu Gute. 128 MB sind hier schon eine Untergrenze, wenn Sie „vernünftig“ arbeiten wollen. Mit 256 MB sollten dann genügend Reserven auch für größere MultiProgramm-Arrangements zur Verfügung stehen.

Bei der Entwicklung des STS 4000 wurde besonders darauf geachtet, dass die doch erhebliche Anzahl an Parametern möglichst beherrschbar bleibt. Die grundsätzliche Struktur des Samplers war daher ausschlaggebend für das vorliegende Benutzer-Interface. So zeigt die Hauptseite auch gleichzeitig die oberste Verwaltungsstruktur, das Multi. Auf der Options-Schublade des Hauptfensters befinden sich die Programm-Parameter, und im KeyGroup-Fenster haben Sie dann zusätzlich Zugriff auf die einzelnen KeyGroups, Zones und Samples. Als unterste Editierungsstufe steht Ihnen dann schließlich noch der integrierte Sample-Editor zur Verfügung, in dem Sie vom einfachen Schnitt bis zum Loop-Editing alle wichtigen Sample-bearbeitungs-Funktionen finden.

Wie Sie bei der Arbeit mit dem STS 4000 feststellen werden, handelt es sich hier um einen professionellen Sampler, der seinen Hardware-Konkurrenten“ in nichts nachsteht und diesen in einigen wichtigen Punkten sogar überlegen ist. Sample Editing, Speichererweiterungsmöglichkeiten oder die Program-Verwaltung über mehrere Platten und CD-ROMS hinweg seien hier nur beispielhaft erwähnt.

Wir wünschen Ihnen bei der Arbeit mit dem STS 4000 viel Spaß und Erfolg.

# Einführung

In diesem Kapitel erhalten Sie einen Überblick über die grundsätzlichen Arbeitsweisen und Bedienelemente des STS 4000.

## Laden des Samplers

Starten Sie Ihre SFP-Software und wechseln Sie im Filebrowser in das Verzeichnis //Pulsar/Devices/Sampler oder //SCOPE/Devices/Sampler. Ziehen Sie den STS 4000 ins Routing Window und lassen ihn dort fallen. Nach dem Laden befindet sich das STS-Modul im Projekt und das STS-Icon links Unten auf dem Desktop.

## Bedienoberflächen

Der STS 4000 besitzt mehrere voneinander unabhängige Bedienoberflächen, die Sie frei auf dem Desktop anordnen und teilweise in ihrer Größe frei bestimmen können.

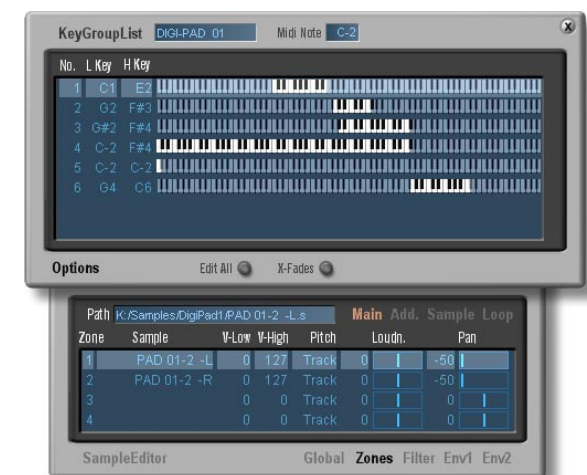
## Haupt-Surface

Öffnen Sie die Haupt-Surface durch einen Doppelklick auf das Icon, das STS 4000-Modul oder durch das Kontextmenü des Sampler-Moduls (rechte Maustaste). Hier konfigurieren Sie das MultiProgramm des STS, das bis zu 16 verschiedenen Einzelprogramme bzw. Instrumente verwalten kann. Die Schublade des Haupt-Interfaces gibt Ihnen Zugriff auf die Parameter des gerade selektierten Programms.



## Key Group Surface

Klicken Sie auf den Eintrag **Key Groups** der Haupt- Surface, um die Key Group Surface zu öffnen. (Sie erreichen sie auch über das Kontextmenü des STS 4000 Moduls.) Hier werden die KeyGroups eines Programmes verwaltet. Über die **Options**-Schublade haben Sie Zugriff auf die Parameter der einzelnen Key Groups und der dort enthaltenen Samples. Von hier aus gelangen Sie außerdem zum Sample-Editor bzw. Sampling-Sektion.



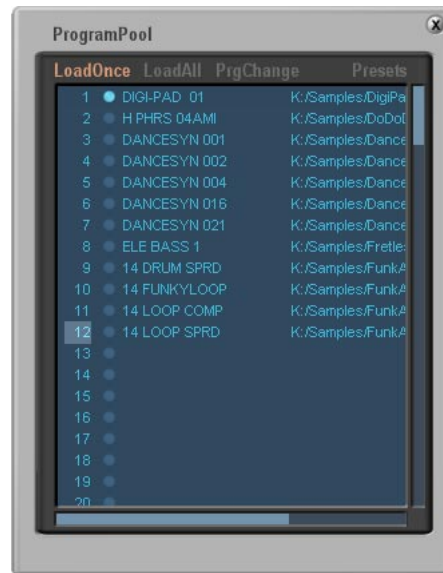
## Sample-Editor

Der Sample-Editor bietet Ihnen den direkten Zugriff auf die Sample-Daten und erlaubt es Ihnen, Ihre Samples komfortabel zu bearbeiten. Sie können das Sample oder Sampleausschnitte per Cut/Copy/Paste verschieben, kopieren und ausschneiden, normalisieren, muten oder einen selektierten Ausschnitt extrahieren. Außerdem können Sie hier die Loop-Punkte setzen bzw. bearbeiten. Auch das Aufnehmen von neuen Samples erfolgt aus dem Editor heraus.



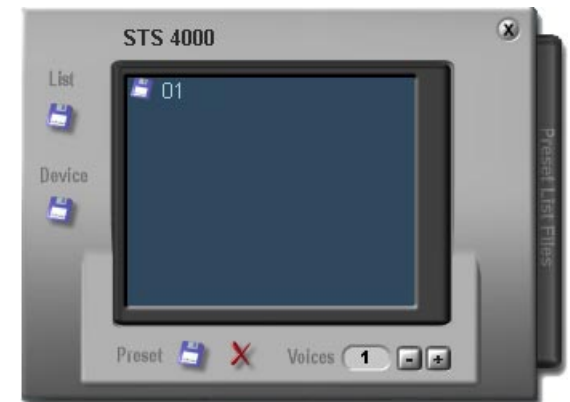
## ProgramPool

Der ProgramPool (klicken Sie auf den Eintrag **Pool** der Haupt-Surface) erfüllt gleich mehrere Funktionen. Zum einen ermöglicht er den Import von Soundfonts, zum anderen können Sie hier Sammlungen Ihrer Lieblingsprogramme anlegen und schliesslich können Sie die ersten 127 Einträge der Liste dazu benutzen die dort liegenden Programme später per MIDI-Program Change aufzurufen.



## Preset List

Klicken Sie auf den Eintrag **Presets** der Haupt-Surface, um die Preset Liste zu öffnen. Hier können Sie den aktuellen Zustand des STS 4000 als Preset speichern. Später werden dann, wird ein Preset aufgerufen, alle Parameter wieder in diesen Zustand versetzt. Dies bedeutet auch, das alle nötigen Programme und die dort enthaltenen Samples geladen werden.



## Anschlüsse

Der STS 4000 besitzt die folgenden MIDI bzw. Audio-Ein- und Ausgänge:

**MIDI In:** Verbinden Sie den MIDI-Eingang mit dem MIDI-Source- oder Sequencer Source-Modul.

**RecL/RecR:** Wenn Sie selbst sampeln möchten, schließen Sie hier die aufzunehmende Signalquelle an.

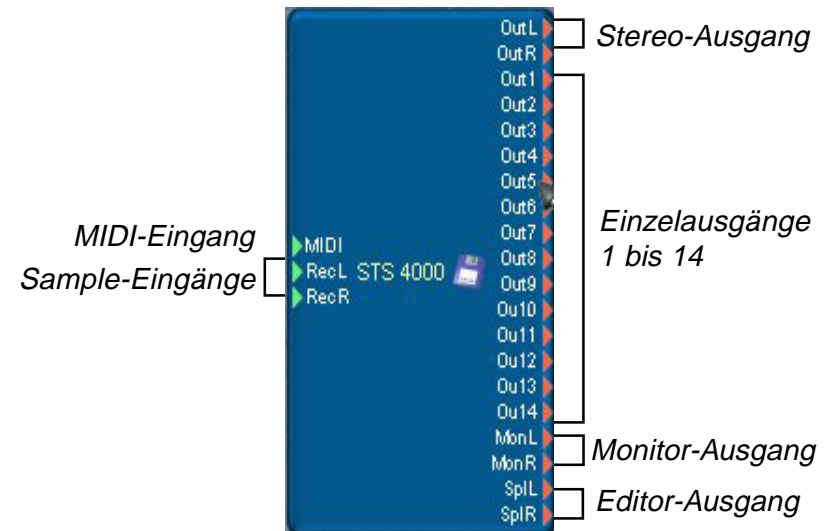
**OutL/OutR:** Hier werden alle Programme ausgegeben, deren **Level** größer 0 ist. Es handelt sich hier, um die Stereo-Summe.

**Out1-14:** Zusätzlich zur Stereo-Summe können Programme bzw. Samples auf einen zusätzlichen Einzelausgang gelegt

werden. Hierdurch können Sie verschiedene Instrumente auf unterschiedliche Mischpultkanäle routen und getrennt weiterbearbeiten.

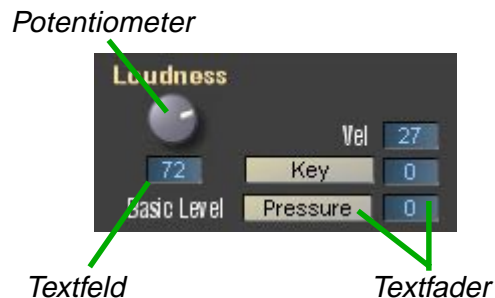
**SpIL/SpIR:** Dieser Ausgang gibt das Signal des Sample-Editors aus, wenn dieser über seinen Start-Button zum Abspielen gebracht wird. Es wird das reine Sample abgespielt, alle „Synthese-Parameter werden hier ignoriert.

**MonL/MonR:** Diese beiden Ausgänge liefern das Monitorsignal während des Samplens.



## Das Editieren von Parametern

Der STS 4000 bietet einige grundsätzliche Möglichkeiten, die verschiedenen Parameter zu editieren.



### Potentiometer

Klicken Sie auf den Regler und bewegen Sie die Maus kreisförmig um den Mittelpunkt des Reglers herum. Je weiter Sie sich vom Rotationszentrum des Reglers entfernen, um so feiner können Sie den Wert einstellen. Ein Doppelklick auf ein Potentiometer bringt diese automatisch in Mittelposition, ein weiterer Doppelklick setzt es wieder auf den zuvor eingestellten Wert.

### Textfelder

Einige Parameter besitzen ein zusätzliches Textfeld. Dieses zeigt den Wert des Reglers an. Per Computer-Tastatur können Sie den Wert aber auch direkt numerisch eingeben. Selektieren Sie hierzu das Textfeld und geben Sie den gewünschten Wert über den Ziffernblock ein.

Übersteigt der eingegebene Wert den maximalen Wert, wird dieser gewählt. Bestätigen Sie die Eingabe mit <Return> und der Wert wird übermittelt. Solange Sie kein anderes Objekt selektieren können Sie die Eingabe beliebig oft ohne eine erneute Selektion wiederholen.

### Textfader

Viele Parameter sind aus platztechnischen Gründen nur über einen sogenannten Textfader zu steuern. Dabei handelt es sich um eine Kombination aus Textfeld und Fader. Sie können also den Wert (sofern es sich um einen numerischen Textfader handelt) wie bei einem normalen Textfeld direkt eingeben. Zusätzlich können Sie den Wert dadurch verändern, dass Sie in den Textfader klicken und die Maus bei gedrückter Maustaste (PC=linke) horizontal bzw. vertikal bewegen. Dabei gilt:

Horizontal: Feine Werteänderung  
Vertikal: Grobe Werteänderung.

Textfader die mehrere Text-Werte (z.B. Auswahl einer Modulationsquelle) zur Verfügung stellen, können nur durch die Faderbewegung verändert werden. Eine vertikale Bewegung der Maus ist in diesem Fall empfehlenswert.

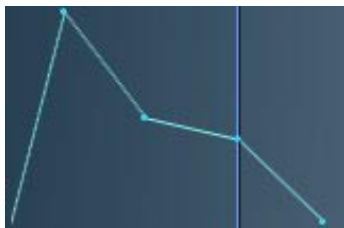
## Schalter

Einige Optionen lassen sich per Schalter an- und abschalten. Klicken Sie mit der Maus auf den Schalter um seinen Zustand zu wechseln. Eine aktive Option wird durch einen orangen Schalter angezeigt.



## Grafische Displays

Einige Parametergruppen besitzen neben den konventionellen Reglern, bzw. Textfadern auch eine grafische Interface. Dies dient nicht nur zur Visualisierung der eingestellten Werte, sondern kann auch bedient werden. So können Sie beispielsweise die Knoten einer Hüllkurve direkt mit der Maus verschieben und damit Zeiten und Level beeinflussen. Nähere Informationen zum jeweiligen Interface finden Sie in den entsprechenden Sektionen des Handbuchs.



Grafisches Interface: Hüllkurve

## Listen

An einigen Stellen sind ganze Parametergruppen in Listen organisiert. Dies gilt für die Liste der Programme im Multi, die KeyGroup Liste und die Zone Liste. Die Listenform erhöht in diesen Fällen nicht nur die Übersichtlichkeit, sondern erlaubt außerdem ein komfortables Springen zu Werten per Tastatur.

1	14.9 SNARE-L	0	127	Track	0	-50
2	14.9 SNARE-R	0	127	Track	0	50
3		0	0	Track	0	0
4		0	0	Track	0	0

### Navigieren in Listen

Selektieren Sie einen Parameter der Liste, können Sie anschliessend durch Betätigen der <TAB>-Taste zum nächsten Parameter der gleichen Zeile springen. Am Ende einer Zeile springt die Selektion zum ersten Parameter der nächsten Zeile. Mit <Shift TAB> springen Sie zurück.

Außerdem können Sie mit Hilfe der Pfeiltasten entsprechend der Pfeilrichtung durch die Liste springen. Mit <Pos1> springen Sie zum ersten Parameter einer Spalte und mit <Ende> gelangen Sie zum untersten Parameter einer Spalte.

## Parameteränderungen in Listen

Selektieren Sie einen Parameter einer Liste, wird die Selektion durch einen hellen Bereich um den Wert herum signalisiert. Jetzt können Sie den Wert ändern. Dabei gibt es mehrere verschiedene Arten von Parametern.

### Parameter die einen Zahlenwert enthalten

Klicken Sie auf den Wert und bewegen Sie die Maus bei gedrückter (linker PC) Maustaste horizontal bzw. vertikal. (Horizontal = Feine Werteänderung, Vertikal = Grobe Werteänderung).

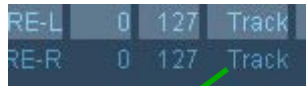
Selektieren Sie den Parameter und geben Sie den Wert direkt per Tastatur ein. Bestätigen Sie die Werteänderung mit <Return>. Wiederholen Sie Eingabe falls gewünscht ohne erneute Selektion.

RE-L	0	127	Track
RE-R	0	127	Track

Zahlenwert

### Parameter, die mehrere Optionen enthalten:

Klicken Sie auf den Wert und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste (PC=linke) vertikal.



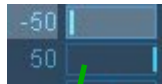
*Text-Option*

### Parameter mit Fadersteuerung:

Klicken Sie auf den Fader und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste (PC=linke) horizontal bzw. vertikal. (Horizontal = Feine Werteänderung, Vertikal = Grobe Werteänderung.



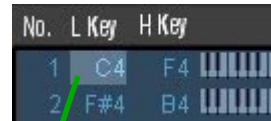
*Level-Fader*



*Fader mit Mittenstellung*

### Parameter mit Notenwerten:

Klicken Sie auf den Wert und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste (PC=linke) horizontal bzw. vertikal. (Horizontal = Feine Werteänderung, Vertikal = Grobe Werteänderung.



*Notenwert*

Sie können den Wert auch per Tastatur eingeben. Tippen Sie einfach den gewünschten Notennamen und Bestätigen Sie mit <Return>, oder geben Sie die MIDI Notenummer als Zahl ein.

Aktivieren Sie auf der Haupt-Surface des STS 4000 die Option MIDI to Span, können Sie Notenwerte auch per MIDI-Keybaord einstellen.

### Weitere Möglichkeiten der Tastatursteuerung

Haben Sie einen Parameter selektiert, können Sie seinen Wert mit <Bild nach oben> erhöhen und mit <Bild nach unten> verringern.

# Laden und Speichern

## Laden von AKAI Programmen

Wechseln Sie in ein Verzeichnis, welches Ihre AKAI-Programme enthält, und aktivieren Sie das Datei-Filter im Browser, damit diese auch angezeigt werden.

Ziehen Sie nun per Drag&Drop ein Programm (Keyboard Icon) aus dem Filebrowser auf einen Slot des Multi-Programs der Haupt-Surface. Das Programm wird geladen und erscheint danach selektiert in der Liste der Programme.

Das Programm wird mit allen enthaltenen Parameterwerten geladen. Dies bedeutet, dass z.B. auch Werte wie MIDI-

Channel , Level und Pan auf diese Werte gesetzt werden, die in der Struktur des STS 4000 eigentlich Parameter des Multis sind. Ziehen Sie im Anschluss ein Programm auf einen bereits belegten Slot, so werden die Werte des aktuellen Multi beibehalten. Dies erlaubt es z.B. mehrere Bass Programme auszuprobieren, ohne dass jedes neue Programm die von Ihnen eingestellten Multiparameter wie z.B. Einzelausgang, Level, ... etc. überschrieben würde.

Um ein AKAI-Programm so zu laden, dass es auch die Werte der Multi-Parameter ersetzt, halten Sie während des Fallenlassens <Shift> gedrückt.

## Laden von Soundfont-Dateien

Wechseln Sie in ein Verzeichnis, welches Ihre Soundfonts enthält, und aktivieren Sie das Datei-Filter im Browser, damit diese auch angezeigt werden.

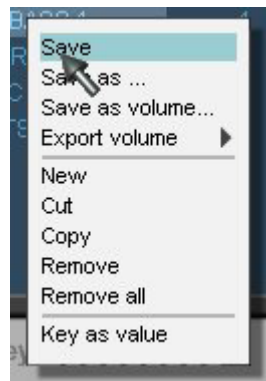
Ziehen Sie nun per Drag&Drop eine Soundfont-Datei (rotes Keyboard Icon) aus dem Filebrowser auf einen Slot des MultiPrograms der Haupt-Surface. Das erste Preset des Soundfonts wird geladen und erscheint danach selektiert in der Liste der Programme.

Möchten Sie auch Zugriff auf die anderen Presets des Soundfonts haben, öffnen Sie hierzu den **Pool**. Ziehen Sie den Soundfont zunächst in den Pool. Dieser wird daraufhin mit einer Liste der enthaltenen Presets gefüllt. Von hieraus können Sie nun die anderen Presets des Soundfonts in das Multi des STS laden. Auch hier werden die von Ihnen eingestellten Werte der Multi-Parameter nicht überschrieben, wenn Sie ein neues Soundfont-Preset auf einen bereits belegten Slot des Multi ziehen.

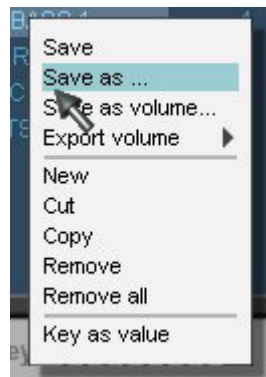
## Speichern von Programmen

Wie Sie bereits gesehen haben, enthält ein Multi Program des STS 4000 bis zu 16 verschiedenen Einzelprogramme. Diese werden dort als Referenzen verwaltet. Mit anderen Worten: Das Multi des STS 4000 merkt sich nur die geladenen Programme und lädt diese, so wie es sich auf der Festplatte befinden, erneut, wenn Sie z.B. ein Projekt laden oder ein Preset aufrufen. Einzig die Parameter des Multis selbst werden unabhängig von den Programmwerten gespeichert und so wiederhergestellt. Daraus folgt, dass Sie geänderte Programme immer getrennt speichern müssen, wenn Sie später genauso wieder geladen werden sollen. Falls Sie ein bestehendes Programm nicht verändern wollen, speichern Sie es einfach als ein neues Programm ab, die Referenz des Multis wird sofort auf dieses neue Programm umgestellt. Dadurch verhindern Sie, dass auch andere Multi-Presets, die auf dieses Programm verweisen, durch die Änderung betroffen sind.

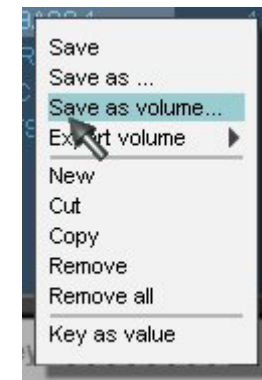
Benutzen Sie das Kontextmenü zu einem Programm-Slot des Multis. (Rechte Maustaste (Ctrl+Maustaste=MAC) auf den Namen des Programms), um ein Programm zu speichern. Das folgenden Kontextmenü erscheint:



**Save:** Wählen Sie Save, wenn Sie das Programm als STS Programm abspeichern möchten. Wurde ursprünglich ein Programm im AKAI-Format geladen wird diese ersetzt. Wollen Sie das AKAI-Programm nicht ersetzen, wählen Sie **Save as...** und vergeben Sie einen neuen Namen.



**Save as:** Wollen Sie das modifizierte Programm unter einem anderen Namen oder in einem anderen Verzeichnis speichern, wählen Sie **Save as...**



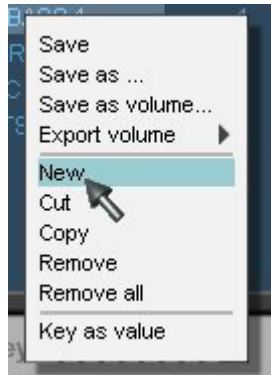
**Save as Volume:** Wählen Sie **Save as Volume**, wenn Sie ein Programm inklusive aller Samples in ein bestimmtes Verzeichnis schreiben möchten. Die Referenzen werden dabei im

Gegensatz zur Exportfunktion angepasst.

Dies bedeutet, dass das Multi anschließend auf dieses Programm verweist und die Samples aus diesem Verzeichnis im Programm verwendet werden. Die ursprünglichen Programm und Sample-Daten bleiben davon unberührt.

**Achtung: Der Begriff Volume wird in AKAI-Samplern anders benutzt. Dort steht Volume für den gesamten Sampler-Inhalt. Im STS 4000 entspricht dies einem Multi.**

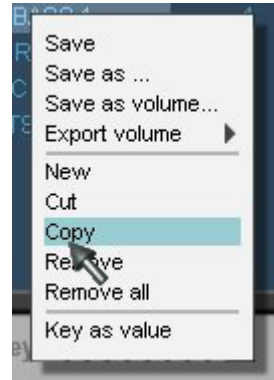
## Erzeugen von neuen Programmen



Wählen Sie **New**, wenn Sie ein neues leeres Programm erstellen wollen. Dies ist immer der erste Schritt, wenn Sie eigene Samples benutzen möchten und diese nicht in ein bestehendes Programm eingefügt wollen.

Sie können ein neues Programm auch per Tastatur erzeugen, selektieren Sie hierzu einen frei Slot und drücken Sie <Einf>.

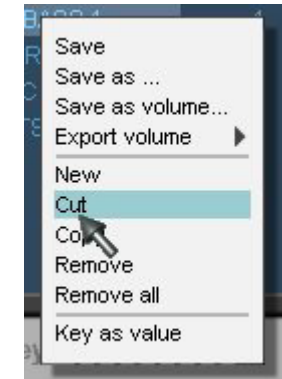
## Kopieren von Programmen



Wollen Sie ein Programm in abgewandelter Form zweimal innerhalb eines Multis verwenden kopieren Sie das gewünschte Programm. Selektieren Sie das Programm und rufen Sie das Kontextmenü auf. Wählen Sie **Copy**, wechseln Sie in den Slot in den das Programm eingefügt werden soll, rufen Sie das Kontextmenü auf und wählen Sie abschliessend **Paste ...**. Wählen Sie einen Slot, der schon ein Programm enthält, wird dieses ersetzt.

Die gleiche Operation können Sie auch per Tastatur ausführen. Selektieren Sie in diesem Fall das zu kopierende Programm, drücken Sie <Strg+C> (<Apfel+C>=MAC), wechseln Sie in den Slot in den das Programm eingefügt werden soll und drücken Sie <Strg+V> (<Apfel+V>=MAC).

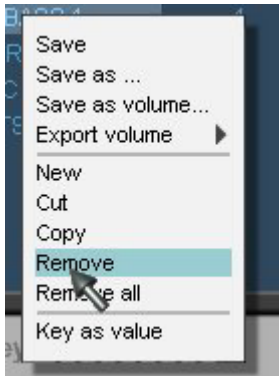
## Verschieben von Programmen



Um ein Programm von einem Slot auf einen anderen zu verschieben, selektieren Sie dieses, wählen im Kontextmenü den Eintrag **Cut** (Das Programm verschwindet) wechseln Sie in den Slot in den das Programm eingefügt werden soll und rufen per Kontextmenü die Funktion **Paste ...** auf. Wählen Sie einen Slot, der schon ein Programm enthält, wird dieses ersetzt.

Die gleiche Operation können Sie auch per Tastatur ausführen. Selektieren Sie in diesem Fall das zu verschiebende Programm, drücken Sie <Strg+X> (<Apfel+X>=MAC), wechseln Sie in den Slot in den das Programm eingefügt werden soll und drücken Sie <Strg+V> (<Apfel+V>=MAC).

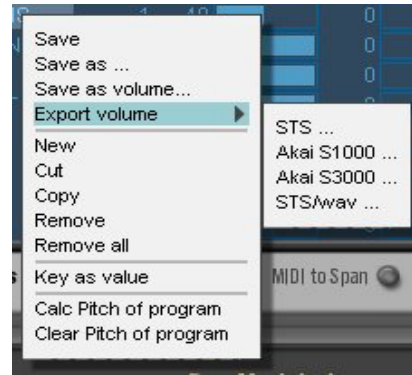
## Löschen von Programmen



Wenn Sie ein Programm aus dem Multi entfernen wollen, wählen Sie die Option **Remove** des Kontextmenüs. Über **Remove all** haben Sie die Möglichkeit in einem Schritt alle Programme des Multi zu entfernen.

Sie können ein Programm auch bequem per Tastatur entfernen. Selektieren Sie das Programm und drücken Sie <Entf> (<Num>=MAC).

## Exportieren von Volumes



Da ein Programm Samples aus den verschiedensten Verzeichnissen enthalten kann, Sie es aber

trotzdem vielleicht auf einem anderen System verwenden wollen, ohne alle Ihre Festplatten und CDs mitnehmen zu müssen, wurde die **Export volume** Option integriert. Diese ermöglicht es Ihnen das Programm und die enthaltenen Samples in ein von Ihnen bestimmtes Verzeichnis zu kopieren. Anschliessend können Sie dieses Verzeichnis bequem per CD, Wechselplatte etc. transportieren und auf ein anderes System kopieren.

Beim Exportieren haben Sie die Wahl zwischen drei Formaten, dem **STS 4000** eigenen, dem **AKAI S1000**- und **Akai S3000**-Format. Sie erreichen die Export-Funktion über das Kontextmenü, **Export volume**, auf einen Programm-Slot des Multi. Über das Untermenü wählen Sie das gewünschte Format.

Beim Export eines Programms im STS-Format, werden alle dort enthaltenen Samples ins WAV-Format geschrieben. S- und AIF-Files werden konvertiert.

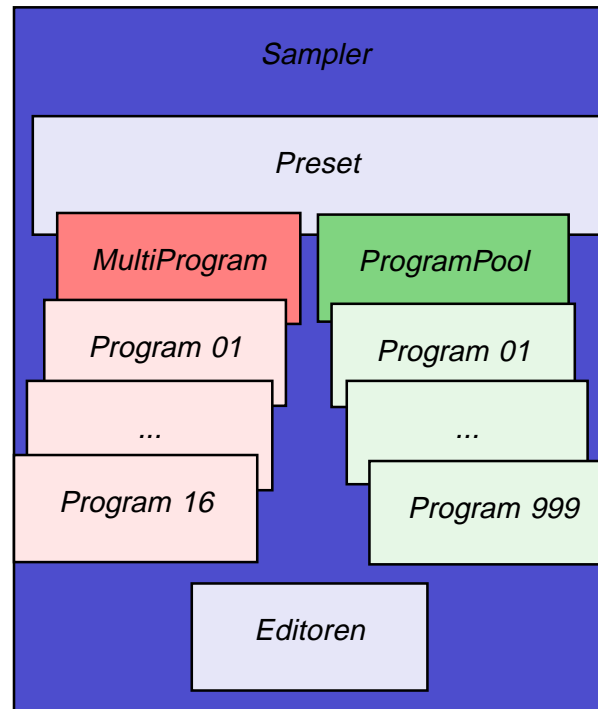
# Die Struktur des STS 4000

## Der STS 4000

Die oberste Instanz ist der Sampler mit seinen verschiedenen Bedienansichten und dem Modul auf dem Routing Window. Die nächste untergeordnete Funktionseinheit bilden das sog. Multi und davon unabhängig eine Liste mit bis zu 999 Programmen (ProgramPool).

Ein Multi besteht aus maximal 16 geladenen Programmen, die alle gleichzeitig angesprochen werden können. Jedes Program kann auf einem der 16 MIDI-Kanäle empfangen.

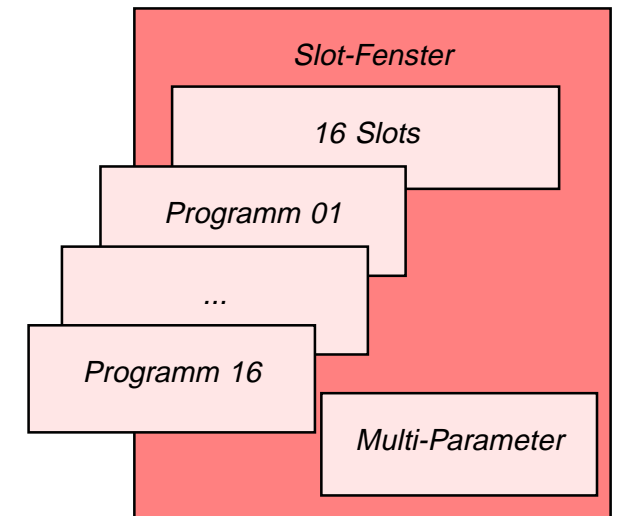
Zusätzlich zum manuellen Laden von Programmen können Sie per MIDI Program Change jedem der 16 Program-Slots eines der ersten 128 Programme des ProgramPools zuweisen.



Da ein hochwertiges Programm in den seltensten Fällen mit einem einzigen Sample auskommt, sondern eine Vielzahl von Samples benötigt um bei jeder Tonhöhe möglichst realistisch zu klingen (besonders bei Naturinstrumenten) ist jedes Programm in sogenannte KeyGroups unterteilt. Man benutzt hierfür auch häufig den Begriff Multi-Sample. In den KeyGroups selbst wiederum sind dann die eigentlichen Samples enthalten.

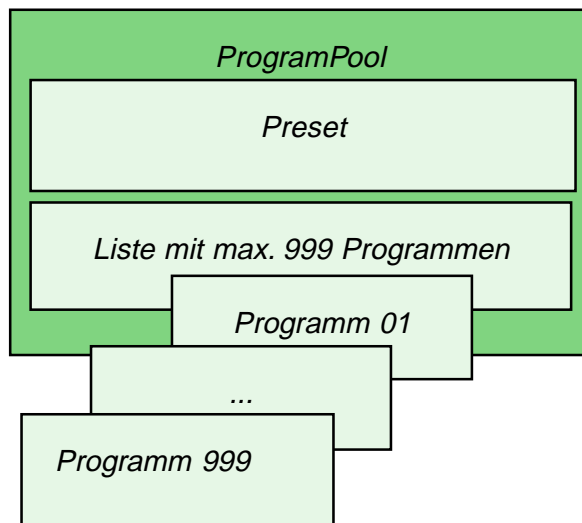
## Multi-Mode

In der Multi Program-Liste werden alle geladenen Programme mit Ihren Einstellungen verwaltet. Die dort sichtbaren Einstellungen (Main/Additional) sind zwar auch im Programm selbst enthalten, werden aber durch die Werte des Multi ersetzt und dies ohne Auswirkung auf das Originalprogramm, es sei denn, Sie speichern das Programm als solches mit diesen Einstellungen ab.



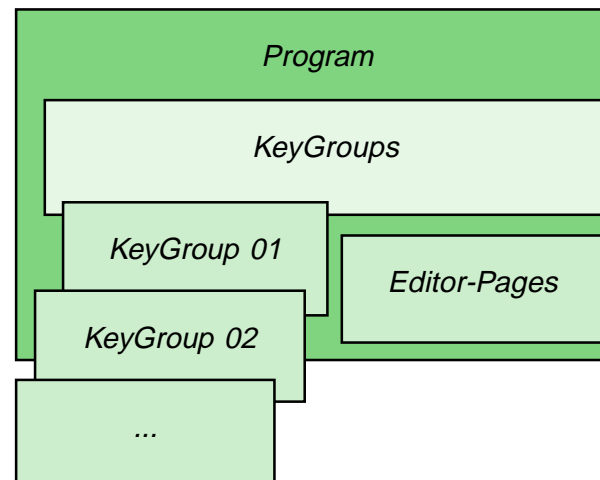
## ProgramPool

Der ProgramPool bietet Ihnen die Möglichkeit, bis zu 999 Programme aufzunehmen, und damit z.B. ein Umschalten von Programmen per MIDI Program Change (auf den ersten 128 Plätzen) zu realisieren. Der ProgramPool enthält Referenzen auf die gewünschten Programme. Er besitzt eine eigene Preset-Verwaltung kann dadurch unterschiedliche Programmzusammenstellungen, wie z.B. einen General-MIDI-Pool enthalten.



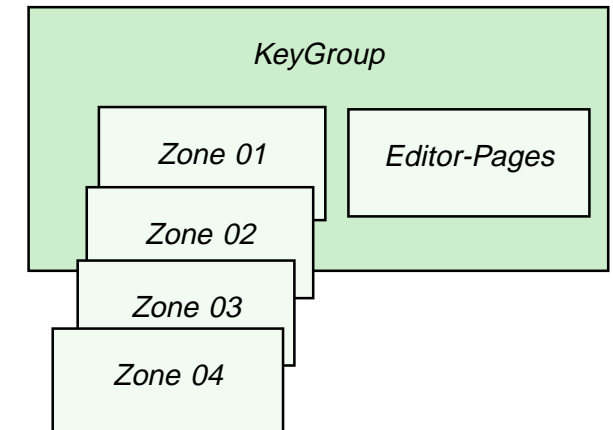
## Programme

Jedes Programm enthält mindestens eine KeyGroup. Eine KeyGroup erstreckt sich über einen bestimmten Tastaturbereich. (dieser kann von einer Taste bis alle Tasten jede beliebige Größe haben). KeyGroups existieren, um Multi-Samples zu realisieren, die man benötigt um authentische Instrumenten-Imitationen zu erzeugen oder auch Drumsets zu erstellen. Ein einziges Sample für den gesamten Tastaturbereich ist zumeist nur bei synthetischen Klängen ausreichend.



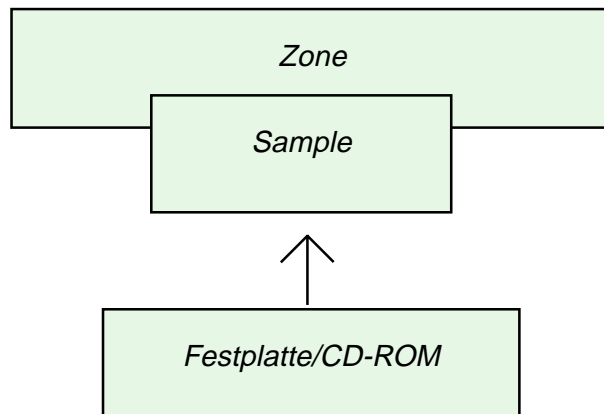
## KeyGroups

Jede KeyGroup enthält bis zu 4 unterschiedliche Samples die in sogenannten Zones gespeichert werden. Dabei werden die dort verwendeten Samples referenziert und nur ihre Abspielparameter und der Pfad im Programm gespeichert. Die Zones enthalten hier etwa die Information, mit welcher Lautstärke, Panoramaposition und Hüllkurve sie abgespielt werden.



## Zones

In einer KeyGroup befinden sich vier sog. Zones, die je ein Sample beinhalten können. Hier können Sie einige Abspielparameter der Samples „überschreiben“, ohne das referenzierte Sample zu editieren. Zones werden vor allem für zwei Dinge benutzt: Velocity-Switches und Stereo-Samples. Beim Velocity Switch werden bis zu vier verschiedenen Velocity-Bereich definiert, die unterschiedlich Abspielparameter, aber auch unterschiedliche Samples enthalten können. Um Stereo Samples zu verwalten weisen Sie Zone 1 z.B. den linken und Zone 2 den rechten Kanal einer WAV-Datei zu.



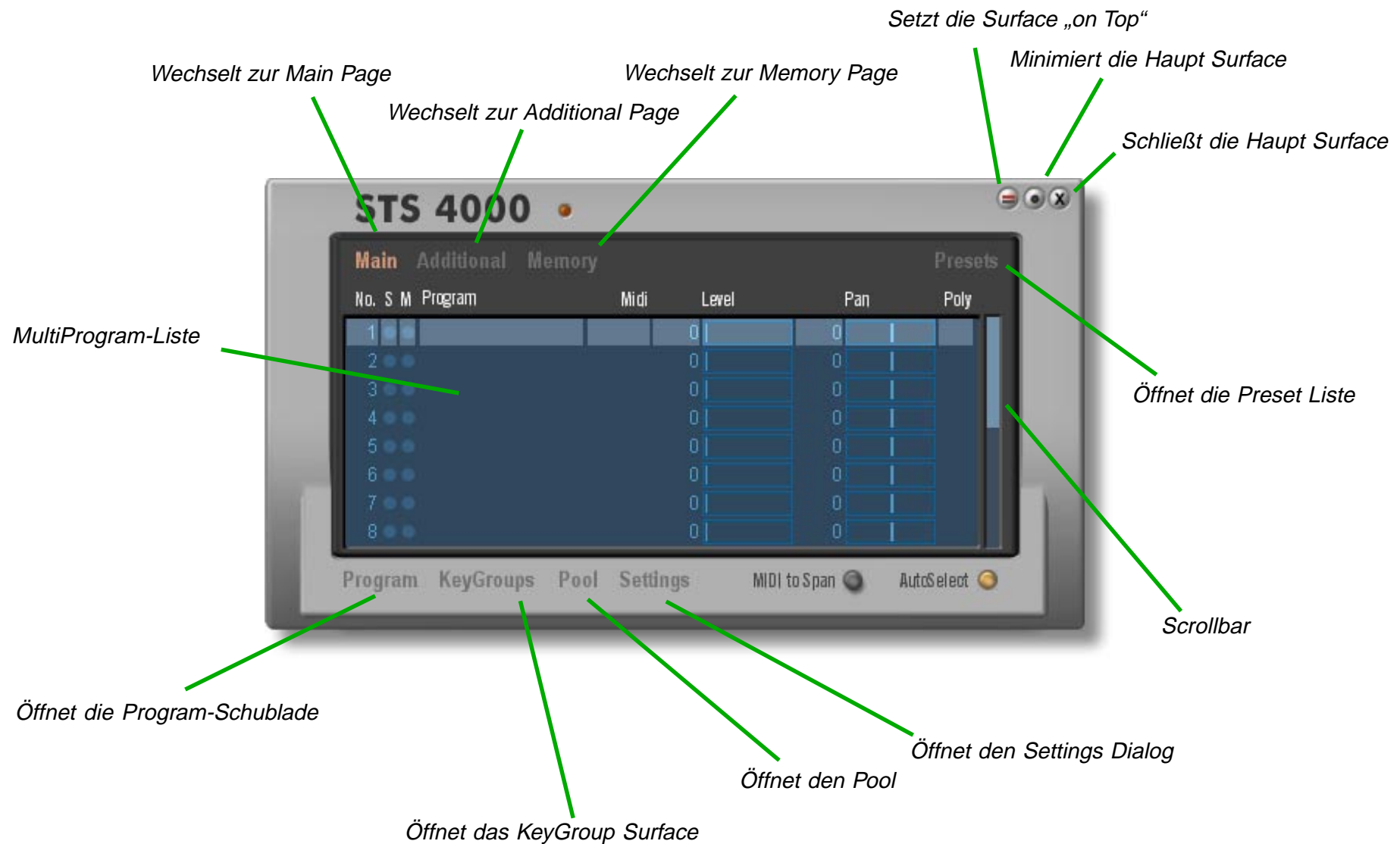
## Samples

Samples enthalten die eigentliche Klanginformation. Ein Sample ist digitalisiertes Audiomaterial, das sich entweder auf einem externen Laufwerk (z.B. CD ROM) oder direkt auf der Festplatte Ihres Rechners befindet.

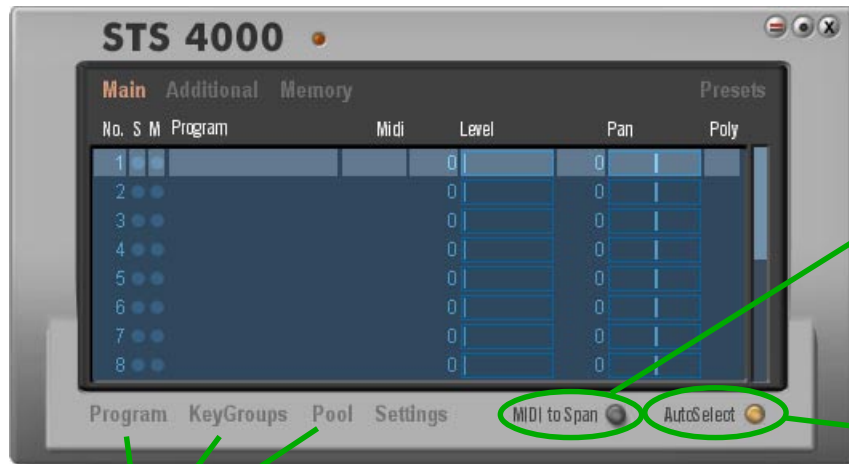
Der STS 4000 kann unterschiedlich Sample Formate einbinden. Diese sind: WAV-Dateien, S-Dateien(Akai-Format) und AIF-Dateien.

**In jedem Fall werden Samples in den Zonen nur referenziert. Dies bedeutet, dass sich Änderungen an einem Sample, in allen Programmen auswirken, die dieses Sample enthalten. Daher sollten Sie mit späteren Eingriffen in die Sample-Daten sehr vorsichtig sein. Da der STS 4000 durch sein Zone-Parameter die reinen Sample-Daten zur Abspielzeit manipuliert, also z.B. den Startpunkt nach hinten verschiebt, ohne dass die Sample-Datei verändert wird, ist ein destruktives Verändern der Sample Daten oft auch gar nicht nötig.**

# Die Haupt Surface



In diesem Kapitel werden die Bedienelemente und die MultiProgram-Liste der Haupt-Surface beschrieben.



**Program:** Öffnet die Program-Schublade. Hier finden Sie auf mehreren Seiten verteilt alle Programm-spezifischen Parameter.

**KeyGroups:** Öffnet die KeyGroup-Surface. Hier finden Sie die Liste aller im Programm verwendeten KeyGroups.

**Pool:** Öffnet den ProgramPool.

**Settings:** Öffnet den Settings Dialog. Hier können Sie einen externen Controller definieren. Weisen Sie ihm dazu die gewünschte MIDI-Controller-Nummer zu. Ausserdem regeln Sie hier die Gesamt-Lautstärke (Master Gain) des STS 4000 und die globale Lautstärke der Einzelausgänge (IO Gain).

**MIDI to Span:** An einigen Stellen erwartet der STS 4000 MIDI-Noten als Parameterwert, um z.B. einen Tastaturbereich zu definieren. In diesen Fällen, können Sie den Wert auch direkt per Keyboard eingeben. Aktivieren/Deaktivieren Sie die Option durch Klicken auf den runden Schalter **MIDI to Span** ist aktiv, wenn der Schalter gelb leuchtet.

**AutoSelect:** Mit **AutoSelect** können Sie Haupt-Surface, KeyGroup Surface und den Sample Editor synchronisieren. Zu einem, im Multi selektierten, Programm werden dann automatisch die entsprechenden KeyGroups und zu einer selektierten KeyGroup das Sample angezeigt. Wollen Sie Programm nur benutzen und nicht editieren, schalten Sie die Option ab. Das Manövrieren durch die Programm-Liste des Multis wird hierdurch beschleunigt. Aktivieren/Deaktivieren Sie **AutoSelect** durch Klicken auf den runden Schalter. **AutoSelect** ist aktiv, wenn der Schalter gelb leuchtet.

# MultiProgram-Liste

## Main-Page

Die bis zu 16 Programme des Multis werden in der Multi Programm Liste verwaltet. Jedes Programm belegt dabei eine Zeile, auch Slot genannt, der Liste. Neben dem Namen des Programms enthält die Liste weitere Spalten, über die Sie die Abspielparameter des Multi Programms einstellen können. Die Liste ist auf drei Seiten verteilt **Main**, **Additional** und **Memory**.

**No. (1 - 16):** Zeilen- bzw. Slot-Nummer des Programms

**S (Solo):** Klicken Sie auf den Solo-Button eines Programmes werden alle anderen Instrumente stummgeschaltet. Nur das auf Solo geschaltete Programm ist danach noch aktiv.

**M (Mute):** Klicken Sie auf den Mute-Button des Programms um ein Programm stummzuschalten.

No.	S	M	Program	Midi	Level	Pan
1	●	●	YAMAHA RX-5	1	99	0
2	●	●	ELE BASS 1	1	90	0
3	●	●	NYLON STRING	1	99	0
4	●	●	TR LONG FF V	1	99	0

Ausschnitt der MultiProgram-Liste

**Program:** Zeigt den Namen des geladenen Programmes. Sie können den Namen des Programms ändern. Selektieren Sie ihn hierzu und geben Sie den neuen Namen ein. Bestätigen Sie mit <Return>. Falls sie doch den alten Namen beibehalten wollen, drücken Sie <Escape>.

**Midi:** Stellen Sie hier den MIDI-Kanal ein über den das geladene Programm angesprochen werden soll. Diese Einstellungen sind identisch mit dem gleichnamigen Parameter auf der Program/Midi-Page.

**Level:** Regelt die Lautstärke mit der das Programm auf den Stereo-Mix-Ausgang gesendet wird. Sie können die Lautstärke über das Textfeld oder den Fader regulieren.

**Pan:** Regelt Panorama-Position im Stereo Mix. Sie können das Panorama über das Textfeld oder den Fader regulieren.

## Additional Page

**IOut (Individual Out):** Aufgrund der komplexen Architektur des STS 4000 setzt das Verständnis dieses Parameters einige Grundüberlegungen voraus. Es ist leider nicht so, dass der hier eingestellte Wert einfach der der Nummer des Einzelausgangs entspricht. Dies geht schon allein deswegen nicht, weil ein Programm Stereo-Samples enthalten kann und dadurch schon zwei Ausgänge belegt. Noch schwieriger wird es bei Drumsets, die KeyGroups enthalten, die nicht auf den Stereo-Ausgang geleitet werden sollen. Sie sehen, der **IOut** des Programms kann nicht der Einzelausgang sein.

Main Additional Memory			Presets						
No.	S	M	Program	IOut	Ind. Level	Trans.	L-Key	H-Key	Priority
1	●	●	LEGATO VLNS.	Off	50	0	C0	G8	Norm
2	●	●	AIRVOICE ONE	Off	50	0	C0	G8	Norm
3	●	●	DRUM KIT 1	Off	50	0	C0	G8	Norm
4	●	●	FUNK STRAT	Off	50	0	C0	G8	Norm

Was ist **IOut** denn dann?

Jede Zone (Sample) einer KeyGroup kann eine eigene Zuordnung zu einem Einzelausgang enthalten. Dies stellen Sie in der Zone-Page der KeyGroup-Options-Schublade unter **Add - Out** ein. Dies ermöglicht es Ihnen z.B. die Snare eines Drumsets auf einen Einzelausgang zu legen, alle anderen Samples aber nicht. In diesem Beispiel würden Sie z.B. den **Out** auf 1 setzen. Die Snare wird hierdurch auf dem ersten Einzelausgang ausgespielt; solange **IOut** des Programms auf **Off** steht. Stellen Sie **IOut** auf z.B. 1 bedeutet dies, dass die Snare nun auf dem

zweiten Einzelausgang ausgespielt würde. Es handelt sich bei **IOut** also um einen Offset-Wert, der den Werten der einzelnen Zone-Out-Werten hinzugefügt wird. Enthält ein Programm mehrere KeyGroups, die auf verschiedene Outs geroutet sind, können Sie sie mit dem Offset alle gleichzeitig verschieben.

**Ind. Level:** Regelt die Lautstärke des Einzel-Ausgangs des Programmes. Benutzen Sie hierzu entweder den Fader, die Faderfunktionalität des Textfeldes oder geben Sie den Wert im Textfeld direkt ein.

**Trans.:** Transponiert ein Programm um bis zu 50 Halbtonschritte nach oben oder unten ein. Benutzen Sie hierzu die Faderfunktionalität des Textfeldes oder geben Sie den Wert direkt ein.

**L-Key / H-Key:** Legen Sie hier den Tastaturbereich fest innerhalb dessen das Programm spielen soll, um z.B. komfortabel auf Multi-Ebene Split-Sounds zu erzeugen. Benutzen Sie hierzu die Faderfunktionalität des Textfeldes oder geben Sie den Wert direkt ein. Sie können da-

bei frei wählen, ob Sie lieber den Notennamen, also z.B. C#4 oder die MIDI-Note-Number (73) angeben. Ist **MIDI to Span** aktiv, können Sie die Note auch mit einem angeschlossenen MIDI-Key-board spielen.

**Priority:** Stellen Sie hier die Prioritätsgewichtung bei der dynamischen Verteilung der Stimmen des geladenen Programmes ein. Benutzen Sie hierzu die Faderfunktionalität des Textfeldes oder geben Sie den Wert direkt ein. Die Einstellungen entsprechen dem gleichnamigen Parameter der Program/MIDI-Page.

## Individual Outs - Beispiel:

Ein Stereo Sample enthält pro KeyGroup jeweils zwei Samples auf den ersten beiden Zonen. Zone 1 den linken, Zone 2 den rechten Kanal. Per Panoramaeinstellung sind diese im Stereomix entsprechend angeordnet. **IOut** steht jeweils auf **Off**.

Low	V-High	Pitch	Loudn.	Pan
0	127	Track	0	-50
0	127	Track	0	50
0	0	Track	0	0
0	0	Track	0	0

KeyGroup List - Options - Main

Sie wollen das diese Program auf zwei Einzelausgängen ausgespielt wird:

Aktivieren Sie die Option **Edit All**, damit sich Ihre nächsten Bearbeitungsschritte auf alle Zones gleichzeitig auswirkt. Ändern Sie den IOut-Wert der **Zone 1** auf Einzelausgang 1 und **Zone 2** auf 2.

Tune	Filter	Out	Playback	VelStart
0.00	0	1	As sample	0
0.00	0	2	As sample	0
0.00	0	Off	As sample	0
0.00	0	Off	As sample	0

KeyGroup List - Options - Add

Das Programm wird jetzt auf dem Stereo-Mix-Ausgang und auf den Einzelausgängen 1 und 2 ausgegeben. Soll es nur auf den Einzelausgängen zu hören sein, stellen Sie den **Level** (Haupt-Surface - **Main**) auf 0.

No.	S	M	Program	Midi	Level
1	●	●	DANCESYN 006	1	0
2	●	●			0

Haupt Surface - Main

Main		Additional	
No.	S M Program	IOut	Ind. Level
1	● DANCESYN 006	Off	87
2	●		

Haupt Surface - Additional

Stellen Sie jetzt noch unter **Level** die Lautstärke ein, mit der das Programm auf die Einzelausgänge ausgespielt werden soll.

Der Out-Parameter steht auf **Off**. Dies bedeutet, dass die Verteilung auf die Einzelausgänge durch die Werte der KeyGroups festgelegt und kein weiterer Offset eingestellt ist. Stellen Sie **Out** z.B. auf 2, um zu erreichen, dass das Programm nicht mehr auf die Ausgänge 1 und 2 sondern auf 3 und 4 ausgespielt wird.

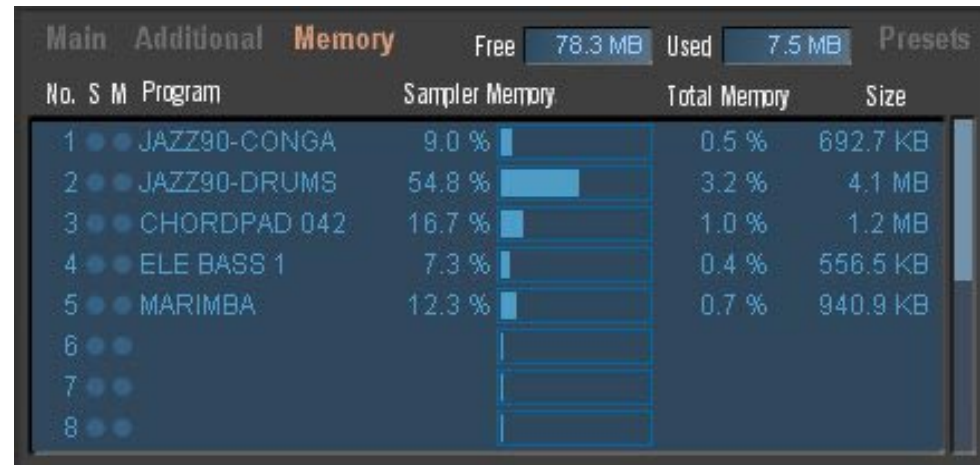
## Memory Page

Die Memory Page informiert Sie über alles was speichertechnisch von Interesse für Sie ist. So können Sie bei größeren Multis besser den Überblick behalten und wenn Sie mal Speicher sparen müssen, lässt sich schnell das Programm finden, das durch einen Austausch am meisten Entlastung bringen würde.

**Sampler Memory:** Dieser Wert zeigt den Speicherverbrauch eines Programmes im Verhältnis zum Speicherverbrauch aller Programme. Hierdurch lässt sich schnell erkennen wo die „Speicherresser“ sind. Der Balken rechts daneben dient als optische Unterstützung.

**Total Memory:** Dieser Wert zeigt den Speicherverbrauch eines Programmes im Verhältnis zum Physikalischen Gesamt-Speicher.

Dieser Speicher wird natürlich auch durch den Sampler selbst und alle anderen Applikationen genutzt.



**Size:** zeigt die Größe der Sample- und Programm-Daten eines Programmes.

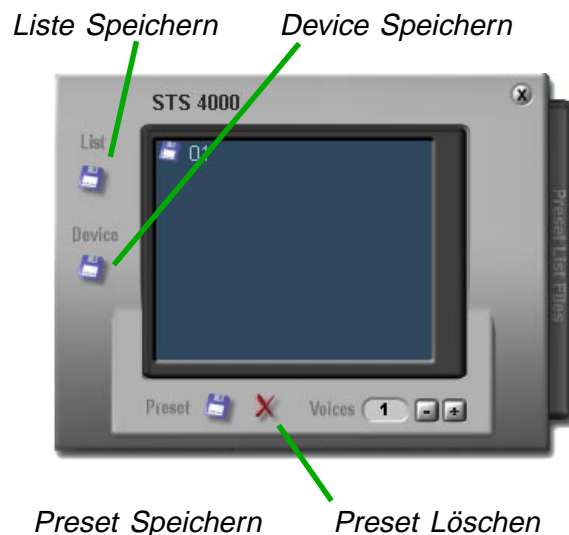
**Free:** zeigt die Größe des Speichers an, der noch maximal für Samples zur Verfügung steht.

Bedenken Sie bei dieser Grösse immer, dass Ihr Gesamtsystem langsamer wird, je weiter Sie speichermässig gegen Null gehen, da immer mehr Daten auf die Festplatte ausgelagert werden müssen.

**Used:** Zeigt die Summe aller im Sampler geladenen Samples inklusive der Programm-Daten.

# Preset-Liste

Der STS 4000 erlaubt das Speichern von Presets, wobei ein Preset alle Werte eines Multi enthält. Dies bedeutet auch, dass alle Programme geladen werden, die beim Speichern des Presets geladen waren. Die Parameter der einzelnen Programme werden nur in diesen selbst verwaltet und durch das Preset des STS nicht gespeichert. Änderungen in Programmen oder Samples erfordern ein getrenntes Abspeichern dieser.



## Presets aufrufen

Doppelklicken Sie auf eine Preset um dieses aufzurufen. Außerdem können Sie Presets auch durch die <Return> aufrufen und mit den Pfeiltasten (hoch, runter) durch die Liste laufen.

## Preset erstellen

Klicken sie mit der Maus auf Disketten Icon neben **Preset**, erscheint das neue Preset unter dem Namen *Untitled* in der Liste. Geben Sie einen Namen ein. Bestätigen Sie den neuen Namen durch einen Mausklick in die Liste oder mit <Return>. Die Liste wird anschliessend alphabetisch neu sortiert. Vor dem Namen des neue Presets wird das Disketten-Symbol angezeigt. Dies zeigt, dass das Preset noch nicht mit dem STS 4000 zusammen gespeichert wurde. Speichern Sie den STS 4000 über den Device Speichern-Button, wenn Sie Presets dauerhaft behalten wollen.

## Presets umbenennen

Die Namen der Presets können jederzeit geändert werden. Selektieren Sie das entsprechende Preset und drücken Sie die Funktionstaste <F2>. Hinter dem Namen erscheint das Textsymbol. Geben Sie nun den neuen Namen ein oder editieren Sie den bisherigen.

## Preset löschen

Falls Sie das Preset nicht mehr benötigen, können Sie es wieder entfernen, indem Sie es im Sichtfenster selektieren und dann auf <Entf> (<Num>=MAC) klicken oder den Preset Löschen-Button betätigen. Das Preset wird mit dem Papierkorb-Icon versehen und beim nächsten Schließen der Liste aus dieser entfernt. Speichern Sie den STS 4000 über den Device Speichern-Button, wenn Sie veränderte Preset-Liste dauerhaft behalten wollen.

## Preset überschreiben

Selektieren Sie das Preset, das Sie überschreiben wollen, und klicken Sie auf den Preset Speichern-Button. Bestätigen Sie mit <Return>, um dieses Preset zu ersetzen. Speichern Sie den STS 4000 über den Device Speichern-Button, wenn Sie dieses Preset dauerhaft behalten wollen.

## Abspeichern einer Preset-Liste

Klicken Sie auf den **List**-Speichern-Button, um die aktuelle Liste der Presets als File abzuspeichern.

## Abspeichern der Device

Klicken Sie auf den **Device**-Speichern-Button, um den STS 4000 inklusive aller Änderungen der Preset Liste abzuspeichern. Dies ist immer dann notwendig, wenn Sie Änderungen an der Preset-Liste vorgenommen haben, die Sie dauerhaft speichern möchten.

## Öffnen einer zusätzlichen Preset-Liste

Über die PresetListFiles-Schublade können Sie weitere externe Preset Liste öffnen und die dort enthaltenen Presets per Doppelklick anwählen. Öffnen Sie hierzu die Schublade und klicken Sie auf den Ordner Icon-Button. Es öffnet sich ein Datei-Öffnen Dialog. Wählen Sie die gewünschte Preset-Liste aus. Nach dem Ladevorgang erscheint der Name und Pfad der Liste im oberen Teil der Schublade.

**Achtung: Löschen Sie ein Preset aus dieser Liste, dann wird es auch tatsächlich aus der Datei entfernt.**

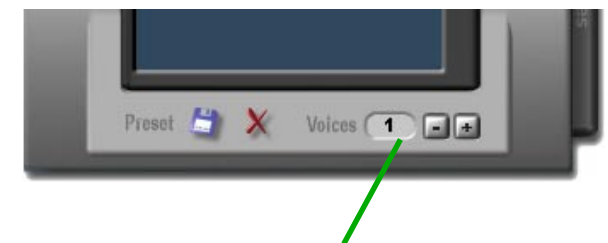
Per Drag und Drop können Sie Presets der geladenen Liste in die normale Liste ziehen und umgekehrt.

## Polyphonie

Ein wichtiger Parameter ist die Anzahl der Stimmen oder Voices. Diese ist unabhängig vom gewählten Preset und gilt global für den STS 4000.

Sie können die Anzahl der Stimmen (**Voices**) mit den Plus-Minus-Tasten verändern, oder direkt die Fader-funktionalität des Textfeldes benutzen. Die maximale Stimmenzahl des STS 4000 beträgt 64 Stereo-Stimmen. Diese hohe Zahl wird aber nur erreicht, wenn das Projekt keine weiteren Devices oder Module enthält die DSP-Performance benötigen.

Die hier eingestellte Anzahl der Stimmen wird dynamisch unter Berücksichtigung der Priorisierung auf die einzelnen Slots verteilt.



*Gesamtstimmenzahl des STS 4000*

# Program Pool

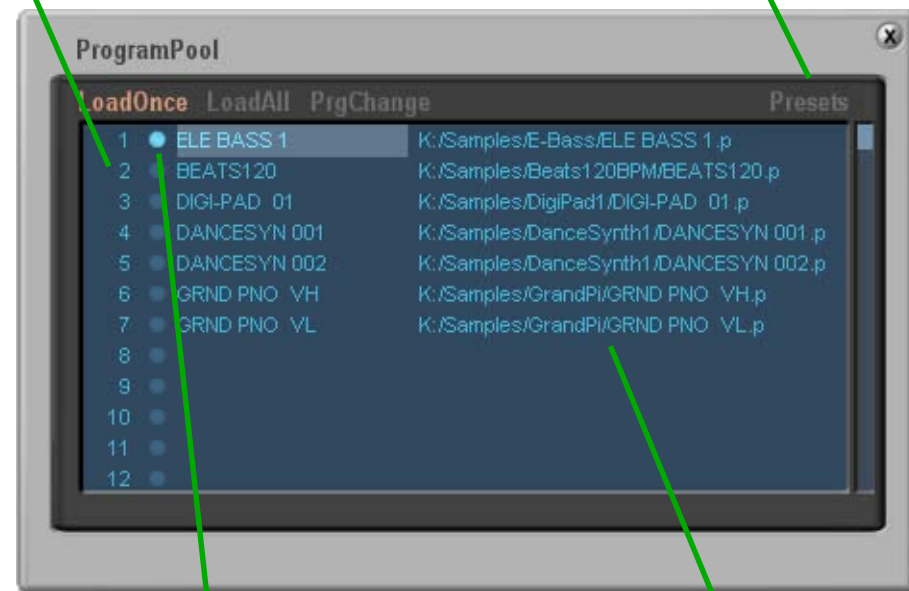
Der ProgramPool des STS 4000 ermöglicht es Ihnen Programme per MIDI Program Change aufzurufen und darüber hinaus bietet er Ihnen die Möglichkeit mehr Übersichtlichkeit in Ihre Programmverwaltung zu bringen. Der Pool nimmt bis zu 999 Links zu Programmen auf, die sich verstreut auf Ihren Festplatten und Verzeichnissen befinden können. So können Sie sich z.B. verschiedenen Pools erzeugen die nach Instrumenten sortierte alle Pianos, alle Drums, etc. enthalten. Logisch, das Sie jetzt schneller mal eben ein paar Pianos ausprobieren, als wenn Sie erst durch mehrere Platten und Verzeichnisse laufen müssten. (Übrigens: Sie können Programme des Pools auch auf die beiden Sample Player ziehen.) Da die ersten 128 Plätze der Liste auch den MIDI-Program Change Nummern entsprechen, können Sie sich auch Pools mit Ihren Lieblingsprogrammen erstellen und aus diesen, per MIDI Program Change, Programme ins Multi des STS 4000 laden.

Klicken Sie auf den Eintrag **Pool** auf der Haupt-Surface, um den Program Pool zu öffnen. Sie können das Programm Pool-Fenster in der Größe anpassen, indem Sie den rechten oder unteren Rand selektieren und ihn mit gehaltener Maustaste bewegen.

Selektieren Sie die untere rechte Ecke, um das Fenster gleichzeitig in beiden Richtungen zu verändern.

*Program Change Nummer*

*Öffnet die Preset Liste des Pools*



*Programm im Speicher*

*Pfade zu den Programmen*

**Load Once:** Ist **Load Once** aktiv, wird ein Programm, das Sie aus dem Pool geladen und anschliessend wieder aus dem Slot des Multi entfernt haben, im Speicher gehalten. Dadurch können Programme sehr viel schneller erneut geladen werden. Dieses Verhalten bietet sich vor allem dann an, wenn Sie über ausreichend Speicher verfügen.

**Load All:** Aktivieren Sie **Load All**, werden alle Programme des Pools in den Speicher des PCs geladen. Sie sollten über genügend RAM verfügen, wenn Sie dieses Feature nutzen möchten. Es erlaubt das schnelle Laden von Programmen per Program Change, die zum ersten Mal in das Multi geladen werden.

Falls Sie weder **Load Once** noch **Load All** aktiviert haben, werden nur die in den Slots der MultiProgramList befindlichen Programme geladen, sodass Sie bei einem Program-Change die jeweilige Ladezeit eines Programms mit einbeziehen müssen.

Ob ein Programm geladen ist, wird durch das Leuchten der blauen LED hinter der Programmnummer angezeigt.

Es gibt noch einen weiteren praktischen Aspekt des Pools. Die dort angezeigten Programme, ob geladen oder nicht, können direkt per Drag&Drop in einen Slot gezogen werden, ganz genauso wie vom File Browser aus.

**PrgChange:** Damit nicht unbeabsichtigt MIDI Program Change-Befehle Ihr Setup durcheinanderbringen, können Sie die Verarbeitung dieser MIDI-Daten unterbinden. Aktivieren Sie PrgChange nur, wenn Sie diese Funktionalität wirklich benutzen möchten.

**Presets:** Durch Klicken auf den Eintrag **Presets** können Sie die Preset-Liste des Pools öffnen und schließen

## Operationen im Pool

### Hinzufügen von Links

Ziehen Sie ein Program aus dem File-Browser in den Pool um es hinzuzufügen. Das Programm wird an der Stelle eingefügt, an der Sie es fallen lassen. Befindet sich dort schon ein anderes Programm, wird dieses ersetzt.

### Verschieben von Links

Sie können die Links innerhalb der Liste mit der Maus verschieben, um Sie z.B. auf einen besonderen Program Change Platz zu bringen. Lassen Sie den Link auf einem anderen fallen, wird dieser ersetzt.

Außerdem können Sie einen Linken auf einen bestimmten Platz verschieben, wenn Sie dessen Zeilennummer selektieren und dann den Platzt numerisch eingeben. Dies kann vor allem hilfreich sein, wenn Sie den Link auf einen Platz verschieben wollen, den Sie gerade nicht sehen. Sollte an dieser Stelle schon ein Link liegen, wird zunächst gefragt, ob sie diesen ersetzen möchten.

### Löschen von Links

Selektieren Sie einen Link und drücken Sie <Entf>, um einen Link zu löschen. Alle Links können Sie per Kontextmenü auf die Liste löschen. Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf die Liste und wählen Sie **Clear**.

### Wechseln von Verzeichnissen

Es kann vorkommen, dass Links nicht mehr funktionieren, weil Sie das Verzeichnis verschoben haben, auf das der Link ursprünglich gezeigt hat. In diesem Fall zeigt der Name den Text *<invalid path>* ungültiger Pfad. Sie können jetzt den Pfad per Hand ändern, um den Link zu „reparieren“. Selektieren Sie hierzu den Pfad und drücke Sie <F2>, der Pfad kann jetzt editiert werden.

Sollten Sie mehrere Links in der Liste haben, die auf das gleiche verschobene Verzeichnis zeigen können Sie diese gemeinsam ändern, wenn Sie beim Bestätigen der Änderung mit <Return> gleichzeitig <Shift> gedrückt halten.

## PresetListe des ProgramPools

Der Program Pool des STS 4000 verfügt über eine getrennte Preset Liste zur Verwaltung verschiedener Pools. So können Sie sich z.B. ein GM-Set als Pool-Preset speichern. Auch die Programme eines Songs als eigenes Preset kann hilfreich sein. Und schliesslich lassen sich verschiedene Pools anlegen, die Ihre Programme nach Kategorie sortiert speichern, um Platten- und Verzeichnisübergreifend Ordnung in Ihre Programm zu bekommen.

**Wichtig: Wie für die Preset-Liste des STS 4000 gilt auch hier, dass Änderungen an der Preset Liste nur mit der Device selbst gespeichert werden. Dies bedeutet, dass Sie den STS 4000 über seine Preset Liste speichern sollten, damit Pool Presets nicht verloren gehen.**

Die Funktionalität der Pool Preset Liste entspricht der normalen Preset Liste. Lesen Sie hierzu bitte das entsprechende Kapitel.

# Programm Parameter

In diesem Kapitel werden die Bedienelemente der Program-Seiten beschrieben. Diese befinden sich alle auf der Program-Schublade und werden durch einen Mausklick auf den Seitennamen (z.B. Soft) dort angezeigt. Die Farbe des Eintrags wechselt daraufhin von grau nach schwarz.

Da die Logik der Modulationsverschaltung für den STS 4000 generell gilt und sich Modulationsmöglichkeiten auf verschiedenen Seiten befinden zunächst ein paar Wort hierzu.



*Aktuelle Seite*

*Weitere Seiten*

*Parameter-Bereich*

## Die Modulations Matrix

Der STS 4000 verfügt über eine flexible Routing Matrix, mit der Sie die verschiedenen Modulationsquellen, wie z.B. LFOs, Aftertouch, etc auf diverse Parameter routen könne. Eine Modulationsquelle wird dabei immer für das gesamte Programm definiert. Die Modulationsintensität kann je nach Parameter an unterschiedlichen Stellen eingestellt werden. So ist z.B. die Panorama-Modulation ein Parameter, der für das gesamte Programm gilt und wird daher einmal für das Program eingestellt, die Pitch Modulation dagegen kann pro KeyGroup in Ihrer Intensität festgelegt werden.

### Modulations Quellen

**No Source:** Keine Modulationsquelle.

**Modwheel:** MIDI-Modulations-Rad

**Bend:** MIDI-Pitch-Rad

**Pressure:** MIDI-Aftertouch (Channel)

**External:** Externer MIDI-Controller. Stellen Sie den gewünschten Controller in der Midi-Page ein.



*Modulations-Quellen*

*Modulations Intensitäten*

**Velocity:** Anschlagsdynamik

**Key:** Die Notenummer einer Taste.

**LFO 1:** Low Frequency Oscillator 1

**LFO 2:** Low Frequency Oscillator 2

**ENV 1:** ADSR-Hüllkurve

**ENV 2:** Multi-Stage-Hüllkurve

**!Modwheel:** Die Position MIDI des Modulationsrad zum Zeitpunkt des Spielens einer Taste.

**!Bend:** Der PitchbendRad Wert zum Zeitpunkt des Spielens einer Taste.

**!External:** Der Wert des externen MIDI-Controllers beim Spielen einer Taste.

Um eine Modulationsquelle zuzuweisen, nutzen Sie die Fader-Funktionalität der Textfelder. Bewegen Sie die Maus bis die gewünschte Quelle im Textfeld erscheint. Lassen Sie Maustaste los, wird die neue Modulationsquelle zugewiesen.

### Feste MIDI-Modulationen

Einige MIDI-Modulationen sind fest vorgegeben und erlauben die Steuerung bestimmter Parameter ohne weitere Voreinstellungen.

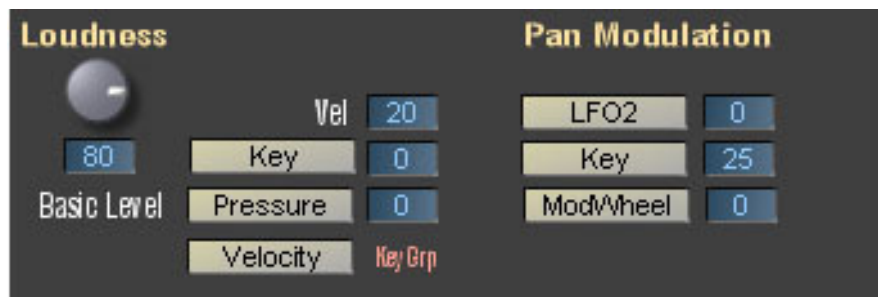
Ctrl-Nr.	Modulations-Adresse
7	Volume
10	Panorama
11	Expresion
67	Softpedal
70	CutOff
72	Release
73	Attack

## Loudness-Page

### Basic Level

Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des gewählten Programms. Sie können so die verschiedenen Programme aneinander anpassen, sodass alle geladenen Programme in etwa gleich laut sind. Mit dem **Level**-Parameter (Multi) können Sie dann unabhängig davon ein bestimmtes Mischungsverhältnis der verschiedenen Programme einstellen.

Eine weitere wichtige Funktion des Loudness-Reglers ist die Vermeidung von Verzerrungen. Wenn Sie viele Modulationsquellen und z.B. das resonante Filter einsetzen, kann die Überlagerung aller Effekte möglicherweise zu Übersteuerungen führen. Regeln Sie dann einfach die Lautstärke etwas herunter.



### Volume Modulation

Zur Modulation der Programm-Lautstärke sind drei Modulationsquellen vorgesehen. Eine davon ist fest (**Vel**) mit der MIDI-Velocity verbunden. Die anderen zwei sind frei wählbar.

Eine weitere frei wählbare Modulationsquelle kann pro KeyGroup separat in ihrer Intensität geregelt werden. Nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen auf der KeyGroup Option-Schublade unter **Global** vor.

### Pan Modulation

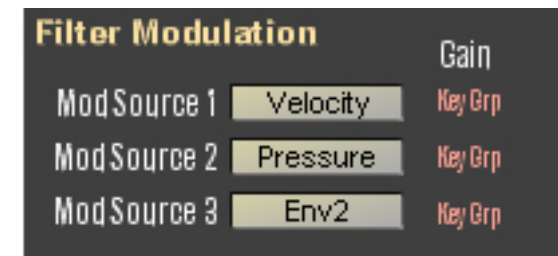
Die Panorama-Position kann für das gesamte Programm gemeinsam durch drei frei wählbare Quellen moduliert werden.

## Filter-Page

### Filter Modulation

Die drei frei wählbaren Modulationsquellen (**ModSource 1,2,3**) gelten für alle KeyGroups eines Programmes.

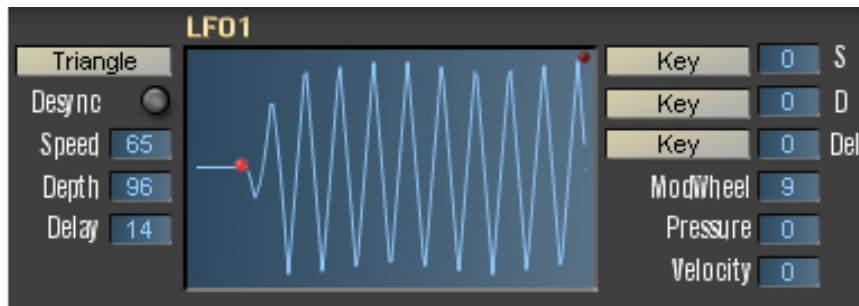
Für jede KeyGroup kann der Einfluss jeder Quelle auf das Filter jedoch auf der KeyGroup Options-Schublade unter **Filter** separat eingestellt werden.



Filter-Seite der Program-Schublade

## LFO 1-Page

LFO 1 des STS 4000 kann nicht nur als Modulationsquelle dienen, sondern lässt sich auch selbst wieder modulieren, was sehr variationsstarke Modulationen ermöglicht.



**Wellenform:** Stellen Sie hier die Wellenform des LFOs ein (Dreieck, Sägezahn, Rechteck und Zufallsgenerator). Selektieren Sie das Textfeld und ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste (PC=linke) vertikal. Lassen Sie los, wenn der Name der gewünschten Wellenform im Textfeld erscheint.

**Desync:** LFO 1 wird pro Stimme generiert, wobei normalerweise alle Stimmen synchron moduliert werden. Aktivieren Sie **Desync**, schwingen die LFOs unabhängig voneinander.

### Speed

Regelt die LFO-Frequenz. Einstellbereich (0 bis 99).

**S, D, Del:** Speed, Depth und Delay können über frei zuweisbare Modulationsquellen moduliert werden

**Depth:** Regelt die Amplitude des LFOs und damit die mögliche maximale Modulationstiefe. Einstellbereich (0 bis 99).

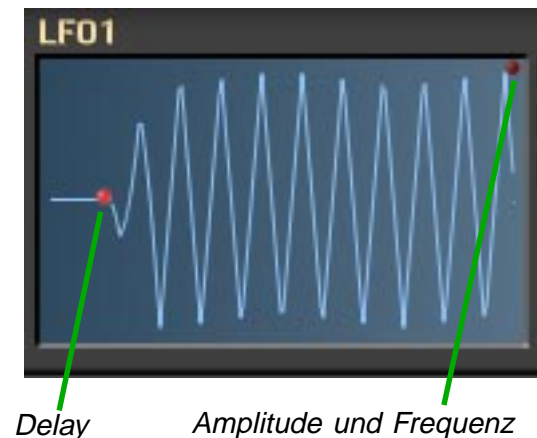
**Delay:** Stellen Sie hier eine Verzögerungszeit für den Einsatz des LFOs ein. Der LFO wird dann verzögert und eingefadet.

### ModWheel, Pressure, Velocity

Über diese drei fest zugewiesenen Modulationsquellen können Sie den Ausgangslevel des LFOs noch zusätzlich verstärken.

### Wellenformanzeige

In diesem Fenster werden die aktuellen Einstellungen des LFOs dargestellt. Ausserdem können Sie einige Parameter auch grafisch editieren.



**Delay:** Verschieben Sie den linken roten Punkt horizontal mit der Maustaste, um die Delay-Zeit zu verändern.

**Amplitude:** Verschieben Sie den rechten roten Punkt vertikal mit der Maustaste.

**Frequenz:** Verschieben Sie den rechten roten Punkt vertikal mit der rechten Maustaste (Ctrl+Maus=MAC).

## LFO 2-Page

### Wellenform

Stellen Sie hier die Wellenform des LFOs ein (Dreieck Sägezahn, Rechteck und Zufallsgenerator). Selektieren Sie das Textfeld und ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste (PC=linke) vertikal. Lassen Sie los, wenn die gewünschte Wellenform im Textfeld erscheint.



**Retrigger:** Wenn Sie **Retrigger** aktivieren, dann startet der LFO mit jedem Tastendruck neu. Ohne Retrigger schwingt der LFO frei.

**Speed:** Regelt die LFO-Frequenz. Einstellbereich (0 bis 99).

**Depth:** Regelt die Amplitude des LFOs und damit die maximal mögliche Modulationstiefe. Einstellbereich (0 bis 99).

**Delay:** Stellen Sie hier eine Verzögerungszeit für den Einsatz des LFOs ein. Der LFO wird dann verzögert und eingefadet.

### Wellenformanzeige

Die grafische Anzeige des **LFO2** kann ebenfalls zur Parametersteuerung benutzt werden. Die Bedienung ist identisch mit der des **LFO1**.

## Pitch Modulation-Page

Stellen Sie auf dieser Seite die Modulationen der Tonhöhe ein. Alle Parameter gelten für das gesamte Programm.

**Tune:** Stellen Sie hier die Verstimmung des Programmes ein. Das erste Feld gibt die Verstimmung in Halbtonschritten an (+/-50) und das zweite Textfeld die Verstimmung in Cents (0 - 99).



**ModSource:** Stellen Sie hier eine der frei wählbare Modulationsquellen ein. Die Intensität der Tonhöhenmodulation wird pro KeyGroup in auf der KeyGroup Options-Schublade unter **Global** eingestellt.

**Pressure:** Die Modulation über MIDI-Channel-Aftertouch kann die Tonhöhe entweder anheben oder absenken. (Einstellbereich +/-12 Halbtöne).

**BendWheel Up:** Veränderung des Pitchwerts in Halbtonschritten wenn das Pitchwheel nach oben bewegt wird. (Einstellbereich +/-24 Halbtöne).

**BendWheel Down:** Veränderung des Pitchwerts in Halbtonschritten, wenn das Pitchwheel nach unten bewegt wird. (Einstellbereich +/-24 Halbtöne).

**Mode:** Im **Normal**-Mode beeinflusst das PitchWheel alle gespielten Noten zu jeder Zeit.

Im **Held**-Mode wirkt der Wert des PitchWheels nur auf eine neu gespielte Note aus. Die Tonhöhe wird für diese Note nicht mehr verändert, auch dann nicht, wenn Sie das Rad erneut bewegen.

## MIDI-Page

**Channel:** Stellen Sie hier den MIDI-Kanal ein, mit dem das gewählte Programm angesprochen werden soll. Der Parameter entspricht dem **MIDI-Kanal** der Multi Programm Liste.

**Transpose:** Stellen Sie hier eine Transponierung der ankommenden MIDI-Noten ein (+/-50 Halbtonschritte). Der Parameter entspricht dem **Trans**-Wert der Multi Programm Liste.

**PrgNo.:** Der Programm Nummer Parameter ist ein Wert der in Original AKAI Programmen gespeichert wird. Für die Benutzung mit dem STS 4000 hat dieser Wert keine Bedeutung, da das Umschalten per MIDI Program Change hier anders gelöst ist.

**Lowest Key, Highest Key:** Die Einstellungen hier sind identisch mit den Einstellungen auf der MultiProgramList und legen den Tastaturbereich des Programmes fest.



*Die Einstellungen dieser Seite gelten für das ganze Programm.*

**Polyphony:** Stellen Sie hier die maximale Anzahl der Stimmen eines Programms ein.

**Priority:** Folgende Priority Einstellung können Sie wählen **Low**, **Normal**, **High** und **Hold**. Sind alle Stimmen des Samplers in Benutzung und wird eine neue Note gespielt deren Priority z.B. auf **High** steht, so wird zunächst versucht die Stimme von einem Programm niedrigerer Priorität abzuziehen. Sollte dies nicht möglich sein, wird die Stimme von einem Programm gleicher Priorität abgezogen. Stimmen höherer Priorität können nicht abgezogen werden.

Steht ein Programm auf **Hold** bedeutet dies nicht nur die höchste Priorität sondern auch, dass andere Programme gleicher Priorität keine Stimmen abziehen können.

Die richtigen Einstellungen können hier drastische Verbesserungen bewirken. Stellen Sie z.B. solche Programme auf **Low**, die nur kurz klingen und deren Abschneiden oder Fehlen nicht sofort auffallen würde (z.B. HiHats). Andere Programme, die lange ausklingen können und deren vorzeitiger Abbruch sehr auffällig wäre (z.B. Becken) sollten Sie dementsprechend auf **High** stellen. Programme von besonderer Tragweite, wie z.B. Bass sollten eventuelle sogar auf **Hold** gesetzt werden, um sicher zu stellen, dass wirklich keine Note fehlt.

**Reassign:** Hier stellen Sie ein, welche Note „geklaut“ werden soll, falls schon alle Stimmen spielen. **Oldest** wählt die älteste Note aus und schaltet sie ab, um neue Noten spielen zu können, **Quietest** die Note, die gerade am leisen ist.

**Mono Legato:** Aktivieren Sie Mono/Legato, dann arbeitet das Sampler-Programm im „Mono-Mode“ früherer Synthesizer. Spielen Sie in diesem Modus eine neue Note ohne die vorherige losgelassen zu haben, dann verschiebt sich die Tonhöhe von der zuletzt gespielten Note zur Neuen, ohne dass diese neu getriggert würde.

Diese Transponierung erfolgt auch über die Grenzen von KeyGroups hinweg, was zur Folge hat, dass ein Legato-Läufe über größere Intervalle unschöne Effekte produzieren können.

## Tuning-Page

Auf dieser Seite können Sie verschiedene temperierte Stimmungen einstellen. Sie können jeden Ton einer Oktave um +/-25 Cent (Hundertstel Halbtonschritte), also insgesamt um einen Viertelton, nach oben oder unten verstimmen. Diese Einstellungen wirken sich auf alle Oktaven aus.

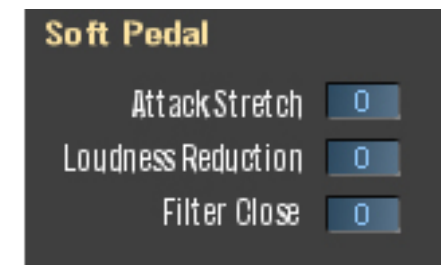


**Shift Root Key:** Falls Sie eine Oktavstimmung auf C eingestellt haben und nun z.B. mit der gleichen Stimmung ein Stück in D spielen wollen, können Sie mit **Shift Root Key** die Stimmung über **C#** (einmal klicken) nach **D** (nochmal klicken) verschieben.

## Midi2-Page

### Soft Pedal

Beim Soft Pedal handelt es sich um den MIDI-Controller 67. Auf dieser Seite stellen Sie die Auswirkungen des Controllers auf das Programm ein. Bei 0 ist kein Einfluss vorhanden und bei 99 ist der Einfluss maximal.



**AttackStretch:** Bei gedrücktem Soft-Pedal werden alle Attackzeiten verkürzt.

**Loudness Reduction:** Bei gedrücktem Soft-Pedal wird die Lautstärke vermindert.

**Filter Close:** Bei gedrücktem Soft-Pedal werden die Cutoff-Frequenzen der Filter abgesenkt.

# KeyGroups

**KeyGroupList**

Midi Note: C-2 SCASE MED AP

Gespielte MIDI-Note Selektiertes Programm

Schaltet das Fenster „On Top“

Schliesst das Fenster

Tastaturbereiche

No.	L Key	H Key
1	A-1	F#0
2	G0	A#0
3	B0	C#1
4	D1	F1
5	F#1	C2
6	C#2	D#2
7	E2	F#2
8	G2	C3

**Options** Edit All X-Fades MIDI to Span

No.	Sample	V-Low	V-High	Loudness	Pan
1	RSM 42 F#1#3	81	100	0	0
2		0	0	0	0
3		0	0	0	0
4		0	0	0	0

Öffnet Optionschublade

Öffnet Sample Editor

SampleEditor Main Add. Special Sample Loop Info

Global Zones Filter Envelopes (1 2)

Schaltet die Zone Seiten um

Schaltet die KeyGroup-Seiten um

Aktuelle Seite

## Die KeyGroupList

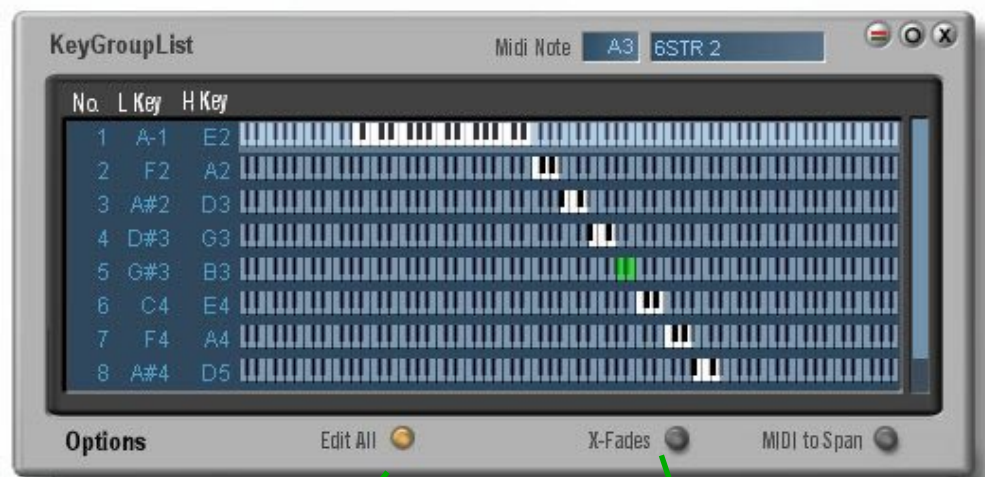
In der KeyGroupList sind alle KeyGroups eines Programms aufgelistet. Zur besseren Orientierung werden die KeyGroups, die gerade über MIDI angesteuert werden, grün markiert. Jede KeyGroup definiert sich über die folgenden drei Werte:

**No.:** Nummer der gewählten KeyGroup

**L Key:** *L Key* entspricht der tiefsten Note der KeyGroup. Um den Notenwert zu ändern, selektieren Sie das Textfeld und ziehen die Maus bei gerückter Maustaste nach rechts, um den Notenwert zu erhöhen, nach links, um niedrigere Notenwerte einzustellen. Sie können auch direkt Notennummern (0-127) oder Notenamen (C0 bis G10) eingeben. Wenn Sie die Note per MIDI-Tastatur eingeben wollen, dann muss **MIDI to Span** aktiv sein (Haupt Surface).

**H Key:** *H Key* entspricht der höchsten Note der KeyGroup. Die Bedienung entspricht LKey.

## Weitere Bedienelemente



**Edit All:** Aktivieren Sie **Edit All** um zu erreichen, dass die folgenden Einstellungen, die Sie in der Global-, Filter-, ENV 1- oder in der ENV 2-Seite vornehmen, für alle KeyGroups gelten. Die individuellen Werte der KeyGroups werden dadurch überschrieben.

Veränderungen in den KeyZones-Parametern (nur in den Seiten **Main** und **Add**) wirken sich dann ebenfalls auf alle KeyGroups aus, allerdings auf die jeweilige Zone bezogen, die gerade editiert wird. Ändern Sie z.B. den Individual Out für ein Zone 1 Sample, werden alle Zone 1 Samples auf diesen Wert gesetzt.

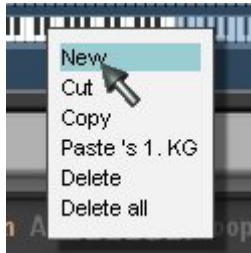
**X-Fades:** Aktivieren Sie **X-Fades** um zu erreichen, dass KeyGroups die sich überlappen, im Überlappungsbereich überblendet werden.

**Bedenken Sie, dass diese Einstellung zusätzliche Stimmen kostet.**

: An einigen Stellen erwartet der STS 5000 MIDI-Noten als Parameterwert, um z.B. einen Tastaturbereich zu definieren. In diesen Fällen, können Sie den Wert auch direkt per Keyboard eingeben. **MIDI to Span** ist aktiv, wenn der Schalter gelb leuchtet.

# KeyGroup-Operationen

## Neue KeyGroups anlegen

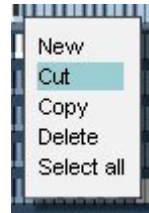


Über den **New**-Befehl des Kontextmenüs auf der KeyGroup-Liste erzeugen Sie eine neue leere KeyGroup. Sie können auch das Tastaturkommando <Strg N> (<Apfel+N>=MAC) verwenden.

Ziehen Sie ein Sample direkt in die KeyGroup-Liste, wird automatisch eine KeyGroup erzeugt, die zunächst nur den Original-Key als Tastaturumfang kennt. Bei Stereo Samples werden ausserdem zwei Zones eingerichtet und die Parameter Channel und Pan angepasst.

Ziehen Sie einen Ordner, der Samples enthält in die KeyGroup Liste, so werden automatisch für alle Samples KeyGroups angelegt. Jede KeyGroup kennt zunächst nur den Original-Key als Tastaturumfang.

## KeyGroups ausschneiden



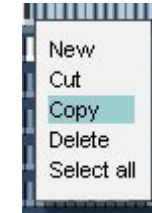
Über den **Cut**-Befehl des Kontextmenüs auf eine selektierte KeyGroup schneiden Sie diese aus. Sie können auch das entsprechende Tastaturkommando <Strg X> (<Apfel+N>=MAC) verwenden.



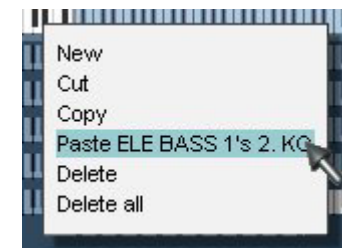
Per **Paste** kann sie anschließend an anderer Stelle, auch Programmübergreifend, wieder eingefügt werden.

Es können auch mehrere KeyGroups gleichzeitig ausgeschnitten werden, wenn diese zuvor per Maus, oder per **Select All** selektiert wurden.

## KeyGroups kopieren



Über den **Copy**-Befehl des Kontextmenüs auf eine selektierte KeyGroup kopieren Sie diese in die Zwischenablage. Sie können auch das entsprechende Tastaturkommando <Strg C> (<Apfel+C>=MAC) verwenden.



Per **Paste** kann sie anschließend an anderer Stelle, auch Programmübergreifend, wieder eingefügt werden. Sie können auch das entsprechende Tastaturkommando <Strg V> (<Apfel+V>=MAC) verwenden.

Es können auch mehrere KeyGroups gleichzeitig eingefügt werden, wenn diese zuvor per Maus, oder per **Select All** selektiert wurden.

## KeyGroups löschen

Mit **Delete** löschen Sie selektierte KeyGroups. Sie können hierzu auch die <Entf>-Taste (<Num>=MAC) benutzen. Es ist auch möglich alle KeyGroups gleichzeitig zu löschen, wenn diese zuvor per Maus, oder per **Select All** selektiert wurden.

## KeyGroups verschieben

Sie können die Reihenfolge, in der die einzelnen KeyGroups in der Liste stehen verändern. Klicken Sie hierzu mit der (linken=PC) Maustaste auf die Tastatur einer KeyGroup und ziehen Sie sie bei gehaltener Taste nach oben bzw. unten, so wird die KeyGroup in der Liste verschoben. Die Numerierung der KeyGroups wird automatisch angepasst.

## KeyGroups sortieren

Im Kontextmenü auf eine KeyGroup finden Sie die Option **Sort by**. Hiermit können Sie KeyGroups in der Liste sortieren. Zur Auswahl stehen: Sortiert nach **Low** bzw. **High Key** und die Optionen aufsteigend (**ascending**) und absteigend (**descending**).

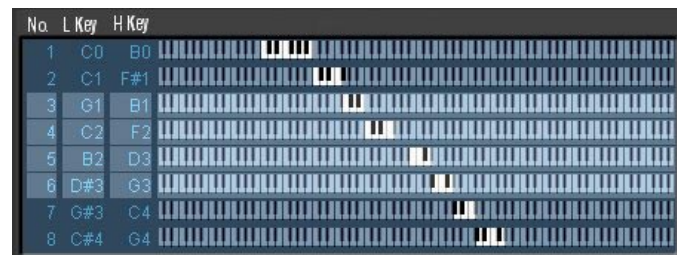
## KeyGroups selektieren

Möchten Sie Parameter wie Filter-Einstellungen, Hüllkurven, etc., die ja pro KeyGroup einstellbar sind für mehrere KeyGroups gleichzeitig vornehmen, selektieren Sie zuvor alle gewünschten KeyGroups.

Klicken Sie mit der (linken=PC) Maustaste bei gehaltener <Strg>-Taste (<Apfel>=MAC) auf beliebige KeyGroups um diese gleichzeitig zu selektieren.



Klicken Sie zunächst auf eine KeyGroup und dann bei gehaltener <Shift>-Taste auf eine weitere, um diese und alle in der Liste dazwischenliegenden KeyGroups zu selektieren.



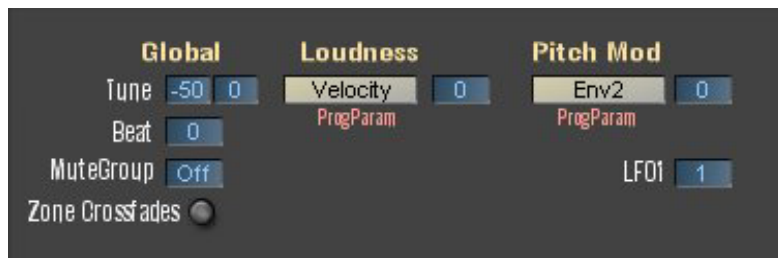
Im Popup-Menü auf eine der KeyGroups finden Sie auch den Eintrag **Select All** um gleichzeitig alle KeyGroups auszuwählen.

Sie können eine KeyGroup auch selektieren, wenn Sie die <Alt>-Taste gedrückt halten und die entsprechende Taste ihres Keyboards drücken. Sollten einer Taste mehrere KeyGroups zugeordnet sein, springt die Liste zur ersten KeyGroup.

## KeyGroup Options

In diesem Kapitel werden die Bedienelemente der Options-Schublade beschrieben.

### Global-Page



**Tune:** Stellen Sie hier die Stimmung einer KeyGroup ein. Das erste Textfeld bestimmt die Verstimmung in Halbtonschritten (+/-50). Das zweite Textfeld gibt die Verstimmung in Cents (0-99) an.

**Beat:** Hier stellen Sie ein konstantes Tuning-Offset ein. So entsteht bei überlagerten Samples eine Art Chorus-Effekt.

**MuteGroup:** Sie können jeder KeyGroup eine der 100 MuteGroups zuordnen. Wenn Sie z.B. eine KeyGroup mit Closed HiHat-Samples und eine KeyGroup mit Samples einer offenen HiHat beide derselben MuteGroup zugeordnet haben, dann wird immer nur einer der beiden Klänge gespielt.

**Zone Crossfades:** Aktivieren Sie Zone Crossfades wenn zwei oder mehrere Zones, die auf unterschiedliche Velocity-Bereiche verteilt sind, in den Grenzbereichen überblendet werden sollen. Die Einstellungen **Zone Crossfades** gilt für alle KeyGroups eines Programms.

**Bedenken Sie, dass diese Option Stimmen kostet, da zwei Samples gleichzeitig gespielt werden müssen.**

**Loudness:** Die Modulationsquelle für die Lautstärkenmodulation ist ein Programm-Parameter und gilt somit für alle KeyGroups. Wie stark und wie (positiv oder negativ) die Modulation auf die Samples einer KeyGroup wirken soll, können Sie im Textfeld rechts daneben einstellen.

**Pitch Mod:** Die Modulationsquelle für die Pitch-Modulation ist Programm-Parameter und gilt somit für alle KeyGroups. Wie stark und wie (positiv oder negativ) die Modulation auf die Samples einer KeyGroup wirken soll, können Sie im Textfeld (rechts daneben) einstellen.

**LFO1:** Dieser LFO ist fest der Pitch-Modulation zugeordnet. Die Modulationsintensität können Sie jedoch für jede KeyGroup frei wählen.

## Zones-Page

Auf dieser Seite sind die vier Zones der selektierten KeyGroup dargestellt. Die Zones-Seite unterteilt sich in sechs weitere Seiten, **Main**, **Add.**, **Special**, **Sample**, **Loop** und **Info**.

Die Parameter der Seiten **Main**, **Add** und **Special** sind Abspielparameter, die das ursprüngliche Sample unbeeinflusst lassen und nur zum Zeitpunkt des Spielens berücksichtigt werden. Die Parameter der Seiten **Sample**, **Loop** und **Info** verändern das Sample selbst. Nach Änderungen auf diesen Seiten müssen Sie das Sample abspeichern, wenn es später wieder mit diesen Werten geladen werden soll. Da sich Änderungen der Samples auf alle Programme auswirken, in denen das Sample verwendet wird, sollten Sie sich überlegen das Sample als neues Sample zu speichern. Die Zones-Page ist auch Ausgangspunkt für neu Samples und die Einbindung von bestehenden Samples.

Name des referenzierten Samples

No.	Sample	V-Low	V-High	Loudness	Pan
1	6-STR206	1	127	0	0
2		0	127	0	0
3		0	127	0	0
4		0	127	0	0

SampleEditor    **Main**   Add.   Special   Sample   Loop   Info

Zonen Nummer

# Zone Operationen

## Samples laden

Um ein Sample einer Zone zuzuweisen ziehen Sie es aus dem File-Browser auf das Sample-Feld der entsprechenden Zone. Der STS 4000 unterstützt dabei die folgenden Dateiformate:

AKAI S-Dateien

WAV-Dateien (8/16/24/32 Bit, Mono/Stereo)

AIF-Dateien (8/16/24/32 Bit, Mono/Stereo)

Da eine Zone immer nur ein Mono-Sample enthält, müssen Sie ein z.B. eine Stereo-WAV-Datei über zwei Zones zweimal einbinden und zwar so, dass der Channel der Sample Seite einmal auf den linken (Left) und einmal auf den rechten (Right) Kanal der WAV-Datei zeigt.

**Ziehen Sie ein Sample direkt in die KeyGroup Liste, wird automatisch eine neue KeyGroup erzeugt und das Sample der ersten Zone zugewiesen.**

**Ziehen Sie ein Verzeichnis in die KeyGroup Liste, werden für alle dort enthaltenen Samples KeyGroups angelegt und der ersten Zone zugewiesen. Die Samples werden dabei abhängig von dem im Sample gespeicherten Root-Key auf der Tastatur verteilt.**

## Samples neu aufnehmen

Legen Sie eine neue KeyGroup an, selektieren Sie eine Zone und öffnen Sie das Kontext-Menü. Wählen Sie die Art des Sample, das Sie anlegen wollen:

### New Mono...

Geben Sie den Namen und Pfad des neu aufzunehmenden Samples an. Wählen Sie den Format-Typ (WAV, AIF) und bestätigen Sie mit <Return>. Das Sample ist jetzt für die Aufnahme vorbereitet. Über den Sample Editor können Sie den linken oder rechten Kanal des Sample-Inputs aufnehmen.

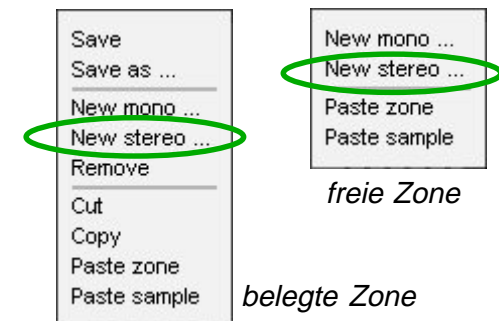


Über das Untermenü können Sie entscheiden mit welcher Bit-Auflösung die Aufnahme erfolgen soll.(16/24/32 Bit)

### New Stereo ...

Geben Sie den Namen und Pfad des neu aufzunehmenden Samples an. Wählen Sie den Format-Typ (WAV, AIF) und bestätigen Sie mit <Return>. Die selektierte Zone wird so eingerichtet, dass sie auf den linken, die Zone darunter, auf den rechten Kanal des Stereo Sample zeigen. Das Sample ist jetzt für die Aufnahme vorbereitet. Über den Sample Editor können Sie den Stereo Sample Eingang aufnehmen.

Weitere Details entnehmen Sie dem Kapitel **Der Sample Editor**.



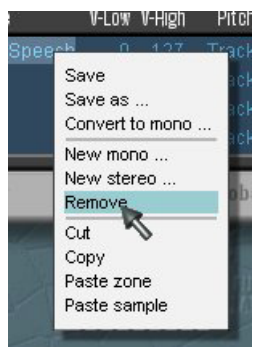
Über das Untermenü können Sie entscheiden mit welcher Bit-Auflösung die Aufnahme erfolgen soll.(16/24/32 Bit)

## Samples speichern

Haben Sie Parameter der Seiten Sample oder Loop geändert und wollen Sie, diese Änderungen permanent behalten, müssen Sie das Sample abspeichern. Öffnen Sie hierzu das Kontextmenü auf dem Samplennamen und wählen Sie im **Save**. Wollen Sie das Original Sample nicht ersetzen wählen Sie **Save as** und vergeben Sie einen neuen Namen. Sie können auch ein anderes Datei-Format wählen. (WAV, AIF oder S-Datei)

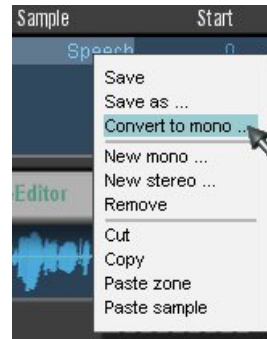
## Samples löschen

Selektieren Sie ein Sample und drücken Sie <Entf> (<Num>=MAC), um das Sample aus der Zone zu entfernen.



Sie können Zones auch per Kontextmenü entfernen. Wählen Sie hier den Eintrag **Remove**.

## Samples konvertieren



Sie haben die Möglichkeit eine Kanal eines Stereo Samples in ein Mono-Sample zu konvertieren. Öffnen Sie dazu das Kontextmenü auf das Sample und wählen Sie **Convert to mono ...**. Geben Sie im folgenden Dialog einen Namen und das Dateiformat an und speichern Sie das Sample ab.



Außerdem können Sie aus zwei Mono-Datei eine Stereo Datei erzeugen. Selektieren Sie zunächst ein Sample und dann bei gedrückter Strg-Taste (<Apfel>=MAC) ein zweites. Öffnen Sie das Kontextmenü auf eines der beiden selektierten Samples und wählen Sie den Eintrag **Convert to Stereo ...**. Geben Sie im folgenden Dialog einen Namen und das Dateiformat an und speichern Sie das Sample ab. Die Loop Information wird aus dem zuerst selektierten Sample übernommen.

## Zones kopieren

Selektieren Sie eine Zone und drücken Sie <Strg + C> (<Apfel+C>=MAC) (Menü = **Copy**), um diese in die Zwischenablage zu kopieren. Selektieren Sie die Zone, in die Sie einfügen wollen und drücken Sie <Strg + V> (<Apfel+V>=MAC) (Menü = **Paste zone** wenn Sie die komplette Zone kopieren möchten, **Paste Sample**, wenn Sie nur die Sample-Daten einfügen möchten).



Ein Paste auf eine bestehende Zone ersetzt diese. Zones können auch über KeyGroups und Programme hinweg kopiert werden.

## Zones verschieben

Selektieren Sie eine Zone und drücken Sie <Strg + X> (<Apfel+X>=MAC) (Kontextmenü = **Cut**), um diese auszuscheiden. Selektieren Sie die Zone, in die Sie einfügen wollen und drücken Sie <Strg + V> (<Apfel+V>=MAC). Bestehende Zones werden beim Einfügen ersetzt. Zones können auch über Programme hinweg verschoben werden.

## Main-Page

**V-Low, V-High:** Stellen Sie hier den Velocity-Bereich ein, in dem das Sample gespielt werden soll. V-Low ist der unterste und V-High das höchste Velocity-Wert des Bereiches.

**Loudn.:** Passen Sie hier die Lautstärke der einzelnen Samples untereinander an (Regelbereich +/-50).

**Pan:** Hier legen Sie die Panorama-position des Samples fest (Regelbereich +/-50).

Um Stereo Samples zu realisieren weisen Sie die beiden Kanäle einer WAV-Datei jeweils eine Zone zu und stellen Zone 1 auf -50 und Zone 2 auf +50.

No	Sample	V-Low	V-High	Loudness	Pan
1	Speech	0	127	0	0
2	Speech	0	127	0	0
3		0	127	0	0
4		0	127	0	0

SampleEditor      Main   Add.   Special   Sample   Loop   Info

Verwenden Sie Stereo-WAV-Dateien so werden alle Sample Parameter für beide Kanäle gleichzeitig verändert. Die einzigen Ausnahmen hierbei sind die Panorama Einstellung und die Zuweisung eines Einzelausgangs; hier macht eine Verkopplung der Parameter in der Regel keinen Sinn. Sollten Sie die Parameter eines Kanals eines Stereo-Samples doch einmal unabhängig vom zweiten Kanal einstellen wollen, so halten Sie beim Verändern des Wertes die ALT-Taste gedrückt.

## Add-Page

**Tune:** Jedes Sample kann im Bereich +/-50 Halbtöne (grob) und +/-100Cents (Feinstimmung) gestimmt werden.

Editieren Sie den Wert indem ...

... Sie das Textfeld selektieren und einen Wert eingeben. Nachkommastellen werden durch den Dezimalpunkt ( . ) getrennt.

... Sie das Textfeld selektieren und bei gedrückter (linker=PC) Maustaste die Maus horizontal (grob) oder vertikal (Feinstimmung) verschieben .

**Filter:** Geben Sie hier einen Frequenz-Offsetwert an, wenn Sie einzelne Samples stärker oder schwächer filtern möchten. (Einstellbereich +/-50)

**Out:** Geben Sie hier an ob das Sample auf einen Einzel ausgang ausgespielt werden soll. Ob Sie das Sample später wirklich auch auf diesem Ausgang hören hängt noch vom **IOut**-Parameter des Multi ab, da dieser als Offset den Wert verschieben kann. Lesen Sie hierzu auch die Beschreibung im Kapitel **IOut**.

No	Sample	Tune	Filter	Out	Playback	VelStart
1	Speech	0.00	0	Off	As sample	0
2	Speech	0.00	0	Off	As sample	0
3		0.00	0	Off	As sample	0
4		0.00	0	Off	As sample	0

SampleEditor Main Add. Special Sample Loop Info

**Playback:** Stellen Sie mit diesem Parameter ein wie das Sample auf abgespielt werden soll:

**As Sample:** Das Sample wird, wie in der originalen Einstellung des Samples vorgesehen, gespielt.

**Loop Rel:** Das Sample wird nach dem Anschlagen einer Taste bis zur Loop gespielt. Die Loop wird solange durchlaufen, wie die Taste gedrückt ist. Wird die Taste losgelassen wird, klingt die Loop noch in der Release-Phase weiter.

**Loop>Rel:** Das Sample wird nach dem Anschlagen einer Taste bis zur Loop gespielt. Die Loop wird solange durchlaufen, wie die Taste gedrückt ist. Wird die Taste losgelassen wird, so wird der Teil des Samples gespielt, der sich hinter der Loop befindet.

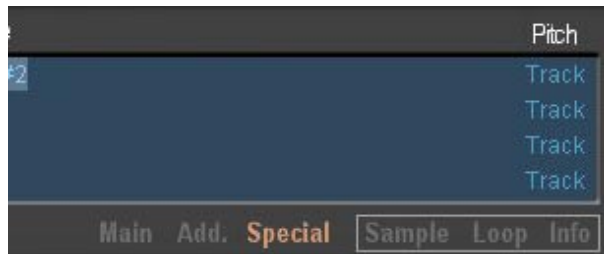
**No Loops:** Das Sample wird gespielt, solange die Taste gedrückt gehalten wird. Die Loop wird dabei einfach durchlaufen.

**To end:** Nach einmaligem Triggern wird das Sample bis zum Ende gespielt. Auch hier wird die Loop einfach nur durchlaufen.

**VelStart:** Mit diesem Parameter können Sie den Startzeitpunkt eines Samples abhängig von der Anschlagstärke nach vorne oder nach hinten verschieben (Einstellbereich +/- 9999).

## Special-Page

Auf der Special-Page befindet sich nur ein Parameter. (Der STS 5000 besitzt hier weitere Optionen)



**Pitch:** *Track* bedeutet, dass die Tonhöhe des Samples abhängig von der Tastaturposition der gespielten Note sein soll. Bei **Const** wird das Sample immer in seiner originalen Tonhöhe gespielt.

## Sample-Page

Die Parameter der Sample-Seite greifen in das eigentliche Sample-Material ein und verlangen ein Abspeichern des Samples, wenn Sie die Änderung permanent behalten wollen. Bedenken Sie, dass dadurch alle Programme beeinflusst werden, die dieses Sample enthalten.

No.	Sample	Start	End	Key	Tune	Channel
1	Speech	0	380863	C3	0.00	Left
2	Speech	0	380863	C3	0.00	Right
3		-1	-1	C-2	-0.00	
4		-1	-1	C-2	-0.00	

SampleEditor Main Add. Special **Sample** Loop Info

**Start/End:** Zeigt die Sample-Werte für den Anfang und das Ende des Samples.

**Key:** Key entspricht der Taste, bei der das Sample ohne Transponierung, also mit der Original-Tonhöhe, abgespielt wird.

**Tune:** Jedes Sample kann Bereich +/-50 Halbtöne (grob) und +/-100 Cents (Feinstimmung) gestimmt werden. Dieser Parameter legt die Grundstimmung des Samples selbst fest.

**Channel:** Dieser Parameter ist nicht Akai-spezifisch und bei Akai-Samples nicht editierbar auf *Mono* gesetzt. Da auch WAV-Files importiert werden können und Dateien dieses Formats auch stereo sein können, müssen Sie angeben, welchen Kanal Sie abspielen möchten.

## Loop-Page

Die Parameter der **Loop**-Seite greifen in das eigentliche Sample-Material ein und verlangen ein Abspeichern des Samples, wenn Sie die Änderung permanent behalten wollen. Bedenken Sie das dadurch alle Programm beeinflusst werden, die dieses Sample enthalten.

**Start/End:** Anfangs- und End-Sample der Loop

**Fine:** Hier können Sie das Loop-Ende auch im Subsample-Bereich editieren. Dies ermöglicht besonders saubere Loops.

**Playback:** Mit diesem Parameter können Sie grundsätzlich festlegen, wie ein Sample abgespielt werden soll.

**Loop Rel:** Das Sample wird nach dem Anschlagen einer Taste bis zur Loop gespielt. Die Loop wird solange durchlaufen, wie die Taste gedrückt ist. Wird die Taste losgelassen wird, klingt die Loop noch in der Release-Phase weiter.

No.	Sample	Start	End	Fine	Playback	TOff
1	Speech	0	0	0	Loop Rel	0
2	Speech	0	0	0	Loop Rel	0
3		-1	-1	-1		-1
4		-1	-1	-1		-1

SampleEditor      Main   Add.   Special   **Sample**   **Loop**   Info

**Loop>Rel:** Das Sample wird nach dem Anschlagen einer Taste bis zur Loop gespielt. Die Loop wird solange durchlaufen, wie die Taste gedrückt ist. Wird die Taste losgelassen wird, so wird der Teil des Samples gespielt, der sich hinter der Loop befindet.

**No Loops:** Das Sample wird gespielt, solange die Taste gedrückt gehalten wird. Die Loop wird dabei einfach durchlaufen.

**To end:** Nach einmaligem Triggern wird das Sample bis zum Ende gespielt. Auch hier wird die Loop einfach nur durchlaufen.

**TuneOffset (Loop):** Loops sind nicht immer stimmrein. Sie können mit diesem Parameter einen Offset auf die Tonhöhe des Loops einstellen (Regelbereich 0 bis 127).

## Info-Page

Die **Info**-Seite informiert über die Herkunft und Bit-Auflösung des Samples.

**SamplePath:** Gibt den Pfad und Dateinamen des referenzierten Samples an.

**Bits:** Zeigt die Bit-Auflösung des Samples an. Möglich sind 16, 24 und 32 Bit. Sie können den Wert auch manuell verändern und damit die Auflösung des Samples anpassen. Wird das Programm gespeichert werden auch diese Änderungen in die Sample übernommen. Das heisst, dass Samples die ursprünglich vielleicht mit 24 Bit referenziert wurden auf 16 Bit heruntergerechnet werden können und als solche abgespeichert würden. Umgekehrt können Sie 16 Bit-Samples in 24 bzw-32 Bit-Samples konvertieren. Hierdurch ergibt sich aber keine Qualitätsverbesserung.

No.	Sample	SamplePath	Bits
1	RSM 52 E 2#2	K:/Samples/01 SUITCASE/RSM 52 E 2#2.s	16
2			
3			
4			

SampleEditor      Main   Add.   Special   **Sample**   Loop   Info

**Die Verwendung von 24Bit- bzw 32Bit-Samples ist um einiges aufwendiger als die von 16Bit-Samples. Die Anzahl der Stimmen reduziert sich dabei um die Hälfte. Sie sollten sich daher gut überlegen und mit den eigenen Ohren kritisch prüfen, ob sich die erhöhte Bit-Auflösung für Sie lohnt.**

## Filter-Page

Klicken Sie auf den Eintrag **Filter** der Options-Schublade, um diese Seite anzeigen zu lassen. Hier werden die Filtereinstellungen für die gewählte KeyGroup vorgenommen. Beim Filter handelt es sich um ein resonanzfähiges 12 dB Tiefpass-Filter. Tiefe Frequenzanteile passieren ungehindert und Frequenzanteile oberhalb der Grenzfrequenz (Cutoff) werden mit 12dB pro Oktave in ihrer Amplitude verringert.

**Frequency:** Stellen Sie hier die Cutoff-Frequenz ein (Einstellbereich 0-99). Die Veränderungen sind sofort in der grafischen Anzeige sichtbar. Dort kann dieser Parameter ebenfalls editiert werden. Klicken Sie hierzu mit der Maustaste (PC=linke) in das Fenster und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste horizontal.



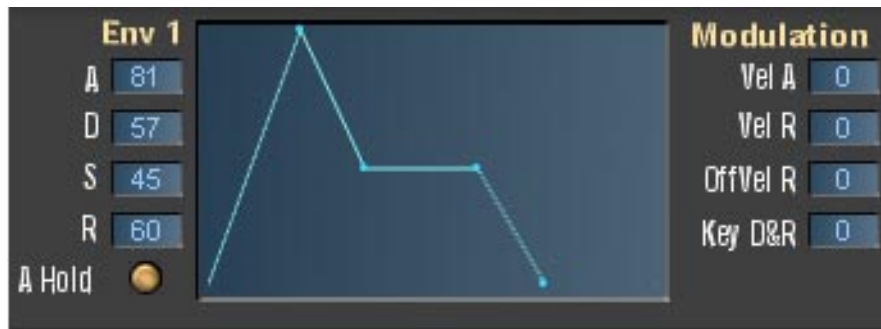
**Resonance:** Stellen Sie hier die Stärke der Resonanz ein (Einstellbereich 0-15). Die Veränderungen sind sofort in der grafischen Anzeige sichtbar und auch editierbar. Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste (Ctrl+Maus=MAC) in das Fenster und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste vertikal.

**Key Follow:** Die Cutoff-Frequenz des Filters kann durch diesen Parameter in Abhängig zur gespielten Note gebracht werden. (Einstellbereich +/-50). Eine Standard Einstellung ist +12.

**Modulation:** Die drei Modulationsquellen sind Parameter eines Programms und gelten für alle KeyGroups. Wie stark die Cutoff-Frequenz der einzelnen KeyGroup moduliert wird, können Sie hier einstellen.

## Env 1-Page

Klicken Sie auf den Eintrag **ENV 1** der Options-Schublade, um diese Seite anzeigen zu lassen. Hier werden die Einstellungen für die Lautstärken-Hüllkurve der gewählten KeyGroup dargestellt.



Es handelt sich hier um eine einfache ADSR-Hüllkurve. Wird eine Note gespielt, so beginnt die **Attack**-Phase, in der die Lautstärke das Maximum erreicht. Im Anschluss daran beginnt die **Decay**-Phase, die bestimmt, in welcher Zeit die **Sustain** Lautstärke erreicht wird. Bei gedrückter Keyboardtaste verbleibt die Lautstärke auf diesem Wert. Wird die Taste losgelassen, so beginnt die **Release**-Phase, die die Zeit bis zum Ausblenden der gespielten Note bestimmt. Wird die Taste losgelassen bevor Attack- oder Decay-Phase beendet sind, so Springt die Hüllkurve zur Release-Phase.

**A (Attack):** Stellen Sie hier die Anstiegszeit der Hüllkurve ein.

**D (Decay):** Stellen Sie hier die Zeit bis zum Erreichen der Sustainphase ein.

Sie können die Hüllkurve auch im Grafik-Display parametrisieren, wenn Sie die Knoten mit der Maus verschieben.

**S (Sustain):** Lautstärke nach Ablauf der Attack- und Decay-Zeit bei gehaltener Note.

**R (Release):** Stellen Sie hier die Zeitdauer bis zum Ausblenden ein, nach Loslassen der Taste.

**A Hold:** Aktivieren Sie **Attack Hold**, so wird der maximale Level gehalten bis die Loop beginnt. Erst dann beginnt die Decay-Phase. Dies ist z.B. auch bei perkussiven Sounds ohne Loop sinnvoll, die ein „eingebaute“ Hüllkurve besitzen und kein künstliches Decay benötigen.

**Vel A:** Stellen Sie hier den Einfluss der Note On-Velocity auf die Attackzeit ein (Einstellbereich +/-50).

**Vel R:** Stellen Sie hier den Einfluss der Note On-Velocity auf die Releasezeit ein (Einstellbereich +/-50).

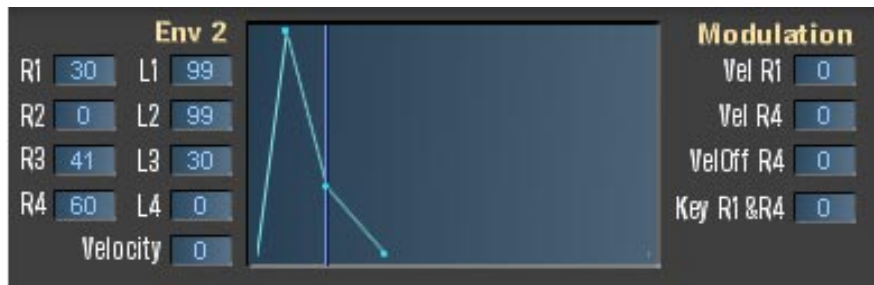
Für **Vel A** und **Vel R** gilt: Bei einem härteren Anschlag verkürzen positive Werte die Attackzeit, negative Werte verlängern sie.

**OffVel R:** Stellen Sie hier den Einfluss der Note Off-Velocity auf die Releasezeit ein (Einstellbereich +/-50). Bei einem schnelleren Loslassen der Taste verlängern positive Werte die Releasezeit, negative Werte verkürzen sie.

**Key D&R:** Decay- und Release-Zeit werden hier gemeinsam beeinflusst, und zwar von der Position der gespielten Taste. Positive Werte haben eine Verlängerung beider Hüllkurvenzeiten mit steigender Tonhöhe zur Folge. Negative Werte entsprechen aber eher dem Verhalten von Naturinstrumenten.

## Env 2-Page

Klicken Sie auf den Eintrag **ENV 2** der Options-Schublade, um diese Seite anzeigen zu lassen. Diese Hüllkurve wird im allgemeinen für das Filter eingesetzt. Im Prinzip arbeitet diese Hüllkurve wie ENV 1, sie besitzt aber vor dem Sustain-Punkt (R3/L3) noch einen weiteren Punkt (R2/L2). Der Release-Punkt muss im Gegensatz zu ENV1 nach Beenden des Releases nicht Null sein.



**R1...R4:** Stellen Sie hier die Geschwindigkeit ein, mit denen die entsprechenden Level erreicht werden sollen.

**L1...L4:** Stellen Sie hier die Level ein.

**Velocity:** Stellen Sie hier den Einfluss der Note On-Velocity auf die Modulationsstärke der Hüllkurve ein (Bereich +/-50).

**Vel R1:** Stellen Sie hier den Einfluss der Note On-Velocity auf die Rate 1 -Zeit (Attack) ein (Bereich +/-50).

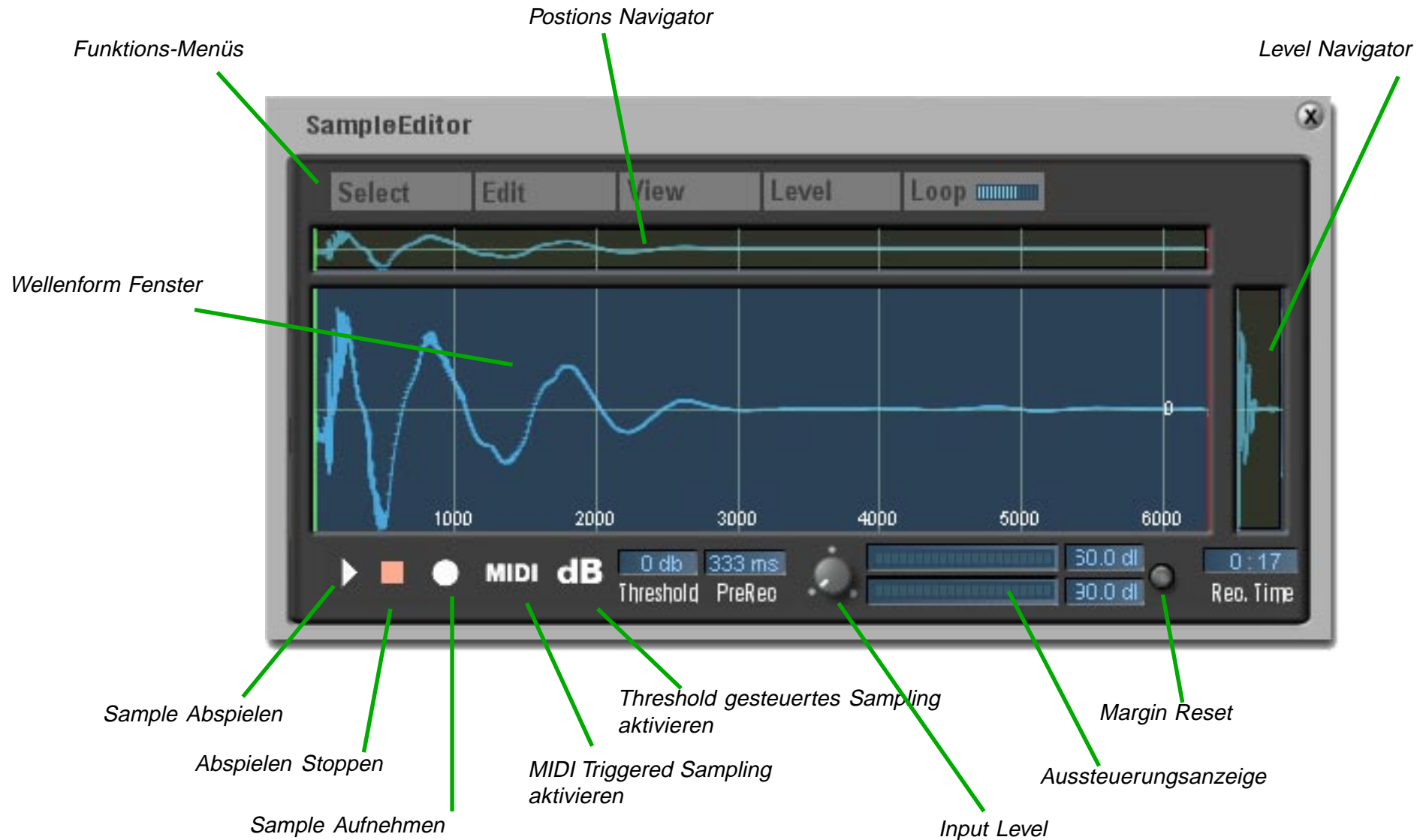
**Vel R4:** Stellen Sie hier den Einfluss der Note On-Velocity auf die Rate 4-Zeit (Release) ein (Bereich +/-50).

Für **Vel R1** und **Vel R4** gilt: Bei einem härteren Anschlag verkürzen positive Werte die Attackzeit, negative Werte verlängern sie.

**OffVel R4:** Stellen Sie hier den Einfluss der Note Off-Velocity auf die Rate4-Zeit (Release) ein (Einstellbereich +/-50). Bei einem schnelleren Loslassen der Taste verlängern positive Werte die Release-Zeit, negative Werte verkürzen sie.

**Key R1&R4:** Rate1 und Rate4 (Attack und Release) werden gemeinsam durch die Position der gespielten Taste beeinflusst. Positive Werte haben eine Verlängerung beider Hüllkurvenzeiten mit steigender Tonhöhe zur Folge. Negative Werte entsprechen aber eher dem Verhalten von Naturinstrumenten.

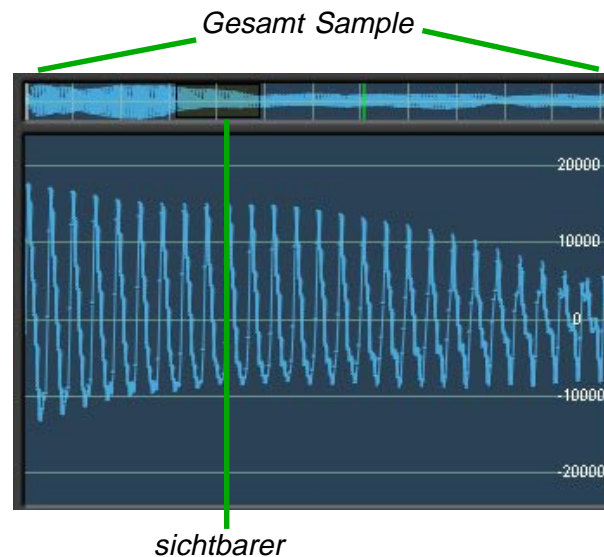
# Der Sample Editor



In diesem Kapitel werden die Möglichkeiten und Arbeitsweisen des Sample Editors beschrieben. Sie öffnen den Editor, indem Sie auf der KeyGroup Options-Schublade den Eintrag **Zones** wählen. Daraufhin wird der Eintrag **Sample Editor** links unten sichtbar. Wählen Sie ein Sample aus und klicken Sie auf **Sample Editor**. Der Sample Editor des STS 4000 dient nicht nur zur Bearbeitung von Samples, sondern ist auch Zentrale wenn es darum geht neue Samples aufzunehmen.

## Das Wellenform Fenster

Das Wellenform Fenster zeigt abhängig davon ob ein Mono- oder Stereo Sample selektiert jeweils die Wellenformen. Bei Stereo Sample ist der Bereich zwei geteilt. Zur besseren Einstellung der Loops kann das Wellenform Fenster nochmals geteilt werden, sodass im linken Bereich der Teil des Sample bis zum Loop Ende und im rechten der Teil des Samples nach dem Loopstart angezeigt wird. Das Wellenform Fenster ist in diesem Fall bei Stereo Samples also sogar gevierteilt. Die Möglichkeiten des Bewegens, Zoomens und Selektierens sind in allen Bereichen gleich.

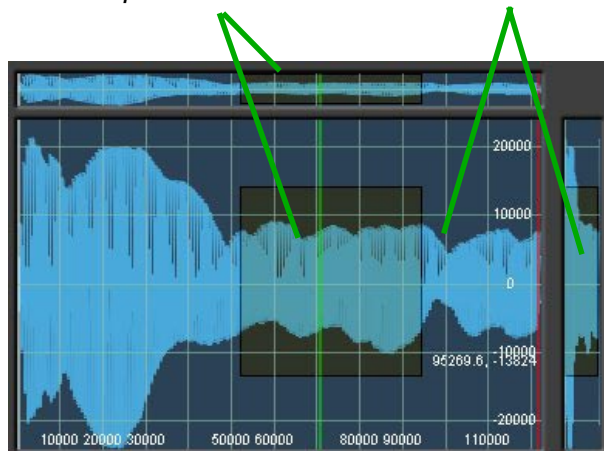


## Zoomen im Wellenform Fenster

### In der Zeit

Um in einen bestimmten zeitlichen Bereich des Samples zu zoomen ziehen Sie bei gedrückter rechter Maustaste (Ctrl+Maus=MAC) einen Rahmen um diesen; der Bereich wird farblich abgedunkelt markiert. Lassen Sie die Maustaste los zeigt das Wellenform Fenster nur noch diesen Bereich. Die gleiche Aktion können Sie auch direkt im Positions Navigator ausführen.

Um wieder in die Vollansicht zu gelangen doppelklicken Sie in das Wellenform Fenster oder den Positions Navigator.



*Vor dem Loslassen der Maustaste*

### In Zeit und Level gleichzeitig

Um in einen bestimmten zeitlichen und Bereich des Samples zu zoomen und gleichzeitig nur einen bestimmten Level-Bereich anzuzeigen, ziehen Sie bei gedrückter <Strg> (Apfel+Ctrl+Maus=MAC) und gedrückter rechter Maustaste einen rechteckigen Rahmen um diesen; der Bereich wird farblich abgedunkelt markiert. Lassen Sie die Maustaste los zeigt das Wellenform Fenster nur noch diesen Bereich.

Die gleiche Aktion können Sie auch direkt im Level Navigator ausführen.

Um wieder in die Vollansicht zu gelangen doppelklicken Sie in das Wellenform Fenster.

### Stufenweises Zoomen

Benutzen Sie die <+> und <-> der Computer Tastatur um stufenweise mittig um den selektierten Bereich hinein- bzw. herauszuzoomen.

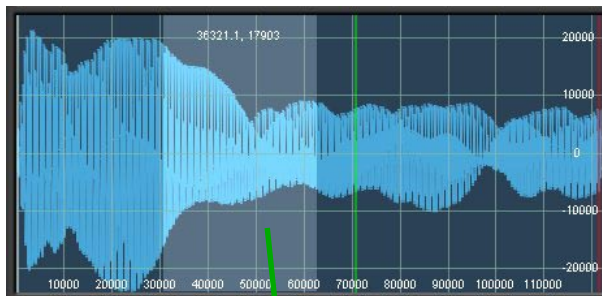
### Zeitlich durch das Sample Scrollen

Haben Sie sich in das Sample hineingezoomt, können Sie sich durch das Sample bewegen, indem Sie es bei gedrückter <Space>-Taste mit gedrückter Maustaste verschieben. Lassen Sie <Space> los, sobald Sie das Sample bewegen, die Scrollgeschwindigkeit erhöht sich hierdurch.

Zum Scrollen können Sie auch die Navigatoren benutzen. Lesen Sie hierzu das Kapitel **Die Navigatoren**.

## Selektieren

Um einen bestimmten Bereich des Samples zu bearbeiten, muss dieser zunächst selektiert werden. Ziehen Sie hierzu mit der Maustaste (PC=linke) einen Rahmen um den gewünschten Bereich. Dieser wird daraufhin farblich aufgehellt angezeigt.



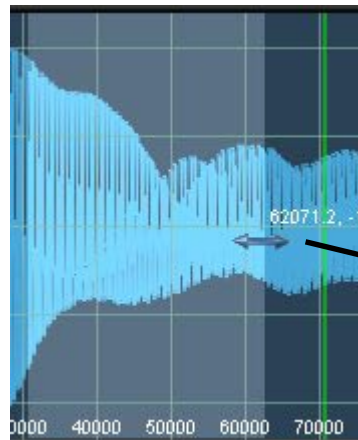
Selektierter Bereich

Per Doppelklick in den selektierten Bereich können Sie das Wellenform-Fenster auf genau diesen Ausschnitt zoomen.

Über das Menü **Select**, haben Sie außerdem die Möglichkeit automatisch, entweder das gesamte Sample, **Select All**, oder den Loop-Bereich, **Select Loop**, zu selektieren. Dem Eintrag **Select All** entspricht der Tastatur-Befehl <Strg + A> (<Apfel+A>=MAC).

## Verändern der Selektion

Eine einmal getroffene Selektion kann jederzeit an ihren beiden Rändern erweitert bzw. eingeschränkt werden. Nähern Sie sich einem Selektionsrand, ändert sich der Cursor und Sie können den Rand verschieben.



Selektion kann verändert werden

## Verschieben der Selektion

Eine einmal getroffene Selektion kann komplett verschoben werden. Klicken Sie hierzu mit der Maustaste (PC=linke) in den selektierten Bereich und verschieben Sie ihn bei gedrückter Maustaste an die gewünschte neue Position.

## Aufheben der Selektion

Wenn Sie eine Selektion aufheben wollen, können Sie dies jederzeit mit <Esc> erreichen. Die vorherige Selektion wird auch dann aufgehoben, wenn Sie einen neuen Bereich selektieren.

## Kopieren/Verschieben des Selektions-Inhalts

Der selektierte Bereich kann per Menü (**Edit - Cut - Copy - Paste**) an eine andere Stelle innerhalb des gleichen Samples oder in ein Sample einer anderen KeyGroup/Zone verschoben bzw. kopiert werden.

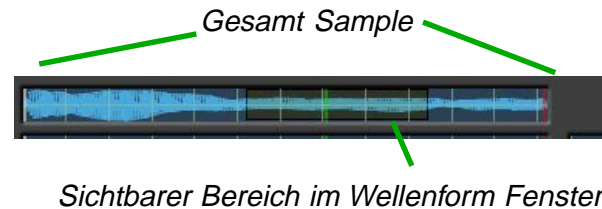
Außerdem können Sie die gleichen Aktionen per Tastaturkommando ausführen.

<Strg+X> für **Cut** (Ausschneiden)  
<Strg+C> für **Copy** (Kopieren)  
<Strg+V> für **Paste** (Einfügen)

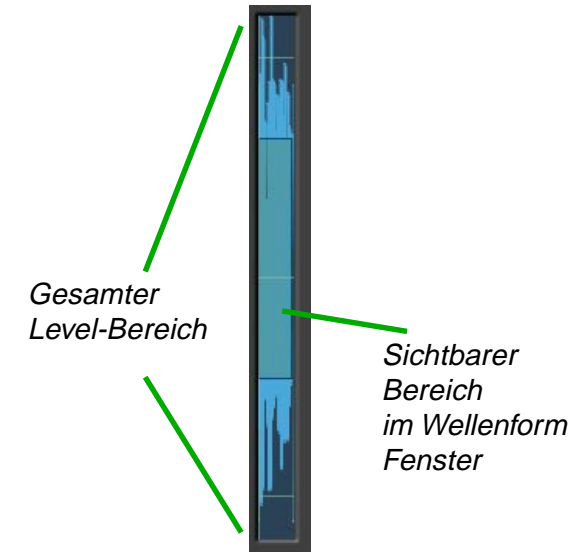
(<Apfel+ X/C/V>= MAC)

## Die Navigatoren

Mit Hilfe der sogenannten Navigatoren, die sich über und rechts neben dem eigentlichen Editor-Fenster befinden, können Sie sich durch das Sample bewegen sobald Sie nur eine Ausschnittsvergrößerung betrachten. Der Sample Navigator zeigt dabei immer eine Ansicht des Gesamt-Samples und farblich abgesetzt den Bereich den Sie gerade vergrößert betrachten. Verschieben Sie den markierten Block mit der Maustaste (PC=linke), um eine andere Stelle des Sample mit gleicher Auflösung zu betrachten.



Sie können die beiden Navigatoren auch zum Zoomen benutzen. Verfahren Sie hierzu wie im Kapitel **Zoomen im Wellenform Fenster** beschrieben.



Der Level Navigator verhält sich ähnlich nur das Sie hier das Gesamt-Sample in seiner zeitlichen Dimension stark gestaucht sehen. Betrachten Sie nur eine Ausschnittsvergrößerung des Level-Bereichs können Sie sich auch hier durch Verschieben des markierten Blocks in vertikaler Richtung durch das Sample bewegen.

## Die Editor Menüs

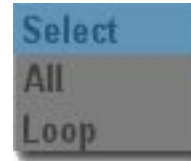
Die Menüs des Sample Editors öffnen sich, wenn Sie den gewünschten Eintrag anklicken, danach können Sie sich ohne weiteren Mausklick durch das Menü bewegen. Die selektierte Option erscheint blau unterlegt. Klicken Sie sie an um die Aktion auszuführen, das Menü schließt sich. Bewegen Sie die Maus direkt im Anschluss in den Menübereich klappt das Menü ohne weiteren Klick auf.

Bei einigen Einträgen handelt es sich nicht um Aktionen sondern um Optionen, die aktiviert bzw. deaktiviert werden können.

Aktionen und Optionen stehen nicht immer zur Verfügung und erscheinen dann grau. So können beispielsweise die Menüeinträge **Edit** und **Level** nur dann benutzt werden, wenn Sie einen Bereich des Samples (oder das komplette Sample) selektiert haben.

### Select-Menü

**All:** Klicken Sie auf den Eintrag **All**, um das gesamte Sample zu selektieren. Dies ist beispielsweise beim Normalisieren sinnvoll.



Sie können das gesamte Sample auch mit dem Tastaturbefehl <Strg A> (<Apfel+A>=MAC) auswählen.

**Loop:** Klicken Sie auf den Eintrag **Loop**, um den Loop-Bereich eines Samples zu selektieren. Diese Option ist z.B. dann sinnvoll, wenn Sie ein Sample erzeugen wollen, das nur den geloopten Bereich enthält.

Sie können den Loop-Bereich auch mit dem Tastaturbefehl <Strg L> (<Apfel+L>=MAC) auswählen.

### Edit-Menü

**Cut:** Mit **Cut** schneiden Sie den gerade selektierten Bereich des Samples aus und behalten ihn im Speicher. Mit **Paste** können Sie den zuvor ausgeschnittenen Bereich wieder einfügen.



**Copy:** Mit **Copy** kopieren Sie den gerade selektierten Bereich des Samples in die Zwischenablage. Mit **Paste** können Sie den zuvor ausgeschnittenen Bereich an anderer Stelle einfügen.

**Paste:** Mit **Paste** fügen Sie einen zuvor mit **Cut** oder **Copy** gespeicherten Bereich ein. Die Stelle, an der der Bereich eingefügt werden soll, bestimmen Sie über den rechten Rand einer neuen Selektion.

Der kopierte Sample-Bereich kann auch in ein anderes Sample (Zone) eingefügt werden. Dieses kann auch Teil eines anderen Programs sein.

**Delete:** Mit **Delete** löschen Sie den gerade selektierten Bereich des Samples. Sampleteile hinter der Selektion werden um den gelöschten Bereich nach vorne verschoben.

**Extract:** Mit **Extract** reduzieren Sie das Sample auf den gerade selektierten Bereich. Diese Funktion kann z.B. dazu benutzt werden, um schnell ein einzelnes Instrument aus einer Drum-Loop herauszuschneiden.

**Reverse:** Mit **Reverse** wird der gerade selektierte Bereich des Samples in seiner Abspielrichtung umgedreht.

Bedenken Sie immer, dass nach allen Kopier- und Verschiebe-Aktionen, geänderten Samples gespeichert werden müssen, um die Modifikation permanent zu machen. Klicken Sie hierzu auf den Sample-Namen der Zone und wählen Sie **Save**, wenn Sie das Ursprungssample ersetzen wollen, **Save as...**, wenn Sie das Sample unter einem anderen Namen speichern möchten. Denken Sie daran, dass auch andere Programme, die dieses Sample nutzen von den Änderungen betroffen sind, wenn Sie das Ursprungssample per **Save** ersetzt haben.

## View-Menü

**Splitter:** Um z.B. das Setzen von Loop-Punkte zu vereinfachen, können Sie das Wellenform Fenster in zwei Abschnitte zu unterteilen und in beiden Teilen jeweils unterschiedliche Teile des Samples anzeigen.

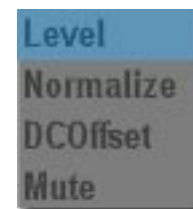


**Link Range:** Durch Aktivieren von LinkRange erhalten beide Ansichten des Splitters immer den gleichen Zoomfaktor. Dies ist z.B. sehr hilfreich zur Beurteilung der Loop-Qualität.

**Coordinate:** Schaltet die Koordinatenanzeige im Editor an bzw. aus. Ist die Option aktiv wird die Cursor-Position in Sample-Position und Wert angezeigt. Der erste Wert entspricht dabei der Position, der zweite dem Wert. Die Sample-Position kann in Sample oder Millisekunden angezeigt werden.

## Level-Menü

**Normalize:** Nutzen Sie die Normalize-Funktion um ein Sample, (Bereich eines Samples) auf den maximal möglichen Pegel heraufzusetzen. Dazu wird zunächst nach dem Sample mit der höchsten Amplitude gesucht und die Differenz zur Maximal-Amplitude (0dB) festgestellt. Dieser Differenz-Wert wird zu jedem einzelnen Samplewert der gesamten Aufnahme hinzuaddiert.



**DCOffset:** Falls sich ein Gleichstromanteil im Sample befindet, so kann er mit dieser Funktion entfernt werden. Da Gleichstromanteile sich immer negativ bemerkbar machen (die maximal mögliche Aussteuerung verringert sich, Lautsprecher können unter Umständen beschädigt werden), sollten Sie Ihre Samples daraufhin überprüfen.

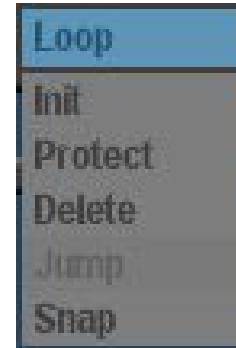
„Gefährlich“ sind nur die deutlich sichtbaren Gleichanteile. Erkennen können Sie dies daran, dass ein Sample sichtbar von der Nulllinie aus gesehen nach oben oder unten verschoben wirkt.

Selektieren Sie dann das gesamte Sample und klicken Sie auf den Menüeintrag **DCOffset**, um den Gleichstromanteil zu entfernen.

**Mute:** Die Mute-Funktion benötigen Sie, wenn Sie einen selektierten Bereich stumm

## Loop-Menü

**Init:** Erzeugt eine Loop über das gesamte Sample. Die Loop wird im Wellenform Fenster durch zwei Linien gekennzeichnet. Die grüne Linie entspricht dem Loop-Startpunkt die Rote dem Loop End.



**Protect:** Aktivieren Sie **Protect**, um die Loop Punkte gegen unbeabsichtigtes Verschieben zu schützen.

**Delete:** Löscht die Loop-Punkte

**Jump:** Bei geöffnetem Splitter werden die Darstellungen in den beiden Fenstern so optimiert, dass das Sample im linken Bereich bis zum Loop-Endpunkt und im Rechten vom Loop-Startpunkt aus angezeigt werden. Der Übergang kann so besser beurteilt werden.

**Snap:** Besonders sinnvoll ist diese Funktion beim Setzen des zweiten Loop-Punktes. Beim Verschieben des Loop-Punktes werden dann nur Positionen gewählt, die eine knackfreie Loop erzeugen.

Bedenken Sie, daß diese Funktion nur eine Hilfe sein kann und nicht die perfekt Loop für Sie ermitteln kann.

## Sampling Controls des Editors

Unterhalb des Wellenform-Fensters befinden sich Steuerelemente und Optionen, die zum Aufnehmen und Abspielen eines Samples notwendig sind.



**Play:** Klicken Sie auf diesen Button, um das Sample abzuspielen. Sie können es am **Smpl**-Ausgang des STS 4000 roh, ohne Beeinflussung durch die Tonerzeugung abhören. Die Pegelanzeigen zeigen im Play-Mode den Pegel des abgespielten Samples an.

Aktivieren Sie die Loop-Funktion, wird der geloopte Teil des Samples ständig wiederholt (abhängig von den Abspiel-Parametern des Samples). Editieren Sie dann die Loop, bis Sie Ihren Wünschen entspricht. Während ein Sample abgespielt wird, können keine anderen Samples oder KeyGroups selektiert werden.

**Stop:** Klicken Sie auf dieses Icon, um den Abspielvorgang oder den das Sampling zu beenden.

diesen Button, um den Aufnahmevorgang einzuleiten. Die Pegelanzeigen zeigen den Eingangspegel an. Nach einer Aufnahme können Sie sich entscheiden, ob das vorherige Sample überschrieben werden soll oder nicht. Sie können den Aufnahmevorgang auf zwei verschiedene Arten einleiten, MIDI- oder Threshold-getriggert.

**MIDI:** Klicken Sie auf den MIDI-Button, beginnt die Aufnahme mit dem nächsten Note On-Event. Die MIDI-Quelle muss für diesen Zweck an den STS 4000 angeschlossen sein.

**dB:** Klicken Sie auf den dB-Button, beginnt die Aufnahme bei Überschreitung des eingestellten Threshold-Wertes.

**Record:** Klicken Sie auf

**Threshold:** Der im Textfeld eingestellte Wert in dB gibt an, bei welchem Eingangspegel die Aufnahme eines neuen Samples beginnen soll.

**PreRec:** Besonders bei impulsartigen Signalen, wie z.B. einer Snare, würde eine Aufnahme des Samples eventuell zu spät beginnen, sodass Teile der Attackphase nicht berücksichtigt würden. Damit dies nicht passiert, gibt es die Möglichkeit, ein sogenanntes Pre-Record zu veranlassen, ohne dass tatsächlich aufgenommen wird. So werden ständig bis zu 333ms in einen Pufferspeicher aufgenommen. Die Aufnahme des Pufferspeichers und die Aufnahme des eigentlichen Samples werden so zusammengefügt, als ob die Aufnahme schon etwas vorher begonnen hätte.

**Eingangsverstärkung:** Stellen Sie die Eingangsverstärkung auf einen möglichst hohen Wert, damit die Aufnahme des Samples in bester Qualität erfolgen kann. Steht das Potentiometer ganz links, dann findet keine Verstärkung des Eingangssignals statt. In der Mittelstellung wird um 8dB verstärkt. Die maximale Verstärkung (ganz rechts) beträgt 12dB.

**Pegelanzeigen:** Die Pegelanzeigen geben Ihnen entweder die Ein- oder die Ausgangspegel an, je nachdem ob Sie ein Sample gerade aufnehmen oder ob Sie ein Sample abspielen. Die obere LED-Kette entspricht dem linken, die Untere dem rechten Kanal. Bei Mono-samples leuchtet nur die obere LED-Kette.

**Kanal Selektoren:** Sobald Sie ein Mono-Sample aufzeichnen möchten, müssen Sie sich entscheiden, welchen Eingang Sie hierzu verwenden wollen. Klicken Sie den oberen Selektor an, um den linken, den unteren. um den rechten Eingang zu nutzen.

**Margin-Anzeigen/Reset-Taster:** Die Margin-Anzeige zeigt den höchsten Level-Wert des Samples. Der Wert ändert sich nur, wenn er durch einen noch höheren überschrieben wird, oder wenn Sie den Reset-Schalter betätigen. Mit den Margin-Anzeigen können Sie sehr schnell feststellen, wieviel Headroom Sie noch zur Verfügung haben, und daraufhin eine entsprechende Eingangsverstärkung für die Aufnahme einstellen.

**Rec Time:** Hier wird während der Aufnahme die aktuelle Länge des Samples angezeigt (Minuten:Sekunden).

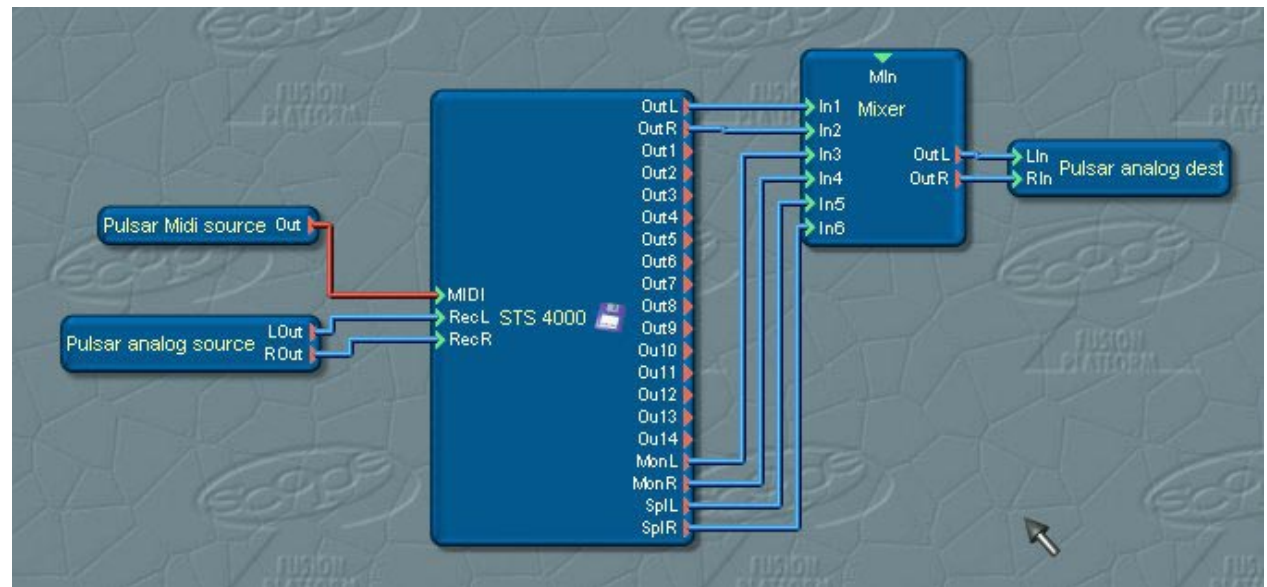
# Samplen

Die Sampling Sektion des STS 4000 erlaubt es Ihnen Klänge und Geräusche aufzuzeichnen und diese über die Tastatur verteilt abzuspielen, ganz so wie sie es auch in „gekauften“ Programmen finden. Dieses Kapitel zeigt Schritt für Schritt, wie Sie ein neues Sample aufzeichnen und welche Vorbereitungen dazu nötig sind.

## Vorbereitungen

In einem ersten Schritt sollten Sie den Sampler Ihrer Aufnahmesituation entsprechend verkabeln. Die nebenstehende Grafik zeigt eine typische Situation. Über die analogen Eingänge soll ein Signal aufgezeichnet werden.

Der Mixer dient dazu die Ausgänge, die Monitorausgänge und den Editor-Ausgang zusammenzumischen, bevor das Summensignal auf die analogen Ausgänge geroutet wird.



*Typische Setup, um z.B. eine Gitarre über die analogen Eingänge zu sampeln*

An den Monitorausgängen **MonL** und **MonR** liegt das Aufnahmesignal nach der internen Eingangsverstärkung des STS 4000 an, so dass Sie auch hören können, was Sie aufzeichnen.

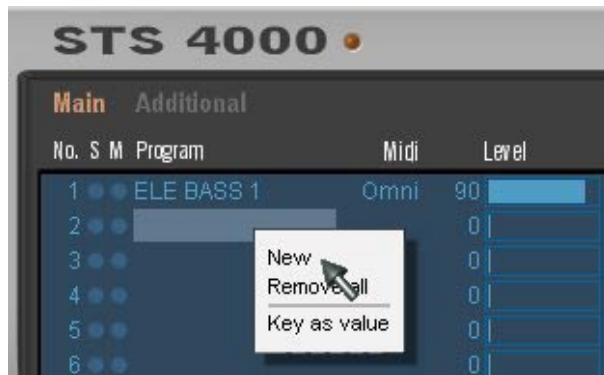
Die **SpL**- und **SpR**-Ausgänge bieten Ihnen die Möglichkeit das reine Sample aus dem Editor abzuhören, ohne dass es die Tonerzeugung des STS 4000 durchläuft.

Nachdem Sie alles verkabelt haben, sind noch wenige Schritte nötig, um ein Sample aufzeichnen zu können.

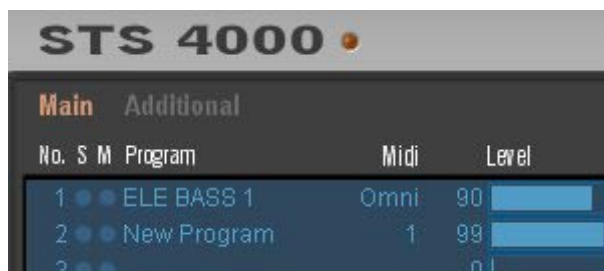
Sie benötigen zunächst eine Zone, die eine KeyGroup voraussetzt, die wiederum Teil eines Programms ist. Daher erzeugen Sie sich zunächst ein Programm.

## Erzeugen Sie ein Programm

Hierzu klicken Sie mit der rechten Maustaste (Ctrl+Maus=MAC) auf einen freien Slot des Multis und wählen im Kontext-Menü den Eintrag **New**.



Das New Program wird geladen. Es enthält eine Zusammenstellung sinnvoller Parametervoreinstellungen.

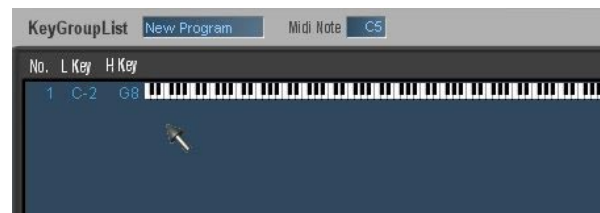


## Erzeugen Sie eine KeyGroup

Selektieren Sie zunächst das neue Programm in der Multi Program-Liste und öffnen Sie die KeyGroup-Surface. Öffnen Sie das Kontextmenü auf die KeyGroup-Liste und wählen Sie Eintrag **New**.



Die neue KeyGroup wird hinzugefügt und der komplette Tastaturbereich wird zugewiesen.



Sie können jetzt den Bereich eingrenzen, in dem das Sample später gespielt werden soll.

## Festlegen des Tastaturbereich der KeyGroup

Um den Bereich einzustellen, innerhalb dessen die KeyGroup spielbar sein soll, müssen die Werte für **L Key** (die tiefste spielbare Taste) und **H Key** (die höchste spielbare Taste) angepasst werden. Klicken Sie hierzu mit der Maustaste auf den jeweiligen Wert und ändern Sie ihn durch vertikales (grob) bzw. horizontales (fein) Ziehen der Maus.



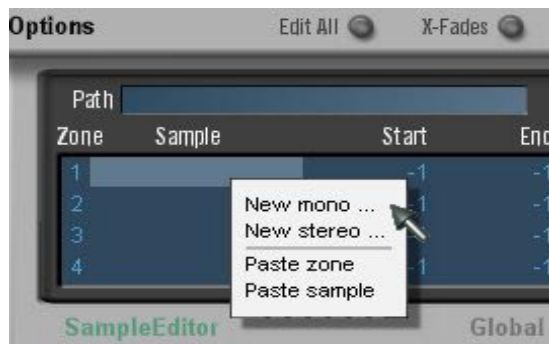
Sie können den Tastaturbereich auch über das MIDI-Keyboard einstellen. Hierzu aktivieren Sie die **MIDI to Span**-Option auf der Haupt-Surface.

Klicken Sie jetzt zunächst auf den **L Key**-Wert und spielen die Note, die als untere Grenze dienen soll. Das Keyboard zeigt die neuen Bereich an. Selektieren Sie jetzt den **H KEY**-Wert und spielen die höchste Note.

## Erzeugen einer Zone

Im nächsten Schritt benötigen Sie nun eine Zone, die das Sample aufnehmen soll. Öffnen Sie die **Option**-Schublade der KeyGroup-Surface und wählen Sie hier die Zones-Seite.

Klicken Sie mit der rechten (CTRL + Maustaste beim Mac) Maustaste in Zone 1 und wählen im Kontextmenü den Eintrag **New mono** bzw. **New Stereo**, je nachdem welche Art von WAV-Datei Sie aufnehmen möchten.



Im folgenden Dialog stellen Sie ein in welchem Verzeichnis das Sample gespeichert werden und wie es heißen soll.

**Hinweis für Mac-User:** In der Mac-Version ist es unbedingt erforderlich, den Datei-Namen mitsamt der zugehörigen Endung (\*.wav, \*.aif) anzugeben.

Das Sample ist jetzt zur Aufnahme vorbereitet. Öffnen Sie hierzu jetzt den **SampleEditor**.

## Aufnahme

Das Aufnehmen von Samples kann auf mehrere Arten gestartet werden.

### Manuelle Aufnahme



Klicken Sie mit der (linken=PC) Maustaste auf den Record-Button, um die Aufnahme zu manuell zu starten.

### MIDI-gesteuerte Aufnahme



Klicken Sie auf den **MIDI**-Button, wird die Aufnahme scharfgeschaltet. Sobald jetzt eine MIDI-Note gespielt wird, startet die Aufnahme. Die ist z.B. dann sinnvoll, wenn Sie einen Synthesizer-Sound sampeln möchten, der ja gleichzeitig per MIDI getriggert wird.

## Pegelabhängige Aufnahme

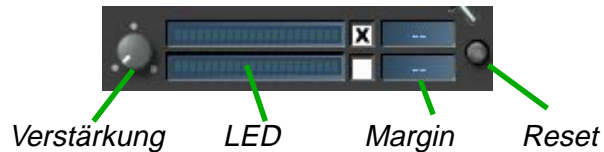


Klicken Sie auf den dB-Button, um die Aufnahme beim Überschreiten eines bestimmten Audiopegels am Sampler Eingang zu starten. Diesen Threshold stellen Sie im Feld daneben ein.

In Verbindung mit der MIDI- und der Pegelabhängigen Aufnahme steht Ihnen die PreRec-Funktion zur Verfügung. Sie regelt, wieviel Signal vor dem eigentlich Beginn der Aufnahme zusätzlich noch aufgenommen werden soll. Damit verhindern Sie, dass z.B. perkussive Signale, am Anfang abgeschnitten werden.

## Aussteuern des Eingangssignals

Haben Sie sich für eine Aufnahme-Methode entschieden, regeln Sie die Eingangslautstärke. Der STS 4000 besitzt hierzu einen Eingangsverstärker, der bis zu 12dB Verstärkung erlaubt.



Die LED-Kette gibt Ihnen dabei einen groben Überblick über den Lautstärkenverlauf des Signal. Wenn Sie sehr hoch aussteuern möchten, sollten Sie die Margin Anzeigen genau beobachten. Sobald Margin 0 zeigt, kann es zu Übersteuerungen kommen. Regeln Sie das Eingangssignal etwas herunter und drücken Sie den Reset-Button, um den Margin-Wert erneut zu ermitteln. Wiederholen Sie die Prozedur, bis Margin kurz knapp bis an 0 dB heranreicht.

Wollen Sie ein Mono-Sample aufzeichnen, können Sie über die Optionskästchen rechts neben den LED-Ketten, entscheiden welches Eingangssignal Sie verwenden möchten.

## Beenden der Aufnahme

Sobald Sie die Aufnahme beendet haben, klicken Sie auf Stop.



Bestätigen Sie die Frage, ob Sie das Sample behalten wollen, mit Ja. Andernfalls wiederholen Sie die Aufnahme.

Der STS 4000 nutzt beim Samplen die Festplatte Ihres Computers. Dies bedeutet, dass er in der Lage ist sehr lange WAV-Dateien aufzuzeichnen, die Sie so eventuell aus Speichermangel nicht verwenden können. Wie lange Sie nun genau Samplen können hängt von sehr vielen Faktoren ab und kann so nicht in eine Zahl gefasst werden. Bedenken Sie immer, dass sich STS 4000, alle anderen Applikationen und das Betriebssystem den zur Verfügung stehenden Speicher teilen müssen. Letztlich kommt es dann auch noch darauf an wieviel Speicher von bereits geladenen Programme belegt wird.

# Erste Bearbeitungsschritte

## Schneiden

Nachdem Sie das Sample aufgenommen haben sollten Sie dieses optimieren. Dazu zählt, das Sie unnötige Sample Teile entfernen.

Sollten sich leere Sample vor dem eigentlichen Signalbeginn befinden sollten Sie diesen Bereich Selektieren und mit der Funktion **Delete** des Menüs (<Strg+X>) (<Apfel+X>=MAC) wegschneiden.

Handelt es sich nur um wenige Samples, können Sie auch einfach nur den Startpunkt des Samples auf den Signalbeginn verschieben. Ganz links im SampleEditor befindet dazu eine senkrechte weiße Linie. Mit dieser Linie verschieben Sie den Startzeitpunkt bis zum tatsächlichen Beginn des Signals. Drücken Sie anschließend auf **Play**. Das Sample wird nun vom neuen Startzeitpunkt aus gespielt.

Damit genauer arbeiten können, sollten Sie mit Hilfe der Zoomfunktionen den Anfangsbereich vergrößern.

Ein günstiger Startzeitpunkt für ein Sample ist immer nahe des Nulldurchgangs. Mit dem Koordinaten-Cursor können Sie Position (Sample.Wert) und den Level des Samples abschätzen.

Level-Werte um ca. +/-300 sind nahe genug am Wert 0, so daß keine Knacker beim Abspielen des Samples hörbar sein sollten. Hören Sie sich das Sample vom Editor aus an und variieren Sie den Startzeitpunkt, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Schauen Sie sich nun das Ende des Samples an und schneiden Sie es nach den gleichen Kriterien.

Falls Das Sample eine Loop enthalten soll, stellen Sie erst die Loop ein und löschen dann eventuell unnötige Signaleile dahinter.

## Pegel optimieren

Alle Samples sollten mit der maximalen Lautstärke gespeichert werden. Die eigentliche Lautstärke des Samples können Sie dann in der Zone-Page (Main) festlegen.

Beseitigen Sie zunächst einen möglichen Gleichanteil im Sample mit der Funktion **DCOffset** (**Level**-Menü). Danach maximieren Sie die Ausgangslautstärke mit **Normalize** (**Level**-Menü).

Selektieren Sie dazu zuvor das gesamte Sample mit <Strg+A> bzw. Select All im Select Menü.

## Loops

Bei einer Loop handelt es sich um einen Bereich des Samples, der fortlaufend wiederholt wird. Diese Technik wurde vor allem deshalb eingeführt, um kostbaren Speicher zu sparen. Sie macht sich die Tatsache zur Nutze, dass Die meissten Instrumente besonders durch ihr Anschlag- oder Anblasverhalten charakterisiert sind, (diese Phase wird bei einem Sample normalerweise nicht geloopt) und und danach nur noch geringe Klangänderungen aufweisen.

Der Einsatzpunkt und die Länge einer Loop hängen sehr vom Klangmaterial ab. Ein Bass-Sample hat beispielsweise eine kurze Attack-Phase danach verändert sich der Klang kaum noch lediglich die Amplitude wird geringer.

Für den Fall, dass das Sample Schwebungen oder lang anhaltende Modulationen enthält, müssen diese beim Loopen berücksichtigt werden, da der Klang in der Loop-Phase ansonsten plötzlich sehr steril würde (für sehr kurze Loops) oder den „Rhythmus“ wechseln würde.

## Erstellen einer Loop

Das Loopen eines Samples wird durch die graphische Darstellung im Editor und seinen Hilfefunktionen möglich.

**Nach der Aufnahme eines Samples existiert noch keine Loop.**

Wenn im Sample eine Loop enthalten sein soll, dann wählen Sie im Loop-Menü den Eintrag **Init**. Daraufhin wird eine Loop erzeugt, die mit dem Sample-Start beginnt und mit dem Sample-Ende aufhört.

Verschieben Sie nun den Startzeitpunkt (grüne Linie) bis ein sinnvoller Beginn der Loop gewährleistet ist. Die Attack-Phase sollte weitgehend abgeschlossen sein und der Loopstart sollte auf einem Null-Durchgang liegen.

Verschieben Sie jetzt den Endpunkt an eine Stelle, die eventuell schon optisch „einlädt“ (Durchgang einer Modulation).

Zoomen Sie sich in das Sample hinein, um den Endpunkt genauer zu positionieren.

Dabei hilft Ihnen die Option **Snap** im **Loop**-Menü. Sie sorgt dafür, dass der Endpunkt nur auf relativ sinnvollen Samples stoppt.

Um die Anschlußpunkte einer Loop besser beurteilen zu können, nutzen Sie die **Splitter**-Funktion unter **View**. Wählen Sie **Jump** im Menü **Loop** und die Loop Start und End-Punkte werden so angezeigt, dass das Loop-Ende im linken Bereich durch den Loop-Start im Rechten fortgeführt wird.

**Bedenken Sie, dass nicht nur der Null-Durchgang ein Kriterium für eine saubere Loop ist. Die Wellenform sollte sich kontinuierlich fortsetzen.**

Drücken Sie im Editor auf **Play** und hören Sie sich das Ergebnis an. Das Sample wird von Anfang bis Ende gespielt und springt dann wieder zum Beginn der Loop. Danach wird ständig die Loop gespielt, bis Sie wieder auf **Stopp** drücken.

# Index

## A

A Hold 52  
Add-Page 47  
Additional Page 21  
All 59  
Amplitude 33  
As Sample 47  
Attack 52  
AttackStretch 37  
AutoSelect 19

## B

Basic Level 32  
Beat 42  
BendWheel Down 35  
BendWheel Up 35

## C

Channel 36, 48  
Coordinate 60  
Copy 59  
Cut 59

## D

D 33  
dB 62  
DCOffset 60  
Decay 52  
Del 33  
Delay 33, 34  
Delete 60, 61  
Depth 33, 34  
Desync 33

## E

Edit All 39  
Edit-Menü 59  
Eingangsverstärkung 63  
Env 1-Page 52  
Env 2-Page 53  
Extract 60

## F

Filter 47  
Filter Close 37  
Filter Modulation 32  
Filter-Page 32, 51  
Fine 49  
Free 24  
Frequency 51  
Frequenz 33

## H

H Key 39  
H-Key 22  
Highest Key 36

## I

Ind. Level 22  
Info-Page 50  
Init 61  
IOut 21

## J

Jump 61

## K

Kanal Selektoren 63  
Key 48  
Key D&R 52  
Key Follow 51  
Key R1&R4 53  
KeyGroupList 39  
KeyGroups 19

## L

L Key 39  
L-Key 22  
Level 20  
Level-Menü 60  
LFO 1-Page 33  
LFO 2-Page 34  
LFO1 42  
Link Range 60  
Load All 28  
Load Once 28  
Loop 59  
Loop Rel 47, 49  
Loop-Menü 61  
Loop-Page 49  
Loop>Rel 47, 49  
Loudn. 46  
Loudness 42  
Loudness Reduction 37  
Loudness-Page 32  
Lowest Key 36

## M

Main-Page 20, 46  
Margin 63  
Memory Page 24  
MIDI 62  
Midi 20  
MIDI In 7  
MIDI to Span 19, 39  
MIDI-Page 36  
Midi2-Page 37  
Mode 35  
ModSource 35  
Modulation 51  
Modulations Quellen 31  
ModWheel 33  
MonL/MonR 7  
Mono Legato 37  
Mute 20, 61  
MuteGroup 42

## N

No Loops 47, 49  
No.: 39  
Normalize 60

## O

OffVel R 52  
OffVel R4 53  
Out 47  
OutL/OutR 7

## P

Pan 20, 46  
Pan Modulation 32  
Paste 59  
PD 50  
Pegelanzeigen 63  
Pitch 48  
Pitch Mod 42  
Pitch Modulation-Page 35  
Play 62  
Playback 47, 49  
Polyphonie 26  
Polyphony 36  
Pool 19  
PreRec 62  
Preset-Liste 25  
Presets 28  
Pressure 33, 35  
PrgChange 28  
PrgNo. 36  
Priority 22, 36  
Program 19, 20  
Protect 61

## R

Reassign 37  
Rec Time 63  
RecL/RecR 7  
Record 62  
Release 52  
Reset 63  
Resonance 51  
Retrigger 34  
Reverse 60

## S

S 33  
Sample-Page 48  
Samplen 64  
SamplePath 50  
Sampler Memory 24  
Select-Menü 59  
Settings 19  
Shift Root Key 37  
Size 24  
Snap 61  
Soft Pedal 37  
Solo 20  
Special-Page 48  
Speed 33, 34  
Splitter 60  
SplL/SplR 7  
Start/End 48, 49  
Stop 62  
Sustain 52

## T

Threshold 62  
To end 47, 49  
Total Memory 24  
Trans. 22  
Transpose 36  
Tune 35, 42, 47, 48  
TuneOffset 49  
Tuning-Page 37

## U

Used 24

## V

V-High 46  
V-Low 46  
Vel A 52  
Vel R 52  
Vel R1 53  
Vel R4 53  
Velocity 33, 53  
VelStart 47  
View-Menü 60  
Volume Modulation 32

## W

Wellenform 33, 34  
Wellenformanzeige 33, 34

## X

X-Fades 39

## Z

Zone Crossfades 42