

BEDIENUNGSANLEITUNG

ANALOG **LAB**

ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

Danksagungen

PROJEKTMANAGEMENT

Frédéric Brun Kevin Molcard

PROGRAMMIERUNG

Pierre-Lin Laneyrie (project manager)	Baptiste Aubry Corentin Comte	Mathieu Courouble Valentin Lepetit	Pierre Pfister Benjamin Renard
Mathieu Nocenti (lead dev)	Baptiste Le Goff	Samuel Limier	
Stefano D'Angelo	Raynald D'Antigny	Germain Marzin	

SOUNDDESIGN

Jean-Baptiste Arthus	Jean-Michel Blanchet	Clément Bastiat
Victor Morello	Marion Demeulemeester	Simon Gallifet

HANDBUCH

Hollin Jones	Tomoya Fukushi	Corentin Comte	Holger Steinbrink
--------------	----------------	----------------	-------------------

DESIGN

Morgan Perrier	Sebastien Rochard	Greg Vezon
----------------	-------------------	------------

SPECIAL THANKS

Adrien Bardet	Neil Hester	Rodrigues	George Ware
Paul Beaudoin	Dennis Hurwitz	Daniel Saban	Stephen Wey
Andrew Capon	Jay Janssen	Nuno Santos	Tom Wies
Chuck Capsis	Florian Marin	Paul Steinway	Chuck Zwicky
Jeffrey M Cecil	Terry Marsden	Seth Talley	
Marco Correia "Koshdukai"	Fernando Manuel	Manuel Thallmaier	

© ARTURIA SA - 2017 - Alle Rechte vorbehalten. 11 Chemin de la Dhuy 38240 Meylan
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.

Übersetzung ins Deutsche: Gesa Lankers & Holger Steinbrink @ [einfach-erklärt](http://einfach-erklaert.de)
www.einfach-erklaert.de

Product version: 3.0

Revision date: 29 November 2017

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 Hardware geschehen.

Warnung vor Hörschäden:

Das Produkt und dessen Software können 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 zu Defekten:

Schäden, die auf die unsachgemäße Verwendung des Produkts und/ oder auf mangelndes Wissen über dessen Funktionen und Features zurückzuführen sind, sind nicht von der Garantie des Herstellers abgedeckt und liegen in der Verantwortung des Nutzers. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig und konsultieren Sie Ihren Fachhändler, bevor Sie sich an den Service wenden.

Inhaltsverzeichnis

1. Willkommen.....	2
1.1. Die Geschichte von Arturia	2
1.2. Jetzt und hier.....	4
1.3. TAE®.....	4
2. Aktivierung und Setup.....	5
2.1. Registrierung und Aktivierung.....	5
2.1.1. Das Arturia Software Center (ASC).....	5
2.2. Einrichtung der Software	6
2.2.1. Audio- und MIDI-Einstellungen: Windows.....	6
2.2.2. Audio- und MIDI-Einstellungen: macOS.....	8
2.2.3. Analog Lab 3 als Plug-In.....	8
3. Arbeiten mit Analog Lab 3	9
3.1. Die Bedienoberfläche	9
3.2. Die Symbolleiste	10
3.2.1. Save Preset.....	10
3.2.2. Save Preset As	10
3.2.3. Import Preset.....	11
3.2.4. Export Preset.....	11
3.2.5. Export Bank.....	11
3.2.6. Export Playlists.....	11
3.2.7. Resize Window	12
3.2.8. Audio Settings.....	12
3.2.9. About	12
3.2.10. Der Sound-Store.....	13
3.2.11. Aktuelles Preset und Navigation.....	13
3.2.12. Anzeige der Bedienkontrollen und des Keyboards.....	13
3.2.13. Die MIDI-Lern-Funktion.....	14
3.2.14. MIDI-Controller-Konfiguration.....	17
3.2.15. Die untere Symbolleiste.....	18
3.3. Das virtuelle Keyboard	19
3.3.1. Die Funktionen des virtuellen Keyboards	19
3.3.2. Virtuelles Keyboard: Basisfunktionen.....	20
3.3.3. Virtuelles Keyboard: Individuelle Kontrollbereiche.....	21
3.4. Der Single-Sound-Modus.....	23
3.4.1. Presets auswählen.....	23
3.4.2. Preset-Details.....	26
3.4.3. Ein Preset editieren	27
3.5. Der Multi-Mode	29
3.5.1. Multi Mode: Eine Einführung.....	29
3.5.2. Der Swap-Modus.....	30
3.5.3. Der Multi EDIT-Bereich.....	31
3.5.4. Der Tracks-Bereich.....	32
3.5.5. Der MIDI-Bereich	33
3.5.6. Der Effects-Bereich	35
3.6. Macros und Controller-Zuweisungen.....	37
3.6.1. Controller-Zuweisungen.....	37
3.6.2. Der Live-Bereich.....	40
3.6.3. Interaktion mit Hardware.....	43
4. Software Lizenzvereinbarung	45

1.1. Die Geschichte von Arturia

Anfang 2001 begann Arturia mit der Entwicklung umfangreicher Algorithmen für die digitale Emulation von analogen Audio-Signalen, die dann als TAE®, kurz für True Analog Emulation, bezeichnet wurden. Laienhaft ausgedrückt ist dies eine noch nie dagewesene Möglichkeit, die analogen Schaltkreise eines Originalgeräts zu analysieren und auf digitalem Weg neu zu erstellen. Etwa ein Jahr nach Beginn der Grundlagenforschung war Arturia bereit für erste Ergebnisse. Auf der NAMM-Show 2002 in Kalifornien präsentierte Arturia eine frühe Version des Modular V Synthesizers: die Neuauflage des klassischen modularen Synthesizers der 1960er Jahre, der die Grundlage für alle kommenden Synthesizer legte.

Aufgrund zahlreicher Rückmeldungen von Sounddesign-Experten und enthusiastischen Synthesizer-Nutzern war Arturia auf dem richtigen Weg. Der Achtungserfolg des ersten Sound-Boliden gewann Preise mehrerer Branchen-Magazine und führte damit zur Wiedergeburt weiterer Synthesizer-Legenden.

Anschließend erhielt Arturia diverse Anfragen von Musikern, Produzenten und Bands. Viele von ihnen wollten ihre ursprünglichen Hardware-Synthesizer durch virtuelle Instrumente ersetzen. Künstler rund um den Globus begannen die Vorteile einer Software-Alternative zu hardwarebasierten Synthesizern zu entdecken. Arturia kam dem nach und reagierte mit einer Auswahl der beliebtesten Synthesizer aller Zeiten.

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

ARP 2600 V wurde 2005 auf der Winter NAMM-Show in Anaheim 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 zu Star Wars 'R2-D2'-Sounds.

Auf der Winter NAMM Show 2006 kündigte Arturia die Veröffentlichung eines siebenten Produkts, des Prophet V, an. Dieser kraftvolle Hybrid vereint zwei Instrumente: die Wärme des legendären programmierbaren, analogen 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 dazu 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. SEM V den einzigartigen Sound der variablen 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 die ursprünglichen Grenzen des Produkts und fügte neue Sound- und Modulationsfähigkeiten hinzu, welche SEM V weit über das Original hinausführen ohne dabei die klassischen Klangeigenschaften zu vernachlässigen.

2012 wurde mit Wurlitzer V das erste Produkt aus dem Bereich klassischer elektrischer Pianos veröffentlicht. Basierend auf einer Physical-Modeling-Engine, bot Wurlitzer V den Sound, der auf den besten Alben aller Zeiten zu finden war. Einmal mehr ging Arturia einen Schritt weiter und bot dem Anwender 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.

Unsere 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. Alles wurde integriert, um "Ihr Feuer anzuzünden".

Mit Synthesizern, einem klassisches E-Piano und einer legendären Orgel im Gepäck beschlossen wir, in die Welt der Vintage-Stringmachines zu expandieren, indem wir die Arp/Eminent Solina emulierten. Die Solina erzeugt typische Streicherklänge, welche in den 1970ern und 1980ern die Merkmale vieler Bands waren. Wir haben 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 veröffentlicht - eine Neuauflage des Oberheim Matrix 12. Dieser Synthesizer steht heute als Sinnbild für absolut leistungsfähige Synthesizer-Technologie. Mit seinen zahlreichen Modulationsquellen und nahezu unbegrenzten Routingmöglichkeiten gilt der Matrix 12 V noch immer als einer der größten Synthesizerlegenden überhaupt.

Im Jahr 2015 fügte Arturia dem Portfolio fünf neue Instrumente hinzu. Das Synclavier V, ein unglaublicher digitaler Synthesizer und eine Workstation, kostete damals 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, diese neu gestaltet. Die B-3 V reproduziert die bekannteste Tonwheel-Orgel und seinen legendären Rotary-Lautsprecher. Die Farfisa V ist eine Emulation von zwei Transistor-Orgeln in einer - der Farfisa Compact Deluxe und der Duo. Stage-73 V bringt den edlen Sound von zwei Versionen ikonischer E-Pianos aus den 1960er und 1970er Jahren. Und schliesslich bietet das Piano V den Sound der uneingeschränkten Königin aller Tasteninstrumente, dem akustischen Flügel, genauer gesagt von 9 Modellen.

Mit der Veröffentlichung der V Collection 6 im November 2017 wurden vier neue legendäre Instrumente in die Referenzsammlung virtueller Tasteninstrumente aufgenommen. Das CMI V, einer der ersten Musik-Workstations mit einem integrierten digitalen Sampling-Synthesizer. Das Clavinet V, ein elektrisch verstärktes Clavichord, bekannt für seinen unverwechselbaren Staccato-Sound. Der DX7 V, der erste kommerziell erfolgreiche digitale Synthesizer, basierend auf FM-Synthese. Und schliesslich der Buchla Easel V, ein wirklich außergewöhnliches, semi-modulares Instrument mit großartigem Sound und vielen Möglichkeiten.

Analog Lab bietet eine Auswahl an Sounds aus der gesamten V Collection. Eine leistungsstarke aber einfache Möglichkeit, mit nur einer einzigen Anwendung auf ein breites Spektrum von Klängen zuzugreifen. Diese Klänge stammen von folgenden Instrumenten:

Synths	Pianos	Orgeln
Arp 2600 V	Clavinet V	B-3 V
Buchla Easel V	Piano V	Farfisa V
CMI V	Stage-73 V	Vox Continental V
CS-80 V	Wurlt V	
Jup-8 V		
Matrix-12 V		
Mini V		
Modular V		
Prophet V		
SEM V		
Solina V		
Synclavier V		

Das Multi-System ermöglicht es, zwei beliebige Patches zu kombinieren, indem diese auf einen Tastatur-Bereich gelegt oder gesplittet werden. Das bietet ein nahezu unbegrenztes Potenzial für die Sound-Erstellung.

1.2. Jetzt und hier

Analog Lab 3 bringt diese klassischen Instrumente und mehr in einer einzigen Software-Anwendung zusammen. Es ermöglicht dem Benutzer den Zugriff auf die Sounds dieser großartigen Hardware-Instrumente, die für die meisten Anwender bisher unerreichbar waren. Mit dem einfachen, aber leistungsstarken Browser und dem Datenfilter ist es sehr einfach, schnell den richtigen Sound zu finden.

Mit den MULTI-Funktionen können Sie eigene Split- und Layer-Sounds dieser kraftvollen Synthesizer und Keyboards mit nur wenigen Mausklicks erstellen. In Playlisten ordnen Sie Ihre Sounds und Multis, und rufen diese schnell über Programmwechsel-Meldungen auf. Analog Lab 3 ist mehr als nur eine Soundbibliothek der besten analogen Keyboards - es ist ein leistungsfähiges Sound-Design-Tool und Live-Performance-Instrument und damit ein integraler Bestandteil Ihres täglichen Workflows.

Die Software unterstützt dabei nativ Arturias zahlreiche MIDI-Controller-Hardware und passt sich automatisch einem verbundenen Gerät an. Natürlich können Sie auch andere generische MIDI-Controller verwenden.

1.3. TAE®

TAE® (True Analog Emulation) ist eine von Arturia entwickelte Technologie für die digitale Wiedergabe analoger Schaltungen in Vintage Synthesizer. Viele der in Analog Lab 3 enthaltenen Instrumente verwenden diese Technologie.

Die Software-Algorithmen von TAE® emulieren analoge Hardware in Perfektion. Deshalb bieten Analog Lab und alle virtuellen Synthesizer von Arturia eine unvergleichliche Klangqualität.

2. AKTIVIERUNG UND SETUP

2.1. Registrierung und Aktivierung

Analog Lab 3 benötigt einen Rechner mit Windows 7 oder neuer oder einen Apple-Rechner mit macOS 10.10 oder neuer. Sie können Analog Lab 3 als Standalone-Version oder als AudioUnit-, AAX-, VST2/VST3-Plug-In Instrument innerhalb Ihrer DAW nutzen.



Sobald Analog Lab 3 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)

Wenn Sie das ASC noch nicht installiert haben, öffnen Sie bitte die folgende Webseite:

[Arturia Updates & Manuals](#)

Suchen Sie auf der Webseite nach dem Arturia Software Center und laden die Version des Installers herunter, den Sie für Ihr System benötigen (macOS oder Windows).

Befolgen Sie die Installationsanweisungen und fahren dann fort:

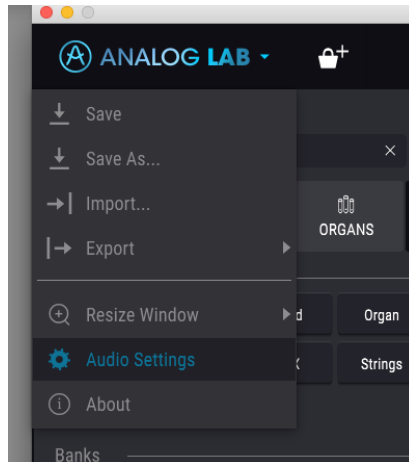
- Starten Sie das Arturia Software Center (ASC)
- Loggen Sie sich mit Ihren Arturia-Kontodaten ein
- Navigieren Sie zum My Products-Bereich im ASC
- Klicken Sie den Activate-Schalter

Das ist auch schon alles!

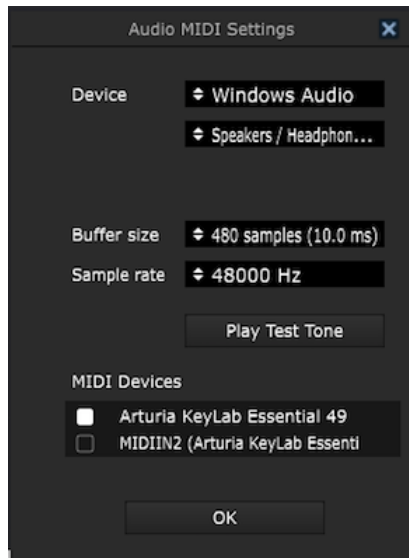
2.2. Einrichtung der Software

2.2.1. Audio- und MIDI-Einstellungen: Windows

Oben links im Analog Lab 3-Fenster befindet sich ein Aufklapp-Menü. Hier finden Sie verschiedene Setup-Optionen. Sie sollten in diesem Menü zunächst die Option "Audio Settings" wählen, um Ihre MIDI- und Audio-Hardware einzurichten.



Es öffnet sich das Fenster für die Audio-MIDI-Einstellungen. Diese sind unter Windows und macOS identisch. Die Bezeichnungen der Geräte, die Ihnen zur Verfügung stehen, hängen von der Hardware ab, die Sie verwenden.



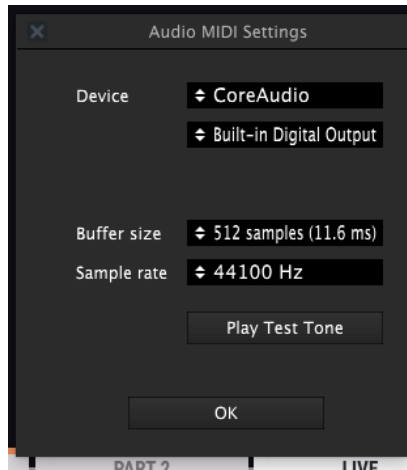
Die Audio-MIDI-Einstellungen unter Windows

Beginnend von oben haben Sie folgende Einstellmöglichkeiten:

- Unter **Device** können Sie auswählen, welchen Audiotreiber Sie für die Soundwiedergabe verwenden möchten. Dies kann der Treiber Ihrer Computer-Soundkarte oder ein ASIO-Treiber sein. In diesem Feld wird der Name Ihrer verwendeten Hardware angezeigt.
- 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 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 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 dass Knackser oder Knistern bei der Soundwiedergabe erzeugt werden. Wenn Sie Knackser erhalten, erhöhen Sie die Puffergröße ein wenig. Die aktuelle Latenz wird 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, selbst die Hardware der meisten Computer kann mit bis zu 48 kHz arbeiten. 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.
- **Play Test Tone** hilft Ihnen bei der Behebung von Audioproblemen, indem ein Test-Ton über die ausgewählte Audiohardware abgespielt wird.
- 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 3 auf allen MIDI-Kanälen, so dass kein spezifischer Kanal definiert werden muss. Sie können übrigens mehr als ein MIDI-Gerät gleichzeitig auswählen.

2.2.2. Audio- und MIDI-Einstellungen: macOS

Der Vorgang ist ähnlich dem Setup für Windows und das Menü wird auf gleiche Weise aufgerufen. Ein Unterschied besteht darin, dass macOS CoreAudio verwendet, um das Audio-Routing zu handhaben. Die Auswahl des Audiogeräts erfolgt in einem zweiten Aufklapp-Menü. Abgesehen davon funktionieren die Einstellungen aber genauso wie im letzten Abschnitt beschrieben.



Das macOS Audio-MIDI-Einstellungen-Fenster

2.2.3. Analog Lab 3 als Plug-In

Analog Lab ist im VST-, 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 gleiche Weise wie im Standalone-Modus mit wenigen Unterschieden.

- Das Instrument wird mit dem Tempo Ihrer DAW synchronisiert.
- Sie können zahlreiche Parameter in Ihrer DAW automatisieren.
- Sie können mehr als eine Instanz von Analog Lab 3 in einem DAW-Projekt verwenden. Im Standalone-Modus können Sie nur eine Instanz verwenden.
- Sie können die Audioausgänge von Analog Lab 3 in Ihrer DAW mit dem DAW-eigenen Audio-Routing umfangreicher einsetzen.

3. ARBEITEN MIT ANALOG LAB 3

Analog Lab 3 beinhaltet Tausende von Presets Arturias preisgekrönter Emulationen der weltbesten Hardware-Synthesizer, Orgeln, Vintage-Keyboards und Klaviere.

In diesem Kapitel gehen wir ausführlich auf die Funktionen von Analog Lab 3 ein, so dass Sie die Software optimal verstehen und nutzen können.

3.1. Die Bedienoberfläche

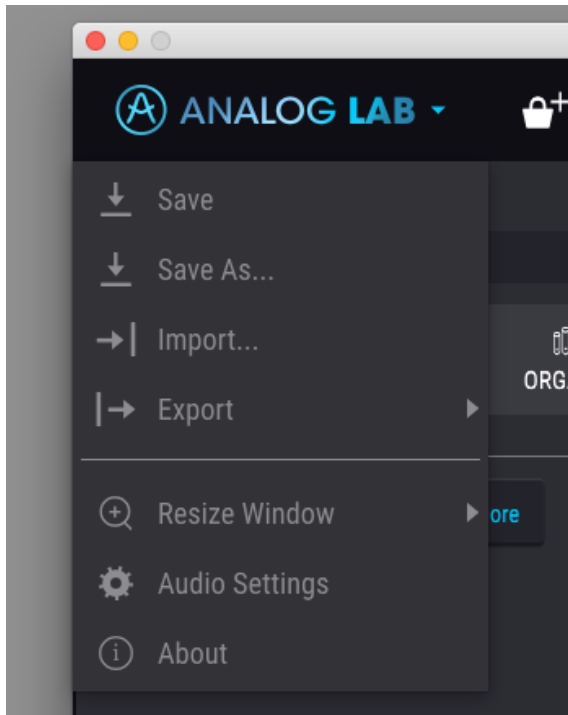
Analog Lab 3 ist in vielen Bedienbereichen ähnliche aufgebaut wie die Instrumente der V Collection. Es wurde dahingehend entwickelt, so dass Sie schnell und intuitiv arbeiten und sich auf das Finden, Laden und Optimieren von Sounds konzentrieren können - ohne dabei viel Zeit mit der Suche oder dem Wechseln von Fenstern oder Bereichen verbringen zu müssen.



Das Hauptbedienfenster

3.2. Die Symbolleiste

Die Symbolleiste, die sich im Standalone- und Plug-In-Modus am oberen Rand des Instruments befindet, bietet Zugriff auf viele nützliche Funktionen. Die ersten sieben Funktionen finden Sie in einem Aufklapp-Menü, welches Sie oben links im Instrumentenfenster finden - unter dem Punkt Analog Lab. In den folgenden Abschnitten erklären wir jede dieser Funktionen



3.2.1. Save Preset

Mit dieser ersten Option können Sie das aktuelle Preset speichern. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie zusätzliche Informationen zum Preset eingeben können. Neben der eigentlichen Benennung sind das der Name des Autors, eine Bank, der Typ sowie einige Tags, die den Sound beschreiben. Diese Informationen können vom Preset-Browser gelesen werden und sind nützlich für die spätere Suche nach Presets. Für eine ausführliche Beschreibung können Sie auch Textkommentare in das Kommentarfeld eingeben.

3.2.2. Save Preset As

Dies funktioniert genauso wie der Befehl "Save preset", allerdings wird eine Kopie des Presets gespeichert, anstatt es zu überschreiben. Das ist nützlich für das Erstellen von Sound-Variationen, wenn alle Originale behalten werden sollen.

3.2.3. Import Preset

Mit dieser Option können Sie ein Preset, eine Bank oder eine Playliste importieren.



Alle Presets, die mit importierten Playlisten verknüpft sind, werden in eine Bank namens Playlist importiert.

3.2.4. Export Preset

Mit dieser Option können Sie ein einzelnes Preset exportieren und mit anderen Anwendern teilen.

3.2.5. Export Bank

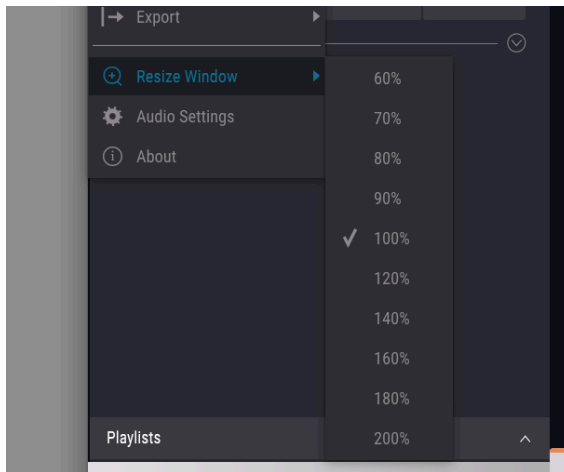
Diese Option kann verwendet werden, um eine ganze Bank von Sounds aus dem Instrument zu exportieren. Das ist nützlich, um mehrere Presets zu sichern oder mit anderen Anwendern zu teilen.

3.2.6. Export Playlists

Diese Option kann verwendet werden, um alle Playlisten und deren dazugehörige Presets zu exportieren. Das ist nützlich, um ein Backup zu erstellen oder Playlisten mit mit anderen Anwendern zu teilen.

3.2.7. Resize Window

Das Analog Lab-Fenster kann problemlos von 60% bis auf 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 Steuerelemente funktionieren bei jeder Zoomstufe gleich. Jedoch können einige Parameterregler bei kleineren Skalierungen schwieriger zu sehen sein.



3.2.8. Audio Settings

Hier regeln Sie, wie das Instrument Audiodaten überträgt und MIDI-Daten empfängt. Lesen Sie hierzu auch den Abschnitt über die [Generelle Einrichtung \[p.6\]](#).

3.2.9. About

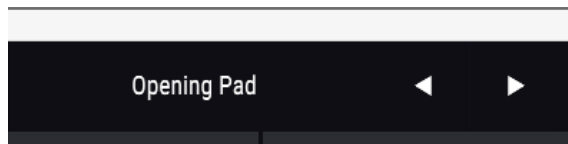
Hiermit öffnet sich ein Info-Fenster mit der Analog Lab 3-Softwareversion und Credits. Klicken Sie auf das Info-Fenster, um es wieder zu schließen.

3.2.10. Der Sound-Store



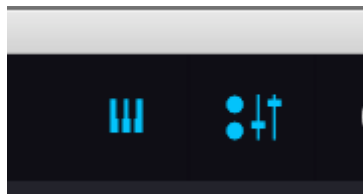
Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Warenkorbsymbol, um in den InApp Store zu gelangen. Sie können sich hier zahlreiche Sound-Bänke anschauen und anhören, die von unseren talentierten Sound-Designern erstellt wurden.

3.2.11. Aktuelles Preset und Navigation



In diesem Bereich der Symbolleiste wird der Name des aktuell ausgewählten Presets oder Multis dargestellt. Ein weißer Punkt zeigt an, dass ein einzelnes Preset geladen ist. Zwei weiße Punkte nebeneinander zeigen an, dass es sich um ein Multi handelt. Mit den Pfeiltasten nach links und rechts navigieren Sie in der Presetliste nach oben und unten.

3.2.12. Anzeige der Bedienkontrollen und des Keyboards



Klicken Sie auf die Schaltfläche mit den kleinen Schieberegler-Symbolen um die Bedienkontrollen einzublenden, mit denen Sie Änderungen am aktuell geladenen Sound vornehmen. Die Schaltfläche mit dem Keyboardsymbol blendet eine virtuelle Tastatur ein, die Sie mit der Maus spielen können. Klicken Sie erneut auf eine der Schaltflächen, um den entsprechenden Bereich wieder auszublenden.

3.2.13. Die MIDI-Lern-Funktion

Dieser Modus ist nur für MIDI-Hardware-Controller, die nicht von Arturia stammen oder für die Auswahl von Default Controllern in der unteren Symbolleiste verfügbar. Arturia Controller sind bereits den entsprechenden Parametern zugewiesen.

Ein Klick auf das MIDI-Buchsen-Symbol ganz rechts in der Symbolleiste versetzt das Instrument in den MIDI-Lernmodus. Alle über MIDI zuweisbaren Parameter werden violett angezeigt, das heißt, Sie können Hardware-Steuerelemente auf diese Ziele innerhalb des Instruments übertragen. Typische Beispiele: Ein Expression-Pedal wird einem virtuellen Lautstärke-Pedal zugewiesen oder Taster eines Hardware-Controllers den Preset-Auswahlpfeilen, damit Sie Presets von Ihrer Hardware aus umschalten können.



Analog Lab 3 im MIDI-Lern-Modus

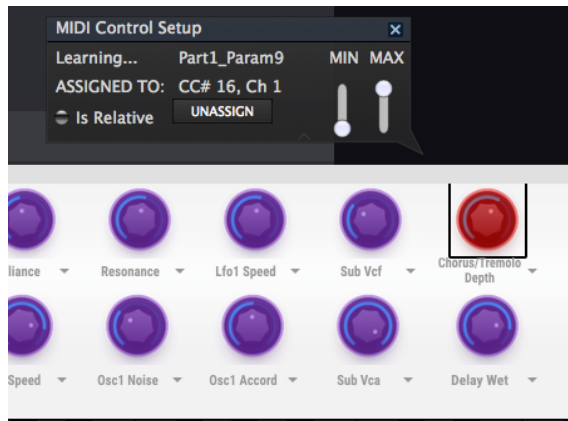
Die MIDI-Lernfunktion kann für den Bedienbereich, den Mixer, die Effekte sowie die Preset-Auswahlraster von Analog Lab angewendet werden. Sie können diese Funktion nicht direkt für die Parameter der Instrumenten-Oberflächen verwenden, aber Sie können einen MIDI-Controller im Controller-Bereich von Analog Lab zuweisen und den gewünschten Controller dann wiederum einem Parameter des Instruments. Lesen Sie hierzu auch das Kapitel [Controller Zuweisungsbereich \[p.37\]](#).

3.2.13.1. Die MIDI-Lern-Funktion anwenden

Ein Klick auf das MIDI-Buchsen-Symbol versetzt das Instrument in den MIDI-Lernmodus. Alle über MIDI zuweisbaren Parameter werden violett angezeigt.

Wenn Sie jetzt auf einen violetten Bereich klicken, wird dieses Steuerelement in den Lernmodus versetzt. Bewegen Sie den gewünschten Hardware-Regler oder -Fader oder drücken eine Taste. Das zugewiesene Ziel wird in rot dargestellt um anzuzeigen, dass eine Verbindung zwischen dem Hardware-Steuerelement und dem Software-Parameter hergestellt wurde. Im Aufklapp-Fenster wird angezeigt, welcher Parameter verknüpft wurde. Hier können Sie durch Anklicken der entsprechenden Schaltfläche (Unassign) die Zuordnung wieder löschen.

Es gibt zusätzlich Schieberegler für Minimal- und Maximalwerte, mit denen Sie den Parameteränderungsbereich auf andere Werte als zwischen 0% und 100% beschränken können. Sie möchten beispielsweise, dass der Lautstärkereglер über eine Hardware von 30% bis 90% steuerbar ist. Wenn Sie diese Einstellung vorgenommen haben (Min auf 0,30 und Max auf 0,90), kann der Hardware-Regler die Lautstärke nicht unterhalb von 30% oder oberhalb von 90% setzen, egal wie weit Sie diesen gedreht haben. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie während einer Performance das Audiosignal nicht versehentlich zu leise oder zu laut regeln wollen.



Das MIDI-Control-Setup-Fenster

Im Fall von Schaltern, die nur zwei Positionen (An oder Aus) bieten, würden diese normalerweise auch nur Tasten Ihrer Hardware-Steuerung zugewiesen. Es ist aber trotzdem möglich, Schalter mit einem Hardware-Fader oder -Regler zu steuern.

Es geht darum, welche Werte ein Controller sendet und ob diese hoch oder niedrig genug sind, um die Zustandsänderung eines Schalters auszulösen. Diese ist immer 0,5 oder im Falle eines dreistufigen Schalters 33,3 / 33,3 / 33,3. Sie können die Minimal- und Maximalwerte eines Hardware-MIDI-Controller festlegen. Ob diese sich auf den Softwareparameter auswirken hängt davon ab, ob der für die Änderung erforderliche Schwellenwert überschritten wird.

Ein Beispiel: Sie wollen einen Schalter mit zwei Positionen mit einem Hardwarefader steuern. Der Fader-Wert geht von 0.0 bis 1.0 und der Schalter-Zustand ändert sich immer, wenn 0,5 überschritten wird.

Der Min-Wert im MIDI-Learn-Fenster entspricht dem Wert, der gesendet wird (vom Controller zur Sound-Engine), wenn sich der Fader in seiner Min-Position befindet (dasselbe gilt für den Max-Wert).

Um den Vorgang besser zu begreifen können Sie die nachfolgenden fünf Anwendungsfälle ausprobieren:

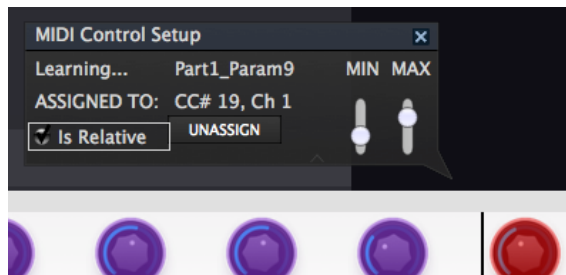
- Min-Wert auf 0,0 und Max-Wert auf 0,49 = > der Schalter kann nicht eingeschaltet werden, da der Wert 0,5 niemals überschritten werden kann
- Setzen Sie den Min-Wert auf 0,51 und den Max- Wert auf 1,0 => der Schalter kann nicht ausgeschaltet werden, da der Wert 0,5 niemals überschritten werden kann
- Min-Wert auf 0,0 und Max-Wert auf 1,0 => der Schalterzustand ändert sich, wenn der Fader seine Mitten-Position kreuzt
- Setzen Sie den Min-Wert auf 0,49 und den Max-Wert auf 1,0 = > der Schalterzustand ändert sich, wenn der Fader-Wert sehr niedrig ist
- Min-Wert auf 0,0 und Max-Wert auf 0,51 = > der Schalterzustand ändert sich, wenn der Faderwert sehr hoch ist

Das Gleiche gilt für dreistufige Schalter, bei denen anstelle von 0,5 der Zustandsänderungswert in drei Drittel geteilt wird.

Im Falle von Zugriegeln, die neun verschiedene Positionen haben können, gilt die gleiche Regel. Hier ist dann der Controllerbereich in neun Abschnitte aufgeteilt.

Die letzte Option in diesem Fenster ist eine Schaltfläche mit der Bezeichnung "Is Relative". Diese ist für die Verwendung mit einer bestimmten Art von Steuerung optimiert, nämlich einer, die nur wenige Werte sendet, um die Richtung und Geschwindigkeit anzuzeigen, mit der sich ein Knopf dreht. Ganz im Gegensatz zum linearen Senden eines vollen Bereichs von Werten (0-127). Bei dieser Konfiguration ändern Bewegungen der physischen Steuerung (normalerweise ein Drehknopf) den Software-Parameter, indem dieser mit der aktuellen Einstellung beginnt, anstatt als "absoluter" Regler zu fungieren und auf einen anderen Wert springt, sobald Sie ihn bewegen.

Dies kann eine hilfreiche Funktion sein, wenn Sie Parameter wie Lautstärke, Filter oder Effektsteuerungen regeln, da Sie normalerweise nicht wollen, dass diese sich sprunghaft ändern, wenn sie betätigt werden.



3.2.13.2. Reservierte MIDI CC-Nummern

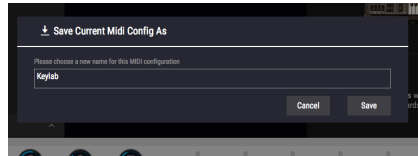
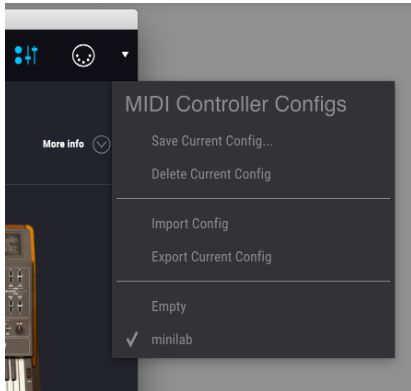
Einige MIDI Continuous Controller (MIDI CC)-Nummern sind reserviert und können nicht geändert oder anderen Parametern zugewiesen werden. Das betrifft folgende MIDI CCs:

- Pitch Bend
- Ctrl Mod Wheel (CC #1)
- Ctrl Expression (CC #11)
- After Touch
- Ctrl Sustain On/Off (CC #64)
- Ctrl All Notes Off (CC #123)

Alle anderen MIDI-CC-Nummern können verwendet werden, um einen beliebigen, zuweisbaren Parameter von Analog Lab zu steuern.

3.2.14. MIDI-Controller-Konfiguration

Auf der rechten Seite der Symbolleiste finden Sie einen kleinen Pfeil, der sich mit der MIDI-Controller-Konfiguration befasst. Hier verwalten Sie die verschiedenen MIDI-Maps, die Sie für die Steuerung der Parameter des Instruments über Ihre MIDI-Hardware eingerichtet haben. Sie können das aktuelle MIDI-Zuweisungssetup speichern (Save Current Config...) oder löschen (Delete Current Config), eine Konfigurationsdatei importieren (Import Config) oder die derzeit aktive exportieren (Export Current Config). Auf diese Weise lässt sich schnell und einfach verschiedene MIDI-Hardware für Analog Lab einrichten, ohne bei jedem Hardware-Austausch alle Zuweisungen neu erstellen zu müssen. MIID-Maps werden im Dateiformat .labmidi gespeichert.



Nachfolgend alle Optionen der MIDI-Controller-Konfiguration:

Save current config: Speichert die aktuelle Konfiguration in Analog Lab. Sie müssen der neuen Konfiguration einen Namen geben, anschliessend ist diese im unteren Bereich des Aufklapp-Menüs verfügbar.

Delete current config: Hinweis: Achten Sie darauf, eine Konfiguration zuerst zu exportieren, bevor Sie diese löschen! Möglicherweise möchten Sie die Konfiguration später erneut verwenden.

Wenn Sie die Löschen-Funktion auswählen, wird wie im oberen Bild "My \ _external \ _setup" aus der Liste entfernt. Wenn Sie die Konfiguration vor dem Löschen exportiert haben, verbleibt diese trotzdem in dem Ordner, in dem Sie es abgelegt haben und Sie können sie später von dort importieren.

Import config: Ermöglicht das Importieren einer Konfiguration von einem beliebigen Dateipfad, der als Exportziel verwendet wurde.

Export current config: Verwenden Sie diese Option, um eine Sicherungskopie Ihrer Konfiguration außerhalb von Analog Lab zu erstellen. Auf diese Weise können Sie diese erneut importieren, wenn Sie sie versehentlich aus der Liste gelöscht haben.

MIDI-Controller-Konfigurationen werden im Format "\ *. Labmidi" exportiert, wobei "\ *" für den Namen steht, den Sie der Datei gegeben haben).

Configuration list: Sobald Sie Ihrer neuen Konfiguration einen Namen gegeben haben, wird dieser im unteren Bereich des Aufklapp-Menüs angezeigt. Sie können diese auswählen, exportieren oder aus der Liste löschen.

Es ist sehr einfach, Analog Lab so zu konfigurieren, dass es perfekt mit dem gewünschten Controller verwendet werden kann. Sie können Analog Lab schnell für jede Situation einrichten, egal ob Sie komponieren oder live spielen.

3.2.15. Die untere Symbolleiste

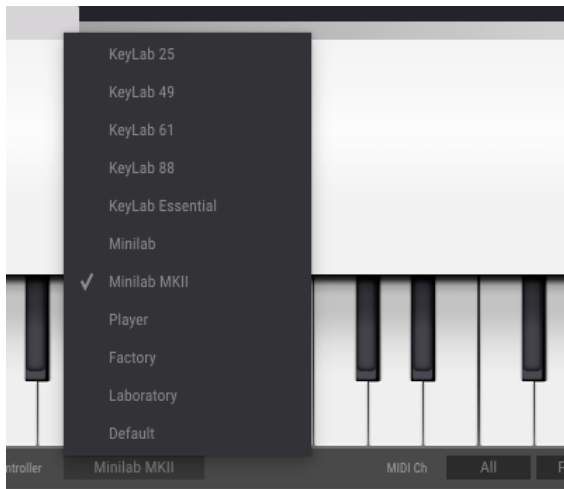


Auf der rechten Seite der unteren Symbolleiste befinden sich vier kleine Anzeigen und Schaltflächen. Die Panic-Taste kann gedrückt werden, um die Wiedergabe bei Notenhängern oder anderen Problemen zu stoppen.

Die CPU-Anzeige zeigt Ihnen an, wieviel Rechenleistung das Instrument aktuell benötigt.

Klicken Sie auf den "All"-Button, um einen spezifischen MIDI-Empfangskanal für Analog Lab zu wählen.

Mit dem "Minilab"-Button können Sie eine angeschlossene MIDI-Controller-Hardware auswählen. Wenn Sie einen MIDI-Controller von Arturia verwenden, wird dieser erkannt und das Layout der Software automatisch angepasst. Wenn Sie "Default" auswählen, müssen Sie eigene Zuweisungen vornehmen, um MIDI-Controller-Maps einzurichten.



3.3. Das virtuelle Keyboard

Mit dem virtuellen Keyboard können Sie einen Sound anspielen, ohne dass ein externes MIDI-Gerät benötigt wird. Außerdem stehen Ihnen einige Kontrollparameter zur Verfügung. Mehr dazu in den nachfolgenden Abschnitten.

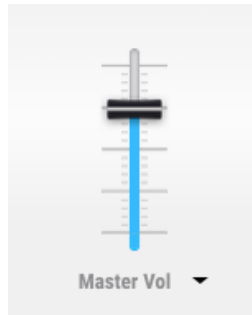
3.3.1. Die Funktionen des virtuellen Keyboards

Wenn Analog Lab einen angeschlossenen Arturia-Controller erkennt, wird automatisch eine virtuelle Tastatur ausgewählt, die dem Erscheinungsbild und der Funktionalität entsprechen. Alle Ihre Hardware-Steuer-elemente sind dann auf der Bedienoberfläche sichtbar und die Zuweisungen stimmen direkt überein. Wenn Sie diese übergehen möchten oder wenn Sie keine Arturia-Tastatur an Analog Lab angeschlossen haben, können Sie einen Hardware-Controller manuell über die Schaltfläche in der unteren Symbolleiste auswählen.

3.3.2. Virtuelles Keyboard: Basisfunktionen

3.3.2.1. Lautstärke (Master Volume)

Jede der virtuellen Tastaturauswahlen verfügt über einen Lautstärke-Schieberegler, den Sie oberhalb der Steuerräder finden (außer beim Keylab Essential, dort ist es der letzte Fader auf der rechten Seite). Mit diesem Schieberegler können Sie die Lautstärke des aktuellen Parts oder die Master-Lautstärke eines Multi ändern, wenn die Live-Registerkarte ausgewählt ist.



3.3.2.2. Pitchbend und Modulationsrad / Touch Strips

Je nachdem, welche virtuelle Tastatur Sie ausgewählt haben, kann deren Aussehen variieren. Sie bekommen aber grundsätzlich die folgenden Steuerelemente auf der linken Seite angezeigt:



Pitch: Steuert die Tonhöhe des Sounds. Klicken und ziehen Sie das Rad nach oben oder unten, um die Tonhöhe des aktiven Sounds zu ändern.

Mod: Steuert die Modulationsintensität (MIDI-Controller # 1). Klicken und ziehen Sie das Rad nach oben, um die Modulation zu erhöhen bzw. nach unten, um sie zu verringern.

3.3.2.3. Die 4-Oktaven-Tastatur

Auch ohne eine MIDI-Hardware können Sie Änderungen, die Sie an einem Sound oder Multi vorgenommen haben, anhören, indem Sie einfach auf die gewünschten auf die Tasten des virtuellen Keyboards klicken.

3.3.3. Virtuelles Keyboard: Individuelle Kontrollbereiche



Default/Keylab-Kontrollen

Die Standard-Darstellung ist im Grunde identisch mit den Keylab und Laboratory-Kontrollen. Sie verfügt über die größte Anzahl von Steuerelementen: Zehn Knöpfe und neun Regler.



Spielkontrollen des Players

Die Kontrollen des Players verfügen über acht Regler.



Werkseitige Einstellungen

Die werkseitigen Kontrollen verfügen über zehn Regler und vier Schieberegler.



Minilab-Kontrollen

The MiniLab-Kontrollen verfügen über 14 Regler.



Minilab mkII-Kontrollen

The MiniLab mkII-Kontrollen verfügen über 14 Regler.



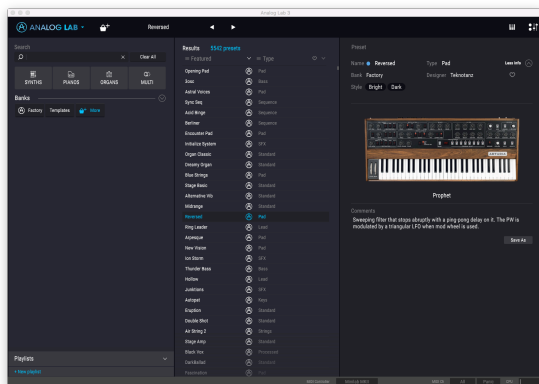
Keylab Essential-Kontrollen

Die Keylab Essential-Kontrollen verfügen über neun Regler und neun Schieberegler.

3.4. Der Single-Sound-Modus

Ein Preset enthält alle gespeicherten Einstellungen der verschiedenen Parameter zur Reproduktion eines bestimmten Sounds. Im Hauptbrowser, der immer auf der Hauptbedienoberfläche angezeigt wird, finden Sie die einzelnen Presets.

Zum Laden klicken Sie auf ein gewünschtes Preset in der Namen-Spalte. Der Name des Presets wird rechts zusammen mit einem Bild des entsprechenden Instruments angezeigt.

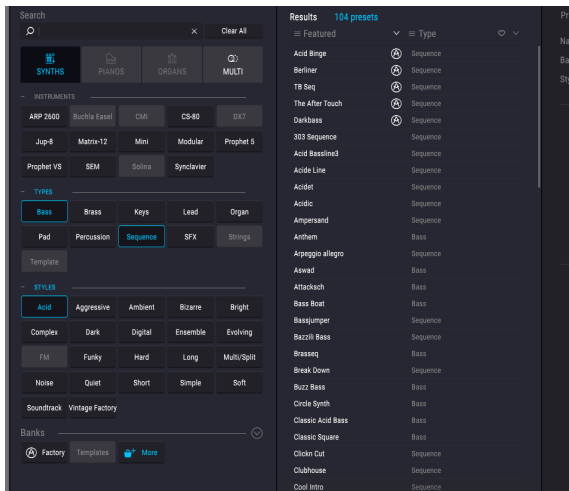


Der Haupt-Sound-Browser

3.4.1. Presets auswählen

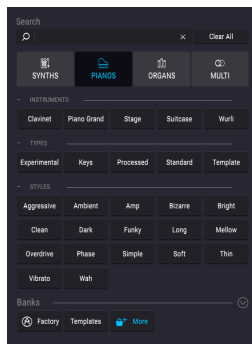
Analog Lab 3 nutzt ebenso wie die anderen Instrumente der V Collection ein Tagging, um die Soundauswahl einfacher und schneller zu gestalten. In der Spalte ganz links sehen Sie alle verfügbaren Tags. Wenn Sie auf einen oder mehrere davon klicken, wird die Ergebnisliste so gefiltert, dass nur Patches die diesen Tags entsprechen, angezeigt werden. Sie können beim Speichern von Presets auch eigene Tags erstellen und diese dem Pool hinzufügen.

Um mehr als ein Tag auszuwählen, halten Sie die CMD- (Mac) oder Strg-Tast (Windows) gedrückt, während Sie auf den Tag-Namen klicken. Wenn Sie Text in das Suchfeld eingeben, werden alle Presets angezeigt, die mit Ihrem Suchbegriff übereinstimmen.



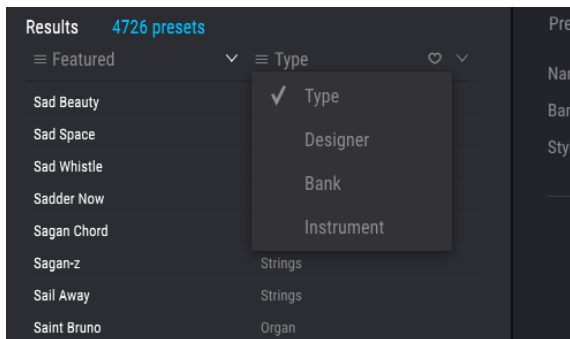
Auswahl von Tags im Browser

Es gibt vier weitere Auswahlkriterien in diesem Bereich und Sie können auf zusätzliche Tags klicken, um die Suche weiter zu verfeinern. Jedes Auswahlkriterium kann mit dem Aufklapp-Pfeil rechts minimiert werden, wenn Sie es nicht verwenden möchten.



- Mit Banks können Sie sich auf die Presets konzentrieren, die zu dieser Bank gehören. Sie können auch ganze Bänke aus dem Anwendungsmenü exportieren.
- Mit Styles können Sie nach beschriebenen Tags suchen, um beispielsweise alle mit "Soundtrack" markierten Presets zu finden.
- Mit Playlists können Sie eigene Listen mit Presets erstellen, die für eine Live-Performance nützlich sind, wenn Sie z.B. während eines Auftritts schnell Sounds umschalten möchten. Klicken Sie auf das Plus-Symbol, um eine neue Playliste hinzuzufügen, ihr einen Namen zu geben und dann beliebige Presets aus der Spalte "Results" in diese Liste zu ziehen. Sie können auch einen MIDI-Hardware-Controller zuweisen, um sich durch die Einträge in einer Playliste zu bewegen. Das ist nützlich, um Presets während einer Live-Performance umzuschalten, ohne den Rechner berühren zu müssen.
- Mit Instruments können Sie die Ergebnisse nach dem ursprünglichen Gerät filtern, welches zum Erzeugen des Sounds verwendet wurde.

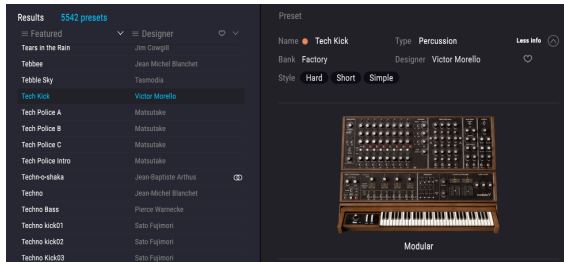
In der Spalte Results werden die Ergebnisse Ihrer Suche angezeigt. Wenn Sie keinen Suchtext eingegeben oder keine Tags ausgewählt haben, werden alle verfügbaren Presets angezeigt.



Sie können die alphabetische Darstellung jeder Spalte umkehren, indem Sie auf den kleinen Pfeil oben klicken. Zusätzlich können Sie auf die Schaltfläche für das Anzeigemenü in der Spalte "Type" klicken, um die Informationen auszuwählen, welche in dieser Spalte angezeigt werden sollen. So können Sie beispielsweise Sounds mit dem zugehörigen Instrumententyp und nicht mit dem Namen des Sounddesigners anzeigen lassen.

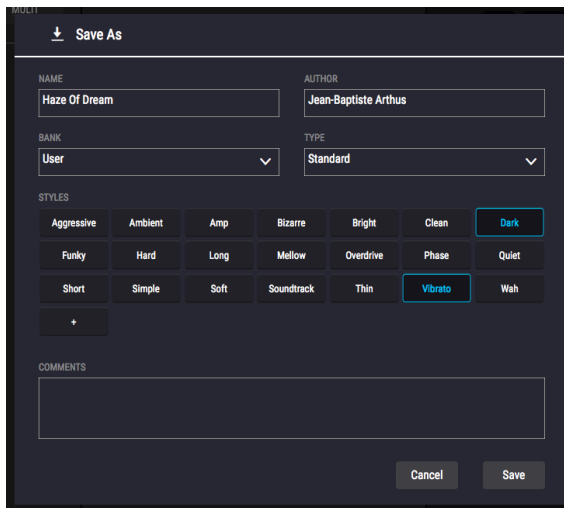
3.4.2. Preset-Details

Ist ein Preset ausgewählt, werden auf der rechten Seite der Preset-Liste wichtige Details zu diesem Preset angezeigt.



Das Preset-Info-Fenster

Verwenden Sie die Schaltfläche "Save As" auf der rechten unteren Seite des Infofensters, um Informationen über das Preset zu bearbeiten, z. B. dessen Namen, Styles und Kommentare, die Sie hinzufügen möchten.



Auf der rechten unteren Seite des Infofensters finden Sie die Schaltfläche 'Delete' zum Löschen von Benutzer-Presets..

3.4.3. Ein Preset editieren

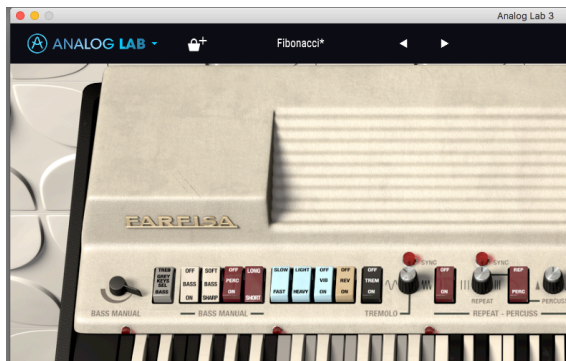
Eine erweiterte Funktion von Analog Lab ist, dass aus einem Preset heraus das ursprüngliche Arturia-Instrument geöffnet werden kann, vorausgesetzt, es ist auf dem gleichen Rechner installiert. Presets, die mit individuellen Instrumenten erstellt wurden, sind auch in Analog Lab verfügbar. Wenn Sie ein einzelnes Preset in Analog Lab für ein bestimmtes Instrument speichern, kann dieses Preset auch in der Standalone-Version dieses Instruments geöffnet werden, wenn Sie es installiert und aktiviert haben.

Klicken Sie in diesem Fall auf die Schaltfläche Edit im Preset-Details-Fenster, um das aktuelle Preset im entsprechenden Instrument zu öffnen.



Wenn Sie zum Beispiel Farfisa V besitzen, können Sie jedes der Farfisa V-Presets mit einem Klick auf die Schaltfläche Edit öffnen.

Zunächst öffnet sich das Bedienfenster des Instruments. Alle weiteren verfügbaren Instrumenten-Fenster öffnen sich direkt in Analog Lab.



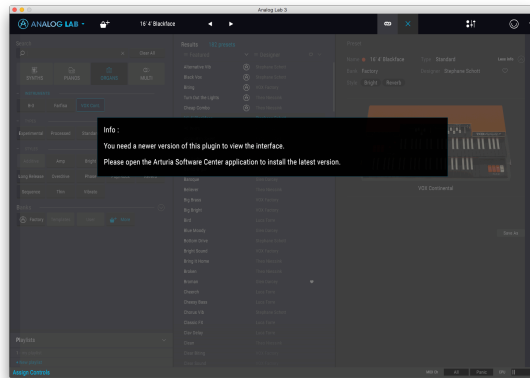
Ein Farfisa V-Preset wird aus Analog Lab heraus bearbeitet

Anschließend können Sie das Preset nach Belieben mit den jeweiligen Instrumenten-Parametern bearbeiten und als neues Benutzer-Preset speichern. Bitte beachten Sie, dass nach Bearbeitung eines Presets dieses einen kleinen Stern im Namen aufweist.



Werkspresets können nicht überschrieben, sondern nur als Benutzer-Presets editiert und gespeichert werden.

Wenn das betreffende Instrument nicht auf Ihrem Rechner installiert oder nicht auf dem neuesten Stand ist, wird die folgende Meldung angezeigt:



Sie können die Sounds zwar weiterhin spielen und mit Analog Lab bearbeiten, allerdings werden diese nicht mit der ursprünglichen Benutzeroberfläche des Instruments angezeigt, es sei denn, Sie haben eine aktuelle Version installiert.

3.5. Der Multi-Mode

Der Single-Sound-Modus bietet schon viele Möglichkeiten, denn sowohl unsere Synth-Modelle als auch unsere Sound-Designer sind absolut erstklassig. Aber erst im Multi-Mode glänzt Analog Lab wirklich. Sie können zwei Sounds beliebig kombinieren und über die Tastatur verteilen, um gleichzeitiges Spielen zu ermöglichen.

Wir haben zusätzlich flexible Möglichkeiten integriert, verschiedene MIDI-Steuerelemente für jeden Sound unabhängig zu nutzen.

Aber der Multi-Mode ist viel mehr als nur die Verbindung zweier Sounds. Sie können jedem Sound auch unabhängige Effekte hinzufügen, z.B. Flanger, Reverb, Bitcrusher und Overdrive, um nur einige zu nennen. Wir bieten eine Vielzahl von qualitativ hochwertigen digitalen Effekten, die Ihre kombinierten Synthesizer-Programme ergänzen und sie enorm aufwerten.

Und natürlich können Sie auch hier das Editierfenster für jeden Arturia-Plug-In-Synthesizer öffnen, den Sie installiert und autorisiert haben. So ist es möglich ist, jeden Parameter eines Sounds anzupassen, um den perfekten Gesamtsound zu erhalten.

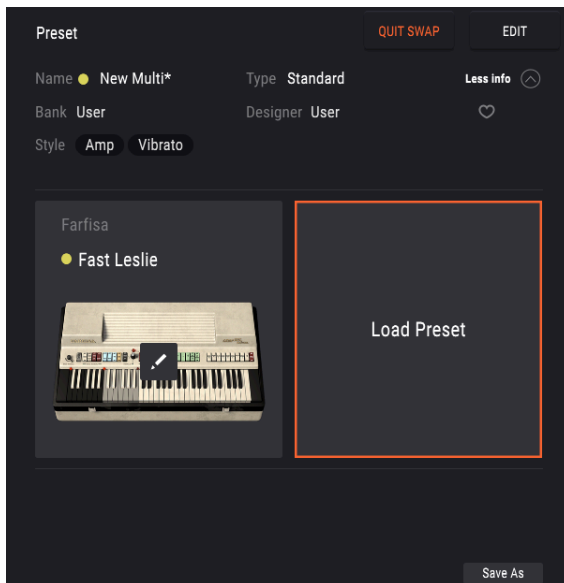
Wir haben viele Multi-Presets hinzugefügt, damit Sie ein Gefühl dafür bekommen, was alles möglich ist. Wenn Sie mehr darüber erfahren möchten, was ein Multi kann, lesen Sie einfach weiter.

3.5.1. Multi Mode: Eine Einführung

Um einen Single-Sound in ein Multi zu konvertieren, klicken Sie im Preset-Fenster auf der rechten Seite auf die Schaltfläche "Convert To Multi".



Die Ansicht ändert sich automatisch und zeigt den Multi-Bereich an. Ihr erster Sound befindet sich im Slot auf der linken Seite und Sie können nun jeden Sound aus dem Browser in den leeren Slot auf der rechten Seite ziehen.



Im Multi-Mode finden Sie im unteren Abschnitt des Fensters zwei zusätzliche Bereiche. Part 1 und Part 2 enthalten alle relevanten Steuerelemente zum Editieren beider Parts innerhalb des Multis. Im Live-Bereich können Sie Makros zuweisen, um mehrere Parameter für eine Live-Performance zu steuern. Lesen Sie hierzu auch [Macros und Controller-Zuweisungen \[p.37\]](#).

Wenn Sie im Multi-Mode arbeiten, wird eine virtuelle Kopie jedes einzelnen Presets erstellt, das in dem Multi verwendet wird und im Multi-Patch gespeichert. Selbst wenn Sie in den Single-Modus zurückkehren und das ursprüngliche Single-Patch ändern, bleibt die im Multi vorhandene Version davon unberührt. So müssen Sie sich nicht um Änderungen von einzelnen Patches kümmern, die Multis betreffen.

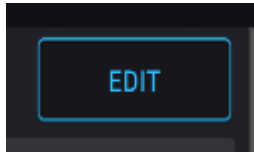
3.5.2. Der Swap-Modus

Wenn Sie ein neues Multi erstellen, gelangen Sie in den Swap-Modus: Part 2 ist ausgewählt und ein Preset wird in eben diesen Part geladen. Sie können ganz einfach zum anderen Part wechseln, indem Sie auf den Slot-Bereich klicken. Im Swap-Modus wird das geladene Preset in den ausgetauschten Teil geladen. Um das Multi zu beenden und ein anderes Preset zu laden, beenden Sie zuerst den Swap-Modus.

3.5.3. Der Multi EDIT-Bereich

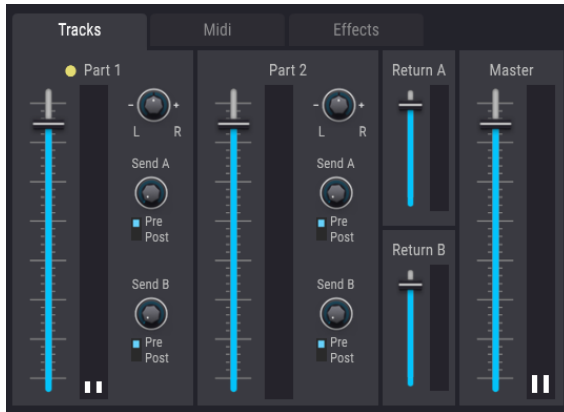
Unter den Multi-Patch-Slots finden Sie drei Bereiche, in denen Sie verschiedene Aspekte von Multi-Patches steuern können. Dies sind Tracks, MIDI und Effekte. Diese Bereiche sind nur im Multi-Mode sichtbar. Auch wenn Sie mit nur einem Patch im Multi-Mode arbeiten, können Sie trotzdem die Tools in diesem Bereich nutzen. Sie müssen nicht zwingend zwei Sounds geladen haben, wenn Sie im Multi-Mode arbeiten..

Klicken Sie oben links auf die Schaltfläche "EDIT", um in den Multi Advance-Bereich zu gelangen.



Die EDIT-Schaltfläche

3.5.4. Der Tracks-Bereich

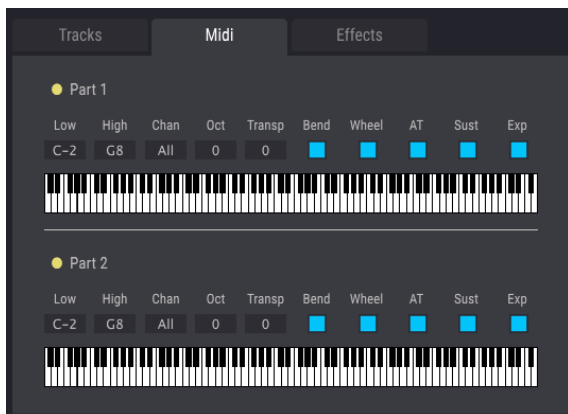


Der Tracks-Control-Bereich

Tracks ist der erste Tab im Multi-Fenster. Es gibt zwei identische Abschnitte, einen für jeden Part im Multi. Die hier verfügbaren Steuerelemente:

- Jeder Part verfügt über einen Lautstärkeregler, mit dem sein Pegel innerhalb des Multis eingestellt werden kann. Sie können damit zwei Sounds zusammenmischen, um beispielsweise einen durchsetzungsfähigen Pianoklang und einen sanfteren Pad-Sound im Hintergrund zu erhalten.
- Jeder Part verfügt über einen Stereo-Panorama-Regler, der mittig oder ganz links oder rechts positioniert werden kann. Dies ist nützlich, um eine größere Stereobreite und -trennung in einem Multi zu erzeugen. Zum Beispiel möchten Sie vielleicht, dass ein Synthesizer-Lead etwas links angeordnet und ein anderer Sound etwas nach rechts verschoben wird. Dies gibt einen dynamischen und interessanten Effekt. Denken Sie daran, dass das Verteilen im Stereopanorama von der Mitte aus die Wirkung eines Klangs reduzieren kann.
- Jeder Part besitzt einen Effekt-Send Regler, der Audiosignale an die beiden Effekt-Einheiten sendet. Sie können einen geringen Signalanteil an einen Effekt senden, um eine subtile Färbung des Sounds zu erreichen oder Sie können einen größeren Anteil senden, um einen stark effektbeladenen Sound zu erhalten. Die Pre/Post-Schalter bestimmen, ob der Effekt vor oder nach dem Part-Volumen-Regler abgegriffen wird.
- Beide Effekt-Return-Kanäle, A und B, verfügen in diesem Abschnitt über einen Level-Regler. Mit diesen wird eingestellt, wie viel des effektierten Signals zum Hauptmix zurückgeführt wird. Mit den Send-A- und B-Drehreglern und den beiden Return-Schiebereglern können Sie präzise steuern, wie viel Effekt in das Gesamt-Signal eingebracht wird.
- Der Master-Regler steuert die Gesamtlautstärke von Analog Lab und hat damit die gleiche Funktion wie der Fader im Steuerbereich des Instruments. Deshalb bewegt sich auch der eine Regler, wenn der andere bewegt wird und umgekehrt.

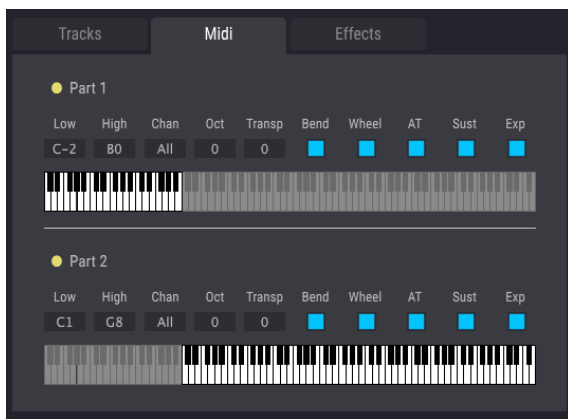
3.5.5. Der MIDI-Bereich



Der MIDI-Bereich

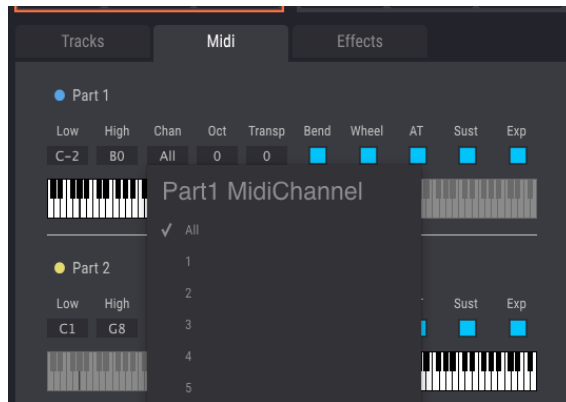
Mit Analog Lab können Sie Ihre Sounds optimal auf Ihrem MIDI-Keyboard anordnen und auch steuern. Jeder der beiden Parts bietet identische MIDI-Settings zur Erstellung von Performance-Patches, die aufregender klingen als nur zwei zusammengemischte Sounds. Beginnen wir mit den Erklärungen der Steuerelemente oberhalb der beiden Miniatur-Tastaturen:

- Die Wertefelder "Low" und "High" bestimmen den Tastaturbereich des entsprechenden Parts. Standardmäßig werden beide Parts über die gesamte Tastatur gemappt (alle Noten leuchten). Klicken und ziehen Sie mit der Maus in den Wertefeldern oder an den roten Notenmarkierungen in der Tastatur, um den Tastaturbereich zu beschränken. Nicht genutzte Noten-Bereich werden hierbei ausgegraut. Eine typische Verwendung hierfür kann ein Bass-Sound im unteren Bereich der Tastatur und einen Lead-Sound im mittleren und oberen Tastenbereich sein. Wenn sich Tastatur-Zonen überlappen, werden beide Sounds beim Spielen simultan ausgelöst.



Beispiel für ein Split-Multi

- Unter "Chan" können Sie jedem Part einen bestimmten MIDI-Kanal (Channel) zuweisen. Klicken Sie auf dieses Wertefeld, um ein Menü zu öffnen, in dem Sie einen alternativen Eingangs-Kanal auswählen können. Nutzen Sie die Einstellung "All", um auf allen Kanälen zu empfangen. Dies kann nützlich sein beim Livespiel, wenn Sie zwei MIDI-Keyboards oder eine gesplittete Tastatur einsetzen, die zwei verschiedene Sounds spielen soll. Sie können diese Funktion auch in Ihrer DAW verwenden, um Analog Lab mit zwei verschiedene MIDI-Spuren anzusteuern.



- Mit den Wertefeldern "Okt" und "Trans" können Sie die Wiedergabe eines Parts um eine oder mehrere Noten oder Oktaven nach oben oder unten transponieren. Klicken, halten und ziehen Sie mit der Maus nach oben oder unten um die Werte zu ändern. Doppelklicken Sie auf ein Wertefeld, um dessen Einstellung auf Null zurückzusetzen. Unabhängig davon, welche MIDI-Noten Sie auf Ihrer Tastatur spielen, interpretiert Analog Lab das basierend auf den Einstellungen in der Oktave und den Transpose-Feldern und ändert die Daten in Echtzeit. Mit dieser Funktion können Sie zum Beispiel einen Sound um eine Quinte oder eine Oktave nach oben verschieben, so dass Sie beim Spielen einen komplexen Sound erhalten; fast so, als würden zwei Musiker gleichzeitig spielen.
- Die weiteren Optionen legen fest, ob der entsprechende Part auf bestimmte MIDI-Controller-Meldungen reagiert, nämlich Pitchbend-, Mod-Wheel-, Aftertouch-, Sustain- und Expressionpedal-Daten. Sind diese Optionsfelder blau, werden die entsprechenden Daten empfangen. Dunkelgrau bedeutet, dass die einkommende Daten ignoriert werden. Es gibt beispielsweise Situationen, in denen nur ein Part auf Sustain-Daten reagieren soll, der andere jedoch nicht. Oder Sie möchten vielleicht, dass ein Part durch ein Expression-Pedal kontrolliert wird, der andere Part das aber ignorieren soll. Auf diese Weise können Sie Multis dynamischer und interessanter gestalten.

3.5.6. Der Effects-Bereich

In diesem Bereich können Sie zwei Send-Effekte je Multi laden und editieren. Jeder Effekt kann mit dem entsprechenden Schalter ein- oder ausgeschaltet werden. Klicken Sie auf das Feld mit dem Effektnamen, um eine Auswahl-Liste mit den den verfügbaren Effekten auszuwählen.



Die verfügbaren Effekte sind:

- Flanger
- Phaser
- Chorus
- Delay
- Reverb
- DubDelay
- Overdrive
- RoundPanner
- Destroy
- BitCrusher
- EQ4
- PitchShiftChorus
- VocalFilter

Die Parameter des Effekt-Bereichs können über MIDI-Controller gesteuert werden. Wenn Sie Analog Lab in den MIDI-Lern-Modus schalten, werden die steuerbaren Parameter violett dargestellt. Diesen können Sie dann dem MIDI-Hardware-Regler und/oder -Taster zuweisen.



Der Effects-Bereich im MIDI-Lern-Modus

3.6. Macros und Controller-Zuweisungen

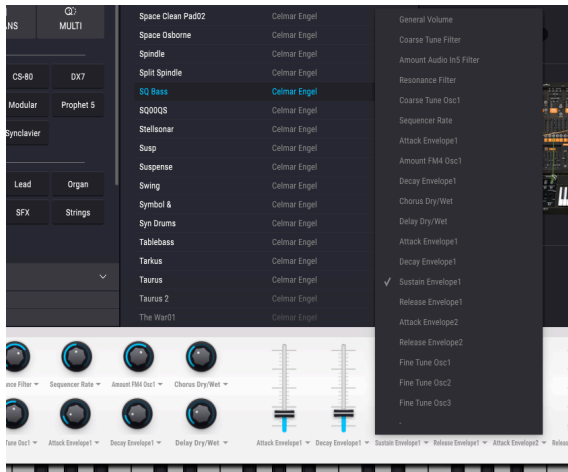
3.6.1. Controller-Zuweisungen

Wenn Sie ein Preset in Analog Lab laden, wird der Controller-Bereich im Bedien-Fenster umgeschaltet, um die in diesem Preset gespeicherten Controller-Zuweisungen anzuzeigen. Bei den Werkspresets sind dies von den Entwicklern als nützlich eingestufte Steuerelemente. Wenn Sie einen der direkt unterstützten Arturia-Controller wie Keylab oder Minilab verwenden, wird der dazugehörige Satz von Steuerelementen ebenfalls geladen, um diesem Controller zu entsprechen. Verfügt Ihr Controller über mehr physikalische Steuerelemente, sind diese im Controller-Bereich verfügbar und zugeordnet. Wenn Ihr Controller über weniger physikalische Steuerelemente verfügt, wird ein vereinfachter Satz angezeigt.



Der Controller-Bereich mit einem Keylab-Controller-Layout

Bei allen in diesem Bereich angezeigten Steuerelementen können Sie auf den Namen des Controllers klicken, um ein Popup-Menü mit allen anderen verfügbaren Parametern zu öffnen, an die der Controller geleitet werden kann. Die Liste hängt von dem Sound ab, den Sie geladen haben. Für einen Synthesizer erhalten Sie Ziele wie Oszillatoren und Hüllkurven und für eine Orgel Elemente wie Swell oder Drawbar-Regler.



Controller neu zuweisen

Sie können die Zuweisung eines Controllers aufheben, indem Sie die Menüoption mit dem kleinen Strich wählen. Es werden dann keine Parameter zugewiesen.

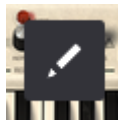
Im Multi-Mode steht Ihnen für jeden Part ein Controller-Bereich zur Verfügung. Wenn Sie einen Arturia-Controller verwenden, der von Analog Lab unterstützt wird, ordnet Ihr Hardware-Controller seine physikalischen Steuerelemente standardmäßig dem gleichen Bereich für jeden Part zu. So ändert zum Beispiel ein Hardware-Regler, der dem zweiten virtuellen Regler in Part 1 zugewiesen ist auch den zweiten virtuellen Regler in Part 2. Sie können die Parameter natürlich wie oben beschrieben neu zuweisen, oder eine Zuweisung in einem der beiden Parts entfernen.

Wenn Sie einen generischen MIDI-Controller verwenden, können Sie einzelne Parameter den Parts 1, 2 oder dem Live-Bereich zuweisen, unabhängig von der gerade angezeigten Parameter-Seite. Nur wenn Sie einen unterstützten Arturia-Controller verwenden, wird direkt eine Standardzuordnung der Hardware-Steuerelemente durchgeführt.

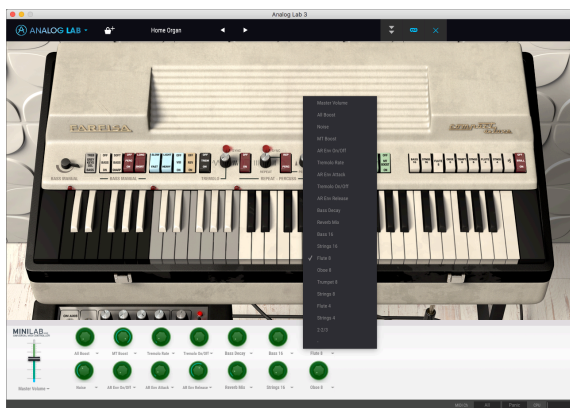


Parameter im Multi-Mode ändern

Wenn Sie ein Instrument installiert und aktiviert haben (wie Farfisa V im gezeigten Beispiel), können Sie dessen Benutzeroberfläche anzeigen, indem Sie auf die Schaltfläche "Show Interface" klicken.



Wenn Sie dann auf die Schaltfläche "Assign" in der oberen rechten Ecke klicken (mit dem Link-Symbol) aktivieren Sie die internen Zuweisungsfunktionen von Analog Lab, die in grün angezeigt werden. So können Sie die Steuerelemente im unteren Teil des Fensters innerhalb der Benutzeroberfläche eines Geräts zuweisen. Wenn Sie dieses Instrument nicht installiert haben, können Sie auf den Namen eines beliebigen Steuerelements klicken, um eine Liste der am häufigsten verwendeten Zielparameter für dieses Instrument anzuzeigen.



Zuweisung von Steuerelementen zu einem Instrument

Beachten Sie, dass es möglich ist, die Controller-Zuweisungsmodi in Verbindung mit der MIDI-Zuweisung zu verwenden. Wenn Sie einen Hardware-Regler oder -fader einem der Bedienelemente von Analog Lab (violett) zuweisen und dieses Steuerelement dann einem Instrumentenparameter (grün) zuweisen, können Sie die Hardware direkt über die Bedienelemente des Instruments zuordnen.

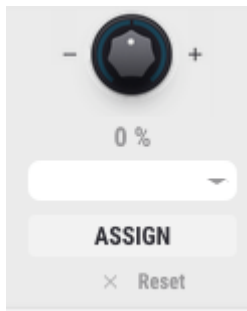
3.6.2. Der Live-Bereich

In diesem Bereich finden Sie acht Makro-Regler und neun Schieberegler, die zur Steuerung verschiedener Parameter innerhalb eines Parts und auch im Effekt-Bereich genutzt werden können. Die Idee dahinter ist, dass Sie durch das Zuweisen von Makro-Steurelementen für einen oder mehrere Parameter und deren Echtzeit-Änderung interessantere Sounds und Performances generieren können. Wenn Sie auf das Namensfeld eines der acht Makro-Regler klicken, wird der Bearbeitungsbereich für dieses Makro geöffnet.



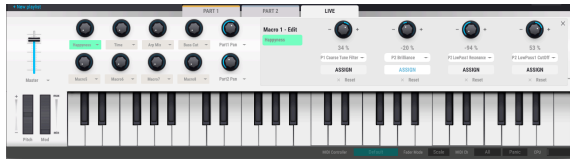
Jeder Makro-Regler kann bis zu vier Zielen zugewiesen werden, so dass Sie schnell leistungsfähige Controller-Setups erstellen können. Diese Zuweisungen werden als Teil eines Multi-Patches gespeichert. Wenn Sie in das grüne Feld "Name" klicken, können Sie einen Namen für das Makro eingeben. Das ist sinnvoll, um dessen Zuweisung nachverfolgen zu können.

Jeder der vier Ziel-Slots besitzt die folgenden Bedienelemente:



- Der obere Regler kontrolliert die Makro-Lautstärkeregelung (von -100 bis 100).
- Das Zahlenfeld unter dem Regler zeigt den Makro-Parameterwert an.
- Wenn Sie auf das Zuweisungsmenü in der Mitte klicken, wird ein Aufklapp-Menü aller verfügbaren Makrozuweisungsziele angezeigt. Dies hängt davon ab, welche Instrumente gerade im Multi geladen wurden. Hier finden Sie alle Parameter für die Parts 1 und 2 sowie die Mixer- und Effektsektion.
- Durch Drücken der Assign-Taste können Sie das Macro schnell in den Mixer- oder Effekt-Bereich routen. Wenn einer dieser Bereiche sichtbar ist, klicken Sie auf den gewünschten Zielparameter, um diesem das Makro zuzuweisen. Wenn Sie eine der Vollversionen der Plug-Ins besitzen, die Analog Lab verwendet, können Sie die Assign-Funktion verwenden, um ein Macro den Parametern innerhalb dieses Instruments zuzuweisen.
- Ein Klick auf das X löscht die Makrozuweisung.

Nachdem Sie Zuweisungen vorgenommen und benutzerdefinierte Makronamen eingegeben haben, sieht Ihr Live-Bereich möglicherweise wie folgt aus.



Es ist wichtig, sich die Beziehung zwischen einem Makro-Regler im Hauptbereich auf der linken Seite und den vier dazugehörigen Reglern, die jedem von ihnen zugeordnet sind, klarzumachen. Die vier Regler, die einem Hauptregler zugewiesen sind, können variable Regelwege besitzen.

Im oberen Screenshot sehen Sie, dass jeder der vier Regler einen positiven oder negativen Parameterbereich besitzt. Wenn der erste Makro-Regler gedreht wird (hier "Organ Swell"), ändern die vier zugewiesenen Parameter ihre Werte innerhalb der Grenzen des angezeigten Parameterbereichs unter Berücksichtigung des grünen Regelbereichs. Wenn Sie den Hauptregler auf Null zurückstellen, werden die Effekte des Makros von allen zugewiesenen Parametern ausgeblendet.

Ein praktisches Beispiel könnte das nachfolgende Setup sein.

- Makro 1 ist mit vier Parametern verknüpft, die jeweils mit einem Instrument-, Effekt- oder Mixer-Parameter belegt sind.
- Sub-Regler 1 ist im Effekt-Bereich mit einer Delay-Zeit von 0-75 belegt, so dass das Delay von Aus bis auf 75% eingestellt werden kann.
- Sub-Regler 2 ist so eingestellt, dass der Delay-Return-Pegel im Mixer mit einem Bereich von 0-100 regelt.
- Sub-Regler 3 ist der LFO-Rate einem der beiden Parts mit einem Regelbereich von -100 bis 100 zugewiesen.
- Sub-Regler 4 ist Cutoff einem der beiden Parts mit einem Regelbereich von -70 bis +70 zugewiesen.

Bei dieser Einstellung erzeugt das Drehen am Makro-Regler 1 das Resultat, dass alle vier Parameter gleichzeitig geändert werden, jedoch mit unterschiedlichen Beträgen. Diese werden von den Regelbereichen bestimmt, die Sie für jeden einzelnen Parameter festgelegt haben. Sie können also den Delay-Betrag nur ein wenig, aber den Cutoff-Wert gleichzeitig um ein Vielfaches ändern, indem Sie ein einzelnes Makro-Steuerelement verwenden. Nutzen Sie die Zuweisungen im Makrobereich auf jeden Fall, um leistungsstarke Verknüpfungen zur Steuerung mehrerer Parameter gleichzeitig zu erstellen.

3.6.2.1. Zusätzliche Bedienfunktionen

Der Live-Bereich enthält auch andere nützliche Steuerelemente für die Live-Performance, denen MIDI-Befehle zur optimalen Bearbeitung zugewiesen werden können.



Zusätzlich zu den Macro-Reglern im Live-Bereich finden Sie hier:

- Master Volume-Regler
- Part 1 und 2 Lautstärke-Regler
- Part 1 und 2 Panorama-Regler
- Effect Send-Regler
- Effect Return-Regler

3.6.3. Interaktion mit Hardware

Neben der automatischen Zuordnung der Hardware-Bedienelemente für die Parts 1 und 2 und dem Live-Bereich verfügen die Arturia-Hardwaregeräte, welche direkt von Analog Lab unterstützt werden, über eine Reihe zusätzlicher Tastenkombinationen. Nachfolgend finden Sie diese Befehle aufgeführt - die entsprechende Aktion auf der Hardware und das Resultat in der Software:

3.6.3.1. Player und Factory-Hardware

- Shift + Octave Plus : Nächstes Preset
- Shift + Octave Minus : Vorheriges Preset
- Shift + Level-Regler : Presets in der Liste durchschalten
- Shift + Drücken des Level-Reglers : Laden des ausgewählten Presets
- Snapshot 1 : Wählt Part 1 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 1)
- Snapshot 2 : Wählt Part 2 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 2)
- Snapshot 2 : Wählt Live (Exit Swap Modus, wählt Tab Live)
- Snapshot 1 + Snapshot 2 + Taste auf der Tastatur : Definieren einer Note als Split-Punkt

3.6.3.2. Laboratory und Keylab

- Drehen des Preset-Reglers: Presets in der Liste durchschalten
- Drücken des Preset-Reglers : Laden des ausgewählten Presets
- Drehen des Category-Reglers : Filter durchschalten
- Drücken des Category-Reglers : Umschalten des gewählten Filters
- Snapshot 1 : Wählt Part 1 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 1)
- Snapshot 2 : Wählt Part 2 (Active Swap Modus, wählt Tab Part 2)
- Snapshot 2 : Wählt Live (Exit Swap Modus, wählt Tab Live)
- Snapshot 1 + Snapshot 2 + Taste auf der Tastatur : Definieren einer Note als Split-Punkt

3.6.3.3. Minilab

- Drehen von Regler 1: Lautstärke einstellen
- Drehen von 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 der Tastatur : Definieren einer Note als Split-Punkt

3.6.3.4. Minilab MKII

- Shift + Drehen von Regler 1: Lautstärke einstellen
- Knob 1: Durchfahren der Filter und Aktivieren/Deaktivieren durch Drücken
- Knob 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 der Tastatur : Definieren einer Note als Split-Punkt

3.6.3.5. Keylab Essential

- Map Select + Pad Analog Lab : Umschalten in den Analog Lab-Kontrollmodus
- 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)
- Part 1 + Part 2 + Taste auf der Tastatur : Definieren einer Note als Split-Punkt

4. SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG

ACHTUNG: DIESES DOKUMENT GILT NUR FÜR KUNDEN, DIE DIE SOFTWARE IN EUROPA ERWORBEN HABEN.

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 Analog Lab 2 Software (im Folgenden ‘Software’) zu nutzen. Alle geistigen Eigentumsrechte an der Software hält und behält Arturia. Arturia erlaubt Ihnen den Download, das Kopieren, die Installation und die Nutzung der Software nur unter den in dieser Lizenzvereinbarung aufgeführten Geschäftsbedingungen.

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

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

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

2. Lizenzgewährung Arturia gewährt nur Ihnen eine nicht-exklusive Lizenz, die Software im Rahmen der Lizenzbedingungen zu nutzen. Eine Weitervermietung, das Ausleihen oder Erteilen einer Unterlizenz sind weder dauerhaft noch vorübergehend erlaubt. Sie dürfen die Software nicht innerhalb eines Netzwerks betreiben, wenn dadurch die Möglichkeit besteht, dass mehrere Personen zur selben Zeit die Software nutzen. Die Software darf jeweils nur auf einem Computer zur selben Zeit genutzt werden. Das Anlegen einer Sicherheitskopie der Software ist zu Archivzwecken für den Eigenbedarf zulässig. Sie haben bezogen auf die Software nicht mehr Rechte, als ausdrücklich in der vorliegenden Lizenzvereinbarung beschrieben. Arturia behält sich alle Rechte vor, auch wenn diese nicht ausdrücklich in dieser Lizenzvereinbarung erwähnt werden.

3. Aktivierung der Software Das Produkt enthält zum Schutz gegen Raubkopien eine Produktaktivierungsroutine. Die Software darf nur nach erfolgter Registrierung und Aktivierung genutzt werden. Für den Registrierungs- und den anschließenden Aktivierungsprozess wird ein Internetzugang benötigt. Wenn Sie mit dieser Bedingung oder anderen in der vorliegenden Lizenzvereinbarung aufgeführten Bedingungen nicht einverstanden sind, so können Sie die Software nicht nutzen. In einem solchen Fall kann die unregistrierte Software innerhalb von 30 Tagen nach Kauf zurückgegeben werden. Bei einer Rückgabe besteht kein Anspruch gemäß § 11.

4. Support, Upgrades und Updates nach Produktregistration 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 (telef. 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:

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

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

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

Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen gelten auch für die Vertreter Arturias.