





EINLEITUNG

Lunaris ist ein 4,6 GB großes, innovatives, samplebasiertes Pad-Instrument, das über 500 Pad-Presets enthält, von klassischen analogen Pads bis hin zu tiefen Pads, von cineastischen Streicher-Pads bis hin zu üppigen Ambient-Pads und allen Pads dazwischen, einschließlich fast 30 Original-Luftrum-Pads vom Prophet-6. Lunaris enthält außerdem sequenzierte und gated Pads von filmischen Untermalungselementen bis hin zu moderneren rhythmischen Patterns sowie eine Auswahl an dunklen, abnormalen und obskuren Presets. Die Presets wurden von Weltklasse-Sounddesignern wie Arksun , Bigtone, Himalaya , Luftrum , Martin Walker , Adam Pietruszko , Twolegs Toneworks , Brandon Clark , Michael Lyon und Sonic Underworld erstellt.

Das Herzstück von Lunaris sind mehr als 2700 individuelle Samples und über 200 .nki-Instrumente, die Sie mischen, modellieren und zu einer perfekten Pad-Struktur formen können. Lunaris ist nicht nur eine traumhafte Pad-Maschine, sondern auch ein vollwertiges Kreativ-Tool, das von Soundscapes über Synth-Leads bis hin zu Drones und organischen Texturen alles beherrscht, was der Produzent, Komponist und Sounddesigner braucht.

Lunaris wird mit dem kostenlosen Kontakt Player betrieben, so dass die Vollversion von Kontakt nicht erforderlich ist. Lunaris läuft ohne Einschränkungen mit dem kostenlosen Kontakt Player und der Vollversion von Kontakt 5.6.8 oder höher und kann wie jedes andere Plugin direkt in Ihre DAW geladen werden, da es vollständig NKS-kompatibel ist und Komplete Kontrol unterstützt.

INSTALLATION

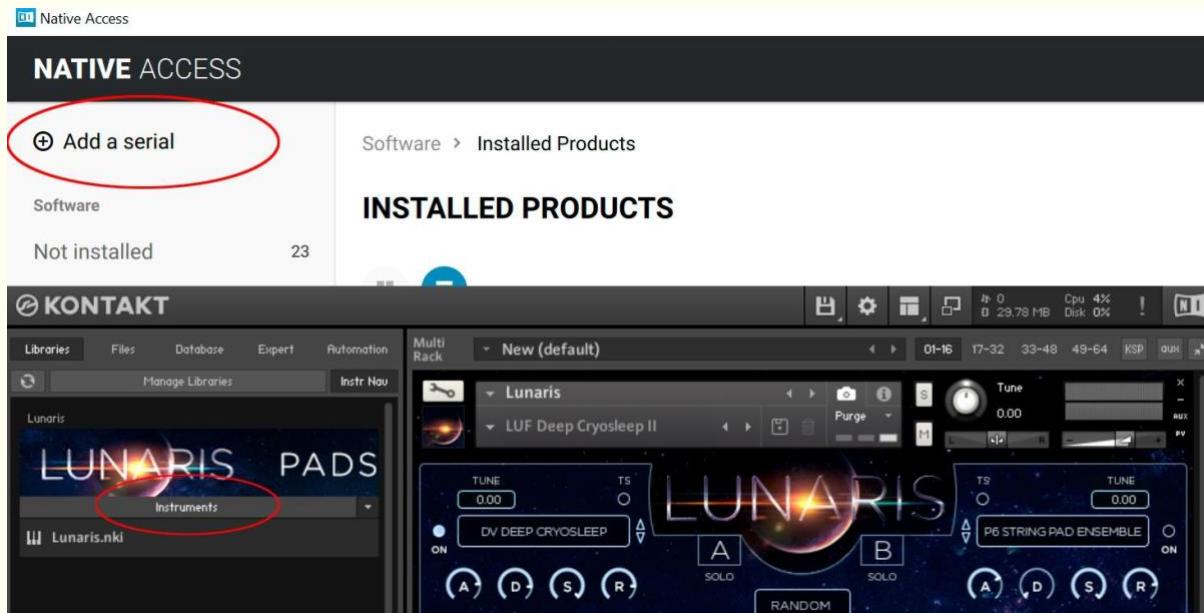
Lunaris ist eine offizielle Native Instruments Kontakt-Library, die für den kostenlosen Kontakt Player entwickelt wurde und für diesen lizenziert ist, so dass die Vollversion von Kontakt nicht erforderlich ist. Lunaris ist vollständig NKS-kompatibel und unterstützt die Native Instruments Komplete Kontrol Serie.

Die Lunaris -Seriennummer muss als erster Schritt der Installation in Native Access eingegeben werden. Laden Sie [Native Access von der NI-Website](#) herunter, falls Sie es noch nicht installiert haben.

Zum Laden von Lunaris benötigen Sie den kostenlosen Kontakt Player oder die Vollversion von Kontakt 5.6.8 oder höher. Sie können den kostenlosen [Kontakt Player von der NI-Website](#) herunterladen.

Lunaris wird direkt in Native Access heruntergeladen und installiert. Hier ist die Anleitung zur Installation:

1. Öffnen Sie **Native Access**
2. Klicken Sie in der oberen linken Ecke auf **Seriennummer hinzufügen**
3. Geben Sie die beim Kauf erhaltene Seriennummer ein (kopieren und einfügen)
4. Klicken Sie auf Installieren und Lunaris wird nun heruntergeladen und installiert
5. Sie sind fertig!



LADEN UND SPEICHERN VON PRESETS



Um eine von Ihnen erstellte Voreinstellung zu speichern, klicken Sie auf das kleine Speicher-Symbol neben dem Preset-Namen im oberen Bereich von Lunaris. Um einen Preset zu **laden**, klicken Sie oben in Lunaris auf den Pfeil links neben dem Preset-Namen. Wenn Sie auf den Ladepfeil klicken, öffnet sich der Ordner mit den Lunaris Light Factory-Presets, die Lunaris-Sounds von schimmernden, warmen, hellen und tiefen Pads bis hin zu klassischen analogen Pads, cineastischen Streicher-Pads und üppigen Ambient-Pads enthalten. Zusätzlich zur Light-Seite von Lunaris gibt es fünf Unterordner mit den folgenden Presets:

1. **Lunaris Dark** mit dunklen, abnormalen, dissonanten, lauten und avantgardistischen Presets
2. **Lunaris Sequenced** enthält sequenzierte und gated Pads, cineastische untermalende Elemente und modernere rhythmische Muster.
3. **Original Luftrum Volumes** bestehend aus von Luftrum gesampelten Pads aus originalen Luftrum-Synthesizer-Presets, die jetzt in Kontakt neu erstellt wurden. Dies sind die gleichen mehrfach gesampelten .nki's, die den gesampelten Inhalt von Lunaris ausmachen.
4. **Drafts & Leftovers** enthält Preset-Extras. Diese sind nicht in den Presets enthaltenen Gesamtmenge enthalten, da sie eher als Entwürfe denn als fertige Arbeiten betrachtet werden.
5. **AmbieticA** enthält 150 neue Presets von Michael Lyon, die in Lunaris v1.2 hinzugefügt wurden.
6. **NEW Sonic Underworld** enthält 100 neue Cinematic- und Undercoring-Pads von Stephan Baer, hinzugefügt in Lunaris v1.5.

Jede Voreinstellung hat ein Präfix, das den Ersteller der Voreinstellung identifiziert:

AP = Adam Pietruszko
 ARK = Arksun
 BC = Brandon Clark
 BT = Bigtone
 EH = Himalaya
 LUF = Luftrum
 TT = Zweibeiner Toneworks
 WLK = Martin Walker
 SU = Sonic Underworld

DIE LAYER

Lunar besteht aus vier identischen Layern: A, B, C und D. Jeder Layer hat direkten Zugriff auf die gängigsten Regler: die Amp-Hüllkurve (ADSR), die Filter-Cutoff und -Resonanz, 6 verschiedene Zustandsvariable Filtertypen (2 x LP, 2 x BP und 2 x HP) sowie Volume- und Pan-Regler. Tune ändert die Tonhöhe in Halbtönen (+/- 36 Halbtöne, 3 volle Oktaven). Mit der Schaltfläche ON wird die Ebene aktiviert. Klicken Sie auf die TS-Schaltfläche, wenn die Ebene durch den Time Stop (TS)-Effekt beeinflusst werden soll. Wenn Sie auf die Schaltfläche Solo klicken, ist nur der Sound dieser Ebene zu hören, alle anderen aktiven Ebenen werden stummgeschaltet.



LADEN VON PAD-QUELLEN

Jeder Layer kann eine von 100 mehrfach gesampelten 24-Bit-Pad-Quellen laden. Um eine Klangquelle zu laden, klicken Sie einfach in das Quellenfeld oder verwenden Sie die hellblauen Pfeile, um die nächsten bzw. vorherigen Quellen anzuhören. Jede Pad-Quelle hat ein Präfix, das sich auf das spezifische Luftrum-Soundset bezieht, aus dem sie gesampelt wurde. Zum Beispiel beziehen sich Quellen mit dem Präfix P6 auf Pads von Luftrum 15, dem Soundset für den Prophet-6.

ANDERE KLANGQUELLEN LADEN

Layer C und D enthalten außerdem 100 andere Klangquellen, die anstelle einer Pad-Quelle geladen werden können. Diese können gemischt und mit den Pad-Quellen kombiniert werden, um die perfekte Pad-Struktur zu formen und zu gestalten. Die anderen Klangquellen sind in drei Gruppen unterteilt:

- **Field Recordings** - von ruhigen Ozeanwellen über Radiofallouts aus der Ionosphäre bis hin zu Walldröhnen, binauralem Regen, leisen Gebirgsböen, Hydrophon-Aufnahmen, Flughafenatmosphären bis hin zu Experimenten mit Kontaktmikrofonen auf knackenden Eiskappen.
- **Synth Transients** - diese fügen dem anfänglichen Sound Obertöne hinzu und können von glockenartigen Klängen über kurze Synth-Zupfgeräusche bis hin zu weicheren, ausklingenden Synth-Leads reichen.
- **Synth Soundscapes** - Synthesizer-basierte Texturen, Klanglandschaften und anhaltende, sanfte Synthscapes.

VERSTÄRKER-HÜLLKURVE (ADSR)

Die ADSR steuert, wie der Klang im Laufe der Zeit geformt wird. Attack (A) ist die Zeit, die der Sound braucht, um den maximalen Pegel zu erreichen, wenn eine Taste gedrückt wird. Decay (D) ist die Zeit, die der Sound braucht, um vom Maximalpegel auf den Sustain (S)-Pegel zu fallen, wenn die Taste gehalten wird. Release (R) ist die Zeit, die der Klang braucht, um nach dem Loslassen der Taste auszublenden.

FILTER

Cutoff stellt die Cutoff-Frequenz ein. Die Resonanz (Res) hebt den Frequenzbereich um den Cutoff-Pegel an. Klicken Sie auf den kleinen blauen Pfeil unter dem Filter, um zwischen sechs verschiedenen State-Variable-Filtertypen zu wählen: Tiefpass (LP2, LP4), Bandpass (BP2, BP4) und Hochpass (HP2, HP4). Die 2-Pol-Filter (LP2, BP2, HP2) haben eine natürlichere und weichere Filterkurve, die unerwünschte Frequenzen bei -12 dB/Oktave entfernt und die 4-Pol-Filter (LP4, BP4, HP4) haben einen steileren Filtertyp von -24 dB/Oktave.

RANDOM

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Random** klicken, werden die Klangquellen für alle Layer nach dem Zufallsprinzip ausgewählt, was jedoch keine Auswirkungen auf andere Einstellungen wie Hüllkurven, Filtereinstellungen, Modulation oder Effekte hat. Diese werden durch den Random-Button nicht beeinflusst, es werden lediglich neue Klangquellen in die aktiven Layer geladen.

Der Random-Button kann völlig neue Sounds hervorbringen und ist ein äußerst kreatives Werkzeug, insbesondere in Kombination mit der Filter Split-Funktion (siehe unten).



FILTER SPLIT



Direkt unter dem Time Stop befindet sich die Filter Split-Taste, eine neue und innovative Funktion, die auf intelligente Weise alle aktiven Filter in verschiedene Bänder sortiert und so niedrige Rumpelgeräusche und Frequenzüberschneidungen zwischen den Layern verhindert.

Wenn Layer um denselben Frequenzbereich konkurrieren, kann dies zu einem matschigen Sound führen, der nicht durchscheint oder sich nicht gut in einen Mix einfügt. Der Filter Split erzeugt neue, charakteristische Filter-Setups für jeden der aktiven Layer und schafft so Platz und Raum für andere

Frequenzen, die durchscheinen.

Verwenden Sie Filter Split, um neue aufregende Pads allein auf der Grundlage intelligenter Filteralgorithmen zu erstellen. Jeder Klick auf den Filter-Split-Button erzeugt einen neuen Original-Split. Klicken Sie auf "reset" und die Filter werden in ihren ursprünglichen Zustand zurückgesetzt.

TIME STOP

Time Stop ist eine Funktion, die den Sound dehnt und schließlich in Zeit und Raum einfriert. Der Bereich reicht von 100 % Originalgeschwindigkeit (Regler ganz nach links gedreht) bis 0 % Geschwindigkeit (Regler ganz nach rechts gedreht) für einen vollständig eingefrorenen Sound.

Aktivieren Sie den kleinen TS-Knopf für die Layer, die von der Zeitstopp-Funktion betroffen sein sollen.

Tipp: Um die beste Qualität der Sample-Playback-Engine zu gewährleisten, schalten Sie den TS-Button für Layer, die die Time-Stop-Funktion nicht nutzen, aus. Wenn die TS-Schaltfläche eingeschaltet ist, wird der Layer auch bei 100 % Wiedergabegeschwindigkeit noch gedehnt und granuliert, was sich auf die Weichheit von Loop-Punkten und die Wiedergabe von Samples auswirken kann.



MAIN TAB



Auf der Registerkarte Main finden Sie die Filterhüllkurve, die Velocity-Regler, den Vibratoanteil sowie die Modwheel- und Aftertouch-Einstellungen. Alle können durch Anklicken der entsprechenden Kästchen mit der Bezeichnung A, B, C und D jedem Layer individuell zugewiesen werden.

Die **Filterhüllkurve** steuert, wie die Cutoff-Frequenz des Filters im Laufe der Zeit für die aktive Ebene geformt wird. Attack ist die Zeit, die die Cutoff-Frequenz benötigt, um sich nach dem Drücken der Taste vollständig zu öffnen. Decay ist die Zeit, die die Cutoff-Frequenz braucht, um auf einen Sustain-Frequenzpegel abzufallen. Release ist die Zeit, die die Cutoff-Frequenz benötigt, um den Filter zu schließen, nachdem die Taste losgelassen wurde. Der Amount-Regler bestimmt die Tiefe der Filterhüllkurve von 0%, was bedeutet, dass die Hüllkurve den Filter überhaupt nicht beeinflusst, bis zu 100% positiven oder 100% negativen Werten.

Der **Velocity**-Regler bestimmt, wie der Sound beeinflusst wird, je nachdem, wie stark oder schwach die Tasten gedrückt werden. Der Amp-Velocity-Regler bestimmt, wie laut oder leise der Sound ist, je nachdem, wie fest oder leise Sie die Tasten anschlagen. Der Filter-

Velocity-Regler bestimmt, wie die Cutoff-Frequenz geöffnet oder geschlossen wird, je nachdem, wie hart oder weich Sie die Tasten anschlagen, d.h. wenn der Amp-Regler auf 0% steht, hat ein härteres oder weicheres Anschlagen der Tasten keine Auswirkung auf die Lautstärke und alle angeschlagenen Noten haben die gleiche Lautstärke. Steht der Amp-Regler auf 100 %, wird der Klang leiser, wenn Sie die Tasten sanft anschlagen und lauter, wenn Sie die Tasten hart anschlagen. Dasselbe gilt für den Filter-Regler, der den Cutoff-Wert von 0% (keine Tastenanschlagstärke) bis 100% positiv oder 100% negativ beeinflusst.

Vibrato steuert die Geschwindigkeit und die Stärke der Vibrato-Funktion. Die Stärke des Vibratos (VIB) kann entweder mit dem Modwheel-Regler oder dem Aftertouch-Regler eingestellt werden.

Das **Modwheel** kann zur Steuerung des Filters (FLT), der Amplitude (AMP) oder des Vibratos (VIB) eingestellt werden.

Aftertouch kann zur Steuerung des Filters (FLT), der Amplitude (AMP) oder des Vibratos (VIB) eingestellt werden.

FLUX MOTION



Flux Motion ist ein langsames und zufälliges Modulationssystem, das neben dem benutzergesteuerten Modulationssystem auf der Registerkarte MOD / SEQ läuft. Aktivieren Sie Flux Motion, indem Sie einen der Regler betätigen und eine subtile Zufallsbewegung wirkt sich auf den Filter-Cutoff, die Amplitude und das Panning des aktiven Layers (A, B, C oder D) aus, die durch einen Algorithmus aus zufälligen Niederfrequenzschwingungen definiert werden. Mit Flux Motion kann der Benutzer die Veränderung und Dynamik im Laufe der Zeit nicht beeinflussen - erleben Sie die Schönheit einer unvorhersehbaren und ätherischen Modulation.

Wenn Sie auf die Schaltfläche "Generate" klicken, wird der der Modulation zugrunde liegende Niederfrequenz-Algorithmus geändert, wodurch die Parameter eine neue, subtile Bewegung erhalten.

MOD / SEQ



Jede Ebene verfügt über einen eigenen Step Sequencer (Modulator) und 2 x Niederfrequenz-Oszillatoren (LFOs), die zur Modulation des Klangs verwendet werden können. Klicken Sie auf die Kästchen mit der Bezeichnung A, B, C oder D, um auszuwählen, welcher Layer moduliert werden soll.

Der Step Sequencer kann die Tonhöhe, den Filter, die Lautstärke oder das Panning in einer mit dem Rate-Regler festgelegten Geschwindigkeit modulieren. Der Step-Drehregler steuert die Anzahl der Schritte von 2 bis 32 Schritten. Sie können bipolare Werte im Sequenzer mit der Maus einzeichnen, beginnend mit der mittleren Linie. Die Geschwindigkeit wird mit dem Tempo Ihrer DAW synchronisiert.

Die LFOs können die Tonhöhe, den Filter, die Lautstärke oder das Panning modulieren, die über den Dropdown-Pfeil Destination ausgewählt werden. Die Geschwindigkeit wird mit dem Rate-Regler bestimmt, der zwischen 0,01 Hz und 21 kHz eingestellt werden kann und kann durch Aktivieren des Sync-Buttons ganz rechts synchronisiert werden. Der Fade In-Regler bestimmt, wie lange es dauert, bis der LFO seine volle Wirkung entfaltet (bis zu 5 Sekunden). Klicken Sie auf den Dropdown-Pfeil Type, um die LFO-Wellenform zu wählen. Mit dem Schieberegler Amount legen Sie die Stärke der Modulation fest. Wenn Sync aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit mit dem Tempo Ihrer DAW synchronisiert.

Tipp: LFO1 ist ein freilaufender LFO und wird bei Tastendruck nicht neu getriggert. LFO2 wird bei Tastendruck neu getriggert und bleibt synchron. Daher ist LFO2 die beste Option, wenn Sie synchron mit dem Step Sequencer modulieren.

EFFEKTE



Jede Ebene hat ihre eigene Effektkette, die Chorus, Distortion, Phaser, EQ, Delay und Reverb enthält. Um einen Effekt zu aktivieren, klicken Sie auf die Schaltfläche neben dem Namen des Effekts. Dieses Benutzerhandbuch behandelt den IR Reverb, aber für eine ausführliche Dokumentation der anderen Effekte lesen Sie bitte das Kontakt Application Reference Handbuch.

Der Reverb von Lunaris ist ein äußerst realistischer Faltungshall, der das akustische Verhalten von Konzertsälen, Kathedralen und klassischen Hardware-Geräten über Impulsantworten (IR) nachbildet. Die in Lunaris enthaltenen IRs sind eine handverlesene Auswahl von 12 exklusiven IRs, die von 2-Sekunden-Ambiences bis hin zu 37-Sekunden-Infinity Reverbs reichen und klassische Hardware-Hallgeräte wie den L300, L224 und den BRT7 emulieren.

IMPULSANTWORTEN

In Lunaris sind 12 ausgewählte IR-Halltypen enthalten:

- BRT7 Ambience Small 2s
- E252 Medium 5s
- L224 Medium Vocal 6s
- L224 Concert Hall 7s
- L480 Soft Plate 7s
- Deep Vocal 8s
- L300 Acousticas 9s
- BRT7 Large Hall 16s
- L300 Acousticas Lush 18s
- L300 Rich Plate 20s
- L96 Grand Plate 20s
- L300 Infinite 37s

NACHHALL-PARAMETER

Die folgenden Reverb-Parameter können gesteuert werden: Pre-Delay ist die Zeitspanne zwischen dem trockenen Originalsound und den ersten hörbaren Reflexionen des Halls. Mit der IR-Größe können Sie die Impulsantwort (d. h. die Länge des Halls in Sekunden) von 0 % bis zu 50 % länger oder kürzer dehnen oder stauchen. Der HPF (Hochpassfilter) und der LPF (Tiefpassfilter) entfernen unerwünschte Frequenzen des Halls. Mit dem Mix-Regler wird der Anteil des Halls eingestellt, der dem trockenen Originalsignal beigemischt wird und zwar von 0 % (trockener Originalsound, kein Hall) bis 100 % (nur der Hall ist zu hören, kein trockenes Signal vorhanden).

SCHALTFLÄCHE MAKE GLOBAL

Die Schaltfläche Make Global dient dazu, die CPU-Leistung zu schonen. Da Lunaris über vier separate Effektketten verfügt (eine für jeden Layer), kann die Verwendung mehrerer Effekte in verschiedenen Layern - insbesondere der IR-Hall - potenziell viel CPU-Leistung verbrauchen. Um einen plötzlichen Anstieg der CPU-Leistung zu vermeiden, kann eine Effektkette als globaler Effekt für alle aktiven Ebenen festgelegt werden. Wenn Sie Make Global aktivieren, werden die Effekte der einzelnen Ebenen ignoriert und alle Ebenen durchlaufen stattdessen die Effektkette der Ebene, für die Make Global aktiviert ist. Dies kann die CPU-Belastung drastisch reduzieren.

NKS UND KOMPLETE KONTROL

Lunaris ist NKS-fähig und vollständig für die Verwendung mit Komplete Kontrol-Keyboards konzipiert. Alle Presets sind mit Typ, Modus und Eigenschaften getaggt, um Sounds in Machine und im Komplete Kontrol Browser leicht zu suchen und zu finden.

Die Parameter-Seiten haben ein anderes Layout, das darauf ausgelegt ist, schnell die Parameter zu verändern, die den größten Einfluss auf den Sound haben - abhängig von der Art der geladenen Presets. Die hellen und dunklen Werks-Presets haben auf den ersten beiden Seiten Zugriff auf Filtereinstellungen und Lautstärkeregler, während bei den sequenzierten und rhythmischen Patterns der Schwerpunkt auf den Sequenzierungswerten und den Modulationsparametern auf denselben beiden Seiten liegt. Die Original Luftrum Volumes haben eine verfeinerte Kontrolle über einzelne Werte wie den ADSR und die Filterhüllkurven.



CPU-TIPPS

Lunaris kann die CPU ziemlich stark beanspruchen, insbesondere wenn mehrere Ebenen verwendet werden, die Zeitstoppfunktion aktiviert ist und mehrere Effekte verwendet werden. Um die CPU-Auslastung zu schonen und zu minimieren, finden Sie hier einige nützliche Tipps:

- Wenn mehrere Reverbs aktiv sind, schalten Sie sie aus und lassen Sie nur einen Reverb eingeschaltet.
- Aktivieren Sie die Schaltfläche "Make Global" auf der Registerkarte "Effects", um nur eine spezielle Effektkette anzuwenden, die auf alle vier Ebenen gleichzeitig wirkt.
- Verringern Sie die Release-Zeit der Verstärkerhüllkurven (ADSR) für alle aktiven Ebenen.

- Verringern Sie die Anzahl der Layer, die den Time-Stop-Effekt verwenden und schalten Sie die TS-Schaltfläche für Layer, die den Time-Stop-Effekt nicht verwenden, aus.
- Reduzieren Sie die Anzahl der Effekte, indem Sie sie ausschalten
- Reduzieren Sie die Anzahl der aktiven Layer.

SPEZIFIKATIONEN

- 4,6 GB Pad-Instrument
- 2700+ Einzel-Samples, 24 Bit verlustfreies NCW-Format
- 204 NKI Instrumente (100 Pad .nki und 104 Topping .nki)
- Über 500 Pad Presets von Weltklasse-Sounddesignern wie Arksun, Himalaya, Bigtone, Martin Walker, Luftrum, Twolegs Toneworks, Adam Pietruszko, Brandon Clark, Michael Lyon und Sonic Underworld
- Lizenziert und gemacht für den kostenlosen Kontakt Player
- Vollständig kompatibel mit NKS und Komplete Kontrol
- Crossgrade von Lunaris auf die Vollversion von Kontakt und \$150 sparen (Stand Juli 2019, Änderungen vorbehalten).

NEU LUNARIS V1.5

Lunaris v1.5 erweitert Lunaris um 100 neue Pads von Stephan Baer vom Label Sonic Underworld. Damit steigt die Gesamtzahl der Presets in Lunaris auf über 500. Die neuen Presets eignen sich hervorragend für Cinematic und Filmscore, von hell bis dunkel, von dramatischen und leicht verzerrten Padscapes bis hin zu üppigen, hellen und subtilen Stringpads. Die neuen Presets in v1.5 erfordern Kontakt v5.8.1 oder höher zum Laden. Wenn Sie Lunaris mit dem kostenlosen Kontakt Player betreiben, laden Sie einfach die neueste Version herunter und installieren Sie sie. Das Update ist vollständig NKS-kompatibel.

LUNARIS V1.2

Lunaris v1.2 erweitert Lunaris um 150 brandneue Presets von Michael Lyon alias AmbieticA, womit sich die Gesamtzahl der Presets auf über 400 erhöht. Die neuen Presets reichen von tief satten Pads über leichte, glitzernde, organische Natur-Pads bis hin zu von den frühen 90ern inspirierten Fantasy-Pads mit Erinnerungen an die D-50-Ära und frühe digitale Hardware-Synths. Alle Presets sind sorgfältig und clever mit Performance-Reglern ausgestattet.

Das Update bringt auch eine brandneue und optionale GUI (Benutzeroberfläche oder Skin, wenn Sie es bevorzugen) in einem eleganten und klassischen dunklen Synthesizer-Thema, das leicht zu bedienen ist. Die ursprüngliche GUI ist nach wie vor die Hauptschnittstelle, aber die neue GUI kann schnell aktiviert werden, indem Sie einfach auf das Lunaris-Logo in der Schnittstelle klicken. Um zurück zu wechseln, klicken Sie erneut auf das Lunaris-Logo. Die neue GUI wurde von Satya Choudhury erstellt.

LUNARIS 1.2 UPDATE

LUNARIS ORIGINAL UI

by Koke Núñez Gómez



LUNARIS NEW OPTIONAL UI

by Satya Choudhury



PLUS 150 BRAND NEW PRESETS BY MICHAEL LYON

LUNARIS 1.2 IS A FREE UPDATE OF COURSE

CPU-HINWEIS: Die neuen Presets in v1.2 bringen Lunaris an seine Grenzen, viele verwenden mehrere Instanzen von unendlichen Reverbs und lange Release-Zeiten, was eine leistungsstarke Maschine erfordert, um ohne Probleme zu spielen. Wenn Sie auf CPU-Spitzen stoßen, reduzieren Sie diese, indem Sie alle Reverbs ausschalten und nur einen Reverb aktiv lassen und diese Kette als 'Global FX' verwenden. Weitere Möglichkeiten zur Reduzierung des CPU-Verbrauchs finden Sie unter CPU-Tipps oben.

ABSCHLIESSENDE ANMERKUNGEN / RECHTLICHES

Eine ausführliche Dokumentation zu Kontakt-Instrumenten im Allgemeinen, von Effekten bis hin zu Modulatoren, Hüllkurven, Filtern und allen anderen Kontakt-bezogenen Informationen finden Sie im Application Reference Manual von Kontakt. Weitere Informationen finden Sie auf der Website von Native Instruments.

Auf der Lunaris-Seite auf luftrum.com finden Sie Updates und Informationen, aktualisierte Installationsinformationen, die neueste Version des Benutzerhandbuchs usw.

Alle Klangquellen in Lunaris werden legal von Hardware- und Software-Synthesizern gesampelt, ausschließlich von Oszillatoren und nur von Original-Presets, die von Luftrum erstellt wurden. Bei der Herstellung von Lunaris wurden keine Aufnahmen von Synthesizern gesampelt. Die Field Recordings in Lunaris wurden von Luftrum, Felix Blume und Jez Riley French aufgenommen und werden mit voller Erlaubnis lizenziert und verwendet. Die Synthesizer-Transienten und -Soundscapes stammen von reinen Oszillatoren oder von Samples und Aufnahmen, die ebenfalls mit Erlaubnis verwendet wurden oder aus der Public Domain.

Übersetzung ins deutsche: Michael Reukauff