

SoundManager VST Host

Benutzerhandbuch

Version 1.2

Vielen Dank, dass Sie sich für *SoundManager VST Host* entschieden haben. Dieses Handbuch soll Ihnen helfen, Ihr Produkt optimal zu nutzen. Bitte lesen Sie das Handbuch, um alle Funktionen und Möglichkeiten der Software zu entdecken.

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|--------------|--|-----------|
| 1 | Einleitung | 2 |
| 2 | Systemvoraussetzungen | 2 |
| 3 | Installationsanleitung | 3 |
| 4 | Erste Schritte | 4 |
| 4.1 | Überblick | 4 |
| 4.2 | Datenspeicherung | 5 |
| 5 | Benutzeroberfläche | 6 |
| 5.1 | Rechter Bereich | 7 |
| 5.2 | Linker Bereich | 11 |
| 5.2.1 | Strukturdefinition | 11 |
| 5.2.2 | Baumstruktur | 11 |
| 5.2.3 | MIDI-Bindungen | 19 |
| 5.3 | Routing-Bereich | 23 |
| 5.3.1 | Hinzufügen und Verwalten von Elementen | 24 |
| 5.3.2 | Verbinden und Konfigurieren von Elementen | 26 |
| 5.3.3 | Keyboard Ranges | 26 |
| 5.3.4 | Transponierungsoptionen | 27 |
| 5.4 | Mischpult | 29 |
| 5.5 | Einstellungsdialog | 31 |
| 6 | Lizenzierung | 33 |
| 7 | Support und Fehlerbehebung | 33 |

1 Einleitung

Willkommen beim *SoundManager VST Host*, einer Software, die hauptsächlich für Live-Auftritte, insbesondere für Keyboarder, entwickelt wurde. *SoundManager VST Host* bietet zwei Hauptstrukturen: eine speziell für Live-Auftritte und eine freie Struktur für flexiblere Anwendungen. Während der Hauptanwendungsfall für den Bühneneinsatz vorgesehen ist, ermöglicht die freie Struktur die effektive Nutzung des Programms sowohl im Heimstudio als auch für Soundbibliotheken. Dieses Handbuch führt Sie durch die Installation, Konfiguration und Verwendung der *SoundManager VST Host* Software.

2 Systemvoraussetzungen

Um eine optimale Leistung zu gewährleisten, sollte Ihr System die folgenden Anforderungen erfüllen:

- Betriebssystem: Windows 10 oder höher (nur 64-Bit-Versionen)
- Prozessor: Intel Core i5 oder vergleichbar
- RAM: 16 GB oder mehr empfohlen
- Speicherplatz: Mindestens 1 GB freier Speicherplatz für die Installation und Daten
- Audiotreiber: ASIO-kompatibler Treiber erforderlich. Wenn Ihr Audio-Interface keinen ASIO-Treiber hat, können Sie einen generischen ASIO-Treiber wie ASIO4All oder einen ähnlichen verwenden.
- VST-Plugins: Es werden nur 64-Bit VST3-Plugins unterstützt.

Hinweis: *SoundManager VST Host* unterstützt ausschließlich die VST3-Schnittstelle. Aus lizenzrechtlichen Gründen können VST2-Plugins nicht unterstützt werden. Dies gewährleistet die Kompatibilität mit den neuesten Plugin-Standards und bietet eine verbesserte Leistung und Funktionen.

Hinweis: So überprüfen Sie, ob Sie ein 64-Bit-Betriebssystem haben:

1. Öffnen Sie das Startmenü.
2. Geben Sie *Systeminformationen* ein und wählen Sie es aus den Suchergebnissen aus.
3. Suchen Sie im Fenster *Systeminformationen* nach dem Eintrag *Systemtyp*. Wenn dort *x64-basierter PC* steht, haben Sie ein 64-Bit-Betriebssystem.

3 Installationsanleitung

Mit folgenden Schritten, können Sie *SoundManager VST Host* installieren:

- Laden Sie die Installations-Setup-Datei von der offiziellen Website herunter.
- Führen Sie die Installationsdatei aus und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Sobald die Installation abgeschlossen ist, starten Sie die Software.
- Sie können die 30-tägige Testversion verwenden, um die Software zu testen.
- Geben Sie innerhalb des 30-tägigen Testzeitraums Ihren Lizenzschlüssel unter dem Menüpunkt **Optionen > Registrieren** ein.
- Wenn die 30-tägige Testphase abgelaufen ist und Sie das Programm starten, erscheint ein Registrierungsfenster, in das Sie Ihren Lizenzschlüssel eingeben können.

4 Erste Schritte

Dieser Abschnitt hilft Ihnen, mit dem *SoundManager VST Host* zu beginnen:

4.1 Überblick

SoundManager VST Host ist darauf ausgelegt, mit VST-Plugins erstellte Sounds zu verwalten. Es ermöglicht Ihnen, diese Sounds in zwei Hauptstrukturen zu organisieren:

Struktur für Live-Performances:

- **Bands:** Die Hauptknotenpunkte in dieser Struktur, welche es einem Musiker ermöglichen, mehrere Bands zu verwalten.
- **Setlisten:** Sammlungen von Songs, die für einen bestimmten Auftritt oder eine Veranstaltung vorbereitet wurden.
- **Songs:** Einzelne Musikstücke innerhalb einer Setliste.
- **Song Parts:** Abschnitte von Songs wie Intro, Strophe, Refrain, Zwischenspiel, Outro usw.

In dieser Struktur kann eine Setliste keine andere Setliste enthalten, um eine einfache Organisation für Live-Auftritte zu gewährleisten.

Freie Struktur:

- **Projekte:** Die Hauptknotenpunkte in dieser Struktur, analog zu Bands in der Struktur für Live-Auftritte.
- **Kategorien:** Ermöglichen eine flexible Organisation, vergleichbar mit Setlisten in der Struktur für Live-Auftritte. Im Gegensatz zu Setlisten kann eine Kategorie eine Unterkategorie enthalten, wodurch eine hierarchischere und anpassbarere Organisationsmethode bereitgestellt wird.
- **Sounds:** Anpassbare Klänge, ähnlich den Songs in der Struktur für Live-Auftritte.
- **Soundvarianten:** Variationen von Sounds, die den Song Parts in der Struktur für Live-Auftritte entsprechen.

Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass die freie Struktur eine flexiblere und hierarchischere Organisation bietet, die besonders nützlich für komplexe Setups, Soundbibliotheken und Heimstudioanwendungen ist. Im Gegensatz dazu ist die Struktur für Live-Auftritte auf Einfachheit und Effizienz auf der Bühne ausgelegt.

4.2 Datenspeicherung

Alle Aktionen, die innerhalb des *SoundManager VST Hosts* ausgeführt werden, sind automatisch in einer Datenbank gespeichert. Dies stellt sicher, dass die Arbeit sofort in der Datenbank erfasst wird und kein manuelles Speichern erforderlich ist. Die Funktion bietet einen nahtlosen und effizienten Arbeitsablauf, der es Ihnen ermöglicht, sich ohne Unterbrechung auf die Erstellung und Verwaltung Ihrer Sounds zu konzentrieren.

Zusätzlich gibt es die Option, die Datenbank zu sichern. Dies kann über das Hauptmenü erfolgen, indem Sie **Datenbank > Datenbanksicherung** auswählen. Es öffnet sich ein Verzeichnis-Explorer, der es Ihnen ermöglicht, den Ordner auszuwählen, in dem die Datenbank gesichert werden soll. Es wird empfohlen, die Datenbank auf einem anderen Speichermedium als dem aktuell verwendeten zu sichern, z.B. einem USB-Stick oder einer externen Festplatte.

Beim Starten des *SoundManager VST Hosts* führt die Software automatisch eine Hintergrundicherung der Datenbank durch. Im Falle eines Datenverlustes können Sie diese Sicherungen verwenden, um einen früheren Zustand wiederherzustellen. Die automatischen Sicherungen werden in folgendem Ordner gespeichert:

C:\ProgramData\SoundManagerVSTHost\AutoBackup

Diese Sicherungen sind in drei Unterordner für kurzfristige, mittelfristige und langfristige Sicherungen kategorisiert.

Im Falle eines Datenverlusts muss die automatisch gesicherte Datenbank umbenannt und manuell in das Verzeichnis *C:\ProgramData\SoundManagerVSTHost* kopiert werden. Die Sicherungsdatei muss in *SoundManagerDatabase.db* umbenannt werden, um sie wiederherzustellen.

Hinweis: Das manuelle Wiederherstellen und Kopieren der Sicherungsdatei überschreibt die vorhandene Datenbank. Es ist ratsam, die aktuelle Datenbank zu sichern, bevor Sie mit dem Kopier- und Umbenennungsprozess fortfahren.

Beim Beenden des *SoundManager VST Hosts* erscheint ein Dialogfeld, das Sie auffordert, die Datenbank zu speichern. Wenn Sie dieses Dialogfeld nicht jedes Mal beim Beenden des Programms sehen möchten, können Sie es in den Einstellungen oder direkt im Dialog deaktivieren. Sie können dieses Dialogfeld auch in den Einstellungen wieder aktivieren, wenn Sie es in Zukunft wieder sehen möchten.

5 Benutzeroberfläche

Das Hauptfenster des *SoundManager VST Hosts* ist in drei Bereiche unterteilt: **Links**, **Mitte** und **Rechts**. Jeder Bereich enthält spezifische Komponenten, die Ihnen helfen, Ihre VST-Sounds zu verwalten und zu organisieren.

Hinweis: Der *SoundManager VST Host* bietet sowohl ein dunkles als auch ein helles Design. Sie können Ihre bevorzugte Darstellung in den Einstellungen unter **Optionen > Einstellungen** auswählen. Bitte beachten Sie, dass ein Neustart des Programms erforderlich ist, damit die Änderung des Designs wirksam wird.

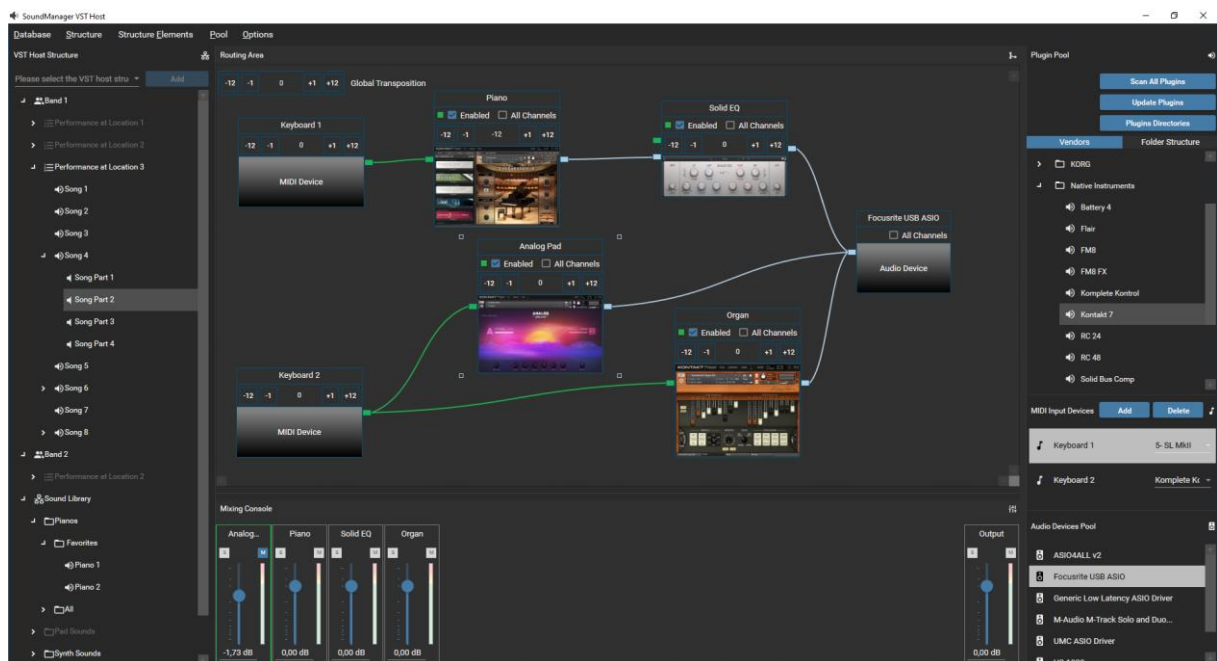


Abbildung 1 Benutzeroberfläche dunkles Design

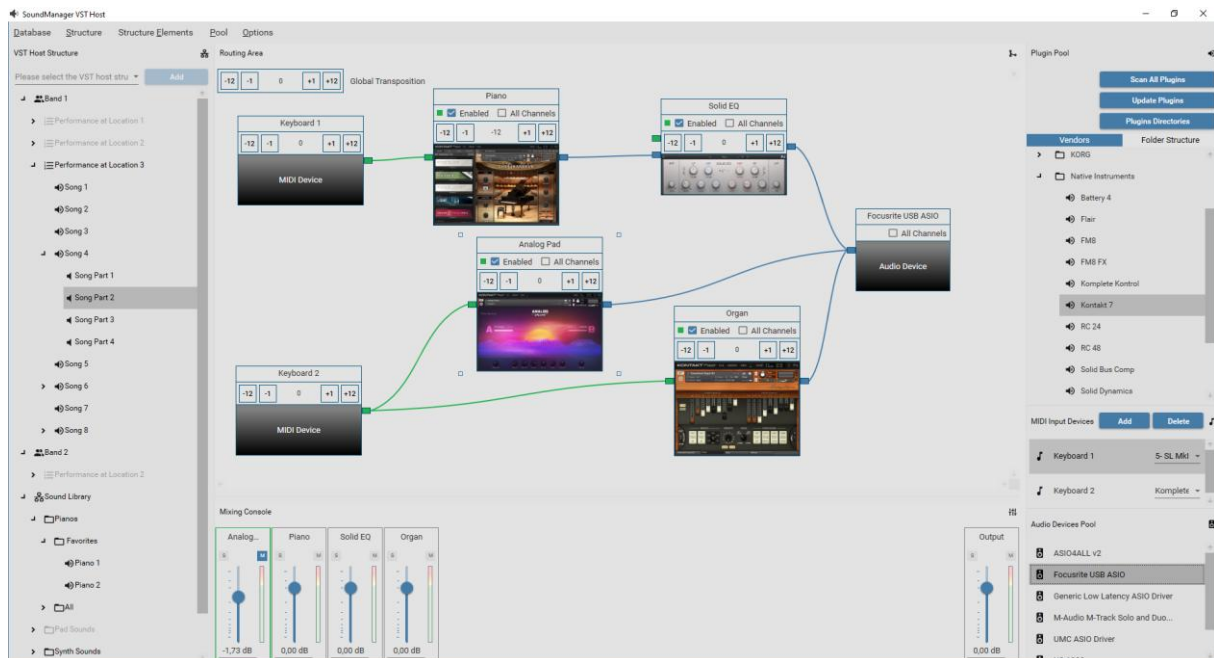


Abbildung 2 Benutzeroberfläche helles Design

5.1 Rechter Bereich

Plugin Pool: Um mit dem Programm arbeiten zu können, müssen die verfügbaren VST-Plugins zunächst gescannt werden.

- Zuerst verwenden Sie die Schaltfläche **Plugin Verzeichnisse**, um ein oder mehrere Verzeichnisse anzugeben, in denen sich die VST-Plugins befinden.
- Ein Dialogfeld wird geöffnet, in welchem Sie die Verzeichnisse angeben können. Der Standardpfad `C:\Program Files\Common Files\VST3` ist bereits eingetragen.
- Nach dem Angeben der Verzeichnisse und dem Schließen des Dialogfelds können Sie die Plugins scannen, indem Sie die Schaltfläche **Alle Plugins scannen** anklicken.
- Wenn bereits ein Scan durchgeführt wurde, werden mit der Schaltfläche **Plugins aktualisieren** neue Plugins hinzugefügt und gelöschte Plugins entfernt. Die zuvor gescannten Plugins werden in der Datenbank gespeichert, bestehende Plugins bleiben also unverändert.
- Nach dem Scannen der Plugins werden sie in einer Baumstruktur angezeigt. Es gibt zwei Optionen zur Anzeige der Baumstruktur: Entweder sind die Plugins nach Hersteller organisiert, oder sie sind entsprechend der Verzeichnisstruktur auf der Festplatte dargestellt.

- Die beiden Strukturen werden in zwei Registerkarten angezeigt: die erste Registerkarte **Anbieter** und die zweite Registerkarte **Ordnerstruktur**.

MIDI-Eingang Geräte: Angezeigt in einem Listenfeld im mittleren rechten Bereich.

- Zunächst ist die Liste leer. Ein neues MIDI-Controller-Gerät kann durch Klicken auf die Schaltfläche **Hinzufügen** in das Listenfeld aufgenommen werden.
- Das MIDI-Controller-Gerät wird im Listenfeld mit einem Standardnamen angezeigt, der das logische Gerät repräsentiert, der geändert werden kann. Zum Beispiel **Oberes Keyboard, Unteres Keyboard**, etc.
- Rechts neben dem Namen wird ein Auswahlfeld angezeigt, das alle aktuell per USB angeschlossenen MIDI-Controller-Geräte auflistet. Dieses Auswahlfeld enthält die physischen Geräte.
- Wählen Sie das physische Gerät aus dem Auswahlfeld, das dem zugewiesenen logischen Namen entspricht.
- Die logischen Namen werden im Routing-Bereich verwendet, wo MIDI-Controller und VST-Plugins per Drag-and-Drop hinzugefügt werden können.
- Die Zuordnung des MIDI-Controller-Geräts zum physischen Gerät wird in der Datenbank gespeichert. Wenn das MIDI-Controller-Gerät bereits im Routing-Bereich verwendet wird, aber das physische Gerät nicht angeschlossen ist, wird es im Routing-Bereich als deaktiviert (ausgegraut) angezeigt. Im Bereich **MIDI-Eingang Geräte** hat das Auswahlfeld in diesem Fall keinen Eintrag. Wenn das Gerät angeschlossen wird, während das Programm läuft und es zuvor in der Datenbank gespeichert wurde, wird der Eintrag im Auswahlfeld aktualisiert, und das MIDI-Controller-Gerät wird im Routing-Bereich aktiviert.
- Die Zuordnung zum physischen Gerät kann jederzeit geändert werden, indem ein anderes Gerät aus dem Auswahlfeld gewählt wird.
- Ein MIDI-Controller-Gerät kann durch Klicken auf die Schaltfläche **Löschen** entfernt werden, sofern es nicht im Routing-Bereich verwendet wird.

Hinweis: Einige MIDI-Controller-Geräte können abhängig vom verwendeten USB-Anschluss eine Nummer zu ihrem physischen Namen hinzufügen. Da physische MIDI-Controller-Geräte nur anhand ihres Namens identifiziert werden können, wird das Gerät möglicherweise nicht gefunden, wenn es an einen anderen USB-Anschluss angeschlossen wird. In diesem Fall bleibt das Auswahlfeld leer. Es wird empfohlen, den entsprechenden MIDI-Controller jedes Mal an

denselben USB-Anschluss anzuschließen oder die Zuordnung schnell mit dem Auswahlfeld zu aktualisieren.

Audiogeräte Pool: Angezeigt in einem Listenfeld im unteren rechten Bereich.

- Alle verfügbaren ASIO-Treiber werden in dieser Liste aufgeführt.
- Ein ASIO-Treiber kann geändert werden, indem ein Element aus der Liste in den Routing-Bereich gezogen wird, durch Doppelklicken auf das Element oder über das Kontextmenü, indem **Zum Routing-Bereich hinzufügen** ausgewählt wird.
- Alternativ kann der ASIO-Treiber auch im Einstellungsdialog geändert werden.

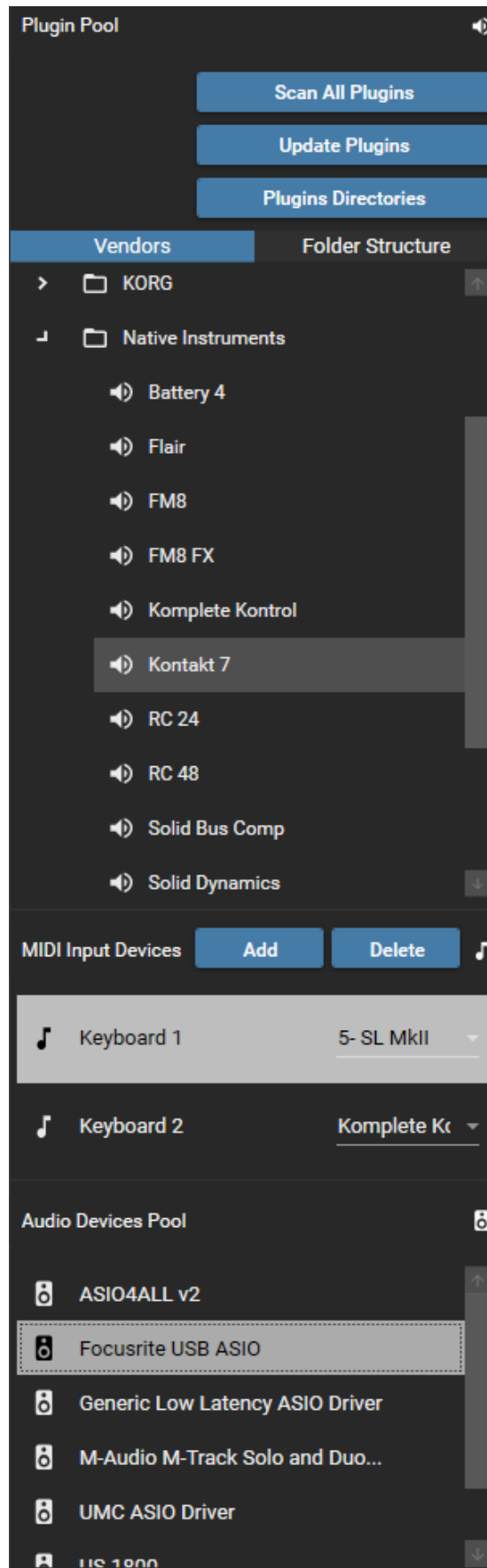


Abbildung 3 Rechter Bereich

5.2 Linker Bereich

Der linke Bereich enthält ein Auswahlfeld und eine Baumstruktur, in der Sie die Elemente Ihrer Sound-Konfiguration hinzufügen und verwalten können.

5.2.1 Strukturdefinition

Über der Baumstruktur befindet sich ein Auswahlfeld, in dem Sie auswählen können, ob Sie eine Struktur für Live-Auftritte oder eine freie Struktur erstellen möchten.

5.2.2 Baumstruktur

Unterhalb des Auswahlfelds können Sie Bands, Setlisten, Songs und Song Parts (oder Projekte, Kategorien, Sounds und Soundvarianten in der freien Struktur) hinzufügen und verwalten.

Kopieren und Ausschneiden von Bauelementen: Bauelemente, zusammen mit ihrem gesamten zugehörigen Routing-Bereich (wie in Abschnitt 5.3 erklärt), können kopiert oder ausgeschnitten werden. Dies kann über das Kontextmenü durch Rechtsklick auf das Bauelement oder über das Hauptmenü unter **Strukturelemente** erfolgen. Dies ermöglicht es Ihnen, ganze Setups effizient zu duplizieren oder zu verschieben. Nachdem Sie ein Bauelement kopiert oder ausgeschnitten haben, wählen Sie das gewünschte übergeordnete Element aus, bei welchem Sie einfügen möchten, und wählen Sie **Einfügen** aus dem Kontextmenü oder dem Hauptmenü unter **Strukturelemente > Einfügen**.

5.2.2.1 Struktur für Live-Performances

Diese Struktur im *SoundManager VST Host* ist darauf ausgelegt, die Organisation und Verwaltung von Sounds für Live-Auftritte zu optimieren.

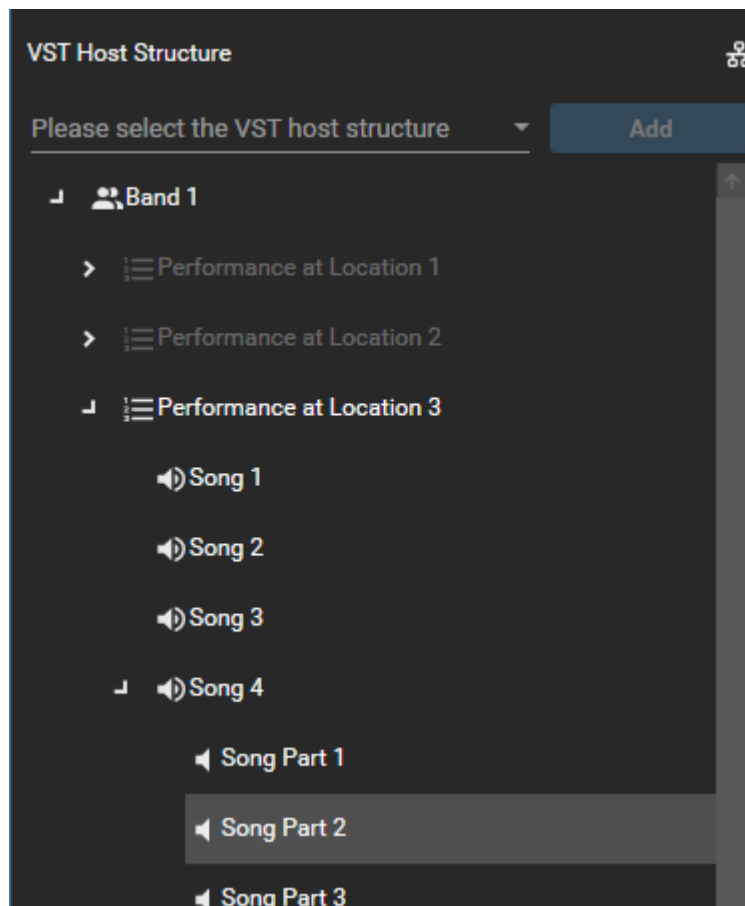


Abbildung 4 Struktur für Live-Performances

So fügen Sie Elemente zur Live-Struktur hinzu:

Bands:

- Die Hauptknotenpunkte in der Live-Struktur. Bands repräsentieren verschiedene Musikgruppen oder Projekte.
- In der Baumstruktur: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Stammknoten und wählen Sie **Setliste hinzufügen** aus dem Kontextmenü oder verwenden Sie den Hauptmenüpunkt **Struktur > Setliste hinzufügen**. Sie können auch die Tastenkombination **Strg + Umschalt + A** verwenden.

Setlisten:

- Sammlungen von Songs, die für eine bestimmte Aufführung oder Veranstaltung vorbereitet wurden.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Setlisten-Knoten und wählen Sie **Song hinzufügen** aus dem Kontextmenü oder verwenden Sie den Hauptmenüpunkt **Struktur > Song hinzufügen**. Sie können auch die Tastenkombination **Strg + Umschalt + A** verwenden.

Songs:

- Einzelne Musikstücke innerhalb einer Setliste. Unterschiedliche Songs können verschiedene VST-Plugins, MIDI-Controller und Routing-Konfigurationen enthalten. Diese Flexibilität ermöglicht es, jeden Song mit einer einzigartigen Konfiguration zu versehen, die seinen spezifischen Anforderungen entspricht.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Song-Knoten und wählen Sie **Song Part hinzufügen** aus dem Kontextmenü oder verwenden Sie den Hauptmenüpunkt **Struktur > Song Part hinzufügen**. Sie können auch die Tastenkombination **Strg + Umschalt + A** verwenden.

Song Parts:

- Abschnitte von Songs, wie Intro, Vers, Refrain, Zwischenspiel, Outro usw. Im Gegensatz zu Songs, die unterschiedliche Plugins und MIDI-Controller beinhalten können, enthält jeder Song Part innerhalb desselben Songs dieselben VST-Plugins, MIDI-Controller und Routing-Konfigurationen.
- Während die Plugins, Controller und Routings über verschiedene Song Parts hinweg gleich bleiben, können die folgenden Parameter variieren:
 - **Plugin stummgeschaltet:** Bestimmte Plugins können innerhalb eines Song Parts stummgeschaltet werden.
 - **Plugin-Solo-Modus:** Plugins können in einzelnen Soundvarianten auf Solo-Modus eingestellt werden.
 - **Plugin-Lautstärke:** Die Lautstärke jedes Plugins kann für verschiedene Song Parts individuell angepasst werden.

Hinweis: Beim Auswählen eines Songs wird automatisch der erste Song Part aktiviert. Das bedeutet, dass die Sounds so wiedergegeben werden, wie sie im ersten Song Part definiert sind. Es gibt keinen Unterschied, ob der Song-Knoten oder der erste Song Part-Knoten im Baum ausgewählt ist.

Verwalten von Elementen in der Live-Struktur

Umbenennen von Elementen:

- Sie können die Eigenschaften jedes Elements (Band, Setliste, Song, Song Part) bearbeiten, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Knoten klicken und **Umbenennen** auswählen oder die **F2-Taste** drücken. Sie können auch das Hauptmenüelement **Strukturelemente > Umbenennen** verwenden.

Löschen von Elementen:

- Um ein Element zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Knoten und wählen **Löschen** oder drücken die **Entf**-Taste. Sie können auch das Hauptmenüelement **Strukturelemente > Löschen** verwenden.

Reihenfolge der Elemente:

- Sie können die Reihenfolge der Elemente über das Kontextmenü ändern, indem Sie **Nach oben verschieben** oder **Nach unten verschieben** auswählen oder die Tastenkombinationen **Alt + ↑** oder **Alt + ↓** verwenden. Außerdem können Sie das Hauptmenüelement **Strukturelemente > Nach oben verschieben** oder **Strukturelemente > Nach unten verschieben** verwenden.

5.2.2.2 Freie Struktur

Die freie Struktur im *SoundManager VST Host* ist für eine flexiblere und hierarchischere Organisation konzipiert und besonders nützlich für komplexe Setups, Soundbibliotheken und Heimstudioanwendungen.

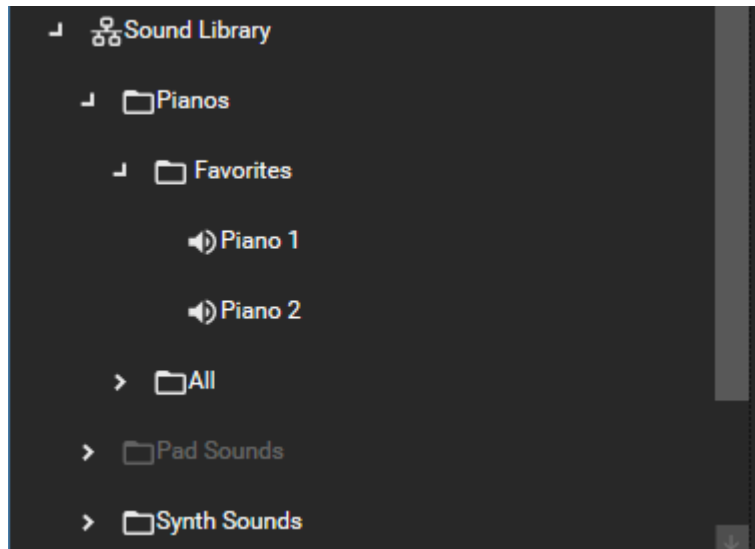


Abbildung 5 Freie Struktur

So fügen Sie Elemente zur freien Struktur hinzu:

Projekte:

- Die Hauptknotenpunkte der freien Struktur. Projekte repräsentieren verschiedene Musikprojekte.
- Klicken Sie in der Baumstruktur mit der rechten Maustaste auf den Stammknoten und wählen Sie **Kategorie hinzufügen** aus dem Kontextmenü oder verwenden Sie das Hauptmenüelement **Struktur > Kategorie hinzufügen**. Sie können auch die **Tastenkombination Strg + Umschalt + C** verwenden.

Kategorien:

- Erlauben eine flexible Organisation und können Unterkategorien für eine hierarchischere Struktur enthalten.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen **Kategorie** Knoten und wählen Sie **Kategorie hinzufügen** aus dem Kontextmenü oder verwenden Sie das Hauptmenüelement **Struktur > Kategorie hinzufügen**. Sie können auch die **Tastenkombination Strg + Umschalt + C** verwenden.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen **Kategorie** Knoten und wählen Sie **Sound hinzufügen** aus dem Kontextmenü oder verwenden Sie das Hauptmenüelement **Struktur > Sound hinzufügen**. Sie können auch die **Tastenkombination Strg + Umschalt + A** verwenden.

Sounds:

- Anpassbare Klänge innerhalb einer Kategorie.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen **Sound** Knoten und wählen Sie **Soundvariante hinzufügen** aus dem Kontextmenü oder verwenden Sie das Hauptmenüelement **Struktur > Soundvariante hinzufügen**. Sie können auch die **Tastenkombination Strg + Umschalt + A** verwenden.

Soundvarianten:

- Variationen von Sounds innerhalb eines Sounds. Im Gegensatz zu Sounds, die unterschiedliche Plugins und MIDI-Controller haben können, enthält jede Soundvariante innerhalb desselben Sounds die gleichen VST-Plugins, MIDI-Controller und Routing-Konfigurationen.
- Während die Plugins, Controller und Routings in verschiedenen Soundvarianten gleich bleiben, können die folgenden Parameter variieren:
 - **Plugin stummgeschaltet:** Bestimmte Plugins können innerhalb einer Soundvariante stummgeschaltet werden.
 - **Plugin-Solo-Modus:** Plugins können in einzelnen Soundvarianten auf Solo-Modus eingestellt werden.
 - **Plugin-Lautstärke:** Die Lautstärke jedes Plugins kann für verschiedene Soundvarianten individuell angepasst werden.

Verwalten von Elementen in der freien Struktur

Umbenennen von Elementen:

- Sie können die Eigenschaften jedes Elements (Projekt, Kategorie, Sound, Soundvariante) bearbeiten, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Knoten klicken und **Umbenennen** auswählen oder die **F2-Taste** drücken. Sie können auch das Hauptmenüelement **Strukturelemente > Umbenennen** verwenden.

Löschen von Elementen:

- Um ein Element zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Knoten und wählen **Löschen** oder drücken die **Entf**-Taste. Sie können auch das Hauptmenüelement **Strukturelemente > Löschen** verwenden.

Reihenfolge der Elemente:

- Sie können die Reihenfolge der Elemente über das Kontextmenü ändern, indem Sie **Nach oben verschieben** oder **Nach unten verschieben** auswählen oder die Tastenkombinationen **Alt + ↑** oder **Alt + ↓** verwenden. Außerdem können Sie das Hauptmenüelement **Strukturelemente > Nach oben verschieben** oder **Strukturelemente > Nach unten verschieben** verwenden.

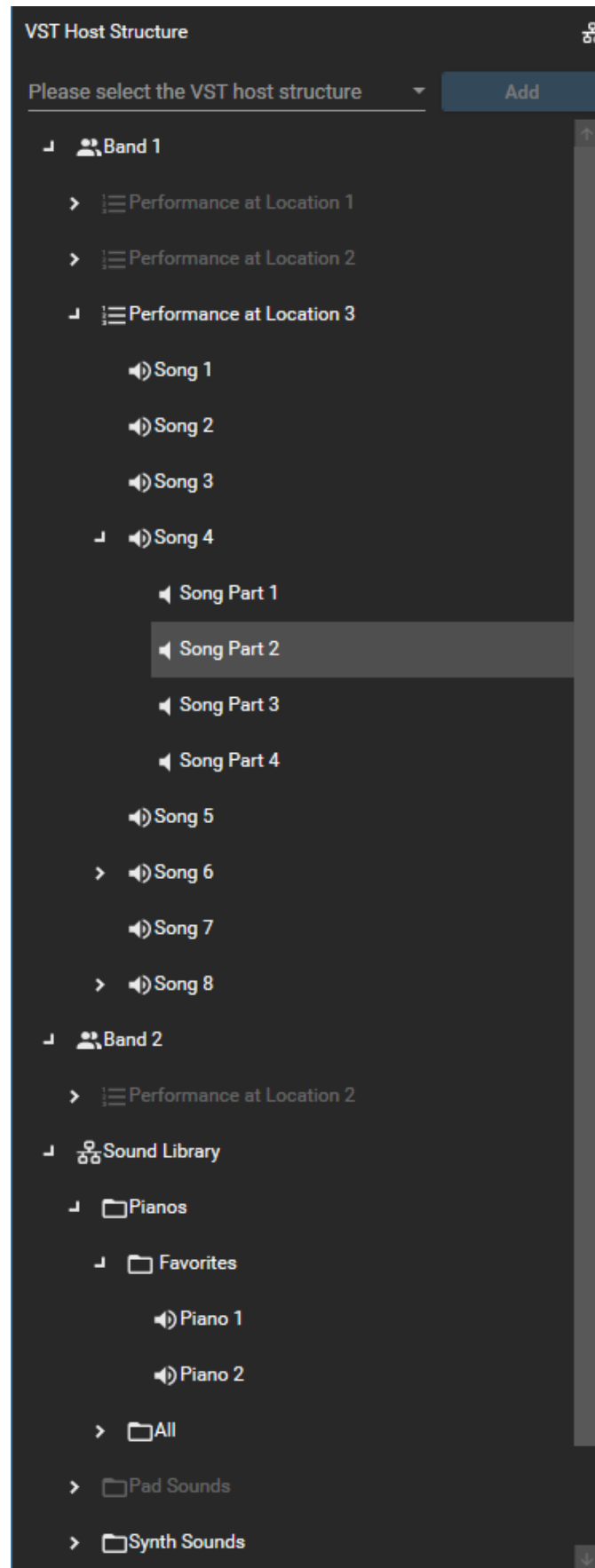


Abbildung 6 Linker Bereich

5.2.3 MIDI-Bindungen

Die MIDI-Bindungen ermöglichen es Ihnen, spezifische MIDI-Ereignisse zu definieren, die Aktionen in der Baumansicht auslösen. Mit dieser Funktion können Sie Ihre MIDI-Controller einfach in Ihre Software integrieren.

Der MIDI-Bindungsdialog kann über das Kontextmenü eines Baumelements geöffnet werden. Es gibt zwei Arten von MIDI-Bindungen, die definiert werden können: globale MIDI-Bindungen und individuelle MIDI-Bindungen.

- **Globale MIDI-Bindungen** können auf den obersten Ebenen der Baumansicht festgelegt werden, z. B. für Bands oder Projekte.
- **Individuelle MIDI-Bindungen** können für alle anderen Bauelemente definiert werden.

Um globale MIDI-Bindungen zu definieren, verwenden Sie die Kontextmenüoption **Globale MIDI-Bindungen anlegen oder löschen**. Für individuelle MIDI-Bindungen verwenden Sie die Kontextmenüoption **Individuelle MIDI-Bindungen anlegen oder löschen**. Durch die Auswahl einer dieser Optionen wird der MIDI-Bindungsdialog geöffnet.

In den meisten Fällen werden wahrscheinlich globale MIDI-Bindungen verwendet, da sie MIDI-Bindungen definieren, die für den gesamten Baum gelten. Der MIDI-Bindungsdialog ist für beide Typen gleich, bietet jedoch für jeden Typ unterschiedliche Konfigurationsoptionen.

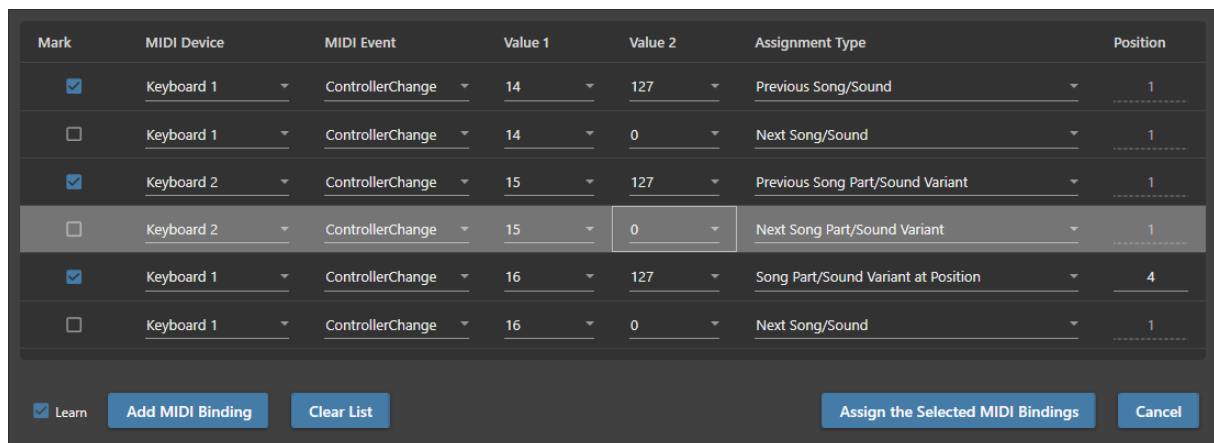


Abbildung 7 MIDI-Bindungsdialog

Globaler MIDI-Bindungsdialog

Nach dem Öffnen des Dialogs gibt es zwei Möglichkeiten, eine MIDI-Bindung zu erstellen: entweder manuell durch Klicken auf die Schaltfläche **Neue MIDI-Bindung** oder durch Verwendung der MIDI-Lernfunktion. Die MIDI-Lernfunktion ist nur aktiv, wenn das entsprechende Kontrollkästchen im unteren linken Bereich des Dialogs aktiviert ist.

Beim Klicken auf die Schaltfläche **Neue MIDI-Bindung** wird eine leere Bindung erstellt und im Dialog sichtbar. Sie können dann die entsprechenden Auswahlfelder verwenden, um Ihre Definitionen festzulegen.

Mit der MIDI-Lernfunktion wird eine MIDI-Bindung erstellt, wenn ein MIDI-Controller ein MIDI-Ereignis sendet, das dann im MIDI-Bindungsdialog angezeigt wird. Die Auswahlfelder werden mit Standardwerten basierend auf den empfangenen MIDI-Ereignissen eingestellt.

Der Dialog ist wie eine Tabelle strukturiert, mit mehreren Spalten, die verschiedene Konfigurationsoptionen bieten:

- **Erste Spalte (Markieren):** Ein Kontrollkästchen, mit dem Sie angeben können, ob die entsprechende Bindung verwendet werden soll.
- **Zweite Spalte (MIDI-Gerät):** Ein Auswahlfeld, in dem Sie das MIDI-Gerät angeben können, das mit der Aktion der Bindung verbunden ist. Das Auswahlfeld listet alle unter **MIDI-Eingang Geräte** definierten MIDI-Geräte im rechten Bereich der Software auf.
- **Dritte Spalte (MIDI-Event):** Ein Auswahlfeld, in dem Sie das MIDI-Ereignis definieren können, das die Aktion auslöst. Die verfügbaren Optionen sind: ChannelPressure, ControllerChange, KeyPressure, NoteOff, NoteOn, PitchBend und ProgramChange.
- **Vierte Spalte (Wert1):** Hier können Sie einen Wert für das ausgewählte MIDI-Ereignis eingeben. Die Werte reichen von 0 bis 127. Für NoteOff oder NoteOn wird auch der zugehörige Notename angezeigt.
- **Fünfte Spalte (Wert2):** Hier können Sie ebenfalls Werte von 0 bis 127 eingeben. Nicht alle MIDI-Ereignisse unterstützen einen zweiten Wert, daher ist das Auswahlfeld nur für bestimmte MIDI-Ereignisse aktiviert.

- **Sechste Spalte (Zuweisungsart):** Diese Spalte definiert die tatsächliche Aktion, die ausgeführt wird, wenn ein MIDI-Ereignis mit der entsprechenden Definition empfangen wird.
 - **Nächste Setliste/Kategorie:** Wenn die definierte Bindung erkannt worden ist, wird die nächste Setliste oder Kategorie in der Baumansicht sequentiell ausgewählt.
 - **Vorherige Setliste/Kategorie:** Wenn die definierte Bindung erkannt worden ist, wird die vorherige Setliste oder Kategorie in der Baumansicht sequentiell ausgewählt.
 - **Setliste/Kategorie an Position:** Wenn die definierte Bindung erkannt worden ist, wird die Setliste oder Kategorie an einer bestimmten Position in der Baumansicht ausgewählt. Die Position wird in der siebten Spalte angegeben.
 - **Nächster Song/Sound:** Wenn die definierte Bindung erkannt worden ist, wird der nächste Song oder Sound in der Baumansicht sequentiell ausgewählt.
 - **Vorheriger Song/Sound:** Wenn die definierte Bindung erkannt worden ist, wird der vorherige Song oder Sound in der Baumansicht sequentiell ausgewählt.
 - **Song/Sound an Position:** Wenn die definierte Bindung erkannt worden ist, wird der Song oder Sound an einer bestimmten Position in der Baumansicht ausgewählt. Die Position wird in der siebten Spalte angegeben.
 - **Nächster Song Part/nächste Soundvariante:** Wenn die definierte Bindung erkannt worden ist, wird der nächste Song Part oder die nächste Soundvariante in der Baumansicht sequentiell ausgewählt.
 - **Vorheriger Song Part/vorherige Soundvariante:** Wenn die definierte Bindung erkannt worden ist, wird der vorherige Song Part oder die vorherige Soundvariante in der Baumansicht sequentiell ausgewählt.
 - **Song Part/Soundvariante an Position:** Wenn die definierte Bindung erkannt worden ist, wird der Song Part oder die Soundvariante an einer bestimmten Position in der Baumansicht ausgewählt. Die Position wird in der siebten Spalte angegeben.
- **Siebte Spalte (Position):** Diese Spalte wird verwendet, um die Position des Baumelements festzulegen, das dem ausgewählten Zuweisungstyp entspricht.

Dialog für individuelle MIDI-Bindungen

Der Dialog für individuelle MIDI-Bindungen ist in Bezug auf Layout und Bedienung identisch mit dem bereits beschriebenen Dialog für globale MIDI-Bindungen. Der Hauptunterschied besteht darin, dass es im Zuweisungstyp nur einen Eintrag gibt: *Selektion Baumelement*.

Dieser Eintrag gibt an, dass der entsprechende Baumknoten ausgewählt wird, wenn die MIDI-Bindung erkannt wird. Da dies individuell für jeden Knoten eingestellt werden kann, können spezifische MIDI-Bindungen für jeden Knoten definiert werden, um einen Knoten im Baum auszuwählen.

Typische Anwendung: Sie erstellen einen Song oder Sound, der in jedem Kontext schnell zugänglich ist, unabhängig davon, wo Sie sich in der Baumansicht befinden.

Um den Dialog abzuschließen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Zuweisen der markierten MIDI-Bindungen**. Dies wird die MIDI-Bindungsdefinitionen anwenden und speichern. Wenn Sie vorhandene MIDI-Bindungen löschen möchten, deaktivieren Sie einfach das entsprechende Kontrollkästchen in der ersten Spalte des Dialogs. Dies wird die MIDI-Bindung beim Schließen des Dialogs entfernen.

Zusätzlich können Sie alle MIDI-Bindungen über das Kontextmenü des jeweiligen Baumknotens löschen. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Baumknoten und wählen Sie entweder **Alle globalen MIDI-Bindungen löschen** oder **Alle individuellen MIDI-Bindungen löschen** aus dem Kontextmenü. Dies wird alle relevanten MIDI-Bindungen nach Bestätigung löschen.

5.3 Routing-Bereich

Der Routing-Bereich dient dazu, MIDI-Controller, VST-Plugins und Audiogeräte miteinander zu verbinden und so den gewünschten Signalfluss zu erstellen. Dieser Bereich ermöglicht flexibles Routing und eine visuelle Darstellung des Signalwegs. Der Routing-Bereich befindet sich im oberen mittleren Teil des Hauptfensters. Im Routing-Bereich werden Plugins, MIDI-Controller und der ASIO-Treiber als Symbole mit ihren jeweiligen Verbindungen angezeigt.

Beim Start des Programms werden alle Plugin-Symbole angezeigt, jedoch werden die VST-Plugins selbst nicht automatisch geladen, um den Speicherbedarf zu optimieren. Falls die Plugins nicht geladen wurden, bleiben der gesamte Routing-Bereich sowie das zugehörige Bauelement deaktiviert und ausgegraut.

Um die VST-Plugins zu laden, muss eine vollständige Setliste oder Kategorie geladen werden. Es werden ausschließlich die Plugins geladen, die einer geladenen Setliste oder Kategorie zugeordnet sind. Sie können Setlisten oder Kategorien in der Baumansicht über das Kontextmenü laden. Verwenden Sie den Kontextmenüeintrag **Setliste laden** oder **Kategorie laden** oder wählen Sie die entsprechende Option im Hauptmenü unter **Datenbank > Setliste/Kategorie laden**.

Abhängig von Ihren Einstellungen kann die zuletzt geladene Setliste oder Kategorie beim Start des Programms automatisch geladen werden.

Beim Aktivieren einer Setliste oder Kategorie erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie die aktuelle Setliste oder Kategorie entladen möchten, bevor die neue geladen wird. Wenn Sie sich entscheiden, die aktuelle Setliste oder Kategorie geladen zu lassen, können mehrere Setlisten oder Kategorien gleichzeitig aktiv sein.

Verhalten beim Einfügen von Bauelementen: Wie in Abschnitt 5.2.2 beschrieben, können einzelne Bauelemente kopiert oder ausgeschnitten und eingefügt werden.

Das Verhalten beim Einfügen eines Bauelements hängt davon ab, ob die Zielsetliste oder Kategorie geladen ist oder nicht:

- **Nicht geladene Zielsetlisten oder Zielkategorien:** Es werden nur die Struktur und die Verbindungen der Plugins kopiert. Die kopierten VST-Plugins selbst werden nicht geladen.
- **Geladene Zielsetlisten oder Zielkategorien:** Es werden die Struktur und die Verbindungen der Plugins kopiert. Die kopierten VST-Plugins werden anschließend geladen.

Der Routing-Bereich kann nur verwendet werden, nachdem eine entsprechende Live- oder freie Struktur im linken Bereich erstellt wurde, wie in Abschnitt 5.2.2 beschrieben. VST-Plugins

und MIDI-Controller können nur zu Songs und Song Parts für die Live-Struktur oder zu Sounds und Soundvarianten für die freie Struktur hinzugefügt werden.

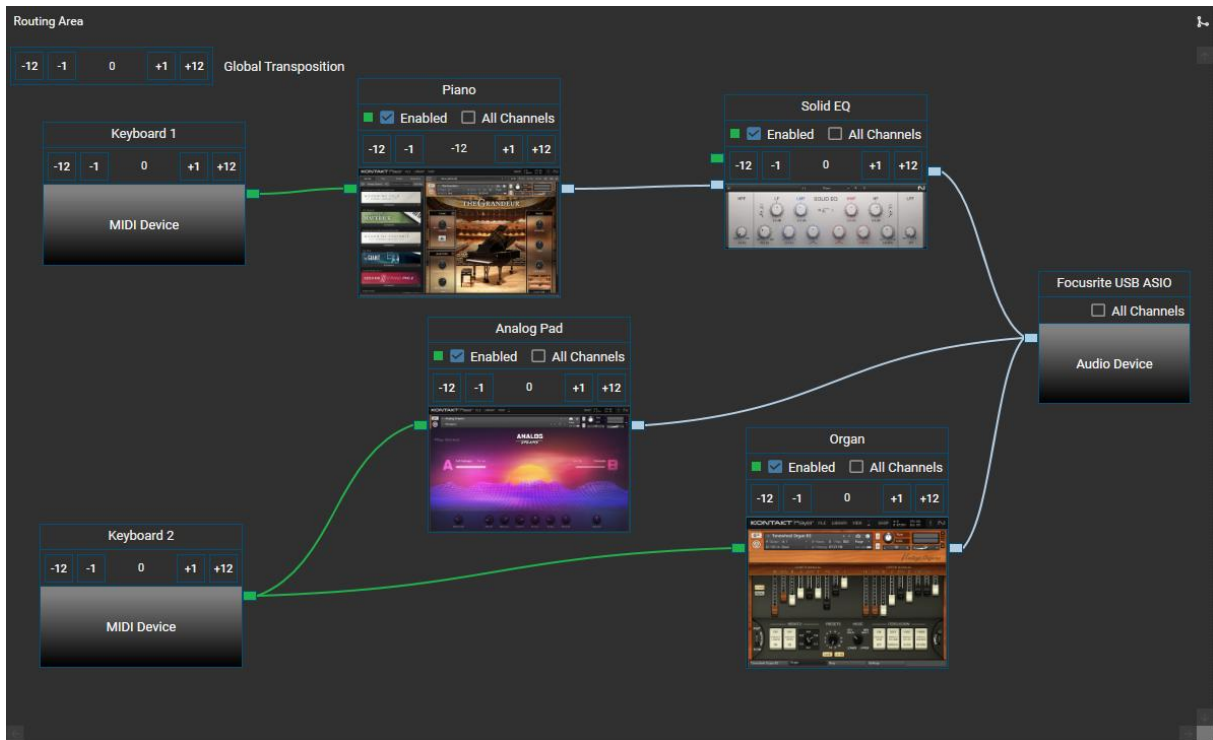


Abbildung 8 Routing-Bereich

5.3.1 Hinzufügen und Verwalten von Elementen

Hinzufügen und Verwalten von MIDI-Controllern:

- **MIDI-Controller hinzufügen:** MIDI-Controller können als Symbole per Drag-and-Drop, durch Doppelklick oder über den Kontextmenüpunkt **Zum Routing-Bereich hinzufügen** aus der Liste der MIDI-Eingabegeräte hinzugefügt werden. Eine weitere Möglichkeit ist das Hinzufügen über das Hauptmenü unter **Pool > MIDI-Gerät hinzufügen**.
- **Verbindungen herstellen:** Verbindungen zwischen MIDI-Controllern und anderen Elementen können mit der Maus erstellt werden.
- **MIDI-Controller löschen:** MIDI-Controller können über die Kontextmenüoption **Löschen** des Symbols entfernt werden. Alternativ können Sie MIDI-Controller mit der **Entf**-Taste auf Ihrer Tastatur löschen.

Hinzufügen und Verwalten von VST-Plugins:

- **VST-Plugins hinzufügen:** VST-Plugins können als Symbole per Drag-and-Drop, durch Doppelklick oder über den Kontextmenüpunkt **Zum Routing-Bereich hinzufügen** aus dem Plugin Pool hinzugefügt werden. Eine weitere Möglichkeit ist das Hinzufügen über das Hauptmenü unter **Pool > Plugin hinzufügen**.
- **Verbindungen herstellen:** Verbindungen zu anderen Elementen können mit der Maus erstellt werden.
- **Konfiguration eines neu hinzugefügten VST-Plugins:** Sobald ein VST-Plugin zum Routing-Bereich hinzugefügt wurde, öffnet sich der VST-Plugin-Editor, in dem die entsprechenden Einstellungen vorgenommen werden können. Das Symbol des VST-Plugins im Routing-Bereich enthält einen Screenshot des Plugin-Editors zur besseren Identifikation. Dieser Screenshot wird jedes Mal aktualisiert, wenn der Plugin-Editor geschlossen wird. Der Plugin-Editor kann jederzeit erneut über den Kontextmenüpunkt **Plugin-Editor anzeigen** oder durch Doppelklick auf das Plugin-Symbol geöffnet werden.
- **Plugin-Name:** Sie können jedem Plugin einen benutzerdefinierten Namen zur Identifikation zuweisen. Dieser Name wird sowohl auf dem Plugin-Symbol im Routing-Bereich als auch auf dem Lautstärkereglern im Mischpult angezeigt. Geben Sie den benutzerdefinierten Namen in das Textfeld oben am Plugin-Symbol ein.
- **Plugins aktivieren oder deaktivieren:** Jedes Plugin kann über das entsprechende Kontrollkästchen im Symbol aktiviert oder deaktiviert werden. Im Gegensatz zur Mute-Funktion im Mischpult gilt der aktivierte oder deaktivierte Status für alle Song Parts oder Soundvarianten. Der Mute-Parameter hingegen wird abhängig vom ausgewählten Song Part oder der ausgewählten Soundvariante gespeichert.
- **VST-Plugins löschen:** VST-Plugins können über die Kontextmenüoption **Löschen** des Symbols entfernt werden. Alternativ können Sie Plugins mit der **Entf**-Taste auf Ihrer Tastatur löschen.

Hinzufügen und Verwalten von ASIO-Treibern:

- **ASIO-Treiber hinzufügen:** Ein ASIO-Treiber kann als Symbol zum Routing-Bereich hinzugefügt werden. Um einen ASIO-Treiber hinzuzufügen, ziehen Sie den entsprechenden Eintrag aus der Liste im Audiogeräte Pool in den Routing-Bereich, doppelklicken Sie auf den Eintrag oder fügen Sie ihn über das Kontextmenü hinzu. Im Gegensatz zu Plugins oder MIDI-Controllern ist das ASIO-Gerätesymbol global und wird für alle Elemente des Baums im Routing-Bereich angezeigt. Das Symbol kann nicht gelöscht werden, nachdem es einmal hinzugefügt wurde. Der ASIO-Treiber selbst kann jedoch bei Bedarf geändert werden, indem einfach ein anderer ASIO-Treiber aus dem

Audiogeräte Pool auf den Routing-Bereich gezogen wird. Dabei bleibt das Symbol bestehen, und der neue ASIO-Treiber wird geladen.

5.3.2 Verbinden und Konfigurieren von Elementen

Verbinden von Plugins und Controllern: Nachdem alle oder einige Elemente zum Routing-Bereich hinzugefügt wurden, können Verbindungen mit der Maus gezogen werden. Jedes Plugin enthält eine Anzahl von Ein- und Ausgängen.

Eingangs- und Ausgangspins: Eingangspins werden zwischen MIDI-Eingängen und Audioeingängen unterschieden. MIDI-Eingangspins werden in Grün angezeigt, während Audioeingangspins in Blau angezeigt werden. MIDI-Eingangspins werden verwendet, um einen MIDI-Controller mit einem Plugin zu verbinden. Audioeingangspins sind hauptsächlich bei Effekt-Plugins vorhanden und ermöglichen es, den Ausgang eines anderen Plugins mit dem Eingang für den Effekt zu verbinden. Audioausgangspins am Ende der Signalkette können mit den Audioeingangspins des ASIO-Treibers verbunden werden.

Alle Audiopins sind als Stereopins ausgeführt. Da einige Plugins mehr als zwei Eingänge und mehrere Audioausgänge haben, können zusätzliche Pins angezeigt werden. Alle verfügbaren Stereopins können durch Klicken auf das Kontrollkästchen **Alle Kanäle** im Plugin-Symbol angezeigt werden. Ansonsten wird nur der erste Stereopin angezeigt. Wenn jedoch Verbindungen zu anderen Stereopins bestehen, werden auch bei deaktivierter Option **Alle Kanäle** die verbundenen Pins angezeigt.

5.3.3 Keyboard Ranges

Durch Rechtsklick auf das Plugin-Symbol im Routing-Bereich können Sie im Kontextmenü den Menüpunkt **Keyboard Range hinzufügen/anzeigen** auswählen. Dadurch öffnet sich ein Dialog, in dem Sie einen Bereich festlegen oder bearbeiten können, innerhalb dessen das Plugin Noten vom MIDI-Controller empfängt. Diese Funktion ist besonders nützlich, um bestimmte Bereiche des Keyboards für jedes Plugin zu definieren und dabei zu steuern, welche definierten Bereiche MIDI-Noten an das Plugin senden.

Im Dialog enthält das linke Auswahlfeld alle verfügbaren Notenwerte, die das untere Ende des Keyboard-Bereichs darstellen (**Niedrigste Note**, inklusive). Das rechte Auswahlfeld enthält alle verfügbaren Notenwerte, die das obere Ende des Keyboard-Bereichs darstellen (**Höchste Note**, inklusive).

Die Notenwerte in den Auswahlfeldern können manuell oder über die MIDI-Lernfunktion ausgewählt werden. Die MIDI-Lernfunktion ist nur aktiv, wenn das Kontrollkästchen **Lernen** in der unteren linken Ecke des Dialogs aktiviert ist. Wenn die MIDI-Lernfunktion aktiv ist, fokussieren Sie zuerst mit der Maus auf das Auswahlfeld **Niedrigste Note** oder **Höchste Note**, und drücken dann eine Taste auf einem verbundenen MIDI-Controller.

Keyboard Ranges können für jedes Plugin individuell festgelegt werden, sodass überlappende Bereiche zwischen verschiedenen Plugins möglich sind.

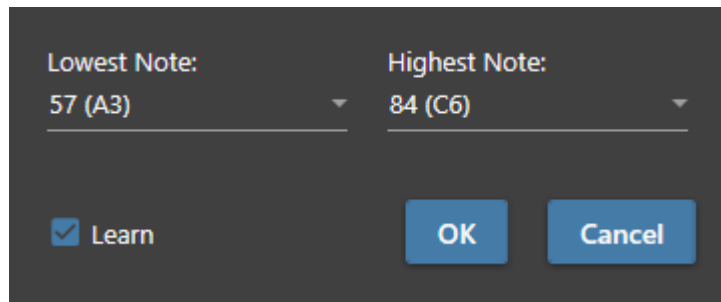


Abbildung 9 Keyboard Range Dialog

5.3.4 Transponierungsoptionen

SoundManager VST Host bietet mehrere Transponierungsoptionen. Sie können auf verschiedenen Ebenen transponieren:

- **MIDI-Controller Transponierung:** Sie können den MIDI-Controller direkt über das Symbol im Routing-Bereich transponieren, das den MIDI-Controller darstellt. Nur die Plugins, die mit dem jeweiligen MIDI-Controller verbunden sind, spielen die transponierten Noten.

Typischer Anwendungsfall: Dies wird oft verwendet, wenn Sie die Transponierung für ein bestimmtes MIDI-Keyboard einstellen möchten, das wiederum alle verbundenen Plugins transponiert.

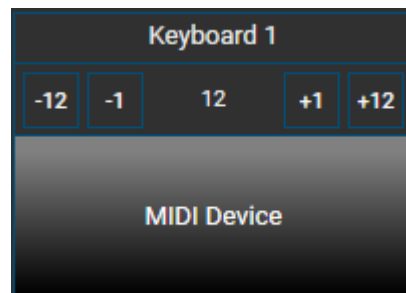


Abbildung 10 MIDI-Controller Transponierung

- **Plugin Transponierung:** Jedes Plugin-Symbol im Routing-Bereich verfügt ebenfalls über eine Transponierungsoption. Dies ermöglicht es Ihnen, die Noten speziell für dieses Plugin zu ändern.

Typischer Anwendungsfall: Dies wird häufig verwendet, wenn Sie ein Plugin eine Oktave höher oder tiefer spielen möchten.

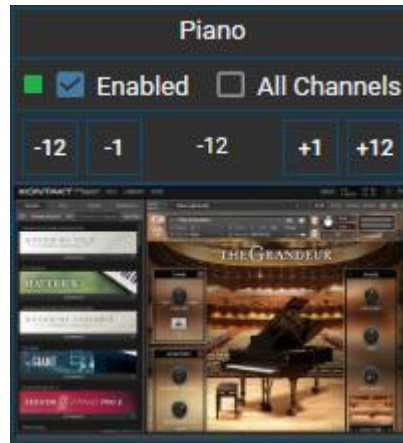


Abbildung 11 Plugin Transponierung

- **Globale Transponierung:** Für einen vollständigen Song oder einen kompletten Sound können Sie die globale Transponierungssteuerung verwenden, die sich oben im Routing-Bereich befindet. Diese Steuerung ermöglicht es Ihnen, alle Plugins innerhalb des ausgewählten Songs oder Sounds zu transponieren.

Typischer Anwendungsfall: Dies wird am ehesten verwendet, wenn Sie einen Song oder einen Sound in einer anderen Tonart spielen möchten.



Abbildung 12 Globale Transponierung

Wenn die Transponierung aktiv ist, wird ein orangefarbener Rahmen um die entsprechende Transponierungssteuerung als Indikator angezeigt. Diese visuelle Warnung hilft den Benutzern zu erkennen, dass die gespielten Noten nicht in der Originaltonart sind. Wenn Sie vergessen, den Song oder den Sound zu wechseln, wird visuell deutlich, dass Sie sich noch in der transponierten Tonart befinden. Die Transponierungswarnung wird jedoch nicht angezeigt, wenn um eine oder mehrere Oktaven transponiert wird. Die Anzeige der Transponierungswarnung kann in den Einstellungen deaktiviert werden.

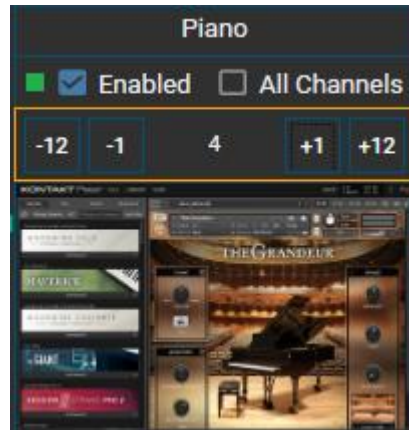


Abbildung 13 Plugin Transponierungswarnung

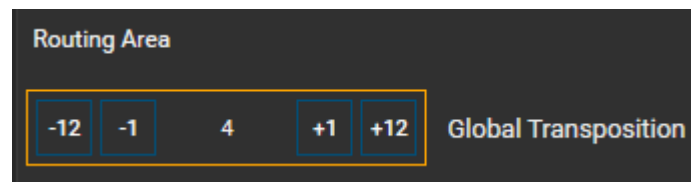


Abbildung 14 Globale Transponierungswarnung

5.4 Mischpult

Dieser Bereich enthält das Mischpult zur Einstellung der Audiopegel.

Der Bereich des Mischpults zeigt für jedes geladene Plugin einen Lautstärkereglern an, abhängig vom aktuell ausgewählten Song oder Sound. Da verschiedene Songs oder Sounds eine unterschiedliche Anzahl von Plugins enthalten können, kann sich die Anzahl der Lautstärkereglern entsprechend ändern. Die Anzahl der Plugins bleibt aber zwischen Song Parts oder Soundvarianten konstant, sodass sich die Anzahl der Lautstärkereglern beim Auswählen verschiedener Song Parts oder Soundvarianten nicht ändert. Jedoch können die oben beschriebenen Parameter (wie Plugin-Stummschaltung, Plugin-Solo-Modus und Plugin-Lautstärke) je nach ausgewähltem Song Part oder Soundvariante variieren, was zu unterschiedlichen Einstellungen führen kann, z.B. verschiedene Lautstärken.



Abbildung 15 Mischpult

Lautstärkereglern

Jeder Lautstärkereglern im Mischpultbereich bietet detaillierte Kontrolle zur Anpassung der Lautstärke und Echtzeit-Feedback des aktuell abgespielten Plugins. Am oberen Ende des Reglers wird der Name des Plugins angezeigt. Unter dem Plugin-Namen befinden sich zwei Schaltflächen: eine für den Solo-Modus (mit einem **s** beschriftet) und eine für die Stummschaltung (mit einem **m** beschriftet). Weiter unten befindet sich der eigentliche Regler zur Anpassung der Lautstärke. Rechts vom Regler zeigt ein Farbverlauf von grün über gelb bis rot den aktuellen Lautstärkepegel an. Wenn der Indikator den roten Bereich erreicht, weist dies auf eine Übersteuerung hin.

Am unteren Ende des Reglers zeigt eine dB-Anzeige den eingestellten Lautstärkepegel in Dezibel (dB) an.

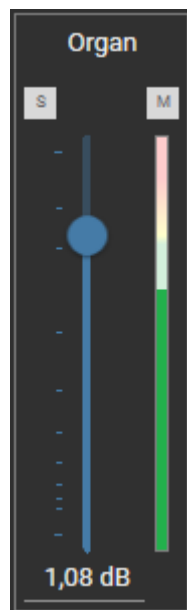


Abbildung 16 Lautstärkereglern

5.5 Einstellungsdialog

Den Einstellungsdialog erreichen Sie über das Hauptmenü unter **Optionen > Einstellungen**. Dieser Dialog ermöglicht es den Benutzern, globale Einstellungen zu konfigurieren und ist in zwei Registerkarten unterteilt: Allgemein und Audio.

Allgemein:

- Diese Registerkarte enthält Einstellungen, die das allgemeine Verhalten der Anwendung betreffen.
- Benutzer können Präferenzen wie Sprache und Farbschema anpassen.
- Benutzer können auch festlegen, ob die zuletzt aktive Setliste oder Kategorie beim Start geladen werden soll.
- Zusätzlich können Benutzer festlegen, ob ein Indikator angezeigt werden soll, wenn die Transponierung aktiv ist.
- Schließlich können Benutzer wählen, ob die Datenbank beim Beenden des Programms gespeichert werden soll.

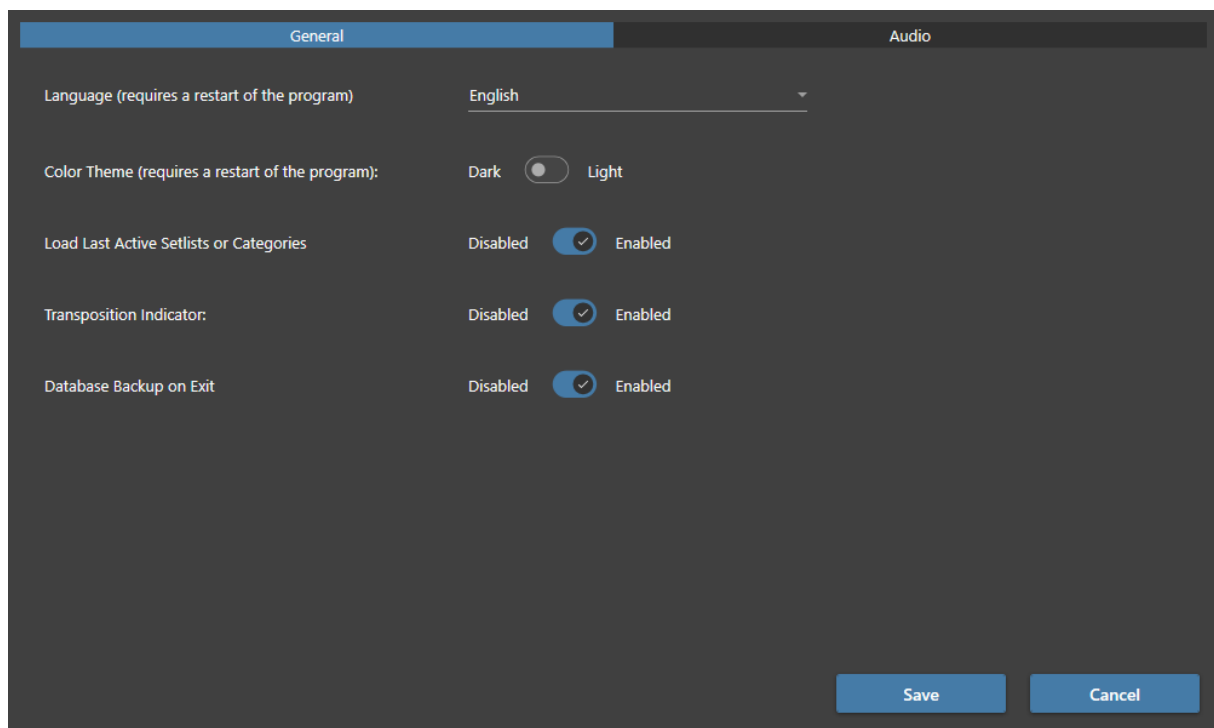


Abbildung 17 Einstellungen Allgemein

Audio:

- Diese Registerkarte bietet Einstellungen zur Audiokonfiguration.
- Im Abschnitt **Audiotreiber auswählen** können Benutzer derzeit installierte ASIO-Treiber aus einem Auswahlfeld selektieren. Wenn der entsprechende ASIO-Treiber ausgewählt wird, wird er sofort geladen, was einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Je nach ausgewähltem ASIO-Treiber können sich spezifische Parameter wie die gewählte Puffergröße oder die verfügbaren Puffergrößen ändern.
- Benutzer können die Puffergrößen anpassen.
- Eine sorgfältige Auswahl der Puffergröße ist notwendig, um Audioaussetzer zu vermeiden. Zusätzlich sollte beachtet werden, dass die Puffergröße Einfluss auf die Latenz hat.
- Benutzer können auch auf die native Einstellungsoberfläche des ASIO-Treiberherstellers zugreifen, indem sie auf die Schaltfläche **Einstellungen** klicken.
- Die angezeigte Samplerate ist schreibgeschützt und dient nur zu Informationszwecken. Änderungen der Samplerate können über die native Benutzeroberfläche des ASIO-Treiberherstellers vorgenommen werden.

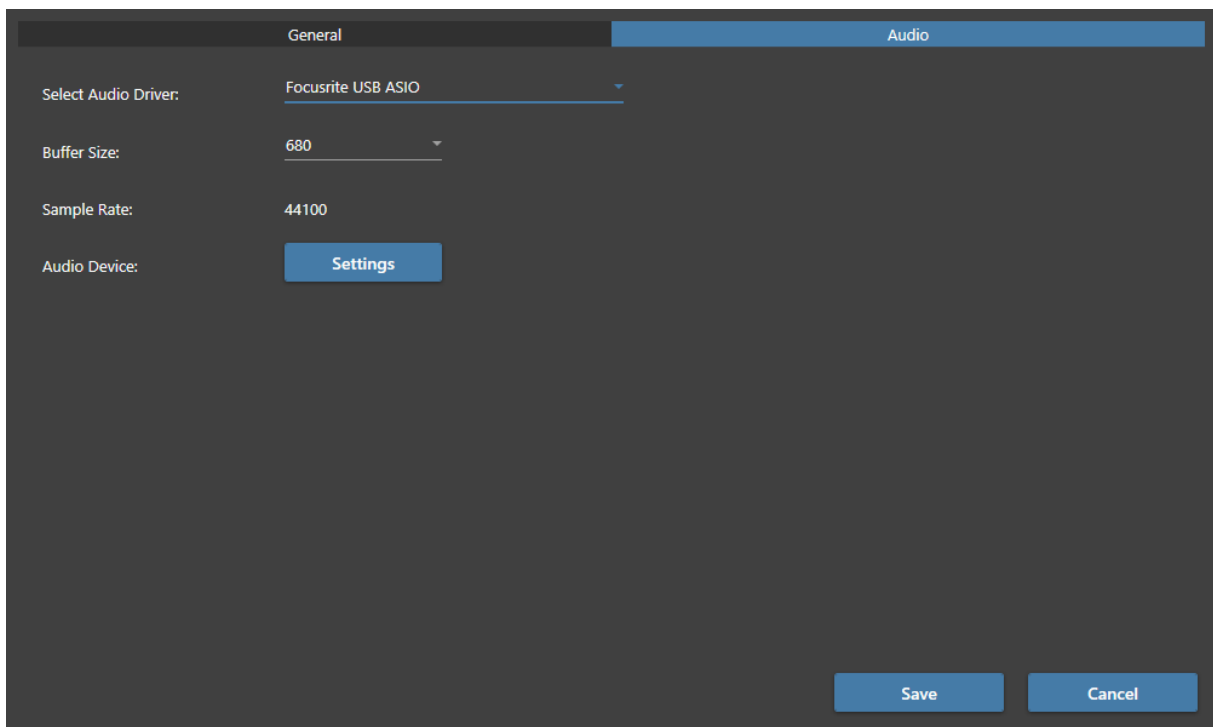


Abbildung 18 Einstellungen Audio

Der Einstellungsdialog mit der vorselektierten Audio-Registerkarte kann auch durch Doppelklicken auf das Audiogerätesymbol im Routing-Bereich oder durch Auswählen der Option **Audiotreiber ändern** im Kontextmenü des Audiogerätesymbols aufgerufen werden.

6 Lizenzierung

SoundManager VST Host bietet eine 30-tägige Testversion mit voller Funktionalität. Nach Ablauf der Testphase kann das Programm ohne einen gültigen Lizenzschlüssel nicht gestartet werden. Der Lizenzschlüssel kann auf der Website www.soundmanager-vst-host.com erworben werden und wird per E-Mail versandt.

7 Support und Fehlerbehebung

Safe Mode

Falls die Applikation aufgrund von Problemen mit dem ASIO-Treiber oder einer aktiven Setliste oder Kategorie nicht startet, kann sie im Safe Mode ausgeführt werden. Im Safe Mode werden weder der ASIO-Treiber noch eine aktive Setliste oder Kategorie geladen, was beim Starten der Applikation helfen kann, wenn das Laden von Plugins oder des ASIO-Treibers Probleme bereitet.

Aktivierung des Safe Mode

Um den Safe Mode zu starten, halten Sie während des Hochfahrens der Applikation die Tastenkombination **Strg links + Alt links + S** gedrückt. Dies verhindert das Laden des ASIO-Treibers und der aktiven Setliste oder Kategorie, wodurch die Applikation ohne diese Komponenten startet.

Wenn Sie auf Probleme stoßen oder weitere Unterstützung benötigen, besuchen Sie bitte die Support-Seite oder kontaktieren Sie den Kundenservice unter www.soundmanager-vst-host.com. Der Support steht Ihnen zur Verfügung, um bei eventuellen Fragen oder technischen Problemen zu helfen.