

STS 2000 P

Vorwort

Laden und Speichern

- Laden von AKAI Programmen
- Laden von Soundfont-Dateien
- Speichern von Programmen
- Kopieren von Programmen
- Verschieben von Programmen
- Löschen von Programmen
- Exportieren von Volumes

MultiProgram-Liste

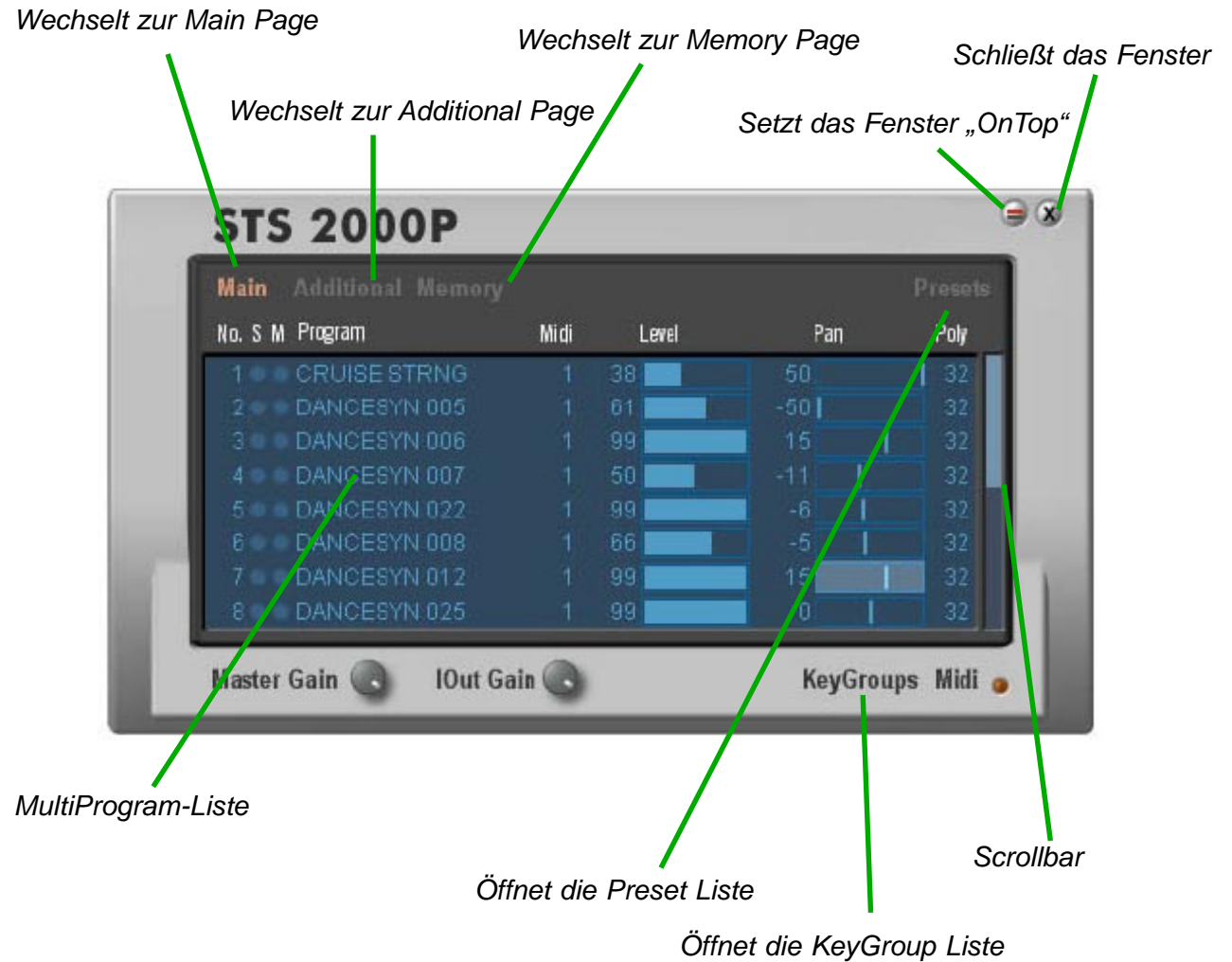
- Main-Page
- Additional Page
- Memory Page

KeyGroup List



Vorwort

Beim STS 2000P handelt es sich um einen 16-fach multitimbralen mit bis zu 64 Stimmen. Er besitzt intern ein 2-Pole Tiefpassfilter und gleicht in seiner restlichen Struktur den Samplern der STS-Familie. Er ist in der Lage Akai S1000, S3000 und Soundfont-Programme zu laden. Über seine 8 Einzelausgänge können Sie mehrere Instrumente auf unterschiedliche Mischpultkanäle legen.



Laden und Speichern

Laden von AKAI Programmen

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

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

Das Programm wird mit allen enthaltenen Parameterwerten geladen. Dies bedeutet, dass z.B. auch Werte wie MIDI-Channel, Level und Pan auf diese Werte gesetzt werden, die in der Struktur des STS 2000 eigentlich Parameter des Multis sind. Ziehen Sie im Anschluss ein Programm auf einen bereits belegten Slot, so werden die Werte des aktuellen

Multi beibehalten. Dies erlaubt es, z.B. mehrere Bass Programme auszuprobieren, ohne dass jedes neue Programm die von Ihnen eingestellten Multiparameter wie z.B. Einzelausgang, Level, ... etc. überschreiben würde.

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

Laden von Soundfont-Dateien

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

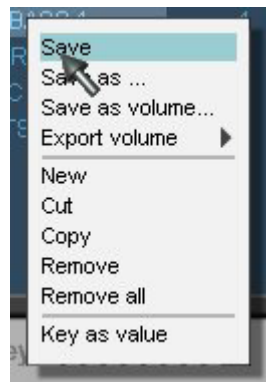
Ziehen Sie nun per Drag&Drop eine Soundfont-Datei (rotes Keyboard Icon) aus dem Filebrowser auf einen Slot des MultiPrograms der Haupt-Surface. Das erste Preset des Soundfonts wird geladen und erscheint danach selektiert in der Liste der Programme.

Möchten Sie auch Zugriff auf die anderen Presets des Soundfonts haben, benötigen Sie den STS 3000. Dieser besitzt zusätzlich den sogenannten **Pool**.

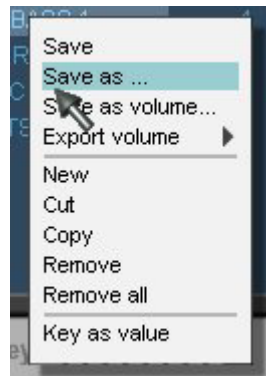
Speichern von Programmen

Wie Sie bereits gesehen haben, enthält ein Multi Programm des STS 2000 bis zu 16 verschiedenen Einzelprogramme. Diese werden dort als Referenzen verwaltet. Mit anderen Worten: Das Multi des STS 2000 merkt sich nur die geladenen Programme und lädt diese, so wie es sich auf der Festplatte befinden, erneut, wenn Sie z.B. ein Projekt laden oder ein Preset aufrufen. Einzig die Parameter des Multis selbst werden unabhängig von den Programmwerten gespeichert und so wiederhergestellt. Daraus folgt, dass Sie geänderte Programme immer getrennt speichern müssen, wenn Sie später genauso wieder geladen werden sollen. Falls Sie ein bestehendes Programm nicht verändern wollen, speichern Sie es einfach als ein neues Programm ab, die Referenz des Multis wird sofort auf dieses neue Programm umgestellt. Dadurch verhindern Sie, dass auch andere Multi-Presets, die auf dieses Programm verweisen, durch die Änderung betroffen sind.

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

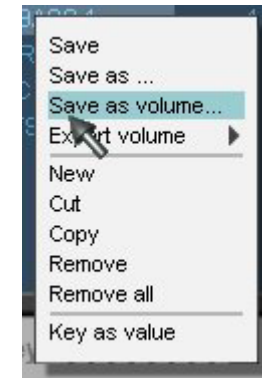


AKAI-Programm nicht ersetzen, wählen Sie **Save as...** und vergeben Sie einen neuen Namen.



Save: Wählen Sie Save, wenn Sie das Programm als STS-Programm abspeichern möchten. Wurde ursprünglich ein Programm im AKAI-Format geladen, wird diese ersetzt. Wollen Sie das

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

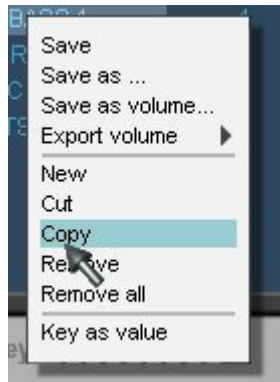


Save as Volume: Wählen Sie **Save as Volume**, wenn Sie ein Programm inklusive aller Samples in ein bestimmtes Verzeichnis schreiben möchten. Die Referenzen werden dabei im

Gegensatz zur Exportfunktion angepasst.

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

Kopieren von Programmen

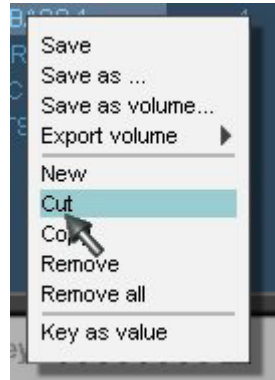


Wollen Sie ein Programm in abgewandelter Form zweimal innerhalb eines Multis verwenden, kopieren Sie das gewünschte Programm. Selektieren Sie das Programm und rufen Sie das

Kontextmenü auf. Wählen Sie **Copy**, wechseln Sie in den Slot, in den das Programm eingefügt werden soll, rufen Sie das Kontextmenü auf und wählen Sie abschliessend **Paste ...**. Wählen Sie einen Slot, der schon ein Programm enthält, wird dieses ersetzt.

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

Verschieben von Programmen

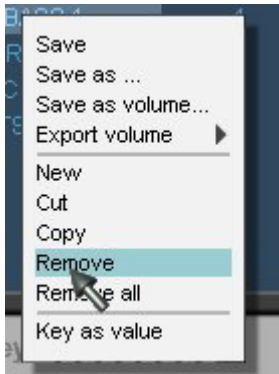


Um ein Programm von einem Slot auf einen anderen zu verschieben, selektieren Sie dieses, wählen im Kontextmenü den Eintrag **Cut** (das Programm verschwindet), wechseln Sie in den Slot, in den das Programm

eingefügt werden soll und rufen per Kontextmenü die Funktion **Paste ...** auf. Wählen Sie einen Slot, der schon ein Programm enthält, wird dieses ersetzt.

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

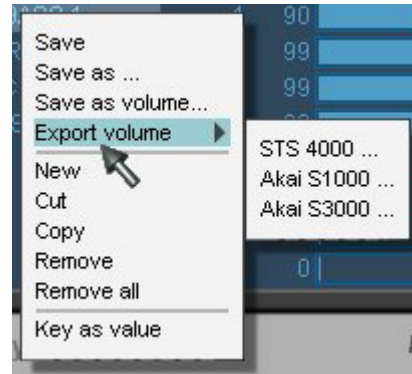
Löschen von Programmen



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

Sie können ein Programm auch bequem per Tastatur entfernen. Selektieren Sie das Programm und drücken Sie <Entf>/<Del/NumLock>(Mac).

Exportieren von Volumes



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

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

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

MultiProgram-Liste

Main-Page

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

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

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

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

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

Ausschnitt der MultiProgram-Liste

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

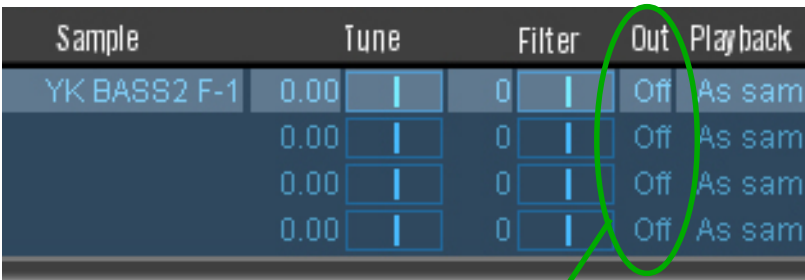
Midi: Stellen Sie hier den MIDI-Kanal ein, über den das geladene Programm angesprochen werden soll. Diese Einstellungen sind identisch mit dem gleichnamigen Parameter auf der Program/Midi-Page.

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

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

Additional Page

IOut (Individual Out): Aufgrund der komplexen Architektur des STS 2000 setzt das Verständnis dieses Parameters einige Grundüberlegungen voraus. Es ist leider nicht so, dass der hier eingestellte Wert einfach der Nummer des Einzelausgangs entspricht. Dies geht schon allein deswegen nicht, weil ein Programm Stereo-Samples enthalten kann und dadurch schon zwei Ausgänge belegt. Noch schwieriger wird es bei Drumsets, die KeyGroups enthalten, die nicht auf den Stereo-Ausgang geleitet werden sollen. Sie sehen, der **IOut** des Programms kann nicht der Einzelausgang sein.



Sample	Tune	Filter	Out	Playback
YK BASS2 F-1	0.00	<input type="checkbox"/>	0	Off As samp
	0.00	<input type="checkbox"/>	0	Off As samp
	0.00	<input type="checkbox"/>	0	Off As samp
	0.00	<input type="checkbox"/>	0	Off As samp

Individual Outs der Zones (Samples)

Was ist **IOut** denn dann?

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

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

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

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

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

namen, also z.B. C#4 oder die MIDI-Note-Number (73) angeben. Ist **MIDI to Span** aktiv, können Sie die Note auch mit einem angeschlossenen MIDI-Keyboard spielen.

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

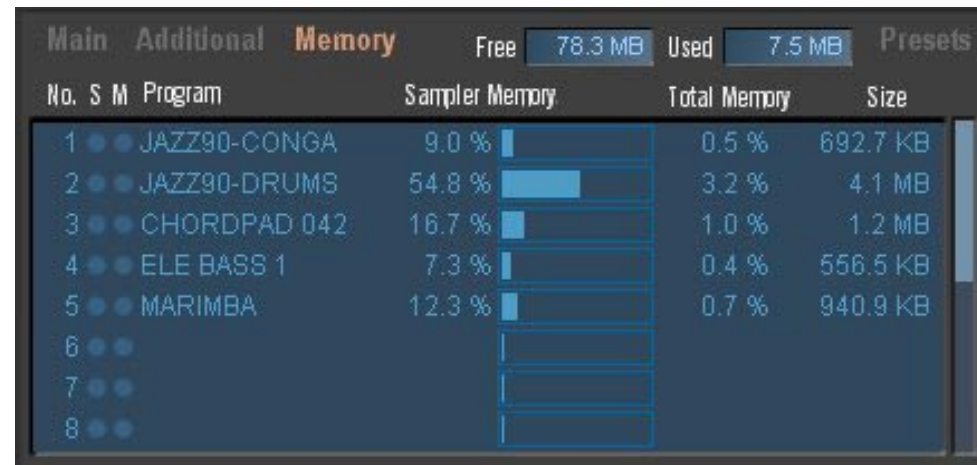
Memory Page

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

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

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

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



The screenshot shows the 'Memory' tab of a software interface. At the top, it displays 'Free 78.3 MB' and 'Used 7.5 MB'. Below this is a table with columns: 'No.', 'S M Program', 'Sampler Memory', 'Total Memory', and 'Size'. The table lists five programs with their respective memory usage percentages and sizes. Programs 6, 7, and 8 are empty.

No.	S M Program	Sampler Memory	Total Memory	Size
1	JAZZ90-CONGA	9.0 %	0.5 %	692.7 KB
2	JAZZ90-DRUMS	54.8 %	3.2 %	4.1 MB
3	CHORDPAD 042	16.7 %	1.0 %	1.2 MB
4	ELE BASS 1	7.3 %	0.4 %	556.5 KB
5	MARIMBA	12.3 %	0.7 %	940.9 KB
6				
7				
8				

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

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

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

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

KeyGroup List

Öffnen Sie die KeyGroup List um Anpassungen an der Zuweisung der Individual Outs vorzunehmen.

No.: Zeigt die Nummer der Keygroup

Zone: Jede KeyGroup kann bis zu vier Zones enthalten.

IO: Stellen Sie hier ein auf welchem Individuellen Ausgang die Zone ausgegeben werden soll. Off bedeutet dabei, das das Sample nur auf die Stereo Outs ausgegeben wird.

Bei der IOut-Einstellung handelt es sich nicht um eine absolute Zuweisung des Individual Outs sondern um einen Offset.

Wird auf der Additional Page der IOut Wert auf *Off* gesetzt und steht der IOut-Wert der Zones auch auf *Off*, so wird kein Signal zum Individual Out gesendet. Setzen Sie jetzt den IOut des Programms auf 1 werden auch alle Zones auf 1 gesetzt.

Handelt es sich um ein Programm das mit Stereo Samples arbeitet so sind in der Regel zwei Zones für eine KeyGroup definiert. Zone 1 ist im Panorama meist auf ganz links, Zone 2 auf ganz rechts eingestellt. Ist das Programm ordentlich programmiert, so sollten die Zone1-Samples alle den IOut-Wert *Off* und die der Zone2-Samples den Wert 1 aufweisen.

Wird jetzt das Programm auf IOut 1 gesetzt, so werden alle Off-Zones auf Ausgang 1, alle 1-Zones auf Ausgang 2 gesendet. Die KeyGroup Liste zeigt dabei immer den resultierenden Wert, also den echten Ausgang.

Sample.: Hier wird der Name des Samples angezeigt, das in dieser Zone verwendet wird.

Zeigt das selektierte Programm

Zeigt die gespielte Midi Note

No.	Zone	IOut	Sample
1	1	Off	RSM 30 F#0#4.s
2	1	Off	RSM 35 B 0#5.s
3	1	Off	RSM 36 C 1#4.s
4	1	Off	RSM 40 E 1#5.s
5	1	Off	RSM 43 G 1#5.s
6	1	Off	RSM 47 B 1#4.s
7	1	Off	RSM 50 D 2#5.s
8	1	Off	RSM 52 E 2#6.s
9	1	Off	RSM 53 F 2#4.s
10	1	Off	RSM 55 G 2#4.s
11	1	Off	RSM 56 G#2#5.s
12	1	Off	RSM 57 A 2#4.s
13	1	Off	RSM 58 C#2#5.s

Aktivieren Sie Edit All wenn Sie die Werte aller Zones gleichzeitig verändern wollen.

Index

A

Add - Out 8
Additional Page 2, 8

D

Drag&Drop 3

E

Export volume 6
Exportieren 6

F

Free 10

H

H-Key 9

I

IO 11
IOut (Individual Out) 8

K

KeyGroup List 11
KeyGroup Liste 2
Kopieren 5

L

L-Key 9
Laden 3
Laden von AKAI Programmen 3
Laden von Soundfont-Dateien 3
Level 7, 9
Löschen 6

M

M (Mute) 7
Main Page 2
Main-Page 7
Memory Page 2, 10
Midi 7
MIDI to Span 9
MultiProgram-Liste 2, 7

N

No. 7, 11

O

OnTop 2

P

Pan 7
Pool 3
Preset Liste 2
Priority 9
Program 7

R

Remove 6
Remove all 6

S

S (Solo) 7
Sample 11
Sampler Memory 10
Save 4
Save as Volume 4
Save as... 4
Scrollbar 2
Size 10
Speichern 4

T

Total Memory 10
Trans. 9

U

Used 10

V

Verschieben 5
Vorwort 2

Z

Zones 11