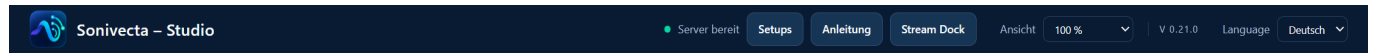


Sonivecta · Bildanleitung

Version 0.21.0 | Windows | September 2026

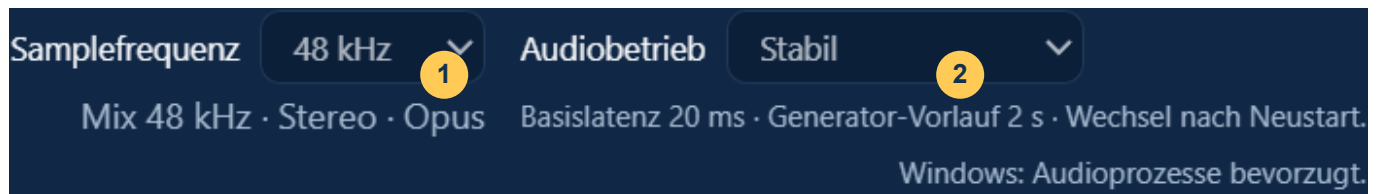
Musik, Naturklänge und Atemrhythmen gestalten. Szenen vorbereiten und während der Wiedergabe wechseln.



Sprachwahl oben rechts. Eigene Namen werden nicht übersetzt.

1. Sonivecta Setup 0.21.0.exe ausführen. Vor einem Update die laufende App beenden. Bestehende Kreationen bleiben erhalten.

2. Unter Language zwischen Deutsch und English wählen. Die Sprache wird gemerkt; die Anleitung öffnet in der gewählten Sprache. Windows-Dateidialoge können die Systemsprache verwenden.



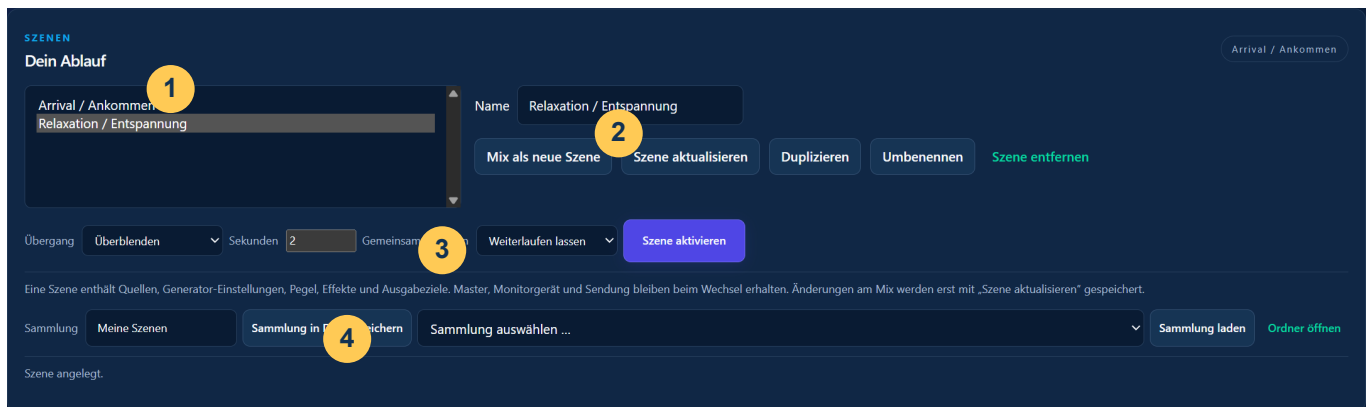
Audioeinstellungen vor der ersten Quelle wählen. Die gemessene Basislatenz erscheint nach dem Start.

3. Für den Einstieg 48 kHz und Stabil wählen; bei Störungen Maximale Reserve testen. Nach dem ersten Eingang erfordert ein Wechsel einen App-Neustart.

4. + Musikgenerator wählen, Start drücken und den Dialog schließen. Monitor einschalten, um am Rechner zu hören. Master und Monitor haben getrennte Pegel und Stummschalter.

Diese Bilder stammen aus der echten App. Beispielnamen dürfen frei vergeben werden. Auf den folgenden Seiten führen gelbe Nummern zu den beschriebenen Bedienelementen.

Szenen anlegen und wechseln



Szenensteuerung mit Liste, Übergang und eigener Sammlung.

1 · Szene aus dem Mix erstellen

Quellen hinzufügen, Pegel und Effekte einstellen. Einen Szenennamen eingeben und Mix als neue Szene drücken. Zum Beispiel Ankommen, Aktivierung, Entspannung. Eine Szene speichert Quellen, Generatorwerte, Transportzustände, Pegel, Stumm, Effekte und Ausgabeziele.

2 · Bearbeiten und duplizieren

Eine Szene auswählen. Duplizieren erstellt eine Kopie mit gemeinsam erkannten Quellen. Umbenennen ändert nur den Namen. Szene aktualisieren übernimmt den aktuellen Mix. Änderungen an einem laufenden Kanal werden nicht automatisch in alle Szenen geschrieben. Szene entfernen löscht die Vorlage; der Mix spielt weiter.

3 · Direkt oder überblenden

Direkt schaltet mit kurzem Klickschutz um. Überblenden mischt alte und neue Quellen über 0,1 bis 30 Sekunden. Erst Szene aktivieren löst den Wechsel aus. Neue Quellen werden vorbereitet; bei einem Fehler bleibt der bisherige Mix erhalten. Einen laufenden Übergang abwarten.

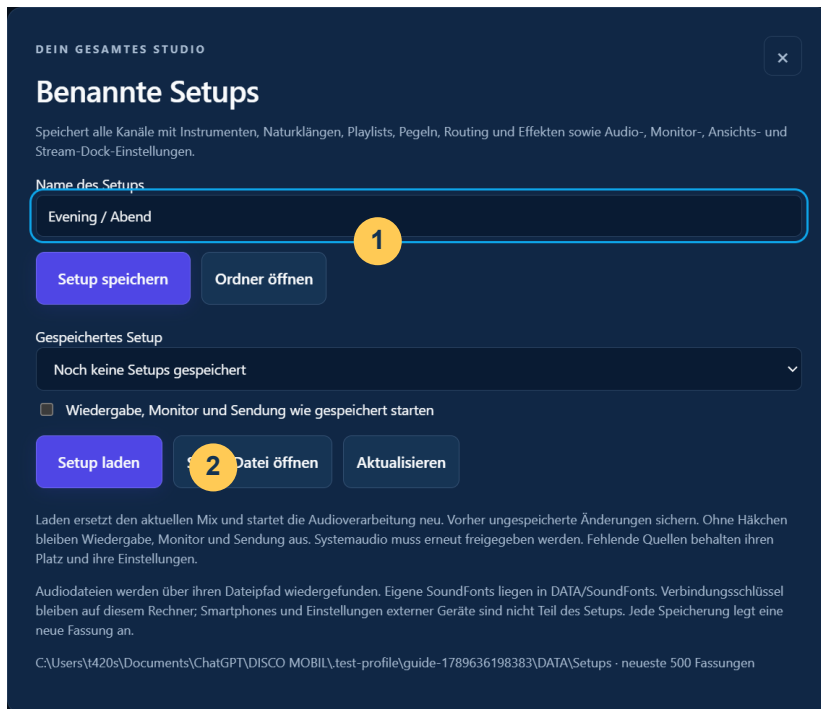
4 · Dauerhaft sichern

Sammlung benennen und Sammlung in DATA speichern drücken. Jede Speicherung legt eine neue Fassung unter Dokumente/Sonivecta/DATA/Szenen an. Sammlung laden lädt nur die Vorlagen; danach eine Szene aktivieren. Bis zu 32 Szenen mit jeweils 64 Kanälen.

Gemeinsame Quellen und Setups

Weiterlaufen lassen hält eine bereits vorhandene Quelle am Leben, wenn ihre Quellenkennung und Generator-Einstellungen übereinstimmen. Die Position einer Musikdatei bleibt erhalten. Pegel, Stumm, Effekte und Routing können je Szene anders sein.

Neu starten erzeugt Musikgenerator, Breather und Naturklang neu; Dateien beginnen an ihrer gespeicherten Position. Geänderte Generator-Einstellungen benötigen eine neue Quelle. Physische Eingänge, System- und App-Audio werden bei gleicher Konfiguration weiterverwendet: ein Mikrofon hat keine Abspielposition, ASIO soll nicht doppelt geöffnet werden.

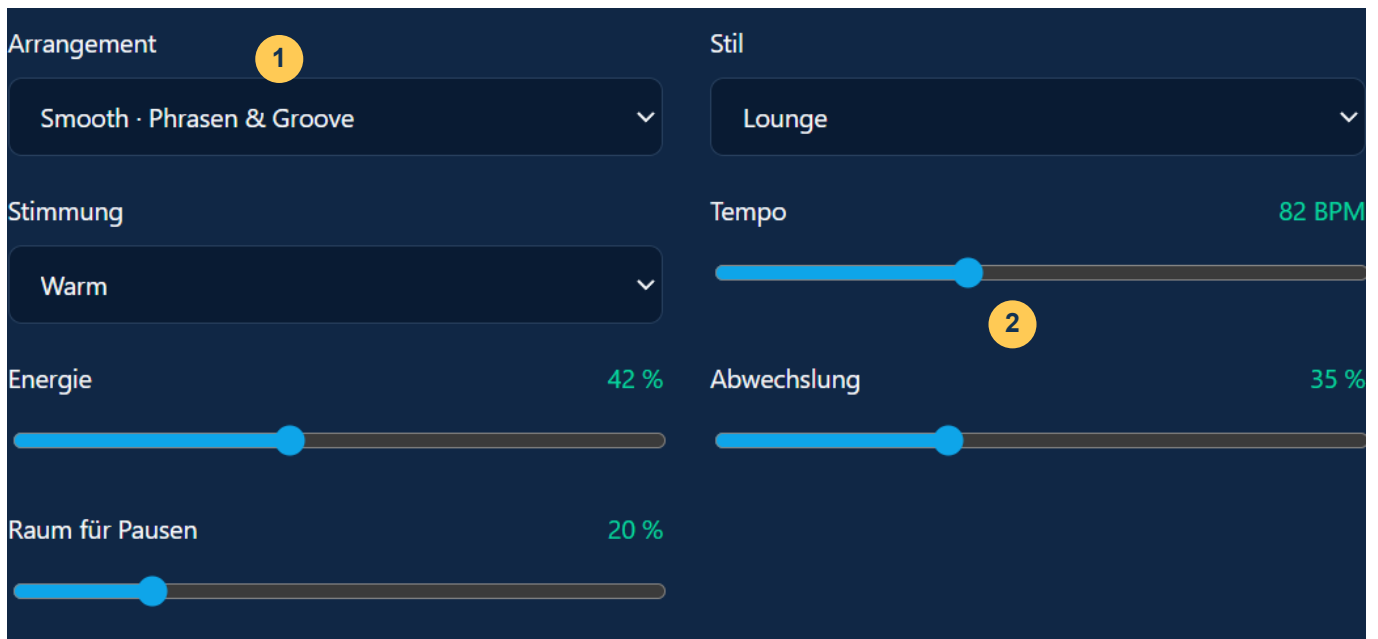


Ein Setup speichert zusätzlich die gesamte Szenensammlung.

Setup speichern sichert das gesamte Studio, einschließlich Szenensammlung, Sprache, Audioeinstellungen, Monitor und Playlists. Setup laden ersetzt das Studio und startet die Audioverarbeitung neu. Szenen aktivieren wechselt dagegen innerhalb der laufenden Audioverarbeitung; Master, Monitorgerät und Sendung bleiben erhalten.

Ohne Wiederanlauf-Häkchen bleiben die geladenen Quellen still. Fehlende Dateien und Geräte werden gemeldet. Systemaudio benötigt erneut eine Freigabe. Für eine vollständige Weitergabe auch verlinkte Audiodateien und eigene SoundFonts mitnehmen.

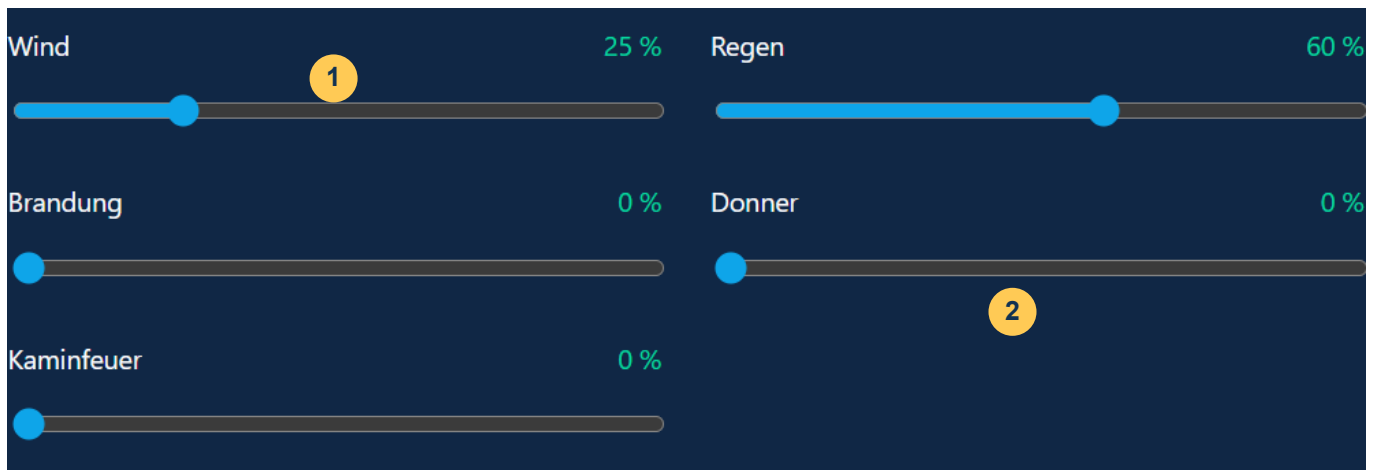
Musik mit SoundFonts gestalten



Stil, Tempo und musikalische Grundwerte.

1. + Musikgenerator öffnen. Ein Start-Preset wählen, beispielsweise Lounge Café oder Jazz. SoundFont ist die bevorzugte Instrumentenquelle. Fluid R3 ist enthalten; eigene SF2-/SF3-Dateien bis 256 MB lassen sich importieren. Beim Bankwechsel stoppt die Wiedergabe.
 2. Tempo, Energie, Abwechslung und Raum für Pausen einstellen. Weiter unten Instrumente für Begleitung, Bass, Melodie, Fläche und Percussion wählen. Details enthält Klangfarbe, Hall, Echo und zusätzliche musikalische Parameter.
 3. Eigene Akkorde eingeben, zum Beispiel Dm7 | G7 | Cmaj7 | Am7, und Akkordfolge übernehmen drücken. Leeres Feld aktiviert automatische Harmonien. Bis zu 32 Akkorde; internationale Notennamen, H wird zusätzlich akzeptiert.
 4. Start beginnt am Anfang. In DATA speichern sichert Einstellungen. WAV exportieren liefert 15 bis 180 Sekunden Audio; MIDI exportieren liefert getrennte Notenstimmen. MIDI enthält keine SoundFont und keine Mixer-Effekte.
- SoundFont-Live-Musik läuft als 128-Takt-Arrangement im Audio-Worklet und wiederholt sich anschließend. Musikalische Änderungen starten das neu vorbereitete Arrangement am nächsten erkannten Taktwechsel. Die bisherigen Einzelaufnahme- und Synthese-Modi bleiben verfügbar.

Naturkulissen mischen



Naturkulisse auswählen und Ebenen unabhängig mischen.

1. + Naturklänge öffnen und ein Preset wählen. Wind, Regen, Brandung, Donner und Kaminfeuer sind echte Aufnahmen. Jeder Regler steuert eine Ebene; 0 Prozent schaltet sie stumm.
2. Unter Details Lebendigkeit, Stereobreite, weichen Klang und Überblendung einstellen. Regencharakter wählt den Aufnahmetyp. Donner spielt einzeln; Pause und Entfernung bestimmen Abstand und Klang. Änderungen an Ausschnitten greifen am nächsten Übergang.
3. Mit Start endlos hören. Über den Mixerkanal zusätzlich Pegel, Hall/Echo und Ausgabeziel einstellen. Naturklänge, Musik und Breather können gleichzeitig laufen.
4. Einen Namen vergeben und in DATA/Natur sichern. Eine Projektdatei enthält Einstellungen; eine WAV enthält die gerenderte Naturkulisse ohne andere Kanäle oder zusätzliche Mixer-FX. Der Live-Mix wird damit nicht aufgenommen.

Die Live-Engine plant Übergänge direkt im Audiothread. Der Startwert und die Parameter bestimmen die Variation. Live-Wiedergabe und Offline-Export verwenden dieselben Aufnahmen; ihre genaue Ausschnittfolge kann sich unterscheiden.

Breather: Rhythmus und Zeichen

Name: Breather

Atemmuster: Breathwork · zweimal kurz ein, lang aus

Ganze Zeichenfolgen pro Minute: 6

Atemstimme: Sanft · geschlossener Mund

Klangwiedergabe: Natürlich · Atemphase ausfüllen

Atemmuster, Frequenz, Stimme und Klangmodus.

Atemzyklen pro Minute zählt den gesamten Zyklus mit Pausen; bei Zeichenfolgen eine komplette Folge. Zwei kurz ein, einmal lang aus ist als Vorlage vorhanden. Die Yoga-Sammlung bietet Rhythmus- und Seitenführung; nicht alle Techniken sind als authentischer Spezialklang aufgenommen.

Deine Atemfolge als Zeichen

Zeichenfolge: eeAAA

Jedes Zeichen zählt eine Einheit: E/A normal, e/a sanft, - Pause. AAA = eine lange Ausatmung; ee = zwei getrennte sanfte Einatemimpulse. Leerzeichen dienen nur der Lesbarkeit.

Zeichenfolge übernehmen Beispiel: eeAAA

5 Einheiten · 2 s je Zeichen · 2 Einatemimpulse · 1 Ausatemphasen. Vorschau; mit „übernehmen“ aktivieren.

e · 2 s e · 2 s AAA · 6 s

E/A: normale Intensität. e/a: sanft. Alle Zeichen sind gleich lang.

E = einatmen, A = ausatmen, - = Pause. AAA verbindet drei Einheiten zu einer langen Ausatmung; ee bleibt zweimal sanft einatmen. eeAAA ergibt bei 6 Folgen/min 2 + 2 Sekunden ein und 6 Sekunden aus. Zeichenfolge übernehmen aktiviert den Entwurf.

Natürlich füllt lange Phasen mit größeren Aufnahmeabschnitten. Originaltempo ohne Verlängerung lässt nach dem Aufnahmeende Stille. Beide verändern die Abspielgeschwindigkeit nicht. Sitzungsdauer 0 bedeutet endlos. Wenn du mitatmest: bequem bleiben, bei Unwohlsein stoppen; Atemhalten ist optional.

Audio, Netzwerk und Datensicherung

Audio bei anderen laufenden Programmen

SoundFont-MIDI, Atemphasen und Naturübergänge laufen in separaten Audio-Worklets. Ein Hänger der Bedienoberfläche soll damit nicht mehr den nächsten Atemzug oder Takt verhindern. Klang- und Effekteinstellungen werden als Steuerdaten übertragen. Die Oberfläche kann während hoher Last verzögert reagieren.

Windows-Prozesse bleiben auf Über Normal. Maximale Reserve fordert einen größeren Ausgangspuffer an; den tatsächlichen Wert zeigt die App. Für USB- und interne Interfaces zunächst 48 kHz verwenden. Eine blockierte Audiotreiber- oder Systemverarbeitung kann weiterhin Aussetzer verursachen. ASIO-Treiberpuffer werden im Treiber eingestellt.

Smartphones und Stream Dock

Rechner und Smartphones ins gleiche WLAN bringen. Sendung starten, QR-Code scannen und am Smartphone Zuhören drücken. Für geringe Verzögerung Kabelkopfhörer verwenden. Gastnetz-Isolation kann Verbindungen verhindern. Der Empfänger bietet ebenfalls Deutsch/English.

Stream Dock kann beim Windows-Setup optional kopiert werden. Vorher Stream Dock schließen. Im Studio den Zugang aktivieren, Verbindungsdaten kopieren und im Plugin einfügen. Eindeutige Kanalnamen verwenden. Szenen werden in dieser Version in der App geschaltet; neue Szenenbefehle für das Plugin sind noch nicht enthalten.

Was gespeichert wird

Dokumente/Sonivecta/DATA enthält Musik, Natur, Breather, Szenen, Setups, SoundFonts und StreamDock. Projekte speichern Parameter; WAV speichert Audio; MIDI speichert Noten. Ganze Setups enthalten Szenensammlungen. Verlinkte Musikdateien separat sichern. Updates und Deinstallation entfernen DATA nicht.

Für Entwickler liegt jede ausgelieferte Version zusätzlich als Quellcode-ZIP mit SHA-256-Prüfsumme vor. Persönliche DATA-Inhalte und Testprofile sind nicht enthalten.

Prüfung: kontrollierte Softwarelast mit wiederholten 6,1-Sekunden-Blockaden der Oberfläche. Keine Aufnahme des physischen Audioausgangs und keine Garantie für jedes Gerät.

Sonivecta - Bedienungsanleitung

Version 0.21.0 | Windows | September 2026

Musik gestalten, Naturkulissen mischen und Audio im eigenen WLAN teilen.

In wenigen Minuten zum ersten Klang

1. Sonivecta starten und im Studio auf + Musikgenerator klicken.
2. Als Start-Preset Lounge Café wählen und Start drücken.
3. Den Generator-Dialog schließen und unten Monitor einschalten. Der Monitor ist dein lokaler Kopfhörer- oder Lautsprecherausgang.
4. Den Pegel zunächst niedrig einstellen und langsam anheben. Der Kanalregler verändert diesen Generator; der Monitorregler deinen gesamten lokalen Mix.
5. Über Gestalten & exportieren den Generator wieder öffnen. Einen eigenen Namen vergeben und In DATA speichern anklicken.

Gemeinsam hören

Sender und Smartphones müssen sich im selben WLAN befinden. Im Studio Sendung starten. Mit dem Smartphone den QR-Code scannen, die Empfängerseite öffnen und dort die Wiedergabe antippen. Jede Person verwendet eigene Kopfhörer. Gastnetze mit Client-Isolation können die Verbindung verhindern.

Ausführlicher Referenzteil

Die vorausgehende Bilderanleitung erklärt Sprache, Szenen und die neue Audioverarbeitung. Dieser Referenzteil beschreibt Installation, Studio, Musik, eigene Kreationen, Naturkulissen, Stream Dock, Sicherungen, vollständige Setups und Breather im Detail.

Diese Anleitung beschreibt den Windows-Sender. Die Smartphone-Seite empfängt den Mix. Die Generatoren laufen im Sender und benötigen keine Internetverbindung. Die neuen Szenensammlungen werden im DATA-Unterverzeichnis Szenen gespeichert und sind auch Teil vollständiger Setups.

Installation und eigene Daten

Windows installieren

1. Sonivecta Setup 0.21.0.exe auf den Zielrechner kopieren und ausführen.
2. Den Installationsordner wählen. Die Installation gilt für das angemeldete Windows-Konto und benötigt normalerweise keine Administratorrechte.
3. Auf der Seite Eigene Kreationen und Stream Dock bei Bedarf die Plugin-Installation auswählen. Vorher Stream Dock vollständig beenden, auch im Infobereich.
4. Installation abschließen. Sonivecta über die Desktop-Verknüpfung oder das Startmenü starten. Die App startet am Ende des Setups nicht automatisch.

Das Setup enthält die App, Instrumenten- und Naturaufnahmen, die Anleitung und das Stream-Dock-Plugin. Auf dem Zielrechner müssen weder Node.js noch Python installiert werden. Die EXE ist nicht mit einem Herausgeberzertifikat signiert; Windows kann deshalb einen Hinweis auf einen unbekannten Herausgeber anzeigen. Die Datei nur aus einer vertrauenswürdigen Quelle übernehmen.

DATA liegt in deinen Dokumenten

Der feste Speicherort lautet Dokumente\Sonivecta\DATA. Bei umgeleiteten Windows-Dokumenten, etwa zu OneDrive, wird der tatsächlich konfigurierte Dokumentenordner verwendet. Die App zeigt den vollständigen Pfad unter der Kreationenliste an.

- Musik: eigene Musikprojekte; Standardvorschlag für WAV- und MIDI-Export.
- Natur: eigene Naturprojekte; Standardvorschlag für Natur-WAVs.
- Breather: eigene Atemrhythmen und Standardordner für Atemspur-WAVs.
- Szenen: benannte Szenensammlungen mit Quellen und Übergängen.
- Setups: benannte Konfigurationen des gesamten Studios mit allen Kanälen und Szenensammlung.
- SoundFonts: importierte Instrumentenbanken, anhand ihrer Prüfsumme benannt.
- StreamDock: Plugin-ZIP, Installationshinweise und gegebenenfalls die vorherige Plugin-Version.

Im Startmenü gibt es auch Eigene Kreationen und Bedienungsanleitung. In Sonivecta öffnet Anleitung oben im Fenster das PDF.

Updates und portable Ausgabe

Für ein Update Sonivecta beenden und das neue Setup ausführen. DATA bleibt erhalten. Auch die Deinstallation entfernt die eigenen Kreationen nicht. Ein optional kopiertes Stream-Dock-Plugin bleibt ebenfalls erhalten.

Sonivecta 0.21.0.exe ist die portable Alternative ohne Installation. Sie verwendet dieselbe DATA-Struktur und legt benötigte Unterordner beim Speichern an. Für die Weitergabe ist die Installationsdatei der bequemere Einstieg.

Das Studio bedienen

Eingänge hinzufügen

- Mikrofon / Audioeingang: das gewünschte Gerät wählen und hinzufügen. Betriebssystem-Berechtigungen müssen erlaubt sein.
- Musikdatei: eine lokale Audiodatei laden. Der Kanal bietet Start/Pause. Dateien können auch in lokalen Playlists organisiert werden.
- App-Audio: zuerst die App-Liste aktualisieren, dann das gewünschte Programm auswählen. Die Aufnahmefunktion hängt von Betriebssystem und App ab.
- ASIO: unter Windows einen installierten ASIO-Treiber und seine Eingangskanäle wählen. Treiber und Audiointerface müssen zum Rechner passen.
- Musikgenerator und Naturklänge: erzeugen jeweils einen eigenen Stereo-Eingang. Mehrere Eingänge können gleichzeitig laufen.

Kanal, Master und Monitor

Jeder Kanal hat einen Pegelregler, Stumm und ein Ausgabeziel. Stream + Monitor sendet an beide Ausgänge. Nur Stream gelangt zu den Smartphones; nur Monitor bleibt am Rechner. Der Masterregler steuert den gesendeten Mix, der Monitorregler den lokalen Ausgang.

Die Pegelanzeigen helfen beim Einstellen. Wenn etwas zu laut oder verzerrt klingt, zuerst den betreffenden Kanal absenken. Mehrere gleichzeitig laute Quellen addieren sich. Mikrofone nicht direkt auf die laufenden Lautsprecher richten; Kopfhörer vermeiden Rückkopplung.

Kanal-FX und laufende Wiedergabe

FX öffnet die zusätzlichen Effekte eines Mixerkanals. Der Generator hat daneben eigene Klangregler, etwa Hall und Echo. Der Generator-WAV-Export enthält seine internen Einstellungen, aber keine zusätzlichen Kanal-FX, Masterregler oder anderen Mixerquellen.

Start/Stop im Generator und Start/Pause einer Musikdatei sind unterschiedliche Transportfunktionen. Beim Generator beginnt Start wieder am Anfang. Einen Kanal über das Kreuz entfernen, wenn er nicht mehr benötigt wird.

Smartphones verbinden

Sendung starten und den QR-Code anzeigen. Auf jedem Smartphone die Wiedergabe ausdrücklich antippen. Bei Aussetzern WLAN, Entfernung zum Router und den Empfangsstatus prüfen. Bluetooth-Kopfhörer können zusätzliche Verzögerung verursachen. Die Anzeige des Empfangspuffers entspricht nicht der gesamten Ende-zu-Ende-Latenz.

Bis zu 20 Empfänger sind standardmäßig vorgesehen. Ein stabiler lokaler Test ersetzt keine Probe im Veranstaltung-WLAN mit den tatsächlich eingesetzten Geräten.

Musik gestalten

Ein Preset als Ausgangspunkt

Im Studio + Musikgenerator wählen. Lounge Café ist ein ruhiger Einstieg, Sanfter Bossa hat einen lateinamerikanischen Groove. Jazz - Trio und After Hours bieten andere Begleitungen und Melodiestimmen. Yoga- und Breathwork-Presets sind langsamer und lassen mehr Raum.

Das Arrangement Smooth - Phrasen & Groove verwendet wiederkehrende Acht-Takt-Themen, Frage und Antwort, feste Begleitmuster und nahe Akkordumkehrungen. Die bisherigen Arrangements bleiben für ältere Projekte auswählbar.

Die wichtigsten Regler

- Tempo: Geschwindigkeit in BPM. Energie: Intensität und zusätzliche rhythmische Akzente.
- Abwechslung: ab 45 % werden ganze Antwortphrasen verändert, ab 75 % kommt eine weitere Variante hinzu.
- Raum für Pausen und Melodiedichte: wie häufig die Melodiestimme spielt. Weniger ist für ruhige Musik oft hilfreich.
- Swing und Menschliche Spielweise: rhythmische Verschiebungen sowie kleine Zeit- und Anschlagsunterschiede.
- Details: Pegel für Begleitung, Bass, Percussion, Fläche und Melodie; Hall, Echo und Klangfarbe. Pegel 0 schaltet die jeweilige Stimme aus.
- Walking Bass: im Jazz-Stil bei Jazz-Regler über 70 % und Energie über 60 %. Dynamische Entwicklung gestaltet leisere Abschnitte.

SoundFonts auswählen

Die mitgelieferte Fluid-R3-Bank ist sofort verfügbar. Unter SoundFont-Instrumente je Stimme ein Instrument wählen. Die Anzeigen nennen den tatsächlichen Bankklang. SF2 / SF3 importieren lädt eigene SoundFonts bis 256 MB; sie werden lokal und zusätzlich in DATA\SoundFonts gespeichert. Fluid R3 verwenden schaltet zurück zur eingebauten Bank. Ein Bankwechsel stoppt die Wiedergabe.

Eine SoundFont ohne Schlagzeug kann mit Percussion-Pegel 0 verwendet werden. Fehlt ein aktives Instrument, meldet die App das. Die Qualität hängt von der Aufnahme und deren Artikulationen ab. SoundFont-Musik bleibt algorithmisch arrangiert.

Eigene Akkorde

Zum Beispiel Dm7 | G7 | Cmaj7 | Am7 eingeben und Akkordfolge übernehmen drücken. Unterstützt werden unter anderem Dur, m, 7, maj7, m7, 6, 9, sus2, sus4, dim, aug sowie Bassnoten wie C/E. B bedeutet internationales B, also deutsches H; Bb ist deutsches B. H ist ebenfalls erlaubt.

Ein Akkord gilt für die unter Details gewählte Taktzahl. Bis zu 32 Akkorde sind möglich. Ein ungültiger Entwurf ersetzt die aktive Folge nicht. Leeres Feld verwendet automatische Harmonien; nur diese werden mit Grundton transponiert. Neue Idee ändert den Startwert. Gleiche Einstellungen und derselbe Startwert ergeben dieselbe Notenfolge.

Speichern, laden und exportieren

Mit einem Klick sichern

1. Der Kreation einen aussagekräftigen Namen geben.
2. Im Generator zum Abschnitt Deine Kreationen im DATA-Ordner gehen.
3. In DATA speichern anklicken. Der vollständige Dateipfad erscheint als Bestätigung.
4. Zum Wiederladen die gewünschte Fassung in der Liste Gespeicherte Kreation laden auswählen und danach Start drücken.

Jeder Speichervorgang legt eine neue Projektdatei mit Datum und eindeutiger Kennung an. Vorherige Fassungen werden nicht überschrieben. Die Liste zeigt die neuesten 500 Fassungen. Ordner öffnen zeigt alle Dateien im Explorer; Aktualisieren liest neue oder zurückkopierte Dateien ein.

Projekt oder Audiodatei?

Ein Projekt (*.sonivecta.json) enthält Einstellungen, Akkorde, Startwert und Instrumentenwahl. Es ist klein und weiter bearbeitbar, aber nicht als Musikdatei abspielbar. Projektdatei speichern/laden erlaubt weiterhin einen frei gewählten Speicherort.

Kreation merken bzw. Mischung merken und die ältere Liste speichern Einstellungen im App-Profil. Frühere gemerkte Kreationen bleiben dort. Zum Übertragen in DATA die alte Kreation auswählen und einmal In DATA speichern drücken.

WAV für die direkte Wiedergabe

WAV exportieren erzeugt 15 bis 180 Sekunden Stereo-Audio mit 48 kHz / 16 Bit. Das Stück beginnt am Anfang und wird am Ende sanft ausgeblendet. Im Speicherfenster sind Musik bzw. Natur bereits als Ordner vorgeschlagen. Ein anderer Speicherort ist möglich. Die WAV kann anschließend über + Musikdatei wieder im Studio oder in einer anderen Audio-App abgespielt werden.

Exportiert wird genau dieser Generator mit seinen aktuellen Einstellungen. Live-Änderungen nach Exportstart, weitere Eingänge und zusätzliche Mixer-FX gehören nicht dazu. Abbrechen verwirft die Berechnung. Die Live-Wiedergabe ist unabhängig davon zeitlich unbegrenzt.

MIDI für die Weiterbearbeitung

Der Musikgenerator exportiert auch MIDI: Tempo/Akkordmarkierungen sowie fünf getrennte Stimmen mit Noten und Anschlagsstärken. Die Datei in einer Musiksoftware öffnen und möglichst dieselbe SoundFont verwenden. MIDI enthält keine Aufnahmen; Echo, Klangwelle und Mixer-FX sind nicht enthalten. Naturgeräusche werden als WAV exportiert.

Auf einem anderen Rechner weiterarbeiten

Den gesamten DATA-Ordner sichern und seine Unterordner in Dokumente\Sonivecta\DATA des anderen Rechners übernehmen. SoundFont-Dateinamen mit Prüfsumme unverändert lassen. Die App findet eigene Banken daran wieder. Bei einzeln weitergegebenen Projekten die benötigte eigene SoundFont separat mitgeben, soweit ihre Lizenz dies erlaubt.

Naturkulissen mischen

Eine Landschaft aufbauen

+ Naturklänge fügt einen eigenen Eingang hinzu. Ein Preset wählen oder die fünf Ebenen Wind, Regen, Brandung, Donner und Kaminfeuer selbst einstellen. Start spielt endlos. Zum lokalen Hören den Monitor einschalten.

Jede Ebene hat ihren eigenen Pegel. 0 % schaltet sie stumm. Für einen ruhigen Einstieg Regen oder Brandung allein ausprobieren und weitere Ebenen sparsam hinzumischen. Musik und Natur können gleichzeitig in getrennten Kanälen laufen, jeweils mit eigenem Pegel und Ausgabeziel.

Was die Details verändern

Lebendigkeit steuert die Variation der Ausschnitte. Überblendungen verbinden die Aufnahmen ohne harte Schleifenkante. Klangfarbe und Stereobreite formen den Eindruck der Kulisse. Beim Regen stehen unterschiedliche Aufnahmecharaktere zur Wahl.

Donner tritt als einzelnes Ereignis auf. Seine Pause variiert um den eingestellten Wert und beginnt nach dem Ausklang. Die Entfernung beeinflusst seinen Klang. Stille zwischen Donnerereignissen ist gewollt. Es müssen nicht alle Ebenen gleichzeitig laufen.

Lautstärken und Klangfarbe ändern sich sanft während der Wiedergabe. Änderungen an Regencharakter, Überblendung und Lebendigkeit wirken beim nächsten Übergang. Stop blendet den Eingang aus.

Wiederholbare eigene Orte

Die Naturkulisse benennt und speichert man genauso wie Musik: In DATA speichern. Die Dateien liegen getrennt unter DATA\Natur. Derselbe Startwert und dieselben Einstellungen erzeugen dieselbe Abfolge der Ausschnitte. Neue Variation ändert den Startwert.

WAV exportieren speichert 15 bis 180 Sekunden der aktuellen Naturkulisse. Die Natur-Projektdatei enthält die Einstellungen; die mitgelieferten Feldaufnahmen sind Bestandteil der App. Die SoundFont-Auswahl des Musikgenerators beeinflusst Naturklänge nicht.

Beispiel: ruhige Yogastunde

Im Musikgenerator Yoga - Morgenlicht wählen, das Tempo und den Melodiepegel reduzieren und starten. Als zweiten Eingang Naturklänge hinzufügen, eine leise Regen- oder Windkulisse wählen und deren Kanal deutlich unter den Musikpegel stellen. Beide Kreationen getrennt speichern. Ein einzelner Generator-Export enthält jeweils nur seinen eigenen Eingang, nicht diese komplette Mischung.

Stream Dock einrichten

Plugin mit dem Setup kopieren

Das Setup bietet Stream-Dock-Plugin in den Standardordner kopieren an. Wenn die bekannte Stream-Dock-Struktur vorhanden ist, ist die Option vorausgewählt. Sonst bei Bedarf selbst einschalten. Stream Dock vorher vollständig beenden und nach der Installation neu starten.

Der Standardordner ist %APPDATA%\HotSpot\StreamDock\plugins. Das Setup kopiert dort den Ordner de.discomobil.studio.sdPlugin. Eine vorhandene Version wird vor dem Kopieren unter DATA\StreamDock\Vorher-0.15.0 gesichert, sofern diese Sicherung noch nicht existiert. Andere Plugins werden nicht verändert.

Verwendet deine Geräte-Software einen anderen Plugin-Ordner, die Option ausschalten. Das Plugin-ZIP liegt unabhängig davon in DATA\StreamDock. ZIP entpacken und den gesamten Ordner de.discomobil.studio.sdPlugin in den Plugin-Ordner des Herstellers kopieren. Hinweise stehen auch in INSTALLATION.md. In der App lässt sich das ZIP über Stream Dock weiterhin separat speichern.

Verbindung freischalten

1. Sonivecta starten und oben Stream Dock öffnen.
2. Stream-Dock-Zugang aktivieren einschalten.
3. Verbindungsdaten kopieren anklicken.
4. In Stream Dock Sonivecta - Funktion / Mixer auf eine Taste oder einen Regler ziehen.
5. In den Einstellungen die Verbindungsdaten einfügen und Übernehmen & verbinden wählen.
6. Die gewünschte Funktion und das Mixer-Ziel auswählen.

Das Kopieren des Plugins schaltet den Zugang nicht automatisch frei. Der Verbindungsschlüssel erlaubt die Steuerung auf diesem Rechner; ihn nicht öffentlich weitergeben. Nach Neuer Schlüssel müssen die neuen Verbindungsdaten erneut übernommen werden.

Tasten und Regler verwenden

Möglich sind unter anderem Stumm, lauter/leiser, fester Pegel, Sendung an/aus, Monitor an/aus, Start/Pause und das Ausgabeziel. Bei lokalen Playlists kommen nächster/vorheriger Titel hinzu. Ein Drehregler kann den gewählten Kanalpegel verändern.

Quellen zuerst in Sonivecta hinzufügen. Das Plugin lädt sie nicht selbst. Eindeutige Kanalnamen erleichtern die Zuordnung. Nummerierte Playlists beziehen sich auf die laufende Studio-Sitzung; nach einem Neustart in gleicher Reihenfolge laden oder die Nummern anpassen.

Der Standardpfad und der erforderliche Neustart sind in der Herstellerdokumentation beschrieben: <https://sdk.key123.vip/en/guide/get-started.html> Das Zusammenspiel mit einem konkreten physischen Stream-Dock-Gerät muss am Zielrechner geprüft werden.

Hilfe und Sicherungen

Kein Ton oder keine Verbindung

- Kein Ton am Rechner: Läuft der Generator? Monitor eingeschaltet? Ausgabeziel enthält Monitor? Kanal oder Monitor stumm? Richtiger Ausgang gewählt?
- Kein Ton am Smartphone: Sendung gestartet? Gleicher WLAN-Zugang? Wiedergabe auf dem Smartphone angetippt? Kanal auf Stream oder beide geroutet?
- App startet nicht: Eine zweite Instanz kann den Standardport 8787 belegen. Die andere Instanz beenden und erneut starten.
- Aussetzer: WLAN-Empfang verbessern, Bluetooth testweise ausschließen und die Audioeinstellungen auf einen stabileren Betrieb stellen.
- SoundFont fehlt: Den DATA\SoundFonts-Ordner aus der Sicherung zurückkopieren oder dieselbe SF2-/SF3-Datei erneut importieren.
- Kreation fehlt: Den richtigen Generator öffnen (Musik oder Natur), Aktualisieren wählen und den angezeigten DATA-Pfad prüfen. Alte gemerkte Kreationen stehen weiterhin in der früheren Liste.
- Speichern scheitert: Schreibrechte und freien Speicher im Dokumentenordner prüfen. Bis zur Behebung Projektdatei speichern mit einem anderen Ziel verwenden.
- Stream Dock bleibt offline: Zugang in Sonivecta einschalten, aktuelle Verbindungsdaten übernehmen und Stream Dock neu starten.

Eigene Daten sichern

Sonivecta beenden und den gesamten DATA-Ordner regelmäßig auf ein anderes Laufwerk kopieren. Das sichert Projektfassungen, dort gespeicherte Exporte und eigene SoundFonts. Auch Dateien sichern, die beim Export bewusst außerhalb von DATA abgelegt wurden.

Vor einer Sicherung oben unter Setups die aktuelle Studio-Konfiguration speichern. DATA\Setups enthält dann auch Kanäle, Playlists und gemerkte Generator-Einstellungen. Die ursprünglichen Audiodateien müssen separat erhalten bleiben. Stream-Dock-Zugangsdaten bleiben im App-Profil. Eine Deinstallation lässt DATA und das App-Profil bestehen.

Quellcode-Backups für die Weiterentwicklung

Der Entwicklerordner source-backups erhält nach jedem erfolgreichen Desktop-Build ein ZIP mit Version und Zeitstempel sowie eine SHA-256-Datei. Wiederholte Builds überschreiben keine vorhandene Sicherung. Manuell ist `npm run backup:source` möglich.

Die ZIPs enthalten Quellcode, Konfiguration, Dokumentation, Tests, Plugin und ausgelieferte Klangdateien. Nicht enthalten sind installierte Abhängigkeiten, Entwicklungs-Caches, fertige EXEs, persönliche Musikdateien, DATA und Testprofile. Zur Wiederherstellung in einen leeren Ordner entpacken, die im Projekt dokumentierten Entwicklungswerkzeuge bereitstellen und `npm ci` ausführen. Für den Windows-Build wird außerdem die vorhandene .NET-/ASIO-Buildumgebung benötigt.

Grenzen und Quellen

Die automatischen Tests prüfen Funktion und Audioausgabe, aber keine subjektive musikalische Qualität. Funknetze, Treiber, reale Mikrofone und Smartphones am Veranstaltungsort vorab erproben. Fluid R3 und die mitgelieferten Naturaufnahmen haben beiliegende Lizenztexte; eigene SoundFonts können andere Weitergaberechte haben.

Das gesamte Studio speichern

Ein eigenes Setup anlegen

1. Den Mix mit allen gewünschten Kanälen und Einstellungen vorbereiten.
2. Oben auf Setups klicken und einen frei gewählten Namen eingeben, zum Beispiel Yoga am Abend oder Jazz mit Regen.
3. Setup speichern wählen. Die Bestätigung zeigt den vollständigen Dateipfad in `Dokumente\Sonivecta\DATA\Setups`.

Jede Speicherung erstellt eine neue Fassung mit Name und Zeitstempel. Auch bei gleichem Namen bleibt die ältere Datei erhalten. Die Liste zeigt die neuesten 500 Fassungen mit Kanalzahl und Datum. Ordner öffnen zeigt alle Dateien im Explorer. Ein Setup ohne Kanäle kann als persönliche Grundeinstellung dienen.

Was mitgespeichert wird

- Alle Mixerkanäle in ihrer Reihenfolge: Namen, Pegel, Stumm, Ausgabeziele, Wiederholung sowie Hall und Echo mit ihren Werten.
- Jeder Musikgenerator: Instrumente und SoundFont-Auswahl, Akkorde, Startwert und sämtliche musikalischen Parameter. Jeder Naturgenerator: seine vollständige Mischung und Klangparameter.
- Lokale Musikdateien und Playlists: Dateipfade, Reihenfolge, aktueller Titel, Abspielposition, Wiederholung und Überblendung. Die Playlist-Bibliothek und gemerkten Generator-Kreationen sind ebenfalls enthalten.
- Mikrofon-Auswahl, App-Name sowie ASIO-Treiber, Eingangskanäle und Gerätefrequenz.
- Master und Monitor mit Pegeln und Stummzuständen, Monitorgerät, Samplefrequenz, Audiobetrieb, Ansichtgröße, Netzwerkadresse und aktivierter Stream-Dock-Zugang. Auch Exportdauern und die geöffneten Detailbereiche werden übernommen.

Ein Setup wieder laden

Unter Setups eine Fassung auswählen und Setup laden drücken. Setup-Datei öffnen lädt eine Datei aus einem anderen Verzeichnis. Das Laden ersetzt den aktuellen Mix und startet die Audioverarbeitung neu; vorher eigene Änderungen speichern.

Ohne Häkchen bleiben Wiedergabe, Monitor und Sendung ausgeschaltet. Mit Wiedergabe, Monitor und Sendung wie gespeichert starten werden die gespeicherten Zustände wieder aktiviert. Musik- und Naturgeneratoren beginnen dabei von vorne; Dateien und Playlists setzen an ihrer gespeicherten Position fort. Smartphone-Empfänger müssen gegebenenfalls neu starten.

Fehlende Dateien, nicht angeschlossene Geräte und geschlossene Audio-Apps erscheinen als gekennzeichnete Kanäle mit erhaltenen Einstellungen. Quelle wieder verfügbar machen und Quelle verbinden anklicken. Systemaudio benötigt diese erneute Freigabe immer. Fehlende SoundFonts werden gemeldet; im Generator dieselbe Bank importieren oder eine andere wählen. Fehlt die Netzwerkadresse, verwendet Sonivecta eine aktuelle Adresse.

Auf einen anderen Rechner übertragen

Die Datei mit Endung `.sonivecta-setup.json` und benötigte eigene SoundFonts aus `DATA\SoundFonts` kopieren. Audiodateien sind verlinkt, nicht eingebettet; sie müssen am gespeicherten Pfad verfügbar sein. Vorhandene Playlists mit derselben Kennung werden aktualisiert, später angelegte bleiben erhalten. Externe Treibereinstellungen, Stream-Dock-Tastenbelegungen und Verbindungsschlüssel gehören nicht zum Setup. Den Stream Dock am neuen Rechner erneut verbinden.

Breather: dein Atemrhythmus

Starten und mischen

Im Studio + Breather wählen, Atemmuster und Stimme auswählen, dann Start drücken. Zum Hören den Monitor einschalten. Jeder Breather ist ein eigener Kanal zum Mischen mit Musik und Naturklängen.

Die Atemfrequenz zählt vollständige Atemzüge pro Minute, einschließlich eingestellter Pausen. Einstellbar sind 3 bis 120. Hohe Werte sind für schnelle Klangrhythmen, keine Empfehlung zum Mitatmen. Bei Zeichenfolgen zählt eine ganze Folge als ein Zyklus. Bei 6 Atemzügen/min dauert ein Zyklus 10 Sekunden. Die wachsende Kreisfläche steht für Einatmen, die schrumpfende für Ausatmen; Pausen werden ausdrücklich angezeigt.

Die Grundvorlagen

- Ruhig: gleich lang ein- und ausatmen, ohne Pausen. Startwert 6 Atemzüge/min.
- Länger ausatmen: Verhältnis 2:3, bei 6 Atemzügen/min 4 Sekunden ein und 6 Sekunden aus.
- Box: vier gleich lange Phasen. Bei 3,75 Atemzügen/min jeweils 4 Sekunden ein, Pause, aus, Pause.
- Doppelatem: zweimal ein, einmal lang aus. Die Zeichenfolge eeAAA ergibt bei 6 Folgen/min 2 s + 2 s ein und 6 s aus.
- Eigener Atemrhythmus: vier Phasen einstellen oder die Zeichenfolge nutzen. Weitere Yoga-Varianten stehen auf Seite 12.

Details und natürliche Klänge

Unter Phasen, Klang und Sitzungsdauer sind bei Vier-Phasen-Mustern die Anteile einstellbar. 0 deaktiviert eine Pause. Bei Zeichenfolgen sind diese vier Felder deaktiviert. Die Zeile darüber zeigt die tatsächlich berechneten Sekunden. Eine andere Atemfrequenz skaliert den ganzen Zyklus.

Zwei menschliche Atemstimmen und 22 unterschiedliche Aufnahmen bilden die Klangbasis. Variation wechselt Aufnahmen und Intensität; der Startwert macht die Auswahl wiederholbar. Weicher Klang und Stereobreite passen die Mischung an. Klangwiedergabe: Natürlich füllt die Phase mit längeren Originalabschnitten und weichen Übergängen. Originaltempo - ohne Verlängerung lässt nach dem Aufnahmeende Stille bis zum nächsten Phasenwechsel. Kurze Phasen nutzen einen Ausschnitt. Beide Modi behalten die Geschwindigkeit bei; bei langen Phasen bleiben Wiederholungen möglich.

Die Sitzungsdauer beträgt 0 bis 60 Minuten; 0 bedeutet endlos. Eine geänderte Dauer gilt beim nächsten Start. Rhythmus und Stimme werden am nächsten Atemzug übernommen. Stop blendet den Klang aus; Start beginnt wieder von vorne.

Eigene Rhythmen sichern

Einen Namen vergeben und In DATA speichern wählen. Die Liste lädt gespeicherte Fassungen aus DATA/Breather. Projektdatei speichern/laden ermöglicht eigene Speicherorte. WAV exportieren erstellt 15 bis 180 Sekunden Stereo-Audio nur dieses Breathers; Exportabbruch ist möglich. Die Studio-Setups sichern sämtliche Breather-Kanäle und deren Einstellungen ebenfalls.

Mitatmen und Quellen

Bequem und ohne Zwang atmen. Atemhalten ist optional. Bei Schwindel oder Unwohlsein stoppen und normal weiteratmen. Die App ist eine Rhythmushilfe und keine Behandlung oder Anleitung für forcierte Atemtechniken.

Grundlagen: NHS, VA und NCCIH. Aufnahmen: helenavelikaja und giddster, Freesound, CC0. Fundstellen und Verarbeitung: docs/Breather-Quellen.md im Quellcode-Backup.

Atemfolgen als Zeichen eingeben

Ein Zeichen, eine Zeiteinheit

Alle Atemzeichen zählen gleich lang. Die Groß-/Kleinschreibung steuert ausschließlich die Lautstärke: E/A normal, e/a sanft (55 % Signalpegel). Sie ändert nicht die Dauer. Die Zeichenfolge wird endlos oder bis zum eingestellten Sitzungsende wiederholt.

- E: normal einatmen. Mehrere E hintereinander werden eine zusammenhängende längere Einatmung.
- A: normal ausatmen. AAA bedeutet eine dreifach lange zusammenhängende Ausatmung.
- e und a: einzelne sanfte Atemimpulse. ee bleibt zweimal einatmen, aa bleibt zweimal ausatmen.
- -: eine stille Einheit. Mehrere Striche bilden eine längere Pause. Leerzeichen und Zeilenumbrüche dienen nur der Lesbarkeit.

Beispiele und tatsächliche Zeit

- eeAAA: zweimal sanft ein, einmal dreifach lang aus. Fünf Einheiten; bei 6 Folgen/min dauert jede Einheit 2 Sekunden.
- E--e-e---AAA--: normales Einatmen, zwei Einheiten Pause, sanft ein, Pause, sanft ein, drei Einheiten Pause, dreifach lang aus, zwei Einheiten Pause. Das enthält insgesamt drei Einatemimpulse.
- EE--AAAA--: zwei Einheiten ein, zwei Pause, vier aus, zwei Pause. Bei 6 Folgen/min dauert jede Einheit eine Sekunde.
- e-e-eAAA: Einatmen in drei Stufen mit Pausen, danach zusammenhängend ausatmen.

Einheit in Sekunden = $60 / \text{Folgen pro Minute} / \text{Anzahl Atemzeichen}$. Die App zeigt sowohl die Einheit als auch die Dauer jeder Phase. Eine Zeichenfolge mit mehreren vollständigen Atemzügen zählt trotzdem als eine ganze Folge, nicht als ein einzelner Atemzug.

Eingeben, prüfen, übernehmen

1. Unter Deine Atemfolge als Zeichen die Folge eingeben; die farbige Vorschau erscheint sofort.
2. Zeichenfolge übernehmen drücken. Das Muster wechselt zu Eigene Zeichenfolge; die Zeiteile zeigt die aktive Folge.
3. Start drücken. Änderungen während der Wiedergabe beginnen beim nächsten noch nicht vorbereiteten Zyklus. Die Vorschau allein ändert die Wiedergabe noch nicht.
4. Namen vergeben und In DATA speichern wählen. Projektdateien und vollständige Studio-Setups erhalten Folge, Intensitätsregel und Tempo.

Mindestens eine Ein- und eine Ausatmung sind erforderlich; bis zu 128 Atemzeichen sind möglich. Fremde Zeichen werden mit einer Fehlermeldung zurückgewiesen. Bei zu kurzen Einzelphasen das Tempo verringern oder die Folge kürzen. Die gültige aktive Einstellung bleibt erhalten.

Yoga-Sammlung und ihre Grenzen

Rhythmus- und Seitenvorlagen

- Dirga: Rhythmusbegleitung für vollständige Atmung. Sama Vritti: gleiche Phasen. Vishama Vritti: ungleiche Phasen, hier 1:2.
- Nadi Shodhana / Anuloma Viloma: wechselnde Nasenseiten. Surya Bhedana: rechts ein, links aus. Chandra Bhedana: links ein, rechts aus.
- Surya Anuloma Viloma: nur rechts. Chandra Anuloma Viloma: nur links. Die Seitenanzeige und Stereoabbildung folgen der Auswahl.
- Ujjayi / Meeresatem: präsenterer Atemklang. Viloma: gestuftes Einatmen, gestuftes Ausatmen oder beide Richtungen, als bearbeitbare Zeichenfolge.
- Antara Kumbhaka: optionale Innenpause. Bahya Kumbhaka: optionale Außenpause. Dauer und Eignung sind individuell; keine Bandha-Anleitung.

Vorlagen mit besonderen körperlichen Techniken

- Sitali / Sheetali: gerollte Zunge beim Einatmen. Sitkari / Sheetkari: Einatmen durch die Zähne. Die App begleitet nur das Zeitmuster; keine speziellen Zungen- oder Zischaufnahmen.
- Bhramari: Summen beim Ausatmen. Udgitha: Om beim Ausatmen. Hier nur Atemrhythmus, ohne aufgenommenes Summen oder Om.
- Simha / Löwenatem: offene Ausatmung. Hier allgemeine Mundausatmung, keine spezielle Löwenatem-Aufnahme.
- Kapalabhati: Modell mit leiserer passiver Einatmung und kürzerer aktiver Ausatmung. Bhastrika: Modell mit aktiven Phasen. Allgemeine Atemaufnahmen; keine authentischen Aufnahmen dieser Techniken. Forcierte Techniken nur mit qualifizierter Anleitung üben.

Umfang der Sammlung

Yoga-Schulen unterscheiden Namen, Verhältnisse und Ausführung. Die Sammlung deckt verbreitete Formen ab und behauptet keine universelle Vollständigkeit. Eigene Varianten lassen sich über Phasen und Zeichen ausdrücken.

Murchha, Plavini und Kevala Kumbhaka sind im Informationsbereich eingeordnet, aber keine automatisch getakteten Übungen: besondere körperliche Techniken und spontanes Atemstillwerden lassen sich nicht als allgemeingültige Tonfolge darstellen. Bandhas und Mudras sind keine reinen Atemrhythmen.

Die vorgegebenen Frequenzen und Verhältnisse sind anpassbare Klangmodelle. Bei Unwohlsein stoppen und normal atmen. Die App ersetzt keine persönliche Anleitung.

Recherche

Doppel-Einatmen: Stanford Medicine, med.stanford.edu (physiological sighs). Seitenführung: Studie zu rechter und linker Nasenatmung, PMID PMC9621351. Viloma, Sitali und Sitkari: Yoga With Subhash. Begriffe und traditionelle Abgrenzung: Sivananda bei Yoga Vidya. Vollständige URLs und Umsetzungshinweise: docs/Breather-Quellen.md im Quellcode-Backup.

Stabiler Audiobetrieb

Reserve vor der ersten Audioquelle wählen

Oben unter Audiobetrieb wählst du die Reserve. Stabil ist voreingestellt. Sobald eine Audioquelle angelegt ist, bleibt die Einstellung für diese Sitzung fest. Für einen Wechsel die App neu starten oder ein gespeichertes Studio-Setup mit dem gewünschten Audiobetrieb laden.

- Stabil: Die älteren Musik-Klangmodi planen zwei Sekunden voraus. SoundFont-Musik, Breather und Naturklänge laufen seit 0.21.0 direkt im Audio-Worklet.
- Maximale Reserve: vier Sekunden Vorlauf für die älteren Musik-Klangmodi und ein angeforderter Ausgangspuffer von 250 ms. Für Rechner, bei denen das Öffnen anderer Apps die Wiedergabe stört.
- Ausgewogen: eine Sekunde Vorlauf und mittlerer Ausgangspuffer.
- Schnell: 0,35 Sekunden Vorlauf und kleiner Ausgangspuffer. Reagiert schneller, überbrückt aber weniger lange Lastspitzen.

Die tatsächliche Basislatenz wird nach dem Start angezeigt. Windows, Audiotreiber und Browser bestimmen die erreichbare Puffergröße. Der Generator-Vorlauf verschiebt die Wiedergabe nicht pauschal um zwei oder vier Sekunden: Er bereitet kommende Klangereignisse vor. Ein größerer Ausgangspuffer erhöht dagegen die Verzögerung am lokalen Ausgang.

Änderungen während der Wiedergabe

Bereits vorbereitete Takte, Naturabschnitte und Atemzyklen laufen mit ihren bisherigen Einstellungen weiter. Änderungen an Rhythmus, Tempo oder Klangstruktur werden beim nächsten noch nicht vorbereiteten Abschnitt übernommen. Je nach Tempo und Reserve dauert das einige Sekunden. Stop und erneuter Start übernehmen die neue Fassung ab Anfang. Kanalpegel und Stumm bleiben unmittelbar bedienbar.

SoundFont-Live-Musik wiederholt ein vorbereitetes 128-Takt-Arrangement. Musikalische Änderungen starten die neue Fassung beim nächsten erkannten Taktwechsel. Natur- und Atemwiedergabe sowie die MIDI-Ereignisse benötigen dafür keinen laufenden Oberflächen-Timer.

Die Auswahl des Audiobetriebs wird beim Beenden gemerkt und in selbst benannten Studio-Setups gespeichert. Bereits vorhandene Setups funktionieren weiter.

Bevorzugte Windows-Priorität

Sonivecta setzt den eigenen Hauptprozess, das Studiofenster und den Windows-Audiodienst der App automatisch auf die Prozesspriorität Über Normal. Unter den Audioeinstellungen erscheint, ob die Bevorzugung verfügbar ist. Andere Programme und die Windows-Energieeinstellungen werden dabei nicht verändert. Hintergrundfenster werden nicht absichtlich ausgebremst.

Die App verwendet keine Windows-Echtzeitpriorität. Nach einem Neustart des eigenen Audiodienstes wird die Bevorzugung erneut angewendet. Ist sie nicht verfügbar, bleibt die Wiedergabe mit der vom System erlaubten Priorität nutzbar.

Wenn es weiterhin stockt

Zuerst Maximale Reserve und 48 kHz wählen. Beim Breather werden nach sehr langen Unterbrechungen verpasste Atemzüge übersprungen; eine bereits laufende Phase setzt an ihrer zeitlich richtigen Stelle ein. Ein Vorrat kann weder einen blockierten Audiotreiber noch einen angehaltenen Rechner überbrücken. Bei anhaltenden Problemen festhalten, welche andere App den Fehler auslöst, welches Audiogerät verwendet wird und ob nur der lokale Monitor oder auch Smartphone-Empfänger betroffen sind.