

**BEDIENUNGSANLEITUNG**

**\_AUGMENTED MALLETS PLAY**

**ARTURIA**

\_The sound explorers

---

## LEITUNG

---

Frédéric Brun

---

## ENTWICKLUNG

---

Pierre-Lin Laneyrie	Stéphane Albanese	Timothee Behety	Marius Lasfargue
Baptiste Aubry	Fabien Meyrat	Samuel Limier	Marc Antigny
Mathieu Nocenti	Samuel Lemaire	Fanny Roche	Loris De Marco
Raynald Dantigny	Pauline Alexandre	Rasmus Kürstein	Andrea Coppola
Corentin Comte	Goncalo Bernardo	Kevin Arcas	Pierre-Hugo Vial
Marie Pauli	Nathan Graule	Alessandro De Cecco	Cyril Lepinette
Alexandre Adam	Valentin Bonhomme	Hugo Caracalla	
Yann Burrer	Davide Gioiosa	Mauro De Bari	
Patrick Perea	Valentin Foare	Geoffrey Gormond	

---

## DESIGN

---

Callum Magill (Leitung)	Florian Rameau	Maxence Berthiot
Tobias Menguser	Edouard Madeuf	Morgan Perrier
Resonant Design	Pierre Pfister	Paul Erdmann

---

## SOUNDESIGN

---

Quentin Feuillard (Leitung)	Jörg Huettner	Arovane	Sonar Traffic
Tobias Menguser	Marco Iodice	Avanti Singh	Zane Twice
Lily Jordy	New Loops	Chad Beckwith	Firmin Murat-Jaillet
Jean-Michel Blanchet	Rob Martland	Katsunori Ujije	
Florian Marin	ARC Noise	Laura Katić	
Gustavo Bravetti	Alex Jhonston	Martin Rabiller	

---

## HANDBUCH

---

Jason Jervis (Co-Autor)	Jimmy Michon	Holger Steinbrink (Deutsch)	Minoru Koike (Japanisch)
Mike Metlay (Co-Autor)	Félicie Khenkeo	Ana Artalejo (Spanisch)	Charlotte Métails (Französisch)

---

## QUALITÄTSKONTROLLE

---

Nicolas Stermann (Leitung)	Germain Marzin	Aurélien Mortha	Enrique Vela
Félix Roux	Mathieu Bosshardt	Arthur Peytard	Nicolas Naudin
Anthony Le Cornec	Bastien Hervieux	Roger Schumann	Rémi Pelet

---

## BETA-TEST

---

Andrew Macaulay	Chuck Zwicky	Sean Weitzmann	Lauretti
Kirke Godfrey	Gary Morgan	Ivar	
Davide Puxeddu	Fernando M Rodrigues	Adam Tucker	
matjones	macmoney	Leonardo Fiamenghi	

© ARTURIA SA - 2024 - Alle Rechte vorbehalten.  
26 avenue Jean Kuntzmann  
38330 Montbonnot-Saint-Martin  
FRANKREICH  
[www.arturia.com](http://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, die in keiner Weise mit Arturia verbunden oder angegliedert sind. Die Warenzeichen anderer Hersteller dienen ausschließlich der Kennzeichnung der Produkte derjenigen Hersteller, deren Eigenschaften und Sounds bei der Entwicklung untersucht wurden. Alle Namen von Geräten, Entwicklern und Herstellern wurden nur zu Veranschaulichungs- und Aufklärungszwecken genutzt und suggerieren keine Zugehörigkeit oder Unterstützung durch einen Geräte-Entwickler oder -hersteller.

**Product version: 1.0.0**

***Revision date: 20 February 2025***

# Danke für den Download von Arturia Augmented MALLETS Play!

Dieses Handbuch behandelt die Funktionen und den Betrieb von Augmented MALLETS Play.

**Registrieren Sie Ihre Software so bald wie möglich!** Da Sie Augmented MALLETS Play heruntergeladen haben, sollten Sie auch eine Seriennummer und einen Freischaltcode per E-Mail und/oder die [Arturia Downloads & Handbücher](#) erhalten haben. Diese werden während des Online-Registrierungsprozesses benötigt.

## 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 ohne einen weiteren Hinweis zu ändern.

### WICHTIG:

Diese Software kann in Verbindung mit einem Verstärker, Kopfhörern oder Lautsprechern ggf. Lautstärken erzeugen, die zum permanenten Verlust Ihrer Hörfähigkeit führen können. Nutzen Sie diese Software 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.

# Einführung

## Herzlichen Glückwunsch zum Download von Arturia Augmented MALLETS Play

Augmented MALLETS Play bietet auf Multisamples basierende Perkussions-Klänge, kombiniert mit einer topmoderne Synthese-Engine und integriert in ein einfach bedienbares und aufregendes Software-Instrument. Damit erhalten moderne Produzenten den unmittelbaren Zugriff auf eine umfassende Palette authentischer, abstrakter und auch eindrucksvoller Mallet-Sounds.

Besuchen Sie unsere Webseite [www.arturia.com](http://www.arturia.com), um Informationen zu unseren Hardware- und Software-Instrumenten, Effekte, MIDI-Controllern und noch mehr 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 Augmented MALLETS Play.....	2
1.1. Die Augmented MALLETS Play Sound-Engine.....	2
1.2. Funktionen.....	2
2. Aktivierung und erster Start.....	3
2.1. Aktivierung der Augmented MALLETS Play-Lizenz.....	3
2.1.1. Das Arturia Software Center (ASC).....	3
2.2. Augmented MALLETS Play als Plug-In.....	4
2.3. Einrichtung für den Standalone-Betrieb.....	5
2.3.1. Audio- und MIDI-Einstellungen.....	5
2.4. Augmented MALLETS Play zum ersten Mal ausprobieren.....	7
3. Die Bedienoberfläche.....	8
3.1. Grundsätzlicher Aufbau.....	8
3.2. Die obere Symbolleiste.....	9
3.2.1. Das Augmented MALLETS Play-Menü.....	9
3.2.2. Presets auswählen.....	11
3.2.3. Main Out und Pegelanzeige.....	12
3.2.4. Die Seitenleisten-Einstellungen.....	12
3.3. Die untere Symbolleiste.....	13
3.4. Die Seitenleiste.....	14
3.4.1. Der Settings-Tab.....	14
3.4.2. Der MIDI-Tab.....	17
3.4.2.1. Zuweisung von Bedienelementen.....	18
3.4.2.2. Min und Max-Werte.....	18
3.4.2.3. Das MIDI Parameter-Menü.....	19
3.4.2.4. Das MIDI Controller-Menü.....	19
3.4.2.5. Das MIDI Config-Menü.....	20
3.5. Suche und Ergebnisse.....	21
3.6. Tags als Filter verwenden.....	22
3.6.1. Types.....	22
3.6.2. Styles.....	23
3.6.3. Banks (Banken).....	23
3.7. Suchergebnis-Fenster.....	24
3.7.1. Suchergebnisse sortieren.....	24
3.7.2. Tags entfernen.....	24
3.7.3. Presets favorisieren.....	25
3.8. Linker Seitenbereich.....	26
3.8.1. My Library.....	26
3.9. Der Preset-Info-Bereich.....	27
3.9.1. Bearbeiten von Informationen für mehrere Presets.....	27
3.10. Preset-Auswahl: Weitere Methoden.....	28
4. Das Hauptbedienfenster und dessen Funktionen.....	29
4.1. Die Macro-Regler.....	29
4.1.1. Soundbasierte Steuerung.....	29
4.1.2. Effekte.....	30
5. Softwarelizenzvertrag.....	31

# 1. WILLKOMMEN ZU AUGMENTED MALLETS PLAY

Augmented MALLETS Play bietet Ihnen eine Sammlung sorgfältig erstellter Sounds, die detailreich aufgenommene Perkussions-Instrumente mit topmodernen Synthese-Engines kombinieren - entwickelt, um sich perfekt in jedes Projekt zu integrieren. Verwenden Sie den intuitiven Browser, um inspirierende sich entwickelnde Keyboardklänge, perkussive Sounds und ätherische Mallet-Melodien zu entdecken. Transformieren Sie die Sounds problemlos mit dem Morph-Regler oder editieren und optimieren Sie verschiedene klangliche Aspekte mit den leistungsstarken Macros.

## 1.1. Die Augmented MALLETS Play Sound-Engine

Das Herz dieses Hybrid-Instruments bietet eine sorgfältig zusammengestellte Auswahl von Instrumenten wie Marimba, Vibraphon und Celeste, die zahlreiche natürliche Artikulationen, aufbereitete Artikulationen und bearbeitete Sounds bereitstellen.

Die Synthesizer-Engine von Augmented MALLETS Play bietet alles von Virtuell-Analog über Wavetable bis hin zu Granular und Harmonic, um den Klang zu transformieren. Die Bedienoberfläche ist sehr einfach aufgebaut, mit nur wenigen Macro-Reglern. Diese leistungsstarken Macros ändern gleichzeitig mehrere Parameter für dramatische Anpassungen Ihres Sounds in Echtzeit. So können Sie Ihren Sound schnell für Ihre Projekt-Bedürfnisse anpassen.

## 1.2. Funktionen

- Hybrid-Synthesizer mit zwei separaten Sound-Layern:
  - Jedes Layer kann aus einer Mischung von zwei Engines bestehen
  - Jede Engine kann ein Multisample- oder eine Synth-Engine enthalten (Virtuell-Analog, Wavetable, Granular- & Harmonic-Synthesemethoden)
  - Sie können bis zu zwei Synthesizer-Engines und zwei Multisample-Engines gleichzeitig verwenden
  - Mischen Sie Layer mit dem Morph-Macro
  - Acht Macros ermöglichen Ihnen die Steuerung von Color, Time und Morph mit nur einem einzigen Regler sowie vier Effekt-Parametern
  - Zwei separate Multieffekt-Inserts pro Layer
  - Reverb und Delay im Master-Bus als Gesamteffekte

## 2. AKTIVIERUNG UND ERSTER START

Augmented MALLETS Play benötigt einen Rechner mit Windows 8 oder neuer oder einen Apple-Rechner mit macOS 10.13 oder neuer. Sie können das Instrument als Standalone-Version oder als AudioUnit-, AAX-, VST2- oder VST3-Plug-In Instrument innerhalb Ihrer DAW (Digital Audio Workstation) nutzen.



### 2.1. Aktivierung der Augmented MALLETS Play-Lizenz

Sobald Augmented MALLETS Play installiert wurde, müssen Sie im nächsten Schritt die Lizenz für Ihr Instrument aktivieren. Das ist eine einfache Prozedur, die über eine zusätzliche Software geregelt wird: das Arturia Software Center.

#### 2.1.1. Das Arturia Software Center (ASC)

Falls Sie das ASC noch nicht installiert haben, navigieren Sie zu folgender Webseite: [Arturia Downloads & Manuals](#).

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

Befolgen Sie die Installationsanweisungen und fahren dann folgendermaßen fort:

- Starten Sie das Arturia Software Center (ASC)
- Melden Sie sich mit Ihren Arturia-Zugangsdaten an
- Navigieren Sie zum Bereich "My Products" im ASC
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Activate"

Das war es auch schon!



## 2.2. Augmented MALLETS Play als Plug-In

Augmented MALLETS Play ist im VST2-, VST3-, Audio Units (AU)- und AAX-Plug-In-Format verfügbar und kann in allen gängigen DAW-Programmen wie Ableton Live, Cubase, Logic, Pro Tools, Studio One usw. verwendet werden. Wenn Sie Augmented MALLETS Play als Plug-In verwenden, werden alle Audio- und MIDI-Geräteeinstellungen von der Host-Software verwaltet. Weitere Informationen zum Laden oder Verwenden von Plug-Ins finden Sie in der Dokumentation zu Ihrer Host-Musiksoftware.

Wenn Sie Augmented MALLETS Play als Plug-In-Instrument innerhalb einer Host-Applikation laden, funktionieren die Benutzeroberfläche sowie alle Einstellungen auf die gleiche Weise wie im Standalone-Modus, mit einigen wenigen Unterschieden:

- Augmented MALLETS Play wird zum Tempo (BPM-Einstellung) Ihrer DAW synchronisiert, wenn es um tempobasierte Funktionen geht
- Sie können zahlreiche Parameter in Ihrer DAW automatisieren
- Sie können mehr als eine Instanz von Augmented MALLETS Play in einem DAW-Projekt nutzen (als Standalone-Version lässt sich Augmented MALLETS Play nur einmal nutzen)
- Alle zusätzlichen Audioeffekte Ihrer DAW können verwendet werden, um den Sound von Augmented MALLETS Play weiter zu bearbeiten, z.B. Delay, Chorus, Filter usw.
- Sie können die Audioausgänge von Augmented MALLETS Play in Ihrer DAW mit dem DAW-eigenen Audio-Routing umfangreicher einsetzen.

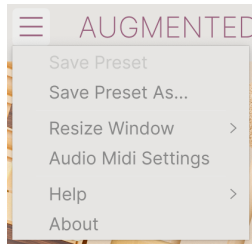
## 2.3. Einrichtung für den Standalone-Betrieb

Wenn Sie Augmented MALLETS Play im Standalone-Modus verwenden möchten, müssen Sie Ihr zunächst das Instrument einrichten und sicherstellen, dass der MIDI- und Audiosignalfluss ordnungsgemäß funktioniert. Sie müssen das grundsätzlich nur einmal einstellen, es sei denn, Sie nehmen größere Veränderungen an Ihrem Computer bzw. Ihrer angeschlossenen Hardware vor. Der Einrichtungsvorgang ist für Windows- und macOS-Computer identisch.

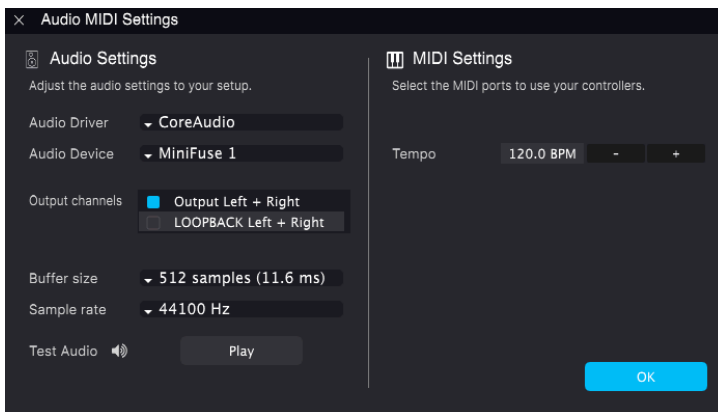
**i** Der nachfolgende Abschnitt gilt nur für Anwender, die Augmented MALLETS Play im Standalone-Modus verwenden möchten. Wenn Sie Augmented MALLETS Play nur als Plug-In in einer Host-Software nutzen, können Sie den Abschnitt überspringen (Ihre Host-Musiksoftware übernimmt dann diese Aufgaben).

### 2.3.1. Audio- und MIDI-Einstellungen

Oben links im Augmented MALLETS Play-Fenster befindet sich ein Aufklapp-Menü. Hier finden Sie verschiedene Optionen:



Wählen Sie **Audio MIDI Settings**, um das folgende Fenster aufzurufen. Beachten Sie, dass dieses Menü nur verfügbar ist, wenn Augmented MALLETS Play im Standalone-Modus verwendet wird:



Von oben beginnend gibt es folgende Einstellmöglichkeiten:

- Unter **Device** können Sie auswählen, welchen Audiotreiber Sie für die Soundwiedergabe von Augmented MALLETS Play verwenden möchten. Das kann der Treiber Ihrer Computer-Soundkarte oder ein ASIO-Treiber sein. In diesem Feld wird der Name Ihrer verwendeten Hardware angezeigt.



↳ Unter macOS verwenden alle Geräte, einschließlich externer Soundkarten, den integrierten CoreAudio-Treiber. Das gewünschte Gerät kann im zweiten Menü ausgewählt werden.

- Unter **Output Channels** können Sie auswählen, welche der verfügbaren Ausgänge Ihrer Hardware für die Soundwiedergabe verwendet werden. Wenn Ihre Hardware nur zwei Ausgänge bietet, werden nur diese als Option angezeigt. Ansonsten können Sie das gewünschte Ausgangspaar wählen.
- Im **Buffer Size**-Menü können Sie die Größe des Audio-Puffers einstellen, den Ihr Rechner zum Berechnen der Soundausgabe verwendet.



↳ Ein kleiner Pufferwert bedeutet eine geringere Latenz zwischen dem Drücken einer Taste und dem Wahrnehmen der Note. Ein größerer Puffer bedeutet eine geringere CPU-Auslastung, da der Rechner mehr Zeit zur Kalkulation hat, aber damit auch eine höhere Latenz verursachen kann. Probieren Sie die optimale Puffergröße für Ihr System aus. Ein schneller, aktueller Rechner sollte problemlos mit einer Puffergröße von 256 oder 128 Samples arbeiten können, ohne das Knackser oder Knistern bei der Soundwiedergabe erzeugt werden. Wenn Sie Knackser hören, erhöhen Sie die Puffergröße ein wenig. Die aktuelle Latenz wird in Millisekunden auf der rechten Seite dieses Menüs 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 arbeitet oft mit 44,1 kHz oder 48 kHz, was für die meisten Anwendungen inklusive Augmented MALLETS Play perfekt ist. Höhere Sampleraten benötigen mehr CPU-Leistung. Falls Sie also dafür keinen guten Grund haben, sind Einstellungen von 44,1 kHz oder 48 kHz ausreichend.

- Die **Show Control Panel**-Schaltfläche öffnet das Kontrollfeld für die ausgewählte Audio-Hardware.



↳ Beachten Sie, dass diese Schaltfläche nur in der Windows-Version verfügbar ist.

- **Play Test Tone** spielt einen einfachen Testton ab, um Ihnen bei der Behebung von Audioproblemen zu helfen. Mit dieser Funktion können Sie testen, dass das Ausgangssignal des Instruments korrekt in Ihr Audio-Interface geleitet und dort wiedergegeben wird, wo Sie es abhören (z.B. Ihre Lautsprecher oder 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. Sie können übrigens mehr als ein MIDI-Gerät gleichzeitig auswählen, falls Sie Augmented MALLETS Play von mehreren Eingabegeräten aus steuern möchten.
- Mit **Tempo** können Sie das interne Tempo von Augmented MALLETS Play einstellen. Wenn Sie Augmented MALLETS Play in einer Host-Software als Plug-In verwenden, erhält das Instrument diese Tempoinformationen automatisch von Ihrer Host-Software.

## 2.4. Augmented MALLETS Play zum ersten Mal ausprobieren

Nachdem Sie Augmented MALLETS Play in Betrieb genommen haben, sollten Sie eine "kurze Probefahrt" unternehmen!

Falls noch nicht geschehen, starten Sie Augmented MALLETS Play als Plug-In oder als Standalone-Version. Wenn Sie einen MIDI-Controller eingerichtet haben, spielen Sie damit einige Noten mit dem Augmented MALLETS Play.

Mit den beiden Pfeil-Tastern (nach oben und unten) oben im Instrument können Sie alle verfügbaren Presets von Augmented MALLETS Play durchschalten. Spielen Sie einige Presets an und wenn Sie eines finden, das Ihnen gefällt, passen Sie das ein oder andere Bedienelement an, um zu erfahren, wie es sich auf den Klang auswirkt.

Setzen Sie die Bedienelemente nach Ihrem Wunsch ein - es wird dabei nichts überschrieben, es sei denn, Sie speichern ein Preset manuell ab (siehe im weiteren Verlauf dieses Benutzerhandbuchs). Sie müssen also keine Sorge haben, dass Sie die Werks-Presets von Augmented MALLETS Play verlieren.

Hier endet Einrichtung und Testlauf. Wir hoffen, es hat alles reibungslos geklappt. Die weiteren Kapitel im Handbuch helfen Ihnen dabei, sich Schritt für Schritt durch alle Augmented MALLETS Play-Funktionen zu arbeiten. Anschliessend hoffen wir, dass Sie dann unser Instrument verwenden, um fantastische Musik zu machen!

## 3. DIE BEDIENOBERFLÄCHE

In diesem Kapitel erklären wir Ihnen die grundsätzliche Benutzeroberfläche von Augmented MALLETS Play und den Umgang damit.

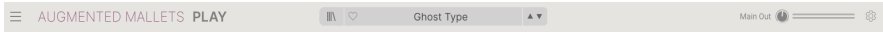
### 3.1. Grundsätzlicher Aufbau



Augmented MALLETS Play ist grundsätzlich in drei Bereiche unterteilt, wie in der obigen Abbildung zu sehen:

1. Die **obere Symbolleiste**: Hier erledigen Sie administrative Aufgaben wie das Speichern, Laden und die Presetsuche. Weiterhin das Bearbeiten verschiedener Setup- und Konfigurationsparameter, sowie das Anpassen von MIDI-Zuordnungen. Wir schauen uns diese Symbolleiste direkt im Anschluss an.
2. Das **Hauptbedienfeld**: Hier greifen Sie auf die Macro-Bedienparameter zu, mit denen Sie Ihre Sounds bearbeiten können. Wir schauen uns das [Hauptbedienfenster und dessen Bedienfunktionen \[p.O\]](#) im späteren Verlauf des Handbuchs an.
3. Die **untere Symbolleiste**: Dieser Bereich bietet schnellen Zugriff auf eine Reihe wichtiger Parameter und nützlicher Informationen wie die CPU-Auslastung und die Liste der Bearbeitungsschritte (Undo & Redo). Wir schauen uns diese Symbolleiste am Ende dieses Kapitels an.

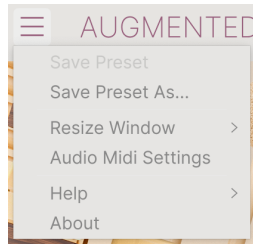
## 3.2. Die obere Symbolleiste



Die Symbolleiste am oberen Rand des Instruments bietet Zugriff auf viele nützliche Funktionen, darunter das Augmented MALLETS Play-Menü, die Preset-Auswahl-Optionen und die verschiedenen MIDI-Mapping-Funktionen.

### 3.2.1. Das Augmented MALLETS Play-Menü


Klicken auf das Augmented MALLETS Play-Feld in der oberen linken Ecke öffnet ein Aufklapp-Menü, in dem Sie auf wichtige Optionen zugreifen können.




- **Save Preset:** Diese Option überschreibt das aktive Preset mit allen Änderungen, die Sie vorgenommen haben. Wenn Sie Presets behalten möchten, verwenden Sie stattdessen die Option "Save As...", welche nachfolgend erklärt wird.
- **Save Preset As...** Mit dieser Option können Sie ein Preset unter einem anderen Namen speichern. Zusätzlich zur Benennung können Sie weitere Informationen zum Preset eingeben.

↓ Save As


NAME	AUTHOR	COMMENTS
Ghost Type	Rob Martland	Evolving and fluctuating ambient pad synth. Motion Macro adds hard panning modulation. Mod wheel adds in a poly tremolo.
BANK	TYPE	
User	Evolving Pad	
GENRES	STYLES	CHARACTERISTICS
60s 70s 80s 90s Ambient Bass Music	Acid Airy Atmospheric Bizarre Bright Classic	Ad Libs + Acoustic Additive Amp Analog
Berlin Breakbeat Chiptune Cinematic Classical	Clean Complex Dark Deep Dirty Funky	Arpeggiated Chord Delay Digital Distorted Dry
Detroit Disco Downtempo Drum & Bass	Hard Harsh Huge Mellow Melodic Punchy	Ensemble Evolving Filtered FM Gated Glide
Dub/Reggae Dubstep Electro Experimental	Sad Sharp Simple Soft Soundscape Thin	Glitch Granular Hoover Hybrid Layered Leslie
Footwork Funk Fusion Future Bass Game Audio	Warm +	Long Multi/Spit Natural Noise Phrases
Grime Hard Techno Heavy Metal Hip-Hop/Trap		Processed Random Reese Reverb Reversed
		Cancel Save

 Mit dem leistungsstarken Browsersystem von Arturia können Sie viel mehr als nur einen Preset-Namen speichern. So lässt sich beispielsweise der Name des Autors eingeben, eine Bank und ein Typ auswählen. Sie können aber auch Attribute (sogenannte Tags) setzen, die den Sound beschreiben und sogar Ihre eigene Bank, Ihren eigenen Typ und Ihre eigenen Merkmale erstellen. Diese Informationen können vom Preset-Browser gelesen werden und sind nützlich, um später die Preset-Bänke zu durchsuchen. Es lassen sich sogar beliebige Textkommentare in das Feld 'Comments' eingeben. Das ist praktisch, um eine detailliertere Beschreibung eines Sounds zu erstellen. Das kann Ihnen helfen, sich an einen Sound zu erinnern oder anderen Augmented MALLETS Play-Anwendern, mit denen Sie zusammenarbeiten, Informationen bereitzustellen.

- **Resize Window:** Das Augmented MALLETS Play-Fenster kann problemlos von 50% auf bis zu 200% seiner ursprünglichen Größe skaliert werden. Auf einem kleineren Bildschirm, z.B. einem Laptop, sollten Sie die Fenstergröße reduzieren, damit Sie eine vollständige Darstellung erhalten. Auf einem größeren Bildschirm oder einem zweiten Monitor können Sie die Größe erhöhen, um eine bessere Übersicht über die Bedienelemente zu erhalten. Die Bedienelemente funktionieren in jeder Zoomstufe gleich, kleinere Steuerelemente sind jedoch bei höheren Vergrößerungsstufen leichter zu erkennen.

 Bei der Arbeit mit Augmented MALLETS Play können Sie die Größenänderung auch über Tastaturbefehle steuern. Drücken Sie unter Windows Strg und +/-, um die Ansicht zu vergrößern oder zu verkleinern. Drücken Sie auf dem Mac Cmd und +/-, um hinein- bzw. herauszuzoomen. Beachten Sie, dass in einigen DAWs dieselben Tastaturkurzbefehle zum Zoomen verwendet werden könnten. In diesem Fall hat dann die DAW Vorrang.

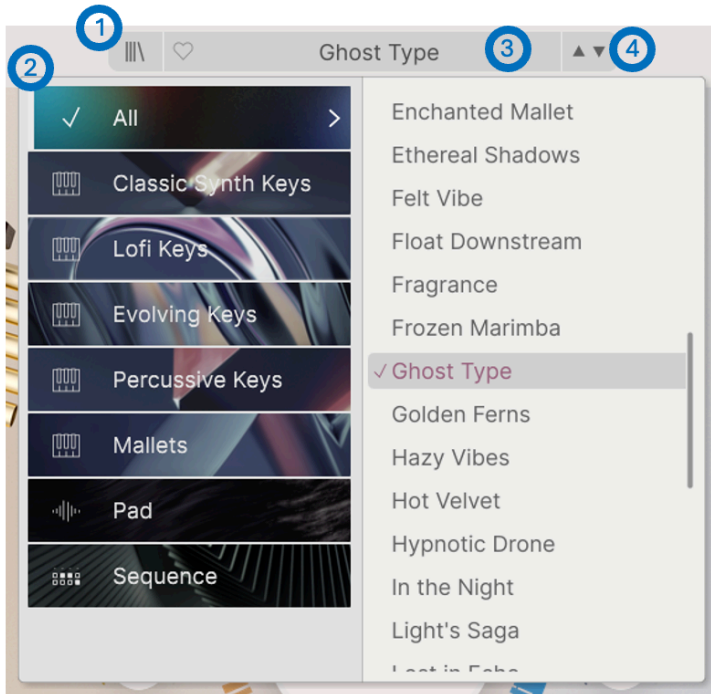
- **Audio Settings (nur im Standalone-Modus verfügbar):** Hier stellen Sie ein, wie das Instrument Audiosignale überträgt und MIDI-Daten empfängt. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt zu den Audio- und MIDI-Einstellungen.

 Das Audio Settings-Menü ist nur verfügbar, wenn Augmented MALLETS Play im Standalone-Modus verwendet wird. Wenn Sie Augmented MALLETS Play als Plug-In nutzen, regelt die Host-Software alle Optionen in diesem Menü, einschließlich Audio- und MIDI-Routing, Einstellungen für die Puffergröße und mehr.

- **Help:** Dieser Abschnitt enthält nützliche Weblinks zum Augmented MALLETS Play-Benutzerhandbuch und zu einem Bereich mit häufig gestellten Fragen (FAQ) zu Augmented MALLETS Play auf der Arturia-Website. Beachten Sie, dass für den Zugriff auf diese Webseiten eine Internetverbindung erforderlich ist.
- **About:** Hier werden Ihnen Infos zur Augmented MALLETS Play-Software-Version und die Entwickler-Credits angezeigt. Klicken Sie erneut auf das Info-Fenster, um es zu schließen.

### 3.2.2. Presets auswählen

Augmented MALLETS Play wird bereits mit vielen Werk-Presets geliefert, aber wir hoffen, dass Sie noch weitere eigene Presets erstellen. Damit Sie die große Anzahl an Presets verwalten können, gibt es einen leistungsstarken Preset-Browser mit einer Reihe von Funktionen, mit denen Sie Sounds schnell finden.



Die Browsing-Funktionen der oberen Symbolleiste (siehe oben) umfassen Folgendes:

1. Der **Preset Browser-Taster** (das symbol mit den vier Linien) öffnet und schließt den Preset-Browser. Das wird im nächsten Kapitel zum [Preset Browser \[p.O\]](#) ausführlich behandelt.
2. Das **Preset-Filter**: Wählen Sie zwischen "All Presets" oder einer der aufgeführten Kategorien aus. Mit dem Preset-Browser, der später noch erklärt wird, können Sie noch detaillierter filtern.
3. Der **Preset Name** wird als nächstes in der Symbolleiste aufgeführt. Klicken auf den Namen öffnet ein Aufklapp-Menü mit den anderen verfügbaren Presets. Klicken Sie auf ein beliebiges Preset, um dieses zu laden oder klicken Sie neben das Menü, um es zu schließen.
4. Die **Pfeilsymbole** wählen das vorherige oder nächste Preset in der gefilterten Liste aus. Das entspricht dem Klicken auf den Preset-Namen und der Auswahl der nächsten Option in der Liste – es ist nur ein Klick notwendig.





J: Die beiden Pfeil-Taster können über MIDI gesteuert werden. Das bedeutet, dass Sie die Taster Ihres Hardware-MIDI-Controllers nutzen können, um die verfügbaren Presets schnell durchzuschalten – ohne Einsatz der Maus.

### 3.2.3. Main Out und Pegelanzeige

Der nächste Regler dient zum Einstellen des gesamten Ausgabepegels des Instruments. Rechts daneben befindet sich eine Stereo-Pegelanzeige.

### 3.2.4. Die Seitenleisten-Einstellungen



Ganz rechts in der oberen Symbolleiste befindet sich ein Zahnradsymbol, das beim Drücken die rechte Seitenleiste öffnet, die zwei Optionen-Tabs bietet:

- **Settings:** Globale Einstellungen (MIDI-Empfangskanal und Animations-Aktivierung), sowie Preset-Einstellungen und MPE-Settings.
- **MIDI:** MIDI-Lernfunktion für den Einsatz mit MIDI-Hardware-Controllern.

### 3.3. Die untere Symbolleiste

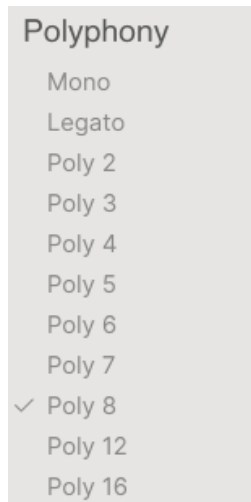
Die untere Symbolleiste befindet sich am unteren Rand der Augmented MALLETS Play-Benutzeroberfläche und bietet Ihnen schnellen Zugriff auf einige wichtige Parameter und nützliche Informationen.

Polyphony: Sets the polyphony of the patch. Can also be set to mono or legato

- **Parameter Name:** Zeigt den Namen des entsprechenden Steuerelements an, welches Sie gerade editieren. Der Parameterwert wird beim Ändern direkt neben dem Steuerelement eingeblendet. control.



- **Keys:** Blendet ein Miniatur-Keyboard ein, das den aktuellen Notenbereich der Sound-Engine in rot anzeigt. Sie können auf die Tasten klicken, um Noten auszulösen oder die beiden Pfeil-Schaltflächen links, um die Oktavlage zu ändern (der Keyboardbereich bleibt dabei gleich), sowie das Pitchbend- und das Modulations-Rad klicken und ziehen.
- **Polyphony:** Öffnet ein Aufklapp-Menü, in dem Sie die Polyphonie des Plug-Ins mit den nachfolgend aufgeführten Optionen einstellen können:



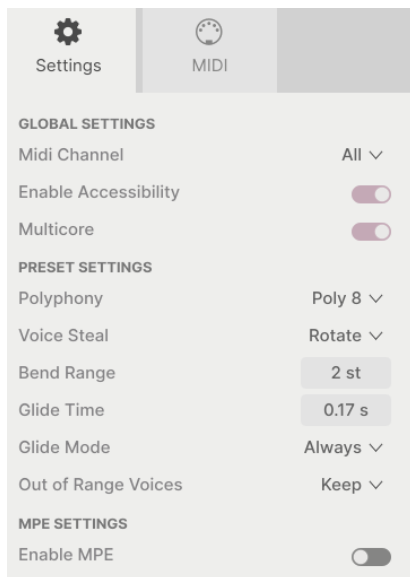
- **Undo/Redo:** Merkt sich Ihre Bearbeitungen und Änderungen.
  - **Undo (linker Pfeiltaster):** Macht die letzte Änderung in Augmented MALLETS Play rückgängig.
  - **Redo (rechter Pfeiltaster):** Wiederholt die letzte Änderung in Augmented MALLETS Play.
  - **Undo History (mittleres Menü-Symbol):** Zeigt eine Liste der letzten Änderungen. 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.
- **CPU-Meter und Panik-Funktion:** Zeigt an, wieviel CPU-Rechenleistung das Instrument aktuell benötigt. Klicken sie darauf, um alle MIDI-Signale zurückzusetzen, falls Noten hängen bleiben oder andere Probleme auftreten.

## 3.4. Die Seitenleiste

Das Zahnradsymbol ganz rechts in der oberen Symbolleiste öffnet die Seitenleiste mit Zugriff auf die MIDI-Kanal-Einstellungen und den umfangreichen MIDI-Lernmodus.

### 3.4.1. Der Settings-Tab

Ein Klick auf **Settings** öffnet die Optionen, mit denen Sie den globalen MIDI-Empfangskanal festlegen und Einstellungen für MPE (MIDI Polyphonic Expression) vornehmen können.



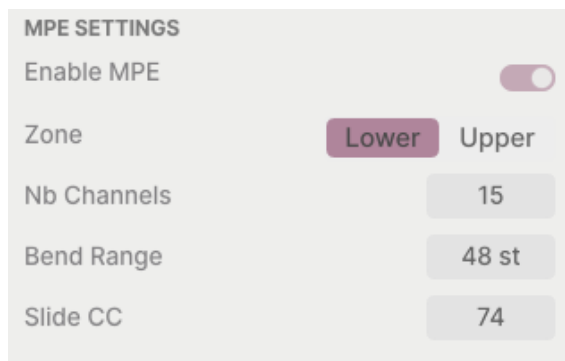
## Global Settings

- **MIDI Channel:** Wählt den bzw. die MIDI-Kanal/Kanäle aus, auf denen Augmented MALLETS Play MIDI-Daten empfängt. Sie können hier ALL (Omni) oder die Kanäle 1-16 auswählen.
- **Enable Accessibility:** Ermöglicht, dass die Bedienoberfläche von einem auf Ihrem Computer installierten Text-zu-Sprach-Tool "vorgelesen" werden kann.
- **Multicore:** Verteilt die Berechnungen auf die verschiedenen Kerne Ihrer Computer-CPU, um eine bessere Effizienz zu erhalten.

## Preset Settings

- **Polyphony:** Wählen Sie hier monophone Wiedergabe bis hin zu 16-stimmiger Polyphonie.
- **Voice Steal:** Wählen Sie hier den Reassign- oder den Rotate-Modus aus.
- **Bend Range:** Stellen Sie hier einen Pitchbend-Bereich von einem Halbton bis hin zu drei Oktaven ein.
- **Glide Time:** Stellen Sie hier die gewünschte Glide-Zeit ein, bis zu 10 Sekunden.
- **Glide Mode:** Wählen Sie hier Portamento oder Legato als Glide-Typ.
- **Out Of Range Voices:** Diese Einstellung legt fest, was mit Noten passiert, die außerhalb des Sampler-Bereichs des aktuellen Patches gespielt werden. Sie können hier *Keep* auswählen, so dass alle Noten immer abgespielt werden oder *Kill*, so dass Noten außerhalb des Samplerbereichs ignoriert werden. Auf diese Weise können Sie bestimmen, ob ein Sound nur mit seiner Synth-Engine spielt, wenn der Sampler außerhalb des Spielbereichs liegt.

**MIDI Polyphonic Expression:** Augmented MALLETS Play unterstützt MIDI Polyphonic Expression (MPE). Diese aufregende Ergänzung des MIDI-Protokolls ermöglicht es, über einen multidimensionalen MIDI-Controller polyphone Ausdruckssteuerungen (wie Pitch-Bend, Aftertouch oder die Position Ihres Fingers auf der Y-Achse einer Taste) pro Note zu senden. Das geschieht durch die Verwendung separater MIDI-Kanäle, um die Expressiondaten jeder Note separat zu übertragen, die dann von Synthesizern wie Augmented MALLETS Play umgesetzt werden können.

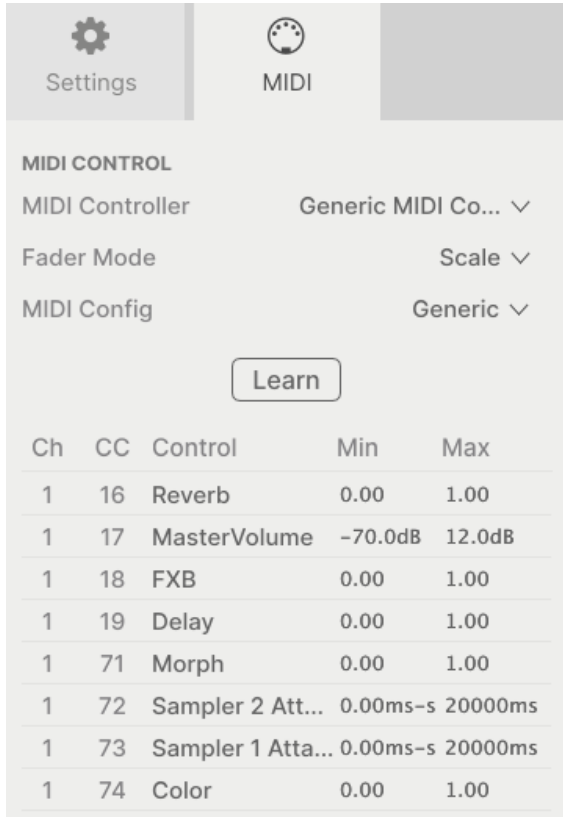


Mit den Bedienelementen im MPE-Bereich können Sie Folgendes einstellen:

- **Enable MPE:** Schaltet den MIDI Polyphonic Expression-Modus ein bzw. aus.
- **Zone:** Wenn ein MPE-fähiger Controller in untere und obere Zonen aufgeteilt werden kann, wählt dies Option aus, welche Zone die MPE-Nachrichten sendet.
- **No. Channels:** Legt die maximale Anzahl von MIDI-Nebenkanälen (und damit gleichzeitige Noten) fest, auf denen MPE-Meldungen gesendet werden können.
- **Bend Range:** Legt den maximalen Pitch-Bend-Bereich jeder Note fest, bis zu 96 Halbtöne (standardmäßig 48). Dieser Wert sollte auf den gleichen Wert eingestellt werden, der bei Ihrem Hardware-MPE-Controller verwendet wird.
- **Slide CC:** Wählen Sie hier die MIDI-CC-Nummer aus, die zum Senden der Slide-Informationen verwendet wird. Standardmäßig ist es 74, aber Sie können das auch ändern. Beachten Sie, dass bei aktivierter MPE-Option alle Bedienelemente, die mit dem ausgewählten CC gesteuert werden, nicht mehr auf diesen reagieren.

### 3.4.2. Der MIDI-Tab

Hier können Sie physische Bedienelemente Ihres Hardware-MIDI-Controllers mithilfe des MIDI-Lernmodus den virtuellen Bedienelementen von Augmented MALLETS Play zuordnen. In diesem Modus werden alle MIDI-zuweisbaren Parameter auf dem Hauptbedienfeld farblich hervorgehoben, Sie klicken dann einfach auf das gewünschte virtuelle Bedienelement und bewegen den Hardware-Regler, der zugewiesen werden soll. Typische Beispiele sind die Zuweisung eines Hardware-Expression-Pedals zum Steuern der Master-Lautstärke oder ein physischer Regler Ihres MIDI-Controller, der eine der Macro-Regler kontrolliert.



Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Reverb	0.00	1.00
1	17	MasterVolume	-70.0dB	12.0dB
1	18	FXB	0.00	1.00
1	19	Delay	0.00	1.00
1	71	Morph	0.00	1.00
1	72	Sampler 2 Att...	0.00ms-s	20000ms
1	73	Sampler 1 Atta...	0.00ms-s	20000ms
1	74	Color	0.00	1.00

### 3.4.2.1. Zuweisung von Bedienelementen

Ein Klick auf den **Learn**-Taster im MIDI-Tab versetzt Augmented MALLETS Play in den MIDI-Lernmodus. Alle über MIDI zuweisbaren Parameter werden farblich violett hervorgehoben. Bereits zugewiesene Bedienelemente werden in rot dargestellt (Sie können diese jedoch neu zuweisen).



Wenn Sie auf ein violettes Bedienelement klicken, taucht dieses in der Liste auf. Bewegen Sie den gewünschten Hardware-Regler oder -Fader oder drücken Sie einen Taster auf Ihrem MIDI-Controller. Das zugewiesene Ziel wird dann in rot dargestellt. In der Liste wird die zugewiesene MIDI-CC-Nummer links neben dem Parameter-Namen angezeigt.

Um die Zuweisung eines Bedienelements aufzuheben, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste oder mit der rechten Maustaste darauf. Alternative Methoden der Zuweisung werden weiter unten im [MIDI-Parametermenü \[p.19\]](#) beschrieben.

### 3.4.2.2. Min und Max-Werte

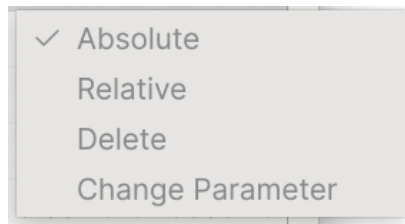
In den Spalten **Min** und **Max** können Sie den Wert für jeden Parameter in der Liste skalieren, um den sich ein Parameter in Augmented MALLETS Play als Reaktion auf eine physische Reglerbewegung ändert. Beispielsweise können Sie den Bereich eines Filter-Sweeps begrenzen, wenn Sie den Regler bei einer Live-Performance ganz aufdrehen.

Klicken und ziehen Sie einen Wert nach oben oder unten, um diesen zu ändern. Die Werte werden mit Nachkommastellen von 0 bis 1 eingestellt. Es ist möglich, das Maximum niedriger als das Minimum einzustellen. Das kehrt die Polarität des physischen Controllers um, d.h., wenn Sie diesen aufdrehen, wird der zugewiesene Parameter heruntergeregelt.

Im Fall von Schaltern, die nur zwei Positionen (z.B. An oder Aus) bieten, würden Sie diese normalerweise auch nur Tastern Ihrer Hardware-Steuerung zuweisen. Trotzdem ist es möglich, Schalter auch mit einem Hardware-Fader oder -Regler zu steuern.

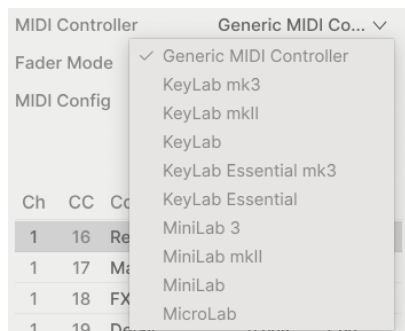
### 3.4.2.3. Das MIDI Parameter-Menü

Durch Klicken mit gehaltener 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 in Augmented MALLETS Play folgt dem Wert, den Ihr physischer Controller aussendet.
- **Relative:** Der zugewiesene Parameter in Augmented MALLETS Play erhöht oder erniedrigt sich ausgehend von seinem aktuellen Wert als Reaktion auf eine physische Controller-Bewegung. 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 Aufklappmenü aller zuweisbaren Parameter in Augmented MALLETS Play auf. Dies ermöglicht Ihnen, die Zuordnung des aktuellen CC/physischen Bedienelements manuell zu ändern und ist nützlich, wenn Sie das gesuchte Ziel bereits kennen.

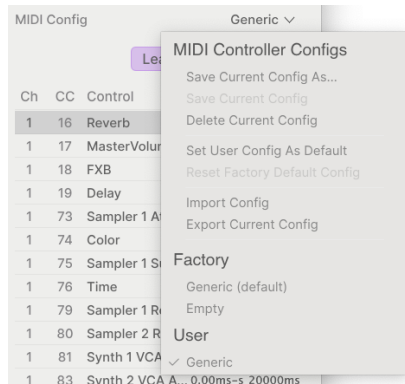
### 3.4.2.4. Das MIDI Controller-Menü



Ganz oben im MIDI-Tab befindet sich ein Aufklapp-Menü, in dem Sie Vorlagen für viele Arturia MIDI-Controller auswählen können. Diese ordnen die physische Bedienelemente den „meistverwendeten“ Parametern in Augmented MALLETS Play für ein echtes Plug-and-Play-Erlebnis zu. Eine generische Vorlage (Generic MIDI Controller) ist für MIDI-Controller von Drittanbietern verfügbar.



### 3.4.2.5. Das MIDI Config-Menü



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

Das ist eine schnelle Möglichkeit, verschiedene Hardware-MIDI-Keyboards oder -Controller für Augmented MALLETS Play einzurichten, ohne jedes Mal, wenn Sie die Hardware austauschen, alle Zuweisungen von Grund auf neu erstellen zu müssen.

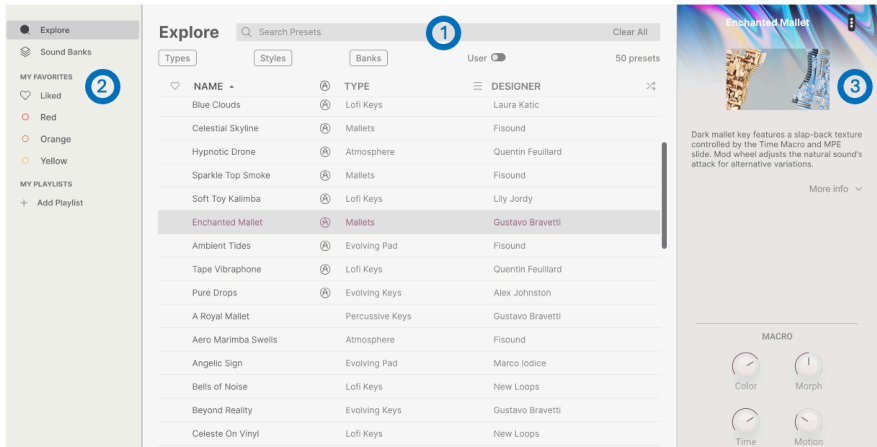
Wenn Sie beispielsweise über mehrere Hardware-Controller verfügen (z.B. eine kleine "Live Performance"-Tastatur, ein großes "Studio"-Keyboard, einen Pad-basierten Controller usw.), können Sie dafür hier ein Profil für jedes dieser Geräte erstellen und dann schnell wieder laden. Das erspart Ihnen, die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

Zwei Optionen in diesem Menü sind besonders sinnvoll:

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

Im Preset-Browser können Sie Sounds in Augmented MALLETS Play suchen, laden und verwalten. Es gibt unterschiedliche Ansichten, jedoch greifen alle auf die gleichen Preset-Bänke zu.

Um auf die Suchansicht zuzugreifen, klicken Sie auf die Browser-Schaltfläche (das Symbol ähnelt stehenden Büchern in einem Bibliotheksregal).



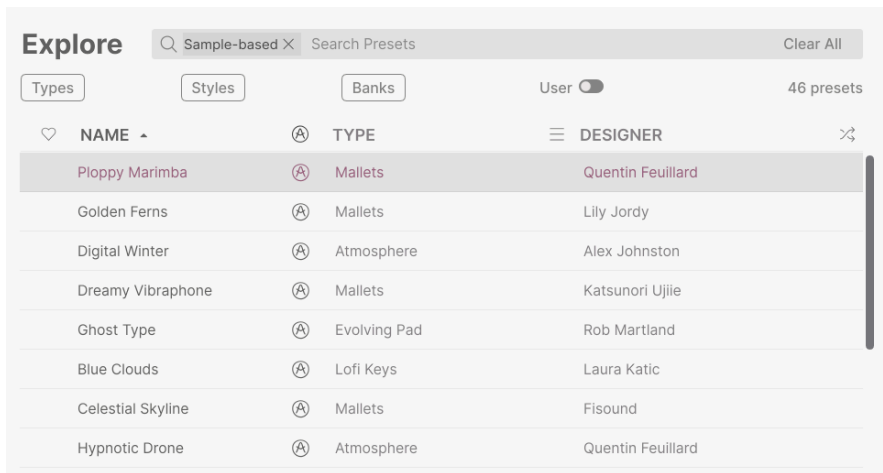
Die Preset Browser-Schaltfläche

Nummer	Bereich	Beschreibung
1.	<a href="#">Suche</a> und <a href="#">Ergebnisse</a> [p.21]	Suche nach Presets mit Textzeichen und nach Tags für Type und Style.
2.	<a href="#">Linker Seitenbereich</a> [p.26]	Verwaltung von Bänken und Playlists.
3.	<a href="#">Preset</a> <a href="#">Info</a> [p.27]	Zusammenfassung von Bänken und Attributen, Designer-Name und Beschreibungsinformationen für das aktuelle Preset.

### 3.5. Suche und Ergebnisse

Klicken Sie oben in das Suchfeld und geben Sie einen beliebigen Suchbegriff ein. Der Browser filtert Ihre Suche auf zwei Arten: Erstens durch übereinstimmende Buchstaben im Namen des Presets. Wenn Ihr Suchbegriff einem [Type oder Style](#) [p.22] ähnelt, erhalten Sie auch Ergebnisse, die zu diesen Attributen passen.

Die Ergebnisliste darunter zeigt alle Presets, die Ihrer Suche entsprechen. Klicken Sie rechts im Suchfeld auf **CLEAR ALL**, um Ihre Suchbegriffe zu löschen.



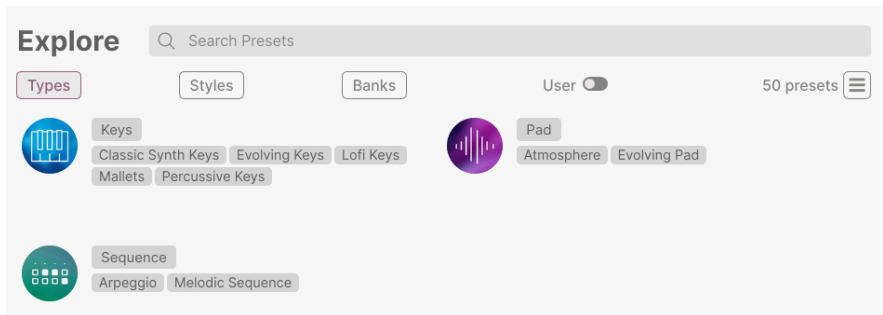
Filterung durch Texteingabe in das Suchfeld

### 3.6. Tags als Filter verwenden

Sie können Ihre Suche mithilfe verschiedener Tags (Attribute) eingrenzen (und manchmal auch erweitern). Es gibt zwei unterschiedliche Tags: *Types* und *Styles*. Sie können nach dem einen, dem anderen oder nach beiden filtern.

#### 3.6.1. Types

Types are categories of instruments and musical roles: keys, pads, and sequence. With a clear search bar, click the **Types** button to bring up a list of types. Notice that each type also has several sub-types:



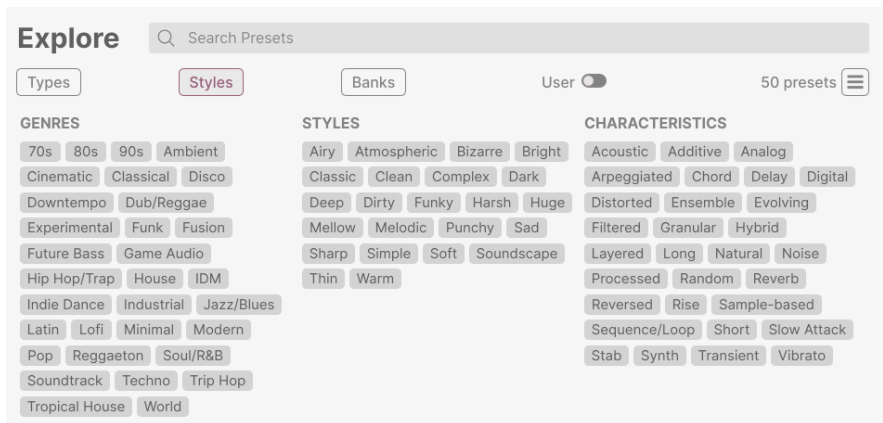
Klicken Sie auf eine davon, so dass die Ergebnisse nur Presets anzeigen, die mit diesem Tag übereinstimmen. Sie können auch mehrere Typen mit Cmd-Klick (macOS) oder Strg-Klick (Windows) auswählen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob das gesuchte Preset mit Keys oder Pad getagt wurde, wählen Sie einfach beide aus, um Ihre Suche zu erweitern.

Ergebnisspalten können durch Klicken auf die Pfeiltaster rechts neben den Titeln (Name, Type, Designer) umgekehrt sortiert werden.

### 3.6.2. Styles

Styles verfeinern Ihre Suche nach weiteren musikalischen Attributen. Dieser Bereich, der über die Schaltfläche **Styles** aufgerufen wird, besitzt drei weitere Unterteilungen:

- *Styles*: Allgemeine „Stimmungen“ wie Atmospheric, Dirty, Clean, Complex, Mellow usw.
- *Genres*: Erkennbare Musikrichtungen wie Decades, Disco, Techno, Tropical House, Dub/Reggae etc.
- *Characteristics*: Klangattribute wie Analog, Evolving, Distorted, Slow Attack, Rise etc.



Klicken Sie auf ein beliebiges Tag, um dieses auszuwählen. Klicken Sie erneut (oder mit der rechten Maustaste) auf ein beliebiges ausgewähltes Tag, um es zu deselektieren. Beachten Sie, dass beim Auswählen eines Tags normalerweise mehrere andere Tags verschwinden können. Das liegt daran, dass der Browser Ihre Suche durch einen Ausschlussprozess eingrenzt. Deselektieren Sie ein beliebiges Tag, um dieses Kriterium zu entfernen und die Suche zu erweitern, ohne von vorne beginnen zu müssen.

### 3.6.3. Banks [Bänke]

Neben den Schaltflächen **Types** und **Styles** befindet sich die Schaltfläche **Banks**, mit der Sie Ihre Suche (unter Verwendung aller oben genannten Methoden) auf die Factory- oder User-Bänke einschränken können.

## 3.7. Suchergebnis-Fenster

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Show Results**, wenn Sie Ihre Ergebnisliste noch nicht sehen können. Klicken Sie auf den Sortierpfeil, um die alphabetische Reihenfolge einer beliebigen Spalte umzukehren.

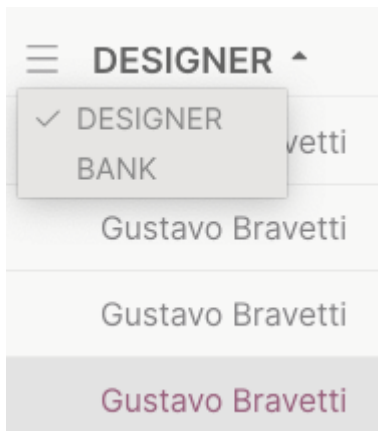
### 3.7.1. Suchergebnisse sortieren

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 dem Typ zu tun.

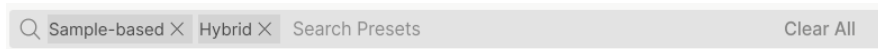
Klicken Sie auf das **Arturia-Logo** links neben **TYPE**, um die Werks-Presets an den Anfang der Liste zu bringen. Diese erscheinen direkt unter allen Presets, die Sie mit dem Herz-Symbol [favorisiert \[p.25\]](#) haben.

Die dritte Spalte bietet zwei Kopfzeilenoptionen: **DESIGNER** und **BANK**. Klicken Sie auf das Hamburger-Symbol (die drei liegenden Balken), um im Aufklappmenü zwischen diesen umzuschalten, Klicken Sie dann auf den Kopfzeilennamen, um die alphabetische Reihenfolge umzukehren.



### 3.7.2. Tags entfernen

Direkt unter den Types-, Styles- und Banks-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.



### 3.7.3. Presets favorisieren

Beim Erkunden und Erstellen von Presets können Sie diese als Favoriten markieren, indem Sie auf das **Herz**-Symbol links neben dem Namen klicken. Klicken Sie später dann auf das Herzsymbol, um alle Ihre Favoriten ganz oben in der Ergebnisliste anzuzeigen.

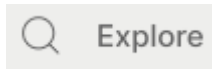
♥	NAME
♥	Digital Winter
♥	Ambient Tides
♥	Digital Island
♥	VibraTone
♥	Angelic Sign
♥	Clair de Lune
♥	Ghost Type
♥	Felt Vibe

Nutzen Sie so viele Sortier- und Filterfunktionen, wie Sie benötigen, so dass Sie schnell genau den Sound finden, den Sie gerne haben möchten.

## 3.8. Linker Seitenbereich

Der ganz linke Bereich des Preset-Browsers bestimmt, was im mittleren Bereich [Suche und Ergebnisse \[p.21\]](#) angezeigt wird.

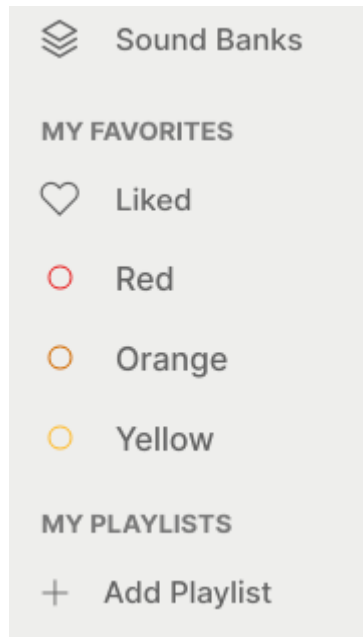
Die oberste Option ist:



Der Bereich **Explore** ist die Standardeinstellung. Sie können damit alle Presets durchsuchen, die in Augmented MALLETS Play geladen wurden, so wie im vorherigen Abschnitt gezeigt.

### 3.8.1. My Library

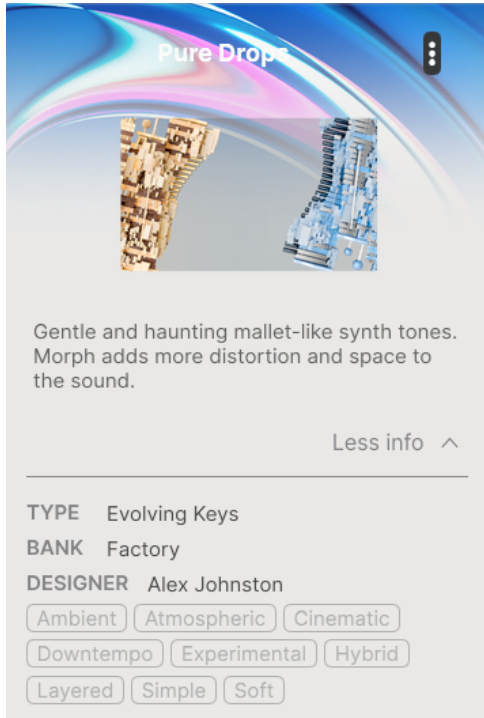
Dieser Punkt wählt aus allen Presets und Bänken aus, auf die Sie aktuell in Augmented MALLETS Play zugreifen können, inklusive einiger nützlicher Optionen.



- **Sound Banks:** Alle Bänke, die Sie importiert oder selber erzeugt haben.
- **Liked:** Preset, die Sie durch Anklicken des Herzsymbols favorisiert haben. Wenn Sie mit der Maus über ein beliebiges Element in einer Ergebnisliste fahren, erscheint dieses Symbol links vom Namen.
- **Farbkodierung:** Wählen Sie aus sieben Farben, die Sie einem Preset zuweisen können. Auf diese Weise können Sie Ihre Presets noch schneller filtern.
- **MY PLAYLISTS:** Eine Playliste ist eine Zusammenstellung von Presets in einer bestimmten Reihenfolge, aufgeteilt in verschiedene Bereiche, die als Songs bezeichnet werden. Sie können hiermit z.B. eine Set-Liste für eine bestimmte Bühnen-Performance erstellen. Sie müssen dann nur das Pfeilsymbol anklicken, um automatisch zum nächsten Preset der Playliste umzuschalten.

### 3.9. Der Preset-Info-Bereich

Auf der rechten Seite des Browserfensters werden spezifische Informationen zu jedem Preset angezeigt. Hier können die Informationen für Benutzer-Presets (nicht für die Werks-Presets) geändert werden: Name, Type, Favorit usw.



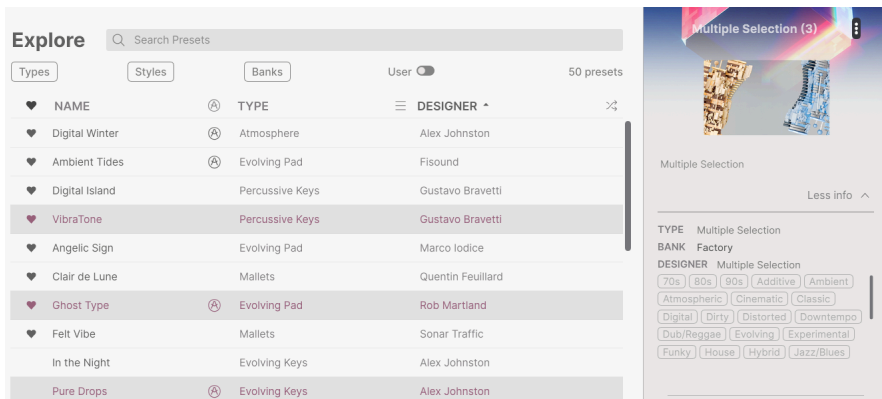
Um die gewünschten Änderungen vorzunehmen, können Sie etwas in die Textfelder eingeben, eines der Aufklapp-Menüs verwenden, um die Bank oder den Type zu ändern und auf das +-Zeichen klicken, um Styles hinzuzufügen oder zu löschen.

Änderungen an Types und Styles, die Sie hier vornehmen, spiegeln sich in der Suche wider. Wenn Sie beispielsweise das Style-Tag „Funky“ entfernen und dann dieses Preset speichern, wird es bei zukünftigen Suchen nach Funky-Sounds nicht mehr berücksichtigt.

#### 3.9.1. Bearbeiten von Informationen für mehrere Presets

Wenn Sie mehrere Presets in eine andere Bank verschieben möchten, um sich auf eine Performance vorzubereiten oder einen einzelnen Kommentar für mehrere Presets gleichzeitig eingeben möchten, ist das ganz einfach. Halten Sie einfach die Cmd-Taste (macOS) oder die Strg-Taste (Windows) gedrückt und klicken Sie in der Ergebnisliste auf die Namen der Presets, die Sie ändern möchten. Geben Sie dann den Kommentar ein, ändern Sie die Bank oder den Type usw. und speichern Sie das Preset.

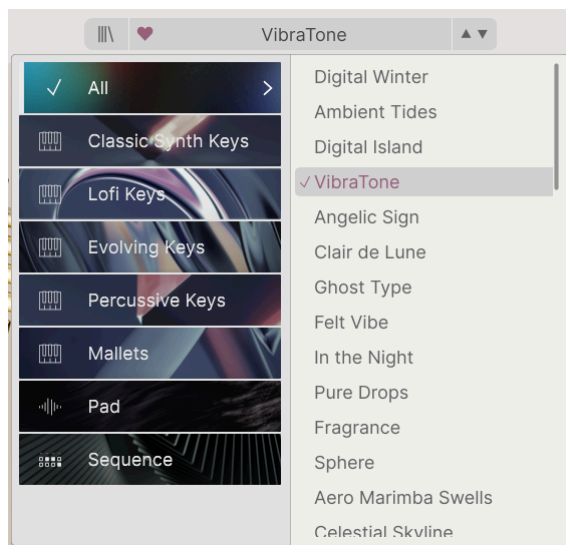




! Wenn Sie die Informationen für ein Werks-Preset ändern möchten, müssen Sie dieses zuerst mit dem Befehl Save As erneut als User-Preset speichern. Erst dann kann im Info-Bereich das Preset bearbeitet und gelöscht (Delete Preset) werden.

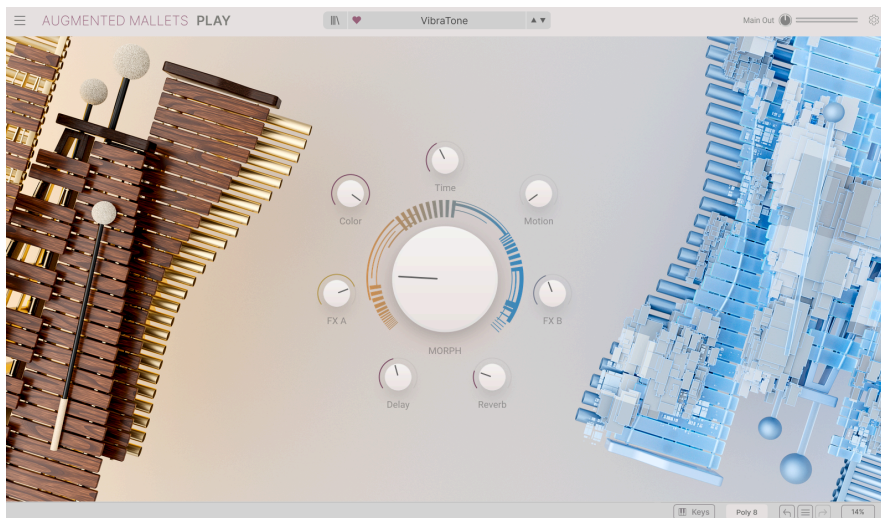
### 3.10. Preset-Auswahl: Weitere Methoden

Klicken Sie auf den Namen des Presets in der Mitte der oberen Symbolleiste, um ein Aufklapp-Menü aufzurufen. Die erste Option in diesem Menü ist **All Presets** und öffnet ein Untermenü mit jedem Preset der aktuellen Bank.



„All Presets“ im Aufklapp-Menü ignoriert diese Kriterien immer. Gleiches gilt für die Type-Auswahl unterhalb der Linie – diese enthält immer alle Presets innerhalb eines Types.

## 4. DAS HAUPTBEDIENFENSTER UND DESSEN FUNKTIONEN



*Das Hauptbedienfenster*

Das Hauptbedienfenster von Augmented MALLETS Play bietet ein übersichtliches Layout mit acht Macro-Reglern. Sieben dieser Regler umgeben einen achten, großen Morph-Regler. Damit können Sie sehr einfach und schnell Änderungen am Sound vornehmen.

Von den acht Bedienelementen beziehen sich vier der Macros direkt auf die Effekte. Die FX A- & FX B-Regler können mehrere Parameter gleichzeitig anpassen. Die Delay- und Reverb-Macros können den Dry/Wet-Mix und viele andere Parameter der Master-Effekte steuern.

Die weiteren vier Regler dienen dazu, verschiedene Aspekte des Sounds zu beeinflussen. Das hängt davon ab, was der entsprechende Sounddesigner für das jeweilige Patch implementiert hat.

### 4.1. Die Macro-Regler

#### 4.1.1. Soundbasierte Steuerung

- **Morph:** Mit dem großen zentralen Regler können Sie zwischen den Sounds und den Parametern von Layer A und Layer B überblenden.
- **Color:** Ändert die Klangfarbe und das Frequenzspektrum eines Sounds, betrifft also die Sound-Engine- und Filter-Parameter jedes Layers.
- **Time:** Ändert das Timing eines Presets.
- **Motion:** Verleiht Ihrem Sound mehr Bewegung.

### 4.1.2. Effekte

Mit diesen Macro-Reglern können Sie den Effektanteil einstellen, der Ihrem Sound hinzugefügt wird.

- **FX A:** Hiermit werden verschiedene mit den Insert-Effekten verknüpfte Parameter eingestellt, die sich direkt auf Layer A auswirken.
- **FX B:** Hiermit werden verschiedene mit den Insert-Effekten verknüpfte Parameter eingestellt, die sich direkt auf Layer B auswirken.
- **Delay:** Dieses Macro regelt dem Dry/Wet-Mix und viele andere Parameter des Delay-Masterbus-Effekts.
- **Reverb:** Dieses Macro regelt dem Dry/Wet-Mix und viele andere Parameter des Reverb-Masterbus-Effekts.

## 5. SOFTWARELIZENZVERTRAG

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 Arturias 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.