



PatchDirector

Audio & Preset Management Tool

Handbuch
Windows/Mac OS

(Version 1.0)

(keine Webseite seit 2020)

Herzlich willkommen	3
Kurz und gut: eine Übersicht	4
Was macht Patchdirector genau?	4
Wozu brauche ich Patchdirector?	4
Wie kommen die Sounds da rein?	4
Was sind die wichtigsten Features?	4
- Voreinstellungen	6
- Audio Setup (Mac OS)	7
- Audio Setup (Windows)	9
- Modell, Bank, Presets und Gruppen manuell anlegen	10
- Import mit automatischer Strukturgestaltung	11
- Aufnahme	13
- Auswahl (Suche) und Abhören	15
- Export	17
- Attribute/Tags	18
Tastaturkürzel Mac und PC	22
Wichtige Anmerkung zum Copyright	22
Rückmeldung erwünscht	22

Herzlich willkommen

Patchdirector ist ein einzigartiges, intuitives und einfach zu bedienendes **Soundarchiv** und ein **Audio Manager** für deine eigenen Sounds und Presets. Du kannst alle Samples teilen, mit einem Audio-Wasserzeichen vor Mißbrauch schützen, geteilte Samples einfach laden, taggen, sortieren... und noch Vieles mehr.

Patchdirector ist ein Programm zum Aufnehmen, Vorhören und zur Verwaltung von Soundpatches und Presets. Es können eigene Kreationen (Instrumente, Bänke, Presets) gespeichert werden. Du kannst aber auch auf vorbereitete Listen und Audiobeispiele zugreifen, wenn du sie importierst.

Darüber hinaus können Gruppen/Kollektionen gebildet werden, die aus verschiedenen Modellen und Bänken stammen und als exportierte Container-Datei oder als MP3-Dateien weitergegeben werden können.

Das Komponieren deiner Songs und die Zusammenarbeit mit anderen wird vielfältiger, schneller und vor allem: viel einfacher.

Patchdirector basiert auf meiner über 40-jährigen Erfahrung als aktiver Bühnen-, Studio- und Heimstudiomusiker.

Entstanden ist die Entwicklung aus meiner Not, nie die nötige Zeit und Geduld für eine langwierige Suche nach „dem richtigen“ Sound zu haben, einfach, weil ich so viele qualitativ gute Sounds auf meinem Computer habe. Und weil ich meine Kreativität nicht in die ständige Suche nach Sounds investieren wollte, sondern den Sound als Vehikel für meine Kreativität nutzen wollte, habe ich Patchdirector entwickelt. Ich hoffe, er macht Dir ebenso viel Spass, wie mir.

Für alle Vorschläge zur Verbesserung, bin ich gerne zu haben. Schick mir eine Mail dazu an thomas.haake@gmail.com

Thomas Haake, im Dezember 2017

(Revision März 2022)

Patchdirector ist nicht auf den sozialen Medien aktiv

Kurz und gut: eine Übersicht

Was macht Patchdirector genau?

Patchdirector hilft Dir, den richtigen Sound für ein Stück oder auch für ein Video zu finden, wenn Du bspw. nur eine vage Ahnung hast, was Du suchst. Die Hauptaufgaben sind das Finden, Organisieren, Aufnehmen und Abspielen von Audio-Snippets, die zwischen 20 und 60 Sekunden lang sind und entweder von Dir aufgenommen werden oder als fertige Container geladen werden können. Container können zwischen 1 und unendlich vielen Sounds im MP3-Format enthalten.

Wozu brauche ich Patchdirector?

Wenn Du kreativ mit Sounds arbeitest, wirst Du feststellen, dass Deine Bibliothek sehr schnell unübersichtlich wird. Wenn Du eine vage Ahnung davon hast, wie ein Sound klingen kann, suchst Du nach Stichworten und kannst so die Suche schnell fokussieren.

Wie kommen die Sounds da rein?

Dazu muss man zunächst wissen, was Patchdirector NICHT ist: Patchdirector ist kein sogenannter Plugin-Wrapper, der automatisch alle virtuellen Synthesizer-Sounds und Effekte scannt und sie zur Verfügung stellt. Patchdirector ist nicht an proprietäre (herstellerabhängige) Formate gebunden und zeichnet alle Klänge auf, die an den Stereo-Ausgang des PC/Mac geleitet werden.

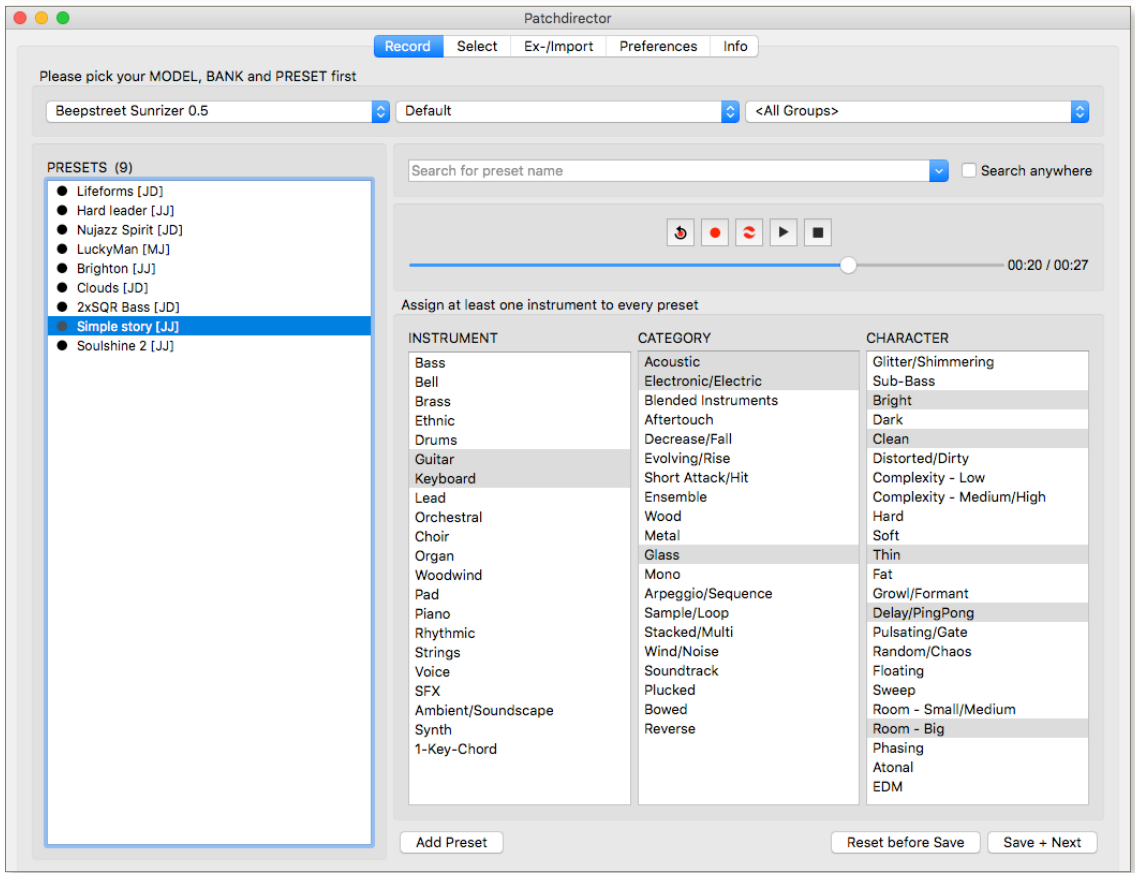
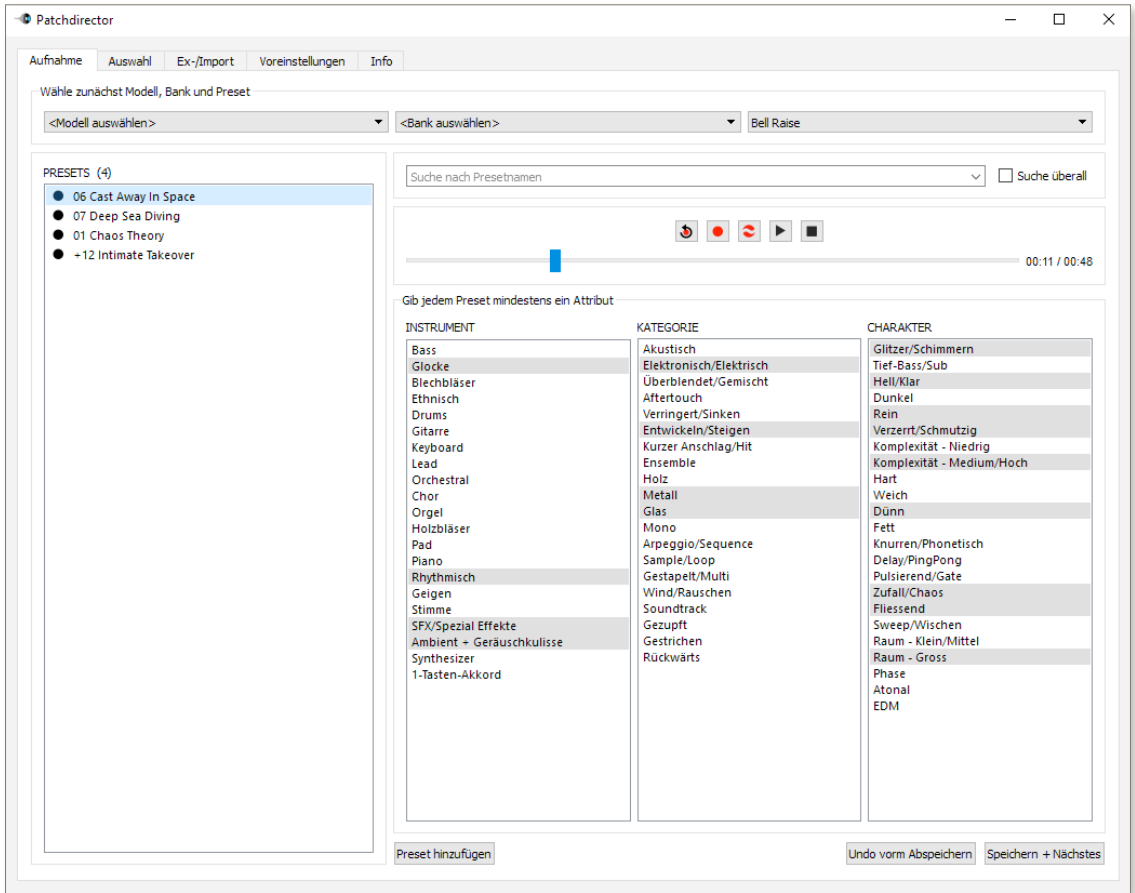
Es gibt 2 Möglichkeiten, die Audio-Snippets in Patchdirector zu bekommen:

- die komfortable Lösung: kannst Du fertige Container importieren, die bereits mit Audiobeispielen voll bestückt und sortiert nach allen möglichen Modellen sind. Die Container lassen sich einfach importieren und Du hast innerhalb von 3 Minuten alles nach Kategorien, Modellen Stichworten geordnet. Super simpel.
- die intensive Lösung: Du recordest selber und hast die volle Kontrolle. Dafür stellt Dir Patchdirector alles zur Verfügung, inkl. Wasserzeichen und Export.

Was sind die wichtigsten Features?

- Aufnahme eigener Sounds aus **allen** Quellen
- Vergabe von über 60 Schlagworten in den 3 Rubriken: Instrument, Kategorie und Charakter
- Suche nach Modellen oder über die **gesamte** Datenbank
- Auswahl und **Gruppierung** über alle Modelle und Soundbänke hinweg
- Export als eigene Container-Datei oder als MP3
- Beibehaltung der kompletten Modell-Hierarchie beim Export/Import von Gruppen/Kollektionen
- Import von Containern mit automatischer Erstellung einer Modell-Hierarchie inklusive aller Presets oder nach ausgewählten Vorgaben
- Flexibler Datenbank-Pfad
- zweisprachig in Deutsch und Englisch verfügbar
- Systemvoraussetzungen ab Windows 7 und OS X 10.8

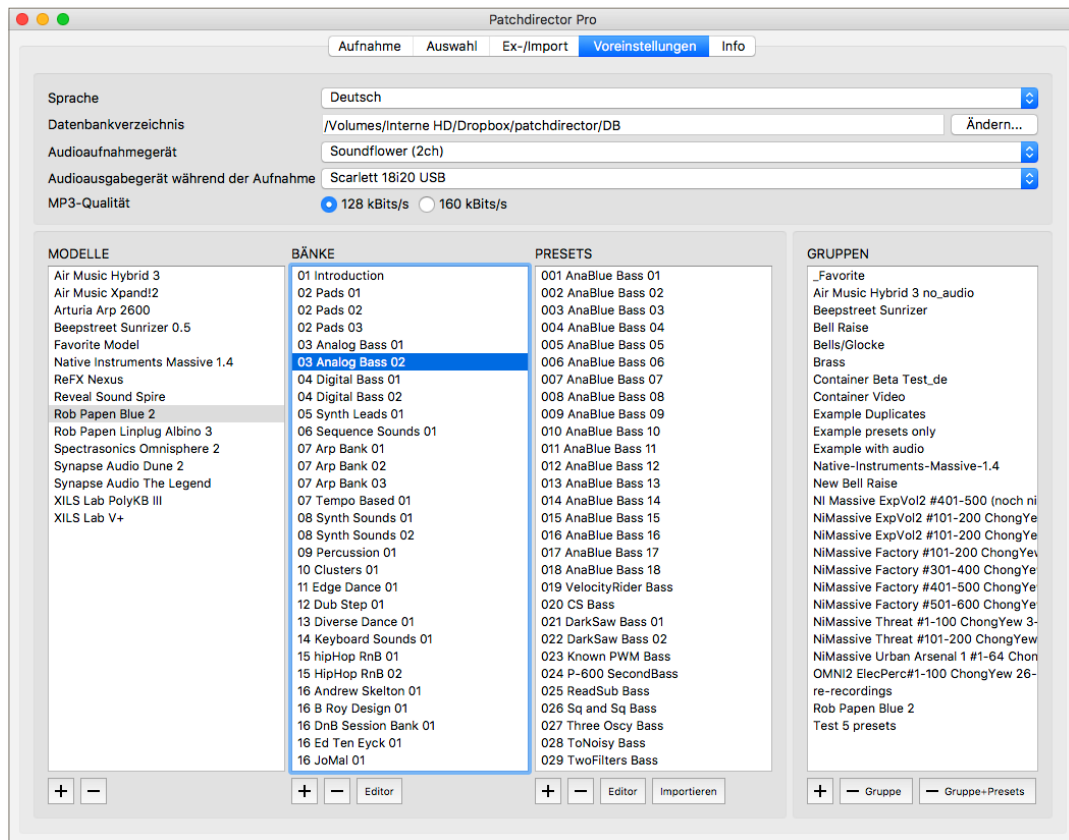
Hinweis: alle Bilder in diesem Handbuch sind sowohl der Windows, als auch der OS X Version entnommen



Oben Windows 10 in Deutsch, unten Apple OS X El Capitan in English

Die einzelnen Fenster und Ansichten sind über die fünf Reiter Aufnahme, Auswahl, Ex-/Import, Voreinstellungen und Info erreichbar.

- Voreinstellungen



- **Sprache:** verfügbar sind Englisch oder Deutsch
- **Datenbankverzeichnis:** kann frei gewählt werden. Da die DB bei vielen Einträgen recht gross werden kann, empfiehlt es sich, auf einen externen Speicher auszulagern. Die DB kann auf einem transportablen Speicher mit jeder anderen Installation von Patchdirector verknüpft werden!
- **Audioaufnahmegerät:** ist je nach System (PC/Mac) unterschiedlich, nähere Erklärungen im nächsten Kapitel „Audio Setup“
- **Audioausgabegerät während der Aufnahme:** nur für Mac, in aller Regel wählst Du hier das Audio Interface, bzw. die Standard-Audio-Ausgabe
- **MP3-Qualität:** wählbar sind 128kBit/s oder 160kBit/s

Das Anlegen einer Struktur über die Rubriken Modelle, Bänke, Presets und Gruppen wird in den Kapiteln 3 und 4 tiefer erklärt.

Erwähnenswert ist an dieser Stelle die Möglichkeit, komplette Gruppen inklusive Presets aus der Datenbank zu löschen. Da beim Import eines Containers automatisch eine Gruppe mit Inhalt und Namen des importierten Containers erzeugt wird, kannst Du hier den gesamten Container rauswerfen, wenn Du ihn nicht weiter brauchst.

Ebenso können hier einzelne Modelle, Bänke und Presets gelöscht werden. Beachte, dass ein gelöscht Modell auch alle darin enthaltenen Bänke und Presets löscht.

Löschvorgänge sind endgültig und können nicht rückgängig gemacht werden.

- Audio Setup (Mac OS)

Das Folgende macht nur Sinn, wenn Du selber Aufnahmen machen möchtest. Willst Du nur Sounds abspielen, musst Du nichts weiter machen.

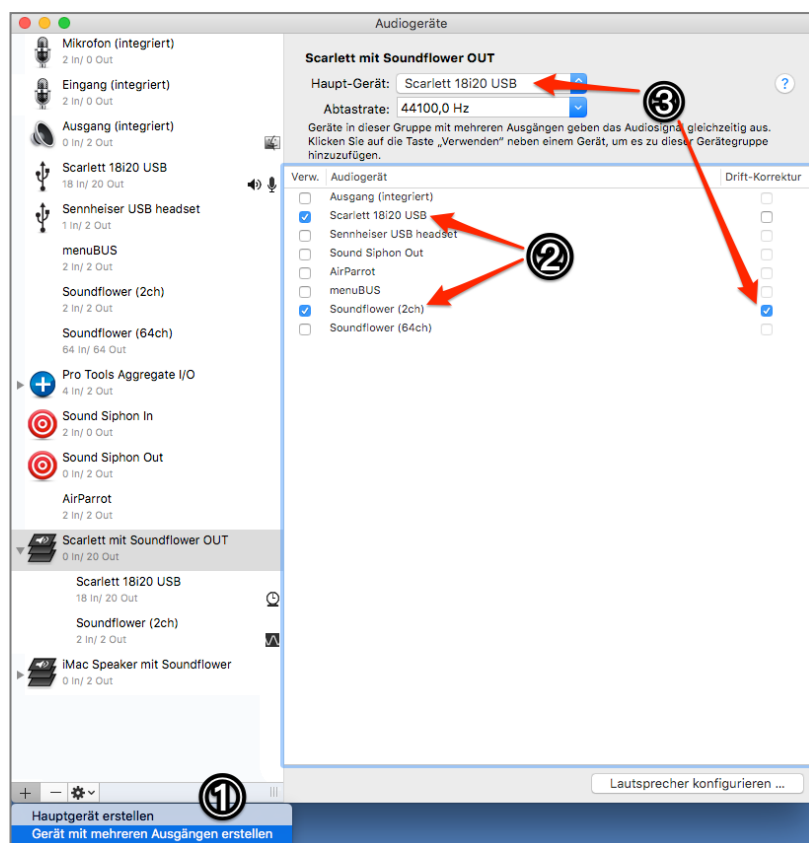
Mac OS bietet leider bis zur derzeit aktuellsten Version Monterey (12.4.) (März 2022) immer noch keine Möglichkeit, internes System Audio aufzunehmen. Um in einem Programm wie Patchdirector aufnehmen zu können, muss man einen kleinen Umweg machen.

Dazu installierst Du ein kleines Tool, das eine Umleitung (ein sogenanntes Audio-Routing) erlaubt. Ich empfehle das kostenlose **GroundControl** von gingeraudio.com (Download aktuell hier: <https://www.pluginboutique.com/product/3-Studio-Tools/72-Utility/7639-GroundControl>) oder **Blackhole** (Download: <https://existential.audio/blackhole/>) Die ganze Vorbereitung dauert kaum fünf Minuten:

Bei der Entwicklung des Manuals sind die Bilder noch mit dem bekannten Tool „Soundflower“ gemacht, das aber nicht mehr weiterentwickelt wird. Dennoch sind die Schritte dieselben, wie bei den anderen Tools. Nicht verwirren lassen.

1. Lade und installiere GroundControl/Blackhole (kein Neustart nötig)

Erzeuge im nächsten Schritt zwei Audio-Ausgänge: zum Mithören an den normalen Standard-Ausgang (bspw. interner Lautsprecher oder externes Interface) und an GroundControl/Blackhole -> **das nun Audio empfängt** und an Patchdirector weiter leitet.



2. Öffne Programme->Dienstprogramme->Audio-Midi-Setup, dort im Menü Fenster->

Audiogeräte anzeigen. Unten links nun auf das Plus-Zeichen drücken und dort

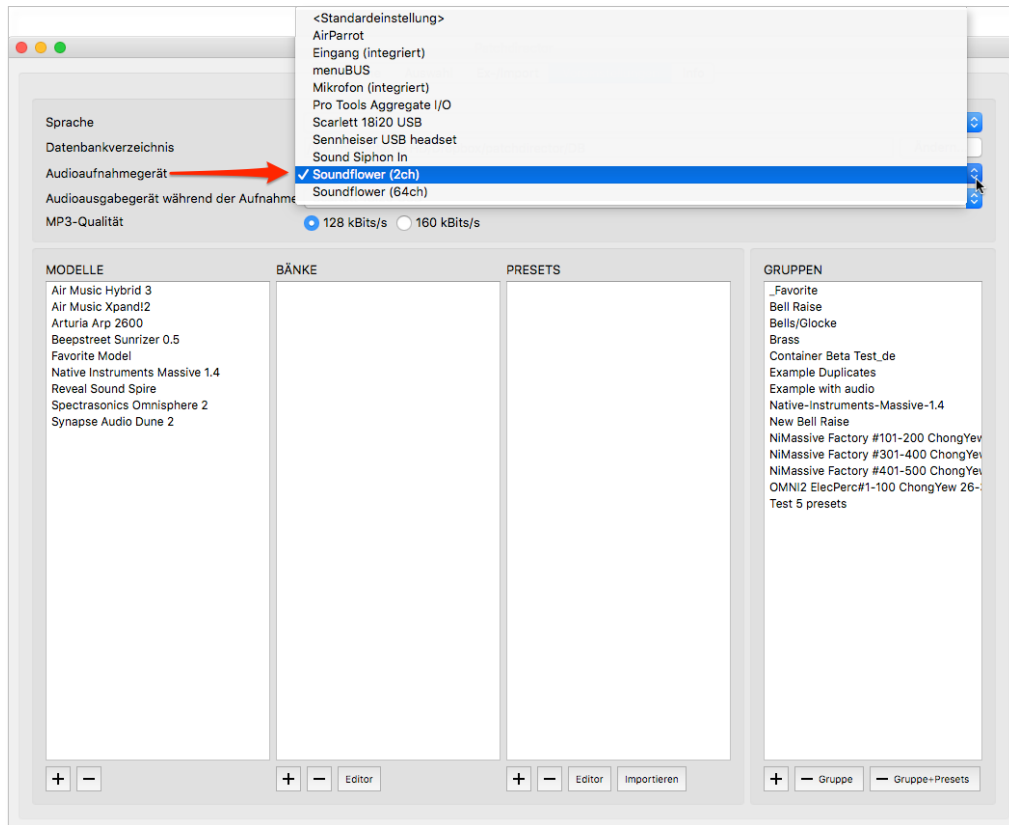
"Gerät mit mehreren Ausgängen erstellen" auswählen ①.

Mit Doppelklick oder Eingabe/Enter kannst Du den Namen ändern. Bei mir heisst das „Scarlett mit GroundControl“. Der Name ist natürlich frei wählbar.

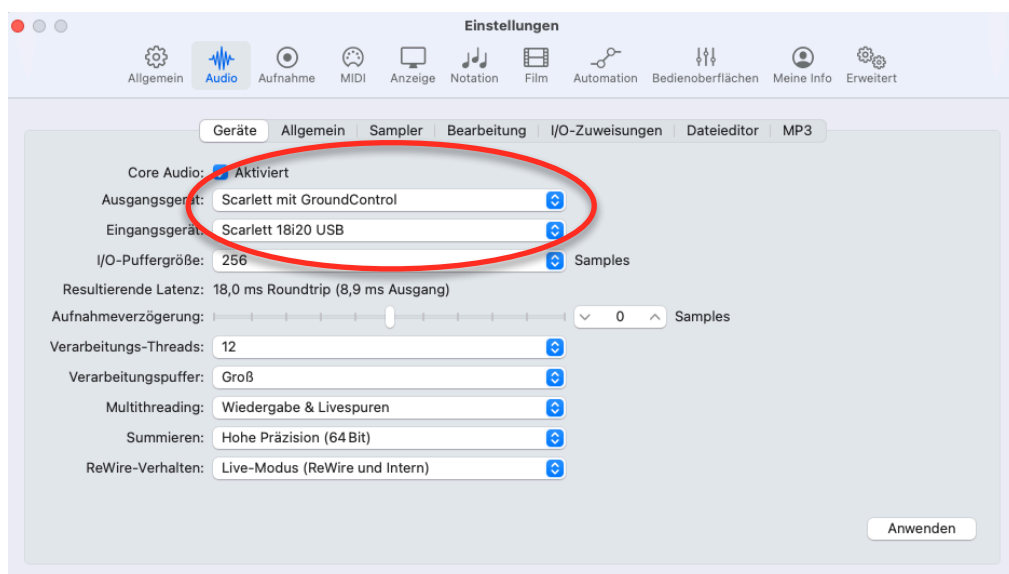
Aktiviere die Häkchen im rechten Fenster ② einmal von Deiner Abhöre (das Interface oder „Ausgang (integriert)“) und einmal „GroundControl“. Deine Abhöre ist das Haupt-Gerät (oben im Dropdown auswählen) ③

„GroundControl“ bekommt an der rechten Seite einen Haken bei Drift-Korrektur.

Nun in Patchdirector unter Voreinstellungen als Audio**aufnahme**gerät "GroundControl" auswählen. Das ist der Eingang im Patchdirector für die Aufnahme.



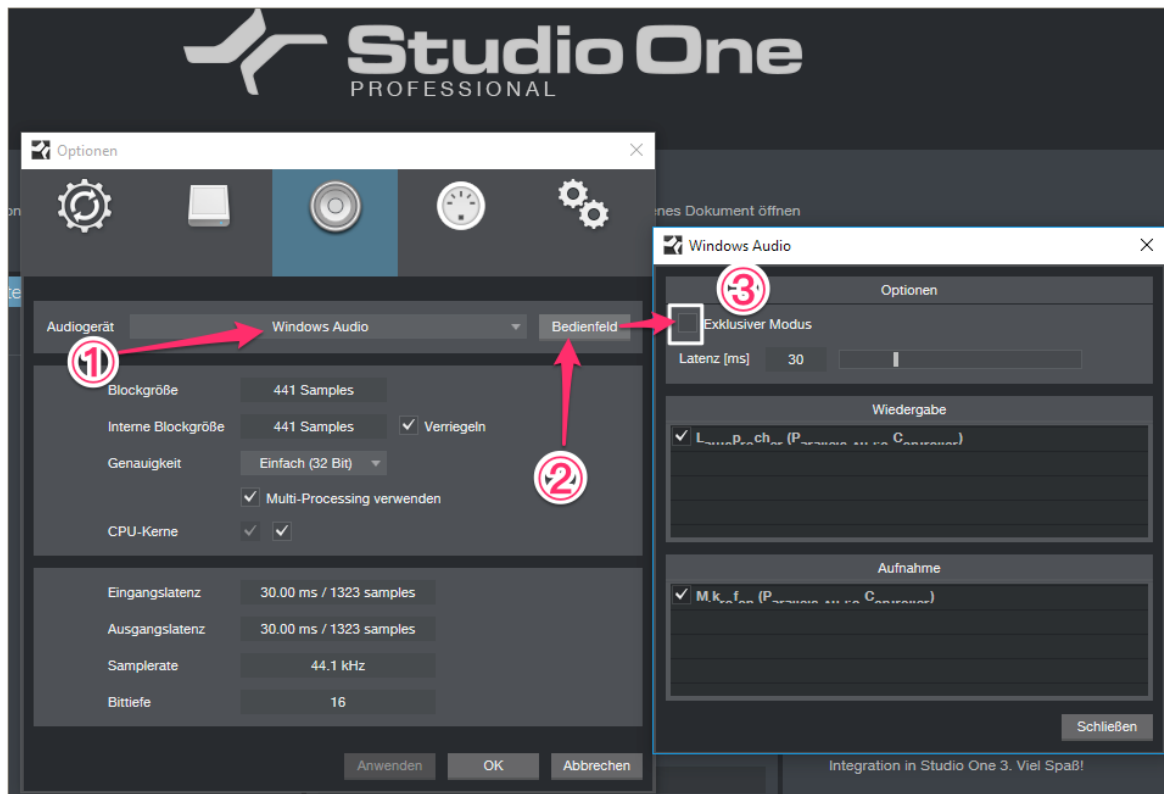
Sehr wichtig für eine Aufnahme in Patchdirector: Dein Ableton Live, Logic, Pro Tools, Reaper... muss als Audio-Ausgang diesen neu erstellten Ausgang „Scarlett mit GroundControl“ zugewiesen bekommen. **Nur so kann GroundControl Audio empfangen.**



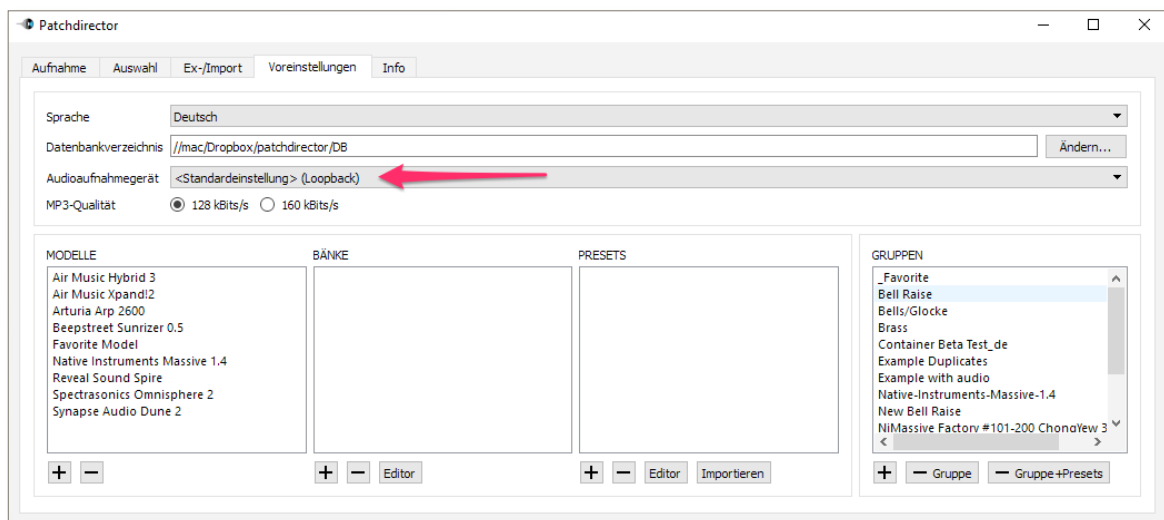
- Audio Setup (Windows)

Wähle als Audiogerät in der DAW „Windows Audio“ ① oder jeden anderen, der von Windows mitgeliefert wird - bitte **kein ASIO** verwenden. Öffne das Bedienfeld ② und **deaktiviere** den exklusiven Modus ③ (Häkchen weg).

Manche PCs/Laptops, besonders neuere Modelle, haben vor dem Audioausgang noch einen Equalizer, „Enhanced Modus“ oder ähnliches, durch den das Audio läuft und besser klingen soll. Solche zusätzlichen Systeme unbedingt abschalten, da diese das Audiorouting unterbrechen.



Oben beispielhaft die Einstellungen in Studio One



Entsprechend dazu als Audioeingang in Patchdirector <Standard (Loopback)> wählen

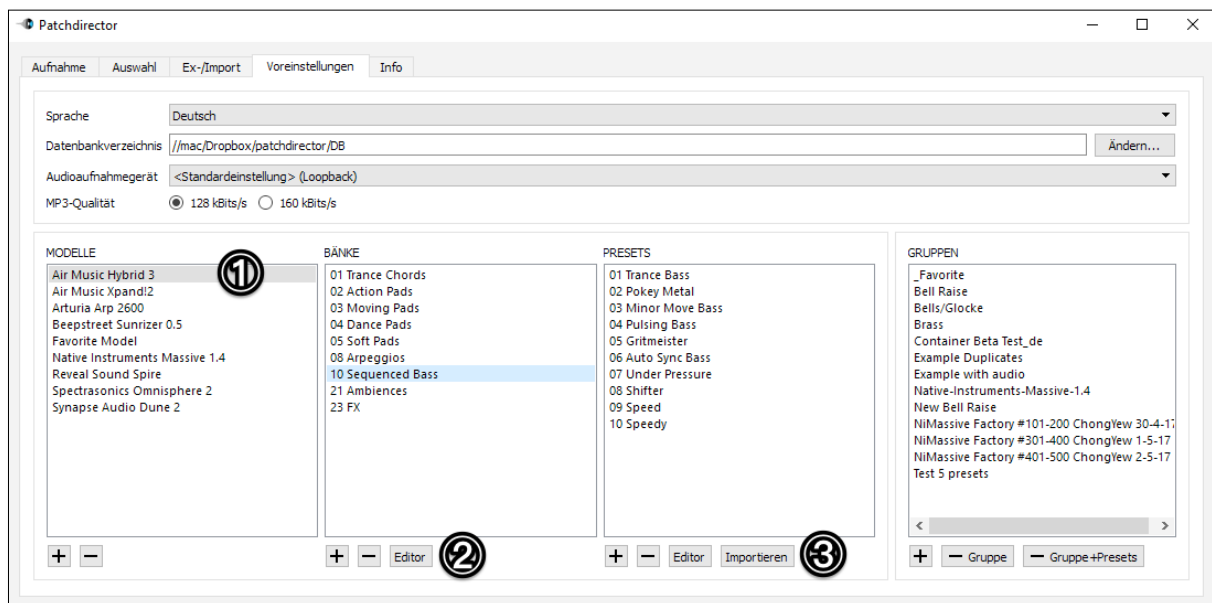
- Modell, Bank, Presets und Gruppen manuell anlegen

Die individuelle Methode (langsamer, mit voller Kontrolle): jedes Modell hat mindestens eine Bank, in der sich Presets befinden. Vor Beginn einer Aufnahme müssen diese angelegt sein. Gruppen sind ein mächtiges Werkzeug in Patchdirector und können während der Arbeit oder bereits hier angelegt werden.

(Die schnellere Methode ist der **Import**, siehe nächstes Kapitel)

Im Reiter „Voreinstellungen“ wird diese Hierarchie von links nach rechts angelegt ①:

- zunächst das Modell eingeben, dann mit angewähltem Modell der Name für eine oder mehrere Bänke und zuletzt bei angewählter Bank die enthaltenen Presets eingeben.



- Die Editoren bei Bank und Presets ② erlauben es, die Namen mit Copy/Paste einzufügen.
- Presets können auch als .txt-Dateien importiert werden ③.
- optional noch ein paar Basis-Gruppen anlegen (z.B. Favoriten, Temp, [Songname]...) und bei Bedarf erweitern.

👉 : Selbstverständlich können alle Namen frei gewählt werden. Das macht dann Sinn, wenn man eigene Sound-Presets entwickelt. In dem Falle ist es wichtig, eigene Banknamen und Presetnamen zu vergeben und sie nicht mit Hersteller-Bänken zu mischen.

Hinweis: Die Namen/Dateien der Presets der Hersteller sind an mehreren möglichen Orten auf der Festplatte platziert, manche Hersteller (bspw. Korg) verpacken diese Presetlisten aber auch gerne in eigene Bänke (.fxb), die sich leider ohne weiteres nicht auslesen lassen. Über einen Screenshot der Presetlisten und ein OCR-Programm oder Online-Service lassen sich beliebige Listen schnell und effizient erstellen.

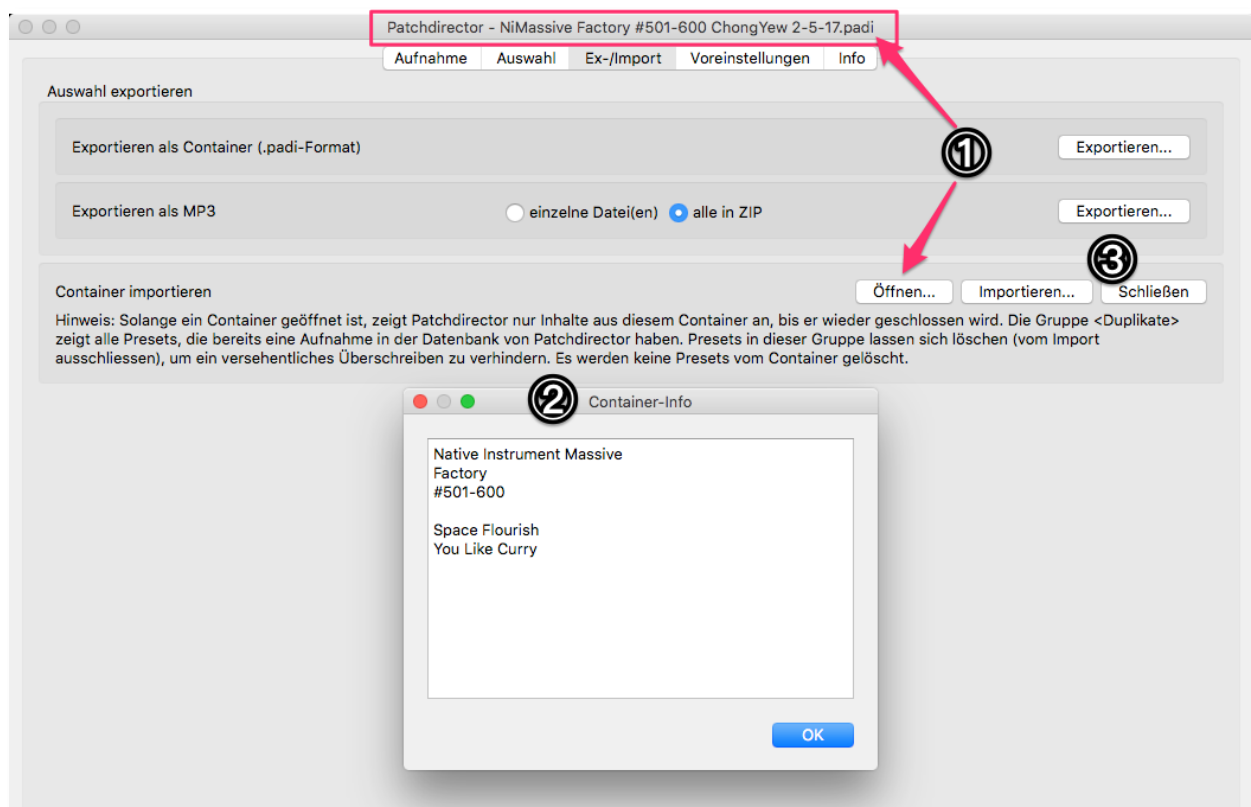
- Import mit automatischer Strukturgestaltung

Der schnellere und bequemere Weg, um eine Struktur anzulegen, ist der Import einer vorgefertigten .padi-Datei. Diese **kann** bereits Audio enthalten oder die gesamte Synthesizer-Struktur ohne Audio aber mit allen Presetnamen. Ist ein Modell, eine Bank oder eine Gruppe noch nicht beim User bereits angelegt, wird dies beim Import automatisch gemacht.

Beim Import wird ein Container zunächst nur geöffnet ①, um die Möglichkeit zu haben, unerwünschte Presets vom Import auszuschliessen, bzw. zu löschen.

Keine Sorge, Dateien innerhalb des Containers bleiben immer erhalten und werden nicht gelöscht.

Solange ein Container geöffnet ist, zeigt Patchdirector ausschliesslich nur diesen Container-Inhalt an: die Titelleiste wechselt zu "*Patchdirector - [Name des Containers].padi*". Der Zugriff auf alle in Patchdirector bereits vorhandenen Daten **ist zu diesem Zeitpunkt gesperrt. Der Container muss nach dem Import wieder geschlossen werden.**



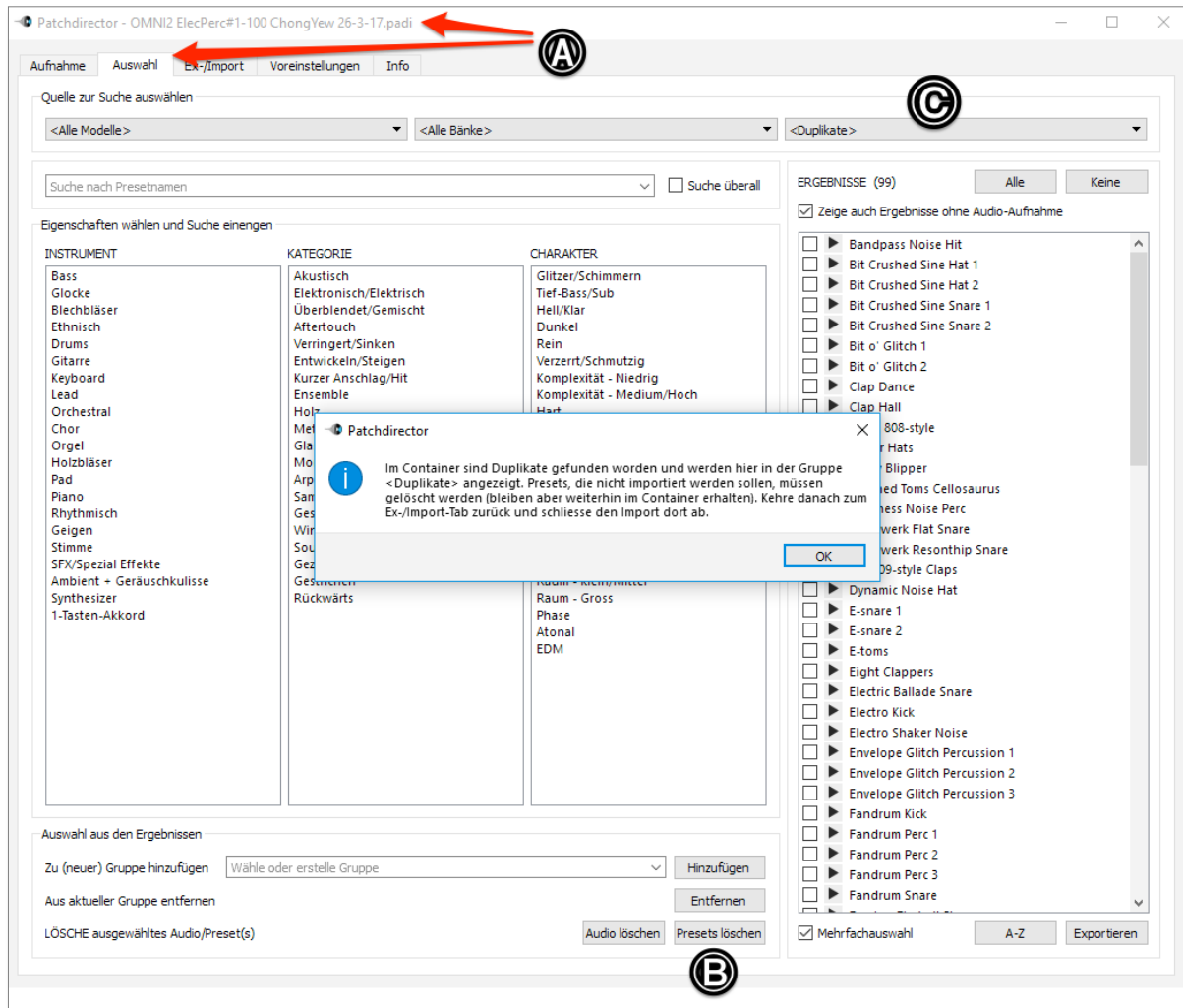
Das Pop-up Fenster „Container-Info“ ② liefert zusätzliche Informationen zum Inhalt. Wird das mit OK weggeklickt, kann man nun den Vorgang noch komplett abbrechen-> Button „Schliessen“ ③ oder der Container wird zum Import bereit gemacht:

1. beim Klick auf den Button „Importieren“ ③ wird die Struktur angelegt und **alle enthaltenen** Presets geladen (näheres siehe weiter unten).
2. Wechsel in den Reiter „Auswahl“ ④ (siehe Bild unten) die Presets anwählen, die man **nicht** braucht und mit dem Button „Presets löschen“ ⑤ vom Import **ausschliessen**.

3. wenn Audiomaterial bei **vorhandenem gleichen** Presetnamen vorhanden ist, wird automatisch im Auswahl-Fenster **A** die Gruppe **<Duplikate>** **C** angezeigt. Auch hier wieder in der Ergebnisliste die Presets markieren, die nicht importiert werden sollen und über den Button **B** löschen.

Im letzten Schritt zurück zum Reiter „Ex-/Import“ und **schliesse über den Button Importieren** **3** (siehe oben im Bild) **den Vorgang ab**.

Der Container wird wieder geschlossen und eine letzte Meldung bestätigt den erfolgreichen Import.



Patchdirector hat nun praktischerweise eine Gruppe angelegt, in der die jetzt importierten Presets gesammelt sind. Die Gruppe erhält automatisch den Namen des Containers, im obigen Beispiel „OMNI2 ElecPerc#1-100 ChongYew 26-3-17“ (siehe **A**).

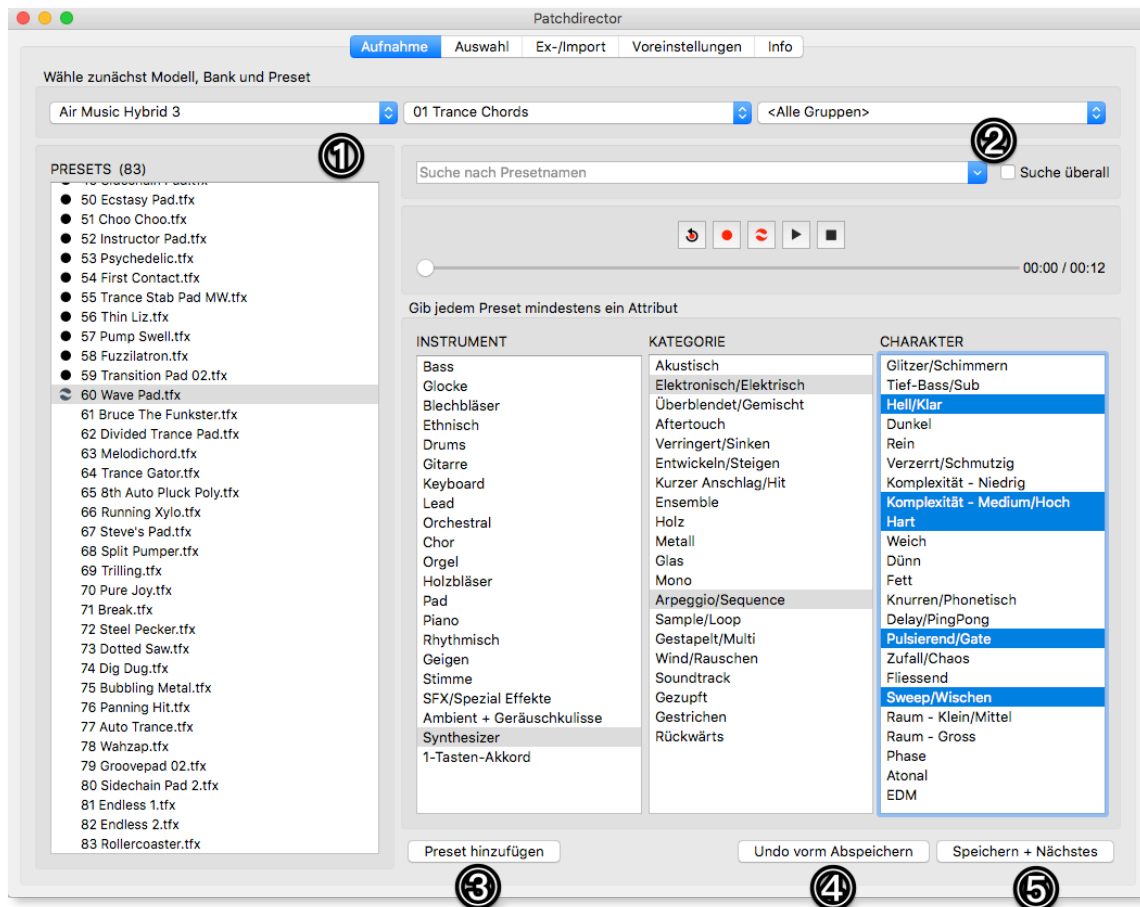
Sollten die Presets später nicht weiter gebraucht werden, kann die Gruppe mitsamt den enthaltenen Presets inklusive dem Audio bequem im Reiter „Voreinstellungen“ gelöscht werden.





Zum Schluss des Importvorgangs wird der Container automatisch geschlossen.


Nun zeigt Patchdirector wieder alle Daten inklusive der neu importierten an: in der Titelleiste steht nur „Patchdirector“.

- Aufnahme

Aufnahmen von Presets machen und Attribute/Tags vergeben



- wähle im oberen Teil ein Modell, eine Bank, eine Gruppe oder suche direkt nach einem bestimmten Presetnamen (oder Teilen davon) ①
- die Suche wird auf das Modell beschränkt oder bei aktivierter Checkbox ② über den gesamten Datenbestand
- Die Anzahl der gefundenen Presets wird links über der länglichen Presetliste angezeigt
- Presets mit schwarzem Kreis vor dem Namen: mit Audio
Presets mit einer Welle vor dem Namen: Audio mit Wasserzeichen (Sicherheits-Signatur)
Presets ohne Indikator: ohne Audio
- Aufnahme starten: Button Aufnahme  drücken oder `Cmd/Strg+R`.
Die Aufnahme startet, sobald ein Audiosignal hereinkommt.
- Wasserzeichen-Signatur aufnehmen: Button Wasserzeichen  drücken oder `Cmd/Strg+W`
Die Aufnahme startet auch hier, sobald ein Signal hereinkommt.
- Aufnahme rückgängig machen: Button Rückgängig  drücken oder `Cmd/Strg+D`. Die Attribute bleiben stehen, die Aufnahme wird nicht gespeichert, daher ist die Funktion auch nur vor dem ersten Abspeichern möglich.
- Audio wiedergeben: Button Wiedergabe  drücken oder Leertaste
Nochmaliges Drücken pausiert die Wiedergabe.

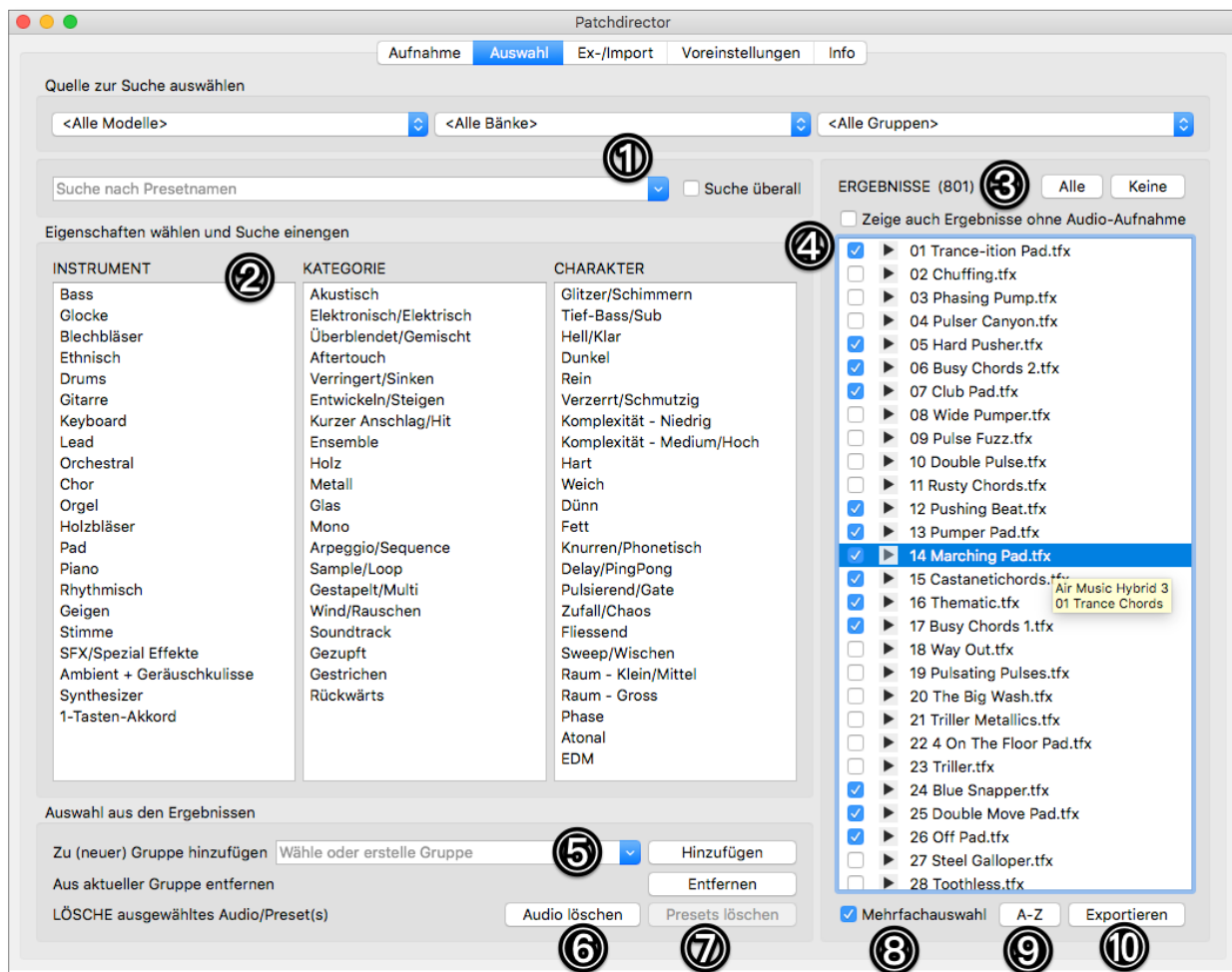
- Aufnahme stoppen: Button Stop  drücken. Cursor wird zurück an den Anfang gesetzt. Die Stop-Funktion ist dazu gedacht, fehlerhaftes Einspielen unkompliziert zu korrigieren und sofort für eine neue Aufnahme fertig zu sein. Der kreative Fluss wird nicht unterbrochen. Eine gelungene Aufnahme wird durch den Button *Speichern und Nächstes* (siehe unten) abgeschlossen.

Drei weitere Buttons befinden sich am unteren Rand des Fensters:

- Button *Preset hinzufügen* ③ fügt ein Preset an das Ende der Presetliste an.
Eine (alphabetische) Sortierung kann später in den Voreinstellungen über den Editor der Presets erfolgen.
 - Button *Undo vorm Abspeichern* ④: alles zurücksetzen, inklusive Attribute
 - Button *Speichern+Nächstes* ⑤ oder `Cmd/Strg+S`: nach dem Speichern wird direkt auf das nächste Preset gesprungen
- ✿ Es können beliebig viele Attribute für jedes Preset vergeben werden.
 - ✿ Die Aufnahmezeit pro Preset ist auf 60 Sekunden begrenzt.
 - ✿ Zuvor abgesicherte Presets können jederzeit mit neuen Attributen versehen werden (erneutes Absichern nicht vergessen).

- Auswahl (Suche) und Abhören

Die Auswahl und Suche ist sehr mächtig und kann über die gesamte Datenbank oder nur in Teilen davon gehen. Insgesamt stehen 64 Attribute und deren kreuzweise Kombinationen zur Verfügung.



Wo soll gesucht werden ①:

- treffe eine Vorauswahl über die Dropdown-Listen Modelle, Bänke oder Gruppen
 - suche nach Presetnamen oder Teilen davon im Suchfeld.
- Markiere ☒ die Tickbox „Suche überall“ um über den gesamten Datenbestand zu suchen.

Suche mit Attributen ②:

- Instrument* **erweitert** die Auswahl ("Zeige alle Presets mit den Instrumenten Bass, Keyboard und Pad."): trifft eines oder mehrere der Attribute zu, wird jedes passende Preset angezeigt.
- Kategorie* und *Charakter* **verengen** die Auswahl ("Zeige aus der gewählten Instrumentenliste nur die mit der Kategorie ‚Glas‘ und dem Charakter ‚Hart‘ an."): für passende Kombinationen werden entsprechende Resultate gezeigt.

👉: Es empfiehlt sich, nur mit einem oder zwei Attributen aus Kategorie und Charakter zu suchen.

Das Abhören der Ergebnisse ③ ist sehr intuitiv gestaltet: spiele ein beliebiges Preset über das Dreieck ► ab und navigiere dann mit den Pfeiltasten auf der Tastatur hoch ↑ und runter ↓. Sobald ein neuer Sound angewählt ist, wird er abgespielt.

Verweilt die Maus kurze Zeit über einem Preset in der Ergebnisliste, **erscheint in einem gelben Hinweis** der Name des Modells und darunter der dazu gehörende Name der Bank:

Air Music Hybrid 3
01 Trance Chords

Die Suche zeigt standardmässig Ergebnisse mit Audio. Sollen in den Resultaten **alle** Presets eines Modells oder einer Gruppe gezeigt werden, auch solche ohne Audio, muss die Tickbox *Zeige auch Ergebnisse ohne Audio* ④ markiert ☒ sein.

Zum **Auswählen** eines Presets in der Ergebnisliste entweder die Leertaste drücken oder mit der Maus die Tickbox aktivieren.

Wenn Presets ausgewählt sind,

- können sie zu einer neuen Gruppe oder zu vorhandenen Gruppen hinzugefügt werden ⑤
- kann deren Audio gelöscht werden ⑥
Hinweis: Der ausgegraute/inaktive Button zum Löschen von Presets ist nur aktiviert, wenn ein Container geöffnet ist.
- können sie aus vorhandenen Gruppen entfernt werden ⑦
Hinweis: zum Entfernen aus einer bestimmten Gruppe muss die Gruppe oben angewählt sein
- in neue Container oder als MP3 exportiert werden ⑩

- *Sounds für Projekte oder Songs können in eigenen Gruppen angelegt werden*
- *Gruppen können Presets aus allen vorhandenen Bänken und Modellen enthalten.*
- *Beim Export einer Gruppe bleibt die ursprüngliche Herkunft der Sounds vollständig erhalten (siehe nächstes Kapitel 7).*

- Export

Patchdirectors „zweites Standbein“ neben der Aufnahme, ist der Austausch von Audiodateien. Dazu gibt es zwei Funktionen: den Export als eigene Container-Datei im „padi“-Format und den Export als MP3-Dateien. In beiden Fällen werden alle relevanten Informationen über die zuvor angelegte Preset-Struktur (Modell, Bank, Presetname) und auch alle angelegten Attribute und Tags weitergegeben.

Beim jedem Export wird eine individuelle, Datum+Zeit-abhängige CSV-Datei erzeugt, die später in einem Tabellenblatt eingelesen werden kann. So kann jeder Export perfekt nachverfolgt werden.

Willst Du einen Export machen, der verschiedene Modelle von Synths oder Instrumenten hat, werden die einzelnen Presets zunächst in einer Gruppe gesammelt und von dort aus exportiert. Die einzelnen Schritte dazu sind:

- a. Presets in der „Auswahl“ suchen
- b. Ausgewählte Presets in einer Gruppe sammeln
- c. Wiederholen, bis alle Presets in der Gruppe gesammelt sind
- d. Gruppe oben rechts (im Auswahl-Fenster) auswählen
- e. Alle Ergebnisse über Button *Alle* auswählen/markieren
- f. Button *Export* drücken (automatischer Wechsel in den Export-Reiter)

Im Export-Reiter kann entschieden werden, ob eine Container-Datei oder ein MP3-Export als einzelne Dateien oder als gepackte ZIP-Datei gemacht werden soll.

Auch hier wieder auf den Button *Exportieren* klicken und einen Speicherort und eine/n Datei/Container-Namen angeben.

Das sich nun öffnende **Container-Info-Fenster** kann mit weiteren, beliebigen Informationen versehen werden, beispielsweise mit Copyright-Infos oder mit weiteren Anweisungen. Dieses Fenster öffnet sich später beim Import.

Mit Klick auf *OK* wird der Export abgeschlossen.

- Attribute/Tags

An dieser Stelle scheiden sich die Geister...

Jeder Hersteller hat andere Vorstellungen davon, wie ein Sound gekennzeichnet werden soll.

Auch hängt diese Kennzeichnung davon ab, wie sich ein Sound nach dem Anspielen verändert.

Ein Klang also kann durch verschiedene Etappen/Phasen gehen.

Aus einem Bläser wird ein Streicher, aus einem Streicher wird Atmosphäre und aus einer Glocke wird ein Chor. Mit Synthesizern sind zudem alle denkbaren Klangfarben von Holz über Metall zum Wind möglich.

Wie also setzen wir im Patchdirector die „richtigen“ Kennzeichnungen? Hören ist immer subjektiv und die Attribute (oder Tags) sind es daher auch.

Häufig geben die Presetnamen bereits einen Hinweis, steht z.B. „Big Hall Bell“ (Glocke im großen Raum) im Namen, bekommt der Sound auf jeden Fall als Instrument auch „Glocke“ und als Charakter „Raum - gross“. Weitere Merkmale sind möglicherweise „Akustisch“, „Metall“ und evtl. „Hell/Klar“.

Es gibt darüber hinaus aber viele Grenzfälle und Vermischungen. Nicht jedes Tag beschreibt den Sound als Ganzes, häufig sind Charaktere erst im Verlauf einer Soundentwicklung zu hören.

Auf den folgenden drei Seiten (jeweils für Instrument, Kategorie, Charakter) folgt eine kurze Analyse und Deutung der Tags für ein besseres Verständnis.

Attribut Instrument	Beschreibung
Bass	
Glocke	
Blechbläser	
Ethnisch	ländertypische, meist akustische Instrumente, z.B. chinesische Gongs, österreichische Zither, schottischer Dudelsack
Drums/Percussion	Schlagwerk, Percussion und orchestrales Schlagwerk, auch in Verbindung zu anderen Instrumenten wie „Ethnisch“, „Orchestral“
Gitarre	als E-Gitarre mit der Kategorie „Elektronisch/Elektrisch“
Keyboard	klassische Keyboard-Sounds, etwa DX-7, oder E-Piano
Lead	klassische Lead-Sounds, häufig auch gemeinsam mit Kategorie „Mono“
Orchestral	typische Klassik-Orchester-Sounds, aber auch elektronische, epische Sounds
Chor	auch gemeinsam mit „Pad“
Orgel	
Holzbläser	
Pad	liegend, breit, weich, häufig zusammen mit Charakter „Fließend“, meist als dauerhafter Klangteppich
Piano	typischer Pianoklang („Akustisch“), als E-Piano eher unter „Keyboard“ zu finden
Rhythmisch	„Arpeggio/Sequence“, auch, wenn ein LFO rhythmisch bestimmt
Geigen	gerne auch mit „Pad“ zusammen, aber auch „Kurzer Anschlag/Hit“ (wenn als Pizzicato z.B.)
Stimme	z.B. Vokale oder als „Chor“, fast immer mit Charakter „Knurren/Phonetisch“ (siehe ebenda)
SFX/Spezial Effekte	meist gemeinsam mit Charakter „Atonal“
Ambient + Geräuschkulisse	Genre-übergreifend. Das können z.B. Schritte oder Maschinengeräusche sein, aber auch Umgebungsgeräusche, aber auch elektronische Kulissen.
Synthesizer	typische, Synthesizer Sounds, denen kein Sample (zumeist) zugrunde liegt.
1-Tasten-Akkord	mit dem Anschlag einer einzigen Taste einen vollen Akkord spielen

Attribut Kategorie	Beschreibung
Akustisch	klingt akustisch, kommt aber auch zusammen mit „Elektrisch/Elektronisch“
Elektrisch/Elektronisch	im Gegensatz zu Akustisch eine rein elektronische Angelegenheit, fast immer mit Instrument „Synthesizer“
Überblendet/Gemischt	gerne mit Kategorie „Gestapelt/Multi“, wenn mehrere Instrumente zur Geltung kommen. Aber auch mit „Verringert/Sinken“ und „Entwickeln/Steigen“
Aftertouch	Druck auf die Taste des Keyboards nach dem Anschlag, wenn es eine hörbare Klangveränderung gibt
Verringert/Sinken	meist ein Gleiten des Tones
Entwickeln/Steigen	meist ein Gleiten des Tones
Kurzer Anschlag/Hit	ein sehr kurzer, meist atonaler Sound, oft in Verbindung mit „Mono“
Ensemble	Klassik, eher im orchestralen Zusammenspiel gemeint, aber auch für Kammerspiel-Instrumente
Holz	
Metall	kommt oft auch in Verbindung mit Glas
Glas	kommt oft auch in Verbindung mit Metall
Mono	nur eine einzelne Taste klingt. Der Sound kann polyphon sein wie im „1-Tasten-Akkord“
Arpeggio/Sequence	Abfolge
Sample/Loop	oft mit Überschneidung zur Sequence ist hier eine Audiodatei als Grundlage gemeint, auch in Verbindung mit „Ambient/Geräuschkulisse“
Gestapelt/Multi	mehrere Instrumente, entweder verteilt auf die Tastatur oder gemeinsam klingend
Wind/Rauschen	gerne mit „Holzbläser“, aber auch mit „Sweep“
Soundtrack	genre-übergreifend, gerne mit „Ambient/Geräuschkulisse“ und „SFX“
Gezupft	kurzer Anschlag/Attack, wie bei einer Gitarre, aber nicht nur dort, auch in Verbindung mit „Synthesizer“
Gestrichen	langer Attack, anschwellend, manchmal rumpelnd, kann über alle möglichen Materialien gestrichen werden

Attribut Charakter	Beschreibung
Glitzer/Schimmern	liegt als Layer darüber, gläsern, hell, glockig
Tief-Bass/Sub	oft in Verbindung mit „EDM“
Hell/Klar	
Dunkel	
Rein	
Verzerrt/Schmutzig	können auch Störgeräusche sein
Komplexität - Niedrig	meist, aber nicht nur, synthetische Klänge, die sich entwickeln können
Komplexität - Medium/Hoch	vielschichtige, komplexe Klanggebilde
Hart	direkte und sehr präsente Klänge
Weich	
Dünn	z.B. Flöten, die auch polyphon nicht wirklich „Fett“ klingen
Fett	schwer, getragen, laut, massiv
Knurren/Phonetisch	beide Klangvariationen gibt es auch ohne die gemeinsame Verbindung, kommt aber häufig als Paar vor.
Delay/PingPong	meist in Verbindung mit „Raum - ...“
Pulsierend/Gate	auch als Tremolo
Zufall/Chaos	komplex
Fliessend	„Pad“, Klangteppich, dauerhaft, weich
Sweep/Wischen	nicht nur, aber auch ein verzerrtes Wischen, eher kurz
Raum - Klein/Mittel	von fast trocken bis zur Grösse eines Clubs mit Platz für mehrere hundert Leute
Raum - Gross	ein wirklich grosser Raum, eine Halle, Höhle, viel Nachklang
Phase	vergleichbar mit dem gesprochenen Klang von A zu O
Atonal	was sich von der Tonhöhe nicht einordnen lässt
EDM	typisch für EDM (da ein Trend, ist es mit der Zeit natürlich veränderbar)

Tastaturkürzel Mac und PC

Cmd = Command-Taste („⌘“) auf dem Mac

Strg = Steuerung-Taste auf dem PC

Cmd/Strg+R - Aufnahme Button scharf stellen

Cmd/Strg+W - Aufnahme Button mit Wasserzeichen scharf stellen

Cmd/Strg+D - aktuelle (noch nicht abgesicherte) Aufnahme löschen

Cmd/Strg+S - Aufnahme *Sichern+Nächstes* Preset anspringen

Leertaste - Audio wiedergeben/pausieren

In den Ergebnissen kann mit den Pfeiltasten Hoch ↑ und Runter ↓ navigiert und mit der Leertaste markiert werden (evtl. Mehrfachauswahl aktivieren)

Wichtige Anmerkung zum Copyright

Patchdirector ist keine Software, die Rechte Dritter verletzt oder verletzen soll.

Patchdirector ist mit einer Wasserzeichen-Sicherheits-Signatur ausgestattet, die auf Wunsch über schützenswerte Audio-Samples ein an- und abschwellendes Rauschen setzt, um unrechtmässiges Kopieren zu verhindern, bzw. wertlos zu machen.

Wir bitten alle Benutzer, die Rechte anderer Kreativer zu beachten und die Software nicht zum unrechtmässigen Verteilen von Samples zu benutzen.

Der Entwickler von Patchdirector lehnt jede Haftung für die unrechtmässige Nutzung der Software in jedem Falle ab. Die Nutzung unterliegt den Regeln, die bei der Installation, bzw. im Reiter „Info“ beschrieben werden.

Rückmeldung erwünscht

Patchdirector ist ein Ein-Mann-Projekt, auch, wenn ich die Hilfe anderer, sehr netter Kollegen und Fachleuten in Anspruch nehmen musste (was ich im Übrigen sehr gerne getan habe). Ich habe versucht, das ganze Projekt so übersichtlich und intuitiv wie möglich zu gestalten.

Es bleibt dennoch nicht aus, daß gewisse Dinge nicht so einfach gesehen werden, wie ich mir das gedacht habe. Daher meine Bitte, sich mit allen Anmerkungen und Kritik an mich zu wenden. Ich werde versuchen, dies bei einem Update zu berücksichtigen.

thomas.haake@gmail.com