BabiczTools

PRE + BUS

Das illustrierte Handbuch



Erdacht und gemacht von Robert Babicz

Version 1.0.0 · DEUTSCH · Release Candidate - 2026-11-01

babicztools.com

Ein paar Worte von Robert

Danke, dass du PRE + BUS gewählt hast. Robert Babicz und BabiczTools wünschen dir eine wunderbare Zeit beim Musikmachen. Diese Tools bringen Farbe und Zusammenspiel aus Roberts Hardware-Studio in deinen Mix. Starte behutsam, höre auf das ganze Arrangement und gib verschiedenen Spuren ihren eigenen Charakter.

Robert Babicz & BabiczTools

Ich mache seit 1990 Musik. PRE und BUS sind die Destillation von über 30 Jahren Hören, Experimentieren und Arbeiten mit analoger Hardware - und meiner eigenen Klangästhetik. Hier fließen viele Erfahrungen zusammen, die mein Hören eines Mixes geprägt haben: Tiefe, Bewegung, Gewicht und die kleinen Wechselwirkungen, die Klang lebendig machen. Heute lässt sich dieser Ansatz in ein Plugin bringen - ein Ansatz, der zuvor eine aufwendige Sammlung analoger Hardware verlangte. Ich möchte diese Erfahrung in deiner eigenen Session zugänglich machen und dabei Raum für deine musikalischen Entscheidungen lassen.

Die Originale hinter den PRE-Modellen stehen in meinem Studio: sorgfältig analysierte Preamps und Übertragerschaltungen international renommierter Hersteller, deren Geräte die Musik in großen Studios rund um die Welt mitprägen. Jedes bringt seine eigene Handschrift mit: seidige Offenheit, warme Fülle oder eine ordentliche Portion Punch. Diese Charaktere wollen mit den Ohren entdeckt werden. Wechsle die Modelle, spiele mit der Ansteuerung und lass eine Stimme nach vorn treten, einen Bass Kontur gewinnen oder einen Beat Feuer fangen. Folge deinem Ohr und hab Freude am Entdecken.

Robert Babicz



Inhalt und Lesepfade

Klicke auf ein Kapitel, um dorthin zu springen. PDF-Lesezeichen bieten denselben schnellen Zugang.

Willkommen und Aktivierung 4

Lizenzfenster 5

Schnellstart und Signalfluss 6

PRE: Pegel und Meter 7

PRE: Headroom, Textur und Bedienung 8

PRE: acht Modelltasten 9

PRE: untere Bedienelemente 10

Das Atmen einer analogen Konsole 11

BUS: Drive, Last und Eisen 12

BUS: Charakter und Parallelkompression 13

ALIVE und MIX LINK: Zusammenspiel hören 14

CONNECT: deine Konsole zusammenstellen 15

Ein A/B für die verbundene Konsole 16

BUS: Meter und Reset 17

Kopfzeile und Presets 18

Eigene Presets speichern und laden 19

Benennen, bestätigen oder abbrechen 20

Logo-Menü: Produkt und Dokumentation 21

Copy System Info für den Support 22

Optionen: Qualität, Sprache und Größe 23

BUS-Optionen: gemeinsame Farbe und Bewegung 24

Flying Help und kurze Einführung 25

Fünf Farbsets 26

Praxis und Fehlersuche 27

Texteingabe und DAW-Kürzel 28

Willkommen und Aktivierung



Willkommen

Englisch ist die Startsprache. Oben rechts EN, DE, FR oder ES wählen. Die Wahl gilt auch für Einführung und Flying Help; sie verändert den Klang nicht.

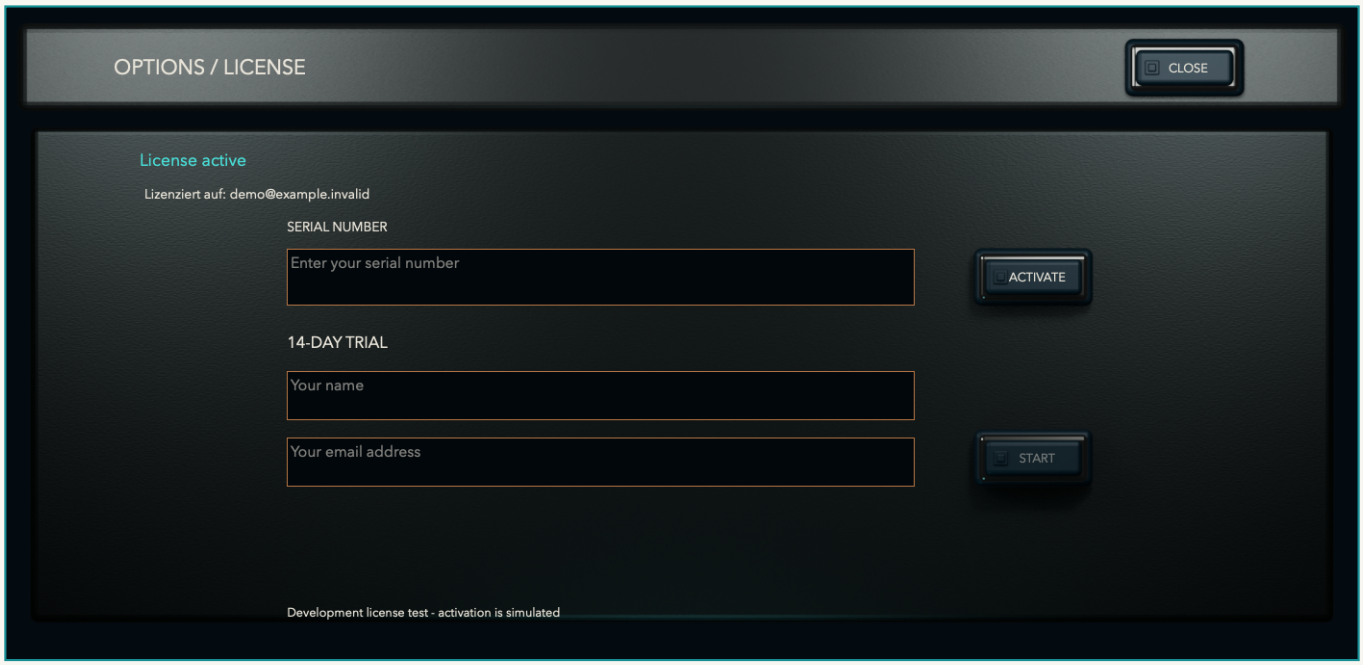
TESTEN / AKTIVIEREN / START

Mit **TESTEN** öffnest du das Formular für den 14-Tage-Trial. Mit **AKTIVIEREN** gibst du eine gekaufte Seriennummer ein. **START** öffnet die kurze Einführung. Das Öffnen des Willkommensfensters allein startet weder Trial noch Aktivierung.

Vielleicht später / Schließen

Mit Vielleicht später oder dem Schließen-Button zum Plugin zurückkehren. Ohne gültigen Trial oder Lizenz läuft Audio über den latenzkompensierten trockenen Pfad. Willkommen aktiviert niemals automatisch eine Lizenz.

Lizenzfenster



OPTIONS > LICENSE

Dieses Fenster lässt sich jederzeit erneut öffnen. Gekaufte Seriennummer in **SERIAL NUMBER** eingeben und **ACTIVATE** drücken. Für den Trial Namen und E-Mail eintragen und **START** drücken. Die Dienstantwort abwarten; **CLOSE** oder Escape führt zurück.

Status

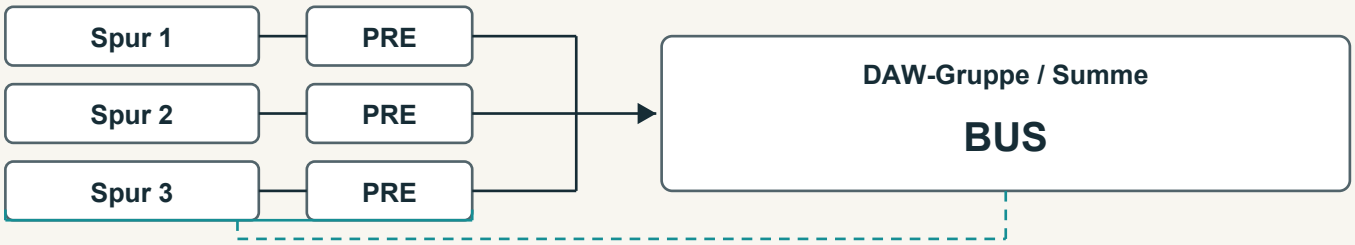
Lizenzstatus und verbleibende Trial-Tage prüfen. Nach Ablauf eine Volllizenz aktivieren, um wieder zu bearbeiten. Meldet eines der Produkte inaktiv, dort **OPTIONS** > **LICENSE** prüfen. Die Abbildungen zeigen eine Entwicklungsaktivierung mit fiktiven Demodaten; deine Installation zeigt ihren tatsächlich validierten Status.

Lizenzierte Mail-Adresse

Die schreibgeschützte Zeile zeigt die Mail-Adresse der validierten Lizenz oder des Trials. Sie wiederholt nicht einfach die im Trial-Formular eingetippte Adresse. Bei älteren Aktivierungen ohne gespeicherte Mail erscheint ein entsprechender Hinweis. demo@example.invalid in dieser Abbildung ist fiktiv.

Schnellstart und Signalfluss

Audio-Routing in der DAW



PRE → DAW routing → BUS

Suche im Plugin-Browser der DAW unter BabiczTools nach PRE - BabiczTools und BUS - BabiczTools. Setze PRE auf die Einzelspuren. Route deren Audio in der DAW auf eine Gruppe oder Summe mit BUS. Die durchgezogenen Pfeile im Diagramm zeigen den Audioweg. Mit **CONNECT** ordnest du PRE-Instanzen einer Konsole zu; die gestrichelte Linie zeigt diese Zuordnung. Sie routet kein Audio.

Vorgehensweise

1. Wähle ein PRE-Modell und spiele einen repräsentativen Ausschnitt ab. Stelle **INPUT** und **OUTPUT** ein.
2. Öffne im BUS **CONNECT**, hake die gewünschten PRE-Instanzen an und drücke **APPLY**.
3. Vergleiche mit dem Konsolen-A/B diesen BUS und seine zugeordneten PREs: **PROCESSED** oder **ORIGINAL**. Gleiche die Lautstärke mit **OUTPUT** oder **LEVEL MATCH** an.

Ausgangseinstellungen (INIT)

INIT bezeichnet die mitgelieferten Ausgangseinstellungen. In einer neuen Instanz ist **ALIVE** an. BUS startet außerdem mit **SWEET** an, **GLUE** 55%, **CONSOLE LOAD** 50%, **PRE ALIVE** 150% und **BUS ALIVE** 100%. **REALTIME** startet auf **NORMAL**, **BOUNCE** auf **HIGH**. Beim Laden eines gespeicherten Projekts oder Presets gelten dessen gespeicherte Werte.

PRE: Pegel und Meter



INPUT / OUTPUT

INPUT steuert die gewählte Schaltung an. Mehr Eingang kann Sättigung erhöhen, nicht nur Lautstärke. **OUTPUT** ist der abschließende Pegel. Nach einer Klangentscheidung **LEVEL MATCH** nutzen, um Lautstärkeunterschiede zu reduzieren. Wie Studio-Hardware lädt PRE zum liebevollen Zweckentfremden ein: Fahre **INPUT** bewusst heiß an und entdecke Sättigung, raue Kanten und Verzerrung als musikalische Farben. Mit weniger **HEADROOM** erreichst du früher Sättigung; gleiche den Pegel mit **OUTPUT** aus und vergleiche bei ähnlicher Lautstärke. Probiere sanftes Glühen und mutiges Knurren. Dein Song entscheidet, wie weit du gehst.

Wertebereiche / PRE-Meter

INPUT: -24 bis +24 dB. **OUTPUT**: -24 bis +12 dB. **HEADROOM**: 0-24 dB. **TEXTURE**: 0-150%. IN PEAK und OUT PEAK zeigen den höchsten Kanal-Spitzenpegel vor und nach der PRE-Schaltung. Beide Spalten eines Meters wiederholen diesen Peak; sie sind keine getrennten Links-/Rechts- oder RMS-Anzeigen. Das Display unter den acht Modelltasten zeigt Charaktertexte wie **FAST PUNCH**. **CONNECT** IN BUS steht jetzt unter dem **OUTPUT**-Wert.

PRE: Headroom, Textur und Bedienung



HEADROOM / TEXTURE

HEADROOM verändert die Arbeitsreserve: kleinere Werte erreichen früher Sättigung; **INIT** ist 20,4 dB. **TEXTURE** dosiert die harmonische Textur des gewählten Modells; **INIT** ist 100%. Beide Regler liegen in den PRE-Optionen.

Mausbedienung / INIT

Regler vertikal und Fader horizontal ziehen; Shift ermöglicht Feineinstellung. Zahlenwerte sind reine Anzeigen und öffnen keine Textfelder. Doppelklick auf Regler oder Fader stellt den **INIT**-Wert wieder her. Die Klangparameter bleiben in der DAW automatisierbar.

PRE: acht Modelltasten



12

Offener, schneller, druckvoller diskreter Trafo-Preamp.

TR

Dual-Mono-Trafopaar: feines Eisen, Tiefe und magnetisches Gedächtnis.

GR

Diskreter Preamp mit großer Reserve: groß, tief und offen.

P1

Fokussierter Class-A-Trafo-Preamp: präsent, kontrolliert und cremig.

73

Klassische Trafokonsolen-Farbe: warm, dicht und rund.

25

Frühe diskrete Konsole: sauber und druckvoll, mit harter später Kante.

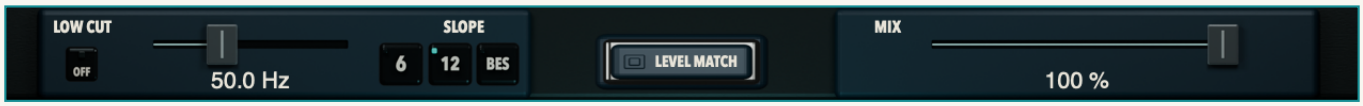
RED

Britischer Trafo-Preamp: poliert, solide und mit subtiler Autorität.

4K

4000er-Konsole: unmittelbar, kontrolliert und rhythmisch präzise.

PRE: untere Bedienelemente



LOW CUT / Frequenz

ON aktiviert den musikalischen Low Cut; **OFF** bewahrt Frequenz und Flanke ohne Filterung. Frequenz kontinuierlich von 20 bis 400 Hz einstellen. Doppelklick auf den Frequenzregler stellt den speziellen **INIT**-Zustand wieder her: **OFF** und 50 Hz.

SLOPE: 6 / 12 / BES

6 räumt breit mit 6 dB/Oktave auf. 12 arbeitet fokussierter mit 12 dB/Oktave und Punch. **BES** ist die weichere Bessel-Variante mit 12 dB/Oktave. Tiefton und Transientenform abhören statt nur die Zahl zu wählen.

MIX / LEVEL MATCH

MIX mischt bearbeiteten PRE mit trockenem Eingang; **INIT** ist 100% bearbeitet. **LEVEL MATCH** misst einmal und korrigiert **OUTPUT**. Währenddessen blinkt die Anzeige; DONE bestätigt eine Korrektur, NO SIGNAL bedeutet kein gültiges Ergebnis. Ein weiterer Klick bricht die Messung ab.

Das Atmen einer analogen Konsole



Gemeinsame Stromversorgung

PRE und BUS bringen das gemeinsame Atmen eines analogen Mischpults in den Mix. In einer analogen Konsole arbeiten die Kanäle an einer gemeinsamen Stromversorgung. Diese reagiert auf wechselnden Strombedarf mit einer gewissen Trägheit: Sie kann Energie nicht augenblicklich und unbegrenzt nachliefern. Kräftige Impulse auf einem Kanal beeinflussen dadurch auch die Arbeitsbedingungen der anderen Kanäle. Dieses feine Nachgeben und Erholen trägt zum Zusammenhalt und zur lebendigen Dynamik des Mixes bei.

Das Zusammenspiel hören

Mit **MIX LINK** fließt die Aktivität der zugeordneten PRE-Kanäle in die gemeinsame Konsolenreaktion ein. **CONSOLE LOAD** dosiert diese Reaktion im BUS. So entsteht eine musikalische Wechselwirkung zwischen den Spuren, die dem Atmen einer gemeinsam belasteten Stromversorgung nachempfunden ist. Probiere einen lebendigen Drum-Ausschnitt: Höre auf das Zusammenspiel von Kick, Bass und dem übrigen Mix, während du **CONSOLE LOAD** veränderst.

BUS: Drive, Last und Eisen



BUS DRIVE

Steuert die BUS-Schaltung für mehr Farbe und Sättigung an. **INIT** ist 10%. Zum Beurteilen mit **OUTPUT** kompensieren oder **LEVEL MATCH** nutzen. Wertebereich 0-100%.

CONSOLE LOAD

Bestimmt die Konsolenlast und gemeinsame Versorgungsreaktion. **INIT** ist 50%. Über **MIX LINK** trägt Aktivität zugeordneter PREs zum Konsolenverhalten bei; die Regler im PRE-Plugin werden dadurch nicht verstellt. Wertebereich 0-100%.

IRON / OUTPUT

IRON dosiert den Trafocharakter, 0-150%, **INIT** 100%. Er ist vom **IRON**-Charaktertaster darunter zu unterscheiden. **OUTPUT** ist der letzte Pegelregler, **INIT** 0 dB; damit Reserve für die folgende Kette erhalten. **OUTPUT** reicht von -12 bis +12 dB.

BUS: Charakter und Parallelkompression



OPEN / IRON / PUNCH

Diese drei Tasten wählen den BUS-Charakter. **OPEN** bietet viel Reserve und die geringste Dichte. **IRON** bringt Trafogewicht und runde Autorität. **PUNCH** reagiert schneller und rhythmisch fester. Es ist jeweils ein Charakter ausgewählt.

GLUE / ALIVE

GLUE basiert auf der Analyse eines amerikanischen Buskompressors. Die parallel zugemischte Kompression verleiht dem Sound Dichte, Körper und Gewicht, während der direkte Transientenpfad erhalten bleibt. Drehe **GLUE** ruhig auf und entdecke, wie viel Zusammenhalt deiner Musik guttut. **INIT** ist 55%. Schalte **ALIVE** ein, um diese Kompression zu bewegen; dafür muss **GLUE** über null stehen. Die Stärke stellst du unter **OPTIONS** mit **BUS ALIVE** ein. **GLUE** reicht von 0 bis 100%.

SWEET

Die Klangabstimmung von **SWEET** basiert auf der Analyse eines legendären Röhren-Equalizers der 1960er-Jahre, der besonders im Mastering einen hervorragenden Ruf genießt. Seine musikalische Idee prägt die breite Smile-Kurve: angenehm warme Bässe und offene, seidige Höhen. Eine sanfte Absenkung räumt die Tiefmitten auf. **SWEET** startet eingeschaltet. Unter **OPTIONS** dosiert **SWEET AMOUNT** die Farbe von 0 bis 200%: 0% neutral, 100% ursprüngliche Kurve, 200% verdoppelt die Filter-Gains in dB. Experimentiere auch über 100% hinaus und finde die Wärme und den Glanz, die deiner Musik Freude geben.

ALIVE und MIX LINK: Zusammenspiel hören



ALIVE

Im PRE ergänzt **ALIVE** feine Versorgungsreaktionen und Stereobewegung zur gewählten Schaltung. In einer verbundenen Konsole dosiert **PRE ALIVE** unter BUS > **OPTIONS** die Stärke; **ALIVE** muss in den betreffenden PREs an sein. Im BUS bewegt **ALIVE** die **GLUE**-Kompression. Die Stärke stellst du unter **OPTIONS** mit **BUS ALIVE** ein; **GLUE** muss über null stehen. Höre eine vollständige Phrase ab und vergleiche **ALIVE** an/aus bei ähnlichem Ausgangspegel.

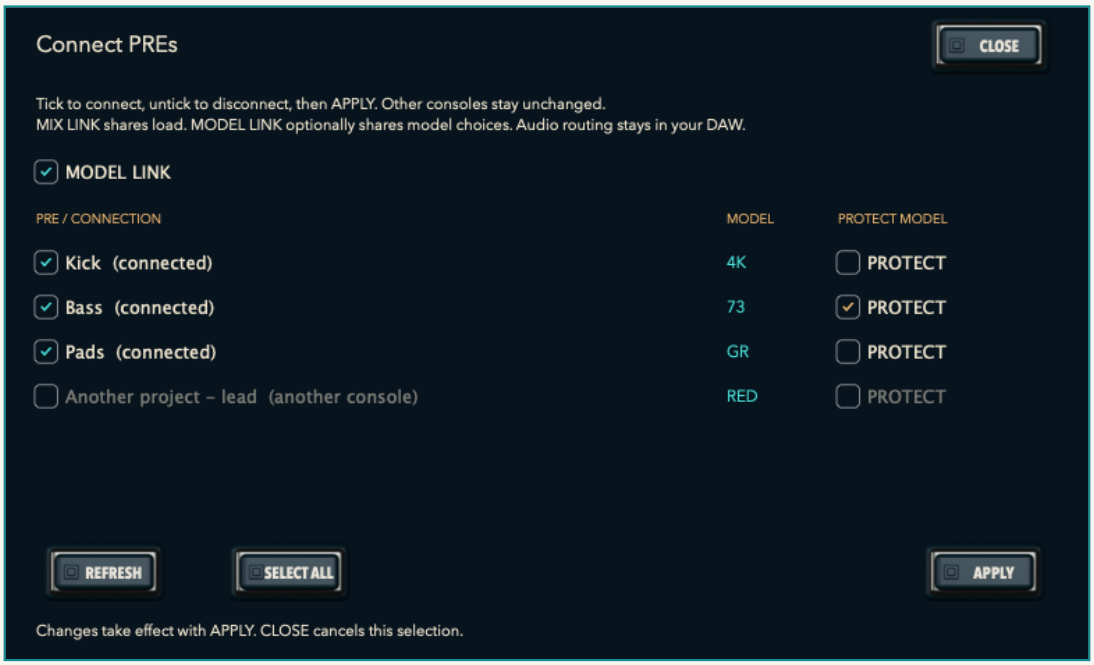
MIX LINK

MIX LINK aktiviert die gemeinsame Konsolenlast innerhalb der zugeordneten Gruppe. Die Aktivität der verbundenen PREs trägt zur Konsolenreaktion bei; **CONSOLE LOAD** im BUS dosiert die Last. Ordne die PREs über **CONNECT** zu und bestätige mit **APPLY**. Aktiviere anschließend **MIX LINK** für die Gruppe. **PRE DRIVE** und **PRE ALIVE** unter BUS > **OPTIONS** sind zusätzliche Gruppenregler. Für eine gekoppelte Modellwahl verwendest du **MODEL LINK** in **CONNECT**.

Über 100% hinaus entdecken

PRE ALIVE und **BUS ALIVE** reichen jeweils von 0 bis 400%. Drehe ruhig über 100% hinaus: Die lebendigen Reaktionen werden deutlicher hörbar und können dem Mix einen besonders schönen Charakter geben. Probiere verschiedene Stärken aus und höre, wie die Spuren miteinander spielen. Die Ausgangswerte sind **PRE ALIVE** 150% und **BUS ALIVE** 100%.

CONNECT: deine Konsole zusammenstellen



Beispiel: **MODEL LINK** ist an; die Bass-PRE-Instanz ist geschützt. Neue BUS-Instanzen starten mit **MODEL LINK** aus.

PRE-Zeilen / APPLY / CLOSE

SELECT ALL markiert alle verfügbaren PREs auf einmal; PREs anderer Konsolen bleiben unverändert. Hake die gewünschten PRE-Instanzen an, um sie diesem BUS zuzuordnen. Wähle eine PRE-Instanz ab, um sie zu trennen. **APPLY** übernimmt die Auswahl; **CLOSE** oder Escape verwirft offene Änderungen. Spurname und Modellbezeichnung helfen beim Zuordnen. Jede PRE-Instanz gehört jeweils zu einer Konsole.

MODEL LINK

MODEL LINK ist in neuen BUS-Instanzen aus. Schalte es ein und bestätige mit **APPLY**. Ein Klick auf eine Modelltaste in einem ungeschützten PRE überträgt dieses Modell auf die anderen ungeschützten PREs derselben Konsole. Einschalten allein ändert kein Modell; Pegel und Filter bleiben individuell.

PROTECT

Hake **PROTECT** neben einer PRE-Instanz an und drücke **APPLY**, um ihr Modell von **MODEL LINK** auszunehmen. Es sendet und empfängt dann keine gekoppelten Modellwechsel. Lokal kannst du weiterhin ein Modell wählen. Klanginteraktion und Konsolen-A/B beziehen diese PRE-Instanz weiter ein.

REFRESH

Drücke **REFRESH**, um die Liste nach dem Hinzufügen oder Entfernen von PRE-Instanzen zu aktualisieren.

Ein A/B für die verbundene Konsole



A/B: PROCESSED ↔ ORIGINAL

Der Konsolen-A/B-Taster schaltet diesen BUS und seine zugeordneten PREs gemeinsam zwischen Bearbeitung und latenzkompensiertem Original um. **PROCESSED** zeigt die Bearbeitung an und leuchtet türkisblau; **ORIGINAL** zeigt das Originalsignal an und leuchtet orange. Klicke erneut zum Zurückschalten. Alle Parametereinstellungen bleiben erhalten.

Verbindungsstatus

Das zentrierte Display unter dem mittleren Bedienfeld zeigt Verbindungsstatus und aktuelle Verarbeitung beziehungsweise ausstehende A/B-Bestätigungen. **CONNECT**, A/B und **PROCESSED**/**ORIGINAL** stehen mittig darüber. Andere Konsolengruppen und weitere DAW-Effekte liegen außerhalb dieses A/B. Ohne eindeutigen BUS-Controller ist kein verlässlicher Konsolenvergleich möglich. Fehlende oder doppelte BUS-Zuordnung vor dem Vergleich klären.

BUS: Meter und Reset



METER VIEW

Schaltet die Anzeige zwischen LEVEL, LOUDNESS und IMAGE um. LEVEL zeigt **MAX PEAK**, RMS, CREST und CORR. LOUDNESS zeigt momentane, kurzfristige und integrierte Lautheit mit Kompressor-Gain-Reduction (GR). IMAGE konzentriert sich auf Stereokorrelation, Breite Links/Rechts-Balance und die PRE LINK-Anzahl.

IN PK / RMS · OUT PK / RMS

Die senkrechten Meter zeigen Eingangs- und Ausgangs-Peak/RMS. Beim Hinzufügen von Drive oder Kompression vergleichen. Positive Korrelation ist meist kompatibel; stark negative Werte sprechen für einen Mono-Check. Messwerte beschreiben das Signal, kein Pflichtziel.

Anzeige anklicken / OPTIONS > RESET

Die Anzeige anklicken oder RESET in Options drücken, um Peak-Holds und integrierte Lautheit vor einer neuen Messung zu löschen. Klangparameter und Presets bleiben erhalten. **LEVEL MATCH** ist eine separate einmalige Ausgangskorrektur, kein Meter-Reset.

Messwerte verstehen

MAX PEAK hält den maximalen Sample-Peak; RMS beschreibt mittlere Energie. CREST ist die Differenz zwischen Peak und RMS. **LUFS M** ist momentane, **LUFS S** kurzfristige und **LUFS I** integrierte Lautheit; GR ist Kompressor-Gain-Reduction. IMAGE ergänzt WIDTH, BALANCE und die PRE LINK-Anzahl (LOCAL ohne gemeldete Link-Aktivität).

LEVEL MATCH

Wie im PRE misst **LEVEL MATCH** auch im BUS einmal einen repräsentativen Ausschnitt und korrigiert **OUTPUT**. MATCHING und eine blinkende Lampe zeigen die Messung an; DONE bestätigt eine Korrektur, NO SIGNAL zeigt ein ungültiges Ergebnis. Ein weiterer Klick bricht ab. Nutze den Vergleich nach Änderungen an Drive, **GLUE** oder **SWEET**.

Kopfzeile und Presets



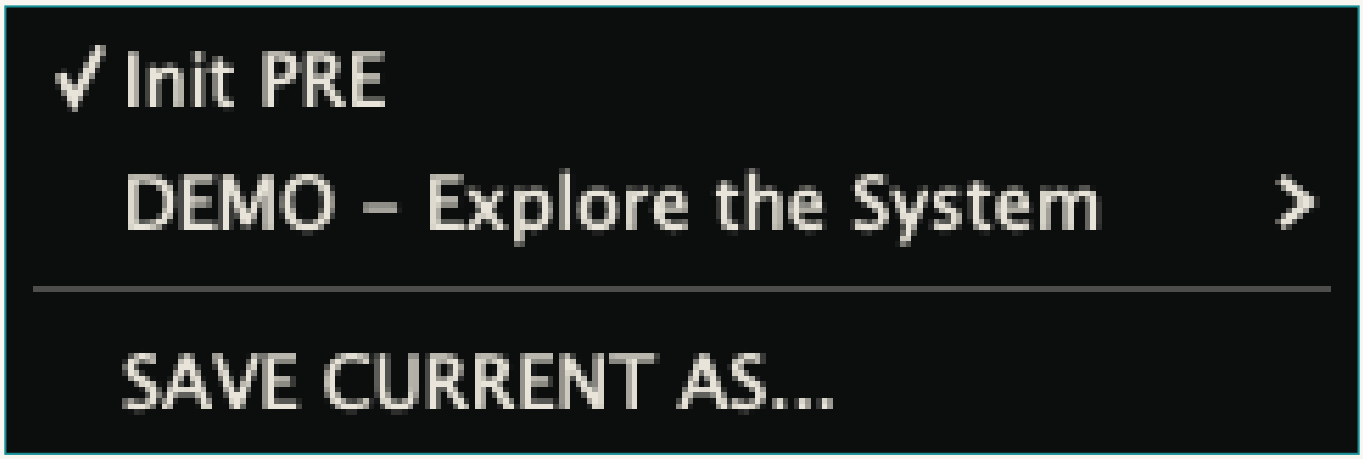
PRESET: ein gemeinsames Menü

Öffne **PRESET** für **INIT**, **DEMO - Explore the System** oder **SAVE CURRENT AS**. Sobald eigene Presets vorhanden sind, erscheinen **LOAD USER** und **DELETE USER**. Das Häkchen im **PRESET**-Menü markiert das zuletzt geladene oder gespeicherte Preset, auch nach dem Laden eines Projekts. Änderst du danach Regler, bleibt es bei diesem Preset stehen. Der aktuelle Klang kann deshalb vom gespeicherten Preset abweichen.

OPTIONS / HELP / Logo

OPTIONS öffnet Einstellungen und weitere Bedienelemente. **HELP** aktiviert Flying Help am bedienten Control. Klicke auf das Original-BABICZSTYLE-Logo für Produktinformationen und Supportaktionen.

Eigene Presets speichern und laden



SAVE CURRENT AS

Stelle den Klang im gewünschten Plugin ein und öffne **PRESET** > **SAVE CURRENT AS**. Gib einen aussagekräftigen Namen wie "Warmer Drum-Bus" ein und drücke **SAVE** oder Enter. Ein User-Preset speichert die Einstellungen dieses Produkts. Speichere zusätzlich das DAW-Projekt für die vollständige Session samt Audio-Routing.

LOAD USER / DELETE USER

Nach dem Speichern **PRESET** > **LOAD USER** öffnen und den Namen zum Laden wählen. **LOAD USER** und **DELETE USER** erscheinen bei vorhandenen User-Presets; eine leere Bibliothek zeigt zunächst Werkssounds und **SAVE CURRENT AS**. PRE und BUS haben getrennte Bibliotheken. **DELETE USER** verlangt vor dem Entfernen einer Datei eine Bestätigung.

Benennen, bestätigen oder abbrechen



Namen und vorhandene Dateien

Einen kurzen, beschreibenden Namen verwenden. Unzulässige Dateinamenzeichen werden ersetzt; Namen sind auf 64 Zeichen begrenzt. Ist der Name schon vorhanden, wird eine Nummer ergänzt, statt das alte Preset still zu überschreiben. PRE-Dateien heißen .babiczpre, BUS-Dateien .babiczbus.

SAVE / CANCEL / Escape

SAVE oder Enter bestätigt. **CANCEL**, Escape oder ein Klick außerhalb schließt den Namensdialog ohne Speichern. Beim Schließen des Plugin-Editors schließt auch dessen Namensdialog. Danach gehört die Tastatur wieder der DAW. Das DAW-Projekt separat für vollständigen Session-Recall speichern.

Logo-Menü: Produkt und Dokumentation



Version und Pluginformat

Klicke oben links auf das Original-Logo. Das Menü zeigt die installierte Produktversion und das Pluginformat. AU ist ein macOS-Format; VST3 gibt es auf macOS und Windows.

Website / Instagram / Legal Notices

babicztools.com bietet Produktinformationen, Updates und neue Tools; Instagram öffnet @babicztools. Legal Notices öffnet die mitgelieferten Hinweise und Lizenztexte von Drittanbietern mit einer Systemanwendung. Diese Links führen keine Updateprüfung im Hintergrund aus.

Handbuch öffnen (PDF)

Das separate PDF in der gewählten Hilfesprache öffnen; fehlt die Ausgabe, wird Englisch verwendet. Alle vier Sprachbücher behandeln PRE und BUS gemeinsam. Fehlt das Handbuch, die mit PRE/BUS gelieferte gemeinsame Dokumentation erneut installieren. **HELP** bleibt die kompakte Flying Help am Control.

Copy System Info für den Support



Kopieren, einfügen, Schritte ergänzen

Im Logo-Menü **Systeminfo kopieren** wählen. Die Support-Mail öffnen und den Text aus der Zwischenablage einfügen. Erwartetes und tatsächliches Verhalten, genaue Schritte und die Zahl der Plugin-Instanzen ergänzen. Bei Bedarf einen hilfreichen Screenshot anhängen. Es wird nichts automatisch versendet.

Enthaltene Angaben und Datenschutz

Der Text enthält Produkt/Version, Format, DAW/Host und verfügbare Hostversion, OS, Architektur, CPU/Kerne, RAM, Samplerate, Puffergröße und Kanalzahl. Eine nicht verfügbare Hostversion wird so gekennzeichnet. Lizenzmail, Seriennummern, Benutzernamen, private Pfade und Gerätekennungen werden nicht kopiert. Du entscheidest, was du sendest.

Optionen: Qualität, Sprache und Größe



REALTIME / BOUNCE: ECO · NORMAL · HIGH

REALTIME wählt die Verarbeitungsqualität beim Abspielen und Echtzeitexport. **NORMAL** ist die mittlere Startstufe. **BOUNCE** gilt nur, wenn der Host Offline-Rendering meldet, und startet auf **HIGH**. **ECO** reduziert Rechenaufwand, **HIGH** priorisiert Qualität bei höherer CPU-Last. Echtzeit-Bounce folgt **REALTIME**.

S / X / XL · Sprache · INTRO

1056 × 510, 1408 × 680 oder 1760 × 850 wählen. Größe ändert keinen Klang. EN, DE, FR und ES wählen die Sprache von Willkommen, Einführung und Flying Help. **INTRO** startet die kurze Control-Tour erneut. **HELP**-Zustand und Sprache werden mit dem DAW-Projekt geladen. Die zuletzt bewusst gewählte Größe wird lokal pro Rechner und Produkt gemerkt; ein Sound-Preset oder ein Projekt von einem anderen Rechner ersetzt sie nicht. Auf kleineren Bildschirmen passt sich die Anzeige vorübergehend an; deine bevorzugte Größe bleibt gespeichert.

LICENSE / CLOSE

LICENSE öffnet Aktivierung und Trial-Informationen; **CLOSE** führt zur Hauptansicht. Website, Instagram, Legal Notices, Open Manual (PDF) und Copy System Info liegen im Logo-Menü. Diese Serviceaktionen verändern keine Klangparameter.

Konsolenauswahl im PRE

Über die Konsolenauswahl in den PRE-**OPTIONS** ordnest du diese PRE-Instanz einer verfügbaren Konsole zu. Klickst du bei einem noch nicht zugeordneten PRE auf **MIX LINK**, öffnet **OPTIONS** zuerst die Konsolenauswahl. Alternativ ordnest du PREs im BUS über **CONNECT** zu. Wähle **Not connected - select console**, um diese PRE-Instanz zu trennen.

BUS-Optionen: gemeinsame Farbe und Bewegung



PRE DRIVE · PRE ALIVE · BUS ALIVE

PRE DRIVE ergänzt gekoppelten Drive von 0 bis 24 dB mit gegenläufiger Kompensation; **INIT** 0 dB. **PRE ALIVE** setzt die Stärke der gekoppelten PRE-Variation, 0-400%, **INIT** 150%. **BUS ALIVE** dosiert getrennt die BUS-Kompressorbewegung, 0-400%, **INIT** 100%. Dafür müssen **ALIVE** an und **GLUE** über null sein.

SWEET AMOUNT · BREATHE OFF / SOFT / DEEP

SWEET AMOUNT dosiert den Smile-EQ, 0-200%, **INIT** 100%; **SWEET** in der Hauptansicht schaltet ihn an. **BREATHE** ergänzt optionales Atmen durch die Sättigung: **OFF** aus, **SOFT** zurückhaltend, **DEEP** stärker. **BREATHE** ist unabhängig von **ALIVE** und startet **OFF**.

CONSOLE-Gruppe

Gewünschte Konsolengruppe wählen oder eine neue getrennte Konsole erstellen. PREs über **CONNECT** in der Hauptansicht auswählen. Pro Gruppe einen BUS-Controller verwenden. Beim Wechsel der BUS-Gruppe geht **MODEL LINK** aus, damit Modelle eines anderen Mixes nicht versehentlich geändert werden. **New separate console** erstellt eine getrennte Gruppe. Mit **Not connected - select console** löst du die Zuordnung dieses BUS zu seiner Gruppe.

Flying Help und kurze Einführung



HELP an / aus

HELP aktivieren, dann über einem Control kurz verweilen oder es bedienen. Eine kompakte Erklärung erscheint daneben in der gewählten Sprache. Es gibt keine separate Hilfeseite. **HELP** ausschalten blendet Tipps aus. Regler- und Fadertipps erklären Ziehen und Doppelklick-**INIT**; Zahlen bleiben reine Anzeigen.

INTRO: ZURÜCK / WEITER / SCHLIESSEN

Die freiwillige Tour zeigt vier wesentliche Controls. WEITER geht weiter, ZURÜCK zurück, SCHLIESSEN beendet. Die Tour ändert niemals Klangparameter. Sie lässt sich aus Willkommen oder Options starten; nach dem Schließen sofort weiterarbeiten.

Fünf Farbsets



Original · Copper · Bronze · Champagne · Silver

Farbset in Options wählen. Original bewahrt das vertraute dunkle Metall; Copper und Bronze bringen Wärme; Champagne und Silver bieten hellere Flächen. Die Wahl ändert nur Materialien: Bedienung, Signalfarben und Audio bleiben gleich. Sie ist eine lokale optische Präferenz je Produkt.

Praxis und Fehlersuche



Verschiedene PRE-Modelle in einem Mix

MODEL LINK aus lassen oder einzelne PREs schützen, um unterschiedliche Schaltungen zu kombinieren. **MIX LINK** für gemeinsame Konsoleninteraktion an lassen. Das DAW-Projekt für vollständigen Recall von Parametern und Zuordnung speichern. Alte Projekte bewahren Klangwerte; ältere Sessions können ihr bisheriges gekoppeltes Modellverhalten behalten.

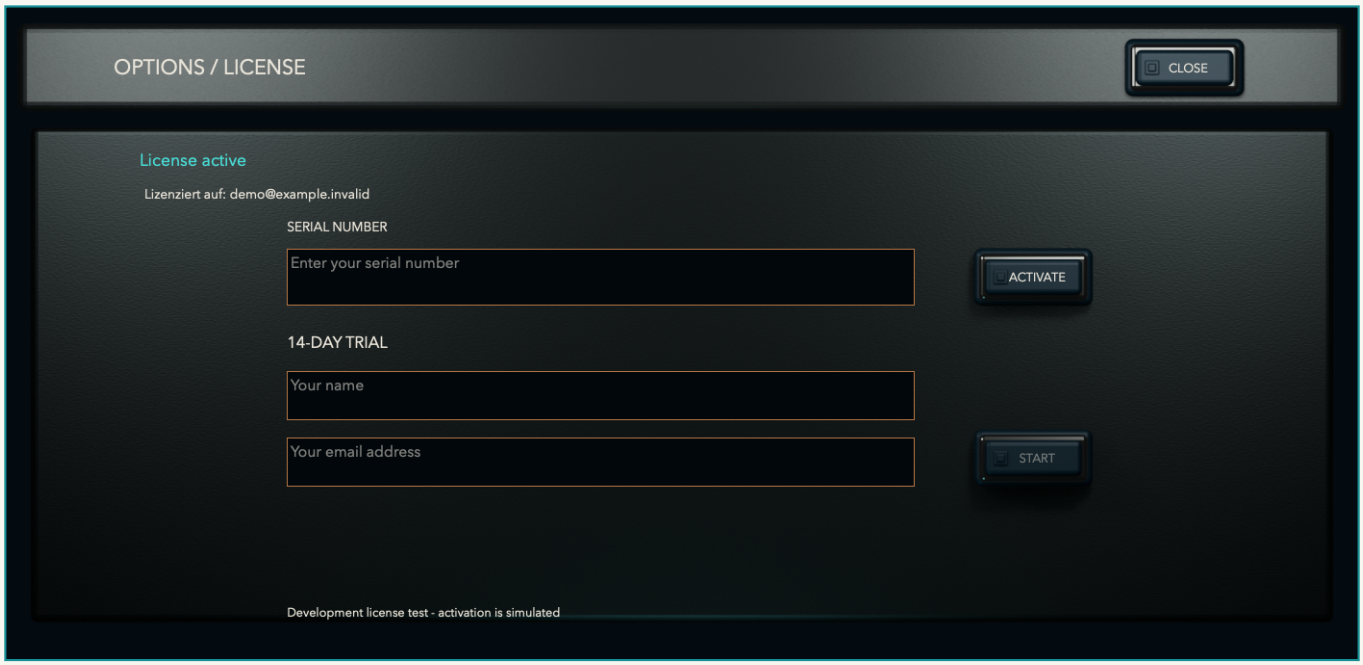
Keine Klangänderung / Kein PRE gefunden

Lizenzstatus, **ORIGINAL/PROCESSED**, **MIX**, Gruppenzuordnung und **MIX LINK** prüfen. Audio abspielen, damit aktive Instanzen ihren Status austauschen. Nach Öffnen eines PRE **CONNECT** aktualisieren. DAW-Routing separat prüfen. Für **LEVEL MATCH** einen repräsentativen Ausschnitt abspielen; Stille kann NO SIGNAL ergeben.

CPU / Support

REALTIME NORMAL oder **ECO**, größeren DAW-Puffer oder Einfrieren fertiger Spuren versuchen. **HIGH** für Offline-Bounce bleibt separat wählbar. Für Support im Logo-Menü **Systeminfo kopieren** wählen, in die Mail einfügen und Instanzzahl, genaue Schritte und einen hilfreichen Screenshot ergänzen. Kundeninstallation und Lizenzierung betreut SINEE.

Texteingabe und DAW-Kürzel



Nur Lizenzfelder und Presetnamen

Nur beim Bearbeiten eines Lizenz-/Trialfelds oder beim Benennen eines eigenen Presets tippen. Leerzeichen und andere Zeichen gehören dann ins Feld und dürfen die DAW nicht bedienen. Tab wechselt zwischen Lizenzfeldern. Zahlenwerte an Controls öffnen keine Texteditoren.

Zurück zur DAW

Nach Bestätigen oder Abbrechen, Schließen der Seite/des Dialogs oder einem Klick neben das Feld geht die Tastatur an den Host zurück. Ohne aktive Texteingabe soll die Leertaste wieder den DAW-Transport bedienen. Bei abweichendem Hostverhalten Host/Version, Pluginformat und genaue Schritte mit Copy System Info melden.