



Bedienungsanleitung

Nord Sample Editor

Version 2.x

Nord Sample Editor – Benutzerhandbuch

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----------|
| Was ist der Nord Sample Editor? | 2 |
| Zerstörungsfreie Bearbeitung | |
| Systemanforderungen | |
| Erste Schritte | |
| Projekt, Beispielspeicher | |
| WYDIWYH | 2 |
| Offline arbeiten | |
| Beispiel, Zone | |
| Beispielinstrument | |
| Sample-Bearbeitung, Loop-Marker, Crossfade | 3 |
| Generieren, hochladen, herunterladen | |
| Installation | |
| Installation des USB-Treibers | |
| Installation Windows-PC | |
| Installation Mac OSX | |
| Die Kurztour | |
| Erstes Licht | |
| Beispielinstrumente herunterladen | |
| Beispielinstrumente hochladen | |
| Neues Sample-Instrument erstellen | |
| Audiodateien mit einzelnen Samples hinzufügen | 5 |
| Einzelnes Sample pro Datei zuweisen | |
| Bearbeiten | |
| Schleife | |
| Beispielinstrument generieren | 7 |
| Menüreferenz | |
| Dateimenü | |
| Menü „Bearbeiten“ | |
| Instrumentenmenü | |
| Einstellungsmenü | |
| Manager-Menü | |
| Hilfemenü | |
| Registerkartenreferenz | |
| Gemeinschaftsbereich | |
| Registerkarte „Audiodatei/Zuweisen“ | |
| Einzelnes Sample pro Datei zuweisen | |
| Mehrere Samples pro Datei zuweisen | |
| Manuelle Probenzuweisung | |
| Beispiel für die Registerkarte „Loop/Stop“ | |
| Lange Schleife | |
| Kurze Schleife | |
| Keine Schleife | |
| Anwenden auf alle | |
| Beispiel für eine Startregisterkarte | |
| Beispiel für eine alternative Start-Registerkarte | 13 |
| Registerkarte „Instrument“ | |
| Raster für die Abtastverstärkung | |
| Diagramm zur Tastaturverstärkung | |
| Verstimmen | |
| Beispielzone | |
| Transponieren | |
| Auto Map | |
| Wiedergabemodus | |
| Registerkarte „Samp-Preset“ | |
| Geschwindigkeitsgesteuerte Dynamik | |
| Über die Tastatur gesteuerte Verstärkerhüllkurve | 16 |
| Oktavverschiebung | |
| Registerkarte „Manager“ | |
| Manager-Symboleiste | |
| Klicken Sie mit der rechten Maustaste | |
| Listenüberschriften | |
| Fußzeilen-Speicheranzeige | |
| Dateitypen und -namen | |

Was ist der Nord Sample Editor?

Der Nord Sample Editor ist die Anwendung, mit der Sie Sample-Sammlungen bearbeiten, erstellen und in den Sample-Speicherbereich eines mit der Sample Library kompatiblen Nord-Instruments laden und daraus entnehmen können.

Der Nord Sample Editor unterstützt Sie bei Ihren Bearbeitungsbemühungen; er enthält leistungsstarke Tools für verschiedene Aktionen, die auf ein Sample angewendet werden können. Diese Tools helfen Ihnen beispielsweise dabei, einen Startpunkt für ein Sample festzulegen, einen Loop zu erstellen und andere Aufgaben auszuführen, die wichtig sind, um die Samples für die Verwendung im Nord Sample Editor vorzubereiten. Der Editor verfügt außerdem über Funktionen für die automatische Zuordnung von Samples über die Tastatur und vieles mehr.

Zerstörungsfreie Bearbeitung

Alle Bearbeitungen, die in der Nord Sample Editor-Software vorgenommen werden, sind absolut zerstörungsfrei. Die Audiodateien auf Ihrer Festplatte werden in keiner Weise verändert, auch wenn der Nord Sample Editor beispielsweise Samples kürzt, bevor sie auf das Nord-Instrument heruntergeladen werden.

Wenn Sie eine vom Nord Sample Editor verwendete Audiodatei mit einer anderen Anwendung bearbeiten, wirkt sich diese Bearbeitung auch auf die jeweilige Datei im Nord Sample Editor aus.

Systemanforderungen

Windows-PC

Der Nord Sample Editor erfordert einen Computer mit Windows XP oder Vista. Zusätzlich benötigen Sie einen freien USB-Anschluss sowie ein DVD-ROM-Laufwerk, wenn Sie die Software von der DVD installieren möchten.

Mac

Der Nord Sample Editor erfordert einen Mac mit einem USB-Anschluss, ein DVD-ROM-Laufwerk zur Installation der Software und OSX 10.4 oder höher.

Norden

Sie benötigen außerdem ein mit der Sample Library kompatibles Nord-Instrument, um die Samples heruntergeladen zu können. Die mit dem Sample Editor und der Nord Sample Library kompatiblen Nord-Geräte sind: Nord Wave mit OS v2.x und höher und Nord Electro 3 mit OS 1.x oder höher.

Erste Schritte

Beginnen wir mit einer kurzen Beschreibung der in diesem Kapitel verwendeten Terminologie, gefolgt von einem typischen ArbeitsablaufszENARIO, um Ihnen einen Überblick über die Funktionen des Nord Sample Editors zu geben.

Projekt, Beispielspeicher

Alle Teile, die zum Zusammenstellen einer Sample-Wellenform im Nord Sample Editor benötigt werden – Verweise auf Audiodateien, Samples, Mappings, Start-, Stopp- und Loop-Marker usw. – sind in Projekten organisiert.

Alle projektbezogenen Einstellungen werden auf Ihrem Computer vorgenommen und Sie können Änderungen über die Audiokarte des Computers in der Vorschau anzeigen. Ein Projekt ist mit den eigentlichen Audiodateien auf der Festplatte verknüpft. Wenn Sie beispielsweise eine Audiodatei löschen oder bearbeiten, die in einem Projekt enthalten ist, wirkt sich dies auf dieses Projekt aus.

Sie können Projektdateien wie jede andere Computerdatei auf der Festplatte speichern. Wenn Sie mit einem Projekt zufrieden sind, können Sie ein Sample-Instrument generieren, das im Nord Sample Editor in den Flash-Speicher heruntergeladen werden kann.

WYDIWYH

Was Sie tun, ist das, was Sie hören. Jede Funktion im Nord Sample Editor kann in Echtzeit auf ein Sample angewendet werden. Wenn das Sample über die Audiokarte des Computers wiedergegeben wird, können Sie beispielsweise hören, wie sich der Loop ändert, wenn Sie die Loop-Marker verschieben oder die Cross-Fade-Einstellungen oder den Startpunkt des Samples anpassen.

Offline arbeiten

Für die Bearbeitung von Projekten oder Samples ist kein angeschlossenes Nord-Gerät erforderlich. Sie können Projekte nur mit dem Computer erstellen und bearbeiten und sich dann zu einem späteren Zeitpunkt mit dem Gerät verbinden, um das Ergebnis herunterzuladen.

Projekt zum Nord Sample Editor.

Beispiel, Zone

Wenn eine Audiodatei zu einem Projekt hinzugefügt wird, kann sie als Quelle für ein oder mehrere Samples verwendet werden. Ein Sample kann einem Bereich auf der Tastatur zugewiesen werden; dieser Bereich wird als Zone bezeichnet. Die Sample-Parameter, die den Bereich seiner Zone bestimmen, sind die Grundtaste und die obere Taste.

Beispielinstrument

Ein Satz von Samples mit Zoneneinstellungen ist ein Sample-Instrument; die maximale Anzahl von Zonen in einem Sample-Instrument beträgt 91. Das Sample-Instrument kann im Nord Wave Oscillator 2 als Wellenform ausgewählt werden.

und indem Sie den SampLib-Typ und das Modell im Electro 3 auswählen.

Jeder beliebigen Zone kann ein Sample zugewiesen werden, was bedeutet, dass ein Sample-Instrument aus mehreren verschiedenen Sounds bestehen kann, die über die Tastatur verteilt sind.

Sie können beispielsweise ein Sample-Instrument vom Typ Drum mit einem Sound für jede Taste erstellen oder mehrere Splits erstellen, indem Sie verschiedene Samples verschiedenen Tastaturbereichen zuweisen – z. B. Bass-Samples im unteren Register, gefolgt von Piano-Samples weiter oben auf der Tastatur.

Sample-Bearbeitung, Loop-Marker, Crossfade

Das Festlegen eines Startpunkts für ein Sample, um beispielsweise unerwünschte Audiosignale am Anfang zu eliminieren, ist im Nord Sample Editor eine Ein-Klick-Funktion.

Der Editor verfügt über einige sehr leistungsstarke Loop-Funktionen, mit denen das Erstellen perfekter, nahtloser Loops zum Kinderspiel wird. Der Loop ermöglicht die Verwendung kürzerer Samples, die dennoch länger als das Sample selbst abgespielt werden können. Die Loop-Funktionen umfassen auch eine Crossfade-Option, die in Echtzeit überwacht werden kann und verschiedene Optionen für die Länge, Crossfade-Kurven usw. bietet.

Generieren, hochladen, herunterladen

Wenn ein Projekt abgeschlossen ist, können Sie ein Sample-Instrument generieren und die Wave-Daten automatisch in den Flash-Speicher des Nord-Geräts herunterladen. Der Flash-Speicher hat eine feste Kapazität und um den Überblick darüber zu behalten, wie viel Platz Ihnen noch zur Verfügung steht, gibt es im Nord Sample Editor eine Anzeige, die Ihnen hilft, den verfügbaren Speicherplatz zu verwalten. Raum.

Installation

Installation des USB-Treibers

Bevor der Nord Sample Editor mit einem Windows-PC kommunizieren kann, müssen Sie einen Clavia USB-Treiber für das Windows-Betriebssystem installieren. Mac-Benutzer können diesen Abschnitt überspringen. Um den USB-Treiber zu installieren, Befolgen Sie diese Anweisungen:

- 1 Legen Sie die Installations-DVD 'Nord DVD' in das DVD-ROM-Laufwerk ein oder
Holen Sie sich den Treiber aus dem Nord Wave-Downloadbereich unter www.nordkeyboards.com.
- 2 Verbinden Sie das USB-Kabel mit dem Nord Sample Editor und
den Computer und schalten Sie das Gerät ein. Der Assistent „Neue Hardware gefunden“ sollte
erscheinen, begleitet von einem beruhigenden Warnton.
- 3 Lassen Sie den Assistenten auf der Installations-DVD nach dem USB-Treiber suchen und
Installieren Sie ihn oder verweisen Sie den Assistenten auf den Ordner, in dem sich der Treiber befindet.

Installation Windows PC

- 1 Legen Sie die „Nord-DVD“ in das DVD-ROM-Laufwerk ein.
- 2 Führen Sie die Datei Install Nord Sample Editor v2.xx.exe aus und folgen Sie den
Anweisungen im Setup-Programm.
- 3 Der Nord Sample Editor wird im Ordner Program Files installiert
auf der Festplatte.

Während der Installation haben Sie die Möglichkeit, einen alternativen Speicherort für die Anwendung auszuwählen.

- 4 Bestätigen Sie alle Fenster der Installation mit einem Klick auf
Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter. Die Installation kann jederzeit durch Klicken auf
Abbrechen abgebrochen werden. Wenn die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf
die Schaltfläche Schließen, um zum Windows-Desktop zurückzukehren.

Installation Mac OSX

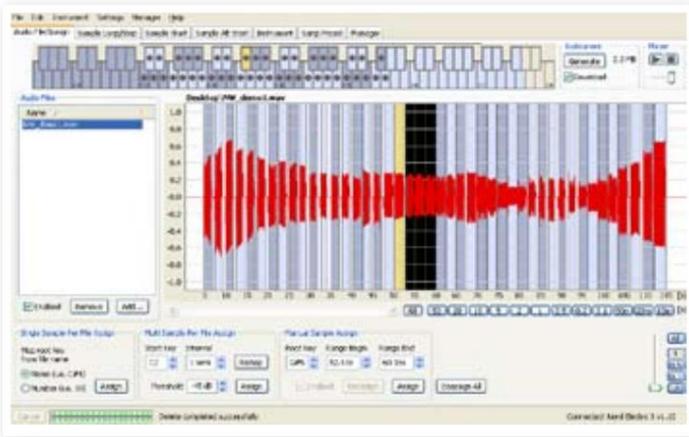
1 Legen Sie die „Nord-DVD“ in das DVD-ROM-Laufwerk ein.

2 Öffnen Sie die Image-Datei (.dmg) im Nord Sample Editor.
tor-Ordner auf der DVD und ziehen Sie die Datei Nord Sample Editor v2.xx.app in den Ordner „Programme“.

Wenn neue Versionen des Nord Sample Editors veröffentlicht werden, stehen sie als kostenloser Download unter www.nordkeyboards.com zur Verfügung.

Die Quick Tour

Lassen Sie uns ein paar Dinge durchgehen, von denen wir wissen, dass sie Sie interessieren, und uns gleichzeitig mit dem Nord Sample Editor vertraut machen.



Registerkarte „Audiodatei/Zuweisen“ des Nord Sample Editors mit einer Audiodatei mit zugewiesenen Samples

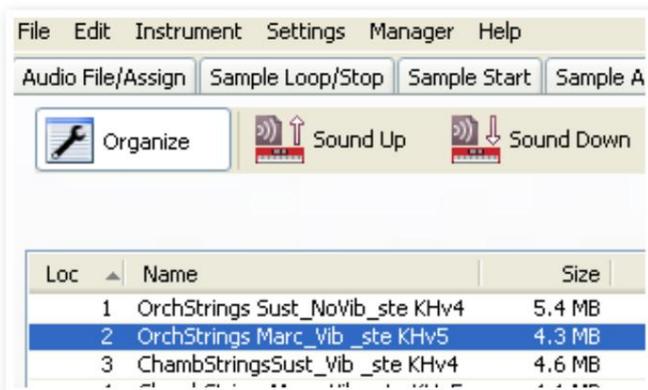
Erstes Licht

1 Stellen Sie sicher, dass das Nord-Gerät eingeschaltet und über einen USB-Anschluss mit dem Computer verbunden ist.

2 Starten Sie den Nord Sample Editor aus dem Ordner „Programme“ oder das Startmenü (PC) oder aus dem Anwendungsordner (Mac OSX).

Während des Startvorgangs versucht der Editor automatisch, Kontakt mit der Nord-Einheit herzustellen.

Wenn kein Nord-Gerät angeschlossen ist, können Sie trotzdem an einem Projekt mit Sample-Bearbeitung, Mapping und anderen Funktionen arbeiten. Wenn der Editor ein Gerät findet, wird dies in der unteren rechten Ecke des Editor-Fensters angezeigt und die Registerkarte „Manager“ wird automatisch geöffnet. Eine Liste mit allen aktuellen Samples im Flash-Speicher des Geräts wird im Fenster „Nord Sample Editor“ angezeigt.



Damit der Nord Sample Editor Samples wiedergeben kann, müssen Sie einen Treiber für Ihre Audiokarte auswählen. Dies erfolgt im Menü „Einstellungen/Audio“.

M Wählen Sie auf einem XP- oder Vista-System einen verfügbaren Direct X-Treiber aus. Um mit möglichst vielen XP- und Vista-Computersystemen kompatibel zu sein, verwendet der Nord Sample Editor Direct X-Treiber.

Beispielinstrumente herunterladen

Neue Sample-Instrumente finden Sie auf der Website www.nordkeyboards.com. Diese können dort kostenlos heruntergeladen werden.

So laden Sie ein Sample-Instrument von der Festplatte des Computers auf das Nord-Gerät herunter:

- 1 Besuchen Sie www.nordkeyboards.com und gehen Sie zur Nord Sample Bibliotheksbereich.
 - 2 Wählen Sie die gewünschten Sample Instrument-Archive aus und Speichern Sie die Datei (oder den Ordner) an einem Ort auf Ihrer Festplatte und entpacken Sie sie.
- Die Dateierweiterung lautet .nsmf für Sample Instrumente. Weitere Informationen zu den vom Editor verwendeten Dateitypen finden Sie auf Seite 17.
- 3 Öffnen Sie im Nord Sample Editor die Registerkarte „Manager“.
 - 4 Wählen Sie die Option Organisieren im Manager-Menü und Sie sehen ein Raster mit allen verfügbaren Speicherplätzen.

Um der Nord-Einheit neue Sample-Instrumente hinzuzufügen, ziehen Sie die Dateien einfach von der Festplatte an einen leeren Speicherort in der Liste der Sample-Instrumente auf der Registerkarte „Manager“.

E Audiodateien müssen einem Projekt auf der Registerkarte „Audiodatei/Zuweisen“ hinzugefügt und zu einem Sample-Instrument „generiert“ werden, bevor sie im Nord-Gerät verwendet werden können. Mit der oben beschriebenen Methode können nur Sample-Instrumente im .nsmf-Format heruntergeladen werden.

Beispielinstrumente hochladen

Mit dem Nord Sample Editor ist es ganz einfach, Samples vom Nord-Gerät auf die Festplatte des Computers hochzuladen. Diese Aktionen finden ebenfalls auf der Registerkarte „Manager“ statt.

- 1 Öffnen Sie die Registerkarte „Manager“.
- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Probe und wählen Sie „Hochladen“.

Die Daten werden im selben Ordner gespeichert, in dem sich auch die Editor-Anwendung befindet, oder in einem von Ihnen gewählten Ordner. Beispielinstrumente werden als .nsmf-Dateien gespeichert. Weitere Informationen zu den vom Editor verwendeten Dateitypen finden Sie auf Seite 17.

Durch die Kombination der Techniken zum Herunter- und Hochladen der Sample-Instrumente können Sie jetzt Sample-Instrumente bei Bedarf mit anderen Nord Wave- oder Nord Electro 3-Benutzern teilen.

Erstellen Sie ein neues Sample-Instrument

Zeit, kreativ zu werden; lassen Sie uns ein neues Sample-Instrument erstellen.

1 Kopieren Sie die Datei NW_demo1.wav von der Nord-DVD in den Ordner wo der Nord Sample Editor installiert ist.

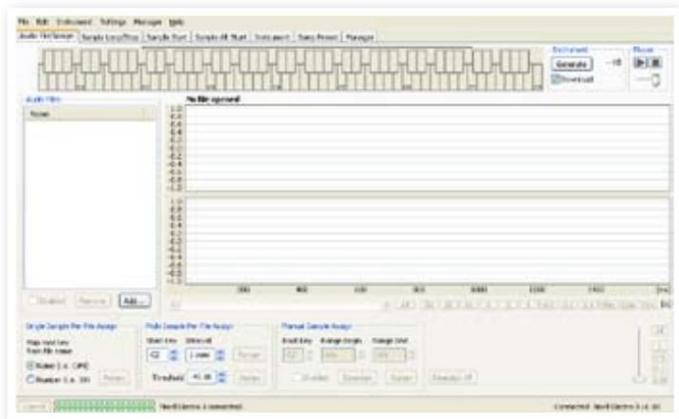
Sie können natürlich auch jede andere Audiodatei im WAV-Format verwenden, aber diese spezielle Datei demonstriert eine sehr leistungsstarke Funktion des Nord Sample Editors.

2 Öffnen Sie über das Menü „Datei“ ein neues Projekt.

Im Editor kann nur ein Projekt geöffnet sein. Sie werden aufgefordert, alle Änderungen zu speichern, bevor ein bearbeitetes Projekt geschlossen wird.

Ein neues Projekt lässt sich schnell öffnen, indem Sie auf der Computertastatur Strg+N drücken. Strg+S speichert das aktuelle Projekt. Der Name, den Sie einem Projekt geben, ist gleichzeitig der Name des Sample-Instruments, das auf das Nord-Gerät heruntergeladen wird.

3 Wählen Sie die Registerkarte „Audiodatei/Zuweisen“.



4 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“ unter dem Bereich „Audiodateien“ oder geben Sie Strg+F ein. Navigieren Sie zum Speicherort der Datei NW_demo1.wav und klicken Sie auf „Öffnen“.

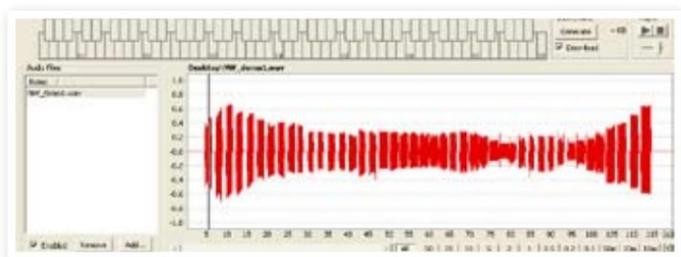


Die beiden Fortschrittsbalken in der unteren linken Ecke des Projektfensters zeigen an, dass die Datei(en) zum Projekt hinzugefügt werden. Die zum Hinzufügen einer oder mehrerer Dateien benötigte Zeit variiert je nach Dateigröße(n) und Ihrem Computer.

Sie können mehrere Samples gleichzeitig auswählen und hinzufügen, solange sie sich am selben Speicherort auf Ihrer Festplatte befinden. Um alle Audiodateien aus einem ganzen Ordner hinzuzufügen, verwenden Sie den Befehl Ordner hinzufügen (Strg+D) aus dem Menü Datei.

5 Wenn eine Datei hinzugefügt wurde, sehen Sie eine Darstellung ihrer Inhalt als Wellenformdiagramm im Editorfenster.

Bitte beachten Sie, dass NW_demo1.wav eine Datei ist, die aus mehreren aufgenommenen Noten einer Nord C1-Orgel besteht. Nichts Ausgefallenes, nur ein paar einfache Sounds, um Ihnen eine coole Funktion zu zeigen. Lassen Sie uns jetzt etwas zaubern und den Editor mehrere Samples erstellen lassen, die aus dieser Audiodatei in Zonen über die Tastatur verteilt sind.

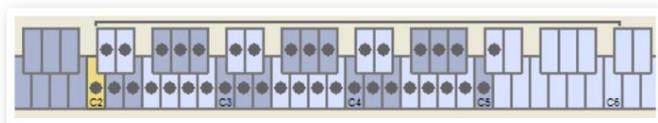


6 Suchen Sie im unteren Teil des Editorfensters nach dem Abschnitt „Multi Sample Per File Assign“. Stellen Sie die Startnote auf C2, das Intervall auf 1 Halbton, den Schwellenwert auf -45 dB ein und klicken Sie dann auf „Assign“.

Wenn der Nord Sample Editor die Analyse der Datei abgeschlossen hat, werden Samples mit Root Key- und Upper Key-Einstellungen erstellt und diese Einstellungen in Zonen übersetzt. Diese



Zonen werden in der Tastaturreaster oben im Editorfenster.



7 Die gelb hervorgehobene Probe ist die fokussierte Probe.

Dies bedeutet, dass dieses Sample zur weiteren Bearbeitung aktiv und zur Wiedergabe bereit ist.

Durch Drücken der Leertaste auf der Computertastatur oder durch Klicken auf das u-Symbol im Player in der oberen rechten Ecke wird die Wiedergabe der Datei gestartet.

8 Der Punkt auf einer Taste () in der Tastaturanzeige zeigt dass dies die Grundtonart eines Samples ist. Das Sample wird außerdem dem entsprechenden Bereich zugeordnet, der die mit einem Punkt markierte Tonart umgibt, die in Grau oder Blau angezeigt wird.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine gepunktete Taste klicken, können Sie ein Sample vorübergehend aus dem Projekt entfernen. Dies wird durch einen Kreis angezeigt. Sie können das Sample auch entziehen – das bedeutet, dass es aus dem Projekt entfernt wird.

Durch das Deaktivieren eines Samples aus einer Zone können Sie bestimmen, wie viele Samples Sie benötigen, um einen bestimmten Bereich eines mehrfach gesampelten Instruments oder Sounds abzudecken. Alle an einem Sample vorgenommenen Einstellungen bleiben erhalten, auch wenn es deaktiviert ist. Wenn Sie ein Sample wieder aktivieren, werden diese Einstellungen wiederhergestellt.

Mit den Pfeiltasten auf der Computertastatur können Sie den Fokus schnell von einer Probe zur anderen verschieben.

9 Speichern Sie das Projekt, indem Sie im Menü Datei auf Speichern klicken oder Strg+S drücken. auf der Computertastatur.

Hinzufügen von Audiodateien mit einzelnen Samples

Möglicherweise möchten Sie Audiodateien hinzufügen, die jeweils nur ein Sample enthalten. So weisen Sie einzelne Samples den Zonen zu:

1 Öffnen Sie ein neues Projekt, wählen Sie die Registerkarte Audiodateien/Zuweisen und klicken Sie auf

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“.

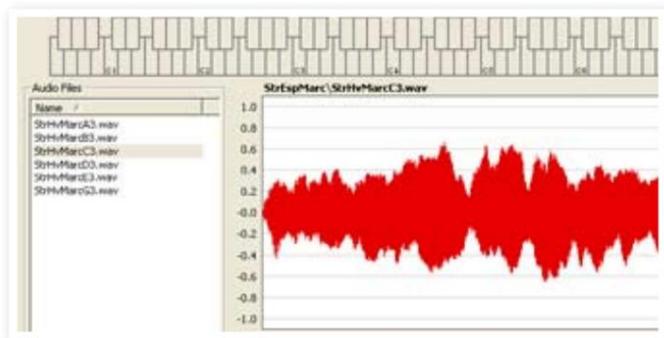
Der Nord Sample Editor kann Stereo- oder Mono-Audiodateien mit einer Abtastrate von bis zu 44,1 kHz und einer Auflösung von 24 Bit als Sample-Quellen verwenden.

2 Navigieren Sie zu einem Ordner, der die Audiodateien enthält, die Sie verwenden möchten.

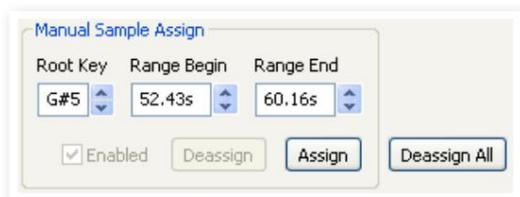
Wählen Sie die Dateien aus und klicken Sie auf „Öffnen“, um sie dem Projekt hinzuzufügen.

3 Die Dateien werden nacheinander im Bereich „Audiodateien“ aufgelistet. Wählen Sie die erste Datei aus, die Sie einer Zone zuweisen möchten.

Das Wellenformdiagramm zeigt eine Darstellung der Audiodatei.



4 Klicken und ziehen Sie, um die gesamte Wellenform im Diagramm auszuwählen, und schauen Sie sich den Bereich „Manuelle Sample-Zuweisung“ im unteren Teil des Fensters an.



5 Geben Sie den Grundton ein, also die Tonart, in der das Sample in der Originaltonhöhe und klicken Sie auf „Zuweisen“.

6 Wählen Sie die nächste Datei aus und klicken und ziehen Sie im Wellenformdiagramm, um den gesamten Audioausschnitt auszuwählen.

7 Geben Sie den Grundton für das nächste Sample/die nächste Zone ein.

Die erste Zone, die Sie erstellen, umfasst einen Bereich von zwei Oktaven über der Grundtonart. Der Bereich einer Zone wird durch zwei Parameter bestimmt: die Grundtonart und die obere Tonart für jedes Sample.

Der Bereich hängt auch von jedem anderen Sample ab, das weiter unten auf der Tastatur zugewiesen sein kann. Die untere Taste einer Zone reicht bis zur oberen Taste eines vorherigen Samples oder zur F0-Taste, wenn es sich um das „erste“ zugewiesene Sample handelt. Ein Sample reicht immer bis zur oberen Taste des vorherigen Samples.

Eine Zone in einem Bereich kann nicht leer sein, d. h. ohne zugewiesenes Sample. Wenn Sie irgendwo in einem Sample-Instrument einige Tasten haben möchten, die stumm sind, wählen Sie im Wellenformdiagramm einfach einen Bereich aus, der stumm ist (oder fügen Sie eine Audiodatei hinzu, die kurz ist und keine Audiodaten enthält). Ordnen Sie dieses stumme Sample dann einem Tastenbereich zu.

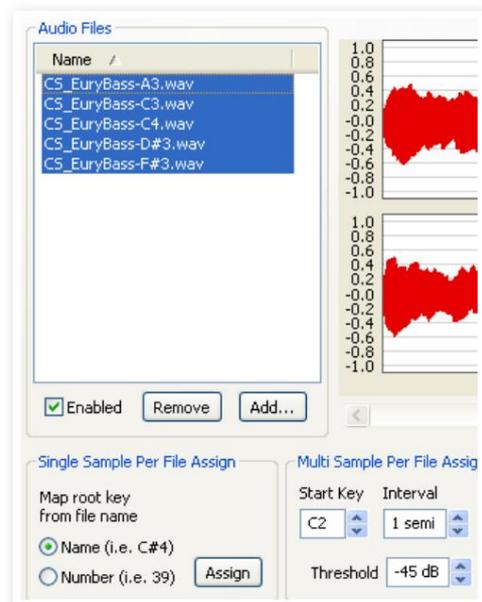
Einzelnes Sample pro Datei zuweisen

Wenn Sie Audiodateien auf Ihrer Festplatte haben, deren Dateiname eine Kennung oder Markierung für die Tonhöhe der Datei enthält, kann die Funktion „Einzelnes Sample pro Datei zuweisen“ diese Samples automatisch zuordnen.

1 Verwenden Sie die Funktion „Hinzufügen“, um dem Projekt einige Audiodateien hinzuzufügen.

Die Funktion „Einzelnes Sample pro Datei zuweisen“ kann Bezeichner verwenden, die sich auf einen Tonhöhenamen beziehen (wenn der Dateiname z. B. cello_C#4.wav lautet) oder auf eine Notennummer (wie z. B. cello_39.wav).

2 Wählen Sie alle Dateien in der Dateiliste aus, die diese Indikatoren aufweisen, und klicken Sie auf Zuweisen.



3 Die Proben werden den Zonen entsprechend den Markierungen in die Dateinamen.

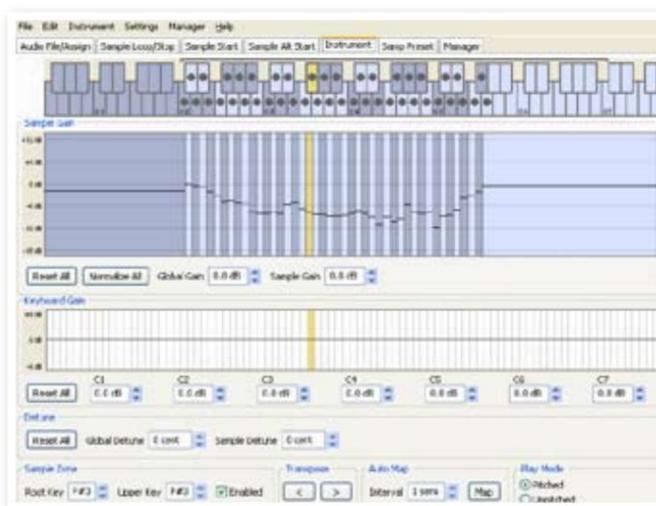
Bearbeitung

Lassen Sie uns mit der Bearbeitung eines Samples fortfahren, um es etwas besser vorzubereiten, bevor wir das Sample-Instrument in den Nord Sample Editor herunterladen:

1 Stellen Sie sicher, dass Sie mindestens ein Sample im Projekt haben und dass dieses Sample einer Zone zugeordnet und im Fokus ist.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte „Instrument“.

Hier können Sie die Verstärkung anpassen und die Tonhöhe des gesamten Sample-Instruments oder einzelner Samples feinabstimmen. Sie passen diese Funktionen an, indem Sie Werte in die Eingabefelder eingeben oder die Schaltflächen zum Erhöhen/Verringern verwenden.

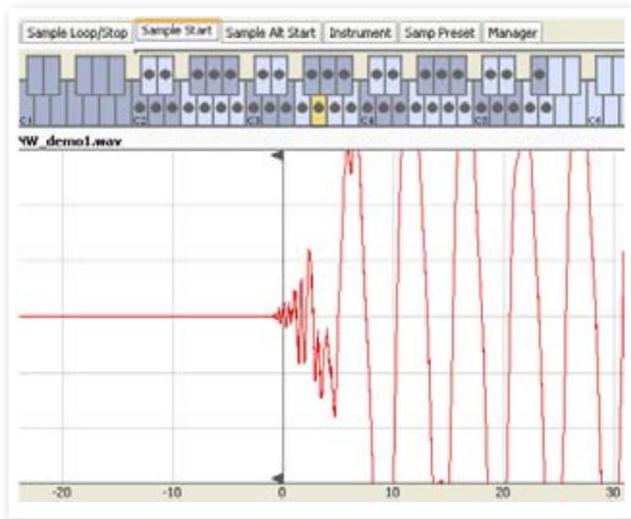


Verschieben Sie den Probenfokus mithilfe der horizontalen Pfeiltasten auf der Computertastatur.

3 Klicken Sie auf die Registerkarte „Beispiel starten“.

Hier können Sie den Startpunkt des Samples anpassen. Dies ist nützlich, wenn Sie Audiodateien haben, die unerwünschtes Material enthalten, bevor der eigentliche Ton beginnt. Der Nord Sample Editor legt automatisch einen Startpunkt fest, wenn ein Sample einer Zone zugewiesen wird.

Dieser Marker kann leicht geändert werden, wenn Sie diese Funktion lieber manuell steuern möchten. Sie können den Startpunkt manuell festlegen, indem Sie einen Wert in das Start-Eingabefeld eingeben, den Schieberegler verwenden oder einfach in das Wellenformdiagramm klicken.



Wenn die Registerkarte „Sample Start“ geöffnet ist, zoomt der Editor näher in das Wellenformdiagramm hinein, um es einfacher zu machen, Rauschen vom eigentlichen Ton zu unterscheiden. Sie können die Zoomeinstellungen ändern, indem Sie die Schaltflächen unter dem Wellenformdiagramm für die horizontale Achse und den Schieberegler oder die Schaltflächen rechts für die vertikale Achse verwenden.

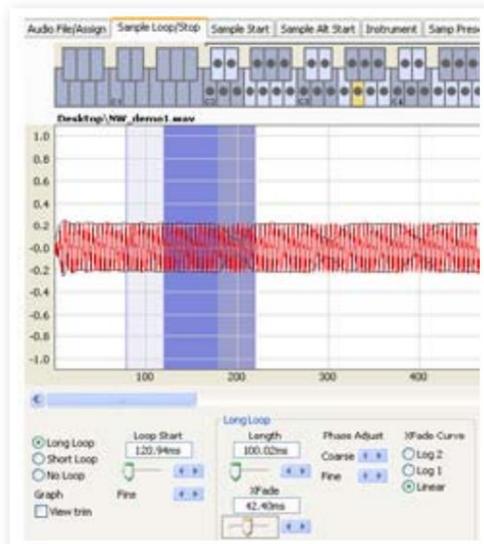
Schleife

Loops sind sehr nützlich, um ein Sample über seine eigene Länge hinaus wiederzugeben oder klingen zu lassen. Loops reduzieren auch die Größe eines Samples, da alles nach dem Loop-End-Marker verworfen wird, wenn Sie ein Sample-Instrument in den Nord Sample Editor heruntergeladen.

Schauen wir uns eine Schleife genauer an.

Wenn einer Zone ein Sample zugewiesen wird, wird automatisch eine Schleife generiert.

1 Um die Loop-Einstellungen anzuzeigen oder zu bearbeiten, klicken Sie einfach auf den Sample Loop/ Registerkarte „Stop“. Die Schleife wird im Wellenformdiagramm als Spalte angezeigt. ortierter Bereich.



Um einen neuen Anfang der Schleife festzulegen – den Loop-Start-Marker – klicken Sie einfach auf das Wellenformdiagramm. Um die Länge der Schleife festzulegen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste irgendwo rechts neben der Anzeige des Loop-Starts. Sie können für diese Parameter auch Werte in die Eingabefelder eingeben oder die Schieberegler verwenden.

Es stehen drei Loop-Optionen zur Verfügung: „Langer Loop“, „Kurzer Loop“ und „Kein Loop“.



Die Option „Long Loop“ ist für verschiedene Instrumentensamples und Sounds nützlich, die nichtperiodische Variationen enthalten. Wenn Sie diese Option auswählen, werden ein Loop-Startmarker und ein Loop-Endmarker erstellt. Diese beiden Loop-Marker werden durch den eigentlichen Loop-Abschnitt getrennt, der im Wellenformdiagramm als blauer Bereich angezeigt wird.

Die Option „Long Loop“ enthält auch eine Überblendung, um sicherzustellen, dass der Loop so weich wie möglich klingt. Die beiden Segmente der Überblendung werden als hellgrauer Bereich unmittelbar vor dem Loop-Startmarker und als dunklerer Bereich vor dem Loop-Endmarker angezeigt.

Drücken Sie die Leertaste auf Ihrer Computertastatur, um die Wiedergabe zu starten und die Einstellungen für die Überblendung anzupassen oder die Loop-Markierungen durch Klicken in das Wellenformdiagramm zu verschieben. Was Sie tun, ist, was Sie hören. Jede Änderung, die Sie vornehmen, wird während der Wiedergabe in Echtzeit überwacht.

Die Option „Short Loop“ erstellt eine Schleife aus einer einzelnen Periode im Sample. Diese Option kann bei Sounds erfolgreich sein, bei denen sich der harmonische Inhalt stark ändert. Sie kann auch sehr effizient sein, um die Größe eines Samples zu reduzieren. Wenn Sie daran interessiert sind, so viele Samples wie möglich in das Nord-Gerät zu packen, sollten Sie diese Option ausprobieren.

Die Option „Kurze Schleife“ verwendet entweder eine Tonhöschätzung oder die Grundtonart als Referenz für ihre Länge, da die Länge Auswirkungen auf die Tonhöhe des Klangs hat, wenn dieser geloopt wird.

Wenn Sie am Anfang eines Samples eine sanfte, kurze Schleife finden, können Sie mit den Hüllkurvengeneratoren im Nord-Gerät ein natürliches Abklingen emulieren und viel Platz im Flash-Speicher sparen.

Die Option „Keine Schleife“ scheint selbsterklärend zu sein, aber hier ist es wichtig, daran zu denken, dass keine Sample-Daten nach dem Endmarker in den Flash-Speicher heruntergeladen werden. Klicken Sie auf das Wellenformdiagramm, um den Endmarker zu positionieren.

Eine detaillierte Beschreibung aller Funktionen der Registerkarte „Loop/Stop“ finden Sie auf Seite 12.

Erstellen eines Beispielinstruments

Wenn Sie alle Audiodateien zum Projekt hinzugefügt haben und mit den Sample-Änderungen zufrieden sind, ist es an der Zeit, ein Sample-Instrument zu erstellen und Laden Sie dies auf die Nord-Einheit herunter

1 Wenn Sie Ihr Projekt noch nicht gespeichert haben, wäre jetzt ein guter Zeitpunkt um dies zu tun.

Indem Sie ein Projekt speichern und benennen, geben Sie gleichzeitig dem Sample-Instrument einen Namen, wenn es auf das Gerät heruntergeladen wird.

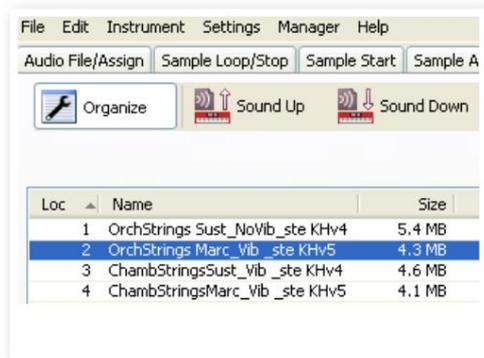
Wenn Sie den aktuellen Namen des Projekts ändern möchten, verwenden Sie Speichern unter..., um ihm einen neuen Namen zuzuweisen. Ein Sample-Instrument, das aus einem nicht gespeicherten Projekt erstellt wird, erhält in der Unit den Standardnamen „Unbenannt“.

2 Gehen Sie zum Instrumentenmenü und wählen Sie „Nur generieren“ aus.

Ein Sample-Instrument mit allen Samples, Zonen und Bearbeitungen, die Sie in diesem Projekt vorgenommen haben, wird generiert und automatisch als Datei „Projektname“.nsm auf der Festplatte gespeichert.

3 Wenn Sie „Generieren und herunterladen“ wählen, wird das Sample-Instrument auch in den Flash-Speicher des Nord-Geräts heruntergeladen.

Sample-Instrumente werden schrittweise zum Flash-Speicher hinzugefügt, und zwar an den ersten verfügbaren freien Speicherort.



Alle Registerkarten – außer der Registerkarte „Manager“ – verfügen oben rechts im Editorfenster über einen Instrumentenbereich. Wenn „Download“ aktiviert ist, wird das Sample-Instrument beim Generieren automatisch auf die Nord-Einheit heruntergeladen.

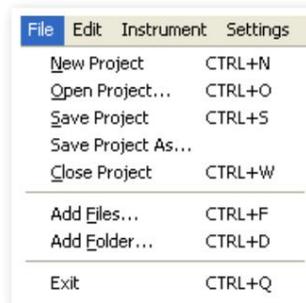
Sie können auch auf ein Sample in der Liste doppelklicken, um es im Nord-Gerät auszuwählen.

Damit ist unsere Führung abgeschlossen. Wir hoffen, Ihnen hat die Show bisher gefallen. Der Rest dieses Kapitels enthält den Abschnitt „Editor-Referenz“, in dem alle Funktionen des Nord Sample Editors ausführlich erläutert werden.

Menüreferenz

Menü „Datei“

Im Nord Sample Editor stehen die üblichen Tastaturbefehle von Windows XP und Mac OSX zur Verfügung. Die Dropdown-Menüs können durch Drücken der Alt-Taste und des unterstrichenen Buchstabens in der Menüleiste aufgerufen werden.



Die meisten Befehle können auch durch Drücken der Strg-Taste (Command-Taste auf dem Mac) zusammen mit dem Buchstaben neben dem Feld

Geben Sie in den Dropdown-Menüs den Befehlsnamen ein.

Neues Projekt [Strg+N]

Erstellt ein neues, leeres Projektfenster.

Projekt öffnen... [Strg+O]

Öffnet den Dateiexplorer und ermöglicht Ihnen, eine Projektdatei von einem Speichergerät auf dem Computer zu öffnen. Wenn bereits ein anderes Projekt geöffnet ist, werden Sie aufgefordert, alle nicht gespeicherten Änderungen zu speichern, bevor es geschlossen wird.

Projekt speichern [Strg+S]

Mit diesem Befehl wird das aktuelle Projekt auf einem Speichergerät auf dem Computer gespeichert. Eine Projektdatei hat die Erweiterung .nwproj.

Projekt speichern unter...

Mit diesem Befehl werden Sie aufgefordert, einen Dateinamen und einen Zielordner einzugeben, bevor das Projekt auf einem Speichergerät auf dem Computer gespeichert wird. Dies ist nützlich, um eine Projektdatei vor dem Speichern umzubenennen und dabei das ursprüngliche Projekt auf dem Speichergerät intakt zu lassen.

Projekt schließen [Strg+W]

Schließt das aktuelle Projekt. Sie werden aufgefordert, alle nicht gespeicherten Änderungen zu speichern, bevor es geschlossen wird.

Dateien hinzufügen... [Strg+F]

Öffnet das Dialogfeld „Dateien hinzufügen“, in dem Sie die Audiodateien auswählen können, die Ihrem Projekt hinzugefügt werden sollen. Es können mehrere Dateien ausgewählt werden. Dieselbe Funktion ist auf der Registerkarte „Audiodatei/Zuweisen“ verfügbar, wenn Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“ klicken. Die hinzugefügten Audiodateien werden auf der Registerkarte „Audiodatei/Zuweisen“ in der Liste „Audiodateien“ angezeigt.

E Audiodaten werden nicht in das eigentliche Projekt kopiert, wenn Sie ein

File; ein Projekt enthält nur Verweise auf die Audiodateien. Alle Änderungen, die Sie an einer Original-Audiodatei auf der Festplatte vornehmen, wirken sich auf Ihr Projekt aus.

Ordner hinzufügen... [Strg+D]

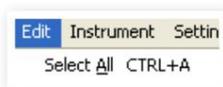
Öffnet das Dialogfeld „Ordner hinzufügen“, in dem Sie einen ganzen Ordner durchsuchen und auswählen können, der Ihrem Projekt hinzugefügt werden soll. Alle unterstützten Audiodateien in diesem Ordner werden hinzugefügt. Die hinzugefügten Audiodateien werden auf der Registerkarte „Audiodatei/Zuweisen“ in der Liste „Audiodateien“ angezeigt.

Der Nord Sample Editor kann Audiodateien im WAV-Format mit einer Auflösung von bis zu 24 Bit und 44,1 kHz verwenden.

Beenden [Strg+Q]

Schließt den Nord Sample Editor. Sie werden aufgefordert, alle nicht gespeicherten Änderungen an einem geöffneten Projekt zu speichern.

Menü „Bearbeiten“



Alles auswählen [Strg+A]

Dieser Befehl wählt alle verfügbaren Elemente aus, z. B. alle Audiodateien oder alle Sample-Instrumente.

Instrumentenmenü

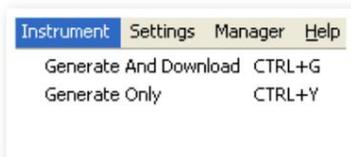
Generieren und herunterladen

[Strg+G]

Erstellt ein Sample-Instrument aus dem aktuellen Projekt und speichert es auf der Festplatte als

eine .nsmf-Datei. Das Beispiel

Das Instrument wird auch an den ersten verfügbaren Speicherort in einem angeschlossene Nord-Einheit.



Bei diesem Vorgang werden die Samples automatisch mit Clavias proprietärem verlustfreien Komprimierungsalgorithmus kodiert, um die Größe der Samples zu reduzieren. Die Samples werden außerdem vor den Sample-Startpunkten und nach dem Loop-End-Marker abgeschnitten.

Dieser Vorgang kann je nach Anzahl der verwendeten Samples mehrere Minuten dauern. Mit dieser Datei können Sie Ihr Sample-Instrument mit anderen Nord Wave- oder Nord Electro 3-Benutzern teilen.

Nur generieren [Strg+Y]

Erstellt ein Sample-Instrument aus dem aktuellen Projekt und speichert es als .nsmf-Datei auf der Festplatte. Bei diesem Vorgang werden die Samples automatisch mit Clavias proprietärem verlustfreien Komprimierungsalgorithmus kodiert, um die Größe der Samples zu reduzieren.

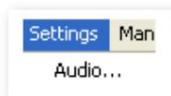
Außerdem wird das Audiomaterial vor den Startpunkten und nach dem Loop-End-Marker abgeschnitten. Dieser Vorgang kann je nach Anzahl der verwendeten Samples mehrere Minuten dauern. Die Datei wird im selben Ordner wie Ihr Projekt gespeichert.

Menü „Einstellungen“

Audio...

Öffnet das Dialogfeld „Audioeinstellungen“, in dem Sie den Treiber für jede Audiokarte auswählen können, die an Ihren Computer angeschlossen oder darin installiert ist. In diesem Dialogfeld können

Sie auch den Ausgangspegel einstellen. Die ausgewählte Audiokarte wird vom Nord Sample Editor zur Wiedergabe von Samples verwendet.



Der Nord Sample Editor ist mit Direct X-Treibern auf einem Windows XP- oder Vista-System und mit den nativen Mac OSX-Treibern kompatibel.

Manager-Menü

Ton hochladen

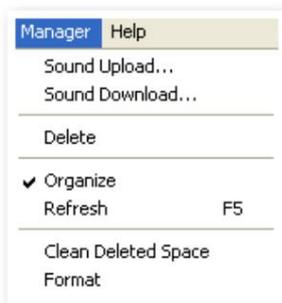
Mit dieser Funktion können Sie einen oder mehrere Sounds vom Nord-Gerät hochladen auf die Festplatte des Computers.

Ton herunterladen

Mit dieser Funktion können Sie einen oder mehrere Sample-Instrumente von der Festplatte des Computers auf das Nord-Gerät.

Löschen

Ermöglicht das Löschen eines ausgewählten Sample-Instruments aus dem Erinnerung.



Organisieren

Wenn diese Option aktiviert ist, werden in der Liste alle freien Speicherplätze angezeigt und nicht nur die belegten. Dadurch ist es beispielsweise einfacher, eine Datei an einen bestimmten freien Speicherplatz in der Mitte der Liste zu ziehen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden nur die belegten Speicherplätze angezeigt.

Aktualisieren F5

Diese Funktion aktualisiert den Inhalt des aktuellen Fensters im Nord Beispiel-Editor.

Gelöschten Speicherplatz bereinigen

Diese Funktion bereinigt den Speicherplatz aller gelöschten Sample-Instrumente, bevor sie entfernt wurden. Wenn nichts gelöscht wurde, ist diese Schaltfläche ausgeblendet.

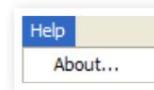
Format

Dies ist eine radikale Funktion; sie formatiert den gesamten Sample-Speicher im Nord-Gerät und bereitet ihn für brandneue Inhalte vor. Sie werden aufgefordert, diese Aktion zu bestätigen.

Hilfemenü

Um...

Öffnet das Info-Fenster mit Informationen zur Version des Nord Sample Editors. Sie sehen auch eine Liste kompatibler Instrumente und Betriebssystemversionen.



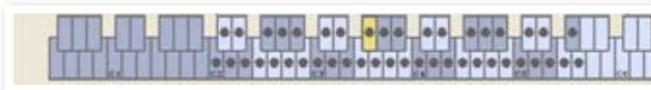
Registerkartenreferenz

Jede der Registerkarten öffnet eine Reihe von Funktionen, die Sie beim Zuordnen der Samples, Festlegen des Startpunkts von Samples, Loopen der Samples und Verwalten der Sample-Instrumente im Flash-Speicher der Nord-Einheit unterstützen.

Sie können die verschiedenen Registerkarten nacheinander auswählen, indem Sie Strg+Tab auf der Computertastatur drücken.

Gemeinschaftsraum

Der gemeinsame Bereich befindet sich oben auf allen Registerkarten außer der Registerkarte „Manager“. Er enthält Funktionen, die zum Anzeigen der Zuordnung, zum Ändern des Fokus der Samples, zum Generieren eines Sample-Instruments und zum Starten und Stoppen der Wiedergabe verwendet werden.



Das Tastaturreaster

Das Keyboard Grid stellt den gesamten Tastaturbereich dar, den die Zonen abdecken können - von F0 bis C8. Das mittlere C in der Nord-Einheit - wenn die

Oktaivverschiebung ist auf 0 eingestellt – ist die Taste C4, MIDI-Notennummer 60.

•Eine Taste mit einem Punkt (●) zeigt die Grundtonart an – dieser Taste wird ein Sample zugewiesen und das Sample wird in seiner ursprünglichen Tonhöhe wiedergegeben. Die Zone, der dieses Sample zugewiesen ist, wird in einem Farbschema dargestellt, wobei abwechselnd blaue und graue Farben die Zonen voneinander trennen.

•Eine Taste mit einem Kreis (○) zeigt an, dass die Probe, die die Zuordnung zu dieser Zone wird aufgehoben, die Einstellungen können jedoch unverändert bleiben und die Zuordnung kann erneut erfolgen.

•Eine gelbe Taste zeigt an, dass dieses Sample im Fokus ist – dieses Sample ist das aktive Sample, das Sie mit den anderen Funktionen im Nord Sample Editor bearbeiten.

Wenn ein Nord-Gerät an den Computer angeschlossen ist, werden alle Tasten, die Sie auf dem Gerät spielen, im Tastaturbereich des Editors angezeigt.

Sie können die horizontalen Pfeiltasten auf der Computertastatur verwenden, um den Fokus zu verschieben. Wenn ein Sample im Fokus ist, wird die Audiodatei, aus der das Sample stammt, automatisch in der Audiodatelisten ausgewählt und der entsprechende Teil der Wellenform im Diagramm wird ebenfalls in gelber Farbe dargestellt.

Instrumentenbereich

Dies ist eine Verknüpfung zu den Generate-Funktionen, die auch verfügbar sind in das Instrumentenmenü. Wenn das Kontrollkästchen „Herunterladen“ aktiviert ist, wird durch Klicken auf die Schaltfläche „Generieren“ ein Sample-Instrument aus dem aktuellen Projekt generiert und automatisch auf die Nord-Einheit heruntergeladen.

Spieler

Dieser enthält zwei Standard-Transporttasten zum Starten und Stoppen der Wiedergabe des Samples im Fokus. Mit dem Schieberegler können Sie außerdem den Ausgangspegel der Audiokarte in Ihrem Computer einstellen. Durch Drücken der Leertaste auf der Computertastatur können Sie die Wiedergabe ebenfalls starten und stoppen.

Der Fußbereich

Der Fußzeilenbereich befindet sich unten im Fenster des Nord Sample Editor.



Die Fußzeile enthält hauptsächlich Informationsmaterial und eine Schaltfläche „Abbrechen“, mit der einige der laufenden Prozesse abgebrochen werden können.

Fortschrittsbalken

Wenn Sie eine Aufgabe im Nord Sample Editor starten, kann die Ausführung einige Augenblicke dauern, je nachdem, was Sie tun möchten. Eine große Aufgabe kann aus mehreren kleineren Aufgaben bestehen, deren Fortschritt mit den Fortschrittsbalken angezeigt wird.

Schaltfläche „Abbrechen“

Verwenden Sie diese Schaltfläche, um alle laufenden Aufgaben abzubrechen, die der Nord Sample Editor gerade ausführt.

Oberer Fortschrittsbalken

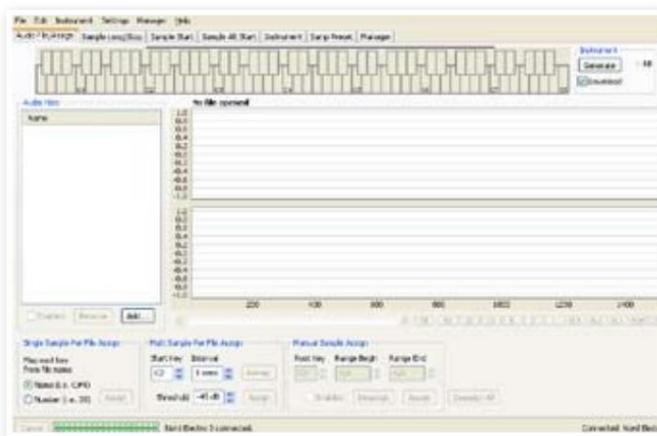
Der obere Fortschrittsbalken zeigt den Fortschritt der aktuell ausgeführten Aufgabe an. Der Name der Aufgabe wird im Nachrichtbereich direkt rechts neben dem Fortschrittsbalken angezeigt.

Unterer Fortschrittsbalken

Der untere Fortschrittsbalken zeigt den Fortschritt einer laufenden Aufgabe an.

In der unteren rechten Ecke befindet sich eine Anzeige, die Ihnen sagt, ob eine Nord-Einheit an den Computer angeschlossen ist oder nicht.

Registerkarte „Audiodatei/Zuweisen“



Dieser Bereich wird verwendet, um Ihrem Projekt Audiodateien hinzuzufügen und Abschnitte innerhalb der Audiodatei zuzuweisen, die als Samples verwendet werden sollen.

Im Nord Sample Editor stehen mehrere Szenarien zur automatischen Analyse und Zuordnung von Samples zur Verfügung. Sie können entweder eine Gruppe von Audiodateien hinzufügen, wobei jede Datei eine einzelne Note enthält und einen Namen hat, der die Note durch Namen oder Nummer identifiziert, oder Sie können eine einzelne Datei hinzufügen, die mehrere Noten nacheinander enthält.

Audiodateien

Dieser Abschnitt enthält die Liste der Audiodateien, die im aktuellen Projekt speichern. Wenn Sie ein neues Projekt erstellen, ist die Liste leer. Wenn Sie ein zuvor gespeichertes Projekt öffnen, können sich Dateien in der Liste befinden.

In dieser Liste wählen Sie die referenzierte Audiodatei aus, die Sie zum Erstellen von Samples verwenden möchten, und weisen diese Samples Zonen zu. Wenn eine Datei ausgewählt ist, wird eine grafische Darstellung ihrer Wellenform im Wellenformdiagramm angezeigt, wenn das Kontrollkästchen Aktiviert aktiviert ist.

Beim Generieren eines Sample-Instruments werden nur Audiodateien oder Teile der Audiodateien einbezogen, die im Projekt als Samples zugewiesen wurden.

Name

Die Dateien in der Liste können alphabetisch aufsteigend oder absteigend sortiert werden, indem Sie „Name“ auswählen und die Richtung durch Klicken auf den Pfeil ändern.

Schaltfläche „Hinzufügen“

Öffnet das Dialogfeld „Dateien hinzufügen“, in dem Sie Audiodateien auswählen können, die Ihrem Projekt hinzugefügt werden sollen. Es können mehrere Dateien ausgewählt werden.

MA Project verwendet Verweise auf die Audiodateien auf der Festplatte und kopiert oder lädt keine tatsächlichen Audiodaten. Alle Änderungen, die Sie an den ursprünglichen Audiodateien vornehmen, wirken sich auch auf das Projekt aus.

Schaltfläche „Entfernen“

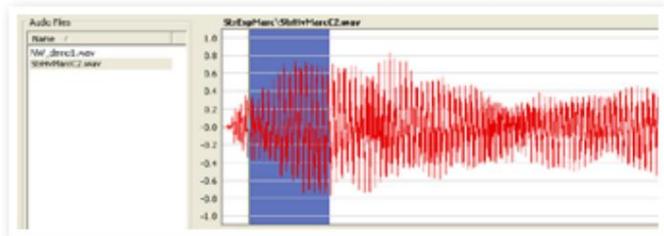
Um eine Audiodatei aus dem Projekt zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Entfernen“. Dadurch werden auch alle Samples aus dem Projekt entfernt, die mit dieser Audiodatei verknüpft sind.

Aktiviertes Feld

Um eine Audiodatei vorübergehend aus dem Projekt zu entfernen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Aktiviert“. Alle Samples aus der Audiodatei im Projekt werden deaktiviert. Alle Zonen, denen diese Samples zugewiesen sind, werden entfernt. Die benachbarten Zonen decken die Bereiche ab, die zuvor von den deaktivierten Samples belegt wurden. Die Einstellungen der deaktivierten Samples und Zonen bleiben erhalten. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Samples und Zonen wiederhergestellt.

Wellenformdiagramm

Dies ist eine visuelle Darstellung der Audiodatei, die in der Dateiliste ausgewählt ist. Dieses Diagramm wird auch in anderen Registerkarten angezeigt, mit geringfügigen Änderungen, um Sie beim Bearbeitungsprozess zu unterstützen. Wenn die Audiodatei mono ist, wird ein einzelnes Diagramm gezeichnet, wenn die Audiodatei stereo ist, werden der linke und der rechte Kanal in zwei parallelen Diagrammen dargestellt. Sie können einen Teil oder eine ganze Audiodatei durch ein normales Klicken und Ziehen mit der Maus auswählen.



Wenn die gesamte Dauer der Audiodatei nicht in das Wellenformdiagramm passt, können Sie den Inhalt des Diagramms mithilfe der Bildlaufleiste unter der Diagrammanzeige scrollen.

Wellenformdiagrammfarben

Farben werden verwendet, um Bereiche und Elemente im Diagramm zu definieren. Die eigentlichen Wellenformdaten werden in Rot dargestellt. Ein undefinierter Bereich wird durch einen grauen Hintergrund dargestellt; ein ausgewählter (aber nicht zugewiesener) Bereich hat einen dunkelblauen Hintergrund.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen ausgewählten Bereich klicken, können Sie diese Auswahl mit der Root Key-Einstellung aus dem Bereich „Manuelle Sample-Zuweisung“ als Sample zuweisen.

Wenn ein oder mehrere Teile einer Audiodatei als ein oder mehrere Samples zugewiesen wurden, wird dies in der Wellenform durch abwechselnd hellere und dunklere Farben angezeigt, genauso wie die Zonen im Keyboard Grid angezeigt werden. Wenn das Sample im Fokus ist, wird dies durch eine gelbe Farbe dargestellt.

Zoom-Schaltflächen und Schieberegler

Vergrößern Sie die Wellenform mit den Zoom-Schaltflächen und dem Zoom-Schieberegler.

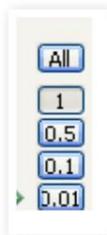


Die Schaltflächen unter dem Diagramm mit der Bezeichnung „Alle“, „50“, „20“ usw. sind die Zoomschaltflächen für die X-Achse – die Dauer des Audios in Sekunden.

Wenn Sie Alle auswählen, passt die gesamte Dauer in das Diagramm, wenn Sie z. B. 2 auswählen, passen 2 Sekunden des Audios in das Diagramm. Wenn Sie auf die Schaltflächen 50 m, 20 m oder 10 m klicken, werden Abschnitte von 50, 20 und 10 Millisekunden angezeigt.

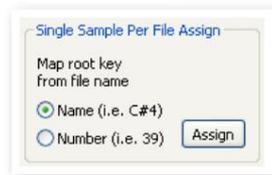
Audiodatei.

Der Zoomfaktor für die Y-Achse - die Amplitude - wird mit den Auswahlsschaltern und/oder dem Schieberegler in der unteren rechten Ecke eingestellt. Der Wert 1,0 stellt die volle Amplitude - 0 dBFS - relativ zur Bittiefe der Audiodatei dar.



Einzelnes Sample pro Datei zuweisen

Mit dieser Funktion können Sie Samples einfach einer Zone zuordnen, wobei die Grundtonart des Samples auf einer bestimmten Zeichenfolge im Dateinamen der Audiodatei basiert.



Name

Diese Funktion verwendet eine Namenskonvention, bei der die Tonhöhe oder der Notename im eigentlichen Dateinamen angegeben wird. Eine Datei mit dem Namen celloC#4.wav wird mit dem Grundton Cis in der mittleren Oktave zugeordnet - wenn die Oktavverschiebung am Nord-Gerät auf 0 eingestellt ist. Die Funktion kann interpretieren Sie die Grundtonart, ein Kreuzzeichen (#) und die Oktave.

Nummer

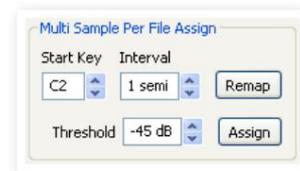
Verwendet eine Zahl im Dateinamen und interpretiert diese als Grundtonnummer. Das mittlere C, C4 auf der Tastatur des Nord-Geräts – wenn die Oktavverschiebung auf 0 eingestellt ist – ist die Taste Nummer 60.

Wählen Sie eine oder mehrere Audiodateien in der Audiodateiliste aus und klicken Sie auf Zuweisen, um die Samples Zonen zuzuweisen. Sie können die Strg-Taste (oder einen Rechtsklick) verwenden, um nicht aufeinander folgende Dateien in der Liste auszuwählen.

Mehrere Samples pro Datei zuweisen

Mit dieser Funktion können mehrere

Aus einer einzigen Audiodatei mit nacheinander aufgenommenen Einzelnoten können Sie mehrere Samples erstellen und diese den Zonen zuordnen.



Start Hinweis

Stellen Sie dies so ein, dass es der Tonhöhe der ersten aufgenommenen Note in der Audiodatei entspricht.

Bereich: F0 - C8

Intervall

Stellen Sie dies so ein, dass es den Intervallen zwischen den aufgezeichneten Noten in der Audiodatei entspricht.

Bereich -48 - 48 Halböne

Schwelle

Die Schwellenwerteneinstellung dient zur Unterscheidung bzw. Trennung der einzelnen Notizen von einem und einem anderen in der Audiodatei.

Bereich: -80 - 0 dB

Schaltfläche „Neu zuordnen“

Wählen Sie diese Option aus, um die Audiodatei erneut zuzuordnen.

Schaltfläche „Zuweisen“

Dadurch wird die Zuweisung der ausgewählten Audiodatei aktiviert. Dabei werden die Einstellungen verwendet, die Sie für die Parameter der Funktion „Multi Sample Assign“ vorgenommen haben.

Manuelle Probenzuweisung

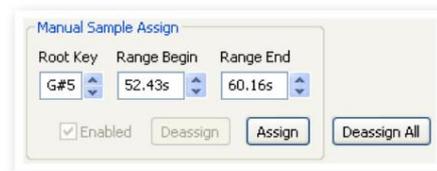
Diese Funktion kann

Erstellen und Zuweisen eines Samples aus einer Auswahl im aktuellen

Audiodatei. Klicken Sie auf und

Ziehen Sie im

Wellenformdiagramm, um einen Teil oder die gesamte aktuelle Audiodatei auszuwählen.



Grundton

Dies ist die Note, bei der das Sample mit seiner ursprünglichen Tonhöhe wiedergegeben wird (oder mit der ursprünglichen Geschwindigkeit, wenn das Sample keine Tonhöhe hat oder ein Performance-Loop ist). Wenn Sie aufeinanderfolgende Auswahlen treffen, erhöht sich die Einstellung in Schritten von einem Halbton, wenn Sie ein Sample zugewiesen haben.

Mit dieser Einstellung können Sie auch die Grundtonart eines zugeordneten Samples anpassen.

Setzen Sie das Sample in den Fokus und passen Sie den Wert an die nächste verfügbare Tonart an.

Bereich: F0 - C8

Es ist nicht möglich, zwei Samples derselben Taste zuzuordnen.

Bereichsanfang

Dies zeigt an, wo die Auswahl beginnt, die Sie im Diagramm vorgenommen haben.

Verwenden Sie die Schaltflächen zum Erhöhen/Verringern, um den Anfang der Auswahl anzupassen.

Bereichsende

Dadurch wird angezeigt, wo die von Ihnen im Diagramm getroffene Auswahl endet.
 Passen Sie das Ende der Auswahl mit den Inkrement-/Dekrement-Schaltflächen an.

Aktiviertes Feld

Dies aktiviert oder deaktiviert die Zuweisung der fokussierten Probe. Der Standardstatus ist aktiviert, wenn Sie auf die Schaltfläche „Zuweisen“ klicken. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Zuweisung zur fokussierten Probe vorübergehend zu deaktivieren.

Das Beispiel und die Einstellungen bleiben im Projekt erhalten. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen einfach erneut, um es wieder einsatzbereit zu machen.

Schaltfläche „Zuweisen“

Dadurch wird die Zuweisung der ausgewählten Audiodatei aktiviert. Dabei werden die Einstellungen verwendet, die Sie für die Parameter der Funktion „Manuelle Sample-Zuweisung“ eingegeben haben.

Zuweisung aufheben

Dadurch wird die Zuordnung der im Fokus stehenden Probe deaktiviert.

Zuordnung aller aufheben

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die Zuordnung des fokussierten Samples sowie aller anderen Samples, die aus derselben Audiodatei stammen, dauerhaft aufgehoben. Verwenden Sie diese Funktion mit Bedacht, um schnell mit einer zuvor zugeordneten Audiodatei von vorne beginnen zu können.

Irgendwo entlang der Strecke passieren Sie den Startmarker der Schleife und merken sich dessen Position. Sie fahren weiter zum Ende der

die Audiodatei, aber wenn Sie den Loop-Endmarker erreichen, gehen Sie sofort zurück zum Loop-Startmarker und setzen den Pfad zum Ende fort.

Und dann drücken Sie erneut die Markierung für das Loop-Ende, gehen zurück zum Loop-Anfang und so weiter.

Das Erstellen einer perfekten, nahtlosen Schleife kann manchmal etwas schwierig sein.

Manchmal unterscheidet sich der Ton am Loop-Start deutlich vom Ton an der Loop-Endmarkierung, was zu hörbaren und möglicherweise unerwünschten Artefakten im Klang führt.

Um bestimmte Loop-Artefakte zu minimieren, kann eine Crossfade-Funktion eingesetzt werden. Dabei wird Audiomaterial vor dem Loop-Startmarker verwendet und bei der Loop-Wiedergabe mit Audiomaterial vor dem Loop-Endmarker gemischt.

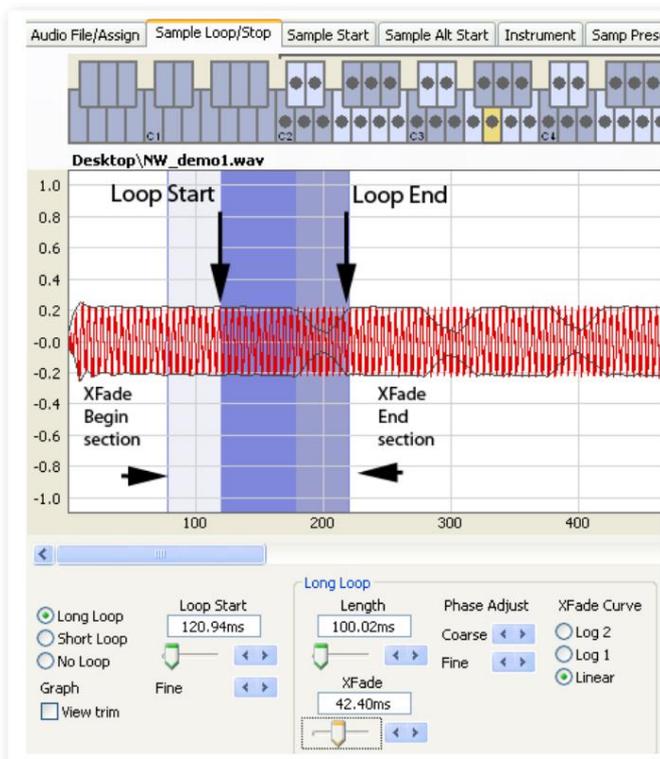
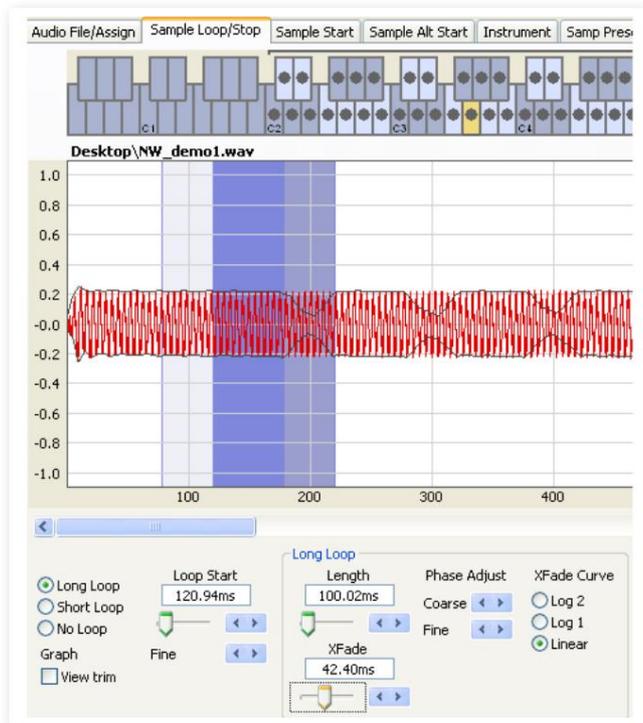
Ein Crossfade hat normalerweise mehrere Parameter, um die Länge des Crossfades einzustellen und die Verjüngung anzupassen, mit der diese beiden Soundbits während der Wiedergabe ineinander übergehen. Dies kann dazu beitragen, die Dinge zu glätten und eine besser klingende Schleife zu erstellen.

E Alle Audiodaten nach dem Loop-Endpunkt werden automatisch von Nord Sample Editor verworfen, wenn Sie das Sample-Instrument aus dem Projekt erstellen.

Farben des Wellenformdiagramms

Das Wellenformdiagramm stellt die Schleife dar, indem bestimmte Bereiche in unterschiedlichen Farben angezeigt werden. Die Position des Loop-Startmarkers befindet sich am linken Rand des blauen Bereichs. Die Position des Loop-Endmarkers befindet sich am rechten Ende des dunkelblauen Bereichs.

Registerkarte „Beispielschleife/Stop“



Diese Registerkarte enthält die Funktionen, die Ihnen dabei helfen, einen Loop für das aktuell ausgewählte Sample zu finden, was durch die gelbe Farbe im Keyboard Grid angezeigt wird. Sobald eine Audiodatei oder eine Auswahl aus einer Audiodatei als Sample zugewiesen wird, werden vom Nord Sample Editor automatisch Loop-Marker erstellt.

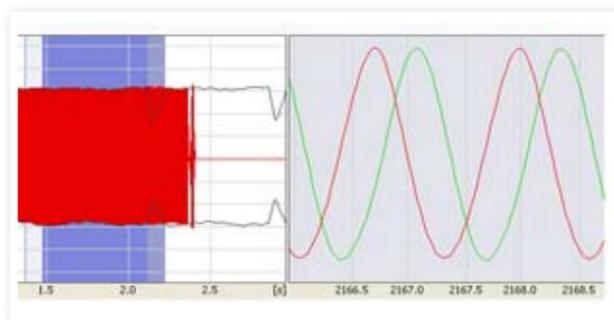
Ein Loop in einem Sample besteht aus zwei Positionsmarkierungen im Audiomaterial, den Loop-Start- und Loop-Endmarkierungen. Stellen Sie sich die Wiedergabe eines Samples als horizontale Reise vom Start der Wellenform ganz links zum Ende rechts vor.

Der erste Abschnitt eines Crossfades wird durch den hellblauen Bereich angezeigt, der sich vor dem Loop-Start links vom blauen Bereich befindet. Der Endabschnitt des Crossfades ist der dunkelste Bereich unmittelbar links vom Loop-End-Marker. Wenn Sie diese Einstellungen ändern, ändert sich auch die Anzeige im Diagramm.

Sie können die Position des Loop-Startmarkers festlegen, indem Sie irgendwo in den Graphen klicken. Wenn Sie mit der rechten Maustaste rechts neben den Loop-Startmarker klicken, können Sie einen neuen Loop-Endmarker setzen – und die tatsächliche Loop-Länge ändern.

Trimmen anzeigen

Das Diagramm auf der Registerkarte Sample Loop/Stop kann um eine detailliertere Anzeige der Wellenform an den Loop-Start- und Loop-Endmarkierungen erweitert werden. Dies wird durch Aktivieren des Kontrollkästchens „View Trim“ in der unteren linken Ecke des Editorfensters aktiviert.



Die rote Wellenform zeigt den Ton unmittelbar vor und am Loop-Endmarker. Die grüne Wellenform zeigt den Ton am und unmittelbar nach dem Loop-Startmarker. Wenn sich diese beiden Wellenformen auf derselben Ebene treffen, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass dies auf einen Loop ohne Klickgeräusche hinweist.

Wenn ein Crossfade verwendet wird, werden die beiden Wellenformen übereinander gelegt, wie in der Abbildung oben. Dies bietet eine schöne visuelle Bestätigung dessen, was passiert, wenn Sie die Länge feinabstimmen.

Beginnen Sie mit einem kleinen Crossfade-Wert und sehen Sie, wie diese Es werden zwei Wellenformen dargestellt. Wenn die beiden farbigen Spitzen und Täler in Phase zueinander sind, haben Sie wahrscheinlich eine ziemlich gute Schleife. Alle Änderungen, die Sie vornehmen, können immer in Echtzeit überwacht werden, wenn Sie die Wiedergabe aktivieren.

Loop-Optionen

Es stehen drei Loop-Optionen zur Verfügung: „Long Loop“ ist der Standard-Loop, der auf ein Sample angewendet wird, wenn es einer Zone zugewiesen wird; „Short Loop“, der einen Loop mit einer einzelnen Wellenformperiode erstellt; und schließlich „No Loop“, der Ihnen die Möglichkeit gibt, einen Endmarker für das Sample festzulegen.

Schleifenstart

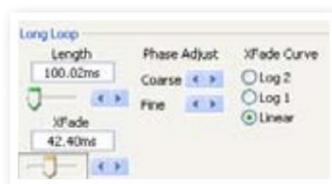
Sie können eine Loop-Startposition in Sekunden in das Wertefeld eingeben und diese mit der Eingabetaste bestätigen. Sie können den Schieberegler verwenden oder die Position mit den Inkrement-/Dekrement-Schaltflächen feinabstimmen. Durch Klicken in das Diagramm wird auch der Loop-Startmarker positioniert.

Lange Schleife

Dieser Abschnitt enthält die Einstellungen für die Long-Loop-Parameter.

Länge

Sie können in das Wertefeld eine Loop-Länge in Sekunden eingeben und mit der Eingabetaste bestätigen, den Schieberegler verwenden oder die Länge mit den Inkrement-/Dekrement-Schaltflächen grob bzw. fein einstellen.



Durch einen Rechtsklick in die Grafik wird der Loop-Endmarker positioniert, der zusammen mit der Position des Loop-Startmarkers die Loop-Länge festlegt.

Achten Sie darauf, dass Sie mit der rechten Maustaste rechts neben den Loop-Start klicken, es ist nicht möglich, das Loop-Ende vor die Loop-Start-Markierung zu positionieren.

Xfade

Sie können in der Wertebbox eine Crossfade-Länge in Sekunden eingeben und diese mit der Eingabetaste oder dem Schieberegler bestätigen. Alle Änderungen sind bei der Wiedergabe des Samples sofort hörbar und werden auch im Wellenformdiagramm angezeigt. Um das Crossfade zu deaktivieren, setzen Sie die Crossfade-Länge auf 0.

Xfade-Kurve

Für die Überblendung stehen drei Kurven zur Verfügung: Log1, Log2 und Linear. Diese werden verwendet, um alle Amplitudenänderungen auszugleichen, die bei einer Überblendung aufgrund von Auslöschungen auftreten können, wenn Harmonische nicht in Phase zueinander sind.

Kurze Schleife

Bei Verwendung der Option „Short Loop“ wird die Loop-Länge auf eine einzelne Wellenformperiode eingestellt. Da die Länge einer einzelnen Periode relativ zur Tonhöhe des Samples ist, können Sie einen Algorithmus verwenden, der die Tonhöhe des Samples analysiert, oder eine Länge verwenden, die mit der Tonhöhe der Grundtonart des Samples korreliert.

Loop-Länge basierend auf

Dies sind die beiden Alternativen zur Bestimmung

Minen Sie, was in der Probe als einzelne Periode gilt. Wenn eine kurze Schleife eine andere Tonhöhe als die eigentliche Probe erzeugt, müssen Sie möglicherweise die Option „Root Key“ ausprobieren.



Die Tonhöhenschätzung ist die Standardeinstellung, kann aber in manchen Fällen ungeeignet sein. Wenn ein Sample starke Obertöne aufweist (die stärker sind als der Grundton), ist die Option „Root Key“ möglicherweise besser geeignet.

Xfade

Der kurze Loop bietet auch die Möglichkeit, einen Crossfade zu verwenden. Dabei stehen feste Längen zur Auswahl: 25 % oder 10 % der Loop-Länge. Stellen Sie dies auf „Aus“, wenn kein Crossfade verwendet werden soll.

Keine Schleife

Damit haben Sie die Möglichkeit, einen Marker zu setzen, an dem das Sample endet. Sie können auch eine Ausblendzeit festlegen.

Stoppen

Sie können die Position, an der das Sample endet, in Sekunden in das Wertefeld eingeben und dies mit der Eingabetaste oder dem Schieberegler bestätigen. Sie können auch in das Diagramm klicken, um den Sample-Endmarker festzulegen, wenn diese Loop-Option ausgewählt ist.



Ausblenden

Tragen Sie die Ausblendzeit in Sekunden in das Wertefeld ein und bestätigen Sie diese mit der Eingabetaste oder mit dem Schieberegler. Dies ist die Zeit in Sekunden vor dem Sample-Ende, in der die Amplitude allmählich ausgeblendet wird.

Auf alle anwenden

Die von Ihnen vorgenommenen Loop-Einstellungen können Sie auf alle anderen Samples im Projekt anwenden. Um eventuelle Artefakte, die beispielsweise beim Spielen eines Akkords durch mehrere Loops mit identischen Einstellungen entstehen können, auszugleichen, haben Sie die Möglichkeit, eine Variation der Loop-Länge vorzunehmen.

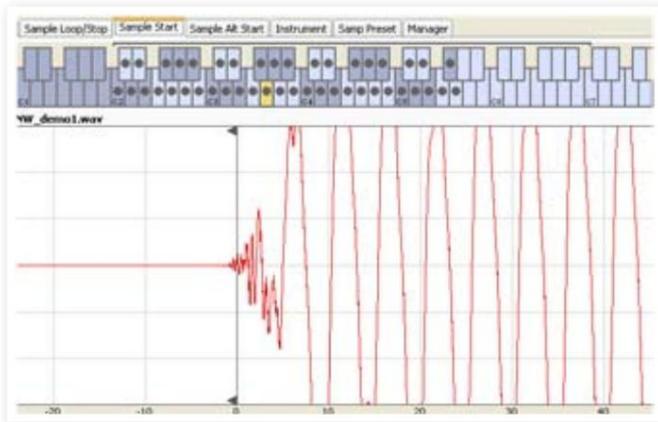
Variation der Schleifenlänge

Legt die Variation der Loop-Länge aller einzelnen Sample-Loops in Prozent fest. Gebt den Wert in das Eingabefeld ein und bestätigt ihn mit der Eingabetaste oder über den Schieberegler.

Schleife anwenden

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Variationseinstellung auf alle Loops im aktuellen Projekt anzuwenden.

Beispiel für die Registerkarte „Start“



Wenn die Registerkarte „Sample Start“ geöffnet wird, wird das Wellenformdiagramm vergrößert, damit Sie besser sehen können, was ganz am Anfang des Samples passiert. Sobald ein Sample vom Nord Sample Editor zugewiesen wird, wird automatisch ein Startpunkt festgelegt. Dies wird auf der Registerkarte „Start“ durch den Marker angezeigt.

Start

Tragen Sie die Startposition des Samples in Sekunden in das Wertefeld ein und bestätigen Sie diese mit der Eingabetaste oder mit dem Schieberegler. Sie können einen Startpunkt auch durch Klicken in die Wellenform festlegen.

Verwenden Sie die Zoom-Steuerelemente, wenn Sie aus der Ansicht herausgehen oder näher an die tatsächliche Wellenformdarstellung herankommen möchten.

Beispiel für die Alt-Start-Registerkarte

Auf dieser Registerkarte können Sie den alternativen Startmarker des Samples auf die gleiche Weise wie den „normalen“ Sample-Start festlegen. Dieser alternative Startpunkt wird aktiviert, wenn Sie die Funktion „Skip Samp Attack“ auf dem Nord Wave-Bedienfeld auswählen.

M Die Funktion „Alternative Sample Start“ ist in einem Nord nicht verfügbar.

Elektro 3

Registerkarte „Instrument“



Hier können Sie die individuellen Einstellungen aller Samples ändern, die im aktuellen Projekt zugeordnet sind. Sie können die Amplitude mit den Gain-Reglern anpassen, die Samples abstimmen und einige leistungstarke Funktionen anwenden, die Sie bei der endgültigen Zuordnung der Samples unterstützen. Das bekannte Keyboard Grid bietet Ihnen einen klaren Überblick darüber, wie die Samples über den Tastaturbereich zugeordnet sind.

Raster für die Sample-Verstärkung

Alle einzelnen Samples werden hier als Zonen oder Slices dargestellt, die den im Keyboard Grid angezeigten Map-Einstellungen entsprechen. Das Sample im Fokus wird gelb angezeigt, die anderen Samples in einem abwechselnden Muster aus Blau und Grau, um Ihnen eine leicht zu bedienende Übersicht zu bieten.

Die Zonen lassen sich durch Klicken und Ziehen der Zonengrenzen im Raster ändern, die Obergrenze einer Zone greifen und auf eine neue Taste verschieben.

M Die obere Taste einer Zone kann nicht auf oder über die Grundtaste einer anderen Zone geschoben werden.

Die Amplitude jedes einzelnen Samples wird durch den schwarzen horizontalen Marker in jedem Slice angezeigt. Mit den Steuerelementen unter diesem Raster können Sie die globale Verstärkung des gesamten Sample-Instruments oder eine individuelle Verstärkung für jedes Sample anpassen. Damit können Sie die Gesamtlautstärke des Sample-Instruments erhöhen oder verringern.

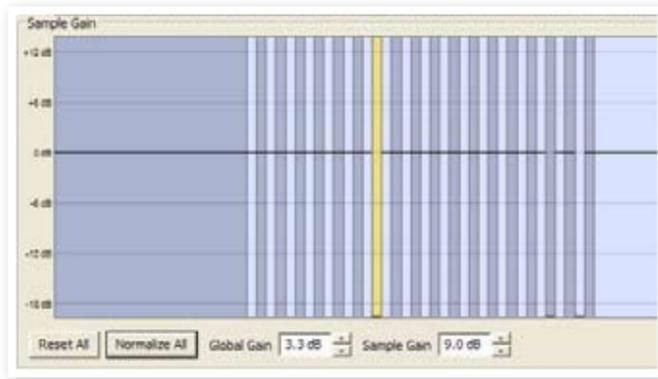
Alles zurücksetzen

Klicken Sie hier, um alle Samples auf ihre ursprüngliche Amplitude zurückzusetzen, wie sie waren, als sie zum Projekt hinzugefügt wurden.

Alles normalisieren

Dadurch können Sie alle Samples im Raster auf die Amplitude 0ydB einstellen.

Dies stellt die maximale Amplitude in der Audiodatei im Verhältnis zur Bittiefe des Audios dar. Im Nord Sample Editor und den Nord-Geräten ist jedoch Spielraum vorhanden, sodass Sie die Amplitude bei Bedarf über diesen Pegel hinaus erhöhen können.



Globaler Gewinn

Hiermit können Sie eine globale Erhöhung oder Abschwächung der Amplitude des gesamten Sample-Instruments einstellen. Eventuelle Amplitudenunterschiede zwischen den einzelnen Samples werden dabei nicht verändert. Stellen Sie den in dB:s ausgedrückten Wert in das Wertefeld ein und bestätigen Sie dies mit der Eingabetaste oder mit den Inkrement-/Dekrement-Tasten.

Bereich: -9,0 bis +9,0 dB

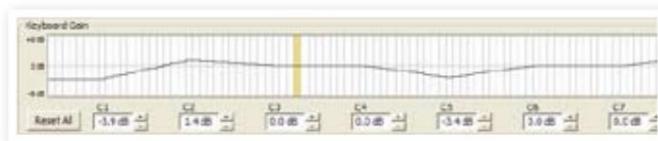
Abtastverstärkung

Dadurch können Sie die Amplitude jeder einzelnen Probe ändern. Die Amplitude nach einer Verstärkungsänderung wird durch die horizontale Linie im Raster angezeigt. Stellen Sie den in dB:s ausgedrückten Wert im Wertefeld ein und bestätigen Sie dies durch Drücken der Eingabetaste oder mit den Schaltflächen zum Erhöhen/Verringern.

Bereich: -9,0 bis +9,0 dB

Diagramm zur Tastaturverstärkung

Dieses Diagramm zeigt alle Änderungen an, die Sie mit den Keyboard Gain-Reglern vornehmen. Diese Einstellungen wirken sich auf das gesamte Sample-Instrument aus und können verwendet werden, um verschiedene Anpassungen vorzunehmen, die die Amplitude über den gesamten Tastaturbereich ändern. Wenn beispielsweise der untere Bereich des Sample-Instruments zu laut ist, können Sie eine Dämpfung anwenden, die bei einer ausgewählten Oktave beginnt. Das fokussierte Sample wird als gelbes Segment angezeigt.



Alles zurücksetzen

Dadurch werden alle Einstellungen zurückgesetzt, die Sie mit den Oktavverstärkungsreglern vorgenommen haben.

Oktavverstärkungsregler

Ermöglicht Ihnen, eine Verstärkungsänderung auf einen Bereich anzuwenden, der bei den voreingestellten Tasten C1, C2, C3 usw. beginnt.

C4 stellt das mittlere C im Nord Sample Editor dar, wenn der Octave Shift-Regler auf 0 eingestellt ist. Stellen Sie den in dB:s ausgedrückten Wert in das Wertefeld ein und bestätigen Sie dies mit der Eingabetaste oder mit der Inkrement-/Dekrement-Tasten.

Bereiche: -9,0 bis + 9,0 dB

Verstimmen

Sie können die Gesamtstimmung der Samples ändern, entweder global oder für einzelne Samples. Auf diese Weise können Sie Probleme mit verstimmt Samples beheben oder ein ganzes Sample-Instrument anpassen. Die Einheit ist Cent, 100 Cent ist der Bereich zwischen zwei Halbtönen.



Alles zurücksetzen

Dadurch werden alle Änderungen zurückgesetzt, die Sie mit den Detune-Steuerelementen vorgenommen haben.

Globale Verstimmung

Legt die Gesamtstimmung des Sample-Instruments fest. Geben Sie den Wert in Cent in das Wertefeld ein und bestätigen Sie ihn mit der Eingabetaste. Oder mit den Inkrement-/Dekrement-Tasten.

Bereich: -50 bis +50 Cent

Sample-Verstimmung

Damit können Sie das im Sample-Instrument ausgewählte Sample verstimmen. Geben Sie den in Cent ausgedrückten Wert in das Wertefeld ein und bestätigen Sie dies mit der Eingabetaste oder mit den Inkrement-/Dekrement-Tasten. Jedes einzelne Sample im Projekt kann verstimmt werden.

Bereich: -50 bis +50 Cent

Beispielzone

Mit diesen Steuerelementen können Sie die Grundtonart und die obere Tonart des fokussierten Samples ganz einfach ändern, um die Zuweisung zu bearbeiten. Das fokussierte Sample wird gelb hervorgehoben und Sie können den Fokus schnell auswählen, indem Sie auf die Tasten im Tastaturaster klicken oder mit den horizontalen Pfeiltasten auf der Computertastatur durch die Samples scrollen.

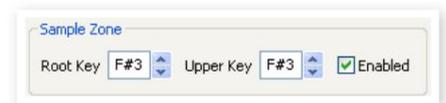
Grundton

Legt einen neuen Root fest

Tonart für das fokussierte

Sample. Jeder Grundtonart

kann nur ein Sample zugewiesen werden, der Wert springt automatisch zur nächsten verfügbaren Note.



Bereich: F0 bis C8

Obere Taste

Legt eine neue obere Taste für das fokussierte Sample fest. Der verfügbare Bereich kann durch Samples eingeschränkt sein, die eine weiter oben auf der Tastatur liegende Grundtaste belegen. Die obere Taste kann keine Taste sein, die tiefer als die Grundtaste auf der Tastatur liegt.

Bereich: F0 bis C8

Ermöglicht

Auf diese Weise können Sie das fokussierte Sample deaktivieren und wieder aktivieren.

Transponieren

Mit den Schaltflächen können Sie das gesamte Sample-Instrument in Halbtonschritten transponieren.

Auto Map

Mit dieser Funktion können Sie Samples in bestimmten Abständen schnell aktivieren und deaktivieren, um den vom Sample-Instrument verwendeten Speicher zu reduzieren. Dies ist eine großartige Möglichkeit, schnell mit dem Sample-Instrument zu experimentieren, ohne Samples löschen und/oder neu zuweisen zu müssen.

Intervall

Legen Sie das Intervall oder den Bereich zwischen den Samples fest, das/der aktiviert bleiben soll.

Das Endergebnis hängt davon ab, wie die ursprünglichen Bereiche zugeordnet werden. Samples werden nicht von einer Taste zur anderen verschoben, alle Lücken im Tastaturbereich werden durch benachbarte Samples gefüllt. Bei der Einstellung 0 werden alle Samples deaktiviert.



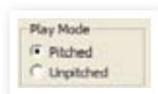
Bereich: 0 bis 48 Halbtöne

Karte

Ordnen Sie die Samples entsprechend der Intervalleinstellung zu.

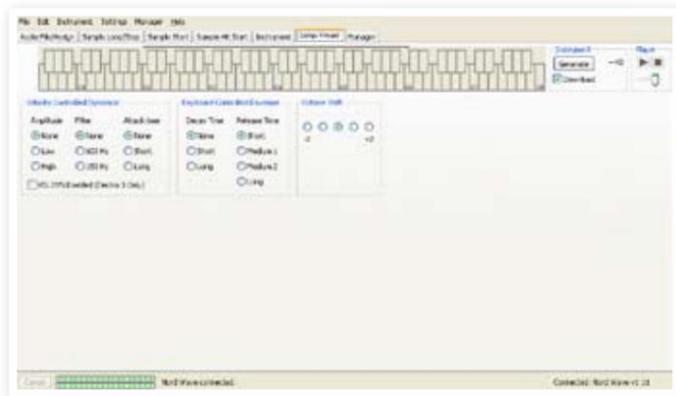
Wiedergabemodus

Auf diese Weise können Sie wählen, ob ein Sample beim Spielen der ihm zugewiesenen Tasten entsprechend dem standardmäßigen 12-Ton-Intervall toniert werden soll oder ob es unabhängig von der gespielten Taste mit der Originaltonhöhe wiedergegeben werden soll.



Wenn Sie beispielsweise einige Drum-Samples haben, die sich über mehrere Tonarten erstrecken, können Sie diese auf „Unpitched“ einstellen, wenn Sie möchten, dass sie mit der gleichen, ursprünglichen Tonhöhe gespielt werden.

Registerkarte „Samp-Vorgabe“



Auf dieser Registerkarte können Sie einige Funktionen festlegen, die auf das Sample-Instrument angewendet werden. Einige dieser Funktionen bestimmen auch die automatische automatisch aktivierte Einstellungen der Samp Env-Funktionen für das Sample-Instrument.

Geschwindigkeitsgesteuerte Dynamik

Die Funktionen in diesem Bereich bestimmen, wie ein Sample-Instrument auf die Anschlagstärke reagieren soll. Diese Funktionalität wird durch die Verwendung des Morphs erreicht.

Amplitude

Auf diese Weise können Sie bestimmen, ob die Amplitude des Sample-Instruments auf die Anschlagstärke der Tastatur reagieren soll.

Bereich: Keine, Niedrig, Hoch

Filter

Hiermit können Sie festlegen, ob ein durch die Anschlagstärke der Tastatur gesteuerter Tiefpassfilter auf das Sample-Instrument angewendet werden soll. So können Sie den Klang heller machen, wenn Sie mit höherer Anschlagstärke spielen.

Bereich: Keiner, 600 Hz, 150 Hz

Angriffszeit

Hiermit wird gesteuert, ob eine geschwindigkeitsgesteuerte Attack-Zeit auf das Sample-Instrument angewendet werden soll. Höhere Geschwindigkeiten verkürzen die Attack-Zeit.

Reichweite: Keine, Kurz, Lang

Vel Dyn aktiviert

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn die Anschlagdynamik im Nord Electro 3 als Standardeinstellung aktiviert sein soll, wenn das Sample-Instrument ausgewählt ist. Diese Funktion ist im Nord Wave nicht verfügbar.

Über die Tastatur gesteuerte Verstärkerhüllkurve

Abklingzeit

Dadurch kann einem Ton ein Amplitudenabfall zugewiesen werden, um beispielsweise bei einem geloopten Ton einen Amplitudenabfall zu erzielen.

Reichweite: Keine, Kurz, Lang

Veröffentlichungszeit

Hiermit legen Sie die Release-Zeit fest, die beim Auswählen des Samples eingestellt wird.

Reichweite: Kurz, Mittel 1, Mittel 2, Lang

Oktaverschiebung

Hiermit wird die Oktaverschiebung festgelegt, die beim Auswählen des Samples vorgenommen wird.

Registerkarte „Manager“



Hier finden Sie die Funktion des Nord Sample Editors zur Verwaltung des Inhalts des Sample-Instrument-Speichers. Wenn kein Nord-Gerät an den Computer angeschlossen ist, sind die Speicherplätze ausgegraut.

E Die auf der Registerkarte „Manager“ ausgeführten Aktionen wirken sich auf die

Speicher im Gerät. Der Nord Sample Editor ist immer mit dem Nord-Gerät online, sodass alle Änderungen, die Sie im Editor vornehmen, sofort im Nord Wave oder Electro 3 widergespiegelt werden.

Wenn Sie beispielsweise ein Sample-Instrument aus der Liste im Nord Sample Editor löschen, wird dasselbe Sample-Instrument auch aus dem Speicher des Nord-Geräts gelöscht, ohne dass Warnungen oder Bestätigungsdialoge angezeigt werden.

Manager-Symboleiste

Über die Symbole in der Symboleiste haben Sie sofortigen Zugriff auf drei Funktionen.

Organisieren

Wenn diese Option aktiviert ist, werden in der Liste alle freien Speicherplätze angezeigt und nicht nur die belegten. Dadurch ist es beispielsweise einfacher, eine Datei an einen bestimmten freien Speicherplatz in der Mitte der Liste zu ziehen. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden nur die belegten Speicherplätze angezeigt.

Ton auf

Dadurch wird ein ausgewähltes Sample-Instrument auf die Festplatte des Computers hochgeladen. Es wird als NSMP-Datei gespeichert.

Ton leiser

Hiermit können Sie eine Datei auf der Festplatte auswählen und an den nächsten verfügbaren freien Speicherort im Nord-Gerät herunterladen.

Löschen

Dadurch wird das ausgewählte Sample-Instrument aus dem Nord-Gerät gelöscht.

Erinnerung.

Beispielliste

Die Größe des Flash-Speichers hängt von der Nord-Einheit ab und wird dynamisch zugewiesen. Sie können ein Sample-Instrument haben, das ein Sample enthält, das die gesamte Speicherkapazität ausnutzt, oder Sie können 50 Sample-Instrumente mit jeweils mehreren Samples haben, solange die kombinierten Größen dieser innerhalb der Speichergrenzen bleiben.

Wenn Sie im Nord Sample Editor ein Sample-Instrument aus einem Projekt generieren und dieses auf das Nord-Gerät heruntergeladen wird, wird dieses Sample-Instrument am ersten verfügbaren Speicherort im Flash-Speicher gespeichert.

Werden die Standorte hintereinander belegt, erscheint dieser im Reiter Manager am Ende der Liste. Befindet sich in der Mitte der Liste ein leerer Standort, wird dieser an diesem Standort gespeichert.

Die Liste der Beispielinstrumente kann nach Standort, alphanumerisch nach Namen, nach Größe oder nach Version sortiert werden, indem Sie auf die entsprechende Überschrift klicken.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Sample-Instrument in der Liste klicken, erhalten Sie die folgenden Optionen:

Hochladen – Dadurch wird das Beispielinstrument auf die Festplatte des Computers hochgeladen. Es wird als .nsmf-Datei gespeichert.

Wie jede andere Computerdatei auf Ihrer Festplatte kann diese .nsmf-Datei umbenannt, per E-Mail versendet, kopiert, verschoben, verloren oder sogar an einem sicheren Ort gespeichert werden, wenn ein schwerer Computerabsturz plötzlich beschließt, Ihre Festplatte mit sich zu reißen.

E Wenn Sie die Reihenfolge der Sample-Instrumente ändern möchten,

Es gibt ein paar Dinge zu beachten. Ein Programm in der Nord-Einheit, das ein Sample-Instrument verwendet, weiß nicht, wie der Klang des Samples ist. Das Programm bezieht sich nur auf eine Sample-Instrument-Standortnummer.

Herunterladen – Dies ist nur verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Speicherort klicken, der keinen Ton enthält. So können Sie eine Datei auf der Festplatte auswählen, die an den Speicherort im Nord-Gerät heruntergeladen werden soll.

Löschen – Dadurch wird das Sample-Instrument aus dem Speicher des Nord-Geräts gelöscht. Jedes Programm im Gerät, das dieses bestimmte Sample-Instrument verwendet hat, wird wahrscheinlich ganz anders klingen, da eine wichtige Komponente fehlt.

Eine blinkende Zahl im Display des Bedienfelds zeigt an, dass die

Der Speicherort des Sample-Instruments, den das aktuelle Programm verwenden wollte, ist im Flash-Speicher nicht verfügbar.

Listenüberschriften

Loc - Standort

Die Sample-Instrumente in der Liste sind nummeriert. Diese Nummern entsprechen Ihrer Auswahl mit dem Typ-Wahlschalter in der Nord-Einheit.

Name

Der Name des Sample-Instruments leitet sich vom Namen des Projekts ab, aus dem es entstanden ist. Wenn ein Projekt nicht gespeichert wurde – also keinen Namen hat – und Sie ein Sample-Instrument generieren, erhält es den Standardnamen: Ohne Titel.

Wenn ein Sample Instrument auf die Festplatte des Computers hochgeladen wird, ist der resultierende .nsmf-Dateiname derselbe wie der SI-Name. Ändern Sie die Datei

Name, und der SI-Name wird ebenfalls geändert, wenn die Datei auf die Nord-Einheit heruntergeladen wird.

E Zwei Sample-Instrumente in der Nord-Einheit können nicht genau den gleichen Namen haben.

Wenn Sie beispielsweise zwei Sample-Instrumente generieren, ohne die Projekte gespeichert zu haben, überschreibt das zweite Sample-Instrument mit dem Namen „Untitled“ das erste mit diesem Namen.

gleicher Name. Wenn Sie versuchen, eine .nsmf-Datei von der Festplatte in die Liste zu ziehen und sie den gleichen Namen wie ein SI in der Liste hat, wird dieser Vorgang nicht zugelassen.

Größe

Gibt die Größe des Sample-Instruments an. Dies kann nützlich sein, wenn Sie nicht über genügend Speicher verfügen und wissen möchten, ob ein bestimmtes SI eine bestimmte Menge an Speicherplatz im Flash-Speicher belegt.

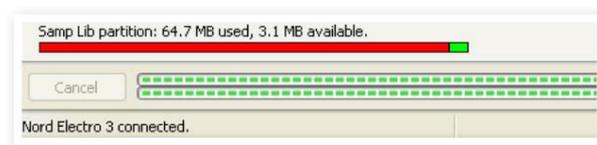
Sehen

Dies gibt eine Versionsnummer des .nsmf-Dateiformats an.

Fußzeilenspeicheranzeige

Dadurch erhalten Sie eine numerische und visuelle Anzeige der Auslastung des Flash-Speicherplatzes. Rot zeigt den von den Samples belegten Speicherplatz an, grün den freien Speicherplatz für neue Sample-Instrumente.

ments.



Dateitypen und -namen

Mit dem Nord Sample Editor und den Nord-Geräten verknüpfte Dateien verwenden die folgenden Erweiterungen:

.nwiproj – Nord Sample Editor-Projektdatei

Dies ist eine Datei, die die Projekteinstellungen enthält. Audiodateien sind in dieser Datei nicht enthalten. Alle Änderungen an den ursprünglichen Audiodateien wirken sich auf Ihr Projekt aus. Dieser Dateityp wird erstellt, wenn Sie ein Projekt speichern.

Diese Dateien werden benötigt, wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt Einstellungen in einem bestimmten Sample-Instrument ändern möchten. Speichern Sie sie daher häufig und bewahren Sie Kopien an einem sicheren Ort auf.

.nsmf – Nord-Beispielinstrumentendatei

Dies ist eine Datei, die das zugeschnittene und codierte Audio sowie die Projekteinstellungen für ein Sample-Instrument enthält. Dieser Dateityp wird erstellt und auf der Festplatte gespeichert, wenn Sie ein Sample-Instrument aus dem Instrumentenmenü (oder mit der Schaltfläche „Generieren“ im Editorfenster) generieren. Sie können auch .nsmf-Dateien erstellen, wenn Sie Sample-Instrumente aus der Nord-Einheit auf der Registerkarte „Manager“ im Editor hochladen.

Verwenden Sie diesen Dateityp, um gesampelte Instrumente mit anderen Nord-Benutzern zu teilen. Die .nsmf-Datei kann nicht geöffnet oder bearbeitet werden; sie kann nur von einem Nord Sample-kompatiblen Gerät heruntergeladen oder hochgeladen werden. Um Inhalte oder Einstellungen in einem Sample-Instrument zu bearbeiten, müssen Sie zur ursprünglichen Nord Sample Editor-Projektdatei (.nwiproj) zurückkehren, die Änderungen dort vornehmen und dann das Sample-Instrument neu generieren.

Index

A

Schaltfläche „Hinzufügen“ 1 0
Dateien hinzufügen 8
Ordner hinzufügen 8
Schleife 1 4 anwenden
Taste 1 1, 1 2 belegen
Audiodateien 1 0
Audioeinstellungen 9
Auto Map 1 5

C

Abbrechen-Taste 1 0
Cent 1 5
Kreis 1 0
Projekt 8 schließen
Gemeinschaftsraum 9
Strg
+D 8
+F 8
+G 9
+N 8
+O 8
+Q 8
+S 8, 9
+W 8
+Y 9

D

Zuordnung aufheben 1 2
Zuordnung aller aufheben 1 2
Löschen 1 7
Verstimmen 1 5
Punkt 9

und

Aktiviertes Feld 1 0
Ausfahrt 8

F

Ausblenden 1 3
Dateiformat 8
Dateimenü 8
Fußzeilenbereich 1 0

G

Generiere 9
Globale Verstimmung 1 5
Globaler Gewinn 1 5

-

Gerätemenü 9
Intervall 1 1, 1 5

K

Tastaturverstärkungsdiagramm 1 5
Tastaturaster 9

M

Länge 1 3
Schleifenlänge basierend auf 1 3
Loop-Längenvariation 1 4
Loop-Optionen 1 3
Schleife starten 1 3
Schleife/Stop Registerkarte 1 2
Unterer Fortschrittsbalken 1 0

M

Manuelle Probenzuweisung 1 1
Karte 1 6
Speicheranzeige 1 7
Mittleres C 9
Mehrere Dateien 8

N

Name 1 1, 1 7
Neues Projekt 8
Keine Schleife 1 3
Normalisieren Alle 1 4
Nummer 1
1 nwiproj 1 7

DER

Oktavverstärkung 1 5
Projekt 8 öffnen

P

Tonhöenschätzung 1 3
Spielmodus 1 6
Fortschrittsbalken 1 0

R

Bereich Beginn 1 1
Bereichsende 1 2
Referenz 8

Schaltfläche „Neu zuordnen“ 1 1
Schaltfläche „Entfernen“ 1 0

Alles zurücksetzen 1 4, 1 5
Rechtsklick 1 7
Grundton 1 1

S

Probe
Verstimmen 1 5
Erhalte 1 5
Verstärkungsraster 1 4
Zone 1 5
Projekt speichern 8, 9
Einstellungen 9
Kurze Schleife 1 3
Beginn 1 4
Start Hinweis 1 1
Stopp 1 3

T

Registerkarte Referenz 9
Schwelle 1 1

IN

Oberer Fortschrittsbalken 1 0

IN

Wellenform 1 1

X

Xfade 1 3
Xfade-Kurve 1 3

UND

Gelbe Taste 1 0