

# BEDIENUNGSANLEITUNG

\_ACID V

**ARTURIA**

\_The sound explorers

# Danksagungen

---

## PROJEKTLEITUNG

---

Frédéric Brun                      Kevin Molcard

---

## PROJEKTMANAGEMENT

---

Raynald Dantigny

---

## PRODUKTMANAGEMENT

---

Edouard Madeuf (Leitung)    Christophe Luong                      Sebastien Rochard

---

## ENTWICKLUNGSTEAM

---

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

---

## DESIGN

---

Maxence Berthiot (Leitung)    Edouard Madeuf                      Shaun Ellwood

---

## SOUNDDESIGN

---

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

---

## QUALITÄTSSICHERUNG

---

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

---

## BEDIENHANDBUCH

---

Stephen Fortner (Autor)                      Natalia Giraldo (Spanische)    Charlotte Métails (Französische)  
Jimmy Michon                      Minoru Koike (Japanische)    Holger Steinbrink (Deutsche)

---

## BETA-TEST

---

Marco Koshdukai Correia	Gustavo Bravetti	Richard Courtel	Davide Puxeddu
Chuck Zwicky	Chuck Capsis	Ken Flux Pierce	Andrew Macaulay
Terry Marsden	Jay Janssen	Apollo Negri	Kirke Godfrey
Fernando Manuel Rodrigues	Jeff Cecil	Olivier Malhomme	Jam El Mar

George Ware	Bastiaan Barth (Solidtrax)	Andrew Capon	Stephen Wey
Adrian Dybowski (Navi Retlav)	David Birdwell	Andrew Enderson	
	Gary Morgan	Mat Herbert	

© ARTURIA SA – 2023 – 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.

**Product version: 1.0.0**

**Revision date: 27 September 2023**

# Danke für den Kauf von Acid V!

Dieses Handbuch behandelt die Funktionen und den Betrieb von **Acid V** von Arturia, eines unserer zahlreichen leistungsfähigen virtuellen Instrumente.

**Registrieren Sie Ihre Software so bald wie möglich!** Beim Kauf von Acid V sollten Sie auch eine Seriennummer und einen Freischaltcode per E-Mail 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.

### EPILEPSIEWARNUNG – Bitte vor der Anwendung von Acid V lesen

Manche Menschen sind anfällig für epileptische Anfälle oder Bewusstlosigkeit, wenn sie im Alltag bestimmten blinkenden Lichtern oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Das kann auch dann passieren, wenn bei einer Person bisher keine Epilepsie in der Krankengeschichte auftrat oder diese noch nie epileptische Anfälle hatte. Wenn bei Ihnen oder jemandem in Ihrer Familie jemals epilepsiebedingte Symptome (Anfälle oder Bewusstlosigkeit) aufgetreten sind, wenn Sie blinkenden Lichtern ausgesetzt waren, konsultieren Sie vor der Verwendung dieser Software Ihren Arzt.

Beenden Sie die Anwendung und konsultieren Sie *sofort* Ihren Arzt, wenn beim Einsatz dieser Software eines der folgenden Symptome auftritt: Schwindel, verschwommenes Sehen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstlosigkeit, Orientierungslosigkeit oder unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe.

## Vorsichtsmaßnahmen während des Gebrauchs

- Stellen Sie sich nicht zu dicht vor den Bildschirm
- Setzen Sie sich in ausreichender Entfernung zum Bildschirm
- Vermeiden Sie den Einsatz, wenn Sie müde sind oder nicht viel geschlafen haben
- Stellen Sie sicher, dass der Raum gut beleuchtet ist
- Ruhen Sie sich mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus

# Einführung

## Herzlichen Glückwunsch zum Kauf von Arturia Acid V!

Wie bei allen unseren Produkten möchten wir das Beste aus beiden Welten in einem Package vereinen und es Ihnen überlassen, wie Sie es einsetzen wollen - entweder Sie nutzen die Originalfunktionen auf dem Hardware-Panel für ein echtes Vintage-Feeling oder Sie tauchen tief in die Welt des erweiterten Bedienfelds ein und lernen Möglichkeiten kennen, die weit über die Funktionen des originalen Synthesizers hinausgehen.

Ein Hoch auf den spannenden Mix aus Alt und Neu - und die tolle Musik, die Sie damit machen werden!

Peace, Love und Music!

### Ihr Arturia-Team

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.

# Inhaltsverzeichnis

1. WILLKOMMEN ZU Acid V!	4
1.1. Der Fall und der Aufstieg der TB-303	5
1.2. Warum eine virtuelle 303?	6
1.3. Acid V – ein Funktionsüberblick	7
1.4. Zehn TB-303-Tracks zum Anhören	8
2. AKTIVIERUNG UND ERSTER START	9
2.1. Registrieren, aktivieren und installieren von Acid V	9
2.2. Einrichtung für den Standalone-Betrieb	10
2.2.1. Audio- und MIDI-Einstellungen: Windows	10
2.2.2. Audio- und MIDI-Einstellungen: macOS	12
2.2.3. Acid V als Plug-In nutzen	13
2.3. Acid V zum ersten Mal ausprobieren	14
3. DIE HAUPT-BEDIENPARAMETER	15
3.1. Allgemeines Bedienverhalten	15
3.1.1. Werte-Aufklapp-Fenster	15
3.1.2. Parameterbeschreibungen	16
3.1.3. Feineinstellung	16
3.1.4. Doppelklick für Standardeinstellung	16
3.2. Die Basis-Sound-Parameter	17
3.2.1. Waveform	17
3.2.2. Pitch	17
3.2.3. Cutoff	17
3.2.4. Resonance	17
3.2.5. Env Mod	18
3.2.6. Decay	18
3.2.7. Accent	18
3.2.8. Über die Hüllkurve der 303	18
3.3. Der Sub-Oszillator	19
3.3.1. Octave	19
3.3.2. Waveform	19
3.3.3. Volume	19
3.4. Vibrato	19
3.5. Der Distortion-Bereich	20
3.5.1. Der Drive-Regler	20
3.5.2. Dry/Wet	20
3.5.3. Die Distortion-Typen	21
3.6. Der Pattern-Bereich	22
3.6.1. Die Modus-Taster und das Keyboard	22
3.6.2. Hold-Schalter	23
3.6.3. Legato-Spiel und Notenreihenfolge	23
3.6.4. Slide, Accent und Vibrato	24
3.6.5. Die Pattern Info-Anzeige	24
3.7. Die erweiterten Voice-Parameter	25
3.7.1. Bass Boost	25
3.7.2. PW	25
3.7.3. Accent Attack	25
3.7.4. Cutoff Range	25
3.7.5. Pitch Tracking	26
3.7.6. Noise Gain	26
3.7.7. Clipper	26
4. DIE ERWEITERTE ANSICHT PART 1 - DER SEQUENZER	27
4.1. Der Sequenzer-Modus	27
4.1.1. Den Sequenzer sperren	27
4.2. Erstellen oder Bearbeiten einer Sequenz	28
4.2.1. Einstellen der Patternlänge	28
4.2.2. Schritte hinzufügen und entfernen	29
4.2.3. Oktave anpassen	29
4.2.4. Randomisierer	29
4.2.5. Slide, Accent und Vibrato	30
4.2.6. Der Umgang mit Sequenzen	31

4.2.7. Der Sequenz-Browser.....	32
4.2.8. Sequenz-Skalen.....	33
4.2.9. Rate und Gate.....	34
4.2.10. Swing.....	35
4.2.11. Die Reihenfolge der Notenwiedergabe.....	35
4.2.12. Steps und Shift.....	35
4.2.13. Polymetrischer Modus.....	36
4.2.14. Transmutation.....	37
4.3. Der Arpeggiator-Modus.....	38
4.3.1. Gemeinsame Bedienelemente mit dem Sequenzer-Modus.....	38
4.3.2. Mode Arp-Einstellungen.....	39
4.3.3. Was ist mit dem Oktavbereich?.....	40
5. ERWEITERTE ANSICHT PART 2 - DIE MODULATOREN.....	41
5.1. Einen Modulator zuweisen.....	41
5.1.1. Modulations-Intensitäten.....	42
5.2. Wie Modulatoren funktionieren.....	44
5.2.1. Haltepunkte und Haltegriffe.....	44
5.2.2. Modulation-Presets.....	45
5.2.3. Kopieren einer Modulation.....	46
5.2.4. Polarität, Mode und Retrigger.....	46
5.2.5. Rate und Tempo Sync.....	48
5.2.6. Scale.....	48
6. DIE ERWEITERTE ANSICHT PART 3 - DIE EFFEKTE.....	49
6.1. Das Effekt-Routing.....	49
6.2. Einen Effekt auswählen.....	50
6.3. Effekt-Presets.....	51
6.4. Effekte kopieren.....	51
6.5. Die Effekt-Typen.....	52
6.5.1. Dry/Wet-Schieberegler.....	52
6.5.2. Tempo Synchronisation der Effekte.....	52
6.5.3. Reverb.....	53
6.5.4. Delay.....	54
6.5.5. Tape Echo.....	55
6.5.6. PS Delay.....	56
6.5.7. Compressor.....	57
6.5.8. Multiband.....	58
6.5.9. Multi Filter.....	60
6.5.10. Param EQ.....	61
6.5.11. Distortion.....	62
6.5.12. Bitcrusher.....	64
6.5.13. Super Unison.....	65
6.5.14. Chorus.....	66
6.5.15. Chorus JUN-6.....	67
6.5.16. Flanger.....	68
6.5.17. BL-20 Flanger.....	69
6.5.18. Phaser.....	70
6.5.19. Stereo Pan.....	71
7. Die Bedienoberfläche.....	72
7.1. Die obere Symbolleiste.....	73
7.1.1. Das Hauptmenü.....	73
7.1.2. Preset Browser-Aufruf und das Presetnamen-Feld.....	77
7.1.3. Der Ausgangspegel.....	78
7.1.4. Die Advanced-Schaltfläche.....	78
7.1.5. Das Zahnrad-Symbol.....	78
7.2. Die untere Symbolleiste.....	79
7.2.1. Die Bedienparameter-Anzeige.....	79
7.2.2. Der zusätzliche Hold-Schalter.....	80
7.2.3. Undo, Redo und History.....	80
7.2.4. Das CPU-Meter.....	81
7.2.5. Die Macro-Regler.....	81
7.2.6. Der Anfasser für die Größenänderung.....	82
7.2.7. Der Max View-Taster.....	82

7.3. Die Seitenleiste .....	82
7.3.1. Der Settings-Tab .....	83
7.3.2. Der MIDI-Tab .....	83
7.3.3. Der Macro-Tab .....	88
7.3.4. Der Tutorials-Tab .....	90
<b>8. DER PRESET-BROWSER .....</b>	<b>91</b>
8.1. Suche und Ergebnisse .....	92
8.2. Tags als Filter verwenden .....	93
8.2.1. Types .....	93
8.2.2. Styles .....	94
8.2.3. Banks (Banken) .....	94
8.3. Suchergebnis-Fenster .....	95
8.3.1. Suchergebnisse sortieren .....	95
8.3.2. Tags entfernen .....	96
8.3.3. Presets favorisieren .....	96
8.4. Linker Seitenbereich .....	97
8.4.1. My Sound Banks (Meine Soundbanken) .....	97
8.4.2. My Favorites (Meine Favoriten) .....	98
8.4.3. My Playlists (Meine Playlisten) .....	98
8.5. Der Preset-Info-Bereich .....	99
8.5.1. Bearbeiten von Informationen für mehrere Presets .....	100
8.6. Preset-Auswahl: Weitere Methoden .....	101
8.7. Die Macro-Regler .....	101
8.8. Playlisten .....	102
8.8.1. Die erste Playliste erstellen .....	102
8.8.2. Eine Playliste hinzufügen .....	102
8.8.3. Presets zu einer Playliste hinzufügen .....	103
8.8.4. Anordnen der Presets in einer Playliste .....	104
8.8.5. Entfernen eines Presets aus einer Playliste .....	105
8.8.6. New Song und Playlisten-Verwaltung .....	105
<b>9. Software Lizenzvereinbarung .....</b>	<b>106</b>

# 1. WILLKOMMEN ZU ACID V!

Arturia dankt Ihnen für den Kauf des Acid V. Es handelt sich hierbei um eine originalgetreue Nachbildung des mittlerweile legendären TB-303 Bass Line, eines auf den ersten Blick unscheinbaren kleinen Bass-Synthesizer- und Sequenzer-Moduls. Was als kommerzieller Flop begann, erfuhr in den Händen von Sound-Exploren einen kometenhaften Popularitätsschub - in Genres wie Acid, Techno und House.



Wie bei allen Instrumenten der Arturia V Collection analysieren wir mit akribischer Detailversessenheit das Verhalten der Hardware-Originale bis auf die Schaltungsebene. Dann fügen wir weitere sinnvolle Funktionen hinzu, die dafür sorgen, dass das Instrument in aktuellen computerbasierten Musikproduktionsumgebungen perfekt funktioniert.

## 1.1. Der Fall und der Aufstieg der TB-303



Die originale TB-303. Bildnachweis: Wikimedia Commons

1981 wollte der japanische Keyboard-Gigant Roland einen Bass-Synthesizer mit integriertem Sequenzer entwickeln, der einen Bassisten in einer Band ersetzen sollte. Aufgrund der Tatsache, dass es sich beim Entwicklungsleiter um Tadao Kikumoto handelte, der auch schon die TR-909 Drum-Machine entworfen hatte, waren die Hoffnungen auf einen Erfolg natürlich groß.

Die damalige Zielgruppe - Singer-Songwriter und Bands - war jedoch etwas verwirrt. Der monophone Analog-Oszillator erzeugte entweder nur eine Sägezahn- oder eine Rechteckwelle, die in ein Tiefpassfilter mit 24 dB pro Oktave und einer sehr ausgeprägten Resonanz eingespeist wurde. Mit anderen Worten: Das klang überhaupt nicht wie eine Bassgitarre, egal wie man die Regler einstellte. Stattdessen erzeugte es einen „quietschenden“, gummiartigen, fast nasalen Sound, irgendwo zwischen einer Maultrommel (man kann das am Anfang von „Join Together“ von The Who hören) und einem sehr dünn klingenden MiniMoog.

Außerdem empfanden viele Musiker, die damit angesprochen werden sollten, die patternbasierte Benutzeroberfläche als wenig intuitiv und man musste ständig zwischen Wiedergabe- und Schreibmodus umschalten. Auch für die Synthesizer-Freaks der damaligen Zeit, die sich Polyphonie und umfangreiche Klangbibliotheken wünschten, war das alles andere als innovativ. So verbrachte die TB-303 ihr erstes kommerzielles Leben hauptsächlich im Sonderangebotsregal, bis sie 1984 dann vom Markt genommen wurde.

In den nächsten zehn Jahren geschah dann das Wunder. Den Produzenten elektronischer Musik *gefiel* der skurrile Klang und gegen Ende der 1980er-Jahre sprach es sich schnell herum, dass die Geräte so gut wie nichts auf dem Gebrauchtmärkte kosteten. Aufgrund des Sync-Eingangs und den CV/Gate-Ausgängen konnte die 303 rhythmisch mit den Drum-Maschinen aus gleichem Hause synchronisiert werden. Mit dem Aufkommen von Acid, Techno und House (insbesondere in der Underground-Musikszene von Detroit, Chicago und an anderen Orten) wurde die TB-303 in immer mehr Tracks eingesetzt. Wenn man sich zwischen 1987 und 2000 auf einer Tanzfläche bewegte, bedeutete der charakteristische quietschende Sound eigentlich immer, dass es gleich *abgehen* würde.

Heutzutage erzielen Original-TB-303-Geräte in einem gutem Zustand auf dem Gebrauchtmärkte manchmal Preise von über 3.000 US-Dollar. Somit befindet sich die TB-303 in guter Gesellschaft mit vielen anderen elektronischen Instrumenten, die nicht so klingen, wie sie eigentlich klingen sollten (zum Beispiel sollte die B-3 eine Pfeifenorgel nachahmen und das E-Piano ein akustisches Klavier). Aber sie haben ihren Platz gefunden, weil das richtige Publikum sie entdeckt hat.

## 1.2. Warum eine virtuelle 303?



Einer der praktischen Vorteile der virtuellen Version besteht darin, die hohen Anschaffungskosten und die Seltenheit der Original-Hardware-Einheiten zu vermeiden. Wenn Sie eine finden, ist es zudem umständlich und komplex, diese zu synchronisieren und in einem DAW-basierten Produktions- oder Performance-Setup zum Laufen zu bringen. Für DAW-lose Musiker und Eurorack-Junkies ist das wiederum einfach, aber das ist eine ganz andere Geschichte. Kauft euch einfach einen [RackBrute](#), okay?

Acid V bietet das bekannte Chiclet-Keyboards-Layout der 303, darunter befindet sich jedoch die erweiterte Ansicht, die einen äußerst intuitiven Sequenzer/Arpeggiator mit bis zu 64 Schritten beinhaltet. Innerhalb dieses Bedienfelds können Sie Accents, Slides und ein Vibrato (natürlich separat für jeden Schritt) programmieren, die ein Markenzeichen des 303-Sounds waren. Sie können Werk- und Benutzersequenzen durchsuchen, speichern und laden oder Ihre eigenen importieren. Mit einem einzigen Klick exportieren Sie Ihre Sequenz als MIDI-Datei zur weiteren Bearbeitung in Ihrer DAW. Wie beim Original gibt es kein Hin- und Herschalten zwischen Tracks und Patterns, da die Schaltflächen „Slide“, „Accent“ und „Vibrato“ im Hauptfenster als Overrides fungieren und jeweils eine direkte Auswirkung auf die Sequenz haben.

Oder Sie schalten einfach den internen Sequenzer aus und nehmen Acid V im externen Modus auf, wie Sie es auch mit jedem anderen virtuellen Instrument machen können – Sie haben die Wahl!

Acid V ermöglicht Ihnen eine detailreiche Anpassung des 303-Sounds über erweiterte „unter der Haube“ liegende Bedienelemente wie Bassverstärkung, variable Pulsbreite und Verzerrung mithilfe von Algorithmen, die aus unserer umfangreichen FX Collection zusammengestellt wurden. Ach ja, haben wir schon erwähnt, dass es einen Sub-Oszillator für ein fetteres Low-End gibt, das es so beim Original nicht gab?

Eine mitgelieferte Sammlung von Presets von vielen unserer besten Sounddesigner deckt alle Stilrichtungen elektronischer Musik ab, die den Sound der 303 zu dem gemacht haben, was er heute ist.

Natürlich sind all die neuen tollen Features zweitrangig, wenn der Klang nicht absolut authentisch ist. Aber auch daran haben wir gedacht...

## 1.3. Acid V – ein Funktionsüberblick

Zu den klanglichen Merkmalen von Acid V gehören so unterschiedliche Elemente wie:

- Authentischer 303-Oszillator mit Sägezahn- und Rechteckwellenform
- Originalgetreue Emulation des 303-Dioden-Kaskadenfilters mit Cutoff und Resonanz
- Erweiterte Stimmen-Funktionen wie Bass-Boost, variabler Pulsbreite, Akzent-Attack, Filter-Cutoff-Regelbereich, Schaltungsrauschen, Pitch-Tracking und Clipping-Pegel
- Sub-Oszillator mit Rechteck-, Sägezahn- und Sinuswellenoptionen und einem Umfang von drei Oktaven
- Integriertes Verzerrungs-Modul mit 14 ausgewählten Algorithmen
- Vibrato mit einstellbarer Geschwindigkeit (Speed) und Intensität (Depth)
- Erweiterter Sequenzer/Arpeggiator mit folgenden Optionen:
  - Klassische 303-Slides, -Akzente und -Oktavierungen sowie Vibrato
  - Sequenzerzeugung und -editierung in der erweiterten Ansicht
  - Polymetrischer Modus, so dass Noten, Akzente, Swings, Vibrato und sogar Oktavierungen eine unabhängige Sequenzlänge haben können
  - Maximal 64 Schritte
  - Externer Modus zum Sequenzieren von Acid V in Ihrer DAW
  - Sequenz-Import und -Export
  - Zahlreiche Werk-Sequenzen und -Patterns
- Umfangreiche Preset-Bibliothek
- Optional unabhängige Schrittlänge pro Spur (Polymetrie) im Sequenzer/Arpeggiator
- Sequenzer-Ein- und Ausschalt-Modi für Patternsequenzierung im 303-Stil oder herkömmliche lineare Verwendung innerhalb einer DAW
- Dutzende Sequenzer-Presets mit der Möglichkeit, den Sequenzer beim Ändern von Patches an eine Sequenz zu binden
- Vier Effekt-Slots mit einer Auswahl von 17 Effekten aus unserer aktuellen V Collection
- Zu den Effektkategorien gehören Spatial, Distortion, Dynamics, Modulation und Filter/EQ
- Drei erweiterte Modulatoren mit intuitivem Workflow zur Erstellung komplexer Bewegungsmuster

## 1.4. Zehn TB-303-Tracks zum Anhören

Sie benötigen ein wenig Inspiration? „Top-Ten“-Listen sind zwar immer subjektiv, aber nachfolgend finden Sie zehn Titel, die den TB-303-Sound in der Musikgeschichte geprägt haben. Jeder Titel sollte bei Streaming-Diensten wie Apple Music, Spotify oder YouTube Music leicht zu finden sein.

Song	Interpret	Hinweise
Rip It Up	Orange Juice	Erster Titel mit einer 303, der es in die Top Ten der britischen Single-Charts schaffte
Acid Tracks	Phuture	Aus dem Jahr 1987; einer der wegweisenden Tracks der aufstrebenden Acid-House-Szene aus Chicago
Raga Bhairav	Charanjit Singh	Kombiniert indische Raga-Melodien mit Acid-Beats, aus dem Jahr 1982!
Voodoo Ray	A Guy Called Gerald	Die 303 wird hier eher als Melodie- oder Top-Loop anstatt als Bass eingesetzt
What Time Is Love?	The KLF	Brachialer Rave-Sound der 1990er Jahre von den Meistern des Genres
Breathe Deeper	Tame Impala	Synthpop aus der Mitte der 2000er, perfektes Beispiel für die 303-Renaissance
Try Again	Aaliyah	Großartiges Beispiel für einen Acid Bass im Hip-Hop; produziert von Timbaland
Da Funk	Daft Punk	Hören Sie sich die Bridge ab 2:38 für eine maximale Acid-Stimmung an
In the Heat of the Night	Imagination	Smoother 1980er-Jahre-Funk lässt die 303 fast wie einen Fretless-Bass klingen - das war der ursprüngliche Verwendungszweck!
Everybody Needs a 303	Fatboy Slim	Dank Acid V kann jetzt jeder eine 303 haben!

Uns ist klar - wir haben wahrscheinlich einiges ausgelassen, deshalb sind wir froh, dass Benutzerhandbücher keine Kommentarbereiche haben! Kommen wir jetzt aber zum Umgang mit Acid V.

## 2. AKTIVIERUNG UND ERSTER START

### 2.1. Registrieren, aktivieren und installieren von Acid V

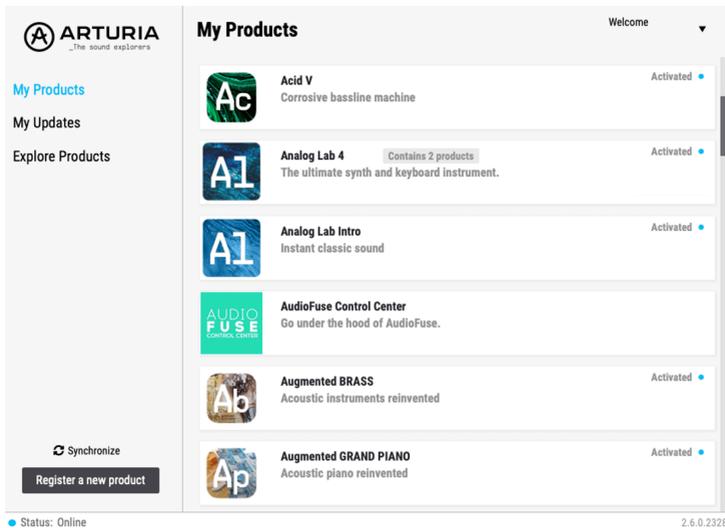
Acid V benötigt einen Rechner mit Windows 8.1 oder neuer oder einen Apple-Rechner mit macOS 10.13 oder neuer. Sie können das Instrument als Standalone-Version oder als AudioUnit-, AAX-, VST2- oder VST3-Plug-In innerhalb Ihrer DAW (Digital Audio Workstation) nutzen.



Bevor Sie die Software installieren oder registrieren, müssen Sie mit einer gültigen E-Mail-Adresse und einem Passwort Ihrer Wahl ein My Arturia-Konto erstellen: <https://www.arturia.com/createanaccount/>

Obwohl es möglich ist, die Registrierung, Aktivierung und weitere Vorgänge manuell online zu erledigen, ist es viel einfacher, die Arturia Software Center-App herunterzuladen und zu verwenden, die Sie hier finden: <https://www.arturia.com/support/downloads&manuals>

Geben Sie Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Passwort ein, um das Arturia Software Center einzurichten, das als zentraler Ort für alle Registrierungen und Aktivierungen Ihrer Arturia-Software dient. Dieses hilft Ihnen auch bei der Installation und Aktualisierung Ihrer Software, indem es Ihnen die aktuellen Versionen anzeigt.



Das Arturia Software Center

Sie können Ihr Produkt im Arturia Software Center registrieren, aktivieren und installieren, indem Sie auf die Schaltfläche **Register a new product** (Neues Produkt registrieren) klicken und die Schaltflächen **Activate** und dann **Install** Ihrer Software anklicken. Beim Registrierungsprozess müssen Sie die Seriennummer und den Freischaltcode eingeben, den Sie beim Kauf Ihrer Software erhalten haben.

Sie können das auch online erledigen, indem Sie sich in Ihr Konto einloggen und dann den Anweisungen hier folgen: <http://www.arturia.com/register>

Sobald Sie Acid V registriert, aktiviert und installiert haben, sollten Sie das Instrument mit Ihrem Computer "verkabeln".

## 2.2. Einrichtung für den Standalone-Betrieb

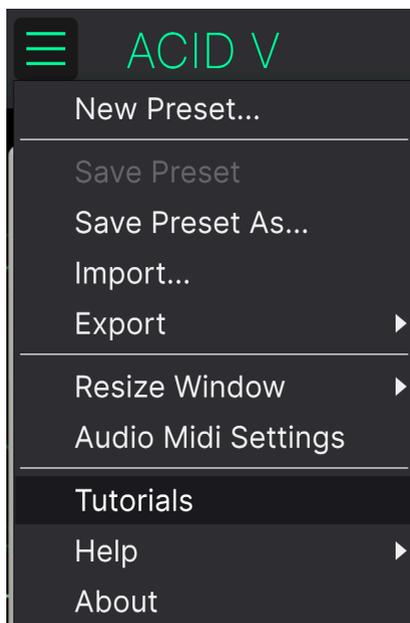
Wenn Sie Acid V im Standalone-Modus verwenden möchten, sollten Sie zunächst das Instrument einrichten und sicherstellen, dass der MIDI- und Audiosignalfluss ordnungsgemäß funktioniert. Sie müssen das grundsätzlich nur einmal einstellen, es sei denn, Sie nehmen größere Veränderungen an Ihrem Computer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



! Der nachfolgende Abschnitt gilt nur für Anwender, die Acid V im Standalone-Modus verwenden möchten. Wenn Sie Acid V nur als Plug-In in einer Host-Software nutzen, können Sie den Abschnitt überspringen - Ihre Host-Musiksoftware übernimmt dann diese Aufgaben.

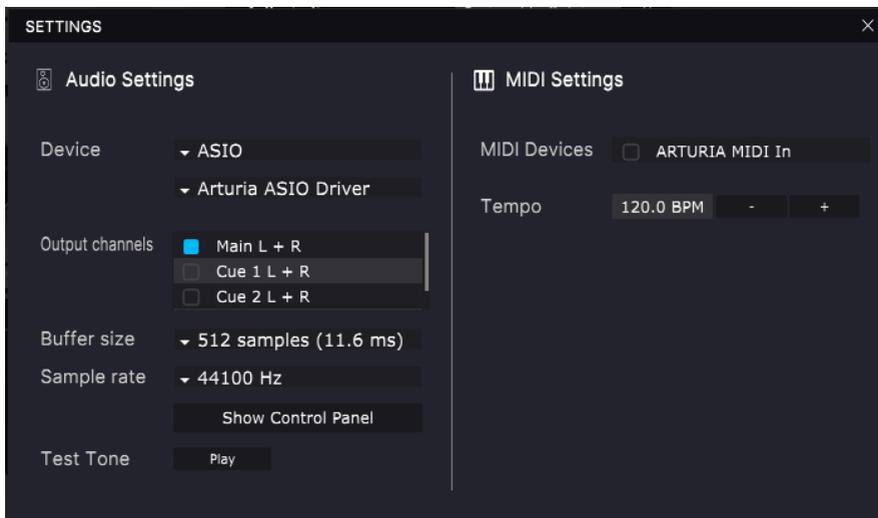
### 2.2.1. Audio- und MIDI-Einstellungen: Windows

Oben links im Acid V-Fenster befindet sich ein Aufklapp-Menü. Hier finden Sie verschiedene Setup-Optionen:



*Das Acid V-Hauptmenü*

Klicken Sie auf **Audio MIDI Settings**, um das folgende Fenster aufzurufen. Das funktioniert sowohl unter Windows als auch unter macOS auf die gleiche Weise, wobei die Namen der verfügbaren Geräte von der verwendeten Hardware abhängen. Beachten Sie, dass dieses Menü nur verfügbar ist, wenn Acid V im Standalone-Modus verwendet wird:



Von oben beginnend gibt es folgende Einstellmöglichkeiten:

- Unter **Device** können Sie auswählen, welchen Audiotreiber Sie für die Soundwiedergabe von Acid V 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 **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.
- **Input Channels** Normalerweise können Sie hiermit Eingänge eines virtuellen Instruments auswählen, um ein externes Audiosignal einzuspeisen und zu verarbeiten. Das ist bei Acid V irrelevant, da dieses Instrument keinen Audioeingang bietet.
- Im **Buffer Size**-Menü können Sie die Größe des Audio-Puffers einstellen, den Ihr Rechner zum Berechnen der Soundausgabe verwendet. Die Latenz in Millisekunden wird in Klammern gleich hinter der Buffersize angezeigt.

**i** ! Eine kleine Buffer Size 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.

- 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. Grundsätzlich kann jede Audio-Hardware mit 44.1 kHz oder 48 kHz betrieben werden, was für die meisten Anwendungen vollkommen ausreichend ist. Wenn Sie eine höhere Abtastrate benötigen (bis zu 96 kHz) unterstützt Acid V das natürlich auch.

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

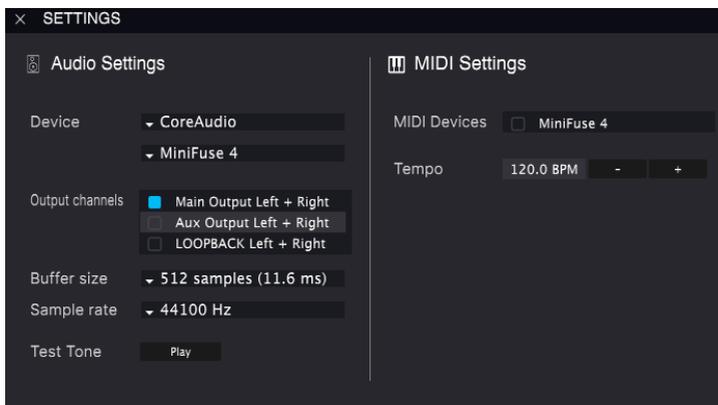
! Beachten Sie, dass diese Schaltfläche nur in der Windows-Version verfügbar ist.

- **Test Tone** spielt beim Anklicken von **Play** 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).
- Alle 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.

! Im Standalone-Modus reagiert Acid V auf alle MIDI-Kanäle, so dass Sie keinen dedizierten Kanal einstellen müssen.

- Mit **Tempo** können Sie das interne Tempo von Acid V für die Synchronisation von LFOs oder Effekten einstellen. Wenn Sie Acid V in einer Host-Software als Plug-In verwenden, erhält das Instrument diese Tempoinformationen automatisch von Ihrer Host-Software.

### 2.2.2. Audio- und MIDI-Einstellungen: macOS



Die Audio MIDI-Settings für macOS

Der Vorgang ist dem Setup für Windows sehr ähnlich, das Menü wird auf dieselbe Weise aufgerufen. Alle Optionen funktionieren genauso wie oben im Windows-Abschnitt beschrieben. Der einzige Unterschied besteht darin, dass alle macOS-Geräte, einschließlich externer Audiogeräte, den in macOS integrierten CoreAudio-Treiber verwenden, um das Routing zu steuern. Wählen Sie im zweiten Aufklapp-Menü unter **Device** das Audiogerät aus, das Sie nutzen möchten.

### 2.2.3. Acid V als Plug-In nutzen



*Die Acid V-Bedienoberfläche sieht bei der Verwendung als Plug-In-Version genauso aus wie bei der Standalone-Version*

Acid V 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 Acid V 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 Acid V 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:

- Acid V 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 Acid V in einem DAW-Projekt nutzen (als Standalone-Version lässt sich Acid V nur einmal nutzen)
- Alle zusätzlichen Audioeffekte Ihrer DAW können verwendet werden, um den Sound von Acid V weiter zu bearbeiten, z.B. Delay, Chorus, Filter usw.
- Sie können die Audioausgänge von Acid V in Ihrer DAW mit dem DAW-eigenen Audio-Routing umfangreicher einsetzen.

## 2.3. Acid V zum ersten Mal ausprobieren

Nachdem Sie Acid V in Betrieb genommen haben, sollten Sie eine "kurze Probefahrt" unternehmen!

Falls noch nicht geschehen, starten Sie Acid V als Plug-In oder als Standalone-Version. Wenn Sie einen MIDI-Controller eingerichtet haben, spielen Sie damit einige Noten in Acid V. Möglicherweise müssen Sie zunächst Ihre MIDI-Controller in den MIDI-Einstellungen aktivieren (siehe oben). Sie können Ihre Maus auch zum Spielen des Bildschirmminiatur-Tastatur verwenden oder die Tasten Ihres Computerkeyboards verwenden. Mit dem großen **Hold**-Taster auf der Bedienoberfläche können Sie Ihre Maus vom Bildschirm oder von einer Taste nehmen und die Sequenz trotzdem am Laufen halten.

Mit den beiden Pfeil-Tastern (links und rechts) oben im Instrument können Sie alle verfügbaren Presets von Acid V 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 Werk-Presets von Acid V verlieren.

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

## 3. DIE HAUPT-BEDIENPARAMETER



Hier können Sie alle wichtigen Funktionen von Acid V steuern: den Sound und die Auswahl der Sequenzer-Patterns, den Arpeggiator und die externen Modi. Sie können Sequenzen auch im Pattern-Browser auswählen und sie mithilfe des Bildschirm-Keyboards transponieren. Da das Herzstück der 303 eigentlich deren Patternfähigkeiten sind, sollten wir an dieser Stelle erwähnen, dass Sie hier keine Patterns *programmieren*. Das wird mit den Sequenzer-/Arpeggiator-Bedienelementen in der [erweiterten Ansicht \[p.27\]](#) erledigt. Hier dient die Hauptansicht lediglich zum *Abspielen* und Anpassen Ihrer Sounds.

### 3.1. Allgemeines Bedienverhalten

Alle virtuellen Instrumente von Arturia bieten gemeinsame Bedienverhalten, um die Bearbeitung von Sounds zu erleichtern.

#### 3.1.1. Werte-Aufklapp-Fenster



Bewegen oder ziehen Sie die Maus über einen beliebigen Regler. Ein kleines Aufklapp-Fenster, auch bekannt als „Tooltip“, öffnet sich und zeigt den aktuellen Parameterwert an

### 3.1.2. Parameterbeschreibungen



Beim Bewegen oder Ziehen des Mauszeigers auf ein Bedienelement wird dessen vollständiger Name und eine kurze Beschreibung in der linken Seite der [unteren Symbolleiste \[p.79\]](#) eingeblendet.

### 3.1.3. Feineinstellung

Halten Sie die rechte Maustaste oder die Strg-Taste gedrückt, während Sie an einem Regler drehen, um diesen feiner anpassen zu können. Das ist hilfreich, wenn Sie exakte Werte einstellen möchten. Wenn Ihre Maus mit einem Rad ausgestattet ist, können Sie die Strg-Taste (Windows) oder die Command-Taste (macOS) gedrückt halten und das Rad zur Feineinstellung nutzen.

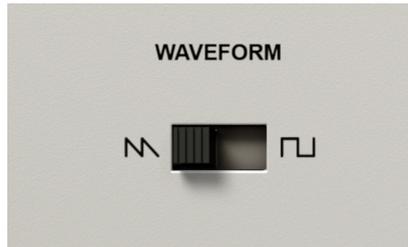
### 3.1.4. Doppelklick für Standardeinstellung

Ein Doppelklick auf einen beliebigen Parameter setzt diesen auf seinen Standardwert zurück.

## 3.2. Die Basis-Sound-Parameter

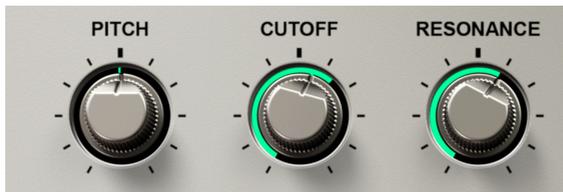
Das ist der Haupt-Synthesizer-Bereich von Acid V, welcher der monophonen Sound-Engine der TB-303 nachempfunden ist.

### 3.2.1. Waveform



Ein simpler Kippschalter, der zwischen einer obertonreichen Sägezahnwelle oder einer eher hohlklingenden Rechteckwelle auswählt. Bei der Original-Hardware befand sich dieser Schalter auf der Rückseite.

### 3.2.2. Pitch



Dieser Regler stellt die Grundtonhöhe des Oszillators ein. Er ist bipolar und reicht von -12 bis +12 Halbtönen. In der Standardmittenposition findet keine Tonhöhenverstimmung statt. Mit einem zusätzlichen Rechtsklick können Sie Verstimmungen im Cent-Bereich machen.

### 3.2.3. Cutoff

Dieser Regler stellt die Grenzfrequenz des Resonanzfilters mit 24 dB pro Oktave ein.

### 3.2.4. Resonance

Wir haben die Resonanz der ursprünglichen 303 präzise nachgebildet – und Acid V kann tatsächlich sehr beeindruckend klingen! Drehen Sie diesen Regler auf, um zu hören, was wir damit meinen.

### 3.2.5. Env Mod



Der Env Mod-Regler passt die Intensität der Hüllkurvenmodulation an, die durch den Decay-Regler und die Betonungen (Accents) auf das Filter-Cutoff angewendet wird.

### 3.2.6. Decay

Hiermit wird nur das Decay (Abklingverhalten) der Filterhüllkurve angepasst.

### 3.2.7. Accent

Sie können eine Note betonen, indem Sie entweder das Kontrollkästchen für den entsprechenden Schritt im [Sequenzler \[p.27\]](#) aktivieren oder das über die externe [MIDI-Velocity \[p.83\]](#) auslösen. Wenn eine Note akzentuiert wird, passieren zwei Dinge: Sie wird lauter und das Abklingen der Filterhüllkurve wird kürzer, was zu einem ausgeprägteren Decay führt. Der Accent-Regler bestimmt die Intensität, mit der beides geschieht.

### 3.2.8. Über die Hüllkurve der 303

Die Hüllkurvengeneratoren der ursprünglichen TB-303 sind tatsächlich so einfach aufgebaut, dass sie Anwender traditioneller Synthesizer verwirren können. Es gibt zwei davon: einen für die Lautstärke und einen für das Filter. Die oben beschriebenen Decay- und Env-Mod-Regler beeinflussen aber nur die Filterhüllkurve. Die Lautstärke- und Filterhüllkurvenverläufe waren mehr oder weniger einfache Gates ohne einstellbare Attack- oder Release-Phasen. Bei den meisten Synthesizer-Bass-Sounds ergeben sich der Charakter und das Feeling daraus, wie schnell der Sound von hell zu abgedämpft wechselt – also von mehr Obertönen zu weniger – oder ob diese Bewegung überhaupt stattfindet. Da die ursprüngliche 303 als kostengünstiges Instrument entwickelt wurde, entschied sich der Hersteller, die Hüllkurvensteuerung auf diesen „Money Shot“-Aspekt des Klangs zu konzentrieren. Mit dem Accent-Regler werden also eigentlich zwei Dinge gleichzeitig eingestellt: der Pegel der Lautstärke-Hüllkurve (VCA) und die Abklingzeit der Filter-Hüllkurve.

### 3.3. Der Sub-Oszillator



Anwender der ursprünglichen TB-303 oder einer neueren Hardware- oder Software-Emulation, die ausschließlich auf Originaltreue ausgerichtet ist, würden sich vielleicht wünschen, sie könnten das "Low-End" etwas fetter klingen lassen. Immerhin stand im Original direkt auf dem Bedienpanel die Bezeichnung „Bass Line“. Der Sub-Oszillator in Acid V erfüllt diesen Wunsch mit drei einfachen Einstelloptionen:

#### 3.3.1. Octave

Dieser Regler stellt ein, ob die Tonhöhe des Sub-Oszillators mit der Haupttonhöhe übereinstimmt oder eine oder zwei Oktaven darunter liegen soll.

#### 3.3.2. Waveform

Acid V bietet eine einfache Auswahl an Rechteck-, Sägezahn- und Sinuswellenformen für den Sub-Oszillator.

#### 3.3.3. Volume

Aufdrehen! Oder zudrehen, wenn Sie einen originalgetreuen 303-Charakter wünschen. Wir sind aber nicht dazu da, das zu beurteilen, sondern nur, um Ihnen das zu geben, was Sie wollen.

### 3.4. Vibrato



Vibrato bei einer Bassmaschine? Gewiss - Bassisten setzen das auch ein, aber normalerweise fein dosiert und nur bei bestimmten Noten. Das Vibrato von Acid V funktioniert ähnlich und gilt nur für Noten im [Sequencer \[p.27\]](#), bei deren Schritten das Kontrollkästchen „Vibrato“ aktiviert ist. Die Regler **Speed** und **Amount** steuern die Aspekte des Vibratos also nur für die Noten, für die das auch gilt.

## 3.5. Der Distortion-Bereich



Die Verzerrungsschaltung von Acid V geht weit über den Schmutzcharakter des 3O3-Sounds hinaus und nutzt eine Reihe von Algorithmen aus unserer unverwechselbaren FX Collection, die speziell zur Ergänzung des 3O3-Sounds zusammengestellt wurden.

### 3.5.1. Der Drive-Regler

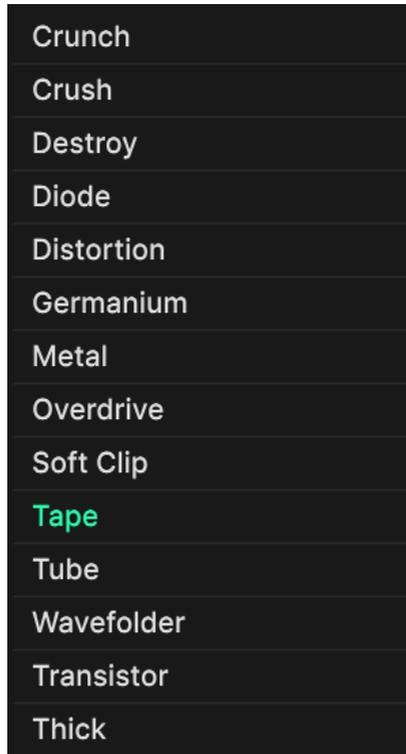
Hiermit wird das Eingangssignal bzw. das „Pre-Gain“ angepasst. Mit anderen Worten, wie „heiß“ das eingehende Signal den Verzerrungseffekt auslöst.

### 3.5.2. Dry/Wet

Blendet zwischen unverzerrtem und verzerrtem Sound über.

### 3.5.3. Die Distortion-Typen

Wählen Sie einen Verzerrungsalgorithmus aus, indem Sie mit den beiden Pfeilen nach links und rechts navigieren oder auf den Namen des Algorithmus klicken, um das folgende Menü aufzurufen:



Es gibt auch einen algorithmusbasierten Verzerrungseffekt im [Effektbereich \[p.49\]](#). Beide Verzerrer haben leicht unterschiedliche Algorithmensätze und können zusammen verwendet werden – es ist auch erwähnenswert, dass die effektbasierte Verzerrung noch aggressiver klingen kann. Wir laden Sie ein, diese Verzerrungstypen selbst zu erkunden und diejenigen auszuwählen, die am besten zu Ihrer Musikproduktion passen – jeder unterscheidet sich ein wenig bis sehr stark vom anderen!

## 3.6. Der Pattern-Bereich



Hier beginnt der eigentliche Spaß! Dieser Bereich ähnelt dem Chiclet-Keyboard der ursprünglichen 303, funktioniert jedoch etwas anders. Es handelt sich im Wesentlichen um eine vereinfachte Version eines Sequenzers. Wir denken, dass dies auch einfacher ist, da Sie hier keine Patterns oder Arpeggiator-Sequenzen erstellen – das passiert nämlich im [Sequencer \[p.27\]](#) – sondern nur entscheiden, wie diese abgespielt werden.

### 3.6.1. Die Modus-Taster und das Keyboard



Fangen wir hiermit an, da die nachfolgenden Taster bestimmen, wie sich die treibende Kraft der Patterns von Acid V verhalten soll.

#### 3.6.1.1. Seq-Modus

Ist diese Option ausgewählt, ist der zugrunde liegende Sequenzer aktiv und das Spielen von Noten auf den Bildschirm-Chiclet-Tasten oder auf einem angeschlossenen MIDI-Controller transponiert die Tonart der Sequenz.

#### 3.6.1.2. Arp-Modus

Im Arpeggiator-Modus wird der Sequenzer mit seinen bis zu 64 Schritten zu einem Arpeggiator (mit der gleichen maximalen Anzahl von Schritten) mit mehreren Notenreihenfolge-Modi [\[p.38\]](#). Das Spielen einer oder mehrerer Noten über Ihren MIDI-Controller bestimmt nun die Noten im Arpeggio.

#### 3.6.1.3. Ext-Modus

Der externe Modus deaktiviert die eigenen Pattern-Funktionen von Acid V, wenn Sie diese in einer DAW sequenzieren wollen, von einem externen MIDI-Sequenzer auslösen oder einfach Ihren MIDI-Controller anschließen und das Instrument wie einen supercoolen Bass-Monosynth spielen möchten.

### 3.6.2. Hold-Schalter



Dieser Schalter funktioniert im Wesentlichen wie ein Sustain-Pedal und ermöglicht Ihnen das Freibleiben Ihrer Hände. Im Seq- und Arp-Modus wird das Pattern einfach weiter abgespielt, nachdem Sie eine Taste (auf dem Bildschirm oder auf einem Controller) gedrückt haben. Durch Auslösen einer neuen Taste wird das Pattern transponiert.

Im Ext-Modus funktioniert der Hold-Schalter nicht, da wir davon ausgehen, dass Sie einen Hardware-Hold-Schalter oder ein Sustain-Pedal nutzen. Wenn Sie jedoch eine der erweiterten Ansichten geöffnet haben, werden das Patternbedienfeld und der Hold-Schalter verdeckt. Deshalb haben wir in der unteren Symbolleiste einen [zusätzlichen Hold-Schalter \[p.80\]](#) integriert, damit Sie Ihre Patterns weiterhin ausführen können.



Denken Sie daran, dass Acid V ein rein monophoner Synthesizer mit Priorität der letzten gespielten Note ist.

### 3.6.3. Legato-Spiel und Notenreihenfolge

Acid V weist besondere Verhaltensweisen auf, wenn es um die Reihenfolge der Notenwiedergabe geht, wenn Sie das Instrument über ein externes Keyboard (oder ein Pad-Gerät) auslösen. Nachfolgend erfahren Sie, wie Sie das optimal nutzen können.

#### 3.6.3.1. Legato im Seq-Modus

Wenn Sie im **Seq**-Modus eine zweite Taste *legato* spielen (bevor Sie die erste Taste loslassen), wird das Pattern weiter abgespielt. Die Tonart wird transponiert, aber das Pattern wird *nicht* auf seinen ersten Schritt zurückgesetzt. Wenn Sie kein Legato spielen, passiert das nämlich.

Wenn Sie eine zweite Note spielen, während Sie die erste halten und dann die zweite Note loslassen, wechselt das Pattern ebenfalls vorübergehend zur Tonart der zweiten Note, ohne zum ersten Schritt zurückzukehren.

Wenn der [Hold-Schalter \[p.23\]](#) aktiviert ist, wird durch das Spielen neuer Tasten (auf dem Bildschirm oder über einen Controller) die Sequenz am Laufen gehalten, transponiert und nicht wie oben auf den ersten Schritt zurückgesetzt.

#### 3.6.3.2. Legato im Arp-Modus

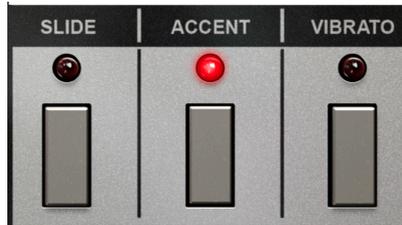
Im **Arp**-Modus werden beim Legato-Spielen einfach neue Noten zum Arpeggio hinzugefügt, die entsprechend der ausgewählten [Abspielreihenfolge \[p.38\]](#) erklingen.

Auch hier können Sie die Hold-Funktion aktivieren, ohne Legato spielen zu müssen.

### 3.6.3.3. Legato im Ext-Modus

Spielen Sie Legato im **Ext**-Modus. Dabei werden die Filter- und Lautstärkehüllkurven nicht erneut ausgelöst. Außerdem ist zwischen den Noten ein leichtes Portamento (Gleiten) zu hören. Wenn Sie einen MIDI-Controller angeschlossen haben, halten Sie einen Daumen auf einer Taste und spielen Sie dann abwechselnd mit Ihrem kleinen Finger die Taste eine Oktave höher, um dies in Aktion zu hören.

### 3.6.4. Slide, Accent und Vibrato



Wenn ein Pattern im **Seq**- oder **Arp**-Modus ausgeführt wird, leuchten die roten LEDs über diesen Tasten auf, sobald ein Schritt gespielt wird, auf den Slide, Akzent und/oder Vibrato angewendet wird. Das Drücken einer der Tasten fungiert als *Override*, das heißt, es wendet Slide, Akzent oder Vibrato auf alle gespielten Schritte an, solange die Taste gedrückt gehalten wird. Auf dem Bildschirm zeigen diese Tasten ein vorübergehendes (nicht verriegeltes) Verhalten.

Im **Ext**-Modus wird durch Drücken einer dieser Tasten einfach das entsprechende Verhalten auf alle Noten angewendet, die Sie spielen.

### 3.6.5. Die Pattern Info-Anzeige



Dieser kleine Bereich zeigt ein paar nützliche Informationen und kann einen Browser aufrufen, in dem Sie Sequenzer-Patterns aus Werks- und Benutzerbanken auswählen können – einschließlich der von Ihnen importierten.

Die untere Zeile:

- Die linke Zahl zeigt den Schritt an, in dem sich das Pattern in Echtzeit befindet
- Die mittlere Zahl zeigt die Gesamtzahl der Schritte im Pattern an
- Das Symbol auf der rechten Seite besteht im **Seq**-Modus entweder aus sechs Punkten (welche Schritte darstellen sollen) oder aus einer Miniatur-Tastatur im **Arp**-Modus.

### 3.6.5.1. Den Sequenz-Browser öffnen

In der oberen Reihe der Pattern-Anzeige können Sie Sequenzer-Patterns mit den Pfeiltasten nach links und rechts umschalten. Wenn Sie auf den Patternnamen klicken, wird der [Sequenz-Browser \[p.32\]](#) geöffnet, in dem Sie das auf umfassendere und gezieltere Weise tun können. Beachten Sie, dass dadurch Acid V auf die Seite „Sequenzer/Arpeggiator“ der erweiterten Ansicht umgeschaltet wird. Sie müssen also auf die Schaltfläche [Advanced \[p.78\]](#) klicken, um zur Hauptansicht zurückzukehren.

## 3.7. Die erweiterten Voice-Parameter



Durch Klicken auf die kleine Pfeilschaltfläche über dem Acid V-Logo oben rechts wird eine ausziehbare Schublade mit Parametern „unter der Haube“ geöffnet, mit denen Sie den Klang beeinflussen können. Davon konnten ursprünglicher 303-Besitzer nur träumen – es sei denn, es handelte sich um einen Schaltkreis-Zauberer, der versiert im Umgang mit einem Lötkolben war. Von links nach rechts finden Sie:

### 3.7.1. Bass Boost

Wie der Name schon sagt, wird dadurch der Bassbereich des Oszillators verstärkt. Sie können das mit dem [Sub-Oszillator \[p.19\]](#) kombinieren, um den Sound zu verstärken, den manche dann möglicherweise mit einem MiniMoog verwechseln könnten!

### 3.7.2. PW

Das steht für Pulsbreite (Pulsewidth). Wenn die Rechteck-Wellenform [\[p.17\]](#) verwendet wird, variiert dieser Parameter die Breite der Wellenform, wie auch bei vielen gängigen Analog-Synthesizern zu finden. Das führt zu einer deutlichen Änderung des harmonischen Inhalts und des Klangs, klingt jedoch subtiler als ein Tiefpassfilter-Sweep.

### 3.7.3. Accent Attack

Bei der originalen 303 konnte man die Attack-Zeit grundsätzlich nicht anpassen. Hier können Sie in Acid V die Attack-Zeit der Filterhüllkurve von Noten mit gesetzten Betonungen (Accents) variieren.

### 3.7.4. Cutoff Range

Dieser Regler stellt den Regelbereich des Haupt-Cutoff [\[p.17\]](#) ein. Sie können ihn somit verwenden, um die minimalen und maximalen Frequenzen des primären **Cutoff**-Reglers zu „skalieren“. Damit erzielen Sie subtilere oder dramatischere Filter-Sweeps, wenn Sie den Cutoff-Regler modulieren.

### 3.7.5. Pitch Tracking

Analoge Oszillatoren konnten die Eingangsspannung nicht mit einer perfekten Genauigkeit in die exakte Tonhöhe umwandeln. Diese Einstellung führt zu subtilen Variationen der Tonhöhe, die der Oszillator als Reaktion auf eine bestimmte MIDI-Note spielt. Er funktioniert bipolar – selbst in den Extremeinstellungen reicht das aber nicht aus, um einen „verstimmten“ Klang zu erzeugen – es sorgt lediglich für einen Hauch von ein wenig mehr analogem Realismus.

### 3.7.6. Noise Gain

Ein Teil des Charakters der 303 ist darauf zurückzuführen, dass es sich nicht um eine perfekt sauber klingende Bassmaschine gehandelt hat. Daher bietet Acid V eine Einstellung zur Emulation verrauschter analoger IC-Schaltkreise. Auch das klingt nicht ganz so offensichtlich wie die ein herkömmlicher Rauschgenerator, der in vielen analogen Synthesizern zu finden sind.

### 3.7.7. Clipper

Alle 303 erzeugten eine Übersteuerung bei auf Maximum eingestellten Accent- und Master-Ausgangsreglern. Hiermit können Sie die Ausgangsstufe des Acid V einfacher "clippen" lassen, wenn Sie einen schmutzigeren Sound wünschen. Es handelt sich um eine eigenständige Funktion, unabhängig von den [Verzerrungs \[p.20\]](#)-Optionen und -Effekten in Acid V.

## 4. DIE ERWEITERTE ANSICHT PART 1 – DER SEQUENZER



Das Herzstück von Acid V ist ein leistungsstarker Sequencer mit 64 Schritten und ein Arpeggiator, der die Fähigkeiten der Original-Hardware in den Schatten stellt. Ganz zu schweigen von jeder anderen modernen Emulation, die sich ausschließlich auf Vintage-Authentizität konzentriert. Klicken Sie oben rechts in der oberen Symbolleiste auf die [Advanced-Schaltfläche \[p.78\]](#) und dann auf den grünen **Sequencer**-Tab, um in den Sequencer-Bereich zu gelangen.

### 4.1. Der Sequencer-Modus

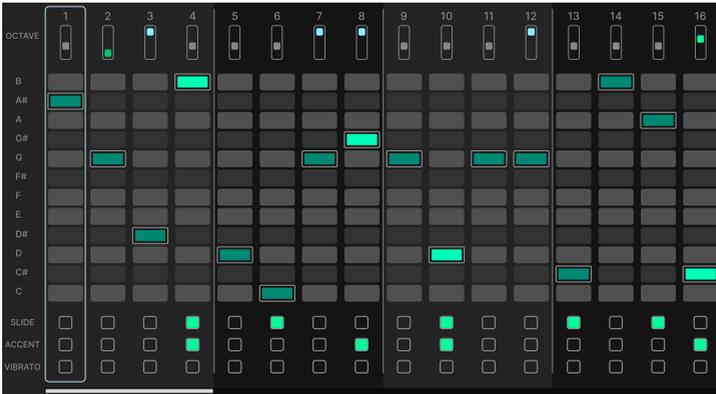


Die Schaltflächen **Seq** und **Arp** oben links in diesem Bereich entsprechen denen im Hauptfenster und wählen den Modus für den Pattern-Generator aus. Beachten Sie auch den allgemeinen Ein-/Ausschalt-Taster oben links, der den Sequencer deaktiviert, ohne dass dabei Informationen gelöscht werden.

#### 4.1.1. Den Sequencer sperren

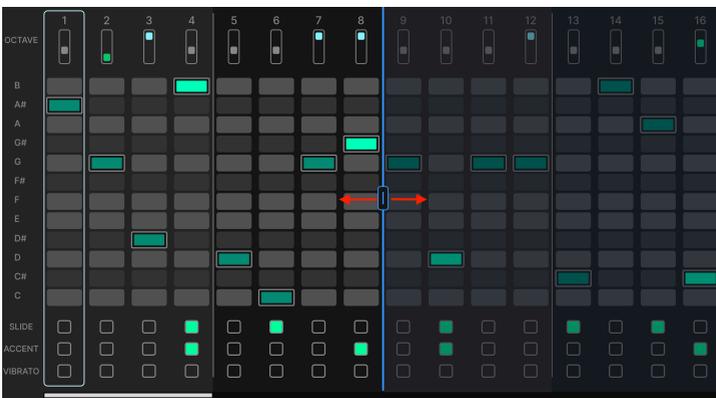
Wenn das kleine Vorhängeschloss-Symbol geschlossen dargestellt ist, werden bei einem Laden eines neuen Acid V-Presets im [Preset-Browser \[p.91\]](#) das Sequencer-Pattern oder andere Informationen *nicht* geändert. Das gilt sowohl für den Sequencer- als auch für den Arpeggiator-Modus. Wenn Sie also ein Pattern nutzen, das Ihnen gefällt, Sie aber nach weiteren Klangcharakteren suchen möchten, können Sie das hiermit ganz einfach tun.

## 4.2. Erstellen oder Bearbeiten einer Sequenz



Wir haben das Gating-Verhalten, Akzentuierungen (Accents), Slides und andere Aspekte des Original-Sequenzers sorgfältig emuliert, da alle ein unverzichtbarer Bestandteil des einzigartigen Gesamt-Sounds sind. Allerdings wollten wir das Erstellen von Pattern mithilfe einer intuitiven „Piano-Rollen“-Oberfläche vereinfachen, in der Sie fast alles grafisch einstellen können.

### 4.2.1. Einstellen der Patternlänge



Fassen Sie den vertikalen blauen Griff an, der sich normalerweise auf der rechten Seite des Fensters befindet und schieben diesen ihn hin und her, um die Gesamtlänge des Pattern anzupassen.

Sie können die maximale Länge auch direkt im Feld [Steps \[p.35\]](#) festlegen.

Beachten Sie auch die horizontale Bildlaufleiste unten. Diese ermöglicht den Zugriff auf alle 64 Schritte.

## 4.2.2. Schritte hinzufügen und entfernen

Die Tatsache, dass Acid V monophon ist, macht die Sache etwas einfacher. Die Zeilen stehen für die Schritte und die Noten sind in den Spalten aufsteigend sichtbar.

- Klicken Sie auf die rechteckige Darstellung eines beliebigen Schritts, um eine Note für diesen Schritt hinzuzufügen. Das Rechteck leuchtet dann grün.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Note, um diese zu entfernen.
- „Zeichnen“ Sie schnell Sequenzen, indem Sie mit gedrückter linker Maustaste über das Raster fahren.

## 4.2.3. Oktave anpassen



Acid V bietet für jeden Schritt einen Bereich von vier Oktaven. Ändern Sie die Oktavlage für einen bestimmten Schritt mit dem jeweiligen vertikalen Schieberegler oben in der Spalte.

 ♪ Das kann im Vergleich zu einem herkömmlichen MIDI-Pianorolleneditor etwas gewöhnungsbedürftig wirken, da dieselbe Note in verschiedenen Oktaven in derselben Zeile erscheint. Angenommen, Sie möchten ein einfaches Pattern erstellen, bei dem dieselbe Note C eine Oktave auf und ab springt. Klicken Sie einfach auf so viele C-Noten, wie Sie möchten – die alle in derselben Zeile erscheinen – und verwenden Sie dann die Oktavschieberegler. Beachten Sie, dass sich die Farbe der Schiebereglerpositionen ändert, um die ausgewählte Oktave anzuzeigen.

## 4.2.4. Randomisierer



Die Randomisierer in Acid V lassen sich anwenden auf:

- Noten
- Oktaveinstellungen
- Slide
- Accent
- Vibrato

### 4.2.4.1. Der Noten-Randomisierer

Bewegen Sie den Mauszeiger über die Spalte mit den Notennamen, so dass sich diese in ein Symbol verwandelt, das wie ein Spielwürfel aussieht. Durch Klicken und Ziehen darauf nach oben oder unten erhöht oder verringert sich die Wahrscheinlichkeit, dass beim Ablauf der Sequenz eine andere als die eingestellte Note gespielt wird.

#### 4.2.4.2. Der Oktav-Randomisierer

Bewegen Sie den Mauszeiger ebenfalls über den „Oktave“-Schriftzug oberhalb der Notenspalte, um ebenfalls ein Würfelsymbol einzublenden. Hiermit ändern Sie die Wahrscheinlichkeit, dass eine Note in einer anderen als der eingestellten Oktave erklingt.

 Da Sie Noten und Oktaven gleichzeitig und in unterschiedlichem Ausmaß randomisieren können, lassen sich ziemlich verrückte Ergebnisse und inspirierende Songvorschläge erzielen.

#### 4.2.4.3. Slide-, Accent- und Vibrato-Randomizer

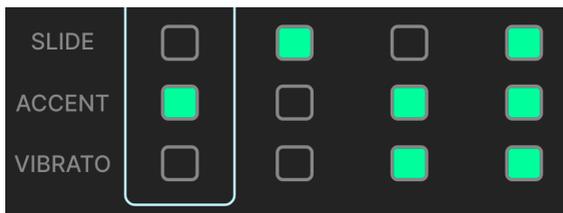
Grundsätzlich können Sie auch würfeln und die Sequenz-Slides, Accents und Vibratos zufällig anordnen.



Wenn Sie mit der Maus über den entsprechenden Parameter-Namen fahren, wird dessen Zufallsgenerator (das Würfelsymbol) angezeigt und Sie können den Zufalls-Wert erhöhen oder verringern. Je höher der Wert, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass in den Schritten des Sequenzers ein Slide, ein Akzent oder ein Vibrato auftritt.

Wenn Sie mit diesen Parametern (noch) nicht vertraut sind, lesen Sie einfach den nachfolgenden Abschnitt.

#### 4.2.5. Slide, Accent und Vibrato



Hiermit fügen Sie die Akzentuierungen (Accents) und Slides hinzu, welche die 303 berühmt gemacht haben, sowie das für Acid V einzigartige Vibrato. Am unteren Rand der Pianorolle befinden sich drei Kontrollkästchen: Slide, Accent und Vibrato. Markieren Sie in diesem Schritt einfach das gewünschte oder mehrere der entsprechenden Attribute.

#### 4.2.5.1. Wie Akzentuierungen funktionieren

Auch hier erhöht eine [Akzentuierung \[p.18\]](#) sowohl die Lautstärke als auch das Abklingen der Filterhüllkurve der bei einem bestimmten Schritt gespielten Note. Beide werden durch Regler gesteuert, die wir bereits im Kapitel zum [Hauptbedienfeld \[p.15\]](#) behandelt haben.

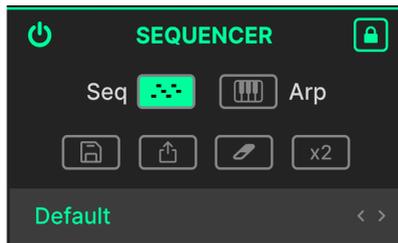
#### 4.2.5.2. Wie Slides funktionieren

Ein **Slide** führt zwischen dem Schritt, auf den es angewendet wird und dem *vorherigen* Schritt ein kleines Portamento durch (ein Gleiten der Tonhöhe nach oben oder unten). Wenn Sie einen Slide für Schritt 1 platzieren, gleitet die Tonhöhe vom dem letzten Schritt im Pattern.

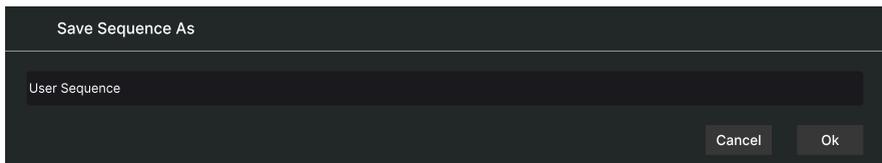
#### 4.2.5.3. Wie Vibrato funktioniert

Das Vibrato in Acid V ist absichtlich etwas subtiler, ohne die extreme Tiefe, die man bei einem Synthesizer oft bei Lead-Sounds hören kann. Geschwindigkeit (Speed) und Intensität (Amount) werden über die beiden großen Regler im [Vibrato \[p.19\]](#)-Bereich des Hauptfensters gesteuert.

#### 4.2.6. Der Umgang mit Sequenzen



Wenn Ihnen ein von Ihnen erstelltes Pattern gefällt, können Sie dieses speichern, indem Sie auf das in der obigen Abbildung zu sehende Diskettensymbol klicken. Daraufhin werden Sie in einem Dialogfeld aufgefordert, diese als Benutzersequenz zu speichern, der Sie auch einen Namen geben können:



#### 4.2.6.1. Eine Sequenz teilen

Das „Teilen“-Symbol direkt rechts neben dem Diskettensymbol exportiert Ihre Sequenz als MIDI-Datei, die Sie per Drag & Drop auf dieses Symbol direkt in Ihre DAW ziehen können.

#### 4.2.6.2. Eine Sequenz löschen

Passen Sie auf beim Umgang mit dem Radiergummi-Symbol! Hiermit wird die gesamte Sequenz gelöscht. Falls Sie versehentlich eine Sequenz löschen, bietet Acid V Ihnen aber umfangreiche Rückgängig- und Verlaufsaktionen in der [unteren Symbolleiste \[p.79\]](#), so dass Sie jederzeit in Ihrem Zeitverlauf zurückgehen können.

#### 4.2.6.3. Ein Pattern duplizieren

Klicken Sie auf das **x2**-Symbol, wenn Sie eine Reihe von Noten schnell „verdoppeln“ wollen. Hierbei wird die gesamte Länge des vorhandenen Pattern dupliziert und am Ende angehängt. Die Gesamtlänge der Sequenz verdoppelt sich dann automatisch.

#### 4.2.7. Der Sequenz-Browser



Unterhalb der Sequenzverwaltungs-Symbole befindet sich ein Feld mit dem aktuellen Patternnamen und zwei Pfeilen. Sie können Patterns mithilfe der Pfeile durchsuchen oder auf den Namen klicken, um den Sequenz-Browser zu öffnen. Keine der Aktionen ändert das gesamte Acid V-Preset.

Sobald Sie sich im Browser befinden, können Sie werkseitige oder importierte Sequenzen direkt nach deren Namen auswählen. Klicken Sie auf **OK**, um eine gewünschte Sequenz zu laden und den Browser zu schließen.

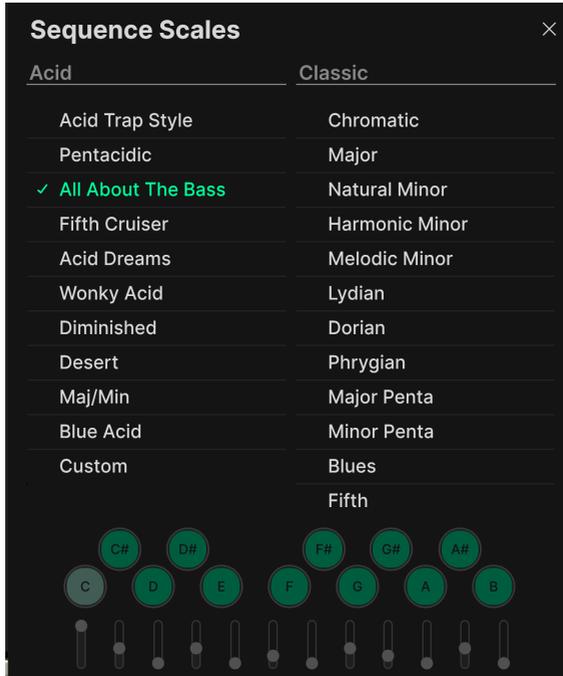
 ! Sie müssen bereits Sequenzen importiert haben, damit die Schaltfläche **Imported** sichtbar wird. Diese Option verfügt auch über ein Papierkorbsymbol, mit dem die gesamte Bank gelöscht werden kann.

Klicken Sie oben rechts auf das X, um den Browser zu verlassen, ohne eine neue Sequenz zu laden.

#### 4.2.7.1. Sequenzen importieren

Sie können Sequenzen importieren, indem Sie Dateien in unserem proprietären Format in den Ordner/Library/Arturia/Samples/Acid V/User/Sequencer/User verschieben. Unsere [Sequenz-Skalen \[p.33\]](#), insbesondere die „Acid“-eigenen, können importierte Sequenzen optimal nutzen und diese sozusagen 303-ifizieren.

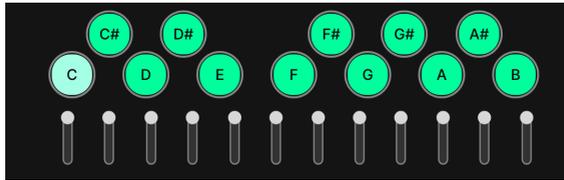
#### 4.2.8. Sequenz-Skalen



Klicken Sie auf das **Scale**-Feld links im Sequenzerfenster, um auf Optionen für die Skalen zuzugreifen. Wir haben diese in zwei Kategorien unterteilt: *Acid*, dabei handelt es sich um chromatische Tonleitern, die so angepasst sind, dass sie an die klassische 303 und Musikstile erinnern, in denen diese eingesetzt wurde. *Classic* bietet im Rahmen der Musiktheorie die „üblichen Verdächtigen“ alternativer Tonleitern. Hiermit können Sie die vom Sequenzer gespielten Noten auf diejenigen beschränken, die Bestandteil der ausgewählten Tonleiter sind.

Die Grafik am unteren Rand des Skalenmenüs zeigt, welche Noten für eine bestimmte Skala aktiv sind.

#### 4.2.8.1. Benutzerdefinierte Skalen



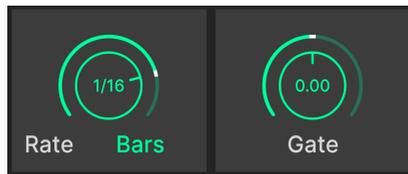
Klicken Sie auf „Custom“, so dass die Grafik unten im Scales-Menü anpassbar wird. Sie können dann auf das entsprechende Notensymbol klicken, um die Note für die benutzerdefinierte Skala verfügbar oder nicht verfügbar zu machen.

Die Schieberegler unter den Notensymbolen fügen einen Zufallsfaktor hinzu. Das ändert die Wahrscheinlichkeit, dass die Note in einem bestimmten Schritt gespielt wird, wenn der [Noten-Randomisierer \[p.29\]](#) verwendet wird.

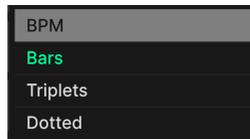


Jetzt erfahren Sie, wie Sie sich die Beziehung zwischen diesen Schieberegler und dem Würfelsymbol vorstellen können, das Sie sehen, wenn Sie mit der Maus über die Spalte mit den Notennamen fahren, das den gesamten Noten-Randomisierer steuert. Dieses Würfelsymbol erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass bei jedem Schritt eine andere Note gespielt wird als die, die Sie für den Schritt ausgewählt haben. In Bezug auf die Art der alternativen Note geben die Schieberegler hier jeder Note in der Tonleiter einen Vor- oder Nachteil. Es ist wie bei einer Verlosung: Das Gewinnerlos wird blind aus dem Hut gezogen, aber Sie könnten einen Gewinn garantieren, indem Sie jedes verfügbare Los kaufen. Das entspricht dem, als würde man den Schieberegler einer Note ganz nach oben schieben. Andererseits können Sie nicht gewinnen, wenn Sie nicht spielen, was so ist, als würde man den Schieberegler einer Note ganz herunterfahren.

#### 4.2.9. Rate und Gate



Der Parameter **Rate** legt das Sequenzertempo fest. Klicken Sie auf die grüne Bezeichnung unter dem Regler, um auf die Temposynchronisierungs-Optionen zuzugreifen:



- **BPM:** Absolute Beats pro Minute, unabhängig vom Tempo Ihres Hosts/Projekts

- **Bars:** Entweder eine Teilung oder ein Vielfaches von musikalischen Takten relativ zu Ihrem DAW-Tempo, mit einem „geraden“ Feeling
- **Triplet:** Wie Bars, jedoch werden innerhalb einer Viertelnote drei Achtelnoten gespielt
- **Dotted:** Wie Bars, mit einem Paar Achtelnoten, die als punktierte Achtel und dann als Sechzehntel gespielt werden

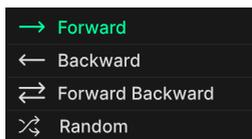
Die **Gate**-Zeit passt das Zeitfenster an, in dem jeder Schritt „klingen“ darf. In der Praxis kann das so klingen, als hätte der Schritt mehr oder weniger Sustain.

#### 4.2.10. Swing



Swing wird oft als ein rhythmisches Feeling „hinter dem Takt“ beschrieben. Acid V bietet hierbei einen Bereich von 50 bis 75 Prozent, den Sie ändern können, indem Sie den Wert nach oben oder unten ziehen. Fünfzig Prozent kommen einem „geraden“ Feeling am nächsten.

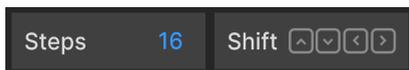
#### 4.2.11. Die Reihenfolge der Notenwiedergabe



Acid V bietet im **Seq**-Modus vier Optionen für die Reihenfolge der Notenwiedergabe. Nutzen Sie den grünen Pfeil rechts neben dem Playback-Feld, um darauf zuzugreifen.

- **Forward:** Die Sequenz wird von Schritt 1 bis zum letzten Schritt abgespielt.
- **Backward:** Die Sequenz wird vom letzten Schritt zurück bis Schritt 1 abgespielt.
- **Forward Backward:** Die Sequenz wird von Schritt 1 bis zum letzten Schritt abgespielt, kehrt dann die Richtung um und spielt wieder ab Schritt 1 ab. Dies ist eine „exklusive“ Reihenfolge. Das bedeutet, dass der erste und der letzte Schritt nicht wiederholt werden.
- **Random:** Die Schritte der Sequenz werden in zufälliger Reihenfolge abgespielt.

#### 4.2.12. Steps und Shift



Der Parameter **Steps** zeigt einfach die aktuelle Patternlänge an, die Sie mit dem vertikalen **blauen Griff** [p.28] festlegen.

Die Aufwärts- und Abwärtspeile bei **Shift** transponieren das gesamte Pattern mit jedem Klick um einen Halbton nach oben oder unten.

Die Rechts- und Links-Pfeile bewirken etwas Interessantes, das wir als Rotation bezeichnen. Sie verschieben die Schritte horizontal – und zwar um einen Schritt für jeden Klick. Wenn Sie beispielsweise bei einer 16-Schritte-Sequenz mit der rechten Maustaste klicken, wird Schritt 1 zu Schritt 2 usw., bis der letzte Schritt zum neuen Schritt 1 wird.

#### 4.2.13. Polymetrischer Modus



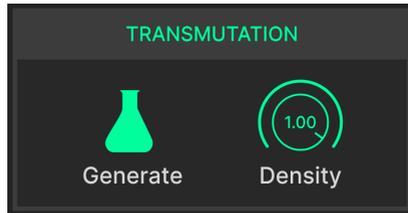
Klicken Sie auf das **Polymetric**-Feld auf der linken Seite, um in den polymetrischen Modus zu schalten. Sie sehen dann in etwa die Darstellung oben. Anstelle eines [Griffpunkts \[p.28\]](#) zum Festlegen der Patternlänge gibt es jetzt fünf separate Griffe für Oktave, Noten, Slide, Accent und Vibrato.

Die Position jeder dieser Griffe bedeutet, dass das Pattern in Bezug auf das Attribut des entsprechenden Griffs (Noten, Akzentuierung usw.) zu unterschiedlichen Zeiten auf Schritt 1 zurückgesetzt wird. Auf diese Weise können Sie die alles effektiv mixen, so dass ein bestimmter Schritt manchmal in einer anderen Oktave gespielt wird, einen Akzent hat oder nicht und so weiter. Dies kann ein leistungsstarkes Werkzeug sein, um Sequenzen abwechslungsreicher und weniger roboterhaft zu gestalten.

##### 4.2.13.1. Polymetrischer Reset

Klicken und ziehen Sie im Feld **Reset** nach oben oder unten, um die Anzahl der Schritte festzulegen, bei denen das Pattern „neu ausgerichtet“ wird. Das bedeutet nicht, dass bei Schritt 1 von vorne begonnen wird. Es bedeutet, dass bei Erreichen des angegebenen Schritts die Einstellungen, die Sie ursprünglich zwischen der Note eines Schritts, seiner Oktave und ob er einen Akzent, einen Slide oder ein Vibrato hat, auf den Normalzustand zurückgesetzt werden, d.h. was die Bedienelemente auf dem Bildschirm anzeigen.

## 4.2.14. Transmutation



Dieser letzte Abschnitt im **Seq**-Modus ermöglicht zwei sehr interessante Änderungen.



♪ Probieren Sie die Transmutation in Verbindung mit den Acid-Skalen aus, um das beste Ergebnis zu erzielen.

### 4.2.14.1. Generate

Durch Klicken auf das „Kolbenglas“-Symbol wird zwar Blei nicht in Gold verwandelt, aber es wird trotzdem etwas Klang-Alchemie ausgeführt. Es ändert sich einfach alles: die Noten für jeden Schritt, Oktavlagen und welche Schritte einen Slide, einen Akzent und/oder ein Vibrato erhalten. Sie können darauf klicken, um die vorhandene Sequenz zu transformieren und dann die Intensität nach oben oder unten verschieben, um den Grad der Neugenerierung anzupassen.

### 4.2.14.2. Density

Density arbeitet im Hauptbedienbereich des Sequenzers und bei der Auswahl von Patterns aus dem Sequenz-Browser. Der Standardwert dieses Parameters ist 1.00, wobei alle Schritte im Pattern abgespielt werden. Durch die Reduzierung wird die Sequenz durch Stummschalten von Schritten ausgedünnt. Diese werden nicht gelöscht - durch erneutes Aktivieren werden sie wiederhergestellt. Bei minimaler Density ist die gesamte Sequenz stumm. Passen Sie Density so an, indem Sie zunächst ein Pattern im Sequenz-Browser auswählen und dann den Regler auf- oder zudrehen.



♪ Die Einstellung „Density“ eignet sich gut für musikalische „Bridges“ oder in Pausen, in denen eine Basslinie spärlicher erklingen soll.

## 4.3. Der Arpeggiator-Modus

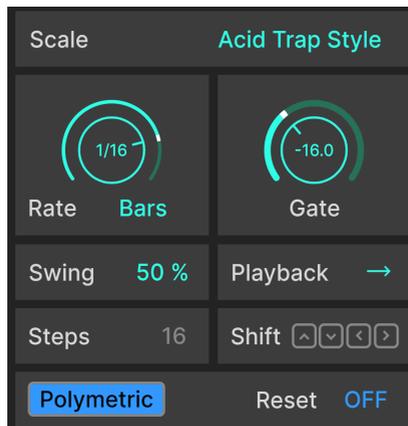


Im Arpeggiator-Modus verwandelt sich der Sequenzer in Acid V in einen erweiterten Arpeggiator. Was ist der Unterschied? Während der Sequenzer Noten spielt, die Sie für jeden Schritt festlegen, wandelt der Arpeggiator die Echtzeit-Noteneingabe von einem angeschlossenen MIDI-Controller in Pattern um, die aufsteigend, absteigend oder in einer anderen von Ihnen einstellbaren Reihenfolge abgespielt werden.

Einfacher ausgedrückt: Wenn Sie einen Akkord auf einem Keyboard drücken, spielt der Arpeggiator-Modus die Noten dieses Akkords als musikalisches Pattern.

Im Arpeggiator-Modus ist das Piano-Roll-Notenraster ausgegraut, Sie können jedoch weiterhin Oktave, Slide, Accent und Vibrato für jeden Schritt festlegen.

### 4.3.1. Gemeinsame Bedienelemente mit dem Sequenzer-Modus

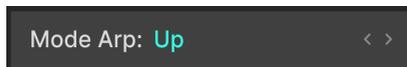


Viele Funktionen und Einstellungen werden mit dem **Seq**-Modus geteilt. Schauen wir uns einen kurzen Überblick an, bevor wir zu den Besonderheiten des **Arp**-Modus übergehen. Die nachfolgenden Aufzählungen verweisen auf die relevanten Abschnitte im Sequenzer-Abschnitt. Es ist also nicht notwendig, alle Informationen hier erneut zu wiederholen, da dieses Kapitel sonst noch länger wird!

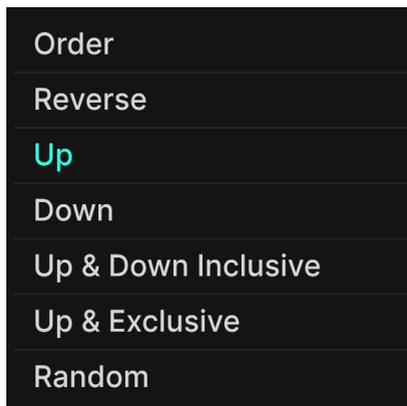
- [Skalen \[p.33\]](#) einschließlich der benutzerdefinierten Custom-Skala
- [Rate, Tempo Sync und Gate Time \[p.34\]](#)
- [Swing \[p.35\]](#)
- [Wiedergabe-Reihenfolge \[p.35\]](#)
- [Schrittlänge und Shift \[p.35\]](#)
- [Polymetrischer Modus \[p.36\]](#)

Beachten Sie, dass die [Transmutation \[p.37\]](#)-Optionen im Arpeggiator-Modus nicht verfügbar sind.

### 4.3.2. Mode Arp-Einstellungen



Diese entspricht der dem „Arpeggiator-Modus“, der bei vielen Synthesizern zu finden ist. Sie steuert die Reihenfolge der Notenzugabe auf andere Weise als die [oben \[p.35\]](#) erwähnte Wiedergabe-Einstellung und bezieht sich auf die Reihenfolge der Noten, die Sie hören. Also auf das, was Sie auf einem Keyboard-Controller spielen. Wenn Sie in das Namenfeld klicken, wird das folgende Menü angezeigt:



- *Order*: Die Reihenfolge der Noten richtet sich nach der Reihenfolge, in der Sie die Keyboard-Tasten gedrückt haben
- *Reverse*: Wie „Order“, aber die Reihenfolge der gehörten Noten läuft rückwärts zu dem, was Sie gespielt haben
- *Up*: Die Reihenfolge der Noten steigt mit der Tonhöhe
- *Down*: Die Reihenfolge der Noten nimmt mit der Tonhöhe ab
- *Up & Down Inclusive*: Die Reihenfolge der Noten ist auf- und absteigend, wobei die höchste und die tiefste Note wiederholt werden
- *Up & Down Exclusive*: Die Reihenfolge der Noten ist auf- und absteigend, wobei die höchste und die tiefste Note *nicht* wiederholt werden
- *Random*: Basierend auf den gespielten Tasten wird eine zufällige Notenreihenfolge generiert



Die **Playback** [p.35]-Einstellung gilt zusätzlich zu der hier gewählten Notenreihenfolge und ermöglicht so kreative Möglichkeiten. Besonders interessant ist es, beides auf *Random* zu setzen!

### 4.3.3. Was ist mit dem Oktavbereich?



Die meisten Arpeggiatoren verfügen über eine Gesamteinstellung für den Oktavbereich. Ihnen ist vielleicht aufgefallen, dass hier keine solche vorhanden ist. Denken Sie daran, dass Acid V für *jeden* Schritt einen Bereich von vier Oktaven bietet und dass dies sowohl für den **Arp**-Modus als auch für den **Seq**-Modus gilt.

Das ist auch schon alles, was der Arpeggiator-Modus zu bieten hat. Schauen wir als nächstes die hochflexiblen Modulatoren in Acid V an!

## 5. ERWEITERTE ANSICHT PART 2 – DIE MODULATOREN



Die Modulatoren in Acid V sind ein sehr leistungsfähiges Werkzeug, um praktisch jeden Parameter im Instrument zu variieren. Wenn Sie sich mit Synthesizern auskennen, fragen Sie sich vielleicht: „Über welche Arten von Modulationsquellen sprechen wir hier? Hüllkurven oder LFOs?“ Die Antwort lautet: über beides! Sie können die Modulatoren so programmieren, dass diese beide Arten abdecken und gehen dabei noch über das hinaus, was ein herkömmlicher LFO oder eine ADSR-Hüllkurve leisten kann – obwohl sie deren Rollen sicherlich problemlos übernehmen können. Acid V bietet drei Modulatoren, die identisch funktionieren.

Sie greifen auf die Modulatoren zu, indem Sie zunächst in die [erweiterte Ansicht \[p.78\]](#) wechseln und dann auf einen der Modulation-Tabs klicken.



Anwender von Arturia-Instrumente kennen Modulatoren unter einem anderen Namen: Functions. Aber hier wollten wir, dass es weniger nach Mathematikunterricht klingt.

### 5.1. Einen Modulator zuweisen

Bevor wir uns mit der Funktionsweise von Modulatoren befassen, wollen wir uns mit der Zuweisung eines Modulators zu einem Ziel in Acid V beschäftigen. In jedem Modulation-Tab gibt es eine animierte Miniaturansicht, welche die Wellenform oder das Verhalten dieses Modulators anzeigt. Klicken Sie auf diese Miniaturansicht und ziehen Sie diese auf das Ziel, das Sie modulieren wollen, beispielsweise den Filter-Cutoff, etwa so:



Sie können denselben Modulator mehreren Zielen oder mehrere Modulatoren demselben Ziel zuweisen.

**i** Beschränken Sie sich bei den Modulationszielen nicht auf das Hauptbedienpanel. Viele Einstellungen innerhalb des Sequenzers/Arpeggiators, der Effekte und sogar der Modulatoren selbst (z.B. die Rate) sind geeignete Ziele.

### 5.1.1. Modulations-Intensitäten

Sobald ein Modulator zugewiesen ist, wird beim Bewegen des Mauszeigers über den Ziel-Regler ein Miniaturaufklapp-Regler wie dieser angezeigt:



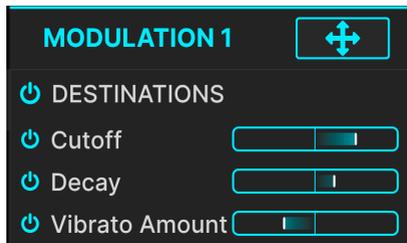
Dieser regelt die Modulations-Intensität für das Ziel und ist bipolar, was bedeutet, dass Sie nach links oder rechts von seiner Mittenposition aus drehen können, um positive oder negative Werte einzustellen. Für jeden Modulator, der dem Ziel zugewiesen ist, wird ein Aufklapp-Regler angezeigt, der farblich so kodiert ist, dass er mit der entsprechenden „Modulator“-Tab-Farbe übereinstimmt. So sehen beispielsweise die dem Filter-Cutoff zugewiesenen Modulatoren 1 und 2 aus:



Wenn Sie an einem Miniatur-Regler drehen oder mit der Maus darüber fahren, wird außerdem eine Umrandung um den Ziel-Regler angezeigt, welche die Modulations-Intensität anzeigt und auch mit der entsprechenden Farbe übereinstimmt:

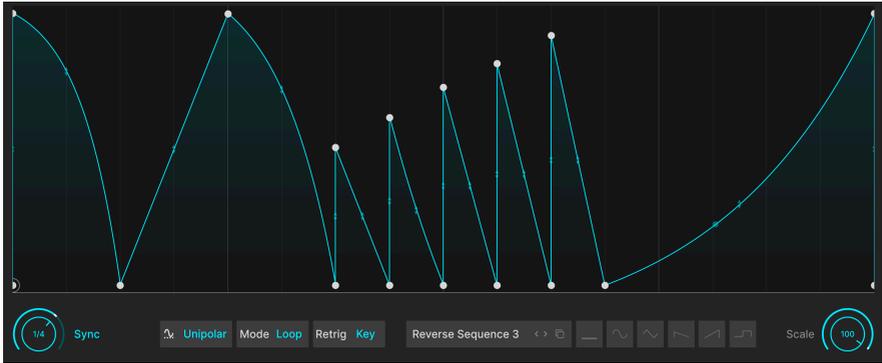


Sie können auch den Mauszeiger über die animierte Miniaturansicht auf einen beliebigen Modulator-Tab bewegen, um dessen Ziele anzuzeigen und die Intensitäts-Werte mit den eingblendeten horizontalen Schiebereglern steuern, welche die Aktion der Miniatur-Regler widerspiegeln.



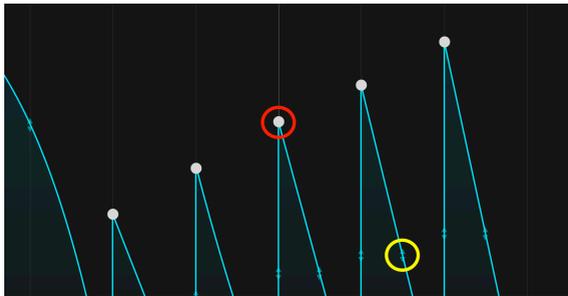
Das ist nützlich, wenn Sie einen Modulator mehreren Zielen zugewiesen haben und nicht erst die Bedienoberfläche durchsuchen möchten, um alle anzupassen. Beachten Sie auch, dass jedes Ziel über einen eigenen Ein-/Aus-Taster verfügt. Hiermit können Sie die Modulation nur für dieses Ziel ausschalten und gleichzeitig die von Ihnen eingestellte Modulations-Intensität beibehalten, falls Sie die Modulation später wieder einschalten.

## 5.2. Wie Modulatoren funktionieren



Wie bereits erwähnt, können Modulatoren in Acid V wie Hüllkurven, LFOs oder wie eine Kombination aus beiden arbeiten – kreiert von einem verrückten Wissenschaftler. Im Grunde ist es ganz einfach: das, was Sie in der Anzeigegrafik sehen, können Sie in das umzuwandeln, was Sie hören.

### 5.2.1. Haltepunkte und Haltegriffe



*Ein Haltepunkt ist rot eingekreist, der Haltegriff gelb*

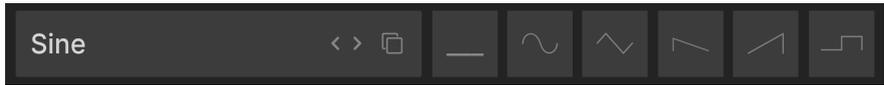
Mit den Modulatoren können Sie jede gewünschte Modulationskurve oder -form erstellen, beginnend mit zwei einfachen Werkzeugen: *Haltepunkt* und *Haltegriff*. Ein *Haltepunkt* ist ein Zeitpunkt, an dem die Modulation ihre Richtung ändert. Eigentlich muss das nicht so sein – Sie könnten einen Haltepunkt beispielsweise als Position verwenden, an der eine Kurve steiler steigt oder abfällt, aber die Richtungsänderung ist normalerweise der Zweck eines Haltepunkts.

Klicken Sie mit der linken Maustaste in die Anzeigegrafik, um einen Haltepunkt hinzuzufügen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Punkt, um diesen zu löschen.

Zwischen zwei beliebigen Haltepunkten befindet sich ein Griff, den Sie klicken und ziehen können, um die Form oder Intensität der Kurve zwischen diesen beiden Punkten zu ändern. Wenn Sie einen Griff in der Mittelposition belassen, entsteht eine mehr oder weniger gerade Linie zwischen den Punkten. Wenn Sie ihn so weit wie möglich in eine Richtung ziehen, entsteht im Allgemeinen eine steile Form.

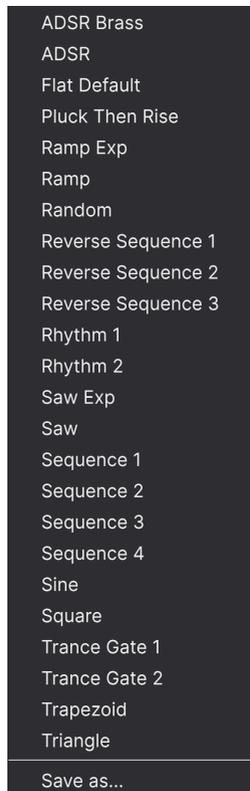
Zwischen Haltegriffen und Haltepunkten kann jede beliebige Form erzeugt werden - von einer einfachen Sinuswelle für einen LFO über eine herkömmliche ADSR nach Art eines Synthesizers bis hin zu extrem komplexen Verlaufsformen.

### 5.2.2. Modulation-Presets



*Wählen Sie mit den Schaltflächen rechts sechs grundlegende Modulationswellenformen oder durchsuchen Sie alle 18 Optionen, indem Sie auf das Namensfeld links klicken*

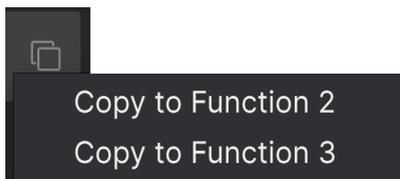
Sie können in Acid V Ihre eigenen Modulatorformen erstellen und speichern, aber Sie müssen sich darüber keine Sorgen machen, falls Sie lieber einfach nur Musik machen wollen. Die Modulatoren bieten 18 Verlaufs-Presets, von denen sechs durch Klicken auf die sechs oben aufgeführten Schaltflächen aufgerufen werden können. Durchsuchen Sie das vollständige Menü mit den Links-Rechts-Pfeilen oder klicken Sie auf das Namensfeld, um dieses Menü einzublenden:



*Das vollständige Menü  
aller Modulation-Presets*

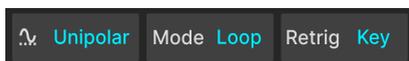
Unten in diesem Menü befindet sich die Option „Save as“. Klicken Sie darauf, um eine von Ihnen erstellte Verlaufsform zu speichern (ein Aufklapp-Dialogfeld fordert Sie auf, dieser einen Namen zu geben), die dann in jedem beliebigen Acid V-Preset aufgerufen werden kann.

### 5.2.3. Kopieren einer Modulation



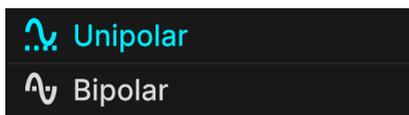
Durch Klicken auf das Symbol, das wie zwei überlappende Quadrate aussieht, können Sie alle Einstellungen des aktuellen Modulators auf einen der beiden anderen übertragen.

### 5.2.4. Polarität, Mode und Retrigger



Klicken Sie auf eine dieser drei Schaltflächen, um die entsprechende Option aufzurufen.

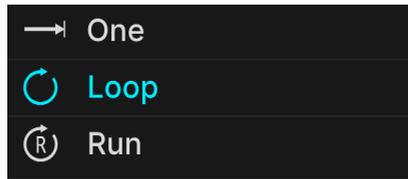
#### 5.2.4.1. Polarität



Klicken Sie auf das Feld **Unipolar/Bipolar**, um die Polarität des aktuellen Modulators auszuwählen.

- *Unipolar*: Der Modulator sendet nur positive Werte und die Anzeigegrafik zeigt keine Mittellinie
- *Bipolar*: Der Modulator sendet positive und negative Werte und die Anzeigegrafik zeigt eine Mittellinie

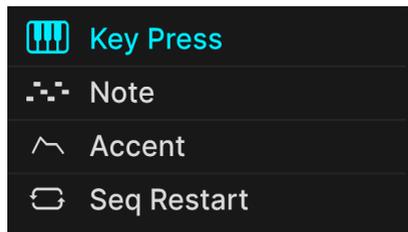
### 5.2.4.2. Mode



Die **Mode**-Einstellung ist wichtig, da diese auswählt, ob sich der Modulator eher wie eine Hüllkurve oder eher wie ein LFO verhält.

- *One*: Die Modulationsform wird einmal durchlaufen, wie bei einer Hüllkurve
- *Loop*: Die Modulation wird wiederholt abgespielt und kann basierend auf einem wählbaren Ereignis vom Startpunkt aus erneut getriggert werden
- *Run*: Die Modulation wird wiederholt abgespielt und kehrt erst am Ende zum Startpunkt zurück

### 5.2.4.3. Retrigger



Im One-Shot- und Loop-Modus kann die Modulation basierend auf einem von vier Ereignissen, die im oben angezeigten Menü ausgewählt werden, erneut ausgelöst werden.

- *Key Press*: Wenn eine eingehende MIDI-Note von einem MIDI-Controller oder einer DAW empfangen wird
- *Note*: Wenn der Sequenzer/Arpeggiator eine neue Note spielt
- *Accent*: Wie Note, aber nur für Noten mit Akzentuierungen
- *Seq Restart*: Wenn der Sequenzer/Arpeggiator aus irgendeinem Grund von vorne startet

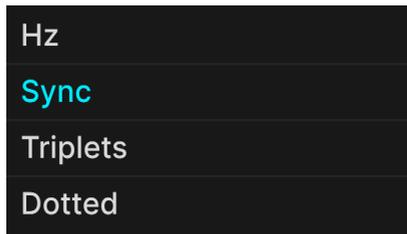


↳ *Seq Restart* ist eine besonders coole Option, da andere Dinge – etwa ob Sie legato spielen – den Sequenzer von Anfang an neu starten können. Dadurch können Sie den Charakter einer Modulation an ihre musikalische Phrase anpassen, die Sie mit der Notenreihe im Sequenzer erzeugen.

### 5.2.5. Rate und Tempo Sync

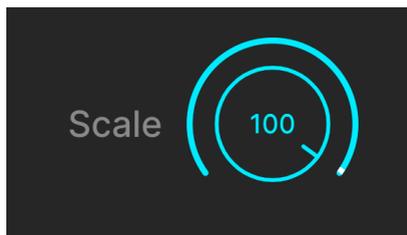


Natürlich können sich die Modulatoren in Acid V zu Ihrem Projekttempo synchronisieren – oder auch nicht. Der Rate-Regler passt die Geschwindigkeit an. Klicken Sie auf das Sync-Feld, um ein Optionsmenü aufzurufen:



- *Hz*: Unsynchronisiert läuft der Modulator frei und die Geschwindigkeit wird in Hertz eingestellt
- *Bars*: Entweder eine Teilung oder ein Vielfaches von musikalischer Taktung relativ zu Ihrem DAW-Tempo, mit einem „geraden“ Feeling
- *Triplet*: Wie Bars, jedoch werden innerhalb einer Viertelnote drei Achtelnoten gespielt
- *Dotted*: Wie Bars, mit einem Paar Achtelnoten, die als punktierte Achtel und dann als Sechzehntel gespielt werden

### 5.2.6. Scale



Die letzte Einstellung im Modulator ist **Scale**, welches die Modulations-Signalausgabe eines Modulators unabhängig von den Intensitäts-Einstellungen anpasst, wie z.B. denen, die mit den [Routings \[p.42\]](#) verbunden sind. Das ist nützlich, um eine absolute Obergrenze für die Intensität einer Modulation festzulegen und dann die Einstellungen bei einzelnen Zielen zur weiteren Feinabstimmung zu nutzen.

## 6. DIE ERWEITERTE ANSICHT PART 3 – DIE EFFEKTE



Acid V bietet eine Reihe leistungsstarker Stereoeffekte, die aus unseren aktuellen virtuellen Instrumenten der V Collection zusammengestellt wurden. Sie können bis zu vier Effekte gleichzeitig verwenden, wobei jeder der vier Effekt-Slots eine Auswahl von 17 unterschiedlichen Effekttypen ermöglicht. Öffnen Sie die [erweiterte Ansicht \[p.78\]](#) und klicken Sie dann dort auf den „Effects“-Tab, um die Effektübersicht aufzurufen.

### 6.1. Das Effekt-Routing

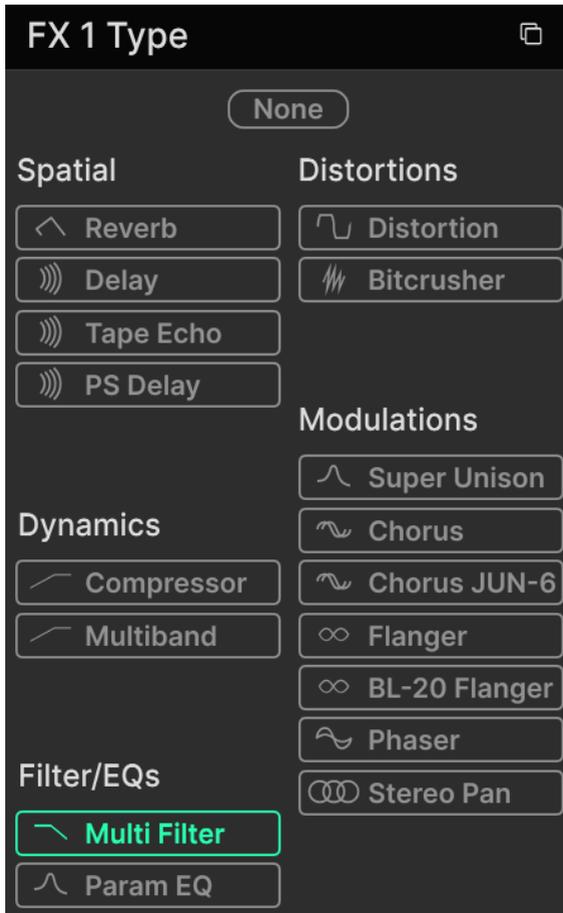


*Die Acid V-Effekte sind seriell geroutet*

Das Effekt-Routing in Acid V ist seriell geschaltet. Das Signal wird zunächst vom Effekt im Slot ganz links verarbeitet und wandert dann einfach von links nach rechts. Das macht Sinn, da Acid V ein monophones Instrument ist. Es ist also nicht möglich, dass mehrere Stimmen oder Sounds gleichzeitig unterschiedliche Effekte durchlaufen müssen. Das bietet außerdem eine bessere Übersicht. Richten Sie einfach die gewünschte Effektkette ein, ähnlich wie einem Gitarrenpedalboard.

Im Tab „Effects“ gibt es einen globalen Ein-/Aus-Schalter sowie individuelle Ein-/Aus-Schaltflächen für jeden Slot. In allen Fällen werden dadurch die Effekte deaktiviert, ohne dass ihre Einstellungen verloren gehen. Das ist eine gute Möglichkeit zum Vergleichen bearbeiteter und un bearbeiteter Sounds beim Erstellen Ihrer Tracks.

## 6.2. Einen Effekt auswählen



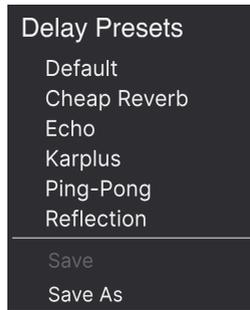
*Acid V bietet 17 Effekte in fünf Kategorien*

Klicken Sie auf das Namensfeld oben in einem der Effekt-Slots. Sie können auch auf ein beliebiges leeres Rechteck mit der Aufschrift „None“ darüber klicken, um das Effektauswahlmenü aufzurufen. Um die Auswahl etwas zu erleichtern, sind die Effekte in fünf Kategorien unterteilt.

- *Spatial:* Reverb und Delays
- *Dynamics:* Compressor und Multiband Compressor
- *Filter/EQ:* Synthesizer-basierte Multi-Filter und parametrischer EQ
- *Distortions:* Algorithmische Verzerrungen sowie Bit Crusher
- *Modulations:* „Super Unison,“ Chorus, Flanger, Phaser und Stereo Panner

Die vollständige Liste der [Effekttypen \[p.52\]](#) mit Beschreibungen aller Parameter finden Sie weiter unten.

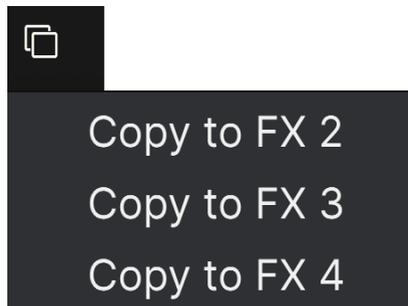
### 6.3. Effekt-Presets



*Die Werk-Presets für den Delay-Effekt in Acid V*

Jeder der 17 Effekttypen in Acid V bietet einige Presets. Wir empfehlen Ihnen jedoch, an den Reglern zu drehen und Ihre eigenen Effekt-Presets zu erstellen. Allerdings können Presets ein toller Ausgangspunkt sein. Ganz zu schweigen davon, dass es praktisch ist wenn Sie schnell einen bestimmten Sound erzeugen möchten. Also erkunden Sie sie bitte alle Presets! Beachten Sie die Option „Save As“, die ein Dialogfeld öffnet, in dem Sie aufgefordert werden, einen Namen einzugeben und die aktuellen Einstellungen als Ihr eigenes FX-Presets zu speichern. Das kann dann von jedem beliebigen Acid V-Preset aus aufgerufen werden.

### 6.4. Effekte kopieren



Klicken Sie auf das Symbol mit den überlappenden Quadraten oben rechts in einem der Namensfelder der Slots, um den Effekt, an dem Sie arbeiten, auf einen der anderen drei Slots zu übertragen. Dadurch werden sowohl die Auswahl des Effekts als auch alle Einstellungen übernommen, wenn Sie den Kopiervorgang durchführen.

## 6.5. Die Effekt-Typen

Jetzt sollten wir die einzelnen Effekt-Typen kennenzulernen. Teilweise können Sie einige der Parameter, die mit den Drehreglern oder Schieberegeln einstellbar sind, auch anpassen, indem Sie in die grafischen Anzeige des Effekts klicken und ziehen. Wir kennzeichnen solche Einstellungen mit (H) für diejenigen, die Sie horizontal ziehen können, und mit (V) für diejenigen, die Sie vertikal ziehen können.

### 6.5.1. Dry/Wet-Schieberegler



Jeder Effekt außer dem parametrischen EQ und der dem Stereo Pan bietet einen horizontalen Schieberegler für den **Dry/Wet-Mix**, d.h. wie viel Pre-Effekt- und Post-Effekt-Signal Sie anteilig hören.

 Beachten Sie, dass aufgrund des seriellen Routings ein Sound, der in Bezug auf einen Effekt relativ trocken eingestellt ist, möglicherweise noch viel Effektanteil vom vorherigen Effekt in der Kette enthalten kann.

### 6.5.2. Tempo Synchronisation der Effekte

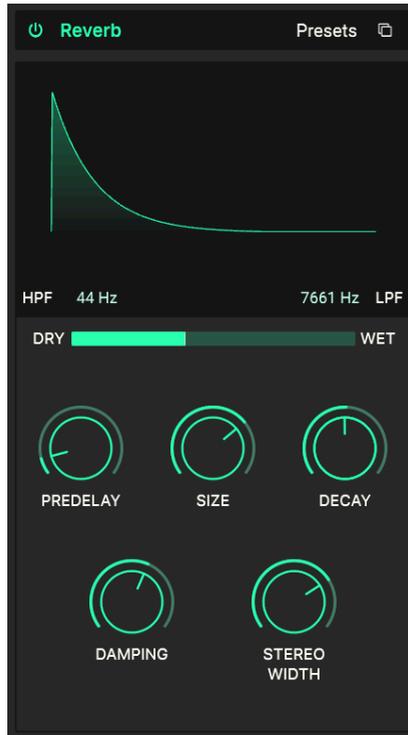


Die Spatial-Effekte sowie alle Modulationseffekte außer Super Unison und Chorus verfügen über Tempo-Synchronisierungsoptionen für deren Zeit- oder Geschwindigkeitsparameter. Sie können darauf zugreifen, indem Sie auf das grüngefärbte "Sync" neben dem Parameternamen unterhalb des entsprechenden Reglers klicken. Diese sollten bereits vom Sequenzer und den Modulatoren bekannt sein. Es handelt sich um:

- Unsynced (nicht synchronisiert)
- Sync (synchronisiert)
- Sync triplets (triolisch synchronisiert)
- Sync dotted (punktiert synchronisiert)

Schauen wir uns nun die Effekte in der Reihenfolge an, in der sie im Effektmenü auftauchen.

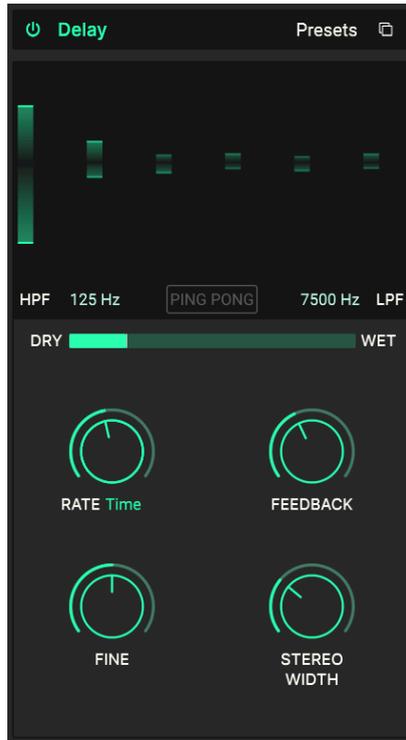
### 6.5.3. Reverb



Ein **Reverb** ist der Nachhall eines Raumes – beispielsweise eines Aufnahmestudios, eines Konzertsaals, eines Treppenhauses oder eines gefliesten Badezimmers. Ein Reverb oder Hall wird oft als letzter Effekt in einer Kette verwendet, um alles andere davor in den gleichen akustischen Raum zu stellen und dem Sound eine Kohärenz zu verleihen.

Bedienelement	Beschreibung
HPF	Filtert hohe Frequenzen aus dem Eingangssignal vor der Bearbeitung
LPF	Filtert tiefe Frequenzen aus dem Eingangssignal vor der Bearbeitung
Pre-delay	Legt den zeitlichen Abstand zwischen Eingangssignal und Reverb-Effektsignal fest.
Decay (V)	Legt fest, wie lange der Reverb-Nachhall ausklingt.
Size (H)	Stellt die Größe des Raums ein: cgegen den Uhrzeigersinn ist kleiner, im Uhrzeigersinn größer
Damping	Regelt den Zeitverlauf, mit dem die hohen Frequenzen abgedämpft werden
MS Mix	Passt den Hall von Mono ausgehend auf einen immer breiter werdenden Stereoraum an

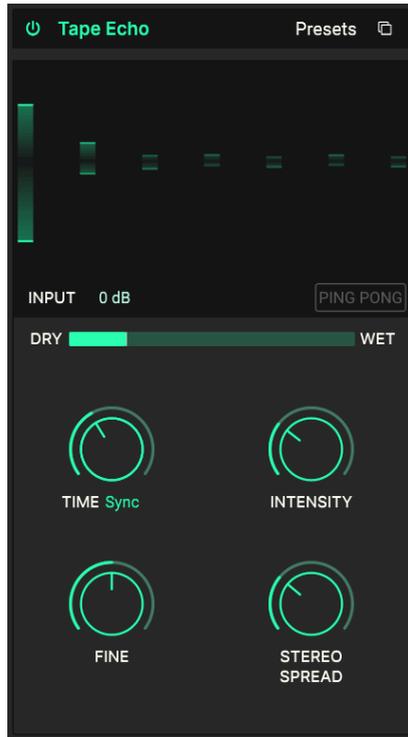
## 6.5.4. Delay



Delay (sww. Verzögerung) ist ein allgemeiner Begriff für jeden Effekt, der eine Kopie seines Eingangssounds erstellt und diesen kurze Zeit später wiederholt wiedergibt. Es gibt drei Verzögerungseffekte in Acid V – dieser erste erzeugt einfache Echos..

Bedienelement	Beschreibung
HPF	Höhere Werte führen bei jedem Echo zu einer stärkeren Reduzierung des niederfrequenten Inhalts
LPF	Höhere Werte bewirken eine stärkere Reduzierung des Hochfrequenzinhalts bei jedem Echo
Rate (H)	Ändert die Länge des Delays mit unsynchronisierten und temposynchronisierten Optionen (Sync, triolisch, punktiert)
Fine	Ermöglicht die Feineinstellung der mit dem Rate-Regler eingestellten Verzögerungszeit mit einem Regelbereich von +/- 30 ms
Feedback (V)	Regelt, wie oft die Verzögerung wiederholt wird
Stereo Width	Höhere Werte vergrößern den Abstand zwischen der linken und rechten Iteration der Echos
Ping Pong	Schaltet abwechselnd linke/rechte Echos mit einem exakten rhythmischen Abstand um

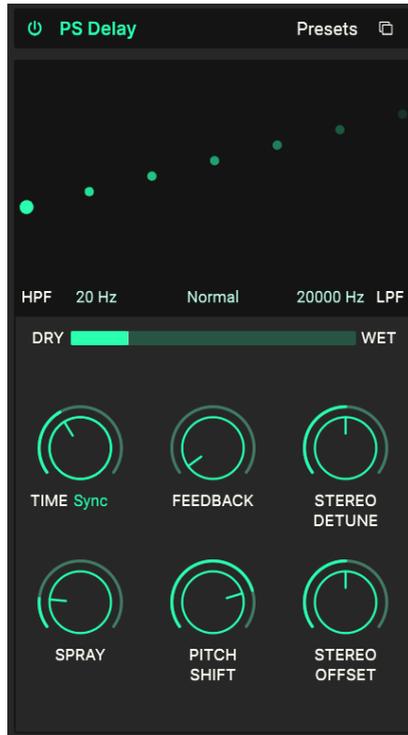
### 6.5.5. Tape Echo



Das **Tape Echo** ist eine Verzögerungsart, die für frühe bandbasierte Delay-Maschinen wie das Maestro Echoplex oder das Roland Space Echo charakteristisch gewesen ist. Der Eingangsklang wurde mit einem oder mehreren Tonbandwiedergabeköpfen auf einer Bandschleife aufgezeichnet, um die Echos zu erzeugen. Da Bandschleifen meist instabil waren und der Sound sich in Tonhöhe und Klangfarbe verschieben konnte, erzeugten sie einen Effekt, der wärmer und weniger präzise als ein digitales Delay war.

Bedienelement	Beschreibung
Input	Passt den eingehenden Signalpegel an, um unterschiedliche Intensitäten an analoger Sättigung zu erzeugen
Time (H)	Ändert die Länge des Delays mit unsynchronisierten und temposynchronisierten Optionen
Fine	Ermöglicht die Feineinstellung der mit dem Rate-Regler eingestellten Verzögerungszeit mit einem Regelbereich von +/- 30 ms
Intensity (V)	Stellt den Feedback-Anteil des verzögerten Signals ein
Stereo Width	Höhere Werte vergrößern den Abstand zwischen der linken und rechten Iteration der Echos
Ping Pong	Schaltet abwechselnd linke/rechte Echos mit einem exakten rhythmischen Abstand um

## 6.5.6. PS Delay



PS steht für **Pitch-Shifting** Delay und ist ein klassischer Effekt, der durch den Eventide Harmonizer populär wurde. Er funktioniert wie ein herkömmliches Delay, aber die verzögerten Audiosignale werden nicht nur zurückgeführt, um Echos zu erzeugen, sondern auch einer Tonhöhenverschiebung nach oben oder unten unterzogen.

Bedienelement	Beschreibung
HPF	Steuert die Grenzfrequenz eines Hochpassfilters, das nur das verzögerte Signal beeinflusst
LPF	Steuert die Grenzfrequenz eines Tiefpassfilters, das nur das verzögerte Signal beeinflusst
Time (H)	Ändert die Länge des Delays mit unsynchronisierten und temposynchronisierten Optionen
Feedback	Legt fest, wie viel des verzögerten Signalanteils wieder in den Effekt zurückgeführt wird, um erneut verzögert zu werden
Stereo Detune	Verstimmt das verzögerte Signal relativ zum eingehenden Signal
Spray	Fügt bei jedem nachfolgenden Echo einen klanglichen Streueffekt mit leicht zufälligen Echozeiten hinzu
Pitch Shift (V)	Stellt die Intensität ein, mit der das verzögerte Signal relativ zum eingehenden Signal in der Tonhöhe verschoben wird
Stereo Offset	Stellt einen Versatz für das verzögerte Signal im Stereobild ein

## 6.5.7. Compressor

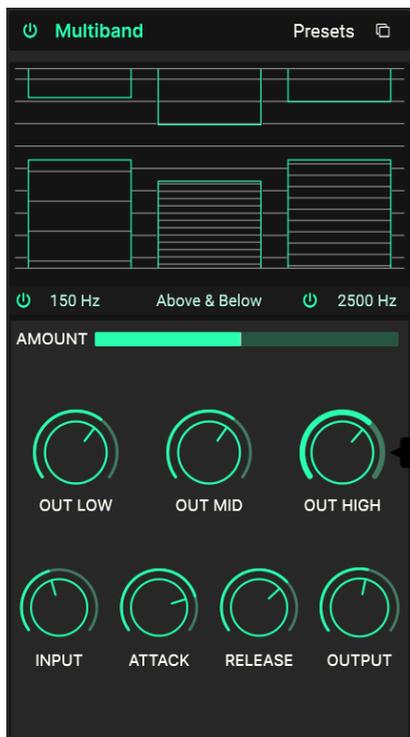


Ein **Kompressor** wird verwendet, um den Dynamikbereich eines Klangs zu steuern: Er verringert den Unterschied zwischen dem leisesten und dem lautesten Pegel, den ein Klang haben kann. Dabei wird die Verstärkung um einen bestimmten Betrag (die Ratio) reduziert, sobald das Audio einen bestimmten Pegel (den Threshold) erreicht.

Bedienelement	Beschreibung
Makeup	Ermöglicht die Steuerung des Ausgangspegels, um die Verstärkungsreduktion des Eingangssignals auszugleichen
Threshold (H)	Legt den Schwellwert fest, ab dem die Kompression ausgelöst wird
Ratio (V)	Das Kompressionsverhältnis bestimmt die Komprimierungsrate, die angewendet wird, sobald der Schwellenwert erreicht ist
Output Gain	Verwenden Sie diese Option, um Lautstärkeänderungen auszugleichen, wenn die Komprimierungseinstellungen die Ausgangsverstärkung verringern
Attack	Legt die Geschwindigkeit fest, mit der die Kompression ausgelöst wird, sobald der Threshold überschritten wird
Release	Legt die Release-Kurve des Kompressors fest

! Es gibt einen alten Tontechniker-Witz, der sich hervorragend zum Verständnis von Kompressoren eignet: Der Threshold gibt an, wie laut deine Musik sein muss, bevor deine Eltern dir sagen, dass du sie leiser stellen sollst. Die Ratio gibt an, wie stark du die Lautstärke verringern musst. Beim Attack geht es darum, wie schnell deine Eltern reagieren, wenn es zu laut ist. Und Release gibt an, wie schnell du es wieder aufdrehst, wenn die Eltern weg sind.

### 6.5.8. Multiband



Ein Multiband-Kompressor funktioniert wie eine in Reihe geschalteter normaler Kompressoren, aber jeder arbeitet in einem separaten Frequenzbereich (*Band*). Diese Kompressoren wurden ursprünglich von Mastering-Technikern verwendet, um den maximalen Pegel für Aufnahmen herauszuholen. Heute werden sie für subtile Klangformung, Sounddesign, Spezialeffekte und vieles mehr eingesetzt.

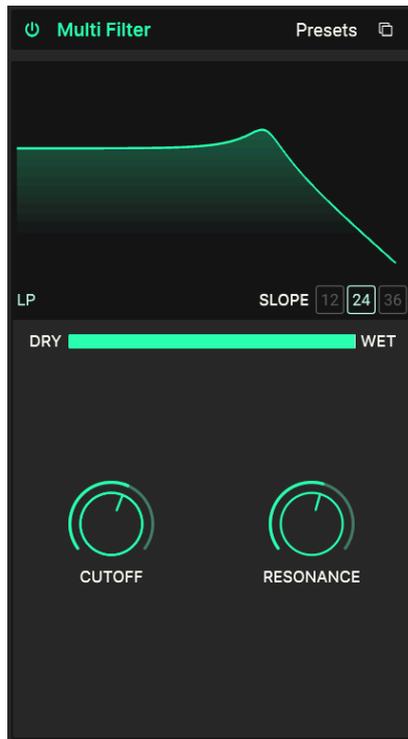
Der Multiband-Kompressor ist wahrscheinlich der komplexeste Effekttyp in Acid V, vor allem weil es Einstellungen gibt, die Sie *nur* durch Ziehen in der grafischen Visualisierung anpassen können. Er kann mit bis zu drei Frequenzbändern arbeiten. Sie können die beiden Ein-/Aus-Taster unter dem Visualizer verwenden, um das untere und/oder obere Band abzuschalten. Sie können auch die Nummern unter dem Visualizer nach oben oder unten ziehen, um den Frequenzübergang zwischen den unteren und mittleren Bändern (linke Zahl) und den mittleren und hohen Bändern (rechte Zahl) festzulegen.

Darüber kann er auch als *Expander* arbeiten. Das bedeutet, dass er den Pegel leiser Signale verringern kann. Die grünen Balken mit horizontalen Linien oben dienen der Kompression, die darunter zur Expansion.

Nach dieser Grundwissenvermittlung geht es weiter mit der Parameterübersicht:

Bedienelement	Beschreibung
Threshold (V)	Ziehen Sie am Rand eines grünen Balkens, um den Punkt anzupassen, an dem die Kompression (oder Expansion) beginnen soll
Ratio (V)	Ziehen Sie <i>innerhalb</i> eines Balkens, um den Grad der Kompression oder Expansion für dieses Band anzupassen. Ansteigende Ratios werden durch dichtere horizontale Linien dargestellt, bis der innere Balken bei Maximum vollständig grün wird
Band On/Off Icons	Die Höhen- und/oder Tiefenbänder können ausgeschaltet werden, so dass Sie einen Zwei- oder Ein-Band-Kompressor/Expander erhalten
Low-Mid Crossover	Ziehen Sie an diesem Feld unten links im Visualizer, um den Übergangspunkt zwischen den unteren und mittleren Bändern zu ändern
Mid-High Crossover	Ziehen Sie an diesem Feld unten rechts im Visualizer, um den Übergangspunkt zwischen den mittleren und hohen Bändern zu ändern
Out Low	Unabhängige Ausgangspegelregelung für das Low-Band
Out Mid	Unabhängige Ausgangspegelregelung für das Mid-Band
Out High	Unabhängige Ausgangspegelregelung für das High-Band
Input	Legt die Gesamteingangsverstärkung fest
Attack	Legt die Zeit fest, die der Kompressor/Expander benötigt, um das Signal zu „erfassen“, sobald der Schwellenwert erreicht ist
Release	Legt die Zeit fest, die der Kompressor/Expander benötigt, um das Signal „loszulassen“, sobald das Signal unterhalb des Schwellenwerts fällt
Output	Der Hauptausgang-Regler befindet sich rechts und regelt die Gesamtverstärkung, wobei der Unterschied in der Ausgabe zwischen den Bändern erhalten bleibt

## 6.5.9. Multi Filter



Manchmal ist es sinnvoll, ein zusätzliches Filter zur Hand zu haben, mit dem Sie Ihren Klang optimieren können, bevor er zum Ausgang gelangt. Mit dem **Multi Filter**-Effekt haben Sie direkt fünf zur Auswahl! Zu den Typen gehören: Tiefpass (*LP*), Hochpass (*HP*), Bandpass (*BP*), Feedback-Kammfilter (*CombFB*) und Feed-Forward-Kammfilter (*CombFF*). Die Kammfilter simulieren das Verhalten eines Flangers mit zwei unterschiedlichen Klangqualitäten - CombFB erzeugt eine Reihe gleichmäßig verteilter Spitzen und CombFF erzeugt gleichmäßig verteilte Kerben.

Bedienelement	Beschreibung
Filter-Typ	Klicken und ziehen auf den Filter-Typenamen unten links im Visualizer nach oben oder unten, um den gewünschten Filter-Typ auszuwählen
Slope	Klicken Sie unten rechts im Visualizer auf ein Auswahlfeld, um die Filterflankensteilheit auszuwählen; diese gelten nicht für die Kammfilter
Cutoff (H)	Bestimmt die Cutoff- oder Mittenfrequenz des Filters
Resonance (V)	Stellt die Resonanz des Filters ein, bei der es sich um Frequenzspitzen handelt, die sich in der Nähe der Grenzfrequenz anhäufen

### 6.5.10. Param EQ

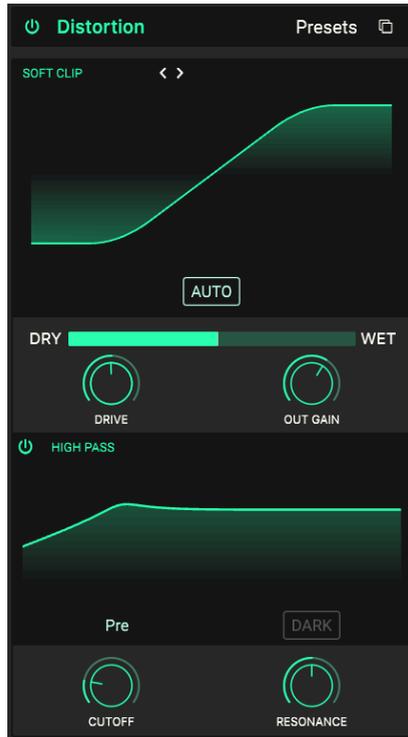


Mit einem **parametrischen Equalizer** können Sie den Klang sehr präzise formen, im Gegensatz zu den sehr breitbandigen Klangbearbeitungen, die Sie mit einem Synthesizer-Filter oder Klangreglern machen. Er kann verwendet werden, um bestimmte Frequenzen sanft oder chirurgisch anzuheben oder abzusenken und dadurch den Gesamtklang verändern oder problematische Frequenzen entfernen.

Der EQ in Acid V bietet fünf Bänder. Sie können für jedes Band die Frequenz, die Verstärkung (Gain Boost oder Gain Cut) und Q (wie breit das Band um die ausgewählte Frequenz ist) anpassen. Tatsächlich ist diese Möglichkeit, die Frequenz und Bandbreite anzupassen, was als „parametrisch“ bezeichnet wird.

Bedienelement	Beschreibung
Band-Auswahl	Klicken Sie auf einen der Punkte im Visualizer oder auf eine der fünf Schaltflächen unten, um das Band auszuwählen, auf das sich die nachfolgend aufgeführten Bedienelemente auswirken
Scale	Stellt die Gesamtauswirkung der EQ-Kurve auf Ihren Sound ein
Frequency (H)	Stellt die Mittenfrequenz des ausgewählten Bands ein.
Gain (V)	Legt den Cut- oder Boost-Pegel des ausgewählten Bands fest
Q	Stellt die Breite des ausgewählten Bandes um die Mittenfrequenz herum ein

### 6.5.11. Distortion



**Distortion** bietet die meisten Algorithmen von allen Acid V-Effekten. Dabei handelt es sich um abgeleitete Algorithmen unseres Flaggschiff-Verzerrungseffekts [Dist COLDFIRE](#). Es gibt viele verschiedene Arten der Signalverzerrung, jede mit einer einzigartigen Klangsignatur – und sie alle können Klänge auf eine Weise verändern, die von subtiler Wärme bis hin zu einem völligen Klanggewitter reicht! Es gibt auch ein Multimode-Filter, das entweder vor oder nach der Verzerrung angewendet werden kann.

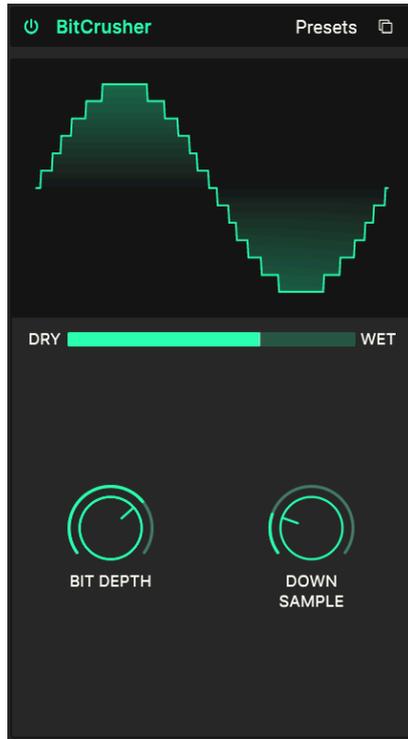
Klicken Sie oben links in den Visualizer, um das Menü für die Verzerrungstypen aufzurufen, das die Verzerrungstypen des Hauptfensters erweitert.



Anstatt lange technische Beschreibungen der einzelnen Algorithmen aufzuführen, empfehlen wir Ihnen, den Charakter jedes einzelnen Algorithmus selbst zu erkunden.

Bedienelement	Beschreibung
Typ-Auswahl	Siehe oben
Drive (V)	Stellt den verzerrungsgrad ein
Auto	Aktiviert die automatische Regelung des Output-Parameters, um Signalübersteuerungen zu vermeiden.
Out Gain	Verwenden Sie diese Option, um eine erhöhte Ausgangsverstärkung auszugleichen, die durch die anderen Einstellungen verursacht wird
Filter an/aus	Aktiviert oder umgeht das integrierte Filter
Filter-Menü	Im Aufklapp-Menü können Sie die Modi Low Pass (Tiefpass), High Pass (Hochpass) oder Band Pass auswählen
Cutoff (H)	Stellt die Cutoff- oder Mittenfrequenz des Filters ein
Resonance (V)	Regelt die Pegelspitze im Bereich der Filterfrequenz
Pre/Post	Klicken und ziehen Sie auf das Feld, um das Filter vor oder nach der Verzerrung zu platzieren
Dark	Klicken Sie hier, um eine festeingestellte Tiefpassfilter-Nachverzerrung hinzuzufügen

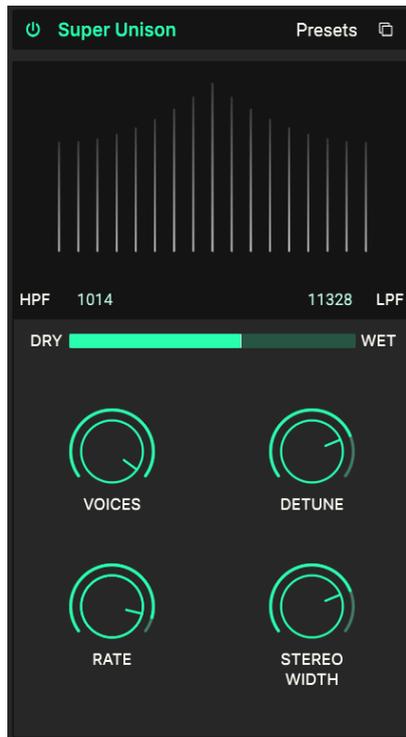
## 6.5.12. Bitcrusher



Ein **Bitcrusher** macht genau das, wonach er sich anhört: Er zerkleinert Bits! Technisch gesehen kann er sowohl die Bittiefe als auch die Abtastrate des Signals reduzieren. Die Bittiefe (z.B. 16 Bit vs. 8 Bit) berücksichtigt Lautstärkeunterschiede. Die Abtastrate (z. B. 44.100 kHz, wie bei einer CD) befasst sich mit dem Frequenzgang. Wenn Musiker über den „Lo-Fi“-Sound von Vintage-Samplern, Spielekonsolen oder Computern sprechen, meinen sie Bitcrushing.

Bedienelement	Beschreibung
Bit Depth (V)	Reduziert die Anzahl der Bits, die zum Rendern von Amplitudenabstufungen verwendet werden
Downsample (H)	Verringert die zur Darstellung des Signals verwendete Abtastrate

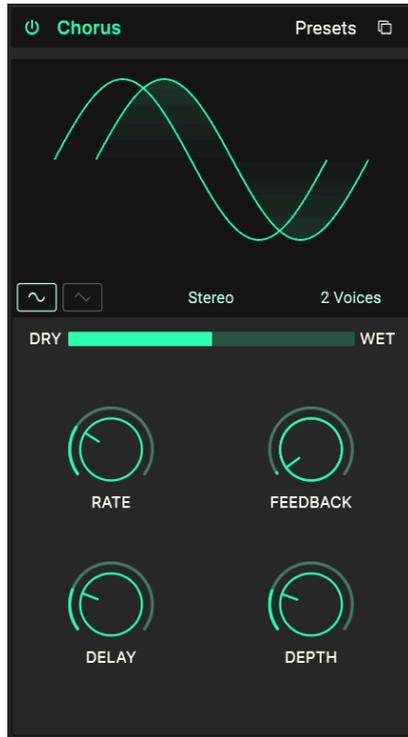
### 6.5.13. Super Unison



Ähnlich dem Unisono-Modus eines Synthesizers erzeugt dieser Effekt Duplikate des Eingangssignals, mit der Option, diese zu verstimmen. Die Grafik zeigt das Ausmaß der Verstimmung zwischen den Stimmen horizontal und die Lautstärke der verstimmten Stimmen vertikal an. Das ursprüngliche Signal ist die oberste Linie in der Mitte.

Bedienelement	Beschreibung
HPF	Regelt die Grenzfrequenz eines Hochpassfilters, das nur das verarbeitete Signal beeinflusst
LPF	Regelt die Grenzfrequenz eines Tiefpassfilters, das nur das verarbeitete Signal beeinflusst
Voices (H)	Legt die Anzahl der Unisono-Stimmen fest
Detune (V)	Bestimmt den Verstimmungsgrad
Rate	Passt die Modulationsgeschwindigkeit aller Stimmen an
Stereo Width	Passt die Verteilung der Stimmen im Stereobild an

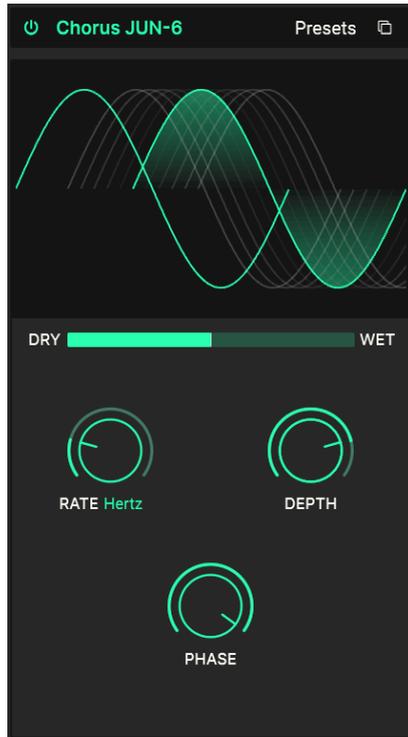
## 6.5.14. Chorus



Der **Chorus** ist ein Effekt, der erstmals Mitte der 1970er Jahre von Roland für den Jazz Chorus-Verstärker und das CE-1-Pedal entwickelt wurde. In einem Chorus wird das trockene Signal mit einer oder mehreren leicht verzögerten Kopien von sich selbst (sogenannte „Stimmen“) gemischt. Deren Verzögerungsgrad durch einen LFO leicht variiert wird, um ein Gefühl von Dichte zu erzeugen.

Bedienelement	Beschreibung
Wellenform	Schaltet die Wellenform des Chorus-LFO zwischen Sinus- und Rechtecksignal um
Mono/Stereo	Schaltet den Chorus zwischen Mono- und Stereo-Ausgabe um
Voices	Stellt die Anzahl der Delay-Lines ein, die der Chorus verwendet, mit einer unterschiedlichen Startphase für jede Stimme
Rate	Stellt die Geschwindigkeit des Chorus ein
Feedback (V)	Legt den Anteil des Chorus-Signals fest, das zur erneuten Bearbeitung in den Effekt zurückgeführt wird
Delay (H)	Legt die Verzögerung zwischen Eingangssignal und der Chorus-Kopie fest
Depth	Legt die Intensität des Chorus-Effekts fest

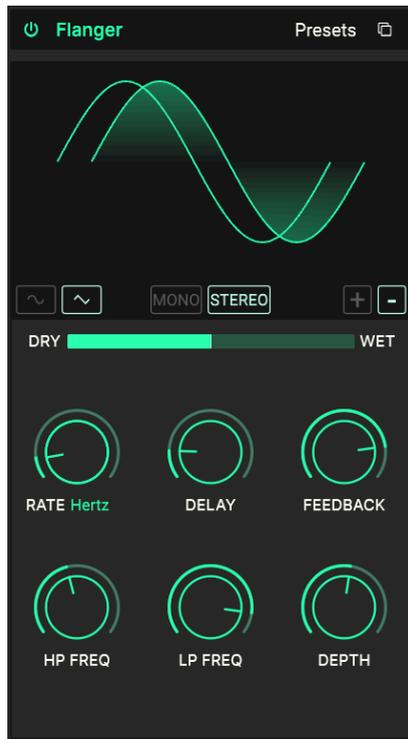
### 6.5.15. Chorus JUN-6



Einer der bekanntesten Chorus-Effekte ist der im Juno-6-Synthesizer und dessen Nachfolgern integrierte. Dieser Chorus ist eine exakte Emulation des Originals.

Bedienelement	Beschreibung
Rate (H)	Die Chorus-Geschwindigkeit mit unsynchronisierten und temposynchronisierten Optionen
Depth (V)	Ändert die Intensität des Chorus-Effekts in Millisekunden
Phase	Fügt einen Phasenversatz zwischen dem trockenen und dem Chorus-Signal hinzu

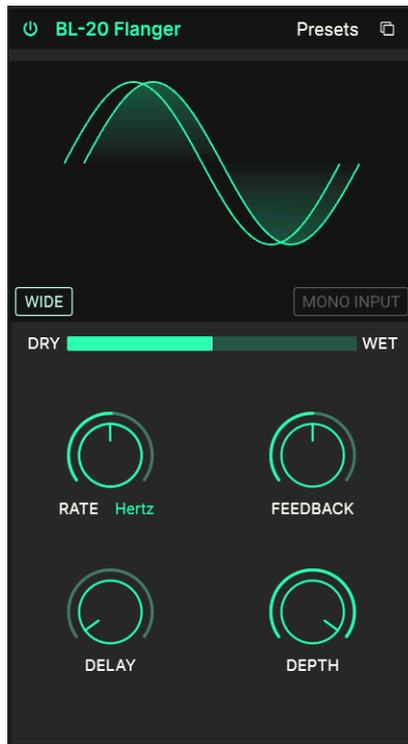
### 6.5.16. Flanger



Der **Flanger** ist der intensivste Zeit-/Modulationseffekt. Er entstand ursprünglich dadurch, dass Toningenieure sanft auf den Flansch (Rand) einer sich bewegenden Tonbandspule drückten, um die Wiedergabe ein wenig zu verlangsamen. In Kombination mit dem Originalsignal entsteht hierbei der charakteristische „Düsentriebwerk“-Effekt.

Bedienelement	Beschreibung
Wellenform	Schaltet die Wellenform des Modulations-LFO zwischen Sinus- und Rechtecksignal um
Mono/Stereo	Schaltet zwischen Mono- und Stereo-Betrieb um
+/-	Klicken Sie, um den Flanger zwischen additiver und subtraktiver Operation umzuschalten
Rate	Regelt die Flanger-Geschwindigkeit mit unsynchronisierten und temposynchronisierten Optionen
Delay (H)	Stellt die Länge der Verzögerung ein, die den harmonischen Inhalt ändert
Feedback (V)	Fügt Feedback für einen aggressiveren oder „klingelnden“ Sound hinzu. Der Maximalwert liegt bei 99%, um unkontrollierbare Rückkopplungen zu vermeiden
LP Freq	Verwenden Sie diese Option, um den Anteil an hochfrequenten Inhalten zu kontrollieren, die in den Flanger-Effekt eintreten
HP Freq	Bestimmt den Anteil an Tieffrequenzinhalten, die in den Flanger-Effekt eintreten
Depth	Stellt die Modulations-Intensität ein

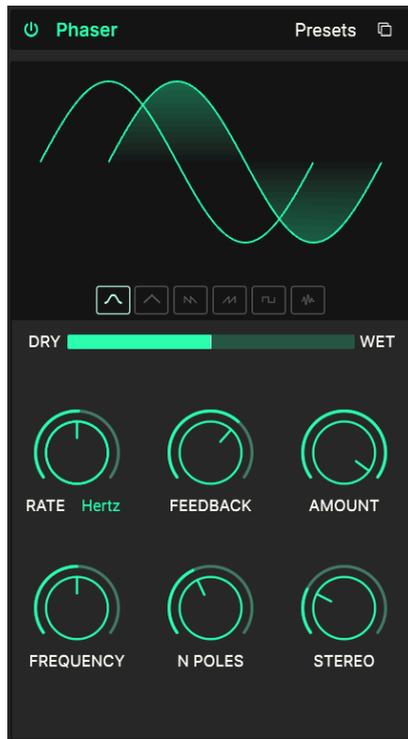
### 6.5.17. BL-20 Flanger



Der **BL-20 Flanger** entstammt dem Arturia Flanger BL-20 Plug-In, der auf dem Sound des seltenen, aber toll klingenden Bel BF-20 Hardware-Flangers aus den 1970er Jahren basiert.

Bedienelement	Beschreibung
Wide	Bietet ein breiteres Stereobild durch Invertieren der Phase des LFO, der den rechten Kanal moduliert
Mono Input	Wenn aktiviert, wird der Flanger für die Verarbeitung eines Monosignals angepasst
Rate	Regelt die Flanger-Geschwindigkeit mit unsynchronisierten und temposynchronisierten Optionen
Delay (H)	Stellt die hörbare Intensität des Flanger-Effekts ein
Feedback (V)	Legt den Anteil des bearbeiteten Signals fest, das in den Flanger zurückgeführt wird
Depth	Legt fest, wie intensiv der interne LFO die Verzögerungszeit moduliert

## 6.5.18. Phaser



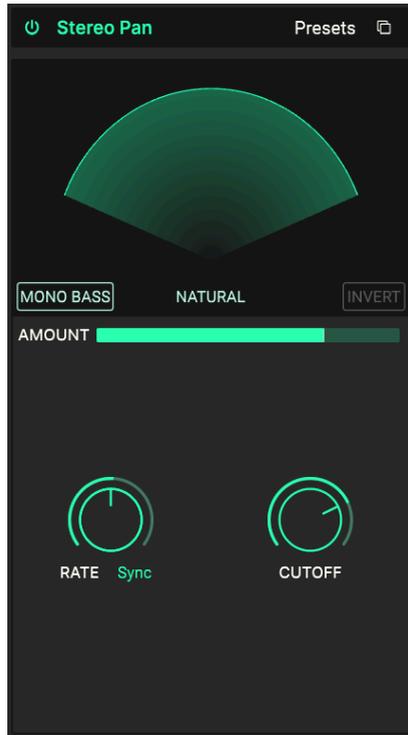
Phaser abfeuern, Mr. Worf! Durch die Phasenverschiebung wird das eingehende Signal aufgeteilt, die Phase einer Seite geändert und wieder mit dem unbeeinflussten Signal gemischt. Die Modulation dieses Signals über einen LFO führt zu einem Kerbkammfilter, der das Frequenzspektrum durchläuft und so den bekannten „Whoosch“-Sound erzeugt. Einige Phaser-Pedale boten nur zwei oder drei Regler, der Phaser in Acid V bietet viel feinere Einstellmöglichkeiten.

**i** Zwei legendäre Einsätze des Phasers sind bei den analogen Streichern von Gary Wright und Jean Michel Jarre und bei den E-Pianos von Steely Dan zu hören.

Bedienelement	Beschreibung
Wellenform	Legt die Wellenform für den internen LFO fest
Rate	Regelt die Phaser-Geschwindigkeit mit unsynchronisierten und temposynchronisierten Optionen
Feedback (V)	Regelt die Intensität des phasengesteuerten Signals, das in den Effekt zurückgeführt wird, um einen resonanteren Klang zu erreichen
Amount	Bestimmt die Intensität der Modulation durch den LFO

Bedienelement	Beschreibung
Frequency (H)	Ändert das harmonische Zentrum des Phaser-Effekts
N Poles	Bestimmt die Steilheit des Filterfrequenzgangs des Phasers
Stereo	Ändert den Phaser allmählich von Mono- auf Stereoausgabe

### 6.5.19. Stereo Pan



Mit dem **Stereo Pan** können Sie die Stereoposition der monophonen Stimme von Acid V automatisch steuern und verschieben, um für Bewegung und Breite zu sorgen.

Bedienelement	Beschreibung
Amount (V)	Anstelle eines Dry-Wet-Schiebereglers wird hiermit die Gesamtbreite des Pannings festgelegt
Mono Bass	Wenn aktiviert, werden die tiefen Frequenzen nicht vom Effekt moduliert und in mono ausgegeben
Invert Button	Invertiert den LFO-Ausgang und ändert so die „Richtung“ des Panoramas
Rate	Regelt die Geschwindigkeit des Pannings mit unsynchronisierten und temposynchronisierten Optionen
Cutoff	Legt die Cutoff-Frequenz fest, die verwendet wird, wenn Mono Bass aktiv ist

## 7. DIE BEDIENOBERFLÄCHE



In diesem Kapitel finden Sie alles, was nicht im Hauptbedienfenster und in den erweiterten Bedienbereichen enthalten ist – alle nützlichen Funktionen, welche die Verwendung von Acid V in einer modernen Musikproduktionsumgebung erleichtern.

Die Symbolleisten oberhalb und unterhalb des [Hauptbedienfensters \[p.15\]](#) von Acid V bieten eine Reihe wichtiger Funktionen für die Auswahl von Presets, deren Verwaltung und weitere Programmeinstellungen.

Dann gibt es noch die rechte Seitenleiste, in der Sie wichtige globale und MIDI-Einstellungen vornehmen, [Macros \[p.88\]](#) verwenden und erstellen können, um mehrere Parameter mit einer einzigen Reglerbewegung zu steuern und schliesslich Acid V mithilfe interaktiver Tutorials erkunden können.

In der oberen Symbolleiste finden Sie:

- das [Hauptmenü \[p.73\]](#)
- das Presetnamen-Feld und den [Preset-Browser \[p.91\]](#)
- einen generellen [Ausgangspegel \[p.19\]](#)-Regler
- den Schalter zum Öffnen des [erweiterten Bedienfelds \[p.78\]](#)
- ein Zahnradsymbol zum Öffnen der [Seitenleiste \[p.82\]](#)

In der unteren Symbolleiste finden Sie:

- der [Bedienparameter-Anzeigebereich \[p.16\]](#), der Informationen anzeigt, wenn Sie mit der Maus über ein Bedienelement fahren
- einen Bypass-Schalter
- einen weiteren [Hold-Schalter \[p.23\]](#), für den Fall, dass Sie sich in einer der erweiterten Ansichten befinden und der Haupt-Hold-Schalter verdeckt ist
- [Undo, Redo und History \[p.80\]](#)
- das [CPU-Meter \[p.81\]](#) und die [Panic \[p.81\]](#)-Option

- Regler für die [Macros \[p.81\]](#), identisch mit denen in der Seitenleiste
- einen [Anfasser in der Ecke \[p.82\]](#) zur Größenanpassung des Acid V-Fensters

In der rechten Seitenleiste finden Sie:

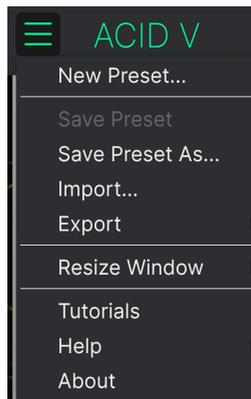
- [Settings \[p.83\]](#)
- [MIDI \[p.83\]](#)
- [Macros \[p.88\]](#)
- [Tutorials \[p.76\]](#)

## 7.1. Die obere Symbolleiste

Beginnen wir mit der oberen Symbolleiste und schauen uns deren Funktionen von links nach rechts an.



### 7.1.1. Das Hauptmenü



Klicken Sie auf die drei horizontalen Balken (die sogenannte Hamburger-Schaltfläche) in der oberen linken Ecke zum Öffnen eines Aufklapp-Menüs, in dem Sie auf wichtige Funktionen wie zum Beispiel das Preset-Management zugreifen können.

#### 7.1.1.1. New Preset

Diese Option erzeugt ein neues Preset mit Standardeinstellungen für alle Parameter.

### 7.1.1.2. Save Preset

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

### 7.1.1.3. Save Preset As...

Hiermit können Sie das aktuelle Acid V-Preset unter einem anderen Presetnamen speichern. Durch Klicken auf diese Option öffnet sich ein Fenster, in dem Sie das Preset benennen und Informationen eingeben können:

NAME	AUTHOR	COMMENTS
Pusher	Alex O	Driving, relentless acid line. Movement adds width, a bouncy delay and spikes. 4 bar sequence, turn down to 1 if the variations are not needed. 135 - 150 BPM, F1 - F2.
BANK	TYPE	
User	Bass Line	
STYLES		
Acid	Airy	Atmospheric
Dirty	Funky	Hard
Simple	Soft	Soundscape
		Bizarre
		Harsh
		Thin
		Bright
		Huge
		Warm
		Classic
		Mellow
		+
		Clean
		Melodic
		Complex
		Punchy
		Dark
		Sad
		Deep
		Sharp
GENRES		
60s	70s	80s
90s	Ambient	Bass Music
Berlin	Breakbeat	Chiptune
Cinematic		
Classical	Detroit	Disco
Downtempo	Drum & Bass	Dub/Reggae
Dubstep	Electro	Experimental
Footwork	Funk	Fusion
Future Bass	Game Audio	Grime
Hard Techno	Heavy Metal	Hip Hop/Trap
House	Indie Dance	Industrial
Jazz/Blues	Jungle	Latin
Lo-fi	Minimal	Modern
Pop	Reggaeton	Rock
Soul/R&B	Soundtrack	Synthwave
Techno	Trance	Trip Hop
Tropical House	UK Garage	
World	+	
CHARACTERISTICS		
Ad Libs	Acoustic	Additive
Amp	Analog	Arpeggiated
Chord	Delay	Digital
Distorted	Dry	Ensemble
Evolution	Filtered	FM
Gated	Gliding	Granular
Hoover	Hybrid	Layered
Leslie	Long	Multi/Split
Natural	Noise	Phrases
Processed		

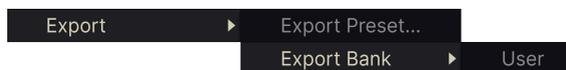
Die Bank-, Author- und Type-Felder sind hilfreich für die spätere Suche im [Preset Browser \[p.91\]](#). Bei allen Bezeichnungen in den Feldern, die Sie unten sehen, handelt es sich um [Tags \(Attribute\) \[p.93\]](#), die dazu beitragen können, die Suche im Preset-Browser weiter zu verfeinern.

### 7.1.1.4. Import...

Mit diesem Befehl können Sie eine auf Ihrem Computer gespeicherte Preset-Datei oder eine ganze Bank importieren. Dabei wird ein Navigationsfeld über Ihr Betriebssystem geöffnet, um die entsprechenden Dateien lokalisieren zu können.

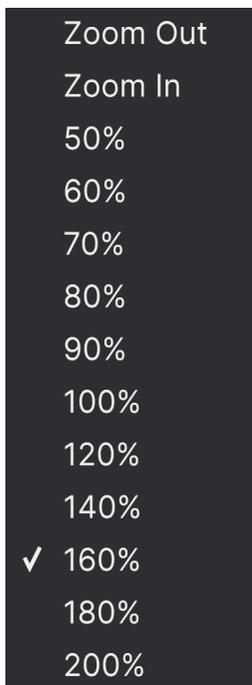
### 7.1.1.5. Export...

Sie können Presets auf zwei Arten auf Ihren Computer exportieren: als einzelnes Preset oder als Bank. In beiden Fällen wird eine Navigationsfenster in Ihrem Betriebssystem geöffnet, in dem Sie angeben können, wo die Datei(en) gespeichert werden soll(en). Sowohl individuelle Presets als auch Bänke haben die Dateiendung .303x.



- **Export Preset:** Der Export eines einzelnen Presets ist hilfreich, um Presets zu sichern oder mit anderen Anwendern zu teilen. Gespeicherte Presets können mit der Menüoption **Import** wieder geladen werden.
- **Export Bank:** Diese Option kann verwendet werden, um eine ganze Bank aus dem Plug-In zu exportieren. Das ist nützlich, um mehrere Presets auf einmal zu sichern oder mit anderen Anwendern zu teilen. Gespeicherte Bänke können mit der Menüoption **Import** wieder geladen werden.

#### 7.1.1.6. Resize Window



Acid V kann problemlos von 50% auf bis zu 200% seiner ursprünglichen Größe (Standard ist 100%) 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.

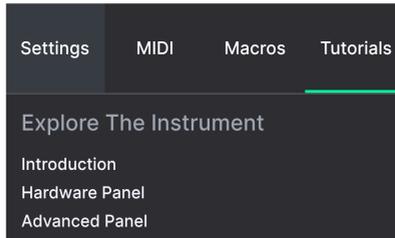
Dieser Vorgang kann auch mit Tastaturbefehlen ausgeführt werden. Jedes Mal, wenn Sie die STRG und die Minus-Taste (Windows) bzw. CMD und die Minus-Taste (macOS) drücken, wird das Fenster um eine Größeneinheit verkleinert, jedes Mal wenn Sie STRG und die Plus-Taste (Windows) bzw. CMD und die Plus-Taste (macOS) drücken, wird das Fenster um eine Größeneinheit vergrößert.

Darüber hinaus können Sie durch Klicken und Ziehen auf den [Größenänderungsanfassers](#) [p.82] rechts in der unteren Symbolleiste die Größe des Acid V-Fensters beliebig anpassen.

#### 7.1.1.7. Audio MIDI Settings

Diese sind nur sichtbar, wenn Acid V im Standalone-Modus genutzt wird. Beim Einsatz als Plug-in werden diese von Ihrer DAW oder Host-Software verwaltet. Einzelheiten zu den Einstellungen für Windows und macOS finden Sie im Kapitel zur [Aktivierung](#) [p.9]. Im Standalone-Modus funktionieren diese weitestgehend auf die gleiche Weise.

#### 7.1.1.8. Tutorials



Acid V wird mit interaktiven Tutorials geliefert, die Sie durch die verschiedenen Funktionen des Plug-ins führen. Wenn Sie auf diese Option klicken, öffnet sich auf der rechten Seite des Fensters ein Bereich, in dem die Tutorials angezeigt werden. Wählen Sie das gewünschte Tutorial aus, um Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu erhalten, welche die relevanten Bedienelemente hervorheben und Sie durch den Prozess führen.

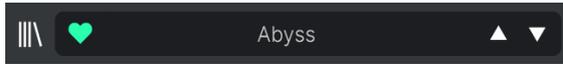
#### 7.1.1.9. Help

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

#### 7.1.1.10. About

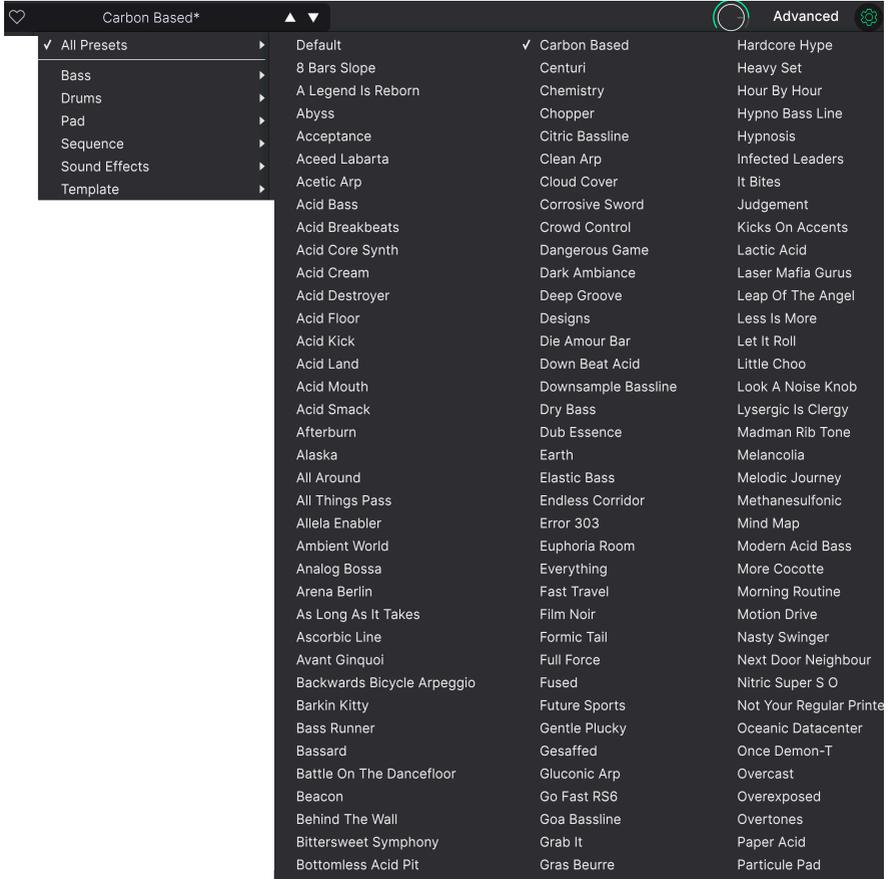
Hiermit öffnen Sie ein Info-Fenster mit der Softwareversion und Entwickler-Credits. Klicken Sie irgendwo außerhalb des Info-Fensters (aber innerhalb der Plug-In-Oberfläche), um dieses wieder zu schließen..

## 7.1.2. Preset Browser-Aufruf und das Presetnamen-Feld



Das Presetnamen-Feld

Klicken Sie auf das Symbol, das wie "Bücher in einem Regal" aussieht, um den [Preset Browser \[p.91\]](#) zu öffnen, der unzählige Möglichkeiten zum Durchsuchen, Sortieren und Organisieren von Presets im Acid V bietet.



Ein Klick auf den Presetnamen öffnet ein Aufklapp-Menü zur schnellen Auswahl von Presets außerhalb des Browsers. Sie können wählen, ob Sie Listen mit nach Type geordneten Presets anzeigen möchten (wie oben gezeigt) oder alle Presets auf einmal sehen wollen.

Alles, was Sie über die Verwaltung von Presets wissen müssen, wird ausführlich [im nächsten Kapitel \[p.91\]](#) beschrieben. Dazu gehört auch das Arbeiten mit Favoriten, die durch Anklicken des Herzsymbols markiert werden.



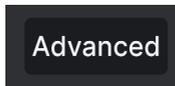
Hinweis: Ein Preset, das mit einem Sternchen (\*) markiert ist, zeigt an, dass es von Ihnen editiert wurde.

### 7.1.3. Der Ausgangspegel



Dieser Regler stellt den Hauptausgangspegel von Acid V ein.

### 7.1.4. Die Advanced-Schaltfläche



In der oberen rechten Ecke der oberen Symbolleiste befindet sich die **Advanced-Schaltfläche**. Hiermit wird das Hauptbedienfeld nach unten erweitert (da, wo normalerweise das Bildschirm-Keyboard zu sehen ist) und ermöglicht so Zugriff auf den Sequenzer, die Modulatoren und die Effekte.

### 7.1.5. Das Zahnrad-Symbol



Hiermit wird die [Seitenleiste \[p.82\]](#) geöffnet, in der sich die Einstellungen, Macros und Tutorials befinden.

## 7.2. Die untere Symbolleiste



### Die untere Symbolleiste in Acid V

Die untere Symbolleiste der Acid V-Bedienoberfläche besteht aus einem linken und einem rechten Bereich. Auf der linken Seite befindet sich die Bedienparameter-Anzeige, auf der rechten Seite Schaltflächen mit einigen nützlichen Utility-Funktionen.

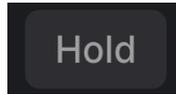
#### 7.2.1. Die Bedienparameter-Anzeige



*Diese Bedienparameterbeschreibung wird eingeblendet, wenn Sie den Mauszeiger über den Speed-Regler im Hauptbedienfenster bewegen*

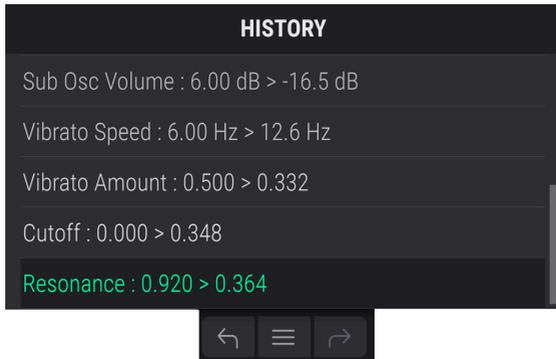
Wenn Sie mit der Maus über ein Bedienelement fahren, wird automatisch die Bedienparameterbeschreibung angezeigt und teilt Ihnen mit, was der entsprechende Regler, die Schaltfläche, das Symbol oder ein anderes Bedienelement bewirken. Mehr gibt es auch nicht im linken Bereich der unteren Symbolleiste.

## 7.2.2. Der zusätzliche Hold-Schalter



Dieser ist nur in der erweiterten Ansicht sichtbar und dupliziert praktischerweise den [Hold-Taster \[p.23\]](#) des Hauptbedienfensters. Möglicherweise möchten Sie eine laufende Sequenz halten und wieder freigeben, während Sie daran arbeiten oder die Modulatoren und Effekte anpassen. Genau dafür ist dieser Schalter da.

## 7.2.3. Undo, Redo und History



Beim Editieren der Plug-In-Parameter passiert es oft, dass Einstellungen übertrieben oder verstellt werden. Wie kommt man dann wieder zurück zum Ausgangspunkt? Wie alle Arturia-Plug-Ins bietet Acid V umfassende Rückgängig-, Wiederherstellungs- und Verlaufsoptionen, so dass Sie praktisch immer Ihren Editierweg verfolgen können.

### 7.2.3.1. Undo

Klicken Sie auf den linken Pfeil, um zum Zustand vor dem letzten Bearbeitungsschritt zurückzukehren, den Sie vorgenommen haben. Sie können auch wiederholt darauf klicken, um mehrere Bearbeitungsschritte nacheinander rückgängig zu machen.

### 7.2.3.2. Redo

Klicken Sie auf den rechten Pfeil, um die zuletzt rückgängig gemachte Bearbeitung wiederherzustellen. Wenn Sie mehrere Schritte rückgängig gemacht haben, können Sie wiederholt darauf klicken, um diese in der zeitlichen Reihenfolge vorwärts zu wiederholen.

### 7.2.3.3. History

Klicken Sie auf die mittlere Schaltfläche mit den drei Linien, um das Bearbeitungsverlaufsfenster zu öffnen, wie oben abgebildet. Dieses bietet eine Schritt-für-Schritt-Liste zu jeder Editierung, die Sie im Acid V gemacht haben. Wenn Sie auf ein Element in der Liste klicken, wird dieser Schritt nicht nur erneut ausgeführt, sondern das Plug-In wird auch wieder in den Zustand versetzt, in dem es sich beim ersten Mal befand.

### 7.2.4. Das CPU-Meter

Ganz rechts befindet sich das **CPU-Meter**, welches die Gesamtauslastung anzeigt, die Acid V Ihrer Computer-CPU abverlangt. Da das Meter sich nur auf dieses Plug-In bezieht, ist es kein Ersatz für die gesamte CPU-Auslastung Ihrer DAW.

#### 7.2.4.1. Panic



*Wenn Sie den  
Mauszeiger über  
das CPU-Meter  
bewegen, können  
Sie die PANIC-  
Funktion aufrufen*

Bewegen Sie den Mauszeiger über die CPU-Anzeige, so dass das Wort PANIC eingeblendet wird. Klicken Sie darauf, um einen All-Sounds-Off-Befehl zu senden. Dies ist nur ein kurzfristiger Befehl, so dass ein Sound fortgesetzt wird, wenn Ihre DAW sich im Wiedergabemodus befindet.

Im Falle eines ernsthaften Audioproblems (z.B. von einem Delay-Effekt, der in sich einer Feedbackschleife befindet) stoppen Sie die DAW-Wiedergabe und deaktivieren Sie das entsprechende Plug-In.

### 7.2.5. Die Macro-Regler



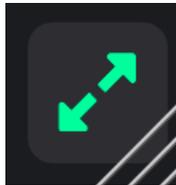
Diese Bedienelemente können mehrere Parameter gleichzeitig beeinflussen, wenn daran gedreht wird. Sie spiegeln die Aktionen der Regler im [Macro-Tab \[p.81\]](#) im Seitenbereich. Die Werk-Presets sind bereits mit nützlichen Macros vorprogrammiert.

### 7.2.6. Der Anfasser für die Größenänderung



Fassen Sie das Symbol mit den diagonalen Linien rechts neben der CPU-Anzeige an und ziehen Sie daran, um die Größe des Acid V-Fensters zu ändern. Auf diese Weise können Sie auch Zwischengrößen erreichen, die unter der Menü-Option [Resize Window \[p.75\]](#) nicht verfügbar sind, falls das besser zu Ihrem Bildschirmlayout passt.

### 7.2.7. Der Max View-Taster



Manchmal wird über dem Größenänderungs-Anfasser die oben abgebildete Schaltfläche mit zwei diagonalen Pfeilen eingeblendet. Das passiert dann, wenn die Fenstergröße aus irgendeinem Grund nicht alle Bedienelemente des Acid V anzeigt. Klicken Sie darauf, um das Fenster in seiner Größe zu ändern, neu zu zentrieren und so Ihren verfügbaren Bildschirmplatz zu optimieren.

## 7.3. Die Seitenleiste

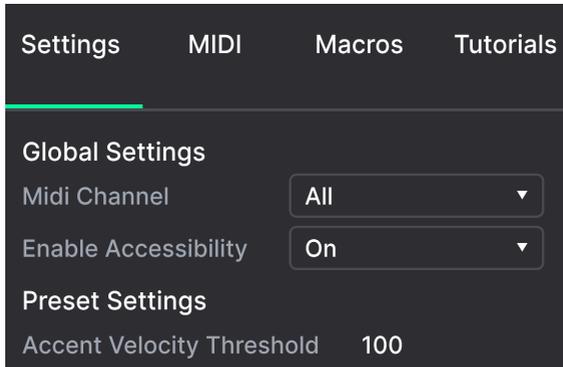
Das **Zahnrad**symbol oben rechts in der oberen Symbolleiste öffnet die Seitenleiste, die wiederum vier Tabs enthält, welche wichtige Subfunktionen abdecken, auf die Sie beim Spielen oder Editieren von Sounds in Acid V nicht oft zugreifen müssen:

- **Settings:** Globale Einstellungen wie MIDI-Empfangskanäle und sonstiges.
- **MIDI:** MIDI Learn-Funktionen zur Verwendung mit externen Hardware-Controllern.
- **Macro:** Zuweisungen für vier Macros, die mehrere Parameter mit einer einzigen Reglerbewegung steuern können.
- **Tutorials:** Interaktive Tutorials, die auch über das Hauptmenü aufgerufen werden können.

Schauen wir uns diese von links nach rechts an.

### 7.3.1. Der Settings-Tab

Dieser Tab umfasst Einstellungen, wie ein Preset auf eingehende MIDI-Signale reagiert.



*Der Settings-Tab in der Seitenleiste*

#### 7.3.1.1. MIDI Channel

Wählt den/die MIDI-Kanal/-Kanäle aus, auf denen Acid V MIDI-Daten empfängt. Sie können einen bestimmten Kanal auswählen oder „All“ für den Omni-Modus (alle Kanäle).

#### 7.3.1.2. Enable Accessibility

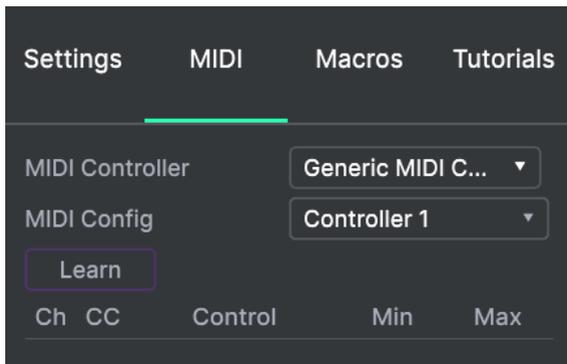
Hiermit erhalten die Barrierefreiheitmöglichkeiten Ihres Computers auf Systemebene den Zugriff auf Acid V für Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen.

#### 7.3.1.3. Accent Velocity Threshold

Im Kapitel über das Hauptbedienfenster wurde erklärt, wie ein [Akzent \[p.18\]](#) ausgelöst werden kann, indem das entsprechende Kästchen eines Schritts im Sequenzer aktiviert wird oder mit der MIDI-Velocity, wenn sich Acid V im **Ext**-Modus befindet. Dieser Parameter legt die Velocity (Anschlagstärke) fest. Klicken und ziehen Sie auf das Zahlenfeld, um dieses zu ändern.

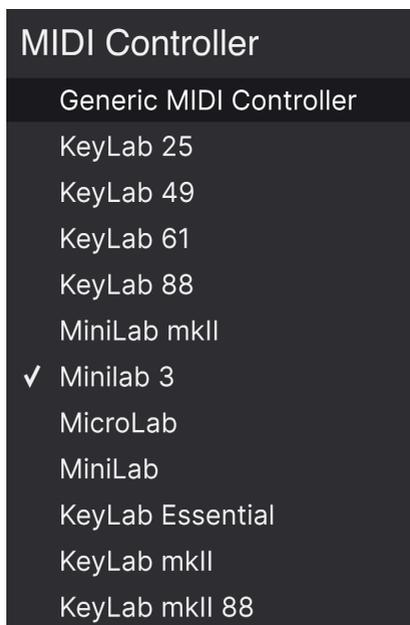
### 7.3.2. Der MIDI-Tab

Hier können Sie physische Bedienelemente Ihres Hardware-MIDI-Controllers mithilfe des MIDI-Lernmodus den virtuellen Bedienelementen von Acid V zuordnen. In diesem Modus werden alle MIDI-zuweisbaren Parameter auf dem Hauptbedienfeld farblich hervorgehoben. Ein typisches Beispiel ist die Nutzung eines Expression-Pedals zum Regeln der Master Volume-Lautstärke oder die Verwendung eines physischen Reglers auf Ihrem MIDI-Controller zum Ändern der Filter-Cutoff-Frequenz.



*Der MIDI-Tab in der Seitenleiste*

### 7.3.2.1. Das MIDI Controller-Menü



*Das MIDI Controller-Menü*

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

### 7.3.2.2. Das MIDI Config-Menü



*Das MIDI Config-Menü*

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

Dies ist eine schnelle Möglichkeit, verschiedene Hardware-MIDI-Keyboards oder -Controller für Acid V 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.

### 7.3.2.3. Zuweisung von Bedienelementen



Wenn MIDI Learn aktiv ist, sind die verfügbaren Parameter violett und bereits zugewiesene Parameter rot gefärbt

Ein Klick auf den **Learn**-Taster im MIDI-Tab versetzt Acid V in den MIDI-Lernmodus. Alle über MIDI zuweisbaren Parameter werden farblich violett hervorgehoben. Bereits zugewiesene Bedienelemente werden in rot dargestellt – Sie können diese jedoch bei Bedarf neu zuweisen. Die Abbildung oben zeigt die zugewiesenen und nicht zugewiesenen Bedienelemente der Standardkonfiguration von Acid V.

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 \[p.87\]](#) beschrieben.

### 7.3.2.4. MIDI Channel, CC und Min und Max-Werte

In den ersten beiden Spalten der MIDI-Zuweisungen sind der MIDI-Kanal (**Ch**) und die MIDI Continuous Control Change-Nummer (**CC**) für die Zuweisung aufgeführt. Jeder MIDI-Datenstrom bietet bis zu 16 Kanäle und die 127 möglichen MIDI-Control-Change-Nummern sind zwar frei zuweisbar, folgen bei den meisten Instrumenten jedoch bestimmten Konventionen. Beispielsweise ist das Modulationsrad fast immer MIDI CC 1, die Master-Lautstärke CC 7 und das Sustain-Pedal CC 64.

In den Spalten **Min** und **Max** können Sie den Wert für jeden Parameter in der Liste skalieren, um den sich ein Parameter in Acid V als Reaktion auf eine physische Reglerbewegung ändert. Sie können so beispielsweise 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. 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.

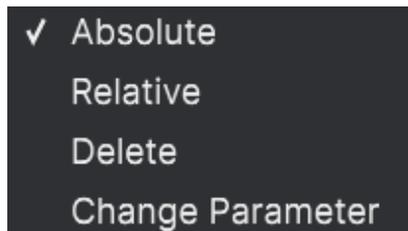
Im Fall von Schaltern, die nur zwei Positionen (z.B. An oder Aus) bieten, würden Sie diese normalerweise auch nur Tastern Ihrer Hardware-Steuerung zuweisen. Trotzdem ist es möglich, Schalter auch mit einem Hardware-Fader oder -Regler zu steuern



Beachten Sie, dass auch zahlreiche Bedienelemente in den erweiterten Ansichten (Sequenzen, Modulatoren und Effekte) und nicht nur die Einstellungen im Hauptfenster via MIDI-Learn genutzt werden können.

### 7.3.2.5. Das MIDI Parameter-Menü

Durch Klicken mit gehaltener Control-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.



*Ein Rechtsklick auf einen Parameter blendet diese Optionen ein*

- **Absolute:** Der zugewiesene Parameter in Acid V folgt dem Wert, den Ihr physischer Controller aussendet.
- **Relative:** Der zugewiesene Parameter in Acid V 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-Steuerelement wieder violett, wenn Sie den Lern-Modus aktivieren.
- **Change Parameter:** Ruft ein großes Aufklappmenü aller zuweisbaren Parameter in Acid V auf. Dies ermöglicht Ihnen, die Zuordnung des aktuellen CC/physischen Bedienelements manuell zu ändern und ist nützlich, wenn Sie das gesuchte Ziel bereits kennen.

### 7.3.2.6. Reservierte MIDI CC-Nummern

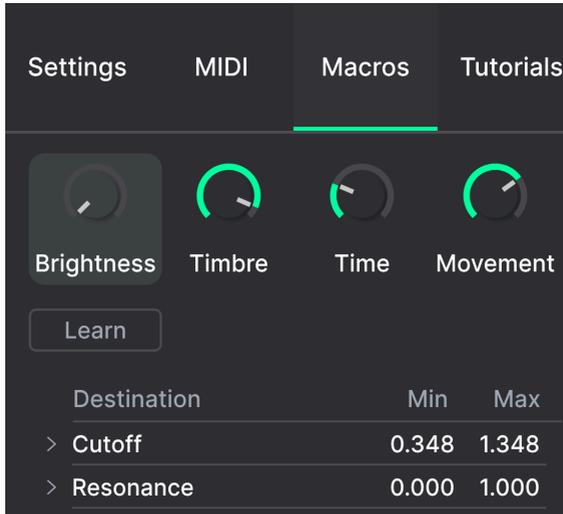
Einige MIDI Continuous Controller (MIDI CC)-Nummern sind reserviert und können nicht geändert oder anderen Parametern zugewiesen werden. Das betrifft folgende MIDI CCs:

- Pitch Bend
- Aftertouch (Channel Pressure)
- All Notes Off (CC #123)

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

### 7.3.3. Der Macro-Tab

Dieser Tab behandelt die Zuweisungen für die vier Macro-Regler auf der rechten Seite der unteren Symbolleiste. Sie können jedem Macro mehrere Parameter zuweisen und dann via [MIDI Learn \[p.83\]](#) das Macro einer physischen Steuerung zuweisen, wenn Sie möchten.



Der Macro-Tab in der Seitenleiste



Macros werden auf Preset-Ebene gespeichert.

#### 7.3.3.1. Die Macro-Slots

Klicken Sie auf einen der Macro-Regler, um auszuwählen, mit welchen Macros Sie arbeiten möchten. Die Standardbezeichnungen sind *Brightness*, *Timbre*, *Time* und *Movement*, aber Sie können diese umbenennen, indem Sie auf das Namensfeld doppelklicken. Der Regler darüber entspricht dem gleichnamigen Regler in der [unteren Symbolleiste \[p.81\]](#).

### 7.3.3.2. Macros erstellen

Klicken Sie auf die **Learn**-Schaltfläche im Macro-Tab. Sie werden bemerken, dass der Prozess ähnlich wie die MIDI-Zuweisungen funktioniert - verfügbare Ziele werden violett und bereits zugewiesene rot angezeigt. Klicken Sie auf ein violettes Bedienelement auf dem Bildschirm, und dessen Name wird in der Liste angezeigt.

Um einen Parameter aus dem Macro zu entfernen, klicken Sie mit gehaltener STRG-Taste oder mit der rechten Maustaste auf dessen Namen in der Liste und wählen Sie **Delete**. Parameter in der Macro-Steuerung bieten auch **Min**- und **Max**-Werte und können skaliert werden, indem Sie auf den Wert klicken und diesen nach oben oder unten ziehen, ähnlich wie bei den MIDI-Zuweisungen. Um die Polarität eines Parameters umzukehren (d.h. er wird niedriger, wenn Sie den Macro-Regler aufdrehen und umgekehrt), stellen Sie den Minimalwert einfach größer als den Maximalwert ein.

 Sie können Macros beliebig benennen und Parameter zuweisen. Bedenken Sie jedoch, dass eine eindeutige Bezeichnung bei der Arbeit an einem Track in der Regel besser ist als ein cool klingender Name.

### 7.3.3.3. Macro-Verlaufskurven

Über die einfache Skalierung hinaus können Sie die Verlaufskurve anpassen, die bestimmt, wie jeder Parameter im Macro von seinem minimalen zu seinem maximalen Wert und wieder zurück verläuft. Wenn Sie am Macro-Regler drehen. Klicken Sie auf das Symbol > links neben dem Parameternamen, um das Kurvenfenster zu öffnen.

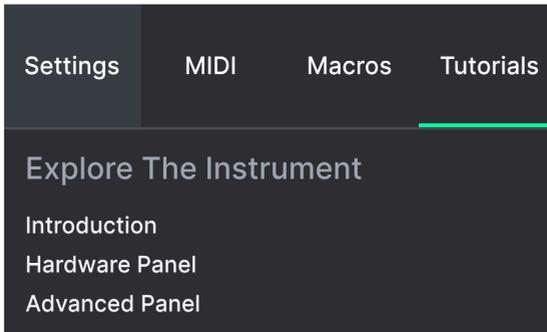


Ein Beispiel für eine Macro-Verlaufskurve für den Filter-Cutoff

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

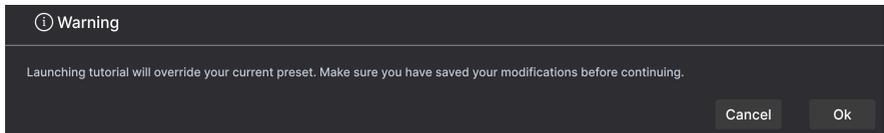
 Eine einfache diagonale Linie erzeugt eine lineare Verlaufskurve, aber der eigentliche Spaß hierbei ist es, nichtlinear zu arbeiten.

### 7.3.4. Der Tutorials-Tab



In diesem Tab, der auch durch Auswahl der Tutorials im Acid V-Hauptmenü [p.73] geöffnet werden kann, können Sie auf die Titelnamen der einzelnen Kapitel klicken, die Sie dann schrittweise durch verschiedene Bereiche von Acid V führen. Die Bereiche des Bedienfelds, auf die Sie sich konzentrieren sollten, werden dabei hervorgehoben.

 ! Wenn Sie gerade ein Preset bearbeiten, sollten Sie dieses unbedingt speichern, bevor Sie die Tutorials öffnen, da hierbei ein neues Preset geladen und Ihre Änderungen überschrieben werden. Die Tutorials nutzen bei Verwendung auch den Seitenbereich.



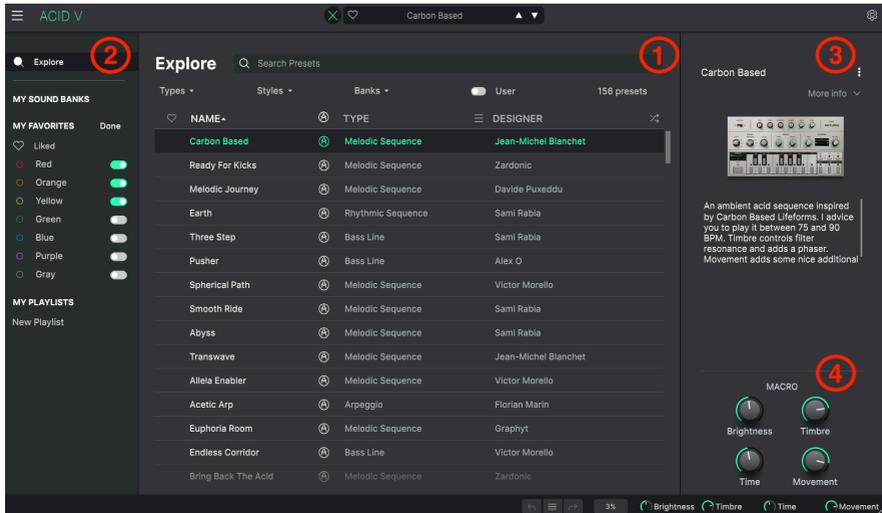
*Warnhinweis, wenn ein Tutorial gestartet wird*

## 8. DER PRESET-BROWSER

Im Preset-Browser können Sie Sounds in Acid V 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). Um den Browser wieder zu schließen, klicken Sie auf das X, das bei geöffnetem Browser sichtbar ist.

Der Browser besteht aus vier Hauptbereichen:

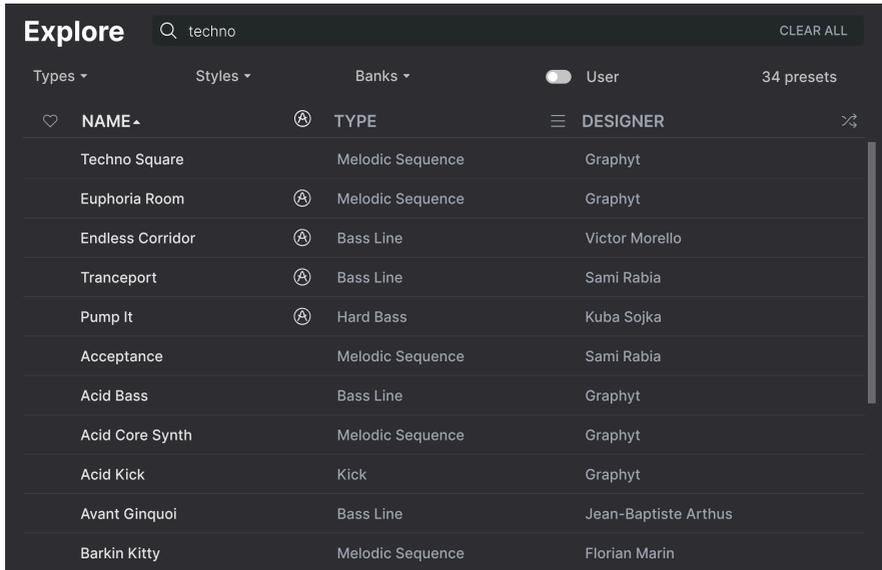


Nummer	Bereich	Beschreibung
1.	<a href="#">Suche</a> und <a href="#">Ergebnisse</a> <a href="#">[p.92]</a>	Suche nach Presets durch Texteingabe und nach Tags für Type und Style.
2.	<a href="#">Linker Seitenbereich</a> <a href="#">[p.97]</a>	Verwaltung von Bänken, Favoriten und Playlists.
3.	<a href="#">Preset Info</a> <a href="#">[p.99]</a>	Zusammenfassung von Bänken und Attributen, Designer-Name und Beschreibungsinformationen für das aktuelle Preset.
4.	<a href="#">Macro-Regler</a> <a href="#">[p.81]</a>	Größere "Exemplare" der Macro-Regler in der unteren Symbolleiste und der Seitenleiste.

## 8.1. 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 \[p.93\]](#) 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.



The screenshot displays the 'Explore' search results page. At the top, there is a search bar containing the text 'techno' and a 'CLEAR ALL' button. Below the search bar, there are filter options: 'Types', 'Styles', 'Banks', and 'User' (with a toggle switch). The main content area shows a list of 12 preset results, each with a name, a type, and a designer name. The results are as follows:

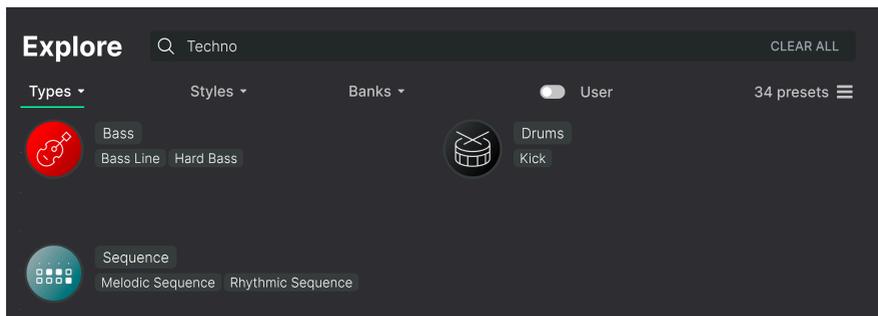
NAME	TYPE	DESIGNER
Techno Square	Melodic Sequence	Graphyt
Euphoria Room	Melodic Sequence	Graphyt
Endless Corridor	Bass Line	Victor Morello
Tranceport	Bass Line	Sami Rabia
Pump It	Hard Bass	Kuba Sojka
Acceptance	Melodic Sequence	Sami Rabia
Acid Bass	Bass Line	Graphyt
Acid Core Synth	Melodic Sequence	Graphyt
Acid Kick	Kick	Graphyt
Avant Ginqoui	Bass Line	Jean-Baptiste Arthus
Barkin Kitty	Melodic Sequence	Florian Marin

## 8.2. 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. Unser umfangreiches Sortiment an MIDI-Controller-Keyboards ermöglicht es Ihnen auch, Sounds direkt über mit dem MIDI-Keyboard zu durchsuchen.

### 8.2.1. Types

Types sind Instrumenten-Kategorien und musikalischen Attribute: Bass, Leads, Strings, Pads, Organ und mehr. Klicken Sie bei einer leeren Suchleiste auf die Schaltfläche **Types**, um eine Liste mit Typen anzuzeigen. Beachten Sie, dass jeder Typ auch mehrere Untertypen besitzt:



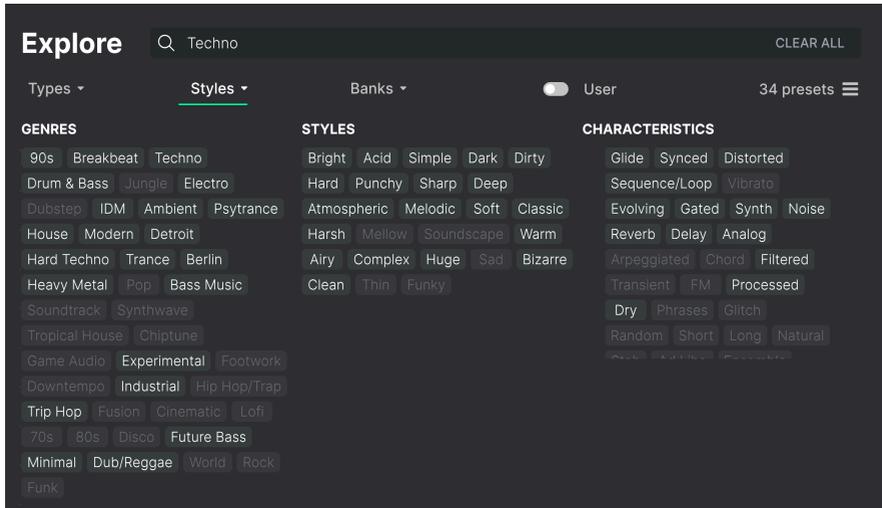
Klicken Sie auf eine davon, so dass die Ergebnisse nur Presets anzeigen, die mit diesem Tag übereinstimmen. Sie können auch mehrere Typen mit Cmd-Klick (macOS) oder Strg-Klick (Windows) auswählen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob das gesuchte Preset mit Electro oder Techno "getaggt" wurde, wählen 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.

## 8.2.2. Styles

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

- **Genres:** Erkennbare Musikrichtungen wie Decades, Trance, Techno, Synthwave, Disco etc.
- **Styles:** Allgemeine „Stimmungen“ wie Atmospheric, Dirty, Clean, Complex, Mellow usw.
- **Characteristics:** Klangattribute wie Analog, Evolving, Distorted, Dry, Rise usw.



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.

## 8.2.3. 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.

## 8.3. 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.

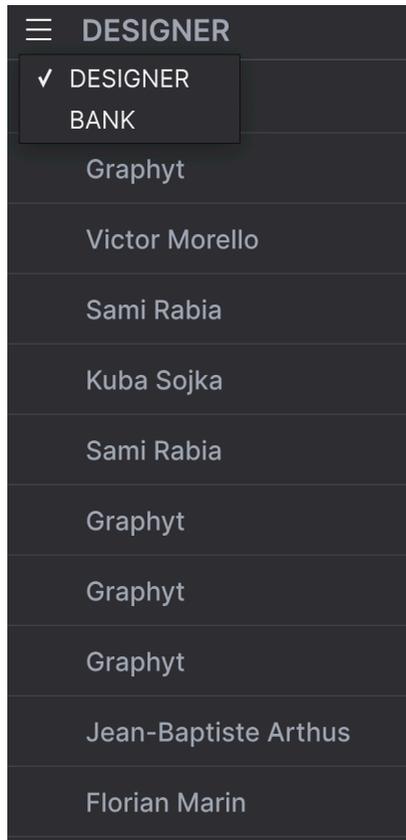
### 8.3.1. Suchergebnisse sortieren

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.

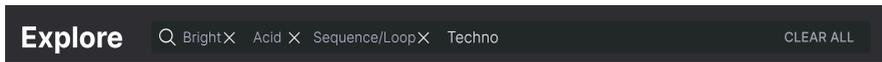
Klicken Sie auf das **Arturia-Logo** links neben **TYPE**, um die Werk-Presets an den Anfang der Liste zu bringen. Diese erscheinen direkt unter allen Presets, die Sie mit dem Herz-Symbol [favorisiert \[p.96\]](#) haben.

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.



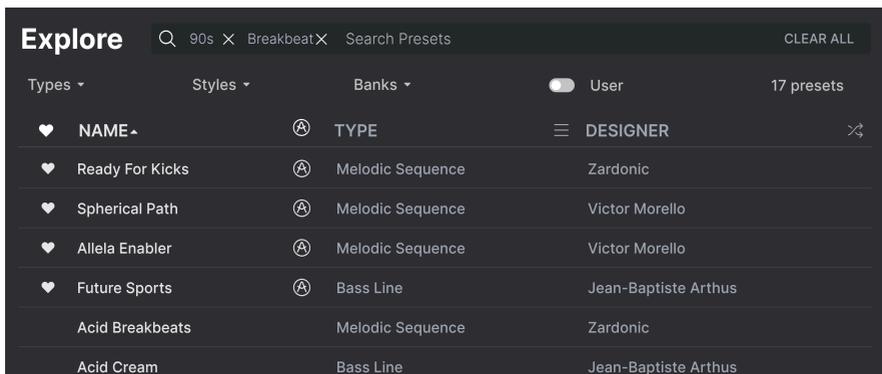
### 8.3.2. Tags entfernen

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.



### 8.3.3. 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.



#### 8.3.3.1. Presets mischen



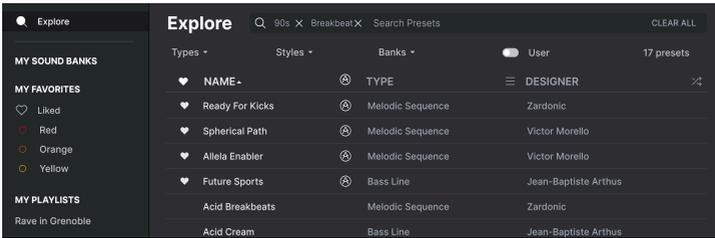
Durch Klicken auf die Schaltfläche mit den „gekreuzten Pfeile“ werden die presets nach dem Zufallsprinzip neu angeordnet. Das kann nützlich sein, um etwas zu finden, das Ihnen gefällt, wenn Ihre Suchergebnisliste lang ist und das Durchsuchen Zeit in Anspruch nimmt – so könnte das perfekte Preset nach oben rutschen.

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

## 8.4. Linker Seitenbereich

Der ganz linke Bereich des Preset-Browsers bestimmt, was im mittleren Bereich [Suche und Ergebnisse \[p.92\]](#) angezeigt wird.

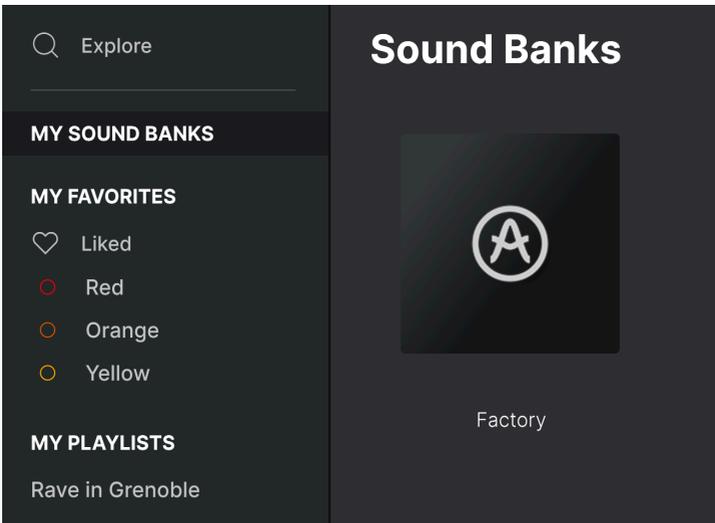
Die oberste Option ist **Explore**:



Der Bereich **Explore** ist die Standardeinstellung. Sie können damit alle Presets durchsuchen, die Acid V geladen wurden, so wie im vorherigen Abschnitt gezeigt.

### 8.4.1. My Sound Banks (Meine Soundbänke)

Ein Klick auf **My Sound Banks** wählt aus allen Presets und Bänke aus, auf die Sie aktuell zugreifen können, beginnend mit der Factory Bank. Daneben erscheinen die Benutzerbänke (User Banks), die mit einem Rechtsklick gelöscht, umbenannt oder exportiert werden können.

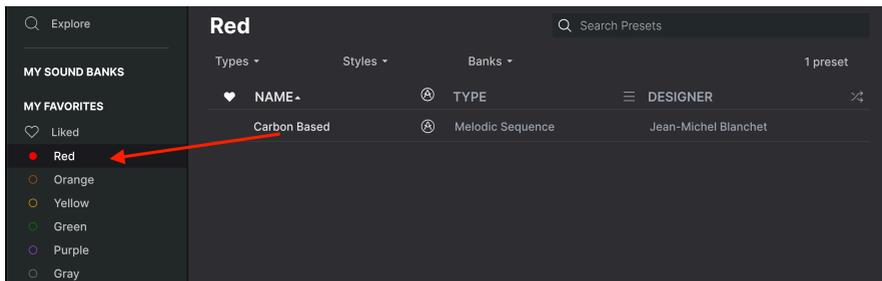


## 8.4.2. My Favorites [Meine Favoriten]

Der mittlere Teil der Seitenleiste zeigt ein Menü namens **My Favorites**, in dem Sie bestimmte Gruppen von Presets für einen schnelleren Zugriff farblich markieren können. Hier gibt es auch die **Liked**-Gruppe, in der Sie schnell Presets finden können, die Sie mit dem Herzsymbol favorisiert haben.

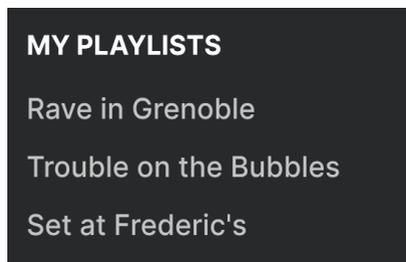
Um zu entscheiden, welche Farben angezeigt werden sollen, bewegen Sie den Mauszeiger über **My Favorites** und klicken Sie auf **Edit**. Verwenden Sie dann die gewünschten Farbschieber, um auszuwählen, welche Farben Sie sehen oder ausblenden möchten. Klicken Sie dann auf **Done**.

Bitte beachten Sie, dass Sie diese Favoriten auch in Bass, Leads usw. umbenennen können. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den Favoriten und geben Sie diesem einen neuen Namen.



Um Presets zu einem bestimmten Satz von Favoriten hinzuzufügen, ziehen Sie diese einfach per Drag-and-Drop auf das entsprechende Farbsymbol oder weisen Sie die Farbe mit einem Rechtsklick auf ein Preset zu. Klicken Sie dann auf das Farbsymbol selbst, um die entsprechende Preset-Auflistung aufzurufen.

## 8.4.3. My Playlists [Meine Playlisten]

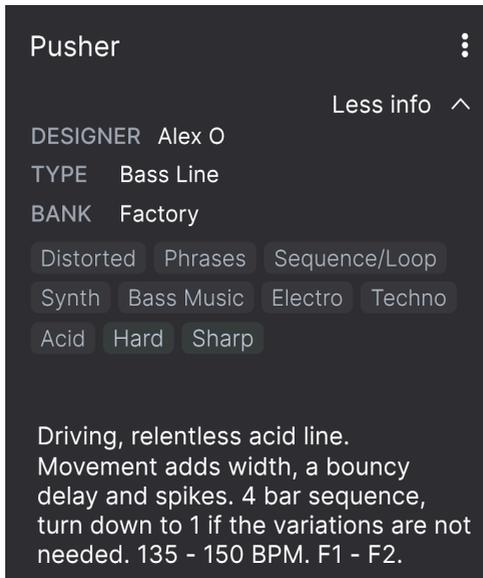


Der untere Teil der Seitenleiste zeigt alle Playlisten, die Sie erstellt oder importiert haben. Playlisten sind ein sehr leistungsfähiges Verwaltungstool, um Setlisten für Auftritte zu nutzen. Erfahren Sie mehr darüber im Abschnitt zu den [Playlisten \[p.102\]](#) weiter unten.

**i** ! Wenn Sie hier nichts sehen, liegt das daran, dass Sie noch keine Playliste erstellt haben. Schauen Sie im Abschnitt [Playlisten \[p.102\]](#) am Ende dieses Kapitels nach, um herauszufinden, wie das geht.

## 8.5. Der Preset-Info-Bereich

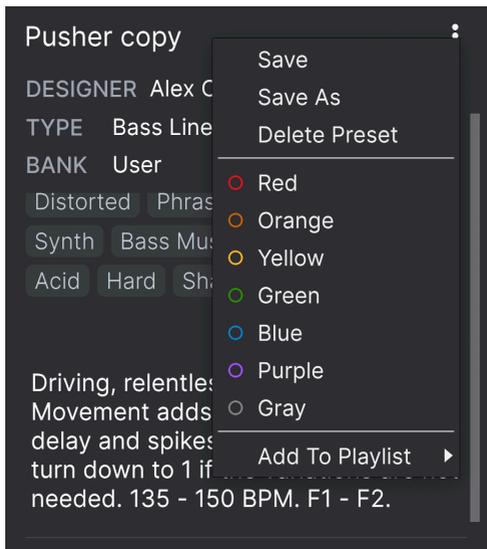
Auf der rechten Seite des Browserfensters werden spezifische Informationen zu jedem Preset angezeigt. Hier können die Informationen für Benutzer-Presets (nicht für die Werk-Presets) geändert werden: Name, Type, Favorit usw.



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 „Distorted“ entfernen und dann dieses Preset speichern, wird es bei zukünftigen Suchen nach verzerrten Sounds nicht mehr berücksichtigt.

Klicken auf das Drei-Punkte-Symbol oben rechts öffnet ein Menü mit Verwaltungsoptionen für das Preset.

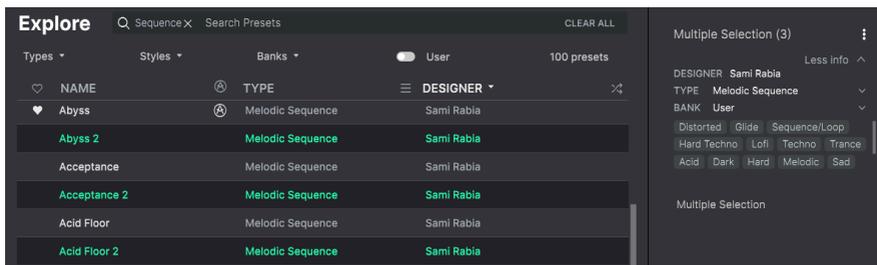


Zu den Optionen gehören *Save Preset* (Preset speichern), *Save Preset As* (Preset speichern als), *Delete Preset* (Preset löschen) und *Add to Playlist* (zur Playliste hinzufügen), zusätzlich die Möglichkeit zum direkten Erstellen einer neuen Playliste.

Die Zeilen mit farbigen Symbolen ermöglichen es Ihnen, das Preset zu einer bestimmten Gruppe von Favoriten hinzuzufügen, die oben beschrieben wurde.

### 8.5.1. Bearbeiten von Informationen für mehrere Presets

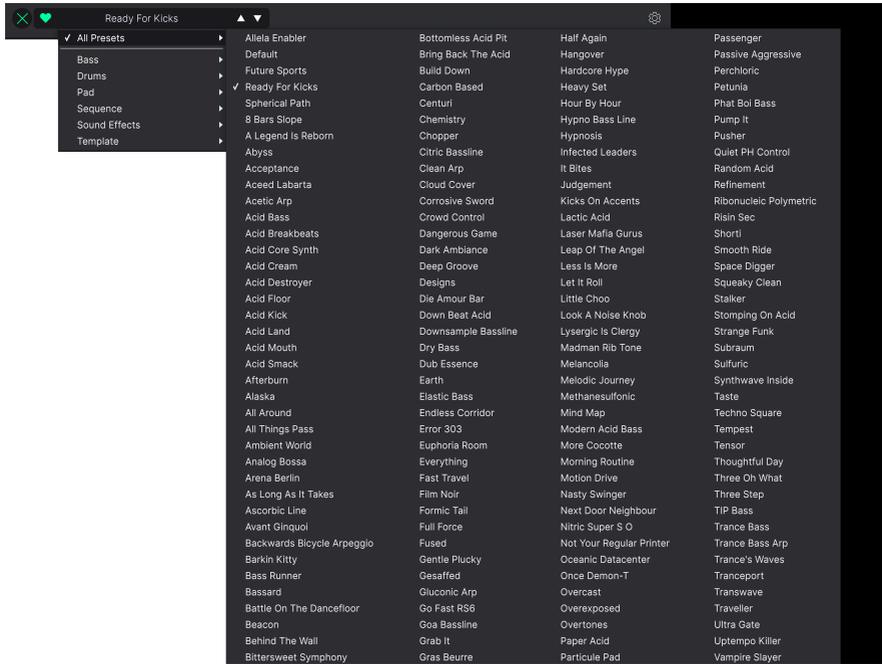
Wenn Sie mehrere Presets in eine andere Bank verschieben möchten, um sich auf eine Performance vorzubereiten oder einen einzelnen Kommentar für mehrere Presets gleichzeitig eingeben möchten, ist das ganz einfach. Halten Sie einfach die Cmd-Taste (macOS) oder die Strg-Taste (Windows) gedrückt und klicken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



**i** Wenn Sie die Informationen für ein Werk-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 (Edit und Delete) werden.

## 8.6. 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.



Darunter befinden sich Optionen, die den Type-Tags entsprechen. Jede davon öffnet ein Untermenü mit allen Presets des entsprechenden Typs.

Wenn Sie eine aktive Suche nach Type und/oder Style machen, schalten die Aufwärts-/Abwärtspfeile rechts neben dem Preset-Namen nur durch die Ergebnisse, die Ihrer Suche entsprechen.

*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.

## 8.7. Die Macro-Regler

Es handelt sich hierbei um größere Duplikate der Macro-Regler in der unteren Symbolleiste und im Macro-Tab der Seitenleiste. Bewegen Sie einen und dessen Pendanten bewegen sich entsprechend mit.



Das Zuweisen von Parametern zu den Macros wird im Abschnitt zum [Macro-Tab \[p.88\]](#) in Kapitel 7 behandelt.

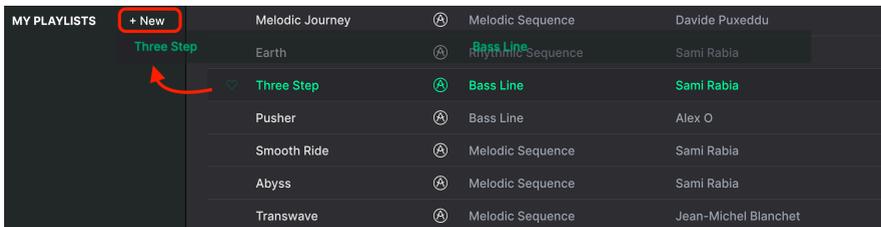
## 8.8. Playlisten

Playlisten sind eine Möglichkeit, Presets für verschiedene Zwecke in verschiedenen Gruppen zusammenzufassen, z.B. eine Set-Liste für eine bestimmte Performance oder eine Gruppe von Presets für ein bestimmtes Studioprojekt. Innerhalb einer Playliste können Presets neu geordnet und in Songs gruppiert werden, eine praktische Ergänzung zu einer Set-Liste.

Der Unterpunkt *My Playlists* erscheint unter **My Favorites** im linken Seitenbereich. Wenn Sie Acid V zum ersten Mal verwenden, gibt es noch keine Playlisten und *My Playlists* ist noch nicht sichtbar. Damit das angezeigt wird, müssen Sie Ihre erste Playliste erstellen.

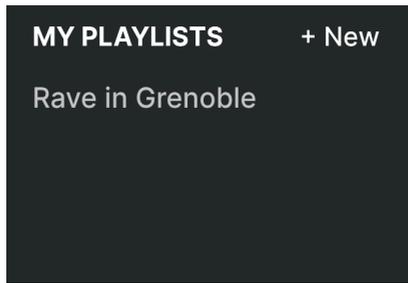
### 8.8.1. Die erste Playliste erstellen

Ziehen Sie zunächst ein beliebiges Preset in den linken Seitenbereich. Der Punkt *My Playlists* wird zusammen mit dem Symbol **+ New** angezeigt. Legen Sie das Preset auf dem Symbol **+ New** ab. Ein Aufklapp-Fenster öffnet sich, in dem Sie Ihre erste Playliste benennen können. Sobald Sie eine Playliste erstellt haben, wird der Punkt *My Playlists* zu einem festen Bestandteil des Seitenbereichs.



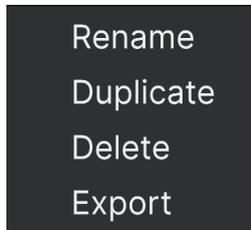
### 8.8.2. Eine Playliste hinzufügen

Um eine Playliste hinzuzufügen, bewegen Sie die Maus über den Punkt *My Playlists* und klicken Sie auf das Symbol **+ New**, sobald dieses erscheint.



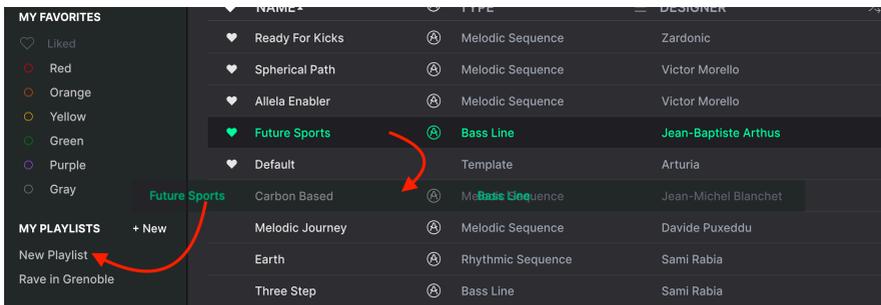
Geben Sie der Playliste einen Namen – diese wird dann im Playlisten-Menü im Seitenbereich angezeigt.

Nachdem Sie einige Playlists erstellt haben, können Sie durch einen Rechtsklick auf einen Playlisten-Namen eine Reihe von Optionen einblenden. Sie können die Playliste *Rename* (Umbenennen), *Delete* (Löschen) oder *Export* (Exportieren), als Datei auf Ihren Computer mit der Erweiterung .aplst.



### 8.8.3. Presets zu einer Playliste hinzufügen

Im Suchfenster können Sie Presets suchen, die Sie Ihrer Playliste hinzufügen möchten. Wenn Sie die richtigen Presets gefunden haben, klicken Sie darauf und ziehen diese auf den Namen der Playliste.

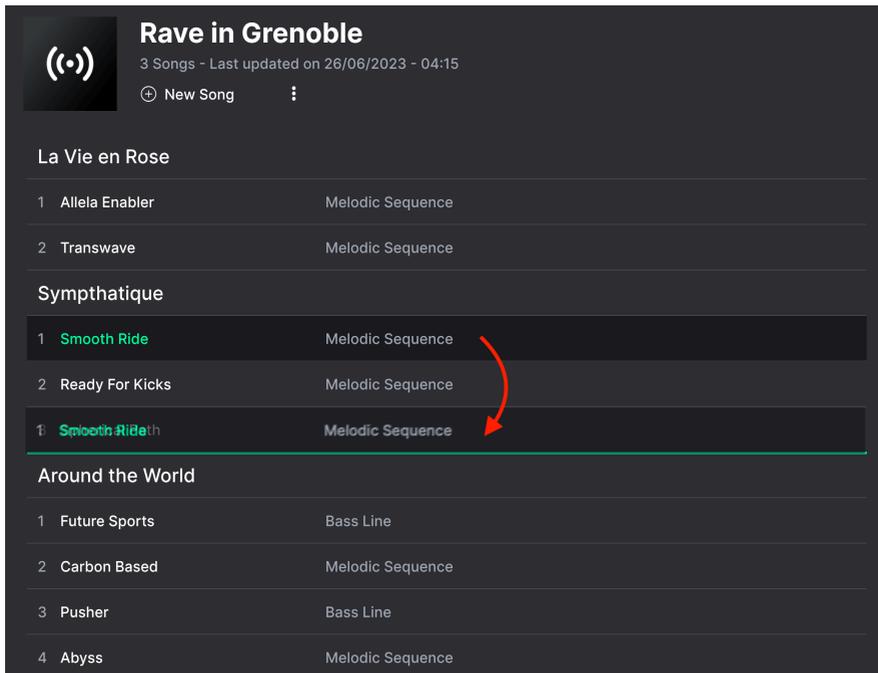


*Klicken und ziehen aus der Suchergebnisliste auf eine der Playlisten*

Klicken Sie auf den Namen einer Playliste, um deren Inhalt anzuzeigen.

### 8.8.4. Anordnen der Presets in einer Playliste

Presets können innerhalb einer Playliste neu organisiert werden. Um beispielsweise ein Preset von Slot 3 auf Slot 4 zu verschieben, ziehen Sie das Preset per Drag & Drop an die gewünschte Stelle.



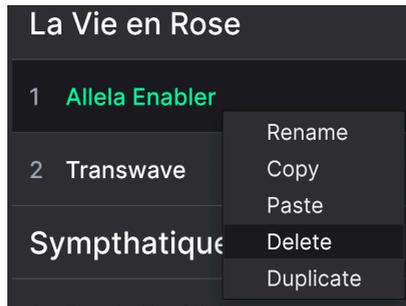
The screenshot shows a dark-themed interface for a music software. At the top, there is a header for a playlist named "Rave in Grenoble" with a sub-header "3 Songs - Last updated on 26/06/2023 - 04:15". Below this, there are three sections of tracks:

- La Vie en Rose**
  - 1 Allela Enabler (Melodic Sequence)
  - 2 Transwave (Melodic Sequence)
- Symphatique**
  - 1 Smooth Ride (Melodic Sequence) - This track is highlighted with a red background and a red arrow pointing to its right side, indicating it is being dragged.
  - 2 Ready For Kicks (Melodic Sequence)
  - 1 ~~Smooth Ride~~ (Melodic Sequence) - This track is highlighted with a red background and a red arrow pointing to its right side, indicating it is being dragged.
- Around the World**
  - 1 Future Sports (Bass Line)
  - 2 Carbon Based (Melodic Sequence)
  - 3 Pusher (Bass Line)
  - 4 Abyss (Melodic Sequence)

Dadurch werden andere Presets in der Liste nach oben verschoben, um sie an die neue Position des gerade verschobenen Presets anzupassen. Am „Einfügepunkt“ ist kurzzeitig eine rosafarbene Linie sichtbar.

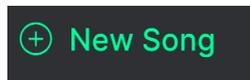
### 8.8.5. Entfernen eines Presets aus einer Playliste

Um eine Preset aus einer Playliste zu entfernen, wählen Sie die Playliste aus und klicken Sie dann im Ergebnisbereich mit der rechten Maustaste auf den Namen des Presets, um ein Aufklapp-Menü aufzurufen. Hiermit wird das Preset nur *aus der Playliste* gelöscht, nicht aus dem Acid V-Browser!



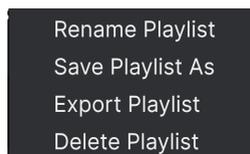
Dieses Menü enthält auch die Optionen **Rename** (Umbenennen), **Copy** (Kopieren), **Paste** (Einfügen) und **Duplicate** (Duplizieren). Weitere Verwaltungsoptionen werden nachfolgend beschrieben.

### 8.8.6. New Song und Playlisten-Verwaltung



Die Schaltfläche **New Song** erstellt einen neuen Song am Ende der Playliste. Sie können diesem einen Namen geben, ihn dann klicken und ziehen, um ihn in der Playliste zu positionieren und um Presets in der gewünschten Reihenfolge hinzuzufügen. In jeder Playliste lassen sich mehrere Songs platzieren. Wenn Sie bei einem Song auf dessen Titel klicken und ziehen, werden alle dessen Playlisten mitgenommen - in der richtigen Reihenfolge!

Um auf andere Playlisten-Verwaltungsoptionen zuzugreifen, klicken Sie auf das Symbol mit den drei Punkten neben der Schaltfläche **New Song**. Das öffnet folgendes Aufklapp-Menü:



- **Rename Playlist:** Benennt die aktuelle Playliste um, ohne eine Kopie zu erstellen.
- **Save Playlist As:** Erstellt ein Duplikat der Playliste mit dem Zusatz „Copy“ im Namen. Sie können den Namen vor dem Speichern ändern.
- **Export Playlist:** Exportiert Ihre Playliste an einen gewünschten Speicherort auf Ihrem Computer mit der Dateinamenerweiterung „.aplst“.
- **Delete Playlist:** Entfernt die aktuelle Playliste, löscht dabei aber *keine* der darin enthaltenen Presets.

## 9. SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG

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

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.

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 ausschließlich Ihnen eine nicht-exklusive Lizenz, diese 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, 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 Punkt 9.

### **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 die andere Person (I) diese Lizenzvereinbarung und (II) das Produkt (gebündelte 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 entsprechenden Arturia-Vertrieb 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.