



pure:level

Willkommen zu pure:level	3
Installation	4
Autorisierung	5
Benutzeroberfläche	6
Erste Schritte	7
Group Processing	8
Fine-Tuning	9
Einstellungen	10

pure:level ist ein intelligentes Level-Riding-Tool, das darauf ausgelegt ist, Signale stabil und präzise im Mix zu positionieren. Das Plug-in stabilisiert automatisch die natürlichen Pegelschwankungen eines Signals und platziert es anschließend auf einem definierten Zielpiegel. Dies macht es einfach, konsistente Pegel, ohne manuelle Automation oder komplexes Gain-Staging, beizubehalten.

Im Gegensatz zu anderen Leveling-Tools kombiniert pure:level zwei wichtige Prozesse: dynamische Stabilisierung und statisches Leveling. Zunächst glättet das Plug-in kurzfristige Pegelschwankungen, indem es den Signalpegel kontinuierlich um seinen natürlichen Durchschnittspegel herum nachführt. Danach wendet es eine statische Pegelverschiebung an, um das Signal auf den gewünschten Zielpiegel zu bringen. Da diese Prozesse unabhängig voneinander im Hintergrund ablaufen, beeinflusst eine Änderung des Zielpiegels nicht das Verhalten des Level-Riders. Dies ermöglicht es dir, Signale im Mix neu zu positionieren, ohne deren Dynamik unbeabsichtigt zu verändern.

pure:level ist besonders nützlich für Gesang, Dialoge, Instrumente und gelayerte Spuren, die konsistent und klar im Mix positioniert bleiben sollen.

Systemanforderungen

CPU

Intel Core i5
AppleM1

RAM

4GB

Betriebssystem

Windows 10+ (64 bit)
Mac OS 10.12+

OpenGL Version 3.2+



Du musst über Adminrechte verfügen, um pure:level erfolgreich installieren zu können.

Mac OSX

Öffne bitte das Disk-Image **sonible_purelevel_osx_x.x.x.dmg**, um den Installationsprozess zu starten. Diese Handlung aktiviert das Image und öffnet ein Finder-Fenster, das die Inhalte des Installationspakets zeigt.

Um pure:level auf deinem System zu installieren, führe die Installationsdatei **purelevel.pkg** aus.

Das Installationsprogramm führt dich durch die notwendigen Schritte, um pure:level auf deinem Computer zu installieren. pure:level wird automatisch in den Standard-Ordnern für Audio-Plug-ins installiert.

Standard-Ordner:

Audio Unit

/Library/Audio/Plug-Ins/Components/

VST

/Library/Audio/Plug-Ins/VST/

VST3

/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/

AAX

/Library/Application Support/Avid/Audio/Plug-Ins/

Windows

Um den Installationsprozess zu starten, extrahiere das heruntergeladene zip-file **sonible_purelevel_win_x.x.x.zip** auf deine Festplatte und führe das Installationsprogramm aus.

Das Installationsprogramm führt dich durch die notwendigen Schritte, um pure:level auf deinem Computer zu installieren.

Standard-Ordner:

VST3

C:\Program Files\Common Files\VST3\

VST

C:\Program Files\Common Files\VST\

AAX

C:\Program Files\Common Files\Avid\Audio\Plug-Ins

Lizensierungssystem

Du kannst zwischen zwei Lizenzierungssystemen wählen: maschinenbasiert oder iLok (USB Dongle).

Mit dem Anlegen eines Benutzerkontos auf www.sonible.com und der Registrierung deines Produkts – falls es nicht in deinem Dashboard angezeigt wird – kannst du deine Aktivierungen verwalten.

Machine-based

Jeder Lizenzschlüssel erlaubt es dir, pure:level auf zwei Rechnern mit einzigartigen System-IDs zu installieren. Diese System-IDs werden während der Lizenzaktivierung registriert.

Die gleiche Lizenz kann von mehreren Benutzern verwendet werden. Jedoch muss jeder Nutzer die Vollversion von pure:level in seinem Benutzerkonto freischalten.

Falls eine System-ID geändert wird (beispielsweise durch den Austausch einer Festplatte) kann das Plug-in im Dashboard deines sonible-Benutzerkontos neben der entsprechenden System-ID widerrufen/aktiviert werden.

iLok

Wenn du eine Aktivierung auf deinen iLok transferieren willst, musst du zuerst sicherstellen, dass das Plug-in in deinem sonible-Kundenkonto registriert ist. Klicke in deinem Dashboard auf "transfer to iLok" neben dem Plug-in und folge den Anweisungen.

Bitte beachte, dass iLok der ersten Generation und die iLok Cloud momentan nicht unterstützt werden.

Freischalten

Wenn du eine Lizenz für pure:level online gekauft hast, bekommst du deinen Lizenzschlüssel per E-Mail.

Maschinenbasiertes Freischalten

Wenn du pure:level zum ersten Mal öffnest, wird ein Fenster angezeigt, das dich dazu auffordert, einen gültigen Lizenzschlüssel einzugeben.

Bitte stelle sicher, dass du mit dem Internet verbunden bist, bevor du den Registrierungsprozess durchführst. Gib deinen Lizenzschlüssel ein und klicke auf „register“. Das Plug-in kommuniziert nun mit dem Server um sicherzugehen, dass die Lizenz gültig ist.

iLok

Wenn du deine Lizenz auf iLok transferiert hast, kannst du einfach deinen iLok an deinen Computer anschließen und das Plug-in wird automatisch registriert.

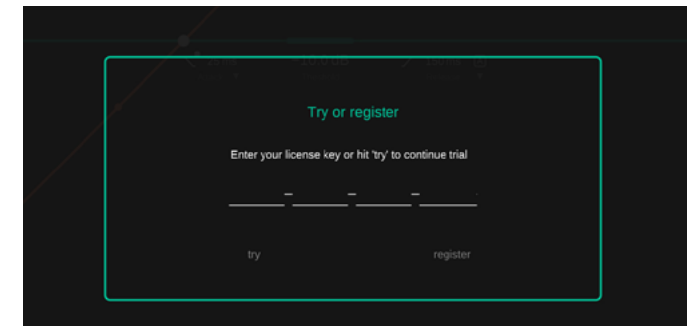
Solltest du die E-Mail nicht nach ein paar Minuten erhalten haben, checke bitte deinen Junk Ordner, bevor du unseren Support über support@sonible.com kontaktierst.

Demo Version

Um pure:level kostenlos zu testen, klicke auf „try“ und du kannst pure:level uneingeschränkt für mehrere Tage nutzen. (Bitte informiere dich auf unserer Webseite wie lange der derzeitige Testzeitraum für pure:level ist.) Sobald der Testzeitraum beendet ist, musst du eine Lizenz erwerben, um das Plug-in weiter nutzen zu können.

Internetverbindung

sonible Plug-ins brauchen nur während des Demozeitraums und für die initiale Lizenzierung eine Internetverbindung. Während des Demozeitraumes muss das Plug-in immer online gehen, wenn es angewendet wird. Sobald die Lizenz deines Plug-ins erfolgreich aktiviert wurde, ist keine Internetverbindung mehr nötig.



My Licenses

XXXXX XXXXX XXXXX XXXXX

Register license key

[Need help?](#)

Product	License Key	Type	Description	Status	Date	Action
pure:level Download	XXXX-XXXX-XXXX-XXXX	PC	XXXXXX	active	2000-00-00	revoke
				not activated		transfer to iLok

(Re)Analyze Level

pure:level muss das Eingangssignal analysieren, um dessen Durchschnittspegel und dynamisches Verhalten zu bestimmen. Du solltest das Signal erneut analysieren, wenn sich der Eingangspegel signifikant ändert, zum Beispiel nach dem Hinzufügen von Effekten oder dem Anpassen des Gain-Stagings.

Signal History

Überwache den durch das Level-Riding angewendeten dynamischen Gain (grün oder Gruppenfarbe).

Intensity

Steuere, wie stark pure:level das Signal stabilisiert. Höhere Werte bewirken eine stärkere dynamische Kompensation, während niedrigere Werte mehr von der natürlichen Dynamik bewahren.

Group Dropdown

Weise eine Instanz einer Gruppe zu, damit mehrere Spuren einen gemeinsamen Zielpiegel teilen können.

**Target Level**

Lege den Zielpiegel fest, den pure:level erreichen soll. Nach der dynamischen Stabilisierung des Signals wendet pure:level einen statischen Gain an, um den gewählten Zielpiegel im Mix zu erreichen.

Meters

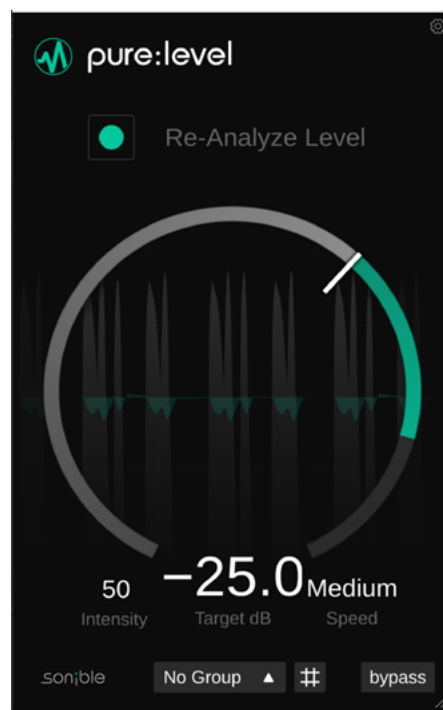
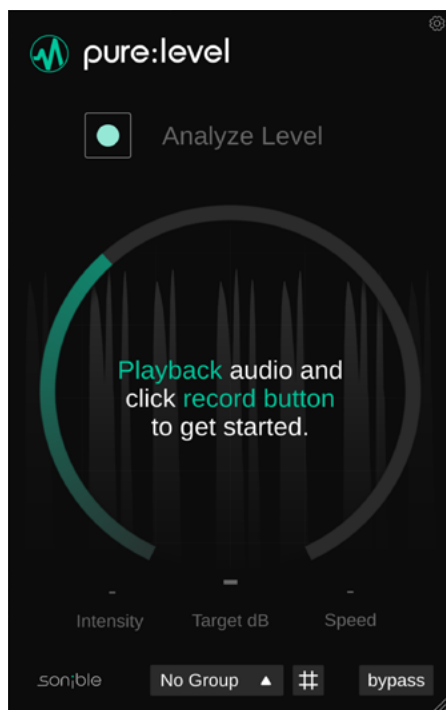
Überwache den Ausgangssignalpegel (grau) und den durch das Level-Riding angewendeten Gain (grün oder Gruppenfarbe).

Speed

Steuere, wie schnell pure:level auf Pegeländerungen reagiert. Schnelle Einstellungen reagieren rasch auf plötzliche Pegelunterschiede, während langsamere Einstellungen sanftere und schrittweise Pegelanpassungen bewirken.

Gruppen-Matrix

Öffne die Gruppenmatrix, um Zielpiegel und Gruppenzugehörigkeiten über mehrere Instanzen hinweg zu verwalten.



1. Analyse des Eingangssignals

Wenn du pure:level öffnest, fordert dich das Plug-in auf, Audio abzuspielen, damit es das Signal analysieren und dessen Pegel Eigenschaften bestimmen kann.

Die Analyse misst den Durchschnittspegel des Signals und verwendet diesen Wert als interne Referenz für den Level-Rider. Kurzzeitige Pegelschwankungen werden dann dynamisch kompensiert, um eine konsistente wahrgenommene Lautheit beizubehalten.

- Stelle sicher, dass der Wiedergabeabschnitt den typischen Pegel der Spur repräsentiert.
- Analysiere das Signal erneut, wann immer sich der Eingangspegel von pure:level signifikant ändert, zum Beispiel wenn ein Effekt vor pure:level in der Prozesskette hinzugefügt wird.

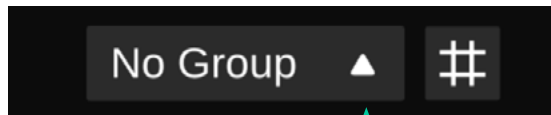
2. Signal-Leveling

Sobald die Analyse abgeschlossen ist, beginnt pure:level automatisch mit der Stabilisierung des Signals. Das Plug-in überwacht das Signal kontinuierlich und wendet dynamische Gain-Anpassungen an, um Pegelschwankungen auszugleichen. Dies stellt sicher, dass sich das Signal konsistent verhält, während der natürliche Charakter der Performance erhalten bleibt.

Das Signal im Mix platzieren

Sobald das Signal stabilisiert wurde, bestimmt der Parameter „Target Level“, wo es im Mix sitzt. pure:level berechnet die Gain-Differenz zwischen dem gemessenen Durchschnittspegel und dem gewählten Zielpiegel und wendet dann den entsprechenden Output-Gain an. Da der Level-Rider immer um den gemessenen Durchschnittspegel des Signals herum arbeitet, ändert das Anpassen des Zielpiegels nicht das dynamische Verhalten des Signals.

pure:level ermöglicht es, mehrere Instanzen über bis zu 4 Gruppen zu verknüpfen. Wenn mehrere Tracks zur gleichen Gruppe gehören, teilen sie sich einen gemeinsamen Zielpegel. Jede Instanz misst und stabilisiert ihr eigenes Signal weiterhin unabhängig, aber der finale Output-Gain wird über die gesamte Gruppe hinweg synchronisiert. Dies macht es einfach, den Gesamtpegel zusammengehöriger Spuren wie Backing Vocals, gelayerte Instrumente oder Dialogspuren zu steuern, während deren interne Balance erhalten bleibt.



Group Dropdown

Der einfachste Weg, eine Instanz zu einer Gruppe hinzuzufügen, besteht darin, eine Gruppe aus dem Gruppen-Dropdown auszuwählen. Sobald sie zugewiesen ist, wird ihr Zielpegel mit allen anderen Mitgliedern der Gruppe synchronisiert.

Instanzen umbenennen

Der auf der linken Seite der Matrix angezeigte Name stellt den Instanznamen dar. Du kannst Instanzen umbenennen, um sie in größeren Sessions leichter identifizierbar zu machen. Abhängig von der DAW kann der Instanzname automatisch dem Tracknamen folgen. In anderen Hosts wird dieses Verhalten nicht unterstützt.

Matrix-Ansicht

Die Matrix-Ansicht ermöglicht es dir, die Gruppenzugehörigkeiten aller pure:level-Instanzen in deiner Session schnell von einem Fenster aus zu überwachen und zu verwalten. Du kannst die Ansicht öffnen, indem du auf die Hashtag-Schaltfläche neben dem Gruppen-Dropdown klickst.

Group Number		G1	G2	G3	G4
Target dB		-15.4	-7.4	-20.2	-12.4
Analyze Levels		☒	☒	☒	☒
AGuit 1	!	☐			
Cello			☒		
AGuit 2		☒			
AGuit 3	!	☐			
Viola	!				
Vox_a				☒	
Vox_b				☒	
Drums_LH					☒
Drums_RH					☒
Beans			☒		

Gruppen-Zielpegel

Jede Gruppe hat ihren eigenen gemeinsamen Zielpegel. Der Gruppen-Zielpegel definiert den endgültigen Pegel für alle dieser Gruppe zugewiesenen Instanzen. Du kannst den Zielpegel ändern, indem du den Wertregler bedienst oder direkt eine Zahl eingibst.

Gruppenanalyse

Die Learn-Taste am oberen Rand jeder Gruppenspalte ermöglicht es dir, alle Instanzen in dieser Gruppe gleichzeitig zu analysieren. Dies ist nützlich, wenn du mit mehreren Spuren arbeitest, die dieselbe Leveling-Referenz teilen sollen.

Zuweisen von Instanzen zu Gruppen

Um eine Instanz einer Gruppe zuzuweisen, klicke auf das entsprechende Feld in der Matrix. Bitte beachte, dass eine Instanz jeweils nur einer Gruppe angehören kann.

Ein farbiges Quadrat erscheint und zeigt an, dass die Instanz Teil der ausgewählten Gruppe ist. Klicke erneut auf das Quadrat, um die Instanz aus der Gruppe zu entfernen.

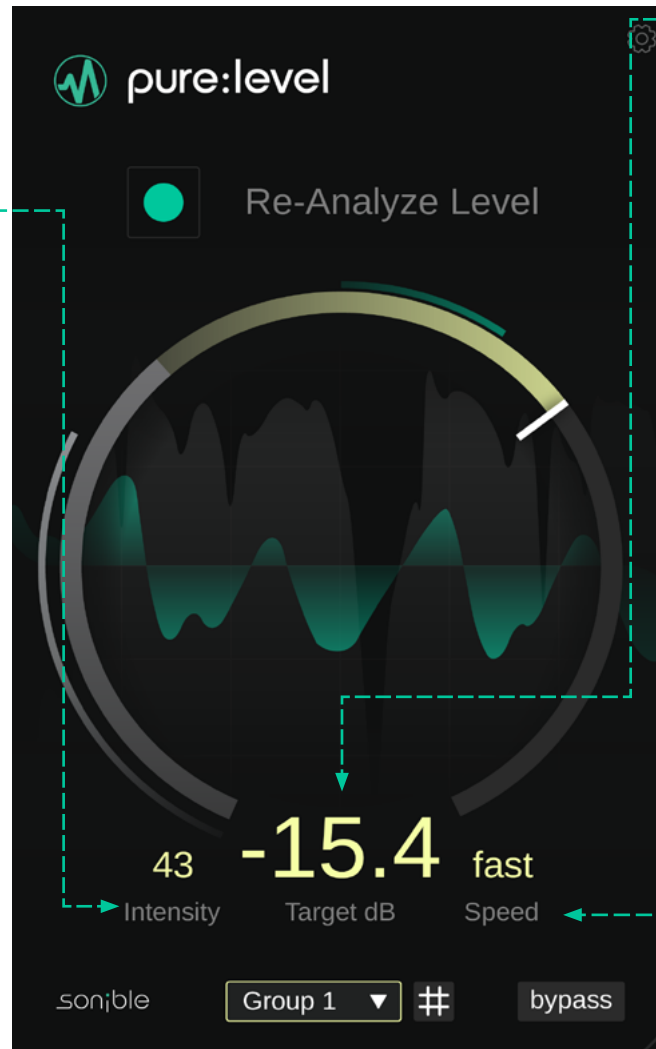
HINWEIS: Jede Instanz muss analysiert werden, bevor pure:level mit der Bearbeitung beginnen kann. Instanzen, die noch nicht analysiert wurden, werden mit einem ausgegrauten Namen und einer gelben Warnanzeige dargestellt. Das Quadrat für die Gruppenzuweisung wird ebenfalls leer angezeigt.

Während pure:level das Signal automatisch stabilisiert, kann mittels der intuitiven Bedienelemente bestimmt werden, wie stark das Signal angepasst wird. Dies macht es einfach, Transparenz und Kontrolle je nach dem Material, mit dem du arbeitest, auszubalancieren.

Intensity

Der Intensity-Parameter bestimmt, wie stark der Level-Rider kurzfristige Pegelschwankungen kompensiert.

- Niedrige Werte bewirken eine dezente Stabilisierung, während die natürliche Dynamik der Performance erhalten bleibt.
- Hohe Werte erzwingen eine stärkere Konsistenz und reduzieren Pegelvariationen aggressiver.



Target Level

Der Target Level-Parameter bestimmt den endgültigen Pegel des Signals im Mix. Er passt die statische Gain-Differenz zwischen dem gemessenen Durchschnittspegel (der während der Analysephase ermittelt wurde) und dem gewünschten Zielpiegel an, ohne das dynamische Verhalten des Signals zu beeinflussen. Dies ermöglicht es dir, Spuren schnell neu zu positionieren, ohne deren Dynamik zu verändern.

Speed

Der Speed-Parameter steuert die zeitliche Reaktion des Level Riders.

- Schnelle Einstellungen reagieren zügig auf plötzliche Pegeländerungen und eignen sich gut für Sprache oder Dialoge.
- Langsame Einstellungen nehmen sanftere und schrittweise Anpassungen vor, was bei musikalischem Material natürlicher klingen kann.

Um die Einstellungsseite zu öffnen, klicke auf das kleine Zahnrad in der oberen rechten Ecke.

Show tooltips

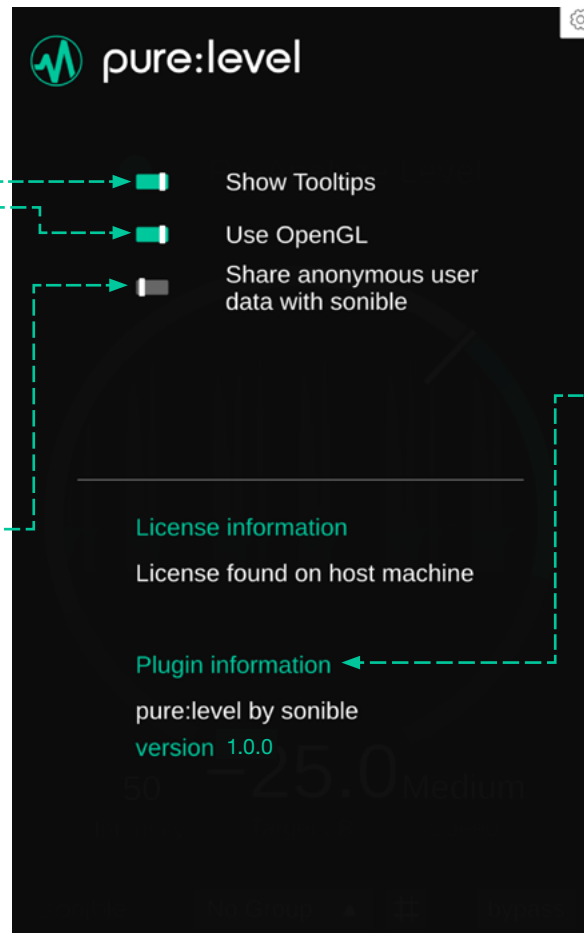
Aktiviere/Deaktiviere Tooltips, wenn du den Mauszeiger über UI-Elemente bewegst.

Use OpenGL

OpenGL kann Renderingprobleme bei bestimmter Computerhardware auslösen. Verwende diese Option, um OpenGL zu deaktivieren.

Share anonymous user data with sonible

Aktiviere diese Option, um anonyme Nutzerdaten an sonible weiterzuleiten und uns so zu helfen, pure:level zu verbessern.



Plug-in & Lizenz Information

Zeigt dir den Namen und die Version des Plug-ins sowie den Lizenzschlüssel (wenn nicht via iLok lizenziert) an.

Update notice

Wenn ein neues Update für das Plug-in verfügbar ist, erhältst du hier eine Benachrichtigung. Zudem wird ein neues Update auch über einen Punkt am Zahnradsymbol im Hauptfenster von pure:level angezeigt. Klicke auf den grünen Text, um dir die aktuelle Version des Plug-ins herunterzuladen.

www.sonible.com/purelevel

Alle Spezifikationen können jederzeit ohne Vorankündigung geändert werden.

©2026, sonible GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Entwickelt & designed von sonible in Österreich.

sonible GmbH
Haydngasse 10/1
8010 Graz
Austria
contact@sonible.com
www.sonible.com