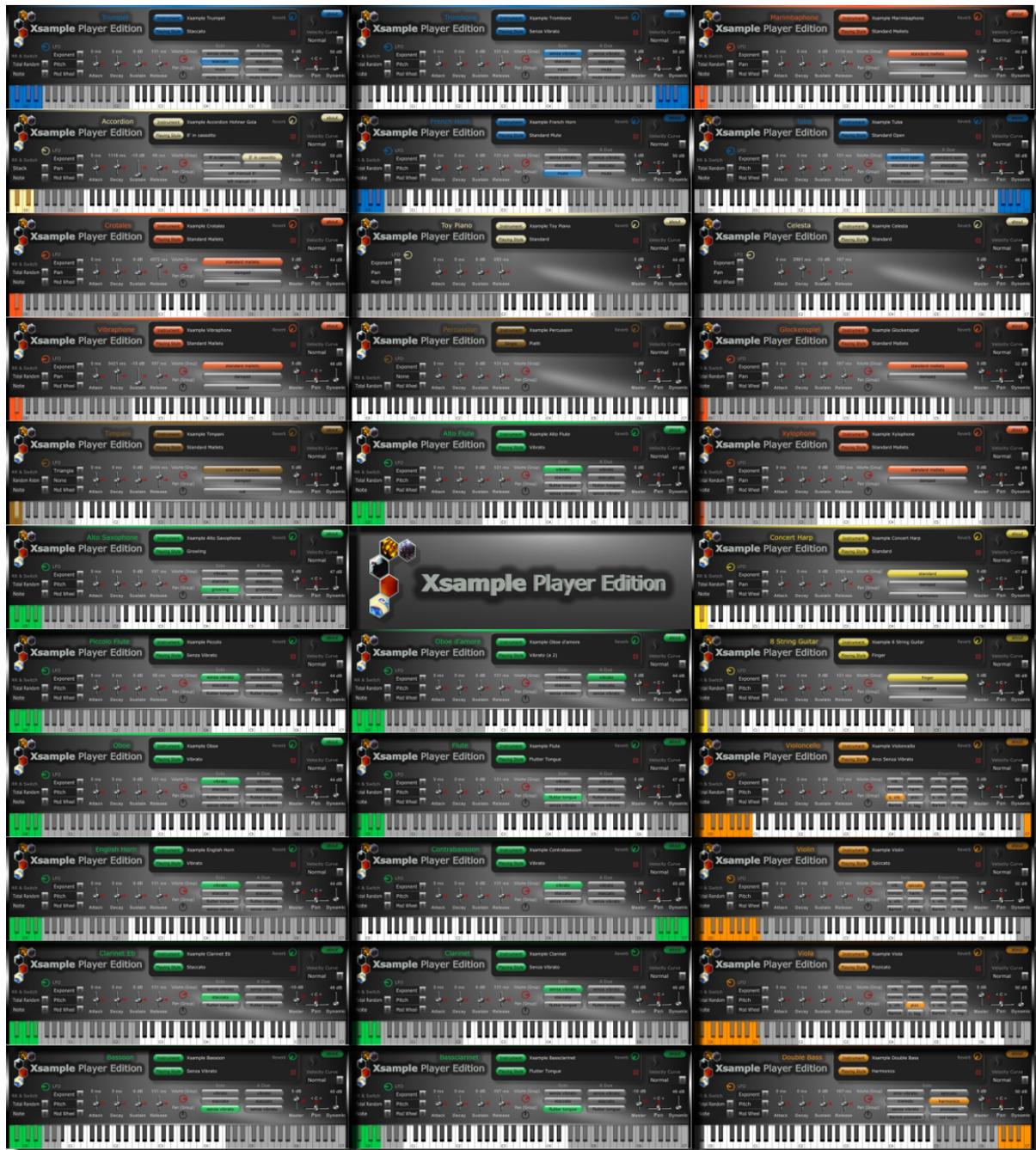


# Xsample AIL Compact

- 32 virtuelle akustische Instrumente mit integriertem Player -



# Inhalt

[Überblick](#)

Installation

- [Windows 64bit / 32bit VST 2/3 Plug-In](#)
- [OS X AU / VST 2/3 Plug-In](#)

[Vor dem ersten Start](#)

[Notensatzprogramme einrichten](#)

- [Sibelius](#)
- [Notion](#)
- [Finale](#)

[Player Funktionen \(GUI\)](#)

[Spielweisen / Artikulationen - Part 1 - Holzbläser 1](#)



[Spielweisen / Artikulationen - Part 2 - Holzbläser 2](#)



[Spielweisen / Artikulationen - Part 3 - Blechbläser](#)



[Spielweisen / Artikulationen - Part 4 - Mallets, Percussion & Pauken](#)



[Spielweisen / Artikulationen - Part 5 - Tasten- & Saiteninstrumente](#)



[Spielweisen / Artikulationen - Part 6 - Streichinstrumente](#)



[Generelle MIDI Controller & Technische Daten](#)

[Updates](#)

[License Agreement](#)

# Überblick

Xsample AIL Compact ist eine vielseitig einsetzbare Library mit insgesamt 32 virtuellen akustischen Instrumenten. Zum Betrieb der Library benötigen Sie keinerlei weitere Software (außer eine DAW wie z. B. Cubase, Logic, Reaper oder ein Notensatzprogramm wie Sibelius, Notion oder Finale), ein Player für die Instrumente ist bereits integriert.

Das Produkt besteht aus insgesamt sechs Teilen. Im folgenden ein Überblick der enthaltenen Instrumente:

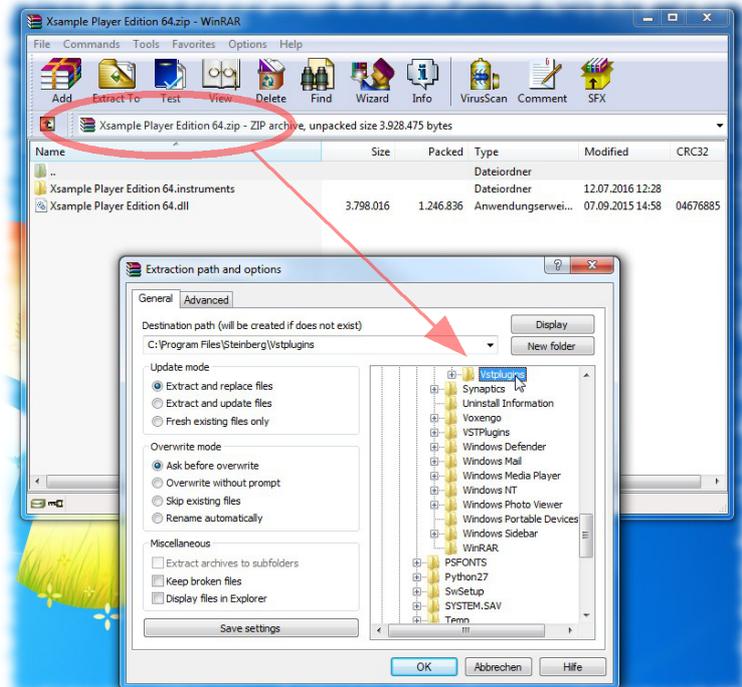
<b>Part 1 – Holzbläser 1</b> →	Flöte, Altflöte, Oboe, Oboe d'amore, Klarinette (B), Fagott
<b>Part 2 – Holzbläser 2</b> →	Piccolo Flöte, Englischhorn, Klarinette (Es), Bassklarinette, Altsaxophon, Kontrafagott
<b>Part 3 – Blechbläser</b> →	Horn, Trompete, Posaune, Tuba
<b>Part 4 – Mallets, Percussion &amp; Pauken</b> →	Marimbaphon, Xylophon, Vibraphon, Glockenspiel, Crotales Perkussion, Pauken
<b>Part 5 – Tasten- &amp; Saiteninstrumente</b> →	Akkordeon, Celesta, Toy Piano Harfe, Gitarre
<b>Part 6 – Streichinstrumente</b> →	Violine, Viola, Violoncello, Kontrabass

## „Features“

- Individuelle GUI
- Solo Spielweisen und Artikulationen mit lebendigem automatischem „Round Robin“
- Ensemble Emulation
- Tonumfänge der Instrumente bis in Extremlagen
- Alle Spielweisen und Artikulationen übersichtlich in einem Instrument
- Umschalten der Spielweisen mit „Key Switches“, Controller oder MIDI Kanal
- Anpassungen für die Notensatzprogramme Sibelius, Notion und Finale
- Windows VST2 und VST3, 32bit und 64bit Plug-Ins
- OS X AU / VST2 und VST3 Plug-In

## Installation – Windows 64bit / 32bit VST 2/3 Plug-In

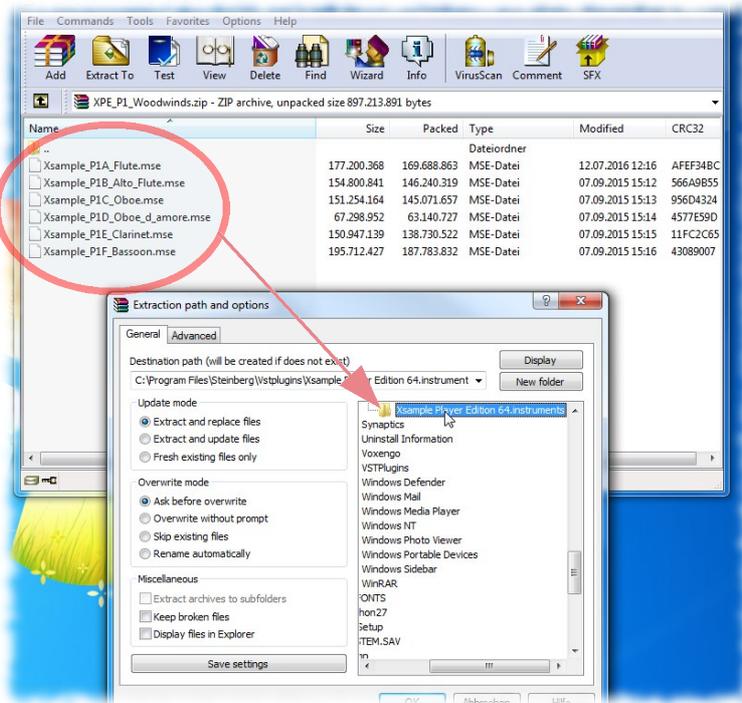
Entpacken Sie zunächst den Inhalt des Archivs „Xsample Player Edition 64.zip“ in Ihren Ordner für 64bit Plug-Ins und, falls benötigt, den Inhalt des Archivs „Xsample Player Edition 32.zip“ in Ihren Ordner für 32bit Plug-Ins. Die Archive enthalten jeweils den VST2 und den VST3 Player.



Lokalisieren Sie nun den Ordner „Xsample Player Edition 64.instruments“ in Ihrem 64bit Plug-In Verzeichnis und entpacken dort hin alle „.mse“ Instrumenten Dateien.

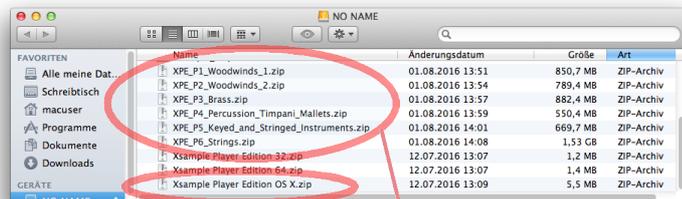
Diese Instrumenten Dateien sind in den Archiven „XPE\_P1\*“ bis „XPE\_P6\*“ enthalten, je nachdem, welche Produkte Sie erworben haben.

Falls Sie auch das 32bit Plug-In benutzen wollen, wiederholen Sie diesen Vorgang und kopieren alle „.mse“ Instrumenten Dateien auch in den Ordner „Xsample Player Edition 32.instruments“ in Ihrem 32bit Plug-In Verzeichnis.

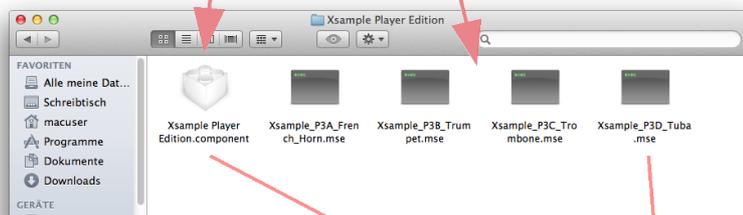


## Installation – OS X AU / VST 2/3 Plug-In

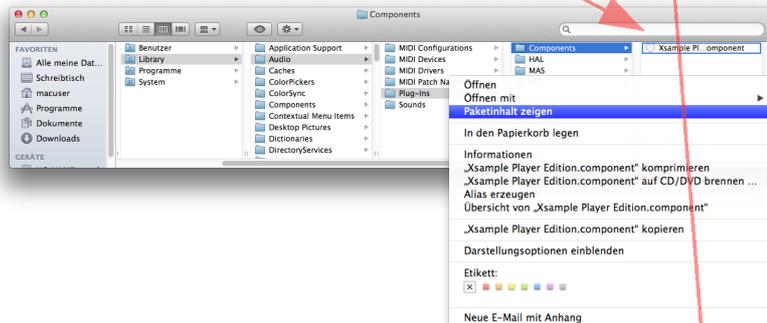
1. Entpacken Sie zunächst das Archiv „Xsample Player Edition OS X“ und die Instrumenten Archive („XPE\_P1\*“ bis „XPE\_P6\*“, je nachdem, welche Produkte Sie erworben haben) in einen beliebigen Ordner.



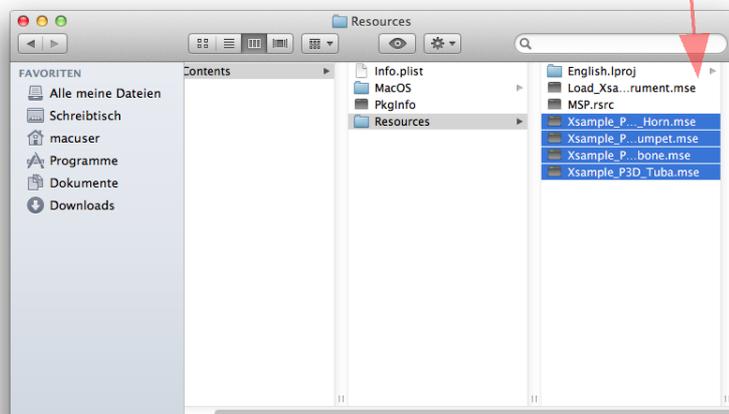
2. Lokalisieren Sie nun den Pfad „Library/Audio/Plug-Ins/Components“ und kopieren Sie dorthin „Xsample Player Edition.component“.



3. Drücken Sie nun mit der rechten Maustaste auf „Xsample Player Edition.component“ und wählen Sie „Paketinhalt zeigen“.



4. Lokalisieren Sie nun „Contents/Resources“ und kopieren Sie dort hin sämtliche „.mse“ Instrumenten Dateien.



Falls Sie auch die VST 2/3 Plug-Ins installieren wollen, wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4 mit dem Pfad „Library/Audio/Plug-Ins/VST(3)“.

## Vor dem ersten Start – Eingabe der Seriennummern

Bevor Sie nun Ihr erstes Projekt starten können, werden Sie beim Laden eines jeden Instrumentes zunächst aufgefordert die Seriennummer einzugeben.

Sie haben bis zu sechs verschiedene Seriennummern erhalten, je nachdem welche Produkte Sie erworben haben.

Dieser Vorgang ist einmal für alle Instrumente notwendig.



## Notensatzprogramme einrichten

Die Player Library von Xsample kann in vielen DAWs (z. B. Cubase, Logic und Reaper) und auch in gängigen Notensatzprogrammen eingesetzt werden. Als Bonus sind Xsample AIL Compact Anpassungsdateien für Finale, Sibelius und Notion beigelegt, so dass das jeweilige Notensatzprogramm die unterschiedlichen Spielweisen und Artikulationen der Xsample Instrumente automatisch ansteuern kann.

### Sibelius

Für Sibelius ist ein Sound Set beigelegt. Um das Sound Set in Sibelius nutzen zu können, kopieren Sie bitte die Datei „Xsample\_PE\_Sibelius.xml“ an folgenden Ort:

#### Windows

Sib 7: C:\Users\yourusername\AppData\Roaming\Avid\Sibelius 7\Sounds

Sib 7.5: C:\Users\yourusername\AppData\Roaming\Avid\Sibelius 7.5\Sounds

Sib (8): C:\Users\yourusername\AppData\Roaming\Avid\Sibelius\Sounds

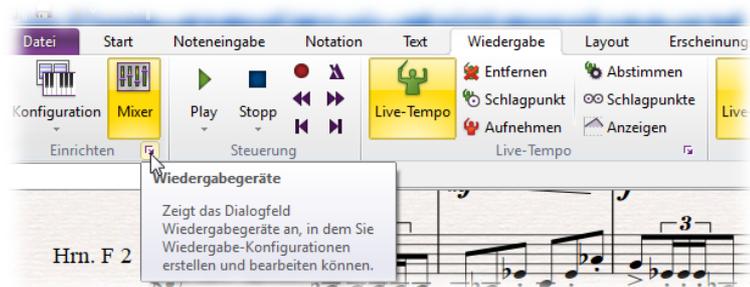
#### OS X

Sib 7: /Users/yourusername/Library/Application Support/Avid/Sibelius 7/Sounds

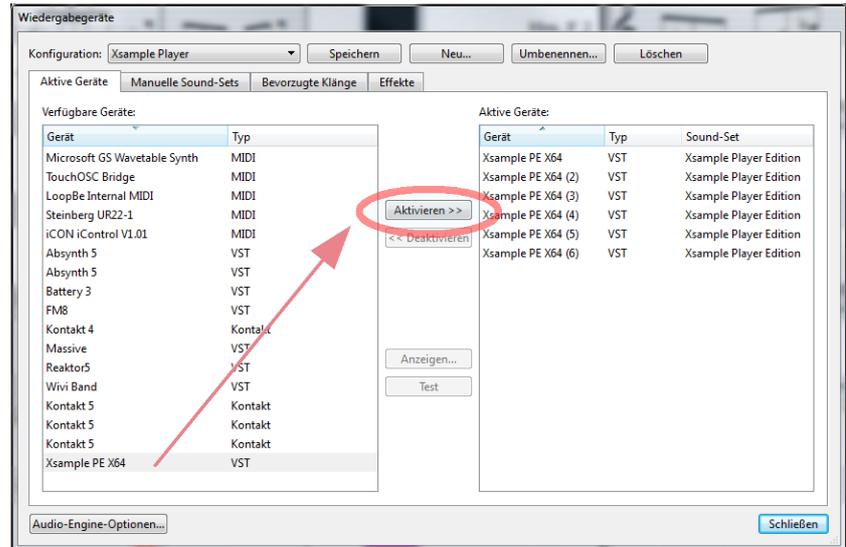
Sib 7.5: /Users/yourusername/Library/Application Support/Avid/Sibelius 7.5/Sounds (10.6.7+)

Sib (8): /Users/yourusername/Library/Application Support/Avid/Sibelius/Sounds (10.6.7+)

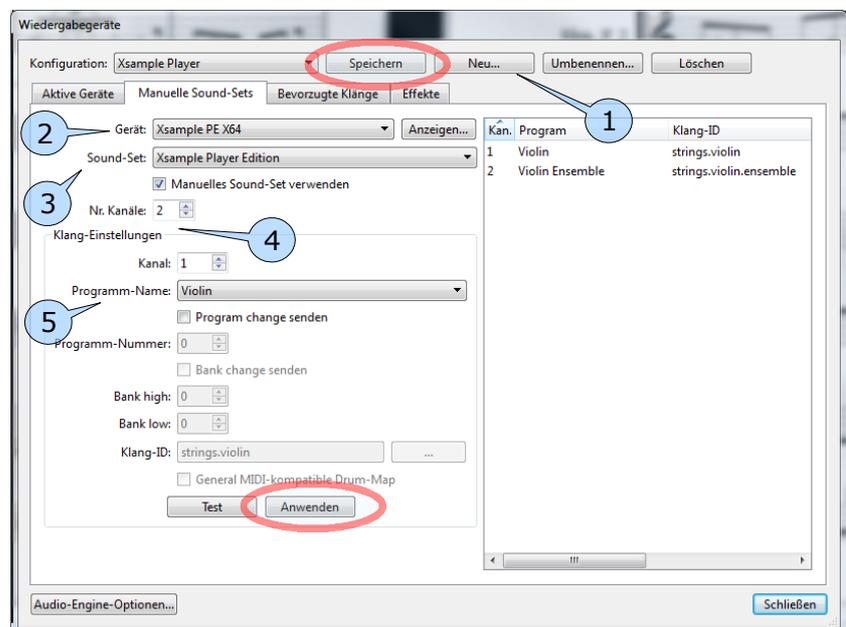
Starten Sie Sibelius und richten Sie eine Partitur mit den Instrumenten ein, die Sie benutzen wollen. Klicken Sie dann auf „Wiedergabegeräte“.



Aktivieren Sie nun für jedes Instrument je eine Instanz von „Xsample PE X64“. Danach wechseln Sie zum Reiter „Manuelle Sound-Sets“.



Klicken Sie zunächst auf „Neu...“ (1), um Ihrer Konfiguration einen Namen zu geben. Dann wählen Sie das Gerät (2), das Sound-Set (3), die Anzahl der Kanäle (4) und schließlich das jeweilige Programm je Kanal (5). Nach dem Einstellen des jeweiligen Kanal-Programms klicken Sie auf „Anwenden“. Das Programm erscheint dann auf der rechten Seite des Fensters.



Wenn Sie mit den Einstellungen für die benötigten Instrumente fertig sind, speichern Sie Ihre Konfiguration zur späteren Verwendung ab.

## Notion

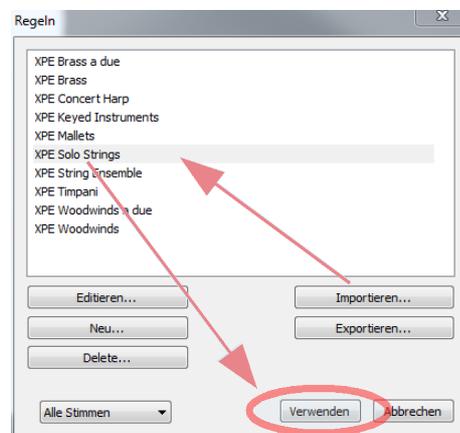


Für Notion sind eine Reihe von „prules“ Dateien zur Steuerung der Xsample Instrumente beigefügt. Starten Sie Notion und ordnen Sie ein Xsample Instrument (z. B. Violine) einem Notensystem zu. Schalten Sie das Instrument in den „Controller“ Modus (auf der linken Seite des Instrumentes).



Öffnen Sie nun das Menü „Werkzeuge“ und klicken Sie den Menüeintrag „Regeln bearbeiten“.

Das nebenstehende Fenster erscheint. Importieren Sie zunächst die Xsample „prules“ Dateien und wählen die dem Instrument entsprechende Regeldatei aus (im Fall der Violine: XPE Solo Strings). Danach klicken Sie auf „Verwenden“ und fügen den Eintrag durch klicken über das entsprechende Notensystem ein.



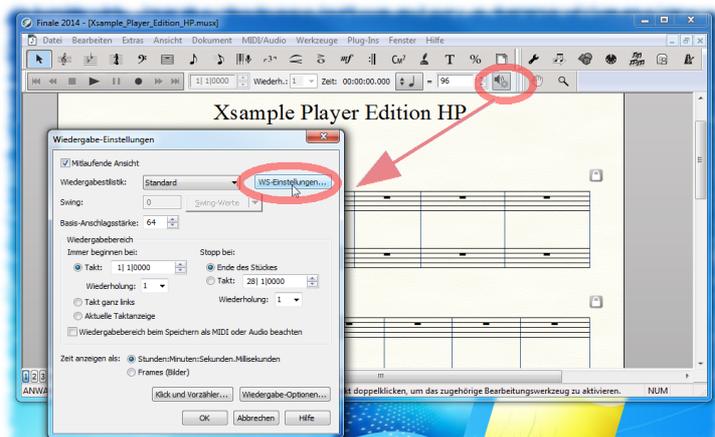
## Finale



Für Finale ist die Datei „Xsample\_Player\_Edition\_HP.musx“ beigefügt. Das Dokument enthält die „Human Playback“ Präferenzen für die Instrumente der Xsample AIL Compact und müssen zunächst importiert werden. Dieser Vorgang ist nur einmal nötig, dann stehen Ihnen die Präferenzen für alle anderen Dokumente zur Verfügung.

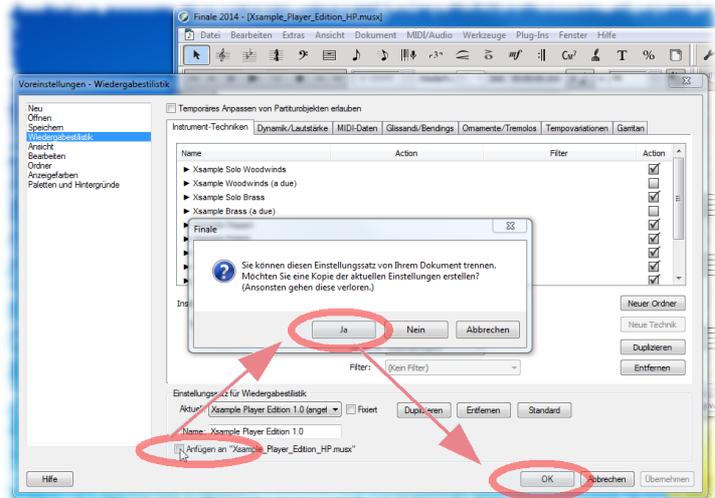
Starten Sie Finale und laden das Finale-Dokument „Xsample\_Player\_Edition\_HP.musx“.

Klicken Sie nun auf „Wiedergabe-Einstellungen“ und schließlich auf „WS-Einstellungen“.



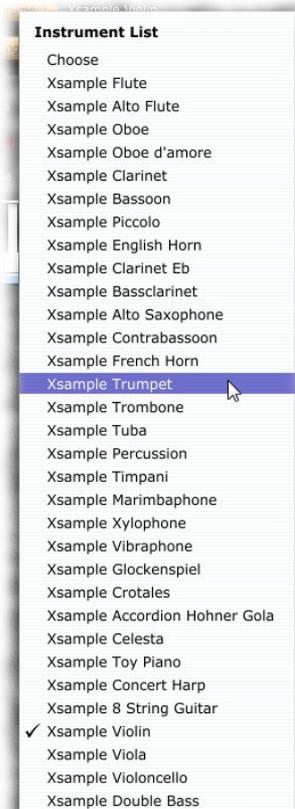
Jetzt klicken Sie auf das Häkchen bei „Anfügen an...“. Die daraufhin erscheinende Dialogbox beantworten Sie mit „Ja“. Schließlich verlassen Sie das Fenster mit „OK“.

Ab nun sind die Human Playback Präferenzen für die Xsample Instrumente in jedem Finale Dokument verfügbar.



## Player Funktionen (GUI)

Wenn Sie das Plug-In öffnen, erscheint der Xsample Player, mit dem Sie die einzelnen Instrumente laden können. Mit einem Klick auf „Load Instrument“ oder „Choose“ öffnet sich eine Liste mit den zur Verfügung stehenden Instrumenten.





**1)** Öffnet die Instrumentenliste (siehe oben) / zeigt den Namen des geladenen Instrumentes

**2)** Öffnet die Gruppenliste (Playing Style / Spielweisen, Artikulationen) / zeigt die aktuelle Spielweise

Wählen Sie hier zunächst eine Gruppe aus, wenn Sie vorhaben individuelle Einstellungen vorzunehmen, wie Änderungen an der Hüllkurve, Round Robin Verhalten oder Lautstärke und Panorama

**4)** Anzeige der gerade aktiven Spielweise oder Artikulation. (Die Schalter ermöglichen auch eine Mehrfachauswahl)

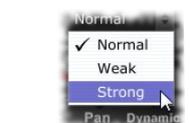
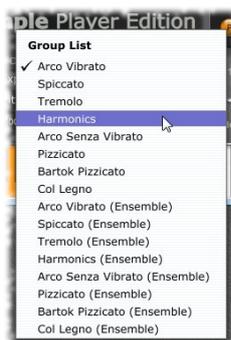
**6)** Controller Auswahl für die Intensität-Steuerung des Vibrato (LFO)

**8)** Auswahl der LFO Wellenform für das Vibrato

**9)** Regelt die Geschwindigkeit des LFO

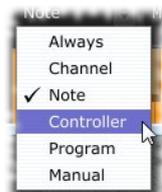
**11)** Individuelle Gruppen Hüllkurve (zunächst Gruppe auswählen über „Playing Style“) Erhöhen Sie z. B. „Attack“ für ein weiches Einschwingen oder „Release“ für ein langsames Ausklingen.

**13)** „Velocity Curve“ Drei unterschiedliche Kurven, um z. B. Ihr Keyboard Spiel an das Instrument anzupassen.



**3)** Spielweisen-Umschalter

- Always: alle Gruppen klingen
- Channel: Die Spielweisen werden über die zugewiesenen Midikanäle gespielt
- Note: (Standard) Die Spielweisen werden über die Tastatur umgeschaltet (**15** / „Key Switches“)
- Controller: Die Spielweisen werden über CC#0 geschaltet
- Program: Die Spielweisen werden über „Program Change“ Befehle umgeschaltet
- Manual: Die Spielweisen werden auf der GUI ausgewählt



**5)** Generelle Lautstärke und Panorama Einstellung.

Der „Dynamic Fader“ ermöglicht die Eingrenzung oder Erweiterung des Dynamikumfangs des Instrumentes (in Stellung 0 dB sind Piano-Layer genau so laut wie die Forte-Layer)



**7)** Ziel der Modulation (LFO), Tonhöhe (Pitch), Lautstärke (Expression) oder Pan. In Stellung „Pitch“ empfehlen wir eine dosierte Anwendung für natürlich klingende Ergebnisse.



**10)** Fügt dem Ausgangssignal einen in der Intensität einstellbaren Hall hinzu.

Anmerkung: Die Aufnahmen der Xsample Instrumente sind „trocken“ und können dadurch flexibel in einen beliebigen Raum gesetzt werden.



**12)** Individuelle Gruppen Lautstärke und Panorama (zunächst Gruppe auswählen über „Playing Style“)



**14)** Die Xsample Instrumente bieten pro Ton mehrere Samples, um einen lebendigen und natürlichen Klang zu ermöglichen.

- Round Robin: nacheinander abwechselnd
- Random Robin: zufällig ohne Wiederholung abwechselnd
- Total Random: zufällig mit eventueller Wiederholung abwechselnd



## Spielweisen / Artikulationen – Part 1 – Holzbläser 1

- Flöte
- Altflöte
- Oboe
- Oboe d'amore
- Klarinette (B)
- Fagott



Spielweise / Umschalter	Note (Key Switch)	Controller CC#0	Program Change	Midi Channel
natural vibrato	A-1	0 und 1	1	1
staccato	A#-1	2	2	2
flutter tongue	B-1 (H-1)	3	3	3
senza vibrato	C0	4	4	4
natural vibrato (a 2)	C#0	5	5	5
staccato (a 2)	D0	6	6	6
flutter tongue (a 2)	D#0	7	7	7
senza vibrato (a 2)	E0	8	8	8

## Spielweisen / Artikulationen – Part 2 – Holzbläser 2

- Piccolo Flöte
- Englischhorn
- Klarinette (Es)
- Bassklarinette
- Altsaxophon
- Kontrafagott



Spielweise / Umschalter	Note (Key Switch)	Controller CC#0	Program Change	Midi Channel
natural vibrato	A-1 / F6 *	0 und 1	1	1
staccato	A#-1 / F#6 *	2	2	2
flutter tongue	B-1 (H-1)	3	3	3
senza vibrato	C0 / G#6 *	4	4	4
natural vibrato (a 2)	C#0 / A6 *	5	5	5
staccato (a 2)	D0 / A#6 *	6	6	6
flutter tongue (a 2)	D#0	7	7	7
senza vibrato (a 2)	E0 / C7 *	8	8	8

\* Gilt für die „Key Switches“ beim Kontrafagott

## Spielweisen / Artikulationen – Part 3 – Blechbläser

- Horn
- Trompete
- Posaune
- Tuba



Spielweise / Umschalter	Note (Key Switch)	Controller CC#0	Program Change	Midi Channel
standard / offen	A-1 / F6 *	0 und 1	1	1
staccato / offen	A#-1 / F#6 *	2	2	2
con sordino	B-1 (H-1) / G6 *	3	3	3
sordino staccato	C0 / G#6 *	4	4	4
standard / offen (a 2)	C#0 / A6 *	5	5	5
staccato / offen (a 2)	D0 / A#6 *	6	6	6
con sordino (a 2)	D#0 / B6 (H6) *	7	7	7
sordino staccato (a 2)	E0 / C7 *	8	8	8

\* Gilt für die „Key Switches“ bei Posaune und Tuba

## Spielweisen / Artikulationen – Part 4 – Mallets, Percussion & Pauken

### Mallets

- Marimbaphon
- Xylophon
- Vibraphon
- Glockenspiel
- Crotales



Spielweise / Umschalter	Note (Key Switch)	Controller CC#0	Program Change	Midi Channel
standard mallets	A-1	0 und 1	1	1
damped (abgedämpft)	A#-1	2	2	2
bowed (gestrichen) *	B-1 (H-1)	3	3	3

\* Gestrichen mit einem Kontrabassbogen



Instrument	Tastenbereich
Donnerblech (Thunder Sheet)	A-1 *
Piatti	A#-1 offen, B-1 (H-1) abgedämpft, C0 tremolo, C#0 kurz *
Große Trommel (Big Drum)	D0 → E0 mit verschiedenen Mallets *
Becken (Cymbals)	F0 → G#0 Kuppe, A0 → A#0 Crash, B0 (H0) → C1 China, C#1 → D1, D#1 → E1, F1 → F#1 jeweils offene und abgedämpfte Schläge
Schnippen / Klatschen (Snip / Clap)	G1 leichter Anschlag Schnippen, kräftiger Anschlag Klatschen *
Conga	G#1 Conga Bass, A1 Conga geschlossen, A#1 Conga offener Schlag *
Bongos	Hoch: B1 (H1) geschlossen, C2 offen, C#2 Stick * Tief: D2 geschlossen, D#2 offen, E2 Stick *
Guiro	F2 *
Tibetanische Klangschale (Tibet Bowl)	F#2 *
Lotosflöte (Lotosflute)	G2 aufwärts, G#2 abwärts
Bells	A2 *
Cabaza / Maracas	A#2 → C3 *
Kleine Trommel (Wirbel)	C#3
Kleine Trommel	D3 → E3 rim click, F3 → F#3 Besen, G3 → G#3 „rühren“, A3 → A#3 ohne Schnarrsaiten, B3 (H3) Sticks, C4 → D#4 mit Schnarrsaiten *
Tambourine (Wirbel)	E4 → F4 Tambourine 1, F#4 Tambourine 2
Tambourine	G4 + A4 Tambourine 1, G#4, A#4 + B4 (H4) Tambourine 2
Kastagnetten (Castanets)	C5 → C#5 *
Triangel (lang)	D#5 → F5
Triangel	D5 gedämpft, F#5 tremolo
Tamtam	G5 → C#6
Holzblöcke (Woodblocks)	Tief: D6 → D#6, Mittel: E6 → F6, Hoch: F#6 → G6
Claves	G#6 *
Metal Chimes	A6 → A#6 *
Wind Chimes	B6 – C7 *

\* bei Repetitionen sind alternative Samples zu hören (Round Robin)



Spielweise / Umschalter	Note (Key Switch)	Controller CC#0	Program Change	Midi Channel
standard mallets	A-1	0 und 1	1	1
damped (abgedämpft)	A#-1	2	2	2
roll (Wirbel)	B-1 (H-1)	3	3	3

## Spielweisen / Artikulationen – Part 5 – Tasten- & Saiteninstrumente

- Akkordeon
- Celesta
- Toy Piano
- Harfe
- Gitarre

Spielweise / Umschalter	Note (Key Switch)	Controller CC#0	Program Change	Midi Channel
8' a cassotto	A-1 *	0 und 1	1	1
8' in cassotto	A#-1 *	2	2	2
4'	B-1 (H-1) *	3	3	3
16'	C0 *	4	4	4
Linkes Manual 8'	C#0 *	5	5	5
Linkes Manual 16'	D0 *	6	6	6

\* Akkordeon, für Celesta und Toy Piano ist jeweils die Standard Spielweise vorhanden

Spielweise / Umschalter	Note (Key Switch)	Controller CC#0	Program Change	Midi Channel
standard	A-1 *	0 und 1	1	1
damped (kurz)	A#-1 *	2	2	2
harmonics (Flageolett)	B-1 (H-1) *	3	3	3

\* Harfe

Spielweise / Umschalter	Note (Key Switch)	Controller CC#0	Program Change	Midi Channel
finger	A-1 *	0 und 1	1	1
plectrum	A#-1 *	2	2	2
slaps	B-1 (H-1) *	3	3	3

\* Gitarre

## Spielweisen / Artikulationen – Part 6 – Streichinstrumente

- Violine
- Viola
- Violoncello
- Kontrabass



Spielweise / Umschalter	Note (Key Switch)	Controller CC#0	Program Change	Midi Channel
natural vibrato	A-1 / F6 *	0 und 1	1	1
spiccato	A#-1 / F#6 *	2	2	2
tremolo	B-1 (H-1) / G6 *	3	3	3
harmonics	C0 / G#6 *	4	4	4
senza vibrato	C#0 / A6 *	5	5	5
pizzicato	D0 / A#6 *	6	6	6
Bartok pizzicato	D#0 / B6 (H6) *	7	7	7
col legno	E0 / C7 *	8	8	8
natural vib. (Ensemble)	F0	9	9	9
spiccato (Ensemble)	F#0	10	10	10
tremolo (Ensemble)	G0	11	11	11
harmonics (Ensemble)	G#0	12	12	12
senza vib. (Ensemble)	A0	13	13	13
pizzicato (Ensemble)	A#0	14	14	14
Bartok pizz. (Ensemble)	B0 (H0)	15	15	15
col legno (Ensemble)	C1	16	16	16

\* Gilt für die „Key Switches“ beim Kontrabass

Mit den Ensemble Spielweisen können Sie ein Streichorchester emulieren. Die Stimmenverteilung ist wie folgt:

Violine (1)	Violine (2)	Viola	Violoncello	Kontrabass
4	4	3	3	1

## Generelle MIDI Controller

Controller	Funktion
CC#1 (Modulationsrad) →	LFO Intensität (Tonhöhe, Panorama, Lautstärke)
CC#7 →	Instrument Lautstärke
CC#10 →	Instrument Panorama
CC#11 →	Expression (relative Lautstärke)
Pitchbend →	+/- 2 Halbtöne (Voreinstellung) Um den Bereich einzustellen, senden Sie nacheinander folgende MIDI Controller: CC#100 = 0, CC#101 = 0, CC#6 = X (wobei X der Wert in Halbtönen ist und im Bereich von 1 - 36 einstellbar ist)
CC#91 →	Reverb Intensität
CC#73 →	Attack
CC#75 →	Decay
CC#76 →	Sustain
CC#72 →	Release

## Technische Daten

Xsample AIL Compact - powered by Maize Sampler Version 2.56 -



Part	Größe	Samples
1 Holzbläser 1	855 MB	1988
2 Holzbläser 2	796 MB	1749
3 Blechbläser	955 MB	2233
4 Mallets, Perkussion & Pauken	829 MB	1592
5 Tasten- & Saiteninstrumente	951 MB	1011
6 Streichinstrumente	1,67 GB	3509
<b>Bundle</b>	<b>5,96 GB</b>	<b>12082</b>

## Updates

### 10. 2017

- Player Engine: Update auf Version 2.4
- OS X VST Plug-in hinzugefügt

### 05. 2020

- Player Engine: Update auf Version 2.56
- Instrumente (mse Dateien): Update auf Version 2.56
- Jeweils für OS X und Windows VST3 Plug-in hinzugefügt
- Neue Midi Controller für ADSR Hüllkurve
  - CC#73 = Attack
  - CC#75 = Decay
  - CC#76 = Sustain
  - CC#72 = Release
- Das Update benötigt eine Neuinstallation des Players und der Instrumente.

## 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](http://www.xsample.de)