

Xsample AI Library



Virtuelle Instrumente für Komponisten & Musiker

Inhalt

[Vorwort zur Xsample Library](#)

[Technische Daten](#), Hardware & Software Voraussetzungen

Die Instrumente und Spielarten

- [Part I](#): Holzbläser
- [Part II](#): Blechbläser, Pauken & Perkussion
- [Part III](#): Mallets, Saiten- & Tasteninstrumente
- [Part IV](#): Streichinstrumente

[Die Farben der Kontakt Instrumente](#)

Beschreibung der GUI Funktionen

- Xsample Tab
 - [Spielweisenanzeige](#)
 - [„Key Switch“ Arten \(Velocity / Layer\)](#)
 - [„Round Robin“ Menü / Ensemble Funktion](#)
 - [Stimmungs Funktionen](#)
- Transform Tab
 - [„Room Walker“](#)
 - [Stereo / Mono Konfiguration](#)
 - [„Color“ - Effekt](#)
 - [„Stretch“ - Effekt](#)
- [Legato Tab](#)
- [„Articulation Choice“ Tab](#)

Instrumenten spezifische Funktionen

- Holzbläser & Blechbläser
 - [Steuerung der „Atemklänge“](#)
 - [Patch-Typen](#)
 - [Holzbläser](#) „key switches & controller - play version“
 - [Blechbläser](#) „key switches & controller“
- Pauken
 - [Zusammenspiel „classic & advanced“ Instrument](#)
 - [„key switches & controller“](#)
 - [„setup & damping“](#)
 - [Patch-Typen](#)
- Perkussion
 - [Patch-Typen](#)
 - [Inhalt der Mehrfach-Instrumente](#)
 - [MIDI Bänke](#)
 - [Perkussionsinstrumente](#) mit „key switches“
- Mallets
 - [„key switches & controller“](#)
 - [MIDI Bank](#)

- Saiteninstrumente
 - [Konzert Harfe](#) „key switches & controller“
 - [8 Saiter Gitarre](#) „key switches & controller“
 - [Cymbalon / Hackbrett](#) „key switches & controller“
- Tasteninstrumente
 - [Celesta](#)
 - [Klavichord](#)
 - [Klavicymbel](#) „key switches & controller“
 - [Spinett 1 & 2](#) „key switches & controller“
 - [Steinway B](#)
 - [Präpariertes Klavier](#) „key switches / Klangbeschreibungen“
 - [Akkordeon](#) „key switches & controller“
 - [Toy Piano](#) „key switches & controller“
- Streichinstrumente
 - [„key switches & controller - play version“](#)

[Controller Übersicht](#)

[Funktionen für Experimentierfreudige](#)

Anhang

- [Liste der 61 Raum Impulse](#)
- [Liste der 64 Raum Impuls Kombinationen](#)

[License Agreement](#)



Produktinhalt:

Kontakt Patches

Samples

61 IR Samples (Raum Impulse)

Finale Human Playback Preferences (soweit das Instrument von Finale unterstützt wird)

Sibelius Sound Set / House Style

TouchOSC Layout

PDF Dokumentation für die komplette Library (englisch / deutsch)

PDF Notation Guide Part I & II für die komplette Library

Vorwort zur Xsample Library

Die vorliegende neue Version der Xsample Library ist eine Erweiterung der bisherigen Xsample Produkte in Funktionsweise und Umfang. Alle erhältlichen Produkte basieren auf den gleichen Instrumenten. Die Library ist erhältlich als Komplettprodukt, in vier separaten Teilen oder als modulare Library mit insgesamt 44 Teilen.

Die Instrumente der Xsample Library sind so ausgelegt, dass sie in verschiedenen Arbeitssituationen flexibel einsetzbar sind: Ob Sie nun mit einem Notationsprogramm wie Finale oder Sibelius arbeiten, mit Cubase oder Logic produzieren oder Sie „live“ improvisieren oder „performen“ wollen.

Für Finale sind „Human Playback“ Einstellungen mitgeliefert und für Sibelius ist ein „Sound Set“ im Paket enthalten. Für die Funktionsweise dieser Anpassungen, wie auch dem TouchOSC Layout, kann Xsample keine Gewähr übernehmen, da die Funktionsweise abhängig vom Zusammenspiel der verschiedenen Programme ist.

Xsample „Features“

- Finale Anpassung (Human Playback) und Sibelius Sound Set
- einfach und komfortabel spielbare Instrumente für den Livebetrieb
- „all in one“ Instrumente (alle Spielweisen übersichtlich in einem Instrument)
- farblich gekennzeichnete Instrumentenarten
- vollständig chromatisch gesampelt und Multi Layer
- natürliche und lebendige Loops für alle lang angehaltenen Töne
- übergangslose Dynamik und Klangfarbe durch „xfades“:
durchgehender Klang von ppp bis fff
- Stereo- und Mono- Version (im Instrument umschaltbar)
- „Room Walker“ Skript für Effekte im virtuellen zwei-dimensionalen Raum
- 61 IR Samples (Raum Impulse)
- Eine Vielzahl an neuen Modulatoren
- TouchOSC Layout

Technische Daten

Komplette Library: 23198 Samples / 14,3 GB
88 Multis mit voreingestellten Ensembles (.nkm)
205 Instrument-Kontakt-Patches (.nki / .nkb / .nkm)

Hardware & Software Voraussetzungen

- Vollversion Native Instruments Kontakt (Version 5.3 oder höher)
- Keyboard mit möglichst 88 Tasten, Modulationsrad, Pitchrad und Sustain-Pedal
- Empfehlenswert sind zusätzliche frei konfigurierbare MIDI Controller (für CC#2 und CC#4) oder ein iPad/Android Tablet mit TouchOSC (Layout im Paket enthalten)

Die Instrumente und Spielarten

Part I: Holzbläser

Piccolo Flöte 348 Samples – 94,1 MB	Standard (senza vibrato), Staccato, Flatterzunge, Secco ("gespuckt"), Klappengeräusche, Multiphonics, Atemgeräusche
Flöte 578 Samples – 204 MB	Standard (vibrato), senza vibrato, Staccato, Flatterzunge, Secco ("gespuckt"), Klappengeräusche, Multiphonics, Whistle Tones, Jet Whistle, Töne mit viel Luftgeräuschen, nur auf dem Mundstück geblasen, Atemgeräusche
Altflöte 493 Samples – 181 MB	Standard (vibrato), senza vibrato, Staccato, Flatterzunge, Secco ("gespuckt"), Klappengeräusche, Multiphonics, Naturtöne, nur auf dem Mundstück geblasen, Atemgeräusche
Bassflöte 425 Samples – 142 MB	Standard (vibrato), Staccato, Flatterzunge, Slap Tongue, Secco ("gespuckt"), Klappengeräusche, Töne mit viel Luftgeräusch, Multiphonics, Jet Whistle, Atemgeräusche
Oboe 401 Samples – 158 MB	Standard (vibrato), senza vibrato, Staccato, Flatterzunge, Klappengeräusche, Multiphonics, Luftgeräusche, auf dem Rohrblatt "krähen", Atemgeräusche und zusätzliche Spielgeräusche
Englisch Horn 282 Samples – 107 MB	Standard (vibrato), senza vibrato, Staccato, Flatterzunge, Klappengeräusche, Multiphonics, Luftgeräusche, auf dem Rohrblatt "krähen", Atemgeräusche und zusätzliche Spielgeräusche
Oboe d'amore 224 Samples – 72,7 MB	Standard (vibrato), senza vibrato, Staccato, Klappengeräusche, Multiphonics, Luftgeräusche, auf dem Rohrblatt "krähen", Atemgeräusche
Klarinette in Es 359 Samples – 160 MB	Standard (senza vibrato), Staccato, Flatterzunge, Klappengeräusche, Glissandi auf und ab, Multiphonics, Luftgeräusche, Atemgeräusche
Klarinette in B 426 Samples – 163 MB	Standard (senza vibrato), Staccato, Flatterzunge, Klappengeräusche, Multiphonics, Luftgeräusche, Atemgeräusche und zusätzliche Spielgeräusche
Bassetthorn 364 Samples – 159 MB	Standard (senza vibrato), Staccato, Flatterzunge, Klappengeräusche, Multiphonics, Atemgeräusche und zusätzliche Spielgeräusche
Bassklarinette 400 Samples – 164 MB	Standard (senza vibrato), Staccato, Flatterzunge, Slap Tongue, Klappengeräusche, Multiphonics, Glissandi, Atemgeräusche und zusätzliche Spielgeräusche
Fagott 570 Samples – 220 MB	Standard (vibrato), senza vibrato, Staccato, Slap Tongue, Klappengeräusche, Multiphonics, Luftgeräusche, auf dem Rohrblatt "krähen", "Helicopter", Atemgeräusche und zusätzliche Spielgeräusche
Kontrafagott 478 Samples – 166 MB	Standard (vibrato), senza vibrato, Staccato, Slap Tongue, Klappengeräusche, Multiphonics, Luftgeräusche, "Helicopter", Atemgeräusche und zusätzliche Spielgeräusche
Altsaxophon 586 Samples – 255 MB	Standard (vibrato), senza vibrato, Staccato, Flatterzunge, "Growling", Slap Tongue, "Voice breathing", Klappengeräusche, Multiphonics, Luftgeräusche, Glissandi, Atemgeräusche und zusätzliche Spielgeräusche

Technische Daten: 5934 Samples / 2,2 GB

Die Instrumente und Spielarten - **Part II: Blechbläser, Pauken & Perkussion**

Trompete 1099 Samples – 504 MB	Standard senza vibrato, staccato, Flatterzunge, Standard Dämpfer, Standard Dämpfer staccato, Cup Dämpfer, Cup Dämpfer (kurz), Harmon Dämpfer, Harmon Dämpfer staccato, Pedal Töne, ohne Mundstück (sanfter Ton), Voice breathing, Glissandi auf und ab, Lippen Triller, Effekte (Mundstückklopfen, Luftgeräusche, Ventilgeräusche und mehr) und Atemgeräusche
Posaune 1027 Samples – 396 MB	Standard senza vibrato, staccato, Flatterzunge, Standard Dämpfer, Cup Dämpfer, Bucket Dämpfer, Voice breathing, Glissandi auf (Obertonglissandi) und ab (drops), Effekte (Luftgeräusche, Metallgeräusche, Mundperkussion und mehr) und Atemgeräusche
Pauken (classic) 876 Samples – 621 MB	Tiefe Pauke - C-Pauke – G-Pauke – Hohe Pauke – Piccolo Pauke Für alle 5 Pauken: mit Standardpaukenschlägeln – gedämpfte kurze Schläge – Abdämpfgeräusche – Tremolo mit Standardpaukenschlägeln
Pauken (advanced) 550 Samples – 471 MB	Tiefe Pauke - C-Pauke – G-Pauke – Hohe Pauke – Piccolo Pauke Für alle 5 Pauken: mit harten Schlägeln – Tremolo mit harten Schlägeln – mit Besen – mit der Hand – Kesselklänge – auf Fell gewischt – Klänge mit einem Becken (18' und 20') auf Fell
Perkussion 1 436 Samples – 336 MB	Becken (hängend / gestrichen), Chimes, Gedämpfte Becken, Große Trommel (1), Holzblock, Kastagnetten, Klangstäbe, Kleine Trommel, Tamburin, Tamtam, Tom-Toms, Triangel, Windspiel
Perkussion 2 978 Samples – 276 MB	Amboss, Bongos, Brummtöpfe, Cabaza, Conga, Fliegenklatschen, Frosch, Gurke, Hi Hat, Hupe, Kalimba, Kazoo, Klatschen, Kürbisrassel, Lotosflöte, Maultrommel, Metronom, Pfeife, Rainmaker, Ratschen, Schellen, Schnippen, Stahlplatten, Steine, Talk Drum, Tibetische Klangschale, Trillerpfeife, Vogel, Waldteufel, Watergongs, Zugpfeife
Perkussion 3 126 Samples – 104 MB	Donnerblech, Große Trommel (Gran Cassa 2), Orchesterbecken (Piatti)

Technische Daten: 5092 Samples / 2,64 GB



Die Instrumente und Spielarten - **Part III: Mallets, Saiten- & Tasteninstrumente**

Marimbaphon 1111 Samples – 266 MB	Standard Mallets, Standard gedämpft, mit Finger, Finger gedämpft, mit Sticks, gestrichen (mit Kontrabaßbogen), gewischt
Xylophon 176 Samples – 22,5 MB	Standard Mallets, Plastik Mallets
Vibraphon 240 Samples – 71,4 MB	Standard Mallets, Xylophone Mallets, Triangel Mallets, Flageolett, gestrichen (mit Kontrabaßbogen)
Glockenspiel 68 Samples – 52 MB	Standard Mallets
Crotales 39 Samples – 153 MB	Standard Mallets, Plastik Mallets, gestrichen (mit Kontrabaßbogen)
Steel Drum (diatonisch) 104 Samples – 53,1 MB	Standard Mallets, mit Sticks, Glissando Effekte
Steel Drum (chromatisch) 565 Samples – 335 MB	Standard Mallets, Weiche Mallets, Harte Mallets, Effekte
Konzert Harfe 482 Samples – 607 MB	Pizzicato, Pizzicato abgedämpft, Flageoletts, Mehrfach-Flageoletts, Pedaleffektklänge, Slides, Klopff und Schlaggeräusche
Cymbalon (Hackbrett) 393 Samples – 618 MB	Standard Mallets, Holz Mallets, Tremolo, Sordino, Flageoletts, Pizzicato, Doppel Pizzicato und Effekte
8 Saiter Gitarre 450 Samples – 291 MB	Mit Finger, mit Plektrum, „Slaps“, „Dead Notes“, „Slides“, Klopff und Schlaggeräusche
Akkordeon 915 Samples – 292 MB	8' in cassotto, 8' a cassotto, 4', 16', Vibrato, Tremolo, „bellows shake“, Staccato (Balg und Tasten Staccato), linkes Manual 8' + 16', Luftgeräusche (Balg), Schläge auf den Balg, Glissandi, Registrier-Geräusche
Steinway B 708 Samples – 3,03 GB	Layer für Pedal „Oben“ und Pedal „Unten“ Klänge, stufenlose Dynamik durch Layer Überblendungen, Pedalklänge (Resonanz)
Präpariertes Klavier 397 Samples – 396 MB	verschiedene Glissandi (mit Leder, Glas), Papier auf tiefen Saiten, Plektron Effekte, Schrauben, Schläge, mit Gummi und vieles mehr (siehe → Beschreibung)
Celesta 61 Samples – 23,7 MB	Standard
Klavichord 147 Samples – 64,5 MB	Standard
Spinett 1 243 Samples – 130 MB	8 Fuß, 8 Fuß Lautenzug, Effekte
Spinett 2 216 Samples – 118 MB	8 Fuß, 8 Fuß Lautenzug
Klavicymbel 153 Samples – 65,7 MB	8 Fuß, 8 Fuß Lautenzug, 8' präpariert (gedämpft)
Toy Piano 132 Samples – 148 MB	Standard, mit Hand, gezupft, Effekte

Technische Daten: 6600 Samples / 6,64 GB

Die Instrumente und Spielarten - **Part IV: Streicher**

Violine 1341 Samples – 717 MB	lange Naturvibratoklänge, Tremolo, Spiccato, Marcato, Pizzicato, Resonanzklänge, lange senza Vibrato Klänge, con sordino Vibrato, con sordino senza Vibrato, Flageoletts, Bartok Pizzicato, col legno, Fingerklänge, sul ponticello, Tremolo sul ponticello, Flageolett tremolo, Flageolett Glissando, Flageolett Glissando Tremolo, Kunstflageolett Glissando, Korpusklopfen, Pizzicato im Wirbelkasten, Pizzicato hinter dem Steg, Kolophonium Klänge, Steg gestrichen
Viola 1047 Samples – 465 MB	lange Naturvibratoklänge, Tremolo, Spiccato, Marcato, Pizzicato, Resonanzklänge, lange senza Vibrato Klänge, con sordino Vibrato, con sordino senza Vibrato, Flageoletts, Bartok Pizzicato, col legno, Fingerklänge, sul ponticello, Tremolo sul ponticello, Flageolett tremolo, Flageolett Glissando, Flageolett Glissando Tremolo, Kunstflageolett Glissando, Korpusklopfen, Pizzicato im Wirbelkasten, Pizzicato hinter dem Steg, gestrichen zwischen Saitenhalter und Steg, Saitenkratzen, Schneckenkuss, Bogenkratzen, Steg gestrichen, Saitenhalter gestrichen
Violoncello 1585 Samples – 765 MB	lange Naturvibratoklänge, Tremolo, Spiccato, Marcato, Pizzicato, Resonanzklänge, lange senza Vibrato Klänge, con sordino Vibrato, con sordino senza Vibrato, Flageoletts, Bartok Pizzicato, col legno, Fingerklänge, sul ponticello kurz, sul Ponticello, Tremolo sul ponticello, Flageolett Tremolo, Flageolett Glissandi, Flageolett Glissandi con sordino, Flageolett Glissandi Tremolo, Glissandi, Glissandi con sordino, Korpusklopfen, „Dead Notes“, Pizzicato im Wirbelkasten, Pizzicato hinter dem Steg, Kolophonium Klänge, Bogenkratzen, Saitenhalter gestrichen, Stachel gestrichen
Kontrabaß 1538 Samples – 851 MB	lange Naturvibratoklänge, Tremolo, Spiccato, Marcato, Pizzicato, Resonanzklänge, lange senza Vibrato Klänge, con sordino vibrato, con sordino senza vibrato, Flageoletts, Bartok Pizzicato, col legno, Fingerklänge, kurze sul ponticello Klänge, sul ponticello, tremolo sul ponticello, Flageolett Tremolo, Flageolett Glissandi, Flageolett Glissandi con sordino, Flageolett Glissandi Tremolo, Flageolett Glissandi con sordino tremolo, Glissandi kurz, gestrichen und Pizzicato Naturflageoletts (H, E, A, D, G), Pizz Gliss, Korpusklopfen, „Dead Notes“, Pizzicato im Wirbelkasten, hinter dem Steg Pizzicato, Kolophonium Klänge, Bogenperkussion

Technische Daten: 5511 Samples / 2,72 GB



Die Farben der Kontakt Instrumente

Die neuen Farben der Kontakt Instrumente dienen dazu, einen schnellen Überblick über die beteiligten Instrumente im Kontakt-Rack zu erhalten. Folgende Farben wurden den Instrumenten zugeordnet:

Holzbläser



Blechbläser



Mallets



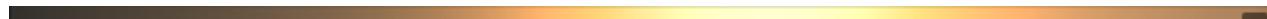
Perkussion



Tasteninstrumente



Saiteninstrumente



Streichinstrumente



Kontakt Rack
Beispiel für die Ansicht eines
Kammerorchesters in klassischer
Partituranordnung

Beschreibung der GUI Funktionen

Im folgenden werden die Funktionen beschrieben, die für die meisten Xsample Instrumente zur Verfügung stehen. Als Beispiel ist hier die Altflöte zu sehen:



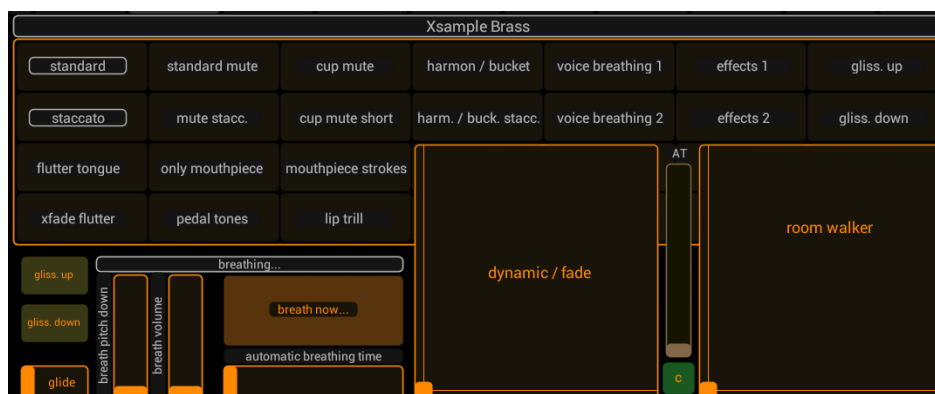
Xsample Tab – **Spielweisenanzeige** (1)

In der Anzeige wird die aktuell eingestellte Spieltechnik angezeigt. Die Spieltechniken können Sie über „Key Switches“ (5) oder alternativ über MIDI Controller (cc#0 oder für Perkussions Instrumente cc#32) umschalten. Um die vielfältigen Klänge erreichen zu können, ohne den Spielbereich einzuschränken, sind die „Key Switches“ in bis zu 3 Layer gruppiert. Die Layer Umschaltung können Sie entweder über die Tasten A#7 - C8 (6) oder im „Velocity Keyswitch Mode“ (2) durch die Anschlagstärke der „Key Switches“ erreichen.

Xsample Tab – **„Velocity Key Switch“** (2)

Viele Xsample Instrumente bieten zahlreiche Spielweisen, so dass die „Key Switches“ in Layer gestaffelt werden müssen. Dabei befinden sich nach Möglichkeit ähnliche Spielweisen auf den gleichen Umschalttasten. Wenn der Schalter „**vel keyswitch**“ eingeschaltet ist, werden in einem Zuge das Layer und der Key Switch bedient. Niedrige Anschlagstärken schalten in den ersten, und hohe Anschlagstärken in den 2. Layer. Ist der Schalter ausgestellt, werden die Layer über die Layer Umschalttasten (6) erreicht.

Sehr komfortabel können die Spieltechniken mit dem mitgelieferten TouchOSC Layout gesteuert werden:



Xsample Tab – „Round Robin“ Menü (3)

Über das Drop Down Menü unterhalb des „round robin“ Labels stehen Ihnen eine Auswahl an verschiedenen Round Robin Varianten, eine Instrumententeilung und der Ensemble Modus zur Verfügung.

Die beiden Random Modi (rnd) bieten gute Möglichkeiten, erkennbare Wiederholungsmuster zu durchbrechen.

Die verschiedenen Modi können über CC#82 gesteuert werden



Off

Schaltet die Round Robin Funktion aus. (CC#82 = 21-41)

On Repetition

Round Robin wird nur aktiv, wenn Klänge wiederholt werden. (CC#82 = 0-20)

On Repetition (rnd)

Round Robin wird nur aktiv wenn Klänge wiederholt werden. Der folgende „Austauschklang ist aber aus der verfügbaren Menge zufällig ausgewählt. (CC#82 = 42-62)

Always

Round Robin ist fortwährend aktiv. (CC#82 = 63-83)

Always (rnd)

Round Robin ist fortwährend aktiv und spielt immer zufällige Austauschklänge. (CC#82 = 84-104)

Always (indiv.)

Round Robin ist fortwährend aktiv und spielt für jede Tonhöhe einen eigenen Round Robin Zyklus. (CC#82 = 105-115)

Instrument 1 & Instrument 2

Alle Klänge des Instruments werden in 2 Teile geteilt.

Instrument 1 (CC#82 = 116-119) und Instrument 2 (CC#82 = 120-122) spielen nie gleiche Klänge, so dass „Phasing“ Effekte vermieden werden.

Ensemble Funktion (cc#82 = 123-127)

Dieser Modus erweitert die Oberfläche in den Ensemble Modus, um einige Detailsinstellungen vornehmen zu können.



E1 Mit dem **Voice** Knopf können Sie von 2 bis 5 Instrumente stellen (cc#91). Wenn **Autoload default** (E6) selektiert ist, werden zu der Anzahl der Stimmen immer automatisch passende Default Werte ausgewählt. Ist das nicht erwünscht, bitte **Autoload default** (E6) ausschalten.

E2 **Panwide** stellt die Panoramabreite des Ensembles ein. (cc#92)

E3 **Alive** erzeugt zu allen Parametern zufällige Abweichungen, so dass das Ensemble lebendiger klingt. (cc#93)

E4 Mit **Detune** stellen Sie die maximale Verstimmung in Cent Werten zu den einzelnen Instrumenten ein. (cc#94)

E5 Der **Delay**-Wert ermöglicht einen zeitlich versetzten Einsatz. Große Werte können auch für spannende Delay Effekte genutzt werden. (cc#95)

E6 Wie schon bei Punkt **E1** erwähnt, sorgt der **Autoload default** Schalter dafür, dass zu jeder Stimmenvervielfachung sinnvolle Werte eingesetzt werden. Wenn der Schalter nicht angewählt ist, ist dieser Automatismus ausgeschaltet.



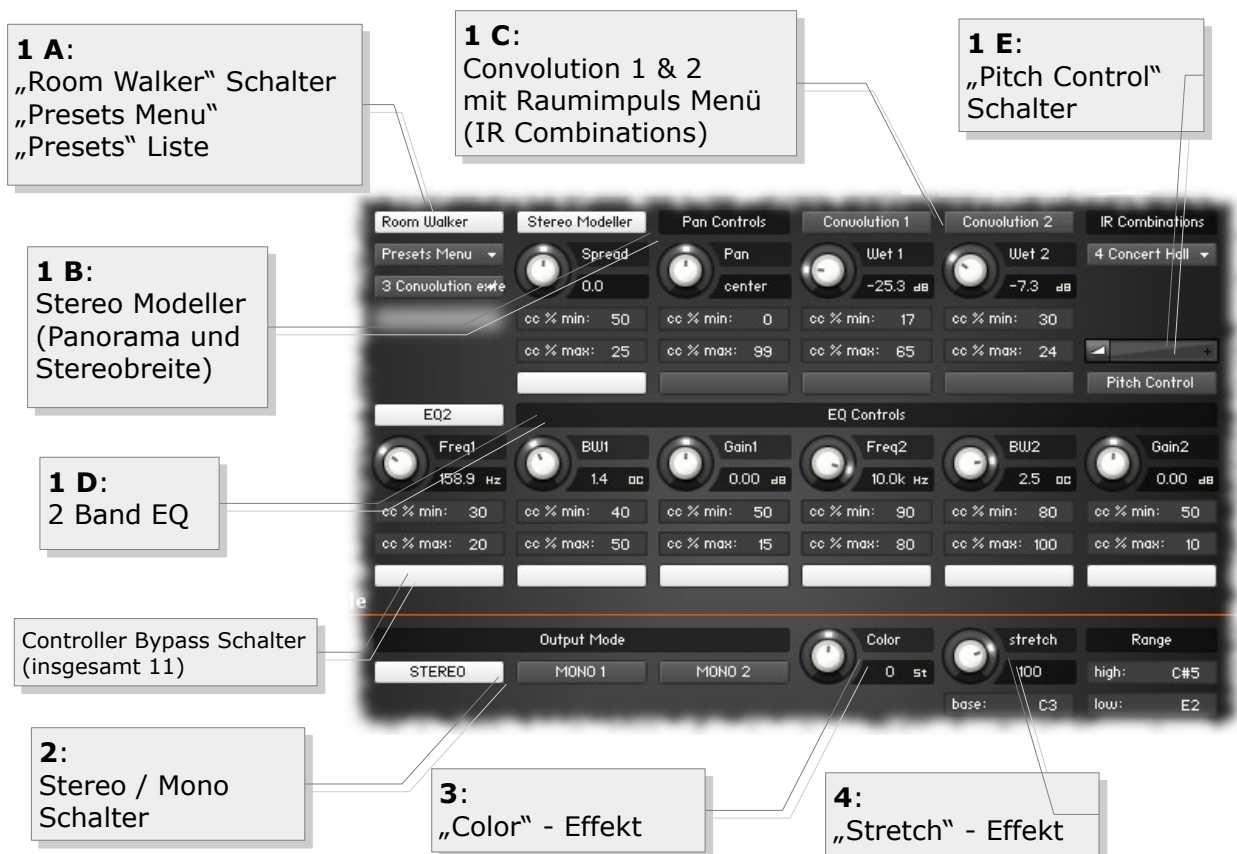
(TouchOSC Layout / Round Robin Bereich)

Xsample Tab – **Stimmungs Funktionen (4)****Stretch**

Mittels der „Stretch“ Werte können Sie die Gesamtstimmung mit Werten größer 0 spreizen oder mit Werten kleiner 0 stauchen. Sie beeinflussen damit den Tonabstand gleichmäßig zwischen jedem Ton (= hohe Töne etwas höher, tiefe Töne etwas tiefer / gespreizte Stimmung).

Stimmung & Basiston

Zusätzlich können Sie Stimmungsscharakteristika verschiedener historischer und moderner Stimmungen einstellen. Dazu können Sie den Basiston (steuerbar über CC#29) und die Stimmung (steuerbar über CC#30) getrennt anwählen.

Transform Tab – **Room Walker (1 A – 1 E)**

Im oberen Bereich befindet sich der „Room Walker“. Wie der Name schon verrät, können hiermit Effekte im zweidimensionale Raum bzw. „Raumfahrten“ vorgenommen werden.

CC#11 übernimmt die Raumtiefe und CC#12 das Panorama.

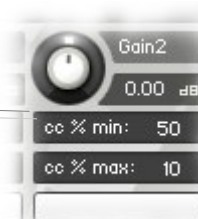
Grundsätzlich besteht der Room Walker aus vier Insert Effekten, die getrennt an oder ausgestellt werden können: **(1 B)** Stereo Modeller (Panorama und Stereobreite), **(1 C)** Convolution 1 und 2, dem **(1 D)** EQ und dem **(1 E)** Tonhöhen-Modul.

In dem Menü „IR Combinations“ **(1 C)** können Sie unter 64 Raumeinstellungen, die auf 61 IR Samples basieren, auswählen. Dabei werden jeweils zwei unterschiedliche Räume geladen. Neben dieser virtuellen Raumpositionierung sind mit dem Room Walker natürlich noch komplett andere Effekte möglich.

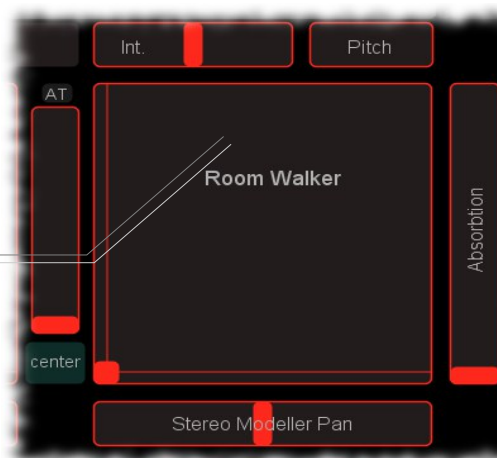
Transform Tab - **Room Walker Funktionsweise**

CC#11 fungiert als „Absorbtions - Makro Controller“, der bis zu 10 Bedienelemente des Room Walkers steuert (die weißen Knöpfe schalten die jeweilige Controller Beeinflussung an oder aus). Sie können zum Beispiel einstellen, dass die hohen Frequenzen abnehmen, wenn Sie tiefer in den Raum „fahren“, gleichzeitig verringern Sie dabei aber die Stereobreite des Instrumentes und erhöhen den „Wet-Anteil“ von Convolution 1. Erreicht wird das Ganze dadurch, dass ein prozentualer Beeinflussungswert zu jedem Element vorhanden ist.

Beispiel: Gain 2 hat als „cc % min“ den Wert 50 und als „cc% max“ den Wert 10. Das bedeutet, dass bei Nullstellung des Controllers 11 keine Beeinflussung stattfindet ($50 = 0 \text{ dB}$). Je weiter der Controller 11 geführt wird, desto mehr werden die Frequenzen abgeschwächt.



Sie können den Room Walker, wie auch viele andere Funktionen der Xsample Instrumente komfortabel mit dem mitgelieferten TouchOSC Layout steuern. Der Room Walker wird bedient mit einem X/Y Controller. Zum Kennenlernen sind einige Presets im Skript dabei: „Moving deep into the room“ und „Moving into a tunnel“. Wir wünschen viel Freude bei ihrer Fahrt durch den Raum!



Transform Tab - **Room Walker Presets**

Sie können auch eigene Presets entwerfen, speichern und laden.

Bei kompletten Bänken wird zunächst nach der Namens Datei gefragt, dann nach der Daten Datei. Es ist empfehlenswert die Dateien zu kennzeichnen, z. B. gleicher Dateiname mit Zusatz „_names“ am Ende.



Wenn Sie über die Schalter und Knöpfe mit der Maus fahren, erhalten Sie Beschreibungen der Funktionen in der Infozeile (i) von Kontakt (Info Knopf muß aktiviert sein).

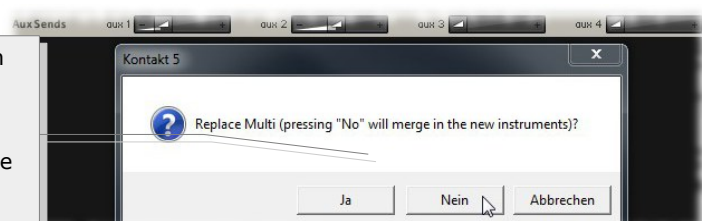
Im folgenden eine Auflistung der einzelnen Elemente eines Presets:

- (1) Stereo Modeller Bypass, Pan und Spread Controller Bypass (weiße Knöpfe) mit jeweiligen Minimum und Maximum Werten
- (2) Convolution 1 und 2 Bypass, Wet 1 und Wet 2 Controller Bypass (weiße Knöpfe) mit jeweiligen Minimum und Maximum Werten
- (3) EQ Bypass, Frequency 1-2, Bandweite 1-2 und Gain 1-2 Controller Bypass (weiße Knöpfe) mit jeweiligen Minimum und Maximum Werten
- (4) Pitch Control Bypass und Pitch Slider Wert (Bipolar +/- 1 Oktave)
- (5) IR Combination (1-64)

Transform Tab - **Room Walker Multi Instrumente**

Wenn Sie mit vielen Instrumenten in einem Projekt arbeiten, wird natürlich Ihr Computer Prozessor enorm gefordert, wenn jedes Instrument zwei Convolution Effekte benötigt. Für diesen Fall benutzen Sie bitte die mitgelieferten Multis. Es ermöglicht die Benutzung des Room Walkers mit den externen Convolution Effekten von Kontakt. Sie können dann in einem Multi viele (Multi-) Instrumente zusammenführen („merge“, auf „Nein“ drücken), die lediglich zwei Convolution Effekte benutzen und dennoch unabhängig gesteuert werden können.

Anschließend stellen Sie noch den gewünschten Midi Kanal des jeweiligen Instrumentes ein. Wenn Sie jetzt den Controller 11 bewegen, bewegen sich die Regler für Aux 1 und Aux 2, entsprechend der Automations-einstellung, sowie natürlich auch die internen Room Walker Elemente.



Transform Tab - **Output Mode (2)**

Im unteren Bereich (Output Mode) können Sie das Instrument auf „Mono“ stellen. Dabei gibt es die Variante Mono 1 (links) oder Mono 2 (rechts). Sie können hiermit auf einfache Weise Ihren Mix mit Mono Instrumenten ausprobieren. Wenn Sie viele Instrumente benutzen, kann das für die Transparenz des Mix von Vorteil sein.



Transform Tab - **Color Effekt (3)** (-12 → +12)



Hiermit können Sie das Instrument mit einem „Re-Pitch“ – Effekt spielen. Negative Werte erzeugen einen dumpfen, sanften Klang und positive Werte ergeben einen hellen bis beißenden Klang. Ein Wert von +12 macht aus einer Gitarre z. B. eine Art Banjo. Ein Wert von -12 macht aus einer Geige eine Art von Cello. Der Effektbereich kann durch die einstellbare „Range“ eingeschränkt werden. In Stellung „0“ hören Sie das Original Instrument (Standard beim Laden des Instrumentes).

Color ist über CC# 56 fernbedienbar.

Transform Tab - **Stretch Effekt (4)** (-200 → +200%)

Dieser Effekt dient lediglich als kleine, aber interessante Spielerei:

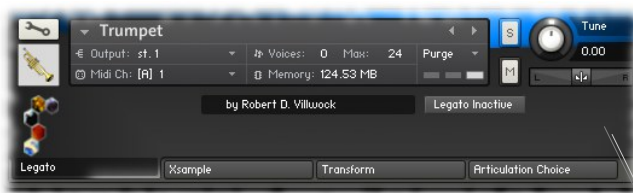
Alle eingehenden Noten werden um die Basis Note herum gestaucht bzw. gestreckt. Spielen Sie z. B. einen gebrochenen c-moll Dreiklang mehrere Male hintereinander, während Sie gleichzeitig den Stretch Regler von 100 – 200% drehen.

Der Effektbereich kann durch die einstellbare „Range“ eingeschränkt werden. In Stellung „100%“ hören Sie die Original Töne (Standard beim Laden des Instrumentes).

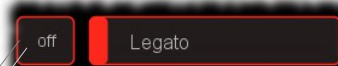
Stretch ist über CC# 57 und die Base Note über CC# 55 fernbedienbar.



Legato Tab



TouchOSC Layout
(Legato Bereich)



Mit dieser Funktion können Sie ein Glissando zwischen zwei Tönen erreichen, wenn Sie beim Spielen die Töne leicht überlappen lassen. Das Instrument ist in diesem Modus einstimmig. Sie können die Funktion über den Button Legato (Inactive / Activ) aktivieren bzw. ausschalten. Der Zustand des Buttons wird nicht mit dem Instrument gespeichert. Die Grundeinstellung des Legato Buttons ist aus. Alternativ können Sie den Legatomodus mit CC#68 bedienen. CC#24 steuert die Intensität.

- CC#68: 0 = Legato aus
- CC#68: 127 = Legato Modus
 - CC#24: 0 = leichter Effekt (gebunden)
 - 127 = starkes Glissando

„Articulation Choice“ Tab

Laden oder Entfernen von einzelnen Spielweisen



Um die Speicherbelastung in Ihrem Projekt zu optimieren (reduzieren), haben Sie die Möglichkeit in diesem Menü die Samples einzelner Spielweisen aus dem Speicher zu entladen. In diesem Beispiel sind die „*senza vibrato*“ und „*flutter tongue*“ Samples der Flöte nicht im Instrument geladen.

Die Einstellungen der Buttons werden mit dem Instrument gespeichert.

Instrumenten spezifische Funktionen

Holzbläser & Blechbläser



Steuerung der „Atemklänge“

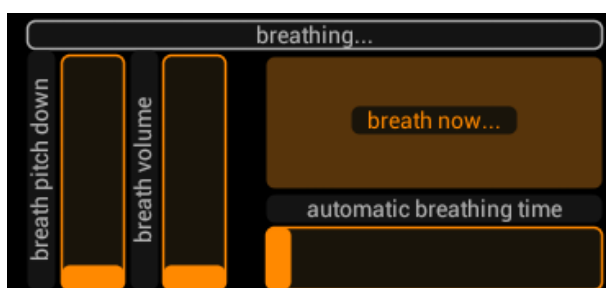
A „breath“

Mit diesem Schalter können die Atemklänge komplett an- oder ausgeschaltet werden.

B „auto“ (Zeitsteuerung der Atemautomatik)

Es gibt vier verschiedene praxisorientierte Möglichkeiten, um ihr Spiel mit Atemklängen zu versehen. Um die verschiedenen Möglichkeiten zu konfigurieren, stehen ein Button („breath“) und ein Wert-Einsteller („auto“) auf dem Instrument zur Verfügung.

- Manuell über die Keyboardtasten: Sie wählen exakt das „Atem-Sample“ aus, welches Sie nutzen wollen. Der Keyboardbereich ist je nach Instrument unterschiedlich und in jeder Artikulation und Spielweise aktiv.
- Manuell über eine (C) Trigger-Note (entweder A#1 oder A#5 / grün auf dem Kontakt Keyboard hervorgehoben): Beim Spielen der (C) Trigger-Note wird ein Atem-Sample per Zufall ausgewählt und gespielt.
- Manuell über den Trigger-Controller CC#4 (Footcontroller): Beim Betätigen des Trigger-Controllers wird ein Atem-Sample per Zufall ausgewählt und gespielt.
- Automatisch: Beim Beenden einer Phrase wird automatisch ein Atem-Sample per Zufall ausgewählt und gespielt. Mit dem Wert, der unter (B) „auto“ eingestellt wird, bestimmen Sie die Zeit, die vergehen muss damit geatmet wird. Ein praktikabler Wert ist hier zum Beispiel 0.3 Sekunden. Natürlich ist das nicht für alle Fälle ein geeigneter Wert. Sie haben die Möglichkeit mit Controller CC# 28 diesen Wert zu steuern. Wenn (B) „auto“ auf „0“ steht, ist der automatische Atem-Modus ausgestellt. Der Wertebereich geht von 0 bis 0.63 Sekunden.



(TouchOSC Layout / Bläser „Breath“ Bereich)

**Tabelle der Tastenbereiche für die Atemklänge
und Ort der zusätzlichen Spielgeräusche**

Instrument	Tastenbereich	„Trigger“-Note	Ort der zusätzlichen Spielgeräusche
Piccolo	C2 - D#3	A#1	
Flöte	C#3 - A#3	A#1	
Altflöte	B1 - D3	A#1	
Bassflöte	C2 - B2	A#1	
Oboe	C2 - D#3	A#1	Key d#1: f5 - c8
Oboe d'amore	C2 - D#3	A#1	
Englisch Horn	C2 - D#3	A#1	Key d#1: a5 - c7
Klarinette in Es	B1 - C#3	A#1	
Klarinette in B	B1 - C#3	A#1	Key d#1: f5 - g#6
Bassetthorn	E6 - G7	A#1	
Bassklarinette	B5 - D7	A#5	Key d#1: d3 - f4
Fagott	B5 - D7	A#5	Key d1: e3 - g4
Kontrafagott	B5 - D7	A#5	Key d#1: c3 - d#4
Altsaxophon	C2 - C3	A#1	Key d#1: e5 - g6
Trompete	B1 - D3	A#1	
Posaune	A0 - C#1 und B6 - A7	A#6	

Das „breath“ Instrument (Holzbläser / Blechbläser)



Diese Instrumente geben die Möglichkeit andere Instrumente, die auf den gleichen Midikanal geladen werden, mit Atemklängen zu versehen.

- 1** Wie bei den anderen Blasinstrumenten steuert das **Auto**-Element den Zeitversatz vom Release zum Atmen/ Geräusch. Alle Tasten sind aktiv. Wert 0 schaltet die Automatik aus.
- 2** Der Wert **Note** legt fest, welcher Ton die manuelle Atmer-/ Noisefunktion bedient (entspricht der grünen Note).
- 3** Der Wert **CC** legt fest, welcher MIDI Controller die manuelle Atmerfunktion bedient (CC#4).
- 4** Mit dem **Breath**-Schalter schalten sie generell die Atemklänge als *Breath Release* an oder aus.
- 5** Mit dem **Noise**-Schalter schalten sie generell Instrumentengeräusch-Klänge als *Noise Release* an oder aus.
- 6** **Breath low keys** schaltet den unteren Tastaturbereich (U) auf Atemgeräusche.
- 7** **Noise low keys** schaltet den unteren Tastaturbereich (U) auf Instrumentengeräusche.
- 8** **Breath high keys** schaltet den oberen Tastaturbereich (O) auf Atemgeräusche.
- 9** **Noise high keys** schaltet den oberen Tastaturbereich (O) auf Instrumentengeräusche.



Patch-Typen

- Einzel Instrumente (nki) und Multis. Multis ermöglichen eine Nutzung des Room Walkers mit Kontakts externen Convolution Effekten (siehe [Room Walker](#)).
- Bei den Holzblasinstrumenten sowie Streichern gibt es zusätzlich zwei Patch-Arten **score** und **play**. **Score** ist für Notationsprogramme und **play** für Livespiel am Keyboard oder produzieren im Sequenzer geeignet.

Holzbläser (play version – controller & active key switches)

key	Schalter	A0	A#0	B0	C1	C#1	D1	D#1	E1	F1	F#1	G1
A#7	1. Layer Schalter	standard cc#1 *	standard velocity	staccato (xfade secco cc1) velocity	flutter tongue cc#1	xfade secco → key noises velocity	multiphonics + air noises cc#1	key noises (+ crow on reed) velocity	whistle tones	slap tongue velocity	helicopter velocity	various glissandi velocity
CC#1	volume / phrasing / switch	volume	phrasing	(standard / secco) [piccolo / flute]	volume	-	volume	-	volume	-	-	volume
CC#2	phrasing	phrasing	-	-	phrasing	-	phrasing	-	phrasing	-	-	-
AT	vibrato	[vibrato / tune]	[vibrato / tune]	-	-	-	tune	-	-	-	-	-
velocity	volume		volume	volume	-	volume / xfade	-	volume	-	volume	volume	-

B7	2. Layer Schalter	senza vibrato cc#1	senza vibrato velocity	xfade vibrato → senza vibrato cc2 / cc1	xfade vibrato → senza vibrato cc2 / velocity	-	-	-	-	-	-	-
CC#1	volume / phrasing / switch	volume	phrasing	volume	senza / natural vibrato							
CC#2	phrasing	phrasing	-	senza / natural vibrato	phrasing							
AT	vibrato	[vibrato / tune]	[vibrato / tune]	-	-							
velocity	volume	-	volume	-	volume							
MIDI controller	generelle Funktion	Standard Spielweisen					Spezielle Spielweisen					

Spielweisen		KS	Piccolo	Flöte	Alt Flöte	Bass Flöte	Oboe	Oboe d'amore	Englisch Horn	Fagott	Kontra-fagott	Klarinette (Es)	Klarinette (B)	Bassett Horn	Bass-klarinette	Alt-Sax
L 1 A#7	standard cc1	A0	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	standard velocity	A#0	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	staccato (xfade secco cc1) velocity	B0	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	flutter tongue cc1	C1	x	x	x	x	x		x			x	x	x	x	x
	xfade secco – key noises velocity	C#1	x	x	x	x										
	multiphonics + air noises cc1	D	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	key noises (+ crow on reed) velocity	D#1	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	whistle tones	E		x												
	slap tongue velocity	F				x				x	x				x	x
	helicopter velocity	F#1								x	x					
	various glissandi cc1	G1													x	x
L 2 B7	senza vibrato cc1	A0		x	x		x	x	x	x	x					x
	senza vibrato velocity	A#0		x	x		x	x	x	x	x					x
	xfade vib. → senza vib. cc2/cc1	B0		x	x		x	x	x	x	x					x
	xfade vib. → senza vib. cc2/velocity	C1		x	x		x	x	x	x	x					x
AT → vibrato (tune)			x		x					x	x	x	x	x	x	x
secco staccato			x	x	x											
Auf dem Rohrblatt krähen							x	x	x	x						

Blechbläser (Trompete - controller & key switches)

key	Schalter	A0	A#0	B0	C1	C#1	D1	D#1	E1	F1	F#1	G1	G#1	A1
cc#0		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A#7	1. Layer Schalter	senza vibrato cc#1 *	senza vibrato vel.	flutter tongue cc#1	standard mute cc#1	cup mute cc#1	harmon mute cc#1	voice breathing cc#1	effects 1 velocity	gliss. 1 cc#1	gliss. 2 cc#1	mouth piece strokes velocity	lip trill cc#1	pedal tones cc#1
cc#1	volume / phrasing	volume	phrasing	volume	volume	volume	volume	volume	-	volume	volume	phrasing	volume	volume
cc#2	phrasing	phrasing	-	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	-	phrasing	phrasing
AT	vibrato	vibrato	vibrato	-	vibrato	vibrato	vibrato	vibrato	-	-	-	-	-	vibrato
velocity	volume / up / down	-	volume	-	-	-	-	-	volume	up / down	up / down	volume	-	-
cc#0		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
B7	2. Layer Schalter	staccato velocity	staccato velocity	xfade senza vib. - flutter tongue cc#2	standard mute staccato velocity	cup mute short velocity	harmon mute staccato velocity	voice breathing cc#1	effects 2 velocity	gliss. 1 cc#1	gliss. 2 cc#1	mouth piece strokes velocity	lip trill cc#1	only with mouth piece cc#1
cc#1	volume / phrasing	-	-	volume	-	-	-	volume	-	volume	volume	phrasing	volume	volume
cc#2	phrasing	-	-	senza vib. - flutter tongue	-	-	-	phrasing	phrasing	phrasing		-	phrasing	phrasing
AT	vibrato	-	-	vibrato	-	-	-	vibrato	-	-		-	-	vibrato
velocity	volume / up / down	volume	volume		volume	volume	volume	-	volume	up / down	up / down	volume	-	-

Blechbläser (Posaune - controller & key switches)

key	Schalter	A5	A#5	B5	C6	C#6	D6	D#6	E6	F6	F#6	G6	G#6	A6
cc#0		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A#7	1. Layer Schalter	senza vibrato cc#1 *	senza vibrato velocity	flutter tongue cc#1	standard mute cc#1	cup mute cc#1	bucket mute cc#1	voice breathing 1 cc#1	effects velocity	harmonic gliss. up cc#1	gliss. down (drop) cc#1	-	-	-
cc#1	volume / phrasing	volume	phrasing	volume	volume	volume	volume	volume	-	volume	volume	-	-	-
cc#2	phrasing	phrasing	-	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	-	-	-
AT	vibrato	vibrato	vibrato	-	vibrato	vibrato	vibrato	-	-	-	-	-	-	-
velocity	volume / up / down	-	volume	-	-	-	-	-	volume	-	-	-	-	-
cc#0		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
B7	2. Layer Schalter	staccato velocity	staccato velocity	xfade senza vib. - flutter tongue cc#2	standard mute staccato velocity	cup mute cc#1	bucket mute cc#1	voice breathing 2 cc#1	effects velocity	harmonic gliss. up cc#1	gliss. down (drop) cc#1	-	-	-
cc#1	volume / phrasing	-	-	volume	-	volume	volume	volume	-	volume	volume	-	-	-
cc#2	phrasing	-	-	senza vib. - flutter tongue	-	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	phrasing	-	-	-
AT	vibrato	-	-	vibrato	-	vibrato	vibrato	-	-	-	-	-	-	-
velocity	volume / up / down	volume	volume		volume	-	-	-	volume	-	-	-	-	-

AT = after touch / channel pressure

*„release switches“ für Klarinette in Es & Blechbläser: cc#60 → gliss. nach oben / cc#61 → gliss. nach unten

Instrumenten spezifische Funktionen – **Pauken****Zusammenspiel „classic & advanced“ Instrument**

Die zweiteiligen Instrumente sind ineinander verzahnend aufgebaut. Das „classic“ Instrument enthält nur die Spieltechniken auf den Tasten A0 – B0 (CC#0 → 0–2) und das „advanced“ Instrument auf C1 – F#1 (CC#0 → 3–9). Außerhalb dieses Bereiches sind die Instrumente stumm. Diese Ergänzung funktioniert, wenn Sie die Instrumente auf denselben MIDI Kanal legen.

Pauken (key switches & controller)

Schalter	key	A0	A#0	B0	C1	C#1	D1	D#1	E1	F1	F#1
	cc#0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
timpani		standard mallets velocity	tremolo cc#1	damped (short) velocity	hard mallets velocity	hard mallets tremolo cc#1	hand (a mano) velocity	with brushes velocity	wiped velocity	shell strokes velocity	tremolo with cymbal on vellum velocity
		classic	classic	classic	advanced	advanced	advanced	advanced	advanced	advanced	advanced
cc#1		-	xfade	-	-	xfade	-	-	-	-	volume
cc#4		damp	damp	-	damp	damp	damp	damp	damp	damp	damp

cc#1: Lautstärke und Klangfarbe (Klangdynamik) mit Modulationsrad (CC#1)

velocity: Klangdynamik über Anschlagsstärke

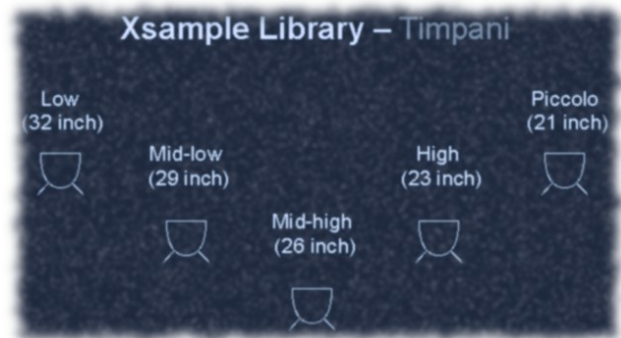
Sehr komfortabel können Sie die Spieltechniken mit dem mitgelieferten TouchOSC Layout steuern:



A Timpani Setup

Zwischen den fünf Pauken gibt es überlappende Tonbereiche. Mit der Setup- Auswahl ist es Ihnen möglich zu entscheiden, an welchem Punkt der Übergang der Pauken sein soll.

Es gibt insgesamt 6 verschiedene Einstellungen. Näheres finden Sie im Notation Guide Part II. Der Wechsel der Setups kann über das Menü im Instrument oder über CC#2 vorgenommen werden.



B Damping (gezieltes abdämpfen von Pauken)

Der Damping Controller stellt die Lautstärke des natürlichen Abdämpfgeräusch (Release Switch) ein. Alternativ sind diese Effekte auch über MIDI Controller erreichbar. Sie können hiermit gezielt bereits klingende Töne abdämpfen. Über CC#4 können Sie diesen Effekt an- und ausstellen und CC#22 reguliert die Stärke des Effektes.

Patch-Typen

- Multis: Ermöglichen eine Nutzung des Room Walkers mit Kontakts externen Convolution Effekten (siehe Room Walker).
- Reduzierte Versionen: Dieses Patch ist durch ein angehängtes „R“ gekennzeichnet (Timpani classic R) und enthält weniger alternierende Samples. (siehe dazu auch „Articulation Choice“ - Laden oder Entfernen von einzelnen Spieltechniken)
- Classic / Advanced: Das „classic“ Patch enthält Standardspieltechniken, das „advanced“ Patch ergänzt das Instrument um weitere speziellere Spieltechniken.

Um das Instrument im vollen Umfang zu nutzen, müssen beide Instrumente auf den gleichen MIDI Kanal geladen werden. (siehe dazu auch Zusammenspiel „classic“ und „advanced“ Instrument)



Instrumenten spezifische Funktionen – **Perkussion**

Patch-Typen

- 1. Perkussion Einzel-Instrumente (*.nki)
Diese Instrumente enthalten lediglich ein Perkussionsinstrument. Das Layout richtet sich eher an Notations-Programme.
- 2. Perkussion Bank Instrumente (*.nkb)
Diese Instrumente enthalten sämtliche Einzel-Instrumente, umschaltbar durch Programmwechsel Befehle.
- 3. Perkussion 1 A – B, Perkussion 2 A – D enthalten mehrere Perkussionsinstrumente in einem „.nki“ (Mehrfach-Instrumente)
- 4. Perkussion Multis: Enthalten Einzelinstrumente oder Mehrfachinstrumente um eine Nutzung des „Room Walkers“ mit Kontakts externen Convolution Effekten zu ermöglichen.

Inhalt der Perkussion Mehrfach-Instrumente

- Perkussion 1 A: Tom Toms, Triangel, große Trommel, Tamtam, Holzblöcke, Claves, Chimes, Windspiel
- Perkussion 1 B: Tamburin, Kleine Trommel, Kastagnetten
- Perkussion 2 A: Klangschaale, Zupfpeife, Trillerpfeife, Rainmaker, Metronom, Lotosflöte, Hupe, Schellenkranz, Frosch, Cabasa, Maracas, Vogel
- Perkussion 2 B: Ratschen, Gurken, Amboss, Watergongs
- Perkussion 2 C: Brummtöpfe, Hi Hat
- Perkussion 2 D: Schnippen, Klatschen, Conga, Bongos, Talk Drum, Steine, Klappern, Waldteufel

Perkussion MIDI Bänke

Als praktischen Zusatz bietet Xsample Ihnen eine Zusammenstellung der Perkussionsinstrumente in MIDI Bänken zur Verfügung.

In einer MIDI Bank sind mehrere Instrumente auf einem MIDI Kanal zu einer Bank zusammengefasst. Sie können mit einem „Program Change“ Befehl zwischen den einzelnen Instrumenten wechseln. Diese hilfreiche Organisation ist auch in Finale und Sibelius umsetzbar. Dadurch kann man in einem Notensystem sehr einfach mehrere Perkussionsinstrumente abbilden.

In den folgenden Tabellen finden sie die Bankbelegungen von den mitgelieferten Perkussions-MIDI Bänken (*.nkb Dateien). Beachten Sie bitte, dass es eine große Trommel (= Big Drum) in Perkussion 1 und eine alternative große Trommel (= Gran Cassa) in Perkussion 3 gibt. Sinnvollerweise sind diese auf dem gleichen Programm-Platz (0) zu finden.

Perkussion 1

Instrument	Prg change	Instrument	Prg change
Große Trommel	0	Chimes (Metall)	9
Kleine Trommel	1	Windspiel	10
Becken (hängend / gestrichen)	2		11
Tamtam	3		12
Tom-Toms	4	Kastagnetten	13
Tamburin	5	Claves	14
	6		15
	7		16
Triangel	8	Becken (gedämpft)	17

Perkussion 2

Instrument	Prg change	Instrument	Prg change
-	0	Stahlplatten	16
-	1	-	17
-	2	Tibetanische Klangschale	18
-	3	Handglocke	19
-	4	Talk Drum	20
-	5	Brummtöpfe	21
Conga	6	Water Gongs	22
Bongos	7	Rainmaker	23
-	8	Lotosflöte	24
-	9	Zugpfeife / Trillerpfeife	25
-	10	Vogel / Spielzeug	26
Hi Hat	11	Frosch (Spielzeug)	27
Amboss	12	Horn	28
-	13	Metronom	29
-	14	Ratschen	30
Cabaza / Maracas	15		

Perkussion 3

Instrument	Prg change	Instrument	Prg change
Große Trommel (= Gran Cassa 2)	0	Donnerblech	32
Orchesterbecken (Piatti)	31		

Percussion 1 – 2

Instrument	Prg change	Instrument	Prg change
Große Trommel	0	Stahlplatten	16
Kleine Trommel	1	Becken (gedämpft)	17
Becken (hängend / gestrichen)	2	Tibetanische Klangschale	18
Tamtam	3	Handglocke	19
Tom-Toms	4	Talk Drum	20
Tamburin	5	Brummtöpfe	21
Conga	6	Water Gongs	22
Bongos	7	Rainmaker	23
Triangel	8	Lotosflöte	24
Chimes (Metall)	9	Zugpfeife / Trillerpfeife	25
Windspiel	10	Vogel / Spielzeug	26
Hi Hat	11	Frosch (Spielzeug)	27
Amboss	12	Horn	28
Kastagnetten	13	Metronom	29
Claves	14	Ratschen	30
Cabaza / Maracas	15		

Percussion 1 - 3

Instrument	Prg change	Instrument	Prg change
Große Trommel (= Gran Cassa 2)	0	Stahlplatten	16
Kleine Trommel	1	Becken (gedämpft)	17
Becken (hängend / gestrichen)	2	Tibetanische Klangschale	18
Tamtam	3	Handglocke	19
Tom-Toms	4	Talk Drum	20
Tamburin	5	Brummtöpfe	21
Conga	6	Water Gongs	22
Bongos	7	Rainmaker	23
Triangel	8	Lotosflöte	24
Chimes (Metall)	9	Zugpfeife / Trillerpfeife	25
Windspiel	10	Vogel / Spielzeug	26
Hi Hat	11	Frosch (Spielzeug)	27
Amboss	12	Horn	28
Kastagnetten	13	Metronom	29
Claves	14	Ratschen	30
Cabaza / Maracas	15	Orchesterbecken (Piatti)	31
		Donnerblech	32

Perkussion (key switches & controller)

key	Schalter	A0	A#0	B0	C1	C#1	D1	D#1	E1	F1	F#1	G1	G#1
cc#32		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
chimes		-	-	-	-	-	-	-	-				
cc#1	release control	release control											
kalimba		-	-	-	-	-	-	-	-				
cc#1	xfade	open / closed											
cymbals (KS)		single hits velocity	bowed velocity	rolls cc#1	-	-	-	-	-				
cc#1	damping / volume	damped		volume (rolls)									
hi hat (KS)		stick + foot velocity	-	-	steel brushes velocity	-	-	-	-				
kazoo		-	-	-	-	-	-	-	-				
cc#1	filter	highpass											
sidedrum (KS)		single hits velocity	-	rolls cc#1	steel brushes velocity	without snare velocity	rim click velocity	rim click without snare velocity	-				
cc#1	volume			volume (rolls)									
steel plates (KS)		single hits velocity	bowed velocity	water sounds velocity	single hits velocity	-	-	-	-				
cc#1	damping / release control	damped	release control	-	release control								
velocity	velocity / xfade	velocity	velocity	velocity	velocity / xfade								
tom-toms (KS)		single hits velocity	-	-	steel brushes velocity	-	-	-	soft mallets velocity				
watergongs		-	-	-	-	-	-	-	-				
cc#1	release control	release control											
wind chimes		-	-	-	-	-	-	-	-				
cc#1	release control	release control											
jews harps (KS)		A velocity	B velocity	C velocity	D velocity					F velocity	G velocity	G# velocity	
cc#1	switch	-		-	-		-			low / high			high / low
big drum (KS)		standard mallets	rub tones	rolls standard mallets cc#1	steel brush	hard mallets	with hand	stroked & wiped with hand	rod strokes & only rods				
cc#1	volume			volume (rolls)									
piatti (KS)		standard	wiped	tremolo	-	-	-	-	-				
cc#1	switch	switch to damp											
thunder sheet (KS)		standard	-	tremolo	-	hard mallets	a mano	finger	-				



Instrumenten spezifische Funktionen – **Mallets**

key switches & controller

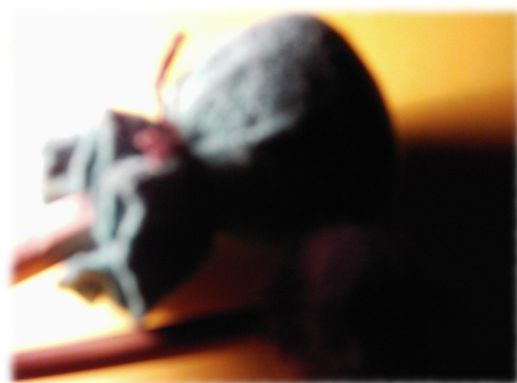
key	Schalter	A0	A#0	B0	C1	C#1	D1	D#1	E1	F1
cc#32		0	1	2	3	4	5	6	7	8
crotales		standard mallets velocity	bowed velocity	plastic mallets velocity	-	-	-	-	-	-
cc#1	release control	release control	release control	release control						
glockenspiel		standard mallets velocity	-	-	-	-	-	-	-	-
velocity	damping control	standard / damped								
marimbaphone		standard mallets velocity	bowed velocity	-	-	-	-	wiped velocity	finger velocity	sticks velocity
cc#1	damping control	standard / damped	-					-	standard / damped	-
xylophone		standard mallets velocity	-	plastic mallets velocity	-	-	-	-	-	-
cc#1	damping	standard / damped		standard / damped						
vibraphone		standard mallets velocity	bowed velocity	-	xylo mallets velocity	triangle mallets velocity	harmonics velocity	-	-	-
cc#1	damping / release control	standard / damped	release control	-	standard / damped	standard / damped	-			
cc#2	vibrato	vibrato	vibrato		vibrato	vibrato	vibrato			
cc#22	vib. speed	speed	speed		speed	speed	speed			
diatonic steel drum		standard mallets velocity	sticks velocity	metal glissando fx / cc#1	-	-	-	-	-	-
cc#1	release control	release control	release control	release control						
chromatic steel drum		standard mallets velocity	-	soft mallets velocity	hard mallets velocity	-	-	-	-	-
cc#1	release control	release control		release control	release control					

damping = abgedämpft (umschalten)

release control = Ausklingzeit (verringern)

Mallets MIDI Bank

Instrument	Prg change	Instrument	Prg change
Marimbaphon	0	Glockenspiel	3
Xylophon	1	Crotales	4
Vibraphon	2		



Instrumenten spezifische Funktionen – **Saiteninstrumente****Konzert Harfe** (key switches & controller)

key	Schalter	A0	A#0	B0	C1
cc#0		0	1	2	3
concert harp		standard velocity	damped velocity	harmonics velocity (multi harmonics velocity)	pedal effects, strokes & slides velocity
cc#1	release control	release control	-	release control	-
cc#4	Schalter	-	-	Mehrfachflageoletts multi harmonics (a3 → d#5)	-

8 Saiter Gitarre (key switches & controller)

Schalter	key	A0	A#0	B0	C1	C#1	D1	D#1	E1	F1	F#1
	cc#0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
8 string guitar		position 1 (open strings)	position 2	position 3	position 4	position 5	position 6	dead notes	slides one	slides two	strokes
cc#1		xfade **	xfade	xfade	xfade	xfade	xfade	-	-	-	-
cc#2		switch*	switch	switch	switch	switch	switch	-	-	-	-
cc#15		slap bypass	slap bypass	slap bypass	slap bypass	slap bypass	slap bypass	-	-	-	-

* cc#2 schaltet den Spielbereich ab G#5 (**1**) auf: slides 1 / slides 2 / dead notes / strokes

** cc#1 Überblendung von „finger“ nach „plectrum“, hohe Anschlagsstärke: „slaps“

**„Slide“ / Lagenwechsel**

Auch mit dem MIDI Controller CC#4 kann zwischen den 6 verschiedenen Lagen (Bundpositionen) gewechselt werden. Der Slide-Knopf (**2**) steuert dabei die Lautstärke der Lagenwechselgeräusche (slides), die während des Lagenwechsels hörbar sind.

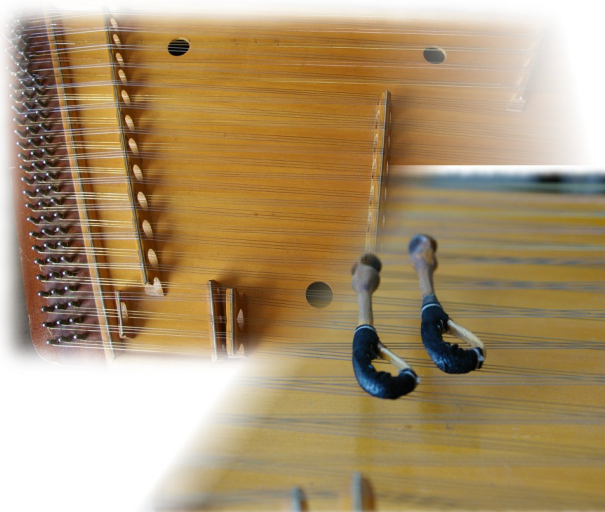
Für die Aufnahmen des Xsample Instruments wurde ein historisches Instrument aus einem Museum benutzt.



Cymbalon / Hackbrett (key switches & controller)

Für das Instrument gibt es vielfältige Bezeichnungen. Cymbal, Cimbalom, Cymbalon, Santur oder in englisch Dulcimer oder in deutsch Hackbrett, um nur Einige zu nennen.

Für die Aufnahmen des Xsample Instruments wurde ein Cymbal aus Weißrussland verwendet.



Schalter	key	A0	A#0	B0	C1	C#1	D1	D#1	E1
	cc#0	0	1	2	3	4	5	6	7
dulcimer		standard velocity	tremolo cc#1	harmonics velocity	pizzicato velocity	double pizz velocity	wood velocity	sordino velocity	effects velocity
cc#1		-	xfade	-	-	-	-	-	-
cc#2		release control	release control	release control	release control	release control	release control	release control	release control

Instrumenten spezifische Funktionen – Tasteninstrumente

Celesta

CC#1 schaltet zu einem Patch mit größerem Dynamikumfang.

Klavichord

Für die Aufnahmen des Xsample Instruments wurde ein historisches Instrument aus einem Museum benutzt.

Mit Channel Pressure (AT) kann das manuelle Tasten-Vibrato eines Klavichords simuliert werden.



Klavicymbel (key switches & controller)

Schalter	key	A0	A#0	B0
	cc#0	0	1	2
clavicymbel		8'	8' lute stop	8' prepared
cc#22		bright	bright	bright

Kontrolliert die Helligkeit des Klangs in Abhängigkeit von der Anschlagsstärke. Mit dem Wert 127 ergibt sich keine Beeinflussung der Klanghelligkeit durch die Anschlagsstärke. cc#22



Bei dem Instrument handelt es sich um ein seltenes historisches Instrument, welches im Unterschied zu einem Spinett anschlag-dynamisch ist.

Spinett 1 & 2 (key switches & controller)

Schalter	key	A0	A#0	B0
	cc#0	0	1	2
spinet		8'	8' lute stop (Lautenzug)	Effekte (nur Spinett 1)
cc#22		quill volume (Kielgeräusche)	quill volume	-



Reguliert die Lautstärke der zurückspringenden Kiele. (release switch) cc#22

Für die Aufnahmen des Xsample Spinetts 1 wurde ein Sassmann Spinett benutzt.

Steinway B (& Präpariertes Klavier)

Reguliert die Lautstärke der Pedal Geräusche (Resonanz). cc#22



Steinway B – Patch-Typen

Neben dem Standard Patch „Steinway B.nki“ gibt es auch eine Variante „Steinway B curve variation.nki“, die einen etwas komprimierten Dynamikumfang hat. Dieses Patch ist eher für Notationsprogramme geeignet.

Präpariertes Klavier (key switches / Klangbeschreibungen)

Für die Aufnahmen wurde ein Kawai GS40 Flügel benutzt



key	cc#0	Beschreibung
C7	0	Schläge a0-c#2, Gliss. mit Leder : d2-g#3, Gliss. mit Glas : a3-a4, Gliss. mit Vase: a#4-f#5, gewischt: g5-g#6, Pedal sehr langsam lüften (tiefe Saiten): a6-a#6
C#7	1	präpariert mit Papier auf den tiefen Saiten: a0-f2, präpariert mit Schrauben (1): f#2-c#5, Gliss. mit Leder: d5-g#6, pedal fade: a6-a#6
D7	2	präpariert mit Gummi: a0-g2, Glas gliss: g#2-g#3, Triller mit Gliss. auf den Saiten: a3-d5, Plectrum Effekte: d#5-f#6, Pedal sehr langsam lüften (tiefe Saiten): a6-a#6
D#7	3	Plektrum: a0-a#2 Modulationsrad: Überblendung zu Saiten-gliss. (vertikal), random: b2-c#6, Gliss. mit Vase: d6-g#6, Pedal sehr langsam lüften (tiefe Saiten): a6-a#6
E7	4	„Schrauben nehmen“: a0-c2, Gliss. mit Schrauben: c#2-g#2, Schrauben (2)**: a2-g#3, Schrauben (1): a3-e6, Pedal sehr langsam lüften (tiefe Saiten): a6-a#6

Spielweise	Beschreibung
glissandi (Glas)	vertikale und horizontale Glissandi auf den Saiten im Klavier mit einem Glas
glissandi (Leder)	vertikale Glissandi auf den Saiten im Klavier
glissandi (Vase)	vertikale und horizontale Glissandi auf den Saiten im Klavier mit einer Vase
Papier auf tiefen Saiten	Papier ist auf tiefen Saiten platziert und auf der Klaviatur gespielt (Pedal oben)
Pedal lüften	Gezupfte tiefe Saiten (mit Fingern / Pedal gehalten), dann sehr langsames Lüften des Pedals
Plektrum	Tiefe Saiten mit einem Plektrum gezupft
Plectrum Effekte	Die Saiten hinter dem Steg auf verschiedene Art und Weise mit einem Plektrum gezupft
„Random“	Radiergummi auf die Saiten im Klavierinnenraum geworfen
Schrauben glissandi	Verschiedene vertikale Glissandi mit Schrauben auf den Stahlsaiten
Schrauben Set 1 und Set 2	Das mittlere Register des Klaviers mit verschiedenen Schrauben präpariert, auf der Klaviatur gespielt, das Schraubenset 2 hat zusätzliche Klänge mit dem Pedal gehalten
Schrauben entfernen	Verschiedene Klänge, wenn die Schrauben aus dem Klavierinnenraum entfernt werden
Schläge	a0-f1: Schläge mit Sticks an verschiedenen Orten im inneren des Klaviers (Pedal gedrückt) f#1-d2: Schläge mit weichen Mallets an verschiedenen Orten im inneren des Klaviers (Pedal gedrückt)
Triller mit Glissando auf den Saiten	Triller auf der Tastatur (linke Hand) und vertikale Glissandi mit der rechten Hand auf den Saiten im Klavierinnenraum
gewischt	Gewischte Stahlsaiten (sehr hohe Töne...!)
mit Gummi	Tiefe Saiten präpariert mit Gummi, mit zusätzlichen Pedal-gedrückt-Samples (sustain pedal) und Staccato-samples (Modulationsrad)

Akkordeon (key switches & controller)

	Key	CC#0	Zeichen	Spielweise
Layer 1	A0	0		8' a cassotto *
	A#0	1		8' a cassotto + 4' *
	B0	2		16' + 8' a cassotto + 4' *
	C1	3		16' + 8' a cassotto + 8' in cassotto + 4' *
	C#1	4		8' a cassotto + 8' in cassotto + 4' *
	D1	5		8' a cassotto + 8' in cassotto (tremolo) *
	D#1	6		8' in cassotto *
	E1	7		8' in cassotto + 4' *
	F1	8		4' *
	F#1	9		16' + 4' *
	G1	10		16' *
	G#1	11		16' + 8' in cassotto *
	A1	12		16' + 8' a cassotto + 8' in cassotto *
	A#1	13		16' + 8' in cassotto + 4' *
	B1	14		16' + 8' a cassotto *
	C2	15		8' a cassotto bellows shake
	C#2	16		left manual 8'
	D2	17		left manual 16' + 8'
	D#2	18		left manual 16'
Layer 2	A0	19		8' a cassotto vibrato
	A#0	20		8' in cassotto vibrato
	B0	21		16' vibrato
	C1	22		left manual 16' vibrato
	C#1	23		draw-stop noises
	D1	24		bellows-strokes
	D#1	25		bellows noises (air)
	E1	26		glissandi on keys with finger nails

*

- das Sustain Pedal (cc#64) schaltet zu Staccato-Samples (Balg-staccato / Tasten-staccato - Anschlagstärke)
- cc#2 (breath controller) schaltet zu einem crescendo „release sample“ (0 = aus / 127 = an)

Für die Aufnahmen des Xsample Instruments wurde ein Hohner Gola aus dem Jahr 1954 benutzt.

Akkordeon – Patch-Typen

Neben dem Standard Patch „Accordion Hohner Gola.nki“ gibt es die Variante „Accordion Hohner Gola EQ.nki“. Die Patches unterscheiden sich in der Art, wie die Klangdynamik (cc#1) gesteuert wird:

- Accordion Hohner Gola.nki → cc#1 Kombination Filter / Lautstärke
- Accordion Hohner Gola EQ.nki → cc#1 Kombination EQ / Lautstärke

Mit „channel pressure“ oder einer schnellen Bewegung des Modulationsrads kann ein Vibrato emuliert werden. Das Pitch Bend Rad erzeugt gleichzeitig einen „Filter“-Effekt, der in ähnlicher Art auf einem Akkordeon erzielt werden kann.



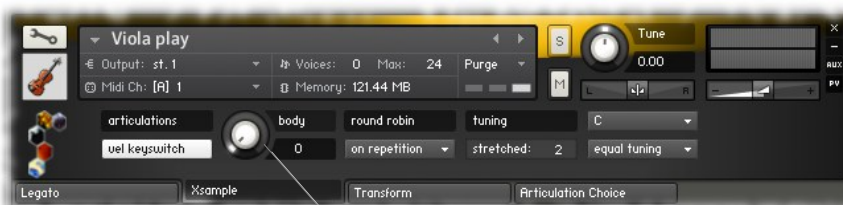
Toy Piano (key switches & controller)

Schalter	key	A0	A#0	B0	C1
	cc#0	0	1	2	3
toy piano		standard velocity	Mit der Hand	Gezupft	Effekte
	cc#1	release control	release control	release control	release control



Instrumenten spezifische Funktionen – **Streichinstrumente****key switches & controller - play version**

key cc#0	Schalter	A0	A#0	B0	C1	C#1	D1	D#1	E1	F1	F#1	G1	G#1	A1
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A#7	1. Layer Schalter	vibrato cc#1	vibrato velocity	vibrato con sordino cc#1	vibrato con sordino velocity	tremolo cc#1	harmonics velocity	harmonics glissando velocity	spicc. / marcato cc#1 switch velocity	pizzicato / plucks / bartok pizz. cc#1 switch velocity	col legno velocity	finger, body strokes, dead notes velocity	sul pont. short velocity	body resonance velocity
cc#1	volume / phrasing / switch	volume	phrasing	volume	phrasing	volume	phrasing	-	spiccato / marcato	pizz. / plucks / bartok pizz.	-	-	-	-
cc#2	phrasing	phrasing	-	phrasing	-	phrasing	-	phrasing	-	-	-	-	-	-
AT	vibrato	-	-	-	-	-	-	-	-	vibrato	vibrato	vibrato	vibrato	vibrato
velocity	volume	-	volume	-	volume	-	volume	volume	volume	volume	volume	volume	volume	volume
cc#0		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
B7	2. Layer Schalter	senza vibrato cc#1	senza vibrato velocity	senza vibrato con sordino cc#1	senza vibrato con sordino velocity	tremolo sul pont. cc#1	natural harmonics velocity [bass]	glissandi velocity [cello] / harm. gliss. c.s. velocity [bass]	-	-	-	-	sul pont. velocity	all effects velocity
cc#1	volume / phrasing / switch	volume	phrasing	volume	phrasing	volume	phrasing	-					phrasing	-
cc#2	phrasing	phrasing	-	phrasing	-	phrasing	-	phrasing					-	-
AT	vibrato	vibrato	vibrato	vibrato	vibrato	-	-	-					vibrato	vibrato
velocity	volume	-	volume	-	volume	-	volume	volume					volume	volume
cc#0		26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
C8	3. Layer Schalter	xfade vibrato - senza vibrato cc#2 / cc#1	xfade vibrato - senza vibrato cc#1 / velocity	xfade con sord. vibrato - senza vibrato cc#2 / cc#1	xfade con sord. vibrato - senza vibrato cc#1 / velocity	tremolo harmonics velocity	natural harmonics pizzicato velocity [bass]	-	-	-	-	-	xfade sul pont. - tremolo sul pont. cc#2 / velocity	-
cc#1	volume / phrasing / switch	volume	senza vib. / vibrato	volume	senza vib. / vibrato	phrasing	-						phrasing	
cc#2	phrasing	senza vib. / vibrato	phrasing	senza vib. / vibrato	phrasing	-	-						sul pont. / tremolo sul pont.	
AT	vibrato	vibrato	vibrato	vibrato	vibrato	-	vibrato						vibrato	
velocity	volume	-	volume	-	volume	volume	volume						volume	
MIDI controller	general function	standard long notes		con sordino long notes		tremolo	harmonics	glissandi	spiccato	pizzicato	col legno	finger	sul pont	special



Mit diesem Knopf können Sie nachschwingende Resonanzklänge an-, ausschalten bzw. die Lautstärke einstellen. cc#22 (gilt für die „key switches“ Layer 1 von E1 – G#1)

Controller Übersicht

Funktion	Controller
Klangdynamik (seamless xfades) / Phrasieren / Spieltechnikwechsel	CC# 1
Phrasieren / Überblendungen (xfades) / Spieltechnikwechsel	CC# 2
Künstliches Vibrato (bei senza vibrato Patches)	Channel Pressure (AT)
Bewegung löst Atemgeräusch aus, wenn „Breath“ Funktion an ist	CC# 4
Lautstärke Atemgeräusch	CC# 26
Oktave abwärts Atemgeräusche	CC# 27
Zeitsteuerung automatisches Atmen / Wert 0 = aus	CC# 28
Legato (an / aus)	CC# 68
Legato Intensität	CC# 24
Glissando (nach oben) / Klarinette in Es & Blechbläser (release switch)	CC# 60
Glissando (nach unten) / Klarinette in Es & Blechbläser (release switch)	CC# 61
Lautstärke	CC# 7
Pan	CC# 10
Steuerung der Basisnote zur ausgewählten Stimmung (Menü)	CC# 29
Auswahl der Stimmung (Menü)	CC# 30
Spieltechniken umschalten	CC# 0 / CC# 32
Pedal	CC# 64
Round Robin Umschalter	CC# 82
0 – 20 on repetition	
21 – 41 off	
42 – 62 on repetition (random)	
63 – 83 always	
84 – 104 always (random)	
105 – 115 always (indiv.)	
116 – 119 Instrument 1	
120 – 122 Instrument 2	
123 – 127 Ensemble	
Anzahl Stimmen (Ensemble Mode)	CC# 91
Pan Weite (Ensemble Mode)	CC# 92
Alive (Ensemble Mode)	CC# 93
Verstimmung (Ensemble Mode)	CC# 94
Delay (Ensemble Mode)	CC# 95
Hüllkurve Attack	CC# 17
Hüllkurve Decay	CC# 19
Hüllkurve Release	CC# 18
Pitchbend Umfang (von Standard +-1 (0) Halbton auf bis zu +- 1 Oktave)	CC# 46

Einfluß der Anschlagsstärke auf die Tonhöhe	CC# 44
Panorama Modulation	CC# 45
Panorama Modulation (Speed)	Channel Pressure (AT)
Tonhöhen Modulation	CC# 42
Tonhöhen Modulation Beeinflussung durch Channel Pressure (Intensität)	CC# 43
Oktave abwärts	CC# 40
Oktave aufwärts	CC# 41
Room Walker Absorbtions Makro Controller	CC# 11
Room Walker Pan	CC# 12
Room Walker Pitch Intensität	CC# 67
Room Walker Pitch Control Bypass	CC# 69
Transform Color	CC# 56
Transform Stretch	CC# 57
Transform Base Note	CC# 55
Aux Send 1 (optional für Multis / TouchOSC Layout)	CC# 50
Aux Send 2 (optional für Multis / TouchOSC Layout)	CC# 51
Aux Send 3 (optional für Multis / TouchOSC Layout)	CC# 52
Aux Send 4 (optional für Multis / TouchOSC Layout)	CC# 53

Rot gekennzeichnete Funktionen sind ausschließlich über MIDI Controller bedienbar (oder TouchOSC Layout), alle anderen Funktionen lassen sich auch auf der Bedienoberfläche des Instruments einstellen.

Funktionen für Experimentierfreudige (blassgelb unterlegte Controller)

Wenn Sie einen externen Midicontroller besitzen oder mit dem TouchOSC Layout arbeiten, haben Sie die Möglichkeit die Instrumente mit verschiedenen Controllern zu verfremden.

- Transponieren Sie mit CC#27 z. B. die Atemklänge der Holz- oder Blechblasinstrumente um bis zu eine Oktave oder transponieren Sie die Klänge insgesamt mit CC#40/41.
- Benutzen Sie die Hüllkurven Controller um ungewöhnliche Klänge zu erstellen (z. B. ein Klavier mit langer Einschwingphase (CC#17), extrem kurze Klänge (CC#19), oder extrem langausklingende Klänge (CC#18)).
- Oder modulieren Sie mit extremen Werten die Tonhöhe eines Instrumentes. Es ergeben sich „metallisch klingende“ Klänge (CC#42). Subtile Änderungen sind natürlich auch möglich.
- Oder lassen Sie mit einer Pan Modulation das Instrument von links nach rechts wandern (CC#45).
- Oder erzeugen Sie ein extrem verstimmtes Instrument mit CC#44. Die Tonhöhe wird von der Anschlagsstärke bestimmt (bis zu einer Oktave).
- Kombinieren Sie diese Effekte mit den Möglichkeiten des [Room Walkers](#) und/oder der Transform [Color](#) Funktion.

Anhang - Liste der 61 Raum Impulse

IR Sample	Länge
Beautyverb	8,255"
Big_Church	4,960"
C_Chamber_Early_1	0,848"
C_Chamber_Early_2	1,393"
C_Club_Medium	2,081"
C_Club_Small	1,608"
C_Concert_Hall_Large	5,144"
C_Concert_Hall_Medium_1	2,345"
C_Concert_Hall_Medium_2	3,061"
C_Concert_Hall_Small	1,457"
C_Large_Church	4,606"
C_Medium_Church	3,048"
C_Room_Medium	1,351"
C_Room_Small	0,850"
C_Wood_Chamber	3,364"
Comb	2,707"
Combed_Cloud	3,912"
Crystals	7,970"
Cyclo	3,925"
Dual_Crystal_1	6,119"
Dual_Crystal_2	5,453"
Flanging	2,011"
Galaxyverb	9,000"
Hall_1	3,417"
Hall_2	2,906"
Hall_Early	0,975"
Hydro_gliss	5,108"
Long_Crisps	6,588"
Long_Distance	3,215"
P3_Auditorium_Large	5,400"
P3_Auditorium_Medium	4,158"
P3_Auditorium_Small	2,926"
P3_Concert_Large	4,396"
P3_Concert_Medium	3,597"
P3_Concert_Small	2,446"
P3_Damped_Hall	2,366"
P3_Early_1	0,620"
P3_Early_2	0,899"
P3_Early_3	0,618"
P3_Echoy	5,038"
P3_Like_Reverse	5,270"
P3_Long_Modulated	6,607"
P3_Nice_Hall	3,901"
P3_Plate_Large	3,839"
P3_Plate_Medium	1,643"
P3_Plate_Small	1,250"
P3_Theatre	3,478"
P3_Warm_Hall_Large	5,858"
P3_Warm_Hall_Medium	3,049"
P3_Warm_Hall_Small	2,210"
P3_Watery_2	4,350"
P3_Watery_Hall	8,378"
P3_Woody	4,440"
Plasma	4,984"
Roll	2,845"
Room_1	1,131"
Room_2	1,310"
Smear	5,337"
Space_Tunnel	7,293"
Tunnel	5,485"
Watery	4,235"

Grau: unter 2" / Blassgelb: über 5"

Anhang - Liste der 64 Raum Impuls Kombinationen

Name	Convolution 1	Länge	Convolution 2	Länge
1 Medium Church	C_Medium_Church	3,048"	C_Chamber_Early_1	0,848"
2 Large Church 1	C_Large_Church	4,606"	C_Chamber_Early_1	0,848"
3 Large Church 2	C_Large_Church	4,606"	C_Wood_Chamber	3,364"
4 Concert Hall	C_Concert_Hall_Large	5,144"	C_Club_Small	1,608"
5 Medium Concert Hall 1	C_Concert_Hall_Medium_2	3,061"	C_Room_Medium	1,351"
6 Medium Concert Hall 2	C_Concert_Hall_Medium_1	2,345"	C_Room_Small	0,850"
7 Small Concert Hall	C_Concert_Hall_Small	1,457"	C_Chamber_Early_1	0,848"
8 Wood Chamber 1	C_Wood_Chamber	3,364"	C_Room_Small	0,850"
9 Wood Chamber 2	C_Wood_Chamber	3,364"	C_Concert_Hall_Large	5,144"
10 Medium Club	C_Club_Medium	2,081"	C_Chamber_Early_2	1,393"
11 Medium Room	C_Room_Medium	1,351"	C_Chamber_Early_2	1,393"
12 Roomy Hall 1	Room_1	1,131"	Hall_1	3,417"
13 Roomy Hall 2	Room_2	1,310"	Hall_2	2,906"
14 Into Church	Big_Church	4,960"	Hall_Early	0,975"
15 Galaxy Church	Big_Church	4,960"	Galaxyverb	9,000"
16 Galaxy Beauty	Beautyverb	8,255"	Galaxyverb	9,000"
17 Big Plasma Verb	Galaxyverb	9,000"	Plasma	4,984"
18 Smear Verb	Smear	5,337"	Roll	2,845"
19 Crystal Flange	Dual_Crystal_2	5,453"	Flanging	2,011"
20 Hydro Distance	Hydro_gliss	5,108"	Long_Distance	3,215"
21 Tunnel Distance	Tunnel	5,485"	Long_Distance	3,215"
22 Smear Tunnel	Space_Tunnel	7,293"	Smear	5,337"
23 Crisps Comb	Comb	2,707"	Long_Crisps	6,588"
24 Crystal Cyclo	Cyclo	3,925"	Dual_Crystal_1	6,119"
25 Beauty Watery	Watery	4,235"	Beautyverb	8,255"
26 Like Reverse	P3_Like_Reverse	5,270"	P3_Early_1	0,620"
27 Echoy	P3_Echoy	5,038"	P3_Early_2	0,899"
28 Long Modulated	P3_Long_Modulated	6,607"	P3_Early_3	0,618"
29 Nice Hall	P3_Nice_Hall	3,901"	P3_Early_2	0,899"
30 Metallic Hall 1	P3_Warm_Hall_Small	2,210"	P3_Plate_Large	3,839"
31 Metallic Hall 2	P3_Plate_Medium	3,049"	P3_Plate_Small	1,250"
32 Theatre	P3_Warm_Hall_Small	2,210"	P3_Theatre	3,478"
33 Watery 1	P3_Watery_2	4,350"	P3_Plate_Medium	1,643"
34 Watery 2	P3_Watery_Hall	8,378"	P3_Plate_Medium	1,643"
35 Warm Hall Medium	P3_Warm_Hall_Medium	3,049"	P3_Early_1	0,620"
36 Warm Hall Large	P3_Warm_Hall_Large	5,858"	P3_Early_1	0,620"
37 Damped Hall	P3_Damped_Hall	2,366"	P3_Early_2	0,899"
38 Auditorium Large	P3_Auditorium_Large	5,400"	P3_Concert_Small	2,446"
39 Auditorium Medium	P3_Auditorium_Medium	4,158"	P3_Concert_Small	2,446"
40 Auditorium Small	P3_Auditorium_Small	2,926"	P3_Concert_Small	2,446"
41 Concert Small	P3_Concert_Small	2,446"	P3_Early_2	0,899"
42 Concert Medium	P3_Concert_Medium	3,597"	P3_Early_2	0,899"
43 Concert Large	P3_Concert_Large	4,396"	P3_Damped_Hall	2,366"
44 Woody	P3_Woody	4,440"	P3_Early_3	0,618"
45 Long dark modulated Hall	P3_Damped_Hall	2,366"	P3_Long_Modulated	6,607"
46 Echoy long modulated	P3_Long_Modulated	6,607"	P3_Echoy	5,038"
47 Metallic Reversy	P3_Plate_Large	3,839"	P3_Like_Reverse	5,270"
48 Early Water 1	P3_Early_1	0,620"	P3_Watery_2	4,350"
49 Early Water 2	P3_Early_1	0,620"	P3_Watery_Hall	8,378"
50 Small Early	P3_Early_3	0,618"	P3_Early_1	0,620"
51 Small Chamber	C_Chamber_Early_1	0,848"	C_Room_Small	0,850"
52 Medium Early	P3_Early_2	0,899"	Hall_Early	0,975"
53 Room Plate	Room_1	1,131"	P3_Plate_Small	1,250"
54 Medium Room 2	Room_2	1,310"	C_Room_Medium	1,351"
55 Small Chamber 2	C_Chamber_Early_2	1,393"	C_Concert_Hall_Small	1,457"
56 Club Plate	C_Club_Small	1,608"	P3_Plate_Medium	1,643"
57 Flanging Club	Flanging	2,011"	C_Club_Medium	2,081"
58 Warm Hall Medium	P3_Warm_Hall_Small	2,210"	C_Concert_Hall_Medium_1	2,345"
59 Damped Concert Hall	P3_Damped_Hall	2,366"	P3_Concert_Small	2,446"
60 Comb Roll	Comb	2,707"	Roll	2,845"
61 Small Auditorium Hall	Hall_2	2,906"	P3_Auditorium_Small	2,926"
62 Warm Church	C_Medium_Church	3,048"	P3_Warm_Hall_Medium	3,049"
63 Medium Distance Hall	C_Concert_Hall_Medium_2	3,061"	Long_Distance	3,215"
64 Wood Hall	C_Wood_Chamber	3,364"	Hall_1	3,417"

Grau: unter 2" / Blassgelb: über 5"

License Agreement

The enclosed samples and programs of this library are licensed to you for use in music, multimedia and film productions only. The original music tracks (full mixes) are licensed to you for being used as part of a film or multimedia project. Only the purchaser is allowed to use the sounds and samples of this archive. Unauthorized copying, reproducing (including converting and reproducing in other data formats), hiring, renting, public performance, broadcasting and distributing are expressly forbidden.

www.xsample.de

