



RETROLOGUE₂

VST Virtual Analog Synthesizer

Das Steinberg Documentation-Team: Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

Übersetzung: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, GiEmme Solutions, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

Dieses Dokument bietet verbesserten Zugang für blinde oder sehbehinderte Menschen. Beachten Sie, dass es aufgrund der Komplexität und großen Anzahl von Bildern in diesem Dokument nicht möglich ist, alternative Bildbeschreibungen einzufügen.

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die hier beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf ausschließlich nach Maßgabe der Bedingungen der Vereinbarung (Sicherheitskopie) kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch die Steinberg Media Technologies GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden. Registrierte Lizenznehmer des Produkts dürfen eine Kopie dieses Dokuments zur persönlichen Nutzung ausdrucken.

Alle Produkt- und Firmennamen sind ™ oder ® Marken der entsprechenden Firmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der Steinberg-Website unter www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Alle Rechte vorbehalten.

Retrologue_2.4.0_de-DE_2023-07

Inhaltsverzeichnis

4	Retrologue
5	Allgemeine Bearbeitungsoptionen
7	PlugIn-Funktionen
15	Keyboard
16	Synth-Seite
31	Arp-Seite
41	FX-Seite
50	Quick Controls
51	MIDI-Controller
53	Stichwortverzeichnis

Retrologue

Retrologue ist ein äußerst vielseitiger virtueller analoger Synthesizer. Er bietet alle wichtigen klassischen Synthese-Features zur Erstellung Ihrer eigenen Synthesizer-Sounds.



Retrologue beinhaltet drei Multi-Mode-Oszillatoren, einen Suboszillator und einen Rauschgenerator. Die Oszillatoren 1-3 stellen verschiedene Modi zur Verfügung, die von einfachen Synthesewellenformen über Sync- und Cross-Modulation bis hin zu Multi-Wellenformen jede erdenkliche Möglichkeit liefern. In einem Oszillator können Sie bis zu acht verstimmbare Oszillatorsignale kombinieren, wodurch satte Sounds erzeugt werden. Zusätzlich können Sie das mit Ringmodulation bearbeitete Signal von den Haupt-Oszillatoren hinzufügen.

Der **Filter**-Bereich beinhaltet 24 verschiedene Filtertypen, darunter Tiefpass-, Hochpass-, Bandpass- und Bandsperrenfilter. Die integrierte Filterverzerrung kann verschiedene Verzerrungseffekte erzeugen.

Mit der **Side-Chain**-Funktion im **Instruments Rack** können Sie Signale von Ihren Sequenzer-Tracks an Retrologue senden. Dadurch können Sie die Tracks als Quelle für den Oszillator-Mix verwenden und dieselben Bearbeitungsschritte und Effekte auf sie anwenden.

Die Hüllkurven und LFOs ermöglichen es Ihnen, viele Modulationsziele zu modulieren, auf die in der Modulationsmatrix zugegriffen werden kann. Die Matrix bietet 16 frei zuweisbare Modulationen. So können Sie zum Beispiel Modulationszuweisungen zu Note-Expression-Parametern erzeugen, die direkt von der Steinberg-DAW aus gesteuert werden können. Um dem Sound den letzten Feinschliff zu verleihen, bietet Retrologue einen Effektbereich mit 6 Insert-Effekten, die in Reihe geschaltet werden können. Mit dem integrierten Arpeggiator und

Step-Sequenzen können Sie ein breites Spektrum an Sounds von Sequenzerlinien bis hin zu Stufenakkorden erzeugen.

Die Benutzeroberfläche von Retrologue ist auf 3 Seiten verteilt, die Ihnen Zugriff auf unterschiedliche Bereiche des PlugIns geben.

- Um zwischen den Seiten zu wechseln, klicken Sie auf die entsprechenden Schalter im PlugIn-Funktionsbereich oben im Fenster.



Auf der **Synth**-Seite finden Sie die Parameter für die Oszillatoren, die Filter- und Verstärkerhüllkurven, die LFOs und die Modulationsmatrix.

Die **Arp**-Seite enthält den Arpeggiator.

Auf der **FX**-Seite können Sie die integrierten Effekte bearbeiten und die Reihenfolge festlegen, in der sie geschaltet werden.

Allgemeine Bearbeitungsoptionen

Einige Bearbeitungsoptionen sind auf allen Seiten und in allen Bereichen von Retrologue dieselben.

Dreh- und Schieberegler

Dreh- und Schieberegler können unidirektional oder bidirektional einstellbar sein. Unidirektionale Werte, wie zum Beispiel Lautstärke, beginnen bei einem Minimalwert und können bis zu einem Maximalwert erhöht werden. Bidirektionale Regler haben ihren Anfangswert in der Mittelstellung und können nach links auf negative Werte und nach rechts auf positive Werte eingestellt werden.

Die meisten Bearbeitungsoptionen für Dreh- und Schieberegler sind gleich.

- Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Regler oder seinen Parameternamen, um den aktuellen Parameterwert anzuzeigen.
Sie können den Wert mit dem Mousrad anpassen oder manuell einen neuen Wert eingeben.
- Um einen Wert einzustellen, klicken Sie auf einen Dreh- oder Schieberegler und ziehen Sie nach oben oder nach unten, oder verwenden Sie das Mousrad.
Wenn Sie beim Klicken auf einen Drehregler die **Alt/Opt-Taste** gedrückt halten, wird ein kleiner Schieberegler angezeigt, mit dem Sie den Parameter einstellen können.
- Zur Feineinstellung drücken Sie die **Umschalttaste** und verwenden Sie den Drehregler oder das Mousrad.
- Um den Standardwert eines Parameters wiederherzustellen, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und klicken Sie auf den Regler.

Schalter

In Retrologue gibt es zwei verschiedene Arten von Schaltern: **Ein/Aus**-Schalter und Taster.

Ein/Aus-Schalter

Diese Schalter kennen zwei Zustände: Ein und Aus. Wenn Sie die Maus auf einem **Ein/Aus**-Schalter positionieren, ändert sich die Form des Mauszeigers, um anzuzeigen, dass Sie darauf klicken können.

Taster

Taster lösen eine Aktion aus und kehren dann in den inaktiven Zustand zurück. Taster öffnen Menüs oder Dateidialoge.

Wertefelder

Mit der Tastatur oder der Maus können Sie die Werte in den verfügbaren Wertefeldern eingeben oder ändern. Sie können ein externes MIDI-Keyboard verwenden, um zum Beispiel Tastenbereiche oder den Grundton einzugeben.

Sie haben folgende Möglichkeiten, Werte einzustellen:

- Doppelklicken Sie in ein Wertefeld, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.
Wenn der eingegebene Wert den Bereich des Parameters unter- oder überschreitet, wird automatisch der Maximalwert bzw. der Minimalwert eingestellt.
- Klicken Sie in ein Wertefeld und ziehen Sie mit der Maus nach oben oder unten.
- Positionieren Sie die Maus über einem Wertefeld und verwenden Sie das Mausrad.
- Klicken Sie auf die nach oben oder unten weisenden Dreiecke neben einem Wertefeld.
- Um einen Parameter auf den Standardwert zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** in das Wertefeld.
- Wenn Sie zum Einstellen einen Regler verwenden möchten, klicken Sie mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** in ein Wertefeld.
- Um musikalische Werte wie Tastenbereiche oder den Grundton über Ihr MIDI-Keyboard einzugeben, doppelklicken Sie in das Wertefeld, drücken Sie eine Taste auf Ihrem MIDI-Keyboard und drücken Sie dann die **Eingabetaste**.
- Um den nächsten Parameter auszuwählen, drücken Sie die **Tab-Taste**. Um zurück zum vorigen Parameter zu springen, drücken Sie **Umschalttaste - Tab-Taste**.
Wenn kein Parameter im aktiven Fensterbereich ausgewählt ist, können Sie mit der **Tab-Taste** zum ersten Parameter springen.




Presets

Überall in Retrologue können Sie Presets für Bereiche und Module finden. Mit diesen Presets können Sie die Einstellungen für bestimmte Komponenten speichern und laden, zum Beispiel die Effekte auf der **FX**-Seite.

- Um ein Preset zu speichern, klicken Sie auf **Save** .

HINWEIS

Mitgelieferte Presets können nicht überschrieben werden. Wenn Sie Änderungen an einem mitgelieferten Preset speichern möchten, speichern Sie das Preset unter einem neuen Namen oder an einem neuen Speicherort.

- Um ein Preset zu laden, klicken Sie auf den Pfeil und wählen Sie es aus der Liste aus.
- Um durch die verfügbaren Presets zu navigieren, klicken Sie auf **Previous Preset** / **Next Preset** , sofern verfügbar.
- Um ein Preset zu löschen, klicken Sie auf **Delete** .

HINWEIS

Mitgelieferte Presets können nicht gelöscht werden.

PlugIn-Funktionen

Die PlugIn-Funktionen ermöglichen es Ihnen, zwischen verschiedenen Seiten und Layern zu wechseln, globale Einstellungen und Funktionen anzuwenden und weitere Informationen über ein PlugIn zu erhalten.



PlugIn-Logo

Um Informationen über die Versions- und Build-Nummer des PlugIns zu erhalten, klicken Sie auf das PlugIn-Logo. Dadurch wird die **About-Box** geöffnet. Um die **About-Box** wieder zu schließen, drücken Sie die **Esc-Taste** auf der Computertastatur.


Programme laden

- Um ein Programm zu laden, klicken Sie auf das Programm-Einblendmenü, navigieren Sie im **Load Program**-Dialog zum gewünschten Programm und doppelklicken Sie darauf.
- Um das vorherige oder nächste Programm in der Liste zu laden, verwenden Sie die Pfeilschalter.
- Um das aktuelle Programm zu speichern, klicken Sie auf **Save**.

Seitenschalter

Ermöglicht es Ihnen, zwischen den **Synth-**, **Arp-** und **FX**-Seiten zu wechseln.

Options

Klicken Sie auf den **Options** -Schalter, um das **Options**-Einblendmenü zu öffnen.

- **Show Tooltips**
Schaltet Tooltips ein und aus.
- **Show Value Tooltips**
Aktiviert zusätzliche Werte-Tooltips für Bedienelemente, für die es kein Wertefeld gibt. Die Werte-Tooltips werden angezeigt, wenn Sie das Bedienelement verwenden.
- Wenn **Polyphonic Key Mode** aktiviert ist, können mehrere Note-On-Befehle für dieselbe Note gleichzeitig aktiviert werden. Das ermöglicht es Ihnen, dieselbe Note mehrmals mit verschiedenen Parameterwerten zu triggern und jedes Noten-Event separat zu beenden.
- Wenn **High DPI Mode** aktiviert ist, verwendet das PlugIn hochauflösende Bitmaps, wenn es mit einer Skalierung ab 150 % auf einem hochauflösenden Monitor (z. B. 4 K (UHD), 5 K, usw.) angezeigt wird. Dies ermöglicht eine schärfere Darstellung auf hochauflösenden Monitoren.

HINWEIS

Windows-Systeme unterstützen derzeit nur Skalierungsfaktoren, die Vielfache von 100 sind. Wenn Sie zum Beispiel einen Skalierungsfaktor von 150 % verwenden, wird in ein Skalierungsfaktor von 200 % verwendet.

High DPI Mode ist mit manchen Kombinationen aus Software und Hardware möglicherweise nicht kompatibel. Wenn Darstellungsprobleme bei Ihrem System auftauchen, können Sie **High DPI Mode** deaktivieren.

- Wenn **High DPI Mode** deaktiviert ist, wird die native Bildschirmauflösung verwendet.
- **Reset MIDI Controller to Factory Default**
Stellt die werkseitigen MIDI-Controller-Zuweisungen wieder her.
- **Save MIDI Controller as Default**
Speichert die aktuellen MIDI-Controller-Zuweisungen als Standard. Wenn Sie eine neue Instanz des PlugIns hinzufügen, werden die neuen Standardeinstellungen verwendet.

Steinberg-Logo

Wenn Sie auf das Steinberg-Logo klicken, öffnet sich ein Einblendmenü mit Links zu Steinberg-Webseiten, die Informationen zu Software-Aktualisierungen, Fehlerbehebung usw. enthalten.

Programme laden

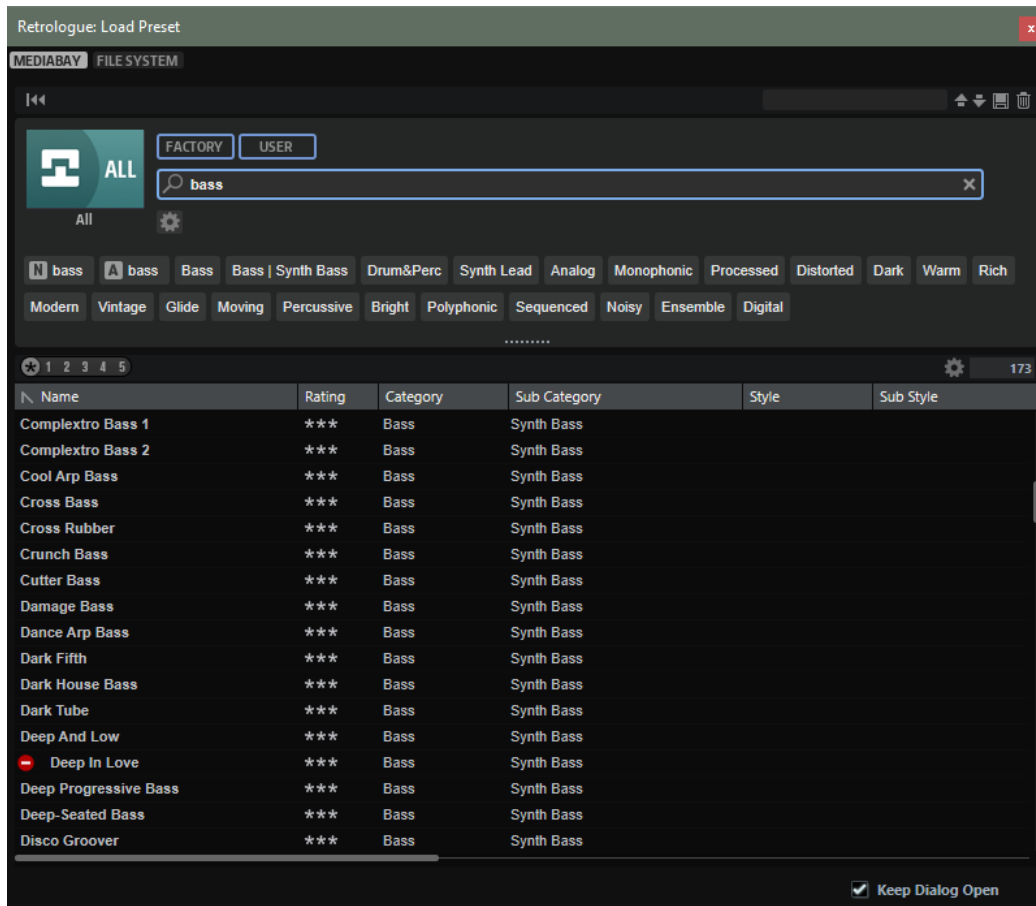
Sie können Programme über den **Load Program**-Dialog laden.

Mit den Schaltern **MediaBay** und **File System** oben können Sie wählen, ob Sie die **MediaBay** von Steinberg verwenden oder durch die Ordner in Ihrem System navigieren wollen, um nach Dateien zu suchen.

Load-Dialog – MediaBay-Seite

Auf der **MediaBay**-Seite können Sie Dateien suchen und laden. Um Ihre Dateien schneller zu finden, können Sie Filter für die Bibliothek und Attribute definieren, diese auf die Trefferliste anwenden und vieles mehr.

Im oberen Bereich der Seite können Sie angeben, nach welchen Sounds Sie suchen. Im unteren Bereich werden die entsprechenden Treffer angezeigt.



Reset Filter

Setzt alle Filtereinstellungen zurück.

Presets

Sie können die Einstellungen für eine **MediaBay**-Suche, die aus der Suchmaske oben und der Trefferliste besteht, speichern, laden und löschen. Das ermöglicht es Ihnen zum Beispiel, Vorlagen für bestimmte Suchszenarien zu erstellen.

Wenn Sie die **MediaBay** mit aktiven Suchfiltern speichern, können Sie verschiedene Preset-Sammlungen erstellen, die sehr schnell wieder aufgerufen werden können. Diese Sammlungen sind dynamisch. Das bedeutet, dass alle später zu Ihrem System hinzugefügten Presets ebenfalls in der Trefferliste angezeigt werden, wenn ein neuer Suchvorgang durchgeführt wird.

Bibliothek auswählen

Klicken Sie auf das Bibliothekssymbol links, um das Bibliothek-Auswahlmenü zu öffnen, in dem Sie festlegen können, welche Bibliothek nach Content durchsucht werden soll.

Factory

Aktivieren Sie diesen Schalter, um nach Presets zu suchen, die zu kostenpflichtigen oder zu kostenlos erhältlichen Bibliotheken gehören und als VST-Sound-Bibliotheken in Ihrem System installiert sind.

User

Aktivieren Sie diesen Schalter, um nach Presets zu suchen, die Sie in der **MediaBay** erstellt und gespeichert haben.

Text-Filter

Sie können Text, der im Namen oder in einem der Attribute des gesuchten Presets enthalten ist, in das Textsuchfeld eingeben. Wenn Sie zum Beispiel **Piano** eingeben, werden in der Trefferliste alle Presets angezeigt, deren Name den Begriff »Piano« enthält oder bei denen der Begriff »Piano« in einem der Attribute verwendet wird. Das ist zum Beispiel beim **Category**-Attribut **Piano** oder dem **Subcategory**-Attribut **Keyboard | E.Piano** der Fall.

Configure Attribute Menus

Ermöglicht es Ihnen, Attributmenüs hinzuzufügen, in denen Sie Attribute für Ihre Suche festlegen können.

Die folgenden Attributmenüs sind verfügbar:

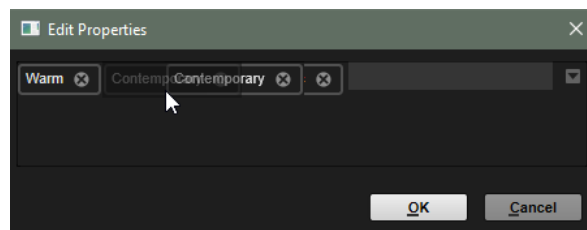
- **Category** öffnet eine Baumstruktur, in der Sie eine **Category** oder eine **Subcategory** auswählen können. **Subcategory**-Tags werden zusammen mit der zugehörigen **Category** in der folgenden Form angezeigt: (Category | Subcategory).
- **Style** öffnet eine Baumstruktur, in der Sie einen **Style** oder einen **Substyle** auswählen können. **Substyle**-Tags werden zusammen mit dem zugehörigen **Style** in der folgenden Form angezeigt: (Style | Substyle).
- **Properties** öffnet den **Properties**-Dialog, in dem Sie ein oder mehrere **Properties**-Attribute hinzufügen können.

Um nach einem **Properties**-Attribut zu suchen, geben Sie eine Zeichenfolge in das Textfeld ein, zum Beispiel **warm**. Sobald Sie mit der Eingabe beginnen, werden die verfügbaren Eigenschaften angezeigt und können in der Liste ausgewählt werden. Wenn der eingegebene Text nicht mit vorhandenen Attributwerten übereinstimmt, werden alle verfügbaren Attributwerte in alphabetischer Reihenfolge angezeigt. Indem Sie mehrere Eigenschaften hinzufügen, können Sie die Suche auf Ergebnisse eingrenzen, die allen Eigenschaften entsprechen.

Alternativ können Sie auf **Show All Attribute Values** neben dem Textfeld klicken, um eine Liste aller **Properties**-Attribute zu öffnen. Sie können durch die Liste scrollen, um passende Attribute zu finden. Drücken Sie die **↵** oder klicken Sie auf eine Eigenschaft, um sie hinzuzufügen.

Um ein neues **Properties**-Attribut hinzuzufügen, geben Sie den Text ein und drücken Sie die **↵**.



Wenn Sie mehrere Attribute festlegen, können Sie ihre Reihenfolge per Drag & Drop ändern.




- **Moods** öffnet den **Moods**-Dialog, in dem Sie ein oder mehrere **Moods**-Attribute hinzufügen können.

Um nach einem Attribut zu suchen, geben Sie eine Zeichenfolge in das Textfeld ein, zum Beispiel **energetic**. Sobald Sie mit der Eingabe beginnen, werden die verfügbaren Eigenschaften angezeigt und können in der Liste ausgewählt werden. Wenn der eingegebene Text nicht mit vorhandenen Attributwerten übereinstimmt, werden alle verfügbaren Attributwerte in alphabetischer Reihenfolge angezeigt.

Indem Sie mehrere Eigenschaften hinzufügen, können Sie die Suche auf Ergebnisse eingrenzen, die allen Eigenschaften entsprechen.



Alternativ können Sie auf **Show All Attribute Values**  neben dem Textfeld klicken, um eine Liste aller Attributwerte zu öffnen. Sie können durch die Liste scrollen, um passende Attributwerte zu finden. Drücken Sie die  oder klicken Sie auf einen Attributwert, um ihn hinzuzufügen.


Um ein neues **Moods**-Attribut hinzuzufügen, geben Sie den Text ein und drücken Sie die .

Wenn Sie mehrere Attribute festlegen, können Sie ihre Reihenfolge per Drag & Drop ändern.



- **Articulations** öffnet den **Articulations**-Dialog, in dem Sie ein oder mehrere **Articulations**-Attribute hinzufügen können.

Um nach einem Attribut zu suchen, geben Sie eine Zeichenfolge in das Textfeld ein, zum Beispiel **Decrescendo**. Sobald Sie mit der Eingabe beginnen, werden die verfügbaren Artikulationen angezeigt und können in der Liste ausgewählt werden. Wenn der eingegebene Text nicht mit vorhandenen Attributwerten übereinstimmt, werden alle verfügbaren Attributwerte in alphabetischer Reihenfolge angezeigt. Indem Sie mehrere Artikulationen hinzufügen, können Sie die Suche auf Ergebnisse eingrenzen, die beiden Artikulationen entsprechen.

Alternativ können Sie auf **Show All Attribute Values**  neben dem Textfeld klicken, um eine Liste aller **Articulations**-Attribute zu öffnen. Sie können durch die Liste scrollen, um passende Attribute zu finden. Drücken Sie die  oder klicken Sie auf ein Attribut, um es hinzuzufügen.

Um ein neues **Articulations**-Attribut hinzuzufügen, geben Sie den Text ein und drücken Sie die .

Wenn Sie mehrere Attribute festlegen, können Sie ihre Reihenfolge per Drag & Drop ändern.

- **Author** öffnet eine Liste aller verfügbaren Autoren.
- **Key** öffnet eine Liste aller verfügbaren Tonarten.
- **Signature** öffnet eine Liste aller verfügbaren Taktarten.
- **Tempo** öffnet den **Tempo**-Dialog, in dem Sie ein **Tempo** auswählen und mit **Range** einen Bereich festlegen können, in dem das Ergebnis von dem angegebenen Tempo abweichen kann. Aktivieren Sie die Schalter **Half-Time**  oder **Double-Time** , um Presets einzuschließen, die das halbe oder doppelte Tempo verwenden.

Rating-Filter

Ermöglicht es Ihnen, die Trefferliste auf Presets einzuschränken, die eine bestimmte Qualität haben. Verwenden Sie den Rating-Schieberegler, um das minimale Rating festzulegen.

Set Up Result Columns

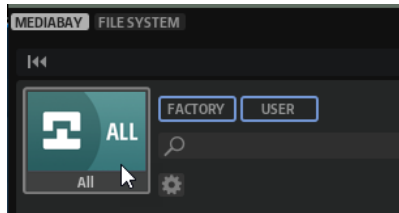
Hier können Sie auswählen, welche Attributspalten in der Trefferliste angezeigt werden.

Dateien durchsuchen

In der **MediaBay** können Sie Dateien durchsuchen und laden.

VORGEHENSWEISE

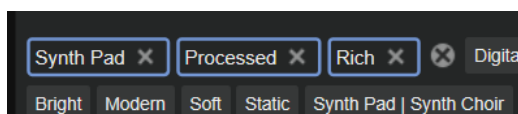
1. Mit den Schaltern **Factory** und **User** oben im Fenster können Sie festlegen, ob Sie den mitgelieferten Content oder den von Ihnen erstellten Content durchsuchen möchten. Sie können beide Schalter aktivieren, um den gesamten Content zu durchsuchen.
2. Klicken Sie auf den Bibliotheksnamen, um das Bibliothek-Auswahlmenü zu öffnen und festzulegen, wo Sie nach Dateien suchen möchten. Um eine bestimmte Bibliothek zu durchsuchen, klicken Sie auf die entsprechende Bibliothek. Um den gesamten Content zu durchsuchen, wählen Sie **All Libraries**.



HINWEIS

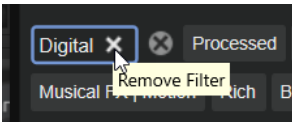
Wenn Sie Suchtext eingeben, werden im Bibliothek-Auswahlmenü alle Bibliotheken angezeigt, die diesen Text enthalten. Außerdem werden alle Bibliotheken mit Dateien angezeigt, deren Namen oder Attribute den Text enthalten.

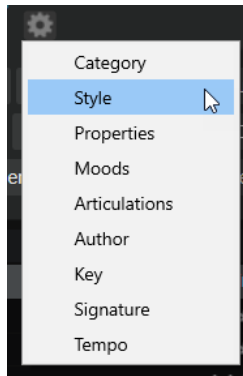
3. Über der Trefferliste wird eine Liste mit Vorschlägen für Filter-Tags angezeigt, die auf den am häufigsten verwendeten Tags basiert. Um ein vorgeschlagenes Tag als Filter-Tag zu verwenden, klicken Sie darauf. Sie können mehrere Filter-Tags gleichzeitig aktivieren. Die Liste der vorgeschlagenen Filter-Tags wird mit jedem aktiven Filter-Tag aktualisiert.



HINWEIS

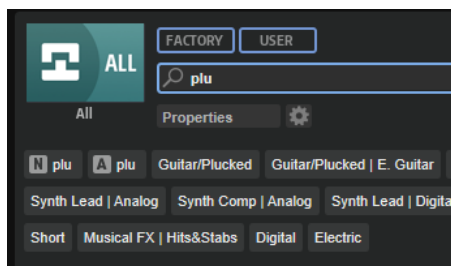
Aktive Filter-Tags haben einen blauen Rahmen und werden links neben den Vorschlägen angezeigt.

- Um ein Filter-Tag zu entfernen, klicken Sie auf den entsprechenden Schalter **Remove Filter**.
- 
- Um alle Filter-Tags zu entfernen, klicken Sie auf **Remove All Filters** zwischen den Filter-Tags und den Vorschlägen.
4. Optional: Konfigurieren Sie die **MediaBay** für die Nutzung mehrerer Attributmenüs, um nach bestimmten Arten von Presets zu suchen. Um ein Menü hinzuzufügen oder zu entfernen, klicken Sie auf den Schalter **Configure Attribute Menus** und wählen Sie die gewünschten Attribute aus oder heben Sie die Auswahl auf.



5. Um nach Dateien mit einem bestimmten Text in ihrem Namen oder ihren Attributen zu suchen, geben Sie den entsprechenden Text in das Textfeld ein.

Die Liste der vorgeschlagenen Filter-Tags wird während der Eingabe aktualisiert. Auf diese Weise können Sie sehen, in wie vielen und in welchen Attributen Ihr Suchtext enthalten ist.

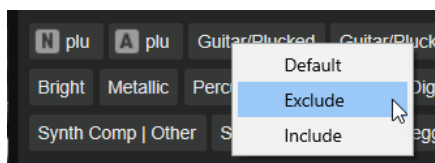


Die Tags **Name** **N** und **All Attributes** **A** sind die ersten Vorschläge. Um zu sehen, welchem Attribut ein vorgeschlagenes Filter-Tag angehört, bewegen Sie den Mauszeiger darüber, um seinen Tooltip anzuzeigen.

TIPP

Wenn Sie Tags für verschiedene Attribute kombinieren, bedeutet das, dass für einen Treffer beide Filterkriterien erfüllt sein müssen. Wenn Sie mehrere Tags für dasselbe Attribut verwenden, muss für einen Treffer nur eines dieser Kriterien erfüllt sein.

6. Optional: Sie können die Suchparameter so festlegen, dass Presets mit bestimmten Tags in die Suche einbezogen bzw. von ihr ausgeschlossen werden. Definieren Sie dazu den **Mode** für das Filter-Tag, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und eine Option im Menü auswählen.



- **Default** ist das Standardverhalten. Es wird durch einen blauen Rahmen gekennzeichnet.
- Mit **Include** werden Presets auch dann aufgelistet, wenn die Filter-Tags dies verhindern. Wenn Sie zum Beispiel die Eigenschaften **Category = Piano**, **Property = Warm** und **Name = Warm Piano (Mode = Include)** festlegen, werden in der Trefferliste Presets angezeigt, deren **Category**- und **Property**-Attribute mit diesen Angaben übereinstimmen. Darüber hinaus werden auch alle Presets angezeigt, deren Name den Text »Warm Piano« enthält. Der Modus **Include** wird durch einen grünen Rahmen um das Filter-Tag herum gekennzeichnet.
- Mit **Exclude** können Presets auch dann aus der Trefferliste ausgeschlossen werden, wenn ihre Attribute mit Ihren Einstellungen übereinstimmen. Wenn Sie zum Beispiel die

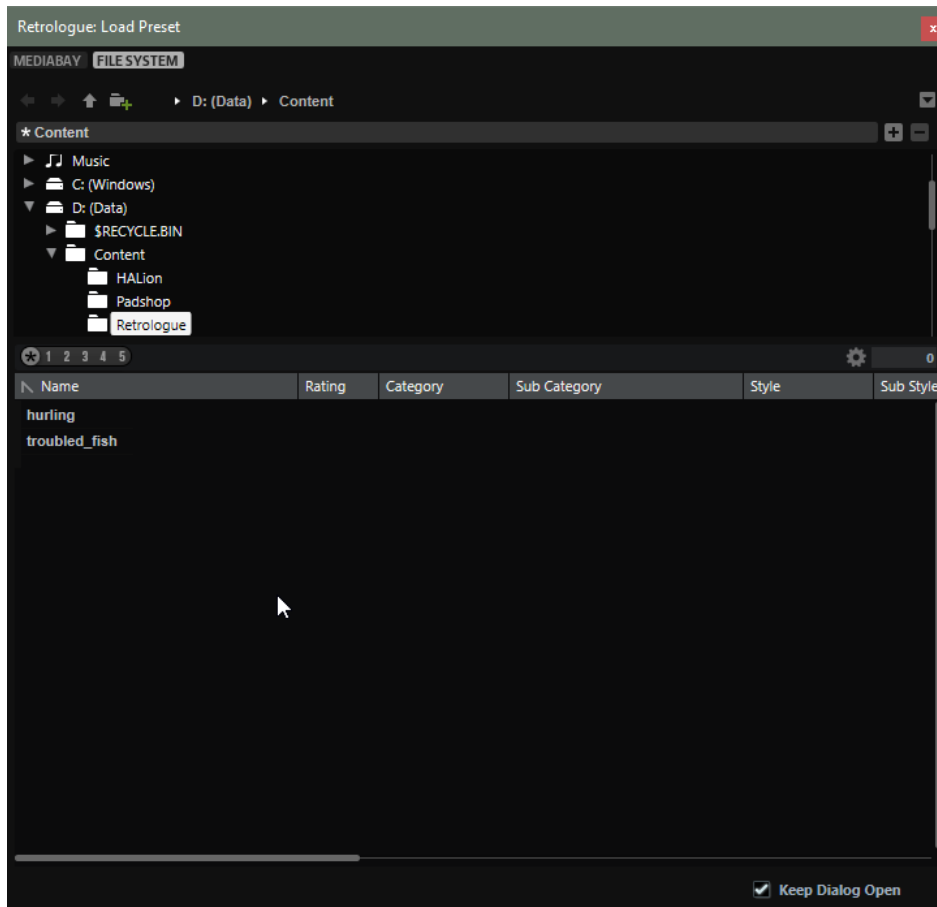
Eigenschaften **Category = Piano** und **Property = Warm (Mode = Exclude)** festlegen, werden nur Piano-Presets ohne das Tag **Warm** aufgelistet. Der Modus **Exclude** wird durch einen roten Rahmen gekennzeichnet.

7. Doppelklicken Sie in der Trefferliste auf eine Datei, um sie zu laden.
-

Load-Dialog – File System-Seite

Auf der **File System**-Seite können Sie in Ihrem System nach Dateien suchen.

Im oberen Bereich der Seite geben Sie an, an welchem Ort nach Sounds gesucht werden soll. Im unteren Bereich werden die entsprechenden Treffer angezeigt.

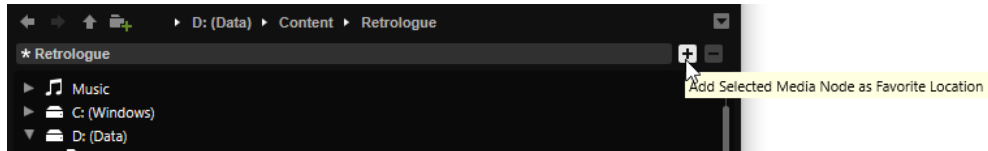


Bedienelemente für die Navigation



- Um zwischen den zuletzt verwendeten Speicherorten zu wechseln, klicken Sie auf die Schalter **Previous Browse Location/Next Browse Location**.
- Um in der Verzeichnisstruktur eine Ebene nach oben zu wechseln, klicken Sie auf den Schalter **Browse Containing Folder**.
- Der Pfad zur aktuellen Position in der Hierarchie wird rechts angezeigt. Um zu einem dieser Verzeichnisse zu navigieren, klicken Sie auf dessen Namen.
- Um den Verlauf zu öffnen, klicken Sie auf den Schalter **Navigation History** rechts.

Speicherorte



Sie können Ordner oder Verzeichnisse in Ihrem System als bevorzugte Speicherorte speichern, um schnell auf sie zugreifen zu können.

- Um die Liste der bevorzugten Speicherorte zu öffnen, klicken Sie in das Textfeld. Wenn Sie keine Speicherorte erstellt haben, ist diese Liste leer.
- Um den ausgewählten Ordner zu den bevorzugten Speicherorten hinzuzufügen, klicken Sie auf **Add Selected Media Node as Favorite Location**. Sie können den Ordernamen übernehmen oder für den Speicherort einen neuen Namen festlegen.
- Um den ausgewählten Speicherort aus der Liste zu entfernen, klicken Sie auf **Remove Favorite Location**.

Rating-Filter

Ermöglicht es Ihnen, die Trefferliste auf Presets einzuschränken, die eine bestimmte Qualität haben. Verwenden Sie den Rating-Schieberegler, um das minimale Rating festzulegen.

Set Up Result Columns

Hier können Sie auswählen, welche Attributspalten in der Trefferliste angezeigt werden.



Keyboard



Wheel-Regler

Links neben dem internen Keyboard befinden sich das Pitchbend-Rad und das Modulationsrad.

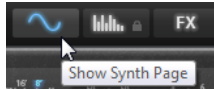
Noten mit dem Keyboard vorhören

- Um eine Note vorzuhören, klicken Sie auf die entsprechende Taste des Keyboards. Die vertikale Position, an die Sie klicken, bestimmt die Anschlagstärke, mit der die Note getriggert wird. Klicken Sie für die höchste Anschlagstärke auf den untersten Teil einer Taste, für die niedrigste Anschlagstärke auf den obersten Teil.
- Sie können eine Taste und alle folgenden Tasten mit derselben Anschlagstärke wiedergeben, solange die Maustaste gedrückt ist. Halten Sie dazu die  gedrückt und klicken Sie auf eine Taste auf dem Keyboard.
- Um jede Note 10-mal mit ansteigender Anschlagstärke zwischen 1 und 127 zu spielen, halten Sie die Tastenkombination  gedrückt und klicken Sie auf eine Taste.

Synth-Seite

Auf der **Synth**-Seite finden Sie die Parameter für die Oszillatoren, die Filter- und Verstärkerhüllkurven, die LFOs und die Modulationsmatrix.

- Um die **Synth**-Seite anzuzeigen, aktivieren Sie den Schalter **Show Synth Page**.



Voice-Bereich



Mono

Aktiviert die monophone Wiedergabe.

Retrigger

Wenn diese Option aktiviert ist, wird eine gestohlene Note erneut getriggert, wenn Sie die gestohlene Note beim Loslassen der neueren Note noch halten. So können Sie zum Beispiel Triller spielen, indem Sie eine Note halten und eine weitere Note schnell wiederholt drücken und loslassen.

Poly

Wenn **Mono** nicht aktiv ist, können Sie diesen Parameter verwenden, um festzulegen, wie viele Noten gleichzeitig gespielt werden können.

Glide

Ermöglicht Ihnen, die Tonhöhe einer Note fließend auf die Tonhöhe der folgenden Note zu bringen. Dies funktioniert am besten im **Mono**-Modus.

- Aktivieren Sie **Fingered**, wenn der Glide-Effekt nur auf Legato gespielte Noten angewendet werden soll.
- Mit dem Parameter **Glide Time** stellen Sie ein, wie lange der Übergang zwischen der Tonhöhe von einer Note zur nächsten dauern soll.

Voice Mode

Legt fest, welche Noten während der Wiedergabe gestohlen werden und ob neue Noten getriggert werden, wenn die **Poly**-Einstellung überschritten wird.

- Wenn **Last** ausgewählt ist, haben neue Noten Vorrang vor den zuerst gespielten Noten.
Wenn Sie die maximale Anzahl an Noten überschreiten, werden die zuerst gespielten Noten in chronologischer Reihenfolge gestohlen und die neuen Noten werden getriggert.
- Wenn **First** ausgewählt ist, haben ältere Noten Vorrang vor neueren Noten.
Wenn Sie die maximale Anzahl an Noten überschreiten, solange ältere Noten noch gehalten werden, werden keine Noten gestohlen. Neue Noten werden nur getriggert, wenn eine freie Stimme verfügbar ist.
- Wenn **Low** ausgewählt ist, haben tiefe Noten Vorrang vor höheren Noten.
Wenn Sie die maximale Anzahl an Noten überschreiten, indem Sie eine tiefere Note als die gehaltenen Noten spielen, wird die höchste Note gestohlen und die neue Note getriggert.

Wenn Sie die maximale Anzahl an Noten überschreiten, indem Sie eine höhere Note als die gehaltenen Noten spielen, wird keine Note gestohlen und keine neue Note getriggert.

- Wenn **High** ausgewählt ist, haben hohe Noten Vorrang vor tieferen Noten.

Wenn Sie die maximale Anzahl an Noten überschreiten, indem Sie eine höhere Note als die gehaltenen Noten spielen, wird die tiefste Note gestohlen und die neue Note getriggert.

Wenn Sie die maximale Anzahl an Noten überschreiten, indem Sie eine tiefere Note als die gehaltenen Noten spielen, wird keine Note gestohlen und keine neue Note getriggert.

Trigger Mode

Bestimmt das Trigger-Verhalten für neue Noten.

- **Normal** triggert eine neue Note, wenn die vorherige Note gestohlen wird.
- Wenn **Resume** ausgewählt ist, wird die Hüllkurve erneut getriggert, übernimmt aber den Pegel der gestohlenen Note. Die Tonhöhe der neuen Note wird übernommen.
- Wenn **Legato** ausgewählt ist, spielen die Hüllkurven weiter. Die Tonhöhe der neuen Note wird übernommen.

Main-Bereich



Octave

Passt die Tonhöhe in Oktavschritten an.

Key Follow

Ermöglicht es Ihnen, die Tonhöhenmodulation durch die MIDI-Notennummer zu bestimmen.

- Bei positiven Werten wird die Tonhöhe angehoben, je höher Sie spielen.
- Bei negativen Werten wird die Tonhöhe abgesenkt, je höher Sie spielen.
- Bei einem Wert von 100 % wird die Tonhöhe der gespielten Note nicht variiert.

Random Pitch

Hiermit bestimmen Sie, wie stark der Tonhöhenversatz für jede gespielte Note von einem Zufallsgenerator beeinflusst wird. Je höher der Wert, desto stärker die Variation. Bei einem Wert von 100 % kann der Versatz zwischen -6 und +6 Halbtönen variieren.

Pitchbend Down/Up

Passt den Bereich für die Tonhöhenmodulation durch das Pitchbend-Rad an.

Tune

Stellt die Grundstimmung des PlugIns ein.

Volume

Passt den Grundpegel des PlugIns an.

Oszillator-Bereich

Der Oszillator-Bereich umfasst sechs Klangquellen: Drei Haupt-Oszillatoren, den Suboszillator, die Ringmodulation und den Rauschgenerator. Sie können beliebig viele Klangquellen mischen, und so interessante elektronische Spektren erzeugen.



Für die drei Haupt-Oszillatoren sind folgende Einstellungen verfügbar:

On/Off

Aktiviert/Deaktiviert den Oszillator.

Wave

Hier können Sie zwischen vier Wellenformen wählen: Sinus, Dreieck, Sägezahn und Rechteck.

Type

- **Single** erzeugt eine einzelne Wellenform.
Wenn die Rechteckwellenform ausgewählt ist, steuert der **Shape**-Parameter die Pulsbreite, also das Verhältnis zwischen dem höchsten und dem niedrigsten Wert der Rechteckwellenform. Ein Wert von 50 % erzeugt eine reine (quadratische) Rechteckwelle. Einstellungen unter oder über 50 % erzeugen Rechteckwellen mit unterschiedlicher Kantenlänge.
- **Sync** beinhaltet verschiedene, fest synchronisierte Oszillatoren, jeweils bestehend aus einer Kombination von Master und Slave. Die Wellenform des Slave-Oszillators (Sinus, Dreieck, Sägezahn oder Rechteck) wird nach einer kompletten Schwingungsperiode des Master-Oszillators zurückgesetzt.
Der **Shape**-Parameter regelt die Tonhöhe des Slave-Oszillators und erzeugt so den typischen Sync-Sound.
- **Cross** stellt eine Kombination aus zwei Oszillatoren zur Verfügung, bei denen ein Master-Oszillator die Tonhöhe eines Slave-Oszillators (Sinus, Dreieck, Sägezahn oder Rechteck) durch die Audiorate moduliert.
Der **Shape**-Parameter regelt das Tonhöhenverhältnis zwischen Slave- und Master-Oszillator, wodurch ein Klang entsteht, der an Frequenzmodulation erinnert.
- **XOR** vergleicht zwei Rechteckwellenformen mit Hilfe einer **XOR**-Operation. Abhängig vom Ergebnis der **XOR**-Operation wird die Wellenform eines dritten Oszillators (Sinus, Dreieck, Sägezahn oder Rechteck) zurückgesetzt.

Der **Shape**-Parameter regelt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Rechteck-Oszillatoren, wodurch ein Sound entsteht, der einer Ringmodulation des dritten Oszillators ähnelt.

- Der **Multi**-Oszillator kann bis zu acht Oszillatoren gleichzeitig abspielen. Im **No.**-Wertefeld können Sie die Anzahl der Oszillatoren festlegen. Dieser Parameter kann kontinuierlich gesetzt werden. Bei Werten, die zwischen zwei ganzen Zahlen liegen, wird dem Mix ein zusätzlicher Oszillator mit reduziertem Pegel hinzugefügt. Wenn die Rechteckwellenform ausgewählt ist, steuert der **Shape**-Parameter die Pulsbreite, also das Verhältnis zwischen dem höchsten und dem niedrigsten Wert der Rechteckwellenform. Ein Wert von 50 % erzeugt eine reine (quadratische) Rechteckwelle. Einstellungen unter oder über 50 % erzeugen Rechteckwellen mit unterschiedlicher Kantenlänge.

Phase

Legt die anfängliche Phase des Oszillators beim Spielen einer Note fest.

- Wenn die Einstellung **Free Phase** ausgewählt ist, arbeitet der Oszillator unabhängig und kontinuierlich.
- Wenn die Einstellung **Random Phase** ausgewählt ist, beginnt der Oszillator mit einer zufälligen Phase.
- Wenn die Einstellung **Fixed Phase** ausgewählt ist, können Sie eine feste Startphase (0-360 °) für den Oszillator festlegen.

No.

Wenn der Oszillator-Typ auf **Multi** eingestellt ist, bestimmt dieser Parameter die Anzahl von Oszillatoren, die gleichzeitig wiedergegeben werden.

Sie können auch Kommazahlen eingeben. Mit einer Einstellung von 2,5 erhalten Sie zum Beispiel zwei Oszillatoren in voller Lautstärke und einen dritten mit halber Lautstärke.

Detune

Wenn der Oszillator-Typ auf **Multi** eingestellt ist, bestimmt dieser Parameter, um wie viele Cents die zusätzlichen Oszillatoren verstimmt werden.

Wenn Sie z. B. 5 Oszillatoren verwenden und **Detune** auf 4 einstellen, erhalten Sie einen Oszillator in Originaltonhöhe und 4 Oszillatoren, die um -8, -4-, +4 und +8 Cents verstimmt sind.

Octave

Passt die Tonhöhe in Oktavschritten an.

Coarse

Passt die Tonhöhe in Halbtonschritten an.

Fine

Dient der Feineinstellung der Tonhöhe in Cent-Schritten.

Suboszillator

On/Off

Aktiviert/Deaktiviert den Suboszillator.

Wave

Hier können Sie zwischen drei Wellenformen für den Suboszillator wählen: Dreieck, Sägezahn oder Rechteck. Die Tonhöhe des Suboszillators liegt immer eine Oktave unter der globalen Tonhöhe. Wenn Sie die globale Tonhöhe modulieren, folgt der Suboszillator.

Fix

Wenn diese Option aktiviert ist, beginnt der Suboszillator bei jeder gespielten Note mit einer Phase von 0.

Wenn die Option deaktiviert ist, arbeitet der Oszillator unabhängig.

Rauschgenerator

On/Off

Aktiviert/Deaktiviert den Rauschgenerator.

Der **Noise**-Parameter wird für atonale Klänge verwendet. Neben dem standardmäßigen weißen und rosa Rauschen gibt es hier auch bandpassgefilterte Versionen (BPF) des weißen und rosa Rauschens.

Ring Modulator

On/Off

Aktiviert/Deaktiviert den Ringmodulator.

Ring Modulation Source 1/2

Die Ringmodulation wird erzeugt, indem die Signale von zwei Oszillatoren multipliziert werden. In diesen Einblendmenüs wählen Sie die Quellen für die Ringmodulation aus.

HINWEIS

Die Ringmodulation funktioniert nur, wenn die entsprechenden Oszillatoren aktiviert sind.

Oscillator Mix

Im Bereich **Oscillator Mix** stellen Sie die Pegel der verschiedenen Oszillatoren, des Rauschgenerators und der Ringmodulation ein.

Den Audioeingang Ihrer Steinberg-DAW verwenden

Wenn **Side-Chain** in der Steinberg-DAW aktiviert ist, können Sie die Signale von Ihren Tracks an Retrologue senden.

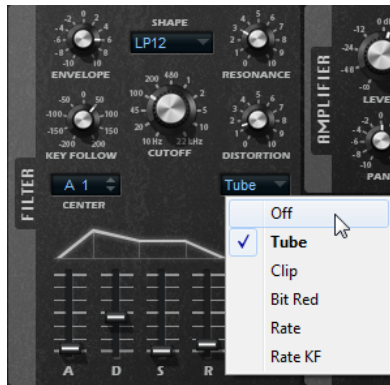


Wenn Signale über die Side-Chain-Funktion an Retrologue gesendet werden, ist das Bedienelement **Input** im Bereich **Oscillator Mix** verfügbar. Es ermöglicht Ihnen, den Pegel der Signale anzupassen, die von den Tracks in der DAW gesendet werden.



Filter-Bereich

Im **Filter**-Bereich können Sie die Klangfarbe des Sounds anpassen.



Filter Shape

- LP24, 18, 12 und 6 sind Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BP12 und BP24 sind Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6 + LP18 und HP6 + LP12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 bzw. 12 dB/Okt. (asymmetrisches Bandpassfilter). Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt. Die Abschwächung ist für die Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz stärker.
- HP12 + LP6 und HP18 + LP6 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 bzw. 18 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. (asymmetrisches Bandpassfilter). Frequenzen unterhalb und oberhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt. Die Abschwächung ist für die Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz stärker.
- HP24, 18, 12 und 6 sind Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 24, 18, 12 und 6 dB/Okt. Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR12 und BR24 sind Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 und 24 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- BR12 + LP6 und BR12 + LP12 sind Kombinationen aus einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz und darüber werden abgeschwächt.
- BP12 + BR12 ist eine Kombination aus einem Bandpassfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. Frequenzen unter, über und um die Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.
- HP6 + BR12 und HP12 + BR12 sind Kombinationen aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 bzw. 12 dB/Okt. und einem Bandsperrenfilter mit einer Flankensteilheit von 12 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz und darunter werden abgeschwächt.
- AP ist ein Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz werden abgeschwächt.

- AP + LP6 ist eine Kombination aus einem Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. und einem Tiefpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz und darüber werden abgeschwächt.
- HP6 + AP ist eine Kombination aus einem Hochpassfilter mit einer Flankensteilheit von 6 dB/Okt. und einem Allpassfilter mit einer Flankensteilheit von 18 dB/Okt. Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz und darunter werden abgeschwächt.

Cutoff

Steuert die Cutoff-Frequenz des Filters.

Resonance

Betont die Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz. Bei höheren Werten gerät das Filter in Eigenschwingung, wodurch klingelnde Geräusche erzeugt werden.

Distortion

Fügt dem Signal Verzerrung hinzu. Die folgenden Verzerrungstypen sind verfügbar:

- **Tube** fügt eine warme Verzerrung hinzu, die typisch für Röhrenverstärker ist.
- **Clip** fügt eine helle Verzerrung hinzu, die typisch für Transistorverstärker ist.
- **Bit Red** (Bit Reduction) fügt eine digitale Verzerrung durch Quantisierungsrauschen hinzu.
- **Rate** fügt eine digitale Verzerrung durch Aliasing hinzu.
- **Rate KF** fügt eine digitale Verzerrung durch Aliasing hinzu und umfasst außerdem **Key Follow**. Die Rate Reduction folgt dem Keyboard: je höher die gespielten Noten, desto höher die Samplerate.
- Wenn **Off** aktiviert ist, wird keine Filterverzerrung angewandt.

Hüllkurve

Stellt die Cutoff-Modulation der Filterhüllkurve ein. Negative Werte kehren die Modulationsrichtung um.

Key Follow

Passt die Cutoff-Modulation anhand der Notenummer an.

- Wenn Sie positive Werte einstellen, liegt die Cutoff-Frequenz bei Noten oberhalb der zentralen Note höher.
- Wenn Sie negative Werte einstellen, liegt die Cutoff-Frequenz bei Noten oberhalb der zentralen Note niedriger.
- Bei 100 % folgt die Cutoff-Frequenz exakt der gespielten Note.

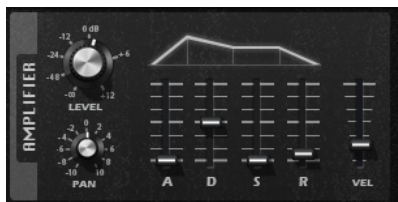
Mit dem **Center**-Parameter stellen Sie die MIDI-Note ein, die für die Funktion **Key Follow** als zentrale Position verwendet wird.

Bedienelemente für Anschlagstärke und Hüllkurve

Mit den Reglern **A**, **D**, **S** und **R** unterhalb der Hüllkurvenanzeige bestimmen Sie die Attack-, Decay-, Sustain- und Release-Zeit der Filterhüllkurve.

Der **Velocity**-Schieberegler bestimmt, inwieweit die Hüllkurvenintensität von der Anschlagstärke abhängt. Wenn der Schieberegler auf 0 eingestellt ist, wird die Hüllkurve vollständig angewandt. Höhere Werte verringern die Intensität bei geringeren Anschlagstärken.

Amplifier-Bereich



Level

Passt den Pegel des Sounds an.

Normalerweise ermöglicht der interne Headroom von 12 dB polyphones Spielen, ohne dass der Pegel angepasst werden muss. Wenn Sie jedoch höhere Filterverzerrungspegel verwenden, müssen Sie den Pegel eventuell absenken.

Pan

Bestimmt die Position des Sounds im Stereoklangbild.

Bedienelemente für Anschlagstärke und Hüllkurve

Mit den Reglern **A**, **D**, **S** und **R** unterhalb der Hüllkurvenanzeige bestimmen Sie die Attack-, Decay-, Sustain- und Release-Zeit der Verstärkerhüllkurve.

Der **Velocity**-Schieberegler bestimmt, inwieweit der Ausgangspegel von der Anschlagstärke abhängt. Bei einer Einstellung von 0 wird der Sound immer mit voller Amplitude gespielt. Höhere Werte verringern den Pegel bei niedrigeren Anschlagstärken.

Modulators-Bereich

LFO-Registerkarten

Die Registerkarten **LFO1** und **LFO2** beinhalten 2 monophone LFOs, die Registerkarten **LFO3** und **LFO4** 2 polyphone LFOs.

In diesem Kontext bedeutet monophon, dass die LFOs einmal berechnet und gleichzeitig auf mehrere Stimmen angewendet werden, während die polyphonen LFOs pro Stimme berechnet werden.



LFO Waveform und Shape

Der **Wave**-Regler bestimmt den grundsätzlichen Typ der Wellenform. Die Eigenschaften der ausgewählten Wellenform werden mit dem **Shape**-Regler verändert.

- **Sine** erzeugt eine gleichmäßige Modulation. **Shape** fügt harmonische Obertöne hinzu.
- **Triangle** verhält sich ähnlich wie **Sine**. **Shape** verändert das Dreieck stufenlos in eine trapezförmige Welle.
- **Saw** erzeugt eine sägezahnartige Wellenform, die in einer geraden Linie nach oben ansteigt und dann schnell abfällt. **Shape** verändert die Wellenform von absteigend zu Dreieck zu ansteigend.

- **Pulse** erzeugt eine gestufte Modulation, die abrupt zwischen zwei Werten umschaltet. **Shape** verändert stufenlos das Verhältnis zwischen hohem und tiefem Wert. Wenn **Shape** auf 50 % eingestellt ist, entsteht eine Rechteckwellenform.
- **S & H 1** erzeugt eine Step-Modulation mit zufällig erzeugten, unterschiedlich langen Steps. Erhöhen Sie den Wert des **Shape**-Parameters, um **S & H** in ein abgerundetes zufälliges Signal umzuwandeln.
- **S&H 2** ähnelt **S&H 1**. Die Steps variieren zwischen zufällig erzeugten hohen und tiefen Werten. Erhöhen Sie den Wert des **Shape**-Parameters, um **S & H** in ein abgerundetes zufälliges Signal umzuwandeln.

Phase

Bestimmt die Ausgangsphasenlage der Wellenform, wenn der LFO neu startet.

Rnd (Random Phase)

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, startet jede Note mit einer nach dem Zufallsprinzip ausgewählten Phasenlage.

HINWEIS

Wenn **Rnd** aktiviert ist, kann der **Phase**-Regler nicht verwendet werden.

Freq

Bestimmt die Modulationsfrequenz, d. h. die Geschwindigkeit des LFOs.

Fade In

Bestimmt die Fade-In-Zeit für die polyphonen LFOs.

Retrigger

Bestimmt, ob der LFO beim Triggern einer neuen Note mit der angegebenen Ausgangsphase neu gestartet werden soll. Dieser Parameter ist für die Sync-Modi **Off** und **Tempo** verfügbar.

Bei monophonen LFOs funktionieren die Parameter folgendermaßen:

- **Off** – Der LFO wird nicht neu gestartet.
- **First** – Der LFO startet bei jeder getriggerten Note von vorn, wenn keine andere Note gehalten wird.
- **Each** – Der LFO startet bei jeder getriggerten Note von vorn.

Bei polyphonen LFOs funktionieren die Parameter folgendermaßen:

- **Off** – Der LFO wird nicht neu gestartet.
- **On** – Der LFO startet bei jeder getriggerten Note von vorn. Auf diese Weise können die polyphonen LFOs jede Stimme separat modulieren.

Sync Mode

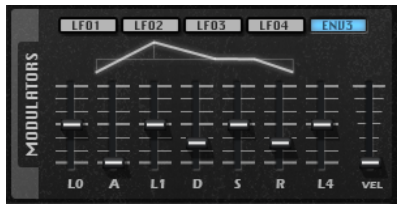
Bestimmt, wie die LFO-Geschwindigkeit eingestellt wird.

- **Off** – Die LFO-Geschwindigkeit wird in Hz eingestellt.
- **Tempo** – Die LFO-Geschwindigkeit wird in Notenwerten eingestellt. Die daraus resultierende Rate hängt vom Tempo im Host-Sequencer ab.
- **Beat** – Die LFO-Geschwindigkeit wird in Notenwerten eingestellt. Die daraus resultierende Rate hängt vom Tempo im Host-Sequencer ab. Zusätzlich wird die aktuelle Ausgangsphase auf Basis der momentanen Song-Position berechnet.

Wählen Sie diese Option, wenn Sie den Neustart des LFOs zu den Transportfunktionen und den Zählzeiten im Projekt der Host-Anwendung synchronisieren möchten.

Env3-Registerkarte

Die **Env3**-Registerkarte verfügt über eine zusätzliche dritte Hüllkurve, die in der Modulationsmatrix frei zugewiesen werden kann. Diese Hüllkurve ist bipolar. Dadurch eignet sie sich zum Beispiel besonders für Panorama- oder Tonhöhenmodulationen.



Die Regler unter der Hüllkurven-Anzeige legen die folgenden Parameter fest:

- **L0** bestimmt den Startpegel.
- **A** bestimmt die Attack-Zeit.
- **L1** bestimmt den Attack-Pegel.
- **D** bestimmt die Decay-Zeit.
- **S** bestimmt den Sustain-Pegel.
- **R** bestimmt die Release-Zeit.
- **L4** bestimmt den Endpegel.
- **Vel** bestimmt, welcher Anteil der Hüllkurventiefe von der Anschlagstärke abhängt.

Wenn dieser Regler auf 0 steht, wird die Hüllkurve vollständig angewendet. Höhere Werte reduzieren die Tiefe für niedrigere Anschlagstärke-Werte.

Modulationsmatrix

Modulation bedeutet, dass ein Parameter von einem anderen gesteuert wird. Retrologue bietet viele fest zugewiesene Modulationen, z. B. die Amplituden- und Filterhüllkurven oder Pitch Key Follow. In der Modulationsmatrix können Sie weitere Modulationen zuweisen.

Das Zuweisen von Modulationen bedeutet, dass Modulationsquellen, wie zum Beispiel LFOs und Hüllkurven, mit Modulationszielen wie Tonhöhe, Cutoff, Amplitude usw. verbunden werden.



In der Modulationsmatrix können Sie bis zu 16 Modulationen frei zuweisen, indem Sie die Quelle, den Offset-Parameter, den Modifier und das Ziel einstellen und die Modulationstiefe bestimmen. Alle Modulationsquellen und -ziele können mehrfach zugewiesen werden.

Klicken Sie auf die Schalter **1** bis **4**, um zwischen den verfügbaren Modulations-Slots umzuschalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Modulationskurve und -bereich](#)

Modulationen erzeugen


Sie können Modulationen erzeugen, indem Sie eine Quelle, einen Modifier und ein Ziel aus den Einblendmenüs in der Modulationsmatrix auswählen.

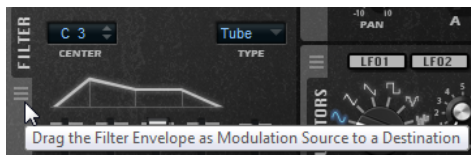
VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in das Modulationsquelle-Feld (**Source**) und wählen Sie die Modulationsquelle aus.
 2. Optional: Legen Sie mit dem **Offset**-Schieberegler einen Versatz für die Ausgabe der Modulationsquelle fest.
 3. Optional: Klicken Sie in das Modulationsfeld **Modifier** und wählen Sie den Parameter aus, den Sie zur Änderung der Modulation verwenden möchten.
Dieser Modifier wird verwendet, um die Ausgabe der Modulationsquelle zu skalieren.
 4. Mit dem **Depth**-Parameter legen Sie die Modulationsintensität fest.
 5. Klicken Sie in das Modulationsziel-Feld (**Destination**) und wählen Sie den Parameter aus, den Sie modulieren möchten.
-

Modulationsquellen und Modulationsziele per Drag & Drop kombinieren

Die wichtigsten Modulationsquellen können den häufigsten Modulationszielen per Drag & Drop zugewiesen werden.

Wenn ein Parameter als Modulationsquelle verwendet werden kann, wird dies durch das Ziehen-Symbol  angezeigt.



Sie können die Filterhüllkurve, die Verstärkerhüllkurve, die LFOs, die zuweisbare Hüllkurve Env 3 und die Wheel-Regler des Keyboards ziehen.

- Um eine Modulationszuweisung zu erstellen, ziehen Sie das jeweilige Ziehen-Symbol über den Parameter, den Sie modulieren möchten.

Wenn ein Parameter als Modulationsquelle verwendet werden kann, wird dies durch eine grüne Einblendung angezeigt, wenn Sie die Modulationsquelle auf den Parameter ziehen.



Wenn Sie die Modulationsquelle ablegen, wird die Modulation erstellt und die Modulationsmatrix entsprechend aktualisiert.

HINWEIS

Wenn alle 16 Modulationen der Matrix in Verwendung sind, können keine weiteren Zuweisungen mehr vorgenommen werden. In diesem Fall können Sie keine Modulationen per Drag & Drop zuweisen.

Modulationsmatrix-Parameter

Modulationsquellen

Sie wählen die Modulationsquellen im Einblendmenü Modulation Source aus.

Folgende Modulationsquellen sind verfügbar:

LFO 1/2

Die LFOs 1 und 2 erzeugen periodische Modulationssignale.

Diese LFOs sind monophon, d. h. für alle Noten wird ein einzelnes Signal verwendet.

LFO 3/4

Die LFOs 3 und 4 erzeugen periodische Modulationssignale.

Diese LFOs sind polyphon, d. h., für jede neue Note wird ein neues LFO-Signal erzeugt.

Amp Envelope

Die Verstärkerhüllkurve. Diese Modulationsquelle ist unipolar. Die Form der Hüllkurve bestimmt das Modulationssignal.

Filter Envelope

Die Filterhüllkurve. Die Form der Hüllkurve bestimmt das Modulationssignal.

Env 3

Eine Hüllkurve, die sich frei zuweisen lässt. Diese Modulationsquelle ist bipolar. Sie eignet sich zum Beispiel für Panorama- oder Tonhöhenmodulation.

Key Follow

Erzeugt Modulation in Abhängigkeit von der MIDI-Notennummer. Für die niedrigste MIDI-Note (C-2) beträgt der Wert -1 und für die höchste MIDI-Note (G8) +1.

Velocity

Note-On-Anschlagstärke kann als Modulationssignal verwendet werden. Diese Modulationsquelle ist unipolar.

Pitchbend

Die Position des Pitchbend-Rads kann als Modulationssignal verwendet werden. Diese Modulationsquelle ist bipolar.

Modulationsrad

Die Position des Modulationsrads kann als Modulationssignal verwendet werden. Diese Modulationsquelle ist unipolar.

Arpeggiator

Über dieses Untermenü können Sie die Controller-Spuren des Arpeggiators als Modulationsquellen nutzen.

Aftertouch

Aftertouch kann als Modulationssignal verwendet werden. Diese Modulationsquelle ist unipolar. Nicht alle MIDI-Keyboards senden Aftertouch-Befehle. Jedoch können die meisten Software-Sequencer diese Befehle erzeugen.

Quick Control

Die Quick Controls können als Modulationssignal verwendet werden. Wählen Sie das jeweilige Quick Control im Untermenü aus.

Note Expression

Dieses Untermenü enthält die acht Note-Expression-Parameter, die als Modulationssignale verwendet werden können.

Noise

Erzeugt ein zufälliges Modulationssignal. Diese Modulationsquelle ist bipolar.

Bus 1-16

Modulationen, die an einen der 16 Busse gesendet werden, können erneut als Quellen verwendet werden. So können Sie mehrere Modulationen kombinieren und komplexere Signale erzeugen.

Offset

Mit diesem Parameter stellen Sie einen zusätzlichen Versatz am Ausgang der Modulationsquelle ein.

Modulations-Modifier (Source 2)

Alle Modulationsquellen können auch als Modifier verwendet werden. Ein Modifier wird verwendet, um die Ausgabe der Modulationsquelle zu skalieren. Ein typisches Beispiel ist ein LFO als Quelle und das Modulationsrad als Modifier. So können Sie die Intensität der LFO-Modulation mit dem Modulationsrad steuern. Sie finden die Modulations-Modifier im Einblendmenü **Source 2**.

Modulation Depth

Stellt die Intensität der Modulation ein.

Modulationsziele

Pitch

Moduliert die Tonhöhe. Wenn Sie zum Beispiel einen der LFOs zuweisen, wird ein Vibrato-Effekt erzeugt. Wenn **Pitch** ausgewählt ist, wird die Modulationstiefe in Halbtönen eingestellt (-60 bis +60).

Cutoff

Moduliert die Filter-Cutoff-Frequenz.

Um zum Beispiel rhythmische Figuren im Obertonspektrum zu erzeugen, weisen Sie den **Step Modulator** zu.

Resonance

Moduliert die Filter-Resonanz. Resonance verändert den Klang des Filters.

Um zum Beispiel das Filter stärker zu betonen, je härter Sie eine Taste anschlagen, weisen Sie **Resonance** die Modulationsquelle **Velocity** zu.

Distortion

Moduliert die Filterverzerrung.

Level

Moduliert den Pegel. Dieses Modulationsziel kann zum Beispiel verwendet werden, um Pegelversätze mit dem Modulationsrad zu erzeugen.

Volume 1

Moduliert den Gain. Diese Modulation wird mit dem Pegel multipliziert.

Volume 2

Wie **Volume 1**. **Volume 1** wird mit **Volume 2** multipliziert. Auf diese Weise können Sie komplexere Modulationen erzeugen.

Pan

Moduliert die Panoramaposition des Sounds.

Osc 1/2/3 Pitch

Moduliert die Tonhöhe des entsprechenden Oszillators.

Um zum Beispiel den Oszillator periodisch zu verstimmen, weisen Sie einen der LFOs zu.

OSC 1/2/3 Level

Moduliert den Pegel des jeweiligen Oszillators.

Um zum Beispiel den Oszillator während des Spielens ein- und auszublenden, weisen Sie das Modulationsrad zu.

Osc 1/2/3 Shape

Moduliert die Wellenform und den Klang des entsprechenden Oszillators.

Um zum Beispiel den Oszillatorklang über den zeitlichen Verlauf zu verändern, weisen Sie eine der Hüllkurven zu.

Osc 1/2/3 Multi Detune

Moduliert den **Detune**-Parameter der einzelnen Oszillatorstimmen, die durch den Multi-Oszillator-Modus erzeugt werden.

Osc 1/2/3 Multi Voices

Moduliert die Anzahl der Oszillatorstimmen, die durch den Multi-Oszillator-Modus erzeugt werden.

Sub Osc Level

Moduliert den Pegel des Suboszillators. Um zum Beispiel den Oszillator während des Spielens einzublenden, weisen Sie das Modulationsrad zu.

Ring Mod Level

Moduliert den Pegel des Ringmodulationseffekts. Um zum Beispiel die Ringmodulation während des Spielens einzublenden, weisen Sie das Modulationsrad zu.

Noise Level

Moduliert den Pegel des Rauschgenerators. Um zum Beispiel den Rauschgenerator während des Spielens einzublenden, weisen Sie das Modulationsrad zu.

Audio Input

Moduliert den Pegel des Audioeingangssignals, das über den Side-Chain-Eingang des PlugIns empfangen wird.

Das ermöglicht es Ihnen, den Side-Chain-Eingang als zusätzliche Synthesequelle zu nutzen.

LFO 3/4 Frequency

Moduliert die Geschwindigkeit des entsprechenden LFOs.

Um zum Beispiel die Geschwindigkeit eines Vibrato-Effekts während des Spielens zu steuern, weisen Sie **Aftertouch** zu.

LFO 3/4 Shape

Moduliert die Wellenform des entsprechenden LFOs.

Um zum Beispiel die Wellenform je nach Höhe der gespielten Tasten auf dem Keyboard zu variieren, weisen Sie **Key Follow** zu.

Amp Attack

Moduliert die Attack-Zeit der Verstärkerhüllkurve. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Amp Decay

Moduliert die Decay-Zeit der Verstärkerhüllkurve. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Amp Sustain

Moduliert den Sustain-Pegel der Verstärkerhüllkurve. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Amp Release

Moduliert die Release-Zeit der Verstärkerhüllkurve. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Filter Attack

Moduliert die Attack-Zeit der Filterhüllkurve. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Filter Decay

Moduliert die Decay-Zeit der Filterhüllkurve. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Filter Sustain

Moduliert den Sustain-Pegel der Filterhüllkurve. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Filter Release

Moduliert die Release-Zeit der Filterhüllkurve. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Env 3 L0

Moduliert den **L0**-Parameter der benutzerdefinierten Hüllkurve 3, d. h. den Pegel des ersten Hüllkurven-Knotens. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Env 3 Attack

Moduliert die Attack-Zeit der benutzerdefinierten Hüllkurve 3. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Env 3 L1

Moduliert den **L1**-Parameter der benutzerdefinierten Hüllkurve 3, d. h. den Pegel des zweiten Hüllkurven-Knotens. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Env 3 Decay

Moduliert die Decay-Zeit der benutzerdefinierten Hüllkurve 3. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Env 3 Sustain

Moduliert den Sustain-Pegel der benutzerdefinierten Hüllkurve 3. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Env 3 Release

Moduliert die Release-Zeit der benutzerdefinierten Hüllkurve 3. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

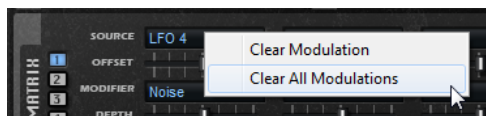
Env 3 L4

Moduliert den **L4**-Parameter der benutzerdefinierten Hüllkurve 3, d. h. den Pegel des letzten Hüllkurven-Knotens. Dieses Modulationsziel kann nicht durchgehend moduliert werden. Der Wert wird nur aktualisiert, wenn das Segment neu startet.

Bus 1-16

Sie können jedem der 16 Busse eine beliebige Modulationsquelle zuweisen, zum Beispiel, um komplexere Modulationssignale zu erzeugen. Wählen Sie den gewünschten Bus als Modulationsziel aus. Wenn Sie die an einen Bus gesendete Modulation verwenden möchten, weisen Sie den entsprechenden Bus als Modulationsquelle zu.

Kontextmenü für die Modulationsmatrix



Assign to New Automation

Weist diese Modulationsquelle als Automationsparameter zu.

Clear Modulation

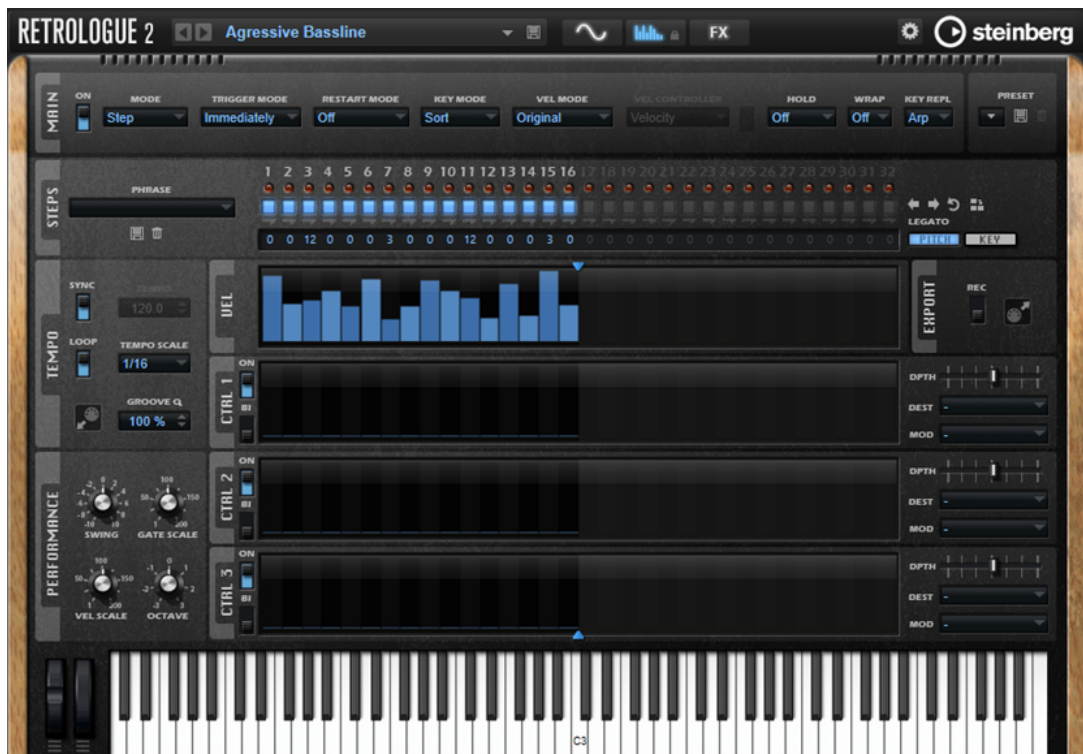
Entfernt die Modulationsdaten aus dem aktiven Slot.

Clear All Modulations

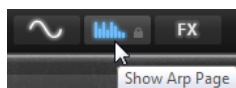
Entfernt alle Modulationen aus allen Slots in der Modulationsmatrix.

Arp-Seite

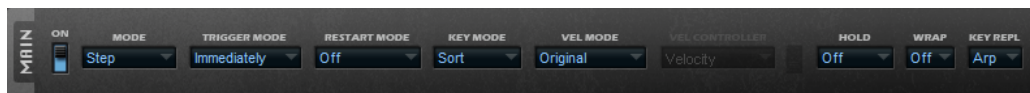
Auf der **Arp**-Seite finden Sie den Arpeggio- und Phrasen-Player von Retrologue.



- Um die **Arp**-Seite anzuzeigen, aktivieren Sie den Schalter **Show Arp Page**.



Main-Bereich



On/Off

Aktiviert/Deaktiviert den Arpeggiator.

Mode

Bestimmt, wie die Noten wiedergegeben werden.

- Wenn **Step** ausgewählt ist, triggert die letzte empfangene Note eine monophone Sequenz.
- Wenn **Chord** ausgewählt ist, werden die Noten als Akkorde getriggert.
- Wenn **Up** ausgewählt ist, werden die Noten in aufsteigender Reihenfolge gespielt.
- Wenn **Down** ausgewählt ist, werden die Noten in absteigender Reihenfolge gespielt.
- Wenn **Up/Down 1** ausgewählt ist, werden die Noten erst in aufsteigender, dann in absteigender Reihenfolge gespielt.
- Wenn **Up/Down 2** ausgewählt ist, werden die Noten erst in aufsteigender, dann in absteigender Reihenfolge gespielt. Dieser Modus ist abhängig vom eingestellten **Key Mode**.

Wenn **Key Mode** auf **Sort** eingestellt ist, werden die höchste und die tiefste Note wiederholt.

Wenn **Key Mode** auf **As Played** eingestellt ist, werden die erste und die letzte Note wiederholt.

- Wenn **Down/Up 1** ausgewählt ist, werden die Noten erst in absteigender, dann in aufsteigender Reihenfolge gespielt.
- Wenn **Down/Up 2** ausgewählt ist, werden die Noten erst in absteigender, dann in aufsteigender Reihenfolge gespielt. Dieser Modus ist abhängig vom eingestellten **Key Mode**.

Wenn **Key Mode** auf **Sort** eingestellt ist, werden die höchste und die tiefste Note wiederholt.

Wenn **Key Mode** auf **As Played** eingestellt ist, werden die erste und die letzte Note wiederholt.

- Wenn **Random** ausgewählt ist, werden die Noten in zufälliger Reihenfolge gespielt.

Trigger Mode

Legt fest, wann der Arpeggiator nach neuen Noten sucht, die Sie auf dem Keyboard spielen.

- Wenn **Immediately** ausgewählt ist, sucht der Arpeggiator laufend nach neuen Noten. Die Phrase ändert sich sofort während des Spielens.
- Wenn **Next Beat** ausgewählt ist, sucht der Arpeggiator auf jeder neuen Zählzeit nach neuen Noten. Die Phrase ändert sich während des Spielens auf jeder neuen Zählzeit.
- Wenn **Next Measure** ausgewählt ist, sucht der Arpeggiator am Anfang neuer Takte nach neuen Noten. Die Phrase ändert sich während des Spielens auf jedem neuen Takt.

Restart Mode

- Wenn **Off** ausgewählt ist, läuft die Phrase durch und wird bei Noten- oder Akkordwechseln nicht neu gestartet.
- Wenn **New Chord** ausgewählt ist, wird die Phrase bei Akkordwechseln neu gestartet.

HINWEIS

Die Phrase startet bei Legato gespielten Noten nicht neu.

- Wenn **New Note** ausgewählt ist, wird die Phrase bei jeder neu angeschlagenen Taste neu gestartet.
- **Sync to Host** synchronisiert die Phrase jedes Mal, wenn Sie die Wiedergabe in Ihrer Host-Anwendung starten, mit den Zählzeiten und Takten der Host-Anwendung.

Key Mode

Bestimmt, ob und wie die Wiedergabe der Phrase von der Reihenfolge der gespielten Noten beeinflusst wird.

- Wenn **Sort** ausgewählt ist, werden die Noten unabhängig von der chronologischen Reihenfolge in der Reihenfolge der ausgewählten Phrase wiedergegeben.
- Wenn **As Played** ausgewählt ist, werden die Noten in der Reihenfolge wiedergegeben, die Sie auf dem Keyboard vorgeben.
- Wenn **Direct** ausgewählt ist, erzeugt die Phrase Controller-Events anstelle von Noten. Sie hören neben den gespielten Noten auch alle Controller-Events der Phrase, zum Beispiel Pitchbend, Lautstärke, Panorama usw.

HINWEIS

Direct hat nur dann eine Auswirkung, wenn Sie eine Controller-Spur im Arpeggiator eingerichtet und aktiviert und ihr ein Modulationsziel zugewiesen haben.

Vel Mode

- Wenn **Original** ausgewählt ist, werden die Noten der Phrase mit der Anschlagstärke gespielt, die in der Phrase gespeichert ist.
- Wenn **Vel Controller** ausgewählt ist, können Sie einen Anschlagstärke-Controller wählen, um die Anschlagstärke der Noten zu erzeugen oder zu modulieren.
- Wenn **Original + Vel Controller** ausgewählt ist, wird die Anschlagstärke der Phrase durch die Kombination der in der Phrase gespeicherten Anschlagstärke und der vom Anschlagstärke-Controller bezogenen Anschlagstärke bestimmt.

Vel Controller

Wenn im Einblendmenü **Vel Mode** die Option **Vel Controller** oder **Original + Vel Ctrl.** ausgewählt ist, steht das Einblendmenü **Vel Controller** zur Verfügung. Damit können Sie die Anschlagstärke der Noten anhand der eingehenden Controller-Daten erzeugen oder modulieren.

- Wenn **Velocity** ausgewählt ist, übernehmen die getriggerten Noten die Anschlagstärke der Note, die Sie spielen.
- Wenn **Afartouch** ausgewählt ist, erhalten die getriggerten Noten die Anschlagstärke des Afartouch-Controllers.
- Wenn **Poly Pressure** ausgewählt ist, erhalten die getriggerten Noten die Anschlagstärke des Poly-Pressure-Controllers. So können Sie die Anschlagstärke über die Tasten steuern.
- Wenn Sie **MIDI Controller** wählen, wird ein Untermenü geöffnet, aus dem Sie einen MIDI-Controller auswählen können.

Der Wert dieses MIDI-Controllers wird dann als Anschlagstärkewert für die getriggerten Noten verwendet.

Fetch

Wenn im Einblendmenü **Vel Controller** entweder **Afartouch**, **Poly Pressure** oder ein MIDI-Controller ausgewählt ist, können Sie mit dem **Fetch**-Parameter einstellen, auf welche Art Noten erzeugt werden.

- Wenn **Fetch** aktiviert ist, bestimmt die erste Note, die Sie spielen, die Anschlagstärke. Sobald der Controller-Wert diese Anschlagstärke überschreitet, erhalten alle neuen Noten ihre Anschlagstärke vom Controller.
- Wenn **Fetch** deaktiviert ist, erhalten die erzeugten Noten ihre Anschlagstärke vom eingestellten Controller-Wert.

HINWEIS

Wenn im Einblendmenü **Vel Controller** die **Velocity**-Option ausgewählt ist, steht **Fetch** nicht zur Verfügung.

Hold

Mit diesem Parameter können Sie verhindern, dass eine Phrase wechselt oder beendet wird, wenn Sie die Tasten loslassen.

- Wenn **Off** ausgewählt ist, wechselt die Phrase, sobald Sie eine Taste loslassen. Wenn Sie alle Tasten loslassen, wird die Wiedergabe sofort beendet.
- Wenn **On** ausgewählt ist, wird die Phrase auch dann bis zum Ende gespielt, wenn Sie die Tasten loslassen. Wenn **Loop** aktiviert ist, wird die Phrase kontinuierlich wiederholt.
- Wenn **Gated** ausgewählt ist, wird die Wiedergabe der Phrase gestartet, sobald Sie die erste Taste drücken. Wenn Sie die Tasten loslassen, läuft die Wiedergabe im Hintergrund weiter. Wenn Sie erneut eine Taste drücken, setzt die Wiedergabe an der aktiven Position erneut ein. Diese Funktion arbeitet wie ein Gate auf der Phrasenwiedergabe.

Wrap

Für alle Modi außer **Step** und **Chord** können Sie mit diesem Parameter das Arpeggio nach einer bestimmten Anzahl von Steps erneut starten.

HINWEIS

Deaktivierte Steps werden berücksichtigt.

Im **Step**- und im **Chord**-Modus wirkt sich dieser Parameter nur auf die Einstellung des **Octaves**-Parameters aus.

Wenn der **Octaves**-Parameter aktiviert ist, durchläuft das Arpeggio die Oktaven und beginnt nach der festgelegten Anzahl von Steps wieder bei der ursprünglichen Oktave.

Key Replace

Mit diesem Parameter können Sie die Funktion **Key Select** deaktivieren oder festlegen, wie fehlende Tasten ersetzt werden.

Wenn **Key Select** zum Beispiel auf 1 - 2 - 3 - 4 eingestellt ist und Sie einen Akkord mit drei Noten spielen, wird die vierte Note als fehlend erkannt.

- Wenn **Off** ausgewählt ist, werden **Key Replace** und **Key Select** deaktiviert. Das ausgewählte Arpeggio wird unverändert wiedergegeben.
- **Arp** ersetzt die fehlenden Tasten durch die Note, die das Arpeggio normalerweise spielen würde.
- **Rest** ersetzt keine fehlenden Tasten. Das Arpeggio spielt eine Pause.
- **1st** ersetzt die fehlenden Tasten durch die erste Note aus dem Noten-Puffer.
- **Last** ersetzt die fehlenden Tasten durch die letzte Note aus dem Noten-Puffer.
- **All** ersetzt die fehlenden Tasten durch alle Noten aus dem Noten-Puffer. Die Noten werden als Akkord gespielt.

Steps-Bereich



Phrase

Um eine Phrase zu laden, wählen Sie sie im **Phrase**-Einblendmenü aus.

Step-LEDs

Die Step-LEDs leuchten, wenn der entsprechende Step gespielt wird.

Ein/Aus-Schalter für Steps

Aktiviert/Deaktiviert die Steps.

Legato-Schalter

Mit den **Legato**-Schaltern unter den Step-Schaltern können Sie ein Legato zwischen zwei Steps hinzufügen.

- Um ein Legato hinzuzufügen, klicken Sie auf den **Legato**-Schalter unter dem ersten Step, so dass ein kleiner Pfeil angezeigt wird.

Show Pitch Row

Zeigt die **Transpose**-Wertefelder unter den Steps an, mit denen Sie Transpose-Werte für die einzelnen Steps eingeben können.

Show Key Row

Zeigt die Wertefelder **Key Select** unter den Steps an, mit denen Sie angeben können, welche Note im Puffer für jeden Step gespielt werden soll.

Key Select

Der Arpeggiator empfängt die gedrückten Tasten vom Keyboard und schreibt die dazugehörigen Noten in einen Noten-Puffer.

Je nach ausgewähltem **Key Mode** werden die Noten im Noten-Puffer nach Tonhöhe oder in der gespielten Reihenfolge sortiert.

Mit **Key Select** können Sie festlegen, welche Note aus dem Puffer wiedergegeben wird. Sie können **Key Select** für jeden Step einzeln einstellen, und so sehr komplexe Phrasen erstellen.

HINWEIS

Im **Step**- und im **Chord**-Modus kann **Key Select** nicht verwendet werden.

- Um die **Key-Select**-Werte der Steps anzuzeigen, klicken Sie rechts auf den **KEY**-Schalter.



- Um zwischen den verfügbaren **Key Select**-Werten für einen Step zu wechseln, klicken Sie auf einen Wert und scrollen Sie mit der Maus nach oben/unten.






Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- **P** (Phrase) spielt die Note der Benutzer-Phrase entsprechend dem ausgewählten Modus, zum Beispiel **Up**, **Down**, **Up/Down 1** usw.
- Mit den Einstellungen **1-8** werden die dazugehörigen Tasten aus der Notenliste gespielt. Welche Taste gespielt wird, hängt von der Einstellung für **Key Mode** ab. Wenn als **Key Mode** zum Beispiel **Sort** ausgewählt ist, wird bei der Einstellung **1** die tiefste Note gespielt.
- **L** (Last) spielt immer die letzte Note aus dem Puffer. Je nach ausgewähltem **Key Mode** ist das die höchste oder die zuletzt gespeicherte Note.
- **A** (All) spielt alle Noten aus dem Noten-Puffer als Akkord.





Step-Bearbeitung

Die Höhe eines Steps gibt seinen Wert an.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Steps zu bearbeiten:

- Um alle Steps zu aktivieren, wählen Sie im Kontextmenü **Enable All Steps**.
- Um den Wert für einen Step anzupassen, klicken Sie auf den Step und ziehen Sie nach oben oder unten.
- Um mehrere Steps gleichzeitig anzupassen, klicken Sie und zeichnen Sie eine Kurve ein.
- Um die Anschlagstärke aller Steps relativ zueinander anzupassen, halten Sie beim Ziehen die  gedrückt.
- Um eine Rampe aus Steps zu erzeugen, halten Sie die  gedrückt und zeichnen Sie eine Linie.
- Um symmetrische Linien am Anfang und am Ende der Sequenz einzuzichnen, halten Sie die Tastenkombination  gedrückt und zeichnen Sie eine Linie.
- Um die Anschlagstärke für einen Step auf 127 zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter  auf den Step.
- Um die Anschlagstärke aller Steps auf 127 zurückzusetzen, halten Sie die Tastenkombination  gedrückt und klicken Sie auf einen Step.
- Um zwischen zwei Steps ein Legato hinzuzufügen, aktivieren Sie **Step Legato** für den ersten der beiden Steps, so dass ein kleiner Pfeil angezeigt wird.
Wenn **Legato** aktiviert ist, wird der Parameter **Gate Scale** nicht berücksichtigt.
- Um einen Step zu transponieren, klicken Sie in das Feld **Step Transpose** und geben Sie die gewünschte Anzahl von Halbtönen ein.

Phrasen anpassen

- Um den Rhythmus der Phrase zu verschieben, klicken Sie auf **Shift Phrase Right**  oder **Shift Phrase Left** .
Wenn Sie den Rhythmus nach links verschieben, wird der erste Step an das Ende der Phrase verschoben. Wenn Sie den Rhythmus nach rechts verschieben, wird der letzte Step an den Anfang der Phrase verschoben.
- Um die Phrase umzukehren, klicken Sie auf **Reverse Phrase** .
- Um kurze Phrasen zu duplizieren, klicken Sie auf **Duplicate Phrase** .

HINWEIS

Die maximale Anzahl an Steps ist 32. Daher können Phrasen, die mehr als 16 Steps enthalten, nicht vollständig dupliziert werden.

Bereiche Vel und Ctrl

Im **Vel**-Bereich richten Sie die Steps des Arpeggios ein und legen ihre Anschlagstärken fest. In den **Ctrl**-Bereichen können Sie drei MIDI-Controller-Sequenzen für die Phrase bearbeiten.

Die MIDI-Controller 110, 111 und 112 in den drei Controller-Spuren werden an die Modulationsziele gesendet. Wenn Sie eine aufgenommene Sequenz exportieren, werden auch diese Controller-Daten exportiert. Wenn Sie also die exportierte MIDI-Sequenz in den Sequenzer einfügen, können Sie den Arpeggiator deaktivieren und die Noten und Controller-Daten über den Sequenzer spielen.

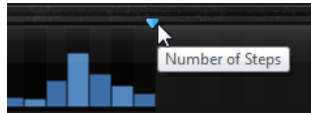
HINWEIS

Auch wenn Sie den Arpeggiator in Retrologue deaktivieren, stehen seine Controller-Spuren in der Modulationsmatrix zur Verfügung und können verwendet werden, um die Modulation anhand der eingehenden MIDI-Controller-Befehle zu verändern.

Pattern-Länge festlegen



- Um die Anzahl der Steps im Pattern festzulegen, ziehen Sie den Griff **Number of Steps** im **Vel**-Bereich nach rechts oder links.



Steps aktivieren

Eine Phrase kann aus bis zu 32 Steps bestehen. Nur aktivierte Steps werden gespielt.

- Um einen Step zu aktivieren, klicken Sie auf seinen **Ein/Aus**-Schalter im **Steps**-Bereich oder klicken Sie im **Vel**-Bereich auf den Step.

Steps bearbeiten

Die Höhe eines Steps gibt seinen Wert an. Gehen Sie folgendermaßen vor, um Steps zu bearbeiten:

- Um alle Steps zu aktivieren, wählen Sie im Kontextmenü **Enable All Steps**.
- Um den Wert für einen Step anzupassen, klicken Sie auf den Step und ziehen Sie nach oben oder unten.
- Um mehrere Steps gleichzeitig anzupassen, klicken Sie und zeichnen Sie eine Kurve ein.
- Um die Anschlagstärke aller Steps relativ zueinander anzupassen, halten Sie beim Ziehen die **]** gedrückt.
- Um eine Rampe aus Steps zu erzeugen, halten Sie die **]** gedrückt und zeichnen Sie eine Linie.
- Um symmetrische Linien am Anfang und am Ende der Sequenz einzuzichnen, halten Sie die Tastenkombination **]-[** gedrückt und zeichnen Sie eine Linie.
- Um einen Step zu transponieren, klicken Sie in das Feld darunter und geben Sie die gewünschte Anzahl von Halbtönen ein.

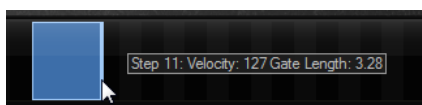
HINWEIS

Sie können nur dann Steps transponieren, wenn **Show Pitch Row** aktiviert ist.

- Um die Anschlagstärke für einen Step auf 127 zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter **]** auf den Step.
- Um die Anschlagstärke aller Steps auf 127 zurückzusetzen, halten Sie die Tastenkombination **]-[** gedrückt und klicken Sie auf einen Step.
- Um zwischen zwei Steps ein Legato hinzuzufügen, klicken Sie auf die Zahl unter dem ersten der beiden Steps, so dass ein kleiner Pfeil angezeigt wird.

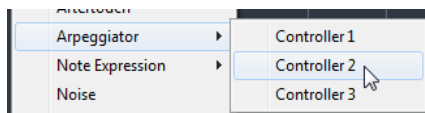
Wenn **Legato** aktiviert ist, wird der Parameter **Gate Scale** nicht berücksichtigt.

Bei Anschlagstärke-Steps gibt die Breite des Steps die Gate-Länge an.



- Um die Gate-Länge eines Steps anzupassen, ziehen Sie an seinem rechten Rand.
- Um die Gate-Länge für alle Steps anzupassen, ziehen Sie mit gedrückter **]** am rechten Rand eines Steps.
Sie können die Gate-Länge nur bis zum nächsten Step verlängern. Wenn Sie einen Step so verlängern, dass er den nachfolgenden Step überlappt, wird dieser nachfolgende Step deaktiviert.
- Um die Gate-Länge eines Steps auf 1 zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter **]** auf den rechten, hervorgehoben Rand.
- Um die Gate-Länge aller Steps zurückzusetzen, halten Sie die Tastenkombination **]** gedrückt und klicken Sie auf den rechten, hervorgehobenen Rand eines Steps.
- Um die Lücken zwischen aufeinanderfolgenden Steps zu füllen, wählen Sie im Kontextmenü **Fill Gap** oder **Fill All Gaps**.

Die drei MIDI-Controller-Spuren senden die MIDI-Controller 110, 111 und 112. Indem Sie eine Arpeggiator-Spur als Quelle in der Modulationsmatrix auswählen, können Sie mit der MIDI-Controller-Sequenz jedes der Ziele modulieren.



- Um einen Controller zuzuweisen, öffnen Sie das Einblendmenü **MIDI Controller** und wählen Sie den Controller aus oder verwenden Sie die entsprechenden Bedienelemente Ihrer Hardware.

Parameter der Controller-Spur

Bi

Hiermit wird das Modulationssignal auf bipolar umgeschaltet, um Ziele wie z. B. Tonhöhe oder Panorama zu modulieren.

Depth

Stellt die Intensität des Einflusses der Controller-Spur auf das festgelegte Modulationsziel ein.

Dest

Stellt das von der Controller-Spur modulierte Ziel ein.

Mod

Ermöglicht es Ihnen, eine zweite Quelle für die Skalierung der Modulationsintensität festzulegen. Zum Beispiel können Sie das Modulationsrad zum Steuern der Intensität auswählen.

Tempo-Bereich

Sync

Synchronisiert die Phrase zum Tempo der Host-Anwendung.

HINWEIS

Zusätzlich können Sie **Restart Mode** auf **Sync to Host** einstellen. Dadurch wird die Phrase an den Takten und Zählzeiten der Host-Anwendung ausgerichtet.

Loop

Ermöglicht es Ihnen, die Phrase in einer Loop wiederzugeben.

Tempo Scale

Bestimmt die Trigger-Frequenz der Noten, d. h. die Geschwindigkeit, mit der die Phrase gespielt wird. Neben dem **Tempo**-Parameter gibt Ihnen dieser Parameter weitere Möglichkeiten, die Geschwindigkeit einzustellen. Sie können den Wert in Zählzeiten eingeben. Sie können auch punktierte Notenwerte oder Triolen verwenden.

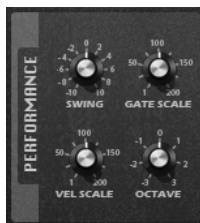
Wenn Sie zum Beispiel die Einstellung unter **Tempo Scale** von 1/16 auf 1/8 ändern, wird die Geschwindigkeit halbiert. Wenn Sie 1/32 wählen, wird die Geschwindigkeit verdoppelt.

Groove Q

Um das Timing einer Phrase an eine externe MIDI-Datei anzupassen, ziehen Sie die MIDI-Datei in das Feld **Groove Quantize**.

Der Parameter **Groove Quantize Depth** rechts neben dem Feld bestimmt, wie genau die Phrase dem Timing der MIDI-Datei folgt.

Performance-Bereich



Swing

Hiermit können Sie das Timing von Noten anpassen, die auf geraden Zählzeiten liegen. Auf diese Weise entsteht ein Swing-Feeling. Negative Werte verschieben das Timing nach hinten, d. h., die Noten werden früher gespielt. Positive Werte verschieben das Timing nach vorn, d. h., die Noten werden später gespielt.

Gate Scale

Hiermit können Sie die Notenlängen der Phrase verkürzen oder verlängern. Bei 100 % werden die Noten in Originallänge gespielt.

Vel Scale

Mit diesem Parameter können Sie die Anschlagstärke der Phrase anheben oder absenken. Bei 100 % werden die Noten mit der ursprünglichen Anschlagstärke gespielt.

Octaves

Erweitert die Phrasen-Wiedergabe oktavenweise nach oben oder unten. Positive Einstellungen erweitern die Wiedergabe in höhere Oktavlagen, negative Einstellungen in tiefere Oktavlagen. Bei einem Wert von +1 wird die Phrase zum Beispiel erst in Original-Oktavlage gespielt. Danach wird sie eine Oktave höher wiederholt.

Export-Bereich

Dieser Bereich enthält die MIDI-Exportfunktionen. Sie können die mit dem Arpeggiator erstellten Phrasen exportieren, indem Sie sie aufnehmen und auf eine Spur in Ihrer DAW ziehen.



Record Output

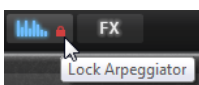
Ermöglicht es Ihnen, die MIDI-Ausgabe des Arpeggiators aufzunehmen.

Drag MIDI Phrase to Host Sequencer

Ermöglicht es Ihnen, die aufgenommene MIDI-Phrase in Ihren Host-Sequencer zu ziehen.

Arp-Seite sperren

Sie können die **Arp**-Seite sperren, um dasselbe Arpeggio für unterschiedliche Sounds zu verwenden.

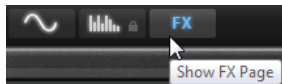


- Um die **Arp**-Seite zu sperren, klicken Sie auf das Schloss-Symbol auf dem Schalter für die **Arp**-Seite.
Jetzt können Sie Presets wechseln, um verschiedene Sounds auszuprobieren.

FX-Seite

Retrologue bietet 6 Insert-Effekte in Reihe: einen Resonator, einen Phaser, Modulationseffekte, ein Delay, ein Reverb und einen Equalizer.

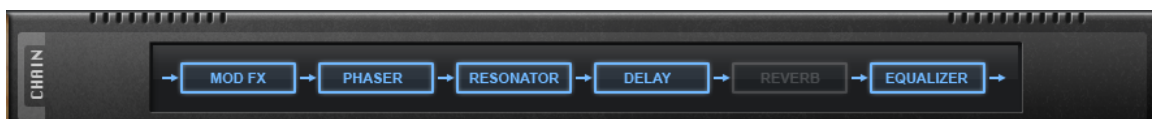
- Um die **FX**-Seite anzuzeigen, aktivieren Sie den Schalter **Show FX Page**.



Chain-Bereich

Im **Chain**-Bereich der **FX**-Seite können Sie das Routing der Effekte anzeigen und bearbeiten.

Der **Chain**-Bereich enthält ein Segment für jeden Effekt, der auf der **FX**-Seite verfügbar ist.



- Um die Reihenfolge der Effektkette zu ändern, ziehen Sie ihre Segmente an die gewünschten Positionen.
- Um einen Effekt zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie auf das entsprechende Segment in der Kette.

Resonator

Der Resonator-Effekt hat 14 vordefinierte Filterformen, die den grundlegenden Klangcharakter bestimmen. Zusätzlich können Sie drei LFOs verwenden, um jedes Filter einzeln zu modulieren und den Klang so lebhafter zu gestalten.

Der Klang der menschlichen Stimme oder von akustischen Instrumenten wird durch bestimmte Formantbereiche geprägt, also durch Resonanzen im Frequenzspektrum, die typisch für den jeweiligen Klang sind. Der Vokal »ah« (wie in Vater) weist drei charakteristische Formanten auf, wenn er von einem männlichen Sänger gesungen wird: $F1 = 570$ Hz, $F2 = 840$ Hz und $F3 = 2410$ Hz. Mit dem Resonator-Effekt können Sie solche Formantbereiche anhand von drei parallel geschalteten Filtern in einem Klang hervorrufen. Sie können die Positionen und Pegel der Formantbereiche einstellen, indem Sie die Filter-Parameter **Cutoff**, **Resonance** und **Gain** anpassen.

Resonator Shape

Bestimmt den grundlegenden Klangcharakter des Effekts. Jede Form ist eine individuelle Kombination aus verschiedenen Filtertypen für die drei Frequenzbänder (Low, Mid, High).

Option	Filter Low/Mid/High
Low-Pass 1	LP6/LP6/LP6
Low-Pass 2	LP12/LP12/LP12
Band-Pass 1	BP12/(-1)BP12/BP12*
Band-Pass 2	BP12/BP12/BP12
High-Pass 1	HP6/HP6/HP6
High-Pass 2	HP12/HP12/HP12
Peak 1	LP6/(-1)BP12/HP6*
Peak 2	LP6/BP12/HP6
Bat 1	HP12/BP12/LP12
Bat 2	HP6/BP12/LP6
Wings 1	LP6/BR12/HP6
Wings 2	HP12/BR12/LP12
Wings 3	LP6/(-1)BR12/HP6*
Wings 4	HP12/(-1)BR12/LP12*

*(-1) bedeutet, dass die Phase umgekehrt wird

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Filter-Seite



Cutoff

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters, also die Mittenfrequenz des Formantbereichs.

Resonance

Bestimmt die Resonanz des Filters. Die Resonanz gibt vor, wie stark der Formantbereich hervorgehoben wird. Bei höheren Werten gerät das Filter in Eigenschwingung, wodurch klingelnde Geräusche erzeugt werden.

Gain

Bestimmt die Eingangsverstärkung des Filters. Der Gain-Parameter regelt den Pegel des Formantbereichs.

LFO Modulation Source

Hier können Sie den LFO auswählen, der die Cutoff-Frequenz moduliert.

LFO Modulation Depth

Stellt die Cutoff-Modulation des LFO ein.

Arp Modulation Source

Hier können Sie eine Controller-Spur von der **Arp**-Seite als Modulationsquelle auswählen.

Dadurch wird bestimmt, welcher MIDI-Controller verwendet wird, um die Cutoff-Frequenz zu modulieren.

Arp Modulation Depth

Stellt die Intensität der Modulation über die Controller-Spur ein.

Dies regelt die Modulation der Cutoff-Frequenz durch den MIDI-Controller.

LFO-Seite



LFO Wave Shape

Waveform legt den grundlegenden Typ der Wellenform fest. **Shape** verändert die Charakteristik der Wellenform.

- **Sine** erzeugt eine gleichmäßige Modulation, die für Vibrato oder Tremolo geeignet ist. **Shape** fügt harmonische Obertöne hinzu.
- **Triangle** verhält sich ähnlich wie **Sine**. **Shape** verändert das Dreieck stufenlos in eine trapezförmige Welle.
- **Saw** erzeugt eine sägezahnartige Wellenform, die in einer geraden Linie nach oben ansteigt und dann schnell abfällt. **Shape** verändert die Wellenform von absteigend zu Dreieck zu ansteigend.
- **Pulse** erzeugt eine gestufte Modulation, die abrupt zwischen zwei Werten umschaltet. **Shape** verändert stufenlos das Verhältnis zwischen hohem und tiefem Wert. Wenn **Shape** auf 50 % eingestellt ist, entsteht eine Rechteckwellenform.
- **Ramp** ähnelt der **Saw**-Wellenform. Der **Shape**-Parameter fügt eine immer länger werdende Stille vor der aufsteigenden Linie des Sägezahns ein.
- **Log** erzeugt eine logarithmische Modulation. Der **Shape**-Parameter verändert den logarithmischen Kurvenverlauf stufenlos von negativ nach positiv.
- **S & H 1** erzeugt eine Step-Modulation mit zufällig erzeugten, unterschiedlich langen Steps. Erhöhen Sie den Wert des **Shape**-Parameters, um **S & H** in ein abgerundetes zufälliges Signal umzuwandeln.
- **S&H 2** ähnelt **S&H 1**. Die Steps variieren zwischen zufällig erzeugten hohen und tiefen Werten. Erhöhen Sie den Wert des **Shape**-Parameters, um **S & H** in ein abgerundetes zufälliges Signal umzuwandeln.

Spread

Für jeden Effektkanal gibt es ein separates LFO-Signal. Dieser Parameter verteilt die Phase der LFO-Signale auf die verschiedenen Kanäle.

Wenn der Effekt in Stereo verwendet wird, verschieben zum Beispiel positive Werte die LFO-Phase im linken Kanal nach vorn und im rechten Kanal nach hinten.

Sync

Aktivieren Sie diesen Schalter, um den **Freq**-Parameter in Zählzeiten einzustellen.

Freq

Bestimmt die Frequenz der Cutoff-Modulation.

Phaser und Modulationseffekte

Der Phaser-Effekt und die Modulationseffekte befinden sich im selben Fensterbereich. Um die Einstellungen für einen dieser Effekte anzuzeigen, klicken Sie auf den Namen des gewünschten Effekts am oberen Rand des Abschnitts.

Phaser



Rate

Bestimmt die Frequenz der Phasenmodulation.

Sync

Aktivieren Sie diese Option, um den **Rate**-Wert in Zählzeiten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Phasenmodulation.

Shift

Verschiebt die Phasenmodulation hin zu höheren Frequenzen im Klangspektrum.

Phase

Verbreitert das Klangbild von Mono nach Stereo.

Feedback

Fügt dem Effekt Resonanzen hinzu. Höhere Einstellungen erzielen einen ausgeprägteren Effekt.

Low Cut

Senkt die tiefen Frequenzen ab.

High Cut

Senkt die hohen Frequenzen ab.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Modulationseffekte

Im **Type**-Einblendmenü können Sie auswählen, welchen Modulationseffekt Sie verwenden möchten: **Chorus**, **Flanger** oder **Ensemble**.

Für **Flanger** und **Chorus** sind die folgenden Parameter verfügbar:



Rate

Bestimmt die Tonhöhenmodulation in Hertz.

Sync

Aktivieren Sie diese Option, um den **Rate**-Wert in Zählzeiten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Tonhöhenmodulation.

Phase

Verbreitert das Klangbild von Mono nach Stereo.

Feedback

Fügt dem Effekt Resonanzen hinzu.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Für **Ensemble** sind die folgenden Parameter verfügbar:



Rate

Bestimmt die Frequenz des LFOs.

Sync

Aktivieren Sie diese Option, um den **Rate**-Wert in Zählzeiten einzustellen.

Depth

Bestimmt die Intensität der Modulation durch den LFO.

Shimmer

Bestimmt die Intensität einer zweiten, schnelleren Modulation.

Shimmer Rate

Bestimmt das Verhältnis der Geschwindigkeit der ersten und der zweiten Modulation. Bei einem Wert von 10 ist die zweite Modulation zehnmal so schnell.

Delay



Delay Mode

- **Stereo** verfügt über zwei parallele Delays, jeweils einen für den linken und den rechten Audiokanal. Jedes Delay verfügt über einen eigenen Feedback-Weg.
- **Cross** verfügt über zwei Delays mit Cross-Feedback. Das bedeutet, dass das Delay des linken Kanals in den rechten Kanal zurückgeführt wird und umgekehrt.
- **Ping-Pong** mischt den linken und den rechten Eingangskanal und sendet das gemischte Signal rechts und links im Stereopanorama verteilt an die Ausgänge. Auf diese Weise springen die Echos im Stereopanorama hin und her.

Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

Delay Time

Bestimmt die Gesamtzeit für das linke und rechte Delay. Mit **Delay L/R** stellen Sie unterschiedliche Zeiten für rechts und links ein.

Sync

Aktivieren Sie Sync, um die Delay-Zeit zum Tempo der Host-Anwendung zu synchronisieren. Wenn **Sync** aktiv ist, wird die Zeit als Notenwert eingestellt.

HINWEIS

Die maximale Delay-Zeit beträgt 5000 ms. Notenlängen, die diesen Wert übersteigen, werden automatisch gekürzt.

Delay L/R

Stellt den Zeitversatz zwischen dem linken oder rechten Delay und dem Gesamt-Delay ein. Bei einem Faktor von 1 stimmt der Delay-Versatz mit dem Gesamt-Delay-Wert überein. Bei einem Faktor von 0,5 beträgt die Abweichung die Hälfte des Gesamt-Delays.

- Drehen Sie den Regler nach links, um die Delay-Zeit im linken Kanal zu verschieben.
- Drehen Sie den Regler nach rechts, um die Delay-Zeit im rechten Kanal zu verschieben.

High Freq

Senkt die hohen Frequenzen der Delays ab.

Feedback

Bestimmt das Gesamt-Feedback des linken und rechten Delays. Beim Feedback wird das Ausgangssignal des Delays in den Eingang zurückgeführt. Bei einer Einstellung von 0 % ist nur ein Echo zu hören. Bei einer Einstellung von 100 % werden die Echos kontinuierlich wiederholt.

Feedback L/R

Stellt die Abweichung der Menge an Feedback zwischen dem linken oder rechten Delay und dem Gesamt-Feedback ein. Bei einem Faktor von 1 stimmt der Feedback-Versatz mit dem Gesamt-Feedback-Wert überein. Bei einem Faktor von 0,5 beträgt die Abweichung die Hälfte des Gesamt-Feedbacks.

- Um das Feedback im linken Kanal zu verschieben, drehen Sie den Regler nach links.
- Um das Feedback im rechten Kanal zu verschieben, drehen Sie den Regler nach rechts.

HINWEIS

Dieser Parameter ist nur im **Stereo**-Modus verfügbar.

Reverb



Mix

Stellt das Pegelverhältnis zwischen dem Originalsignal (Dry) und dem Effektsignal (Wet) ein.

High Time

Bestimmt die Nachhallzeit der hohen Frequenzanteile in der Hallfahne. Wenn Sie positive Werte einstellen, dauert die Decay-Zeit der hohen Frequenzanteile länger an. Wenn Sie negative Werte einstellen, dauert sie kürzer an.

Welche Frequenzen beeinflusst werden, hängt vom Parameter **High Freq** ab.

High Freq

Bestimmt die Cross-Over-Frequenz zwischen den Mitten und den Höhen der Hallfahne. Die Nachhallzeit für Frequenzen oberhalb des eingestellten Werts kann abhängig von der **Main Reverb Time** mit dem Parameter **High Time** geregelt werden.

Low Time

Bestimmt die Nachhallzeit der tiefen Frequenzanteile in der Hallfahne. Wenn Sie positive Werte einstellen, dauert die Decay-Zeit der tiefen Frequenzanteile länger an. Wenn Sie negative Werte einstellen, dauert sie kürzer an.

Welche Frequenzen beeinflusst werden, hängt vom Parameter **Low Freq** ab.

Low Freq

Bestimmt die Cross-Over-Frequenz zwischen den Tiefen und den Mitten der Hallfahne. Die Nachhallzeit für Frequenzen unterhalb des eingestellten Werts kann abhängig von der **Main Reverb Time** mit dem Parameter **Low Time** geregelt werden.

Predelay

Legt fest, wie viel Zeit verstreicht, bevor der Reverb-Effekt einsetzt. Je länger es dauert, bis die ersten Reflexionen den Hörer erreichen, desto größer wirkt der simulierte Hallraum.

Room Size

Dieser Parameter bestimmt die Größe des simulierten Raums. Ein Wert von 100 % entspricht der Größe einer Kathedrale oder einer großen Konzerthalle. Ein Wert von 50 % entspricht der Größe eines mittelgroßen Raumes oder Studios. Werte unter 50 % entsprechen kleinen Räumen oder Kabinen.

High Cut

Senkt die hohen Frequenzen der Hallfahne ab. Je niedriger der Wert, desto weniger hohe Frequenzen sind in der Hallfahne enthalten.

Chorusing On/Off

Aktiviert/Deaktiviert die Modulation.

Chorusing Rate

Bestimmt die Frequenz der Tonhöhenmodulation.

Chorusing Depth

Bestimmt die Intensität der Tonhöhenmodulation.

Equalizer-Bereich

Der **Equalizer**-Bereich enthält einen parametrischen Vierband-Equalizer.



Mit den vier Frequenzbändern können Sie die Klangfarbe bearbeiten und so zum Beispiel hellere oder dunklere Sounds erzeugen. Die beiden mittleren Frequenzbänder sind Peak- oder Glocken-Filter, die tiefen und hohen Bänder sind Shelving-Filter. Alle Bänder sind vollparametrisch und verfügen über einstellbare Gain-, Frequency- und Q-Parameter. Für jedes Frequenzband stehen Ihnen die folgenden Parameter zur Verfügung:

Klicken Sie auf einen der nummerierten Schalter, um die Einstellungen für das entsprechende Frequenzband anzuzeigen. Die beiden mittleren Frequenzbänder sind Peak- oder Glocken-Filter, die tiefen und hohen Bänder sind Shelving-Filter. Für jedes Frequenzband stehen Ihnen die folgenden Parameter zur Verfügung:

On/Off

Aktiviert/Deaktiviert das entsprechende Frequenzband.

Gain

Mit diesem Parameter können Sie den Grad der Verstärkung/Dämpfung für das Frequenzband einstellen.

Freq

Legt den Frequenzbereich fest, der mit dem **Gain**-Parameter verstärkt/gedämpft wird.

Q (Quality)

Stellt die Bandbreite der mittleren Peak-Filter breiter oder schmaler ein. Durch Erhöhen des **Q**-Faktors für den hohen und den tiefen Shelving-Filter erzeugen Sie eine Vertiefung in der EQ-Kurve.

Mit den Schaltern links und rechts der nummerierten Schalter können Sie die Einstellungen für das Tiefpass- bzw. Hochpassfilter anzeigen. Für diese Filter sind die folgenden Parameter verfügbar:

Low-Cut On/Off

Aktiviert/Deaktiviert das Hochpassfilter.

High-Cut On/Off

Aktiviert/Deaktiviert das Tiefpassfilter.

Slope

Legt die Flankensteilheit des Filters fest. Sie können zwischen 6, 12, 24, 36 und 48 dB pro Oktave auswählen.

Freq

Legt die Frequenz des Filters fest.

Ausgangspegelanzeige

Mit der Pegelanzeige rechts können Sie den Ausgangspegel überwachen. Der Spitzenpegel wird unter der Anzeige angezeigt.

Quick Controls

Retrologue enthält 8 vordefinierte Quick Controls, die direkt aus Ihrer Steinberg-DAW heraus gesteuert werden können.

Standardmäßig sind diese Quick Controls folgenden Parametern zugewiesen:

- 1 ist **Filter-Cutoff** zugewiesen.
- 2 ist **Resonance** zugewiesen.
- 3 ist **Distortion** zugewiesen.
- 4 ist **Filter Envelope** zugewiesen.
- 5 ist **Filter Attack** zugewiesen.
- 6 ist **Filter Decay** zugewiesen.
- 7 ist **Amp Attack** zugewiesen.
- 8 ist **Amp Decay** zugewiesen.

HINWEIS

Sie können die standardmäßigen Quick-Control-Zuweisungen auch ändern. Weitere Informationen hierzu finden Sie im **Benutzerhandbuch** für Ihre Steinberg-DAW.

MIDI-Controller

Fast alle Parameter in Retrologue können über MIDI-Controller gesteuert werden.

Die MIDI-Controller-Zuweisungen werden global für das PlugIn gespeichert, mit einer Ausnahme: Die Zuweisung für das Modulationsrad wird mit jedem Preset gespeichert. Dies ermöglicht es Ihnen, Effektparameter mit dem Modulationsrad zu steuern, was andernfalls nicht möglich wäre, da sie in der Modulationsmatrix nicht als Modulationsziele verfügbar sind.

HINWEIS

- Volume und Pan sind standardmäßig den Controllern 7 und 10 zugewiesen und somit immer verfügbar.
 - Wenn Sie Retrologue in einer Steinberg-DAW verwenden, werden die MIDI-Controller-Zuweisungen zusammen mit dem Projekt gespeichert.
-

MIDI-Controller zuweisen

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement, das Sie fernsteuern möchten.
2. Wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Learn CC**.

HINWEIS

Zuweisungen für das Modulationsrad werden nicht mit der **Learn**-Funktion erstellt.

3. Bewegen Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard oder MIDI-Gerät den entsprechenden Drehregler, Schieberegler oder Schalter.

HINWEIS

Sie können unterschiedlichen Parametern denselben MIDI-Controller zuweisen. Sie können jedoch nicht unterschiedliche MIDI-Controller für denselben Parameter einrichten.

MIDI-Controller-Zuweisungen aufheben

VORGEHENSWEISE

- Um eine MIDI-Controller-Zuweisung aufzuheben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement und wählen **Forget CC**.
-

Parameter-Bereich

Sie können den Parameter-Bereich für jede Parameterzuweisung festlegen, indem Sie den höchsten und den niedrigsten Wert einstellen.

- Um den niedrigsten Wert für einen Parameter einzustellen, stellen Sie den gewünschten Wert ein, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement und wählen Sie **Set Minimum**.
- Um den höchsten Wert für einen Parameter einzustellen, stellen Sie den gewünschten Wert ein, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement und wählen Sie **Set Maximum**.

Modulationsrad zuweisen

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bedienelement, das Sie dem Modulationsrad zuweisen möchten.
 2. Wählen Sie im Untermenü **Modulation Wheel** die Option **Enable Mod Wheel**.
 3. Stellen Sie den Minimal- und Maximalwert für das Modulationsrad mit den Befehlen **Set Minimum** und **Set Maximum** ein.
-

Stichwortverzeichnis

A

Arp-Seite [31](#)
Arpeggiator [31](#)

F

FX-Seite [41](#)
 Delay [47](#)
 Equalizer [49](#)
 Modulationseffekte [45](#)
 Phaser [45](#)
 Resonator [41](#)
 Reverb [48](#)

K

Keyboard [15](#)

M

MIDI-Controller
 Über [51](#)
 Zuweisen [51](#)
Modulationsmatrix [25](#)

P

Phrasen-Player [31](#)
Presets [6](#)

Q

Quick Controls [50](#)

S

Synth-Seite [16](#)