

BEDIENUNGSANLEITUNG

_ANALOG LAB PLAY

ARTURIA

_The sound explorers

Danksagungen

PROJEKTLEITUNG

Frédéric Brun Kevin Molcard

ENTWICKLUNG

Pierre-Lin Laneyrie	Yann Burrel	Pierre Mazurier	Kevin Arcas
Baptiste Aubry	Loris De Marco	Fabien Meyrat	Alessandro De Cecco
Mathieu Nocenti	Cyril Lepinette	Samuel Lemaire	Hugo Caracalla
Raynald Dantigny	Patrick Perea	Pauline Alexandre	Mauro De Bari
Corentin Comte	Stéphane Albanese	Samuel Limier	Geoffrey Gormond
Marie Pauli	Pascal Douillard	Fanny Roche	Marius Lasfargue
Alexandre Adam	Christophe Luong	Rasmus Kürstein	Marc Antigny

DESIGN

Edouard Madeuf	Pierre Pfister	Florian Rameau	Morgan Perrier
Callum Magill	Maxence Berthiot	Shaun Ellwood	Heloise Noir

SOUNDDESIGN

Lily Jordy	Quentin Feuillard	Florian Marin
Jean-Michel Blanchet	Maxime Audfray	Victor Morello

QUALITÄTSSICHERUNG

Arnaud Barbier	Germain Marzin	Roger Schumann	Julien Viannenc
Thomas Barbier	Aurélien Mortha	Adrien Soyer	
Matthieu Bosshardt	Nicolas Naudin	Nicolas Stermann	
Bastien Hervieux	Rémi Pelet	Enrique Vela	

HANDBUCH

Sven Bornemark (Autor)	Florence Bury	Charlotte Métais (Französisch)	Ana Artalejo (Spanisch)
Jimmy Michon	Holger Steinbrink (Deutsch)	Minoru Koike (Japanisch)	

BETA-TEST

Jeffrey Cecil	Marco Correia	Chuck Capsis	Lysandrix Rasay
Gustavo Bravetti	Chuck Zwicky	George Ware	Fernando Manuel
Bernd Waldstädt	Dwight Davies	Andrew Capon	Rodriguez
Jay Janssen	Terry Mardsen	Peter Tomlinson	Benjamin Renard

© ARTURIA SA – 2023 – Alle Rechte vorbehalten.

26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANKREICH
www.arturia.com

Für die in diesem Handbuch abgedruckten Informationen sind Änderungen ohne Ankündigung vorbehalten. Die in der Bedienungsanleitung beschriebene Software wird unter den Bedingungen eines Endbenutzer-Lizenzvertrags überlassen. Im Endbenutzer-Lizenzvertrag sind die allgemeinen Geschäftsbedingungen aufgeführt, die die rechtliche Grundlage für den Umgang mit der Software bilden. Das vorliegende Dokument darf ohne die ausdrückliche schriftliche Erlaubnis seitens ARTURIA S.A. nicht - auch nicht in Teilen - für andere Zwecke als den persönlichen Gebrauch kopiert oder reproduziert werden.

Alle Produkte, Logos und Markennamen dritter Unternehmen, die in diesem Handbuch erwähnt werden, sind Handelsmarken oder eingetragene Handelsmarken und Eigentum der jeweiligen Unternehmen.

Product version: 5.8.0

Revision date: 23 November 2023

Vielen Dank für das Interesse an Arturia Analog Lab Play!

Dieses Handbuch behandelt den Betrieb von Analog Lab Play, einschließlich eines detaillierten Einblicks in dessen Funktionen und andere Bereiche der Musikproduktion und -performance.

Wichtige Hinweise

Änderungen vorbehalten:

Die Angaben in dieser Anleitung basieren auf dem zur Zeit der Veröffentlichung vorliegenden Kenntnisstand. Arturia behält sich das Recht vor, jede der Spezifikationen zu jeder Zeit zu ändern. Dies kann ohne Hinweis und ohne eine Verpflichtung zum Update der von Ihnen erworbenen Hard- oder Software geschehen.

WICHTIG:

Die Software kann in Verbindung mit einem Verstärker, Kopfhörern oder Lautsprechern ggf. Lautstärken erzeugen, die zum permanenten Verlust Ihrer Hörfähigkeit führen können. Nutzen Sie das Produkt niemals dauerhaft in Verbindung mit hohen Lautstärken oder Lautstärken, die Ihnen unangenehm sind.

Sollten Sie ein Pfeifen in den Ohren oder eine sonstige Einschränkung Ihrer Hörfähigkeit bemerken, so konsultieren Sie umgehend einen Arzt.

HINWEIS:

Servicekosten, die aufgrund mangelnder Kenntnisse über die Funktionsweise oder eines Features entstehen (wenn die Software wie geplant arbeitet), fallen nicht unter die Herstellergarantie und unterliegen daher der Verantwortung des Eigentümers. Bitte lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch und wenden Sie sich an Ihren Händler, bevor Sie einen Serviceanbieter kontaktieren.

Einführung

Danke für Ihr Interesse an Analog Lab Play!

Wir freuen uns, dass Sie sich zum Download von Analog Lab Play entschieden haben, eine Musikproduktions- und Performance-Software, die Ihnen eine intuitive und inspirierende musikalische Reise ermöglicht.

Perfektion steht im Mittelpunkt eines jeden Arturia-Produkts – und auch Analog Lab Play bildet hierbei keine Ausnahme. Hören Sie sich die Sounds an und drehen Sie an dem ein oder anderen Regler. Diese Software ist einfach zu verstehen und zu benutzen. Wir sind uns sicher, dass Analog Lab Play eine wertvolle Ergänzung Ihrer Instrumentensammlung ist und Sie viel Spaß damit haben werden.

Besuchen Sie die www.arturia.com-Webseite, um Informationen zu unseren Hardware- und Software-Instrumenten zu erhalten. Diese sind mittlerweile zu unverzichtbaren Instrumenten für Musiker auf der ganzen Welt geworden.

Mit musikalischen Grüßen,

Ihr Arturia-Team

Inhaltsverzeichnis

1. Willkommen zu Analog Lab Play	2
1.1. Ein wenig Geschichte zur V Collection	2
1.2. Im Hier und Jetzt!.....	4
1.3. Die Haupt-Ansicht.....	5
1.3.1. Play View	5
1.3.2. Preset-Browser	6
2. Aktivierung und Einrichtung.....	7
2.1. Installation und Aktivierung	7
2.2. Einrichtung für den Einsatz als Standalone-Version	8
2.2.1. Für Windows-Anwender: Audio- und MIDI-Einstellungen	8
2.2.2. Für macOS-Anwender: Audio- und MIDI-Einstellungen.....	11
2.2.3. Analog Lab Play als Plug-In nutzen.....	11
3. Die Bedienoberfläche	12
3.1. Die Play View	12
3.2. Der Preset-Browser.....	13
3.2.1. Preset-Browser: Die Hauptbereiche.....	13
3.3. Die obere Symbolleiste	14
3.3.1. Das Hauptmenü	14
3.3.2. X/Buchregal-Symbol.....	17
3.3.3. Die Preset-Leiste und die Navigationspfeile.....	17
3.3.4. Darstellung und Sortierung der Presets.....	18
3.3.5. Zahnradsymbol.....	18
3.3.6. Arbeiten im Preset-Browser.....	18
3.3.7. Die Explore-Seite.....	21
3.3.8. Auf Analog Lab Pro upgraden.....	23
3.3.9. Weitere Sounds entdecken.....	23
3.3.10. Soundbänke (Sound Banks).....	24
3.4. Die rechte Settings-Seitenleiste.....	26
3.4.1. Der Settings Tab.....	26
3.4.2. Der MIDI-Tab.....	30
3.5. Die Performance-Regler	35
3.5.1. Die Performance-Regler im Zusammenspiel mit MIDI-Controllern.....	36
3.5.2. Weitere Interaktion mit Hardware	36
3.6. Das virtuelle Keyboard	37
3.6.1. Splits und Layers.....	37
3.7. Die untere Symbolleiste	37
3.7.1. Der Parameter-Name und Werte.....	37
3.7.2. Controls.....	37
3.7.3. Keys.....	37
3.7.4. Undo/Redo.....	38
3.7.5. CPU-Meter und Panic-Taster.....	38
4. Software Lizenzvereinbarung	39

1. WILLKOMMEN ZU ANALOG LAB PLAY

Analog Lab Play bietet mehr als 100 Presets aus dem renommierten **Analog Lab** von Arturia, einer Sammlung klassischer Synthesizer- und Keyboard-Emulationen, die wiederum über 2000 Presets aus Arturias Flaggsschiff **V Collection** enthält.

1.1. Ein wenig Geschichte zur V Collection

Anfang 2001 begann Arturia mit der Entwicklung umfangreicher Algorithmen für die digitale Emulation von analogen Audio-Signalen mittels des TAE®-Verfahren, kurz für True Analog Emulation. Laienhaft ausgedrückt handelt es sich um eine noch nie dagewesene Möglichkeit, die analogen Schaltkreise eines Originalgeräts zu analysieren und auf digitalem Weg neu zu erstellen. Das Ziel war es, exakte Emulationen und inspirierende Spielerlebnisse zu bieten, weitaus perfekter, als es selbst die besten Sample-basierten Instrumente jemals könnten.

Etwa ein Jahr nach Beginn der Grundlagenforschung gab es bereits erste Ergebnisse. Auf der NAMM-Show 2002 in Kalifornien präsentierte Arturia die Vorabversion des Modular V Synthesizers – einer Neuauflage des klassischen Modular-Synthesizers der 1960er Jahre. Die Einführung des Instruments war ein großer Erfolg und wurde von führenden Fachmagazinen der Branche honoriert.

Zahlreiche Rückmeldungen von Sounddesign-Experten und enthusiastischen Synthesizer-Anwendern zeigten, dass Arturia auf dem richtigen Weg war. Kurz nach der wichtigen NAMM-Show 2002 erhielt Arturia zahlreiche Anfragen von Musikern, Produzenten und Bands. Viele von ihnen wollten ihre ursprünglichen Hardware-Synthesizer durch virtuelle Instrumente ersetzt haben. Künstler rund um den Globus begannen die Vorteile einer Software-Alternative gegenüber hardwarebasierten Synthesizern zu entdecken. Arturia kam dem nach und reagierte mit einer Auswahl der beliebtesten Synthesizer aller Zeiten.

Der CS-80 V emuliert den legendären Yamaha CS-80, von vielen als "der ultimative polyphone" Synthesizer bezeichnet. Er wurde 2003 auf der AES in New York vorgestellt.

Der ARP 2600 V wurde 2005 auf der Winter NAMM-Show vorgestellt. Es handelte sich um eine originalgetreue Reproduktion des ARP 2600, der fast jeden Sound erzeugte, den man sich vorstellen konnte: von Drum 'n' Bass-Stacks bis hin den typischen Roboter-Sounds.

Ein Jahr später, auf der Winter NAMM Show 2006 kündigte Arturia die Veröffentlichung eines siebten Produkts, des Prophet V, an. Dieser kraftvolle Hybrid vereint zwei Instrumente: die Wärme des legendären programmierbaren Analog-Synthesizers Prophet 5 mit den einzigartigen Vector-Synthese-Texturen des digitalen Prophet VS.

Im Sommer 2007 überraschte Arturia mit dem Jup-8 V die NAMM Show. Der Jup-8 V war in der Lage, sehr vielseitige Klänge zu erzeugen, sowohl "fette" als auch "kristallklare". Der Jup-8 V klang so, wie er aussah – "breit und edel".

Nach dem Jup-8 V bot der Oberheim® SEM V den einzigartigen Sound der State-Variable-Filter und Oszillatoren, die auch der Original SEM schon besaß. Die Integration des 8-Voice-Programmer-Moduls ermöglichte es dem Anwender, eine der seltensten und teuersten Polysynths der 1970er Jahre, den Oberheim® 8-Voice, nutzen zu können. Wie üblich überschritt Arturia dabei die ursprünglichen Grenzen des Geräts und fügte neue Sound- und Modulationsfähigkeiten hinzu, welche den SEM V weit hinaus über das Original führten, ohne dabei die klassischen Klangeigenschaften zu vernachlässigen.

2012 wurde mit dem Wurli V das erste Produkt aus dem Bereich klassischer E-Pianos veröffentlicht. Basierend auf einer Physical Modeling-Engine bot diese Instrument den Sound, der bei unzähligen Aufnahmen zu hören war. Einmal mehr ging Arturia einen Schritt weiter und bot dem Anwender auch Zugang zu den Physical Modeling-Parametern, so dass der Sound auf eine Weise editiert werden konnte, die so bisher nicht möglich war.

Im Jahr 2014 erweiterte Arturia das Produktportfolio um den Transistororgel-Klassiker Vox Continental. Der Vox-Sound war ein wichtiger Bestandteil der frühen britischen Hitparadenpräsenz sowie der Ska- und Two-Tone Label-Sounds der 1970er und 1980er Jahre. Arturias Vox geht weit über das Original hinaus, sei es durch mehr Zugriegel, erweiterte Modulations- und Percussion-Sektionen und eine Nachbildung der extrem seltenen Jennings J70 Voice Engine. All das wurde integriert, um "Ihr Feuer anzuzünden" - frei nach den Doors.

Mit Synthesizern, einem klassischen E-Piano und einer legendären Orgel im Gepäck beschloss Arturia, in die Welt der Vintage-Stringmachines einzutauchen, indem die Arp/ Eminent Solina emuliert wurde. Die Solina erzeugt typische Streicherklänge, welche in den 1970ern und 1980ern die Merkmale vieler Bands waren. Arturia hat die originalen Schaltungen der Solina so emuliert, dass sie nah am Original sind, aber auch viele neue Features integriert, um die Klangpalette erweitern zu können.

Zur selben Zeit, als Solina V veröffentlicht wurde, haben wir einen der ambitioniertesten und mächtigsten Synthesizer aller Zeiten nachgebaut - eine Neuauflage des Oberheim® Matrix 12. Dieser Synthesizer steht bis heute als Sinnbild für absolut leistungsfähige Synthesizertechnologie. Mit seinen zahlreichen Modulationsquellen und nahezu unbegrenzten Routingmöglichkeiten gilt der Matrix 12 noch immer als einer der größten Synthesizerlegenden überhaupt. Arturias Matrix 12 V war eine erschwingliche Option, um diese legendären und phänomenalen Klanglandschaften selbst zu erkunden.

Im Jahr 2015 fügte Arturia dem bestehenden Portfolio fünf neue Instrumente hinzu. Das Synclavier V, eine unglaubliche digitale Synthesizer-Workstation, kostete ursprünglich zwischen 40.000 und 400.000 US-Dollar. Es basierte auf einer Mischung aus additiver Synthese und FM mit den beispiellosen Möglichkeiten einer Time Slice-Engine. Unter Verwendung von Teilen des Original-Codes des ursprünglichen Synclavier wurde in Zusammenarbeit mit Cameron Jones, dem Entwickler des Instruments, alles neu gestaltet.

Die B-3 V reproduziert die bekannteste Tonewheel-Orgel und deren legendären Rotary-Lautsprecher. Die Farfisa V ist eine Emulation von zwei Transistor-Orgeln in einem Instrument - der Farfisa Compact Deluxe und der Duo.

Das Stage-73 V bringt den edlen Sound von zwei ikonischen E-Pianos aus den 1960er und 1970er Jahren. Und schliesslich noch das Piano V, das mittels Physical Modeling den Klang von akustischen Flügeln und Klavieren bot, von Studio- und Bühneninstrumenten bis hin zu konzeptionellen Klavieren aus Metall und Glas.

Mit der Veröffentlichung der V Collection 6 im Jahr 2017 wurden vier neue legendäre Instrumente in die Referenzsammlung virtueller Tasteninstrumente aufgenommen: CMI V, Clavinet V, DX7 V und Buchla Easel V. Drei weitere fantastische Emulationen folgten in der V Collection 7 im Jahr 2019: Synthi V, Mellotron V und CZ V. 2019 wurde auch Pigments, der erste von Arturia selbst entwickelte Softwaresynthesizer vorgestellt. Diese Instrumente demonstrierten erneut das anhaltende Bestreben von Arturia zur Entwicklung von Weltklasse-Instrumenten für Kreativschaffende.

Die Veröffentlichung der V Collection 8 im Jahr 2020 erweitert die bislang umfangreichste Sammlung von Arturias virtuellen Instrumenten noch einmal - um den Jun-6 V, Emulator II V, Vocoder V, den OP-Xa V sowie umfangreiche Verbesserungen der anderen bereits enthaltenen Instrumente.

Wir sind aktuell bei der V Collection 9 angekommen. Die neuesten Ergänzungen sind Augmented Piano, Augmented Strings und Augmented Voices - drei topausgestattet und neuentwickelte Instrumente, die grundlegende Konzepte auf eine vollkommen andere Ebene bringen. Der Korg MS-20 V und der SQ80 V sind willkommene Neuzugänge zu einer V Collection, die jetzt noch vollständiger ist als je zuvor!

1.2. Im Hier und Jetzt

Warum dieser lange Rundgang durch die Geschichte der V Collection? Weil Analog Lab Play ein nützlicher und gut klingender Einstieg dafür ist, was Analog Lab Pro alles leisten kann. Diese virtuelle Instrument bietet Sounds aus der gesamten V Collection und öffnet damit eine einzigartiges Tor zu einem breiten Spektrum an Klanglandschaften in einer einzigen Software. Analog Lab Play ist die zentrale Anlaufstelle, um die besten Sounds aus der V Collection spielen zu können.

Die Analog Lab Play-Sounds stammen von den folgenden legendären Instrumenten:

- ARP 2600 V3
- Augmented Strings
- Augmented Voices
- B-3 V2
- Clavinet V
- CMI V
- CS-80 V4
- CZ V
- DX7 V
- Emulator II V
- Jun-6 V
- Jup-8 V4
- Korg MS-20 V
- Mellotron V
- Mini V3
- Modular V3
- OP-Xa V
- Piano V3
- Pigments
- Prophet-5 V
- Prophet-VS V
- SQ80 V
- Stage-73 V2
- Synclavier V
- Synthi V
- Vox Continental V2
- Wurli V2

Analog Lab Play bringt diese klassischen Instrumente in einer einzigen Software-Anwendung zusammen. Das ermöglicht den Zugriff auf die Sounds dieser großartigen Hardware-Instrumente, die für die meisten Anwender bisher (finanziell) unerreichbar waren. Mit dem simplen, aber leistungsstarken Browser und intelligentem Soundfilter ist es sehr einfach, schnell den richtigen Sound zu finden.

1.3. Die Haupt-Ansicht

In Analog Lab Play verbringen Sie die meiste Zeit entweder in der **Play View** oder im **Preset-Browser**. Diese Seiten wurden so konzipiert, dass Ihr Analog Lab Play-Erlebnis einfach und inspirierend sein wird.

1.3.1. Play View

Wenn Sie Analog Lab Play öffnen, werden Sie von diesem einladenden Bildschirmfenster begrüßt. Von hier aus können Sie einige Presets ausprobieren und Ihren Sound entweder direkt im Fenster oder von jedem Arturia Controller-Keyboards anpassen.



1.3.2. Preset-Browser



Wenn Sie auf das "Buchregal"-Symbol in der Mitte der oberen Leiste klicken, öffnet sich der Preset-Browser. Hier können Sie Presets nach Typ (wie Bass, Piano, Strings und mehr), Instrument (z. B. Mini, B-3, ARP usw.) und Bank suchen und entdecken. Sie können hier auch auf Ihre gespeicherten Presets und optionale Soundbänke zugreifen.

Analog Lab Play ist weitaus mehr als nur eine Soundbibliothek von klassischen Synthesizern und Keyboards. Es handelt sich um ein leistungsstarkes Studio-Tool mit 100 sehr nützlichen Werkpresets (und noch mehr zum Herunterladen) und bietet Ihnen die Möglichkeit für den Kauf zusätzlicher Soundbänke.

Wir sind uns sicher, dass Sie durch die Möglichkeit, Ihre bevorzugten Instrumente und Sounds speichern zu können, Analog Lab Play als wesentlicher Baustein für Ihre Musikproduktion nutzen werden.

Analog Lab Play unterstützt von Haus aus auch viele MIDI-Controller-Produkte von Arturia und passt sich nach dem Verbinden direkt an die physischen Bedienelemente an. Natürlich können Sie auch andere generische MIDI-Controller verwenden.

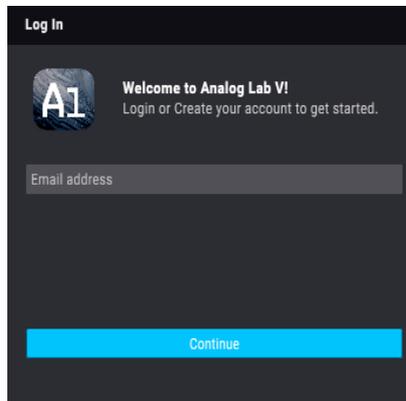
2. AKTIVIERUNG UND EINRICHTUNG

2.1. Installation und Aktivierung

Analog Lab Play benötigt einen Rechner mit Windows 10 oder neuer oder einen Apple-Rechner mit macOS 10.13 oder neuer. Sie können Analog Lab Play als Standalone-Version oder als AudioUnits-, AAX-, VST2/VST3-Plug-In-Instrument innerhalb Ihrer DAW nutzen.



Sobald Analog Lab Play installiert wurde, müssen Sie im nächsten Schritt die Lizenz für Ihre Software aktivieren. Starten Sie hierzu die Analog Lab Play-App im Standalone -Modus oder starten Sie Ihre DAW und laden dort Analog Lab Play als Instrument. Ein Hinweis wird eingeblendet, der Sie auffordert, sich anzumelden oder ein neues Arturia-Konto zu erstellen. Befolgen Sie die Schritte, um Ihre kostenlose Analog Lab Play-Lizenz zu aktivieren.



Das Anmelde-Fenster von Analog Lab Play

Analog Lab Play wird dann aktiviert und Sie können ab sofort mit Ihrem neuen Plug-In arbeiten.

2.2. Einrichtung für den Einsatz als Standalone-Version

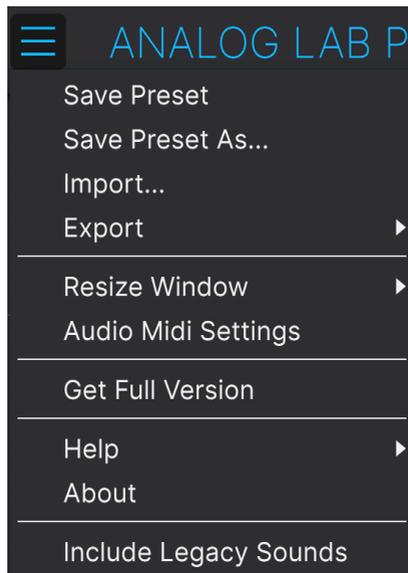
Wenn Sie Analog Lab Play im Standalone-Modus verwenden, müssen Sie die Software einrichten und sicherstellen, dass MIDI- und Audiosignale ordnungsgemäß übertragen werden. Sie müssen dies nur einmal machen, es sei denn, Sie haben wesentliche Änderungen an Ihrem Computer vorgenommen. Der Einrichtungsprozess ist für Windows- und macOS-Computer im Wesentlichen identisch, aber der Vollständigkeit halber behandeln wir Windows und macOS separat.



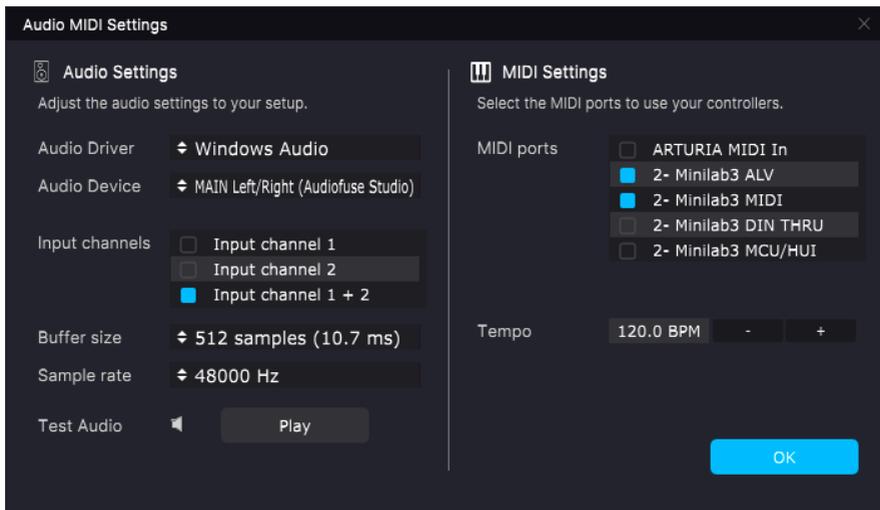
! Der nachfolgende Abschnitt gilt nur für Anwender, die Analog Lab Play im Standalone-Modus verwenden möchten. Wenn Sie Analog Lab Play nur als Instrumenten-Plug-In in einer Host-Musiksoftware nutzen, können Sie direkt ans Ende dieses Kapitels springen - [Analog Lab Play als Plug-In nutzen \[p.11\]](#). Ihre Host-Musiksoftware übernimmt alle notwendigen Einstellungen für Sie.

2.2.1. Für Windows-Anwender: Audio- und MIDI-Einstellungen

Oben links in der Analog Lab Play-Applikation befindet sich ein Aufklapp-Menü (drei weiße horizontale Balken). Hier finden Sie verschiedene Setup-Optionen. Sie sollten in diesem Menü zunächst die Option **Audio MIDI Settings** wählen, um Ihre MIDI- und Audio-Hardware einzurichten, so dass MIDI- und Audio-Signale "fließen" können.



Die Optionen sind unter Windows und macOS identisch. Die Bezeichnungen der Geräte, die Ihnen zur Verfügung stehen, hängen aber von der Hardware ab, die Sie verwenden.



Beginnend von oben gibt es folgende Einstellmöglichkeiten:

- Unter **Audio Driver** können Sie auswählen, welchen Audiotreiber Sie für die Soundwiedergabe von Analog Lab Play verwenden möchten. Dies kann der Treiber Ihrer Computer-Soundkarte (z.B. Windows Audio) oder ein ASIO-Treiber sein, bzw. ein CoreAudio-Treiber unter macOS. In diesem Feld wird der Name Ihrer verwendeten Hardware in dem Feld darunter angezeigt.
- Im zweiten **Audio Device**-Aufklappmenü namens **Output Channels** können Sie auswählen, welche der verfügbaren Ausgänge Ihrer Hardware für die Soundwiedergabe verwendet werden. Wenn Ihre Hardware nur zwei Ausgänge bietet, werden auch nur diese als Optionen angezeigt. Ansonsten können Sie das gewünschte Ausgangspaar auswählen. Wenn Ihre Audio-Hardware über mehrere Eingangskanäle verfügt, werden auch diese hier angezeigt und lassen sich auswählen..
- Im **Buffer Size**-Menü können Sie die Größe des Audio-Puffers einstellen, den Ihr Rechner zum Berechnen der Soundausgabe verwendet.

i Ein größerer Puffer bedeutet eine geringere CPU-Auslastung, da der Rechner mehr Zeit zur Kalkulation hat. Dies kann jedoch zu einer längeren Latenz (Reaktionszeit) zwischen dem Drücken einer Taste und dem Wahrnehmen des erzeugten Klangs führen, was ein erhebliches Problem darstellt, wenn man ein Instrument flüssig spielen möchte. Ein kleiner Pufferwert wiederum bedeutet eine geringere Latenz zwischen dem Drücken einer Taste und dem Wahrnehmen der Note, allerdings auch eine höhere CPU-Auslastung.

Ein schneller, aktueller Rechner sollte problemlos mit einer Puffergröße von 128 oder 64 Samples arbeiten können, ohne dass Knackser oder Knistern bei der Soundwiedergabe erzeugt werden. Wenn Sie Knackser erhalten, erhöhen Sie die Puffergröße ein wenig, so dass Sie eine saubere Audiowiedergabe erhalten. Die aktuelle Latenz wird rechts in diesem Menü in Millisekunden angezeigt.

- Im **Sample Rate**-Menü können Sie die Samplerate einstellen, mit der das Audiosignal aus dem Instrument gesendet wird. Die einstellbaren Optionen hängen von Ihrer Audio-Interface-Hardware ab.

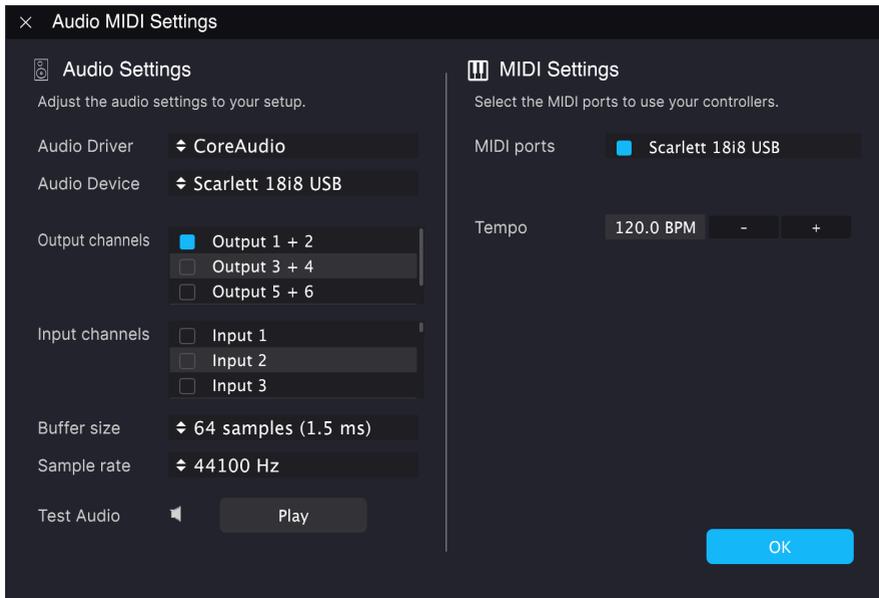


Die Audio-Hardware der meisten Computer kann mit 44,1 oder 48 kHz arbeiten, was mit den meisten Applikationen und auch Analog Lab Play gut funktioniert. Höhere Sampleraten verbrauchen mehr CPU-Leistung. Falls Sie also keinen Grund haben mit diesen höheren Sampleraten zu arbeiten, sind Einstellungen von 44,1 kHz oder 48 kHz ausreichend.

- **Test Audio** hilft Ihnen bei der Behebung von Audioproblemen, indem ein Test-Ton über die ausgewählte Audiohardware abgespielt wird. Sie können diese Funktion nutzen, um zu überprüfen, ob das Instrument korrekt in Ihr Audio-Interface geleitet wird und dieses ein Audiosignal abspielt (z.B. über die Lautsprecher oder einen Kopfhörer).
- Die angeschlossenen MIDI-Geräte werden unter **MIDI Settings** angezeigt. Beachten Sie, dass diese nur angezeigt werden, wenn auch ein entsprechendes MIDI-Geräte von Ihrem Computer erkannt wurde. Aktivieren Sie das gewünschte Kontrollkästchen, um MIDI-Daten von dem Gerät zu empfangen, welches Sie zum Spielen des Instruments verwenden möchten. Sie können übrigens mehr als ein MIDI-Gerät gleichzeitig auswählen, um Analog Lab Play von mehreren MIDI-Controllern aus zu spielen.
- Mit **Tempo** können Sie das Tempo des Analog Lab Play-Sequenzers einstellen. Wenn Sie Analog Lab Play in einer Host-Musiksoftware als Plug-In verwenden, erhält das virtuelle Instrument Tempo-Informationen von Ihrer Host-Software.

2.2.2. Für macOS-Anwender: Audio- und MIDI-Einstellungen

Der Vorgang zum Einrichten der Audio- und MIDI-Einstellungen ist dem für Windows sehr ähnlich, das Menü wird auf dieselbe Weise aufgerufen (wie oben beschrieben). Der Unterschied ist, dass macOS CoreAudio für das Audio-Routing verwendet. Die Auswahl der Audiogeräte erfolgt in einem zweiten Aufklapp-Menü.



2.2.3. Analog Lab Play als Plug-In nutzen

Analog Lab Play ist im VST2 und VST3-, AU- und AAX-Plug-In-Format verfügbar und kann in allen gängigen DAW-Programmen wie Cubase, Logic, Pro Tools usw. verwendet werden. Sie können es als virtuelles Instrumenten-Plug-In laden und die Benutzeroberfläche sowie alle Einstellungen funktionieren auf die gleiche Weise wie im Standalone-Modus, mit nur wenigen Unterschieden:

- Das Instrument wird zum Tempo Ihrer DAW synchronisiert.
- Sie können zahlreiche Parameter in Ihrer DAW automatisieren.
- Sie können mehr als eine Instanz von Analog Lab Play in einem DAW-Projekt verwenden. Im Standalone-Modus können Sie nur eine Analog Lab Play-Instanz verwenden.
- Sie können die Audioausgänge von Analog Lab Play in Ihrer DAW mit dem DAW-eigenen Audio-Routing umfangreicher einsetzen.

Nachdem Sie nun Ihre Software eingerichtet haben, kann es jetzt losgehen!

3. DIE BEDIENBEREICH

3.1. Die Play View

Analog Lab Play bietet 100 Presets aus Arturias preisgekrönter V Collection mit Emulationen der weltbesten Hardware-Synthesizer und Vintage-Keyboards sowie aus unseren eigenen Software-Synthesizern Pigments, Augmented Strings und Augmented Voices.

Wenn Sie einzelne virtuelle Instrumente von Arturia besitzen, erhöht sich diese Zahl, da deren Presets automatisch auch in Analog Lab Play verfügbar sind.

In diesem Kapitel gehen wir ausführlich auf die Bereiche der Bedienoberfläche von Analog Lab Play ein, sowie das Durchsuchen und Finden von Presets.



Wenn Sie Analog Lab Play öffnen, wird automatisch eine Spieleransicht, die sogenannte Play View, angezeigt. Hier bietet jeder Soundtyp seine eigene Grafikanzeige und Sie können durch Presets scrollen, indem Sie auf die linken und rechten Pfeil-Symbole in der Mitte des Fensters klicken

Unterhalb der Hauptanzeigegruppe befindet sich ein Panel mit neun Reglern. Die Anzahl der Regler und Fader hängt davon ab, welchen MIDI-Controller Sie nutzen. Es handelt sich um schnell einstellbare Bedienelemente, mit denen Sie den grundlegenden Klang eines Presets sofort verändern können. Wenn Sie einen Arturia MIDI-Controller verwenden, stehen diese Regler sofort für die Fernbedienung über den Controller zur Verfügung.

Dieses Panel stellt das Hauptaufgabengebiet von Analog Lab Play eindrucksvoll dar: Ein benutzerfreundliches Preset-Instrument, das alle musikalischen Anforderungen abdeckt.

Mit dem Miniatur-Keyboards im unteren Teil des Bildschirmfensters können Sie schnell ein Gefühl für die Presets bekommen. Bitte beachten Sie, dass Klicken auf den unteren Bereich der Tasten einen lautereren Klang erzeugt (das imitiert die MIDI-Velocity eines Keyboards).

Ganz unten im Bildschirmfenster finden Sie Pfeil-Taster, mit denen Sie Ihre letzten Aktionen rückgängig (Undo) machen und wiederholen (Redo) können. Mit dem Hamburger-Menü zwischen diesen beiden Pfeilen können Sie schnell zwischen kürzlich genutzten Presets springen.

Und schließlich zeigt die Prozentanzeige im unteren rechten Bereich an, wieviel CPU-Leistung Analog Lab Lab derzeit verwendet. Wird diese Zahl sehr groß, müssen Sie möglicherweise die Größe des Audio-Puffers (oberes linkes Hamburger-Menü > Audio MIDI-Settings > Buffer Size) ändern oder andere Programme schließen, die derzeit auf Ihrem Computer ausgeführt werden.

3.2. Der Preset-Browser

Wenn Sie das Bücherregal-Symbol in der Mitt des oberen Bereichs anklicken, öffnet sich der Preset-Browser. Hier gibt es viele Möglichkeiten.

3.2.1. Preset-Browser: Die Hauptbereiche



1. **Die obere Symbolleiste:** [p.14] Diese Symbolleiste bietet eine Schaltfläche mit drei weißen horizontalen Linien zum Öffnen eines Aufklapp-Menüs, eine X/Bücherregal-Symbolschaltfläche zum Umschalten der Anzeige, einen Preset-Bereich zum Durchblättern und Liken von Presets (mit einem Herzsymbol) sowie ein erweiterbares Einstellungsfeld (das Zahnradsymbol) in der oberen rechten Ecke.

2. **Der Preset-Browser:** [p.13] In diesem Navigationsbereich können Sie verfügbare Presets erkunden.

3. **Die Performance-Regler:** [p.35] Passen Sie hier die Makros (mehrere Parameter, auf die über einen Regler zugegriffen werden kann) und Effekt-Sends für Ihre Presets an. Die Darstellung wird in der unteren Symbolleiste über die Controls-Schaltfläche umgeschaltet.

4. **Das virtuelle Keyboard:** [p.37] Virtuelle Tastatur, über die Sie Analog Lab Play ohne angeschlossenen Hardware-Controller spielen können. Die Darstellung wird in der unteren Symbolleiste über die Keys-Schaltfläche umgeschaltet.

5. **Die rechte Settings-Seitenleiste:** [p.26] Diese Seitenleiste wird angezeigt, wenn Sie auf das Zahnradsymbol in der rechten Ecke der oberen Symbolleiste klicken. Die zwei Tabs bieten globale und Preset-Einstellungen und eine MIDI-Lernfunktion.

6. **Die untere Symbolleiste:** [p.37] Hier können Sie die Regler/Fader und das Keyboard ein- und ausblenden, auf Ihren Aktionsverlauf zugreifen (Undo/Redo) und die CPU-Auslastung überwachen.

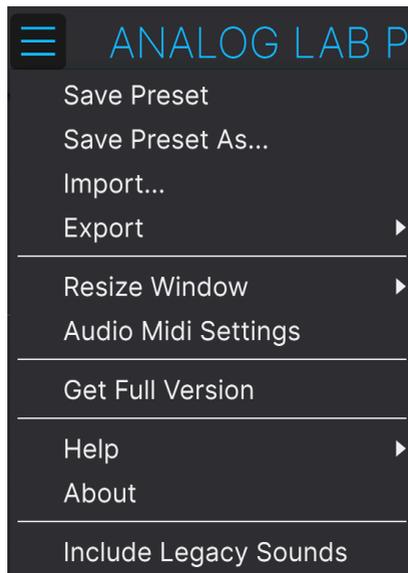
3.3. Die obere Symbolleiste

Die obere Symbolleiste bietet Zugriff auf viele nützliche Funktionen, inklusive des aufklappbaren Haupt-Menüs, der Preset-Browserleiste und dem Zahnradsymbol zum Öffnen der rechten Settings-Seitenleiste.



3.3.1. Das Hauptmenü

Klicken Sie auf die drei horizontalen weißen Balken (Hamburger-Schaltfläche) in der oberen linken Ecke zum Öffnen eines Aufklapp-Menüs, in dem Sie auf wichtige Funktionen zugreifen können. Schauen wir uns diese im Detail an.

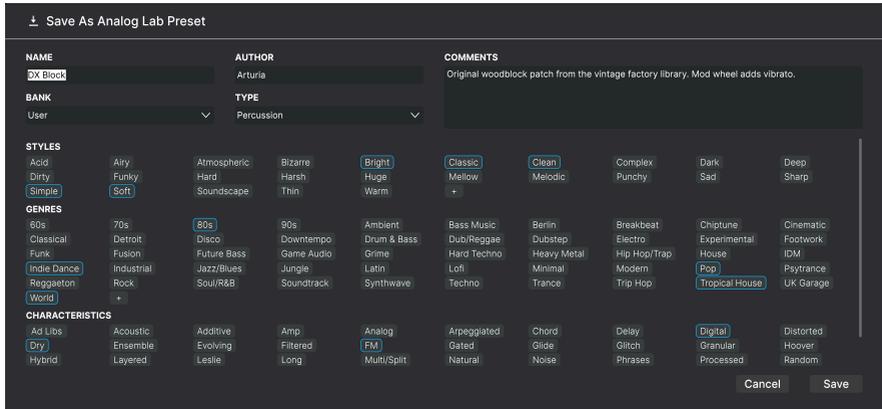


3.3.1.1. Save Preset

Diese Option überschreibt das aktuell geladene Preset mit den von Ihnen vorgenommenen Änderungen. Das gilt nur für Benutzer-Presets; diese Option ist für Werk-Presets ausgegraut.

3.3.1.2. Save Preset As

Hiermit können Sie das aktuelle Analog Lab Play-Preset unter einem anderen Namen speichern. Durch Klicken auf diese Option öffnet sich ein Fenster, in dem Sie das Preset benennen und Informationen eingeben können.



📌 Mit dem leistungsstarken Browsersystem von Arturia lässt sich weit mehr als nur ein Preset-Namen speichern. Sie können beispielsweise den Namen des Autors eingeben, eine Bank und einen Typ festlegen, Attribute (Tags) auswählen, die den Sound beschreiben und sogar eine eigene Bank, einen eigenen Typ und Kommentare erstellen. Diese Informationen können vom Preset-Browser ausgelesen werden und sind hilfreich für die spätere Suche.

3.3.1.3. Import

Mit dieser Option können Sie ein Preset oder eine ganze Bank mit Presets importieren.

📌 Soundbanken können über unsere Webseite oder den In-App-Store von Analog Lab Play gekauft, aktiviert und installiert werden. Wenn Sie ein individuelles Instrument installiert und aktiviert haben, ist auch die Werk-Soundbank der Presets dieses Instruments in Analog Lab Play verfügbar.

3.3.1.4. Export

Sie können Presets auf zwei Arten exportieren: als einzelnes Preset oder als Bank.

- **Export Preset:** Diese Option kann verwendet werden, um ein einzelnes Preset aus dem Instrument zu exportieren. Das ist nützlich, um Presets zu sichern oder mit anderen Anwendern zu teilen. Der Standardpfad für diese Dateien wird im "Save"-Fenster angezeigt. Sie können jedoch auch einen Ordner an einem anderen Speicherort erstellen, wenn Sie möchten. Gespeicherte Banken können mit der Menüoption **Import** wieder geladen werden.

- **Export Bank:** Diese Option kann verwendet werden, um eine ganze Bank von Sounds aus dem Instrument zu exportieren. Das ist nützlich, um mehrere Presets zu sichern oder mit anderen Anwendern zu teilen. Gespeicherte Bänke können mit der Menüoption **Import** wieder geladen werden.

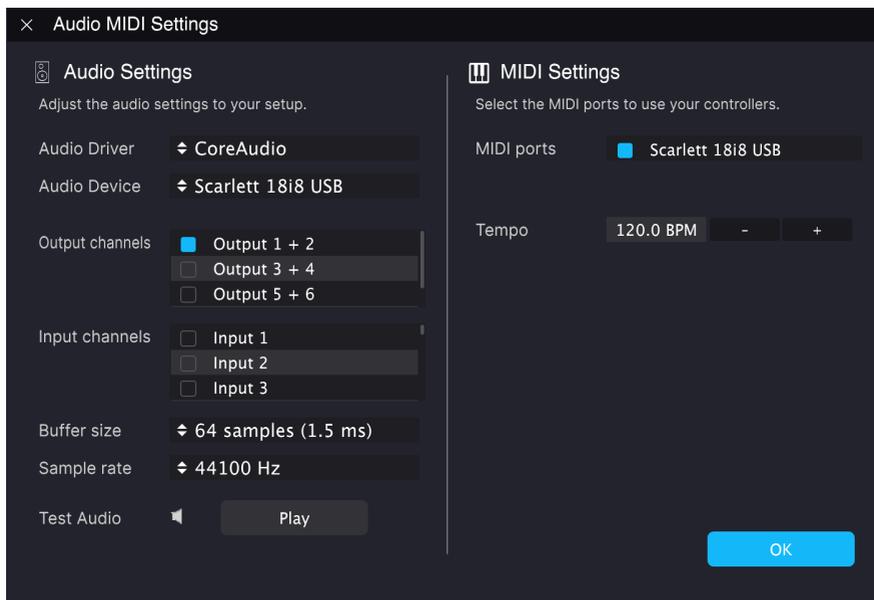
3.3.1.5. Resize Window

Das Analog Lab Play-Fenster kann problemlos von 50% auf bis zu 200% seiner ursprünglichen Größe skaliert werden. Auf einem kleineren Bildschirm, z.B. einem Laptop, sollten Sie die Fenstergröße reduzieren, damit Sie eine vollständige Darstellung erhalten. Auf einem größeren Bildschirm oder einem zweiten Monitor können Sie die Größe erhöhen, um eine bessere Übersicht über die Bedienelemente zu erhalten.

 In der unteren rechten Ecke des Analog Lab Play-Fensters finden Sie einen Resize-Anfasser. Die Verwendung dieses Anfassers ist die intuitivste Möglichkeit, die Fenstergröße individuell anzupassen.

3.3.1.6. Audio MIDI Settings

Das Audio MIDI Settings-Menü ist nur verfügbar, wenn Sie Analog Lab Play als Standalone-Version nutzen. Wenn Sie Analog Lab Play als Plug-In innerhalb einer DAW (Digital Audio Workstation) verwenden, übernimmt die Hostsoftware alle Funktionen in diesem Menü, einschließlich Audio- und MIDI-Routing, Einstellungen für die Puffergröße und mehr.



Lesen Sie auch das Kapitel [Aktivierung und Einrichtung \[p.7\]](#) für weitere Details.

3.3.1.7. Get Full Version

Wenn Sie das Gefühl haben, dass die Vollversion **Analog Lab Pro** für Sie interessant ist, suchen nicht danach!

Klicken Sie einfach im Aufklapp-Fenster auf die "Upgrade"-Schaltfläche und Sie werden zur Produktseite von Analog Lab Pro weitergeleitet. Sie benötigen eine Internetverbindung, um dieses Upgrade durchzuführen.

3.3.1.8. Help

Über dieses Hilfe-Menü haben Sie Zugriff auf das Analog Lab Play-Benutzerhandbuch und einen Link zu einer Liste häufig gestellter Fragen (FAQs) zu Analog Lab Play auf der Arturia-Website. Beachten Sie, dass der Zugriff auf diese Webseite eine aktive Internetverbindung erfordert.

3.3.1.9. About

Hiermit öffnen Sie ein Info-Fenster mit der Softwareversion und Entwickler-Credits. Klicken Sie auf das Info-Fenster, um es wieder zu schließen.

3.3.1.10. Include Legacy Sounds

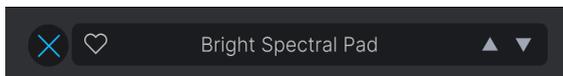
Diese Option wird nur angezeigt, wenn Sie frühere Versionen der V Collection installiert haben. Wenn aktiviert, werden Presets dieser Versionen im Browser von Analog Lab Play angezeigt.

3.3.2. X/Buchregal-Symbol

Das Symbol links vom Herzsymbol besitzt zwei unterschiedliche Formen, je nachdem, auf welcher Seite Sie sich befinden. Klicken auf das entsprechende Symbol führt Sie in oder aus der Play View.

3.3.3. Die Preset-Leiste und die Navigationspfeile

In diesem Bereich der oberen Symbolleiste wird der Name des aktuell ausgewählten Presets angezeigt. Mit dem Herz-Symbol haben Sie die Möglichkeit, Ihr Preset zu "liken".



Mit den Aufwärts- und Abwärtspfeilen können Sie das vorherige oder nächste Preset laden.

 Die Auf- und Abwärts-Pfeile können über MIDI gesteuert werden. Das bedeutet, dass Sie Taster eines Hardware-MIDI-Controllers nutzen können, um die verfügbaren Presets durchzuschalten, ohne die Maus dafür verwenden zu müssen.

3.3.4. Darstellung und Sortierung der Presets

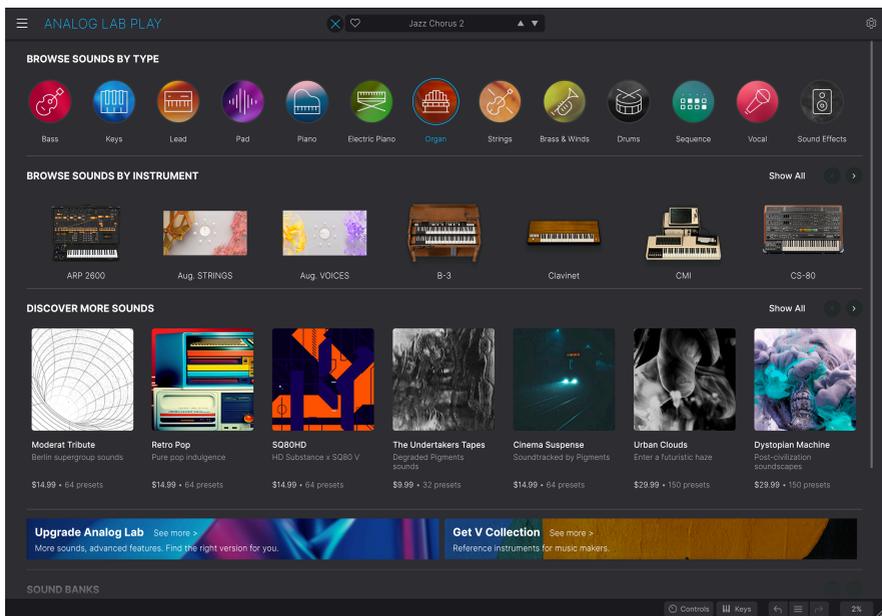
Bei Auswahl von **All Presets** in der Preset-Leiste zeigt ein großes Panel alle Preset-Namen an. Wenn Sie eine detailliertere Ansicht erhalten und die Presets sortieren wollen, klicken Sie einfach auf einen **irgendeinen Preset-Namen**. Dann erscheint die Explore-Seite und listet jedes Presets an Analog Lab Play auf.

Jetzt können Sie alle Presets mit der gewünschte Option sortieren - nach Like, Namen, Typ, Designer, Type oder Instrument.

3.3.5. Zahnradsymbol

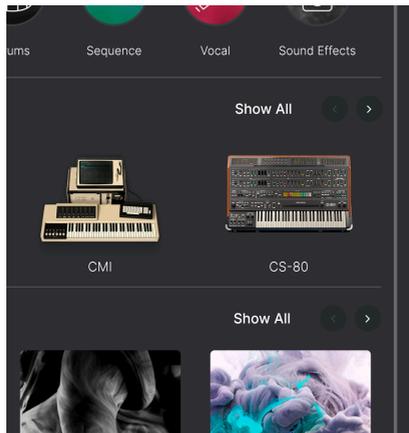
Das Anklicken des Zahnradsymbols öffnet bzw. schliesst die [rechte Settings-Seitenleiste \[p.26\]](#).

3.3.6. Arbeiten im Preset-Browser



Die Preset-Browserseite kann aus der Play View aufgerufen werden, indem Sie auf das Buchregal-Symbol in der oberen Mitte des Bildschirmfensters klicken.

Im Preset-Browser können Sie Presets nach Typ (Type) oder nach Arturia-Instrumenten suchen und entdecken. Hier können Sie auch Soundbanken anschauen, kaufen und bearbeiten.



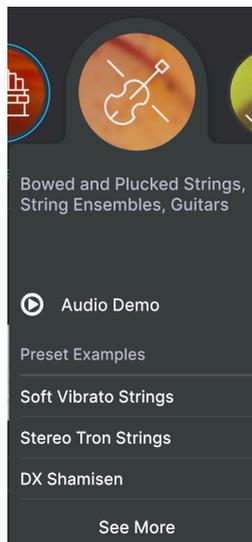
Scrollen Sie im Preset-Browser nach unten, um vier Bereiche zu entdecken. Schalten Sie durch die Angebote in einem beliebigen Bereich mit den linken und rechten Pfeilen oder klicken Sie auf **Show All** auf der rechten Seite, um jedes Element in einem Bereich anzuzeigen.

3.3.6.1. Type-Vorschau im Preset-Browser

Wenn Sie im Preset-Browser Types durchsuchen, wird bei einem Klick auf eines der kreisförmigen Symbole ein Menü aufgerufen. Hier finden Sie einen Audio-Demo-Taster. Klicken Sie darauf, um ein kurzes Beispiel anzuhören, wie ein Instrument dieses Typs klingen kann.

Unterhalb des Tasters befindet sich eine kurze Liste einiger der Presets dieses Typs.

Wenn Sie auf den See More-Link, um auf die **Explore**-Seite (siehe weiter unten) zu gelangen.



Sie können auf eine der Auswahlmöglichkeiten unter **Presets Examples** klicken, um dieses Preset zu laden, ohne die Preset-Browser-Seite verlassen zu müssen.

3.3.6.2. Instrumentenvorschau im Preset-Browser

Klicken Sie auf ein beliebiges Instrument, um ein Menü mit einem Audio-Demo-Taster aufzurufen. Hier gibt es auch eine kurze Liste einiger typischer Presets für dieses Instrument.

Wenn Sie das Instrumentbild oder den See More-Link anklicken, werden Sie zu einer Seite mit weiteren Informationen geleitet.



The Clavinet V is the electric keyboard that put the funk in many '70s hits. This vintage instrument's unmistakable sound will help your music jump right out of the speakers.

 Audio Demo

Presets Examples

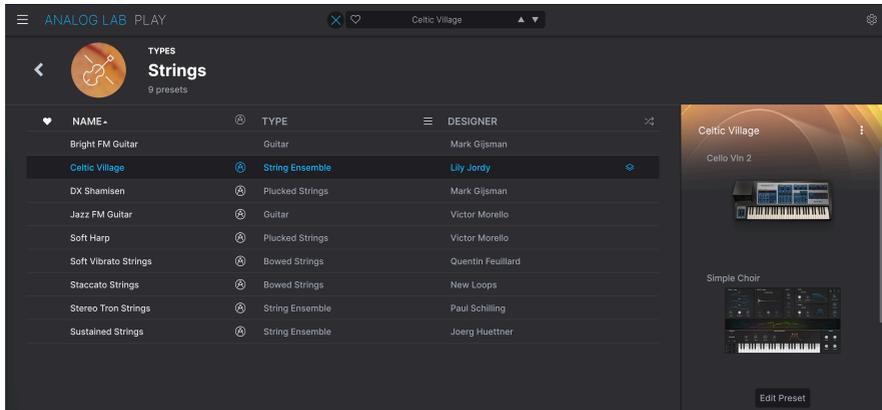
Clean Funk Clav

SB Clean Funk Clav

See More

3.3.7. Die Explore-Seite

Die Auswahl von **See More** bei einem **Type**- oder **Instrument**-Taster öffnet die Explore-Seite. Presets des ausgewählten Typs oder des ausgewählten Instruments sind hier zu finden.



3.3.7.1. Presets sortieren

Sie können die Presets sortieren, indem Sie auf Name, Type oder Instrument klicken. Instrument bietet ein Untermenü (das Hamburger-Menü), in dem Sie Designer, Bank oder Instrument auswählen können.

📌 Klicken Sie auf das **Arturia -Logo** links von **TYPE**, um **Featured Presets** auf der Liste nach oben zu bringen. Auf diese Weise können Sie schnell die repräsentativste Auswahl an Sounds durchlaufen, die Analog Lab Play zu bieten hat.

3.3.7.2. Presets favorisieren

Beim Erkunden und Erstellen von Presets können Sie diese als Favoriten markieren, indem Sie auf das **Herz**-Symbol neben dem Namen klicken. Später können Sie dann auf das Herz-Symbol links neben dem **Namen** klicken und so alle Ihre Favoriten in die Ergebnisliste einfügen.

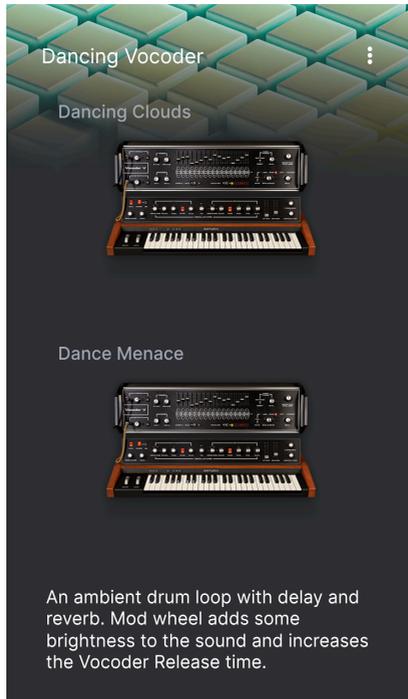
3.3.7.3. Preset-Details

Rechts auf dieser Seite befindet sich ein Bild des aktuellen Instruments und zusätzliche Informationen zum Preset. Klicken Sie auf den Pfeil darunter, um zusätzliche Details wie Designer, Type, Bank und Tags für dieses Preset aufzurufen.

📌 Wenn zuvor ein Presets bearbeitet (und gespeichert) wurde, können Designer-, Type-, Bank- und Tag-Details direkt aus dieser Ansicht bearbeitet und gespeichert werden.

3.3.7.4. Single und Multi-Presets

Es gibt zwei Arten von Presets: Singles und Multis, also Presets bestehend aus entweder einem oder aus zwei Instrumenten. Nachfolgend der Info-Bereich für ein Multi-Preset:



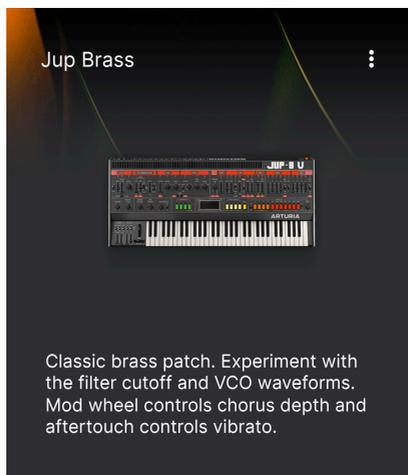
Dancing Vocoder

Dancing Clouds

Dance Menace

An ambient drum loop with delay and reverb. Mod wheel adds some brightness to the sound and increases the Vocoder Release time.

Und hier für ein Single-Preset:



Jup Brass

Classic brass patch. Experiment with the filter cutoff and VCO waveforms. Mod wheel controls chorus depth and aftertouch controls vibrato.

3.3.8. Auf Analog Lab Pro upgraden

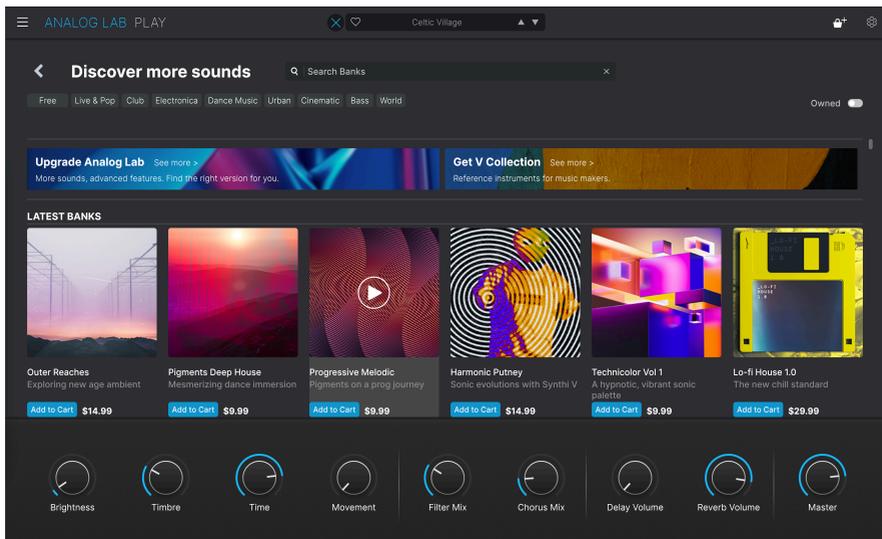
Wenn Sie in dieser Ansicht auf die Instrumentabbildung oder die Schaltfläche Edit Preset klicken, wird ein Fenster mit einem Link zur Analog Lab Pro-Seite auf der Website von Arturia eingeblendet.

3.3.9. Weitere Sounds entdecken

Im dritten Bereich der Preset-Browser-Seite können Sie Ihre Klangbibliothek erweitern, indem Sie Ihr Setup mit vielen zusätzlichen inspirierenden Klängen bereichern.

Dieser Bereich listet die neuesten Veröffentlichungen. Sie können durch diese Veröffentlichungen scrollen, indem Sie auf die Pfeile in der oberen rechten Ecke klicken.

Um alle **Sound Banks** sehen zu können, klicken Sie auf **Show All** in der oberen rechten Ecke auf. Klicken Sie auf **Owned Banks**, um die bereits erworbenen Sound-Packs anzuzeigen.



Wenn Sie auf eine Bank klicken, öffnet sich eine Seite mit der Inhaltsbeschreibung zu diesem Sound-Pack. Hier können Sie einige der enthaltenen Presets der Bank vorhören (die, die nicht mit einem Vorhängeschloss markiert sind). Sie können die Presets auch nach Namen, Designer, Instrument und Typ sortieren.

Wenn Sie auf "Read More" klicken, werden weitere Informationen zur Soundbank angezeigt. Auf der rechten Seite finden Sie Kommentare zu allen Presets.

Wenn Sie eine Soundbank gefunden haben, die Ihnen gefällt, können Sie diese erwerben, indem Sie auf die Schaltfläche **Add To Cart** klicken. Dabei erscheint ganz rechts im Analog Lab Play-Fenster ein kleines Einkaufs-Korbsymbol. Klicken Sie auf dieses Symbol, um Ihren Einkaufs-Korb zu leeren oder um auf Checkout zu klicken, um den Kauf abzuschließen.

3.3.10. Soundbänke [Sound Banks]

Am unteren Rand des Preset-Browsers befindet sich ein Bereich namens Sound Banks. Eine Soundbank ist eine Sammlung von Presets. Eine Bank kann aus einer beliebigen Kombination von Werkpresets, Benutzerpresets und Sounds, die Sie im Store gekauft haben, bestehen.



Bitte beachten Sie, dass noch keine Soundbänke vorhanden sind, wenn Sie Analog Lab Play das erste Mal starten. Diese werden nur angezeigt, wenn mindestens ein Benutzer-Preset oder eine Sound Bank verfügbar ist.

Es gibt drei Arten von Bänken:

- **Factory:** Die originalen Analog Lab Play-Bänke.
- **User:** Bänke, die von Ihnen oder anderen Anwendern erstellt wurden.
- **Store:** Bänke, die im Arturia Store erworben wurden.

Wenn Sie auf eine Bank klicken, wird deren Inhalt gelistet und Sie können die Presets nach Namen, Typ und Bank (Designer, Bank oder Instrument) sortieren.

Wenn Sie einen Schritt zurückgehen (durch Klicken auf den nach links zeigenden Pfeil), können Sie noch mehr Bank-Aktionen ausführen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine User-Bank.

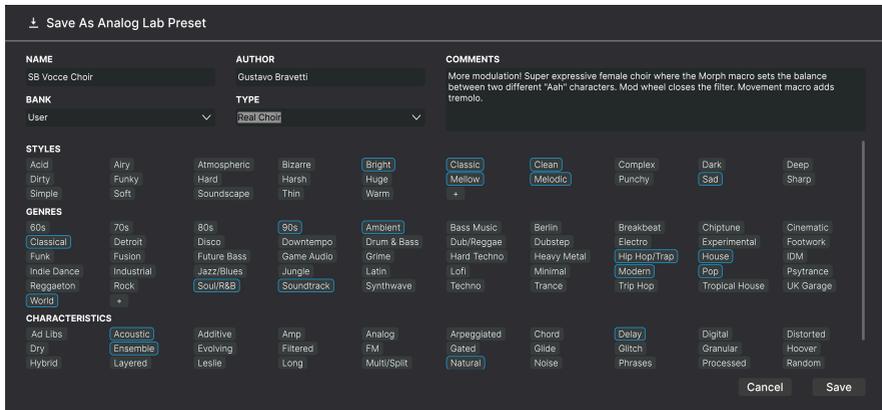
Delete Bank: Dadurch wird die Bank und alle enthaltenen Presets gelöscht. Diese Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden! Das funktioniert auch für Bänke, die im Store erworben wurden.

Rename Bank: Benennt eine Bank um.

Export Bank: Sie können eine Bank auf Ihre Festplatte exportieren und so auf einen anderen Computer übertragen.

3.3.10.1. Presets einer Bank hinzufügen

Bitte beachten: Das funktioniert nur für **User Presets**.



So fügen Sie einer Bank ein Preset hinzu.

- Wählen Sie das Preset aus, das Sie einer Bank hinzufügen möchten. Editieren Sie bei Bedarf dessen Parameter.
- Wählen Sie **Save Preset As...** aus dem oberen linken Hamburger-Symbol oder dem Symbol mit den drei weißen Punkten in der oberen rechten Ecke.
- Speichern Sie das Preset unter seinem ursprünglichen Namen (das überschreibt die vorherige Version) oder benennen Sie das Preset um. Denken Sie daran, die Felder für den Autor, den Typ und Kommentare auszufüllen.
- Wählen Sie unter dem Bank-Eintrag eine Bank aus dem Aufklapp-Menü aus.
- Wenn Sie möchten, können Sie in diesem Menü auch eine neue Bank erstellen, indem Sie einfach einen neuen Banknamen eingeben.
- Klicken Sie auf **Save**.

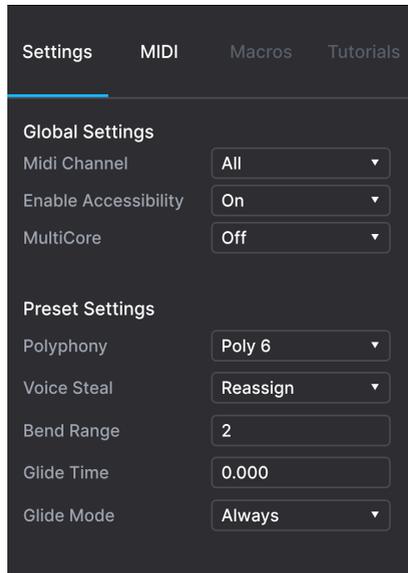
 Sie können gleichzeitig einen oder mehrere User-Presets zu einer Bank hinzufügen. Machen Sie einfach eine Mehrfachauswahl und bearbeiten Sie Designer, Typ, Bank, Subtypen und Beschreibung im Preset Info-Bereich.

3.4. Die rechte Settings-Seitenleiste

Wenn Sie auf das Zahnradsymbol in der oberen rechten Ecke klicken, wird das Settings-Fenster rechts eingeblendet bzw. geschlossen. Hier finden Sie die folgenden Tabs zum Auswählen:

- [Settings \[p.26\]](#)
- [MIDI \[p.30\]](#)

3.4.1. Der Settings Tab

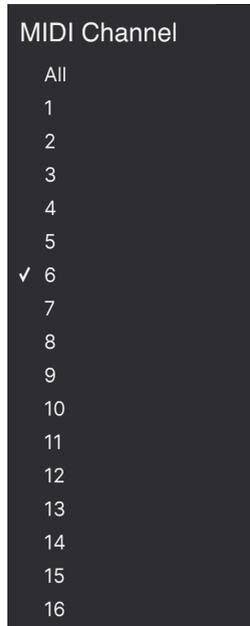


Klicken Sie auf **Settings**, um auf die Aufklapp-Menüs aus dem Bereich **Global Settings** zuzugreifen, in dem Sie den globalen MIDI-Empfangskanal festlegen, die Barrierefreiheitmöglichkeiten sowie den Multicore-Betrieb aktivieren oder deaktivieren können.

Unter den **Global Settings** gibt es **Preset Settings**, die für jedes Preset spezifisch sein können.

3.4.1.1. MIDI Channel

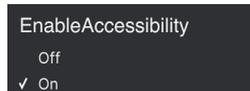
Klicken Sie auf 'MIDI Channel', um eine Auswahlliste mit allen möglichen Optionen aufzuklappen (All, 1-16).



Standardmäßig empfängt Analog Lab Play MIDI-Daten auf allen 16 MIDI-Kanälen (Einstellung: **All**). Sie können das ändern, indem Sie hier einen bestimmten Kanal auswählen. Sie sollten dies tun, wenn Sie beispielsweise einen externen Keyboard-Controller mit mehreren Instanzen von Analog Lab Play verwenden möchten.

3.4.1.2. Enable Accessibility

Entwickelt in Zusammenarbeit mit dem Multitalent und Musiker Jason Dasent bietet unsere All-in-One-Keyboard-Sammlung einen Barrierefreiheitsmodus. Wenn dieser aktiviert ist, wird Analog Lab Play für Menschen mit Seh-Einschränkungen zugänglicher.



Mit einem angeschlossenen und konfigurierten MIDI-Controller "antwortet" Analog Lab Play per Spracheinspielung, was auf dem Display des Controllers angezeigt und/oder welcher Parameter gerade gesteuert wird, wenn ein Regler, ein Schieberegler oder eine Schaltfläche betätigt wird.

Damit das funktioniert, stellen Sie zunächst sicher, dass **Enable Accessibility** in Analog Lab Play aktiviert ist. Gehen Sie dann zu den Barrierefreiheit-Einstellungen Ihres Computers und stellen Sie sicher, dass diese auch aktiviert sind.



So aktivieren Sie die Barrierefreiheit unter Windows: Drücken Sie Strg + Windows + Enter. Unter macOS: Drücken Sie CMD + F5.

Ab dann teilt eine Stimme Ihnen mit, über welcher Funktion/Parameter sich Ihre Maus befindet und auf welche Funktion Sie von Ihrem Arturia-Keyboards Controller aus zugreifen können. Wenn Sie Parameter anpassen, bekommen Sie die aktuelle Werte vorgelesen.

Möglicherweise möchten Sie die Spracheinstellungen Ihres Computers anpassen, da Parameter und Preset-Namen merkwürdig klingen könnten.

Wir gehen auf die Details zur Konfiguration Ihres Controllers für Text-to-Speech im Analog Lab-Handbuch näher ein. Dieses Handbuch können Sie auf der [Arturia Downloads & Manuals-Webseite](#) herunterladen.

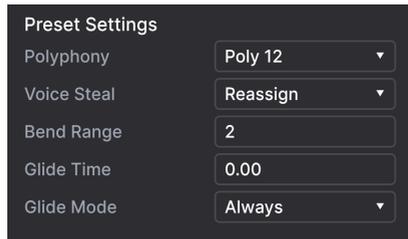
3.4.1.3. Multi-Core

Wenn aktiviert, optimiert Analog Lab Play die Performance für Mehrkern-Rechner-CPUs. Das funktioniert, indem jedes Instrument eines Multis (ein Preset mit zwei Instrumenten) auf einem anderen Kern berechnet wird.

3.4.1.4. Preset Settings

Abhängig vom aktuell ausgewählten Preset finden Sie als nächstes eine kürzere oder längere Liste der bearbeitbaren Spielparameter. Das sind Performance-Parameter, die eng mit den ursprünglichen Instrumenten verbunden sind, wie z.B. Mono- oder Polykey-Trigger bei einem Moog.

Die vollständige Liste der anpassbaren Parameter finden Sie nachfolgend:

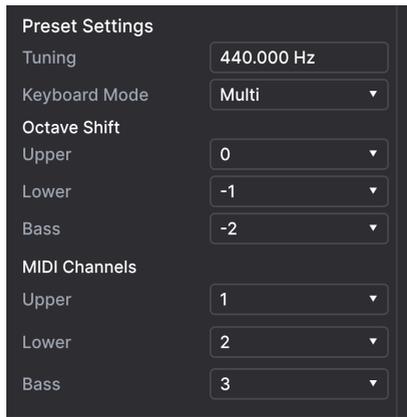


- CZ DAC
- Engine Version
- Envelope Mode
- Envelope Reset
- Glide Mode
- Master Tune
- Matrix
- Maximum Polyphony
- Micro Tuning
- Mono/Poly
- MPE Slide (1/2)
- Multi-Core
- Noise Mode
- Note Priority
- Pitch Bend Range
- Play Mode
- Poly
- Polyphony
- Sync Polarity
- Unison
- Velocity
- Voice Allocation
- Voice Input
- Voice Steal Mode

Während die meisten dieser Parameter selbsterklärend sind, finden Sie weitere Details in den Handbüchern für jedes Instrument.

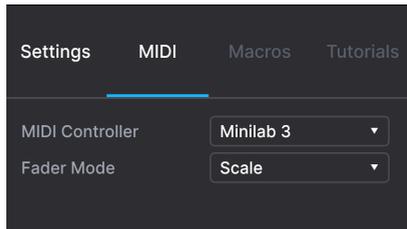


Einige Instrumente wie die B-3-Orgel bieten auch separate Oktav-Verschiebungen und MIDI-Kanäle für die Manuale und das Pedal.



Multi-Presets bieten normalerweise eine separate Part Setting-Liste für jedes Instrument.

3.4.2. Der MIDI-Tab



Hier können Sie Analog Lab Play für die Zusammenarbeit mit Hardware-MIDI-Controllern konfigurieren und die Parameter physischen Bedienelementen zuordnen.

3.4.2.1. MIDI Controller

Wählen Sie hier aus, mit welchem Hardware-MIDI-Controller Sie Analog Lab Play steuern möchten. Wenn Sie einen der Arturia MIDI-Controller verwenden, wird dieser automatisch erkannt und zugeordnet, zusammen mit dem Layout der [Bildschirm-Performance-Regler \[p.35\]](#). Wenn Sie keinen Arturia-Controller besitzen, können Sie *Generic MIDI Controller* auswählen und Ihre eigenen MIDI-Zuweisungen erstellen.



Weitere Informationen zum Konfigurieren eines Arturia MIDI-Controllers finden Sie im Handbuch zu Analog Lab. Dieses Handbuch können Sie auf der [Arturia Downloads & Manuals-Webseite](#) herunterladen.

MIDI Controller

- Generic 9 Knobs
- Generic 9 Knobs + 9 Faders
- KeyLab 25
- KeyLab 49
- KeyLab 61
- KeyLab 88
- KeyLab Essential
- KeyLab Essential 3
- KeyLab mkII
- KeyLab mkII 88
- Minilab
- Minilab MKII
- ✓ Minilab 3
- MicroLab
- Factory
- Laboratory

Der Mixer und alle Effekte können auf MIDI-Daten reagieren und sind MIDI-lernfähig. Das bedeutet, dass Sie mit Analog Lab Play im MIDI-Lernmodus alle hervorgehobenen Parameter mit Ihrem Hardware-MIDI-Controller steuern können.



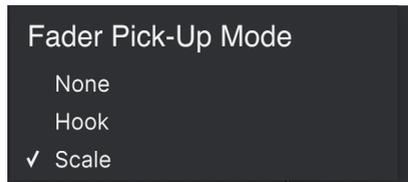
♫ Wenn Sie einen Arturia MIDI-Controller besitzen, die Steuerung jedoch lieber manuell zuweisen wollen, wählen Sie im MIDI-Controller-Menü die Option 'Generic MIDI-Controller'.



♫ Apropos Arturia MIDI-Controller: Bitte beachten Sie, dass diese mit Bundle-Software ausgestattet sind, einschließlich Analog Lab Intro, der großen Schwester von Analog Lab Play.

3.4.2.2. Fader Mode

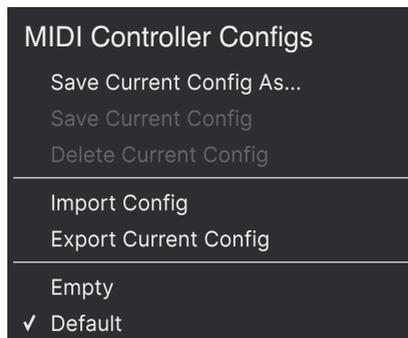
Dieses Menü bestimmt das MIDI-Pickup-Verhalten für Schieberegler und normale Regler (mit Regleranschlag) für Arturia MIDI Controller. Folgendes passiert, wenn die Position eines physischen Reglers nicht mit dem gespeicherten Wert des Parameters übereinstimmt, den dieser steuert.



- **None:** Hierbei rastet das Bildschirm-Steuerelement einfach an der physischen Position des Hardware-Steuerelements ein, wenn Sie es bewegen oder drücken. Das ist die einfachste Möglichkeit, kann jedoch zu plötzlichen abrupten Parametersprüngen führen.
- **Hook:** Bedeutet, dass der On-Screen-Regler sich erst dann ändert, wenn der Hardware-Controller beim Bewegen die Bildschirm-Regler-Position erreicht. Das hilft, plötzliche Sprünge zu vermeiden. Es bedeutet jedoch, dass Regler der Bildschirmsteuerung möglicherweise nicht sofort reagieren.
- **Scale:** Bietet das "Beste aus beiden Welten", indem die Bildschirmregler auch dann bewegt werden, wenn der entsprechende Hardware-Regler nicht den gleichen Wert besitzt und beide Steuerelemente synchronisiert sind. Diese elegante dritte Option hilft, plötzliche Sprünge und auch sich nicht bewegende Regler zu vermeiden.

3.4.2.3. MIDI Config

In diesem Aufklapp-Menü verwalten Sie die verschiedenen MIDI Controller-Mappings zum Steuern von Analog Lab Play mittels einer MIDI-Hardware. Sie können das aktuelle MIDI-Zuweisungssetup speichern (Save Current Config...) oder löschen (Delete Current Config), eine Konfigurationsdatei importieren (Import Config) oder die derzeit aktive Einstellung exportieren (Export Current Config).



Zwei Optionen in diesem Menü sind besonders sinnvoll:

- **Empty:** Entfernt die Zuweisungen aller Steuerelemente.

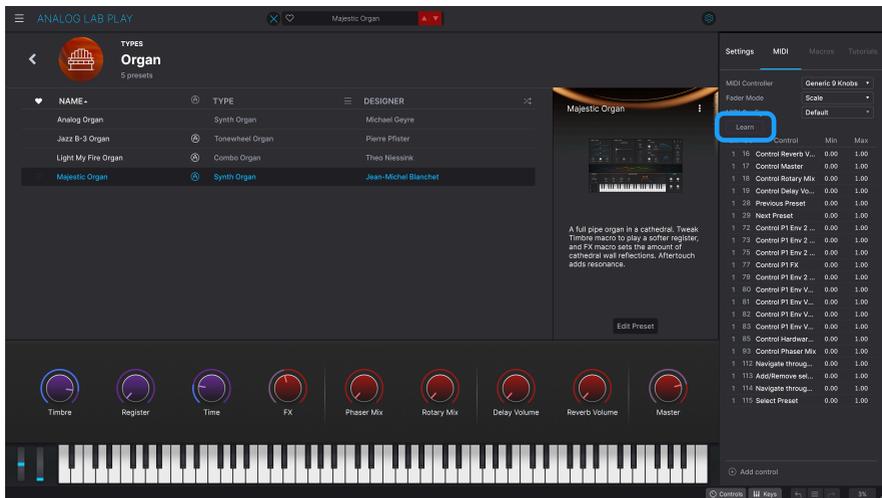
- **Default:** Bietet Ihnen einen Ausgangspunkt mit vordefinierten Controller-Zuweisungen.

Wenn Sie beispielsweise über mehrere Hardware-Controller verfügen (z.B. eine kleine "Live Performance"-Tastatur, ein großes "Studio"-Keyboard, einen Pad-basierten Controller usw.), können Sie dafür hier ein Profil für jeden erstellen und dann schnell wieder laden. Das erspart Ihnen, die MIDI-Zuordnungen jedes Mal, wenn Sie die Hardware austauschen, von Grund auf neu zu erstellen.

 Wenn Sie Ihren MIDI-Controller *nach* dem Starten der Analog Lab Play-Software an Ihren Rechner anschließen, müssen Sie die Software zunächst beenden und dann erneut starten, damit alle Optionen für Ihren Controller angezeigt werden.

3.4.2.4. Die MIDI Lern-Funktion

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Learn**, um den Lern-Modus zu aktivieren. Alle über MIDI zuweisbaren Parameter werden dann violett angezeigt, während rote Elemente bereits mit einem externen MIDI-Regler verbunden wurden. Nachfolgend ein Beispiel:



Um die Lern-Funktion nutzen zu können, klicken Sie zunächst auf den **Learn**-Schaltfläche. Klicken Sie dann auf ein beliebiges violettes Steuerelement und bewegen Sie einen Regler oder betätigen Sie einen Schalter an Ihrem MIDI-Hardware-Controller. Das entsprechende Bedienelement im Bildschirm-Fenster leuchtet dann rot und der zugewiesene Parametername sowie die MIDI-CC-Nummer werden in der [Zuweisungsliste \[p.34\]](#) angezeigt. Klicken Sie erneut auf **Learn**, um den Lernmodus zu deaktivieren, wenn Sie mit den Aufgaben fertig sind.

3.4.2.5. Reservierte MIDI CC-Nummern

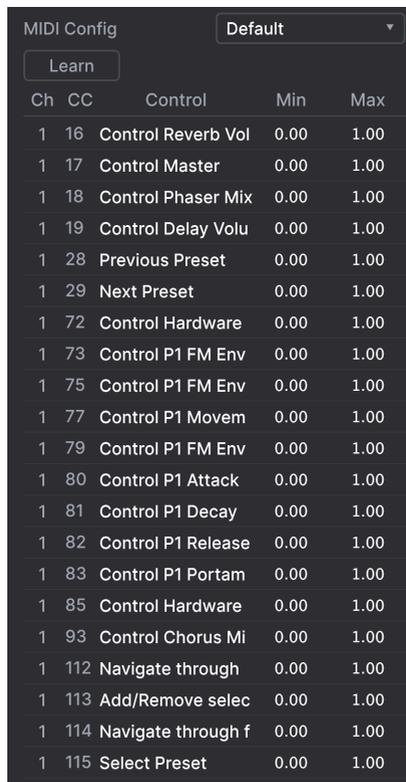
Einige MIDI Continuous Controller (MIDI CC)-Nummern sind reserviert und können nicht geändert oder anderen Parametern zugewiesen werden. Das betrifft folgende MIDI CCs:

- Pitch-Bend
- Modulation Wheel (CC 1)
- Expression (CC 11)
- Channel Aftertouch
- Sustain (CC 64)
- All Notes Off (CC 123)

Alle anderen MIDI-CC-Nummern können verwendet werden, um beliebige, zuweisbare Parameter in Analog Lab Play zu steuern.

3.4.2.6. Die Zuweisungsliste

Hier sehen Sie die eine vollständige Liste aller MIDI-Zuweisungen im aktuellen Preset.



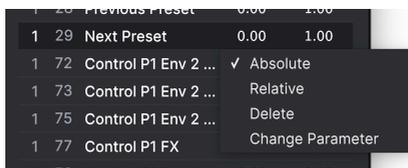
The screenshot shows the 'MIDI Config' window with a 'Default' dropdown menu and a 'Learn' button. Below is a table listing MIDI assignments for channel 1.

Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Control Reverb Vol	0.00	1.00
1	17	Control Master	0.00	1.00
1	18	Control Phaser Mix	0.00	1.00
1	19	Control Delay Volu	0.00	1.00
1	28	Previous Preset	0.00	1.00
1	29	Next Preset	0.00	1.00
1	72	Control Hardware	0.00	1.00
1	73	Control P1 FM Env	0.00	1.00
1	75	Control P1 FM Env	0.00	1.00
1	77	Control P1 Movem	0.00	1.00
1	79	Control P1 FM Env	0.00	1.00
1	80	Control P1 Attack	0.00	1.00
1	81	Control P1 Decay	0.00	1.00
1	82	Control P1 Release	0.00	1.00
1	83	Control P1 Portam	0.00	1.00
1	85	Control Hardware	0.00	1.00
1	93	Control Chorus Mi	0.00	1.00
1	112	Navigate through	0.00	1.00
1	113	Add/Remove selec	0.00	1.00
1	114	Navigate through f	0.00	1.00
1	115	Select Preset	0.00	1.00

Klicken und ziehen Sie auf die **Min-** und **Max-**Werte, um die Parameter zu skalieren. Sie möchten vielleicht, dass eine vollständige physische Reglerdrehung ein Bildschirmsteuerelement nur über die Hälfte seines Weges bewegt.

Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf ein beliebiges Element in der Liste wird ein Menü mit den folgenden Optionen eingeblendet, die für jeden Parameter unterschiedlich sein können.

 Bitte beachten Sie, dass die Einstellungen in diesem Bereich für **jedes Preset spezifisch sind**. Die Einstellungen können sich je nach geladenem Preset ändern.

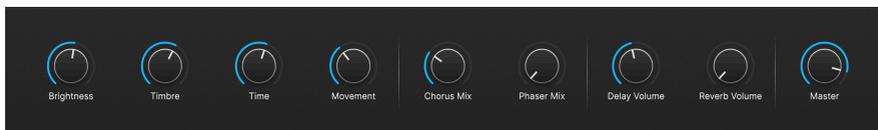


- **Absolute:** Der zugewiesene Parameter folgt dem Wert, den Ihr physischer Controller aussendet.
- **Relative:** Das Bewegen eines physischen Steuerelements nach oben oder unten beginnt beim gespeicherten Wert für die Steuerung im Bildschirm und geht dann von dort aus weiter.
- **Delete:** Entfernt die Zuweisung und färbt das entsprechende Bildschirm-Steuerelement wieder violett, wenn Sie den Lern-Modus aktivieren.
- **Change Parameter:** *[Nur in Analog Lab Pro verfügbar]* Ruft ein großes Aufklappmenü aller zuweisbaren Parameter auf, wie bei **Add Control**.

  Sie können eine Zuweisung auch entfernen, indem Sie im MIDI-Lernmodus mit der rechten Maustaste auf ein rotes Steuerelement klicken.

3.5. Die Performance-Regler

Das sind die wichtigsten Bedienelemente für die Echtzeitsteuerung eines Sounds während der Live-Performance. Die **Controls** [p.37]-Schaltfläche in der unteren Symbolleiste muss aktiviert werden, damit diese sichtbar sind, aber ansonsten sind sie in jeder anderen Ansicht oder jedem Bereich von Analog Lab Play präsent.



  Die Schaltflächen **Controls** und **Keys** sind in der Play View nicht verfügbar. Um sie sichtbar zu machen, klicken Sie auf das Buchregal-Symbol in der oberen Symbolleiste.

Nachfolgend sind die Standardelemente aufgeführt, wenn kein MIDI-Controller angeschlossen ist.

Brightness, **Timbre**, **Time** und **Movement** wirken sich je nach Einstellung auf mehrere Parameter aus.

Effect A und **Effect B** steuern den Dry/Wet-Mix virtueller Effektpedale.

Delay und **Reverb** machen dasselbe für die Delay- und Reverb-Effekte.

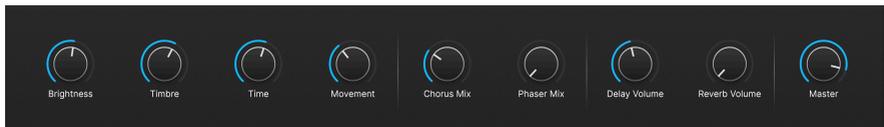
Master steuert den Master-Ausgangspegel.

3.5.1. Die Performance-Regler im Zusammenspiel mit MIDI-Controllern

Wenn ein Arturia-Controller angeschlossen ist, erkennt Analog Lab Play diesen automatisch und ändert die Performance-Regler entsprechend. Zum Beispiel zeigt ein großes KeyLab 88 Mk II in diesem Bereich viel mehr Bedienelemente als die obigen Vorlagen. Weitere Optimierungen finden Sie im Kapitel zur [Weiteren Interaktion mit Hardware \[p.36\]](#). Nachfolgend ein Beispiel für den KeyLab 88-Controller, der automatisch einem Preset zugeordnet ist, welches das CS-80 V-Instrument verwendet.



Bei Controllern von anderen Herstellern ändern die generischen [MIDI-Controller \[p.30\]](#)-Optionen auch die Bildschirmsteuern. Nachfolgend ein Beispiel für das Setup *Generic 9 Knobs + 9 Faders* mit demselben Preset.



Die vier Macros (Brightness, Timbre, Time und Movement) sind trotzdem vorhanden.

3.5.2. Weitere Interaktion mit Hardware

Bei den Arturia MIDI-Controllern sind nicht nur die Hardware-Bedienelemente direkt den [Performance-Reglern \[p.35\]](#) zugewiesen, sondern bieten auch eine weitere Reihe integrierter Verknüpfungen, wenn sie direkt mit Analog Lab Play verbunden sind.

Weitere Informationen zur Interaktion mit Hardware finden Sie im Handbuch zu Analog Lab. Dieses Handbuch können Sie auf der [Arturia Downloads & Manuals-Webseite](#) herunterladen.

3.6. Das virtuelle Keyboard

Wenn Sie auf die **Keys**-Schaltfläche rechts in der unteren Symbolleiste klicken, können Sie mit der Maus auf dem eingeblendeten Bildschirm-Keyboard Noten spielen..



Je weiter Sie unten auf eine Taste klicken, desto höherer Anschlagstärke werden gesendet (bei anschlagdynamischen Presets). Pitch-Bend- und Modulationsräder sind ebenfalls vorhanden.

3.6.1. Splits und Layers

Bei Multis können Sie die Ecken der Farbbalken über die Keyboard-Tasten ziehen, um den Tastenbereich für jeden Part einzustellen. Das spiegelt sich auch in den Keyboard-Einstellungen wider. Part 1 ist orange, Part 2 grün.

3.7. Die untere Symbolleiste

Dieser unterste Bereich im Analog Lab Play-Fenster beherbergt eine Reihe von informativen und nützlichen Funktionen. Schauen wir uns diese von links nach rechts an.



3.7.1. Der Parameter-Name und Werte

Zeigt links den Namen und eine kurze Beschreibung des entsprechenden Steuerelements an, welches Sie gerade editieren oder mit der Maus überfahren. Dies funktioniert für Analog Lab Play-Parameter sowie auch für die Instrumenten-Vollversionen, wenn Sie über diese verfügen.

Wenn Sie die Performance-Regler mit einem MIDI-Controller steuern, werden sowohl Parametername und Wert in der unteren linken Ecke angezeigt.

3.7.2. Controls

Diese Schaltfläche muss aktiviert sein, damit entweder die [Performance-Regler \[p.35\]](#) oder die Tastatur-Einstellungen sichtbar sind. Wenn Sie diese deaktivieren, wird in der Library-Ansicht eine etwas längere Liste angezeigt.

3.7.3. Keys

Diese Schaltfläche blendet das [virtuelle Keyboard \[p.37\]](#) ein oder aus. Normalerweise ist es sichtbar, aber das Ausblenden kann mehr Platz für andere Dinge schaffen.

3.7.4. Undo/Redo

Hinter dem Hamburger-Symbol (drei weiße Linien), das von Links- und Rechtspfeilen flankiert wird, steckt eine Liste, die sich alle Ihre Bearbeitungen und Änderungen merkt.

- **Undo (linker gebogener Pfeil):** Macht die letzte Änderung rückgängig.
- **Redo (rechter gebogener Pfeil):** Wiederholt die letzte Änderung.
- **Undo History (mittleres Hamburger-Menü-Symbol):** Blendet eine Liste der letzten Änderungen ein. Klicken Sie dort auf eine Änderung, um das Patch in diesem Zustand wiederherzustellen. Das kann nützlich sein, wenn Sie bei Ihrem Sounddesign zu weit gegangen sind und zu einer früheren Version zurückkehren möchten.

3.7.5. CPU-Meter und Panic-Taster

Zeigt Ihnen an, wieviel Rechenleistung das Instrument aktuell benötigt. Ein Klick auf die CPU-Anzeige setzt alle MIDI-Signale zurück, wenn Noten hängen bleiben oder andere Probleme auftreten.



! Wenn die CPU-Anzeige zu hoch ist, gibt es möglicherweise hörbare Störgeräusche. Wenn das der Fall ist, sollten Sie die Einstellung für die Audiopuffergröße erhöhen. Diese finden Sie unter den [Audio-MIDI-settings \[p.16\]](#) im Standalone-Modus oder in Ihren DAW-Einstellungen.

4. SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG

Aufgrund der Zahlung der Lizenzgebühr, die einen Teil des von Ihnen bezahlten Gesamtpreises darstellt, gewährt Ihnen (im Folgenden als "Lizenznehmer" bezeichnet) Arturia als Lizenzgeber ein nicht ausschließliches Recht zur Nutzung dieser SOFTWARE-Kopie.

Diese Endbenutzer-Lizenzvereinbarung („EULA“) ist eine rechtswirksame Vereinbarung zwischen Ihnen (entweder im eigenen Namen oder im Auftrag einer juristischen Person), nachstehend manchmal „Sie/Ihnen“ oder „Endbenutzer“ genannt und Arturia SA (nachstehend „Arturia“) zur Gewährung einer Lizenz an Sie zur Verwendung der Software so wie in dieser Vereinbarung festgesetzt unter den Bedingungen dieser Vereinbarung sowie zur Verwendung der zusätzlichen (obligatorischen) von Arturia oder Dritten für zahlende Kunden erbrachten Dienstleistungen. Diese EULA nimmt - mit Ausnahme des vorangestellten, in kursiv geschriebenen vierten Absatzes ("Hinweis:...") - keinerlei Bezug auf Ihren Kaufvertrag, als Sie das Produkt (z.B. im Einzelhandel oder über das Internet) gekauft haben.

Als Gegenleistung für die Zahlung einer Lizenzgebühr, die im Preis des von Ihnen erworbenen Produkts enthalten ist, gewährt Ihnen Arturia das nicht-exklusive Recht, eine Kopie der Pigments Software (im Folgenden "Software") zu nutzen. Alle geistigen Eigentumsrechte an der Software hält und behält Arturia. Arturia erlaubt Ihnen den Download, das Kopieren, die Installation und die Nutzung der Software nur unter den in dieser Lizenzvereinbarung aufgeführten Geschäftsbedingungen.

Die Geschäftsbedingungen, an die Sie sich als Endnutzer halten müssen, um die Software zu nutzen, sind im Folgenden aufgeführt. Sie stimmen den Bedingungen zu, indem Sie die Software auf Ihrem Rechner installieren. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung daher sorgfältig und in Ihrer Gänze durch. Wenn Sie mit den Bedingungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie die Software nicht installieren.

Hinweis: Eventuell besteht bei Ablehnung der Lizenzvereinbarung die Möglichkeit für Sie, das neuwertige Produkt inklusive unversehrter Originalverpackung und allem mitgelieferten Zubehör, sowie Drucksachen an den Händler zurückzugeben, bei dem Sie es gekauft haben. Dies ist jedoch, abgesehen vom 14-tägigen Widerrufsrecht bei Fernabsatzgeschäften in der EU, ein freiwilliges Angebot des Handels. Bitte lesen Sie in den allgemeinen Geschäftsbedingungen des Händlers, welche Optionen Ihnen offenstehen und setzen Sie sich vor einer etwaigen Rückgabe mit dem Händler in Verbindung.

1. Eigentum an der Software

Arturia behält in jedem Falle das geistige Eigentumsrecht an der gesamten Software, unabhängig davon, auf welcher Art Datenträger oder über welches Medium eine Kopie der Software verbreitet wird. Die Lizenz, die Sie erworben haben, gewährt Ihnen ein nicht-exklusives Nutzungsrecht - die Software selbst bleibt geistiges Eigentum von Arturia.

2. Lizenzgewährung

Arturia gewährt nur Ihnen eine nicht-exklusive Lizenz, die Software im Rahmen der Lizenzbedingungen zu nutzen. Eine Weitervermietung, das Ausleihen oder Erteilen einer Unterlizenz sind weder dauerhaft noch vorübergehend erlaubt.

Sie dürfen die Software nicht innerhalb eines Netzwerks betreiben, wenn dadurch die Möglichkeit besteht, dass mehrere Personen zur selben Zeit die Software nutzen. Die Software darf jeweils nur auf einem Computer zur selben Zeit genutzt werden.

Das Anlegen einer Sicherheitskopie der Software ist zu Archivzwecken für den Eigenbedarf zulässig.

Sie haben bezogen auf die Software nicht mehr Rechte, als ausdrücklich in der vorliegenden Lizenzvereinbarung beschrieben. Arturia behält sich alle Rechte vor, auch wenn diese nicht ausdrücklich in dieser Lizenzvereinbarung erwähnt werden.

3. Aktivierung der Software

Das Produkt enthält zum Schutz gegen Raubkopien eine Produktaktivierungsroutine. Die Software darf nur nach erfolgter Registrierung und Aktivierung genutzt werden. Für den Registrierungs- und den anschließenden Aktivierungsprozess wird ein Internetzugang benötigt. Wenn Sie mit dieser Bedingung oder anderen in der vorliegenden Lizenzvereinbarung aufgeführten Bedingungen nicht einverstanden sind, so können Sie die Software nicht nutzen.

In einem solchen Fall kann die unregistrierte Software innerhalb von 30 Tagen nach Kauf zurückgegeben werden. Bei einer Rückgabe besteht kein Anspruch gemäß § 11.

4. Support, Upgrades und Updates nach Produktregistrierung

Technische Unterstützung, Upgrades und Updates werden von Arturia nur für Endbenutzer gewährt, die Ihr Produkt in deren persönlichem Kundenkonto registriert haben. Support erfolgt dabei stets nur für die aktuellste Softwareversion und, bis ein Jahr nach Veröffentlichung dieser aktuellsten Version, für die vorhergehende Version. Arturia behält es sich vor, zu jeder Zeit Änderungen an Art und Umfang des Supports (telefonisch, Hotline, E-Mail, Forum im Internet etc.) und an Upgrades und Updates vorzunehmen, ohne speziell darauf hinweisen zu müssen.

Im Rahmen der Produktregistrierung müssen Sie der Speicherung einer Reihe persönlicher Informationen (Name, E-Mail-Adresse, Lizenzdaten) durch Arturia zustimmen. Sie erlauben Arturia damit auch, diese Daten an direkte Geschäftspartner von Arturia weiterzuleiten, insbesondere an ausgewählte Distributoren zum Zwecke technischer Unterstützung und der Berechtigungsverifikation für Upgrades.

5. Keine Auftrennung der Softwarekomponenten

Die Software enthält eine Vielzahl an Dateien, die nur im unveränderten Gesamtverbund die komplette Funktionalität der Software sicherstellen. Sie dürfen die Einzelkomponenten der Software nicht voneinander trennen, neu anordnen oder gar modifizieren, insbesondere nicht, um daraus eine neue Softwareversion oder ein neues Produkt herzustellen.

6. Übertragungsbeschränkungen

Sie dürfen die Lizenz zur Nutzung der Software als Ganzes an eine andere Person bzw. juristische Person übertragen, mit der Maßgabe, dass (a) Sie der anderen Person (I) diese Lizenzvereinbarung und (II) das Produkt (gebundelte Hard- und Software inklusive aller Kopien, Upgrades, Updates, Sicherheitskopien und vorheriger Versionen, die Sie zum Upgrade oder Update auf die aktuelle Version berechtigt hatten) an die Person übergeben und (b) gleichzeitig die Software vollständig von Ihrem Computer bzw. Netzwerk deinstallieren und dabei jegliche Kopien der Software oder deren Komponenten inkl. aller Upgrades, Updates, Sicherheitskopien und vorheriger Versionen, die Sie zum Upgrade oder Update auf die aktuelle Version berechtigt hatten, löschen und (c) der Abtretungsempfänger die vorliegende Lizenzvereinbarung akzeptiert und entsprechend die Produktregistrierung und Produktaktivierung auf seinen Namen bei Arturia vornimmt.

Die Lizenz zur Nutzung der Software, die als NFR („Nicht für den Wiederverkauf bestimmt“) gekennzeichnet ist, darf nicht verkauft oder übertragen werden.

7. Upgrades und Updates

Sie müssen im Besitz einer gültigen Lizenz der vorherigen Version der Software sein, um zum Upgrade oder Update der Software berechtigt zu sein. Es ist nicht möglich, die Lizenz an der vorherigen Version nach einem Update oder Upgrade der Software an eine andere Person bzw. juristische Person weiterzugeben, da im Falle eines Upgrades oder einer Aktualisierung einer vorherigen Version die Lizenz zur Nutzung der vorherigen Version des jeweiligen Produkts erlischt und durch die Lizenz zur Nutzung der neueren Version ersetzt wird.

Das Herunterladen eines Upgrades oder Updates allein beinhaltet noch keine Lizenz zur Nutzung der Software.

8. Eingeschränkte Garantie

Arturia garantiert, dass, sofern die Software auf einem mitverkauften Datenträger (DVD-ROM oder USB-Stick) ausgeliefert wird, dieser Datenträger bei bestimmungsgemäßem Gebrauch binnen 30 Tagen nach Kauf im Fachhandel frei von Defekten in Material oder Verarbeitung ist. Ihr Kaufbeleg ist entscheidend für die Bestimmung des Erwerbsdatums. Nehmen Sie zur Garantieabwicklung Kontakt zum deutschen Arturia-Vertrieb Tomeso auf, wenn Ihr Datenträger defekt ist und unter die eingeschränkte Garantie fällt. Ist der Defekt auf einen von Ihnen oder Dritten verursachten Unfallschaden, unsachgemäße Handhabung oder sonstige Eingriffe und Modifizierung zurückzuführen, so greift die eingeschränkte Garantie nicht.

Die Software selbst wird "so wie sie ist" ohne jegliche Garantie zu Funktionalität oder Performance bereitgestellt.

9. Haftungsbeschränkung

Arturia haftet uneingeschränkt nur entsprechend der Gesetzesbestimmungen für Schäden des Lizenznehmers, die vorsätzlich oder grob fahrlässig von Arturia oder seinen Vertretern verursacht wurden. Das Gleiche gilt für Personenschaden und Schäden gemäß dem deutschen Produkthaftungsgesetz oder vergleichbaren Gesetzen in anderen etwaig geltenden Gerichtsbarkeiten.

Im Übrigen ist die Haftung von Arturia für Schadenersatzansprüche – gleich aus welchem Rechtsgrund – nach Maßgabe der folgenden Bedingungen begrenzt, sofern aus einer ausdrücklichen Garantie von Arturia nichts anderes hervorgeht:

I. Für Schäden, die durch leichte Fahrlässigkeit verursacht wurden, haftet Arturia nur insoweit, als dass durch sie vertragliche Pflichten (Kardinalpflichten) beeinträchtigt werden. Kardinalpflichten sind diejenigen vertraglichen Verpflichtungen die erfüllt sein müssen, um die ordnungsgemäße Erfüllung des Vertrages sicherzustellen und auf deren Einhaltung der Nutzer vertrauen können muss. Insoweit Arturia hiernach für leichte Fahrlässigkeit haftbar ist, ist die Haftbarkeit Arturias auf die üblicherweise vorhersehbaren Schäden begrenzt.

II. Die Haftung von Arturia für Schäden, die durch Datenverluste und/oder durch leichte Fahrlässigkeit verlorene Programme verursacht wurden, ist auf die üblichen Instandsetzungskosten begrenzt, die im Falle regelmäßiger und angemessener Datensicherung und regelmäßigen und angemessenen Datenschutzes durch den Lizenznehmer entstanden wären.

III. Die Bestimmungen des oben stehenden Absatzes gelten entsprechend für die Schadensbegrenzung für vergebliche Aufwendungen (§ 284 des Bürgerlichen Gesetzbuchs [BGB]).

Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen gelten auch für die Vertreter Arturias.