

BEDIENUNGSANLEITUNG

_ANALOG LAB V

ARTURIA

_The sound explorers

Danksagungen

PROJEKTL EITUNG

Frédéric BRUN Kevin MOLCARD

ENTWICKLUNG

Pierre-Lin LANEYRIE (Projektmanager)	Alexandre ADAM	Kevin ARCAS	Germain MARZIN
Marie PAULI	Loris DE MARCO	Geoffrey GORMOND	Thomas BARBIER
Mathieu NOCENTI	Cyril LEPINETTE	Fanny ROCHE	Florian MARIN
Raynald DANTIGNY	Markus BOLLINGER	Marc ANTIGNY	Matthieu BOSSHARDT
Corentin COMTE	Stefano D'ANGELO	Rasmus KURSTEIN	Maxime AUDFRAY
Timotheé BÉHÉTY	Alessandro DE CECCO	Arnaud BARBIER	
Baptiste AUBRY	Samuel LIMIER		
Simon CONAN			

DESIGN

Pierre PFISTER	Morgan PERRIER	Edouard MADEUF
Florian RAMEAU	Baptiste LE GOFF	

SOUNDDESIGN

Victor MORELLO	Lily JORDY	Jean-Michel BLANCHET	Jean-Baptiste ARTHUS
----------------	------------	----------------------	----------------------

BETA-TEST

Fernando Manuel RODRIGUES	Guillaume HERNANDEZ-PAGNIER	George WARE	Terry MARSDEN
Ben EGGEHORN	Gary MORGAN	Mat HERBERT	TJ TRIFELETTI
Bernd WALDSTÄDT	Rolf ELMER	Neil HESTER	Tony FLYING SQUIRREL
Chuck CAPSIS	Jay JANSEN	Paolo NEGRI	Luis RODRIGUEZ
David BIRDWELL	Jeffrey CECIL	Paul BEAUDOIN	Chuck ZWICKY
Ken Flux PIERCE	Marco CORREIA	Peter TOMLINSON	
		Stephen WEY	

HANDBUCH

Martina KRAJŇÁKOVÁ (Co-Autorr)	Camille DALEMANS	Charlotte METAIS	Minoru KOIKE
Stephen FORTNER (Co-Autor)	Vincent LE HEN	Gala KHALIFE	
	Jimmy MICHON	Holger STEINBRINK	

© ARTURIA SA - 2021 - 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: 5.3

Revision date: 20 July 2021

Danke für den Kauf von Arturia Analog Lab V!

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

Registrieren Sie Ihre Software so schnell wie möglich! Beim Kauf von Analog Lab V haben Sie eine Seriennummer und einen Freischaltcode per E-Mail erhalten. Diese werden während der Online-Registrierung benötigt.

Um Ihre Analog Lab V-Lizenz zu registrieren, [melden Sie sich in Ihrem MyArturia-Konto an](#), klicken Sie auf "Register new product" (siehe Abbildung unten), geben Sie Ihre Lizenzseriennummer und den Unlock Code ein und klicken dann auf "Register". Sie sollten das auf jeden Fall machen, um so über kostenlose Software-Updates und neue Soundbank-Veröffentlichungen auf dem Laufenden zu bleiben.

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.

Warnung vor Hörschäden:

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

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf von Arturia Analog Lab V!

Vielen Dank, dass Sie sich für Analog Lab V 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 V bildet hierbei keine Ausnahme. Hören Sie sich die Sounds an, drehen Sie an dem ein oder anderen Regler oder studieren Sie einfach alle Funktionen. Tauchen Sie so tief in das Instrument ein, wie Sie möchten, Sie werden schnell damit zurechtkommen. Wir sind uns sicher, dass Analog Lab V 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 V.....	3
1.1. Die Geschichte der V Collection.....	3
1.2. Im Hier und Jetzt.....	5
1.3. Der grundsätzliche Aufbau.....	6
1.3.1. Die Library-Ansicht.....	6
1.3.2. Die Studio-Ansicht.....	7
1.3.3. Die Stage-Ansicht.....	8
2. Aktivierung und Einrichtung.....	10
2.1. Registrierung und Aktivierung.....	10
2.1.1. Das Arturia Software Center (ASC).....	10
2.2. Einrichtung für den Einsatz als Standalone-Version.....	10
2.2.1. Für Windows-Anwender: Audio- und MIDI-Einstellungen.....	11
2.2.2. Für macOS-Anwender: Audio- und MIDI-Einstellungen.....	13
2.2.3. Analog Lab V als Plug-In nutzen.....	14
3. Die Bedienoberfläche.....	15
3.1. Die obere Symbolleiste.....	16
3.1.1. Das Hauptmenü.....	16
3.1.2. Die Preset-Leiste und die Navigationspfeile.....	19
3.1.3. Zahnradsymbol.....	19
3.2. Der Preset-Browser.....	20
3.2.1. Home.....	21
3.2.2. Explore.....	24
3.2.3. Store.....	27
3.2.4. My Library.....	28
3.2.5. Playlisten.....	29
3.2.6. Der Preset Info-Bereich.....	30
3.3. Die rechte Settings-Seitenleiste.....	35
3.3.1. Der Settings-Tab.....	35
3.3.2. Der MIDI-Tab.....	38
3.3.3. Der Macro-Tab.....	45
3.3.4. Der Tutorials-Tab.....	48
3.4. Die Performance-Regler.....	49
3.4.1. Die Performance-Regler im Zusammenspiel mit MIDI-Controllern.....	49
3.5. Das virtuelle Keyboard.....	50
3.5.1. Splits und Layer.....	50
3.6. Die untere Symbolleiste.....	51
3.6.1. Der Parameter-Name.....	51
3.6.2. Die Keyboard-Einstellungen.....	51
3.6.3. Controls.....	51
3.6.4. Keys.....	51
3.6.5. Undo/Redo.....	51
3.6.6. CPU-Meter und Panic-Taster.....	52
3.6.7. Unison und andere Einstellungen.....	52
4. Die Studio-Ansicht.....	53
4.1. Die Part-Kanalzüge.....	55
4.1.1. Öffnen eines Instruments.....	55
4.1.2. Ersetzen eines Instruments.....	56
4.1.3. Entfernen eines Instruments.....	57
4.1.4. Starten mit einem leeren Kanalzug.....	57
4.1.5. Effektzweisungen.....	58
4.1.6. Pan, Mute und Fader.....	58
4.1.7. Parts innerhalb von Multis.....	59
4.2. Insert-Effekte.....	61
4.2.1. Auswählen eines Insert-Effekts.....	61
4.2.2. Gemeinsame Insert-Bedienelemente.....	62
4.2.3. Individuelle Effekteinstellungen.....	62
4.3. Delay und Reverb.....	63
4.3.1. Gemeinsame Delay/Reverb-Bedienelemente.....	63
4.3.2. Delay.....	64
4.3.3. Reverb.....	65

4.4. Der Master-Bereich.....	65
4.5. Die Keyboard-Einstellungen	66
4.5.1. Zoneneinstellungen	66
4.5.2. Controller-Einstellungen.....	66
4.6. Verlassen der Studio-Ansicht.....	67
5. Die Stage-Ansicht und Playlisten.....	68
5.1. Arbeiten mit Playlisten	68
5.1.1. Organisation von Playlisten	69
5.1.2. Ein Preset einer Playliste hinzufügen	70
5.1.3. Presets und Songs in einer Playliste anordnen.....	71
5.1.4. Playlisten-Presets sind unabhängig.....	72
5.1.5. Eine Playliste speichern.....	72
5.1.6. Playlisten-Management.....	72
5.2. Auf die Bühne gehen.....	73
5.2.1. Song und Preset-Listen	73
5.2.2. Preset-Übersicht	75
5.3. Die Stage-Ansicht verlassen.....	76
6. Ergänzende Informationen.....	77
6.1. Barrierefreiheit	77
6.1.1. Konfigurieren eines Arturia MIDI-Controllers.....	77
6.1.2. Konfigurieren eines MIDI-Controllers von einem Drittanbieter.....	78
6.2. Insert Effekt-Parameter	79
6.2.1. Multi-Filter.....	79
6.2.2. ParamEq	80
6.2.3. Compressor	81
6.2.4. Distortion.....	82
6.2.5. Chorus	83
6.2.6. Flanger	84
6.2.7. Phaser.....	85
6.2.8. Stereo Pan.....	86
6.3. Interaktion mit Hardware	87
6.3.1. KeyLab Hardware.....	87
6.3.2. MiniLab Hardware.....	87
6.3.3. MiniLab MkII	87
6.3.4. KeyLab Essential	88
6.3.5. KeyLab MkII	88
7. Softwarelizenzvereinbarung.....	89

1. WILLKOMMEN ZU ANALOG LAB V

Dieses unglaubliche virtuelle Instrumentenkollektion bietet über 2.000 Presets klassischer Synth- und Keyboard-Emulationen aus der renommierten V Collection von Arturia - in einem direkten Zugriff.

1.1. Die Geschichte der 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 Jupiter-8 V die NAMM Show. Der Jupiter-8 V war in der Lage, sehr vielseitige Klänge zu erzeugen, sowohl "fette" als auch "kristallklare". Der Jupiter-8 V klang so, wie er aussah - "breit und edel".

Nach dem Jupiter-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 Synthesizer-Technologie. 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-Organen 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 vier Instrumente demonstrierten erneut das anhaltende Bestreben von Arturia zur Entwicklung von Weltklasse-Instrumenten.

Die Veröffentlichung der V Collection 8 im Jahr 2020 markiert die bislang umfangreichste Sammlung von Arturias virtuellen Instrumenten, einschließlich dem JUN-6 V, Emulator II V, Vocoder V, OB-Xa V sowie umfangreiche Verbesserungen der anderen bereits enthaltenen Instrumente.

1.2. Im Hier und Jetzt

Warum der lange Rundgang durch die Geschichte der V Collection? Weil Analog Lab V eine umfangreiche und inspirierende Auswahl an Sounds aus der gesamten V Collection bietet und damit eine einzigartiges Tor zu einem breiten Spektrum an Klanglandschaften in einer einzigen Software öffnet. Analog Lab V ist die zentrale Anlaufstelle, um die besten Sounds aus der V Collection spielen zu können. Darüber hinaus können Sie Instrumente splitten und layern, Effekte hinzufügen und MIDI-Steuererelemente für Auftritt-Setups mit Echtzeit-Performance-Steuerung zuweisen.

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

- ARP 2600 V
- B-3 V
- Buchla Easel V
- Clavinet V
- CMI V
- CS-80 V
- DX7 V
- Emulator V
- Farfisa V
- Jun-6 V
- Jup-8 V
- Matrix-12 V
- Mellotron V
- Mini V
- Modular V
- OB-Xa V
- Piano V
- Pigments
- Prophet V
- SEM V
- Solina V
- Stage-73 V
- Synclavier V
- Synthi V
- Vocoder V
- Vox Continental V
- Wurli V

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

1.3. Der grundsätzliche Aufbau

Analog Lab V bietet drei Hauptbereiche, in denen Sie arbeiten können: **Library**, **Studio** und **Stage**, je nachdem, was Sie machen wollen.

1.3.1. Die Library-Ansicht



Das ist die Standardansicht, wenn Sie die Software öffnen. Sie bietet eine Seitenleiste, die Zugriff auf die Startseite, die Preset-Bänke, den Arturia Sound Store und die Playlisten ermöglicht. Sie können Presets nach Typen wie Bass, Piano, Strings (Streicher) und mehr, nach Instrumenten (z.B. Mini, B-3, ARP usw.) oder nach Styles, Bänken und Sounddesignern durchsuchen. Sie können auch unter *My Library* auf Ihre gespeicherten Presets, Soundbänke und Favoriten zugreifen und Playlisten mit Songs für den Live-Einsatz in der Stage-Ansicht vorbereiten.

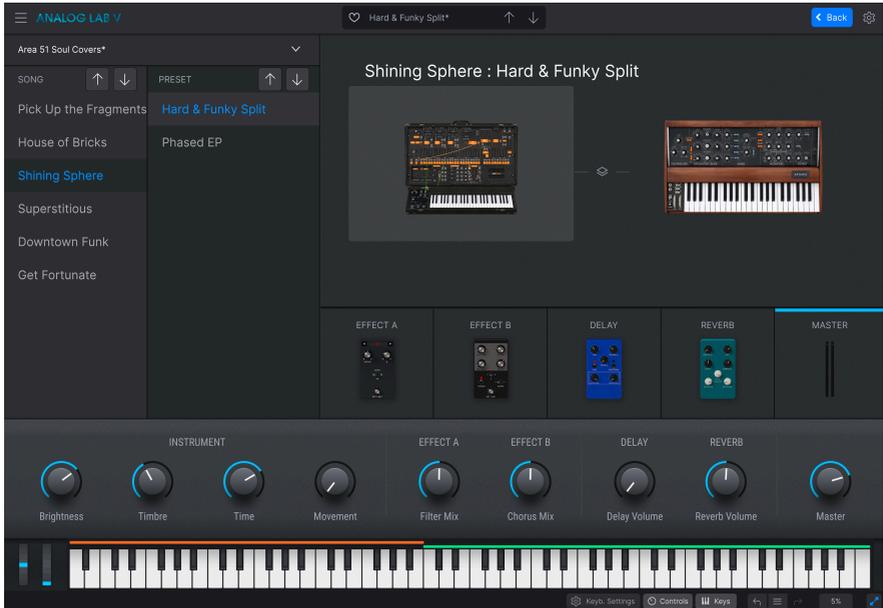
1.3.2. Die Studio-Ansicht



Hier mixen Sie die Presets und versehen diese mit Effekten. Sie können im Single-Modus arbeiten – also ein Instrument spielen – oder im Multi-Modus, in dem sich zwei Instrumente kombinieren lassen. Im Multi-Modus können Sie mit den leistungsstarken Synthesizern und Keyboards der V Collection mittels einer einfachen Drag & Drop-Funktion Ihre eigenen Splits und Layer erstellen. Es lassen sich auch Effekte (Effect A und Effect B) Ihrer Wahl hinzufügen, wobei ein Delay und ein Reverb bereits als zwei Standardeffekte integriert sind.

i Wenn Sie eine Lizenz für ein eigenständiges virtuelles Arturia-Instrument besitzen und es auf Ihrem Rechner installiert haben, können Sie es auch über Analog Lab V öffnen und dessen volle Funktionalität nutzen.

1.3.3. Die Stage-Ansicht



Diese Ansicht organisiert die Setups, die Sie in der Library- und Studio-Ansicht vorbereiten, um ein möglichst reibungsloses Live-Spielerlebnis zu gewährleisten. Rufen Sie Ihre Sounds und Multis schnell über Programmwechselbefehle auf und konzentrieren Sie sich auf Ihre Performance, ohne über das Setup nachdenken zu müssen. Die Playlisten in diesem Modus sind identisch mit denen, die Sie im linken Seitenbereich der Library-Ansicht erstellt haben.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in die unterschiedlichen Ansichten zu gelangen. Wenn Sie beispielsweise ein Preset in der Library-Ansicht bearbeiten, wird automatisch die Studio-Ansicht geöffnet. Wenn Sie einem Makro ein neues Steuerelement zuweisen, wird auch die Studio-Ansicht aktiviert. Wir behandeln wir im Kapitel zur [Stage-Ansicht und Playlisten](#) [p.68] noch ausführlicher.

Analog Lab V ist mehr als nur eine Soundbibliothek der besten Synthesizer und Keyboards - es ist ein leistungsstarkes Sounddesign-Tool und ein Live-Performance-Instrument, das Sie in Ihren individuellen Workflow integrieren können. Ihnen stehen mehr als 2.000 Presets mit zusätzlichen Makros, Effekten und Arpeggios zur Verfügung. Mit der Fähigkeit, Ihre Lieblingsinstrumente und -klänge in Playlisten zu speichern und Presets nach Genre, Charakter und mehr zu durchsuchen, können Sie Musik ganz einfach direkt aus Ihrer Vorstellung komponieren und produzieren.

Analog Lab V ist eine brandneue Software, die unabhängig von Analog Lab 4 installiert wird. Das bedeutet, dass sie nicht als einfaches Update, sondern als neue Ergänzung Ihrer Sammlung digitaler Musikwerkzeuge arbeitet.

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

2. AKTIVIERUNG UND EINRICHTUNG

2.1. Registrierung und Aktivierung

Analog Lab V benötigt einen Rechner mit Windows 8.1 oder neuer oder einen Apple-Rechner mit macOS 10.13 oder neuer. Sie können Analog Lab V als Standalone-Version oder als AudioUnits-, AAX-, VST2/VST3-Plug-In Instrument innerhalb Ihrer DAW nutzen.



Sobald Analog Lab V installiert wurde, müssen Sie im nächsten Schritt die Lizenz für Ihre Software aktivieren. Dies ist eine einfache Prozedur, die über eine zusätzliche Software geregelt wird: das Arturia Software Center.

2.1.1. Das Arturia Software Center (ASC)

Falls das ASC noch nicht installiert haben, besuchen Sie bitte die folgende Webseite: [Arturia Updates & Manuals](#)

Suchen Sie oben auf der Webseite nach dem Arturia Software Center und laden Sie die Version des Installationsprogramms herunter, welche für Ihr Betriebssystem geeignet ist (Windows oder macOS).

Befolgen Sie die Installationsanweisungen und fahren Sie dann wie folgt fort:

- Starten Sie das Arturia Software Center (ASC)
- Melden Sie sich mit Ihren Arturia-Zugangsdaten an (oder legen Sie ein neues Benutzerkonto an, falls noch nicht geschehen)
- Navigieren Sie bis zum Abschnitt "My Products" im ASC
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Activate" neben der Software, die Sie aktivieren möchten (in diesem Fall Analog Lab V)

Das war auch schon alles!

2.2. Einrichtung für den Einsatz als Standalone-Version

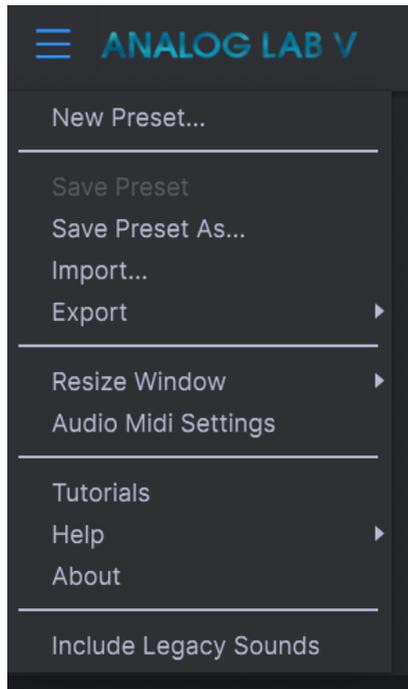
Wenn Sie Analog Lab V im Standalone-Modus verwenden, müssen Sie die Software einrichten und sicherstellen, dass MIDI- und Audiosignale ordnungsgemäß übertragen werden. Sie müssen dies nur einmal tun, es sei denn, Sie haben wesentliche Änderungen an Ihrem Computer vorgenommen. Der Einrichtungsprozess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



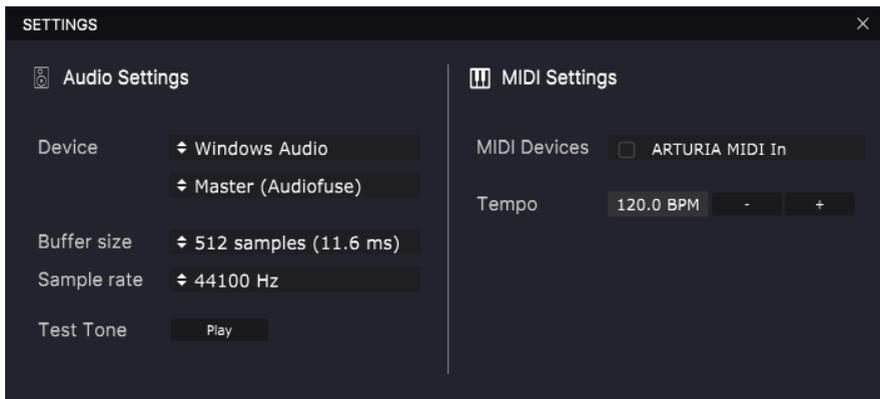
! Der nachfolgende Abschnitt gilt nur für Anwender, die Analog Lab V im Standalone-Modus verwenden möchten. Wenn Sie Analog Lab V nur als Instrumenten-Plug-In in einer Host-Musiksoftware nutzen, können Sie direkt ans Ende dieses Kapitels springen - [Analog Lab V als Plug-In nutzen \[p.14\]](#). Ihre Host-Musiksoftware übernimmt alle notwendigen Einstellungen für Sie.

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

Oben links in der Analog Lab V-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 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 **Device** können Sie auswählen, welchen Audiotreiber Sie für die Soundwiedergabe von Analog Lab V verwenden möchten. Dies kann der Treiber Ihrer Computer-Soundkarte (z.B. Windows Audio) oder ein ASIO-Treiber sein, bzw. CoreAudio-Treiber unter macOS. In diesem Feld wird der Name Ihrer verwendeten Hardware angezeigt.
- Im zweiten **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.
- Im **Buffer Size**-Menü können Sie die Größe des Audio-Puffers einstellen, den Ihr Rechner zum Berechnen der Soundausgabe verwendet.

! 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.

Ein schneller, aktueller Rechner sollte problemlos mit einer Puffergröße von 256 oder 128 Samples arbeiten können, ohne dass Knackser oder Knistern bei der Soundwiedergabe erzeugt werden. Wenn Sie Knackser erhalten, erhöhen Sie die Puffergröße ein wenig. Die aktuelle Latenz wird rechts in diesem Menü angezeigt.

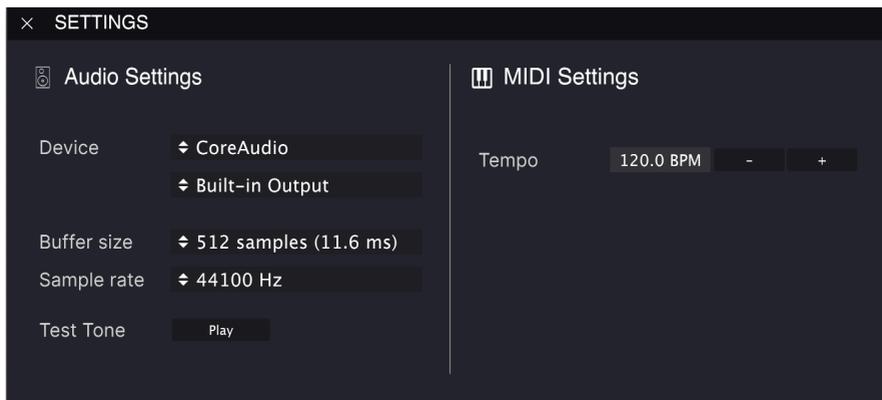
- Im **Sample Rate**-Menü können Sie die Samplerate einstellen, mit der das Audiosignal aus dem Instrument gesendet wird. Die einstellbaren Optionen hängen von Ihrer Audio-Interface-Hardware ab.

! Die Audio-Hardware der meisten Computer kann mit 44.1 oder 48 kHz arbeiten, was mit den meisten Applikationen und auch Analog Lab gut funktioniert. Höhere Sampleraten verbrauchen mehr CPU-Leistung. Falls Sie also keinen Grund haben mit 96 kHz zu arbeiten, sind Einstellungen von 44,1 kHz oder 48 kHz ausreichend.

- **Test Tone** 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 Ihrer Audio-Interface geleitet wird und dieses ein Audiosignal abspielt (z.B. über die Lautsprecher oder einen Kopfhörer).
- Die angeschlossenen MIDI-Geräte werden unter **MIDI Devices** angezeigt. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen, um MIDI-Daten von dem Gerät zu empfangen, welches Sie zum Spielen des Instruments verwenden möchten. Im Standalone-Betrieb empfängt Analog Lab V auf allen MIDI-Kanälen, so dass kein spezifischer Kanal definiert werden muss. Sie können übrigens mehr als ein MIDI-Gerät gleichzeitig auswählen.
- Mit **Tempo** können Sie das Tempo des Analog Lab V-Sequenzers einstellen. Wenn Sie Analog Lab V 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 ist dem Setup 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. Abgesehen davon funktionieren die Optionen genauso wie im Abschnitt der Audio-Einstellungen für Windows beschrieben.



2.2.3. Analog Lab V als Plug-In nutzen

Analog Lab V 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 V in einem DAW-Projekt verwenden. Im Standalone-Modus können Sie nur eine Analog Lab V-Instanz verwenden.
- Sie können die Audioausgänge von Analog Lab V in Ihrer DAW mit dem DAW-eigenen Audio-Routing umfangreicher einsetzen.

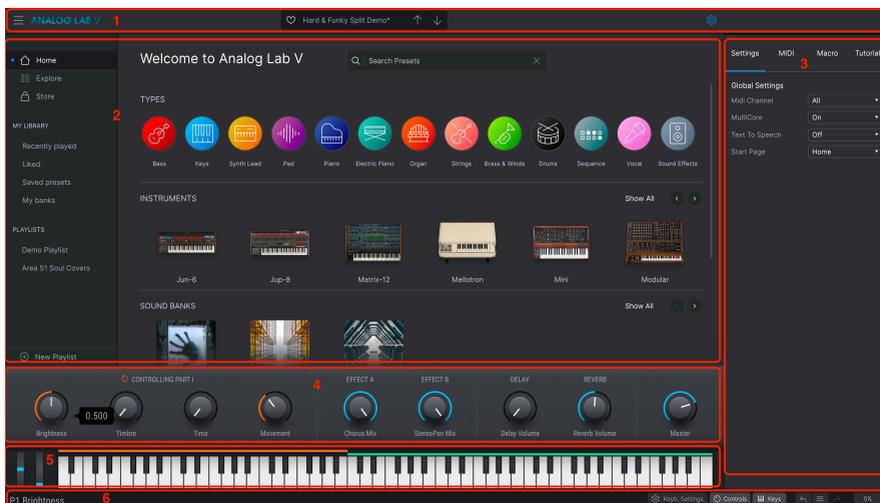
Nachdem Sie nun Ihre Software eingerichtet haben, kann es jetzt losgehen!

3. DIE BEDIENOBERFLÄCHE

Analog Lab V bietet über 2000 Presets aus Arturias preisgekrönten Emulationen der weltbesten Hardware-Synthesizer und Vintage-Keyboards sowie aus unserem eigenen Software-Synthesizer Pigments.

Wenn Sie einzelne virtuelle Instrumente von Arturia besitzen, erhöht sich diese Zahl, da deren Presets automatisch auch in Analog Lab V verfügbar sind. Ebenso wie alle Presets aus Analog Lab 4.

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

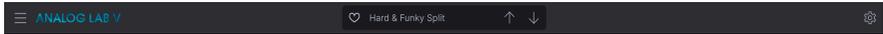


Wenn Sie die Software öffnen, wird automatisch die [Library-Ansicht \[p.6\]](#) angezeigt mit den folgenden Bereichen:

1. **Die obere Symbolleiste:** [p.16] Diese Symbolleiste bietet eine Schaltfläche mit drei weißen horizontalen Linien zum Öffnen eines Aufklapp-Menüs, einen Preset-Bereich zum Durchblättern und Liken von Presets (mit einem Herzsymbol) sowie ein erweiterbares Einstellungsfeld (Settings) in der oberen rechten Ecke.
2. **Der Preset-Browser:** [p.20] In diesem Navigationsbereich können Sie verfügbare Presets erkunden, auf Ihre personalisierte Soundbibliothek zugreifen und Sounds in Playlists für den Live-Einsatz organisieren.
3. **Die rechte Settings-Leiste:** [p.35] Diese Seitenleiste wird angezeigt, wenn Sie auf das Zahnradsymbol in der rechten Ecke der oberen Symbolleiste klicken. Die vier Tabs bieten globale Einstellungen, die MIDI-Lernfunktion, und In-App-Tutorials.
4. **Die Performance-Regler:** [p.49] 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 umgeschaltet.
5. **Das virtuelle Keyboard:** [p.50] Virtuelle Tastatur, über die Sie Analog Lab V ohne angeschlossenen Hardware-Controller spielen können.
6. **Die untere Symbolleiste:** [p.51] Hier können Sie die Regler und das Keyboard ein- und ausblenden, Keyboardeinstellungen machen, auf Ihren Aktionsverlauf zugreifen und die CPU-Auslastung überwachen.

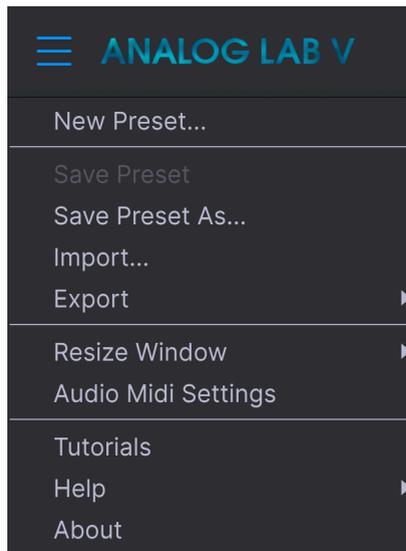
3.1. Die obere Symbolleiste

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.



3.1.1. 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.



3.1.1.1. New Preset

Diese Option erzeugt ein neues Preset mit Standardeinstellungen für alle Parameter. Klicken Sie im linken Bereich auf **Explore**, um eine Liste der Sounds anzuzeigen, die Sie dafür auswählen können.

3.1.1.2. 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.

3.1.1.3. Save Preset As

Hiermit können Sie das aktuelle Analog Lab V-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.

↓ Save As

NAME: Aurora Waves AUTHOR: Mariá Kalayova COMMENTS: To use on my song 'Falling Up.'

BANK: User TYPE: Grand Piano

STYLES: Acid, Airy, Atmospheric, Bizarre, Bright, Classic, Clean, Complex, Dark, Deep, Dirty, Funky, Hard, Harsh, Huge, Mellow, Melodic, Punchy, Sad, Sharp, Simple, Soft, Soundscape, Thin, Warm

GENRES: 60s, 70s, 80s, 90s, Ambient, Bass Music, Berlin, Breakbeat, Chipture, Cinematic, Detroit, Disco, Downtempo, Drum & Bass, Dub/Reggae, Dubstep, Electro, Experimental, Footwork, Funk, Fusion, Future Bass, Game Audio, Grime, Hard Techno, Heavy Metal, Hip Hop/Trap, House, Indie Dance, Industrial, Jazz/Blues, Jungle, Lo-fi, Minimal, Modern, Pop, Psytrance, Reggaeton, Rock, Soul/R&B, Soundtrack, Synthwave, Techno, Trance, Trip Hop, Tropical Hous, UK Garage, World

CHARACTERISTICS: Vintage Factor, Acoustic, Additive, Aggressive, Aggressive, Amp, Analog, Arpeggiated, Arpeggio, Bass, Chord, Delay, Digital, Distorted, Dry, Ensemble, Evolving, Filtered, FM, Gated, Glide, Glitch, Granular, Hoover, Kick, Leslie, Long, Long Release, Multi/Split, Noise, Overdrive, Phase, pluck, Pop/Rock, Processed, Psychedelic, Quiet, Random, Reese, Reverb, Reversed, Rise, Sample-based Sequence/Loo, Short, Slow Attack, Stab, Synced

Cancel Save

📄 Mit dem leistungsstarken Browsersystem von Arturia läßt sich weit mehr als nur ein Preset-Name 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 eigene Charakter-Merkmale erstellen. Diese Informationen können vom Preset-Browser ausgelesen werden und sind hilfreich für die spätere Suche in den Preset-Banken.

3.1.1.4. Import

Mit dieser Option können Sie ein Preset, eine Bank oder eine Playliste von einem anderen Arturia-Instrument importieren. Wenn Sie ein Playlisten-File (.aplst) importieren, wird diese unter "Playlists" im Bedienfeld auf der linken Seite angezeigt (weitere Informationen finden Sie im Kapitel [Die Stage-Ansicht und Playlisten \[p.68\]](#) dieses Benutzerhandbuchs). Diese Funktion ist hauptsächlich dafür gedacht, wenn Sie mit anderen Musikern zusammenarbeiten und eine Soundbank importieren müssen, die Sie erstellt oder erhalten haben.

📄 Soundbänke oder virtuelle Instrumente, die Sie über das Arturia Software Center gekauft und installiert haben, müssen nicht einzeln importiert werden. Analog Lab V erkennt eine Installation dieser Sounds automatisch und fügt sie Ihrer Soundbibliothek hinzu.

3.1.1.5. Export

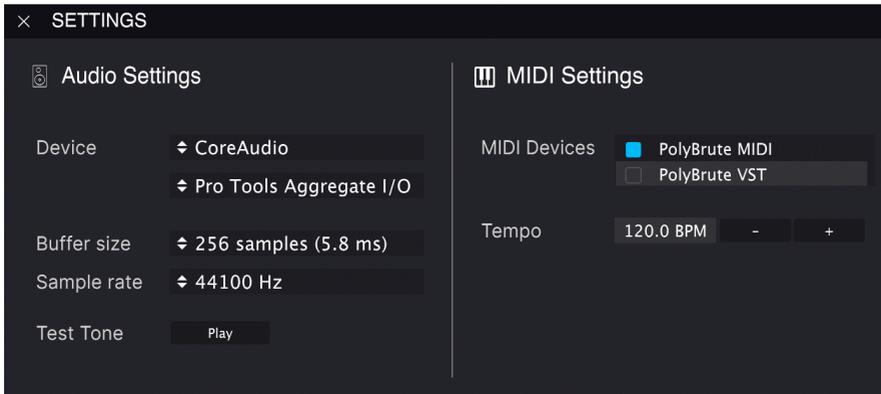
Sie können Presets auf zwei Arten exportieren: als einzelnes Preset oder als Bank. - **Export Preset**: Diese Option kann verwendet werden, um ein einzelnes Preset aus dem Instrument zu exportieren. Das ist nützlich, um Presets zu sichern oder mit anderen Anwendern zu teilen. Der Standardpfad für diese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

3.1.1.6. Resize Window

Das Analog Lab V-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. Die Bedienelemente funktionieren in jeder Zoomstufe gleich, kleinere Steuerelemente sind jedoch bei höheren Vergrößerungsstufen leichter zu erkennen.

3.1.1.7. Audio MIDI Settings

Das Audio MIDI Settings-Menü ist nur verfügbar, wenn Sie Analog Lab V als Standalone-Version nutzen. Wenn Sie Analog Lab V als Plug-In 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 erster Start \[p.10\]](#) für weitere Details.

3.1.1.8. Tutorials

Analog Lab V bietet einige Tutorials, die Sie durch die verschiedenen Funktionen des Instruments führen. Wählen Sie eines der Tutorials aus, um Schritt-für-Schritt-Anleitungen für die optimale Nutzung der Software zu erhalten.

3.1.1.9. Help

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

3.1.1.10. About

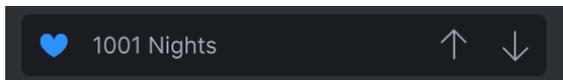
Hiermit öffnen Sie ein Info-Fenster mit der Softwareversion und Entwickler-Credits. Klicken Sie auf das Info-Fenster, um es wieder zu schließen.

3.1.1.11. Include Legacy Sounds

Diese Option wird nur angezeigt, wenn Sie frühere Versionen der V Collection und/oder Analog Lab 4 installiert haben. Presets dieser Versionen werden im Browser und in den Suchergebnissen von Analog Lab V angezeigt.

3.1.2. 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". Um auf alle Ihre bevorzugten Sounds zuzugreifen, klicken Sie auf der linken Seite unter **My Library** auf "Liked". Sie können auch auf das gewünschte Preset zugreifen, indem Sie oben links in der Ergebnisliste auf die das Herz-Symbol klicken.



Mit den Aufwärts- und Abwärtspfeilen können Sie das vorherige oder nächste Preset laden und so innerhalb einer zuvor ausgewählten gefilterten Liste von Presets navigieren.

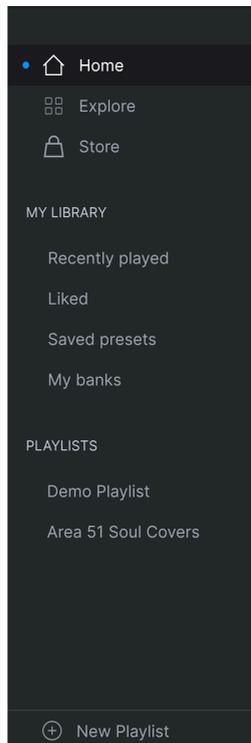
 Die Auf- und Abwärts-Pfeile können über MIDI gesteuert werden. Das bedeutet, dass Sie Taster eines Hardware-MIDI-Controllers nutzen können, um die verfügbaren Presets durchzuschalten, ohne die Maus dafür verwenden zu müssen.

3.1.3. Zahnradsymbol

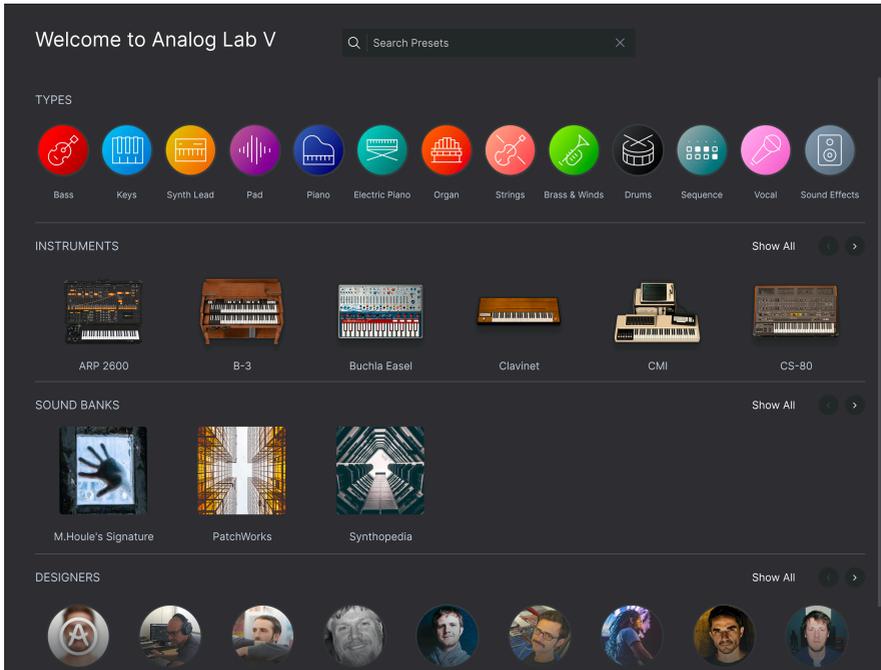
Das Anklicken des Zahnradsymbols öffnet die [rechte Settings-Seitenleiste \[p.35\]](#).

3.2. Der Preset-Browser

Zentral in der Library-Ansicht können Sie aus einer Reihe von Soundquellen und Untergruppen der Analog Lab V-Presets auswählen. Diese werden in der linken Seitenleiste ausgewählt.



3.2.1. Home

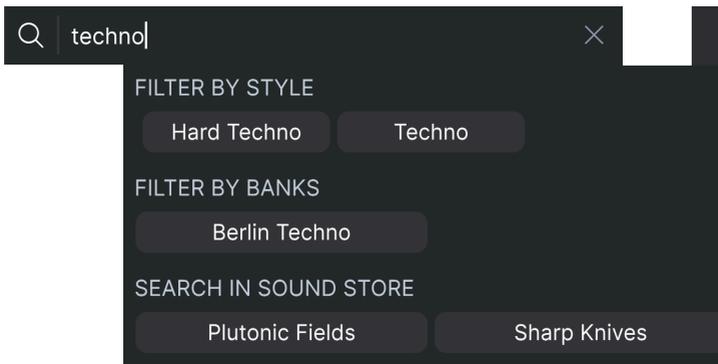


Auf der Startseite im Browser von Analog Lab V können Sie Presets nach Typ (Types), Arturia-Instrumenten (Instruments), installierten Soundbänken (Sound Banks) und Designern auswählen.

Blättern Sie mit den Pfeiltasten nach links und rechts durch die Angebote in einem beliebigen Abschnitt oder klicken Sie auf **Show All**, um alle Auswahloptionen in diesem Abschnitt anzuzeigen.

3.2.1.1. Suchen und Browsen auf der Startseite [Home]

Wenn Sie einen Text in die Suchleiste eingeben, wird ein Aufklapp-Menü mit weiteren Optionen angezeigt, je nachdem, wo Presets und Bänke zu finden sind, die der Suche entsprechen, wie zum Beispiel:



3.2.1.2. Instrumentenvorschau auf der Startseite

Bewegen Sie den Mauszeiger über ein beliebiges Instrument, um dessen Vorschau anzuzeigen. Dazu gehören ein auch paar Informationen und eine anklickbare 10-Sekunden-Audiodemo.

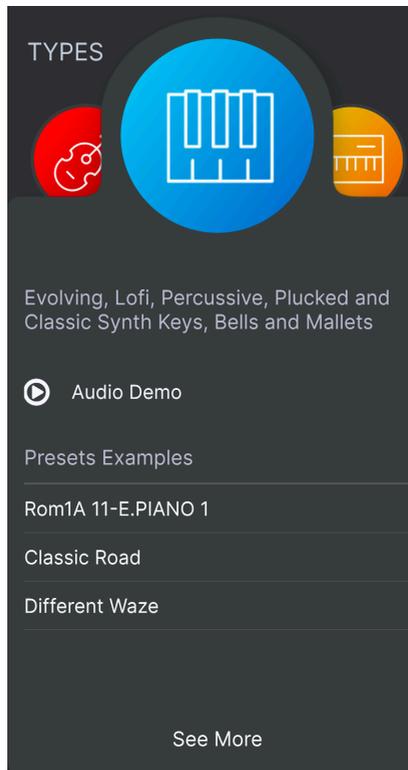
A screenshot of the Matrix 12 instrument preview interface. At the top, there is a small image of the Matrix 12 synthesizer's control panel. Below the image, there is a paragraph of text: "The Matrix 12 was the first programmable analog synthesizer with a preset voice path and modular flexibility. This made it a force of nature and something that had not been seen before." Underneath the text is a play button icon followed by the text "Audio Demo". Below that, there is a list of preset names: "Presets Examples", "Super Phat Bass", "Reality Open", and "Sadness Waves". At the bottom of the list is a "See More" button.

Klicken Sie auf eines der Presets unterhalb der **Presets Examples**, um diese Presets zu laden, ohne die Startseite verlassen zu müssen.

Klicken Sie auf **See More**, um die Presets des Instruments in der Ansicht [Explore \[p.24\]](#) anzuzeigen.

3.2.1.3. Type-Vorschau auf der Startseite

Wenn Sie auf der Startseite nach Types suchen, wird beim Bewegen der Maus auf eines der Kreis-Symbole ebenfalls eine Vorschau angezeigt.



Die Optionen "Audio Demo", "Preset Examples" und "See More" funktionieren genauso wie bei den oben beschriebenen Instrumentenvorschauen.

3.2.2. Explore

NAME	TYPE	DESIGNER
Arp Techno Stabs	Hard Lead	Barry Jamieson
Bl Techno	Rhythmic Sequence	Denis Da Silva
Dark Techno BD	Kick	Histibe
Late Techno BD	Kick	Histibe
Lo-fi Techno	Rhythmic Sequence	Victor Morello
Psy Techno	Rhythmic Sequence	Cubio Spline
Tech Nouveau	Plucked Bass	Mark Gijnsman
Techno	Melodic Sequence	Jean-Michel Blanchet
Techno 101	Rhythmic Sequence	Jean-Baptiste Arthus
Techno Bass	Melodic Sequence	Pierce Warnecke
Techno For Don	Rhythmic Sequence	Tom Hall
Techno Groove	Drum Loop	Sonar Traffic
Techno Kick	Kick	Solidtrax
Techno Kick 2	Kick	Solidtrax
Techno Mixture	Rhythmic Sequence	Baptiste Le Goff
Techno Not 101	Rhythmic Sequence	Jean-Baptiste Arthus
Techno Stepseq	Melodic Sequence	Victor Morello
Techno Sync	Dirty Lead	Sota Fujimori

Hier können Sie Presets in allen lokalen Werks- und Benutzerbänken erkunden und durchsuchen. Besitzer anderer Software-Instrumente von Arturia werden feststellen, dass der Explore-Modus dem vertrauten Preset-Browser sehr nahe kommt.

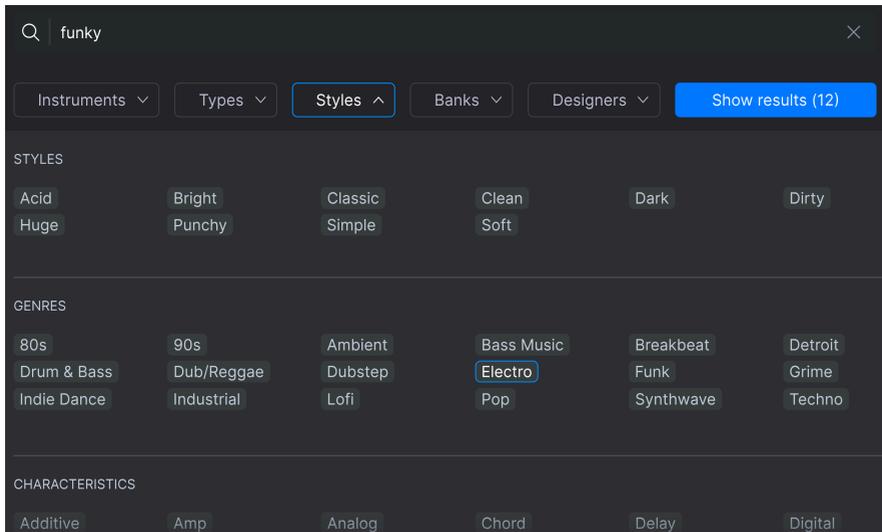
3.2.2.1. Die Suche auf der Explore-Seite

Die Eingabe eines beliebigen Textes in die Suchleiste arbeitet in Verbindung mit den Tags (siehe unten), um die finalen Suchergebnisse zu bestimmen. Wenn Sie keinen Text eingeben oder keine [Tags \[p.25\]](#) auswählen, werden als Ergebnisse alle verfügbaren Analog Lab V-Presets angezeigt (das kann eine ganze Menge sein). Die Suche funktioniert auf drei Ebenen gleichzeitig:

- Es wird nach Presets gesucht, die genau die Wörter enthalten, die Sie eingegeben haben.
- Es werden alle Tags berücksichtigt, die Ihrem Suchbegriff entsprechen.
- Es gibt die Möglichkeit, im [Arturia Sound Store \[p.27\]](#) nach dem gewünschten Sound zu suchen.

3.2.2.2. Tags als Filter verwenden

Sie können Ihre Suche mithilfe verschiedener Tags (Attribute) eingrenzen (und manchmal auch erweitern). Jeder Bereich kann mithilfe des Pfeils in der Überschrift minimiert werden, wenn Sie ihn nicht verwenden möchten.



Es gibt fünf unterschiedliche Tags:

- **Instruments:** Das Quell-Instrument, mit dem der Sound erzeugt wurde.
- **Types:** Kategorien von Musikinstrumenten und Soundeffekten.
- **Styles:** Beschreibende Begriffe in Bezug auf Musikgenre, Klangeigenschaften und allgemeine "Vibes".
- **Banks:** Fokussiert auf Presets basierend auf der Bank, zu der sie gehören.
- **Designers:** Sounddesigner, die für die Erstellung der Presets in Analog Lab V verantwortlich sind.

Klicken Sie auf **Show Results**, um alle markierten Presets in einer Liste anzuzeigen.

Wenn Sie mehrere Tags auswählen, werden Ihre Suchergebnisse oft durch einen Ausschlussprozess eingeschränkt – das heißt, es werden nur die Presets angezeigt, die allen gewählten Tags entsprechen.

3.2.2.3. Suchergebnisse sortieren

Klicken Sie auf **NAME** in der ersten Spalte der Ergebnisliste, um die Presets in aufsteigender oder absteigender alphabetischer Reihenfolge zu sortieren.

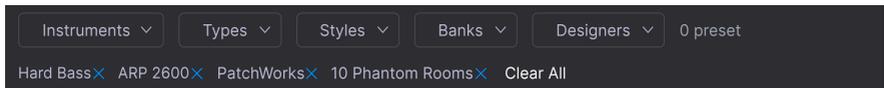
Klicken Sie in der zweiten Spalte auf **TYPE**, um dasselbe nach Typ zu tun.

Klicken Sie auf das **Arturia-Logo** links neben **TYPE**, um die Werk-Presets an den Anfang der Liste zu bringen. Diese erscheinen direkt unter allen Presets, die Sie [favorisiert \[p.26\]](#) haben.

Die dritte Spalte bietet drei Kopfzeilenoptionen: **DESIGNER**, **BANK** und **INSTRUMENT**. Klicken Sie auf das Hamburger-Symbol (die drei liegenden weißen Striche), um zwischen diesen zu wählen. Klicken Sie dann auf den Kopfzeilennamen, um die alphabetische Reihenfolge umzukehren.

Klicken Sie auf das Symbol **Shuffle** (zwei überlappende Pfeile) oben rechts bei den Ergebnissen, um die Reihenfolge zufällig zu ändern. Dies gestaltet das Durchsuchen von Presets interessanter und kann Ihnen helfen, Sounds zu finden, auf die Sie sonst vielleicht nicht stoßen würden.

3.2.2.4. Tags entfernen



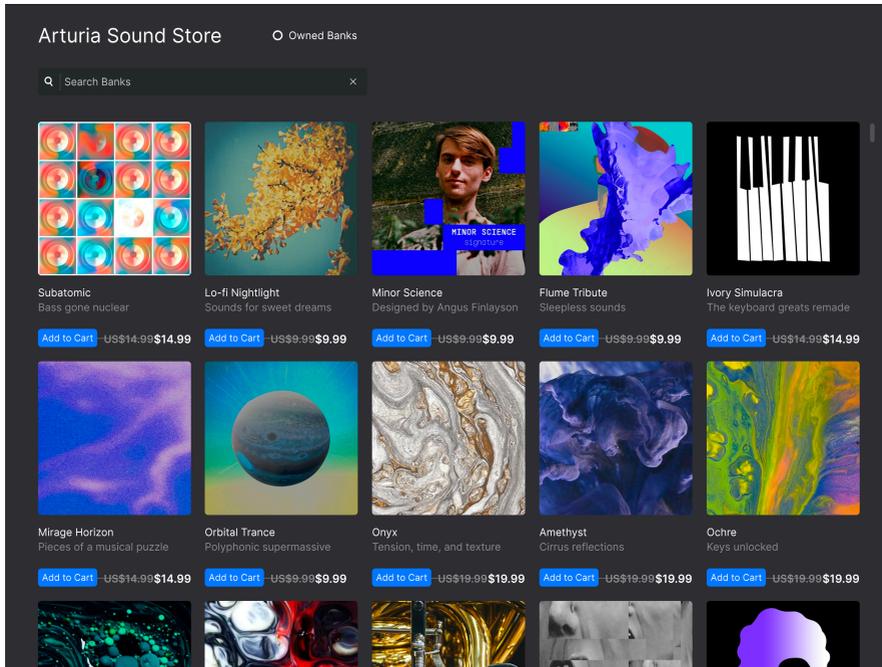
Direkt unter den Tags-Schaltflächen werden die Namen aller aktiven Tags einer Suche angezeigt. Klicken Sie auf das X neben einem beliebigen Namen, um dieses Tag zu entfernen (und damit die Ergebnisliste zu erweitern). Klicken Sie auf **Clear ALL**, um alle Tags zu entfernen.

3.2.2.5. 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 klicken und so alle Ihre Favoriten in die Ergebnisliste einfügen.

3.2.3. Store

Besuchen Sie den In-App Arturia Sound Store, um Ihr Setup durch viele weitere inspirierenden Sounds zu ergänzen.



Der **Store** zeigt die neuesten Veröffentlichungen an. Wenn Sie auf die Sound-Packs klicken, können Sie sich einige Beispiel-Presets anhören. Stellen Sie sicher, dass Sie mit Ihrem Arturia-Konto angemeldet sind, um den Check-out abzuschließen. Klicken Sie auf **Owned Banks**, um die Packs anzuzeigen, die Sie bereits besitzen.

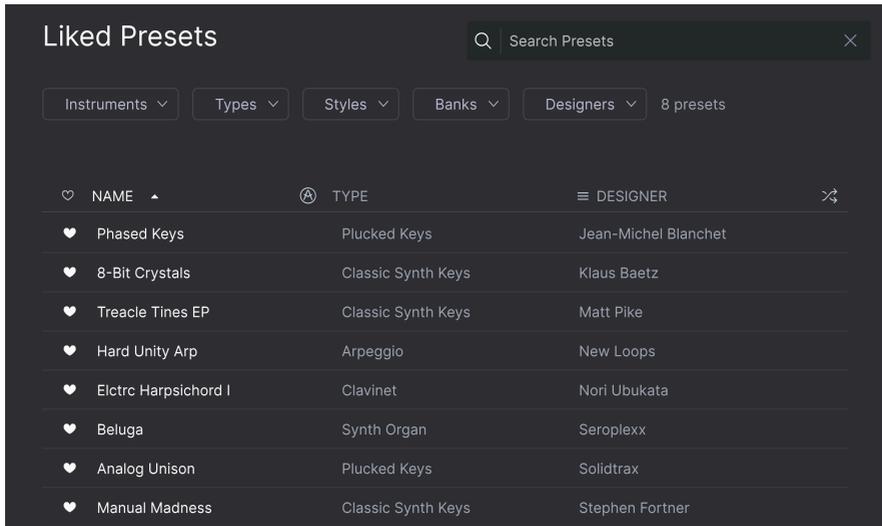
3.2.4. My Library

In diesem Bereich ("My Library" bedeutet soviel wie "Meine Bibliothek") werden die Sounds, mit denen Sie gearbeitet haben, auf vier Arten aufgezeichnet:

3.2.4.1. Recently Played

Die Presets, die Sie zuletzt gespielt haben, werden hier in einer Liste angezeigt. Dies ist ideal, wenn Sie sich nicht an den Namen eines Presets erinnern können, das Sie vor einem Tag oder länger gespielt und gemocht haben.

3.2.4.2. Liked



♥ NAME	Ⓜ TYPE	≡ DESIGNER	✂
♥ Phased Keys	Plucked Keys	Jean-Michel Blanchet	
♥ 8-Bit Crystals	Classic Synth Keys	Klaus Baetz	
♥ Treacle Tines EP	Classic Synth Keys	Matt Pike	
♥ Hard Unity Arp	Arpeggio	New Loops	
♥ Elctrc Harpsichord I	Clavinet	Nori Ubukata	
♥ Beluga	Synth Organ	Seroplexx	
♥ Analog Unison	Plucked Keys	Solidtrax	
♥ Manual Madness	Classic Synth Keys	Stephen Fortner	

Preset, die Sie durch Anklicken des Herzsymbols [favorisiert \[p.26\]](#) haben.



Wenn Sie bereits Presets in Analog Lab 4 favorisiert haben, werden diese auch hier angezeigt.

3.2.4.3. Saved Presets

Presets, die Sie mit dem Save oder Save As-Vorgang im [Hauptmenü \[p.16\]](#) gespeichert haben.

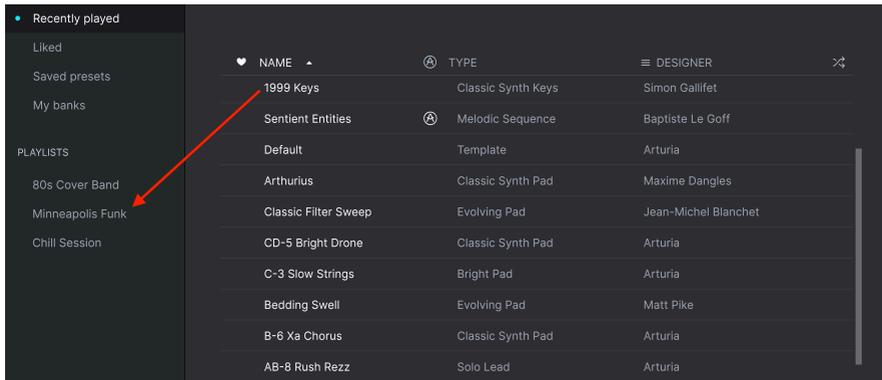
3.2.4.4. My Banks

Alle Bänke, die Sie selber erstellt oder importiert haben.

 Wenn Sie bereits Presets in Analog Lab 4 favorisiert haben, werden diese auch in Analog Lab V als "geliket" angezeigt.

3.2.5. Playlisten

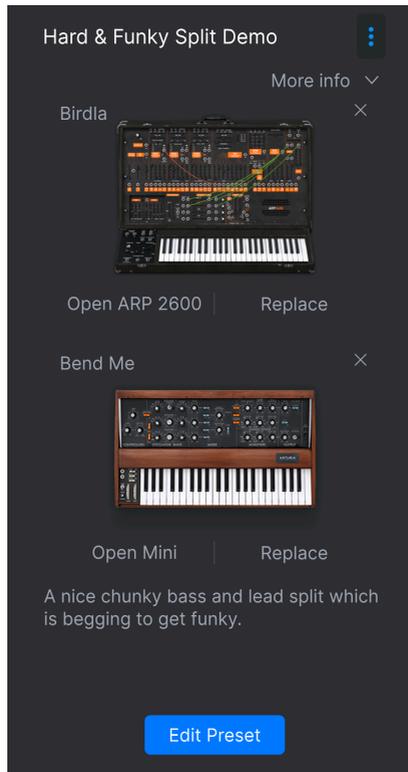
Playlisten sind ein leistungsstarkes Werkzeug zum Organisieren von Presets, insbesondere als Setlisten für Live-Auftritte. Sie können Presets aus einer beliebigen Liste von Suchergebnissen in eine Playliste ziehen, wie folgt:



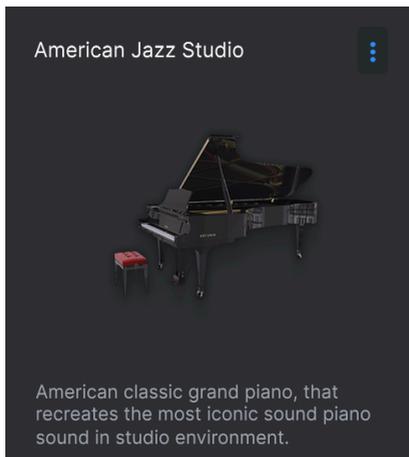
Playlisten können in Songs organisiert werden, wobei Presets an jeden Song gebunden sind. Wir behandeln dies ausführlich im Kapitel über die [Stage-Ansicht und Playlisten \[p.68\]](#)

3.2.6. Der Preset Info-Bereich

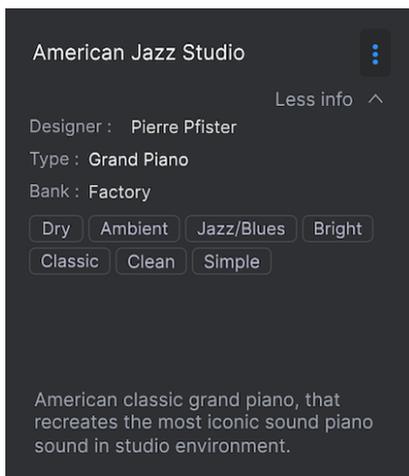
In einem Bereich rechts neben dem zentralen Browser finden Sie Details zum aktuellen Preset. Es gibt zwei Arten von Presets: Singles und Multis, also Presets bestehend aus entweder einem oder aus zwei Instrumenten. Nachfolgend der Info-Bereich für ein Multi-Preset:



Und hier für ein Single-Preset:



Bewegen Sie die Maus über diesen Bereich, um alle Optionen anzuzeigen. Klicken Sie auf **More Info**, um den Designer, Type, Bank und Tags einzublenden.



Sie können diese Infos ändern und Tags für Benutzer- (aber nicht für Werks-) Presets hinzufügen. Dies gilt auch für den Preset-Namen oben in diesem Bereich.

3.2.6.1. Instrumente editieren

Alle individuellen Arturia-Instrumente, die Sie als Vollversion besitzen, werden mit der Option **Open** (und dem Namen des Instruments dahinter) angezeigt. Klicken Sie darauf, um die vollständige Benutzeroberfläche des Instruments zu öffnen:



Klicken Sie in der oberen Symbolleiste auf **Back**, um zum Browser (Library-Ansicht) zurückzukehren. Von hier aus können Sie auch das Einstellungsfeld öffnen, um die Parameter des Instruments den [Macros \[p.45\]](#) zuzuweisen.

3.2.6.2. Presets bearbeiten

Klicken Sie auf die Schalfläche **Edit Preset**, um das aktuelle Preset in der [Studio-Ansicht \[p.7\]](#) zu öffnen

3.2.6.3. Instrumente hinzufügen

Single-Presets bieten die Option **Add Instrument**. Wenn Sie darauf klicken, können Sie ein Preset aus den Abschnitten [Explore \[p.24\]](#) oder [My Library \[p.28\]](#) im Browser auswählen. Wenn es sich bei dem neuen Preset um ein Multi handelt, werden Sie aufgefordert auszuwählen, ob Sie Part 1, Part 2 oder beide ersetzen möchten.

3.2.6.4. Instrumente entfernen

Klicken Sie auf das **X** in der oberen rechten Ecke des Instruments, um es vollständig aus dem Preset zu entfernen.

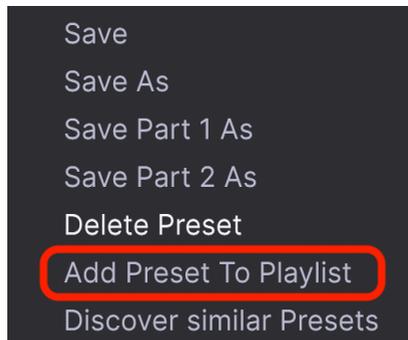
i Sie können auch ein beliebiges Preset aus einer Liste im Browser in diesen Bereich ziehen, um ein gelöscht Instrument zu ersetzen oder ein Preset für ein Single-Instrument in ein Multi zu verwandeln.

3.2.6.5. Instrumente ersetzen

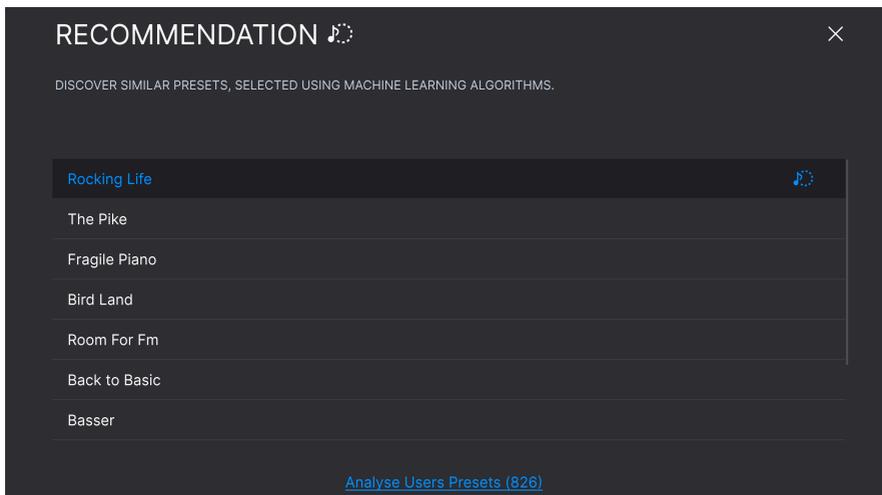
Klicken Sie in einem Multi auf **Replace**, um ein Instrument auszutauschen. Sie können dann wie oben beschrieben nach einem neuen Preset suchen. Wenn Sie das Multi durch ein anderes Multi ersetzen, werden Sie aufgefordert, auszuwählen, ob Sie Part 1, Part 2 oder beide ersetzen möchten.

3.2.6.6. Das Preset Info-Menü

Wenn Sie auf das Symbol mit den drei vertikalen blauen Punkten klicken, wird ein Aufklapp-Menü mit den folgenden Optionen zum Verwalten des aktuellen Presets eingeblendet:



- **Save** und **Save As**: Diese entsprechen den Optionen im [Hauptmenü \[p.16\]](#), wobei Save nur bei User Presets verfügbar ist. Die Save As-Optionen für Part 1 und Part 2 sind nur auswählbar, wenn das Preset ein Multi ist.
- **Add Preset to Playlist**: Das ist sehr nützlich, um ein Preset, das Sie besonders mögen, mit einem Lesezeichen zu versehen.
- **Discover Similar Presets**: Diese Option analysiert alle Sounds in Ihrer Analog Lab V-Sammlung und gibt Empfehlungen basierend auf klanglicher Ähnlichkeit mittels Advanced Machine Learning. Die Ergebnisse werden in der „Explore“-Ansicht angezeigt:



Ihr ursprüngliches Preset ist immer in dieser Liste enthalten. Zwei weitere wichtige Optionen sind:

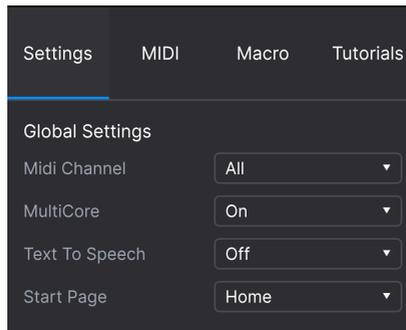
- **Analyse Users Presets:** Analysiert benutzergenerierte oder importierte Presets, die nicht zur Datenbank des KI-Systems hinzugefügt wurden. Hinweis: Das kann einige Zeit dauern.
- **Analyse Current Preset:** Klicken Sie auf das Notensymbol, das rechts neben einem Preset in der Liste erscheint, um dieses als Grundlage für einen neuen Scan zu verwenden.

3.3. Die rechte Settings-Seitenleiste

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

- [Settings \[p.35\]](#)
- [MIDI \[p.38\]](#)
- [Macro \[p.45\]](#)
- [Tutorials \[p.48\]](#)

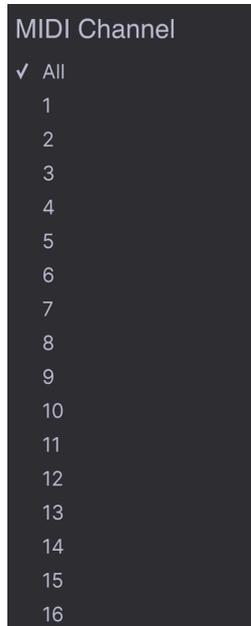
3.3.1. Der Settings-Tab



Klicken Sie auf **Settings**, um auf verschiedene Aufklapp-Menüs zugreifen zu können, in denen Sie den globalen MIDI-Empfangskanal einstellen und andere Parameter anpassen, die das Gesamtverhalten von Analog Lab V bestimmen.

3.3.1.1. MIDI Channel

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



Standardmäßig empfängt Analog Lab V 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 V verwenden möchten.

3.3.1.2. Multi Core

Wenn aktiviert, optimiert Analog V seine Performance für Mehrkern-Rechner-CPU's. Das funktioniert, indem jedes Instrument eines Multis (ein Preset mit zwei Instrumenten) auf einem anderen Kern berechnet wird.

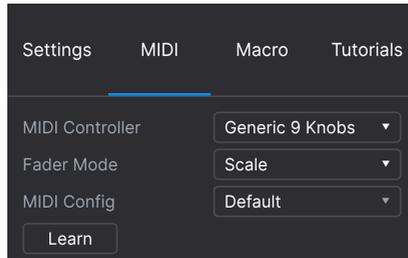
3.3.1.3. Text To Speech

Ist diese Option aktiviert, wird Analog Lab V für Personen mit Sehbehinderungen optimiert. Wenn ein MIDI-Controller angeschlossen und konfiguriert ist, liest Ihnen Analog Lab V vor, was auf dem Controller-Bildschirm angezeigt wird und/oder welcher Parameter gesteuert wird, wenn ein Regler, Schieberegler oder Taster bewegt wird. Die Details zur Konfiguration Ihres Controllers für die Text-to-Speech-Option finden Sie im Abschnitt [Barrierefreiheit \[p.77\]](#).

3.3.1.4. Start Page

In diesem Menü wählt Sie aus, welche Library Ansichts-Seite im [Preset Browser \[p.20\]](#) angezeigt wird, wenn Sie Analog Lab V starten. Die beiden verfügbaren Optionen sind **Home** (Standard) und **Explore**.

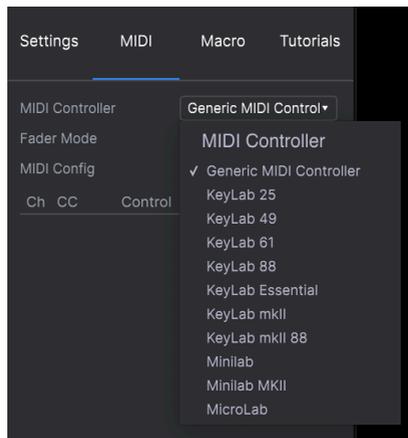
3.3.2. Der MIDI-Tab



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

3.3.2.1. MIDI Controller

Wählen Sie hier aus, mit welchem Hardware-MIDI-Controller Sie Analog Lab V steuern möchten. Wenn Sie einen der Arturia MIDI-Controller verwenden, wird dieser automatisch erkannt und zugeordnet, zusammen mit dem Layout der [Bildschirm-Performance-Regler \[p.49\]](#). Wenn Sie keinen Arturia-Controller besitzen, können Sie *Generic MIDI Controller* auswählen und Ihre eigenen MIDI-Zuweisungen erstellen.

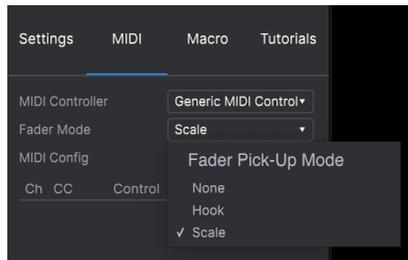


Der Mixer und alle Effekte können auf MIDI-Daten reagieren und sind MIDI-lernfähig. Das bedeutet, dass Sie mit Analog Lab V im MIDI-Lernmodus alle hervorgehobenen Parameter mit Ihrem Hardware-MIDI-Controller steuern können.

 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'.

3.3.2.2. 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-Steurelement einfach an der physischen Position des Hardware-Steurelements 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 bewegend Regler zu vermeiden.

3.3.2.3. MIDI Config

In diesem Aufklapp-Menü verwalten Sie die verschiedenen MIDI Controller-Mappings zum Steuern von Analog Lab V 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:

- **Default:** Bietet Ihnen einen Ausgangspunkt mit vordefinierten Controller-Zuweisungen.
- **Empty:** Entfernt die Zuweisungen aller Steuerelemente.

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 V-Software an Ihren Rechner anschließen, müssen Sie die Software zunächst beenden und dann erneut starten, damit alle Optionen für Ihren Controller angezeigt werden.

3.3.2.4. 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 in der Studio-Ansicht:



Klicken Sie auf ein beliebiges violettees Steuerelement und bewegen Sie dann einen Regler oder betätigen Sie einen Schalter an Ihrem MIDI-Hardware-Controller. Das entsprechende Bedienelement auf dem Bildschirm leuchtet dann rot und der zugewiesene Parametername sowie die MIDI-CC-Nummer werden in der [Zuweisungsliste \[p.43\]](#) angezeigt. Klicken Sie erneut auf **Learn**, um den Lernmodus zu deaktivieren, wenn Sie mit den Aufgaben fertig sind.

3.3.2.5. Reservierte MIDI CC-Nummern

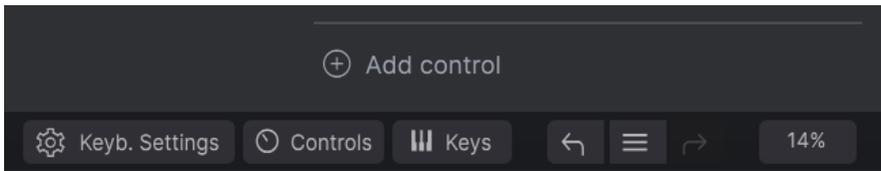
Einige MIDI Continuous Controller (MIDI CC)-Nummern sind reserviert und können nicht geändert oder anderen Parametern zugewiesen werden. Das betrifft folgende MIDI CCs:

- Pitch Bend
- Modulationsrad (CC #01)
- Expression Controller (CC #11)
- (Channel-)Aftertouch
- Sustain On/Off (CC #64)
- All Notes Off (CC #123)

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

3.3.2.6. Die Add Control-Option

Drücken Sie unten links auf + **Add Control**. Das öffnet ein Auswahl-Fenster aller verfügbaren Parameter. Wenn Sie auf einen der Parameter klicken, wird dieser der Liste im MIDI-Tab hinzugefügt. Drehen Sie einen Regler/Fader an Ihrem angeschlossenen Controller und der gewählte Parameter wird dem entsprechenden Regler zugewiesen.



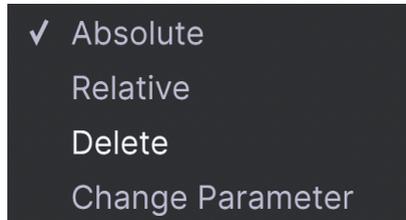
3.3.2.7. Die Zuweisungsliste

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

Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Control Reverb V...	0.010	1.00
1	91	Control Master	0.00	1.00
1	18	Control Phaser Mix	0.00	1.00
1	19	Control Delay Vol...	0.00	1.00
1	28	SendValuesToMl...	0.00	1.00
1	29	Previous Preset	0.00	1.00
1	71	Control P1 Timbre	0.00	1.00
1	72	Control P1 Filter ...	0.00	1.00
1	73	Control P1 Filter ...	0.00	1.00
1	74	Control P1 Bright...	0.00	1.00
1	75	Control P1 Filter ...	0.00	1.00
1	76	Control P1 Time	0.00	1.00
1	77	Control P1 Move...	0.00	1.00
1	79	Control P1 Filter ...	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 Sustain	0.00	1.00
1	83	Control P1 Release	0.00	1.00
1	85	Control Undefined	0.00	1.00
1	93	Control Distortio...	0.00	1.00
1	112	Navigate through...	0.00	1.00
1	113	Add/Remove sel...	0.00	1.00
1	114	Navigate through...	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 Strg-Taste oder 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.



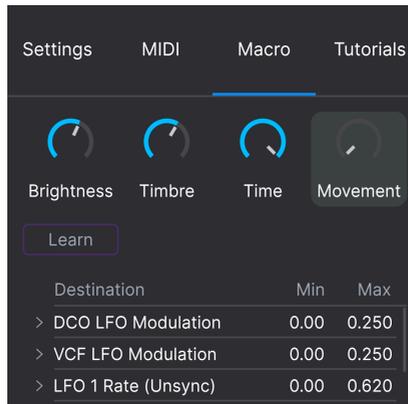
- **Absolute:** Der zugewiesene Parameter folgt dem Wert, den Ihr physischer Controller aussendet.
- **Relative:** Eine "relative" Änderung weist das empfangende Gerät an, dessen aktuellen Wert zu erhöhen oder zu verringern. Das empfangende Gerät interpretiert diesen Befehl als "Erhöhen/Verringern des aktuellen Werts". Diese Art der Steuerung findet sich häufig bei "Endlos"- oder "360-Grad"-Reglern, die an den Enden ihres Regelbereichs keinen physischen Reglerstopp besitzen.
- **Delete:** Entfernt die Zuweisung und färbt das entsprechende Bildschirm-Steurelement wieder violett, wenn Sie den Lern-Modus aktivieren.
- **Change Parameter:** Ruft ein großes Aufklappenmenü 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 oder auf die Zuweisung in der Liste und dann die Entf-Taste auf Ihrer Computertastatur drücken.

3.3.3. Der Macro-Tab

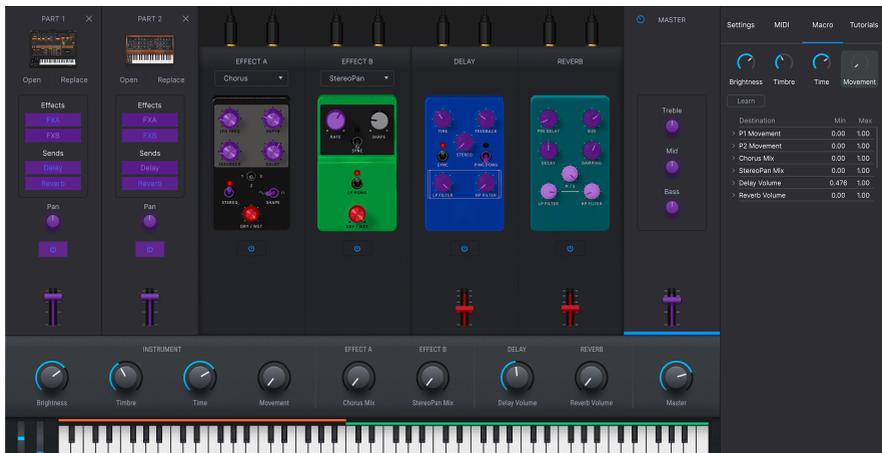
Macros sind eine der leistungsstärksten Funktionen von Analog Lab V. Mit ihnen können Sie mehrere Parameter mit einer einzigen Reglerbewegung steuern. Die vier Macros entsprechen den ersten vier Standard-**Performance-Reglern** [p.49]: Brightness, Timbre, Time und Movement.



Das Zuweisen von Parametern für ein Macro funktioniert ähnlich wie MIDI-Learn. Für eine optimale Kontrolle bei Live-Performances ist es empfehlenswert, einem Makro die gewünschten Parameter zuzuweisen und *dann* via **MIDI Learn** [p.41] diesem Macro-Regler einen physischen Hardware-Controller-Bedienelement zuzuweisen.

3.3.3.1. Zuweisen von Parametern zu einem Makro

Klicken Sie auf einen der vier Regler im Macro-Tab, um das Makro auszuwählen, mit dem Sie arbeiten möchten. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Learn**. Dadurch wird die Benutzeroberfläche von Analog Lab V in die **Studio-Ansicht** geschaltet, in der Sie Ihre Instrumentenparts und -effekte sehen können:



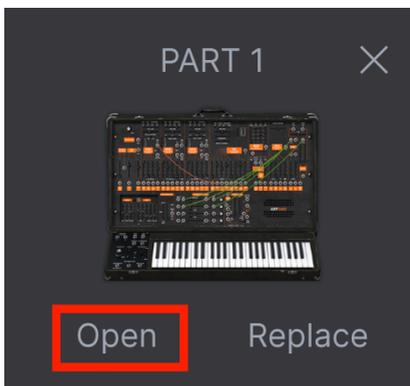
Auch hier erscheinen verfügbare Parameter in Violett und bereits zugewiesene in Rot. Klicken Sie einfach auf einen beliebigen Parameter, um diesen dem Macro hinzuzufügen. Sie müssen erneut auf Learn klicken, um den nächsten Parameter auszuwählen.

Um einen Parameter aus dem Macro zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dessen Namen in der Liste und wählen Sie Delete. Parameter, die einem Macro zugewiesen wurden, bieten **Min-** und **Max-**Werte und können ähnlich wie bei den MIDI-Zuweisungen durch Klicken und Ziehen des Wertes skaliert werden.

i Die Namen der Macros sind nur Vorschläge, die Ihnen helfen, eine Übersicht zu behalten. Sie können jedem der Macros beliebige auswählbare Parameter frei zuweisen.

3.3.3.2. Macros und individuelle Instrumente

Wenn Sie eine Vollversion eines V Collection-Instruments besitzen, können Sie dem Macro Parameter innerhalb dieses Instruments zuweisen.

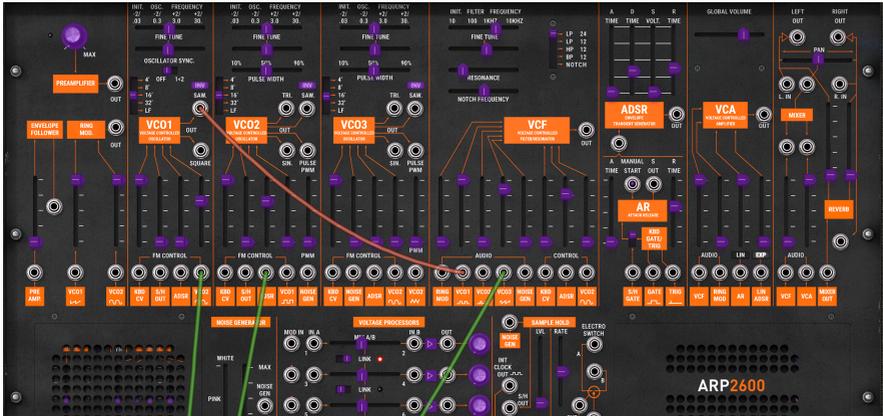


Klicken Sie unter dem Instrumentensymbol auf **Open**, um die vollständige Benutzeroberfläche des Instruments zu öffnen. Jetzt werden im Macro-Lernmodus die verfügbaren Steuerelemente in violett angezeigt. Nachfolgend ein Beispiel des ARP 2600 V.

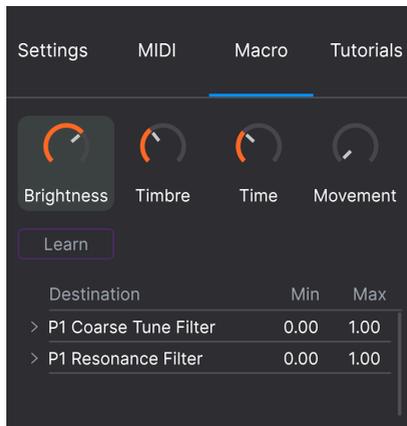


3.3.3.3. Macros und Multis

Macros verhalten sich in einem Multi (einem Preset mit zwei Instrumenten) etwas anders. Wenn Sie die Vollversionen der Instrumente in den beiden Multi-Parts besitzen, besteht ein Macro tatsächlich aus drei Macros in einem. Wenn Sie nur eines der beiden Instrumente besitzen, sind es zwei Macros in einem.



Wenn Sie auf den Channel-Strip des Instruments klicken, werden die Performance Control-Regler und deren Macros genau diesem Part zugewiesen. Beachten Sie, dass die Bezeichnung darüber jetzt „Controlling Part 1“ lautet. Diese sind farbcodiert für Part 1 (orange), ebenso wie die Drehregler im Macro-Reiter und das Macro selbst sieht anders aus:



Ganz wichtig: Das gilt auch für die Bedienelemente eines angeschlossenen MIDI-Controllers.

3.3.3.4. Macro-Kurven

Über die einfache Skalierung hinaus können Sie einen Kurvenverlauf anpassen, der bestimmt, wie jeder Parameter unter der Kontrolle des Makros vom Minimal- zum Maximalwert und zurück verläuft, wenn Sie am Macro-Regler drehen. Klicken Sie auf das >-Symbol links neben dem Parameternamen, um das Kurvenfenster zu öffnen.



Klicken Sie auf die Kurve, um einen Haltepunkt hinzuzufügen, der durch ein kleines Kreissymbol dargestellt wird. Sie können dann den Punkt anfassen und ziehen; die Kurvensegmente zwischen diesem und dem nächsten Nachbarpunkt ändern sich dann entsprechend. Klicken Sie mit der rechten Maustaste oder bei gedrückter Strg-Taste auf einen Punkt, um diesen zu entfernen. Der erste und der letzte Haltepunkt können nicht entfernt werden.

3.3.4. Der Tutorials-Tab

In diesem Tab, der auch durch Auswahl der Option "Tutorials" im [Hauptmenü \[p.16\]](#) geöffnet werden kann, können Sie auf die Titelnamen der einzelnen Kapitel klicken, die Sie wiederum durch verschiedene Bereiche des Analog Lab V führen und alles Schritt für Schritt erklären. Die Abschnitte des Bedienfelds, auf die Sie sich konzentrieren sollen, werden dabei automatisch hervorgehoben.

Beachten Sie, dass die Tabs Settings, MIDI und Macro während eines aktiven Tutorials nicht verfügbar sind. Die Tutorials nutzen beim "Abspielen" den vollständigen Seitenbereich.

3.4. Die Performance-Regler

Das sind die wichtigsten Bedienelemente für die Echtzeitsteuerung eines Sounds während der Live-Performance. Die [Regler \[p.51\]](#) in der unteren Symbolleiste müssen aktiviert werden, damit sie sichtbar sind, aber ansonsten sind sie in jeder anderen Ansicht oder jedem Bereich von Analog Lab V verfügbar.



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

Brightness, **Timbre**, **Time** und **Movement** sind größere Versionen der Regler im [Macro-Tab \[p.45\]](#) und wirken sich je nach Einstellung auf mehrere Parameter aus, wenn es entsprechende Zuweisungen gibt.

Effect A und **Effect B** steuern den Dry/Wet-Mix virtueller Effektpedale, die Sie in der [Studio-Ansicht \[p.7\]](#) eingefügt haben.

Delay und **Reverb** machen dasselbe für die Delay- und Reverb-Effekte, die immer in der Studio-Ansicht verfügbar sind.

Master steuert die Master-Ausgangslautstärke.

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

Wenn ein Arturia-Controller angeschlossen ist, erkennt Analog Lab V 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 [Interaktion mit Hardware \[p.87\]](#). 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 \[p.38\]](#)-Optionen auch die Bildschirmsteuerungen. 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. Das virtuelle Keyboard

Mit dem virtuellen Keyboard können Sie einen Sound mit der Maus anspielen.



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

3.5.1. Splits und Layer

Bei Multis können Sie die Ecken der Farbbalken oberhalb der Keyboard-Tasten anfassen und ziehen, um den Tastenbereich für jeden Part einzustellen. Das spiegelt sich auch in den [Keyboardeinstellungen \[p.51\]](#) wider. Part 1 ist orange, Part 2 grün.

3.6. Die untere Symbolleiste

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

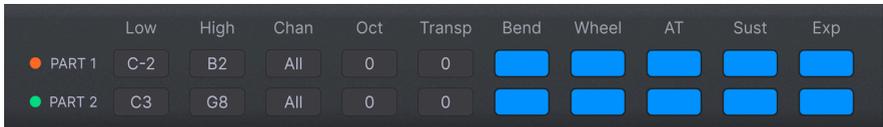


3.6.1. Der Parameter-Name

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 V-Parameter sowie auch für die Instrumenten-Vollversionen.

3.6.2. Die Keyboard-Einstellungen

Diese Schallfläche erscheint nur, wenn das aktuelle Preset ein Multi ist. Es öffnet das nachfolgende Panel mit den Zoneinstellungen für die beiden Parts, das denselben Bereich wie die [Performance -Regler \[p.49\]](#) einnimmt.



Die Einstellungen bestimmen, welchen Tastenbereich jeder Part spielt, die Oktavierung und Transponierung und ob der Part auf Räder und Pedale reagiert und vieles mehr. Das behandeln wir im nachfolgenden Kapitel zur [Studio-Ansicht \[p.7\]](#) noch genauer.

3.6.3. Controls

Diese Schallfläche muss aktiviert sein, damit entweder die [Performance -Regler \[p.49\]](#) oder die Tastatureinstellungen sichtbar sind. Wenn Sie diese deaktivieren, wird in der Library-Ansicht eine etwas längere Liste angezeigt.

3.6.4. Keys

Diese Schallfläche blendet das [virtuelle Keyboard \[p.50\]](#) ein oder aus. Normalerweise ist es sichtbar, aber das Ausblenden kann mehr Platz für andere Dinge schaffen.

3.6.5. 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 (linker gebogener Pfeil):** Wiederholt die letzte Änderung.
- **Undo History (mittleres 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.

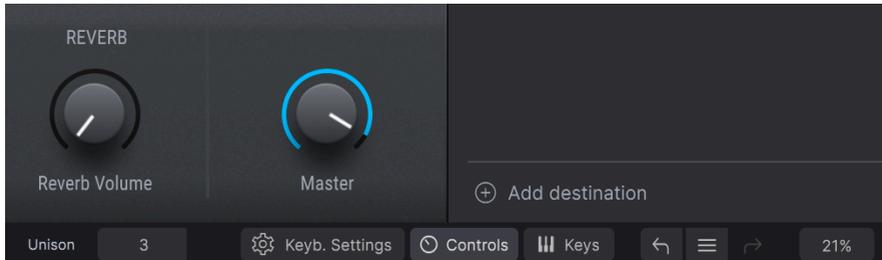
3.6.6. CPU-Meter und Panic-Taster

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-Einstellungen \[p.18\]](#) im Standalone-Modus oder in Ihren DAW-Einstellungen.

3.6.7. Unison und andere Einstellungen

Andere Einstellungen können je nach geladenem Instrument in der unteren Symbolleiste erscheinen. Wenn das Instrument beispielsweise den Unison-Modus aktiviert hat, wird beim Öffnen/Bearbeiten eine Unison-Stimmzahloption angezeigt, wie bei diesem DX7 V-Preset:



Die Notenpriorität bei monophonen oder Unisono-Presets wird auch häufig hier angezeigt

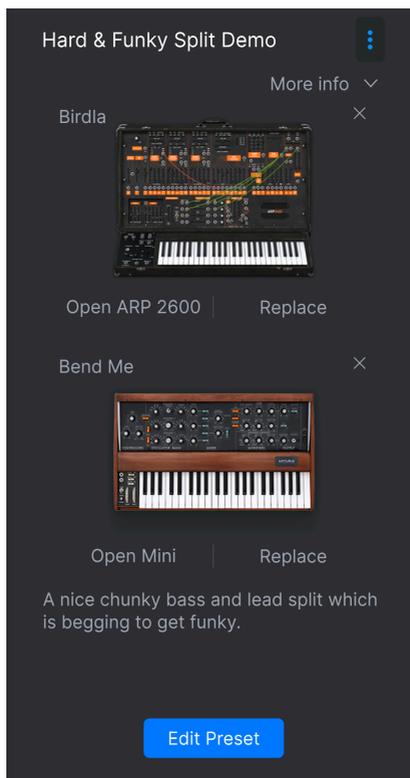
4. DIE STUDIO-ANSICHT

Der Studio-Modus dient zur Feinjustierung und Bearbeitung der Sounds, mit denen Sie arbeiten, um diese optimal an Ihre musikalischen Vorstellungen anzupassen. Mit anderen Worten: kreatives Sounddesign. Hier stellen Sie ein, wie sich Ihre Preset-Auswahl beim Spielen verhält. Sie können Ihre Preset dann in Playlisten speichern, um sie in der [Stage-Ansicht \[p.68\]](#) für Live-Auftritte zu verwenden. In der Studio-Ansicht können Sie ein Preset für ein einzelnes Instrument nutzen oder Instrumente zu einem Multi kombinieren.

So gelangen Sie zur Studio-Ansicht

In früheren Versionen von Analog Lab wurden die Library-, Studio- und Stage-Ansichten über Tab-Schaltflächen in der oberen Symbolleiste aufgerufen. In Analog Lab V gibt es zwei Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf **Edit Preset** im [Preset-Info-Bereich \[p.30\]](#) des Preset-Browsers (in der Library-Ansicht).



- Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, wählen Sie die den [Macro-Tab \[p.45\]](#) und klicken dann auf **Learn**. Das setzt voraus, dass Sie den Macros Parameter zuweisen wollen und die verfügbare Parameter in violett angezeigt bekommen möchten.

Da die [Performance-Regler \[p.49\]](#) und das [virtuelle Keyboard \[p.50\]](#) aus Gründen der Übersichtlichkeit ausgeblendet sind, gliedert sich die Studio-Ansicht in vier verbleibende Bereiche:

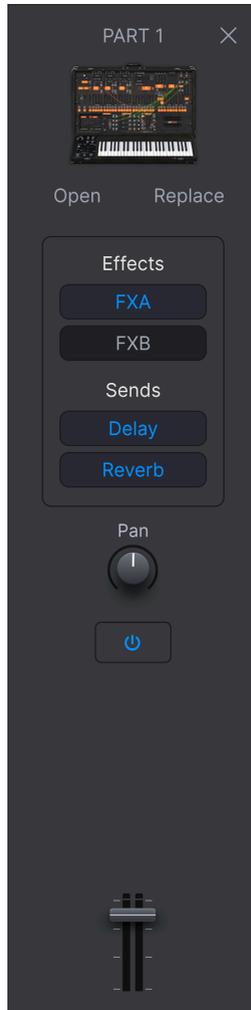


1. **Part-Kanalzüge:** [\[p.55\]](#) Part 1 und 2 nutzen jeweils ein Instrument. Für ein Single-Preset verwenden Sie nur Part 1.
2. **Insert-Effekte:** [\[p.61\]](#) Die Effekt-Slots A und B können jeweils einen von neun Insert-Effekten im Pedal-Stil beinhalten. Diese Effekte sind *zusätzlich* zu allen Effekten einsetzbar, die bereits in den Instrumenten-Presets vorhanden sind.
3. **Delay und Reverb:** [\[p.63\]](#) Diese beiden sendbasierten Effekte sind immer verfügbar, können aber an- oder ausgeschaltet werden. Auch diese sind *zusätzlich* zu allen Effekten einsetzbar, die bereits Teil des/der Instrumenten-Presets sind.
4. **Master-Bereich:** [\[p.65\]](#) Master-Ausgangsfader mit 3-Band-EQ.

Hier nicht aufgeführt sind die [Keyboard-Einstellungen \[p.51\]](#), ein wichtiger Einrichtungsbereich, der am Ende dieses Kapitels behandelt wird.

4.1. Die Part-Kanalzüge

Diese ähneln den Kanälen eines Mischpults. Es gibt einen Kanal für ein Single-Preset und zwei für ein Multi.



4.1.1. Öffnen eines Instruments

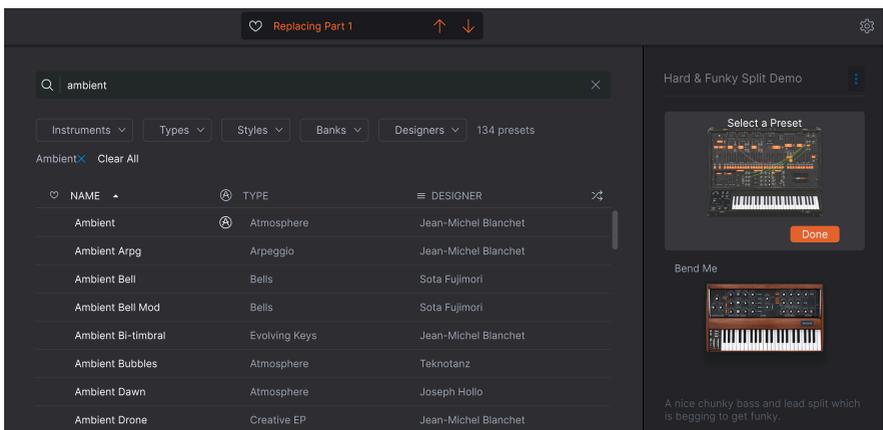
Wenn Sie auf **Open** klicken, wird die vollständige Benutzeroberfläche des Instruments geöffnet, *aber nur*, wenn Sie eine Vollversion des entsprechenden Arturia-Instruments besitzen.



Sie können dann alle Parameter bearbeiten und/oder Macros zuweisen und alles als Teil eines Presets im [Hauptmenü \[p.16\]](#) speichern. Klicken Sie anschließend in der oberen Symbolleiste auf die Schallfläche **Back**, um zur Studio-Ansicht zurückzukehren.

4.1.2. Ersetzen eines Instruments

Klicken Sie auf **Replace**, um das Instrument im Part-Kanalzug zu ersetzen. Das leitet Sie zurück in den [Preset-Browser \[p.20\]](#) der Library-Ansicht, um dort ein neues Preset zu suchen.



Beachten Sie, dass das Preset-Namensfeld oben jetzt "Replacing Part 1" (oder Part 2) anzeigt. Suchen Sie mit den bereits bekannten Methoden, wählen Sie Ihr Preset aus und klicken Sie im Preset-Info-Bereich auf **Done**. Klicken Sie dann auf **Edit Preset**, um zur Studio-Ansicht zurückzukehren.

Falls das neu ausgewählte Preset ein Multi ist, werden Sie aufgefordert, auszuwählen, ob Sie Part 1, Part 2 oder beide ersetzen möchten.

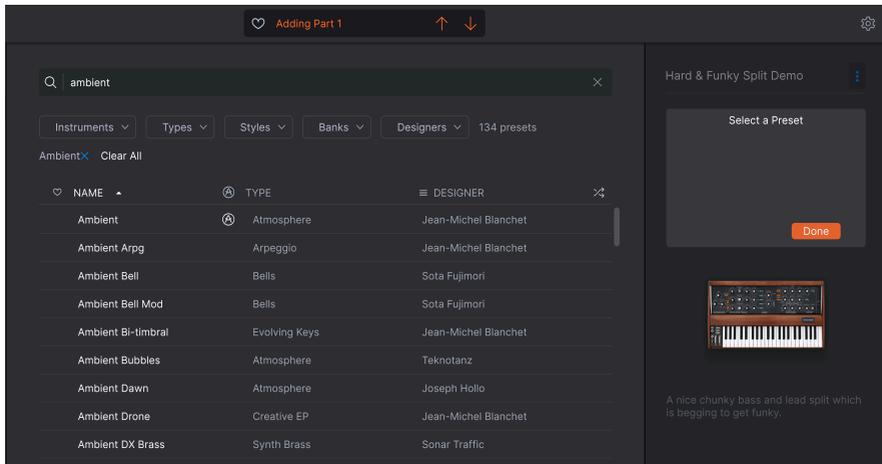
4.1.3. Entfernen eines Instruments

Click the X at the top right corner of a Part strip to clear its instrument. The strip will go blank except for this: Klicken Sie auf das X in der oberen rechten Ecke eines Part-Kanalzugs, um dessen Instrument zu löschen. Der Kanalzug wird dann wie folgt leer angezeigt:



4.1.4. Starten mit einem leeren Kanalzug

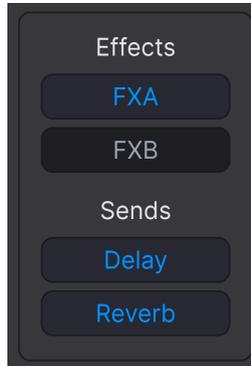
Klicken Sie auf den oberen Bereich, um wieder zum Preset-Browser zurückzukehren, wo das Preset-Namensfeld Sie nun daran erinnert, dass Sie einen Part hinzufügen können (*Adding*):



Wie schon beim Ersetzen suchen Sie nach einem Preset, klicken auf **Done** und dann auf **Edit Preset**, um zur Studio-Ansicht zurückzukehren. Wenn das neu ausgewählte Preset ein Multi ist, werden Sie aufgefordert, Part 1, Part 2 oder beides auszuwählen.

4.1.5. Effektzweisungen

Die Schallflächen in der Mitte des Part-Kanalzugs weisen einen dem entsprechenden Part den Insert-Effekte, Delay und Reverb zu.



- **FX A:** Fügt Effekt A in den Part ein.
- **FX B:** Fügt Effekt B in den Part ein.
- **Delay:** Sendet das Part-Signal an das Delay.
- **Reverb:** Sendet das Part-Signal an das Reverb.

4.1.5.1. Inserts vs. Sends

Die Effekte (FX) A und B sind *Inserts*. Das bedeutet, dass die Verwendung eines Effekts so funktioniert, als würde der Part seine eigene Effektschleife besitzen. Das bearbeitete Signal geht *danach* in das Delay und/oder das Reverb (sofern ausgewählt) und anschließend zum Masterbereich.

Die Effekte sind in Reihe geschaltet. Das bedeutet, dass der Ausgang von Effekt A den Eingang von B speist. Jeder Insert-Effekt kann nur für einem Part aktiviert werden - wenn FX A oder B bereits auf Part 1 in einem Multi ausgewählt sind, "stiehlt" die erneute Auswahl für Part 2 diesen Effekt.

Das Delay und das Reverb befinden sich auf *Sendkanälen* hinter FX A und B. Diese beiden sind parallel angeordnet und können separat mit ihren jeweiligen Fadern zum Masterbereich gemischt werden. Jeder oder beide können für beide Parts gleichzeitig aktiv sein.

4.1.6. Pan, Mute und Fader

Jeder Part verfügt außerdem über einen Stereo-Panorama-Regler, einen Pegel-Fader und ein Ein/Aus-Schalter zum Stummschalten des Parts, ohne ihn dabei entfernen zu müssen. Das ist nützlich, wenn Sie nur an einem Part eines Multis arbeiten wollen.

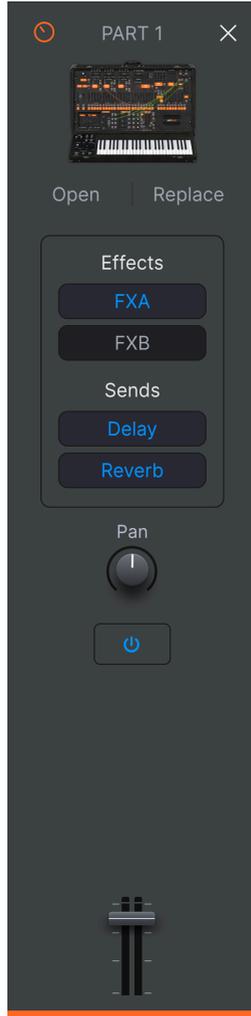


! Der Pan-Regler arbeitet als Versatz zu allen Stereo-Panorama-Parametern der einzelnen Instrumente. Das ist kein Problem, wenn Sie Analog Lab V allein verwenden, kann jedoch ins Spiel kommen, wenn Sie Vollversionen von Instrumenten der V Collection integriert haben.

4.1.7. Parts innerhalb von Multis

Wenn Sie in einen der grauen Hintergründe der Part-Kanalzüge in einem Multi klicken, wird der Instrument-Bereich der [Performance-Regler \[p.49\]](#) (plus zugehörige Macros) auf die Steuerung nur dieses Parts beschränkt.

Wichtig zu wissen ist, dass das auch für die Hardware-Bedienelemente eines angeschlossenen MIDI-Controllers gilt.



Das farbige Reglersymbol in der oberen linken Ecke des Kanalzugs zeigt an, dass Sie jetzt einen einzelnen Part steuern, ebenso wie der Farbbalken am unteren Rand: Orange für Part 1, grün für Part 2. Blau umrandete Regler wirken sich auf das gesamte Preset und beide Parts gemeinsam aus.

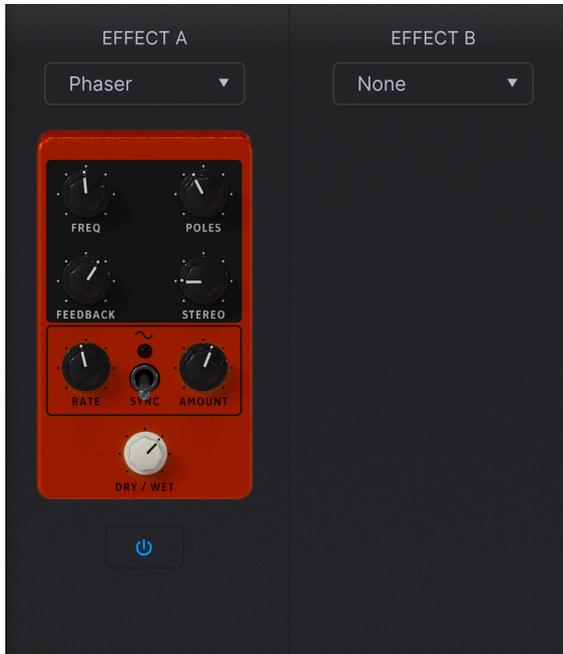
Die betroffenen Bedienelemente (entweder standardmäßig oder automatisch von einem angeschlossenen Arturia-MIDI-Controller zugewiesene) ändern ebenfalls die Farbe:



Um die Bedienelemente auf das Gesamt-Preiset (blauer Modus) zurückzusetzen, klicken Sie einfach erneut in den grauen Hintergrund des aktiven Part-Kanalzugs.

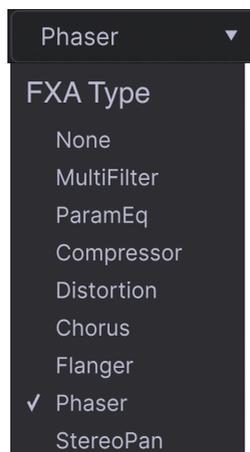
4.2. Insert-Effekte

Das sind die Effekte, die Sie in den Slots Effect A (FX A) und Effect B (FX B) auswählen können.



4.2.1. Auswählen eines Insert-Effekts

Um einen Effekt auszuwählen, klicken Sie auf das Aufklapp-Menü für Effect A oder Effect B.



Die Auswahloptionen sind:

- None (kein Effekt)
- MultiFilter
- ParamEQ
- Compressor
- Distortion
- Chorus
- Flanger
- Phaser
- StereoPan

4.2.2. Gemeinsame Insert-Bedienelemente

Effekte sind so gestaltet, dass sie wie klassische Pedale aussehen. Jeder bietet einen **Dry/Wet-Regler**, der die Balance zwischen Pre-Effekt und des bearbeiteten Signals des zugewiesenen Parts einstellt. Beim **ParamEQ**-Effekt wird Dry/Wet als **Scale** bezeichnet.

Das **An/Aus**-Symbol unterhalb eines Pedals umgeht den Effekt.

Wie bereits erwähnt, sind Insert-Effekte in Reihe geschaltet. Das bedeutet, dass das Audiosignal zuerst durch FX A und dann durch FX B geleitet wird, um einen kombinierten Effekt-Sound zu erzeugen. Diese Reihenfolge ist unabhängig von den Parts: Der Part, bei dem FX A aktiviert ist, kommt zuerst dran.

4.2.3. Individuelle Effekteinstellungen

Die Bedienelemente der Effektpedale variieren je nach Effekttyp. Um dieses Kapitel relativ kurz zu halten, behandeln wir die Bedienelemente im Abschnitt [Insert-Effekt-Parameter \[p.79\]](#) im Kapitel [Ergänzende Informationen \[p.77\]](#).

4.3. Delay und Reverb

Die send-basierten Effekte sind immer verfügbar. Es gibt zwei: ein Delay mit Stereo-Ping-Pong-Funktion und einen seidenen, vollen Hall, um Ihr Preset in einen akustischen Raum klingen zu lassen.



4.3.1. Gemeinsame Delay/Reverb-Bedienelemente

Unter jedem Pedal befindet sich ein **An/Aus**-Symbol, um diese zu umgehen, sowie ein Fader, um dessen Ausgang in den Masterbereich zu mischen. Diese Fader bewegen sich synchron mit den Delay- und Reverb-Lautstärkereglern der [Performance-Regler](#) [p.49].

4.3.2. Delay

Das Delay kann den Klang verdichten oder Echos (Taps) für typische Rückwurf-Effekte hinzuzufügen.



Die Bedienparameter für das Delay sind:

- **Time:** Stellt die zeitliche Länge des Delays ein. Viele Effekte sind möglich, aber in der Regel sind kürzere Zeiten gut für die Verdichtung und längere für Echos.
- **Feedback:** Legt fest, wie viel Anteil des Delayausgangs wieder in den Eingang zurückgeführt wird. Sie können damit endlose Echos erzeugen, aber achten Sie auf die Lautstärke, da diese im Signal eine Verstärkung aufbauen kann!
- **Stereo:** Steuert die Stereobreite des Delays
- **Sync:** Wenn aktiv, wird das Delay zum Master-Tempo synchronisiert.
- **Ping Pong:** Wenn aktiv, wechseln die Delay-Taps zwischen dem linken und rechten Stereokanal.
- **LP Filter:** Stellt den Cutoff eines Tiefpassfilters ein, der nur auf das verzögerte (nicht das trockene) Signal angewendet wird.
- **HP Filter:** Stellt den Cutoff eines Hochpassfilters ein, der nur auf das verzögerte (nicht das trockene) Signal angewendet wird.



Die beiden Filter sind nützlich, wenn Sie nur den Höhen- oder Bassanteil eines Signals verzögern möchten.

4.3.3. Reverb

Reverb oder Hall fügt dem Klang einen natürlichen Nachhall hinzu und simuliert je nach Einstellung einen Konzertsaal, eine Kirche, ein Studio oder einen anderen Raum.



Die Bedienparameter für das Reverb sind:

- **Pre-Delay:** Passt die frühen Reflexionen an, die Sie hören, wenn ein Klang zuerst "von den Wänden abprallt".
- **Size:** Stellt die Größe des Nachhallraums ein.
- **Decay:** Legt fest, wie lange es dauert, bis der Nachhall ausklingt.
- **Damping:** Dämpft die hohen Frequenzen des Hallsignals ab.
- **M/S:** Blendet die Hallausgabe kontinuierlich zwischen Mono und Stereo um.
- **LP Filter:** Stellt den Cutoff eines Tiefpassfilters ein, der nur auf das verhallte (nicht das trockene) Signal angewendet wird.
- **HP Filter:** Stellt den Cutoff eines Hochpassfilters ein, der nur auf das verhallte (nicht das trockene) Signal angewendet wird.

4.4. Der Master-Bereich

Die letzte Ausgangsstufe umfasst einen Master-Fader, der sich zusammen mit dem Master-Lautstärkereglern bei den [Performance-Reglern \[p.49\]](#) bewegt sowie drei einfache EQ-Regler für Bass, Mitten (Mid) und Höhen (Treble).

4.5. Die Keyboard-Einstellungen

Gelten nur für Multis. Wenn **Keyb Settings**, **Controls** und **Keys** in der unteren Symbolleiste ausgewählt sind, können Sie den Tastaturbereich für jeden Part sowie die Reaktion jedes Parts auf unterschiedliche MIDI-Kanäle und Steuerbefehle einstellen.



  Verwenden Sie den Fader im Masterbereich, um das Ende eines Songs langsam auszublenden. Besser noch, nutzen Sie MIDI-Learn, um ein physisches Steuerelement wie ein Pedal oder einen Regler dafür zu verwenden.

4.5.1. Zoneneinstellungen

Klicken und ziehen Sie die folgenden Parameter nach oben oder unten, um deren Werte zu ändern:

- **Low:** Die tiefste Note eines Parts.
- **High:** Die höchste Note eines Parts.
- **Chan:** Der MIDI-Empfangskanal für einen Part.
- **Oct:** Oktavierung eines Parts.
- **Transp:** Transponierung eines Parts in Halbtönen.

  Normalerweise stellen Sie den MIDI-Kanal auf *All*, möchten aber in einige Fällen einen bestimmten Kanal auswählen, wenn Sie mehrere Hardware-Controller oder einen größeren Controller mit unterschiedlichen Tastaturzonen verwenden, die für die Übertragung von verschiedenen MIDI-Kanälen eingerichtet sind.

4.5.2. Controller-Einstellungen

Die Schaltflächen auf der rechten Seite der Keyboard-Einstellungen legen fest, ob ein Part auf die folgenden MIDI-Befehle/Controller reagiert:

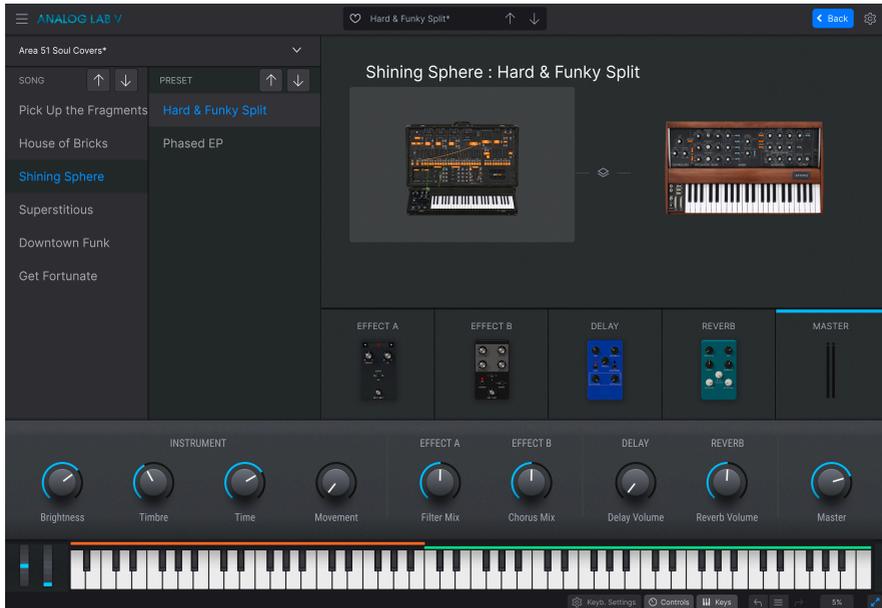
- **Bend:** Pitch-Bend
- **Wheel:** Modulationsrad
- **AT:** Channel Aftertouch
- **Sust:** Sustain-Pedal
- **Exp:** Expression-Pedal

  Ein Part, der auf ein Sustain-Pedal reagiert, während der andere dieses ignoriert, ist eine gute Möglichkeit, Soli über gehaltene Akkorde zu spielen. Oder pitchen Sie einen Part gegen einen anderen, der tonal stabil bleibt, um Ihre Riffs interessanter zu gestalten.

4.6. Verlassen der Studio-Ansicht

Um die Studio-Ansicht zu verlassen und zur vorherigen Ansicht zurückzukehren, klicken Sie rechts in der oberen Symbolleiste auf die blaue Schaltfläche **Back**.

5. DIE STAGE-ANSICHT UND PLAYLISTEN



Mit den Playlisten können Sie Presets organisieren, die Sie im [Preset-Browser \[p.20\]](#) gesucht und gefunden haben. Playlisten sind ein unverzichtbares Werkzeug, um Sets für verschiedene Gigs, Bands, in denen Sie spielen, Veranstaltungsorte oder sogar Stimmungen zu erstellen. Tatsächlich ähneln sie Musik-Playlisten auf Ihrem Smartphone, nur sind Sie derjenige, der das "Abspielen" übernimmt!

Wir werden uns in diesem Kapitel zuerst die allgemeinen Konzepte von Playlisten ansehen und dann zum Live-Spiel in die [Stage-Ansicht \[p.73\]](#) wechseln.

5.1. Arbeiten mit Playlisten

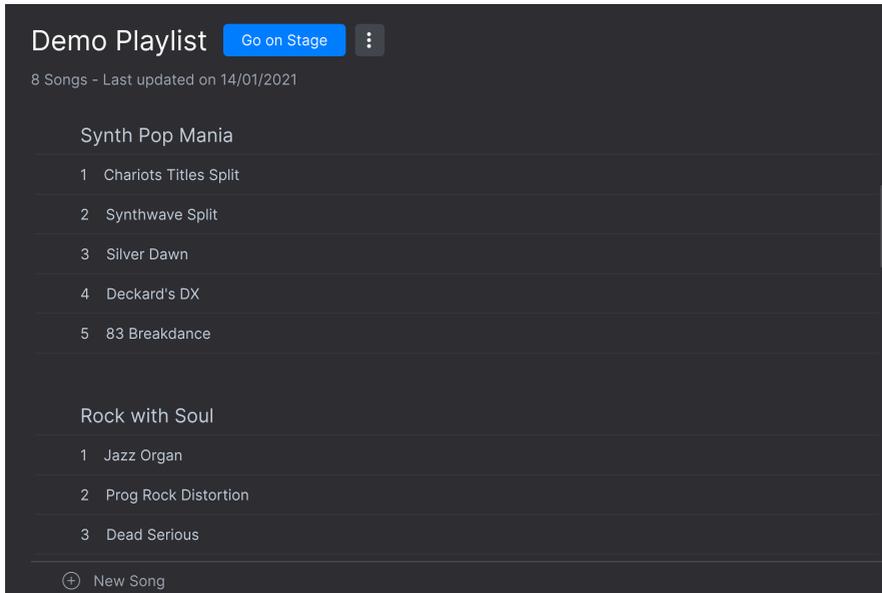
Playlisten werden unten in der linken Seitenleiste des Preset-Browsers angezeigt.



Klicken Sie auf **New Playlist**, um eine neue Playlist anzulegen. Ein Dialogfeld fordert Sie zur Eingabe eines Namens auf. Klicken Sie auf OK - die neue Playlist wird dann links im Menü-Punkt "Playlists" angezeigt.

5.1.1. Organisation von Playlisten

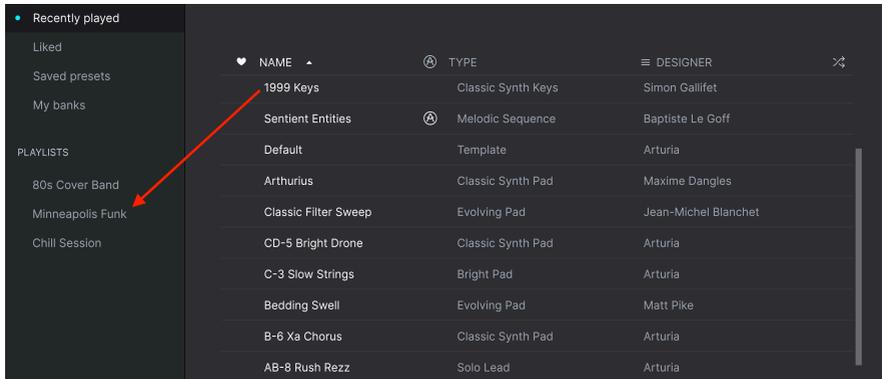
Playlisten in Analog Lab V sind in Songs unterteilt, von denen jeder wiederum bis zu 128 Presets enthalten kann. Innerhalb einer Playliste werden Songs nicht nummeriert. Jedes Preset *ist* aber nummeriert, beginnend bei 1 in jedem Song:



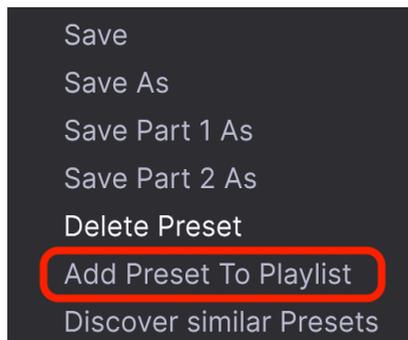
Klicken Sie auf **New Song** im unteren Bereich, um einen neuen Song in dieser Playliste zu erstellen. Beachten Sie in der obigen Abbildung, dass Presets in einem Song automatisch nummeriert werden (Sie müssen die Nummer nicht selbst eingeben). Songs sind aber nicht nummeriert.

5.1.2. Ein Preset einer Playliste hinzufügen

Dafür gibt es zwei Möglichkeiten. Aus einer beliebigen Liste mit Suchergebnissen im Preset-Browser können Sie ein Preset einfach wie folgt direkt in eine Playliste ziehen:

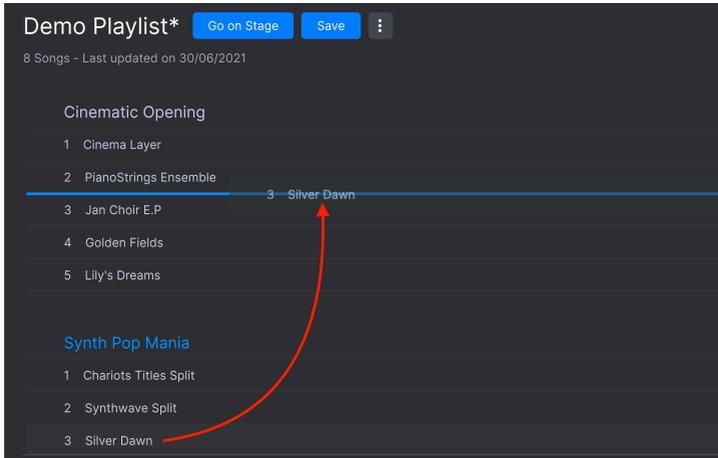


Oder wählen Sie **Add Preset to Playlist** aus dem Menü im der [Preset Info-Bereich \[p.30\]](#).



5.1.3. Presets und Songs in einer Playliste anordnen

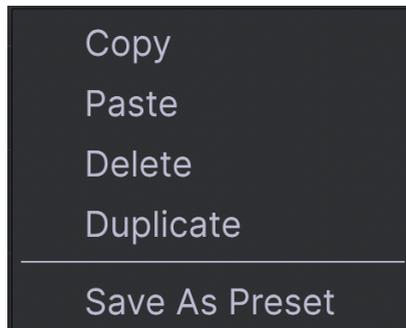
Presets werden zunächst immer am Ende der Playliste angezeigt, können dann aber in die Unterliste eines beliebigen Songs gezogen werden. Die blaue Linie zeigt an, wo das Preset eingefügt wird. Alle Presets im Song werden dann automatisch neu nummeriert.



Ebenso können Sie ganze Songs innerhalb der Playliste klicken und ziehen. Diese nehmen alle ihre Presets dahin mit, wohin sie verschoben werden.

5.1.3.1. Das Rechtsklick-Menü

Bei längeren Playlists ist es bequemer, mit der rechten Maustaste entweder auf ein Preset oder einen Song zu klicken, um die folgenden Optionen anzuzeigen:



Sie können es dann kopieren (Copy), zu einem anderen Speicherort scrollen, es dort einfügen (Paste) und vom ursprünglichen Speicherort löschen (Delete). Zum Einfügen müssen Sie mit der rechten Maustaste auf ein anderes Element (Song oder Preset) klicken, um das Menü erneut aufzurufen. Der eingefügte Song oder das eingefügte Preset wird immer *unterhalb* der Stelle angezeigt, an der Sie geklickt haben – Presets unterhalb von Presets und Songs unterhalb von Songs.

5.1.4. Playlisten-Presets sind unabhängig

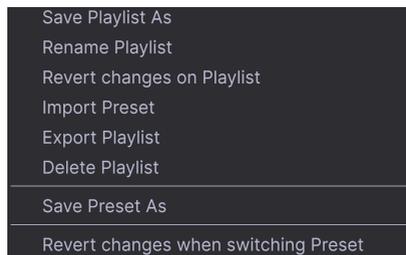
Presets, die Sie in einer Playliste platzieren, werden unabhängig als Teil der Playlist gespeichert. Das bedeutet, dass jede Änderung am Original-Preset den Klang des Presets in Ihrer Playliste nicht beeinflusst. Umgekehrt wirken sich Änderungen an einem Preset in einer Playliste auch nicht auf das Original im Preset-Browser aus. Wenn Sie ein Preset in einer Playliste optimiert haben und diese Version an anderer Stelle verwenden möchten, speichern Sie eine Kopie davon in einer User-Bank (Rechtsklick -> Save Preset As), damit Sie darauf zugreifen können, ohne die Playliste laden zu müssen.

5.1.5. Eine Playliste speichern

Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche **Save**, die angezeigt wird, nachdem Sie Änderungen an einer Playliste gemacht haben.

5.1.6. Playlisten-Management

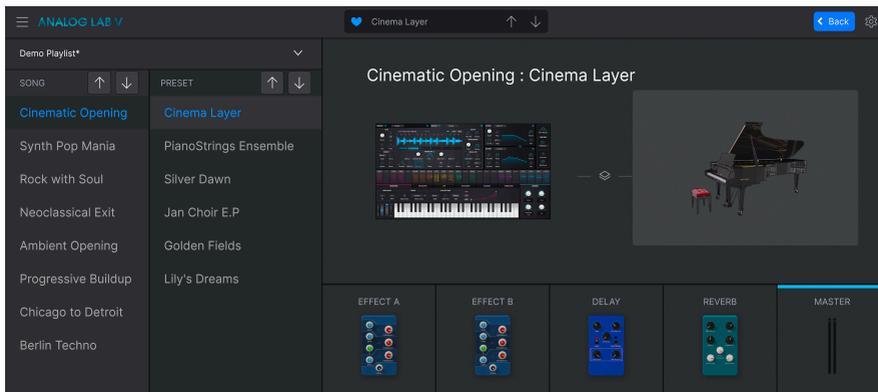
Wählen Sie eine Playliste aus und klicken Sie dann auf das weiße 3-Punkte-Symbol rechts neben deren Namen im Hauptbereich der Suchergebnisse. Dadurch werden eine Reihe von Aufklapp-Optionen zum Verwalten Ihrer Playliste angezeigt.



- **Save Playlist As:** Erstellt ein Duplikat der Playliste mit angehängtem „Copy“ an den Namen. Sie können den Namen aber vor dem Speichern ändern.
- **Rename Playlist:** Benennt die aktuelle Playliste um, ohne eine Kopie zu erstellen.
- **Revert changes on Playlist:** Beendet alle Live-Bearbeitungen ab, die Sie möglicherweise an Presets in dieser Playliste vorgenommen haben.
- **Import Preset:** Öffnet einen Dialog, um ein auf Ihrem Computer gespeichertes Preset direkt in die Playliste zu importieren.
- **Export Playlist:** Exportiert Ihre Playliste an einen gewünschten Speicherort auf Ihrem Computer mit der Dateinamenerweiterung „.aplst“.
- **Delete Playlist:** Löscht die aktuelle Playliste, löscht aber *keine* Presets darin.
- **Revert changes when switching Preset:** Wenn diese Option beim Speichern einer Playliste aktiviert ist, speichert Analog Lab V nur die Änderungen, die Sie am *aktuellen* Preset vorgenommen haben. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden alle Bearbeitungen, die Sie an Presets in dieser Playliste vorgenommen haben, gespeichert.

5.2. Auf die Bühne gehen

Go On Stage - hiermit gelangen Sie in die eigentliche Stage-Ansicht, in der Sie beim Spielen Ihres Gigs durch Songs und Presets blättern können. Nachdem Sie Ihre Playliste gespeichert haben, klicken Sie neben dem Namen der Playliste auf **Go On Stage**, um die folgende Übersicht anzuzeigen:



Beachten Sie, dass je nach den Einstellungen in der unteren Symbolleiste die [Performance-Regler \[p.49\]](#), die [Keyboard-Einstellungen \[p.51\]](#) oder das [virtuelle Keyboard \[p.50\]](#) direkt darunter angezeigt werden können.

Schauen wir uns die wichtigen Bereiche an.

5.2.1. Song und Preset-Listen

Auf der linken Seite des Fensters können Sie mit den Auf- und Ab-Pfeiltastern in der Song-Liste durch die Songs oder mit den Pfeilen-Tastern in der Preset-Liste entsprechend durch die Presets blättern. Das Ändern von Songs ändert natürlich auch alle Presets in der Preset-Liste, damit diese mit dem ausgewählten Song übereinstimmen.

5.2.1.1. Durch das gesamte Set schalten

Wenn Sie in der Stage-Ansicht auf die beiden Pfeiltaster im Preset-Namensfeld der oberen Symbolleiste klicken, können Sie zunächst durch die Presets des aktuellen Songs blättern.

- Wenn Sie das letzte oder Preset in einem Song erreichen, schaltet ein weiterer Klick auf den Abwärtspfeil zum nächsten Song.
- Wenn Sie sich beim ersten Preset in einem Song befinden, gelangen Sie durch Klicken auf den Aufwärtspfeil zum letzten Preset des vorherigen Songs.

Denken Sie daran, dass diese Pfeiltaster auch [MIDI-lernfähig \[p.38\]](#) sind, so dass Sie mit entsprechen zugewiesenen Tasten über Ihren MIDI-Hardware-Controller durch ein vorgeplantes Set navigieren können!

i ♪ Sie können auch MIDI-Bank-Select- und Programmwechselbefehle verwenden, um Presets umzuschalten. Dabei wählt der Bank Select MSB den Song aus, während ein Programmwechselbefehl die Presets innerhalb dieses Songs umschaltet. Das kann in der Tat ein sehr leistungsfähiges Navigationsmittel sein.

5.2.1.2. Playlisten in der Stage-Ansicht ändern

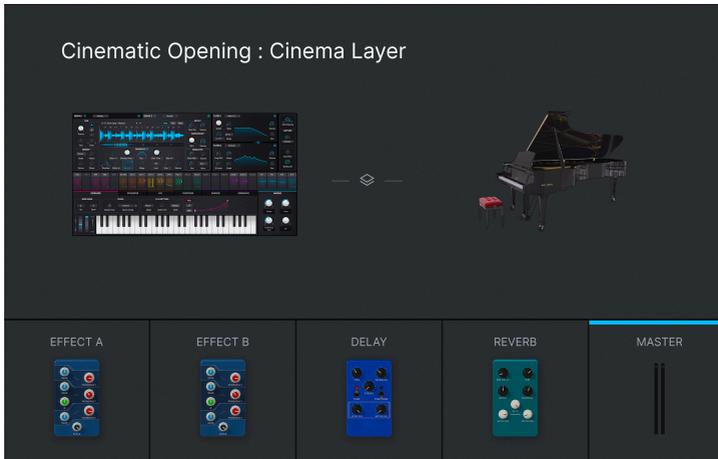
Sie können von der Stage-Ansicht zu einer anderen Playliste wechseln, ohne die Bühne dabei verlassen zu müssen.



Klicken Sie auf das nach unten zeigende Pfeil-Symbol rechts neben dem Namen der Playliste, um das obige Menü aufzurufen und wählen dann einfach eine andere Playliste aus diesem Menü aus.

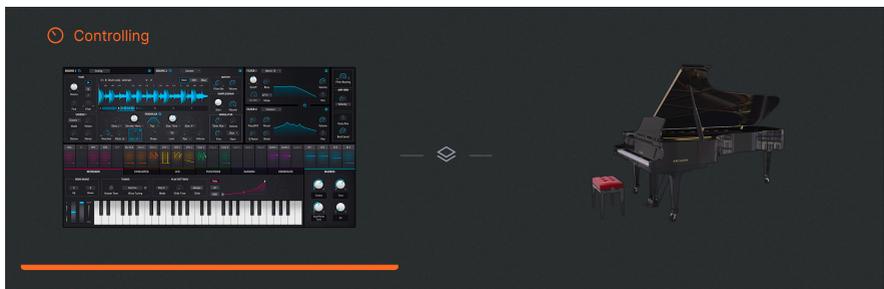
5.2.2. Preset-Übersicht

Dieser Bereich bietet eine Gesamtübersicht über eines oder beide Parts in Ihrem Preset sowie die verwendeten Effekte und den Master-Ausgang.



i Dieser Bereich ist *schreibgeschützt*. Das bedeutet, dass Sie z.B. einzelne Effektparameter nicht ändern können. Die einzigen Parameter, die in diesem Modus geändert werden können, sind die Performance-Regler oder die Keyboard Settings (sofern eingeblendet). Das ist deshalb so, damit Ihr Leben auf der Bühne vereinfacht wird.

5.2.2.1. Parts in einem Multi steuern



Wenn Sie bei Multi-Presets in der Stage-Ansicht auf eine der großen Instrumenten-Miniaturansichten klicken, werden die [Performance-Regler \[p.49\]](#) und alle MIDI-assoziierten Hardware-Steuererelemente auf genau diesen Part fokussiert, ähnlich wie beim Klicken auf den Kanalzug eines Parts in einem [Multi \[p.59\]](#). Klicken Sie erneut auf die Miniaturansicht, um die Steuerelemente auf die Gesamtkontrolle des Presets zurückzusetzen.



Wenn Sie einen Arturia KeyLab MkII- oder KeyLab Essential-Controller besitzen, können Sie Parts direkt mit den Tastern *Part 1*, *Part 2* oder *Live* auswählen. Wenn Sie ein MiniLab besitzen, wählen Sie Part 1, Part 2 oder Live aus, indem Sie Shift + Pad 1, 2 bzw. 3 drücken.

5.3. Die Stage-Ansicht verlassen

Um die Stage-Ansicht zu verlassen und zur vorherigen Ansicht zurückzukehren, klicken Sie rechts in der oberen Symbolleiste auf die blaue Schaltfläche Back.

6. ERGÄNZENDE INFORMATIONEN

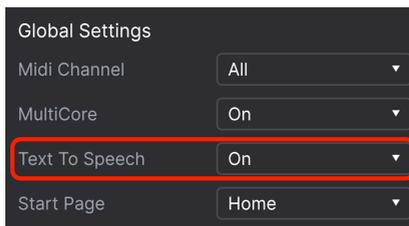
Dieses Kapitel behandelt drei Hauptbereiche:

1. **Barrierefreiheit:** [p.77] Funktionen von Analog Lab V für sehbehinderte Personen.
2. **Insert-Effekt-Parameter:** [p.79] Eine Liste der Effekt-Parameter für jedes der acht Effektpedale, die für die Effekt-A- und Effekt-B-Inserts in der Studio-Ansicht verfügbar sind.
3. **Interaktion mit Hardware:** [p.87] Bedienfunktionen und Tastenkombinationen bei Verwendung von Arturia MIDI-Controllern mit Analog Lab V.

6.1. Barrierefreiheit

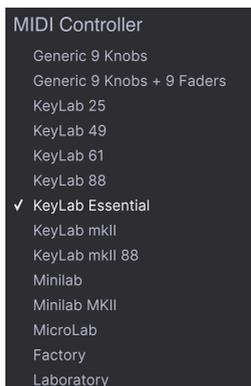
Arturia setzt sich dafür ein, dass jeder den Zugang und die Freude am Musizieren hat. Aus diesem Grund haben wir in Analog Lab V eine Text-to-Speech-Funktion integriert, die dann aktiv wird, wenn die Software an einen MIDI-Hardware-Controller angeschlossen ist – ein Modell von uns oder einen anderen Hersteller. Mit den folgenden Schritten können Sie Analog Lab V und einen Hardware-Controller speziell für sehbehinderte Musiker einrichten.

Aktivieren Sie zunächst [Text-to-Speech \[p.36\]](#) im Settings-Bereich in der rechten Seitenleiste, auf die mit dem Zahnradsymbol zugegriffen wird.



6.1.1. Konfigurieren eines Arturia MIDI-Controllers

Nachdem Sie sichergestellt haben, dass der Controller an Ihren Computer angeschlossen ist, wählen Sie ihn im Menü [MIDI Controller \[p.38\]](#) im MIDI-Tabs in der rechten Seitenleiste aus. Sie müssen dies möglicherweise gar nicht machen, falls der Controller automatisch erkannt wurde.



Wenn Text To Speech aktiviert ist, wird durch das Bewegen der Fader und das Drehen des Browsing-Reglers über das ausgewählte Audiogerät Ihres Computers als Sprachausgabe vorgelesen, was am Display des Controllers angezeigt wird.

6.1.1.1. Besondere Hinweise zum KeyLab MkII und zum KeyLab Essential

Bei diesen Controller-Serien funktioniert die Prozedur wie oben beschrieben, es sind aber noch folgende Schritte notwendig. Dadurch können noch mehr Elemente vorgelesen werden.

- Halten Sie die Taster **Category** und **Preset** beim KeyLab gedrückt.
- Drücken Sie auf den Haupt-Regler und lassen Sie ihn dann los.
- Drehen Sie am Haupt-Regler.
- Drücken Sie erneut auf den Haupt-Regler, um zu bestätigen.

Wenn Text To Speech aktiviert ist, liest Analog Lab V laut über das ausgewählte Audiogerät Ihres Computers vor, was im Display des KeyLab angezeigt wird.

6.1.2. Konfigurieren eines MIDI-Controllers von einem Drittanbieter

Wählen Sie nach dem Anschließen des Controllers *Generic 9 Knobs* oder *Generic 9 Knobs + 9 Faders* im Menü **MIDI Controller** [p.38] des MIDI-Tabs im Settings-Panel - je nachdem, was besser dem Layout Ihrer Regler entspricht.

Klicken Sie unten in der Liste der MIDI-Zuweisungen auf **Add Control**, um das vollständige Menü aller MIDI-Ziele anzuzeigen und hier den nachfolgenden Parametern Regler und Taster zuzuweisen:

- *Navigate through presets (durch die Presets navigieren):* Regler
- *Select preset (Preset auswählen):* Taster
- *Navigate through filters (durch die Filter navigieren):* Regler
- *Add/Remove filters (Filter hinzufügen/entfernen):* Taster

Dann fügen Sie den angezeigten **Performance-Reglern** [p.49] physische MIDI Learn-Steuerelemente hinzu.

Wenn Text To Speech aktiviert ist, wird Analog Lab V den Wert der Parameter und die Namen der entsprechenden Filter/Presets laut vorlesen, während Sie die physischen Bedienelemente bedienen.

6.2. Insert Effekt-Parameter

Der beste Weg, die im Pedal-Stil vorhandenen [Insert-Effekte \[p.61\]](#) zu begreifen, besteht darin, einfach zu experimentieren und damit zu spielen. Als Referenz finden Sie nachfolgend eine vollständige Liste der Effekte und ihrer jeweiligen Parameter.

6.2.1. Multi-Filter

Praktisch ein Multi-Mode-Synth-Filter in Pedalform.



Parameter	Beschreibung
Dry/Wet	Regelt die Balance zwischen trockenem Eingangssignal und bearbeitetem Effektsignal
Mode (Links/Rechts-Pfeile)	Wählt den Filtertyp
Cutoff	Regelt die Grenzfrequenz des Filters
Q	Erhöht oder verringert die Betonung der Eckfrequenz/der Frequenzen
Slope	Wählt die Filterflankensteilheit (nur bei LP/HP/BP)

6.2.2. ParamEq

Ein parametrischer 3-Band-EQ mit einstellbarer Filtergüte für das Mittelband und Shelving-Kurven für das Höhen- und Bass-Band



Parameter	Beschreibung
Scale	Verringert oder erhöht die Verstärkung aller EQ-Bänder gleichzeitig
Frequency (x3)	Stellt die Frequenz für das entsprechenden Frequenzband ein
Gain (x3)	Verringert oder erhöht die Verstärkung des entsprechenden Frequenzbandes
Q	Legt die Spreizung des Mittenfrequenzbandes fest

6.2.3. Compressor

Ein Kompressor wird im Allgemeinen verwendet, um einen konstanten Klangpegel aufrechtzuerhalten, obwohl es auch viele andere Möglichkeiten gibt, ihn einzusetzen. Er kann beispielsweise verhindern, dass die Attack-Transienten eines Sounds den Eingang eines nachfolgenden Effekts übersteuern. Er kann auch dazu beitragen, dass ein Klang, der normalerweise schnell abklingt, etwas länger stabil bleibt.



Parameter	Beschreibung
Dry/Wet	Regelt die Balance zwischen trockenem Eingangssignal und komprimiertem Signal
Threshold	Legt den Schwellenpegel fest, ab dem die Kompression ausgelöst wird
Ratio	Das Kompressorverhältnis bestimmt die Komprimierungsrate, die angewendet wird, sobald der Schwellenwert erreicht ist
Attack	Legt die Geschwindigkeit fest, mit der die Kompression ausgelöst wird, sobald der Schwellenwert erreicht ist
Release	Legt die Ausklinggeschwindigkeit der Kompression fest
Makeup	Ermöglicht eine automatische Steuerung des Ausgangspegels
Out Gain	Kompensiert die Lautstärkereduktion, sobald die Kompression den Ausgangspegel absenkt

6.2.4. Distortion

Dieses vielseitige Distortion-Pedal vereint mehrere Sound-Formungs-Techniken in einem Pedal, darunter ein analoger Overdrive und ein digitales Lo-Fi-Bit-Crushing.



Parameter	Beschreibung
Dry/Wet	Regelt die Balance zwischen trockenem Eingangssignal und verzerrtem Signal
Mode (Pfeile)	Wählt Overdrive, Wavefolder, Waveshaper oder Bit-Crusher
Drive	Stellt eine Vorverstärkung für die Verzerrung ein
Out Gain	Regelt den Ausgangspegel des Effekts
Tone	Passt den Höhenanteil des verzerrten Signals im Overdrive-Modus an
Type	Passt die Form der Wellenfaltung im Wavefolder-Modus an
Bit Depth	Reduziert die Bittiefe im Bit-Crusher-Modus
Downsample	Reduziert die Abtastrate im Bit-Crusher-Modus

6.2.5. Chorus

Ein Stereo-Chorus ist ein wesentlicher Bestandteil in jedem Effekt-Rig.



Parameter	Beschreibung
Dry/Wet	Regelt die Balance zwischen trockenem Eingangssignal und bearbeitetem Chorusignal
Delay	Legt die Verzögerung fest, die auf das Eingangssignal angewendet wird
Depth	Steuert die Intensität des Chorus
LFO Freq	Passt die Geschwindigkeit des Chorus an
Feedback	Legt fest, wie viel Signalanteil von der Chorus-Ausgabe in den eigenen Eingang zurückgeführt wird
1-2-3	Wählt die Anzahl der Delay-Lines, die der Chorus verwendet, mit einer unterschiedlichen Startphase für jede Stimme
Shape	Schaltet den Modulations-LFO zwischen Sinus- und Rechteckwellenformen um
Stereo	Schaltet den Chorus zwischen Mono- und Stereoausgabe um

6.2.6. Flanger

Beim Flanging werden zwei identische Signale zusammengemischt, wobei ein Signal um eine kleine und sich allmählich ändernde Periode verzögert wird. Dies erzeugt einen typischen "Sweep-Jet-Engine"-Effekt.



Parameter	Beschreibung
Dry/Wet	Regelt die Balance zwischen trockenem Eingangssignal und bearbeitetem Flangersignal
Depth	Stellt die Intensität des Flanger-Effekt ein
LFO Rate	Steuert die Modulationsrate für den Flanger
Feedback	Fügt Feedback für einen härteren oder "ringenden" Sound hinzu. Das Maximum beträgt 99%, um unkontrolliertes Feedback zu vermeiden
LP Filter	Nutzen Sie dieses Filter, um den hochfrequenten Signalanteil zu definieren, der in den Flanger-Effekt eintritt
HP Filter	Nutzen Sie dieses Filter, um den tieffrequenten Signalanteil zu definieren, der in den Flanger-Effekt eintritt
Stereo	Schaltet die Flanger-Ausgabe zwischen Mono und Stereo um
Phase Invert	Keht die Phase des Flanger-Signals relativ zum Eingang um

6.2.7. Phaser

Phaser teilen das eingehende Signal auf, ändern bei einem Anteil die Phase und kombinieren es mit dem unbearbeiteten Signal. Die Modulation dieses Signals führt dann zu dem bekannten „Whoosch“-Sound.



Parameter	Beschreibung
Dry/Wet	Regelt die Balance zwischen trockenem Eingangssignal und phasenverschobenem Effektsignal
Frequency	Stellt das harmonische Zentrum für den Modulationseffekt ein
Poles	Bestimmt die Flankensteilheit des Filterfrequenzverhaltens
Feedback	Steuert die Intensität der Phaser-Resonanz
Stereo	Ändert den Phaser schrittweise von Mono- auf Stereo-Ausgabe
Rate	Steuert die Geschwindigkeit des Phaser-Effekts
Sync	Wenn eingeschaltet, wird die Geschwindigkeit in rhythmischen Unterteilungen zum Master-Tempo synchronisiert
Amount	Bestimmt die Intensität des Phaser-Effekts

6.2.8. Stereo Pan

Bei diesem einfachen Effekt wird das Signal zwischen dem linken und rechten Stereokanal hin- und hergepegelt.



Parameter	Beschreibung
Dry/Wet	Regelt die Balance zwischen trockenem Eingangssignal und dem gepannten Effektsignal
Rate	Legt die Geschwindigkeit des Panning-Effekts fest
Sync	Wenn eingeschaltet, wird die Geschwindigkeit inb rhythmischen Unterteilungen zum Master-Tempo synchronisiert
Shape	Wählt die Wellenform des Pannings, um den Effekt sanfter oder abrupter klingen zu lassen
LP Mono	Wenn eingeschaltet, werden tiefe Frequenzen vom Panning-Effekt ausgenommen, um ein stabileres Low-End zu erzielen

6.3. Interaktion mit Hardware

Neben der automatischen Zuordnung der Hardware-Bedienelemente für die [Performance-Regler \[p.49\]](#) verfügen die Arturia Hardware-MIDI-Controller, welche direkt von Analog Lab V unterstützt werden, über eine Reihe zusätzlicher Tastenkombinationen. Nachfolgend finden Sie eine Auflistung dieser Befehle - die entsprechende Bedienaktion auf der Hardware und das Resultat in der Software:

6.3.1. KeyLab Hardware

- Drehen am Preset-Regler: Presets in der Liste anwählen
- Drücken auf den Preset-Regler: Ausgewähltes Preset in der Liste laden
- Drehen am Category-Regler: Filter auswählen
- Drücken auf den Category-Regler: Umschalten des ausgewählten Filters
- Snapshot 1: Auswahl Part 1 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 1)
- Snapshot 2: Auswahl Part 2 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 2)
- Snapshot 3: Auswahl Live (Exit Swap Modus, Auswahl Tab Live)
- Snapshot 1 + Snapshot 2 + Taste auf dem Keyboard: Definieren einer Note als Split-Punkt

6.3.2. MiniLab Hardware

- Drehen an Regler 1: Lautstärke einstellen
- Drehen an Regler 2: Wählt Preset in der Liste und lädt dieses nach einer Sekunde
- Pad 9: Wählt Part 1 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 1)
- Pad 10: Wählt Part 2 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 2)
- Pad 11: Wählt Live (Exit Swap Modus, wählt Tab Live)
- Pad 9 + Pad 10 + Taste auf dem Keyboard: Definieren einer Note als Split-Punkt

6.3.3. MiniLab MkII

- Shift + Drehen an Regler 1: Lautstärke einstellen
- Regler 1: Durchfahren der Filter und Aktivieren/Deaktivieren durch Drücken
- Regler 2: Durchfahren der Presets und Laden durch Drücken
- Pad 9: Wählt Part 1 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 1)
- Pad 10: Wählt Part 2 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 2)
- Pad 11: Wählt Live (Exit Swap Modus, wählt Tab Live)
- Pad 9 + Pad 10 + Taste auf dem Keyboard: Definieren einer Note als Split-Punkt

6.3.4. KeyLab Essential

- Map Select + Pad Analog Lab: Umschalten in den Analog Lab V-Control-Modus
- Drücken von Cat/Char: Einschalten der Browser-Filter-Navigation
- Drücken von Preset: Einschalten der Preset-Ergebnislisten-Navigation
- Drücken des Central-Reglers: Durchfahren der Filter/Ergebnis-Listen
- Drücken des Central-Reglers in der Ergebnis-Liste: Laden des ausgewählten Presets
- Drücken des Central-Reglers bei einem Filter: Aktivieren/Deaktivieren des Filters
- Part 1: Wählt Part 1 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 1)
- Part 2: Wählt Live (Exit Swap Modus, wählt Tab Live)
- Live: Wählt Live (Exit Swap Modus, wählt Tab Live)
- Live + Taste auf dem Keyboard: Definieren einer Note als Split-Punkt

6.3.5. KeyLab MkII

- Map Select + Pad Analog Lab V: Umschalten in den Analog Lab V-Kontrollmodus
- Drücken von Category: Einschalten der Browser-Filter-Navigation
- Drücken von Preset: Einschalten der Preset-Ergebnislisten-Navigation
- Drehen des zentralen Reglers: Durchfahren der Filter/Ergebnis-Listen
- Drücken auf den zentralen Regler in der Ergebnis-Liste: Laden des ausgewählten Presets
- Drücken auf den zentralen Regler bei einem Filter: Aktivieren/Deaktivieren des Filters
- Part 1: Wählt Part 1 (Active Swap-Modus, wählt Tab Part 1)
- Part 2: Wählt Live (Exit Swap-Modus, wählt Tab Live)
- Live: Wählt Live (Exit Swap-Modus, wählt Tab Live)
- Live + Taste auf dem Keyboard: Definieren einer Note als Split-Punkt
- Part 1 + Octave +/-: Oktavierung von Part 1
- Part 2 + Octave +/-: Oktavierung von Part 2
- Part 1 + Control: Aktivieren/Deaktivieren der Bedienelemente für Part 1 (wobei Control = Pitch-Bend, Modulation Wheel, Expression, Sustain, Aftertouch)
- Part 2 + Control: Aktivieren/Deaktivieren der Bedienelemente für Part 2 (wobei Control = Pitch-Bend, Modulation Wheel, Expression, Sustain, Aftertouch)
- Fader-Taster: Wählt das Filter aus (in der Studio-Ansicht) und lädt die ersten neun Presets (in der Stage-Ansicht)
- (In der Stage-Ansicht) Drücken Sie die Links-/Rechts-Pfeiltaster, um das Preset auszuwählen, wenn der *Preset*-Taster leuchtet
- (In der Stage-Ansicht) Drücken Sie die Links-/Rechts-Pfeiltaster, um den Song auszuwählen, wenn der *Category*-Taster leuchtet

7. SOFTWARELIZENZVEREINBARUNG

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 Software (im Folgenden "Software Lizenz") 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 derer 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.

10. Keine anderen Garantien

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 von Arturia auf die üblicherweise vorhersehbaren Schäden begrenzt.

11. Keine Haftung für Folgeschäden

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.

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 von Arturia.