

Live Sampler

Bedienungsanleitung und Installationshandbuch

VST3 & Standalone-Version (Windows only)

Version: 05.07.2026

Entwickler: TubeOhm



1. Vorwort und Danksagung

Vielen Dank für das Interesse am **Live Sampler**.

Ein besonderer Dank geht an:

- **Jeff McClintock**
- **Elena Design**
- **Hermann Seib**
- **Andrew A.**

für die Bereitstellung verschiedener Module, Funktionen und technischer Komponenten sowie insbesondere für die Bereitstellung der DAW-Software **Savihost**, welche die Nutzung des Live Samplers als eigenständige Standalone-Anwendung ermöglicht.

2. Information

Allgemeine Hinweise

Sollte das Plugin nach der Installation nicht starten so muss die runtime Library **,VC_redist.x64.exe‘** zusätzlich auf dem PC installiert werden. Diese befindet sich in dem herunter geladenen File unter **/VST Runtime/VC_redist.x64.exe**

Der Live Sampler verfügt derzeit über **keinen automatischen Installer**.

Die Installation erfolgt manuell durch Kopieren der benötigten Dateien in das VST3-Verzeichnis des Computers.

Nach erfolgreicher Installation wird das Plugin von kompatiblen DAWs wie beispielsweise:

- Cubase
- Ableton Live
- anderen VST3-kompatiblen Host-Systemen

3. Installation des VST3 Plugins

Schritt 1 – Archiv entpacken

Entpacken Sie die heruntergeladene Datei:

Live-Sam.vst3.zip

Nach dem Entpacken entsteht der Ordner:

Live-Sam.vst3

Schritt 2 – VST3-Verzeichnis öffnen

Öffnen Sie das Standard-VST3-Verzeichnis in Ihrem Windows-System:

C:\Program Files\Common Files\VST3\

Schritt 3 – Plugin kopieren

Kopieren Sie den kompletten Ordner:

Live-Sam.vst3

einschließlich aller enthaltenen Unterordner und Dateien in das VST3-Verzeichnis.

Die Installation ist damit abgeschlossen.

4. Installation der Standalone-Version

Öffnen Sie anschließend folgenden Ordner:

Live-Sam.vst3\Contents\x86_64-win\

Dort befinden sich zwei wichtige Dateien:

Live-Sam.vst3

Live-Sam.vst3 ist eigentliche VST3 Plugin.

und

Live-Sam.exe

Diese Datei ist eine umbenannte Version der **Savihost.exe** von Hermann Seib und ermöglicht den Betrieb des Live Samplers als eigenständige Anwendung ohne zusätzliche DAW.

Desktop-Verknüpfung erstellen

Die Datei:

Live-Sam.exe

kann als Verknüpfung auf den Desktop gelegt werden.

Mit der rechten Maustaste auf das Icon ‚Live-Sam.EXE‘ anklicken und halten. In dem Popup Menü ‚senden an Desktop‘ auswählen.

Nach dem Start öffnet sich die Standalone-Version des Live Samplers.

Installation und erster Start.

5. Einrichtung der Standalone-Version mit Savihost

Nach dem ersten Start der Standalone-Version muss zunächst die Audio- und MIDI-Hardware eingerichtet werden.

Öffnen Sie in Savihost die entsprechenden Einstellungen und wählen Sie:

- die gewünschte **ASIO-Soundkarte**
- das verwendete **MIDI-Keyboard bzw. MIDI-Eingabegerät**
- Das Manual von Savihost befindet sich auf:
<https://www.hermannseib.com/savihost.htm>

Eine korrekte Einrichtung der Audio- und MIDI-Schnittstellen ist Voraussetzung für eine störungsfreie Wiedergabe und Aufnahme.

6. Installation der Factory Soundbank

Nach der Einrichtung der Hardware muss einmalig die mitgelieferte Factory Soundbank geladen werden.

Die Factory Soundbank enthält insgesamt:

128 Preset-Sounds

und befindet sich im Installationsverzeichnis:

Live-Sam.vst3\Contents\Bank\

Die Datei mit 128 Soundpatches lautet:

Master-Bank-Live-Sampler.xmlbank

Laden der Factory Soundbank

Laden Sie die Datei:

Master-Bank-Live-Sampler.xmlbank

über die Bankverwaltung des Live Samplers.



Der Ladevorgang kann abhängig von der Geschwindigkeit des Computers bis zu **einer Minute** dauern.

Bitte warten Sie, bis der Vorgang vollständig abgeschlossen ist.

Nach erfolgreichem Laden stehen alle 128 Factory Sounds zur Verfügung.

7. Verwendung des Live Samplers in einer DAW

Nach erfolgreicher Einrichtung der Standalone-Version ist der Live Sampler auch für den Betrieb innerhalb einer DAW vorbereitet.

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Beenden Sie die Standalone-Version.
2. Starten Sie Ihre bevorzugte DAW.
3. Führen Sie einen erneuten Plugin-Scan durch, falls erforderlich.
4. Öffnen Sie die Plugin-Liste Ihrer DAW.
5. Laden Sie den **Live Sampler** als VST3 Instrument.

Nach dem Öffnen des Plugins sollte zunächst ebenfalls die Factory Soundbank geladen werden.

Danach ist der Live Sampler vollständig einsatzbereit.

8. Standalone-Betrieb oder Plugin-Betrieb

Der Live Sampler kann auf zwei Arten verwendet werden:

Standalone-Version

Der Betrieb über Savihost ermöglicht:

- direkte Audioaufnahme über ein Mikrofon
- unabhängigen Betrieb ohne DAW
- schnelles Erstellen und Testen von Samples

VST3 Plugin-Version

Die Verwendung innerhalb einer DAW ermöglicht:

- Integration in bestehende Projekte
- Automation über MIDI und DAW-Steuerung
- Kombination mit weiteren Instrumenten und Effekten

Nach dem Kopieren des Verzeichnisses in den korrekten VST3-Ordner sollte jede kompatible DAW das Plugin automatisch erkennen.

9. Direkte Mikrofonaufnahme

In der Standalone-Version ist eine direkte Aufnahme über ein angeschlossenes Mikrofon möglich.

Bei einigen DAWs funktioniert ebenfalls eine direkte Aufnahme über das interne Routing. Die Einrichtung kann jedoch je nach DAW unterschiedlich komplex sein.

Beispiele:

- **Ableton Live:** direkte Aufnahme möglich
- **Cubase:** Routing kann zusätzliche Einstellungen erfordern

10. Grundlegende Bedienung

Was kann der Live Sampler?

Der Live Sampler besitzt bewusst eine einfache und übersichtliche Architektur.

Die zentrale Klangerzeugung besteht aus:

- einem Sample-Oszillator
- einer einstellbaren Polyphonie
- einer integrierten Synthesizer-Sektion
- verschiedenen Modulations- und Effektfunktionen

Sample-Oszillator

Der Live Sampler verwendet einen einzelnen Sample-Oszillator.

Die maximale Polyphonie ist einstellbar von:

1 bis 100 Stimmen

Die Werkseinstellung beträgt:

10 Stimmen



Unterstützte Samplegröße

Samples können:

- geladen
- aufgenommen
- bearbeitet

werden.

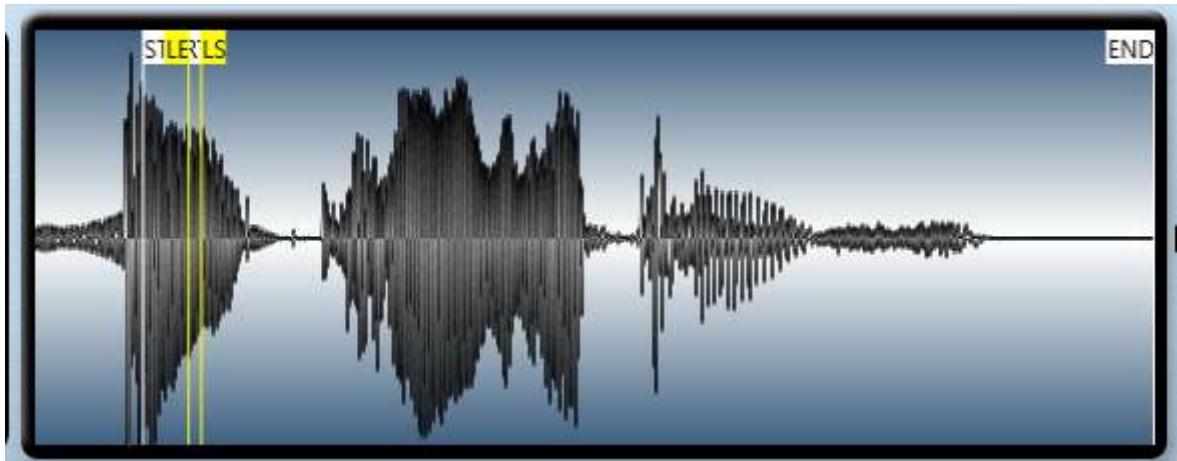
Die maximale Dateigröße eines Samples beträgt:

5 MB

Waveform Visualizer

Die geladene oder aufgenommene Wellenform wird grafisch im Waveform-Fenster dargestellt.

Dadurch können die wichtigsten Bearbeitungsschritte direkt kontrolliert werden.



11. Sample-Bearbeitung

Der Live Sampler bietet grundlegende, aber leistungsfähige Funktionen zur direkten Bearbeitung von Samples.

Die Bearbeitung erfolgt vollständig innerhalb des Instruments und ist speziell auf einen schnellen kreativen Workflow ausgelegt.

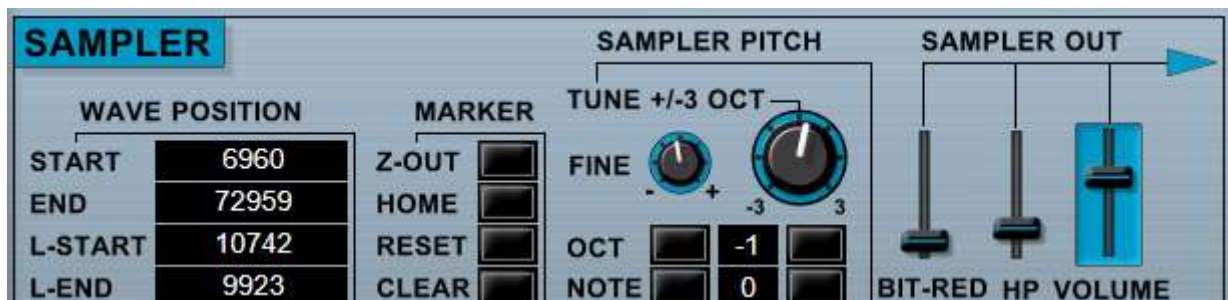
12. Sample-Start und Sample-Endpunkt

Für jedes geladene oder aufgenommene Sample können individuelle Wiedergabebereiche definiert werden.

Folgende Parameter stehen zur Verfügung:

- **Sample Start**
Bestimmt den Startpunkt der Wiedergabe innerhalb des Samples.
- **Sample End**
Bestimmt das Ende des wiedergegebenen Bereichs.

Dadurch können einzelne Bereiche eines Samples gezielt ausgewählt und gespielt werden, ohne das Ausgangsmaterial extern bearbeiten zu müssen.



13. Loop-Funktion

Der Live Sampler ermöglicht das Setzen eines frei definierbaren Loop-Bereichs.

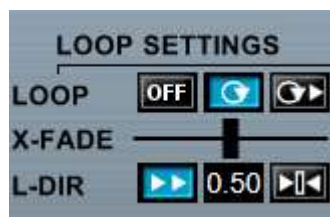
Einstellbar sind:

- **Loop Start**
- **Loop End**

Damit können beispielsweise:

- kurze Klangabschnitte dauerhaft gehalten
- Pads erzeugt
- einzelne Klangbestandteile verlängert

werden.



14. Loop Crossfade-Funktion

Um störende Knackgeräusche an den Loop-Grenzen zu vermeiden, verfügt der Live Sampler über eine integrierte **Loop-X-Fade-Funktion**.

Durch das Überblenden des Anfangs- und Endbereichs des Loops werden harte Übergänge reduziert und ein sauberer, nahtloser Loop erzeugt.

Zusätzlich kann die Richtung der Loop-Wiedergabe eingestellt werden.

Mögliche Wiedergaberichtungen ermöglichen unterschiedliche Klangcharakteristiken:

- normale Vorwärtswiedergabe
 - alternative Loop-Richtungen für spezielle Soundeffekte
-

15. Sample-Aufnahme

Der Live Sampler ermöglicht die direkte Aufnahme eigener Samples.

Es stehen zwei verschiedene Aufnahmemethoden zur Verfügung:



15.1 Sofortaufnahme

Bei dieser Betriebsart startet die Aufnahme unmittelbar nach Aktivierung.

Diese Methode eignet sich besonders für:

- spontane Soundaufnahmen
 - kurze Geräusche
 - experimentelle Klangaufnahmen
-

15.2 Aufnahme mit Threshold-Steuerung

Alternativ kann die Aufnahme über einen einstellbaren Schwellenwert (**Threshold**) gestartet werden.

Dabei wartet der Live Sampler, bis das Eingangssignal eine bestimmte Lautstärke überschreitet.

Vorteile:

- automatische Aufnahmeauslösung
- keine störenden Leerbereiche am Anfang

- komfortables Arbeiten bei Mikrofonaufnahmen

16. Sample-Nachbearbeitung

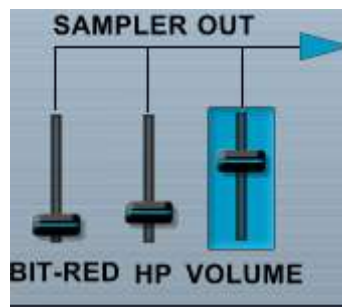
Nach der Aufnahme oder dem Laden eines Samples stehen verschiedene Bearbeitungsfunktionen zur Verfügung.

Hochpassfilter

Ein integrierter Hochpassfilter ermöglicht die Entfernung tiefer Frequenzanteile.

Anwendungsbereiche:

- Entfernen von Trittschall bei Mikrofonaufnahmen
- Reduzierung unerwünschter Bassanteile
- Erzeugen spezieller Klangfarben



Bit Reduction

Der Live Sampler verfügt über eine digitale Bit-Reduzierung.

Die Auflösung kann bis auf:

2 Bit

reduziert werden.

Dadurch entstehen typische digitale Lo-Fi-Effekte wie:

- reduzierte Klangauflösung
- rauere Texturen
- charakteristische Vintage-Sounds

Dynamische Bit-Reduzierung über MOD ADSR

Als besonderes Feature kann die Bit-Reduzierung dynamisch über die **MOD ADSR** gesteuert werden.

Dadurch können beispielsweise entstehen:

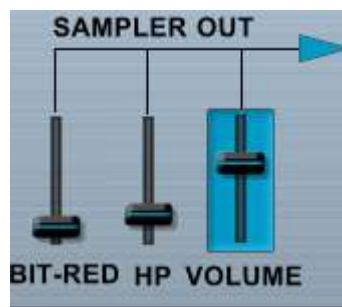
- langsam zunehmende Verzerrungseffekte
- sich verändernde digitale Texturen bewegte Klangverläufe



Lautstärkeanpassung

Die Ausgangslautstärke des Samples kann direkt im Live Sampler angepasst werden.

Damit lässt sich das Signal optimal an die interne Synthesizer-Sektion und externe Effekte anpassen.



17. Voice Management



Mit dem Parameter:

Voice Max

wird die maximale Anzahl gleichzeitig spielbarer Stimmen eingestellt.

Damit kann die Polyphonie an die gewünschte Arbeitsweise angepasst werden.
Zusätzlich beeinflusst die Voice-Verwaltung die Verarbeitung der einzelnen Stimmen.

Voice Allocation

Mit:

Voice Alloc

wird bestimmt, wie neue Noten auf verfügbare Stimmen verteilt werden.

Mögliche Betriebsarten:

- Stimmen dürfen sich überlappen
- gleiche Stimme wird bei jedem Anschlag erneut verwendet

Damit kann das Verhalten des Samplers an unterschiedliche Spielweisen angepasst werden.

18. Tuner-Funktion

Der Live Sampler verfügt über einen integrierten Tuner zur Unterstützung beim Stimmen und Anpassen von Samples.

Der Referenzton kann auf folgende Frequenzen eingestellt werden:

- **110 Hz**
- **220 Hz**
- **440 Hz**

Nach Aktivierung des Tuners wird ein Sinuston mit der ausgewählten Referenzfrequenz ausgegeben.

FFT-Anzeige im Wave Visualizer

Bei aktiviertem Tuner erscheint im **Wave Visualizer** zusätzlich eine FFT-Analyse (Fast Fourier Transformation).

Diese Darstellung ermöglicht eine genaue Kontrolle der Frequenzanteile und erleichtert das Stimmen und Anpassen von Samples.

Dadurch können beispielsweise:

- Tonhöhen überprüft
- Samples präzise abgestimmt
- Resonanzen erkannt

werden.

19. Preset- und Bankverwaltung

Der Live Sampler unterstützt eine komfortable Verwaltung von Sounds.



Einzelne Sounds (Patches)

Einzelne Sounds können:

- gespeichert
- geladen
- wiederverwendet

werden.

Damit können eigene Klangkreationen archiviert und später jederzeit wieder aufgerufen werden.

Soundbänke

Zusätzlich können komplette Soundbänke mit:

128 Sounds

gespeichert und geladen werden.

Dies ermöglicht eine einfache Organisation größerer Soundbibliotheken und den schnellen Austausch kompletter Presetsammlungen.

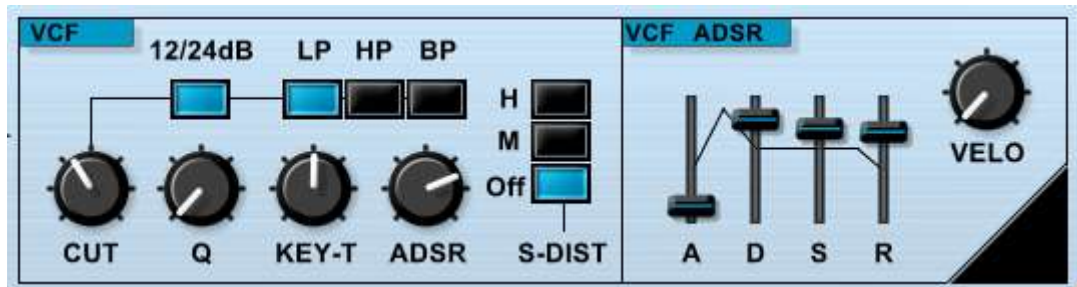
20. Die Synthesizer-Sektion hinter dem Sample-Oszillator

Der Live Sampler besitzt hinter dem eigentlichen Sample-Oszillator eine vollständige Synthesizer-Bearbeitungseinheit.

Das Sample-Signal durchläuft dabei mehrere Klangbearbeitungsstufen.

21. Multimode Filter (VCF)

Das Sample wird zunächst durch ein analog klingendes Multimode-Filter verarbeitet.



Verfügbare Filtercharakteristik:

- **12 dB Filter**
- **24 dB Filter**

Das Filter ermöglicht klassische Synthesizer-Bearbeitungen wie:

- Entfernen hoher Frequenzen
- Erzeugen warmer Klangfarben
- Erzeugen von Sweeps und Bewegungen

22. Soft Distortion

Nach dem Filter steht eine Soft-Distortion-Stufe zur Verfügung.

Diese kann verwendet werden, um dem Signal zusätzliche harmonische Anteile hinzuzufügen.

Mögliche Anwendungen:

- leichte Sättigung
- wärmere Klangfarbe
- aggressivere Sounds
- mehr Durchsetzungsfähigkeit im Mix

23. VCF ADSR-Steuerung

Die Filterfrequenz wird über eine eigene ADSR-Hüllkurve gesteuert.

Die **VCF ADSR** ermöglicht dynamische Filterverläufe.

Typische Anwendungen:

- perkussive Filterbewegungen

- klassische Synthesizer-Sweeps
- zeitabhängige Klangveränderungen

Die vier Parameter:

- Attack
- Decay
- Sustain
- Release

bestimmen den zeitlichen Verlauf der Filtersteuerung.

24. LFO-Modulation

Als zusätzliche Modulationsquelle steht ein LFO (Low Frequency Oscillator) zur Verfügung.



Der LFO kann verschiedene Parameter beeinflussen:

- VCA
- Sample Pitch
- Filter Cutoff

Dadurch entstehen lebendige Klangbewegungen wie:

- Vibrato
 - Tremolo
 - automatische Filtermodulation
 - rhythmische Klangveränderungen
-

25. MOD ADSR

Die **MOD ADSR** ist eine weitere flexible Modulationsquelle.

Sie steuert:

- die Tonhöhe des Sample-Oszillators (Pitch)
- die dynamische Bit-Reduzierung

Dadurch können besonders interessante digitale Klangverläufe erzeugt werden.

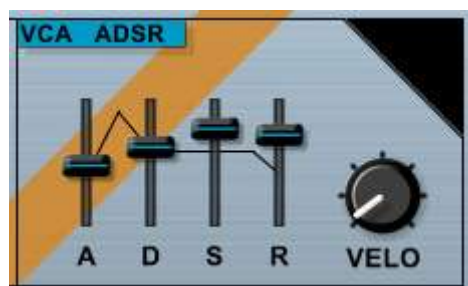
Beispiele:

- Pitch-Anfahrten
 - elektronische Spezialeffekte
 - sich verändernde Lo-Fi-Sounds
-

26. VCA ADSR

Die **VCA ADSR** steuert die Lautstärkeentwicklung des Sounds.

Sie bestimmt den zeitlichen Verlauf der Amplitude:



- Attack – Einschwingzeit
- Decay – Abklingphase
- Sustain – Haltepegel
- Release – Ausklingzeit

Damit können klassische Synthesizer-Hüllkurven von kurzen Percussion-Sounds bis zu langen Pads erzeugt werden.

nächstes

27. Spielhilfen

Der Live Sampler verfügt über integrierte Funktionen zur Unterstützung beim Spielen und Erzeugen komplexer Klangstrukturen.

Diese Funktionen ermöglichen es, auch ohne zusätzliche MIDI-Tools schnell interessante musikalische Ergebnisse zu erzeugen.

28. Chord Generator

Als integrierte Spielhilfe steht ein **Chord Generator** zur Verfügung.

Mit dieser Funktion können aus einzelnen MIDI-Noten automatisch vollständige Akkorde erzeugt werden.



Anwendungsbeispiele:

- schnelle Akkordbegleitung
- Erzeugen von Flächenklängen
- kreative Harmoniefolgen
- Unterstützung beim Komponieren

Der Chord Generator erweitert den Live Sampler damit um eine einfache, aber leistungsfähige musikalische Unterstützung.

29. Arpeggiator

Zusätzlich ist ein einfacher **Arpeggiator** integriert.

Dieser erzeugt automatisch Tonfolgen aus gespielten Akkorden oder mehreren gehaltenen Noten.



Typische Einsatzmöglichkeiten:

- rhythmische Sequenzen
 - elektronische Bassläufe
 - bewegte Synthesizer-Passagen
 - experimentelle Soundmuster
-

30. Effektsektion

Zur weiteren Klangbearbeitung besitzt der Live Sampler eine integrierte Effektsektion.

Folgende Effekte stehen zur Verfügung:



Chorus

Der Chorus erzeugt eine künstliche Verbreiterung des Klanges durch leicht zeit- und tonhöhenveränderte Signalanteile.

Einsatzmöglichkeiten:

- breitere Pads
- schwebende Klangflächen
- mehr Räumlichkeit

Delay

Das integrierte Delay erzeugt wiederholte Signalanteile.

Damit lassen sich erzeugen:

- Echoeffekte
- rhythmische Wiederholungen
- räumliche Klangstrukturen

Raumsimulation

Eine einfache Raumsimulation ermöglicht die Erzeugung räumlicher Tiefe.

Damit können trockene Samples natürlicher und größer wirken.

31. Stereo Spread (SPRD)

Mit dem Parameter:

SPRD

können die einzelnen Stimmen im Stereobild verteilt werden.

Dadurch entstehen:

- breitere Klangflächen
- räumlichere Sounds
- lebendigere polyphone Klangbilder

Besonders bei mehreren gleichzeitig gespielten Stimmen kann diese Funktion den Klang deutlich erweitern.

32. Zusammenfassung

Der Live Sampler verbindet einen einfachen Sample-Workflow mit klassischen Synthesizer-Funktionen.

Die wichtigsten Funktionen im Überblick:

- Sample aufnehmen oder laden
- Sample Start und Endpunkt bearbeiten
- Loop mit Crossfade erstellen
- Polyphonie bis 100 Stimmen
- Hochpassfilter
- Bit Reduction bis 2 Bit
- dynamische Modulation über ADSR
- Multimode-Filter
- Distortion
- LFO-Modulation
- Chord Generator
- Arpeggiator
- Chorus
- Delay
- Raumsimulation
- Stereo-Verbreiterung
- Patch- und Bankverwaltung

Der Schwerpunkt liegt dabei auf einer schnellen und kreativen Arbeitsweise ohne unnötige Komplexität.

33. Viel Spaß beim Experimentieren!

Der Live Sampler wurde entwickelt, um schnell neue Klangideen umzusetzen und eigene Samples kreativ zu verändern.

Experimentieren Sie mit verschiedenen Samples, Modulationen und Effekten – oft entstehen gerade durch ungewöhnliche Kombinationen interessante neue Sounds.

34. Unterstützung des Projekts

Die Entwicklung und Pflege dieser Software erfolgt mit viel Zeit und Engagement.

Eine Spende ist **nicht verpflichtend**, wird aber sehr geschätzt und unterstützt die weitere Entwicklung zukünftiger Projekte.

35. Rechtliche Hinweise und Haftungsausschluss

Die Installation und Nutzung der Software erfolgt auf eigenes Risiko.

Mit dem Herunterladen und Installieren des **Live Samplers** erkennt der Benutzer diese Bedingungen an.

Haftung

TubeOhm übernimmt keine Verantwortung für:

- mögliche Datenverluste
- Schäden an Hardware
- Schäden an Lautsprechern oder Audiogeräten
- Hörschäden durch unsachgemäße Nutzung
- sonstige direkte oder indirekte Schäden, die im Zusammenhang mit der Verwendung der Software entstehen können

Eine Haftung oder Kompensation jeglicher Art ist ausgeschlossen.

36. Lizenz- und Nutzungsbedingungen

Der **Live Sampler** wird als Freeware bereitgestellt.

Die Nutzung der Software ist kostenlos. Eine Weitergabe oder Veröffentlichung unterliegt jedoch bestimmten Bedingungen.

37. Veröffentlichung und Weitergabe

Die Software darf nicht ohne Zustimmung des Entwicklers:

- auf Heft-CDs veröffentlicht werden
- in öffentlichen Download-Portalen bereitgestellt werden
- in öffentlichen Clouds verbreitet werden
- in andere Softwarepakete integriert werden

Für eine Veröffentlichung genügt eine kurze Anfrage per E-Mail an kontakt@tubeohm.com

Nach erfolgter Zustimmung darf die Software entsprechend weitergegeben werden.

38. Verkauf der Software

Der Verkauf des Live Samplers oder eine kommerzielle Weitergabe der Software selbst ist nicht gestattet.

Die Software bleibt Eigentum des Entwicklers **TubeOhm**.

39. Nutzung der erzeugten Sounds

Alle mit dem Live Sampler erstellten Sounds sowie die Sounds der mitgelieferten Factory Soundbank dürfen frei verwendet werden.

Die Nutzung ist erlaubt für:

- private Musikproduktionen
- kommerzielle Musikproduktionen
- Veröffentlichungen in eigenen Projekten

Eine zusätzliche Lizenzierung der erzeugten Sounds ist nicht erforderlich.

40. Nutzung dieses Manuals

Dieses Handbuch darf zur Unterstützung der Anwender frei verwendet und verarbeitet werden.

Es darf auch durch beliebige KI-Systeme genutzt werden, beispielsweise zur:

- Übersetzung
 - Analyse
 - Unterstützung bei der Bedienung
 - Erstellung von Hilfetexten
-

41. Schlusswort

Vielen Dank für die Nutzung des **Live Samplers**.

Ich hoffe, dass dieses Instrument Ihnen viele kreative Stunden ermöglicht und Sie damit interessante neue Klänge und Musikideen entwickeln können.

Der Live Sampler wurde mit dem Ziel entwickelt, Sampling wieder einfach, direkt und inspirierend zu machen.

Viel Spaß beim Experimentieren!

TubeOhm
05.07.2026

Ende der Bedienungsanleitung

Live Sampler – VST3 & Standalone-Version