Schnellanleitung

Ein Set für den nächsten Auftritt vorbereiten: Arbeitskopie anlegen, Ressourcen kombinieren, das Ergebnis am Keyboard prüfen. Du kannst die Kapitel auch einzeln für einen konkreten Arbeitsschritt nutzen.

Quelle, Entwurf und Export

Quelle

Dein bestehendes SET, KST oder eine einzelne Ressource. Hier liest AMS das Ausgangsmaterial ein.

Library und Entwurf

In der Library findest du importierte Ressourcen wieder. Im Entwurf legst du Zielplätze an und sammelst Änderungen.

Export

Das für das Zielkeyboard geschriebene Ergebnis. Wähle einen eigenen Ausgabeordner und prüfe die erzeugte Kopie.

Ein Beispiel für den ersten Auftritt



Quellen verknüpfen



Zielset anlegen



Set List aufbauen

Inhalt

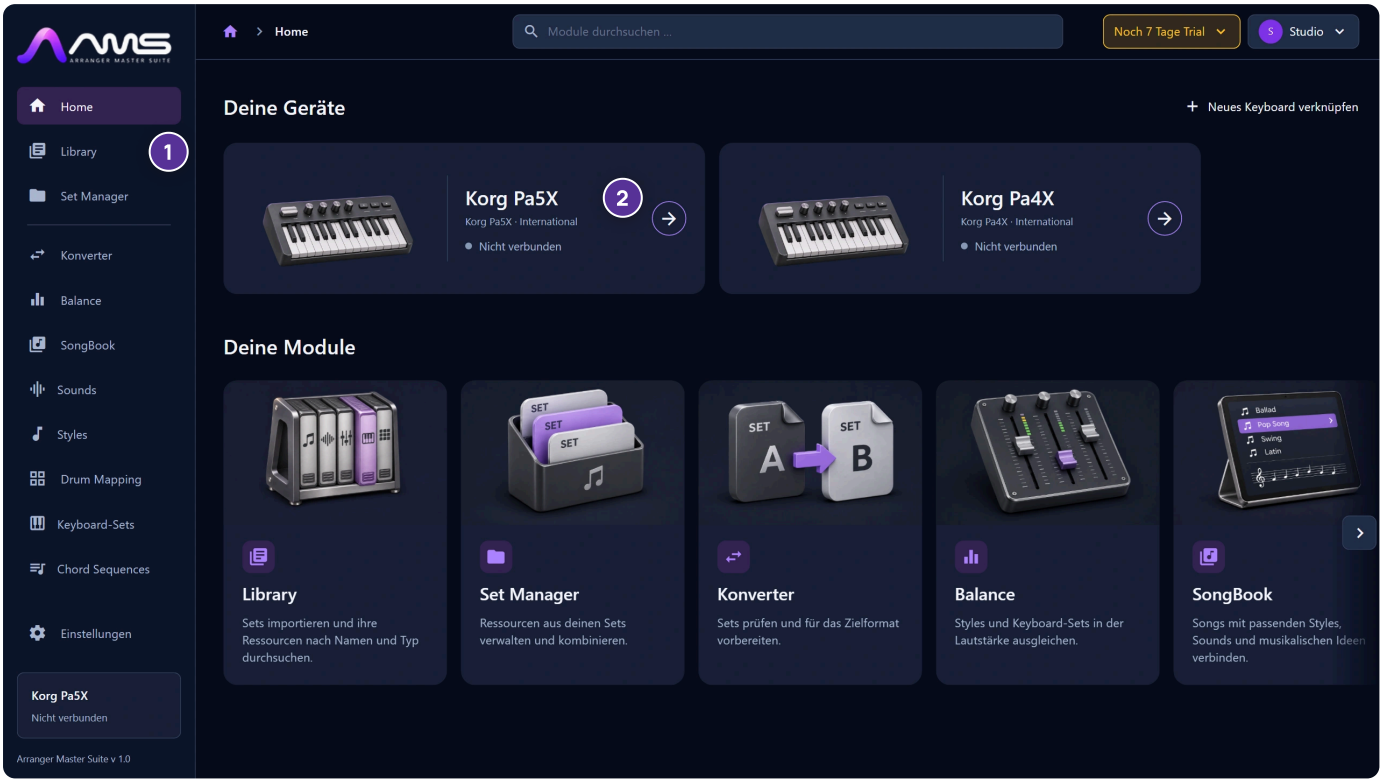
01 Einrichten und starten S. 2
02 Library S. 3
03 Set Manager S. 4
04 Konverter S. 5
05 Balance S. 6
06 SongBook S. 7
07 Sounds S. 8
08 Styles S. 9
09 Drum Mapping S. 10
10 Keyboard-Sets S. 11
11 Chord Sequences S. 12
12 Export und Fehlersuche S. 13

Webausgabe

EINSTIEG

Einrichten und starten

Installiere AMS auf dem Windows-PC, auf dem du später arbeiten möchtest. Für die Aktivierung brauchst du Zugriff auf dein E-Mail-Postfach.



1 Navigation zu den Modulen 2 Deine Geräte

Windows und Lizenz

1. Das Windows-Setup herunterladen, ausführen und anschließend **Arranger Master Suite** im Startmenü öffnen.
2. Für den Test **Trial starten** wählen. Für einen bereits getätigten Kauf im Lizenzdialog **Lizenz kaufen / aktivieren** und anschließend **Im Kundenportal aktivieren** wählen.
3. Im geöffneten Kundenportal mit der Kauf-E-Mail anmelden, den sechsstelligen Code aus der E-Mail eingeben und den angezeigten PC bestätigen. Lass AMS offen, bis die Bestätigung erscheint.

Zum Arbeitsbereich

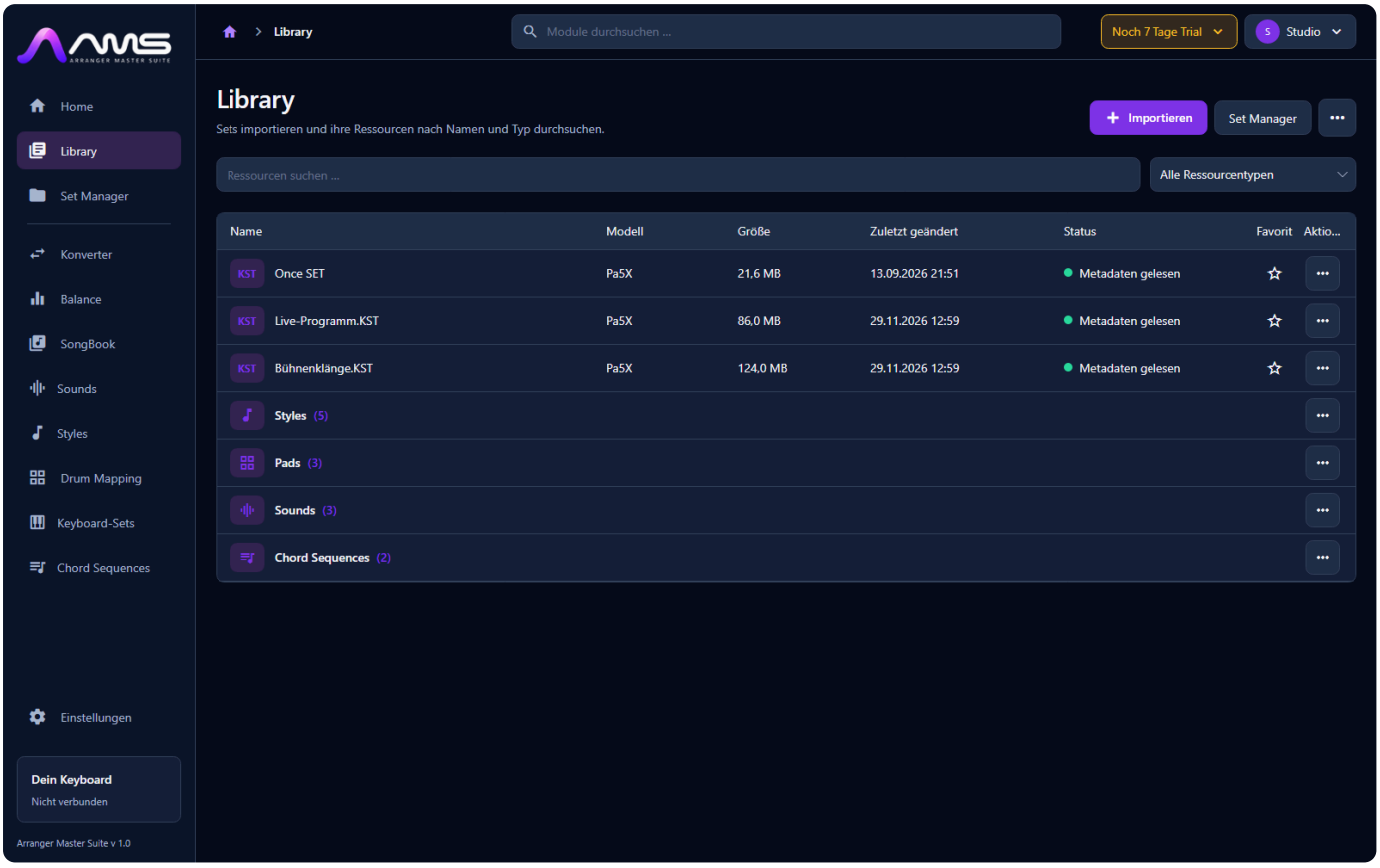
1. Auf der Startseite führen die Modulkarten und die linke Navigation direkt in den gewünschten Arbeitsbereich.
2. Unter **Deine Geräte** ein Keyboard zuordnen. Für Messungen den MIDI-Ausgang und den Stereo-Audioeingang in den Einstellungen prüfen.
3. Zum Einstieg einen **Set-Ordner** in die Library importieren und einen eigenen Zielentwurf anlegen. Die folgenden Kapitel zeigen, wo du die Ergebnisse speicherst.

Manuelle Kopplung. Den zehnstelligen Kopplungscode zeigt die App beim Aktivieren an. Der E-Mail-Code meldet dich im Portal an. Die lange Gerätekennung gehört zur Offline-Lizenzierung.

LIBRARY

Material aus mehreren Sets wiederfinden

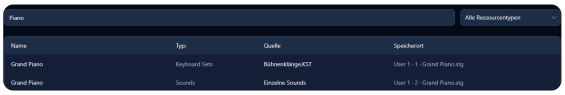
Verknüpfe deine SET- und KST-Ordner einmal in der Library. Anschließend stehen sie bei der Quellauswahl anderer Module zur Verfügung.



Die Library bündelt die Quellen für deine Projekte. Der Set Manager öffnet direkt den Zielentwurf.

Quellen verknüpfen und durchsuchen

1. **Library** in der Seitenleiste öffnen und den Import starten. Wähle einen Set-Ordner oder eine unterstützte Einzeldatei.
2. Gib den Namen eines gesuchten Inhalts ein. Durchsuche die verknüpften Sets gemeinsam und grenze die Treffer auf den Ressourcentyp ein, etwa Styles, Sounds, Presets oder Keyboard-Sets.
3. Zum Zusammenstellen eines Zielsets **Set Manager** öffnen. In Modulen mit Quellauswahl erreichst du dieselben Sets über **Aus der Library**.

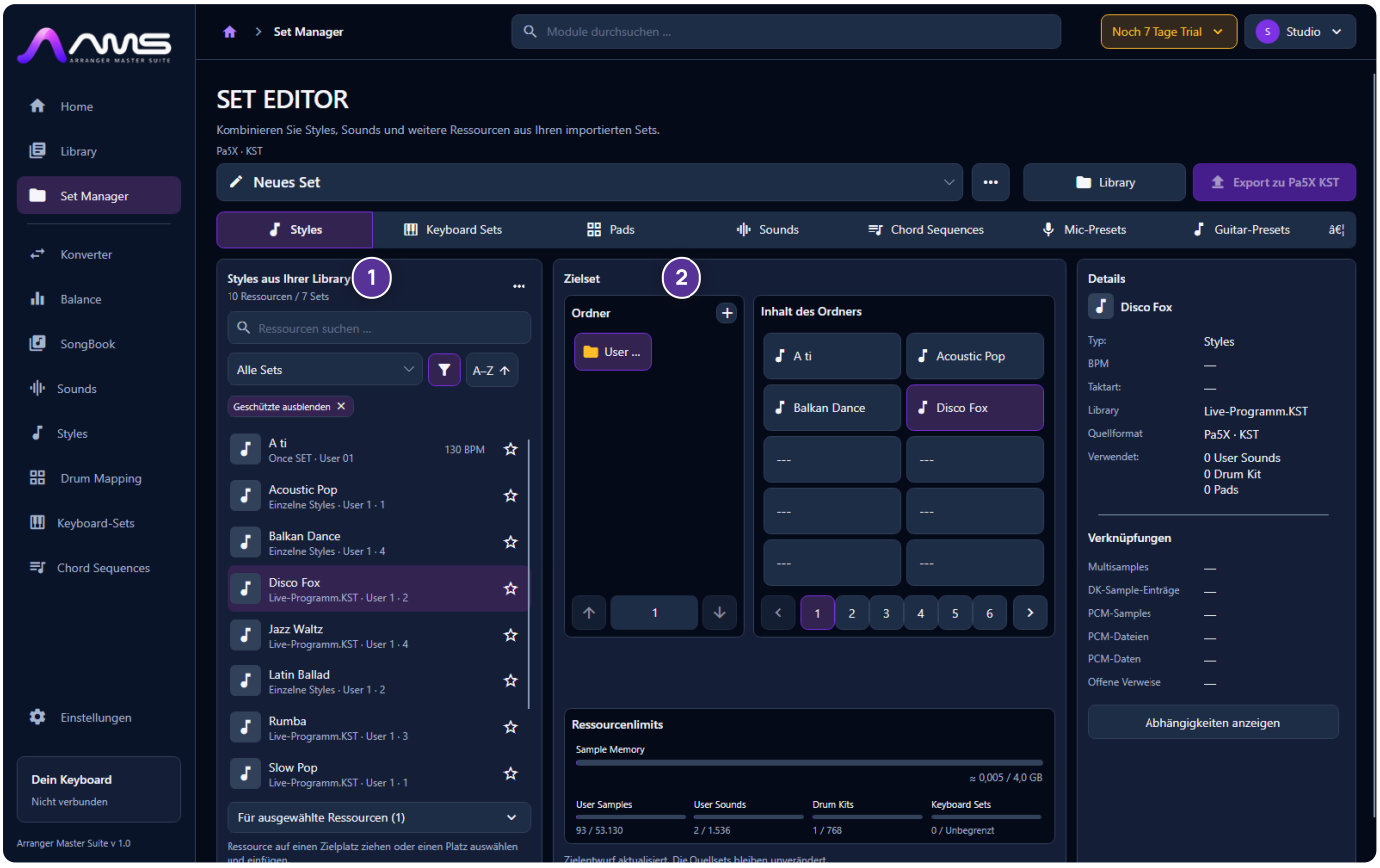


Prüfe bei gleichnamigen Ressourcen das Quellset.

> Lass verknüpfte Quellordner an ihrem Speicherort, damit AMS ihre Inhalte wieder öffnen kann.

Ein Zielset aus Quellen zusammenstellen

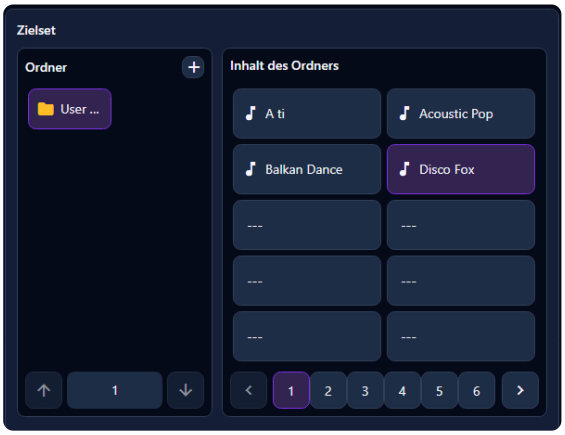
Im Set Manager sammelst du Styles, Sounds und Keyboard-Sets aus deinen Quellen in einem Entwurf. Der Export schreibt daraus ein neues Set für das gewählte Ziel.



1 Quell-Library 2 Zielset

Vom Quellset zum Zielplatz

1. **Set Manager** in der Seitenleiste öffnen. Der Editor zeigt den Zielentwurf direkt an. Fehlt das gewünschte Quellset, verknüpfe es zuerst in der **Library**.
2. Im Quellset die passende Ressourcengruppe und den gewünschten Eintrag wählen. Über **In freien Ziel-Slot einfügen** oder per Ziehen auf den gewünschten Zielplatz übernehmen.
3. Im Zielset den übernommenen Eintrag prüfen. Bei einem Style über **Abhängigkeiten anzeigen** kontrollieren, welche User-Sounds oder Samples zusätzlich gebraucht werden.
4. Den Exportdialog öffnen, das angebotene Zielformat und einen eigenen Zielordner wählen. Erst exportieren, wenn die Prüfung keine blockierenden Verweise meldet.



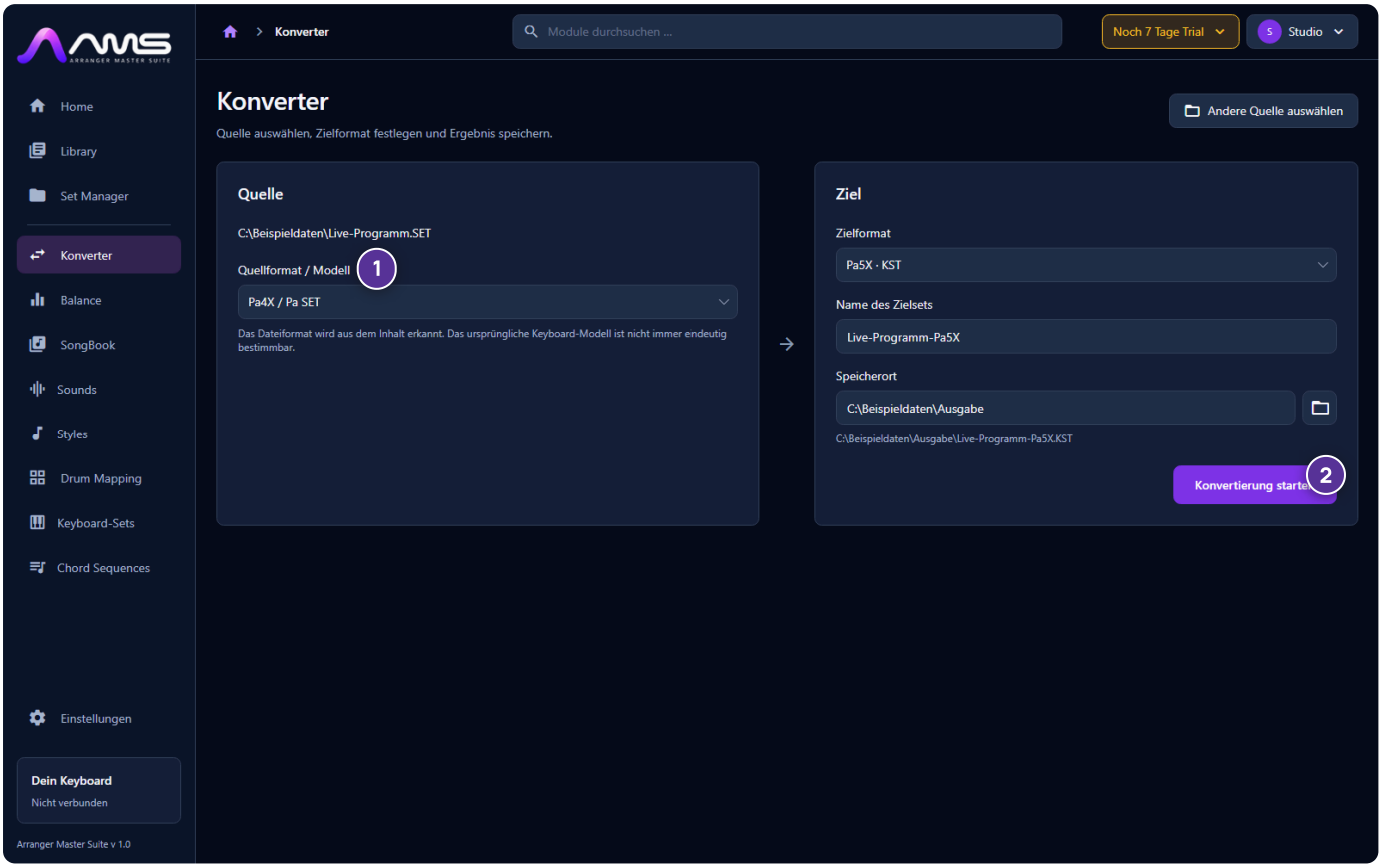
Der Zielordner zeigt, welche Plätze bereits belegt sind. Prüfe den gewünschten Platz, bevor du eine Ressource hinzufügst.

> Ein Entwurf lässt sich weiterbearbeiten. Das exportierte SET oder KST ist die Fassung, die du am Keyboard lädst.

KONVERTER

Ein Set für das Zielkeyboard vorbereiten

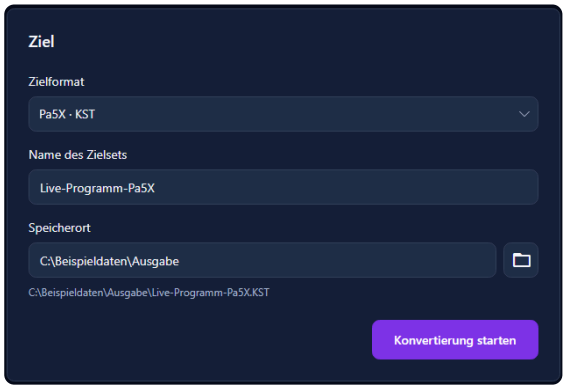
Mit dem Konverter liest du die Quelle ein und wählst ein unterstütztes Zielformat. Der Abschlussbericht zeigt, was übernommen wurde und was du nacharbeiten musst.



1 Quellformat und Modell 2 Konvertierung starten

Quelle wählen und konvertieren

1. Den Quellordner oder **Datei / Archiv auswählen** öffnen. Für ein bereits importiertes Set **Aus der Library** wählen und den Eintrag bestätigen.
2. Mit **Weiter zum Ziel** fortfahren. **Zielformat** passend zum Keyboard wählen, den **Namen des Zielsets** setzen und den Speicherort angeben.
3. **Konvertierung starten** wählen und die Prüfung abwarten. Unter **Logs anschauen** nach ausgelassenen Ressourcen und den angegebenen Gründen sehen.
4. Das erzeugte Zielset im Ausgabeordner verwenden. Für die weitere Bearbeitung in AMS **In Library importieren** wählen.

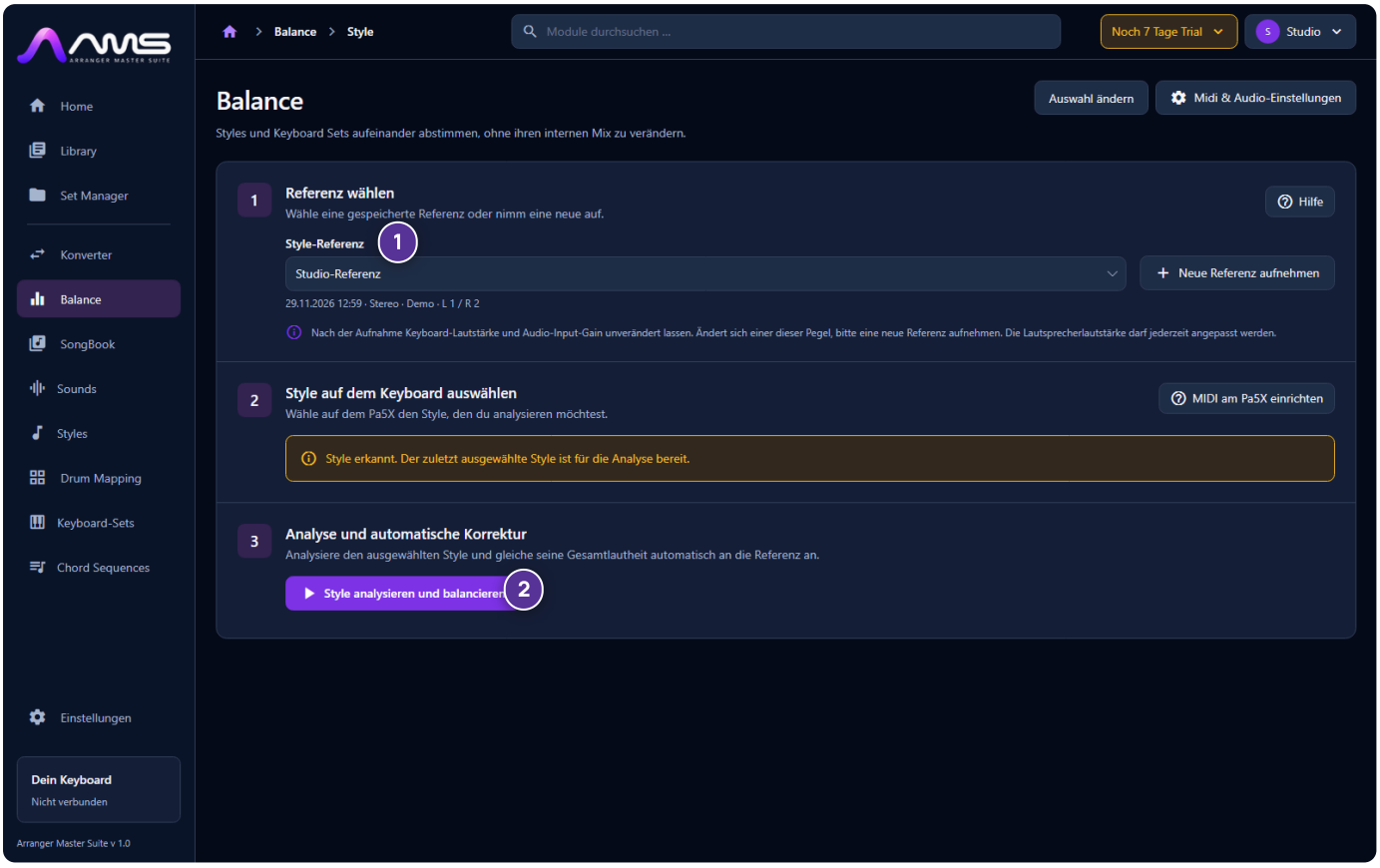


Hier legst du Zielformat, Name und Speicherort fest. Die Schaltfläche unten startet den Lauf.

Ein Pa5X-KST und ein älteres Pa-SET enthalten unterschiedliche Datenstrukturen. Die freigegebenen Zieloptionen richten sich nach der erkannten Quelle.

Lautstärken am Pa5X angleichen

Balance vergleicht die Gesamtlautheit eines Styles oder Keyboard-Sets mit einer eigenen Referenz. Dafür braucht AMS sowohl die MIDI-Verbindung zum Pa5X als auch dessen Audiosignal.



1 Style-Referenz 2 Style analysieren und balancieren

Von der Referenz zur Korrektur

1. Falls beim Öffnen der Verbindungshinweis erscheint, wechsle über den Dialog in die Einstellungen. Verbinde den MIDI-Ausgang mit dem Pa5X und dessen Audioausgänge mit dem Stereo-Eingang. In den **MIDI- und Audio-Einstellungen** Verbindung und Pegel prüfen. Den passenden MIDI-Leitfaden für Style oder Keyboard-Set verwenden.
2. Unter **Balance auswählen** den Typ wählen. Eine vorhandene **Referenz** laden oder ein gut eingepegeltes Beispiel am Pa5X auswählen, messen und als eigene Referenz speichern.
3. Jetzt den Ziel-Style oder das Ziel-Keyboard-Set am Pa5X auswählen. Die Analyse starten und während der Testphrase die Tasten und Regler in Ruhe lassen.
4. Abweichung und Korrektur prüfen, das Ergebnis am Instrument anhören und den geänderten Style bzw. das Keyboard-Set **am Pa5X speichern**.

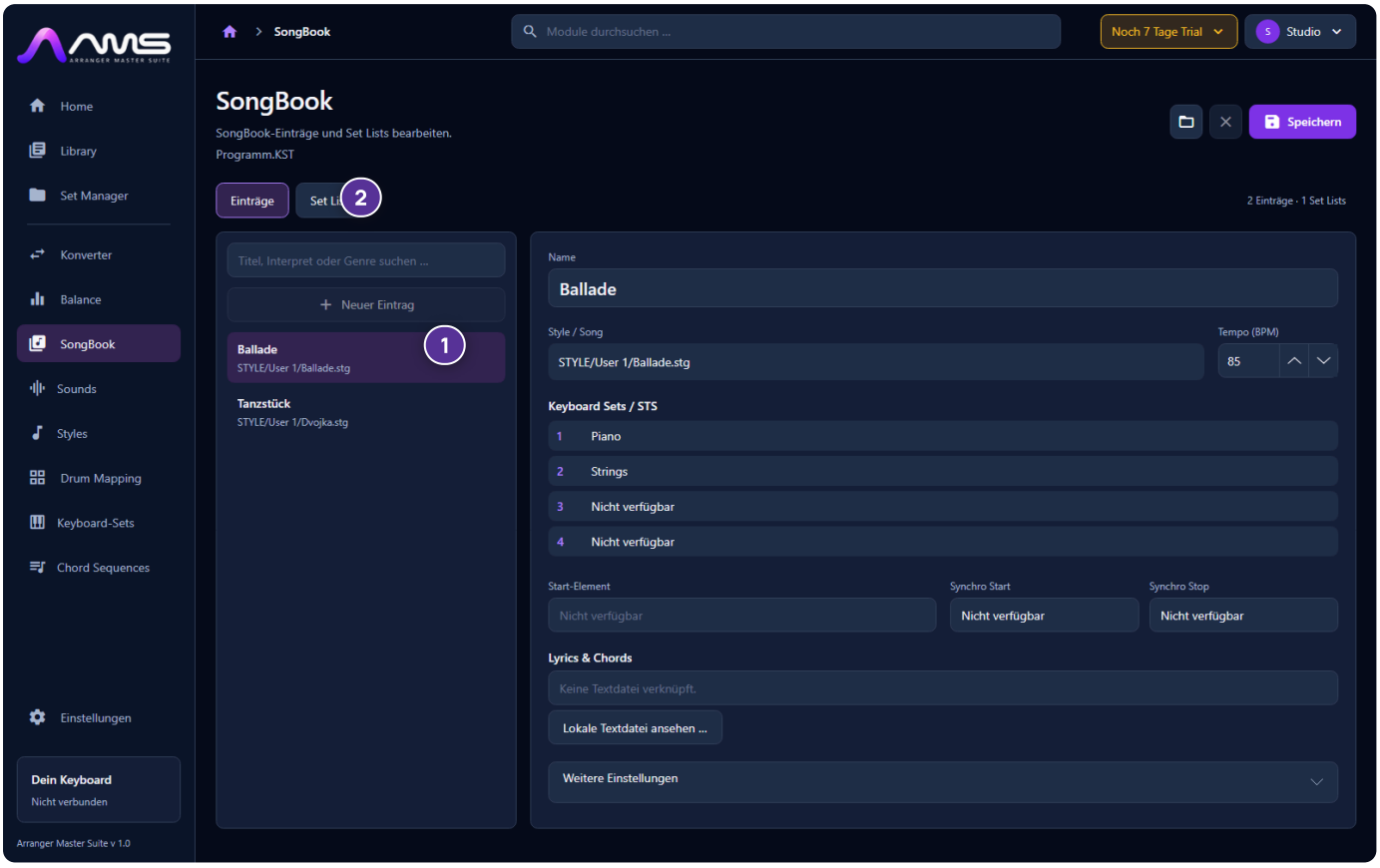


Im simulierten Messbeispiel erreicht der Style −17,7 LUFS. Die Abweichung vom Referenzwert beträgt 0,0 LU.

> Änderst du die Keyboard-Lautstärke oder den Eingangs-Gain, nimm die Referenz neu auf. Der Pegel deiner Abhörlautsprecher lässt sich unabhängig anpassen.

Einen Song für die Set List vorbereiten

Ein SongBook-Eintrag bündelt die Einstellungen für einen Titel. In einer Set List ordnest du vorhandene Einträge für den Auftritt.



1 Markierter SongBook-Eintrag 2 Einträge und Set Lists

Eintrag bearbeiten und einordnen

1. **SongBook öffnen** und einen Set-Ordner oder eine Quelle aus der Library wählen. Unter **Einträge** nach Titel, Interpret oder Genre suchen.
2. Den gewünschten Eintrag öffnen und Angaben wie Titel oder Tempo bearbeiten. Für einen zusätzlichen Song **Neuer Eintrag** wählen, den Style zuweisen und den Eintrag erstellen.
3. Zu **Set Lists** wechseln. Eine vorhandene Liste auswählen oder **Neue Set List** anlegen. Über **Eintrag hinzufügen** den Song auswählen.
4. Die Auswahl im richtigen Listenkontext kontrollieren. **Kopie speichern** wählen und den Ausgabeort der SongBook-Kopie festlegen.



Die Set List „Abendprogramm“ bestimmt die Spielreihenfolge ihrer Einträge.

> Einträge und Set Lists sind getrennte Ansichten. Ein Song kann im SongBook vorhanden sein, bevor du ihn einer Auftrittsliste hinzufügst.

Samples zu einem spielbaren Sound schichten

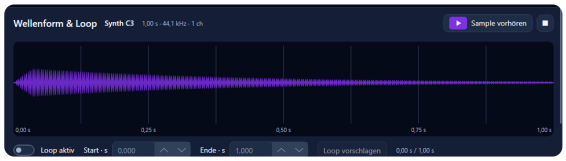
Ein Sample liefert das Audiomaterial. Tastenzonen und Velocity-Layer bestimmen, wo und bei welcher Anschlagstärke es erklingt.



1 Geladenes Sample 2 Tasten & Velocity

Samples laden und Layer prüfen

1. Eigene Audiodateien als Quelle wählen oder einen Sound aus der Library öffnen. Ein Sample in der Liste auswählen und mit **Sample vorhören** prüfen.
2. Unter **Tasten & Velocity** Grundnote und Bereich kontrollieren. Für zwei Anschlagstufen denselben Tastenbereich und getrennte Velocity-Bereiche für die beiden Samples anlegen.
3. Die **Test-Velocity** zwischen den Bereichen wechseln und denselben Ton spielen. Unter **Wellenform & Loop** bei Bedarf den Loop aktivieren und dessen Anfang und Ende abhören.
4. Über **Speichern & Exportieren** den Sound zur Library hinzufügen, eine Sound-Datei speichern oder ein neues SET/KST für das Zielmodell exportieren.

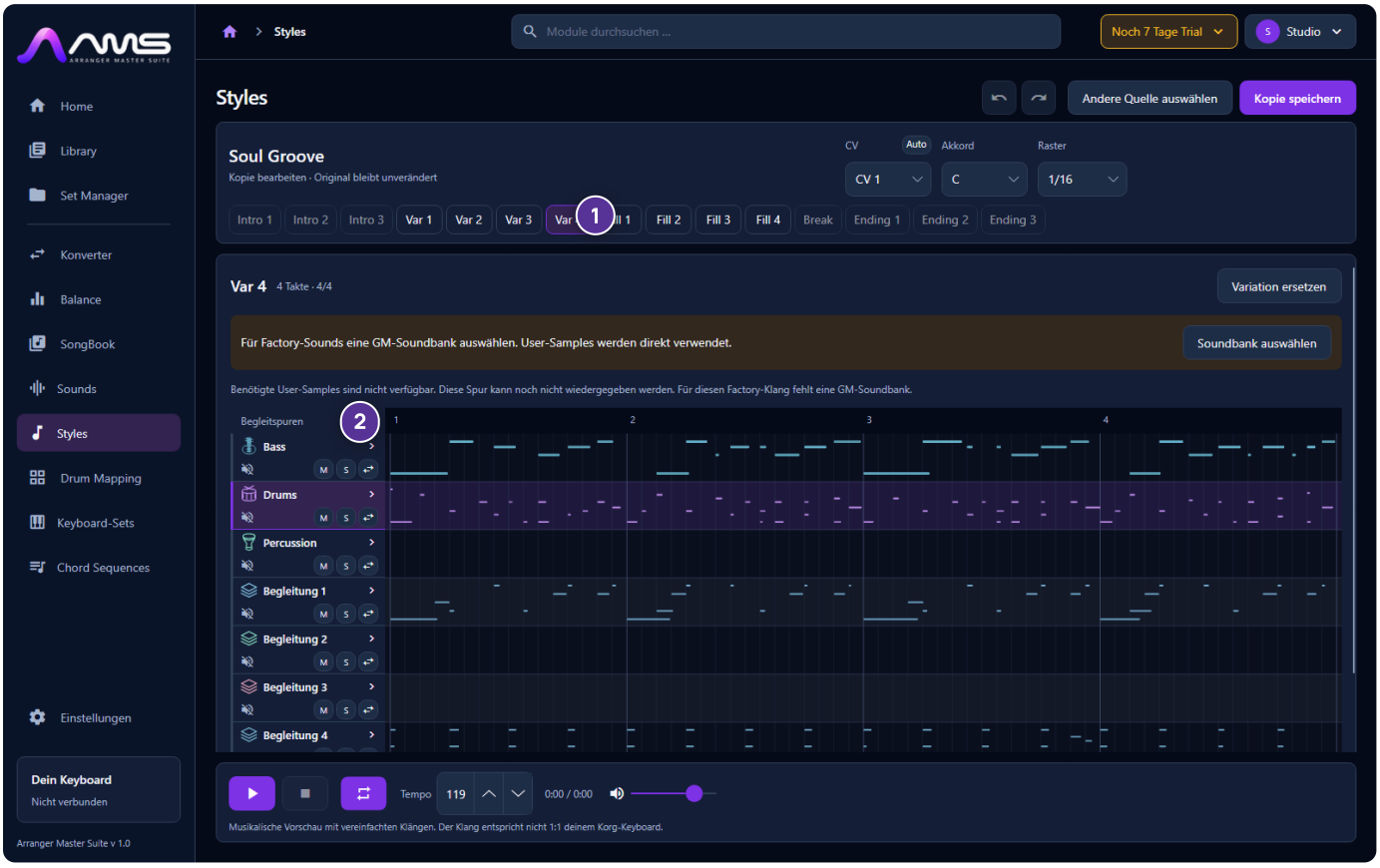


Die Wellenform zeigt den Ausschnitt des Samples. Über die Loop-Einstellungen legst du den wiederholten Abschnitt fest.

Für einen gehaltenen Klang hörst du besonders auf den Übergang am Loop-Ende. Für einen einmaligen Anschlag kannst du den Loop ausgeschaltet lassen.

Eine Begleitspur im Arrangement bearbeiten

Im Style-Editor bearbeitest du native Pa5X-Styles. Ein Style-Element wie eine Variation kann mehrere Chord Variations (CVs) umfassen. Wähle vor dem Bearbeiten die gewünschte Fassung.



1 Style-Element Var 4 2 Bass-Spur

Vom Style-Element zur einzelnen Note

1. Eine Pa5X-Style-Datei **.stg**, einen Ordner oder eine Library-Quelle öffnen. Aus einem Set-Entwurf kannst du beim belegten Style-Zielslot **Style bearbeiten** wählen.
2. Das Style-Element und die **Chord Variation** wählen. Im Arrangement liegen Drums, Percussion, Bass und die Begleitspuren Acc1–Acc5 auf derselben Zeitachse.
3. Bei der gewünschten Spur **Noten bearbeiten** öffnen. Eine Note auswählen und Position, Tonhöhe, Länge oder Velocity ändern. **Note hinzufügen** erzeugt ein neues Ereignis.
4. Die Änderung übernehmen. **Leertaste** startet oder stoppt die Vorschau im Editor. Beim Öffnen des Styles bereitet AMS die verfügbaren Klangquellen vor. **Kopie speichern** schreibt eine neue Style-Datei. Bei Arbeit im Zielset **Im Entwurf speichern** wählen.

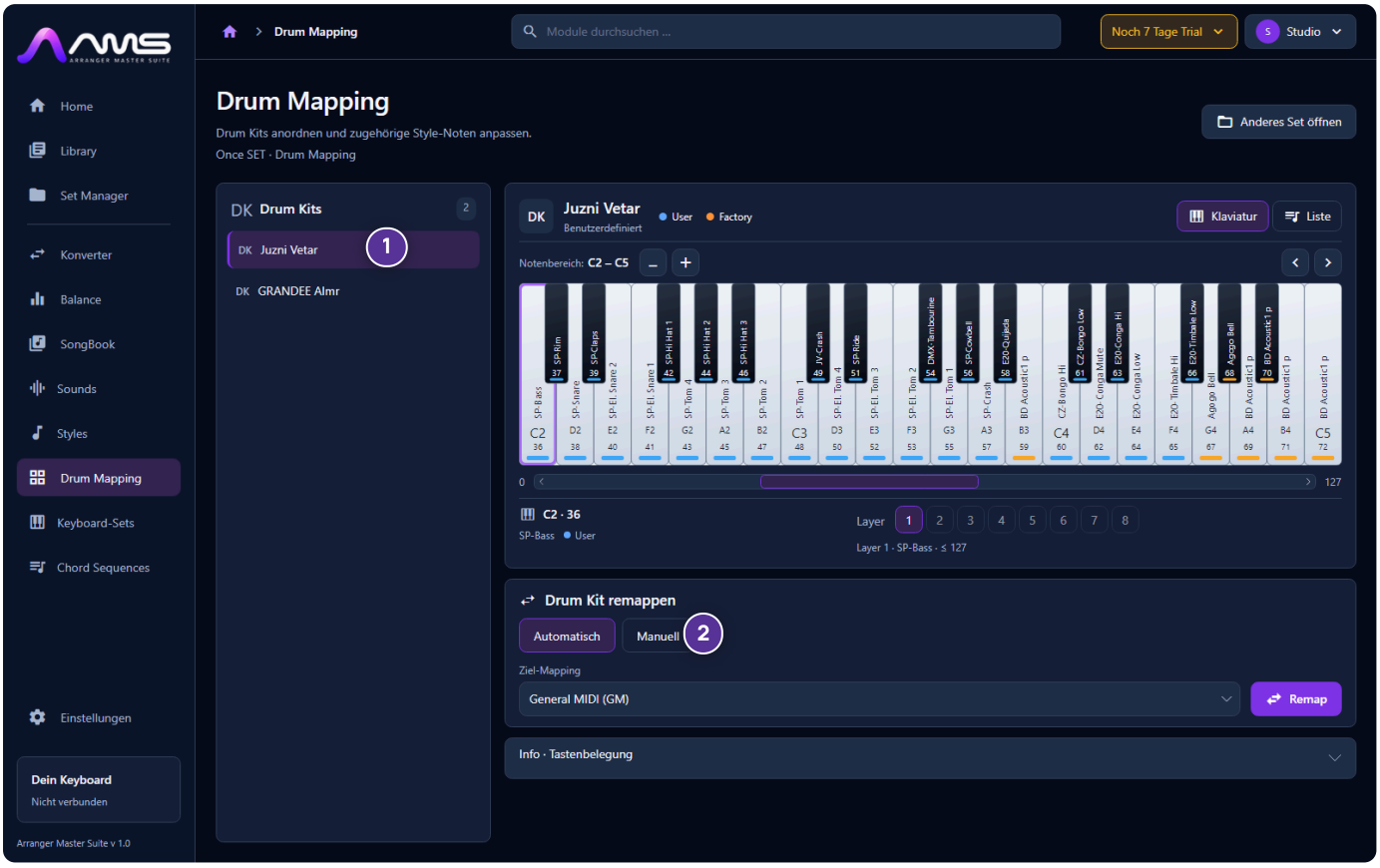


Der Noteneditor zeigt die Bassstimme des gewählten Style-Elements.

Eine einzelne STG verweist auf ihre Sounds und Samples. Öffne bei fehlender User-Sound-Vorschau das zugehörige KST oder den vollständigen Entwurf. Fehlt einer Spur ein Klang, zeigt AMS den Grund an dieser Spur. Alle spielbaren Spuren lassen sich weiterhin anhören.

Einen Schlagzeugklang neu zuordnen

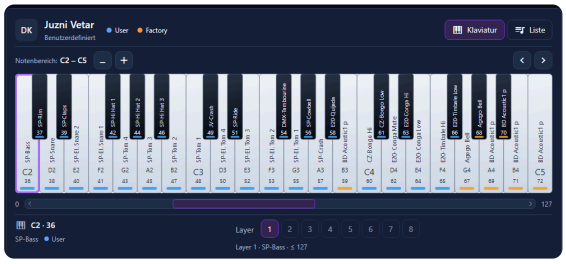
Hier bestimmst du, welche MIDI-Note welchen Klang eines Drum Kits auslöst. Wenn sich eine Note verschiebt, kann AMS passende Style-Noten mit anpassen.



1 Gewähltes Drumkit 2 Automatisch oder Manuell

Kit und Style-Noten zuordnen

1. Das gewünschte Set öffnen und das Drum Kit wählen. Auf der **Klaviatur** oder in der **Liste** die belegte Quellnote suchen.
2. **Manuell** wählen und die Zieltaste festlegen. **Tasten tauschen** verwenden, wenn zwei vorhandene Belegungen den Platz wechseln sollen.
3. Für eine vorgeschlagene Verteilung **Automatisch** öffnen. Quellnote, Zielnote und offene Zuordnungen prüfen, dann **Zuordnung übernehmen**.
4. Beim Anwenden entscheiden, ob nur das Kit oder auch die betroffenen Style-Noten geändert werden sollen. Die Änderungen speichern und die Zuordnung mit dem passenden Style prüfen.

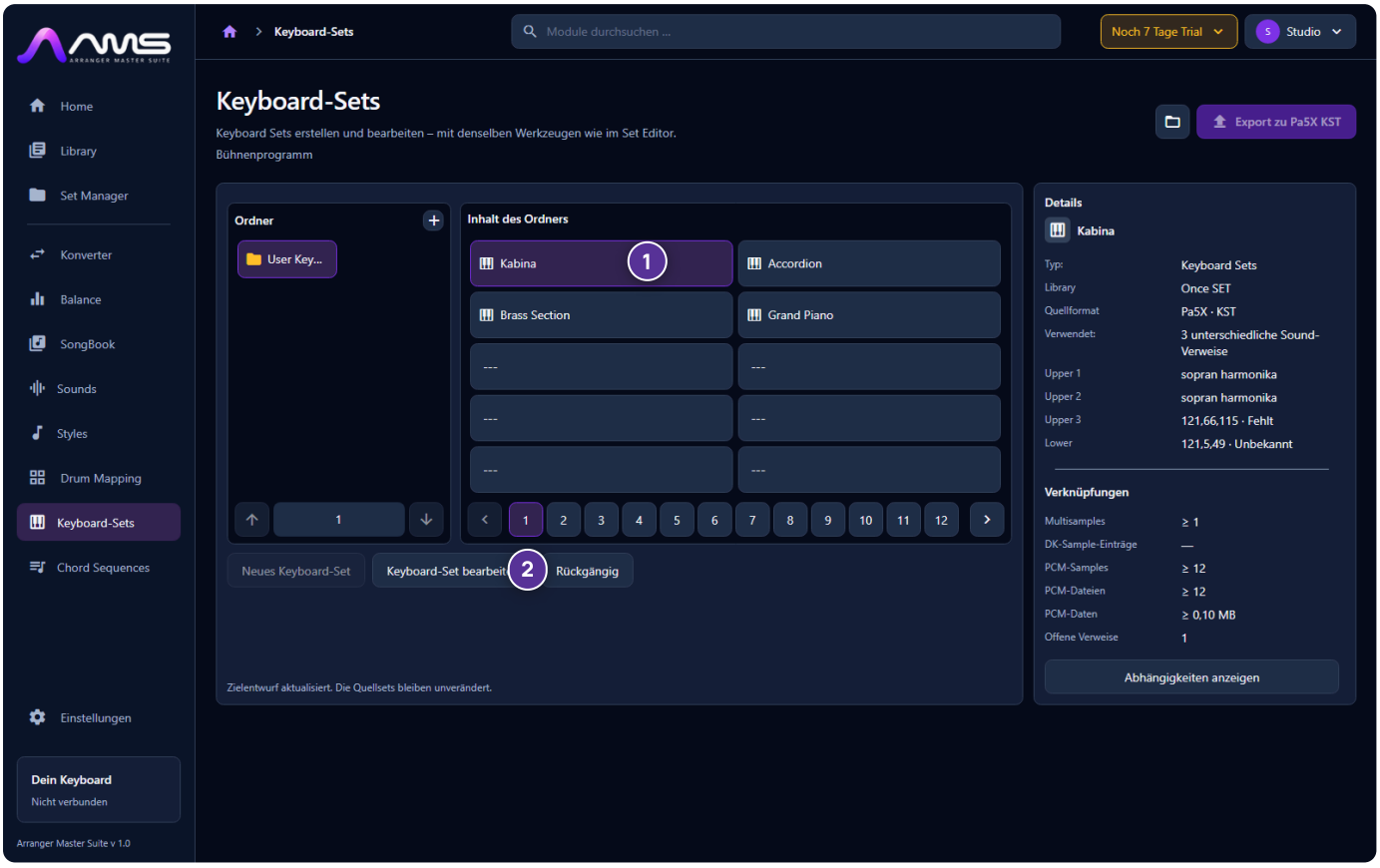


Die Klaviatur zeigt die ausgewählte Note. An den Sample-Layern erkennst du ihre Belegung.

> Behalte die Style-Noten im Blick. Nach einem Tausch kann dieselbe ursprüngliche Note sonst einen anderen Schlagzeugklang spielen.

Spielklänge in einem Keyboard-Set kombinieren

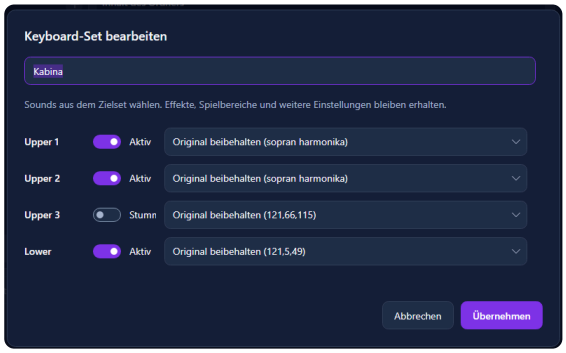
Ein Keyboard-Set bündelt die Parts, die du live spielst. Du kannst ein vorhandenes Set bearbeiten oder auf Grundlage einer Vorlage ein neues anlegen.



1 Keyboard-Set im Zielordner 2 Keyboard-Set bearbeiten

Parts aus einer Vorlage besetzen

1. Ein kompatibles Set aus einem **Ordner**, der **Library** oder deinen **Entwürfen** öffnen. Fordert AMS eine Konvertierung an, die Quelle zuerst im Konverter als Pa5X-KST vorbereiten.
2. Im Set Editor unter **Keyboard Sets** einen Zielplatz wählen. **Neues Keyboard-Set** öffnet die Vorlagenwahl. Für einen belegten Platz **Keyboard-Set bearbeiten** wählen.
3. Eine Vorlage laden und für die benötigten Parts **Upper 1–3** und **Lower** die Sounds aus dem Zielset wählen. Für jeden Part entscheiden, ob er aktiv oder stumm sein soll.
4. **Übernehmen** wählen und die Änderungen im Entwurf speichern. Für den Einsatz am Pa5X das fertige Zielset über den Set Editor exportieren.

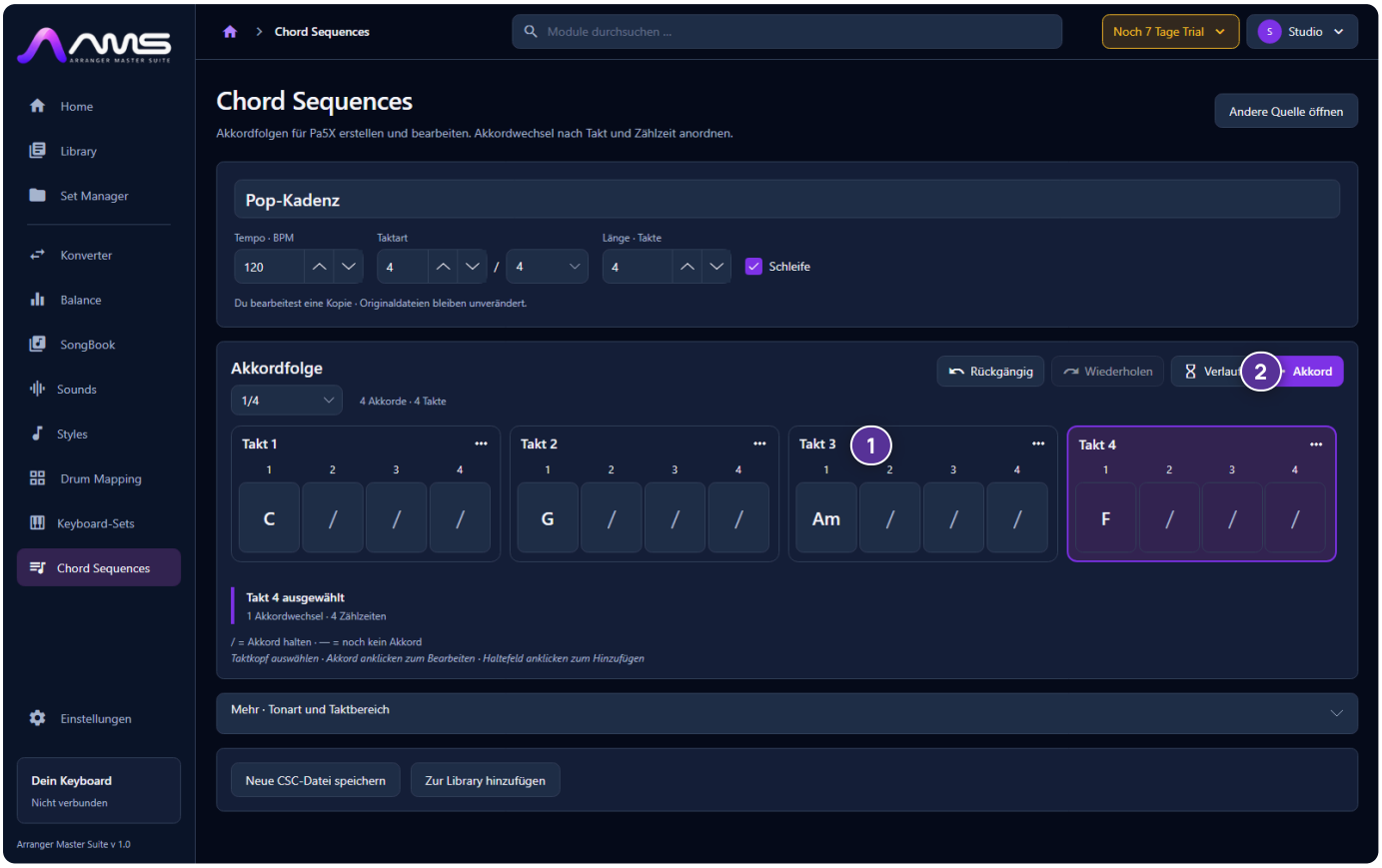


Im Dialog bearbeitest du Upper 1, Upper 2, Upper 3 und Lower. „Übernehmen“ schreibt die Auswahl in den Entwurf.

> Die Vorlage bringt Spielbereiche und Effekte mit. So kannst du einzelne Parts austauschen und die bestehende Spielaufteilung weiterverwenden.

Akkordwechsel taktweise anlegen

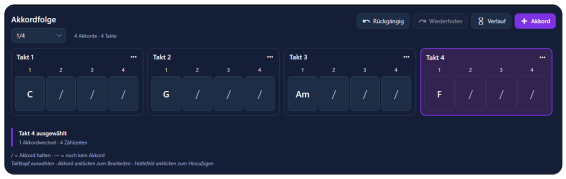
Eine Chord Sequence speichert die zeitliche Folge von Akkorden. Als Einstieg eignet sich eine Viertaktfolge in 4/4 mit C, G, Am und F.



1 Takt 3 mit Am 2 Akkord hinzufügen

Vier Takte aufbauen

1. **Neue Chord Sequence erstellen** wählen. Eine vorhandene Pa5X-Sequenz kannst du über eine CSC-Datei oder aus der Library öffnen.
2. Die **Taktart** und das **Tempo · BPM** einstellen. Im ersten Takt **Akkord hinzufügen** wählen und C auf die erste Zählzeit setzen.
3. In den folgenden Takten G, Am und F hinzufügen. Einen vorhandenen Wechsel anklicken, um ihn zu bearbeiten. Das Haltezeichen „/“ führt den vorigen Akkord weiter.
4. Die Folge in der Vorschau mit **Schleife** prüfen. Anschließend **Neue CSC-Datei speichern**, **Zur Library hinzufügen** oder im ausgewählten Ziel-Entwurf speichern.



Die Folge C–G–Am–F erstreckt sich in diesem Beispiel über vier Takte.

Beginnt der Akkordwechsel zu früh, prüfe zuerst den gewählten Takt und die Zählzeit. Das Tempo ändert die Wiedergabegeschwindigkeit der gesamten Folge.

ABSCHLUSS

Export prüfen und wieder öffnen

Prüfe zuerst einen einzelnen geänderten Inhalt. So findest du bei einem falschen Klang die Ursache, bevor du das gesamte Set für den Auftritt übernimmst.

1. Zielmodell und Ressourcen prüfen

Im Set Editor den Ziel-Entwurf und das Zielformat kontrollieren. Bei fehlenden Sound- oder Sample-Verweisen **Abhängigkeiten anzeigen** öffnen, die zugehörige Quelle ergänzen und die Exportprüfung wiederholen.

2. Die neue Fassung identifizieren

In einen eigenen Ausgabeordner exportieren und den gemeldeten Dateinamen prüfen. Nach einer Konvertierung unter **Logs anschauen** die ausgelassenen Inhalte nachlesen. Für weitere Änderungen den AMS-Entwurf öffnen oder das exportierte Set wieder in die Library importieren.

3. Am Zielkeyboard anhören

Die Exportkopie nach dem Ladeverfahren des Zielkeyboards öffnen. Den bearbeiteten Style und das Keyboard-Set an ihren Zielplätzen aufrufen. Leise und kräftige Anschläge prüfen, bei Drums die geänderte Note anspielen und im SongBook einen Eintrag aus der Set List starten.

Wenn etwas fehlt

- **Keine Auswahl beim Import:** den vollständigen Set-Ordner und das erkannte Modell prüfen. Bei einer separaten Datei müssen die zugehörigen Ressourcen erreichbar sein.
- **Keine Messung in Balance:** MIDI-Verbindung, Preset am Pa5X und Stereo-Audioeingang prüfen. Bei veränderten Eingangspegeln die Referenz neu aufnehmen.
- **Style-Vorschau stumm:** bei User-Sounds das vollständige Set öffnen. Für unterstützte Factory-Spuren unter **Einstellungen → Audio → GM-Soundbank** eine eigene SF2-Soundbank wählen.

> **Support.** Halte die AMS-Version aus **Über die App**, das Keyboard-Modell und gegebenenfalls die Meldung aus dem Exportbericht bereit. Kontakt öffnen.