

THE MPC KITCHEN



Music begins when curiosity starts.

Das vollständige Handbuch für die automatische Sample-Bibliothek,
überraschende MPC-Kits und spielbare Instrumente.

EIN ORDNER REIN. SPIELBARE ÜBERRASCHUNGEN RAUS.

Sauce 0.10.0 · macOS 13+ · Apple Silicon

Entwickelt von René Schier

Inhalt

Vom ersten Drop bis zur gepflegten MPC-Bibliothek.

01 Was Sauce ist	02 Schnellstart in zwei Minuten
03 Was du hineinwerfen kannst	04 Die Sauce-Pipeline
05 Sound-Erkennung	06 Überraschungs-Kits
07 Das automatische Pad-Layout	08 Smart Transpose
09 Loops und Sounds	10 Auto Instrument Builder
11 XPM-Programme und Presets	12 Die SAUCE-Ordnerstruktur
13 Das Bibliotheksgedächtnis	14 Duplikate und Dateinamen
15 MPC Sample und Speicherorte	16 Bedienoberfläche und Abbruch
17 Installation auf macOS	18 Typische Workflows
19 Fehlerhilfe	20 Grenzen und gute Praxis
21 Glossar	22 Feedback und Kontakt

TIPP

Für den ersten Test reichen Kapitel 02 und 18. Die Kapitel 06 bis 14 erklären, wie Sauce seine Entscheidungen trifft und wie das Bibliotheksgedächtnis arbeitet.

Was Sauce ist

Sauce nimmt dir das Sortieren ab, ohne dir die Entdeckung abzunehmen.

Sauce ist eine eigenständige macOS-App für große Sample-Sammlungen, Akai MPC und MPC Sample. Du ziehst Dateien oder einen ganzen Sample-Ordner hinein. Sauce analysiert, konvertiert, normalisiert, sortiert und baut daraus spielbare Ergebnisse.

Du kennst die Samples. Du kennst das Kit noch nicht.

Der Curiosity-Effekt

Die App verfolgt bewusst nicht das Ziel, deine bisherigen Ordner einfach zu kopieren. Sie entdeckt Beziehungen zwischen vorhandenen Sounds und erzeugt Kombinationen, die du wahrscheinlich nicht von Hand gebaut hättest.

Was immer entsteht

- Eine aufgeräumte Bibliothek: normalisierte und kategorisierte WAV-Dateien.
- Spielbare Kits: native 16-Pad-Kits für MPC Sample und exakt passende XPM-Drum-Programme für MPC.
- Instrumente: Keygroup-Presets aus zuverlässig notenbeschrifteten Multisamples.
- Ein Gedächtnis: Die Bibliothek kennt jedes Sample und lässt offene Kits Import für Import wachsen.

Schnellstart in zwei Minuten

Der kürzeste Weg vom Sample-Ordner zum ersten Kit.

1 · Sauce öffnen

Starte Sauce.app. Die große Fläche in der Mitte ist Drop-Zone und Startknopf zugleich.

2 · Ordner hineinziehen

Ziehe einen kompletten Sample-Ordner oder einzelne Dateien in die Drop-Zone. Du kannst anschließend weitere Ordner oder Dateien hinzufügen.

3 · Ergebnis prüfen

Sauce zeigt die Anzahl der hinzugefügten Dateien sowie getrennte Schätzungen für Drum Kits, Loops, Sounds und Presets.

4 · Verarbeitung starten

Klicke auf die Drop-Zone. Ohne angeschlossene MPC wählst du einen Speicherort aus.

5 · Spielen

Lade ein natives 16-Pad-Kit aus MPC SAMPLE KITS oder das exakt passende XPM aus MPC KITS. Keygroup-Instrumente findest du unter MPC PRESETS.

PLAY FIRST. JUDGE LATER.

Was du hineinwerfen kannst

Sauce akzeptiert einzelne Dateien, komplette Ordner und MPC-Programme.

Format	Verwendung
WAV	Direkter Import; auch 32-Bit-Float-WAV wird dekodiert.
MP3	Automatische Konvertierung in MPC-kompatibles WAV.
M4A	Automatische Dekodierung und Konvertierung.
AIF / AIFF	Automatische Konvertierung in WAV.
XPM Drum	Aufteilung in passende 16-Pad-Kits für MPC und MPC Sample.
XPM Keygroup	Portables MPC-Preset mit reparierten Sample-Verweisen.
XPM Plugin	Wird erhalten, aber nicht als gerendertes Audio vorgetäuscht.

Die XPM-Vorrangregel

Enthält ein Ordner XPM-Dateien und die dazugehörigen Audiodateien, behandelt Sauce die Samples als Bestandteil des Programms. Dadurch werden sie nicht zusätzlich als lose Kits importiert.

Originale bleiben unberührt

Sauce schreibt niemals in deine Quelldateien. Konvertierung, Tuning und Normalisierung finden ausschließlich in der neuen SAUCE-Bibliothek und in den Projektordnern statt.

Die Sauce-Pipeline

Jeder Import durchläuft dieselben nachvollziehbaren Arbeitsphasen.

Phase	Was passiert
Lesen	Formate, Dateinamen, Ordnerkontext und XPM-Verweise werden erfasst.
Hören	Waveform, Dauer, Frequenzverteilung und Tonalität unterstützen die Einordnung.
Vorbereiten	Audio wird zu 44,1 kHz / 16-Bit PCM WAV konvertiert.
Bereinigen	Lautheit wird angeglichen; echte Audio-Duplikate werden erkannt.
Entscheiden	Sounds werden Rollen, Pads, offenen Kits oder Instrumenten zugewiesen.
Bauen	Native MPC-Sample-Kits, passende XPMs und portable Programmordner entstehen.
Merken	Der Zustand wird im Bibliotheksindex sicher aktualisiert.

Während der Verarbeitung zeigt Sauce die aktuelle Arbeitsphase, Sample- und Kit-Zähler sowie eine animierte Fortschrittsanzeige. Der Vorgang kann unten rechts sicher abgebrochen werden.

Sound-Erkennung

Dateiname und Audioinhalt arbeiten zusammen - keiner von beiden entscheidet allein.

Kategorie	Typische Hinweise
Kick	kick, bd, bass drum; kurzer tieffrequenter Impuls
Snare	snare, sd, clap; transienter Mitten-/Noise-Anteil
Hi-Hat	hat, hihat, hh, open/closed hat; hoher Frequenzanteil
Percussion	perc, tom, rim, shaker, conga und rhythmische One-Shots
Bass	bass, sub, 808 bass oder zuverlässig erkannte tiefe Tonhöhe
Melody	piano, keys, organ, rhodes, harp, synth und tonale One-Shots
Loops	loop, bpm, groove, breakbeat oder klar wiederholender Rhythmus
Other	bewusst sichere Ablage, wenn Sauce nicht genug Gewissheit hat

Keine erfundene Sicherheit

Ist ein Sound mehrdeutig, landet er in Other. Diese Zurückhaltung ist gewollt: Ein sauberer Other-Ordner ist besser als ein Rhodes im Kick-Ordner.

Überraschungs-Kits

Aus bekannten Sounds entstehen unbekannte, aber spielbare Beziehungen.

Sofort spielbar, später vollständig

- Ein Kit enthält maximal 16 Sounds auf einer Bank.
- Dieselbe 16-Pad-Kapazität gilt für MPC, MPC Sample, Drums, FX, Foley, Vocals und andere One-Shots.
- Auch ein Import mit nur einem oder acht Sounds erzeugt sofort ein echtes spielbares Kit.
- Sauce merkt sich den Namen und die bereits belegten Pads dieses offenen Kits.
- Beim nächsten passenden Import werden zuerst seine freien Pads ergänzt.
- Bei 16 Sounds wird das Kit geschlossen; weitere Sounds beginnen automatisch das nächste.

Kits, Loops und Sounds bleiben getrennt

Sauce merkt sich drei offene Projekte unabhängig voneinander: Drum-orientierte One-Shots wachsen als Kit, Loops als Loops und Melody/Other-Sounds als Sounds. Neue Importe füllen immer zuerst die freien Pads des passenden Projekts.

Zufällige Namen

Jedes Ergebnis erhält zwei englische Wörter aus unterschiedlichen friedlichen Kategorien plus Kit, Loops oder Sounds, zum Beispiel Otter Circuit Kit. Der Wortschatz enthält 5.700 friedliche englische Wörter aus 57 Kategorien.

Das automatische Pad-Layout

Jede Bank folgt derselben Logik - von links unten nach rechts oben.

13 Melody	14 Melody	15 Melody	16 Melody
09 Bass	10 Bass	11 Perc	12 Perc
05 Kick	06 Snare	07 Hi-Hat	08 Perc
01 Kick	02 Snare	03 Hi-Hat	04 Perc

MPC Kit und MPC Sample Kit verwenden exakt diese eine Bank. Ist eine Rolle nicht ausreichend vorhanden, verwendet Sauce die bestmöglichen übrigen Sounds, ohne Kategorien blind zu erfinden.

Smart Transpose

Tonale Sounds sollen zusammenarbeiten, ohne dass Drums verbogen werden.

Die Referenz

- Ist irgendwo im Kit ein zuverlässig erkannter Bass vorhanden, verwendet Sauce den am sichersten erkannten Bass als tonale Referenz.
- Fehlt ein zuverlässig erkannter Bass, dient das am sichersten erkannte tonale Sample als Referenz.
- Kick, Snare, Hi-Hat und Percussion bleiben unverändert.
- Zuverlässig tonale FX und anderes Sounddesign-Material können auf dieselbe Tonart abgestimmt werden.
- Sounds ohne verlässlich erkennbare Tonhöhe bleiben unverändert.

Shortest Distance

Von	Nach	Sauce wählt
C	A	-3 statt +9
F	G	+2 statt -10
D	C	-2 statt +10

Die Transponierung tonaler Kit-Samples ist auf maximal sieben Halbtöne begrenzt. Tonhöhe und Samplelänge verändern sich dabei wie beim klassischen MPC-Tuning. Root-Note-Metadaten im Projekt werden entsprechend aktualisiert. So kann aus einem gewöhnlichen One-Shot-Ordner ein überraschendes 16-Pad-Sounddesign-Kit entstehen, ohne unsichere Sounds zu verbiegen.

Loops und Sounds

Rhythmische Loops und offene Sounddesign-Sounds wachsen getrennt in eigenen Projekten.

Sauce erkennt Loops über typische Namen, BPM-Hinweise, Dauer und rhythmische Eigenschaften. Sie werden unter SAMPLES/Loops abgelegt und erhalten eigene Projekte.

- Projektname endet mit Loops statt Kit.
- Bis zu 16 Loops bilden ein Kit.
- Auch wenige Loops erzeugen sofort ein spielbares Projekt.
- Spätere Loops füllen dessen freie Pads bis zur Kapazität von 16.

Sounds-Projekte: Melody und Other werden gemeinsam als offene Sounddesign-Palette behandelt. Ihr Name endet mit Sounds; spätere Melody/Other-Imports füllen zuerst deren freie Pads.

LOOPS BLEIBEN SPIELBAR - ABER GETRENNT.

Auto Instrument Builder

Notenbeschriftete Multisamples werden automatisch zu echten Instrumenten.

Wann Sauce ein Instrument erkennt

Mindestens vier unterschiedliche Dateien müssen denselben Instrumentnamen und eine zuverlässig lesbare Note tragen, zum Beispiel Dream Piano C2.wav, Dream Piano F#2.wav und Dream Piano G3.wav.

Das MPC-Preset

- Jedes Sample erhält seine Root Note.
- Keyranges enden automatisch in der Mitte zwischen benachbarten Samples.
- Mehrere Dateien derselben Note werden zu bis zu vier Velocity-Layern.
- Die Gruppe wird gemeinsam normalisiert, damit interne Dynamik erhalten bleibt.

XPM-Programme und Presets

Vorhandene MPC-Inhalte werden portabel und für beide Gerätewelten nutzbar.

Eingang	Ausgang
Drum-XPM	Gleichnamiges 16-Pad-Paar unter MPC SAMPLE KITS und MPC KITS.
8-Bank Drum-XPM	Acht fokussierte 16-Pad-Paare mit identischer Belegung.
Keygroup-XPM	Portables Original unter MPC PRESETS.
Plugin-XPM	Erhalt unter MPC PRESETS; kein falsches Audio-Rendering.

Sample-Verweise

Sauce sucht referenzierte Samples in der Umgebung des XPM, konvertiert sie in das kanonische Format und aktualisiert die Verweise. Fehlende Dateien werden als Warnung gemeldet.

Was erhalten bleibt

Bei Presets bleiben Root Notes, Keyranges, Velocity-Layer, Loops und Syntheseparameter erhalten. Smart Transpose wird dort nicht angewendet, weil es die Instrumentenabbildung beschädigen könnte.

Die SAUCE-Ordnerstruktur

Alle Ergebnisse bleiben klar getrennt, aber unter einem gemeinsamen Hauptordner.

```
SAUCE/  
|-- SAMPLES/  
| |-- Kick/ Snare/ Hihat/ Percussion/  
| |-- Bass/ Melody/ Loops/ Other/  
|-- MPC SAMPLE KITS/  
|-- MPC KITS/  
|-- MPC PRESETS/
```

MPC SAMPLE KITS

Native .mpcsample-Kits mit bis zu 16 WAV-Dateien.

MPC KITS

Portable 16-Pad-XPM-Drum-Programme mit exakt denselben Namen, Samples und Padpositionen.

MPC PRESETS

Vollständige Keygroups und erhaltene MPC-Presets.

Das Bibliotheksgedächtnis

Der SAUCE-Ordner trägt seinen Zustand selbst.

Im Hauptordner liegt die versteckte Datei `.sauce-library.json`. Sie ist keine externe Datenbank, sondern ein portabler Index.

- Eindeutige Identität und Formatversion der Bibliothek.
- Audio-Fingerprints statt bloßer Dateinamen.
- Kategorie und Speicherort jedes bekannten Samples.
- Information, ob ein Sample bereits in einem Kit verwendet wurde.
- Name, Typ und stabile Pad-Reihenfolge jedes noch wachsenden Kits.
- Fortlaufende Nummern und bekannte MPC-Projekte.

Library-Status

Sauce zeigt im Hauptfenster, ob eine gültige Bibliothek auf dem Mac, einer MPC oder einer MPC Sample erkannt wurde. Der Status nennt den Ort sowie die Anzahl der Samples und Projektdateien.

Sichere additive Synchronisation

- Sauce merkt sich gültige Bibliotheken, die es selbst erkannt oder erstellt hat.
- Sind mehrere bekannte Bibliotheken online, ergänzt Sauce fehlende Inhalte in beide Richtungen.
- Vorhandene Dateien werden niemals überschrieben.
- Löschungen werden nicht automatisch auf andere Bibliotheken übertragen.
- Nicht erreichbare Laufwerke werden beim nächsten Anschließen wieder berücksichtigt.

Warum das wichtig ist

Mac, MPC und MPC Sample können dadurch denselben wachsenden Bestand teilen, ohne dass ein älteres Laufwerk neue Inhalte überschreibt. Auch eine neue Sauce-Version kann denselben Index weiterverwenden.

Wenn die Datei fehlt

Die Audiodateien bleiben vollständig erhalten. Sauce kann den Bestand neu einlesen; nur einige historische Informationen über bereits verwendete Samples und offene Kits können nicht vollständig rekonstruiert werden.

Duplikate und Dateinamen

Gleicher Name bedeutet nicht gleiches Audio - und anderer Name nicht anderes Audio.

Inhaltsbasierte Erkennung

Sauce dekodiert das Audio und bildet einen Fingerprint aus Kanälen, Samplebreite, Samplerate und PCM-Inhalt. Derselbe Sound wird dadurch auch unter einem anderen Namen erkannt.

Fortlaufende Struktur

- Kick 0001.wav, Kick 0002.wav, Kick 0003.wav ...
- Die Nummerierung wächst bei Bedarf automatisch über vier Stellen hinaus.
- Vorhandene Dateien werden niemals still überschrieben.
- Neue Dateien erhalten die nächste freie Nummer ihrer Kategorie.

Doppelte Inhalte

Ein bereits bekannter Sound wird nicht erneut gespeichert und nicht erneut als neues Kit-Sample eingeplant.

MPC Sample und Speicherorte

Sauce erkennt das Gerät, benötigt für den Export aber ein gemountetes Laufwerk.

MPC Sample erkannt, Laufwerk fehlt

Sauce zeigt einen roten Hinweis. Aktiviere auf der MPC Sample den SD-Kartenzugriff über Shift + Project. Der Hinweis schließt automatisch nach zehn Sekunden.

Laufwerk bereit

Ein grüner Hinweis bestätigt den Zugriff. Sauce exportiert anschließend direkt in den Projects-Bereich des MPC-Laufwerks.

Ohne angeschlossene MPC

Du wählst einen Ordner auf der internen oder externen Festplatte. Sauce merkt sich diesen lokalen Speicherort für den nächsten Durchlauf. Mit gedrückter Wahltaste kannst du einen anderen Ort auswählen.

Bedienoberfläche und Abbruch

Die Oberfläche zeigt nur das, was im jeweiligen Zustand gebraucht wird.

- Leerer Zustand: Drop-Zone und wechselnde Warteanimationen.
- Nach dem Hinzufügen: Dateizahl, Ausgaben und farbige Bereitschafts-Outline.
- Während der Verarbeitung: Arbeitsphase, Zähler und dynamische Fortschrittsanzeige.
- Nach Abschluss: vollflächige Fertig-Animation und geleerte Dateiliste.

Sicher abbrechen

Fahre während der Verarbeitung unten rechts über das X. Es rollt zur Seite und zeigt Cancel. Der erste Klick aktiviert die Bestätigung, der zweite bricht ab.

Sauce beendet den aktiven Prozess und entfernt unvollständige Projektordner. Bereits sicher abgeschlossene Bibliotheksdaten bleiben erhalten.

Installation auf macOS

Sauce ist ein Herzensprojekt und derzeit unabhängig ohne Apple-Notarisierung verteilt.

Voraussetzungen

- macOS 13 oder neuer
- Optimiert für Apple-Silicon-Macs
- Kein Konto, kein Abo und keine Internetverbindung für die Verarbeitung

Erster Start

- Sauce.zip entpacken und Sauce.app nach Programme ziehen.
- Sauce.app mit Rechtsklick bzw. Control-Klick öffnen.
- Im Dialog erneut Öffnen bestätigen.
- Falls blockiert: Systemeinstellungen → Datenschutz & Sicherheit → Dennoch öffnen.

Diese Bestätigung ist nur beim ersten Start erforderlich. Danach lässt sich Sauce normal über Programme, Dock oder Spotlight öffnen.

Typische Workflows

Vier Beispiele zeigen, wann Sauce welche Ergebnisse erzeugt.

Du importierst ...	Sauce erzeugt ...
8 One-Shots	Sofort ein spielbares 8-Sound-Kit mit 8 freien Pads.
15 weitere One-Shots	Das offene Kit wird auf 16 ergänzt; ein neues Kit beginnt mit 7 Sounds.
33 One-Shots	Zwei volle 16er-Kits plus ein neues spielbares 1-Sound-Kit.
77 Piano-Samples mit Noten	Ein vollständiges Keygroup-Preset unter MPC PRESETS.
Ein 8-Bank Drum-XPM	Acht gleichnamige 16-Pad-Paare für MPC Sample und MPC.
40 Loops	Zwei volle 16er-Loop-Kits plus ein neues spielbares 8-Loop-Kit.
9 Melody/Other-Sounds	Ein sofort spielbares Projekt mit dem Namensende Sounds und 7 freien Pads.
Gemischter XPM-Ordner	XPM-Verarbeitung; zugehörige Audiodateien werden nicht doppelt importiert.

SAUCE TRIFFT DIE ENTSCHEIDUNGEN. DU TRIFFST DIE PADS.

Fehlerhilfe

Die häufigsten Probleme lassen sich ohne Eingriff in die Bibliothek lösen.

Problem	Lösung
Samples nicht gefunden	XPM und referenzierte Samples gemeinsam in einem Ordner importieren.
MPC erkannt, kein Laufwerk	Auf der MPC Sample Shift + Project und SD-Zugriff aktivieren.
macOS blockiert Sauce	Rechtsklick → Öffnen oder Datenschutz & Sicherheit → Dennoch öffnen.
Falsche Kategorie	Der Dateiname kann einen starken Hinweis geben; eindeutige Begriffe verwenden.
Kein Instrument erzeugt	Mindestens vier verschiedene, korrekt notierte Noten derselben Familie bereitstellen.
Nur wenige Sounds importiert	Sauce erstellt sofort das passende Kit-, Loops- oder Sounds-Projekt und ergänzt es später.
Konvertierung abgebrochen	Erneut starten; unvollständige Projekte wurden zurückgerollt.

Gute Notennamen

Piano C2.wav · Piano F#2.wav · Piano Db3.wav · Piano A-1.wav

Grenzen und gute Praxis

Automation ist am stärksten, wenn ihre Grenzen klar sind.

- Soundklassifikation ist eine fundierte Heuristik, keine menschliche Hörentscheidung.
- Sehr kurze, verrauschte oder harmonisch komplexe Samples besitzen nicht immer eine verlässliche Grundtonhöhe.
- Plugin-Presets können ohne das ursprüngliche Plugin nicht in Audio gerendert werden.
- Die MPC-Sample-Instrumentversion ist eine spielbare Interpretation, nicht die vollständige Keygroup-Engine.
- Bei wichtigen Bibliotheken sollte der komplette SAUCE-Ordner regelmäßig gesichert werden.

Empfohlene Praxis

- Ganze zusammengehörige Ordner importieren.
- Bei Multisamples Instrumentname und Note konsequent benennen.
- Ergebnisse zuerst spielen und erst danach anhand der Dateinamen bewerten.
- Den SAUCE-Hauptordner immer vollständig kopieren, damit das Gedächtnis mitwandert.

Glossar

Die wichtigsten Begriffe in einem Satz.

Begriff	Bedeutung
MPC Sample Kit	Natives .mpcsample-Kit mit maximal 16 Pads.
XPM	MPC-Programmformat für Drum Programs, Keygroups und Plugins.
MPC Kit	Passendes 16-Pad-XPM-Programm mit denselben Samples und Padpositionen.
Keygroup	Instrument mit Root Notes, Notenbereichen und möglichen Velocity-Layern.
Root Note	Die Originaltonhöhe, auf der ein Sample aufgenommen wurde.
Smart Transpose	Kürzeste musikalische Transponierung tonaler Kit-Samples.
Fingerprint	Inhaltsbasierte Kennung für echte Audio-Duplikate.
Growing Kit	Sofort spielbares Teil-Kit, das bei späteren Importen stabil bis 16 Pads wächst.

Feedback und Kontakt

Sauce ist ein persönliches Herzensprojekt, das aus meinem eigenen Musikprozess entsteht.

Ich baue Werkzeuge, weil ich sie in meinem eigenen kreativen Alltag brauche, und teile sie anschließend frei mit anderen. Dieser persönliche Ausgangspunkt hält die Ideen ehrlich, nützlich und eigenständig. Es gibt keinen klassischen Support, aber eine direkte Verbindung für Feedback, Gedanken und Erfahrungen.

Download und Musik

- Website: <https://reneschier.com>
- Discography: <https://reneschier.bandcamp.com>

Feedback

- E-Mail: hello@reneschier.com

Zeit, in der Ideen Wirklichkeit werden

- Jeder freiwillige Beitrag ist willkommen. Er hilft meiner Familie und mir, im Alltag etwas Freiraum zu schaffen - Zeit, in der aus unfertigen Gedanken, Experimenten und verrückten Einfällen echte Werkzeuge werden können.
- PayPal: <https://paypal.me/reneschier>

MUSIC BEGINS WHEN CURIOSITY STARTS.

Made by René Schier