

KOMPLETE KONTROL S-SERIES



 NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

Der Inhalt dieses Dokuments kann sich unangekündigt ändern und stellt keine Verpflichtung seitens der Native Instruments GmbH dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Native Instruments GmbH, im Folgenden als Native Instruments bezeichnet, darf kein Teil dieses Handbuchs in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder anderweitig reproduziert werden. Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Ableton is a trademark of Ableton AG.

VST, HALion, Cubase, and Nuendo are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark and software of Steinberg Media Technologies GmbH.

Mac, macOS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

All other trademarks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

Handbuch verfasst von: Jan Ola Korte, Christian Schulz, Nicolas Sidi, Gustav Sto. Tomas, David Gover

Übersetzung: Thomas Loop

Software-Version: 2.0.5 (10/2018)

Hardware-Version: KOMPLETE KONTROL S-Series MK2

Besonderer Dank gebührt dem Beta-Test-Team, das uns nicht nur eine unschätzbare Hilfe beim Aufspüren von Fehlern war, sondern mit seinen Vorschlägen ein besseres Produkt entstehen lassen hat.

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

YO Building 3F
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,
Tokyo 150-0001
Japan
www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

18 Phipp Street
London EC2A 4NU
UK
www.native-instruments.co.uk

NATIVE INSTRUMENTS FRANCE SARL

113 Rue Saint-Maur
75011 Paris
France
www.native-instruments.com

SHENZHEN NATIVE INSTRUMENTS COMPANY Limited

203B & 201B, Nanshan E-Commerce Base Of
Innovative Services
Shi Yun Road, Shekou, Nanshan, Shenzhen
China
www.native-instruments.com



Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Willkommen zu KOMPLETE KONTROL | 12 |
| 1.1 | Spezielle Formatierungen | 12 |
| 1.2 | Inhalt der Verpackung | 14 |
| 1.3 | Systemanforderungen | 15 |
| 1.4 | Barrierefreiheit | 15 |
| 1.4.1 | Das Keyboard im Überblick | 16 |
| 1.4.2 | Funktionen für die Barrierefreiheit aktivieren | 19 |
| 1.4.3 | Trainings-Modus | 19 |
| 1.4.4 | Funktionsübersicht und Tastatur-Kurzbefehle | 20 |
| 2 | Der KOMPLETE-KONTROL-Arbeitsfluss | 23 |
| 3 | Einrichtung von KOMPLETE KONTROL | 25 |
| 3.1 | Anschluss des Keyboards an den Computer | 25 |
| 3.2 | Einrichtung der Stand-alone-Anwendung | 26 |
| 3.3 | Einrichtung der Host-Integration | 29 |
| 3.3.1 | Einrichtung von Apple Logic Pro X und GarageBand | 30 |
| 3.3.2 | Einrichtung von Steinberg Cubase/Nuendo | 30 |
| 3.3.3 | Einrichtung von Ableton Live (MacOS) | 31 |
| 3.3.4 | Einrichtung von Ableton Live (Windows) | 33 |
| 3.4 | Anschluss von Pedalen an das Keyboard | 35 |
| 3.5 | Externes MIDI-Equipment an das Keyboard anschließen | 38 |
| 4 | Die Software im Überblick | 40 |
| 4.1 | Kopfzeile | 41 |
| 4.2 | Browser | 42 |
| 4.2.1 | Library-Pane | 43 |
| 4.2.2 | Produkt-Wähler | 45 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 4.2.3 | Files-Pane | 47 |
| 4.2.4 | Der Browser auf dem Keyboard | 49 |
| 4.3 | Perform-Panel | 50 |
| 4.4 | Plug-in-Panel | 51 |
| 4.5 | Plug-in-Ketten-Panel | 52 |
| 4.6 | MIDI-Zuweisungs-Editor | 53 |
| 4.7 | Plug-in-Bereich | 54 |
| 5 | Das Keyboard im Überblick | 56 |
| 5.1 | Perform- und Edit-Bereich | 58 |
| 5.2 | Transport-Bereich | 59 |
| 5.3 | Control-Bereich | 60 |
| 5.4 | Modus-Buttons | 61 |
| 5.5 | 4-D-Encoder | 63 |
| 5.6 | Tastatur und Light Guide | 64 |
| 5.7 | Touch-Strip | 64 |
| 5.8 | Transpositions- und Fixed-Velocity-Buttons | 65 |
| 6 | Globale Bedienelemente und Preferences | 66 |
| 6.1 | Instrumenten-Views | 66 |
| 6.1.1 | Default-View | 67 |
| 6.1.2 | Additional-View | 67 |
| 6.1.3 | Edit-View | 69 |
| 6.2 | Wechseln von Instanzen | 70 |
| 6.3 | Transport und Tempo | 71 |
| 6.3.1 | Die Clock zurücksetzen | 72 |
| 6.3.2 | Tempo anpassen | 73 |
| 6.4 | Einstellung der Master-Lautstärke | 73 |

| | | |
|----------|--|-----------|
| 6.5 | Preferences (Voreinstellungen) | 74 |
| 6.5.1 | Preferences – Audio-Page | 75 |
| 6.5.2 | Preferences – MIDI-Page | 77 |
| 6.5.3 | Preferences – General-Page | 78 |
| 6.5.4 | Preferences – Library-Page | 79 |
| 6.5.5 | Preferences – Plug-ins-Page | 85 |
| 6.6 | Keyboard-Einstellungen | 88 |
| 6.7 | Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden | 89 |
| 7 | MIDI-Kommunikation | 91 |
| 7.1 | Host-Automation | 92 |
| 7.1.1 | Automation aufnehmen | 92 |
| 7.1.2 | Automations-IDs für das Perform Panel | 93 |
| 7.2 | Das Keyboard im MIDI-Modus nutzen | 94 |
| 7.3 | Nutzung des Keyboards als Stand-alone-MIDI-Controller | 95 |
| 8 | Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors | 98 |
| 8.1 | Das Zuweisungs-System | 98 |
| 8.2 | Öffnen des MIDI-Zuweisungs-Editors | 99 |
| 8.3 | MIDI-Befehle Bedienelementen zuweisen | 100 |
| 8.4 | Bedienelemente umbenennen | 102 |
| 8.5 | Ein neues MIDI-Template erzeugen | 102 |
| 8.6 | Umbenennen von MIDI-Templates | 104 |
| 8.7 | Tastatur-Zonen erstellen | 105 |
| 8.7.1 | Über Tastatur-Zonen | 105 |
| 8.7.2 | Eine Tastatur-Zone aufteilen | 106 |
| 8.7.3 | Für eine Tastatur-Zone einen anderen MIDI-Kanal wählen | 108 |
| 8.7.4 | Die Farbe einer Tastatur-Zone ändern | 108 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 8.7.5 | Tastatur-Zonen in der Größe Anpassen | 109 |
| 8.7.6 | Eine Tastatur-Zone deaktivieren | 111 |
| 8.7.7 | Eine Tastatur-Zone löschen | 113 |
| 8.7.8 | Tastatur-Zonen transponieren | 114 |
| 8.8 | MIDI-Befehls-Typen und Zuweisungen | 116 |
| 8.8.1 | Typen von MIDI-Befehlen – Type-Menü | 116 |
| 8.8.2 | Zuweisungen für Knobs (Drehregler) | 117 |
| 8.8.3 | Zuweisungen für die Buttons | 118 |
| 8.8.4 | Zuweisungen für Tastatur-Zonen | 120 |
| 8.8.5 | Zuweisungen für den Touch-Strip | 121 |
| 8.8.6 | Zuweisungen für Pedale (Schalter) | 122 |
| 8.8.7 | Zuweisungen für Pedale (stufenlos) | 123 |
| 9 | Host-Integration | 125 |
| 9.1 | Integration in MASCHINE | 126 |
| 9.1.1 | Grundlegende Steuerfunktionen | 126 |
| 9.1.2 | Steuer-Funktionen für die erweiterte Integration | 129 |
| 9.2 | Integration in Apple Logic Pro X und GarageBand | 138 |
| 9.3 | Integration in Ableton Live | 141 |
| 9.4 | Integration in Steinberg Cubase und Nuendo | 144 |
| 10 | In der Library blättern | 148 |
| 10.1 | Browser-Grundlagen | 148 |
| 10.1.1 | Produkt-Typen: Instrumente und Effekte | 148 |
| 10.1.2 | Über die Library und Meta-Informationen | 149 |
| 10.1.3 | In deiner Library blättern vs. deine Festplatte durchsuchen | 150 |
| 10.2 | Öffnen des Browsers | 151 |
| 10.3 | Preset-Dateien laden | 152 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 10.4 | Zwischen Factory- und User-Inhalten wählen | 154 |
| 10.5 | Preset-Dateien nach Produkten filtern | 155 |
| 10.6 | Produkt-Preset-Dateien nach Bank filtern | 159 |
| 10.7 | Die Produkt-Auswahl zurücksetzen | 161 |
| 10.8 | TYPES- und MODES-Tag-Filter | 162 |
| 10.8.1 | Preset-Dateien nach Typen und Modi filtern | 165 |
| 10.8.2 | Mehrere Tags der gleichen Ebene auswählen | 169 |
| 10.9 | Mit Favoriten arbeiten | 169 |
| 10.9.1 | Den Favoriten eine Preset-Datei hinzufügen | 170 |
| 10.9.2 | Favoriten in den Suchergebnissen anzeigen | 172 |
| 10.9.3 | Preset-Dateien aus den Favoriten entfernen | 174 |
| 10.10 | Eine Textsuche durchführen | 175 |
| 10.11 | Preset-Datei-Informationen anzeigen | 176 |
| 10.12 | Vorhören deiner Preset-Dateien (Prehear) | 177 |
| 11 | Mit Effekten arbeiten | 178 |
| 11.1 | Das Plug-in-Ketten-Panel öffnen | 178 |
| 11.2 | Effekte hinzufügen | 179 |
| 11.3 | Plug-in-Slots wählen | 182 |
| 11.4 | Effekte umordnen | 183 |
| 11.5 | Die Plug-in-Kette scrollen | 184 |
| 11.6 | Effekte stummschalten (Bypass) | 185 |
| 11.7 | Effekte entfernen | 187 |
| 12 | Verwaltung der Library | 189 |
| 12.1 | Speichern von Preset-Dateien in die User-Library | 189 |
| 12.2 | Löschen von Preset-Dateien aus der User-Library | 191 |
| 12.3 | Die Tags und Eigenschaften von User-Preset-Datei bearbeiten | 192 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 12.4 | Mit dem Files-Pane arbeiten | 196 |
| 12.4.1 | Zusätzliche Funktionen der Suchergebnis-Liste im Files-Pane | 197 |
| 12.4.2 | Navigation zu Dateien mit der Orts-Zeile | 198 |
| 12.4.3 | Zuletzt besuchte Orte nutzen | 199 |
| 12.4.4 | Mit Favoriten-Ordnern arbeiten | 200 |
| 12.5 | VST-Plug-ins laden | 201 |
| 12.6 | NKS-Instrumente installieren | 202 |
| 12.7 | KOMPLETE-KONTROL-kompatible Dateien Importieren | 205 |
| 13 | Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern | 207 |
| 13.1 | Über Instrumente und Effekte mit vordefinierten Zuweisungen | 207 |
| 13.2 | Parameter einstellen | 207 |
| 13.3 | Parameter-Pages Umschalten | 208 |
| 13.4 | Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen | 208 |
| 14 | Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten | 211 |
| 14.1 | Ein Paar Musiktheoretische Anmerkungen | 211 |
| 14.2 | Die Scale-Engine aktivieren | 213 |
| 14.3 | Eine Skala wählen und spielen | 214 |
| 14.4 | Akkorde Spielen | 214 |
| 14.5 | Skalen und Akkorde bearbeiten | 215 |
| 14.6 | SCALE-Parameter einstellen | 216 |
| 14.6.1 | SCALE Root Note (Grundton der Skala) | 217 |
| 14.6.2 | SCALE Bank und Type | 217 |
| 14.7 | Den KEY-MODE-Parameter einstellen | 227 |
| 14.8 | CHORD-Parameter einstellen | 229 |
| 14.8.1 | CHORD-Mode (Akkord-Modus) | 229 |
| 14.8.2 | CHORD-Type (Akkord-Typ) | 231 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 14.8.3 | CHORD Position (Akkord-Position) | 235 |
| 15 | Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten | 236 |
| 15.1 | Arpeggiator-Sequenzen spielen | 237 |
| 15.2 | Ein Sustain-Pedal zur Steuerung des Arpeggiators nutzen | 238 |
| 15.3 | Arpeggiator-Snaphots auf dem Keyboard nutzen | 238 |
| 15.4 | Den Arpeggiator bearbeiten | 239 |
| 15.5 | MAIN-Parameter | 240 |
| 15.5.1 | MAIN Mode | 241 |
| 15.5.2 | MAIN Type | 241 |
| 15.6 | RHYTHM-Parameter | 242 |
| 15.6.1 | RHYTHM Rate | 242 |
| 15.6.2 | RHYTHM Sequence | 243 |
| 15.6.3 | RHYTHM Swing | 244 |
| 15.7 | OTHER-Parameter | 245 |
| 15.7.1 | OTHER Octaves | 245 |
| 15.7.2 | OTHER Dynamic | 246 |
| 15.7.3 | OTHER Gate | 246 |
| 15.8 | ADVANCED-Parameter | 247 |
| 15.8.1 | ADVANCED Retrigger | 247 |
| 15.8.2 | ADVANCED Repeat | 248 |
| 15.8.3 | ADVANCED Offset | 248 |
| 15.8.4 | ADVANCED Inversion | 248 |
| 15.9 | RANGE-Parameter | 249 |
| 15.9.1 | RANGE Min. Key | 249 |
| 15.9.2 | RANGE Max. Key | 250 |

| | |
|----------------------------|------------|
| 15.10 HOLD-Parameter | 250 |
| Index | 252 |

1 Willkommen zu KOMPLETE KONTROL

Vielen Dank, dass du dich für KOMPLETE KONTROL entschieden hast!

Die KOMPLETE-KONTROL-Software und die zugehörigen Keyboards — die KOMPLETE-KONTROL-S-Series — sind ein hochintegriertes System zur Produktion und Aufführung von Musik, das alle Sounds von KOMPLETE und den Native-Kontrol-Standard (NKS) in den Mittelpunkt deines Workflows rücken.

KOMPLETE KONTROL bietet eine erweiterte Integration in eine Reihe von Hosts und die komplette Kontrolle über sämtliche Instrumente mit NKS-Unterstützung, sowohl von Native Instruments als auch von Partnern. Mit dem Keyboard blättest du intuitiv durch deine Instrumente und Effekte, um sie dann kreativ über KOMPLETE KONTROLS einzigartige Skalen-Engine und den Arpeggiator zu spielen.

Wir hoffen, dass dir dieses fantastische Instrument so viel Spaß macht wie uns.

— Das Team bei Native Instruments

1.1 Spezielle Formatierungen

In diesem Handbuch werden spezielle Formatierungen verwendet, um auf Besonderheiten oder mögliche Probleme hinzuweisen. Die Symbole neben den folgenden Randbemerkungen zeigen an, um welche Art von Informationen es sich handelt:



Das Sprechblasen-Symbol zeigt nützliche Tipps an, die Ihnen oft bei der effizienten Arbeit an einer Aufgabe helfen können.



Das Ausrufezeichen hebt wichtige Informationen hervor, die für den aktuellen Kontext essentiell sind.



Das rote Kreuz warnt dich vor wichtigen Belangen und potenziellen Risiken, die deine volle Aufmerksamkeit benötigen.

Darüber hinaus werden folgende Formatierungen verwendet:

- Texte, die in (Kontext-) Menüs erscheinen (wie beispielsweise: *Open...*, *Save as...*, usw.), und Laufwerkspfade deiner Festplatten oder anderer Speichermedien werden *kursiv* dargestellt.
 - Texte, die anderswo in der Software auftauchen (Bezeichnungen von Buttons, Reglern, Text neben Auswahlkästchen etc.) werden **blau** dargestellt. Wann immer du eine solche Formatierung antriffst, erscheint der entsprechende Text auf dem Bildschirm.
 - Text, der auf den Displays des Controllers erscheint, wird in **hellgrau** dargestellt. Wann immer du eine solche Formatierung siehst, findest du den entsprechenden Text auf einem Controller-Display.
 - Die Beschriftungen auf dem MASCHINE Controller werden in **orange** dargestellt. Wann immer du eine solche Formatierung antriffst, findest eine entsprechende Beschriftung auf dem Controller.
 - Wichtige Bezeichnungen und Begriffe werden **fett** gedruckt.
 - Verweise auf die Tasten deiner Computertastatur werden in eckigen Klammern dargestellt (zum Beispiel "Drücke [Shift] + [Enter]").
- ▶ Einfache Befehle werden durch diesen pfeilförmige Play-Button repräsentiert.
- Ergebnisse von Handlungen werden durch diese kleineren Pfeile dargestellt.

Namenskonventionen

Innerhalb dieser Dokumentation bezeichnen wir den Hardware-Controller als **KOMPLETE-KONTROL-Keyboard** (oder einfach als **Keyboard**) und die auf deinem Rechner installierte Software als **KOMPLETE-KONTROL-Software**.

Unbeschriftete Buttons auf dem Controller

Die Buttons und Drehregler über und unter den Displays des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards sind nicht beschriftet.



Die unbeschrifteten Buttons und Drehregler des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards.

Um die Lektüre zu vereinfachen verwenden wir eine spezielle Formatierung: im ganzen Dokument werden die Bedienelemente nummeriert, so dass die Buttons über und unter den Displays Button 1 bis Button 8 heißen, während die Regler unter den Displays Regler 1 bis Regler 8 heißen.

1.2 Inhalt der Verpackung

Die Box enthält folgende Dinge:

- **KOMPLETE KONTROL-Keyboard**
- **USB-Kabe I**



Das mitgelieferte, 3 m lange USB-Kabel funktioniert nur in Verbindung mit dem KOMPLETE-KONTROL-S88-Keyboards.

- **Netzteil (nur im Lieferumfang beim KOMPLETE KONTROL S88)**
- Informations-Blatt mit:

- der Hardware-**Serien-Nummer** des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards
 - einem Web-Link zum Download der **KOMPLETE-KONTROL-Software** und des **KOMPLETE-SELECT-Software-Bundles**
- **Ein Blatt mit Sicherheitshinweisen**

1.3 Systemanforderungen

Damit KOMPLETE KONTROL wie gewünscht funktioniert, sollte dein System bestimmte Anforderungen erfüllen. Für aktuelle Informationen zu Systemanforderungen und Kompatibilität von KOMPLETE KONTROL besuche bitte:

www.native-instruments.com/de/products/komplete/keyboards/komplete-kontrol-s-series/specifications/

KOMPLETE

KOMPLETE KONTROL ist für die Nutzung mit KOMPLETE SELECT, KOMPLETE und KOMPLETE ULTIMATE optimiert.

Für aktuelle Informationen zu Systemanforderungen und Kompatibilität von KOMPLETE besuche bitte:

<http://www.native-instruments.com/de/products/komplete/>

1.4 Barrierefreiheit

KOMPLETE KONTROL bietet Funktionen zur Barrierefreiheit für sehbehinderte Nutzer. Diese konzentrieren sich ausschließlich auf das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard an sich und bieten für die folgenden Funktionen Sprachausgabe über deinen Computer:

- Perform-, Transpose-, Page-Links-/Rechts-Buttons
- Alle Browser-Funktionen
- Instanz-Umschaltung
- Der aktuelle Edit-Modus inklusive Plug-in-Panel und Perform-Panel (Scale, Arp).

- Namen von Parametern und Parameter-Bereichen bei Berührung von Drehreglern, inklusive aller Edit-Modi.
- Tempo (nur KOMPLETE-KONTROL-Stand-Alone-Anwendung)



Die Funktionen zur Barrierefreiheit sind von hohem Nutzen, wenn sie mit der Host-Integration von KOMPLETE KONTROL und Apple VoiceOver in Apple Logic Pro X oder GarageBand kombiniert werden.

1.4.1 Das Keyboard im Überblick

Die Buttons und Drehregler des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards sind folgendermaßen gruppiert:

- Perform- und Edit-Bereich
- Transport-Bereich
- Solo- und Mute-Buttons
- Preset- und Page-Buttons
- Arrange-Buttons (funktionieren nur in MASCHINE)
- Control-Bereich
- Navigate- und Modus-Buttons
- 4-direktionaler-Drück-Encoder (auch 4-D-Encoder genannt)
- Transpose- und Fixed-Velocity-Buttons

Der Perform- und Edit-Bereich befindet sich oben links auf dem Keyboard. Er enthält sechs Buttons, die in zwei Reihen angeordnet sind.

Die Buttons in der ersten Reihe sind (von links nach rechts):

- **SHIFT**
- **SCALE** (Edit)
- **ARP** (Edit)

Die Buttons in der zweiten Reihe sind (von links nach rechts):

- **UNDO** (Redo)
- **QUANTIZE**
- **AUTO**

Der Transport-Bereich befindet sich direkt unter dem Perform- und Edit-Bereich. Er enthält sechs Buttons, die in zwei Reihen angeordnet sind.

Die Buttons in der ersten Reihe sind (von links nach rechts):

- **LOOP**
- **METRO**
- **TEMPO**

Die Buttons in der zweiten Reihe sind (von links nach rechts):

- **PLAY** (Restart)
- **REC** (Count-In)
- **STOP**

Die Solo- und Mute-Buttons befinden sich oben rechts im Perform- und Edit-Bereich. Die zwei Buttons sind in einer Reihe angeordnet.

Die Buttons sind (von links nach rechts):

- Mute
- Solo

Die Preset- und Page-Buttons befinden sich unten rechts im Perform- und Edit-Bereich, unter den Solo- und Mute-Buttons. Die vier Buttons sind in einer Spalte angeordnet.

Die Buttons sind (von oben nach unten):

- **PRESET** hoch
- **PRESET** abwärts
- Page Links und Page Rechts (nebeneinander)

Die Arrange-Buttons, die nur in MASCHINE eine Funktion haben, sitzen rechts von den Solo- und Mute-Buttons. Die fünf Buttons sind in einer Spalte angeordnet.

Die Buttons sind (von oben nach unten):

- **SCENE**
- **PATTERN**
- **TRACK**
- **Key Mode (Tasten-Modus)**
- **CLEAR**

Der Control-Bereich befindet sich in der Mitte des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards. Dort sitzen acht Buttons und acht Drehregler. Die Buttons sind ganz oben auf dem Keyboard in einer Reihe angeordnet. Die Drehregler sind in einer Reihe direkt über der Tastatur angeordnet.

Die Navigations- und Modus-Buttons sitzen auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard oben rechts. Die sechs Buttons sind in zwei Reihen angeordnet.

Die Buttons in der ersten Reihe sind (von links nach rechts):

- **BROWSER**
- **PLUG-IN**
- **MIXER**

Die Buttons in der zweiten Reihe sind (von links nach rechts):

- **INSTANCE**
- **MIDI**
- **SETUP**

Der 4-D-Encoder sitzt direkt unter den Navigations- und Modus-Buttons.

Die Transpose- und Fixed-Velocity-Buttons befindet sich ganz links auf dem Keyboard neben der Tastatur und direkt über den Pitch- und Modulations-Rädern. Die drei Buttons sind in einer Reihe angeordnet.

Die Buttons sind (von links nach rechts):

- **FIXED VEL (TS Mode)**
- **OCT** tiefer
- **OCT** höher

1.4.2 Funktionen für die Barrierefreiheit aktivieren

Um die Funktionen zur Barrierefreiheit mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard zu aktivieren bzw. zu deaktivieren, während die KOMPLETE-KONTROL-Software läuft:

1. Drücke und halte den **SHIFT**-Button oben links auf dem Keyboard.
2. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, betätige oben rechts auf dem Keyboard den **MIXER**-Button.

→ Die Funktionen zur Barrierefreiheit werden aktiviert bzw. deaktiviert.

Wenn die Funktionen zur Barrierefreiheit aktiviert sind, hast du die Wahl, ob die Sprachausgabe beim Stöbern in den Preset-Dateien für die Preset-Namen aktiv sein soll.

1. Drücke und halte den **SHIFT**-Button oben links auf dem Keyboard.
2. Halte **SHIFT** gedrückt und drücke im Control-Bereich Button 5.

→ So wird die Sprachausgabe für die Namen der Preset-Dateien im Browser aktiviert bzw. deaktiviert.



Die Funktionen zur Barrierefreiheit wurden für die Nutzung mit dem KOMPLETE-KONTROL-Plug-in entwickelt. Allerdings muss die Stand-alone-Anwendung von KOMPLETE KONTROL nach der Erst-Installation und nach der Installation zusätzlicher Instrumente und Effekte gestartet werden. So wird sichergestellt, dass im KOMPLETE-KONTROL-Browser alle Instrumente und Effekte korrekt dargestellt werden.

1.4.3 Trainings-Modus

Der Trainings-Modus von KOMPLETE KONTROL vereinfacht das Auffinden eines bestimmten Buttons oder Parameters ohne versehentlich eine Aktion auszulösen. Wenn der Trainings-Modus aktiviert ist, werden alle Button-Betätigungen und Parameter-Namen angesagt aber die jeweils zugehörige Funktion wird nicht ausgelöst.

Training-Modus aktivieren

- ▶ Um den Trainings-Modus über das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard zu aktivieren bzw. zu deaktivieren, während die KOMPLETE-KONTROL-Software läuft, doppeldrücke oben rechts auf dem Keyboard den **SHIFT**-Button.



Der Trainings-Modus steht nur zur Verfügung, wenn die Funktionen zur Barrierefreiheit aktiviert sind.

1.4.4 Funktionsübersicht und Tastatur-Kurzbefehle

Die folgende Übersicht umreißt die verfügbaren Funktionen zur Barrierefreiheit für verschiedene Aspekte von KOMPLETE KONTROL, sowohl für die KOMPLETE-KONTROL-Keyboards, als auch für die KOMPLETE-KONTROL-Software. In der Tabelle findest du außerdem die relevanten Tastatur-Befehle

| | Funktion | Bedienung über Keyboard | Tastatur-Kurzbe-fehl |
|--|---|-------------------------|---|
| Accessibility Mode (Barrierefreiheits-Modus) | Aktivierung und Deaktivierung des Barrierefreiheits-Modus | Ja | SHIFT + MIXER |
| | Aktivierung bzw. Deaktivierung der Sprachausgabe für die Namen der Preset-Dateien | | SHIFT + Button 5 |
| Der Browser | Durch die Factory- und User-Preset-Dateien blättern | Ja | Page-Button links oder Page-Button rechts |
| | Zwischen der Sortierung nach Category oder Vendor umschalten | Ja | SHIFT + Drehregler 1 |
| | Preset-Datei-Favoriten setzen | Ja | SHIFT + Drehregler 4 |
| | Nach Favoriten sortieren | | SHIFT + Drehregler 3 |
| | User-Presets speichern und bearbeiten | Nein | |
| | Durch NKS-Plug-ins anderer Anbieter blättern | Ja | Standardmäßig unterstützt |
| Instrumenten-Steuerung | Wichtige Instrumenten-Parameter einstellen | Ja | Drehregler 1-8 |
| | Instrumenten-Parameter maßgeschneidert zuweisen | Nein | |
| Smart Play | Zugriff auf Scale- und Chord-Parameter | Ja | SHIFT + SCALE Edit |

| | Funktion | Bedienung über Keyboard | Tastatur-Kurzbe-fehl |
|---------------------------------------|---|-------------------------|-----------------------------|
| | Skalen- und Akkord-Parameter einstellen | | Drehregler 1-8 |
| | Zugriff auf Scale- & Chord-Parameter | Ja | SHIFT + ARP Edit |
| | Arp-Parameter anpassen | | Drehregler 1-8 |
| | Parameter-Pages wählen | | Page links oder Page rechts |
| Touch-Strips | Touch-Strip-Parameter einstellen | Nein | |
| Tempo | BPM einstellen | Ja | TEMPO + Drehregler 1 |
| Trainings-Modus | Ein Bedienelement finden, ohne tatsächlich eine Aktion auszulösen | Ja | |
| | Den Training-Modus aktivieren oder deaktivieren | Ja | SHIFT doppeldrücken |
| Preferences (Voreinstellungen) | Software- und Hardware-Voreinstellungen anpassen | Nein | |
| Software-Dialog | Du wirst benachrichtigt, wenn in der Software ein Dialog erscheint (der Inhalt der Dialoge wird nicht von der Sprachausgabe wiedergegeben). | Ja | Standardmäßig unterstützt |



Die Funktionen zur Barrierefreiheit für die Host-Integration von KOMPLETE KONTROL stehen nur mit Apple VoiceOver in Apple Logic Pro X oder GarageBand zur Verfügung. Mehr Informationen über die Host-Integration von KOMPLETE KONTROL findest du in Abschnitt [19, Host-Integration](#).

2 Der KOMPLETE-KONTROL-Arbeitsfluss

KOMPLETE KONTROL stellt alle Sounds von KOMPLETE und den Native-Kontrol-Standard (NKS) in den Mittelpunkt deines Workflows. Mit der erweiterten Integration in eine Reihe von Hosts kannst du schnell Ideen umsetzen und hast sofort Zugriff auf die benötigten Sounds — alles direkt auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards.

Der KOMPLETE-KONTROL-Arbeitsfluss ist in unterstützten Hosts darauf ausgelegt, bei der Ausarbeitung eines neuen Songs jegliche Stolpersteine aus dem Weg zu räumen.

1. Wähle mit den Navigations-Bedienelementen auf dem Keyboard einen Track, in dem ein KOMPLETE-KONTROL-Plug-in sitzt. Das wird durch die erweiterte Host-Integration von KOMPLETE KONTROL ermöglicht.
 2. Finde auf dem Keyboard mit den Filtern und Vorhörfunktionen des Browsers in deiner KOMPLETE-KONTROL-Library deine Wunsch-Preset-Datei eines beliebigen Instruments oder Effekts.
 3. Nutze den Control-Bereich des Keyboards, um das geladene Instrument oder den Effekt anzupassen und erzeuge deinen eigenen, einzigartigen Sound.
 4. Optional kannst du die Smart-Play-Funktionen von KOMPLETE-KONTROL aktivieren und dein Spiel mit der Scale-Engine und dem Arpeggiator anreichern.
 5. Nimm im Host einen neuen Clip auf und steuere dabei ganz bequem die Transport- und Loop-Funktionen direkt vom Keyboard aus. Das wird ebenfalls durch die erweiterte Host-Integration von KOMPLETE KONTROL ermöglicht.
 6. Wenn du von vorne beginnen möchtest, hast du direkten Zugriff auf Undo- und Redo-Funktionen. Um deine Aufnahme weiter zu verfeinern, wende mit wenigen Button-Drücken auf dem Keyboard Quantisierung und Automation auf einen Clip an.
- Du hast schnell eine musikalische Idee aufgenommen und kannst jetzt fortfahren, sie zu einem Song auszubauen, indem du den Prozess wiederholst und mehr Tracks hinzufügst.

Schlüsselfunktionen

Die folgenden Schlüsselfunktionen erleichtern den Arbeitsfluss von KOMPLETE KONTROL:

- **Browser:** Der Browser ist dein Interface zum Finden, Laden und Organisieren deiner Instrumente, Effekte und Preset-Dateien in der KOMPLETE-KONTROL-Library. Mehr dazu findest du in [↑10, In der Library blättern](#), [↑11, Mit Effekten arbeiten](#) und [↑12, Verwaltung der Library](#).
- **Instrumenten- und Effekt-Steuerung:** Der Touch-Strip und die Drehregler auf dem Keyboard sind für direkte Steuerung bereits mit Zuweisungen für alle KOMPLETE- und NKS-Instrumente und -Effekte ausgestattet. Mehr dazu findest du in [↑13, Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern](#) und [↑8.8.5, Zuweisungen für den Touch-Strip](#).
- **Smart-Play:** Mit der Scale-Engine und dem Arpeggiator spielst und erzeugst du Skalen, Akkorde und Arpeggio-Sequenzen. Mehr dazu findest du in [↑14, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#) und [↑15, Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten](#).
- **Host-Integration:** Erweiterte Integration in eine Reihe von Hosts. Mehr dazu findest du in [↑3.3, Einrichtung der Host-Integration](#) und [↑9, Host-Integration](#).

3 Einrichtung von **KOMPLETE KONTROL**

Dieser Abschnitt dreht sich um die grundlegende Einrichtung von **KOMPLETE KONTROL** als eigenständige Anwendung und führt dich durch den Prozess zur Integration von **KOMPLETE KONTROL** in unterstützte Hosts.

Die **KOMPLETE KONTROL**-Software wird als Stand-alone-Anwendung und als Plug-in in den Formaten VST, Audio-Unit und AAX installiert.



Die eigenständige Anwendung von **KOMPLETE KONTROL** muss vor der ersten Nutzung des Plug-ins in deiner DAW und nach der Installation zusätzlicher Instrumente und Effekte gestartet werden.

Die eigenständige Anwendung von **KOMPLETE KONTROL** kommuniziert direkt mit deinen Audio- und MIDI-Interfaces, die du in den Preferences von **KOMPLETE KONTROL** einrichten kannst. Wenn **KOMPLETE KONTROL** als Plug-in in einem Host läuft, wird die Kommunikation mit deinen Audio- und Midi-Interfaces über den Host abgewickelt.



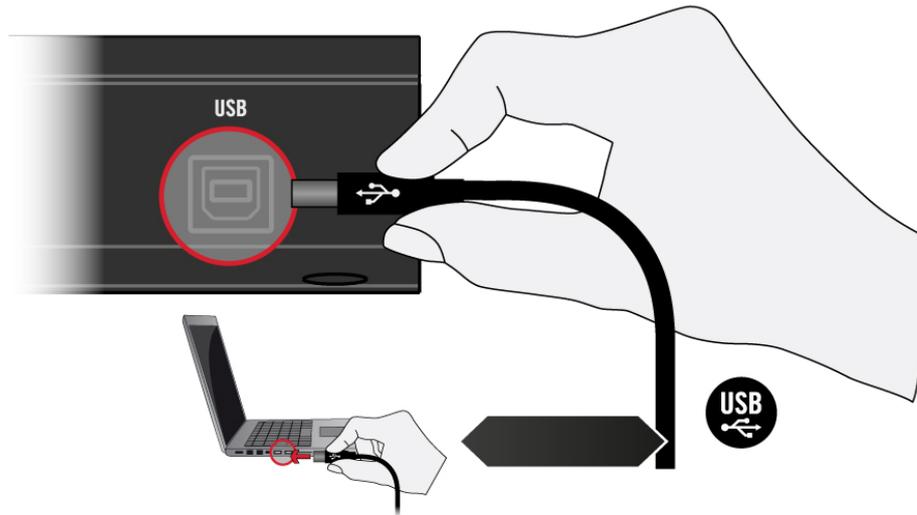
Um Details über die Audio- und MIDI-Konfiguration des Hosts und das Laden von Plug-ins zu erfahren, lies bitte seine Dokumentation.

3.1 Anschluss des Keyboards an den Computer

Um das **KOMPLETE-KONTROL**-Keyboard an deinen Computer anzuschließen:

1. Schließe das "Geräte"-Ende des zum Lieferumfang gehörenden USB-Kabels an die USB-Buchse auf der Rückseite des Keyboards an.

2. Schließe das "Computer-Ende" des USB-Kabels an einen freien USB-2.0-Port (oder höhere USB-Version) deines Computers an.



3. Schalte das Keyboard mit dem Hauptschalter auf der Rückseite an.

→ Das Keyboard wird nun vom Betriebssystem erkannt.



USB-Hubs ohne eigene Stromversorgung werden nicht unterstützt. Das Keyboard sollte immer direkt an den USB-Port des Computers oder an einen USB-Hub mit eigener Stromversorgung angeschlossen werden.

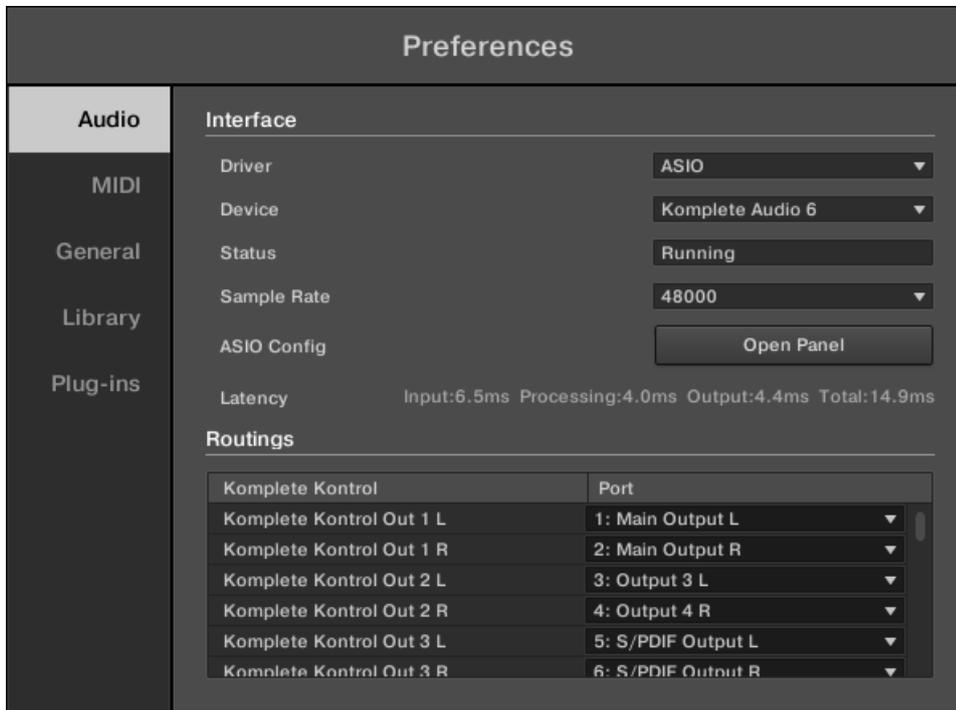
3.2 Einrichtung der Stand-alone-Anwendung

Wenn du die KOMPLETE-KONTROL-Software aus dem Installationsordner startest, arbeitet das Programm als eigenständige Anwendung unabhängig von einem Host.

In der Grundeinstellung nutzt die Anwendung das Standard-Audio-Interface deines Computers. Um ein anderes Audio-Interface zu nutzen und MIDI-Noten vom Keyboard zu empfangen, musst du die Anwendung in den Preferences entsprechend konfigurieren.

Konfiguration eines Audio-Interfaces

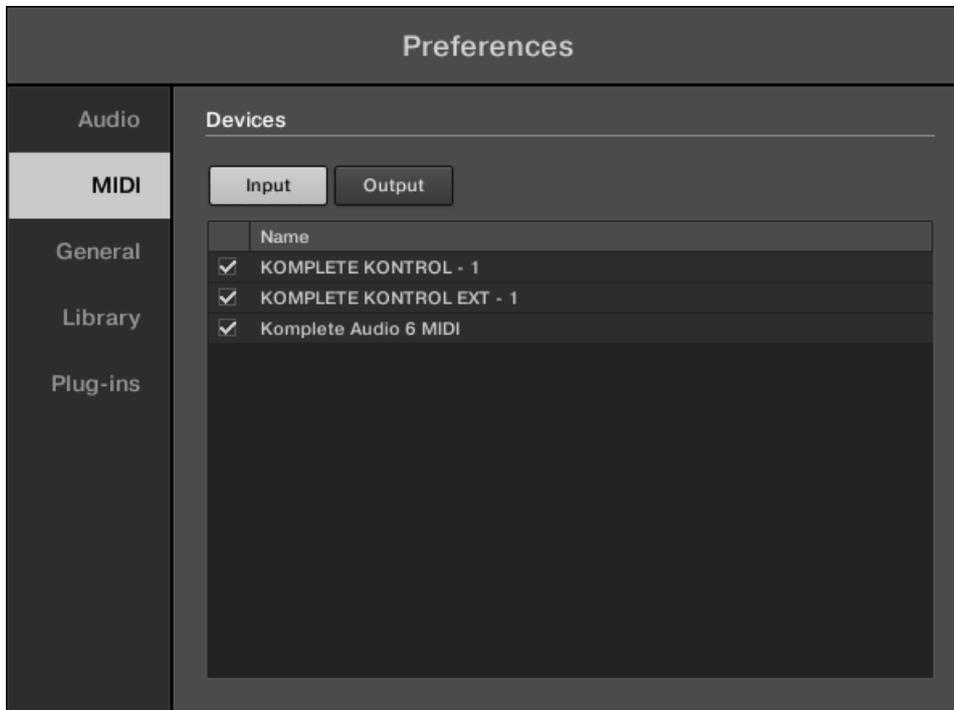
1. Klicke im KOMPLETE-KONTROL-Menü auf *Edit > Preferences*, um die [Preferences](#) zu öffnen.
2. Klicke [Audio](#), um die [Audio-Page](#) zu öffnen.
3. Wähle den Treiber für dein Audio-Interface aus dem [Driver](#)-Ausklappmenü.
4. Wähle das Audio-Interface aus dem [Device](#)-Ausklappmenü.
5. Wähle unter [Routings](#) in den Ausklappmenüs [Komplete Kontrol Out 1 L](#) und [Komplete Kontrol Out 1 R](#) die linken und rechten Ausgangskanäle deines Audio-Interfaces, die du für den Master-Ausgang von KOMPLETE KONTROL nutzen möchtest.



Preferences-Panel — Audio-Page

Aktivierung der MIDI-Steuerung

1. Klicke [MIDI](#), um die [MIDI-Page](#) anzuzeigen.
2. Klicke auf [Input](#), um die verfügbaren Geräte für eingehende MIDI-Signale anzuzeigen.
3. Klicke die [Komplete-Kontrol](#)-Ankreuzfelder, um eingehende MIDI-Signale vom Keyboard zu aktivieren.



Preferences — MIDI-Page (Einträge können auf deinem Rechner andere sein)

→ Die Software wird konfiguriert und ist bereit über das Keyboard gesteuert zu werden.



Die MIDI-Output-Einstellungen (Ausgänge) sind für die Nutzung der Smart-Play-Funktion von KOMPLETE KONTROL mit anderen MIDI-Instrumenten erforderlich.

3.3 Einrichtung der Host-Integration

KOMPLETE KONTROL integriert sich hervorragend in eine Reihe von Hosts und erleichtert dadurch die Aufnahme und Aufführung von Musik mit deiner KOMPLETE-KONTROL-Library.

Die erweiterte Integration von KOMPLETE KONTROL steht in folgenden Hosts zur Verfügung:

- MASCHINE 2

- Apple Logic Pro X
- Apple GarageBand
- Ableton Live 9
- Steinberg Cubase Artist 8.5/9/9.5
- Steinberg Cubase Pro 8.5/9/9.5
- Steinberg Nuendo 7/8

Vor der Nutzung eines KOMPLETE-KONTROL-Keyboards zur Steuerung eines unterstützten Hosts sind ein paar Einrichtungs-Schritte nötig:

3.3.1 Einrichtung von Apple Logic Pro X und GarageBand

Apple Logic Pro X und GarageBand werden nach der Installation der KOMPLETE-KONTROL-Software automatisch beim ersten Start der jeweiligen Anwendung für die erweiterte Integration von KOMPLETE KONTROL eingerichtet. Stelle sicher, dass das Keyboard angeschlossen und eingeschaltet ist, bevor du die Software startest.

Nach dem Start der Anwendung fragt ein Dialog dich nach der Bestätigung:

- ▶ Wenn die Nachricht [OSC app "KOMPLETE KONTROL S-Series" wants to connect to Logic Pro X / GarageBand](#) (OSC-Anwendung "KOMPLETE KONTROL S-Series" möchte sich mit Logic Pro X / GarageBand verbinden) erscheint, klicke auf **OK**.



Die eigenständige Anwendung von KOMPLETE KONTROL muss vor der ersten Nutzung des Plug-ins in deiner DAW und nach der Installation zusätzlicher Instrumente und Effekte gestartet werden.

Einen detaillierten Überblick über die Bedienelemente bei der Integration in Logic Pro X/GarageBand findest du in Abschnitt [↑9.2, Integration in Apple Logic Pro X und GarageBand](#).

3.3.2 Einrichtung von Steinberg Cubase/Nuendo

Steinberg Cubase/Nuendo muss für die erweiterte Integration mit KOMPLETE KONTROL eingerichtet werden.

1. Stelle sicher, dass das Keyboard angeschlossen und eingeschaltet ist, bevor du die Software startest.

2. Starte Steinberg Cubase/Nuendo.
3. Öffne in Steinberg Cubase/Nuendo das *Device Setup* (Geräte-Einrichtung) vom *Devices*-Menü (Steinberg Cubase 9.5: *Studio Setup* vom *Studio*-Menü).
4. Klicke den **+**-Button oben links im *Device Setup* und wähle *Komplete Kontrol S-Series* vom Ausklapp-Menü.
5. Stelle *MIDI Input* und *MIDI Output* für *Komplete Kontrol S-Series* auf die Anschlüsse *Komplete Kontrol DAW (macOS) / KOMPLETE KONTROL* ein (nicht *KOMPLETE KONTROL EXT*, Windows).

→ Steinberg Cubase/Nuendo ist jetzt für die Nutzung mit KOMPLETE KONTROL bereit.



Die eigenständige Anwendung von KOMPLETE KONTROL muss vor der ersten Nutzung des Plug-ins in deiner DAW und nach der Installation zusätzlicher Instrumente und Effekte gestartet werden.

Einen detaillierten Überblick über die Bedienelemente bei der Integration in Steinberg Cubase/Nuendo findest du in Abschnitt [↑9.4, Integration in Steinberg Cubase und Nuendo](#).

3.3.3 Einrichtung von Ableton Live (MacOS)

Ableton Live muss für die erweiterte Integration von KOMPLETE KONTROL konfiguriert werden.

Installation des MIDI-Remote-Scripts

Das MIDI-Remote-Script ermöglicht es Ableton Live, KOMPLETE KONTROL als Bedienoberfläche zu erkennen. Es muss in den MIDI-Remote-Scripts-Ordner von Live kopiert werden:

1. Stelle sicher, dass Ableton Live nicht läuft.
2. Navigiere in den folgenden Ordner: *Macintosh HD/Library/Application Support/Native Instruments/Host Integration/Ableton Live/*
3. Kopiere die Ordner *_NativeInstruments* und *Komplete_Kontrol_Mk2* in die Zwischenablage.
4. Öffne deinen *Applications*-Ordner und rechtsklicke das Anwendungs-Symbol von Ableton Live. Wähle *Show Package Contents* (Paketinhalt anzeigen) vom Kontextmenü.

5. Navigiere im Ableton-Live-Package zu *Contents > App-Resources > MIDI Remote Scripts*.
6. Füge die in die Zwischenablage kopierten Ordner in den Ordner *MIDI Remote Scripts* ein.

Die **KOMPLETE-KONTROL-Instrument-Racks** installieren

KOMPLETE KONTROL wird in Ableton Live in Form eines Instrument-Racks geladen. Um das nötige Rack in Ableton Lives Browser verfügbar zu machen, muss es der Ableton-Live-User-Library hinzugefügt werden:

1. Navigiere in den folgenden Ordner: *Macintosh HD/Library/Application Support/Native Instruments/Host Integration/Ableton Live/*
2. Kopiere die Datei **KOMPLETE KONTROL VST.adg** in die Zwischenablage.
3. Füge die Datei aus der Zwischenablage in deinen Ableton-Live-Instrument-Rack-Ordner ein. In der Grundeinstellung befindet sich dieser Ordner hier: *Macintosh HD/Benutzer/*Benutzername*/Music/Ableton/User Library/Presets/Instruments/Instrument Rack/*

Konfiguration von Ableton Live für **KOMPLETE KONTROL**

Wenn das MIDI-Remote-Script und die Instrument-Rack-Datei am richtigen Ort installiert wurden, musst du in den Preferences von Ableton Live **KOMPLETE KONTROL** als Bedienoberfläche hinzufügen.

1. Starte Ableton Live
2. Öffne die *Preferences* von Ableton Live und öffne den Tab **MIDI / Sync**.
3. Weise einen freien **Control-Surface**-Slot **KOMPLETE KONTROL** zu, indem du vom Ausklappmenü *KOMPLETE KONTROL MK2* wählst.
4. Belasse **Input** und **Output** für die Bedienoberfläche *KOMPLETE KONTROL* auf dem Wert *None* (Keine).

KOMPLETE KONTROL in Ableton Live laden



Die eigenständige Anwendung von **KOMPLETE KONTROL** muss vor der ersten Nutzung des Plug-ins in deiner DAW und nach der Installation zusätzlicher Instrumente und Effekte gestartet werden.

1. Stelle sicher, dass das Keyboard angeschlossen und eingeschaltet ist.

- Um KOMPLETE KONTROL in Ableton Live zu laden, zieh das KOMPLETE- KONTROL-Instrument-Rack aus dem Browser in einen leeren MIDI-Track. Du kannst es im Ableton-Live-Browser hier finden: *Instruments/Instrument Rack/KOMPLETE KONTROL VST.adg*

→ Du bist jetzt bereit KOMPLETE KONTROL in Ableton Live zu nutzen.



Für eine zuverlässige Verbindung mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards musst du das KOMPLETE-KONTROL-Instrument-Rack (*KOMPLETE KONTROL VST.adg*) benutzen.

Einen detaillierten Überblick über die Bedienelemente bei der Integration in Ableton Live findest du in Abschnitt [↑9.3, Integration in Ableton Live](#).

3.3.4 Einrichtung von Ableton Live (Windows)

Ableton Live muss für die erweiterte Integration von KOMPLETE KONTROL konfiguriert werden.

Installation des MIDI-Remote-Scripts

Das MIDI-Remote-Script ermöglicht es Ableton Live, KOMPLETE KONTROL als Bedienoberfläche zu erkennen. Es muss in den MIDI-Remote-Scripts-Ordner von Live kopiert werden:

- Stelle sicher, dass Ableton Live nicht läuft.
- Navigiere in den folgenden Ordner: *C:\Programme\Common Files\Native Instruments\Host Integration\Ableton Live*
- Kopiere die Ordner [_NativeInstruments](#) und [Komplete_Kontrol_Mk2](#) in die Zwischenablage.
- Navigiere in den Remote-Scripts-Ordner im Installations-Verzeichnis von Ableton Live: *C:\ProgramData\Ableton\Live 9\Resources\MIDI Remote Scripts*
- Füge die in die Zwischenablage kopierten Ordner in den Ordner *MIDI Remote Scripts* ein.

Die KOMPLETE-KONTROL-Instrument-Racks installieren

KOMPLETE KONTROL wird in Ableton Live in Form eines Instrument-Racks geladen. Um das nötige Rack in Ableton Lives Browser verfügbar zu machen, muss es der Ableton-Live-User-Library hinzugefügt werden:

1. Navigiere in den folgenden Ordner: *C:\Programme\Common Files\Native Instruments\Host Integration\Ableton Live*
2. Kopiere die Datei **KOMPLETE KONTROL VST.adg** in die Zwischenablage.
3. Füge die Datei aus der Zwischenablage in deinen Ableton-Live-Instrument-Rack-Ordner ein. In der Grundeinstellung befindet sich dieser Ordner hier: *C:\Benutzer*Benutzerna-me*\Dokumente\Ableton\User Library\Presets\Instruments\Instrument Rack*

Konfiguration von Ableton Live für KOMPLETE KONTROL

Wenn das MIDI-Remote-Script und die Instrument-Rack-Datei am richtigen Ort installiert wurden, musst in den Preferences von Ableton Live KOMPLETE KONTROL als Bedienoberfläche hinzufügen.

1. Starte Ableton Live
2. Öffne die *Preferences* von Ableton Live und öffne den Tab **MIDI / Sync**.
3. Weise einen freien **Control-Surface**-Slot KOMPLETE KONTROL zu, indem du vom Ausklappmenü *KOMPLETE KONTROL* wählst.
4. Belasse **Input** und **Output** für die Bedienoberfläche *KOMPLETE KONTROL* auf dem Wert *None* (Keine).

KOMPLETE KONTROL in Ableton Live laden



Die eigenständige Anwendung von KOMPLETE KONTROL muss vor der ersten Nutzung des Plug-ins in deiner DAW und nach der Installation zusätzlicher Instrumente und Effekte gestartet werden.

- Um KOMPLETE KONTROL in Ableton Live zu laden, ziehe das KOMPLETE- KONTROL- Instrument-Rack (*KOMPLETE KONTROL VST.adg*) aus dem Browser in einen leeren MIDI-Track. Du kannst es im Ableton-Live-Browser hier finden: *Instruments/Instrument Rack/ KOMPLETE KONTROL VST.adg*

Einen detaillierten Überblick über die Bedienelemente bei der Integration in Ableton Live findest du in Abschnitt [↑9.3, Integration in Ableton Live](#).

3.4 Anschluss von Pedalen an das Keyboard

Das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard bietet auf der Rückseite zwei Pedal-Eingänge (in Form von 6,3-mm-Klinkenbuchsen): **PEDAL A** und **PEDAL B**.



Die Pedal-Eingänge auf der Rückseite des Keyboards.

Diese Eingänge dienen beide zum Anschluss entweder eines stufenlosen oder eines Schalt-Pedals, um deine Performance noch weiter zu verfeinern. Sie können frei für die Nutzung als Sustain- oder Expression-Pedal konfiguriert werden.



Du kannst die MIDI-Befehle, die den Pedal-Eingängen zugewiesen werden, im MIDI-Zuweisungs-Editor von KOMPLETE KONTROL bestimmen. Mehr dazu findest du in [↑8, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

Anschluss von Pedalen

- ▶ Schließe ein stufenloses oder ein Schalt-Pedal an die Eingänge **PEDAL A** oder **PEDAL B** auf der Rückseite des Keyboards an.

Konfiguration des Pedal-Eingangs für ein Sustain-Pedal

Wenn ein Schalt-Pedal angeschlossen ist:

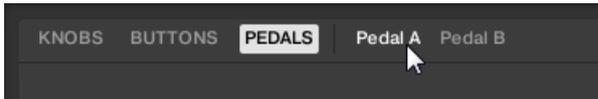
1. Klicke in der Kopfzeile den MIDI-Zuweisungs-Editor-Button, um den MIDI-Zuweisungs-Editor zu öffnen.



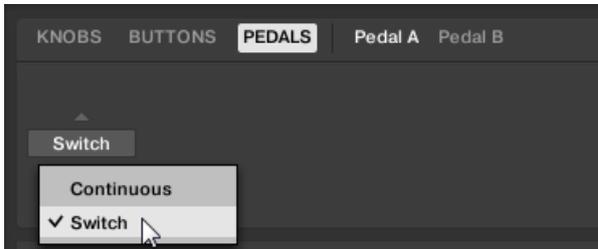
2. Wähle den Bedienelementen-Typ **PEDALS**.



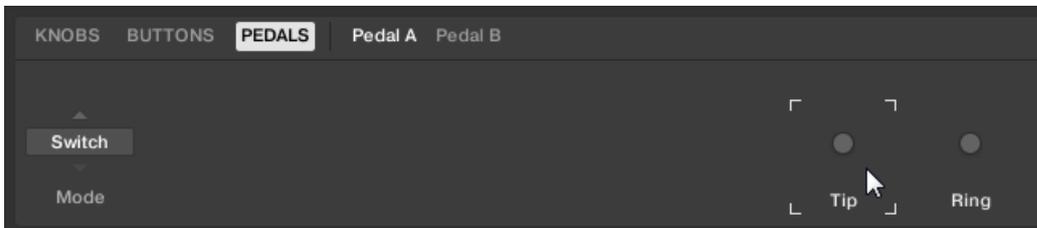
3. Wähle den Pedal-Eingang, den du konfigurieren möchtest, entweder [Pedal A](#) oder [Pedal B](#).



4. Wähle *Switch* (Schalter) aus dem [Mode](#)-Ausklappenmenü.



5. Abhängig von der Polarität des Pedal-Steckers (Verschaltung Spitze/Ring), wähle entweder [Tip](#) oder [Ring](#).



→ Der Pedal-Eingang ist jetzt für ein Schalt-Pedal mit Sustain-Verhalten konfiguriert. Wenn du die MIDI-Control-Change-Nachricht, die dem Pedal zugewiesen ist, ändern möchtest, lies bitte [↑8, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

Konfiguration des Pedal-Eingangs für ein Expression-Pedal

Wenn ein stufenloses Pedal angeschlossen ist:

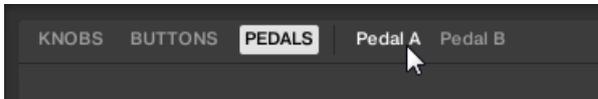
1. Klicke in der Kopfzeile den MIDI-Zuweisungs-Editor-Button, um den MIDI-Zuweisungs-Editor zu öffnen.



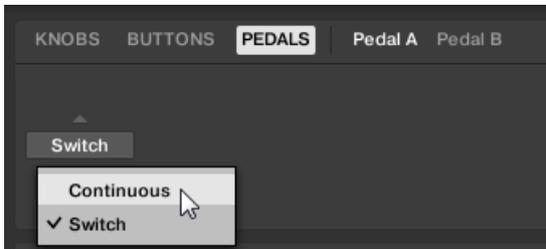
2. Wähle den Bedienelementen-Typ [PEDALS](#).



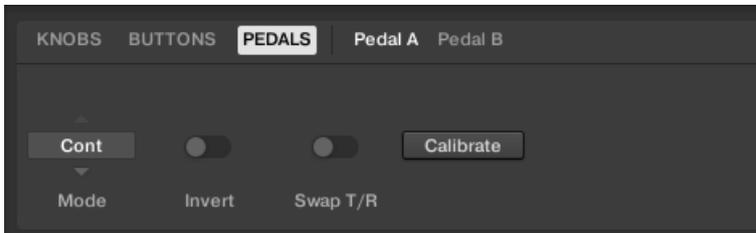
3. Wähle den Pedal-Eingang, den du konfigurieren möchtest, entweder [Pedal A](#) oder [Pedal B](#).



4. Wähle *Continuous* (stufenlos) aus dem [Mode](#)-Ausklappenü.



- Der Pedal-Eingang ist jetzt für ein stufenloses Pedal mit Expression-Verhalten konfiguriert. Wenn du die MIDI-Control-Change-Nachricht, die dem Pedal zugewiesen ist, ändern möchtest, lies bitte [↑8, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).



Je nach Pedal-Typ musst du an den gebotenen Optionen vielleicht noch weitere Einstellungen vornehmen. Die folgende Tabelle zeigt diese Optionen im Überblick:

| Option | Beschreibung |
|---------------------|---|
| Invert Umschalter | Manche Expression-Pedale unterstützen zwar intern die Umkehrung des Pedal-Bereichs, können aber nicht direkt am Pedal konfiguriert werden. Die Funktion Invert Range dient zur Invertierung des Regelbereichs solcher Pedale, wenn sie an das Keyboard angeschlossen sind. |
| Swap T/R Umschalter | Ermöglicht die Nutzung von Pedalen mit invertierter Steckerbelegung. |
| Recalibrate-Button | Dient zur Kalibrierung des Eingangs. |



Bei der Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors sind alle Keyboard-Bedienelemente (d.h. Navigation, Transport, usw.) blockiert.

3.5 Externes MIDI-Equipment an das Keyboard anschließen

Das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard verfügt über MIDI-Anschlüsse, über die andere MIDI-Geräte mit einem 5-Pin-Standard-MIDI-Kabel direkt angeschlossen werden können, um das Keyboard in dein MIDI-System einzubinden.



Die MIDI-Anschlüsse auf der Rückseite des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards.

Um deine externen MIDI-Geräte anzuschließen:

1. Schließe das Gerät, das MIDI-Signale empfängt, mit einem 5-Pol-DIN-MIDI-Kabel an die **MIDI-OUT**-Buchse auf der Rückseite des Keyboards an.
2. Schließe das Gerät, das MIDI-Signale sendet, mit einem 5-Pol-DIN-MIDI-Kabel an die **MIDI-IN**-Buchse auf der Rückseite des Keyboards an.

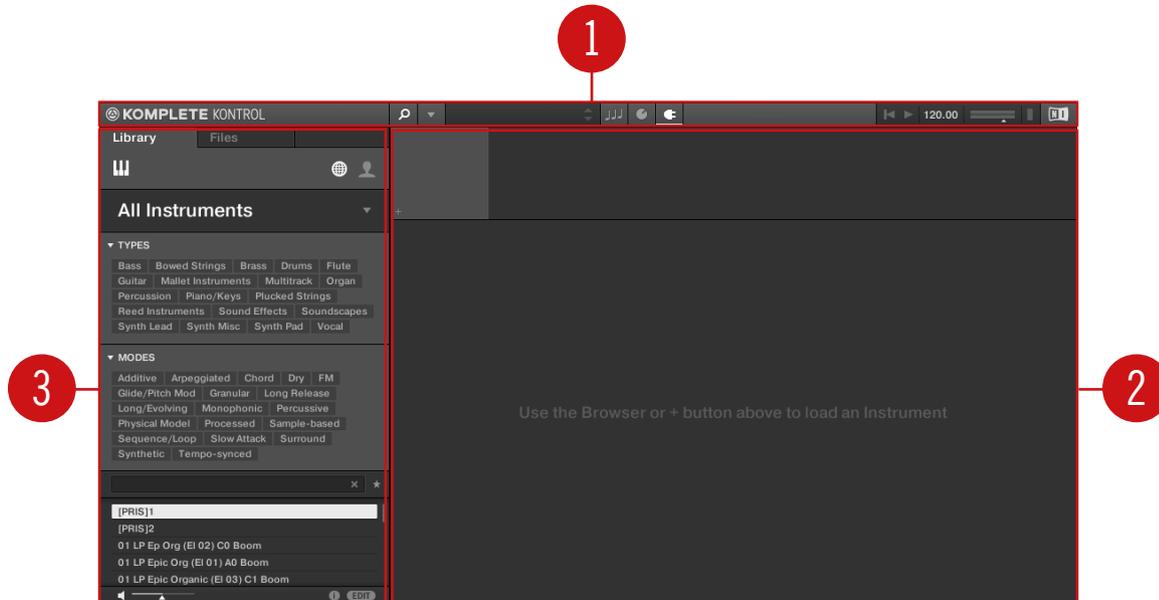
→ Die MIDI-Geräte sind nun angeschlossen.

Je nach Anwendungsfall ist in der Software zusätzliche Konfiguration nötig:

- Wenn KOMPLETE KONTROL als Stand-Alone-Anwendung läuft, musst du die jeweiligen MIDI-Ein- und Ausgänge des Keyboards auf der [MIDI-Page](#) der [Preferences](#) aktivieren. Mehr dazu findest du in [↑7.3, Nutzung des Keyboards als Stand-alone-MIDI-Controller](#).
- Wenn KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem Host läuft, wird seine MIDI-Konfiguration vom Host verwaltet. Mehr dazu findest du in [↑7.2, Das Keyboard im MIDI-Modus nutzen](#).
- Wenn du das Keyboard ohne USB-Verbindung als MIDI-Controller nutzt, werden MIDI-Daten direkt über die Buchsen **MIDI IN** bzw. **MIDI OUT** auf der Rückseite gesendet bzw. empfangen. Weitere Informationen über MIDI-Zuweisung findest du in Kapitel [↑8, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

4 Die Software im Überblick

In diesem Kapitel erhältst du eine Übersicht über die Bereiche und Bedienelemente der KOM-
PLETE-KONTROL-Software.



Die KOMplete-KONTROL-Software im Überblick.

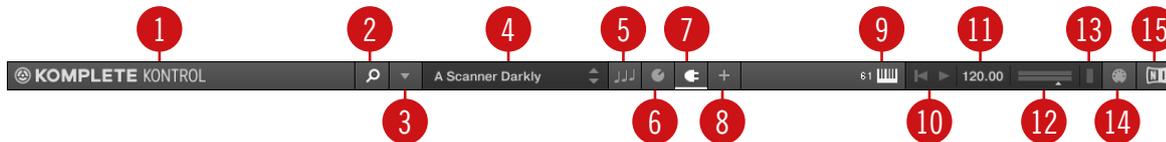
(1) **Kopfzeile:** Bietet Zugriff auf grundlegende Funktionen, wie das Hauptmenü, das Preset-Display, die Bedienelemente für Transport und Gesamtlautstärke, sowie auf Optionen zum Anzeigen und Verstecken von Teilen der Benutzeroberfläche. Mehr dazu findest du in [↑4.1, Kopfzeile](#).

(2) **Plug-in-Bereich:** Zeigt dein geladenes Instrument bzw. den Effekt an und ermöglicht die Bearbeitung direkt in der Software. Mehr dazu findest du in [↑4.7, Plug-in-Bereich](#).

(3) **Browser:** Hier blättest du durch Instrumente und Effekte und verwalten all deine Preset-Dateien. Mehr dazu findest du in [↑4.2, Browser](#).

4.1 Kopfzeile

In der Kopfzeile findest du grundlegende Einstellungen, die KOMPLETE KONTROL global betreffen. Außerdem bekommst du hier Zugriff auf zusätzliche Bereiche der Benutzeroberfläche.



Die Kopfzeile (Header).

- (1) **KOMPLETE-KONTROL-Logo:** Öffnet das About-Fenster, in dem du die Versionsnummer deiner KOMPLETE-KONTROL-Software finden.
- (2) **Browser-Button:** Blendet den Browser ein bzw aus. Mehr dazu findest du in [↑4.2, Browser](#).
- (3) **KOMPLETE-KONTROL-Menü:** Öffnet das KOMPLETE-KONTROL-Menü, das eine Reihe grundlegender Funktionen und Einstellungen enthält, unter anderem die Preferences.
- (4) **Preset-Display:** Zeigt den Namen der geladenen Preset-Datei oder des KONTAKT-Key-Switches an. Die Pfeil-Buttons rechts schalten in der Ergebnisliste des Browsers auf die nächste Preset-Datei.
- (5) **Perform-Panel-Button:** Blendet das das Perform-Panel ein bzw. aus, auf dem du Zugriff auf die Scale- und Arp-Parameter bekommst. Der Perform-Panel-Button leuchtet blau, wenn die Scale-Engine und/oder der Arpeggiator aktiv sind. Mehr dazu findest du in [↑4.3, Perform-Panel](#).
- (6) **Plug-in-Panel-Button:** Zeigt bzw. versteckt das Plug-in-Panel, mit dem du die Parameter-Zuweisungen des Control-Bereichs auf dem Keyboard für jede Preset-Datei individuell anpassen kannst. Mehr dazu findest du in [↑4.4, Plug-in-Panel](#).
- (7) **Plug-in-Ketten-Panel-Button:** Blendet das Plug-in-Ketten-Panel ein bzw. aus und leuchtet weiß, wenn er aktiviert ist. Mehr dazu findest du in [↑4.5, Plug-in-Ketten-Panel](#).
- (8) **View-Button:** Schaltet das geladene Instrument zwischen Default-View und Additional-View um. Der View-Button erscheint nur, wenn das geladene Instrument einen zusätzlichen View bietet. Der View-Button steht nicht zur Verfügung, wenn ein Effekt angewählt ist.

(9) **Keyboard-Button:** Zeigt das aktuell angeschlossene Keyboard an, S49, S61 oder S88. Wenn mehrere Instanzen der KOMPLETE-KONTROL-Software laufen (z.B. in einem Host), verbindet ein Klick auf diesen Button das Keyboard mit der jeweiligen Instanz. Diese Anzeige erscheint nur, wenn mindestens ein kompatibles Gerät angeschlossen ist. Mehr dazu findest du in [↑6.2, Wechseln von Instanzen](#).

(10) **Transport-Bedienelemente:** Mit den Transport-Bedienelementen startest und stoppst du die interne Clock oder setzt sie zurück. Wenn KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem Host läuft, folgt der Transport automatisch dem Transport des Hosts und diese Funktionen sind ausgegraut. Mehr dazu findest du in [↑6.3, Transport und Tempo](#).

(11) **Tempo-Bedienelement:** Hier stellst du das Tempo in BPM (Beats Per Minute) ein. Mehr dazu findest du in [↑6.3, Transport und Tempo](#).

(12) **Master-Lautstärken-Steuerung:** Stelle hier die Gesamtlautstärke von KOMPLETE KONTROL ein. Das Pegel-Meter zeigt den aktuellen Pegel des Ausgangssignals an. Mehr dazu findest du in [↑6.4, Einstellung der Master-Lautstärke](#).

(13) **CPU-Meter:** Zeigt die aktuelle Last auf dem Prozessor deines Computers an und wird dauernd gemessen; der Wert sollte 70 % nicht übersteigen, um Klick-Geräusche und Aussetzer zu vermeiden.

(14) **MIDI-Zuweisungs-Editor-Button:** Mit diesem Button hast du Zugriff auf alle Einstellungen, die mit den MIDI-Modus des Keyboards und den Pedalen zusammenhängen. Dieser Button erscheint nur in der eigenständigen Anwendung von KOMPLETE KONTROL. Mehr dazu findest du in [↑8, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

(15) **NI-Logo:** Das NI-Logo öffnen das About-Fenster, in dem du die Versionsnummer der KOMPLETE-KONTROL-Software findest.

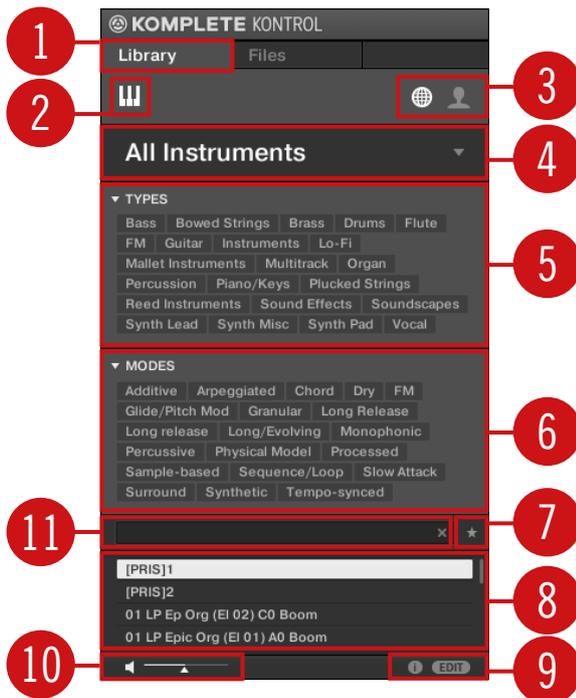
4.2 Browser

Der Browser bietet Zugriff auf deine KOMPLETE-KONTROL-Library. Er dient dem Hinzufügen sowie der Bearbeitung und Organisation von Preset-Dateien. Er besteht aus dem [Library](#)-Pane mit dem Produkt-Wähler und dem [Files](#)-Pane, die in den folgenden Abbildungen detailliert beschrieben werden.

Mehr Informationen über die Nutzung des Browsers und die Verwaltung deiner Preset-Dateien findest du in den Abschnitten [↑10, In der Library blättern](#), [↑11, Mit Effekten arbeiten](#), bzw. [↑12, Verwaltung der Library](#).

4.2.1 Library-Pane

Auf dem [Library](#)-Pane blättest du durch die Instrumente, Effekte und Preset-Dateien. Es besteht aus den folgenden Elementen:



Das Library-Pane.

(1) [Library](#): Zeigt das [Library](#)-Pane an.

(2) **Produkt-Typ-Symbol**: Zeigt den aktuellen Kontext des Browsers an, d.h. ob gerade durch Instrumente oder Effekte geblättert wird. Dies wird automatisch durch den aktuell gewählten Plug-in-Slot in der Plug-in-Kette bestimmt. Mehr Informationen über die Umschaltung zwischen Produkt-Typen findest du in Abschnitt [↑10.1.1, Produkt-Typen: Instrumente und Effekte](#).

(3) **Inhalte-Wähler**: Das Globus-Symbol wählt die Werks-Inhalte und das Benutzer-Symbol die Benutzer-Inhalte. Nur Preset-Dateien des hier gewählten Inhalts-Typs tauchen in den Suchergebnissen (8) auf. Mehr dazu findest du in [↑10.4, Zwischen Factory- und User-Inhalten wählen](#).

(4) **Produkt-Wähler**: Wählt ein bestimmtes Instrument oder einen Effekt, eine Instrumenten-Kategorie, bzw. die Bank des gewählten Instruments. Nur Preset-Dateien, die deiner Auswahl entsprechen, tauchen in den Suchergebnissen (8) auf. Mehr dazu findest du in [↑4.2.2, Produkt-Wähler](#).

(5) **TYPES**: Mit dem Types-Filter kannst du anhand von Type- und Sub-Type-Schlagworten nach entsprechend verschlagworteten Dateien suchen. Du kannst diesen Bereich ein- bzw. ausklappen, indem du neben **TYPES** auf den kleinen Pfeil klickst. Mehr dazu findest du in [↑10.8, TYPES- und MODES-Tag-Filter](#).

(6) **MODES**: Mit dem MODES-Filter kannst du anhand von Mode-Schlagworten nach entsprechend verschlagworteten Dateien suchen. Du kannst diesen Bereich ein- bzw. ausklappen, indem du neben **MODES** auf den kleinen Pfeil klickst. Mehr dazu findest du in [↑10.8, TYPES- und MODES-Tag-Filter](#).

(7) **Favorites** (Favoriten): Filtert die Suchergebnisse nach den Favoriten. Wenn aktiv, tauchen nur Favoriten-Preset-Dateien in den Suchergebnissen (8) auf. Mehr dazu findest du in [↑10.9, Mit Favoriten arbeiten](#).

(8) **Suchergebnisse**: Zeigt alle Preset-Dateien an, auf die deine eingegebenen Suchkriterien zutreffen. Mehr dazu findest du in [↑10.3, Preset-Dateien laden](#).

(9) **Control-Zeile**: Die Control-Zeile bietet nützliche Werkzeuge für die Arbeit mit der KOMPLETE-KONTROL-Library:

- Der **Informations-Button** (i) zeigt zusätzliche Informationen über die gewählten Preset-Dateien an.
- Der **EDIT**-Button öffnet den **Attribute-Editor** zur Anzeige und Bearbeitung der Tags und Eigenschaften der gewählten Preset-Dateien.

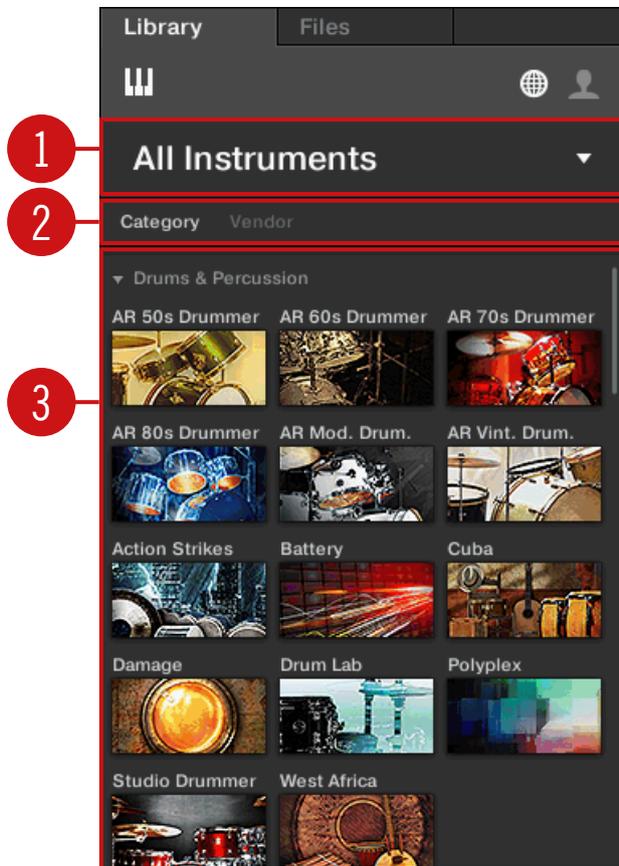
Mehr dazu findest du in [↑10.11, Preset-Datei-Informationen anzeigen](#).

(10) **Vorhör-Bedienelemente:** Dient zum Vorhören von Preset-Dateien. Mehr dazu findest du in [↑10.12, Vorhören deiner Preset-Dateien \(Prehear\)](#).

(11) **Suchfeld:** Hier nimmst du eine Textsuche vor. Mehr dazu findest du in [↑10.10, Eine Textsuche durchführen](#).

4.2.2 Produkt-Wähler

Bei blättern durch Instrumente oder Effekte dient der Produkt-Wähler zur Eingrenzung deiner Suche auf eine bestimmte Kategorie, ein bestimmtes Produkt und auf Bänke von Instrumenten.



Der Produkt-Wähler.

(1) **Produkt-Wähler-Kopfzeile:** Die Kopfzeile zeigt das gewählte Produkt an. Wenn keine Auswahl besteht, wird eine allgemeine Bezeichnung angezeigt (**All Instruments** oder **All Effects**). Ein Klick auf die Kopfzeile schließt bzw. öffnet den Produkt-Wähler.

(2) **Category-/Vendor-Wähler:** Hier kannst du die Produkt-Liste nach **Category** oder nach **Vendor** (Anbieter) sortieren.

(3) **Produkt-Liste:** Zeigt alle Produkte an, die in deiner KOMPLETE-KONTROL-Library verfügbar sind.

Wenn bei **Category/Vendor** [Category](#) angewählt ist, wird die Produkt-Liste nach den folgenden Kategorien sortiert:

- [DRUMS & PERCUSSION](#)
- [SAMPLED INSTRUMENTS](#)
- [SYNTHESIZERS](#)
- [NO CATEGORY](#) (keine Kategorie)

Wenn unter **Category / Vendor** [Vendor](#) angewählt ist, wird die Produkt-Liste nach den Namen der Anbieter sortiert.

Mehr dazu findest du in [↑10.5, Preset-Dateien nach Produkten filtern](#) und [↑10.6, Produkt-Preset-Dateien nach Bank filtern](#).

4.2.3 Files-Pane

Der [Files](#)-Pane enthält die folgenden Elemente:



Das Files-Pane im Browser.

(1) **Files-Tab:** Zeigt das Files-Pane an. Mehr dazu findest du in [↑12.4, Mit dem Files-Pane arbeiten](#).

(2) **Favoriten-Zeile:** Zeigt all deine bevorzugten Ordner an. Klicke auf einen der Favoriten-Ordner, um direkt zu diesem bestimmten Pfad zu springen und seinen Inhalt in den Suchergebnissen (5) anzuzeigen. Mehr dazu findest du in [↑12.4.4, Mit Favoriten-Ordnern arbeiten](#).

(3) **Orts-Zeile:** Zeigt den aktuell angewählten Pfad an. Die Orts-Zeile bietet verschiedene Werkzeuge zur schnellen Navigation durch dein Dateisystem. Mehr dazu findest du in [↑12.4.2, Navigation zu Dateien mit der Orts-Zeile](#).

(4) **Zuletzt-Besucht-Button:** Öffnet eine Liste der zuletzt besuchten Orte, um schnell dorthin zu springen. Mehr dazu findest du in [↑12.4.3, Zuletzt besuchte Orte nutzen](#).

(5) **Suchergebnisse:** Zeigt die Inhalte (Dateien und Verzeichnisse) des Ordners an, der in der Orts-Zeile angezeigt wird. Nur zu KOMPLETE KONTROL kompatible Dateien werden angezeigt. Mehr dazu findest du in [↑12.4.1, Zusätzliche Funktionen der Suchergebnis-Liste im Files-Pan](#)e.

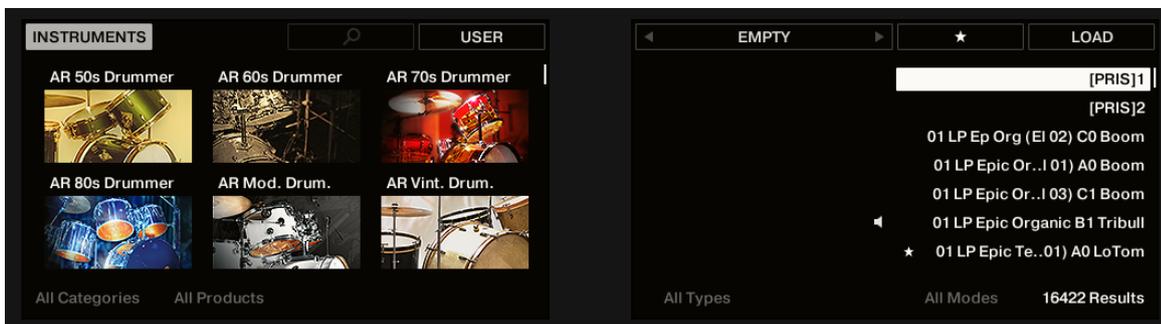
(6) **Control-Zeile:** Bietet einige nützliche Werkzeuge für die Arbeit mit deinem Dateisystem:

- Der **Informations-Button** (i) zeigt zusätzliche Informationen über die gewählten Preset-Dateien an.
- Der **IMPORT**-Button dient dem Import der Inhalte im gewählten Ordner in die KOMPLETE-KONTROL-Library. Vor dem eigentlichen Import der Datei(en) kannst du im **Attribute-Editor** wählen, welche Tags ihnen zugewiesen werden.

Mehr dazu findest du in [↑12.3, Die Tags und Eigenschaften von User-Preset-Datei bearbeiten](#) und [↑12.7, KOMPLETE-KONTROL-kompatible Dateien Importieren](#).

4.2.4 Der Browser auf dem Keyboard

In den Displays des Keyboards ist der Browser wie folgt aufgebaut:

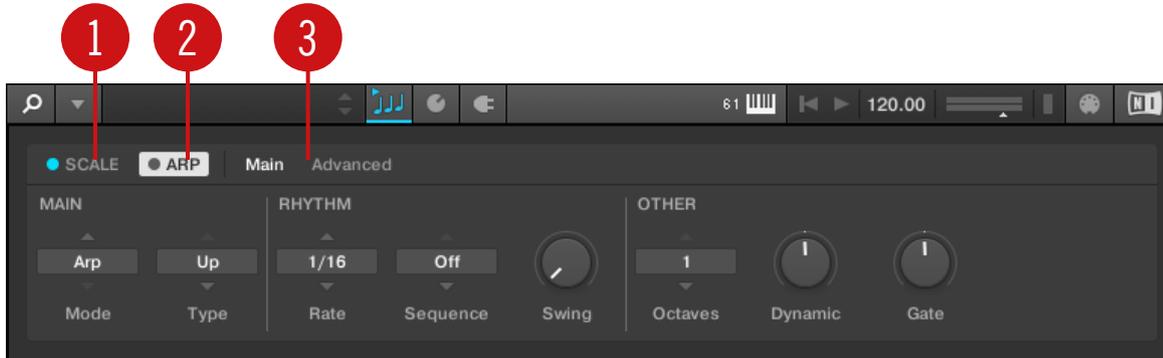


Der Browser in den Displays des Keyboards.

- Das linke Display zeigt die Parameter des Produkt-Wählers an, mit denen du durch die Wahl des Inhalte-Typs (Factory- oder User-Inhalte) sowie einer Produkt-Kategorie, eines Produkts, einer BANK und einer SUB-BANK deine Suche eingrenzen kannst.
- Das rechte Display zeigt die Parameter zur weiteren Verfeinerung deiner Suche an, indem du die gewünschten Tags für den Typ (Type) und möglicherweise den Modus (Mode) wählst. Dort erscheint auch die entsprechende Liste mit den Suchergebnissen.

4.3 Perform-Panel

Im Perform-Panel hast du Zugriff auf alle Parameter der Scale-Engine und des Arpeggiators.



Das Perform-Panel.

- (1) **SCALE:** Ein Klick auf den runden Button links neben **SCALE** schaltet die Skalen-Funktion an bzw. aus. Ein Klick auf das **SCALE**-Label zeigt die Parameter der Scale-Engine an. Siehe [↑14, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#) für Details.
- (2) **ARP:** Ein Klick auf den runden Button links neben **ARP** schaltet den Arpeggiator an bzw. aus. Ein Klick auf das **ARP**-Label zeigt die Arpeggiator-Parameter an. Siehe [↑15, Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten](#) für Details.
- (3) **Parameter-Pages:** Wenn mehrere Pages mit Parametern verfügbar sind, kann hier zwischen ihnen umgeschaltet werden.

- (1) **SCALE**: Ein Klick auf den runden Button links neben **SCALE** schaltet die Skalen-Funktion an bzw. aus. Ein Klick auf das **SCALE**-Label zeigt die Parameter der Scale-Engine an. Siehe [↑14, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#) für Details.
- (2) **ARP**: Ein Klick auf den runden Button links neben **ARP** schaltet den Arpeggiator an bzw. aus. Ein Klick auf das **ARP**-Label zeigt die Arpeggiator-Parameter an. Siehe [↑15, Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten](#) für Details.
- (3) **Parameter-Pages**: Wenn mehrere Pages mit Parametern verfügbar sind, kann hier zwischen ihnen umgeschaltet werden.

Mehr dazu findest du in [↑14, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#).

4.4 Plug-in-Panel

Das Plug-in-Panel dient der Ansicht und Anpassung der im Control-Bereich auf dem KOMPLETTE-KONTROL-Keyboad für einzelne Preset-Dateien zugewiesenen Parameter. Die Anzahl der Pages und Parameter variiert je nach geladenem Instrument oder Effekt.



Das Plug-in-Panel.

Mehr dazu findest du in [↑13.4, Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen](#).

4.5 Plug-in-Ketten-Panel

Oben im Plug-in-Bereich sitzt das Plug-in-Ketten-Panel. Die Plug-in-Kette ist der Ort, an dem du direkt Instrumenten-Plug-ins (Plug-in-Slot 1) und Effekt-Plug-ins (Plug-in-Slot 2 und weiter) lädst, um sie in einer horizontalen Kette anzuordnen. Jedes Plug-in wird in einen Plug-in-Slot geladen und so entsteht die Plug-in-Kette. Die Reihenfolge der Plug-ins ist wählbar, aber in den ersten Plug-in-Slot kann nur ein Instrument geladen werden.



Das Plug-in-Ketten-Panel im Überblick.

- (1) **Plug-in-Kette:** Zeigt das geladene Instrument und die Effekte an.
- (2) **Plug-in-Slot:** Jeder Plug-in-Slot repräsentiert ein Plug-in und zeigt Namen und Bild des Produkts an. Nutze die Plug-in-Slots, um direkt Plug-ins zu laden, Effekte stumm zu schalten und die Reihenfolge zu ändern.

Mehr dazu findest du in [↑11, Mit Effekten arbeiten](#).

4.6 MIDI-Zuweisungs-Editor

Mit dem MIDI-Zuweisungs-Editor bestimmst du, welche Art MIDI-Nachrichten den Bedienelementen auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards im MIDI-Modus zugewiesen werden. So kannst du das Keyboard mit MIDI-Anwendungen oder MIDI-Geräten nutzen, die spezifische MIDI-Nachrichten benötigen, damit bestimmte Parameter oder Funktionen gesteuert werden können. Es können mehrere Templates konfiguriert und schnell wieder aufgerufen werden, so dass du Controller-Zuweisungen für verschiedene Anwendungen und/oder Geräte vorbereiten kannst. Der MIDI-Zuweisungs-Editor dient der Änderung der Zuweisungen für die Drehregler, Buttons und den Touch-Strip im Control-Bereich des Keyboards sowie für angeschlossene Pedale.



Der MIDI-Zuweisungs-Editor im Überblick.

- (1) **Templates-Pane:** Dient zur Erzeugung und Verwaltung deiner Templates für MIDI-Zuweisungen.
- (2) **Templates-Pane-Button:** Blendet das Templates-Pane ein bzw. aus.
- (3) **KNOBS, BUTTONS, PEDALS, TOUCHSTRIP:** Hier wählst du den Typ Bedienelement, dem du MIDI-Nachrichten zuweisen kannst.

(4) **Pages / Pedal A und Pedal B:** Für die Drehregler und Buttons kannst du Mehrfach-Zuweisungen machen, die in Pages organisiert sind. Du kannst hier bis zu vier Pages wählen und verwalten. Pedal-Zuweisungen sind global und werden nicht pro Template unterschieden. Die Pedale A und B können unabhängig voneinander konfiguriert werden.

Für die Pedale können keine Mehrfach-Zuweisungen getätigt werden.

(5) **Steuer-Elemente:** Wähle hier das Steuer-Element für die MIDI-Zuweisung.

(6) **Definitions-Bereich:** Bestimmt die MIDI-Zuweisungs-Eigenschaften für das gewählte Steuer-Element.

Mehr dazu findest du in [↑8, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

4.7 Plug-in-Bereich

Im Plug-in-Bereich der KOMPLETE-KONTROL-Software werden deine Instrumente und Effekte nach dem Laden aus dem Browser angezeigt. Jedes Instrument bietet einen anderen Satz an Bedienelementen und Parametern die sich alle leicht und direkt auf dem Computer und auf dem Keyboard bedienen lassen. Parameter-Änderungen werden sowohl auf den Displays des Keyboards als auch auf der Bedienoberfläche des Instruments im Plug-in-Bereich angezeigt.



Für die meisten Instrumente stehen zusätzliche Views zur Verfügung, mit denen du Zugriff auf weitere Bedienelemente bekommst. Siehe [↑6.1, Instrumenten-Views](#) für Details.



Der Plug-in-Bereich zeigt das Instrument Form an.

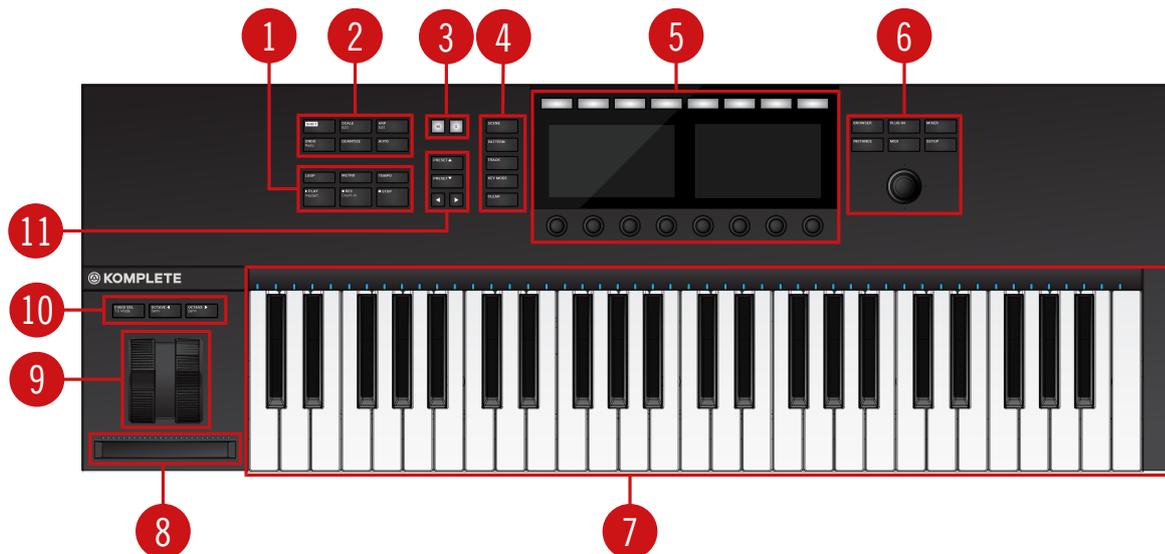
5 Das Keyboard im Überblick

Das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard ist fest in die Software integriert und wird zum durchblättern, steuern und spielen deiner Produkte sowie zur Steuerung unterstützter Hosts genutzt.

Das Keyboard ist in drei Größen verfügbar: S49 und S61 sind mit hochwertigen, halb-gewichteten Fatar-Keyboards mit Aftertouch ausgestattet. Das S88 bietet professionelle, voll gewichtete Tasten mit Hammermechanik, die ebenfalls von Fatar stammen. Abgesehen von der Tastatur, haben die Keyboards identische Funktionalität.

Das bietet die folgenden Bereiche:

Draufsicht



KOMPLETE KONTROL S49

(1) **Transport-Bereich:** Steuert die Transport-Funktionen unterstützter Hosts, wenn KOMPLETE KONTROL als Plug-in läuft. Mehr dazu findest du in [↑5.2, Transport-Bereich](#).

-
- (2) **Perform- und Edit-Bereich** : Hier bearbeitest und steuerst du die leistungsfähigen Smart-Play-Funktionen, z.B. das Spiel von Skalen, Akkorden und Arpeggiator-Sequenzen. Die Einstellungen im Perform- und Edit-Bereich werden im Control-Bereich (5) und auf dem Light Guide des Keyboards (7) angezeigt. Mehr dazu findest du in [↑5.1, Perform- und Edit-Bereich](#).
- (3) **Solo- und Mute-Buttons**: Hier kannst du in unterstützten Hosts direkt jeglichen Sound oder Group solo bzw. stumm schalten. Mehr dazu findest du in [↑9, Host-Integration](#).
- (4) **Arrange-Buttons**: Dient zum Umschalten zwischen verschiedenen Arrangement-Views und -Modi in unterstützten Hosts. Mehr dazu findest du in [↑9, Host-Integration](#).
- (5) **Control-Bereich**: Die Drehregler und Displays werden automatisch den entsprechenden Bedienelementen des geladenen Produkts oder des gewählten Modus zugewiesen. Mehr dazu findest du in [↑5.3, Control-Bereich](#).
- (6) **Navigations- und Modus-Buttons**: Hier blättest du durch deine KOMPLETE-KONTROL-Library, navigierst mit dem 4-D-Encoder in deiner DAW und hast direkten Zugriff auf Mixer und MIDI-Modus. Mehr dazu findest du in [↑5.5, 4-D-Encoder](#) und [↑5.4, Modus-Buttons](#).
- (7) **Tastatur und Light Guide**: Spiegeln die Smart-Play-Funktionen wider, indem LEDs an- bzw. ausgeschaltet werden, um aktive und inaktive Tasten anzuzeigen. Der Light Guide spiegelt ebenfalls die Einstellungen des geladenen Instruments wider und kann bei der Anzeige von z.B. BATTERY- oder KONTAKT-Zuweisungen sehr hilfreich sein. Mehr dazu findest du in [↑5.6, Tastatur und Light Guide](#).
- (8) **Touch-Strip**: Der Touch-Strip kann über die MIDI-Lern-Funktion des geladenen Instruments Parametern zugewiesen werden. Mehr dazu findest du in [↑5.7, Touch-Strip](#).
- (9) **Pitch- & Modulations-Räder**: Das Pitch-Rad links dient zur Änderung der Tonhöhe des geladenen Instruments. Das rechte Modulations-Rad regelt den Standard-Modulation-Parameter des geladenen Instruments.
- (10) **Transpose- und Fixed-Velocity-Buttons**: Der Button **FIXED-VEL (TS MODE)** setzt die Noten-Velocity für alle Tasten auf den festen Wert von 127. Die Buttons **OCTAVE (Semi)** transponieren die komplette Tastatur eine Oktave nach oben/unten. Die Betätigung von **SHIFT + OCTAVE (Semi)** transponiert die komplette Tastatur um einen Halbton nach oben/unten. Mehr dazu findest du in [↑5.8, Transpositions- und Fixed-Velocity-Buttons](#).

(11) **Preset- und Page-Buttons:** Die **PRESET**-Buttons dienen zum Umschalten auf die nächste bzw. vorherige Preset-Datei des geladenen Instruments. Mit den Page-Buttons nach links/rechts schaltest du auf die nächste Parameter-Page um und weist so den Drehreglern und Displays einen anderen Satz Parameter zu.

Rückansicht

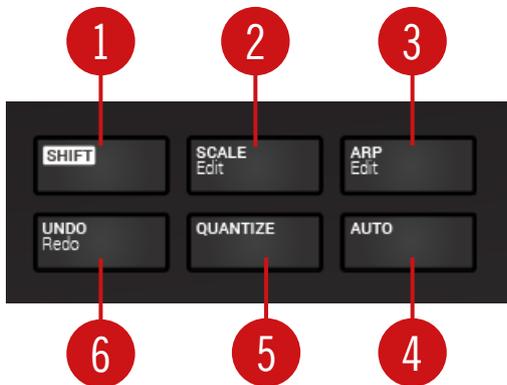


Rückansicht des Keyboards.

- (1) **Kensington-Schloss:** Hier kannst du ein Kensington-kompatibles Schloss anschließen, um dein Gerät gegen Diebstahl zu schützen.
- (2) **MIDI-IN/-OUT-Buchse:** Zum Anschluss von Geräten für die MIDI-Steuerung. Mehr dazu findest du in [↑3.5, Externes MIDI-Equipment an das Keyboard anschließen](#).
- (3) **Pedal A- und Pedal B-Buchsen:** Dienen dem Anschluss von Sustain- und Expression-Pedalen. Mehr dazu findest du in [↑3.4, Anschluss von Pedalen an das Keyboard](#).
- (4) **Netzteil-Buchse (15 V - 1.2 A):** Hier wird das optionale Netzteil angeschlossen, das separat im Online-Shop von Native Instruments erworben werden kann.
- (5) **USB-Buchse:** Zum Anschluss des Keyboards an deinen Computer mittels des mitgelieferten USB-Kabels.
- (6) **Power-Button:** Schaltet das Keyboard ein bzw. aus.

5.1 Perform- und Edit-Bereich

Die Buttons des Perform- und Edit-Bereichs ganz links auf dem KOMPLETTE-KONTROL-Key-board dienen dem Ein- bzw. Ausschalten der Scale-Engine und des Arpeggiators sowie dem Zugriff auf ihre Parameter zur Bearbeitung. Die Parameter werden im Display angezeigt und können mit den Drehreglern im Control-Bereich bearbeitet werden.

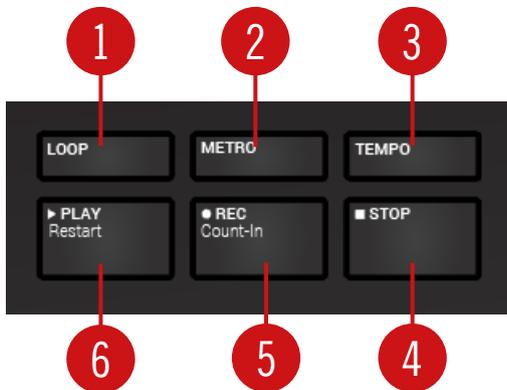


Der Perform- und Edit-Bereich.

- (1) **SHIFT**: Bietet Zugriff auf die per Beschriftung als sekundär gekennzeichneten Funktionen der Buttons, wie z.B. die **EDIT**-Funktionen der Buttons **SCALE (Edit)** und **ARP (Edit)**.
- (2) **SCALE (Edit)**: Schaltet die Scale-Engine an bzw. aus und bietet Zugriff auf die Scale-Engine-Parameter. Mehr dazu findest du in [↑14, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#).
- (3) **ARP (Edit)**: Schaltet den Arpeggiator an bzw. aus und bietet Zugriff auf die Arp-Parameter. Mehr dazu findest du in [↑15, Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten](#).
- (4) **AUTO**: Aktiviert bzw. deaktiviert in unterstützten Hosts die Automation. Mehr dazu findest du in [↑9, Host-Integration](#).
- (5) **QUANTIZE**: Dient in unterstützten Hosts der Quantisierung von Events auf das Step-Grid. Mehr dazu findest du in [↑9, Host-Integration](#).
- (6) **UNDO** (rückgängig / wiederholen): Dient in unterstützten Hosts dem rückgängig machen bzw. der Wiederholung deiner letzten Aktion. Mehr dazu findest du in [↑9, Host-Integration](#).

5.2 Transport-Bereich

In unterstützten Hosts bietet der **TRANSPORT**-Bereich ganz links auf dem Keyboard schnellen und leichten Zugriff auf Funktionen wie Wiedergabe, Aufnahme, Loop, usw.

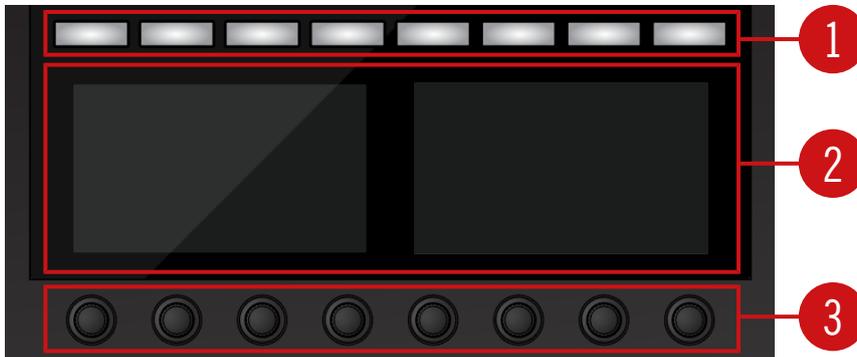


Transport-Bereich.

- (1) **LOOP**: Schaltet den Wiedergabe-Modus zwischen Standard und Schleife um.
- (2) **METRO**: Schaltet das Metronom an bzw. aus.
- (3) **TEMPO**: Dient dem Eintappen des Tempos.
- (4) **STOP**: Stoppt die Wiedergabe.
- (5) **REC (Count-in)**: **REC (Count-in)** chaltet die Aufnahme an bzw. aus. **SHIFT + REC (Count-in)** schaltet den Vorzähler an bzw. aus.
- (6) **PLAY (Restart)**: **PLAY (Restart)** startet die Wiedergabe. **SHIFT + PLAY (Restart)** startet die Wiedergabe vom Anfang aus.

5.3 Control-Bereich

Der Control-Bereich befindet sich in der Mitte des KOMPLETE-KONTROL-Keyboard. Die Drehregler, Buttons und Displays werden automatisch den entsprechenden Bedienelementen des geladenen Produkts oder des gewählten Modus zugewiesen. Sie bieten sofortigen Zugriff und ermöglichen die tiefgreifende Bearbeitung verschiedenster Aspekte von KOMPLETE KONTROL.



Die Bedienelemente des Control-Bereichs.

(1) **Buttons 1-8:** Die acht Buttons passen ihre Zuweisungen dynamisch dem gewählten Modus an und bieten direkten Zugriff auf die wichtigsten Funktionen und Unterbereiche. Die Displays zeigen unter jedem Button die aktuelle Zuweisung an.

(2) **Displays:** Die Displays bieten Informationen über das gezeigte Produkt oder den gewählten Modus und zeigen die Funktionen und Parameter an, die den Buttons und Drehreglern zugewiesen sind.

(3) **Drehregler 1-8:** Die acht Drehregler passen ihre Zuweisungen dynamisch dem gewählten Modus an und bieten direkten Zugriff auf die verfügbaren Parameter. Die Displays zeigen über jedem Drehregler die aktuelle Zuweisung an. Weil die Drehregler berührungsempfindlich sind, kannst du sie einfach antippen, um zusätzliche Informationen zu sehen.

5.4 Modus-Buttons

Mit den Modus-Buttons blättest du durch deine KOMPLETE-KONTROL-Library und hast direkten Zugriff auf den Mixer und den MIDI-Modus.



Modus-Buttons.

- (1) **BROWSER**: Zeigt den Browser im Control-Bereich an. Mehr dazu findest du in [↑10, In der Library blättern](#).
- (2) **PLUG-IN**: Zeigt die Plug-in-Kette und das gewählte Plug-in im Control-Bereich an. Mehr dazu findest du in [↑11, Mit Effekten arbeiten](#).
- (3) **MIXER**: Zeigt im Control-Bereich den Mixer von unterstützten Hosts an. Mehr dazu findest du in [↑9, Host-Integration](#).
- (4) **SETUP**: Zeigt die Hardware-Seriennummer und die Firmware-Version an und ermöglicht die Einstellung der Display-Helligkeit. Mehr dazu findest du in [↑6.6, Keyboard-Einstellungen](#).
- (5) **MIDI**: Schaltet in den MIDI-Modus, in dem du das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard als MIDI-Controller nutzen kannst. Mehr dazu findest du in [↑7, MIDI-Kommunikation](#).
- (6) **INSTANCE**: Bei der Nutzung von KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem Host ohne erweiterte Integration dient dieser Button zum Umschalten zwischen KOMPLETE-KONTROL-Instanzen und dem MIDI Modus. Mehr dazu findest du in [↑6.2, Wechseln von Instanzen](#) und [↑9, Host-Integration](#).

5.5 4-D-Encoder

Der 4-direktionale-Drück-Encoder (auch 4-D-Encoder genannt) kombiniert die Funktionalität eines konventionellen Joysticks mit der eines Buttons und eines Endlos-Drehreglers. Diese Aspekte machen ihn zu einem multi-funktionalen Bedienelement, das zur Navigation, Parameter-Einstellung und Steuerung von Produkten genutzt werden kann. Folglich kann er in vier Richtungen gedrückt werden: Hoch, runter, links und rechts — und man kann ihn drücken und drehen.



Der 4-D-Encoder sitzt unter den Modus-Buttons.

Die verfügbaren Aktionen variieren je nach Menü oder Kontext:

- In den Displays navigiert man durch drücken des 4-D-Encoders in eine durch die vier LEDs angezeigte Richtung.
- Einträge in einer Liste werden durch Drehung des 4-D-Encoders durchblättert.
- Der Wert eines hervorgehoben dargestellten Parameters wird durch Drehung des 4-D-Encoders eingestellt.
- Eine Auswahl wird durch Drücken des 4-D-Encoders bestätigt.

Mehr dazu findest du in [↑10, In der Library blättern](#), [↑11, Mit Effekten arbeiten](#) und [↑13, Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern](#).

5.6 Tastatur und Light Guide

Auf der Tastatur spielst du das geladene Instrument. Der Light Guide über der Tastatur visualisiert per Farb-Code die Tasten- und Sample-Zuweisung geladener Instrumente. Aktive und inaktive Tasten bzw. Sample-basierte Instrumente werden durch LEDs angezeigt. Der Light Guide spiegelt außerdem die Smart-Play-Einstellungen wider. Das heißt, dass nach der Auswahl von z.B. einer Skala oder eines Akkords, die LEDs, die den in der Skala bzw. dem Akkord enthaltenen Tasten entsprechen, aufleuchten, während inaktive Tasten unbeleuchtet bleiben. Der Light Guide bietet dir auch visuelle Rückmeldung, wenn vom Host eingehende MIDI-Noten wiedergegeben werden.



Der Light Guide.

Mehr dazu findest du in [↑13, Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern](#), [↑14, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#) und [↑15, Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten](#).

5.7 Touch-Strip

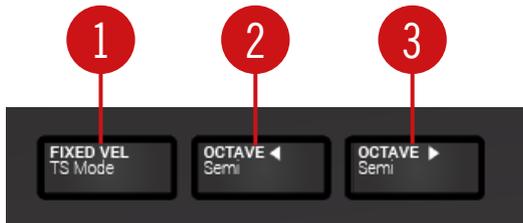
Der Touch-Strip ist ein intuitiv spielbares Bedienelement, mit dem du unmittelbar Kontrolle über Instrumenten-Parameter bekommst. Er kann MIDI-Pitchbend- oder Control-Change-Daten senden und wird im MIDI-Zuweisungs-Editor konfiguriert.



Der Touch-Strip.

Mehr dazu findest du in [↑8, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

5.8 Transpositions- und Fixed-Velocity-Buttons



Transpositions- und Fixed-Velocity-Buttons.

(1) **FIXED VEL (TS Mode)**: Setzt die Noten-Velocity für alle Tasten auf den festen Wert von 127. In der Grundeinstellung sind die Tasten anschlagsdynamisch: Je härter du sie anschlägst, desto lauter ist der Sound. Bei aktivem Fixed Velocity spielen die Pads immer in der gleichen Lautstärke, egal wie hart sie angeschlagen werden.

(2 - 3) **OCTAVE (Semi) runter** und **OCTAVE (Semi) hoch** : Transponieren die komplette Tastatur eine Oktave nach oben/unten. Die Betätigung von **SHIFT + OCTAVE (Semi)** transponiert die komplette Tastatur um einen Halbton nach oben/unten. Wenn beide Buttons gemeinsam betätigt werden wird die Tastatur auf die Mittel-Oktave zurückgesetzt.

6 Globale Bedienelemente und Preferences

Dieser Abschnitt dreht sich um die globalen Bedienelemente und die Preferences, auf die du über die Kopfzeile von KOMPLETE KONTROL zugreifst.

6.1 Instrumenten-Views

Wenn du mit dem Browser ein Instrument geladen hast, erscheint es im Plug-in-Bereich der KOMPLETE-KONTROL-Software. Die meisten KOMPLETE-Instrumente sind mit mehr als einem View (Ansicht) ausgestattet, damit du Zugang zu einem anderen Satz an Bedienelementen bekommen oder bestimmte Funktionen detaillierter bearbeiten kannst. Die drei verfügbaren Instrumenten-Views **Default-View**, **Additional-View** und **Edit-View** können direkt aus dem KOMPLETE-KONTROL-Menü aufgerufen werden.



Instrumenten-Views im KOMPLETE-KONTROL-Menü.

- ▶ Alternativ kannst du zwischen Default-View und Additional-View umschalten, indem du in der Kopfzeile auf den View-Button (+-Symbol) klickst.

Alle Instrumenten-Parameter können, unabhängig vom in der KOMPLETE-KONTROL-Software gewählten Instrumenten-View, jederzeit über das KOMPLETE-KONTROL-Keybord gesteuert werden.



Die verfügbaren Views können je nach geladenem Instrument unterschiedlich ausfallen.

6.1.1 Default-View

Der Default-View (Standard-Ansicht) erscheint, wenn du mit dem Browser ein Instrument lädst. Er bietet mit einer einfach bedienbaren Oberfläche Zugriff auf einige der wichtigsten Funktionen der einzelnen NKS-Instrumente.



POLYPLEX im Default-View

6.1.2 Additional-View

Die meisten NKS-Instrumente haben mehr Parameter, als auf einer kleinen Fläche darstellbar und bieten daher einen zweite Ansicht, den Additional-View. Der Additional-View kann dir je nach geladenem Instrument Zugriff auf detailliertere Bearbeitungs-Elemente bieten oder einen komplett anderen Satz an Bedienelementen aufweisen.



POLYPLEX im Additional-View.

Neben der Wahl des Additional-Views über das KOMPLETTE-KONTROL-Menü und das Anwendungs-Menü, kannst du dies auch mit einem Klick auf den **+**-Button in der Kopfzeile von KOMPLETTE KONTROL tun. Ein erneuter Klick schaltet auf den Default-View zurück.



Der **+**-Button öffnet bzw. schließt den Additional-View.

6.1.3 Edit-View



Der Edit-View ist nur für Instrumente verfügbar die 'Powered By' KONTAKT oder REAKTOR sind.

Im Edit-View hast du außerdem die Möglichkeit jedes KOMPLETE-Instrument zu öffnen, das mit dem KONTAKT- oder REAKTOR-Player gespielt werden kann. So hast du Zugriff auf alle flexiblen Bedienelemente und Funktionen, die du sonst auch hättest, wenn du KONTAKT oder REAKTOR im Stand-alone-Modus nutzen würdest.



POLYPLEX im Edit-View.



Der Edit-View bietet Zugriff auf Dateien, die vom KOMPLETE-KONTROL-Browser nicht geladen werden können, z.B. KONTAKT-Multis, die vom KONTAKT-Browser im Edit-View geladen werden können.

6.2 Wechseln von Instanzen

Wenn zwei oder mehr Instanzen der KOMPLETE-KONTROL-Software laufen (z.B. als Plug-in auf verschiedenen Spuren des Hosts), kannst du wählen, welche über dein KOMPLETE-KONTROL-Keyboard gesteuert wird.

In der Software auf eine andere Instanz umschalten

- ▶ Um das Keyboard auf eine bestimmte Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software umzuschalten, klickst du den Connect-Button (Keyboard-Symbol) in der Kopfzeile der entsprechenden Instanz.



Automatische Umschaltung in einem Host

Bei der Nutzung von KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem Host mit erweiterter Integration schaltet das Keyboard abhängig vom Inhalt der gewählten Spur automatisch zwischen der Steuerung der KOMPLETE-KONTROL-Software und dem MIDI-Modus um.

- Wenn du eine Spur wählst, die das KOMPLETE-KONTROL-Plug-in enthält, schaltet das Keyboard automatisch auf diese Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software um. So kannst du alle Parameter deines Produkts sofort über das Keyboard steuern.
- Wenn du eine Spur wählst, die das KOMPLETE-KONTROL-Plug-in nicht enthält, schaltet das Keyboard automatisch in den MIDI-Modus. So kannst du die verfügbaren Bedienelemente per MIDI-Learn Parametern im Host oder in einem eingefügten Plug-in zuweisen.
- ▶ Um in einem unterstützten Host mit dem Keyboard eine Spur zu wählen, drücke den 4-D-Encoder auf- oder abwärts, bis die Spur hervorgehoben ist.

Mit dem Keyboard auf eine andere Instanz schalten

Wenn du KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem Host ohne erweiterte Integration nutzt, kannst du dich nicht auf eine automatische Umschaltung zwischen den Instanzen verlassen. Du kannst jedoch immer noch über die Displays und den 4-D-Encoder des Keyboards eine bestimmte Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software wählen.

Um geladene KOMPLETE-KONTROL-Instanzen mit dem Bildschirm-Overlay anzuzeigen und umzuschalten, folge bitte den Anleitungen weiter unten:

1. Drücke den **INSTANCE**-Button, um alle aktiven Instanzen der KOMPLETE-KONTROL-Software auf den Keyboard-Displays anzuzeigen.
2. Nutze den 4-D-Encoder, um eine Instanz auszuwählen.
3. Drücke den 4-D-Encoder, um auf die gewählte Instanz umzuschalten.

→ Du kannst die gewählte Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software jetzt über das Keyboard steuern.

6.3 Transport und Tempo

Wenn KOMPLETE KONTROL als eigenständige Anwendung läuft, verfügt es über eigene Bedienelemente für Transport und Tempo. Sie werden sowohl von Sequencer-gesteuerten KON-TAKT- und REAKTOR-Instrumenten, als auch vom Arpeggiator genutzt. Außerdem werden die Tempo-Parameter von allen Instrumenten genutzt, bei denen du Timing-Parameter relativ zum musikalischen Tempo einstellen kannst (z.B. rhythmische Modulationen, Delay-Effekte).

Du findest die Transport- und Tempo-Bedienelemente in der Kopfzeile:



Transport- und Tempo-Bedienelemente in KOMPLETE KONTROL.

- (1) **Play-Button:** Der Play-Button startet und stoppt die interne Clock. Dies kann zur Wiedergabe-Steuerung von Sequencer-gesteuerten KONTAKT- und REAKTOR-Instrumenten genutzt werden.
- (2) **Reset-Button:** Der Reset-Button setzt die interne Clock auf ihre Start-Position zurück. Folglich starten Sequencer in KONTAKT und REAKTOR dann ihre Wiedergabe vom Anfang. Das gleiche gilt für den Arpeggiator.
- (3) **Tempo-Steuerung:** Stellt das Tempo in BPM (Beats Per Minute) ein.



Wenn du KOMPLETE KONTROL als Plug-in nutzt, wird das Tempo automatisch zum Host synchronisiert. Daher werden die Transport- und Tempo-Bedienelemente grau dargestellt und sind deaktiviert.

6.3.1 Die Clock zurücksetzen

Du kannst die Clock sowohl vom Keyboard aus, als auch in der Software zurücksetzen.

Die Clock in der Software zurücksetzen

- Wenn die interne Clock angehalten ist, wird sie mit einem Klick auf den Reset-Button zurückgesetzt. Ein Klick auf den Play-Button startet die Wiedergabe vom Anfang an.
- Wenn die interne Clock läuft, setzt ein Klick auf den Reset-Button die Clock zurück und die Wiedergabe wird vom Anfang an fortgesetzt.

Die Clock mit dem Keyboard zurücksetzen

- Wenn die interne Clock angehalten ist, führt die Betätigung von **STOP** zum Reset der internen Clock. Die Betätigung von **PLAY (Restart)** startet die Wiedergabe vom Anfang an.
- Wenn die interne Clock angehalten ist, führt die Betätigung von **SHIFT+ PLAY (Restart)** zum Reset der internen Clock und dem Start der Wiedergabe vom Anfang an.
- Wenn die interne Clock läuft, führt die Betätigung von **SHIFT+ PLAY (Restart)** zum Reset der internen Clock und die Wiedergabe wird vom Anfang an fortgesetzt.

6.3.2 Tempo anpassen

Du kannst das Tempo sowohl vom Keyboard aus, als auch in der Software einstellen.

Das Tempo in der Software ändern

Mit dem Tempo-Bedienelement stellst du das Tempo im BPM (Beats Per Minute) ein.

1. Klicke auf die Anzeige und ziehe die Maus auf-/abwärts.
2. Alternativ kannst du die Tempo-Anzeige doppelklicken und numerisch einen neuen Wert eingeben.

→ Das Tempo wird in Schritten von einem BPM eingestellt.

Das Tempo in der Software ändern

Du kannst das Tempo auch mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard in BPM (Beats Per Minute) einstellen:

- ▶ Halte **TEMPO** gedrückt und drehe im Control-Bereich Drehregler 1.

→ Das Tempo wird in Schritten von 1 BPM eingestellt.

6.4 Einstellung der Master-Lautstärke

Der Schieberegler für die Gesamtlautstärke dient zur Einstellung des Haupt-Pegels von KOMPLETE KONTROL. Das Pegel-Meter zeigt den aktuellen Spitzen-Pegel des Ausgangssignals.



Gesamtlautstärke.

Um den Ausgangspegel einzustellen:

- ▶ Klicke, halte und ziehe den Schieberegler nach links oder rechts.
- So stellst du den Pegel in Schritten von 0,5 dB zwischen -30 dB und +10 dB ein. Unter -30 dB ist die Lautstärke-Regelung exponentiell skaliert und verringert den Ausgangs-Pegel schnell bis zur absoluten Stille.

Einstellung der Gesamtlautstärke mit dem Keyboard

Um den Ausgangspegel auf dem Keyboard einzustellen:

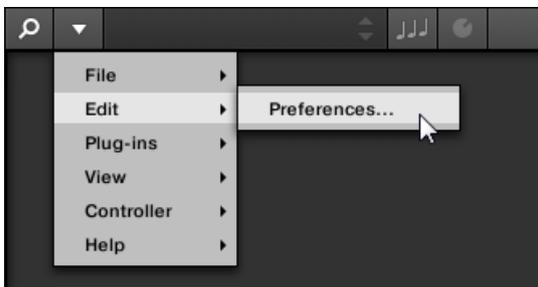
- ▶ Halte **SHIFT** und drehe den Drehregler 1.

6.5 Preferences (Voreinstellungen)

In den [Preferences](#) (Voreinstellungen) kannst du verschiedene Einstellungen für KOMPLETE KONTROL vornehmen.

Um die [Preferences](#) zu öffnen:

- ▶ Klicke im KOMPLETE-KONTROL-Menü *Edit > Preferences*:



6.5.1 Preferences – Audio-Page

Die [Audio-Page](#) enthält Parameter, die sich um dein Audio-Interface drehen, wenn KOMPLETE KONTROL als eigenständige Anwendung läuft.



Wenn KOMPLETE KONTROL als Plug-in läuft, wird seine Audio-Konfiguration vom Host verwaltet und die [Audio-Page](#) ist nicht verfügbar.

Im [Routing-Tab](#) konfigurierst du die Verschaltungen der virtuellen Ausgänge von KOMPLETE KONTROL mit den physischen Ausgängen deines Audio-Interfaces.

Preferences

Audio

MIDI

General

Library

Plug-ins

Interface

Driver ASIO ▾

Device Komplete Audio 6 ▾

Status Running

Sample Rate 48000 ▾

ASIO Config Open Panel

Latency Input:6.5ms Processing:4.0ms Output:4.4ms Total:14.9ms

Routings

| Komplete Kontrol | Port |
|--------------------------|----------------------|
| Komplete Kontrol Out 1 L | 1: Main Output L ▾ |
| Komplete Kontrol Out 1 R | 2: Main Output R ▾ |
| Komplete Kontrol Out 2 L | 3: Output 3 L ▾ |
| Komplete Kontrol Out 2 R | 4: Output 4 R ▾ |
| Komplete Kontrol Out 3 L | 5: S/PDIF Output L ▾ |
| Komplete Kontrol Out 3 R | 6: S/PDIF Output R ▾ |

Preferences-Panel — Audio-Page

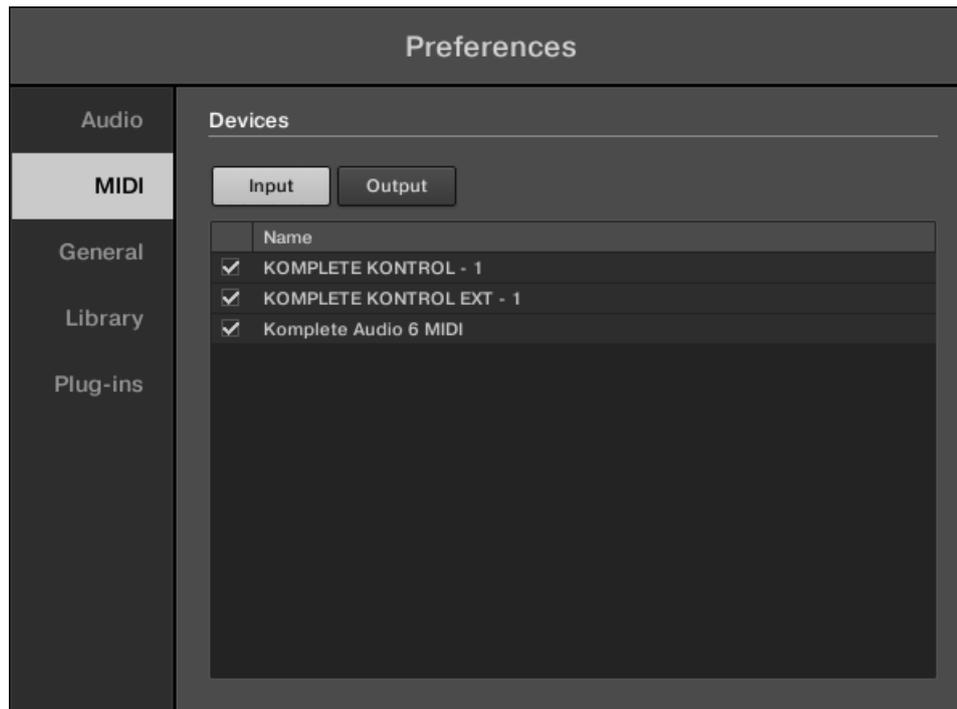
| Einstellung | Beschreibung |
|-------------------------------|--|
| Driver (Treiber) | Wähle hier deinen Audio-Treiber. |
| Device (Gerät) | Hier kannst du die zu Verfügung stehenden Geräte auswählen, falls du mehr als ein Audio-Interface angeschlossen hast. |
| Status (Zustand) | Hier wird angezeigt, ob dein Audio-Interface gerade aktiv ist. |
| Samplingrate (Abtastfrequenz) | Die momentan ausgewählte Sample-Rate deines Audio-Interfaces. Bitte starte KOMPLETE KONTROL nach Änderung der Sample-Rate erneut. |
| Buffer Size (Puffergröße) | <p>Mac OS X: Mit diesem Schieberegler kannst du die Puffergröße deines Audio-Interfaces in Samples anpassen. Niedrigere Werte bewirken ein unmittelbareres Ansprechverhalten, erhöhen aber auch die CPU-Last und haben eventuell hörbare Klick- und Knackgeräusche zur Folge. Größere Werte verringern die CPU-Last, erzeugen aber eine größere Latenz (die kurze Verzögerung zwischen dem Drücken des Pads und dem Moment, in welchem du den Klang wirklich hörst). Wir empfehlen den niedrigsten Wert, der — selbst bei Nutzung anspruchsvoller Produkte — keine Störgeräusche erzeugt.</p> <p>Windows: Wenn du auf der Audio-Page einen ASIO-Treiber wählst, wird statt des Buffer-Size-Schiebereglers ein ASIO-Config-Button angezeigt. Klicke auf diesen Button, um den Einstellungsdialog für den gewählten ASIO-Treiber zu öffnen</p> |
| Latenz | Zeigt die Verzögerung an, die durch den aktuellen Buffer-Size -Wert entsteht. |
| Routings (Verschaltungen) | Unter Routings erscheint eine Liste mit den 16 Stereo-Outputs (Ausgänge) von KOMPLETE KONTROL: In der rechten Spalte kannst du diese den Ausgängen deines Audio-Interfaces zuweisen. Klicke in die Felder der rechten Spalte, um die gewünschten Ausgänge vom Drop-Down-Menü zu wählen. |

6.5.2 Preferences – MIDI-Page

Auf der [MIDI-Page](#) stellst du die MIDI-Ein- und Ausgänge ein, die du nutzen möchtest, wenn KOMPLETE KONTROL als eigenständige Anwendung läuft.



Wenn KOMPLETE KONTROL als Plug-in läuft, wird seine MIDI-Konfiguration vom Host verwaltet und die [MIDI-Page](#) ist nicht verfügbar.



Preferences — MIDI-Page (Einträge können auf deinem Rechner andere sein)

| Element | Beschreibung |
|------------------|---|
| Input (Eingang) | Wenn du auf Input klickst, erscheint eine Liste aller verfügbarer MIDI-Eingänge deines Systems. Du kannst jeden Input aktivieren/deaktivieren, indem du auf das Ankreuzfeld neben seinem Namen klickst. |
| Output (Ausgang) | Wenn du auf OUTPUT klickst, erscheint eine Liste aller verfügbarer MIDI-Ausgänge deines Systems. Du kannst jeden Input aktivieren/deaktivieren, indem du auf das Ankreuzfeld neben seinem Namen klickst. |

Die MIDI-Output-Einstellungen (Ausgänge) sind für die Nutzung der Smart-Play-Funktion von KOMPLETE KONTROL mit anderen MIDI-Instrumenten erforderlich.

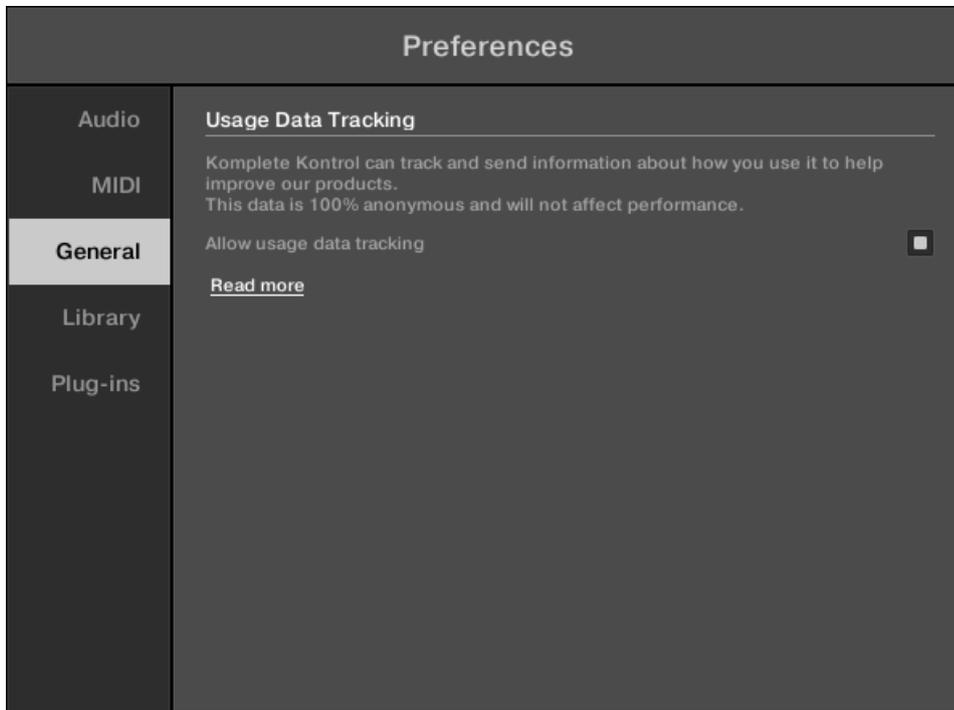
6.5.3 Preferences – General-Page

Die **General**-Page bietet Einstellungen für das Nutzungs-Daten-Tracking. Nutzungs-Daten-Tracking ermöglicht es KOMPLETE KONTROL, automatisch anonymisierte Nutzungs-Daten zu erheben, die du mit uns teilen kannst, wenn du möchtest.

Nutzungs-Daten-Tracking kann in der KOMPLETE-KONTROL-Software auf der **General**-Page der **Preferences** aktiviert bzw. deaktiviert werden. Wir ermutigen alle Nutzer, das Nutzungs-Daten-Tracking eingeschaltet zu lassen, weil es ein wertvolles Werkzeug zum Verständnis der Leistungsfähigkeit von Native-Instruments-Anwendungen bei der Nutzung im wirklichen Leben ist. Die an Native Instruments gesendeten Daten sind zu hundert Prozent anonym und haben keine Auswirkungen auf die Leistung.

Detailliertere Informationen über das Nutzungs-Daten-Tracking findest du in folgendem Knowledge-Base-Artikel auf der Website von Native Instruments:

<https://support.native-instruments.com/hc/en-us/articles/209545029>



Nutzungs-Daten-Tracking in den KOMPLETE-KONTROL-Preferences.

Nutzungs-Daten-Tracking ein- oder ausschalten

Um das Nutzungs-Daten-Tracking zu aktivieren oder zu deaktivieren:

1. Öffne die [General](#)-Page der [Preferences](#), indem du im KOMPLETE-KONTROL-Menü *Preferences...* wählst.
2. Klicke das Ankreuzfeld [Allow usage data tracking](#), um das Nutzungs-Daten-Tracking zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

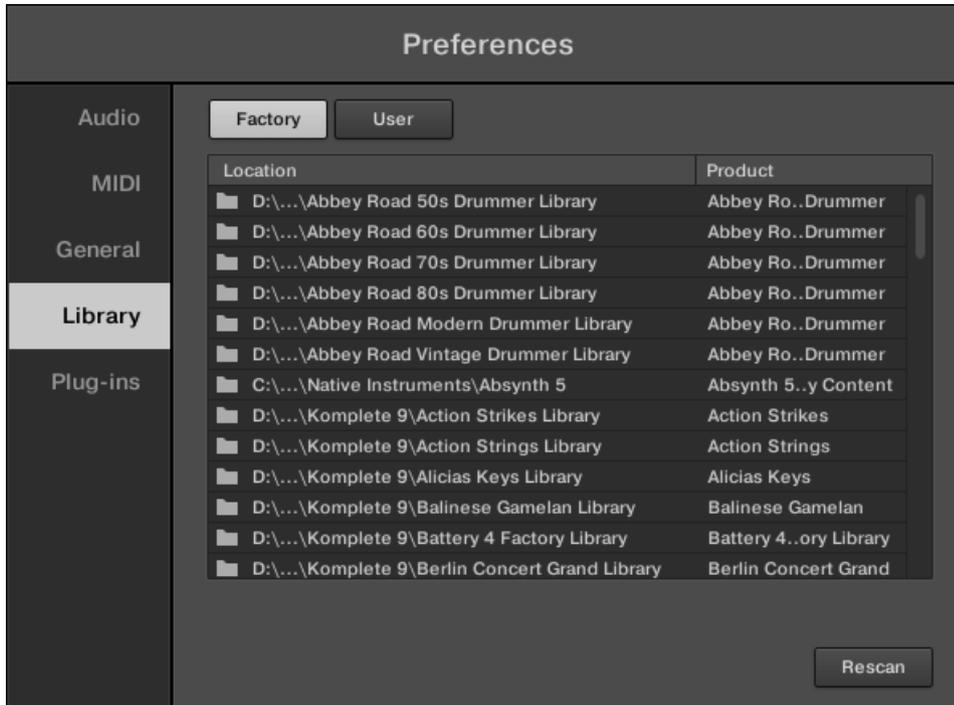
6.5.4 Preferences – Library-Page

Auf der [Library](#)-Page kannst du die Orte aller Dateien der KOMPLETE-KONTROL-Library (sowohl Factory als auch User) festlegen, die im [Library](#)-Bereich des Browsers auftauchen.

Oben auf der Seite findest du die **Factory**- und **User**-Buttons, mit denen du zwischen dem **Factory**-Bereich und dem **User**-Bereich umschalten kannst.

Factory-Bereich

Der **Factory**-Bereich zeigt alle verfügbaren Factory-Libraries an. Diese Libraries erscheinen im Factory-View des **Library**-Bereichs im Browser.

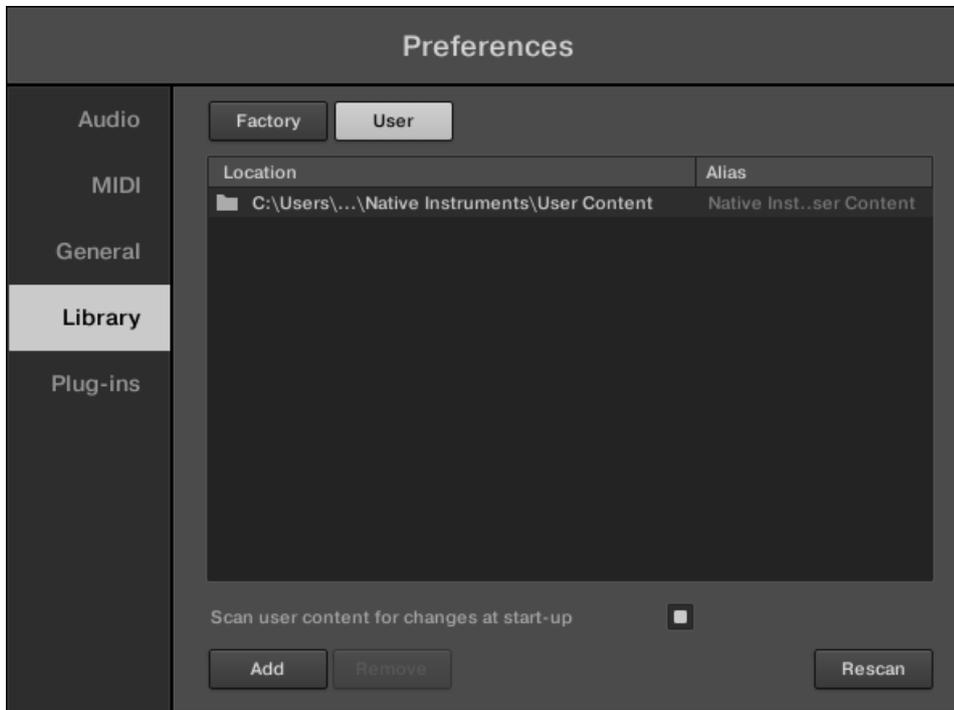


Preferences – das Factory-Pane der Library-Page.

| Element | Beschreibung |
|---|--|
| Location -Spalte (Ort) | Zeigt den Pfad jeder Library an. Wenn du eine der Libraries auf deinem Rechner an einen anderen Ort verschoben hast, klicke auf das Ordner-Symbol links der Library und wähle den neuen Pfad. |
| Product -Spalte | Zeigt den Namen jedes Produkts an. Diese Namen können nicht geändert werden. |
| Rescan -Button (Neu einlesen) | Wenn du Änderungen an einer Library vorgenommen hast (sie z.B. verschoben hast), wähle die Library hier in der Liste aus und klicke auf den Rescan -Button, um sie neu einzulesen. |

User-Bereich

Der [User](#)-Bereich zeigt alle aktuell genutzten User-Libraries. Das sind der Standard-User-Ordner von KOMPLETE KONTROL und jeder weitere User-Ordner, den du eingerichtet hast. Diese Libraries erscheinen im User-View des [Library](#)-Bereichs im Browser.



Preferences – das User-Pane der Library-Page.

| Element | Beschreibung |
|---|---|
| Location -Spalte (Ort) | Zeigt den Pfad jeder Library an. Wenn du eine der Libraries auf deinem Rechner an einen anderen Ort verschoben hast, klicke auf das Ordner-Symbol links der Library und wähle den neuen Pfad. |
| Alias -Spalte | Zeigt den Alternativ-Namen jeder Library an. Klicke einen Alternativ-Namen, um ihn zu ändern. Du musst für deine User-Ordner keine Alternativ-Namen eingeben, es kann aber eine große Hilfe sein, wenn du mit mehreren Rechnern arbeitest (siehe unten). Nachdem du einen Ort hinzugefügt hast (siehe Add unten), doppelklicke auf die Alias -Spalte, um einen Namen für den Alternativ-Namen festzulegen. Der Alternativ-Namen für den User-Ordner, Native Instruments User Directory , kann nicht geändert werden — das ist der Ort, an dem alle deine User-Dateien in der Grundeinstellung gespeichert werden. |
| Scan user content for changes at start-up (Beim Start Nutzer-Inhalte auf Änderungen prüfen) | In der Grundeinstellung aktiv, findet diese Option beim Start von KOMPLETE KONTROL automatisch etwaige, neu hinzugefügte Nutzer-Inhalte. |
| Add -Button | Klicke auf Add , um Verzeichnisse manuell der User-Library hinzuzufügen. Klicke auf Add , um Verzeichnisse manuell der User-Library hinzuzufügen. Siehe unten, für mehr Details. |
| Remove -Button | Klicke auf Remove , um die ausgewählte User-Library zu entfernen. Dateien werden nur aus dem KOMPLETE-KONTROL-Browser entfernt, nicht von deiner Festplatte. |
| Rescan -Button (Neu einlesen) | Wenn Änderungen an einer Library vorgenommen hast (z.B. Dateien hinzugefügt/entfernt), wähle die Library hier in der Liste aus und klicke auf den Rescan -Button, um sie neu einzulesen. |



Du kannst die Größe des **Preferences**-Fensters über den für dein Betriebssystem üblichen Weg nach Belieben ändern. Du kannst außerdem die Breite jeder Spalte über Klicken und Ziehen der Grenzen zwischen den Spaltenköpfen ändern.

Der User-Library Ordner hinzufügen

Im **User**-Bereich der **Library**-Page kannst du den User-Inhalten der KOMPLETE-KONTROL-Library Ordner hinzufügen. Um dies zu tun:

1. Klicke unten im Bereich auf **Add** (hinzufügen).
Ein Dialog zur Auswahl von Ordnern erscheint.
 2. Navigiere im Dialog zum gewünschten Ordner auf deinem Rechner und klicke **OK** (**Wählen** in Mac OS X).
- Alle KOMPLETE-KONTROL-kompatiblen Dateien im ausgewählten Ordner werden dann in KOMPLETE KONTROL deinen User-Inhalten hinzugefügt.



KOMPLETE-KONTROL-kompatible Dateien sind unter anderem *ens, rkplr, nrkt, nksn, nfm8, nabs, nki, nmsv, nbkt und nis*.

Außerdem werden die Attribute (Instrument/Bank/Sub-Bank, Type-/Sub-Type-/Mode-Tags sowie die Eigenschaften) aller importierter Dateien beibehalten.

Indem du Ordner den User-Inhalten deiner KOMPLETE-KONTROL-Library hinzufügst, machst du deine Dateien im **Library**-Pane des Browsers für die Suche und das Laden verfügbar!



Pfade zu Ordnern, die über den **IMPORT**-Button im **FILES**-Bereich (Dateien) des Browsers hinzugefügt wurden, tauchen ebenfalls hier auf. Der einzige Unterschied zwischen dem hier beschriebenen Hinzufügen von Ordnern über den **Add**-Button in den **Preferences** und dem **IMPORT**-Button im **FILES**-Bereich des Browsers ist der, dass der letztere dir das sofortige Verschlagworten der Dateien beim Import ermöglicht.

Bitte beachte, dass der gewählte Ordner keinen der Ordner beinhalten und sich nicht in einem der Ordner befinden darf, die bereits im **User**- oder **Factory**-Pane angezeigt werden. Wenn KOMPLETE KONTROL einen solchen Ordner findet, wenn du im Dialog zur Ordnerwahl **OK** (**Wählen** in macOS) drückst, erscheint eine **Duplicate-Location**-Nachricht (doppelter Ort): Klicke **OK**, um zum Dialog für die Ordnerwahl zurück zu gelangen und wähle einen anderen Ordner.

Ordner aus der User-Library entfernen

Du kannst jeden Ordner — außer dem Standard-Ordner für Benutzer-Inhalte [Native Instruments User Content](#) — auch wieder aus deiner Library entfernen.

6.5.5 Preferences – Plug-ins-Page

Auf der [Plug-ins](#)-Page verwaltest du deine VST-Plug-ins in KOMPLETE KONTROL.

Oben auf der Seite findest du die [Manager](#)- und [Locations](#)-Buttons, mit denen du zwischen dem [Manager](#)-Bereich und dem [Locations](#)-Bereich umschalten kannst.

Manager-Bereich

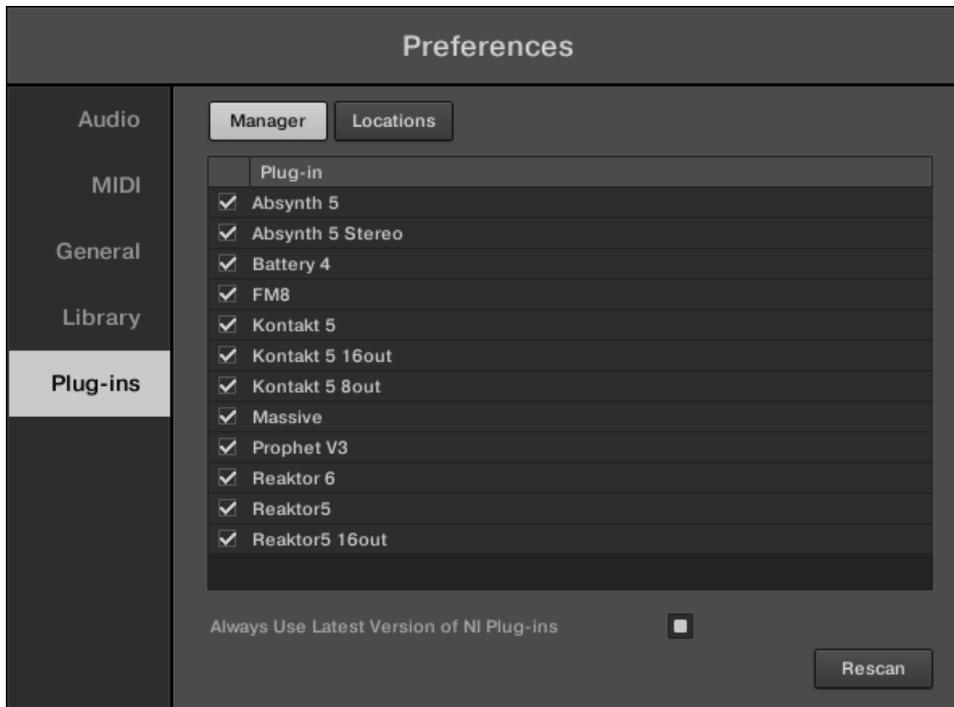
Das [Manager](#)-Pane dient zur Ansicht und Verwaltung aller in KOMPLETE KONTROL verfügbaren VST-Plug-ins. In der Grundeinstellung sind alle verfügbaren Plug-ins für die Nutzung in KOMPLETE KONTROL aktiviert.

- ▶ Um ein Plug-in für die Nutzung on KOMPLETE KONTROL zu deaktivieren, klicke auf das Kontrollkästchen neben seinem Namen, so dass es nicht angekreuzt ist.

Die Option [Always use latest version of NI Plug-ins](#) (Immer die neueste Version von NI-Plug-ins nutzen) bestimmt, ob deine Library-Inhalte immer mit der neuesten Version des zugehörigen Plug-ins geladen werden. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden deine Library-Inhalte mit der niedrigsten, benötigten Version des zugehörigen Plug-ins geladen, die auf dem Computer zu finden ist.



Diese Option wird z.B. benötigt, wenn du sowohl die Vollversion von REAKTOR 5, als auch ein KOMPLETE-Instrument installiert hast, das mit REAKTOR 6 Player kam. Wenn die Option deaktiviert ist, wird die REAKTOR-5-Factory-Library mit der Vollversion von REAKTOR 5 geladen, während das KOMPLETE-Instrument mit dem REAKTOR 6 Player geladen wird. Dies ist nötig, weil die Factory-Library von REAKTOR 5 nicht für die Nutzung mit REAKTOR 6 autorisiert ist.



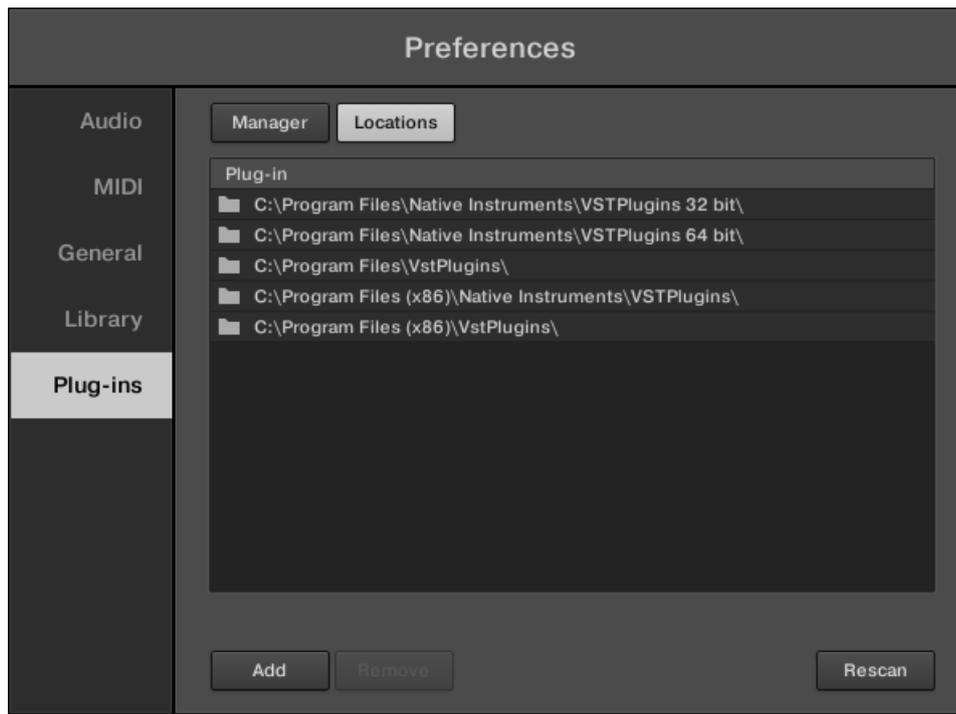
Preferences — das Manager-Pane der Plug-ins-Page.

| Element | Beschreibung |
|--|---|
| Kontrollkästchen-Spalte | Aktiviert bzw. deaktiviert ein Plug-in zur Nutzung in KOMPLETE KONTROL. |
| Plug-in-Spalte | Liste aller in KOMPLETE KONTROL verfügbarer Plug-ins. |
| Always use latest version of NI Plug-ins | <p>Wenn diese Option aktiviert ist (Grundeinstellung), werden deine Library-Inhalte mit der neuesten Version des zugehörigen Plug-ins geladen.</p> <p>Wenn diese Option deaktiviert ist, werden deine Library-Inhalte mit der niedrigsten, benötigten Version des zugehörigen Plug-ins geladen.</p> |

Locations-Pane

Das **Locations**-Pane dient zur Verwaltung der Ordner mit deinen Plug-ins auf der Festplatte. KOMPLETE KONTROL durchsucht diese Ordner nach VST-Plug-ins und fügt sie dem **Manager**-Pane hinzu. Du kannst der Liste Ordner hinzufügen (**Add**) und welche entfernen (**Remove**) sowie die **Rescan**-Funktion nutzen, um die verfügbaren Plug-ins in KOMPLETE KONTROL neu einzulesen, nachdem an den Ordnern oder ihren Inhalten Änderungen vorgenommen wurden.

- Klicke oben auf der **Plug-ins**-Page den **Locations**-Button, um das **Locations**-Pane anzuzeigen.



Preferences — die Plug-ins-Page der Locations-Pane.

| Einstellung | Beschreibung |
|----------------|---|
| Plug-in-Spalte | Liste aller Ordner, die KOMPLETE KONTROL nach verfügbaren Plug-ins durchsucht. |
| Add | Öffnet einen Datei-Dialog, mit dem du der Liste einen weiteren Ordner hinzufügen kannst. |
| Remove | Entfernt den gewählten Ordner aus der Liste. |
| Rescan | Durchsucht alle Ordner in der Liste nach kompatiblen Plug-ins und aktualisiert die Management -Pane entsprechend. |

6.6 Keyboard-Einstellungen

Die [SETUP](#)-Page des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards bietet dir Zugriff auf Informationen und Einstellungen, die sich um die Hardware drehen.

- ▶ Um die [SETUP](#)-Page zu öffnen, drücke auf dem Keyboard den [SETUP](#)-Button.



Die folgenden Informationen und Einstellungen stehen zur Wahl:

- **Firmware:** Die Versions-Nummer der auf dem Keyboard installierten Firmware.
- **Serial Nr.:** Die Hardware-Serien-Nummer des Keyboards.

- **Velocity / SCALING:** Dient zur Einstellung der Velocity-Ansprech-Kurve der Tastatur. Nutze die Einstellungen *Soft 3*, *Soft 2*, *Soft 1*, um sanftes Spiel zu kompensieren (die Anschlagsdynamik ist empfindlicher) und die Einstellungen *Hard 1*, *Hard 2*, *Hard 3* zur Kompensation von hartem Spiel (die Anschlagsdynamik ist unempfindlicher).
- **Displays / BRIGHTNESS:** Dient zur Einstellung der Display-Helligkeit auf dem Keyboard.

6.7 Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden

Du kannst ein Plug-in in seiner Grundeinstellung direkt vom KOMPLETE-KONTROL-Menü laden:

- ▶ Wähle im KOMPLETE-KONTROL-Menü z.B. *Plug-ins > Native Instruments > Massive*.



→ Das Plug-in wird geladen. Alle Parameter werden auf ihre Grundeinstellungen zurückgesetzt.



Ein Plug-in kann in seiner Grundeinstellung nur in der Software geladen werden.

7 MIDI-Kommunikation

KOMPLETE KONTROL bietet die für eine leichte Integration in deine MIDI-Umgebung flexible Möglichkeiten zur MIDI-Fernsteuerung und Host-Automation. In diesem Abschnitt bieten wir dir allgemeine Informationen über die MIDI-Kommunikation und Host-Automation und du lernst die Nutzung des Keyboards im MIDI-Modus und als eigenständiger MIDI-Controller.

Eingehende MIDI-Daten

KOMPLETE KONTROL und die Instrumente, die du darin lädst, können per MIDI und über den Host gesteuert werden (wenn KOMPLETE KONTROL als Plug-in läuft).

- **Instrumente über MIDI-Noten spielen:** In der Grundeinstellung spielen eingehende MIDI-Noten das geladene Instrument was auf dem Light Guide visuell dargestellt wird.
- **Parameter per Host-Automation steuern:** Du kannst sowohl die Parameter von KOMPLETE KONTROL als auch die der geladenen Instrumente per Host-Automation steuern (wenn KOMPLETE KONTROL als Plug-in läuft).

MIDI-Clock empfangen

KOMPLETE KONTROL empfängt keine MIDI-Clock. Wenn du allerdings KOMPLETE KONTROL als Plug-in nutzt, wird es automatisch zum Tempo des Hosts synchronisiert. Die Tempo-Anzeige in der Kopfzeile von KOMPLETE KONTROL wird grau dargestellt und das Tempo wird vom Host bestimmt.

Ausgabe von MIDI-Daten

Du kannst **mit KOMPLETE KONTROL auch MIDI-Daten senden:**

- **MIDI-Instrumente spielen und MIDI-Noten aufnehmen:** KOMPLETE KONTROL sendet MIDI-Noten-, Pitch-Bend- und Channel-Pressure-Daten (Aftertouch) an den Host und an beliebige MIDI-Anwendungen und -Geräte.
- **MIDI-Anwendungen und -Geräte steuern:** Im MIDI-Modus von KOMPLETE KONTROL kannst du Control-Change- und Program-Change-Befehle an beliebige MIDI-Anwendungen oder -Geräte senden.

- **Bearbeitete MIDI-Noten Routen und Aufnahmen:** Sowohl die eigenständige Anwendung von KOMPLETE KONTROL, als auch das Plug-in geben die von der Scale-Engine und dem Arpeggiator erzeugten Noten über die MIDI-Ausgänge aus. Du kannst die Noten in andere MIDI-Instrumente leiten oder sie als MIDI-Pattern im Host aufnehmen.



MIDI-Ausgabe wird nur von der Stand-Alone-Anwendung und von den VST- und AAX-Versionen des Plug-ins unterstützt. Die AU-Version (Audio Unit) des Plug-ins kann keine MIDI-Daten ausgeben.

7.1 Host-Automation

Wenn du KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem Host lädst, stehen die Parameter des geladenen Instruments, die Scale-Parameter und die Arpeggiator-Parameter für die Automation über deinen Host zur Verfügung.

7.1.1 Automation aufnehmen

Wenn dein Host erst einmal für die Aufnahme von Automationen eingerichtet ist, kannst du in der Software und auf dem Keyboard folgende Dinge tun:

- Du kannst die Skalen- und Arpeggiator-Funktionen aktivieren oder deaktivieren, indem du die in der Software die einzelnen Buttons klickst oder die entsprechenden Buttons auf dem Keyboard drückst.
- Du kannst Parameter-Werte über die einzelnen Drehregler in der Software oder auf dem Keyboard einstellen.



Detaillierte Informationen über die Aufnahme von Automationen in deinem Host findest du in der Dokumentation deiner Host-Software.

Manche Hosts ermöglichen dir Automation über die Nutzung von Automations-IDs, die bestimmten Parametern des Plug-ins zugewiesen werden. KOMPLETE KONTROL bietet eine vordefinierte Liste mit Automations-IDs, so dass der Host diese automatisch finden kann.

7.1.2 Automations-IDs für das Perform Panel

Die folgenden Automations-IDs sind für die Parameter im Perform-Panel von von KOMPLETE KONTROL reserviert:

| Automations-ID | Parameter |
|----------------|---|
| 000 | Reserviert für die Instanz-Erkennung und den automatischen Fokus-Folger |
| 001 | Scale An/Aus |
| 002 | Root Note (Scale) |
| 003 | Scale Type (Scale) |
| 004 | Key Mode (Scale) |
| 006 | Chord Mode (Scale) |
| 007 | Chord Type (Scale) |
| 026 | Arp An/Aus |
| 027 | Mode (Arp) |
| 028 | Type (Arp) |
| 029 | Rate (Arp)Rate (Arp) |
| 030 | Sequence (Arp) |
| 031 | Swing (Arp) |
| 032 | Octaves (Arp) |
| 033 | Dynamic (Arp) |
| 034 | Gate (Arp) |
| 035 | Retrigger (Arp) |
| 036 | Repeat (Arp) |
| 037 | Offset (Arp) |

| Automations-ID | Parameter |
|----------------|-----------------|
| 038 | Inversion (Arp) |
| 039 | Min. Key (Arp) |
| 040 | Max. Key (Arp) |
| 041 | Hold (Arp) |

7.2 Das Keyboard im MIDI-Modus nutzen

Neben der Nutzung des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards in Kombination mit der KOMPLETE-KONTROL-Software, kannst du es im MIDI-Modus auch als flexiblen MIDI-Controller zur Steuerung jeder anderen MIDI-fähigen Software oder Hardware nutzen, sowohl über USB, als auch über 5-Pol-DIN-MIDI-Kabel.

KOMPLETE KONTROL sendet MIDI-Noten-, Pitch-Bend- und Channel-Pressure-Daten (Aftertouch), um MIDI-Instrumente zu spielen sowie Control-Change- und Program-Change-Befehle zur Steuerung beliebiger MIDI-Anwendungen und -Geräte.

- Wenn du das Keyboard einschaltest und die Displays zeigen die Nachricht **PRESS BROWSE** (Browse drücken), steuerst du eine Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software.
- Wenn du das Keyboard einschaltest und die Displays zeigen eine Reihe von MIDI-CC-Nummern an, befindet sich das Keyboard im MIDI-Modus. Das Keyboard startet direkt in den MIDI-Modus, wenn die KOMPLETE-KONTROL-Software nicht läuft.

In den MIDI-Modus Schalten

Um das Keyboard zwischen der Steuerung der KOMPLETE-KONTROL-Software und dem MIDI-Modus umzuschalten:

1. Drücke auf dem Keyboard **MIDI**.
2. Drücke irgendeinen anderen Button, der den Modus umschaltet, um den MIDI-Modus zu verlassen.



Bei der Nutzung von KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem unterstützten Host schaltet das Keyboard abhängig vom Inhalt der gewählten Spur automatisch zwischen der Steuerung der KOMPLETE-KONTROL-Software und dem MIDI-Modus um.

MIDI-Zuweisung

Die Vielseitigkeit des MIDI-Modus entsteht durch den MIDI-Assignment-Editor, der dir die freie Definition von MIDI-Zuweisungen für die Bedienelemente auf dem Keyboard ermöglicht. Mehr dazu findest du in [↑8, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

1. Nutze die Page-Buttons rechts/links auf dem Keyboard, um zwischen Pages umzuschalten, die du im MIDI-Zuweisungs-Editor erzeugt hast.
2. Nutze die **PRESET**-Buttons hoch/runter auf dem Keyboard, um zwischen Templates umzuschalten, die du im MIDI-Zuweisungs-Editor erzeugt hast.

7.3 Nutzung des Keyboards als Stand-alone-MIDI-Controller

Wenn du dein KOMPLETE-KONTROL-Keyboard ohne USB-Verbindung (bei angeschlossenem Netzteil) einschaltest, kannst du es als eigenständigen MIDI-Controller nutzen, indem du deine externen MIDI-Geräte an die 5-Pol-DIN-MIDI-Buchsen auf der Rückseite des Keyboards anschließt.

Die Tastatur und die Bedienelemente des Keyboards erzeugen die folgenden MIDI-Befehle:

| Bedienelement | Befehls-Typ | CC# | Mode / Type | Bereich / Werte | Steuerfunktion |
|-----------------|-------------|----------------------------|--|-----------------|---------------------------------|
| Pedal A | Controller | Spitze 64 Ring 65 | Gate | 0-127 | Dämpferpedal An / Aus (Sustain) |
| Pedal B | Controller | 11 | - | 0-127 | Expression-Controller |
| Pitch-Rad | Pitch-Bend | - | - | 0-16384 | Pitch-Bend |
| Modulations-Rad | Controller | 1 | - | 0-127 | Modulations-Rad oder -Hebel |
| Touch-Strip | Controller | 11 | Mode: Standard Display: Unipolar LED-Mode: Bar | 0-127 | Expression-Controller |
| Regler 1 | Controller | 14 | Absolute | 0-127 | Nicht definiert |
| Regler 2 | Controller | 15 | Absolute | 0-127 | Nicht definiert |
| Regler 3 | Controller | 16 | Absolute | 0-127 | Mehrzweckregler 1 |
| Regler 4 | Controller | 17 | Absolute | 0-127 | General Purpose Controller 2 |
| Regler 5 | Controller | 18 | Absolute | 0-127 | Mehrzweckregler 3 |
| Regler 6 | Controller | 19 | Absolute | 0-127 | Mehrzweckregler 4 |
| Regler 7 | Controller | 20 | Absolute | 0-127 | Nicht definiert |
| Regler 8 | Controller | 21 | Absolute | 0-127 | Nicht definiert |
| Button 1 | Controller | 112 | Toggle (Action on Down) | Aus 0 / An 127 | Nicht definiert |

| Bedienelement | Befehls-Typ | CC# | Mode / Type | Bereich / Werte | Steuerfunktion |
|---------------|-------------|-----|-------------------------|-----------------|-----------------|
| Button 2 | Controller | 113 | Toggle (Action on Down) | Aus 0 / An 127 | Nicht definiert |
| Button 3 | Controller | 114 | Toggle (Action on Down) | Aus 0 / An 127 | Nicht definiert |
| Button 4 | Controller | 115 | Toggle (Action on Down) | Aus 0 / An 127 | Nicht definiert |
| Button 5 | Controller | 116 | Toggle (Action on Down) | Aus 0 / An 127 | Nicht definiert |
| Button 6 | Controller | 117 | Toggle (Action on Down) | Aus 0 / An 127 | Nicht definiert |
| Button 7 | Controller | 118 | Toggle (Action on Down) | Aus 0 / An 127 | Nicht definiert |
| Button 8 | Controller | 119 | Toggle (Action on Down) | Aus 0 / An 127 | Nicht definiert |

8 Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors

Dieser Abschnitt führt dich durch den Vorgang der Zuweisung von MIDI-Befehlen zu Bedienelementen und der Erzeugung von Tastatur-Zonen mit dem MIDI-Zuweisungs-Editor. Hier lernst du außerdem das Zuweisungs-System und bekommst Referenz-Informationen über die MIDI-Daten-Typen und Zuweisungen.



Bei der Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors sind alle Keyboard-Bedienelemente (d.h. Navigation, Transport, usw.) blockiert.

8.1 Das Zuweisungs-System

Was auch immer du auf ihrem Keyboard tust, der MIDI-Zuweisungs-Editor übersetzt es in MIDI-Befehle, die über das USB-Kabel an deinen Computer geschickt werden. Darum geht es beim MIDI-Zuweisungs-Editor: menschliche Aktionen in MIDI-Befehle umzusetzen.

Das Zuweisungs-System des MIDI-Zuweisungs-Editors ist so strukturiert, dass du deine Zuweisungen effizient organisieren kannst. So wird der komplette Zuweisungs-Prozess deutlich vereinfacht und du behältst immer den Überblick darüber, was bei der Nutzung der Bedienelemente auf dem Keyboard passiert. In den nächsten Paragraphen werden wir dir einige Grundlagen vermitteln.

Zuweisbare Bedienelemente

Die zuweisbaren Bedienelemente sind Drehregler, Buttons, Tasten, Pedale und der Touch-Strip. Alle anderen Bedienelemente können nicht zugewiesen werden.

Zuweisungen

Eine Zuweisung definiert den ausgelösten MIDI-Befehl für ein bestimmtes Bedienelement. Die verfügbaren MIDI-Event-Typen sind MIDI-Nachrichten, wie Control-Change und Programmwechsel. Eine Hardware-Aktion mit einem Bedienelement wird in einen MIDI-Befehl umgesetzt, wobei die zugehörige Zuweisung die Regeln für diese Umsetzung bestimmt.

Je nach Typ des Bedienelements (Button, Knob (Drehregler), Keys, Pedal-Eingang und Touch-Strip) sind unterschiedliche Zuweisungen verfügbar. Mehr dazu findest du in [↑8.8, MIDI-Befehls-Typen und Zuweisungen](#).

Pages

Du kannst mehrere Zuweisungen haben, die in Pages organisiert werden. Eine Page umfasst acht Buttons und acht Drehregler, was der Hardware entspricht. Es kann zu jeder Zeit nur eine Page gewählt und geladen sein. Du kannst bis zu vier Pages nutzen, die im MIDI-Zuweisungs-Editor und auf dem Keyboard direkt gewählt werden können.

Wenn du eine andere Page wählst, werden sämtliche Zuweisungen für die Bedienelemente des Page-Bereichs entsprechend angepasst.

MIDI-Templates

Ein MIDI-Template enthält eine Zuweisungs-Konfiguration für Drehregler, Buttons und Tasten auf dem Keyboard, inklusive aller etwaigen Pages. Es kann zu jeder Zeit nur ein MIDI-Template gewählt sein. Das Umschalten zwischen verschiedenen MIDI-Templates kann zum Beispiel dazu genutzt werden, um verschiedene Programme auf deinem Rechner oder verschiedene MIDI-Instrumente anzusprechen.



Die Konfiguration der Touch-Strips und der Pedale wird global gespeichert und nicht pro Template. D.h., dass alle unter [TOUCHSTRIP](#) und [PEDALS](#) vorgenommenen Einstellungen beim Umschalten von Templates bestehen bleiben.

8.2 Öffnen des MIDI-Zuweisungs-Editors

Klicke auf den MIDI-Zuweisungs-Editor-Button, um den MIDI-Zuweisungs-Editor zu öffnen.

- ▶ Klicke in der Kopfzeile den MIDI-Zuweisungs-Editor-Button.



→ Der MIDI-Zuweisungs-Editors wird geöffnet. Jetzt hast du Zugriff auf alle Einstellungen, die mit den MIDI-Modus des Keyboards zusammenhängen.



Der MIDI-Zuweisungs-Editor-Button ist nur sichtbar, wenn das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard an den Computer angeschlossen und eingeschaltet ist.

8.3 MIDI-Befehle Bedienelementen zuweisen

Diese Anleitung dreht sich um die Zuweisung von MIDI-Befehlen zu den Drehreglern, Buttons, Pedalen und Touch Strips. Wenn du neue Tastatur-Zonen erstellen möchtest, lies bitte Abschnitt [↑8.7, Tastatur-Zonen erstellen](#).

Um MIDI-Befehle Bedienelementen zuzuweisen:

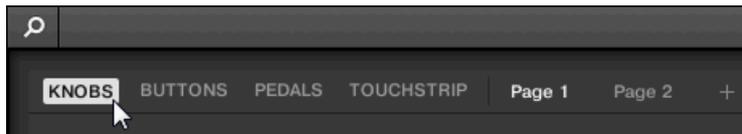
1. Klicke auf den MIDI-Zuweisungs-Editor-Button, um den MIDI-Zuweisungs-Editor zu öffnen.



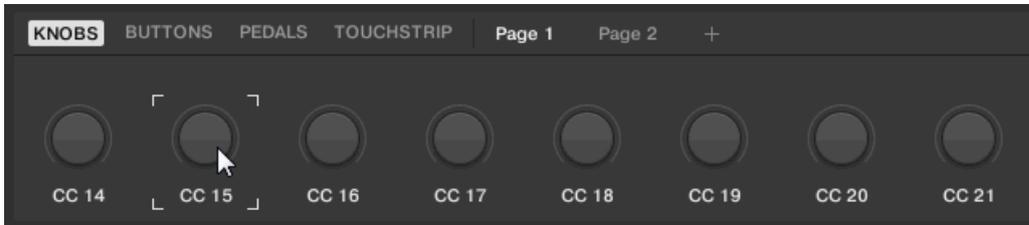
2. Wähle im **Templates**-Pane ein MIDI-Template.



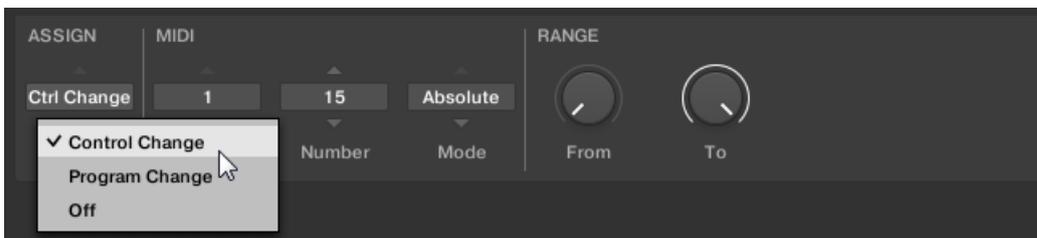
3. Wähle den Typ des Bedienelements.



4. Wähle das Bedienelement, dem du einen MIDI-Befehl zuweisen möchtest.



5. Bestimme über die Ausklappenmenüs und Optionen im Definitions-Bereich den MIDI-Befehl.



⇒ Die verfügbaren Ausklappenmenüs und Optionen im Definitions-Bereich variieren je nach gewähltem Typ von Bedienelement und nach der Auswahl im Definitions-Bereich selbst.

6. Wenn nötig wähle oder erzeuge eine weitere Page, um mehr Zuweisungen zu machen.



7. Wenn du mit der Zuweisung von MIDI-Befehlen fertig bist, schließe den MIDI-Zuweisungs-Editor.

→ Deine Bearbeitungen werden in das MIDI-Template gespeichert.

Mehr Informationen über MIDI-Befehls-Typen und Zuweisungen findest du in Abschnitt [18.8, MIDI-Befehls-Typen und Zuweisungen](#).

8.4 Bedienelemente umbenennen

Weil die Standard-Namen nichts über die zugewiesenen Parameter aussagen, kannst du sie ändern:

1. Doppelklicke den Namen des Bedienelements.



2. Gib den gewünschten Namen mit einer maximalen Länge von sieben Buchstaben ein.



3. Drücke zur Bestätigung die Eingabe-Taste.

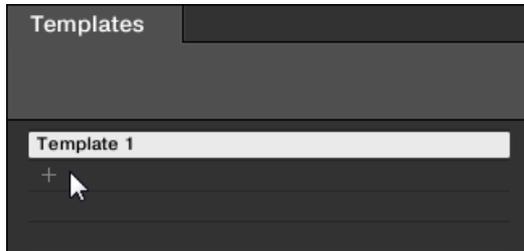
→ Der Name des Bedienelements wurde geändert.

8.5 Ein neues MIDI-Template erzeugen

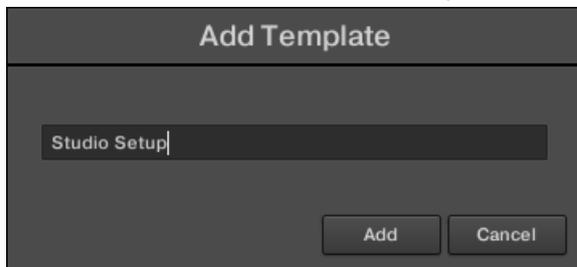
Bei der Nutzung des Keyboards in unterschiedlichen Situationen, z.B. im Studio oder live auf der Bühne, kannst du für jedes Setup ein anderes MIDI-Template erzeugen.

Um ein neues Template zu erzeugen:

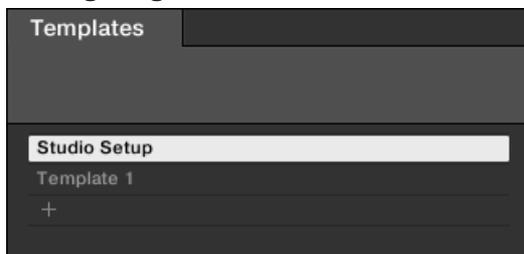
1. Klicke im **Templates**-Pane auf das **+**-Symbol.



- ⇒ Der **Add-Template**-Dialog erscheint.
2. Gib einen Namen für das neue Template ein.



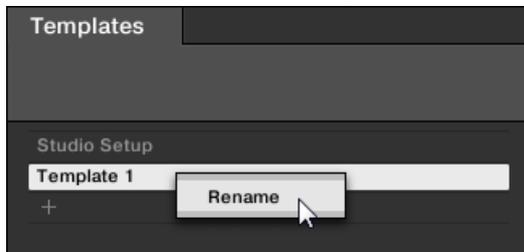
3. Klicke auf **Add** (hinzufügen).
- Das neue MIDI-Template wird erzeugt. Die MIDI-Templates werden in alphabetischer Reihenfolge angeordnet.



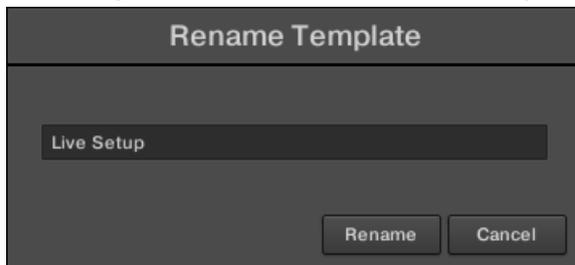
8.6 Umbenennen von MIDI-Templates

Du kannst ein bestehendes MIDI-Template auch umbenennen:

1. Rechtsklicke das MIDI-Template und wähle *Rename* (Umbenennen) vom Kontext-Menü.

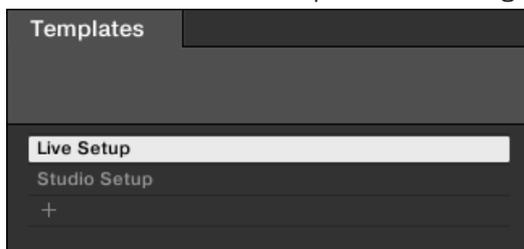


- ⇒ Der [Rename-Template](#)-Dialog mit dem aktuellen Namen des MIDI-Templates erscheint.
2. Gib den gewünschten Namen für das Template ein.



3. Klicke zur Bestätigung [Rename](#).

→ Der Name des MIDI-Templates hat sich geändert.



8.7 Tastatur-Zonen erstellen

Du kannst mit dem MIDI-Zuweisungs-Editor **Tastatur-Zonen** verwalten. Tastatur-Zonen dienen der Zuweisung verschiedener MIDI-Kanäle zu bestimmten Tasten. In diesem Abschnitt erfährst du alles über Tastatur-Zonen, wie sie erzeugt werden, wie ein anderer MIDI-Kanal gewählt wird, wie die Farbe des Light Guides geändert wird und wie Tasten-Tonhöhen transponiert werden.

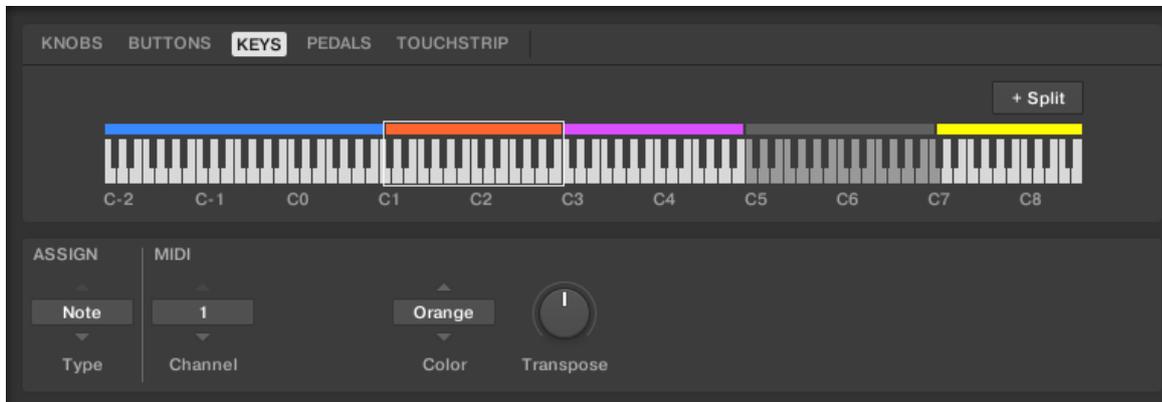
8.7.1 Über Tastatur-Zonen

Eine Tastatur-Zone ist eine Gruppe zusammenhängender Tasten, denen du einen bestimmten MIDI-Kanal zuweisen kannst. Tastatur-Zonen sind ein flexibles und praktisches Werkzeug zur schnellen Erzeugung erweiterter Tastatur-Zuordnungen.

- Du musst nicht jede Taste einzeln zuweisen. Stattdessen definiert die Zuweisung eines Tasten-Bereichs zu einer Tastatur-Zone automatisch die richtigen Zuweisungen für alle enthaltenen Tasten.
- Jede Tastatur-Zone kann ihren eigene Einstellung für MIDI-Kanal und Farbe haben. Diese Einstellungen werden für alle Tasten einer Zone übernommen.
- Tastatur-Zonen können den gesamten Wertebereich der MIDI-Noten umfassen. Du kannst zwischen 1 und 16 Tastatur-Zonen definieren. Tastatur-Zonen können nicht überlappen (d.h. jede Taste kann nur zu einer einzigen Tastatur-Zone gehören) und es kann keine Lücken zwischen ihnen geben (d.h. jede Taste muss zu einer Tastatur-Zone gehören). Du kannst einzelne Tastatur-Zonen deaktivieren: Dann senden ihre Tasten keinerlei MIDI-Notenbefehle mehr (tote Tasten).
- Tastatur-Zonen-Zuweisungen gelten pro MIDI-Template.

Tastatur-Zonen im KEYS-Tab

Oben im **KEYS**-Bereich dient der abgebildete **Tastatur-Bereich** zur Definition und Verwaltung deiner Tastatur-Zonen über die komplette Spannweite der Noten.



Im Tastatur-Bereich erzeugst und verwaltest du schnell und einfach deine Tastatur-Zonen.

Der Tastatur-Bereich zeigt eine Tastatur mit 128 Tasten und hat einige zusätzliche Elemente:

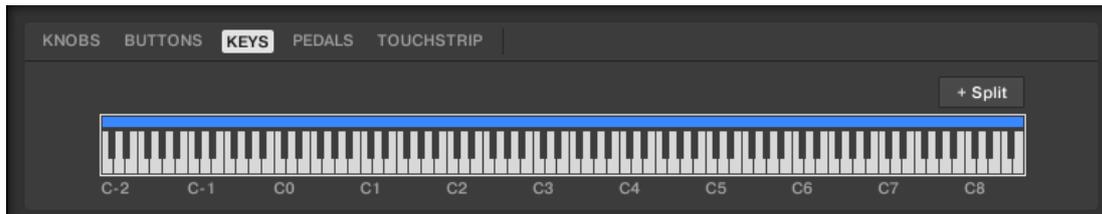
- Jede bestehende Tastatur-Zone wird mit ihrer jeweiligen Farbe und ihren Grenzen auf der Tastatur angezeigt:
- Die Oktav-Markierungen unter der Tastatur zeigen den Beginn jeder Oktave an
- Ein weißer Rahmen zeigt die gewählte Tastatur-Zone an.
- Deaktivierte Tastatur-Zonen werden grau dargestellt:

8.7.2 Eine Tastatur-Zone aufteilen

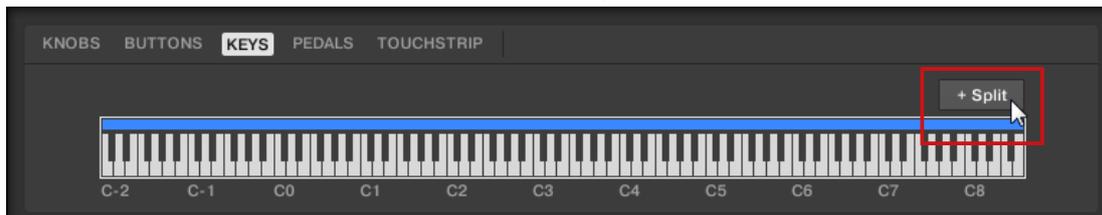
Das Vorgehen bei der Erstellung einer neuen Tastatur-Zone ist unkompliziert und geschieht durch die Auswahl und Aufteilung einer bestehenden Tastatur-Zone.

Um eine Tastatur-Zone aufzuteilen:

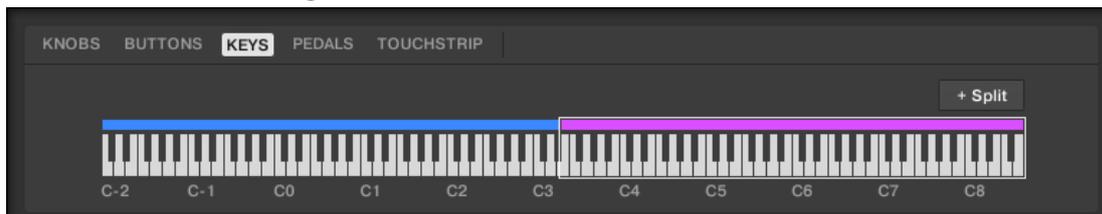
1. Wähle eine bestehende Tastatur-Zone. Wenn nur eine Tastatur-Zone existiert, ist diese automatisch angewählt.



2. Klicke rechts über dem Tastatur-Bereich den **+Split**-Button.



- Die Tastatur-Zone wird in zwei Hälften geteilt. Die rechte Hälfte erscheint in einer anderen Farbe, hat aber den gleichen MIDI-Kanal wie die linke Hälfte.



Wenn du bereits 16 Tastaturzonen hast, ist der **+Split**-Button grau und deaktiviert.



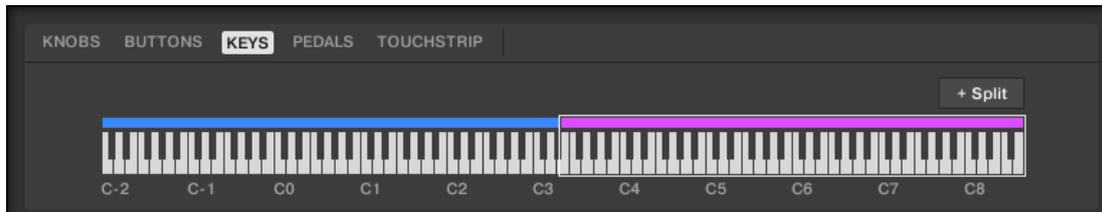
Wenn die gewählte Tastatur-Zone aus nur einer Taste besteht, ist der **+Split**-Button deaktiviert.

8.7.3 Für eine Tastatur-Zone einen anderen MIDI-Kanal wählen

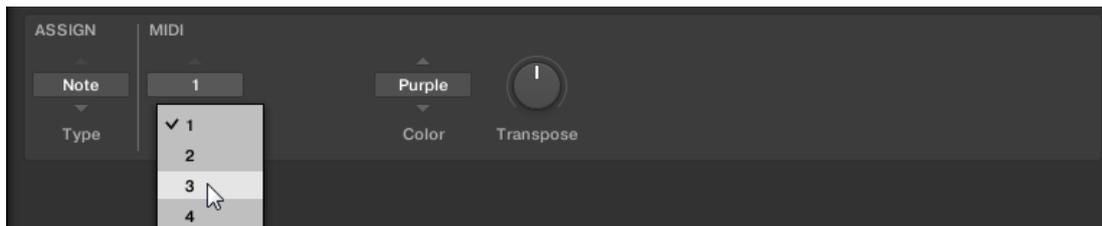
Nach der Erzeugung einer neuen Tastatur-Zone kannst du für die Zone einen anderen MIDI-Kanal wählen, so dass sie zur Steuerung eines anderen Instruments genutzt werden kann.

Um für eine Tastatur-Zone einen anderen MIDI-Kanal zu wählen:

1. Wähle die Tastatur-Zone, deren MIDI-Kanal du ändern möchtest.



2. Wähle einen MIDI-Kanal vom **Channel**-Menü.

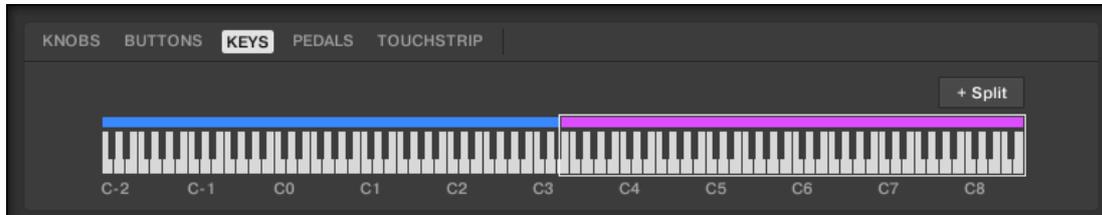


→ Der MIDI-Kanal der Tastatur-Zone hat sich geändert.

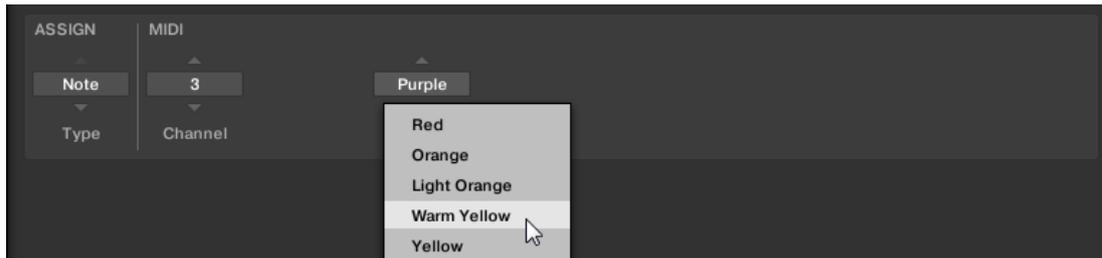
8.7.4 Die Farbe einer Tastatur-Zone ändern

Beim aufteilen von Tastatur-Zonen wird der neu erzeugten Zone automatisch eine von 16 Farben zugewiesen. Wenn du eine Tastatur-Zone umfärben möchtest, gehehd wie folgt vor:

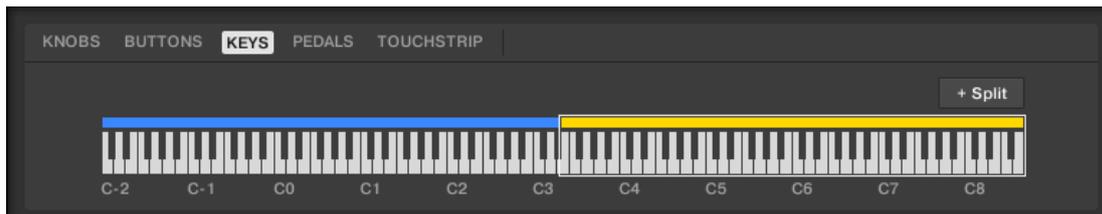
1. Wähle die Tastatur-Zone, die du umfärben möchtest, aus.



2. Wähle eine Farbe vom Color-Menü.



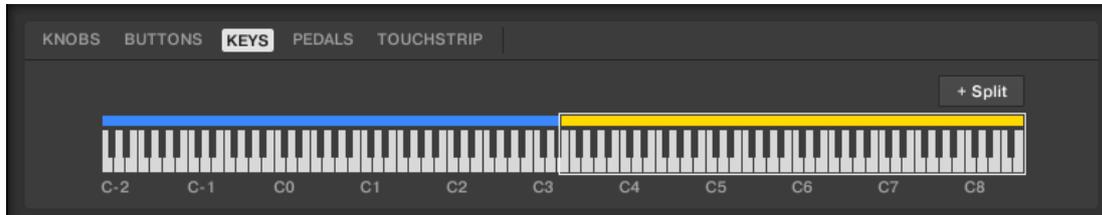
→ Die Farbe der Tastatur-Zone hat sich geändert und spiegelt sich auf dem Light Guide wider. Wiederhole die obigen Schritte, wenn du die Farbe anderer Tastatur-Zonen ändern möchtest.



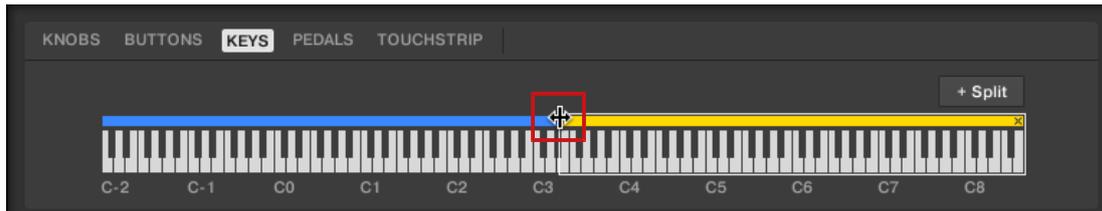
8.7.5 Tastatur-Zonen in der Größe Anpassen

Um die Größe einer Tastatur-Zone zu ändern.

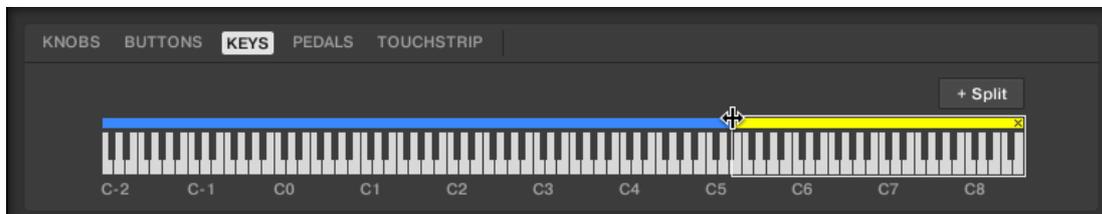
1. Wähle die Tastatur-Zone deren Größe du ändern möchtest.



2. Lass den Mauszeiger über der unteren oder oberen Grenze der Tastatur-Zone schweben.



3. Klicke und ziehe deine Maus horizontal auf die gewünschte Position und lass die Maustaste los.



→ Die Größe der Tastatur-Zone wurde geändert. Weil Tastatur-Zonen nicht überlappen können, ändert das Ziehen der Grenze einer Tastatur-Zone zugleich auch die Grenze ihrer Nachbarzone, so dass beide Zonen "in Kontakt" bleiben.

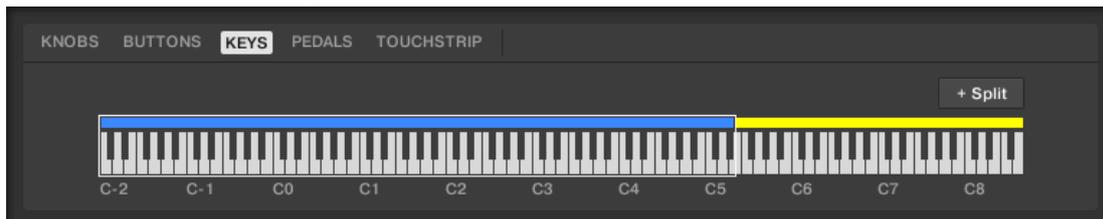
Die linke Grenze der Tastatur-Zone ganz links sowie die rechte Grenze der Tastatur-Zone ganz rechts sind fest und können nicht bewegt werden. Die Größe einer Tastatur-Zone kann nicht kleiner als eine Taste werden — das gilt auch für die Nachbarzone, die gleichzeitig ihre Breite ändert.

8.7.6 Eine Tastatur-Zone deaktivieren

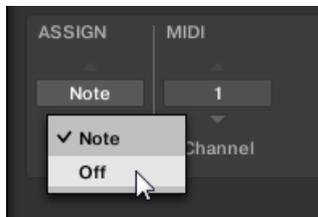
Die Deaktivierung einer Tastatur-Zone deaktiviert die Zuweisungen aller enthaltenen Tasten: Danach lösen diese Tasten keinerlei Noten mehr aus. Das kann zum Beispiel nützlich sein, um das versehentliche Auslösen von MIDI-Daten beim Spiel in benachbarten Zonen zu vermeiden — oder einfach nur, um eine saubere, besser organisierte Tastatur zu haben.

Um eine Tastatur-Zone zu deaktivieren:

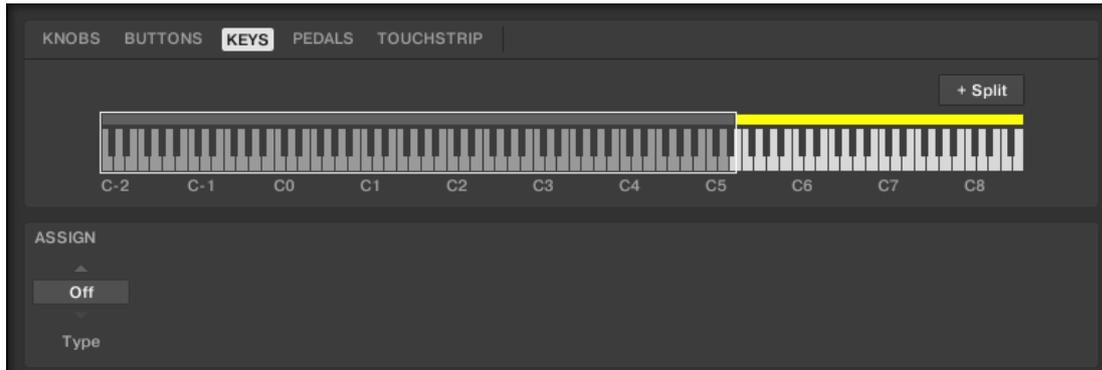
1. Wähle die Tastatur-Zone, die du deaktivieren möchtest.



2. Wähle den Wert **Off** vom **Type**-Ausklapp-Menü.



→ Die Tastatur-Zone und ihre MIDI-Zuweisung werden deaktiviert und im Tastatur-Bereich grau dargestellt. Wiederhole die obigen Schritte, wenn du andere Tastatur-Zonen deaktivieren möchtest.

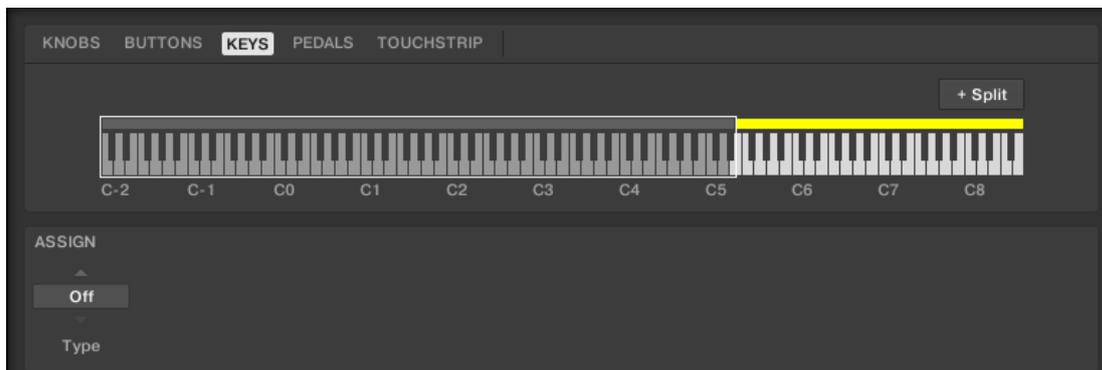


Auf dem Light Guide deines KOMPLETTE-KONTROL-Keyboards wird eine deaktivierte Tastaturzone durch nicht leuchtende LEDs für die entsprechenden Tasten dargestellt.

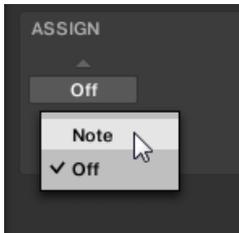
Du kannst eine Tastatur-Zone jederzeit wieder aktivieren.

Um eine Tastatur-Zone wieder zu aktivieren:

1. Wähle die Tastatur-Zone die du wieder aktivieren möchtest.



- Wähle den Wert *Note* vom *Type*-Ausklapp-Menü.

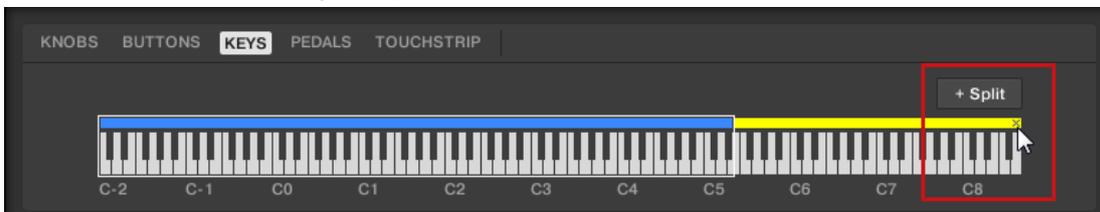


- Die Tastatur-Zone wird mit ihrer MIDI-Zuweisung wieder aktiviert. Wiederhole die obigen Schritte, wenn du andere Tastatur-Zonen aktivieren möchtest.

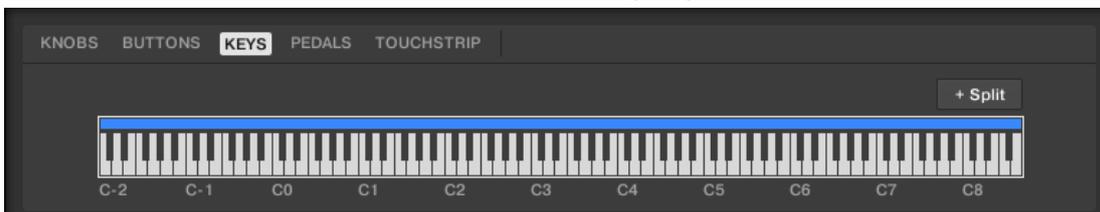
8.7.7 Eine Tastatur-Zone löschen

Du kannst eine Tastatur-Zone wie folgt löschen:

- Lass den Mauszeiger über der Tastatur-Zone, die du löschen möchtest, schweben.
- Klicke das kleine Kreuz-Symbol, das dann erscheint.



- Die Tastatur-Zone wird gelöscht und ihre Tasten werden der nächsten Tastatur-Zone zu ihrer Linken hinzugefügt. Wenn du die Tastatur-Zone ganz links löschst, werden ihre Tasten der nächsten Tastatur-Zone zu ihrer Rechten hinzugefügt.





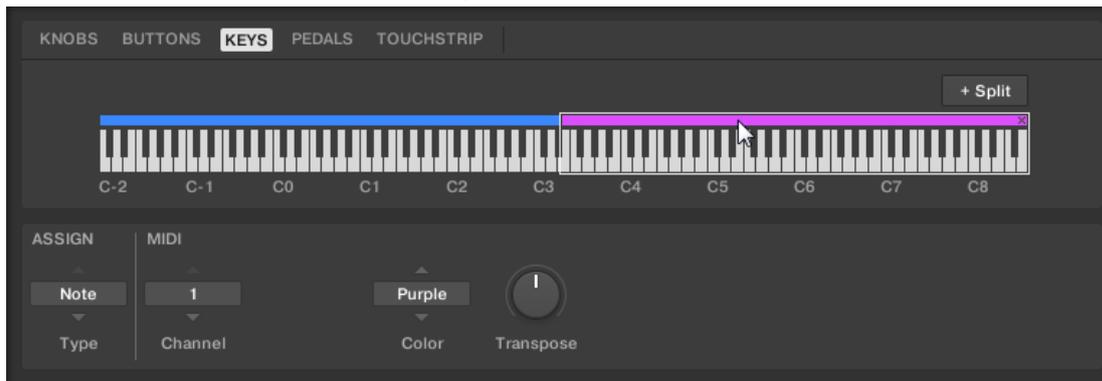
Wenn du nur eine Tastatur-Zone eingerichtet hast, erscheint kein Kreuz-Symbol, wenn der Mauszeiger über der Tastatur-Zone schwebt.

8.7.8 Tastatur-Zonen transponieren

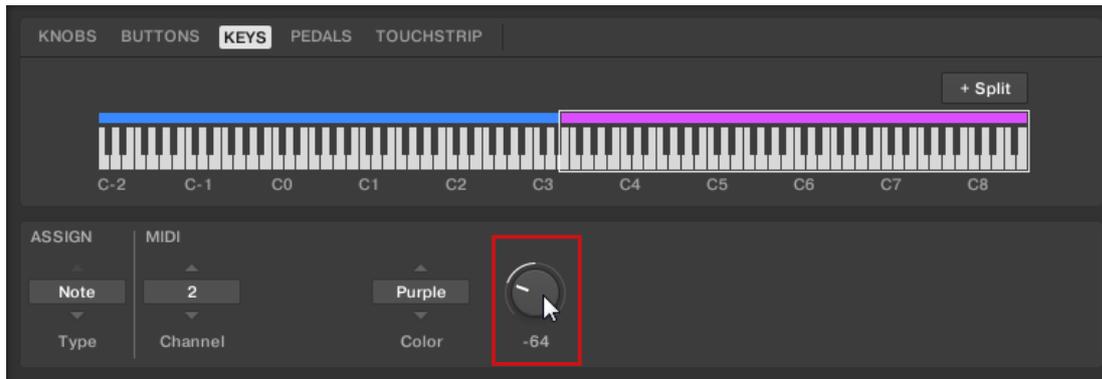
Bei der Transponierung einer Tastatur-Zone werden die MIDI-Noten, die den in der Zone enthaltenen Tasten zugewiesen sind, um ein bestimmtes Intervall erhöht oder vermindert. Das ist z.B. nützlich, wenn die Tasten in separaten Tastatur-Zonen die gleichen Noten spielen sollen. Mit dem **Transpose**-Drehregler kannst du jede beliebige Tastatur-Zone in einem Bereich zwischen **-127** und **127** MIDI-Noten transponieren. Die Grundeinstellung des **Transpose**-Drehreglers ist **0**, wenn die Tastatur-Zone nicht transponiert ist.

Wenn du eine Tastatur-Zone transponieren möchtest, gehe wie folgt vor:

1. Wähle die Tastatur-Zone die du transponieren möchtest.

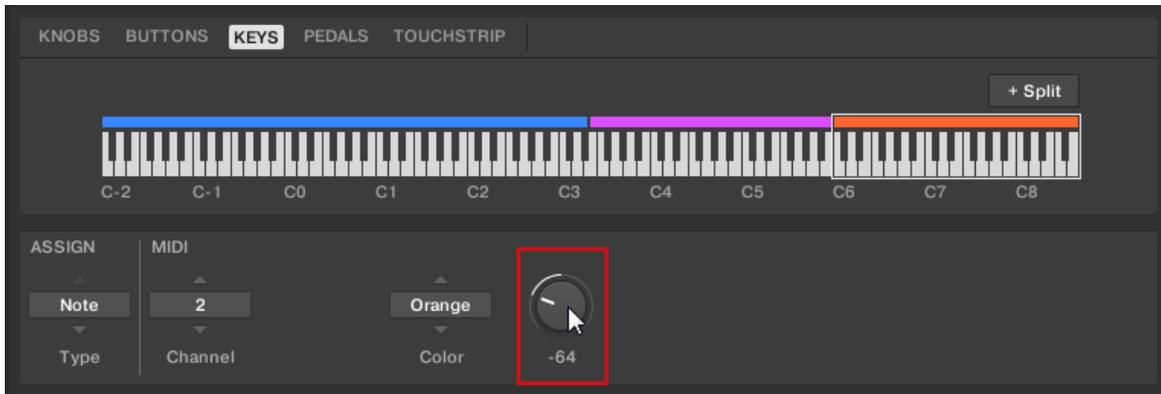


2. Drehe den **Transpose**-Drehregler, um die MIDI-Noten um den gewünschten Wert zu erhöhen oder zu vermindern.



→ Die Tastatur-Zone ist transponiert.

Bei der Teilung einer transponierten Tastatur-Zone wird der ursprüngliche Transpose-Wert auch auf die neu erzeugte Tastatur-Zone angewendet.



Der ursprüngliche Transpose-Wert wird auch auf die neu erzeugte Tastatur-Zone angewendet.



Wenn du eine Tastatur-Zone transponierst, die nur eine Taste breit ist, kannst du damit die Tonhöhe von One-Shot-Samples festlegen.

8.8 MIDI-Befehls-Typen und Zuweisungen

In diesem Abschnitt findest du Referenz-Informationen über die im **Type**-Menü verfügbaren MIDI-Befehls-Typen und über die verschiedenen Zuweisungen für Bedienelemente und Tastatur-Zonen.

8.8.1 Typen von MIDI-Befehlen – Type-Menü

Die Zuweisung beginnt für alle Bedienelemente mit dem gleichen Menü: dem **Type-Menü**.

Über das **Type**Ausklappmenü bestimmst du die Art des MIDI-Befehls, der bei Betätigung des Bedienelements gesendet wird. Wie schon erwähnt, unterscheiden sich die Einträge in diesem Menü je nach Art des Bedienelements (einen Wiedergabe-Befehl per Drehregler zu senden ist zum Beispiel nicht sinnvoll).

Alle anderen Parameter im Definitions-Bereich hängen sowohl von der Art des bearbeiteten Bedienelements als auch vom mit dem **Type**-Menü gewählten MIDI-Befehlstyp ab.

Im Folgenden findest du eine Liste aller möglichen MIDI-Befehlstypen, die im **Type**-Menü auftauchen können.

- **Control Change:** Sendet MIDI-Control-Change-Befehle über einen bestimmten MIDI-Kanal, der mit dem **Channel**-Parameter definiert wird (Wertebereich 1 bis 16, 1 ist die Grundeinstellung). Mit diesem Befehl wird der Wert eines bestimmten Continuous-Controllers des MIDI-Ziels geändert — zum Beispiel, um den Effektanteil in einer Musiksoftware zu steuern. Die Nummer des Continuous-Controllers (CC) wird über den **Number**-Parameter bestimmt (Wertebereich zwischen 0 und 127). Dieser Wert kann auf verschiedene Weisen entstehen, die vom Bedienelement abhängen (siehe nächste Abschnitte).
- **Program Change:** Sendet MIDI-Program-Change-Befehle über einen bestimmten MIDI-Kanal, der mit dem **Channel**-Parameter definiert wird (Wertebereich 1 bis 16, 1 ist die Grundeinstellung). Dieser Befehl schaltet auf ein anderes Programm (oder Patch, Preset, ...) des MIDI-Ziels. Die Programm-Nummer kann auf verschiedene Weisen entstehen, die vom Bedienelement abhängen (siehe nächste Abschnitte).

- **Note:** Sendet MIDI-Note-On/Off-Befehle auf einem bestimmten MIDI-Kanal, der durch den **Channel**-Parameter definiert wird (mit einem Wertebereich zwischen 1 und 16, 1 ist die Grundeinstellung). Dieser Befehl startet bzw. stoppt MIDI-Noten, die mit dem **Note**-Parameter (Wertebereich von C-2 bis G8) mit einer Velocity, die durch den **Value**-Parameter bestimmt wird (Wertebereich 0-127).
- **Pitchbend:** Sendet MIDI-Pitchbend-Befehle auf einem bestimmten MIDI-Kanal, der durch den **Channel**-Parameter definiert wird (mit einem Wertebereich zwischen 1 und 16, 1 ist die Grundeinstellung). Dieser Befehl ändert die Tonhöhe der MIDI-Noten, die auf dem gleichen MIDI-Kanal gesendet wurden. Je nach MIDI-Ziel kann dies auch zur Steuerung anderer Parameter genutzt werden.
- **Off:** Deaktiviert MIDI für das Bedienelement. Wähle diesen Eintrag, um das Bedienelement oder die Aktion zu deaktivieren. Weil das Bedienelement / die Aktion dann keine MIDI-Daten sendet, werden auch keine Parameter angezeigt.

8.8.2 Zuweisungen für Knobs (Drehregler)

Für die Drehregler bietet das **Type**-Menü die Einträge *Control Change* und *Program Change*. Je nach gewähltem Eintrag stehen andere zusätzliche Parameter zur Verfügung:

| Type | Mode (Modus) | RANGE | Number (Nummer) | Step |
|-----------------------|--------------------------|-----------------------|-----------------|------------|
| <i>Control Change</i> | <i>Absolute</i> | From 0-126 / To 1-127 | 0-127 | |
| | <i>Relative</i> | | | -32 bis 31 |
| | <i>Relative (Offset)</i> | | | -32 bis 31 |
| | | | | |
| <i>Program Change</i> | | From 0-126 / To 1-127 | | |

Mode-Menü-Werte für Drehregler

Es gibt für den Befehlstyp Control-Change ein **Mode**-Menü, mit dem du zwischen den drei Arbeitsweisen umschalten kannst:

- **Absolute:** In diesem Modus erzeugt das Bedienelement absolute Werte. Die Parameter **From** (Von), **To** (Bis), und **Resolution** (Auflösung) sind die gleichen, wie bei den anderen Befehls-Typen (siehe oben).
- **Relative:** In diesem Modus werden die Befehle als +1/-1 gesendet — eigentlich 1/127 was von der Zielsoftware als +1/-1 verstanden wird. So kann das Bedienelement den neuen Control-Change-Wert relativ zu seinem Ausgangswert setzen. Es gibt zwei verfügbare Parameter:
 - **Step:** Definiert die genutzte Schrittweite. Erhöhe den **Step**-Wert, für größere Sprünge im Wert des Ziel-Parameters. Wenn du für **Step** einen negativen Wert wählst, wird der Wertebereich invertiert.
 - **Resolution** (Auflösung): Stellt die Empfindlichkeit des Bedienelements ein. Bei hohen **Resolution**-Werten reicht eine kleine Bewegung des Bedienelements aus, um einen Befehl auszulösen. Bei niedrigen **Resolution**-Werten musst du es deutlich stärker bewegen, um den Befehl auszulösen.
- **Relative (Offset):** Dieser Modus gleicht dem eben beschriebenen Relative-Modus, mit dem Unterschied, dass hier die eigentlich gesendeten Werte für "+1" und "-1" durch "65" und "63" ersetzt werden — mit anderen Worten, sie sind um den Wert 64 angeordnet anstelle von um 0. Bei bestimmten Software-Implementationen funktioniert diese Arbeitsweise am besten. Wie im Relative-Modus, definiert der **Step**-Parameter die genutzte Schrittweite und ein **Resolution**-Parameter stellt die Empfindlichkeit des Bedienelements auf deine Aktionen ein.

8.8.3 Zuweisungen für die Buttons

Für die Buttons bietet das **Type**-Menü die Einträge *Control Change*, *Program Change* und *Note*. Je nach gewähltem Eintrag stehen andere zusätzliche Parameter zur Verfügung:

| Type | Mode (Modus) | Wert | Number (Nummer) | Note |
|-----------------------|-------------------|--------------|-----------------|----------|
| <i>Control Change</i> | <i>Umschalter</i> | Off/On 0-127 | 0-127 | |
| | <i>Trigger</i> | 0 - 127 | | |
| <i>Program Change</i> | <i>Umschalter</i> | Off/On 0-127 | | |
| | <i>Trigger</i> | 0 - 127 | | |
| <i>Note</i> | <i>Umschalter</i> | 0 - 127 | | C-2 – G8 |
| | <i>Gate</i> | 0 - 127 | | C-2 – G8 |

Mode-Menü-Werte für Buttons

Für die Button-artigen Bedienelemente, die in obiger Tabelle aufgeführt sind, sowie nur für ein paar Typen von MIDI-Befehlen, die für diese Bedienelemente verfügbar sind, kannst du zwischen verschiedenen Verhaltensweisen beim senden der MIDI-Daten wählen. Dies wird über das **Mode**-Menü gesteuert. Dieses Menü kann, abhängig vom im **Type**-Menü gewählten Befehlstyp, bis zu vier verschiedene Einträge haben. Hier ist eine Liste mit allen möglichen Einträgen:

- **Toggle** (Umschalten): In diesem Modus hat das Bedienelement zwei Zustände, an und aus. Wenn du einmal drückst, geht das Element in den An-Zustand, bei erneuter Betätigung in den Aus-Zustand. Das kann z.B. zum aktivieren bzw. deaktivieren eines Effekts von Nutzen sein, zur Prüfung seiner Wirkung auf den Klang. In diesem Modus gibt es zwei **VALUE**-Einstellungen: **Off** (Aus) bestimmt den Wert im Aus-Zustand (0 bis 127, 0 in der Grundeinstellung), und **On** (An) bestimmt den Wert im An-Zustand (0 bis 127, 127 in der Grundeinstellung). Weil beim *Note*-Befehlstyp der Aus-Zustand vordefiniert ist (es ist der MIDI-Note-Off-Befehl) findest du stattdessen einen einzigen **Value**-Parameter, der die Velocity (Anschlagsdynamik) des MIDI-Note-On-Befehls bestimmt.
- **Trigger** (Auslösen): In diesem Modus wird nur ein Befehl erzeugt, wenn du das Bedienelement betätigst. Dies kannst du zum Beispiel nutzen, um auf ein anderes Programm (Preset, Patch...) zu schalten oder, um Samples abzufeuern (z.B. Schlagzeugklänge oder ande-

re, per Hüllkurve gesteuerte Klänge). In diesem Modus gibt es daher nur einen Parameter, **Value** genannt, der den Wert bestimmt, der bei Betätigung des Buttons/Pads erzeugt wird. Der Wertebereich liegt zwischen 0 und 127 (127 ist die Grundeinstellung).

- **Gate:** In diesem Modus, der nur für den Befehls-Typ *Note* zur Verfügung steht, sendet das Bedienelement MIDI-Noten-Befehle. Wenn du ein Bedienelement drückst, sendet es einen MIDI-Note-On-Befehl — wenn du es wieder loslässt, wird ein MIDI-Note-Off-Befehl erzeugt. So kannst du z.B. beim Spiel temporär einen Effekt einschalten. Weil beim Note-Befehlstyp der Aus-Zustand vordefiniert ist (es ist der MIDI-Note-Off-Befehl) findest du stattdessen einen einzigen **VALUE**-Parameter, der die Velocity (Anschlagsdynamik) des MIDI-Note-On-Befehls bestimmt.

8.8.4 Zuweisungen für Tastatur-Zonen

Die hier beschriebenen Zuweisungen gelten für die Tastatur-Zonen.

Type

Für Tastatur-Zonen sind im **Type**-Menü die folgenden Einträge vorhanden: *Note* und *Off*.

- **Note:** Erzeugt einen MIDI-Note-On/Off-Befehl. Diese Befehle werden über einen bestimmten MIDI-Kanal gesendet, der mit dem **Channel**-Parameter definiert wird. Der Befehl sagt dem Ziel, die Note zu spielen/zu stoppen, die der auf der Tastatur gespielten/losgelassenen Taste entspricht.
- **Off:** Deaktiviert eine Tastatur-Zone inklusive der MIDI-Zuweisung. Wenn eine Tastatur-Zone wieder aktiviert wird, wird auch die entsprechende MIDI-Zuweisung wieder hergestellt.

Channel

Der im **Channel**-Menü gewählte Wert bestimmt den MIDI-Kanal für die gewählte Tastatur-Zone.

- Die Werte reichen von *1* bis *16*.
- In der Grundeinstellung ist dieser Wert immer *1*.

Color

Der Parameter **Color** (Farbe) bestimmt, welche Farbe für die ausgewählte Tastatur-Zone auf dem Light Guide (den LEDs über des Tasten deines Keyboards) genutzt wird:

- Red, Orange, Light Orange, Warm Yellow, Yellow, Lime, Green, Mint, Turquoise, Cyan, Blue, Plum, Violet, Purple, Magenta und Fuchsia.

Transpose

Der **Transpose**-Drehregler transponiert die MIDI-Noten einer Tastatur-Zone auf- oder abwärts.

- Werte-Bereich **-127** bis **127**.
- In der Grundeinstellung ist dieser Wert immer **0**.

8.8.5 Zuweisungen für den Touch-Strip

Für den Touch-Strip bietet das **Type**-Menü die Einträge *Control Change* und *Pitchbend*. Je nach gewähltem Eintrag stehen andere zusätzliche Parameter zur Verfügung:

| Type | Bereich | Number (Nummer) | Strength |
|-----------------------|-----------------------|-----------------|----------|
| <i>Control Change</i> | From 0-126 / To 1-127 | 0-127 | |
| <i>Pitchbend</i> | | | 0-100% |



Die Wahl bei **Type** ändert außerdem das Verhalten des Touch-Strips. Wenn *Control Change* gewählt ist, kann der Touch-Strip wie ein Fader genutzt werden, der seine Position auch nach dem loslassen beibehält. Wenn *Pitchbend* gewählt ist, verhält sich der Touch-Strip wie eine Feder, die nach dem Loslassen auf die Nullstellung zurückkehrt.

Für *Control Change* kannst du den Bereich (**Range**) der bei Betätigung des Touch-Strips erzeugten Werte und die Nummer (**Number**) des Control-Change-Befehls bestimmen. Für *Pitchbend* kannst du die Stärke (**Strength**) des Federverhaltens des Touch-Strips einstellen. Wenn du diesen Wert erhöhst, kehrt der Touch-Strip schneller auf seine Nullstellung zurück.



Die Konfiguration der Touch-Strips und der Pedale wird global gespeichert und nicht pro Template. D.h., dass alle unter **TOUCHSTRIP** und **PEDALS** vorgenommenen Einstellungen beim Umschalten von Templates bestehen bleiben.

8.8.6 Zuweisungen für Pedale (Schalter)

Für Pedale, die als Schalter fungieren, bietet das **Type**-Menü die Einträge *Control Change* und *Program Change*. Je nach gewähltem Eintrag stehen andere zusätzliche Parameter zur Verfügung:

| Type-Wert | Mode-Wert | Bereich | Wert | Number (Nummer) | Step | Wrap |
|-----------------------|---------------------|--------------------|-----------------|--------------------|--------------|--------|
| <i>Control Change</i> | <i>Toggle/ Gate</i> | | Off/On 0-127 | 0-127 | | |
| | <i>Trigger</i> | | 0 - 127 | 0-127 | | |
| | <i>Inc</i> | Min/Max (0-127) | | | -128 bis 127 | On/Off |
| <i>Program Change</i> | <i>Toggle/ Gate</i> | | Off/On 0-127 | | | |
| | <i>Trigger</i> | | 0 - 127 | | | |
| | <i>Inc</i> | Min/Max (0-127) | | | -128 bis 127 | On/Off |

Mode-Menü-Werte für Pedale (Schalter)

Für die Button-artigen Bedienelemente, die in der oberen Tabelle aufgelistet sind, sowie nur für ein paar Typen von MIDI-Befehlen, die für diese Bedienelemente verfügbar sind, kannst du zwischen verschiedenen Verhaltensweisen beim Versenden der MIDI-Daten wählen. Dies wird über das **Mode**-Menü gesteuert. Dieses Menü kann, abhängig vom im **Type**-Menü gewählten Befehlstyp, bis zu vier verschiedene Einträge haben. Hier ist eine Liste mit allen möglichen Einträgen:

- **Toggle** (Umschalten): In diesem Modus hat das Bedienelement zwei Zustände, an und aus. Wenn du einmal drückst, geht das Element in den An-Zustand, bei erneuter Betätigung in den Aus-Zustand. Das ist zum Beispiel nützlich, um einen Effekt an- und später wieder auszuschalten. Dies ist meist die Grundeinstellung. In diesem Modus siehst du zwei Zahlenfelder: **Off Value** (Aus-Wert) bestimmt den erzeugten Wert im Aus-Zustand (0 bis 127, 0 in der Grundeinstellung), und **On Value** (An-Wert) bestimmt den erzeugten Wert im An-Zustand (0 bis 127, 127 in der Grundeinstellung). Weil beim Note-Befehlstyp der Aus-Zustand vordefiniert ist (es ist der MIDI-Note-Off-Befehl) findest du stattdessen einen einzigen **Value**-Parameter, der die Velocity (Anschlagsdynamik) des MIDI-Note-On-Befehls bestimmt.
- **Gate**: Dieser Modus ähnelt Toggle, mit dem Unterschied, dass der Zustand aktiv bleibt, solange das Pedal gedrückt wird. Im Toggle-Modus ist die Page ist so lange aktiviert, bis das Pedal erneut gedrückt wird.
- **Trigger** (Auslösen): In diesem Modus wird nur ein Befehl erzeugt, wenn du das Bedienelement betätigst. Es gibt keinen An- oder Aus-Zustand. Dies kannst du zum Beispiel nutzen, um auf ein anderes Programm (Preset, Patch...) zu schalten oder, um Samples abzufeuern (z.B. Schlagzeugklänge oder andere, per Hüllkurve gesteuerte Klänge). In diesem Modus gibt es daher nur ein Zahlenfeld, **Value** genannt, das den Wert bestimmt, der bei Betätigung des Buttons/Pads erzeugt wird. Der Wertebereich liegt zwischen 0 und 127 (127 ist die Grundeinstellung).
- **Inc**: In diesem Modus kannst du das Pedal so konfigurieren, dass es durch eine Liste von Werten schaltet, indem du die Schrittweite definierst (z.B. 1-2-3-4-5, 2-4-6-8-10 oder 3-6-9-12-15) und bestimmst, ob die Werte zurück zum Anfang umgebrochen werden (Wrap) oder ob sie anhalten, wenn sie ihr Minimum bzw. Maximum erreicht haben.

8.8.7 Zuweisungen für Pedale (stufenlos)

Für Pedale, stufenlos arbeiten, bietet das **Type**-Menü die Einträge *Control Change* und *Program Change*. Je nach gewähltem Eintrag stehen andere zusätzliche Parameter zur Verfügung:

| Type | Mode (Modus) | Bereich | Number (Nummer) |
|-----------------------|--------------|-----------------------|-----------------|
| <i>Control Change</i> | | From 0-126 / To 1-127 | 0-127 |
| | | | |
| <i>Program Change</i> | | From 0-126 / To 1-127 | |

Für *Control Change* kannst du den Bereich (**Range**) der bei Betätigung des Pedals erzeugten Werte und die Nummer (**Number**) des Control-Change-Befehls bestimmen. Für *Program Change* kannst du den Bereich (**Range**) der bei Betätigung des Pedals erzeugten Werte einstellen.

9 Host-Integration

Durch die Nutzung der erweiterten Host-Integration wird das KOMPLETE KONTROL-Keyboard zum Herzstück deines Studios. Du kannst damit nicht nur das in KOMPLETE KONTROL geladene Instrument oder den Effekt steuern, sondern auch grundlegende Funktionen unterstützter Hosts.



Bevor du die erweiterte Host-Integration nutzen kannst, muss sie zunächst eingerichtet werden. Mehr dazu findest du in [↑3.3, Einrichtung der Host-Integration](#).

Die erweiterte Integration von KOMPLETE KONTROL steht in folgenden Hosts zur Verfügung:

- MASCHINE 2
- Apple Logic Pro X
- Apple GarageBand
- Ableton Live 9
- Steinberg Cubase Artist 8.5/9/9.5
- Steinberg Cubase Pro 8.5/9/9.5
- Steinberg Nuendo 7/8

Mehr Informationen über die Integration in die unterstützten Hosts findest du in den folgenden Abschnitten:

- [↑9.1, Integration in MASCHINE](#)
- [↑9.2, Integration in Apple Logic Pro X und GarageBand](#)
- [↑9.3, Integration in Ableton Live](#)
- [↑9.4, Integration in Steinberg Cubase und Nuendo](#)

9.1 Integration in MASCHINE

Wenn du MASCHINE besitzt, kannst du viele Funktionen von MASCHINE direkt über das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard steuern. Außerdem hast du über die Arrange-Buttons links von den Displays des Keyboards Zugriff auf bestimmte Modi und Views der MASCHINE-Software, was die Integration von KOMPLETE KONTROL in Maschine stark vereinfacht. Dieser Abschnitt präsentiert die grundlegenden Steuerfunktionen und die fortgeschrittene Funktionalität der Arrange-Buttons im Überblick.

Verbindung mit MASCHINE über die Software aufnehmen

Um das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard mit der MASCHINE-Software zu verbinden:

- ▶ Klicke auf das Keyboard-Symbol in der Kopfzeile.



Verbindung mit MASCHINE über das Keyboard

1. Drücke **INSTANCE** auf dem Keyboard.
2. Wähle die im Display angezeigte MASCHINE-Instanz.
3. Drücke Button 8 (SELECT), um das Keyboard mit MASCHINE zu verbinden.

9.1.1 Grundlegende Steuerfunktionen

Die verfügbaren, grundlegenden Steuerfunktionen von MASCHINE, die den Bedienelementen des Keyboards zugewiesen sind, werden in den Tabellen weiter unten aufgeführt.

Transport-Steuerung

| Aktion in MASCHINE | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|--|
| Startet / stoppt die Wiedergabe | PLAY |
| Starte Wiedergabe erneut am Beginn des Loop-Bereichs | SHIFT + PLAY (RESTART) |
| Aktiviert / deaktiviert die Aufnahme | REC (COUNT-IN) |
| Aufnahme mit Vorzähler | SHIFT + REC (COUNT-IN) |
| Stoppt die Wiedergabe/Aufnahme | STOP |
| Aktiviert / deaktiviert das Metronom | METRO |
| Tempo einstellen | TEMPO + Drehregler 1 |
| Loop aktivieren/deaktivieren | LOOP |

PERFORM-Steuerung

| Aktion in MASCHINE | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|---|--|
| Die Scale-Engine für die gewählte Group aktivieren/deaktivieren | SCALE (Edit) |
| Den Arpeggiator für die gewählte Group aktivieren/deaktivieren | ARP (Edit) |
| Die Scale-Engine für die gewählte Group bearbeiten | SHIFT + SCALE (Edit) |
| Den Arpeggiator für die gewählte Group bearbeiten | SHIFT + ARP (Edit) |
| Quantisierungs-Einstellungen anzeigen | QUANTIZE |
| Quantisierungs-Raster ein-/ausschalten | QUANTIZE + Drehregler 1 |
| Quantisierungs-Wert einstellen | QUANTIZE + Drehregler 2 |
| Automation aktivieren/deaktivieren | AUTO |
| Aktion rückgängig machen | UNDO (Redo) |
| Aktion wiederholen | SHIFT + UNDO (Redo) |

Navigation

| Aktion in MASCHINE | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|----------------------------------|--|
| Vorherige Preset-Datei auswählen | PRESET hoch |
| Nächste Preset-Datei auswählen | PRESET abwärts |
| Vorherige Plug-in-Page wählen | Page links |
| Nächste Plug-in-Page wählen | Page rechts |

Modus-Buttons

| Aktion in MASCHINE | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|---|--|
| Browser öffnen | BROWSER |
| Plug-In-View öffnen | PLUG-IN |
| Mix Mode öffnen | MIXER |
| Umschalten zwischen MASCHINE- und KOMPLETE-KONTROL-Instanzen | INSTANCE |
| In den MIDI-Modus schalten | MIDI |
| Zeigt die Hardware-Seriennummer und die Firmware-Version an und ermöglicht die Einstellung der Display-Helligkeit | SETUP |

9.1.2 Steuer-Funktionen für die erweiterte Integration

Die über die Arrange-Buttons links der Displays des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards bereitgestellten Funktionen für die erweiterte Integration und der MIXER-Button werden unten aufgeführt.

Ideas-View

Wenn du auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series SCENE drückst, erscheint der Ideas-View in den Displays. Dieser View ist identisch mit dem Ideas-View der MASCHINE-Software und bietet dir direkte Kontrolle über Scenes und Patterns.



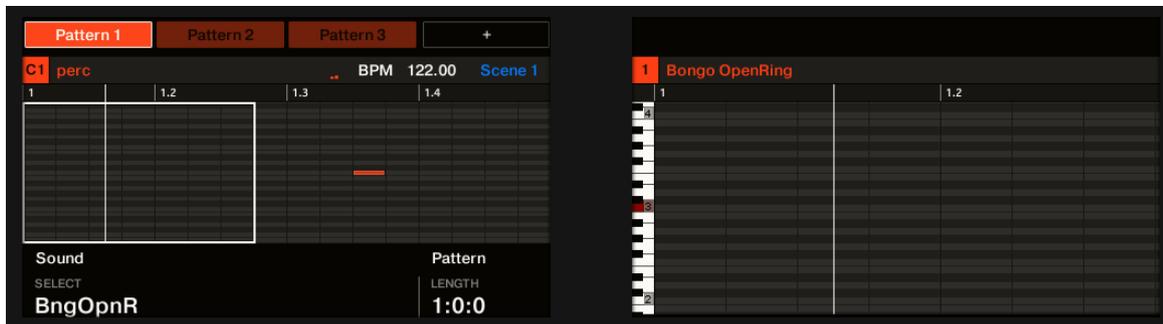
Der Ideas-View von MASCHINE auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards.

Im Ideas-View kannst du folgende Dinge tun:

| Aktion in MASCHINE | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|---|--|
| Scene auswählen bzw. neue Scene erzeugen | Button 1-8 |
| In der Scene ein anderes Pattern und bei Berührung die entsprechende Group wählen | Drehregler 1-8 |
| Eine Kopie der gewählten Scene einfügen | SHIFT + Button 4 (DUPLICATE) |
| Leere Scene einfügen | SHIFT + Button 5 (INSERT) |
| Gewählte Scene löschen | SHIFT + Button 6 (DELETE) |
| Wenn aktiv, wird die nächste ausgewählte Scene gezwungen, von Anfang an zu laufen | SHIFT + Button 8 (RETRIGGER) |
| Gewähltes Pattern löschen | CLEAR |

Pattern-Ansicht

Wenn du auf dem Keyboard **PATTERN** drückst, erscheint der Pattern-View in den Displays. Der Pattern-View wird für Aufnahmen empfohlen. Wenn du auf dem Keyboard **PATTERN** drückst, erscheint der Pattern-View in den Displays. Der Pattern-View wird für Aufnahmen empfohlen.



Der Pattern-View von MASCHINE auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards.

| Aktion in MASCHINE | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|---|
| Pattern wählen oder für die gewählte Scene ein neues Pattern erzeugen | Button 1-8 |
| Im Pattern einen anderen Sound wählen | Regler 1 |
| Ein anderes Event (Note) im Pattern wählen | 4-D-Encoder drehen |
| Verschiebt das gewählte Event auf- oder abwärts. | Drücke den 4-D-Encoder auf- oder abwärts |
| Verschiebt das gewählte Event in Oktaven auf- oder abwärts. | SHIFT + 4-D-Encoder auf- oder abwärts drücken |
| Stupst das gewählte Event an | 4-D-Encoder nach links oder rechts drücken |
| Ändert die Länge des gewählten Events | 4-D-Encoder drücken und halten |
| Eine ander Group wählen | 4-D-Encoder nach links oder rechts drücken |
| Pattern-Länge verdoppeln | SHIFT + Button 3 (DOUBLE) |
| Kopie des gewählten Patterns einfügen | SHIFT + Button 4 (DUPLICATE) |
| Leeres Pattern einfügen | SHIFT + Button 5 (INSERT) |
| Gewähltes Pattern löschen | SHIFT + Button 6 (DELETE) |
| Pattern-Länge einstellen | Regler 4 |
| Im Pattern-View hinein oder heraus zoomen | Regler 5 |
| Sichtbaren Bereich in den Displays horizontal verschieben | Regler 6 |
| Verschiebt den sichtbaren Bereich des Patterns in den Displays vertikal, wenn Noten außerhalb des sichtbaren Bereichs liegen | Regler 7 |
| Pattern-Inhalt löschen | CLEAR |

TRACK-View

Wenn du auf dem Keyboard **TRACK** gedrückt hältst, erscheint in den Displays der Track-View. Der Track-View steht von jedem anderen View aus zur Verfügung und dient der schnellen Auswahl von Groups und Sounds. Anders ausgedrückt, funktioniert er als Page mit Abkürzungen. Solange der **TRACK**-Button gedrückt wird, bleibt der Track-View sichtbar.



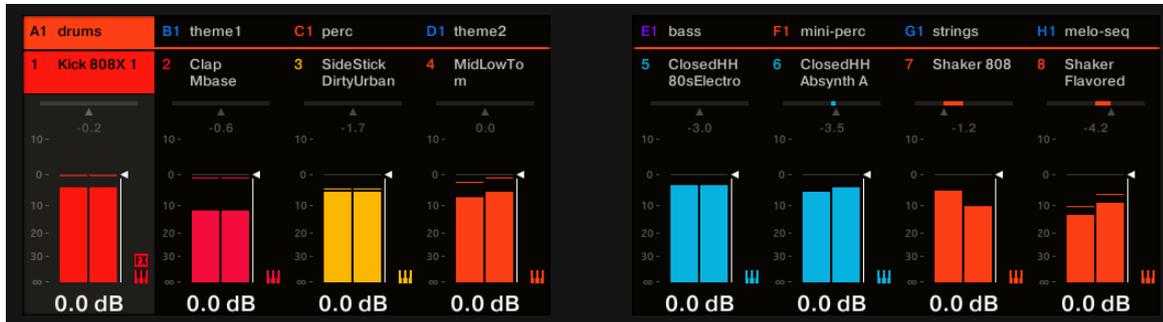
Track-View auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard.

Im Track-View kannst du folgende Dinge tun:

| Aktion in MASCHINE | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|---|
| Zu einer anderen Group springen | TRACK + Button 1–8 |
| Einen anderen Sound der Group wählen | TRACK + Knob 1–8 |
| Die Group in der vorherigen/nächsten Scene wählen | TRACK + 4-D-Encoder nach links oder rechts drücken |
| In der gewählten Group einen anderen Sound finden und wählen | TRACK + 4-D-Encoder drehen |
| Gewählte Group löschen | CLEAR |

Mix Mode

Wenn du auf dem Keyboard **MIXER** drückst, erscheint der Mix-Modus in den Displays. Im Mix-Modus zeigen die Displays acht der 16 Kanalzüge mit Sounds und Groups an. Die anderen acht Sounds können durch Betätigung der Page-Buttons angezeigt werden.



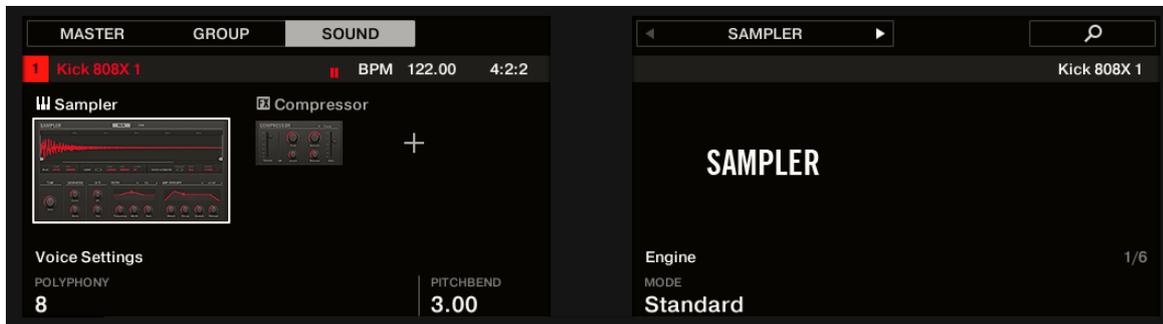
Mix-Modus auf dem COMPLETE-KONTROL-Keyboards.

Im Mix-Modus kannst du folgende Dinge tun:

| Aktion in MASCHINE | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|--|
| Für Drehregler 1-8 zwischen Lautstärke- und Panorama-Steuerung umschalten | 4-D-Encoder drücken |
| Buttons 1-8 auf die Steuerung des Group-Modus umschalten | 4-D-Encoder hoch bewegen |
| Buttons 1-8 auf die Steuerung des Sound-Modus umschalten | 4-D-Encoder runter bewegen |
| Im Group-Modus auf eine andere Group springen | Button 1-8 |
| Im Sound-Modus auf einen anderen Sound springen | Button 1-8 |
| Grobeinstellung der Ausgangs-Lautstärke der jeweiligen Group bzw. des Sounds | Drehregler 1-8 |
| Feineinstellung der Ausgangs-Lautstärke der jeweiligen Group bzw. des Sounds | SHIFT + Knob 1-8 |
| Vorherigen oder nächsten Sound bzw. eine andere Group wählen | 4-D-Encoder nach links oder rechts drücken |
| Grobeinstellung der Ausgangs-Lautstärke der gewählten Group bzw. des Sounds | 4-D-Encoder drehen |
| Feineinstellung der Ausgangs-Lautstärke der gewählten Group bzw. des Sounds | SHIFT + 4-D-Encoder drehen |

Plug-In-View

Wenn du auf dem Keyboard **PLUG-IN** drückst, erscheint der Plug-in-View in den Displays. Die Page-Buttons bieten Zugriff auf andere Pages, die weitere Funktionen zur Steuerung der gewählten Plug-ins mit dem Keyboard enthalten.



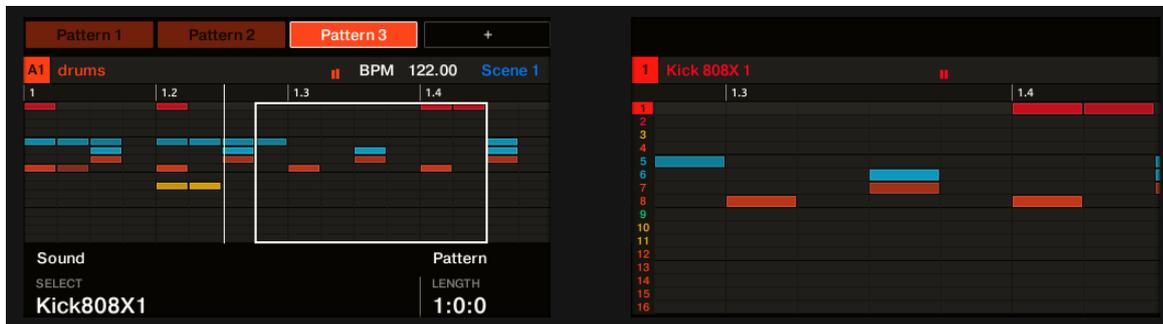
Plug-in-View auf dem KOMLETE-KONTROL-Keyboard.

Im Plug-in-View kannst du folgende Dinge tun:

| Aktion in MASCHINE | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|--|
| MASTER-Kanal wählen | Button 1 (MASTER) |
| GROUP-Kanal wählen | Button 2 (GROUP) |
| SOUND-Kanal wählen | Button 3 (SOUND) |
| In der Plug-in-Kette oder im Plug-in-Browser das nächste oder vorherige Plug-in wählen | Button 5 und 6 |
| Preset-Dateien für das gewählte Plug-in schnell durchblättern | Button 8 |
| Mit Quick-Browse Preset-Dateien wählen | 4-D-Encoder drücken |
| Nächste oder vorherige Parameter-Page wählen | Page Links/rechts |
| Parameter-Werte einstellen | Drehregler 1-8 |
| In der Plug-in-Kette ein anderes Plug-in wählen | 4-D-Encoder nach links oder rechts drücken |
| Plug-in-Browser öffnen | 4-D-Encoder drücken |
| Plug-in auswählen | 4-D-Encoder drehen |
| Plug-in einfügen | 4-D-Encoder drücken |
| Plug-in aus der Plug-in-Kette löschen | CLEAR |

Key Mode (Tasten-Modus)

Wenn du auf dem Keyboard **KEY MODE** drückst, erscheint der Key-Modus in den Displays. Bei aktivem Key-Modus spiegeln Tastatur und Light Guide das Verhalten und die Farben der Pads des MASCHINE-Controllers wider.



Key-Modus auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard.

9.2 Integration in Apple Logic Pro X und GarageBand

Wenn du Apple Logic Pro X oder GarageBand besitzt, kannst du viele ihrer Funktionen direkt auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard steuern. Die den Bereichen des Keyboards zugewiesenen Funktionen sind unten aufgeführt.

Mehr Informationen über die Einrichtung der Host-Integration in Apple Logic Pro X oder GarageBand findest du in Abschnitt [↑3.3.1, Einrichtung von Apple Logic Pro X und GarageBand](#).

Transport Control (Transport-Steuerung)

| Aktion in Logic Pro X und GarageBand | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Serie |
|--|---|
| Startet Wiedergabe | PLAY (Restart) |
| Wiedergabe neu starten | SHIFT + PLAY (Restart) |
| Startet die Aufnahme | REC (Count-In) |
| Punch-Out bei der Aufnahme | PLAY (Restart) |
| Punch-In beim spielen | REC (Count-In) |
| Wiedergabe/Aufnahme an aktueller Position anhalten | STOP |
| Beim Anhalten die Wiedergabeposition an den Song-Anfang setzen | STOP |
| Wiedergabeposition verschieben | 4-D-Encoder drehen |
| Vorzähler ein-/ausschalten | SHIFT + REC (Count-In) |
| Metronom ein-/ausschalten | METRO |
| Loop-Modus ein-/ausschalten | LOOP |
| Loop um seine eigene Länge verschieben | LOOP + 4-D-Encoder drehen |
| Tap-Tempo | TEMPO |

Edit-Steuerung

| Aktion in Logic Pro X und GarageBand | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|--|
| Aktion rückgängig machen | UNDO (Redo) |
| Aktion wiederholen | SHIFT + UNDO (Redo) |
| Auf den Grid-Wert quantisieren | QUANTIZE |
| Automation zwischen Read- und Touch-Modus umschalten | AUTO |
| Scale-Engine aktivieren/deaktivieren | SCALE (Edit) |
| Scale-Engine-Parameter bearbeiten | SHIFT + SCALE (Edit) |
| Arpeggiator aktivieren/deaktivieren | ARP (Edit) |

Mute und Solo

| Aktion in Logic Pro X und GarageBand | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|--|
| Gewählte Spur stumm/laut schalten | M |
| Gewählte Spur solo/nicht solo schalten | S |

Spur-Navigation

| Aktion in Logic Pro X und GarageBand | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--------------------------------------|--|
| Vorherige/nächste Spur wählen | 4-D-Encoder nach links oder rechts drücken |
| Die vorherige/nächste Region wählen | 4-D-Encoder hoch oder runter bewegen |

Mixer-Bedienelemente

| Aktion in Logic Pro X und GarageBand | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|---|
| Spur stumm-/laut schalten | M + Button 1–8 |
| Spur solo/nicht solo schalten | S + Button 1–8 |
| Zu Spur springen | Button 1-8 |
| Bank umschalten | Page Links/rechts |
| Drehregler 1-8 zur Panorama-Steuerung nutzen | SHIFT + 4-D-Encoder aufwärts drücken |
| Drehregler 1-8 zur Lautstärken-Steuerung nutzen | SHIFT + 4-D-Encoder abwärts drücken |
| Vorherige Spur wählen | 4-D-Encoder nach links drücken |
| Nächste Spur wählen | 4-D-Encoder nach rechts drücken |
| Grobeinstellung von Panorama/Lautstärke der gewählten Spur | Drehregler 1-8 |
| Feineinstellung von Panorama/Lautstärke der gewählten Spur | SHIFT + Knob 1–8 |

9.3 Integration in Ableton Live

Solltest du Ableton Live besitzen, kannst du viele seiner Funktionen direkt über das KOMPLETE-KONTROL-Keyboards steuern. Die den Bereichen des Keyboards zugewiesenen Funktionen sind unten aufgeführt.

Mehr Informationen über die Einrichtung der Host-Integration in Ableton Live findest du in Abschnitt [↑3.3.3, Einrichtung von Ableton Live \(MacOS\)](#) bzw. [↑3.3.4, Einrichtung von Ableton Live \(Windows\)](#).



Die folgenden Beschreibungen der Funktionalität gelten für die Grundeinstellung des Ableton-Live-Setups. Wenn z.B. andere Wiedergabe-Einstellungen gewählt wurden, wird die Funktionalität diese Einstellungen respektieren.

Transport Control (Transport-Steuerung)

| Aktion in Ableton Live | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|--|
| Startet Wiedergabe | PLAY (Restart) |
| Startet die Aufnahme | REC (Count-In) |
| Wiedergabe/Aufnahme neu starten | PLAY (Restart) |
| Wiedergabe/Aufnahme an aktueller Position anhalten | STOP |
| Beim Anhalten die Wiedergabeposition an den Song-Anfang setzen | STOP |
| Arranger-Aufnahme starten | SHIFT + REC (Count-In) |
| Wiedergabeposition verschieben | 4-D-Encoder drehen |
| Loop-Modus ein-/ausschalten | LOOP |
| Metronom ein-/ausschalten | METRO |
| Tap-Tempo | TEMPO |

Edit-Steuerung

| Aktion in Ableton Live | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|---|--|
| Aktion rückgängig machen | UNDO (Redo) |
| Aktion wiederholen | SHIFT + UNDO (Redo) |
| Auf den Grid-Wert quantisieren | QUANTIZE |
| Automation für die gewählte Spur ein-/ausschalten | AUTO |
| Scale-Engine aktivieren/deaktivieren | SCALE (Edit) |
| Scale-Engine-Parameter bearbeiten | SHIFT + SCALE (Edit) |
| Arpeggiator aktivieren/deaktivieren | ARP (Edit) |
| Arpeggiator-Parameter bearbeiten | SHIFT + ARP (Edit) |

Arranger-Steuerung

| Aktion in Ableton Live | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|--|
| Vorherige/nächste Spur wählen | 4-D-Encoder nach links oder rechts drücken |
| Vorherigen/nächsten Clip-Slot in der Spur wählen | 4-D-Encoder auf-/abwärts |
| Gewählten Clip starten/stoppen | 4-D-Encoder drücken |
| Gewählte Spur stumm/laut schalten | M |
| Gewählte Spur solo/nicht solo schalten | S |

Mixer-Steuerung

| Aktion in Ableton Live | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|---|
| Kanal stumm-/laut schalten | M + Button 1–8 |
| Kanal solo/nicht solo schalten | S + Button 1–8 |
| Zu Spur springen | Button 1-8 |
| Vorherige/nächste Spur wählen | 4-D-Encoder nach links oder rechts drücken |
| Bank umschalten | Page Links/rechts |
| Drehregler 1-8 zur Panorama-Steuerung nutzen | SHIFT + 4-D-Encoder aufwärts drücken |
| Drehregler 1-8 zur Lautstärken-Steuerung nutzen | SHIFT + 4-D-Encoder abwärts drücken |
| Master-Ausgangs-Kanal anzeigen | SHIFT + Page links/rechts |
| Grobeinstellung von Panorama/Lautstärke der gewählten Spur | Drehregler 1-8 |
| Feineinstellung von Panorama/Lautstärke der gewählten Spur | SHIFT + Knob 1–8 |

9.4 Integration in Steinberg Cubase und Nuendo

Wenn du Steinberg Cubase oder Nuendo besitzt, kannst du viele Funktionen dieser Anwendungen direkt über das KOMPLETE-KONTROL-Keyboad steuern. Die den Bereichen des Keyboards zugewiesenen Funktionen sind unten aufgeführt.

Mehr Informationen zur Einrichtung der Host-Integration in Steinberg Cubase/Nuendo findest du in Abschnitt [↑3.3.2, Einrichtung von Steinberg Cubase/Nuendo](#).

Transport Control (Transport-Steuerung)

| Aktion in Cubase und Nuendo | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|--|
| Startet Wiedergabe | PLAY (Restart) |
| Startet die Aufnahme | REC (Count-In) |
| Punch-Out während der Aufnahme | PLAY (Restart) |
| Punch-In beim spielen | REC (Count-In) |
| Wiedergabe/Aufnahme an aktueller Position anhalten | STOP |
| Beim Anhalten die Wiedergabeposition an den Song-Anfang setzen | STOP |
| Wiedergabeposition verschieben | 4-D-Encoder drehen |
| Vorzähler ein-/ausschalten | SHIFT + REC (Count-In) |
| Metronom ein-/ausschalten | METRO |
| Loop-Modus ein-/ausschalten | LOOP |
| Den Loop um seine eigene Länge verschieben | LOOP + 4-D-Encoder drehen |
| Tap-Tempo | TEMPO |

Editing (Bearbeiten)

| Aktion in Cubase und Nuendo | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--------------------------------------|--|
| Aktion rückgängig machen | UNDO (Redo) |
| Aktion wiederholen | SHIFT + UNDO (Redo) |
| Auf den Grid-Wert quantisieren | QUANTIZE |
| Automation-Write ein-/ausschalten | AUTO |
| Scale-Engine aktivieren/deaktivieren | SCALE (Edit) |
| Scale-Engine-Parameter bearbeiten | SHIFT + SCALE (Edit) |
| Arpeggiator aktivieren/deaktivieren | ARP (Edit) |
| Arpeggiator-Parameter bearbeiten | SHIFT + ARP (Edit) |

Mute und Solo

| Aktion in Cubase und Nuendo | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|--|
| Gewählte Spur stumm/laut schalten | M |
| Gewählte Spur solo/nicht solo schalten | S |

Spur-Navigation

| Aktion in Cubase und Nuendo | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|-------------------------------------|--|
| Vorherige/nächste Spur wählen | 4-D-Encoder hoch oder runter bewegen |
| Die vorherige/nächste Region wählen | 4-D-Encoder nach links oder rechts drücken |

Mixer-Steuerung

| Aktion in Cubase und Nuendo | Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series |
|--|---|
| Spur stumm-/laut schalten | M + Button 1–8 |
| Spur solo/nicht solo schalten | S + Button 1–8 |
| Zu Spur springen | Button 1-8 |
| Vorherige/nächste Spur wählen | 4-D-Encoder nach links oder rechts drücken |
| Bank umschalten | Page Links/rechts |
| Drehregler 1-8 zur Panorama-Steuerung nutzen | SHIFT + 4-D-Encoder aufwärts drücken |
| Drehregler 1-8 zur Lautstärken-Steuerung nutzen | SHIFT + 4-D-Encoder abwärts drücken |
| Grobeinstellung von Panorama/Lautstärke der gewählten Spur | Drehregler 1-8 |
| Feineinstellung von Panorama/Lautstärke der gewählten Spur | SHIFT + Knob 1–8 |

10 In der Library blättern

Im Browser hast du Zugriff auf deine KOMPLETE-Library mit all ihren Instrumenten und Effekten. Du kannst deine Instrumenten- und Effekt-Presets in der KOMPLETE-KONTROL-Software suchen, filtern und laden sowie sie zu deinen persönlichen Favoriten hinzufügen, aber du kannst dein KOMPLETE-KONTROL-Keyboard auch für den Zugriff auf den Browser nutzen. So kannst du durch deine Preset-Dateien blättern und dabei ausschließlich die Hardware-Bedienelemente nutzen.

Außerdem kannst du Preset-Dateien speichern und sie in KOMPLETE KONTROL mit Tags versehen, um deine persönliche KOMPLETE-KONTROL-Library weiter auszubauen. Sie werden automatisch dem User-Bereich des KOMPLETE-KONTROL-Library-Pane hinzugefügt. Tags (Schlagworte) können nur in der Software hinzugefügt und bearbeitet werden. Mehr dazu findest du in [↑12.1, Speichern von Preset-Dateien in die User-Library](#) und [↑12.3, Die Tags und Eigenschaften von User-Preset-Datei bearbeiten](#).

Durch Produkte blättern, anstatt durch Instrument oder Effekte

Weil der Workflow für Instrumente und Effekte der gleiche ist, bezeichnet dieser Abschnitt die beiden Produkt-Typen als Produkte. Abhängig vom in der Plug-in-Kette gewählten Plug-in-Slot schaltet der Browser den Produkt-Typ automatisch auf Instrument oder Effekt. Mehr Informationen über Produkt-Typen und die Umschaltung zwischen Produkt-Typen findest du in [↑10.1.1, Produkt-Typen: Instrumente und Effekte](#).

Eine detaillierte Übersicht über die Elemente des Browsers findest du in [↑4.2, Browser](#).

10.1 Browser-Grundlagen

Dieser Abschnitt beschreibt einige grundlegende Konzepte des Browsers.

10.1.1 Produkt-Typen: Instrumente und Effekte

Obwohl die Library Instrumente und Effekte enthält, ist es nicht möglich, sich beide Produkt-Typen zur gleichen Zeit anzuschauen. Abhängig vom gewählten Plug-in-Slot schaltet der Produkt-Typ im Browser zwischen "Instrument" und "Effect" um.

- Wenn du KOMPLETE KONTROL startest oder wenn du den ersten Plug-in-Slot in der Plug-in-Kette wählst, wird der Produkt-Typ auf "Instrument" gesetzt, was sich im entsprechenden Symbol im Browser widerspiegelt.



- Entsprechend wird der Produkt-Typ auf "Effekt" gesetzt, wenn du einen der anderen Plug-in-Slots wählst, was dann im Browser auch durch das entsprechende Symbol angezeigt wird.



Siehe [↑4.5, Plug-in-Ketten-Panel](#), bzw. [↑11, Mit Effekten arbeiten](#) für weitere Informationen für weitere Informationen über die Plug-in-Kette und ihre Nutzung.

10.1.2 Über die Library und Meta-Informationen

Um für dich jederzeit Tausende von Preset-Dateien bereitzuhalten, zu organisieren, zu finden und übersichtlich zu halten nutzt KOMPLETE KONTROL eine **Library** (Datenbank). Die Library enthält die Werks-Inhalte deiner KOMPLETE- und NKS-Instrumente, Effekte und natürlich deine eigenen Nutzer-Inhalte.

Tags

Damit du jederzeit die schnell und effizient die richtige Preset-Datei findest, bietet die Library verschiedene Techniken, die weit über die klassische Verzeichnis-Struktur deines Betriebssystems hinausgehen — die Nutzung von Tags (Schlagworten). Zum Beispiel kann jede Preset-Datei in der Library Tags enthalten, welche die Preset-Datei bezüglich folgender Aspekte beschreiben:

- Der **Content-Type** (Inhalts-Typ) der Preset-Datei, d.h. ob sie aus der Werks-Library eines Produkts stammt oder von einem Nutzer erstellt wurde.
- Das **Produkt**, aus dem die Preset-Datei stammt — das kann z.B. eine hierarchische Struktur mit einer Produkt-Kategorie, einem bestimmten Produkt und möglicherweise einer Bank dieses Produkts beinhalten.

- Eine variable Anzahl an **Tags** (Schlagworten), die der Beschreibung verschiedener Charakteristika der Datei dienen, z.B. der Typ des Effekts, der Klangcharakter, der Kontext, in dem er genutzt wird — kurz gesagt, alles was dir beim finden der Datei helfen könnte.

In der Library enthaltene Preset-Dateien

Die in der Library enthaltenen Preset-Dateien sind alle für KOMPLETE KONTROL relevanten Dateien, die sich in den Ordnern befinden, deren Pfade auf der [Library](#)-Page der [Preferences](#) aufgeführt sind.

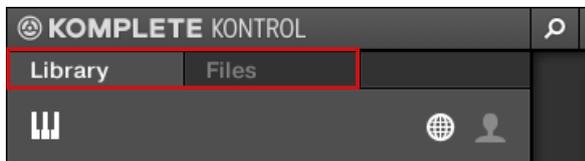
Du kannst außerdem die in KOMPLETE KONTROL erzeugten Sounds in den Bereich der Benutzer-Inhalte in der [Library-Pane](#) abspeichern.

10.1.3 In deiner Library blättern vs. deine Festplatte durchsuchen

Neben dem Blättern in der KOMPLETE-KONTROL-Library kannst du mit dem Browser auch auf klassische Weise durch dein Dateisystem navigieren. Für beide Wege bietet der Browser ein einzelnes Pane mit eigenen Werkzeugen.

- Im [LIBRARY](#)-Pane blätterst du durch die KOMPLETE-KONTROL-Library. Das ist der bevorzugte Weg, um nach Dateien zu suchen, die bestimmte musikalische Kriterien erfüllen sollen. Dieser Bereich ermöglicht es dir auch, deine eigenen Preset-Dateien nach Wunsch mit Schlagworten (Tags) zu versehen.
- Im [Files](#)-Pane (Dateien) durchsuchst du deine Festplatten über die hierarchische Verzeichnis-Struktur deines Betriebssystems. Zum Beispiel kannst du hier zu für KOMPLETE KONTROL relevanten Dateien navigieren, die noch nicht in die KOMPLETE-KONTROL-Library importiert wurden — und sie von dort aus importieren!

Auf das [Library](#)-Pane bzw. das [Files](#)-Pane kann mit einem Klick auf den entsprechenden Tab oben im Browser zugegriffen werden.



Klicke den gewünschten Tab, um die Ansicht im Browser umzuschalten.

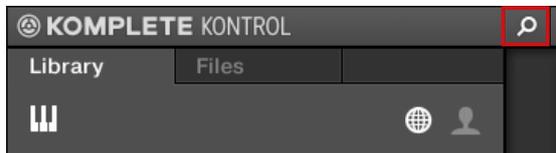


Das durchblättern und laden von Dateien im Dateisystem ist mit dem KOMPLETE-KONTROL-Key-board nicht möglich. Der Browser kann, auf dem Keyboard aufgerufen, nur Dateien laden, die bereits der Library hinzugefügt wurden. Daher solltest du deine Dateien immer vorher in die Library importieren und sie mit dem Software-Browser mit Tags versehen.

10.2 Öffnen des Browsers

Um den Browser zu öffnen:

- ▶ Klicke auf den Browser-Button (das Lupen-Symbol) in der Kopfzeile.



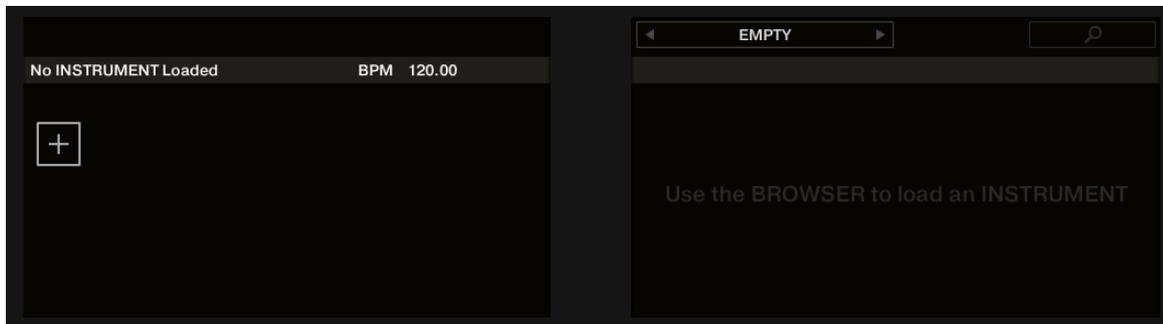
Alternativ kannst du den Browser auch durch Auswahl von *View > Browser* im KOMPLETE-KONTROL-Menü öffnen.



Im Stand-Alone-Modus kannst du den Browser auch mit der Taste [B] auf deiner Rechnerastatur öffnen bzw. schließen.

Den Browser auf dem Keyboard aufrufen

Wenn die Plug-in-Kette auf der Plug-in-Page komplett leer ist, zeigt das Display *No INSTRUMENT Loaded* (Kein Instrument geladen) an.



No Instrument loaded

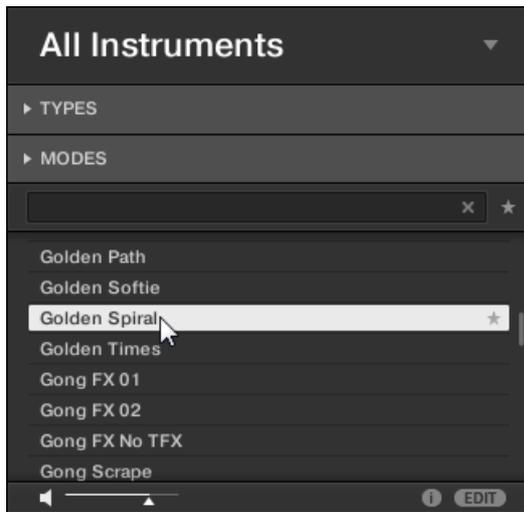
Um den Browser auf den Displays des Keyboards aufzurufen:

- ▶ Drücke den **BROWSE**-Button.

10.3 Preset-Dateien laden

Bei geöffnetem Browser kannst du direkt jegliche Preset-Dateien aus der Ergebnisliste laden. Beim laden einer Preset-Datei wird das entsprechende Produkt automatisch im Plug-in-Bereich geöffnet.

- ▶ Um eine Preset-Datei zu laden, doppelklicke auf den entsprechenden Eintrag in der Ergebnisliste.



→ Die Preset-Datei und das entsprechende Produkt werden im Plug-in-Bereich geöffnet.

Mit dem Keyboard eine Preset-Datei laden

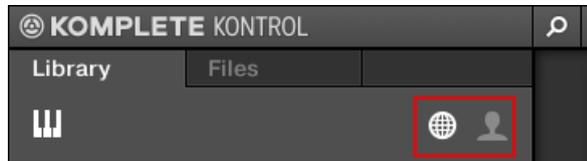
Um mit dem Keyboard eine Preset-Datei zu laden:

1. Klicke den **BROWSER**-Button, um den Browser zu öffnen.
2. Wähle in der Ergebnisliste eine Preset-Datei, indem du im Control-Bereich Drehregler 8 drehst oder durch Drehung des 4-D-Encoders.
3. Lade mit Button 8 (**LOAD**) im Control Bereich oder durch drücken des 4-D-Encoders die gewählte Preset-Datei.

→ Die Preset-Datei wird zusammen mit dem Produkt geladen und das Keyboard schaltet auf die **PLUG-IN**-Page, wo im Control-Bereich die Produkt-Parameter angezeigt werden.

10.4 Zwischen Factory- und User-Inhalten wählen

Der Inhalte-Wähler zeigt zwei Symbole, von denen das linke die Factory-Inhalte und das rechte die Nutzer-Inhalte repräsentiert.



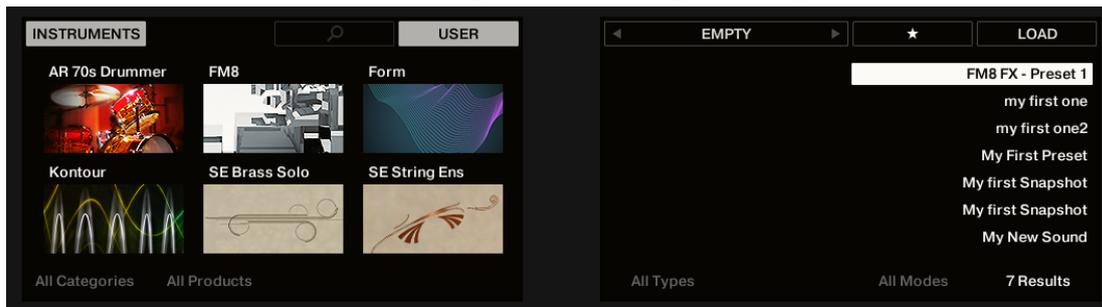
Der Inhalte-Wähler.

- Klicke auf das NI-Symbol, um die Factory-Inhalte zu durchsuchen oder auf das User-Symbol, um die User-Inhalte zu durchsuchen.

Auf dem Keyboard zwischen Factory- und User-Inhalten wählen

Um auf dem Keyboard zwischen Factory- und User-Inhalten zu wählen:

- Drücke Button 4, um zwischen Factory-Inhalten (USER aus) und User-Inhalten (USER an) zu wählen. In der Grundeinstellung sind die Factory-Inhalte gewählt.



Auf dem Keyboard zwischen Factory- und User-Inhalten wählen

Um auf dem Keyboard zwischen Factory- und User-Inhalten zu wählen:

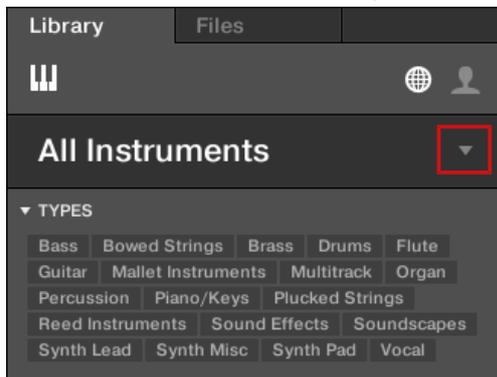
- Schalte mit Page Links (M) oder Page Rechts (S) zwischen FACTORY- und USER-Inhalten um. In der Grundeinstellung sind die FACTORY-Inhalte gewählt.

10.5 Preset-Dateien nach Produkten filtern

Mit dem Produkt-Wähler kannst du Preset-Dateien nach einem bestimmten Produkt filtern.

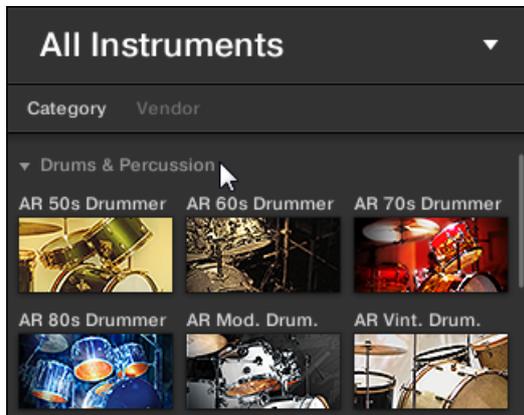
In der Grundeinstellung zeigt der Produkt-Wähler [All Instruments](#) (alle Instrumente) oder [All Effects](#) (Alle Effekte) an. Das bedeutet, dass kein bestimmtes Produkt gewählt ist. Um die Preset-Dateien in der Ergebnis-Liste nach einem bestimmten Produkt zu filtern, musst du das Produkt im Produkt-Wähler wählen.

1. Klicke auf den Pfeil in der Kopfzeile des Produkt-Wählers.

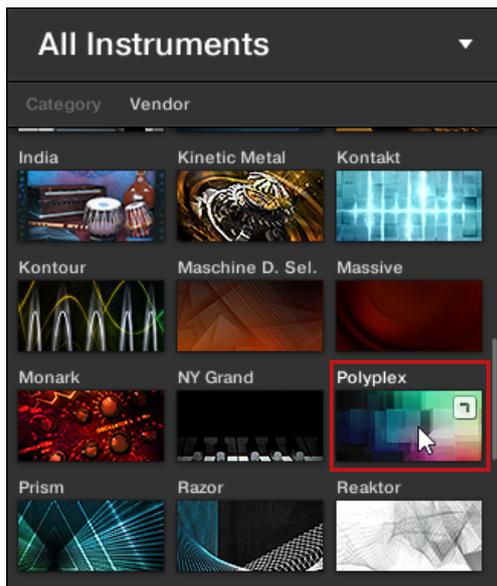


- ⇒ Der Produkt-Wähler wird erweitert und zeigt dir die Produkt-Liste mit allen verfügbaren Instrumenten und Effekten in deiner KOMPLETE-KONTROL-Library an.
2. Wähle entweder [Category](#) (Kategorie) oder [Vendor](#) (Anbieter) im **Category- / Vendor-Wähler** um die Produkte entsprechend zu filtern.

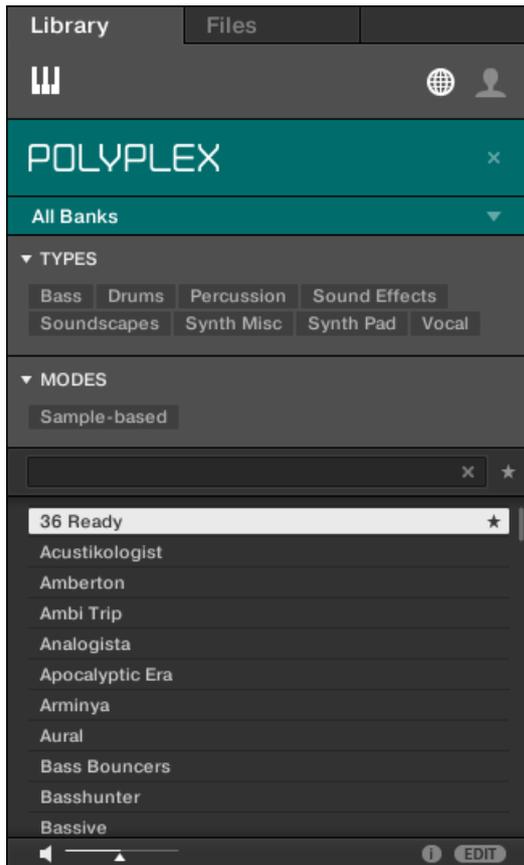
3. Blättere durch die Produkt-Gruppen, um das gewünschte Produkt zu finden.



4. Klicke auf das Produkt-Bild, um es zu wählen.



→ Die Kopfzeile des Produkt-Wählers zeigt den Produkt-Namen an. Du kannst jetzt in den Suchergebnissen durch sämtliche Preset-Dateien blättern, die mit dem gewählten Produkt in Verbindung stehen.

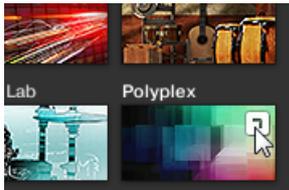


Ein Produkt mit seiner Standard-Preset-Datei laden

Du kannst ein Produkt auch direkt mit seiner Standard-Preset-Datei laden:

1. Lass den Mauszeiger über dem Instrumenten-Eintrag im Produkt-Wähler schweben.

- Klicke auf das Pfeil-Symbol, das in der oberen rechten Ecke des Instrumenten-Eintrags erscheint.

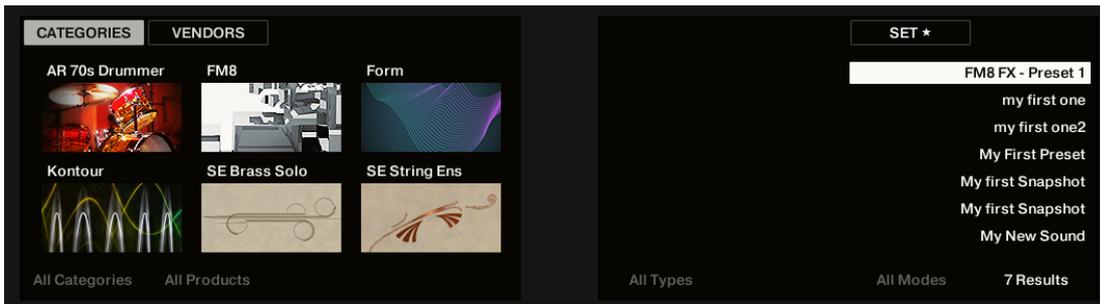


→ Das Produkt wird mit seiner Standard-Preset-Datei geladen

Presets auf dem Keyboard nach Produkten filtern

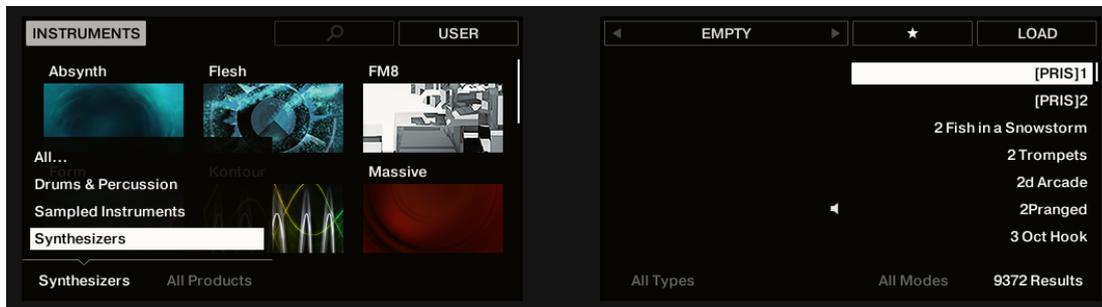
Um Presets auf dem Keyboard nach Produkten zu filtern:

- Drücke und halte **SHIFT**, um auf die sekundären Browser-Funktionen zuzugreifen.

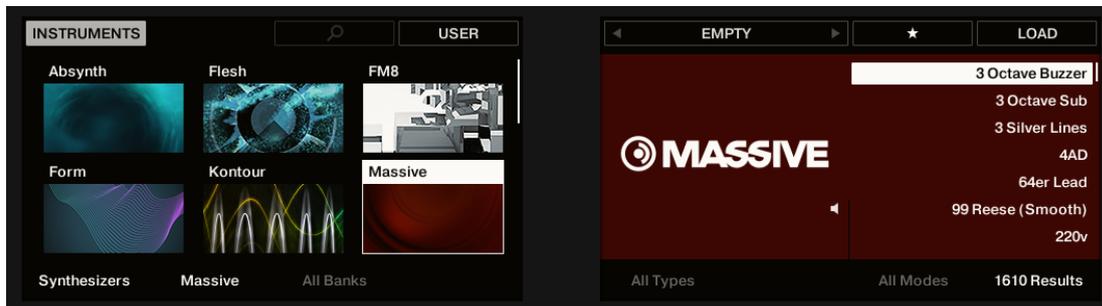


- Während du **SHIFT** gedrückt hältst, drücke Button 1, um die Produkt-Liste nach **CATEGORY** zu sortieren oder drücke Button 2, um die Produkt-Liste nach **VENDOR** zu sortieren. In der Grundeinstellung zeigt die Produkt-Liste alle Instrumente oder Effekte an.
- Lass **SHIFT** wieder los.

4. Drehe Drehregler 1, um eine Kategorie bzw. einen Anbieter zu wählen.



5. Drehe Drehregler 2, um durch die Produkt-Liste zu rollen und dein Wunsch-Instrument zu finden.

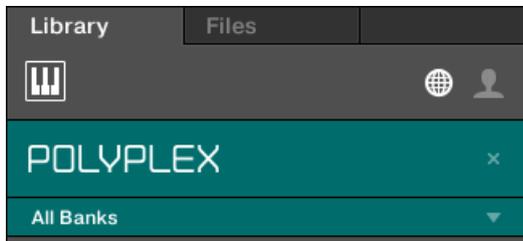


→ Du kannst jetzt in den Suchergebnissen durch sämtliche Preset-Dateien, die mit deiner Auswahl in Verbindung stehen, blättern.

10.6 Produkt-Preset-Dateien nach Bank filtern

Bänke können zum Beispiel zusätzliche Libraries (z.B. Expansions), verschiedene Versionen der ursprünglichen Factory-Library oder jede andere Inhalts-Kategorie sein, die sich auf ein bestimmtes Produkt bezieht.

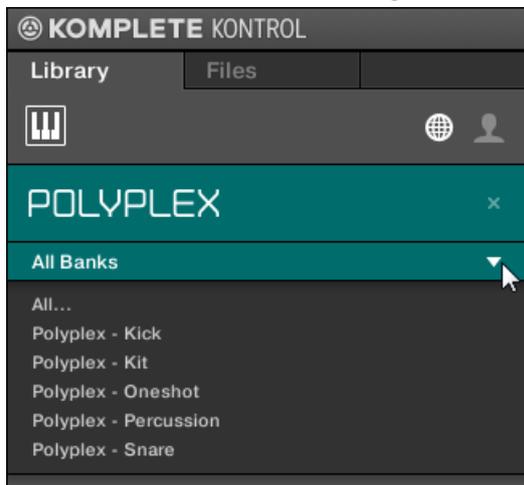
Wenn du ein bestimmtes Produkt in der Produkt-Liste gewählt hast, erscheint unter dem geschlossenen Produkt-Wähler ein zusätzliches **Bank-Ausklappenmenü**. Dieses Bank-Menü dient der Auswahl einer bestimmten Bank mit Preset-Dateien für das gewählte Produkt, sollten welche verfügbar sein.



Das Bank-Menü zeigt **All Banks** (alle Bänke) für POLYPLEX.

Um eine bestimmten Bank mit Preset-Dateien für das gewählte Produkt zu wählen:

1. Klicke den Pfeil im **Banks**-Menü, um es zu erweitern.
2. Wähle eine Bank aus den verfügbaren Einträgen.



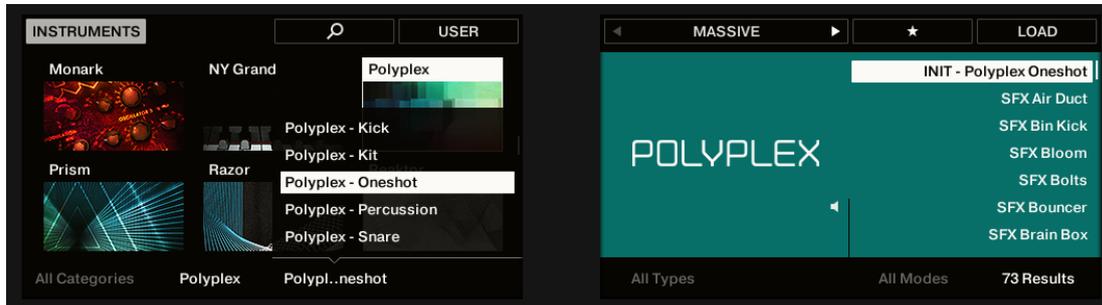
→ Im Anschluss an deine Auswahl wird das **Bank**-Menü geschlossen und zeigt die gewählte Bank an. Die Ergebnis-Liste darunter spiegelt die Eingrenzung der Suche wider.

Du kannst die Auswahl der Bank durch einen Klick auf das kleine Kreuz im geschlossenen Bank-Menü entfernen.

Produkt-Preset-Dateien auf dem Keyboard nach Bänken filtern

Um eine bestimmten Bank mit Preset-Dateien des gewählten Produkts zu wählen:

- ▶ Drehe Drehregler 3, um die gewünschte Bank des Produkts zu wählen.



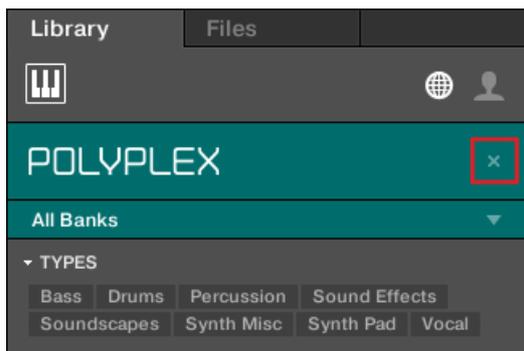
- Die Ergebnisliste zeigt nur die zugehörigen Preset-Dateien an.

10.7 Die Produkt-Auswahl zurücksetzen

Um ein anderes Produkt auszuwählen oder die Preset-Dateien aller Produkte deiner KOMPLETTE-KONTROL-Library zu sehen, muss die Auswahl zurückgesetzt werden:

Um die Auswahl im Produkt-Wähler zurückzusetzen:

- ▶ Klicke auf das kleine Kreuz rechts vom Produkt-Namen.



- Die Auswahl ist aufgehoben. Der Produkt-Wähler zeigt die allgemeingültige Bezeichnung [All Instruments](#) (alle Instrumente) oder [All Effects](#) (Alle Effekte) an. Die **TYPES**- und **MODES**-Filter und die Ergebnisliste unter dem Produkt-Wähler beinhalten jetzt Preset-Dateien aller Instrumente bzw. Effekte.

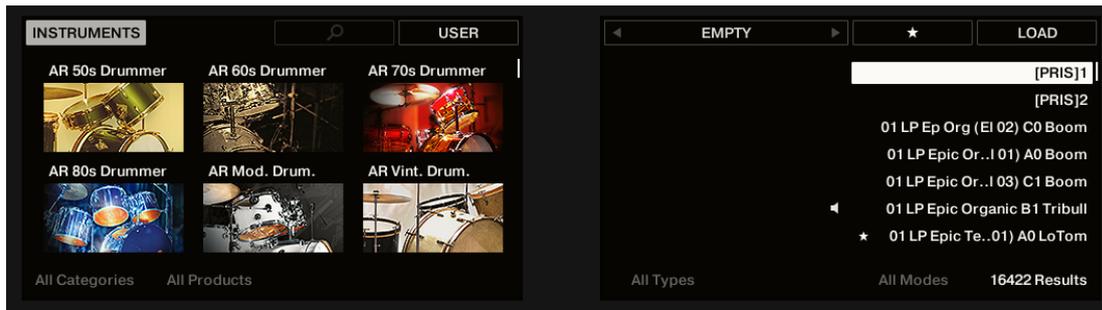


Produkte werden im Produkt-Wähler nur angezeigt, wenn die Library auch Dateien für sie enthält. Wenn ein bestimmtes Instrument nicht angezeigt wird, stelle sicher, dass es korrekt und in der aktuellen Version installiert wurde.

Die Produkt-Auswahl auf dem Keyboard zurücksetzen

Um die Produkt-Auswahl zurückzusetzen:

- ▶ Drehe Drehregler 2 im Uhrzeigersinn bis im Display darüber ALL PRODUCTS (Alle Produkte) erscheint.



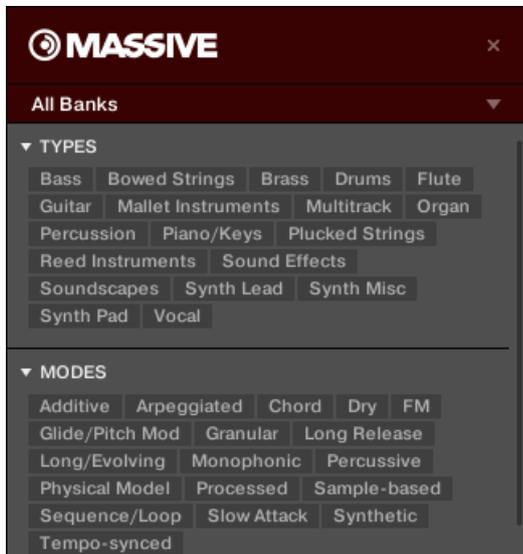
→ Die Produkt-Auswahl wird zurückgesetzt.

10.8 TYPES- und MODES-Tag-Filter



Der **MODES**-Tag-Filter steht immer zur Verfügung.

Die Tag-Filter-Menüs **TYPES** und **MODES**, die unter dem Produkt-Wähler erscheinen, dienen der Suche nach Preset-Dateien auf der Basis der Eigenschaften eines Sounds. Die Tag-Filter **TYPES** und **MODES** sind zu empfehlen, denn sie bringen in Kombination mit einem gewählten Produkt oft die besten Ergebnisse.



TYPES- und MODES-Filter für MASSIVE

Sobald die gewünschten Schlagworte im Tag-Filter gewählt sind schränken sie die Suche auf Preset-Dateien ein, die mit diesen Tags markiert sind. Tags können auch abgewählt werden, um die Suche wieder zu erweitern.

TYPES

Die Tags des **TYPE**-Filters sind in zwei hierarchische Ebenen eingeteilt — Tags der obersten Ebene und Tags in Unter-Ebenen.

- Zunächst zeigt der **TYPES**-Filter nur die Tags der obersten Ebene an.
- Sowie du auf der obersten Eben ein Schlagwort auswählst, erscheint darunter die zweite Ebene mit Unter-Schlagworten des ausgewählten Ober-Tags.
- Die hierarchische Struktur bedeutet, dass die Sätze mit Sub-Tags spezifisch für jeden Tag der Ebene darüber sind.

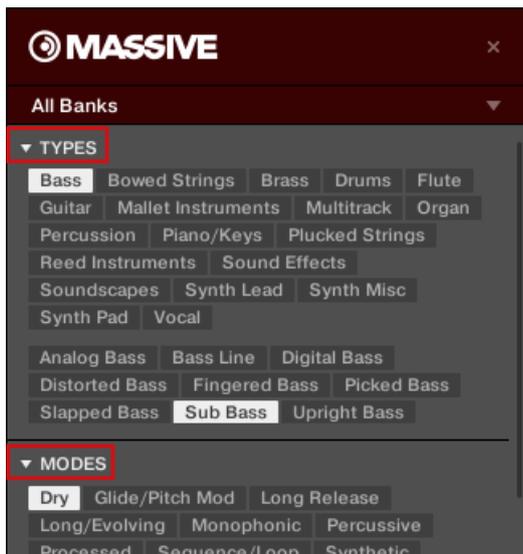
MODES

Der **MODES**-Filter bietet eine zusätzliche Ebene, die unabhängig von den Type-Ebenen ist:

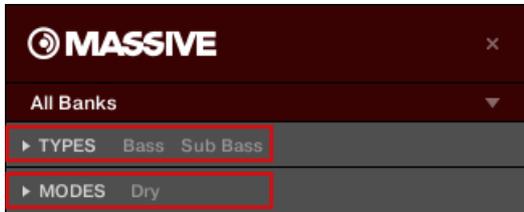
- Generell beziehen sich Mode-Tags (Modus) auf technische Begriffe (z.B. [Arpeggiated](#), [Percussive](#), [Synthetic](#), usw.).
- Der [MODES](#)-Filter wird immer angezeigt. Du kannst deine Suche mit dem [MODES](#)-Filter beginnen, bevor du den [TYPES](#)-Filter nutzt (oder sogar ganz ohne ihn).
- Die Liste der im [MODES](#)-Filter verfügbaren Tags variiert jedoch in Abhängigkeit von den Tags, die im [TYPES](#)-Filter gewählt wurden. Wenn keine Datei sowohl die Type- und die Mode-Tags enthält, die du gewählt hast, setzen sich die Type-Tags durch und die Mode-Tags werden abgewählt.

Wenn du im [TYPES](#)- oder im [MODES](#)-Filter keinerlei Tags auswählst, zeigt die Suchergebnisliste alle Dateien des gewählten Produkts.

Sowohl der Types-, als auch der Modes-Filter kann mit einem Klick auf den Pfeil ein- bzw. ausgeklappt werden, um mehr Platz für die Suchergebnisse zu schaffen.



Ausgeklappte TYPES- und MODES-Tag-Filter-Menüs.



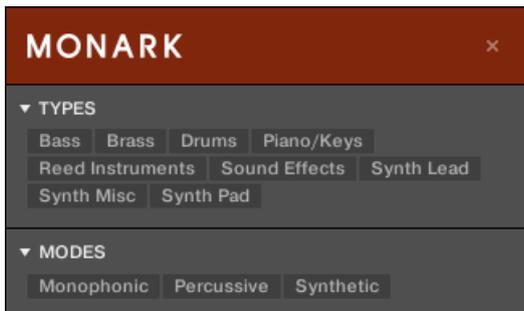
Eingeklappte TYPES- und MODES-Tag-Filter-Menüs.

10.8.1 Preset-Dateien nach Typen und Modi filtern



Der **MODES**-Tag-Filter steht immer zur Verfügung.

In diesem Tutorial lernst du, wie du per Filterung mit dem Types-Filter beispielhaft eine Bass-Preset-Datei des MONARK-Instruments findest. Wir gehen hier davon aus, dass du das **MONARK**-Instrument bereits im Produkt-Wähler ausgewählt hast. Im Moment zeigt der **TYPES**-Filter nur Tags der obersten Ebene an:

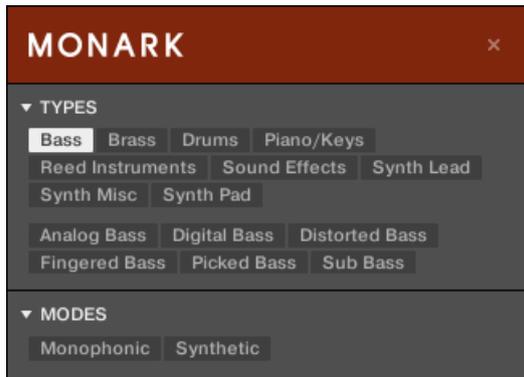


Das MONARK-Instrument ist im Produkt-Wähler ausgewählt.

Um einen Bass-Sound zu finden.

1. Wähle im **TYPES**-Filter den **Bass**-Tag.

- ⇒ Bei deiner Auswahl erscheint darunter die zweite Ebene der Tags mit Sub-Types wie [Analog Bass](#), [Fingered Bass](#), usw.



2. Wähle den Unter-Typ, der den Eigenschaften deiner Bass-Linie entspricht. Indem du einen dieser Tags wählst, sagen wir, **Distorted Bass**, grenzt du deine Suche auf diesen speziellen Sub-Typ von Bass-Sounds ein:



3. Wähle im **MODES**-Filter den **Synthetic**-Tag.

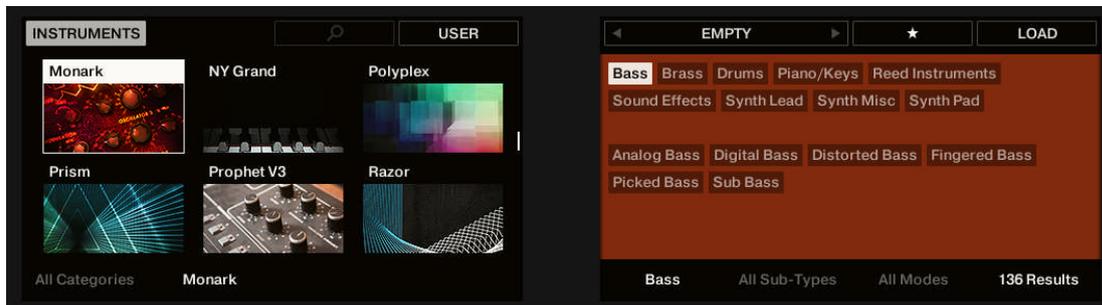
→ Die Suchergebnisse wird gemäß den Types- und Modes-Filtern gefiltert.

So kannst du schnell verschiedene Preset-Dateien eines Instruments mit ähnlichen Eigenschaften finden.

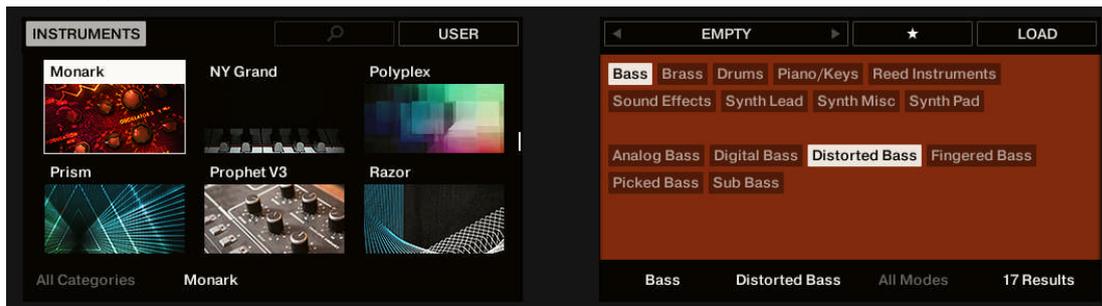
Mit dem Keyboard Preset-Dateien nach Typen und Modi filtern

Um einen Bass-Sound zu finden.

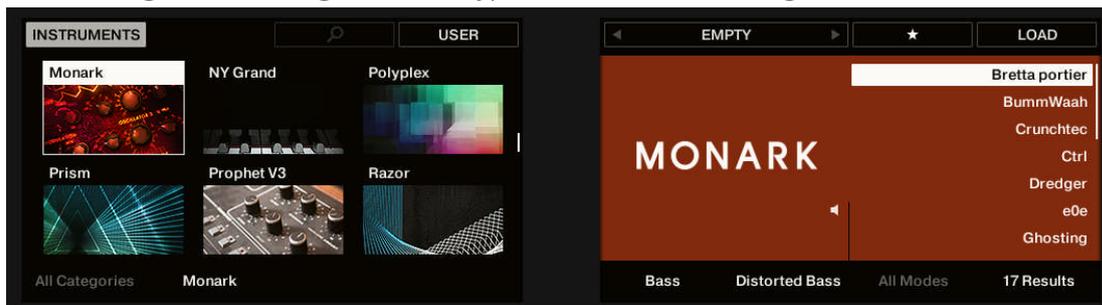
1. Drehe Drehregler 5 (All Types), um den Bass-Tag des Types-Filters zu wählen.



- ⇒ Nach deiner Auswahl erscheint über Drehregler 6 die zweite Ebene der Tags und zeigt All Sub-Types (Alle Unter-Typen) an.
2. Drehe Drehregler 6, um den Unter-Typ zu wählen, der den Eigenschaften deiner Bass-Linie entspricht, z.B. Distorted Bass.



- Die Suchergebnisse wird gemäß den Types- und Modes-Filtern gefiltert.



10.8.2 Mehrere Tags der gleichen Ebene auswählen



Der **MODES**-Tag-Filter steht immer zur Verfügung.

Sowohl im **TYPES** als auch im **MODES**-Filter können **mehrere Tags** der gleichen Ebene ausgewählt werden.

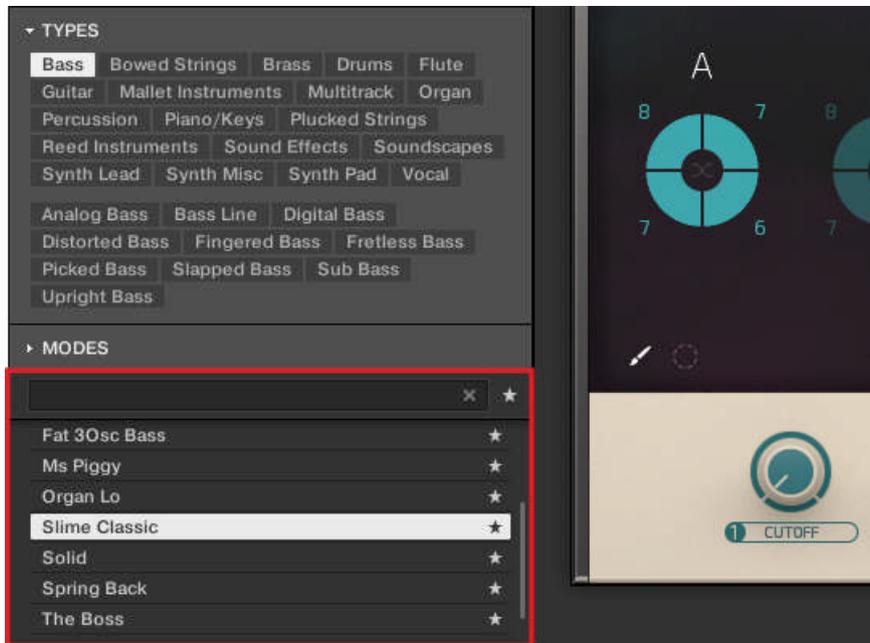
1. Halte auf der Tastatur deines Rechners [Shift] gedrückt und klicke zwei Tags einer bestimmten Ebene, um diese Tags und alle Tags dazwischen auszuwählen.
 2. Halte auf deiner Computertastatur [Ctrl] ([Cmd] in macOS) gedrückt und klicke eine beliebige Anzahl an Tags einer bestimmten Ebene, um diese Tags auszuwählen.
- Die Suchergebnisse beinhalten alle Dateien, die mindestens einen der gewählten Tags beinhalten.



Mehrere Tags der gleichen Ebene auf dem Keyboard auszuwählen ist nicht möglich. Allerdings zeigt das Display auf dem Keyboard (**multi**) an, wenn in der Software mehrere Tags gewählt wurden.

10.9 Mit Favoriten arbeiten

Im KOMPLETE-KONTROL-Browser dienen Favoriten der schnellen Anzeige und Navigation deiner meist genutzten Preset-Dateien. Beliebige Preset-Dateien können Favoriten sein. Die Favoriten dienen als zusätzlicher Filter auf dem Library-Pane. Wenn aktiviert, zeigen die Suchergebnisse nur Preset-Dateien, die als Favorit markiert wurden und außerdem allen aktuell gewählten Filterkriterien, inklusive der im Suchfeld eingegebenen Suchanfrage, entsprechen.



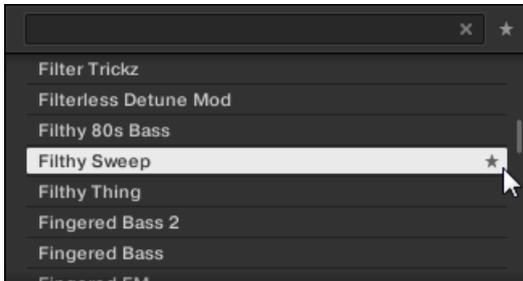
Der KOMPLETE-KONTROL-Browser mit allen Favoriten, die mit dem Type Bass markiert sind.

10.9.1 Den Favoriten eine Preset-Datei hinzufügen

Um den Favoriten eine Preset-Datei hinzuzufügen:

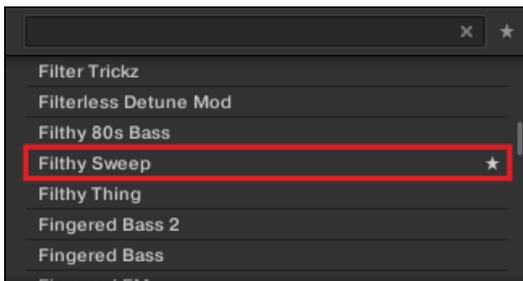
1. Platziere den Mauszeiger über einem gewählten oder ungewählten Eintrag in den Suchergebnissen.

⇒ Der Eintrag wird hervorgehoben und rechts erscheint das Favoriten-Symbol.



2. Klicke auf das Favoriten-Symbol, um die zugehörige Preset-Datei zu den Favoriten hinzuzufügen.

→ Die Preset-Datei gehört nun zu den Favoriten, was am leuchtenden Favoriten-Symbol neben seinem Namen zu erkennen ist.

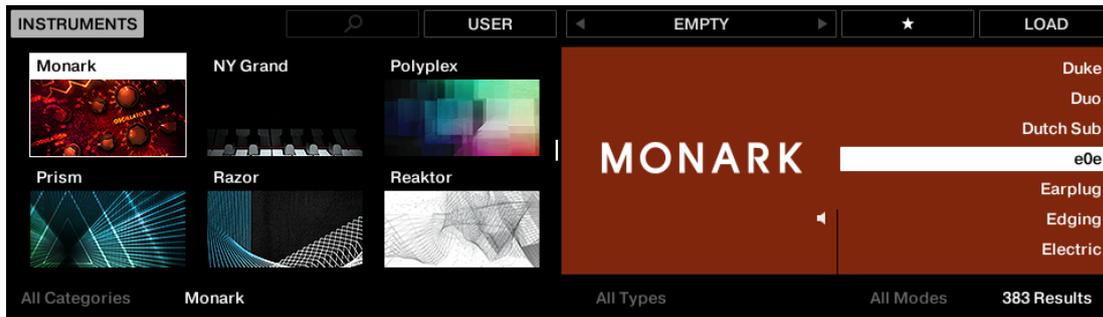


Du kannst jede beliebige Preset-Datei in den Suchergebnissen zu einem Favoriten machen, egal ob sie aktuell angewählt ist oder nicht.

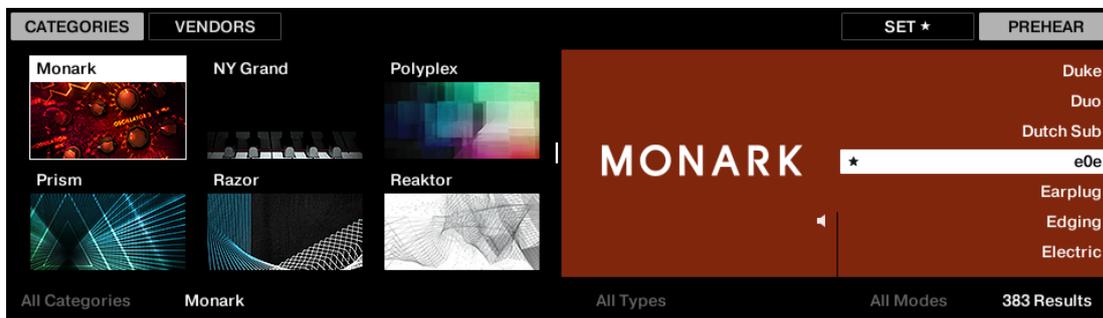
Den Favoriten auf dem Keyboard eine Preset-Datei hinzufügen

Um den Favoriten auf dem Keyboard eine Preset-Datei hinzuzufügen:

1. Drehe Drehregler 8, um die Preset-Datei, die du den Favoriten hinzufügen möchtest, in den Suchergebnissen zu wählen.



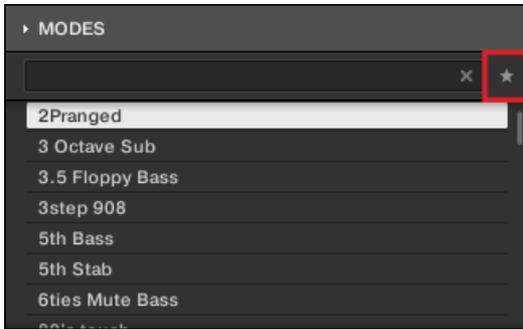
2. Drücke und halte **SHIFT**, um auf die Sekundär-Funktionen zuzugreifen.
 3. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, drücke Button 7.
- Die Preset-Datei gehört nun zu den Favoriten, was am leuchtenden Favoriten-Symbol neben seinem Namen zu erkennen ist.



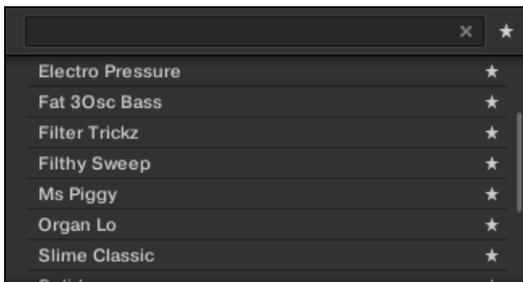
10.9.2 Favoriten in den Suchergebnissen anzeigen

Um den Favoriten-Filter zu aktivieren:

- ▶ Klicke auf den Favoriten-Button neben dem Suchfeld, um Favoriten-Filter zu aktivieren.



- Das Favoriten-Symbol leuchtet jetzt und die Suchergebnisse zeigt alle favorisierten Pre-set-Dateien an.

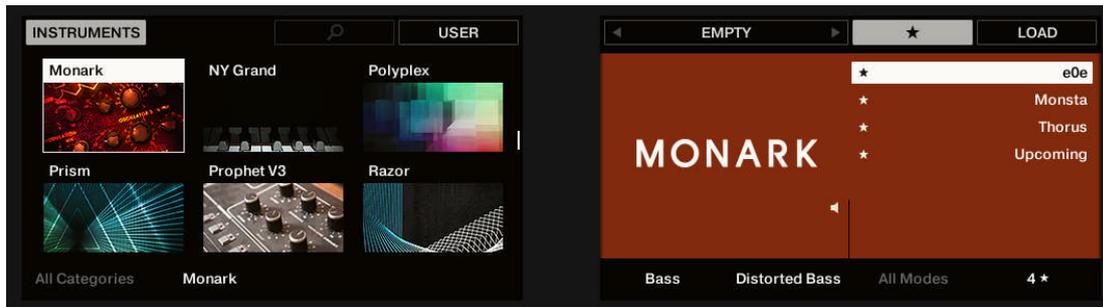


Auf dem Keyboard alle in den Suchergebnissen enthaltenen Favoriten anzeigen

Um auf dem Keyboard alle in den Suchergebnissen enthaltenen Favoriten anzuzeigen:

- ▶ Drücke Button 7.

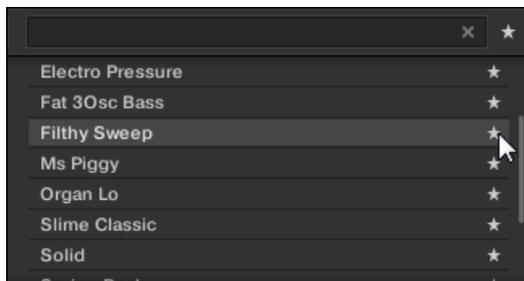
→ Das Favoriten-Symbol wird im Display jetzt hervorgehoben und die Suchergebnisse zeigt alle favorisierten Preset-Dateien an.



10.9.3 Preset-Dateien aus den Favoriten entfernen

Um aus den Favoriten eine Preset-Datei zu entfernen:

- ▶ Klicke auf das leuchtende Favoriten-Symbol, um die zugehörige Preset-Datei aus den Favoriten zu entfernen.



→ Die Preset-Datei wird aus den Favoriten entfernt, was am versteckten Favoriten-Symbol zu erkennen ist. Beim nächsten Aufruf des Favoriten-Filters taucht die Preset-Datei nicht mehr in den Suchergebnissen auf.



Du kannst eine Preset-Datei auch aus den Favoriten entfernen, wenn die Suchergebnisse gerade nicht nach Favoriten gefiltert ist.

Preset-Dateien auf dem Keyboard aus den Favoriten entfernen

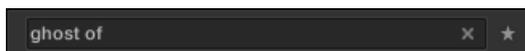
Um auf dem Keyboard eine Preset-Datei aus den Favoriten zu entfernen:

1. Wähle eine favorisierte Preset-Datei.
2. Drücke Button 7, um die zugehörige Preset-Datei aus den Favoriten zu entfernen.

→ Die Preset-Datei wird aus den Favoriten entfernt, was am versteckten Favoriten-Symbol zu erkennen ist.

10.10 Eine Textsuche durchführen

Im Text-Suchfeld kannst du deine Suchanfrage eingeben. Die Suche berücksichtigt direkt bei der Eingabe alle Eigenschaften, wie den Preset-Datei-Namen, Instrument, Bänke, Type- und Mode-Tags.



Das Text-Suchfeld.

1. Klicke in das Suchfeld.

- Gib den gewünschten Text ein, um die Ergebnisse auf Dateien zu beschränken, die diesen Text enthalten.

→ Sobald du zu tippen anfängst, beginnt die Liste mit Treffern unten kürzer zu werden.

Du kannst die Suche auch durch die Auswahl von Types- und Modes-Tags eingrenzen.

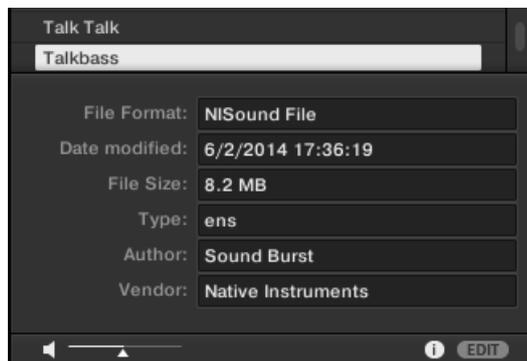
Rechts vom Suchfeld befindet sich der **Reset-Button** (das kleine Kreuz), der sowohl die Text-Suche als auch die Tag-Suche zurücksetzt. Die Instrumenten-Suche ist davon nicht betroffen.

10.11 Preset-Datei-Informationen anzeigen

- Klicke auf der rechten Seite der Control-Zeile neben dem **EDIT**-Button auf den Info-Button (der ein kleines 'i' anzeigt), um Informationen über die in den Suchergebnissen gewählte(n) Datei(en) zu bekommen.



- Ein Kasten erscheint, der verschiedene Informationen über die gewählten Dateien anzeigt: Die Eigenschaften **File Format** (Dateiformat), **Date modified** (Änderungsdatum), **File Size** (Dateigröße), **Type** (Typ) sowie **Author** (Autor) und **Manufacturer** (Hersteller), wenn vorhanden.



Der Info-Kasten bietet verschiedene Informationen über die ausgewählte(n) Datei(en).

Wenn die gewählten Dateien unterschiedliche Eigenschaften aufweisen, steht in den entsprechenden Feldern des Info-Kastens **multi**.

10.12 Vorhören deiner Preset-Dateien (Prehear)

Wenn du durch Preset-Dateien blättern kannst, kannst du sie mit der Vorhör-Funktion unten im Browser vorhören. Dafür muss die Vorhörfunktion (Prehear) aktiviert werden.



Die Vorhör-Bedienelemente

1. Klicke den Vorhör-Button (das kleine Lautsprecher-Symbol), um die Vorhörfunktion zu aktivieren/deaktivieren.
 - ⇒ Beim Vorhören hörst du direkt die Preset-Dateien, sowie du sie im Browser in den Suchergebnissen des [Library](#)- bzw. der [Files](#)-Paneele anklickst.
2. Nutze den Vorhör-Lautstärkeregler neben dem Vorhör-Button, um die Lautstärke der Preset-Datei, die du vorhörst, einzustellen.
3. Klicke in den Suchergebnissen auf einen Eintrag.



Um die Audiosignale der Vorhörfunktion zu hören, muss das Audio-Interface in den Preferences von KOMPLETE KONTROL dafür eingerichtet werden.

Deine Preset-Dateien mit dem Keyboard vorhören (Prehear)

Du kannst die Vorhörfunktion auch auf dem Keyboard aktivieren/deaktivieren.

1. Drücke und halte **SHIFT**.
 2. Drücke Button 8 (**PREHEAR**), um die Vorhörfunktion zu aktivieren/deaktivieren.
 3. Lass **SHIFT** wieder los.
 4. Drehe Drehregler 8, um in den Suchergebnissen eine andere Preset-Datei zu wählen.
- Bei der Auswahl wird die Preset-Datei wiedergegeben und die Wiedergabe der vorherigen Preset-Datei hört auf.

Wenn du die Vorhörfunktion deaktivierst, wird die Wiedergabe einer vorgehörten Preset-Datei automatisch gestoppt.

11 Mit Effekten arbeiten

In diesem Abschnitt lernst du den Umgang mit der Plug-in-Kette, d.h. wie man Effekte hinzufügt und die Plug-in-Kette organisiert. Dieser Abschnitt setzt voraus, dass du mit dem Browser umgehen kannst und bereits ein Instrument geladen wurde.

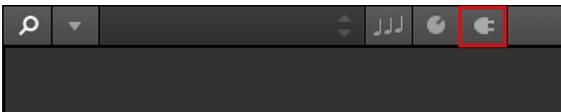
Mehr Informationen über die Nutzung des Browsers findest du in Abschnitt [↑10, In der Library blättern](#).

11.1 Das Plug-in-Ketten-Panel öffnen

Um in der KOMPLETE-KONTROL-Software mit der Plug-in-Kette zu arbeiten, muss diese angezeigt werden.

Sollte sie nicht sichtbar sein, kannst du die Plug-in-Kette folgendermaßen öffnen:

- ▶ Klicke auf den Plug-in-Ketten-Panel-Button in der Kopfzeile.



→ Das Plug-in-Ketten-Panel mit dem geladenen Instrument wird angezeigt. Du kannst der Plug-in-Kette jetzt Effekte hinzufügen.



Auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard wird die Plug-in-Kette auf der Plug-in-Page angezeigt.

11.2 Effekte hinzufügen

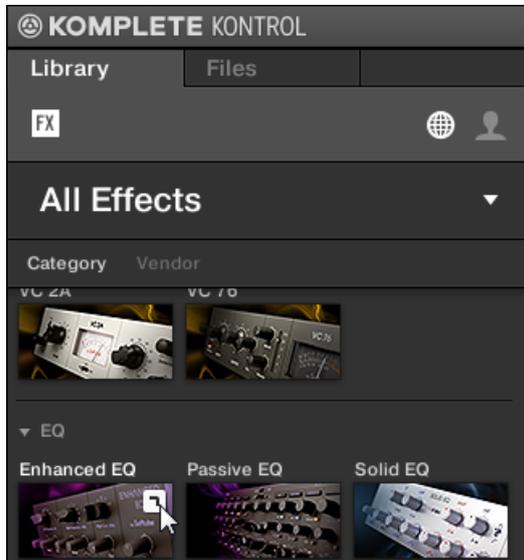
Wenn bereits ein Instrument in den ersten Plug-in-Slot geladen wurde, kannst du der Plug-in-Kette jetzt Effekte hinzufügen.

Um der Plug-in-Kette einen Effekt hinzuzufügen:

1. Klicke auf den leeren Plug-in-Slot, um ihn anzuwählen.



2. Finde den gewünschten Effekt.



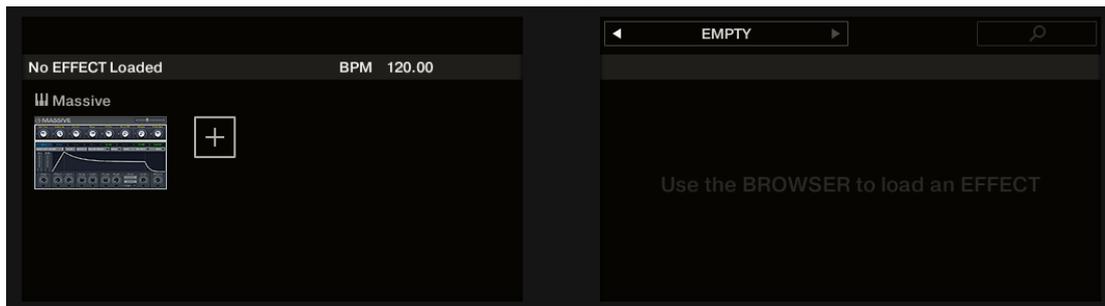
→ Der Effekt wird geladen. Sein Bild (oder ein generisches Symbol für nicht-NKS-Plug-ins) und sein Name werden im zweiten Plug-in-Slot angezeigt. Wiederhole diese Schritte, um der Plug-in-Kette mehr Effekte hinzuzufügen.



Effekte mit dem Keyboard hinzufügen.

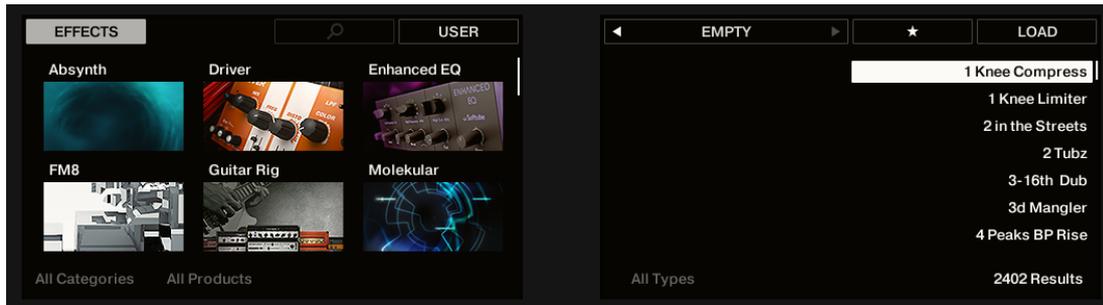
Wenn bereits ein Instrument in den ersten Plug-in-Slot geladen wurde, kannst du der Plug-in-Kette über folgende Schritte jetzt Effekte hinzufügen:

1. Drücke den **PLUG-IN**-Button, um die Plug-in-Page zu sehen.
2. Drücke die Button 6, bis der nächste leere Plug-in-Slot angewählt ist.



3. Drücke den **BROWSE**-Button, um den Browser zu öffnen.

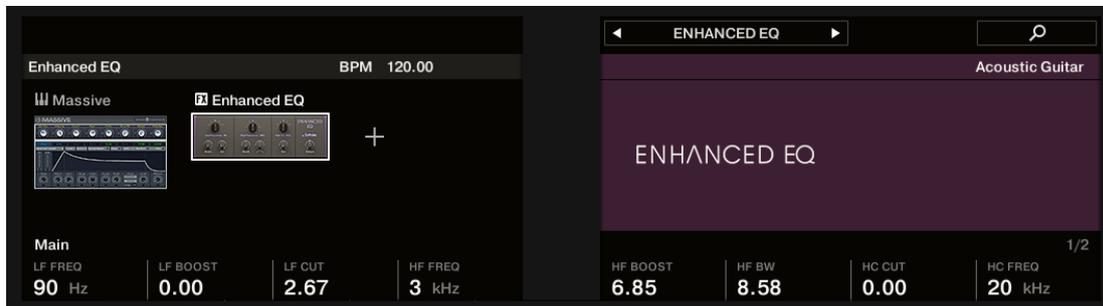
⇒ Die Aufschrift unter Button 1 zeigt den aktuellen Produkt-Typ **EFFECTS** an.



4. Wähle einen Effekt zusammen mit einer Preset-Datei.

5. Drücke nun Button 8 oder den 4-D-Encoder, um die Auswahl zu laden.

→ Der Effekt wird in den zweiten Plug-in-Slot der Plug-in-Kette geladen. Wiederhole diese Schritte, um der Plug-in-Kette mehr Effekte hinzuzufügen.



11.3 Plug-in-Slots wählen

Wenn du der Plug-in-Kette mehrere Effekte hinzugefügt hast, kannst du zur Einstellung der Effekte direkt zum jeweiligen Plug-in-Slot springen.

Um auf einen anderen Plug-in-Slot zu springen und seine Effekt-Parameter zu sehen:

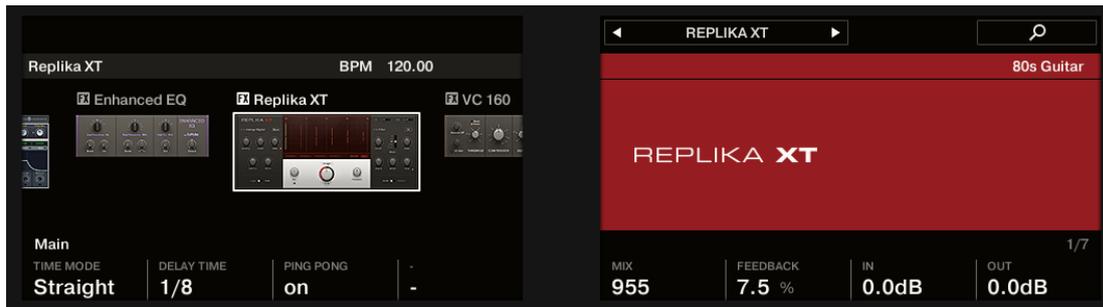
- Klicke auf den Plug-in-Slot, den du wählen möchtest.

Mit dem Keyboard einen anderen Plug-in-Slot wählen

Um mit dem Keyboard in der Plug-in-Kette einen anderen Plug-in-Slot zu wählen:

1. Drücke **PLUG-IN**, um die Plug-in-Page zu sehen.
2. Drücke die Button 5 oder 6, um in der Plug-in-Kette den vorherigen bzw. nächsten Plug-in-Slot anzuwählen.

→ Die Parameter des Plug-ins werden den entsprechenden Drehreglern zugewiesen.



Du kannst mit den Buttons 5 und 6 auch direkt im Browser einen anderen Plug-in-Slot wählen.

11.4 Effekte umordnen

Wenn du die Reihenfolge der Effekte in der Plug-in-Kette ändern möchtest, kannst du dies einfach per Drag-And-Drop tun.

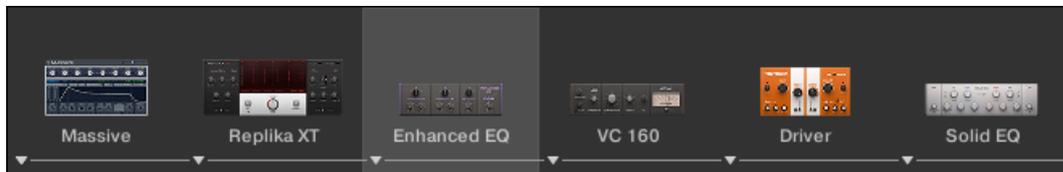
Um einen Effekt in der Plug-in-Kette zu verschieben:

1. Bewege den Mauszeiger über den Plug-in-Slot, den du verschieben möchtest.
2. Klicke und halte die linke Maustaste und ziehe den Mauszeiger auf die gewünschte Position in der Plug-in-Kette.

- ⇒ Die weiße Linie zwischen den Grenzen der Plug-in-Slots zeigt die Position an, die das Plug-in einnehmen wird.



3. Lass den Effekt an der neuen Position in der Plug-in-Kette fallen.
- Der Plug-in-Slot sitzt in der Plug-in-Kette jetzt an einer anderen Position und die anderen Plug-in-Slots werden entsprechend verschoben.



Effekte mit dem Keyboard umordnen

Um einen Effekt in der Plug-in-Kette zu verschieben:

1. Drücke den **PLUG-IN**-Button.
2. Drücke Button 5 oder 6, um den Plug-in-Slot mit dem Effekt anzuwählen, den du verschieben möchtest.
3. Drücke und halte **SHIFT**, um Zugriff auf zusätzliche Bedienelemente zu bekommen.
4. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, drücke Button 5 oder Button 6, um den gewählten Effekt in der Plug-in-Kette zu verschieben.

11.5 Die Plug-in-Kette scrollen

Theoretisch kannst du der Plug-in-Kette unbegrenzt viele Effekte hinzufügen. Wenn die Plug-in-Kette aufgrund ihrer Länge nicht mehr in Gänze angezeigt werden kann, erscheinen links und rechts große Scroll-Pfeile.



Rechter Scroll-Pfeil.

Um durch die Plug-in-Kette zu scrollen:

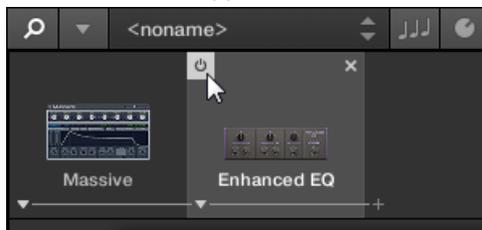
- Klicke den Scroll-Pfeil für die gewünschte Richtung.

11.6 Effekte stummschalten (Bypass)

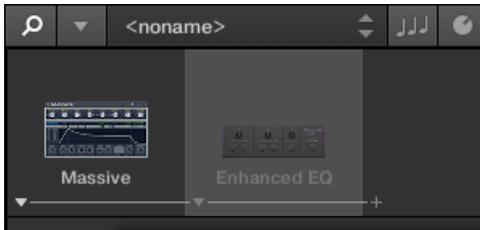
Wenn du das Instrument für A/B-Vergleiche temporär ohne einen bestimmten Effekt hören möchtest, ohne den Effekt aus der Plug-in-Kette zu entfernen, kannst du Effekte überbrücken (Bypass).

Um den Effekt zu überbrücken:

1. Bewege den Mauszeiger über den Plug-in-Slot des Effekts, den du überbrücken möchtest.
⇒ Es werden zusätzliche Bedienelemente angezeigt.
2. Klicke auf den Bypass-Button oben links auf dem Plug-in-Slot.

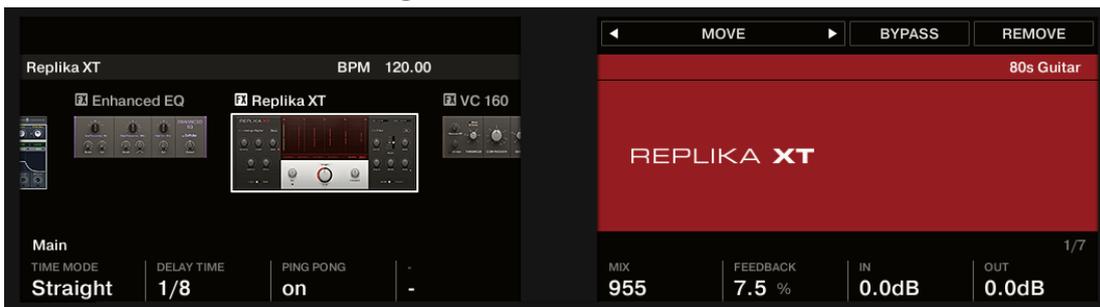


→ Der Effekt ist jetzt überbrückt und das Bild wird grau dargestellt.

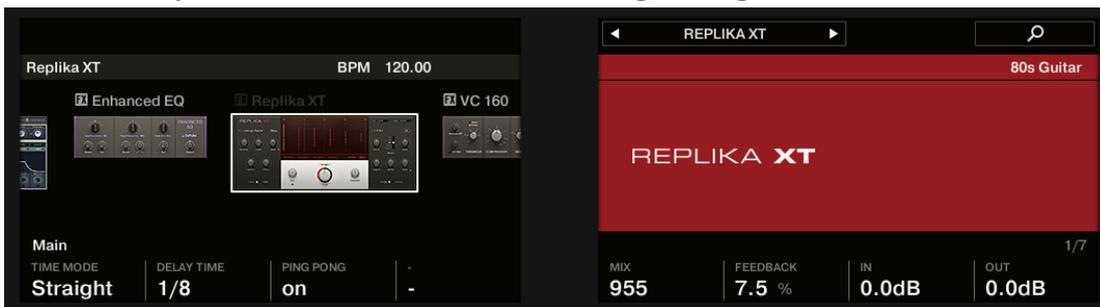


Effekte mit dem Keyboard überbrücken (Bypass)

1. Drücke den **PLUG-IN**-Button, um die Plug-in-Page zu sehen.
2. Wähle in der Plug-in-Kette den Plug-in-Slot des Effekts, den du überbrücken möchtest.
3. Drücke und halte **SHIFT**, um Zugriff auf zusätzliche Bedienelemente zu bekommen.



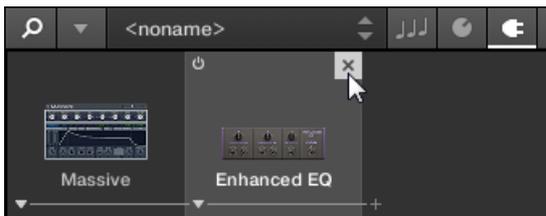
4. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, drücke Button 7 (BYPASS).
5. Der Effekt ist jetzt überbrückt und sein Name wird grau dargestellt.



11.7 Effekte entfernen

Um einen Effekt aus der Plug-in-Kette zu entfernen:

1. Bewege den Mauszeiger über den Plug-in-Slot des Effekts, den du entfernen möchtest.
⇒ Es werden zusätzliche Bedienelemente angezeigt.
2. Klicke auf den Entfernen-Button oben rechts auf dem Plug-in-Slot.



→ Der Effekt wird jetzt aus der Plug-in-Kette entfernt.

Effekte mit dem Keyboard aus der Plug-in-Kette entfernen

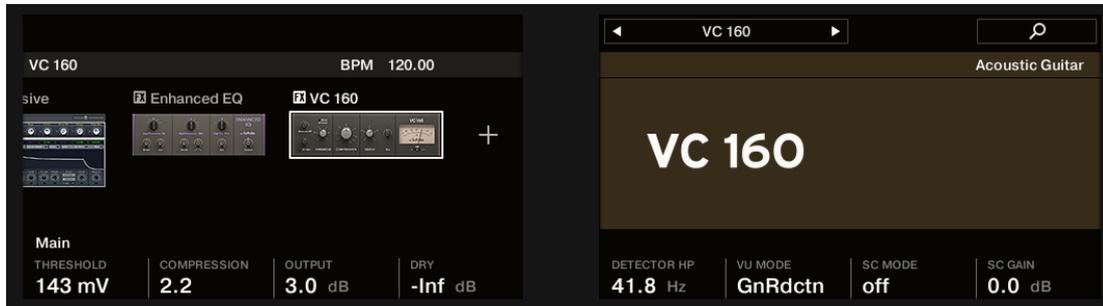
Um einen Effekt aus der Plug-in-Kette zu entfernen:

1. Drücke **PLUG-IN**, um die Plug-in-Page zu sehen.
2. Drücke und halte **SHIFT**, um Zugriff auf zusätzliche Bedienelemente zu bekommen.



3. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, drücke Button 8 (REMOVE).

4. Der Effekt wird aus der Plug-in-Kette entfernt.



12 Verwaltung der Library

Mit dem Browser kannst du außerdem deine eigenen Preset-Dateien verwalten. In diesem Abschnitt erfährst du, wie du deine eigenen Preset-Dateien in der User-Library speicherst und verwaltest und wie du KOMPLETE-KONTROL-kompatible Nutzer-Dateien importierst.

Die Vorgehensweisen bei der Organisation von Instrumenten-Preset-Dateien und der Organisation von Effekt-Preset-Dateien sind identisch. Die Produkt-Typen Instrument und Effekt können im Browser nicht direkt gewählt werden, weil dies durch die Plug-in-Kette bestimmt wird. Mehr Informationen über Produkt-Typen und die Umschaltung zwischen Produkt-Typen findest du in Abschnitt [↑10.1.1, Produkt-Typen: Instrumente und Effekte](#).

Eine detaillierte Übersicht über die Elemente des Browsers findest du in Abschnitt [↑4.2, Browser](#).

12.1 Speichern von Preset-Dateien in die User-Library

Mit KOMPLETE KONTROL kannst du jeden mit deinen Instrumenten erzeugten Sound in eine neue User-Preset-Datei speichern. Deine gespeicherten Preset-Dateien werden automatisch den User-Inhalten des [Library](#)-Panels hinzugefügt und können, wie alle anderen Preset-Dateien der KOMPLETE-KONTROL-Library, gefiltert und durchsucht werden. Auf deiner Festplatte werden die Preset-Dateien in den folgenden Verzeichnissen gespeichert (in nach Instrumenten sortierten Unterverzeichnissen):

- **Windows:** *C:\Users\<Dein Benutzername>\Documents\Native Instruments\User Content*
- **Mac OS:** *Macintosh HD/Benutzer/ <Dein Benutzername>/Documents/Native Instruments/User Content/*

Die mit KOMPLETE KONTROL für KOMPLETE-Instrumente gespeicherten Preset-Dateien sind kompatibel mit der eigenständigen Version und der Plug-in-Version. So kannst du z.B. eine mit KOMPLETE KONTROL gespeicherte KONTAKT-Datei wiederum in der KONTAKT-Stand-Alone-Anwendung oder im Plug-in öffnen, indem du die Datei aus dem oben beschriebenen User-Verzeichnis aufrufst.



Die mit KOMPLETE KONTROL gespeicherten Preset-Dateien sind mit MASCHINE kompatibel. Um sie den User-Inhalten von MASCHINES Library hinzuzufügen, klicke in den MASCHINE-Preferences auf dem [User-Bereich](#) des [Library-Tabs](#) auf [Rescan](#) (Neu einlesen).

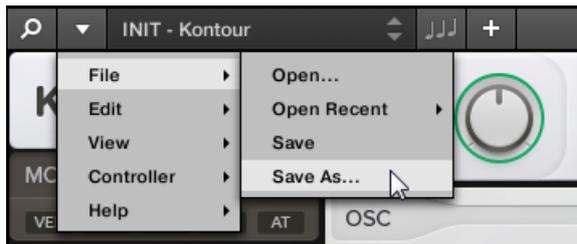
Eine Preset-Datei speichern

Folge den Anleitungen, um einen Sound in eine neue Preset-Datei zu speichern:

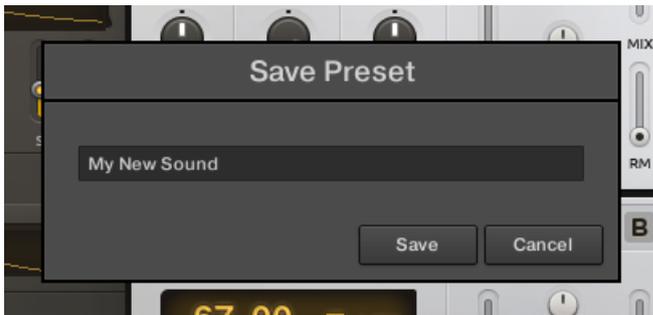
1. Wähle den Instrumenten- oder Effekt-Plug-in-Slot, für den du eine Preset-Datei speichern möchtest.
2. Klicke im *File*-Untermenü des KOMPLETE-KONTROL-Menüs auf *Save* (Speichern):



Oder, wenn du eine Preset-Datei unter einem neuen Namen speichern möchtest, klicke im *File*-Untermenü des KOMPLETE-KONTROL-Menüs auf *Save As...* (Speichern unter):



- Gib für deine neue Preset-Datei einen neuen Namen ein und klicke im [Save-Preset-Dialog](#) auf [Save](#), um die Preset-Datei zu speichern.



- Deine neue Preset-Datei erscheint sofort in den User-Inhalten des [Library](#)-Panels.



12.2 Löschen von Preset-Dateien aus der User-Library

Du kannst User-Preset-Dateien direkt über die Ergebnisliste löschen:

1. Rechtsklicke ([Ctrl]-Klick in Mac OS) auf die gewünschte Preset-Datei und wähle *Delete* (Löschen) vom Kontext-Menü. Wenn du mehrere User-Preset-Dateien gleichzeitig löschen möchtest, wähle sie zunächst wie oben beschrieben an und rechtsklicke dann eine von ihnen.
 - ⇒ Ein Warn-Dialog erscheint, der dich darauf hinweist, dass die Preset-Datei nicht nur aus der KOMPLETE-KONTROL-Library sondern auch von deiner Festplatte gelöscht wird.
2. Klicke **OK**, um die Löschung zu bestätigen (oder **Cancel**, um die Dateien zu behalten).
 - Die Preset-Datei wird von deiner Festplatte und aus der KOMPLETE-KONTROL-Library gelöscht.



Wenn du Factory-Inhalte durchsuchst, ist der Eintrag *Delete* im Kontext-Menü nicht verfügbar.

12.3 Die Tags und Eigenschaften von User-Preset-Datei bearbeiten

Wenn du in KOMPLETE KONTROL User-Preset-Dateien speicherst, werden sie, je nach genutztem Instrument, automatisch Instrumenten und Banks zugewiesen. Um die Attribute deiner User-Preset-Dateien weiter zu verfeinern, kannst du die Type- und Mode-Tags sowie die allgemeinen Eigenschaften der Dateien bearbeiten. So organisierst du deine User-Inhalte auf sinnvolle Weise und beschleunigst die Suche nach Dateien über die Type- und Mode-Filter des **Library-Tabs**.



Die Type- und Mode-Tags werden auch vom MASCHINE-Browser erkannt. So findest du die in KOMPLETE KONTROL gespeicherten User-Preset-Dateien schnell in den User-Inhalten des **Library-Panes** von MASCHINE wieder



Der **MODES-Tag-Filter** steht immer zur Verfügung.

Folge diesen Anleitungen, um deiner Preset-Datei Tags zuzuweisen oder ihre Eigenschaften zu bearbeiten:

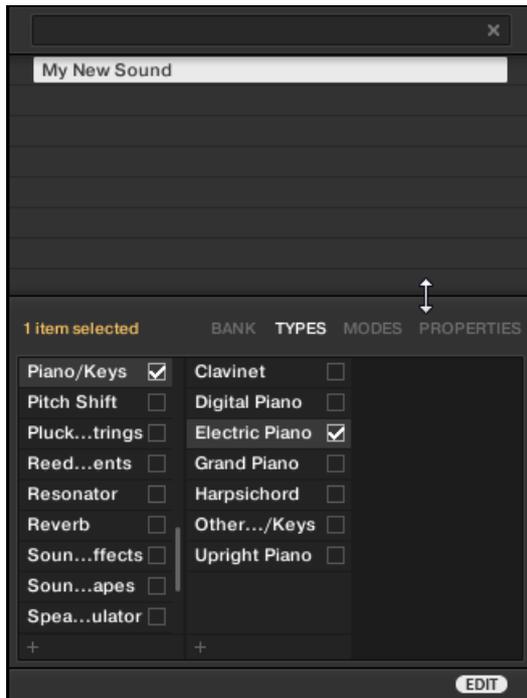
1. Wähle die Preset-Datei in der Ergebnis-Liste an und klicke in der Steuerleiste auf **EDIT**, um den Attribut-Editor zu öffnen.



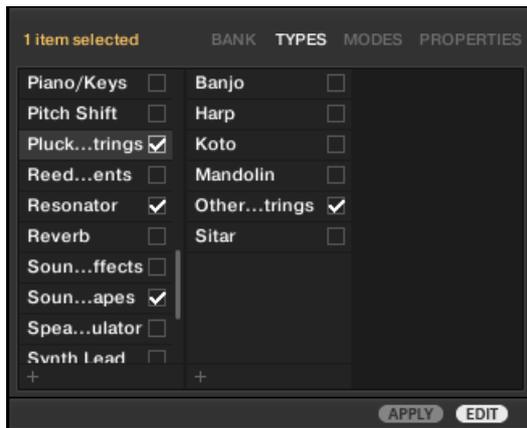
2. Klicke auf **TYPES**, um die Type-Tags deiner Preset-Datei zu bearbeiten:



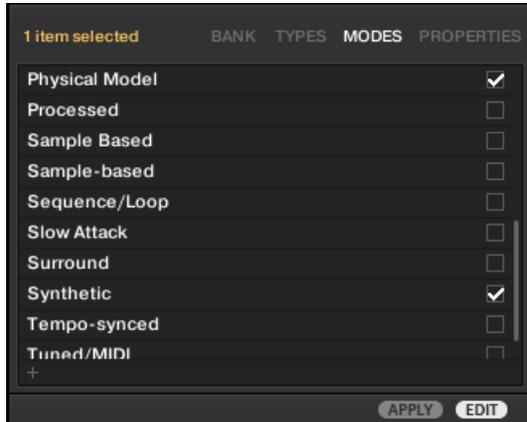
- Klicke und ziehe die obere Kante des Attribut-Editors aufwärts, um ihn zu vergrößern. So fällt die Navigation durch die Liste der verfügbaren Tags leichter.



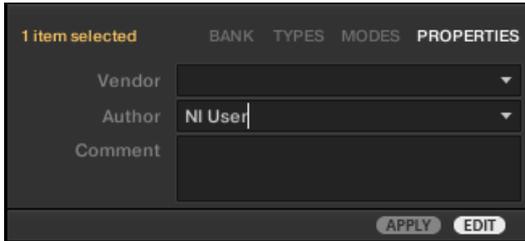
4. Weise deiner Preset-Datei die passenden Tags zu, indem du die Ankreuzfelder neben ihren Namen anklickst.



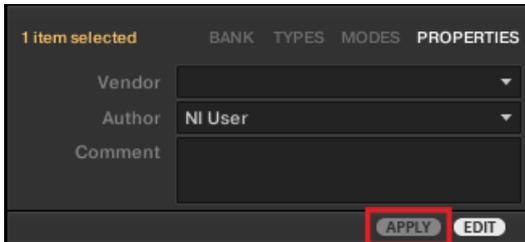
5. Klicke auf **MODES**, um die Mode-Tags deiner Preset-Datei zu bearbeiten. Die Tag-Zuweisung geschieht genau so, wie bei den Type-Tags, indem du die Ankreuzfelder neben ihren Namen anklickst.



- Klicke auf **PROPERTIES** (Eigenschaften), um zusätzliche Informationen zu bearbeiten, die in deinen Preset-Dateien enthalten sind. Du kannst im **Author**-Feld deinen Namen eintragen oder, wenn du die Preset-Datei mit jemandem teilen möchtest, eine Notiz im **Comment**-Feld (Kommentare) hinterlassen, so dass andere Nutzer sie lesen können.



- Um die im Attribut-Editor getätigten Änderungen anzuwenden, klicke auf **APPLY**.



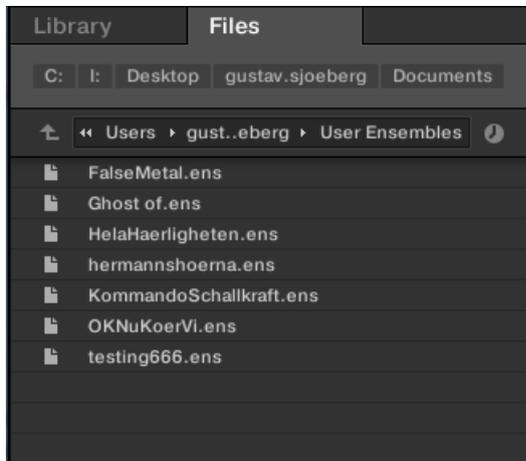
- Deine Preset-Datei ist nun mit deiner Auswahl von Types und Modes sowie ihren Eigenschaften gespeichert. Du kannst den Attribut-Editor mit einem erneuten Klick auf **EDIT** wieder schließen.

12.4 Mit dem Files-Pane arbeiten

Dieser Abschnitt beschreibt die Werkzeuge, die dir bei der Arbeit mit Dateien auf deiner Festplatte im **Files**-Pane helfen. Die Ergebnis-Liste im **Files**-Pane zeigt die Dateien und Ordner im Pfad, der in der Orts-Zeile darüber gewählt wurde.



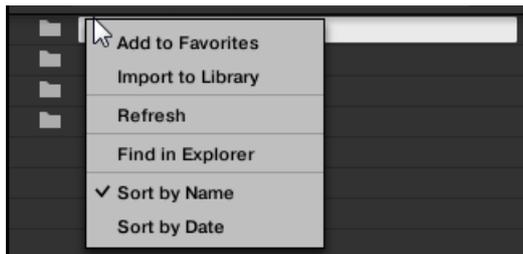
In den Suchergebnissen werden nur mit KOMPLETE KONTROL kompatible Dateien angezeigt.



Die Suchergebnis-Liste des Files-Panes.

12.4.1 Zusätzliche Funktionen der Suchergebnis-Liste im Files-Pane

Im Files-Pane bietet die Ergebnis-Liste ein Kontextmenü mit zusätzlichen Befehlen. Du kannst es mit einem Rechtsklick auf den gewählten Eintrag bzw. die Einträge öffnen.



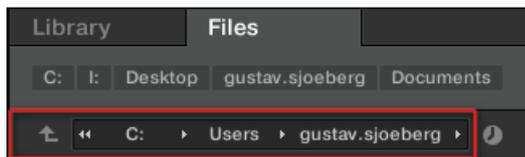
Das Kontext-Menü in der Ergebnisliste des Files-Panes.

Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

| Befehl | Beschreibung |
|---|--|
| <i>Add to Favorites</i> (Den Favoriten hinzufügen; nur bei Ordnern) | Fügt den ausgewählten Ordner der Favoriten-Liste hinzu. |
| <i>Import to Library</i> (Import in die Library; nur bei Ordnern) | Importiert den/die gewählten Ordner in die Library. |
| <i>Refresh</i> (<i>Erneut einlesen</i>) | Liest die Liste für den Fall neu ein, dass Elemente im Ordner geändert wurden. |
| <i>Find in Explorer / Find in Finder</i> | Öffnet ein Explorer-/Finder-Fenster mit dem gewählten Ordner. |
| <i>Sort by Name</i> (<i>Nach Namen sortieren</i>) | Sortiert die Liste nach den Namen der Elemente. |
| <i>Sort by Date</i> (<i>Nach Datum sortieren</i>) | Sortiert die Liste nach dem Datum der Elemente. |

12.4.2 Navigation zu Dateien mit der Orts-Zeile

Die Orts-Zeile zeigt den gewählten Pfad an, der modifiziert werden kann. Zu jeder Zeit zeigt die Suchergebnis-Liste den Inhalt des hier gezeigten Datei-Pfads an.

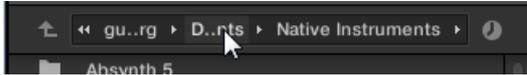


Die Orts-Zeile

Die Orts-Zeile bietet folgende Werkzeuge:

- **Aufwärts-Pfeil:** Nutze den Aufwärts-Pfeil auf der linken Seite, um in deinem Dateisystem eine Ebene nach oben zu gehen.
- **Gewählter Pfad:** Innerhalb des angezeigten Pfads können Sie:

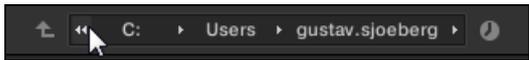
- Einen der **Ordner-Namen** anklicken, um zum jeweiligen Ordner zu springen:



- Den **Pfeil nach rechts** hinter einem Ordner-Namen klicken, um eine Liste seiner Unter-Ordner zu öffnen und einen Eintrag in der Liste wählen, um zum jeweiligen Ordner zu springen:

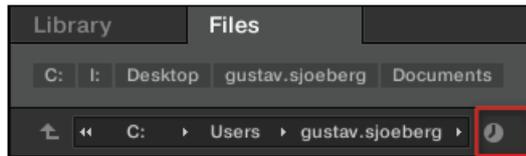


- Wenn im Pfad nicht alle Ebenen angezeigt werden können, klicke den **doppelten Pfeil nach links** auf der linken Seite des Pfads, um die restlichen Ebenen darüber anzuzeigen (bis zur höchsten Ebene in deinem Dateisystem) und wähle einen der Einträge in der Liste, um zur jeweiligen Position zu springen:



12.4.3 Zuletzt besuchte Orte nutzen

Der Zuletzt-Besucht-Button ist das Uhren-Symbol rechts von der Orts-Zeile.



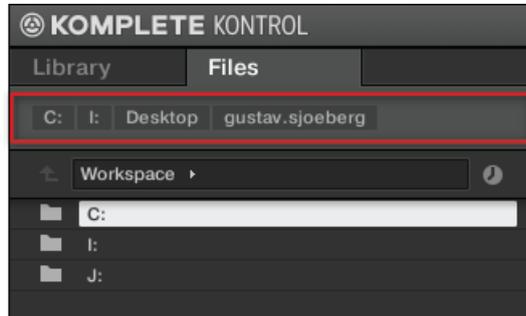
Der Zuletzt-Besucht-Button.

Die letzten 10 besuchten Orte werden von KOMPLETE KONTROL gespeichert und sind hier verfügbar:

- ▶ Klicke auf den Zuletzt-Besucht-Button und wähle einen der zuletzt besuchten Orte von der Liste.
- Der gewählte Ort wird in der Orts-Zeile geladen und seine Inhalte erscheinen in den Suchergebnissen.

12.4.4 Mit Favoriten-Ordern arbeiten

Ganz oben im **FILES**-Pane zeigt die Favoriten-Zeile alle deine bevorzugten Ordner an. **Favoriten-Ordner** sind Verknüpfungen mit bevorzugten Orten deines Dateisystems.



Die Favoriten-Zeile oben im **Files**-Bereich.

Favoriten-Ordner sind nützlich, wenn du bei der Arbeit in deinem Dateisystem auf dem **Files**-Pane oft an den gleichen Ort zurückkehrst. Die Standard-Favoriten sind die Grundebene jeder deiner Festplatten, dein Desktop-Ordner und dein Benutzer-Ordner.

Zu Favoriten-Ordern springen

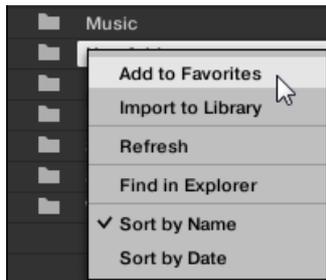
- ▶ Klicke in der Favoriten-Zeile auf einen Favoriten-Ordner, um zum jeweiligen Ort zu springen.
- Der gewählte Ort wird in der Orts-Zeile geladen und seine Inhalte erscheinen in den Suchergebnissen.

Ordner-Favoriten hinzufügen und entfernen

Du kannst der Orts-Zeile deine eigenen Ordner-Favoriten hinzufügen. Das passiert in der Suchergebnis-Liste:

1. Navigiere zum Eltern-Ordner des Verzeichnisses, das du als Ordner-Favoriten eintragen möchtest, so dass dieser Ordner in der Liste mit den Suchergebnissen auftaucht.

- In der Suchergebnis-Liste rechtsklickst du den gewünschten Ordner und wählst *Add to Favorites* (den Favoriten hinzufügen) vom Kontext-Menü.



Du kannst jeden der Favoriten auch aus der Favoriten-Zeile entfernen.

- ▶ Um einen Ordner-Favoriten zu entfernen, rechtsklickst du ihn in der Favoriten-Zeile und wählst *Remove from Favorites* (aus den Favoriten entfernen).

12.5 VST-Plug-ins laden

KOMPLETE-Instrumente und VST-Plug-ins, die den Native-Control-Standard (NKS) unterstützen, werden beim Aufruf einer Preset-Datei aus der KOMPLETE-KONTROL-Library automatisch geladen.

Du kannst Plug-ins aber auch direkt laden und so beliebige VST-Plug-ins in KOMPLETE KONTROL integrieren. So kannst du deine VST-Plug-ins mit den Smart-Play-Funktionen und den Touch-Strips spielen, ihre Parameter den Bedienelementen auf dem KOMPLETE-KONTROL-S-Series-Keyboards zuweisen und Preset-Dateien für die Plug-ins in deiner KOMPLETE-KONTROL-Library speichern.

Um in KOMPLETE KONTROL ein Plug-in zu laden:

- Wähle das gewünschte Plug-in im *Plug-ins*-Untermenü des KOMPLETE-KONTROL-Menüs.



Wenn das gewünschte VST-Plug-in nicht im *Plug-ins*-Untermenü auftaucht, überprüfe, dass der VST-Plug-ins-Ordner auf deiner Festplatte in korrekter Weise dem [Locations](#)-Pane der [Plug-ins](#)-Page in den Preferences hinzugefügt wurde.

12.6 NKS-Instrumente installieren

Der Native-Kontrol-Standard (NKS) ist ein Format für Software-Instrumente, mit dem Drittanbieter ihre Produkte auf der gleichen, tiefen Ebene in die KOMPLETE-KONTROL- und MASCHINE-Hardware und -Software integrieren können, wie KOMPLETE-Instrumente und Effekte.

Der Native Kontrol Standard beinhaltet:

- Nahtlose Integration in den KOMPLETE-KONTROL-Browser für eine einheitliche Browser-Nutzung.
- Komplette Parameter-Zuweisungen für direkte Steuerung.
- Unterstützung der KOMPLETE-KONTROL-Funktionen wie den Light Guide.

Du findest NKS-Instrumente im KOMPLETE-KONTROL-Browser neben deinen KOMPLETE-Instrumenten. Alle ihre Preset-Dateien sind komplett verschlagwortet, so dass die Filterung im Browser dir passende Ergebnisse sowohl aus den KOMPLETE- als auch aus den NKS-Instru-

menten liefert. Und wenn du eine Preset-Datei eines NKS-Instruments lädst, werden seine Parameter automatisch den Bedienelementen deines KOMPLETE-KONTROL-Keyboards zugewiesen.

Installation von VST-Plug-ins mit NKS-Unterstützung

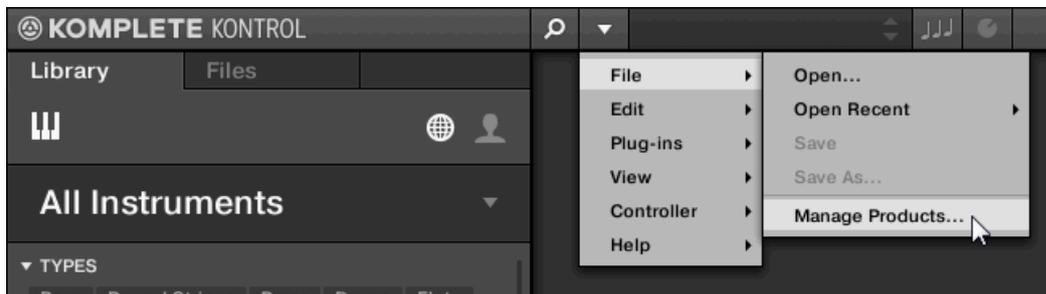
VST-Plug-ins mit NKS-Unterstützung werden beim ersten Start von KOMPLETE KONTROL nach der Installation des Plug-ins automatisch deiner Library hinzugefügt. Die Ordner mit den Preset-Dateien für die NKS-Unterstützung werden im [Factory](#)-Pane auf der [Library](#)-Page der Preferences verwaltet. Mehr dazu findest du in [↑6.5.4, Preferences – Library-Page](#).

Installation von KONTAKT- und REAKTOR-Instrumenten mit NKS-Unterstützung

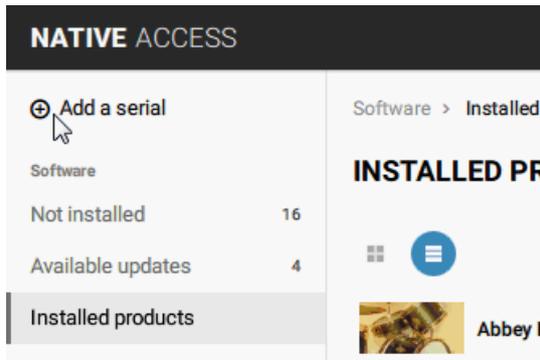
Drittanbieter von KONTAKT- und REAKTOR-Instrumenten liefern einen Ordner mit, in dem alle Instrumenten-Dateien, inklusive Preset-Dateien und Samples, enthalten sind. Anstatt der Installation über ein Installations-Programm, muss dieser Ordner auf der Festplatte gespeichert werden. Das Instrument kann dann mit Native Access aktiviert werden, wodurch es auch zur KOMPLETE KONTROL Library hinzugefügt wird. Wenn du KONTAKT oder REAKTOR nutzt, wird das Instrument ebenfalls automatisch den entsprechenden Browsern hinzugefügt.

Um ein KONTAKT-Instrumente mit NKS-Unterstützung zu aktivieren und deiner Library hinzuzufügen, folge diesen Schritten:

1. Starte die eigenständige Anwendung der KOMPLETE-KONTROL-Software.
2. Öffne das *File*-Untermenü im KOMPLETE KONTROL-Menü und klicke auf *Manage Products...*



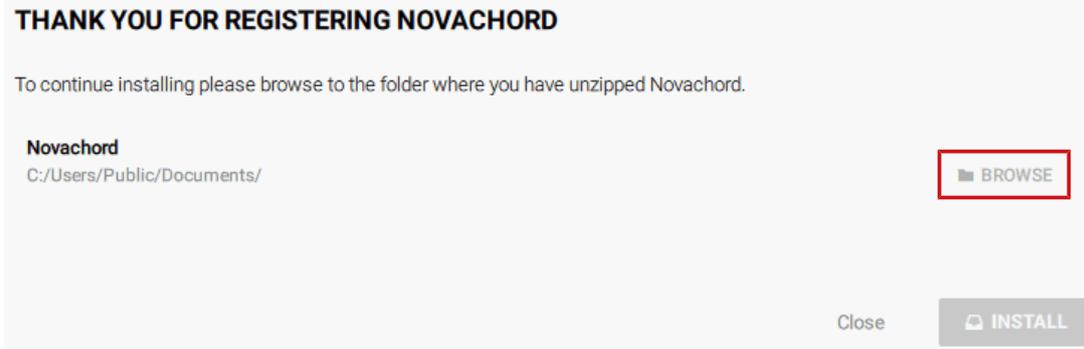
- Klicke in der oberen linken Ecke von Native Access auf [Add a serial](#) (Eine Seriennummer hinzufügen).



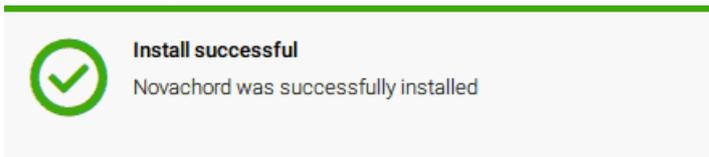
- Gib die Seriennummer des Instruments ein und klicke auf [ADD SERIAL](#) (Seriennummer hinzufügen).

- Klicke [BROWSE](#) und öffne im Datei-Dialog den Ordner, der die Instrumenten-Dateien enthält.

6. Klicke **INSTALL**, um das Instrument deiner KOMPLETE-KONTROL-Library hinzuzufügen.



- Das Instrument wird installiert. KOMPLETE KONTROL sucht automatisch nach neuen Inhalten und fügt sie dem KOMPLETE KONTROL-Browser hinzu.



Die KOMPLETE-KONTROL-Library und der KONTAKT-Browser verweisen jetzt auf die im Ordner enthaltenen Instrumenten-Dateien. Wir empfehlen dir, den Ordner jetzt nicht mehr zu löschen oder zu verschieben, weil KOMPLETE KONTROL und KONTAKT die Instrumenten-Dateien dann nicht mehr finden kann. Wenn ein Instrument nicht mehr gefunden wird, nutze die [Rescan](#)-Funktion auf der Library-Page der Preferences, um die Library mit dem korrekten Ordner-Ort zu aktualisieren.

12.7 KOMPLETE-KONTROL-kompatible Dateien Importieren

Abgesehen von der riesigen KOMPLETE-Factory-Library, möchtest du wahrscheinlich z.B. auch deine eigenen REAKTOR-Ensembles oder KONTAKT-Instrumenten-Dateien von anderen Nutzern einsetzen.

Du kannst sie direkt im [Files](#)-Pane laden, es geht allerdings nicht mit dem Bildschirm-Browser deines Keyboards und ebenfalls nicht im [Library](#)-Pane.

Dazu müssen die Dateien zunächst in die Library importiert werden. Das Importieren von Dateien bedeutet nicht, dass diese aus dem Verzeichnis entfernt werden, in dem sie sich aktuell befinden — der Browser verweist nur auf sie. Deswegen musst du, wann immer du Dateien verschiebst, die Pfade zu ihren jeweiligen Verzeichnissen auf der [Library](#)-Page der [Preferences](#) aktualisieren.

Im [Files](#)-Bereich kannst du komplette Ordner importieren. Alle mit KOMPLETE KONTROL kompatiblen Dateien im (in den) ausgewählten Ordner(n) werden dann importiert.

Vorgehen

Um einen Ordner zu importieren, mache Folgendes:

1. Im [FILES](#)-Bereich navigierst du dann zum Verzeichnis mit den Dateien, die du importieren möchtest.
 2. Wähle den gewünschten Ordner.
 3. Klicke unten rechts im Browser auf den [IMPORT](#)-Button.
⇒ Du siehst jetzt den Attribut-Editor.
 4. Versieh die Dateien, die du importieren möchtest, im Attribut-Editor mit Tags.
 5. Klicke unten rechts im Browser auf [OK](#), um die Dateien in die Library zu importieren.
- Alle mit KOMPLETE KONTROL kompatiblen Dateien im (in den) ausgewählten Ordner(n) werden dann in deine Library importiert. Sie werden als User-Inhalte hinzugefügt. Außerdem werden die Pfade der importierten Ordner im [User](#)-Pane der [Library](#)-Page in den [Preferences](#) der Liste der User-Libraries hinzugefügt.



Außerdem kannst du, nachdem du die Dateien importiert hast, jederzeit Tags hinzufügen/entfernen. Dennoch ist es ratsam deine Dateien beim Import zu taggen, um sie anschließend einfacher wiederzufinden.

13 Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern

Dieser Abschnitt führt in die Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards ein und erklärt die Erstellung maßgeschneiderter Parameter-Zuweisungen.

13.1 Über Instrumente und Effekte mit vordefinierten Zuweisungen

Alle KOMPLETE- und NKS-Instrumente und -Effekte haben vordefinierte Zuweisungen, d.h. die Drehregler und Touch-Strips des Keyboards werden automatisch wichtigen Parametern zugewiesen, sobald du in KOMPLETE KONTROL ein Instrument lädst. Du musst die Zuweisungen nicht manuell bearbeiten oder Drehregler via MIDI-Learn zuweisen.



Du kannst die Parameter-Zuweisungen für jede Preset-Datei auf dem Plug-in-Panel der KOMPLETE-KONTROL-Software individuell anpassen. Mehr dazu findest du in [↑13.4, Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen](#).

13.2 Parameter einstellen

Wenn du ein Instrument lädst, werden die acht Drehregler auf dem Keyboard automatisch acht Instrumenten-Parametern zugewiesen. Wenn du auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards einen Regler drehst, spiegelt der zugewiesene Parameter die Bewegung in der KOMPLETE-KONTROL-Software wider.

- ▶ Um einen Instrumenten-Parameter einzustellen, drehst du den entsprechenden Drehregler auf dem Keyboard. Die Zuweisung jedes Drehreglers wird im entsprechenden Display angezeigt.

13.3 Parameter-Pages Umschalten

Viele Instrumente und Effekte sind mit deutlich mehr als acht Parametern ausgestattet. Um schnellen Zugriff auf zusätzliche Parameter zu bekommen, nutzt du die Page-Buttons (Pfeiltasten nach links und rechts), um durch die Parameter-Pages zu schalten. Das weist den Drehreglern jeweils einen anderen Satz Instrumenten-Parameter zu.

- ▶ Um auf eine andere Parameter-Page zu blättern und die acht Drehregler einem neuen Satz an Bedienelementen zuzuweisen, nutzt du die pfeilförmigen Page-Buttons links oder rechts.
- Die Nummer unten rechts im rechten Display zeigt die aktuelle Parameter-Page und die Gesamt-Anzahl, der für das geladene Instrument verfügbaren Pages an.

13.4 Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen

Wenn du die Parameter-Zuweisungen für eine Instrumenten-Preset-Datei ändern möchtest, musst du auf dem Plug-in-Panel den Edit-Modus aktivieren.

- ▶ Klicke oben rechts auf den Edit-Modus-Button, um den Edit-Modus des Plug-in-Panels zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.



Mit dem Edit-Modus können Sie:

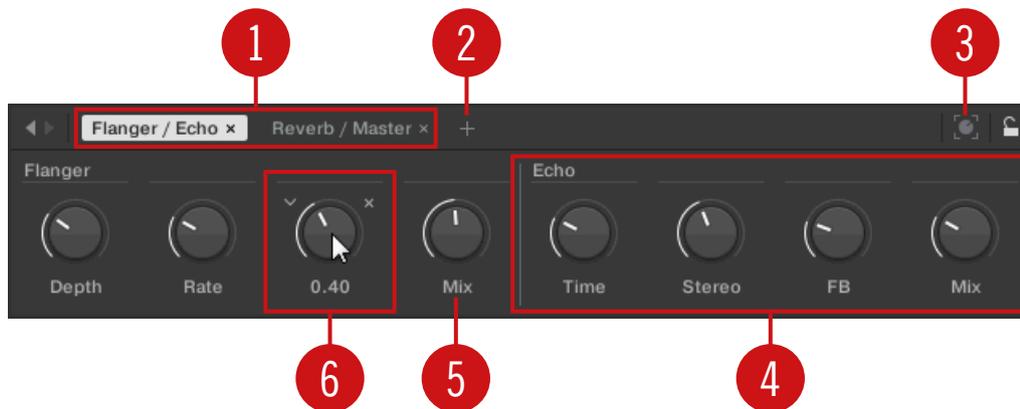
- Parameter-Zuweisungen hinzufügen, löschen und ersetzen.

- Per Learn Parameter Bedienelementen zuweisen.
- Bedienelemente umbenennen.
- Dem Control-Bereich Pages hinzufügen oder bestehende Pages löschen.
- Abschnitte auf den Pages hinzufügen und umbenennen, um Bedienelemente zu gruppieren.



Um deine Änderungen permanent zu machen, musst die Preset-Datei in der KOMPLETE-KONTROL-User-Library abspeichern. Mehr dazu findest du in [↑12.1, Speichern von Preset-Dateien in die User-Library](#).

Der Edit-Modus des Plug-in-Panels



Der Edit-Modus des Plug-in-Panels.

Jede Page (1) im Control-Bereich des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards erscheint oben im Plug-in-Panel mit ihrem Namen.

1. Klicke auf einen Namen, um die Bedienelemente dieser Page zu sehen und zu bearbeiten. Die aktuelle Page wird hervorgehoben dargestellt.
2. Um eine Page zu löschen, klickst du auf das Kreuz-Symbol neben ihrem Namen.

Der Add-Page-Button (2) (Page hinzufügen) dient dem Hinzufügen von Pages für die aktuelle Preset-Datei zum Control-Bereich, während der Learn-Button (3) den Lern-Modus des Plug-in-Panels aktiviert.

- ▶ Im Lern-Modus wählst du im Plug-in-Panel ein Bedienelement an und bewegst einen Parameter auf dem Instrumenten-Panel, um diesen Parameter dem gewählten Bedienelement (das blau hervorgehoben wird) zuzuweisen.

Bedienelemente können in Abschnitte **(4)** gruppiert werden, um verwandte Parameter in schlüssiger Weise darzustellen.

1. Doppelklicke auf den leeren Bereich über einem Parameter, gib einen Namen ein und drücke [Enter] oder klicke woanders, um einen neuen Abschnitt anzulegen, der mit dem gewählten Parameter beginnt.
2. Um einen bestehenden Abschnitt umzubenennen, doppelklickst du ihn und gibst einen neuen Namen ein. Drücke [Enter] oder klicke woanders, um die Änderung zu bestätigen.

Der Name jedes Bedienelements wird im Plug-in-Panel unter dem entsprechenden Drehregler angezeigt **(5)**.

- ▶ Um ein Bedienelement umzubenennen, doppelklickst du es und gibst einen neuen Namen ein. Drücke [Enter] oder klicke woanders, um die Änderung zu bestätigen.

Wenn du im Edit-Modus den Mauszeiger über einem Bedienelement platzieren **(6)**, kannst du mit zusätzlichen Optionen die Parameter-Zuweisung des Bedienelements ändern.

1. Klicke auf das Pfeil-Symbol links vom Drehregler des Bedienelements und wähle einen Parameter vom Ausklapp-Menü, um ihn diesem Bedienelement zuzuweisen.
2. Klicke auf das Kreuz-Symbol rechts vom Drehregler des Bedienelements, um dieses Bedienelement von der aktuellen Page zu entfernen.

14 Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten

In KOMPLETE KONTROL hast du eine riesige Anzahl an Skalen zur Auswahl, mit denen du deine Instrumente spielen kannst. Dies eröffnet Möglichkeiten zum Spiel von Instrumenten, wie einem Klavier, innerhalb z.B. der pentatonischen Moll-Skala, ohne dabei eine 'falsche' Note treffen zu können. Im Chord-Modus (Akkorde) nutzt du die vorhandenen Skalen, um Intervalle in Akkorden zu kombinieren. Kombiniert mit dem Arpeggiator kannst du sogar automatisch Skalen spielen, indem du einfach auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards eine Taste drückst oder eine eingehende MIDI-Note empfangst.

Wenn du im Perform-Panel eine Skala wählst und die Scale-Engine anschaltest, wird die Skala dem Keyboard zugewiesen und auf dem Light Guide dargestellt. Das heißt, dass die wiedergegebenen Noten unabhängig von den Tasten, die du auf dem Keyboard spielst — bzw. von den MIDI-Noten, die der Host sendet — immer auf die nächstliegende Note in der gewählten Skala umgeleitet werden.

14.1 Ein Paar Musiktheoretische Anmerkungen

KOMPLETE KONTROL hat eingebaute Skalen und Harmonien, die du zum Spiel deiner Instrumente mit Akkorden und Arpeggien auswählen kannst. Fahre mit der Lektüre fort, um zu erfahren, was das bedeutet.

Skalen

Traditionell wird Musik durch die Kombination von Rhythmus und Harmonie aufgebaut. Dabei gibt es viele Ausnahmen, aber zum Verständnis der Konzepte hinter Skalen, Akkorden und Arpeggiator-Sequenzen, nehmen wir dies als Ausgangspunkt.

Alle Noten und Tasten entsprechen einer Tonhöhe — oder Tonfrequenz. Auf einem Keyboard repräsentiert eine Taste meist einen Halbton, d.h. es ist einen 'halben Schritt' höher oder tiefer als die nächste Taste (obwohl es auch andere Stimmungen gibt). Um Melodien oder Akkorde zu spielen, die zusammen gut klingen, werden Noten üblicherweise in Skalen gruppiert. In der westlichen Musik-Tradition deckt eine Skala auf einem Keyboard oder Klavier meist sieben weiße Tasten und fünf schwarze Tasten ab: eine Oktave. Sie wird so genannt, weil die achte

Taste, die auf die sieben aufeinanderfolgenden, weißen Tasten folgt, die gleiche Note spielt, wie die erste der sieben. Diese Taste wird Grundton (Englisch 'root note') genannt. Eine Skala ist dann eine bestimmte Kombination aus weißen und schwarzen Tasten (dabei repräsentiert jede einen Halbton) innerhalb einer Oktave. Indem du nur die Tasten spielst, die zu einer bestimmten Skala gehören, spielst du immer 'in der Tonart' der Skala. Es ist jedoch wichtig zu wissen, dass Skalen nicht durch absolute Noten-Werte definiert werden, sondern durch relative Änderungen der Tonhöhe — bzw. Schritten auf der Skala. So besteht z.B. die Dur-Skala (Englisch 'Major') aus den Schritten 'Ganzton–Ganzton–Halbton–Ganzton–Ganzton–Ganzton–Halbton', d.h. du kannst die Skala auf dem Keyboard hoch und runter transponieren indem du einen beliebigen Grundton wählst und die Skala von dort aus spielst.

Akkorde

Auf polyphonen Instrumenten kannst du mehrere Noten gleichzeitig spielen — anders ausgedrückt sind das dann Akkorde. Als Beispiel schauen wir uns einmal an, wie ein Akkord durch die Auswahl einzelner Noten aus einer Skala und deinem gleichzeitigem Spiel aufgebaut wird. Wir nutzen hier die C-Dur-Skala (Englisch 'C major'). Wie wir oben schon gesehen haben, fängt die Dur-Skala mit zwei Ganztönen, gefolgt von einem Halbton an, dann kommen wieder drei Ganztöne, um dann mit einem weiteren Halbton abzuschließen. Wir können dieses Wissen zum Spiel eines C-Dur-Akkords nutzen, indem wir den Grundton C spielen, dann gleichzeitig eine weitere Taste zwei Ganztöne darüber (das E) und dann noch eine Taste, einen Halbton und einen Ganzton weiter oben auf dem Keyboard (das G) spielen. Dieser C-Dur-Akkord (Englisch 'C major chord') entspricht einem Grundton C, einer Terz (E) und einer Quinte (G), was die Noten-Intervalle eines Dur-Dreiklangs sind. Durch das Spiel eines Dreiklangs hast du gerade das Konzept der musikalischen Harmonie gelernt, bei dem Noten zu Akkorden gestapelt und gleichzeitig gespielt werden.

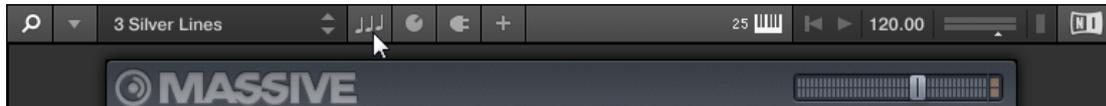
Arpeggiator-Sequenzen

In obigem Abschnitt hast du von der Kombination von Noten und ihrem gemeinsamen Spiel als Akkorde gelesen. Du kannst sie auch als diachronische Noten-Sequenz spielen, ähnlich dem Spiel einer Harfe — als *Arpeggiator-Sequenz*. Während es bei Akkorden um die Erzeugung von Harmonien in Bezug auf eine Note geht, kommen bei Arpeggieren noch Zeit und Rhythmus hinzu. Anstatt einen Akkord aus drei gleichzeitigen Noten zu spielen, kannst du die gleichen drei Noten auch als Sequenz in einer bestimmten Reihenfolge (z.B. von oben nach unten) und in einem bestimmten Tempo (z.B. 16tel-Noten) spielen. Dies ist auch eine Möglichkeit, um mit monophonen Instrumenten "Akkorde" zu spielen.

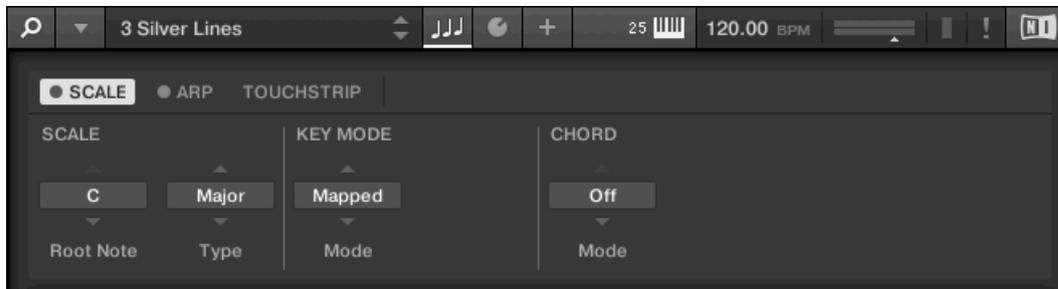
14.2 Die Scale-Engine aktivieren

Um die Scale-Engine zu aktivieren:

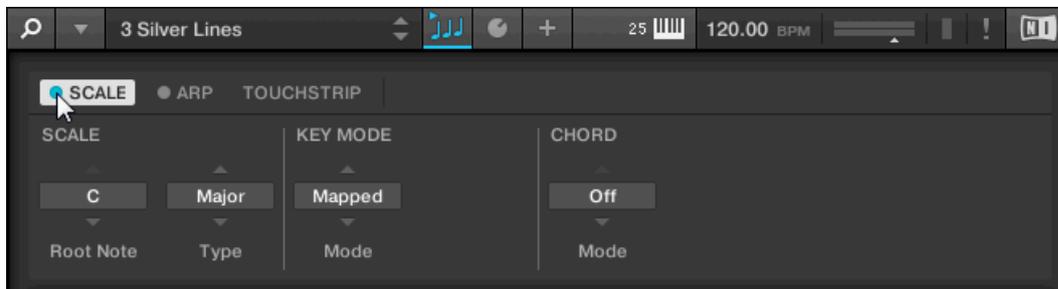
1. Klicke den Perform-Panel-Button in der Kopfzeile von KOMPLETE-KONTROL, um das Perform-Panel einzublenden.



⇒ Das Perform-Panel erscheint.



2. Klicke auf das Ankreuzfeld neben **Scale** im Perform-Bereich, so dass es blau gefüllt ist, um die Scale-Funktion anzuschalten.



Die Scale-Engine auf dem Keyboard aktivieren

- Um die Scale-Engine anzuschalten, drückst du **SCALE (Edit)** im Perform- und Edit-Bereich des Keyboards.

14.3 Eine Skala wählen und spielen

Folge diesen Anleitungen, um mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard eine Skala zu wählen und zu spielen:

1. Drücke **SHIFT + SCALE (Edit)**, um die Displays und Drehregler des Control-Bereichs den Parametern der Scale-Engine zuzuweisen:
2. Nutze Drehregler 2 (**BANK**, in der Grundeinstellung auf **MAIN** gesetzt) und Drehregler 3 (**TYPE**, in der Grundeinstellung auf **MAJOR** gesetzt) bis du eine Skala findest, die dir gefällt.
3. Um die gewählte Skala zu spielen, versichere dich, dass der **SCALE-Button (Edit)** leuchtet.
⇒ Die Tasten deines Keyboards sind nun den Noten der gewählten Skala zugewiesen. Die Zuweisungen werden vom Light Guide visuell wiedergegeben. Das Spiel einer unbeleuchteten Taste aktiviert die nächstliegende beleuchtete Taste, so dass nur Noten erklingen, die in die gewählte Skala passen!
4. Um die Drehregler und Displays wieder Instrumenten-Parametern zuzuweisen, drücke **PLUG-IN**. Die Scale-Engine bleibt dabei aktiviert.



Wenn du den Skalen-Type **CHROM** wählst, werden alle Tasten zugewiesen.

14.4 Akkorde Spielen

Du kannst Akkorde wie üblich spielen, indem du mehrere Tasten simultan spielst (oder mit dem Host simultan mehrere MIDI-Noten erzeugst) aber KOMPLETE KONTROL ermöglicht es dir auch, Akkorde über Smart Play zu erzeugen und zu spielen.



Um mehrere Noten simultan in einem Akkord zu spielen, muss das geladene Instrument mit Polyphonie umgehen können.

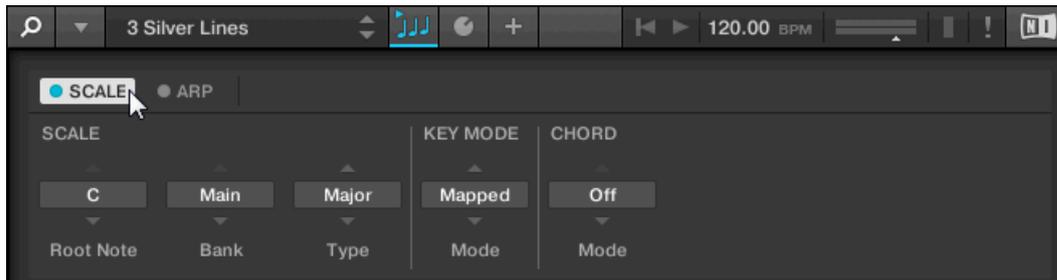
Um mit dem Spiel einer einzigen Taste auf dem Keyboard einen Akkord zu erzeugen, mache Folgendes:

1. Drücke **SHIFT + SCALE (Edit)**, um die Displays und Drehregler des Control-Bereichs den Parametern der Scale-Engine zuzuweisen:
 2. Um den Chord Mode (Akkord-Modus) zu aktivieren stellst du mit dem Drehregler 5 **MODE** auf **HARM** ein (**OFF** in der Grundeinstellung).
 3. Stelle mit dem Parameter **Chord Type** (Akkord-Typ), durch Drehung von Drehregler 6 die Intervalle deines Akkords ein (in der Grundeinstellung steht er auf **1-3-5**).
 4. Um komplette Akkorde zu spielen, muss der **SCALE-Button (Edit)** leuchten.
- ⇒ Chord Mode ist aktiviert und steht auf *Harmonizer*. Das Spiel beliebiger Tasten führt zur Wiedergabe der jeweils nächstliegenden, leuchtenden Taste, entsprechend der Zuweisung zur gewählten Skala. Außerdem werden die **dritte** und **fünfte** Note über der gedrückten Taste in der Skala wiedergegeben, entsprechend dem Intervall-Wert, der mit Drehregler 6 bestimmt wird (**1-3-5**, d.h. die erste, dritte und fünfte Note des Akkords). Alle gespielten Noten werden vom Light Guide angezeigt.
5. Um die Drehregler und Displays wieder Instrumenten-Parametern zuzuweisen, drückst du **PLUG-IN**. Die Scale-Engine bleibt dabei aktiviert.

14.5 Skalen und Akkorde bearbeiten

Mit den Scale-Engine-Parametern kannst du die Skalen und Akkorde auf deine Bedürfnisse hin maßschneidern.

- ▶ Um die Scale-Engine-Parameter in der KOMPLETE-KONTROL-Software zu bearbeiten, klicke im Perform-Panel auf **SCALE**, so dass es hervorgehoben ist.



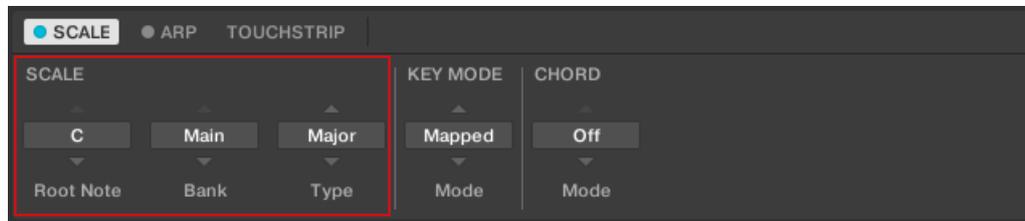
- ▶ Drücke **SHIFT + SCALE (Edit)**, um den Scale-Edit-Modus zu aktivieren und die Parameter der Scale-Engine dem Control-Bereich des Keyboards zuzuweisen.
- Jetzt kannst du die Parameter der Scale-Engine im Control-Bereich des Keyboards bearbeiten.

Verfügbare SCALE-Parameter

- Die **SCALE**-Parameter **Root Note** (Grundton), **Bank** und **Type** (Typ) dienen der Auswahl der Skala, die den Tasten des Keyboards zugewiesen wird und der Einstellung ihres Grundtons.
- Um zu bestimmen, wie die gewählte Skala den Tasten des Keyboards zugewiesen wird, nutze den Parameter **KEY MODE**.
- Die **CHORD**-Parameter **Mode** (Modus), **Type** (Typ) und **Position** dienen dazu, beim Spiel auf dem Keyboard automatisch Akkorde zu erzeugen.

14.6 SCALE-Parameter einstellen

Die **SCALE**-Parameter **Root Note** (Grundton), **Bank** und **Type** (Typ) dienen der Auswahl der Skala, die den Tasten des Keyboards zugewiesen wird und der Einstellung ihres Grundtons.



Die SCALE-Parameter [Root Note](#), [Bank](#) und [Type](#).

14.6.1 SCALE Root Note (Grundton der Skala)

Der erste [SCALE](#)-Parameter ist [Root Note](#) (Grundton). Auf dem Keyboard ist er Drehregler 1 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Scale-Edit-Modus aktiv ist. Die Einstellung des Grundtons einer Skala entscheidet, auf welcher Taste die Skala anfängt. Die folgenden Noten der Skala hängen vom mit dem Parameter [SCALE Type](#) gewählten Skalen-Muster ab (siehe unten). Du kannst jede Skala auf dem Keyboard aufwärts oder abwärts transponieren, indem du den Grundton ([Root Note](#)) änderst.



Der Light Guide zeigt den gewählten Grundton ([Root Note](#)) mit hell leuchtenden LEDs an, während die anderen Tasten nur halb beleuchtet sind.

Das [Root-Note](#)-Menü enthält folgende Werte:

- *C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B*

14.6.2 SCALE Bank und Type

Der zweite und dritte [SCALE](#)-Parameter sind [Bank](#) und [Type](#) (Skalentyp). Auf dem Keyboard sind sie im Scale-Edit-Modus Drehregler 2 und 3 im Control-Bereich zugewiesen. Nutze sie, um das Muster der Skala zu bestimmen, nach dem die Noten den Tasten deines KOMPLETTE-KONTROLL-Keyboards zugewiesen werden. Jede [Bank](#) besteht aus 15 thematisch verwandten Skalen, die mit dem [Type](#)-Bedienelement gewählt werden können.

Wenn du z.B. den Standard-Grundton ([Root Note](#)) *C* mit dem Standard-[Type](#) Dur (*Major*) aus der Standard-[Bank](#) *Main* nutzt, erhältst du die C-Dur-Skala (C Major), die sich über eine Oktave erstreckt und die Noten C, D, E, F, G, A und H enthält (und dann wieder mit C beginnt). Wenn du stattdessen *G* als Grundton ([Root Note](#)) wählst, entsteht die G-Dur-Skala (G Major)

mit den Noten G, A, H, C, D, E und F# (wiederum gefolgt von G). Dir wird auffallen, dass der Abstand zwischen den Noten dem gleichen Muster von 'Ganzton–Ganzton–Halbton–Ganzton–Ganzton–Ganzton–Halbton' folgt, was dem Muster der Dur-Skala (*Major*) entspricht.

Wenn du ein Instrument über eingehende MIDI-Daten aus dem Host spielst, werden die Noten des MIDI-Motivs den jeweils nächstliegenden Tasten zugewiesen, die dem gewählten **Type** angehören. Das bedeutet, dass zum Beispiel (mit **Root Note** auf C) ein MIDI-Motiv, das aus den Noten **C-D-D#** besteht, exakt wiedergegeben wird, wenn **Type** auf *Chromatic* (chromatisch; auf dem Keyboard **CHROM** genannt) aus der **Bank Main** steht, aber wenn der **Type Major** (Dur) ist, erklingt **C-D-E**.



Der Light.Guide zeigt die aktiven Tasten des gewählten **Type** (Skalentyps) mit hell leuchtenden LEDs an, während die anderen Tasten unbeleuchtet sind.

Die folgenden Skalen stehen zur Verfügung:

Haupt-Skalen

| Scale (Skala) | Bank | Type | Degree Formula |
|---|-------------|-----------------------------|------------------------------|
| Chromatic (chromatisch) | <i>Main</i> | <i>Chrom</i> | 1 b2 2 b3 3 4 b5 5 b6 6 b7 7 |
| Major (Dur) | <i>Main</i> | <i>Major</i> | 1 2 3 4 5 6 7 |
| Minor (Moll) | <i>Main</i> | <i>Minor</i> | 1 2 b3 4 5 b6 b7 |
| Harm Min (Harmonisch Moll) | <i>Main</i> | <i>Harm Min</i> | 1 2 b3 4 5 b6 7 |
| Maj Pent (Dur pentatonisch) | <i>Main</i> | <i>Maj Pent</i> | 1 2 3 5 6 |
| Min Pent (Moll pentatonisch) | <i>Main</i> | <i>Min Pent</i> | 1 b3 4 5 b7 |
| Blues | <i>Main</i> | <i>Blues</i> | 1 b3 4 #4 5 b7 |
| Japanese (Japanisch) | <i>Main</i> | <i>Japanese (Japanisch)</i> | 1 2 b3 5 b6 |
| Freygish (Phrygisch-dominant) | <i>Main</i> | <i>Freygish (Phrygisch)</i> | 1 b2 3 4 5 b6 b7 |
| Gypsy (Zigeuner) | <i>Main</i> | <i>Gypsy (Zigeuner)</i> | 1 2 b3 #4 5 b6 7 |
| Arabic (Arabisch) | <i>Main</i> | <i>Arabic</i> | 1 b2 3 4 5 b6 7 |
| Altered (Alteriert) | <i>Main</i> | <i>Altered (Alteriert)</i> | 1 b2 #2 3 #4 b6 b7 |
| Whole Tone (Ganzton) | <i>Main</i> | <i>WH Tone</i> | 1 2 3 #4 #5 b7 |
| H-W Dim (Half-Whole Diminished, Halbton-Ganzton vermindert) | <i>Main</i> | <i>H-W Dim</i> | 1 b2 #2 3 #4 5 6 b7 |
| W-H Dim (Whole-Half Diminished, Ganzton-Halbton vermindert) | <i>Main</i> | <i>W-H Dim</i> | 1 2 b3 4 #4 #5 6 7 |

Modale Skalen

| Scale (Skala) | Bank | Type | Degree Formula |
|--|------------------|-----------------|---------------------|
| Ionian (Ionisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Ionian</i> | 1 2 3 4 5 6 7 |
| Dorian (Dorisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Dorian</i> | 1 2 b3 4 5 6 b7 |
| Phrygian (Phrygisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Phrygian</i> | 1 b2 b3 4 5 b6 b7 |
| Lydian (Lydisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Lydian</i> | 1 2 3 #4 5 6 7 |
| Mixolydian (Mixolydisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Mixolyd</i> | 1 2 3 4 5 6 b7 |
| Aeolian (Aeolisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Aeolian</i> | 1 2 b3 4 5 b6 b7 |
| Locrian (Lokrisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Locrian</i> | 1 b2 b3 4 b5 b6 b7 |
| Ionian b2 (Ionisch b2) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Ion b2</i> | 1 b2 3 4 5 6 7 |
| Dorian b5 (Dorisch b5) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Dor b5</i> | 1 2 b3 4 b5 6 b7 |
| Harm Phryg (Harmonic Phrygian, Harmonisch Phrygisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Har Phry</i> | 1 b2 b3 4 5 b6 7 |
| Phryg Major (Phrygisch Dur) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Phry Maj</i> | 1 b2 b3 4 5 6 7 |
| Lydian b3 (Lydisch b3) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Lyd b3</i> | 1 2 b3 #4 5 6 7 |
| Major Locrian (Dur Lokrisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Maj Loc</i> | 1 2 3 4 b5 b6 b7 |
| Minor Locrian (Moll Lokrisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Min Loc</i> | 1 2 b3 4 b5 b6 b7 |
| Super Locrian (Übermäßig Lokrisch) | <i>Sync-Modi</i> | <i>Sup Loc</i> | 1 b2 b3 b4 b5 b6 b7 |

Jazz-Skalen

| Scale (Skala) | Bank | Type | Degree Formula |
|---|-------------|---|---|
| Lydian $\flat 7$ (Lydisch $\flat 7$) | <i>Jazz</i> | <i>Lyd $\flat 7$</i> | 1 2 3 $\sharp 4$ 5 6 $\flat 7$ |
| Altered (Alteriert) | <i>Jazz</i> | <i>Altered (Alteriert)</i> | 1 $\flat 2$ $\sharp 2$ 3 $\sharp 4$ $\flat 6$ $\flat 7$ |
| Diminished (Vermindert) | <i>Jazz</i> | <i>Diminshd</i> | 1 $\flat 2$ $\sharp 2$ 3 $\sharp 4$ 5 6 $\flat 7$ |
| Mixo $\flat 13$ | <i>Jazz</i> | <i>Mix $\flat 13$</i> | 1 2 3 4 5 $\flat 6$ $\flat 7$ |
| Mixo $\flat 9 \flat 13$ | <i>Jazz</i> | <i>Mix$\flat 9 \flat 13$</i> | 1 $\flat 2$ 3 4 5 $\flat 6$ $\flat 7$ |
| Lydian $\flat 7 \flat 2$ (Lydisch $\flat 7 \flat 2$) | <i>Jazz</i> | <i>Lyd $\flat 7 \flat 2$</i> | 1 $\flat 2$ 3 $\sharp 4$ 5 6 $\flat 7$ |
| Bebop | <i>Jazz</i> | <i>Bebop</i> | 1 2 3 4 5 6 $\flat 7$ 7 |
| Whole Tone (Ganzton) | <i>Jazz</i> | <i>Whole Tn</i> | 1 2 3 $\sharp 4$ $\sharp 5$ $\flat 7$ |
| Blues Maj (Blues Dur) | <i>Jazz</i> | <i>Blues Ma</i> | 1 2 $\flat 3$ 3 5 6 |
| Blues Min | <i>Jazz</i> | <i>Blues Mi</i> | 1 $\flat 3$ 4 $\sharp 4$ 5 $\flat 7$ |
| Blues Combined (Blues kombiniert) | <i>Jazz</i> | <i>BluesCmb</i> | 1 2 $\flat 3$ 3 4 $\sharp 4$ 5 6 $\flat 7$ |
| Lydian $\sharp 5$ (Lydisch $\sharp 5$) | <i>Jazz</i> | <i>Lyd $\sharp 5$</i> | 1 2 3 $\sharp 4$ $\sharp 5$ 6 7 |
| Jazz Minor (Jazz Moll) | <i>Jazz</i> | <i>Jazz Mi</i> | 1 2 $\flat 3$ 4 5 6 7 |
| Half Dim (Half Diminished, halb vermindert) | <i>Jazz</i> | <i>Half Dim</i> | 1 2 $\flat 3$ 4 $\flat 5$ $\flat 6$ $\flat 7$ |
| Augmented (übermäßig) | <i>Jazz</i> | <i>Augmentd</i> | 1 $\flat 3$ 3 5 $\sharp 5$ 7 |

Weltmusik-Skalen

| Scale (Skala) | Bank | Type | Degree Formula |
|--|--------------|--------------------------------|---------------------|
| Hungarian Min (Ungarisch Moll) | <i>World</i> | <i>Hung Min</i> | 1 2 b3 #4 5 b6 7 |
| Hungarian Maj (Ungarisch Dur) | <i>World</i> | <i>Hung Maj</i> | 1 #2 3 #4 5 6 b7 |
| Neapolitan (Neapolitanisch) | <i>World</i> | <i>Neapoltn</i> | 1 b2 b3 4 5 b6 7 |
| Spanish (Spanisch) | <i>World</i> | <i>Spanish</i> | 1 b2 b3 3 4 5 b6 b7 |
| Greek (Griechisch) | <i>World</i> | <i>Greek</i> | 1 2 b3 b4 5 b6 b7 |
| Jewish 1 (Jüdisch 1) | <i>World</i> | <i>Jewish 1</i> | 1 b2 3 4 5 b6 b7 |
| Jewish 2 (Jüdisch 2) | <i>World</i> | <i>Jewish 2</i> (Jüdisch 2) | 1 2 b3 #4 5 6 b7 |
| Indian 1 (Indisch 1) | <i>World</i> | <i>Indian 1</i> | 1 b2 b3 #4 5 b6 7 |
| Indian 2 (Indisch 2) | <i>World</i> | <i>Indian 2</i> (Indisch 2) | 1 2 b3 #4 5 6 7 |
| Indian 3 (Indisch 3) | <i>World</i> | <i>Indian 3</i> (Indisch 3) | 1 b2 2 4 5 b6 6 |
| Indian 4 (Indisch 4) | <i>World</i> | <i>Indian 4</i> (Indisch 4) | 1 #2 3 4 5 #6 7 |
| Mid East 1 (Middle East 1, Mittlerer Osten 1) | <i>World</i> | <i>M East 1</i> | 1 b2 3 4 5 b6 7 |
| Mid East 2 (Middle East 2, Mittlerer Osten 2) | <i>World</i> | <i>M East 2</i> | 1 b2 3 4 b5 b6 7 |
| Mid East 3 (Middle East 3, Mittlerer Osten 3) | <i>World</i> | <i>M East 3</i> | 1 b2 b3 4 b5 6 b7 |
| Mid East 4 (Middle East 4, Mittlerer Osten 4) | <i>World</i> | <i>M East 4</i> | 1 b2 3 4 b5 6 b7 |

5-Ton-Skalen

| Scale (Skala) | Bank | Type | Degree Formula |
|------------------------------|---------------|-----------------|----------------|
| Penta I (Pentatonisch I) | <i>5-Tone</i> | <i>Pent I</i> | 1 2 3 5 6 |
| Penta II (Pentatonisch II) | <i>5-Tone</i> | <i>Pent II</i> | 1 2 4 5 b7 |
| Penta III (Pentatonisch III) | <i>5-Tone</i> | <i>Pent III</i> | 1 b3 4 b6 b7 |
| Penta IV (Pentatonisch IV) | <i>5-Tone</i> | <i>Pent IV</i> | 1 2 4 5 6 |
| Penta V (Pentatonisch V) | <i>5-Tone</i> | <i>Pent V</i> | 1 b3 4 5 b7 |
| Hirajoshi | <i>5-Tone</i> | <i>Hira</i> | 1 2 b3 5 b6 |
| Insen | <i>5-Tone</i> | <i>Insen</i> | 1 b2 4 5 b7 |
| Kokin Joshi | <i>5-Tone</i> | <i>Kokin</i> | 1 2 4 5 b6 |
| Akebono | <i>5-Tone</i> | <i>Akebono</i> | 1 2 b3 5 6 |
| Ryukuan | <i>5-Tone</i> | <i>Ryukuan</i> | 1 3 4 5 7 |
| Abhogi | <i>5-Tone</i> | <i>Abhogi</i> | 1 2 b3 4 6 |
| Bhupkali | <i>5-Tone</i> | <i>Bhupkali</i> | 1 2 3 5 b6 |
| Hindolam | <i>5-Tone</i> | <i>Hindolam</i> | 1 b3 4 b6 b7 |
| Bhupalam | <i>5-Tone</i> | <i>Bhupalam</i> | 1 b2 b3 5 b6 |
| Amritavarshini | <i>5-Tone</i> | <i>Amrita</i> | 1 3 #4 5 7 |

Moderne Skalen

| Scale (Skala) | Bank | Type | Degree Formula |
|--|---------------|------------------|-------------------------|
| Octatonic (Oktatonisch) | <i>Modern</i> | <i>Octatonic</i> | 1 2 b3 4 #4 #5 6 7 |
| Acoustic | <i>Modern</i> | <i>Acoustic</i> | 1 2 3 #4 5 6 b7 |
| Augmented (übermäßig) | <i>Modern</i> | <i>Augmented</i> | 1 b3 3 5 #5 7 |
| Tritone | <i>Modern</i> | <i>Tritone</i> | 1 b2 3 b5 5 b7 |
| Leading Wh Tone (Leading Whole Tone, Ganzer Leitton) | <i>Modern</i> | <i>Lead Wh</i> | 1 2 3 #4 #5 #6 7 |
| Enigmatic (Enigmatische Leiter) | <i>Modern</i> | <i>Enigmatic</i> | 1 b2 3 #4 #5 #6 7 |
| Scriabin (Tonreihe nach Aleksandr Nikolaevič Skrjabin) | <i>Modern</i> | <i>Scriabin</i> | 1 2 3 #4 6 b7 |
| Tcherepnin (Tscherepnin) | <i>Modern</i> | <i>Tcherepn</i> | 1 #1 #2 3 4 5 #5 6 7 |
| Messiaen I | <i>Modern</i> | <i>Mes I</i> | 1 2 3 #4 #5 #6 |
| Messiaen II | <i>Modern</i> | <i>Mes II</i> | 1 b2 #2 3 #4 5 6 b7 |
| Messiaen III | <i>Modern</i> | <i>Mes III</i> | 1 2 b3 3 #4 5 b6 b7 7 |
| Messiaen IV | <i>Modern</i> | <i>Mes IV</i> | 1 b2 2 4 #4 5 b6 7 |
| Messiaen V | <i>Modern</i> | <i>Mes V</i> | 1 b2 4 #4 5 7 |
| Messiaen VI | <i>Modern</i> | <i>Mes VI</i> | 1 2 3 4 #4 #5 #6 7 |
| Messiaen VII | <i>Modern</i> | <i>Mes VII</i> | 1 b2 2 b3 4 #4 5 b6 6 7 |

Dur-Skalen

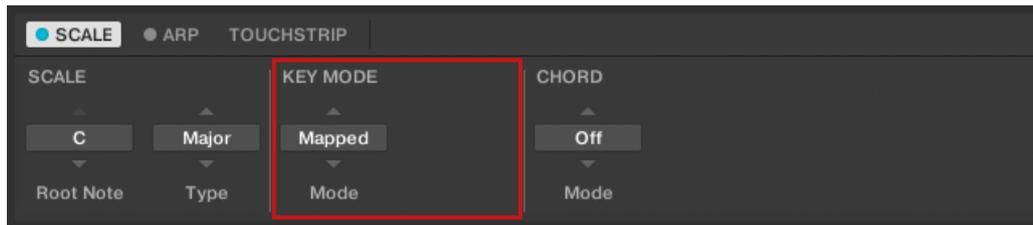
| Scale (Skala) | Bank | Type | Degree Formula |
|---|--------------|---------------------------------------|------------------|
| Natural (Natürlich) | <i>Major</i> | <i>Natural</i> | 1 2 3 4 5 6 7 |
| Lydian (Lydisch) | <i>Major</i> | <i>Lydian</i> | 1 2 3 #4 5 6 7 |
| Mixolydian (Mixolydisch) | <i>Major</i> | <i>Mixolyd</i> | 1 2 3 4 5 6 b7 |
| Major Minor (Dur Moll) | <i>Major</i> | <i>Maj Min</i> | 1 2 3 4 5 b6 b7 |
| Harmonic Major (Harmonisch Dur) | <i>Major</i> | <i>Har Maj</i> | 1 2 3 4 5 b6 7 |
| Dbl Har Major (Double Harmonic Major, Doppelt Harmonisch Dur) | <i>Major</i> | <i>Dbl Maj</i> | 1 b2 3 4 5 b6 7 |
| Neapolitan Maj (Neapolitanisch Dur) | <i>Major</i> | <i>Nea Maj</i> | 1 b2 3 4 5 6 7 |
| Major Locrian (Dur Lokrisch) | <i>Major</i> | <i>Maj Loc</i> | 1 2 3 4 b5 b6 b7 |
| Blues Major (Blues Dur) | <i>Major</i> | <i>Blues Ma</i> | 1 2 b3 3 5 6 |
| Bebop Major (Bebop Dur) | <i>Major</i> | <i>Bebop Ma</i> | 1 2 3 4 5 #5 6 7 |
| Hexa 1 (Hexatonisch 1) | <i>Major</i> | <i>Hexa 1</i> (Hexatonisch 1) | 1 2 3 5 6 7 |
| Hexa 2 (Hexatonisch 2) | <i>Major</i> | <i>Hexa 2</i> | 1 2 3 4 5 6 |
| Penta 1 (Pentatonisch 1) | <i>Major</i> | <i>Penta 1</i> | 1 2 3 5 6 |
| Penta 2 (Pentatonisch 2) | <i>Major</i> | <i>Penta 2</i> (Pentatonisch 2) | 1 3 4 5 7 |
| Penta 3 (Pentatonisch 3) | <i>Major</i> | <i>Penta 3</i> (Pentatonisch 3) | 1 3 5 6 7 |

Moll-Skalen

| Scale (Skala) | Bank | Type | Degree Formula |
|--|--------------|---------------------------------------|---|
| Natural (Natürlich) | <i>Minor</i> | <i>Natural</i> | 1 2 \flat 3 4 5 \flat 6 \flat 7 |
| Dorian (Dorisch) | <i>Minor</i> | <i>Dorian</i> | 1 2 \flat 3 4 5 6 \flat 7 |
| Phrygian (Phrygisch) | <i>Minor</i> | <i>Phrygian</i> | 1 \flat 2 \flat 3 4 5 \flat 6 \flat 7 |
| Minor Major (Moll Dur) | <i>Minor</i> | <i>Min Maj</i> | 1 2 \flat 3 4 5 6 7 |
| Harmonic Minor (Harmonisch Moll) | <i>Minor</i> | <i>Har Min</i> | 1 2 \flat 3 4 5 \flat 6 7 |
| Dbl Har Minor (Double Harmonic Minor, Doppelt Harmonisch Moll) | <i>Minor</i> | <i>Dbl Min</i> | 1 2 \flat 3 \sharp 4 5 \flat 6 7 |
| Neapolitan Min (Neapolitanisch Moll) | <i>Minor</i> | <i>Nea Min</i> | 1 \flat 2 \flat 3 4 5 \flat 6 7 |
| Minor Locrian (Moll Lokrisch) | <i>Minor</i> | <i>Min Loc</i> | 1 2 \flat 3 4 \flat 5 \flat 6 \flat 7 |
| Blues Min | <i>Minor</i> | <i>Blues Mi</i> | 1 \flat 3 4 \sharp 4 5 \flat 7 |
| Bebop Minor (Bebop Moll) | <i>Minor</i> | <i>Bebop Mi</i> | 1 2 \flat 3 4 5 \flat 6 \flat 7 7 |
| Hexa 1 (Hexatonisch 1) | <i>Minor</i> | <i>Hexa 1</i> (Hexatonisch 1) | 1 2 \flat 3 5 \flat 6 \flat 7 |
| Hexa 2 (Hexatonisch 2) | <i>Minor</i> | <i>Hexa 2</i> | 1 2 \flat 3 4 5 \flat 6 |
| Penta 1 (Pentatonisch 1) | <i>Minor</i> | <i>Penta 1</i> | 1 2 \flat 3 5 \flat 6 |
| Penta 2 (Pentatonisch 2) | <i>Minor</i> | <i>Penta 2</i> (Pentatonisch 2) | 1 \flat 3 4 5 \flat 7 |
| Penta 3 (Pentatonisch 3) | <i>Minor</i> | <i>Penta 3</i> (Pentatonisch 3) | 1 \flat 3 5 \flat 6 \flat 7 |

14.7 Den KEY-MODE-Parameter einstellen

Der einzige KEY-MODE-Parameter ist **Mode** (Modus). Auf dem Keyboard ist er Drehregler 3 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Scale-Edit-Modus aktiv ist. Der Parameter bestimmt, wie die gewählte Skala den Tasten des Keyboards zugewiesen wird. Das wird auch auf dem Light Guide dargestellt.



Der KEY-MODE-Parameter **Mode**.

Das **Key-Mode**-Menü besteht aus drei Modi, die jetzt im Detail beschrieben werden:

- *Guide*
- *Mapped* (Grundeinstellung)
- *Easy (Leicht)*

Mapped-Modus (Grundeinstellung)

Im *Mapped*-Modus sind die Noten nun gemäß der gewählten Skala den Tasten des Keyboards zugewiesen. Noten außerhalb der Skala sind nicht aktiv. Das Spiel der entsprechenden Tasten löst die nächstliegende Note der gewählten Skala aus. Der Light Guide hebt die aktiven Tasten mit leuchtenden LEDs hervor. Der Light Guide hebt alle weißen Tasten mit leuchtenden LEDs hervor. Der Grundton (**Root Note**) wird durch eine heller leuchtende LED angezeigt.



Beide Abschnitte, Root Note und Scale Type, beschreiben die Nutzung der Scale-Funktion unter der Annahme, dass **KEY MODE** auf seine Grundeinstellung gesetzt ist – Mapped (zugewiesen).

Guide-Modus

Im *Guide-Modus* werden die Noten der gewählten Skala dem Keyboard so zugewiesen, wie im *Mapped-Modus*, wobei die Noten außerhalb der Skala aber aktiv bleiben. Die Zuweisungen betreffen nur die Darstellung der Skala durch den Light Guide.

Easy-Modus

Im *Easy-Modus* werden die Noten der gewählten Skala dem Keyboard so zugewiesen, dass jede Skala nur über die Nutzung der weißen Tasten des Keyboards gespielt werden kann. Schwarze Tasten sind deaktiviert und ihr Spiel löst keine weiteren Noten aus.



Die Wahl der Chromatic-Skala mit 12 Noten im **KEY MODE Easy** (einfach) weist die Tasten in gleicher Weise zu, wie im *Mapped-Modus*.

Die **Root Note** (Grundton) ist immer dem mittleren C zugewiesen (im Allgemeinen C3 genannt). Wenn die gewählte Skala aus sieben Noten besteht, entspricht sie den sieben weißen Tasten einer einzelnen Oktave auf dem Keyboard. In diesem Fall fällt die **Root Note** in allen Oktaven des Keyboards mit der Taste C zusammen. Wenn stattdessen die gewählte Skala aus mehr als sieben Noten besteht, passt sie nicht auf die weißen Tasten einer einzelnen Oktave des Keyboards und die **Root Note** wird entsprechend durch die Oktaven verschoben.

Der Light Guide hebt alle weißen Tasten mit leuchtenden LEDs hervor. Der Light Guide hebt alle weißen Tasten mit leuchtenden LEDs hervor. Der Grundton (**Root Note**) wird durch eine heller leuchtende LED angezeigt.

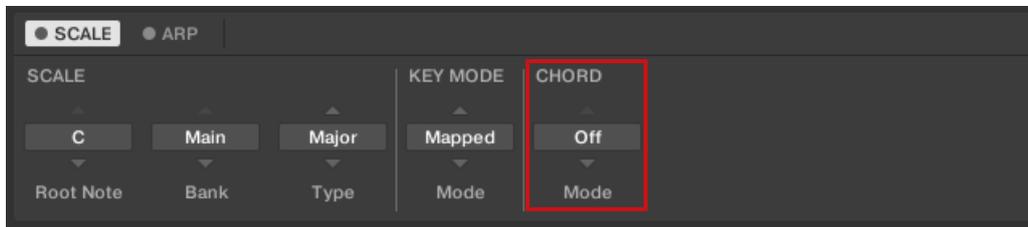
Weiter unten findest du zwei Beispiele für die *Easy-Modus*-Zuweisungen in *Major* (Dur) und *Minor* (Moll).

| Skalentyp | Zuweisung im Key Mode: Easy | | | | | | | |
|---------------------------------------|-----------------------------|-----------|----------------|-----------|-----------|----------------|--------------------|--|
| Weißer Tasten | C3 | D3 | E3 | F3 | G3 | A3 | B3 | |
| | | | | | | | | |
| <i>Major</i> | | | | | | | | |
| Entsprechende Zuweisung | R | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| Beispiel mit Grundton Root Note: C | C | D | E | F | G | A | B | |
| | | | | | | | | |
| <i>Minor</i> | | | | | | | | |
| Entsprechende Zuweisung | R | 2 | b3 | 4 | 5 | b6 | b7 | |
| Beispiel mit Grundton Root Note: C | C | D | E ^b | F | G | A ^b | B ^b (B) | |

14.8 CHORD-Parameter einstellen

14.8.1 CHORD-Mode (Akkord-Modus)

Der erste **CHORD** -Parameter ist **Mode** (Modus) . Auf dem Keyboard ist er Drehregler 5 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Scale-Edit-Modus aktiv ist. Nutze ihn, um, entweder mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard oder aus eingehenden MIDI-Noten von des Hosts, aus Einzelnoten Akkorde zu erzeugen.



Der CHORD-Parameter [Mode](#).



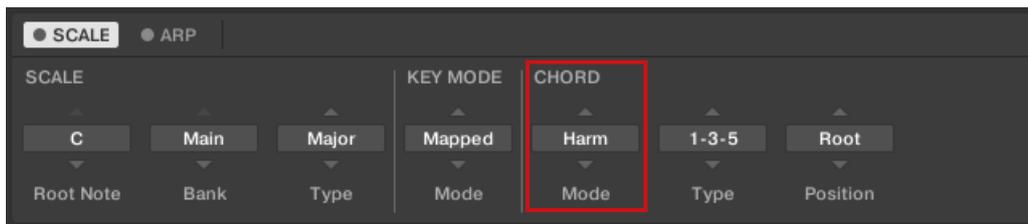
Der Light Guide zeigt die aktiven Tasten, die im Akkord wiedergegeben werden, mit hell leuchtenden LEDs an, während aktive Tasten halb beleuchtet und deaktivierte Tasten unbeleuchtet sind.

[Chord Mode](#) hat einen inaktiven (*Off*) und zwei aktive Zustände, die im Folgenden detailliert beschrieben werden:

- *Off (Aus)*
- *Harm*
- *Chd Set*

Harm

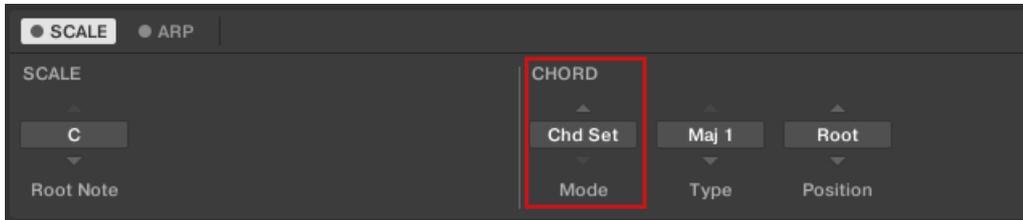
Wenn [CHORD Mode](#) auf *Harm* Harmonizer steht, kannst du über das [CHORD-Type](#)-Menü die Intervalle von Noten im gewählten [SCALE Type](#) (Skalentyp) bestimmen, die dann den gewählten Akkord ausmachen: z.B. einen Dreiklang in Form des Grundtons, der dritten und der fünften Note ([CHORD-Type](#)-Wert *1-3-5*).



Der CHORD-Parameter [Mode](#), auf den Wert *Harm* gesetzt.

Chd Set

Wenn der **CHORD Mode** auf *Chd Set* (Akkord gesetzt) steht, kannst du abhängig von der aktuellen **Root Note** (Grundton) mit dem **CHORD-Type**-Menü aus einer Reihe von Dur- und Moll-Akkorden wählen.



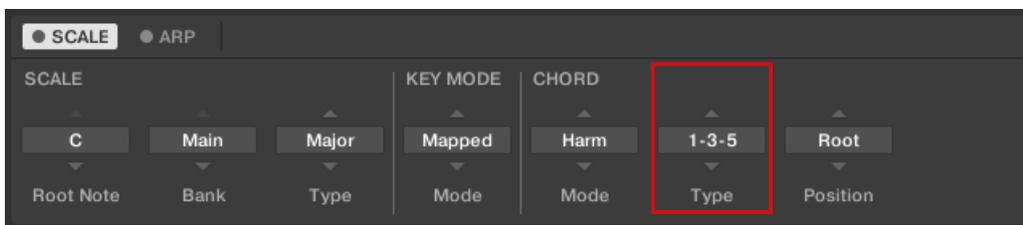
Der **CHORD**-Parameter **Mode** mit dem Wert *Chd Set*.



Die Parameter **SCALE Type** und **KEY MODE** sind nicht verfügbar, wenn **CHORD Mode** auf *Chord Set* gesetzt ist.

14.8.2 CHORD-Type (Akkord-Typ)

Der zweite **CHORD** Parameter ist **Type**. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 6 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Scale-Edit-Modus aktiv ist. Mit dem Parameter **Chord Type** (Akkord-Typ) bestimmst du einen Akkord, der aus einer einzelnen Note erzeugt wird.



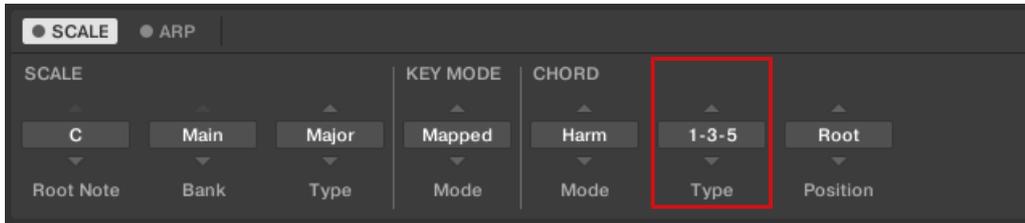
Der **CHORD**-Parameter **Type**.



Der Light Guide zeigt die aktiven Tasten, die im Akkord wiedergegeben werden, mit hell leuchtenden LEDs an, während aktive Tasten halb beleuchtet und deaktivierte Tasten unbeleuchtet sind.

Die für **CHORD Type** verfügbaren Werte hängen davon ab, ob **CHORD Mode** auf *Harm* oder auf *Chd Set* gesetzt ist, was im Folgenden beschrieben wird.

CHORD-Type, CHORD-Mode auf Harmonizer gesetzt



Der **CHORD-Parameter Type** mit dem Wert *1-3-5* (*Mode* auf *Harm* gesetzt).

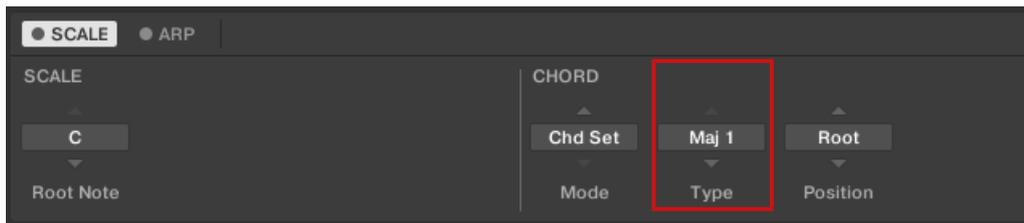
Wenn **CHORD Mode** auf *Harm* steht, bietet das **CHORD-Type**-Menü eine Auswahl einzelner Noten, die im gewählten Skalentyp (**SCALE Type**) vorkommen. Das heißt, dass du für alle Skalen außer der 12-Ton-Skala *Chrom* (siehe weiter unten) das Intervall der Noten wählen kannst, die deinen Akkord aufbauen.

Das Noten-Intervall wird der Taste einer eingehenden MIDI-Note hinzugefügt, die entweder vom KOMPLETE-KONTROL-Keyboard oder vom Host kommt. Du kannst z.B. einen C-Moll-Dreiklang spielen, indem du **Root Note** (Grundton) auf *C*, **SCALE Type** (Skalentyp) auf *Minor* (Moll), **CHORD Mode** (Akkord-Modus) auf *Harm* und **CHORD Type** (Akkord-Typ) auf *1-3-5* setzt. Wenn dir das alles kompliziert vorkommt, stelle irgendetwas ein und nutze den Light Guide des Keyboards, um zu sehen, welche Tasten aktiv oder inaktiv sind und welche wiedergegeben werden.

Wenn **CHORD Mode** auf *Harm* gesetzt ist, sind für **CHORD Type** folgende Werte verfügbar:

| Akkord-Typ | Zur Note hinzugefügtes Intervall |
|----------------|----------------------------------|
| <i>Octave</i> | Oktave |
| <i>1-3</i> | Terz |
| <i>1-5</i> | Quinte |
| <i>1-3-5</i> | Terz und Quinte |
| <i>1-4-5</i> | Quarte und Quinte |
| <i>1-3-5-7</i> | Terz, Quinte und Septime |
| <i>1-4-7</i> | Quarte und Septime |

CHORD-Type, CHORD-Mode ist auf Chd-Set gesetzt



Der CHORD-Parameter [Type](#) mit dem Wert *Maj 1* (Mode auf *Chd Set* gesetzt).

Wenn [CHORD-Mode](#) auf *Chd Set* gesetzt ist und [Root Note](#) z.B. auf *C*, findest du im [CHORD-Type](#)-Menü eine Liste mit wählbaren Akkorden. Werte sind z.B. *Maj 4* (Dur 4) und *Min 7* (Moll 7), die einen Dur- bzw. Moll-Akkord erzeugen würden — beide mit *C* als Grundton.

Wenn [CHORD Mode](#) auf *Chd Set* gesetzt ist, sind für [CHORD Type](#) folgende Werte verfügbar:

- *Maj 1, Maj 2, Maj 3, Maj 4, Maj 5, Maj 6, Maj 7, Maj 8, Min 1, Min 2, Min 3, Min 4, Min 5, Min 6, Min 7, Min 8*

CHORD-Type und die chromatische Skala

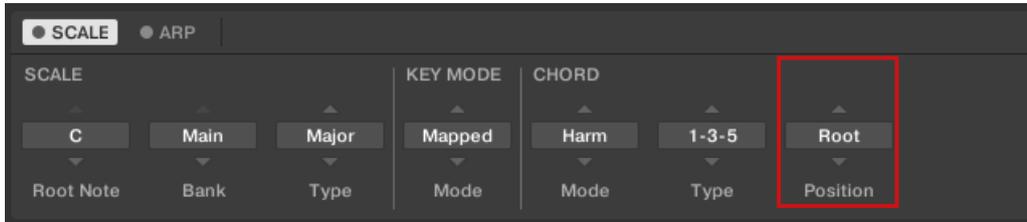
Die Skala *Chrom* (Chromatisch) besteht aus allen Halbtönen in einer Oktave. Wenn du also alle weißen und alle schwarzen Tasten einer Oktave auf- oder abwärts spielst, spielst du die chromatische 12-Ton-Skala (*Chrom*). Weil alle Halbtöne einer Oktave in der Skala vorkommen,

kannst du alle Tasten zur Erzeugung von Akkorden nutzen. Daher kannst du, wenn *Chrom* als Skalentyp (**SCALE Type**) gewählt ist praktisch jeden Akkord-Typ (**CHORD Type**) spielen. Die folgenden Akkorde sind verfügbar und können erzeugt werden:

| Akkord-Typ | Über der gespielten Note hinzugefügte Halbtöne |
|--|--|
| <i>Octave</i> | 12 |
| <i>Perf 4</i> (Reine Quarte) | 5 |
| <i>Perf 5</i> (Reine Quinte) | 7 |
| <i>Major</i> | 4 and 7 |
| <i>Minor</i> | 3 und 7 |
| <i>Sus 4</i> (vorgehaltene Quarte) | 5 und 7 |
| <i>Maj 7</i> (Dur 7) | 4, 7 und 11 |
| <i>Min 7</i> (Moll 7) | 3, 7 und 10 |
| <i>Dom 7</i> (Dominantseptakkord) | 4, 7 und 10 |
| <i>Dom 7 9</i> (Dominantseptakkord mit None) | 4, 7, 10 und 14 |
| <i>Min 7 b5</i> (Halbverminderter Moll-Septakkord) | 3, 6 und 10 |
| <i>Dim 7</i> (Verminderter Septakkord) | 3, 6 und 9 |
| <i>Aug</i> (Übermäßig) | 4 und 8 |
| <i>Quartal</i> | 5, 10 und 15 |
| <i>Trichd</i> (Trichord) | 5 und 11 |

14.8.3 CHORD Position (Akkord-Position)

Der dritte CHORD-Parameter ist **Position**. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 7 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Scale-Edit-Modus aktiv ist. Nutze ihn, um die Noten eines aus einer Einzelnote erzeugten Akkords zu spreizen und zur Erzeugung musikalischer Akkord-Wechsel.



Der CHORD-Parameter **Position**.

Der Parameter **Position** steht zur Verfügung, wenn **CHORD Type** auf *Harm* oder *Chd Set* steht und kann folgende Werte annehmen:

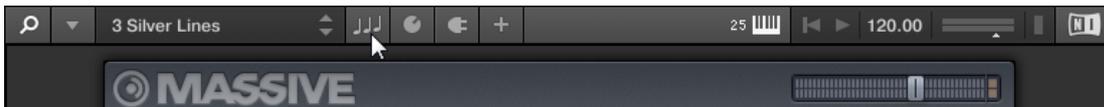
| Position | Beschreibung |
|-----------------|---|
| <i>Root</i> | Der Grundton des gewählten Akkords wird immer gespielt. |
| <i>-1 to -8</i> | Die Verminderung von <i>Position</i> mit negativen Werten verschiebt die höchste Note des aktuellen Akkords um eine Oktave nach unten, was den Akkord in der gewählten Skala auf eine tiefere Position umkehrt. |
| <i>+1 to +8</i> | Die Erhöhung von <i>Position</i> mit positiven Werten verschiebt die tiefste Note des aktuellen Akkords um eine Oktave nach oben, was den Akkord in der gewählten Skala auf eine höhere Position umkehrt. |
| <i>Auto</i> | Das bietet beim Übergang von einem zum nächsten Akkord ein natürlicheres Ergebnis. Die Noten, die jeden Akkord ausmachen, werden automatisch gewählt, um die beste Umkehrung zu erhalten. |

15 Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten

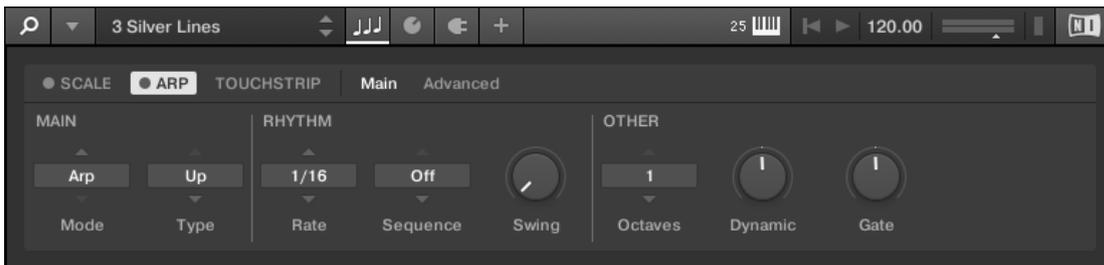
Smart Play bietet einen flexiblen und vielseitigen Arpeggiator, mit dem du deine Instrumente durch drücken von mehreren Tasten auf dem Keyboard Noten-Sequenzen spielen lassen kannst. Du kannst den Arpeggiator auch mit den Skalen und Akkorden kombinieren, die über die Scale-Engine erzeugt werden. Um eine Arpeggio-Notensequenz zu spielen, brauchst du nur eine Taste auf deinem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard zu spielen oder eine Note vom Host zu empfangen.

In der KOMPLETE-KONTROL-Software den Arpeggiator aktivieren

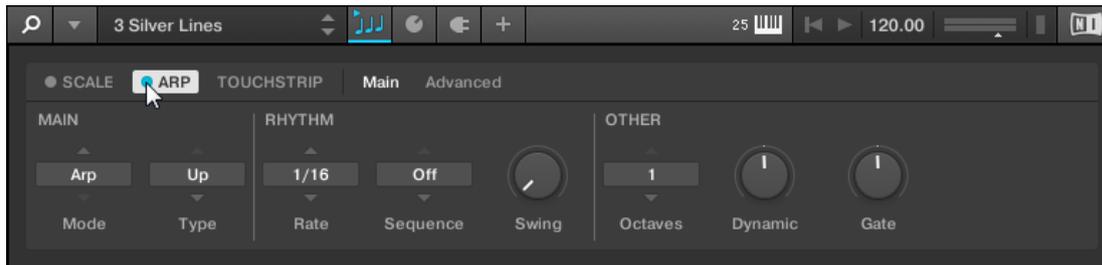
- ▶ Klicke den Perform-Panel-Button in der Kopfzeile von KOMPLETE-KONTROL, um das Perform-Panel einzublenden.



→ Das Perform-Panel erscheint in der KOMPLETE-KONTROL-Software.



- ▶ Klicke auf das blaue Ankreuzfeld neben **ARP** im Perform-Panel, um den Arpeggiator anzuschalten.



Den Arpeggiator auf dem Keyboard aktivieren

- ▶ Um den Arpeggiator anzuschalten, drücke **ARP (Edit)** im Perform- und Edit-Bereich des Keyboards.

15.1 Arpeggiator-Sequenzen spielen

Mit KOMPLETE KONTROL kannst du via Smart-Play komplexe Arpeggiator-Sequenzen erstellen und spielen.

Arpeggiator-Sequenzen spielen

1. Schalte den Arpeggiator durch Betätigung von **ARP (Edit)** auf dem Keyboard ein.
2. Spiele eine Reihe von Tasten, um den Arpeggiator zu starten.
3. Der Arpeggiator spielt automatisch die Noten, die den gehaltenen Tasten entsprechen, als Sequenz ab und nicht als Akkord.

Arpeggiator-Parameter bearbeiten

Zur weiteren Verfeinerung der Sequenz können die Arpeggiator-Parameter im Control-Bereich genutzt werden:

1. Drücke **SHIFT + ARP (Edit)**, um die Displays und Drehregler des Control-Bereichs den Arpeggiator-Parametern zuzuweisen.

2. Um die Richtung der Sequenz z.B. nach UP-DOWN (hoch und runter) zu ändern, drehe Drehregler 2 (TYPE, in der Grundeinstellung auf UP (hoch) gesetzt).
 3. Um den Oktav-Bereich (OCTAVES) des Arpeggiators einzustellen, drehe Drehregler 6 (Grundeinstellung 1) auf, z.B., 4.
- ⇒ Die Noten der gehaltenen Tasten werden in einer Sequenz wiedergegeben, die über vier Oktaven aufwärts und dann wieder abwärts läuft.
4. Um die Drehregler und Displays wieder Instrumenten-Parametern zuzuweisen, drücke **PLUG-IN**. Der Arpeggiator bleibt dabei aktiviert.

15.2 Ein Sustain-Pedal zur Steuerung des Arpeggiators nutzen

Du kannst ein Sustain-Pedal zur Steuerung des Arpeggiators nutzen.

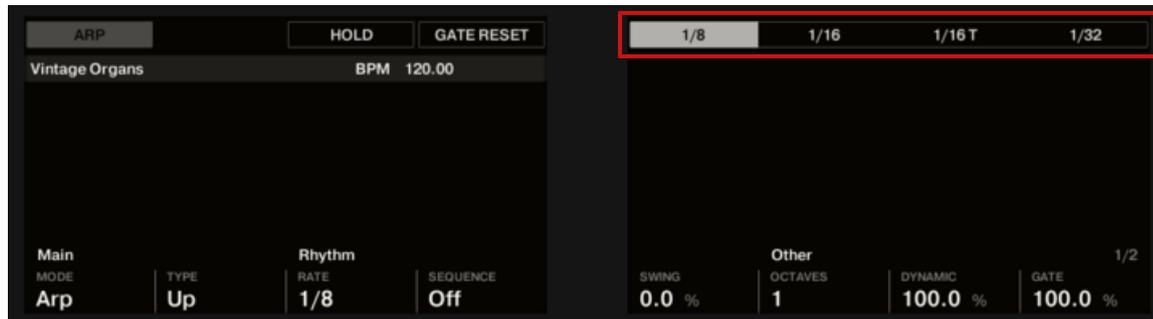
- Wenn du das Sustain-Pedal drückst, während Tasten gehalten werden und die Tasten dann loslässt, wird die Arpeggiator-Sequenz weiterhin gespielt. So fungiert der Fußschalter als Auslöser des Arpeggiators. Wenn eine neue Taste gespielt wird, wird sie dem Arpeggio hinzugefügt.
- Wenn du das Sustain-Pedal loslässt, während keine Tasten gedrückt werden, hält die Sequenz und alle gespielten Noten verstummen. Wenn du das Sustain-Pedal loslässt, während noch Tasten gedrückt gehalten werden, verschwinden alle Noten aus der Sequenz, außer den noch auf der Tastatur gehaltenen. Die Sequenz wird nur mit den gedrückten Tasten fortgeführt.

15.3 Arpeggiator-Snapshots auf dem Keyboard nutzen

Mit den Arpeggiator-Snapshots kannst du schnell vier Sets mit Arpeggiator-Einstellungen abrufen. So kannst du Einstellungen vergleichen oder bei einer Performance schnell zwischen ihnen umschalten. Auf dem Keyboard sind die Snapshots im Arp-Edit-Modus den Drehreglern 5-8 im Control-Bereich zugewiesen. In den Displays sind sie mit ihren entsprechenden Einstellungen für die Parameter RATE (z.B. 1/8, 1/16, 1/16 T, usw.) beschriftet.

- ▶ Zur Auswahl eines Snapshots drückst du seinen entsprechenden Button im Control-Bereich des Keyboards.

- Alle mit dem Snapshots verbundenen Einstellungen werden sofort aufgerufen.
- ▶ Um die mit einem Snapshot verbundenen Einstellungen zu ändern, wähle ihn und stelle die Parameter ein.
- Die neuen Einstellungen werden automatisch gespeichert und du kannst zwischen Snapshots hin und her schalten, um sie wieder aufzurufen.

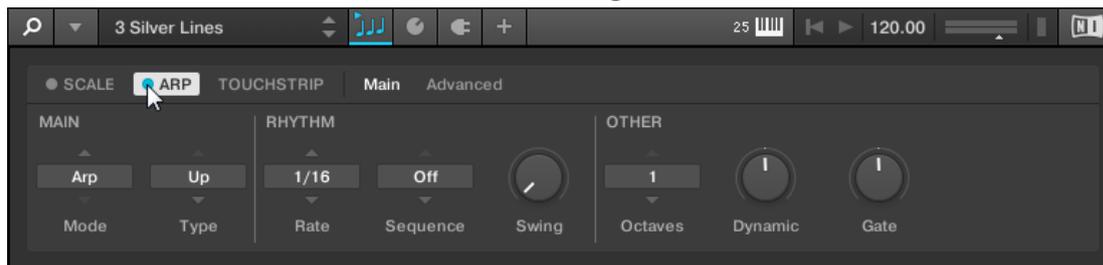


Arpeggiator-Snapshots im Control-Bereich.

15.4 Den Arpeggiator bearbeiten

Die Arpeggiator-Parameter bieten vielfältige Möglichkeiten, deine eigenen Noten-Sequenzen zu formen.

- ▶ Um die Arpeggiator-Parameter in der KOMPLETE-KONTROL-Software zu bearbeiten, klicke im Perform-Panel auf **ARP**, so dass es hervorgehoben ist.



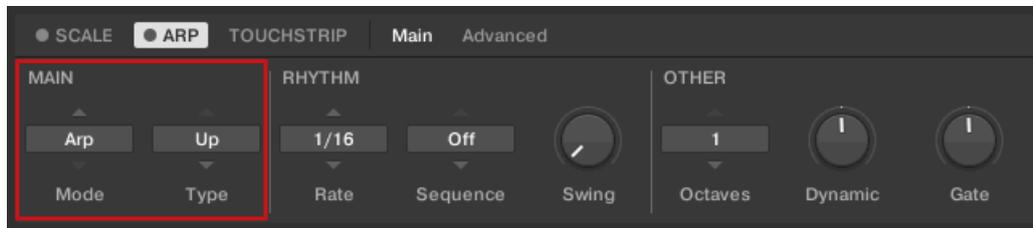
- ▶ Drücke **SHIFT + ARP (Edit)**, um den Arpeggiator-Edit-Modus zu aktivieren und die Arpeggiator-Parametern dem Control-Bereich des Keyboards zuzuweisen.
- Jetzt kannst du die Arpeggiator-Parameter im Control-Bereich des Keyboards bearbeiten. Bitte beachte, dass der Arpeggiator-Edit-Modus aus zwei Pages besteht.

Verfügbare Arpeggiator-Parameter

- Um zwischen den Modi *Arp* und *Note Repeat* umzuschalten und so die Wiedergabe-Richtung der Arpeggiator-Sequenz zu ändern, nutzt du die **MAIN-Parameter** **Mode** und **Type**.
- Um für die Arpeggiator-Sequenz interessante Rhythmen zu erzeugen, nutze die **RHYTHM-Parameter** **Rate**, **Sequence** und **Swing**.
- Um den Notenbereich der Arpeggiator-Sequenz sowie die Noten-Velocity und -Länge zu ändern, nutze die **OTHER-Parameter** **Octaves**, **Dynamic** und **Gate**.
- Um alternative Versionen der gleichen Arpeggiator-Sequenz zu erforschen, nutze die **ADVANCED-Parameter** **Retrigger**, **Repeat**, **Offset** und **Inversion**.
- Um den Tastenbereich zu ändern, der die Arpeggiator-Sequenz auslöst, nutze die **RANGE-Parameter** **Min. Key** und **Max. Key**.
- Um die Wiedergabe der Arpeggiator-Sequenz zu verriegeln, nutze den **HOLD-Parameter**.

15.5 MAIN-Parameter

Die **MAIN-Parameter** (Haupt-Parameter) **Mode** und **Type** dienen zum Umschalten zwischen den *Arp*- und *Note-Repeat*-Modi und der Änderung der Wiedergabe-Richtung der Arpeggiator-Sequenz.



Die MAIN-Parameter [Mode](#) und [Type](#).

15.5.1 MAIN Mode

Der erste MAIN-Parameter ist [Mode](#) (Modus). Auf dem Keyboard ist er Drehregler 1 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Arpeggiator-Edit-Modus aktiv ist. Du kannst hier entweder *Arp* oder *Note Repeat* wählen. Abhängig von deiner Wahl stehen dann unterschiedliche Arpeggiator-Parameter zur Verfügung.

Der [Mode](#)-Parameter bietet die folgenden zwei Modi:

- Der *Arp*-Modus erzeugt Arpeggiator-Sequenzen basierend auf Akkorden, die du auf dem Keyboard spielst oder basierend auf der Ausgabe der Scale-Engine. Mit aktiviertem [Arp](#) und dem Parameter [Mode](#) (Modus) auf *Arp*, wird der mit der Scale-Funktion erzeugte Akkord als Arpeggio-Notensequenz gespielt, anstatt als Akkord. Du musst auf dem Keyboard nur eine Taste spielen, um die Arpeggio-Noten gemäß der gewählten Skala zu hören.
- Wenn Sie [Mode](#) auf *Note Repeat* (Notenwiederholung) setzen, deaktiviert dies den Arpeggiator und jede gespielte Note wird so lange wiederholt, bis KOMPLETE KONTROL einen MIDI-Note-Off-Befehl empfängt. Nutze die Parameter [Rate](#), [Swing](#) und [Gate](#), um den Rhythmus der Wiederholungen zu ändern.

15.5.2 MAIN Type

Der zweite MAIN-Parameter, [Type](#), steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 2 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Arpeggiator-Edit-Modus aktiv ist. Er bestimmt die Reihenfolge der Noten im Arpeggio. Wähle, ob dein Arpeggio-Akkord ausgehend vom Grundton aufwärts, anders herum oder gar abwechselnd auf- und abwärts laufen soll. Die

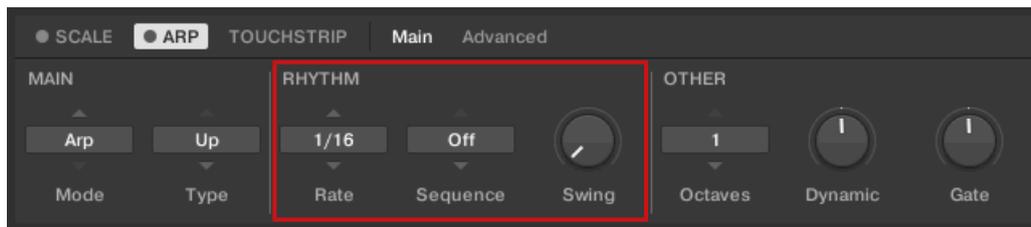
Auswahl von *Order Played* (gespielte Reihenfolge) spielt die Noten in der Reihenfolge, in der sie auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard gespielt wurden. Die Automation des [Type](#)-Parameters im Host kann interessante Variationen und Texturen erzeugen.

Das [Type](#)-Menü enthält folgende Werte:

- *Up, Down, Up & Down* (UP-DOWN auf dem Keyboard), *Order Played* (PLAYED auf dem Keyboard), *Chord*

15.6 RHYTHM-Parameter

Um für die Arpeggiator-Sequenz interessante Rhythmen zu erzeugen, nutze die [RHYTHM](#)-Parameter [Rate](#), [Sequence](#) und [Swing](#).



Die [RHYTHM](#)-Parameter [Rate](#), [Sequence](#) und [Swing](#).

15.6.1 RHYTHM Rate

Der erste [RHYTHM](#)-Parameter, [Rate](#), steht im *Arp*- und im *Note-Repeat*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 3 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der *Arp-Edit*-Modus aktiv ist. Er bestimmt den Beat des Arpeggiators relativ zum globalen Tempo in musikalischen Werten und reicht von $1/1$ bis $1/128$. Alle Notenwerte (außer $1/1$ und $1/128$) sind als normale Noten, als punktierte und als Triolen verfügbar. Punktierte Noten sind 1,5-fach länger als die entsprechenden Basis-Noten. Triolen haben $2/3$ der Dauer ihrer Basis-Noten, so dass zum Beispiel drei Viertel-Triolen in ihrer Dauer zwei Viertel-Noten entsprechen.

Das [Rate](#)-Menü enthält folgende Werte:

- $1/1$
- $1/2$ Dotted ($1/2$ D) (Punktierte Hundertachtundzwanzigstel)

- *1/1 Triplet* (1/1 T) (Vierundsechzigstel-Triolen)
- *1/2*
- *1/4 Dotted* (1/4 D) (Vierteltriolen)
- *1/2 Triplet* (1/2 T) (Halbe Triolen)
- *1/4*
- *1/8 Dotted* (1/8 D) (Punktierte Achtel)
- *1/4 Triplet* (1/4 T) (Triolen)
- *1/8*
- *1/16 Dotted* (1/16 D) (Punktierte Hundertachtundzwanzigstel)
- *1/8 Triplet* (1/8 T) (Achtel-Triolen)
- *1/16*
- *1/32 Dotted* (1/32 D) (Punktierte Zweiunddreißigstel)
- *1/16 Triplet* (1/16 T) (Sechzehntel-Triolen)
- *1/32*
- *1/64 Dotted* (1/64 D) (Punktierte Vierundsechzigstel)
- *1/32 Triplet* (1/32 T) (Zweiunddreißigstel-Triolen)
- *1/64*
- *1/128 Dotted* (1/128 D) (Punktierte Hundertachtundzwanzigstel)
- *1/64 Triplet* (1/64 T) (Vierundsechzigstel-Triolen)
- *1/128*

15.6.2 RHYTHM Sequence

Der zweite RHYTHM-Parameter, [Sequence](#), steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 4 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der *Arp-Edit*-Modus aktiv ist. Er fügt deinen Arpeggio-Noten interessante Rhythmen hinzu. Wähle eine von acht verschiedenen Sequenzen und wende sie auf die Arpeggiator-Sequenz an, die du gerade spielst. Kombiniere [Sequence](#) mit dem [Rate](#)-Parameter, um eine riesige Bandbreite an Rhythmen in ver-

schiedenen Tempi zu erhalten. Wenn **Rate** auf einen Basis-Notenwert oder einen punktierten gesetzt ist, agiert **Sequence** mit den Noten als 16-Schritt-Sequenz. Wenn **Rate** aber auf einen triolischen Notenwert gesetzt ist, agiert **Sequence** mit den Noten als 12-Schritt-Sequenz.

Du kannst die Sequenzen während des Spiels in Echtzeit umschalten. Wenn z.B. Sequenz 1 läuft und du nach der vierten MIDI-Note im Pattern auf Sequenz 2 umschaltest, startet Sequenz 2, wenn die fünfte Note im Pattern gespielt wird.

Das **Sequence**-Menü enthält folgende Werte:

- *Off, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8*



Um den für den **SEQUENCE**-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippe Drehregler 4 an.

15.6.3 RHYTHM Swing

Der dritte **RHYTHM**-Parameter, **Swing**, steht sowohl im *Arp*- als auch im *Note Repeat*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 5 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der *Arp-Edit*-Modus aktiv ist. Füge deiner Noten-Sequenz etwas **Swing** hinzu, damit sie sich weniger starr anfühlt und natürlicher klingt. **Swing** verzögert jede zweite Note in der Sequenz. Das gibt der Musik meist einen gewissen Groove.

Swing kann zwischen *0%* und *100%* eingestellt werden:

1. Bei einem Wert von *0 %* wird die Noten-Sequenz ohne Swing gespielt.
2. Erhöhe den **Swing**-Wert, um durch Verzögerung jeder zweiten Note Swing hinzuzufügen. Die Verzögerungs-Zeit ist ein Prozentsatz der aktuellen Step-Länge.

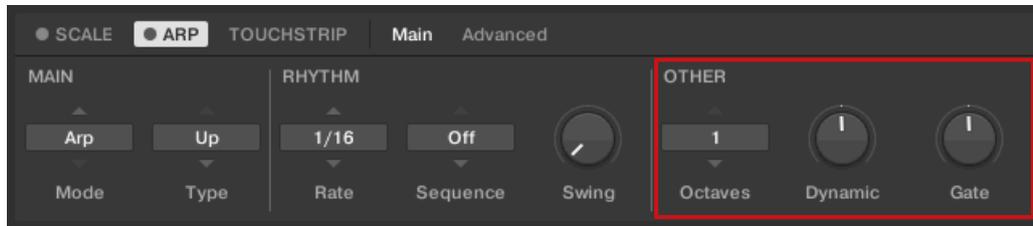


Um den für den **SWING**-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippe Drehregler 5 an.

Die Nutzung von **Swing** in Kombination mit dem **Gate**-Parameter führt zu weiteren Variationen in der Notendauer. Wenn z.B. **Gate** auf *100%* gesetzt ist, erzeugt **KOMPLETE KONTROL** vor jeder Note einen MIDI-Note-Off-Befehl und spielt die Sequenz legato. Wenn **Gate** auf Werte größer *oder* kleiner als *100%* gesetzt ist, werden die Noten skaliert bevor der **Swing**-Parameter angewendet wird und der Groove bleibt intakt.

15.7 OTHER-Parameter

Mit den **OTHER**-Parametern **Octaves**, **Dynamic** und **Gate** kannst du den verfügbaren Notenbereich der Arpeggiator-Sequenz ändern sowie die Noten-Velocity und -Länge bestimmen.



Die **OTHER**-Parameter **Octaves**, **Dynamic** und **Gate**.

15.7.1 OTHER Octaves

Der erste **OTHER**-Parameter ist **Octaves** und steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 6 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der *Arp*-Edit-Modus aktiv ist. Er dient zur Definition des Spielbereichs des Arpeggios. Wähle, ob die Sequenz innerhalb der Oktave bleiben soll, die du auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard gespielt hast oder wähle einen Umfang von bis zu acht Oktaven, in denen die deinem Akkord bzw. der Skala entsprechenden Noten gespielt werden.

Abhängig von den Einstellungen, die du für den **Type**-Parameter gewählt hast, werden die gespielten Oktaven über (*Up*), unter (*Down*) oder über und unter (*Up & Down*) den gedrückten Tasten liegen.

Das **Octaves**-Menü enthält folgende Werte:

- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8



Um den für den **OCTAVES**-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippe Drehregler 6 an.

15.7.2 OTHER Dynamic

Der zweite **OTHER**-Parameter, **Dynamic**, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 7 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der *Arp-Edit*-Modus aktiv ist. Die **Dynamic**-Funktion (Dynamik) liest die **Velocity** (Anschlagsdynamik) des Eingangs — z.B. einer Taste, die du auf dem **KOMPLETE-KONTROL**-Keyboard gespielt hast oder eine vom Host eingehende **MIDI**-Note — und skaliert sie mit dem Wert den du für den Parameter **Dynamic** einstellst. Die Skalierung wird pro Note angewendet. Die **Velocity** jeder gespielten Note wird mit dem für **Dynamic** eingestellten Wert multipliziert.

Dynamic kann zwischen **1,0%** und **200,0%** eingestellt werden.



Um den für den **DYNAMIC**-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippe Drehregler 7 an.

15.7.3 OTHER Gate

Der dritte **OTHER**-Parameter, **Gate**, steht sowohl im *Arp*- als auch im *Note-Repeat*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 8 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der *Arp-Edit*-Modus aktiv ist. Der **GATE**-Parameter dient zur Einstellung der Notendauer in deiner Sequenz. Werte zwischen **1%** und **99%** führen zu verkürzten Noten. Werte zwischen **101%** und **200%** verlängern stattdessen die Notendauer um den gewählten Wert.

Gate kann zwischen **1,0%** und **200,0%** eingestellt werden.

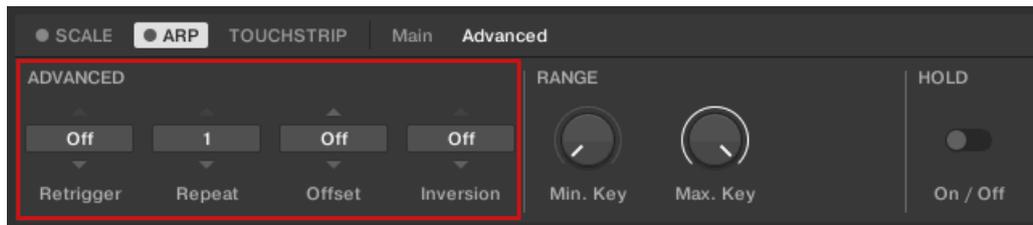
Die **GATE-RESET**-Funktion, im Control-Bereich Drehregler 4 zugewiesen, dient dem Reset des **GATE**-Parameters auf seinen Standard-Wert von **100%**.



Um den für den **GATE**-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippe Drehregler 8 an.

15.8 ADVANCED-Parameter

Um alternative Versionen der gleichen Arpeggiator-Sequenz zu erforschen, nutze die **ADVANCED**-Parameter **Retrigger** (wiederholtes Auslösen), **Repeat** (Wiederholung), **Offset** (Versatz) und **Inversion** (Umkehrung).



Die **ADVANCED**-Parameter **Retrigger**, **Repeat**, **Offset** und **Inversion**.

15.8.1 ADVANCED Retrigger

Der erste **ADVANCED**-Parameter, **Retrigger**, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 1 im Control-Bereich zugewiesen, wenn Page 2 des *Arp*-Edit-Modus angewählt ist. **Retrigger** bestimmt die Anzahl von Steps in der Arpeggiator-Sequenz, nach der die Sequenz wieder von vorne beginnt und zwar unabhängig von der Anzahl der Töne in der Sequenz.

Zum Beispiel:

- Wenn die Arpeggiator-Sequenz aus einem 5-Noten-Zyklus besteht (1 - 2 - 3 - 4 - 5) und **Retrigger** auf 3 gesetzt wird, gibt der Arpeggiator 1 - 2 - 3 - wiederhole aus.
- Wenn die Arpeggiator-Sequenz aus einem 5-Noten-Zyklus besteht (1 - 2 - 3 - 4 - 5) und **Retrigger** auf 8 gesetzt wird, gibt der Arpeggiator 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 1 - 2 - 3 - wiederhole aus.

Pausen werden in einer **Sequence** als Steps behandelt:

- Wenn die Arpeggiator-Sequenz aus 6 Tonhöhen besteht, die **Sequence** 1 - 2 - 3 - Pause - 4 - 5 - 6 - Pause ist und **Retrigger** auf 5 gesetzt wird, gibt der Arpeggiator 1 - 2 - 3 - Pause - 4 - wiederhole aus.

15.8.2 ADVANCED Repeat

Der zweite **ADVANCED**-Parameter, **Repeat**, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 2 im Control-Bereich zugewiesen, wenn Page 2 des *Arp*-Edit-Modus angewählt ist. **Repeat** bestimmt, wie oft die einzelnen Steps in der Arpeggiator-Sequenz wiederholt werden.

Zum Beispiel:

- Wenn die Arpeggiator-Sequenz aus einem 3-Noten-Zyklus besteht (1 - 2 - 3) und **Repeat** auf 3 gesetzt wird, gibt der Arpeggiator 1 - 1 - 1 - 2 - 2 - 2 - 3 - 3 - 3 - wiederhole aus.

15.8.3 ADVANCED Offset

Der dritte **ADVANCED**-Parameter, **Offset**, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 3 im Control-Bereich zugewiesen, wenn Page 2 des *Arp*-Edit-Modus angewählt ist. **Offset** bestimmt die Nummer an Schritten, um die die Arpeggiator-Sequenz im Zyklus verschoben wird.

Zum Beispiel:

- Wenn die Arpeggiator-Sequenz aus einem 5-Noten-Zyklus besteht (1 - 2 - 3 - 4 - 5) und **Offset** auf 0 gesetzt wird, gibt der Arpeggiator 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - wiederhole aus.
- Wenn die Arpeggiator-Sequenz aus einem 5-Noten-Zyklus besteht (1 - 2 - 3 - 4 - 5) und **Offset** auf +1 gesetzt wird, gibt der Arpeggiator 2 - 3 - 4 - 5 - 1 - wiederhole aus.
- Wenn die Arpeggiator-Sequenz aus einem 5-Noten-Zyklus besteht (1 - 2 - 3 - 4 - 5) und **Offset** auf -1 gesetzt wird, gibt der Arpeggiator 5 - 1 - 2 - 3 - 4 - wiederhole aus.

15.8.4 ADVANCED Inversion

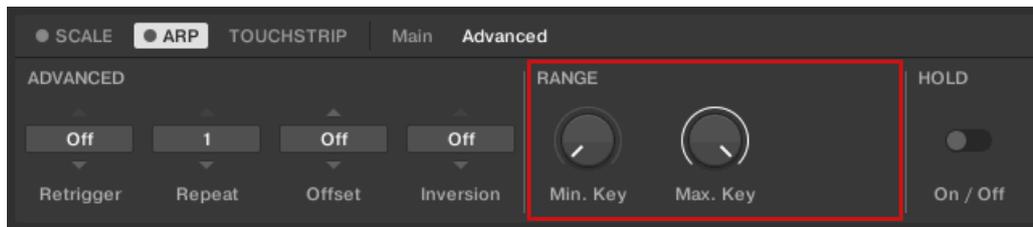
Der vierte **ADVANCED**-Parameter, **Inversion**, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 4 im Control-Bereich zugewiesen, wenn Page 2 des *Arp*-Edit-Modus angewählt ist. **Inversion** fügt dem Zyklus abwechselnde Umkehrungen der Arpeggiator-Sequenz hinzu.

Zum Beispiel:

- Wenn die Arpeggiator-Sequenz aus einem 3-Noten-Zyklus besteht (1 - 2 - 3), **Type** auf *Up* eingestellt ist und **Inversion** (Umkehrung) auf *0*, gibt der Arpeggiator 1 - 2 - 3 - wiederhole aus.
- Wenn die Arpeggiator-Sequenz aus einem 3-Noten-Zyklus besteht (1 - 2 - 3), **Type** auf *Up* eingestellt ist und **Inversion** auf *1*, gibt der Arpeggiator 1 - 2 - 3 - 2 - 3 - wiederhole aus.
- Wenn die Arpeggiator-Sequenz aus einem 3-Noten-Zyklus besteht (1 - 2 - 3), **Type** auf *Up* eingestellt ist und **Inversion** auf *2*, gibt der Arpeggiator 1 - 2 - 3 - (2 - 3 - 1 Oktave höher) - (3 - 1 - 2 Oktave höher) - wiederhole aus.

15.9 RANGE-Parameter

Die RANGE-Parameter **Min. Key** und **Max. Key** bestimmen den Tastenbereich, der die Arpeggiator-Sequenz auslöst.



Die RANGE-Parameter **Min. Key** und **Max. Key**.

15.9.1 RANGE Min. Key

Der erste RANGE-Parameter, **Min. Key**, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 5 im Control-Bereich zugewiesen, wenn Page 2 des *Arp*-Edit-Modus angewählt ist. **Min. Key** bestimmt die tiefste Taste, die als Eingabe für die Arpeggiator-Sequenz genutzt werden kann.



Der Arpeggiator kann trotzdem Noten erzeugen, die tiefer als der **Min.-Key**-Wert sind.

15.9.2 RANGE Max. Key

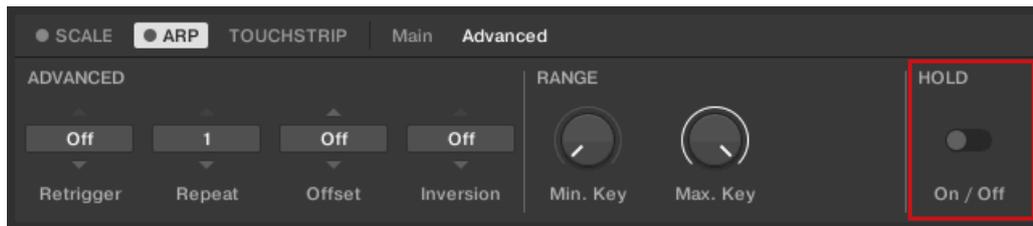
Der erste RANGE-Parameter, *Max. Key*, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 6 im Control-Bereich zugewiesen, wenn Page 2 des *Arp*-Edit-Modus angewählt ist. *Max. Key* bestimmt die höchste Taste, die als Eingabe für die Arpeggiator-Sequenz genutzt werden kann.



Der Arpeggiator kann trotzdem Noten erzeugen, die höher als der *Max.-Key*-Wert sind.

15.10 HOLD-Parameter

Der *HOLD*-Parameter *On / Off* steht sowohl im *Arp*- als auch im *Note-Repeat*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Button 3 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der *Arp*-Edit-Modus aktiv ist. Die *HOLD*-Funktion des Arpeggiators dient zum festsetzen der vom Arpeggiator gespielten Noten. Auf *On* gesetzt spielt der Arpeggiator kontinuierlich die durch die zuletzt auf dem Keyboard gespielten Noten bestimmte Sequenz.



Der *HOLD*-Parameter *On / Off*.

Hold On / Off ist ein Schalt-Parameter mit den möglichen Werten *On* (An) und *Off* (Aus).

1. Das Spiel einer Taste, während *Hold* auf *On* (An) steht, führt zu einer neuen Sequenz.
2. Um die Wiedergabe des Arpeggiators zu stoppen, setzt du den *Hold*-Parameter auf *Off* (Aus).



Alternativ kannst du den Arpeggiator, um die Wiedergabe anzuhalten, komplett ausschalten, indem du im **PERFORM**-Bereich des Keyboards **ARP (Edit)** drückst. Wenn du den Arpeggiator wieder einschaltest, wird **Hold** immer noch aktiv sein und mit der Wiedergabe der gehaltenen Sequenz durch den Arpeggiator fortfahren.

Index

'Symbole

(Redo) [59]

Numerisch

4-D-Encoder [63]

A

Akkorde [212]

Chord Set [229]

Erzeugen [229]

Harmonizer [229]

ARP-(Edit)-Button [59]

Arpeggiator [239]

Advanced-Parameter [247]

Bearbeiten [239]

Dynamic [246]

Gate [246]

Gate-Reset [246]

Groove [244]

Hold [250]

Inversion [248]

Main [240]

Main-Modus [241]

Main-Type [241]

Max. Key [250]

Min. Key [249]

Noten-Wert [242]

Octaves [245]

Offset [248]

Other [245]

Range [249]

Range (Bereich) [245]

Rate [242]

Repeat [248]

Retrigger [247]

Rhythm [242] [243]

Sequence [243]

Sequenzen spielen [237]

Steuerung per Sustain-Pedal [238]

Swing [244]

Tempo [242]

Velocity [246]

Arpeggiator-Modus

Note-Repeat [241]

Arpeggiator-Sequenz [212] [239]

Arpeggiator-Snaphots [238]

ASIO-Treiber [76]

Audio-Interface

Auswahl Ausgänge [75]

Einstellungen [75]

Audio-Treiber (Auswahl) [76]

AUTO-Button [59]

Automatisch zugewiesene Bedienelemente [207]

B

Barrierefreiheit [15]

Funktionsübersicht [20]

Keyboard im Überblick [16]

Sprachausgabe aktivieren [19]

Trainings-Modus [19]

Browser [40]

Anzeigen und ausblenden [151]

Files-Pane [47]

In den Displays [49]

Library-Pane [43]

Preset-Dateien laden [152]

Produkt-Wähler [45]

Browsing

Auswahl zurücksetzen [161]

Informationen über Preset-Dateien anzeigen [176]

Nach Bank filtern [159]

Nach TYPES und MODES filtern [165]

Preset-Dateien nach Instrumenten filtern
[155]

Produkt-Typen [148]

Textsuche durchführen [175]

TYPES- und MODES-Tag-Filter [162]

Zwischen Factory-Inhalten und User-Inhalten wählen [154]

C**Chord Type** [231]**Chord.Type**

Chromatische Skala [233]

Chord-Modus [229]**Chord-Position** [235]**Chords**

Akkorde bearbeiten [215]

Akkorde spielen [214]

Erzeugen [235]

Erzeugung [231]

Chromatische Skala [233]**Clock zurücksetzen**

In der Software [72]

Mit dem Keyboard [73]

Control-Bereich [60]**E****Effekte** [178]

Bypass [185]

Umordnen [183]

Effekte entfernen [187]**Effekte umordnen** [183]**Eigenständige Anwendung**

Einrichtung [26]

Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden
[89]**Einrichtung**Anschluss des Keyboards an den Computer
[25]

Eigenständige Anwendung [26]

Host-Integration [29]

F**Favoriten**

- Anzeigen [172]
- Entfernen [174]
- Hinzufügen [170]
- Mit Favoriten arbeiten [169]

Files-Pane [47]

- Control-Zeile [49]
- Durch Datei-Orte navigieren [198]
- Favoriten-Zeile [48]
- IMPORT-Button [49]
- Informations-Button [49]
- Mit dem Files-Pane arbeiten [196]
- Orts-Zeile [49]
- Suchergebnisse [49]
- Zuletzt-Besucht-Button [49]
- Zusätzliche Funktionen der Ergebnisliste [197]

FIXED VEL (TS Mode) [65]**H****Header**

- Preset-Display [41]

Host-Automation [92]**Host-Integration** [125]

- Apple GarageBand einrichten [30]
- Apple Logic Pro X einrichten [30]
- Einrichtung [29]
- Einrichtung von Ableton Live in macOS [31]
- Einrichtung von Ableton Live in Windows [33]
- Grundlegende Steuerung (MASCHINE) [126]
- Integration in Ableton Live [141]
- Integration in Apple GarageBand [138]
- Integration in Apple Logic Pro X [138]
- Integration in MASCHINE [126]
- Integration in Steinberg Cubase und Nuendo [144]
- Steinberg Cubase/Nuendo einrichten [30]
- Steuer-Funktionen für die erweiterte Integration (MASCHINE) [129]
- Unterstützte Hosts [29] [125]

Host-Steuerung [59]**Host-Transport-Steuerung** [59]

I

IMPORT-Button [206]

Inhalte-Wähler [44]

INSTANCE-Button [94]

Instanzen

Automatische Umschaltung [70]

Umschalten [70]

Instanzen umschalten [70]

Instrumente mit vordefinierten Zuweisungen
[207]

Instrumenten- und Effekt-Parameter steuern

Parameter einstellen [207]

Parameter-Zuweisungen anpassen [208]

Instrumenten-Views

Additional View [67]

Default-View [67]

Edit-View [69]

Instrument-View [66]

K

Keyboard

Bedienelemente [56]

Überblick [56]

Keyboard-Einstellungen [88]

Keyboard-LEDs [64]

Keyboard-Überblick [56]

Arrange-Buttons [57]

Buttons 1-8 [61]

Control-Bereich [57]

Displays [61]

Drehregler 1-8 [61]

Kensington-Schloss [58]

Light Guide [57]

MIDI-IN/-OUT-Buchse [58]

Navigations- und Modus-Buttons [57]

Netzteil-Buchse [58]

Pedal-A- und Pedal-B-Buchsen [58]

Perform- und Edit-Bereich [57]

Pitch- & Modulations-Räder [57]

Power-Button [58]

Preset- und Page-Buttons [58]

Solo- und Mute-Buttons [57]

Tastatur [57]

Touch-Strip [57]

Transport [56]

Transpose- und Fixed-Velocity-Buttons [57]

USB-Buchse [58]

KOMPLETE KONTROL

Schlüsselfunktionen [23]

Workflow [23]

KOMPLETE-KONTROL-kompatible User-Dateien importieren [205]

Kopfzeile

Browser [41]

CPU-Meter [42]

Hauptmenü [41]

Keyboard-Button [42]

Master-Lautstärken-Steuerung [42]

MIDI-Zuweisungs-Editor-Button [42]

NI-Logo [42]

Perform-Panel-Button [41]

Plug-in-Ketten-Panel-Button [41]

Plug-in-Panel-Button [41]

Tempo-Bedienelement [42]

Transport-Bedienelemente [42]

View-Button [41]

L

Latenz [76]

Lautstärken-Steuerung [42]

LEDs

Light Guide [64]

Tastatur [64]

Library [149]

Eigene Dateien importieren [205]

Organisieren [189]

Preset-Dateien speichern [189]

Tags [149]

Library-Pane [43]

Control-Zeile [44]

EDIT-Button [44]

Favorites [44]

Informations-Button [44]

Inhalte-Wähler [44]

Library [43]

MODES-Filter [44]

ProductProdukt-Wähler [45]

Produkt-Typ-Symbol [44]

Suchergebnisse [44]

Suchfeld [45]

TYPES-Filter [44]

Vorhör-Bedienelemente [45]

Libray-Pane

Produkt-Wähler [44]

Light Guide [64]

LEDs [64]

Loop-Button [60]**M****Master-Lautstärke**

In der Software einstellen [73]

Master-Lautstärken-Steuerung [42]**METRO-Button** [60]**MIDI**

Anschluss externer Geräte [38]

Ausgabe von MIDI-Daten [91]

Automation [92]

Bearbeitete MIDI-Noten Routen und Aufnahmen [92]

Eingehende MIDI-Daten [91]

Konfiguration [77]

MIDI-Anwendungen und -Geräte steuern [91]

MIDI-Befehls-Typen [116]

MIDI-Button [62]

MIDI-Clock empfangen [91]

MIDI-Instrumente spielen und MIDI-Noten aufnehmen [91]

MIDI-Kommunikation [91]

MIDI-Zuweisungs-Editor [53]

Parameter steuern [92]

MIDI-Befehls-Typen

Type-Menü [116]

Zuweisungen für Buttons [118]

Zuweisungen für den Touch-Strip [121]
Zuweisungen für Drehregler [117]
Zuweisungen für Pedale (Schalter) [122]
Zuweisungen für Pedale (Stufenlos) [123]

MIDI-Modus [94]

In den MIDI-Modus schalten [94]
MIDI-Zuweisung [95]

MIDI-Zuweisungs-Editor [53]

Bedienelemente umbenennen [102]
Das Zuweisungs-System [98]
Eine neue Tastatur-Zone erstellen [106]
Eine Tastatur-Zone deaktivieren [111]
Einer Tastatur-Zone einen anderen MIDI-Kanal zuweisen [108]
Größenänderung von Tastaturzonen [109]
MIDI-Befehle Bedienelementen zuweisen [100]
MIDI-Templates [99]
MIDI-Templates umbenennen [104]
Neues MIDI-Template erzeugen [102]
Öffnen [99]
Pages [99]
Tastatur-Zone umfärben [108]
Tastatur-Zonen löschen [113]
Über Tastatur-Zonen [105]
Zuweisungen [98]

MODES-Filter [44]**Modulations-Rad** [57]**Modus-Buttons**

BROWSER-Button [62]
INSTANCE-Button [62]
MIDI-Button [62]
MIXER-Button [62]
PLUG-IN-Button [62]
SETUP-Button [62]

Musiktheorie

Akkorde [212]
Arpeggiator-Sequenz [212]
Skalen [211]

N**Native-Kontrol-Standard** [202]**NKS**

KONTAKT- und REAKTOR-Instrumente mit NKS-Unterstützung installieren [203]
NKS installieren [202]
VST-Plug-ins mit NKS-Unterstützung installieren [203]

Note-Repeat-Modus [241]**Nutzungs-Daten-Tracking**

Aktivierung/Deaktivierung [79]

O

OCTAVE (Semi) hoch [65]

OCTAVE (Semi) runter [65]

Orts-Zeile

Durch Datei-Orte navigieren [198]

Ordner-Favoriten hinzufügen und entfernen [200]

Zu Datei-Orts-Favoriten springen [200]

Zuletzt besuchte Orte [199]

P

Parameter steuern

Parameter-Pages umschalten [208]

Pedale

Pedale anschließen [35]

Pedal-Eingänge einrichten (Expression) [36]

Pedal-Eingänge einrichten (Sustain) [35]

Perform-Panel [50]

Scale [211]

Überblick [50]

Pitch-Rad [57]

PLAY-(Restart)-Button [60]

Plug-in-Bereich [54]

Plug-in-Kette

Effekt-Bypass [185]

Effekte entfernen [187]

Effekte umordnen [183]

Plug-in-Kette [52]

Plug-in-Slot [52]

Plug-in-Slots wählen [182]

Scrolling [184]

Plug-in-Ketten-Panel [52]

Öffnen [178]

Plug-in-Kette [52]

Plug-in-Slot [52]

Überblick [52]

Plug-in-Panel [51]

Edit-Modus [208]

Überblick [51]

Plug-ins

Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden [89]

Plug-in-Slot [52]

Preferences [74]

Audio-Page [75]

Audio-Routing [75]

General-Page [78]

Library-Page [79]

MIDI-Page [77]

Nutzungs-Daten-Tracking [78]

Plug-ins-Page [85]

Preset-Dateien

Finden [149]

In die Library speichern [189]

User-Preset-Dateien löschen [191]

User-Preset-Dateien speichern [190]

Verwalten [189]

Verwaltung [149]

Preset-Dateien vorhören [177]

ProductProdukt-Wähler [45]

Produkt-Typen

Instrumente und Effekte [148]

Produkt-Wähler [44]

Category-/Vendor-Wähler [46]

Produkt-Liste [46]

Produkt-Wähler-Kopfzeile [46]

Q

QUANTIZE-Button [59]

R

REC-(COUNT-IN)-Button [60]

Root Note [217]

S

Sample-Rate

Auswahl [76]

Scale [211]

Chord [229]

Chord-Modus [229]

Chord-Position [235]

Chord-Type [231]

Eine Skala spielen [214]

Key Mode [227]

Root Note [217]

Scale [216]

Scale-Type [217]

Skalen bearbeiten [215]

Verfügbare Scale-Parameter [216]

SCALE-(Edit)-Button [59]

Scale-Engine [211]

Aktivierung [213]

Scale-Type [217]

Chromatisch [233]

SHIFT-Button [59]

Skalen [211]

5-Ton-Skalen [223]

Dur-Skalen [225]

Haupt-Skalen [219]

Jazz-Skalen [221]

Modale Skalen [220]

Moderne Skalen [224]

Moll [226]

Weltmusik-Skalen [222]

Software-Überblick [40]

Browser [40] [42]

Kopfzeile [40] [41]

MIDI-Zuweisungs-Editor [53]

Plug-in-Bereich [40] [54]

Soundkarte

Ausgangs-Routing [75]

Einstellungen [75]

Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern [207]

Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern

Über Instrumente mit vordefinierten Zuweisungen [207]

STOP-Button [60]

Suchen

Preset-Dateien [149]

Suchergebnisse [44]

T

Tags

Kategorien [149]

Zum finden von Preset-Dateien [149]

Tempo

In der Software ändern [73]

Tempo in der Software ändern [73]

TEMPO-Button [60]

Textsuche [175]

Touch-Strip [64]

Transport und Tempo [71]

Play-Button [72]

Reset-Button [72]

Tempo-Steuerung [72]

TRANSPORT-Bereich [59]

Treiber

Auswahl des Audio-Treibers [76]

TYPES und MODES

Mehrere Tags auf der gleichen Ebene auswählen [169]

TYPES-Filter [44]

U

User-Library

Ordner entfernen [85]

Ordner hinzufügen [84]

User-Preset-Dateien

Löschen [191]

Speichern [190]

Tags und Eigenschaften bearbeiten [192]

V

Vorhören von Preset-Dateien [177]

VST-Plug-ins [85] [201]

laden [201]

Verwaltung [85]