



PatchDirector

Audio & Preset Management Tool

Handbuch
Windows/OS X

(Version 1.0)

www.patchdirector.com

Herzlich willkommen	3
Kurze, schnelle 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
1. Das Voreinstellungen-Fenster	6
2a. Audio Setup OSX	7
2b. Audio Setup Windows	9
3. Modell, Bank, Presets und Gruppen manuell anlegen	10
4. Import und automatische Strukturgestaltung	11
5. Das Aufnahme-Fenster	13
6. Das Auswahl-Fenster (Suche und Gruppen)	15
7. Export (Pro-Version)	17
8. Über Kennzeichen/Tags	18
Tastaturkürzel Mac und PC	22
Wichtige Anmerkung zum Copyright	22
Rückmeldung erwünscht	22

Herzlich willkommen

Vielen Dank, dass du Patchdirector erworben hast, ein einzigartiges, intuitives und einfach zu bedienendes Soundarchiv und ein Audio Manager für deine Sounds und Presets.

Findest du dich in diesen Aussagen wieder?

- Du hast einen oder mehrere virtuelle Synthesizer und suchst nach einer Lösung, deine Sounds zu ordnen
- Du möchtest deinen Musikerkollegen Soundbeispiele vorschlagen, ohne deine Songs in allen Variationen einzuspielen
- Du bist Sounddesigner und willst den Überblick über deine Arbeit behalten
- Du suchst immer nach neuen Sounds und willst dich informieren ohne jeden Synthesizer zu kaufen

Patchdirector ist ein Programm zur Verwaltung von hauptsächlich Synthesizer-Sounds (Patches) und bereits voreingestellten Sounds (Presets), aber auch allen denkbaren Audio-Samples, soweit sie über den PC/Mac aufgenommen werden.

Sinn und Zweck der Audio“snippets“ ist neben der Archivierung die Suche, Gruppierung und das Vorhören, um einen sofortigen Eindruck des Sounds zu bekommen. Das Komponieren deiner Songs wird vielfältiger, schneller und einfacher.

Es können eigene Kreationen (Modelle, Bänke, Presets) gespeichert werden **oder** auf erstellte Listen und vorbereitete Audiobeispiele zurückgegriffen werden (Online Shop ist im Aufbau).

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.

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 hatte. 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 info@patchdirector.com.

Thomas Haake, im Dezember 2017

<https://www.facebook.com/patchdirector>

Kurze, schnelle Übersicht

Was macht Patchdirector genau?

Patchdirector hilft Dir, den richtigen Sound für ein Stück oder auch für ein Video zu finden. Die Hauptaufgaben sind das Finden, Organisieren und Abspielen von Audio-Material (Snippets), die zwischen 20 und 60 Sekunden lang sind und entweder von Dir aufgenommen werden oder als fertige Container geladen werden können.

Wozu brauche ich Patchdirector?

Wenn Du kreativ mit Sounds arbeitest, wirst Du feststellen, dass Deine Bibliothek sehr schnell unübersichtlich wird. Wenn Du z.B. einen bestimmten Bass haben willst, bist Du entweder reduziert auf Deine Lieblingssounds oder Du bist auf Dein fantastisches Gedächtnis angewiesen, das Dir den Weg zum Sound zeigt. Oder Du suchst im Patchdirector, der Dir Deine ganzen Sounds nach Deinen Vorgaben sortiert und vorspielt. Dann weißt Du, auf welchem Synthesizer und in welcher Soundbank sich das Preset befindet.

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.

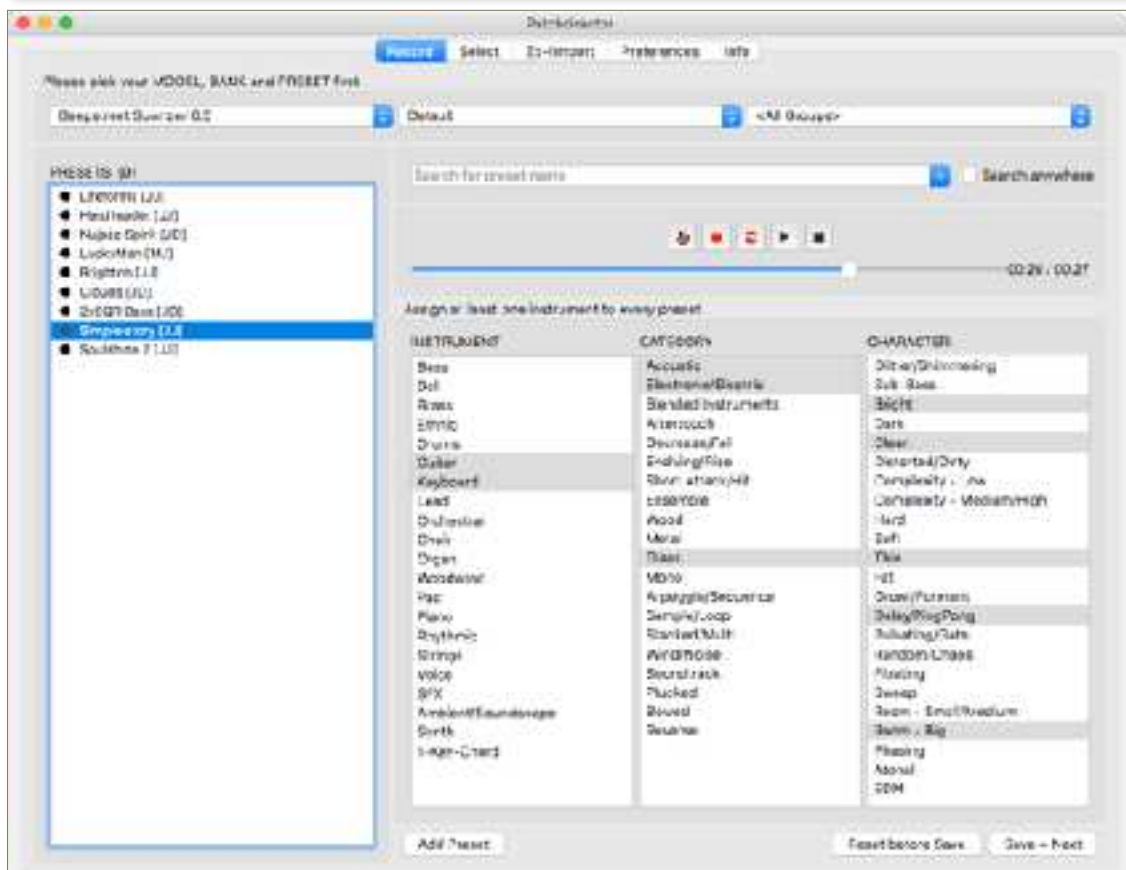
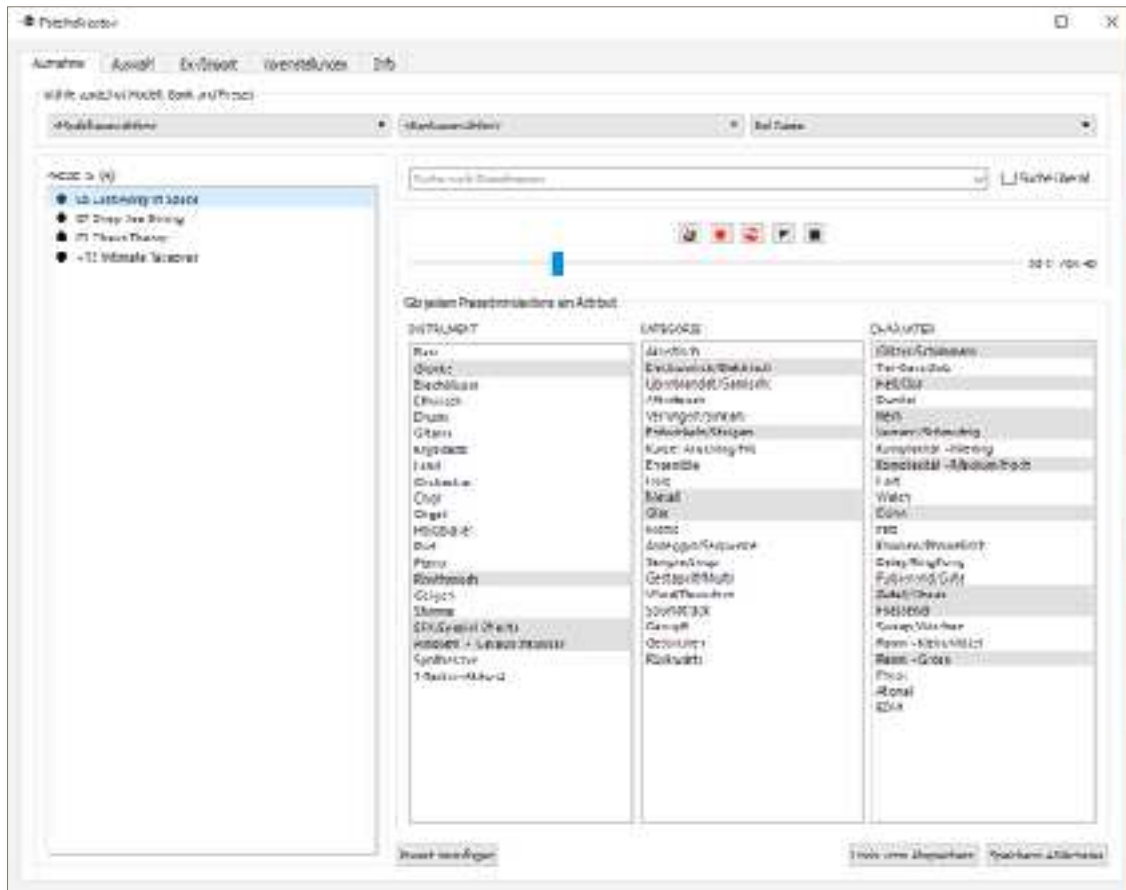
Es gibt 2 Möglichkeiten, die Audio-Snippets in Patchdirector zu bekommen:

- erstens, indem Du selber, manuell diese Audio-Snippets aufnimmst. Dafür stellt Dir Patchdirector (Lite und Pro-Version) alles zur Verfügung. Das ist super, wenn Du z.B. Sounddesigner bist und Sets nach bestimmten Vorstellungen zusammenstellen willst.
- zweitens kannst Du fertige Container importieren, die bereits mit Audiobeispielen voll bestückt sind und sortiert nach allen möglichen Modellen im Online Shop zu bekommen sind. Die Container lassen sich einfach importieren und Du hast innerhalb von 3 Minuten alles sauber sortiert zur Verfügung. Die Container sind preiswert und die Soundbeispiele von hoher Qualität.

Was sind die wichtigsten Features?

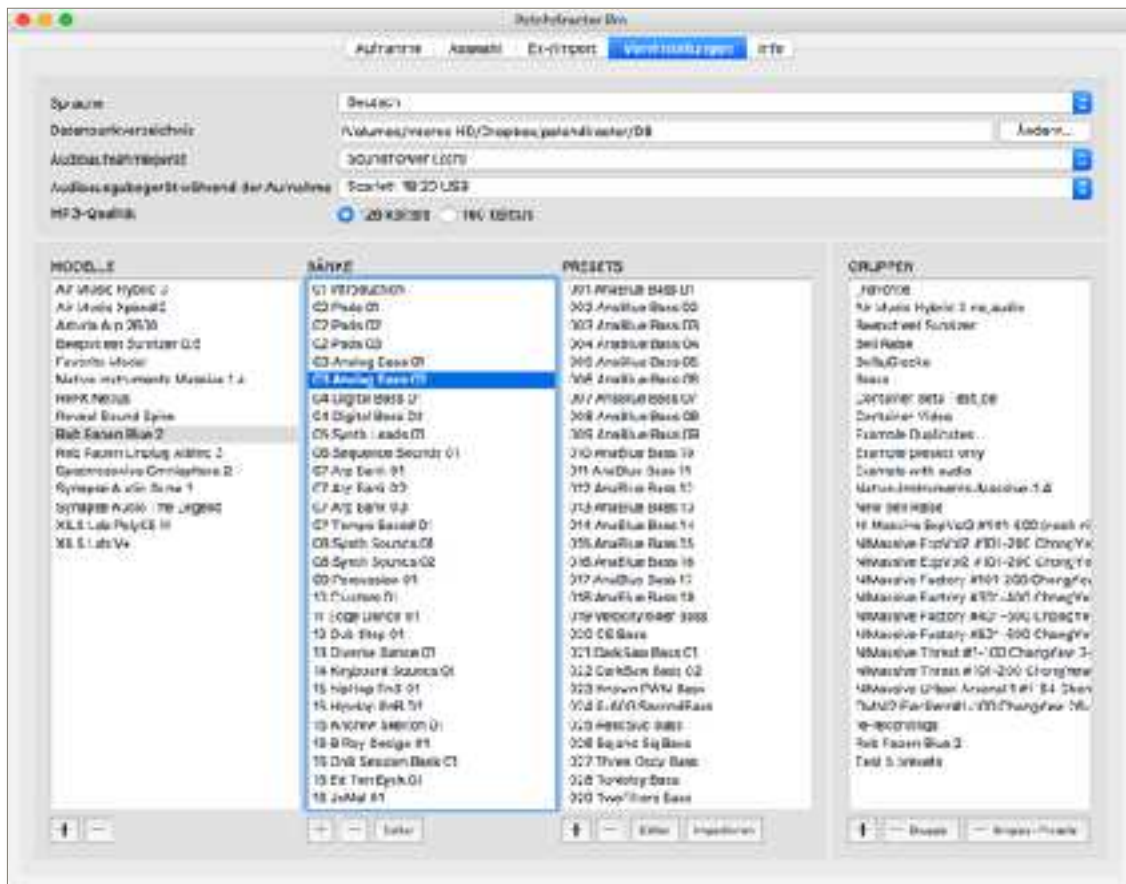
- Aufnahme eigener Sounds aus **allen** Quellen (via PC/Mac)
- Online Shop mit fertigen Soundbanken dutzender Modelle
- Vergabe von über 60 Schlagworten in den 3 Rubriken: Instrument, Kategorie und Charakter
- Suche nach Modellen oder über die gesamte Datenbank
- Auswahl und Gruppierung über alle Modelle und Soundbanken hinweg
- Export als eigene Container-Datei oder als MP3 (Pro-Version)
- Beibehaltung der kompletten Modell-Hierarchie beim Export/Import
- 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 Englisch

1. Das Voreinstellungen-Fenster



- **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
- **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.

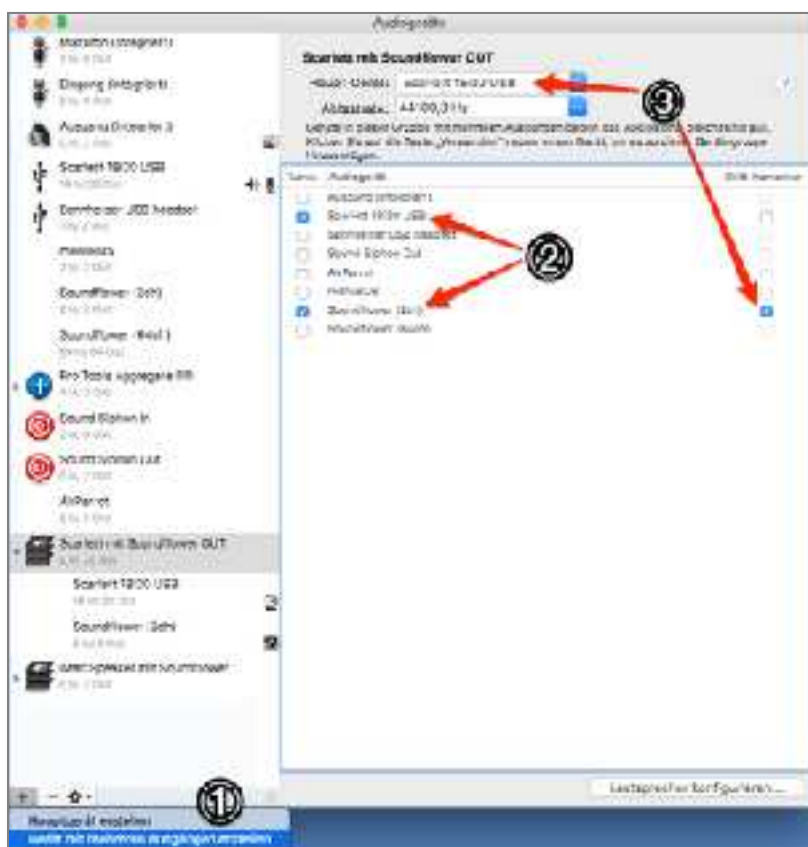
Löschvorgänge sind endgültig und können nicht rückgängig gemacht werden.

2a. Audio Setup OSX

OS X bietet leider bis zur derzeit aktuellsten Version High Sierra (10.13.0) keine Möglichkeit, internes oder System Audio aufzunehmen. Auch im Falle vom Patchdirector muss man zunächst einen kleinen und unkomplizierten Umweg machen, um eine Aufnahme zu ermöglichen.

Dazu installierst Du ein kleines Tool, das eine Umleitung (Audio-Routing) erlaubt. Ich empfehle das kostenlose Soundflower. Die ganze Vorbereitung dauert keine 5 Minuten:

1. Lade und installiere Soundflower: <https://goo.gl/gQQYEB> oder alternativ auf der Seite des Entwicklers Matt Ingalls bei Github: <https://goo.gl/s9NcmY>. Nach der Installation muss nicht neu gestartet werden, es geht gleich weiter.

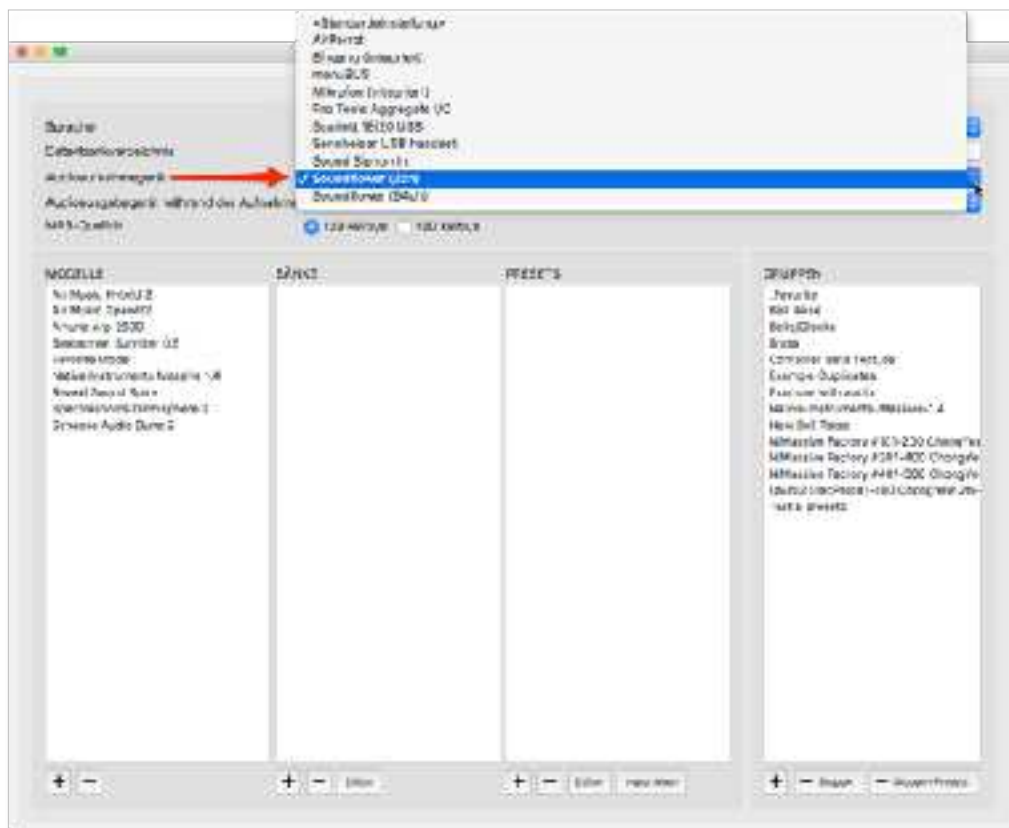


Nun senden wir das ganze Audiomaterial an 2 Ausgänge: sowohl an den Ausgang (entweder interner Lautsprecher oder externes Interface) um alles mithören zu können, als auch an Soundflower, das wiederum an Patchdirector sendet.

2. Öffne Programme->Dienstprogramme->Audio-Midi-Setup, dort im Menü Fenster->Audiogeräte anzeigen. Unten links nun auf das Plus-Zeichen drücken und "Gerät mit mehreren Ausgängen erstellen" auswählen ①. Mit Doppelklick oder Eingabe/Enter den Namen ändern auf „Scarlett mit Soundflower“. Der Name ist natürlich frei wählbar.

Aktiviere im rechten Fenster ② einmal das Interface oder „Ausgang (integriert)“ und einmal „Soundflower (2ch)“. Der Ausgang (hier Scarlett) ist das Haupt-Gerät (oben im Dropdown auswählen ③ und „Soundflower (2ch)“ bekommt an der rechten Seite einen Haken bei Drift-Korrektur.

Nun in Patchdirector unter Voreinstellungen als Audioaufnahmegerät "Soundflower (2ch)" auswählen.



Sehr wichtig: Jede Host-DAW (Ableton Live, Logic, Pro Tools, Kontakt...) und jeder Synthesizer muss als Audio-Ausgang diesen neu erstellten Ausgang („Scarlett mit Soundflower“) bekommen.

4. Import und automatische Strukturgestaltung

(um die Logik der Gliederung beizubehalten, ziehe ich den Import an dieser Stelle vor)

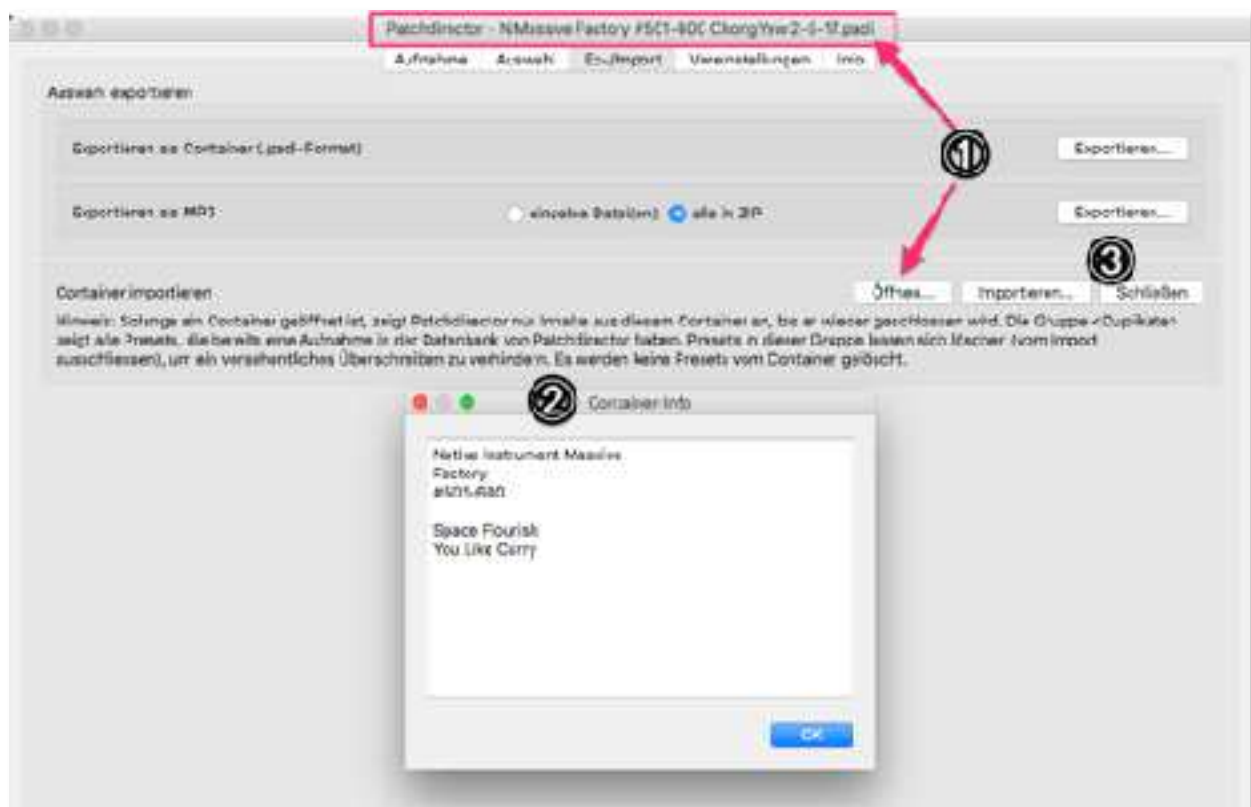
Der schnellere und bequemere Weg, um eine Struktur anzulegen, ist der Import einer vorgefertigten .padi-Datei. Diese **kann** bereits Audio enthalten oder die gesamte Synthesizer-Struktur ohne Audio aber mit allen Presetsnamen. Ist ein Modell, eine Bank oder eine Gruppe nicht angelegt, wird dies beim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

Zunächst wird ein Container nur geöffnet und noch nicht importiert 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.



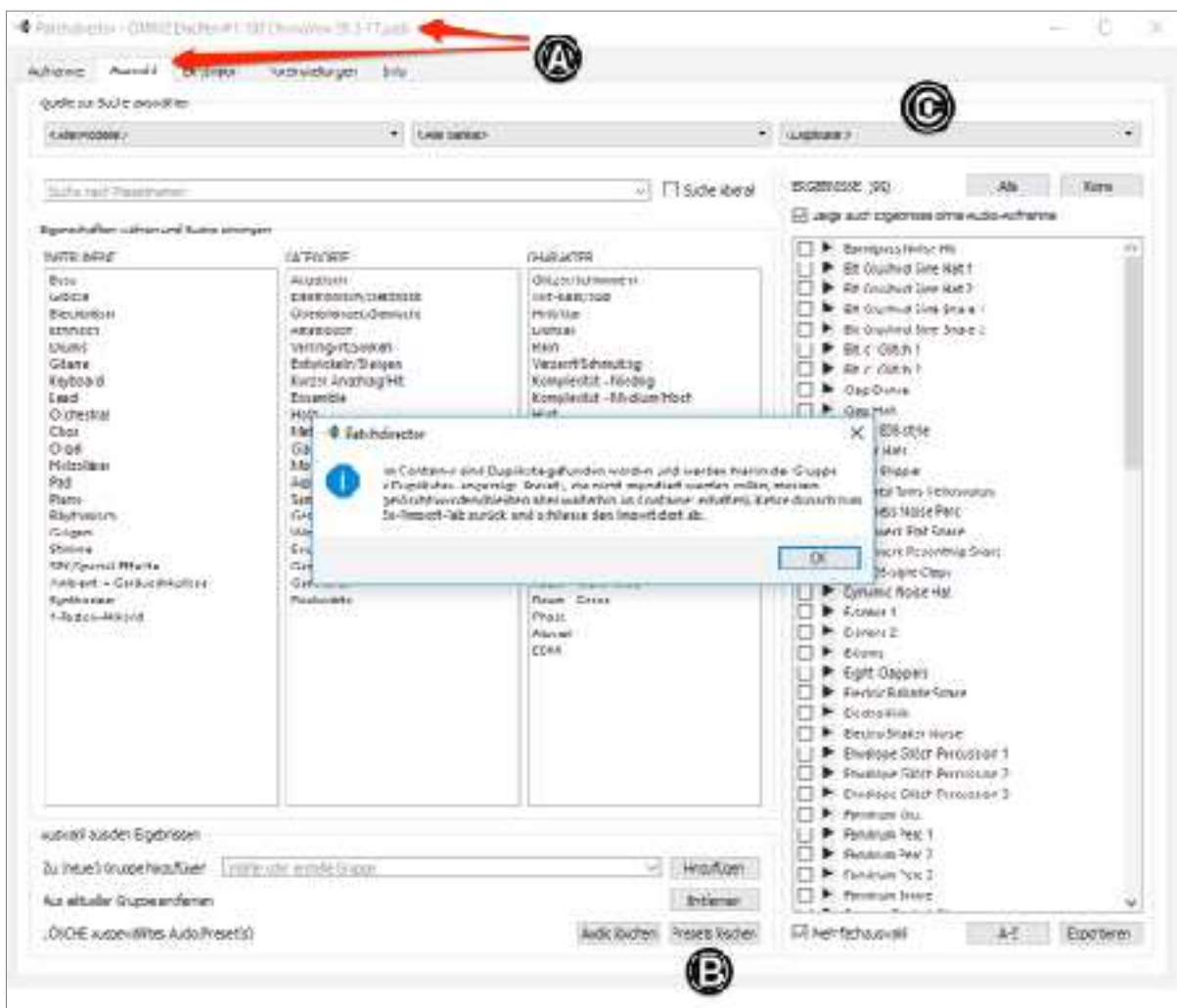
Das Container-Info Fenster ② liefert zusätzliche Informationen zum Inhalt. Wird das mit *OK* weggeklickt, ergeben sich jetzt vier Möglichkeiten:

1. der Vorgang wird **ohne Import** über den Button „Schliessen“ ③ abgebrochen und der Container wird geschlossen.
2. beim Klick auf den Button „Importieren“ ③ wird die Struktur angelegt und **alle enthaltenen** Presets geladen.

3. Wechsel in das Auswahl-Fenster **(A)** (siehe Bild unten) die Presets anwählen, die man **nicht** braucht und über den Button „Presets löschen“ **(B)** vom Import **ausschliessen**.
4. 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 wechsele wieder in das Fenster 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.



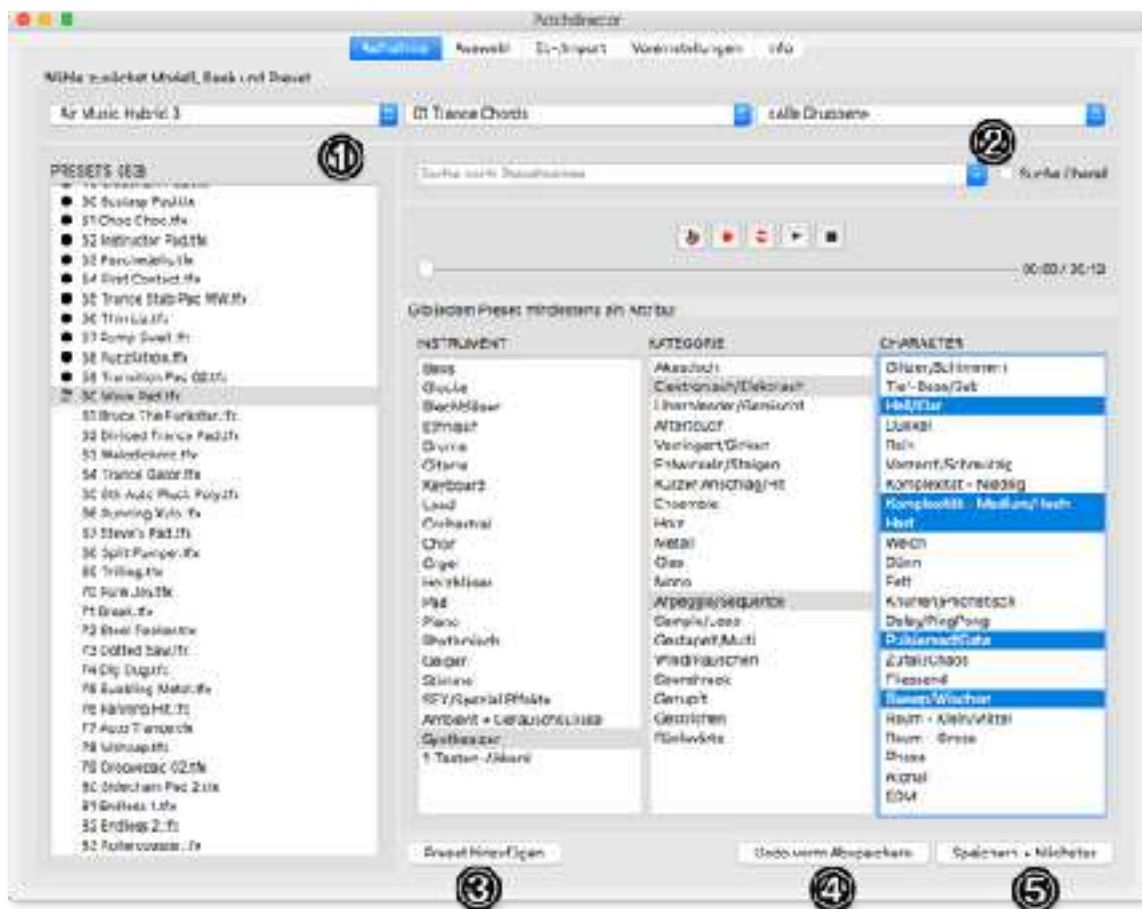
Patchdirector hat nun praktischerweise eine Gruppe angelegt, in der alle importierten Presets mit oder ohne Audio gesammelt sind. Die Gruppe erhält automatisch den Namen des Containers, im obigen Beispiel „OMN12 ElecPerc#1-100 ChongYew 26-3-17“ (siehe **(A)**).




Sollten die Presets später nicht weiter gebraucht werden, können die Gruppen mitsamt den enthaltenen Presets inklusive dem Audio bequem im **Fenster 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“.

5. Das Aufnahme-Fenster

Im Aufnahme-Tab (oder Fenster) können Aufnahmen von Presets gemacht werden oder Audioaufnahmen mit Attributen/Tags versehen werden. Folgende Funktionen sind wählbar:



- 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 werden über der Presetliste angezeigt
- Presets mit schwarzem Kreis vor dem Namen: mit Audio
Presets mit einer Welle vor dem Namen: Audio mit Wasserzeichen-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.

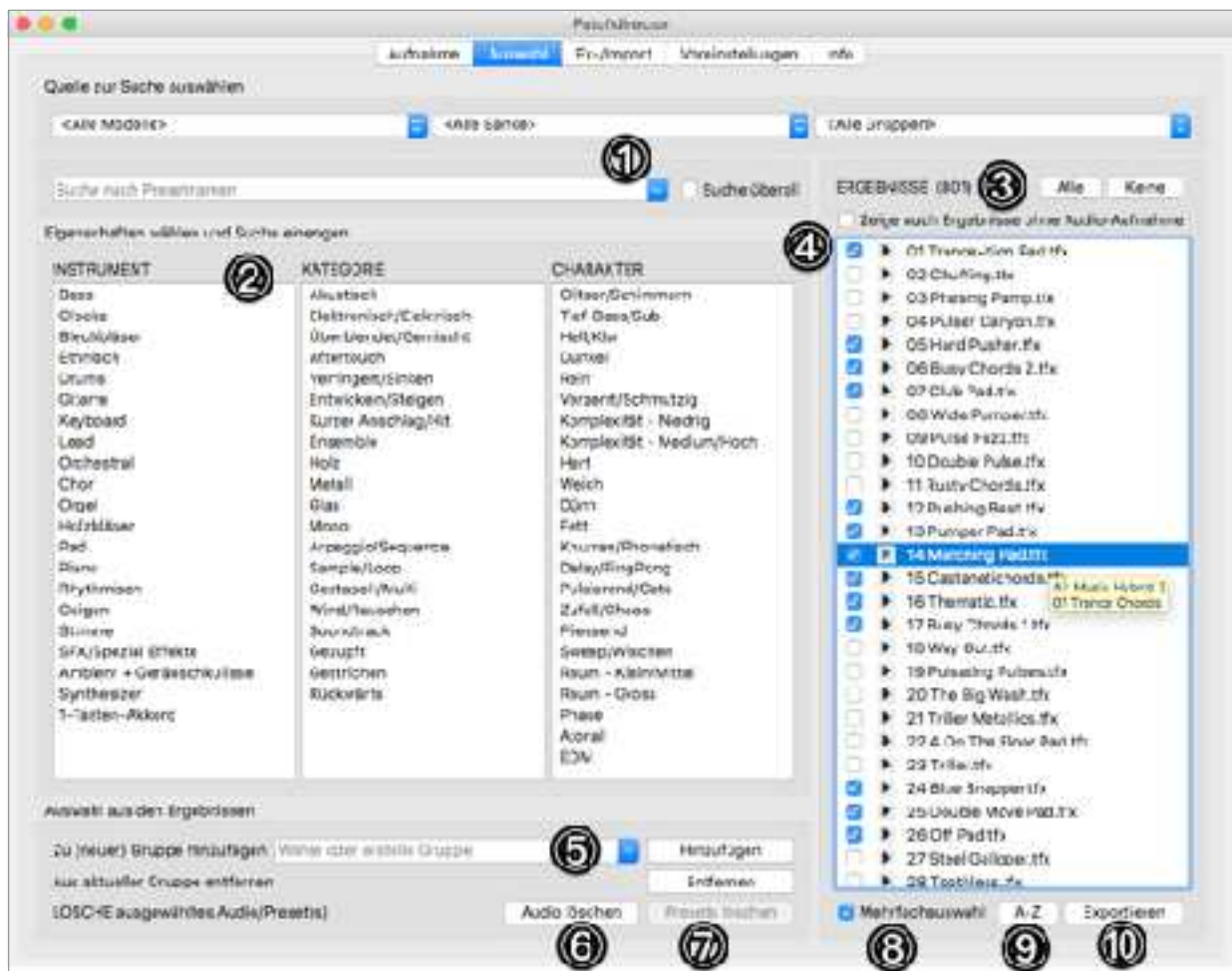
- Audio wiedergeben: Button Wiedergabe  drücken oder Leertaste
Nochmaliges Drücken pausiert die Wiedergabe.
- Aufnahme stoppen: Button Stop  drücken. Cursor wird zurück an den Anfang gesetzt.
Die Stop-Funktion ist dazu gedacht, fehlerhaftes Einspielen unkompliziert zu korrigieren und sofort für eine 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 (absichern nicht vergessen).

6. Das Auswahl-Fenster (Suche und Gruppen)

Die Auswahl und Suche ist sehr flexibel 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.

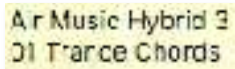
Suche mit Attributen ②:

- **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 einen beliebigen Sound 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:



Ar Music Hybrid 3
DJ Trance Chords

Zum **Auswählen** eines Sounds entweder die Leertaste drücken oder mit der Maus die Tickbox aktivieren.

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.

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 (Pro Version)

- *Sounds für Projekte oder Songs können in 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 Kapitel 5).*

7. Export (Pro-Version)

Patchdirectors „zweites Standbein“ ist der Austausch von Audiodateien. Dazu stellt die Pro-Version zwei Funktionen zur Verfügung: 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 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.

Geht ein Export über mehrere Modelle, werden die Presets zunächst in einer Gruppe gesammelt und von dort aus exportiert. Die einzelnen Schritte dazu sind:

- a. Presets im Auswahl-Fenster suchen
- b. Ausgewählte Presets in Gruppe einordnen
- 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
- f. Button *Export* drücken (automatischer Wechsel in den Export-Tab)

Im Export-Tab 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.

8. Über Kennzeichen/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 alle denkbaren Klangfarben möglich.

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

Wir haben viel Erfahrung, hören jeden Sound mit Top-Kopfhörern an und gehen einerseits intuitiv vor, andererseits nach klar hörbaren Soundbildern.

Im Zweifel fügen wir noch ein, maximal zwei Kategorien oder Charaktere hinzu, damit die Suche einfacher fällt. 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 darüberhinaus aber viele Grenzfälle und Vermischungen. Nicht jedes Tag beschreibt den Sound als Ganzes, häufig sind gerade Charaktere erst im Verlauf einer Soundentwicklung zu hören. Diese Klangfarben versuchen wir auch in der Kennzeichnung zu erfassen.

Auf den folgenden drei Seiten (jeweils für Instrument, Kategorie, Charakter) folgt eine kurze Analyse und Deutung unserer 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 Kammermusik-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 präsenste 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-Kennung ausgestattet, die auf Wunsch über schützenswerte Audio-Samples ein an- und abschwelliges 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 Info-Tab 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.

info@patchdirector.com

www.patchdirector.com

www.facebook.com/patchdirector